

南 華 大 學

社會學研究所

碩士論文

網路世界中的展演儀式:網路聊天室的對話

分析

The Presentation Ritual on the Internet:

Conversation Analysis in a Chatroom

研 究 生：紀佩君

指導教授：齊偉先

中華民國 97 年 12 月 26 日

南 華 大 學
社 會 學 研 究 所
碩 士 學 位 論 文

網路世界中的展演儀式：網路聊天室的對話分析

The Presentation Ritual on the Internet: A Conversation Analysis in Chatroom

研究生： 紀佩君

經考試合格特此證明

口試委員： _____

蔡元鎮
周平
張心濤

指導教授： 張心濤

系主任(所長)： 周平

口試日期：中華民國 97年 12月 26日

誌 謝

首先感謝父母與家人的包容，讓我以四年的時間完成碩士論文，雖然此間許多爭執與波瀾，但是我仍愛你們，深愛！

一本論文的生產並非僅靠我自己的力量達成，許多人與物的因素皆在過程中協助。最為感謝齊偉先老師的指導，雖然老師的領域並不在此，但卻因為有著相當深厚的社會學知識與研究基礎，帶領我從枯索乏味的對話文本的分類開始進行，在類型化的資料中漸漸找出對話中可以見到的研究議題。每次見面討論都感受到老師用心地為我解惑，並帶我發現一個又一個有趣的面向，可惜礙於自身學淺愚拙，無法一一將討論的想法呈現在此論文，愧於良師，更愧於自己，還望未來有機會為文討論。

相互激盪想法為研究者從事研究重要的礪石。相當感謝口委老師——周平老師與裴元領老師。向兩位老師學習的過程中，往往為其深厚的理論見解與嚴謹的治學態度所感動，激發了內心學習意願。對於本論文，周老師關於高夫曼理論精闢的見解提供相當多概念性的想法，裴老師關於方法學與基本理論觀念、題目方向的意見也使本文有所修正。此外，特別感謝裴老師從大學以來的鼓勵與提醒，在許多迷惘的時候拉了我一把，讓我在學問上懂得不斷自我精進；在生活態度上瞭解知恩惜福的重要；在待人處世上，以謙卑的心與人交善，謝謝老師給過的指導與關心。

在此感謝現在任教於世新大學黃聖哲老師，就讀東吳大學期間，因為老師對學生的用心授課，以及課後帶領的讀書會之講解，讓我當時深刻感受到從相當平凡、習以為常的生活片段也能與社會學理論結合，而且還相當有趣，展開我對於社會學的喜愛之旅。老師對於媒體、電影等文化現象的涵養深厚，在老師身邊總能獲得相當大的激盪，非常謝謝老師曾經在大學時認真講解課程，細心閱讀我們所做的筆記，日後留下的筆記對我頗有幫助。謝謝以上老師的指導與指教，希望未來可以寫出更好的文章回饋您們。

求學期間受同學朋友的勉勵相當多，在此感謝伴我走過研究所求學時期的好友與協助我完成論文的朋友，若無提及者是我的不周詳但在心中仍常存感恩。昕瑀不斷的鼓勵與支持使我不半途而廢，希望她未來能夠圓滿完成自己的求學之夢。欣怡在論文寫作最後一年相互提醒、支持與鼓勵，並且讓我順利印到高夫曼的書。凱琦曾經給予語言學習上的幫助、思想上的對話，讓我在人生旅途中獲益不少。摯友咨伶、雲賓、惠芬、惠俐、孟蓉、雅琪、嫵蓉、玲惠、Patricia 的陪伴，總在精神困頓時付出關懷，在物質困頓時給予體諒，可以和你們一起成長事

件幸福的事。大學時的好友雅萍、超莊、瀚儀，不時給予的幫助與對話，總給我不同的激盪與視野。九二一地震園區的莉敏，讓我在最後的關鍵時刻請假衝刺，即使造成麻煩也支持我寫好論文，還有義工大哥大姊的關心，給予相當大的溫暖。另外感謝中國醫藥大學包大韜老師給予的鼓勵與看重，不但讓我可以一同在研究室中學習語言知識，也薰染您的虛懷若谷的氣度與不自滿的學習精神，尤其謝謝老師在最後一個月讓我請假完成論文，並在期間來電關心健康與論文，使我備受感動。非常感謝上天讓我遇見如此多的良師益友，但願未來可以繼續與大家一同精進成長。

最後謝謝摯愛純嘉，在我壓力最大的時刻給予極大的包容，提醒我多項注意事項，並且為我解決許多技術上的問題，還有口試時的筆記，讓我順利的完成論文，最重要的是，You complete me !

摘 要

科技日新月異，網際網路的發展讓人類生活產生偌大的變革，社會交換行爲不需要透過實際面對面的接觸而能在虛擬空間實現。網路聊天室爲新興媒介所造成之新互動場域，個人脫離社會屬性標籤，藉自我導演、表演的形象進行溝通使許多人趨之若鶩。其中的社會互動所交換的訊息符號、應對的形式、發言者的意圖與對話參與者所共同營造出來的溝通情境，可發現社會中所內含的隱規則，這些隱規則約定成俗，不言而喻的透過即時互動的行動過程相互學習並內化到自身。

本篇研究的主要目的在於探討即時互動過程中，建構溝通情境的方式，是否因溝通媒介的不同而有與一般溝通情境不同的模式。分析面向有三：首先針對網路語言進行形式上的分析，將蒐集到的聊天室對話的話語符號進行分類與整理，呈現網路聊天室中經常使用者的話語符號類型，試圖瞭解網路聊天室中話語符號的類型、形式意義或功能。第二，觀察對話形式如鄰近配對與話輪轉換，嘗試找出網路聊天室中獨有的對話形式的特殊性。最後，討論將導向在網路聊天室的對話情境分析，觀察網路聊天的溝通情境並進行分類討論，試圖瞭解在網路聊天室中的溝通情境的建構及轉換機制，目的在於彰顯網路中即時聊天溝通的文化特質。

關鍵字：網路聊天室、溝通情境、網路語言、對話形式、鄰近配對、話輪轉換

Abstract

Technology refreshes day by day, especially the development of the Internet changes people's life enormously. Social interchanges realize in virtual space. On-line chat room is a new interactive field produced by a modern medium, in which people are appealed to direct and play without concerning about their social status. The messages, symbols, the form of talk, speakers' intention, and the communication situation through the interaction contain invisible rules which are custom established by citizens' agreement. These rules are internalized and learned from instant interaction so that talk in an on-line chat room is important to help investigate the cyber society.

The main purpose of this thesis is to discuss that when it comes to the communication medium, the ways of constructing communication situation in instant interaction are different or not. The analyzing dimensions are as following: first, try to present the categories, meaning, and functions of Netspeak which chat room users often use. Second, forms of talk such as adjacency pair and turn-taking will be observed to find the distinctive forms of talk in chat rooms. At last, the discussion will go to investigate the situations of talk. Communication situations of talk will be classified and discussed to understand how they are constructed and organized, showing the culture qualities in on-line instant communication.

Key words: on-line chat room, communication situation, Netspeak, forms of talk, adjacency pair, turn-taking

章 節 目 次

第一章 緒論.....	1
第二章 文獻回顧.....	4
第一節 網路語言分析.....	4
第二節 對話分析.....	7
第三節 高夫曼的談話社會學.....	16
第四節 言語行動.....	24
第三章 研究設計.....	27
第一節 研究對象與資料收集.....	27
第二節 研究方法與分析架構—溝通的形成.....	36
第四章 聊天室的談話形式.....	38
第一節 網路的語言符號溝通.....	38
第二節 聊天最小單位—鄰近配對.....	53
第三節 話輪轉換.....	56
第四節 入場.....	72
第五節 退場——結束對話與離開聊天室.....	82
第五章 網路聊天的溝通情境.....	88
第一節 網路聊天室的溝通情境.....	88
第二節 聊天情境類型的綜合差異.....	107
第六章 網路聊天室的社會學意義.....	113
第一節 語言符號與對話形式.....	113
第二節 溝通情境的社會學意義.....	117
第三節 網路聊天室的言語行動與社會規範.....	119
參考文獻.....	122
英文書籍.....	122
英文期刊.....	123
中文書籍.....	124
中文期刊.....	124
網路資料.....	125
附錄.....	127
圖一.....	127
圖二.....	128
圖三.....	129
圖四.....	130
對話一.....	131
對話二.....	133
對話三.....	137

對話四.....	138
對話五.....	141

第一章 緒論

科技日新月異，網際網路的發展讓人類生活產生偌大的變革，在寬頻網路日趨普及的廿一世紀，人們已習於藉由網際網路獲取娛樂、交流資訊，進行商業行為以及無遠弗屆的溝通平台。就資策會統計，台灣在 2004 年底為全球第十大寬頻用戶國家，寬頻普及率全球排名第五(李雅萍，2006)。2006 年，Point Topic 公布全球寬頻統計報告，提出以人口為單位計算，DSL 普及率(以百人為單位)台灣排名第 6(高啓翔，2006)。截至 2008 年 6 月底止，我國有線寬頻網路用戶數達 470 萬，較 2007 年底增加 6 萬戶，經常上網人口達 1,014 萬人，網際網路連網應用普及率為 44% (葉亭佳，2008)，從以上數據資料可見電腦網路在現代社會已相當普及發達，表現出廿一世紀的人們已經逐漸習慣使用電腦網路從事生活各種事務。網際網路的重要性正如「人類自印刷機以後最重要的進步」，其重要性僅次於火 (Brian, 1999: 64, 引自張維安，2004: X)。廿一世紀社會的政治、經濟、法律、語言甚至倫理等等都受到網路的衝擊，網路成為社會中不可或缺的一環。網際網路科技的進步讓人們超越時間與空間限制，只要能夠連上網路，個人就和整個世界接軌，個人的資訊獲得、群體互動連結、商業型態改變、政治參與等等，整個世界在資本主義的巨大影響之後，因為網路又產生另一個重要性的轉變。

馬克思曾經說過：「新技術對人類行為和社會結構的影響是無法想像的」¹。網際網路的發展可謂廿世紀末影響人類行為與社會結構最大的一項科技，社會交換行為不需要透過實際面對面的接觸而能在虛擬空間實現，人們超越時間與空間的距離在網路上互動，在沒有面對面的情況下，與陌生的行動者建立彼此的互信制度，進而建立起一個彼此認同的虛擬社會；另，因網路具有匿名性，個人角色扮演更為多樣，自我形象塑造彈性自由，個人在不同時間展現著具有差異性的自我，此一脫離社會屬性標籤，藉由自我導演、表演的形象進行溝通使許多人趨之若鶩。根據蕃薯藤 2005 台灣網路使用調查結果顯示，網路使用者在網路上最常進行的活動依序為：收發 e-mail (22.5%)、使用搜尋引擎搜尋資料(20%)、閱讀各個網站資訊內容(18.2%)、線上購物(7.5%)、聊天交友(5.3%)、玩線上遊戲(4.7%)等六類，其中與人際互動有關的項目為收發 e-mail、聊天交友以及玩線上遊戲。對某些人而言，網路是結識新朋友的媒介，而聊天室是發展新友誼的重要場域 (郭欣怡，1998；引自卓翠玲，2006)。發展新友誼需要從陌生的對象中尋找適合的人選，經由互動瞭解彼此。聊天室具任何人皆可進入的特性，擁有許多對象供

¹胡梅娟 (2002)，〈警惕“堂而黃之”的網絡“性超市”〉，
http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/focus/2002-08/20/content_531319.htm

使用者作為交友選擇，並可即時與選擇的對象聊天互動，成為網路社會中交友的重要媒介之一。再者，網路聊天室為一個雙向溝通的媒介，改變過去藉由電視、廣播等與陌生人互動的單向形式。網路聊天室門檻低，所有網路使用者皆可參與，造成一種媒介系統管理者與參與者權利對等的關係。最後，網路聊天室除交友功能外，亦提供網路使用者討論各類議題的空間，或使之單純消磨時間。故網路聊天室為具有公開、即時互動之互動媒介，其間互動模式接近一般面對面的互動，可作為研究廿一世紀中因媒介不同，而能對照日常生活互動差異之價值。

網路聊天室為新興媒介所造成之新互動場域，聊天室中的聊天對話可作為研究日常生活互動的文本來源。成為社會學意義的研究對象，乃因「最基本的人類真實性存在於人與人之間的溝通之中」(Rom Harré, 1983；引自Nimrod Jones, 1997)，人與人的溝通中可發現社會互動所交換的訊息符號、應對的形式、發言者的意圖與對話參與者所共同營造出來的溝通情境，進而發現社會中所內含的隱規則，這些隱規則約定成俗，不言而喻的透過即時互動的行動過程相互學習並內化到自身。即時對話交流無法讓互動者有太多時間思考，交談過程往往需要即時反應，如同將一般社會生活中「面對面」的互動呈現在螢幕上，所以螢幕上的網路語言不再是傳統書信中經過修飾甚至條規化的文字，而是幾近於真實生活中一般人在面對面時的話語，由既簡潔又快速的文字符號中表達彼此的想法，傳達個體在社會中所習養的規則儀式，建構出網路社會的互動模式與情境。網路聊天室需要從對話脈絡觀察得知多種溝通情境，這表示網路聊天室中的聊天並不同於一般面對面的聊天，由外在的社會場合決定話語發言的內容，而是使用者藉由即時對話所產生的話語符號、對話形式等表現，共同營造一個溝通情境。

語言符號為重要的互動媒介，不論是面對面或是電子系統(如電話)的互動，都需要語言傳遞互動者所要表達的想法。語言包含文字、聲音，或是肢體動作，為對話互動過程中最重要的元素。網路聊天室的互動必須把所有的訊息具化成書寫文字及符號系統，使互動者在沒有聲音、表情和肢體動作的具象輔助下，仍可解讀彼此的訊息意義。究其因，網路的書寫文字與符號表現了發言者的想法、表情姿勢與情緒，經由不同的符號表現讓語意表達得更加完整，並且在一來一往的對話中，輔助網路使用者瞭解應於何時接話、利用什麼方式接話。另外，語言符號訊息的輔助，讓網路使用者能夠更清楚對方發言的情緒以及自身話題的適當性，同時促成順利的話輪進行。話輪轉換可帶動參與者以及話題的轉換。新的參與者進入或退出，使得原本的主題因參與者變換而有不一樣的意見產生，隨時將主題延伸出其他的子題，並從子題發展出另一段新的對話，主題轉變也讓溝通情境產生變化。

網路語言符號表現出網路語言的多樣性與符號的浮動義涵，此外，互動中使用網路語言的對話形式，則可展現對話參與者的說話順序以及發言的結構。透過對話形式的分析有助於瞭解對話的結構、規則，與對話參與者共享的規範。近年國內關於網路語言以及網路聊天室的論文研究，偏向語言學與傳播學的研究，利用社會學觀點觀察者較少，尤其探究網路語言表現的意義，與使用者展現出來的話輪轉換、話語結構等對話形式，及其口語行為意圖者並不多見，雖有社會學研究者述及網路語言，但精細的討論其背後所表現的意義者少；雖有社會學研究者討論網路聊天室，但往往點到為止，對於對話文本進行對話結構分析詮釋者無，於是筆者嘗試採取社會學家 H. Sacks 和 E. Schegloff 發展的對話分析，藉由他們提出的日常生活對話規則觀察網路聊天室的對話規則的特殊性與結構組織，然而對話分析著重順序性組織或型態，爲了從對話文本探究對話參與者建構的網路互動情境，本文以高夫曼對於日常生活互動的關懷作爲切入點，觀察在網路聊天室使用者在網路世界互動所展演的儀式與其共同營造的溝通情境，並輔以社會語言學家 Austin 的言語行動觀察網路聊天室的符號語言、對話形式背後之效力所促成的不同情境，藉以瞭解使用者如何維持虛擬世界的規範。

本篇研究的主要目的在於探討實際即時互動過程中，建構溝通情境的方式，是否因溝通媒介的不同而有與一般溝通情境不同的模式。分析面向有三：首先針對網路語言進行形式上的分析，將蒐集到的聊天室對話的話語符號進行分類與整理，呈現網路聊天室中經常使用者的話語符號類型，試圖瞭解網路聊天室中話語符號的類型、形式意義或功能。第二，觀察對話形式如鄰近配對與話輪轉換，嘗試找出網路聊天室中獨有的對話形式的特殊性。最後，討論將導向在網路聊天室的對話情境分析，觀察網路聊天的溝通情境並進行分類討論，試圖瞭解在網路聊天室中的溝通情境的建構及轉換機制，目的在於彰顯網路中即時聊天溝通的文化特質。

第二章 文獻回顧

傳統的對話組成包含了對話內容本身與情境的部分，對話內容本身又可以分成語言與非語言的(如聲調、挑眉、眼神、身體的動作姿勢等等)符號表達、以及對話的話輪轉換、入場、出場。聊天室的交談對話將所有的互動溝通以書寫文字及符號來表達，因此語用符號及對話形式如話輪轉換，在聊天室中和一般傳統的規範模式並不完全相同。筆者藉社會學家高夫曼的社會秩序與對話分析理論的觀點，試圖進一步了解網路聊天室中的對話秩序、互動儀式及規範。文獻探討的部分將由這三個面向出發，首先就語言的符號部分，探討過去語言學、傳播學中對於網路語言的符號的分析，以便在後續分析中得以理解網路語言的特性。再者，回溯對話分析的內涵與架構，了解對話分析學者分析一般面對面對話的規則與條理。最後將就高夫曼的談話社會學理論作一回顧，管窺高夫曼對於社會互動中的對話秩序理論，以便在網路文化分析上有更深入的認識。

第一節 網路語言分析

早在1985年Murray已經從口語和書寫的差異討論CMC(Computer-Mediated Communication)究竟屬於何種形式，1995年Baym在討論網路社群的形成時，也提到有新的表達溝通形式出現。1996年Collot& Belmore也針對電子佈告欄線上(on-line)或非線上(off-line)兩種語言狀況，進行使用的辭彙及文法分析，認為在代名詞的使用上近似口語，而語態助動詞則既非口語亦非書寫，所以Collot& Belmore指出CMC為一種既非口語亦非書寫的形式表現。Herring(1996)則指出，雖然CMC幾乎是透過語言符號所建構的文本型態(text-based)，但當時的相關研究似乎仍未將語言視為一主體，因此他提出語言的現象為未來CMC研究的主題之一。由上面簡述的發展狀況可以發現從1996年以來，對於CMC語言的研究漸漸變多。

網路語言的特性之一就是口語的書寫方式，呈現出一種「藉寫談話」(talking in writing)，或是一種「藉寫言說」(speaking by writing)的形式。這種網路語言有口語話的形式在Werry(1996)的研究中就已出現，他發現在IRC(Internet Relay Chat)上，人們利用圖像等方式再創了口語化的語言²。另

²盧諭緯(1997)，〈說文解字：初探網路語言現象及其社會意義〉，

外，Werry(1996)也發現網路語言裡聲韻學的線索，其研究結論是，在IRC上人們利用稱謂、縮寫、聲韻學等特殊方式創造了口語化的語言，例如把「cool」寫成「cooolll」來加強語氣³。

國內研究中，盧諭緯(1997)在〈說文解字—初探網路語言現象及其社會意義〉中以BBS作為研究場域，提出網路語言以語音作為出發，推論出網路語言的口語性，發現台灣的網路語言要使用者唸出來才能理解它的意義。這可以從三個面向來說明。第一種是語言不變，但改變既有的文字寫法，創造出另類書寫形式，例如Thank you寫成3Q。但是對Ong(1995)來說，語音的變異在網路社會出現之前就存在，早在電子溝通媒體(電視、廣播、錄音帶、電視、電腦)出現後，就有二度口語出現(Secondary Orality)，語言在這些媒體中已經顯得口語化。另外，美國語言學家Crystal(2001)研究網路不同情境的語言，發現BBS的語言最接近於口語形式，而網頁上的語言則相反，與書寫形式最為接近，這個結果可以發現，即時互動或互動性強的網際溝通中所使用的語言，與不是即時互動的網頁的書寫語言是有差別的。

第二種是利用構詞學中的縮略語(abbreviation)，透過語音的近似性進行變化，將原本較長或較複雜的辭彙進行變化。語言學家David Crystal(2001)以美國的網路現象觀察網路語言，將網路上的青少年所使用的網路語言稱做Netspeak，對網路語言做了分類及研究，也認為現代的網路當中有許多的網路語言包含著縮略語(abbreviation)，這些縮略語大部分是將相同的音的字以簡略的寫法寫出來，另外也有將同音的字母來代替原本的字的網路語言。中文的網路世界亦有此類狀況出現，在網路上經常可見斷句、縮略語或注音文、數字文等表現發言者的想法，例如，「這樣子」變成「降子」、「you are」變成「UR」。

第三種是屬於符碼的轉換，即溝通時產生語言轉換現象，例如「這倫很口年」(這人很可憐)。這種表達不光牽涉到文字書寫的改變，也產生語音的轉換。這些溝通都必須透過唸出來才能了解其中的意義，甚至還需要一些社會的背景(例如懂不懂閩南語等)。同樣以語音作為分析的有周君蘭(2001)的研究，他研究台灣的情況，發現網路的口語性可從諧音(用音近或同音之詞)、變調/音(語句、詞彙發音上的特殊變異、發音上的變異，包括台語、外語等特殊音調)以及旋律(以歌曲形式)表現⁴。在本文第四章中便可以從資料的分類看出聊天室裡充滿許多此類語音轉用的方式對話，其效果顯現出輕

(<http://www.ios.sinica.edu.tw/pages/seminar/infotec2/info2-20.htm>)。

³ 轉引自潘美岑(2004)，《網際網路溝通的語言遊戲—以MSN Messenger為例》，台北：政治大學廣電所碩士論文，p.16-17。

⁴ 轉引自潘美岑(2004)，《網際網路溝通的語言遊戲—以MSN Messenger為例》，台北：政治大學廣電所碩士論文，p17。

鬆、娛樂性較大。另外學者張武昌、李櫻(2001)從語言學的角度分析網路BBS及一般情境對話的語尾助詞的使用，發現在網路情境中，語尾助詞的使用甚至比一般情境對話更頻繁。潘美岑(2002)的研究中也發現嘆詞和擬聲詞，如「嗯」、「唉」、「呀」及「哈哈」、「呵呵」等使用也相當頻繁。

網路語言除了出現口語化及語音的變革之外，也出現了許多不同符號形式的改變，Williams(1997)提出因為在電腦的溝通中難以用文字表現出表情、手勢等，所以產生了「線索補償」的情形。而吳筱玫認為最常利用來補償的方式就是利用電子副語，只要這種非語文文字的電子副語言出現的越多，線索就會越齊全(吳筱玫，2003)。本文透過資料的觀察，於第四章將此類的電子副語分為語氣表現、表情情緒的符號，表現出發言者在網路聊天室的聲調、語氣、表情姿勢。

徐富昌(2002)對網路語詞所做的研究中，認為詞彙創新與舊詞翻新雖然是語文常見的變化，但是在中文電腦網路的世界中，注音文、諧音符號、數詞、方言、外來語、方言、字母詞、別字運用以及成語濫用都紛紛出籠，尤其以注音文成為最主流的語文表現形式，原因在於即時性、鍵盤輸入的限制和趣味性的緣故。網路社群的語文使用價值隨著上述的因素改變了，不過這樣的觀點只能停留在外在環境的限制，卻未能對於網路語言使用的溝通情境做一番審視。

網路語言的研究當中，有的將網路語言做符號類別上的分類，往往針對網路語言的語音或語法使用特性當做研究的重點。這些研究或多或少可以感受到研究者體會到網路語言為了表現最貼近發送訊息者的意義時，已不再限於文字的表現，加進很多的表情符號外，也創造出許多新的字詞及象形符號等，這些網路語言不但增加方便性也多了趣味性的功能，這些研究的結果大致可以用在普遍的網路語言交談之中，但是對網路語言如何能夠產生意義建構並無多做探討。網路的談話形式如話輪轉換、插話等分析，亦無結合網路文字符號來觀察兩者所共同支撐起的話語意義及效力。事實上這些訊息不再只是表面上所看見的文字表現，也不只是發言者所述說的表面意義，而包含了發言者真正的意圖與話語所產生的實際效果，發言者的語言使用與社會互動的溝通情境有相當大的關連性，本文將對網路語言符號與對話形式所營造的網路社會互動與溝通情境進行討論，利用日常生活語用學的分析方法來探討網路語言符號、對話形式與動態溝通情境建構之間的關聯性。

第二節 對話分析

日常生活中的對話為每個人必須從事的行動交換，實際的對話看起來亂無章法，但實際上卻是有其規則可循，行動者每天利用這些規範建立彼此的關係，讓面對面的互動產生對於行動者有意義的情境，甚者，讓日常生活的互動產生儀式性的規則，因此，對話分析的文獻回顧對於網路聊天作為社會溝通有其重要性。對話分析者將日常生活中實際的對話記錄下來進行分析，觀察對話的最小單位、話輪轉換，對話話語的修補、開始對話與結束對話的形式等等，將討論焦點由「一個人如何說話」轉成「一個人實際上怎麼說話」。網路聊天室中的對話就是一種實際生活的對話互動，行動者彼此的真實對話不經修飾地呈現在電腦螢幕上，如同過去對話分析者將資料用錄音的方式記錄後化成文字的文本，觀察網路聊天室的對話形式變得比過去容易，以下筆者將對話分析的概念與基本架構作一簡述說明。

對話分析被發展於於 1960 年代早期的加州柏克萊大學(Paul Ten Have, 1999:5)，社會學家 Harvey Sacks、Emanuel Schegloff 以及 Gail Jefferson 為主要大家。對話分析是一門對「互動中談話」(talk-in-interaction)的研究，將對話視作一種社會實踐來研究，企圖透過分析日常語言本身的結構和組織過程來找出社會互動的產生與構成對話的機制、規則以及話語結構。此互動可以發生在制度化的社會情境中(如學校、醫院、法院等)，也可以是閒聊當中的互動。對話分析學者之所以選擇對話作為研究主體，乃認為日常生活世界的對話構成了社會成員組織社會生活的一個重要的面向，又對話是真實且開放的，不同於實驗室中設計良好的實驗模式，因此對話分析乃從對話者的字詞語句研究對話的內容與延續性，以及人們如何進行對話的方式。對話分析著重那些在真實經驗環境、日常生活中人們的談話，而不是只有語言學家們所關注的理想語句。由於對話不是理想的語句，對話分析者並不將重點擺在語句的結構之上，而是對主要對話架構的形式分析探討。

對話分析的最小單位為鄰近配對，其基本架構內容上有數個分析面向：話輪轉換機制(turn-taking organization)、連續性的機制(sequence organization)、修正(repair)。以下針對這幾個部份作簡要的回顧說明。

(一)話輪轉換機制

話輪轉換可以視為語言普遍性的基礎之一，話輪轉換是指在日常生活中的會話裡，一個時間內只有一個人說話，如同在打乒乓球時，一次只有一個

人打球，當球打出去之後，另一個人再將球打回來，球就像是互動者發出的話與，當一個人發言之後，其他人會接著話題回應。話輪轉換有兩個組成部分，第一個是話輪的建構單位，「以英文來說其中包含句子的、子句的、片語的以及語彙的成分」，也就是說在接話者接續話輪時，可用這幾個建構單位作為話輪的單位。例如，

(單一字彙建構的話輪)

Desk: What is your name [Loraine.
→Caller: [Dinnis.
→Desk: What?
→Caller: Dinnis.

(Sacks, Schegloff and Jefferson, 1974 : 702)

(單一片語建構的話輪)

A: Oh I have the- I have one class in the evening.
→B: On Mondays?
A: Y-un::: Wednesday.=
B:=Un—Wednesday,=
A: =En it's like a Mickey Mouse course.

(Sacks, Schegloff and Jefferson, 1974 : 702)

(單一子句所建構的話輪)

A: Un you been down here before [havenche?
B: [Yeh.
→A: Where the sidewalk is ?
B: Yeah,
→A: Whur it ends,
B: Goes [all a'way up there?
A: [They c'm tuh the:re,
A: Yeah

(Sacks, Schegloff and Jefferson, 1974 : 703)

以上箭頭標明處即是建構單位的話輪。這些建構單位皆是在說話者取得發言權的時候所表現出來的，發言者轉換發言的位置乃是參考轉換位置的資訊，而轉換位置的建構可以由各種話輪建構單位組成。

話輪轉換的第二個組成部分是話輪在對話中的位置，亦即對話互動者如何取得發言的機會。基本上，話輪轉換有兩個規則，第一個規則又可以細分

爲三(Ian Hutchby and Robin Woffitt, 1998, p.49-50)：

1. 如果當發言者已經認定了、選擇了下一個發言對象，則這個發言對象就會成爲下一個發言者。
2. 如果發言者沒有選擇下一個發言者，則任何一位在場的互動參與者可以(但不必要)自願成爲下一個發言者，而原先的發言者有權利接著下個發言者的話輪。
3. 如果發言者沒有選擇下一個發言者，那麼當下的發言者可以(但不必要)繼續發言，除非有人自願成爲下一個發言者，一但有人自願成爲下一個發言者，原先的發言者有權利接著下個發言者的話輪。

第二個規則是在第一個規則中的三個項目不論選擇了哪一個，下一個對話關係轉變時，這三項規則會不斷的重複被使用。這樣的規則是簡單的，而且可以大量說明在對話中的話輪轉換的實際運作，不論對話包含的人數有多少、在哪個地方發生，甚至包括了許多不同的主題、脈絡，話輪轉換的規則皆適用。

(二)連續性機制

對話分析的第二個重點在於連續性的機制，其內容爲鄰近配對(adjacency pair)、在前連續(pre-sequences)以及偏好機制(preference organization)。

鄰近配對 (adjacency pair)

鄰近配對是研究持續性對話中的最小單位，經常出現問句—答句、問候—回應問候、邀請—接受/拒絕等等，這些都是配對的連續性動作，針對第一句話通常會有特定的回應或是一定範圍內的答案，比如A對B說「你好」(問候式發言)時，B不會回答「我不要」(拒絕式的答覆)。鄰近配對乃由一個人發言之後，停頓下來，由另一個發言者繼續發言，而另一個發言者的發言和前一個發言者的話語是息息相關的，甚至可說是從前一個發言者的話語所產生出來的，其中第一個發言者的發言我們稱作配對的「前半配對」(first pair part)，另一個回應是「後半配對」(second pair part)，彼此有相關連的關係，前半配對出現時，必定尾隨適當的後半配對。⁵Schegloff和Sacks (E. A. Schegloff, in Paul Drew and Anthony Wooton, 1988:109)曾經對於鄰近提出以下的特徵：(1)長度爲一次發言與一次回應的範圍(2)鄰近配對的話語靠近彼此出現的位置(3)話語來自兩個不同的言者 (speaker) (4)鄰近配對中的

⁵ 參考自 <http://www.sil.org/linguistics/glossaryoflinguisticterms/WhatsAnAdjacencyPair.htm>

兩個部分有相關性的秩序(例如，鄰近配對的第一部分使得第二部分得以進行)(5)特殊的關係(discriminate relations)，例如配對類型中的第一部分是關連到第二部份的選擇的。例如，

(問句—答句)

A:請問你叫什麼名字?

B:我叫李大衛。

(問候—問候)

A:你好。

B:你好。

(結束對話)

A:再見。

B:再見。

(邀請—接受)

A:要不要和我一起去?

B:好啊!

(邀請—拒絕)

A:要不要和我一起去?

B:不行，我正在忙。

另外對話中常會出現一種插入語句的情形，例如，

A1:我要買一包Mild Seven香菸。

B1:你十八歲了嗎? (插入句)

A2:沒有。

B2:我不能賣給你。

插入語句的例子可以看到鄰近配對並沒有很嚴格的形式，A1和B2為一個鄰近配對(要求—拒絕)，B1和A2為另一組鄰近配對(問句—答句)。B1的回答並不是在忽視A1的要求，而是因為想要知道更多有關A1的訊息(是否滿十八歲)來回應A1的要求。這種鄰近配對的關係或是插入句可以讓我們觀察到第一個發言者的意思是否正確的傳達到第二個發言者。「當然，第二個發言者可以說出他的錯誤理解、不同意，而這讓第一個發言者觀察到第二個發言者是如何理解他的意思。」(引自Ian Hutchby and Robin Woffitt, 1998: 41)

鄰近配對與話輪轉換最大的差別在於鄰近配對是由不同的發言者所說的話組成，其組成的長度僅限各一次的發言。鄰近配對的對話的內容具有相關性，回應者的話語內容針對發言者的話語內容回應，所以鄰近配對相對於話輪轉換有較強的約束力，讓發言者的話語具有回應。

前連續 (pre-sequences)

前連續是指在主要的動作之前所表現出來的一種話論配對，例如，

A1:你今天晚上忙嗎？

B:1沒有啊！

A2:要不要一起去看電影？

B2:好啊！

(譯自George Pasthas, 1995: 19)

上述的例子裡，A提出邀請之前先確認B是否在忙其他事情，如果B的回答是符合A的期待(沒有在做什麼事情)，A便提出自己的邀請，如此A1與B1的配對便稱為在前連續(pre-sequences)，出現在A提出主要的要求之前所作確認訊息之問答。換句話說，當A的在前連續之問答獲得的訊息不符合期望—B在忙其他事情，那麼A就不會繼續提出要求的問句。

偏好機制 (preference organization)

連續性組織最後一個重點在偏好組織(preference organization)。這是鄰近配對的一類，由於第一個部分的配對提供了第二個部分配對可選擇的回應，例如，提供—接受/拒絕、評估—同意/不同意、要求—同意/謝絕、抱怨—道歉/解釋。當回應是正面的時候，就稱作較喜愛的話輪行動形式，若是負面的回應則是較不喜愛的話輪行動形式。(Ian Hutchby and Robin Woffitt, 1998: 43)偏好組織並不是關注發言者的個人心理層面，而是在關注第二個配對部分在發言時的特定性選擇設計之結構特徵，藉此，參與者可以使用傳統的推論來使話輪表現出來。例如，

(提供—接受/拒絕)

A:要不要吃點東西？	A:要不要吃點東西？
B:好啊，謝謝！	B:不用了，謝謝。

(譯自George Psathas, 1995:17)

(抱怨—道歉/解釋)

A:你遲到了。	A:你遲到了。
B:對不起。	B:因為路上塞車。

(譯自George Psathas, 1995:p.17)

較不喜愛的話輪行動形式往往會比較婉轉的回應，所以在回答時，有發語詞像是「嗯」，例如，

A: You coming down early?

→B: **Well**, I got a lot of things to do before getting cleared up tomorrow. I w- probably won't be too early.

(引自Ian Hutchby and Robin Woffitt, 1998:p.44)

在上例中，A 的期待是希望 B 能夠有肯定的回答，但是因為 B 有事情並不能夠早到，所以 B 用較委婉的形式來說明自己為什麼不能早到的原因，並且可以發現”I w-”本來應該是 B 要說出”I won't be too early”只是爲了要婉轉的回應 A 所以加上 probably。所以，在較不喜愛的話輪回答形式裡，委婉地回答是一主要特徵。另外一個主要特徵在於發語詞”Well”，這是爲了不要讓否定的回答法上出現在話輪的開始而使用的方式，發語詞的作用使得發言者 A 可以感受到沒有直接肯定的回答，暗示著答案不會如 A 原先期待的那樣—B 會早到。意即，否定的回答通常不如肯定的回答那樣直接，答覆、說明會有時間上的延遲。

社會互動中人們會利用較喜愛的話輪形式來表示同意或接受，而採取較不喜愛的形式來表達不同意，但是在自我描述或是自我批評時，如果同意發言會採取較不喜愛的話輪形式，不同意則採取較喜愛的話輪形式，例如，

(同意自我描述或自我批評)

A:你瘦了好多。

B:沒有啦，沒有很多。

(不同意自我描述或自我批評)

A:你這樣說話太傷他的心。

B:真的嗎？我只是實話實說。

偏好機制並不是一個心理學決定的問題，而是在社會文化的制約與社會互動的過程所產生出來的，成爲互動對話中一個強而有力的機制，可以讓

互動參與者知道社會關係的結構，就如同發言者會設計一個問題來引導下一個發言者的回應，例如發言者會說「你會提早到吧」而不是說「你會提早來嗎？」前者使得下一個發言者的回覆比較不直接，而且會傾向將理由解釋清楚，後者則讓發言者有空間直接回答「不會」也不會覺得應該要把理由解釋的很清楚。這種偏好的結構在社會連帶的維持上扮演一個重要的角色。

(三)修正

在對話互動的過程中，並不是都能夠順利的進行，對話互動參與者也會遭遇到用錯字、說錯話、聽錯意思，或是理解錯誤，這些不小心犯的錯誤，將有修正的機制使互動持續進行，不會因為這樣的錯誤而中斷對話。修正與錯誤更正類似卻不一樣，錯誤更正代表著有一個錯誤產生，但是在對話中的修正並不一定是因為錯誤的產生，例如，「真的是稍微動用一下就覺得很很不很不夠用這樣子」在此說話者重複了完整詞語「很不夠用」的片斷，這是可能因為有人插話或是發言者個人的因素而重複片語本身(曾淑娟、劉怡芬，2002)。這樣子的詞語重複為修正句子的完整性，並不是因為有明顯的錯誤用法而形成的修正，因此，修正在對話中沒有錯誤的時候也會產生。。

修正的類型可以分為四類：

第一類是發言者說話，發言者自己修正。例如，

I: Is it flu: you've got?

N: No, I don't think- I refuse to have all the:se things.

(Ian Hutchby and Robin Woffitt, 1998, p.61)

這段對話中，N說「No, I don't think-」(我不認為-)後，覺得自己只有講這樣不夠強烈表現自己的意思，因此修正自己的回應，重新宣稱「I refuse to have all the:se things」(我有免疫)。

第二類的修正是別人發言，自己修正。例如，

Ken: Is Al here today?

Dan: Yeah.

(2.0)

→Roger: he is? hh eh heh

Dan: Well he was.

