

青少年网络娱乐行为 与人际交往的关系研究*

——以对晋冀鲁部分地区中小学生的调查为例

吴娟,石琬若,梁越,杨东芳

(北京师范大学 教育学部 教育技术学院,北京 100875)

摘要: 数字化生活方式对青少年产生了深远的影响,青少年群体在拥有网络便利的同时,也在面临各种时代的挑战。青少年对网络游戏的高偏好已是普遍现象,了解网络娱乐行为对青少年产生的影响,成为社会各界广泛关注的话题。该研究基于对晋冀鲁部分地区900余名青少年的调查,探究了不同类别的网络娱乐行为对中小学生对不同人群间人际交往的影响。研究表明,网络娱乐对青少年与父母、老师、同伴(同性与异性)、陌生人等不同人群间的人际关系的影响存在差异,“基于计算机的网络娱乐行为”对青少年人际关系的影响较为显著。虽然网络娱乐成为影响青少年人际交往的重要因素之一,但该影响利弊共存,其负面作用同样不容忽视,培养合格的数字公民需要对青少年的网络娱乐行为合理控制并加以积极引导。

关键词: 青少年;网络娱乐行为;人际交往;晋冀鲁部分地区;相关分析;影响因素

中图分类号: G434 **文献标识码:** A

一、问题提出

中国互联网络信息中心(CNNIC)2018年3月最新发布的《第41次中国互联网络发展状况统计报告》^[1]显示,截至2017年12月,我国10-19岁网民规模达到1.513亿,数额与2016年同期持平。CNNIC于2016年8月发布的最新《中国青少年上网行为研究报告(2015年)》^[2]显示,25岁以下的青少年网民数已达2.87亿,占青少年人口总体85.3%,其中18岁以下中小学生占青少年网民总数的51.9%,约合1.49亿,且上网的中小学生有日趋低龄化的特点。由此可见,随着信息技术的发展,数字化生存方式已渗透在青少年生活的方方面面。作为数字原住民的典型代表,青少年群体尤其是中小學生群体,他们在享受着互联网带来的无限机遇的同时,也时刻面对着信息社会的诸多挑战,将数字时代的原住民培养成为合格的数字公民已成为当今时代的社会诉求。

《中国青少年上网行为研究报告(2015)》显

示,青少年对网络娱乐偏好明显,其各类网络娱乐应用使用率均高于网民总体水平。然而,网络在丰富青少年休闲娱乐生活的同时,也引发了众多研究者对于其在青少年的社会互动、自我认同建构^[3]等方面的利弊讨论。Rice等人的研究指出,以网络娱乐对人际交往的影响为例,数字时代下互联网对信息、人群、服务、技术间连接方式的重构将成为相关领域探讨的核心问题^[4]。网络娱乐通常指以数字信息技术或产品为工具来满足消费者休闲、欣赏、与人沟通等娱乐活动,从而达到使消费者身心愉快、减轻压力的效果^[5]。然而网络娱乐是一把“双刃剑”,网络成瘾多因沉迷网络游戏造成,因而一直备受关注。对于青少年网络娱乐行为的研究,主要涉及对网络娱乐方式、特征、相关影响因素及其对青少年发展的全面影响。

人际交往能力是以认知和情感为基础,以实现个人目标、满足情感需要或增进人际关系为目的,在不同社交情境中表现出适宜、有效行为的一种社

* 本文为移动学习教育部—中国移动联合实验室项目“移动环境下中小學生屏幕阅读行为研究”(项目编号:MLXM2017-11)的研究成果。

会能力^[6]。

在人类社会已步入数字时代的今天,教育需要培养适应时代变迁的人才;在互联网技术与人工智能技术日益发展的今天,社会和时代需要的是高素质的劳动者和创造性的人才。紧随时代发展浪潮,各国都在重新构建与之匹配的学生素养体系,其中人际交往能力得到前所未有地重视。很多研究者认为,人际交往的价值不仅仅在于为教育教学服务,它还是教育教学的本质体现,有自身存在的本体价值。此外,个人与他人、团队、社会、国家乃至跨文化的沟通、交际与交流,已经成为21世纪的学生面对复杂的、不确定情形的重要应对方式,问题解决的生活形态、不断创新的生存情境,都需要人际交往这一必备的能力素养^[7]。

