

新媒体与青少年研究

梁永炽^① 梁靖雯^② 赵蒙眈^③

研究领域与概念界定

传播技术的日新月异吸引着社会各界的关注。尤其当新的传播媒体被广泛应用后，人们便不断反思它所带来的影响，特别是对儿童和青少年这一特殊群体的作用。在 20 世纪 20 及 30 年代，当动态影像技术不断进步并发展成为电影时，看电影成为一项普遍的家庭娱乐，早在此时就有学者注意到它对儿童的影响，相关研究亦随之出现。收音机继电影之后诞生，学术界随即关注它对儿童学习、情绪和社会适应（social adjustment）所产生的影响（Gruenberg, 1933）。电视出现于 50 年代，类似的研究亦陆续出现。例如在 50 年代美国政府就有针对电视对防范暴力的研究（Baker & Ball, 1969），随后在 70 和 80 年代，美国政府更为相关研究提供资助（例如，Pearl, Bouthilet, & Lazar, 1982; Surgeon General's Scientific Advisory Committee on Television and Social Behavior, 1972）。直到近年，随着电视游戏逐渐普及，儿童及青少年花在互联网的时间不断增长，关注互动传播媒体的社会影响则成为另一个研究热点（Leung, 2011; Turow, 1999）。

新媒体这一概念于 80 年代出现，而相关的传播研究有如雨后春笋般于 90 年代初陆续涌现，至今已超过 20 年历史。这 20 年间，不同领域的研究者尝试把新媒体放在不同的社会专业领域上作研究分析，希望为各种经典理论提供新视野。然而，虽然新媒体常被放在不同学术层面上进行分析，例如：发展性心理学、教育心理学、教育政策、文化研究、性别研究、社会学、医学及公共卫生等，学术成果虽然丰硕，但在各自各精彩的情况下，不同领域的学术少有互动和参照，而学者亦多集中其专长领域。例如从发展心理学的角度研究新媒体对儿童成长影响的学者，也许会忽略了社会赋权（social empowerment）在新媒体环境下的相关作用。另外亦有例子显示健康传播学者曾十分注重研

① 梁永炽现任香港中文大学新闻与传播学院教授、新媒体理学硕士课程总监和传播与民意调查中心主任，并任《中国传播期刊》（*Chinese Journal of Communication*）主编，1989 年获美国奥斯汀德克萨斯大学（The University of Texas at Austin）传播学博士学位，教学与研究范畴包括新信息技术的应用和影响、互联网研究和新传播科技的趋势等。

② 梁靖雯，香港中文大学新闻与传播学院博士研究生。研究兴趣包括媒介心理学、政治心理学和公民参与。

③ 赵蒙眈，现为香港中文大学新闻与传播学院硕士研究生。研究兴趣包括青年公民参与和数字政治。

究电视对青少年体重控制的影响，但在新媒体的发展下，电视也许已不再是唯一有影响力的媒体。本研究的目的，就是希望透过分析过去 20 年有关新媒体及年青人的文献，勾划出在传播学和其它跨领域学科的研究成果和方向，从而为不同学术范畴的学者提供一个重要参考。

在讨论研究方法和结果之前，先探讨一下在传播学上如何定义新媒体及青年人。新媒体一般指多样性的媒体形态及内容，交互式的信息及服务，而这些多样化的信息能随时随地（ubiquitously）在个人拥有的流动媒介，如智能手机、平板计算机上使用。Livingstone（1999，2002）提出新媒体应具“社交的创新性”及“科技的创新性”，“社交的创新性”包括四个特质：（1）沟通方式多样化（multi-agency），例如一个同样的讯息，可选择多个不同方式或途径去传递，例如手提电话、短讯服务（Short Messaging Service）、社交媒体（social media）等；（2）可使使用者从不同接口寻找和分享内容（multi-modality）并与有相同兴趣的人进行互动，例如 forum，ICQ/QQ，Facebook，YouTube，blogs，Twitter，Weibo，WhatsApp，和 WeChat 等；（3）可建立一个个人化的媒体平台（personalization），例如 e-paper，Facebook，webTV，TiVo；（4）高互动性（high interactivity），例如 video phone，teleconferencing，Wii，Net meeting，和 experiential computing 等。而“科技的创新性”是指媒体产品是旧有科技的延伸，并不停地演进，而这些产品均具智能性和互动性。

青少年期（adolescence）是指从未成熟的儿童期到进入独立成熟的成年期之间的阶段（Marcell，2007）。大致而言，儿童是指由出生至少年期，约 13 岁以前；而青少年是指少年期及以后，约 13 至 19 岁的青年人。不过，儿童、青少年与成年人之间的并没有清晰的年龄界限，而且由于社会观念、文化传统的差异，不同地区对青少年阶段的划分也不尽相同。在下文中，我们可以看到一些研究自我认知的学者倾向关注较为年轻的青少年（如 10 岁左右的群体），而一些研究公民参与的学者则倾向关注较为年长的青少年（如大学一二年级的学生）。不过，相似的看法是，他们都强调研究对象正处于一个可塑的过渡期，即生理、智力、情感、社会交往等方面都处于不断成长的阶段。

媒体技术与青少年的生活密不可分。例如，LaFrance（1996）提出了将媒体发展与世代相结合的说法：60 年代的儿童称为电视世代、70 年代的儿童称为电视游戏世代、80 年代的儿童称为任天堂世代，而 90 年代的则称为互联网世代。从休闲的角度去看，90 年代后的年青人的娱乐加入很多新科技元素（Leung & Lee，2005），并由科技及网上社群为主导，而这些新科技未必是所有家长都能使用和掌握的。

近 20 年来，学术界对新媒体与青少年关系的研究已经积累了十分丰富的成果。为了挑选出最为突出的学术文献进行分析与回顾，本研究选取了 16 本高质量的英文学术期刊。这是因为，一方面，西方，尤其是北美的相关研究起步较早，已有较为成熟的论文评审制度（blind review system）和丰厚的积累；另一方面，英文学术期刊数据库，尤其是社会科学引文索引（Social Sciences Citation Index，SSCI），对所收录的学术期刊有系统化的追踪纪录。期刊影响因子（journal impact factor）为

研究者提供了搜索高质量研究成果的依据。此外，本研究还系统地抽选发表在学术期刊的论文，并对样本进行统一的编码（包括封闭式编码和开放式编码）。有关抽样方法和编码过程的说明已附于本章末尾的附录。我们将在下文详细地回顾这一领域研究的重要特征，具体内容包括：基于封闭式编码归类统计而来的主要发展阶段和研究取向；以及，基于开放式编码提炼而成的七大类研究主题，和各主题下对应的代表作者和具体理论运用。

分析与回顾

领域的发展阶段及相关特征

于按年论文发表数量的分析（见图1）发现，新媒体与青少年的研究一直处于增长状态。在经过90年代初的短暂起步阶段后，论文发表数量逐步递增，而且每年增长幅度越来越大，过去5年更是增长的高峰。由此推论，未来数年该领域的研究成果仍会持续增长。

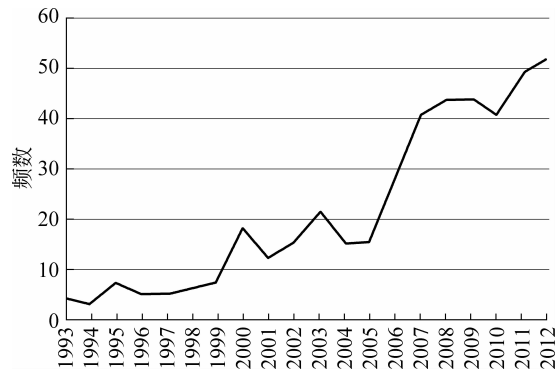


图1 论文发表数量

为了更好地描述近20年间的变化，我们以每5年一组把时间跨度划分成4个阶段。从表1可以观察到这些阶段的特征。1993年至1997年是“起步”阶段，每年只有少量相关的研究发表。1998年至2002年是第一个“发展小高潮”，论文发表数量出现了明显的增长。2003年至2007年是“加速发展”阶段，发表的研究成果急速增加，不过这也是一个不太稳定的时期（标准差=9.41，大于其它三个阶段），呈现出较大的波动。2007年至2012年是“稳定发展”阶段，研究成果的发表维持快速增长。

当把研究阶段和研究所关注的媒体类型交叉分析时（见表2），我们可以进一步看到对不同媒介技术关注程度的历史变化。有关传统网的使用（即基于web 1.0技术的网络应用）的研究最多

(38.57%)，主要包括浏览新闻网页或使用搜索服务，均是网络服务商提供的单向服务。其次，有关青少年如何使用广播媒体的研究也为数不少(34.53%)。这些媒体包括电视、广播、电影和流行歌曲等。电视的使用则长期倍受关注，相关的研究集中在色情与暴力的节目内容对青少年产生的潜在影响。对社交媒体使用的研究则居第三位(21.75%)，这类媒体出现在 web 2.0 时代，以由用户参与生产内容(user-generated content)为主的服务，包括网络论坛、图片视频分享服务，和社交网络服务(social networking service)。由于这些服务大大提升了社会互动的方式，因此近年来也备受重视，成为计算机辅助传播(computer-mediated communication)的另一个重要分支。另外，游戏(17.95%)、印刷媒体(9.42%)和移动媒体(6.95%)的使用也被受关注。尤其是随着移动设备的不断普及，对移动设备和应用(例如智能手机和平板计算机)的研究也日趋丰富。

