

第一章 緒論

第一節 研究背景與研究動機

近年來科技的快速發達，資訊科技成為人類生活中不可獲缺的必需品，每天人們所接觸到的就是大量的資訊，生活即是被資訊與科技圍繞下所產生的。其中電腦與網路的出現，逐步將人類生活構築成一個數位化社會，對社會造成更具關鍵性的影響，在此，電腦與網路不只個新的傳播科技或傳播媒體，更成為一種新的組織和處理資訊的方法，在社會當中建構出一種不同的模式（翟本瑞，2002）。電腦與網路的出現，正如同語言、文字、印刷本的出現一般，造成人們溝通與傳播方式的改變，進一步地對生活、文化等各方面造成衝擊性的影響，網路時代，以正式來臨。

根據資策會 ACI-FIND¹的估算，至 2003 年 9 月底止，我國經常上網人達 877 萬戶，我國經常上網人口達 877 萬人，網際網路連網應用普及率為 39%；與上一季相較僅增加了 1 萬人，成長率為 0.2%，顯示我國上網人口成長呈現停滯之狀我國上網人口每季雖有小幅成長，但成長逐漸趨緩，顯示我國網際網路市場已日趨成熟（資策會 ACI-FIND，2003）。而根據蕃薯藤 2003 台灣網路調查²的結果來看，一般人在網際網路上最常進行的活動依次為使用搜尋引擎（27%）、收發 e-mail（20%）、閱覽新聞等資訊內容（18%）、線上遊戲（6%）下載軟體（5%）、聊天交友（5%），另外在使用網際網路中，除了收發 e-mail 與瀏覽 WWW 網站外，主要使用的功能中即時傳訊軟體就佔了 32%。由這些資料可以看出，上網已漸漸在人們生活之餘佔有一席之地，甚至成為一種溝通的管道，形成一種虛擬的空間，人們在這之上互相傳遞訊息、認識朋友、與人互動，互相分享社會意義，

¹ http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany_disp.asp?id=70

² 蕃薯藤每年均會針對網路發表線上網路調查，其中包括使用者、使用行為、動機等，可參考：<http://survey.yam.com/survey2003/chart/>

形成一個由電腦與通訊網路連結而成的互動網絡。

此外，由於網路本身具有跨越時空的特性，打破地理性，使用只需低廉的費用，並且具備匿名性的效果，使網路發展人際關係似乎比真實的更為方便與快速，甚至可以讓生活狹隘的人，因此獲得人際關係的社會聯繫，而且，匿名讓網路話題更沒有禁忌，打破面對面傳播的一些限制，當然，這樣的因素也可能導致虛擬關係斷裂，只需要一個動作，關係可以隨時中止（Castells，2000）。這些網路特有的因素，造就了網路溝通與真實之間的差異，一個特有的虛擬時空，在這之中，就連真實人際關係中的真實朋友，也會透過網路進行交談或是寫信，虛擬人際關係已成為人際網絡中不可忽視的一環，因此，在網路中，人際關係如何透過電腦中介發展，與真實的差異何在，成為本研究想要瞭解的問題。

第二節 研究目的與問題

過去在網路人際關係相關研究上，多半是集中於 BBS 上的人際關係研究，或是一些青少年的網路使用研究，但在網際網路虛擬時空中，除了 BBS 以外，現在也有各種不同型式網站出現，形成新興的虛擬社群，其中的使用者年齡層隨著電腦與網路的普及，更不只是侷限在青少年間，因此，人與人的交往形式與人際關係發展也透過網路空間，有了不同以往的發展。交友網站即是其中一種人際交往形式，也是許多網友上網常瀏覽網站種類之一，例如在 Yahoo！奇摩的搜尋引擎上輸入關鍵字交友搜尋，即可找到上百個以聊天交友為目的的網站，正好印證了網路調查中的結果，聊天交友是許多上網族常進行的活動之一。

上網交友的現象在 WWW 與 BBS 發展越來越成熟中可看出端倪，引發的討論更是不可勝數，從華納發行的「電子情書³」到蔡智恆的「第一次親密接觸⁴」還有層出不窮的負面新聞⁵都可以看到這個網路交友現象的熱門程度，更不要說坊間有多少教導網路交友的相關書籍⁶，網路交友帶來的究竟是一個新興的溝通無國界管道，還是一個虛實難辯的危險地帶？這是個尚待各方去研究的爭議問題，但是，不可否認的是網路交友這個機制的產生，的確讓我們的生活更加多姿。

聊天交友網站提供給網友的是一個在虛擬世界交友管道，在交友網站上不需要透露出真實姓名、年齡，甚至連性別都不一定是真實的，可以說是一種去線索式的人際關係，在這之中可以說所有角色都是虛幻的，與真實人際關係產生了部分差異與影響，但卻仍有許多網友熱中於網路交友，每天花費許多時間沈溺於交

³ You've got mail.1998 年發行，男女主角互為競爭對手，卻在網路世界中藉由 mail 成為好友，進而相戀。

⁴ 1997 年開始在成大 BBS 站連載，敘述男女主角於 BBS 上相遇相戀的故事。資料來源：成大貓咪樂園 <http://miou.twbbs.org/>

⁵ 1999,10,27 中國時報，〈「胖妹」虛擬「俏妞」詐財〉，高職女學生假扮台大女研究生並利用他人照片詐財，此新聞成為歷年來較為經典的網路交友詐騙案。

⁶ 例如：虛擬前戲—網路交友美夢成真<伊芙·霍根著>、網路交友高手<沈育倫著>等等。

友網站之中，這種現象多半集中於青少年與二十幾歲的年齡層，對愛情還有些許憧憬，期待自己能在網路上交到適合的異性朋友。關於這種現象，根據之前的研究發現的調查結果相當有趣，有近三成的人認識網友是想談戀愛，但問到從網友變成現實生活中的情人容易與否，卻又有四成四的人持否定態度(謝豐存，2001)，又許多媒體所報導出的網路交友事件多半是一種負面的形象，連帶影響網友們對網路交友的信心，但是從聊天交友網站的增加速度與使用人口，這還是成為部分網友使用網路的主要動機，明知道網路是虛幻的，卻還是在上面尋覓適合當朋友或談戀愛的人選，成為一個相當有趣的現象。

網路交友所吸引人的在於提供人們一個可以自由自在的環境，容易找到，至同道合或背景相似的朋友，沒有現實上的壓力可以暢所欲言，更可以扮演多重角色，充分發揮想像空間，但網路交友所呈現的真實面貌究竟為何？人與人的關係如何透過網路這個新的媒介來發展？在這之中又充滿種種不確定性的因素，但卻仍舊吸引許多人涉入其中，本研究即是對這種現象感到好奇，擬針對交友網站之使用者進行現象分析，欲瞭解以下幾個主要的**研究問題**：

1、網路交友初探

瞭解使用者對網路交友這個行為的想法、使用動機與體驗，並且對交友網站進行觀察與分析，瞭解交友網站本身對使用者的影響，對網路交友行為進行初探瞭解，進而鋪陳出網路交友的使用概況。

2、網路交友互動行為

瞭解使用者如何透過交友網站與他人進行互動建立人際關係，在這之中怎麼透過網路線索去判斷進行人際互動，網路特質又在這之中如何影響人際互動，扮演了什麼樣的角色？

3、網路的虛擬與真實

網路是個虛擬的空間，與一般面對面人際關係的真實空間有所差異，對使用者來說，在這之中，如何轉換虛擬與真實這兩個社會網絡，網路的虛擬對自我呈現上與網路上的表現行為有無影響改變？由此進一步去探討網路人際關係的影響與意義。

4、虛擬人際關係與真實的差異

承上，更進一步從使用者的角度來看，網路交友與面對面交友形式呈現了什麼樣的差異，虛擬人際關係是虛擬亦或是真實？由此進一步探討虛擬跟真實的人際關係兩者之間有什麼樣的關聯性。

第二章 文獻探討

第一節 網際網路現狀

近年來網際網路的普及，成爲一種新興的傳播媒介，從寬頻到無線上網、3G 行動電話等科技陸續開發拓展，就可以看到網路的熱門程度，生活越來越離不開網際網路的範圍。網際網路的發展歷程從最早 1969 年美國國防部的 ARPANET 網路實驗計畫開始，剛開始僅供教育、研究及政府機構使用；1980 年代中期發展出網路上的互動（如：聊天室）與知識分享（如新聞群組與檔案傳輸程式：FTP）的方式；至 1989 年英國物理學家伯納斯李（Tim Berners-Lee）發明了全球資訊網（World Wide Web，WWW）技術，成爲關鍵性突破（楊堤雅，2000）。至此，網路擺脫了傳統閱讀方式，使用超文件語言（HyperText Modeling Language，HTML）結合文字、超連結、多媒體等方式，將文字、圖片、動畫、影像與聲音等效果結合起來，網路變得更多采多姿，而內容更是包羅萬象，舉凡新聞、娛樂、商業、教育、醫療、休閒等各種資料都包含在內，近年來則是以線上購物與各種線上遊戲、交談的快速發展受到注目。

網路快速普及其中一個因素也在於其所提供的服務相當多樣化，簡單可以分爲下列六種不同的服務資源（Land & Summerhill, 1993; Cronin, et al., 1994）：

1. 人員或服務的溝通（Communication with people or services）：同步或非同步的一對一或多人交換訊息，例如：透過 e-mail 可以讓使用者一對一或一對多進行溝通；透過 Newsgroup 可以達到個人與群體間的通訊功能；聊天室、IRC（多人談話系統）、ICQ、MSN 等則提供多人討論的環境。
2. 遠端電腦登入（Remote computer login）：利用 Telnet 的功能可以讓區域性電腦透過網路連線到遠端的電腦主機上存取資料或服務。
3. 檔案傳送（Moving files）：利用 FTP（File Transfer protocol）的功能讓

不同電腦的檔案可以戶傳，是快速便捷的資訊分享方式。

4. 文字與資料 (Texts and Data)：使用者可以藉由連線方式取得各種資源、訊息、線上公用目錄查詢資料庫、電子書籍等。
5. 資源找尋與存取工具：利用 Gopher 等搜尋引擎找尋需要的資訊。
6. 使用者與主機目錄：提供使用者主機目錄（孫秀英，2001）。

由此可以看出電腦網路的功能眾多，加上網際網路的快速興起，使電腦網路成爲一個複合體，結合了多種特色，對生活造成很大的改變，其中影響最大的就是資訊的獲得與溝通傳播方式的改變，資訊可經由網路大量獲得與傳遞，而人與人溝通方式也變得更多元化，不再只是侷限在傳統的溝通方式，網路從此成爲許多人生活、娛樂、商業活動甚至發展人際關係的一部份，不論在日常生活或是商業上都成爲不可或缺的一部份。因此，網路將會是繼廣播、電視與報章雜誌後，成爲最具影響力的第四大媒體（陳年興，1998）。

我國目前的網路現況根據資策會 ACI-FIND⁷的估算，至 2003 年 9 月底止，經常上網人達 877 萬戶，網際網路連網應用普及率爲 39%；與上一季相較僅增加了 1 萬人，成長率爲 0.2%，顯示我國上網人口成長呈現停滯之狀，雖然上網人口每季雖有小幅成長，但成長逐漸趨緩，顯示網際網路市場已日趨成熟，寬頻上網逐漸成爲主流的上網方式（資策會 ACI-FIND，2003），而隨著網際網路的愈加普及，電腦相關設備與上網費用的下降，各種商業與官方服務也逐漸邁向網路化，網路未來將成爲人們的生活重心之一，生活將很難脫離網路化的趨勢。

而蕃薯藤在 2003 年所做的網路調查⁸，顯示上網填寫問卷的主要使用族群年齡介於 20-29 歲者佔最大比例，教育程度則有五成爲大學以上，男女比例從過去男性比女性多，轉變成女性略多於男性，平均每週上網時數爲 21 小時。由以上這些資料可以看出，網路使用人數仍在增加當中，但已趨緩，漸漸達飽和狀態，

⁷ http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany_disp.asp?id=70

⁸ <http://survey.yam.com/survey2003/chart/>

寬頻使用人口仍在成長當中，顯示我國的網路使用狀況已漸趨成熟，也代表網路對人們的影響力越益顯著；從人口結構來看，上網人口仍是以年輕一輩為主，年輕族群對網路的接受度於熟悉度仍是大於中年以上的族群，但年齡層的分布已開始突破了以往集中在 20-34 歲的主力族群往兩端延伸，10-14 歲和 35-44 歲的網路使用族群分別增加 4~5 個百分點，說明了網路的使用族群是全面而廣泛的，更大的挑戰是未來網路的內容和服務必須更加多元化、個人化性別則漸趨平均。

從這些數據上的顯示，不管是網路人口數或是上網普及率來說，台灣社會都已經稱得上是網路化社會。而在 Daniel Bell(1976)提出的後工業社會理論中，就認為資訊化社會是緊接著後工業社會之後出現的（Frank，馮建三譯，1999）。資訊化社會因為電腦與通訊網路的結合，改變了當代社會中資訊提供與流通的方式，也改變了社會組織、商業活動與工作、日常生活的基本型態，而資訊處理工具（即電腦與網際網路）的普遍應用，社會中的個人和個人、個人和組織以及組織及組織和組織之間，透過網路的溝連更加快速與頻繁的互動往來，形成目前的「網路化社會」（吳齊殷、蔡博方、李文傑，2001）。而網路化社會又會帶來什麼改變？Licklider 及 Taylor（1968）早在 60 年代就已說道，未來電腦網路的發展，將會超越傳統的「在真實生活空間中人類所建構的社會網絡，必須透過有限的連結點（limited gateways）」的先天限制，虛擬的電腦網路將可以幫助未來的人類，輕易地透過網路系統，自由地透過其意志建構個人的社會聯繫（吳齊殷、蔡博方、李文傑，2001），網際網路上成千上萬的個人網頁、來往頻繁的網路交易與商業活動、塞爆了的 e-mail 信箱與停不下來的即時通訊，還有各個網路論壇、留言版上暢所欲言的言論自由，在在都顯示了網路化社會真的來臨了。

電腦的廣泛應用，加上其具備可接近性、容量大、守門程度低與互動性高等特質，使用者可以在不同的空間、時間下進行資訊傳遞，因此網路漸漸成為一種生活方式，形成一個互動的領域；就溝通上來說，網路可以呈現出更高的主動性、群體性與雙向性，改變過去傳統上的單向傳播，因此人們可以有機會去開發新的

人際交往形式，形成新的社會關係（盧諭緯，1999）。網路是個具有很高未知數的領域，具有無窮自由想像的空間，人們因而有機會嘗試許多新的事物、發表自己的意見甚至實踐自己的想法，會在網路上遇見什麼樣的人，或是遭遇到什麼樣新奇的事件，沒有人可以預料，而這也是網路之所以迷人的因素之一，網路，帶給人們一種無限的可能性，改變了傳統溝通形式，帶給人們一種新的網路生活。

網路化社會的體現與改變，就使用與普及的年齡層來說，對成長或出生於電腦起飛年代的年輕一代使用者來說改變會比較大，其使用動機與使用行為就相當值得我們去瞭解，因此近年來出現許多針對網路使用的研究報告，其中多數以青少年為主的研究就指出其動機，多半會以休閒娛樂及聊天交友為主。陳雪芬（2000）指出，台北市高中職學生在網路上進行的活動，以打發時間為主要活動，其次是搜尋資訊與聊天交友；中學生的行為則以消遣娛樂為主，工具性使用的搜尋資訊和社交動機的聊天交友次之（陳俞霖，2003）。韓佩凌（2000）以北部青少年為主所從事的網路使用動機調查則顯示，前三名使用動機分別為搜尋資訊（20.6%）、獲得最新消息（18.9%）與打發時間（16.4%），大約十分之一的人利用網路作為結交新朋友的工具（10.9%）、或是替代傳統連絡方式（9.9%）；以大專生來說，則有七成以上學生覺得網路會影響他們未來發展，六成覺得生活已經不能沒有網路的存在（林麗雪，2000），而大學生主要的網路使用行為則有下列幾項：

- 1、 工具性使用行為：以上討論區閱讀文章為主，積極參與網路活動。
- 2、 積極性社交使用行為：除可與原本熟悉的人保持聯繫，還使陌生人之間有接觸與建立關係的機會，個人可以選擇互動對象。
- 3、 自我肯定的網路使用行為：使用者可對有興趣的議題發表意見或發表自己的創作，是一種自我肯定的行為。
- 4、 資訊性網路使用行為：透過網路尋找自己需要的資訊，蕃薯藤 2003 調查也指出台灣網路使用行為主要就是瀏覽搜尋資訊、閱讀新聞等資訊性使用行為。

- 5、 玩樂性網路使用行爲：透過網路進行娛樂，例如線上遊戲、上娛樂性網站等。
- 6、 逃避性社交網路使用行爲：跳脫現實，在網路上扮演另一個角色進行互動，是一種逃避現實的行爲。
- 7、 虛擬性愛的網路使用行爲：網路成爲媒合虛擬或實際性行爲最大場所，例如色情網站的出現、一夜情與網路援助交際或是網路戀情等(朱美慧，2000)。

由以上資訊可看出網際網路目前使用的大致情況，輔以蕃薯藤在歷年的網路調查的資料，更可以印證上網行爲大體上多屬於以上幾種類型，在這之中，聊天交友確實佔有相當的重要性，一般人除了搜尋資訊外，也多會運用網路的互動聊天功能與朋友相互聯絡，從會上網收發電子郵件的人數比例即可看出。而近幾年由於交友聊天網站與網路通訊軟體的增加，上網交友的現象也隨之越來越普遍，例如網路即使通軟體 ICQ 從 1996 年 11 月成立以來，會員數從 1997 年的 100 萬人增加到 2002 年的 1 億 2 千萬人，範圍更遍佈全球 245 個國家(ICQ 網站)；謝豐存(2001)研究中所選擇的研究場域 Love match 爲國內最大交友網站，其會員人數在 2002 年 5 月達 43 萬人，其中更有不少人是因爲網戀而踏入結婚禮堂的。從這些使用數據來看目前網路的交友現象，可以簡單的說，許多人開始會利用網路認識新朋友，網路，成爲一個新興的交友溝通聯絡管道，未來，這個功能將會持續發燒。

更進一步地去探討網路交友的現象與使用動機，從 2000 年進行的「網路愛情調查」發現，發現網路使用者之所以想認識網友的主要目的分別爲：打發時間、拓展生活領域、分享秘密心事與尋找愛情，其中有三成的網路使用者希望能透過網路發展出感情(邱秋雲，2002)，網路已經不只是認識朋友，甚至想進一步有親密愛情關係的場域。陳俞霖(2003)指出，許多人上網結交網友是因爲可以交換彼此的生活經驗，藉此瞭解許多自己接觸不到的事，吸收並融合造就新的思考邏輯

與價值觀，對某些人來說，網友甚至可以提供很多問題的答案，雙向而且不用負擔現實溝通的風險(如被父母責罵等)，因此成為許多青少年結交網友的動機。

對使用者來說，網路交友並不只是單純交朋友，背後其實還有更多潛藏的意義，例如李逢堅（2001）歸結青少年上網使用網路聊天室的幾個因素包括：交友、消除寂寞感、打發時間、好奇與炫耀、增廣見聞、紓解情緒、須要他人傾聽、尋求認同感與歸屬感；劉家儀（2001）之研究結果就指出部份青少年會將網路人際關係視為真實人際關係的延伸，或是對人際關係不滿足的替代。網路交友的使用已經不單單只是因為新科技的新鮮感而嘗新，也不是只純粹為了交新朋友而已，還會有更內在的心理層面的影響，像是為了尋找人生伴侶或是人際關係的拓展，甚至是建立認同感或是個人自信心，這些都是一開始始料未及的影響，當沈迷網咖線上遊戲或是聊天室的網路成癮現象越來越普遍，探討網路使用的內在過程成了更必要的課題；而且網路這個場域看似有較多自主權力與自由，但在這樣的虛擬時空之下所進行的人際關係是否有其真實性，是否有所差異，其中使用者如何在虛與實之中進行轉換，則是更深一層本研究欲探討的重心。

現今網路交友狀況呈現的是一種真實與虛擬的模糊，網路上所呈現的線索，可能是真的，也可能是假的，使用者都清楚這樣的風險性，但還是很多人會透過網路結交完全不相識的陌生人，進一步從網路關係發展成真實人際關係，從目前網路使用現況與行為的多方調查與研究，可以發現這樣的人越來越多，網際網路成為一種新的溝通管道，甚至是擴展人際關係的工具。網路，是個新興的媒體，具備了許多與其他媒體不同的特性，這些特性是否造就與真實人際關係的差異，將在下一部份進行更深入的探討。

第二節 網路互動的特性

隨著科技的快速流動，電腦網路成為這個世紀新興且熱門的一個溝通管道，透過網路的連結，加上電子郵件、線上即時交談軟體、網路搜尋引擎與成千上萬的網站等等方便的網路工具，我們可以快速簡單地與世界各地的人們聯繫，並且獲得許多各式各樣稀奇古怪的資訊，網路已然成為一種新的傳播方式，McLuhan（1964）就以一種「外爆炸」的觀念來描述電子媒體將世界整合成地球村的概念（黃厚銘，1999a），網路展現了無限可能，透過這種新形態的資訊交換方式，不論你身在何方，都可以穿越國界，達到一種網路無國界的境界。

網路這個傳播方式的出現，改變了人與人的互動方式，面對面、書信傳遞與電話溝通不再是唯一的互動方式，網路聊天、電子郵件改變了人與人溝通的方式。透過視訊裝置，人與人還可以透過網路連結看見聽見對方，打破了距離的限制；透過網路，人們不再只是被動接受資訊，甚至可以當訊息的製造者，達到真正的雙向互動，這些都對日常生活的各個層面造成了不同的影響。透過網路，一台台的電腦彼此相互串連成為一個網絡，人們不再需要面對面就可以接受資訊或是交換訊息，因此，學者（如：Culnan & Markus, 1987; Steinfield, 1986a; Ku, 1995，轉引自吳姝倩，1996）將結合電腦與網路的媒介稱之為「電腦中介傳播系統」（computer-mediated communication system, 簡稱 CMCS），藉此進行的傳播行為則是「電腦中介傳播」（computer-mediated communication, CMC）。

電腦網路傳播在人際傳播的建構上與過去電話或是電視媒體有很大的不同，電話在大多數狀況下是個人一對一溝通的媒體，而非大眾傳播媒體；相反地，電視報刊等大眾傳播媒體則是在極少數的特殊狀況中，才會被個人用來傳遞訊息，更重要的是過去的大眾傳播媒體都只有單向傳播的功能，直到近幾年 call-in 的興起，大眾才有了在某種限制下的發聲管道。所以，電腦網路剛好就是私人溝通媒體與大眾傳播媒體的結合，不僅僅是雙向的，本身還具有多媒體的特質，使

個人可以獲取或傳布有關公眾的訊息（黃厚銘，1999a），從這些改變可以看出網路跟傳統傳播方式不同的地方，網路本身具有多面向（multifaceted）的性質，包含了傳統傳播中個人、人際、大眾傳播的性質（Hoffman and Novak, 1996; 轉引自 Reardon and Rogers, 1998）。而電腦網路傳播之所以可以作為私人與大眾媒體的結合，其獨特與其他媒體相當不同的特性佔了很大的因素。

在網路特性探討上，國內外學者都有許多看法。Rafaeli（1996）認為網路傳播有五個特質，是網路研究者應該注意的：多媒體（multimedia）、超文本（hypertextuality）、分封交換（packet switching）、共時性（synchronicity）、互動性（interactivity），而這也是網路傳播與其他傳播方式不同的地方（方念萱，1999）。楊忠川（1997）指出網路這個新興的媒體具有開放（open）、自我組織的（self-organizing）、互動的（interactive）、與相互連結（inter-connected）的特質，扮演著全球傳播的角色，使用者可以以動態及民主的方式，共享網路上的資訊，並且以無空間、無時間限制的傳播方式去傳遞訊息。劉駿州（1997）則指出網路的特性在於具有可接近性、容量大、守門程度低、互動性高，因此使用者得以突破時空的限制。又 Rogers 提到，網路個人化的特性連結了其本身與面對面的人際傳播，因此電腦網路扮演著人際傳播（透過聊天室、虛擬社群、e-mail）、可搜尋的大眾媒介（例如：百科全書光碟）、資訊使用方式與原則、搜尋引擎的角色（陳俞霖，2003）。因此，參考許多過去研究，大致簡單將網路傳播的特性區分如下：

一、缺乏情境線索

網路超文本的特性，可以簡單且迅速的將聲音、影像、文字、動畫等等結合在一起，甚至還可以透過高速傳輸加上視訊裝備的使用，可以進行視訊會議或是語音對談，但是，科技再怎麼進步與擬真，這還是一種很逼近面對面人際關係的網路傳播，本質上還是與面對面傳播有著差異。網路上最常使用的人際接觸方式

大概有利用電子郵件、網路聊天室、即時軟體（如：ICQ、MSN 等）、BBS 與線上遊戲、BBS 與人對談的功能等等，多半都是以文字進行對談，偶爾輔以影像或聲音，想表達的都要以電腦中制式的字體呈現在視窗上，而這也是電腦網路傳播與一般面對面人際傳播方式最明顯的不同，也就是其特性所在。

Sproull & Kiesler (1986) 就針對使用電子郵件的人際互動進行研究，提出了「缺乏社會情境線索假說」，假說中認為，面對面人際互動中會充滿各種社會線索，例如：職位、環境、職責、表情、動作等等，這些都會影響接下來互動的行為，但是電腦網路傳播卻無法承載這些社會情境線索（吳姝倩，1996）。在網路傳播上，我們看不見對方，平時面對面傳播時可以看對方的穿著、動作、說話語氣等去推測對方的想法，但是在電腦前面卻完全看不到這些線索，這就變成是網路傳播讓人存有疑慮但卻又同時迷人的地方。因為電腦與面對面人際傳播相比，比較不需要藉由肢體動作的暗示、較無回饋、有比較長時間可以思考應對、比較重視文法結構、較能消除層級（Baron 1984，引自孫秀英，2001），少了表情、眼神、肢體動作等非語言的線索，訊息或對方的想法就會有不真實的可能性，因為可以判斷的線索變少了，因此在網路上就只能利用表情符號（例如：^_^ ；）=.= 等等），或是利用字體大小或大小寫等等表現聲音大小，增加網路訊息的擬真性，也是增加判斷的正確性。

過去研究之所以認為網路缺乏情境線索，最主要的原因即在於網路缺乏非語言線索，而非語言線索在人際關係上則具有正面效果（Knapp & Vangelisti, 1992，吳姝倩，1996），因而認為網路缺乏人際傳播的面向，只能作為單純傳播訊息的媒介，在人際傳播上容易造成對訊息的誤解，增加雙方溝通的困難度與複雜性。只有在面對面的時候，我們才能確實並真切的感受到對方的情緒，尤其在初次見面的時候，才可以針對對方的穿著、說話的語氣、表情等等去判斷其職位、年齡、家庭背景等等一些比較隱性關於這個人的一切，進而去構築出關於這個人的個人印象，這些卻是網路傳播無法探測得知的一部份。

近年來則越來越多研究者認為「電腦中介傳播」的非語言線索不應被過度強調，Walther（1992、1994）研究則認為文字等語言線索也會承載關係訊息，網路缺乏線索的缺點會因為使用者的互動時間增加而減緩，意即當互動時間不受限制時，或是次數頻繁時，網路溝通與面對面的差距就會隨之減少，網路中人們進行互動前會使用文字來接露與自己有關的人口特質，也就是說網路中雖然看不到對方的非語言線索，但是只要花比較長的時間還是可以得知對方的想法或是背景，即若要達成類似面對面的人際關係，比需依靠常時間來建立關係。楊忠川（1995）研究也指出，語言與非語言線索其實是互相補償的，缺乏社會線索並不會導致網路上無法建立人際關係，藉著文字的靈活使用，雙方還是可以彌補缺乏非語言線索的困境。在早期電腦中介傳播的階段中，的確關係的建立會有其困難度，但經過一段時間的摸索之後，人們還是會利用文字語言線索，進行較深度的互動，例如：自我揭露，進一步去了解對方，讓互動可以更深入，發展成較為固定的人際關係。

因此，在缺乏詳細非語言線索的電腦中介傳播中，語言的使用就扮演了很重要的角色，絕大多數的網路人際溝通，都是建立在文字當中。網路上的書寫活動的文字一方面近似於平面的書寫，一方面則是近似於口語表達（盧諭緯，1997），使用者用文字書寫自己的心情、寫評論、寫生活分享等各種事件，一方面也用文字進行本來應該是口語的聊天行為，創造出一個特殊的場域，而文字的運用與操弄能力，在網路人際關係的建立上，成為一種必備能力之一。在文字的使用上，王家茗（2001）針對明日報個人新聞台進行網路書寫的研究中發現，書寫文字中常常可以表現出書寫者內在的個性，可以進行一種長期性的觀察，並且從一個人書寫的內容進而去了解這個人，而這個特性很明顯的不同於口語及面對面的傳播中，以個人的外在條件作為判斷與互動的第一階段，人的內在條件反而取代了外在條件；Walther（1992）則認為以文字為主的訊息，可以解讀人際間包括情感、親密性、相似性、正式或非正式的關係訊息。網路上缺乏社會線索與以文字溝通

的方式，得以讓人們忽略許多會影響溝通的外在因素，因為處理的是文字訊息，人們可以把重心放在訊息本身，透過訊息去深度了解對方，而不受外在條件如：外表、社經地位等的影響，在某種程度上是更為平等與自由的展現。

網路上的聊天方式是以文字代替口語（talking by writing）進行，這也是和傳統的口說交談有相當大差異的地方，影響整個互動過程的發展。余憶鳳（2001）根據其針對網路戀情之研究訪談中，整理提出以下幾點文字與網路文字之特色：

- （1）可表達不敢用口語說出口的話；
- （2）可表達內心的想法；
- （3）可記錄留存反覆察看；
- （4）可編造、複製；
- （5）耗時；
- （6）文筆：文字可反應個性與知識程度；
- （7）使人印象深；
- （8）富想像空間。

除了上述文字書寫的特色外，網路上的文字還有下面兩點特性：

- （1）較不真實：無法了解對方訴說的是真是假；
- （2）簡化：網路文字常有簡化的字詞，如：881（bye bye）或是用符號表示情緒（如：^_^ :(）。

這些獨特的文字特性，對網路上情感的表達與關係的建立有很重要的影響，造就了網路本身獨一無二的互動特性，也形成一種以文字為溝通主要用具的環境，加上網路本身其他的特性，也就成了目前網路互動的氛圍。

總括來說，網路情境與語言大致具有以下三點特色：

- （1）縮短真實空間的距離，透過網路的連結，千里之外的網友也可以透過文字進行溝通，並且得到即時的回應。
- （2）網友進行交談或溝通的同時，並無法像面對面一樣看到對方真實的影像，

許多社會因素，如性別、年齡、教育、職業、族群、政經地位等都無從判別，解除了這些社會束縛，網路溝通中呈現了較為自由、直接的表達方式，顛覆了真實社會中傳統溝通的模式。

(3) 文字的呈現方式，相較於語音訊號的呈現會比較慢，在言談結構與語輪轉換規則上，與現實世界有明顯的差異（陳俞霖，2003）。

網路所呈現的情境，雖然與真實面對面傳播有許多不同之處，但在人們對網路越來越熟悉之下，不再像早期多半認為網路傳播是負面的，透過網路的便捷性，它的確帶給人們更為方便的使用，少了社會線索，雖然社會規範也少了，但就適當的使用來說，電腦中介傳播呈現了一種更為自由、開闊的傳播溝通世界，透過文字且少了面對面，對某些人來說更能自在地展現自我，更可以從內在去認識別人，也可以較無顧忌的說自己想說的話，這，就是電腦網路迷人之處。

二、網路匿名

在網路缺乏的社會線索之中，最重要的就是匿名（anonymity）因素，「匿名性」是電腦中介傳播中的重要特徵，讓網路人際關係呈現與面對面人際關係極大的不同之處。所謂的匿名就是在網路上可以隱藏真實身分，利用另一種代號進行溝通，當然，也可以真名在網路上進行交談，只是在網路上即使是用真名也不見得有人知道這個人代表的究竟是誰，也是電腦中介傳播中與面對面最大的不同之處，因為在與對方熟悉之前，你不會知道對方的真實身分，他所代表的，就只是他在網路上所呈現的那個代號而已，可以隱匿他在真實世界裡的性別、職業、學歷、地位等等線索。因為這樣的特性，在網路上互動會使使用者感到安心、輕鬆，可以任意的跟陌生人交談，在不知道對方是誰與隱藏自己身分的狀況下，可以毫無顧忌的表達自己心中的想法與意見，不必擔心自己的身分被指認出來。

吳姝蓀（1996）指出網路使用者多半是透過「匿名」的方式進行互動，因此

無法在這之中確切得到對方的性格、特質，與其所在的場景與情境，因而造成使用網路進行的人際關係會因為匿名的特質而有「極化」(polarization)的現象。所謂的極化，分為兩方面，意指比較偏頗的人際互動：一方面會因為電腦中介傳播呈現出較公式化、沒有情感因素的人際互動；一方面則可能因為匿名，在不知道對方身分與隱藏自己身分的情況下，產生一些比較情緒化、激動的行為，因而認為電腦中介傳播可以使人們更自由、更開放的表達自己的想法 (Sproull & Kiesler, 1986; Kiesler, Zubrow, Moses & Geller, 1983，轉引自吳姝倩，1996)，間接展現出一種關係的平等。

更進一步來說，所謂的匿名性應該是每個代號背後隨時更換著使用者，同時每個人也隨時更換代號 (黃厚銘，1999a)；簡恆信 (1998) 將匿名性分為三種類型：匿名性、異名性和同名性，匿名性是完全隱藏自己的身份，異名性則是使用者有很大的自由去更換、創造或是扮演另一種身份，同名性是將真實的身份完全帶進虛擬世界中，也就是說網路上完全匿名的情況較少，多數人是將自我加以延伸創造出一個代號，匿名性、異名性與同名性是相互轉換的，因不同的使用動機或情境，而有不同的展現。因此，與其說是「匿名」，到不如說是「化名」(pseudonymity) 更為貼切 (黃厚銘，1999a)，因為使用者通常還是會有一個代號，用這個代號進行書寫、聊天等互動，甚至會有屬於自己的名片檔、日記、或是個人網頁，基本上，使用者利用這個代號進行各種網路活動時，也就是經營這個代號本身的形象，於是這個代號就漸漸有了他的自我特質，也就象徵著該名使用者，雖然這個代號不是使用者真正的名字，可是，在某個網路空間中，這就是他的名字。

網路匿名的效果，讓使用者自己決定想透露什麼樣的資訊，想要塑造出什麼樣的形象，願意顯露出多少程度的真實自我，因此會想嘗試一些平常不敢嘗試的事情，可以不怕丟臉的在網路上跟陌生人聊天，可以暢所欲言，自由地發表自己的言論或發洩情感，也就是說藉由匿名，人們可以在網路上建立另外一種新的自

我形象，不像現實生活裡，當互動進行的不順利的時候會有尷尬的感覺，在網路上因為別人不知道你是誰，壓力顧忌都比較少，可以隨時中斷或是離線。這樣的特性讓人們很容易從現實生活中逃脫出來，成為一個避風港，可以不受社會規範的約束，自在地與他人溝通，不論他人是否會接受你的想法（翟本瑞，2001）。因此，網路的化名性可以讓有社交恐懼症（social anxiety）的人或是被社會忽略的弱勢團體有了自己的空間（陳俞霖，2003），例如早期的公娼所成立的日日春網站，讓這些被社會歧視的弱勢者有自己發聲的空間，透過匿名，可以暢所欲言而不會被他人指指點點；像是同性戀者，也可以擁有自己的空間，在網路上大膽的表明自己的性向，不必害怕他人異樣的眼光，因為，透過匿名，當交情的朋友或是使用者願意透露自己的身分，不然多數人並不會知道你在真實生活中究竟是誰。

網路的匿名性，也導致網路使用者的「自我揭露」（self-disclose）的程度相對提高（孫秀英，2001），所謂的自我揭露是指一個人願意告訴他人關於自己的事，真實的想法、情感等等，在以匿名為主與缺乏社會線索的網路情境中，自我揭露的程度對於人際互動的進行有相當大的關係。傳統的自我揭露理論認為，人揭露內心感受或訊息的程度，會受彼此交情的影響，因此對陌生人很少進行自我揭露，穿透程度不深，但網路由於不會顯現真實身分，常有人第一次離聊天就可以說出很多內心話，因為誰也不知道誰是誰（黃瀚諄，2002）。從另一方面來說，網路匿名所造成去社會線索，使互動過程中難以判斷對方的社會距離，降低面對面傳播帶來的壓力，因此可以讓使用者更為坦白，呈現高度的自我揭露，比真實生活中的互動來得直接，隨著揭露程度的提高，讓雙方有高度的了解（Rogers, 1987； Reardon, 1987；孫秀英，2000；轉引自王家茗，2001）。所以自我揭露這個過程在電腦中介人際關係中，可以說是相當重要的，當兩個陌生人在網路上相遇時，就只能靠著自我揭露的過程讓他人來認識自己，隨著互動的程度，有深淺不一的自我揭露，楊中川（1995）指出，在匿名的情況下，使用者會被鼓勵揭露自己的資訊，使用者會因為網路化名使其自我揭露的訊息比一般互動多，透過這

個過程才能讓雙方進行更身的互動，而 Walther（1994）也認為，在網路之中人們會對互動有所期待，會有心裡想要的預期結果，因而會激勵人們顯露出更多的私人資訊，而不在意對方是不是陌生人，以降低資訊的不確定性。吳姝倩（1999）的研究訪談中就發現，使用者在不透露真實線索的化名下，可以做更多平常不敢做的事，透露更多關於自己內心的事，將網路當作一個自我發洩的管道。但是，游康婷（2001）的研究也指出另一點，網路上自我揭露的深度與廣度雖然都高，但因為匿名的關係，卻常出現交淺言深的情形，相當值得去研究這之間的過程。

網路匿名的特性，是網路與真實世界中很大的差異點，因為這點特性，成了電腦中介傳播中與真實世界很多不同之處，對使用者本身也有很大的影響，總結許多研究來說，我們可以看到其好的一面在於自我、自由、平等的展現，去除許多社會線索，利用匿名在網路空間不論是發表自我言論、討論公共事務、塑造一個自我形象，做自己平常不敢做的事等等，都是自由平等的展現，在網路空間上，沒有階級的差異。另有學者提出一種不如以上樂觀的看法，網路匿名性會導致無法產生對真實身份的判斷，因而讓使用者缺乏自我概念與角色扮演的能力，產生許多誤解的狀況，像是社會規範失效、喪失自我意識、爭吵或是負面情緒的謾罵、污辱等情形（Sproull & Kiesler, 1986；Hoffman, 1997；吳姝倩，1996；孫秀英，2000；轉引自王家茗，2001），例如現實中網路交友的詐欺陷阱等等；簡恆信（1999）針對 BBS 所做的虛擬社群匿名研究中，研究發現指出匿名性會造成互動品質與深度難以提昇，阻礙人際發展的進行。且網路上會有許多重度使用者，就某一方面來說，這些人具有某種權威性，例如 BBS 板主或是網站站長，對後來進入該場域的使用者而言，具有無形的影響力。雖然化名性有他為人詬病的方面，但是，不諱言地網路上的匿名性，的確是一種形成新的自我的重要因素，也是網路的新契機，相當值得進一步研究，因此關於這方面，在後面幾節與本研究中還有持續的深度探討。