个体的网络娱乐行为与其人际交往关系如何?很多研究者在努力对此问题进行解答。20世纪90年代“互联网悖论(Internet Paradox)”被提出,学者Kraut等人对169位互联网使用者的研究表明^[8],方便人们沟通的互联网的使用与人际交流呈现负相关,较大强度的上网行为会减少使用者与现实中亲友的交流,甚至增强其抑郁感和孤独感。Ellison等人通过对社交网站的研究反驳了上述结论^[9],他们强调即使上网会占用人们线下生活的时间,但其本质上是在以另一种方式建立人与人之间的连接,人际交往也在这一过程中得到支持与加强。重新审视“互联网悖论”,Kraut等人^[10]在之后的研究中也逐渐意识到互联网使用对人际交流、社会参与、全面发展等诸多方面的积极作用,并表明此前强调的消极作用正逐渐减弱。随着互联网的不断普及,学界的争论逐渐聚焦于一个核心问题^[11]:社会中人际互动的增加或减少是否与互联网的使用密切相关?斯坦福大学学者Nie整合四项结论相异的研究^[12],指出由于时间的投入,互联网的使用确实会减少人们在现实生活中的沟通和交流,那些能够借助网络促进人际交往的群体,究其原因,在于这一群体本来就拥有相对较高的社会连接度与社会参与度。Nie的研究与整合很好地阐释了互联网使用与人际交往间的联系。然而,随着信息技术的飞速发展,互联网技术的创新不断变革着生产和生活的方式,网络娱乐在互联网使用中的占比不断增加,不同年龄群体也呈现出不一样的网络使用特征,2001年得出的研究结论是否适用于十几年后的青少年群体,这值得研究者们进一步探讨。

在网民日趋低龄化的今天,网络娱乐已成为大众普遍行为,我国中小学生的网络娱乐行为与其人际交往关系如何?有研究者对上海初中生的调研

结果表明,新媒体使用的目的对初中生人际关系产生了重要的影响,上网消遣、关注无用信息对初中生人际关系的积极影响,要显著低于需要与他人联系和关注有用信息的中学生群体^[13]。上海作为经济发达的沿海城市,上述研究结论能够为我们提供很好的借鉴。本研究对晋冀鲁部分地区中小學生展开问卷和访谈的调查,力图分析不同类别的网络娱乐行为对青少年同父母、老师、同伴(同性与异性)、陌生人等人群间人际交往的影响。在问卷数据分析的基础上,进一步对20位中学生进行了半结构化访谈,从而深入了解网络娱乐在中小学生人际交往中扮演的角色,以及不同类别的网络娱乐行为对他们人际交往的影响特征。

已有研究表明,人际交往作为独立于认知、动作技能、情感三大领域之外的另一类教育目标,可以进入到教育目标分类体系里,并将人际交往领域划分为知觉技能、沟通技能、合作技能、领导技能、自我调节技能这五个层级^[14]。由此不难看出,人际交往技能既可满足人的全面发展的个人诉求,也可对未来社会对教育的期望做出回应。在网络娱乐已成为中小学生普遍行为的今天,揭示具有代表性的中小学生网络娱乐行为与其人际交往的关系,深入了解网络娱乐行为在青少年人际交往中扮演的角色,不仅可以为广大教育工作者及学生家长提供科学的数据信息,同时也能为社会相关人士尤其是教育工作者,提供合理利用网络开展各类活动的建议,从而帮助面向未来的学生们做好素养储备——既能适应时代特点又能健康发展的素养和能力,使今天的中小学生们得以顺利地成长为数字时代的优秀公民。

二、研究设计

(一)研究对象

1. 问卷调查对象

在对青少年网络娱乐行为与人际交往关系的问卷调查中,研究对象是来自晋冀鲁三个地区的900余名中小學生。为尽量避免选取发展水平过高或过低的极端样本,使样本更具有全国的代表性,本研究以我国“互联网普及情况”^[15]和“地区经济社会综合发展”平均水平为出发点,确定了山西省、河北省和山东省三个省作为样本来源省份,总计抽取10-18岁群体的中小學生900余名(如下页表1所示),样本的年龄结构分布合理;为保证研究的合理性,样本多数来自三个省的城市地区,确保样本是可在学校和家庭相对大概率地接触和使用互联网的群体。调查问卷采用网络问卷的形式,通过当地的

小学教职人员进行发放,共回收问卷951份,其中897份有效问卷,有效回收率为94.3%。有效问卷中,男生占比48.9%,女生占比51.1%,性别比例均衡。

表1 研究对象性别年龄

		人数/人	百分比
性别	男	439	48.9%
	女	458	51.1%
年龄/岁	≤11	65	7.2%
	12	227	25.3%
	13	240	26.8%
	14	200	22.3%
	≥15	165	18.4%

2.半结构化访谈对象

本研究选取了20位华北地区的青少年进行半结构化访谈。考虑到研究群体多为未成年人以及相关伦理、道德因素,访谈尽量避免以年龄过小的青少年为研究对象。受访对象中13周岁以下者仅选取一人,其余受访者均为14至18周岁的青少年,其中男生8人,女生12人。

(二)研究方法与工具

本研究通过网络问卷定向发放的方式,调查不同类别的网络娱乐行为对该地区青少年人际交往的影响。通过半结构化访谈的方式,深入探究青少年对于网络娱乐的认识及其对人际关系的影响。

