



# 基于青年视角的网络直播： 参与的盛宴，多元的融合

□ 高文珺

**摘要：**网络直播在中国发展迅速，青年是直播的主要用户群体。本文从参与式文化切入网络直播吸引青年的原因，认为在传统的被动的媒介文化转向更注重创造与分享的参与式文化的背景下，直播通过营造轻松的参与体验和搭建心理群体认同平台，满足了青年在新媒介环境下的网络文化需要。最后，分别从打造参与式学习空间，拓展青年亚文化内涵和舒缓情绪压力三方面，提出了利用网络直播促进青年网络文化积极发展的建议。

**关键词：**网络直播；参与式文化；认同；青年心理需要

DOI:10.19633/j.cnki.11-2579/d.2019.0066

互联网进入Web2.0时代之后，提供了更多的机会让人们从后台走到前台，成为文化创造者和传递者，网络直播正是发展于这一时代背景。在世界范围内，亚洲的网络直播发展处于领先地位<sup>[1]</sup>，而在亚洲，中国的网络直播市场规模又尤为突出。根据CNNIC最新发布的第42次《中国互联网发展状况统计报告》，截至2018年6月，网络直播用户规模达到4.25亿，占全体网民的53.05%，用户使用率为53.0%。根据艾瑞咨询2017年的调查，泛娱乐直播用户64.1%都在30岁以下，31~40岁的用户约占25.3%，可以说，青年是网络直播的主力军<sup>[2]</sup>。那么，从某种意义上来说，网络直播所体现出的文化特点，可以在很大程

度上反映出青年在新媒介环境下的一些社会心理需要。本文将从参与式文化和多元社会认同的角度，去分析网络直播所体现出的新媒介文化特点以及网络直播为什么能受到青年群体的欢迎等问题，在此基础上，分析如何发挥网络直播对于青年文化发展的积极作用。

## 一、新媒介环境下青年的网络文化需要

网络直播的火热固然是建立在互联网技术飞速发展基础之上，但在技术维度之外，还需要考虑文化和社会背景的因素。如詹金斯（Jenkins）所言，大众使

用新媒体而滋生的新文化不能被还原为技术使用，而是一种文化的变迁<sup>[3]</sup>。而伴随着新媒体技术的发展而形成的一种重要的文化就是参与式文化，这一文化背后又蕴含着一定的社会心理基础。

### 1. 新媒体环境下参与式文化的兴起

随着数字化、Web2.0等新技术的发展，传播环境发生巨大变革，我们进入了一个具有更多传播参与和互动方式的新媒介时代。不同于传统单向传播方式，新媒介的互动性创造了崭新的媒介景观（media landscape），人们可以更多地参与到互联网的创造活动中，一方面，媒介信息内容生产与消费两端的对立逐渐消失，传统意义上被动的信息接收者和媒介消费者，都有机会在传播过程中变成主动的信息分享者与传播者；另一方面，由上而下的发布方式也转向了由下而上的公开分享。这些不仅是一种技术上的革新，而且从更深的层面影响着人类的社会生活的方方面面，包括人们如何开展创造活动，如何与他人互动，如何学习，如何进行社会参与，如何进行消费，等等。这一系列变化在宏观意义上也促成了媒介文化的变革，传统的被动的媒介文化正逐步转向更注重创造与分享的参与式文化<sup>[4][5]</sup>。参与式文化中，受众在媒介生产链中的地位从单一的消费者身份变成媒介活动的生产者、传播者和消费者。

参与式文化的平台和载体是参与式媒介，包括（但不局限于）博客、播客、社交网络、维基百科、虚拟社区、直播、视频分享网站等新媒体。这些媒介各不相同，但同时又具有一些共性特征，也是体现参与式文化的特征，主要表现在以下三方面：第一，技术结构方面，多对多的媒介，让每一个连接到平台网络的人，都既可以向别人播报文本、图像、视频、音频、软件、数据、计算、标签或链接，又能从别人处接收这些信息。广播者和听众之间因数字时代之前的技术结构所致的不对称性，在数字时代发生了巨大的变化<sup>[6]</sup>。在新的技术支撑下，参与式媒介由每位用户的参与而产生内容，再借由人与人（P2P）之间的分享，形成了一个可读可写、共同建设的互联网环境。第二，心理和社会方面，参与式媒介是社会性的，它的价值和影响力取决于大家的积极参与。而且，价值不仅源于受众规模，还要看受众彼此连接的能力，形成一个公共场域、形成一个市场的能力。参与式媒介所串联出来的社会网络中，重视和强调的就是人与人之间沟通、交往、互动和参与，满足社会性

