

「虛擬現實」之人際傳播 浪漫 ICQ

胡 一 峰*

《摘 要》

本研究以 ICQ 上陌生異性情誼關係為切入點，探討了虛擬現實對人際傳播的影響。研究表明，在虛擬現實的背景下，情誼關係在不同的階段呈現不同的特點。關係發展初期，因為 ICQ 的特性，「關心—感動」、「想像—愛戀」、「調情—吸引」三種模式極大地促進了人際交往，其效果根據使用者的特點而不同。關係進一步發展時，儘管電子存在、無媒介、自我揭露等因素為關係的解放提供了有利條件，但故意欺騙或耍弄、信息自我控制或選擇、性格不一致等信息失真的現象，以及使用者對 ICQ 持遊戲的態度，可能導致關係的隨時失落。當關係從虛擬空間轉入物理空間時，失落的可能性增大，主要原因是使用者幻想過多，期望值過高，雙方不瞭解等等。關係解體的方式比物理現實中簡單和輕易。

另外，一些利用虛擬現實特點的做法可能為個人帶來好處，卻不利於陌生人之間的進一步互動，以致關係的最終失落。這種情形頻頻發生，容易使個人對在虛擬空間發展新關係的信心產生動搖。作者暗示 ICQ 可能更適合用於增加熟人之間的親密度。

關鍵字： ICQ、人際傳播、虛擬現實、關係的失落、關係的解放

* 胡一峰現為美國賓州州立大學傳播學院博士候選人，E-mail: yuh110@psu.edu.

壹、前言

現今網際網路 (the Internet) 上最流行的應用之一是即時通訊 (Instant Messaging) (以下簡稱 IM), 它致使人們上網時間急劇增加 (Alvestrand, 2002)。ICQ 作為最早誕生的 IM 軟體 (software) (由以色列軟體公司 Mirabilis 開發, 於 1996 年 11 月正式在網路上推出), 在全球範圍內掀起了一股持續的熱潮。「ICQ」取自英語「I Seek You」(我找你) 的連讀發音。它集多項功能於一體, 包括傳送即時訊息、傳送文件、聊天室、新聞群組、收發電子郵件、發放手機簡訊等, 最基本的特色是可以與在線上的網友即時交談, 如果網友離線, 也可以留訊息給他。最新的版本還增加了音訊和視訊的功能。

作為一項新型的人際傳播工具, ICQ 的人際交往與現實生活中有何不同? 使用者如何應付和看待由 ICQ 帶來的新情境? ICQ 令人際關係得到解放還是恰巧相反? ICQ 所代表的是一種「虛擬現實」(virtual reality)。本研究通過對 ICQ 上陌生異性情誼關係的檢視, 試圖了解虛擬現實背景下人際傳播的特點, 並探討虛擬現實對人際傳播的影響。此外, 從傳播學角度對 ICQ 進行的研究還不多, 本研究亦希望為傳統的人際傳播研究提供一個新視角。除了 ICQ, IM 軟體還有 AOL Instant Messenger, Yahoo! Messenger, MSN Messenger, 以及 OICQ (中文軟體, 主要在中國大陸地區使用) 等, 它們的功能非常相似。因此, 對 ICQ 的研究結論可以推廣至其它相類似的 IM 軟體。

貳、文獻檢索

IM 是電腦中介傳播 (Computer-Mediated Communication) (以下簡稱 CMC) 的一種形式, 而 CMC 本質上是在虛擬現實的背景下進行的傳播。虛擬現實這一概念的始創者拉尼爾 (Lanier, 1992) 認為, 「虛擬現實是現實的一個延伸」, 「是一個真實的傳播工具」, 「不僅僅是與他人分享一些符號」, 「比如你在虛擬現實中造一座房子, 在這個虛擬空間裏有另一個人和你在一起, 那麼, 你造的不是房子的一個符號或代碼, 你造的實際上就是一座房子」。一些學者認為, 虛擬現實這個概念不是指一項技術, 而是指一個正在興起的傳播系統 (Biocca & Levy, 1995)。在傳播學者比歐卡 (Biocca, 1992) 看來, 虛擬現實的概念是一個謎, 它可以是一類由電腦控制的、具有多種感

覺的傳播技術，也可以是由電腦創造的一個環境，在那裏，使用者能感覺到一種「存在」(presence)，它還可以是電腦技術演變的目標。比歐卡進而指出，虛擬現實在傳播學領域有很多方面可以研究，其中一個就是虛擬環境中的人際傳播。

在虛擬現實的環境中，人們可以體驗到「電子存在」(telepresence)，即通過某個傳播媒介所感受到的存在。從電子存在的角度看，虛擬現實代表的是一種經驗。這不僅把人們對虛擬現實的關注從技術硬體轉到了個人感覺上，而且具體化了虛擬現實的分析單位——個人。虛擬現實其實是由個人把存在的經驗組合而成的 (Steuer, 1992)。一個令人滿意的虛擬環境有兩個特點，一個是「無媒介」(nonmediation) 的錯覺，或曰「媒介的消失」(disappearance of mediation)，另一個是「社群感」(sense of community)。無媒介是這樣一種體驗：虛擬現實和物理現實 (physical reality) 的區別在使用者的意識裏消失了。這也可以解釋為什麼在一個以文本為基礎的虛擬環境裏，使用者會感覺到對方的存在。社群感則是通過虛擬現實上的互動，個人找到或組成自己的興趣群體。埃弗拉德 (Everard, 2000) 這樣生動地描述：「(網路上的) 人們可以形成一種比在大街上更加親密的社群感」(頁 126)。

虛擬現實中的人際傳播究竟有什麼特點呢？首先來看看傳統的人際傳播理論。著名的「帕洛·阿爾托學派」(Palo Alto Group) 提出了傳統人際傳播的五項基本要理 (Watzlawick, Beavin, & Jackson, 1967)，其中兩項與本研究密切相關。第二項要理認為：每一次人際對話中，既有內容又有傳播者相互關係的存在，後者決定前者。內容訊息的傳播一般使用語言符號 (verbal sign)，而同時進行的關係訊息的傳播，包括接近、微笑、肢體和眼神的接觸，依賴非語言符號 (nonverbal sign)。第四項要理認為：人際傳播活動兼有數字碼 (digital code) 和摹擬碼 (analogic code)。數字碼主要是語言符號，有相對精確的意義，用於傳播內容訊息；摹擬碼包含大多數的非語言符號，含義比較豐富，是關係訊息的載體。在一個傳播進行過程中，數字碼與摹擬碼同時發揮作用，兩者不可分割，承擔了不同的傳播功能。將該要理與第二項要理結合，「帕洛·阿爾托學派」得出如下結論：當人們用數字碼進行內容上的傳播時，同時在用摹擬碼解釋他們的關係。根據這個關係理論，ICQ 不應該成為建立親密關係的良好渠道。因為在以文字為基礎的交流中，不能呈現非語言符號，缺少摹擬碼的存在，傳播是不完整的。

對網路上人際關係的研究，有兩種針鋒相對的觀點。一種是「人際關係失落說」(relationship lost approach)，一種是「人際關係解放說」(relationship liberated approach)。「人際關係失落說」認為網上的人際關係是膚淺的、非個人的，而且經常

充滿了敵意。持這種觀點的學者 (e.g., Beninger, 1987; Heim, 1992) 認為, 賽博空間 (cyberspace) 只存在著社群的幻覺 (illusion), 而非真實的社群。支持「人際關係解放說」的學者 (e.g., Pool, 1983; Rheingold, 1993) 則認為, CMC 在很大程度上把人際關係從物理空間的限制中解放了出來, 並且為新的、真實的人際關係和社群的建立創造了機會。

「人際關係失落說」的主要理由是: CMC 所能獲得的信息比面對面 (face-to-face) 少很多。它被認為缺少很多傳統人際關係發展理論所強調的元素 (Lea & Spears, 1995)。傳統的人際關係理論認為, 「社會暗示」(social cues) 的相對缺乏和可能的反饋延遲, 會導致更多的不確定性 (包括當事人如何表現、對方如何表現、如何解釋這些表現等等), 並使得減少這些不確定性變得更加困難。根據「不確定性減少理論」(uncertainty reduction theory), 如果人們不能減少這些不確定性, 人際關係不是停止發展, 起碼也會減速 (Berger & Calabrese, 1975)。另外, 關係發展理論還十分強調外表吸引力在一段關係中的重要性, 尤其在發展男女浪漫關係中 (Berscheid & Walster, 1978), 而關於外表的信息在 CMC 的環境中是缺乏的。

其它一些理論也傾向於支持「人際關係失落說」, 「社會存在理論」(social presence theory) (Short, Williams, & Christie, 1976) 和「社會背景暗示理論」(social context cues theory) (Sproull & Kiesler, 1986, 1991) 認為, 視覺和聽覺暗示的減少, 會令使用者對網路上的另一方降低認知和敏感度。這兩個理論通常被合稱為「暗示濾掉理論」(cues-filtered-out approach) (Culnan & Markus, 1987)。

達夫特和倫格爾 (Daft & Lengel, 1984) 提出的「媒介豐富理論」(media richness theory) 認為, 不同媒介處理信息的能力不同, 「豐富」(rich) 的媒介比「貧瘠」(lean) 的媒介更加適合處理具有社會敏感性或高智商的信息, 以及進行說服、討價還價、瞭解對方。CMC 則被歸入相對貧瘠的媒介模型中 (Daft, Lengel, & Trevino, 1987)。在達夫特和倫格爾 (1984) 看來, 相對貧瘠的媒介不是人際傳播的好載體, 因此, CMC 被認為更加適合進行以任務為取向的活動, 而在發展人際關係方面的作用是比較微弱的。

支持「人際關係解放說」較有代表性的是沃爾瑟 (Walther, 1992) 的「社會信息處理理論」(social information-processing theory)。沃爾瑟首先認為, 因為沒有進行充分的實地觀察, 早期支持「人際關係失落說」的實驗研究發現需要在概念和方法論上做進一步的審視 (又見 Culnan & Markus, 1987)。其實早在沃爾瑟之前, 個別學者已經從實地研究中觀察到「網路社群」(online communities) 裏關係發展的一些例子

(Hiltz & Turoff, 1978), 以及 CMC 的使用者能慢慢適應新科技, 由科技帶來的的生澀感會慢慢減少 (Kerr & Hiltz, 1982)。

