

# 網路使用者與非網路使用者的社會意向

## THE SOCIAL IMAGE OF INTERNET USERS VS. NON-USERS

吳齊殷

中央研究院社會學研究所副研究員

Chyi-In Wu

Associate Research Fellow, Institute of Sociology Academic Sinica

E-mail:sss1ciw@gate.sinica.edu.tw

**關鍵詞 (Keywords)** : 網際網路 (Internet) ; 網路空間 (Cyberspace) ; 網路使用者 (Internet Users) ; 非網路使用者 (Internet Non-users) ; 社會意向 (Social Image)

### 【摘要】

網際網路虛擬空間生活的經驗，到底對個人的真實日常生活，有何實質的影響？」這個問題不應該只是一個理論的問題，它其實更應該是一個實證的問題。因為，虛擬的網路生活空間，所提供的是無窮的自由想像與創造的機會，它讓人們有絕對的機會實驗或嘗試新的事物。因此，要回答以上的問題，應該要從實證的資料著手，才能深入理解：人們在這個新天地中的實驗與嘗試經驗，如何回過頭來，重新『塑造』或重新『建構』人們日常真實社區生活的行為與感受。

本研究之目的乃在於找出可以進一步驗證的研究假設。從本研究的分析結果中，至少可以提出兩個可以進一步驗證的研究假設。第一、個人在從一般平民轉化為網民的過程中，所經歷的似乎不是單向線性連續發展的歷程，而是一種類似階梯式需跨越一道一道門檻的超越躍升路徑。每個階段的門檻高低不一，因此向下一階段邁進所需之努力程度亦不同。而這些都會反映在當下網路使用者對網際網路環境的觀感與體認以及因此而投射的心理、社會意向之中。第二、不同性別的

網路使用者在網際網路虛擬空間裡，可能有著不同的遭遇。性別的刻板印象在網際網路中的影響作用，值得仔細觀察解析。以本研究目前所掌握的資料來看，這是非常值得而且可以繼續深入研究的議題。

### 【Abstract】

**How the living experience in cyberspace affects the real life of individuals is not just a theoretical question but also an empirical question. The cyberspace not only provides freedom to imagination but also presents opportunities for creating. It makes it possible that people are able to experiment or try brand new things in this "unlimited" world. To understand this circumstance, we need empirical data to explore the pathway that how the experience of cyberspace "re-construct" or "re-model" individuals' behaviors and feelings of real community life.**

**The purpose of this study is to figure out some hypotheses that could be empirically**

**examined. This study found that, first; the process of transmission from Internet non-users to Internet users for individuals is not a monotone linear trajectory. Instead, it's a ladder-type of process that people have to transcend from previous level to next level. The threshold for each level is not parallel; therefore, the effort need to be made to reach next level is dissimilar. These situations will all reflect on individuals' imagination of cyberspace and thereby affect their daily behaviors in real social life. Secondly, gender effect is another important issue that have to be investigated more thoroughly in the studies related to cyberspace since the impact of stereo-type of gender on Internet users' online behavior can be one of the most important research issues related to people's living experience on cyberspace.**

## 壹、前言

二十一世紀初曙，人類社會正以飛快的腳步迎向一個全新的數位世界(digital world)。而在此人類社會即將轉進新世界秩序的時刻，全世界的個人電腦與人們，在網際網路如「鹽水蜂炮般」的瘋狂亂竄式的成長風潮推引下(鄧海珠，1999)，無論自願與否，都逐一被因此而相互串連，進而捲入這個即將引起「大轉變」(great transformation)的漩渦裡來；而在這個大轉變的漩渦裡，人與人之間的互動方式，確實是人與電腦都始料所未及的。據最保守的估計，一九九七年時，全世界至少有超過兩千五百萬人與一百萬部的電腦經由網際網路而被串連起來(Hauben & Hauben, 1997)，這項數字每年尚且都以幾何級數的速度增加中。天下雜誌前年完成的「1999臺灣網際網路使用調查」發現：當時臺灣社會中十五歲以上的上網人口已達291萬人(天下雜誌，1999)。而根據資策會推廣處今年(2001)最新公佈的資料顯示，至去年底，臺灣網路人口已達到六百二十六萬，上網普及率已達二七%。其中，透過教育學術網路(TANET)的用戶數為二百零七萬，所佔比例約為三分之一左右(資策

會，2001)。這項數字足以反映出臺灣社會在全球網際網路化的風潮中，並沒有落後的跡象。誠如當代許多社會科學家所共同體察到的社會現象：自二十世紀末葉至今，新一代的電腦科技革命；例如：網際網路的急速擴展、即時(real-time)訊息的同步傳接、線上資料庫的普遍建立，到萬維網(world wide web)無遠弗屆的串連等等，已徹底改變了當代人類社會生活的基本型式。現在一般人日常生活之食、衣、住、行、育、樂等各類生計活動的訊息與實際需求，透過網際網路的媒介，基本上都可立即獲得一定程度的滿足。這般「新奇」的生活經驗，乃是人類有歷史以來，所未曾有過的經驗現象。換言之，透過對電腦科技「技巧高明」的運用，人類頭一次「有能力」扮演類似上帝的角色，為自己開創了一個虛擬的伊甸園(Pickover, 1992)。

這個虛擬的社區意味著一個可能的新社會制度(new social institution)或是一個電子的公共領地(electronic commons)已被人類自己醞釀出來(Curtis, 1991; Fox, 1985; Hardin, 1968, 1974; Kollock and Smith, 1995; Ostrom, 1990)。然而，這個人類自己「弄」出來的「新事物」對人類社會具有什麼影響呢？這正是當代社會科學家們所最投注腦力思索的問題。

針對這個問題，美國學者Esther Dyson(1997)有極為精闢的論述。他說：「如今在美國人民的日常生活中，人們經常驚覺他們與工作之間不再有任何的連屬(attachment)。雇主不再視員工為一生的夥伴，而員工也不再回報以畢生的忠誠。他們根據規則被雇用，也依據規則而被解雇」。一言以蔽之，人與人之間的原生密切關係正在逐漸傾頹當中。人之於社會，不再有參與感，不再有附屬感，也不再有需要感。這個人類社會的困境，有超越的可能嗎？Dyson(1997)結論道：「答案可能就在這個網際網路(Internet)之上」。這個虛擬空間(cyberspace)乃是當代人類社會所共同創造出來的魔術；就在彈指之間人類建造了新的社會的、政治的以及經濟的社會結構。這個嶄新的電子空間(electronic space)，將幫助現代人類尋回久已失落的參與感、附屬感和被需要感，而民主的真諦——人民意志的集體真實表達(不再是代議的寡頭

民意志的集體真實表達（不再是代議的寡頭政治）也將在此狀似虛擬卻又如此真實的場域中，獲得最後的實踐。然而，網際網路的真實情況真是如此的樂觀嗎？事實上，即便在當代西方學界仍有三個爭論不休的理論觀點對此網際網路現象有著截然不同的看法 (Bikson and Eveland, 1993; Finholt, Sproull, and Kiesler, 1990)。

其中樂觀者指稱：網際網路乃是最近幾個世紀以來人類社會文化的最偉大、最具創造力的發明。此項發明將無可置疑地對當代的人類社會產生積極而正面的影響 (Simon, 1982)。根據這派理論的觀點，網際網路將有助於幫助人類從當代社會的病症 (ills) 中解放出來。從社會層面觀之，人類將能夠藉電腦網際網路之力對社會資源做更有效率的重新分配，國際間因資源分配不均所造成的不平與緊張，因而可以大大地降低。從個人層次而言，網際網路世界的豐富內涵將游刃有餘地讓個人從單調的、例行的工作生活中徹底解放出來，使得人人能夠依其獨具之想像力，發展各自獨有的潛能與興趣 (Deken, 1981)。換言之，電腦及電腦所架構的網際網路將使人類社會變得更人性化，而個人生命的存在價值，也將因而獲得無限的提昇。個人藉此可重拾生命的尊嚴，人生亦將從而變得更為深刻、更有意義 (Freeman, 1986; Garton and Wellman, 1995)。

