

社会心理与应用系列

Social Network Site Use
and Mental Health Among
Adolescents

青少年社交网站 使用与心理健康

王金良 著



科学出版社

本

金教育学青年课题

“青少年社交网站使用对心理健康的影响及对策研究”（CBA140146）的资助

社会心理与应用系列

青少年社交网站 使用与心理健康

Social Network Site Use and Mental Health Among Adolescents

王金良 著

科学出版社

北京

内 容 简 介

社交网站作为一种新兴网络使用平台,已经渗透到青少年的日常生活、工作和学习当中。作为社交网站使用的重要群体,青少年对社交网站的使用状况及由此引发的一系列问题需要我们重点关注。不良的社交网站使用可能会影响青少年的学业成绩、情绪、睡眠质量、生活满意度等。本书系统地探讨了青少年社交网站的使用及影响因素,分析了个体需求、人格变量、网络态度等心理变量对青少年社交网站使用的影响,考察了青少年社交网站使用与心理健康指标之间的关系,为青少年网络使用心理健康相关的干预工作提供了一些科学、实证的依据。

本书可供广大心理学及相关专业的本科生、研究生,以及对网络心理和行为感兴趣的心理健康临床实践者和教育工作者参阅。

图书在版编目(CIP)数据

青少年社交网站使用与心理健康/王金良著. —北京:科学出版社, 2019.6
ISBN 978-7-03-061308-0

I. ①青… II. ①王… III. ①互联网络-影响-青少年-心理健康-研究 IV. ①B844.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第102984号

责任编辑:孙文影 高丽丽 / 责任校对:王晓茜

责任印制:徐晓晨 / 封面设计:润一文化

联系电话:010-64033934

E-mail: edu_psy@mail.sciencep.com

科学出版社出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京虎彩文化传播有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2019年6月第一版 开本:720×1000 B5

2019年6月第一次印刷 印张:13 3/4

字数:260 000

定价:88.00元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

前 言



青少年社交网站
使用与心理健康

随着新媒体的不断发展，社交媒体、智能手机等不仅改变了我们的社交方式，还渗透到我们生活的方方面面。中国互联网络信息中心（CNNIC）2017年8月发布的第40次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至2017年6月，中国网民规模达7.51亿，互联网普及率为54.3%，其中，手机网民规模达7.24亿。此外，该报告还显示青少年社交网站的用户数量达到1.4亿多人。

随着新媒体的不断发展和青少年用户数量的激增，“网络游戏成瘾”“低头族”“网络欺凌”“社交网站成瘾”等现象成为当代家长和教育工作者面对的新难题。基于此，媒体技术的发展对当今的青少年有何影响，以及如何有效保护青少年在网络世界中的身心安全等成为研究者和心理健康工作者急需探讨和解决的问题，这也是我们撰写本书的初衷。

本书以青少年作为研究主体，聚焦新媒体中的社交媒体和智能手机，分别从人格、动机、态度等方面考察了青少年社交网站使用和智能手机使用的影响因素，并探讨了不同社交网站使用方式是如何对青少年的心理健康产生影响的。我们通过八章的内容来分别对上述问题进行阐述。第一章为绪论，主要从理论上探讨新媒体与青少年群体；第二章探讨网络使用的现状，主要论及世界和我国的网络使用现状、网络使用研究进展和网络使用的跨文化研究；第三章探讨个体心理变量对社交网站使用的影响，主要论及青少年的人口统计学变量、人格、动机以及个体心理健康状况对社交网站使用的影响；第四章探讨社交网站的使用动机，主要涉及社交网站使用动机概述和生活满意度在社交网站使用动机与社交网站过度使用间的调节作用；第五章探讨社交网站使用对个体心理健康的影响，主要从理论和实证研究两方面介绍了社交网站使用对个体尤其是青少年心理健康的影响；第六章为社交网站使用与社会比较，探讨了社会比较、社交网站中的社会比较以及

相关的实证研究；第七章探讨社交网站成瘾，主要论及社交网站成瘾的概念与测量、风险因素以及相关实证研究；第八章探讨智能手机问题性使用，论及智能手机问题性使用的影响因素和相关实证研究。