沃爾瑟進而強調, 面對一個不具有視覺和聽覺暗示的溝通渠道, 人們會為了消除不確定性和發展關係而設法適應文本的暗示, 以滿足自己的需求。他以電子郵件為例, 隨著時間的推移, 電子郵件為積極的人際關係提供的機會並不比面對面的傳播來得少。最主要是, 不是 CMC 不能傳達關係訊息, 而是它需要更長的時間。一項關於 IM 與親密關係的調查顯示, 每日使用 IM 時間越長, 使用者感受到越高程度的親密 (Hu, Smith, Westbrook, & Wood, 2003)。

根據「社會信息處理理論」, 首先, 人們很自然地想與他人建立關係, 這是「關係動機」(relational motivators)。其次, CMC 的使用者逐漸發展了一些技能來對文本暗示進行解碼, 以形成人際印象。一個具體的例子就是創造表情符號 (emoticons), 比如用☺代表微笑。一項對「泥巴」(MUD, Multiple User Dimension, Multiple User Dungeon, or Multiple User Dialogue) 的研究發現, 玩家逐漸學會用語言暗示來彌補非語言暗示的缺乏, 使用微笑以及「泥巴」所特有的表情符號次數越多, 形成的人際關係也越多 (Utz, 2000)。基於這些因素, CMC 的使用者能夠僅僅通過文本互動就形成印象, 得到相關的人際知識, 並且發展關係。

參、研究問題

在亞當斯(Adams, 1998)看來, 現有的人際傳播文獻沒有把「友誼網路」(friendship networks) 中的感動、認知和行為的交換看作一個整體。而「背景」(context) — 「外在於某種友誼發展、維持、解體」的條件, 則被認為是十分重要的 (Adams & Allan, 1998)。網路的參與如何令使用者對他們的友誼有不同的想法, 研究者對此的關注還不夠。於是亞當斯提出了幾個重要的有待研究的方向, 與本研究密切相關的有以下兩個:

- 一、參與者對該背景中的某個特定對象的存在以及這種存在的質量的明白程度;
- 二、什麼樣的背景促進或破壞了友誼的形成和發展。

本研究選擇 ICQ 上陌生異性的情誼關係為切入點, 借此瞭解虛擬現實對人際傳播的影響。選擇「異性」情誼關係, 因為有文獻表明, 異性之間通過 CMC 發展起關係的頻率大過同性之間 (Parks & Floyd, 1996; Parks & Roberts, 1998)。異性關係可分為三類, 異性熟人, 異性友誼, 異性情愛 (Sippola, 1999)。本研究主要針對後兩類,

即異性友誼與異性情愛。因為本次研究的目的並不想論證異性友誼與異性情愛的區別，為了論述方便，本文把兩者合併起來，統稱「異性情誼」。選擇「陌生」異性的情誼關係，因為這是完整地從 ICQ 上發展起來的一段關係，可以觀察到其全過程。如果是熟人之間通過 ICQ 做進一步的溝通，那麼起碼觀察不到情誼關係發展的最初階段，而且不知道這些因素會使研究結果產生什麼樣的偏差。

本文主要探討以下四個問題：

- 一、 陌生異性是否容易在 ICQ 上產生情誼關係？為什麼？該問題是針對「人際關係失落說」與「人際關係解放說」之爭而設計的。
- 二、 ICQ 上產生的情誼關係會如何發展？轉移到現實生活中，能否順利地發展下去？為什麼？該問題緊承第一個問題，不僅可以進一步印證「人際關係失落說」或「人際關係解放說」，而且回應了亞當斯所說的，什麼樣的背景促進或破壞了該種關係的形成和發展。
- 三、 ICQ 上產生的情誼關係，一旦解體，使用者會採取什麼樣的策略？為什麼？筆者希望藉此探知到虛擬現實中情誼關係的解體策略與物理現實中有何不同。其特點和原因有助於進一步了解虛擬現實為人際交往帶來何種影響。以上三個問題是按情誼關係發展的順序逐步深入的。
- 四、 使用者認為 ICQ 上產生的情誼關係是虛幻的還是真實的？為什麼？這個問題是前三個問題的順勢導入。依照亞當斯的建議，研究使用者對虛擬現實背景下的某個特定對象的存在以及這種存在的質量的明白程度。比如，ICQ 是否是令人滿意的虛擬環境？使用者對 ICQ 上交友的態度是怎樣的？對這個問題的回答，將最大程度地回應「人際關係失落說」或「人際關係解放說」。

肆、研究設計

ICQ 風行香港。據網路調查公司 NetValue (2001) 公佈的資料，香港是全亞洲使用 ICQ 人數最多的城市。香港本地的綜合性青少年團體突破機構於 1997 年 9 月至 10 月進行的全香港首次青少年網上行為調查顯示，七成半的青少年曾參與「即時性的網上對話」活動，而 ICQ 則是最多受訪者使用的即時性對話工具，占了 60.5%。這一結果與 ICQ 在香港開始蓬勃發展相呼應。在參與網上對話的人士當中，接近七成表示曾經在網上結識對話夥伴。突破機構再次於 1999 年 11 月至 12 月進行的一項「青少年使用 ICQ 調查」發現，香港五成中學生已使用 ICQ 作為溝通工具。ICQ 不單讓青少年增強聯繫，更成為認識新朋友的途徑。另外，ICQ 被視為一個自由發言的空

間、及能夠真正表達自己的地方。香港小童群益會於 1999 年 1 月對有上網聊天經驗的在學青少年做的調查表明，最受歡迎的網上談話途徑是 ICQ。

早期涉及香港青少年使用 ICQ 的調查不乏啟發性，但有些方面值得商榷：第一，以問卷調查為主要方法。定量研究固然有其可取之處，但畢竟不能對某種新的傳播現象做全面深入的瞭解，即不能解釋諸多「為什麼」。更何況，很多研究採用了網上問卷自行作答的方式，普遍性（generalizability）比較低。第二，所用數據來自 ICQ 發展的早期階段。時至今日，ICQ 的使用幾乎普及香港年輕人群體，相信新的研究會有新的發現。第三，在內容上，沒有深入到使用者的具體認知、態度和行為模式。

本研究設計了兩種互為補充的定性方法：深入訪談和文本分析。深入訪談採用了答問式訪談和敘述式訪談相結合（Lindlof, 1995）筆者事先設計了一系列開放式的問題，逐一向各位受訪者提問。答問式訪談因其標準化而有很高的可比性，把研究者的個人影響降到了最低，在收集數據方面更有效率。同時，筆者根據每個人的具體情況，對一些特殊經驗或事例，要求受訪者以講故事的方式詳細闡述。此外，筆者還向每一位受訪者索要部分 ICQ 談話記錄。若對方不同意，便僅進行訪談部分。

本研究以香港年輕人為研究群體，樣本年齡集中在讀大學以上，主要原因有三個。其一，以往幾項關於 ICQ 的研究，年齡跨度是 12 至 29 歲。而調查結果顯示，大部分參與上網活動的是中四及中五的學生（香港小童群益會，1999）；超過一半的上網人士年齡在 20 歲以下，此類人士經常上網及參與網上對話的比率高達 85.8%（香港突破機構，1997）由此類推，到了 2002 年本次研究進行時，曾經的研究對象群基本到了讀大學的年齡。令該群體繼續成為研究對象，可以使本次研究具有一定的繼承性。其二，ICQ 自 1996 年 11 月正式在網路上推出，到本次研究進行時，已有近 6 年的歷史。在網路發展日新月異的今天，一項技術度過了 6 年的生命，不能不說是成熟的了。而伴隨著它長大的昔日的中學生，也早已邁入了大學校門，有的甚至已經走出了象牙塔，踏上了工作崗位。使用者不再被好奇心或新鮮感所支配，相反，對於 ICQ，他們有了認真的反思。其三，大學以上年齡的受訪者對情誼關係的認識理論上應該比中學生更加成熟。

本研究的數據取自 2002 年上半年，樣本的選擇採取招募和滾雪球的方式，主要由香港中文大學和香港理工大學不同專業的學生組成。筆者對訪談對象的要求是：在 ICQ 上有過與陌生異性交往的經歷。在訪談邀請裏同時寫明，該項研究的目的是瞭解人們利用 ICQ 與陌生異性交往的特點。樣本來自三個方面：

一、筆者向一門擁有百人的課發出訪談邀請。這門課是香港中文大學新聞與傳

播學院面向全校學生開設的通識課，學生來自除本學院以外的其它各院系。發出邀請後，3 女 1 男共 4 個符合要求的學生自願接受訪談。

- 二、作為對第一方面樣本在專業上的補充，筆者向該學院所有本科生發送訪談邀請電郵。共有 13 個學生回了電郵，經電話篩選，確定了其中 1 女 1 男共 2 個訪談對象。
- 三、採用滾雪球的方式找到 6 女 8 男共 14 人。具體分佈見表 1。

表 1 樣本分佈

	專業	人數	
社會科學 / 人文	新聞傳播	3	8
	中文	2	
	宗教	1	
	音樂	1	
	文化研究	1	
商科	工商管理	3	5
	計量財務	1	
	金融服務	1	
工科	系統工程	3	5
	信息工程	2	
醫科	護理	1	1

本研究共有 20 個受訪者與筆者分享了使用 ICQ 的經驗，他們的年齡跨度為 19-34 歲，平均年齡 22.45 歲，性別比例均衡，10 男 10 女。在這 20 人中間，除了兩個現在使用 ICQ 的頻率比以前有所降低，一個已經不常使用 ICQ，其餘 17 人每天都會使用 ICQ。ICQ 上的聯繫人名單數（包括現實生活中認識的與 ICQ 上認識的）從 10 個到 1000 個不等，其中，13 個人的聯繫人名單數在 100 個以上。即使兩個自稱如今較少

使用 ICQ 的受訪者，聯繫人名單數也在 200 個以上，其中一個還曾經高達 700 個。這些受訪者使用 ICQ 的時間從 1 年到 6 年不等，平均為 4.4 年。可以說，這 20 個受訪者都是（或曾經是）ICQ 的重度使用者。這些人或多或少都反思過自己在 ICQ 上的交友行為，認為 ICQ 在他們的生活中起了某些重要的作用。此外，5 個受訪者向筆者提供了他們的 ICQ 對話實錄。受訪者簡貌見表 2。

