

【文学研究】

动画作品对青少年价值观的影响研究

赵小波^{1,2}(1. 湖南工商大学 设计艺术学院, 湖南 长沙 410205
2. 湖南工商大学 创新创业创意研究院, 湖南 长沙 410205)

摘 要:在发达的多媒体时代,青少年价值观教育需要更为合适的形式,而动画作品或多或少影响着少年儿童,对他们的价值观与行为产生影响。借助手段-目的链理论(MEC),采用硬性阶梯与焦点小组访谈法,对290名青少年进行调查,分析了动画作品对青少年的影响。研究提取了23个要素作为动画的属性层、结果层及价值层并构建了三者间的综合关联矩阵,绘制了动画作品影响青少年的层级价值图,探讨动画作品应怎样持续发挥其价值观引导作用。

关键词:动画作品;青少年;价值观;手段-目的链理论

中图分类号:J954 **文章编号:**1673-5420(2019)03-0092-11

动画是一种独特的艺术形式,它娱乐性强、容易解读、不分国界、老少皆宜、文化折扣低,深受各国人民喜爱,是跨文化传播的代表。众多成功的动画作品,能够在精彩的故事中表达具有一定文化特色的价值观念,潜移默化地影响着受众,尤其是青少年群体。青少年是一个国家的未来,青少年的成长决定了国家的成长与进步,青少年的价值观也影响着全社会文化价值观的整体走向。在践行社会主义核心价值观的当代社会,利用动画作品培育塑造青少年价值观,是文艺工作者面临的新挑战。

引 言

广义来讲,价值观是关于价值的理论学说体系,属哲学范畴。狭义来讲,价值观是

个体对客观事物价值的认识与判断、立场与看法,如美与丑、好与坏、善与恶、得与失、义与利,它是人作为个体的生存信念体系,指导着个体的人生追求与行为准则,以人的行为处事表现出来。个体的人生观、道德观、世界观都是价值观的具体体现。价值观对人的发展起重要作用,它不仅影响个体行为,还影响着群体行为和整个组织行为^[1]。

在历史长河中,每个民族或国家都形成了独具特色的价值观体系。在全球化时代,不同文化的价值观相互交融与作用,就其对人的影响而言,价值观有积极与消极之分。积极的价值观带给青少年正能量,让他们充满希望与激情,最终实现自我价值,让社会更和谐、更温暖;消极的价值观则带给青少年负能量,让他们的价值判断与人生选择产生偏差,甚至会走上犯罪的道路,为社会带来不和谐的音符。

青少年正处于生长发育的不稳定期,可塑性强,其价值观的形成极易受到各方面的影响:有民族文化传统、社会政治环境、经济发展水平、科学技术进步等宏观因素;有家庭成长环境、教育状况、人生经历等微观因素;还有所处亚文化圈、媒体舆论导向、接触的文化产品等中观因素。

在西方,教育学家们提出了诸多青少年价值观教育的理论,同时也进行了大量的教学实践,如:20世纪60年代路易斯·拉思斯的价值澄清理论,重视价值形成的个体内部机制,引导学生进行价值选择,增强学生的价值判断与选择能力,让他们自然而然地形成积极的价值观。20世纪70年代科尔伯格的道德认知发展模式,通过在德育过程中设置情境,以引发道德讨论,进而提高学生的道德判断能力。而在中国,虽然教育理论较多,但在中小学乃至大学课堂中,有关价值观的教学实践则较为薄弱,系统性较差,灌输式的德育教育也显得生硬而刻板,不利于青少年自主价值判断与选择的养成,甚至会引起青少年的反感。因此,价值观教育需要以一种容易被青少年接受的形式进行。

在发达的多媒体时代,一名孩童,从能够识别视觉图像开始,就不断接触各种各样的视觉文化产品。此时,宏观因素对他的影响还谈不上,微观因素的影响也才刚刚开始,文化产品就这样悄然地发挥作用,影响着幼儿认知、语言、思维、情感、审美等多方面的成长发育。现代心理学的研究证明,人类感知所得的知识中,来自视觉的占了80%^[1]。在所有的视觉文化产品中,动画片是幼儿接触最早、与儿童关系最密切、也最受孩子们喜爱的产品形式。

