

行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告

邁向資訊社會對文化變遷的影響(三)

**Toward an Information Society :
Its Impact on Cultural Change**

計畫編號：NSC 86-2412-H-002-008 E3

執行期間：八十五年八月一日至八十七年八月三十一日

計畫主持人：尹建中 教授

共同主持人：崔伊蘭 副教授

執行單位：國立臺灣大學人類學系

中華民國八十八年五月二十八日

摘 要

台灣的網際網路的發展是十年以內的事，網路的發展同時具備了本土化、多元化及全球化的現象。使用者以年輕、中等教育以上者為主，偏重於網路的娛樂及休閒用途，較不把它視為學術性、知識性的資料庫。台灣的電子佈告欄系統及多元地下城（MUD）的流行，提供及時的溝通互動，形成興趣團體的虛擬社會/群。網路的便捷性也使它成為社會運動的動員機制。網路的特色是便捷、無界線、資訊多樣性、匿名性高、無明確的規範、以及虛擬社群的組成等。但網站內容顯示討論的浮泛性，片段性。使用網路可以成為一種流行，但僅能製造粗糙的文化。科技的成長不足以發展精緻文化。在推廣網路使用時，應同時培養網路倫理，使用者自律，以及注意到網路文化對人文社會的衝擊。

關鍵字：資訊社會，網路文化，虛擬社會

Abstract

The development of network in Taiwan is less than a decade. The information flow on internet and intranet is manifold, localized, and globalized. Most of the net users are young and have an education above high school level. Network is for recreation rather than a database for intellectual purposes. The Bulletin Board System and Multi-User Dungeon are very popular in Taiwan which provide para-social interaction and create a virtual community. Network is also a very efficient mechanism for mobilizing social movements. Its content is manifold, open, and anonymous. Information flow is rapid and without any strict regulations. Content analysis shows that discussions on the network are superficial and fragmentary. Network has gained its popularity in Taiwan. But advanced technology is not sufficient for the development of high culture. At present it is more important to pay attention to network ethics, self-discipline among the users, and the impact of network culture on humanities.

Keywords: information society, network culture, virtual community

一、緣由與目的

「邁向資訊社會對文化變遷的影響」原係由張一蕃教授領導所提出的跨校團隊研究。本計畫最後加入，故列為第九個子計畫。全部執行期限三年，自八十三年九月開始。第三年計畫延長一年，而計畫主持人尹建中教授又在預備撰寫研究報告時突然過世，許多資料無法找到以至於延遲繳交。

本計劃在第一年的研究工作重點，在尋找一些適當的研究架構與課題。提出十項可以從事研究的方向：

第一：資訊科技對於人性、觀念、思想、行為、生活形式、信仰、到底有什麼程度之影響。

第二：西方、美國、日本的資訊與文化對其他國家與我們的社會、文化的影響。

第三：西方、美國、日本的資訊與文化，對他們自己的社會、文化的影響。

第四：未來資訊社會的人際關係，是比現代工業社會更屬以功利、功能、共同利益為主的關係為主軸，而缺少長久恆定的關係。

第五：網際網路中匿名性，與都市社會中之匿名性相比較，都市中之匿名性相對低的多。目前都市中之社會病態問題，是否將會移轉未來形成的資訊社會中？應如何加以規範？

第六：某個社會，因網路、因資訊獲得多與寡而形成不同的群體或階層，其中的差距與鴻溝，又該以何種方式來彌補。

第七：在邁入資訊社會的過程中，是否亦應從女性角度來檢視資訊社會的若干現象。除此之外，性別角色、兩性關係、工作地點轉換等均是應當探討的課題。

第八：無線、有線電視、錄影帶以及由電腦形成的網路逐漸普及的情況之下，對兒童、青少年有什麼影響？特別是對少數民族的文化、風俗習慣的保存與維護所可能產生的影響是什麼？這也是應當重視的問題。

第九：若從教育人類學的立場，如何看待文化的傳承(Cultural Transmission)