表 2 受訪者簡貌

	性別	年齡	專業	年級	使用年數	使用頻率	聯繫人數目
Lai	女	19	新聞傳播	本科一年級	5	每天	100 / 300
Mak	男	20	新聞傳播	本科一年級	5	每天	100 / 300
Jessica	女	24	新聞傳播	研究生畢業	6	每天	400
小樹	女	21	中文	本科三年級	4	每天	70 / 100
Jennifer	女	22	中文	本科三年級	2	每天	200
Sam	男	22	宗教	本科二年級	5	少	200 / 700
Martin	男	23	音樂	研究生一年級	6	每天	200
小龜	女	24	文化研究	研究生一年級	5	每天	200
瑩瑩	女	19	工商管理	本科一年級	4	每天	50
阿珊	女	21	工商管理	本科三年級	4	每天	30
Angela	女	22	工商管理	本科三年級	5	少	200
小強	男	22	計量財務	本科三年級	5	每天	200
Joyce	女	22	金融服務	本科二年級	2	每天	幾十個
Ray	男	20	系統工程	本科二年級	4	每天	100 / 130
Tony	男	21	系統工程	本科二年級	4	每天	200
Harry	男	21	系統工程	本科二年級	5	每天	100 / 150
Kevin	男	20	信息工程	本科二年級	4	每天	500+500

阿瑜	男	31	信息工程	博士後	6	每天	15
Lillian	女	34	護理	教學助理	1	無	10
蟲蟲	男	21	自修	自修	6	每天	80

註：表中，「使用年數」代表受訪者使用 ICQ 的年數；「使用頻率」代表受訪者使用 ICQ 的頻率；「聯繫人數目」代表受訪者在 ICQ 上的聯繫人名單數；「/」前面的數字代表受訪者在受訪當時的聯繫人名單數；「/」後面的數字代表受訪者曾經達到過的最多聯繫人名單數；單一的數字（無「/」）僅代表受訪者在受訪當時的聯繫人名單數；「+」代表受訪者有兩個 ICQ 帳號，其前後的數字分別代表每個帳號在受訪當時的聯繫人名單數。另外，文中出現的所有訪談對象的名字，均徵得了當事人的同意。同時，為了最大程度地保護訪談對象的隱私，特略去訪談對象所屬學校的名稱。

伍、研究發現

一、ICQ 情誼關係之產生

研究表明，陌生男女很容易在 ICQ 上迅速產生感覺，甚至建立起超出一般友誼的情愛關係，主要表現在對 ICQ 上未曾謀面的一方有強烈的期待和心動。

放了學，在 ICQ 上看她在不在，如果不在，可能會一直等她上 ICQ 有一段時間，我一放學就會抱住 ICQ，看她在不在那裏。（Mak）

開了 ICQ，你會希望見到這個人出現。就像你打開信箱，想收到一封情書，或者你回到學校，想見到你想見的人。（Jessica）

這些回答令筆者質疑「帕洛·阿爾托學派」（Watzlawick, Beavin, & Jackson, 1967）的理論。在 ICQ 上的人際傳播，只有數字碼，沒有摹擬碼，傳遞情誼關係的效果理應比較弱（一些少量的表情符號，因為是統一固定的，含義比較單調，稱其為數字碼也不為過），為什麼竟可以令使用者迅速產生情誼？

筆者認為，主要有以下三種模式在起作用：「關心—感動」模式，「想像—愛戀」

模式，「調情—吸引」模式。這三種模式不是孤立的，而是互相交織著，共同推進了陌生男女在 ICQ 上快速產生情誼關係。

（一）「關心—感動」模式

研究顯示，情誼關係經常在這種時候產生：當一方遇到困難，另一方以安慰者、鼓勵者的身份出現，遇到困難的一方頓時心生好感，或者產生愛慕嚮往的情愫，或者猜測對方是否也有同樣的感覺。一般情況下，女性比男性更容易在這種時候產生愛的感覺。這在理論上是可以找到依據的。馬斯洛（Maslow, 1962）對「愛」的分類中，其中一項是「缺乏的愛」（deficiency-love），來自個人的需求。人們之所以會在 ICQ 上「墜入愛河」（fall in love），因為對方的關心使自己的心理需求得到了極大的滿足，從而產生愛的感覺。

在所有受訪者當中，最容易產生 ICQ 戀情的要數商科二年級的 Joyce。當筆者問她會不會頻繁地在 ICQ 上墜入愛河時，她大叫一聲「當然會啊！」Joyce 曾在 ICQ 上認識一個法國男孩，「我會織一個頸巾寄給他，我有什麼好的東西就寄給他。我幻想過去法國。從認識他到我感覺愛上了他，大概一個星期左右。」

儘管 Joyce 接觸 ICQ 比較遲，但投入相當快。在不到兩年的玩 ICQ 的歷史中，她曾整整一個星期不上學，從早到晚一直泡在 ICQ 上。為什麼 Joyce 這麼瘋狂地迷戀 ICQ 呢？Joyce 說她喜歡在 ICQ 上認識一些外國或外地的朋友，因為「從 ICQ 裏感受到不同地方的人的性格很不同」，這點令她覺得有趣。護理專業的教學助理 Lillian 也有同樣的看法：「如果了解不同的文化，ICQ 是一個很好的渠道。」

「告知」固然是一個重要的因素，但使 Joyce 迷戀 ICQ 更重要的原因是，在 ICQ 上可以得到「認同」（inclusion），而這份認同正是 Joyce 尤其需要的。Joyce 的背景比較特殊。她的家人不贊同她讀大學，為了得到生活費，她同時做好幾份兼職，非常辛苦。她中學的同學大多已經工作了，很少聯繫；大學班上的同學多數是男生，她又是個很害羞的人，不會主動與人交往。綜合以上種種因素，Joyce 有這樣那樣的煩惱，在現實生活中沒有人能夠傾聽，而 ICQ 上的朋友卻十分願意聆聽她的傾訴，會關心她，給她帶來安慰，有時甚至是愛的感覺。現實生活中缺乏關心和愛，就轉移到 ICQ 上去尋找，這正符合了馬斯洛「愛」的理論。

同為女性的 Lillian 和 Jessica 也有類似的感受。

當時我自己有一些不開心，他來安慰我。每次我們開始 ICQ 時他都會問我，這次心情會不會比上次好一點啊，你的不開心會不會少一點啊。他會問我的近況，問我的感受。我覺得他是一個很貼心的朋友，值得交往。

(Lillian)

他會哄你啊 你會覺得這個人可以依賴。起碼你不開心時有人理你，就好像你是一隻小貓，你不舒服了，有個主人摸一下你啊，這麼一種感覺。

(Jessica)

在訪談中，男性同樣遇到過這樣的關心。

有點什麼不開心，會想與她聊一下，看她有什麼看法，她會安慰我。(Mak)

很親密的感覺。譬如她會關心「最近怎麼樣啦」，「你很忙，要注意身體」，或者，她知道香港會冷的時候，「穿多件衣服呀」，或者問一下你「現在在做什麼呀？」 好像一個身邊的朋友一樣，不過就是在網上、在 ICQ 裏面。(Martin)

當時是一種非常的關心。我關心她，她又關心我。大家好有默契，每一天哪段時間上網開 ICQ。什麼都說，日常生活的，不開心也說，開心也說。

(蟲蟲)

擁有信息工程專業博士後頭銜的阿瑜，是使用 ICQ 的元老級人物，從 ICQ 創始之初起就開始接觸這項通訊工具。他半開玩笑地說，在 ICQ 上與一些異性的關係「很曖昧」。比如與其中一個女孩保持了三年左右的情誼關係，至今兩人還在聯繫著。阿瑜承認，有「模模糊糊的愛情的感覺」。以下是阿瑜與該網友的兩段 ICQ 對話實錄(原文英文部分由筆者翻譯成了中文)。

對話一：

網友：今天沒有去上班，因為拉肚子呀

阿瑜：哦，真糟糕 怎麼回事？吃了不乾淨的東西？要當心身體，我的朋友，我真為你擔心

網友：不知是不是喝了奶茶

阿瑜：那你現在感覺如何？好一點了嗎？要不去看醫生？

網友：看了醫生好了好多啦，謝謝☺

阿瑜：不要謝我，只要當心身體啦

網友：☺

阿瑜：:-)

對話二：

網友：真頭痛

阿瑜：不要難過了，無論如何，是你公司的問題，你不該把它帶到家裏來

嘛☺

網友：是啊

阿瑜：那就開心點吧:p

網友：☺

阿瑜：喜歡看到你笑☺

從上面的對話可以看出，人們在 ICQ 上經常使用表示關切的話語，而被關心的一方也樂意接受這種關心，形成良好的人際互動。應該說，「關心—感動」模式不是 ICQ 上的人際交往所特有的，現實生活中，一方表示關心，另一方也可能被感動。但這種模式在現實生活中發生的作用和效果與在 ICQ 上是很不同的，主要表現在以下幾個方面：

首先，現實生活中，陌生男女之間很難互相表示關心，而在 ICQ 上，「關心—感動」模式得到了最迅速的應用，無論男女都能很輕易地把自己的關心施展出來。這主要是因為 ICQ 即時和匿名的特點。關心的付出者可以即時得到對方的反饋，接受或不接受，喜歡或不喜歡，很快便可以感知到，從而做出適當的反應。既使遭到冷落，付出關心的一方也不會感到尷尬，因為一切都是匿名進行的，這使得人們在付出關心時比較放鬆。

其次，現實生活中，陌生男女之間即使要表示關心，一般也會選擇比較含蓄的方式，比如採取一些實際行動，而不像在 ICQ 上那樣，毫不掩飾地以直接的話語來打動對方。無拘無束、天馬行空的言辭可說是 ICQ 的一大魅力。

再次，這種關心雖然來自陌生人，卻直接自然得彷彿是身邊的熟人，但同時，那個人虛在虛擬現實的另一端又始終蒙著神秘的面紗。在沒有其它元素（如外貌的美

醜)可被獲知的情況下,被關心的一方自然會比在現實生活中更快更容易地投入感情。

(二)「想像—愛戀」模式

墜入愛河經常發生在一方相信他/她被對方喜愛著,並且相信對方擁有令他/她喜歡的性格的時候,至於是否產生生理上的興奮,物理空間上是否在一起,這些反而不重要(Aron, Dutton, Aron, & Iverson, 1989)。正如這個愛河理論,ICQ給使用者以充分的想像空間。陌生男女雖然在物理空間上隔得很遠,但純粹的文字交流卻可以激發人們的想像。

在使用ICQ的短短一年時間裏,Lillian曾多次對對方有過想像。有一次她就這樣想:「他這樣關心我,會不會也是一個機會呢?給自己或者給他?」這麼一想,她的心就活絡起來了。

Mak是新聞傳播專業的新生,在ICQ上與異性交往的經驗最早來自中學時期。那時他讀的是男校,很少有機會在現實生活中接觸女孩,所以ICQ成了他結識女孩的絕佳途徑。Mak有一個習慣,喜歡關注對方發佈在ICQ上的個人信息,並會對著該信息產生聯想。「我覺得這裏有小小的互相猜度,互相想像。比如說,有時她會放一些歌詞 歌詞裏有『好鍾意你』啊,就會想,啊,究竟是不是說我呢?」

