

数字时代的中国青年文化变迁： 趣味模式、社会区隔与平台化^{*}

刘太石

提要：数字时代与中国青年文化的耦合带来了全新的理论与实证问题。本研究以某青年文化平台的数字痕迹为例，通过“计算扎根”展示中国青年文化的数字境况与变迁。研究发现，平台化的中国青年文化呈现杂食性为主体、单食性并存的趣味模式，并与性别、世代等社会区隔要素具有同源性。进一步考察文化的数字变迁后发现，青年文化平台历经亚文化、多元化与主流化的发展阶段，其背后是宏观社会进程下青年文化实践与平台技术运作的共同作用。青年文化在数字时代的蓬勃发展使其与主流文化的关联愈发紧密，进而成为当代中国文化重要的推动者与创造者。

关键词：青年文化 杂食性 社会区隔 计算扎根 数字平台

一、问题的提出

这是一个流变的数字时代。数字技术与文化领域的持续交融释放出巨大的文化活力，而青年文化在其中扮演着愈发重要的角色。在当代中国，数字时代与青年文化间的深层共鸣带来了青年文化平台的繁荣。如何理解数字时代中国青年文化的现状与发展动态是全新的研究议题。

青年文化研究有两种经典理论范式：“亚文化”理论和“新部落”理论。亚文化理论的代表性研究来自“伯明翰学派”（Birmingham School），他们以英国战后青年文化为例，将青年文化视作阶层化的符号实践，塑造了仪式抵抗的青年文化形象（Hall & Jefferson, 1976; Hebdige, 1979; Clarke, 1982）。其后，“后亚文化”研

^{*} 本研究是国家社会科学基金重大项目“人口高质量发展视角下积极应对老龄化问题研究”（23&AD187）的阶段性成果。研究始于郑丹丹老师指导的学士论文，并受益于刘河庆、林书傲等师友及匿名评审专家的宝贵意见，在此作者谨表诚挚的感谢。文责自负。

究通过对亚文化研究中的结构主义视角进行批评与发展,强调青年文化的差异性与动态性。而新部落理论则关注消费主义与媒介化进程中的青年文化部落(Bennett,1999;Robards & Bennett,2011),其与亚文化理论始于21世纪初的争论一直延续至今。

亚文化理论与新部落理论之争的焦点在于个体与结构的平衡问题,这体现了青年文化研究面临的三重困境。首先,学界认为,相关研究应在新部落的多元流变中找回亚文化的阶层属性(Shildrick & MacDonald,2006;Griffin,2011;Hollingworth,2015)。其次,数字化的深度发展,尤其是平台化进程(van Dijck et al.,2018;赵一璋、王明玉,2023),则为理解当下青年文化带来了全新的挑战,学界对此问题的研究尚存不足。最后,国内的青年文化研究多着眼于对具体文化现象或社群的讨论,缺乏对内在机制及宏观趋势的探析。面对上述三重困境,笔者试图基于文化社会学的视角对青年文化的经典研究脉络进行理论重构,并通过对平台数字痕迹的“计算扎根”分析,直接考察中国青年文化的现状与变迁。本研究选取了国内某大型数字青年文化平台B作为研究案例。作为国内大型青年文化社区之一,B平台为透视中国青年文化的数字境况与动态提供了绝佳案例,其数字痕迹中视频、创作者与用户间的关系构成了趣味测量的代理变量,使得对中国青年文化的宏观及长线描摹成为可能。

二、文献回顾

(一)从“亚文化”到“新部落”:经典青年文化的理论脉络

亚文化理论是关于青年文化的经典理论,其发展与“伯明翰学派”密不可分。科恩(Phil Cohen)在1972年针对英国工人阶级青年文化的研究揭开了伯明翰学派的帷幕(Cohen,1972)。通过对青年文化进行“政治—符号”解读,并纳入战后“失落”的英国工人阶级的情感和状态,该研究奠定了亚文化研究的基础。此后,研究者进一步引入“文化霸权”(cultural hegemony)这一分析概念,塑造了“仪式抵抗”(ritual resistance)的青年文化形象(Hall & Jefferson,1976)。赫伯迪格(Dick Hebdige)与克拉克(John Clarke)对朋克文化的研究是“亚文化”研究的巅峰之作(Hebdige,1979;Clarke,1982),通过将青年群体的符号实践放回到鲜活的社群中,他们揭示了青年文化背后“文化”与“社群”的同源性。

亚文化理论主导了20世纪70、80年代的青年文化研究,但也逐渐受到批

判。一些批评者指出,亚文化理论将青年文化视作文本而忽略了其日常实践,且该理论对边界与风格的过度强调把青年文化幻想为静态、凝固的结构(Fine & Kleinman,1979;Clarke,1982;Redhead,1990)。另一些批评集中在亚文化理论对阶层的关注上,不少学者认为其高估了阶层的作用(Muggleton & Weinzierl,2003)。此外,女性主义者指出性别因素在青年文化研究中被系统性地忽视(McRobbie & Garber,1976)。最后,信息技术及其媒介化也未在亚文化研究中得到重视(Thornton,1995)。上述批判共同促成了青年文化研究的民族志转向(Bennett,1999),研究者援引后现代理论,形成了后亚文化理论阵地。

后亚文化理论明确反对亚文化理论对于结构主义的吸收和运用,并致力于让青年文化回归原貌。雷德黑德(Steve Redhead)关于俱乐部(club)文化的民族志研究被公认为后亚文化研究的开端(Redhead,1990),该研究将青年文化解读为“拟像”(simulacra),这解构了亚文化的结构主义底色。此后,后亚文化阵地迎来蓬勃发展,并孕育了新部落主义(neo-tribalism)这一代表性理论。受到“部落社会”理论的启发(Maffesoli,1996),新部落理论及其追随者认为,在消费与数字化的共同影响下,青年文化已经转变为多元流变的文化部落(Bennett,1999)。此后,该理论在流行音乐研究中得到了广泛应用(Malbon,1999;Ueno,2003;Riley et al.,2010),并被用来解释数字化的青年文化(Robards & Bennett,2011;Guerra,2020)。

亚文化与新部落是青年文化研究的两种经典理论,但二者对当代青年文化的解释却激发了长期的争论,争论的焦点在于青年文化中个体与结构的平衡问题(Muggleton,2005;Blackman,2005;Bennett,2011)。不少研究者同意新部落理论对青年文化新兴特征的观察,但同时也强调亚文化理论中社会阶层对青年文化的影响(Shildrick & MacDonald,2006;Griffin,2011;Hollingworth,2015)。

(二)重构青年文化理论:青年的文化社会学视角

经典青年文化理论中“个体”与“结构”之辩的背后是青年文化中“趣味”(taste)与“阶层”(class)的复杂关系,以及青年群体所嵌入的文化空间与社会空间。经典青年文化研究大量吸收了文化研究(cultural studies)的理论资源,但却鲜少从文化社会学中汲取养分,后者围绕文化空间与社会空间的关系与张力展开,重构了经典青年文化理论的核心争议;而从文化社会学的问题意识出发,当代青年在文化场域中日益重要的实践性地位则为“青年的文化社会学”提供了更深的理据(Savage,2015;Prieur et al.,2023)。

文化社会学最重要的研究支点是布尔迪厄(Pierre Bourdieu)的《区隔:趣味的社会判断力批判》(*Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*)(以下简称《区隔》)一书(Bourdieu, 1984)。在书中,布尔迪厄对法国各社会阶层的生活方式进行了全景式的研究。通过蒙太奇式的材料组合,布尔迪厄揭示了文化空间与社会空间深刻的同源性。趣味之“高雅/低俗”的分类系统本质是社会再生产的帷幕。精英阶层借资本与权力之手,对文化空间进行配置与塑造,实现了隐秘的“象征性支配”(symbolic domination)(Bourdieu, 1984)。学界习惯用“区隔”(distinction)来概括布尔迪厄的发现,但其中包含了社会区隔与象征性支配两种不同的文化机制。社会区隔机制是指文化趣味与社会群体间的同源性,即在社会空间中处境相似的群体通常也在生活方式上具有一致性。象征性支配机制则是指权力对文化空间的塑造,即精英阶层通过对文化资本的垄断与配置构建了“高雅/低俗”的文化层级,进而巩固了阶层再生产。