但是，悲觀論者卻不這麼認為。Brod (1984) 即已警示：網際網路科技的發展，無論是軟體或硬體，都有愈來愈讓即使是第一次的使用者都能輕易玩上手的趨勢。如此一來，導致許多人寧願和網際網路打交道，也不願多花一些時間在與其他生活在真實社會中之人面對面的溝通和互動上。依此觀點，網際網路的疾速發展具有對人與人之間緊密關係的潛在破壞力，它可能使人更加異化且與其所生存之真實社會環境更加疏離。這些悲觀論者所戒慎恐懼的是：在全球網際網路化的浪潮下，人類所需付出的代價，無疑的將是極為昂貴而且沉重的 (Hiltz, and Turoff, 1993; Jones, 1995; Kiesler, Siegal and McGuire, 1984, 1985; King, 1994)。

此外，亦有一些持平論者認為：網際網路之於人類，猶如一種文化的羅氏墨蹟測驗 (Turkle, 1984)，在當代這個凡事資訊化、數位化

，在當代這個凡事資訊化、數位化的風潮裡，網際網路乃是當代人類生活方式的一個隱喻或象徵，人們將他們對網際網路此一新奇事物的感覺、憂懼與期望，全部都投射在這個網際網路化的虛擬社會中。網際網路基本上可被視為一個機會 (opportunity)，網際網路將能夠幫助人類更深入地理解其自身的潛意識、價值與本體 (Kochen, 1989; Lewis, 1994; Lohr, 1996; Pitkow and Kehoe, 1995; Rice, 1987)。總之，網際網路之於人類，是敵是友、是好是壞，是機會還是噩運，完全掌握在人類自己的手中 (Rice and Love, 1987; Walther, 1992, 1996; Weisband, Schneider and Connolly, 1995; Wellman, 1977, 1996; Wellman and Gulia, 1996)。

在當代人類社會中，種種跡象都顯示：網際網路正默默地在主導一個人類新文化模式的成型。然而，誰在推動這場革命？誰在建構新的人類社會未來？誰是未來人類社會的主人？網際網路所模塑的「新文化模式」，究竟只是虛擬的數位資訊空間 (cyber space) 而已？還是會是一個新的真實社會 (new real society) 生活方式的展現？都值得吾人予以嚴肅的思考。在探討網際網路對人類社會的意義及其可能的衝擊之前，對於這個「新生事物」的本質，吾人有必要加以認識與理解。有關網際網路發展的可能面貌，早在三十年前，兩位網路先驅 Licklider 及 Taylor (1968) 即已預言：未來電腦網際網路的發展，將使得人類得以超越傳統的真實生活空間 (物理世界) 的限制。這個先天限制乃是：人類所建構的任何社會關係網絡，都必須透過有限之節點 (limited gateways) 來達成。這個新生的虛擬電腦網際網路，將幫助未來所有的人類，透過這個系統，都能輕易而自由的 (完全依其意志) 建構其個人的社會聯繫。Licklider 和 Taylor (1968) 兩位更進一步地指出：這個電腦網際網路溝通系統，若要能繼續維持其正常的運作，其關鍵並不在於有一個「強而有力的」類似中央政府的管轄機構的監督，而是在於有賴廣大人民群眾 (網路使用者) 的共同努力維護。換言之，網際網路運作的管理權與決定權，將會落在基層之一般使用者身上。明白一點的說：這將是人類有史以來，有機會實施 (或實驗) 「直接完全民主」的絕佳場域。網際網路的每一位使用者，都將有一樣的

每一位使用者，都將有一樣的權利與義務，貢獻自己的心力、智慧及意見，以共同形成新的社會價值與規範（Dery, 1996; Toffer, 1995; Talbott, 1995; Barrett, 1996）。從社會的立場來觀看這個現象，對於人類社會而言，這個鉅大衝擊是好是壞，完全取決下列這個因素的考量：一般人民「成爲電腦網路使用者」這件事情本身是「基本人權」還是一項「特權」？如果這件事情不能成爲人民的「基本人權」之一，而是只有一小部份的特殊階級的人才能擁有的特權，則電腦網際網路所帶給人類社會的，可能不會是直接完全民主的預示福音，而是既存之「社會不平等」災難的惡化與加速擴大。

臺灣社會一如當代大部分的人類社會一般，早已籠罩在此鋪天蓋地的大轉變的陰影之下。面對這樣一個大轉變，深入理解這個大轉變的方向、內涵與意義至爲緊要。本研究乃擬探究：第一、網路使用者與非網路使用者間基本特性的異同。檢視網路使用者與非網路使用者之基本特性、特質的異同及其所內涵之社會意義。在整個研究架構中，性別、社會地位、教育程度等仍是本研究的主要關切變項。第二，追蹤網路使用者與非網路使用者在人口結構中的比例變化情形，檢驗網路使用者與非網路使用者的社會心理調適狀況，及因而引發之可能的社會意向的轉變。

## 貳、網際網路的發展與網路使用者的特性

當翻開報紙、或是翻閱雜誌、或收看電視新聞時，隨時隨地都會看到（或是瀏覽到）有關網際網路或全球資訊網的訊息、報導。而網站位址（Uniform Resource Locators, URLs）以及電子郵件地址等等，也不時出現在各式各樣的廣告活動中，電視、報章雜誌、廣告看板、來回穿梭的公車車身到公車站牌等等，隨時隨地充斥在人們眼耳可及之處。「網路」、「全球資訊網」、「資訊高速公路」、「資訊通路」、「網際空間」、「寬頻網路」、「網路商機無限」等等，媒體慣用的新標語也已經滲透到社會文化當中，甚至是一般人的日常生活中。我們確實可以感受到有一股強大的力量，不斷地在爲網際網路社會推波助瀾。但是，目前浸淫在網際網路世界中的網路使用者，卻仍只是相對地少數，但他們絕大多數乃是傳統社會中權力或資

源的掌控者。

有學者堅定地認爲：網路世代已在過去的二十年歲月當中，悄然孕育而逐漸茁壯。Tapscott (1998) 在其探討「N世代」的書中即認爲：於一九七七年以後出生的孩子，將無可避免地會成爲網路世代。他們這一代的特色是：在人口組成上，將比嬰兒潮時期出生的人口還要多（這些孩子主要就是嬰兒潮時期出生者的子女），他們將是首次在數位媒體環境下成長的世代。因爲家中、學校、社區活動中心甚至任何可到之處，都配備了電腦或以數位科技爲基礎製成之電視遊樂器、光碟等等，這些現象對於他們來說再習以爲常不過。這些沐浴在充滿位元（bit）的世界中的孩子，甚至會認爲這是生活環境中不可或缺的「自然景觀」。數位科技對這些一九七七年以後出生的孩子來說根本是家常便飯，絕不會讓他們感到陌生或驚懼。透過對網際網路數位科技的熟習掌握與操弄，他們得以經由網際網路不斷地汲取知識與提升個人素養，令他們可以從容地應付不斷創新、改變的社會局面。這是人類社會有史以來第一次，下一代的人（子女）比上一代的人（父母）掌握更優位的知識來源與學習管道，使得父母所具有之先習得的知識與技能，不再構成其教養權威的來源。原先父母與子女之間因年齡差距、知識經驗的有無或多寡、以及生活資源的提供與掌握所堆砌而成的父母在家中的絕對權威地位，於此受到嚴重的挑戰，因爲孩子們首次比他們的父母知道更多的知識訊息，首次掌握更先進多元的學習管道，可用以檢驗父母的權威，也因而比他們的父母更能從容輕鬆地應付瞬息萬變的客觀社會環境。這些網際網路世代的新生代透過對網際網路數位科技的嫻熟使用，不但逐漸發展出具有顯著特色的生活模式與意識型態，這些「新式人類」的一舉一動亦將對社會文化造成鉅大的衝擊。