第二次世界大战后,各国经济飞速发展,成年人的工作时间越来越长,他们能够陪伴孩子的时间越来越少,使越来越多的孩子在孤独中成长。有了电视与动画片之后,孩子们孤独的童年生活有了很大的改善,许多动画人物成为他们幼时的伙伴,也给他们带

去了温暖与快乐。毫不夸张地说,动画的发展史就是20世纪人类儿童的成长史。动画画面的色彩、线条、空间,动画人物的形象、服饰、性格、行为、语言,动画作品的主题、情节、叙事、画面、音乐等,或多或少地影响着成长中的少年儿童,甚至还影响了他们的价值观与行为。美国著名传播学学者施拉姆在1958—1960年对美国 and 加拿大的10个社区的6 000名儿童、2 000名家长,以及数百名教职人员的调查研究表明,孩子们从电视上获得娱乐的同时也无意地学习了有关成人行为的很多细节,并在娱乐中认识世界。3~8岁的孩子好奇心最强,“偶然学习”效果也最好,儿童总能在电视中找到自己认同的角色^[2]。美国纽约州立大学布法罗分校心理系的雪拉·加布里(Shira Gabriel)和纽约大学心理系的阿莲娜·杨(Ariana F. Young)提出了叙事的集体同化假设,即经历一种叙事(比如故事),受众从心理上会成为叙事中的集体的一部分,如果受众认同叙事中的角色,角色会影响受众对世界的看法^[3]。这种“叙事集体认同”与人类的归属需要有关,会增加人们的生活满意度和积极情绪。

一、研究设计

本研究的主要思路是通过定量加定性研究,考察动画作品对青少年价值观的影响。

(一)调查对象

研究小组于2018年在湖南长沙,对来自全国19个省、市、自治区^①,年龄在18~22岁的290名动画爱好者或动画专业的大学生,进行问卷调查与焦点小组访谈。之所以将调查对象集中于此年龄段,一是该年龄段的青少年已经成年,有自己的想法、行事的准则与判断是非的标准,已形成最基本的价值观并能对价值观的内涵做出初步判断;二是该年龄段的青少年相对单纯,除了家庭,其价值观还没有受太多社会因素的影响,文艺作品对他们的影响较大;三是他们对动画作品的记忆较新,对动画的感情较深,有许多人仍然是动画的重度爱好者,动画对他们的影响较大。

(二)研究方法

研究采用硬式阶梯法进行问卷纸笔填答,配合焦点小组访谈,运用手段-目的链(Means-End Chain,缩写为MEC)理论进行内容分析。

手段-目的链理论是美国营销学大师古特曼(Gutman)在前人研究的基础上于1982年提出的研究消费目的与消费心理,进而观察消费者价值观与其行为之间相互关系的

^① 包括黑龙江、辽宁、山西、山东、河南、河北、陕西、江苏、浙江、湖南、江西、安徽、广西、云南、贵州、宁夏、甘肃、新疆、福建,基本涵盖东北、华北、西北、华中、华南、西南等区域,被调查对象男女各占50%。

理论。MEC 理论将产品与消费者之间的联系分为属性层(Attributes)、结果层(Consequences)、价值层(Values),属性层是产品自身的特性,结果层是消费者在使用产品后获得的即时利益,包括功能性结果与社会心理性结果,价值层是消费者的一种持久的信仰,包括助益性价值与最终价值^[4]。

动画的受众多为尚未形成完整价值观体系的青少年,他们接触动画的初始目的只是为了满足最直观的视听感受,并没有明确的价值利益点作为其观看的目的。但动画能够更多地通过剧情、角色及表现等,影响他们最终的价值判断或价值追求,这种影响会延续数年,甚至会形成某种潜意识。因此,本研究从结果出发,将青少年对动画作品的影响评价进行归类,再提取评价中有关价值观的要素,分析要素间的关联,运用 MEC 理论对访谈结果进行内容分析。