我们基于已有的理论基础，对以往研究进行回顾，在每个章节中都辅以我们的实证考察，并提出了相关的建议和对策，希望能为研究者、心理健康教育工作者和教育工作者提供参考。但在这里需说明的是，该领域的研究还不够成熟和全面，本书中介绍的实证研究多采用问卷调查法，这也是新媒体心理学和网络行为研究领域最为常用的研究方法，能够在较大程度上提高研究结论的生态效度和推论程度；为了进一步确立变量之间的时间关系，我们还在多项实证研究中采用了纵向追踪研究方法。尽管如此，从本质上而言，这也只能发现和探讨变量之间的相关关系，因此，不能从本书所呈现的研究结果推断出变量间的因果关系。同样，我们也希望未来的研究能对本书中所涉及的变量间关系在因果关系层面加以确认。

本书是集体智慧的结晶。书稿整体构架的提出和最后审定由王金良负责，各章节具体作者及写作分工如下：王金良负责第一章，王金良、梁小冰负责第二章，张昕雪负责第三章，王金良、高嘉临负责第四章，王金良、尹学琴负责第五章，杨婷婷、谢佳琼负责第六章，王金良、侯湘铃负责第七章，许婷婷、黄晓颖负责第八章。

王金良

2018年11月于西南大学

目 录



青少年社交网站
使用与心理健康

前言

第一章 绪论	001
第二章 网络使用的现状	008
第一节 网络使用现状概述	008
第二节 网络使用研究进展	014
第三节 网络使用的跨文化研究——社交网站使用的文化差异： 关于中国和美国的对比研究	021
第三章 个体心理变量对社交网站使用的影响	041
第一节 社会统计学变量和人格对社交网站使用的影响	041
第二节 动机对社交网站使用的影响	054
第三节 用户的心理健康状况对社交网站使用的影响	061

第四章 社交网站的使用动机	076
第一节 社交网站使用动机概述.....	076
第二节 生活满意度在社交网站使用动机与社交网站过度 使用间的调节效应.....	078
第五章 社交网站使用对个体心理健康的影响	089
第一节 社交网站使用影响个体心理健康的理论探讨.....	089
第二节 社交网站使用影响个体心理健康的实证研究.....	094
第三节 社交网站使用影响心理健康的元分析.....	100
第六章 社交网站使用与社会比较	129
第一节 社会比较.....	130
第二节 社交网站中的社会比较.....	135
第三节 社交网站中社会比较与主观幸福感的实证研究.....	144
第七章 社交网站成瘾	159
第一节 社交网站成瘾的概念与测量.....	159
第二节 社交网站成瘾的风险因素与相关理论.....	164
第三节 大学生压力知觉与社交网站成瘾的关系.....	168
第八章 智能手机问题性使用	187
第一节 智能手机问题性使用概述.....	187
第二节 压力和动机影响大学生智能手机问题性使用的实证研究.....	193
第三节 青少年学业压力与手机问题性使用的关系.....	199



一、新媒体及其研究主题

（一）新媒体的诞生

新媒体通常指的是以互联网为载体，通过各种电子设备进行信息及时获取的媒体形式（Flew，2007）。与传统媒体（如广播、电视、纸质印刷品）不同，新媒体的用户通常也是信息的产生者和参与者。新媒体使得世界各地的用户能够开展广泛的信息分享，并发表自己的评论，形成一个互相沟通、交流的网络社区。新媒体通常包括网络、社交网站、计算机多媒体、视频游戏、虚拟现实等（Manovich，2003）。

从上述关于新媒体的界定来看，所谓新媒体，更多的是相对于传统媒体而言的。例如，传统的电视节目的受众只是被动地接受来自媒体的信息；而新媒体更强调受众和媒体的互动，如创建虚拟社区进行网络交流和讨论、成立社交网站进行沟通 and 交流等。随着互联网技术的发展，新媒体的载体形式从个人电脑发展到今天的平板电脑、智能手机等。在本书中，我们对新媒体的研究侧重于个体对社交网站的使用和智能手机的使用。之所以如此，是由于这两种媒体形式是目前青少年使用最为广泛的。根据中国互联网络信息中心（2017）的数据，我国青少年社交网站的用户数量达到 1.4 亿多人，用户数量最多的社交应用是微信。

