



# 台灣網路社會發展意義-回應與挑戰

---

吳齊殷

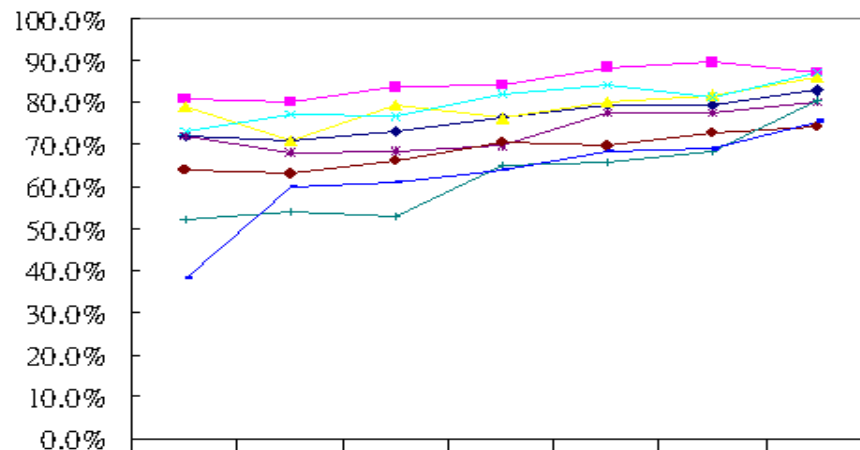
中央研究院社會學研究所



中央研究院  
社會學研究所  
Institute of Sociology, Academia Sinica

# 現今網路使用現況—家庭電腦普及率

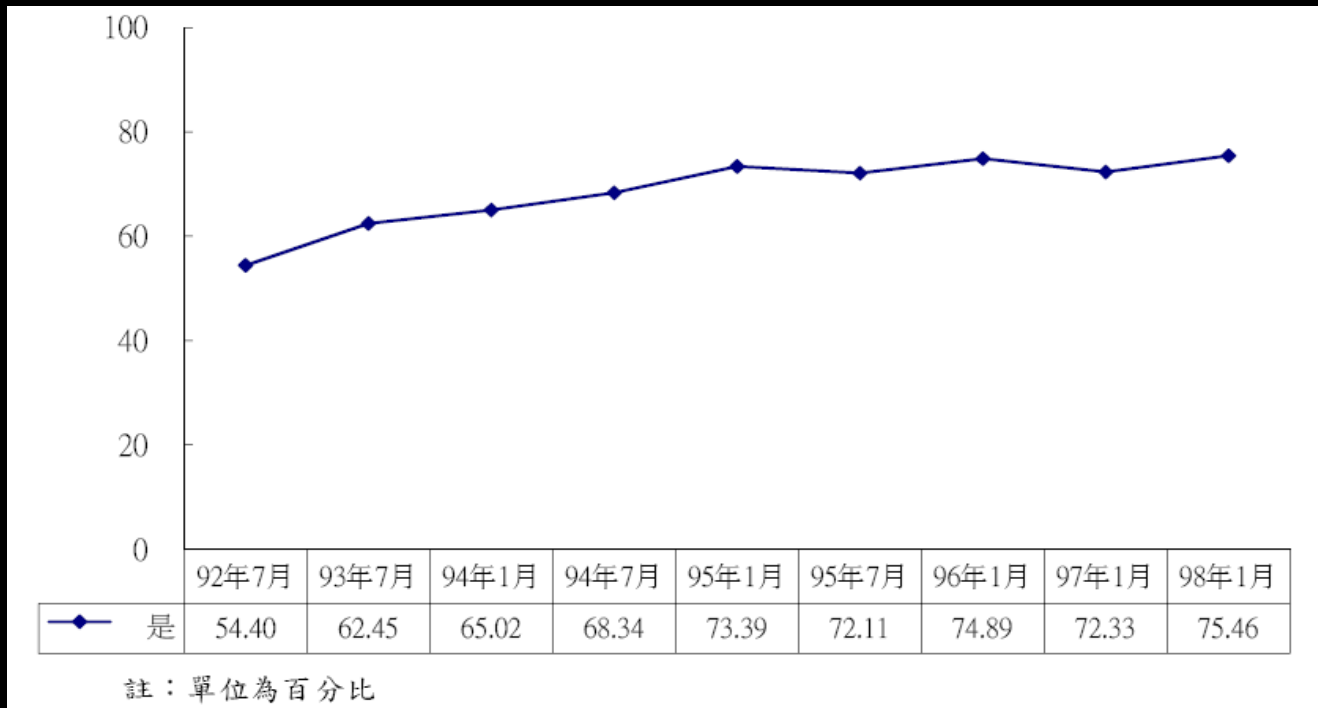
家庭電腦普及率



	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年
● 整體	72.0%	71.0%	73.0%	76.2%	79.3%	79.4%	82.9%
■ 台北市	81.0%	80.0%	83.8%	84.0%	88.3%	89.5%	87.1%
▲ 高雄市	79.0%	71.0%	79.3%	76.1%	80.3%	81.7%	85.9%
◆ 北部地區	73.0%	77.0%	76.6%	82.1%	84.2%	81.5%	87.2%
✱ 中部地區	72.0%	68.0%	68.5%	69.7%	77.3%	77.6%	80.2%
● 南部地區	64.0%	63.0%	66.0%	70.6%	69.7%	72.9%	74.4%
— 東部地區	52.0%	54.0%	53.1%	65.1%	65.6%	68.4%	80.7%
— 金馬地區	38.0%	60.0%	61.2%	63.8%	68.3%	68.9%	75.3%



