

数字时代中的青少年网络文化与道德教育

杨洲松

台湾暨南国际大学师资培育中心

摘要:本文旨在探讨数字时代中青少年网络文化的现象与特征,及其在道德教育上的意义。本文指出,网际网络在今日已经形成青少年生活的一部份,其不仅是青少年知识、信息、娱乐及休闲活动的重要来源,也可能提供了他们的价值、思考及行为风格而形成一种次文化的现象。然而,网际网络中许多被认为是充满着暴力、攻击、色情的负面内容,引起了许多人士的道德质疑与批判,也挑战了传统道德教育上的一些基本假定与内涵。本文即尝试对于青少年网络文化进行审慎分析与检视,进而希望能够提出更切合数字时代中道德教育需求的建议。

关键词: 青少年、网际文化、道德教育、数字时代

一、前言

Paul Willis(2003)在〈现代性的步兵:文化消费与二十一世纪学校的辩证〉一文中指出,青少年总是第一个经验到科技与经济现代性的改变,但是他们对于这些文化的响应在成人的眼中通常是充满着问题与麻烦的,而学校正是这些文化冲突与矛盾的主要场所。Willis即以三个波段上的转变来说明青少年如何响应科技变迁与学校教育。其中目前正发生中的第三波,是青少年对全球性「商品与电子社会」的来临所做的共同文化响应。在这个文化阶段中,青少年的认同不再是透过邻居与教室,而是透过商品与电子文化的新关系。他们经由 MTV、品牌衣物与快餐发现更多热情与自我认同,而不是透过传统阶级基础的文化形式。然而,他们的文化响应也不全然是如资本主义文化产品制作者所期待的生产者导向的意义,青少年以惊人的创造力响应了商品与电子化生产者意料之外的积极性消费。

Willis 的文章点出了在当代社会中,科技对于型塑青少年的文化认同的重要性。尤其是这一代被称为是「E 世代」(电子世代)、「N 世代」(网络世代)或「数字儿」(digital kids)的青少年,对他们而言,数字科技早就是他们生活的一部份。他们从小生存于一个数字科技充斥的环境之中,听的是 CD、MP3,聊的是电子邮件与 BBS,看的是电视、电影与虚拟图像,玩的是电视游乐器与计算机联机游戏,配备的是手机、PDA,消费的是电子钱包等。这些科技藉由商业包装,以声光刺激、愉悦享受,诱导着青少年去认同某些观点、态度与感受,也形塑了新的青少年文化形式。

这些数字科技中又以网际网络(internet)的影响更为深远。网际网络的发明与使用已经使得信息的流通比起以往更加迅速、巨量、甚至到达泛滥及爆炸的地步。且经由网际网络超级链接的联机,世界几乎实时地连结为一个无远弗届的网络系统。此种由网际网络所带来的数字网络时代,无论在个人生活、社会互动、经济生产、政治运作、权力关系、世界连结上,都迥异于以往的时代,而其所形成的网际文化(cyberculture)相当不同于传统的文化型态。

作为一种新兴的社会文化现象,且是世界性的文化现象,在网际网络的发展过程中也充满着许多的争议。由于它吸引了无数的人们,特别受到儿童及青少年学子的广泛喜爱与游乐,

自然也对学校教育产生了一些的影响与冲击。尤其是其中可能充满者许多暴力、攻击、色情等负面内容，随之而来所可能引发的暴力仿效、情色污染与游戏成瘾等道德问题，也引起了许多人士的道德质疑与批判。他们认为许多社会乱象与青少年问题会随着沉溺仿效网际网络中的诸种负面信息而被引发、激化与扩散，因而主张宜对网际网络进行管制。但另一方面，也有人认为，网际网络是这一代青少年很重要的一种文化现象，作为一种文化现象，本就充满着许多复杂与多元的面向，其中有负面，却也有如增进青少年信息运用能力、促进个人手眼脑协调以及促进经济产业升级等正面效应，因此倒也不必视其如毒蛇猛兽而加以控制与禁止。

