

## 网络文化泛娱乐化对大学生网络素养的影响与对策

蒋蕙璘 曾振华

广西师范大学，桂林

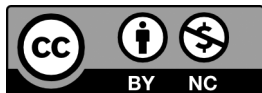
**摘要** | 随着互联网技术的高速发展以及移动终端的普及，网络文化泛娱乐化现象日益加剧，其对大学生网络素养的影响日益凸显。本文通过分析网络文化泛娱乐化的内涵与特征，结合大学生网络素养的构成要素，探究泛娱乐化在价值观解构、行为模式异化及教育环境冲击等多方面的影响机制，从技术驱动、资本逻辑、教育缺陷以及主体认知局限四个维度剖析成因。研究发现，泛娱乐化通过碎片化内容传播、算法推荐等路径弱化大学生的信息甄别能力、责任意识与批判思维。据此，从多方面提出对策，为提升大学生网络素养、营造健康网络环境提供参考。

**关键词** | 网络素养；网络文化；泛娱乐化；大学生

Copyright © 2025 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



### 1 引言

#### 1.1 研究背景

随着互联网技术的高速发展和移动终端的普及，网络文化已成为当代社会文化的重要组成部分。人们的生活方式、学习模式与工作形态正被深刻改变。中国互联网络信息中心（CNNIC）第55次《中国互联网络发展状况统计报告》数据表明，2024年我国网民规模达11.08亿，互联网普及率达78.6%<sup>[1]</sup>。如此庞大的用户基数，使得网络文化的影响力不断扩大。在网络文化蓬勃发展的同时，泛娱乐化趋势日益显现，这种趋势在网络文化中表现为内容的低俗化、碎片化，以及对娱乐性的过度

追求。

作为互联网主要用户群体之一的大学生，正处于价值观形成及确立的关键时期，网络文化的泛娱乐化倾向对他们的网络素养产生了不容忽视的影响<sup>[2, 3]</sup>。一方面，泛娱乐化的网络内容容易分散大学生的注意力，降低信息辨别能力，使得他们难以专注于有深度、有价值的学习和思考；另一方面，大学生长期接触低俗、功利的网络文化，可能导致审美水平下降，价值观扭曲，影响身心健康和全面发展。商业资本与流量经济驱动下的泛娱乐化现象尤为值得警惕，实例显示，泛娱乐化往往与消费主义、历史虚无主义等思潮相互交织，大学生的价值判断和思想认知正遭受深层次负面影响。

基金项目：广西教育科学“十四五”规划2023年度专项课题“家庭经济困难学生网络核心素养提升路径与典型经验研究”（项目编号：2023ZJY1204）。

通讯作者：蒋蕙璘，广西师范大学辅导员，硕士研究生，研究方向：心理健康教育。

文章引用：蒋蕙璘，曾振华. 网络文化泛娱乐化对大学生网络素养的影响与对策[J]. 教育研讨, 2025, 7(7): 787-792.

<https://doi.org/10.35534/es.0707149>

## 1.2 研究意义

从理论视角而言,本研究将对网络文化中泛娱乐化现象与大学生网络素养之间的关联性进行梳理,针对当前青年群体网络行为,提供更具体的观察视角。现有研究成果大多停留在现象描述的层面,本研究着力于探讨泛娱乐化倾向对大学生信息辨别能力、道德自律水平等维度所产生的实际影响,为相关领域补充具体案例和现实依据,同时为高校网络素养教育工作提供基础理论参考。

就实践层面而言,研究网络文化泛娱乐化倾向对大学生网络素养的影响,对于提升大学生的网络素养具有指导意义。作为未来社会建设的中坚力量,大学生的网络素养状况不仅与其个人发展密切相关,更关乎整个社会网络文化建设进程和信息安全维护工作。通过对泛娱乐化影响机制的分析,针对性对策建议的提出能够有效提升大学生的信息辨别能力、强化其网络自律意识、提高道德认知水平,从而更好地适应网络时代的发展需求。同时为高校、家庭和社会提供有价值的参考依据,促使多方力量共同关注大学生网络素养培育工作,营造良好的网络文化环境。

