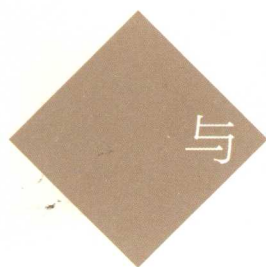


Cyber Life and Social
Identity of College
Students



网络生存 大学生的社会认同

勇等 著

对大学生来说是把双刃剑,高校的教育工作者,应在全面
掌握大学生网络生存情况的基础上有所作为。



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS

浙江大学出版社

Cyber Life and Social
Identity of College
Students



网络生存
大学生的社会认同

郑生勇 等 著



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

网络生存与大学生的社会认同 / 郑生勇等著. —杭州: 浙江大学出版社, 2015. 6

ISBN 978-7-308-14787-3

I. ①网… II. ①郑… III. ①互联网络—关系—大学生—社会认知—研究 IV. ①G645.5②C912.6

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 127518 号

网络生存与大学生的社会认同

郑生勇 等著

责任编辑 姚燕鸣

封面设计 续设计

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路 148 号 邮政编码 310007)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 杭州林智广告有限公司

印 刷 杭州杭新印务有限公司

开 本 710mm×1000mm 1/16

印 张 14.5

字 数 172 千

版 印 次 2015 年 6 月第 1 版 2015 年 6 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-308-14787-3

定 价 35.00 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行部联系方式: (0571) 88925591; <http://zjdxcbbs.tmall.com>

目 录

第一章 绪论

第二章 大学生网络生存概况调查

- 一、大学生网络生存的基本情况 8
- 二、网络使用情况在人口统计学上的差异 11
- 三、分析与讨论 16

第三章 大学生网络游戏的调查研究

- 一、研究对象与方法 20
- 二、研究结果 21
- 三、分析与讨论 29

第四章 大学生网络学习的调查研究

- 一、研究对象与工具 35
- 二、调查结果 37
- 三、分析与讨论 50

第五章 网络生存与大学生的社会需求

一、研究对象与方法	59
二、研究结果	60
三、分析与讨论	82

第六章 社会认同的理论分析

一、社会认同的概念与结构	87
二、社会认同理论	89
三、自我分类理论	98
四、社会认同理论的其他扩展	103
五、社会认同过程中的几种心理效应	115

第七章 网络社会中的虚拟社区认同

一、虚拟社区的理论分析	123
二、虚拟社区成员的参与	135
三、网络社会背景下的虚拟社区认同	145

第八章 大学生网络虚拟社区认同及其影响因素

一、研究假设的提出	158
二、研究方法	162
三、结果	165
四、讨论	172

第九章 结语

一、转变认识,加强引导	177
-------------------	-----

二、活化社团,提高闲暇教育质量	178
三、营造健康的大学生群体“亚文化”	179
四、鼓励大学生发展健康的“自组织”	180
五、提高社会实践活动的有效性和吸引力	181
参考文献	183
索引	196
附录 1 大学生网络使用一般情况调查问卷	201
附录 2 网络生存中的大学生社会需求问卷	205
附录 3 大学生网络游戏调查问卷	209
附录 4 大学生网络学习调查问卷	212
附录 5 大学生虚拟社区认同调查问卷	219
后记	227

第一章 绪 论

中国社会生活网络化开始于 20 世纪 90 年代中期,至今不过十几年的时间,互联网已经进入中国社会生活的各种层面,其发展速度和扩展空间实在难以预料。据中国互联网络信息中心(CNNIC)发布的第 1 次《中国互联网络发展状况统计报告》,1997 年 10 月,中国网民人数为 62 万人。而在第 32 次《中国互联网络发展状况统计报告》中,2013 年 6 月,我国网民规模已经达 5.91 亿,其中学生群体是网民中规模最大的职业群体,占比为 26.8%。我国社交网站网民规模为 2.88 亿,较 2012 年底增加了 1295 万人,增长 4.7%^①。可以说,网络影响力已迅速地扩展至中国社会的各个领域。

就信息传播而言,网络世界上所散播的与每日新创的信息与内容多而庞杂,同时有用的与无用的信息、正确的与错误的信息、短暂的与长期的信息均杂陈其中。这种信息的流动性,导致

^① 中国互联网络信息中心. 中国互联网络发展状况统计报告(2013 年 7 月) <http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxxzbq/hlwtjbg/201307/P020130717505343100851.pdf>. 2013-11-22.