網際網路時代的來臨，對原先社會中佔據優勢地位者的衝擊，不僅展現在家庭中父母的困境而已，學校中傳道授業的老師亦難倖免。因爲學生們對於網際網路相關知識技能、以及新學習方法的適應與掌握，都遠遠超過他們的老師所能掌握與理解的範圍。老師們不再能依靠「聞道先於學生」的傳統優勢獲得學生的心悅誠服，整個學校的教學任務與系

統勢必會產生革命性的變革，因為老師將不再是知識技能的主要學習獲得來源。同樣的狀況最終會擴及至人類社會中每一行業、每一組織及每一部門原先立於優勢地位的資源掌控與操弄者，因為舊有的成規與思考模式，已經無法滿足網路世代的成長需求。整個舊社會秩序終將隨著網路世代的逐漸長大成人而被新社會秩序所取代，這個成長取代的過程，就反映顯現在網際網路先行者的身上，從他們身上我們可以預見人類社會未來的發展前景。

也有學者憂心的認為：網際網路數位科技毫無節制的亂竄發展，反而會使人類社會發生倒退發展的結果，甚至自陷絕境。Riesman(1950) 早在其「寂寞的群眾」書中提出：在資訊過度發達時代，人們反而會變得自戀、驚懼、焦慮與孤獨的觀點。「寂寞的群眾」基本上預示了資訊過度發達時代人們的人格特質會隨之改變的情況。書中有關「雷達人」的寫照，不偏不倚就是網際網路世代人們的寫實描述。隨著網際網路數位媒體科技的飛速發展，人類社會過去二、三十年來的資訊生產量遠遠超過之前五千年資訊總量的總和。據估計，目前一份紐約時報所包含的訊息總量，甚至比一個十七世紀的普通英國人一生的生活經驗所累積的資訊量還要多得多。當代社會的美國人平均每年「必須」閱讀或填寫三千份的通知或表格、閱覽一百份報紙、三十六份雜誌、看兩千四百六十三個小時的電視、聽七百三十小時的收音機、講六十一個小時的電話，以及用難以數記的時間開會及與人社交閒聊(Wurman, 1989)，其目的為的就是掌握消息與溝通，使自己能與人競爭生存。顯然，資訊與溝通已成為人們生活中無可逃避的最大的負擔。面對排山倒海而來的網際網路所生產的幾何級數的氾濫資訊，當然會令人類既驚慌又憂懼。

正常狀況下，資訊廣為流通並不是件壞事，比起資訊被少數人壟斷的現象來說，更是好上千萬倍之事。因為當資訊不再被壟斷，價值即無法繼續被少數人定義、壟斷，任何人都可以經由知識訊息的確切掌握，而形成自我判斷，不再需要人云亦云。然而，網際網路時代是否就等同於「網際網路烏托邦」？則有待進一步檢證。就資訊的生產與消費關係而論，即便在網際網路上，生產及掌控資訊者仍是少數中的少數，絕大多數的網路使用者仍是所謂

少數中的少數，絕大多數的網路使用者仍是所謂的「資訊無產階級」。這些使用者，基本上仍是被動地接受各類既經加碼的訊息。因此，當網路使用者自以為獲得空前的解放之時，他們實際上卻是更加的被「型塑」；他們所接獲的大量豐富訊息，可能只是無量數目之訊息的破簡殘片，無法尋求其中的意義與價值。以致整個網際網路所鋪陳的社會景象，可能不是個人自由創造的樂園，而是社會進一步控制個人的法力無邊工具。過去西方社會因資訊愈發達反而使得社會更趨保守的歷史經驗，可為殷鑑。再就資訊的學習與吸收而論，網際網路世界所提供的視覺化豐富資訊，吸引著網路使用者不由自主的貪婪的汲取，然而因過度的吸收，以致無暇與缺乏自我消化的能力，資訊焦慮以及其所衍生的行為後果應然而生。憂懼世變者甚至認為：在網際網路的資訊洪流裡，人類傳統思考範疇下的真實性，都將被網際網路所建構的超現實性(hyper-reality)所取代。易言之，網際網路所建構的虛擬世界，架空了人類對真實世界的具體思維，人們將因此不再有能力認識己身所俯仰其中的真實世界。網際網路社會發展的極致有可能是：整個人類社會被轉換成電子形式，而其不可轉換的部分，只有被犧牲摒棄掉，人類因此不再以一個完整的自我存在，其個體的認知一直到個體與真實世界間的互動，將被各式片面且事先篩選過的資訊所決定。人們變成只是解讀具高度同質性符碼的機器，不再是一個具有常識經驗能力的有機體。網際網路會改變人的認知形式，令人在資訊的快速產生製造的洪流裡，不斷記憶也不斷遺忘，其結果就是人類與其所生存的真實世界更加疏離。

以上所列舉的兩極論述，基本上都還只是依據理論對未來網際網路社會發展的理想。二者尚且都還缺乏實證的證據支持。對於作者而言，「網際網路虛擬空間中的生活經驗，到底對個人的日常真實生活，有何實質的影響？」這個問題不應該只是一個理論性的問題，它其實更應該是一個實證性的問題。因為，虛擬的網路生活空間，所提供的是無窮的自由想像與創造的機會，它讓人們有絕對的機會實驗或嘗試新的事物。因此，要回答以上的問題，應該要從實證的資料著手，才能深入理解：人們在這個新天地中的實驗與嘗試經驗，如何回過頭來，重新「塑造」或重新「建構」人們日常真實社區生

新『塑造』或重新『建構』人們日常真實社區生活的行為與感受。另外，欲探討「網際網路虛擬空間中的生活經驗，到底對個人的日常真實生活有何實質的影響？」這個問題，事實上，應該分成1.實際行為，及2.真實生活經驗（生活感受）兩個層面來討論，方更能凸顯其影響的意義來。事實上，已有極多的實證研究針對網際網路發展的現象，進行深入的研究。根據Newsweek（1995）的一項調查，當代經常在網際網路上逡巡的網路使用者所共同具有的特徵是：（1）政治上屬保守主義者，（2）白人，（3）單身，（4）男性，（5）慣講英文，（6）大多數居住在北美地區。這些網路使用者當中，大部份是專業人士、經理級人士及大專以上的學生。在另一項對網民的調查中發現，這些樣本中的網民不到五分之一屬於女性，雖然有跡象顯示女性網民人口在逐漸增加中（Pitkow & Kehoe, 1995）。這些網路使用者（不論性別）有超過三分之二的人受過大學以上教育且年平均收入在美金六萬元上下。天下雜誌（1998）和蕃薯藤（1996，1997，1998，1999，2000）最近幾年針對臺灣地區網路使用者所進行的調查發現：除了使用者多非白人之外，且年齡層以在二十至三十歲者居大多數之外，其餘亦有極為類似的發現。吳齊殷（1998）以臺灣社會變遷基本調查計畫第三期第三次（社區與社會網絡）資料，作為分析之依據，從社會行為與社會心理兩方面評估當代臺灣社會中網路使用者之網際網路虛擬空間的生活經驗，對其個人日常真實生活感受的影響。該研究發現：網路使用者的網路使用經驗對其個人日常真實生活感受的直接影響並不顯著。網路的使用經驗必須與其它傳統的日常生活經驗相互作用，而後才對網路使用者的日常生活感受產生影響（吳齊殷，1998）。需提醒讀者的一點是：以上所討論之各項實證研究對於網路使用者的定義並不一致，事實上亦無任何共識。有些認定只要曾使用過網路即歸屬為網路使用者，有些則多設定一些標準，但並無一個共同認定的標準。有鑑於此，本研究乃根據：網路使用的資歷、網路使用的頻度與網路使用的時間等三個測量面向，希望予「網路使用者」一較嚴格與清晰的定義，並根據此三個測量面向區分樣本為三個群體，分別是「未使用過網際網路者」、「一般網際網路使用者」、及「重度網際網路使用者」。之後，再

