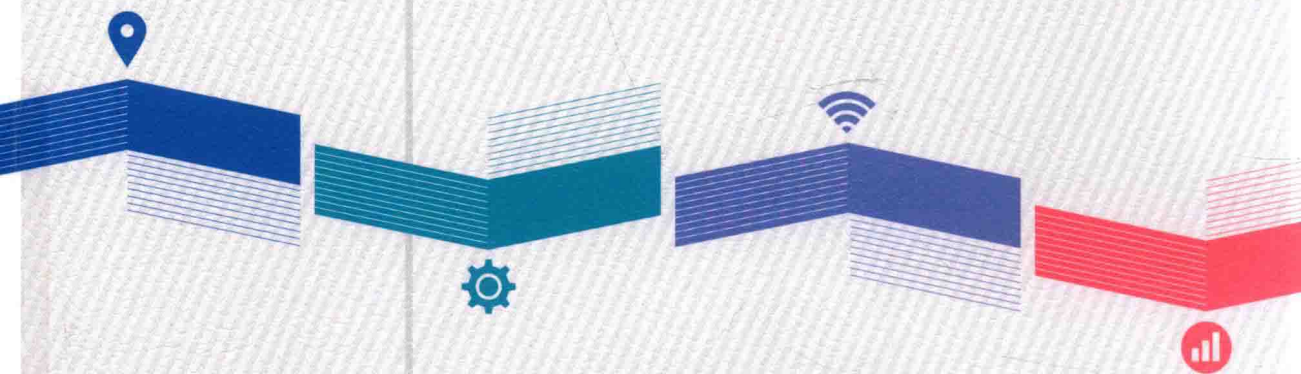


# 中国学生网络生活 调研报告

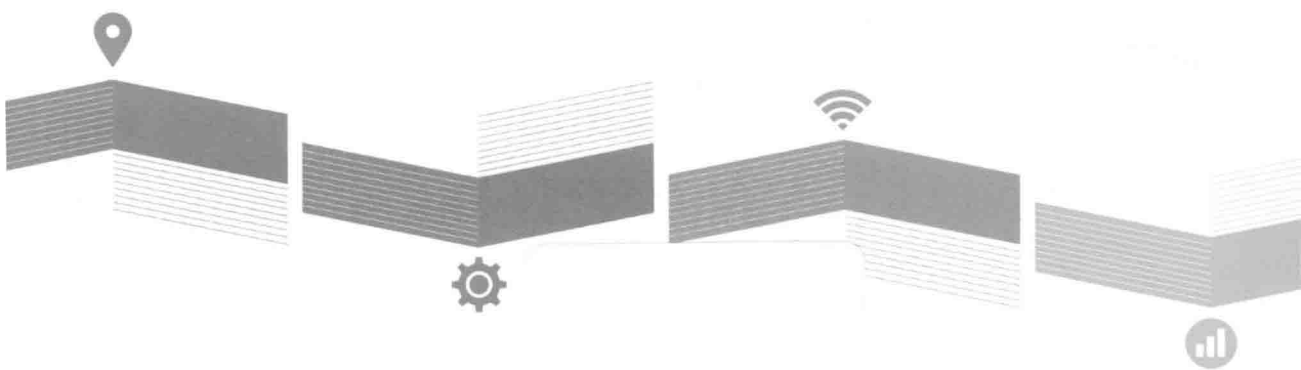
王珠珠 等一著



人民教育

# 中国学生网络生活 调研报告

王珠珠 等著



人民教育出版社  
· 北京 ·

本书封四贴有含人民教育出版社注册商标<sup>®</sup>的标识,无此标识者视为盗版图书。

#### 图书在版编目(CIP)数据

中国学生网络生活调研报告/王珠珠等著. —北京:人民教育出版社, 2016. 11

ISBN 978-7-107-25454-3

I. ①中… II. ①王… III. ①互联网络—影响—中学生—学生生活—调查报告—中国 IV. ①G635.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第288921号

人民教育出版社出版发行

网址: <http://www.pep.com.cn>

人民教育出版社印刷厂印装 全国新华书店经销

2016年11月第1版 2016年12月第1次印刷

开本: 787毫米×1092毫米 1/16 印张: 19.75

字数: 403千字 印数: 0 001~1 500册

定价: 61.80元

著作权所有·请勿擅用本书制作各类出版物·违者必究

如发现印、装质量问题,影响阅读,请与本社出版部联系调换。

联系地址: 北京市海淀区中关村南大街17号院1号楼 邮编: 100081

电话: 010-58759215 电子邮箱: [yzzljk@pep.com.cn](mailto:yzzljk@pep.com.cn)

