



# 网络文化 与青少年发展研究

佐斌 等◎著



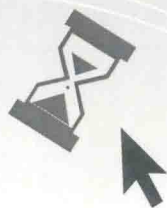
中国出版集团



世界图书出版公司

责任编辑：黄利军

封面设计：



# 网络文化与青少年发展研究

RESEARCH ON CYBERCULTURE AND ADOLESCENT DEVELOPMENT

ISBN 978-7-5100-7098-3



定价：84.00元

本书为教育部哲学社会科学研究重大课题攻关项目“当代研究”(项目号:11JZD006)的成果之一。

Research on Cyberculture and Adolescent Development

# 网络文化与青少年发展研究

佐斌 等◎著

中国出版集团

世界图书出版公司

广州·上海·西安·北京

## 图书在版编目(CIP)数据

网络文化与青少年发展研究 / 佐斌,等著. —广州:世界图书出版广东有限公司, 2013. 10

ISBN 978-7-5100-7098-3

I. ①网… II. ①佐… III. ①互联网络—影响—青少年—研究—中国  
IV. ①D669.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 253899 号

## 网络文化与青少年发展研究

---

责任编辑 黄利军

封面设计 

出版发行 世界图书出版广东有限公司

地 址 广州市新港西路大江冲 25 号

印 刷 武汉三新大洋数字出版技术有限公司

规 格 787mm×1092mm 1/16

印 张 24.25

字 数 400 千

版 次 2013 年 10 月第 1 版 2013 年 10 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5100-7098-3/B·0070

定 价 84.00 元

---

版权所有,翻印必究

# 目 录

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 导言 网络文化的大众性情及价值表达 ..... | 001 |
|-------------------------|-----|

## 第一篇 网络交往与群体认同

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| 第一章 网络人际关系与社交网络使用行为 .....      | 011 |
| 第一节 网络人际关系对现实人际关系的影响 .....     | 011 |
| 第二节 影响社交网络使用行为的文化与心理因素 .....   | 019 |
| 第三节 社交网络对大学生人际信任的影响 .....      | 028 |
| 第二章 网络自我表露与印象管理 .....          | 038 |
| 第一节 网络自我表露的类型及功能 .....         | 038 |
| 第二节 青少年网络自我表露与孤独感的关系 .....     | 046 |
| 第三节 网络印象管理的模型及影响因素 .....       | 050 |
| 第四节 网络印象管理对亲和寻求与线上资本的作用 .....  | 058 |
| 第三章 网络群体认同与现实群体认同的关系 .....     | 065 |
| 第一节 网络群体和现实群体 .....            | 066 |
| 第二节 现实及网络群体认同的现状与测量 .....      | 078 |
| 第三节 网络群体认同影响网络参与的人格调节效应 .....  | 086 |
| 第四节 现实群体认同与网络群体认同的交叉滞后研究 ..... | 094 |

## 第二篇 网络表达与人格

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 第四章 网民行为与网络舆论 .....       | 101 |
| 第一节 我国网民的行为特征 .....       | 101 |
| 第二节 网络舆论的载体与功能 .....      | 109 |
| 第三节 网络舆论焦点 .....          | 116 |
| 第四节 网络舆论内容 .....          | 121 |
| 第五章 网络舆论对个人和社会的影响 .....   | 127 |
| 第一节 网络舆论对个人的影响 .....      | 127 |
| 第二节 网络舆论对社会心理与行为的影响 ..... | 131 |

|     |                             |     |
|-----|-----------------------------|-----|
| 第三节 | 网络舆论的社会压力 .....             | 138 |
| 第四节 | 网络舆论对国家安全稳定的影响 .....        | 140 |
| 第六章 | 网络文本中的人格分析 .....            | 143 |
| 第一节 | 微博文本中的人格判断 .....            | 144 |
| 第二节 | 网络中的星座现象及人格分析 .....         | 155 |
| 第三节 | 网络化身选择与自恋倾向、身体意象的关系研究 ..... | 165 |