者」。之後，再以此三個群體的資料，深入比較分析三個群體間不同之網際網路使用經驗與感受。

## 參、研究方法及進行步驟

本研究採電腦輔助電話訪問（CATI）及網路首頁問卷調查方法（Web Homepage Questionnaire Survey）兩種方式，針對本研究之兩大特定研究對象（一般平民及網路使用者）以「抽樣」調查的方式蒐集實證資料。其中電話訪問部份，以全臺灣十四歲（含）以上及六十四歲（含）以下成年人口為抽樣母體，以分層隨機抽樣的方式抽出大約三千位受訪者；進行電話訪問。這個隨機樣本將能幫助本研究，初步掌握臺灣地區的網路使用者的人口比例。至於針對網路使用者部份所進行之網路首頁問卷調查方法，雖然形式上也屬「抽樣」，但其性質則是非隨機的。因此，這部份的樣本代表性，可能會有偏差產生。但是由於這個部份的研究目的，旨在進一步探討網路使用者的基本變項特徵及其網路使用行為等，故在方法選用的策略上仍具意義，而樣本所呈現的資料本身，也能幫助我們理解網路使用者的若干特性。

本研究第一部份與中央研究院調查研究工作室合作進行電話訪問。電訪調查期間從1999年3月26日起至同年4月15日止，針對臺灣地區重點縣市進行隨機抽樣與訪問。第二部分為網路問卷調查，使用與電話訪問一樣問卷內容。網路調查期間是從1999年8月10日起至同年9月10日止，共蒐集了2,909份有效問卷。本研究於資料分析時，將電訪問卷及網路問卷合併一齊分析，共有約五千八百名左右的樣本資料。本研究電訪進程序、母體、樣本與研究工具之描述如下：

### 一、調查程序

本研究於1999年三月初開始進行問卷之設計，經過「資訊科技與社會轉型」主題計畫會議的討論，歷經多次的修訂，於三月中定稿。三月二十六日進行正式的調查，進行期間研究助理皆在場監聽並處理電訪員的回報，若有選項無法歸類的情況，則請訪員詳記於開放記錄表中。四月十五日電訪完成，始進入資料處理的階段。助理依據開放記錄表重新修改編碼簿，並依此修改資料。待資料修改完畢後，製作SPSS程式檔以供資料分析之用，全程約在



，製作SPSS程式檔以供資料分析之用，全程約在五月中完成，開始進入資料分析階段。

## 二、母體與樣本

本研究採用CATI系統進行調查，調查範圍為臺灣本島重點都會區，其中包括基隆市、台北縣市、桃園縣、新竹縣市、台中縣市、高雄縣市。以這幾個縣市的電話號碼清單為抽樣架構，本研究預計完成三千位訪問對象。透過CATI系統的設定，根據上述地區各鄉鎮的人口比例，選出九千份樣本，進行撥號訪問。訪問對象為十四歲至六十四歲的接電話者，由於並不進行戶中抽樣，因此只要接電話的人符合上述的年齡限制，訪員即進行訪問，並不特別尋找有使用網際網路經驗的受訪者。

訪問時，舉凡空號、傳真機、拒訪和戶中無合格受訪者，皆由CATI系統於九千份樣本中隨機找尋其他號碼代替；無人接聽或合格受訪者不在家則隔日再撥。最後成功樣本為二千九百二十三人。其中，男性佔46.6%，女性佔53.4%；28.3%的人有使用網路經驗；平均年齡在35.46歲，其中，十九歲以下佔12.6%，二十至三十歲佔22.6%，三十歲至四十歲佔26.6%，四十歲至五十歲佔23.5%，五十歲至六十歲佔11.1%，六十歲至六十五歲佔3.5%。

## 三、研究工具

本研究使用自編問卷共分為六個部分。第一部份主要詢問受訪者使用網際網路的經驗，其中包括：目前有無使用、如何學會上網的、上網的動機以及上網的頻率。第二部分詢問有使用網路經驗的受訪者其使用網路的功能種類以及各類網路功能的使用情況，這包括Email、BBS和WWW的使用。第三部分詢問網路使用者在網路上的互動情況，包括網友、網路戀愛、網路上的信任問題和網路上身份的扮演等。第四部分詢問網路使用者對於網路世界的看法和網路對社會的影響，包括網路的特質、網路中討論的可能性等。第五部分詢問所有受訪者有關日常生活的作息、個人生活感受等。第六部分詢問所有受訪者的基本資料，如婚姻狀況、收入、工作職位、教育程度、居住地等。另外，訪員也詢問有使用網路者的電子郵件信箱，以利往後追蹤調查之用。除了第一部份的部分題目和第五、第六部分是全

部受訪者皆須回答外，其他的部分僅訪問有使用網際網路經驗的受訪者。如此的設計，將可使本研究一方面擁有使用網際網路受訪者的資料，另一方面也可以透過比較的方式來瞭解使用網路和未使用網路這兩群人在日常生活作息與生活感受及對未來社會發展的看法等方面有何差異。

## 四、研究變項

**涉入網路使用程度** 在問卷中，我們詢問受訪者下列三個問題：

(1) 請問您有沒有上過網際網路？答項為1.有，2.沒有，3.只上過一兩次，之後就沒有再上過了；

(2) 您接觸網際網路有多久了？答項為1.半年以內及半年，2.半年以上至一年，3.一年以上至兩年，4.兩年以上至三年，5.三年以上；在此我們區分出三群人：接觸時間在兩年以下者、接觸時間在兩年至三年者以及接觸時間為三年以上者。

(3) 一般而言，您一天中平均上網際網路多少個小時？在此我們區分出兩群人，使用小時數在五小時以內者以及使用時間在六小時以上者。

利用第一個問題我們區分出三個類別的人：完全沒有使用過網路的人、有接觸過網路但目前沒有在用的人以及目前有使用網路的人。在目前有使用網路當中，我們將一天使用六小時以上的人劃分為重度網路使用者，而五個小時以下者為一般網路使用者。在進行分析時，我們將有接觸過網路但目前沒有在用的人暫不納入，因此涉入網路使用程度這個變項包括三類的人：完全沒有使用過網路者、一般網路使用者、重度網路使用者。

**受訪者對未來社會發展之觀感** 在問卷中我們詢問受訪者下列的問題：依照目前的電腦或網路科技的發展繼續進行下去，您覺得未來的社會會變得如何？答項為：1.變得更好，2.和現在差不多，3.變得更差，4.沒有意見。在進行迴歸分析時，將此一變項做重新編碼（recode），使分數越高，表示未來社會會變的越好，而沒有意見這個選項由於所呈現的意義不明，暫時不納入分析中。

**受訪者個人憂鬱情形** 在問卷中我們詢問受訪者下列問題：最近兩個禮拜以來你曾經感到憂鬱或頹喪，對什麼事都沒有興趣嗎？答項為：1.從沒有，

2. 很少有, 3. 有時有, 4. 經常有。分數越高顯示受訪者個人憂鬱情況越嚴重。

**受訪者對社會利益分配的看法** 在問卷中我們詢問受訪者下列問題：「一般而言，在臺灣，經濟利益的分配是公平的」這樣的說法您贊成嗎？答項為：1. 贊成, 2. 不贊成, 3. 無意見。在進行邏輯迴歸分析時，將回答無意見者排除在分析之外，並將不贊成編碼為0，贊成編碼為1。

個人基本資料方面我們詢問受訪者的性別、出生年、最高教育程度、個人每月平均收入等，作為分析時的控制變項。

## 肆、分析結果

表一為本研究之基本研究變項的次數分佈情形。比較值得注意的現象是：樣本中教育程度是大學以上的比例佔47.4%，遠高過一般正常的分佈，這是因為樣本中約一半的受訪者來自網路問卷調查，而網路使用者的教育程度是大學以上的比例相當高之故。另外，受訪者的年齡集中在二十至二十九歲的年齡層，亦是網路調查受訪者佔約一半之故。根據前面方法部分的說明，本研究將樣本分為「從未用過網路者」、「一般網路使用者」、及「重度網路使用者」三個群體。其中，從未用過網路者（即所謂的一般平民）佔34.6%，一般網路使用者佔57.8%，而重度網路使用者佔7.6%。表一後三項則為本研究三個依變項的次數分佈情形。

