

00 后大学生动漫偏好调查报告

摘 要：近年来，00 后大学生对于动漫愈来愈表现出了现象级的热爱与追捧。为了解 00 后大学生动漫偏好与态度观念，本次研究整理分析了以往的文献资料，鉴于该领域对于 00 后大学生动漫偏好及其态度观念的研究并不充分，因此，本研究针对接触契机、现实状况、影响因素及态度观念等四个方面制定了详细的访谈提纲，并深度访谈了 18 名 00 后大学生，最后收回访谈结果进行整合分析，旨在为该领域后续研究提供帮助。

关键词：00 后大学生 动漫偏好 态度观念

动画动漫艺术是大众文化的重要组成部分，以其独特的形式吸引了许多人的注意与喜爱，00 后大学生便是其中的主力军之一。在该研究领域中已有许多成果，但关于 00 后大学生的动漫偏好却仍是一片空白。本研究便意在通过访谈的方式对 00 后大学生动漫偏好与态度观念进行深入了解，为后续的研究提供借鉴。

一、研究背景

在当今时代下，动漫依靠互联网作为其传播手段，凭借其故事情节、画风、声优等元素所具有的强大吸引力，利用网络与现实将观看、评价、二次创作等串联成一套完整的运行体系，将动漫从动漫角色的精神层面渗透到动漫周边产品的物质层面，对我国 00 后大学生群体产生了巨大的影响，使其不仅对优质的动漫作品表现出强烈的热爱，同时也在动漫文化消费中获得情感满足与身份认同。

二、研究现状

（一）动漫的基本涵义

“动漫”一词源于中国大陆，首次出现于 1998 年 11 月的动漫杂志《动漫时代》中，经过该杂志的宣传，“动漫”一词迅速传播起来。但经过不断发展，有关于动漫的定义呈现多样化趋势，学者刘翔（2007）在其研究中对现今动漫的多种定义进行了厘清，主要分为画动画漫画组合说，动画、漫画、游戏组合说以及动漫产业链说^[1]，后又衍生出单指由漫画改编的动画的含义。在此基础上，本文选择更受大学生群体认可的动漫定义，即仅指动画作品（不包含漫画）。

（二）大学生动漫偏好与态度观念

在对 00 后大学生的动漫偏好研究当中，学者马莹莹（2019）在探究动漫文

化对于大学生行为的影响的相关研究中表明，动漫文化会使大学生的价值取向、生活方式，行为发生潜移默化的改变^[2]。学者钱婷婷、孙传波（2017）在对大学生动漫态度的研究中表示：动漫在我国大学生群体中有较高的普及率，作为丰富大学生群体生活的方式之一，大学生群体观看动漫作品的时间并不固定，并将观看的主要原因总结为休闲娱乐、打发时间以及内容有趣，据此得出大学生群体对于动漫持理性态度，而并未完全沉溺于二次元世界^[3]。

根据现有文献搜集情况可以得出，有关于动漫的现有文献大多围绕着动漫产业或动漫审美，有关于大学生动漫偏好及态度观念的研究有 108 条，但其中对于 00 后大学生动漫偏好及态度观念的调查研究的仅有 2 条，相关研究明显不足，这从侧面说明了本文探究 00 后大学生动漫偏好与态度观念具有重要的研究价值。

三、研究目的及意义

本研究主要目的为了解 00 后大学生动漫偏好与态度观念。从理论意义来讲，从目前掌握的资料来看，对 00 后大学生动漫偏好的相关研究并不是特别的充分，本研究是对此领域现有研究的丰富。从实践意义来讲，通过对访谈结果的分析，本次研究成果将促进我们对于 00 后大学生动漫偏好及态度观念的深度认知。

四、研究思路

（一）研究方法

1. 文献分析法：

通过在中国知网上查询“动漫偏好”、“动漫观念”相关文献资料，并进行分析整理，梳理本类研究的基本思路与理论框架，为探究 00 后大学生对于动漫文化的偏好与态度观念研究提供理论依据。

