

doi:12.3969/j.issn.1672-0598.2014.05.012

信息技术影响下南京市民网络休闲的群体特征

——基于时间花费、终端使用及功能应用的调查研究*

尹 罡^{1,2},甄 峰³,席广亮¹

(1.南京大学 地理与海洋科学学院,江苏 南京 210093;2.湖南城市学院 商学院,湖南 益阳 413000;3.南京大学 建筑与城市规划学院,江苏 南京 2100932)

摘 要:信息技术的进步使城市居民有更多的可自由支配时间用于休闲,人类正步入休闲时代。同时,信息技术的扩散和渗透给城市居民的休闲方式和行为带来了巨大变化,以信息终端为工具的网络休闲正日益成为城市居民重要的休闲方式。以移动信息时代南京市居民行为问卷调查为基础建立数据库,根据研究需要将相关数据与城市居民的性别、年龄、职业、收入以及学历等社会经济属性进行关联,并分别分析男性与女性、不同年龄段、不同职业类型、不同收入水平以及不同学历层次的人群在网络休闲时间花费、网络休闲终端使用以及网络休闲功能应用上的特征表现。

关键词:信息技术;南京市民;网络休闲;群体特征

中图分类号:G112 **文献标志码:**A **文章编号:**1672-0598(2014)05-0084-07

1899年,凡勃伦从制度经济学的角度认为休闲是“非生产性的时间消费”,并同时强调休闲是社会地位的象征^[1]。随着经济社会的发展与进步,休闲逐渐从一项少数人拥有的权力转变为一种大众生活方式。而信息技术的迅猛发展更进一步地给人们的休闲价值观和休闲方式带来深刻影响:一方面,信息技术促进了生产效率的提高,提供给人们更多的可自由支配时间用于休闲;另一方面,信息技术衍生的休闲娱乐功能给人们提供了一种全新的区别于传统休闲的休闲方式——网络休闲。在本研究中,网络休闲主要指依托网络信息技术,以电脑、手机等网络信息终端为工具在可自由支配时间开展的即时聊天、网络音乐与影

视、网络游戏、网络社交、网络休闲消费、网络浏览与阅读等日常休闲活动。

Mokhtarian Patricia L, Salomon Ilan, Handy Susan L认为信息技术对人们传统休闲活动的影响主要表现在四个方面:对传统休闲活动的补充(replacement);对传统休闲活动的取代(displace);对传统休闲活动时间的再分配(reallocation);做为介质对传统休闲活动的促进^[2](facilitator)。之后,对上述影响表现的验证成为该领域研究的重点:Steffen Frank Zorn, Richard Yee Lee, Jamie Murphy通过网络问卷调查的方法,揭示了传统休闲活动与以信息通讯设备为介质的休闲活动的互动关系及其对消费市场的影响^[3];

* [收稿日期]2014-03-09

[基金项目]国家自然科学基金项目(40971094);中央高校基本科研业务费专项资金(1115090201);湖南省哲学社会科学青年基金项目(13YBB042)“信息技术影响下的城市居民休闲行为及空间效应研究”