《区隔》中的研究发现为文化社会学奠定了重要基础并获得大量佐证(例如DiMaggio, 1987; Lamont, 1992)。但数年后,彼得森(Richard A. Peterson)及其合作者以美国的艺术公共参与调查(Survey of Public Participation in the Arts)为支撑对布尔迪厄的学说发起了挑战。他们提出“杂食性”假说来明确反对《区隔》中关于象征性支配机制的发现,认为全球化驱动的文化多样性才是美国高阶层人群中主导性的趣味模式(Peterson & Kern, 1996)。后来,“杂食性”假说与象征性支配机制这两种文化分类假说被简化为“杂食性”(omnivore)与“单食性”(univore)命题。“杂食性”假说很快成为文化社会学的研究重心。一方面,大量对“杂食性”的验证研究在不同国家开展,或多或少佐证了其存在(van Eijck, 2001; Sintas & Álvarez, 2002; Katz-Gerro, 2002; Chan & Goldthorpe, 2007);另一方面,围绕“杂食性”,研究者进行了理论澄清与拓展,细化其边界与机制,并研究了“杂食性”与社会排斥、社会网络、身份认同的关系(Bryson, 1996; Erickson, 1996; Lizardo, 2006; Ollivier, 2008)。不过,随着研究者对当代文化空间考察的深入,“杂食性”假说收获了大量批评。首先,“杂食性”假说中存在概念混淆的问题,分类系统中由文化包容驱动的杂食性与普遍意义上趣味多样性的杂食性常常被混为一谈(Warde et al., 2007; de Vries & Reeves, 2021)。其次,“杂食性”假说对布尔迪厄学说的否定多源于简化与误读。以埃克森(Will Atkinson)为代表的研究者在考据了《区隔》的原始文本后,主张“回到布尔迪厄”(Atkinson, 2011),着重考察文化的社会区隔(Holt, 1997; Jarness, 2015; Flemmen et al., 2018)。最后,“新兴文化资本”学说则给出新的理论模型,诠释了当代文化空间

的全新模式。

与“杂食性”假说对《区隔》的否定不同,“新兴文化资本”理论认为社会区隔仍是当代文化空间的核心机制,但曾以阶层为中心的社会区隔轴线却发生了复调化(polyphony)(Bennett et al.,2009;Prieur & Savage,2013;Savage et al.,2013)。具体而言,萨维奇(Mike Savage)基于大规模混合方法的研究发现,虽然“单食性”假说的解释力出现了衰弱,但“杂食性”假说对社会区隔的否定也是不真实的,文化多样性是新兴“社会区隔”轴线交汇的结果(Savage,2015)。在全球化与数字化的宏观背景下,当代文化空间普遍的繁荣与多元化背后是文化参与、文化潮流、代际差异、数字化、全球化等多个轴线的融合与并置(Friedman et al.,2015)。

新兴文化资本理论的讨论重构了青年文化理论的争议,并为青年的文化社会学提供了分析框架与理论意涵(Prieur et al.,2023)。首先,社会区隔作为核心机制调和了杂食性与单食性的争议,并容纳了阶层这一经典轴线。其次,该理论注意到了高等教育扩张的影响(Prieur & Savage,2013;Savage et al.,2013),高等教育的代际差异赋予了青年在新兴文化中的结构性优势。最后,青年群体更高的新兴文化参与度(Savage et al.,2013;Lizardo & Skiles,2015)、更多的跨国文化资本(Weenink,2008;Igarashi & Saito,2014)以及作为数字原住民的数字技能与素养(Palfrey & Gasser,2011;Mihelj et al.,2019)都预示着青年文化空间中多条社会区隔轴线在同时运作并相互交织。

(三)数字时代的青年文化:平台的嵌入与重塑

新兴文化资本理论虽注意到青年文化与数字技术的亲和性(Mihelj et al.,2019;Prieur et al.,2023),但仍低估了数字化对青年文化的影响。随着平台社会的到来(van Dijck et al.,2018),当代青年文化的面貌在平台的复杂作用下已日益模糊。

平台借助算法实现了对个体的信息分治(Burrell & Fourcade,2021)。通过把复杂的社会关系与过程映射到稳定而精密的分类系统中(Amoore,2020),算法构建了碎片化的信息茧房(Bail,2022;陈云松,2022),并全景塑造着个体层面的信息流(Zuboff,2019;刘河庆、梁玉成,2023;刘河庆,2024)。在对个体的精细调控外,平台还表现出了宏观治理的属性,其数字基础设施的本质带来了广泛而深刻的社会效应(Gorwa,2019;吕鹏等,2022)。此外,平台动力学指出,数字平台的运作与变迁背后是技术、社会与政治经济力量的复杂作用(Nieborg & Poell,2018;Nieborg & Helmond,2019)。

数字平台对文化空间的作用在杂食性与社会区隔上都有例证。研究者针对音乐平台 Spotify 的研究揭示了推荐算法对文化实践的引导与塑造 (Webster, 2020)。而针对视频平台 Youtube 的研究则发现,算法构建的技术文化回路强化了社会区隔 (Airoldi, 2021)。最近,基于 Facebook 数据的研究发现,杂食性已成为数字文化空间的基本配置,但令人意外的是低阶层人群的杂食性更高,阶层通过构建文化边界再现了社会区隔 (Sivertsen, 2025)。

此外,还有少量研究探究了数字青年文化的“新部落”特性 (Robards & Bennett, 2011; Robards, 2018; Guerra, 2020)。国内学界的一些研究关注到青年文化的数字圈层及其形成动态与话语机制 (冯济海, 2021; 毛丹等, 2021; 曾昕, 2023; 王文锋、姜宗德, 2023); 另一些研究则聚焦于青年文化的数字实践,解析了数字时代为青年文化带来的全新特质 (孙萍等, 2024)。但总的来说,相关研究缺乏对于数字时代青年文化的内在机制与宏观结构的考察。

综上,本研究使用新兴文化资本理论对数字时代的中国青年文化展开多轴线的文化社会学考察,基于国内 B 平台跨度超过 10 年的分层抽样数据对上述理论与实证问题进行“计算扎根”,全景透视中国青年文化的数字境况与变迁,进而展现中国更为宏观的数字化进程。在方法论层面,结合国内外学界的最新讨论,笔者秉持“计算扎根”的实证策略 (Nelson, 2020; 周涛等, 2022; 陈茁、陈云松, 2023),即借助充分而扎实的数据计算与理论解读,从复杂的数据表象中挖掘深层的社会事实。

三、数据获取与变量生成

(一)数据获取:依时段分层的过度抽样

本研究的数据源于 B 平台的数字痕迹。B 平台作为国内大型青年文化平台之一,自 2009 年运营至今,经历了中国数字化的发展过程。商业报告指出,B 平台目前已有超过一亿的月活用户,而青年是其主力用户,该平台 78% 的活跃用户年龄在 18~35 岁。^① 这为研究数字时代的中国青年文化提供了理想的视窗。

B 平台上数字痕迹的规模庞大,这为数据收集带来了一定困难。综合考虑

^① B 站商业动态,2023,《B 站用户人群分析报告 2023》,腾讯内容开放平台,12 月 5 日 (<https://page.om.qq.com/page/O20XpK9U3t0chhhBf3k7W-5g0>)。

后,本研究选择了分层随机抽样的方法,将用户 ID 作为抽样框,ID 位数作为分层依据。由于 B 平台在 2023 年前为用户按注册顺序发放 ID,该数字与用户注册时间存在对应关系,ID 位数可作为简洁而有效的分层标准。另一个抽样上的问题源于平台用户增长的不均匀性,这意味着等比例的分层随机抽样会使注册日期更早的子群失去统计效力。为了解决该问题,笔者在小比例的预抽样后,采用了逐层降低抽样比例的过度抽样方法,^①以确保在时段更早的抽样层内获得具有统计意义的样本。过度抽样为后续的组间分析带来了一些统计波动,但由于每个子群的样本规模较大,这个波动的影响其实并不大。

笔者按照上述思路在 B 平台上进行了抽样,在剔除空白及无法分析的样本后共获得了 75251 条用户数字痕迹用于后续分析。这些数字痕迹在时段上完整覆盖了 B 平台的发展历史,为研究数字时代的中国青年文化提供了实证素材。为量化青年文化趣味,本研究进一步获取了用户的关注列表、列表中的内容生产者、内容生产者制作的视频等相关数据。

