

娱乐至上——大学生短视频软件使用动机影响因素

陶鑫

成都理工大学, 马克思主义学院, 四川 成都

收稿日期: 2022年11月22日; 录用日期: 2022年12月22日; 发布日期: 2022年12月29日

摘要

大学生阶段是许多未成年人向成年人乃至“社会人”转变的关键阶段, 具有人格开始成熟而尚未成熟, 经济并不独立而初步面临独立生活的特点, 其思想、行为、生活易受新潮事物影响。研究采用半结构访谈法, 以成都10位大学生为访谈对象, 通过对原始资料的三级编码分析, 发现大学生使用短视频软件具有娱乐至上的使用动机, 并主要受个体、客体、环境三类因素影响, 且访谈对象倾向于否定自身数字劳动、忽视其数字行为所产生的价值。此类结果值得高校思想政治教育研究重视。

关键词

娱乐, 大学生, 短视频软件, 使用动机

Entertainment First—Influencing Factors of College Students' Motivation to Use Short Video Software

Xin Tao

College of Marxism, Chengdu University of Technology, Chengdu Sichuan

Received: Nov. 22nd, 2022; accepted: Dec. 22nd, 2022; published: Dec. 29th, 2022

Abstract

The stage of college students is a critical stage for many minors to become adults and “social people”. It has the characteristics of mature personality and not yet mature, and the economy is not independent and is initially facing independent life. Its thought, life and behavior are easily in-

fluenced by the new trend. Semi-structured interview method was used in the study. Ten college students in Chengdu were interviewed. Through the three-level coding analysis of the original data, it is found that the use of short video software by college students has entertainment first motivation, which is mainly affected by individual, object and environment factors, and the interviewees ignore the direct and indirect economic benefits of their browsing behavior. This kind of result is worth paying attention to in the research of ideological and political education.

Keywords

Entertainment, University Students, Short Video Software, Use of Motivation

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

短视频是一种基于互联网的内容传播方式，目前学界尚未对其形成权威的定义。一般指在互联网新媒体上传播的短时间的视频，及以短视频社交为主的平台软件，属于新媒体的一种形式。目前国内外关于短视频的研究关注于短视频作品著作权[1][2]、短视频所使用的技术[3][4]、短视频的应用[5]、短视频传播的特点[6]和短视频行为动机等方面的研究。在短视频使用者的行为研究方面，张星等(2019)通过对比男女性别差异研究短视频使用者浏览和创造行为的影响因素，在关于短视频使用者的行为研究的方法方面，张帅等(2018)使用扎根理论发现情感需求是弹幕视频网站用户使用行为最重要的驱动因素。从上述研究分析发现，国外学者的研究相较于中国较早，国内案例的选择以抖音、快手、火山小视频等软件为主。目前已有的研究中对大学生短视频使用行为的影响因素进行分析的研究成果相对较少，数字劳动视角也较少见于相关研究。

数字劳动是随着数字时代到来而产生的一种新型劳动形态，区别于传统劳动形态由物化逻辑构建传统资本主义社会并发展资本主义的形式，数字劳动以数字逻辑构建数字社会架构并助推数字资本主义的兴起。数字资本逻辑借助建筑于国家网络基础设施之上的数字平台对数字劳资关系的塑造，隐秘而具有意识形态地控制着数字劳动者，以技术垄断性和信息差造成劳资关系的不平等，在数字时代深化了资本对劳动者的全面控制与剥削。当前，学界对数字劳动的批判主要有两方面：一方面以政治经济学视角剖析数字劳动助推资本对数字剩余价值的剥削；另一方面是从存在论视角分析数字劳动构建的数字生活世界与现实生活世界之间的关系。

综合目前的研究现状，需要有更多的质性研究应用于大学生短视频用户使用行为动机以形成针对性、准确性的结论，因此，本文在半结构化访谈问卷建立的基础上对大学生进行深度访谈获充足数量的访谈数据作为原始资料，通过扎根理论进行逐级编码，不断比较进而形成概念范畴以及概念范畴之间的逻辑关系，分析大学生短视频软件使用行为的影响因素并构建分析模型。

