

## Z世代的崛起与虚拟社会化的终结

■ 沈 杰 陈玉真

(中国社会科学院大学 社会与民族学院,北京 102488)

**【摘要】**青年社会化的重要性最突出地表现为在社会延续或世代再生产过程中扮演中介性角色。因此,每一次社会发生急剧变迁时,人们都会对青年社会化问题给予特别关注。互联网时代的来临导致青年社会化的介体和场域都发生了巨大而深刻的变化,青年世代尤其互联网原住民越来越生活在一种现实与所谓虚拟界限日益难以区分的世界里。在一种“线下一线上”同构的场域中,青年社会化的新质对于互联网发展初期所出现的虚拟社会化观念从一种独特角度提出了挑战,在数字化生存的Z世代身上所谓虚拟社会化已经不复存在。

**【关键词】**青年社会化 Z世代 虚拟社会化 数字化生存

青年社会化是一般社会学尤其是青年社会学的一个重要研究领域,它从根本上回答了一个具有社会学元理论特征的问题,即社会的延续或世代再生产何以可能。

青年社会学知识体系对于这个社会学元理论问题做出了自己的独特回答:社会之所以能够存在和运行,必然得益于一个关键的前提性机制,即青年社会化所产生的有效功能。正是由于青年社会化,一个社会得以延续或者说在文化传递和角色培养方面进行社会再生产<sup>[1]</sup>。

特别有意思的是,每一个剧变时代的来临,青年社会化问题都会不同程度地被提出来并引发新的关注和讨论,究其原因,它是关乎社会何以运行和持续这一涉及理论层面与实践层面的重大问题。

在进入现代以来的人类社会发展进程中,无论社会学诞生与否或者说“人的社会化”这一概念出现与否,当社会处在急剧变迁的时候,有关人的社会化方面的问题总会以不同的方式被提出来,从而引起社会的关注甚至大讨论,例如,20世纪下半叶世界范围内普遍出现的对于“代沟”现象的论争,在最深层上所表达的问题意识是:成人世代对青年世代进行社会化是否依然可能?

20世纪末至21世纪初,世界范围内普遍出现的对于虚拟社会化问题的关注,在最深层上所表达的问题意识是:现实世界对于人的社会化是否会被虚拟社会化所干扰甚至抵消?

“虚拟社会化”(virtual socialization)这一概念,是进入互联网时代<sup>①</sup>以后出现的。其基本含义是指在互联网的“虚拟”空间中所进行的人的社会化。也就是说,人在互联网运用过程中或

收稿日期:2023-03-23

作者简介:沈 杰,中国社会科学院大学社会与民族学院教授,主要研究社会心理、青年世代;

陈玉真,中国社会科学院大学社会与民族学院博士研究生,主要研究社会心理、青年世代。

<sup>①</sup>应该说,各个国家迎来它的互联网时代在时间上存在差异,因此,真正产生虚拟社会化问题意识在时间上也存在差异。比起划分数字化时代的来临而言,划分互联网时代降生的标志性事件和时间似乎更容易确定。因此,本文所用的“互联网时代”与“数字化时代”概念之间基本上是同义的。

人在互联网这个独特世界中所受到的思想观念、专门知识、行为技能等的影响。

而对于这种所谓“虚拟社会化”的效应,有关的研究者或关注者表现出颇具代表性和倾向性的两种看法:一种认为其效应主要是消极的;一种认为其效应主要是积极的。

应该注意到,这种对于虚拟社会化效应的关注,特别是将其划分为积极的和消极的两个方面,甚至是包含一种对立性倾向的观点,更多地是出现在互联网兴起之初,很大程度上呈现出可以说是互联网发展早期的特征。那时,由于互联网的快速发展和普及给人们造成了一种突如其来的震撼和陌生,由此所导致的人们在有关认识上的仓促性、片面性和暂时性似乎是明显的。而随着互联网日益全面深层地嵌入人们的社会世界,有关研究更多地倾向于去探讨如何有效地运用互联网和控制其副作用,人们更多地倾向于去感受和认识互联网带来的新颖和成效,而不再关注该不该运用互联网,不再把放大的副作用思考置于互联网问题意识的首要方面。

究竟如何看待所谓“虚拟社会化”及其效应,在根本上涉及两个方面:一是“虚拟”的意涵和本质;二是“虚拟”的社会效应。对于回答这两个问题来说,涉及判断“虚拟”与真实的社会本体论,也涉及判断“虚拟”效应的社会认识论,而且对于这些问题的审视和评判都应该放在社会历史进程中进行。

