

一、前言

近年來，台灣的電子媒體當中時常出現電子佈告欄(Bulletin Board System, BBS)或批踢踢(PTT)這樣的字詞，並引述其中的使用者意見，作為新聞報導的資料來源和立論基礎，甚至新聞畫面也直接擷取或拍攝 BBS 的版面，將網路使用者的意見透過大眾傳播媒介視覺化。由此可以觀察到，大眾傳播媒體將 BBS 視為一個平台，其中的使用者則為一個具有同質性的團體——網友¹。而在以 BBS 為主題的論文中，一方面，有部分論文是透過 BBS 尋找訪談對象，或發放線上問卷給 BBS 的使用者，來瞭解他們如何使用網路論壇以及使用者彼此之間的互動。另外一方面，由於 BBS 使用者多是學生，經常在其中討論各種熱門的公共議題，部分論文則藉此將 BBS 當成社會運動的連絡平台。

由於 BBS 是以主題作為整體基本架構，使用者遊走在各個不同的主題版面，針對其感興趣的議題發表意見或回應其他使用者，並進行討論，因此，特定版面的使用者經常被視為是一個特定的虛擬社群。換句話說，在 BBS 中聚集著大量的虛擬社群，而這些虛擬社群當中的組成份子可能彼此重疊。過去以 BBS 為主題的碩士論文中，大部分的研究者就針對著不同的虛擬社群，描述及分析社群內部的互動。就這點來說，虛擬社群的組成並未被詳細探討，大部分的研究者遵循著 BBS 的架構而決定了他們的研究對象，意即，出現在版面上的使用者直接等同於一個虛擬社群的組成份子，研究也就由此而開展。這樣的研究，首先的問題在於，研究者並未反省到自己選擇對象時的判準，其實是依賴著 BBS 的議題範疇

¹ 「網友」亦有另外一個稱呼為「鄉民」，但是當 BBS 中使用「鄉民」一詞時，多半是帶有負面涵義，主要突顯出使用者較為情緒化的部分。例如，對於一些熱門議題有較為偏激的回應，以及試圖引發大量使用者進行大規模的回應時，會以「鄉民」自稱或被稱之。另外，藉由中時電子報資料庫、蘋果日報電子版以及自由時報電子報的內部搜尋引擎也可查閱到網友一詞被頻繁地使用。

所預先決定。按照 Rheingold(1993/1994: 16)的定義，虛擬社群是指「社會性的連結，它出現在網路中的條件是，當有足夠的人數進行夠久的公開討論，而且在其中彼此交流感情，此時，在虛擬空間中才出現了個人情感的交織。」這樣的虛擬社群定義仍然著重於如同現實社會中人際關係的想像：一種無以名狀的情感交流。但是，按照 Baecker(2007a: 224-228)對於下一個社會(die nächste Gesellschaft)的見解，在目前以電腦和網路為主的社會，我們應該注意的是「控制」這樣的議題。也就是說，台灣的 BBS 之所以能保存並持續不斷成長，除了軟體（程式碼）的改善和硬體（儲存設備和主機）的添加之外，更重要的應該是管理層級的設立及運作。由於前兩者能夠容納一定數量的使用者人數與討論文章，並且藉由許多改善的程式功能，激發更多使用者更常進行討論的動機，而後者則是 BBS 系統中的二階機制，藉以限縮及開放每個討論版面的訊息可能性，除了避免過多與主題無關的訊息大量湧入版面，使用者也不致於被這些所謂的「垃圾訊息」分散了注意力，更甚者，能夠留在版面上的文章其實是必須經過篩選的，也就是對於「冗餘」的控制，同時這也是 Baecker(2007a: 38-39)所指出的，在已經引入電腦及網路的下一個社會中，我們所面對到的就是訊息量的爆增，因此當務之急就在於「如果我們受到阻礙，要如何能夠找出連接點，並且能夠快速地往下一步前進」。過去的研究並未討論到 BBS 管理階層，意即「版主」這個二階機制的重要性。²循此，本研究將整理過去台灣 BBS 研究著重於使用者面向的軸線，並利用系統理論與形式理論當中的溝通、二階觀察與控制等概念補充過去偏重使用者的研究，以期能夠為往後的資訊社會學研究開啓不同的視野。

² 李孟壕(2002: 117-138)曾經對 BBS 中的版主做過經驗研究，但他著重的仍然屬於傳統的資訊社會學議題，較關心版主在線上與線下的落差為自我所帶來的影響。