(二) 青年文化的特征:使用 HDP 主题模型生成趣味向量

对青年文化的分析依赖于对趣味的量化测量,而数字痕迹中的“用户关注列表”信息构成了绝佳的代理变量。关注列表是 B 平台中最常使用的界面功能,通过点选关注,用户可以便捷地订阅相关视频,这可以直观地反映用户近期的趣味模式。B 平台的内容生产者通常被称作“UP 主”,他们的内容创作特征则可以用其发布视频的标签数据来量化测量。每个视频都有一组质量较高的文本标签,视频附属的标签集合构成了理想的词袋模型(wordbag model),并适用于主题模型(topic model)建模。基于此,本研究对青年文化趣味进行操作化的流程如下:(1)对每个 UP 主的“视频—标签”信息进行整合,再以此为语料来训练主题模型;(2)使用主题模型对每个 UP 主的趣味分布进行推断,生成趣味向量;(3)将 UP 主的趣味向量映射到用户关注列表,具体流程可参见图 1。

遵循上述流程,本研究首先训练主题模型。考虑到潜在狄利克雷分布(Latent Dirichlet Allocation,简称 LDA)结果的不稳定性以及本研究的数据规模可能带来调参困难,笔者最终选用了层次狄利克雷过程(Hierarchical Dirichlet Process,简称 HDP)(Teh et al.,2006)进行训练。该模型引入了自动化参数选择,

^① 笔者基于 2022 年 5 月 31 日时用户 ID 的位数设定过度抽样的比例:4 位 ID 以下为 10%,5 位 ID 为 5%,6 位 ID 为 2%,7 位 ID 为 1%,8 位 ID 为 1‰,9 位 ID 为 0.5‰。笔者对后续计算都据此进行了加权处理。

实际建模中的效果更优。HDP 主题建模可使用 Tomotopy 模块完成,^①该模块采用吉布斯 (Gibbs) 采样进行模型的迭代优化,并可用“单词对数似然”(Log-Likelihood per Word)评估收敛进度。笔者进行了两万次迭代,最终获得收敛模型。虽然 HDP 会自动剔除质量较差的主题,但在数据规模较大的情况下,该模型仍识别了 289 个主题。但是,视频标签的误用、同标签的跨板块混用以及跨板块视频的标签关联或污染都导致了无效及混淆主题的出现。因此,基于可解释性对主题模型进行事后调整就显得尤为重要。笔者基于普遍性、一致性与有效性原则,对原始模型中占比过低、存在混淆和存在谬误的主题进行了精细的人工识别及清理,对过度拆分的主题进行了合并,最终获得了 140 个有效主题来代表 B 平台的青年文化空间。本文的趣味建模取得了很好的效果,主题词表内具有很强的一致性与关联性,并可清晰地归纳出背后的青年文化特征。

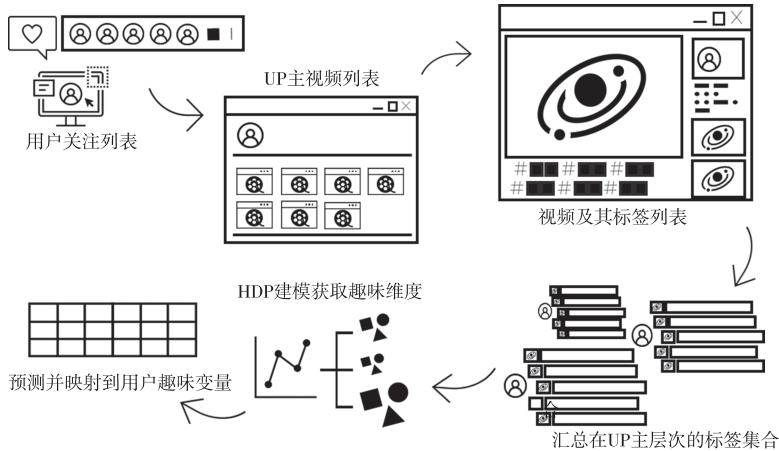


图1 根据关注列表生成趣味向量的流程

在趣味向量的基础上,笔者结合新兴文化资本理论,引入了三个对趣味特征进行评估的高阶指标。一是流行性。新兴文化资本理论认为流行文化在不同社会阶层得到了更多文化包容 (Friedman et al., 2015),这与“单食性”假说相左 (Bourdieu, 1984; Lamont, 1992)。为测量趣味的流行性,笔者计算了用户关注列表中所有 UP 主粉丝数量的均值,以此反映特定趣味的大众化程度。二是多元性。新兴文化资本理论认为多条区隔轴线的并置造成了杂食性现象 (Savage

^① Tomotopy 模块是近年来兴起的主题模型模块,在训练速度及质量上优于常用的 Gensim,尤其在复杂主题模型上有着更好的训练表现。

et al.,2013),但也有研究认为单食性仍持续具有影响(Atkinson,2011)。为测量趣味的多元性,笔者计算了每个用户趣味向量的香农熵以测量文化“食性”的“杂”或“单”。香农熵最早由香农(Claude Elwood Shannon)在信息论中提出,以衡量信息的混乱程度(Shannon,1948),在社会科学中可用于衡量集合中类别分布的均匀性与多样性(Stirling,2007)。本研究中趣味向量的基准相对稳定,故可使用香农熵测量趣味的多元性,具体计算方法见公式(1):

$$SE = - \sum_{i=1}^n (P_{topic_i} \times \log_2 P_{topic_i}) \quad (1)$$

其中, SE 为香农熵, n 为140个趣味变量, P_{topic} 为单个趣味变量在个人趣味向量中的占比。香农熵越高,则用户趣味越多元,反之亦然。三是趣味分区。由于B平台本身划分了20个大型趣味分区,笔者将140个趣味特征放回上述分区,变相生成了20维的高阶趣味来代表文化边界。

当然,在主要的趣味特征外,本研究也生成了两个社会空间特征用于后续的研究。一是性别。这是数据痕迹中基本的用户信息,但存在相当比例的缺失值。笔者通过“极端梯度提升”(XGBoost)算法用趣味向量对性别进行了预测,并借此填补缺失值。二是世代。该变量由用户ID转化生成,笔者根据不同位数ID的首个及最后一个账户的注册时间,对各位数区间内的ID进行线性插值以获得区间内账户的注册时间,用该数值减去B平台的创始年份就获得了世代变量。

(三)青年文化的社群:基于谱聚类的侦测

除了个体层次的趣味模式与社会区隔要素外,本研究还考察了青年文化平台中“文化—社会空间”的同源性,这反映在围绕青年文化构建的社群中。为此,笔者引入了谱聚类方法(spectral clustering)对这些社群进行识别。

谱聚类方法近年来因出色的聚类效果而受到欢迎,它不引入对聚簇形态的先验指定,并适用于高维数据(Luxburg,2007)。但是,由于谱聚类的基础是相似度矩阵,其计算负担随样本量增长而出现指数级增长。考虑到计算效率问题,笔者最终选用 k 近邻方法进行相似度计算以节约计算资源。在纵向比较了不同聚类中心数量下三种聚类测量指标的变化^①以及聚类结果的可解释性后,笔者选择了聚类中心数量为40的模型。识别的聚簇在可视化降维结果(Uniform

① 三种测量指标分别为 Calinski-Harabasz 指数,轮廓系数以及 Davies-Bouldin 指数。

Manifold Approximation and Projection,简称 UMAP)中有着清晰的轮廓,具有很强的可解释性。社群的趣味及其他特征的描述性分析见表 1。

