

# 互联网与虚拟社区

刘 瑛 杨伯淑

**Abstract:** It is well known that media have great impact on community life. As a new medium, Internet possesses all the qualities and characters that traditional media have. At the same time, Internet demonstrates many unique features. This means that its impact on community life may be very different. This paper argues that the interactive communications through Internet is as significant as the face-to-face interaction. Moreover, the Internet communication is capable of creating virtual communities that not only facilitate connections but also provide supports for their members. Thus, the Internet has not only the potential to promote isolation among people in real life (face to face) but also the capability to construct a virtual community that is detached from the real life. The point is, while the relationship among people in real life is gradually fading away, the relationship among people in virtual life becomes more and more significant. This means the possibility that virtual community will eventually replace face to face community in the future.

作为一种新兴的传播媒介,互联网融会了传统媒介的所有传播特点,同时又具有许多独特性,诸如信息的可储存和再现性、多方同时可及性、匿名性、开放性等等。正因为此,互联网对现实社区生活的影响与传统传播媒介有了本质上的不同。本文认为通过互联网的传播与面对面的传播一样是真正的互动,并且这种互动也能够产生真正的社区,从而为成员提供真正意义上的社区联系和支持,因此互联网不仅进一步疏远了现实社区中人们之间的交往和联系,而且还构建出了一个完全脱离于现实社区之外的虚拟社会空间,从而人们之间的现实社会联系愈发萎缩直至变成虚拟的社会关系,最终现实社区将为虚拟社区所取代。

## 一、社区关系是从互动之中产生的

传统的社区定义注重地缘或血缘关系,新的社区定义认为社区的界限不应受地理位置的限制,应该看到,无论是传统社区还是新出现社区的形式都是与人们之间的互动紧密相联的。没有互动就不可能形成任何群体和组织,更不用说社区。施拉姆说:“传播(communication)一词与社区(community)一词有共同的词根,这并非偶然。没有传播,就不会有社区;没有社区,也不会有传播。”(施拉姆,1983:3) communication 既可以译成传播,也有沟通、互动的意思,可见互动在社区中的重要性。可以这样认为,传统社区是在人与人之间面对面互动的过程中逐步形成的地域联结体。然而,随着传播技术的发展,人们之间的互动可以通过各种传播手段(如通信、电话、电报、传真、电视、互联网等)进行,而不一定需要亲身面对面,这种以体外的传播手段为媒介而进行的互动同样也可能形成新的群体和新的社区关系。

当然,并不是所有的互动都一定能够产生社区关系,卡拉·萨莱特认为互动要形成社区应该满足两个条件:第一,这种互动要能够帮助成员形成自我,获取个体身份;第二,这种互动要能够帮助维持社区的存在,而要能够维持社区的存在就必须建立起成员的共同的价值观和行为规范,要构建起必要的社会机构和群体以满足社区群体生活的需要,要有对违反社会秩序的成员进行社会控制的手段以维持社区的正常运行,以及要形成一套合理清楚的分层标准等(Surratt, 1998)。

## 二、通过互联网的传播是真正的互动

不少学者认为,面对面的沟通不需要媒介,而通过互联网的传播或沟通必须以互联网为媒介进行,因而通过互联网的沟通具有匿名性,不是真正意义上的互动。且不说以面对面的沟通作为评价其他沟通形式的标准是否合理,仅就面对面的沟通不需要媒介这一说法而言,其正确性也是很值得怀疑的。

社会学中的符号互动论认为人类的所有沟通都是以语言为媒介进行的,面对面的沟通也不例外;此外,也可以说,面对面的互动是以某人的社会角色及当时的场景为媒介的。正因为所有的沟通都是要通过媒介的,因此都具有某种程度的匿名性(Becker, 1962)。正如戈夫曼所说,在面对面的互动中也可以有复杂的表演,人们通常都会被他人的这种自我表演所欺骗、愚弄或误导。简单地说,如果在面对面的互动中不存在匿名性,那么人们没有理由会投入相当多的时间和精力来表演给他人看,以证明自己的真实面貌。互联网上的沟通也存在匿名性。网民们也并不是没有意识到这一点,相反,他们非常清楚地认识到这种匿名性对社会秩序的危害,正因为这样,他们采取各种方法来尽可能地减少匿名性,譬如运用文化规范、规则和技术手段来保证一个相对高程度的自我表露以维持社会秩序(Goffman, 1959)。在《网络国家》一书里,斯塔·罗克杉尼·希尔兹和默里·图洛夫也分析道,由于网上进行沟通的渠道很狭窄,所有可以用来对其他参与者进行分类的视觉和听觉信息,如面部表情、眼神接触、身体语言等,都丧失了。因此,初上网的成员会感觉到相当大的文化震撼,因为他还不太清楚可以用来从网上收集和合成信息的规则和手段。不过,新来者一般马上就会开始学习关于互动的新规则,并很快(通常在30分钟内)就能够熟练运用了。因此作者认为,网上沟通渠道的狭窄性并不意味着有意义的互动没有发生,网上成员都尝试着建立更多、更有效的沟通方法(Starr Roxanne Hiltz & Murray Turoff, 1993)。

