

赛博空间的人际交往

——大学生网络交往与心理健康关系的研究

*Interpersonal Intercourse in Cyberspace: Study of the Relationship between
E-communication and Mental Health of College and University Students*

陈秋珠 著



 吉林大学出版社
JILIN UNIVERSITY PRESS

赛博空间的人际交往

——大学生网络交往与心理健康关系的研究

Interpersonal Intercourse in Cyberspace: Study of the
Relationship between E-communication and Mental
Health of College and University Students

陈秋珠 著

吉林大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

赛博空间的人际交往：大学生网络交往与心理健康关系的研究/陈秋珠著. —长春：吉林大学出版社，2012.5
ISBN 978-7-5601-8312-1

I. ①赛… II. ①陈… III. ①互联网络-应用-心理交往-关系-大学生-心理健康-研究 IV. ①B844.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 082238 号

书 名：赛博空间的人际交往：大学生网络交往与心理健康关系的研究
作 者：陈秋珠 著

责任编辑：李国宏 责任校对：刘守秀 高欣宇

吉林大学出版社出版、发行

开本：787×1092 毫米 1/16

印张：14.375 字数：235 千字

ISBN 978-7-5601-8312-1

封面设计：山 石

吉林省吉财印刷有限公司 印刷

2012 年 5 月第 1 版

2012 年 5 月第 1 次印刷

定价：39.00 元

版权所有 翻印必究

社址：长春市明德路 501 号 邮编：130021

发行部电话：0431-89580026/28/29

网址：<http://www.jlup.com.cn>

E-mail：jlup@mail.jlu.edu.cn

前 言

互联网的诞生和发展是20世纪后期最让人振奋、最引人注目的科技事件,网络交往正是伴随互联网的诞生和发展而催生出来的一种新型人际交往方式,也是人类迄今为止最广泛、最高效的人际交往方式,具有鲜明的网络信息时代色彩。网络交往的出现引起了哲学、社会学、传播学、信息学、心理学、教育学等众多学科研究者的积极关注,也成为这些学科的热点研究主题。然而,综观国内外的研究,总体上对网络交往的研究还处于初步探索阶段,尤其是我国在这一领域的研究与国外研究还有相当的差距。故此,我选取“赛博空间的人际交往——大学生网络交往与心理健康”为研究主题,尝试在对国内外网络交往的理论研究进行总结的基础上,对国内大学生网络交往与其心理健康的关系进行了探索性的实证研究,得出了一些比较初步的结论。为了将这些结论系统地展示出来,引起国内心理学界对网络交往与心理健康问题的关注和科学审视,我撰写了本书。

本书有八章。

第一章研究背景和问题提出,主要介绍了网络交往的一些基本知识,包括:网络交往的界定、网络交往的主要形式、网络交往的特点、网络交往中的信息加工、网络交往行为理论、网络交往的影响因素、网络交往与心理健康。在此基础上总结了已有研究及不足,导出了本研究的课题以及研究的内容和意义。

第二章大学生网络交往问卷的编制,主要是编制具有心理测量学意义的大学生网络交往问卷。主要内容为:介绍了自编大学生网络问卷的理论模型构建,施测对象构成,问卷各项指标的验证,问卷六个一级因子及各个二级因子的命名及构成情况。

第三章大学生互联网使用和网络交往的现状调查,主要调查我国大学生互联网使用和网络交往的现实状况,把握我国大学生网络交往的基本特点和规律。运用大学生网络交往正式问卷、被试个人基本信息和互联网使用情况调查表、病理性互联网使用测验,对八个城市 11 所大学的 1615 名大学生进行了实地调查研究,揭示了我国大学生网络交往的基本特点和规律。

第四章大学生网络使用与心理健康关系研究,主要探索网络交往与心理健康的关系。运用大学生网络交往正式问卷、被试背景资料和互联网使用问卷、心理健康(SCL-90)测验、病理性互联网使用测验,对四个城市 6 所大学的 544 名大学生进行调查研究,不仅揭示了大学生网络交往与心理健康之间的相互关系,而且还探讨了病理性互联网使用在心理健康和网络交往之间的桥梁作用。