[作者简介]尹罡(1980—),男,湖南邵阳人;南京大学地理与海洋科学学院博士生,湖南城市学院商学院讲师。主要从事信息时代的城市居民休闲行为及空间效应研究。

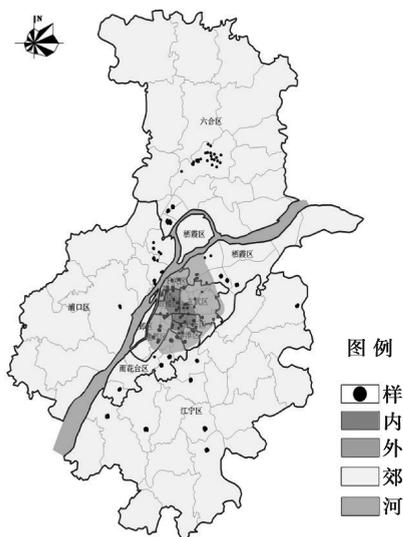


图1 调查样本分布图

Matti Nasi, Pekka Rasanen, Outi Sarpila 以芬兰的老年人群为对象,以问卷调查方法研究了信息通讯技术(ICTs)对老年人休闲活动的影响,发现老年人对互联网的使用大大丰富了其休闲活动^[4];赵霖,甄峰,龙萨金运用结构方程模型对南京城市居民休闲活动与出行的影响进行实证研究,认为信息技术对南京城市居民的休闲活动已经产生了广泛影响,居民的社会经济属性是影响居民网络休闲活动和出行选择的根本^[5]。另外,在信息技术城市居民时空利用的变化方面,Couclelis H.提出了“破碎化”的概念,并分析了在信息技术影响下,购物休闲活动破碎化的过程^[6]。Kenyon. S.等指出,在进行信息技术对居民活动时空利用影响的研究时,不能忽视“多任务”现象的存在^[7]。

综上所述,当前国内外对信息技术影响下人们休闲活动的研究主要集中在信息技术对传统休闲活动影响的表现形式、互动关系以及信息技术影响下居民时空利用的变化等方面,而鲜见对信息技术影响下网络休闲活动的具体实施者——网络休闲群体的研究。网络休闲群体是信息技术影响下具备信息社会这一新技术社会形态价值观的新兴人群,随着信息技术的不断扩展与渗透,这一群体的规模将迅速扩大,而随着休闲活动占人们日常总体活动的比例不断提高,这一群体对城市经济、社会及空间结构的影响将日益凸显,因此研

究网络休闲的群体特征从理论上可以丰富信息社会、休闲城市研究的内涵,从实践上可以为城市休闲产业、休闲经济的发展以及城市休闲社会建构提供一定的参考。

一、案例城市、数据来源与研究设计

(一) 案例城市

南京市是长三角经济圈的重要中心城市之一,经济社会比较发达,信息化程度较高,南京市2011年国民经济和社会发展统计公报的数据显示:通过“十一五”期间的建设,南京市已建成以光缆为主体、数字微波和卫星通信为辅助手段的大容量干线传输网络,规模、容量、技术等方面均居国内领先水平。已建成拥有100多万公里光缆、500 G出口链路的城域网。实现城区20 M接入,为信息化发展提供了良好的基础条件。截至2011年末,南京市拥有移动电话用户1 002.1万户,比上年末新增70.76万户,增长7.6%;其中3G移动电话用户达170.30万户,比上年增长131.4%。全市国际互联网宽带接入用户数达247.36万户,比上年增长64.3%。

(二) 数据来源与研究设计

1. 数据来源

本研究的数据来源于移动信息时代城市居民行为问卷调查成果。2011年7—8月,研究小组开展了此次问卷调查,调查样本均匀分布在南京市的11个城区、76个街道中(图1)。为保证调查样本的均衡性,每个区选取若干具有不同特征的社区进行入户调查,共发放问卷1 003份,回收问卷973份,有效问卷876份,问卷有效率为87.4%。样本的选择结合南京市居民社区的分布现状,主要考虑空间分布的均匀性,问卷调查的内容主要涉及居民个人及家庭基本信息、移动信息化基本情况、居住、就业、交通出行以及休闲娱乐等六个方面。在有效问卷中,533个样本分布在南京城区(包括鼓楼、玄武、建邺、白下、秦淮、下关等六个区),343个样本分布在南京市郊区(包括浦口、栖霞、雨花台、江宁、六合等五个区)。针对每个样本,获取了调查样本的居住地及工作地的详细信息,并在ArcGIS9.3平台中将调查样本数据建立空间数据库。

