

# 新媒体对青年休闲娱乐的影响研究

刘庆庆<sup>a</sup>, 杨守鸿<sup>b</sup>, 陈科<sup>a</sup>

(a. 共青团重庆大学委员会; b. 重庆大学 党委组织部, 重庆 400044)

**摘要:**文章以新媒体为研究平台,以当代青年为研究对象,通过对青年新媒体接触行为的调查和个案访谈,借鉴传播学相关原理,探讨和分析了新媒体对青年休闲娱乐的主要影响,并提出了对策和建议,为发挥新媒体在青年休闲娱乐中的积极示范作用,提高青年的新媒体使用素养提供策略参考。

**关键词:**新媒体;青年;休闲娱乐

中图分类号:G40-052

文献标志码:A

文章编号:1008-5831(2012)01-00143-05

## 一、问题的提出

休闲娱乐是指人们在工作学习之余的闲暇时间,为了满足自身内部需求,以健康、快乐和幸福的生活为目的,自主选择、自我进行的具有积极意义的各种活动的总称。休闲娱乐活动是青年成长过程的实践载体之一,在愉悦青年身心、陶冶青年情操、改善青年教育、促进青年健康成长等方面具有重要的社会功能。而随着信息社会的发展,以数字技术应用、充分互动及海量信息处理为特征的新媒体的兴起和运用,迅速吸引着越来越多青年的注意,成为他们重要的休闲娱乐方式和充分展示个性的空间。

就社会较普遍的传统观点而言,多是以批判或反对的态度对待青年对新媒体的接触或使用,将关注点更多地放在新媒体对青年娱乐休闲的负面影响中。特别是近年来随着新媒体的流行,产生的网络成瘾、短信诈骗、不良信息等新问题,加深了传统观念的这种认知。那么,究竟新媒体的应用给青年的休闲娱乐活动带来了怎样的变化,起着怎样作用呢?基于对这一问题的思考,笔者通过问卷调查、个案访谈等方法进行了实证研究,试图通过对以大学生为代表的青年群体的新媒体使用情况的考察,探索新媒体与当代青年休闲娱乐的关系,以期为新媒体的发展和青年的健康成长提供引导和帮助。

## 二、理论基础

### (一)社会互动论

互动是最基本、最普遍的日常生活现象,是每个人最直接体验到的社会现实。一般来说,社会互动是指社会视域中个人与个人、个人与群体、群体与群

收稿日期:2011-06-29

基金项目:教育部人文社会科学研究项目(09JDSZ3083);重庆市哲学社会科学规划重点项目(2008-ZH02)

作者简介:刘庆庆(1981-),女,湖北宜昌人,重庆大学团委副书记,讲师,博士研究生,主要从事青年教育、新闻传播研究;杨守鸿(1978-),男,重庆铜梁人,重庆大学党委组织部助理研究员,博士研究生,主要从事思想政治教育与管理研究;陈科(1977-),男,湖南常德人,重庆大学团委书记,讲师,博士,主要从事学生思想政治教育研究。

体之间通过信息的传播而发生的相互依赖性的社会交往活动。社会互动是社会学基本的分析单位,是微观社会学的主要课题。它是个体层次与社会结构层次及文化层次的中介,是由个人走向群体以至更大的社会组织制度的转折点。研究社会互动是从微观层次上理解社会结构、建立理论体系的基础,很多社会学家和社会心理学家都对互动进行了深入的研究,提出了一些很有见地的理论观念。但是,长期以来,并没有一个统一的互动理论,即使在同一学派中,也有概念上的分歧。有代表性的关于社会互动的理论观点有:符号互动论、角色理论、参照群体理论、戏剧理论、社会交换论、本土方法论等等。