1.青少年网络娱乐行为与人际交往关系的调查问卷

本研究采用Whitty和Mclaughlin研究中的青少年网络娱乐行为调查问卷^[16],问卷信效度较高,并结合研究员正式研究前对11名青少年网络娱乐习惯的访谈结果,对问卷题目表述进行微调,共形成11个题项,按照网络娱乐行为频率从“非常频繁”到“从不”设计五点量表,依照原问卷的三个维度来测量10-18岁青少年的网络娱乐情况:(1)第一个维度是基于计算机的网络娱乐(For Computer-based Entertainment),例如使用网络收听或下载音乐,在线聊天,在电脑、手机或平板上玩网络游戏等;(2)第二个维度是利用网络促进线下娱乐生活(To Facilitate Offline Entertainment),包括使用网络搜索同体育运动、赛事相关的信息,上网获取和个人线下业余爱好相关的信息等;(3)第三个维度是利用网络搜索娱乐界的信息(For Information About the Entertainment World),例如使用网络获取娱乐圈名人或网络名人的相关信息等。

对于青少年人际关系的调查,研究中采用学者Bracken和Newman编制的人际关系量表(The Assessment of Interpersonal Relations)的维度划分和

十五项题目表述^[17],从陪伴、理解、亲密、接纳、情感支持等角度来测量青少年与父母、老师、同性吗同伴、异性同伴、陌生人等五类群体的人际关系。

2.半结构化访谈

半结构化访谈问题涉及受访者平时上网的爱好与习惯,生活中与不同人群的人际交往情况,受访者对于网络娱乐与自身人际交往的看法,受访者人际关系的影响因素等。访谈问题多数较为开放,研究员会随时追踪受访者给出的具体答案和讲述的故事,并依据受访者的回答与描述适当调整提问的顺序和形式。访谈以语音、电话形式为主,辅以聊天软件的文字交流,每次访谈时长约为45分钟至1小时。访谈目的提前告知受访者,访谈前均已征得受访者本人及其监护人的同意。

三、研究数据分析

(一)问卷数据分析

本研究着眼于调查对象与父母、老师、同伴(同性/异性)、陌生人等五类人群的人际关系,借助Spss20.0数据分析工具,分析了网络娱乐行为的总体表现、三类不同网络娱乐行为与青少年人际交往发展的相关关系。

1.青少年网络娱乐行为对与父母关系的影响

从整体来看,调查问卷结果表明,青少年的网络娱乐行为频度愈高,和父母的人际关系相对愈差,二者之间呈显著负相关(如表2所示)。从网络娱乐行为的分类来看,青少年“基于计算机的网络娱乐行为”频度同父母间人际关系的负相关程度最大,“利用网络搜索娱乐界的信息”对与父母的人际关系影响次之,然而数据显示,青少年“利用网络促进线下娱乐生活”的行为与他们同父母的人际关系之间并未呈现显著相关关系。

表2 青少年网络娱乐行为与其和父母人际关系的相关性

		青少年与父母的人际关系
斯皮尔曼 Rho	网络娱乐	-.156**
	基于计算机的网络娱乐	-.181**
	利用网络促进线下娱乐生活	-.056
	利用网络搜索娱乐界的信息	-.086**

注:**.在0.01级别(双尾),相关性显著。

2.青少年网络娱乐行为对与老师关系的影响

根据调查问卷中对青少年网络娱乐行为的三种分类,有且只有第一类“基于计算机的网络娱乐行为”同青少年与老师间的人际关系呈现负相关(如下页表3所示),其余类别并未表现出相关关系。同时综合三类网络娱乐行为,整体上看青少年的网络娱乐行为频度同其与老师的人际交往无

显著相关关系。

表3 青少年网络娱乐行为与其和老师人际关系的相关性

		青少年和老师的人际关系
斯皮尔曼 Rho	网络娱乐	-.048
	基于计算机的网络娱乐	-.067 [*]
	利用网络促进线下娱乐生活	.011
	利用网络搜索娱乐界的信息	-.016

注：*。在 0.05 级别(双尾)，相关性显著。

3.青少年网络娱乐行为对与同伴(同性/异性)间关系的影响

数据分析结果表明，青少年的网络娱乐行为对其与同伴间的人际交往有促进作用，网络娱乐行为频度较高的青少年，表现出与同伴(同性/异性)间的人际关系相处得更好，二者之间显著正相关(如表4所示)。同时，无论是从整体分析，还是从划分的三类网络娱乐行为分析，青少年的网络娱乐对与异性同伴的人际关系的促进作用，均略高于对同性同伴人际交往的促进作用。