表 1 B 平台青年文化空间中主要青年文化社群的描述性统计结果							
分区	社群	主要趣味(%)	性别	世代	流行性	多元性	体量(万人)
游戏	单机游戏	单机游戏(17.9)	0.905	-1.192	0.030	0.981	225.337
	英雄联盟	英雄联盟(32.8)	0.874	0.077	1.277	-0.725	168.160
	手机游戏	手机游戏(23.3)	0.873	0.089	1.075	0.625	147.181
	王者荣耀	王者荣耀(33.4)	0.637	1.219	0.817	-1.003	139.019
	我的世界	我的世界(20.9)	0.892	1.893	1.475	0.294	117.670
	反恐精英	反恐精英(21.2)	0.932	-0.384	-0.795	1.284	94.958
	第五人格	第五人格(27.5)	0.439	0.974	-0.456	0.213	57.680
	多人在线	多人在线(28.5)	0.513	-1.542	-1.017	0.716	47.355
	二次元手游	二次元手游(21.4)	0.899	-0.756	0.517	0.721	46.659
知识	多元知识	中国社会(7.3)	0.725	-0.091	0.488	1.574	594.554
	高中学习	高中学习(37.1)	0.351	1.948	0.140	-1.578	194.384
	英语学习	英语学习(35.3)	0.377	1.382	-0.653	-1.322	143.215
	考研学习	考研学习(30.6)	0.416	1.708	-0.763	-0.953	139.803
	IT 教程	IT 教程(38.6)	0.750	1.035	-1.077	-1.545	96.278
	软件教程	软件教程(33.2)	0.683	0.529	-0.937	-0.531	91.250
娱乐	韩国男团	韩国男团(31.9)	0.031	-0.309	-1.119	-1.252	113.219
	影视片段	影视片段(20.6)	0.051	0.164	-1.294	0.045	112.726
	博君一肖	博君一肖(46.8)	0.009	0.983	-1.175	-2.475	90.094
	日本女团	日本女团(34.1)	0.261	-1.698	-1.197	0.016	45.315
	泰国明星	明星泰国(30.3)	0.086	-0.465	-1.228	-0.222	42.923
生活	绘画	绘画(32.7)	0.330	-0.253	-0.623	0.205	114.987
音乐	音乐翻唱	翻唱(28.0)	0.364	-0.395	0.132	-0.290	137.530
	音乐演奏	演奏(30.6)	0.582	0.292	-0.814	-0.147	98.670
动画	多元动画	动漫杂谈(19.6)	0.770	0.671	0.416	-0.158	155.014
	早期 ACG	早期 ACG(18.6)	0.762	-2.870	-0.969	0.628	31.552
影视	影视杂谈	影视杂谈(25.9)	0.614	-0.400	1.748	0.242	117.213
运动	健身减脂	健身(40.5)	0.257	0.815	0.824	-1.819	115.481
	足球篮球	足球篮球(22.8)	0.902	0.395	-0.131	1.014	76.716
美食	美食探店	美食探店(22.5)	0.409	0.128	3.398	-0.090	158.026
	美食制作	美食制作(29.4)	0.354	-0.576	1.398	0.102	118.161
数码	数码	数码(30.0)	0.973	-0.095	0.879	0.317	148.755
	拍照摄影	拍照摄影(24.7)	0.805	-0.298	-0.255	0.983	59.271
时尚	生活方式	美妆护肤(20.5)	0.069	-0.178	0.093	0.504	543.471

续表 1

分区	社群	主要趣味(%)	性别	世代	流行性	多元性	体量(万人)
汽车	汽车	汽车(22.3)	0.948	-0.872	0.066	1.393	89.100
舞蹈	国风舞蹈	国风舞蹈(26.4)	0.657	-0.568	-0.148	0.034	123.417
	舞蹈	舞蹈(37.4)	0.215	0.599	-0.548	-1.726	36.587
虚拟UP主	虚拟UP主	虚拟UP主(19.6)	0.824	-1.792	-0.374	1.261	140.152
	睡前助眠	ASMR(23.7)	0.709	0.275	-0.420	0.532	67.527
鬼畜	鬼畜	鬼畜(23.2)	0.865	-0.241	0.675	0.423	98.648
搞笑	多元搞笑	搞笑(10.0)	0.685	-0.203	0.546	1.730	1431.420

注:(1)趣味变量标记的概率值为特定趣味在社群中的平均占比。(2)世代、流行性及多元性为取消量纲后的 β 值,以便读者进行对比与查阅。(3)社群体量为加权后的估计值,该估计针对的群体是B平台未注销账号、关注列表可见且关注人数大于5的正式用户。(4)表中性别变量数值系男性用户占比。(5)“鬼畜区”是指以网络迷因(meme)为创作素材,生产混剪搞笑内容的分区。

四、中国青年文化的数字境况:趣味模式与社会区隔

(一)青年文化空间:趣味模式的杂食性与单食性

新兴文化资本理论认为,当代文化空间中多条区隔轴线并置的特性使大众的趣味模式表现出杂食性模式(Savage,2015)或文化趣味多元性。此外,由于流行文化的吸引力不断提高并表现出了跨越阶层的趋势(Prieur et al.,2023),杂食性的趣味模式还对流行文化表现出包容的倾向。与之相反的是,单食性的趣味模式则表现为在文化层级上的单调性,以及对流行文化的疏远或拒绝(Bourdieu,1984;Atkinson,2011)。

首先,笔者考察了“杂食性”假说在解释青年文化空间时的适当性。在仔细对所有青年文化社群进行考察后,笔者发现了三个高度杂食性的社群:“多元搞笑”“多元知识”和“生活方式”,这三者在青年文化空间中具有较大的规模,意味着杂食性在数字时代青年趣味模式中占有主导地位。其中,“多元搞笑”与“多元知识”的杂食性特征最为典型。二者总体特征相似,唯一差别是主导趣味的不同,前者为“搞笑”(主要趣味占比为10%,见表1),后者为“中国社会”(主要趣味占比为7.3%)。此外,二者拥有所有社群中最高的多元性(表1中多元性取值分别为1.730和1.574),并对流行文化相对包容(表1中流行性取值分别为0.546和0.488)。

“生活方式”社群与上述两个非常明显的杂食性社群不同,笔者之所以将其归于杂食性社群,主要是考虑到性别因素的影响。青年文化空间中存在明显的性别

分化,在游戏、娱乐等趣味板块均存在较高度度的性别偏向。在纳入性别差异后,笔者发现“生活方式”社群在所有女性主导的青年文化社群中有着最高的多元性(0.504)以及远高于女性主导社群平均水平的流行文化包容性(0.093)。因此,笔者将该社群也纳入杂食性社群。此外,如果从青年文化空间的整体状况来看,趣味多元性高于均值的社群在总体中占到了70.8%,这印证了新近研究中关于数字文化空间中普遍存在杂食性的发现(Sivertsen,2025)。

同时,单食性的趣味模式也获得了例证支持,但在具备单食性特征的青年文化空间中,笔者发现了例外,即存在五个由特定学习任务主导的功能性社群(占总体的10.1%),笔者称之为“学习”社群。每个“学习”社群的趣味都聚焦于明确的“学习目标”(英语、高考、考研、IT、软件),并存在用户的世代区分,这意味着其成员具有临时性,并由不同教育阶段所对应的社会时间表加以组织。排除学习社群之后,典型的单食性社群还有三个,分别为“博君一肖”“韩国男团”以及“舞蹈”。这三个社群有着青年文化空间中最低的多元性与流行性取值,并均由女性主导(社群中的女性占比分别为99.1%、96.9%、78.5%),这表明社群中存在性别的社会区隔。此外,这些社群的趣味构成均与“娱乐”板块高度关联,结合学界近年对“粉圈”“饭圈”的研究发现(冯济海,2021;毛丹等,2021),笔者认为上述社群中的单食性可能受到粉丝文化与社群机制的强化,而非单纯由社会区隔驱动。

总体而言,杂食性构成了数字时代的青年文化空间的基本趣味模式,这受到青年群体与新兴文化的亲和性影响,也与数字平台对文化创造与传播的推动作用有关。此外,单食性模式仍然存在。如果不考虑对流行文化的包容度,我们还能在一些游戏、动画、音乐及体育社群中观察到趣味的单调性。因此,用“杂食性主导,单食性并存”来描述青年文化空间的趣味模式比较适当。

(二)青年文化的社会区隔:性别与世代的效应

上一节提到已有证据表明社群中存在性别区隔。在本节中,笔者效仿布尔迪厄的做法,将青年文化空间与社会空间进行叠合,进一步考察二者的同源性。

笔者首先考察了图2中的性别子图,并发现了显著的性别区隔。女性主导的青年文化社群多处于文化空间的左下方,呈现单食性特征;与之相比,男性主导的社群有着更高的杂食性,处于文化空间的右上方。总体而言,社会性别是趣味模式非常直接的区隔因素。笔者进一步对由男性或女性主导的社群,如数码(表1中性别变量取值为0.973)、汽车(0.948)、反恐精英(0.932)、单机游戏(0.905)、生活方式(0.069)、影视片段(0.051)、韩国男团(0.031)以及博君一肖