需要。第三，经济和政治方面，信息和通信技术让社会网络的功能进一步放大，让组织机构或活动的协调工作变得更快、成本更低、规模也更大<sup>[7]</sup>。

参与式文化可以说是在Web2.0等新媒体平台基础上发展起来的新型媒介文化，这一文化的产生和发展得益于技术，但同时也有其社会心理基础，满足现代社会人们的心理需要。同时，这种新的数字文化也在不断塑造和改变着人们的社会心理需要、行为方式和生活方式。特别是对于以90后、00后为代表的青年一代来说，参与式文化已然成为一种日常体验。

### 2. 新媒体环境下青年的网络文化需要

对于很多人来说，互联网或者社交网络已经不是一个简单的工具性使用，而是成为日常生活中的一部分，过去被认为是虚拟世界的互联网具有了真实的社会意义，而这种互联网的日常生活化在青年群体中尤其突出。90后、00后为代表的青年一代又被称为数字原住民、网络原住民，是指在数字环境中成长起来的，具有一定信息技术能力的人<sup>[8]</sup>。这一代人很早就学习了如何使用各种软件，会熟练地用手机、平板电脑、笔记本电脑等电子设备，对于他们来说，互联网不是变革性的新技术，而是生活中自然而然存在的一部分，就像水和电一样。在数字文化背景下，青年群体中形成了多样化的亚文化类型，如二次元、拍客、弹幕文化、自拍文化、鬼畜文化（恶搞文化）、字幕组、极客、网络流行语等<sup>[9][10]</sup>，根据前面的特点分析，可以发现，这些文化都体现出了参与式文化的特点，反映出了青年在新媒介环境下的社会心理需要。

Dweck（2017）提出了三种基本人类需要，对于理解青年的网络行为具有一定参考价值。这些基本需要分别是可预测性需要（predictability），是一种追求世界可预测性、降低不确定性的需要，知道世界如何运作；能力需要（competence），是一种提高个人实力的需求，学习如何在世界上行动；接纳需要（acceptance），是被接纳和被爱的需要，希冀在需要的时候得到他人的回应<sup>[11]</sup>。这三种基本需要两两组合会衍生出三种新的复合式需要，一是信任需要（need for trust），在预测和接纳需要同时被满足时，更可能满足信任的需要；二是控制需要（need for control），在可预测和能力需要同时被满足的情况下，个人的控制感需要会获得满足；三是自尊/地位的需要（need for esteem/status），能力和接纳需要都

获得满足的时候，自尊和地位感就会获得提升。本文认为，前述青年群体在新媒介环境下形成的各种网络亚文化，可以看作是以参与和构建认同两个行为为基本维度，满足他们深层次的基本需要和复合需要（如图1所示）。

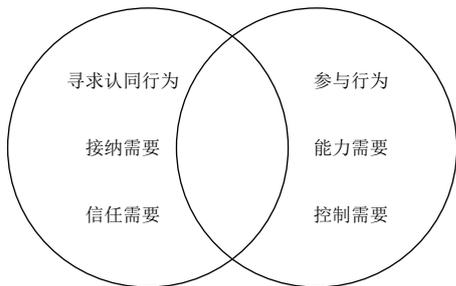


图1：青少年网络行为社会心理需要示意图

青年在数字文化背景中，应用新媒介形成自己独特的网络亚文化，这些亚文化的共同点是实现了青年的自我表达和认同，或是体现出一种参与性或是构建了群体认同。一方面，参与性体现为这些亚文化都符合参与式文化的特征，青年不再被动地接受传播者生产的文化产品，而是可以根据自己的需要进行主动选择，并且应用新媒介参与到文化产品的创造和传播过程之中，表达自己的观点、审美、爱好和情感。这一过程中，青年不断学习和提升了自己驾驭新媒介、融入数字文化的能力，满足能力需要；同时，作为内容生产者，青年可以自己把控文化产品的生产过程，控制需要得到满足。另一方面，在这些文化空间内，参与其中的青年并不是孤立地聚集在一起，而是结成了趣群化的文化群体<sup>[12]</sup>，形成了所谓的网络新部落，让青年在多元化社会形成心理群体认同，在志趣相同的群体中获得接纳，产生信任。而在参与到文化形成和获得身份认同的过程之中，青年实现了自我表达，个体价值获得了肯定和接纳，自尊需要得到满足；又因为他们了解文化的运作和成员的文化行为特点，而消除了不确定感，对可预测性的需要也得到了满足。