表4 青少年网络娱乐行为与其和同伴(同性/异性)人际关系的相关性

		青少年和同性同伴的人际关系	青少年和异性同伴的人际关系
斯皮尔曼 Rho	网络娱乐	.157**	.332**
	基于计算机的网络娱乐	.154**	.322**
	利用网络促进线下娱乐生活	.119**	.243**
	利用网络搜索娱乐界的信息	.130**	.260**

注：**。在 0.01 级别(双尾)，相关性显著。

4.青少年网络娱乐行为对与陌生人关系的影响

网络娱乐行为的各项分类和总体指标均表明，青少年网络娱乐行为与陌生人人际交往呈现显著正相关(如表5所示)。网络娱乐行为频度愈高的青少年，与陌生人的人际关系愈好，从数据来看，网络娱乐行为显著促进青少年与陌生人的人际交往。

表5 青少年网络娱乐行为与其和陌生人人际关系的相关性

		青少年和陌生人的人际关系
斯皮尔曼 Rho	网络娱乐	.256**
	基于计算机的网络娱乐	.246**
	利用网络促进线下娱乐生活	.217**
	利用网络搜索娱乐界的信息	.186**

注：**。在 0.01 级别(双尾)，相关性显著。

(二)访谈结果分析

研究采用共识性质性研究方法(Consensual Qualitative Research, 简称为CQR),借助质性研究工具Nvivo11对访谈结果进行分析梳理。CQR方法的首要特点在于对少量被试、依赖于言语本身以及整个案例的背景信息去了解现象并进行推论,在分析过程中需严格依照步骤、由多名研究人员协商达成一致^[18]。本研究依照CQR研究方法的步骤,由3

名研究员对访谈记录进行逐一的编码与核查。研究人员首先将访谈文本划分为不同的主题(Domain);进而将每个文本中各个主题下的信息精炼为核心观点(Core Idea);最后对同一主题下的不同核心观点进行交叉分析,形成不同的类别(Category)^[19]。分析过程中的每一阶段操作首先由三位研究员独立完成,经协商一致后方再进入下一步,由此保证了编码和归类的一致性。

形成了类别的编码框架之后,研究者进一步采用Hill等人的分析标准^[20]对各个类别的代表性观点与被访对象的陈述进行匹配分析:某一类别的观点在全部个案(将每个被访对象称为“个案”)中均有出现(有时允许有一个个案的例外),则其代表性为“普遍(G: General)”;在半数以上的个案中出现,代表性为“典型(T: Typical)”;出现次数不超过个案总数的半数,但出现2次以上,代表性为“部分(V: Variant)”;小于或等于2次的为“稀有(R: Rare)”。

1.青少年对“网络娱乐行为与人际交往关系”的观点与看法

经由CQR分析(如表6所示),访谈中青少年对“网络娱乐行为与人际交往关系”的看法可被划分为五项主题,分别为“网络娱乐对青少年人际关系的总体影响(人际关系总述)”“网络娱乐对青少年与父母关系的影响(亲子关系)”“网络娱乐对青少年师生交往的影响(师生关系)”“网络娱乐对青少年同伴交往的影响(同伴关系)”,以及“网络娱乐对青少年与陌生人交往的影响(与陌生人交往)”。

表6 青少年对“网络娱乐行为与人际交往关系”的观点与看法的CQR研究结果

主题(Domain)	类别(Category)	个案数(Numbers of cases)	代表性(Representativeness)
人际关系(总述)	网络娱乐拉近人与人之间的距离	9	V(部分)
	网络娱乐扩大人际交往范围	7	V(部分)
	网络娱乐对人际交往影响具有两面性	5	V(部分)
	网络娱乐对人际交往无影响	3	V(部分)
亲子关系	网络娱乐拉近亲子关系	4	V(部分)
	网络娱乐对亲子关系存在负面影响	6	V(部分)
	网络娱乐对亲子关系几乎没有影响	7	V(部分)
师生关系	网络娱乐增进师生感情	2	R(稀有)
	网络娱乐使师生沟通更便捷	2	R(稀有)
	网络娱乐对师生关系几乎没有影响	1	R(稀有)
	教师对网络娱乐的限制给师生关系带来负面影响	1	R(稀有)

续表6

同伴关系	网络娱乐增加同伴交往机会	10	T(典型)
	网络娱乐增加同伴交往的共同话题	4	V(部分)
	网络娱乐对同伴关系几乎没有影响	3	V(部分)
与陌生人交往	网络娱乐扩大网络交友范围	8	V(部分)
	网络娱乐对青少年与陌生人交往几乎没有影响	5	V(部分)

