

網際空間人我互動之探究：以情感及信任層面為例

陳碧祥、李珮瑜

臺北教育大學國民教育學系副教授、臺灣師範大學公民教育與活動領導學系博士生

Email:kittyv10@ms43.hinet.net

摘要

本文係以網際空間為主體，人我互動為核心，剖析情感與信任問題。伴隨網際空間成互動之場域，人我互動模式有轉變。本文採取文獻分析法論述，如立基於相關學者觀點探究網際空間之人我互動相關問題。由本研究以觀，於網際空間，互動本質、互動情境與互動問題將有轉變。人我互動層面聚焦於互動本質及互動情境層面，互動問題則聚焦於互動問題之情感與信任層面。

根據研究結論，研究建議臚列如下：

- 一、唯我獨尊及霸權式之思維宜藉網際空間情感緊密之特性克服
 - 二、網際空間促實體空間人際情感疏離得依「由近而遠」關懷之情操與態度解決
 - 三、實體空間信任問題層面之迷失藉網際空間得將「真理性」與「真誠性」克服
 - 四、網路之「真理性」與「真誠性」之問題及建構他律倫理政得依「系統信任機制」、「網路法律」、「公權力」解決
 - 五、網路參與者宜學習「人際交往禮儀」與「網路禮儀」以達成員之相互理解及克服信任層面之問題
- 關鍵字：網際空間、人我互動、情感、信任

“truthfulness” attitude in cyberspace in order to make up for the problem about trust in physical space.

4. Government should institute cyberlaw and Mechanism of Trust ; furthermore, participator should take civil rights to establish the heteronomous ethic in cyberspace.
- other and self, Affections, Trust

楔子¹

¹ 本文援引此楔子欲彰顯網際空間人我互動之特性。首先，此空間中介性特性促時間與空間之解構，時間轉為流動性，它對人我互動之情感層面有不容小覷之影響。其次，此空間匿名性與中介特性促個體主體性的擴大，人人皆得發表自我言論，普世價值甚不存在，「是、非、善、惡」甚不存在。此部分對信任問題層面影響甚大。職此之故，本研究引用該楔子以做為本文之開端。

The Exploration of Interaction Between Other and Self in Cyberspace-The Case of Affections and Trust

Abstract

With the coming of information society, the interaction between people has been changed. The author took the way of literacy analysis to reflect the issues of interaction and ethics in cyberspace.

The issue of interaction between people was focused on the ontology and scene; the issue of ethics was focused on the problem of affection and trust.

Based on conclusions, further suggestions are as follows:

1. We should try our best to eliminate bias by means of affections from cyberspace in order to face the problem of self and being in physical space.
2. We should take “from associates to distances” attitude in order to solve the problem about alienation.
3. People should take “trust” and

5. Participators in cyberspace should learn “netiquette” in order to reach the dream about mutual understanding and overcoming the problem of trust.

Key words: Cyberspace, the interaction between

網際空間無「春、夏、秋、冬」；

網際空間無「生、老、病、死」；

此地亦是無「喜、怒、哀、樂」；

此空間亦無「高、矮、胖、瘦」；

此地更是無「是、非、善、惡」。

1.前言

自古而今，人無法離群索居而生活，其須與他（她）者進行互動，並藉互動以彰顯存有。其次，人類於參與互動過程，渠無法與他（她）者脫離情感、道德及倫理關係。要言之，凡有

人際互動之地，它皆存在著互動問題。隨網際空間肇端，互動問題亦隨轉化。此為去中心之地，全球化理想更得落實。那裡有資訊，即代表該地為中心（張維安，2004：xv&xvi）。其次，「存在」與「自我」亦須透過人際互動形成。是故，此得將哈伯馬斯（Jurgen Habermas, 1929-）觀點加以驗證，氏認為人為社會人，人類無法脫離交往行動及交往關係。是以，個體為交往行動及生活形式之士，任何生活形式皆以「交往」為前題，以維繫和調節交往行動（蔡漢俠，1989：15-16）。要言之，互動為人際關係開展之必要。準此，於網際空間，互動範圍較實體空間廣闊，互動者得於不同時空脈絡進行溝通與情感交流。

透過媒介，訊息得快速地傳承，人際互動範圍得更加廣泛。上述現象得由媒體大師麥克魯漢（Herbert Marshall McLuhan, 1911-1980）之觀點獲致驗證。渠認為印刷術造成民族國家，而電子媒介造成地球村時代之來臨。透過此，全球化現象更加彰顯，其為世界之壓縮與地球村意識之強化。透過該媒介，各地往來及資訊傳遞皆較以往便利。世界不僅密切相結合，「時間」與「空間」被重新建構。個體須藉大眾媒體、資訊技術促使不同文化進行交流

（McLuhan, 1964：3；Slouka, 1995/1998：34）。而隨人類需求日增，電腦媒介不斷地進步，速度革命為其最大特色。

職此之故，隨互動方式革新，面對面或電話不再是唯一互動媒介，人際互動有相當大轉變，使用者藉網路得進行溝通與資訊交流。一言以蔽之，網際空間促人際互動範圍擴大，世界各地使用者更易進行互動與交流。本文先探究網際空間之概念，進而探究網際空間互動本質及互動情境。其次，由互動本質及互動情境導引相關之問題。最後，歸納些許結語以提出相關立論。茲就此論述如下

2. 網際空間

人類互動無法脫離語言，而文字發明促使生活產生「質」之進步，文明獲得開展。語言及資訊得被空間化及傳至世界各地。它代表人類書寫系統之肇端，亦造成溝通型式出現革命性之轉變，閱讀乃緣於此（兇島和人、橋元良明，1996：21）。而隨媒介開展，網際空間成為人類互動之另一場域，網際網路成為重要傳遞資訊之媒介。

