

第二章 網際網路的互動分析

隨著網際網路的興起，資訊的傳遞與取得比以往都更加快速和便利，同時也讓上網的人們，有了新的互動管道，藉此與人結交與認識，發展人際關係。但網路媒介的特性，有別於真實空間中的互動，它不僅不再受時空的限制，還具有匿名的特點，而且傳播的範圍非常廣大。而筆者此次創作的內容，選擇以網路中人們的互動為題材，呈現網路時代生活型態的一個面貌，因此首先需對使用網路互動的方式、特點，以及網路中交流的概況有所瞭解，並進一步探討網路對真實空間的生活和互動，所帶來的影響和改變。以下分四個小節，分析網路中的互動情形，還有所造成的網路現象。

第一節 網路上常見的互動方式

全世界的電腦所使用的作業系統不盡相同，因此在網路上資訊的聯繫，必須使用共同的通訊協定，讓電腦與電腦間的資訊能夠能夠交流，而符合這個通訊協定讓人們在網路上溝通互動的軟體，常見的如下：

一、電子佈告欄系統（Bulletin Board System, BBS）

BBS 是台灣學術網路上相當受歡迎的功能，許多的 BBS 站提供電子佈告欄、私人電子郵件信箱、投票、多人聊天系統、雙人對談等網路服務。下方圖 2-1 是 BBS 站佈告欄的情形。



圖 2-1 電子佈告欄系統

二、電子郵件 (Electronic Mail, E-Mail)

E-Mail 是台灣最多人使用的網路功能，和傳統的郵務作業相比，花費既少且又快速簡便。透過電子郵件，可以跟地球上任何角落的朋友連絡，請參閱附圖 2-2。

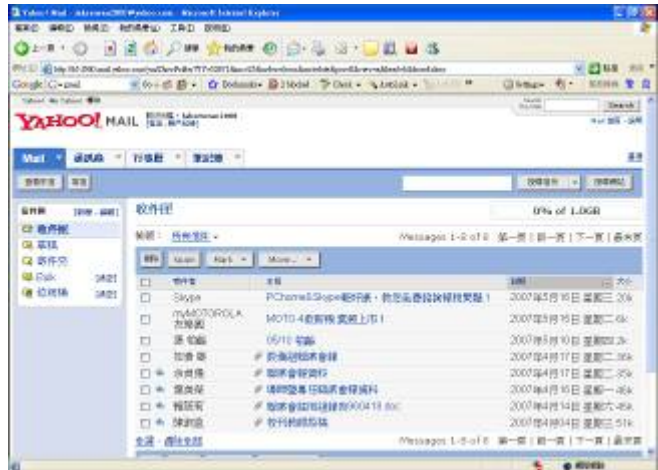


圖 2-2 電子郵件

三、網路新聞 (Net News 或 Usenet)

是網路上一個公開的討論區域，每個人都可以在這個廣場公開討論看法，一般依討論主題分成不同的版面，稱為討論群 (News group)，比如 3D 動畫、病毒、育嬰、寵物、釣魚、同人誌、汽車等等包羅萬象。雖然網路新聞主要用於主題的討論，而非時事新聞的廣播和報導，但因為其開發源自於電子新聞網路系統，故還是習慣稱它為網路新聞，請參閱附圖 2-3。

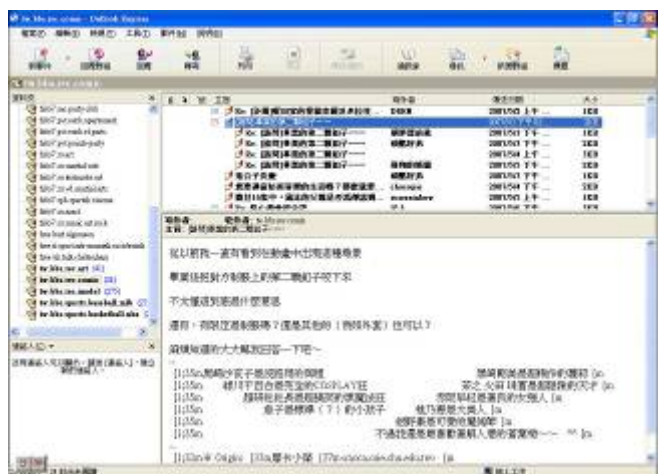


圖 2-3 網路新聞

四、網際網路多人即時聊天系統 (Internet Relay Chat,IRC)