综上，青年在新媒介环境下的行为表现出参与和认同的主要特点，而这些行为背后是深层次的社会心理需要的驱动。

## 二、网络直播如何满足青年的网络文化需要

现代社会，传播资源日益丰富，个人选择空间增

加，传媒市场从卖方市场成为买方市场。特别是随着移动互联网和移动设备的发展，人们对媒介使用逐渐有了控制感，可以自行决定什么时间、什么地点使用何种媒介<sup>[13]</sup>。而要想吸引公众，特别是吸引作为数字原住民的青年人，就要能满足青年的网络文化需要。如前所述，这些需要的满足可通过参与和认同体验来获得，而网络直播正是这样一种能够体现参与式文化、打造群体认同平台的新媒介。网络直播所具有的全民参与低门槛性、场景丰富性、场景互动性和即时性的特征，能够满足青年参与和认同的体验需求。

### 1. 网络直播为青年打造了轻松的参与体验的方式

根据喻国明的观点，传播盈余时代的有效传播要能提供有趣的内容和简单轻松的参与方式，还要让人能够沉浸其中<sup>[14]</sup>。网络直播在这几方面都有独特的优势。

首先，在新媒介环境下，青年的媒介使用更多呈现非功利性特征，不单纯是为了获取资讯，乐趣成为媒介使用的重要依据，青年的网络亚文化多以兴趣为起点，提供有趣内容的媒介让青年更乐于参与其中。网络直播的场景丰富性为青年提供了多元化的兴趣选择。网络直播的参与者在数量上没有限制，传播主体的多元化使人人皆可成为信息源，从而使信息内容最大限度地被生产出来，借助于分散在各地的智能设备，通过网络连接就可将所在场景进行直播，社会生活中的场景无穷无尽，各种场景中的活动和事件各种各样，直播场景也就异彩纷呈。各个直播平台往往包括不同的板块，对应的场景和内容都不相同。比如游戏直播板块，可能包含王者荣耀、英雄联盟、炉石传说、穿越火线、魔兽世界、皇室战争等不同的直播内容，既有电脑游戏也有手机游戏，既有发生在私人场所的直播，也包含公共场合的赛事活动直播。娱乐板块可能包括唱歌、跳舞、乐器、脱口秀等才艺展示，或是秀场模式的美女表演等内容，直播场景多种多样。垂直板块呈现的是深度聚焦并且满足特定群体需求的垂直内容，场景更加丰富多彩，旅游、户外运动、体育赛事、美妆、健身、穿搭、料理、摄影、手办、角色扮演、宠物等内容层出不穷。多元化的有趣内容吸引具有不同爱好的青年参与到网络直播当中。

其次，网络直播的参与方式简单轻松，为青年提供低门槛的自我展示平台。整体上，传播呈现操作日

益便捷、门槛日益降低、人人都可参与的特征。网络直播在这方面体现得尤为充分，无论文化水平和经济条件如何，只要有一台智能设备，连接进入了互联网，就可以进行直播和观看直播。简明的操作方式让其更容易形成有效传播，降低了网络参与的门槛。一方面，这种低准入门槛吸引了更多人通过直播展现自我。在传统的主流娱乐生态环境中，参与者往往是专业的媒体从业者，而在网络直播平台上，任何人都能够有机会把才华和能力展现给社会大众。这打破了前互联网社会中特定的精英集团对娱乐行业进入门槛的把握和控制，帮助了非精英社会阶层获取相应实现个人价值的机会。如詹金斯所言，“不同形态的文化都能导致或实现不同方面的参与性。在数字文化中，许多人创作并分享媒体内容，草根和业余形式的表达获得了越来越高的能见度……网络文化的本质之一在于那些即使在过去只能拥有小部分受众的表达形式，通过互联网也能实现更大的社会性”<sup>[15]</sup>。另一方面，一些青年所喜爱的文化形式和传播内容，可能与主流文化业态的发展趋势不一致，网络直播平台的低门槛让很多新鲜、非主流的文化艺术形式和内容得以展现，青年可以在兴趣范围内找到合适的文化形式。

