

# 第一章前言

## 第一節資訊社會的來臨

隨著資訊科技發展逐漸與傳播媒體結合，電腦成為每一種媒體應用的工具，而且成為日常生活中部可缺的家俱，它的功能遠超過傳統，而網路的變格將帶來更大的衝擊。許勒(Schiller)在八〇年代初期電腦網路尚未對人們生活產生影響之前，認為所謂的資訊社會只是堆積如山之資訊的生產、加工與傳輸吧了，而這些資訊包含個人與國家、社會與商業、經濟與軍事等活動，絕大部分的資訊是為了滿足大型財團、國家政府官僚的需求，並進一步保護和加強資本主義，卡司特爾(Castells)則認為資訊社會徹底的改變資本主義的根本，科技技術德改變猶如工業革命一般，造成了經濟、社會、文化等的斷裂<sup>1</sup>。如今網路文化已深刻的影響人們生活，如卡司特爾所言資訊社會將造成一系列變革活動。

網路文化的出現，可以說是媒體文化的改變，網際網路是一種新興的傳播媒體，它幾乎改變人類的歷史，其實在網路媒體出現以前，其它的媒體就一直想要有突破時間與空間的可能，因為以往時間與空間的因素會使人有隔離感，而且容易失真，但現今網路以打破這種隔閡，可否想過電腦與電視、收音機等家電用品結合，如可以隨心所欲的看與聽，不在受制於媒體的時間控制，也意涵著使用者將不會消極的接受資訊，反而進入另一層面的互動過程，看起來可以掌握媒體，這也是網路媒體將有的特質是傳統所沒有的，卡司特爾認為網路新媒體的特性，將改變人們接受與傳播資訊的方式，打破以往大眾資訊消費的大鍋炒現象，呈現多樣的媒體內容與媒體接觸形式。

麥克魯漢 (McLuhan) 將人類的傳播史分為四階段，口述傳播，這階段對於資訊的傳遞以口頭為主，在以耳傳耳的時代，正確的訊息容易流失，甚至會被扭曲；手(書)寫傳播，這裡以出現一些記錄文字，如石版、泥塊、甲、皮、布、紙等，關

---

<sup>1</sup> 劉德昌(2000), 資訊革命-是誰搞的鬼?---許勒的資訊社會觀點, 《當代雜誌》153:38-49

於資訊的保存也進一步，正確性也加強了，卻顯示這種傳遞會有問題，尤其在遠方的流傳上，不易攜帶之故；印刷傳播，紙張的印刷改變了傳遞的問題，進一步保存資訊，而且可以發現這階段與前階段有一個相同的東西出現，可以說是「思維」出現而且有日益縝密的趨勢，知識的累積成為可能，而電子傳播或稱為網路傳播，整合前述的媒體時代，也就是資訊社會的來臨，它創造了無限可能，傳播更是無遠弗屆。

文字與印刷術的出現，延續了人類種族的記憶，也造就更大範圍的知識群體，文字的出現，使人類可以經由視覺輸入文字符號，成為腦袋思考時的基石，在腦細胞上發展出更為複雜的思維方式，文字可以使人與人之間更容易交換想法，文字可以保存，可以隨時讓人取閱，成為知識的寶庫，等同增加了人類記憶的容量，印刷術發明後使文字成為工具，印有文字的紙張或書本成為知識傳播的主要媒介，在歐洲印刷術推廣不久之後，就出現了文藝復興，再沒多久後，就開始了工業革命，而這些也都很可能淵源於古代中國的「四大發明」，這些對人類文明產生重大影響，資訊時代是古代人難以想像，在電腦網路將與印刷處於同等的地位，只要透過電腦、數據機與電話線等連線，就可以掌控時間與空間，創造出人類未來，極大的影響網路新世紀。

且說媒體所創造的「地球村」已不是不可能，況且在講求全球化(globalization)的體系基礎下，網路空間更勾勒出全球腦<sup>2</sup> (global brain)的概念，這也意含資訊社會概念成形，網路是開放性的結構，能夠毫無限制的擴張新的連結點，在這些點中可以進行溝通互動與傳播，只要有追求資訊慾望者，即可將自己連上網路，而不至於被孤立或邊緣化<sup>3</sup>。在人類歷史中，由採集到資訊時代中，在每一階段的轉變都需

---

<sup>2</sup>Peter Russel 認為未來科技的發展，所有傳輸用的媒介如電訊線路、光纖、衛星等系統，彼此串聯地球的各個角落，且聯結的點不下百億個，於是可以把整個地球視為人類的「腦」，其結點即便是腦細胞。Peter Russell (1995) The Global Brain Concept , ( <http://www.santafe.edu/~gmk/MFGB/node14.html> ) ,2001/04/19

<sup>3</sup> 魏玟(2000), 傳播媒體的市場化、數位化與全球化---從「美國線上」與「時代華納」合併談起 , 《當代雜誌》151:p4-13

要有一段過渡期去摸索，慢慢的可以發現部落成形為村落直至現今的大都會，而在過渡期間人或社會已經瞭解資訊環境的影響，尤其時下網路文化充斥社會各層面，它的影響如倍數般的增加，因為電腦網路形成的虛擬空間正改變思考的方式、個性傾向、社區型態及本身的自我認同等，當習慣這種改變後，於是一種新的心理結構就產生。

再說，網路媒體比其他媒體更容易使人有虛擬與真實的模糊部分的情況，常常讓人感到不安，這種虛擬與真實不再是透過逼真的影像，而是虛擬入侵，一種現實的模擬，卡司特爾認為網路虛擬空間乃呈現出如此的「虛擬真實」，從最壞的到最好的、從最菁英的到最流行的，每一種文化表現都來到這個連結了一個巨大的、非歷史的超文本、呈現了溝通心靈之過去、現在與未來的數位式宇宙之中。它們由此建構了一個新的象徵環境，它們虛擬了我們的現實<sup>4</sup>。

另外由於科技的發達，「cyborg<sup>5</sup>」，它可只是生化電腦、人機介面、分子電腦到DNA 晶片內都可隱含其中，日前報導機器人已經可以複製機器人，另外 Robin Williams 主演的好萊塢電影「變人」描述了數位化後由主觀意志所主導的各種變化，一個智慧型家用機器人，在加裝一個控制機器人意志的功能後，開始擁有人類的皮膚、觸感、眼淚、進食能力，甚至於模擬性器官的各種觸覺以及老化，具有人類意志的程式會不斷地改變以適應周遭的環境，它比傳統電腦更具有擬人性，而且互動性強，其本身又可透過學習達到強化知識的能力，甚至可以看到機器有一天隨著人工智慧的發展，可以進化成為人類。

隨著網路的發展，網路已經不再只是單純的資訊搜尋與瀏覽工具，相反地，有效地利用網路來尋找有用的資訊，並且進一步協助分析資訊，甚至做出各種有效的決策，於是產生所謂「資訊代理人」( Info Agent ) 的觀念，它主要是利用網路技術

---

<sup>4</sup>Peter Russell, ( 1995 ) The Global Brain Concept ,  
( <http://www.santafe.edu/~gmk/MFGB/node14.html> ) ,2001/04/19

<sup>5</sup> Cyborg 是人工有機體，混和機器與生物，Donna Haraway 在這裡提出 cyborg 宣言，認為未來社會將是人機介面共存的年代，突破以往人機對立的情況並產生模糊的介面機制，  
(<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>),2001/04/25

來代替人工蒐集有用的資訊，並且協助使用者分析這些資訊，機器可以做人的事，所以這種虛擬與真實模糊不分的情節，日後這種趨勢必會發生在未來日常生活當中，而這種虛擬與真實泯滅感，無論在真實社區或虛擬社區中，尤其是在的人際關係或角色扮演，甚至在自我認同上，都產生不可磨滅的影響。

未來將會是一個高度依賴網路文化的社會，網路會與人們各種活動相結合，網路介入人們生活的程度將不遜於電視等其他媒體，甚至會遠遠超過，麥克魯漢說過媒體是人類感官世界的延伸，螢幕擴展視野，滑鼠延伸腳步，思考結合人工智慧，因此可更快速有效的穿梭在虛擬空間中。或許現在擔心電視對孩子們的影響時，你是否想過電腦網路中虛擬特性對孩子將來的影響更大，目前網路文化提供許多樣式的資訊，只要隨便輸入關鍵字就可獲得想要的東西，然而在無法確實的分辨網路資訊的真偽面貌，那孩子又該如何去區分面對它呢，畢竟處理資訊能力尚不成熟，必然會產生潛在地影響，所以如何從電腦網路媒體的迷思中覺醒過來，都需正視網路入侵將帶給人類一個嶄新的變遷社會，在這過程中所產生的問題是值得注意，這都是資訊社會的衝擊。

接下來從虛擬社區談起，截至目前為止尚有許多潛力未被發覺出來，因此有必要再對虛擬社區做研究，談到虛擬社區不得不從虛擬空間(Cyberspace)談起，它是透過網路所連結而成的空間，William Gibson 在 1984 年在其小說《新羅曼者》一書提出這概念，在其想像中，未來世界是人類神經系統和電訊網路系統完全結合的狀態，科技使人類可以用「網路」來彼此溝通，意志也可以穿梭在網路中，互動的過程完全被人工虛擬世界中的符碼所取代，人與人的互動遂建構在一個由「交感的幻覺」(consensual hallucination)所形成的「虛擬世界」中，人們開始有交換彼此幻想的經驗，透過一序列個人電腦的連結，傳遞圖文或象徵性資訊在全世界各個國家<sup>6</sup>，電腦產生各種模擬真實(virtual-reality)經驗在虛擬空間中，雖然 Gibson 是以科幻小

---

<sup>6</sup>Ward, A ; P. M.A, Baker(2000),”Community Formation and Dynamics in the Virtual Metropolis”, National Civic Review, 89(3) :203-216 ; Richard Appignanesi,黃訓慶,(1998), 126 歡迎來到電腦邦，《後現代主義》,廣州出版

為題材，然而在數十年後的今天卻一一呈現出，或許人類未來是在寫科技小說。

麥克魯漢在 1989 年提出「音響空間」(Acoustic space)，認為前文字時期人們所看到的空間、是沒有疆界的世界，資訊無處不可得，無處不存在的世界，而非固著在特定場所，舉出電視媒體比書面等平面媒體來的適合，沒有特定的觀看角度、主題和距離，而這些正好網路虛擬空間所具備，更優的是網路中無意的點與點連結給人的感受卻大大不同於電視頻道得轉來轉去，也說明音響空間與虛擬空間相容的事實<sup>7</sup>。

傳統社會學對社區議題的討論，早期的社會學家如 Tonnie、Weber、Durkhiem 從人類群體生活的類型，區分為兩類，由於界定的問題將兩者視為不同的群體型態，幾乎是不相容，但在某種特殊情況下卻可以並存，而這個爭端正是可以在網路空間討論的，網路世界為真實世界的縮影，包含著社會與社區的型態，不但是並存也可能相容，在虛擬空間並沒有多大的爭議，而社會與社區的爭論可能主要是探討社會現象及活動，殊不知網路文化將是不同以往的社會現象，有可能取代傳統的學科，「科技整合」運用在網路上極為恰當。

在比較的過程中可以發現彼此異同之處，再從這些差異與網路虛擬社區再做一次比較，得知差異之處，進而探討兩者間的關聯性，然虛擬與現實間原本就有差異性存在，如今可以更加明瞭其間的差異為何，在異處可以預期將成為各自的特色，但在將來說不定也會被網路文化所取代，而相同處則對分析社區極有益處，這些將首當其衝成為與虛擬社區結合的要素，並發現兩者有逐漸相容的趨勢，可以確定一點，網路虛擬入侵已經成為不容小覷的力量。

近來也有些研究者稱此空間為「模控空間」<sup>8</sup>或是「場域」<sup>9</sup>(fields)，光是提供一個場所尚不足成為社區的構成要件，最重要是有人的存在，在實體世界中人可以

<sup>7</sup> Paul Levinson, 宋偉航, 2000, 第四章網路空間的字母之歌, 《數位麥克魯漢》, 貓頭鷹出版

<sup>8</sup> 黃厚銘, 2000 網路與社會研討會, 模控空間(cyberspace)的空間特性: 地方的移除(dis-place)或取代(re-place), (<http://inf.cs.nthu.edu.tw/cbmradm/conference2000/conference2000/read&respond.html>)

<sup>9</sup> 賴曉黎, 2000, 資訊得共想與交換---黑客文化的歷史、場景與社會意涵, 台灣大學社會學系博士論文。作者認為 cyberspace 對整個社會運作而言屬於變動不定的社會現象, 尤其在資訊社會。

透過互動來建構社區的支持系統,一個團體能夠有活力是因為內部能有充分的互動交流,彼此建立人際關係,而網路所創造出的虛擬社區何嘗不是如此,甚至虛擬世界會影響到現實世界的情況,但這可能是網路文化其中的一環。

近來隨著網路經濟起伏不定,並未影響到虛擬社區的生存,反而促使一些企業家更注重虛擬社區這塊瑰寶,尤其在發展電子商務所必備的資源,看中虛擬社區背後的無盡的商機,這屬於網路經濟學的部分,根據 Forrester Research 研究指出,網路購物社區所屬成員留在該社區的比率比其他網站多四成左右,透露出社區成員在資訊交換經驗中提昇購買力<sup>10</sup>。而每個虛擬社區因為創立的目標不同,進而影響到使用者的選擇,因此對虛擬社區的看法當然也大異其趣,有一部分是相同的,都是由人互動交流所產生的過程,包含價值觀、情感支持、認同等紛紛在虛擬社區呈現。

這也意味虛擬社區的特性及互動模式具有重大的影響力,在網路科技所創造出的虛擬空間並不純然只有人的互動交流,另還有以遊戲類型所打造的虛擬社區更不能小看,從早期純文字模式的 MUD 到現今唯美的圖示連線遊戲,一些玩家在虛擬空間中留連忘返,可以體認到這些模擬空間文化並不比真實差,甚至比真實還要真實,另一方面可以說是人類社會的縮影,發現這些網路文化慢慢的入侵人們的生活,也提供研究虛擬社區的動力之一。

另外值得研究是虛擬社區對真實世界滲透的問題,尤其從社會化(socialization)的角度來看,網路入侵並打破團體的界限,完全不能將虛擬社區定位為顧里(Charles Cooley)所謂的初級團體(primary group)或次級團體(secondary group),早期社會學家會將兩者分開是成員的不同,一是原生家庭,社會化最早的開始;二是家庭外部,如學校、社團,尤其可歸為同儕團體(peer group)這類的影響,是不容忽視。如今網路可以創造出兩者的結合團體-虛擬同儕(virtual-peer),成員不再是特定多數人,而是面對不特定的人群,勢必對社會化過程造成影響,尤其在學習方面,而虛擬社區

---

<sup>10</sup>陳貞璆,(2000), 新位元結合平台、諮詢服務 協助企業建置社群網站 ,( www.neobits.com.tw),2000/12/08

正好扮演這種角色，當然會注意虛擬社區如何定位。

在滲透過程中可能產生一些影響，除了團體的泯滅外，亦存有學習全球化與自我認同的探討，由社會化日後對一個人的人格有重大的影響，也影響到自我認同的成長等，由於網路具有不確定性的後現代性質，人是很難完全掌握網路文化，尤其當它滲透到真實生活中更是難以招架，也因此會產生一些負面的行為，姑且稱之為網路偏差行為，它可以是網路原生的行為，也可以是真是世界的延伸行為，如由駭客到網路色情，這些偏差行為導致的因素可能來自自我認同的危機，換句話說是網路入侵的後遺症。

最後處理虛擬社區凝聚力的探討，網路為什麼會如此的吸引人，背後一定有其一套邏輯存在，更何況要成為一個虛擬社區，透過一些爭議來突顯出認同感的重要性，畢竟社區凝聚力是雙方面的認同所產生，尤其在爭議的發生時，不時有社區成員跳出來說話，在眾多成員的輿論下平息紛爭也突顯出一種社區的凝聚力，而社區凝聚力的重要性對社區發展有重大的影響，另外延伸出兩種驅力對社區凝聚力的影響，一是虛擬社區的拉力，另一是真實世界的推力，藉由馬斯洛的需求理論說明拉力，人是為滿足各種需求於是在各類虛擬社區中衝浪，尋求最適的滿足，而在推力則是透過夢與真實的模糊性，佛洛伊德對人的壓抑做出夢境的解析，日常生活都是一切的壓力源，於是會在夢中尋求釋放，而夢是徘徊在虛幻與真實間，網路空間何嘗不是如此，虛擬與真實的爭議促成網路化的。

隨著電腦網路的使用功能日漸多元，電腦網路不僅只作為一項溝通的工具，有越來越多的社會行為以不同於以往的型態在網路上出現，然而這些新型態社會活動的轉變，對於真實世界的影響為何，則尚無定論，資訊科技為社會生活帶來了許多的改變，它改變了人們的生活型態，它也改變了人與人之間的互動習慣與關係。在技術上，資訊科技一直致力於使虛擬生活(Virtual Life)越來越貼近於真實生活(Real Life)，甚至於在某些方面取代真實生活，網路入侵真實世界將會為人類傳統的社會結構帶來重大的變遷。

## 第二章 虛擬社區的議題

### 第一節 虛擬社區的定義

早在六〇年代時就有人提出，當時的科技僅有雛形且尚未達到此種技術，而所謂的網路傳輸只運用在軍事行動上，日後開放才普及在一般大眾日常生活中，透過電腦連線，形構成虛擬空間，利用電子郵件與人聯絡、探索 MUD 或 BBS 文化、遨遊在網際網路等，參與者可以與他人互動，而這種溝通常在任意或偶然下發生，而這虛擬空間給人感覺到有社區感，於是開始虛擬社區的研究，如 Howard Rheingold 在研究 The Well<sup>11</sup>線上會議室的運作時，提出虛擬社區的定義<sup>12</sup>：

一群主要藉電腦網路彼此溝通的人們，彼此有某種程度的認識、持續的公開討論、分享某種程度的之適合資訊、相當程度如同對待友人般彼此關懷，透過網路建立個人關係，在虛擬空間中所形成社會的集合體。

Rheingold 認為在虛擬空間中使用者可以相互交談、討論等，關係的建立會因需解決問題經由討論後而相結合、交際、交換知識、找到朋友與失去朋友、玩遊戲，利用電腦而互相溝通，形塑出彼此的友誼，這種情感支持系統能形塑出社區的雛形。

Magid Igarria(1999)<sup>13</sup>再研究電腦機器運算協會<sup>14</sup>(ACM)時，指出：

虛擬社區主要是描述各種 CMC(computer-mediated communication) 的形式，一些人長期參與文本媒介的溝通，這些人可能從來沒見過面，透過電腦網路和佈告版來彼此交換文字和理念，其活動的範疇廣大，可以聊天、爭論、交換花邊新聞、交朋友或掉入愛河，可以做一般人想做的事，

<sup>11</sup> The Well, (<http://www.well.com/>), 線上的虛擬社區，在 1985 年創立，該網站有介紹 the well 的歷史發展，相關文章的閱讀，當然少不了網站指引，當你決定加入該社區。

<sup>12</sup> 翟本瑞, 2000, 《教育與社會: 迎接資訊時代的教育社會學反省》，虛擬社區的社會學基礎: 虛擬世界對現實世界的滲透，台北楊智出版

<sup>13</sup> Magid Igarria, (1999), 'in communication of the ACM', The Virtual Driving Forces In The Virtual Society, 42 (12)。

<sup>14</sup> ACM (Association for Computing Machinery) 是電腦科學教育機構，創立於 1947 年，最近幾年開發電子資料庫，提供 ACM 資料的搜尋，從 1991 年至今的期刊及會議文獻資料全文。  
(<http://www.lib.pu.edu.tw/database/online/ACM/>)2001/05/09

提供新的溝通可能的環境。

在現實世界中，人們通常會做應做的事，這種社會情境總是伴隨個人的角色扮演，尤其在面對面的角色扮演時總是有拋不掉，尤其遇見熟悉的人更需要如此，但是在螢幕前以文字來完成溝通，透過文字來表達表露此刻的心緒，面對陌生人亦可大膽表露，處於電腦網路所虛設假想的空間中，一些現實社會行為還是可以在虛擬空間中表露，而較少束縛存在。

雖然網路世界中無法面對面，卻可以從表述的文字符號裡，得到相關意涵即意思，符號互動的運用成為參與者網路社會化過程的第一步，虛擬社區就是透過文字符號互動所構成，Watson(1997)認為虛擬社區是由共同興趣(common interest)所形成的社區，當參於這樣一個社區時，足以假設使用者參與這個社區具有足夠的興趣，另外 Sherry Turkle 在《虛擬化身》一書中有提到 MUD 文化所形成的關係如同虛擬社區般。

近來一些研究者也提出一些看法，線上的互動社區的型態？Rehm, Marsha<sup>15</sup>解釋虛擬社區是多樣化(diversity)、團結(unity)和交互作用(reciprocity)所構成，多樣是因為參與者所表現的社會行為，如想法、興趣、嗜好和個人特色等；團結主要表現在團體動力上面，參於者在多樣化下選擇共同議題或目標，產生整體表現，如成員的認同；而交互作用建立在前二者之上，參與者可以透過溝通來協調分歧，增進凝聚力，甚至可長期建立支持性關係。

電腦原本是一種可以獨立運作的工具，一旦被串連起來，於是一個以電腦為基本單位的社群便誕生，人在現實世界中何嘗不是如此，個人是獨立的個體，但因為在社會性的需求下與他人發生關係，如親情、友情等，這些關係如同電話線般的功能，於是網路使用者可以透過電話線與其他電腦網路做連結，因為連結點創造無限連結的可能，無意間形成一個網絡，是一張互動、活的網絡空間，如此構成一個有

---

<sup>15</sup> Rehm Marsha,(2000), 'An Aesthetic Approach to Virtual Community', Family & Consumer Sciences Research, 29(2):153-173

活力的網絡可稱為電腦社區或稱為虛擬社區<sup>16</sup>。

歐爾 (Julian Orr)認為在知識管理的體制下，交談與做事、溝通與實務是不能分割，尤其在技術這方面，透過交談而瞭解彼此的工作，於是能進一步的溝通，達成工作的完美，這些人因為工作性質相同而形成一個學習社區<sup>17</sup>，當中涉及共同的任務，單一的身分，如此才能從群體中獲得知識，雖然這是在實體社會所形成的社區形式，其實目前在網路上以技術取向為主的社區也很多，尤其在電腦這行業中，或許也是駭客迷趨之若鶩的原因，其次是機械的使用，如改裝車配件亦是大受歡迎，這些透過網路彼此分享技術，達到虛擬社區的性質。

人類的本能在虛擬社區行程中的角色為何，以「合群本能」(the gregarious instinct)為例，除了提供娛樂形式外，亦促使人們會去尋求多同伴的情緒分享，這對一個團體的形成有重大的影響，就吉汀斯(F.Giddings)提出的概念，關於人類團體的組成，即「友善意識」(the consciousness of kind)的概念，它雖可以當作劃分階級的標準，卻也是交往規則的基礎，「是建立在惺惺相惜的吸引上，傾向於接觸那些我們覺得最像我們自己的人，如果這種相似性越近，那麼滿足感就越大。」<sup>18</sup>，綜觀虛擬社區是由共同興趣的人所組成，是建立在合群本能之上，假如沒有相同的偏好或個性的人要勉強湊在一起，並非易事，而網路供這些人能夠在虛擬空間中找到所屬的虛擬社區。

虛擬社區連結世界不同的使用者，基於共同的興趣、意見、想法，形成一個社群，而這樣的網路人際關係是過去人類社會所不曾出現的類型之一，而網路上互動的網民所創造出的關係，既虛擬卻又真實，在網路上的親密好友，可能是生活中毫無關係的陌生人，虛擬社群卻可以它在一起，使得原本死板以數位訊號交換為基礎的電腦網路充滿了各種可能性與生命力，彼此溝通想法、傳達訊息，並凝聚出一股

<sup>16</sup> 吳齊殷,(1996), 電腦架構的社會網路：社會學研究的新領域 《資訊科技與社會轉型研討會》，中研院社會所

<sup>17</sup> John Seely Brown, Paul Duguid, 顧淑馨,(2001), 學習的理論與實務，《資訊革命了什麼》，台北先覺

<sup>18</sup> W.McDougall,俞國良等,(1997), 12 合群本能，《社會心理學導論》，浙江教育出版

能夠影響真實世界的力量<sup>19</sup>。

使用者經常上網與相同興趣的人交流訊息時，一段時日的互動後建立關係，可形成為一個小團體，進而擴大為社區，使用者在其中各依自己的興趣、專長與需要等等，去尋找他喜愛歸屬的網站，加上標籤或加入自己的最愛，當然不只一個，由於每個網站處理事情的方式可能不同，一但網路文化鑲入人們的日常生活世界而成為不可分割的部分後，在加上其文化特性很複雜多元，於是可能一個人同時參加數個社區，形成各種類型的社區，這些社區當中可能還包括在校與日常生活所認識的人們，藉由網路無國界連結的特質，建立在數個虛擬社區中，因此可將觸角延伸到不認識的人，接納其他社會經驗或資訊，進而生活領域也就擴大了。

## 第二節 虛擬社區的特性

談到虛擬社區的特色或許就該提到網路的特性,即是：

### 一、 便利性

電腦的運算能力不必質疑，只要輕輕一按，就有結果出現，而網際網路出現更能顯示其優點，就搜尋器的功能輸入關鍵字串，便會尋找出相關聯的資訊，另外也提供百分比的訊息，讓使用者能獲得最想要的資訊。另一種便利性是多向文本，超連結的網頁功能，幫助使用者做閱讀分類，可以任意點選想閱讀的段落，另外在家電與電腦網路結合中，推出網路化的家電，電腦中會自動連線到商家。而筆記型電腦的成長，迷你電腦 PDA、手機上網等功能紛紛出現，在配合無線上網際數，隨時隨地都可以接收訊息。

### 二、 匿名性

在網路中是重要也是必要的動作，讓使用者暫時可以隨心所欲的扮演各種角色

---

<sup>19</sup> 虛擬社群網民凝聚力與認同感 ,(http://www.last-garage.com.tw/topic06.html),2001/02/20

在網路世界中穿梭，可以用匿名與他人做交流，這種一人分飾多角的情況在網路是普遍常見的，在這種情況下似乎可以擺脫真實的感受，以往現實社會中存在社會規範的束縛或禁忌隨處可見，無時無刻伴隨在身旁，換句話說，現實世界的人，很少真正的自我揭露，而在虛擬的網路文化中，真正的性格或身份角色可以展現，在自發性(spontaneous)和化名(anonymously)的情況下，重新定義一個人的特徵機會，網路使用者可以隱匿部分或全部真實世界的身份，並決定自己將打算呈現什麼面貌與他人互動，如此個人可以藉此塑造出一個或多或少跟真實世界身份不同的特質<sup>20</sup>。

另外網路上的匿名互動過程，往往會產生一種特殊的情感交流，即使彼此不是生活圈中認識的人，卻將許多自我的秘密都洩漏出去，卻沒有任何恐懼，網路上可以選擇消失，或重新登錄新的匿名等方式來保護自己，因此在這種環境下，更能發展出吐露心情及感覺的情況，更能表現情感，網路的匿名效果，使表露內心世界的速度更快、更容易，也較容易得到網友的支持、瞭解，在這種隔離有連結的情靜下，自我表露與網友支持是建立網路虛擬人際關係的要素<sup>21</sup>。

另外透過電腦中介媒體的溝通，個人不必以主要的身份認同與他人接觸互動，因而在與他人互動過程中，所發生的各種不愉快或令人尷尬的情境，不會直接的傷害真實的身體，也不會觸動個人真實的自我，在此情況下，個人也就會比較勇於嘗試各種平常不敢嘗試的舉動與經驗，根據調查結果中也發現，高達四分之一的女性上網者在使用聊天室時，會被當中的對話嚇到而感到不開心或生氣，實際上女孩子在上網聊天時，被開黃腔或不停收到見面邀請的比率幾乎是男生的兩倍，所以網路也是有例外<sup>22</sup>。

個人身份特質的建立，以化名或匿名突顯出來，在這過程中，網路使用者可以創造出無限的可能性，可以充分建立自我認同，甚至是多重的自我認同。網路使用

---

<sup>20</sup> Lyman, Peter,(1999), 'What Should We Call The Net?', *Educom Review*, 34(6) :26-35

<sup>21</sup> 尚道明(2000), 網路社群雨後春筍, 虛擬社區真實替代, 周報 671 期, (<http://www.journalist.com.tw/weekly/old/671/671-083.html>), 2001/05/07

<sup>22</sup> Wenny,(全球：七成年輕人愛上網聊天 曾遭虛擬性騷擾女性是男性兩倍), 全球普查：2001.02.06 ([http://www.isurvey.com.tw/servlet/isurvey.Globe\\_Article\\_detail?Flow\\_no=2609](http://www.isurvey.com.tw/servlet/isurvey.Globe_Article_detail?Flow_no=2609)) 2001/04/12

者知到他的身份由真實世界過渡到虛擬世界時，並不全然是壞事情，反而會帶來其他好處，如傳統面對面對話溝通的特質消失，另外在網路虛擬世界中有重玩性質的可能，這也是一種匿名的效果。因此，網路使用者在匿名與取消、重玩的狀態下，網路使用者獲得了重建自己身份的無限可能，這也是網路上到處充斥這匿名行為的原因，相對的這也可能帶來網路「信任」的危機<sup>23</sup>。

### 三、無國界

網路媒體把世界的距離拉近了，擠壓空間就可與世界各國做資訊交流，而這裡所謂的國界並不一定是指國家而言，它也可以說是個人與他人間的距離，以往對不認識的人會有排斥感，想要進一步的發展是不可能的，傳播科技的發展，打破了地理疆界之間的藩籬，使國與國之間以及不同地區的人與人之間的溝通管道大大的增加，不同文化之間的交流與認識也藉此更進一步的發展。透過早期無線電報、電話與傳真機之發明，到現在高科技衛星傳訊以及網際網路時代的來臨，甚至未來無線上網會成為趨勢，都促使現代人類能進一步了解跨國性與跨文化的現象，也逐漸形成了傳播學者麥克魯漢（M. McLuhan）所提出的「地球村」( global village )之概念。換言之，人類在後工業社會資訊高度流通的年代裡，全球化的腳步也隨著愈來愈迅速地在發展，一種以全球性文化整合、東西族群融合、跨文化的互信與了解以及四海一家的理念為主要訴求的傳播內容，已慢慢出現。

網路無國界雖然有好處，但也帶來一些隱憂，如最近的案例，有關販賣納粹物件，Yahoo 面臨法國的挑戰，這一方面是網際網路無遠弗屆的特性所引發的問題，同時也可能意味著網路無國界的特性受到質疑，法國希望美國能封鎖這類資訊的流通，不願再掀起種族悲劇的重演，但這是很難預防的，如同跨國的色情網站，很難杜絕，這個案件充分說明了「網路無國界」的矛盾，在網路的特性上，距離似乎在網路空間中消失，實際上，國界始終存在<sup>24</sup>。

<sup>23</sup> 蔡哲民(2000), 淺談網路倫理, (<http://www.fhl.net/21/2ko/16-1.htm>),2000/08/11

<sup>24</sup> 鐘明通(2000), 網路疆界, (<http://www.ithome.com.tw/Column/NetLaw/20001121.html>),2000/12/18

再說，無國界中國界不是指真實世界中人與人的實際距離，是屬於物理空間的範疇，透過電腦網路可虛擬的縮短距離，如同成語「天涯若比鄰」的情境般。在《虛擬化身》導讀中黃厚銘提到一些玩家使用電腦網路的情節<sup>25</sup>：

自從中午下課玲玲和班上最好的朋友小惠一起走近電腦教室後，  
，  
她正捉弄著坐在前排長得很率的一個男生，吵著要他請吃中飯，而他卻  
還不知道自己正在跟坐在後面的女孩隔著網路聊天。

由於人與人之間不再是面對面的互動溝通，匿名性的溝通也使得個人能夠比較放得開地投入互動情境中，所以，在個人願意呈現出的程度與他人互動上，還可能會有不真實或誇張化的效果。網路空間提供人們跨越物理空間限制與他人做連結，以及探索自我認同的自由。在其中，心靈精神擺脫了物質的束縛，找到了幻想交互感應新天地，也就是說身份認同是一種創造力的想像，也因此有許多人對於網路空間所創造出來的身份認同，有逐漸高於現實世界活動空間的身份認同，而網路無國界說不定可以塑造出具有世界觀的人。