表 1 论文发表数量(分阶段)

阶段	年份	均值	标准差	频数	百分比
1. 起步	1993—1997	5.80	1.33	29	6.50%
2. 发展小高潮	1998—2002	12.60	4.59	63	14.13%
3. 加速发展	2003—2007	24.80	9.41	124	27.80%
4. 稳定发展	2007—2012	46.00	3.95	230	51.57%
总计				446	100.00%

表 2 不同时期研究所关注的媒体类型

媒体类型	阶段				总计频数 (%)
	起步	发展小高潮	加速发展	稳定发展	
	1993—1997	1998—2002	2003—2007	2008—2012	
	频数 (%)	频数 (%)	频数 (%)	频数 (%)	
1. 印刷媒体	3 (10.34%)	6 (9.52%)	13 (10.48%)	20 (8.70%)	42 (9.42%)
2. 广播媒体	23 (79.31%)	40 (63.49%)	46 (37.10%)	45 (19.57%)	154 (34.53%)
3. 传统网络服务	1 (3.45%)	14 (22.22%)	49 (39.52%)	108 (46.96%)	172 (38.57%)
4. 社交媒体	0 (0%)	3 (4.76%)	23 (18.55%)	71 (30.87%)	97 (21.75%)
5. 移动媒体	0 (0%)	0 (0%)	6 (4.84%)	25 (10.87%)	31 (6.95%)
6. 游戏	1 (3.45%)	4 (6.35%)	18 (14.52%)	57 (24.78%)	80 (17.94%)
7. 其他	6 (20.69%)	13 (20.63%)	17 (13.71%)	25 (10.87%)	61 (13.68%)

注：卡关值=169.10，自由度=21，显著水准<.001。N=446。

媒体类型为多选变量，百分比基于个案数计算。

研究取向及相关特征

除了从上述的历时角度进行回顾外，本文更注重对不同研究取向的分析。我们的编码提供了对学科领域、研究方法，以及数据采集地区的相关特征分析。

通过识别研究所属的学科领域（见表3），我们发现，除了传播学外，大部分的研究来自心理学（71.97%）。这一类研究尤其关注青少年在使用新媒体时的心理状态和过程。来自社会学的研究也有占相当比重（34.53%）。这些研究集中分析媒体使用在青少年社会化过程中的作用，例如，自我概念（self-concept）的形成，性别差异（gender difference）的塑造和朋辈关系（peer relations）的确立等。而来自政治科学的研究（5.38%）则关注新媒体对青少年参与公共事件的影响，特别是把新媒体作为一种有效的社会动员管道来进行分析。除了以上社会科学的领域，教育学、信息科学和医疗健康等学科也覆盖了一定数量的研究。

表3 学科领域（多选题）

学 科	频数	百分比	学 科	频数	百分比
1. 传播学	443	99.33%	7. 政治科学	24	5.38%
2. 心理学	321	71.97%	8. 人文科学	16	3.59%
3. 社会学	154	34.53%	9. 经济学与商学	6	1.35%
4. 教育学	35	7.85%	10. 法律政策	6	1.35%
5. 医疗健康	32	7.17%	11. 工程	2	0.45%
6. 信息科学	28	6.28%	12. 其他	1	0.22%

注：学科领域为多选变量，百分比基于个案数计算。N=446。

在研究方法方面（见表4），超过半数的研究采用量化方法（83.41%），尤其以问卷调查最为使用（53.14%），反映出大部分研究依赖使用问卷这一传统的社会科学研究法。实验法是第二位常见的研究方法（17.49%）。由于心理学的理论被不断引入这一领域，因此实验设计也相应地被采纳使用。其它的量化研究方法还包括内容分析（6.28%）和二手数据分析（2.69%）。对比量化研究方法，质化研究方法的比重则较小，但当中以深度访谈使用最多（3.36%）。此外，也有一小部分研究采用文本/话语分析和民族志（ethnography）为研究方法。总体而言，在这一领域中，以量化研究为主导。这些研究以个体作为分析单位，着力于从微观角度揭示媒介使用对青少年产生的影响和效果。

表 4 研究方法

研究方法	数量	百分比	研究方法	数量	百分比
量化研究			7. 深度访谈	15	3.36%
1. 问卷调查	237	53.14%	8. 民族志	4	.90%
2. 实验	78	17.49%	9. 综合质化分析	9	2.02%
3. 内容分析	28	6.28%	分类总计	34	7.63%
4. 二手数据分析	12	2.69%	10. 综合量化质化分析	12	2.69%
5. 综合量化分析	17	3.81%	11. 个案分析	5	1.12%
分类总计	372	83.41%	12. 非经验研究	16	3.59%
质化研究			其他	7	1.57%
6. 文本/话语分析	6	1.35%	总 计		100.00%

在能确定数据采集地区的样本中，我们可以明显地观察到，北美地区是最大的数据来源地（见表 5）。一半以上（50.45%）的数据采集自北美，尤其是美国，居于所有国家/地区之首位。欧洲地区位居第二（21.97%），但仍然和北美（53.59%）存在明显的差距。不过，我们发现，欧洲的一些国家也提供了重要的研究数据，例如荷兰（8.97%）和英国（3.81%），它们提供了与北美相当不同的研究取向，所以这些地区的数据同样重要。亚洲地区的研究则相对较少（13.68%），但近年也有增长中。大中华地区（中国大陆、中国香港和中国台湾）是亚洲研究中较常见的数据采集地，尤其

表 5 数据采集地区

国家/地区	频数	百分比	国家/地区	频数	百分比
北美			亚洲		
美国	225	50.45%	中国大陆	11	2.47%
加拿大	14	3.14%	中国香港	7	1.57%
分类总计	239	53.59%	中国台湾	20	4.48%
欧洲			其他亚洲地区	23	5.16%
荷兰	40	8.97%	分类总计	61	13.68%
英国	17	3.81%	其他国家/地区	8	1.80%
其他欧洲地区	41	9.19%	跨国跨区域	11	2.47%
分类总计	98	21.97%	无采集地点	29	6.50%
			总 计	446	100.00%

是中国台湾 (4.48%) 是亚洲研究最突出的地区。另外,我们还发现,该领域的跨区域研究和比较研究数量非常少。在仅有的跨区域研究中,大部分集中在相似地理和文化背景的两个或多个地区。

最后,从篇幅来看,论文发表的长度约 16 页 (均值=16.13, 标准差=8.02)。至于文献引用情况,每篇论文约引用 46 条文献 (均值=46.55, 标准差=23.75)。与传播学其它领域相比,这些数值并没有明显的差别。

研究主题、代表作者与理论运用的回顾分析

以上,我们主要运用封闭式编码来对抽取的学术文献进行归类分析。不过,这一方法显然无法细致地描绘这一领域的丰富内容。因此,本研究还采取了开放式编码的策略,以求更详细地回顾相关研究主题、理论运用和活跃的作者。通过开放式编码,本研究从每篇论文选取出 5 个最重要或最常出现的关键词,并进一步整理归纳出 7 个主要研究主题:健康传播、社会化、教育、态度转变与决策过程、媒介暴力与色情、社会关系和公民参与。由于一些论文同时涉及两个或以上主题,所以我们最终以多选题的方式来进行编码。从表 6 可以看到,有关健康传播 (25.57%)、社会化 (23.89%), 和教育 (20.59%) 这三大主题的研究均超过了样本总数的 1/5, 是研究的重点取材。另外,态度转变与决策过程 (18.33%) 和媒介暴力与色情 (18.10%) 相关的研究也分别有接近两成的比重。然而,社会关系 (11.31%) 和公民参与 (5.66%) 的相关研究则比重较小。它们主要关注

表 6 不同时期研究所关注的主题

研究主题	阶 段				总计频数 (%)
	起步	发展小高潮	加速发展	稳定发展	
	1993—1997	1998—2002	2003—2007	2008—2012	
	频数 (%)	频数 (%)	频数 (%)	频数 (%)	
1. 健康传播	0 (0)	13 (20.64)	30 (24.19)	70 (19.94)	113 (25.57)
2. 社会化	8 (27.59)	11 (17.46)	34 (27.42)	53 (15.1)	106 (23.98)
3. 教育	10 (34.48)	18 (28.57)	22 (17.74)	41 (11.68)	91 (20.59)
4. 态度转变与决策过程	6 (20.9)	24 (38.10)	24 (19.36)	27 (7.69)	81 (18.33)
5. 媒介暴力与色情	7 (24.14)	10 (15.87)	25 (20.16)	38 (10.83)	80 (18.10)
6. 社会关系	1 (3.45)	2 (3.18)	16 (12.90)	31 (8.83)	50 (11.31)
7. 公民参与	0 (0)	2 (3.18)	5 (4.03)	18 (5.13)	25 (5.66)

注:卡关值=62.32, 自由度=21, 显著水准<.001。N=446

研究主题为多选变量, 百分比基于个案数计算。

年龄层较大的青少年群体（如中学生和大学生）。由于这部分青少年已经开始进入社会，因此相关研究会关注家庭和学校以外的因素影响，以及他们对不同社会议题的意见表达和参与情况。