2. 访谈法：

依照已拟好的访谈提纲进行半结构式访谈，访谈过程中同被访者就动漫相关问题展开深入讨论，使其尽可能丰富地展现其观点看法，最后对访谈记录进行整合，所有访谈记录内容均真实详细。

（二）调查对象

本次访谈选取来自中国传媒大学，四川大学，天津大学，北京交通大学等高校的大学生共 18 名，出生年份在 2000-2005 年间，以大一、大二学生为主，访谈对象具体情况见表 1。

序号	代码	年龄	性别	所在地	学校	年级
1	A	18	女	辽宁省	中国传媒大学	大一
2	B	19	女	湖北省	中国传媒大学	大一
3	C	19	男	黑龙江省	天津大学	大一
4	D	20	男	北京市	中国传媒大学	大二
5	E	21	男	浙江省	东北大学（秦皇岛分校）	大三
6	F	19	女	江苏省	中国传媒大学	大二
7	G	19	男	山东省	北京交通大学	大一
8	H	19	女	山东省	鲁东大学	大一
9	I	20	男	湖南省	东华理工大学	大二
10	J	19	男	江西省	保密	大一
11	K	17	男	江西省	南京大学	大二
12	L	19	男	广东省	保密	大一
13	M	20	男	河北省	保密	大二
14	N	19	女	河北省	保密	大一
15	O	20	男	湖北省	中国传媒大学	大二
16	P	18	女	四川省	中南大学	大一
17	Q	18	男	四川省	四川大学	大一
18	R	19	男	江西省	江西师范大学	大二

表 1 访谈对象

（三）调查实施与数据处理

首先制定访谈提纲，访谈提纲内容主要围绕着大学生动漫偏好的现实状况、影响因素及其对于动漫的态度观念等方面展开。其次，采用线上的方式进行一对一访谈，并在访谈对象选择的过程中充分考虑个体差异，从入圈时长、看漫偏好等方面对其进行区分，共计访谈 18 人，最后将回收的 18 份访谈记录导入 QDA Miner 进行全面归纳整合，由于本研究以定性资料为主，故资料分析过程与研究报告撰写同步进行。

五、研究结果及分析

（一）接触契机

从访谈结果整体来看，几乎所有受访者都是在小学或者初中时期就接触了一部或是印象深刻、或是耳目一新的动漫作品，从此开始关注动漫领域，养成了动漫的爱好。其中又主要分为两类：一类是自己偶然在电视或互联网上接触到；另

一类是受他人影响，比如身边的朋友的讨论或推荐引起了自己的好奇，从而去主动搜索，或者直接被家人带着看动漫于是接触了动漫领域，如受访者 A 称：“我接触的第一部动漫《轻音少女》就是我爸下载在电脑里给我看的。”。

从第一类受访者的经历不难看出，得益于时代的发展，当今的大学生们很多在小时候就能接触到电视或互联网，他们往往会在这些媒体上碰到优秀的动漫作品，而这些作品促使其进一步对动漫领域进行探索。而第二类受访者的经历提示我们，周边环境的影响、他人的讨论与引领很可能成为动漫兴趣爱好形成的契机。

大学生们的“启蒙动漫”，几乎都是当时热播的、大众化的、讨论度高的动漫。比如在当今大学生们的童年时期，国内电视台引进播放的一众日本动画《哆啦 A 梦》《名侦探柯南》《守护甜心》等等，或是在网络上兴盛，在当时的青少年群体中被频繁讨论的《东京喰种》《进击的巨人》《刀剑神域》等等，又或者经典“民工漫^①”《火影忍者》等等。总之，大学生们往往在童年时期通过大众化的、热门的动漫作品接触并了解整个动漫文化，从而产生兴趣，再由浅入深、由一般到特殊，在探索动漫领域的过程中不断加深、保持了动漫的兴趣爱好。