批评网上沟通具有匿名性实际上是暗指个体在网上的身份不同于他或她的“真实生活”身份。而在现实生活中,所有的个体在不同的互动情境中都会具有不同的身份。例如,某人同时具有工作身份、父亲(或母亲)身份和教堂成员身份,当他或她在工作时,其工作身份占支配地位,至于他或她定期去教堂的行为则与目前的情况无关。同样,当一个个体加入了虚拟社区后,与网上其他成员有关的身份就是他或她的在线身份。正如在面对面互动中一样,他们偶尔也会被愚弄,但这只会让他们更努力地去向他人展示自己的真实身份,从而廓清群体的界限。通过要求自我表露的规范和价值观系统,社会化系统,网上互动的成员可以获得责任感及进行身份的互换以维持社会秩序(Surratt, 1998)。

由此可见,通过互联网的传播和沟通是一种真正意义上的社会互动。既然如此,那么这种互动是否满足卡拉·萨莱特提出的互动构成社区关系的两个条件呢?

## 三、网上互动能帮助成员形成自我及获得身份

首先,看看互联网上的互动能否满足第一个条件,即互联网上的互动能够帮助成员形成自我并获得个体身份吗?在回答这个问题之前,应该先了解一下自我的形成过程。符号互动论有两个很重要的观点:第一,自我是过程,而不是实体;第二,语言(符号系统)在社会自我的创造中起着重要的作用。通过交谈等互动形式,人们能够发展出关于自我的概念、观察力、指导行为的能力以及对自己的行为做出反应的能力。这种自我发展的过程,通常被称为社会化,社会化是一个持续终生的过程。可见自我的形成、个体身份的获得主要是通过语言、通过交谈来完成的。

萨莱特通过对 IRC、Usenet 和 Fidonet 三种形式的网上互动的分析指出,与在面对面互动中一样,网上互动中成员的社会化、自我的形成、身份的建立,以及社会秩序的维持都是通过语言、通过交谈来进行的。我们以其对 IRC 网上互动形式的分析为例来说明。IRC 是 Internet Relay Chat 的缩写,是一种使用标准的互联网协议的电话会议系统。在 IRC 中的讨论气氛通常都是轻松和友好的,只要愿意遵守 IRC 中关于行为的基本准则,所有的成员都可以加入到谈话中。而 IRC 中关于行为的基本准则就是“友好”。不过 IRC 的文化氛围也要求成员在回答他人时要迅速和机智,因为在 IRC 中的互动多数都是意识流形

式的对话, 话题会很快地从一个内容转到另一个内容; 而且在一个成员超过 4 或 5 个人的频道上, 人们都喜欢同时进行几个谈话。在这种文化背景下, IRC 的老成员会运用公共和私人频道以及一些命令语句来对新成员进行社会化, 帮助新成员形成自我, 找到建立自己身份的正确方法, 以及维持社区中的社会秩序(Surratt, 1998)。

与此类似, 史密斯在其《WELL: 虚拟大众的逻辑》一书中, 首先对自我的产生进行了一番符号互动主义的讨论, 然后说明在 WELL 社区中的成员, 尽管其可利用的方法有限, 但仍能够仅仅运用文本来创造自己的个性和身份。在 WELL 上的互动是不同空间、不同步, 同时也看不见对方的实在个体的, 因此具有匿名性, 但这并不表明在 WELL 上不存在身份, 因为人们对于他们的网上用户身份投入了期望和评价。如果人们希望保持他们在虚拟社区中所获得的社会关系网络、知识财富和地位, 他们就必须在互联网上继续扮演他们已经建立起来的身份并承担由此带来的一系列责任(M. Smith, 1992)。