对于不同领域的活跃学者，本研究也通过开放式问题进行统计。从表 7 可以看到，这些活跃学者的研究常常涉及多个研究主题。原因是这一领域的研究以应用为主，研究者倾向把现有理论应用在不同的研究主题上，并以此作为探讨青少年使用媒介的情况。另外，本研究也发现，这些活跃学者的研究成果占总体样本的比例并不高，这领域中的大部分论文是由众多来自不同学科和研究取向的研究者所撰写的。我们的统计显示，活跃学者中，其论文发表量在本研究的样本内最多为五篇（例如，Livingstone, Nathanson, Valkenburg 和 Peter）；而非活跃学者往往只有一篇。这个庞大而零散的作者群体很大程度上反映出多学科融合的研究现状，但也揭示出这一领域仍缺乏成熟的核心理论。

表 7 不同研究主题中的活跃作者

活跃作者	研究主题						
	1. 健康传播	2. 社会化	3. 教育	4. 态度转变与决策过程	5. 媒介暴力与色情	6. 社会关系	7. 公民参与
Austin, E. W.			P				
Fisher, D. A.					P		
Griffiths, M. D.	P						
Jackson, L. A.		P					
Kremer, M.			P		P		
Livingstone, S.			P	P	P	P	P
Nathanson, A. I.			P	P	P		
Peter, J.	P				P	P	
Potter, W. J.					P		
Smith, S. L.					P		
Valkenburg, P. M.	P		P	P	P	P	

注：P 表示该作者在此研究主题发表有 2 篇或以上论文

为了能仔细分析不同主题的特征，本研究分析了论文中所应用的理论，表 8 描绘了在这 7 个研究主题下常被引用的理论，下文将详述每个主题的研究状况。

表 8 不同研究主题下的常见理论

研究主题						
1. 健康传播	2. 社会化	3. 教育	4. 态度转变与决策过程	5. 媒介暴力与色情	6. 社会关系	7. 公民参与
信息处理理论 (9)	社会认同 (7)	家长教育 (16)	信息处理理论 (12)	社会认知理论 (10)	朋辈关系 (4)	议程设置理论 (2)
社会认知理论 (6)	社会认知理论 (5)	人格与心理特征 (3)	社会认知理论 (9)	人格与心理特征 (7)	人格与心理特征 (3)	社会动员 (2)
第三人效应 (4)	自我感知理论 (5)	知识沟/数码沟 (2)	人格与心理特征 (7)	培养理论 (4)	社会规范 (3)	
社会认同 (3)	批判/文化研究 (4)	电脑辅助传播 (2)	第三人效应 (5)	自我感知理论 (4)	社会认知理论 (2)	
自我感知理论 (3)	使用与满足理论 (3)	(儿童) 学习与教育 (2)	培养理论 (4)	启动效应 (3)	社会认同 (2)	
人格与心理特征 (3)	知识沟/数码沟 (3)		家长教育 (3)	信息处理理论 (3)		
家长教育 (2)	性别差异 (3)		性别差异 (3)	家长教育 (3)		
性别差异 (2)	社会化过程 (2)		使用与满足理论 (2)	使用与满足理论 (2)		
社会化过程 (2)	人格与心理特征 (2)		启动效应 (2)	性态度与行为 (2)		
媒介素养 (2)	社会比较理论 (2)		议程设置理论 (2)	社会规范理论 (2)		
	电脑辅助传播 (2)		朋辈关系 (2)			
			传播能力 (2)			

注：括号内数字系文章篇数

主题一：健康传播

健康传播是近年发展较为迅速的领域。在青少年研究中，健康传播也愈来愈受重视。通过分析与此主题相关的样本，我们发现，在青少年与新媒体的研究中，和健康传播相关的研究重点主要有三个：一是哪些因素可影响媒体（尤其是电视）向青少年宣传抵制吸烟和酗酒的效果；二是媒体内容对青少年身型外观和饮食失调所产生的影响；三是青少年在使用媒体时出现的心理障碍（如媒体

依赖、信息焦虑等)的相关原因。可见,在这一主题中,研究者把注意力集中在识别影响个人接收特定媒体信息的因素上。因此,不难发现,信息处理理论(information processing theory)和社会认知理论(social cognitive theory)成为最常被运用的理论。研究者从微观的角度出发,力求揭示促使个人使用媒体和接收信息的社会心理因素。这些因素既有来自个人自身的特征(如性格特质、性别差异),也有源自对社会环境的不同识别(如社会认知的差异、群体归属的强弱)。所以,第三人效应、社会认同、自我认知,和人格与心理特征等相关理论也为这一研究主题提供了重要的理论基础。另外,家长教育、性别差异、媒介素养,和社会化过程中遇到的外部影响则被视为影响青少年信息接收过程的调节因素(moderating factor)和中介因素(mediating factor)。下文分别对这三个子领域进行分析。

(1) 防范吸烟、酗酒信息的说服效果研究

自20世纪80年代末开始,美国政府对防范毒品、酗酒,和吸烟等活动拨出公帑进行相关的社会教育活动,并同时就这些教育活动的成效进行预测和评估;因此,针对防范毒品、酗酒,和吸烟等信息的传播效果研究也快速增长;青少年作为这类信息的重要受众群体,因而也额外受到研究者的重视。

这些研究普遍揭示出信息内容对青少年防范不良生活习惯的态度和行为存在间接效果(例如, Niederdeppe et al, 2007)。Gunther等人(2006)指出,无论是赞成还是反对吸烟的媒体内容都对青少年的态度和行为产生显著的间接效果,而同辈规范(peer norms)是这种效果的一个重要中介变量。他们还发现,与反对吸烟的媒体内容相比,支持吸烟内容的间接说服效果更强。如果同伴们对吸烟持肯定态度的话,信息的说服效果会进一步增强。另一方面,第三人效应(the third person effect)的研究则揭示了更为复杂的信息感知效果(perceived effects of message)。例如, Henriksen和Flora(1999)发现,对于香烟广告,青少年(小学和中学生)认为他人会受到更大的影响;而面对防范吸烟的信息时,他们则认为自己会受到更大的影响。这反映出,在涉及负面效果的信息时,受众倾向于认为他人更容易受到影响;而涉及正面传播内容时,则出现相反的判断。

个体内在因素也会对信息的说服效果产生影响。例如, Rimal, Flora和Schooler(1999)发现,知识储备和自我效能(self-efficacy)对接收健康传播活动的有关信息产生显著的影响。同时,受众对信息特征的识别,如信息可感知到的真实性(perceived realism)和辨别信息主题的程度,也会对传播效果产生影响(如, Andsager, Austin, & Pinkleton, 2001; Cho & Boster, 2008)。

(2) 媒体内容对身型外观和饮食失调产生的影响

大众媒体如何影响青少年评价自己的外观也不可忽视。身体形象(body image)这一概念包括了身高、体重、面容、体态等多方面特征。媒体内容对理想身体(idealized body)的描绘能对处于身心成长阶段的青少年产生态度和行为上的引导。这种媒介效果在电视节目和时尚杂志上特别大,

不少学者都提供了相似的论证（如：Harrison & Fredrickson, 2003; Moriarty & Harrison, 2008）。在各种身体形象中，体重是受众最为关注的方面。由于以瘦为美的身体形象常见诸影视作品和时尚报导，青少年很容易以这种媒体框架为评判标准，对自己的形体产生不满，并且轻易地采取节食方式来控制体重。由此带来的负面后果包括情绪低落、自信心不足，以及由不当饮食而造成的营养不良或体重骤增。Dohnt 和 Tiggemann (2006) 指出，5至8岁的女孩已会受到与身体形象相关的媒体内容和同伴评价的影响，她们的身体满意程度和节食意识与媒体使用和朋辈影响显著相关。Ata, Ludden 和 Lally (2007) 的调查显示青少年对自己身体的满意度并不高。自信心、社会支持和减轻体重的压力与身体满意度成反比。女孩要比男孩更容易受到有关身体形象的媒体内容影响，她们更容易采取不健康的节食行为。至于男孩，他们更注重塑造具有男性气质的体形。

大众媒体的效果同时也受到人际因素的制约，家庭和朋友的干预对提升青少年的身体形象满足度和自信都有十分有效的作用。例如，Dailey 等人 (2010) 强调，来自具影响力人士 (significant others) 对个人就体重管理 (weight management) 的态度和行为产生十分重要的作用。另外，由家人、同伴、流行偶像，甚至陌生人所带来的社会比较 (social comparison) 也会激起青少年对自己身体形象的不满和焦虑（如 Knobloch-Westerwick & Crane, 2012）。

此外，不同文化的审美标准也会对媒介效果产生一定的影响。例如，一些研究发现黑人和白人青少年在身体形象的认知上有差异（如，Botta, 2000; Fujioka et al, 2009）。Lopez-Guimera 等 (2010) 总结了有关身体形象的媒介效果研究，他们把大众媒体视为身体满意度、体重问题和饮食失调的一个重要威胁因素。审美标准的内化 (internalization of the beauty ideal)、社会比较，和图式激活 (schema activation) 是三个实现这一效果的过程。同时，年龄、种族、家庭与同伴影响、自信心，和接触的媒体类型都是潜在的中介变量。

(3) 心理障碍

健康传播的研究主要关注如何避免青少年因过度使用新媒体而出现心理问题。其中最突出是对网络成瘾 (Internet addiction) 和游戏成瘾 (pathological gaming) 的相关研究。