随着新媒体的不断发展和青少年用户数量的激增，学者开始关注以下问题：媒体使用究竟会对青少年产生什么样的影响？这种影响是否会因个体人格特质和

所处微观环境的不同而有所差异？是否某些青少年群体更容易受到新媒体的负面影响？如果是，这些青少年往往具备什么样的个性和社会性特征？媒体的使用对某些青少年个体而言在某些情况下是否是有利的？如果是，如何充分发挥这种有利效应？

在过去的几十年里，大量的研究考察了媒体使用对青少年的影响，但是目前得出的结论并不统一。第一，儿童和青少年花在媒体上的时间呈显著增多趋势，这使得以往的结论很难推论到今天的现实教育当中。Rideout 研究发现，在 20 世纪 90 年代，儿童和青少年每天看电视的时间约为 4 小时；而由于互联网技术的出现，今天的青少年每天面对屏幕的时间已经飙升为平均 9 小时，儿童每天约花 6 小时的时间在电子媒体上（Rideout, 2015）。在国内，根据中国互联网络信息中心（2016）的统计数据，儿童和青少年每天的上网时间约为 4 小时。第二，媒体技术迅猛发展，技术类型的不同使得今天的媒体所带来的影响不同于以往的传统媒体。例如，在互联网技术出现之前，我们没有听说过网络游戏成瘾一词。而今天，网络游戏成瘾显然已经成为困扰很多家长和教育工作者的一大难题。第三，新型的媒体交往形式强调线下交往和线上交往的结合，使得网络上的潜在风险渗透到现实当中。为了吸引和保持自己的用户数量，各大社交网络日益改进自己的界面和应用，出现了诸如今天的 Facebook（脸书）、微信、探探、QQ 等社交网络平台。第四，智能手机的出现使得我们的生活方式发生了颠覆性的变化。根据皮尤互联网与美国生活项目（Pew Internet & American Life Project, PIALP）的报告，95% 的美国人均拥有一部手机（Pew Research Center, 2018）。另外一项针对欧洲 25 个国家 2.5 万名 9~16 岁儿童和青少年的调查表明，很多未达到法定社交网站使用年龄的低龄儿童也在使用社交网站，而他们当中的人很多缺乏相应的网络应用安全知识和能力（Livingstone et al., 2010）。面对这一现实，我们不得不考虑媒体技术的发展会对当今的青少年产生什么样的影响，如何有效保护青少年在网络世界中的身心安全问题，这成为我们撰写本书的一个重要初衷。

（二）媒体心理的研究主题

随着媒体技术的迅速发展，关于媒体和青少年的研究引起研究者和心理健康教育实践者越来越多的重视。在精神病理学和儿科医学领域，大量研究考察了媒体使用对攻击行为、注意缺陷多动障碍（attention deficit hyperactivity disorder, ADHD）、肥胖的影响（Yen et al., 2009; Yoo, Kim, 2012）。在神经科学领域，

研究者考察了媒体使用是否会对负责攻击行为、空间知觉、运动技能的大脑区域产生影响（Huesmann, 1986）。社会学家更关注青少年所处的社会文化环境和个体的网络行为之间的交互影响（Kim et al., 2011）。在媒体心理学研究领域，20世纪60年代由班杜拉所进行的探讨电视暴力对个体的影响的研究最为引人注目（Bandura, 2001; Carnagey et al., 2007）。后来，又有其他研究者开始考察电视节目对个体其他方面的影响，如攻击性、阅读、家庭作业、创造力等。在这些研究中，有些侧重电视节目的积极影响，如探讨《芝麻街》之类的教育节目对儿童发展的影响。但是，更多的研究则侧重考察媒体的负面效应。今天，这一研究领域包含更多的课题，如青少年的网络自我表现行为是否会导致个体变得更加自恋？游戏是否会导致个体成瘾？网络欺凌的问题有多严重？网络色情会对儿童和青少年产生什么样的影响？个体如何面对和选择数以千计的各类应用商店里的教育软件？