#### 四、即時性

網路可以造成互動性的差異，主要是網路特性可以擠壓時間與空間，只要按一下滑鼠，便可得到立即的回應。這個性質對現代網路世界是必要的，讓使用者可以第一手掌握資訊，甚至可以透過網路與某人做資訊分享，舉個例子，今天生病了，不方便去醫院，可以透過網路與醫院連線，告訴醫生你的病情症狀為何，醫生可以在線上開要藥方給，只要到鄰近藥局拿要即可，這種特質日後會因為頻寬而更加便利於訊息傳遞，近來有隻廣告，婦女在醫院，其公婆在家可以直接螢幕觀看胎中嬰兒的活動，這將不再是傳說，臺北醫學大學建立「虛擬健康社區<sup>26</sup>」(Virtual Health

---

<sup>25</sup> 虛擬化身導讀

<sup>26</sup> 虛擬健康社區，利用橫向捲軸讓使用者有如在社區走動的感覺，過程中有提供健康中心、營養中心、醫療專業、診所、醫院、醫療單位、醫學院、藥局、藥廠、圖書中心和健康新聞等，幾乎跟醫學相關的訊息都有提供，由於它是 2001.3 月開站，所以有些連結還沒有做好，該社區企圖讓使用者覺得醫院不是沒有社區人情味的地方。(http://www.vhc.org.tw)

Community, VHC), 可所省下的時間、成本, 將有利於總生產力的提昇, 藉由電腦資訊科技的進步, 將與醫院診間現場看診連線, 未來可更精確的掌握看診進度, 來估算到院的時間<sup>27</sup>。另外透過網路可以建立一個完整的醫學資料庫, 記錄儲存醫學相關的文獻、聲音、影像資料, 並結合醫師的臨床觀察數據, 以傳統中醫的精髓為例, 在於「辨證論治」, 辨證以望、聞、問、切四診為依據, 可使望、聞、問、切的資料呈現於電腦螢幕, 而使遠距的使用者獲取豐沛的資訊。

## 五、互動性

網路的好處雖有很多尚未被發掘, 目前關注的特色就是互動性, 這也是人們非常熱衷於網路文化的因素, 人類是社會性動物, 互動是維持關係的必要性, 尤其是建立在即時性上, 可以加速社區成員交流, 達到充分互動。就上面的例子而言, 使用者可以與家庭醫師做聯繫, 以確保健康, 美國早在幾年前就有心理治療的軟體程式, 開發早期並非十全十美, 但也提供往後網路互動的發展空間 (Turkle, 1998)。售後服務對人們購買東西提供保障, 網路的好處就是它可以提供許多服務, 而這服務又因人而易, 畢竟每個人的需求不同。互動性之所以變得如此被重視, 或許是為了使網路更接近人性, 因為在以往缺乏互動的結果, 你只能一昧的接受訊息而毫無反制, 任人宰割。

高夫曼 (Goffman) 視「互動」為環境與觀眾間所共同塑造的一種表演, 藉此提供其他人深刻的印象, 而這正是表演者想要達到的目的。因此為了建立身份認同, 人們會創造出個人特質, 讓其他人能夠瞭解他們是誰, 個人特質的創造與個人行為有相似的地方, 如人格特質、情境與態度等, 舉凡一切都與真實相去不遠。互動性有另外的作用, 如它可以協助網路使用者成長, 培育或開發使用者的價值, 訓練其判斷分析、評估力、批判力或是幫助他人的力量, 進來網路學習機制變大, 乃是受網路互動性之故, 如遠距教學可以是一例, 同步與非同步接可以達到此效果。

<sup>27</sup> 蔣仁人, (2000), 虛擬健康社區 掛號、看病歷 『一指搞定』, ([http://www.ttimes.com.tw/2000/12/13/health\\_104/200012130315.html](http://www.ttimes.com.tw/2000/12/13/health_104/200012130315.html)), 2001/03/21

## 六、去中心性

網路系統原本是美國軍方在 1960 年代的冷戰時代，為了防止核戰後的通訊癱瘓而逐漸發展出來的概念，因為集中性質的通訊中心、控制中心容易在核戰時直接遭受攻擊而使整個網路癱瘓，所以設計出網路系統，讓網際網路的功能更能發揮，設計網路通訊成為「去中心化」、「無中心」、「無政府」、「網狀」的技術架構，所有電腦在網際網路上都是獨立運作的，並沒有所謂的「控制中心」來管制，即使其中一個點被毀，系統還是能持續運作，這是網路具有去中心性的由來。

而這去中心化的結果帶來網路世界全球化概念，以無政府狀態出現，劉靜怡<sup>28</sup>舉出：「所謂網路世界中無真正的政府可言，並不代表網際網路是處在無規則可循的混亂狀態。」姑且不論是否有無政府，可以肯定網路空間仍有規範存在，如隱私權政策、網路宣言<sup>29</sup>或網規<sup>30</sup>等，在不同的虛擬社區中，網友在一段互動期間會帶動規範雛形的建立，以減少糾紛。

## 七、自主性強

使用者可以隨著自由意識去選擇個人的行為，除非引發網路法律的問題，使用者在行使過程當中是會並到一些問題，但可依使用者的使用意願來決定是否繼續進行下去，尤其是關乎個人的權利問題，如隱私權等。一但個人有更多的選擇空間，則能突顯出主動性<sup>31</sup>，就更能按照自己的意思和意願與所選擇的全體做更頻繁的互動，而且網路媒體具有豐富的互動特性，個人可以主動的塑造社會關係。

目前網路已相當程度的表現出個人主義，這種以個人為中心所建構出來的網際

---

<sup>28</sup> 劉靜怡,(1998), 網路世界規範的過去、現在與未來-從網路社會規範、法律到資訊科技,《月旦法學雜誌》,37:38-55

<sup>29</sup> 轉引自翟本瑞,(2000), 資訊社會中權利與市場關係變遷：網路文化未來,《教育與資訊：迎接資訊時代的教育社會學反省》,嘻皮樂園(<http://hippy.com/>)提出網路宣言,指出網友需有共同的立場,而這正是社區規範所在。

<sup>30</sup> 一般網規略整, 1 請儘量將主題圍繞在相關的話題上 2 請勿使用任何非禮貌性(猥褻、髒話等)之字句 3 請勿張貼不具討論性之糾紛或有關販賣、交易的文章 4 多注意一下網路禮節,加個請字。

<sup>31</sup> 黃厚銘,(2000), 虛擬社區中的人格認同與信賴關

係, ([http://www.inprent.org.tw/inprc/pub/biweekly/160-9/m168\\_2.htm](http://www.inprent.org.tw/inprc/pub/biweekly/160-9/m168_2.htm)),2000/05/09

網路涉及了參與者的概念，可以假設是參與者基於心理或社會的需求，透過網路媒體能進一步的了解自己的興趣與動機，並可以滿足這樣的需求，似乎與滿足理論 (gratification research theory) 的概念相去不遠，在這種情況下參與者的自主性強，也意含參與者將掌握部分的權力，只是如何確定網路權力觀並不容易，不能因為好奇心或自主性強為理由，透過網路來尋求色情網站來滿足需求，另外參與者可以自由穿梭各個連結點獲得所欲的資訊內容，這些並不是真正的權力觀，所以談到網路自主性強時，並不代表權力夠大。

雅虎的楊致遠認為權力大部分還是掌握在網路業者身上，即使是個人的主動性強時也不例外，認為網路服務讓參與者不管在哪裡、什麼時候、用什麼方法都有個人化的服務，不冠在商業、內容、通訊等都無所謂，反正就是要把參與者放在中間，再把業者提供的服務擺在旁邊，使網路環境成為具有個人化的空間<sup>32</sup>。換句話說，網路提供個人化的服務，希望能夠突顯出參與者的自主性來滿足各種需求。

對於網路文化的特色是很難一言蔽之，從上述一些特性中還是可以看出虛擬社區所具備的性質，尤其在無國界(隔離)、匿名、互動與即時性上，虛擬社區的組成是由世界各地使用者基於相同興趣，透過匿名行為更能加速互動的過程，讓互動更多采多姿，這當中最好也要有即時性的效果存在，能夠立刻獲得對方的回應，即使網路有同步與非同步的差異，這些特質將有助於虛擬社區的運作。

### 第三節 虛擬社區的類別與互動模式

虛擬社區的種類可以根據網路同步性與非同步性分為幾種類型：

「同步」特性：以電話為例最能說明。另外像是使用者在網路上利用 ICQ 或 IRC 來聊天對話，透過「視訊會議系統」時，所有與會人士都可以在同一時間內參與，MUD 等連線遊戲可以立即與他人互動，這也是網路遊戲發燒不退的原因，網

---

<sup>32</sup> 張玉佩,(2000), 網路閱聽人-主動/批判/自我展示, 《當代雜誌》,159:90-101

際網路可壓縮時空的功能，創造出即時性環境。

「非同步」特性，像是電子郵件(Email)系統或一般的 BBS 及全球資訊網網站內的留言版、討論區，訊息的發送者與訊息的接收者並不需要在同一時間內有空，雙方可以利用自己有空的時間來收發信息，不受時間表的限制。

## 一、同步性質的虛擬社區

### (一) IRC & ICQ

IRC(Internet Relay Chat)、ICQ(I Seek You)是即時的聊天的網路工具，是一個多使用者、多通道傳輸方式的閒談系統，需要下載聊天的軟體，目前在網頁中已有提供即時的聊天室，是同步的活動，具有匿名行為，不限來自何方，利用文字<sup>33</sup>可以跟各式各樣的人聊天,因此可以自由選擇聊天的對象,可由一對一的悄悄話轉而成一對多的公眾論壇。也可以開許多視窗與不同的聊天室做連結，像 Hinet<sup>34</sup>提供的聊天系統可以同時加入 20 個聊天室，利用呼叫程式可以拉攏彼此的距離，這種感覺易建立所謂的虛擬社區。

想像在電腦螢幕前，經過打字傳遞訊息遍及整個網際網路,一旦與對方連結上，在閒聊環境中使用者可自我解放，這更加詳細說明網路媒介已舒緩的管道，就如進入聊天對話室一般，於是裡面的人透過指尖打在鍵盤所顯示的文字來交流。一位網友對 ICQ 的感覺<sup>35</sup>：

文章內容：嘿嘿嘿.....icq....實用性跟 e-mail 還有討論區真的是差太多了吧

差更多的是"日常生活訊息"

<sup>33</sup> 網路上的關係,大部分是建立在文字的表達上面，這網頁也介紹文字的優缺點  
(<http://www.rider.edu/user/suler/psycyber/textrel.html>),2001/04/12

<sup>34</sup> 介紹一些關於 IRC 初步認識的資訊,(<http://irc.hinet.net/>),2000/12/20

<sup>35</sup> 三支雨傘標,(2001/1/11 PM 07:53:40), 菜鳥才愛

ICQ ,(<http://202.178.185.65/talk/index-07.asp?id=52295&類目=e%20世界>),2001/04/25

尤其是 找電影院阿 看火車車票阿....真是太好用了.....

即時的對話有好處，相對的也可以發覺其一些特質：

1.片段：聊天對話的過程為了縮短時間或急與回應對方，這些文字不一定是一句完整的句子，它有可能是很片段，有些只是符號意涵，ㄉ=的；ㄇ=嗎等，關於網路上的符號是很複雜，所以在文字符號溝通的過程中必須學會這一套邏輯，如此才有機會能進一步的與對方互動，但有時分析這些片段的字句並不是很容易，想從片段的對話認識對方，或是信任對方的片面之言，的確不容易做到，更何況要對於其人格特質做準確的判斷，片段也成為成員間隔閡的一種要素。

2.日常生活：大都討論性別、年齡、住在哪、是否有男女朋友，這些常常在 ICQ 對話中出現，尤其是第一次進入這個聊天室，這是與人寒暄問暖必備的問句，等問熟一點才會了一些較深入的談話，如什麼時候出去玩等，其實可以發現一點，在多人聊天室中談論的大部分是日常生活的資訊，對於這些好像不能提供對我探討身份的訊息，或許要成為好友時才比較有機會接近他們，或許可以得知他們對網路文化的感受等。

3.排斥：或許 ICQ 是提供休閒聊天的場所，當以一個嚴肅的角色介入其中，成員會產生排斥感，認為不必要問哪麼嚴肅的問題，如網路改變什麼、有什麼影響等等，如果堅持繼續要問，那可能的結果，對方會轉而與他人聊天而排斥你，或者是要你轉變話題，如此才有聊天的可能。在現實社會中原本就存在陌生人會有排斥感，換句話說，在網路虛擬文化中如果不能入境隨俗的使用者是很難打入核心，更不可能為該社區成員接受，當以這種心態來探討參與者如何形塑自我社區的認同感時，可以發現凝聚力相當的薄弱。

4.成人議題：在一般的聊天對話室中，可以發現大部分聊天室的討論的內容都離不開性議題，如交友聯誼、尋找一夜情、限 18 歲以下進入等等，這些現象暴露出網路使用者對於性的需求。另外也可以發現，當角色是以一個胖小子進入 ICQ 聊天，幾乎很少人會主動與你聊天，當扮演女性角色進入，會有許多人與你聊天，性別對

聊天室的進行有重大的影響，能持續這個短暫的的差距是可以發現的，而網路上的化名使用者可以肆無忌憚的發言，即使是同時扮演男或女的角色。

對於上述並不是十分完善，或許是使用者對於聊天室的感受隨時在改變，有待使用者去發掘，下面是 bbs 站節錄下來的留言：

玩網路也都玩了一年多了....從新手玩到現在....在從 irc 轉到聊天室裡來.認識了不少的朋友~~~所以會愛上聊天室裡的感覺...現在...那感覺還是一樣沒變可是.....就是勉不了會有一些爭吵吧.....在我的印像中..還沒跟聊天室或.之前 irc 的大家有過任何得.....算是過結吧.....可能大家都說我脾氣好容忍度大.可是跟大家說~~我以前脾氣真的固執到讓人受不了而敗給我的也不少....(呵呵~)我想個性脾氣是可以改的.....人也不可能都是一成不變的啦..像聊天室的人都一直不段的換新人....而我們這些當初的"老人"留著勉不了都會懷念以前那段聊天室得日子或是網聚的活動..... 大家是真的拿"心"出來交朋友的..有付出就會有收穫...你的好大家都是有的~不管多久都會有人發現到的....所以也不必去求些什麼了不是嗎?!快樂的生活才是活著的意義說<sup>36</sup>.

所以就聊天對話室而言，相當程度可以看出一些算是優點：

#### 1. 交互關係

在聊天的過程中可以獲得情感支持，增進價值，或有加強自尊的感受，這也久是使用者或想經常使用的緣故。

#### 2. 可以自我實現預言

可以透過文字來描述自己，如同前述已提到匿名效果，使用者可以大膽預設，即時誤解對方的用意也是可能的，但至少個人可以得到某種快樂。

---

<sup>36</sup> (<http://bbs.nsysu.edu.tw/txtVersion/treasure/chatroom/.html>)

### 3. 自我揭露<sup>37</sup>

或許就是不曉得對方是誰之故，即使使用者透漏自己的內心話也在所難免，這聊天的環境提供訴說的管道，塵封的往事可以在上面說的口沫橫飛，但事實的真假就留給當事人。

## (二) MUD (Multi-User Dungeon) & 連線遊戲 (Online game)

隨著網路進步的同時，遊戲的世界也跟著有著革命性的變動。以往，大家最多是幾位朋友大家擠在一台電視前面，相互交換著手把或搖桿進行著遊戲的對戰，但是現在隨著網路科技進步，大家只要透過上網，就可以以自己所在之處來與大家遊玩，不必要在特別跑到哪裡去。而當然透過由網路連線的路徑，只要在這個遊戲內，只要是有參加這個遊戲的一份子，大家可以接觸到這世界中各式各樣的人。大家可以在這個世界裡創造另一個「自我」的代理人，可以享受在現實世界裡一些平常只能想，但卻沒機會付諸實行的事。或是化身成另外的身分，創造屬於自己的冒險等等。因此，網路遊戲說是現在遊戲界新寵，一點也不為過。

關於 MUD 這類角色扮演遊戲發展至今已超過數百種遊戲，早期發展是地牢與龍的冒險遊戲，它是利用網際網路所架構出來的虛擬空間，供使用者在裡頭用純文字互動(打殺、溝通、交友、結盟、交易等行為)，也有物件或圖示的 MUD，但 Turkle<sup>38</sup>在這裡並不是專注在這些層面上，她著重於所謂的真實自我(real-self)，由於網路具有匿名性，所以使用者可以變換許多角色參予虛擬生活，這也是現實社會角色扮演所辦不到的事情，因為人不可能同時扮演某一角色，MUD 正好提供一個好環境讓使用者可以創造或重設身分自我的機會。

---

<sup>37</sup> 網路心理學-寫電子信讓人吐真言，但別說後悔的話，因為看不到對方，所以在比較沒有壓抑的情況下，容易說出不該說的話，雖坦白是對人類相處有好處，但還是要注意適時的用話。  
(<http://stmail.fju.edu.tw/~a8635612/email.htm>，)2000/07/12。

<sup>38</sup> Sherry Turkle,(1995) Constructions and Reconstruction of Self in Virtual Reality : Playing in the Muds ,(<http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html>),2001/03/28

在 Turkle 在電腦革命一書中，提到個人電腦的發展導致人們開始反省 pc 對自我的影響及思想刺激，而在發展過程中它已具有人工智慧之類的功能，人們更不能脫離不使用它，如麥克魯漢所言，媒體是自我的延伸，而 Turkle 則是認為電腦已成為第二個自我(The Second Self)。

而 MUD 並非是一般的遊戲軟體，傳統的遊戲不是依照既定規則進行，就是提供一些選項給使用者，這可能是枯燥乏味，互動性低，至於當時所扮演的自我在離開遊戲後可能消失無蹤，而 MUD 這套程式，它利用網路串聯一些同好者的電腦，彼此開始進行互動，使用者不會去嘗試看透對方的想法，不再有以往電腦固定路線的想法，人事最難瞭解的動物，更何況不同角色的穿插，可能的話有多少視窗就有多少個角色扮演，可同時出現或匿跡，這些腳色已經與真實的自我同時並存，也就是 Turkle 的角色平行(parallel)存在。

有關性別的問題，MUD 提供一個變換的場所，是乎可以忽男忽女的轉變，打破傳統的性別角色的地位認證，Turkle 在此提到性別混淆是給人欺騙的感覺，雖然涉及到倫理的問題，但對一個人的自我卻有很大的幫助，就好比是自我認同或身分認同等角色扮演遊戲，但，當露出破綻時卻可能帶來另一種危機，不信任感就顯現出來，這可能會危及到這社區的互動，如人際關係的破滅等，一般人是較少嘗試性別角色的互換，畢竟性別不易扮演,對自我可能毫無助益。

這套程式在七 0 年代末期及八 0 年代初期橫掃全美個中學、大專院校，風靡不少莘莘學子，線上遊戲的歷史相當久遠，在網際網路尚未商業化之前，就已經存在於網際網路上，當時的網際網路除了學術人員大量的用做研究用途之外，也是一個自由的實驗場地，許多新鮮的想法與軟體不斷的被發明出來，而其中最有趣的應該算是多人連線遊戲，遊戲類型很多，乃是為應映遊戲目的，在這裡可以通稱為 MUD，泥巴 MUD 是一種透過網際網路來達到參與的程式，是一種多人網路空間提供電腦網路使用者可以多人同時進行網路線上遊戲的遊戲軟體。換句話說，MUD 就是網路上的角色扮演遊戲,其設計的結構和目的跟一般電腦遊戲程式並沒有什麼

差別，是一種提供人們休閒和打發時間的工具，在一個虛擬的無限世界中讓玩家透過角色扮演的設計，讓玩家在遊戲的虛擬世界裡探索、解謎，並與其他玩家發生互動行為。

對於 MUD 的稱呼有許多類型，如「多人地下城堡」(Multi-User Dungeon)、「多人世界」(Multi-User Dimension) 或「多人對話」(Multiple-User Dialogue) 的簡稱，這些皆指的是一個存在於網際網路的虛擬空間中，只需透過電話線之類做連結後，就可與世界他人做連結，彼此相互合作是一種多人參與模式，是使用者或是玩家可擴張或延伸的虛擬實境。目前大部分的 MUD 界面還是以文字為主，目前只有少數提供圖形介面，近來一些商業性質的 MUD,如天堂、萬王之王等連線遊戲，玩家可以在擬真的環境中互動，創造出一個虛擬社區。

進入 MUD 的時候就等於進入了另一個世界，有自己所創造出來的景觀以及時代背景，可以在裡面到處遊走，與別人交談或者交戰，雖然早期是以文字來描述而虛構出的虛擬世界，可以看到隨著自己的設計遊走，畫面上不斷的顯現出文字說明目前所看到的景物，或與人互動的情節，MUD 玩家只能從那些敘述中想像自己身處於遊戲世界中，即使它是一個文字想像<sup>39</sup>，另外在 MUD 世界中，時間並不因為個人的下線而停止，這與一般傳統遊戲有很大的差別，因此再次連線時，可以發現人事的變遷<sup>40</sup>。

MUD 跟一般的電腦遊戲基本上的差異在於參與的人數不同，由於一般電腦遊戲中玩家的對手就是電腦，所以始終是一對一的，就算有幫手，也是玩家自己或是電腦在控制，但是 MUD 不同，它這套軟體系統是可以供多個使用者同時進入系統中去探險，每個進入的使用者可以扮演、或控制一個角色，透過角色在系統設定的虛擬空間中隨意游走，和其他使用者角色談天互動，甚至創造自己喜歡的房間(room)、物件。如此一來，在多人同時進行的情況下，有許多玩家便會彼此互相幫

<sup>39</sup> 線上遊戲的虛與實 ,( <http://www.digitalwall.com/>),2001/02/08

<sup>40</sup> 林詩音,(2000), BBS、Newletter、MUD-引爆網路新玩法的三個名詞 ,( <http://pcffice.com.tw/8904/000433i2.htm>),2000/07/05

助和競爭，真實世界的人際關係和感情在這種虛擬世界裡能夠充分的被反映出來，或許就是因為這樣，MUD 才會如此吸引人們，另一方面也是玩家間的互動達到控制了 MUD 的樂趣，這不是一般傳統電腦遊戲中所能提供的，它並沒有設計好的情節，一切都靠玩家去想像，在這樣高互動性與高自由度的情境下，才能把角色扮演遊戲的迷人之處發揮到極致，切切實實地把自己的夢堆積出來，在現實世界不能實現的夢想皆可利用 MUD 得到轉化，而在虛擬世界實現。

如前所述，MUD 是一個網路連線、多人參與的虛擬實境。因此可以大略的區分它所具備的屬性，或許可以從角色扮演、階層權力、隱喻式物件及空間、多人互動、虛擬社會等五個面向來討論，角色扮演這個動作在 MUD 中非常重要的一個面向，透過扮演不同角色，玩家可以彼此溝通互動，前提還是建立在匿名性上。在現實世界中，我們本來就無法隨意地改變我們的面孔，然而，在 MUD 中，玩家可以成為異己的人，而這個角色設定完全取決於玩家所附予的特質而定。

在 MUD 裏，所有的角色可以是曖昧的、可變動的、並且是與虛實交錯重疊的，因為大部分的角色都與現實的角色類似，其角色扮演遊戲給參與者的想像空間可說是無限的，也由於自由發揮的允許，虛擬社區不僅拷貝了真實社會的人際關係、犯罪等問題，更由於真實身分和虛構身分之間曖昧關係所形成的保護膜、角色扮演的高度易動性，以及虛擬社區缺乏約定俗成的社會禁制（inhibition），裏頭的互動關係遠較真實世界來得龐雜。

在 MUD 虛擬空間裡，人們可以暫時拋下真實的身份認同，而選擇不同的角色來扮演，而且在網路匿名的情況下，這個角色也許是美貌女子，也許是萬人迷，總之，絕大部分是與現實狀況有所差異的角色，人們可以從角色扮演的過程尋求不一樣的身份認同，彌補自己在現實生活中的缺憾。

道格是個來自中西部大學的大四學生，他在三個「泥巴」上扮演四個人物。一各式風情萬種的女人，一個是具男子氣概，牛仔行的男人，，第三個是一隻性別不詳的兔子，。道格才裝成第四

個角色，道格表示：「我寧願不要談那角色，因為在那個『泥巴』上隱姓埋名對我很重要。」<sup>41</sup>

一些學者觀察指出，在 MUD 裏存在有層級式的社會結構。跟真實社會一樣，它有一套規則，專家與生手之間有不同的權力結構及社會層級。通常一般的使用者稱為「玩家」(Player)，較高層者則為「巫師」(Wizard)或「神」(God)。另外 MUD 是一個隱喻的資料庫，使用者可以在一個房間裏和資料庫互動，可以「看見」在同一個房間的物件並藉由「離開」、「進入」的動作來關閉一個資料庫，進入到另一個資料庫並與其他玩家角色及物件互動，如道具屋、武器店等買賣交換道具的場所。

另外，MUD 的使用者透過網路連線，彼此可以即時、直接互相溝通，如玩家打出訊息，在同一個房間的人都可以看到，或是在螢幕上也可以看見，這對使用者在系統中的互動有顯著的影響，如果在加上具有語音系統，包含即時翻譯多國語言系統，於是互動不在是沈沒，它把一個孤立的傳播行為變成社會性的活動，熱鬧起來。若我們以訊息接收者之間彼此的關係來看，MUD 基本上是屬於多人對多人的互動形式，使用者既是訊息的接收者也是訊息的生產者，如此一來，無論是資訊或是人們的想像力都可以在 MUD 虛擬空間裏交會互動，發生了各種關係後產生了「虛擬社區」(virtual community)，在加上許多玩家在 MUD 生存下來的原因，可能是有認識的人或有資深玩家的幫助，無形中所謂的「革命情感」<sup>42</sup>使得這些玩家感受到「人情味」，彼此產了一股凝聚力及社區感。

從組織社區的角度來看，線上遊戲無疑是一個虛擬社區的最佳組成因素，藉由某一種線上遊戲，集合了各式各樣的玩家，間接地就成為一個新的社區；其間共同的興趣、話題與其他類的社群相較之下，不但更為集中且深入，這些成員的相處除了在網路上聊天或留言，更著重同步遊戲的互動，除了可以結盟外、更可以合作共同殺敵，且老鳥會帶領菜鳥如何在這社區中求得生存，這種親切感已非現實社會中

<sup>41</sup> Sherry Turkle, 譚天, (1998), 引言, 《虛擬化身：網路世代的身分認同》，台北遠流

<sup>42</sup> 大部分的 MUD 屬於冒險遊戲，以砍殺敵人或怪物為主，彼此合作成為關係建立的契機。

對待陌生人的態度，這是一種新的社會互動方式，或許印證齊穆爾(Simmel)的陌生人<sup>43</sup>(stranger)概念。

這些MUD連線遊戲所創造出來的遊戲社區，也有其特色所在<sup>44</sup>：

- 1.娛樂性：遊戲的基本性質，但這並非遊戲本身所賦予，而是與網路另一端的使用者互動的結果，無論是看新聞、聊天、查詢、閱讀等，娛樂是彼此創造享受。
- 2.多語言介面：由於網路連誌世界各地的玩家，在遊戲語言上必須有多種介面，讓使用者更能享受這遊戲社區的樂趣。
- 3.虛擬成真：在這些遊戲社區中即時的互動透過各種方式讓大家把虛擬與現實完全混淆，換句話說，使用者透過遊戲可以完成夢想，即使是不切實際的夢想也能夠實現，這也是遊戲社區最大的驅力。
- 4.社區架構：利用互動性的擴充與強化，從文字到圖示意含著互動的強化，但不必然是想像的增加，重要的關鍵在即時互動性將增加社區成員與流量。
- 5.忠誠度高：由遊戲所建立的社區彼此互動性及認同感高，尤其從菜鳥變成社區的管理階級過程中，會對該社區產生一份情感，此情感更凝聚遊戲社區的認同感，並表現出高忠誠度。

另外在 Mud Workshop 研討會<sup>45</sup>黃厚銘對MUD使用者的身分認同上<sup>46</sup>，提出的看法如下：

- 1.MUD是後現代主義最真切、實際的實驗場，其中隨處可見到去中心、多元、平行、與自我認同的衝擊處處可見。
- 2.MUD雖然是一個相當開放的空間，但是在本質上，這樣的一個虛擬空間其實是一個權力劃分相當清楚的空間。在其內的每一個參加者並不見得

<sup>43</sup>在齊穆爾的看法，陌生人是既近且遠的行動者類型，這種與人相隔的特殊距離，使得陌生人與團體發生另一種互動模式，彼此間會因為對方的因素拉近距離，陌生人最後成為該團體的一員。

<sup>44</sup>對國內最大的遊戲社區 Gamania 做介紹，該社區日後成功的引進天堂連線遊戲，帶動遊戲虛擬社區風潮。(http://www.247media.com.tw/agent/exclusive/ganaria.htm)2001/05/21

<sup>45</sup>一個MUD研討會得網站,(http://cindy.cis.nctu.edu.tw/MUD/99)

<sup>46</sup>作者: Hankill (達達) 看板: ForeignGame 標題: 過時的感想 - Mud Workshop 研討會時間: Thu Apr 1 11:33:12 1999 (http://www.levity.com/figment/muds.html),2000/12/15

是處於平等的關係，而是有明確的權級差別。新手、老手、公會領導者、巫師或大神等 M U D 使用者，享有極為不同的權力。而且這種權級的差別，不只影響到在 M U D 空間裡的人際關係，也會進一步延伸到虛擬空間之外的真實世界。在 M U D 空間內擁有極大吸引力、或者助人能力的使用者，在現實社會裡也可能會有不定程度的吸引力、或者影響力（會場中午各個 M U D 站的成員聚會似乎是個很好的註腳）。這種現實與虛擬事件間的相關，他把它稱之為一種「人際資本」的相對轉換。

3. 如果把 M U D 這種虛擬空間視作一種（廣義的）Game，那麼就像現實一樣不同的遊戲有不同的遊戲規則，相對的也就會有不同的行為模式產生。如果將這樣的遊戲視作一種「投資」或賭注時，那麼所投入的資本除了時間、精力、情感、設備成本等等的要素之外，另一個最重要的投入就是使用者的想像力，或幻想；而幻想不僅是最大的投入，而且也是最大的回收（這點跟廣義的 RPG 遊戲行為倒是很接近）。黃先生還將這種幻想區分為兩種，一種是制度性的幻想，也就是遊戲空間內所制定的規則下所產生的，例如人物的等級、裝備、所擁有的權力等。而非制度化的幻想指的則是人物的外觀、脾氣、故事、特點等等的描述。

4. 他的研究重心是虛擬世界內的人物認同與權力關係，如何會影響到真實世界使用者的自我認同與其人際關係的成長。

在一些研究發現目前 MUD 玩家主要還是以學生為主。玩 MUD 的動機可分為「自我肯定」，所扮演的角色是自我所延伸，角色成功的扮演，相對自我也就受到肯定。「匿名陪扮」，在扮演中是一大功臣，它讓你摒除現實自我的卑劣一面，讓你可以勇敢呈現出自我，也許是真正的自我。「社會學習」，在 MUD 中如何教新手上路及保護，並且如何與他人互動也是一大學問。「逃避歸屬」，這是對現實的抗議吧，從另一角度來看，MUD 何嘗不是一種宣泄的管道。可以發現大部份玩家對 MUD 持正面的喜愛及評價，整體而言 MUD 具社會匿名性，並具有豐富的社會性。

MUD 是一個有趣的、多人的、集合想像力及創造力的虛擬社區，應可以做為更多的應用，也可以引吸到更多的使用者在這個社區中彼此合作、學習、探索、聯絡情感，是一個有潛力的網路媒介。MUD 雖然是發源於遊戲 (game) 的領域，指的是一種網路上多人的角色扮演遊戲。到目前為止，MUD 大部份的使用仍屬於網路上的遊戲範疇，然而由於 MUD 具備多人互動、文字虛擬實境、使用隱喻等屬性，加上 MUD 的程式比其他虛擬實境系統簡單，於是不少人將 MUD 創造成一種特殊情境，發展出許多不同面向的運用。

在主題設計上，可以排除早期侷限於打殺、冒險解謎等環境，不妨大膽嘗試不同主題的 MUD，國外的 MUD 的研發過程中，也運用 MUD 優秀的系統對學習型態做出另一番變革，如虛擬大學、各種專業討論社區(媒體研究、天文研究、英文寫作 ..等)，或是透過角色扮演來了解動物界的生態、想像未來的世界等；都是值得參考的範例，如此 MUD 不再是純遊戲性質，而是融合遊戲與學習的虛擬實境，假如利用 MUD 的特性在網路教學方面能有意外的效果，將來勢必大為流行。

MUD 等連線遊戲風潮最近幾年才開始蔓延，國內開始嘗試引進其產品，來探探玩家的虛實<sup>47</sup>，首先協倫推出韓國 WIZGATE「黑暗之光<sup>48</sup>」後，正式開啟這波「韓流」序幕；到遊戲橘子引進韓國 N C SOFT 的「天堂」及「天堂龍之谷<sup>49</sup>」，更是稱一炮而紅；之後，陸續又有華義國際引進「石器時代<sup>50</sup>」及「樂園」；聖教士代理韓國 AOZORA 的「千年<sup>51</sup>」，大宇資訊取得韓國 EYAGL 的「英雄<sup>52</sup>」；第三波