(Ian Hutchby and Robin Woffitt, 1998, p.62)

又如

A:小真不會來。

→B:小真？

A:啊，我是說小朱。

這兩段對話標示箭頭處都是「下個話輪修正的起始者」(next-turn repair initiator, NTRI)的發言，他們發現前一個話輪發言者的話語中有所錯誤，所以提出疑問，基本上都會對於有錯誤的地方重複說一次，並用疑問的語氣說出，或是會用 *hh eh heh* 的語氣詞來表現，如果沒有這種話語提出的時候，發言者可能就會用疑問的姿態來表現自己的困惑。基本上，發言者可能說話說太快而說錯話，所以才會使 NTRI 提出疑問，接著發言者自己進一步修正自己的發言內容。

第三類的修正是自己發言，他人修正，例如，

A:這本書是游墉寫的。

B:劉墉。

又如，

A:就是那個從日本來的女歌手，歌聲很清亮的那個，叫做夏川什麼的。

B:夏川里美。

這樣的對話就是由發言者自己發言，可能因為發音出錯，或是忘記完整的名詞、片語，在發言結束後，由另外一發言者進行修正。

最後一類修正的類型，是由他者發言，他者進行修正，例如，

“John”: What did George mean by MI

“George”: IM= instant messenger

(H. Walter Schmitz, 2003)

這一類的修正類型基本上是觀察者沒有進入對話，此對話中前一個話輪的話語內容有所錯誤，由另一個發言者進行修正。

對話分析學者直接將對話視作社會實踐，而不是其他社會活動的工具或是其表現出來的特點，對話分析學者關心談話的內在環境(語境)的問題，比如是語言選擇、語序、插話等談話本身的結構，這和社會語言學家將語言作為一種分析社會實踐的工具有所不同。透過這些對話分析的基本結構可以看

到對話本身在建構一個社會結構，也就是這些規則基本不是先於這些對話內容的，這些規則內在於對話本身，使用哪一種規則並不是事先可以預測的，必須要由對話互動者彼此之間在對話過程中的理解來自由選擇。所以對話分析強調對話動態過程中所建構出來的角色分配、語言使用、話語結構，從自然的互動文本具體說明互動的結構與秩序裡的形式原則與機制，並藉此見到產生特定情境的程序。

第三節 高夫曼的談話社會學

社會學家高夫曼以符號互動論做為背景基礎研究日常生活互動，最著名且最常備受引用的是 1959 年出版的《日常生活的自我表演》一書中所提出的劇場理論，以前台和後台等觀念觀察日常社會生活中人們的互動情形。高夫曼在 1963 年出版的著作：《公共場所的行為》(*Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*)中討論了公共場所互動的關係；1967 年的《互動儀式》(*Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*)一書中提及互動時候的儀式，提出順從與風度的主要概念；1969 年的《策略互動》(*Strategic Interaction*)中提出策略面的互動行為；這些互動研究的基礎讓高夫曼在晚期的語言學轉向中，進入談話(talk)分析的研究，並出版了《談話形式》(*Forms of Talk*)一書。此書集結高夫曼從 1974 至 1980 年的五篇論文，其中包括了高夫曼最主要的三個思考面向：第一、儀式化的過程；第二、參與的框架；第三、籟入於情境的話語。(Erving Goffman, 1981:2-3) 而本節將簡介高夫曼在關於談話的社會學概念中所提出的社會場合、相遇、以及談話的回應之連續機制作為本研究的理論參考。

3.1 社會場合 (social occasion)

一個特定時間和地點見面的人，有特定時空背景影響其互動，因為時空所塑造出來的社會情境會對不同的人有不一樣的意義，加上每個人在見面的當下都帶有先備的經驗與想法，這些外在與內在的條件形成一個社會互動的脈絡與情境。關於社會場合高夫曼曾做如下的描述：

當人們彼此見面，在我所稱為社會場合中他們傾向作為參與者，這是較廣泛的社會活動、計畫或是事件，和地點、時間有緊密的關係，並也備既定的條件所幫助；當一個行為模式想要被視為是適當的、正式的及刻意的時候，一個社會場合提供了結構性的社會脈絡，而在這個社會脈絡中，很多的情境(situation)和集合(gathering)可能形成、解散、或重新組合。(Goffman, 1963:18)

高夫曼關注不同的規則和期待的本質，這些規則和期待可以控制場合的行為，並且作為一個提供概念應用的限制，以及影響在不同場合之間的特徵。就社會場合而言，高夫曼指出社會場合有著下列的共同特徵(Robin Williams, 1980:212)：

1. 一個分辨哪些是正式的參與者的方法
2. 參與者期待的主要活動的詳細說明，以及在場合中對參與者開放的活動

之允許與限度。

3. 對場合組織負責的人的命名
4. 對參與者可以提供場合開場、過程與結束的指示，以及轉換他們自身涉入需要的可辨識的模式(shape)。

總之，社會場合必須要包含著參與者的內在特徵，和參與的情境配置(setting)。一個社會場合可以是達到目的的手段，但也可能是目的本身，在同一個場合中的參與者有不同的傾向，有的人選擇視場合為手段，例如為了學習太極拳，學生們約好到某一個公園集合，並請老師到現場教學，這時候學生在公園集合形成一個學習太極拳的社會場合，其目的是為了習得太極拳。有些人將社會場合視做目的，例如家庭聚會——家人在聚會中出現就是聚會的目的。

高夫曼指出場合有正式與非正式的分別，場合是非正式時，參與者的涉入就很少說明，場合是否成為非正式，必須看場合正在進行什麼計畫，另外也會受制於在這個社會場合中被命名的那些人的權威。非正式的場合中，不需要正式被建立的權威，也不需要詳細的社會控制系統來操作。如果參與者須參與事先安排好的活動、被指定的人指導，並且在嚴密控制系統下被監督的程度時，社會場合就是一個正式的場合。

社會場合包含兩個重要的因素，第一個是參與者的特徵，第二個是參與者的社會情境。首先，社會場合中的參與者組成了一個集合(gathering)⁶，在集合裡共同在場的人會因為他們的社會或心理情境，有不斷增加互動的潛力。集合的互動乃社會情境的因素，因為一個社會情境提供了一些訊息，讓個人可以定位其他在場者動作及話語的意涵，並且藉以判斷此人的想法。所以，社會情境被高夫曼定義為是那些以生態的或環境為基礎的單位，就是參與者的集合所形成的環境背景(Robin Williams, 1980: 214)，然而情境不只是實體的環境，它還包含參與者的在場及參與者之間的關係。

每天發生的事件包含著很多的社會場合，高夫曼建議我們應該觀看社會場合的本質，並且從場合之中了解更多事件的本質。比如在研討會的社會場合之中，對於一件事情的理解與看法可能就沒有辦法非常詳細的說清楚，這不是討論人不願意花心力將問題講述清楚，而是因為有時間的限制。若是在一個大學的課堂，就可以詳細的地討論對於某事件的理解與看法。社會場合不同會讓我們對於事件應該要如何發生、進行與結束有不一樣的對待，這會讓我們在看事件本質時，也會知道要觀察其所處的社會場合，如此對於事件

⁶ 集合在此指的是任何兩個或以上的個人的組合，他們的成員包含所有當下在場的人，在這個集合中在場的人，有一個很短暫互動的現場，只是彼此不一定會互動

本質的認識比較客觀。

3.2 相遇(encounter)和互動(interaction)

除了社會場合之外，相遇(encounter)也是社會互動的單位，尤其是我們說話的互動單位的基礎。社會場合中兩個或兩個以上的人雖然知覺和注意的焦點一直在移動，但依然共同合理化地認同(ratify)彼此為單一有權威的(authorized)共同支撐社會場合者，彼此之間共同從事的活動可以被稱作為相遇(encounter)或面子的經營(face engagement)。總括來說相遇是由一組特別的動作(acts)和姿勢(gestures)所組成溝通(Goffman, 1963:99)。相遇的第一個特徵是，被有權威的參與者的共同認定，有權威的參與者即高夫曼所稱「被認定資格的」(accredited)參與者，這類參與者會調和自己與其他參與者的互動，彼此雙方互有權利和義務產生對自己情況有意義的、適當的行為。相遇的第二個特徵是，對其他在場者行為給予關注。雖然有很多參與者的行為都已經在社會集合預想到，但什麼是適當的關注與參與者表現的行為是共同在場者決定的結果。相遇是我們對話互動的起點，透過相遇，個體之間才能溝通有無，新的參與者也可以有機會繼續加入，經由相遇，互動才能夠繼續或結束，在其互動過程中，不能持續參與的人也可以離開。相遇的特徵可被運用在對話(talk)，對話(talk)被視為一種相遇的活動類型，而並不只是溝通的媒介，在分析對話時，面對面的中規範個人行為的規則必須啟動，對話的規則乃存在於對話的狀態(state)而不是對話本身。對話分析應紀錄相遇中參與者可以表現、控制對話情況、調整對話過程發生的事情之各種方法，透過這些方法參與者進行彼此互相協調溝通、相互作用(interplay)。

相遇的過程中，團體相互作用立基於大量的交換訊息，但交換訊息不需要所有參與者在同一個時間點上。因此，分有直接和間接的參與者交換訊息，彼此交換訊息的行動便是高夫曼所稱的交互轉換(interchange)。高夫曼認為在團體中的第一個訊息，呈現了接下來被回應訊息的敘述。接著，回應不斷交替，由此而生的溝通可稱為交互轉換(interchange)。交互轉換至少包含了兩個互動的動作(move)，所謂互動的動作是指主動行動者採取行動後，被動行動者所傳達的任何事情都是互動的動作。(Goffman, 1955: 20; 轉引自 Robin Williams, 1980: 217)對話分析處理的分析單位包含了在一個話輪裡中的談話(talk during a talk)——被說的事情(what is said)以及話輪的轉換(turn/ turn at a talk)，一個話輪裡面可以包含兩個互動的行動，例如(箭頭所指處)：

A:現在幾點?

→B:現在十二點了。你吃過飯了嗎?

此例 B 在他的話輪裡面，首先回答了 A 的問題(第一個互動的動作)，又繼續追問 A 另一個問題(第二個互動的動作)，亦即在同一個話輪，B 採取了兩個互動的動作(move)。然而，一個互動的動作也可以包含兩個話輪，例如：

- A: 想要吃什麼？
- B: 我想要吃漢堡。
- C: 我想吃牛肉麵。

在此例中，B 和 C 各有一次話輪對 A 的問題提出自己的想法，但是兩者僅止於提供答案並沒有在繼續延續話題，所以針對 A 的問題共有 B 和 C 的兩個話輪提供一個互動的動作(move)。

對高夫曼而言，對話分析作為一個行為的形式，必須要把焦點放在互動的動作(move)和社會相遇中的組織，也許就能夠繼續追問：什麼是在互動的動作(move)模式後面存在的結構原則？答案需要考慮到兩個像是中介條件的結構性原則，這兩個原則是溝通和儀式，中介條件則是脈絡和框架。(Robin Williams, 1980:291) 早期高夫曼認為溝通是訊息的交換，使發送訊息者知道自己的訊息是否被接收者適當的接收，進而讓發送訊息者了解自己是否要釋放更多的訊息。但是晚期的高夫曼認為溝通的需要包括互動的對話者(operator)的基本能力(傳達、接收、回饋、分辨不同一般性與被理解的特殊溝通架構)、被操作者使用的信號的效能(接觸的信號—如進場與退場的信號、話輪轉換的信號、提供重新組織傳達的信號)、一些確定維持溝通系統前兆的操作需要，這些需要包含內在的、有限的有效溝通特徵——誠實，或是在場溝通的參與者的注意力維持(Robin Williams, 1980)。

控制對話互動組織的儀式比單純溝通還要有延伸性。相遇提供了背景(setting)，人們在其中調整自己的行為模式，而這樣的調整同時也被其他參與者看見。所以參與者在相遇過程中被期待表現出一定程度的機智(tact)和關注(care)，因為任何一個場合中，都可能刻意或不刻意的出現不適當的印象，參與者必須表現其對於對話過程的關注，並且處理自己和其他在場者的互動(Robin Williams, 1980:220)。例如，三個人的對話過程中，A 正在發言，B 和 C 是聽眾，此時 B 突然站起來走向洗手間，A 的發言對象就會立刻轉注到 C 身上。B 的行為可能是刻意也可能不是刻意的，但是 A 身為一個發言者，想要讓談話繼續，便會調整自己的發言對象，甚至是忽略 B 的行為。這種在相遇過程中的關心必須對不同的社會主體展現出來。高夫曼定義此儀式性的關注為一個循例的、傳統化的行動(act)，藉由這樣的行動，一個人表現出對基本價值目的的尊重或關心。當儀式性的關心關於神聖性主體時就必須被執行，而這些主體中最主要的就是自我。處理每一個對話，參與者都需要對其

互動結果的細節、自己與其他參與者有敏感度，這種敏感度很難精密的維持，因為對個人而言，傳達有效的自我形象和對他人的尊重是必要的，例如發言者講話時，被其他人插話，發言者會將注意力轉至插話者身上，讓在場者了解到發言者對插話者的尊重。同時，這些傳達的完成不需要任何努力，也不需要將他們變成主題就會被期待達成。但對話參與者表現出過度敏感(如很訝異別人的插話行爲)與過度關心(如很在意講話的速度)，會被視作技巧與對話能力薄弱的共同參與者。此外，儀式結構的需要提供了對話互動的組織，儀式和溝通的需要也導致了對話組織作為一些有限制的交換的需要。如同在一個對話互動過程中，當發言者正在發言，尚未將話語告一段落時，其他參與者並不會對發言者的內容作出一連串的回應，頂多是以眼神或是「嗯嗯」的語氣詞來表示自己接受到訊息，這種尊重發言者的儀式，讓對話者的訊息交換限制在一定的範圍內，不會讓發言者的話無預警地被打斷，接受訊息者也不會在發言者發言時講出毫無關聯的話。

3.3 對話與框架 (frame)——支援性與補償性交換

對話的重要特徵涵蓋了對話的脈絡與相遇的概念。相遇是互動建構的單位，包含參與者之間被維持的單一專注焦點。這個專注焦點對高夫曼來說是一個情境脈絡，可以使在參與者之間的談話的共享理解成為可能，同時由相遇的參與者所維持。相遇的特徵之一是「產生一個意義的世界」，高夫曼用「框架」來形式化他所關心的這個意義的世界，他說：

我假設一個情境(situation)的定義是建立在有關組織的原則上，這組織原則控制了事件(至少是社會事件)以及我們主觀的涉入，框架是我用來指那些我可以辨識的基本原則。(Goffman, 1974: 10-11)

框架因而是依組織的原則所建立，是「行動者對於互動情境中的整個環境結構、行動模式和在情境中的他人的觀察模式」(高宣揚, 1998: 515)。相遇的人建構和維持框架就像調整他們行動的脈絡，而框架的數目和相遇中意義賦予的建構方法卻是有所限制。

對話(talk)需要一個框架，但對話同時也是創造框架、維持框架、選擇框架與解構框架的中介。高夫曼利用這個框架來分析談話，舉出了兩種類型的交互轉換(interchange)：支援性的與補償性的，支援性的交換就像是問候與道別的使用儀式。這種使用儀式至少包含兩個動作(move)，例如，問候之於問候：

A:你好。

B:你好。

上例對話，A 向 B 說「你好」時，便開始了兩者的互動儀式，當 A 問候 B 後，會希望得到 B 的回答，所以 A 講完「你好」便會停頓下來，等待 B 的回應。這個等待、期待 B 回應的時間就是一種個人時間的斷裂 (time - person slot)，這是爲了讓彼此之間問候儀式開始所作的行動，一旦 B 也回應了你好，就代表 B 也支持這個儀式，使彼此的儀式開始。因此一個儀式的開始會創造出個人時間的斷裂，個體在對話互動中所產生的個人時間的斷裂會被其他參與者觀察到，並且判斷這個斷裂是否爲儀式的一部分。這些斷裂可以用言語的方式或是非言語的方式表現出來，例如：

(以言語的方式表現)

A:你好。

B:你好。

(以非言語的方式表現)

A:再見。

B: (以揮手表示再見)。

不論以言語或是非言語的問候或道別，問候與道別具有一個共同的對話形式結構——鄰近配對(adjacency pair)。鄰近配對是研究持續性對話中的最小單位，它限制著兩個說話者輪流交替說話，即在鄰近配對中這個輪流交替功能性地連結到彼此，也就是第一輪說話需要某一個類型或是一個類型範圍內的第二輪回應。問候與道別的對話中，回應者乃是針對發言者的話語內容進行回應。支援性的交互轉換相近於鄰近配對，乃是由兩個相類似的動作 (move)所組成。

補償性交換的動作(move)由兩個或以上的不相似的動作 (move) 所組成，產生一個直接補償的互動系統。補償性的交換發生在互動中可預期或正在發生中的冒犯(offence)，常等同於對一些參與者的自我冒犯。高夫曼利用面子保留問題來說明這個交換，面子保留包含了四個動作(move)：反對、提供、接受、感謝。反對指的是要參與者將注意力移到不適當的行爲上，接著提供一個重新定義行爲、定義施爲者的說法，並利用自我懲罰的方式來補償不當的行爲，而受冒犯的人接受並允許這個新的行爲定義，也接受冒犯者的道歉，最後冒犯者(表現不適當行爲的人)會感謝被冒犯者的原諒，補償性的連續循環就此告一段落。高夫曼(1971)將這種補償性的交換作了更廣的延伸，認爲在冒犯之前，已經有儀式的約束，以致於冒犯的行爲最後可以變成被接受的行爲。補償性的交換中，有動作(move)不等同於話輪的特徵，例如：

A: I' m taking the rake. Okay? Thanks'

B: Sure. Nothing at all.

(Goffman , 1971 : 178)

在這個對話裡，有四個元素，第一個是要求——I' m taking the rake. Okay? 第二個是解圍(relief)——Sure，第三個是感謝——Thanks'，最後一個是帶入結束的動作 (minimization move)——Nothing at all。這四個元素產生一個補償性的循環：要求—解圍—感謝—趨向結束對話的行動。這樣的動作的連續秩序是交錯形成的，也就是在一個話輪裡面可以出現兩個動作。

高夫曼說明補償性循環的轉換時，說到動作(move)並不一定是言語的，它可以透過行為來代替言說行動。再者，相遇的過程中，一些故意的行為會帶來侵犯，這時，補償性的努力就會事先出現。例如討論某項重要議題時，討論者可能會說：「很抱歉，我不同意你的看法。」接著將自己對於他者的批評與自己想要提供的意見說出來。或是像在閒聊時，參與者 A 手邊正好有重要事情要做，便會先告知對方「很抱歉，我可以一邊寫，一邊聽你說話嗎？」這樣的補償性行為會出現於刻意產生的行為之前，讓整個互動可以持續進行。在一些情境下，補償性的行為變得不需要，因為對於一個補償行為之後，在場的人重新調整自己行為的方式，並將隨後的動作(move)都視為理所當然。例如在一個會議進行中，遲到的參與者 A 突然開門進來：「對不起，我遲到了。」這個會議的在場者會重新適應這個 A 加入的會議，但是並不會對 A 的打斷有所表示。

3.4 談話的連續性——回應 (response)

談話是互動中重要的內容，一個談話的連續性結構有幾個因素影響，首先，互動的連續性包含了從談話到行動，以及從動作(move)到動作(move)的改變；第二，可從高夫曼所謂「回應的達成」來看。回應是一個隨著其他更早的動作(move)而來的動作(move)。例如：

A:現在幾點了？

B: (看了自己的手錶)現在七點了。

在此，回應包含了「觀看時間」以及「把觀看結果告知給提問的人」。作為 B 的角色者，有些人不會用言語來回答，反而直接把自己的手伸到發問者面前，讓發問者自己看時間。另外，也有些人正好看完時間，就被問這個問題，此時回答者並不需要有看時間的動作而直接回應問題。

在多人互動的過程中，回應問題者也許會回應到上一個發言者最後的話，但也有可能回應到更早之前發言者的話的內容，這代表發言者本身是有權利、被允許選擇針對他先前所擁有的話輪的一部分來說話，包括語言、語調和非語言的部分。所以高夫曼認為回應可以被視為「去回應」(responding to)，那麼我們所需要的便是獲得比回應早發生的動作特徵(characterisation) (Robin Williams, 1980: 228)。高夫曼用參考(reference)一詞來表示這類動作(move)的基本特徵，並且用參考代替陳述(statement)，因為他認為我們需要「用”回應的參考範圍”(reference of the response)一詞來涵蓋所有被對話者表面上回應的背後的所有訊息。」(Goffman, 1976: 292; 轉引自 Robin Williams, 1980: 229)直到回應完成之前，任何單一參考都不是決定性的。行動者會希望被參考要求的回應有所限制，這個觀點下，對話就被形式化為由一連串的參考所建立的互動，每一個參考都會承接(但總是迂迴的)一些對之前參考回顧的連結。(Goffman, 1976: 72)這類的形式在雙方交換中，A說：「你知道現在幾點嗎？」B的答案可能是「現在五點。」(這是最標準的回應)或是「知道啊！對了，你要的東西很快就好了」、「不要擔心，他們就快到了」、「你說什麼？」、「你不記得我了嗎？」等等(Goffman, 1976: 68-70)。高夫曼將回應的各種形式表達出來，這些都是說話者可能的回應形式，這些回應都有其參考點(reference)來表現出不同的狀況，而這些脈絡所選擇的方式和回應被建立的方式就形塑了規則的存在。雖然，發言者有大量不同的回應方式，但是其選擇都被可理解性與合乎禮貌的條件所限制。

對話是被溝通效能與儀式所束縛著。對話的互動動作(move)的選擇雖是自由的，但是做出來的互動的動作(move)會影響並且決定下一個互動的動作(move)。談話是一個表演(display)形式，表演是行動的回顧。對於這些表演，在場者不需有直接的回應行動，但是都會接受這些表演。儀式是互動中的一個需要，但不一定是參與者真正的反應。對話互動的規則不斷地在互動中被使用，而在對話會晤的過程中，總會有潛藏的冒犯者與被冒犯者的出現，所以高夫曼認為互動最好不要被建構為和諧的，他其實是在追求一個冷戰的安排。一個在互動中的接受行為因此可以比喻成為暫時的休戰、一個辯論和重要事情的實現的方式(Goffman, 1963: 40)。

第四節 言語行動

言語行動理論最早由英國語言哲學家奧斯丁 (J. Austin, 1962) 所提出，以日常生活的語言意義研究為主，認為日常語言在實際生活中可產生實際的作用。Austin 認為，語言不僅是對客觀世界進行描述的工具，而且本身就是一種行為，即言語行動 (speech act)⁷。Searle 也提及「語言溝通的單位並非普遍認定的符號、字、或句子，而是符號、字或句子藉由『言語行動展現 (performance of the speech act)』之後所產生的效果(1969:16)」⁸。奧斯丁認為表演形式的語言和表現出意義的語言並不是容易區分，權宜之計便是回歸到基本面上去觀察一個語言有多少是「說話就是行動」(say something is to do something)、「在說話中我們正在從事某行動」(in saying something we do something)、「藉著說話，我們從事某行動」(by saying something we do something)，而說話就是奧斯丁所謂的單純話語行動(locutionary act) (J. O. Urmson and Marina Sbisa, 1975: 94)。以下將簡介奧斯丁所提出的言語行動理論中的三個話語行動：單純的說話行動(locutionary act)、以言行事行動(illocutionary act)、以言取效行動(perlocutionary act)。

一、單純的話語行動(locutionary act)

單純的話語行動便是說出某件事情 (saying something)，奧斯丁更細膩的分析單純話語行動為(J. O. Urmson and Marina Sbisa, 1975: 94-96)：

1. 發聲行動 (phonetic act)：發聲行動便是發出某種聲音。
2. 發音行動 (phatic act)：說出某些單字或是字詞，發音行動本身包含著發聲行動，因為發音行動是發出某些字詞的聲音。例如，一些特定類型的聲音；一些特定的或可作為特定的單字；符合或可符合的文法。例如，「他說：『貓在墊子上』。」此句便是發言者透過某些字詞、文法表現出一個事實，描述一個狀況所做的發音行動。
3. 表意行動 (rhetic act)：用一些有特定意義的和指涉表現行為。透過表意行動我們陳述某件事情，像是做出某個主張，例如，「他說貓在那個墊子」、「他說他會去」、「他說我應該要走了」，這也是所謂的間接話語 (indirect speech)。基本上我們可以做一個發音行為而不包含著表意行為，例如，在讀一句不瞭解意義的英文句子，或是重複他人所說的話語，但是我們卻不可能從事一個表意行為而不包含著發音行為。

⁷ 段開成 (2005)，〈舍爾的言語行為理論〉，

(<http://epub.cnki.net/grid2008/detail.aspx?filename=WJYY198804004&dbname=CJFD1988>)。

⁸ 王登億 (2007)，〈言語行為〉，(http://www.liberal.ncku.edu.tw/Ncku_5/lekun/danyi.doc)。

二、以言行事行動(illocutionary act)

一個單純的話語行為的表達後面會有一些力量，那是發言者所意圖傳達給接收者的內容，此時的語言（speech）就是一種以言行事的行動。例如，我說：「不要再遲到」的可能意思如下：

我「請求」你不要再遲到。

我「勸告」你不要再遲到。

我「警告」你不要再遲到。

我「命令」你不要再遲到。

以上句中的「請求」、「勸告」、「警告」、「命令」都是代表言語行動的作用力（illocutionary force），奧斯丁稱之為「表現性動詞」（performative verb），這些動詞並非在描述或報導某件事，而是在「做」某動作或「下達」一個命令等。⁹也就是說以言行事行動最主要在說話的句子中「從事」某行為，不同於單純話語行動的「表現」某行為。因此，當某甲對某乙說：「你今天穿的好漂亮。」在單純話語行動的層次上，某甲的發言在陳述某乙的衣服穿著漂亮，但是在以言行事行動的層面則可能代表了某甲對某乙的「諂媚」或是「讚美」。以言行事行動在發言的語言使用上往往不會直接的使用言詞來代表發言者的意圖，甚至不會聽到「我諂媚你：『你今天穿的好漂亮。』」。發言者不需要將意圖動詞表現在句子中，只要讓聽者能夠認知到發言者所企圖要做的事，就可以產生相同於說出意圖性動詞的影響。因此，以言行事行動要具有意義，不在於表述完整的動詞和語句，而是要讓句子可以傳達出發言者的意圖，並且讓聽者認知與瞭解。

三、以言取效行動(perlocutionary act)

此類言語行動為表達者所欲對接收者所引發的效果，發言者做出某種表達時，他並不僅是做出某種表述，而是在施行某種行為¹⁰。也就是在說某件事情的時候，經常會對聽者、說者或是其他人的感覺、想法或行動產生影響，這些影響可以來自發言的設計、意圖或是發言的目的（J. O. Urmson and Marina Sbisa, 1975: 101-102）。例如，某甲對某乙說：「你不能做那件事情。」這句話的以言行事行動所表現的意義可能是某甲反對某乙做那件事情。但在以言取效行動上，某甲的這些話語會對某乙產生一些內在或外在的影響，例

⁹謝慧能（2003），〈哈伯馬斯溝通行動理論之研究與應用〉，

（<http://www.catholic.org.tw/seminary/chinese1/essay/92/9203.htm>）。

¹⁰梁裕康（2006），〈語言、歷史、哲學—論 Quentin Skinner 的政治思想方法論〉

（<http://politics.soc.ntu.edu.tw/old/psr/No.28/28-03.pdf>）

如它可能使得某乙有「惹惱了我」的感受。某甲的話語所產生的實際效果是惹惱了某乙，這時語言的效力已不在某甲的意圖，而是在接受訊息者所產生的反應。依此定義，以言取效行動包括的不只是對對話者產生的影響，還包括對其他在場者接收到話語所產生的反應。

網路聊天室中的使用者在互動對話時所使用的語言符號和對話形式，是表述自己意見的媒介。透過不同的語言符號，聊天室的參與者可以將自己的話語、表情、情緒等具化在電腦螢幕之前。透過單純的話語行動分析僅能對網路聊天室中的表述現象進行分類。透過以言行事行動的分析則可以對聊天室使用者的意圖進行進一步的探究，讓我們瞭解在使用者使用不同的語言符號和對話形式之意圖。此外，對以言取效行動的分析則有助於瞭解網路聊天室使用者在互動溝通中如何建構溝通情境。

第三章 研究設計

本章分為兩個小節，第一小節介紹研究對象的選取理由，並且說明樣本資料的收集過程。第二小節描構本文主要的分析架構，並且說明分析架構的對象彼此之關係。

第一節 研究對象與資料收集

本節主要說明本文為何採取網路聊天室為研究對象，以及樣本資料收集的時間，並且對於研究對象的內容稍作說明，以利讀者瞭解研究對象的特徵。

(一)研究對象

1.研究對象—東森網路聊天室之成人吐客室

現代社會透過網路互動的方式包含著電子郵件、BBS、網路即時通訊、網路聊天室等等。網路聊天室成為觀察網路社會即時互動最佳的場域，因為網路聊天室具有相當大的開放性，使用者不需要任何條件限制，皆可進入聊天室與其他陌生的網友即時交談，體現出現代社會交友的新型態。又使用者彼此的對話又能夠詳盡地為筆者摘錄成為對話研究文本，因此網路聊天室的對話乃研究網路社會互動最佳的場域。雖然網路聊天室近幾年來已經較為沒落，有很多的聊天室也成為色情談話與援交的溫床，甚至大型的搜索引擎(如奇摩雅虎)也關閉了聊天室的功能，但是仍有少數的聊天室保持清流，讓網路使用者在其中交談，東森網路聊天室便是其中之一，又其聊天室裡以成人吐客室經常擁有多數人在線上聊天，因此筆者採取此一聊天室作為本文的研究場域。

本研究資料所收集的時間為 2006 年 12 月至 2007 年 12 月，分別在早上 9 點至 11 點、下午 5 點至 7 點以及晚上 11 點至凌晨 1 點之間，於聊天室中摘錄十至十五分鐘線上使用者的對話作為文本。就筆者觀察，早上的人數經常介於一至三人左右，使用者之間總是沉默沒有對話，筆者曾試嘗向線上使用者發話，但發現線上使用者幾乎是掛網的狀態，沒有任何回應。推其因，成人吐客室所擁有的成員應為上班族。此族群白天為工作時間，無法在網路上與人聊天。因為網路聊天室與人對話必須專注在對話螢幕上，若是沒有發言的時間超過十分鐘，系統便會自動跳出聊天室的對話螢幕，使用者必須發言才可以再度進入對話螢幕，然而重新進入後無法看見之前所聊天的對話。對上班族而言，這種需要相當專注力的對話模式很難達成，因此在早上 9

點至 11 點這段時間的樣本採集幾乎為空白的對話，不具分析效力。下午時段使用者人數依然不多，大部分使用者仍只是掛網，十分鐘內採集到的對話文本內容沒有頻繁互動的對話，能夠分析的對話文本過少。惟有晚上至凌晨的時間裡的人數最多，線上使用者的人數皆超過十二人，互動也較為頻繁，十分鐘之內摘錄的對話文本內容較為豐富，有足夠份量作為分析的對象，因此，筆者主要採取 11 點至凌晨 1 點之間的對話文本，觀察聊天室中線上使用者建立起來的網路社會溝通情境。

2.成人吐客室的使用規則、規範與權利義務

成人吐客室有些既定的規則，在此筆者以聊天室的開放性、會員權限、與監督機制作為主軸，將成人吐客室中重要的面向於下說明。在此之前可以先瞭解使用者登入的畫面(圖一(見附錄圖一))，在畫面右側列有簡單的六項對話規則，主要是在告知使用者需要以合適的暱稱進入聊天室，並且說明在哪些狀況下聊天室的管理者會希望使用者遵守的基本規則。而在登入的首頁下方則有更詳細的聊天室規則與服務讓使用者點選進入瀏覽，致使使用者可以更順利的使用成人吐客室此一聊天室。

(1)聊天室的開放性

網路聊天室有相當大的開放性，在此，筆者將簡述網路聊天室參與者年齡與話題方面的差異性。年齡方面，聊天室的年齡雖不受限制，但是卻還是被聊天室的名稱——成人吐客室所影響，造成年齡族群侷限在成人的範圍中。除了年齡限制之外，網路聊天室並未對會員做任何限制，所以網路聊天室就像是一個小型的社會，接受各種社會屬性的使用者進入聊天室中對話。話題方面以生活上的輕鬆的議題為主，通常不涉及嚴肅的討論，保持了聊天室大部分以娛樂的功能為主的效果。

年齡的差異

本研究所觀察的聊天室之名稱為「成人吐客室」，顧名思義是提供成年人在網路上聊天的平台。成人吐客室在守則中雖聲明規定始用者年紀須在十八歲以上，但網路聊天室具有匿名性，聊天室的使用者即使未滿十八歲，仍可以假冒身分進入聊天室。所以聊天室所包含的使用者年齡層實際上相當廣泛，在網路聊天室中，個體無法擁有視覺訊息察知在場者的年齡，聊天的過程中就沒有先入為主的觀念。有些使用者會藉由詢問對方的年齡調整自己的話語內容，但就筆者觀察，很少使用者會直接說出年齡，縱使使用者說出自己的年齡，也不一定真的代表其實際年齡。缺少了年齡的限制，對話中經常

可見消遣、嘻鬧、諷刺等有違輩份與文化倫理的言語，使用者可以隨心所欲地和聊天對象開玩笑、爭執，因為彼此關注的是對話內容的豐富性與趣味性，而不是發言對象的年紀。

話題性質的差異

網路聊天室的使用者比較少以自己的工作作為聊天的話題，原因在於網路聊天室的使用者大部分認為這是一個放鬆、娛樂的對話空間，並不希望將工作上的事情帶入聊天室抱怨或是抒發情緒；再者，使用者普遍認為提及工作上的事情並不一定可以引起共鳴，因為聊天室的使用者並不一定是同樣工作性質的人，不一定能夠理解狀況。使用者頂多會將現實生活中一些不如意的狀況以婉轉、模糊的方式(例如，我今天工作的很累)，而接受對話的使用者基本上都以關心、安慰的方式回應，並不會追究其工作累的原因。因此在網路聊天室中較少看見使用者將自己工作上所遭遇到的事情作為話題。

在網路聊天室中的使用者基本上都是以一種大眾化、不易引起爭議的議題作為聊天的材料，例如使用者會提及台灣哪個城市的某家小吃很好吃，或是天氣的狀況等等。這些議題不但不容易引起爭議，並且可以跨越階層作為網路使用者聊天的最佳題材，除此之外，使用者最常使用一些不著邊際的話題作為聊天的內容，彼此利用語言相互調侃、開玩笑，彼此的言語甚至像是在為了說話而說話的發言，沒有任何目的，只是為了讓對話可以持續，讓時間在對話中無聲無息的消失、被消磨。使用者在聊天室中不須在意情境、職業、階層或是性別的因素，而讓聊天的對象、題材有所限制，聊天的題材的非爭議性以及大眾化成為使用者彼此的默契，因此，聊天室的對話較少出現爭吵、辯論的情形，也就形塑出聊天室吸引使用者進入聊天的魅力。

(2)會員的權限

成人吐客室雖然接受各種社會屬性的使用者，但是在成人吐客室中卻有使用權限上的限制。使用者成為會員之後，依照發言次數擁有不同的點數，發言次數越多，點數就越高。這些點數可為使用者帶來更多在聊天室中的使用權限，點數越高的使用者可以使用聊天室的功能越多，如對人的詞庫、私下對談、發言的貼圖等等。(圖二(見附錄圖二))若是使用者不想藉由發言累積點數，也可以直接付費成為超級會員。聊天室中的會員等級共有十一級，每一等級各有不同的權限，這代表了聊天室雖然是一個開放的對話平台，但是在發言的表現形式上卻因為等級的差異而有不同的限制。

(3)監督機制——基本守則、小天使

成人吐客室雖是一個開放的網路空間，但是並不是一個沒有規範的對話平台，在網路聊天室中，系統對於網路聊天室所提供的權利、使用者應盡的義務以及系統如何管理此聊天室皆明文規定在使用者的守則之中(圖四(見附錄圖四))。雖然不一定被使用者所觀看，但只要有糾紛出現，守則中的規定便成爲一個有理可循的依據。

聊天室的守則可謂是網路聊天室的規範，可以分爲四個面向：

- 一、身份的限制：守則第 1 條中，系統明文希望未滿十八歲的使用者轉向其他聊天室，但是若使用者有所欺瞞，並不會被獲知。
- 二、話語的文字符號限制：系統希望不雅的文字與攻擊性的文字或者關於色情的文字圖片都不能出現(守則第 5、6、7、12、13 條)，若有違反的情況，系統會對使用者加以勸導或是直接刪除有違的事項。雖然網路聊天室是一個開放性的空間，但是負面的文字語言卻是被排除在外，在一個有限制的規範下，網路使用者的發言是自由的。因此在網路上發言的自由並非毫無限制，而是在一種規範之下所擁有的極度自由。
- 三、小天使做爲監督者的管制機制：小天使是網路聊天室中的監督者，由站長、版主及超級小天使來票選，若想要查詢聊天室中誰是小天使則可以透過小天使表(圖三(見附錄圖三))得知。小天使像是聊天室的監督者，在聊天室守則(第 4、10、11、15、16、19 條)可以看到小天使擁有權限對於聊天室中不適當的行爲舉止做出處理，並且使用者若發生爭執，便有義務與權利加以協調。所以小天使可謂是網路聊天室秩序的維持者，讓聊天室的使用者可在既定的規約下順利進行交談，但是小天使並非隨時都在聊天室中，所以此動態性的管制仍不能單獨依靠小天使，網路聊天室的使用者彼此之間也會相互監督，維持網路聊天室的秩序。
- 四、儀式規範的限制：網路聊天室的守則透露出系統希望使用者沿襲一般日常生活中的儀式規範(第 2、8 條)，讓使用者在進入聊天室之後利用既有的規範和其他使用者互動，讓網路交談可在大規範下順利進行。

雖然守則最終落爲形式上的告知，缺乏強制的制裁，但是卻爲有心在網

路上經營人際關係，希望在網路聊天室中擁有一個良好的對話環境的使用者提供一個有效的管理條約，另外，聊天室的守則也提供新進的使用者更快瞭解成人吐客室關規定的途徑。

3.聊天室中的制式與非制式用語

聊天室裡有一些用語是使用者彼此共同熟悉的，在沒有視覺得線索下，這些共同用語不但扮演著儀式性的互動功用，也讓使用者透過這些用語了解到彼此可能的情緒。在此，筆者觀察聊天室歸納出制式用語與非制式用語兩種，制式用語乃為聊天室系統提供給使用者所使用的，而非制式用語則是使用者彼此之間因為默契而發展出來的符號系統。

(1)制式用語

本文所觀察的成人吐客聊天室提供了使用者一些互動上的制式用語，基本上可以大致分類為入場的、對話互動中的以及退場的制式用語。在開場方面，最先可以注意到聊天室的系統會主動告知所有在聊天室中的使用者有哪一位使用者進入了聊天室的場域，於是在聊天室中的使用者可以看見如下的開頭：

1. 柔美人: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 柔美人 是 美女 哦!!
2. 原味: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 原味 是 帥哥 哦!!

以上兩拒入場的介紹是使用者在登入聊天室時，系統依登入的使用者所選擇的暱稱、性別而作出的介紹入場的用語。這個用語前方使用使用者的暱稱再加冒號，並不代表是此使用者說話，而是聊天室的系統固定使用的語句，讓其他使用者很快的從暱稱就可以知道是哪一位使用者進入聊天室，另外，只要使用者登入時的性別選擇男性，則會被系統稱作帥哥，若是選擇女性就被稱作是美女。若是使用者登入時先進入其他的東森聊天室其他的子聊天室再進入成人吐客室，那麼聊天室系統就會用告知所有在場的使用者：

野球皇帝: 大家好,我們有一位新朋友,他從 [屋頂上的貓] 換房過來叫做 野球皇帝 是 帥哥 哦!!