掌握网络信息的难度极高。就信息的呈现方式而言,网络可以结合平面与立体的媒介内容,因此文字、图像、与影音内容均可结合在一起而成为一个以多媒体为特色的“整合性超媒体”。这种特性使得网络有别于传统的大众媒介形态,已逐渐成为一种具有新创性与独特性的媒介。使用者可以依个人需要而运用此媒介,如,上网搜寻数据、玩在线游戏或观看影音。传统媒介使用者是被动的,而网络媒介使用者却具有相当大的主动性与双向互动性。就主动性而言,至少包括了自我选择、角色扮演与个体操作权等方面。网络还能够针对不同、特定的对象进行焦点式传播,作为分众传播的工具之一。网络还可以通过各种“虚拟社群”,实时、定时地传送信息给特定的对象。

更为重要的是,网络不只使传播媒体与传播方式发生改变,并且使人们的互动模式产生变化。使用因特网者可自行选择信息,并自由地发表言论;在网络沟通中,使用者可借用代号在网络中代表自己,而非以真实的个体面对他人。网络上的人际互动,改变了传统传播媒介以及传统面对面的人际互动方式,呈现出不同的沟通特质。

网络意味着整合性超媒体时代的到来,网络以其互动性与多媒体特性,呈现出焦点传播与分众时代的未来发展趋势。网络不但改变了我们认知世界的角度,也逐渐地在影响我们的日常生活与社会互动的形态。网络世界正成为我们的生活方式,而网民也正成为我们的新身份。上网已由时髦变得平常,由平常变得必要。由此,网络引发了全面性的生活改变,甚至可以说,没有网络的生活已经是不能想象的。我们的生活不再局限于实体社会中。网络空间的出现,改变了我们的“生活世界”。当网络与生活如此密不可分时,真实世界与虚拟世界的界线便模糊了。

当代大学生整体文化素养较高,对新鲜事物有很强的学习

能力和接纳能力,加上生活节奏相对自由,空余时间相对比较多,成为网络使用的主要群体。据中国互联网信息中心(CNNIC)公布的《2009年中国青少年上网行为调查报告》,在学生网民群体中,大学生网民上网时间最长,平均达到18.6小时,超过青少年网民平均上网时长,同比增加0.2小时^①。随着互联网技术的逐渐发展,现在大学生使用网络也已不再单纯是为了获得信息。作为“握着鼠标出生的一代”的“90后”大学生,通过网络,不仅获得了资讯、游戏、应用软件和服务等,也获得了朋友,获得了社区感。QQ、微博和社交网站的出现,为我们构建出一个虚拟的网络社区;而现今虚拟社区中的社会交往,正在逐渐成为大学生社会生活的重要组成部分。

随着移动互联网的发展,使得大学生的网络行为出现了新的特点,手机上网也成为大学生使用网络的主要方式之一。经过调查发现,有60%左右的大学生每天使用手机上网,平均每天使用手机上网超过1小时的占25%,15~60分钟的占60%,少于15分钟的占15%^②。随着软件数字技术的快速发展,无线网络信号的高覆盖,大学生以手机为平台,通过“腾讯微信”、“新浪微博”、“手机QQ”等方式接收和传播新闻,分享心情,沟通交流,“微工具”成为当今在校大学生最常用的沟通交流形式。在“最喜爱的移动社交应用”调查中,微信以75%的支持率拔得头筹,紧随其后的是支持率为67.2%的手机QQ,排名第三的是手机新浪微博,支持率为54.8%^③。“微工具”之所以在大学生网

① 中国互联网信息中心(CNNIC). 2009年中国青少年上网行为调查报告 <http://www.cnnic.net.cn/research/bgxz/qsnbg/201108/P020110819433406802439.pdf>. 2013-10-02.