（二）现实状况

1. 观看动漫的时间和频率

关于大学生观看动漫的时间和频率，大部分受访者认为自己并没有特别固定的观看时间与频率，其中受访者 F、H、I 等均表示“想什么时候看就什么时候看”，找不出什么规律。但有不少受访者还是列举出了自己比较集中的观看时间点：喜欢吃饭的时候看；偏向于在下午或晚上看；挑周末或节假日看；喜欢的动漫一更新就立刻去看等等。虽然受访者的回答五花八门，但基本可以归结为：大学生们整体倾向于寻找空闲时间点或者根据自身心情来观看动漫，或者就是循着动漫更新的时间节点来观看。

而究其整体的时间倾向又可以归结为“大多数人的空闲时间”：对于一天而言是晚上居多，对于一周而言是周末居多，对于一年而言是节假日居多，以及生活中的一些碎片化间隙（如乘地铁时的空闲，吃饭时的空闲）。以上一定程度上体现了动漫主要还是作为一种消遣娱乐的方式，观看的选择会根据人的需要以及心理状况实时改变，因此不太有固定的观看时间与频率；而出于兴趣与喜爱，部

^① “民工漫”通常是用来形容人气很好，受众广泛的优秀动漫作品。原意是指，即使忙得没有空闲时间的民工也知道的作品，意指作品知名度广。

分大学生又愿意跟随着动漫的更新时间来观看，从侧面说明了足够浓厚的兴趣能够影响大学生的时间安排。

2. 了解、观看动漫的渠道

关于大学生了解、观看动漫的渠道，受访者们的回答体现出较高的一致性。以二次元文化起家的 Bilibili 弹幕网（以下简称 B 站），虽然发展到今天已成为一个综合性较强的视频平台与交流社区，但因其浓厚的动漫文化氛围与社区环境，以及取得压倒性优势的正版动漫资源数量，使其仍然是大学生了解、观看动漫渠道的首选。

除了 B 站，其他网络社区如微博、贴吧等，以及周围亲人朋友的讨论与推荐，也会成为大学生了解动漫的渠道。同时，不少受访者承认除了去正规视频平台如 B 站、Acfun、腾讯视频、爱奇艺等观看动漫，他们也会去寻找一些盗版网络资源，比如民间的小网站或者网盘资源。甚至观看渠道呈现出了近年来从正版网站向盗版网站与网盘倾斜的趋势，如受访者 I 表示：“我主要是通过其他免费网站看番，一方面是因为 B 站这类的官方网站一方面是先审后播、更新慢，另一方面是有大量镜头删减，非常影响观看体验。”这一定程度上说明了观看渠道的变化与近年来饱受争议的审核与分级新规有关，这些新规直接导致了国内正规平台上正版动漫资源更新延后、遭遇删改等等后果，影响实际的收看体验，致使更多的大学生放弃正版网站而去寻求盗版资源。

3. 动漫消费意愿

关于 00 后大学生对于动漫这一兴趣爱好的消费意愿问题，受访者们都愿意去购置一些动漫周边产品，少部分没有购买过周边的受访者表示自己没有这种想法或者还没开始尝试。有部分受访者提到愿意为喜欢的动画电影购买电影票，其中有人表示更喜欢院线的氛围。而就充值 vip/会员的情况来看，受访者有各自的选择：有的会长期充值会员，有的有时会充值，还有的倾向于借朋友的会员账号或者寻找网络上的免费资源，不愿意付费。另外，有受访者强调自己很在乎周边产品本身的质量或性价比；还有受访者强调自己注重观看体验，因此倾向寻找未经删改的原版动漫资源，也就不愿意在正规网站上充值会员了。