2. 研究设计

大学生关系祖国的希望和未来，高校是培根铸魂育人的主阵地主战场，互联网+全面发展背景下，短视频正成为一种高校教育新趋势、新机遇、新挑战。本项目从马克思主义劳动理论出发，运用数字劳动视角，使用扎根理论对短视频软件盛行现象、原因及影响进行分析，尝试理论构建。将理论模型与思想

政治教育结合, 针对原因背后的因素及影响, 助力提出更好发挥思想政治教育功能的策略。

2.1. 访谈对象

访谈对象选取采用有目的抽样和方便抽样, 在成都市 4 所高校内选取了 10 位大学生, 其中女生 6 名, 男生 4 名。平均短视频使用时期: 2.12 年, 使用市场跨度为 0.5 年到 4 年(见表 1)。

Table 1. Basic information of college students

表 1. 大学生基本信息

编号	性别	学历	使用时期(年)	备注
G1	女	硕士	2.5	已卸载
G2	女	本科	1	
G3	女	本科	1.2	
G4	男	本科	3.5	
G5	男	硕士	4	
G6	男	本科	2	
G7	女	硕士	2.5	
G8	男	本科	1.5	
G9	女	硕士	2	
G10	女	硕士	1	

2.2. 研究工具

图书馆资源、知网、录音设备以及半结构式的访谈提纲, 内容主要包括: 访谈大学生基本信息(年龄、学历、使用时期等); 软件使用的直接原因(朋辈推介、应用市场推介等); 软件使用的具体情况(每日时长、时段、浏览内容分类等); 对软件使用的思考(是否影响生活、是否产生经济效益、使用中自身的好恶等)。

2.3. 研究方法

1) 质性研究: 运用归纳和演绎、分析与综合以及抽象与概括等方法, 对获得的各种材料进行思维加工, 从而能去粗取精、去伪存真、由此及彼、由表及里, 达到认识事物本质、揭示内在规律。

2) 半结构式访谈法: 按照一定主题以及半固定半开放的定向程序, 通过访员和受访人面对面地交谈来了解受访人的心理和行为的心理学基本研究方法。

3) 三级编码: 开放式编码是对收集的资料进行字与句的分析, 逐字逐句进行推敲对比, 进而对原始资料进行编码, 从中定义出现象, 进而对其概念化与范畴化。本文以收集的访谈数据为资料, 在进行编码的过程中保持中立与开放, 将资料以“大学生短视频使用动机影响因素”为主线, 对原始资料逐层概念化后得到 28 条概念, 然后根据概念之间的重复与交叉关系对具有同类特征的概念范畴化, 范畴化后归纳得到 11 个初始范畴。主轴编码是为了划分出合理的范畴, 对开放编码得到的初始范畴进行进一步的比较与分析, 依据初始范畴之间的逻辑关系, 更深层次的提炼合并出新的范畴, 本文对 12 个初始范畴进行提炼, 得到 3 大类属 7 个理论性更强的范畴。

2.4. 研究过程

首先，通过项目组成员上报并筛选，确定访谈学生名单，与访谈对象约定时间采用线上和线下结合的方式，按时进行访谈。在遵循访谈大学生同意的前提下，对访谈过程进行录音，并对录音进行文字转录。

其次，组员运用半结构化的访谈方法，对受访法学生进行深入访谈，主要遵照陈向明的三级编码逻辑对访谈资料进行分贴标签、划定主轴、归类核心的分析(见表 2)，并通过运用 N-vivo11.0 软件对资料编码，并进一步处理与分析大学生短视频软件使用情况相关资料，进而探析大学生使用短视频软件时的动机影响因素。

最终，总结出大学生使用短视频软件的主要动机，并结合数字劳动(digital labor)理论进行反思，应对当前高校思想政治教育面临的“抖音成瘾、信息茧房、沉迷虚妄、精神污染等负能量磁场”带来的严峻挑战[7]，为推动高校思想政治教育实效化、精准化提供参考依据与可行性路径。