何謂網際空間（cyberspace）？就字面翻譯而言，它亦被稱為「賽伯空間」、「電腦空間」，其不再為電腦媒介進行資料傳輸或儲存之工具。而它肇於 William Gibson 於《神經浪游者》（Neuromancer）提及之概念。就其觀點，使用者進行連線之際，人我關係得展開。於此，其非孤獨地坐在椅子上與世界隔離。因而，此空

間得被視為藉由節點電腦聯結，並將真實及虛擬連結之地。其次，每一架構皆顯示一資料中心，存有將轉為「無邊無界」。藉此，資訊、資料將更易被建構。一旦此空間轉為虛擬，空間之界限不再清楚地被繪製。使用者操控之範圍擴增。透過此，事件已被數位化；人類集體活動藉數據機傳送至網路；每一絲個人生活之軌跡藉連線傳送（Jordan, 1999/2003：38-39；Slouka, 1995/1998：128；Edwards&Usher，2000/2003：50；Tang, 1998：183）。是故，它是一個流動空間，一旦使用者進入此，他（她）們以節點為媒介進行溝通，並以文字或圖片為基礎進行即時與非即時性之互動，而軀體概念隨而受轉化。一言以蔽之，「節點」、「流動」及「網絡」為此空間之特色。透過此，互動本質有所轉變，以下就互動本質之轉變加以論述

3. 網際空間人我互動本質之轉變

由出生至死亡，人我互動扮演不可或缺之要素。而隨媒介進步，人我互動型態不斷地轉化。隨科技之發達暨資訊社會之肇端，溝通情境與生活空間亦有革新。質言之，人我互動模式與傳統相異相當大。由 McLuhan 觀點，軀體不再成為在場之唯一條件。由此而論，互動模式不再限於「此時此刻」（here and now），藉「節點」（node），「線上」成在場之條件，互動本質產生轉變。茲就實體空間及網際空間之互動模式闡述互動本質：

3.1 實體空間：「親臨現場」（entering the site）彰顯「在場」（present）

人無法離群索居而活，互動為生活之基礎。其次，他（她）須透過互動尋求團體之協助與支持使生活更完滿（程予誠，2003：35）。他（她）須與周圍之士進行互動與交流。是以，人際互動範圍甚為狹小，其溝通模式仍以「親臨現場」為主。

於傳統，成員互動須由「面對面」建構。若無法親臨現場，訊息傳遞須賴「飛鴿傳書」、「馬匹運送」等等，溝通範圍深受限制。其次，以學術社群著名之希臘時代或十八世紀之沙龍，抑或咖啡屋，成員須藉面對面建構社群，人我互動取決於「地域性」暨「此時此刻」。一言以蔽之，溝通雙方之互動須即時地做回應，此互動方式與網際空間之差異相當大。準此，雙方須「親臨現場」進行溝通，即藉身體觸覺而感知自我存在。

然而，「物理空間」對其受限，溝通雙方被建築物「框架」。時間與空間構成其存在與否之決定論。一言以蔽之，「不在現場，即不存在；軀體死亡，意謂心靈之死亡」。由此而論，於此空間，它受時間、空間及軀體影響甚大，親臨事件之現場對渠為必要因素，個體藉此得進行「即時性」溝通，「面部表情」成為訊息之一。

3.2、網際空間：「線上」(on-line)彰顯「在場」(present)

電報之肇端對電子媒介之革新甚不容小覷。透過此，訊息不因距離因素而減損其品質與正確性。應用於存有層面，科技不斷地發達進步，人與人不再單以靠面對面決定其是否在場，其藉媒介轉變將在場轉化。舉而言之，自Bell發明電話之際，聲音得依此而傳至遠方，電信時代因得肇端，人與人間因物理距離造成之隔閡得被克服，面對面不再為在場必要條件。藉數據終端機，「臨場感」(presence)得被建構。使用者得免除身體藩籬與他(她)者進行對話，世界更易被聯結。於此，關係轉為流動式。一個充滿的意義地方得賦予人類「家」之感覺(程予誠，2003：41；黃厚銘，2001：133；Kendall,2000：60-61；Wellman & Gulia, 1999：168)。由此而論，於此，參與者藉由線上體現到場，人我互動方式有轉變。

質言之，人與自然及社會隨科技進步而有轉變，軀體轉為日益抽象，身體不再為心靈與外界客體唯一中介，自我與存有亦有轉變(蘇秋華，2005：88)。基於此，人我關係亦隨此有變化，物理距離不再成在場之必要條件。雙方得於身心不受到傷害之狀況與他(她)者接觸，渠毋須擔心如實體世界所遭受軀體之傷害，而駐足於該地參與人我互動。是以，其得暫時脫離實體關係而獲得些許自由，安全感得提升(陳佳靖，2004：133；黃厚銘，2001：132-133)。基於此，個體更易發表心中之言論。就情感部份而言，「心沒有距離，時間就沒有距離」、「現在這個時候，你(妳)的心裡惦記著誰？」此為Nokia手機業者廣告之配樂。由此思考現代社會，於攜來人往之街道，人手一機與遠方之士談話景象相當常見，然卻與身旁之陌生人毫無交集。若心在一起，一種沉澱與超越之關懷傳至遠方。

使用者不再被限制於特定之身份或關係。一旦連線，渠得與世界各地之士進行連結及彰顯存在。於此，其身處於事物之現場。此地無虛無飄渺之感覺，而為令人會心一笑及心靈契合之氛圍。藉終端機，其得親臨現場般地觀察萬物之景，於活動之際得免受軀體威脅(Ostwald,2000：659；Willson,2000：649)。「賽伯人」藉此得觀看自我身體、身歷其境，並與參與者進行互動而感知自我(鄭凱豐，2000：11)。舉而言之，使用者藉連線與他(她)者動與溝通，依此得感知自我與該社群之互動感。其非面對面之互動，然其與該社群成員而建構歸屬感。