# 前 言

生活方式与社会和时代的发展密切相关。1969年，美国出于军事目的将加利福尼亚大学洛杉矶分校、斯坦福大学研究学院、加利福尼亚大学、犹他州大学四台计算机连接起来，形成了首个互连网络。之后，随着各类标准和协议的出台以及数字技术的发展，互联网逐渐发展成一个开发和利用信息资源的全球性信息海洋。互联网技术的发展标志着全球逐渐进入信息时代。

互联网的普及和发展使得当今社会网络生活成为一种重要的生活方式。人们可以利用互联网进行社交、交易、学习、娱乐等多种社会活动。互联网已成为现代人物质生活和精神生活的一个重要空间。在以技术为媒介的交流工具更替过程中，青少年（12—25岁）总是社会中最敏感和易受影响的群体。从电话到电视，再到计算机和互联网，信息传播与交流工具的更新都直接影响到青少年的行为和发展。美国学者唐·塔普斯科特（Don Tapscott）在1998年提出了“Net Generation”（网络一代）的理论。所谓“网络一代”，是指在信息技术环境中成长发展起来的新兴世代。他们与父母一辈不同，计算机和互联网已成为他们生活中的重要组成部分，他们从小就能熟练使用这些技术，通过网络与同伴进行沟通和交流，完成作业，获取信息，互动合作以及创造社群。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）2016年1月22日发布的第37次《中国互联网络发展状况统计报告》，截至2015年12月，我国网民规模达到6.88亿人，互联网普及率为50.3%，其中学生群体的占比最高，为46.4%。由此可见，青少年学生（本书主要是指中学生和大学生）上网人数众多，网络活动已经成为青少年学生的一种重要行为模式。

目前，学术界关于网络社交对于青少年学生发展影响的研究可以概括为两类。一类研究认为网络社交可以给青少年学生发展带来积极影响。青少年学生通过网络上的海量信息获得大量学习资源，与他人沟通交流，重新认识社会和世界，进行娱乐和放松，甚至由

此建立新的世界观和价值观。同时，网络社交也有利于青少年学生的个性发展和自我人格的完善。网络这个自由、平等、开放的交往空间使青少年学生变得自信、开朗、幽默，也为青少年学生探索自律、独立的自我起到了牵引的作用。另一类研究则认为网络社交对青少年学生的身心发展皆有负面影响。青少年学生正处于身心发展的关键时期，他们对于网络的认识并不全面，缺乏自制力和辨别力。许多研究表明，青少年学生在借助网络获取信息、了解新闻、促进学习、扩大交往、休闲娱乐等正当使用的同时，也出现沉溺网络（聊天、游戏）、浏览有害信息、交往不当、游戏人生、滥用资源等违反道德甚至违反法律的行为，这对个体的学业成绩、情感发展、行为活动等产生非常消极的影响。