Table 2. Examples of data encoding

表 2. 数据编码示例

开放编码(标签)	类属编码(类别)	主轴编码(主题)
01. 刚开始其实也是因为身边很多室友都用抖音嘛，然后让我看他们用，用他们那个软件玩了玩	01. 受室友推介	A 朋辈影响
02. 比如我们寝室 6 个人嘛，就我和另一个同学 B 站用得最多，其他都是刷抖音刷得多	02. 受室友影响	A 朋辈影响
03. 我刷内容搞笑的会多一点，其他就是美女，帅哥也会看一些	03. 刷搞笑视频多 04. 刷美女帅哥视频	B 寻求乐趣 C 追求审美享受
04. 刷到感兴趣的东西可以短暂地很快地得到一个满足感吧，不那么无聊	05. 获取满足感	D 填补生活空白
05. 我觉得和劳动不搭边啊，没有给我创造任何价值，所以我卸载啦	06. 不认可浏览行为是一种劳动	E 否定数字劳动

3. 研究结果

3.1. 大学生短视频软件使用的动机分析：娱乐至上

通过对访谈资料的整理分析，发现大学生在短视频软件使用中最广泛的动机或压力主要源自：没有爱好或爱好单一；认为学习痛苦；学习任务繁重；觉得日常生活单调乏味；为融入朋辈圈子增加资本；没有耐心看长篇的书和电影电视剧；认为现实的人没有视频里好看；做什么事都觉得无聊；以及恋爱困难等现象。通过 Nvivo11.0 软件对所提取的 xx 项大学生短视频软件使用动机影响因素 11 个词范畴进行了编码分析，各条目出现的频率统计如图 1。

观察图 1 可以发现，XX 项使用动机影响因素的词条在不同的大学生访谈中都有出现，但涉及的频率各有不同。其中，频次由高到低排在前六位的分别是：追寻乐趣、追求审美享受、观察学习他人言论、朋友同学室友影响、填补生活空白和不认可数字劳动。

结合原始访谈资料来看：首先，大学生使用短视频软件动机的影响因素主要源自于兴趣类因素，短视频用户群体的扩大化和扎堆是一种基于平台大数据分析下“趣缘”现象[8]，也即基于“兴趣”吸引同类化群体。分析资料发现，“搞笑”内容属于绝大多数访谈对象“感兴趣”范畴，也即所有大学生访谈对象对“搞笑”内容的“兴趣”普遍较高，一切皆可娱乐，娱乐至上，存在一种泛娱乐主义倾向，甚至

出现“有趣就是正义(G3)”等看似耸人听闻的言论，对大学生正确价值观的培育带来一定的挑战。

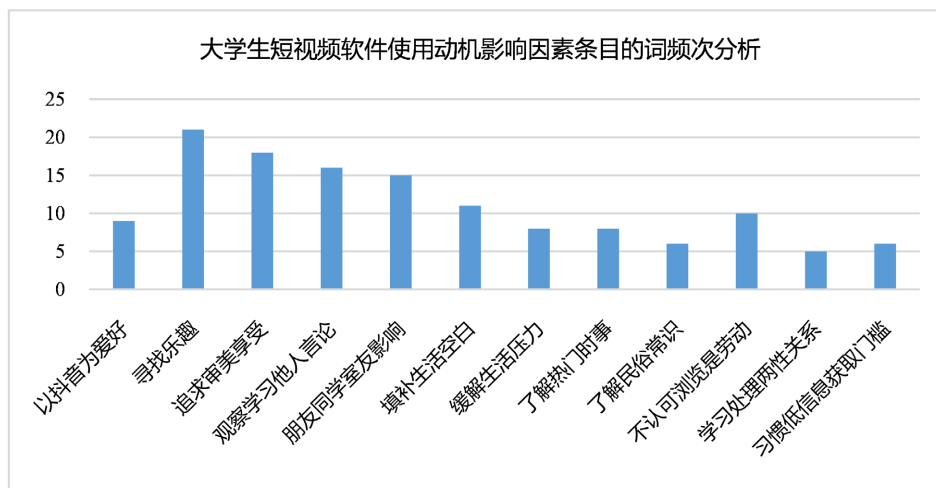


Figure 1. Word frequency analysis of college students' motivation to use short video software