可见大学生在消费观念上各有区分。而消费金额大体上还是依托于受访者个人的经济水平，也会与热爱程度、消费观念挂钩。提到为动漫周边消费的原因，

大多数受访者的答案可以归结为四个字“为爱发电”。或许在年轻的大学生们心目中，纯粹的喜爱不需要什么复杂的理由。

（三）影响因素

1. 动漫类型

从动漫类型看，绝大多数的 00 后大学生都喜欢观看日常、休闲、搞笑类动漫和热血、运动、战斗类动漫，这两类动漫在 00 后大学生群体中非常受欢迎，其次是推理类动漫、魔幻类动漫、剧情宏大的动漫。

2. 动漫要素

从动漫要素看，绝大多数 00 后大学生都非常看重一部动漫的剧情与画风，他们认为这是一部动漫的根基，是能否吸引观众的根本，其中多半受访者认为剧情是第一位的，如受访者 A 称：“我觉得最重要的一定是剧情，其它的对我而言都不算重要，只能算锦上添花的东西，剧情好坏决定一部动漫作品的好坏。”，少部分受访者认为画风是第一位的，如受访者 G 称：“画风一般是放在第一位的，我觉得自己是否喜欢这部动漫的画风占观看体验的很大一部分”。

其次声优、制作方、热度和人设也是受访者们比较看重的要素，如受访者 C 称：“神谷浩史和花泽香菜等声优都配过许多动漫，我和很多朋友都很喜欢他们”。同时，同人创作与原著改编作为少部分受访者极其看重的要素，同样不可忽视。

值得一提的是，在热门程度的要素方面，受访者们表现出了截然不同的看法。一方面，部分受访者会根据热门程度去观看动漫，他们大多认为一部热度很高的动漫一定有其热门的道理。而另一方面，部分受访者提出了与之相悖的观点，他们认为如果一部动漫热度很高，可能会掩盖掉动漫本身存在的问题，故他们或选择等待热度退散后再欣赏动漫，或会带着理性中肯客观的眼光去审视动漫。如受访者 A 表示：“动漫名气大的话我可能会去看，毕竟名气大说明它得到了很多人的喜欢，它一定是有优秀的地方的。但是如果我觉得这部作品没有那么优秀，名不符实，配不上它的名气，那我大概会对这部作品产生抵触心理，会喜欢不起来。”

3. 产生影响

从产生影响看，拥有动人细腻的感情、合理连贯的剧情、立体饱满的人设、立意明确的主题、赏心悦目的画风的动漫很容易给 00 后大学生留下比较深刻的

印象。也有的动漫或凭借剧情中传达出的世界观、人生观、价值观，或凭借自身对传统文化的传播、继承、发展，或作为大部分动漫观众的入坑作与童年，容易引起 00 后大学生的注意，给他们留下深刻的印象、产生潜移默化的影响。

4. 总结

总而言之，大多数 00 后大学生都是本着放松、消遣的原则去观看动漫，而轻松搞笑的日常番、激情战斗的热血番和画风细腻、美工精致的番会迎合这部分群体的需求，或令其感到身心愉悦、赏心悦目，或令其感到爽快，所以会得到大多数人的追捧。同时，也有人追求更深层次的内核，故逻辑缜密的推理番、世界观宏大的番、情感剧情人设立意饱满丰富的番、弘扬文化的番也容易对 00 后大学生产生影响，使其印象深刻。由于动漫圈中也存在声优粉、原著党，故动漫中声优、制作商、原著等要素也容易吸引部分大学生。在热度方面，部分人认为一部热度高的动漫一定有其热门的理由，而部分人则会以更加理性客观的态度去看待热门动漫。