<sup>47</sup>王中一,(2001), 遊戲軟體廠商 昂首闊

步 ,(http://tw.yahoo.com/headlines/010408/busi/chinatimes/m9040813txcmoney.html),

<sup>48</sup> 黑暗之光,戰略角色扮演遊戲，玩家扮演的每個角色皆依照劇本進行遊戲，殺敵人以增加自己的經驗值，並壯大自己的軍隊，角色的選擇有三種類型：1.戰士 2.騎士 3.魔法師,每個角色都需完成劇本中被分配的任務，完成任務的那一組就是贏家。( http://www.darksaver.com.tw/)

<sup>49</sup> 天堂龍之谷,天堂遊戲的第二版本，延續上一代的系統，角色的選擇更是多樣化，可以透過結盟來保護玩家所扮演的角色，殺敵只是一種活動，主要盟與盟之間的互動，似歐洲中古的莊園制度。( http://www.gamania.com/lineage/website/)

<sup>50</sup> 石器時代,以遠古恐龍時代為背景，透過精靈附身的工具，為居民帶來幸福，也可以打敗恐龍或眷養恐龍，初學者可以彼此結夥同行並肩作戰，可交換名片( http://www7.waei.net/wgs/stoneage/)

<sup>51</sup> 千年,殺敵為目的連線遊戲，截至 5 月 10 為止，會員數 65 萬、銷售量 20 萬套、每日最高上線約 13,500 人、不重複佔線 60,000 人( http://www.1000y.com.tw/)

<sup>52</sup> 英雄,以征服世界為目標，只要一個帳號就可創造 5 種角色，具有不同的種族與職業，15 人可以

引進 ESOFNET 的「龍族<sup>53</sup>」等；與「韓流」相抗衡的，則是華彩推出的「萬王之王<sup>54</sup>」和智冠開發的「網路三國<sup>55</sup>」。這些遊戲類型的虛擬社區，並不因為有付費的機制，影響到玩家參與的意願，反而使玩家更加熱絡。

## 二、非同步性質虛擬社區

### (一)BBS(Bulletin Board System)

有人常常在問「BBS 為什麼人氣這麼鼎盛？她的界面是文字式的，色彩單調，實在想不出有什麼吸引人之處。」，原因就在於人。就算到了現在，雖然還是可以透過網路新聞閱讀器（News reader）來閱讀網友發表的信件，但有些使用者還是習慣到 BBS 站。

一般來說BBS都有提供內容上的服務：<sup>56</sup>如下1.資訊公告2.信件交換及傳送3.線上交談4.問題解答5.分類討論區6.經驗教流 等功能。

1.資訊公告:每個BBS上都會有資訊公告，可以在BBS上流覽所須要的資料，如徵人、或者尋才、尋人，或是交換日常生活資訊，像是哪裡的東西好吃又便宜，也可以利用BBS知道新聞，討論政治等。

2.信件交換及傳送：傳統的郵政並不是很快速，需要一兩天才能到達，常常出現郵件遲到的事情，更何況寄收國際信件，現今有了BBS系統，可以快速且方便的傳遞訊息給別人。

3.線上交談：BBS中最受人歡迎的項目之一，尤其是臺灣的學生，對它更是為之瘋狂，常常有人日以繼夜、焚膏繼晷的上BBS的網站聊天，以致忽略了本身應該做的

---

成立工會，25人可建立城堡，彼此對抗。( [http://www.f4u.com.tw/f4u/news\\_frame.html](http://www.f4u.com.tw/f4u/news_frame.html))

<sup>53</sup> 龍族,殺敵為主，新手可以透過結伴來保護自己( <http://www.dragonraja.com.tw/>)

<sup>54</sup> 萬王之王,( <http://www.lager.com.tw/gkk/>),目前台灣玩家有 2123 人

<sup>55</sup> 網路三國，一個經由三國時代的虛擬社會，玩家可以扮演各種角色、完成現實生活難以達到的夢想、並進一步形成具有相同興趣的社群。( <http://www.chinesegamer.net/sango/index.asp>)

<sup>56</sup> BBS 用途之我見

(2000),([http://bbs.nsysu.edu.tw/txtVersion/treasure/cu\\_internet\\_w3HW/M.919662524.A/M.919662726.A/M.919662813.C.html](http://bbs.nsysu.edu.tw/txtVersion/treasure/cu_internet_w3HW/M.919662524.A/M.919662726.A/M.919662813.C.html)),2001/04/12

工作，荒廢功課等，而且，交談的目的是希望與對方建立人際關係。

4.分類討論區：在 BBS 上找到各種類型的分類討論區，可以在上面抒發己見，達到溝通交流的效果。但因為是匿名，所以常常有人做惡意的毀謗及批評，不為自己的言論負責。

因此可以提出一些 BBS 不可不玩的理由，如流行趨勢、網路交友、問題討論、資料蒐集、時事討論、管理訓練、技術學習等。

電子佈告欄(BBS)是一項已被使用多年但卻歷久彌新的應用服務，其允許使用者自由上線互相溝通的特性，使其成為眾多電腦網路使用者之最愛，並且因為許多使用者高度的涉入，以及使用者間高度的互動，使 BBS 的使用者形成一個新的社群，而且此一社群是依其興趣相投而組成，BBS 是最具社群性的項目，參與 BBS 讓網路使用者覺得加入網路上的社區，一群人透過信件，張貼文章，或者是對話來參與及討論來達到社區互動。

使用者透過 BBS 系統，可以與他人互動，並進行意見、資訊交流及傳遞訊息。其實 BBS 提供了一個相當多元的溝通的管道，王燦槐、羅蕙筠(1997)指出，會迷上 BBS 的使用者可能在個性上較內向，人際交往的方式較生澀，在自處與融入群體的分寸上，沒有經驗，而從網路上所形成的虛擬互動團體，可以得到群體的歸屬感和融入團體中的成就感，而成為補償現實世界中的疏離感，他們可以在網路上形成一個虛擬的互動群體，在其中輕易克服或避開人際技巧的障礙，卻同樣可以得到群體的歸屬感和融入團體中的成就感，因此他寧願花更多的時間 Talk 以補償現實世界中人際關係的挫折感<sup>57</sup>。

BBS 帶給使用者「電子社區」(虛擬社會)的心理感受，而這電子社區的產生和使用者介面、匿名帳號的產生與區域性發展等因素有關；在 BBS 上的使用者可以感受到虛擬社區中，每個使用者彼此之間強烈的互動感。使用 BBS 的次數或

---

<sup>57</sup>王燦槐、羅蕙筠,(1997), 我國大學生 BBS 族人際關係初探 ,《第二屆 當前台灣社會與文化變遷學術研討會論文集》,中央大學

POST 上去文章的篇數、目前是否上站、有無新信件、正在站上做什麼、最近的 login 時間、自我介紹等，都被詳細記錄，只要使用者有在 BBS 站上，便有人會主動與對方交談，結交一陣子後，使用者可以設定好友名單及使用環境（如開放或關閉對話視窗），以此經營社群的歸屬感<sup>58</sup>。

吳妹蓀 (1999) 研究 BBS 中的人際親密關係與情感支持，研究結果發現大多數使用者，網路虛擬人際關係具有真實擴大即延伸的效果，其虛擬關係的發展過程與現實世界中親身接觸的人際關係發展類似，當中會有自我描述、經驗分享、互為瞭解等特質，不同之處在於網路「虛擬人際關係」是一種以「匿名」、文字互動、想像與期待、重視異性交往，再加上其他元素的配合才能產生，如電腦網路「匿名」、情感使用、虛擬情境，以及使用者的電腦網路經驗、技巧、個人特質、學科背景、媒介接近等條件。藉著 BBS，新聞群組、電子郵件等，人們可以與其他人透過文字線索傳遞出來的符號溝通互動，同時也能夠和其他參與者交友、發展關係。當人們感覺到心情不好時，可以跳脫現實環境的束敷，到電腦網路構成的空間，因為有眾多人在虛擬世界中等候著與他談心、分享心情<sup>59</sup>。

盧諭緯 (1998) 歸納 BBS 可以形成言談社群的原因，包括其語言具有相似性、其語言具有區辨成員的功能以作為內團體標記並進一步凝聚認同 以及成員可以分享彼此態度經驗並進行溝通。他們認為有某一興趣或某一特徵為基礎、以及成員有面對面機會和長時間接觸的條件下，網路團體較易形成。而網路團體的出現使散居各地的成員有一種「家」的感覺，提供一個情感交流的場所<sup>60</sup>。換句話說，網路不再是一種媒體，它提供一個環境讓可以得到慰藉，如此建立一個親密的虛擬社群。在不同的 BBS 站裡，自然使用者會有所不同，而在各種討論區中，可以選擇本身喜歡的看板，決定發言或參與的過程，在板主與使用者或使用者彼此的互動下，可

<sup>58</sup> 蕭淑華,(2001),《E-Soc Journal》,第 12 期,(<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/12/index12.htm>),2001/01/05

<sup>59</sup> 吳妹蓀,(1999),「電腦中介傳播」通道的「虛擬人際關係」——探訪「電子佈告欄」中情感關係的組成與發展，《第三屆資訊科技與社會轉型研討會論文集》，中研院社會所

<sup>60</sup> 盧諭緯,(1998),《當我們同在一起：BBS 社交性討論區之言說分析》，中正大學碩士論文

以營造出不同的關係，整個討論區的氣氛，也像是一個私密的房間或社團的留言簿<sup>61</sup>。

王幸慧（1999）以 BBS 上的日劇迷為研究焦點，親身參與觀察這群運用網路集結活動的日劇迷。她詳細的描述了這群日劇迷包括日常生活以及網路上的活動，其重點多放置在日劇迷如何使用網路此一媒介尋找同好、交換訊息的情形描述，她同時也探討日劇迷如何使用網路工具，一方面來進行資訊的蒐集並且彼此分享甚而誘發集體行動，另一方面透過互動討論及聚會來達到情緒上的滿足<sup>62</sup>。

這個 BBS 這個場域似乎很容易進入，不必徵詢同意、不必攀關係，只要註冊得到版主任可後，就隨你逛、隨你玩。這裡，沒有人逼你說出真實姓名、進站目的。那人們會玩 BBS 的目的到底是什麼？找刺激嗎？，跟一個不認識的陌生人開始對話聊天，是不是很刺激，在想了解別人又要保護自己的情況下，BBS 因匿名的特性，於是滿足了好奇、好刺激人的心態。想要獲得更多資訊？BBS 的好處就在此，當你想立即獲得資訊，只要貼上問題在版上，不到一會兒就有數人回應，其實利用 BBS 獲得資訊是個省時、省力的方法，特別是詢問與電腦有關的問題，網友多半會熱心相助，有求必應。還是想吐苦水，分享情感？有人會質疑在 BBS 上講心事安全嗎？話說回來在網路上，誰知道你是誰？除非這個版是「班版」，裡面的成員大都是同班同學，個人的特質一目了然，那就例外。因此 BBS 或許是宣泄情感的場所。殺時間？有些人真的無聊到此地步，認為上 BBS 可以打發時間，雖然不見得每一次我針對某些主題發表想法的時候會獲得別人的回應，我仍舊感覺到比較好而且會有支持的感覺，這就好比有人再聆聽你，但你不用在乎他們會打擾你的正常生活，因為他們一點都不知道你是誰，其實人們會上 BBS 的理由其實還有很多，上述只是稍微描述情況罷了。

<sup>61</sup> 蘇彥豪,(1996), 公共與私密的交疊：台灣學術網絡空間結構的理論初探 ,( <http://140.109.196.210/seminar/seminar1/3-1.htm>.),2000/06/29

<sup>62</sup> 王幸惠,(1999), 日劇 網路 迷：以中央情報局 BBS 站上日劇迷為分析焦點 ，台大社研所碩士論文

每個 BBS 都想凸顯自己得特色，不同的 BBS 站由於屬性、定位的差異，自然吸引不同的使用者，而各個 BBS 站，又細分為其他各種討論區，不同的討論區再版主與參與者間的互動下，可以贏造初步同的討論情境，即參與情況，獨特的參與及互動，且經過註冊或登錄就可在各版活動，當與他人互動（回覆、討論等），重複這個行為之後，凝聚出一種討論意識，於是成為廣義的虛擬社區，於是可以看到各式的討論區群組似乎雷同於社區，彼此結合在一起。

可以發現在參與者當中，其實未必每個人都有相同的認知，而網路上幾乎沒有什麼設限，所以網路使用者可以越界來觀看，如此一來社區中或社區的形成裡，所謂的認同感並不是那麼成熟。而且 BBS 獨特的「參與性」與「互動性」，任何人只要通過「註冊」的手續，在幾乎沒有「門檻」限制的情況下，就可以自由發言，參與討論，作者與讀者間一來一往持續溝通的情境，是其他媒體不容易做到的，可見 BBS 雖認同感不高，但在黏度方面卻表現突出。

## (二) WWW 虛擬社區

一般網站在社群的設計上，普遍都具有留言版、文章區、通訊錄、聊天區、相片集及回信等功能。聊天區是屬於一種即時的線上互動，但其他的功能則可以不需要即時反應，也就是非同步的互動。從社會網絡分析的觀點來說，當電腦網路將一部部各自獨立的電腦連結起來以後，使用者亦透過電腦網路而連結形成一個社會網絡（吳齊殷，1998）<sup>63</sup>。虛擬社群（virtual community）便是一種「以電腦維持的社會網絡」（computer-supported social networks），同時可以為成員提供友誼、社會支持、資訊及歸屬感（Wellman，1996；2000），其功能主要在於能滿足人類的四大需求：興趣、人際關係、幻想、交易，換言之，虛擬社群即為一群主要藉由電腦網路彼此溝通的人們，彼此有某種程度的認識、分享某種程度的知識和資訊、相當

---

<sup>63</sup> 吳齊殷,(1996), 電腦架構的社會網絡：社會學研究的新領域，《第一屆資訊科技與社會轉型研討會論文集》，中研院社會所

程度如同對待友人般彼此關懷所形成的團體 ( Rheingold,1993 )<sup>64</sup>。

Wellman 等人探討電腦網路所建立的社群網絡關係的交互性或對稱性、連繫強度、與資源交換類型。通常任何入門網站的社群都具有 e-mail 信箱、留言版、討論區與聊天室。e-mail 信箱與留言版的關係來往方式，可以是雙向與單向的關係；留言版則偏向單向的關係，聊天室則是一種動態來回溝通的網絡關係。Wellman 等人研究發現電腦網路空間提供的社群關係網絡，也同樣和真實社區網絡一樣，可以提供多項資源交換與支持，這些網絡關係可以是訊息諮商的工具性支持，和情感交流的情感性支持交換關係。

隨著互動介面的成熟，虛擬社群網站也紛紛設立，一些入口網站及搜尋引擎如蕃薯藤和奇摩站等等也都紛紛設起虛擬社群網站，免費提供使用者一個互動交流的空間，在上面設立各式各樣的討論群。所以，原本在真實世界中孤單的迷在網路上可以很容易找到新的空間，與其他的同好一同分享彼此的經驗，進行資訊交換或情感的交流，進而發展成一個團體，而興趣相同的人彼此有交流的機會，由於有相同的話題可以作為互動的基礎，虛擬社區擴展了人際交流的機會，提供了一個情緒抒發的管道。

「虛擬網路社區」CityFamily<sup>65</sup>，宣稱可以在網路上開同學會，提供參與者彼此交換訊息的服務，參與者可以在網站上自行建立討論族群，經營所屬的虛擬社區等，其運作方式類似BBS站，也提供聊天室讓參與者能即使討論，在進入CityFamily虛擬社區前，必須先申請成為會員後，是免費申請，之後就可申請加入網站上的小團體或自行建立新團體，如同BBS上的佈告版，會員都可以在各別團體中建立通訊錄、名片或簽名檔等、張貼討論文章、寄信、舉行投票等。

以亞卓市<sup>66</sup>為例，一個以學習為主的虛擬社區，由於網路連接無遠弗屆，爆炸

<sup>64</sup> Howard Rheingold, (1993), *The Virtual community : Table of content*, (<http://www.well.com/user/hlr/vcbook/>)2000/10/06

<sup>65</sup> 網路同學會,收集各級學校的畢業班級的網站，另外還有一些興趣所組成的討論區，透過這類討論區期能拉進遠離的有人，進而形成一個網路虛擬社區( <http://www.cityfamily.com.tw/>)

<sup>66</sup> 亞卓市，以教育學習為目的的虛擬社區，集合一些現實社會的師資，另外期望該成員能促使社區

性擴展的資訊，一些學習者如老師、學生或平民百姓，必須接觸日常生活以外的資訊，網路世界成長快速的資源也就愈來愈多，供人入寶山取寶，於是慢慢形成一個地球村或全球學習網路。

另外在全球化議題下，要達到這種境界，首先要利用網路構築出學習社區，「亞卓市」(EduCities) 虛擬社區的成立正好為此目的，提供一個實驗的平台，除了發展學習軟體的試用外，也很容易就在網路上進行實驗調查，作為日後制定網路學習社區等策略，在未來可與虛擬大學合併，進一步結合遠距教學系統，頒發核准的學位證明，如此一來將吸引更多有心向學的人能使用此虛擬社區，而這個學習實驗社區的形成，是結合了許多不同的社會組織(sectors)，是「學習型社會」的一個雛型，透過它，可以洞悉未來學習型態的改變或社會演變的過程等。

另外在www虛擬社區中的討論區，由於技術上的設計問題，瀏覽文章既不方便又麻煩，回上一頁或夏一頁換頁時間可能稍長，倘若看到文章中沒有想要的資訊或是內容頻乏，覺得這是灌水的文章，漸漸地貼文章的人越來越少，甚至沒有人會到這社區討論。但是在BBS可能就沒有這個問題，大家對於每一篇文章，即使只是幾個字的感想也會勇於回應，感覺上www上的網友較理性，注重禮節，BBS上的網友多半因為擁有高度隱私性而言所欲言，在BBS上大家都暢所欲言的那種感覺，那種討論的氣氛真的很鼓動人們發表文章，因此在www上培養出這種氣氛，並不容易。

換句話說，WWW 虛擬社區的設計雖然是依照參與者的興趣而定，但是會隨著使用者得族群而有所差異，通常會去這類社區的人當中大部分是屬於上班族群，為何呢？原因不外乎方便，只要透過入口網站的搜尋引擎即可找到相關的虛擬社區，一方面作工作不能隨時上網，只能利用下班後的空閒時間，當然討論的文章數少，當然，也是有些例外。反觀BBS為何總是人潮聚集，是否想過它是起源於學校，學生便是使用BBS最大的族群，透過學校宿舍的網路，與各學校電算中心連線，

由於使用 BBS 這類人多數是學生且年齡層相近，因此在表達上極為類似，即使是芝麻小事也會有回應，甚至出言不遜，也會受到攻擊或被禁帳號等，BBS 所呈現出的社區活動可能遠比 WWW 虛擬社區來的豐富，黏度更高。

### (三)Email(Electronic Mail)

電子郵件可算是網路傳播媒介的基礎，是網路上應用最廣的工具之一，成為人們日常生活中的一種活動，湯姆林森(1973)讓"@"成為網路時代最具代表性的符號<sup>67</sup>，成為電子郵件的符號，而電子郵件是最被廣泛使用的網路行為，而且永遠不會被取代。E-mail 電子郵件的傳送，可以當成一種溝通的工具，當它集結起來可以形成虛擬社區，利用非同步的郵件系統來達到目的，雖成員在不定的環境下，如努力工作，因而未能有立即的回應，但等待的過程卻是令人興奮不已，即時在好壞不清的情況下也是如此，所以透過電子郵件所創建的虛擬社區是有其重要的一環。

或許對電影「電子情書」感到憧憬，一個無心的傳送，卻拉近了陌生人間的情緒表達，發生網路戀情的情節，同時也吸引人們對於電子郵件的目光。在以往尚未有電子郵件的時代，名片的內容大多以電話為主，頂多加上行動電話，網路發明後，email 開始運轉，所以與他人溝通管道不只在電話中，現在也可以透過網路與他人做聯繫，最近可以注意到，當與陌生人剛認識時，可能不會給他電話號碼，但會給他電子郵件信箱，做為通訊方式時，或許網路來得比傳統電話更有安全感。可發現電子郵件已成為未來人類最重要的通訊工具，它也將成為一種誘餌，等待使用者成為「(網路)郵件上癮者」(internet or mail addiction)也說不定。

電子郵件的另一個功用，是他造就了網路媒體的誕生，因為電子郵件的傳送成本極為低廉，所以被應用來傳遞訊息的機率也自然極為頻繁，在資訊社會，資訊流通的快慢，往往是影響一個社會變遷快慢的主要因素之一，電子郵件由於在流量上

---

<sup>67</sup>陳豐偉, E-Mail 與 web mail ,( <http://www.eroach.net/revolution/4.htm>),2001/04/15

相對地小了許多，但是卻具備廣為宣傳的特性，所有的資訊都可以很輕易地透過電子郵件送達受眾手中，所以不僅僅是現在，即使是將來，她仍將是極為重要的網路傳播工具之一，而其影響力也許是網站所不及的，因為你可能幾天不用瀏覽器瀏覽網站、不看電視、不看報紙，但如果有幾天無法使用電子郵件，卻很可能讓你跳腳。

網路帶來的好處是言之不盡，電子郵件成為日常生活必備的活動，它之所以吸引人端看在其特徵的表現上：

#### 1 文句公通(TextTalk)：

使用者透過打字傳達溝通，網路溝通最基本的訊息傳輸，另外亦可以夾帶圖畫和聲音檔來傳遞訊息。

#### 2 無須面對面：

看不見其他使用者，因此肢體語言不再強調，而是利用人類的創造力來完成文字傳遞，而網路上的文字在不同的社區中會有差異，但還是有共通的術語，以簡便使用者與他人溝通。

#### 3 匿稱：

網路文化的特色雖然可以採用匿名行為，但在寄發電子郵件可能匿名也沒有多大差別，大多數是採親密和和藹的暱稱，因為對方知道發信者是誰，否則可能淪為刪除的命運；還有一種情形，對方可能不知道，就是利用駭客軟體發信，對方就難以察覺發信者是誰，或者是含有病毒的信件，但這種匿名行為破壞網路秩序，甚至違反法律規範。

#### 4 可調整時間：

由於電子郵件通訊是非同步互動的，如傳統郵遞信件需要有一段時間才能收到信，即使適用限時專送也要一點時間，電子信件也是從寄件人的伺服器傳道收件者的伺服器，除非兩造人有約定，否則收發信之間是有差距。另外使用者可以更改電腦內部的時間設定，整個系統的時間將以設定的為主，如遲交的作業可以用此方法矇騙過去，成功與否則需要小心判斷。

#### 5 可調整郵寄規模：

所謂的規模是只收件者的多寡，通常是一對一的溝通，而一對多的溝通主要是在傳遞訊息為主，這也可能用在好友名單上頭，基於分享的原則，許多人會把一些笑話之類的文章寄給通尋錄中的好友。

在得知電子郵件有許多特質後，對電子郵件有深一點的認識，網路使用者上網最重大的動力之一可能是收發電子郵件，只是使用者從來沒發覺罷了，可以想想一天當中總共開啟幾次信箱，時間持續多久，是否曾思考過這類得問題，或許正因為它以深入人心，導致日用而不知的情況，在網路未來更是屢見不鮮。另外從電子郵件溝通的對象來看，通常會利用到電子郵件的幾種類型：

#### 1 私人郵件：

個人對他人的郵件傳送，可能是一對一或一對多的溝通方式，這種方式普遍存在每個人的日常生活，有些人睡覺前最重要就是開啟信箱，或是起床第一件事也是開啟郵件，說不定中午也會，甚至是下午茶也是，可見私人郵件是使用者沈迷的要素，因為使用者可能沒有太多時間每天逛網站，但是絕大多數人每天上網第一件事一定是到自己的電子郵箱收 Email，所以，當 Email 漸漸成為人們獲取資訊的主要工具。

#### 2 新聞群組：

是所謂的 newsgroup 網路論壇，它是多對多的溝通方式，最大的特點就是可以用來與其他網路公眾交換意見與訊息，我們可以透過新聞閱讀器（news reader）或是透過 telnet 方式，可能是一種公開的討論，所以不具私密性，一切溝通討論都可以接受網路眾人讀取與評論。

#### 3 公司內部郵件：

大部分以機密為主，如商業機密等，它通常出現在公司內部的溝通，經常被應用在 Intranet 或是 Extranet 中。而公司人員的溝通也可能透過此電子信箱獲得調解。

#### 4 郵遞名單：

網路上「非同步」的虛擬社區，常用這種技術，這種郵遞名單（Mailing List）被應

用在一群對某個主題有相同興趣的網友之間的訊息交換,通常會有一個交換服務中心,使用者或成員透過該交換中心選擇加入或退出郵遞名單,加入該郵遞名單的人,可以透過電子郵件與同一名單上的網友討論,而這封討論的電子郵件會透過交換中心轉送給每一個成員,讓每一個成員都可以知道別人的討論內容。

#### 5 電子傳播：

電子郵件是一種訊息傳遞的工具,單向的傳遞,主要用來傳遞知識,或是消息,電子報的發送上便是一例,許多電子報的發行人,因為訂閱的讀者眾多,而越突顯其影響力。當看到一篇好文章,或是有趣的討論,便會急於與好友分享,順便轉寄一份給你的親朋好友,這種分享的模式,正是資訊流通的主要模式,同時也是網路進步的主要動力,不僅是傳遞著新的資訊與消息,在傳送的同時,也正擴展其力量,另外課堂討論的閱讀心得可以透過郵件傳達對方所要陳述的問題或觀點,老師也將相關議題的網頁傳遞給學生,這都是郵件訊息的傳遞。

電子郵件最直接的影響,因為是單向的訊息接收,所以不可能有被打斷的情形,不像以往尚未講清楚就被賞個耳光,而延遲許久,現在可改變溝通的速度,改變了溝通方式,獨自一人在澄清理念上有比就大的優點,不必急忙應付,另外就是情感交流支持、心得分享等,生日或寒冷的冬天接到一封賀卡,最是令人有種溫馨的感覺,即時是網路的虛擬賀卡,都給人深刻的感受。

另外 Email 可以代表使用者的網路人格,在很多社交場合會碰到許多人,在學校是同學,在辦公室是同事、下屬或上司,在家裡是家人,與不同的對象講話或接觸時,常常會調整我們的形象、行為談吐、服儀等人格特質,突顯角色扮演的重要性,當在什麼場合需要何種角色都應該遵從,當不遵守時可能會有矛盾產生,如同角色的扮演相互衝突。在網路上,當然也是同樣的情形,即時使用者可以更改暱稱,表現出多樣的人格模式,宣稱寫給對象的電子郵件,當然也有很多種身分,收件者的暱稱也可由使用者做更改,利用這特性使用者會刑塑出網路的人格特質,另一方面也塑造出收件者的特徵,只是當事人(收件者)不曉得有何用意吧了,因此適當

的調整自己對文字情緒（emotion）與用字遣辭是有其必要的。

如同上述，Email 其實就代表著你在網路上的人格，因為在網路上的一切人格特質表現，都是透過文字的方式來傳達，一個人的文字表現，也自然成了他人認識你的第一印象-這與一般人與人見面時，外表通常是第一印象的依據極為相似，因此，隨收信人的身分不同，調整自己的電子郵件內容用字遣辭、語氣，是一種尊重他人的表現，做好網路倫理。

虛擬世界的樂趣在於我們可以去創造一種習慣，一種專屬於自己的習慣，電子郵件或許非常貼近人類的思維模式，隨時可以隨著思想跳躍、改變並傳達給其他人。在網路世界裡人類找到樂趣，發現自己可以任意在虛擬空間中不同的奔馳游移，可以藉由滑鼠游標，輕易回到前一個空間，永遠不會為做錯事感到後悔，也可以輕鬆跳至遠在海外的網站，或是將自己的情感與想法，化成 與一的位元，快速地在虛擬世界傳送，讓心靈延伸，讓有相同共識的人集聚成社區，而擴展視野。

表一是從虛擬社區的種類稍作的區分，歸納出一些討論，首先是對媒介的性質區分為同步與非同步兩大類，當中每個虛擬社區都是採行匿名行為，匿名行為可是對互動過程有相當的助益，另外一方面在角色扮演上，可以更自然呈現出真誠的一面，在來是社區中主要的活動，可以區分遊戲與非遊戲，非遊戲類通常以聊天討論為主，談論一些生活常識或資訊交流等，而遊戲類則以冒險殺敵為主，但在技術可及的情況下也是可以聊天，尤其在遊戲中所設計出的場所，如酒館、PUB 等，必須向老闆或旅人打聽消息，遊戲才能進行，另外也包括一些社交行為，如交易等，所以有人認為遊戲類的虛擬社區比其他社區更勝一籌，如同現實社會的縮影。

而認同感則牽涉到對該社區的忠誠度，不難發現遊戲類的忠誠度反而高於其他，筆者認為在 MUD 連線遊戲中，從新手的加入可看，冒險殺敵在開始是非新手所能做到，原則上必須加入其它隊友所組成的盟，假如沒有這些老鳥的帶領下，重複玩遊戲是正常的，但在加入前必須遵守盟約等，其等級也是從那裡慢慢提昇，甚至達到高階的地位，其他虛擬社區普通的緣故，通常沒有固定的人在線上互動，流

動率大的情況下，認同感比較難凝聚出來；在黏度方面，這些虛擬社區總是吸引蠻多人，當中 BBS 與 Email 認同感普通，但黏度卻表現出高度，其實也不難發現這兩類幾乎成為人們生活的重心，換句話說，這類社區可以說是上癮的程度高。

表一、虛擬社區的比較

	同步	非同步	匿名	主要活動	訊息	認同感	黏度
ICQ &IRC	√		√	聊天	文字	普通	高
MUD	√		√	冒險(遊)	文字、圖	高	高
連線遊戲	√		√	冒險(遊)	圖示	高	高
BBS		√	√	討論	文字	普通	高
WWW		√	√	討論	文字	普通	低
Email		√	√	綜合	文字、圖	普通	高

## 第三章真實世界與虛擬世界的滲透

### 第一節傳統社會學對於社區與社會的爭議

關於社區的論述並不限制在傳統的觀念裡，社區的觀念甚至被提出在各種族群、社會或國家之上，「社區」是一個很普遍被使用的名詞，也因為它很普遍的被使用，所以其實每一個人對社區的想法都不一樣，住在都市裡面的人，絕大部份人對社區的看法，其實是建築商教的，建築商跟你說：「我們住的這一棟是社區大樓」，而另外一個社區的觀念的來源是政府，政府長期以來在台灣推展社區發展工作，對社區也有另外一套看法，進來推動社區大學發展或社區工作的人，可能也在想像到底什麼是「社區」？

傳統的社區概念<sup>68</sup> 傳統社區可以從三個面向來談。第一個就是社區要有土地範圍界限。第二個，傳統上講社區，便是人與人的關係，而這人與人的關係要特別強調，大家都是命運共同體，人們之間有一些共同的關係。當然要發現社區、認識社區，甚至要做社區參與的時候，最重要的是參於社區生活的過程當中，去發現與別人的關係到底是怎樣的，如何與別人有更多的互動。第三個面向，社區是一種心理上的感覺，心理上覺得我們是一體的，而凝聚一股特別的力量，尤其在強調共同體的感覺，其實有一個重要的社區發展脈絡。

社區的定義雖因學者不同觀點，說法不一，一般而言，係指一個具有地域界限的社會團體，也就是在一個特定的區域中，一群人彼此聚集，共同生活在一起，享有共同的文化，因而發展出休戚與共的情感意識和行為，這種彼此親密連結，互助共享的特性，社區認同感<sup>69</sup>。

而社會又是什麼？它可以含括社區？抑是社區等同於社會？從一些傳統的定義來看，社會是一群人互動結果所產生的組織，因為人是群居的動物，而其形成的關

<sup>68</sup>陶蕃瀛,(1998), 社區民眾參與 - 原則與實, ([http://www.home21.com.tw/network\\_community/word\\_5.htm](http://www.home21.com.tw/network_community/word_5.htm)),2000/12/29

<sup>69</sup>湯梅英, 學校社區化 - 舊觀念? 新口號? , (<http://www.media.mit.edu/~dc/cbs/social/education/11/5.txt>),2001/03/27

係網絡可以稱為社會；社會範圍可及之處為何？也很難斷定，可以像社區大樓般，只要是這棟建築物即便是社會，這大家可能不能苟同，於是大家開始會討會什麼是社會？而什麼是社區。