第五章网络交往对大学生社会性发展影响,主要研究网络交往是否影响大学生社会性发展。采用被试个人基本信息和互联网使用情况调查表、大学生网络交往正式问卷、社会支持评定量表(SSRS)、孤独量表(UCLA)、人际信任量表(ITS),对四个城市 7 所大学的 563 名大学生进行了调查研究,分析了网络交往对大学生社会性发展的影响,揭示了网络交往对大学生孤独产生的影响主要是通过网络自我暴露和情感体验来达成。

第六章大学生网络交往个案深度访谈研究,主要是进一步验证网络交往与大学生心理健康的关系。采用深度访谈方法对 1 例典型个案进行深入剖析。研究中采用了心理健康测验(SCL-90)、社会性发展测验(SSRS、UCLA、ITS)、卡特尔 16 种人格测验(16PF)作为辅助测查工具。

第七章大学生网络交往与人格特质的相关研究,主要探索大学生网络交往与其人格特质是否相关以及人格特质如何预测网络交往。采用被试个人基本信息和互联网使用情况调查表、大学生网络交往问卷、卡特尔 16 种人格因素量表(16PF)对四个城市 5 所大学的 508 名大学生进行了调查研究,不仅揭示了大学生网络交往与其人格特质存在一定的相关,而且还发现了人格变量对大学生网络交往预测作用的有限性。

第八章综合讨论,主要对本书第二章到第七章(除个案研究)的实证研究进行重点的归纳和总结。重点探讨了实证研究中所使用的大学生网络交往问卷编制中存在的问题,大学生网络交往与心理健康的关系问题,总结了

本研究中的创新及不足之处。

本书写作过程中,不仅得到了我读博士期间的同窗好友们的帮助,还得到了我的博士生导师——国内心理学大师车文博教授的悉心指点。书稿写作完成后,我读硕士时的导师——华东师大方俊明教授又亲自阅读并就书中的部分内容提出了修改及完善建议。我就职的工作单位——温州大学以及教师教育学院的各位领导和同事对本书的写作予以了最大限度的支持。本书的出版还得到了温州大学学术著作出版资助。吉林大学出版社的编辑刘守秀老师和高欣宇老师也为本书的出版做了大量的工作,没有他们的鼎力支持,本书恐怕难以与读者见面。我的爱人郭文斌先生和女儿郭玮琪一直在背后给予我最坚定的支持,他们的支持给予了我不断学习和完成本书的无限动力。在此我对本书写作提供帮助的老师、领导、朋友及家人表示衷心的感谢!

本书内容参阅了大量国内外相关研究资料。书中观点仅代表作者观点,由于个人水平有限,书中内容难免存在错误和疏漏之处,敬请各位读者批评指正。

陈秋珠

2012年2月17日

目 录

第一章 研究背景和问题提出	1
一、网络交往的界定	1
二、网络交往的主要形式	7
三、网络交往的特点	9
四、网络交往中的信息加工	14
五、网络交往行为理论	20
六、网络交往的影响因素	28
七、网络交往与心理健康效应	35
八、网络交往的研究及不足	49
九、本研究课题的提出	52
十、本研究的内容和意义	56
第二章 大学生网络交往问卷的编制	58
一、前言	58
二、研究目的和方法	58
三、研究结果	62
四、结论	80
第三章 大学生互联网使用和网络交往现状的调查研究	81
一、前言	81
二、研究目的和方法	82
三、研究结果	84
四、分析与讨论	97
五、结论	104
第四章 大学生网络交往与心理健康关系研究	106
一、前言	106

二、研究目的和方法	107
三、研究结果	109
四、分析与讨论	126
五、结论	133
第五章 网络交往对大学生社会性发展的影响研究	134
一、前言	134
二、研究目的和方法	135
三、研究结果	137
四、分析与讨论	141
五、结论	144
第六章 大学生网络交往个案深度访谈研究	145
一、深度访谈对象	145
二、研究工具	146
三、研究程序	146
四、研究结果	147
五、分析与讨论	153
六、结论	155
第七章 大学生网络交往与人格特质的相关研究	156
一、前言	156
二、研究目的和方法	156
三、研究结果	157
四、分析与讨论	164
五、结论	166
第八章 综合讨论	167
一、关于大学生网络交往问卷的编制	167
二、关于大学生网络交往与心理健康的关系	170
三、本研究的创新与不足	175
结 语	177
参考文献	180
附 录	192