在面对面的互动中, 我们可以运用大量的手段来表明自己的身份, 如衣着打扮、声音语调、仪态姿势、手势动作等; 但在互联网上的互动中, 由于相互看不到对方, 大都只能运用文本来表达身份, 这一方面为互动增加了困难, 但另一方面也为人们营造自己的身份提供了更大的空间。

朱迪思·唐娜斯就通过对互联网的 Usenet 上的一篇文章的研究揭示出在网上互动中建立身份的方法。她认为第一个形成身份的方法是建立帐号名; 在网上发表文章也有助于建立身份, 因为文章的写作风格、表达的内容、对缩写和暗语的熟练运用等都可以表明身份; 另外, 在每一篇文章的末尾都有一个签名, 这也是建立身份的一个重要手段, 签名是成员用来展示其兴趣、观点和职业的手段, 而且还可以通过提供自己所在公司的名称和自己在公司的职位来保证自己在网上的信用和责任(因为别人可以通过核对公司来确认你的身份信息); 另外, 签名中作者的主页是建立身份的又一个手段, 通过提供一个到主页的详细文件的链接, 作者能够更加详细地来建立自己的身份(Judith Donath, 1999)。

较早一些的有关于网上互动的看法是认为虚拟社区中不存在例如种族、性别、地位和年龄等的身份信息, 因为在互联网上不可能反映任何物理上的身体特征, 因此根据身体特征来进行社会分类是不存在的。不过现在有学者认为, 在虚拟社区中划分人们的种族、性别等不是根据外部特征, 而是根据他们对于相关问题的思想和观点。拜伦·伯克霍特就指出与现实社区中一样, 在虚拟社区中也存在着种族身份, 只不过种族身份的确立过程起了一些变化。虚拟社区中的种族身份是根据某人对种族问题所持的态度, 而不是根据其身体特征来确立的。伯特霍特以一个 Usenet 的新闻组个案为例研究了虚拟社区中的种族身份获得、保持, 以及受到质疑和重新建立的过程。尽管在互联网这个文本组成的世界里, 你可以随意地宣布自己所属的种族, 但这并不保证其他成员会认同或支持你所说的这个身份。种族身份的建立必须在成员的互动中达成协议, 人们不可能自己来建立他们的种族身份, 而必须得到其他社区成员的认同才行(Byron Burkhalter, 1999)。虚拟社区中不光有种族身份还有性别存在, 乔迪·布恩分析说: 性别是建立人际关系的一个重要特征, 因此在虚拟社区中的互动中人们都努力地重新塑造自己的性别。在虚拟社区中, “你是男士还是女士”是一个经常会被问到的问题, 这个问句的缩写“RUMorF”用得相当广泛, 甚至超过了关于年龄、体重、身高、社会经济地位等其他问题的缩写的应用。尽管在虚拟社区中你可以随便说自己是男或是女, 但实际上在互联网上关于性别的描述比在面对面互动中还要显得老套和缺乏想象力。只有那些想扮演交叉角色(既想当男人又想当女人)的才会将自己描述成超性别的人(Jodi O'Brien, 1999)。

#### 四、网上互动能保证虚拟社区的存在和正常运行

可见, 互联网上的互动能够帮助成员形成自我以及获得和展示个体身份。接下来研究一下互联网上的互动是否能够满足互动形成社区的第二个条件, 即是否能够保证社区的存在和正常运行。前面已经提到, 要维持社区的存在就必须建立起成员的共同的价值观和行为规范, 要构建起必要的社会机构和群体以满足社区群体生活的需要, 要有对违反社会秩序的成员进行社会控制的手段以维持社区的正常