其实，任何一种新兴的社会文化现象，发展过程中总有其多面性，尤其网络世界本身就是相当复杂的，其不仅是物理现象或心理反应而已，它还有文化意义。因此，不能仅将网际网络所引起的诸种现象当作是单一社会事件来处理，而必须将其视为是一种文化现象来进行分析与研究，以了解为何网际网络会如此吸引青少年而成为他们最重要的休闲娱乐之一？而青少年学生投入网际网络后，受到网络文化的影响，是否真会如大众所忧心的，会衍生出许多社会问题？道德教育上又应该抱持何种态度以因应这样的一种新兴文化现象？都是本文尝试要加以思考的问题。

二、网际网络与网络空间

网际网络(Internet)是一种世界性的网络系统，由数以百万计的地区网络系统组合而成，利用计算机与各种通讯传输协议（如 TCP/IP, transmission control protocol/internet protocol; PPP, point-to-point protocol）、统一的资源指位设定(URL, uniform resource location)、主机领域名称与服务器应用(DNS, domain name server)、主机地址(IP address)等，连结了全球上百个国家、上亿个个人或组织机构使用者，提供信息交流及传输等服务(岳修平，1999)。

网际网络的出现及成熟与两种计算机科技的发展有密切相关，一个是法国的迷你电讯，另一个是美国的奥普网络(ARPANET)。前者系由国家所主导作为迈向信息化国家的方法；后者则作为军事用途，旨在确保军事沟通网络于遭受核武攻击时仍能保持畅通(夏铸九等译，1998：350)。惟前者始终未走出国家区域的范围，后者则由于军方、民间及科学家等致力于各区分领域的研究，而真正跨出军事用途，成为网际网络最重要的源头。

1957 年，前苏联发射史波尼克(Sputnik)卫星，震惊了全世界，尤以自认拥有高科技的美国为最。美国国防部先进研究计划中心(ARPA)为防止军事联络系统遭受俄方核武攻击而瘫痪，便提出一个构想，要设计一套网络可单独作业，而不需指令与控制中心的传播系统。如此一来，讯息单位便可从网络上找到自己的路径，并在网络上的任一点重组其意义(夏铸九等译，1998：360)。此即为于 1969 年上线的奥普网络(ARPANET)。其后，随着研究取向需求的差异，各种不同区分、非军事的学术研究网络在 80 年代逐渐分化出来，而形成网际网络(INTERNET)(夏铸九等译，1998：361)。惟此时的网际网络作用仍仅停留在资料的传输，尚未具备线上对话的功能。要在 1979 年调制解调器发明及 1983 年 UNIX 修正通用后，进一步促成了「电子布告栏」(BBS)的问世，才使得线上对话讨论成为可能。电子布告栏随后成为各种兴趣和相近者之间的电子黑板，创造了所谓的「虚拟社群」(virtual communities)(夏铸九等译，1998：363)。

较常见之一般网际网络的工具通常包含全球信息网(World Wide Web, WWW)、网络搜索引擎(Internet Search Engine)、电子邮件(E-mail)、新闻群组(News Groups)、电子布告栏(BBS)、网上实时通(ICQ、MSN)及线上游戏(On-Line Game)等。全球信息网是连结全球

的网际网络，目前几已散布全球。在全球信息网络中，机构、团体、公司及个人均可进入设定出不同文本及图像的「网页」(home page)，创造属于个别的基地。网络漫游者透过「超级链接」(hyper-link)的方式，可以穿梭漫游于这些散布世界各地的个别网站，进入不同的网页获取所需信息或参与线上实时或异步的讨论。全球信息网的开放对象是全球网友，开放时间是 24 小时，网络空间遍及全世界，内容无所不包、无所不容，而使全世界成为其内在的超大学习空间。

网络搜寻引擎则作为网际网络上相当重要的搜寻工具。网络漫游者可透过搜寻引擎的主题、内容、关键词等搜寻字符串，迅速有效地连结到相关网站中，协助网络漫游者找到符合其所需之方向及信息。

