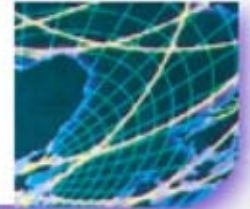


第一章 緒論

本章大綱

- 第一節 媒介與人類傳播
- 第二節 網路發展小史
- 第三節 網路之傳播特質
- 第四節 相關研究議題

媒介也是訊息

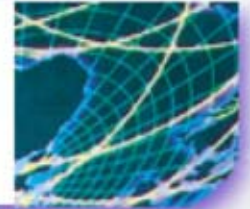


- 麥克魯漢(M. McLuhan)視媒介為人的延伸，而媒介的演化與發展，在力圖符合人身體各種功能的需求，依此類推，傳播網絡就成了我們神經系統的延伸(McLuhan, 1964)。
- 凱卡特和崗伯特(Cathcart & Gumpert, 1983)四項通則：
 - 在人類傳播的情境中，總需要使用「媒介」，已達成傳播的目標。
 - 在這些情境中，媒介是影響人們態度與行為的眾多便項之一。
 - 媒介的內容，是個人行為的反思與投射。
 - 個人形象的建構與發展，受到媒介的影響甚多。

媒介決定論

- 媒介（科技）決定論的基本假設
 - 把科技視為社會上一個主要且獨立的變項。
 - 與既存社會脈絡脫鉤。
 - 只關心科技對社會帶來什麼樣的變項。
 - 在本質上有強烈的因果論色彩。
- 對政治經濟學者及文化研究學者而言，科技決定無疑是種謬論。著名的社會理論家安東尼·紀登斯(A. Giddens)便指出，真正對人類社會具有衝擊力的是人們對既存現實進行強化的反思，所做的選擇。

媒介決定論（續）



- 雷蒙·威廉斯(R. Williams)則是以電視這個媒介為例，關注文化被仲介的方式，以及文化本身的傳遞與保留，有著什麼樣長期與加值的後果。
- 不過，從另一個角度看，科技確實制約了社會可以作的事(Beniger, 1986)，也制約了人可以傳播的方式。
- 波斯特(Poster, 1998)，指媒介對人類傳播的影響，受到四個層面的制約，藉由對這些層面的理解，可以挑戰科技決定論的觀點：
 - 媒介本身的特質，也就是物質面的限制。
 - 在新媒體推出前，一個社會所具有的科技條件，它的需求與革新的意願。

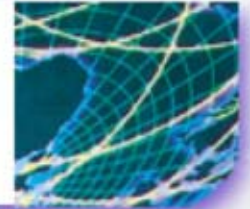
媒介決定論（續1）

- 媒介推行的文化情境。舉例來說，印刷的發明在西方和中國，就有非常不同的影響。
- 媒介推行當時的操作，也就是說人們將他們運用該媒介的經驗，加以符碼化的歷程。

科技唯實論

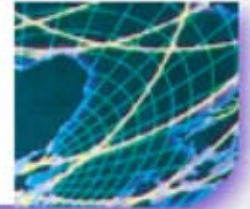
- ❑ 科技唯實論(technorealism)。科技唯實強調我們應嚴正思考工具或介面在日常生活所扮演的角色。
- ❑ 網際網路的發展，正是另一次科技唯實的起點。

網路發展小史



- 一九六九年，美國國防部的先導研究計畫處（Advanced Research Projects Agency，簡稱ARPA）建立了第一個主要的電腦網路，也就是ARPANET，專攻學術研究之用。
- 一九七九年，三位大學生在兩所大學間架設新聞交換系統，利用電話線撥接交換電子郵件，是新聞群組Usenet的前身。一九八〇年，兩名大學生完成第一個泥巴(MUD)程式，開啟連線遊戲的先鋒。

網路發展小史（續）



- ❑ 一九八九年，伯納斯李(T. Berners-Lee)研發出「超文本標記語言」(Hypertext Markup Language，簡稱HTML)，可以存取多媒體資訊後，開始有了全球資訊網(World Wide Web，簡稱WWW)的雛型。
- ❑ 美國柯林頓政府喊出了資訊基礎建設(National Information Infrastructure，簡稱NII)的願景，各國開始紛紛跟進，台灣也在一九九四年啟動「NII實驗網路」，網路從此深入世界各地，爆發「資訊革命」。

網路之傳播特質

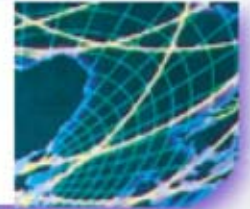
□ 去中心化

- 網路體系是一個去中心化的結構體，由一個個的節點串連無數的網站沒有起始點也沒有結束點。
- 這種分散式的架構鼓吹「平等、自由、開放」的使用信念。

□ 公私難分

- 網際網路是一整合的媒體平台，打破了傳統公與私的決然界限
- 網路多頻道，網路平台讓使用者可以同時做很多不同的事。

網路之傳播特質（續）

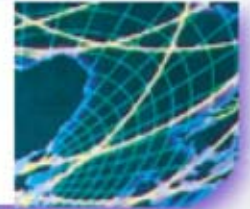


- 網路亦公亦私的場域，是社會生活再造的重要層面，它一則是提供參與者本體的保障，同時也做為社會結構再造的機制。
- 公私不分可能有的結果，是監控機制更為發達 (Robins & Webster, 1999)。

□ 快速流動

- 數位化形塑了網路科技的下層基磐，它用單一的符碼統一了所有的符碼形式，使資訊的複製不費吹灰之力，可以瞬間傳遞 (Poster, 1997)。
- 訊息快速流動，使全球化活動下的時空壓縮 (time-space compression) 感更加劇烈 (Harvey, 1989)。

網路之傳播特質（續1）



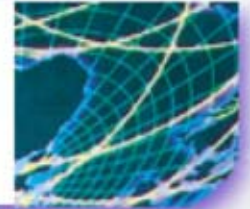
□ 共同參與

- 網路的近用性和互動機制，讓人人都可以成為訊息的產製者，打破了原有發送者與接收者間的主從關係。

□ 虛擬真實

- 虛擬有分好幾種不同的類型，一種是現實世界裡存在的，將其模擬化，也就是模擬具有「資訊型態」的「物」或「環境」。
- 還有一種類型，是現實世界沒有的虛擬，通常是創造「資訊型態」的「人」，包括角色轉換，經驗虛擬和純虛擬，這樣的虛擬全靠玩家的想像。

相關研究議題



- ❑ 大眾傳播時代中的研究主體——傳播者、受播者、通道、訊息與符碼，仍然是網路傳播的研究重心。將網路傳播和傳統媒介（人際、大眾）的傳播型態加以比較，也是熱門的研究趨勢。
- ❑ 互動性、多媒體、全球化。
- ❑ 科技烏托邦論者提出三種與眾不同的看法。第一類學者採納後現代主義的思維，強調科技創新「後現代虛擬真實」。第二類看法關乎生物體與機器間的關係，也就是所謂「賽伯人」（Cyborg）的思維。

相關研究議題（續）

- 第三種說法則從混沌理論(Chaos Theory)與複雜理論(Complexity Theory)出發，網路社會將導出「自發性秩序」與「缺乏權威控制」等後果，此時個人混雜的參與會被捲入一個巨大的網路漩渦。