

# 日本动漫及周边商品非理性消费行为研究

## ——以哔哩哔哩网站为例

陈成栋 指导老师：赵 婕

(浙江中医药大学滨江学院 杭州 浙江 310053)

**[摘 要]** 心理账户是人们或组织在心理上对消费活动所产生的结果给予编码, 分类和评估的过程, 它揭露了人们在消费活动活动过程中的心理认知过程。本文采用心理账户中支出账户的四个部分对消费者在哔哩哔哩网站上购买动漫及周边商品的非理性消费行为进行研究并开展网络问卷调查。在进行数据的信度和效度验证基础上, 根据消费者在心理账户中支出账户上的心理预算、非替代性和灵活性三个基础特征入手, 提出消费者在购买此类商品时应加强自身的心理预算机能以及要养成良好的消费习惯。

**[关键词]** 心理账户; 哔哩哔哩; 消费行为

### 1. 引言

随着中国经济的快速发展, 网络的普及, 越来越多的青少年在网络上进行休闲娱乐消费, 消费的方式也更加多样化。消费者对于日本动漫及周边商品的消费是在自身物质需求得到很好地满足后, 为追求精神上的某种需要而产生的一种文化消费。此类消费购买行为更容易受个人情感等影响。

本文对哔哩哔哩弹幕网消费者的消费行为进行研究, 选择从个体的非理性消费行为入手, 通过调查人们在哔哩哔哩网站上的非理性消费行为, 探讨影响非理性消费行为的因素。并探讨心理账户在人们的消费中如何潜移默化的影响人们的消费行为, 从而发现人们非理性消费行为的内在规律。主要目的在于验证非理性消费的主要特征及规律, 这对于实际生活中非理性消费的抑制和非理性消费相关理论的研究都具有重要的意义。

### 2. 非理性消费行为概述

#### 2.1 心理账户含义

1980年, 著名的行为经济学家理查德·塞勒(Richard Thaler)界定并提出了“心理账户”的基本概念, 解释了为什么个人在做出消费决策时会受到“沉没成本效应”的影响。根据Richard Thaler的观点, 消费者行为中“沉没成本”的一个可能解释是kahneman教授等人提出的“前景理论”。另一种可能的解释是推测大脑中可能存在的“心理账户系统”。从本质上讲, 心理账户就是对结果进行编码、分类和评价的过程。因为人们会根据不同的资金来源、支出项目和财富的储存方式来计算分类账户, 也会根据不同的时期来计算账户, 这导致了一系列的非理性行为。

#### 2.2 心理账户与非理性消费行为的关联

1985年, 萨勒认为: 不管是企业、家庭或者个人, 都有一个潜在的心理账户系统。与传统的会计账户不同, 心理账户最本质的特征是“非替代性”, 也就是不同账户的金钱不能完全的替代, 由此使得人们产生“此钱非彼钱”的认知错觉, 导致

表3-1 消费者样本基本信息

描述指标	类别	人数(名)	百分比(%)	累计百分比(%)
性别	男	102	82.9	82.9
	女	21	17.1	100.0
年龄	16岁以下	23	18.7	18.7
	16~25岁	85	69.1	87.8
	26~35岁	15	12.2	100.0
	36~45岁	0	0.0	100.0
	45岁以上	0	0.0	100.0
教育程度	初中及以下	20	16.3	16.3
	高中或中专	49	39.8	56.1
	大专	19	15.4	71.5
	本科	32	26.0	97.6
	硕士及其以上	3	2.4	100.0
职业	学生	94	76.4	76.4
	在职员工	22	17.9	94.3
	其他	7	5.7	100.0
月收入	1000元以下	57	46.3	46.3
	1000~3000元	38	30.9	77.2
	3000~5000元	16	13.0	90.2
	5000元以上	12	9.8	100.0

一系列的非理性经济决策行为。<sup>1</sup>

本文章主要从心理账户的消费支出账户入手, 将心理支出账户分为“生活必需开支”, “家庭建设与个人发展开支”“情感联系支出”“休闲娱乐支出”四个部分。根据消费者在消费支出账户上的心理预算、非替代性和灵活性三个基础特征入手, 从而验证消费者的在哔哩哔哩网站上购买动漫及周边商品的非理性消费行为。