Nalwa 和 Anand (2003) 运用实验法对比分析了网络成瘾儿童与非网络成瘾儿童的态度和行为差别。他们发现，网络成瘾儿童更倾向于为了上网而拖延其它工作和熬夜，一旦离开网络便觉得生活乏味。同时，这些儿童的孤独感要明显高于非成瘾的同龄儿童。对于造成青少年沉迷网络或游戏的原因，学者们也从不同方面进行探寻；例如，Lemmens, Valkenburg 和 Peter (2011) 总结了四项与游戏成瘾相关的心理社会因素：生活满意度 (life satisfaction)、社交能力 (social competence)、自尊心 (self-esteem) 与沉迷游戏负面相关；而孤独 (loneliness) 则与其正面相关。Lin, Ko 和 Wu (2008) 应用社会认知理论对中国台湾大专生群体进行了考察。他们发现自制力效能 (refusal self-efficacy) 与网络上瘾成直接的负面关系。并且，自制力效能作为中介因素影响正面及负面网络使用

期待 (positive/negative outcome expectancy of Internet use) 对网络成瘾的效果。而在中国大陆的实验研究则指出家庭因素的重要性。来自单亲家庭或家庭满意度较低的青少年更容易沉迷网络 (如 Lam et al., 2009; Ni et al., 2009)。

不过, 一些学者也指出目前媒体成瘾研究的局限。例如, Byun 等人 (2009) 在对十年网络成瘾的后设分析 (meta-analysis) 中指出, 当前对网络成瘾的概念定义仍存在争议, 不同研究者使用的测量工具不一致, 对于治疗网络成瘾的措施也众说纷纭, 这些问题, 都是往后研究的重点所在。

主题二: 媒体对青少年社会化过程的影响

这一类别的研究特别关注媒体在青少年社会化过程中的作用, 尤其是媒体使用对他们自我意识、群体认同, 和文化观念的塑造。

除了家庭和学校, 青少年自我观念和人格形成也很大程度上受到媒体影响。一些学者指出, 与在家庭和学校进行学习不同, 青少年对媒体内容有着更高的选择自由, 不过, 媒介环境同时也是复杂多样的, 青少年在这样的环境下也面临不同信息的诱惑 (Arnett, 1995)。Kistler 等人 (2010) 分析了音乐媒体如何对青少年自我概念 (self-concept) 产生影响。他们把自我概念分为三个纬度: 外貌 (physical appearance)、吸引力 (romantic appeal) 和自我价值 (self-worth)。研究结果显示, 音乐媒体使用得越频繁, 青少年对自己的外貌和自我价值评价越低。Aubrey (2006) 通过自我客体化 (self-objectification) 这一概念来分析媒体对身体的再现如何影响青少年对自己身体的感知。她的研究指出, 媒体 (尤其是电视和杂志) 中大量出现的性感的身体形象鼓动人们更在意身体的外在特征 (如, 身体看上去怎样), 而非内在特质 (如, 自己的身体能做什么)。这反映出, 媒体内容能对个体的观念所施加的影响是长期的。而这一观点, 在经典的传播学理论, 如社会学习理论、培养理论, 都有所提及。媒体潜移默化的影响还体现在对性别角色的期待上。青少年从媒体上感知性别的差异之处, 并建立起相对应的行为模式。这种性别社会化 (socialization of sex role) 的现象也得到了研究证据的支持 (如, Knobloch et al., 2006)。

除了传统媒体的作用外, 另一些学者对新媒体在社会化过程中的作用也进行了研究。例如, McDonald 和 Kim (2001) 指出, 儿童会将与自己所扮演的电子游戏角色进行比较, 并且把这些角色作为自我性格的一个模型来仿效。Walther 等人 (2011) 发现, 通过在线互动和反馈, 青少年会不断调整自我概念与认同表达 (identity performance), 这种选择性的表达对青少年的性格形成有着重要的作用。

另一部分有关社会化的研究则关注知识沟和数码沟的现象。Looker 和 Thiessen (2003) 在一项针对加拿大青少年的信息技术使用调查中发现, 女孩和来自父母教育水准较低家庭的孩子都要较少使用计算机, 而且他们的计算机技巧和能力也较弱。不过性别差异在不同的新媒体使用中可能出现不同的影响。例如, Cotton, Anderson 和 Tufekci (2009) 对移动电话使用的性别差异进行调查, 他

们发现男孩更常把手机用于非社交类场合，而且使用的目标通常更明确。至于在传统的交流使用上，男孩和女孩的差异不大。使用者与非使用者之间的差异也受到关注。例如，经常参与网络互动的青少年与很少加入在线活动的同龄人之间存在差别。那些更频繁使用网络的孩子要更擅长维护自己的社交圈，并且也能在学校建立更紧密的友谊关系（Hargittai, 2007; Lee, 2009）。

主题三：青少年的学习与教育

青少年与教育是一个不仅在学术上，也在政策上受到关注的议题。由于新媒体等信息传播技术的迅速发展，青少年与教育的研究，呈现出更多样化的主题。总的来说，在这个领域，相关的研究可以分为以下三大类：

一是家长教育，家庭环境和父母介入（parental mediation）方式及其对青少年带来的不同结果，有关这个方向的文献多于媒介暴力，健康传播相关。在这主题下，代表性的学者如 Valkenburg 等人的研究归纳出三种父母介入电视观看的方式：指导性（instructive mediation），限制性（restrictive mediation）和共同观看（social co-viewing）（Valkenburg, Krömer, Peeters, & Marseille, 1999），后续研究发现，限制性调节容易使青少年对父母产生不满，而更多转向与朋友分享内容，而父母与孩子共同观看则与青少年接触电视暴力和色情内容正相关（Nathanson, 2002）。进一步的研究发现家长自身对于媒介暴力犯罪的感知会影响到他们引导子女接触媒介暴力的策略，而家长的警告也能影响孩子对于暴力的感知（Busselle, 2003）。家庭凝聚力（family cohesion）、父母的控制（parents' perceived control）、家长子女间的共享网络活动（shared Web activities）等因素，有利于减少青少年接触到网络不良内容（Cho & Cheon, 2005）。父母不良的教养行为（rearing behaviors）、家庭内部冲突、家庭功能（family function）的失调则与青少年的网络成瘾相关（Yen, Yen, Chen, Chen, & Ko, 2007）。

二是家庭内部的沟通与关系，比如有研究者通过访谈发现，电视所展现的家庭形象影响到了父母和子女对家庭生活的预期，显示了公共舆论对于家庭沟通的影响（Albada, 2000）。还有研究发现通过社交网站与家人进行沟通的青少年，相比通过传统的电话联系家人的青少年，更容易出现孤独，焦虑以及与家人关系的不融洽等情况（Gentzler, Oberhauser, Westerman, & Nadorff, 2011），更有学者指出，电话沟通情景也可以进一步细分，例如青少年主动发起对话可以增加与父母的亲近感，而父母发起的对话，尤其是具有监视活动（monitoring activity）目的的话语，容易引发青少年反感，从而导致冲突（Weisskirch, 2011）。家庭内部沟通的影响不只限于短期，已有跟踪研究发现青少年早期与母亲之间的关系如果存在问题，他们在青少年晚期会更渴望形成线上朋友关系，但这种关系的质量通常并不高（Szwedo, Mikami, & Allen, 2011）。

三是青少年的媒体使用与学习表现（academic performance）之间的关系（Leung & Lee, 2012a）。家长和学校往往强调新媒体会干扰学习，但相关研究发现使用新媒体不一定会给学业带来

负面影响,研究者应当分媒介,分情境进行考察。比如对青少年来说,手机的使用,尤其是词语适应(word adaptations)功能的使用,确实不利于锻炼他们的语法技能(Cingel & Sundar, 2012)。沉迷于实时消息,与家庭和学校关系的疏离,均会导致青少年学习成绩的下降(Huang & Leung, 2009)。有学者在对电子游戏使用的研究中也发现了相似的结论(Jaruratanasirikul, Wongwaitawewong, & Sangsupawanich, 2009),然而也有研究发现电子游戏使用与学习成绩没有显著的关系(Wack & Tantleff-Dunn, 2009)。而更近期的一项历时性研究揭示,电子游戏的学生玩家尽管学习成绩较低,但却有着更好的视觉空间能力(visual-spatial skill)(Jackson, Von Eye, Witt, Zhao, & Fitzgerald, 2011)。在社交网站使用方面,学者发现那些多任务处理(multitasking skills)能力较强,且对大学学习充满兴趣的学生,反而会觉得 Facebook 对自己的学业有积极的促进作用(Rouis, 2012)。