二、新媒体与青少年个体

新媒体及其呈现的内容对青少年有着巨大的吸引力，这与个体在青少年阶段的发展特征有着紧密的关系。青少年阶段是一个从儿童向成人过渡的阶段，个体在这一阶段生理上出现明显的变化，而这些生理上的变化又会带来情感和认知上的变化。青少年大脑的下丘脑开始向脑下垂体释放信号，而脑下垂体释放促性腺激素，又会导致女孩的卵巢和男孩的睾丸释放性激素。这些性激素对个体的性唤醒有着重要作用，也使得青春期的个体对周围与性有关的事物特别敏感，包括媒体上呈现的性方面的信息。因此，媒体上性信息的呈现对青少年的影响尤为值得教育实践工作者关注。下面我们分别从大脑的变化、抽象思维能力和元认知能力的发展、社会—情感的发展、身份的建构等几个方面探讨为何我们如此关注新媒体对青少年个体的影响。

（一）大脑的变化

相对于身体外部特征上的变化而言，大脑内部的变化更为隐蔽，但对个体发展的影响是无可估量的。大脑的变化会影响青少年思考问题的方式、行为方式以及他们的兴趣点。人类的大脑是由灰质和白质构成的。其中，灰质由神经元细胞

体、树突及与之联系的神经末梢和胶质细胞构成，主要负责信息的处理。白质由轴突构成，负责神经元之间的连接。在儿童时期，大脑各个区域的灰质体积不断增加。到了青春期，灰质的体积开始下降。这种灰质体积先上升后下降的变化趋势就像是一个钟形的曲线。大脑灰质体积的变化预示大脑信息处理的效率在提高。这可以用“用进废退”原则来描述：经常使用的神经元会存活下来，而那些搁置不用的神经元则会消退。与灰质不同，在儿童期和青少年期，白质的体积一直在增加。白质体积的不断增加为大脑各个区域更有效地传递信息提供了生理基础，这也是青春期个体思维能力迅速发展的原因之一。

（二）抽象思维能力和元认知能力的发展

随着大脑结构的不断完善，青春期的个体开始批判性地理解周围的世界，如他们的学校、老师甚至自己的父母，开始质疑权威并挑战权威。青少年的这些行为是与皮亚杰提出的形式运算阶段的出现相一致的（Frederic et al., 1979），即个体能够以一种抽象的、富有逻辑的方式来思考问题。个体这一思维能力的变化对其行为的发展有着重要影响。他们开始能够更清晰地思考自己的未来，并在决策时加入自己的这些思考。元认知能力的发展使得个体能够对自己的思考进行评价，对获得的信息进行归纳和总结。与此对应地，他们的反思能力迅速发展，并带来社会认知能力——理解和预期他人的情感、动机的能力——的迅速提高。这使得青少年经常身处烦恼之中，因为他们开始更关注他人对自己的看法，变得更具有自我意识，特别是这个时期体型的变化，让他们更加关注他人对自己外表的评价。

（三）社会—情感的发展

在青少年时期，由于脑内部多巴胺（神经细胞产生的一种作用于其他细胞的化学物质）的分泌，这个时期的个体尤其追求刺激、多变的東西（Norbury et al., 2015）。这说明了为什么青少年如此钟情于一些信息内容快速改变的社交媒体，如 Snapchat（一种有时间限制的传递图片信息的手机应用）和 Vine（一种用于创设 6 秒钟时长视频的手机应用）。多巴胺是与个体的愉悦系统相关联的，多巴胺的分泌与愉悦感的产生往往是并发的，并且会强化个体继续表现出这一能够带来愉悦感的活动的可能性（Ko et al., 2005）。多巴胺会诱发个体尝试新事物和冒险。关于

多巴胺对个体心理的影响机制目前并不清晰。有人认为，青少年时期多巴胺的活动水平高于儿童期和成人期；但也有人认为，青少年时期多巴胺的基线活动水平低于其他年龄阶段，这是青少年在缺乏新异刺激的情况下容易感到无聊的原因。当新异的刺激出现时，他们的多巴胺活动水平迅速提高，导致他们产生强烈的情感体验。