## 2 概念剖析

### 2.1 网络文化泛娱乐化

#### 2.1.1 网络文化泛娱乐化的定义

网络文化较为广泛的定义是以计算机互联网和现代通信技术为基础,以虚拟网络空间为存在形式的现代新型文化形态<sup>[4]</sup>。泛娱乐化是指在信息化条件下,娱乐元素在网络文化中过度泛滥,导致人们以娱乐化的心态对待一切,将娱乐作为价值衡量标准的一种现象<sup>[5]</sup>,它以消费主义、享乐主义为核心,借助互联网这一现代媒介,渗透到网络文化的各个领域。综合来看,网络文化泛娱乐化是指网络空间中,人类的精神文化形态突破合理边界,把本来不含有娱乐属性或不应该进行娱乐的信息、思想、行为及活动方式都拿来娱乐的动态过程。<sup>[6]</sup>

#### 2.1.2 网络文化泛娱乐化的特征

网络文化泛娱乐化在内容上呈现出低俗化和碎片化的特征。低俗化表现为部分网络内容充斥着暴力、色情、恶搞等不良元素,以迎合部分受众的低级趣味。在一些网络短视频平台上,存在着大量以低俗、恶搞为卖点的视频,这些视频通过夸张的表演、低俗的语言来吸引观众眼球,传播不良的价值观。碎片化则体现为网络文化内容往往缺乏系统性和深度,多以简短零散的形式呈现。网络新闻、网络文章等常常被切割成短小的片段,以适应快节奏的网络传播和受众碎片化的阅读习惯。在这种碎片化内容的影响下,受众难以形成深入的思考和系统的认知,容易导致思维浅薄

浮躁。

网络文化泛娱乐化在传播方式上具有传播速度快、范围广、互动性强的特点。互联网的快速发展让信息传播速度大大提高,一条娱乐新闻、一个网络热点事件可以在短时间内迅速传遍整个网络。网络的开放性和全球性使得信息传播的范围不受地域限制,能够覆盖到世界各地的网民。此外,网络文化的互动性强,受众不再是被动的接受者,而是可以通过点赞、评论、分享等方式参与到信息的传播过程中。这种互动性进一步加速了泛娱乐化内容的传播,一些热门的娱乐话题往往能够在短时间内引发大量网民的关注和讨论,形成强大的舆论声势。

### 2.2 网络素养

#### 2.2.1 网络素养的定义

网络素养是指个体在网络环境中,能够正确有效地使用网络资源,进行信息获取、分析、评价和传播的能力,同时具备良好的网络道德和法律意识。这一概念最早由美国学者McClure于1994年提出,他认为网络素养包括对网络资源的价值认知、利用网络工具获取信息以及利用这些信息解决实际问题的能力。随着网络技术的发展,网络素养的内涵不断被丰富,涵盖了网络安全、信息甄别、网络交往等多个方面。<sup>[7]</sup>

#### 2.2.2 网络素养的构成要素

网络素养的构成要素是一个多维度的综合体系,国内外学者基于不同视角对其进行了界定。McClure(1994)最早提出网络素养包含知识与技能两方面,具体表现为识别、访问和利用网络信息的能力,强调对信息的技术性操作能力。<sup>[8]</sup>随着网络社会的发展,Savolainen(2002)对网络素养的维度进行了补充,他认为,网络素养包含互联网信息资源中的知识、使用工具获取信息的能力、判断信息的相关性的能力、沟通能力四个方面。<sup>[9]</sup>除了基础能力维度,伦理规范层面的要素也逐步被纳入研究视野。贝静红(2006)指出网络素养还应涵盖对网络信息的批判和网络道德素养。<sup>[10]</sup>叶定剑(2017)进一步将网络安全意识纳入要素体系,还提出网络素养需包含网络技术水平、网络守法自律习惯、网络道德情操以及参与网络建设的能力等,体现出网络素养从工具性能力向价值性素养的延伸趋势。<sup>[11]</sup>此后的研究进一步整合了多维度视角,喻国明等人(2017)提出网络素养包含媒介素养、信息素养、数字素养等多个维度。<sup>[12]</sup>黄斌等人(2020)通过编制大学生网络素养的问卷,更细致地将网络素养分为网络基本技能、网络信息获取、网络信息交流、网络信息鉴别、网络信息安全、网络道德法律和网络行为管理7个维度,为理解这一综合体系提供了更具体的框架。<sup>[13]</sup>