2. 研究设计

本研究主要应用 Excel、Spss17.0 等统计分析软件,对回收的问卷进行统计分析,建立相应的数据库。设置城市居民网络休闲活动的三个表征:(1)网络休闲时间花费,指24小时内使用网络信息设备开展休闲活动的时间花费,具体划分为2小时、2~4小时、4~6小时、6~8小时、8~10小时、10~12小时以及12小时以上7个时间段;(2)网络休闲设备使用,指开展网络休闲活动时对不同设备的使用情况,具体包括普通手机、智能手机、3G手机、台式电脑、笔记本电脑、上网本、平板电脑等信息设备;(3)网络休闲功能应用,指对网络信息终端休闲功能或方式的应用情况,具体包括即时聊天、网络音频、网络视频、网络文本、网络游戏、网络社交、网络邮箱等网络休闲功能(为了区别于工作性质的功能应用,问卷设计中作了休闲性质的说明)。本研究以不同时间花费、不同设备使用以及不同休闲功能应用的人数(与男女性别、不同年龄段、不同职业类型、不同收入水平以及不同学历层次样本数对比)来考量网络休闲活动的活跃度。

二、调查结果分析

(一) 网络休闲成为南京市民首选休闲方式^①

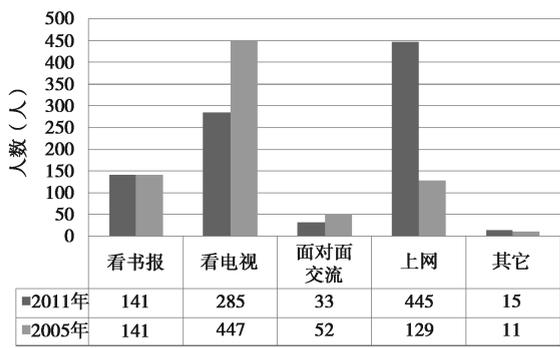


图2 2005年与2011年南京居民休闲方式选择比较

信息技术的发展给南京城市居民的休闲方式带来了巨大变化,从图2可以看出南京市民2005年^①和2011年首选休闲方式变化情况。2005年,南京市居民在家的首选休闲方式中,选择看书报的人数为141人,占样本数的18%;选择看电视的人数为447人,占样本数的57%;选择面对面交流的人数为52人,占样本数的6.7%;选择上网的

129人,占样本数的16.5%;排在前三位的依次是看电视、看书以及面对面交流。而在2011年,城市居民在家的首选休闲方式中,选择看书报的人数为141人,占样本数的15%;选择看电视的人数为285人,占样本数的31%;选择面对面交流的人数为33人,占样本数的3.6%;选择上网的445人,占样本数的48%;前三位则依次是上网、看电视、看书,上述数据说明信息技术深刻影响着城市居民的休闲行为,网络休闲活动已经取代看电视这一传统休闲方式成为城市居民首选的休闲方式。

(二) 南京居民网络休闲群体特征分析

1. 性别群体特征

总的来说,南京市民在三大表征的网络休闲活动性别差异不明显。(1)从网络休闲的时间花费来看,有比较明显的时长区分。在2~4小时这一时长,男性样本的数量多于女性;而在4~8小时这一时长,女性样本的数量比男性稍多;而在8小时以上的时段,男性与女性样本的数量基本持平。综合来看,南京市民在网络休闲时间花费上,女性居民要稍微多于男性居民。(2)从网络休闲设备的选择来看,差异主要体现在智能手机、台式电脑和笔记本电脑的使用上。具体来说,选择智能手机进行网络休闲活动的男性样本数量要多于女性样本数量,而选择台式电脑和笔记本电脑进行网络休闲活动的女性样本数量多于男性样本数量,这种差别在台式电脑的选择上表现得更为突出。这说明城市男性居民对移动网络设备的依赖性和敏感程度高于城市女性居民,其更注重网络休闲设备的便捷性,从另外一个角度也反映了城市男性的户外活动时间多于女性,这从一定程度上也验证了 Mei-Po Kwan 的研究结果:信息技术使用对弥合男性和女性时空限制的差异并没有明显的作用,传统的“男主外,女主内”分工模式仍将持续^[8]。(3)从网络休闲功能的应用来看,男性群体与女性群体对网络信息终端休闲功能的应用差别很小,但是这一微小的差别仍然值得关注:女性在即时聊天和网络文本两项网络休闲功能的应用上样本数量稍微多于男性,这说明在信息社会,女性更倾向于借助网络信息终端在虚拟环境

