

国产电影对青少年及儿童攻击行为的 刻板呈现研究

宿湘林 冯广超

摘要:基于电影有选择建构现实和刻板印象的理论视角,整合攻击行为的定义,可研究我国电影如何建构青少年及儿童攻击行为以及攻击行为特征的内部动态关系。研究发现,电影建构了一个不良的拟态环境,充斥着攻击信息,其刻画的攻击行为具有性别、美即是好等刻板偏见。具体为,常将男性、长相丑陋的人物刻画为具有暴力倾向,女性、长相一般的人物被刻画为实施间接攻击行为的人;将长相好看、正面人物的攻击行为赋予奖赏性和正义性。研究结论有助于净化少儿观影环境,反思刻板印象文化偏见,有利于促成社会各方应对少儿观影的应尽责任与建议。

关键词:电影刻画;青少年及儿童攻击行为;刻板印象

中图分类号:G206 **文献标志码:**A **文章编号:**2096-5443(2023)02-0117-12

项目基金:国家社会科学基金一般项目(18BXW082)

一、问题的提出

电影作为主流的信息载体,与青少年及儿童群体生活息息相关。青少年及儿童如何理解电影?电影对青少年及儿童的影响如何?这些问题一直都是研究热点话题。而电影如何影响儿童的研究中最为知名的当属媒介暴力研究,其已有90余年的研究历史,最早可以追溯1928—1932年间佩恩基金会主导的电视对儿童的效果研究。在这发展历程中主要涌现两类研究,一是对暴力信息特征的内容分析;二是关于暴力信息的效果研究。识别暴力信息特征历经了不断细化的过程,如以血腥、枪支为代表的暴力行为,到打架斗殴的直接攻击行为,再到逐渐将辱骂、嘲讽等间接攻击行为视作攻击行为;而效果研究则是经历了强效果(如皮下注射^[1])、有限效果(如加强理论^[2])到弱效果(如信息处理范式)的转变过程,并且因影响因素复杂,至今研究结论争论不一。

随着其他学科的发展,特别是儿童发展心理学、社会学习理论等研究发现,青少年及儿童的一个特性,便是模仿。特别是青少年及儿童易被与他们年龄、性别相似的角色所吸引,进而模仿其言行。^[3]一些关于儿童对媒介内容模仿的研究发现,媒介构建了儿童心目中的“社会现实”,提供了生活和行为的标准和概念,以及幻想、白日梦和情绪波动等内容。^[4]媒介在建构过程当中,存在一个本质特征——“媒介是有选择地建构现实”,如框架理论^[5]、涵化理论^[6]等都提到媒介内容对社会环境的扭曲呈现,特别是媒介刻板印象的问题。同时也有研究指出,很多暴力欺凌现象就源于社会性别的刻板印象。^[7]所以,本研究重点不在于媒介效果的强弱之争,而是聚焦媒体建构本质,探究影片内容的建构逻辑。目前对电影如何建构青少年及儿童攻击行为的研究尚少,从刻板印象的角度解读留存较大空白,开展相关研究十分有必要。

鉴于此,基于电影有选择建构现实和刻板印象的理论视角,本研究采用内容分析方法,探究电影是如何呈现青少年及儿童的攻击行为,特别关注电影是如何运用刻板印象来刻画青少年及儿童攻击

行为。相较于以往的内容分析与媒介效果研究,本研究的创新之处在于,受媒介有选择建构现实和刻板印象的理论启示,旨在梳理出我国电影刻画青少年及儿童攻击行为的刻板呈现,特别是对影片建构的青少年及儿童攻击行为的动态关系进行相关性分析,深入理解电影生产制作背后的逻辑,以及各元素背后的关联度,以此来提升电影制作方、剧作家、家长或监护人对儿童观影的重视。

二、基本理论与研究假设

(一) 攻击行为的相关概念

1. 攻击行为和暴力行为

攻击行为(aggression behavior)是媒介效果研究领域的热点主题,至今学界对这一概念还未达成共识。目前对“攻击行为”“暴力”以及“媒介暴力”概念做出清晰定义的学者有 Bushman 和 Anderson,认为攻击行为是指故意对他人造成伤害的行为;^[8-9]暴力(violence)是指以极端方式伤害(如谋杀、死亡、受伤)为目的,故意对他人造成严重的身体伤害;^[10]媒介暴力(media violence)则是暴力的衍生概念。Bushman 认为采取任何极端方式对媒介角色造成严重伤害的行为都属于媒介暴力,这些媒介角色包括真实的人或动物、虚构的人物或卡通人物,^[11]Anderson 则认为所有的暴力行为均属于攻击行为的范畴,但是攻击行为不一定是暴力行为。^[9]总体来看,二者对攻击行为的定义未整合已有与攻击行为相关的概念,仍缺乏具体可操作化概念,故下文将从表现形式与发展两个角度对相关概念进行整合阐释。

2. 从表现形式区分攻击行为

攻击行为的本质是有意意图地伤害他人,其核心要素包括伤害意图、伤害行为以及社会评价。^[12]但是因情境激发的不同,分类也呈现多样化。攻击涵盖了一系列因为年龄、严重程度、受害者看法不同而不一样的行为。^[13]Valkenburg 和 Piotrowski 通过对以往研究的梳理,将攻击行为分为直接攻击行为和间接攻击行为。^[14]常见的直接攻击行为,主要指的是直接攻击他人身体的肢体动作,其特点是直接性和公开性,如打架、推搡等;间接攻击行为,也被称作社会或关系型攻击,其特点是间接性和隐蔽性,主要目的是破坏他人关系、自尊心、社会地位等,使其心理受到伤害。^[15-16]间接攻击行为是由间接(indirect)^[17]、关系(relational)^[18]和社交(social)^[19]三个概念整合而来的,这三个概念有相同之处也有不同之处:间接攻击主要是指社会排挤、忽视他人等方式,如通过背后传流言、八卦等排挤他人。^[20]本研究整合这些概念的主要特征,认为间接攻击主要通过散布谣言,试图让同龄人在社会团体中备受排挤,进而使得他人心理受到伤害。