他(她)藉節點得開創自我、尋求歸屬感及認同感。互動不再限於建築空間，其藉線上以體驗存在感與開創自我，並發展人我互動。由本研究獲悉，網際空間互動方式之轉變導於

節點式互動。個體毋須經面對面進行溝通，亦即其藉由節點與他(她)者進行互動，由心靈之涉入彰顯存有，臨場感將被建構。一言以蔽之，線上決定在場之必要方式。成員毋須藉「親臨現場」及「此時此刻」參與人我互動，心靈之涉入為此場域溝通之重要條件，一言以蔽之，此空間互動本質與過往甚有相異，過往親臨現場以彰顯在場及開展人我互動受到挑戰。而它對互動情境亦有影響，以下就此部分探究。

4.網際空間人我互動情境之探究

誠如上述，於網際空間，參與者於線上彰顯在場，互動本質有相當大之轉變。針對此，互動情境亦有變化。茲就時間暨空間之解構與主體性之擴大分別論述：

4.1 時間暨空間之解構(separation of time and space)

於傳統，溝通者須於軀體到場狀態下方得溝通。而依科技肇端，「觀其行、聽其言、察其所安」之互動非唯一。舉而言之，使用者得透過電話、電視等方式獲得訊息，互動情境得擴大。其次，於網際空間，匿名性、即時性等特色促互動範圍有所轉變。質言之，嶄新之社群及公共空間得被建構；甚或一日，觸覺之可能性終將落實(李英明，2001：45；程予誠，2003：91；廖鏡鈺，2001：59；Donath,1999：54；Robins,1995：135&148；Slouka,1995/1998：25)。

於網際空間，物理空間限制得被克服，使用者得於任何時間與空間進行溝通。易言之，「疆界」不再具任何意義，「物理」空間得被超越。其次，空間概念甚獲重構。其解組對社會互動之形式產生變化，樂觀主義者認為此機制促使各地更緊密地聯繫。它與傳統之溝通系統有相異，即有別於傳統書報之互動。舉而言之，於此空間，作者與讀者之互動為雙向性，而非單向性。是故，它促使使用者藉公共傳播得傳達自我思想。不分男、女、老、少；南半球或北半球等，屬其自我之世界得被建構，他(她)們得藉電子郵件或電子佈告欄等方式參與討論，此大門為每一位坐擁於電腦之前，且能擔負網際網路費用之使用者敞開

(Frenback,2000：204-205；Kendall,2000：

60-62；Mosco,2000：38-41；

Wertheim,1997/1999：177-204)。針對此部分而思，網際空間為「虛擬與真實」及「流動」之空間，時間與空間產生解構。此促使溝通過程之正義層面之理想更得落實，即參與者較有權利進行溝通。其次，作者與讀者間之界限似獲潤平，過往作者被動接收訊息之時代似成過往。

4.2 主體性(subjectivity)之擴大

誠如上述，於該空間，作者與讀者之溝通轉為雙向式，它似為人我互動之一大革新。其次，網際空間為之互動方式為中介性及匿名

性。要言之，個體得依各種身份進行互動。就此而論，身份之多樣性與變化性將種族、性別、階級與容貌等階層之界線突破。對於 Turkle 而言，「螢幕上之生活」促使用者出現於更多元社群，並扮演不同角色，其藉「去」(de)自我中心之方式在現實世界扮演許多角色。易言之，使用者得拋開現實生活中之身份地位及創造多元之角色。於使用之際，弱勢族群藉此得尋求發聲管道，此意謂傳統階層中心之解除(吳筱玫, 2003: 12; Levinson, 1999/2000: 75-87&134)。網際空間「中介」及「匿名性」促使用者身份變得較實體空間更為平等，人生而平等被落實，不同群體得以建構其價值系統，其主體性得以被彰顯。其次，他(她)們與各地之士分享自我之見。因為分享，「地球人」似將同在一起，情感似更加緊密。準此，「種族歧視」或「性別歧視」於此地皆不適用，此得將社會不平等窠臼加以克服(Willson, 2000: 647)。要言之，個體之主體性得以擴大。隨互動方式改變，社群範圍亦將有變化，使用者之思考方式及自我認同皆有改變。

而隨網際空間將時間暨空間解構，空間之概念似有轉化，虛擬與真實世界區分已日漸減少。藉此，世界各地之士更得分享喜、怒、哀、樂，「心靈交流」之理想甚得落實。有能力進入此空間皆享有傑佛遜「人生而平等」(All Man are Equal)之理想，互為主體性溝通得落實。而援引 Habermas 觀點而思，科技發展為不當權力控制尋獲合理之藉，而欲克服科技宰制，其先決條件乃溝通理性之發揚與發展(楊深坑, 1997: 114)。而於網際空間，雙方溝通不再受外力制約，而為邁向理想溝通情境，其乃以理服人，即以平等為溝通對話為其前提，對話機制得如實地開啟，心靈交流之理想得開顯。

綜上所述，網際空間之互動本質為透過線上，互動者得透過節點與他(她)者進行交流，時間與空間限制被克服及解構。就時間部分，世界各地之使用者得身處不同時間及空間之前題以進行互動及討論。是故，誠如本研究所述，於網際空間，時間與空間之概念乃被解構，些許於實體場域構成之限制得被克服，互動情境隨而轉變。一言以蔽之，網際空間在場方式彰顯「時間與空間之解構」及「主體性之擴大」。

5. 網際空間人我互動問題之論述

承上所述，隨時間與空間解構，情感構築不再只限於鄰里範圍，使用者藉此得與世界產生情感聯結。其次，由於「中介」特性，「社會臨場感」隨而降低與破碎。再者，由於主體性擴大，個人選擇權隨而擴增。茲就「情感」問題、「信任」問題臚列如下