IRC 是個國際性的聊天系統，我們只要連上當地的 IRC 伺服器，就可以與其他國家或不同文化區域的 IRC 伺服器上的使用者交談，請參閱附圖 2-4。



圖 2-4 網際網路多人即時聊天系統

五、多人連線網路遊戲

一群世界上不同地方的人，透過網路，共同在一個持續變化的虛擬世界中進行電腦遊戲，玩家可與其他人透過文字或圖形的物件進行互動。常見的網路遊戲有MUD¹⁹（簡稱泥巴）、天堂、世紀帝國、暗黑破壞神、星海爭霸等等，請參閱附圖 2-5。



圖 2-5 多人連線網路遊戲

六、線上即時通訊聯絡軟體

當連上網路時能夠顯示同時有那些朋友在線上，進行聊天對話或資料的傳送等，如 ICQ、雅虎即時通、Msn Messenger 等，請參閱附圖 2-6。



圖 2-6 線上即時通訊聯絡軟體

¹⁹ 是multi-user dungeon or dimension的縮寫，一種文字化的連線角色扮演遊戲，在「片段腳本」部分完全開放給使用者自由添加。目前世界上有許多不同形式的泥巴，有的傾向於聚會、聊天、交朋友或是討論各種事物，有的則是殺怪、解謎和打鬥。

七、部落格 (Blog)

來源自英文Web log，意思是「在網路上看到的網頁，寫下記錄感想，並且張貼連結。」它是一種可以簡易建立個人網站，發表資訊的工具，內容類似個人日記，從文字、圖片到影片發表都有，與全世界的人分享²⁰。請參閱附圖 2-7。



圖 2-7 部落格

因網路傳播的及時性和便利性，改變了原本空間距離和時間的關係，將原本分散的時空，變得十分地集中。人們透過網路中介的溝通，可以是同步或非同步，以及一對多還是多對多的互動，並且可以在任何時間和地點投入或離開。如下的表一將其間的互動方式用表格表示：

類別 \ 方式	同步	非同步	一對一	一對多或多對多
電子佈告欄		✓		✓
電子郵件		✓	✓	✓
網路新聞		✓		✓
多人即時聊天系統	✓		✓	✓
多人連線網路遊戲	✓		✓	✓
線上即時通訊	✓		✓	✓
部落格		✓		✓

表一 網路的互動類型與其方式

²⁰ 以上說明多取自於趙涵捷、陳俊良著 (2001)，《悠遊網際網路》台北市：台灣書店。

網路是一個有別於過往，具有獨特效果的媒介，它不同於傳統電話多半一對一的溝通方式，也不像傳統郵件般緩慢而耗費時日，加上在網路的平台中，複製成本幾乎是零，個人可以用小小的成本，對整個世界的人發表和發聲，並獲得回應或共鳴。西方學者羅根（Robert K.Logan, 1939-），將其特性歸納為五點：

- 1.網際網路促進了雙向溝通，因此也促進了對話。
- 2.網際網路使資訊的取得變得容易。
- 3.網際網路促進了持續的學習。
- 4.網際網路整合了資訊和知識結構，並使兩者結盟。
- 5.網際網路促進了社群²¹。