### 第三篇 网络游戏与青少年健康

|      |                         |     |
|------|-------------------------|-----|
| 第七章  | 网络游戏对不同年龄青少年的影响 .....   | 183 |
| 第一节  | 网络游戏与小学生发展 .....        | 184 |
| 第二节  | 网络游戏与中学生发展 .....        | 201 |
| 第三节  | 网络游戏与中专生的发展 .....       | 218 |
| 第四节  | 网络游戏与大学生发展 .....        | 230 |
| 第八章  | 网络游戏与青少年价值观 .....       | 246 |
| 第一节  | 网络游戏对青少年身心健康的影响 .....   | 246 |
| 第二节  | 网络游戏对青少年道德和价值观的影响 ..... | 270 |
| 第三节  | 网络游戏道具消费价值观的测量 .....    | 289 |
| 第四节  | 暴力网络游戏与青少年的攻击内隐联结 ..... | 300 |
| 第九章  | 青少年网络游戏成瘾研究 .....       | 304 |
| 第一节  | 网络游戏成瘾的标准与评估 .....      | 305 |
| 第二节  | 我国青少年网络游戏成瘾的现状 .....    | 308 |
| 第三节  | 青少年网络游戏成瘾的原因与干预 .....   | 316 |
| 第四节  | 大学生网络游戏动机与成瘾的关系研究 ..... | 327 |
| 第十章  | 网络游戏暴力及评估 .....         | 332 |
| 第一节  | 网络游戏暴力文化 .....          | 332 |
| 第二节  | 网络游戏暴力分级的现状及研究评析 .....  | 337 |
| 第三节  | 网游公司的游戏暴力观 .....        | 348 |
| 第四节  | 网络游戏暴力指数及评估与管理 .....    | 357 |
| 参考文献 | .....                   | 365 |
| 后 记  | .....                   | 380 |

## 导言 网络文化的大众性情及价值表达

研究网络文化,是因为网络的影响实在太太。网络的力量到底有多大?没有人能够准确估量。

网络可以让一个普通人一刻成名,万人知晓,成为某类明星;也可以让一个名人无地自容,瞬间感到痛不欲生,悔不当初,甚至因为网络的压力而放弃生命。网络可以让一个正在红红火火的企业产品无人问津,产品积压并迅速破产,也可以让一种商品立马流行,让生产商几天暴富,赚得盆满钵满。网络可以让一个人痴迷其间,游戏成瘾,抛弃亲情,脱离现实生活;网络也可以让人减缓压力,放松心情,收获友情和爱情。网络可以结束一个人的生命,“枪毙”一个项目,毁掉一个家庭,解散一个组织;网络又可以保护与挽救人的生命,通过微博与微信,一个走失的孩子可以回到父母身边,一个等待输血的病人能够找到罕见的配型。网络可以让一个个古人“复活”,我们可以在网络上实现同儒祖孔丘、秦王嬴政、武媚娘、包青天、甄嬛、岳飞等历史中人对话与互动的神话。

最近,我们通过网络看到了行走于江湖、不再从事诗歌创作的唐代诗人——我们的诗圣杜甫。“杜甫很忙”,他就在我们身边,他很忙,忙一些什么,看看我们眼前的电脑屏幕,就可以知道了。但是,杜甫为什么很忙?我们能够说得清楚吗?

### 一、属于大众的网络文化

我们对“杜甫很忙”很难有一个清晰理论来解释,尽管人们有多种多样的解释和分析。网络文化,既有网络的虚拟性、开放性、瞬时性和匿名性的特点,又反映了人的需要、情感、态度与价值观、生活状况的复杂性和多样性特征。其实,在“杜甫很忙”之前不久,网络成就的“犀利哥”和“凤姐”的传奇,也是不能够简单用网民大众的好奇心和凤姐个人的出名欲来解释的。网络生活、网络生态,或者网络文化,是网民的,是大众的,是我们的。