由表6不难看出,受访中小学生对“网络娱乐对人际交往关系的影响”持积极或中立的观点,但此观点不具备明显典型性(Variant)。(1)相对而言,部分受访者认为网络有利于拉近人与人之间的距离或扩大交往范围,部分受访者认为网络娱乐对人际交往影响较小或利弊共存;(2)从亲子关系角度看,受访者观点不一,对于网络娱乐对青少年与父母关系的影响,积极、中立及消极的观点并存,此观点不具备明显典型性(Variant);(3)从师生关系角度看,访谈过程中受访者很少提到网络娱乐对自己与老师关系的影响,此观点的代表性不足(Rare);(4)从同伴关系角度而言,多数青少年表示网络娱乐可以增加同伴交往机会,此观点具有典型性(Typical);(5)从与陌生人交往的角度看,部分青少年认为网络娱乐有利于扩展自身网络交友范围,部分青少年则表示该影响较小,但此观点不具备明显典型性(Variant)。

2.对影响青少年人际交往因素的CQR分析

人际吸引是人际交往的前提,有研究者认为影响人际吸引的重要因素包括邻近因素、相似或互补因素、仪表因素、才能因素、个性品质因素等^[21]。也有研究者认为,人际吸引的形式包括邻近式吸引、相似或互补式吸引、外貌式吸引、个人品质吸引、交换式吸引及异性吸引等^[22]。结合不同研究者对影响人际吸引的因素的研究结论,综合对20位被试的访谈结果,本研究的研究人员一致认为,从邻近因素、相似因素、才能因素、个性品质这四个主题出发,通过对影响青少年人际关系(或人际吸引)的因素进行CQR分析(如表7所示),可以更进一步地了解网络娱乐行为对青少年人际交往的具体影响。

表7 青少年人际交往(或人际吸引)影响因素CQR研究结果

主题(Domain)	类别(Category)	个案数(Numbers of cases)	代表性(Representativeness)
邻近因素	网络娱乐增加接触频率,促进人际交往发展	14	T(典型)
	网络娱乐占用线下交往时间,阻碍人际关系发展	3	V(部分)
	现实空间上的邻近性促进人际交往发展	6	V(部分)

续表7

相似因素	共同的线上(网络娱乐)爱好促进人际交往发展	15	T(典型)
	共同的线下(非网络娱乐)爱好促进人际交往发展	9	V(部分)
	共同爱好(线上或线下)不影响人际交往发展	4	V(部分)
	代际差异影响青少年与父母、师长的人际关系	8	V(部分)
	性别差异影响青少年的人际交往发展	8	V(部分)
才能因素	学业成就高低促进或阻碍青少年的人际关系	3	V(部分)
	良好的表达技巧有利于青少年人际交往发展	6	V(部分)
个性品质	受欢迎的个性品质促进人际关系	13	T(典型)
	不受欢迎的个性品质阻碍人际关系	8	V(部分)

邻近因素指人际交往时空间距离的邻近性以及相对多的人际接触机会。14位受访者表示网络娱乐行为能够增加自己与他人的接触频率,从而促进人际交往,此观点有典型性(Typical)。同时有3位受访者认为网络娱乐会占用线下人际交往时间,对人际关系带来负面影响,然而此观点的代表性不足(Variant)。此外,部分受访者表示现实生活中接触时间的长短、距离的远近是影响自身人际关系的重要因素之一,但案例不具备明显的典型性(Variant)。

相似因素是多数受访者提到的影响人际关系的主要因素之一,意指兴趣爱好、年龄、经历、生活习惯等方面的相似,对人际关系的发展有一定程度的积极作用。研究中有15位受访者认为共同的网络娱乐爱好能够促进自身人际交往,部分受访者分享了自己在网络游戏或网络漫画社群中人际交往的正面实例,此观点具有典型性(Typical)。同时,近半数受访者表示线下的共同爱好同样是影响人际关系的重要因素,有少数(4名)访谈者认为有无共同爱好对自身人际交往影响较小,但此观点不具有明显的典型性(Variant)。此外,近半数受访者表示代际差异、性别差异均会影响自身人际关系,部分受访者提到的同长辈交往的实例、同性异性同伴间交往差异的实例均可反映这一观点。

由于校园社交是青少年建立人际关系的重要途径,对于青少年群体而言,此处的才能因素主要包括学业成就与语言表达技能。有近半数受访者表示才能因素影响自身人际交往。其中,3名受访者认为学业成就高低对人际关系有促进或阻碍作用,6名受访者认为良好的语言表达技巧有利于人

际关系的发展,但这些观点均不具备明显的典型性(Variant)。

个性品质主要指一个人的处世态度和行为模式。多数受访者表示个性品质影响自身人际交往。有13位受访者认为受欢迎的个性品质(如善解人意、诚实正直等)有利于人际关系的发展,而较为消极的个性品质(如虚伪、易怒等)因素阻碍人际交往。

四、结论与讨论

(一)网络娱乐行为成为影响今青少年人际交往发展的重要因素

影响青少年人际关系的因素众多,除个性品质、才能外,网络娱乐对当今青少年人际交往发展的影响不容忽视。网络娱乐行为一方面扩展了青少年现实生活或网络生活中的人际交往范围,潜在地拉近了人与人之间的距离;另一方面,较为相似的网络娱乐爱好增加了不同群体间的相似元素,网络娱乐作为社交货币提供谈资,在一定程度上重新塑造了青少年与不同年龄、不同性别群体间的人际关系。

