

上海大学生参与在线直播实证研究

■ 陈 雷 强 成 文

(上海应用技术大学 机械工程学院, 上海 201418)

【摘要】 在线直播被社会高度关注,并作为一种亚文化在网络社群特别是高校学生中形成热潮。大学生参与在线直播不仅是为了体验最新的科技成果,也是为了自身焦虑和空虚情绪的宣泄释放,更是为了满足自身自由社交的内在需求和对外部环境的好奇。通过对上海地区部分高校大学生参与在线直播现状的研究发现,参与时长随着年级升高而递减的效应明显,男女生群体关注在线直播的内容和平台选择差异显著。要从完善制度监管、唤醒大学生自我意识、给参与者人文关怀及制造优秀内容主动贴近大学生需求等路径进行探索,引导大学生合理参与在线直播。

【关键词】 上海大学生 在线直播 网络群聚 网络监管

在互联网技术与“草根文化”的广泛融合中,兼具公共场域与私人空间“二重性”特征的在线直播集聚了社会的高度关注,并作为一种亚文化在网络社群特别是高校学生中形成热潮。由于在线直播行为的个体性、草根性和自由性等特质,以及在线直播背后的商业运作和直播参与人员的不同背景、目的等因素,导致当前在线直播良莠不齐,部分内容呈现去主流化、泛娱乐化和低俗化趋势,并由此引发“斗鱼网络直播造人”“花椒网红穿着暴露”等网络失范事件,形成了一种非理性的“网络围观”行为。按照福柯的“场域理论”,由在线直播而建构的“围观场域”使社群中的每一个被围观观众成为被围焦点,并通过自我符号建构—窥探欲望实现—直播主体身份认同形成心理认知过程。同时,不断分化的直播内容、网络道德冷漠化以及政治敏感话题等会同新自由主义意识形态对青年学生的人生观、价值观产生了一定的消极影响,不利于大学生的成长成才。习近平总书记在网络安全和信息化工作座谈会上指出:“网络空间是亿万民众共同的精神家园。网络空间天朗气清、生态良好,符合人民利益。网络空间乌烟瘴气、生态恶化,不符合人民利益。谁都不愿生活在一个充斥着虚假、诈骗、攻击、谩骂、恐怖、色情、暴力的空间……我们要本着对社会负责、对人民负责的态度,依法加强网络空间治理,加强网络内容建设,做强网上正面宣传,培育积极健康、向上向善的网络文化,用社会主义核心价值观和人类优秀文明成果滋养人心、滋养社会,做到正能量充沛、主旋律高昂,为广大网民特别是青少年营造一个风清气正的网络空间。”^[1] 本文试图通过大学生参与在线直播的实证研究,探讨大学生参与在线直播的现状、特点及应对策略。

收稿日期:2017-04-08

作者简介:陈 雷,上海应用技术大学机械工程学院党总支副书记、副院长,主要研究大学生思想政治教育、共青团工作;
强成文,上海应用技术大学机械工程学院讲师,社会学硕士研究生,主要研究大学生思想政治教育、校园治理等。

一、在线直播概念厘清

据《2016年中国在线直播行业专题研究》报告显示:2015年中国在线直播平台数量接近两百家,其中在线直播的市场规模约为九十亿元人民币,在线直播平台用户数量已经达到2亿,大型直播平台每日高峰时段同时在线人数接近四百万。其中因直播而衍生的“网红”关注人群绝大多数在25岁以下(占比为83.69%)^[2]。在线直播的核心技术是基于互联网平台将信息通过视频方式进行网上现场传播,具有直观快速、内容丰富、交互性强、不受地域限制等特点。尽管在线直播形式多样,然而关于这一新生事物的具体定义,学界和业界尚未有统一的界定。中投顾问在《2017-2021年中国网络直播行业深度调研及投资前景预测报告》中将在线直播定义为:“新兴的高互动性视频娱乐”,并将其细分为“秀场类直播、游戏直播以及泛生活类直播”^[3]。严小芳基于传播学视域将在线直播定义为:以移动终端设备和直播应用程序为软硬件支撑,基于兴趣形成的网络视频信息实时呈现和交互传播模式,侧重于手机等移动终端,以突出与传统PC时代传播形式的差异^[4]。刘婧将在线直播定义为即时视频,强调现场和实况^[5]。