因为网络文化的复杂,才需要对网民进行深入研究;因为网络文化是大众的,具有大众性情,我们在网络中才能够感受到芸芸众生大众的情感表达和心

理诉求。

没有人能否认我们已经处于“网络社会”或者“网络时代”。我们这个时代,学界有的称之为“后现代社会”,也有的称其为“后工业文明”,而网民大众经常的说法是“网络时代”或者“信息时代”。网络时代及文化,是相对于以往的农业文明、工业文明而言的,以互联网的普遍应用为前提和基础所展示出来的新型社会形态。由于国际互联网的出现和发展,以及伴随而来的信息传播技术的进步,世界越来越密切地连接,时空距离被突然拉近,人们的生产方式、生活方式、交往方式和思想观念都被彻底改变。

虽然互联网是科技精英发明的,网络的功能最初也是精英们设计和使用的。互联网从其诞生到现在的普及,仅仅只有 20 多年时间。网络技术还是专家和精英们的专攻,但是网络的大众使用、大众享用及网民的继生性创造,却完全突破了网络发明者最初的功用设想。抛开尖端的技术不言,现在的网络已属于网民,被大众所用,网络成为大众的文化消费场所、文化生产场所、文化传染场所、文化表现场所。网络文化的大众化和生活化,通过种种网络文化现象得以显现。

网络文化中各种信息包罗万象,应有尽有。从热点时事新闻到影视娱乐花絮,从天气预报到考试资讯,从地图导航到软件下载,从优秀中外名著到黑客攻击与解密教程……只要想得到的,在强大搜索引擎的一步筛选帮助下,人们都能在网络上找到相关的资料。这些信息资料,有的是专门机构生产和发布,有很多却是一个个网民的即兴创作与提交,或者收集与整理。网络储存并且每秒更新的海量信息,既有准确的、正确的科学与方法,也有人们的常识与经验,还有人们的想象与期望。网络文化反映了复杂的社会现实。尽管通过政府和社会有关部门的网络规范管理和一部分网民的道德自律,网络中的错误和虚假有所控制,逐步减少,但是网络文化中有真有假,有对有错,有善有恶,有好有坏的情形,也是一个客观存在。

网络中的社区、论坛和个人博客、微博、个人空间等,是大众社会生活的摹拟和缩影。网络社区和空间,很大方面是现实社会的程序、规则以及人情世故的迁移。我国的各种中文网站,有数不清的各种类型的社区、论坛和个人主页。网络的生活化和现实化,使得网民能够把网络当做现实的社会,在其中生活与行为,满足个人的欲望,释放张扬自我的情绪,获得他人的关注,引起社会的重视。

大众生活在本质上具有休闲娱乐性,而网络恰恰为人们的休闲消遣放松提供了丰富的产品和无限的空间。我国网民在网络上的文化消费,已成为我国文



化产业迅猛发展的重要动力。网络游戏、网络动漫、网络音乐、网络影视等产业迅速崛起。2009年,我国网络游戏市场规模为258亿元人民币,2010年已经达到349亿元<sup>①</sup>。网络文学、网络音乐、网络广播、网络影视等也均呈快速发展的态势。参与网络游戏,观赏网络视频,下载网络音乐,已经成了人们尤其是青少年的主要娱乐休闲活动和一种文化时尚。

网络文化已经融入到人们的工作和社会活动之中,工作的网络化促进了网络文化的社会功能的实现。随着计算机知识的普及和网络终端设备价格的不断降低,人们用于上网的时间越来越多,学习和工作也越来越多依赖网络和办公系统。只要具备网络设备,网络会议可以迅速举行,而网络在线学习又大大节省成本;用办公软件管理文件十分简洁高效,并且节约人力。个人化办公,家居式工作,流动性作业等越来越多,人们足不出户通过网络就可以很好地完成工作或学习任务。所以,网络文化无所不在,无孔不入,网络和人们的学习与工作的结合,使得大众的网络文化生活的社会性和合法性得以增强。