对于这些尚未对新媒体作用形成共识的研究,未来的研究者可以考虑拓展研究地域,聚焦更新的媒介平台,在比较的视野下为青少年教育研究提供更多有益的思路。

主题四:青少年的态度转变与决策过程

实际上在之前所回顾的健康传播主题时,我们已涉及到青少年如何接收和解读特定的媒体信息。在这里,我们主要关注青少年对更普遍的社会信息的分析、决策和态度转变过程。

在这些研究中,与信息处理(information processing)相关的理论被不少学者所应用。这一取向尤其注重分析与理性(cognition)、情感(emotion)和能力(competence)等相关因素所发挥的作用。社会认知理论(social cognition theory)也是常被不少学者提及,特别是在涉及社会赞许和奖励(social desirability and reward)的情境中。我们还发现,大部分的研究更倾向采取整合的策略,即通过结合不同的理论来解释青少年态度和行为的转变。例如,Rozendaal, Buijzen 和 Valkenburg (2012)研究如何促进儿童(8至12岁)批判地接收广告信息。他们集中分析两种思考模式,包括“及时思考”(think-aloud)和“事后回想”(thought-listing)的不同效果。他们发现,及时思考的模式能从理性和情感两个方面增进儿童对广告的批判性解读;而事后回想的思维模式仅能从情感上降低广告的说服效果。这些结果说明,特定的思考方式确实能激起儿童批判接收信息的思维,不过,因为他们尚未建立起仔细分辨信息的能力,因此仍较为依赖情感(如,喜欢和不喜欢)进行判断。Nathanson 等人(2002)从性别图式理论(gender-schema theory)出发,提出了接入策略以减轻儿童受带有性别成见(gender stereotype)电视节目的影响。他们指出,儿童特别容易关注和模仿有吸引力的角色,如果能成功降低这种来自角色的吸引力(即降低其社会赞许的程度),则可以有效地调节儿童的电视观看习惯。这对于年幼的和缺乏家长指引的儿童来说尤其重要。

另一部分的学者则十分关注青少年如何透过媒体来感知社会环境。例如, Davis 和 Mares (1998)发现,青少年观看谈话节目(talk show)越频繁,越容易过高地估计现实中的失范行为。类

似地, Busselle (2003) 发现, 观看与犯罪相关的电视内容与儿童对现实犯罪情况的认知相关, 不过这种关系也同时受到父母介入的影响。Zhang 和 Harwood (2002) 针对中国学生进行的调查显示, 观看电视节目与中国传统价值观中的人际和谐观念成负相关, 尤其是音乐节目、儿童教育节目、引进电影和引进体育节目都是负面因素, 但是中国体育节目却是一个正面的预测因素。这些研究都表明, 媒体使用的长期培养效果对青少年的观念塑造有着不可忽视的影响。

除了感知社会环境外, 青少年如何感知媒体也成为一些学者的研究对象。例如, Tsai (2004) 就对中国台湾的青少年如何看待互联网进行了调查。她发现, 对于“互联网是什么”这一问题, 受访者的回答落在两个方向: “一项产品”和“一个过程”; 对于“互联网的特征是什么”的问题时, 回答也可归纳为两个向度“功能的”与“技术的”。人们的感知效度不同, 实际使用的心理和行为也会相应地存在差异。另外, 也有学者发现, 在对计算机的感知上, 男孩的评价要比女孩更加正面, 年长孩子的评价也更偏正面一些 (McKenney & Voogt, 2010)。这些结果对家长和学校引导青少年使用新媒体是十分有价值的。

主题五: 媒介暴力与色情对青少年的影响

处于成长阶段的青少年往往被视为易受不良媒体内容影响的受众群体。从对不同媒体的内容分析结果来看, 暴力色情等元素已渗透近不同媒体管道 (Leung & Lee, 2012b)。Fisher (2004) 等学者通过对一千多集美国电视网络节目进行调查, 发现这些节目涉及性行为和谈论的比例超过八成。尤其是在青少年收视高峰的时段, 少有节目与色情内容无关。新媒体中的暴力色情成份也不可低估。例如, Smith 等人 (2003) 在对美国不同分级的互动游戏进行内容分析, 他们发现, 68% 的游戏都包含暴力元素。一些以青少年或成人为对象的游戏更有把暴力正当化的倾向。另一方面, 另一些较隐蔽的侵犯行为也引起学者的注意。Martin 和 Wilson (2012) 分析了美国儿童流行电视节目中的社会侵犯 (social aggression, 指对他人自尊和社会立场的冒犯) 的相关内容, 结果显示 92% 的样本都存在不同程度的社会侵犯。这些侵犯行为的行动者被描绘成有魅力的, 而且不当的举动往往是在幽默的情境下出现。由于侵犯的程度较轻, 而且常常缺乏明确的阻止和惩戒, 这些行为, 与身体侵犯 (physical aggression) 相比, 更有可能被儿童模仿。

无论是在传统大众媒体还是新媒体环境下, 暴力、色情媒体内容对青少年的传播效果一直学界的关注重点。其中一个核心的问题是, 这些媒体内容会不会导致青少年放纵侵犯行为 (aggressive behavior) 和性行为。对此持肯定意见的学者提供了不少经验证据。他们主要从社会认知理论和培养理论的观点出发, 认为媒体不断常态化和正面化暴力、色情行为使青少年逐渐默许此类举动。例如, Lo 和 Wei (2005) 对中国台湾青少年进行调查后发现, 接触网络色情内容与性开放 (sexual permissiveness) 程度和性行为的可能性成正相关。这种关系, 在控制了人口因素、一般媒体使用, 和在传统媒体上接触色情内容的程度这些变量后, 依然显著。Peter 和 Valkenburg (2008) 在荷兰的

研究同样显示，在网络中接触明显与性相关的信息与青少年的性唤起（sexual arousal）和性议题的关注度密切相关。Slater（2003）等人强调媒介暴力与青少年的侵犯倾向往往是相互相成的。他们指出，对于那些本来就有强烈寻求观感刺激倾向的青少年更容易受暴力、色情内容的影响。

也有学者应用激活效应和认知图式等心理学理论来分析媒体内容如何激活和塑造青少年对暴力和性的理解。例如，Krcmar 和 Curtis（2003）运用实验法研究虚幻暴力（fantasy violence，如动画中出现的暴力）对儿童道德推理（moral reasoning）的影响。他们指出，这些元素能激发儿童对暴力认知的心智模型（mental model），并对暴力采取更宽容的道德评价。Ward 和 Friedman（2006）分析了对性的不同表现方式如何影响青少年。研究表明，对性的刻板描绘能显著影响青少年对性观念。例如，在观看把女性描述成性对象的影片后，受众更容易接纳这种对女性角色的刻板成见；而接触把性行为视为娱乐放松方式的影片后，他们也更倾向接纳这种认知方式。因此，媒体内容不但与青少年的性行为相关，也与他们对性角色和性关系的观念有重要的关联。

不过，也有学者对上述的研究结果持质疑的态度。例如，Gunter 和 Daly（2012）指出，过往的研究有两个不足之处，一是研究分析基于相关关系而非因果关系，二是，实验设计只针对短时间内的侵犯行为进行考察，这种实验环境有别于真实的社会情境。因此，这些研究很难提供有说服力的证据来阐明媒体内容的角色和效果。他们的准实验研究发现，使用暴力游戏并没有给参与者带来显著的负面影响。

虽然目前仍然存在争论，不过保护好尚处成长阶段的青少年是一个重要的社会议题。不少学者也对如何预防和减轻不良媒体内容的负面影响提出建议。Nathanson（2004）实验显示，对暴力行为给出否定评价能十分有效地降低信息对儿童的不良影响。这说明，家长和学校及时提供明确的道德指引对儿童的态度和行为有着关键的作用。其它学者也提出了不少介入措施，其中包括家长给与指引、提高青少年的媒介素养，和制作更多亲社会的节目（prosocial program）以抵制反社会的暴力行为（Cantor & Wilson, 2003）。

主题六：青少年社会关系的建立

对社会关系的研究主要集中在新媒体如何影响青少年的人际交流和建立友谊。这些研究的理论视角主要包括朋辈关系、人格与心理特征、社会规范、社会认同，和社会认知理论等。

首先，不少文献集中讨论了青少年线上与线下朋友关系的形成和建构。比较突出的代表学者有来自阿姆斯特丹大学的 Valkenburg 和 Peter 等。他们的研究显示，性格内向与外向的青少年在线上结交朋友的动机和结果是不同的（Valkenburg & Peter, 2005）；社交网站的使用会给青少年带来更多的朋友和更多的反馈，这些反馈的正面和负面程度直接影响到青少年的社会自尊（social self-esteem）和幸福感（well-being）（Valkenburg, Peter, & Schouten, 2006）；对于那些有着良好人际关系的青少年来说，网络交流有助于幸福感的实现，而与陌生人沟通却无助于这种良好状态的维持

(Valkenburg & Peter, 2007); 实时信息工具 (instant messaging) 为青少年提供了亲密沟通和自我表露 (self-disclosure) 的机会 (Leung, 2002), 直接有助于现存朋友关系的巩固 (Valkenburg & Peter, 2009)。研究者还发现, 青少年的自我表露并非直接取决于自身的性格因素, 而关键在于其对计算机辅助沟通环境的感知 (perceptions of CMC)。具体来说, 青少年越是觉得网络沟通中的非语言线索 (reduced nonverbal cues) 减少了, 越是觉得网络传播可以为自己所控制 (controllability), 他们越是倾向于自我表露。(Schouten, Valkenburg, & Peter, 2007)。