（四）态度观念

1. 大学与中学时期观看动漫异同

受访者在这方面的回答比较多样。部分受访者表示基本无变化，动漫爱好一直都是作为空闲时的消遣娱乐；也有部分受访者分享了自己在观看渠道、数量、类型、时间、目的等方面上的变化，如受访者 Q 表示：“现在看的更多的是一些更深沉、有思考、世界观宏大的番剧，并且我也想要了解番剧作为一种艺术形式究竟是怎么吸引人的，想要通过番剧看到其背后的文学价值，从而感到身心上的快乐。以前是为了欢笑而看番，现在是为了幻想而看番。”；还有部分受访者表示进入大学后可能会从专业的视角去看待动漫。值得一提的是，受访者们的变化大多体现在口味更刁、选择更精、整体花费时间更少。这表示大学生们会在长年累月养成保持动漫兴趣爱好的过程中，摸索出更适合自己的体验方式。

2. 动漫的安利与被安利

在动漫的安利^②方面，绝大多数的人愿意接受别人的推荐，而部分受访者不会接受别人的推荐、只看自己喜欢的类型的动漫，或者接受推荐、但会根据自己的喜爱程度来酌情决定是否追番。

^② 安利：网络流行语，指推荐或强烈推荐。

在动漫的被安利方面，绝大多数的人愿意把自己喜欢的动漫安利给别人，少部分认为每个人看法不同、可能不会接受推荐等原因而不愿意向别人推荐动漫，但表示会愿意与同样喜欢动漫的同好进行讨论。

3. 动漫的二次创作

由于动漫产业的各种特征，围绕动漫人物的二次创作作品经常能够为原作吸引可观的关注度。但是由于二次创作经常需要引用原作的人物设定或者原作画面，很多时候处在版权灰色地带。而且由于质量参差不齐，很容易出现观点的分歧。在访谈中也体现了这一特征。有些人对二次创作持积极态度，甚至自己会加入二次创作中。还有些人对二次创作持消极态度，认为这些二次创作并不能抓到原作的精髓，只是为了流量和博眼球的不用心的作品。

4. 原创动漫与改编动漫

现在的动漫中，有很大一部分是由小说或者漫画改编的，这就使得改编动画和原创动画在观看体验上存在一定差异。在调查的受访者中，喜欢看改编动画的受访者大多表示改编的原著给动画的基本剧情上了一层保险，可以更加放心地观看动漫。虽然这样的保险并不是“万无一失”的，当改编过得动画与观众内心的期望相去甚远时，有可能受众会因此受到更大的打击。而偏好原创动漫的则与之恰恰相反，他们喜欢原创动画无法被提前预知剧情的惊喜感。虽然这样的惊喜感有时会变成“高开低走”的失落感。还有相当一部分人对动漫是否是改编动画并不关心，这些人可能更加关注作品本身的质量，在宣传的时候也更容易被作品本身成片的质量吸引而不是原作的质量。

5. 国漫、日漫与欧美漫

在谈及对于中国创作者制作的动漫的态度中，大多数受访者都首先表现出了对于中国动漫的较高期望。可以理解的是由于日本动漫产业起步较早，国内市场较大，在动漫文化产业方面与其他国家拉开了不小差距。现在中国 00 后大学生随着年龄的增长也意识到了在这一方面中国动漫产业的劣势，而在同一时间还认识到，中国具有深厚的文化底蕴，中国的观众相信中国的文化产业绝对并不止于现在的状态。有人提出“国漫发展较晚，而且多在模仿日本和欧美，难以产生自己的特点”和“现在的国产动画还是很少有让我喜欢和满意的”这样的话语，也有人注意到了“它的画风是有很明显的长进，包括配音、剧情也在成长”。可以看

出虽然中国观众对于中国动漫的现状有多少不满,但是对于中国动漫的发展依然十分关注,产业和作品有哪些发展,观众都能看到的。

同时,一部分受访者都提出了中国动漫动画的发展过于重 3D 而轻手绘的发展,“我也很不喜欢国内泛用的 3D,画风也让我感到不适”,“3D 太多造成审美疲劳,画风崩坏、画风类似”,“国内还对国漫有诸多限制,导致许多国漫制作者只是为了圈钱”,“很多用心的动漫难以上映,劣币驱逐良币”,中国动漫产业在一个比以往更浮躁的年代发展,但是中国人都清楚浮躁的气质是无法孕育优秀的作品的。