运行,以及要形成一套合理清楚的分层标准。下面分别进行分析。

首先看看网上互动如何形成价值观和社会秩序以及如何对成员进行社会控制。传统观点一般认为社会规则有三种形式——社会习俗、道德观念和法律。社会习俗是指一些日常的习惯、传统和礼节,违反它们并没有什么严重的后果;违反道德观念则会受到社会的谴责,维护道德观念是维持一个社会组织的关键;法律是制成法典的社会规则,其威力最大,违反它的人会被拘捕或受到惩处。不过,在互联网上由于成员所处地理位置的分散性以及所有的社会规则都是以文本形式记录下来的,因此很难区分三种形式的规则。在互联网上没有我们通常所理解的那种法律,但这并不是说,在互联网上不存在社会控制,而是说我们应该重新评价社会习俗和道德观念在维持社会秩序方面的作用。其实,在互联网上能否区分出这三种形式的社会规则并不那么重要,重要的是应该注意那些能够发挥作用的规则。在互联网上,一个行为是否为偏差行为取决于他人对这个行为的反应,如果他人认为这个行为有问题,那么这个行为就是偏差行为,否则就不是。萨莱特就分析道,比如在 IRC 社区有一些成文的规则:第一,不要制造大量的文本来充斥频道;第二,不要在所传送的消息中使用蜂鸣声;第三,在发布公共消息时不要使用骂人的话;第四,不要用别人不想接受的信息或评论来骚扰对方。而网上的新成员通常都会违反其中的一些规则,如果新成员能够承认自己是新手,并为自己不恰当的行为道歉,同时愿意接受别人的帮助和指导,那么,老成员通常都会认为新成员的不恰当行为不是故意的,因此可以容忍。但如果做出不恰当行为的人不愿意接受帮助或者改变其行为,那么,他或她就违反了规则,会受到社区成员的惩罚。这种惩罚包括将其逐出社区或者社区的其他成员都不理会他的话和行为等等(Surratt, 1998)。

网络的早期建设者们初期是抱着乌托邦式的幻想的,很多人也以为网上的沟通和互动能够促进民主制度的空前繁荣发展,但后来人们发现在互联网上实现完全自由的理想模式是不可能的,必须有一些进行控制和处罚的手段。伊丽莎白·里德在她的书中研究了两种 MUD 虚拟社区——冒险 MUD 和社会 MUD——中的权力运作方式及社会控制手段。里德认为网上惩罚方式与中世纪的处罚方式很相似,主要包括如下一些社会控制方法(Elizabeth Reid, 1999):

- 取消可能会引起令人讨厌的行为的系统命令。比如 MUD 的管理者取消社区中的“叫喊”命令。
- 提供一些帮助成员忽略掉令人讨厌行为的命令。比如在大多数社区中都能够见到的“开口器”(gag)命令能够让用户忽略掉某人的语言和行为。一些社区允许他们的成员有目的地选择他们愿意接受的行为。比如在一些冒险性的 MUD 中,成员们可以选择冒着角色有可能被谋杀掉的危险,也可以选择避免这种危险伤害自己。
- 暂时地限制违规者的权利。一个成员的行动可能会受到限制或者在一段时间内失去使用一些特定命令的权利。
- 用公共的例行仪式羞辱违规者。MUD 的管理员或所有者有时会将一个违规者赶到一个公共场所,有时还可能允许其他成员羞辱或者嘲笑他。
- 将违规者驱逐出社区。管理员可以将违规者赶出社区,不过由于在网上可以很容易地获得其他的帐号和身份,因此,这个人可能又马上回到社区中。
- 建立更严格的允许进入社区的条件。为了避免一些问题的发生,一些社区会限制成员人数,或者要求新成员必须要有老成员的担保。有些社区会不准许作为客人的访问者进入或者严格地限制他们的能力。
- 增加登记身份的责任感。一些社区要求成员拥有固定的身份以增加他们的责任感。有些社区要求成员登记他们的合法姓名和电话号码。

安娜·史密斯则提出了另一种不同的社会控制手段——调解制度。史密斯注意到,与面对面的社区相比,虚拟社区具有如下特征:界限更加开放;用户可以很容易地加入或离开 MUD,而不用付出像实际进入一个新的社区那样高的代价;具有相对高的匿名性;社区成员很可能具有很高的社会多样性,如成员可能来自不同的国家或种族,也可能对社区的目标怀有各自不同的期望。

所有这些特征都可能引起矛盾,因此史密斯认为,在互联网上解决冲突和矛盾的方法要比在面对面社区中显得更加重要,同时也更加困难。史密斯认为解决争端的方法只有三种:运用权力、调解利益和审判权利。史密斯根据自己在面对面社区中所得到的经验,将调解的方法引入到一个MUD社区中。之所以会想到使用调解的方法是源于一件事。一次,某个MUD的管理员运用自己所拥有的技术权力惩罚并驱逐了一个成员,但他的行为受到了大多数成员的指责和批评,从而引发了一场寻求更好的冲突解决方法的改革。社区成员们决定严格地限制社区访问者的能力,在成为正式的社区成员之前必须得到两位资深成员的教导,经过一段时间的社会化以及接受争端调解方法课程的学习。因此,史密斯认为协调、调解的方法在解决虚拟社区中的冲突和矛盾方面是比较有用的。社区的顾问委员会就是调解方法的一个制度化的形式(Anna Du Val Smith, 1999)。

