

教育部人文社会科学研究青年
基金项目(13YJCZH033)成果

动漫文化 对青少年影响的 进一步剖析

董秀成◎著



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

教育部人文社会科学研究青年
基金项目(13YJCZH033)成果

动漫文化 对青少年影响的 进一步剖析

董秀成◎著



上海交通大学出版社

SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内容提要

本书从动漫与动漫文化的概念入手,分析了动漫文化的功能,探讨了产生动漫文化最为根本的土壤——漫画在欧美、日本和中国的不同发展状况。就动漫文化中的一支独特的文化展现——Cosplay 文化进行了深入细致的探究,为青少年与动漫文化,尤其是 Cosplay 群体受动漫文化影响的研究进行了铺垫,分析了青少年,尤其是 Cosplay 群体的动漫消费心理特征、自我效能感、公共意识、道德认同、成就动机、价值观诸多方面的影响。并根据相关实证资料给出了对动漫文化建设的对策和提议。

本书适合动漫爱好者、教育者、从业者阅读。

图书在版编目(CIP)数据

动漫文化对青少年影响的进一步剖析/董秀成著. —上海:上海交通大学出版社,2017
ISBN 978-7-313-18710-9

I. ①动… II. ①董… III. ①动画—文化—影响—青少年—社会性—研究 IV. ①D669.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 323750 号

动漫文化对青少年影响的进一步剖析

著 者:董秀成

出版发行:上海交通大学出版社

邮政编码:200030

出 版 人:谈 毅

印 制:虎彩印艺股份有限公司

开 本:787mm×1092mm 1/32

字 数:198 千字

版 次:2017 年 12 月第 1 版

书 号:ISBN 978-7-313-18710-9/D

定 价:98.00 元

地 址:上海市番禺路 951 号

电 话:021-64071208

经 销:全国新华书店

印 张:9.25

印 次:2017 年 12 月第 1 次印刷

版权所有 侵权必究

告读者:如发现本书有印装质量问题请与印刷厂质量科联系

联系电话:0769-85252189

前言

Preface

党的十八大以来,以习近平同志为核心的党中央高度重视青少年工作,亲切关怀青少年健康成长。习总书记在同各界优秀青年代表座谈时说:“青年一代有理想、有担当,国家就有前途、民族就有希望,实现我们的发展目标就有源源不断的强大动力。”青少年当是“理想、担当、拼搏、奋进共同体”的代名词,青少年是祖国的未来和希望,是社会主义现代化事业的建设者和接班人,是开创未来、实现中国梦的重要生力军。青少年有理想担当,祖国就有希望前途。

在“图文、网络”快速发展的大背景下,动漫文化作为新颖的文化艺术形式得到了青少年的热捧。动漫文化已经成为青少年流行文化的重要组成部分,在青少年的生命成长历程中,动漫文化影响着他们的思维方式和生活模式。那么动漫文化到底在青少年成长中发挥了一些什么影响,一直是笔者比较关心的问题。在2013年完成国家新闻出版广电总局(原国家广播电影电视总局)部级社科研究项目,并出版了课题成果《动漫文化对我国青少年社会性发展

的影响》后,总觉得还有许多原先的问题值得进一步深入探讨和研究,尤其是针对动漫爱好者在长期受到动漫文化影响后进入青少年后期的大学生时代会有什么样的反映。

有幸,本人获得了教育部人文社会科学研究青年基金项目支持,通过资料查阅和实证研究,终于完成了书稿。本书分八章,前两章从动漫与动漫文化的概念入手,细致分析了动漫文化的功能,深入探讨了产生动漫文化最为根本的土壤——漫画及其在欧美、日本和中国的不同发展状况。就动漫文化中的一支独特的文化展现——Cosplay 文化进行了深入细致的探究,为青少年与动漫文化,尤其是动漫爱好群体受动漫文化影响的研究进行了铺垫。全书后面六章用大量的篇幅分析了青少年尤其是动漫爱好群体的动漫消费心理特征,以及动漫文化对青少年自我效能感、公共意识、道德认同、成就动机、价值观认同诸多方面的影响,并根据相关实证资料给出了对动漫文化建设和青少年教育工作的对策和提议。