以上這個例子是聊天室系統主動替野球皇帝告知其他線上的成人吐客室的使用者有一位名叫野球皇帝的男性使用者從「屋頂上的貓」此聊天室轉換到成人吐客室聊天了。以上都是使用者無法選擇不被知道的入場用語，進入聊天室後，使用者在發言欄的第一句話也會由系統設計好，端看使用者是

否直接鍵入作為入場用語與否，例如：

 野球皇帝: Hello~~ 歡迎找我聊天

但是這句設計好的打招呼用語可以被使用者更改，使用者可以利用其他的話語作為進入聊天室之後的第一句話，只是這種情形並不常見。

聊天的過程之中，等級在 2 級以上的使用者可使用系統所提供的對人詞庫，在詞庫中，使用者可以見到系統所設計好的固定語句，其中的某些詞可以隨使用者的意願稍作更改。以下所舉例子陰影的部分即為使用者可依照自己的意思更改的字詞。例如：

a. 歡迎用語

貝爾: Hello~~  安安~~~ 歡迎光臨 ,我是 貝爾 歡迎你 ☺

此一類型的制式用語乃是使用者想要對某特定使用者所做的歡迎用語。以上這例句的發言者是貝爾對小凡所使用的歡迎用語。在陰影的部分乃是使用者依照自己的意思所寫下的字詞與對象。

b. 打趣用語

i  SKY!: <--正驚慌失措地挑選內衣，想表達對 留德華 的愛慕之意

ii 心急人: 心急人 牽著 詩婷 的手隨著曼妙的音樂 共舞 ..

iii 偷情: 偷情 請 大家 喝了一杯香香醇醇的 咖啡 !!

iv 花散里: 花散里 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹 了騎豬買菜 N 下..呀~呼~

v  PIKA~BOO: PIKA~BOO 將 睿騰 擁在懷中給了睿騰 舌吻

以上這些用語乃是聊天室系統提供給使用者在與人互動聊天時可以使用的趣味用語，基本上都是比較誇張的用語(如第 i、iv、v)，在現實生活上比較不可能對於一個朋友作出的動作，而現在在網路上更有可能面對一個陌生的朋友，這種效果只是為了有趣而使用的語句。另外是一種想像的用法(如

第 ii、iii)，聊天室的使用者利用一種想像的語句來代表真實生活中真實的動作，讓接受者有種真的被邀請的感受，這些打趣的語句讓彼此的互動變的生動活潑。

c.離場用語

i  cio: 不好意思 cio 已經換房到 [ETFM 廣播聊天室] 了,Bye Bye!!

ii 紫之魂: 不好意思 紫之魂 有事先走了,Bye Bye!!

iii 柔美人: 柔美人 向著 留德華 揮揮手 的說掰掰囉 !!

iv  車魔 SKY!: 車魔 SKY! 向著 cio 喵~~~喵~~~喵~~~ 的說掰掰囉 !!

v  琳~~^^: 有事暫離~~ 幾 分鐘~~sorry

當使用者要離場的時候，聊天室系統會有制式的用語告知在線上的其他使用者，如第 ii 句即是聊天室系統自動顯示的用語，只要使用者一正常順序按「離開聊天」的按鍵，聊天室的系統就會出現「紫之魂: 不好意思 紫之魂 有事先走了,Bye Bye!!」，陰影的部分乃是離開聊天室使用者的暱稱。另外一種由系統聊天室主動線線出的離場制式用語為第 i 句的類型，這類型是使用者轉換到東森聊天室的子聊天室後，由系統直接表現出來的制式用語。

當使用者未真正離開聊天室的時，使用者可以使用聊天室所提供的對人詞庫來告知其他使用者自己將要離開聊天室的用語，如上舉第 iii、iv、v、句，這些句子中的陰影部分為使用者可以自己依照自己的想法做更改的字詞，這樣的制式對人詞庫中的用語保留給使用者發揮的空間，使得用語呈現出活潑的一面，也因此使使用者喜歡利用這樣的功能在聊天室中互動。

(2)非制式用語

非制式用語則是非經由聊天室系統自動顯現的語句，在對人詞庫中也不會出現的用法，而是經由使用者彼此之間在聊天室聊天所發展出的共同承認的文字符號。例如：

(a)開場時的非制式用語

1. 🍌 車魔 SKY!: RUBBY, 安安溜^^!
2. 🍌 車魔 SKY!: [juliechipeichun], 安安吼^^!
3. harris: 車魔 SKY!, 老大~安安嘿
4. 佑佑頑童: 琳~~^^, 安
5. 🌟 琳~~^^: 車魔 SKY!, 安安
6. Dragon3885: 琳~~^^, 美女安優~~~~~

上舉六句的開場招呼可以看出網路聊天室的使用者喜歡使用「安、安安」作為打招呼的用法，在「安安」後面則會依照個人的喜好與用語感覺加上語氣詞。所以，安或是安安在網路聊天室中成爲一種非制式但卻在各個使用者之間成爲默契的打招呼用語，代替了面對面的互動中所講的「你好」。

(b)對話中使用的非制式用語

在聊天室的對話過程中，缺少視覺與聽覺的線索，所以使用者彼此之間有默契地發展出一個利用符號表現情緒、語氣或是動作的符號，例如：

1. irene: RUBBY, <----- pinga 的好友之一
2. 貝爾: RUBBY, <~~~~~這個是什ㄇ意思...不懂蚯蚓字
3. 🍌 車魔 SKY!: 那我載你出去...車會暴掉<~~~有那麼重的人啻^^?~~~~

上述所舉之例可觀察到利用箭頭的符號(如<)代表著在面對面過程中眼神的指向或是手指頭指向的對象，箭頭後面可以使用虛線、曲線則取決於使用者個人的喜好。

再如，使用者想要拉長語氣、讓語氣之間有所休息的時候，就會利用「……」或是「~~~~」來代表，例如：

1. 野球皇帝: 多寶晶鑽 002, 廢話~~~~~
2. 多寶晶鑽 002: 野球皇帝, 看吧等一下 你就取個..... 2 粒野
球 .. 算了
3. 花散里: 人家不煩~~~~~想看.....~~~~~想
看.....~~~~~想看.....~~~~~想看.....~~~~~想
看.....~~~~~想看.....

最後，還有一種表達聲音大小的非制式用語，如：

1. 🚗 車魔 SKY!: 13, 哇哈哈((((^^!
2. 小京: 車魔 SKY!, ((((散播給你))))

從上述例子可發現當使用者想要表現出一種聲音越來越大的時候，將利用括號的符號作為一種聲音的聲波，表現出聲音較平常大聲的模式。

(c)離場時的非制式用語

前面已經闡述過聊天室系統所使用的制式用語，包括系統自動顯現的與使用者利用對人詞庫的用語，但是在這之外，聊天室的使用者會利用另外一種彼此都了解的詞語來離場。例如：

1. 🦋 夢河夜海: 只對[juliechipeichun]說, 掰掰
2. [Styler]: 屏東~胖妹, 8888

上述兩例乃是使用者沿用面對面互動模式中，人們到再見時所講的用語，只是在網路聊天室中為了節省時間的輸入而使用了語音相近的國字與數字，另外，上述例子中可以發現第一句話夢河夜海只對[juliechipeichun]說，這是成人吐客室中使用者使用隱密對話的模式，也就是只有[juliechipeichun](筆者)能夠看見這句話語，其他使用者並無法得之夢河夜海對[juliechipeichun]說話。

以上種種因默契而產生的非制式用語類似我們所知道的黑話或是行話，想要加入一個社群就必須要熟悉這類的用語，否則像是局外人一樣，無法了解社群裡的人在說些什麼、所表現的話語又有什麼意義，所以了解這些網路聊天室用語對於一個新的使用者來說必須很快熟悉，若使用者不知道其話語意義的時候，可以隨時向其他使用者發問，或是從脈絡中猜測意義。不知情的使用者知道聊天室的非制式用語後，就容易捨棄日常現實生活中的用語改用網路虛擬社會中的語法。另外，在上述所述的非制式用語之外，還有許多文字的符號的溝通模式，這將會在往後的章節詳細介紹，在此僅稍作大略性的窺視。

第二節 研究方法與分析架構—溝通的形成

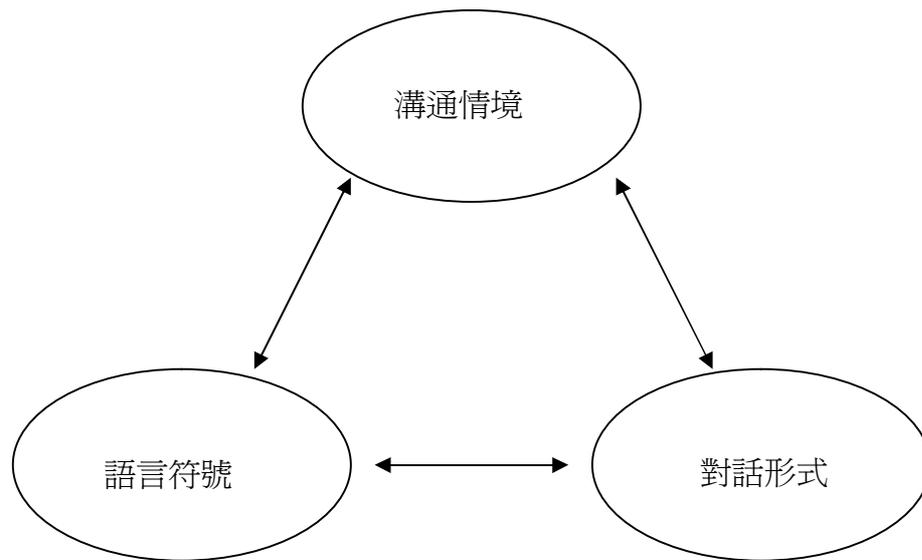
觀察語言構成文本而進行的研究，使用的研究方法不脫論述分析、對話分析與內容分析。論述分析特別重視權力關係的討論，內容分析重視內容的結構，只有對話分析強調在動態互動中所表現出的結構與互動秩序，研究上特別重視語言符號形式、對話形式規則的面向，此為論述分析、內容分析較為缺乏者，因此本論文主要以對話分析作為研究方法。

以下將以簡單的結構圖繪出本論文主要的架構：語言符號、對話形式、溝通情境三個分析面向，亦即本研究論文將由表面易見的語言符號著手，再深入對話形式探討一般對話規則性的結構，從中探究對話的語言符號和對話形式所代表的網路聊天室發言者意圖，以及共同營造出來的溝通情境，再以高夫曼觀察日常生活互動與談話的社會學觀念提出網路聊天行為在網路社會學裡的互動意義。

網路聊天室中利用大量的書寫文字和符號表情達意，讓一般日常生活中感官的訊息轉換成可在螢幕上獲得的符號訊息。過去在語言學、傳播學及社會學的研究中皆對各種網路語言進行分類，並且提出這些網路語言符號表現著「我手寫我口」的功能，並且利用了大量的符號表現說話者的動作、情緒，但是進一步分析網路語言符號背後所代表的發言者意圖、互動的情境營造卻是少見，引此本文將蒐集的對話文本進行符號分類、分析外，試圖瞭解運用不同語言符號表現了發言者何種意圖，又協助溝通互動者營造了何種情境。

交談的過程中，說話的語句結構（如斷句）和語句轉換（如插話）等對話形式與一般日常生活的互動溝通有所差異，這些差異影響對話對象的轉移，以及對話主題的承接、轉換，甚至影響溝通情境的類型。所以對話形式的分析中，筆者將以對話分析者所提出的幾項重要觀念做為基礎，進一步討論網路聊天室的對話形式與面對面溝通的差異，並對於溝通情境擁有的對話形式提出分類與說明。

本文的研究架構以網路聊天作為社會溝通為研究對象，最主要觀察「語言符號」、「對話形式」與「溝通情境」三者的關係，並且討論溝通情境的類型與其意義。研究步驟以語言符號作為出發，再就對話形式的鄰近配對、話輪轉換、進場、退場機制簡介說明，最後將這兩者對溝通情境的影響進行分析，提出網路聊天室的溝通情境類型，以及其在社會情境中所佔的位置。下頁筆者針對此三類研究對象以圖簡示如下：



網路聊天作為社會溝通

上圖所示為本文主要的分析架構，語言符號分析與對話形式分析彼此之間並非獨立存在，語言符號代表面對面溝通中感官的訊息，具化在網路聊天室的螢幕上形成話輪，因此，網路聊天室中的話輪包含了表情符號或語氣訊息。而對話形式裡的插話為網路聊天室中特殊的發話模式，影響發言的順序和話題的承接、轉換，進而影響了溝通情境的變化。溝通情境建立在語言符號和對話形式的交換之上，並不是先備的客體環境，而是經由對話者即時互動下所產生的溝通形式背後所產生的言語行動效力而形成，此三者之間的關係緊密不可分，筆者試圖利用對話分析對於網路聊天室中，日常聊天的社會交換行為，探究網路社會溝通的情境。

第四章 聊天室的談話形式

人與人的談話過程中必須以符號作為中介，此中介可以是聲音、文字甚至是影像，透過這些符號媒介人們得以了解彼此的想法與表達意義，因此在這一章節中，筆者首先處理網路聊天室所運用的網路符號語言作為談話形式的第一部分。其次，以對話分析學者所提出的對話運行形式作為網路聊天室觀察的另一重點，在這一部分將會以網路聊天室的對話之鄰近配對、話輪轉換與入場、離場的形式作為主軸探討網路聊天室中的對話模式，並且間以比較與傳統面對面對話形式的差異。「線上互動者依靠著不同的語言策略來克服社會線索的缺乏」(Vladislav Fomin, Thomas Keil, Kalle Lyytinen, 2003)，透過對於這些語言形式的分析，我們可以更清楚的了解到線上互動者的策略如何進行。

第一節 網路的語言符號溝通

網路語言是網路環境的產物，由於網路空間具有虛擬性、開放性、多元性、超越時空性、平面性、交互性以及多媒體性，所以網路語言有著與現實語言諸多不同處。但是由過去的研究發現，可以知道網路語言以口語的形式表達為多，語尾助詞、嘆詞和擬聲詞，如「嗯」、「唉」、「呀」及「哈哈」、「呵呵」的使用相當頻繁，注音文、數字文及混合語言的用法都成為很普遍的語言，甚至還有很多的縮略語，像是thank you就寫成3Q來替代。又因為網路的聊天室沒有面對面的機會，只能透過螢幕上的文字互相對話，所以所有的表情姿勢也就符號化，像是笑臉就會以「:)」或是「^^」來表達，許多的表情符號在網路的世界中成為大量使用的元素。

網路語言形式有很多種，在之前的聊天室的規則之中已介紹過網路聊天室中有制式與非制式的語言，網路語言有很多都是非制式的語言，互動者之間須要默契與習慣而了解其中意義。在此筆者進一步將非制式的語言類型做分類，讓讀者了解到其符號與意義上的對應關係，但值得注意的是這些變化基本上會因為對話的脈絡有所不同，在此筆者只將所收集到的網路聊天室資料最普遍性的用法整理歸類，大致分類整理如下：

類型	子類描述
錯別字	<ol style="list-style-type: none"> 1. 同音錯字(此為注音輸入法中，由電腦系統自動選擇所產生的同音錯字)： 阿=啊，步認識=不認識、整鎖=診所、根=跟、捺=那、節節吧吧=結結巴巴、不購=不夠、「一聲、醫升」=醫生、勒=了、喇=拉、「菘、拉」=啦、率(花菜)=綠(花菜) 2. 無意鍵入的錯字(此為注音輸入時鍵入相鄰鍵盤或是漏掉鍵入的符號而形成的錯字)： 按撲累=按不累、朗頭=老頭、告山=靠山、估做=工作、貪淨=乾淨 3. 使用注音輸入但不熟字音的錯字： 鑽=賺、存則=存摺 4. 其他因素所造成的不小心的錯字： 這隻=這次、麻=嘛
語音轉用字	<ol style="list-style-type: none"> 1. 諧音 <ol style="list-style-type: none"> ①. 素=是、偶=我、屬不得=捨不得、粗=吃、什滴=什麼的、迷有=沒有、ㄅㄅ=呵呵、<=去、粉=很、滴=的、口是=可是、鞋猴=學佛、倫=人、溜=囉、使=死(我一《下午~無聊使ㄉ) ②. 放~~~哺~~=放屁，發言者用一種比較不直接的方式表示不同意對方的發言。「哺」是以狀聲詞來代表屁的意思。 2. 台語同音假借字： 八豆=肚子、賣哭=別哭、靠腰、ㄝ=台語的「的」、係=是、賣=台語的「不要」、俺=我、老輝阿=台語「老人家」的意思、睏=睡(各位晚安~~來<睏了)、謝蝦小=謝什麼、安怎啦=怎麼了、西安抓=是怎樣、落賽=拉肚子、安怎=怎麼了、細金 A=是真的、大咖=大桶(大咖的裝比較多喔)、 「虧」，是消遣的意思 3. 節省時間打字的諧音轉用： cccc =嘻嘻嘻嘻、8888888888=重複說 bye bye、886=bye bye 囉、881=bye bye 4. 外來語同音假借字 阿那答、掰掰=bye bye

語氣表現	<p>1. 語氣延長、稍作停頓的用法</p> <ol style="list-style-type: none"> ①. ~~~~表示語氣延長，使語氣稍作停頓的符號，也讓語氣變的比較溫和 ②. -----，延長語氣的用法(如，「這幾個死男人-----講話缺得-----」) ③. 「……」，延長語氣、語氣稍作停頓的符號，放在句尾又有延長的意思 <p>2. 語尾助詞</p> <ol style="list-style-type: none"> ①. 「溜、嘿、黑」，放在句尾。是台語腔調中的尾語助詞，沒有意思，但給人一種沒有太搭壓力的感覺，比較親切 ②. 「ㄟ=耶、ㄊ=喔」，口語中的語尾助詞一樣 ③. ㄊ，語尾助詞，如，「罵人ㄊ」 ④. 逆=呢，一種語尾助詞(要準備蓋棉被純聊天了逆~) ⑤. ㄋㄟ(ㄊ老闆用妳賺錢ㄋㄟ)，結束語句的助詞，讓接受語句的人感覺比較不那麼嚴肅的講話 ⑥. ㄌㄚ=啦，語尾結束的助詞 ⑦. 后(對后)，為語尾助詞，讓語氣比較緩和 <p>3. 發語詞</p> <ol style="list-style-type: none"> ①. ㄟ(ㄟ這樣就走ㄌ)，為一種發語詞 ②. ㄊ(ㄊ老闆用妳賺錢ㄋㄟ)，發語詞，只是一種聲音的符號，沒有特別的意義。 ③. ㄊ(ㄊ那ㄋ在做什ㄇ工作ㄚ)，發語詞，只是一種聲音的符號，沒有特別的意義 ④. ㄟㄟ(ㄟㄟ我有去貼歌ㄌ~~~)，引起說話對象注意的發語詞 <p>4. 接收到訊息的語氣</p> <ol style="list-style-type: none"> ①. 「嗯嗯、恩」，代表著接收訊息的人接受到訊息的確定語氣 ②. 「……」(獨孤玄翼: 星魂,)(071115)，代表接收話語的人不知要說什麼，但又要表示已經接受訊息的符號 <p>5. 其他語氣</p> <ol style="list-style-type: none"> ①. 童言童語般可愛的語氣：低、滴=的、安安=你好、東東=東西、屁屁=屁股、版版=網路上的留言版。
------	--

	<p>②. 結束語氣：「~~」放在在句尾有將語氣結束之意，讓語氣不那麼嚴肅的意味：「車魔 SKY!: 花散里, <~~~ 下手真狠><!~~~」</p> <p>③. 驚嘆、出乎意料之外的台語語氣用詞：「阿勒、挖勒」</p> <p>④. 不以爲然的語氣詞：「ㄉㄟ」</p> <p>⑤. 吼(謝謝你吼)爲台語語用時的語氣，使用上通常有比較開玩笑、玩遊戲的意味。有時也帶有負面的意思，給人諷刺或是非發自內心的語氣詞</p> <p>⑥. 驚訝、不敢苟同的語氣詞：「ㄉ」爲一種閉嘴吐氣的聲音表達(0701131130)</p> <p>⑦. 受委屈、被傷害的語氣：「唉叻威唉」</p> <p>⑧. 覺到不可思議、意想不到時的語氣，通常有種開玩笑、和對話者玩遊戲的表現：「妖壽、妖獸」</p> <p>⑨. ((((((，表示放大聲音地說話</p>
表情情緒	<p>1. 「<~~~~」、「<<<<<<」、「(」指向語意上的對象，就像面對面對話時用手指指向對方、或用眼神看著說話對象</p> <p>2. 笑臉，表現善意的表情： ^^、^^” (女生就不能當《們ㄇ~~^^”)、~_~</p> <p>3. 表現無奈的表情： ==、一 一、==”</p> <p>4. 靜默、不知該說什麼的情緒： …、「點點點」(這是「...」符號的文字書寫)</p> <p>5. 瞪大眼睛、吃驚的表情： @@、0.0</p> <p>6. 瞪大眼睛疑問的表情： @@” (你香港人嗎@@”)、= =” (浮生若夢: 夢女孩, 沒有哪個?..... = =”)</p> <p>7. 吐舌頭、裝可愛的表情： :p(取自 0705070133)</p> <p>8. 出乎意料之外的、皺眉頭、閉眼睛的表情，或是擠眉的表情： ><(取自 0705070133)</p> <p>9. 皺眉、無奈，不知要說什麼的表情： _””_</p> <p>10. 誇張表達用法(將文字拆開鍵入，成爲較大字型的文字)：</p>

	<p>口合=哈</p> <p>11. 表現無力感的象形圖案： ORZ</p> <p>12. 其他(符號的表達意思不明顯)： =~=：如，c 花雪: 超愛音樂滴香菇, 是嗎 c 花雪: 超愛音樂滴香菇, =~= 超愛音樂滴香菇: c 花雪, 恩! 一一/: 如，獨孤玄翼: 飄心, 收安 一一/ 放狗陪大家 一一/ 此符號給人感覺發言者精神比較不好，不太 想要說很多話，但是又會加入對話。</p> <p>13. 「怒」表達發言者的情緒，表示發言者在生氣的意思(取自 071131130) 「笑」表達發言者的笑意(取自 0712171044)</p>
問候儀式用語	<p>1. 安安、安、安安溜</p> <p>2. 收安，代表收到問候</p>
縮略字	來哥=來一首歌、了=了解、隱=隱藏
簡化用字	<p>1. 注音文： ㄊ=他、什=什麼、ㄉ=的、ㄌ=了，ㄋ=呢、ㄋ=你、ㄩ 華=阿華、ㄩ(放在句尾)=啊、ㄝ=也、ㄟ=耶、ㄎ=去、 ㄇ=「嗎、麼(有工作ㄉㄇ、花什ㄇ錢)、們」、ㄍ=個、 ㄍ=哥(哥兒們)、ㄊ=喝、ㄆㄆ=呵呵、ㄊ=喔、ㄎㄎ=呵 呵、ㄎ= 吧、ㄌㄩ=啦</p> <p>2. 數字文： 1/2=二分之一、1=「一」、886=bye bye 囉、881=bye bye、 4=是、888=bye bye</p> <p>3. 英文字母： N，在數學上用 N 代表無限多的意思，所以使用者利 用 N 來代表「無限多」</p>
亂碼	「我不想喝嘞」，發言者不注意，沒有打好，發言者 亦沒有做更正或解釋
個人特色符號	<p>1. ♡、☹等等，此類符號為聊天室內建提供給使用者的 符號，只要使用者選擇符號使用的功能後，符號便會 出現在使用話語的最後，共有四十七種可供選擇。</p> <p>2. 用 HTML 語法的個人圖案。這種圖案由使用者自行設 計，並置放在暱稱之前，讓網友們可以辨識的個人特 色圖案。如，、、、等等。</p>

(表格為研究者自製)

(一)錯別字的使用

一般面對面聊天時所產生的口誤狀況，傳統的聊天以語音作為主要的溝通媒介，口誤乃常見之狀況，一般人出現口誤會出現尷尬的情緒，並且立即修正 (repair)，而其他在場者則會協助給予口誤者台階下。網路聊天室乃是利用文字、符號作為交流的媒介，所有的訊息皆藉文字與符號上表達。打字為了迎合即時性的聊天容易出現打錯字的情形，此為使用者沒有選擇字詞，任輸入法自動選擇所致，由於這種情形屢見不鮮，所以少有使用者更正，只要在不妨礙對話脈絡的理解下，使用者會忽略錯字的使u用，甚至會將錯誤的用字當作一般性的網路用語，成為網路上積非成是的慣用產物。例如，

(1)

找好茶: 粉紅色的笑容, ㄎㄎㄎ

找好茶: 粉紅色的笑容, 真ㄉ還漫好出ㄉ

找好茶: 粉紅色的笑容, 我去屏東業是都會出一晚說

粉紅色的笑容: 找好茶, 嘉義滴較好姐

找好茶: 粉紅色的笑容, 那你一碗賣多少摳摳阿!!¹¹

(整理自 070112)

(2)

夢盒子: 傲氣雄鷹, 蛋腥味很噁心

西傲氣雄鷹: 夢盒子, 不然把你丟一丟

西傲氣雄鷹: 夢盒子, 在波妳冷水洗倉淨

夢盒子: 傲氣雄鷹, 要不然我丟你

夢盒子: 傲氣雄鷹, 你是試試看

閒晃: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 閒晃 是 帥哥 哦!!

夢盒子: Hello~~ 閒晃~~~~ 安安~~~ 歡迎光臨 ,我是 夢盒子 歡迎你

西傲氣雄鷹: 夢盒子, 你是傻蛋

(摘自 070706)

上述第一份對話資料中可以看見找好茶錯用字體但是卻沒有被粉紅色的笑容所糾正，找好茶本身也沒有自我訂正，因為這些錯字和正確用字是同音錯字的情況，因此只要對話互動者對於彼此所要講述的內容都能夠理解，也就不會在意錯字的表現，同時這也證明了網路聊天室的對話以「我手寫我口」為主要的表現形式，必須將字唸出來才可以瞭解到發言者所要表達的完

¹¹ 對話文意為：找好茶: 粉紅色的笑容, 呵呵呵

找好茶: 粉紅色的笑容, 真的還滿好吃的

找好茶: 粉紅色的笑容, 我去屏東夜市都會吃一碗說

粉紅色的笑容: 找好茶, 嘉義的較好耶

找好茶: 粉紅色的笑容, 那你一碗賣多少錢啊!!

整意義，若是單純由字型的表現形式觀察，有時可能會因為錯字而摸不著頭緒。第二份的對話資料則可以發現雖然傲氣雄鷹用了不正確的音的錯別字，但是在對話的脈絡中可以理解傲氣雄鷹所要鍵入的「貪淨」是要表現「乾淨」的意思，因此夢盒子能夠理解其意義而不加以糾正，傲氣雄鷹本身也因為夢盒子的回應達到其預期的效果，並不對自己的錯別字加以更正。故可知錯別字的使用惟當發言者認為所言之事相當重要，或是認為打在螢幕上的詞語意義和想要表達的意思有極大的差別或是不亦令接受訊息的人理解的時候時，發言者才會進行錯別字的修正。

錯別字的使用甚多乃因為網路使用者只要利用唸出來的語音正確性就可以表達、理解幾近正確的話語意義，因而錯別字的使用成爲一種網路聊天重要的特徵。經由瞭解這種錯別字的使用，聊天對話者之間並不會不斷更正錯別字的使用，甚至可能因為錯別字的使用造成對話內容的延展，讓對話有更大的發展空間。

(二)語音轉用字

語音轉用字就式利用國字、數字文、注音文將各種語言的讀音寫出來，使網友可以透過唸出發音而理解的文字意義的表達，有時候會利用諧音將語言的讀音表達出來。網路語言有一部分大量運用了混合語言的用法，換句話說，在網路上使用的語言已經漸漸使用多種語言的混合用法。V. Ganesan(2004)就曾經指出，網路語言已經逐漸成爲複合語言式的了。在台灣常用的語言中，以英文、中文、台語、和日本語爲最常見，而網路上的語言混合使用也就以這幾種語言混雜在一起的文字表現，讓網路語言成另爲一種語言形式。這種網路語言形式包含著諧音的使用、語音轉用字以及語氣用語的發語詞和語尾助詞，都混合使用了上述四種語言的發音與語用。

語音轉用文字讓使用者的對話變的活潑有趣，爲聊天室使用者喜歡使用的表達方式，使用此種表達方式還存在著拉近彼此距離的功用，此類表達方式如同一般面對面的對話中常有人以台灣國語的方式說話，以一種表演形式、透過較爲輕鬆的角色說話，如此可讓對話者在對話中較不容易隱藏自己的想法，例如(底線標示部分爲轉用語音文字)：

harris: 小彤, 妳的阿那答
小彤: harris, 我老公喔
harris: 小彤, 嘿啊
小彤: harris, 他在看電視阿
harris: 小彤, 我不能當客兄

小彤: harris, 呵呵呵

harris: 小彤, 瞧妳開心的咧

(整理自 071209)

由於 harris 問及對方的老公時爲了讓語氣感覺比較輕鬆自在，不像是在探人隱私，所以利用語音轉用的文字符號，感覺比較輕鬆，令人沒有防備，使得接受者願意主動提供答案。盧諭緯(1997)以 BBS 作爲研究場域，提出網路語言以語音作爲出發，推論出網路語言的口語性，發現台灣的網路語言要使用者唸出來才能理解它的意義。在此對話中便可以發現到在使用語音轉用文字時，外來語經常會利用近音的文字表現出來，另外台語的發音中有些沒有文字，或有文字但不被人所熟知，所以使用者就會假借同音的國字來表現，所以使用者必須念出語音才能了解文字的意義。其他語音轉用的用法如下所例：

1. kkman1978: harris, 3qqq
2. 餘韻: 過往雲煙, 我 10 很久了.....
3. kkman1978: harris, 881~

第一、三個例子中是利用英文的諧音縮寫而成的文字表達，可以想見這樣的表達方式不但減少打字的時間，也增加語言變化的樂趣。第二個例子則是爲了避免「死」字的直接使用，所以使用者利用數字來表現，讓這句話顯得玩笑的成分居多，像是在舞台上表演形式的說法，遊戲的成分居多。

語音轉用形式的文字符號用法在講述非正式議題時出現次數較多，一旦有比較正式的議題時，這樣的用法就會減少，例如：

harris: kkman1978, 是喔

harris: kkman1978, 還差多少

kkman1978: harris, 1583

kkman1978: harris, 恩恩

harris: kkman1978, 那快了

kkman1978: harris, 恩恩

harris: kkman1978, 我都還要 3 千多

harris: kkman1978, 如果在家裡應該追的到你

kkman1978: harris, 喔喔

kkman1978: 有事暫離~~ 幾 分鐘~~sorry

(整理自 071209)

在此對話中，兩人討論有關於聊天室累積點數的問題，話題內容相對於

漫無目的聊天而言比較正式，對話者之間會以正式的文字敘述說自己的想法，因此在語音轉用的用法上就減少很多。

(三)語氣符號的表現

聊天室沒有聲音的線索，故語氣表現往往經由標點符號呈現，語氣符號在聊天的過程中便成為瞭解發言者語言情緒的重要線索，已有學者從語言學的角度分析網路 BBS 及一般情境對話的語尾助詞的使用，發現在網路情境中，語尾助詞的使用甚至比一般情境對話更頻繁。潘美岑(2002)的碩士論文中就發現嘆詞和擬聲詞，如「嗯」、「唉」、「呀」及「哈哈」、「呵呵」等使用相當頻繁。對照上述 harris 和 kkman1978 的對話，兩人所講述的內容較不若平常漫無目的的打屁聊天，所以在語音轉用字上的使用幾乎不復見，但是在擬聲詞的使用上（如「恩恩」）依然經常可見。

網路聊天室中，網路使用者大部分喜歡在比較和氣的氣氛中對話，所以為了避免產生互動者對於文字的理解朝向嚴肅或是負面的想法，發言者會借助「...」、「~~~」或是「-----」的語氣符號，使得語氣拉長、停頓，或是語氣轉變，也造成了緩和語氣的效果。例如：

花散里: 像隻小貓似的正在 凌虐 剛從 抓到的 車魔 SKY!

花散里: 花散里 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹 了 harris N下..
呀~呼~

 呆男小強: 妖獸~~遇到鬼

 車魔 SKY!: 花散里, <~~~下手真狠><!~~~

聊天室公告: 進成人吐客大門前，記得先看一看→"版主的叮嚀"

harris: 花散里, 啊~~~~~

 呆男小強: 還是第 1 次遇到^

 呆男小強: 琳~~^, 剛剛說到哪裡了

harris: harris, 揉著屁股啜泣中.....

阿葉: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 阿葉 是 帥哥 哦!!

harris: 呆男小強, 7 月才剛到別亂說

阿葉: 不好意思 阿葉 已經換房到 [三分熟聊天室] 了,Bye Bye!!

 車魔 SKY!: <~~~蹲在角落揉著屁屁中><!~~~

(摘自070819)

上述資料可以清楚的看到使用者車魔SKY!和harris為了將語氣符號將語氣拉長，顯現出一種較為戲劇性的效果，並且也讓使用者的聲音表情呈顯在

對話的文字上。這種語氣符號可以反應出車魔SKY!和harris對花散里的動態性言語的反應，語氣符號增強了對話情境真實性的效果，原本僅有文字表現的冰冷言語變得相當的真實。語氣表現符號除了發言者自己使用時可以表達出情緒之外，接受訊息者使用語氣符號不但表現出情緒、聲調，也增強了情境的真實性，讓整個對話情境猶如面對面的即時性溝通。

台語的語言遷移在網路語言中相當明顯，許多語尾語助詞以及驚嘆詞皆用了相當多台語的語音。例如：

-  大小姐@@: 屏東~胖妹, 還沒工作阿
-  大小姐@@: 屏東~胖妹, 1.8 還不購阿
-  屏東~胖妹: 大小姐@@, 哪夠阿
-  大小姐@@: 屏東~胖妹, 我都比他少
-  屏東~胖妹: 大小姐@@, 我 2.6 就嫌不夠了
-  屏東~胖妹: 大小姐@@, 挖勒
-  大小姐@@: 屏東~胖妹, 你都花到哪< Y

(摘自 070113)

資料中可以發現網路聊天室的使用者在語尾助詞的部分（畫底線部分）用了相當多的語尾助詞，這些語尾助詞基本上和台語語音慣用說法雷同，但由於台語尚未有成熟的文字書寫系統，所以網路使用者以注音符號或是同音字、諧音字表現台語的語音，如此可以較為貼切地表現語氣的聲音也可以使打字時減少許多時間。語氣詞的使用更接近口語對話可以讓人感受到發言者比較親切，不會有距離感，較不同於傳統的文字溝通，故語氣詞使得網友容易在聊天室中打成一片，即使是剛認識的使用者也能很快地進入熟悉的狀況。

(四) 節省時間的文字表達

在一般傳統的面對面溝通中，我們經常使用縮略語的用法來指稱事物，比如用美國簡稱美利堅合眾國、用珍奶代表珍珠奶茶。在網路的聊天室中，對話者沿襲這種縮略語的用法，甚至將字型表達簡化，例如注音文、數字文的使用，此乃節省打字的時間，並且增加了文字表達的活潑度，讓文本對話不但除了文字的理解外，也增加文字視覺的豐富效果，對話者除了在文字的表達、接收外，亦可藉由遊戲文字的變化增加彼此在單純的文字交流單調情境。

網路聊天室為一個同時性的(synchronic)對話空間，所以對話文本出現的速度就會是對話雙方順利溝通的因素之一。所以在鍵入文字的使用上，許多

使用者會利用注音、數字或是英文字母來表達，比如：

阿煌: 茱飛, 真是的不能聽人講ㄉ

阿煌: 茱飛, ㄣ這樣就走ㄉ

茱飛: 不好意思 茱飛 有事先走了,Bye Bye!!