另外, 不少研究也指出同辈规范 (peer norms) 的重要性, 尤其是它对违规行为 (rule-breaking) 和危险行为 (risky behavior) 的影响。研究者发现, 鼓励吸烟的广告并不是青少年吸烟的直接诱因。青少年接触到吸烟信息后, 倾向于认为同伴们会受到这些信息的影响, 从而自己也开始吸烟 (Gunther, Bolt, Borzekowski, Liebhart, & Dillard, 2006)。和线下关系类似, 青少年线上的危险行为, 也会受到同辈规范的制约。命令性同辈规范 (injunctive peer norms) 和描述性同辈规范 (descriptive peer norms) 都会导致青少年从事线上性风险行为 (risky sexual online behavior), 而后者的影响力要更大。这也说明青少年更容易被同辈实际的行为所影响 (Baumgartner, Valkenburg, & Peter, 2011)。

与成年人相比, 青少年在社交网站上有更多的朋友, 且他们更多地结交同龄人, 更频繁地使用多媒体功能 (Pfeil, Arjan, & Zaphiris, 2009)。不过, 网络环境下, 机遇 (认同, 亲密关系, 社会沟通等) 和风险 (隐私, 误解, 欺凌等) 往往共存。Livingstone (2008) 的一项研究考察了这种共存局面对于青少年的影响。研究发现年龄较小的青少年习惯于展现一个高度包装, 精心打造的个人形象 (highly-decorated, stylistically-elaborate identity), 这时青少年也会面临更多的网络风险, 而经过这个阶段后, 年龄较大的青少年则更关注建立稳定, 实际的朋友关系。

主题七: 青少年的公民参与

新媒体环境下的公民参与一直是近年传播学研究的热点课题之一。在青少年研究领域, 大多数研究成果都与较为年长的青年有关, 成果在数量上并不多。

该主题下的文献研究重点可以分为两大部份。一是媒介使用对青少年公民意识、政治社会化 (political socialization), 和政治参与 (political participation) 的影响。在这一部份文献中, 新近的研究多偏重于考察社会化媒体 (social media) 及用户创造内容 (user-generated content) 社区对于线上及线下政治参与的影响 (Leung, 2009)。例如 Hirzalla 和 Zoonen (2011) 考察了青少年的公民行动, 发现他们常常将线上和线下的手段结合在一起加以运用, 还有学者发现 UGC 平台的使用与青年的政治参与和抗议活动呈正相关 (Valenzuela, Arriagada, & Scherman, 2012; Stman, 2012)。第二部份的文献则关注从教育的角度去催生青少年, 尤其是弱势或边缘群体的公民意识和公民参与。比如 Bers 和 Chau (2006) 的个案研究显示, 通过在虚拟城市中进行互动, 青少年的决策能力, 自我组织

和公共对话意识都有所提高。总体来说，这些研究反映出，青少年尚未形成稳定的心智和行为模式，主体性和能动性不高，因而往往被研究者视为一个对公共事务比较冷漠的群体。

我们发现，这一主题下的大部份论文并未应用经典的传播学理论，而议程设置（agenda-setting）和社会动员（social mobilization）是两个被明确提及的理论。使用议程设置理论的典型文献（Kioussis, McDevitt, & Wu, 2005）发现，青少年对政治议题重要性的判断，与学校课程（school curriculum exposure），媒体注意力（news media attention），与家长的沟通（discussion with parents）等因素有直接或间接的联系。Kioussis 和 McDevitt（2008）的研究进一步说明了议程设置贯穿于青少年政治社会化的过程之中，而政治社会化的结果则直接影响到青年投票率（youth voter turnout）。在社会动员理论方面，典型文献响应了互联网究竟是促进了政治动员（mobilization）还是有利于政治常态化（normalization）的争论。研究发现对于青少年来说，互联网呈现出更多政治动员效果，但对于成年人而言，政治常态化的效应更加明显（Hirzalla, Zoonen, & Ridder, 2010）。

结论：争议与不足

通过上述对新媒体与青少年有关研究的回顾，我们可以感受到，有一大批卓具贡献的学术成果出现在这 20 年间。这些研究来自不同的地区和学术传统。特别是大量来自传播学以外的学科的研究为这一领域带来了不少新课题和新尝试。不过，在本章的最后，我们也不得不指出当前研究的若干不足之处。

首先，相关研究呈现出明显的地域不平衡现象。不难发现，从美国诞生的理论和经验数据一直占主导地位。这种局面，为美国以外地区的研究者提出了严峻的课题：如何把美国的理论进行本土化。我们可以看到已经有不少学者开始做出这样的尝试。不过，目前这些研究仍倾向于采用可在跨文化情境中普遍适用的变量。因此，如何能建立体现自身文化特质和本土特质的理论还是研究者面临的难题。

此外，美国的研究传统较集中在个体水准上的效果研究。这种研究视角也普遍出现在其它地区的研究上。然而，研究者也许可以做出更多的尝试。在我们的分析中，从群体角度和文化角度切入的研究非常少。因此，分析群体因素和文化因素对青少年的媒体使用的影响可能是研究者未来的新方向。我们希望，通过探寻这些新的因素，未来的研究可以解答目前对效果研究尚未能达成共识的研究议题。

第三，我们也发现，当下的研究涉及到多种多样的媒体类型。可以预见，未来随着科技的不断发展，更为丰富多样的媒体将走进青少年的生活。不过，这也为研究者带来新的思考：不同的媒体对人们产生怎样不同的影响。电视的兴起曾激发起对大众媒体传播效果的极大关注；而目前计算机、移动设备，和社交媒体（social media）的不断普及也让学界思考计算机辅助传播和移动设备辅助传

播 (mobile-mediated communication) 的对人们日常生活产生的独特影响。虽然我们的研究中也有一些样本涉及计算机辅助传播的相关概念和理论,但是大部分的研究仍倾向运用大众传播时代的经典理论来架构理论框架。当然,这些经典理论的预测能力在今天仍然不可低估,不过,如何把经典的理论和新颖的传播技术相结合则是研究者面临的又一挑战。我们相信,对技术与人们生活的关系的不断反思,可以进一步揭示更丰富的社会互动方式。

附录：抽样方法和编码规则

期刊选取

首先,本研究在 SSCI 的传播学分类中选取了 9 本学术期刊。选择的依据在于,第一,期刊有较高的影响因子和五年影响因子 (five-year impact factor),这能确保该期刊处于学科的领先地位,这类期刊包括 *Journal of Communication*, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *Communication Research*, *Journal of Computer-Mediated Communication*; 第二,虽然影响因子的排名比前一类期刊略低,但是期刊的关注范围与本研究的主题密切相关,包括: *New Media & Society*, *Media Psychology*, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *Journalism of Mass Communication Quarterly*, *Human Communication Research*。它们同样被视为重要的文献来源。

其次,在 SSCI 的其它学科分类列表中,还选择了 7 本期刊。这 7 本期刊主要来自心理学、信息科学,以及社会科学跨学科研究等领域。它们包括: *Computers in Human Behavior*, *Journal of Youth and Adolescence*, *Journal of Research on Adolescence*, *Children & Society*, *Social Science Computer Review*, *Information Society*, *Internet Research*。它们能进一步补充传播学以外的最新研究进展。

通过锁定这 16 本高质量的学术期刊,本研究将分析近 20 年间 (1993—2012) 论文发表的特征和趋势。

抽样方法

本研究以关键词作为搜索论文的依据。首先,研究者确定了一组关于青少年和媒体类型的关键词。例如,与青少年相关的英文表达包括 youth, child, adolescent, teenager, kid; 与媒体类型相关的词语包括 media, television, Internet, game, social media (如 Facebook, blog, 和 Twitter), email 等等。其后,研究者把这些关键词编写成统一的检索命令于 Web of Knowledge 提供的检索平台搜索相应的学术论文。搜索结果显示,在 1993 至 2012 年间,这 16 本学术期刊共有约 1000 篇,研

研究者首先剔除了 108 篇书籍评论，即余下共 892 篇符合要求的论文，在确定样本框后，再对每本期刊的论文进一步抽样。首先按出版时间排列好一本期刊中所搜索到的论文，继而以随机数码表决定每本期刊的第一篇样本序号，然后以每隔一篇的方式进行抽取。根据这种方法，本研究一共收取了 446 篇学术论文。

表 9 抽样分布

期 刊 名	频数	百分比
SSCI 传播学分类		
1. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking	97	21.75%
2. Journal of Broadcasting & Electronic Media	45	10.09%
3. Communication Research	40	8.97%
4. Journal of Communication	37	8.30%
5. Media Psychology	35	7.85%
6. New Media & Society	27	6.05%
7. Human Communication Research	25	5.61%
8. Journal of Computer-Mediated Communication	14	3.14%
9. Journalism of Mass Communication Quarterly	0	0%
SSCI 其他社会科学学科分类		
10. Computers in Human Behavior	57	12.78%
11. Journal of Youth and Adolescence	32	7.17%
12. Journal of Research on Adolescence	13	2.91%
13. Children & Society	9	2.02%
14. Social Science Computer Review	9	2.02%
15. Information Society	5	1.12%
16. Internet Research	1	.22%
总 计	446	100.00%

研究变项的编码规则

本研究采用内容分析方法对抽取的论文进行分析。研究者分别记录下每篇论文的基本信息，例如：论文所属期刊、出版年份、页数、引文数量。此外，本研究还对论文数据采集的地区、研究媒体的类型、研究所属的学科领域和研究方法进行编码。