(三) 研究过程

调查对象分为两大组,第一大组共 144 人,采用直接询问的方法,明确“价值观”问题,主要针对“你认为动画片在成长过程中起到什么作用”“动画片是否影响到个人价值观的形成,举例说明”两个问题,请受访者畅所欲言并填写答案,以此考察在青少年心目中“价值观”的内涵及对其与动画片之间联系自我认知;第二大组共 146 人,采取间接询问的方法,请被调查者说出“对你影响最大的一部动画片与一个动画形象,为什么”,而未明确提出“价值观”这一概念,目的是考量自由回答中与价值观相关的内容。

问卷之后,再随机选择 40 位被调查者进行焦点小组访谈,每组 5 人,共 8 组,时间为 20 分钟,目的是对被调查问题进行更深入细致的说明,并对国产动画价值观的传播现状进行评价。

二、研究结果分析

(一) 动画对青少年价值观产生较为积极的影响

在直接询问中,对于动画片在成长过程中的作用,去除“积极作用”“有影响”等较为模糊的回答,第一大组共有 118 人给予明确回答并能作出解释,其中明确“价值观”的回答有 25 次。对动画是否影响个人价值观的形成,有 103 人给予肯定回答,认为有积极影响,并对价值观的内涵进行说明;有 3 人明确回答“无影响”,3 人认为“有一定影响”;26 人从积极与消极作用进行评价,1 人认为是“负面影响”(消极作用评价见表 1)。

表 1 动画消极作用评价表

类别	负面影响评价	频次	举例/备注
成长影响 (行为、心理、 性格、想象力)	暴力/血腥元素或不良情节导致儿童模仿,产生攻击行为并对其心理产生影响	13	《熊出没》 《虹猫蓝兔》
	暴力合理化、暴力喜剧化,对成长不利	1	
	粗制滥造、少儿不宜画面造成不良影响	2	
	画面限制了想象空间	1	
	使幼儿淡化人际关系,性格孤僻	2	
	情节与现实脱节,理想化,使儿童沉溺于魔幻或虚幻世界	3	
价值观影响	价值观表达不明确	1	《熊出没》
	不好的情节会影响价值观的形成	1	
	对儿童价值观形成错误指导	1	
	动画使我们容易从外貌形成对他人的直接判断	1	唯一全负面影响评价
健康影响	影响肠胃	1	
	影响视力与健康	2	《喜羊羊与灰太狼》
学业影响	影响学业	1	

注:此处频次指问卷中出现的所有负面评价,与调查人数没有直接对应关系。

由表可见,对于动画消极作用的评价,大部分集中于“暴力元素”,也有关于价值观的思考,这对当代动画人提出了新的考验。

在间接询问中,所有回答都以积极影响为主,有 7 人的回答直接提及“价值观”“世界观”“人生观”内容,其余答案几乎都间接提及“勇敢”“努力”“正义”等有关价值观的内容。

鉴于被访者的回答以正向作用为主,间接询问与直接询问的结果差异也较小,因此在内容分析中,剔除动画的消极影响,提取含义积极的正向要素,也不再区分组别。

(二)MEC 内容分析

1. ACV 分类及编码

对调查结果采用手段-目的链中的属性-结果-价值(Attribute-Consequence-Value, 简称为 ACV)分类及关联矩阵法进行分析,提取出属性、结果和价值要素并对其进行编码,将动画本身的属性及对受众产生的直接结果与价值影响进行关联矩阵比对,试图找到动画对受众价值层面影响最大的要素。

属性层(A)为动画的基本特性层,分为角色、剧情、表现。

结果层(C)为被调查者认为的动画带来的较为显著的功能性利益或心理利益,用动词表示,如带来快乐、陪伴成长、增长知识、激发想象力等。

价值层(V)为动画对个体价值观念的影响,涉及价值观的具体指向。参考学术界对价值观的现有分类,^①再结合青少年访谈结果,将价值层分为8个指标,“引导三观”作为重要影响单列一类,其余三类均以名词表示,包括体现人的生存意义与人生追求的终级性价值观,如自我实现;基本的价值判断与价值理念,如真善美、道德观、家庭观;作为行为准则的工具性价值观,如人生态度、自我约束、人际关系。具体要素编码及描述见表2。