(整理自071113)

上述對話文本中，阿煌利用了注音文來表現語氣詞，藉著鍵入聲母或是韻母，節省了對話內容產生的時間，並且變化了原本僅是替代語音的文字，視覺上的改變令文本更具生命力，同時訊息接收者僅需將語音念出來了解句意，溝通並不受影響。再如：

 呆男小強: 妖獸~~遇到鬼

 呆男小強: 還是第 1 次遇到ㄣ

harris: 呆男小強, 7 月才剛到別亂說

(整理自070819)

這段對話中，呆男小強用數字1代表一，harris用7代表七，乍看之下在鍵入文字方面似乎沒有多少的時間被節省，但是基本上使用注音輸入法或是其他輸入法，一和七都必須使用到兩個以上的鍵盤，但是數字1、7卻只要在數字鍵盤上直接按一個鍵就可以，所以此用法仍比任何一種輸入方式要快，形成使用者在快速鍵入文字時的選擇。而數字文的使用最常見於使用者在離開聊天室之前的道別，常有使用者利用「88」或「881」來代表「bye bye」，例如，「婷茹: 小彤, 好了 我要換間了 你慢聊 88」。這是聊天室中經常可見的數字使用方式，網友們也就因此少有使用國字或是英文字母來道別的情況。

(五) 表情情緒符號的表現

一般對話的元素包含著情境、話語內容和表情姿勢(非語言的溝通)，網路聊天室中的話語內容和表情姿勢全都需要化成爲文字或符號表達。就表情情緒的符號而言，網路聊天室的表情姿勢不像即時通訊生動活潑，所以，在一些特殊情緒(如生氣)上，使用者直接利用文字寫著自己的情緒。例如「笑」就代表著發言的情緒是正在笑，例如，「多寶晶鑽: [juliechipeichun], 笑..... 那些功能小朋友說是 樂趣, 大人說是.... 情趣」。另外使用者亦常使用標點符號表現表情姿勢，例如用「^^」表現笑容、給人親切感；利用「= =」表現無奈、無言的意思；用「@@」表現瞪大眼睛，有吃驚的意味。這些表情符號利用了人的靈魂之窗—眼睛來表現姿勢、情緒，但是這些表情往往也要在對話脈絡中才能夠更清楚的解釋其代表的情緒樣態。例如：

如果: 傻子, 不回你啦
如果: 傻子, 我現在掛呀
傻子: 如果, 不用回我
傻子: 如果, 我打字給你就好
如果: 傻子, 你打吧.....我會看的呀
如果: 傻子, ^^

(整理自070507)

在傻子與如果的對話中，如果講完「你打吧.....我會看的呀」本應結束話語，但是接著又鍵入「^^」作為另一個話輪，代表著他的講這句話時的善意，而非不在意傻子的話語或是給人應付的感受。所以表情符號要在脈絡中才可以較為精確的理解真正要表達的意義，而不是看見「^^」就認為它只是表示笑容。再如：

harris: 琳~~^^, 要準備蓋棉被純聊天了逆~
harris: 琳~~^^, sorry~又回錯
琳~~^^: harris, 呵呵
harris: 琳~~^^, 剛剛是回小強的
花散里: 花散里 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹 了harris N下..
呀~呼~
harris: 琳~~^^, 啊~~~~~€
harris: 花散里, 又回錯= =

(整理自070819)

在上述的對話中，harris本來要針對花散里「吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹 了harris N下..呀~呼~」的話語回應其唉痛的聲音，但是對象沒有改成花散里，而對琳~~^^發言讓harris發現這個錯誤，便馬上更正向花散里說「又回錯」，此時的表情符號「= =」可解讀為無奈的意思，或是一種不好意思的表情表達。

網路聊天室必須透過文字的表達來理解彼此的想法，但是文字的理解主要關鍵在於接受者的理解，而接受者理解一句沒有生命的詞句會有很多種可能性，可能將沒有惡意的話語想成惡意的，可能將一件嚴肅的事情用玩笑的態度看待，所以，為了避免這多種可能性造成的誤會或是衝突，網路使用者喜歡利用表情符號來表示自己在說話時的心情。例如，

submissive: *computer*, 你不是要找分裂男= =

computer: submissive, 嗯!!~_~

這裡可以看到 submissive 利用眯著眼睛的疑惑表情附加在自己的問句後面，使問句顯的更加疑惑，並有反問 computer 的意思，如果發言後面缺少「 = =」的符號，就成為簡單的問句而沒有什麼情感的注入，只是單純問問題，但是加入「 = =」的符號會給人覺得 computer 已經找分裂男好幾次了，也許 submissive 被問煩了、或是發現 computer 找人找不到的困境，所以現在 submissive 提醒 computer 他要找人的這個問題，而主動提出這個問題代表 submissive 對於分裂男的行蹤有所掌握。而 computer 回答時用簡短的「 嗯！！」表示他的肯定回答——正在找分裂男，而且可能找了好幾次。另外用笑臉符號「 ~_~」表現著他有種覺得要獲得分裂男的訊息的開心與喜悅。符號的表達可以表現出一個人的心情，增加一句話所要表現的情緒，就像日常生活中對話的姿勢動作與表情，增加了話語的解釋意義，同樣的，網路語言若是文字加上符號的表情文字將會使的對話的意義更容易被理解。相對的，表情符號擁有許多不同的意義，應隨著對話文本的脈絡來理解會更加恰當。

(六)問候儀式用語

網路聊天室中的使用者注重問候的儀式，經常可見到使用者利用「安」這個字作為問候語的關鍵字，和一般傳統面對面的問候時所說的「你好」等等並不相同，「安」此字的用法可能來自於「問安」、「請安」的語詞，網路上將「安」字擷取出來單獨使用。網路上的用語混合著書寫用字與口語用法，「安安」便是融合了這兩者後，利用疊字形成口語的效果，重新使用的結果，成為網路聊天室中特殊的問候儀式用語。因此在網路聊天室中可以看見使用者以「安安」、「安」此類的用語向彼此問候，而接受的人也會回應「安安」、「收安」¹²的用語。問候儀式的用語大部分沿襲著口語的用法，但「安安」此類用語則是網路上特有的產物，是網路使用者彼此約定成俗的問候用法。

(七)個人特色符號

表現個人特色符號方面，聊天室系統提供了四十七種圖案供使用者選用，這些符號一經選用便出現在每一句發言結束之後，形成見圖知人的用法。基本上，網路聊天室中的使用者彼此之間會避免在同一個時間內選擇相同的符號造成混淆。因此在符號選擇上，使用者會選擇一個自己喜愛又不同於他人的圖案來標明自己的身分，例如：

¹² 「收安」是收到發言者的問安的意思，也有使用者會使用「再安」表示再次問候的意思。

時，可能會使對話無法進行，或是讓對話的主題因此轉了方向，例如，在網路的世界中，網路使用者不知道「口合口哈」就是「哈哈」的誇張寫法時，接受訊息的人就會不知道說話者的意思到底為何，對話的持續就會暫停，接受訊息的人可能不知道要如何回應而中斷對話，也有可能向發言者提出疑問，解決對於符號理解困難的問題。這就像在傳統面對面的溝通中，當接受訊息的人對於說話者的話語或是姿勢動作有所不解時，也會使得對話進行的不順利。以說話距離作為例子：一般人能接受的面對面的說話距離為三到五英尺(Ivan Muse, 1996, p.51)，一旦這距離過近，接受訊息的人就會感覺到受壓迫而不想說話，一旦距離過遠則接受訊息的人會感受到被冷漠的對待，也會減少發言的可能性。例如，在一個吵鬧的環境中，A靠近B說「我們等下一一起去吃飯吧。」若是B沒有意識到是因為環境的關係而使得對話的距離壓縮，可能會對於這句話有所誤會，以為A有著想要和B約會的企圖。因此對於語言符號以及姿勢動作的表達，使用者都必須要有基礎的認識，才會使對話進行的更順利，減少歧義產生。

對話資料中可以看見許多的語言符號之使用，語言符號的使用像是對話規則中的一種遊戲，透過不同的符號交換，對話者在聊天室中有更多的語言表現方式，其中以語氣表現符號、表情姿勢和個人符號特色為對話者主要表現自己的情緒、聲調和表情的符號，讓對話聊天的感官訊息被彌補，使得網路聊天室的對話就像是一般面對面的聊天情況。在這些符號的背後可以看見發言者的意圖，希望發言的文字與符號可以達到他所企圖達成的境界，讓對話聊天室的文字不再只停留於文字的語言意義，更令發言者表現出語言文字背後所企圖表達的目的達到語言行事(illocutionary)的行動。

第二節 聊天最小單位—鄰近配對

鄰近配對是對話中最小的單位，出現在對話的任何場合，不論是面對面交談，或是透過電子媒介溝通，都可見鄰近配對的形式。鄰近配對的形式主要有七種(Talbot J. Taylor & Deborah Cameron, 1987, p.108-109)：

1. 打招呼—打招呼
2. 邀請—接受/拒絕
3. 評論—同意/不同意
4. 自我批評—不同意/同意
5. 責難—否定/承認
6. 召喚—回答
7. 要求—接受/拒絕

這七種鄰近配對的形式可在面對面的聊天與網路聊天室中皆存在，但網路聊天室中的鄰近配對經常出現鄰近配對的前半配對和後半配對的話輪位置距離甚遠，中間插入話語甚多，故網路聊天室的鄰近配對往往需要從後半配對尋找出前半配。再者，網路聊天室中的話語並不一定都有鄰近配對形成，例如，系統向所有的在場者告知某位使用者進入聊天室：「TONY CHANG: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 TONY CHANG 是 帥哥 哦!!」此告知性語言引起原有使用者的注意，讓原有的使用者知道有一位 TONY CHANG 的使用者進入聊天室，並不會讓原來在場的使用者覺得有義務向新進使用者回應招呼。如同電話鈴聲響起，召喚聽到鈴聲的人來接電話，在網路聊天室中，系統的问候語是聊天室系統的既定功能之一，為強迫性質，並非使用者可選擇的功能，所以出現沒人理會系統告知訊息的狀況，相對無法生產鄰近配對。與面對面溝通的另一個差異在於，網路聊天室中的使用者總是以「嗯嗯」等語助詞回應，並沒有明顯的回應發言者的話語，但卻是對發言者的話語內容利用文字的方式表現出同意、或是接受到訊息的發言，為一種回應發言者話語內容的儀式，是網路聊天室特殊的鄰近配對形式。以下，就網路聊天室中最常見到的，以及和一般面對面溝通最不相同的「邀請—接受/拒絕」、「召喚—回答」鄰近配對舉例說明：

邀請—接受/拒絕的鄰近配對

一般面對面的日常生活對話中，邀請—接受/拒絕的鄰近配對經常出現，人們提出邀請往往是對談話的對象有所認識，甚至見面頻繁，因此才會邀請參與某一活動的可能性。但網路聊天室的使用者彼此不一定在下線之後的日常生活中有互動，彼此甚至是沒有見過面，所以這樣的邀情—接受/拒

絕鄰近配對形式相對較少，最常見到的情況是，在使用者進入網路聊天室之後的發言區，系統會主動幫使用者寫上「Hello~~ 歡迎找我聊天」的句子，這種邀請使用者開啓對話的語詞是聊天室中最常見的。但是這不是系統強迫使用者使用的發言，所以當使用者不希望第一句話是系統設定的詞語時，可以自行更改第一句發言，利用其他方式邀請對象參與對話。例如網路聊天室中插話時評論性的語句，使用者藉由評論他人對話中的內容而吸引某特定對象的對話，也是一種非正式邀情對話的方式。邀請發言在一般面對面的溝通中，礙於儀式性禮儀，接受話語的人往往會強迫回應，然而在網路聊天室中卻不一定會有回應的情況產生，例如（加黑字體），

原味: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 原味 是 帥哥 哦!!

 灰色貪婪: 粉紅色的笑容, 還沒

 灰色貪婪: 粉紅色的笑容, == 放給他爛

 粉紅色的笑容: 王駿, 看什看

心急人: 原味, 你好

sadr: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 sadr 是 帥哥 哦!!

 粉紅色的笑容: 灰色貪婪, 這樣素不行的喔

 粉紅色的笑容: 灰色貪婪, 那是不愛自己的作法溜

心急人: sadr, 安安

詩婷: 心急人, 不認識

sadr: 心急人, 晚安

心急人: 詩婷, 嗯

 粉紅色的笑容: 灰色貪婪, 別皮,去看醫生

 灰色貪婪: 粉紅色的笑容, == 我很愛我自己阿

心急人: sadr, 晚安

原味: 不好意思 原味 有事先走了,Bye Bye!!

從資料中可以觀察到原味進入聊天室之後，心急人對原味發言問候，但是原味並沒有對心急人回應，以致於心急人所做的對話邀請並沒有成功。心急人的邀請話語得不到回應也就無法擁有鄰近配對，因此網路聊天室的鄰近配對必須仰賴發言者的話語是否得到回應，若是有回應並且相應於發言者的話語內容，鄰近配對才得以成功，若是沒有獲得相關的話語內容或是沒有得到任何回應則無法形成鄰近配對。

召喚一回答的鄰近配對

網路聊天室需將所有的訊息化成具體的文字、符號，所以召喚一回答的

鄰近配對分析中，可以發現使用者利用字體顏色、字體大小的使用作為引起特定對象注意的召喚作為觀察，另外，最為不同的是，系統既有的對人詞庫成為聊天室使用者經常使用的召喚方式。網路聊天室在使用對人詞庫的權限上有點數的限制，在網路上因為點數的不同有不一樣的權限，而使用者可以發現點數累計達到 6000 點ⁱ，成為二級會員後，可以有較多發言權限使用，像是發言的字體顏色、發言的貼圖、對人的詞庫都是進入二級會員之後才可擁有的功能。而聊天室中較高權限的會員，有時候就會利用這樣的功能來召喚其他使用者，引起他們的注意，藉以開啓彼此的對話。比如「希洛 突然朝著 沈默 的 屁股 一大腳踢下去... ohh.. Yes.....」、「花散里 吹著口哨, 望著天空,不小心用力的 踹 了騎豬買菜 N下..呀~呼~」、「飆心 請 釣魚人 喝了一杯香香醇醇的 咖啡 !!」及「釣魚人 趁 騰心 不注意時在 騰心的臉上 偷親 了一下....」等等。這些都是以比較俏皮的動作語言，引起對話的對象的注意，讓對話對象可以有所回應。由於網路上的聊天必須以文字和符號來表示使用者所有的想法與動作表情，所以這些動作語言有的顯的誇張，這都是為了讓對話的對象有足夠的動機回應發言者。這些動作語言還原到日常的面對面對話就是實際的行動，而這樣的行動有時候不可能出現，有些則是必須在相當熟識的對話對象中才可能付諸實行。所以網路聊天室的召喚相同於面對面的對話形式在於必須要指出特定的對話對象，但不同之處就在於它可以利用各種在現實生活可能不會出現的行動來引起對話對象的注意，使自己的召喚獲得回應。

小 結

鄰近配對為一個說話者發言之後，選擇下一個說話者發言的形式，這種形式在面對面、電話中可以找到比較完整的配對形式，但是在網路的世界中，這種情況就變得比較複雜，必須透過脈絡意義找尋配對，有時因為對話太過繁雜，或是回應時間過久而無法找到完整的配對形式。值得注意的是網路聊天回應的義務不像面對面或是電話中的對話那麼強烈，所以，發言者得不到回應，缺少鄰近配對時，對話便不能持續下去，但是使用者仍可在同一個時空中相處自若，不像面對面與電話的對話，容易造成尷尬或結束對話。邀請對話的網路對談，以各種形式產生，不一定需要正式的邀請話語，評論性的話語也可以產生邀請的效果。召喚的方式在網路上不一定如電話鈴聲或是面對面接觸那樣有強烈義務使對象回應，但是利用字型的變化與對人詞庫的使用卻可以吸引發言對象的回應讓召喚的鄰近配對生產出來。鄰近配對為對話的最小單位，引話者利用各種方式產生前辦配對，能不能有完整的鄰近配對出線還待發言對象使否回應。

第三節 話輪轉換

輪流一般被用來在遊戲中安排動作的秩序，而在日常生活裡，在忙碌的路口指揮交通、在咖啡店裡服務點餐的客人、在訪談的討論、會議、典禮進行等等都需要有秩序地、輪流地做完一個動作再進行下一個動作。這樣的行動方式在對話當中成為輪流說話的行為表現，此語言行動可以稱為話輪轉換 (turn-taking)，就對話參與者而言就是一種語言相互交換的系統，在本節將對話輪轉換的單位、與話輪轉換的分配兩方面說明。

一、話輪轉換的單位

Schegloff 認為「話輪不需要語義或是文法的單位或是其他語句組合的單位，也沒有包括任何的動作」，(Schegloff, 1968: 1076)他所認為的話輪涵蓋著人們所發出的「嗯嗯」的聲音到複雜的語句，這和高夫曼所認為的話論有所不同，Schegloff 說：「我所使用的話輪和高夫曼所指的自然的訊息不同，高夫曼所描述的自然訊息是『在一段時間內焦點關注在某人身上，某人所表現出來的符號行為』當然，這就像使用了沉默以對，或是作為連接話題時所使用的暫時性沉默」。(Schegloff, 1968: 1076)因此就高夫曼的話輪形式來判斷，話輪的轉替不會因為內容的差異而對話輪產生影響，話輪的定義應該在於發言者發言之後，另一個人接著發言，因此話輪不像是鄰近配對一樣具有儀式的約束力。

(一)一般面對面溝通的話輪單位

對話分析學者 Sacks、Schegloff 和 Jefferson(Sacks, Schegloff, Jefferson, 1974:702)的研究中，一般傳統面對面的話輪轉換的單位種類可以分為句子的、子句的、片語以及字彙的建構。即在每次一個說話者發言的話語中，有用句子、子句(斷句)、片語或是單一字彙表示意義，這樣的單位在中文的表達上大致相符，比如以句子作為單位的話輪，例如(字體加黑處為以完整句子做表現的話輪)：

A: 請問新光三越要怎麼走？

B: 這條路一直走下去，**第二個紅綠燈**又轉就可以看見了。

以子句作為話輪轉換的如：(箭頭標示處為以斷句做表現的話輪)

A: 昨天在畢業典禮上穿著藍色夾克的那位老師是校長的親戚。

B: 穿著藍色夾克的那位老師呀！

A: 對呀。

以片語為話輪的如：(箭頭標示處為以片語做表現的話輪)

A: 你會在星期六還是星期天去爬山？

B: 在星期六。

以字彙的建構來形成話輪的如：(箭頭標示處為以字彙做表現的話輪)

A: 你叫什麼名字？

B: 黃大衛。

A: 什麼？

B: 黃大衛。

上述例子的中發言者每次的發言代表一次的話輪，這些話輪可以用很多種形式表達，每一種表達形式都可以是話輪的單位。中文的表達和英文的大致相同，不過日常生活中我們更容易聽見接受者使用鼻音發出類似「嗯」的聲音代表接受到訊息，「嗯」是我們中文對這種聲音所做的擬聲字，這是在一定要用文字表達時所呈現的形式，但是實際溝通中這只是一種聲音，所以我們的話輪其實應該要再細分出一種「聲音」的表達單位。

話輪轉換基本上是由形式來決定的，以上的例子中，每一次的發言都代表著一次的話輪，是相當清楚的話輪轉換模式，但是在日常生活中發言者也經常在一次的發言中說出兩句以上的話，例如：

A: 你下班後有事情嗎？

B: 我要去逛街，你要和我去嗎？

A: 好啊！

上述對話中，A 向 B 提出問題，單純的話輪規則中，B 會回答「有事」或是「沒有事」，但是 B 在對話中省略回答「有事」，直接說出他將要從事的活動，至此話輪基本上會回到 A 身上，但是 B 接著向 A 提出「你要和我去嗎？」的問題後才讓化輪回到 A 身上。換句話說，B 同時回答了 A 的問題又提出一個問題讓 A 回答，所以，化輪轉替並不是以對話的內容作為區分，而是單純形式的區別，當一個參與者發言的時候，就代表此參與者擁有一次的話輪。因此，當一個群體進行對話，接受訊息的在場者沒有人自願接

續話題，使得發話者繼續發言，則發話者就擁有雙重的話輪，比如：

A：這件官員貪污的新聞不知道是真的還是假的？

(數秒的停頓，沒有人發言)

A：不管是真還是假，我們都希望官員不要貪污。

上述的話輪不因爲是同一個發言人而將話輪歸爲同一個輪次。A 第一次發言之後沒有在場者的回應，於是 A 爲了延續話題而再次發言，這麼一來 A 就擁有了兩次的話輪。總之，在以上的例子表現出話輪由形式決定而非對話的內容決定，而這種情形在一般傳統面對面的狀況中，往往因爲沒有在場參與者的會應使得發言者有雙重的話輪，然而在網路聊天室的對話中卻不再只有參與者回應與否影響話輪的重複，這在以下的文章將會討論。

(二)網路聊天室溝通的話輪單位

相對於一般日常生活中的聊天，網路上的聊天並沒有任何的訊息讓接受話語的人可以知道發言者是否發言告一個段落，準備選擇下一個對象做爲發言者。相對於此，網路聊天室的訊息完全來自對話螢幕的文字與符號，所以話輪將選用使用者每一次鍵入對話螢幕的訊息作爲一次的話輪。網路上的聊天話輪使用者將話語鍵入螢幕的話語作爲一次的話輪，因爲在使用者將話語鍵入螢幕後，就會使接受者有訊息的接收，不論這句話使否完整，都會對接受者產生作用，使的接受話語的人產生回應。以下就網路聊天室可見的話輪單位進一步描述。

1.利用句子簡化或斷句作爲話輪單位

網路聊天室中值得注意的是使用者通常會將句子簡化、斷裂，或是利用簡單的詞彙作爲話輪轉換的基本單位，比如：

偷情: 偷情 丟一罐冰涼的 不要錢的威士忌 給 騰心 說:「乎答啦!!」

騰心: 偷情, 微軟你拿

偷情: 雪晴, 不完了

偷情: 雪晴, 你作弊

騰心: 偷情, 我要錢就好

(摘自 070507)

上述的對話看見 www.猛男.com.tw 將句子簡化並以「...」作爲語氣停頓的標示，完整的句子說法可以是「你也是 28 歲...其餘的年紀放在銀行...是

嗎？」因為網路聊天以速度為重要的因素，所以使用者經常會以重要的關鍵字會與語句作回應，形成一次的話輪轉換。有的使用者乾脆會將比較長的句子分為幾個斷句，以多次的話輪表現，這樣的使用目的在於把握時間性，不會因為打太長的句子而讓對話的對象等待較久的時間，以為發言者不想要繼續說話。另外也可以感受的到分斷的語句所斷裂的結尾組合成一句完整的長句時，斷裂的地方剛好也是句子稍做休息之處。例如：

小 Q: 小京, 我以前唸高中

小 Q: 小京, 我發現台南女中...竟然有偏見

小京: 小 Q, 有啥偏見

小 Q: 小京, 女中校長規定跟一中交往...記警告一

小京: 車魔 SKY!, =v=挖\麥當當勒?

小 Q: 小京, 跟二中交往直接記小過

小京: 小 Q, ㄉ 哈哈~偏偏你就是一中

(摘自 070123)

上述的對話中，可以發現小 Q 把句子簡化外，也將完整的句子分為四個話輪呈現，完整的原句應為「我以前唸高中(的時候)，發現台南女中竟然有偏見。女中校長規定跟一中交往(的人)記警告一，跟二中交往直接記小過」，將句子截斷是為了節省讓對方等待的時間，使對話的對象可以盡快看見發言者的語句，但是在上述對話中可以發現因為語句的斷裂，使小京不知道什麼時候語句才是真正結束，造成小京會在類似語句完結之處發言：「有啥偏見」。甚至會讓小京有機會在等待小 Q 打字的過程中插出話題和另外一個對話對象(車魔 SKY!)對話。

網路聊天室裡的話語總是充滿著簡化的句子或是斷句，這樣的結果使得一般面對面的話輪次序規則在網路聊天室中被破壞，但是這種破壞卻維持網路聊天室中的對話生命。在聊天室中簡短的話語、沒有一氣呵成的句構表現，可以使發言者抓住與之對話使用者的注意，對話雙方有默契，知道要等發言者將話語打在螢幕上的斷句組織成為一段可理解的話語後，才會進行回應。在這樣的過程中就容易因為斷句的理解不同而有插話的情況，斷句的模糊性使得網路聊天室的對話容易被插話或是岔開話題，如此一來原發言者就必須再進行解釋說明，使得對話得以繼續。

2. 惡搞(kuso)的話輪單位

簡短的發言為網路聊天室中最常見的形式表現，就研究者觀察完顏聊天室所見，使用者發言的字數都在 20 個字之內。一旦使用者使用系統提供的

沒有人要自願講講自己的想法？」眼睛環顧教室一周，可以見到大部分的學生都會將頭低下，不看老師，深怕與老師的眼神接觸就成爲必須發言的人。表情姿勢在日常生活中伴隨著言語出現，有時候也會獨立形成話輪，這些都是當初 Sacks 等人沒有細分的單位，或許是他們認爲必須有話語產生才可以成爲一個話輪，沒有聲音的結果可能就會造成對話中斷，但以上述在教室上課的老師爲例，基本上對話並不會中斷，而且接下來老師很有可能繼續說話。在這一點上，我們可以推論，Sacks 等人會認爲老師繼續說話才使得話輪形式得以延續，但這卻限制於面對面的溝通模式，在網路聊天室的對話中，沒有利用文字語言發言轉而使用表情符號回應就形成了一次的話論，所以，網路聊天室中，話輪的形式已經不再只是文字語言之限。在網路聊天室中原則上承襲面對面溝通的話輪單位來對話，但由於缺少視覺與聽覺的線索，所以有些使用者就會以表情姿勢的圖案來作爲表情達意的媒介，網路上所特有的表情符號因此就成爲使用者應用作爲話輪的工具，比如：

(1)

多寶晶鑽: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 多寶晶鑽 是 美女 哦!!

多寶晶鑽: @@

(摘自 070901)

(2)

 Ivon: 婷茹, 嗨

婷茹: Ivon, 安喔

婷茹: 貝爾, 安安

婷茹: 小 Q, 安

小 Q: 婷茹, 上次跟你打招呼....

小凡: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 小凡 是 美女 哦!!

 Ivon: 小凡, 嗨

[juliechipei jun]: Ivon, 但是這裡年齡層很廣喔

小 Q: 婷茹, 你好像很多天沒上來囉

貝爾: 婷茹, 安安唷.....^^

婷茹: 小 Q, 上次?

 Ivon: [juliechipei jun], 哈哈

 Ivon: [juliechipei jun], 哈哈

婷茹: 小 Q, 我跟你聊過?

小凡: Ivon, shello

婷茹: Ivon, ^^

 Ivon: 婷茹, ^^

(摘自 071023)

在第一個例子中，多寶晶鑽進入聊天室，立即由系統介紹給所有使者知道。多寶晶鑽並沒有用文字向其他使用者問好，而使用「@@」發言，作為在聊天室的第一次話輪，做為進入聊天室之後的第一個話輪。這樣的表情界定是什麼情緒與意義，由於多寶晶鑽自己沒有續發言，其他使用者也沒有對於他的符號發言有所回應，於是只能讓觀察者猜測。上述第二個例子中，Ivon和婷茹分別和其他使用者說話後，婷茹再度向 Ivon 發言時，使用了「^^」的符號作為話輪，表示一種笑臉、善意的回應，而 Ivon 也以同樣的表情符號作為回應的話輪。

在網路聊天室中可以作為話輪回應的不一定是文字語句，只要是可以在電腦螢幕上呈現的都可以當作是話輪。這時候，必須注意網路聊天室的一個現象，那就是在使用者登入網路聊天室之後若是持續十分鐘沒有發言，系統會將使用者的聊天室的螢幕轉至使用者的聊天規則表列畫面，使用者為了不讓自己的畫面移轉或是移轉後要重新進入聊天室的畫面就必須發言，這時候使用者若是按空白鍵便可以繼續在聊天室的畫面。倘若不是以上的狀況，對於空白鍵所造成的效果可能就在於引起對話者的注意，例如：

[juliechipeichun]: Ivon,

 沈默: 秋之戀, 山伯不是愛茱麗葉嗎

 Ivon: 夢河夜海, 哦

 Ivon: [juliechipeichun], 怎麼了

[juliechipeichun]: 我要去睡覺了

(摘自 0705301200)

上述的對話中，第一句就是[juliechipeichun]對 Ivon 按空白鍵，所以可以發現在 Ivon 暱稱之後呈現空白狀態，其目的可能是為了召喚 Ivon 的注意，因為我們可以在 Ivon 提出問題「怎麼了」之後，看見[juliechipeichun]回答「我要去睡覺了」結束對話。另一種可能性是[juliechipeichun]為了能夠繼續留在聊天室中對話，而使用空白鍵作為話輪，讓自己在聊天室不需要聊天卻可以作為觀看者的時間拉長，但在上述的資料中因為[juliechipeichun]回答「我要去睡覺了」可以推知[juliechipeichun]鍵入空白鍵只是對 Ivon 的召喚。因此在網路聊天室中的空白鍵，可能歸納為引起召喚的符號，或是一種要持續留在聊天室的符號，也成了在網路社會中特殊的話輪形式。

網路聊天室中最常見的話輪形式為斷句以及表情符號作為話輪的單位，因為網路聊天室的訊息完全依賴文字符號表現，而網路聊天又相當重視即時的功能，是故，發言者必須利用斷句、簡單的表情符號作為快速生產訊息的方式，使得對話有即時的感受，讓對話者很快地了解到對方所要表達的

訊息與情緒為何。其中又以斷句成爲網路聊天室中最常使用的具有意義的話輪形式，因爲斷句可以表達完整的句子的部份意義，又可以讓對話產生即時的效果，使對話者具有臨場感，感受到網路聊天室的對話的真實性，更可以在斷句的意義理解上(不論是對或是錯的理解)激盪出更多的對話內容。

二、話輪轉換的分配

(一)交替說話

一般面對面的對話過程當中，發言者發言後，爲了讓對話可以持續，便會利用四種規則來進行(Sacks, Schegloff, Jefferson, 1974:704)，第一，由發言者選擇下一個發言的人；第二，由聽者自願發言；第三，當發言者沒有選擇下一個發言的人，聽者又沒有人自願發言，則發言者會繼續發言；第四，以上三種規則會不斷的重複。

反觀現在的網路聊天室對話，卻發現這樣的規則雖然被應用，但是仍有部分不同。因爲 Sacks 等人所提出的規則是以面對面的對話互動爲基礎，網路聊天室則無法見到彼此，甚至可能對於對話者一點都不了解。因此以發言者選擇下一個對話對象來說，基本上在網路聊天室中，使用者可以在使用者列表選擇對話的對象(如圖五所示)，另外，發言欄旁邊有一個對大家的選項，只要按這一個按鈕，發言的話語前面不會出現任何人的暱稱，例如：使用者詩情選擇對大家說「英文教室」時，聊天室的螢幕上就會出現「詩情: 英文教室」。但是使用者通常會針對一個特定的使用者發言，所以只要在使用者列表上(如圖五右側所示的「加入會員」)點選要對話的對象，對象欄就會出現點選的對象名稱。可以看到圖五發言對象框裡出現「焦糖瑪其朵ㄉ」的名字，便是代表使用者點選了「焦糖瑪其朵ㄉ」作爲發言對象。



(圖五)

一旦選擇的發言對象，在發言的語句前面會有發言對象的暱稱出現，例如「treason: 焦糖瑪其朵，結婚了嗎」，就是 treason 對焦糖瑪其朵說話，話語的接收對象很清楚，因此很明顯的，預期回應者將是焦糖瑪其朵。

(二)插話現象

敘述插話現象之前，可以先在此定義插話。插話可以定義為在一個對話中，對話雙方在話輪轉換的過程中，遵守對話分析研究者所提出的規則——發言者說完話選擇下一個發言者、聽者自選為下一個發言者、發言者繼續作為下一個發言者，最後由這三類規則不斷重複，在這個規則中，若發言者尚未結束其話語時，被另外一位在場者插入話語，則插話的現象便由此產生。網路聊天室中由於任何一位在場者有權利在任何時刻發言，插話的現象必須在對話的脈絡中去觀察。網路聊天室中，對話者只要鍵入一句話便是一個發言的結束，任何一個使用者都可以接替其話輪，因此，對話研究者所提的話輪轉換的規則在網路聊天室中並不適用。而插話現象在網路聊天室中的觀察則可以定義為在一個進行中的對話裡，非對話參與者在對話的過程中發言，便可以插話，而這類的插話因為聊天室中作為任何時機都可以發言的場合上擁有儀式的正當性，但是對於被進行對話參與者接受的正當性就必須看其脈絡決定。插話者若是被對話進行的參與者所接受，差話者便獲得插話的正當性，這類型的插話便成為攀談型的插話，有機會延展對話，甚至轉換聊天

的主題。相反的，若插話者的發言不受理會，其發言的儀式正當性正確，但其被接受的正當性卻不受肯定，其插話發言很可能只成爲一種被忽略的自我表演式的發言，以下就聊天室插話的類型進一步說明。

一般日常生活的對話中，話輪轉換的方式有三：(1)發言者選擇下一個對象接話，(2)說話者對話的對象自願地接替話輪，(3)當沒有人自願接替話輪，發言者也沒有選擇下一個發言者時，發言者本身主動接話，(4)對話的延續在前三種方式不斷重複中發生。對話分析者提出此話輪轉換的規則性方式，也表現出一般對話中的儀式與規則，所以在一般的面對面對話中的插話情形會被歸類爲破壞儀式的行動，因此非在必要的時候，少有發言者利用插話的形式作爲發言的策略。然此規則並不適用於網路聊天室的對話之中，因網路聊天室缺乏約束力與強制力，任何使用者可以隨意進出聊天室與任何一段正在進行的對話，插話的情形不但常見，甚至是網路聊天室使用者主要的發言方式之一。

網路聊天室中的插話情形沒有了儀式性規則的問題，然而就資料中，插話的情形可以依照插話是否與正在進行的對話之內容相關性，以及是否被正在進行對話者回應分爲四類：

	插話被回應	插話沒有被回應
插話內容針對原進行的對話	第(1)類插話	第(2)類插話
插話內容沒有針對原進行的對話	第(3)類插話	第(4)類插話

(表格爲筆者整理分類)

以下就上述表格分點說明其類型：

(1)第一類爲插話的內容針對正在進行的對話內容發言，並且被回應，例如：

coco!: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 coco! 是 美女 哦!!

 車魔 SKY!: y o g a, 安安溜^^!

 車魔 SKY!: coco!, 安安嘿^^!

 車魔 SKY!: 心中, 安安吼^^!

coco!: 車魔 SKY!, i cannot write chinese

y o g a: 車魔 SKY!, 安

coco!: **車魔 SKY!, can you read english**

聊天室公告: 進成人吐客大門前, 記得先看一看→"版主的叮嚀"

偷情: [juliechipeichun], 黑呀

偷情: [juliechipeichun], 部落閣

偷情: y o g a, ^^

偷情: y o g a, 安安

y o g a: 偷情, 安

偷情: y o g a, ^^

coco!: no body can speak english

車魔 SKY!: coco!, 阿勒~~~>< !

www.猛男.com.tw: coco!, can u read chinese ?

coco!: www.猛男.com.tw, yes

www.猛男.com.tw: coco!, 妳為何不能打中文?

coco!: www.猛男.com.tw, input problem

coco!: www.猛男.com.tw, but i can read

www.猛男.com.tw: coco!, 喔

(摘自 070807)

以上對話資料中, 可以看見 www.猛男.com.tw 針對 cool!的問題做了回應, 以內容針對性作為插話的基礎。www.猛男.com.tw 本為觀察者的角色, 回應了 cool!向車魔提問的問題, 反問 cool!是否看的懂中文, 並受到 cool!回應, 也讓 cool!放棄與車魔 SKY!的對話, 轉而向 www.猛男.com.tw 發展對話。www.猛男.com.tw 的插話針對 coco!與車魔 SKY!的對話內容發言, 為一種攀談型的對話, 此類插話符合了網路聊天室的儀式性規範, 也受到正在進行對話的對話者的接受而有正當性。

(2)第二類插話的形式為針對對話的內容插話, 但卻沒有受到任何對話者的回應, 例如(加黑字體):

花散里: Hello~~ 壞惡魔~~~~ 花散里 來囉...歡迎找我聊天

 第一執政: 偶爾, 抱著這種心態來搞這個的

壞惡魔: 花散里, 妳好

 第一執政: 花散里, 嘿嘿

花散里: 壞惡魔, 好累~~這局~~~

壞惡魔: 花散里, 我是第一次來

 第一執政: 花散里, 被踢關關

偷情: 輕井澤, 喔

花散里: 星魂, 好累~~這局~~~

花散里: 星魂, 先不玩一下~~

葵: 壞惡魔, 那你得找老鳥聊

壞惡魔: 花散里, 這裡多聊什麼呀
花散里: 壞惡魔, 你想聊啥呀~~~
壞惡魔: 花散里, 可以私下聊天的口
花散里: 壞惡魔, 聊色~~~~~
葵: 壞惡魔, 我也是新手
壞惡魔: 花散里, 不知道耶
花散里: 偶爾, <<<<<<<<<<找他~~~~~聊色~~~~~
壞惡魔: 花散里, 聊色喔

(摘自 070602)

上述的對話內容中, 可以見到葵針對壞惡魔「我是第一次來」的發言回應, 但是卻未受到壞惡魔或是其他使用者的重視與回應, 導致葵的插話無法衍生出任何對話。這類插話雖然擁有儀式上的合法性, 卻因為沒有受到回應而沒有對話參與者所給予的正當性, 使得插話無法導引出另一組在聊天室中的對話。

(3) 第三類為插話者發言時沒有針對內容, 但受到在場者的回應, 使得插話可以引導插話者成為對話的參與者, 例如 (加黑字體),

☛ 星魂: 聽抓炳, 你認為寒夜這個人怎樣阿
☛ 星魂: 聽抓炳, 說來聽聽啦
聽抓炳: 星魂, 沒
☛ 星魂: 聽抓炳, 喔
☛ 星魂: 聽抓炳, 你說他沒蛇麼啦
聽抓炳: 星魂, 才子一個
☛ 星魂: 聽抓炳, 我看不懂啦
☛ 星魂: 看到變成我很幹了
楓葉兒: 躲在聊天室的角落 偷偷哭泣 .
聽抓炳: 星魂, 沒看到他來
小夜: 哈哈
楓葉兒: 躲在聊天室的角落 偷偷哭泣 .
☛ 星魂: 厂厂厂
y o g a: 大家好, 我們有一位新朋友, 他叫做 y o g a 是 美女 哦!!
小夜: 形象太好了...
☛ 星魂: 聽抓炳, 妳確定你說石化嗎
小夜: 楓葉兒, 哭什麼呀..妹妹
☛ 星魂: 給我一把刀子

聰抓炳: 星魂, 來喝酒

(摘自 070805)

上述資料中可觀察到楓葉兒想要進入正在進行的對話，但是不知道如何插話，所以採取一種自我表演式的發言。不針對正在進行的對話內容發言，而是以一種表演的形式表現出自己的心情，試圖引起在場者的注意，讓在場瞭解到他的心情為何。此一策略受到小夜的回應，致使楓葉兒扭轉小夜與原本正在進行的對話參與者的主題，發展新的對話。此一類型的插話策略符合聊天式的儀式合法性，雖然沒有攀談的傾向，卻以自我表演的插話策略發展出屬於插話者的聊天對話。

(4)第四類插話的類型為插話者向正在進行對話的參與者發言，此發言內容與正在進行的對話內容沒有關聯，並且沒有受到回應，例如（加黑字體），

- ♥ 溫柔陷阱: 星魂, 那我現在來了阿 ...你要對我說什麼
- ◀ 星魂: 星魂, 就是你這個美女要出現在這裡的事件阿
- ◀ 星魂: 溫柔陷阱, 你今天難得有空勒
- ♥ 溫柔陷阱:, 剛忙完 也洗完澡了
-: 大家好,我們有一位新朋友,他從 [ETFM 廣播聊天室] 換房過來叫做 是帥哥 哦!!
- ◀ 星魂: 溫柔陷阱, 有什麼好心情要分享的 阿
- 小豬豬~: 溫柔陷阱, 那天只剩東森那間可以進...其他的都顯示未繳費或已過期..是吧**
- ♥ 溫柔陷阱: 星魂, 每天都有好心情 可以分享
- 偷情: 溫柔陷阱, 阿晚餐煮了什麼咧**
- ♥ 溫柔陷阱: 星魂, 怎麼會只有今天呢
- ◀ 星魂: 溫柔陷阱, 現在出 PS3 了勒
- ◀ 星魂: 溫柔陷阱, 你也該買了吧
- ◀ 星魂: 溫柔陷阱, 厂厂厂

(摘自 070622)

上述對話資料中可以見到小豬豬和偷情皆針對溫柔陷阱發言，以插話的形式進入溫柔陷阱與星魂的對話，但是小豬豬和偷情的發言和正在進行的對話內容並無相關性，在此並沒有受到溫柔陷阱的回應，讓插話成爲懸而無應答的發言。

以上四種網路聊天的插話方式皆為破壞傳統面對面話輪轉換的發言形式，但因為聊天室的使用者鍵入的每一句話都是一個話輪，於是使用者可隨時接替話輪；因此，插話在網路聊天室中成爲一種破壞傳統話輪規則的常態。插話整體來說已經破壞了傳統的話輪轉換的規則，但是在卻在網路世界中合乎公開、缺少約束力、隨時加入對話的合法性。再進一步觀察，插話內容與正在進行的對話內容是否相關，影響了插話是否爲攀談性的插話。內容是否相關由插話者自行決定，插話者可以決定針對正在進行的對話內容插話發言，但也可以選擇以自我表演的形式插話來引起在場者的注意。針對內容發言的插話可能受到回應或忽略，受到回應的插話（第 1 類插話），可延續原本進行的對話內容，讓原本的對話延續發展。若插話內容沒有針對正在進行的對話內容發言卻還受到回應者（第 3 類插話），其插話非但有發展成對話聊天的空間，而且可能轉換對話的主題，插話者甚至可以主導對話的方向，發展出新的聊天情境，如此一來，插話者所主導的主題也破壞原本進行的主題之延續性，無法讓原本主題的回應被激盪出來。

沒有針對正在進行的對話內容插話，爲一種自我表演式的發言。插話有沒有受到正在進行對話的參與者的回應，成了插話者能否取得成爲對話參與者之正當性的依據。在一般面對面的對話中，此類插話者雖引起了其他在場者的注意，但卻很難受到回應、接納而成爲對話的參與者，畢竟這是一種太過突兀的表演，跳脫出一般的行動規範。但網路聊天室中本身可以作爲一個表演的舞台，每位聊天室的使用者可以盡其自我地表現自己的風格，表演不需要有任何主題也不受任何限制，並且不會被認爲是從事脫序的行動，甚至可能受到在場者的回應。一旦此類插話受到回應，插話者便擁有成爲參與對話的正當性，並且很可能主導新的對話主題，發展出新的對話聊天情境。

沒有針對內容而發的插話是網路聊天室中特殊的發言策略，發言者利用脫序的發言引起在場者的注意，這種脫序的行爲在一般日常生活中不容易受到搭理，甚至會被認爲失去面子的行爲表現。然而在網路聊天室中卻可能因爲表演的內容受到回應，在場者針對此類插話回應，讓脫序的行爲有了台階可下，不會有失面子的問題，修補了脫序行爲所破壞的情境。此近似一般日常生活中說錯話時，發言者給予自我修補了說錯話的部分，給予自我台階下，其差異點在於沒有針對內容的插話者，台階由其他在場者賦予，情境對話的修補尤其他在場者的回應所給予。因此，插話內容是否受到回應，插話者是否獲得對話參與的正當性，必須由其他在場者所決定，而沒有針對內容所做的插話到回應時，不但是獲得作爲對話參與者的正當性，也是獲得他者修補脫序行爲的協助。

(三)重疊發言

面對面溝通中基本上一次的話輪只有一個人說話，但是在很多情況下，發言可能會有重疊，即同時之間會有多人發言，此狀況經常可見，比如：

- Parky: Oo what they call them dogs that pull the sleighs.
(0.5)
- Parky: S- sledge dogs.
(0.7)
- Old Man: Oh uh [::uh
→ Tourist: [Uh- Huskies.
→ Old Man: [Huskies. Mm,
→ Parky: = [Huskies. Yeh Huskies.
- (Labovs:Battersea:A:7, 轉自 Sacks, Shegloff, Jefferson, 1974:707)

上述的對話中可以發現中括弧標示處為同時說出同樣的話所產生的重疊(overlap)狀況。在日常生活中的對話經常會出現這樣的情形，網路聊天室中話語的重疊性不會出現，因為網路延遲性(lag)、鍵入話語時間的快慢、網路傳輸速度的快慢會使發言者的話語在螢幕上出現先後不一致的速度。例如：

-  珊瑚: Yana, 我去 17 天
 珊瑚: Yana, 掰掰
Yana: 珊瑚, take good care
 珊瑚: Yana, ^^
心急人: 珊瑚, 你要出國啊....祝一路順風
 珊瑚: 不好意思 珊瑚 已經換房到 [ETFM 廣播聊天室] 了,Bye Bye!!
Yana: 珊瑚, especially when you travel alone ^_^
- (摘自 070705)

由資料中最後三句發言，可以發現珊瑚更換了聊天室前，心急人對珊瑚發言，接著馬上看見珊瑚更換聊天室的訊息，在更換訊息出現後，又見 Yana 對珊瑚發言，從此可以判斷推測得知珊瑚離開聊天室、心急人對珊瑚發言以及 Yana 對珊瑚所發的訊息可能是同時間進行的。另一可能是 Yana 鍵入鍵盤的速度或是網路傳輸的速度影響讓發言的秩序，使得電腦螢幕的呈現會讓人困惑為什麼 Yana 在對已經離開聊天室的珊瑚對話。網路聊天室中經常出現的延遲性(lag)，加上沒有視覺和聽覺的線索對話者有時候會發現自己對話的對象已經離開聊天室，發言的話語並沒有被接收。

小 結

網路聊天的形式受到電腦科技的限制，除了語言文字的表達之外，各種符號的使用彌補了感官訊息與情緒表達，另一方面網路符號的使用加強了語言的變化性，除語音表達文字增加使得錯別字的使用頻繁外，網路特有的語氣表現模式和表情姿勢也都增加互動的生動與活潑性，使用者在不同的符號表達下讓接受訊息的人有更細膩的理解並且擁有更大的想像空間運用在回應訊息之上。鄰近配對不再是鄰近位置的相關聯的話語，而是需要尋找上下意義相關的語句行程鄰近配對，在網路聊天室的鄰近配對位置上並不一定鄰近，但在意義上卻是相關的。話輪轉換方面，網路聊天室的話輪較常使用斷句的形式表現，而每一個斷句都可是唯一一次的話輪與完整的訊息，如此也造成使用者的意義理解上有可能因為話語尚未完整而偶有誤會。另外這樣的斷句形式也容易使得插話的現象變得普遍，使用者每一次鍵入的文字就是一個話輪，也代表一個訊息，所以其他使用者很容易在斷句與斷句之間插入話語加入對話。

電腦科技限制了感官訊息的傳遞，並讓互動的情境產生差異。在網路聊天室較缺乏約束力與強制性，使用者不需要遵循傳統的發言規則，在任何時刻都能夠發言，因此造成插話現象普遍，甚至成爲主要的發言模式之一，插話的互動模式雖是具有儀式上的合法性，但插話是否可以衍生出對話互動有賴被插話的對話動者的接受與否，因而插話者能不能成爲對話互動的一員仰賴被插話的對話互動者使否給予正當性。

第四節 入場

溝通除語言的交流外，還包括儀式，儀式包含著應對進退的禮儀，還有開始與結束的話語動作等，本節所要討論的入場與退場亦是溝通儀式的重要面向。人與人接觸要如何開啓一個對話呢？微笑點頭、打招呼的說聲「嗨」，或是問「你好嗎？」是最常見到的方式，在語言學習的過程中，我們更能深深體會到這樣的入場形式。學習英語的時候，學習者一定會學「How are you?」，針對這種招呼語，對話者可以因為心情的起伏有不一樣的回答，當然也就為雙方開啓對話。通電話時，接起電話者也以打招呼——「喂」引起對方注意開始對話，這樣的形式，往往就為我們想要延續的對話作了相當簡單的入場白。眼神的交接、招呼語的交流，都是很好的入場白，注意入場和退場皆為瞭解對話儀式在溝通中所表現的形式與重要性。

(一)面對面的溝通

傳統人與人互動時，眼神交接、招呼語的交流作為入場是固定的儀式規則，若沒有這樣的規則形式，將會有兩種困境，首先就是對象無法確定，像在街上見到一個朋友，一定會先用眼神交接，來告訴對方「我看見你了」，接著才對朋友打招呼，進而談其他的話題以開啓對話。如果沒有眼神交接，招呼語的交流就成為重要的工具，因為聲音可引起對象的注意，使得對象了解到自己需要回應。一旦對方對於招呼與產生回應，這兩個人的對話就開始，並且有機會延續。第二，當對話沒有入場，對話的內容將顯得突兀，而這時候的背景情境則需要加以考量。比如某甲昨天晚上去看電影，見到了朋友卻沒有打招呼，某甲的朋友也沒有見到某甲，兩個人並沒有任何的交流。隔天在街上若是某甲再度遇見同一個朋友，並且直接的問他：「昨天晚上電影怎樣？」朋友一定會錯愕在先，然後回答某甲的問題。所以在傳統的互動中，不論是見面或是在電話中，都必須透過一種形式性的入場對白引起對話。這樣的傳統對話是以意圖與對方對談為中心思想的對話，對於文本的選擇可以是相當彈性的，甚至是沒有意義的對話。當然，也可以針對一個特定主題作為對話的中心，但是無論如何都是意圖讓對話在參與者之間延續開來。除非是演講或是上課，這種一對多的場合，發言者在意圖與對話對方對話之前，就必須先敘述自己的文本，以這個文本為基礎，讓對話在這個文本之上延續，不過文本敘述之前一樣需要有引起對方注意的入場白，否則文本也難以進行。

(二)網路聊天室

開起社會互動者之間的對話可以有很多種方式，在網路聊天室的互動中，入場的話語可以說是強迫性的，因為系統爲了讓所有使用者知道有誰進入聊天室，當使用者登入聊天室後，系統便會出現訊息告知聊天室中的所有在場者。這樣子強迫性的入場，就像是電話的入場—當鈴聲響起時，鈴聲便在召喚接電話的人回應，聽到電話鈴聲的人，被迫告知有人要透過電話傳送訊息。在此，筆者由所收集的資料整理出以下的入場模式：

1.系統固定形式話的入場模式

形式	入場內容
系統固定的入場詞語幫助使用者在進入聊天室時向網友問好(使用者被迫使用)	<ol style="list-style-type: none"> 1. TONY CHANG: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 TONY CHANG 是 帥哥 哦!! 2. 阿宅: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 阿宅 是 帥哥 哦!! 3. 希洛: 大家好,我們有一位新朋友,他從 [ETFM 廣播聊天室] 換房過來叫做 希洛 是 帥哥 哦!!