## 一、互联网时代青年社会化的特征

从20世纪下半叶全面展开的第三次科技革命以原子能、电子计算机、空间技术和生物工程的发明和应用为主要标志,涉及信息技术、新能源技术、新材料技术、生物技术、空间技术和海洋技术等诸多领域,不仅有力地推动了当今人类政治、经济、社会和文化领域的变革,而且深刻地影响了人类的生产方式、生活方式和思维方式。随着科技革命的不断推进,人类物质生活和精神生活的领域和层面呈现出了许多新现象和新特征。

在被称作后现代社会学家的让·鲍德里亚(Jean Baudrillard)看来,当代社会或后现代社会中科学和新技术、媒介和信息的无孔不入已经造成了拟像(simulacra)与真实(reality)之间界限的内爆<sup>①</sup>。拟像不再是对某个领域、某种指涉对象或某种实体的模拟。它无需原物或者实体,而是通过模型来生产真实,这种真实被鲍德里亚称为“超真实”(hyper reality)。而当代社会或后现代社会,则是由科学新技术、媒介信息营造的一个仿真社会,“拟像和仿真的东西因为大规模地类型化而取代了真实和原初的东西,世界因而变得拟象化了”<sup>[2]</sup>。置身于这种情境中的人们已经无须且不能区分真实与虚拟。

美国社会学家曼纽尔·卡斯特(Manuel Castells)根据新世纪网络社会的特征,不仅提出“流动空间”(space of flows)的重要概念<sup>②</sup>,而且还提出“虚拟现实”(virtual reality)的重要命题。它与鲍德里亚的思想有某种异曲同工之处。“仿真社会”或者“虚拟现实”都是对被新科技和媒体所深度嵌入或全面构建的世界的不同表述。无论何者,其实都对生活于其中人们的认知、感情和行为产生了十分重要的影响。即便是想象的事物也会对人产生影响,从威廉·伊萨克·托马斯

① 鲍德里亚借用了加拿大媒介理论家马歇尔·麦克卢汉“内爆”(implosion)的概念,意指一种社会力趋疲的过程,用以描述后现代社会中媒体造成了各种界限的崩溃,包括意义内爆于媒体。

② 曼纽尔·卡斯特在亨利·列斐伏尔空间生产的观点的基础上,分析了流动空间的运行逻辑。在他看来,流动空间是由精英组成的全球化空间。与流动空间对应的地方空间是社区空间。流动空间与地方空间构成一组二元对立的逻辑,象征着全球化与地方化之间的张力。在流动空间中运行着“排除者”逻辑,有价值的东西被吸收入流动空间,没有价值的被排除于流动空间之外。与此同时,流动空间作为一个情绪汇聚空间,通过汇聚希望与愤怒,实现着流动空间与地方空间之间的相互转换。

(Willam Isaac Thomas)的情境定义(definition of the situation)<sup>①</sup>来看,对人们认知、情感和行为有影响的东西应该说都具有某种真实性。因此,在社会本体论意义上的虚拟与真实的区分显得不再有意义,凡是对人具有影响的因素可以说都是人的社会化的环境或介体。

总之,鲍德里亚、卡斯特等人的思想直接或间接地、或多或少地隐含着或表露着这样的观点,即很难将虚拟世界与真实世界严格区分开来,因为制造所谓虚拟的科技世界与社会世界相互构建着彼此。

### (一)互联网全面嵌入人们的生活

“数字化时代”“信息文明时代”“智能时代”“互联网时代”等概念都表征了第三次科技革命的某种具体形态。然而,“互联网时代”这一概念具有更具体和明确的内涵和外延,划分互联网时代降生的标志性事件和时间更容易确定。因此,我们用“互联网时代”来指称第三次科技革命的一种最新形态。

尽管互联网于1969年诞生在美国,但它在中国落地之后的发展速度和规模是世界上其他任何国家和地区无法比拟的。以互联网为代表的通信技术革命的一系列产品,正在使人们的生产、生活和学习进入一个全新时代。

一些标志性的年份和事件有:1994年,中国正式接入国际互联网;1997年至1999年,新浪、网易、腾讯等门户网站相继建立;2000年,QQ2000版本(QQ的雏形)发布;2002年正式改名为QQ,注册用户数在2003年达到2亿并于2009年突破8亿;特别是,2009年移动互联网降临,2011年微信诞生,迅速而广泛地普及的移动互联网成为人们日常生活的必需品。

在互联网不断发展的进程中,从第一个层面上看,它对社会成员尤其是青年的学习、工作和生活产生了一些崭新的作用。

第一,互联网成为掌握信息的新渠道。在很多人那里,互联网(固定的和移动的)已经在很大程度上取代了报纸、杂志甚至广播、电视,成为获得及时而广泛信息的首要渠道。

第二,互联网成为工作的新平台。人们不仅日常工作离不开互联网,而且在特殊时期,如新冠疫情时期,互联网已经成为人们日常工作最不可或缺的平台,其作用尤其是其不可替代性得以最充分地彰显。