## 二、网络文化是积聚的大众文化创造

没有计算机网络的诞生,就没有网络文化的出现。最初的网络文化具有计算机文化的特征,并且只是把网络出现之前的人类文化产品通过技术挪移到网络之中,网络作为文化信息的载体发挥着传播网络外的其它文化的功能。网络没有创造任何新的文化内容,网络上传播的小说,使用的文字语言,修辞语法都不是网络创造的,网络电影电视也不过是网络外的电影电视作品的数字化加工后的再现和传播。换言之,没有网络,这些小说电影电视也会出现或者已存在,网络重点要解决的是网络之外的文化传播的技术问题。

但是,网络技术的飞速发展,特别是Web. 2.0的出现,使得网络不再仅仅是网络之外文化产品的加工传播渠道,更是一种自媒体文化的创造与发布平台。由于信息及网络技术的发展,网络文化的意涵过渡到网络上人们的文化活动及文化产品,是以网络技术为基础的网络精神创造。可以说,网络文化转向指代建立在计算机技术和信息网络技术以及网络经济基础上的精神创造活动及其成果,是人们在互联网这个特殊世界中,进行工作、学习、交往、休闲、娱乐等所形成的活动方式及其所反映的价值观念和社会心态等方面的总称,包含人的心理状态、思维方式、知识经验、道德修养、价值观念、审美情趣和行为方式等

<sup>①</sup> 党的十七大以来我国网络文化建设综述。(2011.10.13)新华网.引自 [http://news.xinhuanet.com/politics/2011-10/13/c\\_122154782\\_2.htm](http://news.xinhuanet.com/politics/2011-10/13/c_122154782_2.htm)

方方面面。

对于大众的关注而言,网络技术的原理与设备并不重要,利用网络技术来实现个人的创造与实现活动才具有意义。网络成为大众生活、文化生产与文化创造的平台,网络空间成为大众的文化舞台。可以说,当代的网络文化,技术设备是后台,网民大众的行为是前台。网民的文化创造,不仅影响着网络上人群的心理与行为,也深刻影响了网下人们的行为和社会生活。

网络空间,如博客与微博等,为普通大众提供了日常文化创作的天地,他们在这片天地记录日常生活、所思所想、所见所闻。微博的字数限制与评论功能,成为一种新的文化类型,人们在有限的字数之内,完成自己的创作。

社交网站,有了网民的参与和互动,改变了人们的现实交往方式。在线可以对话交流,离线可以收发信息。好友圈以及 QQ 群建构出一种新的网络社区与大众心理认同。

网络小说、网络音乐、网络微电影微视频等文化艺术作品,大多数来自于大众的创作。艺术名流、行家里手的经典作品和最新创作,也可以成为网民大众们再创作再加工的素材。《两只蝴蝶》就是网民自己创作的网络音乐的代表作品之一。也就是说,通过网络的文化参与,越来越多的普通平民,走进了曾经一直属于少数专业文化人的文化殿堂。

当然,一些人物甚至某个网民的“雷人”之语,也能成为大众网络文化的材料。“恶搞”,撇开它的消极方面不言,是伴随网络而发展的一种新型的娱乐方式,也是一种不同于原作的有着全新意义的再创作,属于大众生活的恶作剧在网络的表现。恶搞在中国的发展时间并不长,大致始于 21 世纪初 PS 时代风行的小胖系列。PS 时代之后进入了 Flash 动画时代,Flash 动画以更加形象的调侃方式流传,代表作品如《大学自习室》。此后,真人时代的恶搞开始,一大批模仿芙蓉姐姐的网络恶搞人物相继出现。2006 年之后恶搞进入一个集体联欢的黄金时代,《一个馒头引发的血案》掀起了恶搞的高潮,胡戈也被称为视频恶搞的领军人物<sup>①</sup>。颠覆经典电影来讽刺当今现实,一度成为一种流行,大量恶搞短片相继出现。商家也在恶搞文化当中找到了商机,2006 年黄健翔的解说门事件使得他的解说成为当时的热门彩铃,创造了上百万元的收益。现在,网络恶搞渗透到大众生活的各个方面,无底线的恶搞让人反感,过于粗俗的方式也引起了广泛的争议,自然需要进行引导。

