

优秀校园网络文化成果生产引导和推广运用机制研究

张茜茜 廖炳坤

福州大学 福建福州 350000

摘要: 随着信息技术的发展和完善,校园网络为大学生提供了丰富的信息资源和快捷的交流方式,同时对大学生的生活、学习以及思想观念产生诸多影响。本文研究优秀校园网络文化成果生产引导与推广运用机制,探讨其传播影响因素,构建基于 SIR 模型的数学模型,并设计学生访谈内容进行研究校园文化传播过程。强调高校应加强校园网络文化建设,使其成为立德树人的重要阵地。

关键词: 校园网络文化;生产引导;推广机制;SIR 模型

引言

(1) 研究背景

国家和民族的强大离不开文化的繁荣。中共中央办公厅国务院办公厅印发《关于实施中华优秀传统文化传承发展工程的意见》,强调文化自信是国家最基本、更深层、更持久的力量。高校校园文化作为文化传承和发展的一部分,在当今社会文化中占据重要位置。

根据中国互联网信息中心(CNNIC)发布的《第54次中国互联网络发展状况统计报告》显示,截至2024年6月,我国网民将近11亿人,互联网普及率达78%。校园网络文化正在以独特的方式改变着学校的教育教学活动、科研活动和师生的生活学习方式。

(2) 研究综述

①国外研究现状

美国是互联网发源地,也是互联网最发达的国家。国外对网络文化的研究主要分为三个阶段:大众阶段、研究阶段和批判性研究阶段^{[1][2]}。例如,琼斯提出警示,不要盲目夸赞网络的好处,而要发掘其潜在的危害。

②国内研究现状

校园网络文化是指高校校园内以计算机网络为媒介形成的一种文化形态,分为物质文化、精神文化和制度文化三个要素^[3]。李成恩等人认为,高校校园文化是网络文化与大学文化相结合的产物,具有信息化和数字化特点^{[4][5][6]}。

(3) 研究目的和意义

随着信息技术的快速发展,网络文化已成为校园文化的重要组成部分,对学生的价值观、行为模式和思维方式产

生深远影响。本课题旨在研究和构建一套校园网络文化成果的生产引导和推广运用机制,以促进健康、积极的网络文化发展,提升学生的网络素养,构建和谐的校园网络环境。

1. 校园网络现状分析

1.1 校园网络文化流行趋势

1.1.1 内容创作与分享多元化

学生通过抖音、B站等平台制作和分享短视频,涵盖校园生活、学习心得、兴趣爱好等内容。此外,微信公众号、小红书等平台上也常见图文并茂的文章记录校园故事。

1.1.2 网络语言与文化符号流行

校园内网络流行语随处可见,如“咱就是说”“栓Q”等。表情包文化也在校园中盛行,班级群聊中常以点赞或搞笑表情包回应^[8]。

1.1.3 对社会热点的关注与参与度提高

学生通过微博、今日头条等平台关注国内外时事热点,积极参与讨论。学校组织的网络公益活动也为学生提供了参与公益的机会。

1.2 校园网络文化传播存在的问题

1.2.1 文化成果质量参差不齐

网络中的信息质量往往参差不齐,甚至存在错误和有害信息。部分学生为了吸引关注或恶作剧心理,会在网上编造虚假事件。

1.2.2 校园网络文化传播渠道有限

校园网络文化的信息分散在各个不同的渠道中,缺乏整合型传播平台。学校官方渠道、学生社团渠道和个人自媒体渠道之间缺乏有机整合。

1.2.3 缺乏有效指导和管理

学校很难对校园所有网络平台、群组中的信息进行实时监控。对于一些可能影响校园形象或违反校规校纪的内容，学校往往难以及时发现和制止。

2. 校园网络文化传播影响因素分析

2.1 政策环境

国家和学校出台的相关政策为校园网络文化建设提供专项资金，用于建设校园网络文化平台。技术发展推动了校园网络文化创作工具的多样化，社交媒体平台为校园网络文化推广提供了广阔空间。

2.2 技术发展

新媒体技术的发展使得学生能够利用视频剪辑软件（如 Pr、剪映）、图片处理软件（如美图秀秀、Ps）制作高质量的文化作品。学校和师生可以通过微信、微博、抖音等平台发布校园文化内容。