(0.009)等进行考察,并计算以性别为自变量的预测模型的夏普利值(Shapley Value)来识别最具性别区分度的趣味。性别之间的核心差异在于,女性的辨识性趣味为娱乐、生活、舞蹈和健身;男性的辨识性趣味则是游戏、动画、数码和汽车。一个出乎意料的差异是在“学习”与“知识”趣味之间:女性在功能性的学习社群中占有更高比重,而男性则更偏好宽泛多元的知识社群。笔者认为青年文化中性别区隔的深层原因是青年女性在趣味上聚焦于与现实联系更为紧密的生活方式与自我提升,相对来说具有更强的实用性与功能性;与之相比,年轻男性的趣味则与科学技术与数字生活相关,偏好新奇体验与乐趣享用。这些差异背后的社会结构因素仍有待进一步研究。

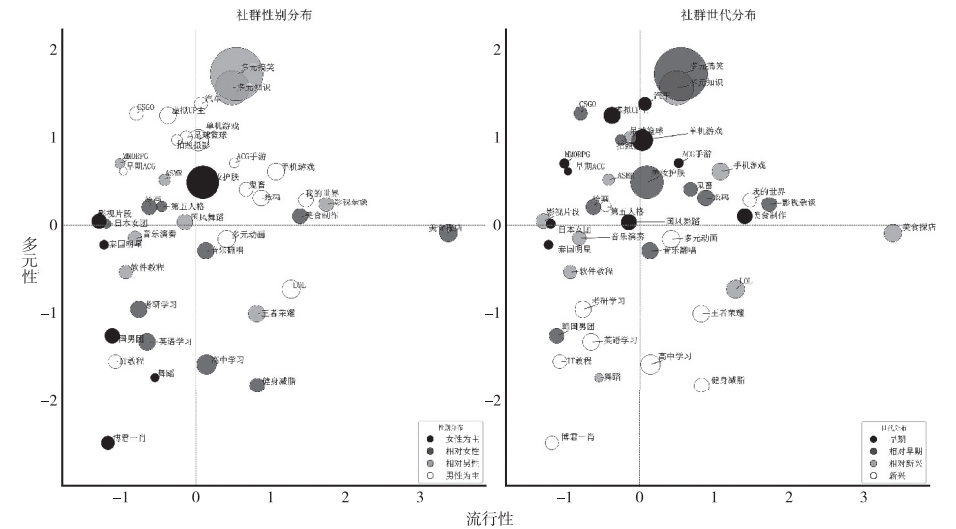


图2 B平台青年文化空间与社会空间的关系地图

在性别区隔外,笔者还对青年文化空间的世代差异进行了探究。作为曼海姆(Karl Mannheim)的理论遗产,世代(generation)研究关注不同历史时期及社会文化语境下同期群体的核心特征(Mannheim,1952)。研究者发现,“数字原住民”相比非数字时代出生的世代有着更频繁的数字生活以及更强的文化吸收与创造能力(Palfrey & Gasser,2011)。新兴文化资本理论认为,世代效应与数字技术的交互构成了当代文化空间中重要的区隔轴线(Savage,2015;Prieur et al.,2023)。本文使用“平台注册年份”对世代进行测量,但需要注意的是,该指标不可避免地吸收了年龄、同辈文化语境及数字平台漂变(shifting)的影响。

本研究考察青年文化空间的世代演化并发现,前文提及的三个杂食性社群

均不存在明显的世代区隔,这或许意味着杂食性是数字世代的普遍特征,在不同世代中保持着相对稳定的比例。在排除杂食性社群与学习社群后,笔者观察到世代效应对单食性社群的系统性影响。从图2的世代子图中可以看到,世代更迭伴随着趣味多元性的降低,这可能与较新世代尚未充分参与数字青年文化实践有关。此外,世代更迭与流行文化变迁表现出同步趋势,从旧潮流中分化而来的单食性社群反映了青年文化空间的演化结果。这集中体现在“动画”与“游戏”社群的分化过程中。

“动画、漫画与游戏”(Animation, Comic, Game, 简称 ACG)文化是 B 平台发展初期重要的趣味类型。时至今日,这些早期的文化要素在青年文化空间的整体演化中已汇入到动画与游戏等大型趣味板块中,并随世代及其他因素分化出了十余个社群。以早期世代为例,这批“骨灰级”ACG 文化爱好者保留了以“东方”为代表的早期 ACG 趣味。此后,中期世代的“动画”趣味则流变为“虚拟 UP 主”^①“多元动画”“ACG 手游”及“音乐翻唱”等趣味。而在较新的世代中,“动画”趣味逐渐淡化并让位于以“手机游戏”为代表的游戏趣味。

类似趋势在游戏趣味的世代演化中更加明显。在 B 平台发展初期,“魔兽世界”等网络游戏代表了早期世代的游戏趣味。而伴随着新兴游戏的发行与传播,中期世代的趣味转向了“单机游戏”和“电子竞技”,其中一部分则偏好手机游戏尤其是“二次元手游”。而新兴世代则偏好“王者荣耀”“我的世界”等时兴游戏。上述证据表明,世代演化对数字时代的青年文化空间表现出社会区隔作用。

五、中国青年文化的数字变迁

(一) 青年文化空间的流变:亚文化、多元化与主流化

本节首先讨论青年文化空间自身的流变,笔者绘制了 B 平台中 16 个^②大型趣味板块占当时段的社区趣味整体比例的逐年变化趋势,详见图 3。在平台发

① “虚拟 UP 主”是一个在 2018 年左右才成熟的趣味类型,但其社群成员大多来自早期世代,这可能意味着“虚拟 UP 主”承载或取代了一些在 B 平台发展中逐渐消失的趣味类型。

② 原始数据为 17 个板块,考虑到信息呈现的清晰度,在可视化时笔者对占比较低的“鬼畜区”进行了剔除。值得注意的是,鬼畜区曾是 B 平台非常热门的分区,但随着平台治理的开展而逐渐变得边缘化,直到现在几乎完全消失。遗憾的是,本研究使用的是追溯性的历时数据,难以厘清该历程。

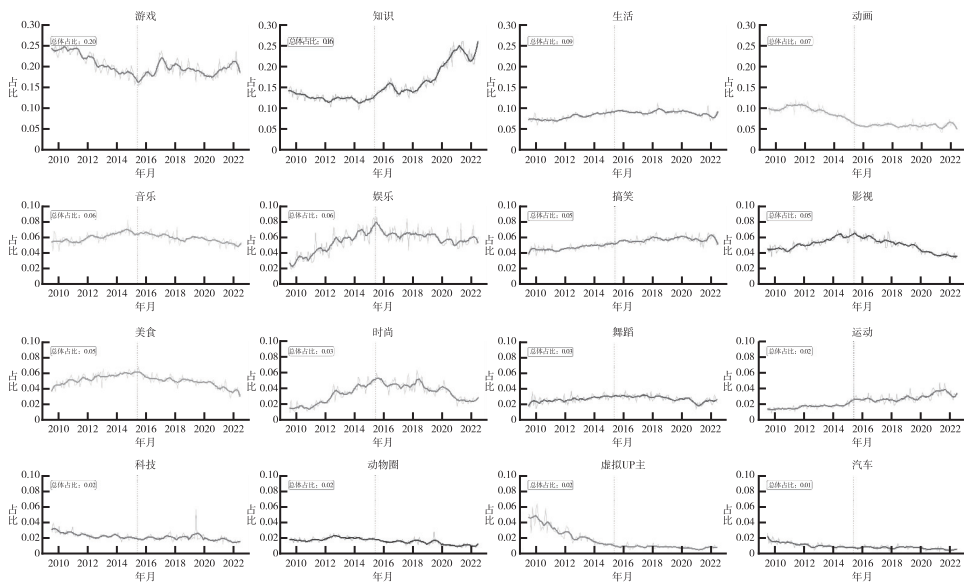
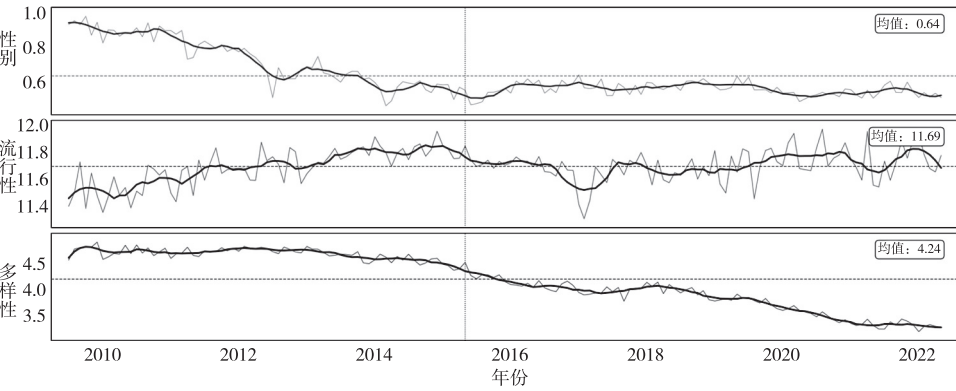