鉴于以上所述，本书聚焦于青少年学生的网络生活状况，探究网络生活对青少年发展的重要意义。

第一章至第三章呈现了青少年学生的网络生活方式现状，论述了网络生活对青少年学生的影响，提出了相应的引导和应对策略，旨在促进青少年学生形成健康的网络生活方式。

我们从网络生活方式的角度出发，在借鉴国内外相关的研究理论和模型的基础上，将青少年学生的上网行为划分为四个部分，分别是网络学习、网络社交、网络交易、网络娱乐。课题组首先围绕这四个部分展开了预研究，进行问卷设计和初步检验，其次对四个分问卷进行整合，并于2013年12月形成分别针对大学生和中学生的“学生网络生活方式调查问卷”。课题组于2014年3月就中学生版的“学生网络生活方式调查问卷”在全国范围内进行实际调研，按照严格的抽样方法对吉林、河北、浙江、福建、西藏、青海、湖南、湖北、重庆、北京和新疆等省份进行抽样，共回收问卷24 679份。我们将中学生按地域分为大中城市中学生、县镇中学生和农村中学生。各年级分布，我们按照2010年《中国教育统计年鉴》中的数据抽取相应的全日制普通初中生、全日制普通高中生和全日制职业初、高中生。通过网络问卷的形式，以学校为单位统一填写，回收原始问卷24 679份，经处理后保留有效问卷19 943份。

中学生版“学生网络生活方式调查问卷”包括基本信息、网络使用概况、网络学习、网络社交、网络交易、网络娱乐和网络成瘾七个部分，共44道题目。问卷形式为网络问卷，研究对象设定为中学生，包括各类初中生和高中生。每一部分相对独立，题型包括填空、单选、多选、李克特量表等题型。为了保证数据输入的效度和信度，在网络后台对数据输入进行了设置；界面风格简单明了，便于输入。回收后的问卷采用Excel和SPSS进行处理分析。数据统计分析的结果如下。

### 1. 网络使用概况

中学生的上网普及率约为99.9%，其上网设备以电脑（包括台式电脑和笔记本电脑）和智能手机为主；其上网地点主要在家里，其次是朋友或亲戚家；其上网时长为每周457分钟，约7.6小时，其中网络娱乐比例最大。中学生最常见的网络应用是QQ、微信等聊

天工具、网络音乐、网络游戏、网络学习和网络视频。家长和学校对中学生上网都较为重视，并存在一定程度的指导。

## 2. 网络学习

家长和学校对中学生网络学习较为支持，但中学生除课堂以外的学习仍然以线下学习为主，他们最常见的网络学习行为是为完成作业或解决问题而上网搜索知识、通过互联网浏览各种新闻、下载与学习相关的辅导资料。听音乐、保持聊天软件在线以及玩游戏是中学生网络学习的主要干扰因素。中学生对网络学习的总体评价较高，但中学生的网络学习具有碎片化、不系统和偶发性等特征。

## 3. 网络娱乐

中学生网络娱乐包括网上聊天、听音乐、游戏等多种应用，时间段以晚上、午休和周末为主，在网上交流的人主要以现实中的同学、朋友、亲人和老师为主。他们进行网络社交的主要依据是“兴趣爱好相似”和“熟悉、认识”。一半以上的中学生会在网络上提供个人部分真实信息，他们进行网络社交的目的在于与周围熟悉的人保持联系。当前中学生对网络社交的整体评价良好，认为网络社交以积极作用为主。

## 4. 网络交易

网络购物是中学生网络交易的主要形式，大部分中学生进行网络购物的历史时间为两年以内，中学生学会网络交易的途径是向同学、朋友或父母学习，网络购物频率与国内网民平均水平相比较低。中学生通过网络购物购买的商品以服饰和文具用品为主。没有网络购物经历的中学生仍然对网上购买的商品质量存在疑虑，父母负责购置物品也是部分中学生没有进行网络购物的主要原因。

## 5. 网络娱乐

中学生网络娱乐以聊天、听音乐、看视频和玩游戏为主。玩游戏是其中最容易上瘾的网络应用，中学生玩网络游戏的时间段主要集中在下午和傍晚，地点是在家中或者亲戚朋友家。大多数与同学或朋友一起进行。在游戏平台的选择上，中学生选择手机游戏的比例最高。中学生热衷于网络游戏的原因大致可以分为休闲娱乐、社交、逃避、成就感四类。但中学生整体认为网络游戏利大于弊。

## 6. 网络成瘾

中学生网络游戏成瘾是所有网络成瘾现象中最严重的问题，大约有一半以上的中学生存在疑似轻度或中度网络成瘾现象，约15.68%的中学生在8项网络成瘾评判标准中肯定答复均超过5项，存在网络成瘾症状，突出问题表现在上网时间过长，刻意逃避学业压力或减轻焦虑，其中男生更为严重。