根据互动情境、互动维度、互动方式等标准,可以划分出多种互动类型,总体而言主要有以下几种:(1)合作,即社会互动中,人与人、群体与群体之间为达到互动各方都有某种益处的共同目标而彼此相互配合的一种联合行动;(2)竞争,指社会上人与人、群体与群体之间对于一个共同目标的争夺;(3)冲突,是人与人或群体与群体之间为了某种目标或价值观念而互相斗争的方式与过程;(4)强制,指互动的一方被迫按照另一方的某些要求行事,其核心是一种力量对另一种力量的统治或制约;(5)顺从与顺应,顺从指互动的一方自愿地或主动地调整自己的行为,按另一方的要求行事,即一方服从另一方。顺应的含义比顺从更为广泛,除顺从的含义外,它指互动的双方或各方都调整自己的行为,以实现相互适应。

在本研究中,笔者借鉴了社会学中“社会互动”的基本理论,扩展了“互动”的内涵,并借用社会互动的的基本维度设计调查问卷。

### (二)使用与满足论

使用与满足论是美国学者卡茨、格瑞威奇和哈斯在20世纪70年代初提出的理论假设。它是把受众成员看做是有着特定需求的个人,把他们的媒介接触活动看做是基于特定的需求动机而使用媒介,从而使这些需求得到满足的因果连锁过程,即“社会因素+心理因素→媒介期待→媒介接触→需求满足”的基本模式。

使用与满足研究在媒介研究理论史上产生过重要影响。因为此前的效果研究主要是从传播者或传媒的角度出发,考察传媒活动是否达到了预期目的或者对受众产生了什么影响,而使用与满足则是从受众角度出发,通过分析受众的媒介接触动机以及这些接触满足了什么需求,考察传播给人们带来的心理和行为上的效用。首先,它认为受众的媒介接触是基于自己的需求对媒介内容进行选择的,这种选择具有能动性,这有利于纠正大众社会论中的受众绝对被动的观念;其次,它揭示了受众媒介使

用形态的多样性,强调了受众需求对传播效果的制约作用,对否定早期“子弹论”或“皮下注射”论的效果观起到了重要作用;最后,它指出了大众传播对受众具有一些基本效用,这对过分强调大众传播的无力性的有限效果论,也是一种有益的矫正。

正是基于使用与满足论这种新的思维模式,本研究改变了以往从受众被动效果论的视角转而以青年的新媒介行为为基础探讨新媒介与青年休闲娱乐的关系问题,从而为主动和有效地运用新媒介做好新形势下的青年工作提供借鉴。

### 三、研究方法

课题研究组阅读整理了大量的文献资料后,在内容分析和采访部分对象的基础上,设计了开放式问卷150份,并进行了发放、回收、统计和分析。随后,根据相关维度划分、观测点和测量点,制作了封闭式问卷《新媒介对青年休闲娱乐影响的调查问卷》,并对问卷进行预测试和评估;最后,确定样本进行调查。在对研究对象进行抽样的过程中,考虑到中国城市发展水平的不均衡状况,参考政府和学术界对中国区域划分的方法,一是按西部地区、中部地区、东部地区进行分层,每层样本量按总体比例抽取;二是在层内随机抽取学校的基础上,考虑重点学校的比例和学校类型的分布而确定样本;三是根据学校的实际可能,尽可能兼顾性别、年级、专业、学历等情况,随机抽取学生样本。

课题组在全国22个城市展开了为期四个月的调查,共发放问卷1608份,回收1608份,其中有效问卷1584份,有效率为98.5%。问卷涉及被调查对象的个人基本情况共七个项目,其样本构成情况如下:东部地区597人,占37.7%,西部地区665人,占42%,中部地区322人,占20.3%;重点本科962人,占60.7%,一般本科510人,占32.2%,高职院校112人,占7.1%;男生870人,占54.9%,女生714人,占45.1%;本科生1021人,占64.5%,研究生407人,占25.7%,专科生156人,占9.8%;人文社科专业689人,占43.5%,理工科专业656,占41.4%,农林医等其他专业239人,占15.1%;家庭所在地为大中城市646人,占40.8%,县城354人,占22.3%,乡镇229人,占14.5%,农村355人,占22.4%;每月平均消费水平在300元及其以下52人,占3.3%;300~600元619人,占39.1%;600~1000元636人,占40.1%;1000元及其以上277人,占17.5%。