第三,互联网成为社会交往的新途径。通过互联网结识朋友、交流信息、沟通感情等已经成为生活世界的一种基本常态,或者说成为日常生活的一种崭新面貌。

第四,互联网成为娱乐休闲的新场域。新科技产品尤其是休闲娱乐产品的不断更新换代引发了一波接一波的新消费浪潮,而在与互联网的结合过程中又打造出一种更新更大的场域。

第五,互联网成为自我表达的新舞台。在互联网上表达思想观点、个性特征、生活品位、人生感悟等的自媒体,更方便快捷地满足着在生活富裕环境下成长起来的人们自我表达的需要<sup>②</sup>。

在互联网不断发展的进程中,从第二个层面上看,它对社会群体和更大层面的社会领域都产生了一些崭新的作用。

第一,互联网成为社会动员的新机制。当今,互联网几乎已经渗透进每个人。因此,其信息传播和号召能量是其他任何媒体都不可比拟的,其对人们社会行动的唤起效应是迅速而巨大的。正因为是“线上”,才能产生快而广的影响力,这种影响力和动员力是线下个体人间甚

<sup>①</sup> 托马斯提出的“情境定义”这一概念的核心思想是,“如果人们把情境界定为真实的,那么,它们在结果上也就是真实的”。这一被称为“托马斯公理”的假设向人们展示的内涵在于,情境的社会定义尽管是主观的,但却有其客观的结果。

<sup>②</sup> 在罗纳德·英格哈特的发展理论中,自我表达需要就是后物质主义价值观重要的动力和表征,与作为物质主义价值观重要动力和表征的人身保障与安全需要之间形成对照。当社会成员的需要结构层次从以人身保障与安全需要为主导上升到以自我表达需要为主导,则表明了经济社会发展在人的主观世界中带来了深刻变化。



或是群际间面对面的交往难以相比的。

第二,互联网成为社会参与的新途径。互联网是思想迅速传播与行动广泛扩展之间的极其重要、不可替代的中介,因此,其已经成为当今时代社会参与等社会行动展开的重要途径。

第三,互联网成为社会实践的新场域。互联网成为人们践行信念、追求理想以及达成目标的巨大舞台。在“线上”,人们开展了形式多样的政治活动、经济行动和文化践行。

随着互联网日益嵌入人们的精神领域和行动领域,可以说,它已经成为人们认识世界、相互交往、社会实践的渠道、工具和平台,并且已经逐渐成为人们置身其中的社会体系的一个组成部分。在此之前的时代,媒体只是信息传播的工具、相互交流的渠道,而今天互联网既是信息传播工具又是人们相互交流的渠道,更重要的是具有集多重社会功能于一身的新质,包括渠道、途径、平台、机制、场域等。

在互联网发展的初期,在人们的认识中,互联网是青年社会化的一种新的介体和新的领域。而随着互联网发展进程的不断深入,人们逐渐认识到,互联网已经成为青年社会化的一种新的执行者以及一种新的社会领域的代名词。

数字化生存的一代,他们不仅在数字化世界中生活、学习、工作,而且又用数字化践行作用于世界,改变着世界。信息化、网络化给人们带来了一种全新的社会生活方式,美国学者尼葛洛庞帝称之为数字化生存(being digital),他在其1996年出版的同名书中提出了这一概念。按照他的解释,人类正置身于一种数字化空间,运用数字技术(信息技术)进行着传播、交流、学习、工作和生活等活动。尼葛洛庞帝强调,数字化生存表征的是现实世界人们进行信息交互的平台,是一种“真实的”虚拟空间<sup>[3]</sup>。可以说,在最初大多数人并不相信尼葛洛庞帝的预言,也想象不到生活会发生“数字化生存”的转向,然而现实一步步地印证了他的判断。随着互联网技术的飞速发展,以物联网、云计算、移动互联网等为主的数字化革命陆续在全球上演,数字化、智能化成为公认的未来社会发展的一种趋势。

## (二)“线下”“线上”二元世界日益凸显

对于我们当今所置身其中的这个以通信技术革命为标志的时代,人们有着多种表述方式,而本文用“互联网时代”来指称。“互联网时代”这一概念与其他相比起来最为明晰,因为其标志性的时间和事件非常具体。