图 1. 大学生短视频软件使用动机影响因素条目的词频次分析

其次，平台利用“音乐 + 视频 + 配文 + 重点段落剪辑”制造出一种短暂、平稳、快速甚至唾手可得的虚拟满足感，大学生访谈对象普遍提到“刷抖音会让我兴奋(G1)”；“刷抖音能适合我现在的生活节奏(G7)”“感觉每天没刷抖音，忙得就好像机器人似的(G10)”，此种“短平快”式的虚拟满足感一定程度上妨碍了大学生高强度自律的学习生活习惯的养成，消融了对学科、对世界的深入探求。

最后，开放式的“评论区”使用户获得广泛的参与感，相同的浏览和评论权限巩固了用户“圈子”的繁荣，“评论区的人说话都超好听的(G3)”；“想和整个评论区做朋友(G8)”，看似平等的“分享 - 浏览 - 评论”模式，掩盖了商业化运营下用户群体的“浏览劳动”“点赞”“关注”产生经济利益的事实，也掩盖了资本、运营者、大学生用户的不平等关系，评论区“仿佛开启了他们拥抱新世界的大门”[7]，令一些大学生百无聊赖而又中毒般机械刷着抖音，“有时候明明很困了，男朋友也让我睡了，但就是还想再刷会儿”(G9)。

另外，图 1 显示，以抖音为爱好、缓解学习压力、了解民俗常识、追踪热门时事、适应信息获取低门槛、学习处理两性关系等也是大学生短视频软件使用动机的比较突出的影响因素。其中，“以抖音为爱好”分为两类，其一“爱好单一或缺乏爱好”是小城市和小城镇出身的大学生面临的共同难题，并且此条目下受访大学生普遍认为“爱好是需要用钱培养的(G3)”，其二，“认为做什么事都很无聊(G6)”、“对什么活动都提不起兴趣(G5)”存在一定虚无主义倾向；而认为需要刷抖音来“缓解学习压力”条目下的受访大学生，学习成绩自我评价主要集中在中等及中等以下；“了解民俗常识”条目下的受访大学生以女性为主，占比 0.83，主要为浏览美食视频，了解各种美食和习俗；“追踪热门时事”条目下的受访大学生以男女性别均势，但关注内容存在较大差异，男性关注内容主要集中在“社会热点事件”、“经典体育赛事”等，女性大学生关注内容集中在“娱乐八卦”、“新潮事件”，还包含学习网络用语和“梗”的动机影响，此类受访学生其交际方式倾向于通过“讲段子”、“说笑话”、“互相调侃”等趣味互动展示自身价值，“你自己有趣别人才愿意跟你交朋友，愿意跟你玩，才有更大的圈子啊(G8)”；适应信息获取低门槛呈现出时期性的特点，大多出现在升学不久或临近毕业的学年，“没耐心看书，甚至看电影和电视剧也看不完，快进的话还可以”；“学习处理两性关系”条目下的受访大学生，普遍感情经历较简单，或有情感受创史，认为“自己好像不太会和异性相处(G10)”。

这 12 项说明了大学生使用短视频软件的动机及其影响因素是一个以“娱乐至上”“否定数字劳动”为主要特点的动态、复杂、局部矛盾的统一体，在影响因素中存在一致的认知如“刷抖音是为了寻求乐趣”、“否定数字劳动存在”等观点，也存在各种细节上的分歧：如在“娱乐至上”的主流倾向下，也存在追踪热门时事和了解民俗常识的支流，但二者呈现融合态势；又比如一方面存在为“填补生活空白”而刷抖音的大学生群体，另一方面也存在部分为“缓解学习生活压力”而寻求宣泄的受访对象。