① 数据来源于《信息技术影响下城市居民行为调查问卷》,研究小组于2005年7—8月完成了此次问卷调查。

中开展社交活动(图3)。

2. 年龄群体特征

总的来说,35岁以下的年轻人群在网络休闲时间、网络休闲设备选择以及网络休闲功能应用三大网络休闲表征上的表现最为活跃。(1)从网络休闲时间花费来看,每天4小时以内的网络休闲时间在样本的所有年龄段中所占比例最高,但具体来看,年轻群体网络休闲时间花费要高于年长群体,24~34岁这一群体在时间花费上的表现尤为突出。(2)在设备选择上,功能齐全、携带方便的笔记本电脑几乎是所有年龄段人群的首选,但是随着手机的网络信息功能的不断丰富和完善,智能手机作为网络休闲工具正日益受到城市居民尤其是年轻群体的追捧^[9];这也从一定程度验证了甄峰等学者的分析:人类正从固定信息时代走向移动信息时代,因此城市居民的休闲活动也呈现出“移动性”的特点^[10]。(3)在功能应用

上,即时聊天和网络社交是所有年龄段人群最经常网络休闲方式,这也解释了在WEB2.0互动时代,人们更倾向于使用微博、人人网等新兴网络社交平台度过自己的闲暇时光。

值得关注的是:虽然城市居民的网络休闲在年龄群体特征具有较明显的年轻化趋势,但35~44岁这一相对年轻的群体其三项网络休闲表征的活跃度均低于45~54岁这一年轻群体。一种可能的解释是休闲是在足够的可自由支配收入和可自由支配时间的前提下自由进行的一项社会活动,而35~44岁这一城市群体正普遍处于事业奋斗期,工作、生活压力较大,没有太多时间和资金用于网络休闲以及购买网络休闲设备,当然就更不可能过多使用网络休闲功能了,而45~54岁这一群体则基本处于一种事业有成的状态,因此其具备条件尤其是物质条件和时间条件来开展网络休闲活动(图4)。