三、既隔離又連結

除了缺乏社會線索與網路化名這兩大特性外，匿名性還發展出網路另一個不同於傳統傳播的特性：既隔離又連結。

網路這個媒介基本上並不是讓人們可以直接接觸，必須透過電腦的使用來達到溝通的功能，所以才會有電腦中介傳播一詞的出現，再加上網路本身具有的化名特性，導致人不必直接接觸到對方的真實身份就可以進行互動，因而有種隔離的作用，因此，黃厚銘（1999、2001）即用隔離又連結的說法一語道出網路的特性。

不論是在 BBS 或是 WWW 上，大家之所以能放開心胸勇於跟陌生人聊天，就是因為網路隔離的特性。當人與人不是面對面接觸時，心理層次相對就會比較放鬆，第一不用在意人身安全，這點對於女孩子來說是很重要的，至少，大部分女孩子都會害怕陌生人的搭訕，但是在網路上因為不是直接面對面接觸，就會比較放心；再來，網路匿名的特性，不會直接暴露出自己的真實身份，對於一些在社交互動上比較不擅長的人，比較不會擔心會顯現出自己的缺點，因而失敗的情況，例如：外型不出色的人可以不放照片，先從內在認識；談話技巧較差或是害羞的人，可以用文字對談，比較沒有心理壓力。因此，網路互動在開始之初，其實都是一種有距離的互動，當他人不知道你真實生活中究竟是誰時，這就是最好的隔離。

網路一方面很方便地讓人們可以連結到虛擬世界中的世界各地，一方面又讓網友可以依自己意思隨時離線切斷線上關係，具備某種篩選的作用，其匿名的特性可以讓網友不必負擔像真實世界的互動所附帶的人際負擔與社會責任，可以自由選擇其所扮演的角色，依其不同的化身（avatar）在不同的視窗中扮演不同的角色，自由地在每個視窗中切換不同的角色（翟本瑞，2001）。網路的匿名性與

中介特性就好像一種面具一樣，帶有隔離的效果，使身體人身不會受到侵犯，就心理層面來說，也有某種保護的作用，讓人不必害怕在互動中犯錯或是因為自身條件而被他人嫌棄；另一方面這樣的隔離，讓人可以輕鬆地在家透過網路與人互動，帶著輕鬆自在的心境，進入一個人很多的場域聊天或是發表言論，營造出讓人可以放開心胸，不必在乎他人究竟是誰的情境。

在人際關係的形成上，陳俞霖（2003）認為網路由於身體不在場所造成的隔離，反而可以使人在網路空間中形成一些在真實社會中無法形成的人際關係，藉由化名隱藏真實身份，拉開與真實世界的距離，再藉著隔離功用抹去真實世界的人際牽絆，切除既有的身份與關係，因此還有促成真實中沒有條件發生的人際關係，像是比較內向的人在網路上，反而常常可以找到很多興趣相同的人，因為不用太過在意別人的看法，可以表達出比較真實的自己（陳俞霖，2003）。這樣的情形是因為第一、網路的隔離功能可以保護人身體不在人際互動過程中受到傷害；第二、人們在網路空間的身分並不一定是真實身份，而是以代號的形式出現，可以自由決定該透露哪些關於自己的線索，要展現自己的哪一面，甚至是要扮演什麼樣的身份（黃少華、陳文江，2002）。在這樣情境下，個人可以選擇在網路空間中創造一個新的身份，切除既有的社會線索（如：性別、學歷、職業、家庭背景等等），重新開始一段新的人際關係，扮演一個新的角色，選擇想跟什麼樣的人互動，加入什麼樣的社群，甚至還可以有斷線與否的決定權。隔離，造就了真實與虛擬兩個截然不同的世界，人們在這之中切換不同的自我，扮演一個或多重角色，呈現一種既相近又遙遠的人際關係。

一方面網路是隔離在人與人之間的一個過濾器，另一方面來說，人們也透過網路在網路空間中連結彼此。網路之所以可以串連起一個新的世界，在於其快速連結與傳輸的技術，透過電腦、通信網絡的建立，一台台的個人電腦透過網路連結成一個看似具體實又虛擬的網絡，可以輕易地跟來自世界各地的人們進行互動，網路本身成為一個特別的空間，即所謂的 cyberspace。透過連結，人們可以

跟許多原本陌生的人進行接觸，在網路空間中產生互動行為，在每個人與電腦之間創造出一條互通之道，因為這樣的連結性，人際關係才有繼續的可能，在網路空間中產生與真實生活互動相仿的效果，使網路人際關係產生無限發展的可能性。

網路既隔離又連結的特性，產生一種有點弔詭卻又有趣的結果，看似有些相反的特性，卻為人塑造出一個虛擬的空間，翟本瑞（2001）指出網路的遠距臨場感讓網友可以將真實世界的運作原則帶到網路上，在網路空間中享受如真實生活般的愜意，可以用真實生活的原則在虛擬空間中進行活動，卻又不必受到許多真實生活的規則限制，成為一個高度自由的空間。可以有高度自由、可以任意連結、可以有接觸形形色色的人的機會，卻又不必擔心過度暴露出關於自己的一切，彷彿有道隱形的牆隔在中間，可以自己選擇要或不要該說多少，創造一種陌生人且近也遠的情境，可以身著家居服，卻在網路的公共論壇上激辯公共事務，這就是網路特有的現象，隔離卻又連結，私人卻又可以公眾，也是電腦中介人際關係的一大特色。

四、跨越時間地理性

網路的出現，導致時間與地理的模糊化。首先，網路使地理界限的距離漸漸消失了，微軟創辦人比爾蓋茲指出網路傳播的特性之一是「Information at your fingertips」也就是說資訊的獲得在彈指之間就可以完成了（張志偉，1999，轉引自王家茗，2001）。網路創造出一個沒有明顯國界的空間，透過通信線纜不需要踏出家門，就可以透過電腦連線到世界各國的網站，簡單的動作，就可以秀才不出門，亦知天下事；不需要什麼特別的申請，就可以瀏覽許多網站，也可以跟外國人聊天，使用者可能身在台灣，上得卻是美國網站、使用的語言是英文、跟美國人網路聊天，如果只單單看到他使用的視窗，多半會以為他是個美國人，網路空間中所呈現的，是個小小的地球村。

又網路空間中無國界、無距離、快速搜尋資訊，連帶使網路中時間的觀念逐漸消失，似乎是一種超越時間的時代（吳燕惠，2000），網路的同步性，可以讓人同時在線上進行一對一或一對多、多對多的互動，可以馬上就對方傳達的訊息做立即性的回應，甚至可以透過語音或視訊裝置，超越空間地理的距離，立即對對方做出回應；另一方面網路也有非同步性的互動，利用 e-mail 或是網站的文章、留言等等進行訊息的溝通，非同步的特性可以讓使用者自行掌控互動的進行，例如收到 e-mail，可以自行決定要不要回信，什麼時候回信，可以在方便的時間或是情緒比較好的時候再繼續互動，Walther & Brugoon (1992)認為這樣可以降低面對面必須立即回應的壓力，可以用更適當的言語或態度，避免衝突的產生。不論是同步或非同步，網路都已經超越了傳統的時間，時間的立即與否，可以隨時用者去控制，這也是其特殊之處，時間掌握在使用者的手上，可以決定要不要讓時間在兩人之間扮演一種隔離的角色。網路可以不受現實生活的控制，時間是立即性的，而空間卻是流動的，物理上的空間被流動空間取代，現實生活中的時間概念被轉換成使用者自行決定，人際互動可以因此更為頻繁（Castells，1996；夏鑄九等譯，1998），人類生活的基本面向也將隨著網路出現而改變。

網路的特性，對使用者來說具有高度的自由度，雖然有很多地方還是無法達到面對面傳播的效果，但是網路可以超越時間空間的限制、且既隔離又連結、加上可以自我選擇化名，自我決定自我揭露的程度與透露多少線索，甚至可以決定要不要結束互動，對使用者來說具有高度主動性⁹，透過這些特性在網路之中建立虛擬人際關係，選擇自我扮演的角色，甚至產生不同的認同，扮演現實中無法達成的那一面，使用者可以用最少的成本，達到最大的自我滿足¹⁰，對使用者來說，這也正是虛擬世界吸引人之處，不只是使用行為上有很大的改變，進而對使用者的心裡層面產生影響。

⁹ 戴怡君（1999），使用網路進行互動者特質之探索，南華管理學院教育社會研究所碩士論文。

¹⁰ 翟本瑞（2001），逃到網中：網路認同形成的心裡機制研究。

第三節、虛擬人際關係

在日常生活裡，越來越多人會透過電腦網路 BBS、WWW、電子郵件等與人交換資訊、進行互動、聊天、發表意見、交友等等，也就是說網路這個虛擬的空間，有越來越多人參與其中，透過文字線索構成的符號溝通情感與進行人際互動，形成一個虛擬的互動空間。電腦網路不再只是媒體的一種，也展現社會活動的另一個空間，這個空間模糊了真實空間與虛擬空間的界線（吳姝蓓，1999），Cartwright（1994）就認為 Cyberspace 是人們用來溝通、參與、工作與分享虛擬經驗的管道，因此網路空間不只是一種透過電腦中介的溝通，而是溝通互動所發生的情境，這個空間中不只是有資料的傳送，而是一個有社會互動的概念化空間，人們會在此發展並累積新的人際關係（陳俞霖，2003）。

Jones（1997）對電腦中介傳播的社會景象描述中，認為網路所構成的非空間特質社區是確實存在的，成員會遵守其中約定俗成的規則，展現社會情感延伸人際關係，也就是說真實生活中的活動，被一一轉移到所謂的虛擬真實中。因此，電腦中介傳播的確在網路這個虛擬空間中建構了一個個的社群，人們在這些社群中進行著各自的活動，而虛擬社群是藉由人與人在這之中的互動所組成的，要探討網路中的虛擬人際關係之前，不能不先了解虛擬社群這個空間所象徵的意涵。

一、虛擬社群

電腦與網路普及化之後，一部部個人電腦被以有秩序的方法串連起來之後，就形成了以電腦為單位的電腦社群，每個使用者便可以形成有活動力的社群，在其中進行情感的溝通與資訊傳遞，這些互動可以是私人的個人與個人之間的情感互動（一對一、一對多或多對多互動），也可以是公共的互動（例如：大眾論壇等），構成一個社會網絡。這個由電腦架構出的社會網絡，人與人連結初一個個的虛擬社群，虛擬社群象徵的是一種新的社會機制，針對這個概念，Byam（1995）

指出，虛擬社群一詞被廣泛使用於描述一種透過網路互動所產生的社交現象（劭琮淳，2001），這些社群中的組成份子可能透過網路無國界的特性來自於世界各地，他們之所以結合在一起，是因為彼此擁有共同的興趣或熱衷的事物。Braddlee（1993）則認為虛擬社群的出現，使真實生活中無法獲得社會支持的個人，可以克服空間的障礙，在虛擬社群中找到類似的人（吳國豪，1999），而這個網路社群的出現也象徵一種文化的出現。

社群本身的定義有下列三種概念：(1)地理或結構的概念，是一群居民共同生活的地區；(2)心理或互動概念，居民生活中相互關連與依賴的共同體；(3)行動或功能的概念，居民相互保衛與共謀福利的集體行動（社會發展季刊，1995）。但網路以本身的特性逐漸擺脫地理上的限制，使不同地域的人們可透過網路的連結聚集在同一個地方，因而發展出虛擬社群的概念。社群也不單只是指人們生活的單一地區，只要是一群透過某種方式在情感上有所交流、在行為上有所互動即可稱之為社群。

早期，虛擬社群的定義是指透過電子媒體(例如：電話、傳真、電視或電腦等)方式，相互溝通與聯絡的一群人（Cerulo, Ruane, and Chayko,1992，轉引自楊堤雅，2000），隨著網際網路的興起，虛擬社群的概念開始擴展至網際空間，在這個空間中，透過電腦中介傳播（CMC）產生文字、人際關係、財富與權利，足夠的成員進入網際空間即產生一種文化集合體，也就是虛擬社群的產生（卜慶玲，1995）。Hagel III and Armstrong（1997）則認為，虛擬社群真正的意義是使人們透過網際網路聚集在一起，透過一個可以讓人們自由交往的環境，使成員在其中持續互動，創造彼此信賴與瞭解，而這樣的社群和傳統社群最大的差異在於虛擬社群並不需要固定的時間與實際的聚會場所，打破了地理上的限制，是一個以共同興趣為基礎的社群，在網際空間形成了人際關係的網絡，這也是網路關係之所以特殊與吸引人之處。

Hagel III and Armstrong (1997) 認為人們之所以會加入虛擬社群的動機，可以簡單分為下列幾點：

(1) 興趣：多數人都有一些特別熱衷的興趣，讓許多虛擬社群建立於興趣之上，使許多不同地區但有共同興趣的人可以聚集在一起分享心得，例如：專門討論改裝汽車的網站、理財社群等等。

(2) 人際關係：網際網路使人不用出門就可以跟全球網友交換意見，討論共同的話題，滿足人對歸屬感的渴望，因而發展出現實生活裡的人際關係，如：朋友、情侶等，原本陌生的網友，可以透過虛擬社群交換訊息，從中獲得社會支持與歸屬感，甚至自我認同。原本熟識的朋友，也可能透過網路建立虛擬社群來維繫友誼，像是 CityFamily 網路同學會或是 BBS 上的社團版或班版等，都是利用真實社群網路化的例子。

(3) 幻想：網路匿名與分身功能，讓使用者可以在這之中引發想像，隱藏真實，扮演與真實生活中不同的角色，滿足人們的幻想。

(4) 交易：商業性的虛擬社群可成為消費者與企業之間互動溝通的橋樑，衍生出虛擬社群專有的合作經濟模式，成為一種商業性的虛擬社群經營方式，例如國外的亞馬遜網路書店與國內的博客來網路書店等等，甚至是現在最盛行的網路拍賣，都有著虛擬社群的功能存在其中。

因此，我們可以說社群的構成是基於成員間共同的互動過程，互動層面包括情感與物質的。社群的形成上不一定要有地理上的接近性，重要的是成員的心理接近性，尤其是網路社群所憑借的就是成員間不間斷的互動，成員間的身分認同，更關乎彼此的關係與社群的維持與發展，成員間若要有持續性的互動，就必須要有相當程度的認同（吳國豪，1999）。

虛擬社群本身既存在於網路之中，當然也包含了網路獨有的特色，兩者交織而成構成了虛擬社群的特色，使虛擬社群跟一般真實社群又有些不一樣的發展與體現。吳齊殷（1997）曾說，在網路空間當中，社會資訊由中央核心流向邊陲地

帶的溝通模式，已經徹底的瓦解了，新的連結方式形成了一種「草根式」（grassroots）的連結方式，這種方式最大的特色就是即使是位於社會網絡中最底層或最邊陲的人，也都與一般多數人一樣，有同等的機會在網絡之中發表他們的意見與心聲，這意味著一種新的、可能的人類社會組織與結構方式，已經在當代社會中公然被實驗而逐漸成形中。虛擬社群之所以可以形成，其中一個很重要的原因就是網路使用者的自主性，虛擬社群的連結並不是以固定的時間或地理空間為主，而是以議題、共識、認同感作為社群建構的基礎（張世佩，1999），從這些論述來看，簡單地說虛擬社群為人們提供了一個比較平等，以一個共通的主旨為中心，加上網路隔離、匿名等特性，展現了一個以自主性為重心的空間。

因此，網路上的使用者會因為自身的興趣、議題、背景、目標等等結合成一個有共通話題的虛擬社群，例如：BBS 上的女性主義版、公娼結合的日日春網站、愛情國小或是 Lovematch 等等，這些 BBS 版或是網站的共通點就是有一個主要目的，而使用者在這之中可以發表自己的言論、發洩情感、有討論的空間，並且可以在這之中獲得歸屬感。Mckenna & Bargh（1998）就認為網路為使用者提供一個可以滿足歸屬感的場域，在生活中無法得到滿足的人，可以在某些特定的網路場所，和跟自己一樣同屬於非主流團體或意識形態的人，從互動中得到歸屬感，自由自在地表達想法，而不需要隱瞞或掩飾自己；研究中也發現這些人的認同感獲得滿足之後，將自己不願意承認的想法或意識形態告知他人，像是家人、朋友等等，更能接受自己，不再覺得自己是被孤立的一群人。

虛擬社群在網路空間中為人們提供了一個有共通主軸的空間，人們會因為共同的興趣、話題、公共議題而結合，在這裡人們有機會自由表露自身不為人知的一面，可以不被壓抑地暢談，可以展現真實的自我，不受外表或現實中的地位階級所影響。除了被主流價值排擠的弱勢族群有了發聲管道與得到公平對待的機會，對一般人來說，這也是個可以自由發表意見的空間，依然可以在這之中找到歸屬感，使用者會投注時間在某一個他所認同的網路社群，與其中的人進行互

動，感受其歸屬感，與真實生活中參加社團、俱樂部的情形相似，只是在網路的情境之下是看不到其他人¹¹。同時，這也是虛擬社群跟真實社群最大的差異，少了人與人直接親身的接觸，缺少社會面貌的呈現，虛擬空間中社會規範與道德束縛也較弱，因此呈現比較原始、粗魯與直率的情況，但是，這個電腦所架構出來的社會網絡雖然有些先天上與真實社會網絡的差異，卻依然維持著強聯繫（strong ties）、中聯繫（intermediate ties）與弱聯繫（weak ties）等真實社群中才有的網絡關係，進而在電腦架構的虛擬社群中建構出近似真實的關係（吳齊殷，1997）。

由上述論述來看，可以發現本研究主題的網際網路交友網站即是建構在網路上的虛擬社群，以交友為其共同目的，在愛情國小這個網站，聚集了許多有共同目的且來自各地的網友，他們有共通的目的，想要愛情想要交朋友，或是透過書寫來抒發自己的心情，以這種方式去建立網友間的人際關係，形成一個虛擬社群，加上網站提供使用者留言版、聊天室、免費社團、線上通訊、個人網頁、個人書寫的網路空間等多功能服務，藉此凝聚使用者的向心力，在這之間分享與建立一種互動的關係，這樣的關係與互動情形，也正是本研究中心主旨所在。

二、人際互動

網際網路的出現，帶來的是另一種與人溝通與建立關係的管道，網路上的互動行為，幾乎不可能是限定在人與機器之間，因此很難脫離人際關係的範疇，而網路本身卻又具備有其獨特的特性，如前面網路互動特性中所提到的，網路缺乏社會情境線索、網路化名、既隔離卻又連結、跨時間空間、還有超鍊結等等特性，使得網路上雖然也同樣有人際關係的發展，卻不同於傳統面對面的人際關係，在這個情境當中，會建立起什麼樣的人際關係、關係建立的過程和一般人際關係有何不同、這樣的關係真實嗎？這些，都是關於網路互動的研究所關注的焦點，也

¹¹郭欣怡（1998），網路世界的我與我們－網路試用者之心理特性與網路人際關係特性初探，台灣大學心理研究所碩士論文。

是本研究關切的重心之一。

根據上述對虛擬社群的探討，並從以往的研究來看可以發現網路構成了所謂的「虛擬實境」，使用者透過科技的使用，去感受其使用動機與營造出來的實境感覺，在這個虛擬實境中藉者彼此的互動形成社群，所以，網際網路對使用者而言，並非只是冰冷的科技產物，其為使用者構建出一個實境的社交功能。而網路通訊的發達與成熟，使網際網路中的人際互動越來越頻繁，也改變了社會中人類的某些行為，尹建中（1997）認為，台灣在網路的盛行下，使用網路的人在無形中形成新的生活方式、作息型態、思考方式、人生觀、時空觀念、世界觀與歷史觀。透過虛擬實境，網際網路的逼真感與互動感會創造出一種「社會臨場感」，意指傳播媒體給予人在社會情感上與面對面交談感覺一樣的程度，其顯示出在交換訊息時，個人可以確實感覺到對方的存在(Rogers, E. M. 著，莊克仁譯，1988，轉引自郭欣怡，1998)。以社會臨場感觀點來看，面對面的互動會傳達出較多的非語文訊息，因此具有高度社會臨場感；而在透過電腦缺乏非語言訊息時，使用者會自行修正，並藉著語言技巧的使用或符碼的使用來增進親近性與社會臨場感。郭欣怡(1998)針對網路人際關係的研究發現，在網路世界中，使用者即使沒有經驗他人的存在，也可以產生真實的感受，而網路不只是遊戲的場所，除了聯繫情感與娛樂性質，也可提供與他人互動的機會，使用者的動機在社交交友與休閒上是並重的。

由傳統人際的發展來看網路人際互動的現象，也為網路人際關係探討提供了一個思考的方向，藉由過去的人際理論再來檢視現今網路人際關係呈現的樣貌，可以更清楚地看到兩者之間的共通點與差異點，而傳統人際關係與網路人際關係兩者之間雖有不同的呈現方式或媒介，但也存在著某種程度的相關性，以下將針對網路人際關係與傳統人際關係進行探討。

（一）、真實世界的人際關係

從過去相關研究來看，人們在溝通行為與選擇媒介時社交需求是其中的重要因素，社交不可避免較要經過人際的溝通來達到接觸，因此人際溝通與社交之間有著密不可分的關係（盧諭緯，1999），而人際關係就在社交的過程當中產生，所以社交與人際關係都是在連續的互動中建立出來的，而這樣的互動除了部份是屬於任務型的動機外，有很大一部份就取決在一開始相互的吸引，人際關係中的吸引理論（attraction theory）就將人相互吸引進而產生關係的因素，分為情境因素與個人因素（DeVito，1998）：

1、情境因素

（1）時空接近性（propinquity）：人與人在距離上越接近的話，吸引的程度就越高，但是接近所扮演的其實是一個表面性的因素，因為接近性而發生的事件才是真正能發生作用的重點，例如因為雙方時空上有接近性，因而可以得知對方的消息，相互吸引或了解的機會自然就會變得比較大。

（2）人際熟悉感（familiarity）：人會對比較親近的人產生熟悉感，因此才能使接近性發生前述的效果（陳昭曄，1999），當遇到或看到某人的次數越多，就越容易對某人產生熟悉感，因而增加人際間的吸引。

2、個人因素

（1）外表吸引力：外表通常是我們接觸他人所看到的第一個訊息，也是第一印象的基礎，Wallace(1999)提到在現實生活中，外在吸引力是人際吸引最大的力量（余憶鳳，2001），因此會產生先注重外表的「初始效應」（primary effect），外表在評斷價值上佔有較重的比重，也會去預期對方的其他特質會跟外表有相似的評價，這就是「月暈效應」（halo effect），因此，外表在人際吸引力上是很重要的。

（2）個人特質：人通常會比較喜歡跟有正面特質的人相處，例如：真誠、誠實、忠心、積極、溫暖的人會比較吸引人，因此人的特質會成為一開始評斷他

人的依據。

(3) 相似性與互補性：關係建立之初，人會因為接近性或外表產生吸引力，但相識久了，吸引的因素就會逐漸轉移到對方特質與自己的相似性（similarity）與互補性（complementarily），相似性意指人喜歡跟自己的態度、想法和性格類似的人交往，Walster 等人（1978）發現早期互動提供相似性探索的機會，相似的程度越高就越容易相互吸引（游康婷，2002）。兩個人需求的互補也會產生吸引力，雙方互動的態度、觀念不同時，一方所表現的特質卻正好可以滿足對方的需求，或是仰慕對方合乎自己的理想，雙方也會互相吸引（DeVito，1998）。

Hays（1988）則認為在友誼建立的過程會受到下列三種因素的影響：

- (1) 個人特質：例如動機、人生經驗、社會地位等，都會影響交友的方向。
- (2) 環境：環境可以創造出相遇的機會，情境也會影響交友的進行。
- (3) 彼此關連性：雙方是否在興趣、朋友、目標上有相似之處，或是雙方是否在人際上有接近性，比如說是同學、鄰居或是同事等，而外貌與個性、能力等也會是影響互動的外在條件。

情境因素的接近性與熟悉性通常是人際吸引的第一個關卡，接下來就會進入個人因素的評估標準，在雙方互動之初，因為這些因素相互吸引，進而產生正面愉悅的態度，代表雙方都有對方欣賞或需要的特質，才能繼續與對方維持人際互動關係。莫斯汀階段模式（Murstein's Stage Model）中就提出，在人際互動第一階段（刺激階段）外表是與他人接觸時最重要的影響因素，第二階段（價值觀階段）則是在互動中互相判斷雙方的價值觀、態度等相似性，則是看雙方是否能發展出共通的相處模式（林玲妃，1996）。因此，可以看出人際互動在開始時，線索並不豐富，往往都是以比較外在的因素先去判斷對方，像是外表、衣著、打扮或是社會地位等等，雙方都是在一種互相摸索的階段去判斷對方適不適合繼續進行更深一步的互動，在這個時候往往都需要更多的線索，才能去判斷了解一個人，而且一開始所獲得的線索中都有很大的不確定因素，所以為了減低這種不確

定感，雙方會透過更多方式了解對方的態度、喜好、價值觀等比較深入的想法。

網路交友在開始時，也是以社交為主要的動機，卻打破了人際關係中的情境因素，網路本身就是一個超越時間空間的媒介，自然就少了真實世界情境因素，平添很多不確定性，無法從時空上的接近性去獲得足夠的資訊，這也是多數交友網站都有網路書寫功能的原因之一，幫助使用者可以從文字的書寫去判斷了解對方，也可利用文字進行自我揭露，為了減低不確定性，自我揭露變成交友過程中一個重要過程。又網路交友通常都是以文字為主，照片為輔，一開始利用網頁介紹自己與瀏覽別人的資料，判斷他人的特質並觀察是否有與自身的相似性或互補性，才會進而產生下一步動作，在這裡外表的吸引力就不如真實人際關係來得重要了，即使網路上有照片可供參考，但真實性卻會使人存疑，因此，和真實人際關係發展階段有些不同的就是，網路交友的評估階段會提前發生，因為和真實人際關係相比，網路交友少了所謂的外在刺激階段，多半會以更多的資訊交換來代替。

上網交友的使用者多以單身者為多，從社會關係來看，Seccomb & Ishii-Kuntz (1994) 研究指出，上網交友的單身者社會人際關係多半呈現極端傾，一部份是原本就交友廣闊，上網交友是為了認識更多新朋友，一部份則是人際關係狹窄者，因為個性內向或是社交技巧不佳，所以用網路交友來擴大交友，在這兩者之間的人反而很少（呂淑怡，2003），從這來看，可以說使用網路交友的使用者，並不全然是缺乏社會人際關係者，真實人際關係可以說是網路交友的基礎，不論是哪一種人際關係的進行，還是會有一種判斷的準則，會去尋找跟自己相似或是互補的人進行交往。

（二）、網路人際關係

電腦網路的快速普及，使許多原本互不相識甚至也沒有機會相識的陌生人，

得已在網路世界中建立起接觸，這種在網路世界中相當普遍的由陌生人建立的關係，突顯了網路人際關係的特色（黃厚銘，1999a），電腦與網路從剛出現時，主要是被用於資訊傳遞與處理，漸漸擴展到人際的部分，人際關係成為網路世界中相當重要的部分，也因此網路人際關係一直以來都是許多相關研究關切的重心，電腦與網路形成了一種新的傳播方式：電腦中介傳播（computer-mediated communication, CMC）。

早期的 CMC 相關研究多將電腦中介傳播當作一種溝通媒介，認為這是一種缺乏個人化、缺乏情感面的訊息、工具性的傳播溝通方式（Sproull & Kiesler，1986；Rice & Love，1987；吳姝蓓，1996；呂淑怡，2003），這種說法是把電腦網路與人之間當成一種冰冷的連結，認為人只能透過電腦網路進行冷漠的傳播行為，不能傳輸像是聲音、表情、動作等豐富訊息線索，只能進行公式化的資訊處理，單單只就傳播媒介本身傳載的資訊做考量。但是，也有一些學者認為媒介的選擇會受社會影響，不會只憑藉傳輸線索的多寡作為選擇唯一的依據（Fulk et al. 1987；吳姝蓓，1996）

Fulk（1987）將電腦中介傳播依據不同的角度分為兩種研究，一為媒介特徵研究取徑（media characteristic approach），另外一個則是社會資訊處理研究取徑（social information processing approach）。

1、媒介特徵研究取徑（media characteristic approach）

此研究認為使用者的媒介選擇行為會以媒介本身特徵作為依據，情感層面或是非語言等社會線索無法在網路當中完整呈現，使用者選擇媒介最主要是根據其傳輸線索的多寡，因此人際互動會偏向工作任務導向，缺少面對面接觸時的線索。這個取徑主要包含了下面三個理論¹²：

¹² Fulk et al. (1987) 的分法並沒有提到缺乏社會情境線索假說，這裡是參考吳姝蓓（1996）的說法，其認為此假說也是以媒介特徵為選擇依據，所以納入媒介特徵研究取徑。

(1) 社會臨場感 (social presence theory): 此理論是由 Short、Williams & Christie (1976) 提出, 所謂的社會臨場感是指傳播媒介給予使用者在社會情感上與面對面一樣感覺的程度, 從心理層面來看, 社會臨場感可視為使用者透過媒介與他人溝通時, 所感受到對方「出現」的程度, 不只會受媒介本身所能傳遞的語言與文字影響, 也會受非語言影響 (郭欣怡, 1998)。社會臨場感理論認為, 在互動進行中, 若媒介承載的訊息過少, 使用者能感覺對方存在的程度相對越低, 而媒介的社會臨場感越低, 使用者投入的關注與參與程度也相對越少, 因此, 在電腦中介傳播中, 由於缺乏訊息線索, 對人際關係的建立來說是一種妨礙。

(2) 媒介豐富理論 (media richness theory): 由 Daft & Lengel (1984, 1986) 提出, 與組織傳播有關, 當組織成員選擇媒介時, 會以媒介本身所負載的資訊量及是否與工作相稱為選擇標準, 此理論與社會臨場感相似, 會以媒介本身容納訊息的多寡來判斷媒介特徵, 媒介能容納越多的線索 (包括語言與非語言線索), 其豐富程度就越高。因此, 不同的媒介會有不同的訊息承載能力, 較豐富的媒介比較適合人際互動與溝通, 以面對面傳播的豐富度最高 (游康婷, 2001)。

(3) 社會情境線索缺乏假說 (lack of social context cues hypothesis): Sproull & Kiesler 在 1986 年提出, 他們的研究認為網路無法承載社會情境線索, 如: 社會地位、表情、動作、環境等等, 少了這些相關線索, 網路的社會規範性就會變少, 因此不同於一般的人際互動, 其中匿名性所造成的缺乏線索就是一個研究重點, 易使人有非抑制、激起、激越的行為 (吳姝蓓, 1996)。因此, 此假說認為相較於面對面傳播, 網路中介傳播缺乏相關的社會情境線索, 不利於人際傳播與社交。

從以上三種去線索理論來看, 以媒介特徵探討網路人際關係, 會認為以電腦傳遞的訊息缺乏社會線索, 單單依靠文字符號容易忽略掉非語言的部分, 也就是說這樣的訊息並不完整, 相對於面對面傳播的豐富訊息, 因此網路人際關係在建立上是很困難的。

2、社會資訊處理研究取徑（social information processing approach）

前述的去線索觀點後來受到很大的挑戰，事實上媒介的互動效果不能單憑媒介本身的臨場感、豐富度或社會線索的多寡來判斷（Culnan & Marku，1987；轉引自吳姝蓓，1996），而且使用者在選擇電腦作為傳播行為之中介時，並不全然是以媒介特徵為考慮重點，電腦中介的人際互動也不完全是去人性化、缺乏社會情境線索，在日常生活中所受到的社會影響也會反映在媒介的選擇上，Salanick & Pfeffer（1978）以這樣的概念發展工作組織中的「社會資訊處理觀點」（social information processing），認為人類行為會受社會資訊影響，進而建構出社會真實（吳姝蓓，1996）。因此，Fulk et al.（1987）根據這樣的觀點認為媒介的採用不單單只以通道特徵為決定因素，會受其他社會因素影響。

Walther 的社會資訊處理觀點：

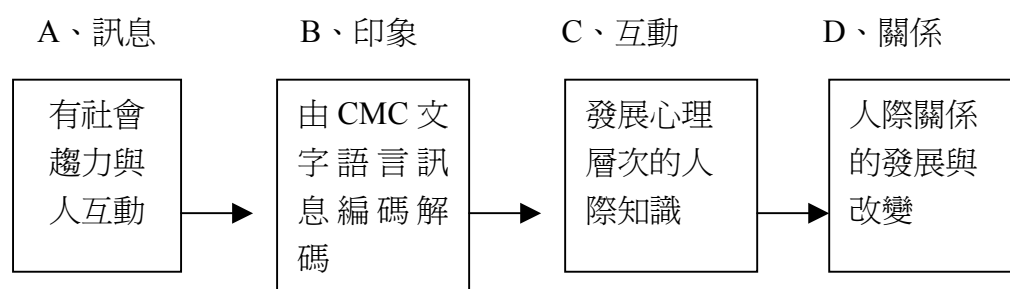
社會資訊處理的觀點打破了先前去線索觀點對電腦中介人際傳播的看法，電腦不再完全是一種去人性化的媒介。Walther（1992）¹³將電腦中介傳播視為一個社會互動的場域，網路中使用的文字與語言訊息都是社會資訊的一種，透過社會資訊的累積進而產生人際關係。

Walther（1992）認為過去研究者多半把焦點放在「非語言線索」，並且認為電腦中介無法或是會使其減弱，但是 Walther 認為電腦中介基本上是以文字溝通為主，打字的時間需求與文字傳播的方式，使網路傳播本來就要花費比一般長的時間去進行，經過比較長的時間，即時是缺乏社會情境等線索的電腦中介，依然可以發展出人際互動關係。Walther（1992；Walther & Burgoon，1992）指出，電腦中介傳播依然可以承載訊息，與面對面不同的是，電腦中介經由文字進行互

¹³ Walther 所說的社會資訊處理觀點與先前 Fulk（1987）所提的媒介選擇中的社會建構主觀模式之社會資訊處理觀點並不完全相同，Walther 是以如何處理人際資訊、發展關係的觀點去解釋電腦中介傳播中的人際互動現象，但是他們都對先前去線索理論的觀點提出反駁，認為社會資訊確有影響，而 Walther 對後來的網路人際傳播相關研究有很大的影響。

動，訊息交換會相對較慢，要達成與面對面相同程度的人際關係，需要長時間發展，因為即使是在缺乏聲音、表情、語言、動作與社會線索（如：社會地位、職業等）的傳播情境下，使用者會利用語言、文字線索去彌補非語言的不足，例如以符號（^_^、:)、881 等等）來表達情緒，促進人際關係的進行。因此，Walther（1992）認為非語言線索雖然很重要，但語言線索也是人際關係發展的重要依據，電腦中介中所呈現的文字性質的人際線索，本身就是一種社會資訊（social information），因此使用者會透過處理這些文字的人際資訊，進而發展關係，形成人際印象。

在 Walther 的社會資訊處理觀點中，人際關係又是如何經過時間發展呢？互動者經過訊息的製碼、解碼進而形成人際印象，關係的過程有四個步驟：1. 當人們進入電腦網路時，會自然產生與人發展社會關係的趨力；2. 藉文字訊息的傳遞，對與其互動者產生比較明確的印象；3. 就電腦中介互動，發展心理階段的人際知識；4. 最後掌握這樣的關係變化，解讀互動中的關係訊息（游康婷，2001）。

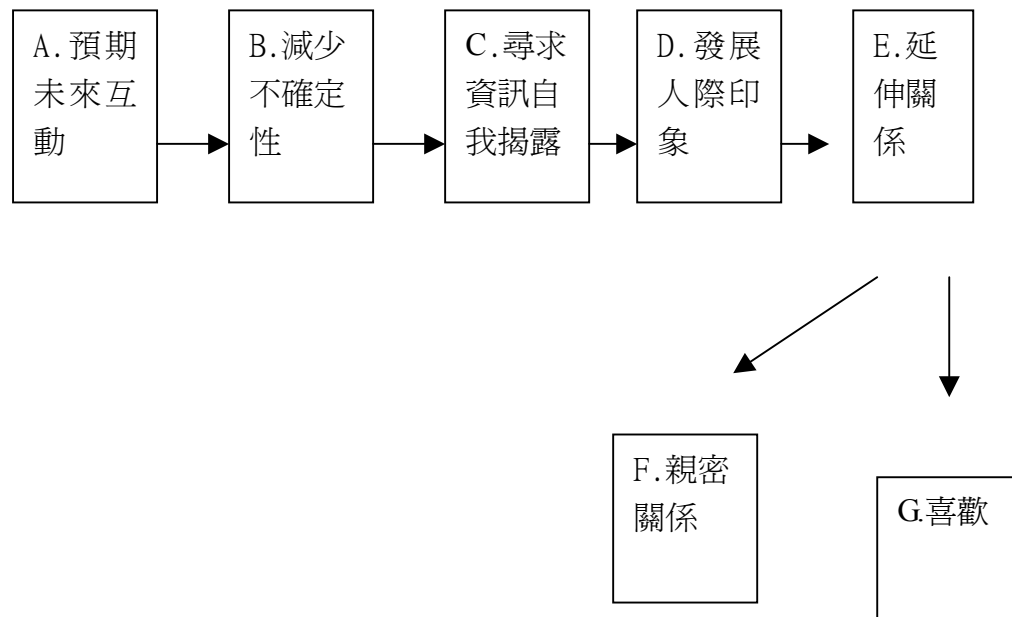


圖：2-1 Walther 社會資訊處理觀點的人際關係發展步驟

（資料來源：Walther, 1992:64）

Walther 在 1994 再為社會資訊處理觀點加入「預期未來互動」（anticipated ongoing interaction），認為在電腦中介傳播中，使用者會對未來互動有所期待，因為對往後互動有預期的期待，因而會透露自我訊息、尋求資訊並減少不確定

性，以達到這樣的期待，人際發展步驟如下：



圖：2-2 Walther 社會資訊處理觀點人際親密關係發展過程

（資料來源：Walther,1994，參照 Berger & Calabrese, 1975，Berger, 1978. Berger & Bradac, 1982，
轉引自吳姝蓀，1996：73）

根據上圖的發展過程來看網路人際傳播，人們在心裡會有預期的結果，因而會適當透露資訊以減少不確定性，並發展人際關係以達到預期的期望。從以上相關的 CMC 人際理論來看，網路交友的人際關係建立，一開始是透過網路個人頁面與發表的文章去認識別人，因此開始之初關係的建立跟面對面一樣，取決於一開始的吸引力，雖然少了很多社會線索，但當使用者對某人產生想更進一步了解的意願，同樣也代表了對方對他產生了吸引力，並且也會有預期性的互動期待，進而透過訊息的交換累積人際印象，產生虛擬人際關係，接下來針對面對面與網路人際關係的差異處進行探討。

（三）、網路人際關係與面對面人際關係

從上面 CMC 理論的發展演進來說，傳統認為網路傳播過於冷漠與缺乏個人化的說法，在 Walther 等學者的研究下慢慢有了不同於傳統的觀點，電腦網路中確實是可以發展出人際關係，而在適當的時間進行下，效果並不見得會差於面對面傳播，相反的，電腦中介傳播有其特殊的情境與特色，像是前面提過的匿名性、跨越時間空間等等，在適當的使用下，有可能使網路傳播變得更為平等與有效率，在文字使用上，只要有足夠的時間，甚至可以表現得比面對面傳播還優秀，以下針對網路人際關係與面對面人際關係，提出過去學者在研究中所作的比較，以期更深入了解這兩種溝通方式。