3.2. 大学生短视频软件使用动机影响因素的核心范畴

基于上述 12 个大学生短视频软件使用动机影响因素范畴，进一步总结和提炼、归纳其词条聚类，运用 N-vivo11.0 质性分析软件，通过聚类分析，将其中意思比较相近的词条归类。得到最终整合的七个核心范畴。聚类分析的过程和结果如图 2 所示：

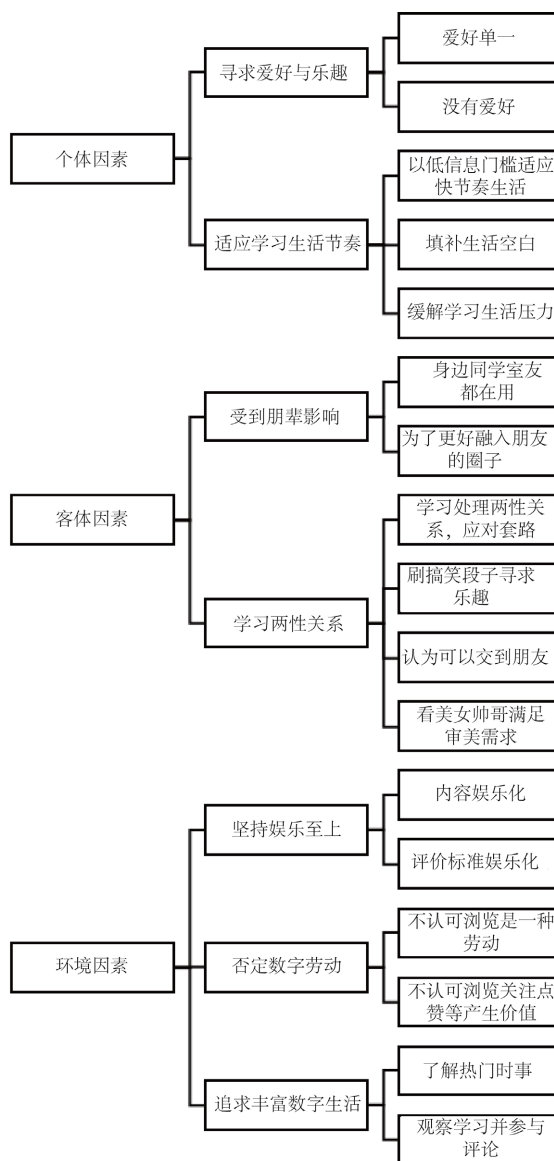


Figure 2. Cluster analysis of college students' motivation to use short video software

图 2. 大学生短视频软件使用动机影响因素词条聚类分析

图2结果显示,寻求爱好与乐趣和适应学习生活节奏是受访大学生个体主观上的短视频软件使用诉求,因此归类为大学生短视频软件使用动机影响因素中的个体因素;朋友、同学、室友等朋辈影响,与两性关系中的相处之道、两性矛盾的认识与解决之道都是客体对受访主体直接或间接提出的要求,因此合并为客体影响;最后,将受访对象浏览内容的娱乐化与受访对象评价标准的娱乐化,合并为短视频软件使用中娱乐至上的泛娱乐主义倾向;将受访对象不认同自身浏览行为是劳动,不认可自身浏览产生价值等特征归纳为否定;了解热门时事、观察学习并参与评论归纳为受访对象的数字化生活表现。合并泛娱乐主义倾向、数字劳动观缺失与数字化生活繁荣为环境影响因素。综上,本研究获得大学生短视频使用动机影响因素的三大类别分别为个体因素、客体因素、环境因素,和七个核心特征:寻求爱好与乐趣;适应学习生活节奏;受到朋辈影响;学习处理两性关系;坚持娱乐至上、否定数字劳动、追求丰富数字生活。

3.2.1. 个体因素:努力学习与享受生活难兼容

分析访谈资料发现,大学生短视频软件使用动机个体因素中两点可分为学习与生活两方面内容:学习上存在学习压力大、学习工作节奏紧张,需要刷抖音舒缓的现象。短视频软件的低门槛化特性容忍一部分大学生无所作为地获取信息和廉价快感[4]。