# 現今網路使用現況—家庭可上網比例



資料來源：TWNIC 2009年1月「台灣寬頻網路使用調查」報告



# 個人常使用連線上網功能

連網使用者在家戶中所使用的連網應用項目

單位：千人

應用項目	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	'03-'07年 成長率	'03-'07 (CAGR)
網路電話	369	567	1,118	2,099	1,713	364.2%	46.8%
管理使用網路日誌(Blog)	N.A.	N.A.	1,569	2,277	3,106	98.0%	40.7%
轉帳或信用卡刷卡繳交帳單	568	925	1,196	1,500	1,668	193.7%	30.9%
傳送即時短訊	2,717	4,670	5,762	6,165	6,516	139.8%	24.4%
線上購物	1,341	1,253	2,048	2,336	2,618	95.2%	18.2%
線上拍賣	1,003	1,298	1,545	1,852	1,666	66.1%	13.5%
線上影音視訊活動	1,972	1,989	2,377	2,516	3,189	61.7%	12.8%
瀏覽資訊	6,993	8,269	9,344	10,207	11,030	57.7%	12.1%
上傳、下載檔案	4,503	5,863	5,607	6,569	7,101	57.7%	12.1%
玩線上遊戲	3,060	3,487	3,935	4,313	4,522	47.8%	10.3%
線上投資理財交易	819	534	652	1,032	1,205	47.1%	10.1%
電子化政府服務	1,174	1,097	949	1,482	1,685	43.5%	9.5%
收發 EMAIL	6,772	6,903	8,131	9,185	8,863	30.9%	7.0%
付費線上學習	N.A.	880	837	1,175	923	4.9%	1.6%
聊天室	2,252	1,333	1,828	1,603	1,397	-38.0%	-11.3%

註：「部落格」之使用人口數據自 2005 年起調查，故成長率及複合年成長率之計算為 '05-'07 年。「付費線上學習」之使用人口數據自 2004 年起調查，故成長率及複合年成長率之計算為 '04-'07 年。

資料來源：資策會 FIND/經濟部工業局「電信平台應用發展推動計畫」



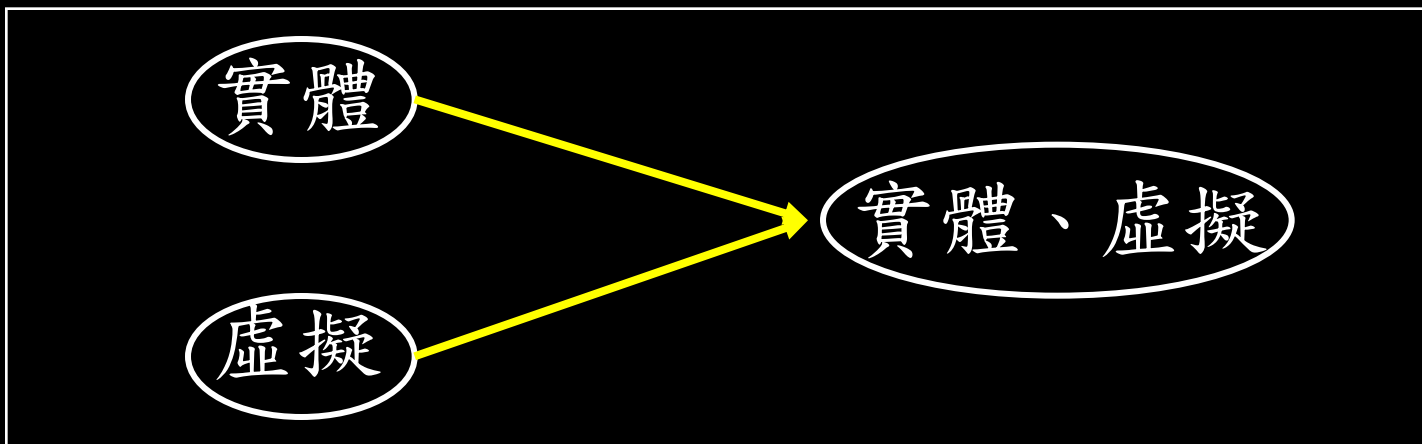


# 網路社會發展

---

學術領域 → 商業使用 → 個人需求

淨土 → 人間(世俗化)





# 網路社會發展與現實社會生活

---

- 網路使用變化
- 退用潮
- 數位落差
- 未能增加幸福感
- 生活品質未獲改善
- 不平等擴大





網路社會發展的具體總效果：

---

數位落差！



# 當代社會數位落差問題

---

- 地理區位
- 人口結構
- 網路社會與日常生活
- 人群分類






# 數位落差

---

- Falling through the net
- 量能 vs. 質能
- 科技邏輯 vs. 社會邏輯
- 機會 vs. 權利（義務）
- Multi-dimension
- Multi-level
- Multi-value
- Abnormal vs. Normal
- Constrain vs. Opportunity



- 
- 數位落差與社會公平
  - 數位落差與個人利基





# 數位落差與網路社會發展

---

- Crisis vs. Turning Point
- From Equalized to Liberalized
- From Alienated to Embedded
- From Individual to Collectivity
- From Realism to Idealism





# 網路社會發展--回顧 vs 前瞻

---

- Self-Centric vs Whole Network
- 發展軌跡
  - 網路普遍發展，使用者日增但趨緩，
  - 尚未“全面實踐”到日常生活
- 未來發展
  - 更多的社會行動在網路上進行
  - 更多的科技在網路上運作
  - 社會行動邏輯可能改變
  - Liberalized from everything





## 小結

---

- 個人 individualized his/her social network
- 網路社會缺乏公共性
- 生活品質未能因網路的便利性獲得改善
- 社會不平等的差距擴大





# 網路社會挑戰

---

- Technology—科技使終來自於人性？  
(科技始終臣服於集體人性)
- 公共性 public good
- 社會邏輯與科技邏輯間如何獲取平衡