Merkle & Richardson (2000) 在研究中比較了網路係與面對面人際關係的差異，針對以下四點提出比較面向，分別是：

(1)、人際關係的形成與崩解：不論是在面對面或是網路人際關係，人們都想要尋求吸引力與獲得與他人之間的親密感，差別在於互動方式的不同，網路空間親近性的需要比較低、高匿名性、外表吸引力降低，且網路上的自我揭露只有互動雙方才能明瞭。面對面人際關係始於雙方相處的空間與外表，以此為基礎才能進一步發展相似性與自我揭露，而網路人際關係建立的順序則相反，開始是始於雙方互動，見面反而是進一步發展過後才會考慮的。因為 CMC 本身的匿名性與空間阻隔，關係崩解所遇到的阻礙也會比面對面少，當關係無法達到當初的動機時，很容易就 直接結束了。

(2)、自我揭露：人際面對面傳播因為無法匿名，所以會沒有安全感，比較難進行自我揭露，而網路有匿名性的保護就比較容易進行自我揭露，進而加深了認識他人的速度與互動親密度，當人們沒有人身安全上的威脅（尤其是女性），隔著電腦互動時，別人不知道使用者的真實身分，就會比較有安全感，比較願意與陌生人進行互動與分享關與自身的事情。

(3)、衝突管理：網路具有高度自由性，使用者在網路上遇到討厭的人或是受到挫折時，可以馬上離線，隨時中斷這段關係，網路的高自由性與超越時空的特性，也可以讓使用者接觸許多各式各樣的人，而傳統人際關係在衝突之時，就沒有辦法可以像網路一樣隨時逃離，但是網路的高度自由也可能導致無法在面對面人際關係中的衝突管理退化。

(4)、關係不忠：面對面人際關係中，不忠是對人際關係最大的背叛，不忠的發生代表了關係建立的努力化為烏有，造成一種不信任。但是網路人際關係對於這點定義上就比傳統來得寬，Glass & Wright (1992) 針對網路人際關係的不忠提出三點，分別是情感(思想出軌)、肉體與兩者兼具(Merkle & Richardson, 2000)，網路上開放的性行為與各種親密關係，可以看出網路關係並不像人際關係定義這麼嚴格，因此對真實人際的關係定義造成很大的衝擊(呂欣怡，2003)。

在這裡可以看出，因為媒介的不同，造成面對面與網路人際傳播有著不同的情境，因而有不同的發展過程。網路上的互動形式與一般人際互動相當大的不同在於其具有匿名性，可以偽裝成各種不同的身份發言或與人聊天，形塑扮演不同於自我的角色，而有了匿名的保護，人們也會比較願意在網路上表達不同的聲音與意見。在這種網路中介傳播中，人們只能藉有少數的線索去想像他人，從許多實證研究發現，在網路情境之中，所感受到的社會規範壓力也相對較小，來自人際的壓力也不如面對面般的直接與立即，且匿名的特性使人降低被評估的恐懼，也使個人較少關注其他社會因素(劭琮淳，2001)。另外一點，網路人際關係降低了外表因素的影響，加強了文字的影響能力，網路人際關係在發展的先後過程與面對面截然不同，見面反而變成自我揭露後雙方互相熟悉後的過程，但是不變的是，不論是那一種方式，都可以看到人對交友社交的渴望，網路人際關係與面對面雖然有很大不同，但在根本上都是想要獲得與他人之間更親密的關係與尋求吸引力。

因此，黃厚銘在「面具與人格認同—網路的人際關係」一文中說道：

「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，成員可以自信地在歸屬的團體中建立自我認同」¹⁴

由此可以看到網路中人際關係的發展，雖然會受到其特殊情境的影響，但人際關係仍然是建立在一般傳統或現代的人際關係基礎上，虛擬人際關係是網路的自由、彈性再加上社群之間的連結所建立出來的，只要願意去經營，虛擬人際關係的心裡效果其實不會比真實生活中的人際關係差¹⁵，可以建立起穩定且持續的人際關係。影響虛擬人際關係發展的因素很多，因而導致虛擬人際關係與面對面人際關係有所差異，吳姝蓓（1996）研究結果歸納出虛擬人際關係的組合因素，從這些組合因素可以略微瞭解虛擬人際關係發展的形成過程，她認為虛擬人際關係的發展有三大組合要素：1.人際關係發展要素；2.電腦網路特質；3.使用者本身因素，舉例來說，使用者因為好奇、或是想要認識朋友、分享心情或他人介紹等因素上網（使用者因素），在網路虛擬情境中的匿名、非語言線索等特性下（電腦網路特質），發展虛擬人際關係，其組成如下表所示：

¹⁴ <http://cindy.cis.nctu.edu.tw/MUD/99/papers/huang1.txt>

黃厚銘（1999b），面具與人格認同，網路的人際關係，第三屆網路虛擬社區研討路。新竹：交大。

¹⁵ 翟本瑞（2001），逃到網中：網路認同形成的心裡機制研究。

	人際關係發展要件	電腦網路特質	使用者因素
虛擬人際關係的組成	1.社會心理動機 2.自我表白 3.時間 4.文字與非語言線索的發展過程 5.期待與想像 6.親密情感關係（網路友誼與愛情） 7.網路上的情感支持 8.轉移傳播情境的人際發展	1.網路的社會情感使用 2.網路系統的匿名與缺乏非語言線索 3.虛擬情境	1.社會心理因素 2.個人特質（年齡、性別、教育背景、個性、偏好等） 3.媒介素養（打字技巧、上網經驗等） 4.媒介接近因素 5.互動者同質性 6.社會影響

圖：2-3 虛擬人際關係組成

（資料來源：吳姝蓓，1996：155）

以上述虛擬人際關係的組成來分析網路交友，使用者在第一次上線使用時，都有各自的使用動機，有想認識人拓展人際關係、分享心情或是朋友引導、好奇心看別人用自己也想嘗試的，甚至是年齡、單身等因素（社會心理因素），因而上網交友，進入所謂的虛擬情境，擁有自己的化名，透過交友網站以文字登錄資料呈獻自我，並且進行網路書寫，依照自己心中想像藍圖去尋找想要互動的對象（電腦網路特質），當有了適當的互動對象時，就會開始發展人際關係。人際關係從其想要發展的動機開始，會在網路透過文字的互動，在互動中表現自己或是進行雙方訊息的交換（自我表白），透過長時間的互動累積與文字交換訊息，進而發展出網路友誼或是網路愛情（親密關係），隨著長時間發展，最後有可能從網路轉移的現實生活的面對面（轉移傳播情境的人際發展）。網路人際關係進行

的過程，都在網路這個情境下進行，自然會受電腦網路特質的影響，其中匿名性的影響就很明顯，匿名加上網路是以文字為主，使網路上的互動中很容易就有自我揭露或是一些比較深入的自身訊息，加上使用者本身因素的影響，構成了網路人際關係的發展。

從各個理論與現象來看，網路人際關係與面對面人際關係，同樣都有人際關係發展的基礎，卻也因爲網路本身的特質而有著不同的互動方式與過程，網路交友的現象越是熱門，代表的是一種人們對人際關係的渴望，渴望尋求情感支持或是親密感，網路交友所影響的不單單只是行爲面向的改變，這種新的人際型態出現，對使用者在使用的心理過程也帶有某種程度的影響，因此在下一節進行關於這方面的探討。

第四節 自我與認同的追尋

一、網路情境中的自我呈現

「現實不過是螢幕上另一個視窗，而且通常不是最好的。」道格是個大四的學生，他如是說道，他在三個「泥巴」(Mud)上扮演四個角色，一個是風情萬種的女人，一個是具男子氣概牛仔型的男人，第三個是性別不詳的兔子，最後則是一個他不願透露的角色，他將自己的心智分開，在幾個視窗中切換，同時，他在一個視窗玩 Mud、一個視窗做學校作業、一個視窗傳及時訊息，在同一時間活在不同世界扮演不同角色，他的身份，就是這些分身的總和」。¹⁶

上面這段話，點出了網路的互動特性，網路的虛擬與連結，讓人可以遊刃有餘地在數個視窗中快速切換，可以同時處理好幾件電腦相關事件，扮演數個不同的角色，甚至使用者也將現實當作其中一個視窗，看似虛擬的網路世界，對使用者來說或許是再真實也不過的，他們在現實與虛擬中不斷進行轉換的過程，這也正是網路認同的特點，在網路中，可以拋開一切，創造並扮演屬於自己的角色，並找尋屬於自己的認同。

承上，這段經驗中還呈現網路的另一個特點，匿名性 (anonymity)，因為這個特性，使用者可以在數個視窗中扮演不同的角色，可以輕易地轉換現實與虛擬，而不至於使不同的角色有所重疊，每個角色都有象徵其本身的化名，卻又不透露出真實身份，這也是為什麼使用者可以大膽的在網路上扮演與自己截然不同角色的原因之一。網路交友也是如此，每個人都有屬於自己的一個代號（例如：世紀美少男、心碎月亮、幸福的大頭妹等等），這個暱稱就等於使用者在網路上的名字，使用者用這個名稱去進行書寫及與他人建立關係，這是他在這個空間的新身份，在建立人際關係的過程中形塑關於這個身份的新的自我認同。當使用者

¹⁶ 引自雪莉·特克 (1998) 虛擬化身引言。

載網路上長期都使用同一個代號，在這個代號也會在這之中凝聚出一個人際關係的網絡，慢慢這個代號就像真實世界的外貌長相一般，長期戴著這張面具，也會慢慢對這個網路上的化名產生認同，這個面具從此就成為我們自我認同的一部份（Turtle, 1998，轉引自黃厚銘，1999a）。Kilger(1994)認為網路社會中自我概念的建構是形成於個體符號互動的過程，因此有虛擬自我的產生，數位科技的出現不只影響到個體對自我定義的位置，也影響建構自我的過程，並創造新的社會實體—用以建構虛擬自我的形象(楊堤雅，2000)。

在交友網站使用上，除了交友網站本身的設計吸不吸引人之外，每個陌生網友在這之中，第一眼會去注意到的就是個人網頁，個人網頁可以說是讓網路中其他人瞭解自己、注意自己，做為網路人際互動第一步的關鍵，也是跨越真實世界的時空界限，透過網路互通的管道（高筱綺，1999），在網路交友中扮演相當重要的角色。在個人網頁當中，就像前面所提的，每個人會有一個屬於並代表自己的名字（暱稱），還有各種基本資料、照片、交友願望等，有書寫功能的交友網站，還會有一段文字可以形容自己的日記本或是文章，有點類似 BBS 的名片檔功能。個人網頁不只擁有個人資料的功能，也提供了使用者在茫茫人海中一個展示自己、吸引別人、與其他使用者溝通的媒介，很多使用者會過個人網頁上的資料去搜尋自己有興趣的交友對象，從個人資料去做初步的篩選，並且透過日記、留言版、站內寄信等功能進行互動交流，所以，個人網頁與其包含的日記，可以說是網路交友的第一個互動關鍵，個人網頁的出現，讓使用者成為了主動的傳播者。

從在網路上代表一個人的暱稱來看，Bechar-Israeli（1995）認為個人為自己所取名的暱稱，所代表的不只是個人的特質或是特徵，還隱含了希望別人怎麼看待自己的意涵，在針對 IRC 使用者的暱稱時發現，網路讓使用者有更多機會去發覺自己，更貼近自己所希望的人格，在這之中，暱稱可以轉換一個人的自我，並且成為自我的一部份，他人則會透過這個暱稱感知這個人，利用暱稱去吸引他

人的注意或交談。正如同前面所說的，在網路的互動行為當中，化名的代號就代表著該使用者，象徵該人的身份，雖然匿名性的情境下，可以讓人隨時捨棄這個暱稱從新再來，但是若是著眼於維持人際互動，想要發展持久的人際關係，網路的身份就不可能無限變換，必須有相對穩固一致的身份（王志弘，2000）。

此外，在個人網頁的建構中，雖然一般交友網站通常都只提供一個比較固定的形式，並非完全由使用者來發揮，但是藉由交友願望、照片的選擇、日記的形容與日記內容、網路語法的應用這些方面的應用，就足以使每個人小小的網路空間呈現各自不同的特色，可以透過文字、圖檔與聲音來展現不同的風格與意義，Chandler（1997）認為，個人網頁的編輯反映了該名使用者的個體認同，有助於自我瞭解（Slevin, J., 2000，王樂成等譯，2002）。Chandler（1997，轉引自陳詩蘋，2001）整理出九個個人網頁上可以表達個人的指標：1.個人統計、人口變項和履歷；2.喜歡和不喜歡的（如音樂等嗜好）；3.思想和信念（宗教、政治或哲學等）；4.最近的活動；5.個人創作（如照片、詩、文學作品、音樂等等）；6.借用他人作品（如引用他人作品、音樂、照片等等）；7.列舉朋友、家人、工作伙伴或網友等；8.作者離線世界的身份和資料；9.個人聯絡方式；這些都算是網路空間中書寫自我的行為，在網路中眾多個人網頁中對自我的展現，也是個人的獨特之處。

當個人的自我定位確定之後，也就是架構出一個統整的自我形象之後，就會開始進行自我揭露、與人互動（Norton & Bremders，1996），使用者亦會藉由個人訊息的揭露來建構自我概念，並且透過參考他人與社會情境之互動來修正，以其獲得別人的信任、建立關係、或是尋求支持與滿足感（高筱綺，1999），網頁中透露的訊息與未透露的訊息都是一種意義的表徵，同樣都是不能忽略的（Turtle，1996）。個人網頁的建構與訊息透露，其實可以說是把各種不同情境中的自我做出完整的結合呈現出來，就好像使用者在 WWW 這個場域中持續建構、遊玩的地方，之中包含個人照片、文章、自傳，及對 WWW 認知的各種文件與

連結 (Wynn & Katz, 1997, 轉引自呂淑怡, 2003), 是使用者在網路上一個多元且整合過後的展示空間。

由傳統的自我概念來看網路自我呈現, 自我¹⁷ (客體我, 個體所察覺的自我) 包含有三個面向 (James, 1950):

1. 物質我 (The material me): 物質我主要以實體的自己為中心, 包括個人擁有物、生活必需品、親族、家庭、創造物等等。例如: 個人網頁中的性別、興趣、職業、照片等等。
2. 社會我 (The social me): 透過與社會團體的交流互動, 同儕朋友對自己產生評價, 個人進而也會認可自己產生印象。例如: 個人網頁中朋友、社群的連結。
3. 精神我 (The spiritual me): 一個人內在與主觀的部分, 包括心理傾向、思想、感受和行動意識, 是自我的最高層次, 也最不易被揭露。例如: 抒發個人想法。

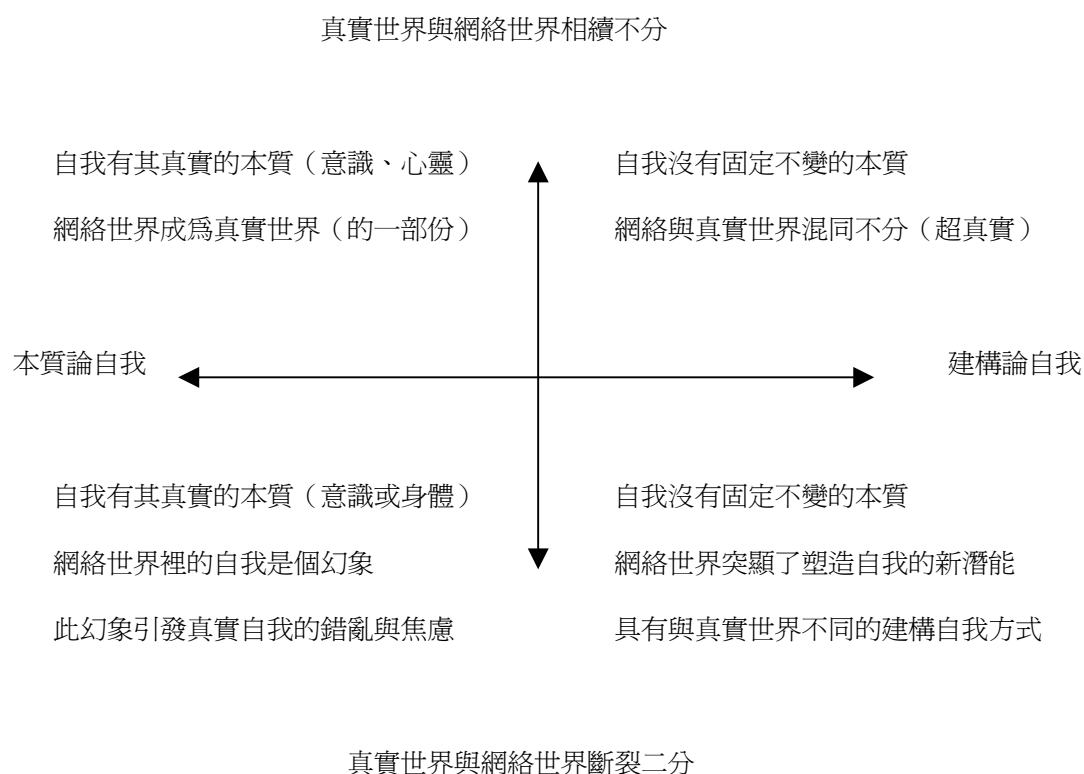
在網路上探討自我的呈現, 除了看得到以上三種傳統自我面向, 網路本身就像個實驗室, 在這之中進行實驗、探索、重新塑造自我 (Turtle, 1995), 網路本身就是一個特殊的情境, 在這之中自我有了另一種層次的可能出現: 網路延伸我¹⁸ (高筱綺, 1999)。在匿名的網路空間中, 網路使用者會自覺或不自覺地扮演著網路上的角色, 並透過真實的自我去觀看這個網路上的自我發展 (林玲妃, 1996), 因此高筱綺 (1999) 在其研究中提出網路延伸我的概念, 將網路延伸我定義為個人網頁使用者善用網路連結的特性, 藉個人網頁提供與網友互動的管道, 如常去的網站之連結、分享自己蒐集的文件、留言版、討論區或是 e-mail 等等, 在自我呈現之外也以互動為重, 讓其他網路使用者可以透過這些互動, 間接瞭解網站主人, 而網路上的自我也可以透過這樣的動態方式來呈現出來。薛怡青 (2001) 在針對 BBS 使用者進行研究時, 將網路延伸我的定義擴充為: BBS

¹⁷ 自我分為主體我 (I, 主動的自我) 和客體我 (me, 個體所察覺的自我), James 認為這是主體我不會因時間有許多改變, 一般提到的自我概念通常是指客體我, 客體我是會受到經驗或他人所影響的。

¹⁸ 高筱綺 (1999) 在分析個人網頁自我呈現時提出的概念。

使用者以網路科技的特性及方式所呈現的自我，而這樣的自我與現實生活的自我較無密切的連帶關係，使用者或許願意用一些不直接的方式暗示這樣的自己是和現實有些許不同，將現實中不曾表現出來的自我在網路上揭露出來。

王志弘（2001）針對網路自我之虛實以下面這個圖說明了可能的論點：



圖：2-4 網路自我的真實或虛構

（資料來源；王志弘，2001）

左上角的立論帶有技術樂觀主義的氣息，認為人的自我是連貫的、有主控意識的自我，網路提供的各種變換與塑造身份的條件，正好擴展了人類主體可以主動選擇、改造和操控身份的範圍。左下角部分卻是對網路世界抱持著比較悲觀的態度，認為網路空間中的自我與眾多身份根本上是虛幻構造，與真實世界截然不

同，這正式引發自我錯亂和焦慮的元兇。右上角強調線上與真實離線世界並未截然分隔，自我是個不斷建構的，網路空間正好彰顯了這樣的特性，網路身份的塑造與演出，其實就是未定形的自我不斷演變的過程。右下角的論點認為自我的建構在離線世界與網際空間有不同的呈現方式，自我有其主體性，有不同擴展的可能性。

一般認為網際空間與真實世界自我最大的差別，在於文本自我（*textual self*）與軀體自我（*embodied self*）的區別，網路空間中的自我屬於文本層面的建構，就算網路中的身份承載了真實情感，影響了真實人生，畢竟還是跟血肉之軀的特性不同，從另一個層面來看，即使是將身體文本化，也很難抹滅其生理物質的層面，但網路中的自我雖是言詞建構，在人際互動與情感的皆為真實的情況下，自我的存在與構成就有可能跨越網路與真實，成其行動的實際效果，網路空間的身份想像和塑造，還是脫離不了真實世界某些身份的固定編碼方式（王志弘，2001）。網路與現實之間，雖然存在著情境上所帶來的差別，兩者之間卻又跳脫不出某種隱形的關聯性，兩者互相交互影響。

電腦網路的人際關係就像是舞台上的表演，如同 Goffman 將現實生活分為前台與後台一般，表演者在前台扮演眾人期待的角色，利用各種不同的佈景與道具來演出各種印象角色，並且努力的將後台藏起來，因為為了符合台下觀眾或是互動雙方對角色的期望，表演者必須將互動情境中不能被接受的部分藏起來，扮演一個符合該情境的角色。前台是表演者為了符合互動情境中被期望的角色，所呈現出來的形象，而後台則是不再背負角色期望時，卸下面具讓原來的性格展現出來（Goffman, 1964，徐江敏、李姚軍譯，1992）。

將 Goffman 前台後台的說法放置在網路這個情境中，網路上的代號、暱稱、名片檔等等文字性資料就像前台的表演裝置，透過這個展現本身的訊息或代表的形象，不同與面對面的人際關係，網路這個舞台中，表演者可以選擇許多不同的

面具或是裝置來表現其角色，當然，也可以選擇不帶面具，表現最真實的自我（戴怡君，1999）。因為網路這個情境的特殊，在匿名的情況下，使用者可以不需經過觀眾的認可，甚至可以隨時結束表演，也少了日常生活規範中的角色期望，因此使用者可以善用這樣的特質，自行決定表演的方式、面具、是否產生一個角色與其呈現方式，甚至決定要表演多少程度的真實自我。在日常生活中通常後台與前台無法並行共存，因為這並不符合會規範下的角色期望，但是網路的匿名性使然，使用者可以利用這樣的特點，在台前扮演所要呈現的角色，又可以利用匿名的面具偽裝，表現出後台的自我。

由 Goffman 的理論來看，人會為了符合溝通情境與角色期望刻意表現出符合情境的行為，會在自我呈現的時候刻意表現出一種期待他人看待自己的形象，Goffman 將自我形象的呈現分為兩種，分別是刻意營造(given)和自然流露(given off)（Goffman, 1969; Miller, 1995），像一般生活中穿戴名牌，象徵某種身份、階級等，就是一種刻意營造出來的形象。在網路情境下，使用者仍然會想保有一個為情境接受的自我，藉由網路特性，使用者可以用一個或是多個自己希望的樣子出現，一個刻意營造的自我就有了新的機會（Miller, 1995）。戴怡君（1999）研究指出，在隱藏了個人姓名、社會地位、性別等線索下進行溝通，人會比較容易呈現自我或本身的期望。Turkle 針對 Mud 的研究也指出，在扮演多個角色下，通常還是只有使用者能決定自己的角色，否則不會有人對這角色質疑（Turkle, 1996，譚天、吳佳貞譯，1998）。因此，在網路空間中扮演刻意贏造的或是多重角色，已經是現今網路上很普遍的現象，這種自我的呈現跨越了前台與後台的界線，可以是在舞台上表現一個全新的自我，也有可能是繼續扮演他人期望下的角色，網路的可能性在自我呈現上表露無遺。

二、網路認同建立

「自我認同之所以在網路逐漸普及之後成為一個值得注意的問題，主要是因

為網路化名提供的彈性，容許個人以前所未有的自由度來扮演各式各樣的角色。個人一方面藉著網路的隔離，隱匿部分或全部真實世界的身份，利用自選的代號與暱稱，在網路上重新塑造一個或多個自我，並在其間切換、摸索、試探，而這些自我也都或多或少與其真實世界的身份有所不同。另一方面，由於自我認同必須在與他人的關係中逐漸建立，網路也使得人們可以超越時間、地域，以及生理上的限制，與虛擬社區中的其他人共同投入這個探索自我認同的遊戲，進而在幻想的交互感應之下，強化這個過程的效果，以及對個人心理的影響。」¹⁹

網路認同的建立並不只是一種胡思亂想，從前面種種論述來看，認同的建立是在互動之中慢慢產生的，不論是在網路交友、網路書寫、BBS 或是線上遊戲，都會在與他人的互動之中建立起對自我的認同與自我的展現，就如同 Cooley 所說的「鏡中自我」(Looking-glass self) 的概念，個人對自我的瞭解其實是他人看待自己的寫照，也就是說自我是從社會這面鏡子所投射出來的影像 (Shaffer, 1995；高彩如，1995；轉引自高筱綺，1995)，延伸到網路上，身份就是透過電腦連線建立出來的「螢幕中的自我」(Life on the Screen) (陳俞霖，2003)，而認同與自我就在這之中的過程建立起來。

透過這些過去的研究發現，可以看出網路世界對使用者來說，屬於真實生活的一部份，是生活中的一個情境。在這情境內，因場景的限制發展出不同的行為，在人際關係上，使用者除了在生活中會找尋認同得團體發展出不同層次的人際感受外，在網路上這些行為依然同樣地進行著。使用者會花時間在某一個其認同的網路團體，與其成員互動，建立人際關係，感受歸屬感，與一般人參加社團、俱樂部的情形相似，所不同的只是在網路上看不到人，是一種虛擬的情境。

網路中呈現出後現代的特質，其片段、去中心分散的特徵充斥期間，藉由網路的種種特性，人們似乎利用這作為彌補現實生活中無法實現的一些缺憾，從另

¹⁹ 黃厚銘在《虛擬化身》(Turkle, 1996，譚天、吳佳貞譯，1998) 中的導讀。

一方面來看，也有人把現實生活當作是電腦世界的另一個視窗（Turkle, 1996），真實與虛擬之間的界線已然模糊，不再有什麼實際上的區別可以確實區分真實與虛擬，網路空間消除了想像與真實之間的界線，導致虛擬甚至有可能比真實更真實（黃少華、陳文江，2002），陳俞霖（2003）指出，網路在關係形成的過程與角色的呈現，是在一種看與被看的情況下，情境則是可以說是一個想像的表演世界，在虛構與非虛構，現實與非現實之間，不會說網路呈現的一切就是真實，但有時卻又感覺到比現實更為真實，於是真實與符號間不再區分，網路媒體得以建構出更為真實的社會，形成一個無深度的文化，透過現實與虛構的並存，看的方式從現實到想像的另一個現實，並感受其中的距離。

W. I. Thomas 在定義情境時指出，人們主觀解釋情境的方式或許和客觀條件不盡一致，但如果人們將情境定義為真實的，在其產生的後果中，這些情境就是真實的（Goffman, 1989；轉引自戴怡君，1999）。關於虛擬與真實，翟本瑞（2001）認為網友並不是因為網際網路具備的後現代特性，或是為了符應理論家所建構的世界而上網，相反地，網友是因為虛擬空間的真實性才上網的；不論是被污名化的團體、或是情緒受挫，對許多在真實生活中受壓抑的心靈來說，虛擬世界就是真實世界的避風港，網友可以在這之中經營自己的身份、建立互動關係與認同感。馮燕、王枝燦(2002)研究中指出，許多網路交友的青少年在過程中認為網路所呈現的真實性有限，像有的人可能會對自己外表描述與事實不符，甚至有年齡、性別虛報的情形，這即顯示其真實與虛假之界線已日漸模糊，在網路上所看到的一切，可能是真的，也可能是假的。虛擬人際關係若是更進一步的發展，會透過一些過程，逐步發展成真實人際關係，這時候，虛擬人際關係就不再虛擬，這個過程通常會經過雙方對彼此的感覺好壞，決定是否要進一步交換電話或是 e-mail，由此進入真實世界與對方進行互動，若互動順利，就會更進一步有見面的機會，發展人際間的互動(馮燕、王枝燦，2002)；而葉勇助、羅家德(2001)則指出，網下的互動型態是和網上相似的，也就是說對一般使用者來說，虛擬世界的生活並沒有和真實世界有太大不同。

經由以上論述可以發現，透過網路的使用與匿名的特質，個人會先在虛擬空間中扮演一個自我的角色，這個角色可以是不同於日常生活中的自我，透過這個扮演的過程，建立起對自身的認同，進而與他人互動，在與他人建立人際關係與互動之中，更進一步認同自身，並且獲得團體的歸屬感，使他人認同自己，這種認同建立的過程，其實就與一般生活相似，所不同處即在於網路匿名與虛擬的特質，在沒有更進一步接觸下，人們無從感知對方所扮演的角色之真實性。而網路的虛擬與真實，兩者之間可以說是越來越模糊了，從前面的論述可以發現，關於虛擬與真實的區分或是定義，其實是端看使用者如何去解釋，而這也正是網路特別之處，乍看之下，這是個科技結合而成的情境，冰冷無人性的電腦很難讓人覺得是真實的，但加上使用者本身的人性與情感的投入，使網際網路由科技回歸到人的本身，因而雖然沒有直接接觸，但有時卻又再真實不過，而這之中的過程與互動，就是值得我們去探討研究的地方。

第三章 研究方法

本研究主要針對網路交友之互動性與人際關係進行探討，針對使用者的使用行為與互動過程進行了解，期望可以從研究對象本身的角度出發，瞭解研究參與者網路交友的過程與對自身的意義，所以依照研究目的，擬採用質化的深度訪談法，針對路交友使用者的使用經驗做深入的了解與探討。

本章將針對研究方法說明採質化深度訪談的選擇、研究場域與研究對象的選取與研究設計與整個資料收集的過程。

第一節 研究方法的選擇

本研究採用質化研究之深度訪談法（in-depth interview）作為研究方法，並以半結構式問卷作為訪談大綱，進行資料收集。本研究主要研究目的在於探討網路交友使用者的互動過程，從使用者本身的使用經驗去了解這個過程與對自身產生的經驗意義，最後期望可以了解虛擬網路交友的現象特質與虛擬人際關係之初步探討。又質化研究所關住的，並非因果假設的否證和統計推論，是企圖了解某個現象及描述特定文化中的具體生活經驗（胡幼慧，1996），因此主張以研究對象的主觀經驗為主，研究者須尊重當事者的敘述與生活背景，認同他當時主觀的心理感受經驗，以作為分析研究資料之來源（陳俞霖，2003），且質化研究可以提供深度、廣泛、詳細、具有個別意義的資料，所以，本研究採用質化研究深度訪談法，以期透過研究對象的觀點，了解使用者在交友過程中關係歷程發展的脈絡，與對使用者的經驗意義，這樣的方法可以包含使用者本身複雜的參與經驗與感受，與本研究之研究目的不謀而和。

質化研究注重在自然情境下針對特定對象，以觀察與訪談的方式來探索對象內在對社會事實的解讀與意義，因此質化研究尋求具有獨特性的研究對象，主張

研究者應親身參與，以個人主觀經驗為研究主體，透過共同經驗的互動分享以建構真相之多元性（郭良文、林素甘，2001）。而深度訪談又稱為「質化訪談」，以較少卻具有代表性的樣本為對象，針對研究之概略計畫在訪問者與受訪者之間進行互動，以一定的字眼與順序來進行訪談，而不是以特定的問題進行。訪談的問題是由訪談者建立對話方針，在針對受訪者提出的某些特殊主題加以追問（李美華等譯，1998）。利用深度訪談，研究者可以獲得較為詳盡的意見與經驗價值，並且可以瞭解受訪者的主觀經驗，尤其是較為敏感性或是深刻的問題，可以獲得更為精準的回答。

質化訪談本身具有以下幾個特質，因而可以協助研究者對主體有更深入的了解：（1）重視事實的本質：質化研究能真正的重視研究參與者的主觀性、價值判斷、對事件的感受與意見，強調瞭解人們的不同解釋，並試圖將這些個人意見、感受加以討論、分析、整理成一個概念；（2）強調事實整體性：質化研究以當事者為主，並研究情境之多元性蒐集詳盡的資料，以此來瞭解研究現象的整體脈絡；（3）瞭解互動的過程：探討人與人、人與事之間複雜的互動與互相影響的結果，質化所著重的就是研究過程、活動的意義與價值；（4）研究自然的情境：質化並不企圖操縱研究情境或對其加以限制，而是以整體性與開放性的觀點來蒐集資料；（5）質化程序是非標準化歷程：研究目的不是為了探討因果性、絕對性，而是以探索、發現、歸納為導向（陳倩慧，1996）。

深度訪談又分為兩種，一種是結構性訪談（structured interview），令一種是非結構性訪談（unstructured interview）。前者又稱為標準化訪問，研究者事先設計好一套標準化的問卷，依問題順序進行訪談，每位受訪者都接受同樣的問題，訪員不得自行發問；而後者則是事前不預定問題與標準程序，而有訪員與受訪者自由交談，訪員可以依照研究目的，提出較為廣泛的問題，再根據受訪者的回答問下個問題。本研究則採用上述兩者的折衷方式「半結構式訪談」（semi-structured interview），研究者可事先預定一份基於研究目的與問題的訪談大綱，但實際訪

談時不需要完全依照大綱的模式提問，可以依當時的情形與受訪者的回答隨時調整。這個方法兼具結構性與非結構性的特性，訪員可以控制情況，節省時間並確保品質，更可獲得深入詳細的資料（施美玲譯，1996）。本研究基於研究主題與目的是描繪網路交友此一特定生活經驗，針對其使用經驗更深入瞭解網路交友的互動與個人層面的影響或是意義，因此希望透過面對面的半結構式訪問對這個現象有更深一層的瞭解，並且以使用者的主觀經驗與認知看法為出發點，觀看他們如何詮釋與經驗交友互動過程，因此適用於質化研究的訪談與分析方法，並且與前述質化研究所重視的精神相符，故採用質化之半結構式面對面訪談作為主要研究方式。

除了半結構式訪談之外，並輔以親身參與的方式一併進行，藉由研究者自身的經驗去理解研究使用者網路交友的經驗與意義，深入瞭解這個情境與互動，更能從使用者的角度去經驗與解讀整個過程，並幫助研究者印證檢驗受訪者的描述。另外在面對面訪談之後，針對面訪中未盡完全之題項，則利用線上訪談進行進一步的追問與延伸，在與受訪者有了初步認識與建立良好的信任關係後，線上訪談可以排除時間空間的障礙，並且在資料分析過程中與受訪者繼續保持互動關係，以利於資料之更新。

第二節、研究對象的選取

本研究針對網路交友的互動過程進行觀察，因此在研究對象的選取上分做兩部分，一是交友網站的選擇，再來就是深度訪談受訪對象的選取。

一、研究場域—交友網站

網路上可供發展人際關係的管道眾多，有 BBS、即時通訊軟體（ICQ、MSN 等）、WWW 介面的交友網站、各種聊天室等等，若以交友為目的，又可以依照興趣、性別、星座、交往關係等等來分類，有很多種不同的選擇。而研究者將研究場域放在 www 交友網站主要是因為交友網站主要是以文字呈現，有一個固定呈現的地方（文字可以保存）與固定的發展，相較於其他型式的管道，目的較為明確，且是比較開放式的，可以有比較多完整的資訊交流互通（像是照片、文章、個人資料等等），因此選擇交友網站作為研究場域。

在交友網站之挑選上，首先面臨了交友網站且眾多分類五花八門，選擇困難的局面，在觀察與搜尋網路上與交友有關的網站後，大致發現可以簡單分為幾種主要類型：

- 1、個人網站：以設置網站者個人為主的網站，可留言並設置有聊天室，例如：小翔的交友網站；
- 2、特殊興趣網站：以某種興趣或共同話題為主，可留言並設置有聊天室，例如：xx 遊戲交友網站；
- 3、交友為主的網站：以交友為目的，可看到對方的資料或是照片，某些網站可在網路上書寫文章，可留言，部分設置有聊天室，例如：椰林交友網站。
- 4、入口網站：許多入口網站皆設有家族與交友專區，家族提供有共同興趣的網友交流；而交友專區則提供交友之用，並提供網友照片、資料與文字書寫，可留言並設置有聊天室，例如：Yahoo 奇摩交友。

在這幾種網站中，根據研究目的排除了前兩種以站主個人為主軸的個人性網站，而以比較全面性的交友網站為主，因此研究場域的選擇，採立意抽樣，考慮幾個比較有知名度的大規模交友網站，如：Love Match、Yahoo!奇摩交友、各大入口網站之交友網站（pc home 等）、Match.com、愛情國小等知名度高的交友網站。其中 Love Match、Match.com 是以男女交往配對為前提，提供男女雙方資料，覺得該對象合乎自己的喜好時，可透過 e-mail 或留言版進行更深一步的認識，網友年齡層較高；而 Yahoo!奇摩交友等入口網站附設交友網站，除了提供交友資料外，還可每日寫一封簡短的心情日記（但字數有限制）與基本留言功能，網友多為學生與年輕上班族，另有付費提供較多服務；而愛情國小也可每日書寫一篇長度不限的心情日記，付費會員一天可寫多篇心情故事，可利用網路語法編輯，並享有聊天室、線上傳訊、留言版等功能。

綜合以上各網站不同的特色，並透過研究者稍加觀察後，排除有擇偶條件的網站，因本研究不以婚姻為交友前提，再依據研究目的選擇了文字呈現上比較豐富且交友動機比較純粹（不以婚姻配對為主要目的）的愛情國小²⁰作為研究場域。愛情國小本身就是一個以人際關係為主體的虛擬社群，其線上交友功能完整，可線上傳訊、留言，並設置有聊天室，網友可在其中書寫文章，而文章的書寫上的質與量皆較其他聊天網站為多，正式會員並且可以透過網路語法編輯文章，展現個人特色，這在網路交友中佔有極重要的角色，結合了個人發報台與交友網站的功能，這是愛情國小其中一個特色。且其網友的年齡層也較廣，上至 30 幾歲的上班族，下至國小學童，每隔一段時間網站會主辦大型網聚，且網站本身較具管理，整體而言，是較為符合本研究所欲深入瞭解之現象。

愛情國小成立於民國 89 年 8 月，以其流暢的使用介面、可愛的美術風格及嚴格的網站管理著稱，提供乾淨安全的寫作與交友環境，吸引了近十三萬網友加

²⁰ 愛情國小（<http://love.youthwant.com.tw/index.php>）

入，網友們可將真實生活中各自的遭遇與虛擬世界裡彼此激盪出的情感，一一紀錄在此，日積月累，成就了四百萬篇的珍貴創作，因此可透過每個人所記錄的生活記事更進一步瞭解他人，管理上透過收費提供使用者更良好的進階功能，雖不是會員人數高達數十萬的網站，但已較許多聊天網站有規模與管理模式，且根據研究者的使用經驗，每次上線線上至少會有八百至一千人同時在線上，可以進行線上交友功能。