### 3. 问卷调查

#### 3.1 问卷设计

##### 3.1.1 问卷设计理论基础

本次问卷采用网上问卷的发放形式, 不存在故意引导消费者填写的情况, 因此获得的问卷具有很高的质量, 可以很好的反应被调查人群的特征。一共收集到130份网上问卷, 其中有7份填写无效的问卷需要去除, 因此得到123份的有效问卷, 可计算出问卷的有效率是95%, 此次调查合格, 符合进行数据统计分析的标准。

##### 3.1.2 数据结果分析

##### 3.1.3 描述性统计分析

描述统计的主要内容是对消费者的个人背景信息进行描述性统计分析。所涉及信息包括消费者的性别、年龄、教育程度、职业和月收入等背景信息。

由表3-1中的统计数据得出以下结论, 消费群体中男性远远多于女性。年龄方面: 25岁以下的消费者占比高达87.8%, 发现主要的消费者集中在25岁以下, 该部分群体对于这类消费品接触较多且更容易接受。学历方面: 被调查者中具有高中及以下学历的人群占比56.1%, 说明高中阶段的学生群体为主要消费者, 职业: 学生群体占比高达76.4%, 可知主要消费者为学生群体, 通过以上数据的统计分析可知, 该样本数据符合这类产品的消费者的特征, 可作为本研究的样本数据。

表 3-2

响应率和普及率汇总表			
项	响应		普及率(N=50)
	N	响应率	
追番后对周边手办有情感	18	46.2%	36.0%
有收藏价值	12	30.8%	24.0%
一时冲动	1	2.6%	2.0%
受他人影响	1	2.6%	2.0%
没有理由, 纯粹想买	6	15.4%	12.0%
该商品折扣大	1	2.6%	2.0%
汇总	39	100%	78.0%
拟合优度检验: $\chi^2=39.000$ $p=0.000$			

在购买动漫周边商品的理由中, 由表3-2可知拟合优度检验呈现出显著性( $\chi=39.000$ ,  $p=0.000<0.05$ ), 意味着各项的选择比例具有明显差异性, 可通过响应率或普及率具体对比差异性。具体来看, 追番后对周边手办有情感, 有收藏价值共2项的响应率和普及率明显较高。

表 3-3

选项	小计	比例
生活必需开支	4	5%
家庭建设与个人发展开支	1	1.25%
情感联系支出	3	3.75%
享乐休闲开支	59	73.75%
都得花钱, 不会刻意区分	13	16.25%

由表3-3可知, 购买动漫及周边商品的支出账户主要是“享乐休闲开支”占比73.75%, 而不受心理账户影响的人占比为16.25%。说明在哔哩哔哩网站消费的人群大多数会受到心理账户的影响。

3.1.4 信度分析

笔者将问卷中的观测变量运用spssau来进行信度分析,量表整体的信度值见表3-4,问卷整体信度值为0.814,问卷的整体信度满足研究的要求,可以利用该调查问卷得到的数据进行下文的因子分析。

表3-4 问卷整体信度分析表

	问卷题项数	Cronbach's Alpha
问卷整体	9	0.814

3.1.5 效度分析

调查问卷数据的效度分析是用来检验通过调查问卷得到数据是否能够准确地测量事物的水平。效度值越大,表示测量的数据可以有有效的支撑、证明本文的研究点。

表3-5 效度检验指标值

KMO 取样适切性量数。		0.725
Bartlett 的球形度检验	卡方	231.110
	自由度	28
	显著性	0.000

由表3-5中的数据可知,通过主成分分析的方法得到的该量表的KMO值是0.725,显著性值为0.000。这就说明了该问卷的结构效度很好,可以用来进行因子分析。

3.1.6 因子分析

本研究采用因子分析中的最大旋转法对数据进行分析,得到的旋转后的因子负荷矩阵如表3-6所示。

由表3-6可知,可以提取出特征值大于1的特征值一共有三个,累计贡献率值为82.288%。说明所提取出来的三个主成分可以有效地涵盖、表征所有问卷题项所表达的特性。

从表3-7可以看出,每个因子下面都有一组较高的负荷变量,这些变量的共同信息构成了该因子的隐含特征。因此,可以用一个合适的词给每个变量贴“标签”,即因子命名。因子1称为“不可替代性”。因子2称为“心理预算”。因子3称为“灵活性”。