② 高德毅. 高校学生网络行为与规范管理研究. 思想理论教育导刊, 2013(5): 119-122.

③ 汤力峰,王学川. 自媒体环境下高校思想政治工作的创新. 中国青年研究, 2012(3): 10-14.

络社会交往中扮演了重要的角色,其原因主要是:(1)资费便宜。除了需要收取少量流量费以外,微信几乎是免费的。(2)共享性。可通过微博微信随时更新消息,并通过互联网实现与虚拟社区成员的及时共享。(3)沟通方便。微信实现了跨平台共享,可以通过QQ好友、手机通讯录等方式添加老朋友,通过“摇一摇”、“附近的人”添加新朋友。(4)功能强大。微信手机端支持语音、视频、图片的实时收发,趣味性和娱乐性更强^①。

生活在校园中的大学生,其社会化的过程就是在和不同属性的人际群体建立人际互动,并从中实现个性的良好发展,建立与他人的联结感。大学生在社会化的过程中,除了形成自己独特的个性外,也需要具有与他人的相似性,这样才可能融入人群,获得归属感。个体如果缺乏与他人的相似性和联系,就容易导致自己被排斥,而不得不游离于大学生活系统的边缘。因此,大学生在参与社会活动的过程中,他们会在所在的群体中拥有更强的归属感。而基于互联网及移动网络基础上的虚拟社区的出现,为大学生参与社会活动提供了更加便利的条件,虚拟社区为大学生提供了一种新型的网际人际交往模式^②。

与现实社区相比,网络虚拟社区的非地域性、开放性、人际关系的松散性、人际互动的匿名性等特征,使人们可以在开放的空间,以新的方式,运用新的技术,开启一个异常宽阔的畅游空间。它削弱了个人在现实社区直接互动中的自然防御机制,使个人的自我表现和发挥更真实,也表现出了与传统意义上的社区所不同的特点。网络虚拟社区中的大学生社会交往,与现实生活中的社会交往相比,有以下几个特点:

① 王嘉颖.试探析国内当下网络自媒体传播模式的后现代主义特征.复旦大学硕士论文,2011.

② 邓天颖.想象的共同体:网络游戏虚拟社区与高校亚文化群体的建构.湖北社会科学,2010(2):48.

1. 社会交往的自由、平等

虚拟社区的一大特色是自愿的选择(volitional choice),大学生往往因相同的兴趣、问题或人口变量特性,自愿在网络平台上结合在一起形成虚拟社区,或者参与一个虚拟社区。大学生一旦因为共同的兴趣而聚集,就会在平等的基础上,自由交流、分享想法,建构起成员间的内在连结,并发展出团体所共享的行为模式、语言与传统。因此网络虚拟社区的沟通,不但改变了人们使用媒体的方式,也改变了人与人之间互动的方式。大学生在虚拟社区中的相关社交活动是自主和自由的,他们可以自由选择交往对象,自行决定参与时间。虚拟社区中成员之间都是平等的关系,任何人都无权对他人横加干涉。大学生也可以自由地退出虚拟社区或加入新的虚拟社区,其行动与选择具有更大的自由和便利性。

2. 间接性和匿名性

虚拟社区的人际互动往往是非面对面的互动。在互动之初,互动对象之间并不知道对方的真实信息,因此现实社会交往中的种种制约因素在虚拟社区中被淡化。虚拟社区中的大学生人际互动比现实更为简单快捷,而且交际面更广,互动频率更高。随着网络交往的深入,其人际关系也具有更强的互塑性和建构性。大学生可以根据自己的需要自行决定在虚拟社区中的身份,及其在虚拟社区中与不同交流对象互动时的角色。