第四章对影响中学生基于网络社交发展的因素进行了深入研究，在青少年积极发展理论的基础上，对网络社交对于青少年的积极发展包括学习能力、建立更加广泛的社会联系、增强自信心和自我效能感以及与身边的人建立更多的关心进行探究。本章选取青

少年学生中的中学生作为研究群体，对影响网络社交促进中学生积极发展的因素，比如网络社交强度、动机、现实社交、学校和家庭的指导因素等进行实证分析研究，从而为学校 and 政策制定者更好地理解中学生网络社交行为以及促进中学生积极发展研究奠定基础。

自第五章起，我们就青少年学生中的大学生群体的网络生活环境以及网络生活行为，例如网络学习、网络娱乐、网络交易、网络角色等方面进行了深度调研，并形成了相关报告。本章对高校数字化校园的应用与发展状况进行了调研。本章以数字化校园的构成要素及结构6E模型为基础，从多个侧面调研信息通信技术在高校中的建设、应用及发展趋势，如信息技术在教学、科研和学生校园生活等方面的应用情况及存在的问题。本章力求从应用的角度为高校数字校园的规划与建设提供一些参考，并为后续研究奠定基础。

第六章以北京大学为案例，对大学生网络生活方式进行了实证研究。我们以社会学研究中生活方式及其测量方法为基础，提出了网络生活方式的概念、内涵及分析模型，并通过问卷方式调查北京大学学生网络生活现状，通过因子萃取与聚类分析等统计方法，将目标研究人群细分为网络沉溺型、冷静保守型、信息前沿型和社交活跃型四种基本类型。在此基础上，我们提出了根据大学生网络类型而实施分类引导的相关教育建议。

第七章较为全面地勾勒出云南省高校在校大学生公共英语网络课程的学习现状。我们从学习者自身因素、教师因素、课程因素和网络学习环境因素四个角度，分析了学生在公共英语网络课程中的学习现状以及对于课程教师、课程本身和学习环境的感知。同时，我们还分析了不同特点的（性别、所在年级、专业背景、学校层次）学生在学习过程中的不同表现与感受，并据此提出了提高公共英语网络课程学习效果的对策与建议，对于高校公共英语网络课程的开办具有积极的意义。

第八章针对大学生网络娱乐行为进行了深入调查和研究。我们在广泛参考网络游戏、网络行为、大学生成长发展相关文献的基础上，设计了“大学生网络娱乐行为调查问卷”，并在北京市部分高校中发放问卷和实施调查。最终回收有效样本570份，以定量研究为核心，借助数理统计方法对大学生网络娱乐现状、娱乐动机及娱乐结果进行描述。此外，我们还设计了多元嵌套线性模型，分析网络娱乐动机对大学生造成的影响，即网络娱乐动机与网络娱乐结果的相关性。

第九章对大学生的网络购物行为进行了深入的实证研究。本章旨在了解大学生网络购物行为的影响因素、动机、维度，从发展的角度探讨了其对大学生能力和网络价值观的影响。首先采用质性研究中的焦点团体访谈法，以大学生网络购物行为作为主题进行访谈，根据访谈内容自编调查问卷，随后对北京、上海和贵州的几所大学的学生进行问卷调研，采用SPSS进行数据分析。结果显示：（1）大学生网络购物经验具有明显的性别和专业差异，网络购物月支出保持理智水平，商品类型平均；（2）性别、学科、家乡所在地、网络购物时间、网络购物频率对于大学生网络购物存在显著影响；（3）大学生网

络购物动机通过影响相应的网络购物行为，进而对大学生个人能力和网络价值观的形成产生影响，大学生网络购物行为对于其个人能力发展和网络价值观具有显著的正向预测作用。

第十章重点研究了五所高校在校生的网络生活，据此了解大学生网络生活对“学生成人成才”的正、负面效应，研究大学生网络生活对学校校风、学风、教风、考风、工作作风以及对大学生寝室文化建设的影响。本章从树立正确的世界观、人生观、价值观的角度，关注大学生如何在网络环境中去除浮躁、看清形势进而努力提高自我教育、自我管理、自我服务、自主创业的能力和水平问题。本章最后提出了针对高校大学生网络角色定位的建议与对策，不仅对石油高校校园网络文化与管理制度的建立具有重要意义，对于其他高校同样具有借鉴价值。