²¹ Robert K.Logan（2001），《第六種語言》（The Six Language），林圭譯，台北市：藍鯨出版有限公司，頁 351。

第二節 網路空間中的人際互動

網路的便利性，讓我們身處家中，卻可以在虛擬的空間遨遊，想到那就到那裡去，同時在沒有疆界的網路空間中，認識陌生人或是慢慢成為朋友。但機器中介的特質，使我們以有限的感官經驗去接觸或互動，因此有一些不同於現實世界的狀況。

一、匿名

在網路上現身，往往只是一個象徵的圖像或代號，人們多用匿名方式來出現，也不願透露出真實身分。例如一個發生於法國馬賽的有趣例子，一位男子在網路聊天室中以「快樂王子」為名，認識了一個叫「甜蜜的茱麗葉」的網友。兩人在網路上一見面，就感覺非常的投契。六個月之後，兩人終於決定約出來見面，但沒想到兩人在見面時都嚇了一跳，原來他們喜歡的人竟然是自己的媽媽和兒子²²。

網路匿名性的另一種影響，是對有些孤僻的人來說，除去了羞怯尷尬與恐懼，可以在網路上放開心的溝通。此外對有些現實中不利於溝通的人，例如聽障，也可以成為一種結交朋友的好方式。對一般人而言，因為都是些不相干的人，誰也不認識對方真實的身分，少了顧忌，反而比現實中更容易談到內心深處或私密的事情，也更大膽和勇於表示自己的意見。同時，因為匿名也敢做一些不想讓別人知道的事，比如上網看色情圖片或下載盜版軟體。

二、化身

在真實的世界中，每個人都有一個穩定的完整人格與特色，以獲得他人的信任支持與人互動。但在虛擬的網路空間中，所有事物基本上都是由資訊所組成。不管是一個登錄名稱、電子郵件帳號、人格特性或角色，都是資訊，都必須先經過自我去定義和創造，好讓我可以向他人呈現自己。資訊讓化身的虛擬建構、自述、簽名檔與風格得以存在。在網路空間中，上網者可以隨心所欲化身為任何事

²² 〈網友相談投契相約見面 竟是媽媽和兒子〉，《SINA全球新聞》，
(<http://news.sina.com/bcc/302-000-106-109/2005-12-13/0135450908.html>)，(2007/5/20)

物和人，決定成為怎樣的人、扮演怎樣的年齡、性別、性向、外貌、性格和角色，以及想要被看到的方式等等。這時，上網者除了可以真實的反映自己外，同時也有機會去塑造另外一個自我，甚至虛擬數個網路分身（化身）。

「人們在真實世界中本來就戴著幾頂不同的面具，上了網之後，各種化身不斷出現，人們可以更自在的將自己不為人知的一面呈現出來，展現出潛意識中的多重人格²³」。其實身分的選擇，或是網路上的角色扮演，反映了上網者的性格，或心理潛在的真實慾念。網路中創造的多重自我，其實是在遊戲或是一種解放，不管是基於戲謔、欺騙還是遊戲，他就像是一個心理的實驗室，人們可以改變自我，還可以隨時修正。在現實世界中，人們也是會轉換角色，但這個角色必須符合邏輯變化，不可能 30 歲變 10 歲，女生變男生。但網路中各種身分可以轉變，而且是互相平行與共存的，對N世代的人來說，同時用五種分身在線上，甚至自己和自己對話（表演給別人看），也不是不存在的。

網路的使用允許自我的去中心化，在虛擬空間中發展和扮演許多角色的努力，擁有著正反不同的見解。好的說法是他將有助於在其他的社會情境中確認本身的人格，更加包容接受歧異。壞的看法是因為在虛擬的世界中，不用負擔如同現實世界中真實的後果和代價，造成認知上的錯誤。不過在角色扮演的時候，使用者顯得更加遵循客體，當他扮演一位商人的時候奸詐狡猾，當他扮演一位騎士時又充滿正義感。人們可以從事任何期望的事，但同時不用再把任何事或人看得過於認真²⁴。或許這也是致使N世代傾向自主性強、喜歡嘗試、有個人特色和見解的原因之一。