3.2 讨论

研究表明,心理账户是每个人潜在的认知系统,具有不可替代性、心理预算性和灵活性三个特点。由问卷中“赌博赢来的钱和辛苦赚来的钱不是一回事”和你会

用哪项账户资金购买周边手办都体现出了心理账户的不可替代性。其中人们对于赌博赢来的钱更愿意看成是“意外之财”,在消费过程中使用更加随意。然而在经济学的,不管钱的来源方式怎么变化,金钱作为一般等价物是有着自己特定的价值,通过工作赚来的钱和赌博赢来的钱是等价的,而人们通常会把这两项区分开,因此验证了心理账户的不可替代性。

4. 基于心理账户影响的日本动漫及周边商品非理性消费行为的疏导

4.1 养成良好的消费的习惯

由于金钱态度的影响,当消费者对于消费计划的越好,日本动漫和周边商品的非理性消费行为发生的概率就越低。同时,我们可以在消费后记账,了解我们的日常消费习惯。如果我们发现自己的非理性消费是严重的,我们可以制定购买计划和清单,明确我们的购物目标,从而来减少非理性消费行为的发生。

4.2 加强自身的心理预算机能

通过对日本动漫及周边商品非理性消费人群的基本特征分析可知,主要消费者是青少年,他们正处于世界观、人生观和价值观的塑造时期,如不能正确地认知和理性消费,或者我们不能结合自己的实际消费能力做出合理的选择,很容易导致盲目消费或者是恶意负债。因此需要加强该部分群体的心理预算机能,从而来减少该部分群体的非理性消费行为。

4.3 未来研究展望

由于笔者的研究时间和科研能力有限,对于日本动漫及周边商品非理性消费行为的研究中,问卷收集数量较少,主要是从心理账户的视角来展开的,但是,在非理性消费的影响因素中,除了心理账户外,实际上还受到了很多其他因素的影响和制约,这些问题都有待在今后的研究中进一步深入探讨。

参考文献

[1] 罗辑, 丁董, 刘志培, 游俊葵, 陈杰. 浅谈非理性的消费行为[J]. 广西质量监督导报, 2019(11): 237-238.

[2] 李亮亮. 理性消费细分“购物节”中有门道[N]. 解放军报, 2019-11-09(006).

[3] 黄晓儒. 行为经济学视角下消费者选择探讨[J]. 现代营销(信息版), 2019(09): 227-228.

[4] 赛汉其其格. 当代大学生理性消费的引导途径探索[J]. 商场现代化, 2018(13): 11-12.

[5] 贾松松, 程学文, 刘春宇. 当代大学生非理性消费心理的研究浅析[J]. 环渤海经济瞭望, 2018(07): 178.

表3-6 总方差解释表

组件	初始特征值			旋转前方差解释率			旋转后方差解释率		
	总计	方差百分比	累积 %	总计	方差百分比	累积 %	总计	方差百分比	累积 %
1	3.082	38.520	38.520	3.082	38.520	38.520	2.374	39.673	39.673
2	1.241	15.513	54.034	1.241	15.513	54.034	1.949	24.360	64.034
3	1.015	11.434	65.467	1.015	11.434	65.467	1.574	18.254	82.288
4	.794	9.931	75.398						
5	.609	7.617	83.015						
6	.584	7.297	90.312						
7	0.502	6.542	92.431						
8	.467	5.836	96.148						
9	.308	3.852	100.000						

表3-7 探索性因子负荷矩阵

调查项目	组件		
	1	2	3
我买日常用品很少动用计划存起来的钱	0.821		
赌博赢来的钱和辛苦挣来的钱不是一回事	0.802		
我会把钱根据不同的开支项目分类	0.751		
我对每个月的生活开支,特定花销和存款都有预算		0.851	
我每年都有预定的存款计划		0.754	
一般来说,来得容易的钱也容易花掉			0.812
对心仪已久的周边手办,哪怕超出我的预算,我也会说服自己购买			0.784
一定时间内购买过多动漫产品,我会减少以后在该类物品的花费			0.732
有时候我购买手办周边完全是一时冲动			0.658