

**突破機構**  
**香港青少年傳媒素養研究（敘事媒體）**  
**Research on Media Literacy of Hong Kong Youngsters (Narrative media)**  
**研究摘要**

研究於 2002 年 1 月尾至 3 月初進行，突破資訊研究組以隨機電話訪問形式，成功訪問本地 622 名 10 至 24 歲青少年，訪問成功率 30.4%，樣本標準誤差少於 $\pm 3.9\%$ 。

突破資訊研究組採用了早前發展完成的「傳媒素養」量表作為研究的量度工具，從受訪者對媒體的三方面判別能力出發，包括 1)對媒體質素的鑑賞、2)辨認媒體運作的動機、3)辨認媒體內容對應現實的真實程度，評估本地青少年對於電視、電影、流行曲、漫畫等敘事性媒體的判別能力。

**敘事性媒體的使用情況：**

1. **【看電視】** - 平均每天看電視 3.3 小時；3.1%受訪者無睇電視，18.8%每天看 5 小時或以上。
2. **【看連續劇】** - 平均每星期 3.6 天看電視連續劇；12.8%受訪者無睇連續劇，62.8%每星期看 4 天或以上。
3. **【看電影】** - 平均每月看電影 4.2 套（包括去戲院、看 VCD 或從電視上看）；12.1%受訪者無睇電影，24.0%每月看 5 套或以上；看電影的最主要途徑，41.8%是睇 VCD/DVD，36.9%去戲院，21.3%是從電視上看。
4. **【聽流行曲】** - 75.9%受訪者每星期都有聽流行歌，平均每日聽 1.7 小時；18.4%受訪者每日聽 3 小時或以上。
5. **【買流行曲 CD】** 71.5%受訪者最近一年有買過流行曲 CD，平均每月用 148 元（中位數 100 元）買流行曲 CD；40.6%受訪者每月用 100 元以上買流行曲 CD。
6. **【看漫畫】** - 57.2%受訪者最近一年有看過漫畫，平均每月看漫畫 4.5 本（中位數 2 本）；24%受訪者每月看漫畫 5 本或以上；61%受訪者只看日本及外地創作的漫畫，21.5%只看本地的漫畫，17.4%兩樣都會看。

**青少年傳媒判別力：**

1. 現受訪青少年接觸媒體的多寡，與他們三方面傳媒判別力的得分並無直接關係；
2. 對傳媒的判別力與受訪者的性別、他們父母的教育程度亦沒有明顯的關係。
3. 年紀較大及教育程度較高的青少年，對媒體質素的鑑賞（pearson  $r = .183$ ,  $p < .001$  及 spearman's  $\rho = .226$ ,  $p < .001$ ）辨認媒體內容對應現實的真實程度（pearson  $r = .173$ ,  $p < .001$  及 spearman's  $\rho = .204$ ,  $p < .001$ ）兩方面表現較好，相信是與個人的心智成熟程度有關；
4. 惟獨在辨認媒體運作的動機上，年齡的大小及教育程度的高低都同樣得分偏低，例如約四成多（42.8%）受訪青少年未能清楚指認出電影裡加入色情及暴力的鏡頭是為了吸引觀眾收看，顯示本地年青人普遍對傳媒運作動機的認知不足。

### 沉溺傾向與傳媒素養：

1. 研究顯示，15.1%受訪青少年有過度沉溺媒體的傾向，他們會經常或幾多出現一些情況，「當自己晌屋企的時候就一定要開著電視或者聽著流行歌」(89.2%)、「因為要追電視節目而留在家中，不願出街」(41.9%)、「睇漫畫睇到唔願訓覺」(33.3%)等。
2. 根據研究結果，有以上傾向的青少年在媒體的使用上較一般青少年高，例如每天看電視 (pearson  $r = .180$ ,  $p < .001$ )、聽流行歌 (pearson  $r = .172$ ,  $p < .001$ ) 的時間較長，每月看漫畫 (pearson  $r = .127$ ,  $p < .001$ ) 的數量亦較多。
3. 研究發現，此類青少年過度沉溺媒體的傾向與他們傳媒素養不足是有明顯關係，特別是對媒體質素的評估能力 (pearson  $r = -.215$ ,  $p < .001$ )，辨識媒體內容對應現實的真實程度兩方面明顯較弱 (pearson  $r = -.125$ ,  $p < .01$ )，他們此兩項的得分都較一般青少年為低。
4. 研究同時發現，有沉溺媒體傾向的青少年同時有仿倣傳媒內容的傾向，例如「在有意無意間去學習劇集、電影或者漫畫人物處理問題的方法」、「會代入歌詞、劇情或者電影角色，去諗自己的感情問題」。
5. 此結果指向，接觸以敘事性及故事為主的媒體越多，並沒有加強青少年對媒體的判別能力。若青少年對傳媒缺乏判別能力，容易引至在日常生活中過份沈醉於敘事性的媒體內容及出現沉溺的情況，並且增加仿倣媒體訊息的可能。
6. 研究又發現在受訪青少年中，11.0%經常或幾多出現仿倣傳媒訊息的行為，例如「會代入歌詞、劇情或者電影角色，去諗自己的感情問題」(48.5%)、「在有意無意間去學習劇集、電影或者漫畫人物處理問題的方法」(29.4%)。
7. 此類仿倣媒體的行為，與他們未能辨識媒體內容對應現實的真實性有明顯相關 (pearson  $r = -.115$ ,  $p < .01$ )，相信因而容易以媒體內容及橋段作為個人生活的參考。
8. 此結果與突破機構於1999年尾進行的傳媒與青少年研究(電視)的相近，該項研究顯示本地中學生有仿倣電視連續劇內容的行徑，而且未能清楚辨識電視連續劇內容對應現實的真實程度。是次研究正好證明青少年辨認媒體內容真實性能力的高低，與他們會否仿倣媒體訊息極有關連。

總結研究顯示，青少年多接觸各類型的媒體，對提高他們傳媒的判別能力並無幫助；相反，研究發現約一成半有沉溺使用媒體傾向的青少年，他們的傳媒判別能力明顯偏低，而且有較強仿倣媒體訊息的傾向。

突破資訊研究組認為，現時香港青少年日常接觸的媒體中，大部分是以敘事性及故事性的內容為主，因為容易吸引收看及追看。敘事性的內容較容易引發共鳴及仿倣，青少年面對大量敘事訊息時，必須能夠從中分辨它們對應現實的真偽，及辨認傳媒背後的動機，以免被傳媒誤導及操控。因此社會需要重視培養青少年對傳媒的判別能力，提高青少年的傳媒素養，相信可減少青少年在生活中過度依賴媒體或出現沉溺的傾向。

近年傳媒不斷以色情、暴力作為提高銷量的手法，對辨析能力較弱的青少年影響深遠，然而目前中、小學卻仍未將傳媒教育正式納入課程當中，實在令人擔憂。從是次研究所見，培養青少年對傳媒的判別能力，提高青少年的傳媒素養，以免被傳媒誤導及操控，實在刻不容緩。突破機構呼籲有關當局盡快將傳媒教育納入中、小學課程中，既能提高青少年的媒體素養，長遠亦能改善傳媒色情、暴力之歪風。

2002 年 11 月 突破資訊研究組 ( 研究員 : 陳之虎 )