ICQ上的使用者不僅相信他/她被對方喜愛著,同時腦海裏會產生對對方形象和性格的建構。

沒有見過他的樣子,於是想像中覺得他好好好好啊。(瑩瑩)

始終有種幻想,他是怎麼樣的呢?所以始終有興趣與他談。(小樹)

我投入了,因為她建構了我心目中一個理想的愛人。(Kevin)

其實,想像不完全是單方面形成的,也與對方提供的信息有關。Jennifer認為,在ICQ上因為不知道對方的背景,也見不到真實的樣子,對方可以把自己最好的一面呈現給她看,使她很容易對其產生好感。這裏,就涉及到信息自我控制或選擇的問題(將在第四個研究問題裏做詳細闡述)。

「想像—愛戀」模式當然在現實生活中也有應用,但所借助的渠道和發生反應的程度也是不同的。現實生活中,看到對方的表情,感受到對方的語氣,聯想的空

間並不大。而 ICQ 上，聯想的空間可以說是無限的。任由自己的喜好建構出來的形象，一定是最完美的，愛意的產生也就太自然不過了。

(三)「調情—吸引」模式

訪談對象均表示，在 ICQ 上，男女之間肉麻的話很容易說出口，或者很容易進行調情。與 Mak 同為新聞傳播專業的一年級女生 Lai 舉了個典型的例子：「我昨晚說『過一會兒會去小賣部，要不給你買點東西上來，你想要什麼呢？』，這個男孩就說『我想要你』。可能他是在說笑，但在我這邊，我看不到他嘛。多次這樣以後，咦，是不是真的呢，這樣就會越來越嚴重，越來越自己都以為是真的。」

請看以下兩段 ICQ 對話實錄，分別來自兩個不同的受訪者。其中的男性都對女性說了「乖」這個字，而女性似乎也並不排斥陌生人在 ICQ 上與她調情。而在現實生活中，陌生男性對女性說這樣的話，可能被認為是耍流氓，或性騷擾。另外，可以看到，用電腦鍵盤敲打出來的表情符號，如☺，:p 等等，在 ICQ 的調情過程中被頻繁使用，對情誼關係的發展起到了助燃劑的作用。

對話一：

網友：你叫什麼名字

Jennifer：Jennifer

網友：乖，乖，Jennifer 乖

Jennifer：☺

對話二：

網友：我現在知道七喜及雪碧嘍（治腹瀉）☺

阿瑜：哈哈，我勸你不要去試這個，因為我不相信這種方子:p

網友：☺

阿瑜：☺還是老老實實吃藥啦

網友：是啊

阿瑜：乖啦:p

以上三種模式：「關心—感動」、「想像—愛戀」、「調情—吸引」，導致使用者在 ICQ 上迅速產生情誼關係。當然，在訪談中，筆者也發現，是否容易在 ICQ 上迅速產生情誼關係，還與使用者的性格、專業背景、社會屬性、介入程度以及使用動機

等有關。

商科畢業班的阿珊自稱「比較現實」，她玩 ICQ 的目的就是結識新朋友，一旦認識了就很快地主動約出來見面，「就算有人很關心我，發一些訊息過來，我都覺得沒什麼的，我看完就算了，沒什麼感覺。」同為商科畢業班的小強也表示自己是感情「慢熱」的人，很難在 ICQ 上墜入愛河。「我不是一頭可以栽進去的那種人。我對感情的想法是，無論怎麼樣，這兩個人要接觸過。不是說接受不了，覺得還是要兩個人在一起才能夠發展。所以我基本上不會在網上有什麼感情的發展，很難。除非她真的非常吸引我，而且我還是需要面對面的。」

Harry 是系統工程專業二年級的學生。他認為純粹的文字交往並不能引起他的想像。比方說，某女的 ICQ 暱稱是「汪洋中的一條船」，Harry 就接受不了。「我本身是一個比較實際的人。」因此，即使對方非常關心他，「最終還是要見過面，真真正正覺得這個人是不是真的可以交往。」同為系統工程專業二年級的 Tony 在 ICQ 上與陌生女孩聊天時，主要的話題是電腦技術，從不談論私人的事。在 Tony 看來，對方既然不認識他，就沒有什麼意思聊得很深，在 ICQ 上產生愛意更是絕對不可能的事。在 Tony 眼裏，電腦只是一項工具，「好像對電腦沒什麼感情，自己的感受比較低。」

儘管各學科背景的學生均有在 ICQ 上墜入愛河的實例，但有跡象表明，工科的學生較不容易在 ICQ 上墜入愛河。另一位系統工程專業二年級的 Ray 對此的解釋是：一，雖然工科學生成天掛在電腦上，但主要做與專業有關的事，比如編寫程序；二，他們比其它專業的人更加清楚電腦是如何運行的，了解了其背後的技術，電腦在他們眼里就失去了浪漫色彩。這種推測有待進一步的研究。

普遍說來，ICQ 很容易令陌生男女迅速產生情誼關係。在 20 個受訪者當中，有 14 人表示曾經在 ICQ 上有過墜入愛河的感覺，只有 6 人表示不會輕易在 ICQ 上動心。這說明，純粹在 ICQ 上，人際關係存在著解放的巨大可能。當然，使用者以得到他人的認同為主要使用目的，比以單純獲取信息為主要使用目的，更加容易在 ICQ 迅速上產生情誼關係，亦介入得更深。女性比男性更加容易投入。對現實生活中從未談過戀愛的人，ICQ 更具有強大的誘惑力。

但這種僅僅停留在 ICQ 上的人際關係的「解放」，是否是真正的「解放」呢？一旦該關係轉入現實生活中，又會如何發展呢？沃爾瑟與帕克斯(Walther & Parks, 2002)認為，網路上產生的關係不會只停留在網路上，隨著關係的發展，許多會轉移(migrate)到面對面的情境中。這種首先在網路上見面而後轉移到網路下的關係被稱為「混和模式關係」(mixed-mode relationships)。一些實證研究也發現了關係的轉

移，比如，三分之一在新聞群組上發展了某種關係的人逐漸在現實生活中見了面 (Parks & Floyd, 1996)，38% 從 MOO (泥巴的變種語言，multi-user-dimensions, object-oriented) 上發展起來的關係逐漸轉移到現實生活中 (Parks & Roberts, 1998)。但這些定量研究只是給出了數據，並沒有深入探討關係轉移以後是何種結果，什麼原因導致這種結果。而這些恰好對理解虛擬現實人際傳播的特點很有幫助。從 ICQ 轉移到物理空間中，情誼關係還會不會是「解放」，這就是第二個研究問題所要討論的內容。

二、ICQ 情誼關係之發展

在 20 個受訪者當中，有 14 人與 ICQ 上產生情誼關係的另一方見過面，而且個個都有過「見光死」(見面以後關係即告完結)的經歷。為什麼從 ICQ 上走下來，容易遭遇見光死呢？主要有兩個原因：外形上的落差，感覺(言談舉止)上的落差。

威索基 (Wysocki, 1998) 認為，網路上的雙方在現實生活中見面後，導致失望的原因是：一方或雙方在敘述自己時，沒有說實話，而多數的謊言則是集中在對自己外貌 / 外形的描述上。關於外形上的落差，Joyce 的經歷最具有代表性。Joyce 向筆者描述了她的一次「恐怖」經歷。在見面前，那名網友自稱長得還可以。「我見到他時，嚇了一跳——好恐怖！」Joyce 一副哭笑不得的樣子。「好恐怖啊！」她又強調了一次，顯然那次經歷給她的印象實在太深刻了。「他的嘴好大啊，眼是灰色的，這樣的」，Joyce 把雙手放在自己的眼角，使它們耷拉下來一些，以模仿那個男人的醜陋狀，「好像一個加菲貓啊，好恐怖！滿臉都是暗瘡。他的樣子瘦瘦的，像猴子一樣，好恐怖！」Joyce 邊笑邊模仿，幾乎笑得氣絕。「我站在這裏，他拍拍我的肩，我回過頭去，哇！但我好鎮定，哦，原來是你啊。然後出去吃飯。他好噁心，吃完飯就擠暗瘡，然後又剔牙，哦，好噁心。我只好低頭吃，心裏想，好可怕，快點走啊。就是這樣結束了。」

但在訪談中，筆者發現，像 Joyce 遇到的外形落差如此巨大的情況並不很多見。更多的時候，是「感覺」不對，也就是見面後的感覺與在 ICQ 上的完全不同。

在 ICQ 上面覺得他是一個很有趣的人，講話很風趣的，而且還很關心你的，但真實呢，就覺得他完全還是一個小男孩，還好幼稚，不懂得關心你。

(Lai)

我一開始覺得她人很好，聊過之後，興趣都很合，但出來之後，就

覺得這個人動作很大，很粗魯。(Harry)

你如果一生一世與這個人都是做網路上的朋友呢，可能你一生都不會發現待人接物的方法 出來後，就不是了，他會好粗魯都可能。
(Jessica)

阿瑜也不認為外貌決定一切。他認為主要是網上的感受與真實生活中有差別，而他對對方的期望值又太高。他曾經對 ICQ 上的一個女孩子產生過好感，兩人也互寄過照片。見面後，阿瑜很快就認定自己不能接受她。「我覺得文字與真實生活有一定差距 比如說，我看到一段文字，我可以想像她說這話是什麼表情，或者很溫柔啊 因為我看不到她說話的語氣，我可以接受。但當你加入這些元素的時候，可能不一定會接受 」兩人僅相處了兩個星期，阿瑜就提出分手了。

以上兩種原因可以歸結為一點：見面後，發現了在 ICQ 上發現不了的東西，與自身的期望形成了一個落差。心理學家特克爾 (Turkle, 1995) 在其著作《虛擬化身》(Life on the Screen) 一書裏指出，缺乏與之交談的那個人背後的真實資料，一切互動都是以打字在沈默中進行，同時又沒有視覺線索，這一切都鼓勵著投射。這種情勢導致誇大的喜與憎，導致理想化與醜惡化。因此，當人們親身會晤他們的虛擬情人時往往會感到失望或困惑。在談到 ICQ 另一端的那個人時，訪談對象不斷地使用「幻想」、「想像」、「理想」這樣的詞來描述，看來「都是幻想惹的禍」。與其說愛上了對方，不如說愛上了自己建構的那個人。

見過面之後就沒這個感覺了 他與我想像的不一樣。(瑩瑩)

出來見了不是我想像中那麼好。(Martin)

我發覺自己原來好傻，你會對他有好多幻想，但不是真的，一個都不是的。
(Joyce)

