

虛擬社區凝聚力的初探

廖鏡鈞

南華大學社會學研究所碩士

摘要

網際網路的興起帶來需多的衝擊或影響，無論是在政治、經濟、教育、法律、社會等無不影響甚大，甚至已經進入人民日常生活之中。虛擬社區成為每位網路使用者接觸網路文化的第一道關卡，它的存在具有一定的價值，尤其在探討社區議題上，在瞭解社區一些基礎概念後，透過網路虛擬社區的一些糾紛事件後，可以發覺糾紛可以是探討社區凝聚力的指標之一，另外從虛擬社區的拉力與真實世界的推力兩種不同的面向來探討凝聚力，從一些討論中可以發現兩種面向的確會影響社區凝聚力。

凝聚力的討論原本就是社區研究中重要的議題，即使是在網路虛擬社區上也是如此，要維持一個社區的成長，社區凝聚力是不可或缺的，本文提供一個初步的認識。

關鍵詞：虛擬社區、凝聚力、拉力、推力

虛擬社區凝聚力的初探

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，於是可以構成社區，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」。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」；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」(林振春 1995:25-39)。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。林瑞欽(1995)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。

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，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。

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」，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，頂多是在螢幕前「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¹，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²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(寵物鳥友交流天地)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，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：

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

¹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。

²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/>)

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！³

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，買買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。

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？

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，

³ (<http://www.iclubs.com.tw/leisure/pet/bird/parrt/>), 2000/12/11

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！⁴

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

⁴ (<http://www.iclubs.com.tw/leisure/pet/bird/parrt/>),2000/12/11

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⁵，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⁶：

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，一但積極參予活動後，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一體感，才是社區、社群、乃至社會的基

⁵ 網路社群的真義 ,(http://www.digitalwall.com),2000/05/28

⁶(http://www.digitalwall.com),2000/05/28

礎。這點正是虛社區裡的人際係所缺。⁷

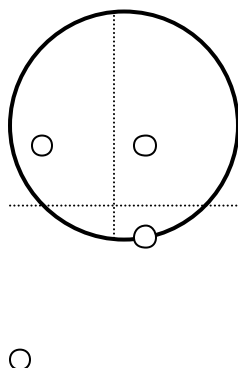
關於上述可以發現，這裡的虛擬社區主要是吸引力（attraction）為主，因此網站也需要提供更多多樣化且人性化的服務，就以電子購物的社區為例，首先就是要吸引顧客，顧客從哪裡來呢，在寬廣的虛擬空間中顧客隨時存在如同游離分子般，在這種情況下要如何吸引他們呢，或許是需要磁鐵去干擾，磁鐵的作用即社區的策略，如在各個網站角落顯示小廣告，加入會員的好處，可以打折扣，贈送小禮物，甚至是完善的售後服務等，它提供一種趨力讓你去消費，於是它的目的便達到了。更不用多說其他有目的虛擬社區，它就是發起主動的攻勢朝向你，或許這就是要應驗「科技始終來自人性」。

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，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「社交代理人」(social proxy)的功能，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，

⁷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>)

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，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閒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，讓這個社群成員夠自在、黏度夠大、發展空間夠大，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)

在 Steven Jones 看來，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⁸：

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立（Risto Linturi）引述馬斯洛(Abraham Maslow)的「需

⁸ Gospel, N 世代、網路文化與後現代 ,(http://life.fhl.net/Culture/tend/theN_1.htm),2001/05/01

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，換句話說，網路的發展可以滿足人類的需要，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 Shesay⁹ 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，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。

⁹ 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)

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。

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¹⁰，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¹¹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¹²、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。

¹⁰ 亞瑪遜網路書店(<http://www.amazon.com>)

¹¹ 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.epetbirdnet/main.asp>)2001/04/16

¹² 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>)

另外瑪麗.莫道爾(2000)在《刻不容緩》一書中歸結出人們上網的三個基本動機：

- 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 Marsha (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」，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，就如同你在 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-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，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。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。

參考書目

- Chuck Boyer ,黃玠華,(1999), 建立網路虛擬社群 , 《0 與 1 · BYTE》,221:45-49
- Magid Igbaria,(1999), ''in communication of the ACM'', *The Virtual Driving Forces In The Virtual Society* 42 (12)。
- 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。
- 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
- 李英明,(2000), 資訊科技、網路與人的處境 ,《網路社會學》,台北:揚智
- 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,(1995), 「社區意識」凝聚之道 ,《社會福利》, 118:8-17。
- 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。
- 費孝通,(1991), 差序格局 ,《鄉土中國》, 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。
- 楊善華,李猛,(1999), 布迪厄 ,《當代西方社會學理論》,北京大學
- 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

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

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

丁連財,(2000), 馬斯洛 網路 人文與科

技 ,(http://www.ttimes.com.tw/tomorrow_view/20000618110429.html),2001/03/25

Research for Cohesion of Virtual Community

Yi-Jih Liao

Institute of sociology, Nan hua University

Abstract

Internet has brought more and more shocks or influences on society, including political, economic, educational and law...etc. It has been invaded into people's daily life. When users involve into the internet, what they have first encountered is the virtual community. Virtual community has more important values for people to research the theme of community. After readers understand basic community elements, they could reach community cohesion through events of quarrel. Besides, there exists an argument about the dimensions of internet's influences on cohesion. Its positive or negative influences remains unsettled. This thesis seeks to find the ways out to cohesion on internet's virtual community.

Keyword : Virtual Community、 Cohesion、 Pulling、 Pushing