在此基础上,为了更为生动、具体和全面地了解被试者的想法,测定和确认数量分析的结果是否合理,提供较为详实的素材和科学的依据,还对参与问卷调查的部分被试对象进行了个人访谈。

### 四、研究结果

新媒介对青年的影响显而易见,新媒介发展的迅速及其复杂性对青年带来的冲击也是多方面的,

这是两者关系的主要方面。我们通过主成分分析方法,将新媒体对青年影响的不同侧面和层面进行了归纳和总结,结果显示,新媒体对青年的作用主要体现在休闲娱乐、人际交往、思想意识和学习活动四个方面。其中,新媒体对青年休闲娱乐的影响最为突出。

(一)接触新媒体是现代青年闲暇时间最常从事的休闲娱乐活动,占据了绝大部分的闲暇时间,构成了他们休闲娱乐生活的主导方式

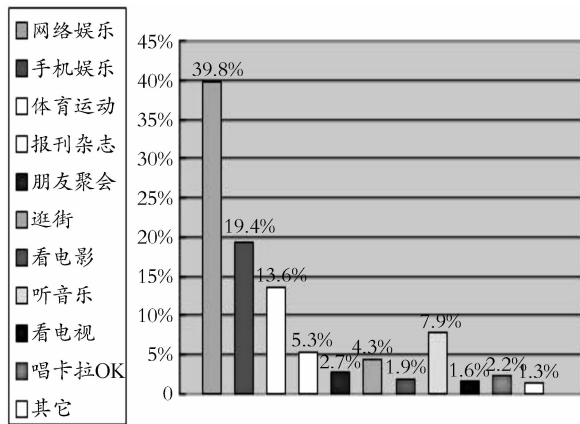


图1 目前青年的主要休闲娱乐内容

在访谈的基础上,调查总结出12类最常见的选项供接受调查者选择。当前青年的主要休闲娱乐内容,按照有效的选择比例,从多到少排列。

调查表明,青年的休闲娱乐内容具有多样性,网络娱乐已经成为当前青年最主要的休闲娱乐内容,占到近四成;手机娱乐占到近两成;体育运动占一成,其他的娱乐方式总共占三成。可见,形式新颖的网络娱乐、手机娱乐已经占到城市青年休闲娱乐内容的2/3左右,支撑起了当前青年休闲娱乐的半壁江山。在具体的方式上,网络娱乐主要体现在网络游戏、网络音乐、网络电影电视、网络漫画、网络博客、网络社区、网络广播等;手机娱乐主要包括手机游戏、手机音乐、手机小说、手机广播、手机电视和手机电影、手机彩铃等。调查显示,网络 and 手机音乐视频一直是排名最靠前的娱乐休闲方式,其次是网络游戏和手机游戏,青年用户分别占到80%和76.3%。这些娱乐休闲的类型从新型的内容特色到新型的参与方式,都明显地突出了个性化和参与的特征,正是吸引广大青年的特点所在。在访谈中,有学生坦言:“我是一个比较内向的人,平时不太喜欢出门,空闲时间基本上都是在网上度过的,经常是一开机就把QQ挂着,然后看看娱乐新闻,在网上下载歌曲或观看一下最新的影片,或到论坛上灌水、参与讨论和投票,偶尔跟同学一起联机打网络游戏,还有每天必做的一件事情就是到个人BLOG上面写写心情,你别说我博客的点击率还挺高的呢。对了,最近我在网上定制了手机小说,每天都有最新的小说内容发到我的手机上,很方便。可以说,有了网络和手机,我的课余生活才能变得这么丰