进入“互联网时代”,青年社会化的场域发生的一个根本性变化就在于,先前只有一个“线下”世界,现在则增加了一个“线上”世界,本文将这一情形称之为二元世界。于是,首先对于互联网原住民来说,其次对于互联网移民来说,他们不是接入互联网,而是融入互联网或在地互联网;他们不是进行“上网”,而是活在“网上”。

之所以称之为二元世界,是因为在互联网发展的最初阶段,这种世界似乎仍是一种界限分明尤其是由一种线性秩序(可以明显地区分“线下”“线上”)构建着人们的生活。在这种二元世界中,在“线上”进行的人的社会化被称之为“虚拟社会化”。

然而,随着互联网的迅速发展和广泛普及,受其全面而深入渗透的这个世界逐渐地不再是由一种线性且并存的、界限分明的“线下”“线上”秩序所组成的,而是由难分彼此的“线下一线上”形构<sup>①</sup>所组成的一种混合性世界(区别于此前的二元世界),可以称之为“混合一元世界”。在这种混合性世界中,人的社会化的现状和特征正在越来越多地对此前(互联网发展初期)所出现的“虚拟社会化”概念提出质疑和挑战。

<sup>①</sup> 在诺贝特·埃利亚斯那里,“形构”这一概念具有动态性、过程性以及动力性的特征,而“构型”这一概念则具有静态性质以及外在于个人、制约人的特征。

## 二、新事态对于虚拟社会化命题的挑战

### (一)“虚拟社会化”之说面临挑战

所谓的“虚拟社会化”，在根本上涉及两个方面：一是“虚拟”的意涵和本质，二是“虚拟”的社会效应。

从本体论上说，“虚拟”与真实相对立，不真实的就是“虚拟”的。然而，从认识论上说，被人认为是“虚拟”的所指尽管是不真实的，但能指却是具有现实性的。因此，作为一种“虚拟”之物，如果对人的思想、感情和行为造成了影响，那么也是一种现实存在的形式。可以说它是“虚拟”的，却不能否认它是现实的。

如果反思一下，在前互联网时代也存在某些与今天所谓虚拟世界相似的东西，但那时人们并不会做出这样的判断，换言之，前互联网时代没有出现有关的“虚拟”话语及其所表征的问题。

第一，“人工环境”或“人造自然”成为人们的生活和交往的一部分（背景和內容）。现代性发生以来，由于科学技术在人类改造自然和生产发展进程中的高度运用，人类生产和生活的环境已经发生了很多重大改变，并且将会程度越来越高地处在一种“人造自然”或“人工环境”之中。尽管很多环境部分或成分已经是非自然的或人工的，但是，它们对于人们的生产或生活而言是不是虚拟的？这些环境因素已经成为人类世界的一个有机组成部分或内容。难道可以说这种世界是虚拟的？而它们的确构成了人的社会化的塑造元素。举例来说，宇航员在太空舱中的工作和生活是虚拟的吗？他们在太空舱中与地球上的人们进行的沟通或交往是虚拟的吗？青少年在新媒体上对于太空舱工作和生活的模拟不是他们学习航天知识和掌握相关技能的一种方式吗？或者说，难道这不是他们进行科学素养社会化的一种途径吗？

第二，以戏剧化或拟剧化形式所进行的活动不是生活和交往的一部分（背景和內容）吗，带有时间盲点的“虚拟社会化”观点认为，只有日常生活中人与人“面对面的交往”才是真实的人的社会化。以其观之，对于“数字化一代”或“技术社交一代”，“线上”交往越来越成为重要潮流并已很大程度地取代了现实世界中的社交这一情势该如何判断？这种“线上”交往方式的结果一定会影响（妨碍）人们在“线下”（现实）世界里顺利进入社会角色和建立现实关系的能力养成吗？

“虚拟社会化”观点的一个致命性问题在于：它只把“线上”交往看作一种交往形式，而没有看到或者说没有以新的意识正视“线上”交往同样体现交往的实质和包含交往的内容，因此，必然成为人的社会化的一个层面。

在乔治·米德（George Herbert Mead）看来，处在儿童阶段的个体在游戏中扮演某种角色是人的社会化的重要机制或场景<sup>①</sup>。因此，人们在互联网世界中的社会化难道不是培养相关素质的一种重要机制或场景吗？比如，读者阅读《三国演义》文字小说和观众观看《三国演义》电视剧时，就真回到或进入三国时代现实场景中与那些历史人物进行交流吗？如果不是的话，读者和观众是否受到这些文艺作品及其形式所传播的社会文化、价值观念和人物性格的影响？这些影响是虚拟社会化吗？