第一章 研究背景和问题提出

一、网络交往的界定

随着 1969 年互联网的前身“阿帕网”(ARPAnet)在美国的诞生,研究者就开始陆续关注这一新科技对人的心理产生的种种影响,对于互联网使用行为(包括网络交往)的研究,国外从 20 世纪 80 年代后就大规模开始了,“网络使用行为的分析已成为了信息时代社会科学的制高点”^[1],吸引了包括哲学、社会学、传播学、信息学、心理学、教育学等众多学科研究者的研究热情和兴趣。虽然网络交往很早就提出并在使用,但由于不同学科的研究者立足于不同的角度界定网络交往,至今其定义尚未达成一致认可。下面,笔者根据收集的资料对网络交往概念进行下简单的梳理。

(一) 国外学者的界定

1. 基于社会情境角度的定义

该观点认为,只有详细分析交往发生的社会情境才能完全理解它。我们不能把交往主体仅仅看作特定系统的“使用者”,而更应该将其看作“社会行动者”。换句话说,不论是谁使用计算机,每个人都是独立的社会行动者,每个人都有自己使用计算机的理由,因而计算机或系统必须适应人,而不是人适应计算机或系统。再简单说就是,网络交往发生在一定的社会情境中,社会情境不是给予的,而是交往主体主动创造的。持此观点的研究者倾向于接受把交往看作一个共同构建现实和意义的过程。在这个过程中,人们使用信号系统以及相互可以接受的原则以保证交往的顺利进行。信息接受者可以随意决定终止交往,或者将自己转变为信息发送者而继续交往。这个决定并不是不经意作出的,它依赖于信息接受者如何诠释情境、他的目标是什么以及控制行为的社会线索。很多研究者持此观点,其中 Stasser 的定

义最具代表性和最简单、易懂。他使用 CMC (Computer-Mediated Communication, 简称 CMC, 汉语翻译为“计算机媒介沟通”) 来定义网络交往是一个过程, 在这个过程中, 处于特定环境的一群社会行动者在与他们所创造的各种各样的情境意义进行谈判^[2]。该定义包含两个重要的方面: 一是理解网络交往的唯一途径是分析卷入其中的交往主体以及他们所处的交往环境, 社会情境具有重要的作用; 二是新的过程和活动将产生, 它们将挑战和调节交往主体与情境之间最初的关系。

2. 基于社会—认知的定义

此观点从社会信息互动的角度来定义网络交往, 将网络交往看作是对社会信息的“沟通的互动”。Riva 等人认为, 网络交往与面对面交往最根本的不同是发生的空间不同。面对面交往发生在一个合作的环境, 并不断受到交往双方的相互调节和校正, 而网络交往发生在一个较少合作的环境, 不仅缺少反馈, 而且还缺少参与者的合作的承诺以及对信息的共同建构。所以网络交往是一种虚拟的会话^[3]。Riva 等人对网络交往的理解是伴随对交往含义理解的深入而产生的。传统上, 交往被看作是信息在人际之间的传递, 相应地, 交往的模式属于原子式的“包邮递模式 (parcel-post model)”, 它不可避免地将交往看作离散元素的集合。在以“包邮递模式”支持的原子式的方法下, 交往是行动 (action) 或者反应 (reaction), 它从一个人传到另一个人, 对信息的理解是单个人的孤立活动, 如图 1-1 所示。但是, “会话模式 (interlocutory model)” 不同于“包邮递模式”, 它是“沟通的互动”, 强调交往的互动本质, 如图 1-2 所示。连接两个会话者的线圈从属于一个更有序的系统 (Σ_R), 它维持自身的自治特征和组织。交往过程中给对方的信息同时也是给自己的, 意义和理解不再是单个人的独立的行动, 没有理解也就没有意义。交往主体在发出信息时必须知道对方如何接收信息, 以此确定他成功地传递了他想传递的信息, 因此, 信息被看作是交往主体的共同建构。同时, 在交往的每一个阶段, Σ_R 系统也不一定是“我想说的”与“你所理解的”完全匹配, 信息发出者发出的信息只是一种干扰, 必须由信息接收者作出反应以维持系统的稳定, 而且还需要保持与外界的开放以获得赖以生存的信息滋养。