每個人在 ICQ 裏都有一個幻想，對方好靚，好溫柔，好完美，基本上都是，但出來後，現實狀況是，我當時發現了她的缺點，缺點不是最重要的

問題，最重要的是，明白到我追求的不是她這種類型。（蟲蟲）

除了上述的原因，另一些見光死純粹是因為在 ICQ 上的交流太過膚淺，沒有花時間去瞭解對方的性格。前文提到，阿珊約見網友的速度是閃電式的，在根本不了解對方的情況下，與 5 位 ICQ 上的異性朋友見了面，結果自然是連遭滑鐵盧。

雙方在 ICQ 上認識後，很快約出來見面，情誼關係準確地說不是從 ICQ 上開始的，ICQ 只是提供了一個認識人的渠道。在這種情況下，成功發展成男女朋友關係的，有僥倖的成份，或者說偶然的因素。商科畢業班的 Angela，中六的時候身處女校，沒有機會認識男生，覺得在 ICQ 上結識男生很神秘。在好奇心的驅使下，一天晚上她突發奇想，誰第一個在 ICQ 上和她聊天，她就立刻約他出來見面。於是，她的初戀情人出現了！Angela 在自認為掌握了對方的基本信息後，第二天就和他見了面。「見了面以後感覺很好，以後就常常用 ICQ 繼續聯繫。」儘管如此，Angela 並沒有立刻與那位男生發展戀愛關係，而是一直以好朋友的方式交往。雙方逐漸了解了對方更多的資料，發現比較合得來，半年後才確立了男女朋友關係，到本次訪談進行時已經有三年多了。只能說，Angela 比那些見光死的幸運，初次見面的感覺恰好對位了。而認識以後的交往方式與現實生活中認識的男女朋友談戀愛沒有什麼分別。

貝克爾（Becker, 1985）認為，人們只能用傳統的方式尋找對象，比如在教堂、學校、鄰舍、工作場所。斯馬特（Smart, 1985）的觀點則剛好相反，她認為，人們同樣可以通過一些非傳統的方式，比如徵婚 / 徵友廣告、電腦約會、單身俱樂部等尋找到「另一半」。本研究的發現部分支持了斯馬特的看法，即人們也可以通過虛擬現實來尋找另一半。但 ICQ 上產生的情誼關係在見面後能否持續下去，則很難有一個定論。我們只能觀察到一些比較重要的影響因素，比如幻想所占的比重是否過大，期望值是否過高，雙方是否瞭解等等。深入的 ICQ 上的交往容易導致深入的幻想，而一旦幻想與現實偏差太大，見光死是必然的。若在 ICQ 上的交往是膚淺的，見面後更可能因為發現性格根本不合適而終結這段關係。整體來看，情誼關係最終的發展結果並不十分理想。這說明貝克爾的觀點更加具有普遍適用性。

三、ICQ 情誼關係之解體

在現有的研究裏，很少涉及到電子友誼（electronic friendships）的解體（dissolution

or disengagement)(Adams, 1998) 當產生於虛擬現實的情誼關係解體時，當事人會採取什麼樣的策略？與產生於物理現實的情誼關係解體有何不同？

關於關係解體的研究，一般有兩種視角。一種是事件解體法 (disengagement-as-event perspective)，即對某個現象作為單一事件的概念化。它主要由兩個中心問題來描述：分手的前因 (antecedents of break-ups) 與分手的後果 (consequences of break-up)。另一種是過程解體法 (disengagement-as-process perspective)，即對一段時間內的過程的概念化。它主要提出以下兩個問題：(1) 有沒有明顯的關係解體的階段？(2) 關係雙方如何完成解體的？在巴克斯特 (Baxter, 1985) 看來，要完整地理解關係解體這個現象，事件解體法固然重要，過程解體法亦是同樣必要的。在一段關係的解體過程中，當事人會反覆地試圖去減少或終止關係，循環往復，在不同階段使用不同的策略。因此，巴克斯特把分手的過程看作一個「軌道」(trajectory)。本研究對關係解體的理解，即採用了巴克斯特所說的過程解體法，不侷限於某一具體事件，而著重看其過程，以及當事人所採取的策略。

在訪談中，筆者發現，通過 ICQ 建立起來的情誼關係，一旦解體，當事人基本上採取巴克斯特所認為的間接策略裏的「漸漸疏淡」和「抽身而退」。漸漸疏淡是巴克斯特提到的雙方間接策略的一種，即雙方都暗暗地意識到親密關係已經結束。這是 ICQ 上情誼關係解體採用較多的一種策略。

剛開始的時候，一上網，見到他一定要聊天，見不到他都會留口訊。但到後來，兩個都出現才會聊天。然後就算出現也不聊天了，兩邊都沒意思要聊。(瑩瑩)

合不來的慢慢自己就會疏遠了。(Jessica)

慢慢淡開 久而久之就淡了，不知說什麼好。(蟲蟲)

其次是抽身而退。對應巴克斯特提到的分手形態，這屬於單方間接策略的一種，即找各種藉口避開對方或減少與對方的接觸。這種單方有意冷落的策略在 ICQ 的情誼關係解體中也較為常見。信息工程專業的 Kevin 表示，如果 he 不想再繼續情誼關係，就會對對方發過來的訊息採取不理會的態度。Kevin 同樣也遭受過對方的冷遇，「她覺得我不是她心目中的對象，就不再理睬我了，與我隔絕，完全地隔絕，ICQ

上沒有回應，所有的訊息她都不回。」

拖著拖著，這一天沒空，那一天又沒空，然後少說點話，就會逐漸淡了。

(Lai)

他問我可不可以打電話給他，我說我不舒服。(Joyce)

她說喂喂，問我一些問題，我就敷衍她兩句。(Harry)

常是敷衍。如果他說，不如下次一起出來啦，我就說，噢，看一下時間合不合適啦。(阿珊)

儘管在面對面的人際傳播中，很多人也會採取漸漸疏淡或抽身而退兩種間接策略，但實際操作難度比較大。ICQ 在虛擬現實的情誼關係解體中起到了天然屏障的作用，主要表現在以下幾個方面：

首先，如果兩個人都有心中斷關係，那麼 ICQ 是最佳工具，因為當事人不需要直接面對雙方的關係，只需要在 ICQ 上悄無聲息，或者對對方 ICQ 帳號的存在視若無睹，就宣告了關係的自然終結。現實生活中，兩個情誼關係剛剛解體的人抬頭不見低頭見，很難做到真正的視若無睹。ICQ 上，因為對方的存在可以僅僅被看作是一個虛擬的帳號，而不是活生生的有感情有思想的人，所以，使用者幾乎沒有什麼感情負累。

如果是單方面想中斷關係，但又不想直接說出來，一般有三種做法，一種是找藉口敷衍，一種是乾脆不加理睬，另一種最絕也最徹底，讓自己永遠消失在對方的 ICQ 聯繫人名單裏，無論哪種都很有效。ICQ 上沒有現實生活中各種強烈的關係紐帶，說到底是兩個虛擬的帳號在聯繫著，這種聯繫是極其微弱的。所以，當一方有意冷落時，另一方基本會知難而退——也只能這樣。又因為 ICQ 的遮掩，對有意冷落的一方來說，既省去了很多口舌，又可避免直接提出分手時的尷尬，而且對方看不到你真實的表現，猜不透你真實的想法，很好地保護了自己。但是單方的抽身而退會使另一方對 ICQ 交友產生虛幻感，或不信任感（將在第四個研究問題裏做進一步的詳細闡述）。

當然，也有個別受訪者表示，他們會採取「既成事實」的方法來中斷關係，也

就是明確表示關係發展到這個地步已經無法挽回，這是巴克斯特所認為的單方直接策略的一種。本次研究中，只有兩個人曾經試過這種策略，效果都不甚理想，因為太直接，當事人會感到尷尬或產生心理負擔，亦可能引起對方的不滿，從而被對方死纏爛打。阿瑜就是直接向對方提出分手的，但事後他認為「挺尷尬的」。Jennifer在堅決拒絕網友做男女朋友的要求後，遭到了對方的苦苦糾纏和自殺威脅，時間長達三個月。她事後想起來，覺得被騷擾得「很慘」。

四、ICQ 情誼關係之虛幻與真實

(一) 虛幻

對 ICQ 上的情誼關係，使用者持何種態度呢？在 20 個受訪者當中，有 15 人認為 ICQ 上的情誼關係是虛幻的。主要原因是信息失真，包括故意欺騙或耍弄、信息自我控制或選擇、性格不一致等等。

1. 信息失真—故意欺騙或耍弄

上文提到過，小強的性格比較穩健。在他看來，在 ICQ 上認識男女朋友的模式還是「太新」，他始終對此抱有一種懷疑的心態。這種態度不是空穴來風，一次被愚弄的經歷令小強對 ICQ 上的交友產生了虛幻和不信任感。對方是個女孩，主動要把自己的照片發給小強看。結果她發給小強一張很醜陋的女演員的照片。「我和你講的都是真的，我不是說一定要你和我講真話，但起碼你不要戲弄我，我不看你的樣子也無所謂，我也不介意你是怎麼醜的樣子，你起碼不要寄這樣一個相片來，我不是希望和你在這裏玩，如果我希望和你在這裏玩，我一開始就跟你講了我是跟你玩，無所謂，你給什麼，性啊，暴力啊，我也不介意，我自己覺得我是比較開放的，但你一定要和我講清楚，你不要在我這樣期待的時候，給我一個不是我期待的東西，我沒有這個興趣！」小強這段話是一氣呵成的，事隔很久，語氣和表情還是很激動。雖然小強也知道，這個女孩可能只是想開個玩笑，但小強認為他玩 ICQ 是很認真的，所以對於故意欺騙或耍弄非常的反感。

中文系畢業班的小樹承認她幾乎對任何一個陌生的 ICQ 朋友都撒過謊。小樹玩 ICQ 有四年的歷史，自始至終都保持著在 ICQ 上尋找陌生人的興趣。有趣的是，儘管小樹在現實生活中沒有談過一次戀愛，但在網上卻表現得像一個情場高手。「我試過說自己沒拍過拖，但那些男孩會覺得，你一定有點問題，沒男孩追，沒意思。一定要說自己拍過拖。網上的男孩聽到你拍過好多次拖，好開心的。哇，好多人追過你！就很有興趣。」小樹說對方問的最多的問題就是為什麼分手，於是她就會說第

