

青少年使用移动媒体的行为分析： 自我表达与技术赋权

——基于初中生的访谈研究

薛亚青

[摘要]移动互联网塑造了全新的社会生活形态,也深刻影响了青少年的人际交往、娱乐消遣和学习生活。对00后初中生访谈后发现:在移动社交平台的使用偏好上更喜欢用QQ;线上互动表达方式多用网络表情和网络用语;有着隐私管理的意识,小心管理着隐私的边界;手机是他们利用新技术自我赋权的一个重要媒介。

[关键词]青少年;移动媒体;访谈研究

[作者简介]薛亚青,临沂大学传媒学院讲师,博士,研究方向:新媒体传媒(山东临沂 276000)

DOI:10.16399/j.cnki.qsnj.2016.04.004

一、问题的提出

移动互联网塑造了全新的社会生活形态,也深刻影响了青少年的人际交往、娱乐消遣和学习生活。2016年1月22日,中国互联网络信息中心(CNNIC)发布第37次《中国互联网络发展状况统计报告》。报告显示,截至2015年12月,中国网民规模达6.88亿人,互联网普及率达到50.3%,半数中国人已接入互联网,其中有90.1%的网民通过手机上网。网民以10-39岁群体为主,占整体的75.1%。作为互联网的原住民,青少年无疑也是使用移动互联网的主力军。

2016年4月14日喻国明、李彪发布了《从70后到00后:移动互联网时代的网民世代分析》。数据显示,00后的日均使用移动互联网为1.9小时。00后的青少年很多是在校中学生,正是学业比较繁重的时期,家长学校对他们使用手机等移动媒体行为都有较严格的管控。青少年如何在学习之余逃离家长的视线寻找机会来使用移动互联网,如何对网上的隐私进行管理,对社交平台有什么使用偏

好,手机等移动媒体对他们的学习产生了何种影响,这些都是值得深入探究的问题。

二、研究方法

以往对青少年使用手机的研究多从“成瘾”、^[1]“依赖”、^[2]“沉迷”^[3]等视角切入,从青少年心理健康的角度提出一些防范的对策。研究方法上多采用量化研究。本文采用质性研究的方法,“质性研究是以研究者本人作为研究工具,在自然情境下,采用多种资料收集方法,对研究现象进行深入的整体性探究,从原始资料中形成结论和理论,通过与研究对象互动,对其行为和意义建构获得解释性理解的一种活动”。^[4]量化研究重视问卷调查和统计分析,质性研究强调在自然情境下收集资料,通过深度访谈的质性研究方法,会发现之前量化研究没有关注到的青少年和移动媒体的日常互动和具体使用细节。

在预访谈的基础上拟定好访谈提纲,访谈内容主要涉及使用移动媒体的偏好、线上的交往、家长的管控、对班级群的意见四个方面。访谈学校选择

了山东临沂市北城新区的一个实验中学 随机抽取了初一、初二两个年级的学生共 15 人,男生 7 人,女生 8 人,都住在学校周围的新建小区。访谈没有录音,访谈完后立即整理并分析访谈资料。

三、结果与分析

(一) 平台使用偏好: 爱 QQ 胜过爱微信

访谈发现 00 后初中生都有智能手机,其中一个访谈对象有两部手机,一部是智能手机,一部是仅限通话功能的诺基亚。学生在智能手机上使用社交软件最多的是 QQ,现在使用最多的社交平台微信用得却不多。腾讯发布的《2015 年微信平台数据研究报告》显示,微信 98% 的使用者在 18 岁以上。在 00 后眼里,“微信是大人用的”。有些 00 后初中生也下载了微信但用得并不多,只在春节抢红包时会用一用,对朋友圈父母和其他亲戚刷屏很反感。00 后更喜欢好玩的 QQ 皮肤、QQ 秀。微信一般服务于相对成熟的用户,成熟用户对于功能的要求更为直接、简要,几乎剔除了 QQ 所带一键连接的多功能平台。QQ 则反其道而行之,00 后所能使用到的娱乐、新闻、即时通讯等功能几乎都绑定在了 QQ 的客户端上,只需一键,即可实现功能的开启。

访谈发现青少年用 QQ 的时间大都是从小学四五年级开始的。00 后除了在 QQ 上和同学好友聊天外,还添加了很多兴趣部落,比如暴走漫画、TFBOYS 明星、穿越火线游戏,来及时获取自己感兴趣的新闻娱乐资讯。有个初二的女生通过 QQ 平台发现了一个好玩的手机游戏,描述自己的体验时情不自禁地说道“玩游戏太爽了”。QQ 的手机客户端的设计充分满足了 00 后听音乐、追星、玩游戏、了解世界的需求。用传播学上 E·卡茨“使用与满足理论”来分析,“QQ 在满足了 00 后社交需求的同时,更通过开放的空间设置,带给了 00 后和外界进行交往的可能。这种可能正是充满好奇心的青少年在成长中都会经历的一个过程。而 QQ 正好满足了青少年成长中离开熟人社会、向外界探索的成长过程。”^[5]这也是 00 后初中生如此偏爱 QQ 的原因所在。