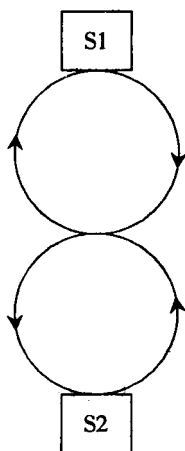


图 1-1 包邮递模式

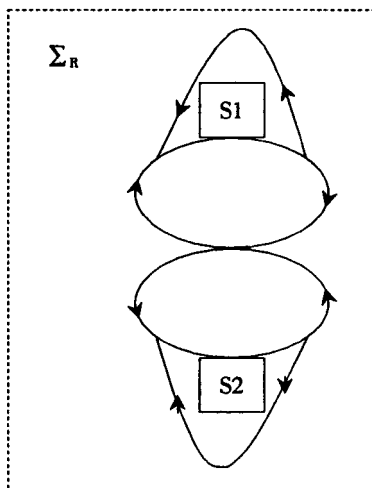


图 1-2 会话模式

3. 基于媒介的定义

西方传播学巨匠马歇尔·麦克卢汉曾说：媒介即是信息。这一观点突出了媒介的能动性、积极性，而不仅仅是一个静态的、形式的、消极的信息载体。麦克卢汉认为，任何技术都将倾向于创造一个新的人类环境。互联网作为继报纸、广播、电视之后的第四媒介，当然也不例外。电脑、数据处理器、调制解调器、无线电通讯等信息元件组合出一种与地球空间相对应的全新的电子空间——网络空间。加拿大科幻小说家威廉·吉布森创造了 Cyberspace 这个术语来表示之，即“赛博空间”。上述观点凸显了：即使互联网本质上是一个社会媒介，尽管它的发展始于技术，但并未局限于技术。它的发展已经远远超出了最初的给人们提供接近信息的功能，而被看成一个可以给它的使用者提供人类支持以及归属感的社会技术，从而为人们的社会交往开辟了一个全新的社会空间。事实上，尽管人们使用互联网的目的多种多样，但通过互联网进行人际交往是其主要目之一。在网络空间，世界上数以亿计的人们在不断生产、传递和交流物质、能量、信息，一起分享高科技的进步与文明的繁荣。因此，互联网的出现极大地改变了人类社会交往的历史形态，并很快成为人际交往的重要方式。December 从媒介角度界定网络交往^[4]，他对网络交往的定义是：网络交往发生在一个全球的、合作的网络系统中，它使用 TCP/IP 协议和客户—服务器模式，包含信息交换。信息可能经历一段时间，受到分配操作，并编码成不同的媒体类型，作为结果而

发生的信息内容包含人们为交往而使用的广泛的符号。该定义认为网络交往是“Internet Communication”,强调网络交往的互联网基础特性,而互联网的建立离不开计算机这一物质基础。

(二)国内学者对网络交往的界定

1. 基于特征的定义

邓泽球、张桂群(2002)认为,网络交往是人际交往的一种,是非正式的、通过电脑屏幕文字为中介的、双向的交往^[5]。该定义指出了网络交往的间接性、双向互动的特征,但把网络交往界定为是“非正式的”是不够准确的。网络交往是现实交往在网络空间的延伸,它既可以是非正式的,也可以是正式的。

2. 基于行为的定义

马恒平(2002)从行为的角度对网络行为进行界定。他认为,就行为而言,它是指社会生活中可以被观察、描述和记录的内隐或外显的人类活动;而网络行为是指人们在网络上所从事的以信息交流为目的的虚拟的交往活动^[6]。而且,他认为:网络交往行为是一种新型的社会互动行为,由于网络交往采取“人—机—人”的主体间性模式,网络社会交往的互动也容易导致两种交往形式:一是对称性交往,合作是网上对称性的社会交往的基本形式;另一种是非对称性的网络交往行为,它的最大特点是信息交换的不对称,如黑客行为、网上色情等^[6]。该定义从广义上界定网络交往,将网络交往等同于互联网使用行为。

