

行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

網路文化與虛擬生活世界的建構

計畫類別：個別型計畫

計畫編號：NSC91-2412-H-343-001-

執行期間：91年08月01日至92年07月31日

執行單位：南華大學社會學研究所

計畫主持人：翟本瑞

報告類型：精簡報告

處理方式：本計畫可公開查詢

中 華 民 國 92 年 10 月 27 日

**NSC 91-2412-H-343-001「網路文化與虛擬生活世界的建構」國科會專題研究計畫
計畫主持人：翟本瑞（南華大學社會學研究所教授）**

雖然，網路世界相當程度中保有真實世界的網絡關係，然而，因為傳輸速度快、匿名、容易複製，電腦媒介溝通已經成為一種全新的人際互動模式。量變終究會造成質變，網路上的人際關係已經逐漸發展出諸多異於真實世界中的溝通模式，以及新的社會關係，而這是關心未來社會發展的人都應重視的課題。

十九世紀的社會思想家，除了刻劃社會現象的特性外，還從「社會秩序」產生的機制來思索社會的本質。涂爾幹等古典社會學家，藉著將社會(society)與社區(community)加以區分，說明構成現代社會的原則已經異於傳統社區了。二十世紀初，思想家將社會與社區分開，強調「社會」的組織原則超出個人之上，對所有社會現象具有決定性影響。社區是小範圍的、個人價值與行動可及的範圍，以家庭為其原型；相對的，社會則是一個超越個人心靈與行動範圍之外的類型，可說是現代社會的新式組織原則。於是，藉著發現新的組織原則，社會學成為一個全新而無法被化約的學科，因為「社會」的特殊性格，讓社會學此一新興學科取得了合法的地位。

尼斯比(R.A.Nisbet)在研究了社會學的傳統之後，指出雖然諸如涂爾幹、韋伯、涂尼斯等古典社會學家將社會與社區加以區別，然而，潛意識中他們對於社會的瞭解，仍然是以社區為本，充其量只是視社會為較大的社區。事實上，處於一個新的社會型態轉變的開始階段，思想家雖然意識到新社會類型的重要性，但還是很難在發展初期就將所有特性鉤勒清楚。涂爾幹視社會事實（社會現象）具有外在性及獨立性，而社會是一切社會事實存在的原因，這固然點出了「社會」的重要性，但是，思想界仍然需要針對新的社會類型加以闡述。

事實上，「社會」是產生於 1890 到 1930 年間，是一種視日常生活世界為真實世界的全新價值觀，社會超乎個人之上而對個人思想與行為都具有決定性。社會學正就建立在此一新的世界觀之上。相較於此，1990 年代開始，扮隨電腦與網際網路的普及，電腦輔助溝通(computer mediated communication, CMC)改變了人際互動模式，已經成為一門全新的學問。相較於傳統社區與社會的區分，CMC 產生了一種新的社會關係：虛擬社區。虛擬社區意指：

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、分享某種程度的知識和資訊、相當程度如同對待友人般彼此關懷，所形成的團體。不同的網路空間與互動模式可以構成不同型態的虛擬社區，非同步互動的電子郵件(e-mail)、電子佈告欄(BBS)、新聞討論群組(Newsgroup)、網路電子佈告欄(Usenet)，以及同步互動的網路聊天系統(IRC)、多人地下遊戲城(MUD:泥巴)、連線電動玩具等都可以聚集一群人，形成類似真實世界的社區聚落。由於網際網路具有匿名性、方便性、去中心等特性，虛擬社區中的成員因此也可以進行許多身分實驗，以不同化身(avatar)來滿足心中潛在慾念，虛擬社區成為人們的心理實驗室。

虛擬社區中的人際關係可說是同時具有現代社會與傳統社會人際關係的特質。一方面，就如同現代社會中一樣，網路人際關係是以個人間局部人格的接觸為主，這種個人流動多變的自我認同，甚至還更接近所謂的後現代狀況；另一方面，就個別團體的內部來說，卻是以興趣的同質性為人際關係的基礎，這就比較類似基於同質性而形成的傳統社會，許多在現實社會中備受壓抑的弱勢族群，就經常藉著網路來相互支持和凝聚力量，因此成員可以自信地在歸屬的團體中建立自我認同。