呢？異文化電視節目對一個資訊與文化相對不發達社會之核心價值、核心文化、社會結構又有什麼影響？¹

第十：一個社會若想保有其文化獨特性，又該有什麼文化與教育政策呢？

為使其年輕一代國民，心胸開闊、眼光遠大、具有他國文化之某種程度的認識，其文教政策，又該如何訂定？²

第一年研究結束後，便決定第二年探討電視對國小、國中學生產生什麼影響？他們喜歡觀賞什麼節目？以及他們如何解讀電視節目？第二年的研究重點，係根據第一年所提出之十項研究方向中之第二項與第八項，予以綜合探討。為什麼我們要選擇這兩項呢？因為人類學主要研究文化、涵化、濡化³、文化接觸、文化變遷等，這都是屬於第二項的。資訊科技產品對兒童、青少年有何影響？對他們的人格塑模有何影響？對少數民族的文化、風俗習慣之保存與維護又將產生何種何類影響？這些也均是人類學研究者所關心的題目。

第二年研究主要發現為：

第一：國小教師認為電視對兒童多多少少有影響者佔了 79.8%，其中表「影響大」與「有極大影響」合併計算則佔了 32.5%。由此可見電視對兒童的影響力⁴。

第二：家中擁有三架與三架以上電視機的百分比 12.8%，二架的佔 44.9%，由此可見電視之普及。

第三：平時觀看電視時間、二小時至三小時者為 23.0%，三小時以上者佔

¹ 參見「向資訊社會對文化變遷的影響」第二年報告第 6 頁。

² 同註 2，第 7 頁。

³ 人類學之濡化(Enculturation)係指從人出生至生命結束，一生的學習，比社會學家所稱之社會化(Socialization)時間項度要長。社會學家之社會化特指兒童與青少年，學習如何調適其社會環境。西方學者 David Croteau 與 William Hoynes 合著之 Media / Society, 1997, pp. 14-16. London: Pine Forge Press。兩位著者認為電視，VCR，收音機，Cable TV，網路等媒介，提供一些有力的影響，均會塑模人的信仰，價值，以及文化的規範。

⁴ 參見「邁向資訊社會對文化變的影響」第二年報告，第 39 頁。

24.3%⁵；週末、假日觀看電視之時間、二小時至三小時者有 25.7%，三小時以上者有 46.7%。若將漢人與臺灣土著民族比較，發現土著民族花費在看電視的時間比漢人多，若以觀賞三小時以上者來比較則發現，在平時部份為 18%與 35.5%之分別⁶。

第四：限制看電視時間與否，也是見於大城中之學生與漢人同學的家庭。土著族與其他縣市較不限制其觀賞電視的時間⁷。這也無怪乎比較不限制的地區或群體之間產生了差異，愈傾向限制觀賞時間的地區或群體，孩子觀看色情節目愈少⁸。

第五：國中同學喜歡看的節目若以出品地區來分，依次為日本、美國，臺港地區出品節目則殿後⁹。

第六：將來希望從事的專業，在漢人的前五名依序為：「商人」、「唸書與研究」、「影歌星」、「軍人」、以及「飛機師」，在臺灣土著族方面的排名則依為：「醫生」、「軍人」、「影歌星」、「唸書與研究」、以及「商人」¹⁰。在前五名未包括「民代」與「官員」。

第七：常看日本或美國電視會影響學習自己的文化嗎？這是一項比較難的問題，尤其是對國中學生而言；在分析的結果中發現，653 位臺灣土著民族學生認為不會有影響的佔 73%¹¹。更重要的是，無論漢人或土著族群，看電視的時間愈長，答不會有任何影響的有增加的趨勢。