(二) 线上互动表达: 表情包 + 秘密语

— 14 —

00 后初中生一般有三四年的线上互动历史,累积的好友数量通常在 100 人左右,参加的 QQ 数量也在 30 个左右,其中有个性格外向的女生有 80 多个群。但问起他们有没有在 QQ 群里认识的陌生人,大部分学生都说没有,主要是以小学同学、初中同学和辅导班认识的同学为主,线上交往的基本上是强关系。格兰诺维特把社会关系分为强关系和弱关系,强关系是基于亲朋好友的现实社交关系,范围小。弱关系是通过共同兴趣或目标建立起的广泛社交,因为彼此生活圈截然不同,反而带来更重要的信息源。格兰诺维特(1973)认为弱关系比强关系更有价值。^[6]由于年龄尚小再加上两点一线的学习生活,限制了 00 后初中生基于兴趣结交陌生人的机会。

访谈还发现在线上和同学朋友互动时 00 后尤其喜欢使用网络表情,有时会以纯网络表情代替文字语音沟通,他们认为“在聊天中使用表情或者斗图,能快速拉近和同学的距离,也能表达自己的情绪,关键是非常好玩。”相比 90 后,他们表情更萌、也更为直接张扬,使用文字时句子更加短小,还会夹杂大量的网络用语。比如:吃藕(丑)、吃土(穷)、面基(网友见面)、扩列(见好友)、爱豆(偶像)、方(慌)、狗带(去死)、6666(很棒)、实力(完全)、糊(过气)、欧洲人(想啥就能得到啥)。^[7]这些网络用语是他们网上和日常交流时出现的高频词汇。网络用语是网民为了适应网上的交际需要而创造的一种颇具特色的语言,是一种方便“在线”沟通的语言。网络用语不但是表达思想、交流感情的工具,也是承载网络文化特别是亚文化的载体。“每一个亚文化群体都刻意地发展一些专属语,一方面通过设置语言障碍将圈外人排除在外;一方面又通过语言强化同一个圈子内人与人之间的关系以及对圈子这个共同体的认同。”^[8]90 后、00 后作为网上的原住民,是代表网上青年亚文化的主力军。相比 90 后的火星文,00 后的“秘密”网络用语更简洁、更萌化,充满着自我调侃、相互戏谑的娱乐精神。

(三) 隐私边界管理: 我的地盘我做主

有三位访谈对象都明确表示被父母偷偷翻看聊天记录,有个初一女生因为被妈妈翻看了聊天记录专门又开设了一个小号。当问及会不会在

QQ里加父母时,一个初二女生干脆地回答“这个肯定不会加父母。”有些访谈对象也会加父母,但一般不会与家长QQ聊天,而且在空间和动态会屏蔽父母、姐姐等直系亲属。访谈发现00后初中生已经有隐私管理的意识了,相信自己拥有对隐私信息的控制权利,通过设立隐私边界来管理自己的隐私信息。隐私管理理论是佩特罗尼奥(Sandra Petronio 2002)提出的,他认为,在传播过程中,关系的各方需要不断地对其“私人领域”和“公共领域”之间的边界进行管理。在这里,“边界”是指愿意与对方分享思想和感情与不愿意分享思想和感情之间的“边界”。所有的“边界”都是可以根据不同的情况而打开或关闭的,打开边界是指愿意将个人信息分享至“公共领域”,这会引发更多的互动与共享;关闭边界即是将某些信息彻底封闭在“私人领域”之中不与其他人分享,这会带来更高的安全性,减少因隐私泄露而带来的伤害。^[9]00后初中生有着隐私管理的意识,小心管理着隐私的边界,但有时他们也会疏忽,比如使用父母的手机或者家里的其他电子设备登录账号而没有退出登录状态,给了父母偷窥他们线上交往的机会,向父母关闭的“私人领域”就会被窥视到,如果有妨碍学业的隐私,父母就会采取措施实施更加严厉的监管,比如手机限时使用、wifi定时关闭、父母保管手机。

当问及被父母管控使用手机有什么感受时,学生大多理解父母的做法,认为是对自己好。但学生对老师在家长群里公布成绩或者点名曝光的情况极为反感,尤其是成绩一般的同学,每次曝光,即便群里不提到自己的名字,家长也会追问成绩,学生认为这侵犯了他们的隐私。经常采取的抵抗策略是用家长的QQ登录,偷偷把相关信息删掉、把班主任和任课老师的联系方式在家长手机上拉黑,以防他们一对一联系,即便老师有家长的联系方式,但无论通话还是QQ留言都被限制使用。可见,当初为了便于家校沟通建立的交流平台班级群已经成了学校、老师控制学生的另一种信息工具和曝光手段,这让学生的隐私管理的触角由个人平台不得不延伸到公共平台。