笔者认为,在线直播泛指利用互联网媒介以音频或视频作为实时传播载体的网络空间,具体类型可分为:电竞游戏直播类、体育赛事直播类、综艺直播类、主播(明星)才艺真人秀直播类、技能主题专场直播类、泛生活(含户外、商业活动)直播类、小众化群体自发直播类等。通过在线直播,不仅实现了从文本、图片到声音、视频同步传播的技术跃升,同时也产生了媒体传播者(“播客”)和受众两个群体。在网络视频直播技术支撑下,大众可以随时参与音频视频文本的自我生产。一般而言,“播客”生产一个视频文件需要两个过程:一是获取一个视频文本;二是借助网络视频直播系统,即所谓的“直播间”进行发布。它与电台、电视台等专业机构的传播不同,在线直播更加具有沟通交互性、内容多元性、身份匿名性等特点。从文本内容上看,其“草根”色彩浓厚,多将宏大的叙事文本生产转向现实生活领域,并植入网络互动过程,使直播更加“真实”。从传播功能上看,为了形成“围绕”效应,文本在内容上更加贴近生活,且来源多样,既有精神满足的视觉驱力,又有商业利益的现实吸引。从“传播者”的身份归属上看,由于直播者的身份隐匿性与目的多样性,使得传播内容难以监管,特别是在西方价值观充斥的网络环境中,易在不同程度上对高校大学生的政治认同和网络政治参与形成负面影响。

二、大学生参与在线直播的现状调查

(一)调查方法

为了研究大学生参与在线直播的现状,进而完成对大学生参与在线直播群体特征的分析,笔者在上海市选取了部分高校进行调查。调查以问卷为主,采用自行编制的《大学生参与在线直播情况调查问卷》,共发放问卷400份,回收有效问卷383份,有效回收率达到95.8%。统计数据采用SPSS16.0软件进行分析。同时,调查还采用了个案访谈、座谈会和实地调研等形式。

(二)调查对象

本次调查采用简单随机抽样法,对上海市4所高校大学生群体进行抽样(1所“211”大学、2所市属本科大学和1所专科院校)。在被调查的390名大学生中,有效作答的大学生为383名,其中男生177人,占46.3%;女生206人,占53.7%,参与调研的男女比例较为均衡(177:206)。有过参与体验的有效问卷数为328份,占比85.6%。从调查对象的来源比例看,来自城镇的279人,占72.8%,来自农村的104人,占27.2%;从调查对象的专业分布来看,文史类专

业 121 人,占 31.6%,理工类 262 人,占 68.4%;从调查对象的年级分布状况看,大一 145 人,占 37.9%,大二 136 人,占 35.5%,大三 43 人,占 11.3%,大四 9 人,占 2.3%,大五(建筑类)2 人,占 0.5%,研一 43 人,占 11.3%,研二 4 人,占 1%,研三 1 人,占 0.2%。

(三)调查内容

调查内容分为两个方面:一是了解大学生参与在线直播的基本情况,包括年级分布、参与时间、年龄、性别特征等。二是调查大学生参与在线直播的现状及其主要问题,现状方面:包括参与目的、选择内容、媒体使用习惯、参与身份;问题方面:包括参与在线直播行为对大学生人际关系、学习生活、心理特征等的影响。

(四)调查结果

1. 年级和时间分布

调查数据显示,选择“未听说过在线直播”的群体仅为 1.3%;而选择“平均每周登录超过 1 个小时”的群体比例达到 39.4%,可见在线直播已经在部分大学生群体中较为流行。值得注意的是,选择“偶尔登录(1-3 小时/周)”的群体及“仅有过尝试体验(1 小时以下/周)”的群体占比分别为 37.6% 和 14.1%;仅有 7.6% 的学生选择“每周登录时间超过五小时以上”,说明大学生参与在线直播频率并不高,行为较为理性。在年级分布上,有过参与在线直播体验的大一、大二的学生群体比例较高,参与时长随着年级升高而递减的效应明显。

2. 性别分化和内容选择

在大学生参与在线直播的调查中,男生每周参与直播 1 小时以上的比例为 53.1%,略高于女生的 41.4%,且两部分群体关注的类型差异明显:男生参与在线直播的形式多集中在电竞游戏直播类、文体娱乐直播类;而女生则多集中在综艺直播类、主播(明星)才艺真人秀直播类、技能主题专场直播类。由于不同直播平台间特色较为模糊,功能设置趋于同质化,大学生的选择相对集中在映客、斗鱼、哔哩哔哩、战旗、美拍和腾讯直播等某几个主要网络直播平台,并且可能随着一些公众人物的关注或使用而发生变化。男生主要喜欢斗鱼、战旗等可以进行交流互动的电竞游戏平台,女生主要喜欢映客、美拍等具有综艺性质的在线直播平台。值得关注的是男生在观看主播(明星)才艺真人秀直播类、泛生活(含户外、商业活动)直播类视频的原因选择上,主要倾向于“主播”长相“是否好看”和“视频内容”是否“刺激、新奇”等因素。