第七項的發現說明了，當前我們社會中的青少年，經常收視日本與美國電

⁵ 資料來源同註 4，第 63-64 頁。

⁶ 資料來源同註 4，第 64 頁。

⁷ 資料來源同註 4，第 77 頁。

⁸ 參見資料來源同註 4，第 91 頁。

⁹ 參見資料來源同註 4，第 85 頁。

¹⁰ 參見資料來源同註 4，第 120 頁。

¹¹ 參見資料來源同註 4，第 127 頁(表 69)。

視節目，以及觀賞我們自己所出品的不中不西、不中不日的電視節目後，產生了文化認同的混淆。計畫負責人認為這才是負責教育與文化建設的官員或關心文化傳承與培育者，所應注意的現象。

第二年度的發現不止上述之七項，在第三年報告中僅摘取七項較重要者陳述。特別是第四、五、七項有某種聯繫性，亦即我們的國中生對於外來節目有融入的現象，對將來他們的文化認同，或身份認同產生了一定程度的影響，甚至於對於他所處之社會的文化變遷方向亦有所影響。第六項的發現、說明了「民代」與「官員」已不是年輕一代的最佳選擇。

第三年的工作重點，在於網際網路對人、對文化、以及對社會的衝擊。在第三年的研究當中，有下列幾項工作目標要完成：第一：試驗在網路中作田野的可能性。第二：網際網路的發展史。第三：網路對文化型塑的影響。第四：網路對社會的衝擊。第五：臺灣地區網路使用者初步分析。第六：熱門討論區之內容分析。第七：國內人士對網路發展與管理的看法。第八：網路中中文資訊內容的改進。第九：未來研究方向與課題。

由於網際網路開拓人類的新視野、新經驗、是獲得資訊的新工具。目前在臺灣地區正加強推動國小、國中之電腦教育，不出三年，許多國小與國中學生具備操作電腦，上網蒐尋資料的能力。接下來的問題是、他們上網路查什麼資料呢？其次是我們的資訊內容(內涵)(Information Content)能吸引或適合這些兒童或青少年嗎？

事實上網際網路的出現，對於人、文化、社會業已產生相當鉅大的影響。第二年的研究中，我們發現國中生用電腦的人數還不多。但是家中擁有個人電腦的人數佔 28.8%，擁有電腦之人數與家長之學歷似有成正比例之趨勢¹²。但是，在八十六年秋季開學後，教育部投下大量經費，將或許可以觀察或調查對使用電腦人數的影響。第三年研究中，我們側重網際網路的發展，以及網路文化、網路社會的問題。經由文獻搜尋，相關人士的訪問，及網路調查，探討網際網路可能

¹² 參見「邁向資訊社會對文化變遷的影響」第二年度報告第 60 頁，第 69 頁。

對社會、文化所產生的影響。希望針對網際網路所形成之衝擊作一整體觀察，並提出概括性之結論。

二、第三年度研究與人類學的關係

本研究計畫之研究課題涉及因資訊科技發展而形成的一些物質文化，然而我們認為電視與網際網路是對人、對社會、對文化產生了比較強勁的衝擊。傳統人類學之研究主題為：(一)人；(二)文化；(三)社會結構與社會組織。自從有了電視，驟然間改變了家庭內的休閒生活，也改變了家庭內文化傳承方式，更改變了文化變遷與文化發展的方向。

雖然人類學家往往以研究人類本身與其所創造的文化、及其文化的變遷作為研究目標，但是電視的發展已有六十餘年，卻很少有人類學家去從事電視對人與對文化的影響研究¹³。然而，卻有專門從事電視研究的學者運用人類學家之民族誌研究方法來研究電視對國際移民的調適之研究¹⁴。

人類學對近年興起的網際網路對人、對文化、對既有之社會組織，甚至對整個國家有什麼影響，很少做研究。尤其是對於新式電子意識型態殖民的探討，人類學家更是覺得不是他們的研究範圍。所謂電子意識型態殖民，包括了透過資訊科技產品，諸如電視與網際網路，來傳達別人的價值觀、價值判斷、思想觀念、童話故事，與做決定的方式等，自然也包括了人生觀、世界觀，以及審美觀念等。特別值得一提的是電視所衝擊的範圍是兒童與青少年；但是網際網路所衝擊的，

¹³ 例如美國密西根大學的 C. P. Kottak 在西元 1990 年出版一書 *Prime-Time Society: An Anthropological Analysis of Television and Culture*. Belmont, California: Wadsworth Publishing Co. 以及 Daniel Miller 1992 "The Young and the Restless in Trinidad: a case of the local and the global in mass consumption." in R. Silverstone and E. Hirsch eds. *Consuming Technologies*. London: Routledge.