2.3 学生需求

学生受到社会潮流文化的影响，当网络上流行某种文化时，校园内也会兴起相关活动。校园网络文化能够满足学生提供技能学习的需求，如学术讲座视频、行业动态分析等。

3. 数学模型与学生访谈内容构建

3.1 问题分析

为了了解校园文化的传播机制，本文建立基于 SIR 模型模拟校园文化传播过程，预测消极文化并进行防控。

设校园总人数(N)，初始接触校园网络文化者数量(S0)，初始不再传播校园网络文化者数量(RO)、未接触校园网络者数量(S)、已接触并传播校园网络者数量(I)、不在传播校园网络者数量(R)、模拟时间范围(tspan)，且 $N=S+I+R$ 。校园网络文化传播取决于传播率 beta 和恢复率 gamma。目标是建立数学模型来描述校园网络文化在校园中的传播过程，并预测不同阶段各类人群数量的变化。

3.2 模型假设

3.2.1 合理假设

假设各个人群均匀混合，即每个个体与其他个体接触的机会均等；不考虑校园人数的增加或减少；校园文化网络传播者恢复状态，不会再次传播校园网络文化。

3.2.2 边界条件假设

初始时刻，设定一定数量的校园网络文化传播者 $I(0)$ ，而为传播校园网络感染者 $S(0)$ ，不再传播校园网络文化者数

量 $R(0)=0$ ；并且假设在研究期间内，没有其他外部因素所导致的影响。

3.3 模型构建

3.3.1 符号说明

$S(t)$:t 时刻未传播校园网络文化的人群数量； $I(t)$:t 时刻传播校园网络文化的人群数量； $R(t)$:t 时刻不在传播校园网络文化的人群数量；N：总人数；t：时间。Beta 表示传播率，即未接触校园网络文化者与已接触并传播校园网络文化者接触后被感染的概率。Gamma 表示恢复率，即已接触并传播校园网络文化者恢复不在传播校园网络文化者的概率。

3.3.2 模型建立

实现了一个基于 SIR 模型（易感者 - 感染者 - 恢复者模型）的模拟，并通过绘图展示了在给定传播率、恢复率等参数下，校园内不同状态人群（未接触校园网络文化者、已接触并传播校园网络文化者、不再传播校园网络文化者）数量随时间的变化情况，包括每日新增、累积等相关指标的可视化。

根据消极校园网络文化传播的原理，可建立如下微分方程：

$$\begin{aligned} \frac{dy}{dt} &= -\text{beta} * S * \frac{I}{N} \\ \frac{dy}{dt} &= \text{beta} * S * \frac{I}{N} - \text{gamma} * I \\ \frac{dy}{dt} &= \text{gamma} * I \end{aligned}$$

3.4 模型求解与分析

3.4.1 模型求解

将初始的未接触校园网络文化者、已接触校园网络文化者、不在传播校园网络文化者的数量组合成一个向量，作为微分方程求解的初始条件。使用函数来定义好的微分方程。是 Matlab 中常用的求解常微分方程的数值解法函数，在给定的时间范围内，根据初始条件和微分方程模型计算出每个时间点上值，结果分别存储在（时间点向量）和（包含每个时间点上值的矩阵）中。

3.4.2 模型检验

表 1 “复旦投毒”事件部分相关数据^[10]

天数	网民日关注度	传播者数量比 (%)	天数	网民日关注度	传播者数量比 (%)
1	74211	0.371	10	4604	0.023
2	74093	0.370	11	3347	0.017
3	41077	0.205	12	3412	0.017
4	37834	0.189	13	2177	0.010

5	19692	0.097	14	1212	0.006
6	11978	0.060	15	930	0.005
7	13280	0.066	16	868	0.005
8	9699	0.048	17	938	0.004
9	7370	0.036	18	1044	0.005

通过对表 1 数据进行分析, 设置传播率 β 为 2.5, 不再传播率 γ 为 0.1, 校园总人数 $N=10000$, 初始未接触文化者数量 $S(0)$ 为 9800, 初始已接触文化者数量 $I(0)$

为 200, 初始不再传播校园网络文化者数量 $R(0)$ 为 0, 时间范围 t_{span} 为 0 到 60 天。

为了能够更清晰地未接触校园网络文化者(用蓝色曲线表示)、已接触并传播校园网络文化者(用红色曲线表示)、不再传播校园网络文化者(用绿色曲线表示)的人数随时间(0 到 60 天)的变化情况。将上述的图形绘制在图 1 校园网络文化传播影响模型图。