在這種情況下要論及社會與社區的起源、型態或功能則是眾說紛紜，其實可以發現群體的演變與人類發展有相當大的淵源，一些人類學家發現，人最早是從狩獵生活開始，單獨狩獵遠不如群體來的豐富，尤其在獵捕大型獵物時，更是需要團結一致，後來又因為冰河期之故，迫使人類必須以更有組織型態去捕捉小型獵物，為了生存也開始眷養動物，除了食用外尚有經濟價值，於是步入較有結構的組織。

上述中可以發現人類的組織型態已經隨著生活方式慢慢成型中。人類與動物之所以會有差別，在於只有人類社會存在著各種不同團體及組織，而這些團體或組織都可以是人類生活演進的成果，或許用文化發展更能看出，當中複雜的關係就成為人類活動中最有意義的事，不同的社會關係是構成不同團體或組織的基礎，因此也形成不同的組織型態，如社區(community)或社會(society)。

## 一、圖尼斯

關於社會和社區的討論，在十九世紀的德國社會學家圖尼斯（F. Tönnies）在《Community and Society》一書<sup>70</sup>認為基於自然意志，如情感、習慣、記憶等，以及基於血緣、地緣和心態而形成的一種有機體，包括家庭、鄰里、村落和城鎮，其中的每個人各擁有自己的成員資格，並扮演不同的角色，在社群中尋求各自的歸屬感，人們參加任何團體，都是基於自我認同及滿足的需要，在其間尋找能具體實現自我潛能及體驗自己的途徑，於是提出和分析社會類型的概念。

結合體(gesellschaft)就是社會(society)，是指人類聚集在人造的建築物，為了特定或個別的目的而聚集起來的團體，通常是和平相處，但每個人各懷目的，所以以

---

<sup>70</sup> Ferdinand Tönnies,(1988),community and society,Transaction Books

私利為主，因此團體的認同感較為薄弱，當問其為何會進入這結合體，不外乎是達到目標最實際的方式。從城市的例子來看是最好的例子，起初是以市集的型態出現，人們為了生活必須與其他人做生意，交換日常生活所需，漸漸地吸引一群人定居成為規模較大的城市，在城市中有類似工會組織的存在，以維護交易和平為目標，目的是想維持個人的利益。

而共同體(gemeinschaft)，也就是社區或社群(community)，是指一群有共同血緣，或共同生長在一個地理區域中的人們，彼此分享著共同的經驗，且基於有共同的之態度與目的，固團結性高，對該團體成員犧牲奉獻無所保留，以母親與孩子、夫婦及兄弟姊妹三種關係結合最能呈現出共同體(Tonnies,1988)，這即所謂的血緣共同體(Gemeinschaft by blood)，共同體並不只是表示公共生活建築或生活領域的社區意義，它還有集體的歷史意識或歷史記憶的共同情感，另外還有地緣共同體(Gemeinschaft of locality)，它是基於共同的習慣或風俗，又可衍生出精神共同體(Gemeinschaft of mind)，這些團體中的人彼此具有歸屬感，且團體認同很強，社區精神最易發揮。

表二是從圖尼斯的概念所做的分類，社區與社會最大得差別來自於第二欄，社區是自然生成的，而社會是人為所產生，其次是成員的組成方面，社區大多是血緣家族，社會則是由陌生人構成，於是在感受的表現上或主要的活動上會有很大的差異，如社區的組合是以感覺為主，而社會是個人意識；或社區是考慮整體利益、社會是個人利益；當然兩者這也影響到關係的親近遠疏，一般而言社區的關係較為親密，而社會較為疏遠。

另外在價值觀方面，社區因為比較重視血緣的關係，所以氏族的傳承很重要，這或許會牽扯到宗教的意識型態，社區比較能凝聚出宗教的價值觀，從圖尼斯的討論中看出成員為團體而貢獻出自己；反觀社會是由陌生人構成，無血緣關係，僅存在個人利害關係，對整個社會而言，較難有認同感出現。

表二、社區與社會的大略比較<sup>71</sup>

社區(community)	社會(society)
自然	理性選擇
感覺	意識(智力)
家庭(親族、家人)	陌生人
親密	疏離
生產為使用	生產為交換
習慣	有原因
個人考慮團體利益	個人利益的理性計算
多偏向宗教價值	偏向世俗價值

圖尼斯 (F. Tonnies) 區分的共同體與社會概念中，共同體中的成員，依賴本能的樂趣、習慣而彼此聯繫，並且共同體在發展的歷史上，比有目的而建立的社會型態還來得早，血緣關係的發展是基礎。相反地，社會產生於多數成員在思想上與行動上的計畫性 (planmatig) 協約，這些成員為了特定目的而彼此共同影響對方，意圖達到一個個人的利益，如商品交換<sup>72</sup>，圖尼斯對於這兩類的看法，認為這兩種不同的社會型態並不是截然劃分，而是在同一個社會行動或制度當中就可以同時觀察到兩種型態<sup>73</sup>。

在Tonnies認為共同體的主要概念是來自人的意志(human wills)，當任何共同體的出現時是因為人們利用有機的方式把人的意志相互結合在一起，這些可從1.親屬2.鄰里3.友誼中觀察得到。相互間的共同意志可以視為共同體本身的意志，是由大多數人所同意一致的，這種力量可以把個人與團體整合在一起，而這是受一致 (consensus)的影響，關鍵是在於語言的溝通，能達成共識是因為人們用表情和聲音

<sup>71</sup> ([http://www.tc.columbia.edu/~academic/ceoi/old%20files\(may18'97\)/bcs/bcs12a2.htm](http://www.tc.columbia.edu/~academic/ceoi/old%20files(may18'97)/bcs/bcs12a2.htm))

<sup>72</sup> 商品作為價值，價值作為商品貨幣的概念，這裡可得出交換的利用。

<sup>73</sup> 林信華,(1999), 共同體與社區生活的重建，〈社區美學研討會論文集〉,行政院文建會

影響，相互告知彼此間的情感或情緒，在相互了解的情況下，它可以是單純的符號。

共同體在參與的人群當中，依賴於他們本能的樂趣、習慣所限制的適應、聯繫於觀念的共同記憶。並且在發展的歷史上，比因目的而建立起來的社會型態還來得早。相反地，社會產生於多數個體在思想上與行動上的計畫性（planmatig）協約。這些個體從特定目的的共同影響，意圖達到一個個人的利益。

## 二、涂爾幹

Durkheim 在《社會分工論》也提到連帶關係作為社會類型得區別，以分工的程度可分為機械連帶(mechanic solidarity)與有機連帶(organic solidarity)，一個是低度分工而另一個則是高度專業化分工。涂爾幹認為在機械連帶社會中的成員，因為分工的程度低，彼此間的意識(conscience)相似度高差異比較小，並沒有突出的個人表現，所以易於團結合作形成一個共同體，反觀有機連帶社會卻因為專業化分工，個人的專才使得自己與他人區分開來，成員各司其職獨立發展，於是差異性變大，所以有機連帶是整合所有的差異性，類似一個民族大融爐的結合體。

涂爾幹提出這兩個連帶關係無非是想探討人與社會的關係，雖然有兩種連帶關係卻發生在一個「社會」中，涂爾幹並沒有區分得很明顯，主要是在於人的集體意識（collective conscience）的表現上，也就是說，一般人普遍具有某種共同的信仰與情感，可以藉由壓抑性法律(repressive law)使人的行為有所依循，如此可已經成員緊密的凝聚起來，即使在相同的意識下卻可能呈現出不同集體表象（collective representation），當然會產生其他類型的連帶關係，涂爾幹認為整個社會關係都是由集體表象所構成，它能呈現出集體的特徵，它不是個人所創造出來，也不完全依賴個人心靈，而是集體運作得來的成果，如此可以藉由不同的集體表象來分析其間的關係，涂爾幹指出機械與有機連帶只不過是一個實體(社會)其中的兩個面向<sup>74</sup>，換

---

<sup>74</sup> 翟本瑞,(1983), 社會學的社會基礎, 《思與言》,21(2):

句話說，兩者可能同時存在一個實體中，且並非是截然二分的對立型態，只是在說明社會連帶關係時必須做出明確的區分便分析罷了。

索性將集體意識視為一種凝聚力，可以用在社區與社會的差異上，比喻社區是機械連帶，其表現出成員間的一致性，且說在涂爾幹的看法，機械連帶可以指涉初民部落，因此想像這是血緣的組合，甚至是同一家族，在中國有蠻多類似的例子，李家村、張家堡等，這社區感強度高，而比喻社會是有機連帶，有是有其道理，在高度專業化的情況，涂爾幹將其視為現在社會的寫照，生存是重要的，在普遍一致的成況下，競爭力減弱，要消除這種困境只好選擇與他人不同的事業，差異性就此展開，分工也就成為這階段的代表，雖然生產的東西是互補的，但還是會有衝突存在，如此看來其凝聚力不如機械連帶來的強。

當然不能任意斷定機械連帶與有機連帶間的差異，涂爾幹也曾表示集體意識可能會隨著連帶的發展式微，但並不表示它會全然消失，只是它的性質有所改變，它可能會開始強調個人財富，個人所追求的目標不同，明顯得透露出集體意識的轉型。另外，涂爾幹在宗教上的討論，可以看出共同體的特色，一個部落的凝聚力可能來自宗教的儀式-圖騰的信仰，只要部落中有人違反禁忌的事物，便會受到處罰，因為它可能會危及個人家庭甚至是部落的安全，在也呼應圖尼斯對社區價值觀的看法

### 三、韋伯

Weber 在《社會經濟史》<sup>75</sup>指出社會團體的構成，是從最基本的經濟談起，尤其是在家計(household)的型態上，所謂家計，

「是以充足自己的需要為目標的經濟的事，不問其充足國家之需要、個人之需要或消費團體之需要均可」(Weber,1991:8)。

---

<sup>75</sup> Max Weber,鄭太朴,(1991), 概念的解說，《社會經濟史》,8,台灣:商務

它的效用可能遠大於其他家庭、血緣、宗教或企業等，但是這些團體是每個人都必須與它發生關係<sup>76</sup>，以家庭為例，家中成員間的關係如何確立，只有以家計型態出現才有可能，在早期狩獵並不存在家計關係，所以只有簡單的社會團體存在，並沒有穩定複雜的社會團體，直到家計出現才建立穩固的基礎。家計可說是最普遍的經濟團體，它包含人類的社會活動，也是忠誠與權威關係建立的基礎，同時也是其他社會團體的基礎。

隨著經濟的發展，貨幣經濟使得家計團體逐漸失去重要性，再加上基督教日後的發展，破壞以往社會團體的關係，以另一種形貌出現，這些關係可以在《社會學的基本概念》<sup>77</sup>中看到，而團體約可分為兩類，是血緣、地域，或是合理性的計算，後者更是具有西方資本主義社會的特色，如法人、公司等，而這兩類團體的差別並不只有表現在型態上，它更代表著兩種不同的社會關係：社區性 (Vergemeinschaftung)與社會性 (Vergesellschaftung)。在韋伯的意義下，所謂的共同體 (Vergemeinschaftung)是指涉一種社會行動的關係，在這種社會關係中，建立成員彼此間主觀感受的相互隸屬性上包含情感之類，因此共同關係是建立在在情感或傳統性的基礎上，也就是說社會行動的態度是依賴成員在主觀上所感受到的伙伴關係，這也是為什麼純粹靠感覺或衝動所聚集的只是群眾，群眾大部分甚少會涉及到共同的部分，而真正的共同體是需要一些共同精神價值存在才可能產生，這也說明為何建在]家庭情感上的支持原比民族來的強<sup>78</sup>。

另外韋伯認為共同體關係並非要有共同特質、情境或行為模式，而忽略發生在相互隸屬性的條件上，也就是忽略互動的過程，假如只有純粹的感覺到有共同體的感受是不足的，尤其在廣大的民族中，族裡頭並不是每個人都認識，怎麼可能近一步發展關係或情感，而是要真正接觸過後才可能趕之對方，如此的互動才能令彼此

<sup>76</sup> Weber 提到每個人都會持續不斷的與其他團體發生關係，有家族團體、氏族、魔術團體(宗教)、村落團體(馬克體 mark)、政治團體及莊園制度中的領主，這些關係建立在忠誠與權威基礎上。

<sup>77</sup> Weber,顧忠華,(1993), 9.共同體關係與結合體關係，《社會學的基本概念》，遠流出版

<sup>78</sup> Weber,簡惠美,(1999), 2-3 共同體關係與結合體關係的類型，及其與經濟的關係，《經濟行動與社會團體》，台北:遠流

的隸屬性進一步的發揮，共同體關係才有可能成立。

另外在結合體(Vergesellschaftung)方面，Weber用市場作為該組織的原型，經濟因素的涉入將會影響到組織的型態，也印證資本主義在成熟時，它會促進社會組織的轉化，因此認為成員不再專注於相互隸屬性上，及社會行動的動機不再是共同精神價值反而變成是理性的利益比較，在追求目的或價值理性，這是為達到特殊目的所結合成的人為組織，韋伯提出三種結合體關係的形式(Weber,1993)：

- 1.目的理性：講求的是自由市場的交易，成員的關係可能是相對亦是互補。
- 2.目的結社：成員間為了實現目標，必須有結盟的手段，以合作的態度來實現目標，如此才能無持長期的利益關係。
- 3.價值理性：成員為了實現某一價值，彼此相吸引成為信念結社(gesinnungsverein)，成員兼並無多大的利益衝突，純粹是想實現某一種理念，尤其在宗教信仰上可以預見「救贖」可能是信徒最想達到的目標。

結合體關係對成員的目的或價值理性來說可能有相當程度的影響，但也引發一些問題，再一般的情況下成員是為利己而做事，因此韋伯希望在目的理性下可以注意「伙伴」忠誠度。除此之外有另一問題，結合體內的「競爭」問題，以目的理性為誘因可使成員彼此鬥爭，原本就存在著敵對意識的成員，當危及到自身的利益時，成員變為障礙的排除著，因此鬥爭可說是結合體關係的殺手，而鬥爭在韋伯理性化(rationalization)的看法中，在社會行動成員主觀所感受到的伙伴關係，在依賴的動機轉向利益時，成員會因為利益而連結，使得共同體逐漸轉化為結合體的形態<sup>79</sup>。

正如涂爾幹所言，機械連帶會逐漸趨於有機連帶，其實生活世界已經存在一個共同生活秩序的總體，可以是社區、社會或國家，當中的基本社會關係是建立在面對面的互相理解或是對待伙伴的態度上，但是當社會逐漸工業化、都市化後，人們以期待最大利益為手段或目標時，於是整個生活世界的秩序都將成為韋伯所謂的目

<sup>79</sup> Weber,簡惠美,(1999), 2-2 共同體的經濟關係，〈經濟行動與社會團體〉,台北:遠流

的理性，成為人們的行為模式。在資訊社會的時代，現實社區與社會如何的轉變，最後會歸於虛擬社區的範疇底下。

關於傳統社會學對社區與社會的討論，其實有其脈絡的發展所導引出來的概念，圖尼斯主要在討論「人的本質與社會的類型」，而涂爾幹則從「社會事實」出發，至於韋伯是從「社會行動」破題，筆者認為這些要素可以視為研究虛擬社區的文化，尤其在討論社區的轉型及有用途，傳統社會與社區之爭，如今全部投入在網路所虛構出來的空間中，而這虛擬文化不像以往一般有固定的模式可言，是一種變形蟲的組織結構，它可以依照使用者的態度而呈現出不同的面貌，這也型塑新的組織類型，或許是社會與社區的結合或融合，關於這討論在這一章會再做討論。

綜合這些理論學家的看法，可以發現傳統社會學對社區與社會兩種類的論戰雖然在本質上有所差異，但在區分人與社會型態的關係上可以進一步了解之間的狀況，社區與社會究竟會有何異同之處，再看過三位社會學家的觀點後，至少可以做出一些比較。

無論在圖尼斯、涂爾幹及韋伯對於共同體的看法，圖尼斯比較強調血緣的關係，因為血緣是最基本構成家庭或家族的要素，所以圖尼斯的共同體界限僅止於血緣關係範圍，在這種自然關係下也是凝聚共同體不可或缺的條件，唯有在血緣親屬的情況下，才能體認出更高的認同感；涂爾幹則不鑽研於此，認為血緣是其次，重要的是在分工程度上，就以忠誠度而言，在機械連帶的時空中，普遍分工程度一致性高，也就是人與人之間是沒有差異，沒有競爭，也因此機械連帶中要建立共同體並不會有很大的阻力，換句話說，涂爾幹認定的共同體是全體人類生活環境中分工較低的地方；韋伯又如何解釋呢共同體關係，主要是建立在相互隸屬性，它可以是情感的支持或是共同的精神價值，因此他除了血緣關係外還加入一些朋友及夥伴的關係，囊括這些人可以建立在比較親密的關係上，這種以情感支持的關係正好是韋伯所討論的共同體或社區關係。

在結合體的討論上，圖尼斯是認為建立在利益的追求上，它可以是追求整個所

屬共同體的利益上，也可以是個人，在這種情況下是可以拋棄血緣或其他關係，而以自己為主，結合體就是聚集這些人所形成的；在有機連帶的情況下，分工程度高且較為細密，於是人與人的專業也開始區分，彼此產生了差異，但是在為求生存的條件下，或是追求私利，不得不與他人有所競爭，但在競爭的過程中必須各取所需而彼此結合，相對的在凝聚力會比較薄弱；而社會關係在韋伯看來，是在追求目的或價值理性，是以市場目標為導向，追求利益，必要時必須透過一些結盟的手段來達成目標，因此凝聚力相對較弱。

下表中可以看出三者的異同

表三、圖尼斯、涂爾幹與韋伯的比較

	圖尼斯		涂爾幹		韋伯	
	共同體	結合體	機械連帶	有機連帶	社區關係	社會關係
血緣	√				√	
整體利益	√		√		√	
社區感	√		√		√	
情感支持	√				√	
結社活動	√	√	√	√	√	√
追求私利		√		√		√
凝聚力	強	弱	強	弱	強	弱
空間界限	小	大	大	大	小	大

從表三可以得知共同體大都由血緣所組成，除了機械連帶這個共同體，是因為涂爾幹以分工的程度為標準，因此它可以是區域性分工的情況，如研究初民部落是國家中一個部落，它只是整體的一部份，而這一部落可能是由血緣關係所組成。另外是追求共同的利益、具有認同感與情感支持，因此凝聚力高。而結合體大部分是追求個別利益，凝聚力或認同感會比較差，更少有情感性的支持，但特別要提出來

講的是韋伯的討論，雖然它可能是追求個人的利益，但在價值理性方面必須與同樣有追求目標的人合作，才可能完成，因為價值是很難用資本主義或金錢衡量，而這過程可能會涉及到情感的涉入。在結社活動上，兩者幾乎都有，因為以個人之力很難達成整體的目標，尤其在某求公利上更需要團結合作，至於私利也是不例外，就像產業般不可缺少上下游廠商。

從傳統社會學的出發可以了解社會學對社區與社會的討論，透過這些討論可以兩者的異同，進而運用在別的領域，尤其在資訊化的社會中，由於網路創造出虛擬空間，人們在這虛擬空間中不斷的建立社區、加入社區，因此網路虛擬社區便開始盛行，而這社區究竟與現實世界中的社區有何差異呢，也是值得思考的問題。

## 第二節實體社區與虛擬社區的比較

在討論過傳統社會學對社區與社會的比較後，可以看出些共通點，如今在資訊科技的架構下，網路創造出許多虛擬社區，將對以往社區的討論做出一翻不同的見解，因此有必要對實體社區與虛擬社區做出比較。

虛擬社區從它的定義中得知它是由一群人，因某種目的所組成的社區，而這一群人透過網路的連結拉進彼此的距離，即使這些人是散佈在地球的各個角落，也因此網路在人口組成方面是不分年齡、性別、種族或國家等，正因為網路創造出無差異空間，只要上網連線都可以在網路上建立虛擬社區，而成員是屬於不特定地區、不特性的多數人所組成，就像 Internet 這個廣大虛擬社區。

實體社區因為地理位置的限制，因此在成員的選擇方面會比較有侷限性，有可能是一棟建築物、一個村莊或一個部落等，這些都可以獨立整個社會而存在，以傳統的大家庭為例，由血緣關係所組成，可以算是社區，甚至構成一個村莊，而部落可能較複雜，除了有血緣外可能要使同一種族，不管這些因素，傳統社區的組成分子是相近的，如圖尼斯所言在血緣的相似性，甚至地緣關係也須含括進去，因此傳

統社區除了說是自然關係，及一出生就屬於該社區的成員外，對其他人是有所選擇性。而例外的是現今一棟建築物的社區大樓，成員的組成是來自四面八方，既沒有血緣也不是朋友等關係，這是傳統社區的特例。

為何有許多人會沉迷於網路空間，或許是溝通上癮吧，無論是在 ICQ、BBS 或 MUD 等虛擬社區中都有提供互動的環境，且互動的程度不同也會導致沉溺程度的差異，但是可以歸納出一點，就是這些人都是想要建立網路虛擬人際關係，即使在現實世界中以有許多人脈，在連上線後也是急得要去擴展人際關係，這是可以增加生活領域與經驗，當然每個人求之若鶩，雖然只是交友的動作，也意含著人類天生的本質，人都是渴望群體生活的動物，離群索居只是劃地自限的開始，對人的身心都有影響，換句話說，交友的目的算是建立人際關係，更重要的是與他人形成情感支持的系統，如此才能發揮社區的本質。

在實體社區中人也是需要不斷的與人建立情感性的支持系統，因為這是一個面對面的溝通環境，尤其在幾乎認識該社區成員的環境下，一句傳統寒暄的話，「妳吃飽了沒？」，這是多麼令人溫馨，這也說明傳統社區人情味重外，也表現出社區的情感支持關係，而這也否定費孝通在研究中國人的性格有很大的差距，人不可能永遠活在差序格局的環境底下，而是會活在韋伯所謂的相互隸屬性上，即使它有可能不是情感的支持，即使只是口頭上的幾句問候語，也充分表現出實體社區總是一個活絡的社區。

一個社區是否能繼續營運下去，雖然有許多因素，其中一點是社區內部的問題，或許是社區的認同與凝聚力，在研究虛擬社區中這是一個重要的議題，詳細的說明是在下一章，這裡稍作介紹，由於網路可以連結世界各地，所以在社區的成員中不再是單一的人，而是具有複雜身份的人，它可能來自不同家庭、種族或國家，在這種情況下要產生社區認同勢必要有一翻作為，也就是該虛擬社區的成員也要認同他，兩者相互認同才可能會產生凝聚力，而所謂的作為又是什麼？大概是在社區的表現上，或是人際關係處理上等得到認同。

然而凝聚力強的虛擬社區固然好但也有一個問題，就是具有排他性，一個新進的成員，往往不知道如何打進這社區的核心，於是會有落寞感，關於這一點再不同的虛擬社區有不一樣的境遇，在 MUD 連線遊戲會有老鳥帶菜鳥的現象；ICQ 則是在好友名單之外，容易打斷對方的談話，留言板與討論區會有同樣的情形，也有一些改善的方法，有些則是依照連上該社區的次數、發表的次數，如此累積經驗值而呈現出不同的標籤圖示(icon)，讓該社區成員的等級可以一目了然，在互動的過程中也比較好拿捏。

但是這種問題在實體社區中也同樣會發生，只是情況會有不同，雖然實體社區會重視情感支持，但這只限於熟識的成員之間，對於一個新進社區的陌生人，當然會有所懷疑，因為在不瞭解的情況下陌生人總是扮演一顆未爆彈。若以傳統社會學的觀點，要加入結合體要比共同體更為容易，因為以一個陌生人的身分要進入以血緣關係為主的社區並非是易事，只有在結合體的中比較有機會，若是以現在的實體社區來講，一個村里有人加入或是社區大樓有人搬進去，是非常容易，或許這是都市化所帶來得影響，人與人之間的活絡網線已經冷卻，甚至處於斷線的情的情況下，於是彼此的距離也相對的遙遠，更何況打在一起形成一個具有凝聚力的社區。

也就是因為在這種情況下，於是有了補救的措施，近幾年來一直在推動社區總體營造，除了就是要把自己的社區推廣出去，讓別人瞭解這個社區的特色，更重要的是要凝聚出社區的認同感，而這些的活動的也會吸引一些外地的人來共襄盛舉，或許這就是傳統社會學所沒有討論的情況，於是這種分享取代排斥感，俗話說「見面三分情」，這一點可能是網路虛擬社區無法辦到。

從圖尼斯、涂爾幹與韋伯的討論中，共同體與結合體在追求利益是有差別，而這利益不純然是貨幣，可能是多方面好處。在虛擬社區中，使用者不斷尋找訊息，來滿足自己的需求，同樣的也不斷的發出訊息，滿足其他的使用者，這樣一來一往的互動，很少有人會認為這是利益關係，通常認為這是一種經驗的分享，也因為這個緣故使人更容易建立網路人際關係。但是在 MUD 等連線虛擬社區中卻又出現另

外一種追求利益的管道，而這次的確牽涉到貨幣交換，如成員在社區中的等級已經很高時，於是可以變賣道具給其他等級低的成員，這已經表明虛擬社區中也可能存在利益追求。

實體社區在西方資本主義入侵後，追求整體社區的利益已不多見，通常是追求私利為主，而這一點則比較像結合體的形式，以社區大樓為例，社區發展基金也是從社區的管理費來的，而這一筆費用並不是出於自願，而是在契約中早已有明定這條款，只要是該社區成員都必須受其規定，於是可以預期社區成員認為他每月已為社區做出貢獻。當然，這也不是對的，如為了增加社區安全，社區成員總是會以整體社區利益為重，即使稍微的犧牲私利，也大有人在，關於這一點可能涉及社區成員的態度，畢竟有些時候必須犧牲私利，才能創造出更大的利益。

在實體社區與虛擬社區的比較中的確存在不同的差異，以情感支持方面，虛擬社區比實體更為濃厚，或許這是在無法面對面及匿名的情況下，情感更容易表露出來；而社區凝聚力方面，筆者認為兩者相當程度的相似，在虛擬社區中，由於成員流量很大，很難做全盤性的掌控，而且虛擬社區又有幾種類型，其認同感也不太一致，凝聚力當然起伏不定，以 ICQ 為例，在短短的幾分鐘內就有多少人離開或加入，很少有固定的人在互動，而流言版或 MUD 則經常有固定成員在線上，所以即使同樣是虛擬社區也有不一樣的凝聚力，而實體社區也有同樣的情形，縱然有許多社區活動中心的場所，沒有彼此往來是毫無結果，而且在面對面互動的情況下，若是還隔著一道鴻溝，這是會影響到整個社區的凝聚力。

在空間地理位置上，虛擬社區並不佔有物理空間，純粹是透過電腦網路所創造出的虛擬空間，只有人的思想在這空間中活動，講求的是一種「心」感覺，這是一種精神層面的享受，在網路的特性下，使用者可以暫時拋下現實世界的負擔，實現自己的慾望，可以讓使用者可以建立虛擬人際關係，維持一種情感支持的系統，而實體社區則是具有物理空間，活動煩為受到侷限，於是成員的心只能遨遊在有限的範圍中，其建立的人際關係或支持性系統也會受到影響，在這一點虛擬社區是優於

實體社區，因此在未來社區網路化後就可以改善這種情況。

另外在社區的管理比較，可以發現在實體社區中，管理者可能是較正式的行政部門，必須對該社區有所規劃及貢獻，並且維護社區的安全，於是有必要成立社區管理委員會，制定一些社區必須共同遵守的規定，甚至對如何調解社區糾紛也要注重，當然這種會議中必須有社區成員為代表，其實這個觀念也出現在虛擬社區中，以 BBS 站為例，版主可能是透過該版成員推派出來，其他虛擬社區的主持人也可能是內定的，但都有設置網規來避免糾紛產生，即使在社區已發生危機的情況下必須做出決定，不管是實體或虛擬社區都必須有共同的規範來約束成員的行為，進而維護整各社區的和諧。

為何要比較實體社區與虛擬社區的差異，關於這一點其實是有脈絡可循的，因為在未來電腦網路更進一步的運用，勢必從家庭擴散到社區中，且目前實體社區的中上網的點仍然侷限在以一個人為單位，以社區為單位將是未來發展的趨勢，於是越來越多社區網路化的例子，而在網路化的過程中必須面對原本就存在的虛擬社區，而在兩者異同的比較中，具有相同特質可能具有親近性，換句話說，這點對實體社區與虛擬社區的結合是有幫助，也因此筆者想瞭解網路衝擊社區後會有那些影響。

### 第三節 實體社區與虛擬社區的結合

藉由網際網路的特質，讓現實世界人們的互動由現實轉移到虛擬空間中，其所夾帶「虛擬入侵」的威力是不容小覷，此衝擊正影響整個社會結構，以往社會網絡中的人際關係，因著人們可在網路上突破時空的距離進行不同於現實生活中的心靈互動與情感交流，人際關係的形成有所改變，在社會網絡中形成許多因需求不同而各具特色的虛擬社區。而電腦中介傳播(CMC)的媒體特性，更聚集了具有共同興趣或來自相同團體的人們，在網際網路超越時空距離的環境中，滿足社群成員們互動

的需求，在各種不同的虛擬社區中成員彼此互相分享、交換意見、提供資訊，並解決共同的問題等，在其中人們產生了歸屬感與對彼此的認同，讓虛擬社區具備了傳統社區的功能。

對於結合體與共同體概念的轉變，圖尼斯認為結合體是由陌生人所組成，不具備共同體的血緣關係，而共同體也會隨著時間瓦解，甚至是融入結合體與之並存，這與網路所創造的虛擬社區類似，虛擬社區並非是以往區域性或血緣的社區，而是受世界各地參與者的偏愛所決定，它可以是弱勢族群的組合，也可以是聯合國型態，都有機會在網路世界創造新的社區，因此社區的建構可能有實體走向虛擬，一方面可以解決時空間上的限制，另一方面卻也增加互動的頻率，更能凝聚社區認同。

而涂爾幹的應用呢？雖然涂爾幹是從分工的程度來討論社會的連帶關係，它可能會涉及到個人意識，機械連帶分工低，其關係卻極為相似，因此個人意識並無多大的差別，但在凝聚力量卻較為利，而有機連帶則是處於相反的地位。在虛擬社區中參與這社區成員的個人意識是因人而異，但網路卻可以將彼此結合在一起，除了高度互動外，再加上分工的因素，如社區的管理人員的多寡，由多數人監控虛擬社區的運作遠比一個人主政來的好，有更多人參與社區的營運工程，人多可以集思廣益，且能讓社區更有互動的活力，更具有社區凝聚力，在這種情況下有機連帶的高度分工加上機械連帶的認同感，以往現實世界中的連帶關係，可以在網路上相輔相成的呈現出，進而產生結合的可能。

最後是韋伯的討論，共同體是建立在相互隸屬上，它包含了情感等主觀的行動，而結合體則是在目的與價值理性上，兩種類型追求著不同的目的。虛擬社區正好提供兩種類型的需求，首先在相互隸屬性上，使用者渴望與網友建立虛擬人際關係，它可以是主觀情緒的自我呈現，也可以是目的及價值理性，網路交友即便是最好例子，當使用者進入某個交友社區時，可能是短暫的情感支持，另外一方面可以獲得自我價值的肯定，韋伯在結合體雖是以利益為目標，假如社區中每個成員以追求利益為原則，則社區將不存在，更何況是社區的認同感，因此在虛擬社區的未來，

相互隸屬性及目的理性會將現實社區與虛擬社區整合成一個社區。

在實體社區與虛擬社區的比較中,可以發現在具有相同的性質社區容易親近具有相結合性,首先是情感支持系統的擴張,無論在實體或虛擬世界中,人們都會渴望與人互動且建立人際關係,以往可能侷限在實體社區的範圍內,只能建立有限的關係,如今透過網路的連結,成員可以跳脫實體社區的框架,進入無界限的虛擬社區中進行人際互動,創造更多的情感支持,在這種情況下兩種社區追求著共同的目標,於是更容易結合在一起。

其實在情感支持這方面是實體社區與虛擬社區結合最大的動力,人從出生開始就渴望與人接觸,而母親是首當其衝,其他人則陸續慢慢加入,重要的是產生安全感,而這一過程包含互動後建立的情感支持的人際關係。其次是社區定期舉辦的活動,實體社區的廟會活動或社區總體營造等,這些都是有助於社區認同感的凝聚,而虛擬社區雖然沒有實體存在,但可以透過不定期的網聚來增加社區成員彼此間的感情,進而增加社區凝聚力,所以不論在實體或虛擬中都會追求一種社區的凝聚力的發揚。

如今網路虛擬社區已逐漸成形,另外加上與實體社區的結合,而這種將資訊科技與日常生活結合在一起的型態,讓社區民眾可以利用網路來增進生活的便利與樂趣,另外隨著國內上網人口數不斷成長,已有為數不少的社區資訊網路或虛擬網路社區出現。因此有必要對實體社區與虛擬社區稍作分類,可以分為兩種樣式,一種是純虛擬社區,另一種是實體社區虛擬化:

#### 一、網路虛擬社區

這種虛擬社區並沒有實體的社區存在,它完全是存在網路虛擬空間的架構中,而是由許多志趣相投或性質相近的個人、團體或活動團隊所組成,利用網際網路特性所創造出的虛擬空間,社區的則是在當中運行,社區中相關資訊數位化並整理成網站內容或電子報,直接透過網路發行出去,期望藉由網際網路的特性,吸引更多性質相近的人或活動共襄盛舉。

## 二、社區網路化

在實體社區中或團體利用網際網路及全球資訊網，將社區資訊與活動、文史風情等資訊，建立聊天室、BBS、社區公告、社區公投、社區網頁、互動線上遊戲區、跳蚤市場等，設虛擬社區互動中心，便利住戶之間的溝通，由於科技文明的進步，人與人間的疏離感大家都有感覺，即使處在同一個社區大樓裡，甚至是住在同一層對面還不一定認識，但透過網路，大家反而知道社區到底有多少人、有什麼活動、有什麼特色，而增加大家的感情，目前不少都會區的傳統社區都有類似的社區資訊網路，社區內部可以規畫專屬的網路管理中心、活動室等，讓住戶間可以透過網路相互溝通。目前中華電信推出的HiBuilding<sup>80</sup>寬頻上網架構，即是針對這種網路社區規劃的需求。

虛擬社區與實體社區在未來會消彌，而它們共同基礎是建立在網路架構底下，只要網路能夠持續幫助成員間的互動，未來得社區皆可稱為虛擬社區，而且是一個無遠弗屆的社區，就好比 Internet 所創造出的全球資訊網，它的社區是整個地球，只要連得上線都算是該社區的一員，未來物理建築社區也將以 e 社區為口號，不論社區是否有實體的存在，將來虛擬社區與實體社區必須結合，這不僅是社會的需要，更是社區成員的需求。

另外虛擬社區的結合是因為散佈在各處的電腦所串聯起來，點與點的連結構成一個全球腦(Global Brain)<sup>81</sup>的概念。M. McLuhan 提到地球村的概念，因為傳播媒介改變人對空間的概念，由於網路具有擠壓空間的特質感覺到零距離，這種情況如同隔離又連結，雖然這些只是感覺上社區的拉進距離，但的確人們透過電腦網路活絡整各社區，或許就是這些爭議正衝擊這傳統社會學對社區與社會的議題，換句話說，以往以血緣、地緣關係為主的社區形式，在虛擬社區是很少出現，因為網路是

<sup>80</sup> HiNet 規畫利用 HiBuilding 服務建構社區型電子商務, ([http://www.ithome.com.tw/news/890214/20000214-9\\_stf.html](http://www.ithome.com.tw/news/890214/20000214-9_stf.html)), 2001/04/26

<sup>81</sup> Peter Russell 在《全球腦》(The Global Brain), 指出依靠電腦、人造衛星、光纖、攝影機及其他科技, 地球上的人們將會彼此緊密結合在一起, 構成全球腦。轉引翟本瑞, 《虛擬社會學的虛擬社會基礎》, 《第二屆社會科學理論與本土化研討會》, 77-87, 嘉義: 南華大學

無遠弗屆，在連得上與連不上間徘徊，且只有在前者的情況下對社區的結合是又有助益。

關於虛擬入侵的現象不只在虛擬社區當中，另外在電子商務方面也有不少，如美國的知名網路券商 E\*Trade 打算在現實世界中蓋號子，另外是美國的網路銀行打算開設實體的分行，與正如先前所預料的，虛擬世界在進入電子商務的時代之後，慢慢的伸入實體的世界中，這些可能只是虛擬世界中的一環，另兩家英國線上銀行業者，Smile 與 Cahoot 則準備與郵局合作，以提供客戶實體的分行據點服務<sup>82</sup>，虛擬社區也如火如荼的展開入侵，與實體的結合將創造更大的利益，且能長久的生存在數位進化的世界中。然而其實虛擬通路與實體通路應該是處於互補的狀態才對，因為兩者所適用的情境不同。而兩種通路存在的目的，都只是為了把服務的環節做完。如果能夠讓消費者感受到雖然是不同的公司但是卻是同一個品牌，那麼這也不失為一個好做法。

另一方面可以從全球化議題來論及社區，而什麼是全球化：

全球化指涉的是全世界各個社會、文化、體制以及個人之間，產生複雜交互關聯的快速展過程。它是一個牽涉到時間與空間壓縮的過程...，在一定的時間內將距離做出極大的縮減，在特定的意義上，使得世界縮小了，人與人之間的距離也拉近了。但是它同時也是一個社關係的伸展的過程，些主導我們日常生活的地方性脈絡，移動到全球性的層次<sup>83</sup>。

陳其南<sup>84</sup>(2000)認為網路科技急速發展後，對許多社區都是有助益，網路提供實體社區一個向外宣傳自己特色或發出聲音的工具，隨著社區或虛擬大學的成立，與社區慢慢活絡起來，每個社區拜其所賜到後來都紛紛成立網站，從這個角度來講，

<sup>82</sup>歐素華,(2001), 歐洲網路銀行走向虛實合

一 ,(http://www.ctech.com.tw/newshtml/features/900104139.htm),2001/05/23

<sup>83</sup> 魏环,(1999), 全球脈絡下的閱聽人研究-理論的檢視與批判 ,《新聞學研究》,60:93-144

<sup>84</sup>陳其南,(2000), 社區網路的建設與現代社區文化的發展 ,《資訊素養》電視座談會,(89年10月8日早上10:00公視頻道播出),(http://www.chinatimes.org.tw/events/InformationLiteracy/InformationLiteracy-6-1.htm),2001/03/12

地方的特色可以透過新的媒體來散發出來，可是網路社區跟生活的社區是不一樣的，網路社區是虛擬的、是沒有距離的，所以網路的好處是距離完全消失，這個好處也讓實體社區感到沒有物理空間存在。

談到網路社區，通常是網路先於社區，也就是我們之前可能先上網，彼此不認識，但是網路上基於共同的興趣，或是一種次文化的形成，慢慢的聚結成一個社區，所以它不是空間上的社區，只是一個虛擬社區，若是要成為實體社區則需要花費許多資源才可能成立實體化的虛擬社區，且說虛擬社區裡當然有其規則和文化現象跟現實社區是不一樣的，但卻可以觀察得到現在的社區都有網頁，發現在裡面看到比較活躍的社區通常，第一，有議題或話題，它有大家共同關切的事情，第二，在原本的社區裡面所享有的資源是多還是少，光是這一點與網路社區形成是滿類似的，姑且不論社區活動為何，傳統實體社區透過網路媒介與虛擬社區慢慢結合成另一種共同體。

在現實世界中社區與社會是兩種人類不同的生活群體，再縮小範圍來看人類生活週遭的小群體，初級團體與次級團體，通常演變的過程是前者過度到後者，在社區與社會也可能發生此種狀況，在前述所提到的社會學家中，有不認同者，原則上是同意社區與社會是有差別，而這差別部外忽視來自血緣、種族之類的不同，進而影響到互動模式和認同感的差異，或許會認為社會中人是追求私利，而社區則是整體利益，導致成員在面對該團體會有不同程度的認同態度。

如今虛擬社區所夾帶的資源，即將瓦解以往社會學家的爭論，乃是基於網路特性所致，眾所皆知它可以拉近世界各地的使用者，即使這些人都是陌生人，網路虛擬社區的成員剛好是這類不熟識的人所組成，網路提供一種環境，使用者可以嘗試與他人接觸互動，反正又不會傷害自己，且在匿名及隔離的情況下，如何揭露自己的身分、如何欺騙都是一回事，重要的是不再有年齡、種族、血緣或性別上的歧視，網路真是一個好場所，似乎可以摒棄現實社會的差異，如此一來大家都變得平等，在一個平權化的虛擬空間中，於是社區與社會的爭議便可消彌，或是變得模糊並

存，在這種虛擬入侵後，實體社區更易於與虛擬社區結合。

上述概念正好印證虛擬社區的特性，將用例子稍作討論虛擬社區是虛擬與現實社區的結合體，更可建立全球化的虛擬社區。舉「emama 優質生活網」<sup>85</sup> 虛擬社區為例，它與現實既有社區結合，以迥異於現有網站的方式推動社區電子商務，為全國社區居民架構共同虛擬社區，目前擁有北中南 140 餘個合作社區，利用網路可以充分了解社區住戶的需求與消費習慣的基礎下，將提供社區居民服務外，更提供互動的虛擬社群空間，創造虛擬與實體社區充分結合互動的新模式，其董事長張忠弘強調：

「社區總體營造不只在營造實質的環境，最重要的是回歸人文的思考方向，提升社區居民在生活情境的美學層次、為居民帶來更舒適便捷的生活機能，同時提高社區成員對於社區事務的參與度。」

而 emama 優質生活網的推動，便是以網路社區的基礎出發，營造社區多元互動的凝聚力。

另外以區域性的虛擬社區，北部就台北市鄰里社區聯網<sup>86</sup> 為例，也是現實社區在網路上互動，本身就推動網路化，因此，在市政的網站上除了市政宣導、發布消息外，社區訊息的交流，有些社區更透過網路發行社區刊物、宣告社區活動，並透過鄰里社區的網站，討論社區鄰里的公共事務，此種網站不祇是單向的發布消息，更是由下而上以及社區居民創作、學習的園地，但是其意義不限於此，倘若這虛擬社區發揮最大效能時，可以預期日後台北市的發展非靠它不可，民意基礎需要選民的維護、公共建設需要民眾的支持，進一步可以發展出電子政府型態(electronic government)。

---

<sup>85</sup> emama 優質生活網，透過網路與全國社區結合，除了推動社區網路發展外，更推動網路社區間彼此聯繫的網路系統，當中有社區公告、管理條例、表格、繳費、社區學苑、休閒、美食、還有一些生活資訊等，是值得推薦的虛擬社區。(http://www.emama.com.tw/)

<sup>86</sup> 這裡的社區是以地理規劃為原則，以各區為單位並各區再行細分里、鄰、戶及人口數，將全市各區結合在一起，形成一個更有凝聚力的虛擬社區，又些設計蠻親切的，如放上該社區最有意義的照片、里長櫥窗等。(http://www.taipeilink.net/)

八足網路共和國<sup>87</sup>更結合了全國二百多個社區網站，提供這些實體社區無限發展的網路空間，協助地方社區建立網站，讓各地社區的文史資料、社區營造的經驗，以及活動訊息透過網際網路隨時的進行全年無休的社區博覽會，該虛擬社區的一個特色，社區的網頁是由村里長申請，由社區比較高階的人推動社區活動，重點在於這些是出於自願性服務且有興趣者推動，在虛擬社區中會互相吸引，彼此凝聚出社區認同感。

網路正好為陌生人打開和平之路，在互動的過程中在互動的過程中，本就難以察覺對方真實的身分，除非離線後還有在聯絡，否則要建立長期關係是不太容易，這也難怪一些虛擬社區會藉由「網聚」來增加成員間的情感，強化社區的認同感，就好比涂爾幹認為儀式存在的重要性。當然在網路上可以嘗試各種角色，即使是一位小學生都有可能，在 Caroline Ferguson 曾提到網路上的感受雖是有智力與情感的涉入，但這種方式並非是物理關係的接近，人類這種動物是可望接觸，因為真實的接觸可以增加關係，可能是面對面會、肢體的接觸等，而透過電話線等通訊並不能增進或增強人的真實關係。

---

<sup>87</sup>透過網路與全省社區作連結，有電子報傳遞訊息等。這裡實體社區有大樓的社區型態，也有地理位置的社區，所以社區的單位並不一致，但卻能把這些社區拉近在一個虛擬社區中，而社區網頁的申請由村里長代表，這種自願性的出發隊為利虛擬社區凝聚力有貢獻。( <http://com.tacocity.com.tw/> )

表四：虛擬社區、實體社區與實體社區網路化和虛擬社區實體化的比較

	虛擬社區(VC)	實體社區(LC)	LC+V & VC+L
成員	不特定的多數人	特定的多數人	不特性的多數人
建築物	不具物理空間	具有物理空間	具有物理空間
位置	散佈各處	集中某處	散佈各處
互動程度	頻繁	普通	頻繁
互動模式	非面對面	面對面	不限
社區認同	高	普通	高
學習管道	多樣化	制度化	多元化
社區活動	網聚	廟會	各地文化節慶

表四是虛擬社區、實體社區與社區網路化與實體化的比較，其實可以發現後者幾乎涵蓋前二者的活動，不管是實體化或網路化，它可以拉進散落在全世界各角落的社區，只要能透過網路即可連結在一起，而且它的互動頻率遠比傳統的實體社區來的高，或許是拜網路的隔離或無法面對面的功能下，成員更能表現出自然的一面，可能對社區會有增益的意見等，間接的會增加社區的認同感，尤其在社區的活動上，可以透過網路得知什麼時候那個社區有活動等，近年來推動的社區總體營造的活動，打趙各地社區的文化特色，說不定未來可以透過網路視訊系統即可參與活動。

可以預期以往社區與社會分離的論點會逐漸消彌，當它以融入人們生活中，如同無線科技的運用，隨時可以透過螢幕與家人、朋友聯繫，於是加速關係的發展。其實真實的接觸也是很需要，當小孩子在成長過程中，它扮演影響人格發展之一。回到之前提到初級團體與次級團體的關係，亦在網路上也彼此相結合，或許就是一虛擬同儕來取代兩者，比起兩者，網路的力量可能遠遠超越真實的團體，尤其當網路與實體結合後，創造出更多元的學習管道，或許是教育全球化的願景，當然也少不了社區全球化的可能。

社區全球化正也是實體社區與虛擬社區結合後的產物，假如只有物理空間的實體社區，並無法將自己社區的特色推廣出去，頂多到達其社區能力可及之處，而虛擬社區也可能因為無實體的存在，不能發揮功用，於是實體社區必須透過虛擬社區的特色，在利用的過程中不知不覺社區發生質變，也就是實體社區虛擬化，虛擬社區實體化，兩者逐漸取得一種平衡，其間的界限的模糊，創造出社區另一番的新氣象，因此唯有實體社區與虛擬社區的結合才能在社區全球化下佔有一席之地。

在虛擬社區中，與他人接觸互動，在某一種情況底下，網路是使人從家庭、從生活的社區裡面孤立出來的效果，一個人可以整天都活在網路上，根本不需要去面對人，到最後甚至也不需要講話，這對個人影響是很大的，也因為這樣，所以互補性生活社區應該更重要，因為人不可能始終生活在網路虛擬社區，必須有現實世界生活的社區，網路最大的效用是跨出實體社區、跨出台灣、跨出國家，跟世界上所有的人連繫，所以社區網路化，把社區網路的特色表現出來，然後跟同一類世界各地的網站結合，這樣可以把特色表現出去，在某一個程度上可以加速社區全球化的可能。

也正由於虛擬與真實間的界限處於模糊的狀態，才能結合後產生新的社區型態，從圖尼斯的觀點看來，血緣或地緣的社區形式在虛擬社區中根本就不存在，但是在實體社區網路化後，以地區或社區大樓等社區有可能是基於地緣關係，甚至也可能會有血緣關係存在，這也意含未來社區的形式在血緣或地緣關係的分野將模糊化，於是會吸引更多的人潮在虛擬社區活動，這也為什麼佛洛伊德會認為人受到壓抑會想逃入夢境中，因為夢境不屬於真實也不屬於虛幻，它有可能是在日常生活中累積不順遂的壓力，只有在作夢時才能宣洩出來，於是夢處於真實與虛幻之間，而作夢者很難去辨別這是究竟是夢還是現實，就佛洛伊德的看法，現實事件會影響到作夢的情節，在這種情況下模糊虛幻和真實。

夢是處於虛幻和真實之間，虛擬文化何嘗不是如此，在面對網路文化虛擬入侵的情況下，虛擬與真實的界限模糊掉，甚至在虛擬文化的虛擬真實比所謂的現實的

真實更要真實，於是人們可能不會在意這種情況，因為可以將它們視為夢境一般，夢等於網路虛擬空間，於是有許多人必須面對這種虛擬入侵的文化，就好比未來社區的型態可能是實體社區與虛擬社區的結合，但可以發覺夢即將醒來，關於社區結合這件事會對個人、社會造成衝擊，也是需要多加注意。

#### 第四節 虛擬入侵後虛擬社區的行為

關於虛擬社區的討論在上一章有介紹過定義、特性、種類和互動模式等，對虛擬社區有進一步的瞭解，而這一節主要是討論虛擬社區的文化，在經過實體社區與虛擬社區結合後，可能會對實體社區做出改變的動作，而在這一波的「虛擬入侵」將夾帶不可知的威力，如團體型態的改變，初級與次級團體可能不復存在，取而代之的可能是新的虛擬同儕團體，其影響力不在事前兩者之下，這裡也牽涉到社會化的過程，網路空間提供學習全球化的環境，這玲琅滿目的學習環境中，選擇何種學習管道對社會化最有助益，尤其在孩童或青少年接觸到網路文化的特性時；另外是從角色扮演去探討自我認同，一些匿名行為將有助於人格的發展，因此網路虛擬社區提供的環境與以往是大不相同。

虛擬空間(Cyberspace)是透過科幻小說來呈現，也正符合網路所創造出的虛擬文化，創造力成為實現夢想的動力，於是社區可以是想像出來的，在網路虛擬社區中是可以建構出新的社會生活空間，傳統實體社區的特徵可以被發明或被發展在這個空間中，只要參與者有個所屬的社區信念或認同感，雖然大多數的成員彼此並未認識，但是卻有一個社區的想像，網路虛擬社區就此產生，而虛擬社區可能是小的社群，也可以大至社會、國家，甚至隨著科技進步、資訊網路發達，人與人的互動，無遠弗屆，社區更可以超越國界，成為地球村，所以，現代社區不見得受限於某個空間、範圍，而是一動態的開放系統，因而使得社區的內涵更加複雜而多樣化。

網際網路 ( Internet ) 是目前全世界最大的電子社區，創造了全球性多媒體網

路的良好建構機制之後，更使無遠弗屆的全球村媒體交流行為趨於熱絡多元化，而網路的出現使得以往科技更快速的邁進，用季登斯(A.Giddens)看法，資訊社會已經進入後傳統社會時代(post-traditional society)，人們的生活是透過資訊所架構出的互動秩序，資訊傳遞是在虛擬社區中運行的基本單位，而這虛擬社區正是由科技技術所建立起來的現代互動體系。或許季登斯早就預期後傳統社會就是資訊社會中的虛擬社區。

虛擬社區的定義再提下，主要是一群人在網路虛擬空間中互動的過程，當中包含興趣、經驗、情感及訊息分享等，也是建立在「心」的交流，其種類是繁多，共通點就是成員大部分需要註冊，並設定暱稱在虛擬社區中，通常會主動的與對方聯繫，再者過程中可以感覺有趣、期待、富變化、且是有反應的，或許是每個使用者都抱持相同的心態「等待溝通」或是「溝通上癮」，在網路上可能不能再忍受恆久不變之物，換句話說，人們上網的目的並不純然只是找東西，其實許多上網者是期待建立一個心靈溝通的關係，心理學家稱之為「孤獨的參與感」<sup>88</sup>。

艾森斯伯格(H.M.Enzensberger)提出媒體的問題：

「電子媒體的公開秘密，他們的動員能力，媒體可以促進大量參與，在社會化的過程中，媒體是龐然巨物、帶有威脅性的力量<sup>89</sup>。」

可以預期電子媒體的普及已經對傳統初級與次級團體關係，提出基本的挑戰(Mark Poster,1995)。於是有必要檢視初級與次級兩團體，一般初級團體通常具有親密性情感，互動頻繁的團體，如家庭成員或同學等，而這些團體的特徵是持續不斷的面對面互動，可能建立在長期性的關係，如親子關係；而次級團體是一個功利、目的的工具及非情緒的團體，它處於有限的面對面互動，個人對團體的認同程度不一，情感性的支持薄弱，更不用說如何建立長期關係，就像工人與老闆這類團體，幾乎步入社會後所接觸到的團體皆屬此類。如今在虛擬社區中出現另一種團體也可能整日影

<sup>88</sup> (<http://www.ithome.com.tw/news/871122/1122-1-2.html>),2001/04/16

<sup>89</sup> Mark poster,(1995), 第二代媒體世代-資訊高速高錄的互連，〈當代雜誌〉,106:

響人的生活，即同儕團體(peer-group)的存在，它在人們的日常生活中扮演一個重要角色，通常友誼(friendship)就是在同儕團體中培養，這些團體成為主要的互動對象，因此社區成員會不斷的建立虛擬人際關係，以擴展實體社區所無法到達的經驗領域。

換句話說，現今的網路虛擬社區提供另一種社會化的團體組織，它包含了初級與次級團體的特色，提供情感性支持、建立正式與非正式社會關係、提供社會學習環境，只要是現實社會中團體能更提供的，網路空間幾乎都能滿足給所有人的需求，即使是友誼的建立，在網路空間中提供的社區種類繁多，從兒童學習網站到成人婚姻網站，琳瑯滿目供人作選擇，相對的可以發現互動關係的建立由現實世界轉化為虛擬世界，與現實關係的互動程度減低，如親子互動等，不可否定網路所虛構出的虛擬社區正是變相的同儕團體，姑且稱為虛擬同儕(virtual-peer)。在以往實體社區的學習認知模式中，一個人社會化的過程大多在家庭與學校中成形，在家中模仿接受父母親的言行舉止，在學校有老師會教導，有同學可以作玩伴，在這階段反而同儕團體的影響更大，因為適齡的孩童行為習慣較接近，認為彼此在這階段認知程度差異不大，比較會相互學習，因此造成日後的影響可能大於家庭或師長。

尤其在青少年這個階段，青春期的成長過程常被認為是衝動、冒險與叛逆，其實當中也會有孤寂感和憂慮感的產生，孤寂感可能來自是知心朋友難尋，也可能是缺乏自信的憂慮感，而在網路世界中，青少年可找到志同道合的朋友，在聊天室或ICQ中可按照興趣話題找到朋友聊天，建立屬於自己的社區，並不受時間空間的限制，而且面對著電腦，看不見彼此的容貌，扮演喜愛的角色，從而在扮演的過程中增強了自信心，這自信心也帶來新的社會化機制。

有關個體社會化形成方面，在過去最重要的就是初級、次級團體，而在電腦網路的影響下，取而代之的，就是個人所屬的多樣團體，個人的自我認同也因而變得更多樣，其形成的過程更想組合玩具，是一塊一塊地拼貼起來的拼湊(bricolage)文化，而不是像樹木的年輪一樣，從核心一層一層的增長。總之，由於個人的自我認

同必然包括個人如何面對他人，如何看待自己與環境的關係。但是在網路上就沒有同儕團體實質的影響，網路是匿名的，無從察覺對方的性別、年齡，造成小朋友會有混亂的產生，若在接受到不良的網站資訊，會一直強化內心深處的惡魔，導致在社會化過程有不良的影響，網路中色情暴力的影響尤其嚴重，網路世界當中有很大部分是色情暴力的成人區，而在兒童及青少年成長中，由於生理及心理的變化，往往對於色情暴力的東西產生興趣，分不清是與非，有的一下子就沉迷下去，從而放棄正常的活動、學習以及人際關係，整天只埋頭於網路世界，造成日後產生偏差行為，不可否認網路文化正逐漸蠶食我們的心靈。

另外網路正面臨全球化的趨勢，不可否認學習全球化已經到來，全球化趨勢如潮水衝擊世界每一角落，此種突破國界、穿過文化藩籬而產生的互動、依賴與連結的現象，為人類生活帶來的衝擊包括：大量的資訊互通、對高科技的依賴、多元跨域參與及跨文化網絡交流，只要是地球村之一員都無可避免此種事實，以往談論的科技整合無一不融入全球化趨勢與觀點，網路是個無地域差異的學習環境，對於網際網路上的學習而言，學習者所處的地理位置，對於學習內容的取得幾乎沒有差別，除了有同步與非同步不之外，對學習活動也幾乎沒有影響，這種沒有地域差異的學習環境，將促使學習全球化進一步成形，因為學習地點對學習者的影響減小許多，使得學習對象的選擇變得更有彈性，不光是在人或物這方面對象更多外，學習能又有效力，以往因教學資源不均以及師資差異等問題，在使用電腦配合網際網路之後，將使其地域差異性減到最低，將有助於學習。

這些學習全球化正影響到學習者社會化的過程，尤其在尚無資訊處理能力者影響甚鉅，美國在1998年通過 兒童網路隱私保護法 (Children Online Privacy Protection Act)於2000年四月生效<sup>90</sup>，也產生不少爭議<sup>91</sup>，其主要規定：

所有的網站在未經父母同意前不得收集十三歲以下兒童的個人資料，在

<sup>90</sup> 林隱,(2001), 十三歲以下禁行?-兒童、網路與學習，〈誠品好讀〉,8:40-43

<sup>91</sup> 毛慶楨,(2001), 網際網路兒童保護法受質疑，〈一週網事〉12(8)

收集之前則必須對收集資料的目的與用途加以說明，同時還必須提出可以供辨識、檢驗的家長同意證明，未經家長同意前不得將資料轉於第三者，家長可以隨時上網更正或取消資料等，同時授權學校可以扮演家長的角色或擔任家長與網站之間的中介者。

隨著網路現象的快速發展且多樣化，需多兒童及青少年透過家庭、學校、社區或網咖的網路系統連結虛擬世界，結果是無法預期的，而美國貴為科技的先趨，早已面臨這類問題，是以保護兒童為原則，卻被宣告違憲，違反人民言論自由，但可預見網路左右社會化未深的兒童及青少年日後的行為。而網路教學環境逐漸成熟之際，遠距教學(distance learning)等學習形社區如同雨後春筍的串出，除了可以重整教育資源外，學習者可以透過網路的特性可能啟發學習的熱誠，這對社會化是不容忽視的優點。

表三：初級、次級與虛擬團體的比較

	初級團體	次級團體	虛擬同儕團體
團體型態	家庭、家族親戚等 聯繫親密的團體	學校、公司組織等	不特定的團體
特徵	情感支持、非正式、長期性關係、認同程度高、小團體、面對面持續性(全面)互動、情緒型態	正式、暫時性關係、認同程度低、大團體、局部性面對面互動、功利型態	融合正式與非正式、關係期間長短不限、認同程度不一、大團體、非面對面互動、互動程度不一、綜合型態

在瞭解及參與虛擬社區後，能有進一步的幫助，畢竟社會化是一種人格塑造的必經過成，造的好是人與社會的和諧，扭曲了則是社會的不幸，網路卻是一把兩刃的刀，如何在不傷別人又不傷自己的情況下，如何選擇是一門重要的課題，而單方

面的討論虛擬社區是不夠的，必須也談及這類人的態度，如現實世界的挫折遭遇並不代表一生坎坷，沉溺於滿足想像的虛擬社區，並不能解決事情，必須提昇素質或資訊處理能力，有助於健全人格認同。

提到認同的問題，在以往的實體社區中，成員扮演的角色對認同很有幫助，尤其在適時的表現出該角色的特徵，而且在現是世界中人們不可能試著去扮演多種角色，或許是當時的社會將多重人格分裂視為一種疾病，於是在扮演的過程中會有所限制，而這種限制也敵不過網路虛擬文化的衝擊，多數人同意網路是自我認同最好的一個場所，比起一般的心理諮詢更具療效，不可否認認同是建立在匿名的基礎上，人們不斷的透過暱稱來突顯真正的心理態度，即使在被識破後亦能以另一種角色變換心情，而這也就產生認同的問題。

「我是誰？我是我嗎？我為什麼是我，為什麼不能是他？我能夠用別人的眼睛去看，或者可以用別人的頭腦去想，甚至可以用別人的心去感受嗎？那我為什麼現在會在這個位置、這個歷史潮流？我可以回到過去，或前往未來，這一切是否可以重新開始？」<sup>92</sup>

對於上述可以發現人總是對自己的自我認同有種不安的現象，在真實世界中人們會有這種焦慮存在，如今網路卻讓人們如釋重負，可以拋棄一切傳統的束縛。而網路世界給予人們一個無限表現多重人格的虛擬空間。不過，網路上的多重人格，偶爾是有「多重人格」的症狀出現，卻不是真正的人格分類的精神疾病，除了少數真正患者因受不了網路平行角色扮演而發病外，應該是沒有多大的問題。因為網路使用者可以透過身份設定在網路空間中遊走，並且可以自我統合。儘管如此網路塑造不同的自我認同，扮演不的角色甚至要偽裝不同的性格，的確可以給予網路使用者有表現多重自我認同的機會。

網路文化就像一場探索自我認同的遊戲（黃厚銘,1999）。我們無須因為人際關係是隔著面具所建立起來的，隔著面具的人際關係，讓我們可以放心的探索自我中

<sup>92</sup> 嚴峰,(1997), 網絡遊戲中的集體幻象, 《生活在網絡中》,中國人民大學

一些連自己也趕到驚訝的面向 體會真實世界中所扮演的角色與在網路上所呈現的自我這兩者之間的差異。但是對於單方面的自我認同尚不足夠，需要有客體的配合，也就是他人(團體)認同，是在群體的互動中才能同時發生，如此認同才有意義。米德(G.H.Mead)在《心靈、自我與社會》一書中提到：

「一個人只要在自身中內化、具備了共同體針對他的行為的普遍反映，那麼在此意義上他便具備了共同體的心靈。」<sup>93</sup>

也就是說，當一個人在自我認同當中有共同體的反應時，便具有共同體的精神，個人自我認同的精神發展也存在這事實中，藉此人可以在多重面向上表現出不同的認同，即使在複雜的網路互動行為，虛擬社區正好提供一個互相組織共同之反應的認同場所。

事實上一個人本來就有好幾個部分，記得有個照片的廣告：「你拍誰，就得像誰」，人其實都會有種感受，一個人可能有好多個分身存在，只是在現實環境無法平行扮演罷了，因此可能有一個很成熟的你，也可能有一個小孩子的你，也可能有一個不安全的你，人不是單一的我存在的，本來就有很多不同的我，他們不斷的競爭、不斷的講話，當然在日常生活裡面，因為生活條件，你只能表現出一個比較穩定的你出來，可是覺得有機會讓其他的部分去表現，對健康是很有幫助的，而網路虛擬空間滿足這個願望，Turkle認為網路是提供多重人格出現的空間，換句話說是允許人們做人格分裂的行為，但這些行為最終目的是解放自我心靈，其實從心理學來看網路的角色，對自我各層面都是健康的<sup>94</sup>。

網路提供多重人格的可能，無非是想對認同有進一步的瞭解，無論是自我認同或社會認同，都處處存在於日常生活、人際互動接觸的脈絡之中，社會互動中的認同，扮演了在組織生活中的一個重要而積極之角色。認同與認同形成（identity

<sup>93</sup> G.H.Mead,胡榮、王小章,(1995), 34.共同體和制度,《心靈、自我與社會》,桂冠出版

<sup>94</sup> 林以正,(2000), 虛擬與真實之間-資訊科技的善與惡,《資訊素養》電視座談會,(89年9月10日早上10:00公視頻道播出),(<http://www.chinatimes.org.tw/events/InformationLiteracy/InformationLiteracy-3-3.htm>),2001/02/15

formation) 對社區的影響，一如角色與規範對社會構成的重要性般，是奠定社會存在與社會運作的必要基礎之一，布爾迪厄等學者，都曾說明社會分類或階級地位，都是透過不同的消費習性來建立其認同的。

既然社會化與自我認同對人格發展有重大的影響，而網路文化的不確定性相對的也帶來一些問題，或許用網路偏差行為來描述會比較恰當，這些偏差行為的產生可能原因是不能適應網路文化，或者是將網路特性發揚光大，都是有待討論，重點是一些傳統的偏差行為拜網路之賜，慢慢地腐蝕兒童或青少年社會化或自我認同，更危及純潔的心靈。

迅速的衝擊到整個社會，更影響到人類的行為模式；而在網路世界上所呈現虛擬與現實間的落差，更具體的引發了人類重行思考原有秩序規範之可行性的必要。涂爾幹在《自殺論》提到自殺是社會事實的一種，它會隨社會潮流(social Currents)而所改變，社會整合的程度成為涂爾幹分析的要素，極端的強或弱，甚至是社會的解組都會影響到自殺率，換句話說，社會潮流可以是一種變遷的過程，並與社會架構是平行同步的。近年來，隨著電腦科技、網際網路快速地發展與普及，虛擬入侵的概念無所不再，藉由網路之利用也產生了各種不法行為與犯罪行為等偏差行為，影響之層面可謂相當地廣泛。除此之外，一些僅能利用網路科技方得以實現之犯罪行為已非傳統刑法之犯罪行為型態得予以涵蓋。