网上互动除了能够形成共同的价值观和行为规范并依此对成员进行社会控制之外,也能够建构起一些解决社区群体生活问题所必须的社会机构和群体。

首先来了解一下传统的关于群体的定义。社会群体一般可以分为初级群体和次级群体。初级群体一词是由美国早期社会学家库利(C. H. Cooley)首先提出来的,后来,一些社会学家进一步提出次级群体一词作为与初级群体相对应的概念。当一个群体将互动模式用明确的成文规则来表示时,它就是次级群体或者叫正式组织。正式组织中的关系是非个人化的,每样东西都清清楚楚地写下来,成员们根据成文的规则来行动。但是,这种根据规则是否是成文的来划分群体的方法在互联网上是不可行的,因为在互联网上的任何东西都是写下来的。

马蒂多提出了一个理解社会群体概念的有意义的思路,他认为人类群体是人们之间行为的组织模式,而不是个体的集合,因为,一个人的所有行为不可能被全部包含在一个群体中间,同时,如果不是限制得很严格的话,一个个体的行为也可以用另一个体的来代替,而群体并不会因此改变。因此群体的真正组成单元不是个体,而是个体的行动或表演(Don Martindale, 1966: 120)。如果将人类群体定义为互动的具体模式,而不是个体的集合,就没有必要划分“正式”或“非正式”群体了,需要了解的是不同类型的互动,以及互动如何建立和维持社会秩序及成员的社会身份。马蒂多认为组织与人类群体一样,是集体生活的策略;制度也是行为的有组织的模式,是解决问题的策略,而不是具体的社会结构。例如,家庭既是一个社会制度也是一个群体,说它是社会制度是因为它能够解决社会化过程中存在的集体问题,它是大多数社区成员都珍视的一个理想和概念,尽管随着时间的流逝,家庭的具体形式会变,但家庭的基本意义不会变。同时,每个家庭又是一个有着行为规则的具体的社会群体。这种认为群体和制度都是解决人类行为和社会生活问题的策略的观点对于理解虚拟社区中的制度和群体是相当重要的。

按照上述的将社会机构和群体看成是解决群体生活问题的策略的观点来看,互联网上的互动也能够形成社会机构和群体。我们以萨莱特关于Usenet的研究为例。从严格意义上说,Usenet不算是一个网络,它是一个世界范围内的、不同时的讨论系统,由一系列新闻组组成,每一个新闻组有自己特定的讨论主题及反映讨论主题的名称。人们通过一些计算机软件将文章或消息贴到这些新闻组中,这些文章或消息就能够通过网络传播到其他相连的计算机系统中。在Usenet中运用得最广泛的解决问题的策略(智度和群体)是“关于经常讨论问题的论坛”(FAQ: frequently-asked-questions forum)。在前面讲过的IRC社区中成员互动的主要目的就是“闲聊”,而Usenet中的新闻组是成员们用来讨论各种感兴趣的话题的。闲聊或者是问些“怎样做”及如何在Usenet中生活的问题被认为是一种浪费时间和带宽的行为,也是一种违反Usenet社区强调效率的文化的。因此,第一个要教给新成员的是不要在新闻组中浪费时间的规则。FAQ就能解决这个问题,它是用来回答各种可能会被经常问到的问题的论坛。比如,在Usenet上有六个FAQ是新成员必须要学的课程:(1)关于如何在Usenet社区中生活的启蒙书;(2)关于Usenet的经常被问到的问题的解答;(3)关于网上礼节的问答;(4)Usenet写作风格提示;(5)在Usenet上张贴文章要遵守的规则;(6)什么是Usenet?每一个论坛都针对专门的问题做出回答,以供成员们碰到疑问时来此寻求答案。比如,关于网上礼节的问答论坛主要包括以下内容:签名文件的写法;不能在Usenet上发

e-mail; 网上常用的一些拼写; 发布文章的恰当语调等等。除以上几种解决问题的策略之外, 还有如系统管理员网络、签名文件、标准的消息格式等策略, 这些能够使个体感觉到一个群体的存在, 这个群体具有自己的规范、价值观和信仰系统, 个体通过这些能够获得身份和归属感(Surratt, 1998)。