由于作者水平有限,本书还存在许多不足之处,恳请指正。

目 录

Contents

第一章 绪论	1
第一节 动漫与动漫文化	4
第二节 动漫文化的产生土壤	16
第二章 Cosplay 文化与青少年	28
第一节 Cosplay 的由来	30
第二节 Cosplay 文化	40
第三节 Cosplay 文化与青少年	47
第三章 青少年动漫文化消费心理特征	55
第一节 动漫文化消费心理概述	57
第二节 青少年动漫文化消费心理现状	65
第三节 青少年动漫文化消费心理功能	74
第四节 青少年动漫文化消费依赖	79
第五节 青少年动漫文化消费影响因素	83
第六节 建议与对策	88

第七节 结语	97
第四章 动漫文化对青少年学习自我效能感的影响	99
第一节 学习自我效能感概述	101
第二节 动漫爱好者在学习自我效能感上的特征 与差异	111
第三节 建议与对策	124
第四节 结语	129
第五章 动漫文化对青少年公共意识的影响	131
第一节 公共意识研究概述	133
第二节 动漫文化与 Cosplay 群体公共意识的关系	141
第三节 对策与建议	153
第四节 结语	157
第六章 动漫文化对青少年道德认同的影响	159
第一节 道德认同研究综述	161
第二节 青少年动漫使用情况与道德认同的关系	178
第三节 建议与对策	189
第四节 结语	192
第七章 动漫文化对青少年成就动机的影响	193
第一节 成就动机概述	195
第二节 动漫文化与青少年成就动机的关系研究	206
第三节 建议与对策	223

第四节 结语	228
第八章 动漫文化对青少年价值观的影响	229
第一节 价值观研究概述	233
第二节 动漫文化与青少年价值观的关系研究	245
第三节 建议与对策	269
第四节 结语	272
参考文献	273
索引	285
后记	287

第一章 绪 论

随着自然科学的进步和社会文明的发展,现今时代的社会生活内容也不断进行着繁荣更新,人们的文化需求也越来越多元化,许许多多的新兴文化不断涌现到当代社会生活中,社会各群体有着各自个性化的文化追求,整个文化层面呈现出了“百家争鸣、百花齐放”的局面。青少年群体历来都是社会的时代先锋,他们拥有最为敏锐的文化嗅觉,从来都是新兴文化的最为热烈的追随者,他们锐意创新、敢于突破,一直走在时尚流行的前沿阵地,他们更是新兴文化的创造者、传承者和发扬者。因此,青少年群体中的流行文化会随着时代的进步不断地推陈出新,他们的文化世界可谓是花样繁多、五彩缤纷。我们的现实世界是三维的,虽然它是非常本真的真实世界,但青少年群体是一个充满想象力和无尽探索欲的群体,他们更感兴趣于三维以外的虚拟世界,在那个虚拟时空里无限的元素具有吸引他们的无穷魅力。当今青少年群体虽然个性鲜明,拥有着广泛的爱好,但有一共同的爱好已经可以说是毋庸置疑的,那就是他们对于网络的喜欢与依赖。2015年中国青少年研究中心、苏州大学新媒介与青年文化研究中心的