2.由使用者進入系統之後，可以歸類七種不同的入場方式，除了自訂詞庫的打招呼語需要點數的限制外，其他方式可以藉由使用者的愛好進行選擇：

形式	入場內容
使用者使用系統的「對人的詞庫」來向網友問好	<ol style="list-style-type: none"> 1. 阿宅：Hello~~ 歡迎找我聊天 2. 茉飛: Hello~~ 大家~~~~ 茉飛 來囉...歡迎找我聊天 3. 希洛: 希洛 突然朝著 沈默 的 屁股 一大腳踢下去... ohh.. Yes..... 希洛: 沈默, 阿默好 沈默: 希洛, 好 4. 茉飛: 茉飛 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹 了 希洛 N下..呀~呼~ 5. 飆心: 飆心 請 釣魚人 喝了一杯香香醇醇的 咖啡 !! 6. 釣魚人: 釣魚人 趁 騰心 不注意時在 騰心 的臉上 偷親 了一下....
使用者利用「自訂入場詞句」來向網友問好	溫柔陷阱: ☆·∴.★∴.* 我輕盈地敲打鍵盤，流瀉於指尖的溫柔留給彼端不知名的人接收∴.★∴.** ,他叫做 溫柔陷阱 是 美女 哦!!

<p>使用者利用一般對話的問候語入場</p>	<ol style="list-style-type: none"> coco!: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 coco! 是美女 哦!! 車魔 SKY!: coco!, 安安嘿^^! 車魔 SKY!: y o g a, 安安溜^^! y o g a: 車魔 SKY!, 安 computer: Hello~~ 分裂男~~~~ computer 來囉...歡迎找我聊天 怪老子: 哈買兩齒, 逆賀 怪老子: 哈買兩齒, 鬥陣ㄟ 怪老子: 哈買兩齒, 安安唷
<p>使用者以問句來入場</p>	<ol style="list-style-type: none"> www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, <----- 這傢伙.....誰呀???分裂男: 大家好,我們有一位新朋友,他從 [成人吐客] 換房過來叫做 分裂男 是美女 哦!!分裂男: Hello~~ 大家~~~~ 分裂男 來囉...歡迎找我聊天 夢女孩: 分裂男, 你忘了變性別喔
<p>使用者以插話方式開啓語使用者的對話</p>	<ol style="list-style-type: none"> PIKA~BOO: 夢女孩, 他沒啥~就更年期吧 夢女孩: PIKA~BOO, 發生什麼事了 夢女孩: PIKA~BOO, 昨晚還遇到他耶 PIKA~BOO: 夢女孩, 沒事啦~ PIKA~BOO: 夢女孩, 他忙吧~ 浮生若夢: 夢女孩, 更年期會發生什麼事....等妳 40 歲的時候不就知道囉?.....= " 夢女孩: 浮生若夢, 哼 夢女孩: 浮生若夢, 你會先 琳~~^^: 呆男小強, 你住哪 琳~~^^: 呆男小強, 沒有風嗎 琳~~^^: 呆男小強, 台中很涼爽 呆男小強: 琳~~^^, 過了 10 點~~台中的風就停了 琳~~^^: 呆男小強, 我們這裡還很涼~~開風扇就可以耶 harris: 呆男小強, 你把電風扇官了當然風停了 呆男小強: harris, 唉~~我該聽你的~~馬上開 彤欣: 希洛, ^^ 弟~ 好聽 希洛: @ · @ 希洛: 我是在聽我唱的版本耶@@ 希洛: 上禮拜去唱歌朋友給我錄下來= =. 網路之狼(插話者): 希洛, 我聽看看 希洛: 網路之狼, 不好聽 賣啦

<p>使用者以自言自語式的插話方式進入對話</p>	<p>希洛: 因為他燙不了 妳的舌 也燒不了 妳的口 喝吧 別考慮那麼多 希洛: 喔~~~他燙不了 妳的舌 也燒不了 妳的口 喝醉吧 不要回頭 希洛: 喝 愛情釀的酒(插入話題卻沒有指定對象，像是自言自語) 彤欣: 希洛, ^^ 弟~ 好聽 希洛: @ · @ 希洛: 我是在聽我唱的版本耶@@ 希洛: 上禮拜去唱歌朋友給我錄下來= =..</p>
<p>使用者以惡搞 (kuso) 的方式入場</p>	<p>網路之狼: 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼 v 網路 之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼 之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼 網路之狼網路 網路之狼: v 希洛: 有事暫離~~ 幾分鐘~~sorry</p>

系統固定的入場詞語

以上表格為入場的形式與內容之整理，第一種是在開放的網路聊天室空間中，所有人都可以進入聊天室中與其他人交談，或許也有使用者不想要交談，但是系統都會強迫性的告知在線上的使用者有誰進入聊天室，所以一個人進入聊天室的入場白可說是制式的，由聊天室的系統作介紹，如：

阿宅: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 阿宅 是 帥哥 哦!!

這句話並不是由阿宅自己打上去的，而由系統利用固定模式，利用使用者的暱稱作為發言者，對所有在場的聊天室使用者介紹其暱稱與性別，性別上系統會利用比較時髦的用語，男生就用帥哥，女生則用美女。但是當使用者註冊成為會員後，晉升至一級會員可以隱形進入聊天室時，系統便不會像其他使用者介紹這位隱形進入的使用者。藉由此功能，其他使用者可以隨時知道沒有設為隱藏進入的使用者有誰進入了。

使用者使用系統的「對人的詞庫」

進入聊天室之後，一般使用者可以選擇第一句話是否要以系統預設的話——「Hello~~ 歡迎找我聊天」做為與其他線上使用者的入場，如果使用者願意選擇此系統預設的招呼語作入場白，則聊天室室的畫面便會出現：

阿宅: Hello~~ 歡迎找我聊天

線上的使用者往往不會每個人對新進的使用者的這句招呼作回應，如果每個人都對這樣的入場作回應，則畫面就會出現招呼語的氾濫，因為使用者進進出出很多，所以聊天室中的使用者對於這樣的招呼語往往視而不見。除非有人對於新進的使用者認識，或是有興趣，其入場的招呼語便會受到重視並且有所回應。

另一種使用系統所固定的入場招呼語乃使用較為誇張的語句對特定對象入場，例如「希洛: 希洛 突然朝著 沈默 的 屁股 一大腳踢下去... ohh.. Yes.....」，便是利用一種行為動作的語言代替簡單的語言問候，此種動態性強的語句使得對方容易針對此入場語句做出回應，以展開對話的可能性。

使用者利用「自訂入場詞句」

自訂的入場詞句，這是超級會員才能夠使用的功能，使用者可在進入聊天室之後不使用系統的詞句，自創入場打招呼的詞語，如：

溫柔陷阱: ☆·∴★∴* 我輕盈地敲打鍵盤，流瀉於指尖的溫柔留給端不知名的人接收∴★∴** ,他叫做 溫柔陷阱 是 美女 哦!!

上述例子便是溫柔陷阱自創的入場語句，透過符號與文字的表現，以一種較為詩性的語言和所有在聊天室線上的使用者打招呼。此自創性的入場語句仍有一些規格的限制，例如在最後「他叫做 溫柔陷阱 是 美女 哦!!」是系統所限制的規格，因此，自訂的入場語句仍有些限制，只能在系統開放的部分讓使用者自行發揮創意。自創性的入場可以使用較為不同的文字或圖案表現發言者的特色，使用者以此表現個人的風格，藉此吸引其他使用者的注意，引起其他使用者與之對話的興趣

一般性詞語和問句的入場

一般性詞語入場的語句是使用者進入聊天室後，去除系統給予的既定問候語句之外，在聊天的過程中最常使用的方式。使用者利用帶有「安」字的語詞向其他使用者打招呼，接受到問候的人也回以相同的問候語句。另外，

有些使用者直接利用口語中使用的問候語句作為入場，如「逆賀」是利用「你好」的台語發音將其以相近音的文字寫出來。網路聊天室的使用者雖沿襲傳統面對面聊天中的問候方式，但在問候語方面卻產生一種約定成俗的問候語詞，即使沒有運用「安」字的用法，也會使用語音轉用的方式表現，使用者拋棄傳統、正式的語詞，使用富有變化的語音轉用文字吸引其他使用的注意。

問句入場的方式是使用者跳過正式的問候，直接對於使用者的暱稱、性別或相關的資料有所疑問時，所產生的入場形式。這類的入場形式較為少見，但是，使用者以此作為入場乃針對特定對象，並且以問句強制性的引出接受訊息者的鄰近配對話語，讓使用者的提問有較大機會獲得回應，藉此展開聊天對話的可能性。

插話方式入場

插話方式入場的情形是網路聊天室中經常可見的，使用者在插話時有三種類型，第一種為對於話題有興趣時的插話，第二種為自言自語式的表演型插話，使用者像是舞台上的表演者，自顧自的將自己既有的劇本表演出來，不顧他者的反應。第三種則是惡搞型的插話，此類插話者所發言的內容並不具有話語意義，其主要目的在進行破壞既有的對話內容，引起其他使用者的注意。

在網路聊天室中，除了系統一定會介紹誰進入之外，入場的招呼語端看使用者個人決定是否發言，有的使用者進入之後沒有任何的招呼語出現，直到他有興趣的話題出現了才會發言。例如，

 屏東~胖妹: 大小姐@@, 我 2.6 就嫌不夠了

 珊瑚: 阿飛, 電話中

 屏東~胖妹: 大小姐@@, 挖勒

 粉紅色的笑容: 找好茶, 有什好茶咧

 大小姐@@: 屏東~胖妹, 你都花到哪ㄟ Y

悔心: 屏東~胖妹, 有錢人..2.6..

找好茶: 粉紅色的笑容, 你是屏東人ㄟ

悔心: 屏東~胖妹, 妳花太兇喔 = =

 屏東~胖妹: 大小姐@@, 我哪有花ㄟ哪

追根究底滴貝貝: 車魔 SKY!, 是溜^^!呵~~呵~~^^!~~~~>

追根究底滴貝貝: 粉紅色的笑容, 哈哈

 屏東~胖妹: 大小姐@@, 那是這ㄍ月ㄝ

 屏東~胖妹: 大小姐@@, 不然也只有 2.2 而已

 屏東~胖妹: 大小姐@@, 2.6 加餐費ㄝ

(摘自 070113)

以上對話資料中顯示，當屏東~胖妹和大小姐@@對於薪水的問題進行對話時，悔心從一個觀察者發現此一議題吸引他的注意，從而從而轉變為一個參與者，讓自己也參與討論，只是，悔心的發言具有網路聊天室的正當性，因為網路聊天室為一開放的對話平台，任何使用者在任何時機都有權利發言，其發言內容也攀附著既有的對話內容，但沒有得到屏東~胖妹和大小姐@@的回應，表示悔心並沒有獲得屏東~胖妹和大小姐@@的認可的正當性，故悔心終究成為一個不具參與屏東~胖妹和大小姐@@對話正當性的插話者。

另一種插話者像是一個不在意舞台下的觀眾反應的表演者，自顧自的將自己安排好的劇本演出，其對象是對著大家，沒有任何特定的對象，目的是為了引起所有在場者的一些回應，透過這樣的方式，引起比針對特定對象發言還要多可能性的回應。例如，

 星魂: 小夜, 妳今天有看到寒夜嗎

 星魂: 小夜, 你認為寒夜這個人怎樣阿

小夜: 星魂, ??

小夜: 聽抓炳, 好說好說...

 星魂: 聽抓炳, 妳今天有看到寒夜嗎

聽抓炳: [juliechipeichun], yes

 星魂: 聽抓炳, 你認為寒夜這個人怎樣阿

 星魂: 聽抓炳, 說來聽聽啦

聽抓炳: 星魂, 沒

 星魂: 聽抓炳, 喔

 星魂: 聽抓炳, 你說他沒蛇麼啦

聽抓炳: 星魂, 才子一個

 星魂: 聽抓炳, 我看不懂啦

 星魂: 看到變成我很幹了

楓葉兒: 躲在聊天室的角落 偷偷哭泣 .

聽抓炳: 星魂, 沒看到他來

之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網

網路之狼: v

希洛: 有事暫離~~ 幾分鐘~~sorry

網路之狼: v

網路之狼: 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之
狼網路之狼網路之狼網路之網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之
之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之 v

網路之狼: 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之
狼網路之狼網路之狼網路之狼 v

網路之狼: 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之
狼網路之狼網路之狼網路之網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之
之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之 v

網路之狼: 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之
狼網路之狼網路之狼網路之狼 v

網路之狼: 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之
狼網路之狼網路之狼網路之網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之
之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之 v

網路之狼: 網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼
網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之狼網路之
狼網路之狼網路之狼網路之狼 v

網路之狼: 不好意思 網路之狼 已經換房到 [成人吐客] 了,Bye Bye!!

上述對話資料可以看到網路之狼的發言便是一種惡搞的方式，他將自己的暱稱以重複的方式不斷發言，從其發言中帶有 V 的英文字觀察可知，網路之狼是利用電腦可以複製話語的功能，將其暱稱複製在發言欄而進行發言。在發言的過程中，網路之狼發言的次數太過密集、無厘頭，沒有任何話語意義，以致於沒有任何使用者回應，而網路之狼也在很短的時間之內便離開此聊天室，無法讓其他使用者有機會對其發言做任何評價。這一類惡搞的插話形式在網路聊天室中較為少見，但卻是相當令人注目的一種插話方式，

一旦發言者停留的時間較長，勢必引起其他使用者與之對話，展開聊天的可能性。

網路聊天室的入場方式共有八種，除了第一種為系統所固定強制引介使用者給其他在場者外，其他為使用者自己所決定入場的方式。另外七種方式的入場中，以插話為網路聊天室中相當重要的入場方式，在聊天室此一開放的平台，任何人都有權利在任何時候發言，所以任何一位使用者都能夠任意改變自己在聊天室的角色——觀察者和參與者角色的轉換。

插話在一般面對面的聊天中發言者在說話的同時，若有參與者在發言者未結束發言時，有參與者突然插入話語，話輪轉換的形式便遭受破壞，且因為插話者的發言並沒有經過在場者同意與話輪轉換形式的正當性，因此在面對面的聊天中，插話作為入場並不被一般的面對面聊天的對話者所使用。但在網路聊天室的入場中，插話的現象卻是主要的入場形式，因為在聊天室此開放的平台上，任何在線上的使用者皆有權利在任何時機發言，於是插話在聊天室的對話中擁有儀式上的正當性，所以許多使用者會從觀察者的角度觀看其他使用者的對話，待見到自己有興趣的話題時隨時可以發言成為參與者的角色，但是在這樣的插話過程中，使用者的插話可以分為被接受與被忽略兩者。被接受的插話者非但擁有聊天室中儀式上的正當性，也符合既有對話者對話內容上的議題，於是插話者容易被既有對話的對話者接受，進而成為參與者的角色，甚至會主導既有對話的議題，將原有的議題轉向插話者所發言的內容，因此此插話類型擁有儀式上的正當性，話題內容被接受，獲得原有對話者的回應，即擁有既有對話者參與對話的允許，形成一種攀談型的插話。被忽略的插話者其儀式的正當性不容置疑，話題的內容雖然攀附著既有對話內容的議題發言，但因為沒有受到既有對話參與者的重視，插話者只能單純的作為一位插話者，其發言變成一種自顧自的表演性發言。

第五節 退場——結束對話與離開聊天室

退場是使用者在每一段對話都必須歷經的過程。結束對話可以定義為使用者作為聊天的參與者在聊天的過程中欲結束發言或離開聊天室對話的行動，結束發言可以是退為觀察者的角色，或是僅單純地於網路聊天室，但卻不一定會關注網路聊天室，而這兩者的狀況並不能被其他使用者得知，因此使用者的退場機制只能單純的分為在線上的退場與離開聊天室的退場。

對於離開聊天室的退場和入場相同的地方在於，只要使用者經由既定的模式離開聊天室，對話螢幕上便會由系統告知在場者哪一位使用者已經離線，例如「留德華: 不好意思 留德華 有事先走了,Bye Bye!!」便是聊天室系統告知所有的在場者留德華離開了聊天室的訊息，由於不論何種退場的方式最後都會由系統告知這項訊息，因此要觀察使用者的退場只要在這項系統告知的訊息之前觀看使用者的發言便可以了解使用者的退場模式。從資料中的彙整可以觀察到使用者在結束對話有兩種主要的形式：釋出訊息結束對話以及毫無訊息地離開聊天室。

一、釋出訊息結束對話

此類型的結束對話的原因在於使用者欲離開聊天室，或暫時不想發言意欲轉為觀察者的角色，使用者透過訊息的釋出，讓其他在場者知道其行動狀態。主要可以分為要離開聊天室的使用者之訊息和作為觀察者（掛網）的使用者的訊息。以下所舉之例便是使用者告訴在場者將要離開聊天室的訊息：

獲得反應的訊息釋放

(1)

聰抓炳: [juliechipeichun], 老婆在叫我了

楓葉兒: 小夜, 哥呢

聰抓炳: [juliechipeichun], 掰

楓葉兒: 小夜, 跑掉啦

楓葉兒: 小夜, 還是去做壞事了

[juliechipeichun]: 聰抓炳, OK

[juliechipeichun]: 聰抓炳, 881

聰抓炳: 不好意思 聰抓炳 有事先走了,Bye Bye!!

(摘自 070805)

(2)

sadr: 心急人, 那你住哪

sadr: 心急人, 冷阿

詩婷: 心急人, 按錯ㄉ

心急人: sadr, 幾度呢

sadr: 心急人, 我怎不能用密與說

心急人: 詩婷, 哦哦

sadr: 心急人, 大概 15

心急人: 詩婷, 沒關係

心急人: 詩婷, 我想多了吧

心急人: 心急人 牽著 詩婷 的手隨著曼妙的音樂 共舞 ..

心急人: sadr, 因為你不是會員

詩婷: 心急人, 謝謝

心急人: sadr, 十五也不太冷吧

心急人: 詩婷, 不客氣

心急人: sadr, 明天開始會回暖了吧

留德華: 最可愛的 留德華 低著頭,神情落寞,依依不捨 的說: 留德華 先離線了,我愛你們~~有空我會再來的..886~~~



粉紅色的笑容: 灰色貪婪, 嗯,保重就是了

柔美人: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 柔美人 是 美女 哦!!

[Styler]: 屏東~胖妹, 喝喝

心急人: 留德華, 8888

心急人: 柔美人, 美人晚安

心急人: 柔美人, 怎這麼晚啦

灰 灰色貪婪: 粉紅色的笑容, 嗯嗯 嗯

灰 灰色貪婪: 粉紅色的笑容, 我會的

柔美人: 心急人, 晚安呀

[Styler]: 屏東~胖妹, 8888

心急人: 柔美人, 早睡皮膚好呀

留德華: 王駿, 勿再給偶-----咖啡.

柔美人: 心急人, 去上課

心急人: 柔美人, 啊

心急人: 柔美人, 剛回來嗎

柔美人: 心急人, 好啦~~盡量早睡啦

心急人: 柔美人, 吃了嗎

心急人: 柔美人, 辛苦啊

[Styler]: 寒夜, R U h e r e

柔美人: 心急人, 嗯嗯~吃了

紫之魂: 不好意思 紫之魂 有事先走了, Bye Bye!!

心急人: 柔美人, 嗯

心急人: 柔美人, 來掛嗎

留德華: 留德華 向著 大家 揮揮手 的說掰掰囉 !!

柔美人: 心急人, 也許吧

車魔 SKY!: <--正驚慌失措地挑選內衣 , 想表達對 留德華 的愛慕之意

柔美人: 柔美人 向著 留德華 揮揮手 的說掰掰囉 !!

車魔 SKY!: 車魔 SKY! 向著 留德華 喵~~~喵~~~喵~~~ 的說掰掰囉 !!

車魔 SKY!: 留德華, 滾快一點嘿^^!哇哈哈~~~^^!

心急人: 柔美人, 那你不要太累啊

心急人: 柔美人, 明天要上班嗎

留德華: 車魔 SKY!, 麥-----鬧丫-----88

柔美人: 心急人, 謝啦

聊天室公告: 近日發現部分網友嚴重違規使用外掛程式集點,即日起嚴格取締!!

11/26~12/3 宣導期內抓到就踢,累犯三次則當月累積點數歸零!!宣導期過後,抓到一律總點數折半,累犯三次則直接砍除帳號.(分身帳號違規視同累犯) 感謝您的光臨,祝您聊天愉快!

留德華: 不好意思 留德華 有事先走了, Bye Bye!!

(摘自 070110)

以上兩筆對話資料皆是使用者在結束對話前釋出訊息讓所有在場使用者獲得動向的資料。第一筆資料中可以見到使用者聰抓炳將當下真實生活週遭的事情做為結束對話的必要理由, 並且獲得對話者[juliechipeichun]的回應後離開聊天室。在第二筆資料中可以見到留德華在本來作為一個沒有發言的參與者, 在離開聊天室之前釋出訊息和所有在場者道別, 但卻沒有馬上離開聊天室, 在心急人向留德華回應以及留德華向王駿發言後, 留德華再度向在場者釋出結束對話並離開聊天室的訊息, 此時車魔與柔美人向留德華回應、道別, 留德華才真正下線。聰抓炳與留德華用了不同的方式告知在場者要離開的訊息, 聰抓炳選擇的是真實生活中正在發生的事情, 而留德華利用了系統所制定的對人詞庫用語, 兩者皆獲得回應, 可以推測回應者很可能在之前和要離去的使用者有過對話, 在一種退場的儀式之下, 使用者告知離去的訊息, 並且得到回應, 尤其在第二筆資料中的劉德華似乎有意讓其他在場者知道他要離開的訊息, 所以特地向王駿攀談, 並且等待其他使用者向他回應之

後才離開聊天室，使得他的道別訊息變得有鄰近配對的情形出現，一種儀式性的約束力規範留德華與心急人、車魔和柔美人，使其彼此在聊天室中可以獲得彼此認可的完整性，讓下次相遇在聊天室時，有較強烈的規範讓彼此相互問候，並且發展受到期待的對話。這種儀式沿襲一般面對面的對話儀式，人們注重彼此之間關係的建立，希望彼此在互相重視的情況下結束對話，因此，退場時的問候就顯得相當重要，網路聊天室中的使用者沿襲此儀式，彼此感受到受到尊敬與重視，並且在這樣的感受中預期下次相遇的問候與聊天。

釋出訊息未獲得反應

以下列例為發言者釋出訊息之後，未獲得反應：

雪晴: 叫你的朋友給你嘛..

 超愛音樂滴香菇: 雪晴, 呵呵

[juliechipeichun]: 偷情, 醫生叫我跟護士說的

偷情: [juliechipeichun], 喔

 超愛音樂滴香菇: 雪晴, 他說他好不容易拿到~他也是很想要

悔心: 只對[juliechipeichun]說, ==

雪晴: 哦..那就沒辦法啦..

偷情: [juliechipeichun], 照胃鏡要麻醉ㄇ???

雪晴: 有其他人有嗎??

雪晴: 應該有人會沒你這麼想要吧..

雪晴: 問他們拿呀..

花散里: 有事暫離~~ 幾分鐘~~sorry

偷情: 超愛音樂滴香菇, 蕭敬騰在板橋民歌西餐廳唱耶

 超愛音樂滴香菇: 雪晴, ㄝㄝ

花散里: 不好意思 花散里 有事先走了,Bye Bye!!

聊天室公告: 新聞看 E T , 健康逛色區! 你今天色了沒?



 超愛音樂滴香菇: 雪晴, 很少咧 只有少少的 10張都不到

上述對話資料中，花散里給予其他在場者的離去訊息為：「有事暫離~~幾分鐘~~sorry」，在訊息釋出後花散里給予短暫的時間等待其他使用者回應，但是卻沒有任何使用者給予回應，花散里便隨即離去，這種情形或許是因為花散里在之前的對話中並沒有參與討論，和其他使用者之間的連結性不強，所以道別儀式的約束力顯得較弱，造成其他使用者不認為有義務回應其

要離去的訊息。於是乎可以發現在使用者若是有參與對話討論，和其他在場者產生關聯性，則其道別的儀式約束力就比較強烈，當發話者釋出訊息後能夠獲得回應，然而若是沒有參與討論而釋出道別的訊息時，就顯得沒有那麼強的約束力，其他在場使用者沒有強烈的義務道德感來回應是出離開聊天室訊息的使用者。

二、毫無訊息地離開聊天室

有些使用者在聊天室之中的角色僅只是參與聊天室的使用者的角色，這類使用者結束對話並沒有任何的訊息，看似一個逛街的使用者，進入聊天室後旋即離開，例如：

原味: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 原味 是 帥哥 哦!!

 灰色貪婪: 粉紅色的笑容, 還沒

 灰色貪婪: 粉紅色的笑容, == 放給他爛

 粉紅色的笑容: 王駿, 看什看

心急人: 原味, 你好

sadr: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 sadr 是 帥哥 哦!!

 粉紅色的笑容: 灰色貪婪, 這樣素不行的喔

 粉紅色的笑容: 灰色貪婪, 那是不愛自己的作法溜

心急人: sadr, 安安

詩婷: 心急人, 不認識

sadr: 心急人, 晚安

心急人: 詩婷, 嗯

 粉紅色的笑容: 灰色貪婪, 別皮,去看醫生

 灰色貪婪: 粉紅色的笑容, == 我很愛我自己阿

心急人: sadr, 晚安

原味: 不好意思 原味 有事先走了,Bye Bye!!

 粉紅色的笑容: 王駿, 那素~~什啊

心急人: [Styler], 你是做那方面的 style 呢

sadr: 心急人, 第一次到貴寶地

 粉紅色的笑容: 王駿, 會不會中讀啊

心急人: sadr, 是嗎

 粉紅色的笑容: 灰色貪婪, 放~~~哺~~

(摘自 070110)

上述對話資料可以看到原味這位使用者進入聊天室之後僅作為一位觀眾，並無任何的動作出現，即使有其他使用者主動向他問候，原味也沒有任

何回應，在很短的時間內默默地離開聊天室。相對於一般面對面的聊天對話，這種情形並不得見，因為面對面的聊天具有感官的訊息，任何一位參與者進入聊天的情境必定受到注視與問候，而這些行動都迫使參與者必需回應感官或語言的訊息，從而進入聊天室。但在網路聊天室的場合中，沒有感官訊息的約束，所有使用者也沒有義務規範需要和進入聊天室的使用者問候，所以使用者可以以一種潛在的參與者的身分進入聊天室，並因為聊天室中沒有強烈的義務要求使用者必需回應他者的發言，因此使用者更可以有其正當性作為一個「默然」的使用者，並且被允許沒有釋出訊息而離開聊天室，同時因為沒有和其他使用者互動，其他在場的使用者也不會對其離開的訊息有所回應或是討論。

網路聊天室的退場機制和一般面對面聊天注重儀式的規範有所重疊之處，然而網路聊天室因為沒有感官訊息的迫使性，加上聊天室的聊天使用者不受約束，可以不做任何回應地隨時退場。但一般來說，使用者在退場的時候習慣向在場者釋出訊息，待在場的使用者回應後才離去，訊息釋出與回應往往建立在使用者是否當天在聊天室中對話過，如果使用者沒有在聊天室中有對話，或是對話的時間離退場的時間過久，退場者便不會向在場者釋出退場的訊息而直接離去，在場者只能依藉系統的訊息了解退場者已經離開聊天室。此種退場機制為聊天室中特有的情況，在一般面對面的溝通中，儀式規範著對話者的行動，對話者由於有視覺的線索，所以在退場時是必要向在場者釋出訊息，否則就造成了「沒有禮貌」的儀式性破壞。但在網路聊天室中，使用者在電腦前的行動無法為在場的線上使用者獲知，加上聊天室缺乏約束力與強制性，所以使用者的離場便不被強迫要釋出訊息，而使用者釋出訊息與否也依賴使用者是否與在場者互動頻繁與否來決定。

第五章 網路聊天的溝通情境

語言學家證明了語言的使用與社會情境緊密相關，這就是他們所說的語域(register)。語言學家研究多不同語域的變化，發現特定的社會情境下所使用的語言，深受社會標準、習俗與媒介影響。(Patricia Wallace, 陳美靜 譯, 2001:11)既然語言受到語域的影響，網路語言勢必受到網路語域的影響，因此，從網路語言可以回溯觀察一個網路溝通的情境為何，透過網路語言的特徵瞭解溝通情境的差異。

溝通最主要的要素在於參與者，參與者所表現出來的行動影響著溝通對象的反應。網路聊天室溝通的參與者各自選擇不同的角色展演，有的人作為主動引話者，有的人被動的發話，甚至有人只是旁觀者，這些角色的展演所經營出來的溝通氛圍並不相同。

語言符號、對話形式和參與者的角色表現的特徵都有其後設的效力，足以讓溝通情境產生不同的類型，在本章第一節便先對第四章討論的基礎，進一步在這些特徵上分類出三種資料文本所展現的溝通情境；第二節則對不同類型的溝通情境綜合比較，藉以瞭解分類出來的網路聊天溝通情境在形式上與內容上的不同。

第一節 網路聊天室的溝通情境

溝通包含語言符號、對話形式與參與者角色等特徵，行動者藉這些特徵互動可表現出不同的內容，呈現不一樣的情境。溝通情境是由對話的形式所營造出來的氣氛元素交織而成，包含對話形式結構與對話內容，但是溝通情境更是由對話者在一來一往的對話中使用的語言符號、對話形式與對話內容共同營造出來的溝通氛圍。本節將針對話語特徵(語言符號、對話形式)、使用者所扮演的角色(角色特徵)，以及對話內容的話題加以觀察，對這些元素所表現出來的言語行動效力所以詮釋以理解溝通情境之差異。以下將結合以上三個面向分別說明各種聊天類型的差異，並透過它們的特徵所具有的言語行動效力說明動態建構中的溝通情境類型。

(一)消磨時間型聊天

消磨時間型聊天以排遣時間為最主要的功能，此一類型中重要特徵在於使用者只在乎發言的空間，不在意聊天的對象為何。這類型聊天為數最多，

主要目的在於聊天打屁、言不及義，或是說些天方夜譚的話語，聊天室中呈現的對話以有趣、好玩、可以消磨時間的言詞為原則。這類聊天類型的另一功能為快速累積點數，所以等級較低的使用者利用此種聊天方式讓自己的會員等級攀升速度加快，等級高的會員則單純的享受消磨時間的聊天自由。以下便就角色特徵、話語特徵、成員及話題延溢、言語行動特徵分述說明：

1.角色特徵

根據資料的觀察，聊天室中的角色特徵包含了引話者、被動發話者、插話者、旁觀者與遊客型的使用者，只是在不同的情境類型中，各個角色所表現出來的行為並不相同。以消磨時間型的聊天而言，首先可以觀察到引話者不斷的對外招攬對話的對象，同時間向許多對象發言，如附錄對話一中：

車魔 SKY!: nana.nana, 安安嘿^^!

星魂: 寒夜, 還是會痛啣

nana.nana: 車魔 SKY!, 原來你當機

車魔 SKY!: 陽光魚, 安安吼^^!

寒夜: 是不痛

nana.nana: 車魔 SKY!, 安安

星魂: 寒夜, 妳慢慢案啦

寒夜: 換頭痛

車魔 SKY!: nana.nana, 素呀^^!早就當了說^^!

車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 安安溜^^!

星魂: 寒夜, 不然你去洗澡一下

車魔 SKY!: 柔美人, 安安嘿^^!

車魔 SKY!: 藏心, 安安吼^^!

星魂: 寒夜, 冒冒汗

藏心: 你真的該休息了

車魔 SKY!: 極限, 安安嘿^^!

車魔 SKY!: 壞人, 安安嘿^^!

星魂: 寒夜, 我不是一聲啦

nana.nana: 車魔 SKY!, 怪不得我們踹你沒反應

車魔 SKY!: rachel, 安安吼^^!

(節錄自附錄對話一)

上述對話的車魔 SKY!像是一位遊街的人，一方面又像是一位渴望找人陪伴的人，所以在聊天室中抓住任何可以找人聊天的機會，不斷向 nana

nana、陽光魚、柔美人、極限、壞人、rachel 問候「安安」，有意藉此作為與他們對話的開場。

附錄對話一中，車魔 SKY！與粉紅色的笑容所形成的消磨時間的聊天情境，可以看見乃因車魔 SKY！在與粉紅色的笑容對話的同時，招攬其他使用者對話，扮演他自己在聊天室「長袖善舞」的角色印象，在這個過程中，車魔 SKY！不但在表演，也在吸引觀眾(在線上沒有發言的使用者)進入表演的舞台（在聊天室發言），觀眾有的附和，有的置之不理。不論如何，車魔 SKY！終究還是給了聊天室的觀眾成為表演者機會，成功地扮演著一位引話的表演者的角色。主動引話者有時為了累積點數，不斷發出訊息給不同使用者，以便找尋可以打屁聊天的對象，因此主動引起話語的人扮演一個對話表演的主角，此主角所說的話就像是一個節目主持人，被動引起話語的人只能跟隨著其節奏往前邁進。

第二，被動引發話者是在引話者的導引之下，說出當下互動時的看法，配合引話者的話語內容來延續對話。如同附錄對話一中，車魔 SKY 之於粉紅色的笑容：

-  粉紅色的笑容: 粉紅色的笑容 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹了車魔 SKY! N下..呀~呼~
-  車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 安安溜^^!
-  粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 安利 A 大頭啦~~哼~~
-  粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 屬去哪裡
-  車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 哇哈哈~~~^^!