### 3 影响机制分析

#### 3.1 价值观层面的解构

(1) 责任意识淡化。由网络泛娱乐化所主导的碎片化、即时性内容消费模式,正逐步消解着大学生对严肃议题的关注度。翟祥丽(2024)的调研报告数据显示,日均上网时长超过4小时的大学生比例高达93%,而其中以娱乐消遣为主要目的者占据绝大多数;部分学生将历史事件简化为“梗图”形式进行传播,严重削弱了历史教育应有的严肃性。<sup>[14]</sup>由此可见,大学生对社会责任的感知能力呈现下降态势,逐渐丧失对公共事务的深度思考能力。

(2) 功利化倾向强化。翟祥丽(2024)的调研数据进一步表明,认为泛娱乐化现象掺杂着功利主义与商业因素的学生比例达到76.86%<sup>[14]</sup>。实例可见,这种现象与当前短视频平台大力鼓吹的“网红经济”以及所谓“一夜暴富”的成功学案例存在密切关联。由算法机制推送形成的同类内容聚合效应,正在构建起封闭的“信息茧房”环境,物质享乐主义的价值取向被不断强化。奢华生活方式在娱乐明星和网络红人的刻意展示下,诱导着大学生群体对物质享受和即时满足的盲目追求。消费行为已被部分学生异化为衡量个人价值的重要标准,他们在具体消费过程中缺乏理性思考,商品品牌、外观等表面因素被过度关注,实际需求与个人经济承受能力等核心要素却被普遍忽视,甚至为满足非理性消费欲望而采取借贷等方式的现象时有发生。

(3) 历史认知模糊。近年来,恶搞红色经典等现象时有发生,一些影视作品、网络段子为了追求娱乐效果而对历史事件及英雄人物进行歪曲调侃的行为屡见不鲜。由于历史知识储备的不足和批判性思维的欠缺,大学生在接触此类内容时往往难以形成正确认知,无法正确认识到革命先辈们的奉献精神和历史事件的重大意义。这种对历史的模糊认知,不仅影响大学生对国家和民族的认同感,也削弱他们的民族自豪感和文化自信。

#### 3.2 行为模式异化

(1) 网络沉迷加剧。网络娱乐内容具有高度的吸引力和成瘾性,如网络游戏、网络直播等。这些内容通过不断更新、设置奖励机制等方式,刺激大学生持续投入时间和精力。长时间沉迷网络不仅影响大学生的身体健康,如导致视力水平下降、颈椎疾病多发等,还会对他们的心理健康造成负面影响,产生焦虑、抑郁等情绪问题。

(2) 信息甄别能力弱化。网络泛娱乐化导致信息繁杂、真假难辨,大量低俗虚假信息充斥其中。为获取关注度与流量指标,部分不良媒体机构传播虚假新闻资讯及低俗八卦内容的行为屡见不鲜。在面对海量信息时,由于缺乏有效的信息甄别能力和媒介素养,大学生难以对信息真伪性及价值度作出准确判断,容易受到不良信

息的误导。

(3) 现实社交能力弱化。董曼柔(2024)在其研究中指出,大学生花费大量时间在虚拟世界,缺少面对面的交流和真实的情感体验。<sup>[15]</sup>便捷性与虚拟性构成了网络社交的主要特征,使得大学生能够轻易实现与他人的线上互动,但这种交流往往缺乏真实情感的深度和面对面沟通的互动性。长期沉浸于网络社交环境中的大学生,在现实社交中变得孤僻内向,不善于表达自己的情感和想法,建立良好人际关系变得困难重重。

#### 3.3 教育环境冲击

(1) 思政课堂吸引力下降。思政教育本应注重培养学生的正确价值观和社会责任感,但网络泛娱乐化带来的大量娱乐信息分散了学生的注意力。与生动有趣的娱乐内容相比,传统思政课堂教学方式相对单一枯燥,难以激发学生的学习兴趣。一些大学生在课堂上玩手机、看娱乐视频,缺乏对教学内容的关注,导致思政教育效果大打折扣。张云飞(2015)在研究中指出,思想政治教育娱乐化会降低思想政治理论课的品位,弱化思政课的教育功能,造成学生认知思考能力的缺失。<sup>[16]</sup>