虛擬社區一方面具有傳統社區中的凝聚力，打動人們心中對社區親密感覺的追尋；另一方面由於匿名性與化身的特性，它又具有現代社會的流動性，以及自由連結的特性。由於虛擬社區同時具備社區與社會兩不同範疇的特性，可說是一種全新的人際互動模式，因此，我們需要一種新的理解方式，才能具體而深必地分析此一新的社會關係。

事實上，虛擬社區只是虛擬世界逐漸對現實生活滲透的一個層面，就在資訊化程度日益加深的同時，虛擬世界的原則也逐漸滲入現實生活，成為建構真實生活的一部份。以Napster網站為例，2001年3月時，其註冊使用人口達到5,800萬人，全球上網人口約有七分之一透過Napster來交換各式各樣的MP3檔案，單單2001年2月份，網友就透過Napster系統交換下載了27億首MP3歌曲，形成了獨特的Napster社區。而透過端對端(peer-to-peer)技術所形成的「Napster社區」，無法以傳統社區／社會的區分，以及機械連帶／有機連帶等分法來理解，可說是一種全新的人際關係。事實上，構成「Napster社區」的基礎，就在於網絡社會的形成。柯斯特指出：

歷史上頭一次，經濟組織的基本單位不是一個主體（例如企業家或企業家庭）也不是集體的（例如資產階級、公司、國家）主體。....這個單位是網絡，它組合了許多的主體及組織，並且不斷地修正以成為支持環境及市場結構的網絡。

這意味著藉著網際網路的發展，人際關係網絡已經能夠突破傳統限制，形成一個新的連帶關係。當然，連線關係並不意味只能透過網際網路才能完成，舉凡手機、傳真機、面對面溝通等，也是構成連線關係很重要的部份。手機簡訊、拇指交談(thumb-talk)、電子郵件、聊天室、ICQ、MSN等網路行為，早已成為年輕族群日常生活的重要構成項，構成了一個全新的人際關係網。

其實，相較於網際網路而言，Napster社區還僅是一個局部性的社區，Napster社區已經是個具有意向性的互為主體社區，網際網路作為一個整體，相當程度，也具有互為主體的建構性。即令，人們無法同時與網路上所有人交往，網路行為大多數情況下仍然是與較為熟識的人往來，但藉著連線關係，人們的確具有與所有人溝通的可能性，天涯若比鄰已經具體在真實世界中實現了，快閃群眾的發展，也証實網際網路對陌生群眾動員的可能性。網際網路本身就代表著一個龐大的社區；當世界各地逐漸都能連線上網，網路間端對端溝通，以及分散式運算架

構逐漸形成，網路就將凌駕在個人之上。能夠整合個體的全球性自我組織，不但能形成連結性記憶體，而且具有學習能力，未來更將進而發展成可解決複雜問題並發掘知識的全球腦(global brain)。這時，網路社會不但具有外在性與獨立性更會對每個使用者具有支配力，一個全新的人際關係網也將以壓倒性的姿態出現。屆時，不論是否願意連線，以及連線品質如何，或是連上線後從事什麼活動，個人的行為與思維構式，相當程度上，都將受到網路社會整體運作模式的影響，個人不但受制於傳統真實「社會」，更會受制於「網路社會」的作用。這正好比二十世紀初期的人們，不但受制於傳統「社區」，亦受制於一個新興觀念中的「社會」一般。

廣義而言，網路社會中所有的活動都是「連線」的活動。傳遞手機簡訊、收發 E-MAIL、進入聊天對話室、觀看留言版、閱讀網路新聞、網路連線遊戲、與代理人程式互動、網頁瀏覽、尋找網路性愛、建立學習型社群、線上購物、網路漫遊、潛水觀察、建立部落格、參與快閃群眾行動....，凡此種種，都預設著網路社會中的「連線性」，透過對連線的相互期待，有意義的人際關係網於焉形成。網路文化研究，就是將「連線」模態，當作純粹型式來分析，探討網民在參與連線與離線(off-line)活動時的各種心理歷程與實踐結果。