從表二所列的資料我們可以看到網路使用者和非網路使用者在性別方面是有所差異的。在重度網路使用者中，男性的比例遠高於女性（59% 對41%），在一般網路使用者中，雖然在比例上男性亦高於女性，但差距已不是那麼明顯（51.7% 對48.3%），而在非網路使用者中男女比例則正好相反（44.5% 對55.5%）。這顯示出目前臺灣社會中使用網路者仍以男性為多，但女性網路使用者正努力追上，只是在重度網路使用者這個類別裡的女性仍是少數。

表三則呈現此三個群體在教育程度分佈上的差異情形。重度網路使用者的教育程度顯然偏高，大學及研究所的比例竟高達75.8%，充分反映出當代社會重度網路使用者的特殊性。一般網路使用者也有

類似的情況，只是教育程度在高中職以下的比例稍有增加，但小學程度的受訪者是網路使用者的機率就趨近於零了。反映出當代臺灣社會中，還不是一個人人得以上網的平等社會，個人必須跨過許多極高的門檻，才有幸能夠徜徉於網際網路世界。

值得注意的現象是此三個群體在收入分配上的差異。非網路使用者並不是平均收入最低的一群，事實上他們與重度網路使用者的平均收入並無差異。反而是，一般網路使用者的平均收入最低。這是可以理解的，因為一般網路使用者的年齡相當輕，大部分是在學學生，收入不高是極其自然的。而非網路使用者大部分都已成年且在職場工作有固定收入。比較耐人尋味的是重度網路使用者這個群體，他們的年齡與一般網路使用者相近，而收入卻與非網路使用者不相上下，整個現象透露出：是教育的門檻而非收入才是能否進入網際網路世界的決定因素，但是要成為重度網路使用者，則需跨過一定收入程度的高門檻才有可能。暗示三個群體之間似乎有非線性的關係存在。

在年齡方面，表四顯示一般網路使用者平均年齡為25.2歲，重度網路使用者平均年齡則為25歲，而非網路使用者平均年齡為38.8歲，相差頗大，顯見網路使用者偏向年輕人。從次數分配來看，在使用網路的受訪者中，有六成在三十歲以下，而無使用網路經驗者則僅有兩成五左右。可見網路使用者集中在年輕人。同樣的情況也顯現在婚姻狀況方面。全部樣本中有62.4%的人已婚，網路使用者有36.8%的人已婚，而無使用網路經驗者則有72.5%的人已婚。這樣的情況與使用者年齡層的分佈有很大的關係。

在受訪者職業方面，家庭主婦和學生佔了全體受訪者的三成，其次則是技術員及助理專業人員（10.7%）。在網路使用者方面，學生以外的職業以非資訊專業人員、技術員和助理專業人員和事務工作人員這三個類別為最多（分別佔13.2%、12.9%、10.2%），這顯示有上網經驗者仍集中在所謂白領階級的這些工作類別上。相對地，在非使用網路的族群中，上述三個職業類別明顯佔較少的比例（3.7%、9.8%和7.5%）。



表五呈現此三個群組對於在網際網路飛速發展的情況下，臺灣社會未來發展景況的觀感差異情形。很有意思的發現是：從未使用過網路的人有超過一半以上的人持樂觀肯定的看法（58.7%認為會變得更好），而只有42.3%的一般網路使用者和47.7%的重度網路使用者有同樣的看法。另外只有8.7%的非網路使用者認為不會有太大改變，一般網路使用者和重度網路使用者卻各有25.8%和21.7%認為不會有改變。認為臺灣社會未來會變得更差的人，非網路使用者有13.1%，一般網路使用者和重度網路使用者分別為21.1%和17.1%。似乎反映出：沒有使用過網路經驗的一般平民，或許因為大眾媒體無孔不入的宣傳，而對網際網路世界的可能發展，反而有較正面的猜想；而一般網路使用者和重度網路使用者因為有切身的經驗，反而對網際網路社會，較少不切實際的想像。

表六進一步分析性別對表五的情況的影響。出乎預料之外的，性別的因素呈現相當顯著的狀況，而且是女性比男性對未來臺灣社會的發展更持悲觀的看法，更值得一提的是：女性的重度網路使用者比女性的非網路使用者更傾向悲觀。初看之下，網際網路的使用經驗對女性似乎有較深的影響，且使得女性對未來社會發展持較悲觀的觀點。到底是網際網路虛擬空間的哪一部份使得女性重度網路使用者產生如此的觀感，抑或另有其他原因，是接下來的研究應該釐清的。

表七則探析不同網路使用程度的這三個群組，在自我評估憂鬱情形上的差異。約略而言，可以得到：個人的憂鬱情形似乎隨著使用網路程度的加深而逐漸加重的印象。以「經常有」這個選項為例，有7.9%的非網路使用者自稱經常有憂鬱的情緒出現；而有9.3%的一般網路使用者自報有此跡象；到了重度網路使用者這個群組，則有此跡象的比例跳升到11.3%。若將「有時有」及「經常有」兩個選項一併觀之，則非網路使用者，有28.6%有憂鬱情形；一般網路使用者則為48.2%；重度網路使用者則是47.9%。這是相當顯著的差異。似乎透露出：長久浸淫在網際網路世界中，好像並不會為網路使用者帶來歡愉的感受，反而是加深他們在情緒上的負擔。這個發現與吳齊殷(1998)稍早的研究不相符合。其可能原因是：兩個研究對網路使用者的定義

可能原因是：兩個研究對網路使用者的定義並不一致。表七的分析發現，必須放在長期追蹤的資料上進行比較，才能進一步獲得證實。

表八則針對表七的分析，進行性別因素檢定。表八呈現的現象是：無論是網路使用者或非網路使用者，女性都比男性有更多憂鬱的情形出現。這在許多實證研究中，都一再獲得證實。也就是說，在任何情況下，女性總是比男性要憂鬱一些。但是表八較引人注目的現象是：女性在成為重度網路使用者之後，其有憂鬱情形的比例似乎有「躍升」的跡象。男性在成為重度網路使用者之後，雖亦有憂鬱情形增加的情形，但增加的比例卻沒有那麼高（女性經常有憂鬱情形的比例從非網路使用者的8.2%，增加到一般網路使用者的9.7%，再跳升到重度網路使用者的13.5%；男性經常有憂鬱情形的比例則從非網路使用者的7.4%，增加到一般網路使用者的8.8%，再稍微增加到重度網路使用者的9.8%）。反映出：女性愈是重度網路使用者，網際網路世界似乎就欲對其不利。

表九則初步觀察使用網路的涉入程度與個人對臺灣社會經濟利益分配公平與否看法之間的關係。顯然，一般網路使用者與重度網路使用者的共識相當高，他們傾向於不認為臺灣社會經濟利益分配是公平的這樣的說法。只有8.7%的一般網路使用者與9.4%的重度網路使用者，贊成如此的說法；但有將近二成三(22.6%)的非網民接受臺灣社會經濟利益分配是公平的這樣的說法。這是不是網際網路具有啓蒙的作用，幫助網民們更認清真實社會的事實，有待進一步探討。

表十則加入性別的考量，重新檢視表九的分析發現。有趣的是：在非網路使用者中，女性比男性有較高的比例接受臺灣社會經濟利益分配是公平的這樣的說法（分別是23.5%對21.5%），雖然其差異尚未達統計上顯著水準。然而在一般網路使用者和重度網路使用者中，女性則比男性有更高比例不接受如此的看法。其中，一般網路使用者男女之間的差異達到了統計上的顯著水準（不贊成比例為：女性93.1%；男性89.5%）。此是否意味著網際網路使用經驗對女性更具有啓蒙作用？亦有待進一步探討。