青少年时期多巴胺的这一活动特点可能是青少年容易出现冲动、冒险行为的原因，特别是同伴的出现加剧了这一冲动、冒险活动出现的可能性。因此，这个阶段的个体对动作游戏特别感兴趣，也更容易沉溺于这类游戏世界当中，出现成瘾行为。

（四）身份的建构

青少年是一个自我身份建构的重要阶段，在身份的建构过程中，有两个因素显得尤为重要：自我概念和自尊。自我概念指的是个体对自己的看法，如我是一个什么样的人，想要成为一个什么样的人（Shavelson et al., 1976）。自尊则指的是个体对自我的一个评价，即个体认为自己在多大程度上是有价值的（Greenwald, Banaji, 1995）。青少年需要尝试各种行为，并通过周围环境的反馈来建构积极的自我概念，并提高自己的自尊水平。这些提供反馈的环境既可能是外在的物理环境，也可能是媒体上呈现的信息。在尝试性地构建自我概念的过程中，青少年的自尊水平可能是波动的。特别是在青少年早期，个体更有可能体验到自尊的波动带来的烦恼。这是由于这个时期的青少年更容易根据外部的评价（如对其行为、外表等方面的评价）来进行自我评价。幼儿时期的自我中心性在这个时期又以新的形式出现，导致“镜像自我”现象，即处于青少年早期的个体特别在意别人对自己的看法，仿佛自己是舞台上的演员，而周围的人都是聚精会神的观众。这种自我意识的增强使得青少年特别在意自己的外表，经常感觉自己距离理想的目标有些遥远，特别是媒体中广泛充斥着肌肉男和以瘦为美的女性审美评价标准，青少年往往对自己的体型感到不满。与此相关的一点是，个体稳定的自我概念和自尊的发展受制于两个因素——来自周围环境的肯定及个体对环境的控制感，而社交网络平台为个体获得上述两个因素提供了便利的条件。青少年个体可以经常呈现经过精心编辑的自拍照片，从而最大程度上得到新媒体上朋友的认可和积极反馈，这是社交网站自我呈现信息功能特别受青少年群体钟情的一个重要原因。

三、本书的主要研究内容

本书以青少年作为研究主体，分别从人格、动机、态度等角度考察了青少年新媒体使用的影响因素，并探讨了不同的新媒体使用方式是如何对青少年的心理健康产生影响的。我们将用七章的内容来分别对上述问题进行阐述。第二章是网络使用的现状，第三章是个体心理变量对社交网站使用的影响；第四章是社交网站的使用动机；第五章是社交网站使用对个体心理健康的影响；第六章是社交网站中的社会比较；第七章是社交网站成瘾；第八章是智能手机问题性使用。我们在回顾以往研究结论的基础上，在每个章节中都辅以我们的实证考察，并提出了相关的建议和对策。本书主要采用的是问卷调查法，这也是新媒体心理学和网络行为研究领域最为常用的研究方法，能够更大程度上提高研究结论的生态效度和推论程度。为了进一步确立变量之间的时间关系，我们在多项研究中采用了纵向追踪研究。尽管如此，问卷调查法无法解决所考察变量的因果关系问题，从本质上而言，我们只能发现和探讨变量之间的相关关系。因此，未来的研究需要采用实验室实验的方式，考察在严格控制无关变量的情况下，本书中所涉及的变量间关系是否能够在因果关系的层面上加以确认。

参 考 文 献

- 中国互联网络信息中心. (2016). *2015 年中国青少年上网行为研究报告*. <https://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwzbg/qsnbg/201608/P020160812393489128332.pdf>[2018-05-16].
- 中国互联网络信息中心. (2017). *2016 年中国社交应用用户行为研究报告*. <https://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwzbg/sqbg/201712/P020180103485975797840.pdf>[2018-05-16].
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Mediapsychology*, 3, 265-299.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43 (3), 489-496.
- Flew, T. (2007). *New Media: An Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Frederic, P., Miller, Agnes, F., Vandome, & John, McBrewster. (1979). *Piaget's Theory of Cognitive Development*. London: Longman.