网络文化还催生了一种新的语言的诞生:网络用语——在网络上流行的非

<sup>①</sup> 分析网络恶搞的文章,可以参考 [http://blog.sina.com.cn/s/blog\\_4bf6ef730100a0m1.html](http://blog.sina.com.cn/s/blog_4bf6ef730100a0m1.html)

正式语言,多为谐音、错别字、方言、象形字词或符号,以及在论坛上引起流行的“经典语录”。最近的网络语言文化,呈现出一种“文体”模仿现象,甄嬛体、羊羔体、凡客体、咆哮体、陈欧体、STYLE等,一度热门。

网络舆论是网络文化的重要组成部分,而网络舆论正是一个个网民的发帖、跟帖、评论、投票所形成。网民的舆论发布不仅仅是个人的意见表达,也会汇集成社会大众的民意进而改变社会事件的演化进程。

网络文化的生成与创造的主体,是网民大众。非常有意思的是,2006年美国《时代》周刊把年度人物的称号授给“YOU”(网民)。人民网在2008年01月04日转发的《每周快评:网民的力量》中也指出,回顾2007年在中国发生的大大小小的事件不难发现:网民(他们也是公众的一部分)的参与助推着公共事件的形成与发展。

### 三、网络文化中的自我表达与评价

当前,中国的网络文化不是主流文化,也不是精英文化,而是大众文化。网络文化蕴含着大众的心理需要,反映着社会大众的意见,宣泄着大众自我的情绪情感,表现着网民的“爱恨情仇”。

有人在网络上“晒幸福”,有人在网络上“说伤心”,有人在网络上“揭丑行”,有人在网络上“露资本”。网络成为诉说场、疗伤地。需要与不满,赞美与批评,交织成网,展示着和汇集着大众的性情。网络文化有着明显的大众日常表达、自我评价和世俗表现的特征。“屌丝”现象十分典型地反映了这种文化现象。“屌丝”,原为并不流行的粗语,现已成为青年群体自我标记、自我评价的一个流行表达语,也代表了一种自我评价取向的网络青年文化现象。“屌丝”已不是原来特指的出身卑微、内心纠结、无奈面对现实的年轻男性,而是有着丰富多变的内涵。有的青年以自嘲的方式自称“屌丝”,将自己与“高富帅”、“白富美”作区分;有的则用来讥讽贬责他人;有的只是以玩笑用之……“屌丝”已变成当下在网络上、在青年群体中流行的一种时尚、一种独特的文化现象<sup>①</sup>。

“屌丝”为表征的流行文化的形成,网络功不可没。网络流行的特点就是不断复制,而复制往往具有再造功能。对于青少年网民来说,网络复制的简单性以及复制过程中的再造性,使更多的网民由被动受众与旁观者变成网络“屌丝”流行文化的直接参与者和行动者。不同青年个体所理解的与所运用的“屌丝”,往往根据自己所处的客观情景与内心感受进行再造,赋予“屌丝”特别的意

<sup>①</sup> 王玉香.(2012.11.12).“屌丝”已成为文化现象:透视粗语流行文化.中国青年报.

蕴,如此才逐渐形成现在弥漫在网络并扩散于网下现实生活的“屌丝”文化现象。

类似“屌丝”这种网络流行文化的形成,是青春情结的呈现与表达。“屌丝”具有与传统青年流行文化一样的表象特征,即情绪的外泄与自我的张扬,时尚的追求与内在的娱乐。实际上,任何一种流行的网络文化现象传达的都是与现实基本一致的心态与呼唤、一种人生特定主题的沉思与矛盾、一种特有的认知与情绪。

当网络流行包裹着我们的时候,我们也就自然被流行所感染,受流行的评价,进而参与到流行,甚至不管流行的是什。有的人不会在乎“屌丝”一词是否好听或贴切,主要就是因为“屌丝”的流行而跟风。网络文化中的种种流行,因为往往代表时尚,而时尚意味着与时代潮流同步,意味着不会被称为“老土”,意味着不会被同辈朋友群体所排斥。正是这种自我群体认同的强烈愿望驱使很多网民特别是青少年更愿意投入到网络文化的流行与时尚之中,表达自我,显示自我。