表2 动画作品影响青少年的ACV要素及编码

阶层	编码	要素	描述
属性层 A	A1	角色	角色形象、性格、语言、情感
	A2	剧情	故事题材、主题、情节、叙事
	A3	表现	动画画面、色彩、音乐、特效
结果层 C	C1	带来快乐	愉悦心情、带来快乐、缓解压力
	C2	启蒙教育	字典、老师、引导启蒙、教育意义
	C3	促进认知	开发智力、学习知识、促进认知、拓展视野
	C4	影响性格或行为	影响个体性格或行为、促进行为规范
	C5	提高情感发展	提高情绪感知能力、增强幽默感
	C6	激发想象力	激发想象力、创造力、创新能力
	C7	提升审美判断	增强审美能力、提升审美判断及审美水平
	C8	了解传统文化	了解中华优秀传统文化
	C9	陪伴成长	童年的伙伴、陪伴个体成长、精神寄托
	C10	丰富生活	丰富课外、业余生活
	C11	影响职业选择	明确专业的选择及未来的职业方向
	C12	净化心灵	净化心灵,心灵得以升华
价值层 V	V1	引导/端正三观	引导/端正价值观、人生观、世界观
	V2	自我实现	个人理想、追求梦想,满足人生目标、实现自我价值
	V3	道德观	优良的道德品质与自身修养,惩恶扬善、明辨是非、正义、正直、诚实、助人为乐
	V4	家庭观	孝敬父母、注重亲情、和谐的家庭观
	V5	真善美	有一颗真诚、善良、美好的心,感知世界的真善美
	V6	人生态度	乐观、坚持、永不放弃、勇敢、努力、勤奋、自信、阳光、正能量
	V7	人际关系	团结、和睦、友爱、互助,团队精神
	V8	自我约束	自律、自控、责任感、自尊自爱

① 学术界对价值观分类大概有:(1)斯普朗格尔6种基本价值类型(1928),包括理性、唯美、政治、社会性、经济及宗教性6种价值观。(2)罗克奇RVS量表(1973),包括18种终级性价值观(舒适的生活、兴奋的生活、成就感、世界和平、美的世界、平等、合家安宁、自由、幸福、内心平静、成熟的爱、国家安全、享乐、拯救灵魂、自尊、社会承认、真正的友谊、智能)与18种工具性价值观(有抱负、心胸宽广、有才能、快活、整洁、勇敢、宽恕、助人、诚实、富于想像、独立、有理智、逻辑性、钟情、服从、有教养、负责任、自控)。(3)卡尔LOV量表(1983),包括自尊、受尊重、满足自我、归属感、刺激冒险、享受人生、和睦的人际关系、成就感、安全感9个维度。

2. ACV 综合关联矩阵

在进行 ACV 编码之后,经过编码员的信度检测与两位传播学专家的效度检验,构建关联矩阵总表(Summary Implication Matrix, SIM),将属性、结果、价值之间的关系整合列在矩阵中。因间接提及内容较少,研究统计直接联结次数,用整数表示(见表 3)。此外,同层次的要素之间没有明显的关联,研究未统计同层次的关联次数,但作为影响结果而非具体内容的 V1 略有不同,后面的要素与其存在着一定的解释关系,因此将 V1 与价值层其他要素的关联标出。