表十一則以對臺灣社會未來發展的觀感及個人之

憂鬱情形依變項，進行簡單之迴歸分析，以檢驗涉入網際網路的程度，是否真的會對個人之社會意向與心理狀態產生直接之影響？表十一顯示：在控制了基本變項及涉入網際網路的程度與基本變項之間的互動關係之後，涉入網際網路的程度仍然分別對「對臺灣社會未來發展的觀感」及「個人之憂鬱情形」有顯著而直接的影響。亦即，涉入網際網路的程度越深，對臺灣社會未來的發展越感悲觀，而自我的憂鬱情形亦越顯現。表十二則是以邏輯迴歸的分析方式，檢證涉入網際網路的程度，是否對臺灣社會經濟利益分配的看法產生直接之影響？表十二的分析反映出：涉入網際網路的程度似乎不具決定性的影響，因為在控制了涉入網際網路的程度與基本變項之間的互動關係之後，涉入網際網路的程度對「臺灣社會經濟利益分配是否公平的看法」的直接影響即消失了，反倒是教育程度比較有解釋力。總之，表十一及表十二的分析結果呈現：涉入網際網路的程度似乎對個人的社會意向及心理狀態有一些影響，但這個影響目前看來還不是具有決定性的關鍵。綜合上面的分析可以約略看出，網際網路使用者逐漸在許多方面的看法與感受皆有異於非網路使用者，透露出網際網路這個科技產物對人們的思想、觀念和看法，正起著某種程度的影響，只是影響尚不明顯，有待進一步追蹤觀察。

## 伍、結論與討論

以上的分析發現，與其說是本研究的研究成果，毋寧說是本研究進行下一步研究的研究假設的發端。無論是有關涉入網際網路程度與相關變項關係的發現，或是性別在網際網路上差異表現的凸顯，本研究都無意視之為本研究的最後研究結論。因為這些發現都很耐人尋味，背後可能有更多隱藏的真相亟待發覺。因此，對於以上所有的分析結果，目前本研究無意做過多的解釋，基本上只是把他們作為下一步研究的起點。本研究之目的乃在於找出可以進一步驗證的研究假設。從本研究的分析結果中，至少可以提出兩個可以進一步驗證的研究假設。第一、個人在從一般平民轉化為網路使用者的過程中，所經歷的似乎不是單向線性連續發展的歷程，而是一種類似階梯式需跨越一道一道門檻的超越躍升路徑。每個階段的門檻高低不一，因此向下一階段邁進所需之努力程度亦不同。而這些都會反

邁進所需之努力程度亦不同。而這些都會反映在當下網路使用者對網際網路環境的觀感與體認以及因此而投射的心理、社會意向之中。第二、不同性別的網路使用者在網際網路虛擬空間裡，可能有著不同的遭遇。性別的刻板印象在網際網路中的影響作用，值得仔細觀察解析。有學者認為：網際網路社會基本上是對女性使用者不甚友善的地方，女性使用者必須付出更多的努力與做更多的調適，才能與男性在網路世界裡並駕齊驅。

無論如何，以電腦網際網路數位科技為基礎的「虛擬社區」生活經驗與「真實社區」生活經驗之間互相滲透的情境，至少已逐漸成為生活在此跨世紀年代某一小部分人們共同的生活體驗。此種虛中有實、實中帶虛的生活經驗，對人類而言很有可能成為他們尋求生命意義的最重要參考點之一。至於最後將是虛擬社區生活經驗主導下一世紀人類的社會行為；或反過來，是真實生活的經驗主控網路使用者在虛擬社區中的行為模式，或可能是兩者間有相互辯證的可能，而促使人類的社會行為產生前所未見的變遷，以目前狀況而言，應仍在未定之天。以本研究目前所掌握的資料來看，這是非常值得而且可以繼續深入研究的議題。如研究者一貫的論點所強調的，這是一個實證性的問題。完全要看網路使用者對網際網路社會的想像、意圖與希望如何在虛擬空間被實踐而定。因為這一切現象（電腦網際網路技術、電腦網際網路的運用、乃至網際網路虛擬社區的形成等等）都屬於社會的發明（social invention），這乃是人類社會文化的核心部分。

本研究的資料分析結果呈現：在虛擬網路空間中的體驗，似乎對個人日常真實生活感受的幾個面向，有外於傳統決定因素的直接影響。但是目前所掌握到的證據，只能作為進一步研究的研究假設，尚不足以下任何確切的結論。另外，本研究亦發現：在臺灣社會中網路使用者的情形，一如已在先進國家中呈現者，仍非普及至整個社會各階層，全民一同參與的『全民運動』，仍只是少數佔據優勢地位者的「專屬休閒活動」。因數位落差(digital divide)所形成之社會不平等，有因而加劇惡化的危機。這是臺灣社會於鼓吹提倡全力發展網際網路社會之際，最首要應思考的問題。

(本文所用資料取自中央研究院主題研究計畫「資訊科技與社會轉型 1998-2000」之子題研究計畫「現代雙城記：真實與虛擬之間—平民與網民」，所蒐集之電話訪問及網路問卷調查資料。本文初稿曾發表於中央研究院社會學研究所主辦之「第三屆資訊科技與社會轉型」研討會，1999年12月20日至21日，台北南港。本文一切缺失，概由作者自負。)

## 參考文獻

- 天下雜誌 (1998)。「前進未來空間：臺灣網際網路使用調查報告」。台北：天下雜誌社。
- 吳齊殷 (1998)。「虛擬社區的生活經驗對真實生活的影響」。發表於net'98：網路新紀元展覽暨研討會。一九九八年三月二十六日至三月三十日。台北國際會議中心。
- 蕃薯藤，1996,1997,1998,1999,2000。  
<http://survey.yam.com.tw> 台北：蕃薯藤數位科技公司
- Barrett, Daniel J. (1996). *Band its on the Information Superhighway*. Sebastopol, CA: O'Reilly.
- Bikson T, Eveland JD. (1990). *The interplay of work group structures and computer support*. See Galegher et al 1990,pp.245-90
- Biocca, Frank and Mark Levy.(1995). *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Brod, M. (1984). *Tech stress: The Human Cost of the computer Revolution*. Reading, MA:Addison-Wesley.
- Brookes, B. C. (1978). Informatics as the fundamental social science. In: Taylor, Perter J.(ed). *New trends in Documentation and Information: Proceeding of the 39<sup>th</sup> FID Congress*, University of Edinburgh, 25-28 Sept. 1978.
- Cerf V. (1993). How the Internet came to be. In *The Online User's Encyclopedia*, (eds.) Bernard Aboba, pp. 527-35. Boston: Addison-Wesley
- Deken,J. (1981). *The Electronic cottage*. New York: Bantam Books

- Dery, Mark. (1996). *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. New York: Grove Press.
- Dillman, Don A. (1978). *Mail and Telephone Survey: The Total Design Method*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Dyson, Esther. (1997). "And Now, a Word From Some Fellow Americans" presented in conference Internet & Politics, February 19-21, 1997 in Munich.
- Finholt T, Sproull L, Kiesler S. (1990). *Communication and performance in ad hoc task groups*. See Galegher et al 1990,pp.291-325
- Fox, Dennis R. (1985). Psychology, Ideology, Utopia, and the Commons. *American Psychologist*, 40(1): 48-58.
- Freeman L. (1986). The impact of computer based communication on the social structure of an emerging scientific specialty. *Soc. Networks*, 6, 201-221
- Garton L, and Wellman B. (1995). Social impacts of electronic mail in organizations: a review of the research literature. *Communication. Yearbook*, 18, 434-53
- Hardin, Garrett. The Tragedy of the Commons. *Science*, 162, 1243-48. Reprinted in *Managing the Commons*, edited by Garrett Hardin and John Baden (1977,99.16-30). San Francisco:Freeman.
- Hiltz S.R., Turoff M. (1993). *The Network Nation*. Cambridge, MA:MIT Press
- Jones S.G. (1995). Understanding community in the information age. In SG Jones (ed.), *Cyber Society: Computer-Mediated Communication and Community* ( pp.10-35). Thousand Oaks, CA: Sage
- Kiesler, S., J. Siegel, and T. McGuire. (1985). Social Psychological aspects of computer-Mediated communication. *American Psychologists*, 39, 1123-1134
- Kiesler, S.B., Siegal J, McGuire T.W. (1984). Social Psychological aspects of computer-mediated communication. *Am. Psychology*, 39(10): 1123-34