關於化身有一個例子，2003 年 7 月台北縣青年黃祖恆（二十歲），因女友愛上自己網路上的化身而燒炭自殺，並將化身與女友的過往寫成遺書，送給女友。死者生前與女友交往了幾個月，一直無法知道女友到底愛不愛他，因此死者在網路上創造了一個虛擬人物「Mr.J」跟女友交往，希望進入女友的內心世界。在網路上，死者以的角色與女友交談，意外發現女友內心真實的面貌。他在遺書中寫著：「我

²³ 翟本瑞（2002），《連線文化》，嘉義：南華大學社會學研究所，頁 101。

²⁴ James Slevin（2002），《網際網路與社會》（Internet and Society），王樂成、林祐聖、葉欣怡譯，台北市：弘智文化事業有限公司，頁 137。

覺得很奇怪，她從來沒跟現實世界的我提起『Mr.J』這個人……我想這是她的秘密吧！但是我們不是無話不談的朋友嗎？……小蘭到底還有多少秘密是我不知道的呢？」後來，女友竟然愛上了虛擬世界中的「Mr.J」，並和死者提出分手，最後死者無法結束痛苦而選擇自殺²⁵。

三、認同的流動性

人與人能夠互動，或是發展更深入的人際關係，離不開以信任為基礎。而網路上充滿了代號與面具，這種認同與信任又是如何建立呢？「網際空間並非在本質上，就沒有性別、種族，或其他離線認同的主要構成要素，而是用不同的資源，不同的方式重新創造這些構成要素，並且和離線認同有不同的連結²⁶。」

信任的評估來自於資訊的憑藉²⁷。黃厚銘稱網際網路的媒介特性是既隔離又連結²⁸，雖然在網路上與陌生人互動，因為有限感官的因素，會缺乏對方的背景與脈絡資訊而有其風險，但網路空間中自己也同時在這個原則之下受到保護，使我們在網路上有低於現實世界中信任的臨界點，進而敢於和陌生人產生互動，甚至於比現實世界更容易透露內心秘密。這就是「信任的檢驗並非採取否證的方式，而是有所偏頗的實用態度²⁹。」

因為網路上真真假假太多，無法真實掌握對方，網路上人們持續玩著一種猜測遊戲，其中夾雜著尊敬與懷疑、滿意與擔憂。而人我也在網路遊戲規則中，塑造一個穩定的網路化身人格，以取得其他化身的信任和認同，彼此隨著不斷增多的互動過程中得到的訊息，逐漸降低信任的不確定性³⁰。「認同並非消失在網際空間中，而是用異於離線認同的資源建構之³¹。」有的人面對的方法是，將兩個世界分得很清楚，在虛擬世界中認識的朋友，絕不遷涉到真實世界。況且並不是只有他人用假的身份出現，自己在虛擬世界中建立的形象，也不見得是真，若保

²⁵ 〈「虛擬的我」奪走女友的心〉，《蘋果日報》，(<http://www.appledaily.com.tw/template/>)，(2003/7/16)。

²⁶ Tim Jordan (2001)，《網際權力》(Cyberpower)，江靜之譯，台北縣：韋伯文化事業出版社，頁 97。

²⁷ 張維安主編 (2004)，《網路與社會》，台北市：國立清華大學出版社，頁 92。

²⁸ 同註 27，頁 90。

²⁹ 同註 27，頁 110。

³⁰ 同註 27，頁 109。

³¹ 同註 26，頁 117。

持與真實世界的距離，便可以彼此不去戳破它。這裏有一個關於信任的有趣報導，調查指出，上網是青少年最頻繁的休閒娛樂，但有七成的人在網路上選擇對個人資料作保留，只有兩成八的人照實回答，有將近四成八的青少年無法辨別網友說話的真假³²。