每個交友網站各自都會有屬於自己的網頁呈現方式，也會有不同的線上功能，能與呈現方式都會對使用者有不同的使用影響，以下簡單介紹愛情國小的呈現方式與功能簡介：



圖 3-1、愛情國小首頁

加入愛情國小會員之後，首先會接觸的就是首頁，首頁有網站大部分的功能，經由首頁，可以看到網站推薦的優秀網友、網站本身所舉辦的活動、網站的搜尋功能、社團、留言版、愛小每天的日記查詢等等，簡單的操作可以讓使用者迅速上手。使用者又有分為付費與免付費，第一個差別就是在上線的時候，付費會員隨時都可以登入，但免費會員在網路擁擠的狀態下就可能會無法登入；再來就是搜尋網友時，付費會員可以就特定條件（如：年齡、血型、身高體重等等），而免費會員只能由星座與所有名單中搜尋；再來就是付費會員可以一天寫多篇日

記且使用網路語法，免費會員就只能寫一篇，也無法使用網路語法；最後就是付費會員可以傳悄悄話、紙條，並有個人留言版跟聊天室。首頁所呈現的就是這些基本功能，以下再就幾個基本的功能做介紹，而這也就是一般網友互動會利用的幾個形式。

（一） 個人網頁介紹

在交友網站的第一步就是要先建立起自己的檔案，首先為自己挑選一個有特色又可以代表自己的暱稱，這個暱稱就等於使用者在這裡的名字，再來就是一些簡單的個人資料，而這也是其他網友點選之後會看到的，所以相當的重要，除了基本資料也可以寫一小段敘述交友願望的文字，並且可以放 50k 以內的圖片，至於要不要放使用者本人的照片，則沒有強迫規定。在個人的網頁介紹上，有打分數、與該網友做朋友、留言版、傳紙條等等溝通功能，如果使用者想認識這位網友，就可以把他加入朋友、或是幫他打分數、留言給他，就可以開始最初步的認識互動。

圖 3-2、個人網頁介紹



（二） 日記

日記是愛情國小裡很重要的功能，也是愛情國小的特色之一，使用者可以透

過寫日記的功能，寫下自己的心情或是生活記事，除了可以給一般網友看之外，也可以用扣除點數的方式，寫祕密日記給特定有申請的網友看，而會員在編寫日記時，可以運用網路語法變化字體、顏色、日記底色與外框的樣式，甚至可以加上音樂或改變一些連結的圖樣，製造出相當多不一樣的變化。瀏覽過當篇日記的網友，則可以留下他的腳印或是打分數、留言等等，一篇日記的腳印最多是二十個，透過腳印、分數與留言，就可以知道有誰來看過日記，有興趣的話可以透過腳印連結到該網友的個人網頁。日記封面可以放上使用者喜歡的圖片或照片，為日記本命名並且簡單介紹日記，甚至還可以將日記編寫成電子報，或是扣除點數訂閱日記簡訊通知。

異界漂流記事



日記本簡介

這是個高速流動的世界
虛幻與真實
失去了清楚的界限
我們
在這之中 漂流
是真 是假
漸漸變得不那麼重要

學生暱稱：半透明月光

瀏覽指數：2433

人氣指數：1502

腳印指數：17

日記的標題	時間	天氣	心情
都是因為太在乎	2004-05-10 22:09	好熱	☹
男人不懂女人	2004-05-04 17:00	大雨	☹
男人vs女人	2004-04-24 17:24	涼爽	☹
誠徵網友	2004-04-20 12:01	好熱	☹
救贖	2004-04-13 20:29	和煦	☹
少了點什麼吧~	2004-03-31 23:47	和煦	☹
我給的愛	2003-11-16 14:25	和煦	☹
我的新聞台	2002-10-02 21:53	和煦	☹
這樣的你	2002-09-04 00:31	和煦	☹
灰姑娘	2002-09-01 16:05	細雨	☹
想你	2002-08-20 17:12	好熱	☹
夜景	2002-08-08 23:51	細雨	☹
青春	2002-07-27 00:50	和煦	☹
我說	2002-07-14 20:38	和煦	☹
Just for you	2002-07-11 13:57	和煦	☹
愛情與感情	2002-07-11 13:06	和煦	☹
我愛你	2002-07-10 20:20	和煦	☹

圖 3-3 日記本畫面



圖 3-4 日記內文畫面

(三) 悄悄話

悄悄話的功能有點類似 BBS 的丟水球功能，就是線上立即呼叫傳送訊息，只要是正式付費會員，就可以利用線上名單傳訊給好友，只要在好友名單上點選名字，就可以傳送訊息，方便兩人在線上立即交流，又不會耽誤到原本在做的事，是個相當方便網友間傳訊的功能。在線上名單點選全校模式就可以看到目前線上的全部網友，點選名字之後就可以利用看個人網頁的功能，去認識其他線上的網友或觀看日記等等。

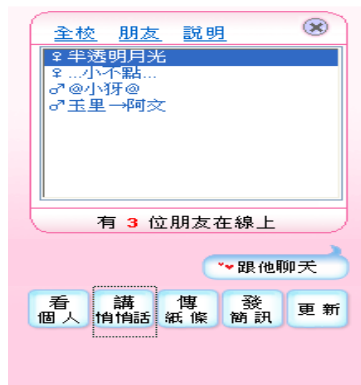


圖 3-5、線上朋友畫面

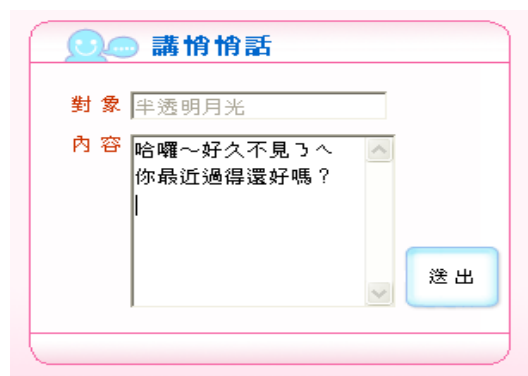


圖 3-6、悄悄話畫面

(四) 傳紙條

傳紙條的功能則是類似簡單的站內寄信功能，可以在個人網頁中傳送紙條給網友，也可以利用上面的線上朋友的畫面傳紙條給愛情國小裡任一網友，當然，對方要是付費會員才能看紙條內容，這個功能比較像電子郵件的功能，所以很多人一開始是利用這個來代替了電子郵件。每次一上線，系統就會告知是否有新的紙條，紙條則可以保存於系統之中，但是每個人有一定量的限制，免費會員

也可以保存若干紙條，等待加入正式會員就可以觀看。

（五）留言板

留言板也是正式會員才有的功能，所有的網友都可以在這上面留言，留言板的主人也可以在這上面回覆留言、管理留言，有些非正式會員網友沒辦法看紙條，有時候另一方是正式會員的話，就會利用留言板來進行留言與答覆。

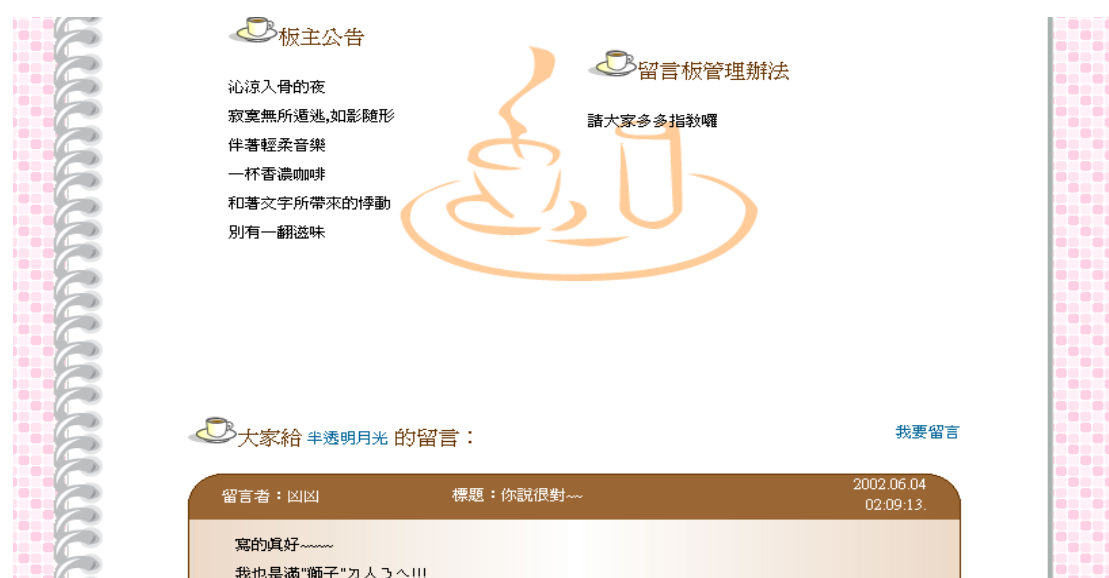


圖 3-7、個人留言板畫面

（六）社團

愛情國小除了個人的交友寫作空間外，還可以與興趣相類似的網友組成社團，所謂的社團就有點類似 BBS 上的討論區或是入口網站的家族版，還有 90 天以上的正式會員可以基於共通的興趣或是目的申請社團，就會擁有一個該社團的版，社員可以在討論區討論一些主題，也有精華區可以收錄精彩的主題，並可以利用點數申請社團相簿跟打廣告，打廣告的目的就是在愛情國小內宣傳該社團與成員，以讓成員有高知名度，有利於交友的過程，當然，加入社團是必須以點數繳交社團費的。



圖 3-8、社團討論區畫面

二、受訪者選取

由於本研究採用質化深度訪談方式進行，深度訪談樣本較少，又是以非隨機抽樣為主，因此在選擇受訪者上必須以能反應研究目的為主。受訪者來源包括研究者在實際參與愛情國小中邀約的自願性樣本，以及受訪者介紹推薦其他合乎條件的受訪者，採用立意抽樣（purposive sampling）與滾雪球（snowball sampling）來進行受訪者選取。

（一）抽樣條件

本研究之受訪對象共八人，依據研究目的在初步選擇受訪者時，首先以在愛情國小有長時間使用與豐富網路交友經驗為主，使用狀況則是以加入愛情國小時間、日記總數（有持續性網路書寫之習慣）與上站頻率等來做初步判斷，並且要有與網友見面的實際經驗。其次，本研究在研究問題與目的上，有比較心裡層次的問題，像是認同、心理的轉換等等問題，因此在受訪者年齡的界定上以十八歲

以上為主，也就是以成人為主，因其心智發展較青少年（十二到十八歲）成熟，在自我與認同甚至感情方面的發展上比較完全，因此在受訪者年齡上以年滿十八歲為主。另外在性別上也盡量以男女均衡為主，並考慮全職工作者與學生使用情境上的差別，在這方面也盡量平衡。

受訪者基本資料：

	A	B	C	D	E	F	G	H
性別	女	男	女	男	女	男	男	女
年齡	25	24	20	24	22	22	28	23
學歷	大學	大學	高職	大學	大學	專科	大學	研究所
職業	AE	公務員	廣告	當兵	學生	學生	企畫	學生
網路交友年資 (愛小)	3 年	2 年	3 年多	3 年多	3 年	1 年多	3 年	2 年多

圖 3-9 受訪者基本資料 1

（二）抽樣過程

在受訪者選取過程上，研究者首先透過愛情國小的日記刊載尋求受訪者的文章，以徵求符合條件的受訪者，請願意受訪的網友留下連絡方式。同時也透過傳紙條的功能，發訊息給研究者覺得適合的網友，再逐步詢問其意願，針對有意願協助者再以電話或 e-mail 進一步確認其是否符合抽樣條件，並且說明研究者身分、研究內容、訪談方式並承諾對其個人資料之保密、回答受訪者的疑惑等等。在研究進行中，同時也透過與受訪者的熟悉，由受訪者繼續介紹適合的網友來進行研究訪談。

在研究正式進行前，研究者先邀請其中一位網友進行預訪，目的在於對網路

交友互動過程與意義有初步性的了解，並以此來修改訪談問題，並找出訪談中可能遭遇的問題，以期訪談大綱可以更貼近問題之核心。

本研究正式進行訪談之時間從民國 93 年 4 月 1 日至 4 月 30 日，為期一個月，進行八場面對面訪談，每次訪談約一至二小時，訪談以事先擬定的訪談大綱為主，再依照受訪者的回答進行問題之更動改變，並在受訪者同意下進行錄音，以利訪談後的資料整理。

(三) 研究對象背景介紹

本研究共有八位受訪者參與研究，根據研究目的在交友網站尋求合適的受訪者。首先抽樣過程是採取立意抽樣，在交友網站上徵求適合的網友進行，並透過滾雪球抽樣尋得其他受訪者。以下是對受訪者的相關背景做簡單的介紹。

(1)、受訪者 A 簡介

A 今年二十五歲，目前在廣告公司擔任 AE，平時工作相當忙碌。使用網路交友主要是從大學時代開始的，早期是以 BBS 為主，到大四經朋友介紹開始加入愛情國小，使用到現在約 3 年左右。一開始參加愛情國小是因為感情不順，所以以抒發自己的心情為主，後來在上面反而認識許多支持她的朋友，到現在雖然工作很忙碌，還是會利用上班的空檔上網寫寫日記、看看老朋友。

透過受訪者 A 的自述，發現 A 是相當活潑、開朗、自信的女孩子，在交友網站上交了不少網友，因此吸引了不少異性的目光，在網路上也有不少追求者，有透過網路交了兩個男朋友。前前後後 A 總共見過大約十幾個網友，有單獨見面的，也有比較多人的，有男性也有女性。A 認為，交友網站就是個交友的管道，並不一定要在上面認識男朋友，但是是個交朋友談心的好地方，而且可以透過書寫，抒發自己的心情。

(2)、受訪者 B 簡介

B 是一位公務員，今年二十四歲，未婚，大學畢業後從事公務員的工作，雖然是公務員，但是工作相當忙碌。B 接觸網路已有 7 年的時間，一開始接觸網路是因為 B 的學校比較封閉，因此藉由 BBS 認識其他學校的學生；也因為學校中異性相當少，所以想經由網路認識女孩子。B 在玩 BBS 的時候見過不少的網友，也曾經在網路上談過網戀，後來雖然分手了，但也並沒有因此對網路失望。

B 加入愛情國小約兩年，畢業之後才來到這個網站，因為工作的關係，不再像以前一樣以認識女孩子為交友重心，而開始在網路上寫文章，抒發自己心裡的想法。在這之中也還是有跟網友見面，只是沒有以前那麼頻繁了。透過訪談發現，B 是個蠻有自己想法的人，因此在網路上寫的文章很有個人獨特的風格。B 認為，現階段網路是最佳的寫作地方，交友也是伴隨寫作產生的，能否因此遇上心儀的另一半，就一切隨緣了。

(3)、受訪者 C 簡介

C 是一個 20 歲的女孩子，高職畢業目前從事廣告業，因為是比較行政方面的工作，所以上下班時間比一般廣告業固定一點。C 接觸網路約有 5 年的時間，一開始結交網友是在聊天室，在聊天室透過聊天的方式認識網友，進而交換 e-mail 或即時通訊。雖然在聊天室還蠻常跟網友聊天也認識蠻多人，但是 C 實際見過的網友並不多。根據訪談，C 認為自己本身蠻有自信，因此對於網路上的交往方式比較有防衛，不隨便輕易與網友見面。

後來 C 從聊天室轉到交友網站，使用愛小約 3 年，轉到交友網站一個主要的原因是因為想寫文章，交友網站正好提供了這樣的地方，可以在上面抒發心情與生活感想，C 一般也是利用工作空檔或是下班在家無聊的時間上網。在交友網站中陸續見過幾位網友，其中一位後來變成乾哥，其他的則是持續利用即時通訊聊天或聯絡。C 在交友網站中依然保持其比較謹慎的原則，因此見過的網友並不

多，但是對網路交友還是持正面的評價。

(4)、簡介

D 男性，現年二十四歲，目前服役中，接觸網路的時間有 9 年，從國中的時候就接觸過網路交友，一開始是在網咖用早期的語音聊天，後來聊天室興起之後，也是去聊天室聊天交網友，再慢慢轉到交友網站。D 結交網友的經驗相當豐富，從聊天室到交友網站，陸陸續續見過上百位的網友，很多網友最後都變成好朋友，在這之中也有談過網戀。對 D 來說，網路是個很好的交友管道，可以認識更多不一樣的人，他的多數朋友都來自於網路當中，後來都變成現實中的好朋友。

D 加入愛情國小約 3 年，大概因為玩網路交友有一段蠻長的時間，D 的網友有男有女，不像很多人都以異性為主，跟網友之間感情聯繫都還不錯，常常參加網聚或是一起出去玩，網路已經成為 D 生活裡的一部份。研究者本身觀察 D 的作品，發現 D 是個很有才華的人，喜歡在網路上寫文章，而且是愛情國小的模範生，文章有相當多的網友觀看。另外也常常會把自己作詞作曲的音樂放在網路上，大學學的又是設計類，算是相當多才多藝的人，因此在網路上有相當不錯的人氣。

雖然是在當兵，但是只要有空，D 幾乎都會在網路上，當然大部分時間都會在交友網站跟即時通訊上，一有空就上交友網站寫寫東西看看文章，已經成為 D 上網的習慣之一。

(5)、受訪者 E 簡介

E 是一位現年二十二歲的大學生，接觸網路的時間約有十年，從國中起就開始接觸網路，使用網路交友的時間也相當的早，一開始也是從聊天室開始，然後慢慢接觸交友網站，在網路上認識了不少朋友。E 本身相當喜歡交朋友，所以

覺得網路是個相當好的管道，可以讓人藉由網路認識各式各樣不同的朋友。而 E 的網友也不只侷限在異性，也有同性網友後來成為好朋友的，對 E 來說，網路是相當重要的交友管道，朋友有相當大一部份都是來自於網路。

觀察發現，E 本身是個外向開朗而且健談的女孩子，加入愛小約 3 年，見過為數不少的網友。E 在開始使用交友網站之後，絕大多數的男朋友都是在網路上認識的。她認為網戀其實是很容易發生的，因為比較容易找到志同道合的人。對 E 來說，交友網站另一個吸引人的地方，就在於提供了一個寫作的地方，可以寫作也可交朋友，讓她更能瞭解人與人之間互動的進行，已經是現在生活裡不能缺少的管道之一了。

(6)、受訪者 F 簡介

F 是一位二十二歲的男性，接觸網路的時間有八年左右，網路交友的使用上原先以聊天室為主，且認為交友網站沒有聊天室真實。因為朋友介紹而使用交友網站，使用之後也在上面認識不少網友，也有進而成為女朋友的。

一開始使用交友網站時，F 並沒有想要在上面交女朋友，純粹只是想寫寫文章，以抒發自己的心情、交朋友談心為主，透過文章才認識不少朋友。F 的網路交友經驗也是相當豐富，從開始使用網路這個管道來交朋友之後，也見過為數不少的網友，而且 F 所有的女朋友都是透過網路認識的。其中，這之中也有比較不好的交友經驗，但是 F 表示並沒有因為這樣對網路灰心，還是認為交友網站是很好的管道，雖然比較有防衛心了，但還是很真誠的看待網路交友，覺得網路裡還是好人佔大多數，不需要因為幾個不好的例子，就覺得這是不好的。

(7)、受訪者 G 簡介

G 男性，二十八歲，單身，是這次受訪者中最年長的，目前從事企畫工作，上網時間多半是利用上班閒暇時間，通常下班之後就不會再上線了。G 接觸網

路約 7 到 8 年，不像現在的學生，很早就開始接觸網路，對他來說網路算是比較晚開始接觸，但是在接觸網路之前，G 就有交過筆友的經驗，G 認為網路交友本質上來說其實就跟早期的筆友蠻像的。

一開始接觸網路交友，G 也是從聊天室開始，後來會轉到交友網站主要是因為寫文章這個功能，加入愛情國小約三年，在愛情國小之前也有用過其他交友網站。使用交友網站最主要是因為可以寫大量的文章，並且跟其他網友交流，雖然也會想說可以透過網路認識喜歡的女孩子，也曾經談過網戀，但是並沒有抱著太大的期待。在這之中，網友是在不經意中或是自然而然認識的，並非特別尋找，G 認為網路眾多交友管道中的一個，並不會特別倚賴網路，但是 G 也認為網路的確是比較容易認識另一個人的管道。

(8)、受訪著 H 簡介

H 是一位二十三歲的女性研究生，接觸網路約有六年的時間，一開始是大學時使用 BBS 的經驗，那時候只見過幾個網友，比較少網路交友的經驗，直到後來加入愛情國小才算是對交友網站有正式接觸。因為目前還是學生的關係，所以上線的時間比較隨性，通常都是晚上或是無聊的時候才會上線寫東西或是聊天。

加入愛情國小約兩年多，一開始是同學介紹，加上 H 表示想認識多一點朋友，拓展人際關係，所以才加入交友網站。雖然是這樣，一開始還是以寫文章為主，後來陸續見過七、八位網友，也在網路上交過男朋友。H 認為網路算是提供了一個很好的管道讓人可以擴大視野，可以遇見很多現實生活裡比較難遇到的人，只要自己多小心一點，網路其實也沒有像很多人想的那麼多陷阱。

	A	B	C	D	E	F	G	H
性別	女	男	女	男	女	男	男	女
年齡	25	24	20	24	22	22	28	23
學歷	大學	大學	高職	大學	大學	專科	大學	研究所
職業	AE	公務員	廣告	當兵	學生	學生	企畫	學生
網路交友年資 (愛小)	3 年	2 年	3 年多	3 年多	3 年	1 年多	3 年	2 年多
見過網友數	十幾個	十幾個	7、8 個	上百位	很多， 數不清	很多， 數不清	不記得， 但不多	7、8 個
是否談過網戀	2 次	1 次	無	很多次	絕大多數 男友來自 網路	7 次， 全部女友 都是來自 網戀	2-3 次	1-2 次

圖 3-10 受訪者資料 2

第三節 研究設計

本研究以深度訪談的方式來進行資料之蒐集，訪談主要依據事先擬定的訪談大綱進行，依據不同訪談者進行些微調整，事後將訪談內容繕寫成逐字稿做資料分析，另外在逐字稿繕寫過後，針對還有疑問的地方對受訪者進行線上訪談，以求資料之完善。

一、研究工具

（一）訪談大綱

訪談大綱乃根據本研究之研究目的、問題與文獻回顧探討發展而成，主要分為五個部份：個人基本資料、網路交友使用現象、網路交友互動過程、虛擬與現實的交互影響及虛擬與真實的比較。訪談前先擬好大綱，但正式訪談時大綱只是用來提示，問答會圍繞著大綱的主題進行，但並非逐題逐項詢問，並且依據受訪者回答進行更深一步的了解。訪談大綱內容如下：

一、使用現象：

1. 之前聽過交友網站嗎？有什麼印象？
2. 從哪得知這個網站？
3. 上網交友的動機與需求？有沒有什麼期待？
4. 為什麼會在許多交友網站中選擇這個？
5. 有談過網戀嗎？為什麼選擇網路為交友管道？
6. 什麼樣的因素促使你上線？

二、互動性

1. 好友名單上有多少人？比較熟的有多少？見過面的？
2. 跟網友互動的話題通常是什麼？深度如何？

3. 形容一下有沒有認識比較特別的網友，怎樣的人會吸引你？網友有沒有共通的素質？
4. 網友曾經在你需要的時候幫助過你嗎？詳述之
5. 談談你認識最久的網友，跟他目前互動情形如何？
6. 你跟他的互動是如何發展的？
7. 什麼樣的因素會讓你想發展成真實關係？
8. 如何去熟悉一個原本不認識的人？你如何去選擇判斷交友對象
9. 你對匿名有什麼看法，匿名對你有什麼影響？
10. 網路的資訊夠不夠判斷一個人，網路文章、文字對你的影響大嗎？
11. 你對網路見光死的看法
12. 見過面的網友，你覺得見面之後會不會有所差異？
13. 你覺得這樣的經驗跟面對面有無不同？
14. 你跟沒見過的網友之間的關係和有見過的有沒有不同？見面對一段關係的影響

三、虛擬與現實之間的交互影響

1. 你覺得網路跟現實生活有無不同？
2. 網路這個管道在交友過程中有沒有影響？
3. 網路上的你和真實的你有無差異？為什麼？
4. 你在網路寫作的文章是什麼樣風格的文章？跟自己的關係為何？
5. 網路上的你比較接近自己心中所想的樣子還是真實的你？
6. 網路人際關係有取代真實人際關係嗎？你認為兩者之間的關係為何？
7. 網路人際關係對你的意義為何？
8. 什麼時候會特別上網寫文章或是聊天？有無特殊情境？為什麼
9. 參加愛情國小對你的影響為何？改變了你什麼嗎？
10. 網路對你而言是真實的嗎？

四、虛擬與真實的差異

1. 你覺得網路人際關係跟真實人際關係有沒有不同？
2. 網路交友對你的生活有沒有改變？對人際關係有無改變？
3. 你覺得網路交友的優缺點是哪些？
4. 最後你有達到原先的使用動機或目的嗎？
5. 對網路交友感想為何？是否願意繼續使用？

（二）訪談日誌

內容包括記錄受訪者訪談的日期、訪談長度、訪談之前聯繫的情形、訪談時的狀況與訪談之後的心得。訪談日誌可以幫助研究者記錄訪談過程中與受訪者的互動，以及研究者的主觀感受與反省，可以幫助研究者得到訪談過程中的新發現，與作為日後分析的參考。在正式訪談之前，研究者會先在網路上對受訪者的背景做初步了解，並且先閱讀受訪者的網路日記與文章，以對受訪者有更深的了解，若有機會的話，會先在網路上跟受訪者進行聯繫，以在正式訪談時更為熟悉，讓訪談進行更為順利。而在訪談結束後，將訪談未盡之處記錄下來，方便以線上訪談繼續追問，並且可作為下次訪談之依據，反省訪談技巧；另一方面，可以以網路繼續與受訪者保持連絡，並觀察其上線的網路活動與網路日記，持續觀察其網路人際互動的動態，以對研究問題有更深一層的理解。

（三）錄音設備

由於本研究需要訪談對話的全部內容，以利對研究問題進行分析，因此研究者在進行訪談之前會先徵詢受訪者的意願，告知訪談過程需要進行錄音，確定受訪者可以接受全程錄音，才進行訪問。而錄音的內容經轉錄為文字之後，將作為研究中最主要的資料分析依據。

除此之外，研究者也會利用網路即時軟體（MSN）與電子郵件與受訪者進行連絡，在面對面訪談之後，針對不清楚或還有疑問的地方進行更進一步的追問。

二、研究進程序

(一) 資料蒐集

(1) 初步接觸

質化研究強調研究者應處於與被研究者互動的位置，從被研究者的角度看待事件，因此研究者應該進入研究場域，更能掌握事件發生的前因後果與整體面向（郭良文、林素甘，2001）。畢恆達（1999）提到深度訪談的目的，不是要得到問題的答案，也不是要印證假設，而是要了解受訪者的經驗以及其意義（謝豐存，2001）。因此在深度訪談進行前，研究者就應該先行進入研究場域，了解認識研究場域，熟悉使用界面，觀察了解使用者的活動狀態，日後才能從使用者的角度看待其經驗。

因此，研究者在研究進行之前，就先行進入研究場域，先了解認識研究場域，將自己當作一般使用者進行初步觀察與使用，跟一般人一樣寫日記、傳紙條、觀看他人日記，並與其他網友進行簡單的互動，在不透露研究計畫下，一方面進行觀察，一方面也是尋找未來可能的受訪對象。

當研究方向大致底定後，研究者即在研究場域中張貼日記，公開徵求受訪者，並且大量觀看他人的資料與日記，自行接觸可能的潛在受訪者，以線上訊息或是電子郵件詢問他人受訪的意願，同時也請網友介紹適合的人選，針對可能受訪人選，研究者則更進一步根據線上資料或是透過線上互動，確認受訪者是否符合研究所需之標準，確認之後先在線上與受訪者進行簡單初步的互動，以建立雙方的信任感。

(2) 面對面訪談

郭良文、林素甘（2001）指出，對質化研究者來說，研究者本身就是資料蒐

集與分析的主要工具，所以個人的接觸相當重要，應力求接近被研究者、情境與現象，以接近、深入參與、互動親密的、同情的、相互信賴的、對等的與朋友關係的方式接觸被研究者。因此，在與受訪者進行正式訪談前，要先盡可能的建立起信任與接近的關係。

因此研究者在訪談進行前，先在網路上閱讀受訪者的日記與其他作品，並透過網路進行初步的連絡，試圖拉近與受訪者的關係，透過網路上的資料，可以先進行初步了解，知道受訪者的生活，甚至可以透過網路日記找到一些與研究有關的問題，可以在訪談中進行詢問，此外，這可以減少見面時的壓力，有助於訪談過程時的話題與對話。訪談的進行前，會採取一起用餐或下午茶的方式，有助雙方熟悉，並且以輕鬆的聊天方式來進行訪談，讓受訪者可以消除緊張且暢所欲言。

訪談的進行依照事前擬好的訪談大綱進行，並且根據情況進行修正，訪談多半是先從受訪者的網路交友經驗開始，因為事實性的資料比較好切入，也有破冰或打開話匣子的效果，因此會先從這個話題開始進行。訪談順序上會先以一般使用行為作為開始，在慢慢談到比較具有價值判斷或是心理層面的問題，採取循序漸進的方式，受訪者比較不會產生排斥的感覺。

所有的訪談都是由研究者親自進行，如此也可避免他人訪問所帶來的差異。透過面對面的互動，有利於研究者從受訪者的肢體動作、臉部表情等非語言線索獲得資訊，並且比較有即時性的效果，可以馬上討論不清楚或是不一致的地方。

（3）線上訪談

在訪談結束之後資料整裡的過程裡，遇到尚未清楚的問題或是新產生的問題，可以透過線上訪談請受訪者再次說明。因為受訪者都是屬於偏重度的網路使用者，平時在網路碰到的機會很大，可以排除時間、地點的影響（有些受訪者要上班或是不住北部，面訪上比較困難），方便研究者追蹤受訪者，且網路的即時

性、跨時間空間、互動效果在線上訪談時可以完全彰顯出來。

（二）資料分析

（1）逐字稿繕寫

訪談結束之後最重要的工作就是把訪談錄音的資料轉錄成文字資料，研究者在詳聽錄音帶之後，將錄音帶繕寫成逐字稿，並將談話過程中的停頓、笑聲、沈默或是其他特殊的語氣、非語言線索等等，都用括號在旁邊註明，盡可能的重現訪談時的氣氛與情境。為避免第三者進行逐字稿繕寫造成的差異，所以訪談轉錄的工作都由研究者一人擔任，以免資料失真。

（2）資料分析

訪談過程轉錄成文字資料之後，研究者反覆閱讀逐字稿，盡量以開放的態度讓字料中所有的意義浮現出來，若遇到問題就調出當日訪談錄音帶，以免誤解受訪者原意，在這過程中，並把自己的想法與感受記錄下來，以利之後的資料分析。在反覆閱讀之後，將逐字稿中與研究主題相關的敘述畫線註明，歸納成意義單元，並將所有的受訪者之逐字稿打散，逐一比對，將意義相近者規為一類，最後歸納成主題。最後，綜合所有逐字稿所形成的主題。比對研究主題之後加以整理組織，有系統的呈現出能反映出研究問題的資料，再來，就是研究發現的撰寫。

第四章 研究資料分析與發現

第一節 交友網站之初探描述

從各種統計資料的數據（例如蕃薯藤與資策會 2003 網路調查等等）可以看出，上網人口仍然持續增加，且由入口網站的各種分類選項也不難發現，從找工作、找資料、購物、娛樂甚至繳稅等等日常生活事務，漸漸開始轉移至網路，網路顯然已經成爲一個熱門的場域。對交友來說，只要是有人存在的地方，就脫離不了人際關係的建立，網路的出現，使得人們可以改變過去傳統的傳播方式，因而有機會去開發新的人際交往形式（盧諭緯，1999），本研究將交友定義爲廣泛性的交友，不單指異性交友，也包含同性之間的交友，以此與其他交友配對網站做區隔。本節即是針對以交友網站爲主的新型態人際交往來進行初探性的描述，了解使用者對於交友網站之初步印象與互動動機需求，以進一步鋪陳出網路交友的使用現象。

一、正面印象有利於交友互動的初步開展

本研究中八位受訪者皆有相當豐富接觸網路的經驗，使用交友網站前皆曾使用過其他形式的網路交友（例如：BBS、聊天室等等），並且對網路交友有一定程度的基本瞭解，進一步分析受訪者對交友網站之先前看法與過往經驗，發現對於交友網站有正面印象時，有利於之後交友互動的開展，以下是受訪者認爲會對交友網站產生正面印象的理由：

（一）、網路交友之功能進化版

早期比較普及的交友形式多半以 BBS、Mud、IRC 等即時、多對多、以文字爲溝通方式的管道（BBS 可一對一進行聊天或傳訊）爲主，近年來則以 WWW

交友網站、即時通訊與線上遊戲為網路交友發展的主要管道。受訪者多數都使用過聊天室或是 BBS、即時通訊，而交友網站是其中功能最為完備的。

由訪談內容發現，聊天室除了聊天內容外只看得到對方的暱稱，並沒有其他線索可以提供長期性的判斷，多數受訪者以本身經驗表示，聊天室的交友互動行為發展較快速，但判斷必須完全依靠聊天內容，因此落差的情形相對來說會比較大。而交友網站本身提供的功能比聊天室完善，包括個人基本資料、網路日記、照片等平面性資訊，每個人都擁有固定的暱稱可供進行聯繫，並不需要雙方同時在線上才能互動。相對來說，聊天室沒有固定暱稱，因此並不容易建立起固定的互動，也沒有這些文字性資料可供參考，因而造成落差比較明顯的情形。

「聊天室認識的網友大部分都比較短暫，因為畢竟是從聊天開始的嘛，那你也不知道對方的素質水平在哪裡，我就有遇過見網友啊，結果來的全部都是流氓…」(受訪者 D)

「聊天室是一對一說話嘛，交友網站有透過一些機制，因為他有些是付費功能嘛，你不一定要直接找對方，但是你可能必須要付費，這是交友網站為什麼這樣做的原因…」(受訪者 G)

早期的交友網站多半是以異性擇友或是婚姻配對為主，後來陸續出現很多以純粹交友為主的網站，除了交友外還提供書寫日記、留言等功能，交友功能性上比聊天室或是 BBS 豐富，使用介面也比較容易上手與美觀，是圖文並存的環境，等同於縮小版的個人網頁。因此使用過聊天室或 BBS 的受訪者多數認為，交友網站機制比聊天室、BBS 甚至即時通訊完善，是一種正面的吸引力，因此從聊天室轉而使用交友網站。

「功能還不錯啊，就寫日記啊，蓋腳印啊，因為像 BBS 你把想寫的東西放在名片檔裡，人家雖然可以查詢可以看得到，但是你不知道誰有看到，不會有腳印嘛，所以不會知道哪些人對你有認同感，像是會蓋腳印的，應該就是覺得你寫得

還不錯的。」(受訪者 B)

「基本上交友網站喔，因為我這個人喜歡交朋友，所以我想說交友網站一開始給我的印像是，恩～覺得不錯可以交很多朋友，而且他上面就是一些認識朋友的方法都很特別，都是一些很特別的方法，不像聊天室只能聊天，所以我覺得還不錯啊，一開始的印象啦！」(受訪者 E)

當然，並不是每個受訪者都會對交友網站有正面印象，也有受訪者雖然是從聊天室轉而使用交友網站，但是卻是抱持比較負面的想法，雖然如此，該受訪者本身也表示未來還是會繼續使用網路交友，只是在使用的同時，會採取比較保護自己的立場，不會隨便相信網友，相對於比較正面看法的受訪者，受訪者 C 的使用行為發展是比較保守的，因此見過的網友也比較少。

「就是玩玩一夜情啊，認識不同的人，然後不用負責任…其實就是掩蓋自己的自卑，因為在網路上沒有人知道你長怎樣，可以隨便亂說…感覺上很多玩網路交友的好像都是欠缺另一半的人，孤單的人，比較會以想要交往認識為前提，但是他們不一定真的是單身，就只是想玩而已。」(受訪者 C)

(二)、愛情國小的吸引力

1、網站本身的特色

從聊天室或 BBS 到交友網站的轉變，除裡上述功能性的轉變外，交友網站也發展出各自的特色，有的以網路男女配對為主（如：Love Match）、有的以心情記事為主（如：愛情國小、線上桃花源等等）等等，同樣是交友，隨著網站定位不同，使用者的動機也會產生差異，想要尋求結婚對象的人就可能選擇 Love Match 而非愛情國小，因此，網站本身特色會對人際互動發展造成影響²¹。

²¹由謝豐存（2001）針對 Love Match 進行的虛擬世界擇偶研究來看，發現其中人際發展在見面之前比較多人會持有不信任的態度，見面之後多數關係會解構，只有少數會進入深度吸引，與研究者在本研究中看到的結果並不相同。因此，初步判斷與網站本身定位、動機心態不同有很大的關係。

愛情國小網站的緣起介紹如下：

「發報台很多、婚(交)友網站很多、提供個人網頁空間的公司也很多，但是綜合提供以上服務的『愛情國小』，只有一個。『愛情國小』自八十九年八月成立以來，以其流暢的使用介面、可愛的美術風格及嚴格的網站管理著稱，提供乾淨安全的寫作與交友環境，吸引了近十三萬網友加入。網友們將真實生活中各自面對的遭遇與虛擬世界裡彼此激盪出的情感，一一紀錄在此，日積月累，成就了兩百萬篇的珍貴創作。短淺來看，或許每個單篇的價值不彰顯；但長遠來說，這裡存放的卻是下一個世代瑣碎的、龐大的且共同的生命回憶²²。」

因此，愛情國小將其特色定位在日記本身，從訪談內容來看，大多數受訪者也認可這項特色，並認為這是愛情國小存在相當重要的吸引力，由此將其他交友功能連結起來，讓人可以由此出發產生更多的互動話題，例如：

「愛情國小跟之前其他網站最不一樣的就是他有寫日記的功能，寫一些比較文字性的敘述，不是只看照片，你還可以藉由這個人的文字去認識這個人，然後還會有一些推薦的功能，可是我覺得現在交友網站的功能應該都差不多還蠻成熟的。」(受訪者A)

「事實上會喜歡這個網站，就是可以跟很多人一起互動，因為他裡面的系統，就是除了你寫日記之外，然後還有加好友啊，還有就是他定期會辦一些活動啊，像是徵文啊、什麼校花校草的之類的啊，你可以留言給你的好朋友，還可以收藏別人的日記，別人也可以收藏你的日記啊，那當然最吸引我的一點，還是跟人家分享文章，而且如果看到你的文章如果二十個腳印都被人家蓋滿，還有人留言給你說“ㄟ……熊熊，你的文章我實在擠不到位置蓋腳印ㄟ”，就會覺得很有成就感吧，而且人家認同你寫的東西啊，而且你去看別人的東西，也會從中吸取一些寫作的經驗啊，你以後可以拿來用，就還不錯囉！」(受訪者E)

²² http://love.youthwant.com.tw/manage_index.htm

2、人際相互吸引

多數受訪者表示會加入某個特定網站，泰半是經由朋友推薦，加上自身好奇心的影響，一個拉一個來使用，新手就會跟隨有經驗的使用者開始認識新朋友，互相介紹彼此的朋友。另一方面來說，認識的人有使用經驗，對新手來說會覺得比較安心。因此，朋友使用經驗的口碑相傳，當周遭有人在使用時，會比較容易產生使用的動機，所以人際同儕吸引成爲交友網站初步吸引因素。