- King, S. (1994). Analysis of electronic support groups for recovering addicts. *Interpersonal Comp. Tech*, 2(3): 47-56
- Kling, Rob. (1996). *Computerization and Controversy: Value Conflicts and Social Choices*. 2<sup>nd</sup> Ed: San Diego: Academic Press.
- Kochen M. (1989). *The Small World*. Norwood, NJ:Ablex
- Kollock, Peter, and Marc Smith. *The Sociology of Cyberspace: Social Interaction and Order in Computer Communities*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Lewis P.H. (1994). Strangers, not Their Computers, Build a Network in Time of Grief. *New York Times*, 8 March: A1, D2
- Licklider, J. C. R. and Taylor, Robert. (1968). The Computer as a Communication Device. In *Social and Technology: For the Technical man in Management*, 76, 21-31
- Lohr, Steve. (1996). Sizing Up Internet as Engine of Development. *The New York Times*, September 16, 1996, p. D1
- Lucky R. (1995). What technology alone cannot do. *Sci. Am*, 273(3): 204-5
- Hauben, Michael and Ronda Hauben Hauben' (1997). Netbook. Titled "Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet." <http://www.columbia.edu/~rh120/ch106.x00>
- Miller, Steven. (1996). *Civilizing Cyberspace: Policy, Power, and the Information Superhighway*. New York: ACM Press.
- Newsweek. (1995). Cyberspace tilts right. Jan. 27:30
- Ostrom, Elinor. *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. New York: Cambridge University Press.
- Pavel, Curtis. (1991). "Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Reality." Electronic document. (FTP: parcftp.xerox.com).
- Pickover, Clifford (1992). *Visions of the Future Art, Technology, and Computing in the Twenty-First Century*. New York: St. Martin's Press.
- Pitkow J, Kehoe C. (1995). Third WWW User Survey: Executive Summary. Online. Internet: WWW [http://www.cc.gatech.edu/gvu/user-](http://www.cc.gatech.edu/gvu/user-surveys/survey/or/1995) surveys/survey/or/1995, Graphic, Visualization and Usability Center, Georgia Inst. Technology.
- Rice R, and Love G. (1987). Electronic emotion: socioemotional content in a computer-mediated communication network. *Commun. Res*, 14(1): 85-108
- Rice R. (1987). Computer-mediated communication and organizational innovation. *J. Commun.*, 37(4): 65-95
- Riesman, David. (1965). *The lonely crowd*. Yale University press: New Haven.
- Sheatsley, P. B. (1983). Questionnaire construction and writing. In P. H. Rossi, J. D. Wright, and A.B. Anderson (eds.) *Handbook of Survey Research*. New York: Academic Press.
- Simon, H. (1982). *The Computer Age*. Washington, D.C.: Office of the Assistant Secretary for Educational Research and Improvement.
- Slouka, Mark. (1996). *War of the Worlds: Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality*. New York: Basic Books.
- Talbot, Stephen L. (1995). *The Future Does Not Compute: Transcending the Machines in Our Midst*. Sebastopol. CA: O'Reilly.
- Tapscott, Don. (1998). *Growing Up Digital: The Rise of the Net generation*. (Chinese version) McGraw-Hill Taiwan.
- Toffler, Alvin and Heidi. (1995). *Creating a New Civilization: The Politics of the Third Wave*. Atlanta: Turner.
- Turkle, S. (1984). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon and Schuster.
- Ursul, A. D. (1989). On the shaping of social informatics. *International Forum on Information and Documentation*, 14(4): 10-18.
- Walther J.B. (1992). Interpersonal effects in computer-mediated interaction: a relational perspective. *Commun. Res.*, 19(1): 52-90
- Walther JB. (1996). Computer-mediated communication: impersonal, interpersonal and hyperpersonal interaction. *Commun. Res.*, 23(1): 3-43
- Walton, John. (1993). *Sociology and Critical Inquiry*. Wadsworth, Inc.

- Weisband S. P., Schneider S. K., Connolly T. (1995). Computer-mediated communication and social information: status salience and status difference. *Acad. Manage. J.*, 38(4): 1124-1151
- Wellman BS, and Gulia M. (1996). Net surfers don't ride alone: virtual communities as communities. In P Kollock, M S. (ed.). *Communities In Cyberspace*. Berkeley: Univ. Calif. Press
- Wellman BS. (1979). The community question. *Am. J. Sociol.*, 84, 1201-31
- Wellman BS. (1996). An electronic group is virtually a social network. In Hillsdale, S. K. (ed.). *Research Milestones on the Information Highway*. NJ:Lawrence Erlbaum. In press
- Wellman, Barry, Janet Salaff, Dimitrina Dimitrova, Laura Gartin, Milean Gulia, Carloine Haythornthwaite (1996). Computer Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework, and Virtual community. *Annu. Rev. Social*, 22, 213-38
- Wurman, R.S. (1994). *Information Anxiety* (Chinese version). 台北：時報文化。

# 附表

## 表一 本文研究變項之次數分配 (N=5831)

變項	次數	百分比
受訪者性別		
男	2888	49.5%
女	2943	50.5%
受訪者的教育程度		
不識字	86	1.5%
小學	314	5.4%
國中	454	7.8%
高中	418	7.2%
高職	858	14.7%
專科	935	16.0%
大學	2004	34.4%
研究所以上	759	13.0%
缺誤值	3	Missing
受訪者個人每月平均收入		
沒有收入	612	11.1%
不到1萬元	1642	29.7%
1萬以上，不到2萬	767	13.9%
2萬以上，不到3萬	653	11.8%
3萬以上，不到4萬	745	13.5%
4萬以上，不到5萬	374	6.8%
5萬以上，不到6萬	275	5.0%
6萬以上，不到7萬	171	3.1%
7萬以上，不到8萬	74	1.3%
8萬以上，不到9萬	42	.8%
9萬以上，不到10萬	26	.5%
10萬以上，不到15	73	1.3%
15萬以上，不到20	21	.4%
20萬以上	59	1.1%
缺誤值	297	Missing



表一 本文研究變項之次數分配 (N=5831) (續)

受訪者的年齡		
19歲以下	769	13.3%
20歲到29歲	2761	47.7%
30歲到39歲	1094	18.9%
40歲到49歲	725	12.5%
50歲到59歲	332	5.7%
60歲以上	103	1.8%
缺誤值	47	Missing
涉入網路使用程度		
從未用過網路	1970	34.6%
一般網路使用者	3297	57.8%
重度網路使用者	434	7.6%
缺誤值	130	Missing
受訪者對社會發展的觀感		
變得更好	2816	48.8%
和現在差不多	1123	19.4%
變得更差	1038	18.0%
沒有意見	799	13.8%
缺誤值	55	Missing
受訪者個人憂鬱情形		
從沒有	1792	30.9%
很少有	1647	28.4%
有時有	1855	31.9%
經常有	513	8.8%
缺誤值	24	Missing
受訪者對臺灣利益分配平均的看法		
贊成	695	13.0%
不贊成	4646	87.0%
缺誤值	490	Missing