本书各章的具体分工如下：

第一章到第三章主要由李秀晗、尚俊杰、祁涛、王珠珠等人完成；

第四章由陈霏、汪琼、王爱华、高峰完成；

第五章由赵国栋、黄超完成；

第六章由赵国栋、原帅、王珠珠完成；

第七章由何彦彬、张家良完成；

第八章由樊青丽、尚俊杰、王珠珠完成；

第九章由吴筱萌、代良、雍文静、何旋、赵柳婷、王为淇完成；

第十章由蒲和平、张桂力、唐礼寿完成。

李秀晗、尚俊杰和冯菲整理了部分章节。全书由王珠珠和汪琼统稿。

此外，中央电化教育馆、各地方电化教育馆、北京大学教育学院等单位还有很多人参与了本课题研究工作，这里不再一一列出，敬请谅解。

由于我们自身水平所限，本书肯定还存在纰漏之处，敬请各位读者指正。

王珠珠

2016年10月

# 目 录



## 上编

### 第一章 绪论 3

第一节 调查背景与目的 3

第二节 调查过程与方法 10

### 第二章 中学生网络生活调查结果 14

第一节 调研基本信息 14

第二节 网络使用概况 16

第三节 中学生网络学习方式 31

第四节 中学生网络社交方式 42

第五节 中学生网络交易方式 52

第六节 中学生网络娱乐方式 65

### 第三章 中学生网络生活调查结论及对策分析 89

第一节 主要研究结论 89

第二节 中学生网络生活影响因素 94

第三节 中学生网络生活合理化的对策建议 101

### 第四章 影响中学生基于网络社交发展的因素研究 104

第一节 问题的提出 104

第二节 文献述评 105

第三节 研究设计与实施 107

第四节 研究结论 131

## 下编

## 第五章 高校数字校园的应用与发展状况调研 137

- 第一节 研究背景概述 137
- 第二节 研究设计 139
- 第三节 调研实施与数据收集 141
- 第四节 调研数据分析 142
- 第五节 院校访谈 155
- 第六节 研究结论 161

## 第六章 大学生网络生活方式之聚类分析

- 以北京大学为例 164
- 第一节 问题的提出 164
- 第二节 研究文献述评 165
- 第三节 研究问题 170
- 第四节 研究设计 170
- 第五节 数据统计与分析 172
- 第六节 研究结论与讨论 179

## 第七章 大学生公共英语网络课程学习调查研究 181

- 第一节 问题的提出 181
- 第二节 研究设计 182
- 第三节 调查结果分析 186
- 第四节 提高公共英语网络课程学习的对策 199



## 第八章 大学生网络娱乐行为调查研究 205

- 第一节 问题的提出 205
- 第二节 文献述评 206
- 第三节 研究设计 212
- 第四节 调查结果分析 214
- 第五节 结论与讨论 234

## 第九章 学生网络购物行为的实证研究 239

- 第一节 问题的提出和相关文献综述 239
- 第二节 研究方法 241
- 第三节 大学生数据分析 243
- 第四节 结果与讨论 259

## 第十章 大学生网络角色的定位研究 263

- 第一节 问题的提出 263
- 第二节 问卷设计与样本分析 264
- 第三节 调查结果分析 267
- 第四节 结论与建议 279

## 附录 290

- 附录一 中学生网络生活方式调查问卷 290
- 附录二 大学生网络角色定位调查问卷 296

# 上 编

上编共分四章，主要介绍中学生网络生活的相关情况。这部分包括两项调研内容：一项是面向全国中学生，针对中学生网络生活进行的整体性调查；另一项是影响中学生基于网络社交发展的因素研究的专项报告。第一章至第三章围绕第一项研究展开，第一章讲述了调查背景、调查目的和调查过程与方法；第二章详细描述了调查结果；第三章论述了中学生网络生活的影响因素及对策分析。第四章是影响中学生基于网络社交发展的因素研究的专题报告。