图3 B平台不同趣味板块占比的变化趋势

展初期,B平台尚是小型ACG亚文化社区,其社群准入机制非常严格,正式会员仅能通过限时注册的方式分批少量进入。这种状况在2013年5月发生了改变,彼时B平台正式开放注册,但也提高了社群准入的筛选标准。所有注册用户须通过100道ACG文化相关的问题考核。而从2015年5月19日开始,社区筛选标准大幅放宽,对正式用户的考核内容从亚文化转向了更为普遍的常识性知识与社区互动礼仪,题目总量也减少了一半。从青年文化空间的演化来看,平台在2013年和2015年的策略变化产生了决定性影响,前者推动了B平台的“多元化”转变,后者则推动了平台“主流化”的进程。具体而言,从2013年“提高门槛,扩大容量”开始,B平台从一个小众的亚文化社区变得日益多元化。从数据来看,B平台中不同青年文化子空间的发展趋于均衡。随着社群规模的扩大、社群人员的异质化,以游戏、动画为代表的ACG文化作为平台建立之初的主要趣味在总体中所占的比重逐渐降低;与此同时,社群整体与流行文化的亲和性不断上升,杂食性水平保持高位,这些都标记了一个明确的多元化过程。笔者绘制了平台结构性特征的变化趋势来展示这一进程,详见图4。

不过,B平台文化多元化进程在2015年左右出现了停滞,且青年文化空间的演化发生了断裂,笔者在图4中对“断点”进行了标注(图中垂直虚线所示位置)。在放松了社群筛选标准后,B平台经历了从多元化到主流化的转变。具体



注：(1)图中标注为原始数值，为便于理解，笔者对趋势（深色线）进行了时间序列的平滑处理（浅色线）。(2)水平虚线为均值线，垂直虚线为“断点”线。

图4 B 平台青年文化总体特征的变化趋势

而言，青年文化空间的变迁逻辑体现在两个相互关联的趋势中。首先，分别以搞笑、知识与生活方式为主要趣味的三个杂食性社群在平台推动下迎来迅速扩张，并塑造了数字时代中国青年文化的主要结构；与此同时，单食性社群的比例下降并趋于稳定，呈现独立分化的状态，与杂食性社群形成了比较明确的文化界限。杂食性主导与单食性分化作为两个同步发生的进程共同引导了青年文化平台整体的主流化。在这一阶段，B平台中新兴文化的漂变趋于稳定，用户结构逐渐平衡。此外，值得关注的是，B平台整体的文化多样性开始下降。这一现象提醒我们关注其中潜在的数字区隔现象。平台化对文化空间的区隔作用在既有研究中已有一些初步证据支持。研究发现，平台通过推荐算法塑造技术文化回路，强化了数字空间中的社会区隔（Airoldi, 2021；Sivertsen, 2025）。该现象在本研究中也获得了证据支持，若将2020—2022年的文化多样性均值与2009—2015年的相应均值进行比较，可发现文化多样性下降了约20%。结合已有的国内外平台研究的相关推测，笔者认为这一青年文化空间的双向演化应与推荐算法的社会效应有关。基于个性化的算法，数字平台可对文化空间进行全局观测，并通过识别个体的趣味偏好进行信息流的塑造（刘河庆、梁玉成，2023；刘河庆，2024）。上述平台层面的算法化分治与个人层面的青年文化实践形成了递归化的社会技术回路（Airoldi, 2021），协同演化出当下主流与支流并存的文化边界。

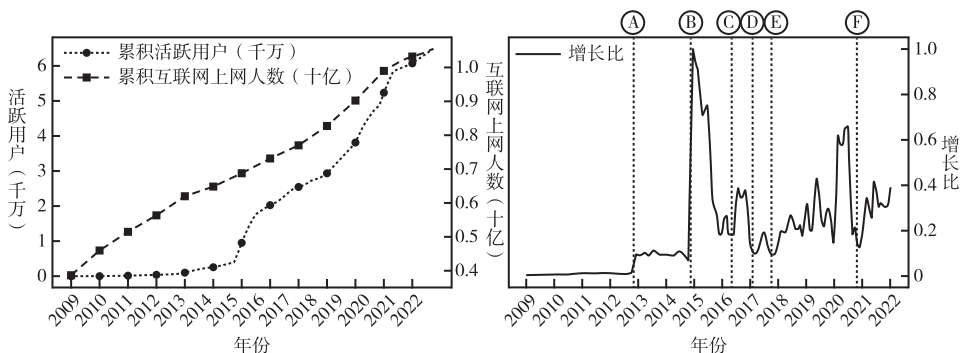
总体而言，青年文化空间的流变展示了数字技术的双向作用。在亚文化社群的多元化阶段，数字技术提升了青年文化流变的规模与速率，并推动了文化空

间的多元化进程;而在主流化阶段,平台逻辑及推荐算法的引入则强化了文化空间中的社会区隔。通过技术文化回路的塑造,算法再生产了文化边界,进而巩固了杂食性与单食性并存的状态。

(二) 数字变迁:宏观进程中的平台动力学

在本节中,笔者进一步考察了青年文化空间流变背后的平台动力学,主要关注两个重要宏观因素:互联网普及与高等教育扩张的影响。

图5绘制了中国互联网普及与B平台发展进程的折线图,并对期间重要事件予以标注。中国互联网上网人数与B平台活跃用户(估算)的增长变化趋势具有一致性(见图5左图),2015年B平台主流化进程开始后,两者比值逐渐稳定在两个数量级(100倍)左右(见图5右图)。宏观层面由国家推动的基础设施建设与数字技术的普及通过创造潜在受众为B平台的发展奠定了坚实基础。



注:右图中字母系社群发展中的重要事件。

图5 互联网普及与B平台增长趋势

在网络普及之外,另一个重要的宏观因素是中国的第三次高等教育扩张(叶晓阳、丁延庆,2015)。从1999年开始,中国高等教育开始了史上最大规模的扩张,高校招生人数以每年40万人以上的速度增长(叶晓阳、丁延庆,2015)。到2024年,全国的普通本科和专科招生人数已达1068.9万人。^① 青年群体普遍受益于教育扩张,以“90后”为例,其平均受教育年限约为13年,接受高等教育的比例达40%(李春玲,2019)。高等教育的代际差异预示着中国文化资本分布的

^① 国家统计局,2024,《各级各类学历教育招生数》,国家统计局官网(<https://data.stats.gov.cn/easyquery.htm?cn=C01&zb=A0M0201&sj=2024>)。

年轻化。从新兴文化资本理论的视角来看,高等教育为新兴文化实践提供了基础,并推动了青年群体数字技能及素养的提升。这进一步扩大了青年在新兴文化场域中的优势,为数字青年文化的繁荣提供了重要动力。