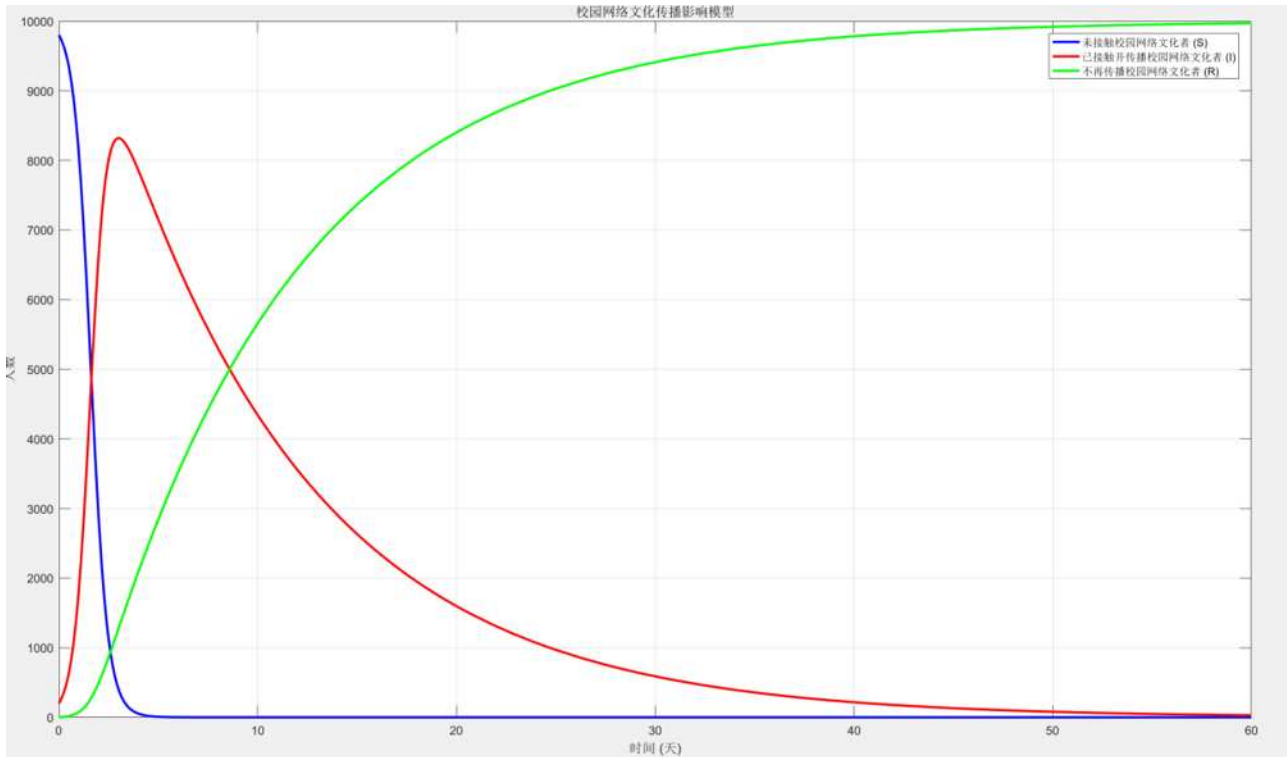


图 1 校园网络文化传播影响模型图

未接触校园网络文化者从 9800 人开始减少, 因部分人转为已接触并传播者。已接触并传播者从 200 人起步, 先增后减, 达到峰值后下降, 因其以一定恢复率转为不再传播者, 后者从 0 开始持续增加。初期, 已接触并传播者快速增加使未接触者迅速减少。随着时间发展, 已接触并传播者数量达峰后下降, 不再传播者持续上升。最终, 未接触者趋于低稳值, 已接触并传播者逐渐减少, 不再传播者趋于高稳值, 表明传播进入稳定状态。

3.5 依据校园网络文化模型图, 设计学生访谈内容

3.5.1 学生访谈内容与分析

本次访谈的地点在校园操场, 随机选取学生进行采访。以口头采访, 个人记录的形式完成本次调查任务。表 2 是随

机选取 25 名学生的基本信息。

表 2 随机选取 25 名路人的基本信息

类别	选项	人数	百分比 (%)
性别	男	13	52
	女	12	48
学院	文	14	56
	理	11	44
年级	1	6	24
	2	8	32
	3	5	20
	4	6	24
教育阶段	专科教育阶段	7	28
	本科教育阶段	14	56
	硕士研究生教育阶段	4	16
是否参加网络文化建设	是	19	76
	否	6	24