3. 从发展角度看攻击行为

从发展的视角来看,不同年龄的儿童具有不同程度的攻击行为,主要分为学龄前儿童(小于6岁)和青少年。研究表明,儿童青春期(11岁左右)是攻击行为转变的关键节点,原本属于早期儿童的一些攻击行为,如打架、肢体冲突,在这个阶段会演变为暴力行为,因为引发的伤害后果较为严重。^[21]主要在于儿童生理的快速发育具有潜在的危害力,如我国将最低刑责年龄定为12岁^①,将此考量进来,儿童致他人重伤的行为视作暴力行为。另一方面,一些追踪长期效果的研究表明,青少年直接攻击行为包括身体攻击(physical aggression),威胁和言语辱骂(verbal abuse)及偷窃,这些攻击行为具有显著性效果;而在低龄儿童时期的幻想性攻击行为(playful & fantasy aggression)研究中并没有发现显著效果。^[22-23]幻想性攻击行为指的是魔法之类的行为,其效应不显著的原因在于,儿童在七八岁便能区分开幻想和现实。^[24]故本研究不将其作为攻击行为的一个单独类别来考量,而是将其作为

^①《中华人民共和国刑法修正案》(十一)中将刑法第十七条修改为:“已满十六周岁的人犯罪,应当负刑事责任。”“已满十四周岁不满十六周岁的人,犯故意杀人、故意伤害致人重伤或者死亡、强奸、抢劫、贩卖毒品、放火、爆炸、投放危险物质罪的,应当负刑事责任。”“已满十二周岁不满十四周岁的人,犯故意杀人、故意伤害罪,致人死亡或者以特别残忍手段致人重伤造成严重残疾,情节恶劣,经最高人民检察院核准追诉的,应当负刑事责任。”

攻击行为的特征来研究。由此,提出第一个研究问题:电影是如何刻画真实性和幻想性的,其在青少年及儿童攻击行为中又呈现什么样的特征?

间接攻击在儿童早期主要表现为“我不是你的朋友,除非你按照我的要求来做”“如果别人不做某事,就不邀请别人参加聚会,结束友谊”“胁迫别人做某事”“不听惹自己生气的人的话”等,随着儿童语言等能力的提高,这些行为在青少年时期趋于稳定发展。依据 Forrest 等学者做的因子分析和 Coyne 学者针对电视节目的内容分析研究,间接攻击行为进而又被细分为三个类别:社交排斥 (social exclusion) (如散布流言蜚语伤害他人)、恶意嘲讽 (malicious humor) (如在背后搞小动作)、引发他人内疚感 (guilt inducing) (如给别人施加心理负担)。^[25-26] 其中很多研究指出,社交排斥很容易增强青少年产生攻击行为的倾向,特别是在被同龄人拒绝与攻击行为之间相互影响。^[27]

综上,本研究将电影中青少年及儿童的攻击行为依据表现形式、伤害程度区分为以下的内容(参考表1)。并提出第二个研究问题:国产电影刻画的青少年及儿童攻击性行为特点如何?其数量如何?其中,直接攻击行为、间接攻击行为、暴力行为的特点,以及最主要的表现分别是什么?

表1 青少年及儿童攻击行为的概念界定

		特点	类别	定义	主要表现(测量)
媒介中的攻击行为	直接攻击行为	直接性、公开性	身体攻击	直接伤害他人身体的肢体动作攻击	如击打、撞击、推、踢、挤压、按住和投掷物体等
			暴力行为(媒介暴力)	指的是以极端方式的伤害、以伤亡为攻击目的,严重危害他人生命安全	使用枪、刀具等,强奸、抢劫和杀人等
	间接攻击行为	间接性、隐蔽性	间接攻击	主要通过散布流言、试图让同龄人在社会团体中倍受排挤等,破坏他人社会关系,使得他人心理受到伤害	社交排挤、恶意嘲讽、引起内疚等

(二) 媒介描绘攻击者的刻板印象

媒介刻画攻击行为集中在暴力方面,主要是针对少数民族、女性等弱势群体方面,如黑人群体在媒介中常被刻画为暴力分子。^[28] 而且媒介刻画攻击行为存在美即是好 (What is beautiful is good) 的特征,即倾向将攻击行为与美好的事物联系在一起。许多社会心理学研究指出,人物形象存在美即是好的刻板印象^[29],即是长相漂亮的人物会比长相一般的拥有更多良好品质和更满意的生活结果^[30-31],这种刻板印象在中西方文化中均有体现^[32]。一项关于刻板印象的元分析研究也指出,人们会受到美即是好的强烈影响,从而去评价个人的社会能力,即是人们期望漂亮人物可以具有更多社交能力或者良好的品质。虽然媒介刻画“美是好的”和“丑是坏的”的内容有时候并不一致,但这两者经常在媒介刻画中产生勾连^[33],尤其是在电影媒介的刻画中最为严重。有研究对电影的人物特征进行内容分析时发现,长相好看的人物会具有良好的品质,与攻击性行为联系较弱^[34]。

Coyne 等人通过对英国电视节目中的间接攻击行为进行内容分析发现,有吸引力的攻击者更加倾向使用间接攻击行为,长相不漂亮的攻击者倾向使用直接攻击行为;^[25] Martins 等对美国电影进行内容分析时,也发现了媒介刻画更倾向于有吸引力的人物使用间接攻击行为。^[35] 这些媒介研究与

“美即是好”的刻板印象研究也是一致的,媒介刻画擅长将长相美丽的人物与幸福美好生活勾连在一起。由此,提出本研究的第一个假设:

H1:电影刻画倾向有吸引力的电影人物实施间接攻击行为,无吸引力的电影人物实施直接攻击行为

Coyne等学者对迪斯尼动画电影中的间接攻击进行内容分析时发现,反面人物(如坏蛋)更多地使用间接攻击。^[36]但是动画电影在美国电影协会(MPAA)的评级中属于G级^①,其受众主要是儿童,其本身就存在很少的暴力内容,而有研究在对美国青少年电影进行内容分析时发现,间接攻击行为更多地被普通人物角色实施,暴力行为则多被反面人物实施^[35]。由此,提出本研究的第二个假设:

H2:电影刻画倾向正面电影人物实施间接攻击行为,反面人物使用直接攻击行为

有研究运用内容分析法进行研究时发现,媒介刻画有吸引力人物的间接攻击行为是正义和奖赏的^[25,37],对于聪明机智、长相好看的英雄人物采取的暴力行为,媒介刻画很少带有惩戒性。^[38]同时,在当前的电视媒体中,大部分的攻击性行为均未刻画其产生的一些负面伤害结果,如动画片《卑鄙的我》,小黄人的一系列攻击破坏行为均没有受到惩治。此外,那些善良勇敢、长相漂亮人物实施的攻击行为多会被赋予拯救人类的使命。由此,本研究提出以下假设:

H3a:电影刻画有吸引力的人物使用攻击行为会更加具有奖赏性

H3b:电影刻画正面人物使用攻击行为会更加具有奖赏性

H4a:电影刻画有吸引力的人物使用攻击行为会更加具有正义性

H4b:电影刻画正面人物使用攻击行为会更加具有正义性

媒介刻画中还存在另一个特征——性别差异。女性时常被视作观察对象,如传统女性特征、美的象征、性的对象等。^[39]许多使用内容分析法的相关研究发现,媒介对性别的刻画集中表现为两大鲜明特征,强调“超级男性气质”和“超级女性气质”(即男性多被媒介刻画为暴力、性态度强硬、渴望行动和冒险等;女性多被刻画为依附于男性,^[40]其常被描绘为年轻漂亮、富有同情心、浪漫温柔。^[39]在对比男女形象差异的研究方面,男性角色始终要比女性角色占据更多主导优势,且男性角色会更更多地被刻画为攻击性、威胁性,女性角色则在言语上会更加尖酸刻薄、具有敌意^[41],如有研究分析新闻报纸上对奥运会中男女运动员的报道,验证了男权文化主导下的一个普遍假设,即体育新闻中男性会比女性获得更多的关注和有利的画面。^[42]Feshbach分析了喜剧中的间接攻击行为,发现媒介刻画女孩参与间接攻击(93%)要远多于男孩(40%)。^[16]由此本研究提出假设:

H5:电影刻画倾向男性角色实施直接攻击行为,女性角色实施间接攻击行为

幽默诙谐性是指电影人物角色在攻击过程中,为取悦受众而特意使用的语言或者行为。^[38]有研究表明,电影描绘攻击行为的时候添加的幽默性(humor)元素,可能致使暴力的严重性或后果变得微不足道,进而增加侵略的可能性。^[43]所以,本研究提出问题三,电影刻画的青少年及儿童攻击行为的幽默性呈现什么样的特征?

三、研究方法

(一)数据说明与样本标准

豆瓣电影作为国内主要的观影参考平台,其豆瓣评分具有较高认可度,电影简介资料齐全。在电影资料获取方面,研究运用网络爬虫技术,在豆瓣电影官网上获取青少年相关话题电影,具体为将地区选项设为“中国大陆”,主题特色类别选定为“青春”,以“标记最多”为第二关键词,旨在获取在青春主题类别里观看人数(或者讨论热度)相对高的电影样本,抓取“电影名称”“上映年份”“语言”“片长”“豆瓣评分”“评价人数”信息,将语言设定为“普通话语言”,同时将海外制片电影(语言为英

^①G级是美国电影协会出台的电影分级制度中的标准之一,是指观看电影没有年龄的限制,所有人都可以观看。

语)进行剔除,最后获得487部“普通话语言”国产电影。

参考相关学者的研究,青少年及儿童电影的筛选标准:①剧情故事主线围绕儿童或者青少年展开,②影片主要核心人物是青少年及儿童。^[44]去除掉不相关内容后,根据电影资源的可得性,最终获得49部符合标准的青少年及儿童题材电影作为本研究的分析样本。

(二) 变量测量与编码说明

1. 攻击者性别

因影片类型涉及故事片与动画片,攻击者性别编码分为男性、女性、男女都有、其他(动物)。群体攻击编码为“男女都有”,对动画片角色性别而言,第一权重会依据拟人化视觉程度编码,其次是综合配音效果、电影场景中的其他信息判断,如台词用的是“她”还是“他”。如《妈妈咪鸭》中的“鸭子姐弟”无任何拟人特质,编码为其他(动物)。

2. 攻击者年龄

攻击者的年龄时期主要分为少年时期(小学生、初高中生,2~18岁)、青壮年时期(大学生,工作者,19~65岁)、老年时期(65岁以上);以及其他综合信息,如“是否在社会中担任一定的职位”“社会角色如何”进行判断。

3. 攻击者的吸引力

攻击者的吸引力主要是基于电影人物的外表长相进行划分,包括有吸引力、一般、无吸引力三类。女性有吸引力的特征是大眼睛、皮肤白皙、五官立体、笑容灿烂、身材苗条等;男性有吸引力的特征是身材壮硕、有肌肉、五官立体帅气、笑容灿烂等。^[45]一般吸引力则是整体表现较为普通。无吸引力体现为长相丑陋,不具备明显的吸引特征。同时,编码中也会综合其他信息,如动画角色,除了形象设计方面,也会考虑到影片中其他角色的评价、传统文化、时下青年文化因素等综合判断。如台词中有出现“她/他在朋友间很受欢迎,是校花、校草”相关内容。