比较调查问卷中三类网络娱乐行为对青少年人际交往的影响,较之其余两类网络娱乐行为(“利用网络促进线下娱乐”和“利用网络搜索娱乐界信息”),“基于计算机的网络娱乐”行为对青少年人际交往发展的影响作用更为显著。以听音乐、看视频、玩游戏、在线聊天等为例,此类网络娱乐行为完全依赖互联网进行,娱乐过程中的互动、分享等也全部在网络虚拟空间完成,和现实生活交互较少,在网络娱乐行为中较为典型。问卷调查显示,“基于计算机的网络娱乐”行为对青少年同父母、老师、同性同伴、异性同伴、陌生人等五类人群的人际交往均有显著相关的影响。

(二)网络娱乐对青少年人际交往发展的影响具有两面性

从网络娱乐的不同类别角度出发,“基于计算机的网络娱乐”对青少年与父母、老师的关系存在负面影响。父母和老师或是出于对孩子们学业成绩和身心健康的担忧,或是源于代际间上网观念与习惯的差异,对青少年“基于计算机的网络娱乐”更多地持一种相对消极的态度,因而导致了此类网络娱乐行为对青少年与父母、老师间的关系均产生了较为消极的影响。然而,“利用网络促进线下娱乐生活”的行为并未对青少年与父母老师的关系产生影响。与之相反,“基于计算机的网络娱乐”则增

加了青少年彼此间的共同爱好和共同话题,对青少年的同伴关系、与陌生人的交往在一定程度上均产生了较为显著的积极影响。

从青少年人际交往的人群角度出发,由于网络使用习惯的不同和代际差异的存在,网络娱乐更多地给青少年与父母、师长的关系带来较为消极的影响,家庭中由网络娱乐行为习惯引起的亲子矛盾尤为突出。另一方面,对于青少年的同伴关系和与陌生人的交往而言,网络娱乐增加了谈资,在一定程度上扩展了青少年的人际网络,显示出其积极的社交效应。

相比于过分强调沉迷网络娱乐的消极影响,有学者(Whitty、Melaughlin, 2007)更强调从互联网使用的分类入手,从正反两方面研究网络娱乐的影响^[23]。不难看出,网络娱乐行为对青少年人际交往发展的影响也具有两面性。数字时代赋予了网络娱乐作为社交货币这一特殊职能,理智看待和分析青少年的网络娱乐与社交行为是时代的诉求。既要认识到不恰当的网络娱乐行为给青少年身心发展带来的危害,诸如游戏沉迷、网络安全、代际矛盾等消极作用;又要充分挖掘信息时代下,网络娱乐对青少年人际交往发展的潜在影响与塑造。

(三)培养合格的数字公民需要正确引导青少年的网络娱乐与社交行为

将以青少年群体为代表的数字原住民培养成为合格的数字公民是当今信息时代的要求^[24],需要来自学校、家庭和社会多方的共同努力^[25]。数字化的生存方式已成为当今青少年群体的必然选择,然而青少年对于网络娱乐、二次元文化的明显偏好,也时刻警醒我们对于合理规范青少年网络生活和行为的必要性。

基于本研究的问卷调查与访谈结果,网络娱乐行为对于青少年的人际交往发展利弊共存。诚然,在很多情况下,网络娱乐并非造成青少年人际关系变化的内在推手,但毋庸置疑的是,数字时代下,网络休闲与娱乐活动已经无孔不入,它正在不断改变着当今青少年的日常生活方式。随着互联网的使用渗透到生活的方方面面,网络娱乐逐渐从各个角度影响和改变着青少年与不同人群的社会交往模式。面对纷繁复杂的网络信息,面对“数字移民”与“数字原住民”的代际差异,如何恰当控制青少年上网时间分配,如何有效引导青少年理智看待网络娱乐、合理利用网络促进身心发展,如何培养信息时代合格的数字公民等,都将成为研究者进一步努力探索的方向。

五、结语

人们生活在复杂交织的社会网络中,每个人都是在与他人及环境的交往互动中发展和成熟起来的^[26],人际交往智能是人们解决真正难题或生产创造出产品所需要的重要社会能力之一^[27]。人际交往成为数字时代里尤其重要的一个能力要素。如今网络休闲与娱乐活动正在不断改变中小学生的日常生活,但网络娱乐行为对于青少年人际交往的发展却是利弊共存。数字时代里培养“全面发展的人”,这不再是学校和家长的责任,整个社会都应站在未来的视角上,帮助青少年重新审视网络的作用及其运用方式。2018年4月20日,教育部办公厅颁布《关于做好预防中小学生沉迷网络教育引导工作的紧急通知》^[28],即是对此做出的表率。