三者插足。「這時，你要表現得自己好像一個沒有心機的女孩子。因為累積起來的經驗知道，原來這些男孩鍾意你這麼回答，那你就這麼回答。如果你說事實，他們可能不鍾意聽。我覺得畢竟生活不是很戲劇化，好像電影一樣。如果你聊天遇到一個陌生人，如果你說一些這麼平常的事，好像與熟人說的那樣，他會覺得好悶。你要說些戲劇性的愛情故事。」小樹談起自己的「經驗」，儼然一副嫺熟老到的樣子。

除了在個人經歷上欺騙或耍弄對方，有些人會在基本資料上造假。Harry 有時就會扮成女孩與男孩聊天，目的是為了教訓一下只想在 ICQ 上認識女性以解除寂寞的男性。「通常有些男孩會約你出來看一下，給個電話什麼的，然後我就發一張女孩子的照片給他」，Harry 說到這裏就笑起來，「最常見的問題是，你有沒有男朋友啊？然後我就說，哎呀，我好寂寞啊！然後我就『不見』了（在 ICQ 上隱身）。」而阿珊造假的動機則是為了「好玩」。她曾扮成小女孩，「20、21 就大了一點 如果你真的是想玩一下 就小一點，寫 16、17 歲啦。」

身份轉換不是網路時代才出現的新名詞，它在人類的傳播活動中始終存在著，「人類的傳播活動包含了對身份或自我的妥協」(Stewart & Logan, 1998)。網路誕生後，身份轉換的現象尤為突出，引起了研究者的特別關注。威索基(1996)在其博士論文裏寫道：「一些人認為，基於 CMC 的關係是不可信或不『真實』的；但事實上，這些關係變得更加『真實』或更加可信，這是因為，參與者可以越過自身的身份而發展關係。」在特克爾(1995)看來，這種「越過」或「轉換」是有其積極意義的，因為賽博空間上的多重身份僅僅擴大了可獲得的自我的範圍，使個人更加完整，值得一試。為特克爾的中文譯書寫導讀的黃厚銘(譚天、吳佳真譯，1998)也認為，網路對個人的自我認同會產生一定的影響，網上化名所提供的彈性，容許個人以前所未有的自由度來扮演各式各樣的角色。但特克爾的研究偏重於個人心理狀況的剖析，她沒有進一步探討：當一方在虛擬現實空間探索自身時，雙方的人際互動會變得如何？會不會因為這種探索所表現出來的結果與真實的個體有差異，從而引起對方的虛幻感，導致人際關係的失落？本項研究顯示，身份轉換雖然有助於使用者探索自我，但在對方不明就裏的情況下與之發生虛假的互動，這種欺騙行為一旦被揭穿，可能導致對方的反感，從而為雙方關係的進一步發展埋下危機。

此外，有些人對自己的認同與他人對其的普遍認同相差甚遠，而在 ICQ 上可獲知的信息又太少，對這些人的瞭解只有通過他們自己的一面之辭，因此，當真實的個體呈現在對方面前時，對方可能會覺得被騙了。這是 ICQ 帶給人際互動的不利面。Lillian 說曾經有一個很胖的男人通過 ICQ 給她發了一張自己的照片，並問 Lillian 他

胖不胖。Lillian 說她看到一個「200 多磅，甚至 300 多磅的肥佬」。但要命的是，那個男人卻始終認為他並不胖。阿珊曾經約見過的幾個男生，個個都說自己長得很帥，很有學識，但見面後阿珊發現完全不是。很難斷定這些人是有意說謊，還是真的這樣看待自己。Kevin 的話可以做部分的解釋：「可能我描述的東西不是我的東西，是描述我心目中想描述的東西，那麼你說，究竟這個東西是真是假？它是我想到的哦。我覺得我好靚，那麼我告訴你，我好靚，但只不過那個不是我。」

儘管 ICQ 上故意欺騙或耍弄的行為動機各異，但共同的一點是，使用者對此持「遊戲」的態度。尤其對一些熟練的玩家來說，騙人是沒有心理負擔的，撒謊是遊刃有餘的。當被問及有時會不會覺得不妥，小樹大笑著說：「不會！說著說著，就覺得個個都這樣，沒什麼問題了。在現實中你對朋友說大話，你會有點不舒服，好像騙了人，但在電腦上你不覺得有問題。」Lillian 也覺得在 ICQ 上說些謊話是無所謂的，因為「大家都這樣」，「他是假的，我也是假的」，「你騙我，我騙你。」有趣的是，即使被欺騙或耍弄的人，多數也能接受這個「遊戲規則」，很少有受傷的感覺。當然，如果不明白或不接受這個規則而輕易投入，就可能受到傷害。像上文提到的小強，以現實生活中交友的準則去要求 ICQ 上的朋友，自然會失望。這是否說明，ICQ 在某種程度上只是一個模擬人際交往的遊戲？參加遊戲的人都心照不宣，彼此心知肚明？

2. 信息失真—信息自我控制或選擇

阿瑜和 Mak 都認為，在 ICQ 上，人們會揚善隱惡，說些吸引人的話，或者強調一些想讓人知道的事，而不會說自己是個普通人，有哪些弱點，更不會說有損自己形象的東西。也就是說，在 ICQ 上，使用者可以精心控制或選擇信息的流動。如果要刻意隱瞞一些信息，對方也很難覺察到。而面對面的傳播，語氣、眼神等很多元素是暴露的，想要隱瞞相對困難得多。可以說，ICQ 這一媒介為美化自我的行為提供了便利的土壤。

這麼做，對當事人而言，的確是好處多多。有些學者甚至認為，此舉對情誼關係的發展也是有好處的。比如沃爾瑟（1996）關於 CMC 的超個人模型（hyperpersonal model）認為，CMC 有時比面對面的傳播更加具有友好性和社交性，因為使用者有機會做有選擇性的自我展示（可以選擇正面的信息），而這對營造一個社交的和友好的氛圍來說是非常重要的。但本研究的結果卻表明，儘管有選擇性的或自我控制的展示，可以營造一個良好的交流氛圍，但很可能是一個浮在表面的、甚至是虛幻的氛圍。等到關係進一步深入，比如面對面，一切都顯露出來，會令對方有被欺騙的感

覺，對情誼關係的發展反而不利。

3. 信息失真—性格不一致

還有一個因素也會導致傳達給對方的信息失真，即在 ICQ 上的性格表現與在日常生活中不一致。相比較故意欺騙或耍弄、信息自我控制或選擇，這個因素是非主觀的。威索基（1998）認為，人們會在網上展現出更多的個性特徵。在本次訪談中，有 11 個人認為他們在 ICQ 上的表現與在現實生活中很不同，其中很大一部分人認為自己在 ICQ 上比在日常生活中更加放得開。別看 Joyce 在 ICQ 上是一個很開朗的人，在實際生活中卻很害羞，「一點聲音都不出，只是坐在一個角落」。也別看小樹在 ICQ 上非常外向，現實生活中的她也是一個比較內向的人，「我的男同學們會覺得我很悶」。Lai 認為自己平時是一個很安靜的人，但在 ICQ 上就有很多話說。小龜也說她在 ICQ 上比在現實生活中主動和活躍。Sam 會表現得比日常生活中誇張一點。Kevin 則不像平時那樣會控制情緒。Ray 和瑩瑩會比平時「放」一點。另外，一小部分人認為自己在 ICQ 上會變得更加溫柔。Jessica 說她在 ICQ 上沒有現實中那麼強硬。阿瑜則乾脆變成了「憂鬱王子」。對於這種「不一致」，使用者均認為這是展示自己真實性格的另一面，不是虛假。Jessica 更認為她在 ICQ 上的個性才是比較真實的。

這種「不一致」當然與 ICQ 的特點有關。ICQ 的匿名性令使用者放鬆，展露出平日裏無以展露的一面。而 ICQ 文字交流的特點又能使很多人從忙碌的日常生活中沈靜下來，有機會去思考，探索自身，發掘自己性格的另一面。研究表明，比較之電話或面對面，ICQ 基於文字的特點能令使用者更加仔細地組織信息，更加鼓勵和促進了親密的交流（Lenhart et al., 2001）。小龜的一段話很具有代表性：「我覺得 ICQ 可以幫助認識自己。因為我與人對話，會打出一些字，然後我看到我自己這樣想自己，這樣表達出來被人看——通過文字，我就會清楚許多。」Lai 認為面對面有時間上的壓力，必須立即做出回應，而 ICQ 讓她有充足的時間思考以及組織文字。「我可以想出一個很聰明的笑話回應他，所以 ICQ 上面我變得比較可愛，比較聰明。」Jessica 也認為純粹的文字交談對她而言是更加容易表達自己的方式：「我文字的運用比說話語調的運用好得多！」

此外，認識「身體」（body）在虛擬現實中所扮演的角色非常重要。一方面，身體代表著社會性，身體在場，某種身份就得到了確認。在社會學家吉登斯（Giddens, 1991）看來，身體外貌（body appearance）和行為舉止（demeanor）是性別、階級、地位和職業身份的符號工具。個體在公共場所與他人互動時，須使其行為舉止適合日常活動的一般準則。人際互動中少了身體所提供的線索，可能帶來人際關係的失

落，即傳播缺乏社會性。而另一方面，既然身體是「權力」(power)關係運作的場域，受制於種種社會規範，那麼在缺乏身體的電子互動中，人們用以判斷身份的依據失效，個人則可以從中解放出來，根據自己的喜好創造另一個自我。本研究表明，日常生活中性格比較內向的使用者，尤其會利用 ICQ 的特性，透過網路語言，實踐去身體化 (disembodied)，以充分展現自我。但這麼做的好處僅就個體而言。研究同時也顯示，這種網上網下的不一致，對雙方情誼關係的進一步發展可能是一個隱患。

4. 關係脆弱

除了信息失真，關係脆弱也是 ICQ 情誼關係給人虛幻感的原因之一。首先表現在關係不對等。Joyce 認為她在 ICQ 上付出了真誠，卻沒有得到真誠的回報：「可能因為你與他沒有直接的關係，你不是他身邊的朋友 你有什麼事，他不會幫忙的。」其次是關係的輕易解體。Ray 曾經在 ICQ 上對一個女孩有很大的好感，兩人的關係幾乎發展到了要見面的地步。但因為 Ray 暑假離開香港一段時間，沒有與那個女孩聯繫，回到香港後，那個女孩就有了男朋友。Ray 回想起這段經歷，感覺就很虛幻。另一個關係脆弱的表現是，關係解體之後的「不能承受之輕」。在現實生活中，情誼關係一旦解體，當事人內心或多或少有些波瀾；但是面對 ICQ 情誼關係的解體，當事人更多的是無所謂。比如 Ray，發生了前面提到的那件事後，不愉快的感覺也沒有在他心中停留很久，「沒什麼特別的感覺。」瑩瑩說：「在現實中，你與朋友分開會很不捨得；ICQ 分開沒有什麼感覺。他不理你，你也不會覺得不開心。」Angela 的看法是，在 ICQ 上「可以很容易地找到一個人與你發展關係，也可以很輕易地結束一段關係而不用感到對不起或歉疚。」