5.1 網際空間情感問題層面

於網際空間，參與者更有機會接觸不同之士，人我互動範圍得以擴延，它對情感有不容

小覷之影響。茲就情感緊密及情感疏離層面分別論述：

5.1.1 「情感緊密」(closeness) 層面

情感緊密對於人我互動過程之關懷影響層面相當深入。而就 Noddings 於其《Educating Moral People: A caring alternative to character education》提及，人我互動須有所回應，即對他(她)者須全神貫注地給予關懷(Noddings, 2002: 28)。基於前述，隨網路肇端，「時間」與「空間」不再成互動之限制。互動之際較不受疆界所限制，交流不再限「鄰里」範圍。於此，「邊界」不復存在，完全陌生而具共同興趣之士，其藉該媒介得相聚。全新之互動模式終將來臨，社會距離與心理距離乃得拉近(Graham, 1999/2003: 89; Jones, 1999: 2-6; Robins, 1995: 136)。透過此，關懷之美德與行動得落實；Noddings 關懷之情感得傳達；人我關係將更為緊密；傳統霸權式之思維得消解；支援機制得被建立。

舉而言之，就幾年前九一一、南亞海嘯及近年國內「一碗麵」之新聞案例以觀，網友得於短時間建立支援體系以幫助他(她)人。要言之，網際空間促情感之建立，並擴至遠方，支援系統得更易被建立。藉網路，訊息得快速地傳至世界，受難之士得依此快速地獲致支援。是故，依此，人際情感將更為緊密，關懷之情操將擴至世界各地，而非僅限於鄰里以情感，支援機制將得快速被予以建立。若由正面觀點思之，網際空間促人際情感更為緊密；亦即，透過教育過程，教學者藉此得培養學生世界觀，並教導學生包容異己、尊重他(她)者及珍愛自己之情懷。

5.1.2 「情感疏離」(alienation) 層面

「由各式完善之社區組成的這個影子世界，不佔有任何空間，完全沒有管制，卻是-就某種真實的意義上來說-住著遍佈在工業化國家裡的一群人。每一天，數以百萬計的人們下班放學後回到家中，啟動他們的電腦之後，實際上，他們已經消失了，進入到其他的真實去了」

引自 Slouka, 1995/1998: 56

於人我互動之過程，媒介之使用相互消長。若互動者以網路為主要之互動方式，此將招致實體空間之衝擊。依些許學派及使用者觀點而論，電腦促存在主體與社會文化有「孤離」之現象(吳美娟, 2002: 154; Haythornthwaite&Wellman, 2002: 23)。即與朋友與家人相處之機會被剝奪，此對實體空間之人我互動產生疏離，人際互動冷漠之情形日漸產生，道德規範有日漸異化之嫌，它道德倫理之衝擊日益擴大。

何謂異化?於嘉達美(Hans-Georg Gadamer,1900-2002)《理性、理論、啟蒙》(Reason Theories and Enlightenment)一書得獲些許闡發。氏於該書揭發工業文明所產生之弊病,他認為異化乃一種不斷增加之陌生感,即曾經情感至深之雙方轉為「不安全感」及「陌生感」之不斷增長(Gadamer,1981/1990:111)。準此,渠之觀念得應用於現今人際互動現象。舉而言之,以傳統對於家庭成員相處層面探究,隨工商業文明及傳播媒介之發達,男性將其時間置於觀看職棒運動、足球,抑或政治議題,女性將其休閒活動花費於觀看連續劇、綜藝節目等等。家庭成員間聚會乃隨之減少,他(她)們甚有可能眼睛緊盯著電視螢幕,而與家庭成員間對話之機會乃大為降低。

質言之,應用此觀念,網路被些許之士視為「美麗之世界」(brave new world),因其經驗延伸視窗之隱喻,現實生活對使用者乃「另一個視窗」,然其對於實體生活產生疏離。此虛擬世界不斷地入侵現實生活,些許風險招致而來。隨耗費於電視與網路日增,些許危機將伴隨而來。何謂也?他(她)們得依介面處理生活週遭之事,家對渠而言卻日漸飄忽虛幻。此將印證 Gadamer 之異化觀點,親近之世界對渠而言似日益陌生,使用者將沉溺於該地而無法自拔(Edwards&Usher,2000/2003:76; Gadamer,1981/1990:111; Slouka,1995/1998:40; Turkle,1996/1998:10&23; Weinstein&Weinstein,2000:210)。

著名電影《網路上身》(The Net)描述網路所帶來衝擊。劇中主角珊卓布拉克(Sandra Bullock)為一位依賴網路過生活之工程師,她利用網路蒐集資訊、購買機票,訂購熱騰騰之 Pizza,渠利用網際網路解決許多民生問題。是以,此為她解決許多問題媒介,亦為心靈避難所。

然她面臨與實體世界自我孤立命運及網路成癮之問題,過著與世隔絕生活,即不與週遭鄰居打交道。隨此發達,整日盯著螢幕足不出戶之網路族日益增多,甚或些許人於實體生活人際關係不佳者更易沉迷於此地,而身邊家人或朋友似成為「最熟悉之陌生人」。其與生活週遭之士關係卻日漸疏遠,此乃網際網路造成之問題。要言之,隨網際空間成人我互動之場域,它對人我情感影響相當深入,即個體於參與實體空間之人際互動深受影響,家庭生活深受衝擊。質言之,傳統五倫重視之「父子有親、君臣有義、夫婦有別、長幼有序、朋友有信」受到挑戰,此層面為網路參與者所應加以注意之問題。

5.2 網際空間信任問題層面

於人我互動倫理過程,信任問題乃不容小覷。就網際空間互動層面而論,「中介」之特

性促時間與空間之解構,「社會臨場感」(social presence)亦隨破碎,此為該場域與實體空間相異處(吳筱玫,2003:16)。學者對於「社會臨場感」造成人際互動甚不同,依些許觀點而論,社會臨場感破碎促「欺騙程度」較高,訊息來源亦將不客觀及不易檢證。然則,由傅柯(Michel Foucault,1926-1984)對於權力之概念而論,權力乃宰制人際互動重要工具,有互動即有權力存在。而與實體空間相較,藉由中介得將自我之主體擴大,互動者得將心中想法進行自我揭露。而本部分將聚焦於 Habermas 真理性問題及真誠性問題,並與 Foucault 之權力觀層面加以檢視