第三，一切经由媒体或中介尤其现代科技媒介的交往就是虚拟的吗？有观点认为，由于互联网和虚拟空间的出现，人们越来越多地以信息技术终端（包括计算机、手机等）和互联网为中

<sup>①</sup> 美国社会心理学家乔治·米德在他的《心灵、自我与社会》一书中指出，儿童通过玩耍可以逐渐学会扮演他人的角色，并形成相应的特定反应的能力，而在游戏中则通过扮演“概化的他人”的角色来掌握规则和秩序。

介进行交往,因此,在这种场景中的交往就是虚拟的。本文认为,问题的关键在于以什么作为依据或参照来做判断和下结论。这种场景中一个人与另一个人的交往难道不也是一种现实的社会交往吗?当然,与机器(人)的交往除外。在这种交往场景中所习得的知识 and 形成的技能,难道就不能运用到“线下”的生活当中吗?在“线上”结识的朋友就不会在“线下”见面吗?这种场景难道不是现实的人的社会化的一种场景吗?只不过它是互联网时代的人的社会化的场景,而在前互联网时代这种场景还没有出现。人与人的交往不一定非得面对面地进行才是真实的,而非面对面的就是虚拟的。书信来往是虚拟的吗(陌生人之间第一次见到书信时也不能够确知是否是对方的笔迹),通过电话(虽然能听到,但看不见、摸不着、闻不到)交往却没有被认证为虚拟的,为何在互联网上相互视频就可以被认为是虚拟的(尽管摸不着、闻不到,但听得到、看得见)?

更进一步说,在“线下”现实生活中并非所有的人际交往都是深层交往,而“线上”互联网空间中的人际交往并非都是浅层交往。决不能将“线上”“线下”交往与浅层、深层交往之间的关系一概做出非此即彼的简单分类和对等。比如微信上常常出现的“水滴筹”,虽然参与的人们之间绝大多数并不认识,但为了道义和情感做出了义举,难道这是浅层交往吗?人际交往是多类型、多层次和多程度的,它们反映了社会交往所内含的基本内涵与特征,而不同类型、不同层次和不同程度的社会交往使人们所经历到的社会化影响是不同的。

在这个日益呈现个体化、流动化和陌生化特征的时代,人们与其从业机构的同事们在下班之后进行面对面交往的频率有多大?人们与其住宅区的邻里们认识的比例有多大、面对面交往的概率有多大?可能还不如与其微信朋友圈里的人们进行交往的频率高、交往的程度大和交往的层次深。

当人们在“线下”情境中与那些戴着各种“面具”的人交往时,是属于深层交往还是浅层交往?这应该是很容易判断的。而即便是浅层交往,难道就可以归属于一种虚拟交往了吗,在这种交往中难道没有体验到一种现实的社会状况和世故人情吗?有人说,如果用“虚拟朋友”“虚拟亲人”代替了现实世界中的朋友和亲人,这将会使人更加孤独。然而,感到孤独的人并不一定是因为在现实世界中没有朋友和亲人。反之,如果没有现实世界中的朋友和亲人,而有互联网上的“虚拟朋友”和“虚拟亲人”,人也许会减少孤独。

## (二)走向“一元混合”世界的人的社会化

自现代性发生以来,每一次新的科学技术革命导致社会生活发生巨大变化时,都会或多或少地引起关于新科技及其产品运用问题的争论,其实质在于担忧或恐惧技术或机器对于人的地位的替代,极端传统或保守的观点总是会将新科技及其产品视为洪水猛兽,而一般的观点也总是持谨慎观察的态度。然而,历史的车轮总是毫无顾忌地向前进。现代性的双刃剑特质自其开始以来一直没有变化。更重要的是随着现代性进程的深入,人们在早期的一些观念总会发生某些变化。

可以认为,把互联网世界中人的社会化称为“虚拟社会化”的“虚拟”一词,在实质上其含义并不是“虚幻的”“空无的”“想象中的”“杜撰的”。从本体论上看,这种“虚拟”是另一元客观存在。因此,对于这种“虚拟”的意涵和特征而言,更贴切的表达可称之为“数字的”“信息技术的”。

诚然,比“虚拟化”这一概念更好的概念是“数字化”。前者给人的感觉似乎是一种价值判断,后者则是一种事实判断。因此,把基于互联网世界或“线上”的人的社会化称为“数字社会化”比“虚拟社会化”似乎更妥当一些。当然,尽管如此,还是显得十分勉强。从最理想的角度来说,“数字化”这一概念仍然显得抽象和模糊。从这个基本的意涵来看,“线上”的是现实的(事实判断),也是真实的(价值判断)。