5. 技術侷限

此外，技術本身的侷限也會影響使用者對 ICQ 交友的感覺。比如想給對方一個擁抱，即便有表示擁抱的符號，也是冷冰冰的。在阿瑜看來，朋友若是要深入交往，僅維持在 ICQ 上面是不行的，而要在現實生活中與他互動。「為什麼男的在一起要喝酒抽煙？感覺我們做共同的事情，我們有共同的語言」。

(二) 真實

有趣的是，一方面，人們認為 ICQ 上充斥著謊言，另一方面，人們又覺得 ICQ 上的某些交流是非常真實的。儘管上文歷數了 ICQ 交友的種種虛幻表現，但同樣有不少受訪者認識到其真實的一面。甚至有些人在訪談中，一開始言之鑿鑿一口咬定是「虛幻」的，後來也不經意地轉向了「真實」。

我覺得是很真實的。有很多交流是很真實的 大家的心情是真實的（蟲蟲）

我會覺得它是真實的 雖然只是文字上的交往，但是某種程度上都會覺得他是真心跟你交往。（Martin）

在前面的文獻中，筆者提到電子存在、無媒介這兩個概念。使用者感受到了一種存在，或者說相信了這種存在，那麼這種存在就是真實的，並不需要物理空間上的眼見為實。而 ICQ 所營造出的虛擬環境，就是無媒介的效果，讓使用者身在其中而不自知。與虛幻一樣，真實是使用者對 ICQ 情誼關係的評價，是對這一客觀存在的直接感受，看似矛盾，卻不可否定。

除了 ICQ 本身可以營造出電子存在和無媒介的感覺，使用者的自我揭露（self-disclosure）更是產生真實感的重要因素。在人際關係中，為了減少不確定性，增進關係的發展，參與者往往需要做一定程度的自我揭露。傳統人際關係理論認為，人們只有在物理空間上接近、有同樣的背景、彼此吸引時才會做自我揭露（引自 Littlejohn, 1999）。然而威索基（1996）認為人們在網上比面對面更多更快地分享個人信息。他們不用擔心被拒絕，也不用擔心私隱被揭發，知道匿名這一點令他們很放鬆。從這一點來說，由於虛擬現實中的人們比物理現實中更容易拋開束縛，大膽地自我揭露，反而有利於人際關係的發展。

本研究還發現，ICQ 的使用環境和背景大大促進了自我揭露。自我揭露不是發生在真空中的，相反，它需要依賴背景和環境（Fitzpatrick, 1988）。ICQ 這一媒介本身的使用特點形成了一種特殊的有利於訴說的氛圍。它不是集體活動，而是單獨進行的，尤其在夜深人靜的時候，個人比較寂寞、脆弱，這正是催生人們訴說的最佳時刻。商科一年級的瑩瑩，使用 ICQ 四年了，她的感覺就是這樣的：「夜晚，自己一個人，有時突然地情緒低落，好想找人聊天。」

瑩瑩曾在 ICQ 上與一位男孩保持了兩年的密切關係。筆者在他們的對話實錄裏看到，兩個從未見過面的人之間的自我揭露是非常真實深入的。他們不僅聊到了各自的暑假計劃，打什麼工，去哪裏旅遊，也會談到更加私人的問題，比如毫無保留地告訴對方申請了哪些學校，各科的考試成績等等，更會向對方傾吐心事。以下是瑩瑩與該男孩的一段 ICQ 對話實錄。

瑩瑩：為什麼父母總喜歡把孩子拿來比較？他們不知道孩子討厭這樣嗎

網友：有什麼事麼？跟父母鬥嘴了？

瑩瑩：中五那年考會考便是這樣，真討厭有個跟我同年的“父親同事的女兒”

網友：唔 他們怎樣說呢？

瑩瑩：xx 的女兒說中文很容易，但我則不太懂，你懂不懂？

網友：我不懂？你指的是試卷？

瑩瑩：是呀，考 A level (第一級) 的中文和英文。在社會上被人拿來跟人比較是逼不得已，為何在家也要如此

網友：中文難不到我的(我現在主修中文的)，英文卻不懂。我想 人人各有長處，完全不可以比較的。不過，父母拿子女跟別人比較，也可見他們對子女有很大期望。

瑩瑩：我知道這個。但還是感到不開心。我總是希望他們會愛我，無論我做什麼，都會接受我。

陸、結論

本研究以 ICQ 上陌生異性的情誼關係為切入點，探討了虛擬現實對人際傳播的影響。文章回答了以下四個問題：陌生異性是否容易在 ICQ 上產生情誼關係；該關係轉移到現實生活中，能否順利地發展下去；關係解體會採取什麼樣的策略；使用者如何看待 ICQ 上的情誼關係。

第一個問題的研究發現支持了「人際關係解放說」，即陌生異性極易在 ICQ 上迅速產生情誼關係。在虛擬現實的背景下，人們較容易付出關心、產生想像或進行調情，即「關心—感動」、「想像—愛戀」、「調情—吸引」三種模式。這三種模式在 ICQ 上的表現比在現實生活中更加強烈，所起的作用也更加有效。究其原因，即時性、匿名性、神秘性、大膽直露的表白、純粹的文字交流帶來巨大的想像空間以及越來越豐富的表情符號，這些 ICQ 人際傳播的鮮明特點，把人際關係從物理空間的限制中解放了出來。可以這麼說，純粹在 ICQ 上，人際關係存在著解放的巨大可能。當然，除了 ICQ 的上述特性，人際關係能否得到解放，還與使用者的性格、專業背景、社會屬性、介入程度以及使用動機等有關。使用者以得到他人的認同為主要使用目的，比以單純獲取信息為主要使用目的，更加容易在 ICQ 迅速上產生情誼關係，亦介入得更深。女性比男性更加容易投入。對現實生活中從未談過戀愛的人，ICQ 更

加具有誘惑力。

對第二個問題的探索，卻更多地與「人際關係失落說」不謀而合。儘管 ICQ 為新的人際關係推波助瀾，儘管有一小部分人成功地通過 ICQ 尋找到了生活中的另一半，進一步的研究卻發現，產生於 ICQ 上的情誼關係，總體來說很難經得起物理現實的輕輕一擊。ICQ 上產生的情誼關係在見面後能否維持下去，要看使用者幻想是否過多，期望值是否過高，雙方是否瞭解等等。ICQ 上深入的交往容易導致使用者有深入的幻想，而一旦現實與期望形成了一個落差，幻想就很容易破碎。這裏的落差不僅包括一般所認為的外形上的落差，更主要的是感覺（言談舉止）上的落差。若在 ICQ 上的交往根本就是膚淺的，見面後更可能因為性格不合而終結關係。整體看來，ICQ 上的情誼關係發展到面對面，效果是不理想的，人際關係從而失落的可能性非常大。

當產生於 ICQ 上的情誼關係解體時，有別於物理現實中情誼關係解體的多種方式，多數使用者會自然而然地採用以 ICQ 為天然屏障的間接策略，採取直接策略的很少。這些間接策略主要包括雙方的漸漸疏淡和單方的抽身而退，以免去直面問題的尷尬。這也是 ICQ 人際交往的一大特點。一方面，ICQ 這一媒介本身允許情誼關係以比物理現實中簡單的方式進行了結，另一方面也說明了 ICQ 上情誼關係解體的過於輕易，令使用者加深了對 ICQ 交友的虛幻感和不信任感。對於第三個問題的回答其實也反映了虛擬現實對人際交往的負面影響。

第四個問題本身很複雜，其答案注定也是複雜的。總體看來，研究結果同時但都部分地印證了「人際關係失落說」和「人際關係解放說」。使用者對 ICQ 上的情誼關係充滿了矛盾的態度。一方面，信息失真、關係脆弱、技術侷限等因素令他們感覺虛幻，從而使人際關係向不利的方向發展；另一方面，電子存在、無媒介以及自我揭露又令他們覺得真實，因而人際關係得到了一定程度的解放。

深入地看，單單在信息失真這一方面，也呈現出了複雜的結果。具體說來，首先，用以探索自我的身份轉換雖然是 ICQ 的特點所鼓勵的，卻僅僅停留在虛擬空間才有積極意義。一旦雙方見了面，身份轉換被識破，容易導致對方的反感，致使關係的失落。其次，在 ICQ 上，使用者可以自由地控制或選擇信息的流動。雖然這麼做可以營造良好的交流氛圍，但一旦被對方發現存在刻意隱瞞，對情誼關係的發展反而不利。其三，因為 ICQ 的匿名性令使用者放鬆，而 ICQ 文字交流的魅力又能使人們有機會去發掘自身性格的另一面，再加上在 ICQ 的交流中，身體是缺場的，這一切都很容易激發人們在 ICQ 上有與日常生活中不一致的性格表現。雖然這種不一

致是非主觀的，而且對某些人來說，是充分發展自我的途徑，但或許不利於雙方情誼關係的進一步發展。

由此可見，虛擬現實對人際傳播而言是一把雙刃劍。首先，在虛擬現實的背景之下，情誼關係在不同的階段呈現不同的特點。關係發展初期，因為 ICQ 的特性，「關心—感動」、「想像—愛戀」、「調情—吸引」三種模式極大地促進了人際交往，其效果根據使用者的特點而不同。關係進一步發展時，儘管電子存在、無媒介、自我揭露等因素為關係的解放提供了有利條件，但故意欺騙或耍弄、信息自我控制或選擇、性格不一致等信息失真的現象，以及使用者對 ICQ 持遊戲的態度，可能導致關係的隨時失落。當關係從虛擬空間轉入物理空間時，失落的可能性增大，主要原因是使用者幻想過多，期望值過高，雙方不瞭解等等。關係解體的方式比物理現實中簡單和輕易。

其次，就陌生異性而言，虛擬現實對個人與對互動關係的影響是不同的。一些利用虛擬現實特點的做法可能為個人帶來好處，甚至有利於心理健康（mental health）（Walther & Parks, 2002），卻不利於進一步的人際交往，以致關係的最終失落。這種情形頻頻發生，容易使個人對在虛擬空間發展新關係的信心產生動搖。筆者就在訪談中捕捉到了這一趨向。曾經的 ICQ 重度使用者，隨著對在 ICQ 上結交新朋友的特點的深入了解，興趣亦減弱。這個發現與香港早期研究的發現有很大的不同。比如，香港小童群益會（1999）的調查表明，超過七成受訪者曾在網上結識新朋友，其中更有九成受訪者表示喜歡在網上結識新朋友。這可能與當時 ICQ 才興起不久有關；另外，中學生使用 ICQ「好玩」的成份居多，而大學以上的使用者對情誼關係有了更高的要求。