3. 社会交往规范的自律性

虚拟社区具有间接性并实行匿名制,互动环境是以对社区成员的信任为前提的。这种互动是自律性互动,使得虚拟社区人际互动的规范及管理相对比较困难。为了实现网络虚拟社区人际关系的和谐,需要形成相应的伦理观念、道德意识和行为规范。而且大多数虚拟社区是开放性的,人际互动的开放性和流

动性使虚拟社区规范的影响力较现实社区弱,管理起来更加困难,因而虚拟社区中的有序互动主要靠社区成员的道德自律。

4. 超时空、超国界、超文化

网络消除了以往传统交往方式中时间和空间的限制,虚拟社区中的人际交往可在任意时间、任意地点进行。而且交往的领域空前扩大,国家、民族、文化、等级、年龄、性别等局限在网络中被淡化或削弱。大学生可在虚拟社区中结交不同类型的网民,在人际交往方面具有广阔的可能性。

不可否认的是,虚拟社区中的社会交往在为大学生获得了一种更为便利和自由的社会互动方式的同时,也不可避免地隐藏着一些负面的社会影响。网络虚拟社区中的社会交往比现实交往有更多的自由性和随意性,可以按照自己的真实想法表达意见和态度,但大学生如果不能很好地自律,很可能因过于放纵而不能自拔。同时,网络虚拟社区在给大学生带来社会交往超时空性和便捷性的同时,也在大学校园生活中形成了一群上课时的“低头族”和“手机族”。

面对网络社会的到来,高校管理者和教师也身处其中;当网络生存已成为社会常态时,大学生的思想政治工作和教育也无法回避网络。面对网络时代大学生存在的问题,我们需要转变认识,更要做一些切实的、扎实的调查研究。这样才能真正了解和掌握网络时代大学生整体的状况,进而找到切实有效的措施,帮助学生正确认识互联网虚拟社区及工具,从而促进大学生认识、理解和建构一种积极的网络文化。

第二章 大学生网络生存概况调查

中国互联网信息中心(CNNIC)公布的《2009 年中国青少年上网行为调查报告》显示,94.3%的中国青少年网民在 12 岁及以上,19~24 岁的网民最集中,占 50%^①。在学生网民群体中,大学生网民上网时间最长,平均每周达到 18.6 小时,超过青少年网民平均上网时长,同比增加 0.2 小时^②。由此可见,大学生是网络资源的主要“消费者”,是活跃于网络空间的“中坚力量”,网络生存已经成为当代大学生重要的社会活动方式。

为了了解大学生网络生存的基本概况,本研究利用自编的《大

① 中国互联网信息中心(CNNIC). 2009 年中国青少年上网行为调查报告,2010: 8. <http://www.cnnic.net.cn/research/bgxz/qsnbg/201108/P020110819433406802439.pdf>. 2013-10-02.

② 中国互联网信息中心(CNNIC). 2009 年中国青少年上网行为调查报告,2010: 12. <http://www.cnnic.net.cn/research/bgxz/qsnbg/201108/P020110819433406802439.pdf>. 2013-10-02.

学生网络使用一般情况调查问卷》，在浙江省三所高校中共发放问卷 318 份，回收有效问卷 304 份。用于调查大学生上网的频率与时间、上网的目的、占据时间最长的方式、上网的地点以及即时通讯工具与社交网站的使用等情况。

一、大学生网络生存的基本情况

(一) 大学生上网的频率与时间

大学生的上网时间与频率的统计分析见表 2-1。从平均每周使用的次数来看，绝大多数大学生(76.6%)每周上网次数都在 7 次以上。平均每次使用的时间大都在 2~5 小时(62.1%)。