通信技术革命带来了社会交往方式变革,社会交往方式的变革带来了交往范围、交往质量和交往内涵的变革。在互联网世界中,人们的交往可以说具有随时随地的性质,完全脱离了任何物理空间的限制。只要有网络信号的地方,人们就可以借助通信工具进行交往。通过互联网一个个体可以在无数个终端同时在场,使“分身术”的神话预言有了现实版本。科学技术扩展了一个人的身体、声音,实现了交往在时空中的穿越和扩展,使人的社会性、主体间性等特征得到更加充分的发挥和展现。

2019年新冠疫情发生以来,国内外各级各类学校在“线上”进行教学成了一种新常态。试问,这些活动所实施的人的社会化及其效应是虚拟的吗?一些国内学生考取了国外的大学,然而,由于新冠疫情的阻碍,虽然一直没有到实地的大学校园里去上过一次课,却已经在“线上”完成了所有学业并且在“线上”举行了毕业典礼。试问,这些活动所实施的人的社会化及其效应是虚拟的吗?

互联网在其自身发展进程的初期,似乎只是作为一种新的高科技产品尤其是一种外在化的通信工具运用于人类的工作、学习和生活之中。然而,随着它的迅速发展和日益普及,不得不承认的事实是,互联网已经嵌入人类的工作、学习和生活,逐渐成为人类世界、社会体系和个体生活的一部分,就它的功能而言,它已经成为人类、社会和个体的一个有机组成部分,犹如一个心脏支架植入了人的身体内部,当外科手术完成之后,它开始工作了,还能说它只是一个科技产品而不是人的生命的一部分吗?

当前非常盛行的电子签名,表明了一种非常现实的数字化工作形式,具有法律效应。难道这是虚拟的?从纯理论角度和从物理属性上看,可以认为它是虚拟的,然而,从现实角度和从社会属性上看,则完全是真实的。

在互联网发展进程初期所呈现的是“线下”“线上”二元世界,到互联网发展进程深入时期所呈现的是“线下一线上”这种“一元混合世界”即“线下”“线上”世界逐渐交织或混合在一起,或者说,衍生出了一个“混合型”世界,也许未来两者还会达成更大程度的融合状态,不知到那时是否还存在“两者之间”这样的表述。

目前,互联网的迅速发展及深度普及已经导致了一种状况,即在技术上的发展导致了“人在网上”(固定网络)和“网在人上”(移动网络)的特征,与其说网与人如影随行,不如说在未来可能出现的趋势和特征将是形影不分。

### 三、Z世代的崛起与虚拟社会化的终结

#### (一)Z世代的诞生及其特质呈现

“Z世代”这个词语来自英文 Generation Z,在外延上指1995年至2009年间出生的人。国内学者借用这一词语时,在其世代的年代跨度和特质意涵上有基本相似的方面,但是,也存在不能完全对等的方面。从基本相似的方面来看,Z世代的主要特质之一是数字化时代的土著,尤其在中国是数字化生存的第一代。与此密切相关,Z世代有多个别称,如“C世代”“英特网世代”“网络世代”“M世代”<sup>①</sup>等。这一世代的共同特征就是自其出生,一直受到互联网、即时通讯、手机、智能手机、平板电脑等高科技产品的深刻影响。因此,Z世代在价值观念、工作方式和生活风格上都无不打上数字技术或互联网的烙印。

<sup>①</sup>“C世代”或联结世代,即 Connected Generation;“英特网世代”,即 The Internet Generation;“网络世代”,即 Net Generation;“M世代”或多重工作世代,即 Multitasking Generation。

在中国的独特语境中,Z世代就是指“95后”和“00后”中的大部分人<sup>①</sup>。根据全国人口普查数据计算,中国在1995年至2009年间出生的人口数约为2.62亿。到2023年,这些人中年龄最大的28岁,年龄最小的14岁。

在中国经济社会发展进程中,Z世代的突出特质之一在于,他们是互联网原住民的第一代。1994年互联网在中国落地,这一年份划分出了两个范畴的人群:此前出生的人属于“互联网移民”,此后出生的人属于“互联网原住民”。互联网是这一世代特质的极其重要的塑造因素。可以说,这一世代比以往任何世代都更多地受到时空压缩机制的影响。

出生于1995年至2009年的Z世代,成为中国互联网原住民的第一代。Z世代中的第一批人的出生与互联网在中国落地几乎同时期,此后Z世代的成长与中国互联网的发展几乎同步。中国正式接入国际互联网的第二年,成为Z世代的元年;两年之后,网易、新浪、腾讯等门户网站相继问世;迈进21世纪,QQ诞生了;当Z世代中第一批人进入小学阶段,QQ进入鼎盛时期;当Z世代中第一批人进入初中阶段,移动互联网时代降临,微信诞生了;当Z世代第一批人进入大学和毕业阶段,移动互联网更加广泛地普及和全面地深入,成为了城乡居民日常生活的必需品。在中国,Z世代是典型的数字化生存的第一代人。