表 3 动画作品影响青少年的关联矩阵表

要素	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8
A1 角色	2	7	2	4					10		3	1	15	11	36	6	34	84	8	8
A2 剧情	20	39	12	12	16	25		11	4	5		3	33	8	10	12	16	43	10	2
A3 制作表现	1		1		1		15		1		5									
C1 带来快乐													1	1	1	1	1	6		
C2 启蒙教育													11	2	9	3	2	8	4	1
C3 促进认知													7	2	8	4	5	10	1	1
C4 影响性格 或行为													3	3	3		4	5		
C5 提高情感 发展												3	1	1	3	1	4	6		
C6 激发想像力												5	5	3	4	2	9	7	1	1
C7 提升审美 判断													5		4			4	1	
C8 了解传统 文化													2		4			3	2	2
C9 陪伴成长												1	3	1	3	1	6	8		
C10 丰富生活													1	1	1		1	1		
C11 影响职业 选择													1					1		
C12 净化心灵														1	4	1	2	2		
V1 引导/ 端正三观														2	12	4	14	15	8	1

注:1. 第二大组直接回答“为什么喜欢这一动画”的具体原因,答案基本集中于属性层与价值层,而结果层的要素则大都来源于“动画在成长中的作用”这一针对第一大组的问题,因此,从数据可以看出,A 与 C,C 与 V 之间的关联次数明显小于和 A 与 V。

2. 关联矩阵的分析结果详见价值层级图的说明。

3. HVM 价值层级图

通过 ACV 关联矩阵,可以绘出动画作品影响青少年的价值层级图(Hierarchical value map:HVM)(见图1)。依照一般 ACV 的研究,两编码之间的联结次数要大于截取值,联结关系才能成立,截取值为样本数的 5%,但考虑到提取 C 时的样本仅为 144,因此将 A 与 C,C 与 V 联结次数的截取值定为 7.2,将 A 与 V 联结次数的截取值定为 14.6,大于截取值的联结次数计入层级图,联结次数的多少以线条的粗细表示(数值 1 为 0.05 磅),线条越粗,关联度越强。