3. 基于自我游戏的定义

黄少华、陈文江(2002)认为,网络交往是一种以“身体不在场”为基本特征的人际交往,是一场陌生人之间的互动游戏,其实质是一场重塑自我的游戏^[7]。引用黄厚铭的话:“网络人际关系的特色并不在于它们是经过媒介的(mediated),而在于它们是以网络的媒介特性为基础,而建立起虚拟社区中陌生人与陌生人之间的接触。”游戏最突出的意义就在于自我表现,在游戏过程中,游戏自身显示出一种规则或者秩序。该界定充分突出了人际交往的自我再现功能,但将网络交往仅仅局限在陌生人之间是片面的。

4. 基于实践活动的定义

陈历(2003)认为,网络交往本质上是一种社会实践活动,是人们以网络技术、信息技术为基础,以符号为中介进行相互作用、相互交流和相互理解

的过程,是多个主体通过改造或变革联系彼此的网络客体中介而结成网络关系的实践活动^[8]。实践是人们能动地改造客观世界的活动,其中包含着各种行为和交往方式。交往实践的内涵是人们有目的的相互往来、相互影响的行为。交往实践是主体与主体之间直接或间接的相互作用、相互交流、相互沟通、相互理解的过程,是按照“主体—(中介)—主体”的模式进行的。这一定义从实践的本质入手,说明了网络交往实践符合交往实践的本质特点,突出了网络交往的能动性。

5. 基于交往本质的定义

华伟(2003)给网络交往的界定是:网络交往是社会发展到网络时代而催生出来的一种新型交往形式,它基于网络技术而存在,也是指人与人之间的社会联系,也以语言为媒介,通过对话达成人与人之间的理解^[9]。由于网络的技术特性,使得网络交往与现实生活的交往相比,呈现出以下三个特征,即:虚拟的交往情境、全球化的交往范围以及“一次博弈”特征。该定义突出了网络交往具有交往的一般特征,同时具有自身的独特性。

(三) 网络交往的内涵认定

综合已有的对网络交往的界定,笔者认为网络交往包括以下五点内涵。

1. 网络交往体现了人的社会性本质,是传统人际交往在“赛博空间”的新表现

人的本质在于人的社会性,人有社会交往的需要,只不过社会交往在不同的时代,所利用的媒介和所发生的空间存在差异而已。网络交往依然是人与人之间的联系,依然是现实的人的社会活动,它并不能改变人的社会性本质。正像埃瑟·戴森(1998,胡泳、范海燕译)强调的:网络将会给人类机构带来深刻的变化,而对人性则没有什么影响。网上任何有意义的事情都发生在人身上,即那些会饥饿、会疲倦,有爱情和嫉妒心,每天需要食物以保持头脑和身体的活跃,依赖化学而不是电子生存的人身上。网络不会把我们带入一个一尘不染的数字化乐园;这种媒体会帮助我们智力上和情感上延伸自我,但它不会改变我们的基本特性。相反,网络会使人性和人类的多样性得到张扬……如果我们行动无误的话。正是有这么多信息、这么多媒体、这么多选择的存在,人才会更加珍视人与人之间的联系。人们会在网上寻求这种联系,就像在其他地方一样^[10]。

2. 网络交往以计算机为中介,以互联网为基础,通过互联网上的专用软

件实现的

任何交往都必须借助一定的手段,手段是连接交往主体之间的中介物。通常,手段要素的发展水平是衡量交往发展水平的重要指标。手段可分为物质手段和精神手段。网络交往的硬件要求是计算机,计算机的功能也不再只和计算有关,而是它为网络交往提供一个平台。所以从这一点上看,网络交往首先是一种“人—机”交往,其次才是机器背后的“人—人”交往,交往模式是“人—计算机—人”,交往主体不处在同一时空,他们之间被机器隔开,是一种间接交往。网络交往的技术基础是互联网,必须通过互联网技术把处于不同地理位置、具有独立功能的多台计算机连接起来,才能实现信息共享的交往目的。网络交往最终是通过互联网上的专用软件实现的。在互联网上,可用于人际交往的软件很多,如QQ, BBS, MUDS, E-mail, 论坛等。随着互联网技术的不断发展,还会有更多的人际交往软件问世。计算机、互联网技术以及专用软件构成了网络交往的物质手段。