資訊時代的來臨，它是一種社會潮流所致，電腦科技的發展的文明史，由傳統笨重的超級大電腦到如今輕薄的手提電腦，這還不打緊，尤其在網路系統的發展上影響甚大，網路所構成的虛擬空間成為網路使用者留連的場所，這也是為什麼網路研究者要研究的範疇，由 W.Gibson 提出科技小說中提到 Cyberspace 開始，轉正如他所言，逐漸地走向虛擬文化，早期從 H.Rheingold 研究 The Well 線上會議室，MIT 的 Sherry Turkle 研究 MUD 多人連線遊戲，到晚進一些學者研究 BBS、IRC 這類的網路溝通管道，不管其本質是為何目的，總歸這些為溝通互動的場所，皆可稱為虛擬社區(Virtual Community)。

虛擬社區幾乎可以算是一個現實社會的縮影,只是在虛擬空間的發展可能會帶給人類不同的感受,在以往對科技傳播的分類有所謂的派別,科技決定論與社會決定論之爭,分屬於科技樂觀派與悲觀派。樂觀者認為網路科技正是人類史上最進步的文明,在個人作業上的便利外,不但利於陌生人彼此的溝通,甚至拉近距離,去除疏離感之類,是有助於世界各地產生都市幅輳而形成的網路全球化,甚至是 D.McLuhan 所言的地球村,所以科技發展必須積極。

反觀悲觀者看法,科技的確會帶給人疏離感,如電視的出現,使一般人沉迷於電視節目,尤其是老人家在退休以後只能在家看電視度日,會找時間出外走走,另外科技發達另一方面的影響,就生物科技的開發而言,幾年前複製羊的出現,到近來人類基因圖譜的現形,意含著人類可以以造物主的身分降臨,這已打破傳統社會演變的過程,這是違反人類倫理,也是人類演化的斷層,達爾文不禁悲從中來,物競天擇,適者生存將會助益於有掌有財力、權力智識份子(cognitive)身上,成為網路的社會達爾文主義,所以科技需適時的發展,必要時會停止一切。

其實網路在草創時期是走悲觀者的路線,因為這是一場革命,革了什麼命,是革了個人生活、社會結構甚至是國家組織等,是一言難盡的革命,且說它的衝擊並不止於古騰堡的印刷傳播,是有過之而無不及,網路可謂能容山納海,因此也產生一些憂慮,從網路問題不斷的發生來看,正符合網路是一種無政府的狀態,這是一個失序的網路資訊時代,即使有網路宣言這類的口號出現,但這也只能限於少數人,因為網路是創造不可能的母體(Matrix),於是等著使用者去逐步發掘。

網路的特性是具有匿名、去中心、連結又隔離與即時等特質,於是使用者可以排出一些實體社會的危機,在電腦連線的這端運籌帷幄,使用者可以拋棄傳統的束縛,自由任意的從事網路活動。網路空間之所以吸引人乃在於它可以滿足各種人的需求,如前述網路是可以達到傳統無法滿足的任務,於是有些人會獲得資訊,所以拼命瀏覽網頁,以達增廣見聞之效,有些人是因為需要聊天的對象,所以到 ICQ、IRC 或 BBS 等聊天互動的社區中,現實與虛擬經常的往來造就出人格認同的議題,

匿名成為一種風潮，更是分身與本尊交替，尤其在角色扮演之上更是一覽無遺，角色可以因匿名而隨身變，隱約可以預見網路偏差行為可能會蘊含其中，甚至是百姓日用而不知的情況下慢慢腐蝕。

一些「網路新聞」再度成為各媒體極力聳動報導的焦點，利用網路做為犯罪媒介的駭客、揭露他人隱私的色情圖片，佔領斗大版面，網際網路在大眾的眼中，轉眼間成為全民公敵。網路的偏差行為在此可能要分為兩類，一類是針對個人而言，另一類則是對社會整體或國家，個人部分可能是網路上的謾罵、侵犯隱私權、一頁情或援助交際等，整體部分則是在販賣毒品槍械、駭客或病毒等，這些都可算是網路偏差行為的一種，甚至有些可歸類於犯罪，是觸及法律所不容的行為，在網路規範尚未成形之際，使用者勢必還要忍受這種失序的網路時代。

謾罵與隱私權主要在人權的範疇。謾罵可能只是網路紛爭的基本過程，筆者曾經在聊天對話室遇到這類型的人，對方一進入即破口大罵，不雅的文句由三到十八盡出，於是有些參與者也以彼之道反其人之身，罵輸對方則以另一種暱稱上來繼續罵，結果大家還是和平收場，比較激烈應該是除了網路上的謾罵外，更牽連在現實社會的行為，假如大家有印象一則新聞，因為在網路上的出言不訓，彼此不高興，於是找人手相約在某一場所談判，隨時準備械鬥一番，這也難怪有人說網路對於社會運動有舉足輕重的地位。

謾罵是否與人的言論自由權有關，還是有所差異，言論自由是憲法所保障的基本權利，情況是利己又不傷人的情況下，才可能成為構成要件之一，假如有害於他人者，應該是屬於毀謗行為，觸及民事訴訟等相關法律，網路究竟是怎樣的一個怎樣的場所，可能要依照各個網站的規定，一般版規或網規都有明示使用者成為會員後必須遵從的規則，或許這是網路禮儀(netigutte)必經之路。

談到隱私權在絕大部分是在於電子商務部分，由於網路交易環境尚不是很成熟，所以有些人還是會害怕自己的資料被他人所挪用，在蕃薯藤的網路調查發現人們對電子商務最大的憂慮是交易安全，其次是個人隱私權的部分，因為這些問題弱

勢發生將會對個人產生不良的後遺症，害怕有人會持假資料申請真證件，這都需要提防，就像現今社會偽卡帶給信用卡發行銀行幾億元的損失，在網路實行電字商務必須加強加密技術以保障交易安全，另一類是客戶資料的問題，網路公司是否有權可以自行處理客戶資料，如販賣或轉讓，或許在某些公司的考量下，這些資料將是電子商務潛藏的行銷管道，算是一筆很重要的資產，所以在隱私權部分可能會受到質疑。

而網路一夜情或援助交際，是屬於網路色情問題。色情在現實社會中原本就很難斷絕，只是礙於現實社會的法律規範，只能偷偷摸摸的活動，透過一些特殊場所為媒介，與警察玩著躲貓貓的遊戲，即使在警察一波波的掃黃行動中，雖說大有斬獲，但還是抓不勝抓，可見色情很難杜絕。網路原本就屬於一個開放的空間，即使有規範存在，對這些人來說可能只是皮毛而已，在網路上不必躲躲藏藏，只要隱身進入某個虛擬社區，隨便的開個聊天是也不會遭他人歧視，尤其在掛羊頭賣狗肉的情況下，網路警察不滲入對話內容，根本無從察起，於是網路提供一個合法性的場所，庇祐色情一族。

而「援助交際」絕不像字面上看來只是透過「交際」來得到「援助」，事實上仍是性關係的應召化，少女仍在其中受到性剝削，所有從娼會有的風險，包括得到愛滋等性病、被強暴、被人口販子集體控制等危險仍然存在<sup>95</sup>，這些問題也不得不防。

傳播病毒是一種極為可惡的行為，尤其在全球資訊網彼此相互連結的情況下，只要感染到病毒，可能或擴散到全世界所有的電腦，發作起來的後果更是難以估計，在資訊科技產業在幾分鐘的停滯下損失可能是某個國家的生產毛額，所以傳播病毒者將帶有毀滅社會秩序的意圖，而這些人可能規於駭客(Hacker)之中，駭客是不同於一般的電腦迷，是一群專於電腦程式的設計兼破壞者，或許在這些人的心態下可能是自以為是的態度，或許用「道高一尺，魔高一丈」來說可能比較貼切，另

<sup>95</sup>梁玉芳,(2000),(<http://nick.eecs.stut.edu.tw/~heart/news/newes/health-6.htm>),2001/05/15

外常見的駭客行為，通常是入侵對方的網頁，串改一些標題或網站名稱，並無多大得損傷，有些則是入侵學校電腦，掌握所有人的帳號，以癱瘓某一部電腦，甚至刪除該網頁，雖然這不及傳播病毒，但也帶來相當大的損失。

日前的「軍火教父」網站公然販售槍枝，以及大學學生利用學校網路教人製造炸彈等，涉及教唆他人暴力犯罪的行為之外，或是國外一些槍枝的圖解資訊也流入平民百姓家，其他各式各樣的犯罪型態也一一出現在國內網路上，為害甚大。而毒品等違禁藥物也在網路上出現，線上點單事後交易，由迷幻藥到墮胎藥樣樣皆有，似乎可以開一間網路藥局，不但傷害個人的身心的健康，甚至還損害國體敗壞社會風俗，可謂是傷人又傷己。

目前維持網路秩序的力量並不是來自政府相關單位之監督，而是靠大多數有正確共識參與者的努力，以網路犯罪的多樣化，涉及層面的廣泛，實非政府任一單位獨力足以因應，偏差行為更是時有所聞，顯見不論使用網路之動機或結果是否違法，皆須予以規範。尤其，網路具有針對不特定多數人開放之普及性，任何人都可能因網路之便捷而獲益，亦可能因網路之隱密而受害，從而若不及早針對網路活動制定一套法律規範，未來相關糾紛勢將層出不窮。

根據麥可尼國際顧問公司 (McConnell International)的調查，多數國家都沒有防範網路犯罪的刑法。麥可尼公司針對 52 個國家所作的調查結果顯示，其中 33 個國家對網路犯罪行為沒有任何防範的措施。報告指出，現行的法令很快就被新的犯罪行為超越，法令對這個「虛擬」的世界，實在防不勝防。在許多國家當中，網路犯罪的處罰都還非常輕微，實在不足以造成任何嚇阻的作用<sup>96</sup>。

資策會法律中心建置的「非色情網站 - 網路犯罪防制網」，這個網站以「反網路犯罪」為設立宗旨，由科法中心的一群法律研究員負責內容的建置。該網站主要的單元有上網與關懷須知、檢舉信箱、法庭風雲（法院判決）、前車之鑑（國內案例）、消黃設備（防範技術、過濾軟體）、大家開講（討論區）、奇文共賞（相關文

<sup>96</sup> 網路犯罪無法可管？, ([http://www.21life.com.tw/index3.cfm?show\\_news=D&news=2034](http://www.21life.com.tw/index3.cfm?show_news=D&news=2034))2001/05/15

章)等,並依不同網路使用者族群,以「老爸老媽經」、「酷哥辣妹族」、「童言童語區」和「法律知識庫」四種方式索引內容,方便不同使用者在該網站上快速看到自己所需的相關資訊<sup>97</sup>等,而這些功能是現實世界中警察單位無法提供的訊息,警察也開始面對網路偏差行為的考驗。

網路是否失序,端看人心如何運作,一切偏差的行為產生是有其淵源,就好比網路可以重新塑造一個人的身分認同,這是一個很重要的議題,它牽涉到人格的問題,雖說網路提供好的多重人格,相對的也可能暗地裡型塑自己不自覺的人格特質,在呈現出後亦不覺得是危機,哪可要注意,網路雖是新興的媒體,需要時間去摸索,希望期間能縮短早日達到路光明。

從這些行為來看,可以發現網路所帶的衝擊,學習或教育全球化的出現,早期社會化的初級與次級團體可能不復存在,取而代之的是一群未知的虛擬同儕團體;再來是自我認同可能會產生問題,網路提供多重的角色扮演,因此會呈現出多重人格分裂的現象,當這些角色產生矛盾時,於是便發生認同危機;而最後可能會因為無法適應網路文化快速的變遷,所以會做出網路的偏差行為,對現實世界或虛擬空間都會造成影響。而一切都可說是在網路虛擬文化之虛擬入侵後,才對現實社會造成衝擊,而這一次的衝擊並不只限此,上有許多不可測的面向正在面對虛擬文化的入侵。

---

<sup>97</sup>石依華,(1999), NII 與科法中心聯手,網路犯罪防治網今天上線  
(<http://www.ithome.com.tw/news/880305/19990305-1.html>.)2001/05/15

## 第四章 虛擬社區凝聚力

網路文化所帶來的衝擊正影響人類的生活,首先使用者進入網路即需面對虛擬社區,而什麼是虛擬社區呢?社區最傳統的界定是場所、人與人的關係與心理的感覺,虛擬社區同樣也具有這些要素,一群人在網路虛擬空間中與他人彼此互動,產生情感並建立人際關係,這可能歸於傳統的說辭,虛擬社區除了具有實體社區的特質外,更兼具虛擬的特質,即網路文化的特性,在實體與虛擬兩者間游走的虛擬社區成為研究的領域,尤其在社區凝聚力的討論上,虛擬社區在討論上凝聚力時具有那些可能性。

傳統社會學對社區的解釋,首先是圖尼斯(F.Tonnies)對社區共同體的看法,其關係的形成來自最自然的血緣關係,其次是地緣關係,這也是社區最早成型的基礎,在這種基礎下,人與人是親近的,社區凝聚力是存在於這些關係中;而涂爾幹(E.Durkheim)雖是透過社會事實來形容社區是屬於機械連帶的類型,認為在這種連帶關係下,普遍是分工程度低,差異性小,因此在整合社區時的確比較容易,涂爾幹的解史較少涉及情感因素,但還是可以發覺它具有某種程度的凝聚力;最後是韋伯(M.Weber)所謂共同體關係,它是建立在相互隸屬性上,包含情感因素等,於是構成社區,綜觀上述幾位學家的看法,在傳統社區中的確可以發覺社區凝聚力是存在的。

談論社區的活動,社區如果所指涉的對象是人類的居住情境,也可以稱為「共同體」,其原意是指「同胞」或「共同的關係和感覺<sup>98</sup>」。無論何者,都隱含了「共同」的意涵社區重建很重要的原動力是使生命連帶起來,讓一個社區要變成有機體。因此社區應團結,成為有機體,使社區有連帶感。如果生命力使每個體有連帶意識或共識,則整個社區不是散沙,不 selfish、冷淡、短視,這個生命力才有意義,所以社區必須營造,採取互助合作的集體行動,以求共同發展,達成「健康社區」;

---

<sup>98</sup>林瑞欽,(1994), 社區意識的概念、測量與提振策略,《社會發展研究學刊》, 1:1-21。

亦即，使很多個人變成團體，變成共同體，這就是「社區主義」，即便是追求高度認同的社區凝聚力。

對於傳統實體社區的定義，卻往往因論述需求不同而殊異甚多，一般定義為：「社區是居住在某一地理區域，具有共同利益關係，共同服務體系與發展能力或潛力的一群人<sup>99</sup>」。由於這些共同的利益、共同的問題、共同的需要，而讓人覺得社區內應該要產生一種共同的意識，才能保障利益、解決問題、回應需求。是故，社區一詞無論就其原本字意或後來衍申的諸多意義，都有朝「共同」此一意涵輻輳的趨向；也因此居民對社區的認同感，普遍被學者視為是社區凝聚的必要條件，也是進一步發展的基礎<sup>100</sup>。社區可以從三個不同面向的概念來分析：

側重地理或結構的概念，是一群居民共同生活的地區。

側重心理或互動的概念，是居民生活中相互關聯與依賴的共同體。

側重行動或功能的概念，是居民相互保衛與共謀福利的集體行動。

由以上的陳述中，仍可明顯地看出集體性的共同理念。在一般社區的論述中，往往將社區認同視為社區意識(sense of community)的重要基礎，社區意識的高低，便是社區凝聚與發展的指標<sup>101</sup>。

在談實體社區認同感的同時，也必須對網路虛擬社區是否有認同感做出探討，早期一些科技悲觀主義者認為，科技將帶給人類不幸福，甚至是疏離的情況，但如今網路的發展並未完全符合這些學派的觀點，反而與它有背道而馳的現象，網路創造出不同的虛擬社區，可以依個人的需求活絡整個人際關係，雖然存有隔離感，但是對虛擬空間的活動不亞於現實世界的活動，如同探討虛擬社區的凝聚力一般，無論在現實或虛擬中都存在社區凝聚力，以維持整個組織的運作。

<sup>99</sup>林振春,(1995), 凝聚社區意識，建構社區文化，《社區發展季刊》，69:25-39。

<sup>100</sup>朱美珍,(1995), 由人力資源網絡論社區意識的凝聚，《社區發展季刊》，69:67-74。

<sup>101</sup>林瑞欽(1995):「社區意識」凝聚之道，《社會福利》，118:8-17。

## 第一節 虛擬社區的凝聚力

回到虛擬社區的討論，由於它具有網路文化的特性，如匿名性、即時性、互動性或無國界等，這些因素可以說是虛擬社區最重要的形成要素，雖說這些要素在某些層面會影響到凝聚力，這種看法主要是來自網路非面對面的關係所致，即時在怎麼與他人在網上互動，真誠的透露自我感受或是虛假的呈現，但還是會讓其他人一種不確定感，因為在網路上很難辨別真假，如此一來可能會影響社區的凝聚力，但卻不可忽略另一種要素，一種心理的感覺，其實從一些虛擬社區的定義中可以發覺，如分享情感、經驗、建立人際關係等情感支持系統，這要素的存在可以強化社區凝聚力。

糾紛所扮演的角色正是衝擊社區認同感或凝聚力，在實體社區中可以透過調解委員會來解決問題，但在網路虛擬社區中如何協調，版主或社區管理者的權力展現，還是社區成員輿論的攻勢，可以預期前者權力的展現通常在輿論無法持續的情況下，必須透過公權力來處理問題所在，於是糾紛很快就撫平，而社區的凝聚力可以從平息糾紛的過程中展現出來，換句話說，一個平凡無紛爭的社區不太容易得知認同的程度，但是有凝聚力的社區卻不時有成員謂社區打抱不平等，而在這一段討論是從虛擬社區的糾紛談起，進而瞭解社區凝聚力的重要性。

網路虛擬社區的種類有很多，同步的環境如聊天對話室（ICQ、IRC、MUD、BBS），非同步有留言版、新聞群族（newsgroup）或 E-mail 通訊等，都可算是社區的一種，虛擬社區的關係來自成員分享彼此興趣、情感支持、認同感或共識等來增加社區的凝聚力，這是組織成功的原因，由於網路具有連結及隔離的功能，如此成員間的關係可以進一步的發展。在實體的社區中，成員可能有許多因素存在，雖彼此住在同一社區，但可能是不曾聊過天，如同大環境的改變，雖都市化帶動社會發展，但也帶來人與人間的差距變大，即使是隔壁鄰居，也可能不打招呼，都市化

是否會成為費孝通的「差序格局」<sup>102</sup>，或是馬克思的「疏離感」，則端看人如何處理人際關係。

擬社區所創立的人際關係可能會突破這兩種格局，它的基礎或許是建立在所謂的匿名性，即時是你認識或不認識的人，你都可能透露出真實情感，但也可能馬上翻臉如翻書般簡單，網路的益處就是當事人都不會受到肉體上的傷害，頂多是自己螢幕前「碎碎念」，也可能抱怨罵人而手酸（手指傷害，應可算是肉身傷害吧），也就是如此網路的爭吵會比現實來的有快感，有人就是專門在做這類事，以滿足對現實不滿的情緒，但這畢竟是少數，不過哪天會出現專門在罵人的網站也很難講。

回到主題，一般而言會進入虛擬社區不管是有意或無心，當與其成員接觸後總會發生關係，而紛爭便是關係一種，它引起的原因可能有利益（interest）的衝突，成員會進入這社區是有目的，當有利益衝突時會起爭執，另外可能是成員的理念不同，當異己的理念出現，可能會威脅到自己的威信，於是起衝突，比比皆是，可謂是族繁不及備載，在一般實體社會可能有專門的仲裁者，大如司法單位，小至社區的調解委員會，而網路虛擬社區則是由站長或成員做裁定以平息紛爭。

留言版是虛擬社區的一種，形式上大部分是非同步的討論，使用者透過文字的表述，描繪出內心的各種感受，在利用主機 mail list 的功能傳遞給該社區成員，或者使用者親自到該社區瀏覽，當成員有意見時可以回應，彼此互動往來，建立各種關係。而留言版基本上是提供意見的空間，在不危害他人的情況下有絕對的自由權，如言論自由等，是否有言論免責權就見人見智，這不僅是網路上的潛藏的問題，也是各虛擬社區都會遇到的危機，於是糾紛問題就此開戰，當兩造人馬各持己見互不相讓，問候他人的長輩之詞出籠，嚴重的話說不定會相約單挑呢？

或許常聽到有人的地方就也髒亂，而口角之爭也是在所難免，但是要如何完善地處理這檔事，卻是相當傷神。以現實社會中青少年行為，只要不順眼、瞄對方一

---

<sup>102</sup> 費孝通(1991), 差序格局，《鄉土中國》，香港:三聯出版。與團體格局相對，是以「己」為中心向外推，由親戚到陌生人，猶如水的漣漪向外擴張，越外越薄，而團體格局是成員站在同等關係。

下或聽到閒言閒語等，對方就可能招來厄運，不是聚眾輕則毆之，重則殺之，這種新聞時常在電視上可見；如今在虛擬社區的空間中，雖是言詞文字的攻訐，狠毒用語可集成策，但要親自與對方談判上不多見，頂多是成員的輿論來圍剿造事者，嚴重只是灌破對方的信箱，事後的演變就很難猜測。在現實社會中至少有個仲裁者，他可能是法官或警察，因為他們的任務必須保護社會秩序、維護社會安寧、增進人民福利及保衛國家安全等，至少是具有實體組織的存在；網路虛擬社區上的仲裁角色，除了版主外，另外還有社區成員的決定，他們的角色如同英美法院的陪審團<sup>103</sup>，可以決定肇事者的責任歸屬，在此版主的權力需要該成員的烘托，因為有些成員是元老級，他們肯定版主的能力，希望能做出正確的處置，達到彼此的和諧，或許爭執是關係進一步的前進，更可能是凝聚社區認同感的要素。

爭論的發生是由於該社區<sup>104</sup>成員的因素，成員本是來自各種不同的職業，在加入該社區便有明示資格限制，一是喜歡鸚鵡（大多此成員，且職業複雜），二是繁殖專家或業者，三是進口商，四是獸醫師，五是經驗豐富業者，有業者得涉入當然會有商業機制存在，順便打廣告也是理所當然，至於有何效果不得而知，這也是該社區進來的爭議所在。

糾紛的開始是因為社區的本質逐漸改變，有成員認為必須回歸道社區最初建立的目標，是以飼養交流為目標，並不希望出現活體買賣的商業行為，其實從該社區成員的選擇中來看，當然會有商業行為的涉入，養殖戶、進口商或業者可能需要不時在討論區中打自己的小廣告，可能是理所當然的是，但是過度的張貼則會造成其他成員的反感，即使對方也是繁殖戶、進口商或業者，於是彼此的紛爭便開始發生，在彼此叫罵喊話的且快要無法控制的情況下，站長只好出現說明以平息糾紛，以下是從該社區的討論區節錄的對話：

---

<sup>103</sup>這是英美法系的特徵，在訴訟程序上採陪審制，又可分大小陪審團，大：決定是否起訴，小：決定是否有罪。

<sup>104</sup>這是熱愛鸚鵡飼養並對於飼養鸚鵡中所得到的甘苦的一個心情分享的交流網站。為了學術倫理，尊重對方隱私，需做一些保護工作，如修改稱呼等。（<http://www.iclubs.com.tw/leisure/pet/bird/parrt/>）

前略

站長說話：C 您發表 都是商業訊息，自是會有網友提出不同見解，何以你要如此反應激烈而惡言相向呢？此外你一直鼓勵向你買鳥的顧客發言支持你，卻無法忍受不同的聲音，然後就開始以激烈的言語回應，把整個版面搞得像菜市場，我想你也要負一大部分的責任吧！或許我的話並不重聽，但我想這是絕大部分會員的心聲吧！

C 發言： 人人皆有發言權，然而不能因網路是虛擬的世界而不負責任的發言，甚至在不知原委前任意攻訐他人，養殖鸚鵡的訊息，不只是養殖技術才叫分享，買賣交換就一定是商業訊息，而是大家要的是什麼，希望知道什麼？思考模式有很多種，為何要以負面去思考呢？不要因為網路是虛擬的世界而毫不負責地任意發言！C 並不在乎人家對我的正面批評，然而使用『不要臉、奸商或其他攻擊性字眼』我有權保全我的權益，我也會要其付出應有的代價！D 我絕對會找他聊一聊，C 絕對不是省油的燈，但是也不是一個不講理的人<sup>105</sup>。

虛擬社區成立之故或許是來自共同的興趣，雖然與商業會有糾葛，如社區與電子商務結合等，但社區成員至少會有共識存在吧，在事件過後一社區成員提出些看法，認為網路活動並不需要有多大的糾紛爭議，大家只是依照自己的興趣形式去完成某件事，或許這就是虛擬社區形成的原因，希望社區回到原始的狀況，是一個情感 經驗的分享等，從下文的節錄中可以看出成員對社區的還是有某種程度的關懷：

甲對該社區的看法：各位先進前輩們大家好，難得這兩星期比較有人對於這個網站所原先設立的功能相符合，就是讓大家對於所飼養的鳥類有所交換和討論，怎麼現在變成雙方口水之爭呢？所謂買賣，就是有人想買有人想賣嗎，缺一不可，不要一天到晚都懷疑對方有問題且又不能舉不出事證來反駁，爭是有一點那個哦？

<sup>105</sup> (<http://www.iclubs.com.tw/leisure/pet/bird/parrt/>),2000/12/11

乙的看法：一直以來我只是看著這個網站的內容，從前陣子有人對 A 發表攻擊文章，至今日有人怪別人在這網站上，太過商業氣習，真的需要這樣嗎？我想會上這網站的人都是有養過鳥、愛鳥的人，既然都有那份耐心、愛心去對待鳥兒，為何對與自己不同的意見、聲音要攻擊？賣鳥又如何？若沒人想買，他發表文章又如何？

若有人想買，又沒門路，那多一條門路、多一個愛鳥的養鳥人又有何不好？

真心的希望在這網站上看到的是一片祥和，大家個取所需不是很好嗎？謝謝各位！

紛爭如上述提到可能是利益或理念的衝突，這也呈現出人的權利，當中言論自由是一門很大的學問，我國憲法第十一條雖明文規定，但還是有許多模糊性，以致於誹謗仍然存在，但在網路這個虛擬的私領域，是否因為匿名性而消彌殆盡，也不進如此，在上述的社區中，這些成員除了在留言版上的爭執外，私底下尚有透過電話溝通調解（部分成員已相當熟識，），如此網路調解在公與私間穿梭，而稍降火氣。

虛擬社區的爭議其實不只是如此，這是最常見的言論問題，由於不當言論造成他人的傷害，雖可一笑置之，但心中總是會有那疙瘩存在，要如何避免這類問題，端看使用者心態及網路倫理素質等，或許你可以宣稱網路只是你在上面假扮的角色罷了，與現實是截然不同，但根據一些網路研究者發現，即使你在網路上扮演許多角色，但終究還是脫離不了真實的你，頂多是在兩個標準差內徘徊，最終結果還不是所謂的殊途同歸，即使是重新登陸身份，但不久就會在露出馬腳，那何不真正去扮好該身份的角色，當個不傷害別人，又不會傷害自己的虛擬人呢。

虛擬社區除了使用媒介的不同外，它仍然具有傳統社群的某些特性，例如其凝聚成員向心力的某些力量，可以稱之為「社區意識」，這是影響虛擬社群是否能夠有效發揮力量的重要因素，唯有社區成員對社區具有向心力時，才能夠達成社區成員的共同目標以及理想。一些研究者也發現社區意識的高低與社區成員感受到個人生活

的快樂以及社會環境、實質環境和生活方式的滿意程度明顯相關，更進一步來看，社區意識的高低與社區成員參與社群活動以及公共事務的程度也是密不可分的。

社區意識是發自底層、是自我凝聚的力量，其實網路一直反應初人類原始本質，社區性即便是一種，物以類聚在傳統社會中早已存在，只是會遭受時間、空間的限制，而網路卻使物以類聚更能發揮功能，打破以往的限制，只要是同好，不管相隔多遠都能彼此連結在一起，因此社區意識要進一步的凝聚，需要成員互相滿足需求，不管在實體或虛擬社區都是重要的。

現在網際網路上多得是且花樣百出，各網站紛紛打出社區的精神標語，號召有興趣等人來參與，於是網站的計數器也成為人氣指標之一，姑且不論計數器中某些人上網真正的目的，表面上它具有眾多的社區成員，於是網路使用者或許會想像（illusion）社區裡面的活動應是豐富。許多研究者皆發現它具有人際互動、情感交流、資訊分享、歸屬感或社區認同等，網路正在匯聚人們的情感交流，一群人因為共同興趣、共同話題、相互溝通而形成一個網路社群，於是掌握社區居民的個人資訊，與之感情互動，並發展出與真實世界無異的人際關係。

透過網路的連結，過去日漸崩解的人際關係連帶又巧妙地接續在一起，而形成另一種型態的「社群」(community)，似乎要研究虛擬社區可能逃不出這些範圍。再加上電子商務蓬勃發展，也可以預期到未來虛擬社區的發展趨勢，也就是與商業結合，成為標準的「住商混和空間」，也許虛擬社區就是這樣被創造出來，以吸引「人」為目的。目前在網路經濟的誘因下紛紛成立電子商務型的虛擬社區，它可能輔屬於某個虛擬社區，畢竟純電子商務類型的社區並不會有很多人光顧，更何況加入成為會員，只有以顧可興趣為主的社區才能吸引人，於是這個魂何的空間更加明顯，舉iClubs為例，它除了提供各類社區的選擇外，加入會員也成為iShopping線上購物的會員，是一個帳號可登陸兩種社區。

一個名詞：黏性(stickiness)，如果有某一樣網路的服務或者內容可以滿足使用者需求，導致使用者可能經常甚至每天都必須上網，我們稱之為高黏性，使用者可

能對「人」或「物」有足夠的黏度，換句話說，使用者已經成為這網站的忠實成員<sup>106</sup>，或許有相當程度的認同該網站，舉例而言，如提供免費的電子信箱服務，50M需求大於10M，當然業者很少開放用 outlook 之類的收件程式，使用者必須透過上網連結該網頁才能收發信。

有位讀者 ericfu 的回應<sup>107</sup>：

人是習慣性的動物，如果他覺得來這裡能獲得所需，自然就會被黏住，不論所需是『人』或『物』。

而社群也許可以把其當成「雜貨店」，一般與老板熟識了，就會獲得一些蠅頭小利，或是來此可以聊聊天，聽到一些八卦，不論如何，被黏住的是一份『感覺』，而不是用盡方法想把你留住。

所以，很多老店為何會存在，也就是這個原因，這個我想是很多人了解的道理。

網路虛擬社區何嘗不是如此，固定參與的社區能夠被黏住的是人際關係和討論的議題，甚至是在這兩者之外的感受，都將成為該虛擬社區凝聚成員的要素，假如沒有黏度的存在，認同感凝聚力不再，社區何存淵，如同「唇亡齒寒」般，是缺一不可。

另外是虛擬社區透過另一種方式：「網聚」，在某一時間內舉行這類活動是會間接吸引成員對該社區的凝聚力，會進入某社區可能因需求不同而異，一但積極參與活動後，便開始有停留的現象，這有可能發展較高的認同感。誠如社會學家涂爾幹所指出來的，社會必須定期地藉著儀式來激起社會成員對社會的一體感。這之間的關鍵就在於共同參與儀式時，社會成員相互感染而進入的集體亢奮狀態。所謂集體亢奮，並不是每個孤立的個人個別擁有的感受，也不是幻想的交互感應而已，而是情緒與感覺的相互增強。也唯有這種經由親身參與、在此時此地與他人共同擁有的

---

<sup>106</sup> 網路社群的真義 ,(http://www.digitalwall.com),2000/05/28

<sup>107</sup> (http://www.digitalwall.com),2000/05/28

一體感，才是社區、社群、乃至社會的基礎。這點正是虛社區裡的人際係所缺。<sup>108</sup>

關於上述可以發現，這裡的虛擬社區主要是吸引力（attraction）為主，因此網站也需要提供更多多樣化且人性化的服務，就以電子購物的社區為例，首先就是要吸引顧客，顧客從哪裡來呢，在寬廣的虛擬空間中顧客隨時存在如同游離分子般，在這種情況下要如何吸引他們呢，或許是需要磁鐵去干擾，磁鐵的作用即社區的策略，如在各個網站角落顯示小廣告，加入會員的好處，可以打折扣，贈送小禮物，甚至是完善的售後服務等，它提供一種趨力讓你去消費，於是它的目的便達到了。更不用多說其他有目的虛擬社區，它就是發起主動的攻勢朝向你，或許這就是要應驗「科技始終來自人性」。