(2) 校园文化娱乐化。罗碧莹(2025)指出,较多校园文化活动缺乏思想、流于形式,学生获得了短暂的娱乐享受,但未进行反思和教育,活动的娱乐性大于思想性<sup>[17]</sup>。一些高校为了迎合学生的兴趣,举办大量娱乐性活动,过度追求娱乐效果,而忽视了校园文化的内涵建设。这种娱乐化的校园文化氛围,使得学生过于关注娱乐活动,而忽视了自身的学业发展和综合素质的提升。

(3) 网络素养教育缺位。网络素养教育对于培养大学生正确使用网络、辨别信息真伪、抵制不良信息的能力至关重要。然而由于高校对网络素养教育的重视程度不足,课程设置不完善,师资力量薄弱等原因,导致大部分大学生缺乏系统的网络素养教育。廖翼等人(2016)在研究中表明,高校在网络负面效应方面缺乏对学生的正确引导,鲜少有高校开设系统的网络素养教育课程,缺乏专业的网络素养教育师资队伍<sup>[18]</sup>。端妮等人(2014)的调查显示:89.45%的大学生认为学科教师没有系统指导过他们的网络学习行为。<sup>[19]</sup>这导致大学生在面对网络文化泛娱乐化的冲击时,无法有效地应对,容易受到不良影响的影响,进而影响其网络素养的提升。

### 4 成因探究

#### 4.1 技术驱动因素

网络技术的快速发展为泛娱乐化提供了技术支撑,大数据算法通过分析用户偏好,精准推送娱乐内容,形成“信息茧房”。短视频平台依托“短平快”的内容形式和沉浸式体验,强化了用户的即时满足感,导致大学



生陷入“感官刺激—算法推荐—持续沉迷”的循环。新媒体的交互特性，极大地增强了用户的参与感和互动性，进一步加剧了大学生对网络娱乐内容的依赖。此外，移动互联网的普及使娱乐内容触手可及，大学生可随时随地消费碎片化信息，进一步弱化了深度思考能力。

#### 4.2 资本逻辑助推

泛娱乐化本质上是资本逐利的产物，在流量经济的背景下，资本主导下的文化生产以迎合市场需求为导向，内容生产往往以追求流量为核心，导致严肃文化被边缘化，娱乐功能被无限放大。“奶头乐”理论所描述的通过提供大量轻松娱乐的内容来麻痹大众的现象在此得到体现。为了吸引更多用户关注、获取更高的商业利益，网络平台和内容创作者倾向于生产低俗化、娱乐化的内容，例如部分直播平台通过低俗表演、猎奇内容吸引用户打赏，这些内容不断侵蚀着有深度、有价值的信息空间。而大学生作为主要受众群体，易被此类商业化娱乐裹挟。同时，平台监管存在滞后性，难以形成有效的监管屏障，使得泛娱乐化内容得以广泛扩散，对大学生的网络素养形成冲击。

#### 4.3 教育体系缺陷

高校网络素养教育的结构性缺失助长了泛娱乐化的负面影响。翟祥丽（2024）在其调查研究中提到，仅有19.63%和23.62%的学生表示学校开设或只针对新闻传媒等相关专业的学生开设了网络素养教育相关课程，大部分高校未开设相关课程，未配备专职网络素养教师<sup>[14]</sup>。此外，现有思政课程对短视频、直播等新兴媒介形态的解析不足，课程设置与现实需求脱节，这导致大学生难以系统地接受网络素养教育，无法获得提升网络素养所需的知识和技能。同时，实践平台的缺乏导致学生缺乏将理论知识应用于实践的机会，难以在实际操作中提升对网络信息的辨别和处理能力，在面对泛娱乐化内容时缺乏有效的应对手段。