在考察了上述宏观社会进程的影响后,笔者试图解析 B 平台发展中的事件逻辑。笔者首先对两次平台筛选机制的变迁进行了标注,事件 A“提高门槛,扩大容量”与事件 B“降低门槛”是指平台推动的注册模式的改变,二者均带动了平台的高速增长。参考 B 平台的融资经历可知,该平台在注册模式变动前进行了大规模商业融资。这意味着,在数字时代,金融力量是平台规模扩张的重要推力,平台演化高度依赖于数字设施、平台治理及商业运营上的经济投注。事件 C 是 B 平台的付费化尝试。2016 年,B 平台开启了会员模式,商业模式的转变短暂刺激了平台增长。事件 D 则是平台治理的介入。2017 年前后,B 平台开展了内部的党建活动并强化了平台内容的规范化及审查机制。同年 10 月 8 日,中国互联网实名制正式实施。^① 一系列平台治理事件的日常化为平台运作提供了规范性保证,也进一步促进了平台内容的主流化。上述事件的合力使得 B 平台越过了平台化的政治经济障碍,获得了商业上的可持续性及政治上的合规性。在经历上述转型期后,B 平台的发展逐渐稳定,平台化进程基本完成。随后,在事件 E 与事件 F 所标识的大型社会融资后,^② B 平台在金融力量的加持下进一步发展为中国大型青年文化平台之一,平台内部的技术运作与外部的经济政治力量相协调,最终与青年群体的文化实践形成合力,共同塑造了这个充满活力的新兴文化场域。

六、结论与讨论

平台社会的到来使经典青年文化理论的解释力面临挑战。为更好地回应数字时代中国青年文化研究所面临的全新问题,笔者基于文化社会学的视角,使用 B 平台的历时性数字痕迹,并以“计算扎根”为方法论策略,考察了中国青年文化的当下境况与数字变迁。研究发现:(1)平台中的青年文化空间呈现“杂食性主

① 中国网信网,2017,《国家互联网信息办公室公布〈互联网跟帖评论服务管理规定〉》,国家互联网信息办公室官网(https://www.cac.gov.cn/2017-08/25/c_1121541481.htm)。

② 值得注意的是,2019 年后 B 平台的增长受到新冠疫情影响,由疫情带来的额外闲暇时间对不少互联网平台的发展都有推动作用。

导、单食性并存”的趣味模式;(2)青年文化空间存在性别与世代的社会区隔;(3)在历时性演化中,青年文化平台经历了“亚文化”“多元化”与“主流化”三个阶段,其中多元化与主流化进程展示了数字技术对青年文化空间的解放与重塑,主流化对文化空间的重塑构成了平台化的重要特征;(4)互联网普及与高等教育扩张是青年文化平台繁荣的基础,而青年文化流变与平台技术运作则是其繁荣的动力;(5)数字时代的中国青年文化与主流文化的联系日益紧密,青年群体在当代文化中具有愈发重要的推动与创造作用。

本研究对相关研究有如下启示。首先,新兴文化资本理论在数字青年文化和文化社会学研究领域具有很好的理论潜能。该理论延续了经典社会学议题,并容纳了文化参与、流行文化、代际差异、数字化及全球化等多条轴线,为未来的文化研究提供了更为明确的实证焦点。在可操作性与方法兼容性上,由于新兴文化资本理论源于对大规模混合方法研究的理论归纳(Savage et al., 2013),研究者在不同研究层级上都可对其进行良好的研究设计,并与计算方法相适配。

其次,在青年文化和文化社会学的研究方法与议题上,学界应推动双重的“数字转向”。一方面,数字化进程的不断加深使得数字平台成为青年文化的主要载体,相关数字痕迹为文化研究提供了绝佳材料。基于“计算扎根”的方法论策略,研究者可以“远观”相关文化模式与深层动态。另一方面,平台化进程已经重塑了社会文化空间。复杂的数字效应牵动着文化特征及机制的变动,并向研究者提出新的问题。推动文化社会学研究议题与方法的双重数字转向,有助于在方法与议题上触及数字时代的核心问题,探索更为广阔的理论空间。

参考文献:

- 陈云松,2022,《观念的“割席”——当代中国互联网空间的群内区隔》,《社会学研究》第4期。
- 陈苗、陈云松,2023,《计算扎根:定量研究的理论生产方法》,《社会学研究》第4期。
- 冯济海,2021,《“粉”“黑”之争:网络迷群极化的“日常化”转向》,《社会学研究》第6期。
- 李春玲,2019,《改革开放的孩子们:中国新生代与中国发展新时代》,《社会学研究》第3期。
- 刘河庆,2024,《观念流:一个分析数字时代信息扩散与观念演化的新视角》,《社会学研究》第6期。
- 刘河庆、梁玉成,2023,《透视算法黑箱:数字平台的算法规制与信息推送异质性》,《社会学研究》第2期。
- 吕鹏、周旅军、范晓光,2022,《平台治理场域与社会学参与》,《社会学研究》第3期。
- 毛丹、王敬雅、陈佳俊,2021,《“饭圈”观察:组织特征与圈内外关系》,《社会学研究》第6期。
- 孙萍、何锦娜、刘姿君,2024,《青年文化的数字化生产:平台的日常化与表达的政治》,《中国青年研究》第2期。

- 王文锋、姜宗德,2023,《“V 圈”粉丝跨文化社群的形成机理研究》,《青年研究》第 4 期。
- 叶晓阳、丁延庆,2015,《扩张的中国高等教育:教育质量与社会分层》,《社会》第 3 期。
- 曾昕,2023,《圈地自萌或破壁生长:古风音乐的亚文化发展矛盾》,《中国青年研究》第 5 期。
- 赵一璋、王明玉,2023,《数字社会学:国际视野下的源起、发展与展望》,《社会学研究》第 2 期。
- 周涛、高馨、罗家德,2022,《社会计算驱动的社会科学研究方法》,《社会学研究》第 5 期。
- Airoldi, Massimo 2021. “The Techno-Social Reproduction of Taste Boundaries on Digital Platforms: The Case of Music on YouTube.” *Poetics* 89.
- Amoore, Louise 2020, *Cloud Ethics: Algorithms and the Attributes of Ourselves and Others*. Durham: Duke University Press.
- Atkinson, Will 2011, “The Context and Genesis of Musical Tastes: Omnivorousness Debunked, Bourdieu Buttressed.” *Poetics* 39(3).
- Bail, Chris 2022, *Breaking the Social Media Prism: How to Make Our Platforms Less Polarizing*. Princeton: Princeton University Press.
- Bennett, Andy 1999, “Subcultures or Neo-tribes? Rethinking the Relationship Between Youth, Style and Musical Taste.” *Sociology* 33(3).
- 2011, “The Post-subcultural Turn: Some Reflections 10 Years On.” *Journal of Youth Studies* 14(5).
- Bennett, Tony, Mike Savage, Elizabeth Bortolaia Silva, Alan Warde, Modesto Gayo-Cal & David Wright 2009, *Culture, Class, Distinction*. London: Routledge.
- Blackman, Shane 2005, “Youth Subcultural Theory: A Critical Engagement with the Concept, Its Origins and Politics, from the Chicago School to Postmodernism.” *Journal of Youth Studies* 8(1).
- Bourdieu, Pierre 1984, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Trans. by Richard Nice Cambridge: Harvard University Press.
- Bryson, Bethany 1996, “Anything But Heavy Metal: Symbolic Exclusion and Musical Dislikes.” *American Sociological Review* 61(5).
- Burrell, Jenna & Marion Fourcade 2021, “The Society of Algorithms.” *Annual Review of Sociology* 47.
- Chan, Tak Wing & John H. Goldthorpe 2007, “Social Stratification and Cultural Consumption: Music in England.” *European Sociological Review* 23(1).
- Clarke, Gary 1982, “Defending Ski-Jumpers: A Critique of Theories of Youth Sub-cultures.” In Centre For Contemporary Cultural Studies (ed.) *Stencilled Occasional Paper*. Birmingham: The University of Birmingham.
- Cohen, Phil 1972, “Sub-cultural Conflict and Working Class Community.” Working Paper, Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS).
- de Vries, Robert & Aaron Reeves 2021, “What Does it Mean to Be A Cultural Omnivore? Conflicting Visions of Omnivorousness in Empirical Research.” *Sociological Research Online* 27(2).
- DiMaggio, Paul 1987, “Classification in Art.” *American Sociological Review* 52(4).
- Erickson, Bonnie H. 1996, “Culture, Class, and Connections.” *American Journal of Sociology* 102(1).
- Fine, Gary Alan & Sherry Kleinman 1979, “Rethinking Subculture: An Interactionist Analysis.” *American Journal of Sociology* 85(1).