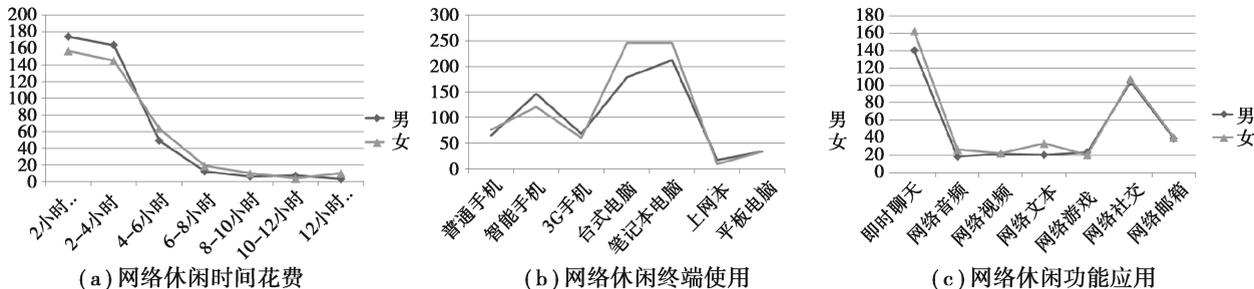


图3 南京市民网络休闲性别群体特征

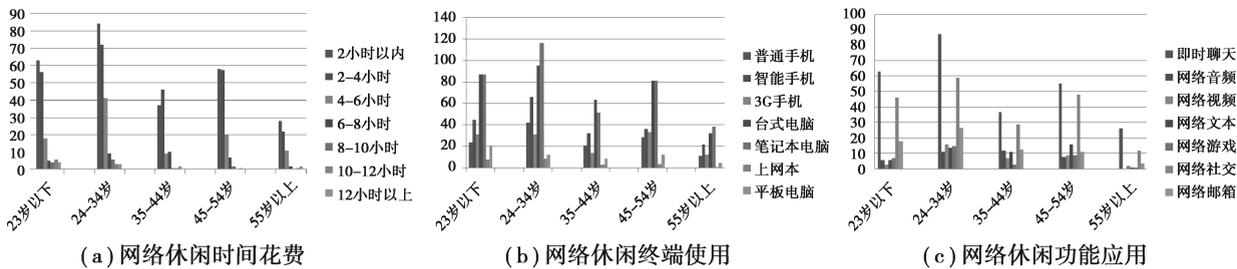


图4 南京市民网络休闲年龄群体特征

3. 职业群体特征

南京市民的网络休闲活动具有明显的职业类别差异。服务业从业人员的网络休闲活动在时间花费、设备选择以及功能应用三个表征上其活跃度均明显高于制造业从业人员。而在产业内部,生产性服务业从业人员的网络休闲活动活跃度则高于生活性服务业从业人员,先进制造业从业者网络休闲活动活跃度高于传统制造业从业者。这

说明网络休闲活动活跃度与产业高端程度呈非常显著的正相关。具体来说,(1)从网络休闲的时间花费来看,服务业内部与制造业内部的差异不明显,但服务业与制造业从业人员在网络休闲时间方面的花费差异显著,在2~4小时这一时间段内,服务业从业人员的样本数量要远远高于制造业从业人员样本数量;(2)从网络休闲设备的选择看,便于携带的笔记本电脑和智能手机是不同

职业城市居民进行网络休闲的首选,但从不同职业的角度来看,呈现出与网络休闲时间花费几乎一样的特征,即高端产业的从业人员网络休闲设备的选择更倾向于现代化、移动性,而低端产业从业人员则以传统固定的网络信息设备为主;(3)从网络休闲功能的应用看,即时聊天和网络社交是所有类型从业人员最常使用的网络休闲功能,但职业内部尤其是服务业与制造业差异显著(图5)。网络休闲活动的职业群体特征之所以差异显著,主要是因为群体的职业与群体的平均收入以及群体的受教育程度有紧密的关系,从事高端

职业意味着较高的收入水平和较好的受教育程度,为这一群体提供了物质条件和知识条件。另外,不同职业的人群其所依赖的工作设备存在差异,以笔记本电脑和智能手机为代表的网络信息设备是服务业尤其是生产性服务业从业人员的工作设备。而制造业尤其是传统的制造业从业人员主要以机械设备为工作工具。而由于网络信息设备的超链接性,高端职业群体在工作时间或通勤时间也可以开展网络休闲活动。这正好也印证了 Couclelis.H. 和 Kenyon.S. 所论述的信息时代人们活动时空利用的破碎化及多任务化^[6-7]。