#### 4.4 主体认知局限

从主体认知角度来看，大学生自身的认知局限也为网络文化泛娱乐化的影响提供了可乘之机。神经科学研究表明，前额叶皮质在25岁左右才发育成熟。处于大学阶段的学生，其前额叶皮质尚未完全成熟，面对娱乐诱惑的自控能力相对较弱，在网络娱乐面前难以控制自己的使用时间。马忠秋等人（2019）的问卷调查显示，仅23.5%的学生会主动思考网络信息背后的意义<sup>[20]</sup>，大部分大学生没有主动验证网络信息的习惯，这暴露出大学生批判性思维的缺失。批判性思维的不足使得大学生在面对泛娱乐化内容时，缺乏理性的判断和分析能力，容易被虚假信息和低俗内容所误导，进而影响自身网络素养的提升。

## 5 对策建议

### 5.1 国家层面：完善制度保障与行业规范

国家需通过顶层设计筑牢网络文化生态防线。一方面，应进一步完善《网络信息内容生态治理规定》等相关文件，建立更加严格的网络内容审核机制，明确平台对不良内容的前置审核责任，细化娱乐内容向非娱乐领域渗透的边界条款，强化对算法推荐中价值导向的监管，减少低质量、低俗化内容的推送，增加优质内容的曝光度。另一方面，可参考欧盟《视听媒体服务指令》（AVMSD），结合我国国情建立网络内容分级制度，对不同类型的网络内容实施差异化监管，针对大学生群体特点，对娱乐内容的传播范围、呈现方式进行差异化规范，为高校抵御不良信息提供制度依据。

### 5.2 高校层面：深化课程改革与文化建设

高校作为人才培养主阵地，需抓好课程与环境两大方面。在课程改革上，应将网络素养教育纳入必修课程体系，系统开设信息甄别、媒介伦理、算法逻辑等课程模块，同时在思政课程中融入案例教学，将泛娱乐化案例引入课堂，多方式提升学生的批判性思维能力。此外，高校应积极建设校园正能量IP，如清华大学的“清小新”公众号、北京航空航天大学“航小萱工作室”等，依托校园新媒体矩阵生产兼具思想性与趣味性的内容，以青年话语体系传播主流价值观，通过微视频大赛、媒介素养工作坊等活动，让学生在实践理解娱乐与责任的边界。

### 5.3 家校协同：构建育人共同体

家庭与学校需形成教育合力，家长适当接受网络素养培训，学习如何引导子女合理使用网络，亲子双方共同制定上网时长、内容选择等约定，强化家庭在网络素养培育中的作用。高校可通过“校友导师计划”等方式协助学生培育网络素养，邀请优秀校友担任线上导师，导师结合自身经历指导学生识别泛娱乐化陷阱，弥补高校实践平台不足的缺陷。

### 5.4 个体层面：培养自律意识与网络参与能力

大学生需主动构建个人网络素养防御机制。“数字节食”机制具有实践价值，可通过设置每日专注学习时段、设定网络使用时长、转移线下活动等方式，逐步摆脱算法推荐的信息茧房，培养网络使用自律性，减少不必要的网络娱乐时间。同时积极参与网络内容共治，如积极参与“清朗”系列专项行动等网络内容共治计划，通过举报违规内容、参与话题引导等方式，在实践中提升信息辨识能力，提升自身的网络素养。此外，大学生应主动培养信息验证习惯，对网络信息保持审慎态度，避免盲目转发和传播未经证实的内容。

## 6 结语

网络文化泛娱乐化的蔓延,本质上折射出数字时代文化生态的深层变迁。其对大学生网络素养的侵蚀,已超越个体能力范畴,更深刻影响着青年精神世界的塑造与社会文化生态的健康。当碎片化娱乐挤占深度思考的空间,当信息茧房固化价值认知的偏狭倾向,大学生网络素养的提升已不止于技能训练,更成为守护理性认知、夯实价值根基的时代命题。应对泛娱乐化的挑战,既需要制度层面的刚性约束,也依赖教育场域的柔性引导,更离不开青年群体的主体觉醒。唯有国家、高校、家庭与个体形成育人合力,在技术逻辑与人文关怀之间寻求平衡,方能让网络空间成为滋养理性思辨能力的沃土,既保持活力又不失深度,使大学生在娱乐与责任的辩证关系中锚定成长方向,以健全的网络素养应对复杂多变的数字时代挑战,为构建清朗网络生态注入持久的青春力量。