- Greenwald, A. G., & Banaji, M. R. (1995). Implicit social cognition: Attitudes, self-esteem, and stereotypes. *Psychological Review*, 102 (1), 4-27.
- Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42 (3), 125-139.
- Kim, Y., Sohn, D., & Choi, S. M. (2011). Cultural difference in motivations for using social network sites: A comparative study of American and Korean college students. *Computers in Human Behavior*, 27 (1), 365-372.
- Ko, H., Cho, C. H., & Roberts, M. S. (2005). Internet uses and gratifications: A structural equation model of interactive advertising. *Journal of Advertising*, 34 (2), 57-70.
- Norbury, A., Kurth-Nelson, Z., & Winston, J. S., et al. (2015). Dopamine regulates approach-avoidance in human sensation-seeking. *International Journal of Neuropsychopharmacology*, 18 (10), 1-10.
- Rideout, V. (2015). *The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens*. San Francisco: Common Sense Media.
- Shavelson, R. J., Hubner, J. J., & Stanton, G. C. (1976). Self-concept: Validation of construct interpretations. *Review of Educational Research*, 46 (3), 407-441.
- Yen, J. Y., Yen, C. F., & Chen, C. S., et al. (2009). The association between adult ADHD symptoms and internet addiction among college students: The gender difference. *CyberPsychology & Behavior*, 12 (2), 187-191.
- Yoo, J. H., & Kim, J. (2012). Obesity in the new media: A content analysis of obesity videos on YouTube. *Health Communication*, 27 (1), 86-97.

第二章

网络使用的现状



网无所不在，网外有网，无处可去。若扔石块，免不了转弯落回自家头上……时代如流沙，一般流动不止，我们所站立的位置又不是我们站立的位置。

——村上春树《舞，舞，舞》

当今时代是互联网的时代，互联网的出现打破了时间和空间的界限，深刻影响着每一个人的生活，乃至影响着每一个国家的发展。我们的祖先何曾想过，今天我们的生活会变得如此丰富多彩和便利便捷。出门吃喝玩乐逐渐走向电子化支付，不需要走出家门便可以购买到世界上任何一个国家的商品，在手机上点一点外卖就可以送到家，线上教育课程随处学……不仅如此，我们还可以在第一时间知道世界上任何一个地方发生的事情，可以通过社交网站认识世界各国的朋友。世界像一张巨大的网，四通八达，将我们紧紧联系在一起。

第一节 网络使用现状概述

世界互联网统计中心（Internet World Stats, 2017）发布的调查结果显示，截至2017年6月，世界人口中的51%都在使用互联网。在这些用户当中，大约有20亿人来自发展中国家，其中包括来自最不发达国家的8.09亿人口。互联网用户的定义是在过去12个月内通过任何设备连接互联网的人。百分比是一个国家里使用互联网的人口的比例。评估来自家庭调查或互联网上的订阅数据。

一、互联网的发展状况及其影响

互联网具有一种在世界范围内广泛传播的能力，又是一种信息传播机制，是可以不用考虑地理位置的个人与计算机之间协作和互动的媒介。

——Leiner 等《Brief History of the Internet》

Internet 一词来自国外，因此，我们在讨论它的发展状况前，需要确定它的中文译名及定义。它的译名有互联网和因特网。关于互联网的定义，有研究者认为互联网是指通信线路和通信设备将分布在不同地点的多台计算机、手机等终端连接起来的，为了实现更大范围的资源共享和信息交换而组成的互联网络，它包括传统意义上以电脑为代表的互联网和以智能手机为代表的移动互联网（王美美，2016）。Gringras 认为，因特网是在计算机网络的基础上建立和发展起来的，可以说是一个用相同语言传播信息的全球性计算机网络。成功连接两台计算机的关键是它们必须使用相同的语言，即数字语言表达。协议是这个数字语言的各种变化了的形式。发送与接收某个信息的计算机若使用相同协议，就可以共同拥有这个信息（Gringras，1997）。但是，因为因特网的发展历史比较特殊，涉及技术、管理和社会等诸多因素，而且一直处于迅速的发展中，所以我们很难对它下一个比较明确的定义（郑海燕，1999）。