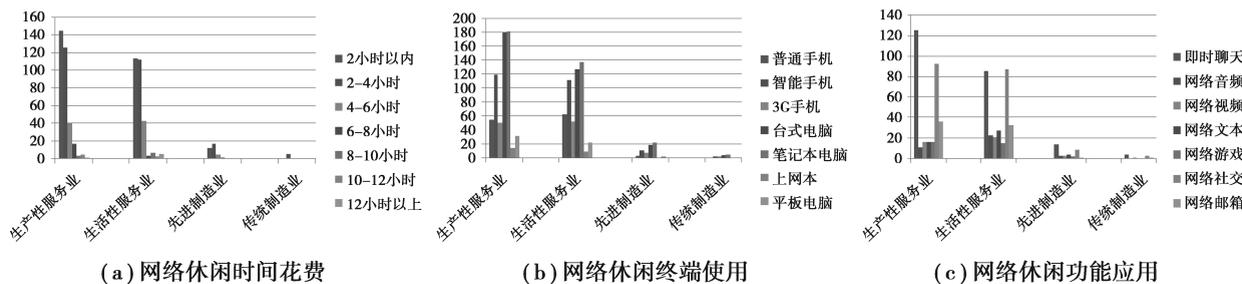


图5 南京市民网络休闲职业群体特征

4. 收入群体特征

总的来看,月收入3 000~5 000元的中等收入城市居民群体的网络休闲活动活跃度最高,因此中等收入阶层是网络休闲活动的主流人群。但从网络休闲活动的三个表征来看,存在着一定的差异。(1)在网络休闲时间花费上,2 000~3 000元的城市居民群体与3 000~5 000元的城市居民群体的网络休闲时间花费是最高的,而收入低于2 000元和收入高于10 000元的群体在网络休闲时间花费呈现比较明显的下降趋势;(2)在网络休闲设备选择上,3 000~5 000元的收入群体使用智能手机和笔记本电脑开展休闲活动的样本数量多于2 000~3 000元的收入群体,并且收入越低,选择智能手机和笔记本电脑的样本数量就越少;(3)网络休闲功能应用方面也表现出与设备选择相似的特征。上述特征表明群体平均收入水平对城市居民网络休闲互动的投入影响有限,但对城市居民网络休闲设备的购买和网络休闲功能的广泛应用制约明显。

一个值得关注的现象是:月收入1万元以上的高收入阶层在网络休闲行为的时间花费、设备使用以及功能应用三个表征上表现都不活跃。一

个可能的解释是高收入群体在休闲方式上与中低收入群体存在差异,高收入群体并不热衷虚拟的网络休闲活动,其更倾向于高端的不依赖网络信息设备的休闲活动,比如:私人会所、高尔夫、豪华游轮等,而这些高端的休闲活动是中低收入阶层无法企及的(图6)。

5. 学历群体特征

总体来说,学历与网络休闲活动活跃度基本成正相关关系,即高学历人群在时间花费、设备使用及功能应用三个网络休闲表征活跃度高于低学历人群。这从以下两方面可得到相应的解释:一方面,借助网络信息设备开展的网络休闲活动较之传统休闲活动需要更多的知识和技能,而知识和技能水平与学历层次从普遍意义来讲是成正比的;另一方面,人们的学历层次与其从事的职业和收入从一般意义来讲具有较强的正相关性,而不同的职业类型和收入水平就意味着活跃度不同的网络休闲活动。因此,低学历群体从事的低端职业和较低的收入自然会制约其在网络休闲时间的花费、网络设备的购买以及网络休闲功能的应用。

其中值得关注的现象是:虽然学历与网络休闲活动活跃度基本成正相关关系,在时间花费、设

备选择及功能应用三种表征中,大学本科学历人群的网络休闲活跃度均高于本科学历以下人群,但硕士及以上学历人群其网络休闲活跃程度并不比大学本科学历的群体高,甚至低于高中及大专