同时由于先发优势明显,市场占有率较大。日本动漫在受访者选择的时候十分容易成为较为优先的选择。如受访者 A 表示:“日漫毕竟量很大,番剧和动画电影都有优秀的作品,从小就看,也比较习惯吧。”

6. 动漫的外界看法

当谈及外界的观点的时候,一部分受访者首先表示出了较强的排斥感,表示自己看动画不必在意外人的眼光。而受访者关注过那些负面的外界观点中主要包括对动漫传递的价值观的讨论和对内容的讨论。

在对传递价值观这一层面的讨论中,有些受访者提到他们经常看到一些人认为动漫传递了不思进取的价值观,一些人会认为只有幼稚的人才会看动漫。一些对动漫的价值观讨论比较多的受访者还提到现在有些人会从动漫中刻意寻找动漫所谓“辱华”的证据以博取流量。虽然这样的现象确实存在,但是受访者普遍都表示不会因为看动漫而减少自己的爱国情怀,如果某些动漫作品真有出现反对国家的言论,自己肯定是坚决抵制。一部分受访者还提到动漫对于未成年人的教育问题,提到这个问题的受访者普遍认为未成年人的教育责任主要在家庭而不是在动漫作品,对一些家长因此举报动漫的行为表示了反感。

而在对内容的讨论的层面,受访者主要提到了关于血腥暴力镜头和色情镜头的影响。受访者大多都比较认可所谓“擦边球”的镜头的影响并不好,应该减少,最好是国家能够出台相应分级政策,保护创作者的自由,调整文化市场。在一些受访者关注着文化领域的讨论的同时,另外的一些受访者注意到了资本对于动漫和中国动漫的影响。一些受访者认为现在一些动漫商业化的现象太严重,使得现在观众在观看动漫的时候对于消费主义和资本表现出了较强的警惕性。

7. 动漫于个人和社会的影响

值得一提的是，虽然受访者在谈及外界的观点的时候较为悲观，但是提到对于自己和社会的影响的时候却十分倾向于给出积极的影响。基本上所有的受访者都认同动漫能为自己创造一段简单快乐的时光，让自己能够在比较紧张的日常生活中找到一片净土。一些受访者提到了动漫对于自己的内心世界的作用，有些人提到了动漫能够在某些地方填补自己内心的空缺，还有些人认为动漫里的一些人物激励了自己，给予了自己动力。如受访者 P 表示：“首先，我比较喜欢动漫这种形式给我带来的乐趣；其次，它所倡导的观念是我所喜欢或认同的；再者，动漫中的一些角色的经历和遭遇会对我产生激励和引导作用。”还有受访者通过动漫接触到了自己不知道的文化，从而从中找到了自己的兴趣。如受访者 O 表示：“我曾经受到《游戏王》的影响，至今仍对古埃及文化十分感兴趣。”

作为一种文艺形式，动漫产业对社会的影响是不能忽视的。在这一方面大多数受访者都认为动漫的存在对社会大众精神文明的充实是有较大积极意义的。有的受访者提到很多动漫诸如《Clannad》都展现了生活中的真善美，能够为社会带来正能量。优质的动漫作品还能够洗涤人的心灵。还有的受访者提到动漫也可以作为文化的载体，带着本国的优秀文化走出国门，也可以带着外国的优秀文化被国内的观众所认识。如受访者 G 提出：“动漫文化产业作为一种产业对于社会首先就是产生的经济效益，其次便是文化效益，文化的输出和融合在动漫文化产业中体现得十分鲜明，动漫作为作者理念的表达，不管这种理念是好是坏，对于社会的观念灌输也是存在一定影响的。”