3. 参与身份和媒介选择

对参与在线直播的学生群体调查显示,直播过程中参与者身份主要分为主播、积极组织者和围观者三种角色。不管是调查数据还是个案访谈都显示,当前大学生参与在线直播行为的主体大多属于“围观者”;仅有不到百分之十的群体具有“主播”或“积极组织者”的体验,其中以男生为主,且多集中在游戏竞技类直播上,这与媒体报道的大学生热衷于“开播”等现象有一定出入。在媒介使用方式上,有 63.1% 的学生仍然首先选择使用传统的 PC 模式观看直播,首选使用手机、平板等智能移动终端的占比仅为 34.3%,值得注意的是相关性分析显示首选智能移动终端的群体登录时间和频率较高。

4. 黏性互动和视觉消费

调查发现,在线直播过程中参与群体主要通过“弹幕”、虚拟道具等与“主播”进行信息交流与互动并“打赏”主播。作为二次元文化的表征,“弹幕”作为一种可在画面上浮现网络评论的字幕受到参与者的关注,增加了网络主播与观众之间的黏性互动。调查显示有 71.2% 的大学生使用过“弹幕”,但习惯使用的人群仅为 26.7%,受访学生更倾向于看“弹幕”而不是发“弹幕”,看“弹幕”的主要目的在于“提示亮点”“分享体验”等。相较于免费的“弹幕”而言,不同平台多通过设计鲜花、首饰、名车等花样繁多、炫酷耀眼的道具吸引观众为“主播”的精彩演出买

单。调查显示,大学生参与群体有过购买道具记录的仅为 17.8%,似乎并不买账。然而访谈中发现,相较于缺乏理性地购买道具等“显性消费”而言,大学生因参与直播而受影响的线下“隐形花费”却不容小觑。如一些男生通过竞技直播了解到购买道具以及女生通过彩妆直播延伸到线下的化妆品、服饰团购等渠道,会发生一些“隐形消费”(团购)。这一利用明星效应进行的商业推广已悄然成为推动在线直播商业化的利益链条。

三、大学生参与在线直播的主要问题

1. 网络参与群体身份多元

网络的开放性以及网民身份的隐蔽性,造成了在线直播平台参与人员存在“多而杂”的网络聚众现状。虽然数据显示在线直播平台用户中 16-25 岁的青年参与人群约占 61%,青年群体已成为了该行为的主要参与者^[6]。但是不容忽视的是,仍有相当比例的社会其他人员也在参与在线直播。在线直播平台使不同身份的网络主体参与在线互动,并通过“弹幕”“打赏”等形式进行交流,使得参与主体能够摆脱空间局限,以网络特有的技术优势实现时空跨越。对于大学生而言,在线直播平台实际上打破了校园内物理空间的区隔,使大学生在不易被监管的在线直播中与社会中各类人员、各种社会思潮直接面对,易对人生观、价值观尚不成熟的大学生造成负面影响。

2. 视频内容趋向视觉快感

一些直播平台想要从众多同质化的平台中脱颖而出,不得不靠制造话题来吸引受众的“眼球”。部分在线直播平台采取故意策划争议话题等营销手段吸引观众,有的平台甚至不惜挑战法律底线。典型案例包括“直播造人”“直播飙车致车毁人亡”等造成一定影响的社会焦点事件。访谈中不少大学生都提到自己曾经目睹过此类敏感事件或“个人觉得不适宜公开的视频”在平台上直播。长期在这样的成长环境中耳闻目染,对大学生审美情趣的提升及自我行为的自律提出了严峻挑战。