电子邮件系经由网络连结而将传统的文字书信与沟通讯息数字化后进行传输。比起传统的书信邮件，电子邮件有传输迅速、随时随地传送及储存邮件等更为便利的功能。而另一方面，电子邮件也有传统传播媒体如电视、广播等的散布讯息的功能，透过不同电子信箱的「超级链接」，可以迅速且广大地将讯息「播散」(dissemination)出去。

新闻群组则为一个讨论园地或论坛，是电子邮件信箱的延伸（张世忠，1999）。其由关心某议题之个人、团体、机构或组织设立网站或网页，提供一个针对该议题进行讨论的公开园地。参与之网友可自由发表个人意见、宣扬理念并与抱持不同意见及看法之其它网友实时或异步、双向或多向地相互进行论辩，而可使该议题之信息越加透明公开，对于相关知识之获得亦可较为客观。

电子布告栏类似新闻群组，亦可因网友兴趣之别而有不同之布告栏。于其上亦可进行双向及多向的意见及心得交换。其与新闻群组较为不同者在于 BBS 上的互动通常是实时的，讨论议题亦较为轻松，多与网友个人兴趣倾向有较大关联。

网上实时通是一种网络上实时通讯的工具，提供聊天、收发信件、传送影音视讯档案、等。由于其具有实时性，相当受到青少年的欢迎，也成为他们沟通的重要管道与方式。

线上游戏包括了区域联机游戏(LAN game或称network game)以及多人联机游戏(massive multiplayer on-line game, MMOG)，其透过联机的方式汇集各个终端机前的玩家，在虚拟的网际空间中进行交互式的游戏。而由于这一类的游戏通常有着趣味性与严肃性、程序有限性与互动无限性、真实性与虚拟性等二元对立的概念所绷紧的张力，吸引了许多青少年投入，成为青少年生活中重要的文化成分之一¹。

综上所述，网际网络中的这些工具构成了一个迥异于以往的网际空间(cyberspace)。这样的空间是一个全新的空间面向，其由计算机创造出来，提供人类在其中生活，不仅是让人们去观察网际网络，还可能让人们存在于其中并在之中活动（江淑琳译，2002：29），其是一块无形却又具体真实地能使无形体之意识相互对谈的地方。网际空间最早的提出是 William Gibson 1984 年在《神经漫游者》(Neuromancer)一书中，他指出，网际空间是一块地方，其能整理世界上所有信息，且无形体之意识亦能进入，无形体系透过计算机而产生。这样的网际空间，以三种方式挑战了传统的传播结构：（江淑琳译，2005：38-39）1.网际空间破坏了传统一对多、生产与消费区隔的传播权力结构；2.多元的网际空间结合了各种文字、影像及声音而构成新的传播模式；3.网际空间改变了互动的本质，可以同时进行各种讨论。网际空间的这些特质进一步产生了独特的网际文化(cyberculture)。

¹ 有關數位遊戲的諸種特性，可參閱拙著〈數位遊戲、道德恐慌及其教育省思〉一文，載於楊洲松（2004），《當代文化與教育—文化研究學派與批判教學論的取向》，頁一二七～一五二。台北：洪業。

三、网络文化与青少年的后现代认同

所谓的网络文化指的是，一系列关于结合了「网络」(cyber)与「文化」(culture)二字时所产生的观念、议题与问题。网络文化是日常生活中由人们、机器与故事所形成的活生生文化(Bell,2001:1-2)，其文化内涵可由三方面来加以理解：1.网络经验，所关心的是网络参与者的认知及评估；2.语言符号系统，不仅是网络参与者互动沟通的基础，关系着互动沟通的方式；3.互动伦理规范，在新的媒介运作机制下，原有的社会互动也会受到冲击（刘俊州，1999，转引自陈俞霖，2003：50）。