从学校的角度来看,笔者认同人际交往应该进入教育目标分类体系,与原有的认知、动作技能、情感三大领域并列,成为新的一类教育目标。在教育目标体系发生变化的同时,可以从两个层面出发,为这一领域教育目标的达成做出努力:一方面是借助现有的课程体系和教学实践的开展,在现有教学的内容里补充上人际交往领域的知觉技能、沟通技能、合作技能、领导技能、自我调节技能等内容,在教学过程中采用基于项目的学习、基于任务的学习、探究性学习等方式,为青少年创造开展有意义小组合作学习的时机,并在教学开展过程中帮助青少年形成倾听、表达、沟通、协调、领导、责任承担、勇于创新等意识和能力;另一方面,可以根据人际交往的目标指向,针对不同的青少年开发专有的特色课程,此类特色课程可以为青少年创造形式多样的人际交往的体验,课程的开展有利用网络进行的时机,让他们在各类不同的体验中形成正确的交往观念,有目的地帮助他们形成人际自我认知和调节的能力,这不仅对青少年健全人格的形成至关重要,更能够帮助青少年正确辨识网络的功能和特点,能够借助网络有利之处来促进他们的成长和发展。

从师长的角度来看,老师和家长需在了解青少年身心发展规律与特点的基础上,正视网络娱乐行为对青少年与师长关系的现状的基础,以改变现状为出发点做出不同的努力。对教师而言,教师可以借助网络工具,来进行学生管理和教学工作,如能在日常的学习过程中为青少年提供利用网络进行学习的时机,这将弱化智能终端和网络技术对青少年的神秘感,在教师引导下的网络学习,能帮助青少年建立“网络智能终端不仅仅是游戏娱乐工具,

它可以作为助力学习和成长的认知工具存在”的意识。对家长来说,家长首先应该以身作则为青少年做出有节制地参与网络休闲和网络娱乐行为的榜样,教育部基础教育司在致中小学家长的一封信中明确地指出了家长们的“五要”,即“要善引导,重监督;要重表率,立榜样;要常陪伴,增亲情;要导心理,促健康;要多配合,常沟通”^[29];其次,家长尽量与孩子们建立良好的交流沟通方式,如以家庭会议的方式与孩子一起分析网络娱乐行为的利与弊,通过平等地交流商议,形成家庭网络娱乐行为规范,建立起家庭使用智能终端的规则,家长与孩子一同遵守执行,通过规范与规则帮助青少年形成网络世界的自律,从而获得在网络世界里遨游的“自由”,逐步成长为数字时代的优秀数字公民。

从社会的角度来看,笔者认同已有的研究结论:社会要建构中学生使用新媒体的有效舆论阵地^[30],通过正向的舆论导向帮助青少年辩证地看待网络娱乐与网络虚拟世界的特点,鼓励他们更多地在真实的世界中进行人际交往。此外,社会需建立不同年龄青少年进入网络的绿色安全等级机制,从青少年可接触的网络环境这个源头着手,从他们可浏览的网络内容、可获得的网络工具、可进入的网络游戏等不同方面,为青少年健康安全地利用网络保驾护航。

参考文献:

- [1] 中国互联网络信息中心.第41次《中国互联网络发展状况统计报告》[DB/OL].http://www.cnnic.cn/hlwfzyj/hlwzxbg/hljwjtjbg/201803/t20180305_70249.htm,2018-06-14.
- [2] [15] 中国互联网络信息中心.2015年《中国青少年上网行为研究报告》[DB/OL].http://www.cnnic.cn/hlwfzyj/hlwzxbg/qsnbg/201608/t20160812_54425.htm,2018-06-14.
- [3] [5] 王珠珠,李素丽等.青少年网络娱乐方式调查研究[J].中国电化教育,2013,(3):35-41.
- [4] [11] RE Rice, A Shepherd, WH Dutton, JE Katz. Social interaction and the Internet: A comparative analysis of surveys in the US and Britain[A].in Joinson A, Mckenna K, Postmes T, et al. The Oxford Handbook of Internet Psychology[M]. Oxford:Oxford University Press, 2009.172-172(1).
- [6] 沃建中,林崇德等.中学生人际关系发展特点的研究[J].心理发展与教育,2001,17(3):9-15.
- [7] [14] [27] 刘美凤,李璐等.人际交往领域教育目标——教育目标分类理论的新发展[J].中国电化教育,2017,(1):105-111.
- [8] Kraut R, Patterson M, Lundmark V, et al. Internet paradox. A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? [J]. American Psychologist, 1998, 53(9):1017-1031.
- [9] Ellison N B, Steinfield C, Lampe C. The Benefits of Facebook “Friends:” Social Capital and College Students’ Use of Online Social