表 3 访谈内容整理

类目	需求情况	人数 (%)
参与网络文化相关活动的频率 (次数)	1-3 次	64
	>3 次	12
	0 次	24
校园网络文化对你的影响程度?	没有	12
	有一点	60
	很大	24
	说不清楚	4
校园网络对你最主要的影响是什么?	信息渠道	68
	关注话题	16
	思维方式	12
	语言习惯	4

表 3 通过对 25 名学生访谈分析, 64% 的学生参与网络文化活动 1-3 次, 12% 超过 3 次, 24% 从不参与, 显示多数学生有一定参与度但活跃度各异。关于影响程度, 72% 认为有一定影响, 24% 觉得影响很大, 仅 4% 不确定, 表明校园网络文化对大多数学生产生了影响。在主要影响方面, 68% 认为是信息渠道, 16% 为关注话题, 12% 涉及思维方式, 4% 影响语言习惯, 凸显校园网络在信息传播中的重要作用。

3.5.2 选取学生的对话内容进行分析

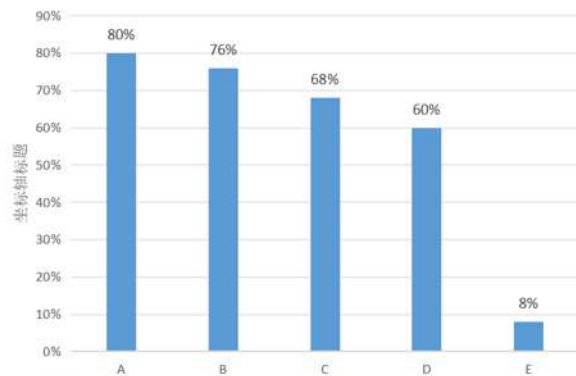
“很多网络文化内容比较空洞, 缺乏深度和内涵, 只是简单地罗列信息, 对学生的思想启迪和知识增长作用不大。而且内容更新不及时, 不能反映校园最新动态和热点话题, 导致学生对其逐渐失去兴趣。对于内容审核这块, 也存在漏洞, 有些不准确或者不恰当的内容偶尔会出现, 影响校园网络文化的正面形象。” (编号 1)

校园网络文化在内容传播上缺乏对学生需求的精准把握, 有价值的内容挖掘不足, 导致难以吸引师生关注。学校应加快建立内容质量考核机制, 制定评价标准, 并对内容进行统筹规划, 打造系列化、主题化的优质内容体系。

“大家平时对校园网络文化不良影响的重视程度不够, 偶尔出现的不良信息, 感觉像是没什么防范措施, 传播范围和影响程度往往难以控制, 不够重视对学生的保护。在学生反馈这块, 那真是让人头疼的。反馈渠道不畅通不说, 处理起来还特别慢。” (编号 2)

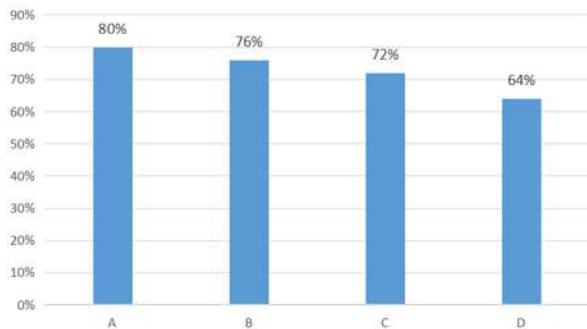
学生习惯自由浏览网络, 缺乏对不良信息的辨别和抵制能力, 易导致不良影响扩散。学校忙于教学和常规管理, 网络文化监管力度不足, 缺乏激励机制, 师生主动排查与预防意识薄弱。因此, 校园网络文化监管团队需明确目标, 聚焦核心问题, 深入根源, 将防控措施与净化网络环境紧密结合。

3.5.3 学生对校园网络文化问题分析



A: 校园网络文化平台提供的内容大同小异, 内容与学生需求不同
 B: 校园网络文化受到外界冲击出现了浅薄化, 娱乐化趋势, 甚至出现低俗内容
 C: 校园网络文化中的消极言论, 线下的舆论引到线上, 导致校园网络文化舆情危机
 D: 学生群体对网络信息崇拜导致校园网络文化中虚假不良信息
 E: 其他

图 3 你觉得目前校园网络文化主要存在哪些问题?