数据采集地区是指研究采集经验数据的地理位置。本研究首先把每篇论文采集的地点加以记录，然后进一步归类整理。

媒体类型是论文研究所关注的媒体类别。本研究把媒体类型划分为6大类：印刷媒体（如报纸、杂志）、广播媒体（如广播、电视、电影）、传统网络服务（如网络新闻、网络搜索等基于web1.0技术的媒体服务）、社交媒体（如实时通讯服务、社交平台、视频分享平台等基于web2.0技术的媒体服务）、移动媒体（如手机、平板电脑），以及游戏。由于一部分研究同时考察多项媒体使用，因此本变量为多选题。

研究所属的学科领域是指论文研究理论框架所涉及的学科范围。本研究对学科领域的编码包括：传播学、心理学、社会学、教育学、医疗健康、信息科学、政治科学、人文科学、经济学与商学、法律政策、工程和其它学科，共12个类别。考虑到跨学科研究的情况，本变量为多选题。

对于研究方法的编码，本研究划分出问卷调查、实验、内容分析、二手数据分析、综合量化分析、文本/话语分析、深度访谈、民族志、综合质化分析、综合量化质化分析、个案分析和非经验研究，共12种类别。

除了以上8项封闭式问题，本研究还包括三项开放式编码，分别是研究主题、运用理论，和代表作者。

关于研究主题，编码者首先从每篇论文的标题、摘要，和关键词中选出5个最有代表性的关键词。其后，经过对这些关键词的分类整理，本研究抽取出7个较有代表性的研究主题：健康传播（health communication）、社会化（socialization）、教育（education）、态度转变与决策过程（attitude change and decision-making）、媒介暴力与色情（media violence and pornography）、社会关系（social relation）和公民参与（civic engagement）。

与分析研究主题的方法相类似，本研究对论文所运用的编码也经过先主观识别、再归类总结的过程，最终归纳出三十多种理论。

在识别有代表性的作者时，本研究首先运用SSCI提供的分析功能，确定每本期刊发表论文数量较多的十多位学者。然后，如果所抽取样本中出现这些作者时，编码者将进行记录。

本研究由两位研究生进行编码。在编码结束后，10%的样本被随机抽取进行编码者可信度（inter-coder reliability）检验。其中，出版年份、页数、引文数量的编码者Krippendorff's α 系数为1（即可信度为100%）。数据采集地区的 α 系数为0.89；媒体类型（多选变量）的 α 系数均值为0.73；学科领域（多选变量）的 α 系数均值为0.81；研究方法的为0.83。

◇ 参考文献 ◇

- Albada, K. F. (2000). The public and private dialogue about the American family on television. *Journal of Communication*, 50(4), 79-110.
- Andsager, J. L., Austin, E. W., & Pinketon, B. E. (2001). Questioning the value of realism: Young adults' processing of messages in alcohol-related public service announcements and advertising. *Journal of Communication*, 51(1), 121-142.
- Arnett, J. J. (1995). Adolescents uses of media for self-socialization. *Journal of Youth and Adolescence*, 24(5), 519-533.
- Ata, R. N., Ludden, A. B., & Lally, M. M. (2007). The effects of gender and family, friend, and media influences on eating behaviors and body image during adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 36(8), 1024-1037.
- Aubrey, J. S. (2006). Effects of sexually objectifying media on self-objectification and body surveillance in undergraduates: Results of a 2-year panel study. *Journal of Communication*, 56(2), 366-386.
- Baker, R. K., & Ball, S. J. (1969). *Mass media and violence: Staff report to the National Commission on the cause and prevention of violence (Vol. 9)*. Washington, DC: U. S. Government Printing Office.
- Baumgartner, S. E., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The influence of descriptive and injunctive peer norms on adolescents' risky sexual online behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(12), 753-758.
- Bers, M. U., & Chau, C. (2006). Fostering civic engagement by building a virtual city. *Journal of Computer - Mediated Communication*, 11(3), 748-770.
- Botta, R. A. (2000). The mirror of television: A comparison of Black and White adolescents' body image. *Journal of Communication*, 50(3), 144-159.
- Busselle, R. W. (2003). Television exposure, parents' precautionary warnings, and young adults' perceptions of crime. *Communication Research*, 30(5), 530-556.
- Byun, S., Ruffini, C., Mills, J. E., Douglas, A. C., Niang, M., Stepchenkova, S., Blanton, M. (2009). Internet addiction: Metasynthesis of 1996-2006 quantitative research. *CyberPsychology and Behavior*, 12(2), 203-207.
- Cantor, J., & Wilson, B. J. (2003). Media and violence: Intervention strategies for reducing aggression. *Media Psychology*, 5(4), 363-403.
- Cho, C. H., & Cheon, H. J. (2005). Children's exposure to negative Internet content: effects of family context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49(4), 488-509.
- Cho, H., & Boster, F. J. (2008). First and third person perceptions on anti-drug ads among adolescents. *Communication Research*, 35(2), 169-189.
- Cingel, D. P., & Sundar, S. S. (2012). Texting, techspeak, and tweens: The relationship between text messaging and English grammar skills. *New Media & Society*, 14(8), 1304-1320.
- Cotton, S. R., Anderson, W. A., & Tufekci, Z. (2009). Old wine in a new technology, or a different type of digital divide? *New Media & Society*, 11(7), 1163-1186.
- Dailey, R. M., Richards, A. A., & Romo, L. K. (2010). Communication with significant others about weight management: The role of confirmation in weight management attitudes and behaviors. *Communication Research*, 37(5), 644-673.
- Davis, S., & Mares, M. L. (1998). Effects of talk show viewing on adolescents. *Journal of Communication*, 48(3), 69-86.

- Dohnt, H. K., & Tiggemann, M. (2006). Body image concerns in young girls: The role of peers and media prior to adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 35(2), 141-151.
- Fisher, D. A., Hill, D. L., Grube, J. W., & Gruber, E. L. (2004). Sex on American television: An analysis across program genres and network types. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 48(4), 529-553.
- Fujioka, Y., Ryan, E., Agle, M., Legaspi, M., & Toohey, R. (2009). The role of racial identity in responses to thin media ideals differences between white and black college women. *Communication Research*, 36(4), 451-474.
- Gentzler, A. L., Oberhauser, A. M., Westerman, D., & Nadorff, D. K. (2011). College students' use of electronic communication with parents: links to loneliness, attachment, and relationship quality. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(1-2), 71-74.
- Gruenberg, S. M. (1933). Programs for children. In L. Tyson (ed.), *Radio and education* (pp. 171-195). Chicago: University of Chicago Press.
- Gunther, A. C., Bolt, D., Borzekowski, D. L. G., Liebhart, J. L., & Dillard, J. P. (2006). Presumed influence on peer norms: How mass media indirectly affect adolescent smoking. *Journal of Communication*, 56(1), 52-68.
- Hargittai, E. (2007). Whose space? Differences among users and non-users of social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 276-297.
- Harrison, K., & Fredrickson, B. L. (2003). Women's sports media, self-objectification, and mental health in black and white adolescent females. *Journal of Communication*, 53(2), 216-232.
- Henriksen, L., & Flora, J. A. (1999). Third-person perception and children - Perceived impact of pro- and anti-smoking ads. *Communication Research*, 26(6), 643-665.
- Himmelweit, H. T., Oppenheim, A. N., & Vince, P. (1958). *Television and the Child: An Empirical Study of the Effect of Television on the Young*. London and New York: Oxford University Press.
- Hirzalla, F., & van Zoonen, L. (2011). Beyond the online/offline divide how youth's online and offline civic activities converge. *Social Science Computer Review*, 29(4), 481-498.
- Hirzalla, F., van Zoonen, L., & de Ridder, J. (2010). Internet use and political participation: Reflections on the mobilization/normalization controversy. *The Information Society*, 27(1), 1-15.
- Huang, H., & Leung, L. (2009). Instant messaging addiction among teenagers in China: Shyness, alienation, and academic performance decrement. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 675-679.
- Jackson, L. A., Von Eye, A., Witt, E. A., Zhao, Y., & Fitzgerald, H. E. (2011). A longitudinal study of the effects of Internet use and videogame playing on academic performance and the roles of gender, race and income in these relationships. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 228-239.
- Jaruratanasirikul, S., Wongwaitawewong, K., & Sangsupawanich, P. (2009). Electronic game play and school performance of adolescents in southern Thailand. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 509-512.
- Kioussis, S., & McDevitt, M. (2008). Agenda setting in civic development effects of curricula and issue importance on youth voter turnout. *Communication Research*, 35(4), 481-502.
- Kioussis, S., McDevitt, M., & Wu, X. (2005). The genesis of civic awareness: Agenda setting in political socialization. *Journal of Communication*, 55(4), 756-774.
- Kistler, M., Rodgers, K. B., Power, T., Austin, E. W., & Hill, L. G. (2010). Adolescents and music media: Toward an involvement-mediational model of consumption and self-concept. *Journal of Research on Adolescence*, 20(3), 616-630.
- Knobloch, S., Callison, C., Chen, L., Fritzsche, A., & Zillmann, D. (2005). Children's sex-