# 第一章 绪 论

## 第一节 调查背景与目的

### 一、网络生活方式的起源和发展

近年来,中国的信息技术发展迅猛,互联网的应用和普及同样处于快速发展阶段。尽管各地区互联网资源的发展水平存在较大差异,但就整体而言,互联网已经深度影响和推动着中国社会的政治、经济和百姓生活的变革。根据中国互联网络信息中心2016年1月发布的第37次《中国互联网络发展状况统计报告》数据显示,截至2015年12月,中国的互联网域名总数为3 102万个,其中CN域名有1 636万个,网站数量为423万个,国际出口宽带数5 392 116 Mbps。中国网民数量达6.88亿人,互联网普及率为50.3%,其中手机网民数量达6.2亿人。

互联网的出现和普及可以说是人类通信技术史上的一次革命,发展至今,已经不能单纯地从技术角度来理解互联网对于人类的意义,它的应用模式和范围已经渗入政治、经济、文化等各个领域。随着全球互联网的盛行,网络为人类的生产和生活开辟了一个全新的空间,这个空间已经逐渐褪去了最初虚拟的特性,成为人们日常生产和生活的重要场所,为其提供便利的技术支持。基于互联网的新兴产业正在为人类创造新的生产方式,例如各类网络技术开发、电子商务、国际合作等。同时,互联网也从思想观念和价值观取向上逐步颠覆传统模式,人们在网络世界中逐步脱离现实世界的标签,例如职业、收入、性别、年龄等。网络为人们提供获取信息的平等机会,通过信息交流、学习、交易、娱乐,甚至参与政治,从而衍生出一种新型的生活方式——网络生活方式。

网络生活方式起源于互联网的高度普及和应用,在技术和文化的变迁中不断快速发展。从社会大众到专家学者,每个人都对网络生活方式有自己独特的理解和感悟。人们会通过电子邮件、QQ、微信等交流和传递感情,从而取代费时费力的书信往来。人们会通过电脑和手机获取各类信息,而不再依赖收音机、广播、报纸、电视等传统媒体带来的官方信息,甚至通过网络成为信息的发布者和传递者。人们不一定要亲自出门购买商品和缴纳水电费,而只需通过点击屏幕完成相关事宜。人们甚至发现自己成为网络的一

个重要的组成部分，为某些民间和官方的决策发表自己的意见和观点，在网络中实现民主参与和治理。早在1998年，《新周刊》杂志就曾刊登专题《网络就是新生活？》，探讨过社会大众对于网络介入生活的看法，随着时代的进步，这样的议题已经不再具有疑问的价值。诚如科技杂志《连线》纽约分部主编约翰·埃布尔（John Abell）所言：人类已经无法再退回到一个没有数字的世界中<sup>①</sup>。

在传统生活方式的研究基础上，不少学者也对网络生活方式进行概念界定。何明升认为，网络生活是人们借助互联网所营造的超时空情景，从而实现以符号传递为表征的社会活动<sup>②</sup>。这种定义将网络生活最终定性为社会活动，这种社会活动是以媒介技术为中介，发生在依赖于情景定义下的虚拟空间，但同时又表现出现实与虚拟共生的主体特征。而鉴于其虚拟的特性，杜修望则认为，网络生活是与人的现实生活相对应的一种存在状态，是一种去肉体实质、纯粹的精神生活。在网络生活中，主体以符号为表征，摆脱肉体 and 物质束缚，打破时空的界限，在现实与虚拟中游走<sup>③</sup>。我们暂且不论作为哲学研究，这种定义是否意味着网络生活的主体能完全摒弃掉现实生活标签，在网络中惬意地过着乌托邦式的理想生活，是否能够完全从事现实中一切可以从事的活动。但其所阐述的网络生活似乎更符合互联网发展之初人们对虚拟空间的认知，认为自己在网络中可以掩盖掉在现实中的身份，做着现实中不敢做的事。但当前渗透人们日常生活的网络很难与现实剥离，达到完全的虚拟，有时甚至要获取与现实标签的连接，才能完成主体的诉求，例如网络交易和网络支付。