富多彩。”可见,新媒体的娱乐方式迎合了青年的需求,丰富了他们休闲生活的内涵,充分体现了参与性和自主性,激发了创意和创新,在较大程度上代表了娱乐的未来发展趋势。

(二)新媒体尤其是网络作为一种观念、信息、知识传播的手段,向青年展示了多姿多彩的休闲生活模式,成为青年选择休闲方式的主要参照意见来源

从青年对新媒体在休闲娱乐方式选择时所起作用的主观评价中可以发现,有89.5%的人认为新媒体对休闲娱乐方式有影响,但是对于这种影响的程度评价各有不同。其中54.6%的人认为影响的程度很大,有34.9%的人认为比较有影响,这说明大多数人认为新媒体对于自己休闲娱乐方式的选择影响程度居于中上等水平。传播学理论认为,受众是带着意图使用媒介的,媒介即信息,所以不同受众选择消费不同媒介是由其信息需求和其他需求作为动机的,接受不同的媒介信息也就有不同程度的积极行为。前面提到青年的闲暇时间接触最多的媒介就是网络和手机,所以新媒体对其休闲选择产生了比较大的影响。这一点在“假期选择何种休闲方式,除了自己的喜好外,你主要参照的意见是谁”的调查上也得到了佐证,其中62.1%的被访者选择上网查询,18.2%的被访者选择朋友、同学的推荐,10.3%的人选择征求家人意见,5.1%的人选择看报纸杂志了解,4.3%的人选择了其他途径。有一位被访者回忆起他的休闲生活津津乐道:“我是一个非常爱好旅游的人,快到寒暑假的时候就盘算着去哪儿玩。以前主要靠听广播、看报纸上的宣传来选择旅游地点,有了网络就更方便了,轻轻一点,什么旅游景点、线路、住宿、费用、注意事项应有尽有,我还在网上认识了很多驴友,大家一起讨论发帖,晒晒我们的出行照片和心得,相互推荐值得一去的地方,好几次我们还相约一起出行,真是开心。”可见,新媒体尤其是网络不仅成为青年获取休闲娱乐资讯的主要渠道,还扩展了他们的人际联系,通过这种联系加强了观点的交流和传播,使新媒体在影响青少年休闲娱乐方式方面更为频繁和有效。

(三)新媒体对青年休闲娱乐的影响总体是积极的,但青年对新媒体娱乐的过度依赖却不容忽视

新媒体作为时代发展的产物,能够在更大程度上满足青年的需求,总体而言,主要影响是积极的,一方面主要表现在新媒体所提供的新型时尚娱乐由于更加生动、形象和逼真,能更好地缓解青年的精神压力。调查显示,86.4%的学生认为“使用网络和手机,缓解了我的压力,使我的情绪得到了释放,具有较好的放松效果”。新媒体提供和普及了各种新颖的愉悦手段,也提供了对人生选择进行尝试性体验的条件,缓解了青年成长过程中的压力。当前我国青年与国外青年相比,负担仍然过重,新媒体的休闲娱乐方式可以促进青年心理健康:一是可以为青年

营造减压的氛围,使之充分放松,缓解心理压力,二是青年经常参加一些竞争性的娱乐活动,可以增强心理承受能力和调节能力;另一方面,新媒介能给青年提供更多元化的娱乐功效。通过访谈了解到,大部分青年都认为网络 and 手机能够满足其获得多重效果的愿望,即在放松减压的同时,还能增加知识储备,开阔眼界;增强交际能力,培养团队意识和合作精神;提高动手能力,开发创新思维等。

然而,新媒介的休闲娱乐功能及其所提供的休闲娱乐信息目前还处于发展和完善阶段,不可避免地存在着对青年成长的负面影响。被访者普遍认为,主要的消极作用是数字娱乐的过度参与,形成依赖甚至成瘾。被调查对象中,“没有了互联网(或手机),我的娱乐方式变得很单调”认同度高达87.6%,有19.8%的人表示沉迷于网络或手机游戏不能自拔,严重影响了正常的学习和生活。所以说不健康娱乐和无节制娱乐,不仅起不到放松、休息的作用,反而使身体更加疲惫,危害身体健康;同时加剧生活、学习和娱乐的矛盾,引起青年的焦虑、恐慌、自责,造成心理问题。调查发现,41.8%的学生在减少或停止使用网络(或手机)后,感到情绪低落、烦躁不安、抑郁或易激怒,45.7%的人精力无法集中,49.6%的学生使用网络(或手机)后,经常脖子或肩膀疼痛,31.3%的人生物钟会变得混乱,睡眠时间因此受到干扰。可见,新媒介的不当使用,在一定程度上影响了青年的身心健康,甚至会威胁到他们的成长发育和生命安全,如何认识和干预新媒介的休闲娱乐与青年成长的关系,是值得家庭、学校和社会关注的问题。