此外 1995 年在台大椰林BBS站亦發生一件案例。有位女性網友投訴，她與網友見面，結果被網友輪暴了。此一事件隨即擴大，關鍵在於有另外一位網友聲稱和那位女網友取得聯絡，可以作證確有此事。因為第三者的出現，此消息馬上獲得廣大網友的信任，並使得許多網友氣憤填膺，聲稱非抓到兇手不可，報章雜誌也加以大力的宣揚，直到校方介入，否認了該案真實性之後才迅速消失³³。這其中，第三者有可能是散播謠言者本人的另一個化身，也可能與他人串通，但可以窺見網路中信任與認同的微妙變化。

四、娛樂和逃避

大部分人上網，只是爲了休閒和娛樂。在網路世界裏，投資的只有想像，但卻可以用真實世界的原則，在想像的虛擬世界裏盡情地嘗試和玩樂。比如說實現與嘗試各種現實生活中想做的或不能做的，寄託現實生活中沒有滿足的慾望與刺激，但同時不會有真實世界所設定的規則、限制和後果的影響。這樣的特性，使得現實生活中有壓力與苦惱者，到了網路裏可以得到紓解和排遣，避開現實中的責任和痛苦。因爲這些現實的推力與網路的拉力，使得少部份人們會因而沉溺於網路中無法自拔。

在網路中，人們可以保有多種不同的關係或嘗試。例如C-girlfriend這個字，指的就是網路上的女朋友。對N世代而言，線上生活和真實生活的區分，或許真實的生活只是另一個視窗³⁴。

³² 〈高中生上網 過半交網友 近半懷疑網友真假〉，《奇摩新聞》，
(<http://news.sina.com.tw/life/bcc/tw/2007-04-30/204712479324.shtml>)，(2007/5/20)

³³ 張維安主編(2004)，《網路與社會》，台北市：國立清華大學出版社，頁 117。

³⁴ Michael Dertouzos (1997)，《資訊新未來》(What Will Be)，羅耀宗譯，台北市：時報文化出版企業股份有限公司，頁 124。

五、不受約束

在網路的互動中，都只是資訊的交流，而且隨時可以下線逃跑，使得人們較不受現實社會既有規範的約束力。比如有虛擬性愛和虛擬強暴，匿名辱罵、評論並蓄意傷害他人等。「就好像人的實體沒有現身，就表示人們覺得可以隨意攻擊與傷害他人³⁵。」

六、反階層

在現實的社會裡，人往往有不同的出身、身分、性別、社會地位或階級，這些日常生活中的關鍵身分的認同，從網路位址上是看不出來的。在網路的虛擬環境裏，可以隱藏或虛擬自己的身分，同時線上的資訊流中沒有中心權威，或是像現實世界中吼叫壓倒別人，也不能阻止別人閱讀或書寫，因此能創造出比離線更平等的參與方式並得到結論³⁶。所以有不少學者主張網際網路提供了最開放的空間，可以自由抒發意見，同時也是縮小直接民主與代議民主差距的重要方式。「目前，對許多中產階級的美國人而言，虛擬世界似乎是重新獲得地位的方式³⁷。」