5.2.1 「真理性」(truth)層面

何謂真理性?據 Habermas 之溝通倫理學(discuss ethics)而論,一個理想之溝通情境無法與「真理性」(truth)脫離關係,而其為一種認知之溝通模式,溝通雙方須提供真實事物給他(她)者理解。亦即,命題內容應屬於真實性(陳碧祥,1998:112; Habermas,1979/1980:68)。是以,互動雙方溝通所命題之內容須為真實無誤(truth),其為一種真理性宣稱。與客觀世界相較而言,它是一種具有認知事實之功能。

社會情境脈絡對信任及規範影響相當大。於實體空間,社會情境脈絡較為完整,傳遞訊息之際受規範較深,其「忠誠度」較高,此地訊息傳達落差較小。互動者藉「面對面」得以立即地修改訊息(吳筱玫,2003:16)。就網路「中介」而論,社會臨場感降低促使互動者較無法判斷訊息來源與正確程度,信任程度將受質疑(吳筱玫,2003:16; Thieme,2000:232)。要言之,透過媒介,網者漸不須依附實體空間,渠得與社會大眾接觸,現實生活世界得被轉換。然則,認同判斷之線索較少(Donath,1999:30; Wilbur,2000:45)。職是之故,網際空間「中介」之特性促使知識檢證性不易,而「時間」與「空間」之解構促使訊息流動更加快速,使用者將較難於立即判斷「真」與「偽」知識,「真理性」層面深受衝擊。

對於 Gadamer 而言,語言存於「對話」,即由互動者之溝通表現。其重視現前、當下與互為主體性。而透過「言說」與「聲音」,語詞之真理性得以開顯。藉由對話雙方之「互動」,「語詞」之真理性不斷開顯。而書寫文字促溝通雙方亦限於一種誤解卻不知,自明修正相當困難,而此須由對話與辯證過程方得被消除(陳碧祥,1998:118-119; 劉育忠,2000:64-71; Gadamer,1975/1995:152&369)。而隨現代之溝通由傳統之「言語」、「文本」進至「超文本」,它似成另一溝通模式,其與傳統之口語及書面文字表達有何相容或不容之處,此議題值得予以探求。

就另一角度以究,透過超文本,讀者與作

者得進行交互論辯，兩者之界限獲致瀟平。它可以彌補書寫造成無法與作者產生交互論辯之缺失，事物之真理性得以提升。然則，對話過程須本乎一種善良與誠實之態度下進行，倘若雙方無法持善良與誠實之態度進行，事物之價值觀將被扭曲，真理性亦隨而降低。

5.2.2 「真誠性」(truthfulness) 層面

「我會靜靜地在他(她)面前，
立起一把耐心做成的梯子。
若有任一種
發自喜悅或悲悽深處的語言自我胸口湧起，
我將得知，他(她)的靈魂深邃而明亮，
一如在葉門上空畫過的老人星。
於是一旦我開口，一串堅強有力的話語
就會滔滔而來。
我從我說話的內容和方式瞭解他(她)，
因為我們之間開著
一扇窗戶交流著我倆存在的夜氣」
(Rumi,1996/1998:52)

何謂真誠性?由 Habermas 對於溝通倫理學觀點而論，理想之對話須以「相互理解」(mutual understanding)、「表裡如一」及「本乎真誠」地進行溝通為前題，如此方得達到實踐論辯之精神(楊深坑，1997：25；Habermas,1979/1980：80)。要言之，真誠性與表意(expressive)之言辭，即內心世界有所關聯。於人我互動過程，孟子與荀子皆相當強調人我間真誠之互動，孟氏曾謂：「誠者，天之道也；思誠者，人之道也」；荀氏言：「君子養心莫善於誠」，此似彰顯人際相處應「真實無欺」，以「誠」待人，此為至高無尚之倫理規範。

由 Foucault 對於權力觀點而論，於人際互動之過程，權力因素無法克服。渠提及：「主體乃具兩造意義：因控制與依賴而向某人屈服，或與其身份認同緊密相連的良心與自我知識。此兩種意義皆代表一征服及使人屈服之權力形式」(Foucault,1983：212)。要言之，於互動之過程，個體受權力之影響相當深入。其所發表之言論往往須依其地位身份表達，即不同場域有不同運作規準，使用者須因地制宜地發表其所需發表言論。

而人際交流貴乎真誠，而非表裡不一、陽奉陰違。而就網際空間而論，其「去中心化」、「中介」及「共同參與」促自由、自發、開放、迅速得落實。人人皆得成為訊息生產者與製造者，雙方皆為訊息溝通之主體(吳筱玫，2003：17；Reid,1999：108；Weinstein&Weinstein,2000：211)。於此，網路參與者得免除權力問題而進行言論發表，即其得進行真誠性地言論發表。

藉網路「中介」、「匿名性」之特性，溝通者較易將心中自我想法陳述而毋須擔憂他(她)者將其秘密道出，此符應網路為最佳之安全栓。藉此，媒介信任程度得增強，其毋須擔憂

受到他(她)者有意或無意之傷害。職是之故，與真實社會相較而論，網際空間得與「陌生人」建立「信任」關係，互動者較得以真心誠意地接納對方與發表心中自我之見。職是之故，藉此，使用者較易抒發自我之見，真誠性得提升，此亦將促使人際情感更為緊密，關懷程度得較為提升。