互联网出现的原因包括信息资源共享的理想、交换理论、美国高级研究计划署网络（ARPAnet）、美国国家科学基金会网络（NSFnet）、万维网、信息高速公路（郑海燕，1999），这可以被看作是对互联网发展历史的概括。根据文献，最早提出通过网络进行信息交流设想的人是美国麻省理工学院的 J. C. R. 利克利德（Leiner et al., 2009）。他提出“巨型网络”的概念，想象每个人都可以通过一个全球范围内相互连接的设施，在任何地点迅速获得数据和信息（郑海燕，1999）。由此可见，美国麻省理工学院在互联网的发展中发挥了重要作用。

互联网出现后，传统的传播媒体，包括广播、电视、电话、信件和报纸，被人们重新定义，这催生了新的服务领域，如电子邮件、网络电话、网络电视、在线音乐、数字报纸、视频流媒体网站。报纸、书和其他印刷出版顺应网站的发展，改成了博客、网络订阅或新闻聚合器。互联网通过即时通信、互联网论坛和社交网络，促进和加速了个人互动的新形式的发展。网络购物量无论是对大型零售商还是小型企业和企业家来说，都成倍增长，因为它能够使企业扩大规模，以

服务于更大的市场，甚至可以完全在线销售商品和服务。互联网上企业对企业的电子商务模式和金融服务影响着整个产业供应链。

互联网已经渗透到我们生活的方方面面，无论是政治、经济还是文化，都受到了互联网的影响。

我们来看一下来自国际电信联盟中的电信发展部门给出的关于2017年信息与通信技术（information & communication technology, ICT）的数据和事实（ITU, 2017）。在2017年的数据中可以看到，年轻人（年龄在15~24岁）已经在今天的数字化经济中占有重要的地位，因为如今全球已有70.6%的年轻人在使用互联网，这比全球青少年人口所占的比例（15.9%）还要高。在其中的104个国家中，超过80%的年轻人使用互联网。在发达国家中，年轻人中有94%的人使用互联网。与发达国家相比，发展中国家有67%的年轻人使用互联网，而最不发达国家只有30%的年轻人使用互联网。在使用网络的8.3亿年轻人中，有3.2亿（39%）在中国和印度。然而，居住在非洲或亚洲的一些发展水平较低的国家及太平洋地区的年轻人差不多10个人中有9个人不使用互联网。这当中的差距十分明显，可能的原因有国家经济的发展水平不同和地理位置的限制情况不同。

同时，移动宽带服务带动着信息与通信技术的发展。由于移动宽带的价格在2014~2017年平均下降了50%，移动宽带的增长速度远远超过了固定宽带。可见，移动网络已经成为互联网中一个十分重要的组成部分。2012~2017年，移动宽带的订阅数每年都增长超过20%，在2017年底，全球移动宽带订阅人数达到4.3亿。移动宽带的增长和普及给以移动网络为载体的智能手机的普及带来了无限的可能。随着智能手机的发展，智能手机的价格逐渐降低，越来越多的人买得起智能手机，因此，智能手机在这个时代的普及率随之提高（ITU, 2017）。

以上是全球互联网用户的一个整体情况，我们接下来深入了解一下全球互联网用户的一些使用习惯和规律。这是一份来自互联网社会（The Internet Society, 2012）官方网站的一个报告——2012年全球互联网用户调查（The Global Internet User Survey, 2012），报告总结了互联网的使用、对互联网的态度和互联网与经济和社会问题等方面的发现。全球互联网用户调查的目的是提供与互联网未来相关的一些重要问题的可靠信息。信息与通信技术调查关注的是经济、基础设施以及其他的互联网使用的预测因素，而全球互联网用户调查关注的是用户，因为用户是创新的主体，并在过去40年里推动了互联网的发展、进化和迅速增长。2012年的调查由Redshift Research负责实施，这是一个领先的商业市场研究公司。该次调查由20个国家的10789个互联网用户组成的网络小组进行。由于样本大小的差异，