3. 网络交往突破道德底线

网络群体的弱规范性导致网络群体中的个体极度渴望表达自我诉求,但是却往往忽视应当承担的法律责任,这也是导致网络谣言经常散播于网络空间的原因之一。除此之外,在线直播参与群体有着较大的言论自由度,加之参与者身份的隐匿性、言论传播的实时性以及情绪的偶发性,往往容易使参与者突破道德底线,在网络中传播一些带有伤害性或者煽动性的言论、图片或视频等内容,更有甚者会从“网络约架”演化为现实中的暴力冲突,扰乱社会秩序。因大学生涉世不深、过于单纯、容易冲动等弱点,直观且未受监管的在线直播平台极易混入不和谐的声音,潜移默化地影响青年的思维,对社会稳定造成极大影响。

4. 易诱发敏感的政治话题

由于在线直播的即时性极强,直播主体的一举一动不可能经过审核后再播放出去,这就大大增加了在线直播的不确定性,同一事件,在某主播那里可能被正面描述,但在另一主播口中可能是完全相反的描述,部分话语主题甚至涉及敏感的政治内容。一些大学生社会阅历浅,对复杂问题缺乏研判能力,往往会偏听偏信,甚至产生过激行为,极易被国外敌对势力利用。

四、大学生参与在线直播的行为归因

1. 网络信息技术发展的尝鲜体验

大学生最愿意接受新鲜事物,作为体验者其获取信息的方式也总是紧跟时代科技变革的脚

步。从最初的依靠报纸、广播等传统媒介感受时代气息,到网络时代初期,通过 bbs 在校园与社会的临界范围里针砭时弊,再到“微博”时代的瞬时传递突发信息以及现阶段打破时空界限的在线直播,年轻人总是走在时代前列,争做时代的弄潮儿。在线直播是互联网通讯技术的一次革新,由于该技术实现了音频视频文本的实时传送,传统的基于博客的文本传播功能已被取而代之,人们在阅读文本的同时可以收看更为迅捷、生动的视频画面,实现了“多中心”的实时互动和资源共享。因此,在线直播因其技术优势迅速被人们特别是青年学生群体所接受。

2. 大学生自由社交的内在需求

95 后大学生追求自由和渴望融入相伴相生。埃里克森的自我发展理论认为,青少年正处于逐渐疏远父母或从对父母依赖关系中解脱出来的过程,获得亲密感避免孤独感是其本能需求。而快捷方便的在线直播平台为大学生寻找“小伙伴”提供了便利,只需注册登录就可以根据标签按图索骥,找到拥有相同兴趣人群的“虚拟聚集广场”。与传统的相识进而相知随后相聚的模式不同,现代的大学生多是通过虚拟社交平台相聚继而相知的。当下大学生参与在线直播正在变为其自由社交的第一步,通过网络走入现实世界已经成为大学生社交的必选之路。

3. 焦虑和空虚的外在释放

笔者发现,大学生参与在线直播的时长随着年级升高而递减效应明显的主要原因是:大学生在进入大学生活后,由于教学体制和课程设置的变化,自己控制的时间和空间较基础教育阶段陡然增加,由此在短时间内(低年级)产生了“无事可做”的空白期。“无所事事”是当前大学生校园生活面临的一种生活常态。弗洛姆认为,人意识到自己是一个有别于他人的个体,即拥有了自我意识,人就会产生孤独感,其本质是一个人独自面对陌生世界的无助和恐惧。于是人们通过聚众狂欢、举行仪式、组织群体等方式来消除“自我”或与他人“融合”来克服孤独感和无助感^[7]。随着年龄的增长,大学生正处于独立求知探索期,其群体的价值取向日益分散、多元并发生剧变,其肩负的学业、就业及日常生活压力越来越重^[8]。笔者通过访谈发现,现阶段的大学生尤其是高年级学生参与在线直播的主要目的是想把参与轻松话题的讨论作为消遣,消解自身的压力。

4. 外部社会场域开放的诱惑

在线直播平台使拥有一技之长的普通人一夜爆红成为可能,与传统的“明星出道”轨迹不同,只要内容满足受众的精神需求,普通人也可以通过在线直播迅速拥有自己的粉丝群,进而形成“网红”效应。在窥探欲和好奇心的驱动下,大学生探索新事物、接触兴趣人群、认知社会现实的积极性高涨。与传统脱离不了家长、学校等多重保护的境况不同,借助在线直播平台可以绕开监管视线和物理场域的限制,将大学生想了解的社会生活场景生动地展示在自己眼前,大学生足不出户就可以走入社会一线了解情况,甚至可以在观看的同时与同伴们进行交流互动。在此背景下,基于各类伴有强烈视觉冲击并配以诱人标题的在线直播平台,如:“大妈吃灯泡”“刘谦魔术揭秘”等,吸引了大量的大学生点击进入。