对于Z世代来说,他们出生于互联网时代,生长于互联网世界,互联网成为他们学习、工作和生活的基本场域,互联网成为他们需要结构中最基本层次上的需求对象或必需品,互联网成为界定他们世代内涵和外延的重要因素,他们全面地拥抱这个互联网世界,深刻地嵌入这个互联网世界,多维地融进这个互联网世界。互联网是他们感知世界变化和生活新奇的介质,是他们展现自我个性与生命活力的渠道,是他们满足特定年龄段的娱乐需求和消费偏好的工具,是他们表达人文关怀和社会参与的平台<sup>[4]</sup>。Z世代真正地表现着数字化生存,也可以称之为互联网生存。

在现实中,已经表现出来的Z世代与互联网之间的关系鲜活地体现了社会学元理论一直所要致力于解决的结构与能动之间关系难题的深刻意涵<sup>②</sup>,具体地集中在两个维度上:一是互联网对于Z世代的塑造;二是Z世代运用互联网对社会的影响。

## (二)虚拟社会化的终结

“虚拟社会化”的话语兴起于互联网发展进程的最初阶段,最重要的原因在于,那时互联网只是进入社会而尚未嵌入社会,互联网只是作为社会的工具而非社会的构件,互联网只是触及了浅层生活而非改变了人的需要。换言之,在社会中只出现了互联网运用,还未出现互联网生存。因此,人们尚有可能在现实情境与网络虚拟情境之间做出明确的区分,这种情形的实质在于,互联网及其相关科技产品还仅只被作为外在的媒体、工具来加以理解。于是,在这种背景下,青年的社会化也被明确地区分为“线下”情境中的真实社会化,以及“线上”情境中的虚拟社会化。

在最初级和最基本的意义上,所谓虚拟社会化,指的是在互联网环境中进行的人的社会化,其特征表现为,互联网所构建的“第二现实世界”已经使人的社会化模式发生了变迁:人们从与传统意义上的真实社会的互动,变成了与当前意义上的虚拟社会的互动。由于社会化施教者的虚拟性和不确定性的增加,社会化受教者的虚拟性和不确定性也增加了。人的社会化

<sup>①</sup> “95后”指1995年及之后至2000年前出生的人;“00后”指2000年后至2010年前出生的人。

<sup>②</sup> 结构与能动之间的关系是社会学自诞生以来就一直面对的基本理论问题,其中长期存在两大对立性观点,即从结构视角出发看待社会的客体主义和从行动视角出发看待社会的主体主义。对此,吉登斯不仅做出了深刻的原因分析,而且提出了破解这个二元难题的辩证思想。他的结构化理论的最核心观点就在于把主体与结构之间的关系理解为一种动态化的互构关系。



运行机制似乎存在两个层面:在先前或“线下”社会基础上的真实社会化;与此相对的互联网情境或“线上”的虚拟社会化。

对于“虚拟社会化”的含义可以这样理解:它具有双重效应,一是真实社会对于网民的影响,即互联网上所呈现的现实生活情况;二是一定程度上互联网呈现的“虚拟”社会对于网民的不切实际的影响,或者说,互联网制造的某种社会幻象影响了网民。

然而,随着互联网的普及化和深入化,尤其是在已经成为社会体系的一种有机组成部分的情况下,同互联网时代降临与生俱来的Z世代已经形成了一种新的生存样态。最关键特征是,作为人的社会化情境的真实性与虚拟性之间再难以明确分辨,而且大有具备已经不必要分辨的趋势,因为这是现实世界的一种样态。

有趣的是,Z世代最早也有“虚拟一代”的称谓,而现在看来更恰当的是“数字一代”“网络一代”。在他们身上呈现的特征是“虚拟”与“真实”的结合,即“线上”与“线下”两种空间的融体。当运用新媒体创作并进行信息传播、意愿表达和诉诸实践时,就是进行文化活动;当他们的文化活动围绕某一具体的社会现象、社会事件展开,并以改善这一社会现象或社会事件而努力时,就是进行社会参与。正是从Z世代开始,青年文化的最新颖的生产和运作方式经历着由现实化生存到数字化生存的变迁。对于Z世代来说,新媒体不仅是工具和渠道,更是场域,是他们生活的一部分,是他们世界的一部分,新媒体与他们的生命正在融为一体。