这两个学历群体。这种现象除了与不同学历群体的职业、收入差异及可自由支配时间等因素相关之外,其深层次的原因值得进一步研究。(图7)。

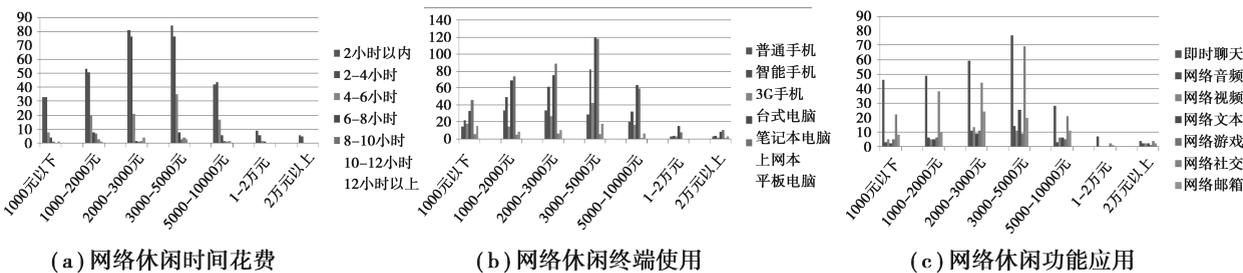


图6 南京市民网络休闲收入群体特征

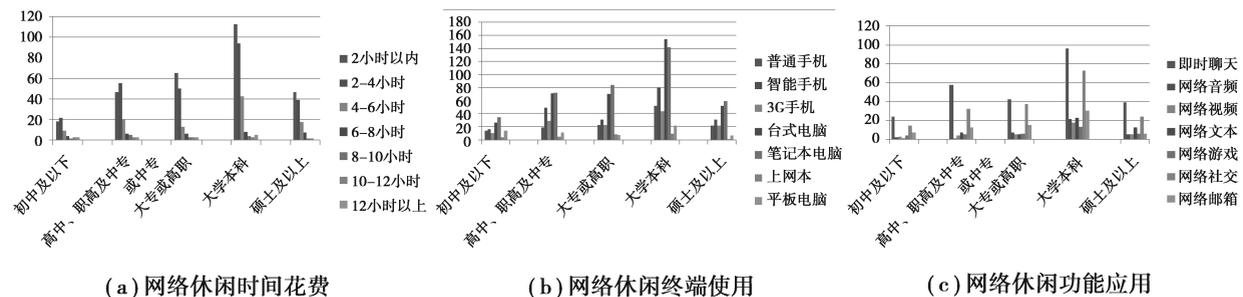


图7 南京市民网络休闲学历群体特征

三、结论与研究展望

网络休闲活动的出现是信息技术对城市居民日常休闲活动的重要影响的表现。依托网络信息终端的网络休闲正日益成为城市居民的首选休闲方式。本研究根据问卷调查数据将城市居民的网络休闲活动通过网络休闲时间花费、网络休闲设备使用和网络休闲功能应用三个指标进行表征,并将三个表征与城市居民的性别、年龄、职业、收入、学历等社会经济属性进行关联分析。研究表明:作为信息技术影响下以网络信息终端为工具的城市居民网络休闲活动具有比较明显的社会经济属性群体特征,不同社会经济属性的群体在网络休闲时间花费、网络休闲设备使用、网络休闲功能应用三个表征层面都呈现不同的特点。

居民网络休闲的职业群体特征最为显著。服务业从业人员的网络休闲活动在时间花费、设备使用以及功能应用三个方面的活跃度均明显高于制造业从业人员。而在产业内部,生产性服务业从业人员的网络休闲活动活跃度则高于生活性服务业从业人员,先进制造业从业者网络休闲活动活跃度高于传统制造业从业者。网络休闲活动活跃度完全遵循了产业(职业人群)由低端向高端的演替规律。(2)城市居民网络休闲活动的性别群体特征不明显。表征层面:在网络休闲时间花费和网络休闲功能应用方面,男性与女性的特征基本相同或均衡。只是在网络休闲设备选择方面,城市男性居民对移动网络信息设备的依赖性和敏感程度高于城市女性居民,其更注重网络休闲设备的便捷性和可移动性,也从更深层面暗示了城市男性居民户外活动时间多于城市女性居民。(3)城市居民的年龄、收入及学历等因素对网络休闲行为的影响具有比较明显的“分水岭”特征。年龄35岁、月收入5000元、本科学历分别为社会经济属性群体中年龄、收入和学历的分水岭,亦即

研究发现:虽然城市居民的网络休闲活动都受其社会经济属性的影响,但不同的社会经济属性对其网络休闲活动的影响程度无论是总体层面还是网络休闲时间花费、设备使用及功能应用的表征层面都存在差异。(1)职业是对城市居民网络休闲活动影响最显著的社会经济属性,即城市