此外，藉由網路，「人不但能夠接觸到更多專家，而且政府或法院可能已經禁止的資訊，一但曾在網際空間中自由流通，就幾乎不可能再收回³⁸。」

³⁵ Tim Jordan (2001)，《網際權力》(Cyberpower)，江靜之譯，台北縣：韋伯文化事業出版社，頁 124。

³⁶ 同註 35，頁 115。

³⁷ Michael Dertouzos (1997)，《資訊新未來》(What Will Be)，羅耀宗譯，台北市：時報文化出版企業股份有限公司，頁 128。

³⁸ 同註 35，頁 122。

第三節 網路空間中的社群組織

在網路空間裡，人們複製出許多真實生活中的關係，也創造了我們所熟悉的事物。例如在一個名為克利夫蘭的免費網路上，出現下列服務：一、行政大樓。二、郵局。三、民眾廣場。四、法院市政中心。五、藝術館。六、科技中心。七、醫學大樓。八、校舍。九、社區活動中心休閒區。十、工商業園區。十一、圖書館。十二、大學城。十三、電傳中心。十四、通訊中心。十五、氣象中心³⁹。想想如果在真實世界建造出這樣的社區，要花多少時間和資本。而這些「建築」中的許多公共領域（場所），例如社區活動中心、民眾廣場、美術館或博物館等等，提供了人們多少互動和交流的機會。同樣的，在網路上的「建築」也是，它可以讓人們集結，在其虛擬的空間中互動或生活。但由於網路的外在結構不同，這個空間事實上是不存在的，只存在於通過網路社會的種種機制來進行，所有聚會場所、社區與都市的生活觀念、遊戲規則，也和傳統真實都市的不一樣⁴⁰。

這些網路上聚集人氣或成爲一個團體的社會結構，我們稱爲虛擬社區或虛擬社群。而「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，非同步互動的電子信件（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，形成類似真實社會的社區聚落⁴¹。」這些不同類型的虛擬社群，可以說是人類一種新的聯繫形式，或許地球村的來臨以及全球化的發展，會在網路中提早實現。

人們會在真實世界之外，投身虛擬社群的理由相當多，當然比例最高的就是休閒。在虛擬的網路空間上，不僅可以完成許多現實世界的活動，甚至效果和效率比真實世界還要高，還可將風險與代價減到最低。例如人們利用聊天室作爲抒發的場所，個人在一種安全、隱密、方便而快速的方式下，可以露骨地、不受一般禮俗地發洩他們對於某些人或團體的不滿，並獲得他人的回應與了解⁴²。或是

³⁹ William J. Mitchell (1998), 《位元城市》(City of Bits), 陳瑞清譯, 台北市: 天下遠見出版股份有限公司, 頁 158-159。

⁴⁰ 同註 39, 頁 11。

⁴¹ 張維安主編 (2004), 《網路與社會》, 台北市: 國立清華大學出版社, 頁 158。

⁴² James Slevin (2002), 《網際網路與社會》(Internet and Society), 王樂成、林祐聖、葉欣怡譯, 台北市: 弘智文化事業有限公司, 頁 130。

可以在新聞討論群組中，找到自己感興趣的議題，遇到散居世界各地、志同道合的朋友和族群。或是在多人地下遊戲城中，扮演某種可以得到支持的角色。就像是「沉迷於網咖中連線電玩的青少年，亦有不少是抱持著超越自我和受到他人肯定的滿足感而無法自拔⁴³。」所有這些關係，不必出門，不受時間與空間上的限制，只要泡杯咖啡，坐在電腦前面，連上網際網路。

在虛擬社區的世界裡，虛擬並非只是當成幻影，他可以被認為是一種不同的存在模式，不只是遊戲、而是自成一格的世界。因為他所經歷的人際互動或感覺，並非是虛假的，而是與其他網路上的化身真實的互動和體驗，所以虛擬社區不表示就是一場遊戲⁴⁴。在虛擬社區的實例中，有人在社區裏結婚，在社區裡參加「市長」或「州長」的政治選舉，成為市長的化身可以有管制其他網友和網路使用行為的權力。居住在虛擬的城市（社區）中，網民享有真實世界的社區中所沒有的自由和選擇，同時也享有真實社會中所具有的人情和價值⁴⁵。網民會發現他們在社區中不是單獨一人，而是與許多其他穩定的化身發展關係，並成為虛擬社區的一部分。「其中在虛擬社區中長期經營的人際關係，構成了對虛擬社區的『凝聚力』，讓網友在連線行為中產生認同感⁴⁶。」

總知，一群從未謀面之人，會「因共享一些想法和感覺，對社群產生歸屬感，產生一種集體或團體的意識。其共同信念會驅使他們去為其網際社群而戰，相信並甚至深愛他們的網際社群⁴⁷。」