3. 网络交往是以文本为基础(text-based)的交往

如果说计算机、互联网技术以及专用软件构成了网络交往的物质手段,奠定了网络交往的物质基础,那么精神手段才是网络交往的灵魂,体现网络交往的实质内容。和其他交往方式一样,网络交往也是借助一定的介质进行的,但限于互联网技术发展的水平,目前的网络交往主要是以文本为基础的,通过书面语言进行的。虽然也有其他的网络符号,但也因贫乏、单调而只能在网络交往中起辅助的作用;音频的、视频的交往虽已出现,但远不能在网络交往中占统治地位。和面对面交往信息丰富多彩的特点相比较,网络交往所依赖的信息比较单一,主要是书面语言,尤其是没有非言语信息的介入,如面部表情、肢体语言、说话的腔调和节奏等。书面语言传递的纯文本信息有两个功能,一是信息内容本身,二是交往主体的呈现。

4. 网络交往有广义和狭义之分

广义的网络交往等同于互联网使用行为,二者是一个问题的两个方面。因为网络空间首先是一个贮量丰富的信息资源库,一切互联网使用行为都以信息交换为基础而展开;而狭义的网络交往仅仅指网络人际交往,即在网络空间中进行的人与人之间的信息交流,从而实现人与人之间信息、情感交流,达到相互影响、相互理解,并建立一定的人际关系的目的。本研究的网络交往是狭义的。从操作定义上看,本研究给网络交往的界定是:使用过网

络交往六种形式(网络聊天、网络寻呼、电子公告牌、电子邮件、网络游戏、网上论坛)中的任何一种,并且使用程度在“比较多”之上(包括比较多)的都是网络交往。

5. 网络交往是一种精神交往

交往可以分为物质交往和精神交往,物质交往的内容是物质产品,而精神交往的内容是思想、意识、观念、情感和情绪等精神性的东西,是精神生产的产品。“赛博空间”是一个虚拟的空间,这里发生的一切只能是虚拟了一种现实。所以,黄少华等人(2002)称网络人际交往为“数字化交往(比特交往)”,而现实社会的人际交往为“原子式交往”^[7]。网络交往的这一基本特点决定了它只能是一种精神交往,体现的是人类精神性产品的交换、沟通。

二、网络交往的主要形式

限于互联网技术发展的水平,目前网络交往是通过以下六种主要形式实现的,但在实际交往过程中,这六种形式之间存在一定的交叉和融合。

(一) 网络聊天

网络聊天是网络交往的最主要形式,属于同时性网络交往(实时发生的,即交往双方必须同时在线,参与者同时互相交往或者只有很短的延误)。一般是在聊天室中进行,但随着互联网的发展,可以在聊天室之外的很多环境实现聊天功能,如网络游戏、BBS。聊天室就像一个个虚拟的茶馆、咖啡馆之类,使用者可根据自己的兴趣在特定的聊天室进行交谈,既可以和固定的对象交谈,也可以和多个对象交谈。

网络聊天实际上是面对面聊天在网络空间的实现,但与面对面的聊天有很大的不同,具有以下四方面的显著特点:(1)主要依靠书面语言进行;(2)聊天的对象大多是偶然形成;(3)使用的语言相对较短;(4)聊天对象和内容的动态变化性。

(二) 网络寻呼

网络寻呼是继网络聊天之后最为重要的网络交往方式,“不要再 Call 我,而要 Q 我。”这是一句网络寻呼机软件开发商的广告词。网络寻呼软件使用方便,传递消息快捷。事实上,使用网络寻呼的人数非常多,以至于在许多人心目中,用 QQ 聊天就是上网,上网就是用 QQ 聊天。

从表面上看,网络寻呼也是网络聊天,因而也属于同时性网络交往。但与聊天室的聊天具有很大的不同,表现在:(1)网络寻呼通过专门的聊天软件进行;(2)网络寻呼只能是一对一的交往;(3)网络寻呼越来越具备强大的“一体化”通讯功能。