- Flemmen, Magne, Vegard Jarness & Lennart Rosenlund 2018, "Social Space and Cultural Class Divisions: The Forms of Capital and Contemporary Lifestyle Differentiation." *The British Journal of Sociology* 69(1).
- Friedman, Sam, Mike Savage, Laurie Hanquinet & Andrew Miles 2015, "Cultural Sociology and New Forms of Distinction." *Poetics* 53.
- Gorwa, Robert 2019, "What is Platform Governance?" *Information, Communication & Society* 22(6).
- Griffin, Christine Elizabeth 2011, "The Trouble with Class: Researching Youth, Class and Culture Beyond the 'Birmingham School'." *Journal of Youth Studies* 14(3).
- Guerra, Paula 2020, "Under-connected: Youth Subcultures, Resistance and Sociability in the Internet Age." In Keith Gildart, Anna Gough-Yates, Sian Lincoln, Bill Osgerby, Lucy Robinson, John Street, Peter Webb & Matthew Worley (eds.), *Hebidge and Subculture in the Twenty-First Century: Through the Subcultural Lens*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Hall, Stuart & Tony Jefferson (eds.) 1976, *Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain*. London: Hutchinson.
- Hebdige, Dick 1979, *Subculture: The Meaning of Style*. London & New York: Methuen.
- Hollingworth, Sumi 2015, "Performances of Social Class, Race and Gender Through Youth Subculture: Putting Structure Back in to Youth Subcultural Studies." *Journal of Youth Studies* 18(10).
- Holt, Douglas B. 1997, "Distinction in America? Recovering Bourdieu's Theory of Tastes From Its Critics." *Poetics* 25(2-3).
- Igarashi, Hiroki & Hiro Saito 2014, "Cosmopolitanism As Cultural Capital: Exploring the Intersection of Globalization, Education and Stratification." *Cultural Sociology* 8(3).
- Jarness, Vegard 2015, "Modes of Consumption: From 'What' to 'How' in Cultural Stratification Research." *Poetics* 53.
- Katz-Gerro, Tally 2002, "Highbrow Cultural Consumption and Class Distinction in Italy, Israel, West Germany, Sweden, and the United States." *Social Forces* 81(1).
- Lamont, Michèle 1992, *Money, Morals, and Manners: The Culture of the French and American Upper-Middle Class*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lizardo, Omar 2006, "How Cultural Tastes Shape Personal Networks." *American Sociological Review* 71(5).
- Lizardo, Omar & Sara Skiles 2015, "Musical Taste and Patterns of Symbolic Exclusion in the United States 1993 - 2012: Generational Dynamics of Differentiation and Continuity." *Poetics* 53.
- Luxburg, Ulrike von 2007, "A Tutorial on Spectral Clustering." *Statistics and Computing* 17(4).
- Maffesoli, Michel 1996, *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. London: SAGE.
- Malbon, Ben 1999, *Clubbing: Dancing, Ecstasy and Vitality*. London: Routledge.
- Mannheim, Karl 1952, *Essays on the Sociology of Knowledge*. London: Routledge & Kegan Paul.
- McRobbie, Angela & Jenny Garber 1976, "Girls and Subcultures." In Stuart Hall & Tony Jefferson (eds.), *Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain*. London: Hutchinson.
- Mihelj, Sabina, Adrian Leguina & John Downey 2019, "Culture is Digital: Cultural Participation, Diversity and the Digital Divide." *New Media & Society* 21(7).
- Muggleton, David & Rupert Weinzierl 2003, "What is 'Post-subcultural Studies' Anyway?" In David Muggleton

- & Rupert Weinzierl(eds.), *The Post-subcultures Reader*. Oxford & New York: Berg.
- Muggleton, David 2005, "From Classlessness to Clubculture: A Genealogy of Post-war British Youth Cultural Analysis." *Young* 13(2).
- Nelson, Laura K. 2020, "Computational Grounded Theory: A Methodological Framework." *Sociological Methods & Research* 49(1).
- Nieborg, David B. & Anne Helmond 2019, "The Political Economy of Facebook's Platformization in the Mobile Ecosystem: Facebook Messenger As a Platform Instance." *Media, Culture & Society* 41(2).
- Nieborg, David B. & Thomas Poell 2018, "The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity." *New Media & Society* 20(11).
- Ollivier, Michèle 2008, "Modes of Openness to Cultural Diversity: Humanist, Populist, Practical, and Indifferent." *Poetics* 36(2-3).
- Palfrey, John & Urs Gasser 2011, *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York: Basic Books.
- Peterson, Richard A. & Roger M. Kern 1996, "Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore." *American Sociological Review* 61(5).
- Prieur, Annick & Mike Savage 2013, "Emerging Forms of Cultural Capital." *European Societies* 15(2).
- Prieur, Annick, Mike Savage & Magne Paalard Flemmen 2023, "Distinctions in the Making: A Theoretical Discussion of Youth and Cultural Capital." *The British Journal of Sociology* 74(3).
- Redhead, Steve 1990, *The End-of-the-Century Party: Youth and Pop Towards 2000*. Manchester & New York: Manchester University Press.
- Riley, Sarah C. E. , Christine Griffin & Yvette Morey 2010, "The Case for 'Everyday Politics': Evaluating Neo-tribal Theory As a Way to Understand Alternative Forms of Political Participation, Using Electronic Dance Music Culture as an Example." *Sociology* 44(2).
- Robards, Brady 2018, "Belonging and Neo-tribalism on Social Media Site Reddit." In Anne Hardy, Andy Bennett & Brady Robards (eds.), *Neo-tribes: Consumption, Leisure and Tourism*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Robards, Brady & Andy Bennett 2011, "MyTribe: Post-subcultural Manifestations of Belonging on Social Network Sites." *Sociology* 45(2).
- Savage, Mike 2015, *Social Class in the 21st Century*. London: Penguin Books.
- Savage, Mike, Fiona Devine, Niall Cunningham, Mark Taylor, Yaojun Li, Johs Hjellbrekke, Brigitte Le Roux, Sam Friedman & Andrew Miles 2013, "A New Model of Social Class? Findings From the BBC's Great British Class Survey Experiment." *Sociology* 47(2).
- Shannon, C. E. 1948, "A Mathematical Theory of Communication." *The Bell System Technical Journal* 27(3).
- Shildrick, Tracy & Robert MacDonald 2006, "In Defence of Subculture: Young People, Leisure and Social Divisions." *Journal of Youth Studies* 9(2).
- Sintas, Jordi López & Ercilia García Álvarez 2002, "Omnivores Show Up Again: The Segmentation of Cultural Consumers in Spanish Social Space." *European Sociological Review* 18(3).
- Sivertsen, Morten Fischer 2025, "Taste on Facebook: Revisiting the Omnivore-Univore Hypothesis Using Digital

Trace Data.” *Poetics* 109.

Stirling, Andy 2007, “A General Framework for Analysing Diversity in Science, Technology and Society.” *Journal of the Royal Society Interface* 4(15).

Teh, Yee Whye, Michael I. Jordan, Matthew J. Beal & David M. Blei 2006, “Hierarchical Dirichlet Processes.” *Journal of the American Statistical Association* 101 (476).

Thornton, Sarah 1995, *Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press.

Ueno, Toshiya 2003, “Unlearning to Raver: Techno-Party as the Contact Zone in Trans-local Formations.” In David Muggleton & Rupert Weinzierl (eds.), *The Post-subcultures Reader*. Oxford & New York: Berg.

van Dijck, José, Thomas Poell & Martijn de Waal 2018, *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford: Oxford University Press.

van Eijck, Koen 2001, “Social Differentiation in Musical Taste Patterns.” *Social Forces* 79(3).

Warde, Alan, David Wright & Modesto Gayo-Cal 2007, “Understanding Cultural Omnivorousness: Or, the Myth of the Cultural Omnivore.” *Cultural Sociology* 1(2).

Webster, Jack 2020, “Taste in the Platform Age: Music Streaming Services and New Forms of Taste-Making.” *Information, Communication & Society* 23(13).

Weenink, Don 2008, “Cosmopolitanism as a Form of Capital: Parents Preparing Their Children for a Globalizing World.” *Sociology* 42(6).

Zuboff, Shoshana 2019, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: Public Affairs.

作者单位:布里斯托大学社会数字未来研究中心、

华中科技大学数字社会研究中心

责任编辑:胡舍之