“青少年网络流行文化研究”课题组在中国青年网上发表有关研究数据表明:第一,社交网络替代现实社会交往,成为青少年首选的社会交往方式;第二,二次元文化占据了青少年网络流行文化的半壁江山^①。二次元世界是当今青少年群体的一种精神寄托,在那里有他们幻想的理想世界。在那个理想世界里,他们可以酣畅淋漓地掌控自己的虚拟人生,沉浸其中能打发时间,赶走寂寞;能暂时远离现实世界,释放来自现实世界的压力;能模拟情境,结交同好,构建成功的人生以获得现实世界难以获得的成就感;还能充分发挥自己的想象力和创造力,进行新文化的塑造。基于青少年群体的兴趣偏爱以及二次元世界的独特魅力,广大青少年成了热爱二维世界中的动画(Animation)、漫画(Comics)、游戏(Game)的主要群体,同时他们也喜欢一点五维世界的轻小说(Light Novel),更有一批二点五维世界的角色扮演(Cosplay)狂热爱好者。正是这样一种兴趣偏好,青少年群体已经成了动漫文化创新发展的重要助推者,他们不仅喜欢欣赏,更喜欢参与其中,因此动漫文化就有了一个重要的组成部分——Cosplay 文化。Cosplay 俨然是青少年群体对动漫狂热爱好的一个重要体现,也成了这几年青少年流行文化的一个比较显著的亮点。Cosplay 本身就是一个用华丽的服装、炫美的舞台、夸张的表演、优美的音乐来展现动漫角色和动漫情境的“show”。青少年能够轻易地利用这个展现平台,将自我平时难以表述或者实现的对理想状态的追求和对“成人世界”的叛逆主张,抑或

① 2015 年中国青少年网络流行文化调查的四个发现. 中国青年网, http://qnzz.youth.cn/qckc/201510/t20151026_7242068.htm.

是对自我张扬的渴望通过舞台演绎释放出来。因此 Cosplay 这种表演快速地成了青少年群体热衷的一种活动, Cosplay 文化正越来越快速成了风靡于青少年群体的一种前沿流行文化。

当代大学生是看着动漫成长起来的一个群体,同时根据当前青少年的年龄分段,大学生也是青少年期的高段人群,笔者认为动漫文化一定对他们的成长产生了较大的影响,先前的动漫文化对青少年的影响主要还是针对青少年年龄低段的对象研究较多,对于大学生这个青少年的高段群体研究非常匮乏。大学生是一个特殊且重要的群体,无论生理上还是心理上都即将完成走向真正意义“成人”的最后一跃。他们时刻接收着来自外部世界的新技术、新思想,是思维最为活跃的人群,代表着社会流行文化的发展方向。大学生的成长教育是一个发展的过程,尤其是对其成长早中期的教育尤为重要,这也正是所谓“教育要前移”的原因。因此本次课题研究就专门选取了大学生作为研究被试,开展了问卷调查和访谈,旨在找到动漫文化对动漫爱好群体的社会适应性的影响,从而能为动漫制作与教育提供一些参考。

第一节 动漫与动漫文化

一、动漫的定义

“动漫”是一个新生词汇，其实在日本这样的动漫大国至今也没有“动漫”这一说法，它是到 20 世纪末才在我国大陆首先出现的。成立于 1997 年的“金城时代连环漫画中心”于 1998 年 9 月推出了其最初的出版物《时代动漫》(Anime Comic Time)首度使用了“动漫”一词。我想在当时，“动漫”一词应该是当时的学者简单地将“动画”的“动”字与“漫画”的“漫”进行了组合，用来形容这两种文化表达形式。在此之后，国内“动漫”一词开始慢慢深入人心，成了全中国动漫迷常用的词汇。“动漫”究其根源是对各种传统民间工艺(剪纸、皮影、木偶等)，民间绘画(素描、版画、水彩画、水墨画、油画、漆画等)，民间雕塑(木雕、砖雕、陶艺、石雕石刻、面塑等)以及民间文化的继承和发展，是社会文化与现代科学技术的复合体，是传统大众文化和现代大众文化的综合体现(韩若冰，2007)。随着动漫这种艺术形式的不断发展，学术界对“动漫”一词的具体释义有了多种不同的观点，主要的观点有以下三种：

第一种是研究者用“动漫”一词产生时最直接的立意来诠释的。动漫就是“漫画”(Comics)和“动画”(Animation)的合称。可

以说,这种定义最为直观,主要取之于漫画和动画的日益融合。

第二种是研究者基于动漫制作技术流程的特征进行阐释的。在这个层面上,动漫是指计算机制作的比单个卡通漫画图片更有动感的连续播放的漫画图像,即“连动的系列漫画”(孙立军,2008)。这种诠释侧重的是计算机技术在动漫领域中的应用,它凸显了动漫的技术性特点(金元浦,2012)。