网上互动除了能够帮助成员形成自我、建立个体身份、形成价值观和社会秩序、对成员进行社会控制, 以及构建起互联网上社区的社会群体和组织之外, 也能够形成一套合理、清楚的社会分层标准, 以协助网上社区的正常运转, 研究社区的分层体系有助于了解社区的活动和社会关系以及社区的结构。

分层通常是指依据一定的标准把人们划分为各种不同的社会集团。传统的分层标准主要有二, 一类是韦伯提出的三个标准: 财富——经济标准, 地位——社会标准, 权力——政治标准。财富的差别产生阶级, 地位的差别产生身份群体, 权力的差别产生政党。另一类是坚持马克思主义的阶级学说并借鉴西方分层理论的社会学者的观点, 这些划分分为两类标准, 阶级标准和非阶级标准, 由此区分社会中两种不同性质的集团——阶级集团和层次(或阶层)集团; 阶级社会中的各种区分都受阶级区分的制约, 划分阶级是阶级社会中分层的根本区分、本质区分, 是其他一切区分的基础(王康主编, 1988: 229)。

不过, 在互联网上这些关于分层的理论受到了挑战。首先, 在现实社区中我们通常是根据社会阶级、种族、性别和年龄等等来进行分类的, 但上述这些特征都是与具体个人的身体相联系的, 而在互联网上我们无法看到所交往的其他成员本人, 只能看到他在网上发布的文章、讨论等; 其次, 诸如社会阶级、种族、性别和年龄这些特征通常被看作是分类的“原因”, 但其确切的作用过程却并未得到清楚的研究。在互联网上, 阶级、种族、性别和年龄这些具体的特征都是无法直接看到的, 因此, 进行分层的标准主要是根据成员遵守社区中规则和价值观所具备的经验和能力, 而影响这种经验和能力的主要有两个因素: 一个是成员在网上所花费的时间, 另一个是成员是否能够以大家都接受的方式进行谈话的能力。由此可见, 在互联网上成员之间的区分就在于是“网络常客”还是“网络新手”, 二者在所获得的资源、所拥有的特权以及运用权力的范围等方面是不平等的(Surratt, 1998)。

我们介绍萨莱特关于 Fidonet 上社区分层情况的研究。Fidonet 是一种通过调制解调器在电话线上拨号上网的点对点的、保存并转发形式的电子邮件网络。对互联网进行资助的是政府和商业企业, 对 Usenet 进行资助的是大学、商业企业和个人, 而对 Fidonet 进行资助的主要是个人, 因此 Fidonet 的资金援助并不是很充足, 这一点决定了 Fidonet 独特的文化氛围——争取最高效率(即最大限度地减少对调制解调器和电话线的占用时间)。在 Fidonet 的互动中形成了三个基本的地位群体——调解人、网络常客和网络新手, 社区中的每一个成员都可以归入其中一个群体, 每一种地位群体都有其特有的优势和劣势。网络新手可以比较自由地问一些新手才会问的问题以及犯一些比较低级的错误, 只要他或她表现出想学习 Fidonet 的规则以及表达出想与他人友好相处的愿望, 别的成员是不会对他的违规行为进行追究的; 当然, 一个成员不可能无限制地老是以网络新手的面目出现, 因为没有人会接受一个无止境地犯新手错误的人, 如果一个人总是犯这样的错误的话, 很可能被当作越轨来对待。网络常客是指那些拥有娴熟的技术和社会技能的成员, 他们有能力也愿意为社区服务。因此, 他们不可能像网络新手那样去骚扰和激怒别的成员, 但是他们有其他的自由, 比如在环境允许时, 可以偶尔地违反一下 Fidonet 的规则, 如张贴离题的文章、向新手大声叫喊等等, 另外, 他们可以为群体订立各种不同程度的任务。调解人是指那些上网已经有相当长的时间, 为其他成员信任并被选为真正领导者的成员, 他们的责任是确保群体能够生存下去, 不过他们也可以与其愿意与之交往的成员进行互动(当然是在他不利用自己地位优势的情况下)。调解人可以在其调解人的身份和网络常客的身份之间来回转换, 因此, 在与他人进行互动时, 他们有很大的回旋余地。可见, 通过 Fidonet 的互动形成了一套根据上网时间长短来划分成员层次的分层标准, 这种依据上网的时间长短来进行分层的标准也适用于其他网上互动形式。网络新手需要学习规则和服从规则, 接受关于社会技能和技术技能方面的帮助, 对网络常客和调解人应该保持尊重的态度。如果网络新手想成为网络常客, 他就必须学习关于网络常客的行为规则以及参与到常客们认同的群体中去。如果网络常客想成为调解人, 就需要花费更多的时间, 不过大多数网络常客都不会想到要