A: 未能充分体现校园网络文化特色, 模块设计特色不鲜明
 B: 部分校园网络文化内容雷同, 存在对书本知识、新闻内容或其他相关平台发布内容照搬照抄, 缺乏个性
 C: 校园网络文化内容更新不及时, 出现停更状态
 D: 校园网络文化内容比较随意、简单化

图 4 认为校园网文化内容仍存在哪些不足之处?

图 3 数据显示, 80% 受访者认为校园网络文化缺乏特色, 模块设计不鲜明; 76% 指出内容雷同、照搬照抄, 72% 认为更新不及时, 68% 觉得内容随意简单。图 4 显示, 80% 受访者认为平台内容大同小异, 不符学生需求, 76% 指出存在浅碟化、娱乐化甚至低俗内容。综合来看, 校园网络文化在特色、原创性和及时性方面问题突出, 需改进以满足学生需求并营造健康环境。

4. 引导机制设计与推广策略优化策略

4.1 引导机制设计

4.1.1 内容审核

(1) 审核主体与职责: 选举学生代表协助内容审核,

采用网络过滤软件进行实时监测。

(2) 审核流程与标准: 包括事前审核、事中监测和事后评估。

4.1.2 激励措施

(1) 物质激励: 设立专项资金奖励优秀作品创作者。

(2) 发展激励: 提供培训课程、学术研讨会机会, 将参与表现纳入评优评先^[11]。

4.1.3 教育引导

(1) 构建教育引导主体: 设立专门机构负责制定政策。

(2) 构建教育引导方式与途径: 利用新媒体平台推送相关内容, 组织网络文明宣传活动。

4.2 推广运营策略

4.2.1 线上线下结合

(1) 线上方面: 通过社交媒体平台发布内容, 开发校园 APP。

(2) 线下方面: 张贴海报、开展线下培训和讲座。

4.2.2 多渠道传播

(1) 社交媒体平台; 精细化运营不同板块^[12]。

(2) 构建品牌矩阵: 突出校园热点新闻的及时性, 契合用户群体特点。

5. 总结

大力加强高校优秀校园网络文化传播, 是确保高校社会主义办学方向的必然要求。高校应当从人才培养的战略高度, 切实落实各项网络文化建设措施, 构建健全、规范、科学的校园网络平台, 使网络文化真正成为校园网络文化的主流文化和先进文化。

参考文献:

[1] [美]戴维·冈特利特, 彭兰译. 网络研究: 数字化时代媒介研究的重新定向 [M]. 北京: 新华出版社, 2004.

[2] 赵中建. 21 世纪世界高等教育的展望及其行动框

架——98 世界高等教育大会概述 [J]. 上海高教研究, 1998(12): 4-11.

[3] 霍晓丹. 校园网络文化的特点及其育人机制分析 [J]. 北京教育 (德育), 2009(11): 15-18.

[4] 李成恩, 张远航, 赫铭, 牟霖. 论高校网络文化的内容结构与价值导向 [J]. 大连理工大学学报 (社会科学版), 2016, 37(03): 1-5.

[5] 何智明. 校园网络文化视阈下大学生思想政治教育研究 [J]. 中国教育学刊, 2015(1): 370-371.

[6] 卢东祥. 新形势下高校网络文化建设管理机制的研究与实践 [J]. 中国成人教育, 2016(18): 81-84.

[7] 杨旻宇东. 互联网对校园文化传播的影响与对策探析 [J]. 科技创业月刊, 2016, 29(13): 71-72.

[8] 曹顺兴. 校园网络文化传播渠道与新媒体教学建设探究 [J]. 大众文艺, 2018(10): 193-194.

[9] 何佳炜. 关于高校网络文化建设的思考 [J]. 商业文化, 2021, (11): 136-137.

[10] 陈福集, 黄江玲. 突发事件网络舆情演化传播模型研究 [J]. 情报科学, 2015, 33(12): 8-19.

[11] 唐玉琦. 高职校园网络文化传播发展与践行社会责任研究 [J]. 佳木斯职业学院学报, 2019(01): 24-25.

[12] 李婷婷. 社交媒体时代高职院校网络文化建设路径探析 [J]. 办公自动化, 2023, 28(14): 13-15.

作者简介:

张茜茜, 女, 1981 年 11 月出生, 汉族, 大学学历, 硕士学位, 副研究员 (教育管理)。

廖炳坤, 男, 2000 年 7 月出生, 汉族, 大学学历, 学士学位。

课题来源:

福州大学 2024 年网络思想政治工作建设项目。