雖然，人們無法參與所有網路活動，也不可能窮盡所有虛擬空間，但是，網路社會的整全性是被大家所接受的，所有網民的連線活動，都是以全球資訊網所形成的網路社會之統一性為前題。在此預設前題下，雖然網路世界存在諸多詐欺、謠言、不忠誠、曠日費時的活動，有其陰暗面，但網路世界也將逐漸發展出一套可以接受的規範並建立出網路自制條約，以及參與網路活動的教戰守則，每個網友都將隨時理性評估其線上與離線行為的參與態度與經營模式。正如同權力傾壓、詐欺、盜匪等非法活動並不妨礙真實社會的構成一般，全球資訊網最終將會把所有虛擬空間與真實世界結合成一個全新的網路社會。

事實上，網路社會的基礎，就在於每個網友連線時，心中存著透過網路能夠建立出「可相互連線性」(interwirability)；是這種對「可相互連線性」的期待與堅信，讓人們願意依循各虛擬社區逐漸形成的網規(Netiquette)而參與線上活動，即令網友不斷地在連線 / 離線間彼此切換，在這同時，各自場域的遊戲規則仍然相對地清楚。固然，人們可能會將離線世界的價值與態度帶到線上生活，同時將線上行為取向表現在離線生活中，這種相互浸蘊的結果，更讓連線 / 離線間的分際模糊不清，終至整合到同一界面之上，成為不同可彼此切換的視窗，這時，傳統社會將會整合到網路社會之中，成為網路社會的特殊模態。唯其如此，網路社會才能全然獨立而存在，網路社會學自然成為一門全新的學問。在連線社會中，虛擬原則逐漸滲透到真實世界之中，真實世界也愈益將虛擬連結關係納入日常生

活規範之中。最後，虛擬社會與真實世界間的區隔日益泯滅，終將結合在全面整合的網路社會架構之中。

這場革命早已開始，就在連線關係日益增強之際，連線社會亦將逐漸形成。Rheingold 在接受專訪時就指出，科技發展對未來的革命並不在於全新產品的出現，而在於「社會運動」的發展，只要既有產品能夠大量普及，人們將電腦、網路、手機以及由愈來愈多可隨機偵測的晶片所構成的多重連網，就可帶動人類全新的溝通模式，進行以往所不可能出現的溝通。於是，科技產品將帶來社會行為的改變，「最深遠的改變會來自能讓人類關係、組織、社群、市場運作改變的基礎建設改變。」

Rheingold 引述惠普動態資訊研究中心主任 B.Huberman 的話，支持網路使用終將讓人類社會產生集體智慧：

智慧並不限於單獨的大腦之中，它也可團體中顯現。如同昆蟲的聚落一般，人類社會中的社會與經濟行為，以及科學及專業社區之間也能產生智慧。上述諸例子說明了為數眾多的個體在個別目標中亦能具有運算能力，從事集體行為而能處理超越任何個體所能解決的問題。當為數眾多的個體能夠與他人經由象徵程序來互動時，存在他們行為中的新而且普遍地規律於焉產生。

尤有甚者，這些規律是可量度且能夠被實驗檢証的。在未來這波社會革命中，人們透過逐漸形成的連線社會，將會在社會生活不同領域裡進行諸多實驗，快閃群眾只是其中很小的一個例子。即令如此，我們都無法預測快閃群眾的運動，將會對全球真實世界產生多大影響，更不用論及社會更不同領域，都依新的媒介而進行新的社會性嚐試，所可能造成的全面影響。

連線社會已經逐漸成形，新的社會革命亦將在我們面前展開，能量聚積到一定地步，終將會造成本質上的變化。諸多虛擬連結終將全面改造真實世界，一個全面連線的社會已經悄悄到來。