上述三个特定属性的群体其网络休闲行为表现最为活跃。而年龄小于或大于35岁、月收入少于或多于5000元、学历低于或高于本科层次的群体其网络休闲行为的活跃度则呈不同程度的减弱趋势。这进一步表明网络休闲活动具有比较明显的特定群体分布特征。对网络休闲群体特征的研究对信息时代城市休闲经济和休闲产业的发展具有重要意义,同时对信息时代休闲城市社会的构建也有一定的参考价值。

城市居民网络休闲的群体特征表现仅是信息技术对城市居民休闲行为影响的一个层面,信息技术对城市居民休闲行为产生的更深层次的影响将来自于城市中不同居民群体休闲行为改变所导致的城市社会经济结构、文化结构以及空间结构的变化。因此,今后的研究将围绕上述问题展开。

[参考文献]

- [1] 凡勃伦.有闲阶级论[M].李华夏,译.北京:中央编译出版社,2012:26-57.
- [2] Mokhtarian Patricia L, Salomon Ilan, Handy Susan. The Impacts of ICT on Leisure Activities and Travel: A conceptual Exploration [J]. *Transportation*, 2006 (33): 263-289.
- [3] Steffen Frank Zorn, Richard Yee Lee, Jamie Murphy.

Marketing implications of traditional and ICT-mediated leisure activities [J]. *Behavior and Information Technology*, 2009(31): 329-341.

- [4] Matti Nasi, Pekka Rasanen, Outi Sarpila. ICT Activity in Later Life: Internet Use and Leisure Activities amongst Senior Citizens in Finland [J]. *Eur J Aging*, 2012(9): 169-176.
- [5] 赵霖,甄峰,龙萨金.信息技术对南京城市居民休闲活动与出行的影响[J]. *人文地理*, 2013, 28(1): 57-61.
- [6] Couclelis. H. Pizza over the Internet: E-commerce, the fragmentation of activity, and the tyranny of the region [J]. *Entrepreneurship and Regional Development*, 2004, 16(1): 41-54.
- [7] Kenyon. S. Internet use and time use: The importance of multitasking [J]. *Time and Society*, 2008, 17(2): 283-318.
- [8] Mei-Po Kwan. Mobile Communications, Social Networks, and Urban Travel: Hypertext as a New Metaphor for Conceptualizing Spatial Interaction [J]. *The Professional Geographer*, 2007, 59(4): 434-446.
- [9] 张利,王欣.我国当前移动社交网络用户的基本特征[J]. *重庆邮电大学学报:社会科学版*, 2013, 25(5): 121.
- [10] 甄峰,翟青,陈刚,等.信息时代移动社会理论构建与城市地理研究[J]. *地理研究*, 2012, 31(2): 197.

(责任编辑:杨睿)

The Group Characteristics of the Nanjing Residents Online Leisure under the Influence of Information Technology

——Survey Research Based on Time Spending, Terminal Use and Functional Application

YIN Gang^{1,2}, ZHEN Feng³, XI Guang-liang¹

(1. School of Geography and Oceanography, Nanjing University, Jiangsu Nanjing 210093, China; 2. School of Business, Hunan City University, Hunan Yiyang 413000, China; 3. School of Architecture and Urban Planning, Nanjing University, Jiangsu Nanjing 210093, China)

Abstract: Information technology progress makes urban residents have more discretionary time for leisure, therefore, the mankind is entering into the recreation era. At the same time, the diffusion and penetration of network and information technology have brought tremendous changes to the entertainment patterns and behaviors of urban residents, as a result, the online leisure activities by taking information technology as the terminal become more and more important enjoyment method for the urban residents. The database is set up based on the questionnaire of the resident behaviors in Nanjing City at mobile information era. The socio-economic attributes such as gender, age, occupation, income and education as well as the related data are correlated according to the demand, and the feature and expression of male and female, different ages, different professions, different income levels and different groups with different education degrees in three network leisure activities such as time spending, terminal use and online recreation function for online leisure are analyzed.

Key words: information technology; Nanjing resident; online leisure; group characteristics