本研究探討了在全球資訊發展的今天，文本式的 ICQ 使用對陌生異性的情誼關係造成的影響。研究發現可謂喜憂參半，而稍稍傾向於人際關係的失落，雖然這裏的「失落」比先前的文獻（暗示的缺失）有更豐富的內容（如使用者做積極的自我展示，抱有遊戲心態等等）。也許，ICQ 更適合用於增加熟人之間的親密度。未來應該針對熟人間的關係進行研究，看在使用 ICQ 之前已經建立的情誼關係，在使用 ICQ 之後是如何發展的。

此外，本次研究的樣本主要是香港青年學生，未來的研究則可將對象群適度放大，關注不同國籍、不同種族、不同地區、不同年齡階段、不同職業背景、不同社會經濟地位的人使用 ICQ 交友的情況和態度，並可與本研究相比較。即便在青少年群體中，使用者的性格、愛情觀等影響情誼關係的因素，亦需要做進一步的深入研

究。未來的研究還可以探索借助了視訊技術的 ICQ 是否會產生新的人際互動情形。最後一點，本研究的發現僅能推論到與 ICQ 有相類似特性的 IM 軟體，對於其它的 CMC 人際傳播工具，這些因素是否亦會有相似的影響力，還有待進一步的研究。

參考書目

- 香港小童群益會 (1999 年 3 月 25 日) 青少年網上交友漸趨普遍，香港小童益會呼籲家長團體齊關注，〈香港小童群益會〉 <http://www.bgca.org.hk/press/default.html>
- 香港突破機構 (2000 年 1 月 13 日) 青少年使用 ICQ 行為調查，〈香港突破機構〉。
<http://www.breakthrough.org.hk/>
- 香港突破機構 (1997 年 12 月 11 日) 本港青少年網上行為研究，〈香港突破機構〉。
<http://www.breakthrough.org.hk/>
- Adams, R. G. (1998). The demise of territorial determinism: Online friendships. In R. G. Adams, & G. Allan (Eds.), *Placing friendship in context* (pp.153-182). Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Adams, R. G., & Allan G. (1998). Contextualising friendship. In R. G. Adams & G. Allan (Eds.), *Placing friendship in context* (pp.1-17). Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Alvstrand, H. (2002, September 11). Instant messaging and presence on the Internet. Internet Society (ISOC). Retrieved December 9, 2002, from <http://www.isoc.org/briefings/009/>
- Aron, A., Dutton, D. G., Aron, E. N., & Iverson, A. (1989). Experiences of falling in love. *Journal of Social and Personal Relationships*, 6, 243-257.
- Baxter, L. A. (1985). Accomplishing relationship disengagement. In S. Duck, & D. Perlman (Eds.), *Understanding personal relationship: An interdisciplinary approach* (pp.243-265). Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Becker, D. M. (1985). Persons should find dating partners only in traditional ways - Church groups, school, neighborhood, or workplace. In H. Feldman, & M. Feldman (Eds.), *Current controversies in marriage and family* (pp.15-25). Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Beninger, J. R. (1987). Personalization of mass media and the growth of pseudo-community. *Communication Research*, 14, 352-371.
- Berger, C. R., & Calabrese, R. J. (1975). Some explorations in initial interaction and beyond:

- Toward a developmental theory of interpersonal communication. *Human Communication Research*, 1, 99-112.
- Berscheid, E., & Walster, E. H. (1978). *Interpersonal attraction* (2nd ed.). Reading, MA: Addison-Wesley.
- Biocca, F. (1992). Communication within virtual reality: Creating a space for research. *Journal of Communication*, 42(4), 5-22.
- Biocca, F., & Levy M. R. (1995). Virtual reality as a communication system. In F. Biocca, & M. R. Levy (Eds.), *Communication in the age of virtual reality* (pp.15-31). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Culnan, M. J., & Markus, M. L. (1987). Information technologies. In F. M. Jablin, L. L. Putnam, K. H. Roberts, & L. W. Porter (Eds.), *Handbook of organizational communication: An interdisciplinary perspective* (pp.420-443). Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Daft, R. L., & Lengel, R. H. (1984). Information richness: A new approach to managerial behavior and organization design. In B. M. Staw, & L. L. Cummings (Eds.), *Research in Organizational Behavior*, 6, 191-233.
- Daft, R. L., Lengel, R. H., & Trevino, L. K. (1987). Message equivocality, media selection, and manager performance: Implications for information systems. *MIS Quarterly*, 11, 355-368.
- Everard, J. (2000). *Virtual states: The Internet and the boundaries of the nation-state*. London: Routledge.
- Fitzpatrick, M. A. (1988). *Between husbands and wives: Communication in marriage*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Heim, M. (1992). The erotic ontology of cyberspace. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps* (pp.59-80). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Hiltz, S. R., & Turoff, M. (1978). *The network nation: Human communication via computer*. Reading, MA : Addison-Wesley.
- Hu, Y., Smith, V., Westbrook, N., & Wood J. (2003). Liberating friendships through IM? Examining the relationship between instant messaging and intimacy. Paper presented to

- the Communication Technology and Policy Division of the Association for Education in Journalism and Mass Communication at the 86th annual conference in Kansas City, MO, July 29 - August 2, 2003.
- Kerr, E. B., & Hiltz, S. R. (1982). Computer-mediated communication systems: Status and evaluation. New York: Academic Press.
- Lanier, J., & Biocca, F. (1992). An insider ' s view of the future of virtual reality. *Journal of Communication*, 42(4), 150-172.
- Lea, M., & Spears, R. (1995). Love at first byte? Building personal relationships over computer networks. In J. T. Wood, & S. Duck (Eds.), *Under-studied relationships: Off the beaten track* (pp.197-233). Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Lenhart, A., Rainie, L., Lewis, O., Fox, S., Horrigan, J., Spooner, T., et al. (2001, June 20). Teenage life online: The rise of the instant-message generation and the Internet's impact on friendships and family relationships. Pew Internet & American Life. Retrieved December 9, 2002, from http://www.pewinternet.org/reports/pdfs/PIP_Teens_Report.pdf
- Lindlof, T. R. (1995). *Qualitative communication research methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Littlejohn, S. W. (1999). *Theories of human communication* (6th ed.). Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- Maslow, A. H. (1962). *Toward a psychology of being*. Princeton, NJ: D. Van Nostrand Company, Inc.
- NetValue. (2001, March 1). [Hong Kong leads Asia's instant message market. NetValue.com. Retrieved June 30, 2002, from http://hk.netvalue.com/presse/index.htm](http://hk.netvalue.com/presse/index.htm)
- Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Communication*, 46, 80-97.
- Parks, M. R., & Roberts, L. D. (1998). " Making MOOsic " : The development of personal relationships on line and a comparison to their off-line counterparts. *Journal of Social and Personal Relationships*, 15, 517-537.
- Pool, I. (1983). *Technologies of freedom*. Cambridge, MA: Belknap Press.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications*.

- London: John Wiley & Sons.
- Sippola, L. K. (1999). Getting to know the “ other ” : The characteristics and developmental significance of other-sex relationships in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 28, 407-418.
- Smart, L. S. (1985). It is equally acceptable to meet others in less conventional ways - Advertising, computer dating, singles parties, and the like. In H. Feldman, & M. Feldman (Eds.), *Current controversies in marriage and family* (pp. 27-35). Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Sproull, L., & Kiesler, S. (1986). Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication. *Management Science*, 32, 1492-1512.
- Sproull, L., & Kiesler, S (1991). *Connections: New ways of working in the networked organization*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42, 73-93.
- Stewart, J. & Logan, C. (1998). *Together: communicating interpersonally* (5th ed.). Boston: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster Inc.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster Inc. 譚天、吳佳真譯 (1998), 《虛擬化身：網路世代的身分認同》, 臺北：遠流。
- Utz, S. (2002). Social information processing in MUDs: The development of friendships in virtual worlds. *Journal of Online Behavior*, 1(1). Retrieved August 1, 2003, from <http://www.behavior.net/job/v1n1/utz.html>
- Walther, J. B. (1992). Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective. *Communication Research*, 19, 52-90.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23, 1-43.
- Walther, J. B., & Parks, M. R. (2002). Cues filtered out, cues filtered in. In M. L. Knapp & J. A. Daly (Eds.), *Handbook of Interpersonal Communication* (3rd ed.) (pp. 529-563). Thousand Oaks: Sage.

- Watzlawick, P., Beavin, J., & Jackson, D. D. (1967). *Pragmatics of human communication: A study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes*. New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- Wysocki, D. K. (1996). *Somewhere over the modem: Interpersonal relationships over computer bulletin boards*. Unpublished doctoral dissertation, University of California, Santa Barbara.
- Wysocki, D. K. (1998). Let your fingers do the talking: Sex on an adult chat-line. *Sexualities*, 1(4), 425-452.

Interpersonal Communication in Virtual Reality: Romantic ICQ

Yifeng Hu*

ABSTRACT

By exploring the romantic relationship between ICQ users who are strangers in physical reality, this study reveals how virtual reality affects interpersonal communication. Results show that in the context of virtual reality, romantic relationship presents different characteristics at different developmental stages. In the beginning, due to features of ICQ, relationships are greatly advanced through models of “care-move,” “imagine-love” and “flirt-attract,” whose effects vary according to users’ attributes; as relationships move forward, although telepresence, nonmediation and self-disclosure are beneficial for relationship liberation, information distortion including intentionally cheating, information self-control or selection, and inconsistent personalities, as well as users’ joking attitudes toward ICQ, may easily lead to relationship loss; when relationships migrate from virtual space to physical environment, the possibility of relationship loss may be enhanced by high degree of illusion and expectation or low degree of familiarity with each other. The strategies of relationship disengagement are simpler and easier than in physical reality.

In addition, some traits of virtual reality that may benefit individuals can, on the contrary, weaken further communication between physical strangers, and lead to final loss of the relationship. High frequency of such phenomena will decrease one’s trust on developing new relationships in virtual space. The author thus suggests that ICQ might be more useful in increasing intimacy between acquaintances.

Key Words : ICQ, interpersonal communication, relationship lost, relationship liberated, virtual reality

* Yifeng Hu is a PhD Candidate in Mass Communications at the Pennsylvania State University, U.S.
E-mail: yuh110@psu.edu.