¹⁴ 例如英國的 Marie Gillespie (在 Cardiff 大學教授電影與電研究)著 *Television, Ethnicity and Cultural Change* 一書描寫印度人移居英國倫敦市，他們的孩子觀賞電視後的行為變遷。1995 London: Routledge. 其中第二章第 48-75 頁，特別描述民族誌式的研究方法。

則屬於任何會操作電腦的人，是無分年齡層的。換言之，對於缺少資訊判斷力、明辨力，以及審思能力的人，不論年齡大小，都會有所衝擊與長期或長效影響力。

網際網路的發展，肇始於 1960 年代中期美國的國防需要。而普及到一般公眾的使用是近十多年的事。網際網路在臺灣一躍而成爲平面媒體的熱門話題也不過是近三、四年的事，成爲中央政府要推動的政策也是近三年多來的事。網際網路的發明才三十餘年，但帶給人類無比鉅大的衝擊。這恐怕不是很多人能夠想像的，即使像邁可·德托羅斯(Michael L. Dertozos)在他的鉅著《What Will Be》一書中，也只能像瞎子摸象般，道出部份情節而已。因爲他並未提到或細談不同文化間的涵化、網路文化、網路社區等問題¹⁵。

人類文明發展的重大分水嶺可以包括發生於距今一萬餘年前的農業革命，西元十三到十七世紀的商業革命以及工業革命。他們對於今天人類的社會思潮、政治主張、經濟制度、社會制度、以及個人均發生極大的影響。

最近三十餘年來資訊科技長足發展，所導致的資訊革命，對於人類而言，是一個嶄新的經驗。產業界人士面對資訊革命，所看到的是商機與經濟利益；官方所見到的卻是若不發展這種產業，不運用這種科技產品，將不如其他國家，會削弱自己的競爭能力；在外交與國際政治界，強國的官方所見的亦是商機與經濟利益；此外還加上文化輸出，因此主張資訊流通國際化而無須以關稅設限。

文化演變至今，人類自己所創造的資訊科技相關產物，似乎已構成人爲環境的一部份，人不但要學習調適，更要注意人類可能會被它塑模。資訊科技相關產物已經對人產生了相當大的影響；已經使人類學者對它的存在已不能置之不理。尤其是資訊大國藉著資訊科技來輸出其文化，價值以及文化意義，更是不可忽略的現象¹⁶。

¹⁵ 參見 Michael Dertozos 著 What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives, 1997, New York: Harper Edge.

¹⁶ 太多的西方文獻提及西方娛樂文化、通俗文化、電視劇、CNN 電視新聞觀點，對非西方社會的影響。參見 Samuel P. Huntington 著（黃裕美譯）《文明衝突與世界秩序的重建》第 64 — 65 頁，民國八十六年，台北：聯經。聯合報 86.8.20，華英惠報導「有線電視外資比率將提

三、研究方法

本計劃為期三年，第一年係廣泛收集資料，並提出若干研究課題。在第一年的研究中，計畫負責人認為因資訊科技所形成的產品甚多，遂決定選取電視與網際網路兩項來做研究。因此、第二年係透過問卷研究國小與國中學生觀賞電視(含有線電視)的行為。國小部份係透過研究一八八位老師之資料；國中部份涵蓋了二七四九位學生的問卷調查¹⁷。

第三年的研究重點是網際網路的探討，針對網路使用者，推廣網路建設的人士，關心網路之影響的人進行訪問，除此之外亦蒐集西方文獻資料，以及報章雜誌上之中文文獻資料，並未採取問卷調查。