「朋友 e mail 介紹，還有一些入口網站上有看到，所以就會想進來看看。」
(受訪者 C)

「愛小是白 x 跟我講的，他跟我講說在上面可以寫日記或是去看別人的日記，還蠻有趣的啦！對啊！剛開始我也只是旁聽生而已，後來想說在上面我可以寫很多我想寫的東西，後來就會想當正式生，去當會員就對了。」(受訪者 F)

「一開始我就是先在聊天室聊天啊，後來就有一個網友跟我講”養男人”啊，後來就認識一個男生，我剛好是養他，他是我的寵物嘛，他跟我講他有玩愛情國小，那我就好奇說這個網站是什麼，他就跟我說這個網站不錯，來看了就知道，我就去看啦，就覺得還不錯啊，因為那時候這種…都大概是養男人或是聊天室的比較普通的東西，我玩得有點膩了，看到愛小這邊就是，就覺得還蠻新奇的，而且我自己還蠻喜歡寫點東西的，也喜歡看人家寫東西，所以我後來就選擇愛小這樣子。」(受訪者 E)

二、網路交友之動機與需求

從使用與滿足的角度來看，隨著使用者使用心態的不同，在虛擬人際互動上即會衍生出不同的期待，連帶使交友行爲發展不同。舉例來說，若只是爲了打發時間使用網路交友，動機相對上來說比以交友爲目的的人弱，網友的重要性也會比較低。Walther (1994) 認爲在電腦中介傳播中，使用者會對未來互動有預期

的期待，因而會在互動過程裡依期待進行互動，適當透露資訊，以達到期待，由此可看出互動心態動機的不同，的確會連帶影響之後的交友行為。從本研究訪談結果，可以簡單歸納出幾個使用交友網站的動機與需求：

（一）、交新朋友與認識異性

交朋友是網路交友最原始性的動機，各種使用功能也都是以高度互動性為基礎，因此在這個環境下，很容易認識新朋友，結交網友成為所有受訪者共同的經驗，也是最多人一開始使用交友網站的心態。在結交朋友的同時，大多數人也都希望可以在交朋友的過程裡，找到適合的另一半，因此認識異性也成為一個交朋友中重要的動機。

「當初是覺得想要多交朋友，其實也剛好是那個 target，因為那時候我是大學生，我想藉由這樣子認識比較不同的人，應該也有一種想要在上面認識男朋友的心態去加入。」（受訪者 A）

「恩…動機，男生嘛，我沒有女朋友的時候會想說，啊～或許可以透過網路認識一個女孩子這樣子，但是並不會對這有太大的期待，不會說很期待這樣的事真的就會這樣發生…」（受訪者 G）

交朋友有相當多的方式可以選擇，為什麼會在這之中選擇網路作為交友管道？網路本身的快速連結與無遠弗屆的跨越特性，無形中造就成網路交友的優點，因為這些優點，使很多人願意採用這樣的方式作為結交朋友的管道，從受訪者各自不同的經驗中，歸結以下幾個多數受訪者具有共識的優點：

1、突破封閉環境，減輕交友壓力

「因為我之前的學校啊，現在的工作環境啊，就是比較封閉，可以透過網路接觸外面的世界，可以認識別的學校的人，把這當作一種交友管道吧，因為以我的環境，沒什麼機會去認識很多外面的人…」（受訪者 B）

「在網路上你看不到對方啊，講話、聊天可以比較輕鬆，可以講自己想講的話，面對面就比較會緊張啊，有時候就不知道該說什麼好，可是在網路上反而可以比較放開一點，人家問你什麼，就算不回答也沒什麼關係。」(受訪者 H)

2、拓展生活圈

「網路交友對我是個蠻有趣的世界，提供現代人可能比較封閉的生活中，你可以藉此去拓展你的生活，你可能在台北交到一個在高雄的朋友，你可以藉此去高雄玩，認識一些不同的地方的風俗民情。」(受訪者 A)

3、易找到志同道合的朋友

「在我們現實生活上遇不到的，可以利用網路來尋找到，即使是找朋友，在網路上也可以找到志同道合的朋友，說不定這個朋友以後會是你在人生或事業上很好的助手。」(受訪者 F)

(二)、藉書寫發洩與分享心情

書寫，是愛情國小一個很重要的特色定位，自然有人被這吸引而來，這些使用者以寫文章發洩自己的心情為主要動機，交朋友反倒是隨著書寫之後的互動附加而來的。而且，交友網站本身的設計也發揮了網路媒體互動的特性，在一來一往的互動中更能體驗分享心情的精神慰藉。

「好玩啊，我是想上去寫東西…交朋友的話是因為他們剛好看了我的日記，會留言給我，就因此認識了，不是特別因為想交朋友才上來的，無聊的時候就上去看一下啊…很多東西是想寫給別人分享，然後可能又不能跟周圍的人講，然後是需要安慰的…因為生活中會有一些事情發生，總是會有想逃避的時候嘛，心情不好的時候就去發洩一下，會想要有人可以安慰或是給建議的。」(受訪者 C)

「一剛開始，因為我那時候上愛小的時候，幾乎是愛情的空窗期，我只是想

在上面寫一些自己心裡面想要抒發的東西，然後來…找一個慰藉吧，因為我不會隨便把心裡的話講出來，除了跟白 x 講之外，那我就用文字來表達，交朋友的話，因為那時候已經是在失戀了嘛，就真的沒有什麼期待跟心情了…」(受訪者 F)

(三)、消除寂寞感

從受訪者的訪談中發現，多數人常常會在無聊的時候或是深夜上網，藉由聊天、書寫或瀏覽網頁得到一種暫時性的滿足，受訪者表示這種時候通常內心是處於一種寂寞的狀態，會想透過看看別人的文章、跟網友聊聊天、或是寫寫自己的東西，得到一些情感上的支持，稍稍撫平自己寂寞無聊的空虛，像是：

「打發時間，無聊時候玩一玩，有時候你很無聊、心情很差的時候，朋友、男朋友不一定都在身邊啊，總不能三更半夜的時候打電話吵朋友啊，這種時候網路就很好用啊，就上網聊天啊、寫東西看東西啊、發洩啊…」(受訪者 C)

「一個人的時候，還有心情不好的時候，我是那種蠻害怕寂寞的人，所以一個人的時候我會想上去寫自己的東西，或者是有些事情的時候就會想上網把自己的事情寫下來，或者是想找人聊一聊自己心裡的事。」(受訪者 D)

(四)、尋求認同感

McKenna & Bargh(1998)研究中發現被標籤團體透過網路滿足認同感的現象，郭欣怡(1998)提出一般使用者也會透過網路人際建立認同感，本研究根據訪談內容也有相同的發現。透過書寫與互動，使用者可以在與他人的互動之中建立起對自我的認同與自我的展現，在網路人際互動中，會慢慢建立起一種歸屬感與認同感，從別人對自己的肯定中，進而去肯定自己的想法或是處事方法；而平常無法在生活中獲得滿足的人，也可以透過這樣的方式得到某種程度的滿足，彌補在生活之中缺少的認同。

「很多人來看你的東西，就會覺得你寫得東西很有價值很有成就感，第二個就是可以補足自己現實上面的不足，會對自己比較認同吧！我覺得這兩個東西給

了我很大不同的滿足。」(受訪者 A)

「我最主要的目的，也是我上愛小最重要的目的，就是追求認同，希望有人認同我的想法，我的文章，就是期待別人來認同、來看我寫的東西啊！交友的話，在這之中的過程，或多或少會有想遇到美女的期待吧？」(受訪者 B)

「大家都需要別人的認同啊，然後會覺得說，因為我那時候剛回國啊，有些朋友就在忙，然後我那時候朋友不是很多，有些朋友就因為出國不見了，我在想上網可能有個動機就是，可能在現實當中你可能就會有一些不滿的地方，一定都有所以才會跑來泡在可能愛情國小啦，yahoo 或是其他交友的系統吧，所以我是覺得說可能自己對生活也有小小的不滿吧，才會願意花時間在這上面，跟一些沒有見過面的人交朋友這樣子。」(受訪者 E)

根據訪談內容雖然約略歸結出以上四種使用網路交友的心態與動機，但也發現使用者多半會同時具備以上多種動機，隨著使用當下心情不同而轉換。因此，受訪者也表示由於心態動機影響，網路使用者多具有以下幾點共同特質：

- 1、容易認識異性的朋友，同性的相對會比較少；
- 2、網路想像空間大，寂寞或是好奇者多；
- 3、對現實有某部分不滿。

小結：

本節主要透過訪談資料，由受訪者對交友網站的初步印象與互動心態動機兩方面出發，敘述交友網站的使用現象，這兩部分會對使用者後續使用態度與行為產生影響。

歸納出交友網站的正面印象主要來自於：1.交友網站是功能更完整的網路交

友形式；2.交友網站本身特色，並發現訪談中持正面印象的使用者比較願意嘗試交友網站的使用，對於交友態度比較開放，有利於之後交友行為的開展。

在使用動機與需求上，則有以下四種：1.交新朋友與認識異性；2.藉書寫發洩分享心情；3.消除寂寞感；4.尋求認同感。從訪談並內容發現，網路特殊的情境造成不同於其他交友形式的動機，（如：網路的方便連結性，有利於交到各式各樣的朋友），進而對之後使用行為產生影響。因此，下一節將針對網路情境的影響進行更深入的探討，以詳細瞭解網路人際互動的現象。

第二節 網路虛擬情境

結合電腦與網路的傳播行為又稱為電腦中介傳播（CMC），網路所創造的情境必須透過電腦進行互動，人與人溝通不再需要面對面就可以直接溝通或是尋求資訊，結合了私人與大眾媒介的特色，在電腦的相互串連間形成一個虛擬的情境。從前面一節的討論中發現，網路是個特殊的情境，因此連帶對使用動機與行為等各方面產生影響，進而呈現出與面對面不同的互動方式。網路的虛擬性在於，網路情境中，看不到對方的真實存在，少了面對面看得到的肢體動作、表情等等線索，再加上網路身份的匿名性，還有網路本身的便捷與跨越時間地點的特性，交織成一種既隔離卻又連結的情境，在這之中也展現了網路的無限可能。本節針對網路情境做更進一步瞭解，探討網路本身的特質與情境對使用行為的影響。

一、 網路特質分析

網路是近十幾年來興起的科技，最近成為熱門的溝通管道，網路聊天、電子郵件、視訊會議等功能創造出新的溝通方式。Walther(1992、1994)等學者證明了電腦網路中的確是可以發展出人際關係，且從過去相關文獻中亦可看出，網路特質是對於網路人際互動相當重要的影響因素，使網路人際關係發展異於其他形式的人際關係（尤其是面對面）。本研究根據訪談內容歸納出以下四個網路特質：

（一）、匿名性

網路上通常是用自行取的 ID 或是暱稱來進行互動，而非真實身份，Bechar-Israeli(1995)認為暱稱本身代表了個人特質或是希望別人如何看待自己的意涵，因此匿名會對使用者心態與行為造成若干影響。由訪談結果發現，當他人不清楚自己的真實身份時，內心表達會出現不太一樣的情形，比較勇於表達自己

的想法，容易進行自我揭露。在本研究中的受訪個案中，匿名並沒有出現比較負面或是極化的反應，反而認為可以表現自己內心的一面。

「會比較敢啊！在網路上也會比較敢去認識人，甚至搭訕，在一般路上哪敢這樣做啊，在網路就比較不會怕，因為看不到對方就不會尷尬啊，也比較不會被女生拒絕！會變得比較主動。」（受訪者 B）

「說話行為會比較大膽吧，在網路上的一面會比較敢講自己今天心情好或不好，會比較敢講自己的事，像心情不好可以罵某人啊，就會比較大膽。平常可能比較不敢跟身邊朋友說，匿名會比較放心在網路上把自己的想法完全暴露，因為會覺得沒有人會在現實生活中把我揪出來！所以，會比較放的開，敢罵人、趕挑逗人！簡單說就是比較大膽！」（受訪者 C）

人在匿名的狀態，除了比較容易自我揭露外，還有一些對現實不滿或是受到委屈的使用者，會因為網路匿名，且處在一種別人看不到的狀態下，減少了現實生活裡的束縛，表現出與平常完全不一樣的自己。例如：陳俞霖（2003）認為網路匿名可以讓有社交恐懼症的人或是弱勢團體有自己的空間，訪談內容中也發現這樣的現象，平常生活裡人際關係不太好的人，在網路上反倒可以比較放得開，表現出不一樣的自己。

「我有遇過啊，就他平常人緣不太好，可能就是在網路上...怎麼講...可能他平常是不太敢表現自己，很內向很害羞，所以他在現實生活中就沒什麼朋友，因為平常大家一起玩或是幹嘛的時候，他就一個人躲在旁邊，可是在網路上，看不到別人的環境下，他就比較敢表現自己，那大家就會比較跟他有一些互動，他會對你比較放得開，所以可能就是說他的朋友就來自於網路。」（受訪者 D）

（二）、缺乏社會情境線索

網路人際傳播因為不是面對面，相對少了很多非語言線索，看不到對方的表情或動作、穿著等等外在可以判斷的因素，純粹用文字來進行互動。文字成為

網路互動的溝通工具，本身承載著相當多訊息線索，文字詳細的影響力在接下來的部分有更深入的探討。除此之外，缺乏情境線索這個因素也影響人際互動相當多。訪談內容就指出網路的缺乏線索，會讓一開始的發展變得比較容易，但也帶來過度的想像與美化；另一方面由於看不到對方的表情，只能從文字去判斷，也比較容易產生誤解跟誤會。這一點和早期電腦中介傳播相關研究中指出的，網路在人際傳播上容易造成訊息的誤解，增加雙方溝通的困難度，有相同的看法。

「嗯，網路這個管道和一般比，就是變成在開始的時候起步比較容易，就比較不會害羞嘛，而且因為都不認識，就少了尷尬，很容易就熟了起來，但是，有些人就會因為這樣起步比較快的幻覺，造成自己妄自的想像。大部分人就會把他想得太美了，到最後出來見面以後就發現，啊！不是這麼一回事，有些人就會覺得，啊～該怎麼講，就是女孩子在網路上很容易就會跟你聊天，可是那不代表她就對你有意思，恩，就是起步簡單，但是也容易產生錯覺。」（受訪者 B）

「這絕對會有影響，有些模稜兩可的話，對方明明不是這麼想，可是在電腦另一端的我們，就會以我們的主觀意見為意見，看不見對方的表情，只好再旁敲側擊看看到底對方在想什麼，猜錯也是常有的事吧！」（受訪者 G）

網路缺乏社會線索，可以讓人拋開現實世界裡的一些傳統價值，像是職業、收入、階級等等因素，讓人可以直接看到人的本質，呈現一種比較平等的狀態。當然，在缺乏情境線索的狀態下，網路的人際互動都建立在文字之上，Walther (1992、1994)研究中指出文字的確可以承載關係訊，相對於面對面的互動來說，網路人際關係一開始的互動雖然可以比較容易熟悉，但整個互動過程也要花費比較多的時間。整體而言，要熟悉對方的話還是要靠時間發展，長時間互動下，還是可以建立與面對面相似的人際關係。

「因為看不到對方的一切啊，很多都是用想像或是推敲的，不一定什麼都跟你想的一樣，而且，不管傳紙條還是寫日記，也不是你每一刻都會在網路上啊，

如果是講電話或是直接見面，一次就可以聊很多很多，在網路上用文字當然不可能這麼快啊，很多都得慢慢來。」（受訪者 H）

（三）、既隔離又連結

網路的匿名性與缺乏線索，加上中介傳播的性質，在網路中不用接觸或依靠真實身份就可以互動，因而創造出一種既隔離又連結的情境特性。網路可以連結到世界各地，認識各式各樣的人，但是在這情境中卻也可以依自己的意思開始與結束一段關係。網路就好像隔離在人與人之間的過濾器，人們藉由網路過濾篩選陌生人，卻也透過網路連結在一起。受訪者 E 的這段話，正說明了網路既隔離又連結，既親密卻又有距離的特性：

「比如說，你現在跟人家聊天啊，當然不是指我啦，可能聊一些很富有詩意的話語，可是事實上你根本就衣衫不整在家裡，不然就是一邊摳腳指頭啊，一邊跟人家用鍵盤談情說愛，或是穿著內褲晃來晃去姿勢很醜啊，可是跟人家在電腦上講我好愛你啊，我做了一首詩什麼鬼的，哈哈…就是說還蠻有趣的啦，很好笑啊…」（受訪者 E）

網路的隔離性質基本上是來自匿名與缺乏社會線索，加上中介傳播的距離因素，造成身體不在現場的互動情形，拉開與現實世界的距離。但是，這種距離卻也是對人身的保護，這樣的人身隔離，讓人對網路交友不會那麼懼怕，可以自己決定要給對方多少資訊，自己決定是不是要中斷一段關係，因此可以在見面前的階段，免去大多數被騷擾的困擾。在訪談內容中，也發現男女受訪者都有這樣的看法：

「匿名基本上算是一種保護自己的方法，因為網路這種東西還是有一定的危險性存在，不能說是沒有，有的時候像我之前提到啊，你講話的態度和做事的風格，讓人覺得很正經、很嚴謹，還是不免會有些人會想刻意騷擾你或是幹嘛的，所以這時候匿名就是一種保護，你跟他認識久了，你可以自己決定你要不要給他你真實的姓名、電話還有真實的資料，如果你覺得這個人怪怪的，就可以不要，

或是以一個匿名的狀態繼續觀察他，所以匿名是保護自己的一個機制吧！」（受訪者 E）

受訪者 D 也提到網路因為看不到對方，在溝通不順利的時候或是遇到被騷擾之類的情況，可以隨時中斷離線，甚至換一個帳號重新來過。

「遇到騷擾你的，你可以馬上跟他斷絕來往，對啊…如果你遇到不喜歡的人，或是這個暱稱的一切你不想要了，就可以馬上重頭再來…像我之前的帳號後來就沒有用了，就是因為變成模範生有點受到困擾了，很多人來看我的東西，可是卻反而交不到真心的朋友，就有點灰心。」（受訪者 D）

（四）、跨越時間地理性

網路的快速連結功能，模糊了傳統的時間地理概念，電腦網路創造出一個無國界的空間，在小小的電腦視窗中，可以連線到世界各地，超越自己本身的生活環境，認識世界各地的人，呈現出地球村的情景。網路的同步與非同步，則可以進行即時性溝通（如：網路聊天或視訊會議），也可以進行延遲性的思考（如：e-mail，可以自行決定要在什麼時間回信），時間因而可以掌握在使用者的手中。

從本研究訪談內容中，也發現了跨越時間地理性的影響，在前面網路交友動機部份中有提到，此特性可以讓使用者拓展生活圈、認識各式各樣的人、突破封閉環境等等，成為很多人使用網路交友的動機之一，這邊就不再贅述。而網路跨時間的特性，在愛情國小本身的功能也可以看到，有同時性的聊天系統，也有異時性的傳紙條或是書寫功能，打破時間上的限制，因此交友過程並不需要兩個人同時上線才能建立。

二、 網路書寫的魅力

從上述網路特性來看，網路世界是個缺乏情境線索的世界，不論是網路交

友、線上遊戲或是搜尋資訊等各種網路活動，多半都要倚靠文字來進行，網路上聊天是用文字聊天，網路戀情也是從文字開始，網路交友更是得靠文字傳遞各種關係訊息或是進行自我揭露。因此，文字是網路交友中最重要的溝通工具，書寫，也成為相當重要的一部份。由前面網路特性分析中可以發現，文字的重要性大部分是建立在網路本身的匿名性與缺乏線索的情境當中。

由於文字的重要性，因此大多數受訪者都提到，在網路交友初步互動中，文章是一開始在交友網站互動的起點，互動有很大一部份是基於文字書寫而產生。發生什麼事、心情好或不好等等都可以在文章中發現，更深層的是文字內容中自我揭露的部份，會透露出一個人的個性、生活情況、價值觀、興趣等等，文章內容成為雙方進一步聊天或是見面的開端。而在訪談中也發現，受訪者們認為日記的書寫是建立在某種可靠性與真實性，內容常常可以表現出寫作者真實內在的部分，這一點與王家茗（2001）針對明日報新聞台的研究中有相同看法。而從愛情國小相關介紹中也可以看出，書寫，是愛情國小本身特色之一，也是許多使用者使用動機與之後的使用習慣。

對於網路書寫大多數人認為這是基於某種程度的真實與互信，所以對於網路書寫採取一定程度的信任，這也是網路交友很重要的一部份，就自我揭露的部分來說，文章本身也是一種判斷線索，可由此對他人進行判斷。因此，多數受訪者認為既然要進行網路交友，至少就要有某種程度的相信，例如：

「如果是在網路上面的話，我不會把他說的都拉到現實中，因為他都是虛擬的東西，你沒有把他看成一定要去認識真正的你，就像現在我跟你一樣，面對面聊天，我知道你是什麼樣的人，可是如果在網路上，你想要使用一個男生的身份跟我聊天，我也會相信，因為那是虛擬的，甚至我也會用虛擬的心態跟你講話。我覺得這就夠了，因為就我強調的，他不一定會告訴你他是誰，所以他給我那些東西我都會相信，我既然決定用網路交友，我就會去相信這些東西。」（受訪者A）

以下簡單從訪談內容中，歸結幾個網路書寫的魅力與特色：

（一）、可以表達平常不敢說出口的話

網路本身特性使然，像匿名性、缺乏社會線索與隔離的特性都可以讓人比較容易打開心門，說出自己平常不敢說的話，因為別人看不到，不知道自己是誰，在現實生活裡又沒有利害關係，所以可以放心說出心裡真正的想法，同時也成為一個對外的發洩管道。像是覺得自己平日寡言的受訪者 B，在網路上話就會比較多，會說出隱藏在自己心裡的想法；網路上看起來很憂鬱，實際上很耍寶的受訪者 D 則表示，網路書寫可以讓人寫出平常想說但是說不出口的話；習慣用文字書寫，平常表現開朗，網路上卻常常出現悲傷文章的受訪者 H 就認為網路上的文字比較貼近人真正的內心世界，因此也比較容易去瞭解一個人內心深處的想法；

「在網路上我覺得是，嗯，平常我是比較不喜歡講話的人，而且我平常腦筋會想一些有的沒有的，例如說那些我寫的文章還有一些東西，其實都會在腦中想一下，但是我也不會給別人知道，只會寫在網路上，就當作自己內心的祕密小園地。」（受訪者 B）

「因為有一些是你可能寫出來會很肉麻的東西，你平常根本不可能講得出來，或者是你平常是因為道德觀念的約束，所以你平常不會去罵人，可是你會發洩在網路上、發洩在日記上，畢竟網路也是一個發洩管道…也有人在網路上是很兇、很壞的感覺，你會覺得說這個人怎麼這麼壞，可是他在現實中是被壓抑的、被欺負的，所以就到網路上去欺負別人…」（受訪者 D）

「有時候寫的東西就是一些內心、慾望的投射吧，比如說有些人會想在網路上面，就是他的現實生活中可能是一直都很快樂，面對每個人都很好，可是他的情緒沒辦法抒發，就會一些悲傷的情緒放在日記裡，當然也可能相反，就是他在

網路上面會比較活躍，但是他其實現實生活中比較害羞，只有在網路上不用面對對方時，才會跟你聊得很開心啦，在文字上面，就是很開朗。」（受訪者 H）

（二）、文字承載個人資訊

前面有提到不少文章在網路交友的重要性，像是一開始的使用動機、初步判斷線索、並且可以幫助互動發展的進行，網路書寫的重要性在於其內容與人之間有某種連結性。從受訪者的經驗得知，使用者會主動將網友寫的文章跟人聯想在一起，加上文章內容的私密性，因此會用文章去判斷對方。網路互動並不若真實世界般提供詳細的線索，在缺乏線索與匿名情境之下，文字就成了很重要的一個關鍵，文字在這之中承載了相當多的關係訊息。從前面提到過的相關研究也證實，在網路情境中是可以透過文字來建立人際關係的。因此，文字其實是網路互動的基礎之一。

「基本上文章至少可以做一個初步的分類，像高中小妹妹啊，什麼勺勺口口的，那種就是一類嘛，根本不會想去看，不會是我想認識的，那有些是日記裡都寫歌詞的，都抄一些歌詞，那也不是我想認識的，會寫一些東西，然後我看了會覺得心有戚戚焉的，就覺得不錯。」（受訪者 B）

「基本上除非是他真的有心要騙人家，比如說他把一些他朋友寫的東西 po(post)上去，然後說是他自己寫的，那…我覺得看文章的話，可以了解他內心深處的想法，但是不一定是……像我剛有講過嘛，也有認識寫文章很斯文、很棒、文筆很好，但是外表就是一個…大白爛之類的，我會比較建議，就是你要跟當人家長久交往的朋友、或是男女朋友，你還是要走進他的現實生活，會更好一點，不過我覺得我們比較難能可貴的一點，像是比如說你在現實生活交的朋友，都是先認識他的外在的一些東西嘛，那我比較慶幸的就是，我能夠先了解他內心的東西，但是內心的東西不代表一個人的全部，你還是要把外表的因素認識起來，這樣子才是認識一個完整的人嘛。」（受訪者 E）

「網路本來就是藉由文字來表現的地方，看到一個人的文字，你就大概可以知道這個人是怎麼樣的一個人，不一定準，但是大概至少會有個初步的印象。」

（受訪者 G）

雖然大多數受訪者都認為可以從網路上的文字去判斷一個人，但是畢竟在看不見的狀況下，還是有少數人還是會對這個抱有存疑心態，像受訪者 C 並不是不相信網路的真實性，但是會採取一種比較謹慎的態度去判斷，要經過適當互動，並且多瞭解對方才能知道真實性。

「如果只是單憑留言啊、日記之類的，可能還是蠻假的，因為很多東西可能還是要相處過後才會知道，因為你也不知道他寫的是真的還是假的嘛，有可能他只是很會說話而已，但是他的為人並不一定是那樣…但是如果只是一般的網路交友，就不會想太多，因為沒有必要嘛，又沒有要跟他幹嘛，沒有更想盡一步的認識的話，我覺得沒有差吧…」（受訪者 C）

（三）、網路書寫成為互動基礎

在愛情國小中，網路書寫是一個很重要的主軸，不論先前動機是什麼，但基本的互動都是藉由網路書寫去串連起來的。從瀏覽他人日記與讓他人觀看日記的行為中，透過觀看後留下的腳印連結該網友的網頁，慢慢去串連起兩人之間的互動。在瀏覽與讓人觀看的行為之間，一方面是透露關於自己的資訊，一方面也是去瞭解他人的個人資訊，這兩者之間就是透過書寫進行連結。

另外從受訪者經驗發現，在寫日記的過程裡，也會產生期待別人來看的心理，而這種別人來觀看後的期待與滿足，導致網路互動成為一個循環性的過程。有讀者的期待，作者會更有動力想上去寫東西，因此產生經常性的上線動作，上線之後就會順道瀏覽他人的文章，因而在不知不覺中串連起交友網站之使用行為，所以網路書寫是愛情國小的使用重心。

「因為我本身蠻喜歡寫文章的，你只要持續在上面寫日記，就可以獲得一些

回應，然後有別的網友來看你的日記，會留下紙條啊、腳印啊，當你發現有那麼多人在看你的日記的時候，你就會一種動力想要多寫一些東西讓這些人瞭解，就有點向現在那種人氣的心態，所以會繼續持續使用。」（受訪者 A）

「會有期待啊，期待別人來看日記，然後希望有人來認同，一方面是屬於交流，人家來蓋腳印，我也可以知道大概是哪些人來看，來看我的東西的人是什麼樣的人，就可以順便去看人家的東西，就是一種交流的管道。就是你會期待別人來看，然後再去看那些人的東西，就在這一來一往的過程裡，去認識別人。」（受訪者 D）

（四）、寫作的實驗場域

近年來網路成爲一個新興的媒體，越來越多人在網路上從事書寫的動作，專業的寫作報台與各式各樣的文學網站林立，培養出許多寫作風格不同的網路作家。網路本身超連結、跨越時間地點，又具備有高速傳輸、資訊容納量大的特點，因此成爲一個可供寫作發揮的場域。根據研究者的觀察，愛情國小就充滿各種風格的文章，有小說、新詩、後現代風格、生活記事、評論等等，充分展現網路無限的可能性。因此對很多使用者來說，交友網站，其實就是另一個寫作練習實驗場域，卻又比一般新聞台或文學站台多了交朋友的功能。

「我之前就是一直覺得自己寫不出什麼東西來啊，ㄎ…..我其實也是因為愛情國小才培養出寫東西的興趣，然後一直寫寫寫很多，後來自己回過頭來看這些作品，會覺得說我那時候怎麼會寫得出這種東西，然後，就會覺得，天啊！這種東西自己怎麼寫得出來啊！雞皮疙瘩掉滿地，然後會覺得怎麼會這樣，真的很恐怖，就會覺得說我怎麼這麼會寫啊，這樣好像太囂張，可是是真的，每個上過愛小的人，如果他真的有很認真的去寫東西的話，都會覺得自己的文筆進步很多。」（受訪者 E）

「我想要寫詞，然後有機會可以被發表，可以被採用。」（受訪者 G）

三、 虛擬與真實的交互影響

網路本身的特性，造成網路情境與其他互動情境的不同，連帶影響後續行為，像是文字就在互動中扮演重要的角色。從先前探討網路交友使用動機、文字在匿名與缺乏線索的情境中扮演的角色，與網路書寫等各部分的探討，可以看到多數受訪者都認為在網路上會比較敢表達自己，因此，多數受訪者表示網路與現實的自我呈現上會因此有些微的差異：

「只是說在網路上看到的是我比較另外一面的東西，因為我在現實在別人面前，表現是比較活潑、瘋瘋癲癲的樣子，很多網友他們見過我之後的感覺，是覺得我這個人很怪…因為網路上他們看到我的文字，都是比較…怎麼講，比較憂鬱、比較沈穩的，但是在現實上，他們看到的是比較搞笑、然後瘋瘋癲癲的人，比較不一樣，可能是在愛小的時候大多是半夜一個人的時候，就比較容易想一些事做一些事，但是在別人面前的時候，我會盡量保持很開朗的樣子…」(受訪者 D)

「會有差異啊，因為我在現實中總是很開心的樣子，別人都覺得我很開朗啊，但在網路上我就不會想在戴著那面具，會把自己比較內心的東西寫上去，很多人都會覺得我寫的東西很悲傷啊，像我同學看到，才會說啊！原來我不是真的都傻傻的很開心的樣子，也是會想很多有的沒有的。」(受訪者 H)

過去研究中，Chandler (1997) 認為個人網頁會反映個體自我認同(陳詩蘋，2001)；Young (1997) 提到網路可以使人除去現實生活中的限制，嘗試一個不一樣的自己。在本研究中，也發現與上述研究相似的結果，多數受訪者認為網路上所呈現的內容是一種對自我的展現，進一步會跟原有的自我進行轉換與融合，最後呈現出更真實的面貌。虛擬與真實就在這過程之中進行交互影響，呈現出以下三個自我轉換的過程：

（一）、自我的展現

網路交友是以人為主體性，加上網路本身的特性與高度互動性，過去研究證實（如：Turtle，1995），使用者可以在網路中扮演不一樣的角色或是塑造自己成為理想的形象。因此，不論是在書寫或是交談、甚至資料呈現，都是自我的展現。從受訪者的訪談裡，可以看到他們是如何看待自我的呈現，大致可將受訪者區分為以下三種不同形式的自我展現；

1、真實的轉移

在網路交友情境中，有些人在進行文章書寫與互動過程時，是很直接的表達自己，並不認為網路中的自己跟現實有什麼差異，是很直接的將現實轉移到網路上面，網路所展現出的自我，就像是現實的分身一樣，有的時候甚至比現實還要真實。

「我覺得沒有差異耶，如果有的話也只有言行上面會比較大膽。但是我不是這種有差異的人，就很真實啊~我不用刻意的去美化自己或是醜化，就是很自然的呈現本來的樣子就好，對自己還算是有一點自信啦！」（受訪者C）

「如果說網路裡面跟生活上面的話，基本上是沒有多大的差異，因為我只要我的心情、情緒上有改變的話，我的暱稱，比如說MSN的暱稱或是其他上面的文字就可以看得出來，我現在的心情跟情緒有什麼變化。所以說網路上的我可以說是現實的分身了吧！」（受訪者F）

2、表現出理想的自我

有些人在網路上是表現出自己希望成為的樣子，文章的內容或是形式、暱稱等等就會呈現出他想塑造的或是給別人看的模樣，將自己理想的樣子投射在網路角色中，希望大家藉由文章認為他是這樣的人。簡單說，就是希望別人能以自己想要的方式看待他，更貼近自己的人格。

「網路上的我會比較接近我想要成為的樣子，就是說我希望我是一個什麼樣子的人，所以我會在網路上積極把自己塑造成那個樣子。比方說可能我希望我在網路上是一個作家，那我就會盡力把自己的文筆啊表現出來，我為什麼取這個名字，就是故意要去取一些比較文學氣息的名字，像我喜歡玩音樂啊，就把自己做的歌放在網路上，這就是我希望自己成為的樣子啊！」（受訪者 D）

「對於自己真的不想讓人知道的事就會迴避，可能只會選擇性的跟很熟的網友說，那平常的話就會盡量展現出較為人所欣賞的那一面，就是自己希望別人看到我的樣子，也不能說是假的，是一種理想的投射吧！我想成為一個作家，我就會在網路上一直寫，希望別人這樣去看待我，就是自己想要的樣子啊！」（受訪者 G）

3、彌補現實缺少的部分

另外也有人將現實中所缺乏的那一點什麼，在不違背原本的原則下，藉由網路來表現，用網路這樣的方式呈現出自己比較缺乏的那一面，也就是說在現實生活裡心裡想做但是卻放不開的那一部份，在網路上少了他人的眼光，可以比較自然的表現出來。

「我可以表現出自己比較有女人味的那部分，可是我又不失自己對事情的想法跟態度，就是我還是用我本身的想法和態度去處理面對這個網路社群，但是我可以在家上一點我覺得比較不夠的東西，例如說比較溫柔一點、比較女人味一點這樣子。」（受訪者 A）

「我不是有說，我有認識的人啊，在聊天室很聊得開，真的見面以後反而很安靜，都說不出話很難互動啊！也有一些人，個性是很安靜甚至可能沒什麼朋友的人啊，他在網路上反而很放得開，這其實就是在彌補他現實生活裡做不到的事吧！」（受訪者 F）

（二）、虛擬與真實的融合

從以上訪談結果所呈現的三種自我的表現過程裡，發現有的人是把原本的自己完全轉移到網路上，有的人是展現一種理想的自我，有的人是把現實中缺少的那部分在網路上彌補起來。陳俞霖（2003）指出網路可以打破傳統身份認同的觀念，因此可以使用不同身份代號，並且有助於形成自我統合的多樣性，使人可以重新建構自己。在本研究中則發現，自我是在這之中進行融合的過程，將自己拼湊得更完整，即使有多重人格，也是透過網路統合得更貼近自己。例如：受訪者 E 表示以他的經驗，自己在網路之中其實人格反而融合的更好了。

「一開始現實的我和網路的我其實是兩個個體，可是現在的話已經兩個角色趨近於平衡，一開始會這樣是因為家裡啊，有些東西沒辦法在現實生活裡表現出來，只能在網路上說，而且以前我比較沒有信心吧，前面說過，我比較偏向可愛型的女生，那是因為我的臉是屬於可愛型的，可是我的身高還蠻大一隻的，可能就不太適合撒嬌啊、小女人啊，所以平常我就會覺得我是大姊頭，那你們什麼事都交給我啊，事實上我其實內心個性不是這樣子啊，我很希望人家呵護我、愛護我、保護我啊～最好什麼事都幫我做好好的啊，現實生活裡其實不能完全這樣，所以在網路上就比較可以表現出來的，後來很多人就給我鼓勵啊，讓我比較有信心了。那時候會有這樣的矛盾，現在年紀比較大了，反而自己的個性就比較能夠展現出來，慢慢融合起來。我覺得反而網路幫助我可以把自己的人格融合更完全吧，還不錯啦！」（受訪者 E）

「其實也不能說網路就不真實，我覺得還是很真實，因為不管你想表現的是你理想的那一面或是自己缺乏的那一點，那些其實都是自己的一部份，只要是你心裡所想的，就是你自己的一部份啊！在網路這樣的過程裡，我覺得自己反而更瞭解自己了，等於是說你把自己的每一個部分在網路上拼湊得更好了！你可以在這裡彌補你真實世界的空缺，把自己的各方面融合得更完整。」（受訪者 H）

（三）、自我呈現的真實性

虛擬的自我呈現與現實生活裡真實的自我之間，是一種交互影響的過程，網路提供了具有可能性的場域，可以扮演各種角色，或是進行不同的自我呈現，讓虛擬與真實之間的自我有了形構的空間，因而展現了自我呈現的真實性。

訪談結果顯示，大多數受訪者認為網路雖然是虛擬情境，但還是真實成分居多，因為不管展現的是哪種形式的自我，畢竟都是來自最根本的那一個「我」，基本上還是以真實生活為基礎，在不違背真實生活與原則下所做的另一種展現。雖然可能和現實會有些微差異，但都來自於自己，並不是完全變成另一個人，所以還是會有某部分的相同：

「一定還是會有相同的地方，我覺得人的本質大部分都是相同的，你再怎麼變，也很難變的完全不同，我說真的啦，你這個人的生活經歷就是這樣，我生活到現在經歷過的東西就是這樣，你叫我完全去虛擬一個我從來沒有經歷過的生活，對我來講也很難，也很容易被別人識破吧！」（受訪者 A）

「多半的人都應該是這樣子吧，會在網路上會比較透露出來隱性的那一面，可是那只是他的另一面，不代表不是他，還是他的一部份呀！」（受訪者 G）

網路本身的特質造成人在網路上的表現與現實有所差異，對使用者來說可以把比較隱性的自我表現在網路上，雖然網路上的自己可能有些微不同，但多數人還是認為那就是真實的自己。

「網路上的我還是比較接近真實的我啊，但是是屬於自己比較不為人知的一面。只是會把自己本來心裡就想的，但是平常不會說出來的事在網路上寫出來，就當作自己內心的祕密小園地。」（受訪者 B）

「我覺得網路的自己比較接近真實吧！現實中的人啊其實是比较不真實的吧，大家都戴著面具啊，你有什麼不滿、不開心都不會表現出來啊，會在意身邊

的人的看法，會因為別人去做一些事，那才是比較不真實的吧！網路上可以表現你真的想法，或是比較不為人知的那一面，那才是真正的自己吧！」（受訪者 H）

四、網路交友的優缺點

從網路特質與情境的整體探討，不難發現網路交友確實有他存在的優點。網路本身的特質，像是匿名性、缺乏情境線索、跨時間地理性等，都會影響使用者產生各種不同的使用動機，進一步就會影響其在網路互動行為發展，在這之中，對網路交友這個行為產生不同程度的正面與反面影響。

（一）、優點

1、篩選過程

網路交友過程通常會透過三個階段，瀏覽文章—聊天—見面，在這過程中使用者會從文章、基本資料與聊天內容等各種線索去進行初步判斷，從這就可以看出網路交友其實是一個篩選的過程。通常網路上同時會有上千人出現，但是使用者在一開始的時候就會先透過各自不同的動機，加上網路機制進行選擇，要跟誰進行互動。從這裡可以看出，網路雖然少了很多面對面的情境線索，但卻可以在見面之前透過網路功能提供很多相關線索，使用者可以在見面之前先詳加判斷，這個網友是不是自己心中想認識的那種類型，在見面之前先有初步瞭解，當然，如果跟自己想的不一樣，也可以選擇就此中斷。所以，網路交友具有主動性的選擇權，使用者可以在面對面前進行各種選擇，直到自己覺得時機成熟了，再進行下一步的發展，善加利用這樣的過程，比較容易找到自己想要認識或是志同道合的對象。