五、引导大学生理性参与在线直播的对策与建议

1. 网络监管:制定法律法规,完善监管机制

无论是现实社会,还是虚拟社会,法律法规都是不可或缺的重要治理手段。目前,我国在网络信息安全和组织两方面的法律法规较多,管理正趋于成熟,但是对于具有两者结合特点的网络群聚行为的法律法规相对较少,形成了一定的“空白”地带,尤其是对在线直播的禁忌缺乏明确规定。尽管 2016 年新闻出版广电总局出台了《关于加强网络视听节目直播服务管理有关问题的通知》,对可进行在线直播的机构及个人所需的资质做出了明确规定,但囿于实时监管的难度且在线直播形式多样,更多的是依靠事后举报追责。因此,政府相关部门应关注在线

群聚在社会发展中的状况,探索制定问责追责机制,完善适合我国网络发展特点的在线直播管理制度,建立网络行为监控机制。对于网络群聚行为,可采取“实名制”形式,同时完善有关网络管理报备制度^[9]。

2. 明晰责任:开展大学生网络文明交往,强化责任意识

大学生群体易冲动盲从的特点导致了其极易受到他人言论和行为的影响。在线直播是现实社会的反映,因此,首先要使大学生懂得,要想享有社会人的自由,必须履行社会人的责任,必须尊重人类社会共有的价值理念。如平等、自由、民主、博爱等。当看到极具煽动性、蛊惑性的在线直播内容时,要及时做出反应,进行举报,形成风清气正的网络环境。其次要激发大学生勇于担当的主人翁意识,让他们认识到网络环境的清浊与每个人的网络言行密切相关,个人行为正在深刻地影响着网络氛围的营造和网络环境的廓清。

3. 人文关怀:加强对大学生群体的心理疏导,提高道德修养

笔者通过调查发现,部分沉迷于网络的大学生往往是在现实生活中受困于某种现状并缺少相应社会支持的群体。当该群体对于某些话题或者言论无所适从、缺乏准确判断时,如果高校教育工作者或各类主流社会组织又不能及早觉察,并给予人文关怀,这些大学生就会通过在线直播平台加入快速形成的小众化网络聚集群体,进而形成片面观点甚至引发线下激进的或跟随式的“无脑消费”。因此,要特别关注大学生的思想动态,加强对大学生群体的思想政治教育和心理疏导,注重提高大学生的道德修养,引导他们形成自己的独立人格和正确的价值判断,有针对性地培育意见领袖,形成个人自律与集体互助的良性循环。

4. 主动融入:拓展主流价值观传播渠道

在线直播平台作为迅速发展的科技应用平台既可以成为大学生发泄情绪、自由社交的休闲场所,也可以成为高校教育工作者网络答疑、开展虚拟教学的实践场域。研究显示,不少大学生通过在线直播平台学习知识、拓展技能、关注自身的职业发展,这提示我们可以根据调研数据细化用户需求,通过网络平台开展充满正能量的在线直播,吸引大学生关注。要敢于发声,积极引导大学生的舆论走向,以“润物细无声”的方式引导大学生群体参与网络群聚,拓展社会主义核心价值观在大学生日常生活中的融入路径,以主流价值观影响大学生的网络行为。

[参 考 文 献]

- [1] 习近平:《在网络安全和信息化工作座谈会上的讲话》, http://news.xinhuanet.com/newmedia/2016-04/26/c_135312437.htm
- [2] [6]《2016年中国在线直播行业专题研究》, <http://www.gametoutiao.com/toutiao/7296.html>
- [3]《2017-2021年中国网络直播行业深度调研及投资前景预测报告》, <http://m.ocn.com.cn/reports/1980wangluozhibo.shtml>
- [4] 严小芳:《场景传播视域下的网络直播探析》,载《新闻界》,2016年第15期。
- [5] 刘婧:《繁荣与乱象:网络直播热下的冷思考》,载《新闻研究导刊》,2016年第22期。
- [7]《人的孤独,其本质源于哪儿?》, <https://www.zhihu.com/question/28150272/answer/58240712>
- [8] 张红霞:《当代大学生面临的生命困惑及其疏解》,载《中州学刊》,2015年第8期。
- [9] 卫晓君 冯国栋等:《大学生网络群聚行为规律及对策研究》,载《江南社会学院学报》,2012年第12期。

(责任编辑:邢 哲)