把“线上”与“线下”世界的特质简单地划分为真实性与虚拟性,不仅表现出这种观念的历史局限性,而且呈现出价值偏见性。因为互联网运用中所谓“虚拟”(或称“线上”)也是一种社会事实,都会对作为社会成员的人的主观精神和客观行为产生具体的影响,也都必然会成为人的社会化的影响因素。Z世代、互联网原住民、数字化生存第一代,一出生就生活在“线上”与“线下”共存的二元世界并且日益进入“线上线下一体化”融体的一元混杂世界之中。他们面对的这种混杂世界是现实存在的,是社会事实,是对人的社会化具有影响力的社会建构。

在互联网发展的初期,把人们在互联网世界中的活动区分出真实性与虚拟性,似乎表现了认识发展的一定规律性和逻辑性。但在互联网日益嵌入甚至构建人类世界、社会体系和个体生活的今天,再进行真实性与虚拟性的区分可以说已经不切实际了。因为这个被称为虚拟的部分也是现实的,是我们的世界、社会和生活的一部分。因此,即便称之为“线上”,也只是在指人们使用某种工具或媒体的外在情形,而“线上”这种具体的运用形式,在实质上也是一种社会情境,是塑造青年的观念、情感和技能的社会化力量。

今天,已经不可能简单化地把互联网的世界称之为虚拟世界,正如我们在前互联网时代从未把文字小说里的世界、广播电视里的世界称之为虚拟世界一样。在互联网时代之前的年代,文字小说、影视作品是我们现实生活的组成部分,那么今天,互联网世界同样是我们现实生活的有机组成部分。

由于数字技术尤其是互联网已经深深地嵌入甚至构建着人类世界、社会体系和个体生活,因此从总体上看,很难再对人们置身于其中或者说置身于人们当中的这种世界做出真实和虚拟的二元性区分,尽管在局部上仍然可以一定程度地区分出真实性与虚拟性。然而,就对作为人的社会化的环境和机制来说,总体上已经是一种混合的世界,即真实中有虚拟和虚拟中有真实,而这种真实与虚拟难舍难分的境况就是一种现实存在形态,是一种对社会成员的认识、情感和行为都产生影响的社会事实。因此,正是在这种认识论前提下,可以说,虚拟社会化已经终结。

所谓虚拟社会化的终结,其基本意涵是指,如果再区分真实社会化与虚拟社会化,似乎已经没有意义,而且已经不可能。由于对人进行社会化的社会本体变了,因此,人们的认识也必

须随之发生变化。早先在本体论上,似乎存在真实世界与虚拟世界,从而导致认识论上区分出真实社会化与虚拟社会化。而现在这一切的基础都发生了变化。

应该申明的是,Z世代的崛起与虚拟社会化的终结这两个方面之间不是一种因果关系,尽管其中包含了一种共时态相关关系。本文关于这个判断所要表达的基本意思是,Z世代的崛起成为了虚拟社会化终结的一种重要标志。Z世代的崛起就是指作为互联网原住民、数字化生存第一代的Z世代产生之后,逐渐地进入社会,成为社会的重要组成部分,并进一步深刻地以自身的能动影响社会与生活。那么,在Z世代的世界里,首先可能发生的是,虚拟社会化的话语开始终结,虚拟社会化的意识开始终结,深层原因是他们身上所谓的虚拟社会化已经终结,区分虚拟社会化的可能性已经终结。

对于互联网世界中Z世代的学习、工作和生活来说,从理论角度、物理属性和技术层面上可以断定存在着某种范围的虚拟性,然而,从实现角度、社会属性和实效层面上可以断定呈现的都是真实性。因此,正是从实现角度、社会属性和实效层面上看,本文认为对于处在一种一元混合世界中的人的社会化而言,Z世代的崛起意味着虚拟社会化的终结。

放弃互联网发展初期那种带有明显时间盲点、价值片面的阶段性特征或历史社会局限性的“虚拟社会化”观念,将有助于人们以更加解放的思想、开阔的视界和健全的问题意识去迎接一个更加复杂和多变的新世界。

#### [ 参 考 文 献 ]

- [1] 沈 杰:《青年社会学对“社会何以可能”之问的解答——一种基于社会学元理论层面的探究》,载《青年探索》,2018年第3期。
- [2] 尚·布希亚:《拟仿物与拟像》,洪 浚译,台北:时报文化出版企业股份有限公司1998年版,第173页。
- [3] 尼古拉·尼葛洛庞帝:《数字化生存》,胡 泳等译,海口:海南出版社1997年版,第118-123页。
- [4] 沈 杰:《Z世代:时代与社会多重规定性的建构》,载《中国青年研究》,2022年第8期。

(责任编辑:崔 伟)