「你在看別人文章的時候，就是一種篩選啊，不是還有特殊條件搜尋嗎？就比較容易找到你想要認識的類型，而不是像一般交朋友，你要去找或是一直遇到同樣類型的人，那網路的好處就是你可以直接去找到這樣的人，對啊…」（受訪者 D）

2、打破外在因素

網路缺乏現實的情境線索，看不到對方的外表、階級、職業等等外在因素，因此在人際關係的建立上，可以打破外在因素的迷思，先看到一個人的本質，認識一個人的內在部分。

「基本上你先認識人家內心深處的話，有的時候外表就不會變得那麼重要，如果說你是先看到外表的話，可能會覺得，啊！這個人不是我喜歡的類型，那就算了，可是如果你是先認識他的內心的話，先認識他內心的東西的話，你之後再見面，之要他不是長得太恐怖，或是你太厭惡他的，基本上外表已經不是一件很重要的東西了。」（受訪者 H）

「優點是你會比較容易去認識一個人，打破你的外在的觀念。應該說找到志同道合的人，比較容易找到有同樣興趣的人，比如說他跟你寫的東西很像，你就會把他歸類成想法可能跟你差不多的，那你們就會比較容易成為朋友，那你如果不是從網路的話，就不會知道他是這樣子的。」（受訪者 G）

2、可以認識各式各樣的人

網路本身具有連結的特性，可以透過網路認識來自各地各式各樣的人，因此是個具有開放性的場域，不像學校同學或是公司同事，大部分都是相同職業、年齡層或是相類似領域、教育程度的人，在網路上可以認識比較不一樣的人，不再侷限在現實生活裡小小的範圍，甚至可以透過這樣學習到很多東西。這也同時是很多人使用網路交友的動機之一。

「因為網路上你交朋友會交各種類型、各種年齡層的人，可是在現實生活中你不一定會遇到，比如說：比你小很多歲的，或是比你大很多歲的朋友，很難啊！除非說是你工作需要啦，如果你認識這麼多類型的朋友，以後可能就是你的人脈啊，或是你可能比較瞭解你父母親、長輩在想什麼啊，那這樣反而會有很多幫助吧，可以瞭解很多不同類型的人，還有以後你在現實生活遇到同樣類型的朋友，

你會知道怎麼跟他相處怎麼跟他講話，就比較得體啦！」（受訪者 E）

（二）、缺點；

1、比較難維持

對於沒見過面的網友，關係的維持會相對比較困難，在網路人際發展的過程中，只要是還沒有正式踏入現實生活裡，都可以算是還在篩選的過程，遇到誤會或是觀念不合的時候，自然會比較容易中斷。再者，網路上人際關係並不像同學或是同事，平常生活都在同一個城市或是有某種程度的交集，很多網友其實並不住在同一個城市，甚至不同國家，因此會有見面上的困難，必須比現實生活更常聯絡，所以，關係維持上會有一定難度。

「因為在網路上的關係，就是…你必須要常常聯絡，因為網路無國界，不是像我們一般朋友會住在附近，恩就是比較近的地方，他今天可能在加拿大可能在別的地方可能在國外，那你一失去聯絡之後，就會沒有了…」（受訪者 D）

2、容易被騙

網路本身的匿名，讓人拋棄了真實身份的枷鎖，雖然可以因此表現比較自由，但是另一方面來說，也會有人利用這樣的特性去偽裝自己，在網路上敘述的與真實的自己不合，所以也有受訪者有被騙的經驗，或是落差過大的情形出現。

「缺點的話，比較有心的人士，他可能會拿一些東西來騙你啊，比如說不是他自己寫的東西啊，他自己這樣講只是為了要跟你有進一步的交往或是朋友關係。事實上跟他見過面之後，就好像有被騙的感覺，那缺點就是在這邊，但是…我是還沒遇過這種人啦！但是有聽過就是了。」（受訪者 C）

「網路交友的缺點就是你可能會被騙，你可能遇到的跟你想像的不一樣，就是說他可能是有目的來接近你，不一定是別人故意騙你，也可能是你自己想得太好…」（受訪者 G）

小結：

本節主要是透過對網路特質的分析，進而陳述網路這個情境的特殊性，分析網路情境對互動行為的影響。

根據研究結果發現，網路具有四個主要特質：匿名、缺乏情境線索、既隔離又連結與跨越時間地理性。這些特質造就網路情境的特殊性，進而影響使用動機、使用行為、使用心態等等。情境的影響，使文字成為網路中最主要的溝通工具，加上網路特質，文字因而成為負載最多相關資訊的線索，更深一層來說，使用者在書寫過程中其實是進行自我的展現。

在自我呈現上，本研究訪談結果認為，不論呈現類型有何不同，都在進行自我統合的過程，將自我在這之中形塑的更完整。不論使用者表現出的是哪種類型的自己，根本來源都是自己本身，因此，呈現出來的都是真實自我的一部份。透過網路情境的整體性分析，最後歸納出網路情境對於網路交友優缺點，下一節將延續本節，以本節為基礎，進一步去探討網路情境中的人際關係如何建立。

第三節 互動之展現

從愛情國小的使用介面、功能等各方面來看，這些介面與功能的設計（如：蓋腳印、寫日記、悄悄話、傳紙條等等）都具有高度互動性的特質，既稱之為交友網站，人際互動自然是其中活動重心。分析受訪者的使用經驗，可以發現即使一開始使用者不是主動結識網友，但長期使用下所有受訪者都有網路交友經驗。像是受訪者 B 是以寫文章獲得認同為最主要目的；受訪者 D 則是想放上自己的作品；受訪者 F 剛失戀，想要抒發心情並沒有交新朋友的預期心理，但是以上受訪者最後在使用過程中，還是有透過各種形式與網友產生互動，進而建立人際關係，甚至發生戀情。這方面與 Walther（1992）表示「人們進入電腦中介傳播中，會在此自然產生與人互動的趨力」大致吻合。本節將深入網路交友的世界，針對人際關係的互動發展、如何維持關係，還有所謂的網路戀情進行深入探討。

一、 網路互動發展三階段

從本研究訪談絕大多數的受訪者經驗中發現，網路人際互動多半會依循一個比較固定的模式來進行發展。從初步的訊息獲得（看日記、留言），進一步聊天或是用 mail 聯絡，對於比較聊得開或是印象比較好的網友，有的人會開始留電話，這時候已經算是一半踏入現實世界了，最後就會見面將網路跨越到現實。由多數人經驗裡歸納出以下三個人際發展階段：

（電話）²³

瀏覽文章（獲得資訊）→ 網路聊天或聯絡 → （電話）→ 見面

²³ 以電話聊天並非所有使用者共同經驗，同一個使用者，也不一定每次都會以電話聊天，且從訪談內容中發現，電話使用時機沒有共同的特質，因此本研究未將電話聊天列入發展階段，只表示出它可能發生的位置，並未進行更深入探討。

一般人際關係建立會依循以上三個步驟來進行，當然人際關係也有可能在這之中產生斷裂，並不一定會發展到見面的階段。以下是幾位受訪者對於網路互動的經驗：

「就是…有兩種形式，一種就是說，因為網路交友通常都會抱有一種心態，也許你可以認識你生活中的伴侶，所以有一種就是你會覺得這個人還不錯，很想跟他見面，很想把這種關係延續到生活，所以就會先在網路上面聊天，就像你剛講的，比如說不管是丟紙條啊、悄悄話或是線上聊天啊，到最後都會慢慢演變成給電話、給 e mail，就是給他你現實生活裡的 e mail，兩個人可以開始通 e mail，或是給他像是 MSN 或是 ICQ，慢慢就會變成電話，電話聊天如果也很愉快，就會慢慢開始想要見面。另外一種，就是愛情國小我後來有發現另一個現象，就是會有社群裡的小社群，就是會有一群人組合成，比如說我們叫做愛情糾察隊，或是我們叫做小天使軍團之類的，就會變成這一群人剛開始沒有見過面，但是大家意氣相投所以變成小小的小群體，然後最後大家會變成約一個時間一起出去，其實就是網聚。」受訪者 A)

「開始一定不是你去逛他的網頁，看到他的文章覺得，哇！驚為天人，覺得好棒，不然就是他來逛你的，覺得你寫得好棒，就會開始先留腳印，再來可能就是留言給你，說你那篇寫得不錯，然後我也心有戚戚焉之類的，或是說我覺得你那篇那一個字句用得很棒，再來也有看你照片，覺得你長得不錯留言給你的，說妹妹你長得好可愛，可以做個朋友之類的，要不就留言啦，留言就開始有互動了，就會在去看他的文章，看一看之間可能就會留電話啊，留電話可能就會聊一聊啊，或者是看文章看到一個階段，剛好就認識一大群，就說要見面。」(受訪者 E)

綜合以上，網路上人際互動的建立通常先由文章分享開始，之後大都透過網路進行線上聊天，給不給電話則是會因人與狀況而異，至此互動都是不錯的情況的話，又剛好有見面的機會時，就會有進一步相約見面的可能。因此，以下就針

對這三個階段進行更深入的探討。

(一)、文章瀏覽

網路本身情境的影響，使文字在網路互動中負載最多相關訊息，加上上一節提到的，網路書寫本身在交友網站有相當重要性，使用者會經由文章進行自我揭露、表達自我與自我呈現，因此，文章在交友過程中成為很重要的判斷資訊。受訪者表示，大多數的使用者會透過文章做一開始的判斷，尋找有吸引力或是想法跟自己類似的人，再進一步決定要不要進行接下來的互動，如果文章部分差異過大，多半則不會產生繼續認識下去的動機。

例如：受訪者 A 表示，一開始會先去看別人的日記，瞭解他的想法，再進而跟想法差不多的人做朋友，當然跟自己很不一樣的人，也會引起自己的興趣，但是會比較常吵架。受訪者 B 則認為文章是一開始認識的門檻或關鍵。受訪者 E 提到文章是一開始時吸引她的重要因素，文章內容吸引她，才会有下一步認識的動機。

「我覺得，因為像剛剛講的愛情國小會有日記的功能，所以應該第一一定是先看日記，然後覺得這個人想法跟你差不多的時候，或是你蠻欣賞他的想法，才會去跟他交朋友，然後藉由日記跟紙條上的溝通，談得來的話才會繼續交往下去，也有一種是你覺得他的生活價值都跟你差很多，但是你會忍不住想跟他辯論，然後就利用日記跟他講說，喔我覺得你的生活價值觀怎樣怎樣，這我覺得是另一種形式，但是這樣子的會比較少，而且這樣子會常常一言不合，啊用黑名單把你封鎖之類的，會常吵架。」(受訪者 A)

「算是第一個你想去認識這個人的門檻或是關鍵吧，假如說你覺得這個人文章不錯，你覺得蠻認同的，才會想更進一步去認識他，到了開始聊天之後，你可能会發現這個人不像他文章給人的感覺，就會有不同的發展。」(受訪者 B)

「應該怎麼講，總而言之一開始還是會先看日記，我覺得文章真的是很吸引我的地方，我會想要跟這個人繼續認識的地方，對啊，如果今天他文章只寫說，「我今天早上6點大便，中午幾點吃了排骨便當，下午跟同學喝了下午茶這樣，那種日記即使他長得怎麼帥，我都不會想理他我不知道，反正那種日記我覺得不可能有人會想理他的啦，所以當然第一就是文章內容啦，再來才是長相吧，對啊！」(受訪者E)

網路匿名性與缺乏線索導致自我揭露程度的提高(孫秀英，2001)，因此投入比較多自己的情感想法，以文字來表現本身是網路交友的共同特質之一，幾乎使用交友網站的人都會有書寫的習慣。所以不論寫的是生活化的事或是抽象的詩、故事等等不同的內容，文字的使用都是一個共同點。透過瀏覽文章，找出自己覺得有意義的內容，可以看到不少有用的資訊，這就是在實際互動前的判斷。另一方面，透過文章內容的分享，也可以打開兩人間的互動，成為互動話題之一，如果這個階段的互動都還不錯，就會接著進行下一階段的線上聊天。

「寫東西的話就是表現自己的一部份啊，你看別人的東西，相對就可以看到這個人的生活態度、人生規劃或是愛情觀啊，這些都是比較內在的東西，所以有時候看文章反而比較容易瞭解這個人吧，有時候你不會在日常生活裡把你所有的想法都表現出來，可是用文字就會啊，會寫出自己的感覺，所以我覺得啦，從文字其實是可以去瞭解一個人的想法的，當然，蓄意要騙人的那種人例外囉！」(受訪者H)

(二)、線上聊天

綜觀各種不同的網路交友管道，如：BBS、聊天室、線上遊戲等等，互動方式中都有線上聊天互動的功能，也就是即時性的線上互動。線上互動的方便之處在於可以獲知對方及時性的反應，有問題可以立即詢問對方，進行直接互動。大致說來，覺得文章不錯、或是對文章有感同身受的感受時，就會開始在線上有一搭沒一搭的聊天，有的也會轉而交換 MSN、ICQ 或是即時通帳號，比在愛情國

小聊天更為便捷。因此，線上聊天也是愛情國小上進行互動的一個管道。

從訪談內容得知，聊天與文章瀏覽最大的不同處，在於文章是比較平面性的過程，而聊天是雙向即時性互動過程，是比文章更精確的篩選過程。在聊天的同時，從講話的感覺、互動內容可以做出更深的判斷，並對先前資料進行再確認，將文章中的印象與實際聊天的感覺連結在一起，得到一個比較完整的形象。

線上聊天扮演了很重要的過濾功能，也就是對之前認識的線索再判斷，透過實際互動進行更深的認識。對多數使用者來說，在瀏覽且熟悉過文章或是照片等線索之後，線上聊天可以說是接下來必經的步驟，不僅是對前面線索的再次確認，也是對對方的瞭解。當然，也有帶來反感的可能性，例如下面受訪者 C 的例子，多數受訪者也表示同樣的情形，若對方一開始就先確認外在條件，大多數人會有排斥的心理，女性尤其比男性更排斥。

「一開始就看文章啊，覺得不錯就會聊天，聊天之後就會比較瞭解…透過聊天你就可以比較知道這個人的想法。文章也可能是 copy 來的啊，沒辦法完全靠文章。」（受訪者 B）

「能不能做朋友就看聊天的感覺、講話有沒有內容啊！如果一開始就先問什麼基本資料、身高體重、年齡之類的，就第一個淘汰啊，這企圖太明顯了啦，很討厭這種人…一點誠意都沒有。」（受訪者 C）

除了過濾交友對象外，一般聊天互動內容也會比較生活化，透過聊天內容會比較瞭解對方生活方式或是日常生活瑣事，藉此判斷對方並且建立起初步的關係。這個過程對於人際發展過程也相當重要，聊天感覺不錯的，關係才有可能繼續維持下去，比方說：

「會聊一些生活瑣碎、感情、現實生活中的人際關係，應該是交情程度不同而有變化，但是大概都會說實話吧！我覺得我蠻容易就把自己的事情講給別人聽

了，大概是因為沒有戒心，因為網路上沒有人認識我是誰吧…」(受訪者 A)

「會聊一些平常的事啊，學校發生什麼事、工作發生什麼事之類的…會比較真實一點吧，或者聊一些感情觀之類的，會比較接近生活一點吧！會比較容易熟悉對方的想法，像是一些價值觀吧，聊天感覺如果不錯，才會繼續互動下去，如果聊天很冷，當然就不會想聊啊！」(受訪者 H)

網路聊天還有一個特質，雙方同時互動，但卻又彼此隔著電腦，既靠近卻又隔離，加上匿名性影響，減少了面對面的緊張或是戒心，這方面更彰顯了網路情境的特殊性，因此像受訪者 E 就表示網路聊天比較不會有束縛或是戒心，可以聊一些比較深入的東西，比較容易熟悉起來。

「網路上比較可以講一些心裡的話吧，像是心情不好比較有人願意聽你訴苦，有些事情可能當著面是說不出來的，反倒是在網路上可以輕鬆的告訴網友，因為看不見嘛！又不是真的生活裡的朋友，比較可以說一些話，當然，因為這樣，也會比較快可以熱起來…」(受訪者 E)

(三)、跨越現實世界

網路互動如果在前面兩個階段都有良好印象，多半遇到適當的機會時就會相約見面。多數受訪者表示當互動良好，交情到了某個程度，真的覺得這個人還不錯的時候或是對網友有好感時，或是對網友友好奇心，就會想要見面，加上當時又有適當機會，就會把人際關係從虛擬拉到現實生活裡。

「就很好奇啊，會很想看到這個人到底是怎樣的人，還有過度有自信的人，或者是覺得自己可以幫得上他的話…而且一定是保持著一定的好感，才會想見面，對他會有好奇的心理，但是我覺得第一號情境是外表，你對這個人有好感或是覺得不錯，當然就想要真的認識他啊！而不只是停留在網路上。」(受訪者 C)

「跟自己比較聊得來談得來的，就是跟自己有共同的興趣，你會比較想說去

交這個朋友，不會想說這樣聊一聊就算了，可能會想看看這個人他可能是長什麼樣子啦什麼的，因為我的網友比現實中的朋友還多，那我現實生活的朋友很多也是從網友變來的，覺得好的當然就會想見面聊一聊。」（受訪者 D）

「覺得不錯的網友，有機會的話就會想見個面啊，看看他實際是什麼樣子，在網路上還是多少有一點想像的，如果真的很聊的來，就會想看看啊，而且，網路維持關係比較不容易啊，會覺得少了點什麼吧！要見了面，才会有真實的感覺。」（受訪者 H）

從多數使用者經驗來看，經歷過見面的階段之後，網路人際關係就等於跨入現實，多半會有以下兩種不同形式的發展。第一、如果互動良好，雙方感覺都不錯的，就會開始像一般朋友一樣進行互動或是變成好朋友的，這之中也還是會繼續透過網路互動，例如受訪者 F。當然，也有一部份是感覺比較不好或是跟自己想像差太多的，就會退回網路甚至就此不再聯絡，例如受訪者 E 的經驗。關於見面的關鍵性與之後關係會如何維持甚或是中斷，則在下個部分提出更深入的探討。

「很多見過面以後，就拉到現實來啦，就變成一般朋友啊，會一塊出去玩幹麻的，我也會介紹我其他朋友給他們認識啊，有機會就會見面一起玩或是聊天啊！跟一般朋友沒兩樣。」（受訪者 F）

「像那種很奇怪的，當然第一時間把他淘汰掉啦，可能就是喝完東西，他還說要去哪，我就說” ㄟ…我媽臨時有事找我，我有事要先走…” 之類的，對啊，也不是說很現實，只是說太奇怪了，他動機也很奇怪，所以淘汰是一定會的啊，如果說是因為人家外表不跟人家交朋友，我是不會啦，除非是他很堅持要跟我在一起或是幹嘛的，我可能才會逃避他。」（受訪者 E）

（四）、網路初步判斷線索

初步使用網路交友時，面對網路上動輒上千的陌生網友們，很多新手都會不知道該怎麼去進行下一步，網路上呈現出來的資料又該怎麼去判斷？愛情國小所提供的人際互動的方式有瀏覽文章與蓋腳印、一對一聊天、或是留言、傳紙條等等，在這之中就可以利用網路上所呈現出的線索進行初步交友的判斷。所謂的初步判斷，其實就是一種篩選的過程，透過網路給的線索去尋找適合進行交友的對象。從前面談到的網路人際關係建立過程，可以從中歸納提出幾個不同的網路交友初步線索，這三個線索分屬於交友網站上三個重要的功能，是不同形式的互動內容，相似的則是都以文字為基礎。

1、 文章內容：

文章的形式與內容吸不吸引人、文章內透露出的想法自己同不同意、文章的心情記事有沒有心有戚戚焉的感覺，都會影響一開始的判斷。也就是使用者會先從文章內容找尋自己感興趣的或是感同身受的，再進行進一步的互動，所以文章是互相認識的開始。多數受訪者都表示，文章內容是一開始讓他人認識自己的關鍵：

「一開始上來，第一個就會先開始寫自己的東西啊，那來看的人或是留言給我的人，就變成我會去看他們的東西，如果有不錯的人就會在一來一往之間慢慢認識啊，文章變成說是別人要來認識我的一個開始，尤其是我又沒有放照片…當然，我也會去看別人的日記，我覺得那是個起點，對我來說啦，如果日記引不起興趣，那我對這個人就不會有太大興趣吧…就算這個人很帥也一樣，文章很爛或很膚淺，對他印象就會不太好…」(受訪者H)

2、照片與基本資料

網路人際互動是隔著電腦進行的中介傳播互動，即使是在交友網站上，不論是聊天、瀏覽文章、留言等等都是看不到對方的，因此外表的確已經不再是主宰第一印象的主因了，但是很多人開始與對方進行互動之後，還是會好奇對方的外貌。交友網站雖然有提供照片的功能，但也有很多使用者不會放上自己的照片(以

動物、明星、風景、插話等替代)，因此照片雖然是個判斷線索，但卻有高度的不確定性，在見面之前難以判斷真偽。多數使用者表示，大部分來說，照片好看的話多多少少還是有加分因素，例如：

「恩，如果照片還不錯的話，很多人就會想跟你見面啊，算是個關鍵吧，就是加分啊！」（受訪者 B）

雖然交友網站有提供照片的功能，但是，照片真假有賴使用者的判斷。就像前面受訪者所說的，照片出色的話，想要做朋友的人就會比較多，由於動機的關係，這方面會以異性居多，想要見面的人就會暴增，不論男女都會有相類似的狀況。因此，很多人放照片時，會選擇比較美的沙龍照，甚至有些人不放自己的照片，也會用其他俊男美女的照片替代。

「通常會放照片的都是要充人氣的，女生比較多啦，而且你也不知道他放的是真的還是假的，也有可能根本不是自己的照片。很多人對自己很有自信，或是拍一堆朦朧照，有的人就側面好看，不然就加個薄紗之類的，很多啦！照片看起來好看當然就是人氣會比較好啊！」（受訪者 C）

照片的存在可以造成人氣或是吸引他人來瀏覽，相對交友機會也會變高。但對方的照片重要與否，與自己當時的使用動機心態有很大的關係，如果當時是以結交異性朋友，尤其是找對象時，照片的重要性就會大增；但是若只是純粹交朋友的話，照片的重要性就會減低，例如：

「看我當時的心態，就是我如果是單純想要認識一個朋友的時候，外表對我來說就不重要，那但是假如說我今天想找一個有可能會變成女朋友的，就是找對象的時候，當然就會找比較漂亮的，就會找有照片的。」（受訪者 D）

「如果有聊到天，才會想看照片，想知道這個人到底是什麼樣子，不會一開始就要求要看照片，如果只是朋友，照片又沒差，你又不是要真的跟他怎麼樣，而且照片啊、基本資料啊這種東西，本來就不一定是真的啊！現在那麼多人什麼

身高、體重、年齡都碼不透露了啊，除非真的有要進一步才會問吧！」(受訪者 C)

3、聊天互動內容

前面所提到的線索，都還停留在非即時性的互動中，透過文章內容、照片、基本資料，約略可以從很多人中篩選出自己覺得會適合的少數人。僅透過幾次網路留言或是紙條往返，線索的真實性不一定會完全正確，到此為止表現很彬彬有禮的人，並不一定真的就是這樣的人。大多數受訪者覺得資訊正確性還有待商議，因此聊天互動的重要性就提升了，從談話內容或是互相交換一些更私人的資料，都可以進行更準確的判斷，過濾掉不適合的人。

「如果只是單憑留言啊、日記之類的，可能還是蠻假的，因為很多東西可能還是要相處過後才會知道，因為你也不知道他寫的是真的還是假的嘛，有可能他只是很會說話而已，但是他的為人並不一定是那樣，所以還是要透過聊天。」(受訪者 C)

二、 網路人際關係的維持

從前面互動過程的討論來看，多數受訪者認為互動良好且感覺不錯的網友，經過一段時間後雙方都會想要踏入現實生活，踏入現實後若是成功的維持下來，之後就會跟一般朋友沒兩樣。從訪談內容來看，多數受訪者認為若要維持一段比較長久的關係，光是靠線上的互動還是不夠的，且比較沒有真實感，須踏入現實生活，才較易維持，例如受訪者 E 以自己經驗建議：

「我會比較建議，就是你要跟當人家長久交往的朋友、或是男女朋友，你還是要走進他的現實生活，會更好一點，對啊」(受訪者 E)

由訪談內容推論，要維繫與網友之間的感情，大多數還是要跨越到現實會比較容易，尤其是想要維持比較長久的關係。因為隔著電腦的互動畢竟無法完全消

除距離感，當感情發展到某一種程度的時候，若沒有進一步的見面，關係就只能停留在原地了。因此，從訪談內容中歸結幾個人際關係維持的相關重點；

（一）、見面是關鍵點

當使用者準備要把線上的人際關係延伸到線下時，見面等於是最後篩選的機制，成了這段關係延續與否的重點。見面之後感覺不錯的，可能就還會有下一次互動的機會，但是感覺不適合的，可能就會退回網路或是就此結束，因此受訪者認為，見面是這段關係是否能維持下去的決定點。

「有的人看到我可能會覺得我很怪啊，然後覺得我跟他在網路上想像的不一樣，然後可能就會慢慢淡掉，也有可能他還是退回去保持在看日記的階段，他想要認識的是網路上的那一面，而不是生活中的這一面的時候，他就會退回去。」

（受訪者 D）

「如果是說同性的話，關鍵性不大，如果說是異性的話，一半一半，自己如果覺得對方女生不是很糟糕的話，那你還是會願意至少大家還是朋友啊，如果對方覺得你這個男生不怎麼樣的話，他或許就不會理你了啊，就算他之前給過你電話，他可能也會看到你的號碼就是不接。」（受訪者 F）

「應該說不是能不能繼續下去，是變成怎樣的關係的關鍵，就是能不能更進一步的交往…見面感覺不錯的，就會有第二次或是變成朋友，如果普通，就還是會退回網路世界去。」（受訪者 G）

見面其實就是網路跨到現實的第一步，雖然先前在網路上都有經過互動，但是當網路上形成的印象實際上成形的時候，當然還是有可能跟自己想的不太一樣，也有可能遇到落差很大的例子。許多受訪者都表示，與網友見面的經驗裡，多少都會遇到在網路與現實差異性很大的人，但是只要差異不是太大或是有直接的利害關係，大部分人並不會因此排斥，也有人認為現實生活也會有這種落差很

多的人，並不只是網路，所以也不會覺得怎麼樣，例如：

「我沒有遇過差很多的，因為一開始交友的時候就很真實，沒有刻意隱瞞什麼東西，沒有刻意把自己修飾得很好的樣子，對方也還好，我覺得一般人在網路上，都會故意暴露自己的缺點，就是先把醜話講在前面，都會先說自己長得不美，身材不是很好啦，像我就會說自己長的很普通、很平凡，你就不會有什麼過度幻想啊！」（受訪者 C）

「這個問題我覺得是因為你同樣一個人要差就可以差很多很多，而且是同樣跟他互動的，那見面的話可能互動只有一兩次，可能也只有聊天而已，所以我覺得其實也很難判斷…。很難說他到底是不是，就算有差很多，現實生活裡也很多這種人吧，交個朋友我是覺得還好，不會想太多。」（受訪者 G）

但是受訪者也提到，若是外表和想像落差過大的話，就有可能發生見光死的狀況，尤其是與先前想像落差很大時，這個情況與下列兩點有重要關係：

1、見面動機：

見光死情況和當事者當時的動機有很大的關係，當時若是以認識異性尋求交往對象為動機，外表差異過大，就容易造成見光死的狀態；但是若是以交朋友為主的話，大部分人就不是那麼在乎這其中的差距。

「也不是說外表真的多重要，只要你不是太誇張的，也算還好，因為…我後來跟那個小龍女²⁴見面以後，基本上我沒有很刻意會覺得，我看到那個人好醜，我就跑掉了，我還是會就是把他當作朋友一樣，可是後來他自己就主動沒有跟我聯絡了。除非是自己要交往的，外表就真的比較重要，至少也要自己喜歡才行吧？」（受訪者 F）

「一開始的話…因為你不可能只看了一兩篇文章，就覺得很欣賞這個人。那

²⁴ 受訪者 F 在網路交友裡認識的女孩子，ID 叫小龍女，原先問到的資料是很夢幻的女孩子，結果見面發現完全相反，外表並不如先前所說的出色。

假如說我今天看他日記很久了，她才把照片放上來，那基本上還是會跟她做朋友啊，不可能說已經看他日記很久了，就因為他長比較不好看就不跟她做朋友，不會去挑剔朋友的外表啊！（受訪者 G）

2、誠實告知

會造成見光死，其中一個因素就是和先前想像差距過大。但是，受訪者也提到，如果事前在網路溝通時，坦白告訴對方自己的樣子或是給對方自己真的照片，對方就不會因此有過大的期待，自然就可以減少落差過大的情況。

「可是我一開始就認定是朋友的話，就很廣啊，就不太會去介意這些，除非今天我是有意要跟他有進一步的時候，才會特別去注意這些東西，但是我是覺得還好啊，不然長得太高太帥也不適合我啊，你一開始就跟人家說你是什麼樣子，就不會有很大的落差或是見光死的情況。」（受訪者 C）

「我覺得基本上網路見光死應該是沒有的東西，為什麼呢？因為如果說你老實跟人家說，我長得很醜、很胖、很矮或是什麼的，人家跟你見面落差就不會這麼大啊，那如果見面之前，你自己跟人家說，我多美啊、身材多好啊、多妖嬌美麗啊，什麼 38D 啊、23 腰啊、屁股圓又翹啊，結果人家一見到你，怎麼會是一個大恐龍或是什麼恐怖的怪物啊！我覺得網路見光死都是網友自己造成的吧，像我都會跟人家講啊，別人覺得我是算可愛型的，但是我不敢自己說自己長得很漂亮，那我是肉肉型的女生喔，你們跟我見面自己要有心理準備喔，我不是那種超正、超苗條、超豔麗的、超辣的那型，我是覺得你老實跟人家講你是什麼樣子，反而有加分的效果，你不要去騙東騙西的，這樣會讓你的名聲臭掉，我覺得誠實最重要吧！」（受訪者 E）

（二）、見面為關係持續之基礎

一般來說見過面的網友，若是通過見面這個最後的過濾機制後，就會踏入一部份的真實生活，互動也會比較密切，並且不會只侷限在線上，感覺不錯的就會

有持續的見面或是電話聯絡，因此比較容易維持某種程度的關係。就受訪者表示，有見面基礎的網友，在關係維持上會比沒見過面的容易。沒見過面的想像空間比較大，期待會比較高，如同 Walther（1994）提出的人際發展過程，互動時會有預期性的期待，因而會盡量依照期待來發展。因此，想像空間與期待，會對見面之後的判斷造成影響，如果期望很高，不如預期時失望的程度也會比較大。

「沒見面的喔？因為沒見面的你佔的想像的成分還是很大，所以基本上你會對對方抱著比較大大的期待…那見過面的就是有一定的認識，所以說見過面繼續交往的，就是繼續成為朋友繼續跟他有在聯絡的就會固定下來了，對，就慢慢變得跟一般朋友一樣，那沒有見過面的喔，變數會比較大，以我是這樣分的，因為你今天見過面，你才能確實知道這個人跟他在網路上是不是同一個樣子…」（受訪者 D）

「會因為見過面比較熟悉，其實還是要看感覺吧，有的見了面還是朋友或是變成情人，有的見了面就沒有在聯絡了，所以說不一定吧」（受訪者 G）

「人家不是都說見面三分情嗎，所以一定還是有一定程度的不同啊，像友誼方面，除非是距離太遠沒辦法見面的話，那可能程度還是一樣，但是基本上見過面的感情會比較好。」（受訪者 H）

（三）、純網路關係並非無法維持

網路交友中認識的朋友，並不一定全部都會踏入現實，有些因為時間、地點的關係，並沒有那麼多機會可以見面，可是卻也不代表無法維持感情，只是相對於見過面的來說會比較難。因為雙方只能透過網路互動，也就是說只要不上網，互動就無法進行，關係就會比較容易斷掉。

「就是會淡掉，就是會沒有聯絡就斷掉，加上沒見過面，就對他沒什麼太深的印象…」（受訪者 D）

「可是會覺得…少了什麼吧，就是會少了那個感覺啊，因為有一些可能約了很多次，可能他約不到我、我約不到他啊，時間卡不到，認識一年多了都還沒見過面，就還是少了什麼啊！」（受訪者 D）

「這是一定的啊，因為你沒有走入對方的現實生活之中，然後又不常聯絡的話，一定會很容易斷掉的啊！」（受訪者 E）

沒見過面的網友在關係維持上的確會比較難，沒有踏入現實生活，所以有可能一陣子沒上線，關係就斷掉了。但是，受訪者也認為一段關係其實能不能繼續下去，重點還是會回歸到人的身上，有心要維持下去，其實還是可以克服困難。所以，見面對關係影響的確很大，但並非唯一因素。

「除非說是我不想跟他有連絡，或是他不想跟我有連絡吧，不然的話都會一直連絡下去啊，像我也有一個認識的網友，也認識我七、八年啦，所以啊是要看你自己啦，看自己有沒有心、看對方有沒有心這樣子。」（受訪者 E）

「大家都是朋友啊，不會因為見面與否有太大的差別，有的會啦，有的是他會主動跟我聯絡，然後就是大家反正會聊的比較開！」（受訪者 F）

「我覺得喔，沒見過面的當然比較難維持啊，可是看你有沒有心吧，如果雙方都有持續聯絡，就還是會維持下去，就算有見面也還是要用心才能維持啊！就像很久沒見面的朋友一樣啊，有的移民了，那還是會聯絡啊，只是沒辦法見面而已，有的網友也是啊，他住南部，我住北部，當然沒什麼機會見面，但是只要有心，現在都有 MSN、有 e-mail，都是看你自己想不想而已啊！」（受訪者 H）

三、網路戀情

在網路交友的使用動機中有提到，很多人在一開始使用時，都抱持著可能會

在網路上遇到另一半的心態，認識異性機會比同性多，不論是單身或是已經有男女朋友的，使用者在使用過程中都會對異性特別注意。因此，在這之中也有不少網路戀情的產生，網戀本身是一種更密切互動的網路人際關係，因此這之中也發現網戀發展與前述人際互動有很類似的過程，在以下幾個特色之中反映網路本身特點。

（一）、網戀發展過程

在這次的受訪者中，大多數都有網戀的經驗，只有受訪者 C 沒有。受訪者們表示在網路中戀情發生是很容易的，因為網路情境使然，只要想法差不多或是互動感覺不錯，比較容易有好感，在見面之前就會累積一定程度的欣賞，進而容易產生戀情。以下是幾個受訪者網戀的經驗：

「比如說先認識這個人，可能是他傳紙條給你，或是你傳，恩，是他先傳給我，然後我就看這個人的日記，覺得他還蠻單純的，不是那種很世故的男生，就開始傳紙條、用聊天室、傳悄悄話，也是慢慢開始進一步到電話內容，用電話聊天聊了一陣子，就覺得感覺很好，於是就約出來見面，然後是他來找我，約出來見面之後發展就變得很快，因為其實你前面已經經過感情的累積。」（受訪者 A）

「你看寫作出來的東西，就是反映出你潛在意識裡面的思考邏輯跟你內心一些想法，還有就是你理想狀態的生活類型、愛情類型或是人生規劃等等，那相對的人家在看你的東西的時候，就很容易看到你內心的感覺，那你如果剛好跟他很 match 的時候，就會覺得，天啊！我們實在是相見恨晚，真是天造地設的一對啊，就那種感覺，所以會比較快瞭解彼此，也會比較快在一起，就是真的是會一拍即合！」（受訪者 E）

「我之前就跟你說過，我所有的女朋友都是網路認識的，那我到目前為止…認識了總共有七個。基本上，對方都是比較注重文筆，再來就是談到性格，或者

是生活上一些安慰啊，他們在日常生活裡面覺得很煩的東西，那基本上會看的比人家多的東西，經驗上也可以教導對方比較多的東西，人家就會覺得你這個人懂得還蠻多的，心裡會有點佩服你，基本上認識的形式大概就這樣吧～人的話是蠻需要人家關心了啦，所以我是比較會去以同理心，就是今天他感情受到創傷，我會以自己感情曾經受到挫折的過來人，把之前我是怎麼樣過來的，還有我的處理方式跟對方講，這樣子…到後來感覺不錯的就自然而然會在一起了」(受訪者F)

(二)、短暫快速

綜觀受訪者經驗，短暫快速是網戀很大的特色。網路戀情通常開始很快，見面幾次就在一起了，但是持續時間卻也不長。因為網路本身是種既隔離又連結的情境，會讓人在這之中很放心的說出自己心中想法，並且帶著一點想像空間，想像填補了虛擬的那部分也比較不怕被拒絕，因此發展會比較容易與快速。只要雙方感覺不錯，感情就會在見面前慢慢醞釀，見了面自然很容易就發酵；另一部份則是與使用動機有關，當使用者有想要尋找另一半的心態時，遇到不錯的異性，也會比較容易墜入情網。

但是，雙方見面發生戀情之後，後續發展就一定會延伸到現實生活，這個時候就會產生虛擬與現實融合的問題。從網路發展到現實，交往程度會慢慢變深，因此在相處方式上就會牽涉到兩個人的生長背景、思考想法、做事態度與家庭等等。相處上就要慢慢調整適應，在現實不可能只看到對方好的一面。因此，在現實的調整就很重要，調整不好就很容易分手。這一點與面對面人際發展的戀情比較不一樣，面對面通常是在相處過程中產生好感，才會發生戀情。

網路的使用動機也是個影響因素，很多人將尋找交往對象當成一個使用動機，所以很多人是抱持速食心態，等關係跨到現實生活以後，才是真正開始瞭解的階段。一開始如果沒有適當的瞭解，在這裡當然很容易因為跟自己想的不一樣，導致關係容易崩解。畢竟，從受訪者訪談中發現，多數人認為對於選擇戀人

的標準會比較嚴格，會希望跟自己比較契合，對於選擇朋友，反而不會這麼要求。

「很快就在一起了啊（指網戀）！可能見面第一次、第二次、第三次，你去問很多網戀的人都是這樣，可能見面個一兩次，就啪！閃電在一起，可是有個缺點，他可能只看到你內心感覺的那部分，剛開始可能會相當黏膩，然後誰都沒辦法分開你們，可是到後來就發現除了理想面上的東西外，還有現實上的生活要顧啊，那你看兩個完全不同家庭背景、不同生活方式、不同圈子的人，突然啪這樣緊密的合在一起，如果後面的相處方式沒有調整好，就很容易分手，所以就是為什麼有些人會呈兩極化的反應，有些人就是啪甜蜜在一起，就甜蜜很久，另外就是一開始很好，然後一下子就分開的原因在這裡吧！（受訪者E）

「因為在現實中，人是很有警戒心的，而在網路上變成全都鬆懈下來，平常不能說的、不敢說的都能暢所欲言，你告訴了別人很多自己內心的事，別人當然也比較容易走進你的心，如果雙方感覺不錯，就很快會在一起了，因為之前都在網路上互相瞭解過了嘛，一見面感覺對，當然就很快啊！但是一踏進現實，很多好的不好的地方都會看到啊，如果沒辦法在這方面合得來，就很難在一起很久！」
（受訪者H）