表二 涉入網路使用程度與受訪者性別的關係

	沒有用過	一般網路使用者	重度網路使用者	列總計
男	876	1703	256	2835
	44.5%	51.7%	59.0%	49.7%
女	1094	1594	178	2866
	55.5%	48.3%	41.0%	50.3%
行總計	1970	3297	434	5701
	34.6%	57.8%	7.6%	100%

$\chi^2=41.58^{***}$        $*** p<.01$

表三 涉入網路使用程度與受訪者教育程度的關係

	沒有用過	一般網路使用者	重度網路使用者	列總計
不識字	83	3	0	86
	4.2%	.1%	0%	1.5%
小學	304	9	0	313
	15.4%	.3%	0%	5.5%
國中	385	60	3	448
	19.6%	1.8%	.7%	7.9%
高中	246	148	13	407
	12.5%	4.5%	3.0%	7.1%
高職	565	244	17	826
	28.7%	7.4%	3.9%	14.5%
專科	258	555	72	885
	13.1%	16.8%	16.6%	15.5%
大學	116	1656	205	1977
	5.9%	50.3%	47.2%	34.7%
研究所以上	12	620	124	756
	.6%	18.8%	28.6%	13.3%
行總計	1969	3295	434	5698
	34.6%	57.8%	7.6%	100%

$\chi^2=2877.73^{***}$        $*** p < .01$

**表四 涉入網路使用程度與受訪者年齡的關係**

使用程度	個數	平均數	標準差	F
非網路使用者	1933	38.8	12.3	
一般網路使用者	3287	25.2	7.1	1422.52***
重度網路使用者	434	25.0	5.1	

Scheffe事後比較：非網路使用者>重度網路使用者

非網路使用者>一般網路使用者

\*\*\* p<.01

**表五 涉入網路使用程度與受訪者未來社會發展觀感的關係**

	沒有用過	一般網路使用者	重度網路使用者	列總計
變得更好	1129 58.7%	1391 42.3%	207 47.7%	2727 48.3%
和現在差不多	167 8.7%	850 25.8%	94 21.7%	1111 19.7%
變得更差	252 13.1%	694 21.1%	74 17.1%	1020 18.1%
沒有意見	374 19.5%	356 10.8%	59 13.6%	789 14.0%
行總計	1922 34.0%	3291 58.3%	434 7.7%	5647 100%

$\chi^2=358.23$ \*\*\*

\*\*\* p<.01

表六 涉入網路使用程度與受訪者對未來社會發展觀感的關係 (以性別分)

	沒有用過 ( $\chi^2=22.1^{***}$ )		一般網路使用者 ( $\chi^2=45.2^{***}$ )		重度網路使用者 ( $\chi^2=17.56^{***}$ )	
	男	女	男	女	男	女
變得更好	551 64.6%	578 54.1%	797 46.9%	594 37.3%	138 53.9%	69 38.8%
和現在差不多	67 7.9%	100 9.4%	442 26.0%	408 25.6%	58 22.7%	36 20.2%
變得更差	96 11.3%	156 14.6%	316 18.6%	378 23.8%	37 14.5%	37 20.8%
沒有意見	139 16.3%	235 22.0%	145 8.5%	211 13.3%	23 9.0%	36 20.2%
行總計	853 44.4%	1069 55.6%	1700 51.7%	1591 48.3%	256 59.0%	178 41.0%

\*\*\*  $p < .01$

表七 涉入網路使用程度與受訪者個人憂鬱情形之關係

	沒有用過	一般網路使用者	重度網路使用者	列總計
從沒有	1126 57.8%	537 16.3%	54 12.4%	1717 30.2%
很少有	287 14.7%	1171 35.5%	172 39.6%	1630 28.7%
有時有	383 19.7%	1281 38.9%	159 36.6%	1823 32.1%
經常有	153 7.9%	305 9.3%	49 11.3%	507 8.9%
行總計	1949 34.3%	3294 58.0%	434 7.6%	5677 100.0

$\chi^2=1099.74^{***}$

\*\*\*  $p < .01$

表八 涉入網路使用程度與受訪者個人憂鬱情形的關係 (以性別分)

	沒有用過 ( $\chi^2=11.19^{**}$ )		一般網路使用者 ( $\chi^2=32.39^{***}$ )		重度網路使用者 ( $\chi^2=13.44^{***}$ )	
	男	女	男	女	男	女
從沒有	529 61.2%	597 55.0%	319 18.8%	218 13.7%	43 16.8%	11 6.2%
很少有	128 14.8%	159 14.7%	639 37.6%	532 33.4%	104 40.6%	68 38.2%
有時有	143 16.6%	240 22.1%	593 34.9%	688 43.2%	84 32.8%	75 42.1%
經常有	64 7.4%	89 8.2%	150 8.8%	155 9.7%	25 9.8%	24 13.5%
行總計	864 44.3%	1085 55.7%	1701 51.6%	1593 48.4%	256 59.0%	178 41.0%

\*\* p<.05 \*\*\* p<.01

表九 涉入網路使用程度與受訪者對社會利益分配的看法的關係

	沒有用過	一般網路使用者	重度網路使用者	列總計
贊成	371 22.6%	276 8.7%	39 9.4%	686 13.1%
不贊成	1272 77.4%	2883 91.3%	378 90.6%	4533 86.9%
行總計	1643 31.5%	3159 60.5%	417 8.0%	5219 100%

$\chi^2=187.15^{***}$  \*\*\* p<.01

表十 涉入網路使用程度與受訪者對社會利益分配的看法的關係 (以性別分)

	沒有用過 ( $\chi^2=.90$ )		一般網路使用者 ( $\chi^2=12.88^{***}$ )		重度網路使用者 ( $\chi^2=2.61$ )	
	男	女	男	女	男	女
贊成	162 21.5%	209 23.5%	172 10.5%	104 6.9%	28 11.2%	11 6.5%
不贊成	591 78.5%	681 76.5%	1471 89.5%	1412 93.1%	221 88.8%	157 93.5%
行總計	753 45.8%	890 54.2%	1643 52.0%	1516 48.0%	249 59.7%	168 40.3%

\*\* p<.05 \*\*\*p<.01

表十一 涉入網路使用程度與受訪者對未來社會發展觀感、個人憂鬱情形之迴歸分析†

自變項	依變項	受訪者未來社會發展觀感 (N=1753)		受訪者個人憂鬱情形 (N=2140)	
		Model I	Model II	Model I	Model II
涉入網路使用程度		-.19***	-.57***	.22***	.37**
性別		.10***	.09***	-.07***	-.06**
年齡		-.05	-.07**	-.13***	-.13***
教育程度		.06	.03	.01	.01
收入		-.02	.01	.02	.03
涉入網路使用程度*性別		---	.03	---	-.04
涉入網路使用程度*年齡		---	.40**	---	-.08
涉入網路使用程度*教育		---	.10	---	-.03
涉入網路使用程度*收入		---	-.14*	---	-.02
R <sup>2</sup> (F)		.028 (9.97***)	.03 (6.17***)	.09 (43.25***)	.09 (24.39***)

†表中係數為標準化後的迴歸係數

a 非網路使用者為0，重度網路使用者為1 b 女生為0，男生為1 \*\*\*p<.01



表十二 網路使用程度與受訪者對社會利益分配的看法邏輯迴歸分析†

自變項 \ 依變項	受訪者對社會利益分配的看法 <sup>a</sup> (N=1753)	
	Model I	Model II
涉入網路使用程度 <sup>b</sup>	.64*	.22
性別 <sup>c</sup>	1.02	.92
年齡	.99	.99
教育程度	.78***	.77***
收入	.96	.97
涉入網路使用程度*性別	---	2.08
涉入網路使用程度*年齡	---	.94
涉入網路使用程度*教育	---	1.30
涉入網路使用程度*收入	---	1.09
Model $\chi^2$	90.54***	96.68***

†表中係數為Odds Ratio

a 不贊成爲0，贊成爲1

b 非網路使用者爲0，重度網路使用者爲1

c 女生爲0，男生爲1

\*\*p < .05 \*\*\*p < .01