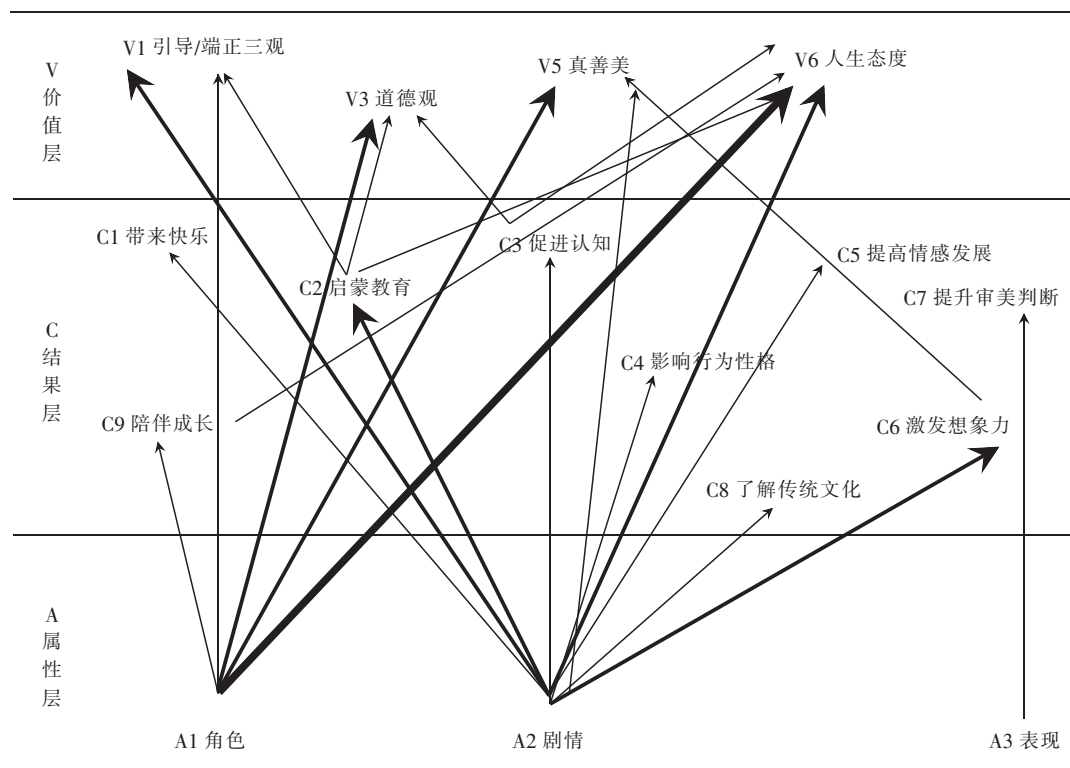


图1 动画作品影响青少年的层级价值图

HVM 层级价值图显示,大多数青少年在选择观看动画作品时并没有明确的利益点,结果层多为事后认知,因此由属性层跨越结果层直接作用于价值层的现象非常突出,其中,角色与剧情直接影响青少年成年后的人生态度,是本次研究关联度最高的。在三个层次的关联中,有两条路径比较突出:剧情-启蒙教育-引导/端正三观;剧情-激发想象力-真善美,这说明动画剧情的启蒙教育比较明显,尤其是对于价值观的引导,而剧情激发的想象也离不开对真善美的感知。在与角色相关的路径中,角色-陪伴成长-人生态

度关联度较高,动画角色成为孩童人生路上的亲密伙伴,其形象与个性更加鲜明,符号意义更加突出,辨识度与记忆度更高。动画角色不仅能够给予儿童孤独心灵温暖的慰藉,其拥有的优秀道德品质与积极的人生态度也更易影响他们。

此外,青少年对于三观的理解,解释最多的是人生态度、真善美、道德观与人际关系,可由 V1 与价值层其他要素的关联看出。

通过 MEC 分析可以看出,动画作品对青少年影响最大的价值观要素是人生态度,无论是角色还是剧情,其所传递出来的充满正能量的人生观给青少年留下了深刻的印象,对他们今后如何对待人生形成了一定的影响。如提及率较高的《火影忍者》“给幼年时的我精神鼓励,让我拥有了前进的目标与动力”,“在鸣人身上看到了勇敢、坚强的品质,这些品质吸引着我”,“一直坚持好好活着,就算病痛艰难,也要坚持,说不定就看到让人欢欣的花”。《千与千寻》“让我学到了即使悲伤也要勇敢快乐,无论遇到什么事都不惧困难不怕挫折、勇往直前”。

道德观与真善美也是被提及较多的价值观要素,如提及率最高的黑猫警长“让我成为一个善良的人,勇敢的人,正直的人”,“提高了我儿童时期是非分辨的能力”,柯南“教会我做个善良的人,对每一个人都有宽容的心,哪怕是罪犯”,夏目“让我看到了人性最天真最善良的一面,只要有一颗善良正义的心,就不会被打倒,哪怕自己并不强大”。

在统计这些文字时,研究者被这些质朴而真挚的文字所打动,深切地感受到动画价值观对青少年的影响,有一份问卷很好地描述了这一影响:“小时候不觉得,长大会发现,那个时候看过的接触的很多东西都会产生潜移默化的影响,这一般是发现不了的,是很宏观的东西,也不能被量化,需要时间的累积,它会在无形中影响你的思维方式和行为习惯。那个时候觉得很深奥难以理解,但是长大后因为儿时的印象,会在某一个特定的场景、时间想起某句话。”

对于最喜爱的或影响最大的动画作品,提及次数排名前十的依次为《黑猫警长》(31次)、《葫芦兄弟》(20次)、《火影忍者》(20次)、《猫和老鼠》(19次)、《名侦探柯南》(14次)、《西游记》(13次)、《宝莲灯》(13次)、《哆啦A梦》(10次)、《淘气蓝猫3000问》(8次)、《铁臂阿童木》(8次)、《狮子王》(8次)、《喜羊羊与灰太狼》(正面8次,负面5次)。虽然很多被调查者表示现在依然喜爱动画作品,每年也都在观看新的作品,如《大圣归来》《疯狂动物城》《十万个冷笑话》《画江湖系列》等,但上榜的依然是这些经典的日漫或国漫,这也从另一侧面说明了儿童时期观看的动画作品使人印象更深刻,影响力也更持久。