網際網路所傳輸的是資訊。尹建中教授將資訊定義為「個人或眾人的想法，透過媒介所呈現的現象。」因此「資訊」可以視為一種廣義的文化。但是人類學者投注心力研究網際網路的人不多¹⁸，在臺灣地區、此項研究亦具開拓性。在第三年的研究中，側重有關網際網路相關問題的釐清，虛擬網路文化與社會的形成，相關的衝擊，以及網路內容的改進等。網路是二十世紀末，人類所發明的科技產品，將來它的影響是福是禍，端賴大家的關心與研究。特別是對人類社會的文化型塑、文化變遷，將會產生極為重大的影響。

本計畫主要利用三項研究方法。第一，蒐集相關中外文獻以及報章雜誌資料。資訊科技每十八個月翻新一代，相關組件每三月便有所翻新。此外，有關資訊科技對人、社會、文化的衝擊的相關探討，猶如瞎子摸象，往往對同一事物的看法，可能出現極端不同的見解。同時，科技不斷翻新，對所出現的問題的見解，無需一季便有所改觀。因此舊有參考文獻，往往失去時效性。另一方面，有關此

高到 49%」，這也說明了此項考慮可能是基於經濟或外交的考量，非基於文化的考量。

¹⁷ 詳細描述可參閱《邁向資訊社會對文化變遷的影響(二)》第二、三章，國科會專題研究報告，民國八十六年六月出版。

¹⁸ 在外國有人類學者從事這方面的研究，但是多屬正在攻讀博士學位的學生，例如 Mizuko Ito 研究網路中 MUD (Multi-User Dungeon) 的想像中的真實，此人是史丹佛大學人類學學生，另外在加拿大有四位人類學博士候選人均對網路中的文化具有研究興趣。

類研究書籍，新書出版得相當勤快。最近在國外的年輕助理教授或副教授級的學者率領一批研究所學生從事研究，並立即出版書的情況特別常見¹⁹。其中有不少人類學博士候選人撰寫相關文章。這也說明了相關資訊科技的研究文獻出版與變遷的快速。這便是不得不借助相關報紙新聞，與雜誌的緣故。

第二，運用傳統人類學的深度訪談研究方法，是關鍵報導人法的延伸。採取問題取向的方式，詢問與網際網路相關的問題。雖然設計有一般性的問題，但是針對不同對象，不同專長而可有特殊的問題提出。先從政府推動網路發展人士、學校教授與商界等人的訪談著手。因為這些人較能掌握全盤的情勢，這也符合鳥瞰式與整體觀印象的掌握。

第三則是運用臺大網路上的留言板，發佈單一問題，讓上網者回答他(她)經常上哪些討論區。獲得此項答案後，再定時上網下載內涵，作內容分析。此種研究方法，在民國八十六年五月到六月間，計畫負責人曾指導美國來華學生，運用這種方法，在網路上發出問卷共兩頁，將近三十個問題。最後獲得八百多份回應。由於此項試驗的成功，於是在第三年研究中亦加以採用。

四、研究結果與討論

根據訪談結果、留言板問題回答、以及網站熱門版內容的分析看來，網路「文化」有下列幾項特質：(一)可穿越政治與文化的藩籬；(二)通常人們擷取這種資料之字數最多不超過 300 字，下載長篇文獻例外；(三)資訊屬五光十色，雜陳性高，是枝節的、片段的、瑣碎的；(四)由於匿名性高，故在螢幕上之言詞有發自個人潛意識的傾向；(五)透過這種新興意見交換管道，個人或群體亦可能建立新的虛擬人際關係，以及虛擬社會組織的可能。網路在台灣是很成功的社會運動的動員機制，尤其是對一些較為社會敏感的議題上，例如女權運動及同志運動等。不過這種虛擬的社會組織的持續性，或影響力需要一長程的追蹤研究才可以

¹⁹ 例如(1) Rob Shields ed. 1996 *Cultures of Internet*. London: Sage.