有关“网络生活方式”的词性解析，到底是基于网络工具的生活方式，还是网络社会生活的方式化？两者有重合的部分，也有各自侧重的关键点。黄荣怀等人将网络生活方式定义为上网者在多种多样的网络应用的使用过程中逐渐建立起来的，与其物质和精神生活息息相关的生活方式。这种定义笼统地概括了网络生活方式的修饰的限定，关键词在于网络应用、物质及精神生活、生活方式，认为“网络生活方式”一词中网络是生活方式的修饰语，即以网络应用为工具、网络化的生活方式，并且与现实生活息息相关。另一种解读则是网络生活的方式化，并将互联网环境衍生为网络社会，将这个社会环境下的各项行为归纳为具有社会性质的方式类型，例如网络学习、网络消费、网络娱乐。相比之下，前者是基于工具视角下的技术论，后者则更具有社会学和哲学色彩。

## 二、网络生活方式的内容及特征

移动上网终端的普及和手机网民的骤增，标志着互联网已经成为人们日常生活的重要工具，而不仅仅是在固定时间和地点通过台式电脑进行单一目的的上网平台，也并不

① 陈新国. 网络与生活 [J]. 决策与信息, 2000(7).

② 何明升. 网络生活中的情景定义与主体特征 [J]. 自然辩证法研究, 2004(12).

③ 杜修望. 网络生活怎样走向伦理生存 [J]. 经济与社会发展, 2008(3).

是完全的虚拟空间。笔者较为赞同何明升<sup>①</sup>对网络生活的定义,认为网络生活究其根本还是社会生活的一种,而且需要存在于特定的情景中。互联网的出现也使得传统单一的物理的生存空间分为现实和虚拟的双重生活世界,但是二者并不是完全割裂和分离的。有关网络生活的具体内容,广义上可以认为一切与网络相关的以人为主体的活动都被当作网络生活,例如网上聊天、网上购物、网上学习、网上视频等。

技术的革新和思想观念的创新推动着Web不断进入一个又一个新时代,从Web1.0到Web x.0,名称的变更意味着互联网鲜明的时代特征的变迁,这也意味着不同互联网时代下的网络生活特征存在差异。互联网普及初期的Web1.0时代主要是以信息浏览为主的时代,用户可以获取经过编辑处理后的网站信息,这是一个网络技术操作者到网络用户的静止的、被动的单向行为,是信息共享的开端。这个时期大众的网络生活主要是以获取信息来满足学习、娱乐等需求,其特征主要表现为单向传输和信息的高效获取,早期所使用的名词“网上冲浪”也正是想表达用户运用鼠标在纷繁复杂的网页间随意翻动,犹如在信息海洋中方便快速地获取到自己所需的信息。

Web1.0的普及是互联网与大众的第一次亲密接触,随后O'Reilly公司和Media Live国际公司在一次头脑风暴中迸发出Web2.0概念。从2004年起,Web2.0开始进入大众视野中。在Web2.0模式下,用户不再是单一被动的信息接受者,他们开始成为网络的维护者和生产者,主动参与和共享。无论是技术革新引领思想转换,还是思想创新推动技术研发,Web2.0从观念和技术上都深深地影响着用户。观念上Web2.0模式去中心化,每个用户都是网络的一个中心节点,是由专业人员织网,到所有用户参与织网的创新民主化进程的生动注释。Web2.0的技术特征主要表现在用户可以发布信息、生产知识,并且与其他节点强烈交互,例如即时通信工具、博客或微博、维基百科、SNS等。