4. 攻击行为类别

攻击行为类型分为三种:身体攻击、间接攻击、暴力行为。间接攻击行为的二级类别有:社交排斥(如散布流言蜚语伤害他人)、恶意嘲讽(如在背后搞小动作)、引发他人内疚感(如给别人施加心理负担)。^[26,36]如动画角色采用身体某个部位去攻击、带有魔法工具的攻击一般编码为身体攻击,造成严重伤害的行为(流血、伤亡等)编码为暴力行为。

5. 攻击行为的奖惩属性

攻击行为的奖惩属性,指的是攻击行为发生后,是否随后会带来惩罚。每一个攻击行为都会被记录为“是”“否(惩戒)”“没有提及”。

6. 攻击行为的正义属性

攻击行为的正义性,编码记录为“是”或“否”。正义的攻击行为在电影中被描绘为社会制裁,或者是为了实现美好理念的必要行为(如人类和平、英雄主题、惩治恶人)。^[46]

7. 攻击行为的真实属性

攻击行为的真实性,指的是攻击行为是真实类还是幻想类,编码记录为“真实”或“幻想”。如一些带有魔法性质的攻击,是幻想类别;涉及辱骂、打架斗殴等攻击行为则编码为真实类别。

8. 攻击行为的幽默属性

攻击行为的幽默性是指电影为讨观众喜爱而设置的桥段或者特定动作,记录分为“是”或“否”。

四、研究结果

(一) 信度分析

编码工作在2020年1月3日至1月31日期间进行,由深圳大学的三位研究生负责。三位编码

员共分析了 49 部电影作品(总计 4743 分钟),其中动画片占比 42.857%(21 部),故事片占比 57.143%(28 部),详情可见附件内容。为确保编码员之间的信度,在编码工作正式开始前对三位编码员间的信度进行了检测:三位编码员共同对 5 部电影进行独立编码,编码数量占总样本量的 10%(总样本量为 49 部电影)。信度检测使用 R 3.5.1 软件中的“irr”包,计算主要变量的 Krippendorff 的 alpha 值。发现攻击性的性别(0.9)、攻击者的吸引力(0.822)、攻击行为的类型(0.922)、攻击行为的真实性(0.707)、攻击行为的正义性(0.818)、攻击行为的幽默性(0.732)、攻击行为的奖赏性(0.798),信度数据均大于 0.7,说明编码员之间具有较高的信度。

(二)变量描述与假设检验分析

1. 攻击行为特征的基本情况

电影中充斥着攻击行为(表 2),其中暴力行为占比(50.624%)超过一半,间接攻击行为(26.381%),身体攻击行为(22.995%)最少。攻击行为出现次数最多的电影是《秦时明月之龙腾万里》(84 个攻击行为,每 1.16 分钟有一个攻击行为出现)、《哪吒之魔童降世》(72 个攻击行为,每 1.52 分钟有一个攻击行为出现)、《龙之谷:破晓奇兵》(67 个攻击行为,每 1.38 分钟有一个攻击行为出现)、《西游记之大圣归来》(62 个攻击行为,每 1.44 分钟有一个攻击行为出现)。其中,青少年及儿童的攻击行为有 692 个,主要来自《哪吒之魔童降世》《龙之谷:破晓奇兵》《西游记之大圣归来》。

表 2 总体攻击行为的描述统计

攻击行为的类型		频数	比例(%)	每小时出现攻击行为(次)
身体攻击		258	22.995	3.264
间接攻击	社交排挤	84	28.378	1.063
	恶意嘲讽	172	58.108	2.176
	引起内疚	40	13.514	0.506
	总计	296	26.381	3.745
暴力行为		568	50.624	7.185
总计		1122	100	14.194

表 3 青少年及儿童人物攻击行为主要变量的统计

变量	类别	频数	比例(%)	变量	类别	频数	比例(%)	
性别	男	435	62.861	真实性	真实	368	53.179	
	女	176	25.434		幻想	324	46.821	
	都有	56	8.092	正义性	是	160	23.121	
	其他	25	3.613	幽默性	是	175	25.289	
吸引力	有吸引力	415	59.971	攻击行为类型	身体攻击		205	29.624
	一般吸引力	229	33.092		间接攻击	社交排挤	67	33.168
	无吸引力	48	6.936			恶意嘲讽	111	54.95
人物类型	正面人物	349	50.434			引起内疚	24	11.881
	普通人物	216	31.214			总计	202	29.191
	反面人物	127	18.353		暴力行为		285	41.185
					总计		692	100

青少年及儿童攻击行为的统计结果发现(表3),电影描绘排名靠前的攻击行为是暴力行为(41.185%),其最常见的是打架斗殴(31.768%);间接攻击(29.191%),其中社交排挤中最常见的是“八卦”(17.808%)、叫他人离开(滚)(15.069%)、背后批评他人(13.698%),恶意嘲讽中最常见的是公共场合嘲笑他人(27.777%)以及侮辱他人的言语(26.984%);身体攻击(29.624%),其中朝别人扔东西(24.14%)和用手击打或者捶打(24.14%)出现最多。这些攻击行为45.665%发生在陌生人之间,34.249%发生在朋友之间,且62.861%为男性角色、59.971%为有吸引力的人物、50.434%为正面人物实施,且这些攻击行为53.179%具有真实性(如打架斗殴、辱骂行为),23.1%具有正义性和25.3%具有幽默性。