第三种是研究者基于动漫产业发展的角度对动漫进行阐释的。随着社会的发展,现代“动漫”已是 A、C、G 的综合,A 代表动画(Animation),C 代表漫画(Comic),G 代表游戏(Game)。后来 G 又延伸到代表动漫周边的衍生商品(Goods)。因此在这个层面上,动漫是指基于创意,以动画和漫画两种相似艺术形式为核心,同时包括以动画和漫画为表现形式的视频网络游戏、手机游戏、多媒体产品、相关的娱乐和艺术以及各种衍生物(如含有动漫元素的服装、玩具、食品等等)融合而成的复合体(ACGG)。这种诠释侧重于动漫作为一个产业的商品属性,它直接反映出自然科技和社会文化因素在动漫发展领域的应用,以及它对于经济发展的巨大推动力,体现出了一个产业的蓬勃生命力。

当前动漫业界对第三种定义认同度最高,动漫产业已经成为一种新兴产业全面辐射开来了。

二、动漫文化的定义

如果从广义上讲,动漫的起源与人类的创造活动是紧密联系在一起,早在人类活动初期,就有在山洞岩壁上刻录连贯“动画”的壮举,可谓动漫起源历史源远流长,但现代动漫的发展历史不过

区区一百多年,而关于动漫文化的研究历史就更短了。通过中国最著名的期刊数据库“中国知网”(CNKI)以“动漫文化”作为关键词进行标题检索显示:至2016年7月共有175篇论文标题涉及“动漫文化”,其中期刊论文157篇,硕士论文15篇,会议论文3篇,最早发表在学术期刊上的关于“动漫文化”的文章是华东师范大学黄生亚老师2004年7月25日发表在《山东省青年管理干部学院学报》上的《理性审视青少年动漫文化的时尚需求》。这些论文中2011年以后发表的共126篇,占72%。经查阅,最早发表在报纸上的关于“动漫文化”的文章是2003年12月19日发表在《中华工商时报》上的一篇题为《体制羁绊本土动漫文化》的文章。从以上数据可以看出我国学术界关于“动漫文化”的研究历史还比较短。经查阅,发现多数论文没有对“动漫文化”进行定义,给出定义的论文在定义上也有较大分歧。笔者认为要想全面认识动漫文化,还需先从文化说起。

文化本身是一个非常广泛的概念,不少哲学家、社会学家、人类学家、历史学家和语言学家都一直努力试图从各自学科的角度来界定文化的概念,但给它下一个严格和精确的定义是一件非常困难的事情,迄今为止学术界仍没有获得一个公认的、令人满意的定义。文化(Culture)一词,首先有个人修养、品德和能力培养的意思,后来又慢慢引申到一定时代、一定地区的全部社会活动内容等等。随着文化本身和学术的发展,“文化”的内涵和外延变得越来越广泛了。据外国学者统计,有关“文化”的各种不同的定义超过二百种^①。

① 王茜,中外动画文化传播研究,上海交通大学2008年硕士论文。

当前学术界比较有代表性的“文化”定义有三种：一是从“文化”一词本身的词义角度进行定义的，典型代表是被称为“人类学之父”的著名英国学者爱德华·泰勒。他在其1871年出版的著作《原始文化》(*Primitive culture*)中这样表述：“文化，或文明，就其广泛的民族学意义来说，是包括全部的知识、信仰、艺术、道德、法律、风俗以及作为社会成员的人所掌握和接受的任何其他的才能和习惯的复合体。”^①二是从自身学科角度出发进行定义的，典型代表是著名美国文化人类学家克利福德·格尔茨。他在其1973年出版的著作《文化的解释》(*The Interpretation of Cultures: Selected Essays*)中从符号学的角度出发，指出：“文化是使用各种符号来表达的一套世代相传的概念，人们凭借这些符号可以交流、延续并发展他们有关生活的知识和对待生活的态度”^②。三是从民族角度出发进行定义的，典型代表是美国文化人类学家、民族学家露丝·本尼迪克特。她在其1934年出版的著作《文化模式》(*Patterns of Culture*)中大量引用了田野资料塑造出三个不同民族的文化：普布罗族(Pueblo)、多布族(Dobu)和夸奇乌托族(Kwakuitl)，并引用尼采的论述，以日神型和酒神型两种人格特质分析三个民族的性格，并认为文化本身其实如同个人，可以分成许多不同的人格类型，每种类型使文化产生不同的差异，也塑造出民族集体的性格。她认为，文化是通过某个民族的各种活动而表现