表 2-1 大学生上网时间与频率的统计分析

使用情况	项目	人数	百分比(%)
平均每周使用次数	1 次(含)以下	5	1.6
	2~3 次	16	5.4
	4~6 次	50	16.4
	7 次以上	233	76.6
平均每次使用时间	2 小时以内	54	17.8
	2~5 小时	189	62.1
	5~7 小时	28	9.2
	7 小时以上	33	10.9

(二) 上网的目的与占据时间最长的方式

表 2-2 是对大学生上网主要目的和占据上网时间最长方式的具体人数和百分比的分析。从上网的主要目的来看，大部

分大学生(46.3%)上网的主要目的是获取学习资料。收听影音(35.1%)是占据其上网时间最长的方式。

表 2-2 大学生上网的目的与占据时间最长的方式统计分析

使用情况	项目	人数	百分比(%)
上网的主要目的	学习资料获取	139	46.3
	影音	47	15.7
	资讯	42	14
	QQ 或 MSN 等即时通讯	33	11
	游戏	15	5
	网上购物	11	3.7
	邮件	8	2.7
	其他	5	1.7
占据上网时间最长的方式	影音	106	35.1
	学习资料获取	70	23.2
	QQ 或 MSN 等即时通讯	49	16.2
	资讯	32	10.6
	游戏	27	8.9
	网上购物	14	4.6
	邮件	2	0.7
	其他	2	0.7

(三) 上网的地点

表 2-3 是对大学生使用网络的地点的统计分析。大部分(90.1%)大学生的上网地点是以学校为主。

表 2-3 大学生上网的地点统计分析

项目	人数	百分比(%)
以家里为主	22	7.2
以学校为主	274	90.1
以网吧为主	3	1.1
其他	5	1.6

(四) 即时通讯软件及社交网站的使用

表 2-4 是对大学生使用即时通讯软件频率与花费在社交网站时间的统计分析。从使用即时通讯软件的频率来看,大部分(59.5%)的大学生经常使用。51.9%的大学生花费在社交网站的时间在 1 小时以下。

表 2-4 大学生使用即时通讯软件频率与花费在社交网站时间的统计分析

使用情况	项目	人数	百分比(%)
使用即时通信软件的频率	从不使用	2	0.7
	偶尔使用	42	13.8
	经常使用	181	59.5
	基本在线	79	26.0
花费在社交网站的时间	没有在任何社交网站注册	31	10.4
	1 小时以下	154	51.9
	1~2 小时	78	26.2
	2 小时以上	34	11.4

(五) 上网对学习、生活及社会交往的影响

表 2-5 是大学生上网对学习、生活及社会交往影响的统计分析,大部分大学生(54.6%)认为上网有时会影响学习。

41.9%的大学生认为,上网不会对生活造成影响。绝大部分学生(66.6%)认为,网络对社交的影响一般,还是以生活中交友为主。

表 2-5 大学生上网对学习、生活及社会交往影响的统计分析

使用情况	项目	人数	百分比(%)
上网对学习的影响	往往有冲突	23	7.6
	有时会有影响	165	54.6
	有影响,但影响很小	72	23.8
	相得益彰	42	13.9
上网对生活的影响	会	90	29.9
	不会	126	41.9
	有点但不大	85	28.2
网络对社交的影响	非常巨大。它是我较主要的交友方法	19	6.3
	比较大。通过网络认识了不少朋友	58	19.2
	一般。还是以生活中交友为主	201	66.6
	完全没有影响	24	7.9

二、网络使用情况在人口统计学上的差异

(一) 性别对网络使用的影响

将性别与网络使用情况进行 χ^2 检验,发现在上网的主要目的、占据上网时间最长的方式和上网对学习的影响等差异性上出现了显著差异,结果见表 2-6 至表 2-8。

通过表 2-6 发现,相比于男生,女生上网的目的更多的是获取学习资料和网上购物;而当上网的目的是游戏时,男生的人数要多于女生。