「我是覺得看男女雙方吧，看有沒有心要經營這段感情，如果有用心，就可以維持下去，如果你只是想找個短暫的安慰，那當然很快啊！因為不是真心啊！」
（受訪者F）

（三）、網戀與現實戀情的差異

網路戀情跨越到現實之後的發展，和其他人際發展方式產生的戀情（如：朋友介紹、班對、相親等等）相比，大體來說本質相似，但多少會因為網路的特性有些許差異。對很多人來說，會多了網路這一個溝通管道，在感情溝通上比較能說出自己心裡的話，算是一種正面的助益。

「大部分是差不多的，只有吵架會有點不一樣，一般男女吵架的時候，你心

裡面有一些情緒可是你不會告訴別人，你也許會告訴你的朋友、去寫你的日記，用別的方法宣洩，或者你也有網路日記可以上去寫，可是他畢竟跟你不是網友，他不會知道你這些東西，不會去看你內心真實的想法，如果你是網友變成男女朋友，有一個共通的地方，比如說你就是拉不下來，你就是覺得你不太對，在現實生活中就是拉不下臉去道歉，我就寫了一篇日記，我知道他會來看，兩個人就可以藉由這篇日記得到一些回應，我覺得還不錯。」(受訪者 A)

「網路就變一個溝通的媒介啊，如果他只是存在於網友的話，我覺得那是一個虛擬的世界，但是如果把關係拉到現實來的話，那就會變成一個溝通的管道，一個平台。」(受訪者 G)

網路戀情還有一種特殊狀況，就是純粹只存於網路的戀情，根據此次訪談受訪者經驗來說，網路戀情幾乎都會發展到現實，除非地理上的因素導致雙方無法見面。但在這次訪談中，也出現了只發生在網路中的戀情，受訪者 D 卻認為戀情還是得跨越到現實，不然會有很不實際的感覺，無法維持下去。而這也是戀情與一般人際發展不太一樣的地方：朋友可以不見面只要有心還是可以維持，但是戀情少了親密感卻次難以維持。

「在一起就每天晚上都掛在網路上聊天聊到天亮，但是因為距離遙遠，久而久之漸漸淡了也就不了了之了。就覺得不如一般的戀情實際，戀人之間僅止於網路上的交流而失去了情侶之間的親密感，除非兩個人成為真正的情侶進而轉化為一般的戀情。如果單純只是在網路上的網戀的話，我想還是不切實際的，但如果是能成為真正的情侶，那麼網戀就只是造就一般戀情的另一種途徑。」(受訪者 D)

小結：

本節主要延續上一節的網路情境，繼續探討在網路這個特殊的情境中，如何建立、維持人際關係。

從受訪者經驗中歸納出網路人際關係建立的三階段：瀏覽文章→線上聊天→見面。在這之中，文章、基本資料與照片、聊天互動是主要的初步判斷線索，與互動過程結合在一起可以發現，網路提供的是個不斷篩選的過程，最後判斷覺得該網友不錯又正好有機會時，就會跨入現實生活。

見面之後的發展有兩種可能，一部份會踏入現實，跟一般朋友無異，也有一部份跟自己想的不一樣的會退回網路世界。在人際關係的維持上，見面是之後會變成什麼樣的關係的關鍵點。大致說來，見面是關係維持的基礎，見過面會比較容易維持關係，沒見過的網友難度則比較高，長時間不上線，很可能就會失去聯絡。但是，並非不見面就無法維持關係，有心的話還是會維持下去。

尋求適合的另一半，是網路交友的動機之一，因此本研究發現網戀也幾乎成爲一種共同的經驗。根據研究結果，網路戀情的最大特色在於發展快速、交往短暫，當使用者是抱持著尋求另一半的動機時，篩選上會比純交友來得嚴格，想像空間也會比較大，因此，關係崩解的機率也會比一般交友高。

本節充分的探討了人際互動的展現，下一節則以本節提到的現象與互動展現爲出發點，提出虛擬與真實之間的差異。

第四節 虛擬與現實的差異

總結以上提到的網路交友行為，對於網路使用者來說，那是他們實際體驗到的互動行為，因此都是再真實不過的經驗。但是也不可否認的，網路所呈現出來的內容的確會因為網路特性與情境的影響，比其他型式的傳播方式具有想像的空間，受訪者們也同樣認為網路有一部份是想像程度比較高的。網路的真實性、網路與一般面對面人際關係的差異，則是本章最後要探討的重心。

一、 虛擬網路的真實性

從過去到現在，網路人際關係的真實性一直都是許多研究的主題，虛擬與真實間的劃分是個模糊的分界。吳齊殷、蔡博方、李文傑(2001)以質化分析發現，對許多網路使用者來說，虛擬社會中發生的就是「真的」或是「實的」事務，虛擬社會中產生的關係，就是「真的」關係，並不會有心理感受上的差別。從本研究結果亦發現相同結果，網路的確有他虛擬的地方，但人際關係的主體是人，因此互動的經驗卻是真實的，甚至可以比真實世界更加真實。

某部分來說，網路的特質像是匿名性、缺乏社會線索等等，讓人在網路上可以放心的說出自己想說的話，當然有人會因此扮演完全不同的角色，但就目前訪談的受訪者們表示，這樣的人在網路交友中的確是存在的，但並不多。因此，網路的虛擬其實也可以說是真實反應了部分人心裡想說的話與想做的事，網路的真實性就由此而來。

「會對人產生不信任。就會變得不信任真實生活中的人啊，會比較相信網路中虛幻的那個人，因為我覺得現在當雙面的人實在太多了，反而就是網路的人際關係會比較真實，現實反而會帶點虛偽，有時候還會有利益勾結。網路裡的人，比較敢說出自己心裡想要的，所以很多那種明明有女朋友卻還想在網路上泡美眉的男生，可是，相對來說其實他們是很真實的表現出來，你可以很明白別人想幹

嘛，總比現實裡一些說的很好聽，卻很糟糕的人好，你得不斷的去猜別人在想什麼。」(受訪者 C)

「網路跟現實，一個是虛擬的，一個是真實的啊，而且虛擬之間有時候比較容易得到別人的掌聲，有些人可能天生長得不好看或是很醜，也不是說很醜啦，就是比別人不好看，但是他可能可以在網路這種虛擬世界得到別人的掌聲，通常現實生活可能會覺得啊！你長那麼醜，所以不想看你的東西，可是網路上不會，他可能可以隱藏住他某部分的缺點，展現他完整的優點，對啊，可以獲得別人的認同或是掌聲吧，你說這真不真實呢？這也是真實啊！」(受訪者 E)

「你說他虛幻，可是現在各方面的多媒體設備，又可以讓你覺得很真實，可是你說他真實，也只能看到影子、聽到聲音，你還是摸不到人啊，也沒辦法跟那個人有什麼實質的生活上的互動啊，可是你跟他在網路上的互動卻也是真實的啊！我覺得…沒有辦法說他現在是虛幻還是真實，現實生活裡的人有可能很假，網路裡認識的人當然也可以很真實啊！」(受訪者 F)

二、 網路人際關係與面對面人際關係

過去許多研究都指出網路人際關係與面對面人際關係互動方式不同，因此導致不一樣的發展過程。從本研究的訪談內容證實，網路人際關係與面對面人際關係在發展上的過程的確有不一樣的程序，但是根本的本質卻也都是出自於人。因此，本質上來說是相似的，最大的就是程序上有所不同、還有比較容易中止一段關係。

(一) 相似的本質

網路人際關係與面對面人際關係，在發展過程上的確有差異，但人際關係都是一種以人爲主的關係，不論是網路或是面對面都一樣是以人去主導建立一段關

係，因此在本質上還是有著相似的地方。而且，前面也有受訪者提到，網路人際關係如果跨越到現實之後，其實就跟一般真實生活的朋友沒兩樣，差別只在於認識的管道與過程不一樣。

「其實相同的地方有很多，就是大家都會以為網路交友好像很有趣，好像都不會碰到什麼問題，其實網路上面也會吵架啊，也會碰到大家討論某件事情討論到不如意的時候，會開始互相攻擊，有時候我有看過這種互相攻擊，或是你突然發現有人騙你的時候，你可能從其他網友那裡聽來的，我覺得現實生活在網路上也會有這種縮小呈現，也會有相同的，當然也會有不相同的。」（受訪者 A）

「基本上是一樣，但是還是有一點不一樣，畢竟是不同的管道…恩，就是你認識的程序上的不同，你認識對方程序上的不同，這是差異點，但是真的認識熟了以後，網路上認識的跟真實生活的朋友還是一樣的。」（受訪者 D）

「相同的啊，只是有某方面不同，就是你認識的先後順序不一樣，所以可能會導致說人家可能會覺得，網路怎麼一下子就結合在一起然後搞得很誇張，覺得這樣子好奇怪喔，可是事實上不是啊，這是一個逆向思考的方式啊，對啊，你也可以從前面認識到後面，也可以從後面認識到前面啊，是不是這樣說的啊，所以都是一樣的啊，只是看你能不能接受這逆向思考的方式啊！」（受訪者 E）

（二）發展順序的不同

就人際關係的發展來看，網路人際關係最被詬病的就是缺乏社會情境線索。但是，從訪談內容卻可以發現，由於網路本身情境與特質，很多受訪者反而認為網路可以排除掉外在的因素，從一個人的內在開始認識，少了現實生活裡的包袱，反而可以真實的呈現出自己。網路人際關係的建立與一般面對面相比之下，最大的不同就是在認識的先後順序，網路是從一個人的內在開始認識，慢慢加上外在因素，而面對面則是相反。

「網路比較不會害羞，人家本來就不認識你就不會不好意思，還有網路就是

你已經知道這個人，從這個人的文章你就決定要認識他，可是面對面的話就完全不知道，就只能看她的長相，就只能從外表去判斷這個人，可是網路上你可以先瞭解這個人的想法，再去判斷要不要更進一步。(受訪者 B)

「網路上交友可以比較真實，因為你跟人家面對面一定會有點保留，會不太敢講，你不太知道這個人會不會私底下講什麼，可是網路上那個人並不是真的認識你，雙方的表現反而會比較真實。我覺得在網路上可以比較直來直往，不用太拐彎抹角，反正別人也不是真的認識你，合就合，不合就算了，反正網路交友就是這樣啊！」(受訪者 C)

「平常聯誼就是，恩…老套啊，就玩遊戲啊，玩遊戲就是要一男一女啊，做什麼鬼的，然後不然就是抽鑰匙，那種根本就是剝奪女性人權嘛，搞什麼就是來吃女生豆腐啊，而且聯誼通常都是一天或是半天，在那麼短的時間內，真的可以瞭解一個人嗎？沒有辦法，通常都是以外表，就看你美，好啊，那我們就試試看在一起啊，通常都是這樣啊，所以說，很難吧，即使是社團性質的聯誼，也很難吧，雖然說你們有共同的興趣，但是要深入瞭解對方就是要花很多時間，像愛小就不一樣啊，愛小就是你直接透視一個人的內心，你可以在見面之前就有一段醞釀期，然後直接就是知道合與不合，就在一瞬間之間，所以有些人說網路閃電變成好朋友閃點變成…還真的是有人閃電結婚，因為這是已經看到對方的東西了，所以就是會熟得很快，也像我說的，後來現實生活的平衡自己也要調整好，不然也是很容易分手啊，也是很容易從好朋友變成不好的朋友」(受訪者 E)

「網路上認識的比較容易瞭解那個人，那一般外面認識的你可能就是照一般過程，他的過程是不一樣的，一個是你先看到外表在認識到人，一個是你先認識內在再去認識那個人。網路他比較好玩的是可以期待，人家說他跟你想像中的樣子，一般人一定會，當你在跟對方說話的時候你就會產生想像這個女孩子是什麼樣子的，然後你就會自己畫出一個樣子，然後去見面後當然也可能會有落差這

樣…」(受訪者 G)

(三)、排除現實壓力

面對面人際關係的建立比網路人際關係多了現實壓力，不論是聯誼、朋友介紹或是相親等認識方法，第一個就外在因素的影響壓力，第二個是面對面人際關係通常會有人情上的壓力。現實人際關係有很多現實因素影響，常會有其他問題或其他人際關係牽連在其中，但是網路因為其隔離特性使然，當使用者覺得感覺不好或是發生問題時，可以隨時選擇中斷這個關係，甚至拋棄這個匿稱重新再來。從好的方面來看，這是對使用者的保護之一，另一面則是會有比較不負責任的懷疑。但是，面對面的關係就不是那麼容易可以終止的，很多面對面關係都牽扯了人情壓力或是其他人際關係在裡面，並不是說不要就可以拋棄掉的。因此，多數受訪者認為可以排除一些外在壓力，也是面對面與網路人際關係的差異所在。

「我覺得最大的不同就是可以不用負責任吧，就是你網路上面，比如說我跟你吵架，我可以從今以後都不用理你，我可以把你從我生活中消失掉，不用負任何責任，也不用有愧疚感，也不用跟其他人解釋我為什麼跟你吵架，也沒有人情上的壓力，但是現實生活中你就必須顧慮很多人際關係，或是以後你在這個社會上面應該要怎麼面對一些問題。那網路上面就是很自由啊，你也可以覺得這個網站不好，我選擇不要加入愛情國小了，我今天可以換個名字換個匿稱、身份跑去 Yahoo，Yahoo 我也覺得不好了，我可以再換個暱稱跑去 pc home，所以我覺得最大的不同就是不用負責任。」(受訪者 A)

三、網路人際關係意義

網際網路因為其具備跨時間地理性質，因而網路世界中有來自各地的人，各行各業、各個年齡層的人充斥著網路世界，呈現一種地球村的形象。研究發現，受訪者指出網路人際關係為他們的生活帶來更豐富的一面。

（一）、網路秘密花園

網路交友帶來的第一個立即性的影響就是多了一個自我內心陳述空間，寂寞或是心情不好的時候，多了一個地方讓自己可以發洩或是躲藏，就好像私人的祕密花園一樣，當人遭受挫折需要安慰、逃避、抒發時，就是一個很好的園地，需要人吐苦水的時候，這也是個很好的地方。不論是網路書寫、線上聊天或是文章瀏覽，都可以提供上述這樣的功能，因此發洩心情或是排遣寂寞都是許多人的使用動機，也是深夜時段網路上還是會有很多人的原因之一。

「會想上網就是心情不好啊，感情受創啊，通常都是心理因素吧，因為你心情好的時候，表示你在現實生活中有遇到好的事情，那你現實生活遇見好的事情時，你又怎麼會去網路上尋求慰藉呢？因為網路上很多人的共通點就是寂寞啊、或是新鮮、或是受挫了嘛，你才會想別人，因為那個人你又不認識，你可以跟他講很多有的沒的，不用太在意別人眼光。」（受訪者C）

「心情不好或是想發洩的時候就會很想上來，比如說你跟某某人吵架，你覺得他很兩面人或是怎樣，可是你不可能跟你共同的朋友講，這時候就會選擇上網跟你的網友講，因為網友不可能會認識你另一個朋友嘛，跟他講的話你可以發洩，卻又無傷大雅，所以如果說為什麼會特別上去找網友，我想就是這樣子吧，就是不能跟所有人講的時候，比如說你是祕密戀情，不能跟所有人講的時候，會想去跟網友講，反而你跟網友講會講的比較多。」（受訪者E）

（二）、人際關係的擴大

網路本身具有互動性，又可以跨越國界的限制，在網路上可以跟其他縣市的網友成為朋友，甚是可以認識遠在美國的網友。除了地理因素之外，網路上也有各種年齡各種職業的人，因此大部分的受訪者表示網路這個交友管道對他們來說是擴大了人際關係，即時沒有見過面，也可以因此看到更多不同的人，經歷更多不一樣的人際關係經驗。

「對我而言我覺得他比管道功能性更大，我覺得他是一個世界了，你知道嗎？就是你可以在小小的網路上去虛構，也不能講是虛構，就是去架構一個世界，你這個世界裡面其實人際關係都還蠻完整的，有一些認識的人、有一些不認識的人、有一些朋友、有一些不喜歡的人，然後你會因為做錯什麼事情被懲罰，你也會因為什麼事情被獎賞，我覺得還蠻完整的，其實他已經不只是一個平台了。」(受訪者A)

「我會覺得，因為網路上你交朋友會交各種類型、各種年齡層的人，可是在現實生活中你不一定會遇到，比如說：比你小很多歲的，或是比你大很多歲的朋友，很難啊！除非說是你工作需要啦，如果你認識這麼多類型的朋友，以後可能就是你的人脈啊，或是你可能比較瞭解你父母親、長輩在想什麼啊，那這樣反而會有很多幫助吧，可以瞭解很多不同類型的人，還有以後你在現實生活遇到同樣類型的朋友，你會知道怎麼跟他相處怎麼跟他講話，就比較得體啦！」(受訪者E)

「就像我之前跟我最愛的那個女朋友，寫得第一句話，我們每個人的人生啊，就像一個不交集的平行線，是網路把這兩條沒有交集的平行線牽在一起，使他有了焦點，使他開始相連。網路這個管道就是可以讓你認識一些，你可能一輩子都不會想到會認識的人，還有就拓展自己的人脈囉！」(受訪者F)

(三)、網路人際關係的意義

由網路人際關係在對使用者的影響來看，可以從訪談發現，對於涉入網路交友程度高的受訪者來說，影響會比較大；但對不是那麼熱衷於網路交友的受訪者來說，影響就是有限的。網路人際關係的意義可以簡單區分為下面幾項：

1、沈浸網路交友程度高者，網路成為現實生活的一部份

在此次受訪者中，對於網路交友經驗比較豐富的受訪者，像是見過上千網友

的受訪者 D、見過數不清網友的受訪者 E 與所有女朋友都來自於網友的受訪者 F 等，他們現實中的朋友也多半來自於網友，因此均認為網路交友對他們來說有很大的意義，是交友很重要的管道。但是他們也認為，網路在這裡扮演的是一個管道的角色，並沒有辦法真的代替真實生活，網友有他本身存在的意義，即使沒有見面也還是朋友的一種，只要有心，還是可以維持下去。

「網友是我的朋友圈的一部分，也是我的朋友中占相當多數的，幫助我最多的是能夠常常傾聽我心理的話，填補我在現實生活中常常覺得孤單的心情。而在生活中扮演的角色，應該是好朋友的一種吧。」（受訪者 D）

「人都是需要被需要，也就是需要人家認同你嘛，當人家需要你幫忙，ㄟ你可不可以幫我怎樣怎樣的，那個感覺就很爽啊，而且人也是很喜歡去付出的動物啊，喜歡收到人家給他的愛，也喜歡付出自己的愛給人家，所以我覺得…我也是認識的網友比較多，真實生活的朋友就是一個階段一個階段會失去聯絡嘛，可是網友就是因為有一定同樣的興趣或是同樣的類型，所以才會契合在一起，像那種比較有點像革命情感的，是比較難讓他分開的，除非說遇到什麼重大的因素，所以說我覺得感情友情的基礎比較穩固。」（受訪者 E）

2、沈浸網路交友程度低者，見面才會產生意義

受訪者中大多不排斥網路交友，也都有與網友真實見面的經驗，但除了上面幾位經驗豐富的受訪者之外，大部分受訪者並沒有非常積極的去進行網路交友，他們認為網路人際關係其實影響有限，如果沒有踏入現實，其實就沒有太多意義。

「並不會有很特別的意義，因為這些人不見得會變成我生活中現實的人，當你真的很寂寞的時候，我覺得會比較需要現實中的人，總不能抱著電腦哭吧！」（受訪者 C）

「覺得沒有太大的意義，這畢竟只是我交友管道其中之一，所以只要沒有見面就沒有太大的意義，因為對你或對他來說都只是一個 ID，那沒有見面互動過，

過一陣子他就會忘記你，也有會記得的啊，但你還是透過電腦講話啊，就只存在電腦中他不會影響你太多。但是如果有喜歡的女孩子的話，就比較會有影響了，因為你會想在上面看到她。會覺得網路是現實生活裡的一部份的人，可能是他把他的生活寄託在網路上，他的同學、朋友可能都會出現在這個網站裡面的，所以生活可以透過這個來互動，他們應該已經有這個前提建立在了。可是對我來講，如果沒有跨到現實，只是偶爾聊聊天或是說心情的話，就沒有太大意義，因為這關係隨時可以終止啊…」(受訪者 G)

「網路還是很難取代現實吧？很多網友就是有上線才有聯絡啊！除非他踏進你的現實生活，成為你的朋友，不然我還是覺得網路很難等同於現實生活，雖然他交朋友的方式跟現實是差不多的，可是若是只存在網路之中，還是很難有什麼切身的感覺吧！」(受訪者 H)

四、網路人際關係是真實人際的延伸

網路人際關係雖然有很多優點，但由前面互動過程來看，網路人際關係還是要靠見面把這段關係拉到現實世界來，就像前面所提到的，當使用者跟某個網友很熟悉之後，只要雙方感覺都不錯，幾乎都會有想要見面的念頭。所以，儘管網路跟現實有相同與相異的地方，多數受訪者仍是將網路當作一個交友的管道，透過網路延伸現實生活，網路上的一切就是現實生活的縮小版，而網路上經驗的一切，也可能會延伸到現實生活來，但是現實生活還是沒有辦法用網路替代。

「可以透過網路認識更多人，交更多朋友，但是不一定都會真的變成現實中的人。」(受訪者 C)

「算是一種實驗，今天我在網路上面對這種人的時候，我用什麼樣的方式跟他相處，在網路上，可能今天相處過程還不錯，我知道該用什麼方式跟你相處，那我在現實生活裡遇到同一種人的時候，我就知道該怎麼去跟這種人相處，那在

網路上，假如說好我跟你這個人相處，結果處不來，我就會知道這樣的方法不行，那在現實生活我就知道不能用這樣的方法去對這樣的人，對啊，所以網路對我來講算是一種實驗性…」(受訪者 D)

「網路就是讓你的人際網路更加穩固，因為基本上回歸到最原點，你知道朋友就是為了互相…講比較現實，其實交朋友就是要互相幫忙的嘛，互相來互相去嘛，對不對？然後所以…而且你最終網路的朋友，就是真的談得來的，到時候一定會變成你的朋友，就和現實生活中的朋友沒什麼兩樣啊，像現實生活的朋友，你剛認識他的時候，還覺得不錯，可是認識久了，可能會覺得這個人不可深交，你還是會跟他保持距離啊，跟現實生活並沒有什麼不一樣，只是認識的管道不同而已。」(受訪者 E)

網路交友的世界，因為其特性與情境特殊，因此是個比較虛擬、想像成分比較高的場域，真實與否有賴個人去判斷。但是多數使用者都表示，網路交友並不像媒體上出現的負面新聞一樣，負面事件畢竟還是少數，就像現實生活裡也會有負面事件一般，網路交友其實還是有他正面的地方。

「我身邊有一些朋友是覺得網路交友很奇怪的，他沒有辦法對他根本不認識的人去吐露他的真心話，所以我覺得網路交友其實自己要放得開，你要對一群你不認識的人，甚至你要冒一個風險就是你今天在上面說了一些話，你不知道現實生活中的那些人會不會看見，第一你要冒險，然後要放得開，就會獲得一些回應，可能是因為我的經驗都是不錯。」(受訪者 A)

「因為其實在網路上認識這麼多朋友，知識會變多，那相對的，你跟你現實生活裡的朋友聊天，他會說啊～你怎麼懂這麼多，哇，你講話變好有趣喔，有時候你會在上面看文章或是跟人家講話，認識一些有趣的人，自己的知識、話題、各方面的東西都增加很多，因為互相交流互相成長，我覺得幫助蠻大的，那要看你自己的心態，如果只是要找個女朋友啊、或是幹嘛的，那就另當別論了，但是

如果真的有心話，上網不像大人講得一樣學不到東西，其實可以學到很多很多東西啊，只是看你夠不夠用心去學它。」（受訪者 E）

「希望大家可以用一種很健康、很正常的心態，不要說上去網路就要講一些有的沒有的，或是去攻擊別人還是怎樣，因為畢竟在網路上，你不要給大家很差的印象啊，至少要覺得你是個還不錯的人，然後能夠大家很好相處這樣子，而且，說真的為什麼要有這麼多人利用網路來犯案，來做壞事，讓很多人的父母對網路交友有一種恐懼，真的是老鼠屎耶。」（受訪者 F）

小結：

根據研究結果，網路人際關係跟面對面人際關係基本上本質是一樣的，差別在於網路人際關係是從一個人的內心開始認識，然後才會慢慢踏到現實那一面，而面對面則剛好相反，是先從人的外在因素開始認識，才會慢慢認識內心，兩者差別就在於認識的先後順序不同。

網路對人際關係的影響有兩個部分：1.多了一個發洩心情的空間；2.人際關係的擴大。對於網路交友的重度使用者來說，網路是他們最重要的交友管道，已經等同於現實的一部份，因為他們生活裡的很多人都可以透過網路進行互動，因此真實生活和網路已經呈現一種交融的狀態。但對於不是那麼熱衷於交友的人來說，這就只是眾多交友管道其中之一，雖然可以認識更多人，但沒有踏入現實生活，就很難真的產生很明顯的意義，因為關係會比較容易消逝。

網路有其本身的優點，但對所有受訪者來說，即使是高度使用者也認為，網路就是一個認識朋友很好的管道，雖然很好但是最終還是無法取代現實生活，在上面認識很好的人，最後還是會想拉到現實來，並沒有辦法因此拋棄現實世界。

第五章、結論與建議

本研究針對愛情國小進行網路交友互動性探討，以深度訪談的方式，訪問了八位十八歲以上的使用者，這些受訪者都是天天會上線並有網路書寫習慣的使用者，因此本研究從受訪者的網路交友使用經驗，進一步去分析網路交友的互動性，探討網路人際關係的虛幻與真實。本研究提出的主要研究問題有下列四項：

1、網路交友初探

瞭解使用者對網路交友這個行為的想法、使用動機與體驗，並且對交友網站進行觀察與分析，瞭解交友網站本身對使用者的影響，對網路交友行為進行初探瞭解，進而鋪陳出網路交友的使用概況。

2、網路交友互動行為

瞭解使用者如何透過交友網站與他人進行互動建立人際關係，在這之中怎麼透過網路線索去判斷進行人際互動，網路特質又在這之中如何影響人際互動，扮演了什麼樣的角色？

3、網路的虛擬與真實

網路是個虛擬的空間，與一般面對面人際關係的真實空間有所差異，對使用者來說，在這之中，如何轉換虛擬與真實這兩個社會網絡，網路的虛擬對自我呈現上與網路上的表現行為有無影響改變？由此進一步去探討網路人際關係的影響與意義。

4、虛擬人際關係與真實的差異

承上，更進一步從使用者的角度來看，網路交友與面對面交友形式呈現了什麼樣的差異，虛擬人際關係是虛擬亦或是真實？由此進一步探討虛擬跟真實的人

際關係兩者之間有什麼樣的關聯性。

本章將分為兩小節，分別是結論與研究探討建議，結論將包含兩部份，一部份以研究分析結果回答最初的四個研究問題，另一部份則提出本研究對網路交友的一些研究發現；第二節則提出本研究的相關限制，並對未來相關研究提出建議。

第一節 研究結論

一、網路交友初探描述

交友網站雖名為「交友」網站，但使用者初步使用動機其實包括很多不同的動機，但是不論動機是什麼，認識網友卻幾乎是所有使用者的共同經驗。透過本研究受訪結果發現，交友網站不同的特性、使用動機的不同、對網路交友交友不同的看法等等因素，造就了每個人不同的使用經驗。

（一）正面印象有助交友的開展

本研究中的受訪者大多數在參加交友網站前就耳聞過交友網站，也都用過BBS或是聊天室的交友方式。交友網站更完整的功能與介面設計，對多數人來說是一種更進化的交友方式，功能性強加上新奇的心理，多半對交友網站產生正面的印象，覺得交友網站就是一個交朋友的地方，類似於聊天室，但比較花時間。當然，也有受訪者受負面新聞影響，對交友網站會產生比懷疑的態度，覺得交友網站上很多只是想玩一夜情或是對感情不負責任的人。從研究結果來說，擁有正面印象的人會比較融入交友情境當中，抱持懷疑態度的人，還是會使用網路交友，但是對交友行為就會採取謹慎態度。

交友網站的吸引力除了本身交友行為的吸引力之外，還有一部份來自於網站本身的特色與同儕間的吸引。對使用者來說，愛情國小這個特定的交友網站之所以可以吸引他們，重點就在於其本身特色，大多數受訪者都很滿意寫日記這個功能，這也是愛情國小最大的特色。而每一個交友網站的特色不同，相對也會影響到日後交友過程的進行，像是以婚姻配對為主的網站，人際發展就會跟一般交友網站略為不同。例如：謝豐存（2001）網路擇偶研中以 Love Match 為研究場域，該研究以擇偶網站為主，研究結果與本研究相比較，其關係發展更快速且見面時會比較容易解構，而本研究一般性交友情況則比較少這種情形，因此研究者認為

網站特色與使用目的是其中導致發展不同的最大因素。另外，還有很多人是因為同儕的影響進而加入交友網站，同學、朋友覺得這個網站不錯，所以就跟朋友一起來玩交友網站，一個拉一個的結果，就是會在上面形成人際網絡，有經驗的人會開始介紹朋友給新加進來的人，大家互相介紹認識彼此的網友，相對來說會比較容易上手，減少新進入的使用障礙。

（二）網路交友的動機與需求

從訪談結果可以簡單歸納出幾以下幾個使用網路交友可以滿足的動機與需求：交朋友認識異性、藉由書寫發洩分享心情、消除寂寞感與尋求認同感。從研究分析發現，這些交友的動機有很大一部份受網路特質與情境的影響，進而讓人比較容易產生這樣的動機，因此對網路交友互動帶來影響。

以交朋友為主的使用者，通常會是使用比較頻繁的一群人，對於網友重視程度比較高，除了積極進行網路交友，也會努力去維持網路關係；交朋友中若是以尋求交往對象為主的話，外表就成為不能忽視的因素，當然互動的感覺也是相當重要，但是判斷標準會比只純交朋友來得嚴格，因此見面產生落差的情形會比較高。網路書寫為主的使用者，主要是想發洩心情，有點類似個人書寫的新聞台，以書寫產生互動過程，交友反倒成為隨著書寫附加而來的，在這互動中產生精神上的慰藉。抱持著消除寂寞的使用者相對來說對於網友的重視性就會比較低，網路的角色是扮演無聊時的替代品，意義相對來說就比較低。也有一些使用者是透過書寫與互動，建立起對自我的認同與自我的展現，在網路人際互動中，建立起一種歸屬感與認同感，希望能在網友之中得到認同。使用動機這個部分與李逢堅（2001）針對青少年聊天室的使用動機上、2000 年網路愛情調查（邱秋雲，2002）、2003 蕃薯藤網路調查之結果並沒有太大差異，顯示網路交友的動機在與一般性網路使用，及相對過去網路交友之動機並沒有太大改變。

從以上對網路交友使用現象的初探，發現網路特質與情境成為網路交友的特

色，像是跨越時間地理就連帶產生了拓展生活圈、利於交到各式各樣朋友的動機，使用動機進而也會影響網路交友的現象。因此，網路交友使用者具有以下幾個共同特質，呼應了前面提到的幾個使用動機：

- 4、容易認識異性的朋友，同性的相對會比較少；
- 5、網路想像空間大，寂寞或是好奇者多；
- 6、對現實有某部分不滿。

（三）網路交友綜合初探

前面提到，網站本身的特色是影響該網站內交友行為一個重要的因素，更深入的來說，從愛情國小的網頁可以看到，愛情國小本身是以結合交友網站與發報台為其特色，在功能上是屬於綜合性的，既可以交朋友或是尋求對象，但也可以透過網路進行書寫，甚至發行電子報。在這樣的設計機制下，日記的書寫成為其中很重要的功能，不論一開始的使用動機是什麼，日記的書寫成為其中維繫人氣或是朋友來往的重要關鍵，也是使用者會產生的共同經驗，陌生人會透過日記來認識判斷他人，網友會透過日記來了解對方或是關心對方的生活，輔以網站線上即時傳訊、留紙條、留言等功能，在愛情國小本身可愛的畫面風格與嚴謹的管理下，建構出一個對使用者來說獨一無二的交友場域。

本研究發現，交友網站本身的機制設計、畫面、功能等等，會影響產生不一樣的使用者類別，因而產生不同取向的使用群，進而會有不一樣的使用行為。在個人資料畫面的編排上，Yahoo！奇摩交友與 Love Match 個人資料的呈現可以寫出自己喜歡的對象適合種類型、自己的個性等等，在交友類型上是比較偏向異性選擇對象為主，從過去相關領域研究中，如：謝豐存（2001）、呂淑怡（2003）等研究中可以發現，交友網站有各自不同的類型與使用目標群眾。與過去研究相比較之下，也發現使用群眾的不同會導致網路交友互動形式的不同，像是以異性選擇對象為主時，見面會成為一個關鍵，大部份的會以見面為前提進行，當然，在了解未深入的情況下，關係解構的機會也相對比較大。而在愛情國小中，大多

數互動並不是以見面為前提，通常是關係發展一段時間內，對對方比較了解時，才會有見面的動機，而且在單純以交朋友為目的的前提下，關係會比較容易維持。

在使用者年齡層上，因為愛情國小本身風格是屬於比較可愛，加上網路語法的運用，年齡層上多半以十幾歲到三十歲左右為主，而 Yahoo!奇摩交友與 Love Match 的年齡層就相對比較高，就研究者觀察下發現，其中不乏三十初頭尋求交往對象的使用者。若與一般報台相比，如：明日報新聞台，愛情國小更多了許多交友的功能，可以線上傳訊等立即性的互動，明日報作者與讀者之間也會透過留言有互動產生，但比較偏向個人經驗、文章書寫等方面的交流，使用行為上是以文章書寫分享為重心，而不是以交友為主（王家茗，2001）；雖然網路書寫也是愛情國小相當重要的功能，但人際互動才是其中的主體，也是多數網友的共同經驗，這也是兩者間的差異。因此，網站本身特性與機制設計不同，在使用群眾與行為上就會呈現出不同的面相。□

另外，從此次受訪對象來看，除了受訪者的動機會對行為產生影響外，個人特質與心態也會呈現出不一樣的使用行為與層次，像是性別、涉入程度的不同等等。從本研究中受訪者經驗來看，性別的差異會對交友的目的、積極性、心態產生影響，一般來說男性網友想要尋求異性對象的意願會比女性網友高，男性網友對於外表的要求也比女性略高一些，女性網友對於尋求對象則多半採取比較隨緣的心態；性別差異在交友行為的態度上也產生些微差異，一般女性對於交友會比較謹慎以維護人身安全，對於個人資料或是見面會比較小心，男性的話比較沒有這方面的考量，因此會比女性積極。大部分會使用網路交友的網友們，幾乎都是相信網路交友的人，這之中對於網路交友採取正面態度的人，在交友行為上會比較積極，人際關係建立也會比較容易；而對網路比較存疑的人，交友行為就會相對謹慎，比較不會積極的投入其中，人際關係建立自然就比較難，要經過比較長時間的認識才能發展出關係。另外，涉入程度高的人會比較投入其中，積極的尋求交友或花很多時間掛網、寫文章等等，甚至有些人將網路當成現實的一部份，

但對涉入程度相對低的人來說，網路只不過認識朋友的另一種管道，相對就不會花費太多時間投入其中，交友自然就不是那麼積極，網友對他們的重要性或影響自然也比較低。

二、網路交友互動

根據受訪者眾多的交友經驗可以大致歸納出，網路交友的進行基本上會依循三個階段進行互動，文章—聊天—見面 三個步驟可以說是網路交友的固定方式。見面踏入現實階段之後，接續的互動就有賴線上與線下共同維持，純粹的網路人際關係並非不能維持，而是在維持上來說有相當的難度，網路在這之間則是扮演了人際關係的中介管道。

(一) 網路交友互動建立

剛進入交友網站的初學者，一開始都會利用幾個簡單的線索去判斷與搜尋完全不認識的網友。第一個就是先看文章，再來就是基本資料跟照片，最後則會透過聊天看看彼此的感覺合不合得來。這三個步驟其實都是一個篩選的過程，從日記的內容或是基本資料找到一個可以互動的話題，然後開始一來一往的互動，同時也是透過文字、照片、資料這些可以看得到的線索進行判斷對方，如果感覺都不錯的話，就會進行線上聊天或是轉換使用即時通訊聊天。

到目前為止，這些過程最重要的就是減低不確定感，因為網路本身是個缺乏社會線索的情境，無從得知真實的一切，因此只能從文字當中進行互動與判斷去排除不確定感。Berger & Calabrese (1975) 認為不確定感會使網路人際關係難以建立，但是從訪談結果發現，網路交友雖然是缺乏社會情境線索的情境，但是文字在這之中就扮演了傳遞訊息的功用，使用者會藉由文字描述或是以文字進行聊天來排除不確定感，正如 Walther (1992、1994) 認為文字會承載關係訊息，網路缺乏線索的缺點會因互動時間的增加而減緩，並不需要過份強調非語言線索在人

際關係中的重要性。

承上，可知文字在網路人際關係中具有相當的重要性，由研究結果可以看到交友網站雖然是以交友為主，但是互動是以網路書寫為中心來進行的，書寫之後就會產生希望別人來看的期待、希望能創造出自己的人氣，是書寫與瀏覽這個行為串連起整個使用過程。王家茗（2001）針對明日報的研究發現書寫文字常常可以表現出書寫者內在的個性，Walther（1992）則認為文字為主的訊息，可以解讀人際間的情感訊息，本研究的研究結果也印證了這樣的結果，網路書寫的確可以讓人表達出內心的那一面，也與余憶鳳（2001）提出的網路文字特色相符，因此，文字書寫成為網路交友判斷與發展上很重要一個部分。最後聊天則是最後一個過濾過程，透過聊天的內容可以更清楚的判斷對方是什麼樣的人，如果感覺不錯又有適當機會就會相約見面。但是過去研究中指出的交淺言深的現象（游康婷，2002），本研究結果卻不明顯，大多數受訪者表示，網路雖然會比較容易說出關於自己的事，但是還是會看交情而定，也就是說一開始交情不深的時候，其實也不會輕易告訴對方自己的心事。

另外，從研究動機到網路人際發展，不難看出尋求交往對象是很多人的動機，因此網戀也幾乎成為一種共同的經驗。網路戀情的特殊之處在於，通常會發生的比一般現實交往快，但也常常很快就結束。原因在於透過網路的交往，通常在見面之前就會對對方有一定程度的瞭解，在這個階段對對方產生好感進而累積好感，見了幾次面之後就很快會在一起，但是當感情踏到現實之後，還是有賴真實世界的相處，若後續相處方式沒有調整好，或是現實相處無法融洽，就很容易分開。當然，網路戀情還有一種形式是完全是只存在於虛擬網路之中的，通常這是因為地理因素的關係，雙方距離遙遠無法見面，戀愛是一種比較親密且需要高度親近性的關係，因此這樣的戀情若無法跨越現實距離通常很難維持下去。