- Network Sites[J]. Journal of Computer-mediated Communication, 2007, 12(4):1143-1168.
- [10] Kraut R, Kiesler S, Boneva B, et al. Internet Paradox Revisited[J]. Journal of Social Issues, 2002, 58(1):49-74.
- [12] Nie N H. Sociability, Interpersonal Relations, and the Internet: Reconciling Conflicting Findings[J]. American Behavioral Scientist, 2001, 45(3):420-435.
- [13][30] 朱小麟. 新媒体工具对初中生人际交往的影响研究[J]. 当代教育科学. 2017,(3):86-89.
- [16][23] Whitty M T, McLaughlin D. Online recreation: The relationship between loneliness, Internet self-efficacy and the use of the Internet for entertainment purposes[J]. Computers in Human Behavior, 2007, 23(3):1435-1446.
- [17] Bracken B A, Newman V L. Child and Adolescent Interpersonal Relations with Parents, Peers, and Teachers: A Factor Analytic Investigation[J]. Canadian Journal of School Psychology, 1995, 10(2):108-122.
- [18] 珠玛, 侯志瑾等. 共识性质性研究方法(CQR)及其在心理咨询研究中的应用[J]. 中国临床心理学杂志, 2011, 19(3):413-418.
- [19] 彭贤杰, 张希胜等. 基于共识性质性研究的女博士生职业决策相关因素辨析[J]. 高教探索, 2014, (5):115-120.
- [20] Hill C E, Knox S, Thompson B J, et al. Consensual qualitative research: An update. [J]. Journal of Counseling Psychology, 2005, 52(2):196-205.
- [21] 刘晓新. 人际交往心理学[M].北京:首都师范大学出版社, 2003.
- [22] 彭贤, 李海青. 人际关系心理学. 第2版[M].北京:清华大学出版社, 2013.
- [24] 杨浩, 徐娟等. 信息时代的数字公民教育[J]. 中国电化教育, 2016,(1):9-16.
- [25] 张立新, 张小艳. 论数字原住民向数字公民转化[J]. 中国电化教育, 2015,(10):11-15.
- [26] 聂衍刚, 曾敏霞等. 青少年人际压力、人际自我效能感与社交适应行为的关系[J]. 心理与行为研究, 2013, 11(3):346-351.
- [28] 教育部办公厅. 教育部办公厅关于做好预防中小学生沉迷网络教育引导工作的紧急通知[DB/OL]. http://www.moe.gov.cn/srcsite/A06/s3325/201804/t20180424_334106.html, 2018-06-18.
- [29] 教育部基础教育司. 教育部致全国中小学生家长的一封信[DB/OL]. <http://www.moe.gov.cn/srcsite/A06/s3325/201804/W020180424574423898502.docx>, 2018-06-18.

作者简介:

吴娟: 博士, 副教授, 研究方向为信息技术与学科教学的融合、技术增强语言学习的理论与实践(wuj@bnu.edu.cn)。

石琬若: 在读硕士, 研究方向为移动学习的理论与实践(swr@mail.bnu.edu.cn)。

梁越: 在读硕士, 研究方向为移动学习的理论与实践。

杨东芳: 在读硕士, 研究方向为移动学习的理论与实践。

Research on the Relationship between Teenagers' Online Entertainment Behavior and Interpersonal Communication: Take the Survey of Primary and Secondary School Students in Some Areas of Shanxi, Hebei, Shandong Provinces As An Example

Wu Juan, Shi Wanru, Liang Yue, Yang Dongfang

(Institute of Educational Technology, Faculty of Education, Beijing Normal University, Beijing 100875)

Abstract: Digital lifestyle has had a profound effect on young people. While teenagers enjoy the convenience of the Internet, they are also facing various challenges of the times. It is a common phenomenon that teenagers have high preference for online games. The impact of online entertainment on young people has been widely discussed and concerned. This research explored the impact of different types of online entertainment activities on interpersonal communication between teenagers and different people, based on the survey of primary and secondary school students in some areas of Shanxi, Hebei, Shandong provinces. The results indicated that there are differences in the influence of online entertainment on interpersonal relationships between young people and parents, teachers, peers (same-sex and heterosexual), and strangers. Moreover, "Computer-based online entertainment" has a relative significant impact on teenagers' interpersonal relationships. Although online entertainment has become one of the important factors affecting teenagers' interpersonal communication, the advantages and disadvantages of this influence coexist. Negative effects of online entertainment can never be ignored. Therefore, in order to cultivate qualified digital citizens, proper control and active guidance of young people's online entertainment behavior are required.

Keywords: Teenager; Online Entertainment Behavior; Interpersonal Communication; Some Areas of Jin, Ji, Lu; Correlation Analysis; Influencing Factors

收稿日期: 2018年5月27日

责任编辑: 赵云建