三、结论与建议

本研究发现,在青少年树立价值观、确立人生目标的过程中,动画充当了启蒙老师的角色并具有精神寄托功能,但国产动画的启蒙教育生硬、叙事牵强是焦点小组谈到的普遍问题。因此,要持续性地发挥这一功能,制作者还需要更加积极的主题、巧妙的情节设置与更富吸引力的叙事,以及塑造个性更加鲜明、外形更有特点的角色来陪伴儿童成长,使其成为可以倾诉的对象或情感寄托的伙伴。在播映上,最好能够持续数年甚至数十年,^①使受众形成固定的观影习惯并产生强烈的精神归属,并使作品传递的正义、善良、勇敢、坚强、自信、乐观等价值观念融入其成长的血液,成为其人生的坐标。

此外,动画的剧情与角色虽是影响最大的要素,但在审美判断与审美能力的提升方面起到了重要的作用,甚至还影响了一部分被调查者对职业与专业的选择。可见,在制作技术上,国产动画还须精益求精、讲究画质与表现效果,不能急功近利、粗制滥造。

值得一提的是,被调查者对动画的负面影响关注较多,能够从正反两方面客观评价动画的影响,这是较为积极的信号,说明成熟的青年能够理性地看待与选择动画作品,但判断力较弱的少年儿童更有可能受到动画的负面影响。移动互联网与影院的兴起,受众的观看习惯正在发生改变,全民看动漫的氛围渐浓,因此,动画作品的市场细分更加迫切。一些充满暴力、色情元素,传递负面、消极价值观的网络动画作品已经给青少年带来了不良影响,这是需要警惕的现象。网络动画审查需要更严格的政策,动画人也需要更自律的行业操守,应增强动画作品的现实意义,应尽快建立施行动画分级制度,即使是成人动画也应该在主题的选择与画面的表现上更为谨慎,避免出现消极的价值观念。

用“文艺振奋民族精神”,“用精湛的艺术推动文化创新发展”,“用高尚的文艺引领社会风尚”,“唱响主旋律、传递正能量,塑造中国形象、弘扬中国精神”,习总书记对广大文艺工作者的嘱托与指示,也是对动画工作者提出的新要求。用恰当的形式、合理的叙事、丰富的内容、生动的角色弘扬中华优秀传统文化价值观与社会主义核心价值观,使青少年在积极、健康、向上的动画文化中成长,是动画工作者在新时期肩负的光荣使命与历史责任。

^① 是指剧情持续播映,而非重播。

参考文献:

- [1] 黄会林,李明. 动画对未成年人价值观形成的影响摭论[J]. 艺术百家,2011(1):76-78.
- [2] 唐忠敏. 施拉姆对电视受众研究的历史贡献[J]. 青年记者,2017(2):36-37.
- [3] Gabriel S, Young A F. Becoming a vampire without being bitten: the narrative collective-assimilation hypothesis[J]. Psychological Science, 2011(8):990-994.
- [4] 杨青红,杨同宇. 手段一目的链理论应用[J]. 商业时代,2013(21):35-37.

(责任编辑:张秀宁)

Influence of animation works on adolescents' values

ZHAO Xiaobo

(College of Design Art, Innovation and Entrepreneurship Research Institute,
Hunan Technology and Business University, Changsha 410205, China)

Abstract: In the booming multimedia era, adolescents' values education needs more appropriate forms. Animation works more or less affect growing juveniles and children, determining their values and behaviors. Based on the Means-End Chain theory (MEC), this paper investigates 290 adolescents by means of of rigid ladder and focus group interview, and analyzes the influence of animation works on them. In the study, 23 elements were extracted as the attributes, consequences and value layers of animation works, and a comprehensive correlation matrix was constructed. Besides, a figure of the hierarchical values of the animation works affecting adolescents was drawn. Thus the problem how the animation works should continue to play their value guiding roles was discussed.

Key words: animation works; adolescents; value; Means-End Chain theory