## 参考文献

- [1] 中国互联网络信息中心(CNNIC). 第55次《中国互联网络发展状况统计报告》发布[J]. 传媒论坛, 2025, 9(2): 121.
- [2] 孙霞. 新时代大学生网络素养教育研究[J]. 计算机教育, 2021(5): 149-151.
- [3] 邱玮. 网络泛娱乐化背景下大学生媒介素养教育研究[J]. 湖北开放职业学院学报, 2020, 33(12): 53-54.
- [4] 常国锋. 网络文化研究[M]. 成都: 四川大学出版社, 2017: 9-10.
- [5] 张恂, 吕立志. 祛魅与消解: 网络泛娱乐主义的资本逻辑批判[J]. 思想教育研究, 2020(6): 72-76.
- [6] 高利杰, 张剑. 网络文化泛娱乐化冲击下的青少年价值观及其教育策略[J]. 新闻传播, 2022(23): 44-46.
- [7] 方增泉, 祁雪晶, 元英, 等. 2022年网络素养研究综述[J]. 教育传媒研究, 2023(1): 23-28.
- [8] McClure C R. Network literacy: a role for libraries? [J]. Information Technology and Libraries, 1994, 13(2): 115-125.
- [9] Savolainen R. Network competence and information seeking on the Internet [J]. Journal of Documentation, 2002, 58(2): 211-226.
- [10] 贝静红. 大学生网络素养实证研究[J]. 中国青年研究, 2006(2): 17-21.
- [11] 叶定剑. 当代大学生网络素养核心构成及教育路径探究[J]. 思想教育研究, 2017(1): 97-100.
- [12] 喻国明, 赵睿. 网络素养: 概念演进、基本内涵及养成的操作性逻辑[J]. 新闻战线, 2017(3): 43-46.
- [13] 黄斌, 杨馨宇, 王睿. 大学生网络素养问卷的编制及检验[J]. 扬州大学学报(高教研究版), 2020, 24(6): 48-56.
- [14] 翟祥丽. 泛娱乐化对大学生价值观的影响及对策研究[D]. 沈阳: 沈阳建筑大学, 2024.
- [15] 董曼柔. 短视频“泛娱乐化”对大学生思想政治教育影响的研究[D]. 广州: 广东外语外贸大学, 2024.
- [16] 张云飞. 对高校思想政治理论课教学“娱乐化”倾向的思考[J]. 教育与职业, 2015(2): 141-142.
- [17] 罗碧莹. 泛娱乐化思潮对高校思想政治工作的冲击及应对[J]. 湖北开放职业学院学报, 2025, 38(2): 129-130, 136.
- [18] 廖翼, 姚屹浓. 我国大学生网络素养研究: 基于文献综述[J]. 农业网络信息, 2016(1): 66-70.
- [19] 端妮, 陈国兴, 王冬. 教师在大学生网络学习行为塑造中的作用研究[J]. 科教文汇(下旬刊), 2014(6): 1-2, 16.
- [20] 马忠秋, 朱红. 大学生网络素养教育的内容载体及机制研究[J]. 新西部, 2019(35): 126-127.

## The Influence and Countermeasures of the Pan-entertainment Tendency in Network Culture on College Students' Network Literacy

Jiang Huilin   Zeng Zhenhua

*Guangxi Normal University, Guilin*

**Abstract:** With the intensification of the pan-entertainment tendency in online culture, its impact on college students' internet literacy has become increasingly prominent. This paper analyzes the connotation and characteristics of the pan-entertainment in online culture, and combined with the components of college students' internet literacy, explores the multiple influence mechanisms of pan-entertainment in deconstructing values, alienating behavioral patterns, and impacting the educational environment. It also analyzes the causes from four dimensions: technological drive, capital logic, educational defects, and individual cognitive limitations. The study finds that pan-entertainment weakens college students' information discrimination ability, sense of responsibility, and critical thinking through such paths as the dissemination of fragmented content and algorithm recommendation. Based on this, countermeasures are proposed from multiple aspects to provide references for improving college students' internet literacy and creating a healthy online environment.

**Key words:** Network literacy; Network culture; Pan-entertainment; College students