“就平时感觉挺忙的,我们大一嘛,我又参加了部门,有时候考试和部门的事重起来就感觉喘不过气,需要缓缓,这个时候刷下抖音,虽然没多大帮助吧,但是感觉还是挺好的,就开心嘛。”(G4)

“我习惯晚上刷一下,中午也刷一下,有时候有空也刷一下,毕竟如果整天都在学习也挺累的,容易审美疲劳,效率也低。”(G3)

然而,进一步审视学习成绩和学习态度时,除G4外此条目下4位受访大学生对自己评价均是中等,及中等偏下。甚至有自称“学渣”的现象,可见其并非足够努力学习而觉学习生活压力大,而是自身学习态度不端正导致学习生活关系调节失衡,产生了一种“学习压力大”的错觉。致使其在不断地刷抖音和“自我放松”中逐步沉溺。

另一方面,受访大学生较多(6人次)提到在日常生活中自己没有爱好或爱好单一,参考频次表,以刷抖音为爱好出现的词频是9次,其中一人提到三次(G3),并且其认为“爱好是需要用钱培养的,我们穷人不配有爱好(G3)”。同样,受访者提到“大学生活并不像原来想的那么丰富多彩,过一阵子习惯了,发现也就那样,没啥意思(G5)”“不如玩游戏刷抖音,其他都单调得很(G10)”,相比丰富多彩的互联网世界,活色生香的短视频内容,部分受访大学生觉得校园生活枯燥单调且乏味,甚至拒绝学习拒绝社交,在逐渐自我封闭中陷入恶性循环。

3.2.2. 客体因素:娱乐交友与实际生活难弥合

就客体影响而言,80%受访大学生提及“最初下载抖音是因为身边很多朋友在用”。加之,在大学生使用短视频软件过程中,平台和商家利用一系列“转发积赞”“分享有礼”活动,以微偿广告的形式诱导用户消费自身人脉,为商家和平台聚拢人气增加关注度。还有一系列基于兴趣转发、分享、点赞等使用行为,不断巩固和增强大学生短视频使用客体影响。甚至造成“不刷没朋友,不刷就OUT”的错误印象[5]。

“一开始我没用啊,可是后来寝室所有人都在用,别人聊个东西吧就你不知道,比如别人说个“到二仙桥,走成华大道”、什么“hxd”“yyds”,你就不明白,别人就不带你玩儿的,慢慢的(关系)就疏远了(G5)。”

“(我)有时候会刷一些鸡汤吧,感觉累的时候,有时候特孤独,觉得自己好像不太会和男生相处,处

着处着就变成哥们了，要不就是挺不正常的那种男生，也会看一些套路反套路之类的，还挺有趣的吧。反正朋友都说我太单纯了，要多学一点套路。”(G4)

一些在交际方面本不自信的大学生采纳了此种错误的归因方式，而未能从自身现实的外在形象、内在修养、素质等着手提高自己，走向南辕北辙的提升道路，对部分大学生价值观和交友观造成了一定损害。另一方面，感情经历较少，不太善于处理两性关系的少数大学生长期沉浸在各种“套路”“反套路”中，或是在虚拟网络上期待真正的“恋爱”，加剧其人生观、价值观、恋爱观取向的错位[6]，恐怕更易上当受骗和错失真爱。

3.2.3. 环境因素：数字生活与经济意识难匹配

在环境因素分类中，三项因素分别是背景：追求丰富数字化生活；当前思潮：娱乐至上的泛娱乐主义倾向；和认识偏差：否定数字劳动。

首先，当今世界数字时代的大背景，以及大学生的先进性和积极性，决定了大学生对丰富数字生活的追求。

“年轻人嘛谁不上网啊，不用电脑 IPAD，也要用手机，用手机就要用年轻人用的软件撒，你要是用啥 XX 网，或者整天还聊 QQ，那都不是一个年代的。”(G3)

“其实随手拍一个生活片段吧，也不是说指望多红，就是比如秀一下今天吃了什么、玩儿了哪里，不然感觉都白来了。”(G7)