六、讨论与说明

上文对于本次访谈的结果做了整体的呈现和分析，从中不难看出，动漫对于 00 后大学生来说是日常生活中较为重要的一个消遣与娱乐的方式，且他们对于动漫的态度都较为统一地持积极肯定的态度，无论是在观看、二创还是消费等方面，都表示了支持与肯定；但在动漫的偏好方面，00 后大学生们产生了一定的分歧，不同的人表现出了不同的偏好，且很难找出一个确切的具体规律。

七、研究不足

本次研究有一些不足之处。首先，鉴于本次研究主要由定性调查的深度访谈形式进行，调查对象较少，比起问卷等定量调查方式，结果可能在一定程度上缺

乏代表性，不太精准；其次，此次研究将动漫定义为除漫画以外的所有动画作品，只针对这方面进行了研究，但是实际上，动漫圈是一个大的整体，除了动漫以外，轻小说、漫画、游戏等也被包含在内，相关研究可能需对整个动漫圈一并进行。

参考文献：

- [1] 刘翔. 内容为王——中国动漫内容产业发展的必由之路[D]. 四川大学, 2007.
- [2] 马莹莹. 新媒体环境下动漫文化的发展对大学生的行为影响[J]. 大众文艺, 2019(04):208-209.
- [3] 钱婷婷, 孙传波. 我国大学生动漫态度的探析[J]. 心理学展, 2017, 7(3):230-238.

附录：

00 后大学生动漫偏好访谈提纲

1. 如何开始：
 - 1.1. 您是从什么时候开始接触（喜欢）动漫的？您接触并喜欢上动漫的契机是什么？（看了哪一部动漫，给您带来了什么样的感受？）
2. 现实状况：
 - 2.1. 您通常在什么时间观看动漫？您观看动漫的频率如何？（如每天利用空闲时间看、每周更新时看、每周的周末看、每月抽出时间看、没有固定规律等）
 - 2.2. 您平时通过什么渠道了解最新的动漫信息？通过什么渠道观看动漫？（可举例说明）
 - 2.1. 您会给喜欢的动漫周边（以及为动漫本身花钱，如：vip 充值、电影票）花钱吗？（每月/年大概会花多少）为什么？
3. 影响因素：
 - 3.1. 您平时喜欢什么类型的动漫？
 - 3.2. 能不能说出一部自己印象很深,或对自己影响很大,或看了很多遍的动漫？如果能，原因是什么或对您产生了怎样的影响？如果不能，理由是什么？（如看得太多选不出来或是看的太少）
 - 3.3. 动漫的哪些要素比较吸引您（例如：剧情、画风、声优、原著、制作团队或公司、热门程度、二次创作等）？
4. 态度观念：
 - 4.1. 您觉得自己和以前中学时期看动漫有什么不一样？（如：看的内容、目的或者看动漫的渠道）？为什么？
 - 4.2. 对比起国漫、日漫、欧美漫，您是否对其中的某一种或几种有所偏好？您认为是哪方面的因素导致了您的这种偏好？

4.3. 关于动漫的二次创作（如同人文、同人绘画、cosplay 等），您对它们的态度与看法如何？您本人又是否愿意参与二次创作呢？

4.4. 现在许多动漫都是根据某些原著作品（如轻小说，漫画等）改编而来，比起原创动漫，您是否对其中的某一种有所偏好？为什么会产生这种偏好？如果原著本身您阅读或观看过，您是否还会愿意去了解并观看该动漫？为什么？

4.5. 您是否会因为网上的 up 主或您身边朋友的安利而去观看某部动漫？您本人是否愿意在网络上或向朋友安利并讨论您喜欢的动漫？

4.6. 您是否关注过外界对动漫的看法（比如动漫会给青少年带来哪些积极影响和消极影响）？关注过哪些看法？您对这些看法的观点和态度如何？您认为外界的看法会对动漫产业的发展产生何种影响？

4.7. 您认为动漫对您个人的意义有什么？您认为动漫文化与产业对社会的意义有什么？