就另一層面而思，使用者於網路之行為與真實社會之行為有差異，是以，就些許人士而言，此地方充斥虛假、欺瞞、毀謗，甚或違法亂紀之行為。誠如前文提及，此場域之中介及匿名特性促使用者較不須擔負言論免責權，其將促訊息之傳遞遭受不小之挑戰。就真誠性方面而言，倘若就 Habermas 之溝通倫理學角度而思，溝通之雙方所傳遞之語言須與其內心之思想相符應。於網際場域，溝通者無法藉面對面察對方肢體語言而判斷言行之一致性，其得藉「文字」予以判斷，道德權威深受批判。舉而言之，於現今，些許網路參與者於與他(她)者開展人我互動之際，肇於無法觀看對方之表情，即無法察覺互動對方之內心，渠甚被網友欺騙之嫌²。

是故，網際空間之人際互動方式之轉變將對於真誠性層面將造成正、反兩造之效應。若由 Habermas 之真理性與真誠性而言，中介與匿名之特性對此將造成些許問題。若由真理性而言，中介及匿名之特性促使訊息傳遞時有些許落差，互動者甚享有言論免責權，知識之客觀性將大受影響，此對於真理性產生不容小覷之衝擊。而就真誠性方面而論，誠如前文論及，使用者得於此揭露心中自我之見，渠得免除現實生活之窘況而與他(她)者心靈之交流，此對於真誠性將大為提昇。

就另一觀點而論，由於使用者以匿名之方式與他(她)者互動，其於言談之際所擔負之責任較小，他(她)們較易將心中自我之見予以道出，人我互動之真誠性得以提升。其次，就另一層面而思，藉由一中介而無法感受對方之軀體動作，臨場感大為降低，此對於真誠性亦為一大挑戰。

綜上所述，就網際空間時空解構與中介特性而言，此空間之人我互動問題得依「情感」及「信任」層面探究。雖隨時代之演進，於實體空間之人我互動，人際情感不似過往濃厚，即相當重視鄰里情感。然而，與網際空間相較，此場域互動者因時空之因素其互動之範圍乃受限於鄰里場域，就此部分，傳統之倫理觀對其影響甚深。一言以蔽之，就網際空間層面而論，使用者藉節點、中介、匿名開展人我關係，五倫之價值觀甚受衝擊。

² 隨視訊媒介之發達，參與者得依此觀察對方之表情，此情形隨媒介之進步得獲改善。

然而，其因受限於媒介之因素而較無法有機會體驗不同之文化及與他（她）者進行互動。就此而言，個人主義思維甚深。是故，「帝國主義」、「唯我獨尊」之思想將甚為濃厚，其較無法有包容異己之胸襟。而就網際空間而言，互動者藉此得體驗不同之文化，不同價值觀與思維將得相互交融。是以，不同之世界觀及涵養包容異己之情操得被建構。要言之，人際情感得擴延至世界各地，倫理情操將甚為提升，關懷之情操得被落實。

就另一角度而言，誠如本文提及，媒介為相互消長之物，人際互動亦如此。是以，隨此轉變，互動者得接觸多元之社群及文化，其藉由網路得維繫情感。鄰里情感有異化及疏離之嫌，五倫之觀念將受挑戰。

其次，就信任層面而言，此場域中介與匿名之特性促使用者得擺脫世俗禮教之規範而發表內心之言論。要言之，人際之間似更為真誠及表裡如一地進行交流。就另一層面而言，誠如上述之特性，使用者於傳遞訊息及發表言論之際使客觀性降低之嫌，此乃對於 Habermas 溝通倫理學之「真理性」為一大影響。

6. 結語

基於上述研究結果，網際空間溝通模式促使用人我互動有所轉變。基於此，提出些許建言以俾有識者參酌，茲將此臚列如下：

6.1 傳統唯我獨尊及霸權式思維得藉網際空間情感緊密之特性加以改善

由本研究獲悉，網際空間人我互動情境之特性為時間與空間之解構及主體性之擴大。使用者參與多元社群得擴增，人際情感將擴延至遠方。透過參與人際互動，唯我獨尊及霸權式思維甚得獲消解。

然則，於實體空間，人我互動充斥霸權式思維。應用於現今人我互動層面，尊重多元及歧見式思維應受重視。而理想與實際似有些許差距之處。是故，個體若藉參與網際空間互動以接觸更為多元社群，即由互動過程了解不同思維，自我視野得被擴充。要言之，透過與外延之士建立情感緊密之際以消除心中對差異者之偏見，心中霸權式概念得獲解決。

6.2 網際空間促實體空間人我情感疏離得依「由近而遠」關懷之情操與態度加以解決

由本研究得悉，網際空間促個體之生活空間得擴延，天涯若比鄰之理想得實現。就另一層面而言，情感疏離問題隨而肇端。要言之，隨社群日漸多元，網路社群參與者之歸屬感來源得增多，然其相對地接觸現實生活機會甚降低。舉而言之，由當前之社會現況發現，些許使用者因沉迷於網際空間，甚或習慣於此與他（她）者建立親密關係，然卻促與現實生活之家人、朋友有疏離層面之問題。

要言之，道德規範招致異化之嫌，傳統五倫情操受不容小覷影響。人對人之感情應由最親近的人開始，而向外界擴延。透過此，整全的愛得被展現，此為道德準則之底限。一言以蔽之，重塑「由近而遠」及「不分親疏」之關懷態度甚為重要。

培養個體由自我之關懷擴延至對別人之關懷，亦即學會愛惜自己，方得愛惜他（她）人之情操。是故，於現今網際空間歸屬感來源增多而促些許使用者得至此尋求關懷，此得反思資訊社會所伴隨人際冷漠，重新建構傳統儒家所言「由親而疏」之全面性關懷甚為重要。

6.3 實體空間信任問題層面之迷失藉網際空間得將「真理性」與「真誠性」之精神加以克服

由本研究獲悉，網際空間之去中心化、中介性、匿名性特點促信任層面得提升。就真理性層面而言，於網際空間，使立即性交互溝通對使用者訊息做交互之驗證有所助益。實體空間口語相傳及書面傳遞所造成「以訛傳訛」或「誤解」訊息傳遞者之見得獲解決。要言之，於實體空間，互動者得多進行面對面之相互溝通，對訊息若有不解之處得立即進行求證。