(節錄自附錄對話一)

上述節錄的對話中，車魔 SKY！受到粉紅色的笑容的主動問候、抱怨及提問之下，車魔 SKY！以簡單、沒有內容可言的話語對粉紅色的笑容回應，試圖維持對話的延續，但卻無心經營對話內容，而讓對話呈現為一種消磨時間型的情境。

第三，旁觀者為在線上沒有任何發言的使用者，於聊天室中觀察其他使用者的對話，並不主動發言，但有時旁觀者僅是「掛網」¹⁴的線上使用者。附錄對話一中，車魔 SKY!向柔美人問候之後，一直沒有接受到柔美人的回應，也不見柔美人向其他使用者發言，所以柔美人可歸屬於掛網的聊天室成員。事實上沒有回應也是一種訊息，如同貝特森(Gregory Bateson, 2003: 98)

¹⁴ 掛網就是網路使用者電腦開著，不在電腦前面。或是網頁開著，卻沒有關注在網頁上。

所說的「零，也就是完全無所指，也可以是一個訊息」。線上使用者沒有任何回應出現所顯現出的訊息可能是：

1. 僅作為旁觀者觀看聊天室中的對話。
2. 以隱密的模式與其他使用者互通有無，聊一些不想讓其他使用者看見的訊息。
3. 使用者不在聊天室的螢幕目前，直到要關掉電腦或是聊天室的網頁時，才從系統告知的訊息知道某使用者下線(此訊息就像是對話一中，糊塗仙要離開聊天室時，系統告知所有使用者：「不好意思 糊塗仙 有事先走了,Bye Bye!!」的訊息)。

第四，遊客型的角色屬於稍縱即逝的類型，也就是進入聊天室之後，在很短的時間轉到其他聊天室或是離開聊天室，進入聊天室對於這類型的使用者就像到某一地區觀光，停留的時間極為短暫，經常僅能從系統告知使用者進場與退場的介紹語詞知道某一使用者的動向。例如：

迪迪: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 迪迪 是 美女 哦!!



超愛音樂滴香菇: 雪晴, 今天超晚回家

[juliechipeichun]: 梅心, :) 恩恩

雪晴: ←已經熱呆了..

迪迪: 不好意思 迪迪 有事先走了,Bye Bye!!

(節錄自 070601)

迪迪進入聊天室之後停留相當短暫的時間就離開聊天室，系統能夠告知迪迪的動向，乃因迪迪採取按部就班的方式離開聊天室(按離開聊天室的按鍵)。聊天室使用者選擇作為遊客類型歸因於其心理因素，無法從其行動得知，而這類的角色在線上屢見不鮮。

這四類型的角色之中，主動引話者為表演主角，他們引起了話題，也有義務繼續維持自己所營造的情境內容；被動引起話的接受者沒有義務維持對話情境，但是決定協助維持這個情境的人，將對自己所扮演的角色與營造的情境盡心盡力。一個聊天室的對話有相互平行進行的狀況，亦即有好幾個對話團體同時間進行，每個對話團體所營造的聊天溝通情境不同，各種聊天類型可以同時存在於不同的對話團體。

2. 話語特徵

話語特徵方面利用系統的對人詞庫的使用、語音轉用、表情符號的使用、插話的特徵作為分類的觀察要點：

對人詞庫的使用

消磨時間型聊天之話語出現較其他類型聊天更多的對人詞庫，例如「粉紅色的笑容 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹 了車魔 SKY! N下..呀~呼~」，此類話語所表現的實際動作不可能出現在現實生活中，是一種誇張的、娛樂性強的話語表現，此種表現以吸引對話對象的注意為多。接受到誇張話語的使用者若無介意的言語出現，代表接受者接受這類的話語。網路世界缺少感官的線索，必須完全透過語言文字及符號表情達意，所以如果沒有抗議的字眼出現，基本上都可視作願意接受話語訊息，認不認同這類話語則需要看對話者的後續對話。

語音轉用與表情符號的使用

消磨時間聊天類型中，消磨時間是最主要的目的，既然要消磨時間、不談論嚴肅的話題，使用者就會利用許多策略使談話的內容趣味盎然，其中使用語音轉用和表情符號的機會大增，甚至是各種類型之冠，利用語音轉用的文字可以讓人感覺輕鬆自在，沒有任何緊湊、嚴肅的意味存在。例如，在附錄對話一，粉紅色的笑容對車魔 SKY!說：「安利 A 大頭啦~~哼~~」，話語讀出來雖是帶有不客氣的內容，但卻因語音轉用文字、語氣拉長的符號表現，使人感受到文字的表現的趣味，進而減輕負面的感受。另外，語尾助詞如「溜」、「嘿」、「吼」等等，將日常生活中台灣國語的語調融入，也都增加了一種較為親切之感。這些表達顯現發言者在網路上盡可能表現友善，因為語音轉用、表情符號輔助發言者的語調或情緒，使接受的人能夠更明白發言者所想要表達的話語意義。

插話現象與話輪轉換

插話現象亦是消磨時間型聊天的重要特徵之一，由於網路聊天室是一個開放的對話平台，每個人隨時有發言的權利，加上消磨時間型的對話並沒有特殊的議題，往往所說的話題都沒有特別的意義，所以插入他人對話的現象並不造成不禮貌的行為，因此只要有想法就可以發言，隨時加入他人的對話。由對話一中，筆者發現插話可以分為插入他人對話內容，以及使用者離開原本進行中的對話與他人對話兩種。例如：



粉紅色的笑容: 粉紅色的笑容 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹了車魔 SKY! N下..呀~呼~

 車魔 SKY!: nana.nana, 安安嘿^^!

nana.nana: 車魔 SKY!, 原來你當機

nana.nana: 車魔 SKY!, 安安

 車魔 SKY!: nana.nana, 素呀^^!早就當了說^^!

 車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 安安溜^^!

nana.nana: 車魔 SKY!, 怪不得我們踹你沒反應

(節錄自附錄對話一)

此節錄對話的 nana nana 對車魔 SKY! 說:「怪不得我們踹你沒反應」, 就是接續著粉紅色笑容在前面對車魔 SKY! 說「粉紅色的笑容 吹著口哨, 望著天空,不小心用力的 踹 了車魔 SKY! N下..呀~呼~」的話語, 雖然車魔 SKY! 和 nana nana 兩人有共有的對話情境, 但是這一句話顯然是插入車魔 SKY 和粉紅色的笑容對話所做的發言。

網路聊天室的話輪轉換和面對面的話輪轉換最大的不同點在於, 網路聊天室一次不只有一個人發言, 同一個時間內可以有很多人同時發言, 但是鍵入網頁的時間傳輸速度等外在硬體的關係, 而讓對話螢幕上的話輪表現的相當整齊, 像是使用者一個接著一個發言。但就其內容脈絡尋找鄰近配對與話輪, 可發現網路聊天室中的對話並不如表現形式的規則有秩序——雖然每一位使用者的話輪皆佔有一行的空間, 然而內容脈絡上, 使用者的話輪經常處於混亂的狀態。話輪轉換必須依靠對話者與觀察仔細觀看發言者對誰發言, 往下發言的內容又是如何接續, 找到上下內容相符合的話語配對才可形成一個完整的話輪轉換現象。

3. 「成員延溢」及「話題延溢」特徵描述

網路聊天室是開放的對話平台, 雖有小天使等人作為管理監督聊天室的人員, 但除非有重大違反聊天室訂定規則的情況, 否則管理者不會介入聊天室網友的對話。在此條件之下, 我們就上述所分析的角色特徵與話語特徵可以發現消磨時間性的聊天情境存在著成員延溢與話題延溢狀況出現。所謂的成員延溢、話題延溢指的是一個對話互動中, 參與成員人數的擴張及其話題轉換、歧出、延伸的現象, 以下就此兩特徵分別說明:

(1)成員延溢

因為消磨時間型的聊天情境中, 發言消磨時間是對話者的目的所在, 所以能夠有越多的成員同時進行對話, 使招攬對話的主角可以同時擁有多個對話的主題, 將會更容易達到消磨時間的目的, 因此消磨時間的聊天情境經常出現招攬者召喚其他成員。觀察消磨時間型的聊天時, 可以任意選擇某個對

話作為觀察的重點，在此對話中，可發現某一網友扮演著引話的表演者，招攬其他使用者進入聊天情境。為了達成這個目的，招攬者通常問候多位使用者，迫使其他使用者成為對話的一員，被招攬的對象也大多有所回應，這乃是延續著面對面的對話儀式中：「召喚—回應」的模式。在此模式下，對話的儀式性強烈地加在對話互動者身上，對話互動者不論是否在面對面的情況或是在虛擬的網路聊天室中，都延續著這樣的對話儀式。例如附錄對話一中，車魔 SKY！為最主要的對話主幹，車魔 SKY！與粉紅色的笑容對話之外，尚與其他多為使用者打招呼，企圖招攬其他使用者發展對話，並且幾乎獲得回應，這樣的情況在消磨時間型的聊天中經常可見。

在網路聊天室中，這種儀式性雖然維持著，卻沒有那麼強烈的限制性，原因在於網路聊天室缺乏視覺的線索，發言者並不能夠得知被招攬對象是否有能力回應其召喚，亦即被招攬者可能不處在聊天室的對話螢幕之前，或是進入聊天室之後，身邊剛好有事需要處理而沒有能力回應，存在的可能性太多導致聊天室中沒有回應招攬者的問候的情況時常發生，如同在對話一中，車魔 SKY 對於柔美人等人的問候並沒有受到回應，這樣的情況屢見不鮮卻不妨礙招攬者繼續以此對話策略招攬其他使用者進行對話，因為所受到回應的機會還是比沒有受到回應的機會多，招攬者可以招攬多位使用者同時進行對話形成聊天室中成員延溢的成功性相當普遍存在。

(2) 話題延溢

話題延溢是指對話者在對話的過程中，會從一個對話主題不斷延展出其他子題，雖然子題可能形成獨立的議題討論，但是卻相關於互動者原初的對話主題，在消磨時間型的聊天資料中，卻可以發現聊天大部分處在一種儀式型的對話，在儀式對話之後，對話的內容往往以彼此的經驗、情緒作為話輪的承接，而話語招攬者往往因為同時與多人交談，所以回話時皆以簡短的回應、沒有太多內容意義的語言行動作為承接。這種應付式的對話讓消磨時間型的聊天在對話上不會有太多意義的話語內容，讓消磨時間的目的表露無遺，而其話題的延溢並不會從一個主題不斷延展，而是處於不斷更換主題的狀況。例如在附錄對話一的資料中，粉紅色的笑容以責罵卻帶著嬉鬧的性質回應車魔 SKY！：「安利 A 大頭啦~~哼~~」，藉此結束與車魔 SKY！問候的話題。粉紅色的笑容下一句話利用了語音轉用的親切性地說：「屬去哪裡」，發展另一個和車魔 SKY！的話題，試圖將話題由問候、抱怨轉到另一個話題上。話題緊湊翻轉，乃是因為話題是在一種問候與情緒性的抒發，加上車魔 SKY 並沒有針對這樣的話題回應太多，只是利用笑聲回應，造成粉紅色的笑容只得用不一樣的話題來引出車魔 SKY！更多的回應，得到更多的對話，好讓對話得以持續下去。

消磨時間型的聊天既不會將對象視為話題的中心，也不會將談論的話題延伸出許多可以討論的議題，往往看到的是言不及義的對話內容，所謂言不及義指的是「消遣」、「調侃」等沒有太多意義的內容，在消磨時間型的聊天中，這些對話多表現出趣味性、玩笑性：

A.消遣型的對話：

這種類型的談話，是把某人當作目標開玩笑取樂。在資料中，可以看見有些使用者喜歡用對人詞庫中的一些語言表達肢體動作行動，而這些肢體動作其實是把發言的對象當作開玩笑取樂的目標，純粹只是爲了好玩，並沒有其他特別的意思，話語接受者可能的反應狀況爲：

a.以問候作爲回應：

使用者將它視作一種喚起注意的方式，以問候作爲儀式性的回應。例如：

 粉紅色的笑容: 粉紅色的笑容 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹 了車魔 SKY! N下..呀~呼~

 車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 安安溜^^!

 粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 安利 A 大頭啦~~哼~~

這份節選的對話中，車魔 SKY！便是以輕鬆俏皮的方式回應不是粉紅色的笑容的發言。

b.以自遣式的方式回應：

這類回應方式，可先以對話一節錄的對話作爲觀察對象：

nana.nana: nana.nana 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹 了車魔 SKY! N下..呀~呼~

nana.nana: 車魔 SKY!, 現在有嗎 ？

車魔 SKY!: nana.nana, 呵~~~呵~~~^^!

nana.nana: 車魔 SKY!, 有就好啦

車魔 SKY 順著 nana nana 消遣的話語，以笑聲回應 nana.nana 踹人的話語行動，表現出接受到訊息，但卻不感到生氣的回答，讓 nana nana 獲得回應並且達到消遣的目的。

c.置之不理的回應：

這種類型的可能原因之一是電腦當機，或是人不在對話螢幕上，也就是

使用者處於掛網的狀態。例如附錄對話一中，nana nana 說：「怪不得我們踹你沒反應」，推測可知在更早一點的時間裡，nana nana 曾經對車魔 SKY！發言，但獲得車魔 SKY！置之不理的回應，等到車魔 SKY！再度上線後表示因為電腦當機問題才表現出置之不理的態度。

d.以抗議作為回應：

話語接受者擁有「不喜歡」的感受，或是感覺玩笑太多而較難承受時，便會發出反制的言語。從制止的發言以語音轉用的方式看來，這種制止代表接受話語者仍有心想要繼續對話，但是希望避免造成負面情緒的言語，例如：

 車魔 SKY!: <--正驚慌失措地挑選內衣，想表達對 留德華 的愛慕之意
 車魔 SKY!: 車魔 SKY! 向著 留德華 喵~~~喵~~~喵~~~ 的說掰掰囉 !!
 車魔 SKY!: 留德華, 滾快一點嘿^^!哇哈哈~~~^^!
留德華: 車魔 SKY!, 麥-----鬧丫-----88
留德華: 不好意思 留德華 有事先走了,Bye Bye!!

(摘自 070110)

這份資料中，車魔 SKY！對留德華作消遣式的對話後，可以見到留德華以抗議的方式，希望車魔 SKY！這種消遣式的話語可以節制一點。因為留德華快要離開聊天室，沒有時間和車魔 SKY！繼續話題，所以對於這樣連續消遣的方式感到無法概括承受，於是發言制止之後便道別離開聊天室。

B.調侃式對話：

調侃的聊天是在以文辭婉諷，或是以言語相戲弄。文辭比較不會直接有傷害性，有時候雖有戲弄諷刺的意味出現，但是因為文辭較為婉轉而無傷大雅。例如在上面的資料中我們可以看見粉紅色的笑容以調侃的方式所做的發言：

 粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 屬去哪裡
 車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 哇哈哈~~~^^!
 車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 飛出企了啦^^!

 粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 沒屬喔
 粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 太口惜了吼

(節錄自附錄對話一)

上述對話中粉紅色的笑容以「屬」代替一般人可能感覺不舒服的「死」，以諧音的方式戲弄車魔 SKY，諷刺他沒有出現的情況。用諧音作為調侃的方式，讓車魔 SKY 感受到沒有什麼威脅性，並以笑聲、笑臉的表情符號回應。車魔 SKY 的回應表現出他不在意這樣的調侃方式，並且還能夠以歡欣的態度回應，表現出對話者共同營造一個輕鬆的聊天情境。

對特定對象的對話的形式可以觀察到，被動引起話語者的反應採取接話「儀式」——話輪轉換的儀式，這些儀式在對話往返中達成消磨時間的目的。這樣的消遣型態讓一個話題持續不久，使得話題不斷轉換，造成對話中強烈的新鮮感、趣味性。再者，消磨時間型聊天著重發言者的自我表演，這種自我表演的發言內容在即時性對話中發展，會有什麼對話出現並無法預測。然而發言者不在意對話的對象以及話題，自我表演焦點在即時的「姿態」交換，對象與話題都不是重要的焦點，最主要的是，對話者本身可以很享受地在這類聊天情境中與他者即時性的交談，此乃消磨時間聊天最主要的手段和目的。

4.以言行事行動特徵

從對話一中，車魔 SKY 大量運用了表情符號，而對話的對象也都使用了誇張的言語行動，在在展現一種表演性質的發言，表現出發言者的友善、親近的意圖，此過程缺少不了儀式性的問候，顯現著互動者的言語行動傾向為以言行事行動(illocutionary act)的類型，試圖營造自我形象、一種特殊的態度(表現親切、無聊、關心的態度)，對話招攬者事實上不在乎其表演的對象為誰，因為自我能夠有表演的空間與對象就是他的目的，如此也才能達到他想要消磨時間，或是獲得聊天室點數(以此獲得更多的系統功能)的終極目標，因此在招攬者營造著消磨時間的情境時，其實很難跳脫這樣的情境轉而營造其他(如交友型或是議題型)的聊天情境，相對的，被招攬者因為化與招攬者的引導也協助維持消磨時間型的聊天情境，讓觀察者得以知情，當他成為被招攬的對象時，就不會在乎是否一直受到注視，並且會以親切、誇張等輕鬆的態度來協助此情境的完整。

(二)對特定對象的聊天形式

對特定對象的互動型聊天中，使用者會特地找尋一個聊天的對象，對象可能是陌生的使用者，或是曾經在聊天室中對話過的對象。其主要內容包含交友與關心健康，以交友為取向的使用者，往往以提問的方式瞭解對方的背景，問題中心圍繞在對方身上。另外，暱稱是聊天室使用者尋找對象的參考點之一，在網路聊天室中沒有感官的訊息，也沒有相關的社會屬性的線

索，暱稱是唯一可以讓使用者觀察其他人的資訊，羅懷慈（2002）曾提及「僅就一個暱稱，他們不但會推測其代表性格，更受這個性格影響，而提高或減低了他們與之接觸的意願」（羅懷慈，2002：p.67）。使用者經常透過暱稱展開對某特定對象的對話，利用暱稱作為話題攀談。關心健康的聊天室使用者，將注意焦點放在某特定對象上外，也將話題縮限在健康的議題上，值得注意的是，關心健康的聊天類型經常是建立在使用者相互認識的狀況下，因為健康的訊息是無法在網路聊天室被得知的，只有透過互動聊天或是使用者自己說出來，否則健康的訊息並不會被獲知。

1.交友型的聊天

聊天室不斷有人進場或退場，每一位使用者進入聊天室的目的雖都是「聊天」，但有些人純粹只是來消磨時間，有些人想要來交朋友，也有少數人想要來招攬客戶等等，不論意圖如何，與一位從未交談過的網友第一次在聊天室中對話，都可以歸納為交朋友的類型，在這種類型的聊天中，對話者總是會問彼此的基本資料或是相關的背景。

使用者想要了解某一對話者的基本資料，乃基於個人背景的認識有助於個體的安全感，當一個人真正想要交一位朋友的時候，總希望了解對方的背景，以使自己可以知道如何準備話題與接話。在網路虛擬社會裡，因為缺乏面對面的接觸，掌握對方的背景資料有助對話者瞭解對方可能的想法，不致產生話不投機的情況。交友的聊天類型中依然可以依照角色特徵、話語特徵、成員與話題延溢及言語行動探討。

(1) 角色特徵

在交友的類型中同樣包括主動引話者、被動引起話語者、旁觀者、插話者與遊客型的使用者。但主動引話者並不像消磨時間型的聊天一樣，具有強烈的表演者的特質，而是針對性的找尋聊天對象。找尋對象時，暱稱是判斷的主要來源之一。例如附錄對話二中，www.猛男.com.tw 發現 www.辣妹.com.tw 出現之後，因為暱稱極為雷同，所以 www.猛男.com.tw 就岔出與 coco!的對話，主動向 www.辣妹.com.tw 攀談。被動引起話語的人可以定義為是順著對方的問題回應的人，自己的主控權弱，沒有辦法主動獲知自己想要的資訊，反而被動的表現自己的背景與想法。在這個權力較勁的過程中，被動發話者對主動引話者有相當大的興趣時，也可能反過來成為主動引話者，這兩者之間的角色在交友型的聊天情境中是變動不定的。例如對話二中，www.猛男.com.tw 一開始是被動引起話語者，但回應居住地點後反客為主，成為主動引話的發言者，向 coco!提許多關於背景的問題，使得 coco!成為被

動引起話語的人。

特定對象的聊天類型中，由於沒有主動招攬對象的表演者，交友情境的旁觀者的角色和消磨時間型的聊天不同之處在於一些掛網的使用者不被注意，沒有人可以將他們招攬進入聊天是對話螢幕之中，而他們是否有關注交友型的對話，則必須要等待他們主動發言才可得知。

插話者的角色有兩種，一種是作為旁觀者插入其他人的對話，另一種則是岔出正在進行的對話中話語和另一位使用者交談。前者的插話現象若是受到回應則可能發展出另一段新的對話生命，例如附錄對話二中，可見到 www.辣妹.com.tw 插話說：「我剛好也是 28 耶」，使得 www.猛男.com.tw 轉向與 www.辣妹.com.tw 發展出新的對話。後者則可以從對話二的資料中看見，因為 www.猛男.com.tw 對 www.辣妹.com.tw 的暱稱感到興趣，岔出自己和 coco! 的對話，而對 www.辣妹.com.tw 發言：「www.辣妹.com.tw, <----- 這傢伙.....誰呀?????」，插話的行為讓使用者在網路聊天室擁有更多可以發言的刺激點，也因此有更長的對話持續力。

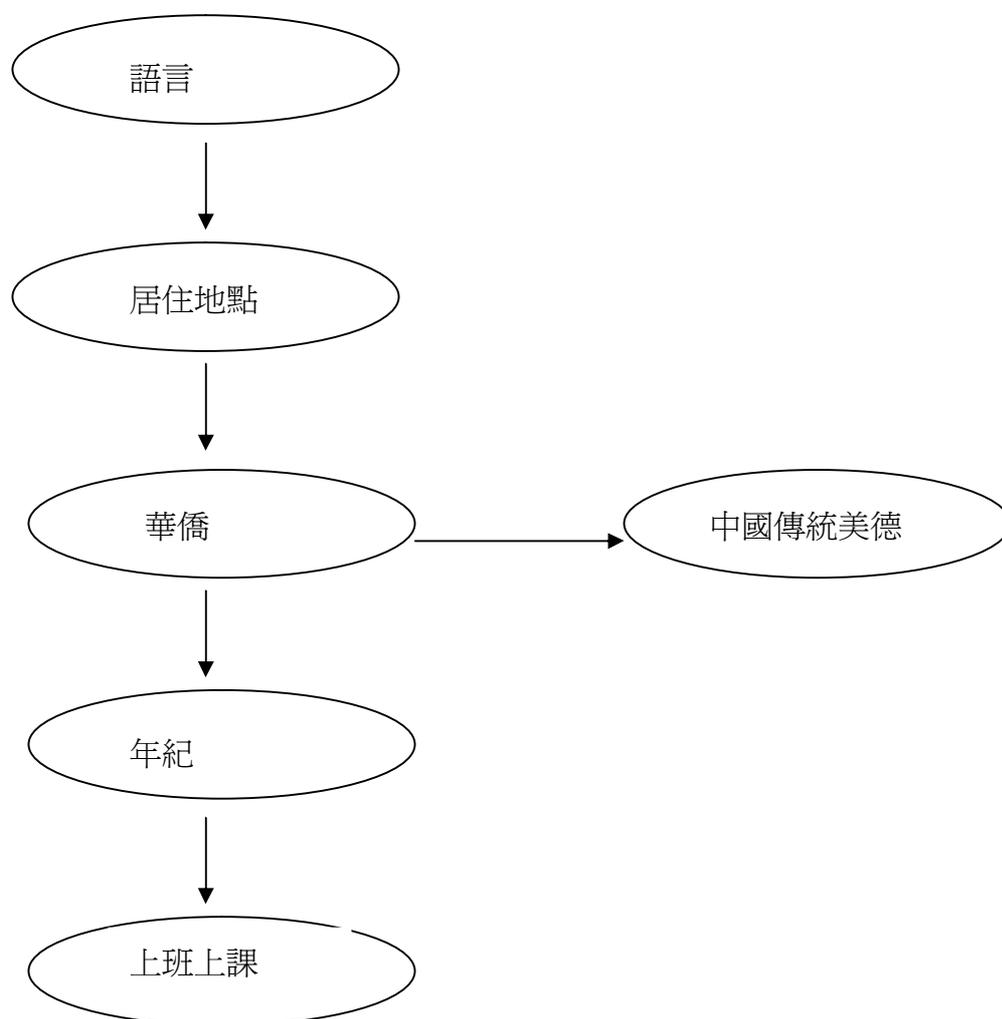
(2) 話語特徵

交友型聊天之話語特徵主要在於話輪的語言符號。交友聊天的情境主要在認識特定的對象，由於互動者並不熟識，所以對話者扮演著自己想要給對方的印象的角色。因此，相對於消磨時間型的聊天，使用者以較嚴謹的對話形式與特定對象對話，而不使用誇張的、娛樂性的話語，避免造成不必要的誤解。但為了不讓整個對話太過嚴肅，使用者會利用一些數字、表情符號和語氣符號來表現話語的生動性，以及輕鬆的語氣。是故，對話者使用多樣的語言符號讓情緒表現的較為細緻，並且表現較親切的感受，達成交友的目的，並使交友的溝通情境得以經營與維持。

(3) 成員延溢與話題延溢現象

交友型聊天針對特定對象發言，雖偶有插話者進入對話，但機會不多，所以成員延溢的可能性很小，但話題的延溢卻是與成員延溢不同。交友型聊天的對話者彼此處於陌生的狀態，發言以問一答的方式對話為多。問答過程中，答案可以使互動雙方有更多延伸的話題空間，所以話題像是剝洋蔥一般，一層又一層不斷的有新的話題出現，例如附錄對話二中，cool!一開始用英文鍵入：「no body can speak english」，吸引 www.猛男.com.tw 回應。兩者的議題自此從「語言」、「居住地點」、「華僑」、「年紀」(如下圖)，議題不斷翻層出新，直到 www.猛男.com.tw 和 www.辣妹.com.tw 的對話較吸引

www.猛男.com.tw 之後，www.猛男.com.tw 與 coco!的對話才進入尾聲。



雖然話題有所延展，但是卻都以 coco!本人為中心，與以下所要講述的議題型聊天之話題延溢不同。交友型聊天主題中心圍繞在特定的對象上，具有針對性，話題有了新的子題後，仍保留在交友的意圖，沒有改變交友聊天的情境模式。

(4.)以言行事行動特徵

交友型聊天的言語行動類型接近以言行事行動(illocutionary act)，使用者所採用的語言符號和對話形式不誇張、不帶帶娛樂性，形式較為嚴謹，意圖表現出發言者對特定對象的好奇心、想像或是猜測，主要希望可藉此方式達成讓特定對象瞭解發言者的意圖，達成交友的目的。

2.關心健康型聊天情境

關心健康型的聊天與交友型的聊天都是對特定對象所發展出來的對話類型，因此在各種特徵上幾乎大同小異，只是此一聊天情境應是建立在彼此已有一定的「認識」基礎，否則關心對方健康的話語很難成為第一次對話的提問。又因為話題已經限制在健康的議題上，話題延溢性並不高，其他使用者插入話題的可能性也低，除非插入話語者為曾經在網路上對話過的網友，才有可能插話關心特定對象的健康議題。使用者若岔出原本進行的對話，和其他使用者聊天，將表現出沒有誠意的觀感，一般使用者在關心健康時皆避免展現此態度，只把焦點放在當下的對話對象上面，也因此，關心健康型的聊天成員較為限制，難以見到成員延溢的現象。

話語特徵方面，因為此類聊天類型的對象針對性相當明確，彼此的對話便的較偏私領域的部分，讓其他使用者較沒有機會插入對話。此類型對話的議題內容沒有辦法當下獲得解決辦法，所以只能擁有很短暫的問候與建議的對話時間，並不能看到相對於消磨時間型的聊天那般長篇大論的對話內容。

交友型聊天話語的表現形式與意圖，可說是為了達成互相的信任，使彼此的距離拉進，讓話語的接受者願意成為朋友的關係，意圖在於讓互動雙方共同維持一個交友的情境。關心健康型聊天的主動引話者使用的語言符號較少變化，並且不理會插話，表現出關注當下互動的誠懇態度，意圖讓自己的關心使被動發言者(接受關心者)感知認同，因此關心健康型聊天也屬以言行事行動(illocutionary act)類型。

(三)議題型聊天

議題型聊天乃是某使用者拋出一個問題、一句話，引起其他使用者針對此話題交談，並由這特定的議題延展對話，此時所有使用者皆可以表達自己的觀點想法，成為相當開放的、有銜接性的議題對話情境，其中包括訊息交流、男女話題、運動、時事等聊天議題。各種不同的子類型，皆包含效訊息的傳遞，讓對話者獲得不同的觀點。話題是互動者的對話中心，對象的選擇並不是重點，重點是在話題是否能夠延續。

1.較具專業性議題型聊天

此類型聊天內容分為較具專業性的訊息交流與較不具專業的訊息交流，使用者往往藉此類型聊天彼此交換生活中的吃喝玩樂的等訊息，這些訊息的交換，讓彼此的視野往外擴展，並且有抒壓的空間。就較具專業性訊息

交流型聊天為例(附錄對話三)，可以觀察出較具專業性議題的交流的聊天情境之角色特徵與話語特徵較為值得注意：

(1)角色特徵

在較為專業的議題性聊天情境中，互動角色並不是漫無目的的選擇，也沒有一位招攬者的角色在招攬多位使用者同時進行聊天。但是其選擇的嚴謹性又不若特定對象互動型的聊天情境，需要了解對方的背景或是在聊天過程中觸及較為私人領域的部分。在較為專業的議題型聊天中，發言者會注意接受發言對象是否能夠延續議題，注重議題能否成為彼此互動的中心，因此，角色的特徵其實是以互動者能否對於議題有所認識。例如附錄對話三裡，小孟就先敘說自己可以換到一組高級刀叉，聰抓炳跟著回應說他一年的紀念品可以上網拍賣至萬元。兩個人確定都有相同的議題(股票)經驗後，小孟繼續追問聰抓炳是不是大戶，其實是再一步確定聰抓炳有沒有玩股票。這樣的話語往返既不是消磨時間，更不是為了結交朋友或是出於關心所擁有的話語，重點是在於議題是否能夠在彼此的身上延伸，能夠談論議題的對象將會成為這類型聊天的互動者，若是一方沒有相同的議題經驗，無法延伸議題，則議題就不會延續，議題聊天情境也就無法營造出來。對話對象須具備與議題相關的經驗，使得較具專業性的議題聊天成員難有延溢現象。

(2)話語特徵

較具專業知識的議題聊天，可以看見接近面對面對話的話輪轉換——一次一個人發言，話輪較具完整性的話語，並且少見表情符號的情況，其他使用者插入話題的情況也變得不明顯。以下，就形式性的語言符號、話輪轉換與插話現象分別說明。

語音轉用字的使用

從資料中可以注意到訊息交流中，訊息的內容的了解重於話語的表達形式，所以只要話語的錯字不影響訊息的傳遞，使用者並不會特地更正錯字(如小孟說「要它們拿多好的東西出來送也不大可能」，「它們」應是「他們」)，有時候甚至為了節省時間，使用者會利用語音轉用的形式來表達傳遞的訊息，例如：「我一年夕紀念品」、「那你1定是大戶」、「還4有明牌」、「CC」等語句，皆使用了諧音、簡單的鍵入模式表現話語意義，此種表現形式表現出即時又不失聊天室中輕鬆氣氛的正確性話語表現。對話者在這類型的聊天過程中少用誇張、有趣的語言或是表情符號，以營造出一種訊息正確，並非玩笑性質的情境。

斷句作為話輪

附錄對話三可以看見訊息交流時，話輪轉換的單位以斷句作為表現形式，內容需要拼湊上下文的脈絡，如同聰抓炳對小孟說：「我不是大戶 我是散戶」、「每張都是零股」，事實上可以合併成一句話。斷句的原因有可能是使用者為了讓話語即時快速的讓對方看見，網路聊天室中即時互動是一個重要的特徵，使用者必須表現出自己即時在場、專注於對話內容，因此，若是把一個長句的訊息打完再鍵入聊天室的螢幕，將會花去較多的時間，使對話對象在等待訊息的暫時性靜默中(鍵入長句的時間裡)有很多的猜測產生——是否不喜歡這樣的議題？是不是不想回答這樣的問題？是不是不專心於限下的討論等等。故斷句使用的策略成為議題型聊天室中，對話者可以更快速表達想法的重要策略。此策略運用下，互動者與觀察者都必須由下往上尋找相對應的話語內容，以免太多的斷句阻礙了完整句意的表達。例如：

聰抓炳: 小孟, 要想從股市獲利難哦

麥芽糖: 不好意思 麥芽糖 有事先走了, Bye Bye!!

聰抓炳: 小孟, 十個有九個輸

 小孟: 聰抓炳, 其實說難也不難

[juliechipeichun]: benk, 嗯

 小孟: 聰抓炳, 你只要看看周遭有玩的朋友

 小孟: 聰抓炳, 哪個最背

聰抓炳: 小孟, 其中一個說謊

 小孟: 聰抓炳, 跟他反向操作就好了 CC

(節錄自附錄對話三)

上面的對話，聰抓炳對小孟說：「十個有九個輸」，話未說完，已被小孟回應之前「要想從股市獲利難哦」的斷句插入，所以「其中一個說謊」其實是「十個有九個輸」的後半句。如此，具專業性聊天的對話者，專注程度必須比其他的聊天情境還要高，否則容易錯失正確的話語意義銜接。

「插話困難」與「話題為中心」

特殊的訊息交流比較專業，其他使用者很難插入對話參與討論，如同附錄對話三對話者討論股票的訊息，沒有玩股票的使用者就很難了解他們所要講述的訊息是什麼，這些訊息對沒有玩股票的人也沒有任何意義，所以沒有涉入對話者成為旁觀者。所以較具專業性的議題型聊天，討論時已經限制了對象——必須是對這類訊息有所接觸或瞭解者才能參與對話。但這並不表示對話的重心是在對象身上，而是話題的討論是不是可以在互動者之間引起激

邊，對於此議題有所想法或意見者都可以加入討論，所以對象並沒有針對性質，話題是否成為互動者之間的中心才是重點。

2.不具專業性的訊息交流型聊天情境

另一種訊息交流是比較不具專業性的訊息交流，像是運動、時事議題等等。此類議題型聊天與較具專業性訊息交流的聊天不同處在於，出現表情符號、語氣表現符號的機會較多。尤其是錯別字的使用，有時使用者會自我修正，但因議題內容的理解為當務之急，因此錯別字若不影響理解並不會被修正。例如附錄對話四：

 野球皇帝: POET, 哪組?