最后，网络直播能够充分调动参与者的情感，让人沉浸其中。直播在提供丰富的场景同时，还有在场景中的即时性互动体验。直播的场景互动不仅聚合了其他新媒介的互动方式，而且通过场景的仿像或拟像，使用户进入一个全新的环境。身处不同空间的人群会聚到同一场景，在主播营造的场景氛围中，相互交流<sup>[16]</sup>，例如，可以发弹幕、点赞、赠送虚拟礼物、发送文字、图片、符号表情包等。通过这种即时性的互动，主播可以根据观众的反馈及时调整直播内容，观众会得到主播的回应，观众之间也会通过弹幕相互交流，场景中的每个人，无论现实生活中的社会背景如何，都可以参与到直播过程中，共同经历、体验，获得身临其境之感，产生情感代入和共鸣。

网络直播的这些天然优势，吸引着青年群体参与其中，休闲娱乐的同时，满足自己深层次的控制需要、能力需要、自尊需要和可预测性的需要。

## 2. 网络直播为青年搭建了心理群体认同平台

获得接纳的需要是人们行为的一个重要驱动力，在新媒介环境下，青年人获得接纳的途径之一就是形

成趣群认同，网络直播为他们搭建了一个形成心理群体认同的平台。

青年的心理群体认同，是现代社会的多元化发展趋势的产物。中国社会日趋多元化，社会认同也日趋多元化。社会多元化趋势表现为社会中社会类别的增多，它来自社会结构和生活方式的巨变导致的社会角色和生活特色的多样性<sup>[17]</sup>。社会生活选择的丰富性，造就了许多新的类别。例如，使用手机的“拇指族”“低头族”；外出旅游的“驴友”群；更有那些附着性很强的“粉丝”团。以往社会成员的身份类别较多来自先赋性因素，如年龄、性别、收入等社会人口属性，或是血缘、地缘、学缘、业缘等既定关系纽带。进入多元化社会，出现了越来越多来自获得性因素形成的群体类别，这些群体类别主要是根据生活方式、价值观念、心理特性和行为偏好进行划分，被称为“心理群体”(psychological group)，意指个体与群体的某种心理联系而构成的类别群体。心理群体是通过个体的选择、个体内心心理状态的表达而形成的同质性群体，它更具有主动性、选择性、参与性和建构性的特征。参与式文化的背景中，越来越多人通过互联网参与到社会文化的创造之中，在网络平台上展示自我、表达意见、分享观点，由此更容易在网络空间找到志趣相投的朋友形成心理群体认同。特别是对于青年来讲，在网络空间以趣缘结群、形成部落成为其寻求身份归属感和认同感的一种重要方式。

网络直播的形式可以说为不同文化群体找到了最为直观丰富地传播亚文化符号和意义的关键通路。尤其是对于网络直播的主体用户青年来说，一方面，直播为他们展示自我和寻找同路人提供了一种直接的、相互激发的传播平台。直播蕴含着丰富的生活场景，每个场景都聚集着来自不同空间、不同社会背景的青年，通过对直播内容、主播、场景的选择和关注，以及直播过程中的互动，青年人可以找到拥有共同兴趣和爱好的人，从而建立起能获得身份归属和集体认同的“趣缘”部落或社群。

另一方面，网络直播平台是多元化融合的平台，不同类型的文化可以共生、共存。直播平台上有针对不同群体和社会阶层的主播，观众也有明显的群体性划分，但无论主播背景如何、兴趣何在，都可以有足够的生存空间和良好的发展状态。这种多元共生的状态对于青年的“趣缘”群体来说，尤为重要。不同的“趣缘”社群成员都有自己关注的重点，哪怕同为

网游爱好者、二次元爱好者、角色扮演爱好者、网络音乐爱好者，但各自所热爱的对象、类型可以完全不同，彼此之间并没有交集。同为明星或主播粉丝，但所迷对象不同，则形成的迷群也完全不同，彼此之间经常开战也不新鲜。但在直播平台上，这些群体都能够相互独立、不排他地生存，这种多元的包容性规避了社会群体之间的冲突，不会爆发强烈的对抗和情绪对立。这也让青年更愿意借助直播平台构建自己的心理群体认同，满足接纳、信任、自尊和可预测性的需要。