- stereotyped self-socialization through selective exposure to entertainment: Cross-cultural experiments in Germany, China, and the United States. *Journal of Communication*, 55(1), 122-138.
- Knobloch-Westerwick, S., & Crane, J. (2012). A losing battle: Effects of prolonged exposure to thin-ideal images on dieting and body satisfaction. *Communication Research*, 39(1), 79-102.
 - Krcmar, M., & Curtis, S. (2003). Mental models: Understanding the impact of fantasy violence on children's moral reasoning. *Journal of Communication*, 53(3), 460-478.
 - LaFrance, J. P. (1996). Games and players in the electronic age: Tools for analyzing the use of video games by adults and children. *The French Journal of Communication*, 4(2), 301-132.
 - Lam, L. T., Peng, Z. W., Mai, J. C., & Jing, J. (2009). Factors associated with Internet addiction among adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 551-555.
 - Lee, S. J. (2009). Online communication and adolescent social ties: Who benefits more from Internet use? *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(3), 509-531.
 - Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.
 - Leung, L. (2002). Loneliness, Self-disclosure, and ICQ ("I Seek You") Use. *CyberPsychology & Behavior*, 5(3): 241-251.
 - Leung, L. (2009). Users-Generated Content on the Internet: An Examination of Gratifications, Civic Engagement, and Psychological Empowerment. *New Media & Society*, 11(8): 1327-1347.
 - Leung, L. (2011). Loneliness, Social Support, and Preference for Online Social Interaction: The Mediating Effects of Identity Experimentation Online among Children and Adolescents. *Chinese Journal of Communication*, 4(4), 381-399.
 - Leung, L., & Lee, P. S. N. (2005). Multiple Determinants of Life Quality: The Roles of Internet Activities, Use of New Media, Social Support, and Leisure Activities. *Telematics & Informatics*, 22(3), 161-180.
 - Leung, L., & Lee, P. S. N. (2012a). Impact of Internet Literacy, Internet Addiction Symptoms, and Internet Activities on Academic Performance. *Social Science Computer Review*, 30(4), 403-418.
 - Leung, L., & Lee, P. S. N. (2012b). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *New Media & Society*, 14(1), 115-134.
 - Lin, M. P., Ko, H. C., & Wu, J. Y. W. (2008). The role of positive/negative outcome expectancy and refusal self-efficacy of Internet use on Internet addiction among college students in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 451-457.
 - Livingstone, S. (1999). New media, new audiences? *New Media and Society*, 1(1), 59-66.
 - Livingstone, S. (2002). *Young people and new media: Childhood and the changing media environment*. London: Sage.
 - Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New Media & Society*, 10(3), 393-411.
 - Lo, V. H., & Wei, R. (2005). Exposure to Internet pornography and Taiwanese adolescents' sexual attitudes and behavior. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49(2), 221-237.
 - Looker, E. D., & Thiessen, V. (2003). Beyond the digital divide in Canadian schools - From access to competency in the use of information technology. *Social Science Computer Review*, 21(4), 475-490.
 - Lopez-Guimera, G., Levine, M. P., Sanchez-Carracedo, D., & Fauquet, J. (2010). Influence of mass media on body image and eating disordered attitudes and behaviors in females: A review of effects and processes. *Media Psychology*, 13(4), 387-416.

- Marcell, A. V. (2007). Adolescence. In R. M. Kliegman, R. E. Behrman, H. B. Jenson, & B. F. Stanton (eds.), *Nelson Textbook of Pediatrics* (18th ed.) (pp. 60-64). Philadelphia, Pa: Saunders Elsevier.
- Martins, M., & Wilson, B. J. (2012). Mean on the screen: Social aggression in programs popular with children. *Journal of Communication*, 62(6), 991-1009.
- McDonald, D. G., & Kim, H. (2001). When I die, I feel small: Electronic game characters and the social self. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(2), 241-258.
- McKenney, S., & Voogt, J. (2010). Technology and young children: How 4-7 year olds perceive their own use of computers. *Computers in Human Behavior*, 26(4), 656-664.
- Moriarty, C. M., & Harrison, K. (2008). Television exposure and disordered eating among children: A longitudinal panel study. *Journal of Communication*, 58(2), 361-381.
- Nalwa, K., & Anand, A. P. (2003). Internet addiction in students: A cause of concern. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 653-656.
- Nathanson, A. I. (2002). The unintended effects of parental mediation of television on adolescents. *Media Psychology*, 4(3), 207-230.
- Nathanson, A. I. (2004). Factual and evaluative approaches to modifying children's responses to violent television. *Journal of Communication*, 54(2), 321-336.
- Nathanson, A. I., & Wilson, B. J. (2002). Counteracting the effects of female stereotypes on television via active mediation. *Journal of Communication*, 52(4), 922-937.
- Ni, X., Yan, H., Chen, S., & Liu, Z. (2009). Factors Influencing Internet Addiction in a Sample of Freshmen University Students in China. *CyberPsychology & Behavior*, 12(3), 327-330.
- Niederdeppe, J., Farrelly, M. C., Thomas, K. Y., Wenter, D., & Weitzenkamp, D. (2007). Newspaper coverage as indirect effects of a health communication intervention - The Florida tobacco control program and youth smoking. *Communication Research*, 34(4), 382-406.
- stman, J. (2012). Information, expression, participation: How involvement in user-generated content relates to democratic engagement among young people. *New Media & Society*, 14(6), 1004-1021.
- Pearl, D., Bouthilet, L., & Lazar, J. (eds.). (1982). Television and behavior: *Ten years of scientific progress and implications for the eighties; Vol. 1. Summary report*. Washington, DC: U. S. Government Printing Office.
- Peter, J., & Valkenburg, P. M. (2008). Adolescents' exposure to sexually explicit Internet material and sexual preoccupation: A three-wave panel study. *Media Psychology*, 11(2), 207-234.
- Peter, J., Valkenburg, P. M., & Schouten, A. P. (2005). Developing a model of adolescent friendship formation on the Internet. *CyberPsychology & Behavior*, 8(5), 423-430.
- Pfeil, U., Arjan, R., & Zaphiris, P. (2009). Age differences in online social networking A study of user profiles and the social capital divide among teenagers and older users in MySpace. *Computers in Human Behavior*, 25(3), 643-654.
- Rimal, R. N., Flora, A., & Schooler, C. (1999). Achieving improvements in overall health orientation - Effects of campaign exposure information seeking, and health media use. *Communication Research*, 26(3), 322-348.
- Rouis, S. (2012). Impact of Cognitive Absorption on Facebook on Students' Achievement. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(6), 296-303.
- Rozendaal, E., Buijzen, M., & Valkenburg, P. M. (2012). Think-aloud process superior to thought-listing in increasing children's critical processing of advertising. *Human Communication Research*, 38(2), 199-221.
- Schouten, A. P., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007). Precursors and underlying processes of adolescents' online self-disclosure: Developing and testing an "Internet-attribute-perception"

- model. *Media Psychology*, 10(2), 292-315.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., & Anderson, L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents - A downward spiral model. *Communication Research*, 30(6), 713-736.
 - Smith, S. L., Lachlan, K., & Tamborini, R. (2003). Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47(1), 58-76.
 - Surgeon General's Scientific Advisory Committee on Television and Social Behavior. (1972). *Television and growing up: the impact of televised violence* [Report to the surgeon general, U. S. Public Health Service]. Washington, DC: U. S. Government Printing Office.
 - Szvedo, D. E., Mikami, A. Y., & Allen, J. P. (2011). Qualities of peer relations on social networking websites; Predictions from negative mother teen interactions. *Journal of Research on Adolescence*, 21(3), 595-607.
 - Tsai, C. C. (2004). Adolescents' perceptions toward the Internet: A 4-T framework. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 458-463.
 - Turow, J. (1999). *The internet and the family: The view from parents, the view from the press* (Report Series). Philadelphia: University of Pennsylvania. Annenberg Public Policy Center.
 - Valenzuela, S., Arriagada, A., & Scherman, A. (2012). The social media basis of youth protest behavior: The case of Chile. *Journal of Communication*, 62(2), 299-314.
 - Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007). Internet communication and its relation to well-being: Identifying some underlying mechanisms. *Media Psychology*, 9(1), 43-58.
 - Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). The effects of instant messaging on the quality of adolescents' existing friendships: A longitudinal study. *Journal of Communication*, 59(1), 79-97.
 - Valkenburg, P. M., Krckmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive mediation," "restrictive mediation," and "social covieing". *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(1), 52-66.
 - Valkenburg, P. M., Peter, J., & Schouten, A. P. (2006). Friend networking sites and their relationship to adolescents' well-being and social self-esteem. *CyberPsychology & Behavior*, 9(5), 584-590.
 - Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(2), 241-244.
 - Walther, J. B., Liang, Y., DeAndrea, D. C., Tong, S. T., Carr, C. T., Spottswood, E. L., & Amichai-Huamburger, Y. (2011). The effect of feedback on identity shift in computer-mediated communication. *Media Psychology*, 14(1), 1-26.
 - Ward, L. M., & Friedman, K. (2006). Using TV as a guide: Associations between television viewing and adolescents' sexual attitudes and behavior. *Journal of Research on Adolescence*, 16(1), 133-156.
 - Weisskirch, R. S. (2011). No crossed wires: Cell phone communication in parent-adolescent relationships. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(7-8), 447-451.
 - Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. C., Chen, S. H., & Ko, C. H. (2007). Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 323-329.
 - Zhang, Y., & Harwood, J. (2002). Television viewing and perceptions of traditional Chinese values among Chinese college students. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 46(2), 245-264.