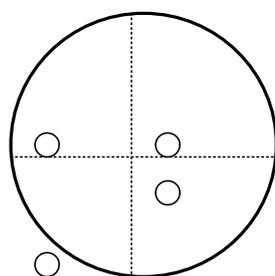
網路人際關係，這也是眾多研究者所討論的焦點，人際關係在人的社會中佔有很重的份量，它意涵著背後可以運用的資源，當你所架設的人際網絡越是遼闊寬廣，資源相對就豐富許多，若是相反，則人可能到處碰壁囉。法國社會學家布爾迪厄(P.Bourdieu)在《資本的形式》中提到社會資本(social-capital)的概念，社會資本是透過無窮盡的與他人進行社會關係，是彼此「交往」(connections)所構成的關係網絡<sup>109</sup>，換句話說，社會資本就是一個人擁有社會網絡的規模，而人際關係便建立在這之上，常聽說一個人常默默不語，並不代表他的人際關係差，或許現實世界社會關係是封閉的，而關係開拓卻是在虛擬空間中開放的進行著，也就是發展虛擬人際關係（cyberinterpersonal）。

虛擬社區雖然提供一個很好的溝通環境，但是礙於電腦對岸使用者的態度無法得知，這可能成為分散凝聚力的因素之一，於是一群 Babble 電腦會議系統的研究者，發現這一套系統能更有效的溝通，企圖把以往社區中偏離的氣氛拉回來，凝聚成員的向心力。Babble 能夠創造人際關係進一步的凝聚，歸功於內部其中一項「社交代

<sup>108</sup>黃厚銘， 面具與人格認同-網路的人際關係，( <http://140.109.196.210/itst/paper/huang-4.htm>)

<sup>109</sup> 楊善華，李猛,(1999)， 布迪厄， 《當代西方社會學理論》，北京大學

理人」(social proxy)的功能<sup>110</sup>，以小圓圈代表每位成員在社區內的活動，當成員積極的討論時，彼此的小員全會集中在中央，不積極者會慢慢往外移，如果離開則會在框框外，於是忽可以看出成員中何者較為積極，也能看出成員的興趣所在，Babble 透過這樣的系統瞭解每位成員的現況，所以能夠位虛擬社區創造出不一樣的溝通品質，使其類似於真實世界中的社交活動(黃玠華,1999)，如圖



圖一：Babble 的社交代理人(Chuck Boyer,1999)

這裡也牽引出另一個焦點，就是人際關係的主體：人 (person) 與身份 (ID) 間的曖昧關係，此處涉及角色扮演的情境，現實的角色在處處受創的情形下，以匿名 (anonym) 的方式來扮演最真誠的角色。這都是虛擬社區提供的一種可能，他並非是主動的出擊，而是網路使用者在內心的驅策下加入某社區。如同性戀的人，他在現實生活是得不到社會認同，甚至是自己最親近的家人也不認同他，於是由明轉為暗成為社會得次文化之一，如今同性戀虛擬社區成立，又使他們由暗轉明，一群同好相聚一起，可以獲得認同，另外還有政治議題等。

傳統的社區意識意是指組織環境內成員之間所發展出的歸屬情誼，它來自於社區成員彼此所具的共同利益、共同問題、共同需要及共同環境等所產生的心理認同感，除了對於社群的共同認知及情感積累外，參與社群事務的程度亦是種社群意識

<sup>110</sup> Chuck Boyer, 黃玠華,(1999), 建立網路虛擬社群, 《0 與 1 BYTE》,221:45-49

的表現。另外，若就虛擬社群而言，有鑑於網際網路的去地域性及非同步性，而以團體動力學中的群體凝聚力觀點出發，認為社群意識係由社群成員的參與感、歸屬感、團結感與包容感所組成，且會因工作、休閒或人際互動等不同目的而有差異。

事實上，對網路虛擬社區來說，由於沒有實體組織的存在，沒有實體社區的限制會加諸於成員身上，建立所謂的認同意識便成為賴以維繫社區成員人際互動關係的重要因素，同時也是社區發展的基礎，其它如虛擬社群的社群文化、社群價值、社群規範等，均是透過參與者的參與及互動而共同建立和累積而成。雖然程式設計者、版主等人能左右基本風格，但社群是否有強烈的社區感、經營成功與否、是否建立特色、團體參與感程度、成員的認同等都有賴參與者共同建立<sup>111</sup>，因此對虛擬社群而言，只要是有利社區都是重要的。

社區凝聚力的重要性不可言喻，究竟還有什麼因素會影響到凝聚力，為什麼會形成虛擬社區，為什麼會參與虛擬社區，從所謂拉力與推力來說明，拉力指的是虛擬社區的拉力，志趣所結合的虛擬社區可歸納此類，另外一類是逼不得已的，可能是某種需求，迫使使用者必須進入虛擬空間，是真實世界的推例，如同性戀等虛擬社區，兩種不同的力量正形塑出不同型態的虛擬社區，提到虛擬社區發展是融合以往社會學家對社區與社會的討論，而且發展到最後是虛擬與真實相容，或許可以用虛擬入侵較為恰當，這可能是被科技決定論者牽著鼻子走，其觀點是組織的發展相當程度決定於科技的發展，虛擬社區與實體社區的結合，創造出不同以往的社區模式，也因此需要注意網路媒介究竟有何魔力可以使人沉醉與虛擬文化中，這是有待討論。

一般所謂電腦網路皆是屬於 CMC 電腦中介媒體，它包含一些媒介系統，如電子郵件、布告欄和即時聊天系統（IRC、ICQ）等，其溝通方式不再是以往一對一的模式而是一對多，甚至是多對多的互動過程，於是在這種技術下虛擬社區成為可

---

<sup>111</sup> 翟本瑞(2000)，虛擬社區的社會學基礎，《社會科學與本土化學術研討會論文集》，嘉義南華大學

能，於是繞著此議題討論社區，討論相關的社會、政治及經濟等文化各問題，有些人是基於社會互助或興趣而結合，發展出人與人的各種關係，擴展生活空間於網路文化中。

像 Rheingold 提到虛擬社區為什麼可以提供人們活動的場所，不論是口語或智力的展現，它提供了持續得「公共討論」的環境，可以充分得呈現出人們的感受。在虛擬社區中，使用者是透過螢幕去交換訊息、情感支持、暫時性的精神分裂、多重人格症狀、閒聊、仇隙或傾心等，可以發現生活在虛擬社區的感受與現實社會是不分宣至，甚至有比現實還要真實。Catalfo 也提到虛擬社區能夠存在，是因為使用者集結在一起，共同分享這社區的生命，在精神上獲得支持，補足現實生活的不足。

網路所構成的虛擬社區究竟如何吸引成員，在現實社會中並不太能注意，然而近來可以聽到一些口號「實體社區虛擬化，虛擬社區實體化」，在成員看來是可以增加社區的凝聚力，或許是因為實體社區在網路化以後，該社區的成員有更多空間的時間針對該社區如何改進，或是定期舉辦社區大會等活動，彼此拉近關係，而在線上互動多時的虛擬社區，反觀要實體化是有點問題，成員散在各地是很難有個共同的場所，除了定期網聚外，其他並不容易做到，但即使是如此，社區成員的凝聚力也不亞於實體社區，這也為什麼虛擬社區會一在的被探討。

由網路構成的社群在組成之初，可能需要藉由什麼樣的溝通，形成什麼樣的關係，選擇什麼樣的靈魂，讓這個涉群成員夠自在、黏度夠大、發展空間夠大<sup>112</sup>，這也是虛擬社群管理者設法吸引使用者方法。凡此種種都必須考慮使用者的態度，這是一個重大的變數，因此有必要探討虛擬社區的拉力與推力。

## 第二節 虛擬社區的拉力(pulling)

---

<sup>112</sup> 呂惠萍,(2001), 誰攻得下虛擬涉群---虛擬社群的建立與維持 , 《誠品好讀》,8:19

在 Steven Jones 看來<sup>113</sup>，電腦媒介溝通(CMC)將彼此不認識的陌生人緊密地結合在一起，形成虛擬社區，社區中有各式的互動環境，溝通是少不了，另一方面溝通不必然促進社區形成，相反地，可能是實體社區使得我們必須侵入到網路空間中，或許是為了重拾社區的心理感覺而逃入網路空間中找尋。

在討論之前可以透過這樣一段話可以對網路文化有進一步的瞭解<sup>114</sup>：

曾有學生在網路上問：「你為什麼愛電腦網路？」有學生答：沒有過去的包袱，面對全然的陌生人，你可以毫無顧忌去表現自己.... 所以：

你可以很有信心地表現出原原本本的你。

你可以表現出一個完美的你（反正只是說說而已）

你可以表現得完全不像你自己（很過癮的哦）

你可以表現平日不好意思展現的另一面

你可以變得有點壞壞又不用負責任

你可以一人多角，玩變身遊戲

只要不是指名道姓，你可享言論免責權

你可以交好多朋友，但也可以輕易離開

你可以解決自己的困擾，但沒人知道你有這個困擾

你可以愛怎樣就怎樣（一點也沒錯）所以...匿名媒體.. 嗯，我喜歡!!!

對於上述的文章中可以發現，這正訴說著網路文化的特性，也是一般人想要在虛擬空間中翱翔的原因，它有太多的誘惑力，吸引著使用者逐漸沉迷於其中而不自知，進而成為網路重度使用者，可見網路文化的影響真是廣大，在這些因素下不得不思考網路文化究竟有何魅力，吸引眾多使用者爭先恐後來報到。

在 2000 台北世界資訊科技大會（WCIT）中，芬蘭的虛擬赫爾辛基創始人林都

<sup>113</sup> 翟本瑞,(2000), 虛擬社區的社會學基礎: 虛擬世界對現實生活的滲透, 《教育與社會: 迎接資訊時代的教育社會學反省》,台北:揚智

<sup>114</sup> gospel, N 世代、網路文化與後現代, ([http://life.fhl.net/Culture/tend/theN\\_1.htm](http://life.fhl.net/Culture/tend/theN_1.htm)),2001/05/01

立 (Risto Linturi) 引述馬斯洛(Abraham Maslow)的「需求層次理論」,認為透過網路運用,人們對城市實體環境的掌握更充份,生活更便利與安全,且在高科技等工具的協助下,可快速與人分享資訊與喜怒哀樂,比較可以滿足人們在安全及愛與歸屬兩個層次上的需求,林都立更以實際數據舉證,資訊科技的發達使得芬蘭人民的安全感與認同度增加<sup>115</sup>,換句話說,網路的發展可以滿足人類的需求,尤其在精神層面,可以獲得不同以往的情感的支持與分享等,至於物質的滿足可能不是那麼明顯,顯而易見科技對人類生活是有助益。

心理學家 Maslow 認為人的行為動機是需求所導引,提出一些概念來說明人需求的種類,如自我充分發展(self-actualization)、尊重(esteem)、隸屬與愛(acceptance and love) 安全(safety)與生理(physiological)需求,另外還有兩種,求知(need to know and understand)和求美(the aesthetic needs),其中某些觀念正好可以運用在網路文化上,人不管在任何類型的虛擬社區中,都會嘗試的扮演各種不同角色來探求自我認同或肯定自我人格,都是提供人自我充分發展的機會,且說一些虛擬社區有提供其餘的幾種概念,如 Shesay<sup>116</sup>網站等類似交友網站,有隸屬與愛的感覺,因為使用者的動機就是與人交流,人是要有愛與被愛的感受,才不會感到孤獨,這當中也不乏安全、兩性尊重和生理的需求。

根據統計熱門話題排行榜中發現,台灣網友非常八卦、愛吐槽,對於名人的一舉一動都非常關心<sup>117</sup>,這並不是現在才有過,想想幾十幾年前,對於偶像只能從電視上觀看或是報章雜誌,因此從報紙的剪報到商家販售的偶像寫照大有人在,這些歌迷是無法彼此分享,時至今日到處成立的歌友會、後援會等如雨後春筍般的竄出,只要唱片公司一推出新人,馬上就有歌友會出現,這種情況似乎已變平常,除了實體外,彼此的聯絡也利用網路更有效傳達訊息,所建立的某歌手專屬虛擬社

<sup>115</sup> 丁連財,2000, 馬斯洛 網路 人文與科技 ,( [http://www.ttimes.com.tw/tomorrow\\_view/20000618110429.html](http://www.ttimes.com.tw/tomorrow_view/20000618110429.html).);2001/03/25

<sup>116</sup> 有提供些女性新聞,如消費之類;也有兩性相處的介紹,該網最具特色在其「養男人」的設計上,透過留言版的互動,亦有聊天室。(www.shesay.com)

<sup>117</sup> 徐淑媛報導,[http://tw.yahoo.com/headlines/010301/tech/udnnews/tech\\_20010301\\_2xml.html](http://tw.yahoo.com/headlines/010301/tech/udnnews/tech_20010301_2xml.html)

區，提供各種資訊，這可能是主流媒體(電視、報章雜誌)所無法提供的園地，尤其是在虛擬社區的討論區中，正好可以滿足網友的需求。

許多研究報告也同意這種看法，成立虛擬社區，有助於增進成員的忠誠度，因為虛擬社區能促進成員間的生活資訊分享、購買經驗，尤其在一些電子商務式的社區中產品的使用效果是顧客最想知道的，另外在其他研究發現虛擬社區有四種形態：交易、興趣、幻想和關係<sup>118</sup>。

針對上述四種虛擬社區的型態稍作說明，交易為主的虛擬社區以販賣商品為主，也是一般的網路商店，像是亞瑪遜網路書店<sup>119</sup>，堪稱世界第一大的網路書店，另外還有一些線上購物的網站，皆可包含在此類，這類的特色是訊息的傳遞由成員所建立，可以彼此溝通交換購買經驗，平常就積極主動參與社區活動，在是當時機推銷自己的社區，尤其在電子商務蓬勃發展後，網路上資訊的交換與蒐集是多數使用者的興趣焦點，如有關商品購買方面的資訊流通與需求也就更加頻繁，一般人喜歡在購買某樣商品之前，往往喜歡聽別人或購買過的使用者的建議與意見；興趣為主得社區則更多，如改裝車、文學創作或是飼養寵物<sup>120</sup>等，將網路經營焦點擺在滿足追尋具有共同興趣的夥伴，亦即讓具有相同興趣或專業知識的人們聚集在一起。以特定興趣為建構主旨的社區，是目前網路空間中最為普遍的模式；幻想則以網路遊戲為主，提供一些模擬場景給玩家，如同深入其境般，如MUD、宏碁戲谷<sup>121</sup>、天堂等滿足人們幻想需求的網路遊戲，如多重角色遊戲(MUDs)，可以讓人們暫時逃離他們的現實生活，置身於線上社群中。人們喜歡逃避現實的需求，確實為Internet帶來不少商機，使用者可以透過遊戲角色扮演、虛擬實境或3D聊天室去享有另一種體驗和感受，幻想對那些對網路使用者具有很大的吸引力；關係，以建立人際關

<sup>118</sup> 盧希鵬,(1998), 第十三計 攻心為上 交心的虛擬社區理論, 《網路三十六計》, (<http://www.ithome.com.tw/news/871122/1122-1-2.html>),2001/04/16

<sup>119</sup> 亞瑪遜網路書店(<http://www.amazon.com>)

<sup>120</sup> 晃頭晃鳥-寵物鳥資訊站,這是國內討論鳥類比較頻繁的網站,它是採用留言版的形式,目前有 502 位成員,(<http://www.epetbird.net/main.asp>)2001/04/16

<sup>121</sup> 宏碁戲谷,提供一些連線小遊戲,有拱豬、橋牌、麻將等,目前擁有全球 160 萬名會員,是全球最大的華文遊戲網站。( <http://www.acergame.com.tw/history.html>)

係為主，在網路上不斷與人交流互動，除了資訊傳遞或情感支持外，重要的是如何展開個人的人際關係，網友正式建立在虛擬人際關係之上。

另外瑪麗·莫道爾在《刻不容緩》一書中歸結出人們上網的三個基本動機<sup>122</sup>：

- 1 事業動機 有些人最主要的興趣是讓自己不斷更上層樓。他們尋求的是成就、肯定和權力。
- 2 家庭動機 家庭動機的消費者，主要是為了與別人保持聯繫而上網。
- 3 娛樂動機 那些抱著找樂子和找刺激目的而上網的人，可以歸類到這個範疇。

大部分的網路使用者會偏向後二者，一般虛擬社區主要是提供一種溝通的環境，而不是弱肉強食的競技場，溝通互動式帶來社區認同的一個重要機制，人會想從實體社區進入虛擬社區中，無非是想找到以往社區的感受，倘若沒有這感受存在，哪能吸引成員的加入，尤其是網路上的陌生人。

藉著資訊科技之便，依照馬斯洛的理論，這進而有助於人們向更高層次的自尊、自我實現、知識與理解、審美等需求去發展，人民的自私性會愈來愈低，文化水準則會愈來愈高，在安全及愛與歸屬的需求比以往更容易滿足。資訊科技與其相關行業帶給一般人在滿足各種需求上的迅捷與便利，而投入工作者則在一再創新、超越的氛圍中，也可多次體會馬斯洛的精神，因為資訊科技的發達，人的社會似乎忽變得更好而非更不好，如手機廣告「科技始終來自人性」，科技與人文在此也算是接了軌。

### 第三節真實世界的推力(pushing)

網路固然對大多數的使用者有積極的意義存在，也少不了消極的層面，Reon

---

<sup>122</sup>瑪麗·莫道爾,吳國卿,(2000),《刻不容緩》,經典傳訊  
(<http://www.ithome.com.tw/news/890415/1digest20000415-1.html>),2001/02/12

Marsha<sup>123</sup>(2000)認為網路可以幫助使用者建立目標，解決一些問題，另一方也能保護使用者逃入幻想世界、逃避現實世界的規範，彌補現實生活的空缺。於是可以聯想人人都會使用網路，所持的心態卻截然不同，在推力方面來看，社會對某些人或族群不太平等，且有排擠之意，網路世界卻來的比現實世界更為公平無私，於是有人選擇逃避現實投向虛擬。

人為什麼回逃入虛擬社區，原因眾多是有存疑之處，但有學者指出網路文化所帶來的資訊社會是要「逃離」而非「逃入」<sup>124</sup>，認為網路所提供的資訊等均會增加使用者的成本和負擔，認為電腦科技在使用成本上遠超過傳統的電話、電視或收音機，且說網路空間呈現出一種無政府的狀態，沒有秩序、沒有規範，是毫無安全可言的空間，即使受傷之後也可能求救無門，在這種情況下使用者會重新評估網路空間是否要逃入或逃離。這或許是對網路的期待不甚樂觀者的看法，畢竟網路在某些方面而言，對使用者是利大於弊，貴在求解放之道。

網際網路讓人可以沒有限制，恣意進入虛擬的世界，獲得某種程度上心靈的解放和慰藉。但是，弔詭的是當我們企圖在網路空間中找到歸屬感時，也許正意味著我們和周遭具體的關係更加的疏遠，或許虛擬的世界也必須建立在現實的基礎上，才有憑藉的依歸。虛擬與現實是相互滲透的，人類在現實世界中創造虛擬的快感，而在虛擬世界裡尋找真實的慰藉。

在探討人之所以會逃離現實而進入虛擬空間(社區)，在佛洛伊德(S. Freud)看來決定自己生活只有快樂原則(pleasure principle),這是控制人類行為的活動機制,也因此當現實無法獲得快樂，就無法滿足本性的需求，於是必須面對現實原則(reality principle)，佛洛伊德認為文明是會限制人類本能,也會限制快樂與現實原則，但他並沒有否認文明是人類進步的歷史，文明可從兩方面來看，一是人類改造自然的活動；二是工具推動人類的強大動力。換句話說，文明是人類對自然的防禦及人際關

---

<sup>123</sup>Magid Igbaria,(1999),'' in communication of the ACM'', The Virtual Driving Forces In The Virtual Society, 42 (12)。

<sup>124</sup> 李英明,2000, 資訊科技、網路與人的處境 ,《網路社會學》,台北:揚智

係之調整的累積結果等。

網路世界可轉變為意識或心靈的夢，可應用到各種的環境在這網際網路，泥巴，和 BBS 等其他虛擬社區，不管它提供何種溝通的介面，最重要地是這虛擬社區像夢般，如此是令人神魂顛，因為具有高度經驗享受，而且網路是對自然的防禦及人際關係的調整，來說明虛擬社區可能在好不過，對自然的防禦就好比在現實生活中必須注意社會規範等，如角色扮演是否合宜得當，可能會對人、事、物產生防禦，如此才會獲得快樂。人際關係的調整，目前已有有些研究針對網路虛擬文化對人際關係的影響，初步得到的結果認為網路文化(MUD、BBS、Internet Communities、Newsgroup 等)對人際關係確實有影響，或許常聽到某人在現實社會人際關係很差，但是他在網路上卻是生龍活虎般的建立關係，因此我們不得不對虛擬與真實的人際關係做調整，這種經驗享受是現實的夢無法達成。

現在來討論網路虛擬社區，它的確是人類創造的文明之一，而且在未來社會中佔有大量的比重，實在不應該小看這個文明，它是藉由人類創造的強大電腦，利用其運算能力所架構出的虛擬情境，擁有所謂的虛擬實境、人際脈絡等，與真實幾乎是完全相仿的「模擬真實」，於是人們在這空間中可以改造自然的環境，我們常利用網路特性來改造心目中的環境，就如同使用者在 MUD 中可以透過文字或圖片來製造想要的效果，這情境帶給使用者的感受可能與真實不分上下，這就是網路所創造的虛擬文明，虛擬空間或許正可以運用佛洛伊德對文明的看法。

另外對自然的防禦及人際關係的調整，來說明虛擬社區可能在好不過，對自然的防禦就好比在現實生活中必須注意社會規範等，如角色扮演是否合宜得當，可能會對人、事、物產生防禦，如此才會獲得快樂，網路另一方面卻有可能會瓦解自然的防禦，尤其在隔離的情況下，很少聽說網路對人的身體做出直接的傷害，其次是在人際關係的調整，目前已有有些研究針對網路虛擬文化對人際關係的影響，初步得到的結果認為網路文化(MUD、BBS、Internet Communities、Newsgroup 等)對人際關係確實有影響，使用者渴望互動並與他人建立虛擬人際關係，或許常聽到某人在

現實社會人際關係很差，但是在網路上卻是生龍活虎般的建立關係，因此我們不得不對虛擬與真實的人際關係做調整。

同性戀本在實體世界中就備受爭議，認為這是與法不容、與理不容的大事情，以往家中若是有這類人的出現，整個村莊可能會排斥這種人，所以同性戀者在選擇現身或隱瞞時充滿了顧慮與矛盾心理，擔心家人的反應以及家人能否接受？因此找人商量，甚至算命，試圖解決困惑與困難。許多同性戀為了避免家人的防堵、打壓及拆散，而抱持著「能說就說，不能說就不說」的態度。事實上同性戀者們為了爭取自身的權益，「現身」就成為同性戀者最關切的議題，但只要一現身則見光死，因為現身意味著自我認同、承認自身的性取向，同時也公開向他人表明自己的性取向，或許這就是弱勢族群長期以來所受的壓力。

現實社會中親友知道這種情況，便會拒絕接受家中有同性戀身分的成員存在，所以這些人必須向外尋找新朋友跟新家庭，網路正好提供同性戀虛擬社區，使這些有所依歸，社區中普遍把同志當作家人，每一個同性戀者都好像是龐大家族的一員，透過電腦網路互相鼓勵、交換資訊，知道可以打開電腦網路，隨時會有朋友等在哪裡聽妳傾吐，那感覺遠比現實世界的家庭來得窩心。且說同性戀者與世人都渴望從「家庭」得到安慰與關愛，這一點是不容置疑的，希望家庭是庇護所、是避風港，正因為如此，當家庭發現這些人的性傾向之後，輕則鼓勵改過，重則不再愛他，甚至會逐出家門，換句話說，有些人很幸運或很努力地維繫住既有的家庭；有些人則創建另類家庭取而代之。

利用網路虛擬社區提供專屬於同性戀的大家庭，雖然它是由電腦網路所架構初的虛擬空間，但這個大家庭的成員都渴望能抬頭挺胸地生活在一個安全的世界，在這個世界上不再受親朋好友的譏笑與辱罵，得到的卻是一種支持與歸屬，所以同性戀在現實世界是被遺棄的一族，是現實世界將他們推入網路虛擬空間，因此有必要參與同性戀虛擬社區，並與網上的同志彼此聯繫、互相打氣，畢竟同性戀身分常常面臨社會挑戰，只有在同性戀虛擬社區能夠得到共鳴。

這些屬於現實社會的弱勢族群，隨著網路虛擬社區的發展，慢慢吸引同性質的參與者，也慢慢成為社區的一環，只是它們是附屬在主流文化中的次文化，隨然輿論的增加人們慢慢知道有這類族群存在，但大多數人依舊反對這些族群，反觀網路卻提供一個合理的合法的空間，供這類族群友立足的地方，有些虛擬社區的名字就才用同志之家、女兒圈等，種類繁多，在網路上在也不怕世俗人的眼光，因為可以透過扮演或匿名來掩人耳目，即使成員在日常生活中是一位正常人，一進虛擬社區就換個人似，有截然不同的表現，這或許是在談論認同危機的可能性，在現實世界的確有身分認同的危機，但一回到網路空間中就沒有這類問題存在。

網路虛擬空間是否為逃避的場所，是有待觀察，從佛洛伊德在分析夢的過程中把夢區分為兩種類型，一是顯夢(manifestdream),就是行為者夢的主題或情境內容；二是隱夢或隱意(latentdreamthoughts),就是潛藏在夢後面的東西，可能是一種動機吧，佛洛伊德對於夢的手段是希望把顯夢轉為隱夢和解釋隱夢如何成為顯夢，這或許是佛洛伊德看待夢的方式。或許在顯與隱之間不明確的關係存在，導致作夢者對這個夢顯得既清晰，又深刻，但也非常含糊，刻意要想起當時的情況並不是很容易，通常只記得片段。換句話說，一些弱勢族群會逃入虛擬空間，如同逃入夢境一般，而這些人可能只知道自己本身是被社會遺棄的一群人，至於什麼因素導致如今的他們卻不敢多想，只知道逃避一途。

現今將這種行為用來解釋網路行為，可常聽到網路空間視同夢境般，也不可否認，在一個行為背後一定有什麼企圖，姑且不論是非好壞，都有一種可能。而網路行為似乎是顯夢得一種，也就是我們所表現出來的一面，至於隱藏在內心的作為，可視為隱意。就網路匿名而言，在一些網路研究者發現，在這些匿名角色所表現出的行為，可探究出一些他們日常生活的習性，匿名就是顯夢，而習性是隱意，這是可以看出端倪，另一方面網路行為與日常習性早已成為虛擬與真實爭議之處，這模糊地帶與夢的感覺同出一轍。

佛洛伊德另有提到夢可能具有為分化的情調,它常伴隨著愉快或痛苦的情感。

在某種行為中可能夾帶情感因素，只要是人都會有這種感覺，就好比今天看到熟人，你會熱切的把招呼，陌生人則呈現出冷酷無情的叉身而過，網路會吸引妳是有原因的，端看網路使用者的態度，雖然這種情緒或態度是超複雜的，但還是有情感存在，當有目的或被逼時，那愉快與痛苦有如天壤之別。

因此在解釋網路使用者的行為時要特別小心，網路上所表現出匿名後的行為固然有研究的價值，但其背後得行為更直得探討，也就是說我們在研究時盡可能擺脫網路上的行為，反而要研究他為何這樣做，這行為背後到底有合意函，在佛氏看來，釋夢最重要是造夢者要擺脫顯夢的印象，並注意在隱夢中各部分的關鍵所在，可能是一種聯想物，這是有道理的，在擺脫虛擬與真實情境後，回過頭來仔細想想，應該會有關見所在，如日常生活的人、事與物等都有可能是聯想物。

夢的產生是無意間脫離外界，而網路卻是有意的逃離，但都給人有種想回到最初的可能性，就是一切事都沒有發生，世界是美好的，或許這就是回歸、反璞歸真，另一方面可以減輕我們潛意識中的壓抑或抗拒，這些外在與內在因素摒棄後，也就感受到自我調節(ego-synonyonic)及本能壓抑受到釋放的感覺，但這兩種情境究竟是否為一種慾望幻想的滿足形式，尚不知是否有定論，只知夢是聯想的縮寫，而網路是幻想的空間。

究竟逃入虛擬空間是不是一種推力，大多數人應該會認同這種弱勢族群的型態，這算是一種追求解放的感覺，在現實世界中上班可能要看老闆臉色，回家要忍受父母或親戚的教誨，有時恨不得自己的能夠隱形，而網路虛擬空間似遊樂場，可以藉由網路特性，不必出門也可以上班，即使想玩瘋也不必蒞臨其境，網路虛擬構圖功能如同真實環境般，賭博不必到澳門或拉斯維加斯等賭場，網路提供連線遊戲亦能滿足，當然不只有這些，可謂是族繁不及備載。

這些追求解放者可能不能適應現實世界的壓力，反而求諸網路，成為虛擬症候群一族的成員，當中包含「網路上癮」(Internet Addiction)此一症狀，金柏莉 楊(Kimberly S.Young)曾設計一些問題供網路族測驗是否有上癮的傾向，當中有一道是使用者要

中止連線時，是否會覺得悶悶不樂、情緒低落或易怒，回答「是」者可能有上癮的症狀<sup>125</sup>。所以只有在網路上才覺得自由實在，應驗「網上一條龍，現實一條蟲」的俗諺，假如從精神疾病分析方面著手，這些追求解放者，在現實世界可能是一個極度憂鬱患者，在網路上卻是高度興奮者情況來看，網路的確是一種多重人格紛呈的空間。對於這類人因為社會的推力之故，再加上比其他使用者的上癮程度深，所以對網路的黏度高於一般人，相對的也比較能認同彼此所創造的虛擬社區。事實上，不管是幻想、夢想或理想，依然必須回歸到生活中的現實，網路的終極價值是否就是發生在虛擬與現實的結合上，或許真實世界的推力在於夢的改造，讓使用者覺得虛擬與真實是結合不分的。

#### 第四節小結

關於凝聚力的探討，不管在實體社區中或是虛擬社區中都是一個很重要的議題，凝聚力強的社區對於每位成員有相當程度的助益，如情感支持系統的建立會更加的完善，成員樂於從事社區公共活動，來拉進社區成員間彼此的距離，或許它不能像圖尼斯所言基於血緣關係，但至少在地緣上可以形成一個社區，更重要的是服膺韋伯的共同體關係，成員是彼此建立在相互隸屬性關係上，這些皆可在社區中發現。

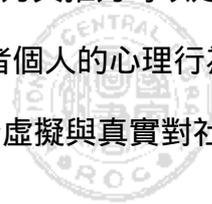
虛擬社區既是實體社區的延伸，因此它可以算是實體社區的強化，彌補實體社區的缺失，尤其在運用網路特性時，匿名、即時、無國界等互動更加速虛擬社區的形成，建立出一種新的社區文化，而當中凝聚力也突破以往的限制，成員可以更有效的呈現，但也拜網路文化特性之賜，當然會有些磨擦產生，這也使虛擬社區糾紛所在，即時是文字敘述的不當，或是言語的衝突等，雖不是虛擬社區中的常態，但只要有人場所就會有糾紛產生，尤其在網規不是很明確的情況下，很難有效的制

---

<sup>125</sup> 翟本瑞,(2000), 網路上癮現象研究：資訊使用的潛在負面性影響分析，〈教育與社會：迎接資訊時代的教育社會學反省〉,台北:揚智

止這類行為的發生，而這糾紛可能進而影響到社區凝聚力。

最後從虛擬社區的拉力與真實世界的推力中可以發現兩種型態的虛擬社區，而大部分使用者可算是前者，至於後者可以歸於弱勢族群等，這兩種不同型態的虛擬社區因為需求的不同，所造成的社區凝聚力也會有所差異，拉力與推力可以是影響凝聚力的基礎，以什麼樣的心態進入虛擬社區，雖然是使用者個人的心理行為態度，它包含許多可能性，筆者將之歸為兩種可能，主要是區分虛擬與真實對社區凝聚力的探討，希望本文對虛擬社區凝聚力有初步的認識。



## 第五章結論

使用者幾乎是輕鬆靜止而眼睛集中在螢幕上，輕按著滑鼠，點選想要進入的視窗，就如同身體雖被真實限制，但心靈卻浮動飄游在螢幕前，網路科技帶來新感受，即使身體未真正涉入，但在的腦中卻留下痕跡，似乎可以感覺到內部(虛擬)和外部(現實)的世界間的差異幾乎消彌，當沉浸於網路世界中，或許可以發現網路比現實還要真實。

由於網路文化所帶來重大的變遷，已使得原有的實體文化受到挑戰，以往在討論變遷的過程中，通常是指同一個樣本在幾年後的改變情況，而這種改變有明顯的差異存在，但是這種研究是在對等的場域下進行，如實體與實體間的演變等，但是網路文化的特色，它是一個虛擬的空間，如今本文想要探討的變遷是虛擬與真實間的變遷，即可能是兩者彼此發展的可能性，虛擬社區與實體社區議題的探討可以是最佳的例子，關於社區的討論在有人類開始有組織型態出現時便存在，而虛擬社區這是最近幾年來電腦科技所創造的，同樣是社區型態的運作，卻存有不同的特色。