(三) 电子公告牌(BBS)

BBS 是“Bulletin Board System”的简称,即电子公告牌,是一种继时性网络交往(不是实时发生的,即交往双方不必同时在线,信息的发出和收到之间具有真实的延误)。它与传统公告牌在形式上有一定相似之处,又大大超出了原有公告牌的功能和地域限制。它包含了很多服务,如讨论区、电子邮箱、聊天室等,但其最基本的功能还是信息发布和小组讨论。

BBS 吸引人的地方在于其具有三大特点:(1)讨论的话题几乎无所不包;(2)提供的信息质量较高;(3)以共同兴趣为基础。

(四) 电子邮件(E-mail)

电子邮件以其速度快、成本低、容易使用、最具灵活性而获得大多数互联网使用者的青睐,也成为人际交往的强有力工具,属于继时性网络交往。在互联网上,交往者可以任意选择各种类型的免费或收费电子邮箱,只要注册成功就可以方便地使用。而且,只要愿意,使用者可以为自己注册多个邮箱。

事实上,电子邮件是一种类似于传统的通信手段的人际交往方式,但又有自己的鲜明特点:(1)方便、快捷;(2)并不需要交往双方同时在线;(3)匿名程度相对较低;(4)附件承载的信息量在不断增加。

(五) 网络游戏(MUD)

网络游戏(MUD)是“Multiple User Dimension”、“Multiple User Dialogue”或“Multiple User Dungeon”的简称,即“多人世界”、“多人对话”或“多人地牢”,俗称“泥巴”的游戏。它是一种“赛博空间”提供给网络交往者可以多人同时进行的网络在线游戏的游戏软件,实质就是互联网上的互动游戏。

MUD 是一种最具特色的网络交往形式,属于同时性网络交往。之所以说它最具特色,是因为:(1)主要是在游戏中进行沟通、交流;(2)交往者可以扮演不同的角色。

(六) 网上论坛

基于万维网而面向全社会的网上论坛,已经广为人们接受和喜爱。网上论坛属于继时性网络交往,它虽然发轫于 BBS,在本质上与 BBS 并没有多大区别,但它一般具有良好的图文界面,在界面和直观程度上要高于 BBS。网上论坛的覆盖和影响范围十分广泛,可以跨越国界,获得广泛的回响和传播。为了交往和管理的方便,网上论坛一般围绕一定的主题展开,不少网站还对网上论坛进行了分类。讨论没有固定模式,有时会同时讨论若干个题目而完全忽略其他题目。交往主体不用考虑地理位置,加入到与自己兴趣相同的讨论队伍里。

三、网络交往的特点

网络交往具有以下五个显著的特点:

(一) 交往对象的广泛性

可以说,到目前为止,网络交往是一切交往方式中最能够突破各种限制的、最广泛的交往,从而实现了真正意义上的普遍性交往。

千百年来,时空一直是制约人际交往的主要因素,相应地,人际交往的对象总是有限的,主要是在自己认识的圈子中进行,血缘关系、地缘关系、业缘关系是主要的人际关系形式。虽然也可以通过不同的途径与陌生人交往并建立人际关系,但其范围和数量都是有限的。尽管从总体上说,人类交往的发展呈现出不断突破时空限制,从而扩大交往范围的发展态势,但以往任何一次的突破都没有互联网出现后给人们交往带来的突破大。美国天体物理学家拉里·斯马尔说:虚拟社会中人与人之间沟通方式的变革是自古滕堡(西方发明印刷机者)以来所发生的最根本的变化,这种相互连接的网络基本上是时空的破坏者,把距离和时间缩小到零。陈历(2003)则认为,网络交往实践所具有的空间被拉近、时间被收缩的特点,使传统的物理时空观被重新编码,打碎了以往铁板式的严格的时空规则,进而打破了从前限制人们交往的时空栅栏^[8]。

互联网突破了时空对人际交往的限制,大大缩短了人与人之间的空间距离,“天涯若比邻”、“世界就像针尖般大小”。甚至物理距离可以忽略不计,传统交往中的地域概念失去了意义。在这里,人们与近在咫尺的家人的