## 五、结论与展望

不同的媒介对人类社会产生不同的影响,对不同的社会群体产生的影响也不同。以手机和网络为代表的媒介自产生开始便以其自身的特征和活力,冲击着人类社会,带来了深远的变革和影响。对于青年来说,他们首当其冲地经历着这场新媒介带来的变革,他们的思想观念和行为习惯已经在无形中烙上了新媒介时代的痕迹。就社会普遍的传统观点而言,他们多是以批判或反对的态度对待新媒介在青年休闲娱乐生活中的运用,这往往不利于全面地认识新媒介。研究显示,新媒介正以难以想象的速度发展,越来越成为青年了解信息、学习知识、休闲娱乐的主渠道,在青年的日常生活中发挥着积极的示范作用。当然,任何事物的发展都必然蕴含着利弊共存的两个方面,人类的一切行为在为他带来收益的同时,也使他付出代价,新媒介亦是如此。只有以辩证发展的客观态度,在更好地了解青年特点的同时,全面看待新媒介所带来的影响,才能扬长避短,使其成为青年教育培养的新突破点。

基于这种想法,我们从加强青年教育和改善新媒介环境两个方面提出了构建新媒介环境下青年工

作体系的对策和建议,期望青年在使用新媒介的过程中,让它有益的价值得到最大的发挥,其负面作用得到最大的抑制。

### (一) 培养和提高青年媒介素养,加强新媒介环境中的主体建设

青年的媒介素养是指青年全面了解媒介和正确使用媒介的意识和能力。德国媒体教育学家迪特·巴克认为,媒介素养包括媒介批判能力、媒介知识、媒介使用能力和媒介创作能力四个基本组成部分。对于青年而言,我们把媒介素养培养的主要目标定位于:一是青年处理和利用信息的能力;二是青年对新媒介环境和现实环境之间的协调能力;三是提高青年与新媒介互动过程中的识别能力。随着新媒介蓬勃发展特别是新媒介与青年关系的日趋紧密,培养青年媒介素养的任务越来越急迫。

就家庭而言,主要是转变观念,进行积极引导。调查发现,在新媒介使用的问题上,青年对家庭最大的期望是,希望家庭转变新媒介容易玩物丧志的观念,其次是希望家庭能够积极引导他们的行为。鉴于此,家长要认真、全面地了解新媒介的内容和形式,理智、客观地看待新媒介与青年健康成长的关系,创造条件和氛围与青年分享新媒介带来的快乐和成就,耐心、细致地引导青年的思想和行为,培养青年的自护意识和自护能力,积极提高自身参与新媒介的技能,并帮助和引导青年理性地对待和使用新媒介。

就学校而言,关键是传授知识,培养能力。调查发现,近六成的青年认为学校应该加强对青年参加新媒介的指导。在这方面,青年对学校最大的期望是:在教学中多应用新媒介的手段;讲授新媒介的使用知识和开发技能。学校要切实加强对青年参与新媒介活动的指导,提高自身的信息技能,拓宽自身的观察视野,善于借助网络 and 手机等新媒介开展工作,以开放和积极的姿态构建多样化、多层次的教育评价体系,充分发挥教育教学平台的作用,系统、有效地向青年传授新媒介方面的知识,针对新媒介的负面效用,开展相关的预防活动。

### (二) 发挥社会合力作用,形成新媒介环境的有效管理机制

就政府而言,重点是健全法制、完善监管。政府部门在新媒介的发展和青年的成长两个方面都负有极其重要的责任。调查显示,59.4%的青年认为政府需要加强对新媒介市场的规范化管理。目前,我国政府部门从技术和法规上已经做出了相应努力,主要是集中在内容管理层面。政府应该建立更加完善的新媒介管理立法体系和制定相关政策措施,为青年提供优质的新媒介文化生态。同时,加大宣传力度,使青年对高科技犯罪同社会发展的关系问题