2. 攻击行为特征的相关性分析

吸引力。实施身体攻击行为中有吸引力的人物(32.5%),实施间接攻击行为中一般吸引力的人(38%),实施暴力行为中无吸引力的人(81.3%)等排名相对靠前。攻击者吸引力和攻击行为类型的卡方检验显著,说明攻击者吸引力与攻击行为类型之间存在差异, $\chi^2(d=4, N=692)=43.398, p<0.001, V^*=0.177$,相关强度^①为“小相关”^[47]。多重比较发现,一般吸引力人物更加倾向实施间接攻击行为,无吸引力的人物更加倾向实施暴力行为。所以假设H1得到部分支持。

人物类型。实施身体攻击行为中最多是“正面人物”(35.8%),最少是“反面人物”(15.7%);实施间接攻击行为中最多是“普通人物”(50%),最少是“反面人物”(16.5%);实施暴力行为中最多是“反面人物”(67.7%),最少是“普通人物”(22.2%)。攻击者人物类型和攻击行为类型的卡方检验显著, $\chi^2(d=4, N=692)=101.15, p<0.001, V^*=0.27$,相关强度为“中相关”^[47]。多重比较发现,正面人物倾向实施身体攻击行为,反面人物倾向使用暴力行为。所以假设H2得到部分支持。

假设H3的验证结果表明(表4),攻击者人物类型和攻击行为奖赏性的卡方检验显著, $\chi^2(d=6, N=692)=22.123, p<0.05, V^*=0.126$,相关强度为“小相关”^[47]。多重比较发现,有吸引力人物倾向刻画攻击行为具有奖赏性,不倾向于刻画攻击行为的奖赏性没有提及;一般吸引力人物的攻击行为的奖赏性没有提及,故假设H3a得到支持;人物的吸引力和攻击行为奖赏性的卡方检验显著, $\chi^2(d=6, N=692)=42.53, p<0.001, V^*=0.175$,相关强度为“小相关”^[47]。多重比较发现,正面人物攻击行为倾向刻画为具有奖赏性,普通人物攻击行为的奖赏性不会被提及刻画,反面人物攻击行为的既会刻画奖赏也有惩戒,故假设H3b也得到支持。

对H4的分析结果表明(表5),人物的吸引力和攻击行为正义性的卡方检验显著, $\chi^2(d=2, N=692)=56.762, p<0.001, V^*=0.286$,相关强度为“中相关”^[47]。多重比较发现,有吸引力人物倾向刻画攻击行为具有正义性,一般吸引力人物和无吸引力人物倾向刻画攻击行为不具有正义性,故假设H4a得到支持。攻击者人物类型和攻击行为正义性的卡方检验显著, $\chi^2(d=2, N=692)=128.22, p<0.001, V^*=0.43$,相关强度为“中相关”^[47]。多重比较发现,正面人物倾向刻画攻击行为具有正义性,普通人物和反面人物倾向刻画攻击行为不具有正义性,故假设H4b得到支持。

性别。实施身体攻击行为多来自“其他”(52%),最少是“男女都有”(19.6%);实施间接攻击行为中多来自“男女都有”(50%)、“女性”(42.6%),最少是“其他”(4%);实施暴力行为中多来自“男性”(48.3%)、“其他”(44%),最少是“女性”(26.7%)。结果表明,攻击者性别和攻击行为类型的卡方检验显著,故性别与攻击行为类型存在显著差异, $\chi^2(d=6, N=692)=53.335, p<0.001, V^*=0.196$,相关强度为“小相关”^[47]。多重比较发现,女性角色倾向实施间接攻击行为,男性角色倾向实施暴力行为,故假设H5得到支持。

^①Cohen 标准将用于评估相关系数,以确定关系的强度或效应大小,其中0.10和0.29之间的相关系数表示小关联;0.30和0.49之间的系数表示中关联,以及0.50以上的系数表示大关联。

表4 攻击者特征与攻击行为奖赏性列联表

变量		攻击行为的奖赏性			
		是	没有提及	否(惩戒)	都有
人物的吸引力	有吸引力	149(3.3 [*])	114(-3.8 [*])	97(0.5)	55(0.1)
	一般吸引力	57(-2.5)	97(3.7 [*])	50(-0.4)	25(-1.2)
	无吸引力	10(-1.6)	17(0.4)	10(-0.3)	11(2.1)
人物类型	正面人物	129(3.3 [*])	101(-2.3)	82(0.5)	37(-2)
	反面人物	45(1.1)	32(-2.1)	20(-2.1)	30(3.9 [*])
	普通人物	42(-4.5 [*])	95(4.2 [*])	55(1.2)	24(-1.1)

注:括号里面为调整后的残差(adjusted residuals),*调整后的残差绝对值大于3

表5 攻击者特征与攻击行为正义性列联表

变量		攻击行为的正义性	
		是	否
人物的吸引力	有吸引力	136(7.4 [*])	279(-7.4 [*])
	一般吸引力	24(-5.5 [*])	205(5.5 [*])
	无吸引力	0(-3.9 [*])	48(3.9 [*])
人物特征	正面人物	143(11.2 [*])	206(-11.2 [*])
	反面人物	1(-6.6 [*])	126(6.6 [*])
	普通人物	16(-6.6 [*])	200(6.6 [*])

注:括号里面为调整后的残差(adjusted residuals),*调整后的残差绝对值大于3

五、讨论与结论

(一)主要发现与结论

本研究基于电影有选择性地建构现实和建构刻板印象的理论视角,围绕电影如何建构攻击行为而展开,揭示了青少年及儿童的攻击信息环境。经过分析,研究发现以下结论。

1. 电影中充斥着攻击行为画面,暴力行为排名第一

电影中充斥着攻击行为画面,在于我们对攻击行为的定义进行了整合。相对于以往只分析暴力行为的研究而言,本研究包含间接攻击行为,如传播八卦流言、诽谤他人等。并且,我们发现间接攻击行为常出现在青春校园题材当中,特别是朋友关系中,如《闪光少女》《夏洛特烦恼》《老师好》等影片当中有较多同学争论、排挤的画面。暴力行为较常出现在动画片中,如《龙之谷:破晓奇兵》《哪吒之魔童降世》,主要在于宣扬少年英雄惩恶扬善的精神。