这么做。总的来说,每一个个体都会通过互动积极地参与到决定其地位的协商过程中去(Surratt, 1998)。

从上述分析可以看到,通过互联网的传播是一种真正的社会互动,并且这种网上互动满足形成社区的两大条件,从而在互联网上构筑起了一个新形式的社区——虚拟社区,而虚拟社区所提供的社区联系和支持无论从广度和深度上来说都不比传统现实社区所能提供的逊色。

有的学者认为互联网是一个现代的怪物法兰根斯坦,会反噬其主人——人类,由于互联网的出现,人类创造出更众多、更飘渺、更离奇的符号,这使得人的社会生活世界愈来愈被这些人造的符号象征世界所制约、消融。人类在认知上对虚拟与真实世界的相对较清楚的分界线也因此而模糊,处在这样的混沌状态之中,传统人作为主体的机会和自我期许的线性特质,也就逐渐地为客体化的虚拟世界消融殆尽了,人类再也不必有自我期许,更不必有什么矜持,因为主体已经消失掉了(叶启政,1998)。这种担心并不是耸人听闻。电话、电视之类的传统媒介对现实社区的影响是简单地侵蚀和瓦解,互联网则在给现实社区致命一击的同时,更构建起一个虚拟社区来取代以往的现实社区。过去鸡犬之声相闻、邻里互帮互助的传统社区再也不会回来了,也许人们只有在互联网上的虚拟空间中去找寻虚无的慰藉和温情了。

#### 参考文献:

- W. 施拉姆, 1983 《传播学概论》, 新华出版社。
- 王康主编, 1988 《社会学词典》, 山东人民出版社。
- 叶启政, 1998 《虚拟与真实的浑沌化——网路世界的实作理路》, 载《社会学研究》第3期。
- Becker, Ernest 1962, *The Birth and Death of Meaning*, New York: Free Press.
- Burkhalter, Byron 1999, "Reading Race Online: Discovering Racial Identity in Usenet Discussions." in Peter Kollock & Marc A. Smith (eds.) *Communities in Cyberspace*, London and New York: Routledge.
- Donath, Judith 1999, "Identity and Deception in the Virtual Community." in Peter Kollock & Marc A. Smith (eds.) *Communities in Cyberspace*, London and New York: Routledge.
- Goffman, Erving 1959, *Presentation of Self in Everyday Life*, New York: Doubleday.
- Hiltz, Starr R. & Murray Tuoff 1993, *The Network Nation: Human Communication via Computer*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Martindale, Don 1966, *Institutions, Organizations, and Mass Society*, Boston, MA: Houghton Mifflin Company.
- O' Brien, Jodi 1999, "Writing in the Body: Gender (Re)production in Online Interaction." in Peter Kollock & Marc A. Smith (eds.) *Communities in Cyberspace*, London and New York: Routledge.
- Reid, Elizabeth 1999, "Hierarchy and Power: Social Control in Cyberspace." in Peter Kollock & Marc A. Smith (eds.) *Communities in Cyberspace*, London and New York: Routledge.
- Smith, Marc 1992, "Voices from the WELL: The Logic of the Virtual Commons." *Master's Thesis, Department of Sociology, UCLA*.
- Smith, Anna Du Val 1999, "Problems of Conflict Management in Virtual Communities." in Peter Kollock & Marc A. Smith (eds.) *Communities in Cyberspace*, London and New York: Routledge.
- Surratt, Carla G. 1998 *Netlife: Internet Citizens and Their Communities*, New York: Nova Science Publisher, Inc.

作者刘瑛系华中理工大学新闻与信息传播学院教师, 硕士  
杨伯淑系华中理工大学新闻与信息传播学院教授, 博士  
责任编辑: 罗琳