### 三、增强网络直播对于青年文化发展积极作用的建议

#### 1. 打造网络直播的参与式学习空间，提升青少年网络素养

在参与式文化的背景中，青年不再是被动的媒介消费者，而是积极、主动地去参与到文化生产当中，由此在信息化和多元化社会中，寻求途径满足自己的接纳、能力、可预测、信任、自尊和控制的需要。作为数字原住民，多数青年都具有一定的网络技术、信息获取能力、信息甄别能力、信息创造能力和传播能力，但水平参差不齐，参与文化创造的结果可能也就不甚相同；而且，如何创造具有正确价值导向的亚文化，如何实现创新，如何在参与过程中提升自己的能力，如何防止青年沉迷于直播或游戏，也是引发社会广泛关注的问题。这些问题涉及的其实是青年的学习和网络素养问题，要让青年能安全地、创造性地、有建设性地、有道德地去使用类似于直播这样的新媒介，就要提升青年的网络素养。更准确地说，是从青少年时期开始，提升人们的网络素养。

网络素养的提升，一方面，与青少年在校期间的学习和教育关联紧密。无论是互联网还是新媒介使用，都是风险和机会共存，青少年不可能完全规避风险而获得网络参与的好处<sup>[18]</sup>。学校教育不应该将青少年与互联网、新媒介区隔开来，而是提供指导和帮助，提升青少年的信息能力，帮助他们去应对可能的风险。另一方面，素养不仅仅是一种技能，还包括如何创造，如何与人建立关系分享自己的创造等能力，而教育也不止局限于课堂内，而要与社会实践和日常情景联系起来<sup>[19]</sup>。为此，詹金斯针对新媒介环境，

提出了“参与式学习”的概念，指让人们在具有参与式文化特点的环境中学习。从这一概念看，本文认为，网络直播有潜力为提升青少年的网络素养构建参与式学习平台。研究者指出，在参与中，无论是教育性内容还是娱乐性内容，都是共同的实践和文化归属的一部分，而非个人内化的过程，草根媒介同样具有实现教育的潜力<sup>[20]</sup>。网络直播根源于草根，直播内容以娱乐性为主，但如前所述，基于直播，青少年可以构建各种“趣缘”社群，在社群中，人们可以围绕共同的目标和热情，与志同道合的人一起学习知识和技能。各种兴趣就是参与式学习的潜在入口，这些兴趣可以是专业性知识，如投资理财、医疗、法律，可以是日常爱好，如流行音乐、舞蹈、摄影、时尚、运动、动漫等，还可以是日常知识，如穿搭、美妆、料理。在这一过程中，青少年不仅能获得知识和能力的提高，还可能实现新的创意生产，更好地满足人们的能力需要。直播平台在参与式学习上的一个优势是，它降低了专业化兴趣的社区门槛，让每个参与者都能实现个人表达和社区分享。

基于此，网络直播未来的发展一方面可以更注重社交板块的建设，开发更便于用户搜索的趣缘板块，直播场景中进一步促进用户的深入交流互动。另一方面，挖掘具有不同知识和技能背景的主播，让直播内容更具多元化，传递更多信息和知识。由此，在营造参与式娱乐空间的同时，还为青年打造出一个参与式学习的网络空间。

#### 2. 借助网络直播拓展青年亚文化内涵

网络直播往往被人们与平民文化或草根文化联系起来，从大众参与的角度讲，网络直播文化的创造者和传播者确实是普罗大众，与知识分子和精英们创造及传播的精英文化相对。但这并不能构成网络直播文化可承载的全部内涵，网络直播同样能实现传统文化的传承和精英文化日常化。

大众传播媒介是精英文化和大众文化的沟通桥梁，让大众有机会接触到精英文化内涵，解构权威信息，提高审美趣味。新媒介和参与式文化的发展，让精英文化受到了一定的冲击，尤其对于青年来说，独立意识、参与意识越来越强，更加期待听到各个方面的声音而不是某一方面的传达，更加推崇个性化的审美趣味。但是，这种对精英文化的挑战也带来了文化融合的机遇，网络直播正可以发挥这样的媒介作用。