2. 电影多刻画攻击行为的真实性,较少刻画幽默性和正义性

真实性的攻击行为主要体现为一些打架、纵火、辱骂等行为;而幻想类主要是一些使用魔法工具的行为,较常在动画片中出现。在本研究中,真实性和幻想性的出现比例相当,这是因为选取的动画片样本较多。真实性常见于间接攻击行为,如《闪光少女》中出现的奚落和嘲讽式语言攻击;而幻想性则是常见于动画片中的暴力行为。造成这一现象的原因,可能是动画片主要依靠技术完成,制作起来相对现实中的暴力行为较容易,并且能够带来更加强烈的视觉效果。本研究也发现,整体上攻

击行为的幽默性元素较少,这也较符合常理,因为攻击他人并不是为了搞笑。

3. 电影建构了一个不良的拟态环境,存在性别、长相等偏差

电影刻画攻击行为存在一定的性别刻板偏见——常将男性、长相丑陋的人物刻画为暴力的,常将女性、长相一般的人物刻画为实施间接攻击。如《老师好》中刻画的学生形象就十分鲜明,桀骜不驯的混混洛小乙、鬼灵精怪的王海都是比较典型的男性角色,而女性角色更多是爱八卦、斤斤计较,如虚荣张扬的关婷婷。这与我国青少年及儿童的性别教育也存在着巨大联系。传统的性别教育观念带有严重的性别刻板印象,认为女性是依附于男性生存的,且处于被动、服从的地位,而男性才是主导者。^[48]有学者对我国小学语文课本中出现的人物形象进行分析发现,男性担任主角的课文是女性的4.3倍;在能力方面,课文多将女性描述为无知低能,而男性则是智慧渊博的人才;在性格方面,女性多被描绘为小气、计较等,男性则具备勇敢、正直的品质。^[49]电影对性别的污名刻画可能会强化青少年及儿童对性别的认知偏差,如认为男孩是勇敢暴力的,而女孩则是惯用耍手段、背后使伎俩的。

4. 电影刻画存在“美即是好”的刻板偏见

电影善于强化个人英雄主义的创作和宣扬,将长相好看、正面人物的攻击行为赋予奖赏性和正义性。这些攻击行为多数带有明显的奖惩性质,一定程度上起到合理化暴力行为的作用。如哪吒、孙悟空虽然很调皮捣蛋、到处打架、惹是生非,但是基本都是秉持为人除害的主旨,从而受到百姓的喜爱。电影刻画这些攻击行为具有奖赏性,因儿童的自我判断能力较低,可能会强化其认为攻击行为的合理性,如认为正面人物(如英雄角色)采取的行为就一定是正确的。

通过对暴力、间接攻击突出的电影编码数据进行观察,不难发现电影制作攻击行为的逻辑——电影传递的主题内容与儿童的阶段成长轨迹息息相关。具体为,动画片被认为是少儿观看的节目,所以暴力行为多以动画的形式呈现,并且这类攻击行为常带有正义、奖赏等性质。这符合少儿简单处理问题的逻辑认知,只存在对与错、奖与惩两个对立的思维方式。而间接攻击主要出自青春校园主题,与影片形式无关,如《上官海铃》虽采用动画制作,但是校园青春题材,剧中间接攻击行为出现的频率较高。并且电影刻画这些间接攻击行为不赋予正义性,且奖惩区别也不明显。如《闪光少女》中的主角在校人缘欠佳,对于校草的奚落和嘲讽,影片也没有给出过多正当理由,更多是个人喜好的差别。这基本符合青少年成长的思维特征:随着年龄的增长,其语言沟通能力和社会认知能力强化,看待诸如社会规范等问题会更加多元,带有强烈的个人色彩,促成间接攻击现象的增加。

(二) 启示与不足

1. 研究启示

相较于以往的研究,本研究对当前国产电影如何建构青少年及儿童攻击性行为动态关系进行梳理,整合攻击行为相关概念,补充人物角色与刻板印象的角度。通过分析发现,攻击信息普遍充斥在青少年及儿童电影中,电影刻画存在英雄主义色彩、性别、美即是好等刻板偏见。梳理这些攻击行为的动态关系,有助于社会净化儿童观影的环境。电影已无时无刻地渗透进人们的日常生活,悄无声息地影响着人们的社会认知和态度。为净化青少年及儿童观影环境,需要社会各方共同努力,为此提出以下建议:

(1) 应提升家长对电影内容适龄性判断的素养,着重强化学习识别欺凌信息的能力。这一素养可以帮助父母正确引导儿童观影,充分认识媒介内容,提高辨别能力。其次,加强对儿童媒介素养的培育。具有良好媒介素养的儿童,判断媒介信息时具有较好的甄别力,能够理智对待媒介信息。

(2) 电影监管机构应积极反思相关制度,推进法治力量的护航。制定适应社会主义精神文明建设的观影指南,以切合实际的电影年龄适宜性标准来保护未成年人的观影权益。特别是加强少儿电影节目的监管力度,打造真正意义上的全年龄段动画影片。其次,电影放映机构,如电视台、电影院

等应当承担社会责任,净化传播内容。大众媒介扮演着放大镜的作用,需要谨慎对待相关文化产品,做到严格筛查电影内容,如血腥暴力、侮辱性字词等,为儿童铸造第一道防护线,做好保护儿童心智健康的守门人。

(3)电影制作方在剧本创作和剧情表现上应更加慎重。重新审视制作的媒介内容,反思暴力表征是否得当,避免攻击行为对低龄儿童心智发展带来潜在负面影响。如对英雄、长相漂亮人物、男性暴力行为的刻画要把握好尺度。考虑到儿童的阶段成长特点,制作相应各个年龄段的影片进行启蒙认知,如分为学龄前、学龄儿童、青少年、成年人等类别适宜观看的电影内容,在制作中特别注意减少低幼儿童中的暴力动画,倡导青少年树立正确的交友观。最后,影片还应多传递人文关怀的理念,少一些社会偏见、污名化的刻画,以免对儿童认知造成误导。