 野球皇帝: POET, 我在美國

貝爾: 哇哈哈.....現再還有花田一路ㄝ

POET: 野球皇帝, 揚機---

 野球皇帝: 貝爾, 嘿~~~~, 老貝

RUBBY: 多寶晶鑽, 因為話不多ㄚ

 琳~~^^: 貝爾, 現在在襪嗎

POET: 野球皇帝, 洋基---印地安

多寶晶鑽: @_@

 琳~~^^: 貝爾, 花田一路呀

多寶晶鑽: RUBBY, 我在看 電視呀.., 呵

 野球皇帝: POET, 我猜是洋基

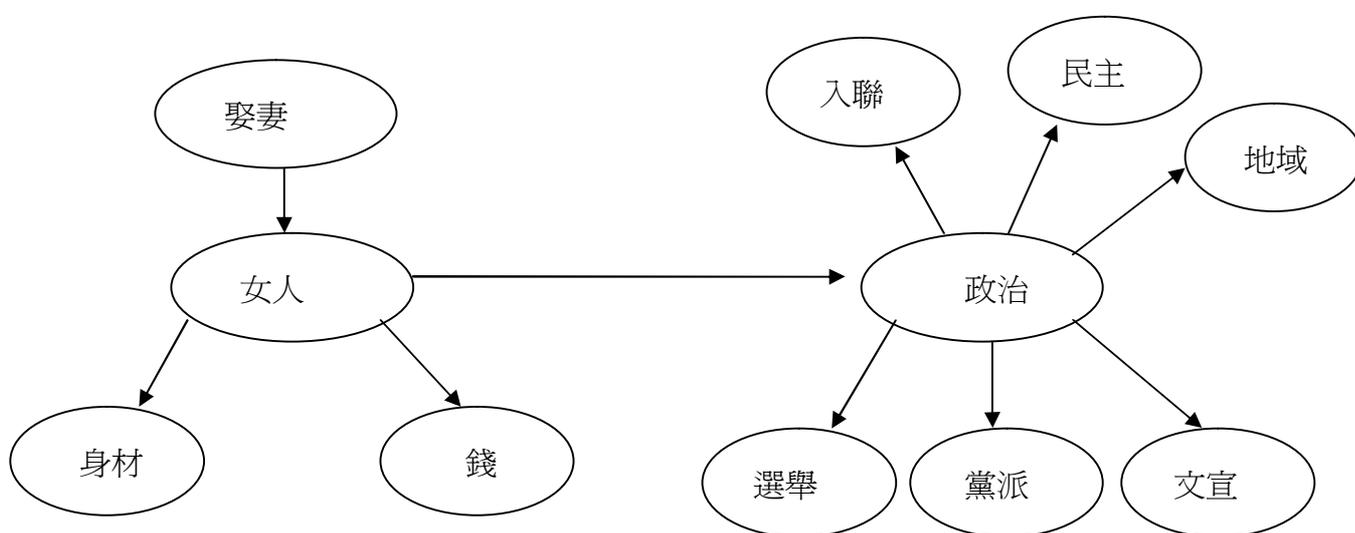
(節錄自附錄對話四)

上述對話中，POET 回答「揚機---」後補上「洋基---印地安」，這個話輪看來 POET 像是在訂正自己的錯誤，因為洋基是音譯詞，所以當 POET 鍵入「揚機」，不同於一般見到的洋基之音譯字，如此可能造成理解上的誤會，所以 POET 再度說「洋基---印地安」補充說明揚機代表的是洋基，因此，當發言者自覺錯別字可能造成理解問題，將會自我修正以達正確的意義。

議題型聊天包括社會現象議題，此類型聊天是最少見的類型，社會現象的議題顯得嚴肅，通常這類型的聊天會在其他類型的聊天之中由一兩句話帶過去，但以附錄對話五的對話為例，那是將社會上發生的現象——「娶外籍配偶」成爲一個討論的議題。其角色特徵、話語特徵、話題延溢以及語言行動類型特徵與前述議題性的聊天相同。但在話語特徵方面，可以觀察到有些

使用者利用「→」（見附錄對話五）作為個人的符號特徵，此符號表現如同日常生活中個人利用外部裝置在裝扮自己，使自己擁有顯眼的標誌，讓其他人可以很快的認出來。在網路聊天室中，系統提供使用者四十九種不同的貼圖，當使用者選擇之後，其發言的每一句話後面都會有選擇的貼圖出現，成爲一種標誌的圖案，這種圖案乃單純個人喜好，不影響對話的議題內容。

延溢的現象爲社會議題聊天相當明顯的特徵，對話沒有一個中心點圍繞，使用者在即時互動的對話中，一來一往地激盪出許多想法，話題變得顯得多樣。附錄對話五中可以觀察到，「娶妻」的問題經多寶晶鑽和黑手歲月討論後，激盪出野球皇帝不同的想法，進而延伸出更多的議題討論，而網路聊天室的使用者選擇自己最關心的部分繼續延展下去。對話五的議題可以略化爲下圖：



議題的延展相當多元，使用者可以隨時加入新的主題，或是在把主題拉回之前所談論的某一議題之上，如同對話五最後，多寶晶鑽將議題拉回錢的主題，停止談論嚴肅並且有太多分歧的政治性話題。

議題型聊天另一值得注意的現象是，一個議題持續在兩造之間互動時，其他使用者若不是真的很有感覺想法，通常處在旁觀的位置，等議題告一個段落，才比較有人插入話題，或是對話者將整個議題延伸到另一個其他使用者感興趣的主題時，其他使用才會進入聊天。

總結來說，議題型的聊天的話題內容成爲對話者相當重視的焦點，話題並不像是消磨時間型的聊天一樣充滿著消遣、調侃的意味，所以較不容易出現對人詞庫中的誇張用語；議題類型的聊天也不像是針對特定對象而作的發言，雖然對話者會選擇對象來發展話題，但是對象並不是最主要的目的，對

象不是對話的中心，而是話題的內容能不能在彼此之間產生共鳴，使話題相較於前兩種類型的聊天可以有較多的廣度與深度。議題型聊天較多話題延溢乃因對話以話題為中心，焦點皆放在議題上，所以容易對話題的其他層面提出討論。對話者因為重視議題，較不會利用表情符號、對人詞庫等表現輕鬆、娛樂的態度，改以較為嚴謹的方式對話，但是可能每次要闡述的話語較長，發言者將一句較長的話語，分成兩次發言使用斷句作為話輪，讓接受者感受到另一方「正在即時」回應，而不因為打字速度讓等待回應的一方以為對方並不想要繼續談論話題。

另外，消磨時間型聊天或是對特定對象型聊天帶有趣味性話語、話題轉換性較高，插話較為容易，議題型聊天插話比較困難，原因在於其他使用者可能對於這類議題不感興趣，話題的切入點也較少，議題型聊天表現得較為嚴肅。相對的，議題型聊天的對話者講話的過程中不太受到干擾，但更像在舞台上的表演者，他們的發言的一舉一動都是其他使用者的觀看對象，對話表演者在話題消失的時候才謝幕退場。

第二節 聊天情境類型的綜合差異

傳統面對面的聊天情境往往有預設的立場，像是在參加一個宴會之前，參加者會知道參加宴會的屬性為何——生日宴會、喜宴等等，但是在網路聊天室的情境中，使用者在加入聊天室之前並不能預設自己將要面臨怎樣的聊天情境，或許使用者會有預設的心態，預設自己今天進入聊天室要消磨時間或是交朋友等等，但是進入聊天室之後並不一定能隨心所願擁有一個預設之中的聊天情境，如同高夫曼曾經說：「雖然人們常常傾向於把他們的情境歸屬於其中一種。在實際生活中，我們是找不到純粹單一的情形的。」(徐江敏、李姚軍譯，高夫曼著，1992:p.138)在網路聊天室中，使用者也很難將自己歸為某一類的聊天情境，原因在於進入聊天室之後的情境定義，必須經由使用者彼此之間互動、談話的過程營造出聊天的情境定義，在此聊天情境中，話語的對象是重要的，因為聊天情境能否營造成功必須依靠話語接受者的回應來判斷，當一個使用者想要和其他使用者談論一個議題時，若是話語接受者無法與之談論則議題型的聊天並無法成立。因此在本節將對話與對象的針對性程度作一綜合性比較，再者，對於談話過程中，成員與話題延溢情況亦作一分析說明，最後就聊天形式上的語言符號和插話狀況作比較觀察，以使聊天室的情境類型差異明顯呈現。

一、話語對象之針對性程度

每一聊天類型的對象針對性程度不一，在此筆者以表格表述：

	消磨時間型聊天	對特定對象型聊天	議題型聊天
對象針對性程度	最弱	最強	次之

三類聊天類型中，對象針對性的程度以特定對象的聊天類型最強，這類型的聊天主要在結交朋友、關心特定對象的健康，所以話題會圍繞在使用者的身上，問題雖然看起來多且繁雜，但是皆以使用者為最終的議題中心。議題為中心的聊天類型對象針對性程度較小，此類聊天最主要發展出對話者共同想要深入對話的議題，議題是否能夠引起彼此的共鳴是這類聊天類型的主要因素，例如對棒球議題的聊天，必須建立在雙方有興趣於棒球的討論，或是對棒球有背景知識，如此才能在棒球這一議題上展開交談，所以議題型聊天的對象針對性程度較特定對象型聊天弱。消磨時間型聊天的對象針對性程

度最小，此類聊天不注重對象為何，想要發展聊天議題的人經常會扮演一個招攬聊天對象的角色，主動地向聊天室中多位使用者搭話，此動作會使得發言者有很多機會同時和多數人聊天。但是被招攬的對象回應與不回應不會影響自我表演者的角色與心態，主動發言者有時候在自我表演的時候呈現自言自語的狀況，有時候利用系統的對人詞庫，而最終目的都只爲了消磨時間，並且找到一個可以一起消磨時間的對象。

二、不同聊天類型的插話現象的差異

網路聊天室是一個公共開放的平台，成員在隨時在增加或減少，發言也沒有有一定的順序(任何人在任何時候都有權利發言)，所以使用者在進入聊天室之前皆知道此開放平台有可能有多位使用者同時存在，彼此認知到發言沒有私密性外(除非使用者使用隱密的發言，但是此類發言仍會被點數高的使用者看見其發言)，他們更知道，在發言的過程中，可能隨時被天外飛來一語中斷或轉移話題的可能性，故聊天室的使用者並不會將插話的現象當作是不禮貌的行爲，反而將它視做一種「正常的」對話秩序。在第四章中已經分類過插話就內容的分別上，分爲針對內容插話，與不針對內容的插話，以下分別說明其插話狀況：

第一，對於他人對話內容所發的插話：

當某對話正在進行的時候，在對話的雙方之外，某一使用者主動進入對話的內容，這個狀況發生在插話者對於對話的內容有興趣，所以藉由插話進入對話。這種插話發言者本爲一個觀察的角色，在他人對話進行的時候作爲觀眾觀看對話互動者的表演，這類表演會因爲對話的內容引起觀察者的興趣，進而轉變自己的身分進入對話內容形成插話結構。如此的插話結構使得原本進行的插話可能陷入面臨結束的危機，因爲其中一個對話者可能將自己原有的對話忽略，使插話者喧賓奪主成爲主要的對話對象，讓原本進行對話的雙方漸漸結束對話。

此外，對話的內容也可能是讓觀察者感到不舒服，或是違反聊天室的對話規則(例如談論情色議或是援交等等)而使得作爲觀察者的網路使用者挺而發聲，要求對話者注意自己的言談內容。這類插話的功能在於，讓使用者彼此之間知道雖然網路聊天室的約束力和強制力較弱，但是共同在場者仍保有一個底限，不容許有人輕易破壞，因此在某使用者的對話內容不被這底限所允許時，共同在場者會發揮制衡的力量以維持網路聊天室中基本的聊天室規範。

第二，不針對內容的插話可以分爲：

(一)由特殊暱稱所引發的插話。某一使用者剛進入聊天室，爲了讓自己可以在聊天室裡有對話的對象，可能會插入正在進行的對話，和正在進行對話的某一方說話。這類聊天的插話主要是看對象而發言，基本上會因爲認識對方、有話對對方說而插話。另一種則是使用者受其他使用者的暱稱吸引，進而對對方暱稱提出疑問，此疑問包括爲什麼使用者個暱稱，或是直接將暱稱作爲認識對方的線索，而提出關於對方背景或是想法的問題。這類的插話功能在於讓使用者透過特定對象的尋找認識更多的人，也讓使用者更能夠進入針對性的對話。

(二)自我表演式的插話。網路聊天室的使用者爲了消磨時間，主動成爲話語的招攬者，對於在線上的使用者無的放矢的發言，就像一位表演慾望極強的街頭藝人，不論有沒有人停下觀賞，表演者仍是自顧自的表演。在這類的插話中，可以發現使用插話的發言者並不會在意對方是否回應，插話的功能再於一種自我滿足式的表演，希望可以讓更多的使用者發現其存在，也藉此方式試圖尋找更多的對話對象。

此三類插話類型在網路聊天室中產生一種讓對話的對象或是議題豐富的效果，前兩者的插話類型(針對內容發話、針對暱稱發話)乃是有對象性的插話，而最後一類型的插話(自我表演式插話)則在使用者以一表演慾極爲強烈的表演之姿出現，積極主動的發展聊天對話。

根據不同的聊天室情境類型插話有量上之差別。消磨時間型的聊天類型以自我表演式的插話佔多數。這類型的插話是使用者在聊天室中發言的主要策略之一，對於這樣的發言策略使得發言者可利用同一種話語形式(例如問候)向多數使用者說話。再者，發言者也不需要刻意去觀察他人的對話而發言，對自我表演式的插話者來說，這樣太浪費時間、失去趣味性；針對特定的對象不是這類插話者的初衷，自我表演式的插話者希望的是不需要太多思考性的對話，並且帶有趣味性，能夠消磨時間爲主。因此這類型的插話者選擇以一種自我表演性強的插話作爲發言策略，讓自己在這個過程中可以消磨時間，並且因爲對象的不同所產生的不同回應讓自己感受到趣味。

對特定對象型聊天較容易出現第二種插話類型——針對對象性的插話。這類插話類型以對象作爲主要的目標，插話的內容也會以對象的相關資訊爲主，因此藉由插話所發展出來的對話也容易營造出以特定對象爲主軸的對話。這類插話可以分爲插入他人原有的對話，以及原本就在進行對話的使用者插出自己正在進行的對話而向其他使用者攀談。前者較常發生於正在進

行中對話的觀眾因為認識正在進行對話的一方而產生的問候或是攀談，此插話類型可能引起回應，但往往不會發展出另一段對話，除非插話者不斷插話並且對於對話內容出現不同的見解。然而這樣子的插話也可能因對話者專注於自己的對話內容而忽略插話，使得插話者沒有受到回應。在此情況下，插話者選擇中斷自己的插話，或是不斷發言，直到對方回應為止。

另外，針對對象性的插話在於對話進行的使用者看見其他使用者的暱稱，產生了興趣進而插話發言。因為在網路聊天室除了使用者在登入之前所選擇的性別之訊息外，使用者只能透過暱稱作為認識使用者的線索，因此使用者經常會受到暱稱的特殊性而對暱稱擁有者發言。以上不論插進他人原有的對話，或是在自己的對話進行中插出去和他者聊天的插話功能，皆可以讓使用者彼此之間更加認識對方，也可以使想要在網路聊天室交友的使用者有機會、有理由找到一個對象發言。

最後一種插話類型——對於他人對話內容所發的插話，最容易發生在議題型的聊天之中，因為議題型的聊天所講的話題較限制在對話雙方的興趣上，在對話的過程中又較為嚴肅、專注於話題討論上，所以想要插入對話雖然困難，但是只要在聊天室中的使用者針對內容有自己的想法者也會發言插話，此時因為插話的內容針對議題而來，所以比較有空間可以進入對話，也較容易被正在進行對話的互動者發現插話者的話語。

聊天室由於特殊的環境機制，沒有時間的起點也沒有終點，任何人在任何時間都可以進入，於是造成插話變成一種相當普遍的情況，有時候插話會讓對話雙方發展出一個冗長的對話，營造出另一個對話情境，有時候插話就像曇花一現，只是一種表達情緒的發言。因此插話現象是種話語表達策略，使用者可以藉插話破壞原有的對話情境，或是將對話的重心轉移，或是讓話題和成員延溢。插話是網路聊天室主要的對話模式策略之一，沒有插話的模式，不斷加入的成員就只能處在觀察者的位置，沒有機會進入對話的場合。但是插話的結構不但讓使用者處在觀察者的位置之外，也讓使用者可以選擇在觀察者位置之外隨時成為表演者，滿足了使用者作為偷窺對話的觀眾外也隨時有發表意見的機會。再者，藉由插話結構可以發現到在聊天室這種對話場合中，雖然較一般面對面的溝通缺乏對話儀式上的約束力和強制力，使用者可以隨時插入話題、發言表演，但卻也不是毫無規範的讓使用者插入話題，若是發表一般性的話題，插話者的發言會受到尊重，然而插話者若是觸及聊天室在場者所禁忌的話題(如性、援交的議題)，在場的使用者便會群起表達意見，要求發言者的自制，發揮聊天室的規範約束力。

三、「成員延溢」及「話題延溢」現象

網路聊天室提供多位線上使用者在同一個時間對話，因此，多位使用者可以同時針對一個對話議題討論，使用者可以隨時進入某一對話議題，使得對話的成員越來越多形成延溢的現象。話題討論時，對話成員可能因為話題的相關性而引出許多的子題討論，讓交談的話題不斷延溢出去，讓內容變得豐富。下表為三類型聊天成員延溢和話題延溢程度的比較：

	消磨時間型聊天	對特定對象型聊天	議題型聊天
成員延溢程度	最大	次之	最小
話題延溢程度	最大	最小	次之

消磨時間型的聊天中，出現成員延溢的情形比起其他兩類的聊天更加頻繁。主動引話者注重自我表演，將網路聊天室視作爲一個表演的舞台，聊天室的線上使用者是他表演的觀眾，爲了引起觀眾的目光，表演者嘗試與觀眾互動(在聊天室中找人攀談)，讓整個聊天室的成員因此而有曝光在對話螢幕上的機會，使得一些在掛網的使用者也有機會站上聊天室的舞台表演。自我表演雖然以自我爲主軸，但是招攬其他使用者一起互相消遣、調侃、打屁聊天，達到消磨時間則是最終的目的。在此策略下，成員會因爲主動引話者的招攬而變多，話題內容也因爲沒有特定的目的而一再翻新議題，可謂話題延溢是三種類型聊天之冠。

對特定對象的聊天類型因爲針對了特定對象，缺少招攬對話的自我表演者，發言者注意的焦點集中在特定對象身上。雖進行對話過程中，偶有使用者插入對話，或是岔出對話聊天，但成員數目還是不如消磨時間型聊天那麼多。話題方面，對特定對象型聊天的話題圍繞在特定對象上，表面上因爲提問及關心而感覺有很多的話題，但最終皆以特定對象爲中心，因此話題延溢程度爲三類聊天類型中最小的。

議題型聊天的成員，爲了要發展出自己想要談論的議題型聊天情境，也會在使用者之中尋找對象，但是對象不是最主要的目標，而是對象能不能夠共同營造出一個議題的聊天情境才是最重要的關鍵，因此，加入議題型聊天的成員基本上就會有客觀條件的限制，成員限制性最大，使得成員延溢的現象最小。但是成員因爲擁有共同的興趣或是知識，所以維持一個議題的延續相當成功，又因爲對話者將焦點放在議題上，所以議題相關的子議題容易被提出討論，讓議題不斷延溢出去，跟消磨時間型聊天的話題延溢差別在於，

以題型聊天以某一話題為主軸延溢出于議題，所以對話者要回溯之前的主題容易。但是消磨時間型聊天卻因為議題沒有中心並且不斷翻新，所以回溯的可能性小，比較之下，議題型聊天的話題延溢仍不及消磨時間型聊天。

本文所述三類溝通情境並不是預設好的場合，而是使用者進入網路聊天室之後，藉即時互動的語言符號和對話形式表現，觀察溝通者的意圖，與溝通者所共同維持的氛圍，進一步分類而得出三類溝通情境，所以此三類溝通情境乃是分類，而非先備的社會情境。

第六章 網路聊天室的社會學意義

網際網路空間已經成為現代社會相當重要的生活工具，它除具備傳輸資料、資訊分享的功能外，更兼具溝通的功能，成為一個現代人重要的溝通媒介。由於網路本身有其獨特的特性，所以深刻地影響著現代人的對話方式、行為模式，以及價值觀念。例如線上的溝通模式缺乏強而有力的組織規則、社會約束力弱，也沒有一定的監督機制，所以不斷衝擊著傳統面對面的溝通模式。因此，透過對網路聊天室的對話分析，可以一定程度上掌握現代網路文化的特殊性、彰顯現代網路溝通的特徵。本章將總結本研究的重點依次分述語言符號和對話形式的重要性、溝通情境的分類與意義，以及網路聊天室形成的社會規範。

第一節 語言符號與對話形式

語言符號與對話形式可以說是對話中的基本表現形式，對發話者意圖的掌握及溝通情境的建構及變化，都是在這基本語言形態的排列組合來辨認。互動這個社會活動本身就是一個動態的社會實體，乃是經由不斷互動、對話所形成的。對話最重要的媒介就是語言，個體與個體之間可以透過話語內容了解到對方的想法，但除了話語表達外，還有身體姿勢、表情符號、語氣等等作為附加的訊息，有效地輔助互動者理解話語的真正意義。當互動溝通的場域轉移至網路聊天室時，所有聽覺、視覺的語言線索都必須經由文字與符號具體呈現，於是，在網路聊天室中可以見到正體國字、注音文、數字文、表情符號、語氣符號等語言符號作為互動溝通的媒介。

在網路即時聊天室中，由於書寫的語言符號所要傳達的是幾近一般傳統面對面對話中的所要傳達的訊息，所以表現的形式上和一般書寫文字並不相同。一些注音文、數字文、表情符號、語氣符號會被大量的運用，讓即時聊天室中的書寫互動對話豐富、生動，並且增加了許多對話的趣味性。為數可觀的語氣及情緒表現符號，將話語行動者的訊息完整的表現出來，補足了感官線索缺乏之憾，使得對話者的表情、情緒能更加細膩地呈現在螢幕上，因此即時聊天室中書寫文字與符號的表現，讓對話者能夠營造出一個更清楚理解彼此話語意義的溝通情境。除了表達情緒、姿態的原因外，即時聊天室中書寫文字的豐富性也還有另外一個原因，就是硬體特性所帶來的限制。在有限的時間下，為達溝通的目的，往往出現了許多同音形異的錯別字，但是這些錯別字往往在不影響意義理解時會被刻意忽略，甚至帶來溝通的樂趣而讓

聊天者樂此不疲(見第四章第一節的討論:p.52-53)。

在對話形式上，聊天室中的對話也有許多異於日常面對面溝通的形象。聊天室的使用者常使用單字、單詞、特殊符號或是不完整的斷句來表現話語，因而常利用最簡單的字詞語句作為話輪來對話，讓對話者表現出即時互動的需求。所以聊天室的對話中，發展出許多在一般書寫語句或在日常生活中都並不常見的特殊語句或短詞。此外，聊天室為一個許多使用者同時對話的場合，不需要遵循傳統面對面對話時一次一個人發言的話輪轉換規則，這方面可說是對話約束力相當弱，每個人都可以隨時發言，造成了聊天室對話之鄰近配對也異於面對面時的規則。在面對面的對話中，鄰近配對由兩個部分的話輪組成，具有鄰近位置的限制，並且第二部分的話輪相關於第一部份話輪的內容。但是在網路聊天室中，鄰近配對打破位置相鄰的規則，一組網路鄰近配對對話之間，往往有許多其他使用者的話輪插在中間，所以網路鄰近配對的對話必須從話語的意義來找尋鄰近配對的兩個部分的話輪，一旦鄰近配對形成後，對話的最小單位也就形成。因此，聊天室中的對話是多方同時並進的模式，每個參與者常常同時扮演對話表演的角色以及觀看別人對話的觀賞者角色。對話的鄰近配對因而並非一定是緊鄰的對話，而必須從上下脈絡中找出真正對話的配對。

由於一般面對面的對話「一次一個人發言」的規則在網路聊天室中被打破，加上網路聊天室使用者進場、退場的時間相當彈性，所以，使用者經常只考慮到自己何時發言，並不在意發言時的次序，這使的聊天室中的「插話」現象遠比一般面對面的對話來得複雜。因此，當使用者針對某一對話有興趣，或是為了引起其他在場者的注意時，便會插入對話發言，網路聊天室中使用者作為參與者的角色並不固定，使用者從旁觀者轉換為對話發言者的角色相當彈性。這使得許多發話是否被認定為插話，不再是由原本進行的對話中的語句被中斷與否來判斷，而是由發話內容是否延續主題，以及發話後其他人的反應來定義。其他人的反應可以將發話人的發話內容納入討論的對話群中，也可能將發話人的發話視而不見，而將發話人間接地排除在外，這牽涉到的是話題延溢及參與者延溢的機制。這些機制遠比日常面對面的溝通來得複雜。

在瞭解網路聊天室中的語言符號和對話形式的特色後，在此，筆者試著以語言符號、對話形式的特色將網路聊天室對話和面對面的對話、書寫文字做一表格比較：

	網路聊天室對話	面對面的對話	書信文字交流
語言符號	1. 擬聲字多 2. 以表情符號具化現實生活的具體姿態、表情、聲調、語氣等	肢體語言、表情姿態、聲調、語氣輔助語言	完全使用文字來表達及修飾想法及情緒
對話形式	1. 鄰近配對以意義連結為主 2. 插話現象多而複雜	1. 鄰近配對的話語位置相鄰 2. 一次以一個人為主	1. 單向對話，並無鄰近配對 2. 完整文法語詞、語句

從以上表格可見網路聊天室的語言符號、對話形式與面對面的對話、書信文字交流的用法有所不同。網路聊天室的對話和面對面的對話較為接近，但網路聊天室的使用者主要將所有的訊息化做具體的語言符號。網路聊天室的語言符號和書信文字的差異在於，書信文字僅使用文字表現所有發言者的訊息，缺少表情符號的訊息，難以表達情緒或是聲調。對話形式上，書信文字因為是單向性的發言，所以並沒有辦法找到鄰近配對；網路聊天室的對話和日常生活中都可以找到對話最小單位的鄰近配對，但是網路聊天室的鄰近配對話輪並沒有位置上的相鄰性，必須由上下文的脈絡，找到意義相關的話輪後，才可以找到鄰近配對的話輪。網路聊天室又因為約束力弱，所以對話中有很多的插話，不會像日常生活中總是遵循一次一個人發言的規則。網路聊天室的對話中，語言符號的表現基本上承襲著日常生活中的對話模式，差別就在於將所有的訊息具體化，而形成很多表情符號，這些表情符號必須從互動的脈絡中才能具體瞭解意義，然而現在的網路語言符號和單字、單詞與斷句等對話形式都反過來影響了日常生活中的說話方式與文字書寫時的用法，網路聊天室和現實生活的語言符號和對話形式的表達實際上是相互摻雜、相互影響的。

比較了語言符號、對話形式在三類溝通方式的差異後，還可以藉此進一步觀察到網路使用者對於表現自我(self)的一面。每個個體在網路聊天室中保有自己禁忌的議題與言語距離存在，這是網路使用者「自我」此一抽象社會距離，若是打破了這個禁忌，或是越過了使用者自己所設的距離，使用者將表現出來抗議或接受的態度，基本上抗議或是接受的態度以三種方式表達：

第一，沉默。網路上的互動完全來自文字符號的訊息表達，但是有時候沒有訊息出現也是一種訊息，尤其當互動者在對話的過程中，甲方若是對於自己的正在進行的話題感受到受了侵犯，比如問及「你曾經談過幾次戀愛」這類私人問題，讓甲方感覺到和對方的語言距離遭受破壞，則甲方可能不願

意持續維持溝通的情境轉而沉默、沒有任何發言。一旦網路上的持續互動的對象發現對方沒有發言，會知道自已的問題並不適當，也就接受了對方以沉默表示的狀態，進而轉移話題。

第二，辯解、抗議。當網路聊天室的使用者在對話溝通的過程中，若是覺得自己的社會距離被破壞，有的使用者採取直接藉語言表示，直接對對方的破壞行為進行抗辯。比如一個人受到指責性的語言時(例如遭受對話者指責不肯努力、認真)，一些使用者會直接以話語表示辯解自己的行為之正確性，或是將自己的想法更詳細地解釋，另一方面藉著話語表現出自己抗議對方的指責性言語行動，也抗議對方破壞了彼此之間應該擁有的語言距離；語言距離應該保持著彼此都能夠忍受的底限，只要語言行為表現出讓對方感到不舒服的狀況，便已破壞了彼此的語言之社會距離，而使用者發出抗議的言語之後，可能引來兩種狀況，一種是雙方各持己見的爭執；另一種情況是抗議發生後，被抗議的使用者會修正自己的言語，並且在未來的情境中避免類似的言語再度出現。

第三，視而不見，轉移話題。有些使用者一旦被侵犯了抽象的社會距離，會採取故意不回應，並且另起一個話題轉移不想要回答的問題，這種情況乃對出現在對話螢幕上的話語視而不見，在網路上因為沒有視覺的線索，所以被侵犯社會距離的使用者在被破壞社會距離時，並不會被察覺自己對某些語言行動顧忌的表情行為，然而不願意正面回應互動對象的話語而轉向其他話題時，便已釋出一種訊息，代表著已被侵犯抽象之社會距離，但是不想要正面起衝突，也希望對話可以繼續進行，於是轉移話題，以婉轉的方式化解危機。

在網路聊天室的類型中，以議題型的聊天(針對議題就事論事地說出自己的看法)最容易破壞對方的社會距離，因此，為了維持聊天情境的平和進行，網路使用者大部分會以視而不見、轉移話題作為化解破壞社會距離的策略，也藉而保持了互動時一來一往的話語交換儀式，使得聊天的情境得以延續。

第二節 溝通情境的社會學意義

溝通情境有別於高夫曼所提的社會場合之處在於，溝通情境是即時的表演，社會場合是先備的認知體系，是參與者先備的經驗及意義框架，參與者在彼此認知的意義框架之基礎上進行互動。如同第二章與第三章也提及，高夫曼是用相遇(encounter)來說明互動的基本單元。相遇本身是一種互動事件，履行一種情境的建構，建構出溝通情境。因此，有別於社會情境。溝通情境指涉的是互動中由參與者即時互動所「經營」的動態情狀。

在本研究的探討中，由於網路聊天室的使用者進入聊天室的主要意圖是在「聊天」，可以說聊天室就是具備了聊天的場合，為一種特殊的社會場合。但實際的聊天情境就是參與者在對話的過程中，藉由即時互動交換的話語符號、對話的形式、角色扮演共同經營出來的溝通情境。本文透過分析，分類出了三種聊天情境：

1. 消磨時間型的聊天類型：

使用者最主要在消磨時間，因此常會有同時招攬許多人加入對話的情況，亦即其發言對象並不固定。再者，為了打發時間，發言者的話題也不固定，轉換話題、轉換發言對象的頻率相對較高。在發言者使用的語言符號上，容易使用系統提供的對人詞庫、表情符號，總是以一種較為娛樂性質的方式表現話語。交談時的對話形式中，插話的情況相當頻繁，使用者利用插話的方式與許多在場者聊天、消磨時間。退場時的道別會因為彼此在交談過程中對相當多的在場者對話，而出現一向在場對話過的使用者道別的情況，或是在以「向大家」道別之後，許多曾經對話過的在場者紛紛回應道別。在話題上，此類聊天類型具跳躍性，話題總是一個換過一個，不斷的延溢出去。對話的對象轉換也相當多變，有些發言者會作為招攬者，招攬更多的對話者加入互動的群體，使得這一類型的對話成員有延溢的現象。總之，消磨時間型的聊天在一種言不及義，沒有目的性的對話中，營造出為了排遣時間而發言的情境氛圍。

2. 針對對象的聊天類型：

此類聊天類型的表現形式往往向網友表示關心，因此採用的語言較為正式。針對特定的對象會讓在場的使用者發言時採取較為嚴謹的對話形式，不會隨意插話，也不會讓話題的延續性不夠。對話者在互動交談時會有一個話題中心，這個話題往往圍繞在對話互動者身上，話題較不具延溢性。另外，其他在場使用者也因為不在對話互動者的關切焦點上，很難插話進入此一溝通情境，所以交友型的聊天類型顯得在話題與對象

上都顯得比較封閉。

3. 議題型的聊天類型：

此類型的聊天有具體的話題討論中心，但是往往會因為特定議題的討論延溢出其他的子題，由於對於議題的討論聊天是針對某個議題進行交談，主要在交換彼此的想法，因此也同樣使用較為正式的語言符號，不致使其他接受訊息者誤解。對話參與者的延溢也是這類型聊天的特色，因為對於議題的想法可以激盪或是吸引其他在場者的興趣而發言，使對話成員擁有相當的彈性轉換對話對象、增加對話的成員。

本文所分類的三種聊天溝通情境分別透過語言符號及對話形式透露出的訊息所共同建構出來的，其中特別觀察的是話題與成員的延溢、轉換。由插話機制的特徵描述（見第五章第二節）可以發現，一個話語訊息在聊天中被涵納成為正當性的發話，或作為沒有正當性的插話排除，都是由接收訊息者的詮釋作為操作，在高夫曼的概念中，人們在相遇中調整自己的行為模式，希望自己能夠受到重視，成為被認可的對話參與者，而這樣的調整同時也被其他參與者看見。（參考第二章第三節：p.15）所以插話的人期待被看見，回應插話的人因為看見插話，並且給予尊重與關心，造就了插話者的正當性，讓插話者成為了正式的對話參與者。最後，話題或對話成員是否延溢或轉換，也是在這即時互動中定義出來的。對話參與者在進入聊天室對話之前並不能預設將會涉入的溝通情境為何，只有在聊天室的即時互動中，和他人的對話語言符號和對話形式的展現下，讓對話對象與發言者自己的對話意圖越趨明朗，最後由彼此確定彼此的意圖，並且接受認同之後，共同維持互動產生的意圖所形構出的溝通情境。

第三節 網路聊天室的言語行動與社會規範

網路聊天室是一個在互動對話中所建構出來的虛擬社會，使用者在網路聊天室中透過各種語言符號和對話形式，在即時交談的內容中，建構出彼此認同且共享的溝通情境，進而建立起聊天室網路文化。本節最主要以奧斯丁所提出的三類言語行動來觀察分析聊天室中的對話與溝通情境，並且進一步討論聊天室的虛擬社會與實體社會之關係。

一、網路聊天室的言語行動

語言哲學家奧斯丁觀察日常用語，將語言分為三個層次：單純的話語行動、以言行事行動，以及以言取效行動。單純的話語行動主要在表述事實、發言者的想法；以言行事行動乃是說明話語表現發話者的意圖；以言取效行動則是說明話語對於發話者、聽者或其他在場者實際產生的影響。網路聊天室的對話分析以這三類言語行動作為分析的架構，將分析對象所屬的概念屬性整理如下：

單純話語行動	以言行事行動	以言取效行動
對話的語言符號與對話形式及對話的內容	對話者的發話意圖	聊天溝通情境

網路聊天室對話的文本乃是由語言符號和對話形式所建構而成，語言符號和對話形式表現著不同的發言形式以及發言者的想法、情緒和姿態，這是互動過程中，人們表現出自己關注當下的對話，例如發語詞或是表情符號的使用，如同面對面互動中，人們發出「嗯嗯」聲音、不時點頭的行為，表現出聽者對於發言者的話語的接收與回應。談話形式裡的入場和退場機制，表現著使用者的對話儀式；插話形式則表顯著對話者在談話中的規則，這些規則並不是固定不變的，而是在即時對話中發展出來。語言符號和對話形式建構為對話的支架形式，也同時形塑出對話的內容文本，在對話文本中可以看見發言者對於各種議題討論的表述，這些表述促使互動者擁有足夠的動機在聊天室中和他人對話，也同時在表述交流的過程中維繫起彼此的認同。不論是形式上的表現或是想法內容的表述，都是聊天室對話互動的單純話語行動的面向，透過此兩者，聊天室的使用者在網路上相遇之後，展開了對話互動的行動。

這三種聊天類型的分類是溝通情境的分類，因此並非是參與者在參與之

前所預期的，也不一定是參與者參與意圖之展現。這三種不同的溝通情境類型是在聊天室使用者「即時」互動的對話所建構的，雖以使用者發言的語言符號、對話形式為基礎所進行的分類，但其機制超乎這些形式要素，代表一種以言取效的言語行動，三種不同的溝通情境便是參與者以言取效行動所共同建構的溝通情境類型。由於這三類以言取效行動是在即時互動所展現出來的效力所建構而成，所以在互動的過程中，溝通情境是常會相互轉換，甚至在多個對話同時進行的狀況下，三類溝通情境可以同時並存。

聊天室使用者進入聊天室主要目的並不在於論述某一個議題，而是單純享受「聊天」。聊天的互動過程裡，使用者可能營造出消磨時間、交友或關心他者、或討論特定議題等聊天情境，端視互動當下發展產生的語言符號、互動者彼此之間的理解與回應。每次發話意圖都是流動隨機不固定的，因為它是在對話互動中被激發出來的一種非計畫性的表演。發言者與聽者用相似的對話形式回應對方的話題，共同維持彼此所認同的聊天議題，話題也就被延續而呈現片斷的約束力。當某個議題開展作為對話的中心之後，它將約束參與者以相似的形式延續議題，使對話者在交談中分享相同的議題氛圍，一個獨特的溝通情境於焉形成。彼此共享一個對話議題，並以相似的語言符號和對話形式交談，讓其他欲進入此溝通情境的使用者也必須使用相似的方式才能夠延續這個情境。這種隨機、非計畫性的特質，與其所建立出來的約束力可以說就是所謂「聊天情境」的特徵。在這情境中，沒有人的話語意圖是確定且線性發展的，也沒有聊天情境是可以被計畫的，如果說這也體現了一般面對面的聊天文化，網路聊天所彰顯更多不同的意義是，這種非計畫性的對話文化擴散及於不相識的匿名網友中，而不再像面對面的聊天僅限於朋友、親戚之間。可以說是一種溝通文化的擴散，網路讓這類溝通文化在不同階層、年齡及社會位置之間的擴散得以成為可能。

二、網路聊天室的自我規範機制

儘管網路聊天室有一般性聲明與告知的規則督促使用者遵守，然而網路是一個匿名且極度開放的社會場合，加上聊天室的使用者並不必然都閱讀過使用規則，因此這類聲明可說是聊備一格的形式性告知，並沒有實質的效力，但是資料中卻顯示他們都能夠在聊天室中維持一個基本規範的底線。例如資料就顯示若是使用者以漫罵或不雅字眼進行對話，甚或討論情色等極具爭議性的主題而觸及其他使用者的道德底線時，往往其他使用者便會結合起來共同抵制不符合共享的規範行為。聊天室的參與者發展出一種共同的約束力，而這些底線明顯的和現實生活中所具備的互動規範基礎有所重疊。這些網路中彼此發展出來的自我規範機制，還是以真實社會中所習養的規範內容為基礎。將非網路(off-line)的現實社會中所強加在使用者身上的禮儀規範，

藉著使用者的話語行動滲透到網路聊天室的對話互動而再生產。所以，網路聊天室中的互動形式雖然在表現行為上與真實社會互動情境有所不同，但聊天室的儀式規範是建立在真實社會情境的規範基礎之上，由真實社會情境的規範基礎滲透並且建構網路聊天室的規範。在這意義下，網路聊天室世界中的社會建構並不能說是完全獨立超然於真實社會情境之外。此外，我們也必須承認，不同社會階層及社會位置的人，習養有一些不同的「規範」內容，因此網路世界的出現，也可說是讓處於不同社會位置的人所體現的「規範」，得以大規模及高密度的方式產生相互衝擊的可能。

三、網路中即時互動場域的發展限制

社會互動中最主要的行動之一便是形成訊息的互動，透過互動而形成訊息知識的生產與累積。交換的過程希望擁有正確性、並且有解決問題效力或是具有深度、貢獻等等，但網路聊天室的對話卻對訊息這類的生產與累積沒有太大的幫助。網路聊天室因為具有匿名性的關係，使得網路使用者在對話互動過程以一種輕鬆、娛樂性的言語和內容進行交換，加上網路聊天室的儀式約束力弱，使用者在發言的時間與形式上亦不拘於日常生活中的規範，聊天室的對話因而流於休閒式的表演，網路聊天室成為不能建構嚴肅性訊息的場合。對照於 BBS 和網路論壇的訊息交流，網路聊天室的對話僅是空泛、娛樂性強、情緒性高的訊息互動或意見交流，無法擁有後續力強的議題在聊天室持續討論，其即時互動交流的訊息往往片斷、短暫，對於擁有獲得資訊意圖的使用者而言，對話內容的意義並不大。但是，網路聊天室中的參與者卻可因互動的氛圍形成集體認同，這對於意圖想要形成集體力量的社會運動有著相當大的助益。

從網路聊天室的對話分析中可以發現，網路聊天室是種即時性強、儀式性弱的對話互動場合，對話參與者使用的訊息互動、情境營造乃是屬於以言行事行動，無法讓參與者在此中獲得正確性高的訊息、意見交流上亦缺少問題解決的功能性，若對於較為嚴肅議題的討論也無法擁有具深度、有貢獻的想法，「事件」的對話無法延續，最後流於一種休閒式的對話，話題總是不斷的延溢、片斷且跳躍的往前行進，無法構成真正有意義的訊息，缺乏形成知識和使用的方便性，因此網路聊天室最後只能成為一個休閒式的對話場合。

參考文獻

英文書籍

- Baym, N.(1995).’ The Emergence of Community in Computer- Mediated Communication’ , in S. G. Jones (Eds),” *Cybersociety : Computer- Mediated Communication and Community* ” . Thousand Oaks, CA: Sage: 138-163.
- Collot, M. and N. Belmore (1996).’ Electronic language’ . In Herring , S. C. (Eds.) ” *Computer-Mediated Communication –Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives* ” .Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Goffman, E.(1963).” *Behavior in public places: notes on the social organization of gatherings*”. New York: Free Press of Glencoe.
- Goffman, E.(1967).” *Interaction ritual : essays on face-to-face behavior*”. New York : Pantheon Books.
- Goffman, E.(1974).” *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*” . New York : Harper & Row.
- Goffman, E.(1981).”*Forms of Talk*”. Uni. Of Pennsylvania Press.
- Have, Paul Ten (1999).” *Doing Conversation Analysis*” . London ,Sage Publications.
- Herring, Susan C. (1996), ” *Computer-Mediated Communication –Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives* ” .Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Hutchby, Ian and Robin Woffitt (1988).”*Conversation Analysis*”. Cambridge, UK :Polity Press.
- Jones, Steven G. (1998).” *Cyber Society 2.0 :revisiting computer-mediated communication and community*” . Thousand Oaks, Calif.:Sage Publications.
- Manning, Phil (1992).’ Ritual Talk’ in “*Erving Goffamn and Modern Society*” .Cambridge: Polity Press.
- May, Tim (1996),’ Modification and Exploring the Interaction Order’ . *Situating Social Theory*. Philadelphia:Open University Press:76-82.
- Muse, Ivan (1996).” *Understanding and Using Nonverbal Behavior*” . Cambridge, UK :Polity Press:39-59.
- Psathas, George(1995).” *Conversation Analysis: The Study of*

- Talk-in-interaction* . California: Sage.
- Schegloff, E. (1988). ' Goffman and the Analysis of Conversation' in "*Erving Goffman: Exploring the Interaction Order*" .Polity Press.
- Shegloff, E. (1988). ' Goffman and the Analysis of Conversation' .in Paul Drew and Anthony Wotton(eds), "*Erving Goffman: Exploring the Interaction Order*" . Cmbridge: Polity Press:89-135.
- Silverman, David (1998). "*Harvey Sacks: Social Science & Conversation*" . Polity Press.
- Taylor, Talbot J. and Devorah Cameron (1987), *Analysing conversation rules and units in the structure of talk*, Oxford: Pergamon Press.
- Werry, C. C.(1996). ' Linguistic and international features of Internet relay chat' . "*Computer-Mediated Communication –Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*" .Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Williams, Robin (1980). ' Goffman' s Sociology of Talk' . in Jason Ditton," *The View from Goffman*" . New York : St. Martin's Press :210-232.

英文期刊

- Birrell, Susan (1981). ' Sports as Ritual' . *Social Forces* 60(2):354-376.
- Cartwright, G. F.(1994), ' Virtual or Real : the Mind in Cyberspace' , *The Futurist* 28(2): 22-26.
- Goffman, E. (1982). ' The Interaction Order' . *American Sociological Review* 48:1-17.
- Goffman, E. (1983). ' Felicity' s Condidtion' . *American Journal of Sociology* 89:1-53.
- Sacks, H. and E. Schegloff and G. Jefferson (1974). ' A Simplest Systematics for the Organization of Turn-taking for Conversation' . *Language* 50(4):696-735.
- Schegloff, E. (1968). ' Sequencing in conversational Openings' .*American Anthropologist* 70(6) : 1075-1095.
- Williams, E.(1997). ' Experimental comparisons of face- to- face and mediated communication: A review' . *Psychological Bulletin* 84(5):963-976.