其次，就真誠性方面而論，於網際空間，使用者藉中介與匿名性得以進行溝通，實體空間權力之問題得彌補，自我得真誠地與他（她）者交往與論辯，社群互動者較得表裡如一地表達自我之見。然則，使用者之互動仍無法與實體社群脫離，即實體空間之互動模式對其不容小覷。質言之，於實體空間互動之際，若其得將網際空間之真理性情操應用於實體空間之互動模式，此甚得彌補該空間所造成人際互動信任問題之缺失。

6.4 網路「真理性」與「真誠性」之問題與他律倫理之建構得依「系統信任機制」、「網路法律」、「公權力」加以解決

據研究結論得知，網際空間為新的道德實踐場域。該空間信任問題包含真理性與真誠性層面，相關問題之解決刻不容緩。然則，全球性之網路規範尚未形成，傳統之道德倫理體有崩潰之現象，即人際互動之制約性不再如實體空間強烈。依倫理規範而言，「模糊之他律倫理」對自律倫理影響甚深。職此之故，他律倫理之建構相當重要。易言之，建立系統信任機制及公權力以培養使用者知法、守法之責任勢在必行。

首先，加強「偵察制度」及「網路管理」為必要之道，如訓練瞭解網路違法之員警、專業人才，網站系統得對相關行為進行偵察以嚴防網路之破壞行動。其次，設制簽名機制以確保訊息發表者對於言論進行負責，然此方式有時會違反匿名之原則，此議題有值得深思之處。

於具體之法律層面，它為此場域管理之最

基本依據，即他律倫理之基本要素。諸如美國設有「通訊端正法」、「線上著作權」，德國有「多媒體法」、「數位簽名法」。相較於國內，具體之網路專屬法律尚嫌不足。是故，相關機關宜建立網路法規以促使使用規準較具體，效果得被檢驗。

其次，此空間之軟、硬體更新快速及社群多元化之特色對於法律為一大挑戰，「適法困難」為互動之挑戰，此對於運作規範亦為不容小覷之衝擊。一言以蔽之，法律無法適用於所有現況及世界各地。要言之，人我關係為跨社群及跨國界，它對法律之衝擊甚大。是以，各個網路社群亦應訂立相關規範以促運作得順利地進行，若玩家不遵守該社群遊戲所設立之規範，為使社群得以如實地運作，違反規定者有可能遭受永久除名之處罰。

是故，於此場域，成員得以藉相互討論之方式制訂些許公約，即藉此建構專屬之網路倫理道德體系及網路禮儀，成員甚得對於互動場域之規準進行分辨。其次，設立「公廳會」亦為一不容小覷之道，即透過此機制以仲裁所發生之問題而不致使此地為無道德政府之場域。亦即透過規範對於此場域行為之善惡加以判斷。其得對彼此行使輿論監督，對於不遵守倫理道德之成員予以教導，甚或給予譴責，他律倫理規範將得形成。一言以蔽之，公權力對人我互動甚為重要。

6.5 參與者宜學習「人際交往禮儀」、「網路禮儀」以達成員之相互理解及克服信任層面之問題

由網際空間人我互動探究而究，網路參與者由於自由度擴大及匿名性之特點，成員於進行參與互動之際有不符人際交往所應遵守禮儀之現象。舉而言之，就人我互動信任問題部分而思，於校園，部分學生藉相關網路社群抒發以見管道發表自我之見，然其有違反人際交往所應遵守之份際。自由度過大於進行言論發表甚有謾罵、欺騙等情形發生。

針對此層面而論，網路學習者不但應學習網路禮儀，其亦應學習人際交往禮儀。要言之，個體若於網際空間有不遵守網路禮儀之情形，此似不應單歸於「網路禮儀」不足，此似個體本身「禮儀」層面有不容小覷相關，即存於溝通者本身之價值觀。要言之，對於網路參與者而言，學習那些行為是應該的，那些是不應該的甚為重要。

舉而言之，應用於日常生活人際交往部分，相關禮儀與規範對其而言甚為重要。與他（她）人交往之際，如於發表言論之際，渠應持中立態度，並應有所根據，而不應對他（她）者有攻擊之行為。若對他（她）者有不滿及些許誤解之際，渠應與對方進行真誠性地溝通，而非利用發表意見便利之管道及自由度擴大特

性而有違反禮儀之行為。

參考文獻

一、中文部分

- 李英明(2001)。《虛擬極限—資訊汪洋中的迷航》。臺北：台灣書店。
- 吳美娟（2002）。《網路學習主體建構暨各國網上學習政策之評析》。國立臺灣師範大學教育研究所博士論文，未出版，臺北。
- 吳筱玫（2003）。《網路傳播概論》。臺北：智勝。
- 張維安(2004)。《網路與社會》。新竹：國立清華大學出版社。
- 陳佳靖（2004）。《網路中的人際關係、互動經驗與自我認同》。國立交通大學傳播所碩士論文，未出版，新竹。
- 陳碧祥（1998）。《理解之詮釋學分析及其在教育意義》。國立臺灣師範大學教育研究所博士論文，未出版，臺北。
- 程予誠(2003)。《網際傳播—對網路、人、組織未來的影響》。臺北：五南。
- 楊深坑（1997）。《溝通理性、生命情懷與教育過程—哈伯馬斯的溝通理性與教育》。臺北：師苑。
- 黃厚銘（2001）。《虛擬社區中的身份認同與信任》。國立臺灣大學社會學研究所博士論文，未出版，臺北。
- 廖鏡鉅(2001)。《虛擬社區凝聚力的初探》。資訊社會研究，1，57-83。
- 劉育忠（2000）。《對話、遊戲與教育—嘉達美德西達之對比研究》。國立政治大學教育研究所碩士論文，未出版，臺北。
- 蔡漢俠（1989）。《哈伯馬斯的溝通倫理學》。臺北：結構群出版社。
- 鄭凱豐(2000)。《網際空間的空間現象》。國立交通大學應用藝術所，未出版，新竹。
- 蘇秋華（2005）從角色扮演談觀影的沒入經驗：以《臥虎藏龍》及《花樣年華》為例。《中外文學》，33（11），87-109。
- #### 二、外文部分
- 兒島和人、橋原良明（1996）。《變わるメディアと社會生活》。京都，ミネルヴァ書房。
- Donath,J.S.（1999）。Identity and deception in the virtual community. In M. A. Smith and P. Kollock(eds.). *Communities in cyberspace*. 29-60. London: Routledge.
- Edwards,R.& Usher,R.（2003）。*Globalization And Pedagogy:Space, Place and Identity*.陳儒晰（譯）。《全球化與教學論》。臺北：韋伯（原文2000年出版）。
- Gadamer,H.G.（1990）。*Reason Theories and Enlightenment*.李曉萍（譯）。《理性、理論與啟蒙》。臺北：結構群（原文1981年出版）。
- Gadamer,H.G.（1995）。*Truth and Method*.洪漢鼎