2. 研究不足

本研究在获取电影资源的时候并不太理想,因电影缺乏分级类别,难以较为清晰的甄别属于青少年及儿童电影。同时,青少年及儿童的攻击行为是随着成长而不断变化的,即在不同年龄段表现方式不一。如幼儿多是为了争夺玩具而与伙伴产生矛盾,这一时期主要表现为直接攻击行为;随着儿童的语言沟通能力提高,其可能会通过辱骂等言语方式伤害他人,这一时期则是间接攻击行为将会突出。未来,电影需要进一步精细化,包括从影片主旨、表现手法、题材等方面区分,进一步专注研究学龄前儿童的攻击行为刻画,为低幼儿童的影片提供更为明确的制作规范,也为干预儿童的媒介教育提供更多指南。

参考文献:

- [1] D. K. Berlo. *Communication: An Introduction to Theory and Practice*. New York: Bolt, Rinehart, and Winston, 1960: 156, 189.
- [2] J. T. Klapper. *The Effects of Mass Communication*. New York: Free Press, 1960: 246-247.
- [3] P. M. Valkenburg. *Children's Responses to the Screen: A Media Psychological Approach*. New York: Routledge, 2004: 152-156.
- [4] B. Berelson, M. Janowitz. *Reader in Public Opinion and Communication*. New York: Free Press, 1966: 332, 415.
- [5] R. M. Entman. *Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm*. *Journal of Communication*, 1993, 43(4): 51-58.
- [6] G. Gerbner, L. Gross, N. Signorielli, et al. *The Demonstration of Power: Violence Profile No. 10*. *Journal of Communication*, 1979, 29(3): 177-196.
- [7] 卜卫, 刘晓红, 田颂云等. 校园性别暴力的媒介再现研究. *妇女研究论丛*, 2019, 1: 78-90.
- [8] R. A. Baron, D. R. Richardson. *Human Aggression*. 2nd ed. New York: Plenum Press, 1994: 461-463.
- [9] C. A. Anderson, B. J. Bushman. *Human Aggression*. *Annual Review of Psychology*, 2002, 53: 27-51.
- [10] B. J. Bushman, L. R. Huesmann. *Aggression* // S. T. Fiske, D. T. Gilbert, G. Lindzey. *Handbook of Social Psychology*. New York: John Wiley & Sons, 2010: 833-863.
- [11] B. J. Bushman. *Aggression and Violence: A Social Psychological Perspective*. New York: Routledge, 2016: 452-468.
- [12] 智银利, 刘丽. 儿童攻击性行为研究综述. *教育理论与实践*, 2003, 7: 43-45.
- [13] R. Loeber, D. Hay. *Key Issues in the Development of Aggression and Violence from Childhood to Early Adulthood*. *Annual Review of Psychology*, 1997, 48: 371-410.
- [14] P. M. Valkenburg, J. T. Piotrowski. *Plugged in: How media attract and affect youth*. London: Yale University Press, 2017: 156-184.
- [15] K. Björkqvist, K. Österman, K. M. J. Lagerspetz, et al. *Aggression, Victimization and Sociometric Status: Findings from Finland, Israel, Italy and Poland* // J. M. Ramirez, D. S. Richardson. New York: Nova Science Publishers, 2001: 111-119.
- [16] S. Feshbach. *The Role of Fantasy in the Response to Television*. *Journal of Social Issues*, 1976, 32(4): 71-85.
- [17] K. M. J. Lagerspetz, K. Björkqvist, T. Peltonen. *Is Indirect Aggression Typical of Females? Gender Differences in Aggres-*