有正确的认识,培养青年在接触和使用传媒方面的法制观念。

就社会组织而言,核心是合理引导、有效组织。社会组织介于政府部门和青年之间,是青年成长的社会平台中的重要组成部分。调研表明,青年期待社会组织的创新。调查显示,76.3%的青年希望社会组织以内容吸引人,不强制参加;67.2%青年认为社会组织应该突出服务职能;53.6%青年认为社会组织应充分应用新媒体手段。在新媒介深入青年的背景下,社会组织特别是群团组织如共青团、青联、学联,应积极调整工作思路,用好新媒介这个载体,吸引青年、凝聚青年,有效组织青年正确参与各类新媒介活动,并做好服务、维权、学习、娱乐等功效的深层开发工作,为青年的成长、成才提供更大的帮助。

就媒体自身而言,应加强行业自律,积极创新,发挥导向和带动作用。坚持弘扬主旋律,对自身传播的信息进行严格的把关,尽量避免报道中的暴力、色情等不良内容,为青年创造健康有利的舆论环境。同时,设立媒介使用的知识版块,培养青年的媒介素质,倡导健康的价值观,营造和谐的媒介氛围,引导青年的思想行为。

伴随着信息社会的发展,以网络和手机为代表的新媒介必将不断塑造和影响青年的生活方式、行为习惯和价值观念,只有以辩证发展的客观态度作为起点,在更好地了解青年特点的同时,全面看待新媒介所带来的影响,才能扬长避短,使其成为青年教育培养的新突破点。

#### 参考文献:

- [1] 万文君,郝选明. 休闲娱乐体育活动与身心健康[J]. 广州体育学院学报,2004(1):47-48.
- [2] J. H·特纳. 社会学理论的结构[M]. 杭州:浙江人民出版社,1987.
- [3] 郑杭生. 社会学概论新修(修订本)[M]. 北京:中国人民大学出版社,1998.
- [4] 卜卫. 论媒介教育的意义、内容和方法[J]. 现代传播,1997(1):71-73.
- [5] 郭庆光. 传播学教程[M]. 北京:中国人民大学出版社,2004.
- [6] 巧平著. 媒介化生存[M]. 北京:中国传媒大学出版社,2007.
- [7] 张春林. 网络语境中四类媒体的受众格局研究[J]. 重庆大学学报(社会科学版),2006(1):119-125.
- [8] 李莉. 青少年媒介素养教育的思考[J]. 海南师范大学学报(社会科学版),2010(4):166-172.
- [9] 次旺卓玛. 大众传播媒介对牧民的影响分析——以当雄县当曲卡镇、公塘乡为例[J]. 西藏大学学报(社会科学版),2010(3):26-29.
- [10] 李海峰,赖雄麟. 当代中国青年亚文化的形成、特征及其对思想政治教育的影响分析[J]. 高教探索,2009(1):112-136.
- [11] 中国互联网发展状况统计报告(2009年7月)[EB/OL]. [2009-07-16]. <http://www.research.cnnic.cn>.
- [12] 杨状振. 中国新媒体理论研究发展报告[J]. 现代视听,2009(5):11-16.

## Study on the Impact of New Media on Youth Recreation

LIU Qing-qing<sup>a</sup>, YANG Shou-hong<sup>b</sup>, CHEN Ke<sup>a</sup>

(a. Chongqing University Communist Youth League Committee;

b. Department of Organization of Chongqing University Committee of CPC, Chongqing 400044, P. R. China)

**Abstract:** The new media as a research platform, the contemporary youth as the research object, through surveys and case interviews for youth behavior to reach new media, drawing on relevant principles of communication, this paper discusses and analyzes new media's major impacts on youth recreation, puts forward suggestions, and provides references for playing a positive role of new medium in youth recreation and improving the new media literacy of young people.

**Key words:** new media; youth; recreation; impact