(四) 辅导学习APP:技术赋权

访谈中学生提到,家长会把使用手机统称为

“玩手机”,以智能手机为代表的移动媒体,满足学生人际交往、娱乐休闲的需求,让学生能在紧张的学习压力下,通过“玩手机”得到释放和消遣。访谈发现学生还善于把手机当成一个学习辅导的好帮手,比如“作业帮”、“小猿搜题”等移动学习平台APP都有一个大型题库,能帮助学生利用手机拍照快速地搜题、解题。只要将不会的题目拍下来上传,就会自动将题目的答案和详细解题思路展示出来,非常方便学生的自我学习。不仅提高了写作业的速度和效度,也减少了课外上补习班的负担。

自互联网产生以来,面对随之而来的海量信息,如何让学生甄别、选择相关的有用信息,一直是教育工作者不得不面对的问题,正如曼纽尔·卡斯特所说的“信息爆炸”说明我们社会信息生成的手段和能力更加多样化了,而这种能力同我们的教育能力和对信息掌握能力的增长不成比例。在手机这个移动媒体上,学生对在线教育APP的熟练使用无疑部分解决了信息过载的问题。新媒体本质是赋权,可见,手机也是00后初中生利用新技术自我赋权的一个重要媒介。

李·雷尼·巴里·威尔曼在《超越孤独—移动互联时代的生存之道》一书中提到:在社交网络、互联网和移动革命的联合作用下,使得“网络化的个人主义”这个新的社会操作系统成为可能。网络化的个人主义的重要标志是人们越来越像相互联系的个人而非嵌入群体中的成员。例如家庭成员表现得更像社交网络中的个体,而不太像家庭中的成员。每个人都拥有独立的电脑、名片簿、日历以及移动电话。家对于他们而言,已不再是城堡,而是一个他们与外部世界保持网络化联系的基础。^[10]在作业帮等移动学习平台上,学生可以通过拍照、语音、文字迅速得到难题的解析步骤、考点答案;也可以自由讨论作业问题,得到解题思路和知识点;还可以迅速发现自己的知识薄弱点,精准练习补充;有机会与全国众多名校老师在线一对一答疑解惑;学习之余还能与全国同龄学生一起交流,讨论学习生活中的趣事。在这些平台上学生能够组成极为广泛、超越时空的社会网络,00后初中生以自己为中心和陌生人以网状的形式连结起来,构成极强的人际社会关系支持力量,这也就是所谓的社会资本。

四、结论与讨论

研究发现 00 后初中生在使用手机上总体上比较克制,15 个随机抽取的访谈对象中没有出现之前研究中出现的“成瘾”、“依赖”、“沉迷”等较严重的使用行为,很多访谈对象在使用手机的时间和空间上都和父母达成一致,有的则明确表示只要临近考试就可以做到不玩手机。学生认为以手机为代表的移动媒体对他们的影响利大于弊,一是“和同学聊天”(方便了和同学的交往),二是“消磨时间”(提供了音乐、视频、游戏等娱乐资源),三是“什么事知道得快”(第一时间获取信息、移动学习平台)。移动互联网时代,家长和学校要意识到移动媒体对青少年成长的正向作用,要善于利用社交平台在他们的隐私边界以外和青少年平等、民主地对话,让建立在移动媒体上的班级群真正体现合作、平等、共享、参与、协商的互联网精神,成为家校沟通的对话桥梁而不是让学生处于难堪之地的曝光台。

参考文献:

[1]梁维科. 青少年手机游戏成瘾对策初探[J].

辽宁行政学院学报,2012,(3).

[2]汪婷,许颖. 青少年手机依赖和健康危险行为、情绪问题的关系[J]. 中国青年政治学院学报,2011,(5).

[3]莫梅锋,王旖旎,王浩. 青少年手机沉迷问题与对策[J]. 研究现代传播,2014,(5).

[4]陈向明. 质的研究方法与社会科学研究[M]. 北京:教育科学出版社,2000:12.

[5]奥美. 00 后人群研究报告[EB/OL]. <http://www.a.com.cn/>. 2016-03-17.

[6]Mark Granovetter. The Strength of Weak Ties: A Network Theory Revisited. Sociological Theory, Volume 1 (1983):201-233.

[7]武俊. 00 后的“秘密语”你能看懂几个[EB/OL]. <http://mycs.suda.edu.cn/>. 2016-06-10.

[8]马中红,陈霖. 网络那些词儿[M]. 北京:清华大学出版社,2014:10.

[9]殷俊,冯夏楠. 论微信朋友圈中的传播隐私管理[J]. 新闻界,2015,(23).

[10]李·雷尼,巴里·威尔曼,著. 杨柏淑,高崇,等,译. 超越孤独—移动互联时代的生存之道[M]. 北京:中国传媒大学出版社,2015:10.

[责任编辑:宫秀丽]