我们所处的当代中国社会正在转型,改革开放不断深化,由此,人们面临的不确定性并没有减弱。网络文化现象,也反映着社会大众的矛盾复杂的心理和纠结的情感。“屌丝”式的自嘲评价,原因之一就源于财富两极分化的社会现实,以及流行的择偶与审美标准。许多青年面对的现实是:即使竭尽全力去奋斗,自己财富的积累与“高富帅”、“白富美”所拥有的基础与条件还是相差很远。网络中的“屌丝”是一部分青年大众的复杂心情的表达,既有对现实的不满,也有无力改变现实的无奈;既有对“高富帅”与“白富美”的羡慕嫉妒,也有对他们的不屑。“宁愿坐在宝马车里哭,不愿坐在自行车上笑”,表现的是个人的人生选择,折射的却是当代中国社会流行的一种择偶标准取向。现实是没有那么多的“宝马”,这样自然会在青年群体中引发一种群体无力感。青年网民对自己不利处境的一种无奈表达,也是对自我能力怀疑、不自信、不接纳自我的一种表现,当然更可能是一种错误的归因所致。

类似的网络“屌丝”文化现象,反映着我国社会现实以及人们思想情感的现状,反映出部分网络文化价值观与社会主义主流价值观存在差距。但是,网络文化的大众表达,也给我们的领导和管理部门提供了认识和理解社会大众心理的路径,对于引导大众网络文化健康发展未尝不是一件好事。

#### 四、网络文化与青少年发展的初步探讨

作为大众文化的网络文化,对当代中国社会以及民众的影响广泛而深远,

对于青少年的身心发展的影响尤为突出。由此,研究当代中国的网络文化及其价值取向,无疑具有重大的现实意义。

网络文化涵盖的内容也比较广泛,作为当代中国大众文化价值观研究项目的重要部分,我们围绕网络社交文化与群体认同、网络表达文化与个体人格、网络游戏文化与青少年发展三个领域进行了不同取向的研究,取得了一些初步成果。本书将按照这三个部分的内容线索,呈现我们关于网络文化价值观研究的思考和实证分析。

网络交往与群体认同部分。网络的出现改变了人们的交往方式,网络交往已经成为人们人际交往中重要的组成部分。社交网络作为当代一种重要的人际交往平台,成为网民生活中不可或缺的部分。通过考察文化与心理因素,来探讨人们为什么会使用社交网络以及如何使用,同时研究社交网络对大学生人际信任的影响。无论是现实生活还是网络平台中的人际交往都离不开自我表露与印象管理。在网络的人际交往中,通过研究自我表露的类型与作用,探讨自我表露与孤独感的关系,考察人们在网络上如何进行印象管理,以及影响印象管理的因素,来深入了解人们在网络上的互动过程。人们在人际交往中,由于彼此的身份难免会形成一些群体,在网络交往中也不例外。以群体认同的视角,我们考察了大学生参与网络群体互动的心理机制,揭示了网络群体认同、现实群体认同与网络参与之间的内在联系。同时,我们还研究了自尊、内外向、孤独感三个因素对于对现实/网络群体认同影响网络参与的调节效应。

网络表达与人格部分。网络舆论作为网络表达文化的一种重要形式,其突出特点是自我表达的民主性与开放性。在这种背景下,网络舆论的内容及其生成均与参与者的特征密不可分,在这种背景下我们考察了网络舆论的参与人群特征和网络舆论发生的形式、类型,并分析网络舆论的内容,分析其反映的总体价值导向。再者,网络舆论对个体与社会的影响也是理解网络舆论的一个关键所在。在开放的互联网环境下,人们不仅是舆论的生产者,更是舆论的消费者,时时刻刻受到它的影响。因此,从网络舆论的效应出发,我们考察了在网络舆论的持续暴露和作用下,个体和社会分别受到的影响。除了网络舆论,网络表达文化的其他典型代表产品中(如微博、星座、虚拟头像),受众人格与网络文化产品生成之间的复杂关系也是理解网络表达的一个重要问题。大体上,通过内容分析和受众分析的方法,考察了网络舆论和广义的网络文化的特点。