(2) David Porter ed. 1997 *Internet Culture*. London: Routledge.

有更清楚的認識。網路興起可能塑模了人類文化與社會未來的發展方向；(六)網際網路上的資訊或文化有其粗糙性，不只文法、用辭，甚至內涵方面均能顯現這種特性，目前尚無任何規範或法律限制資訊內容；(七)網路上的遊戲，亦常以暴力形態出現。當然、網路上的資訊，亦有正面的諸如查閱資料、擷取資料的方便性，電子郵件的省時性，跨國蒐集資料的經濟性，購物或醫療的便捷性等。

網際網路的發展，正好可顯示社會文化變遷的三個趨勢：本土化，多元化，及全球化。但是三個現象是同時存在的，沒有哪一個是主導者。網路的學習經驗全然不同於面對面式的，或由書本中得到的；較無法有整體的認知與學習。外文的資訊因語文的障礙，看的人有限，影響較少，比較不會形成大規模的文化入侵，但影像資訊會是較大的挑戰。年輕人很少看大篇的文章，卻會注意很炫，很酷的圖。如此會變的沒有耐心去看真正的書。電子媒體的文化入侵是問題，但更嚴重的可能是面對新知的態度。雖然在進入二十一世紀後，任何的議題或生活瑣事都可以或必須用到網路，但我們更需要深入探討人與科技之間的相關，人應該如何利用電腦，而非依賴它。過分的依賴反而會導致真實生活中人際關係的疏離。

與外國比較，台灣的 BBS 的功能很多，連線者可以即時的在 BBS 上交談，交換意見，就如同一個社團/小社會。但是個人的身份只是一個電子郵箱地址，所以是一個虛擬社會。玩 BBS 的人以年輕，受過中學以上教育者為主，尤其是學生，沒有性別的差異。同時、在網路上玩 Multi-User Dungeon(一般譯為多人地下城，多使用者次元，或角色扮演遊戲)亦有增力的趨勢²⁰；志同道合者甚至自己

²⁰ 參見(1) Steven G. Jones, "Understanding Community in the Information Age," ; Nancy K. Baym, "The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication," ; Elizabeth Reid, "Virtual Worlds: Culture and Imagination," in 1995 *Cyber Society: Computer-Mediated Communication and Community*, Steven G. Jones ed. pp. 10-35, 138-163, 164-183. London: Sage.

(2) Heather Bromberg, "Are MUDs Communities?: Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds" ; Mark Lajoie, "Psychoanalysis and Cyberspace," in *Cultures of Internet*, Rob Shields ed. 1996, pp.143-152, 153-169. London: Sage.

(3) Mizuko Ito, 1997 "Virtually Embodied: The Reality of Fantasy in a Multi-user Dungeon," in

成立一網路上的同好團體，並制訂公約。但是 BBS 的管理還是有限，版主的權責及約束力不夠強。

根據 86 年 9 月 8 日至 12 日尹建中教授在臺大椰林站上發佈的一個問題，「您經常上椰林網站上那些討論區？」統計結果共計 84 人回覆，其中年齡大都集中在 19-23 歲間(共 56 人)，網齡集中在滿 1 年未滿 3 年(共 44 人)，大學部或研究所的學生 66 人，社會人士 18 人。發現在臺大椰林網站約 160 餘個討論區內，最熱門的為 1. Heart(心情版) 2. Joke 版 3. Movie 版 4. Meal(美食版) 5. Sale 版。取前四名的討論區，另外又主動增加了美容保養、交友兩個版，在九、十月取四天定時下載所有的文字對話資料。結果顯示有以下幾個特色：(1) 討論內容浮泛

Internet Culture, David Porter ed. pp. 87-110. London: Routledge.

- (4) 有關什麼是 MUD，筆者助理之友從椰林風情站所獲得之資訊如下，這代表著時下大學中，學生對 MUD 之理解以及 MUD 之影響。

發信人: Hogo@Palmarama (∞好狗∞), 信區: Games

標 題: Re: 請問 MUD: Multiuser Dungeon !!