- siveness in 11- to 12-year-old Children. *Aggressive Behavior*, 1988, 14(6) :403-414.
- [18] N. R. Crick, J. K. Grotpeter. Relational Aggression, Gender, and Social-Psychological Adjustment. *Child development*, 1995, 66(3) :710-722.
- [19] R. B. Cairns, B. D. Cairns, H. J. Neckerman, et al. Growth and Aggression: Childhood to Early Adolescence. *Developmental Psychology*, 1989, 25(2) :320-330.
- [20] J. Archer. A Strategic Approach to Aggression. *Social Development*, 2001, 10(2) :267-271.
- [21] S. Mannuzza, R. G. Klein, P. H. Konig, et al. Hyperactive Boys Almost Grown Up: Criminality and Its Relationship to Psychiatric Status. *Archives of General Psychiatry*, 1989, 46(12) :1073-1079.
- [22] L. K. Friedrich, A. H. Stein. Aggressive and Prosocial Television Programs and the Natural Behavior of Preschool Children. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 1973, 38(4) :1-64.
- [23] R. D. Parke, L. Berkowitz, J. P. Leyens, et al. Some Effects of Violent and Nonviolent Movies on the Behavior of Juvenile Delinquents. *Advances in Experimental Social Psychology*, 1977, 10: 135-172.
- [24] B. Gunter, J. McAleer, B. Clifford. Children's Views about Television. London: Avebury, 1991: 658-671.
- [25] S. Coyne, J. Archer. Indirect Aggression in the Media: A Content Analysis of British Television Programs. *Aggressive Behavior*, 2004, 30(3) :254-271.
- [26] S. Forrest, V. Eatough, M. Shevlin. Measuring Adult Indirect Aggression: The Development and Psychometric Assessment of the Indirect Aggression Scales. *Aggressive Behavior*, 2005, 31(1) :84-97.
- [27] M. R. Leary, J. M. Twenge, E. Quinlivan. Interpersonal Rejection as a Determinant of Anger and Aggression. *Personality and Social Psychology Review*, 2006, 10(2) :111-132.
- [28] G. S. Yang, B. Gibson, A. K. Lueke, et al. Effects of Avatar Race in Violent Video Games on Racial Attitudes and Aggression. *Social Psychological and Personality Science*, 2014, 5(6) :698-704.
- [29] K. Dion, E. Berscheid, E. Walster. What is Beautiful is Good. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1972, 24(3) :285-290.
- [30] I. A. Abramowitz, K. E. O'Grady. Impact of Gender, Physical Attractiveness, and Intelligence on the Perception of Peer Counselors. *The Journal of Psychology*, 1991, 125(3) :311-326.
- [31] T. F. Cash, R. N. Kilcullen. The Aye of the Beholder: Susceptibility to Sexism and Beautyism in the Evaluation of Managerial Applicants. *Journal of Applied Social Psychology*, 1985, 15(7) :591-605.
- [32] N. Y. Chen, D. R. Shaffer, C. Wu. On Physical Attractiveness Stereotyping in Taiwan: A Revised Sociocultural Perspective. *The Journal of Social Psychology*, 1997, 137(1) :117-124.
- [33] A. H. Eagly, R. D. Ashmore, M. G. Makhijani, et al. What is Beautiful is Good, but...: A Meta-analytic Review of Research on the Physical Attractiveness Stereotype. *Psychological Bulletin*, 1991, 110(1) :109-128.
- [34] S. M. Smith, W. D. McIntosh, D. G. Bazzini. Are the Beautiful Good in Hollywood? An Investigation of the Beauty-and-Goodness Stereotype on Film. *Basic and Applied Social Psychology*, 1999, 21(1) :69-80.
- [35] N. Martins, B. J. Wilson. Mean on the Screen: Social Aggression in Programs Popular with Children. *Journal of Communication*, 2012, 62(6) :991-1009.
- [36] S. M. Coyne, E. Whitehead. Indirect Aggression in Animated Disney Films. *Journal of Communication*, 2008, 58(2) :382-395.
- [37] L. D. Eron, J. H. Gentry, P. Schlegel, et al. Reason to Hope: A Psychosocial Perspective on Violence & Youth. Washington: American Psychological Association, 1994.
- [38] B. J. Wilson, S. L. Smith, W. J. Potter, et al. Violence in Children's Television Programming: Assessing the Risks. *Journal of Communication*, 2002, 52(1) :5-35.
- [39] G. Gerbner, L. Gross, M. Morgan, et al. Growing up with Television: The Cultivation Perspective// J. Bryant, D. Zillman. *Media Effects: Advances in Theory and Research*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1994: 246-257.
- [40] E. Scharrer. Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements. *Mass Communication and Society*, 2004, 7(4) :393-412.

- [41] G. Gerbner, L. Gross, M. Morgan, et al. Living with Television: The Dynamics of the Cultivation Process// J. Bryant, D. Zillman. Perspectives on Media Effects. Hilldale: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1986: 17-40.
- [42] J. Lee. Media Portrayals of Male and Female Olympic Athletes: Analyses of Newspaper Accounts of the 1984 and the 1988 Summer Games. International Review for the Sociology of Sport, 1992, 27(3): 197-222.
- [43] R. A. Baron. The influence of Hostile and Nonhostile Humor Upon Physical Aggression. Personality and Social Psychology Bulletin, 1978, 4(1): 77-80.
- [44] E. Behm-Morawitz, D. E. Mastro. Mean Girls? The Influence of Gender Portrayals in Teen Movies on Emerging Adults' Gender-Based Attitudes and Beliefs. Journalism & Mass Communication Quarterly, 2008, 85(1): 131-146.
- [45] D. Singh. Adaptive Significance of Female Physical Attractiveness: Role of Waist-to-hip Ratio. Journal of Personality and Social Psychology, 1993, 65(2): 293.
- [46] L. Berkowitz. Some Effects of Thoughts on Anti-and Prosocial Influences of Media Events: A Cognitive-neoassociation Analysis. Psychological Bulletin, 1984, 95(3): 410.
- [47] J. Cohen. A Power Primer. Psychological Bulletin, 1992, 112(1): 155-159.
- [48] 马锦华. 性别刻板印象与性别教育. 教育评论, 2000, 6: 35-37.
- [49] 佐斌. 小学语文课文内容的社会心理思考. 教育研究与实验, 1998, 1: 9-13.

A Study on Stereotypical Portrayal of Aggressive Behaviors of Adolescents and Children in Chinese Mainland Films

Su Xianglin (Guangzhou Daily Data & Digit Institute)

Feng Guangchao (Hong Kong Baptist University)

Abstract: Based on the theoretical perspective of movies' selective construction of reality and stereotypes, this study integrates the definition of aggressive behavior, and studies how Chinese movies construct aggressive behavior of adolescents and children, as well as the internal dynamic relationship of aggressive behavior characteristics. We found movies are inundated with aggression, and it constructs a bad pseudo-environment that focuses on gender bias and something beautiful is good. Specifically, male, ugly-looking characters are often portrayed to be violent, and female, average-looking characters are portrayed to engage in indirect aggressive behavior. The aggressive behavior of good-looking and positive characters is given reward and justice. The research conclusions interpreted the content of media portrayal from the perspective of stereotypes which helps to purify the environment of children watching movies and reflect on stereotypes cultural bias, and finally discusses the responsibilities and suggestions of all parties in society for children's viewing of movies.

Key words: media portrayal; aggressive behavior of adolescents and children; stereotype

■ 收稿日期: 2022-02-25

■ 作者单位: 宿湘林, 广州日报数据和数字化研究院; 广东广州 510308

冯广超(通讯作者), 香港浸会大学传理学院; 香港九龙塘

■ 责任编辑: 刘金波