① [英]爱德华·泰勒，著，原始文化[M]，连树声，译，南宁：广西师范大学出版社，2005。

② [美]克利福德·格尔茨，著，文化的解释[M]，韩莉，译，南京：译林出版社，1999。

出来的有别于其他任何民族的一种思维模式和行动方式^①。笼统地说,文化既是一种社会现象,又是一种历史现象,它是经过人们长期创造、继承和发展而形成的一种习惯、规定和传统,遍布人类生活的方方面面。它具有很强的民族特性,最后体现为一个国家或民族的历史、地理、风土人情、传统习俗、生活方式、文学艺术、行为规范、思维方式、价值观念等。因此,文化包含了“物质、制度和心理”三个层面的内容:物质层面指的是自然科学文化,也是最表层的文化;制度层面指的是社群文化,包括社会的各种制度和理论体系;心理层面指的是精神文化,包括审美情趣、价值观念、道德准则和思维方式等人格特质。

动漫文化作为文化的一个特殊形式,我们也可以从文化的三重结构进行分析,首先动漫文化是个现实的物质存在,它是基于动画和漫画这两种相似艺术形式,同时包括以动画和漫画为表现形式的视频网络游戏、手机游戏、多媒体产品、相关的娱乐和艺术以及各种衍生物(如含有动漫元素的服装、玩具、食品等等)融合而成的复合体而存在的物质文化;其次动漫文化也表现为一种制度文化,它涉及动漫的创作生产、销售发行、经营管理、放映许可等多项制度体系;最后也是最重要的层面,动漫文化属于一种精神文化,它是一种生产精神食粮的艺术,作为审美情趣、价值观念、道德准则和思维方式的有效载体,加上其极具娱乐性的形式,会在意识层面对人特别是青少年产生不可低估的影响。

因此动漫文化的定义可以这样来表述:“动漫文化是视觉消费时代,以动漫艺术存在为基础,涉及动漫生产、发行、放映、管理的

^① [美]露丝·本尼迪克特,著.文化模式[M].王炜等,译.上海:三联书店,1988.

制度体系,以及动漫自身折射出来的审美情趣、价值观念、道德准则和思维方式的大众文化。”^①

三、动漫文化的特征

马克思主义哲学的经典理论告诉我们,“物质决定意识,意识是物质的反映”,因此动漫文化作为一种超越物质的存在,它是动漫作品本身所依存和蕴藏的意识反映。当今艺术形式纷繁复杂,在相互的争鸣中体现着一种胜者为王的残酷,而动漫能够作为一种新颖的艺术形式占据相对稳固的市场地位,可以说其文化的力量是最为主要的保证,其实更应该说的是动漫文化的魅力造就了动漫的辉煌。那么为什么动漫文化具有如此之大的作用呢?那还是要从动漫文化的特征说起。

动漫文化有着非常显著的三个特征:

1. 民族性与世界性交融

通常我们在谈到艺术的时候,都会涉及一个普遍问题,那就是民族性和世界性的问题。艺术的民族性是指“运用本民族的独特的艺术形式、艺术手法来反映现实生活,使文艺作品有民族气派和民族风格”^②。世界各个民族在艺术创作过程中,会自然而然地将各自的思想情感、价值取向、审美情趣融入作品中,并在创作传统上保持着其民族自身的独特意识,最后通过某种艺术形式不自觉

① 董秀成. 动漫文化对青少年社会性发展的影响[M]. 武汉: 武汉大学出版社, 2013.

② 辞海编辑委员会. 辞海[M]. 上海: 上海辞书出版社, 2011.