發信站: 台大計中椰林風情站 (Thu Jun 12 10:21:48 1997)

轉信站: Palmarama

> Multiuser Dungeon (縮寫成 MUD) 是什麼東西??

> 而中文名稱又是什麼??

MUD 為 Multi-User Dimension 或 Multi-User Dungeon、Multi-User Dialogue 之縮寫。因此，中文常見翻做多使用者次元、多人地下城、多使用者會話系統者。

不管是哪一種，其功能在強調可讓多人參與以及互動。目前最流行的乃是多人地下城，其雖名為地下城，事實上只是一種多人連線遊玩的 RPG，不一定強調地下城的冒險。由於多人 RPG 的遊戲性較強，因此 Multi-user Dungeon 自然也就較其他 MUD 系統受歡迎。

目前 Internet 上流行的 MUD 多以文字介面為主，感覺起來有類似 Ultima V 之前 RPG 的風味，但是卻多了一個致命的吸引力——裡面的玩者都是實實在在的真人，可以與你同哭同笑、一起分享冒險的驚險與樂趣。圖形介面目前只有美國的 Meridian 59 (收費) 與即將正式運作的 Ultima On-line。

與真人互動共戲的樂趣絕非三言兩語或電腦遊戲所可比擬的，許多不小心涉足 MUD 的玩者都陷入萬劫不復的狀況，對 MUD 就好像吸毒一樣難以自拔。

PS:玩 MUD 請務必注意您的課業！玩瘋的人實在太多了！

且片段，以休閒與娛樂性為主；（2）文字口語化，因應需要而有許多新詞的出現；（3）常以空格斷句，省略標點符號；（4）常用注音符號或特殊符碼簡化文字；（5）利用一組符號表象，可意會心情或情緒的變化。2至5項的書寫特色，在網友的頻繁使用下，儼然已形成一套網路文字，增加網友即時討論的便捷性。

整體而言，目前使用網路的人主要還是把電腦當成娛樂的工具。網路上的資訊雖多，但如果對尋找知識的能力/訓練不強的話，網路內容再改進也沒用。上網最好有一特定目標，否則只是亂逛，養成上網的習慣，浪費時間。網路資訊雖多，但多為片斷性。討論區的內容與方式沒有深度，對嚴肅的主題，很少人會提出理論的批判，而是對一個事實現象的批判。例如對政府的行為，書上的情節等等。使得年輕人非常膚淺。從發展精緻文化的角度而言，網路可能沒有太大用處。即使網路可以提供好的資料，但使用的人不多，也不足以改變社會的風氣，反而是助長了通俗膚淺的東西。網路雖成爲一種流行，但可能只製造了粗糙的文化。精緻文化不只靠科技成長。網路應只是一種工具，目前使用者似乎以知識份子爲主，常使用與不常/不使用者之間似有一知識的差距，推動多數人上網可讓大家都有多元教育的機會，是資源的分享，也稍可平衡知識的差距。

五、研究的限制與建議

最近五、六年，網際網路在臺灣不但成爲媒體寵兒，亦成爲中央政府的政策，在中小學普遍教學也是從三、四年開始。因此對網際網路的正、反面作用，尙未在我們社會中發生明顯而易見的事實。雖然色情 CD 在商場上容易取得，色情網站也不少，藉網路 Chat、talk 的也相當多，是否容易形成特殊的網路文化，與虛擬社會，應當要注意。太小接觸色情圖片，會有什麼後果，目前尙不易評估；玩 Multi-User Dungeon 會荒廢學業嗎？的確有人被退學，常上 BBS 造成課業不佳，被退學者亦有之。然而上網者多數用來聊天，或交換信息是有的。