（二）線上與線下的維持

根據研究結果，人際關係發展到某一個程度時，當雙方都對彼此信任且有好感，就會想把關係拉到現實生活，因為見面可以增加親密度與熟悉感，而且，對於尋求交往對象的人來說，見面更是決定關係如何進行的關鍵點。這點與過去其他研究結果相同，如：謝豐存（2001）、游康婷（2002），且 Parks & Floyd（1996）研究指出網路就像另一種互動管道，線上線下互動並行，很少人只把關係停留在線上。在人際關係的建立上，見面所扮演的就是線上與線下之間的連結點，當這段關係在網路上進行順利時，透過見面這個過程可以把關係延續到真實生活裡。

見面除了是線上與線下之間的連結點之外，也會對網路人際關係產生決定性的影響。經過見面之後的相處，網友自然會將現實觀察到的與先前在網路上的印象相比，是不是有太大差異，進而去評斷對方是不是可以繼續交往的對象，因此見面是網路人際關係能否踏入現實的關鍵點，也是印證先前在網路上獲得的資訊。大致說來，見面之後的發展，一部份會因此踏入現實生活，跟一般朋友無異，對這些人來說線上與線下的關係是並行的，關係會回歸到一般傳統人際關係，偶爾會利用網路連絡或是關心對方的生活，網路在這之中成為另外一種聯繫情感的管道；當然也有一部份會因為雙方感覺不好，關係解構就此中止，連網路關係也無法繼續下去；也有一些是介於前述兩者之間，覺得對方跟自己原先想的不一樣，但並不是負面差異，關係就會退回網路世界，而不會有線下的交往形式。

從研究結果來看，對大部分人來說網路人際關係必須透過見面才能踏入現實生活，但並不一定要藉由見面才能維持一段關係。一般來說，見過面的網友會比較容易維持關係，若可以成功建立起離線關係，雙方就可以同時透過線上與線下來維持彼此間的人際關係，關係的維持形式變得更多，自然有機會可以維持更久，過去針對 BBS 人際研究（如：吳姝蓓、游康婷等等）也證實這種人際關係維持形式；另一方面來說，沒見過面的網友並不是無法維持人際關係，只是難度會相對比較高，因為關係只能依賴線上維持，若長時間不上線聯絡，雙方很可能就會失去聯絡。雖然如此，受訪者們也指出了很重要的一點，人際關係的重心畢

竟是人，網路的互動發展雖然會與一般人際互動不一樣，但一段關係能否維持最終還是要看雙方有沒有心去維持。在這之中，愛情國小所扮演的是一個中介的角色與管道，發揮網路的特質，讓許多陌生人有機會去接觸彼此，之後的發展不論是否會斷裂，仍舊會回歸到人本身，最終是讓人們有更多機會去建立人際關係，擴充豐富原本的人際關係。

三、網路交友的虛擬與真實

網路是個虛擬的空間，但是人在網路上的行為卻是真實的，虛擬與真實相互交織出一個特殊的場域，網路就像是一個縮小的社會，人會在這之間進行自我投射，藉著文字與語言技巧表現出真實，進而達到一種融合，網路交友是虛擬環境，但是人際互動卻是真實的。

網路世界的虛擬主要呈現在其特質上，透過電腦與網路的連結，人與人可以不需要面對面、不需要聽到對方的聲音，就可以互相溝通，加上電腦本身的特質：缺乏情境線索、匿名、既隔離又連結與跨越時間地理性等，將網路形構成一個方便，不需要與真實生活相對應的空間，人們得以在網路世界溝通交流。而網路世界的虛擬就在於，確確實實有這樣一個空間的存在，但是，這個空間存在於網路頻寬、伺服器與個人電腦之中，是個摸不到、也無法用言語詳細描述的「虛擬空間」。

雖然網路世界是個虛擬空間，但是產生於其中的互動卻是真實互動經驗，翟本瑞（2001）指出，參與網路使用的網友們，並不是因為網路本身的後現代特性與虛擬性，或是符應各理論家所建構的世界而上網，而是因為虛擬空間本身具有的真實性。本研究在訪談中也證實，不論網友們對於網路交友的使用深淺或是抱持的正負面看法，大多數人在使用過程中都認為網路世界中的互動是真實的，不論在這之中投入的資訊是真是假，但是人所經驗到的那一部份卻再真實不過的體

驗。

從另一方來說，受訪者對於透過網路經驗過的一切，均認為這確實是真實的體驗，但是這之間的意義是虛幻還是真實則是有賴個體去判定。對於高度使用或依賴網路的人來說，這是真實世界的一部份，虛擬與真實的界線並不明顯，甚至有受訪者指出，只要接上麥克風與網路攝影機，加上影像與聲音，網路跟現實其實並沒有差別；但是，對於只是偶爾上網或是不習慣上網的人來說，網路與真實的界線就比較明顯，認為這種缺乏面對面的接觸是比較不真實的（袁薏晴，2001），因此，有些人會認為網路人際關係必須踏入現實才能有真實的意義產生。

從網路的使用行為來看，網路上的自我會隨網路本身情境而有不同程度的展現，例如楊中川（1995）即指出在匿名情況下，使用者會因此揭露比較多的自我訊息，而自我揭露的程度就可能影響到使用者自我的呈現樣貌。本研究中的確發現，多數使用者在網路上表現的自己會跟現實有些許不同，因為網路可以表現出平常生活裡不敢或不能表現出來的那一面，投射出不一樣的自我。本研究將受訪者的經驗區分成三種不同的自我呈現：

3、真實的轉移：在網路交友的情境裡，有些人在文章書寫或是一些互動過程中，很直接的表達自己，認為網路和真實生活沒兩樣，自己也就像日常生活中的自己一樣。

4、表現出理想的自我：也有一些人在網路上是表現出自己希望成為的樣子，文章的內容或是形式、暱稱等等就會呈現出他想塑造的或是給別人看的模樣。

3、彌補現實缺少的部分：另外也有人將現實中所缺乏的部分，在不違背原本的原則下，藉由網路來表現，用網路呈現出自己比較缺乏的那一面。

這樣的自我呈現方式，在網路上各種資料文章呈現中，除了可以看到傳統自我的三個面向：物質我、社會我、精神我之外，最重要的就是網路延伸我的概念，

將現實中不曾表現的自我在網路上揭露出來（薛怡青，2001），這部分在本研究結果裡也可以看到，不論是理想的自我或是彌補現實缺少的那部分，有一小部分是不會透過平常的自己表現出來的，只會在網路這樣的特殊情境中表現出來。

研究結果也發現，網路中的自我呈現，雖然可能跟真實有些微不同，但是畢竟是來自於同一個個體，出自同一個人的想法，不論是匿稱、文章都會將自己真實的一部份投入其中，在不違背自己的原則下去表現自己，而不是完全變成另一個人，因此所表現出來的或許會與現實有差異，但這些不同卻也都是真實的一部份。網路的自我呈現，其實就好似 Goffman 前台後台的說法，對於網路使用者來說，現實生活就像是前台，必須扮演每個人生活中應該扮演的角色，網路，則是可以卸下面具的那個地方。

網路的匿名與缺乏線索，雖然經過長時間的發展可以發展出完整的人際關係，偶爾卻還是會產生線上與線下的落差，透過訪談發現，大部分人會選擇用一種比較真實的心態去看待網路上的人事，並不會因此覺得網路不真實，即使會有一些小小的落差，但是只要自己用心去判斷，誠實的面對他人，都可以將落差降到最低。只要這個落差不是帶有負面意圖的，多數網友都可以接受的，因為現實生活裡的人際關係也是會有落差或是欺騙出現，有些時候，網路反而可以比現實生活更真實的展現自己。這個發現也與過去 W.I. Thomas 在定義情境時所指出的「人們將情境訂議程真實的，在其產生的後果中，情境就是真實的」相符合（Goffman, 1989；轉引自戴怡君，1999），網路交友的真實與否，其實是由使用者自己定義的。

對於網路交友的高度使用者來說，網路是他們最重要的交友管道，已經等同於現實的一部份，他們可以透過網路與生活中多數人進行互動，因此真實生活和網路已經呈現一種交融的狀態，對他們來說，網路其實就是真實生活裡的一部份；但對於不是那麼熱衷於交友的人來說，網路就只是眾多交友管道其中之一，

雖然可以認識更多人或是發洩心情，但沒有踏入現實生活，網路人際關係就很難真的產生很明顯的意義，因為關係會比較容易消逝，網路扮演的就是一個比較偏向互補的角色，可以彌補現實的不足；當然，這些人中也有部份使用者覺得網路生活與真實生活是絕對分割的兩塊區域，兩者之間並沒有什麼焦點，使用網路只是純粹需要或是無聊打發時間而已。

網路的虛擬主要在於其特質與存在空間，真實性則存在於自身確實感受到的體驗當中，但是網路空間中進行的人際關係或是互動的意義，則是因人而異，有些人覺得這具有無可替代的意義，有些人認為沒有踏入現實生活就不會有意義。可以確信的是在未來的發展中，透過虛擬實境的發展與各種數位技術的成熟，虛擬與真實的界線將會越來越模糊（翟本瑞，2002）。

四、虛擬與真實的差異

網路因為本身的特質，造成與現實不同的情境，因而產生不同的人際發展過程，差異產生於網路這個情境因素當中，網路人際關係依舊是以人為本質進行互動，將網路的優點融入於人際關係當中。但網路世界不論多美好，可以滿足多方面的人際需求，卻依然無法取代真實世界的存在。

根據研究結果，網路人際關係仍然是建立在一般人際關係基礎上，重點還是在於人這個主體，網路上的行為依舊是照著人的意志來行動，透過網路來表現情感、慾望、期待等等情緒，在這之中網路扮演的是個通道的角色，主體是人的意志。但是情境本身的不同，造成匿名性、降低了外在因素的影響、加強了文字的影響能裡，使人有不同的行為表現，網路互動形式因而與一般人際互動不同。

對使用者來說，網路與一般面對面人際關係之所以有異，最大的差別在於網路人際關係是從一個人的內心開始認識，然後才會慢慢踏到現實那一面，而面對

面則剛好相反，是先從人的外在因素開始認識，才會慢慢認識內心，兩者差別就在於認識的先後順序不同。因為認識順序的不同，會比較容易投入網路人際關係當中，當然關係中斷也會比面對面更容易，雙方無法達到共識時，關係就無法再繼續，面對面則還有很多外在因素影響，關係中斷上會比較難。正如同 Merkle & Richardson（2000）所提出的網路與面對面人際關係的四個比較面向一樣。

某部分來說，網路的特質像是匿名性、缺乏社會線索等等，讓人在網路上可以放心的說出自己想說的話，當然也有人會因此扮演個截然不同的角色（像是扮演性別不同的角色，例如：Turkle 虛擬化身中所提到的），但就目前訪談的受訪者們表示，這樣的人在網路交友中也有但並不多，屬於比較特例的狀態。因此，網路的虛擬其實也是真實反應了部分人心裡想說的話與想做的事，網路的真實性即就由此而來。網路本身並不是獨立於真實世界或是社會的空間，不論什麼關係的建立，重點依舊會回到人的身上，每個人又都會將各自的某部分投入在網路之中，因此對使用網路交友的使用者來說，網路具有某種程度的真實性，就像個縮小的社會。網路社會在網路的高度發展下已然成形並逐漸擴大，就像現實世界一樣，會有好人、壞人，有來自網友實質的幫助，當然也有被騙的可能，就是因為網路有它的真實性，所以會呈現出好的與不好的那一面。因此，網路人際關係之於真實人際關係，其實是一種延伸，網路人際關係雖然有他本身的優點，但並無法替代真實生活裡的人際關係。對網路交友高度使用者來說，網路是他們真實生活中的一部份，真實生活裡有很大一部份的朋友是來自於網路當中，他們會把這部分連結到現實生活裡來，所以，即使是對於網路交友高度使用者來說，網路也無法替代現實生活，他們也無法拋棄現代生活完全只活在網路當中。

翟本瑞（2002）認為，目前網路社會高度發展下，加上在許多數位產品操作下，虛擬將越來越真實，雖則如此並不意味網路社會將獨立於真實社會而存在，比較可能的情況是，網路社會與真實世界間的關係日趨複雜，終至有一天，人們再也無法區分虛擬與真實世界的界限。網路所扮演的就是一個管道的功能，根本

的主體仍然在人本身，所以人們最終還是會想把網路人際關係慢慢拉到現實來，因此網路人際關係並無法替代現實，這點跟馮燕、王枝燦（2002）針對青少年虛擬社會關係的研究結果相同，但是，網路社會的發展也將會對人們現實生活產生越來越多的影響。

五、網路交友的循環過程

綜合前述，本研究認為，網路交友的使用行為就像不斷循環的過程，最重要的一點仍然在於網路本身的特質影響，不論是動機、發展過程、使用者內心的投射或是與現實之間的差異，其實都起因於網路本身的特質，因為這些特質，才會造就網路這樣特殊且充滿可能性的場域。

本研究從訪談內容中，將網路的特質簡單區分為下列三項：

（一）、匿名性

匿名是網路中介傳播中重要的特徵，網路上通常不是以真實身份來進行互動，每個人取的暱稱雖然多少也都有與本身相關的意涵，因此可以決定要透露出多少自己的資訊，甚至是扮演另外一個角色。匿名這個特質對網路的影響有：

1、高度自我揭露

楊中川（1995）指出，網路使用者會因為網路匿名導致自我揭露訊息較高；吳姝蓀（1999）研究結果也指出，網路使用者會因為匿名，可以做更多平常不敢做的事或是透露更多內心的事。本研究亦證實了這樣的結果，很多人因為個特色，願意在網路書寫中透露出自己平常不敢或不能透露的那一面，或是發洩心情，連帶使網路書寫、發洩成為使用動機之一，另一方面也由於自我揭露程度高，使網路書寫成為網路交友中一個很重要的線索。

2、自我展現

網路的匿名讓人可以進行自我展現，尤其是比較弱勢的使用者，可以藉此呈現一種比較自由平等的溝通。過去相當多相關研究都指出網路中文字的使用帶有自我形象的呈現，如：BBS 的名片檔、簽名檔、個人網頁的資料呈現、新聞台的書寫（吳姝蓓，1996；高筱綺，1999；王家茗，2001；游康婷，2002；呂淑怡，2003），本研究受訪者亦認為透過匿名書寫，的確是可以展現自我。在自我展現上，本研究歸納出三種型態：真實的轉移、表現出理想的自我、彌補現實缺少的部分，且不論這三種類型表現的不同，但都是在進行自我統合的過程，將自我在這之中形塑的更完整。不論使用者表現出的是哪種類型的自己，根本來源都是自己本身，因此，呈現出來的都是真實自我的一部份。

（二）、缺乏社會情境線索

網路人際傳播看不到對方的表情或動作、穿著等等外在可以判斷的因素，少了社會情境線索，因此文字變得相當重要，依靠文字承載著相當多訊息線索來進行互動與判斷。早期電腦中介研究認為缺乏社會情境線索，不利於網路人際關係的發展，但 Walther（1992、1994）就指出電腦中的確是可以發展人際關係的，即使是缺乏社會線索，卻可以利用文字去承載相關訊息，只要經過長時間互動，依舊可以發展出類似面對面的人際關係。在本研究中也發現，缺乏社會情境線索有下列幾個特色：

- 1、排除外在因素，在人際關係的建立上，可以直接看到一個人的本質。
- 2、缺乏線索，會讓一開始的發展變得比較容易。
- 3、帶來過度的想像與美化，比較容易產生誤解跟誤會。
- 4、文字因此變得很重要，文章、基本資料、聊天因而成為彌補非語言線索的網路線索。

（三）、既隔離又連結

網路可以超越時間跟地理，不用接觸或依靠到真實身份就可以互動，因而創造出一種身體不在場的，既隔離又連結的情境特性，有下列幾個優點：

- 1、身體不在場是對自己的一種保護，尤其是對女性而言，可以減低與不認識的人交友之恐懼，因此會比較容易放得開。
- 2、當關係進行不順利時，或是受到騷擾，可以隨時立刻中斷關係。

（四）、跨越時間地理性

網路的快速連結功能，模糊了傳統的時間地理概念，電腦網路創造出一個無國界的空間，在小小的電腦視窗中，可以連線到世界各地，超越自己本身的生活環境，認識世界各地的人，呈現出地球村的情景。因而讓使用者產生了幾個使用網路交友進行交朋友的優點：

- 1、突破封閉環境，減輕交友壓力；
- 2、拓展生活圈；
- 3、易找到志同道合的朋友。

以上幾個網路的特質，共同交織形成了網路情境的特殊性，成為影響網路交友最主要且重要的因素。匿名性、缺乏社會線索、隔離又連結、跨越時間地理，使網路成為一個以文字為主的場域，也促使使用者在這裡可以進行自我揭露，透過書寫行為投射自我、發洩心情、呈現自己生活裡的一部份。進而對網路交友互動行為產生影響，使得文字本身的訊息具有可信度，使用者才會進一步以文章、基本資料、聊天去進行判斷，決定要不要認識這個人，進而串連起整個使用行為，使網路交友成為一個完整的循環過程，在這當中展現出與人際關係截然不同的發展過程。

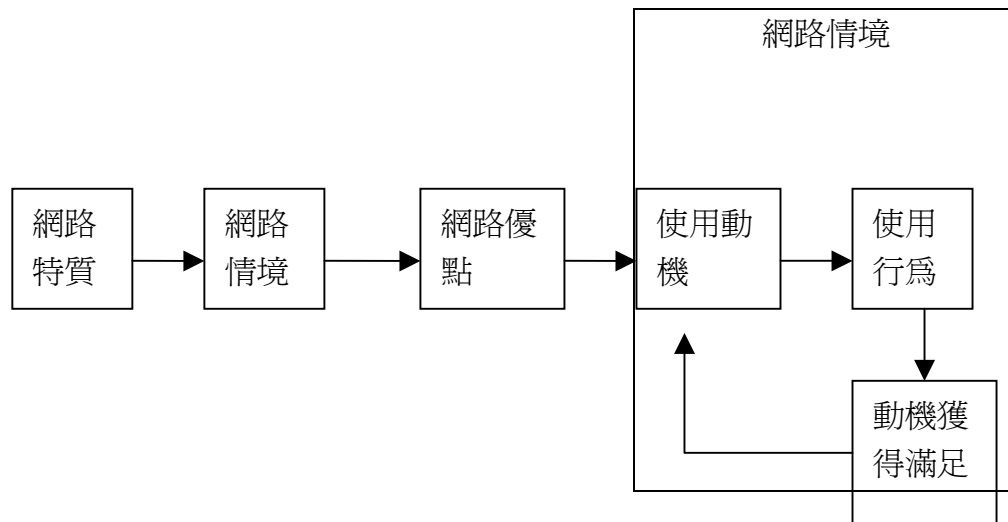


圖 5-1、網路情境圖

（資料來源：本研究）

本研究認為，網路本身的特質是影響網路交友使用行為的關鍵，由於網路與電腦科技的影響，使網路成為一個特殊的情境，人與人可以跨時間、跨地理，不需要現實生活裡的身份就可以進行許多互動，進而形成造就這個熱門的虛擬空間，使網路具有很多與其他溝通管道不一樣的優點。使用網路的優點，使人進一步對網路產生使用動機，在使用行為之中達到原先的目的或者獲得一定程度的滿足之後，成功的串連起整個使用行為，但是這整個行為的循環，仍舊不脫網路情境。因此，網路使用行為在這個情境之下形成一個循環的過程，網路的特質也在網路交友行為上展現了充分的可能性。

最後，網路這個虛擬情境發展出來的關係，雖然無法完全替代真實生活的關係，但是，還是具有一定程度的真實性。網路交友究竟是虛擬還是真實呢？本研究最後以 W. I. Thomas（Goffman, 1989；轉引自戴怡君, 1999）對情境的定義做結束，當人們定義情境是真實的，那麼，這就再真實也不過！

第二節 研究貢獻

一、對網路交友行為有更深一層的瞭解

隨著網路的快速普及，網路交友成為一個普遍的現象，但是可以促成交友的管道也很多，像是 BBS、聊天室、線上遊戲、WWW 交友網站、MSN、即時通訊等等，都是交友的管道，而管道的不同溝通機制也會隨之不同，當然也會導致不同的交友互動行為發展。過去在網路交友的相關研究中，相當多數是以 BBS、聊天室為主，這是比較早期出現的網路交友管道，近期研究則有線上遊戲與 WWW 交友網站，而 WWW 交友網站研究有以 Love Match 或是 Yahoo!奇摩交友為主的，本研究在研究場域上則是選擇了一個跟上述不同類型的網站，將交友定義在一般性交友（包括同性交友），以純粹交友為主（非以結婚或異性為前提的擇友交往）並且結合個人新聞台功能的愛情國小。因此在動機與使用行為經驗等各方面呈現了與其他網路交友略微不同的情形，對於網路交友這個研究範疇來說，提供了更進一步的瞭解，有助於將網路交友的範疇劃分的更為完整。

二、網路交友與網路書寫的連結

本研究場域是結合交友與網路書寫的網站，目前的交友網站很多都具有程度不一的書寫功能，而愛情國小算是書寫功能相當強的交友網站，網路交友因為本身情境的影響，是個以文字為主要溝通工具的場域，在本研究中發現文字的使用與書寫在網路交友中有著很重要的影響，網路書寫本身就具備了某些意義，是交友行為當中很重要的判斷因素。過去的研究則是比較偏向於單純網路交友或是網路書寫，比較少將這兩者結合在一起來看的，透過本研究發現有了書寫的功能其實對於網路交友來說是一項正面的功能，在交友行為上可以因此做出更為正確的判斷，而這也是跟其他形式網路交友比較不同的地方。

三、交友互動與自我呈現

透過本研究發現，使用者在使用網路交友互動行為的同時，也是透過與他人互動或是網路書寫來表達自我，在這些行為當中進行自我呈現。網路本身是個虛擬的情境，受到這個環境的影響，使用者在表達與書寫上會產生與自身的少許差異，在這之中虛擬與現實其實是在使用者心中不斷進行交互影響，在網路的使用行為中心境會有小部分的不同，內心層次的轉換也是其中相當值得探討的部分，進而會對交友行為產生影響，這也是過去相關研究比較少觸及的地方。

四、對網路交友現象現實貢獻

以現今網路的熱門程度，已經不只是青少年沈迷其中，很多上班族也利用上班時間使用網路交友，本研究即是希望能針對這種現象進一步的瞭解與描述，在現實面可能貢獻如下：

(1) 針對網路交友的負面新聞，可稍幫助釐清網路交友之真正情形與疑慮，提供人們一個概括性的瞭解。

(2) 網際網路在未來社會中勢必更加風行，成為不可替代的生活部分，透過本研究之現象與使用者探討，可提供學校與教育相關部門初步瞭解，並應針對網路的各種情形，有相關因應作法，像是與異性交往的輔導課程、加強情緒與價值態度的培養及管理。

(3) 對家庭而言，提供父母親一個對青少年的瞭解機會，瞭解孩子們上網交友之目的與情形，並針對此多與孩子溝通，減少代溝的產生。

(4) 將以上的層次拉大至整個社會，可以以社會教育來進行教育的工作，教導全民對網路有正確的觀念，破除網路交友的迷思。

在學術上可以提供未來針對網路人際互動更進一步的研究與探討，現今針對網路的研究很多，但仍需要更進一步針對人際互動是如何進行，與使用者心理層面的使用動機做更深入的研究，進而與現實面相結合

第三節 研究限制與建議

一、 研究對象

在研究對象上，本次研究訪談的八位受訪者，皆是每天都會使用交友網站的使用者，並且都有見過網友的經驗，事實上並非所有的使用者都會如此積極的使用，甚至使用網路交友的人有些是不見網友的。而且，此次受訪者中並沒有實地接觸到一些比較弱勢族群或是在網路人際關係中遭受挫折的人，無法直接瞭解，又此次受訪者中沒有出現與現實落差很大的人，因此，樣本並不足以代表所有使用網路交友的人，只能做一個概括式的描述。在受訪者年齡層上，因為網路使用者年齡正往兩端擴散，建議可以試著往下與往上，未來建議研究者可以試著研究年齡層兩端的使用者的使用行為，並且可以將受訪者分為更多種不同類型，從使用者的類型來進行分析。

再者，本研究並沒有特別針對使用者的本身特質進行區分，但是使用者本身特質對於使用行為也具有影響性，本身特質內向或是活潑，可能就會產生不一樣的行為；另外也可以針對年齡、性別、學歷等變項做出更詳細的區分，可以在這方面輔以量化統計資料，以擘畫出整個研究場域的分佈，以進一步探討這之間的意義關聯性。

二、 研究場域

再者，本研究選擇的場域是愛情國小，交友網站其實有相當多不同特色的類別，像是個人網站或是其他類型的交友網站，若是針對不同特色的交友網站進行研究，也許會有不同於本研究的發現。不同類型的網站，就會有不同的呈現方式或是互動規則，甚至會有不同的使用動機、心態，在網路人際關係建立或是使用行為上會因此有不同的樣貌。像是過去以婚配為主的交友網站跟本研究的交友發

展過程就有些微差異，謝豐存（2001）針對 Love Match 研究中結果發現見面之後多數關係會解組，只有少部分會進入深度吸引，就和本研究結果有些微差異，這就是網站本身形式與主要訴求不同造成的人際發展差異。這也是值得未來去進一步探討的，甚至可以針對不同類型的網路交友形式進行比較。

三、 研究方法

研究方法上，本研究採用的是深度訪談，雖然可以在短時間內獲得使用者的經驗，但是是屬於比較主觀的單方面陳述，信度方面無法考證，因此建議未來研究者可以長時間的參與觀察法輔助，以民族誌學的方式紀錄網路中的人際互動，更有助於描述網路世界的全貌。除了質化的方式，也建議後續研究可以輔以量化問卷大規模調查網路交友的使用習慣等等量化資料，更有助於抽樣或是描述整個母體，增加研究結果的解釋力。抽樣結構上，本研究採取立意抽樣，受訪者幾乎都集中在北部，這也是本研究上的限制，因為網路交友跨越了地理性，在抽樣樣本上，理應也要同樣跨越地裡的限制，瞭解地理所造成的距離限制。

四、 研究內容

在研究內容上，本研究是以網路人際互動性為主，雖然明白網路文字的重要性，但礙於研究會過於龐雜，因此並沒有針對網路書寫部分深入探討，未來研究可以更詳細地針對網路書寫部份進行深入探討，可採用文本分析的方式，進一步分析網路文章跟人的連結性、文字對網路交友確切的影響、網路文章的深度分析等等，網路認同也是未來研究可以著墨的地方，越來越多使用者會藉由網路來進行認同的建構，後續研究也可以對此進行更細微的探討。在動機與使用滿足上，也可以採用使用與滿足理論與研究方式，進一步探討網路交友的使用與滿足，進一步將動機、滿足與使用情形等等做更緊密的連結。

參考文獻

中文書目：

Castells, M，夏鑄九等譯（1998）：《網路社會之崛起》。台北：唐山

James Slevin，王樂成、林祐聖、葉欣怡譯（2002）：《網際網路與社會》。台北：弘智文化。

Erving Goffman，徐江敏、李姚軍譯（1992）：《日常生活中的自我表演》。台北：桂冠。

Turkle, S.，譚天、吳佳真譯（1996/1998）：《虛擬化身：網路世代的身分認同》。台北：遠流。

方念萱（1999）：《在網際、何處去—解析超文本鍊結的隱喻意涵》，第一屆傳播與科技研討會，清大。

王家茗（2001）：《網路書寫動機與意義之探討—以明日報個人新聞台為例》，世新大學傳播研究所碩士論文。

王志弘（2001）：《自我的技術中介：網際空間、分身組態與記憶裝置》，2001 清華大學網路與社會研討會。

Available: <http://mozilla.hss.nthu.edu.tw/iscenter/conference2001>

尹建中（1997）：《資訊時代之文化變遷，文化變遷與價值重建研討會》。台北市：社會研究院。

朱美慧（2000）：《我國大專學生個人特性、網路使用行為與網路成癮關係之研究》，大葉大學資訊管理研究所碩士論文。

李逢堅（2001）：《青少年網路聊天室使用文化之研究》，台灣社會學會年會暨學術研討會論文集。

李美華譯（1998）：《社會科學研究方法》。台北：時英出版社。

余憶鳳（2001）：《網住 e 世情—網路戀情發展歷程及其影響因素之理論建構》，

- 台灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文。
- 呂淑怡（2003）：《交友網站的個人網頁自我形象分析》，中正電訊傳播研究所碩士論文。
- 劭琮淳（2001）：《網路歌迷社群認同之研究－以交大機械 BBS 站歌迷版為例》，交通大學傳播研究所碩士論文。
- 社會發展季刊（1995）：《從社區發展的觀點，看社區、社區意識與社區文化》，社區發展季刊，69：1-4。
- 林麗雪（2000 年 5 月 15 日）：〈六成大專學生沒有網路不行〉，《民生報》，第 23 版。
- 林玲妃（1996）：《相逢何必曾相識－網際網路上的人際互動關係》，台灣大學新聞研究所碩士論文。
- 邱秋雲（2002）：《透過網路建立愛情關係者之網路使用行為、個人依附型態、自我揭露之初探》，清大 2002 網路與社會研討會。
- 吳姝蓓（1996）：《電腦中介傳播人際情感親密關係之研究－探訪電子佈告欄（BBS）中的「虛擬人際關係」》，政治大學新聞研究所碩士論文。
- 吳姝蓓（1999）：《電腦中介傳播通道的虛擬人際關係－探訪「電子佈告欄中情感關係的組成與發展」》，第三屆資訊科技與社會轉型研討會論文集，中央研究院社會學研究所籌備處主辦。
- 吳燕惠（2000）：《網路讀者書評之研究》，南華出版研究所碩士論文。
- 吳齊殷（1997）：《真實社區與虛擬社區－交融、對立或互蝕？》，第二屆資訊科技與社會轉型研討會論文。台北：南港。
- 吳齊殷、蔡博方、李文傑（2001）：《網民研究：特徵與網路社會行為》，第四屆資訊科技與社會轉型研討會研討會論文。台北：南港。
- 吳國豪（1999）：《網際網路虛擬社群象徵互動之探索－以 irc.hinet.net 為例》，淡江大學大眾傳播研究所碩士論文。
- 胡幼慧主編（2002）：《質性研究：理論、方法即本土女性研究實例》。台北：巨

流。

袁蕙晴（2001）：《數位年代的一個女性啓蒙－網路文化之行動研究》，清華大學網路與社會研討會論文。

郭良文、林素甘（2001）：《質化與量化研究方法之比較分析》，資訊傳播與圖書館學，7（4）：1-14。

郭欣怡（1998）：《網路世界的我與我們－網路試用者之心理特性與網路人際關係特性初探》，台灣大學心理研究所碩士論文。

高筱綺（1999）：《個人溝通風格、對網路空間的認知及其個人網頁自我呈現之研究—以交通大學學生為例》，交通大學傳播研究所碩士論文。

孫秀英（2001）：《網際網路使用者溝通才能之初探》，交大傳播研究所碩士論文。

張世佩（1999）：《社區網路的運作與困境：以 UCOM 社區網站協助建置計畫為例》，國立台大社會所碩士論文。

陳昭曄（1999）：《「人際吸引論」談促進師生關係的策略》，教育實習輔導，5：3=20：9-14。

陳倩慧（1998）：《家庭托育服務的品質：家庭保母的角色、家庭系統,及與家長互動關係之探討》，國立台灣大學社會學研究所碩士論文。

陳年興（1998）：《以網際網路為基礎之學習環境(上)》，公教資訊，2:6-17。

陳俞霖（2003）：《網路同儕對 N 世代青少年的意義：認同感的追尋》，南華社會研究所碩士論文。

陳詩蘋（2001）：《政治人物網站呈現即期回饋機制之研究—以第四屆立法委員網站為例》，中山大學傳播管理研究所碩士論文。

馮燕、王枝燦（2002）：《網路交友與青少年虛擬社會關係的形成》，清大 2002 網路與社會研討會。

黃瀚諄（2002）：《使用網際網路而產生的線上與線下行爲之探討》，清華大學 2002 網路與社會研討會。

黃厚銘（1999a）：《網路人際關係的親疏遠近》，第三屆資訊科技與社會轉型研討

會論文。台北：南港。

黃厚銘（1999b）：《面具與人格認同,網路的人際關係》，第三屆網路虛擬社區研討路。新竹：交大。

黃厚銘（2001）：《真實的謊言：虛擬社區中的身分認同與信任》，第四屆資訊科技與社會轉型研討會。台北：南港。

黃少華、陳文江（2002）：《網路空間的人際交往》，蘭州大學出版社出版。

游康婷（2002）：《網路友誼的形成與維繫:電子佈告欄使用者交友行為研究》，台灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文。

楊堤雅（2000）：《網際網路虛擬社群成員之角色與溝通互動之探討》，中正大學企業管理研究所碩士論文。

楊忠川（1995）：《Developing Intimacy in Computer-mediated Communication: A Study of the Functions of Verbal and Non-verbal Cues》，世界新聞傳播學報第五期，19-37。

葉勇助、羅家德（2001）：《虛擬關係是真實關係的鏡射嗎？》，資訊社會研究，1：33-56。

資策會 2003 年第四季上網人口調查，

<http://www.find.org.tw/0105/howmany/index.asp>

廖鏡鈞（2001）：《虛擬社群凝聚力的初探》，資訊社會研究，1：57-84。

翟本瑞（2001）：《逃到網中：網路認同形成的心理機制研究》，第四屆資訊科技與社會轉型研討會研討會論文，中央研究院社會學研究所籌備處主辦。

翟本瑞（2002）：《網路文化與虛擬生活世界》，清大 2002 網路與社會研討會。

劉家儀（2001）：《以人際關係論與計畫行為論探討網路交友之現象》，中山資訊管理研究所碩士論文。

劉駿州（1997）：《電子資訊網路使用和生活品質之關連性研究》，行政院國科會專題研究報告。

蕃薯藤 2003 網路使用調查，<http://survey.yam.com/survey2003/chart/>

- 盧諭緯（1997）：《說文解字：初探網路語言現象及其社會意義》，第二屆資訊科技與社會轉型研討會論文。台北：南港。
- 盧諭緯（1999）：《當我們同在一起：BBS 社交性討論區之言說分析》，中正電訊傳播研究所碩士論文。
- 謝豐存（2001）：《虛擬世界擇偶：以配對網站的異性交往為例》，師範大學家政教育研究所碩士論文。
- 韓佩凌（2000）：《台灣中學生網路使用者特性、網路使用行為、心理特性對網路沉迷現象之影響》，師大教育心理與輔導研究所碩士論文。
- 薛怡青（2001）：《台灣 BBS 使用者之自我揭露、名片檔自我呈現意願與暱稱認知之初探》，國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 戴怡君（1999）：《使用網際網路進行互動者特質之探索》，南華教育社會研究所碩士論文。
- 簡恆信（1999）：《虛擬社群匿名行為模式研究—以網際網路電子布告欄為例》，東吳大學社會學研究所碩士論文。

英文書目：

- Adkins, M., & Brashers, D. E. (1995). The power of language in computer-mediated groups. *Management Communication Quarterly*, 8(3), 289-322.
- Barbatsis, G., Fegan, M., & Hansen, K. (1999). The performance of Cyberspace: An exploration into computer-mediated reality. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 5(1).
Available: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/barbatsis.html>
- Baym, N. K. (1995). The emergence of community in computer-mediated communication. In S. Jones (Ed.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community* (pp. 138-163). London: Sage.
- Bechar-Israeli, H. (1995). From (Bonehead) to (cLoNehEAd): Nicknames, play and identity on internet relay chat. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(2).
Available: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>
- Brenner, V. (1996). An initial report on the online assessment of internet addiction: The first 30 days of the Internet usage survey. *Psychological Reports*, 70, 179-210.
- Berger, C. R., & Calabrese, R. J. (1975). Some exploration in initial interaction and beyond: Toward a development theory of interpersonal communication. *Human Communication Research*, 1, 99-112.
- Castells, M. (2000). *The rise of the network society* (2nd ed.). Malden, MA: Blackwell Publishers.
- DeVito, J. A. (1998). *The interpersonal communication book* (8th ed.). New York: Happy & Row.
- Foster, D. (1997). Community and Identity in the Electronic Village. In D. Porter

- (Ed.), *Internet culture* (pp. 23-37). New York: Routledge.
- Fulk, J., Steinfield, C. W., Schmitz, J., & Power, J. G. (1987). A social information processing model of media use in organizations. *Communication Research*, 14, 529-552.
- Griffiths, M. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications* (pp. 64-75). San Diego, CA: Academic Press.
- Hays, R. B. (1988). Friendship. In S. Duck (Eds.), *Handbook of Personal Relationship and the Social Science*, 1(pp. 191-197). New York: Wiley.
- Hagel III, J., & Armstrong, A. G. (1997). *Net gain: Expanding markets through virtual communities*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- James, W. (1950). *The principles of psychology*. New York: Dove.
- Joinson, A. (1998). Causes and implications of disinhibited behavior on the internet. In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications* (pp. 43-60). San Diego, CA: Academic Press.
- Jones, S. G. (1997). The Internet and its social landscape. In S. G. Jones (Ed.), *Virtual culture: Identity and communication in cybersociety* (pp.7-35). London : Sage.
- Kramarae, C. (1995). A backstage critique of virtual reality. In S. Jones (Ed.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community* (pp. 36-56). London: Sage.
- Lee, E. J., & Nass, C. (2002). Experimental tests of normative group influence and representation effects in computer-mediated communication: When interacting via computers differs from interacting with computers. *Homan Communication Research*, 28(3), 349-381.
- Mckenna, K. Y. A., & Bargh, J.A. (1998). Coming out in the age of the Internet:

- Identity demarginalization through virtual group participation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 73, 681-694.
- Merkle, E. R., & Richardson, R. A. (2000). Digital dating and virtual relating: Conceptualizing computer mediated. *Family Relations romantic relationships*, 49, 187-192.
- Miller, H. (1995). The presentation of self in electronic life: Goffman on the Internet.
Available: <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/goffman.htm>
- Moon, Y. (1996). How real are computer personalities? Psychological responses to personality types in human-computer interaction. *Communication Research*, 23(6), 651-674
- Norton, R., & Brenders, D. (1996). *Communication and consequences*. Mahwah , NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Communication* 46(1), 80-97.
- Reardon, K., & Rogers, E. M. (1998). Interpersonal versus mass media communication: A false dichotomy. *Human Communication Research*, 15, 284-303.
- Reid, E. (1995). Virtual worlds: Culture and imagination. In S. Jones (Ed.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community* (pp. 164-183). London: Sage.
- Sproull, L., & Kiesler, S. (1986). Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication. *Management Science*, 32, 1492-1512.
- Tidwell, L. C., & Walther, J. (2002). Computer-mediated communication effects on disclosure, impressions, and interpersonal evaluations: Getting to know one another a bit at a time. *Homan Communication Research*, 28(3), 318-348.

- Turkle, S. (1996/1998). *Life on The Screen: Identity in The Age of The Internet*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Wallace, P. (1999). *The Psychology of the Internet*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Walther, J. B., & Burgoon, J. K. (1992). Relational communication in computer-mediated interaction. *Human Communication Research*, 19(1), 50-88.
- Walther, J. B. (1992). Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective. *Communication Research*, 19(1), 52-90.
- Walther, J. B. (1994). Anticipated ongoing interaction versus channel effects on relational communication in computer-mediated interaction. *Human Communication Research*, 20(4), 473- 501.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication--impersonal, interpersonal and hyperpersonal in interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43.