中文書籍

- Argyle, Michael and Adrian Furnham and J. A. Graham 著，張君玫 譯(1997)，《社會情境》，台北：巨流。
- Bateson, Gregory 著，章明儀 譯(2003)，《心智與自然——統合生命與非生命世界的新制生態學》，台北：商周。
- Goffman, E.著，徐江敏、李姚軍 譯(2001)，《日常生活中的自我表演》，台北：桂冠。
- Johnson, Allan G. (1997)，《見樹又見林》，成令方、林鶴玲、吳嘉苓 譯，台北：群學。
- Flick, Uwe 著，李政賢，廖志恒，林靜如 譯(2007)，《質性研究導論》，台北：五南。
- Wallace, Patricia著，陳美靜 譯(2001)，《網路心理講義》，台北：天下。
- 吳筱玫(2003)，《網路傳播概論》，台北：智勝出版。
- 高宣揚(1998)，《當代社會理論》，台北：五南。
- 張淑媚(2003)，《對話之澄清—以中文使用語言之跨文化傳播研究》，新竹：交通大學傳播研究所碩士論文。
- 陳俞霖(2003)，《網路同儕對N世代青少年的意義：認同感的追尋》，嘉義：南華大學社會所。
- 費施曼(Joshua A. Fishman) 著，黃希敏 譯 (1991)，《語言社會學》，台北：巨流。
- 翟本瑞(2002)，《連線文化》，嘉義：南華大學社會所。
- 潘美岑(2004)，《網際網路溝通的語言遊戲—以 MSN Messenger 為例》，台北：政治大學廣播電視研究所碩士論文。
- 盧諭緯(1998)，《當我們同在一起：BBS 社交性討論區之言說分析》，嘉義：國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。
- 羅懷慈(2002)，《網路人際的隱性人格理論之初探:以網路聊天室為例》，台北：世新大學傳播研究所碩士論文。

中文期刊

- 徐富昌(2002)，〈網路語詞的發展與衝擊--以臺灣的網路現象為例〉，《臺大中文學報》，台北：台灣大學中文系，頁 287-326。
- 黃誌坤(2002)，〈網路世界互動邏輯對學校教育的衝擊:從 E. Goffman 的戲劇論談起〉，《教育研究資訊》，台北：國立臺灣師範大學教育研究中心，頁 85-98。

潘美岑(2002),〈網路語言之初探研究--漢語的取徑〉,《資訊傳播與圖書館學》(8)4: 67-76, 2002/6。

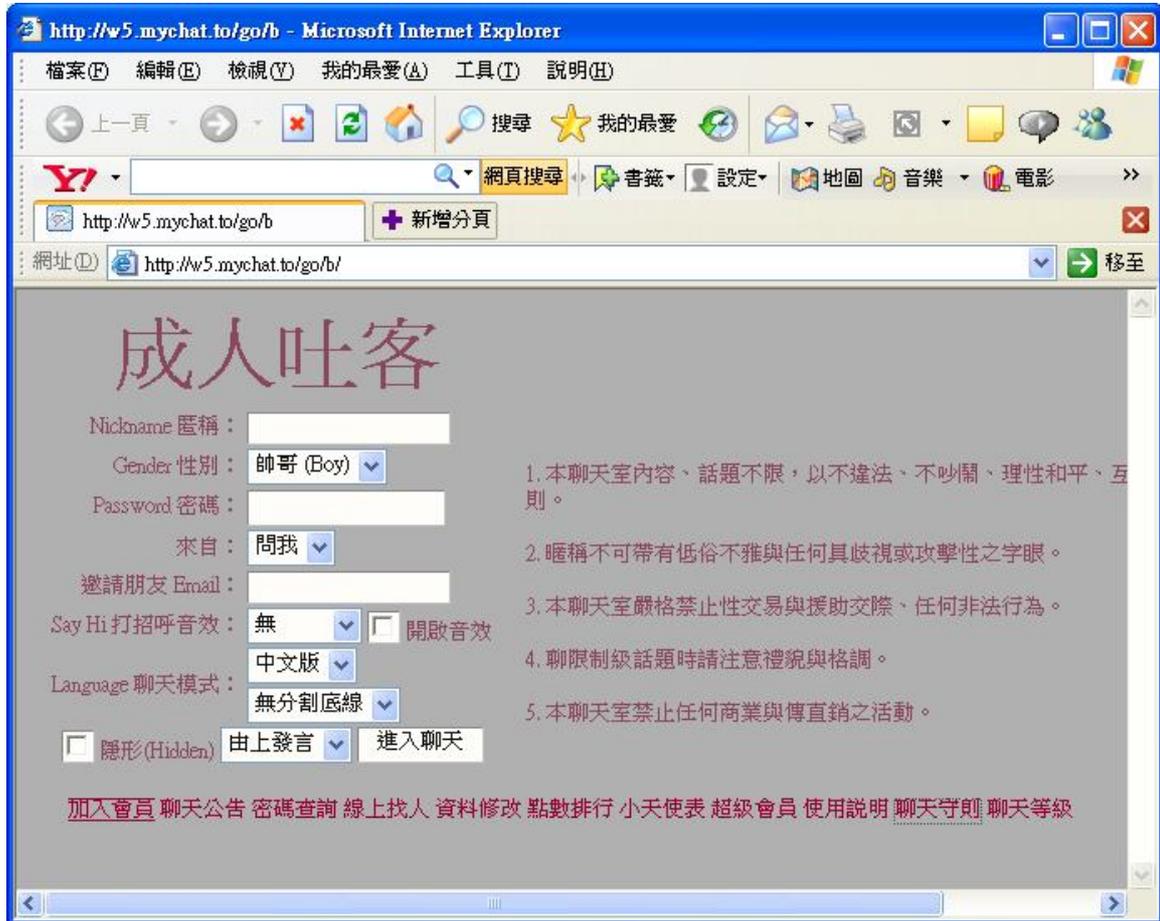
網路資料

- 〈Conversation analysis〉,《wikipedia》,
(http://en.wikipedia.org/wiki/Conversation_analysis), 2007/12/20。
- Fomin, V. and T. Keil and K. Lyytinen (2003), 'Intedarting Fragments of Process Theory in Light of Telecommunication Standardization Wars', (<http://sprouts.case.edu/2003/030102.pdf>)。
- Ganesan, V. (2004), 'We live in a new linguistic world', (<http://www.hindu.com/mag/2004/10/17/stories/2004101700420200.htm>)。
- Jones, Nimrod (1997), 'Netspeak: Tomorrow's world-- a study of conversational reality within the computer-mediated community', (<http://zencadet.info/net.speak/index.html>)。
- Schmitz, H. Walter (2003), 〈Written Conversation: An Investigation of the Oral features of Text Chat Through Conversation Analysis〉,
(http://209.85.175.104/search?q=cache:mjAyDTuXd4YJ:www.humlab.umu.se/files/pdf/conv_analysis.pdf+conversation+other-repair&hl=zh-TW&ct=clnk&cd=23&gl=tw&lr=lang_en), 2003/10/10。
- 王登億 (2007), 〈言語行爲〉,
(http://www.liberal.ncku.edu.tw/Ncku_5/lekun/danyi.doc)。
- 成人吐客聊天室,〈聊天室守則〉,
(<http://ettalk.ettoday.com/chat/g/rule-c.htm>), 2007/12/9。
- 成人吐客聊天室,〈聊天室等級和使用權限分配〉,
(<http://ettalk.ettoday.com/chat/g/level-c.htm>), 2007/12/9。
- 成人吐客聊天室,〈聊天等級使用說明及升級方式〉,
(<http://ettalk.ettoday.com/chat/g/help-c.htm>), 2007/12/9。
- 李怡志,〈看ㄉ懂ㄇ?網路注音文發燒〉,《中時晚報》,
(http://www.richyli.com/report/2001_12_20_02.htm),
2001/12/20。
- 李雅萍,〈2008年6月全球上網人口達14.6億人〉,資策會 FIND 網站,
(<http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=news&id=5340>),
2008/11/12。
- 卓翠玲 (2006),〈網路聊天室之人際交往經驗初探—以一個大學生為例〉,
(<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/56/56-07.htm>)。

- 段開成 (2005), 〈舍爾的言語行為理論〉,
(<http://epub.cnki.net/grid2008/detail.aspx?filename=WJYY198804004&dbname=CJFD1988>)。
- 高啓翔, 〈Point Topic: 2006Q2 全球 DSL 寬頻用戶破 1 億 6400 萬〉, 《資策會 FIND 網站》,
(<http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=news&id=4490>),
2006/9/27。
- 高啓翔, 〈中國即時通訊軟體騰訊 QQ 最受喜愛〉, 《資策會 FIND 網站》,
(<http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=news&id=4440>),
2006/8/28。
- 張旨華, 〈英國即時通訊應用與市場由年輕人主導〉, 《資策會 FIND 網站》,
(<http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=news&id=3961>),
2005/10/17。
- 張維安 (2004), 〈緒論: 網際網路與當代社會〉, 《網路與社會》,
(http://my.nthu.edu.tw/~thup/sample_DM/9303-chang/chang-pre.htm)。
- 梁裕康 (2006), 〈語言、歷史、哲學—論 Quentin Skinner 的政治思想方法論〉
(<http://politics.soc.ntu.edu.tw/old/psr/No.28/28-03.pdf>)。
- 曾淑娟、劉怡芬 (2002), 〈現代漢語口語對話語料庫: 標注系統說明〉, 中央研究院語言學研究所籌備處,
(<http://corpus.ling.sinica.edu.tw/paper/tsengsc/annotation%20manual%20of%20mandarin%20conversational%20dialogue%20corpus.pdf>)。
- 葉亭佳, 〈2008 年 6 月底止台灣上網人口〉, 資策會 FIND 網站,
(<http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=205>), 2008/10/17。
- 盧諭緯 (1997), 〈說文解字: 初探網路語言現象及其社會意義〉,
(<http://www.ios.sinica.edu.tw/pages/seminar/infotec2/info2-20.htm>)。
- 賴曉黎, 〈重要的二手詮釋者和二手詮釋書〉, 《賴曉黎的教學網站》
<http://sllai.social.ntu.edu.tw/drupal/?q=node/1532>。
- 謝慧能 (2003), 〈哈伯馬斯溝通行動理論之研究與應用〉,
(<http://www.catholic.org.tw/seminary/chinese1/essay/92/9203.htm>)。

附錄

圖一



圖二

Help - Microsoft Internet Explorer

檔案(E) 編輯(E) 檢視(V) 我的最愛(A) 工具(T) 說明(H)

聊天室等級和使用權限分配

等級 (Level)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
職稱 (Level Name)	非會員	會員										超級會員	小天使			副版主	版主	副站長	站長			
可設定發言自動清除及切換上下句 (Set auto clear)				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
私下對談 (Private)						√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
發言的字體顏色 (Font and color)			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
發言的表情 (Add face)				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
發言的貼圖 (Add sign)		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
對人的詞庫 (Add to your phrase)			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
對己的詞庫 (Add to mine phrase)			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
發言的音效 (Add sound)												√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
點播音樂 (Midi)						√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
點播卡片 (Card)				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
使用分身 (Goto other web)													√	√	√	√	√	√	√	√	√	
使用HTML (Use HTML)													√	√	√	√	√	√	√	√	√	
開放所有人使用HTML (Turn on all HTML)																			√	√	√	
進入不受人數限制 (Always online)												√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
清除發言畫面 (Clean talk message)														√	√	√	√	√	√	√	√	
看發言記錄 (Look talk record)																				√	√	
開啟發言記錄 (Turn on talk record)																					√	√
踢人-禁止發言 (Kick)														√	√	√	√	√	√	√	√	
踢人-數綿羊 (Kick Count)														√	√	√	√	√	√	√	√	
踢人-瀏覽器當機 (Kick Down)																	√	√	√	√	√	
踢人-瀏覽器掛起 (Kick																	√	√	√	√	√	

圖三

http://w5.mychat.to - 小天使 - Microsoft Internet Explorer

檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 我的最愛(A) 工具(T) 說明(H)

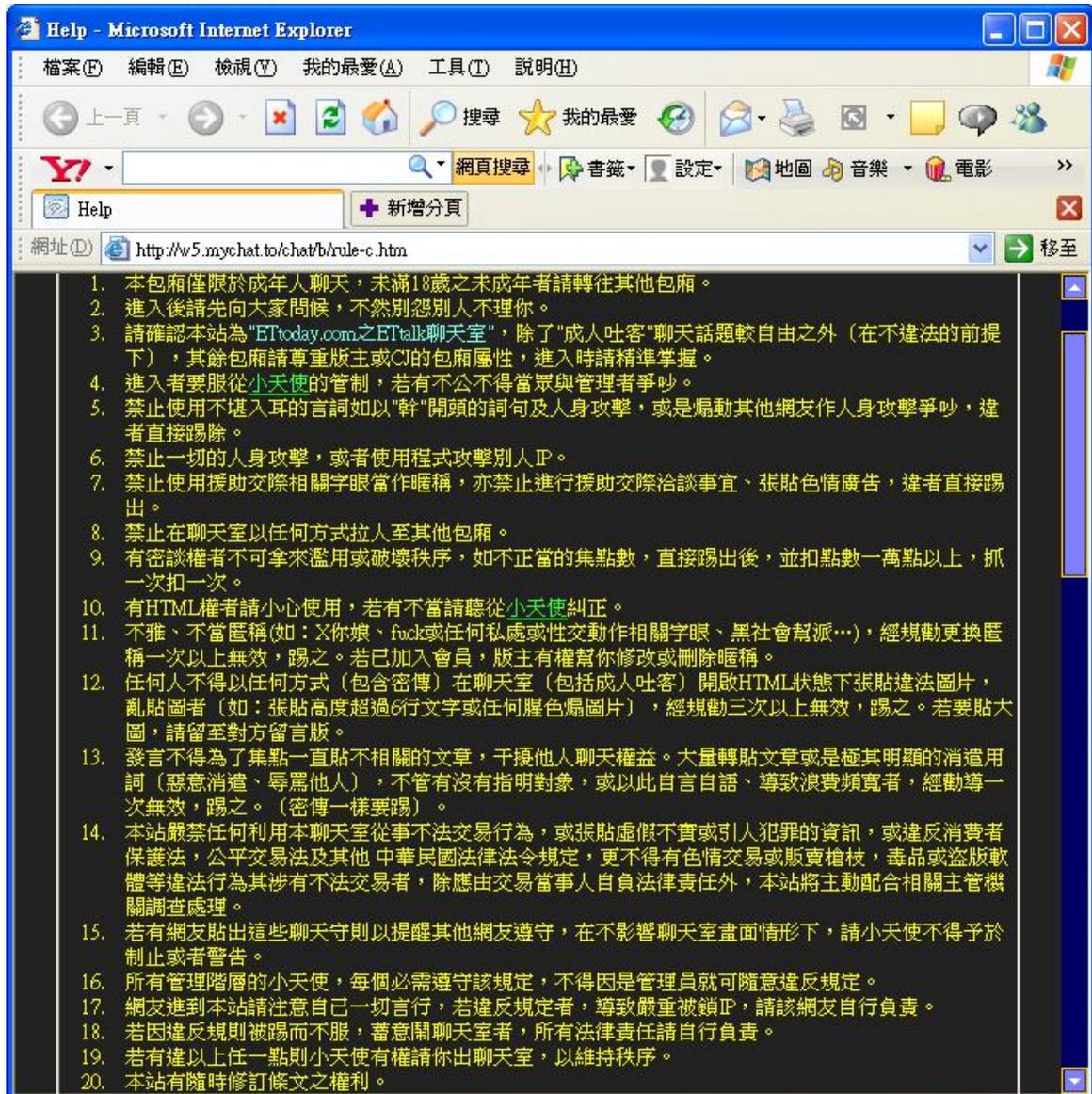
← 上一頁 → 搜尋 我的最愛

小天使

搜尋 全部 共 1 頁 14 人 每頁人數: 10 1

No	點數	室別職稱	匿稱	網頁板板	最後聊天
1	51036	小天使	16 千紙一鶴	 	2007-04-29
2	81789	小天使	16 樵子	 	2008-01-25
3	240756	全民眾議院 小天使	15 滾滾紅塵	 	2008-06-24
4	120615	全民眾議院 小天使	15 天水一方	 	2006-03-27
5	97090	成人吐客 小天使	15 溫柔陷阱	 	2008-06-19
6	149692	成人吐客 小天使	15 第一執政	 	2007-12-04
7	298320	屋頂上的貓 小天使	15 翡冷翠	 	2008-05-06
8	78907	全民眾議院 小天使	14 幻象四邊	 	2008-03-15
9	273518	成人吐客 小天使	14 PIKA~BOO	 	2008-06-23
10	159234	成人吐客 小天使	14 車魔SKY!	 	2008-06-08
11	109649	完顏聊天室 小天使	14 Brans	 	2008-05-08
12	80623	完顏聊天室 小天使	14 SHAQ	 	2008-01-20
13	317367	屋頂上的貓 小天使	14 沈默 說	 	2008-06-23
14	95815	屋頂上的貓 小天使	13 葉飛	 	2008-06-22

圖四



對話一

 粉紅色的笑容: 粉紅色的笑容 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹了車魔 SKY! N下..呀~呼~

寒夜: 一壓就會想吐啦

 車魔 SKY!: nana.nana, 安安嘿^^!

 星魂: 寒夜, 還是會痛啫

nana.nana: 車魔 SKY!, 原來你當機

 車魔 SKY!: 陽光魚, 安安吼^^!

寒夜: 是不痛

nana.nana: 車魔 SKY!, 安安

 星魂: 寒夜, 妳慢慢案啦

寒夜: 換頭痛

 車魔 SKY!: nana.nana, 素呀^^!早就當了說^^!

 車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 安安溜^^!

 星魂: 寒夜, 不然你去洗澡一下

 車魔 SKY!: 柔美人, 安安嘿^^!

 車魔 SKY!: 藏心, 安安吼^^!

 星魂: 寒夜, 冒冒汗

藏心: 你真的該休息了

 車魔 SKY!: 極限, 安安嘿^^!

 車魔 SKY!: 壞人, 安安嘿^^!

 星魂: 寒夜, 我不是一聲啦

nana.nana: 車魔 SKY!, 怪不得我們踹你沒反應

 車魔 SKY!: rachel, 安安吼^^!

 粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 安利 A 大頭啦~~哼~~

 車魔 SKY!: nana.nana, 素呀^^!

 粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 屬去哪裡

 車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 哇哈哈~~~^^!

nana.nana: nana.nana 吹著口哨,望著天空,不小心用力的 踹了車魔 SKY! N下..呀~呼~

寒夜: 我知

nana.nana: 車魔 SKY!, 現在有嗎 ?

 車魔 SKY!: 藏心, 妳又恢復正常了啫^^!呵~~~呵~~~^^!

 車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 飛出企了啦^^!

 車魔 SKY!: nana.nana, 呵~~~呵~~~^^!

藏心: 車魔 SKY!, 安抓

藏心: 車魔 SKY!, 看不習慣哦

藏心: 車魔 SKY!, 我再去換回來

藏心: 找小老婆, 呵

nana.nana: 車魔 SKY!, 有就好啦

 星魂: 寒夜, 明天給醫升看啦

 粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 沒屬喔

藏心: 找小老婆, 不會阿

 粉紅色的笑容: 車魔 SKY!, 太口惜了吼

 星魂: 寒夜, 我記得我有個朋友

糊塗仙: 不好意思 糊塗仙 有事先走了,Bye Bye!!

聊天室公告: 近日發現部分網友嚴重違規使用外掛程式集點,即日起嚴格取締!!

11/26~12/3 宣導期內抓到就踢,累犯三次則當月累積點數歸零!!宣導期過後,抓到

一律總點數折半,累犯三次則直接砍除帳號.(分身帳號違規視同累犯) 感謝您的光臨,祝您聊天愉快!

 星魂: 寒夜, 去他也是突然肚子痛

寒夜: <<剛剛還吐到自己的褲子

 星魂: 寒夜, 還埃埃叫

 車魔 SKY!: 藏心, 呵~~~呵~~~^^!

 星魂: 寒夜, 結果我帶他去看醫生

寒夜: 我剛也是痛到唉唉叫啊

 車魔 SKY!: 粉紅色的笑容, 哇哈哈~~~^^!

(摘自 0612310126)

對話二

coco!: no body can speak English

www.猛男.com.tw: coco!, can u read chinese ?

coco!: www.猛男.com.tw, yes

www.猛男.com.tw: coco!, 妳爲何不能打中文?

coco!: www.猛男.com.tw, input problem

coco!: www.猛男.com.tw, but i can read

www.猛男.com.tw: coco!, 喔

www.猛男.com.tw: coco!, 明白

coco!: www.猛男.com.tw, where are you living?

www.猛男.com.tw: coco!, 高雄

www.猛男.com.tw: coco!, 妳呢?

coco!: www.猛男.com.tw, canada

coco!: www.猛男.com.tw, how old are you?

www.猛男.com.tw: coco!, 怎麼最近這裡加拿大的人越來越多?...= ="

coco!: www.猛男.com.tw, oh really?

www.猛男.com.tw: coco!, 妳是台灣人還是香港人?或是其他?

www.猛男.com.tw: coco!, 我知道的至少就有 4 個是加拿大的

coco!: www.猛男.com.tw, taiwan but born in canada

www.猛男.com.tw: coco!, 那妳有加拿大國籍囉?

coco!: www.猛男.com.tw, whoelse you know are living in canada?

coco!: www.猛男.com.tw, yes

tommygg: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 tommygg 是 帥哥 哦!!

www.猛男.com.tw: coco!, 不過...既然是出生於加拿大.....會說中文的不
多咧

www.猛男.com.tw: coco!, 妳家庭也都說中文嗎?

tommygg: Hello~~ 歡迎找我聊天

coco!: www.猛男.com.tw, yes, i can..... because my mom made me

www.猛男.com.tw: coco!, 我不方便說出誰是加拿大來這裡聊天的網
友....不過妳若常來聊總會有機會碰到囉

coco!: www.猛男.com.tw, this is my first time be here

y o g a: 偷情, 測試

coco!: www.猛男.com.tw, hey, how old are you?

y o g a: 測試

www.猛男.com.tw: coco!, 那...妳父母都是台灣人囉?

y o g a: 果然。。

www.猛男.com.tw: coco!, 第一次來這裡聊天喔...歡迎嘿...有空常來唷

 車魔 SKY!: 測試^^!1.2.3^^!

coco!: www.猛男.com.tw, my father is canadian

coco!: www.猛男.com.tw,

www.猛男.com.tw: coco!, 我老人家了啦!!!...不要逼我說年齡....= "

www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, <----- 這傢伙.....誰呀?????

 龍~~三重 25~: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 龍~~三重 25~ 是 帥哥
哦!!

www.辣妹.com.tw: www.猛男.com.tw, 辣妹啊

coco!: www.猛男.com.tw, maybe

a123: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 a123 是 帥哥 哦!!

www.猛男.com.tw: 車魔 SKY!, 車兄...幫忙照妖鏡掃射一下.....= "

生死簿: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 生死簿 是 帥哥 哦!!

 車魔 SKY!: www.辣妹.com.tw, 哇哈哈((((((((((^!

www.猛男.com.tw: coco!, 還 maybe 咧.....真謙虛....不愧有 1/2 中國傳統美德.....cccc

www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, 最好妳真辣妹啦!

生死簿: 不好意思 生死簿 有事先走了,Bye Bye!!

coco!: www.猛男.com.tw, you are teasing me

ㄗ狼 125x㊦: 大家好,我們有一位新朋友,他從 [全民眾議院] 換房過來叫做 ㄗ狼 125x㊦ 是 帥哥 哦!!

13: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 13 是 帥哥 哦!!

ㄗ狼 125x㊦: Hello~~ 歡迎找我聊天

13: 車魔 SKY!, 死小孩,,出現了

www.辣妹.com.tw: www.猛男.com.tw, 我家種了很多辣椒 你說 辣不辣啊

www.猛男.com.tw: coco!, 那那那....妳芳齡?

www.猛男.com.tw: coco!, 絕無嘲弄.....我是肺腑之言....= "

 車魔 SKY!: 13, 安安唷^^!

ㄗ狼 125x㊦: 龍~~三重 25~, 嗨~龍ㄍ~

coco!: www.猛男.com.tw, 28

13: 車魔 SKY!, 一個星期了, 跑那去了,,去走郎罰站

www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, 辣...很辣.....非常辣.....所以妳是辣妹

www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, 明白了....= "

 車魔 SKY!: 13, 阿勒~~>< !

www.辣妹.com.tw: www.猛男.com.tw, 呵呵呵

13: 車魔 SKY!, 不然關廁所, 選一個

www.辣妹.com.tw: www.猛男.com.tw, 那你真的是猛男嗎???

偷情: 偷情 丟一罐冰涼的 啤酒 給 大家 說: 「乎答啦!」!!

偷情: 偷情 請 大家 喝了一杯香香醇醇的 咖啡 !!

y o g a: 啤酒? 咖啡?

 車魔 SKY!: 13, 罰被女生圍毆好了^^!呵~~呵~~^^!

www.猛男.com.tw: coco!, 人家說....28 年華.....28 女生最婀娜.....有花樣年華的風采又兼具些許成熟的撫媚

y o g a: 我喝咖啡好了!

y o g a: 謝謝壓~

www.猛男.com.tw: coco!, 好年紀.....cccc

13: 偷情, 咖啡 !!<-這個就好, 我不喝酒...LOL

coco!: www.猛男.com.tw, oh.... are you busy right now? i better no bother you then

聊天室公告: 歡迎光臨成人吐客聊天室, 暢所欲言時請務必遵守→"聊天守則"←, 祝您聊天愉快!

www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, 猛...我當然猛

獨孤玄翼: 不好意思 獨孤玄翼 有事先走了, Bye Bye!!

[juliechipeichun]: coco!, 那你現在應該要上課吧

www.辣妹.com.tw: www.猛男.com.tw, 我剛好也是 28 耶

[juliechipeichun]: coco!, 怎麼會上網?

13: 車魔 SKY!, 你,,,想勒,,,我都沒有, 那輪到你,,,不過,,,快了.

www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, 至少嘴巴猛...= ="

coco!: [juliechipeichun], ?

www.辣妹.com.tw: www.猛男.com.tw, 你要怎麼證明你很猛....



車魔 SKY!: 13, 素唷^^!

coco!: [juliechipeichun], i am 28 already!

[juliechipeichun]: coco!, 因為加拿大現在應該是白天吧

www.猛男.com.tw: coco!, 對不起....我打字慢....= ="

[juliechipeichun]: coco!, 所以

[juliechipeichun]: coco!, 你不用上班呀

coco!: [juliechipeichun], yes

www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, 妳喔?????

coco!: [juliechipeichun], already in office

www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, 妳 28....其餘放銀行....是嗎?

13: 車魔 SKY!, 今天一怎這麼熱鬧??

coco!: www.猛男.com.tw, doesn't matter



車魔 SKY!: 13, 哇哈哈((((^!)

www.辣妹.com.tw: www.猛男.com.tw, 不是

www.猛男.com.tw: www.辣妹.com.tw, 妳希望我怎麼證明?

www.辣妹.com.tw: www.猛男.com.tw, 這得看你囉

13: 車魔 SKY!, 今天看戲好了



車魔 SKY!: 13, 素呀^^!

www.猛男.com.tw: coco!, 對不起...妳先聊.....我失陪一下.....

(摘自 070807 1055)

對話三

 小孟: 聰抓炳, 今年我可以換到一組高級刀叉組

聰抓炳: 小孟, 我一年ㄉ紀念品 網拍近萬元

 小孟: 聰抓炳, 那你 1 定是大戶

 Ivon: 大家拜拜~早一點睡別太累

 Ivon: 不好意思 Ivon 有事先走了,Bye Bye!!

聰抓炳: 小孟, 我不是大戶 我是散戶

聰抓炳: 小孟, 每張都是零股

 小孟: 聰抓炳, 要它們拿多好的東西出來送也不大可能

聰抓炳: 小孟, 有些只有十股

 小孟: 聰抓炳, 你常進出嗎

聊天室公告: 歡迎光臨三分熟聊天室, 暢所欲言時請務必遵守→"聊天守則"←, 祝您聊天愉快!

 小孟: 聰抓炳, 現在手上有啥股嗎

 小孟: 聰抓炳, 還 4 有明牌

聰抓炳: 小孟, 沒錯 紀念品只是紀念

[juliechipeichun]: benk, 我再和失戀的同學說話

聰抓炳: 小孟, 散戶玩不過大戶

 小孟: 聰抓炳, 股海本來比的就是誰的錢多

聰抓炳: 小孟, 要想從股市獲利難哦

 麥芽糖: 不好意思 麥芽糖 有事先走了,Bye Bye!!

聰抓炳: 小孟, 十個有九個輸

 小孟: 聰抓炳, 其實說難也不難

[juliechipeichun]: benk, 嗯

 小孟: 聰抓炳, 你只要看看周遭有玩的朋友

 小孟: 聰抓炳, 哪個最背

聰抓炳: 小孟, 其中一個說謊

 小孟: 聰抓炳, 跟他反向操作就好了 CC

 小孟: 聰抓炳, 你有甚麼好的股可以建議投資的嗎

聰抓炳: 小孟, 夜深 改天再聊 888

 小孟: 聰抓炳, 88

聰抓炳: 小孟, 我不敢建議

 小孟: 聰抓炳, 您忙..改日再聊

野球皇帝: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 野球皇帝 是 帥哥 哦!!

(摘自 070510)

對話四

POET: 貝爾, 因為我懂得不多---請見諒

POET: 野球皇帝, 晚上好

多寶晶鑽: RUBBY, 我做 傳銷業的.., 呵呵

POET: 野球皇帝, 伸卡球ㄇ



野球皇帝: Hello~~ 歡迎找我聊天

貝爾: 阿阿阿給我一杯忘情水.....換我一夜不流淚.....鬼吼中....嘻嘻嘻

RUBBY: 多寶晶鑽, 我待業

聊天室公告: 進成人吐客大門前, 記得先看一看→"版主的叮嚀"

阿煌: 大家好,我們有一位新朋友,他從 [三分熟聊天室] 換房過來叫做 阿煌 是帥哥 哦!!

貝爾: POET, 喔喔



野球皇帝: POET, 指叉球欸



野球皇帝: POET, cccccccccc

POET: 阿煌, 晚上好

阿煌: 不好意思 阿煌 已經換房到 [三分熟聊天室] 了,Bye Bye!!

wcc: 野球皇帝, 安安ㄟ

阿煌: 大家好,我們有一位新朋友,他從 [三分熟聊天室] 換房過來叫做 阿煌 是帥哥 哦!!

wcc: 阿煌, 安

POET: 野球皇帝, 厲害--高手

多寶晶鑽: 嗯嗯

阿煌: irene, Hello~~ 安

POET: 野球皇帝, 請問一下



野球皇帝: 聽說台灣正在做颱風嘍?

★ 琳~~^^: RUBBY, 是本名

★ 琳~~^^: RUBBY, ^^



野球皇帝: POET, 問吧~!

irene: 阿煌, 安安哦

RUBBY: 多寶晶鑽, 你很酷ㄟ

POET: 野球皇帝, 今天誰會贏---

★ 琳~~^^: 野球皇帝, 晚安

貝爾: 野球皇帝, 打球的.....安安喔...^^

多寶晶鑽: RUBBY, 怎說?

POET: 野球皇帝, 你不在台灣ㄟ



野球皇帝: POET, 哪組?



野球皇帝: POET, 我在美國

貝爾: 哇哈哈.....現再還有花田一路ㄝ

POET: 野球皇帝, 揚機---



野球皇帝: 貝爾, 嘿~~~~, 老貝

RUBBY: 多寶晶鑽, 因為話不多ㄚ

★ 琳~~^^: 貝爾, 現在在撥嗎

POET: 野球皇帝, 洋基---印地安

多寶晶鑽: @_@

★ 琳~~^^: 貝爾, 花田一路呀

多寶晶鑽: RUBBY, 我在看 電視呀..., 呵



野球皇帝: POET, 我猜是洋基

多寶晶鑽: RUBBY, 不然 .. 我的話也不少的

貝爾: 琳~~^^, 嗯嗯阿



野球皇帝: POET, 他們背水一戰了

POET: 野球皇帝, 可是我猜印地安

★ 琳~~^^: 貝爾, 混好笑的卡通

貝爾: 琳~~^^, 24...MOMO 親子台

★ 琳~~^^: 貝爾, 很好笑

RUBBY: 多寶晶鑽, 高手有一套

貝爾: 琳~~^^, 嗯阿

★ 琳~~^^: 貝爾, 我看過囉

harris: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 harris 是 帥哥 哦!!



野球皇帝: POET, 不見得

★ 琳~~^^: 貝爾, 都看完哩

POET: 野球皇帝, 那另奕組

貝爾: 琳~~^^, 魔神仔ㄝ.....嘻嘻嘻

★ 琳~~^^: harris, 晚安

貝爾: 琳~~^^, 是喔



野球皇帝: POET, 卡莫那近期三連敗

POET: 野球皇帝, 紅襪

★ 琳~~^^: 貝爾, 我很喜歡他ㄉ開場白自介時



野球皇帝: POET, 天使贏紅襪

POET: 野球皇帝, 阿---忘記了說



野球皇帝: POET, 落磯山贏費城

★ 琳~~^^: 貝爾, 我細田一路~~一路到底的一路啦
irene: wcc, 你的名稱很特別哦

POET: 野球皇帝, ㄗ---我猜紅襪耶

貝爾: 琳~~^^, 嗯
RUBBY: 多寶晶鑽, 請問住淡水嗎

★ 琳~~^^: 貝爾, 台語版的

★ 琳~~^^: 車魔 SKY!, 安安

POET: 野球皇帝, 阿----我會輸死

貝爾: 琳~~^^, 我其實喜歡他說台語的時候....很鄉土
多寶晶鑽: RUBBY, 不是耶.. 我是彰化的
POET: 車魔 SKY!, 晚上好耶
多寶晶鑽: RUBBY, 妳呢?

🍷 車魔 SKY!: 琳~~^^, 安安溜^^!

★ 琳~~^^: 貝爾, 嗯

佑佑頑童: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 佑佑頑童 是 帥哥 哦!!



野球皇帝: POET, 看看唄

貝爾: 車魔 SKY!, 阿車大歌安安喔.....^^

🍷 車魔 SKY!: POET, 安安嘿^^!

佑佑頑童: Hello~~ 歡迎找我聊天



野球皇帝: 車魔 SKY!, 車ㄟ

(摘自 071005)

對話五

黑手歲月+: 這陣子常有人問我何時結 我都乾脆說 不娶了 呵..

多寶晶鑽: 黑手歲月+, 呵呵... 多看看幾個 ... 你就會懂了

誠天土克: 艾雪, 安安

誠天土克: PIKA~BOO, 安呢

多寶晶鑽: 黑手歲月+, 唉呀.. 就是那種 衝勁..... 台灣女孩子是比不上

黑手歲月+: 多寶晶鑽, 嗯 881

多寶晶鑽: 黑手歲月+, 881

黑手歲月+: 不好意思 黑手歲月+ 有事先走了, Bye Bye!!

野球皇帝: **多寶晶鑽, 台灣的女人要求太多了**

多寶晶鑽: 野球皇帝, 對啊

誠天土克: 聊來阿我找人聊天呢

多寶晶鑽: 野球皇帝, 說身材沒身材, 要錢 是 跑第一 高價

野球皇帝: **多寶晶鑽, 選前綠營說: {台灣的女人會找不到老公。}**

野球皇帝: **多寶晶鑽, 我看根本是咎由自取**

多寶晶鑽: 野球皇帝, 那是 政治 語言啦

多寶晶鑽: 野球皇帝, 只有嘴賤的人 才用 負面 文宣 吧

多寶晶鑽: 野球皇帝, 就算 沒開放大陸 來台, 台灣男人也會跑大陸

野球皇帝: **多寶晶鑽, 正妹都變成同性戀了, 台灣男人當然娶外籍新娘**

多寶晶鑽: 野球皇帝, 你的 地域 觀念太重了吧 ?

野球皇帝: **多寶晶鑽, 台灣在十年後, 會變成男人娶不到老婆**

艾雪: 誠天土克, 安安

多寶晶鑽: 野球皇帝, 想太多哦

野球皇帝: **多寶晶鑽, 因為八年級的女生都變成女同性戀啦**

多寶晶鑽: 野球皇帝, 人還是要有 世界觀的啦

野球皇帝: **多寶晶鑽, 告訴你, 不蓋你**

多寶晶鑽: 野球皇帝, 又不一定要娶台灣的咧

野球皇帝: **多寶晶鑽, 世界觀?**

多寶晶鑽: 野球皇帝, 嗯..... 她們變 同性戀 也好, 50 年後不會再 延害到 台灣 的正常發展

多寶晶鑽: 野球皇帝, 那種 人渣.....是該 絕種

野球皇帝: **多寶晶鑽, 若有世界觀, 民進黨早就消失了**

多寶晶鑽: 野球皇帝, 總有一天 .. 它們會消失

野球皇帝: **多寶晶鑽**, 因為本土與世界觀是相互違背的

多寶晶鑽: 野球皇帝, 台灣 需要 反對黨....., 但是.. 不一定要有 民進黨

野球皇帝: **多寶晶鑽**, 既想本土, 又要入聯。如同魚與熊掌, 不可兼得

多寶晶鑽: 野球皇帝, 如果.. 你要 倡提 民主 概念 .., ok..... 支持 第三勢力, 4 年內 消滅 民 X 黨

野球皇帝: **多寶晶鑽**, 民主? 他們民主嗎?

野球皇帝: **多寶晶鑽**, 在立法院打架的, 永遠有他們

多寶晶鑽: 野球皇帝, 民主的是 台灣, 不是民 X 黨

多寶晶鑽: 野球皇帝, 所以囉.....4 年內 讓 這種... 有錯就牽拖別人的 政黨.. 消失在 台灣的地平線上

野球皇帝: **多寶晶鑽**, 二十二年前, 騙了被國民黨迫害的人

野球皇帝: **多寶晶鑽**, 成為民進黨的死忠者

多寶晶鑽: 呵

野球皇帝: **多寶晶鑽**, 八年前, 他們利用那些死忠者, 幫他們拱上政權的舞
台

YOUU: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 YOUU 是 帥哥 哦!!

興哥: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 興哥 是 帥哥 哦!!

多寶晶鑽: 野球皇帝, 這你知道的咩

記憶猶新: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 記憶猶新 是 美女 哦!!

野球皇帝: **多寶晶鑽**, 如今, 他們的{黨內}還在進行一波{騙術競賽}

多寶晶鑽: 別那麼 憤慨囉.. 賺錢要緊 TALK FUSION CEO speaks OPP!
http://app.talkfusion.com/talkFusionStudio/view.asp?189059_1652964

julia: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 julia 是 美女 哦!!

多寶晶鑽: 來 賺 美金@@

julia: Hello~~ 歡迎找我聊天

野球皇帝: **多寶晶鑽**, 看誰能騙取最多{黨員}的支持

julia: 多寶晶鑽, hi

多寶晶鑽: julia, 安安啱

多寶晶鑽: julia, 啊..... 週末愉快啱

julia: 多寶晶鑽, what will you do on tomorrow

julia: 多寶晶鑽, thanks

多寶晶鑽: julia, 還是要 賺錢錢@@

julia: 多寶晶鑽, good

喝茶: 大家好,我們有一位新朋友,他叫做 喝茶 是 帥哥 哦!!

多寶晶鑽: *julia*, 呵呵.. 謝謝啦

多寶晶鑽: *julia*, 你呢?

(摘自 070901)

ⁱ 成人吐客聊天室累計的點數與會員的級數：

1. 點數累計方式，每 2 分鐘 1 點，每發言一次 1 點，20 秒內重覆發言不計點
2. 累計點數 3000 點，自動升級為 2 級會員
3. 累計點數 6000 點，自動升級為 3 級會員
4. 累計點數 10000 點，自動升級為 4 級會員
5. 累計點數 15000 點，自動升級為 5 級會員
6. 累計點數 30000 點，自動升級為 6 級會員
7. 累計點數 50000 點，自動升級為 7 級會員
8. 累計點數 80000 點，自動升級為 8 級會員
9. 累計點數 120000 點，自動升級為 9 級會員
10. 累計點數 200000 點，自動升級為 10 級會員