尽管目前业界根据技术发展趋势阐述了Web3.0、Web4.0乃至更多阶段的发展和期望,但就国内而言,Web2.0对于大众是一个相对成熟并且广泛普及的网络模式,基于Web2.0的网络生活方式也逐渐成熟,表现出一些显著的特征。首先,网络生活自由、平等、开放。自由开放是互联网最根本的特性,网络生活没有时间、空间和地理上的性质,甚至可以不受职业和身份的制约,衍射出另一种生活形态。例如,受很多人追捧的Secondlife,就是通过网络营造另一种社会形态,突破了网络游戏的单一性,将娱乐、社交和生产联系在一起。没有人 and 机构能够阻止信息的流通和传递,除非摧毁整个互联网,但这是不可能的。科技使得社会发展呈现不可逆形态,人们也只能在技术和思想革新的推动下不断向前走。Web2.0下的网络生活将整个世界联系在一起,很多技术和源代码的公开使得特权并非掌握在少数人手里,广大网民成为互联网的维护者和建设者,人与人之间的交流和沟通更加平等。其次,虚拟与现实并存。网民在网络生活中并不能做到绝对的虚拟性,尤其是云计算和物联网的兴起,使得个体现实生活与网络生活的衔接更为明显。再

<sup>①</sup> 何明升. 网络生活中的情景定义与主体特征[J]. 自然辩证法研究, 2004(12).

次，互动性是Web2.0时代下的网络生活核心特征，网民不再是信息的浏览者，而是作为一个网络节点与其他节点强烈互动，例如即时通信、实时交易等，很多商业网站成功与否取决于与用户的互动程度，大多数门户网站也在不断推出互动措施来争取广大网民的关注。最后，以上特征的并存造成了当前网络生活的多样性和个性化，网络主体更加鲜明，网络标签更加多样、个性，网络生活多元化。

正如很多学者试图对传统意义上的生活方式进行分类和测量，随着互联网应用的普及和网络生活的发展，一些学者也试图探究当前多样性的网络生活方式的测量和衡量标准，尤其是不同人群中的网络生活特性。这些研究主要以AIO生活方式量表为基础，例如“中国市场与媒体研究”（CMMS）、“中国大学生消费与生活形态研究”（CUS21）、“中国儿童消费与生活形态研究”（TWEENS）等连续性研究都涉及网络方面的调查，但它们只是把网络作为其中一个影响因素，并没有直接探讨在网络环境下不同人的行为模式和生活形态。

此外，从营销学理论出发，各种消费行为是体现生活方式的重要标准。1999年史密斯和怀特·莱克提出衡量网络消费方式的13个维度，包括家庭、游戏、兴趣爱好、电脑技能、朋友、工作、社交、实干家、变化、竞争、非计划和综合。我国台湾学者康志玮在研究网络产品时，深入探求网民的网络使用动机、对科技信息的敏锐度、参与科技产品使用活动以及对信息技术和咨询科技的看法和观点，从意识、参与和评价三个层面洞察我国台湾网民的网络生活形态。龚俊霖在此基础上，制定了一套科技生活方式量表。他使用这套量表在我国台湾部分网民中进行实际调研，最终通过聚类分析将网民分为六大类：网络探索族、初学保守族、娱乐八卦族、数字潜力族、科技快走族、善用网络族。他把该项目称为网络族群分析，是对网络主体的行为进行分类<sup>①</sup>。

### 三、青少年学生网络生活方式研究现状

在对不同人群的网络生活进行调查研究时，青少年是其中一个重要人群，一般是指12—25岁的人群。因此无特殊说明，本书中的青少年学生是指在校中学生和大学生两类人群。今天的青少年学生是在网络和数字环境中成长起来的，他们深受互联网的影响，被形象地称为“网络一代”（Digital Generation）或者“网络原住民”（Digital Native）。根据中国互联网络信息中心2015年6月发布的《2014年中国青少年上网行为调查报告》，截至2014年12月，中国青少年网民规模达2.77亿人，占青少年总体的79.68%，远远超过我国互联网平均普及率（47.90%），其中12—24岁的人群占92.40%。青少年手机网民规模已经达到2.43亿人，移动终端（手机、平板）上网比例为87.60%。

由此可见，探讨青少年学生的网络生活意义重大。各种数据显示，青少年对互联网

<sup>①</sup> 康志玮. 涉及程度于网路商品行销之应用 [D]. 长庚大学, 2001.