⁴³ 翟本瑞（2002），《連線文化》，嘉義：南華大學社會學研究所，頁 108。

⁴⁴ Gordon Graham（2003），《網路的哲學省思》（*The Internet：A Philosophy Inquiry*），江淑琳譯台北縣：韋伯文化國際出版有限公司，頁 170。

⁴⁵ 同註 43，頁 103。

⁴⁶ 同註 43，頁 182。

⁴⁷ Tim Jordan（2001），《網際權力》（*Cyberpower*），江靜之譯，台北縣：韋伯文化事業出版社，頁 2。

第四節 網路空間互動對真實世界互動的影響

因為網路改變了個人的經驗質素，同時也影響了離線生活中的互動行爲。

一、個人主義

強調個人主義的潮流，使得社會網絡的衰微和社群組織的解體，在某種程度上是確定的⁴⁸。造成個人主義的變項太多，而「網際網路傾向強化、而非減弱個人主義的自主性特質，因為網路鼓勵道德的斷裂⁴⁹。」是原因之一。

二、全球性意識

網際網路科技，讓個人有更多機會應對文化中的差異，因而擁有較大的彈性面對不同種族和文化習慣，及更多的全球性意識。

三、人我的疏離

有些統計顯示，網際網路的使用頻繁，會排擠家人的溝通與真實生活中的互動。不過要如此斷言這是一個普遍的現象，並不正確。「網際網路會排擠社交活動和密切關係的狀況不能輕易成立⁵⁰。」但如果因為每天上網，喜歡在網路上交朋友，而不喜歡與同事、親人或朋友接觸或親近，逃離現實，稱為網路上癮症。

四、運用網路號召社會運動或集體行爲

透過網路交換訊息，來聯繫動員的抗議行動。例如 1994 年墨西哥南部Chiapas 省的農民運動，利用媒體，特別是網際網路，吸引全球媒體的注意和同情者支持，以大量國際與國內輿論壓力，使該區免於政府的軍事鎮壓⁵¹。又例如發生於 2006 年 6 月台灣的內湖虐貓事件，網友們透過網路，動員各種關係及管道，終於合眾人之力尋找出虐貓者，亦可見網路輿論的號召和影響力。此外，2003 年從美國

⁴⁸ Gordon Graham (2003)，《網路的哲學省思》(The Internet: A Philosophy Inquiry)，江淑琳譯台北縣：韋伯文化國際出版有限公司，頁 135。

⁴⁹ 同註 48，頁 174。

⁵⁰ James Slevin (2002)，《網際網路與社會》(Internet and Society)，王樂成、林祐聖、葉欣怡譯，台北市：弘智文化事業有限公司，頁 221-225。

⁵¹ 張維安主編 (2004)，《網路與社會》，台北市：國立清華大學出版社，頁 275。

流行的快閃族，可說是另類群眾運動，因著網路號召，在現實世界出現的快閃族，用「無厘頭」的方式，表達對正經八百標準文化反動。

網路雖創造了虛擬的空間，但不足以取代真實世界。就像家庭辦公室的理想雖然因網路而出現，但目前為止在家工作者的比例並不高，也沒有增加的趨勢，大多數人還是希望與其他人面對面的工作，以滿足人們對群體生活的需求⁵²。

要文明走回頭路不可能，網路也早已融入我們的生活當中。例如從網路交友，進而結為連理的例子在社會中已屢見不鮮，雖然網戀的朋友再第一次見面時，往往感覺上好像必須重頭認識一遍。但這就是時代，人類文化也不斷地發展。科技是因為人的需求和慾望而發明，但不應該反被科技所宰制。期待網際網路的出現，能減少人們的工作時數，促進文化的融合和發展，過著創意的生活並珍惜人際間的情感，以充實心靈生活，走向美善的境界。

⁵² Gordon Graham (2003), 《網路的哲學省思》(The Internet: A Philosophy Inquiry), 江淑琳譯台北縣：韋伯文化國際出版有限公司，頁 14。