- (譯)。**真理與方法：補充與索引**。臺北：時報(原文1975年出版)。
- Graham,G.(2003). *The Internet: A Philosophy Inquiry*. 江淑琳(譯)。**網路的哲學省思**。臺北：韋伯(原文1999年出版)。
- Foucault, M. (1983) .“The Subject and Power”,in Dreyfus,H. and Rainnow,P Michel *Foucault : beyond structuralism and hermeneutics*,second edition.208-226.Chicago University Press.
- Frenback,J. (2000) .There is s There There:Notes Towards a Definition Cybercommunity. In S. Jones(ed.). *Doing internet research*. 203-220. Thousand Oaks: Sage.
- Habermas,J. (1980) .*Communication and the Evolution of Society*.沈力(譯)。**溝通與社會演化**。臺北：結構群(原文1979年出版)。
- Haythornthwaite,C.&Wellman,B. (2002) .The Internet in Everyday Life: An Introduction. In Wellman,B.&Haythornthwaite,C. (ed) ,*The Internet in Everyday Life*,3-41.Oxford:Blackwell.
- Kendall,L. (2000) .Recontextualizing “Cyberspace” Methodological Considerations for On-line Research. In S. Jones(ed.). *Doing internet research*. 57-74. Thousand Oaks: Sage.
- Levinson,P. (2000) .*Digital McLuhan. A Guide to the information Millennium*.宋偉航(譯)。**數位麥克魯漢**。臺北：貓頭鷹書坊(原文1999年出版)。
- Jones ,S.(1999). Studying the net: Intricacies and issues. In S. Jones(ed.). *Doing internet research*. 1-27. Thousand Oaks : Sage.
- Jordan,T. (2003) .*Cyberpower : The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*.江靜之(譯)。**網際權力：網際空間與網際網路的文化與政治**。臺北：韋伯(原文1999年出版)。
- McLuhan,M. (1964) .*Understanding Media : The extensions of the man*. London: Routldge.
- Mosco,V. (2000) .Webs of Myth and Power: Connectivity and the New Computer Technopolis. In Herman, A. & Swiss T. (ed.) *The World Wide Web and contemporary cultural theory*, 1-4. New York: Routledge.
- Noddings,N. (2002) .*Educating Moral People : A Caring alternative to character education*.NewYork : Tacher College,Columbia University.
- Ostwald,M. (2000) .Virtual urban furtures. Internet.In Bell,D&Burrows,R(ed.),*The Cybercultures Reader*.658-676.London:Sage.
- Reid,E. (1999) . *Hierarchy and power: social control in cyberspace*. In M. A. Smith and P. Kollock(eds.). *Communities in cyberspace*. 134-163. London: Routle.
- Robins,K. (1995) .Cyberspace and the World We Live In. In M. L. Ryan(ed.), *Cyberspace textuality: Computer technology and literary theory*. 135-155. Bloomington: Indiana University Press.
- Rumi (1998) .*The essential Rumi*.梁永安(譯)。**在春天走進果園**。臺北：立緒(原作1996年出版)。
- Slouka,M. (1998).*War of the Worlds : Cyberspace and High-Tech Assault or Reality*.張義東(譯)。**虛擬入侵-際空間與科技對現實之衝擊**。臺北：遠流(原文1995年出版)。
- Tang,P. (1998) .Managing the cyberspace divide: Government investment in electronic information services. In Loader Brain D (eds) .*Cyberspace divide :Equality Agency and Policy in the information society*, New York: Routledge.
- Thieme,S. (2000) .Stalking the UFO Meme.In Bell,D&Burrows,R(ed.),*The Cybercultures Reader*.230-236.London:Sage.
- Turkle,S. (1998).*Life on the Screen:Identity in the Age of the Internet*.譚天、吳佳真(譯)。**虛擬化身：網路時代的身份認同**。臺北：遠流(原文1996年版)。
- Weinstein,D,&Weinstein,M.A. (2000) .Net game caemo.In Bell,D&Burrows,R(ed.),*The Cybercultures Reader*.210-215.London:Sage.
- Wellman,B.&Gulia,M. (1999) .Virtual communities as communities. In M. A. Smith and P. Kollock(eds.). *Communities in cyberspace*. 134-163. London: Routle
- Wertheim,M. (1999) .*The PEAPLY GATES OF CYBERSPACE*.薛絢(譯)。**空間地圖：從但丁的空間到網路的空間**。臺北：商務印書館(原文1997年出版)。
- Wilbur,S.P. (2000).An Archaeology of Cyberspaces:Virtuality,community,identity. In Bell,D&Burrows,R(ed.),*The Cyberculture Reader*.45-55.London:Sage.
- Willson,M. (2000) . Community in the abstract:A political and ethical dilemma.In Bell,D&Burrows,R(ed.),*The Cybercultures Reader*.644-657.London:Sage.