如前所述,网络直播的场景丰富性让其为展示多元文化提供了舞台,所谓平民文化、世俗文化、草根文化、精英文化都可以在这一舞台上绽放光彩。网络直播起源于草根文化,但随着越来越多的精英阶层人士开始利用直播工具,以及网络直播在垂直领域的不断扩展,让精英思想文化通过直播得以展现。如2016年,故宫博物院利用网络直播在首都机场的“吴门烟雨”室内园林景观区,对南唐画家顾闳中的《韩熙载夜宴图》的画作进行原版演出,有13万人观看了直播。“直播+非遗”借助直播平台将非物质文化遗产以更具活力的方式展现给大众。在各大网络直播平台上,还能见到不少传统民间艺术、戏曲、民乐演奏的展示。传统媒体也开始拥抱直播来展现自己的活力,让青年人可以更近距离接触底蕴深厚的传统文化。同时,网络直播的互动性让其具有了文化融合的优势,传统的思想文化因为大众的参与而吸纳更多日常元素,增添其活力和广度,而公众因为在接收信息过程中具有了自主性,对精英文化、传统文化的接受度也会有所提升。这样有助于传统文化在青年群体中的普及,让青年能在吸纳不同文化内涵的基础上去创造自己的网络亚文化。

未来的网络直播可以充分利用自身的优势,通过“直播+”等形式将具有深厚文化内涵的内容融入直播场景,让其体现在青年的日常生活中。这要有赖于在内容生产上的优化。如采取PUGC(专业用户生产内容)的方式,引导主播在场景选择上,关注日常生活中能体现多元文化、具有文化象征意义的场景。或是PGC(专业生产内容)更加侧重纳入深度文化内涵的场景。

### 3. 发挥网络直播对于青年社会情绪缓冲器的功能

现实生活中,青年或是承担工作或学习压力,或是因找工作和生计而困扰,或是遭遇走出校园步入社会的不适应,或是面临各种情感和人际交往问题,难免会累积某些不良情绪,需要通过各种“出口”进行健康合理的宣泄,如娱乐、倾诉、社交等。网络直播因为能满足青年多重的心理需要而可以成为一个有效的“出口”,疏解和缓冲负面情绪。网络直播可以成为一个减压阀,让青年因参与而获得控制感,减少不确定性;因认同而获得归属感和情感慰藉。

当青年作为观众的时候,一方面,网络直播场景互动性可以带给他们虚拟的陪伴感,实现情感交流,消解观众的孤独感,弥补现实生活中的情感缺失,宣

泄负面情绪和压力。另一方面,一些社会底层的青年,因为网络直播的群体多元共生的生态,而在虚拟世界中形成了群体认同,获得存在感和主体性地位,帮助他们切断现实生活中不满的情绪表达,甚至可以减少他们的社会戾气。

当青年作为主播的时候,有研究者提出网络直播具有社会安全阀的功能,其中最为基本的就是社会减压功能<sup>[21]</sup>。主播在直播中通过与观众聊天获得情感交流,缓解孤独感、获得认同感和归属感,还通过实现自我价值而满足了能力需要,获得存在感,缓解负面情绪。如一项对1889名青年主播的调查发现<sup>[22]</sup>,主播的个人需求中占比最多的就是“获得陪伴,满足交流需求”(47.4%)。有主播是因为无聊而做主播排解了孤独情绪;有主播因为直播认识了一些朋友,建立了自己的粉丝群,获得归属感;有主播因为做直播从内向变得外向;还有主播因为通过才艺展示、日常交流或知识分享而获得观众肯定,缓解了自我发展焦虑。

青年可能在社会生活中要承受各种压力,但又有参与公共生活,获得情感慰藉的强烈欲望,因时间、精力、经济等限制,这种欲望与有限的机会形成了矛盾,从而激发了“网络化的公共群体”的形成<sup>[23]</sup>。这种公共群体可以理解为是因为网络科技和公众而存在的公共空间,能够让人们在网上实现想象中的社区。从某种意义上讲,直播平台就是在营造这样一种公共空间,让青年人能够进行自我表达,获得理解和支持,实现对自己生活的控制。

## 四、结 论

新媒介环境下,媒介文化由被动转向了强调创造和分享的参与式文化,人们从信息接收者变成了信息生产者 and 传播者。参与式文化在作为数字原住民的青年群体中尤其流行,形成了多种亚文化。本文认为,在这种背景下,青年的网络行为体现出了参与和认同的特点,其行为驱动力是接纳、能力和可预测三种基本需要以及控制、自尊和信任三种复合需要。网络直播因为其全民参与的低门槛性、场景丰富性、场景互动性和即时性的特征,成为能够体现参与式文化、打造群体认同平台的新媒介,满足了青年的网络文化需要,因此成功吸引了众多青年人的参与。