而全球总体和平的格局，和资本形式由实体资本向金融乃至虚拟资本，由单一经济资本向多元化资本的深层次演变催生了广大青少年的泛娱乐主义倾向[7]。

最后泛娱乐主义倾向掩盖下的以平台为主轴的新型劳资关系，蒙蔽了大学生在浏览短视频内容中一系列使用行为的劳动本质。也侧面反映了以往高校数字劳动观教育的不足。

4. 对策与建议

4.1. 贯彻校园生活的学习主线，弘扬劳动精神

针对大学生学习生活节奏失衡，导致学习压力大等问题。应从思想政治教育学科角度入手，积极弘扬吃苦耐劳精神，切实贯彻大学生生活应以学习为主线的基调，宣扬习近平总书记提出的“劳动最光荣”、“劳动最美丽”、“劳动最伟大”的信条。发挥高校思想在政治课铸魂育人的本质功能，加强劳动教育、奉献教育、爱国教育，宣扬主流价值观，以强而有力的姿态粉碎虚无主义、享乐主义的侵蚀，从治理劳动教育异化入手，建设新时代教育发展道路[8]。

4.2. 丰富校园活动形式充实活动内涵，发挥文化育人功能

高校教育应以“育人”为首要责任，“教书”并重，反思把人培养成“考试机器”、“知识的堆砌”、“人型计算机”。在日常教学活动之外，应设置丰富多彩的校园文化、艺术活动，以培养完整健全的“人”为方向，着力提升学生人文素养。高校思想政治课，应着力开辟“大思政”格局，善思、善用社会这个“大思政”课堂，高校思想政治理论课教师作为课程执行的主体，应勇担枢纽之责任贯通产、学、研三面，联系家、校、社三方。讲好讲活高校思想政治理论课。

4.3. 切实推进数字劳动观教育，培养大学生经济意识

伴随互联网数据信息与技术的兴起和发展，“劳动”被赋予了新的历史意义，人们也从传统工业化时代步入数据化时代。数字劳动理论作为继承和创新马克思主义劳动价值论的新理论成果，与马克思主

义劳动价值论具有内在的逻辑统一性[9]。当前，数字劳动理论在国内属于方兴未艾的阶段，相关领域研究正在大量推进，然而由于理论起源来自西方，以及时间关系，此类研究在转入实际教学内容方面尚显不足。这一点，与国内大量存在的数字劳动现实相比，存在明显滞后与不足。可以作为后续研究着力推进的领域。

参考文献

- [1] 丛立先. 论短视频作品的权属与利用[J]. 出版发行研究, 2019(4): 9-12+8.
- [2] 郝明英. 网络短视频平台的著作权侵权责任认定[J]. 山东科技大学学报(社会科学版), 2019, 21(4): 50-58.
- [3] Zhang, L., Wang, F. and Liu, J. (2018) Mobile Instant Video Clip Sharing with Screen Scrolling: Measurement and Enhancement. *IEEE Transactions on Multimedia*, **20**, 2022-2034.
- [4] van der Hooft, J., De Boom, C., Petrangeli, S., *et al.* (2018) Performance Characterization of Low-latency Adaptive Streaming from Video Portals. *IEEE Access*, **6**, 43039-43055. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2863033>
- [5] 刘夏, 李晓晔. 抖音短视频的营销推广策略研究[J]. 新闻研究导刊, 2018, 9(5): 212-213.
- [6] 江文芬. 网络文化对大学生恋爱观的负面影响及对策[J]. 西南民族大学学报(人文社科版), 2004, 25(6): 317-319.
- [7] 闫泽茹. “抖音”趣缘群体使用行为研究[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 武汉大学, 2018.
- [8] 申林, 赵菁菁. 移动短视频重复观看的传播特点研究——以“抖音”短视频为例[J]. 新媒体研究, 2018, 4(22): 24-26.
- [9] 骆郁廷, 李勇图. 抖出正能量: 抖音在大学生思想政治教育中的运用[J]. 思想理论教育, 2019(3): 84-89.