總之，電腦設備是不便宜的，若早期只當打字機用，近來當聊天機來用，

或當遊戲機來使用，相信會有點浪費，應不是推廣者的原意。問題是為什麼會有這種趨勢的發展呢？這不是本研究所能解答清楚的。有人認為這是中文資訊內容不充實才會有的現象，亦有人認為是網路不收費的緣故。問題是年輕的網路使用者，使用網路的習性一旦形成，恐怕更改不易。教育部將於民國八十六年七月起至九十年四年內，提出額度外預算新台幣六十多億元，用於資訊教育基礎建設與全民資訊教育；中央政府亦計畫三年內為提升網路內容，要投入 330 億元，中華電信也要投入 170 餘億元改善網路塞車問題。但是對於培育網路倫理、自律，以及網路文化對人、文化、社會衝擊之研究經費似乎未看到。如果將來小學生、中學生養成不好的上網習性，恐怕不是花同等或數倍的經費所能改正的²¹。

依據進行第三年研究計畫的訪問資料顯示，也是計畫負責人在進行個別或數人交換意見時²²，與文化相關的問題、社會或社區組織的問題、身份與文化認同的問題、教育下一代的問題、資訊內容的問題，外來文化衝擊的問題等，特別受到注意。但是網際網路對形成「虛擬文化」、「虛擬社區」、「網路文化」、「網路社區」的問題，也不是短期的計畫所能全盤瞭解。資訊科技形成的網際網路，是外來的新生事物，引進國內會不會有某種使用功能上的扭曲？不同文化傳統在接受西方科技產品後，發生的扭曲現象，相信會有所不同；但此方面的討論亦非本計畫所能負荷。因為有關資訊科技對人、社會、文化的衝擊亟須一長期的研究。建議未來可以繼續研究的方向²³，可以從下列五個問題著手：

²¹ (1)參見聯合報 85 年 12 月 18 日「額度外預算 60 億為資訊普及播種」。

(2)參見自由時報 86 年元月 21 日郭怡君，柯力心報導「提昇網路內容質與量三年 330 億」。

(3)聯合報 86 年元月 13 日民意論壇版「學生上網後，到哪找資料？加強硬體，偏廢軟體將徒使青少年追逐聲色資料。」。

²² 所謂個人訪談係由國科會支援之訪談計畫；而數人交換意見係計畫負責人參與其他與資訊科技相關計畫之工作會議，或參與相關論文發表會場合所得到的資料。

²³ 結合學校、學術研究單位、政府、相關基金會、進行為期十年或二十年，甚至更久之長期研究，累積研究成果，建立電視與網路對人、文化，以及社會之正、負面影響資料。在研究期間內不僅要蒐集鄰近國家，亦應包括強勢國家(包括歐洲)之資料；更應擴展研究範圍及於中國大陸、日本、韓國、美國。最起碼，最基本的也要將臺灣地區、大陸地區，以及日本納入研

第一：外來新生事物(網路，電視節目，流行音樂等)對個別文化與社會影響與反應的研究。如何在眾多外來資訊中維持自己的身份認同與文化認同？

第二：社會與文化力量對資訊科技、科技以及其應用的影響²⁴。如何訓練或培養網路倫理？

第三：全球文化／地方文化兩極發展的現象與釐清。外來資訊過多，對自己的文化有什麼影響？

第四：外來文化、資訊對不同年齡層之影響。如何訓練與培養年輕一代使用者的資訊判斷能力？

第五：網路發達後有人認為會形成世界性或全球性的文化，問題是這種文化是那一層次的呢？有無文化帝國主義這回事。

究範圍。這種研究方式係受到瑞典長達二十五年針對兒童、青少年，以及年輕的成年人所做的研究方式之影響(參見 Erik Rosengren, ed. 1994, *Media Effects and Beyond: Culture, Socialization and Lifestyles*. London: Routledge. Chap 1。唯有建立自己的縱深式的長期研究(longitudinal research)，其研究成果才有獨特性，也不會是浮面的。如果真能實行，將來與瑞典之長期研究不同之處是多了網際網路的探討。

²⁴ 我們常見資訊科技對文化與社會的影響的文章，但是卻很少見到社會與文化對資訊科技發展之影響與應用的文章。