为了让网络直播能够促进青年网络文化的积极发

展, 本文认为, 可从以下三方面发展网络直播的新媒介作用: 第一, 在网络直播平台打造参与式学习空间, 让青年可以实现情景学习。第二, 用网络直播平台助力传统文化、精英文化和平民文化的融合和渗透, 让青年亚文化内涵得以拓展。第三, 利用网络直播平台搭建的参与表达和群体认同平台, 让青年的情感和压力在网络公共空间得到一定释放和缓解。■

[基金项目: 国家社会科学基金项目“社会共识形成和作用机制研究”(项目编号: 14CSH001), 国家社会科学基金重大项目“社会心理建设: 社会治理的心理学路径”(项目编号: 16ZDA231)]

高文珺: 中国社会科学院社会学研究所助理研究员,  
中国社会科学院社会心理与行为实验室助理研究员  
责任编辑/杨守建

### 参考文献:

- [1] E Brown. Asia Is Leading Social Media Innovation through Livestreaming -- Can the US Catch Up [EB]. ZDNet, <https://www.zdnet.com/article/asia-is-leading-social-media-innovation-through-live-streaming-can-the-us-catch-up/>, 2017.
- [2] 艾瑞咨询. 中国泛娱乐直播用户白皮书[R]. 艾瑞咨询系列研究报告, 2017(2).
- [3] Jenkins, Clinton, Purushotma, Robinson & Weigel. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century [R]. Chicago: The MacArthur Foundation, 2006.
- [4] 亨利·詹金斯. 文本盗猎者[M]. 北京: 北京大学出版社, 2016.
- [5] 岳改玲. 新媒体时代的参与式文化研究[D]. 武汉大学博士学位论文, 2010.
- [6] Rheingold. Using Participatory Media and Public Voice to Encourage Civic Engagement. In: W. Lance Bennett. Civic Life Online: Learning How Digital Media Can Engage Youth [M]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008: 97-118.
- [7] Castells. Why Networks Matter. In: H. McCarthy, P. Miller, & P. Skidmore. Network Logic: Who Governs in an Interconnected World [M]. London: Demos, 2004: 221-224.
- [8] Prensky. Digital Natives, Digital Immigrants [J]. On the Horizon, 2001, 9(5): 1-6.
- [9] 李其名, 黄薛兵. 青年亚文化视域下的“全民直播”现象解读[J]. 中国青年研究, 2017(11): 18-22.
- [10] 中国青少年研究中心, 苏州大学新媒体与青年文化研究中心“青少年网络流行文化研究”课题组, 马中红. 新媒体空间中的青少年文化新特征——“青少年网络流行文化研究”调研报告[J]. 中国青年研究, 2016(7): 58-66.
- [11] Dweck. From Needs to Goals and Representations: Foundations for a Unified Theory of Motivation, Personality, and Development [J]. Psychological Review, 2017, 124(6): 689-719.
- [12] 田丰. 趣群化还是阶层化: 网络时代的青年群体演变路径分析及讨论[J]. 青年探索, 2018(5): 41-50.
- [13] [14] 喻国明, 杨颖兮. 参与、沉浸、反馈: 构建盈余时代有效传播的三要素——关于游戏范式作为未来传播主流范式的理论探讨[J]. 新闻知识, 2018, (8): 16-22.
- [15] [20] 亨利·詹金斯, 伊藤端子, 丹娜·博伊德. 参与的胜利: 网络时代的参与文化 [M]. 杭州: 浙江大学出版社, 2017: 8-11.
- [16] 向永心. 基于媒介场景理论的网络视频直播研究[D]. 江西财经大学硕士学位论文, 2017.
- [17] 杨宜音, 高文珺. 走向更加多样整合的社会. [C] 李培林, 戈尔什科夫等, 中国梦与俄罗斯梦: 现实与期待 [M]. 北京: 社科文献出版社, 2016: 165-189.
- [18] Livingstone, Haddon, & Gorzig. Children, Risk and Safety on the Internet: Research and policy challenges in comparative perspective [M]. Bristol: Policy Press: 2012.
- [19] Lave. Cognition In Practice : Mind, Mathematics, and Culture in Everyday Life [J]. Contemporary Sociology, 1988, 19(1): 214.
- [21] [22] 廉思, 唐盘飞. 社会安全阀视域下的网络直播功能探析——基于北京网络主播青年群体的实证研究[J]. 中国青年研究, 2018, 1: 48-55.
- [23] Boyd. It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens [M]. New Haven, CT: Yale University Press, 2014.