於是從基本虛擬社區定義中，來自世界各地不同的人們透過網路系統，基於相同的興趣，彼此在虛擬空間中互動，其中涉及到網路的特質，如匿名性或隔離等，而這些特質恰巧也是虛擬社區的優點，透過這些於是形成許多類型的虛擬社區，通常可分為兩大類，同步於非同步的虛擬社區，同步的有 ICQ、IRC 或 MUD 等，而非同步則是 BBS、Email 等，各自有其特色，而且其成員可能同時參與多個虛擬社區，可以發現每個虛擬社區所具有的黏性是有所差異，而這種黏性並不因為網路是虛擬就感覺不出其存在，相對的它卻可以當成社區認同感的指標，是社區凝聚力的來源。

反觀實體社區呢，從傳統社會學的角度來看，是由血緣或地緣所組成的社區為多，因此可以發現這些社區與網路虛擬社區更具有的侷限性，但是傳統社區卻有著濃厚的人情味，一種面對面的互動溝通過程，這是一種最真誠的表達，即使對方刻

意掩蓋一些事實，也可以從外觀上發覺對方有所延遲，這種「身心」的真實感受或許只存在實體社區中，而網路非面對面的溝通只能是「心」的感受，使用者無法確切的掌握對方的真實性存在，只能臆測對方是什麼樣的角色，於是在兩者的比較下可以發現優缺點，進而有助於虛擬社區與實體社區的結合。

在虛擬社區與實體社區的比較中可以預見一些社區因素加速兩者的結合，尤其在情感性因素下，人們都是渴望與人接觸，與人建立人際關係，人很少能獨自生活而存在、是不可能離群索居，且人是社區基本的組成成員，即使網路虛擬世界何嘗不是如此，一個人在現實感覺寂寞時，可以過網路與他人交談，文學家缺法靈感可以藉有網路取得靈感，關心政治的人可以在網路上大膽的發表意見或與對方論戰，這些人的行為為何呢？為的是不讓自己只能獨立運作，只能與自己分享，破除這些窘境才可能使自己能接受他人的存在，於是彼此建立人際關係，建立情感性的支持系統，這對社區而言是很重要的因素。

網路虛擬入侵已是不容否定的事實，尤其在虛擬社區的結合上，從「虛擬社區實體化與實體社區網路化」中可以得知未來社區的型態，將是與電腦結合的社區時代，虛擬赫爾辛基這個虛擬城市只是一個開始罷了，實體社區不斷的擴展網路化的來臨，這種網路滲透帶來的是社區重整的可能性，如上述可能是一種結合的樣貌，而網路入侵後也帶來一些影響，如團體的泯滅，以往初級團體與次級團體可能在社會化過程中具有決定性的角色，如今社會化的巨輪仍不斷的運轉，只是影響的主體不完全是兩者，網路帶動學習全球化的可能性，學習不再只有單一的對象，網路創造出許多虛擬同儕團體，它包含比一往更廣的學習團體組織，其影響力不下於傳統的初級團體與次級團體。

另外一個影響是在自我認同上，從角色扮演出發，現實世界人們只能用適時呈現出一種角色應做的行為，但是網路卻可以讓使用者同時呈現多重自我，多少個視窗就有多少個子我存在，這次網路入侵的潮流正衝擊著自我認同，自我認同對人們而言是很重要的，它影響著未來人格發展不得不重視，是在筆者認為網路入侵另一

方面可能會帶來危機，因此在網路偏差行為有所酌墨，雖然這些行為看似很簡單，但是當它危及到個人，甚至是國家時可能會為時已晚，因此必須早一步是瞭解這些狀況，如同犯罪學家在討論如何防治時，採用科技整合的策略，未來網路科技將加入這一環防治措施。

既然網路虛擬入侵具有重大的影響，於是有必要對虛擬社區在近一步的討論，什麼因素會是人們參與虛擬社區，從拉力與推力著手，可以發現電腦發展之初，大多數人是依靠電腦在做工作，根本沒有情感的涉入，但隨著網路高速成長，有很多網路使用者可能有這樣感受，網路世界實在是一個心靈或自我的延伸，它能延伸人類全部生活，當然也包括精神層面，如幻想等知識，於是乎可以把網路世界變成一個夢境。

這裡稱夢境並不指現實的經驗會被解散、心智被扭曲、被冠上無價值或無目的，夢在心理學已有見解，如夢被認為情感釋放和可增進個人成長等。在使用網路後，人們是否有過虛擬生活對抗真正的生活，即 Online 與 Offline 間的差異，由於網路可以提供多重身份，於是乎人們認為正遭受從精神分裂症或人格分裂，但它不是真正精神分裂症，而這些衍生出來的角色，雖由最主要的自我所控制，但大部分它是被隱藏或者無意識的呈現，因為在夢中可以實現一些夢想。

在運用電腦科技時，驚覺到虛擬與真實的模糊性，但現在可以做網路夢，那 dream 對抗 reality 的情況又是如何，雖然一些精神分析學派已經把夢與真實做過研究，但主要是放在心理諮商或治療層面，瞭解當事人在什麼情況會有該種反應及如何去面對問題，這一點解釋網路如夢境還是有助益，可瞭解網路使用者是持什麼心態在網路上漂浮。

至於把網路視為一種需求，在馬斯洛的討論中可以發現需求金字塔是以滿足自我充分發展為最高級，換句話說，它是建立在滿足最基本的生理需求後，網路的確有提供這些類型的需求，從基本滿足生理的需求到自我發展等階段，但在這些需求中在網路虛擬社區中並不階段性的演進，它同時存在的機會很大，幾乎是同時並

存，這也是為什麼網路文化如此吸引人們的原因，甚至會成為上癮者，並不無道理存在。

網路世界或許在現實世界是一個新的和重要的表單，有些較悲觀的評論家常抱怨電腦網路連上 internet 後，有些人變成網路上癮者，沈溺於某個服務網路網站，導致人際關係差、課業退步和身體變差等，但還是有大多數人持樂觀的態度，畢竟網路的益處大於害處，且現實社會的人類行為也將在網路上被顯現出，如電子商務的盛行，意涵日後我們不觸碰網路是難以生存。

另一種替代生活的形式出現，如電子商務，或許真正的是為服務某些人群，我們不得不考慮，或許網路是一個適合補充"real"生活的不足，以致於 cyber 侵入 real 的世界，而不當個科技人是不行的。現實夢的產生是無意間脫離外界，而網路卻是有意的逃離，但都給人有種想回到最初的可能性，就是一切事都沒有發生，世界是美好的，或許這就是回歸、反璞歸真，這是一種退化與改造，另一方面可以減輕潛意識中的壓抑或抗拒，這些外在與內在因素摒棄後，也就感受到自我調節 (ego-synonyic) 及本能壓抑受到釋放的感覺，但這兩種情境究竟是否為一種慾望幻想的滿足形式，而網路是幻想的空間。

人們會被吸引到網路空間中如此真實上的環境，是因為「像夢」或是「需求」，網路使用者可以出自無意識的空想和衝動，可說明一些網路行為，如性別可以混淆，侵略對方，和想像的角色扮演在這網際網路，這些伸縮變換可以讓我們耽溺於網路世界，耽溺在一個可變更夢境狀況的感受，它是一個意圖創造改變的夢，是清澄自我的夢，於是虛擬社區正擴大其驅力讓更多的成員投入。

另外在現實世界中大多數社區網路比較偏向於一種展示性、比較靜態的，也就是把網路當成一個資料庫，社區成員只能在上面可以取得更多的資訊，可是是不是有更多的資訊就一定會有更多社區意識的產生，其實兩者之間沒有必然的關係。雖然可以透過更多的管道，讓成員知道社區活動的機會，但是不是會去參加這個活動，有時候不見得是知不知道，而是對於社區有沒有一種認同，而這個認同有時候

並不只是大家是鄰居，而是社區有沒有一個共同的問題要解決，或者共同想要推動一個東西，也就是社區成員是否有共識存在。

反觀虛擬社區中卻可以從社區爭議中發現一些共識的存在，姑且不論是虛擬或現實的世界，一個很重要社區議題將在推力與拉力間引爆，即社區凝聚力的探討，它會隨著使用者的態度而有所差異。在實體社區的討論中，無論是結合體與共同體都會涉及到認同感的強弱，這是社區凝聚力的來源，而在網路文化中一樣不可缺少社區凝聚力，尤其在虛擬社區當中，參與者若是沒有共同的意識來參與社區，是很難有彼此結合在一起，如同生命共同體般，於是就一些虛擬社區內的糾紛來探討為何社區認同的重要性，及有必要建立網規等規定，為的是讓參與者能達成社區共識，以增加凝聚力。

未來社會究竟會變成什麼樣子？相信有許多人對此極欲知道。可是，有誰能看得透未來呢？也許較正確的態度不是問未來的社會是什麼樣子，而是需從人文(或文化)的角度切實地去思考希望有什麼樣子的未來社會。有了希望，才可能有實現。未來社區議題會變成什麼樣，到底社區的未來在哪裡？可以預期未來是一個實體社區網路化的世界，就是在一個有形的社區裡，利用積極推展的寬頻網互動成就虛擬社區，虛擬社區與實體社區更相益得彰，彼此更加的凝聚，打造「實體社區網路化、虛擬社區實體化」的願景。

為什麼強調寬頻網路、強調它的互動，因為寬頻網路它頻寬夠寬，才能夠製作互動的節目內容，而造成人與人間更親近，在整個網路的興建過程中，當然以都會區為先，為什麼？都會區人口密集推展的速度比較快，但是未來偏遠的地區呢？會跟無線來結合，這也是未來的發展趨勢，所以無線結合後就建立一個綿密的資訊網，至於社區網站的維護，的確是費錢<sup>126</sup>的，假如能有政府之類得組織結合，製造出某社區的特有特色，發展網路的社區總體營造也使相當不錯。

---

<sup>126</sup>中山大學教務長梁定澎發表「有線視訊寬頻網路服務需求與經營策略之研究」，其問卷調查結果，有37%受訪者不願付費，有63%願意付費，([http://tw.yahoo.com/headlines/010301/tech/udnnews/tech\\_20010301\\_3xml.html](http://tw.yahoo.com/headlines/010301/tech/udnnews/tech_20010301_3xml.html)),2001/5/01

新傳播科技與全球化的潮流下，使得個人對文明的真實與想像已無法清楚辨識。透過螢幕，人們與訊息作交互作用，而想像工業所建構出的物質世界，已深入閱聽人的心靈，而透過螢幕的方框，在有形、無形的生活空間中方能穿梭無礙。螢幕與電腦這樣的虛擬空間(hyperspace)，在全球與電腦的控制下，對人們產生了很大的影響，可預見到下個世紀，許多企業組織仍看好這片市場與廣告潛力。但是不可否認的，科技也正在重構人們的認知經驗，傳播方式，甚至是社會的整體。這次網路入侵所夾帶的威力，其影響遠超過文藝復興或工業革命等歷史上重大的變革，這是一個新時代的衝擊，也是補完人類生活的型態。

## 參考文獻

### 一、圖書

- Anthony Giddens,簡惠美(1994),《資本主義與現代社會理論：馬克思、涂爾幹、韋伯》,台北:遠流
- Carel Bailey Germain, 楊語芸、張文堯(1997),《社會環境中的人類行為》,台北:五南
- Emile Durkheim, 狄玉明(1995),《社會學方法的準則》,北京商務
- Ferdinand Tonnies(1988),《Community and Society》,Transaction books
- Frank Webster 馮建三,(1999),《資訊社會理論》,國立編譯館
- G.H.Mead, 胡榮、王小章(1995),《心靈、自我與社會》,桂冠出版
- Gene I.Rochin , 張淑紋(1999),《別讓電腦統治你》,新新聞文化出版
- John Seely Brown, Paul Duguid, 顧淑馨(2001),《資訊革命了什麼》,台北先覺
- Manuel Castells , 夏鑄九等 ( 1998 ) ,《網絡社會的崛起》,唐山出版
- Marshall McLuhan,葉明德(1978),《傳播工具新論》,台北,巨流
- Max Weber,鄭太朴(1991),《社會經濟史》,台灣商務
- McDougall William,俞國良(1997),《社會心理學導論》,浙江出版
- Michael L.Dertouzos,羅耀宗(1997),《資訊新未來》,台北:時報
- Paul Levinson,宋偉航(2000), 第四章網路空間的字母之歌 ,《數位麥克魯漢》,貓頭應出版
- Richard Appignanesi,黃訓慶(1998),《後現代主義》,廣州出版
- Rob Shields(1996),'' Virtual Spaces , Real Histories Living Bodies'' , Culture of Internet, SAGA Publications
- Sara Kiesler(1997),Culture of The Internet, Lawrence Erlbaun Associates.
- Stan Davis ,Christopher Meyer,黃淑慎(1999),《新商業革命—模糊劃時代工作聖經》,台北:時報

- Steven G.Jones(1998), ' ' Revisting Computer-Mediated Communication and Community' ' ,  
Cybersociety 2.0 , NEW MEDIA CULTURE
- Thomas S. Kuhn,程樹德等(1994),《科學革命的結構》,台北:遠流
- Weber,簡惠美(1999), 2-3 共同體關係與結合體關係 ,《經濟行動與社會團體》,台北:遠流
- Weber,顧忠華(1993),《社會學的基本概念》,遠流出版
- 王佳煌(1999),《資訊社會學》,學富出版
- 朱元發(1990), 理解社會學 ,《韋伯思想概念》,台北:遠流
- 佛洛伊德,葉頌壽(1994),《精神分析引論,精神分析新論》,台北:志文
- 李英明(2000),《網路社會學》,台北智
- 周晉生(1998),《台灣電子報》,風雲論壇出版社
- 法蘭克 柯奇,譚天(1996),《資訊媒體狂潮》,台北:遠流出版
- 胡幼蕙,(1996),《質性研究》,台北巨流
- 唐 泰普史考特,陳曉開、袁世珮(1998),《N 世代—主導二十一世紀數位生活的新新族群》,美商麥格羅希爾出版
- 陳偉豐(2000),《網路不斷革命論》,台北:商業周刊
- 雪莉.特克,施寄青(1990),《電腦革命》,遠流出版
- 雪莉.特克,譚天、吳佳真,(1998),《虛擬化身—網路世代的身份認同》,遠流出版
- 費孝通(1991),《鄉土中國》,香港三聯出版
- 黃堅厚(1999),《人格心理學》,心理出版
- 楊善華、李猛(1999),《當代西方社會學理論》,北京大學
- 翟本瑞(1993), 佛洛伊德的精神分析學 ,《心靈、思想與表達法》,台北:唐山
- 翟本瑞(2000),《教育與社會:迎接資訊時代的教育社會學反省》, 虛擬社區的社會學基礎:虛擬世界對現實世界的滲透 ,台北楊智出版
- 增田米二,游琬娟(1994),《資訊地球村》,台北:天下文化

鄭美里(1997),《女兒圈 - 臺灣女同志的性別、家庭與圈內生活》,女書文化

嚴峰(1997), 網絡遊戲中的集體幻象 , 《生活在網絡中》,中國人民大學

## 二、期刊論文

Alan James Frutkin(1999), ' ' I Want My Online Game' ' , MediaWeek ,9(43):14-16

Anjali Pandey (2000), ' ' Linguistic power in virtual communities: the Ebonics debate on the internet' ' , World Englishes ,19(1):21-39

Chuck Boyer ,黃玠華(1999), 建立網路虛擬社群 , 《0 與 1 · BYTE》 ,221:45-49

Cynthia Bournellis(1998), ' ' Cyberculture--focus on human needs' ' ,Electronic News ,44(2228):38-40

Dean Paton,(2000), ' ' From Evergreen State to cybersociety' ' , Christian Science Monitor ,92(152):3

E.Babbie(1996), ' ' We am a virtual community' ' , American Sociologist ,27(1):65-72

J.C.Theron(1997), ' ' Reviews-the virtual community:finding connections in a computerized world' ' , South African Journal of Library & Information Science ,65(2):135-136

James Adams(2001), ' ' Virtual Defense' ' , Foreign Affairs ,80(3):98-113

Jim Mann(2001), ' ' Communities of Concern Will Change Our World' ' , Futurist ,35(3):68-70

Katie Ward(2000), ' ' Cybersociety2.0 (BookReview)' ' , Sociological Review ,48(2):317-320

Kenneth Hein(2000), ' ' Sagging Sure Plays Online Advantage' ' , Brandweek ,41(47):7-12

Lyman, Peter(1999), ' ' What Should We Call The Net ? ' ' , Educom Review ,34(6) :26-35

Magid Igbaria(1999), ' ' in communication of the ACM' ' , The Virtual Driving Forces In The Virtual Society , 42 (12)

Mark poster(1995), 第二代媒體世代-資訊高速高錄的互連 , 《當代雜誌》,第 106 期

- Michael E Ryan(2001), ' ' CYBERSCOPE ' ' , Newsweek ,137(10):10
- Poynder Richard(1999), ' ' VCs: Out to Flip the Paradigm ' ' , Information Today ,16(2):9-10
- Rehm Marsha(2000), ' ' An Aesthetic Approach to Virtual Community ' ' , Family & Consumer Sciences Research, 29(2):153-173
- W. Plotkin; C.Abbott(1995), ' ' Neighborhood and Community ' ' , Journal of the American Planning Association ,61(2):284-290
- Ward, A ; P. M.A, Baker(2000), ' ' Community Formation and Dynamics in the Virtual Metropolis ' ' , National Civic Review , 89(3) :203-216
- William Hart-Davidson(2001), ' ' On Writing, Technical Communication, and Information ' ' , Technical Communication ,48(2):145-156
- 卜慶玲(1995), 《虛擬社區的傳播研究—以交通大學資科系 BBS 站為例》碩士論文
- 毛慶楨(2001), 網際網路兒童保護法受質疑 , 《一週網事》12(8)
- 王幸惠(1999), 日劇 網路 迷：以中央情報局 BBS 站上日劇迷為分析焦點 , 台大社研所碩士論文
- 王燦槐、羅蕙筠(1997), 我國大學生 BBS 族人際關係初探 , 《第二屆當前台灣社會與文化變遷學術研討會論文集》, 中央大學
- 朱元鴻(1992), 布希亞科幻劇場 , 《當代雜誌》, 75:12-27
- 朱美珍(1995), 由人力資源網絡論社區意識的凝聚 , 《社區發展季刊》, 69:67-74。
- 江姿慧(2000), 使用者參與網路社群之行為研究 , 台灣科大碩士論文
- 吳姝箐(1999), 「電腦中介傳播」通道的「虛擬人際關係」 探訪「電子佈告欄」中情感關係的組成與發展 , 《第三屆資訊科技與社會轉型研討會論文集》, 中研院社會所
- 吳齊殷(1996), 電腦架構的社會網絡：社會學研究的新領域 , 《第一屆資訊科技與社會轉型研討會論文集》, 中研院社會所
- 吳齊殷(1999), 真實社區與虛擬社區—交融、對立或互蝕 , 《資訊科技與社會轉型

- 研討會》，中研院社會所
- 吳齊殷(1999)， 網民與非網民的社會意向 ，《資訊科技與社會轉型研討會》，中研院社會所
- 呂惠萍(2001)， 誰攻得下虛擬涉群---虛擬社群的建立與維持 ，《誠品好讀》，8:19
- 林信華(1999)， 共同體與社區生活的重建 ，《社區美學研討會論文集》，行政院文建會
- 林振春(1995)， 凝聚社區意識，建構社區文化 ，《社區發展季刊》，69:25-39。
- 林瑞欽(1994)， 社區意識的概念、測量與提振策略 ，《社會發展研究學刊》，1:1-21。
- 林瑞欽(1995)， 「社區意識」凝聚之道 ，《社會福利》，118:8-17。
- 林隱(2001)， 十三歲以下禁行?-兒童、網路與學習 ，《誠品好讀》，8:40-43
- 洪永泰(1995)， 抽樣調查中樣本代表性的問題 ，《調查研究季刊》，1:7-23
- 唐維敏(1995)， 破媒體時代-科技與文化的思考 ，《當代雜誌》，106:28-43
- 張玉佩(2000)， 網路閱聽人-主動/批判/自我展示 ，《當代雜誌》，159:90-101
- 莊道明(1998)， 從台灣學術網路使用調查界西網路虛擬社群價值觀 ，《21 世紀資訊科學與技術的展望》研討會論文集
- 傅仰止(2000)， 新世紀調查研究的課題-方法、對象與倫理 ，《第三屆「調查研究方法與應用」學術研討會》，中央研究院調查研究工作室
- 黃厚銘(1999)， 資訊社會中教育的變與常 ，《資訊科技與社會轉型研討會》
- 葉啟政(1996)， 對資訊科技社會來臨的一些思考 ，《資訊科技與社會轉型研討會》，中研院社研所
- 翟本瑞(1983)， 社會學的社會基礎 ，《思與言》，21(2):123-146
- 翟本瑞(1999)， 虛擬社區的社會學基礎 ，《「社會科學理論與本土化」學術研討會論文集》，嘉義：南華大學出版
- 翟本瑞(2000)， 虛擬社會學的虛擬社會基礎 ，《第二屆社會科學理論與本土化研討會》，南華大學社研所

- 劉德昌(2000), 資訊革命-是誰搞的鬼?---許勒的資訊社會觀點 , 《當代雜誌》  
153:38-49
- 劉靜怡(1998), 網路世界規範的過去、現在與未來-從網路社會規範、法律到資訊  
科技 , 《月旦法學雜誌》,37:38-55
- 劉靜怡(1999), 資訊時代的恐懼與激情 , 《資訊科技與社會轉型研討會》
- 盧諭緯(1998), 當我們同在一起：BBS 社交性討論區之言說分析 ,中正大學碩士論  
文
- 賴曉黎(2000), 資訊得共想與交換---黑客文化的歷史、場景與社會意涵 ,台灣大學  
社會學系博士論文。
- 謝清俊(1996), 談資訊的定義與性質 , 《資訊科技與社會轉型研討會》,中研院社  
會所
- 簡恆信(1998), 虛擬社群匿名行為研究 以網際網路佈告欄為例 ,東吳碩士論文
- 魏玟(1999), 全球脈絡下的閱聽人研究-理論的檢視與批判 , 《新聞學研  
究》,60:93-144
- 魏玟(2000), 傳播媒體的市場化、數位化與全球化---從「美國線上」與「時代華納」  
合併談起 , 《當代雜誌》 151:4-13

### 三、網頁資料

E 世代的新人際關

係 ,( <http://www7.openfind.com.tw/Book/articles/community/index.html> ),2001/03/09

HiNet 規畫利用 HiBuilding 服務建構社區型電子商

務 ,( [http://www.ithome.com.tw/news/890214/20000214-9\\_stf.html](http://www.ithome.com.tw/news/890214/20000214-9_stf.html) ),2001/05/12

虛擬社群網民凝聚力與認同

感 ,( <http://www.last-garage.com.tw/topic06.html> ),2001/02/20

### 網路犯罪無法可

管? ,([http://www.21life.com.tw/index3.cfm?show\\_news=D&news=2034](http://www.21life.com.tw/index3.cfm?show_news=D&news=2034))2001/05/15

gospel, N 世代、網路文化與後現

代 ,([http://life.fhl.net/Culture/tend/theN\\_1.htm](http://life.fhl.net/Culture/tend/theN_1.htm)),2001/05/01

Hankill(1999), 過時的感想 - Mud Workshop 研討會時間 ,

(<http://www.levity.com/figment/muds.html>),2000/12/27

Howard Rheningold(1993), 《The Virtual community : Table of content》 ,

(<http://www.well.com/user/hlr/vcbook/>)2000/10/06

(<http://bbs.nsysu.edu.tw/txtVersion/treasure/chatroom/.html>)

(<http://cindy.cis.nctu.edu.tw/MUD/99>)

(<http://content.edu.tw/local/taichun/sueimai/teach/people/handan/class12.htm>)

([http://tw.yahoo.com/headlines/010301/tech/udnnews/tech\\_20010301\\_2xml.html](http://tw.yahoo.com/headlines/010301/tech/udnnews/tech_20010301_2xml.html))

([http://tw.yahoo.com/headlines/010301/tech/udnnews/tech\\_20010301\\_3xml.html](http://tw.yahoo.com/headlines/010301/tech/udnnews/tech_20010301_3xml.html))

(<http://web.cc.ntnu.edu.tw/~mwu/research/public/book/add33.htm>)

(<http://www.iclubs.com.tw/leisure/pet/bird/parrt/>)

([http://www.rider.edu/user/suler/psyber/pal\\_lang.html](http://www.rider.edu/user/suler/psyber/pal_lang.html))

(<http://www.rider.edu/user/suler/psyber/textrel.html>)

(<http://www.rotfl.com/irc-addict/>)

([http://www.tc.columbia.edu/~academic/ceoi/old%20files\(may18'97\)/bcs/bcs12a2.htm](http://www.tc.columbia.edu/~academic/ceoi/old%20files(may18'97)/bcs/bcs12a2.htm))

(<http://www2.nsysu.edu.tw/academic/GEducation/class2.htm>)

Peter Russell ( 1995 ) The Global Brain Concept ,

( <http://www.santafe.edu/~gmk/MFGB/node14.html> ) ,2001/04/19

Sherry Turkle(1995) Constructions and Reconstruction of Self in Virtual Reality : Playing in

the Muds ,(<http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html>),2001/03/28

- 丁連財(2000), 馬斯洛 網路 人文與科技 ,( [http://www.ttimes.com.tw/tomorrow\\_view/20000618110429.html](http://www.ttimes.com.tw/tomorrow_view/20000618110429.html).),2001/03/25
- 王中一(2001), 遊戲軟體廠商昂首闊步 ,( <http://tw.yahoo.com/headlines/010408/busi/chinatimes/m9040813txtcmoney.html> ),2001/05/12
- 石依華(1999), NII 與科法中心聯手 , 網路犯罪防治網今天上線 ( <http://www.ithome.com.tw/news/880305/19990305-1.html>.)2001/05/15
- 何英瑋報導(2001), 網路市場調查公司搶攤 研究方法各異其趣 ( <http://www.ctech.com.tw/newshtm/internet/900318019.htm>),2001/03/19
- 尚道明(2000),《新新聞》, 網路社群雨後春筍, 虛擬社區真實替代 ,周報 671 期,( <http://www.journalist.com.tw/weekly/old/671/671-083.html>),2001/05/07
- 林詩音(2000), BBS、Newletter、MUD-引爆網路新玩法的三個名詞 ,( <http://pcffice.com.tw/8904/000433i2.htm>),2000/07/05
- 林鶴玲、劉靜怡(2000), 新聞如何報導網路色情? ,( <http://iwebs.edirect168.com/main/html/south/50.shtml>),2001/04/19
- 梁玉芳(2000),( <http://nick.eecs.stut.edu.tw/~heart/news/newes/health-6.htm>),2001/05/15
- 陳貞璆,台北報導 2000, 新位元結合平台、諮詢服務 協助企業建置社群網站 ,( [www.neobits.com.tw](http://www.neobits.com.tw)),2000/12/08
- 陳豐偉, E-Mail 與 web mail ,( <http://www.eroach.net/revolution/4.htm>),2001/04/15
- 陶蕃瀛(1998), 社區民眾參與 - 原則與實 ,( [http://www.home21.com.tw/network\\_community/word\\_5.htm](http://www.home21.com.tw/network_community/word_5.htm)),2000/12/29
- 湯梅英, 學校社區化 - 舊觀念? 新口號? ,( <http://www.media.mit.edu/~dc/cbs/social/education/11/5.txt> ),2001.03.27
- 黃厚銘,《面具與人格認同-網路的人際關係》 ( <http://140.109.196.210/itst/paper/huang-4.htm>),2001/04/12

- 黃厚銘(2000), 虛擬社區中的人格認同與信賴關係, ([http://www.inprent.org.tw/inprc/pub/biweekly/160-9/m168\\_2.htm](http://www.inprent.org.tw/inprc/pub/biweekly/160-9/m168_2.htm)),2000/05/09
- 黃厚銘(2000),網路與社會研討會, 模控空間(cyberspace)的空間特性:地方的移除(dis-place)或取代(re-place), (<http://inf.cs.nthu.edu.tw/cbmradm/conference2000/conference2000/read&respond.html>),2001/04/24
- 瑪麗 莫道爾,吳國卿(2000),《刻不容緩》, 經典傳訊 (<http://www.ithome.com.tw/news/890415/1digest20000415-1.html>),2001/02/12
- 盧希鵬(1998),《網路三十六計》, 第十三計 攻心為上交心的虛擬社區理論, (<http://www.ithome.com.tw/news/871122/1122-1-2.html>),2001/04/16
- 蕭淑華(2001),《E-Soc Journal》,第 12 期, (<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/12/index12.htm>),2001/01/05
- 蘇彥豪(1996), 公共與私密的交疊：台灣學術網絡空間結構的理論初探, (<http://140.109.196.210/seminar/seminar1/3-1.htm>),2000/06/29
- 鐘明通(2000), 網路疆界, (<http://www.ithome.com.tw/Column/NetLaw/20001121.html>),2000.12.18
- 林以正(2000), 虛擬與真實之間-資訊科技的善與惡, 《資訊素養》電視座談會, (89年9月10日早上10:00公視頻道播出), (<http://www.chinatimes.org.tw/events/InformationLiteracy/InformationLiteracy-3-3.htm>),2001/04/24
- 陳其南(2000), 社區網路的建設與現代社區文化的發展, 《資訊素養》電視座談會, (89年10月8日早上10:00公視頻道播出), (<http://www.chinatimes.org.tw/events/InformationLiteracy/InformationLiteracy-6-1.htm>),2001/04/24
- 網路社群的真義, (<http://www.digitalwall.com>),2000/05/28

BBS 用途之我見 ,(<http://stmail.fju.edu.tw/~a8635612/email.htm>),2000/07/12

蔡哲民(2000), 淺談網路倫理 , (<http://www.fhl.net/21/2ko/16-1.htm>),2000/08/11

蔣仁人報導, 虛擬健康社區 掛號、看病歷 『一指搞定』 ,([http://www.ttimes.com.tw/2000/12/13/health\\_104/200012130315.html](http://www.ttimes.com.tw/2000/12/13/health_104/200012130315.html)),2001/03/21

三支雨傘標(2001/1/11 PM 07:53:40), 菜鳥才愛 ICQ ,(<http://202.178.185.65/talk/index-07.asp?id=52295&類目=e%20世界>)

Wenny(全球：七成年輕人愛上網聊天 曾遭虛擬性騷擾女性是男性兩倍), 全球普查：2001/02/06  
([http://www.isurvey.com.tw/servlet/isurvey.Globe\\_Article\\_detail?Flow\\_no=2609](http://www.isurvey.com.tw/servlet/isurvey.Globe_Article_detail?Flow_no=2609))  
2001/04/12

線上遊戲的虛與實 ,(<http://www.digitalwall.com/>),2001/02/08  
([http://bbs.nsysu.edu.tw/txtVersion/treasure/cu\\_internet\\_w3HW/M.919662524.A/M.919662726.A/M.919662813.C.html](http://bbs.nsysu.edu.tw/txtVersion/treasure/cu_internet_w3HW/M.919662524.A/M.919662726.A/M.919662813.C.html)),2001/04/12

#### 四、其他

(<http://com.tacocity.com.tw/>)  
(<http://www.taipeilink.net/>)  
ACM (Association for Computing Machinery)  
(<http://www.lib.pu.edu.tw/database/online/ACM/>)2001.05.09  
emama 優質生活網(<http://www.emama.com.tw/>)  
Shesay 網站([www.shesay.com](http://www.shesay.com))  
The Well, (<http://www.well.com/>),  
千年, (<http://www.1000y.com.tw/>)

天堂龍之谷, (<http://www.gamania.com/lineage/website/>)

石器時代, (<http://www7.waei.net/wgs/stoneage/>)

宏碁戲谷, (<http://www.acergame.com.tw/history.html>)

亞卓市, (<http://www.educities.edu.tw/>)

亞瑪遜網路書店(<http://www.amazon.com>)

英雄, ([http://www.f4u.com.tw/f4u/news\\_frame.html](http://www.f4u.com.tw/f4u/news_frame.html))

晃頭晃鳥-寵物鳥資訊站 (<http://www.epetbird.net/main.asp>)

虛擬健康社區, (<http://www.vhc.org.tw>)

黑暗之光, (<http://www.darksaver.com.tw/>)

萬王之王, (<http://www.lager.com.tw/gkk/>),

網路三國, (<http://www.chinesegamer.net/sango/index.asp>)

網路同學會, (<http://www.cityfamily.com.tw/>)

蓋世搜尋引擎, (<http://gais.cs.ccu.edu.tw/>)

嘻皮樂園(<http://hippy.com/>)

龍族, (<http://www.dragonraja.com.tw/>)