网络游戏与青少年健康发展部分。围绕与青少年网上活动联系最为紧密的网络游戏,依据学龄的不同,将青少年群体划分为小学生、中学生、中专生以及大学生,探讨网络游戏对不同年龄段的青少年的影响,及不同群体间是否存在

在差异。网络游戏不仅会影响青少年身心健康发展,而且会影响青少年的道德和价值观。过度的网络游戏参与或网络成瘾现象,使得网络游戏备受争议。作为网络游戏成瘾的易发、高发群体的青少年群体,我们应该给予更多的关注,包括制定和评估网络成瘾的标准,调查青少年网络成瘾的现状、原因并采取及时的干预。与此同时,大量接触网络游戏暴力内容会增强青少年攻击内隐联结,导致青少年暴力问题的产生。然而,作为现实的一种反映,网络游戏暴力成分是无法避免的,因而在实地考察、访谈与梳理国内外网游分级制度的基础上,构建了网络游戏的暴力指数,有助于对网络游戏进行有效的评估和管理,避免青少年接触过多的暴力文化,为青少年营造一个良好的网上环境。

网络文化不是静止不变的文本作品,也不是某一类固定的网络文化工作者的职业成果,而是处于不断发展与变化之中的大众文化。本书对于网络文化与青少年发展关系的研究,很显然只是局部的零星的而非整体性的全面研究,是吸收了社会学、新闻传媒学、教育学的理论但是更具有社会心理学学科方法特点的研究,是偏爱实证而在理论建构方面还存在薄弱环节的研究。因此,本书存在的问题在所难免,恳请网络文化研究者和教育工作者们指出我们的问题,给予我们宝贵的意见和建议。我们将在后续的研究中不断改进和完善,为发展我国的网络文化和促进青少年的健康成长做出应有的贡献。



# 第一篇

## 网络交往与群体认同







# 第一章 网络人际关系与社交网络使用行为

随着互联网的迅速普及和扩散,网络已经对人们的交往方式产生了深远的影响,逐渐成为现代社会人际交往的一种重要的方式,社交网络在人际交往和互动中发挥着越来越重要的作用。网络人际关系是一种新型的人际关系,它源于现实人际关系,是现实人际关系的反映和延伸。个体所处的文化环境及各种心理因素,如文化价值观、动机和态度等都会影响人们对社交网络的使用,同时社交网络的使用也会对人的心理与行为产生重要影响。大学生群体是网民构成中极其重要的一部分,与其他分散的群体相比,大学生的社交网络参与度更高,而社交网络的使用也与大学生的人际信任情况有关。网络人际关系与社交网络使用行为之间相互影响、相互作用,不断融入我们的日常生活,成为信息时代的重要特征。

## 第一节 网络人际关系对现实人际关系的影响

随着信息时代的高速发展,网络正以迅猛的速度渗透到社会的各个领域,融入到人们的学习、工作和生活中。据中国互联网信息中心 2013 年 1 月公布的第 31 次《中国互联网络发展状况统计报告》显示:截止到 2012 年 12 月底,我国网民规模达 5.64 亿,互联网普及率为 42.1%;即时通信作为第一大上网应用,网民使用率高达 82.9%,而博客(66.1%)、微博(54.7%)的使用率也急剧上升。由此可见,伴随着网络的迅速普及和扩散,网络在人们的现实生活中已不仅仅被用作信息传输的媒介,而且越来越成为人们之间交往和交流的平台。网络改变了人们的交往方式,网络交往已成为人们人际交往中越来越重要的一部分,网络人际关系作为一种新型的人际关系也逐渐成为现代社会人际关系的一种重要的形式。那么,网络人际关系与现实人际关系有哪些不同的特点,两者之间又有着怎样的关系呢?