而网络文化与传统文化最大的不同在于其在于认同(identity)上呈现出流动性(mobility)。在网络空间中，进出很自由，而且具有匿名性，可以任意变换身分，多重认同是常态，在现实社会生活中无法达成的认同，在网际空间中可以得到满足，网络空间因而成为角色逃避的场所，也可作为多重身分认同产生的场域，它允许人们去探索自我并改变认同（翟本瑞，2001：57）。网络的这些特性因此可以让想象力丰沛的青少年依其所构想的「化身」(avatars)遨游于网络世界中，他可以持续地经营某种特定的网络人物，也可以较无拘束地扮演各种不同的网络角色。如此一来，青少年可以改变现实生活中的地位、性别、角色等，在网络世界中重新建立起新的人际关系，寻找自己新的认同。经由他们可以依其喜好，自由结合成为一些虚拟社群，在其中以特定的文字语言与符号进行实际的人际交往，而这种人际关系比起现实世界而言，却又显得较为轻松写意，随时可以开始，也随时可以结束。而进入网际空间就仿佛是置身于现实与虚拟之间场域的感觉，那种既隔离又连结的人际关系也是让人沉醉的原因之一。

那么，网际空间是如何而能让认同产生改变呢？有些专家学者认为是经由下列三种方式：（江淑琳译，2005：98-99）1.让使用者逐渐成为「人机合体」(cyborg)，并以新的方式来扩展身体定义；2.网际空间提供一个分离身体与心灵的空间，让心灵可以进入一个不受身体、也不受既有认同所左右的互动空间；3.网际空间解放自我，让心灵进入一个不受实体空间与实体社群影响的空间。这都使得自我的认同成为是一种 Hall 所谓的「认同作用」(identification)的流动过程之中(Hall,1991;1996)。网际空间中的认同是经由所表现的文字、图像与互动的形式所构成，不再是实在界的肉体、身份地位、血缘种族等本质性的认同。个人因此可以隐藏实在界中的某些特质，选择如何在网际空间中呈现自我，因此线上的认同是短暂的、多元的、多样的、片段的、去中心的与不断流动的。

国际网络的这种认同的流动性，正符合了后现代思想家 Bauman 对后现代认同所做的分析。Bauman(1995: 72-104)认为，后现代的主体认同是多元、流动，甚至是断裂破碎的。他指出，现代性的主体问题在建构一个稳定坚固的认同，后现代性的认同则在避免固定下来而能够维持认同的开放性。他隐喻地指出，现代性生活中的人们如同朝圣者，要解决的是「如何从此处（世俗之城）去到彼处（上帝之城）」的问题；后现代生活中的人们则如漫游者(stroller)、流浪汉(vagabond)、观光客(tourist)及游戏人(player)。

漫游者的经验就是为了漫游而走，漫游就像一个人到戏院，发现自己处于陌生人之间且对他们而言自己也是一个陌生人。漫游的生活与朝圣不同，漫游者轻松地从事朝圣者认真进行的事情。他是悠闲的人，在悠闲时光中漫游。

流浪汉是不受控制，可以自由移动并因此逃离了地区性建立的控制网络。而他的移动是无法预测的；不像朝圣者，流浪汉没有固定的目的地。你不知道他们接下来要去哪里，因为他们自己也不知道也不关心。流浪汉没有预定要走的旅程，每个地方对于流浪汉而言都是中途站。无论流浪汉到哪里，他都是个陌生人。

观光客是一个有意识且具系统的经验追寻者，追寻新的与不同的经验，差异性与新奇性的经验——因为熟悉的快乐很快就会消失并失去魅力。观光客希望将自己放入一个陌生与奇异之中。在观光客的世界中，奇异的事物是驯服的，不再是令人害怕的，震撼来自于安全的包装。这使得世界似乎无限地和善，顺从于观光客的希望与奇想，且是一个自己能控制的世界。

就游戏人而言，在游戏中，既没有必然性也没有偶然性，没有事是可以完全预测与控制的，也没有什么事是完全不可改变与不可挽回的。游戏者要遵守的规则不过是一些凭经验取得的规则；启发性的，而演绎性的指示。游戏者的世界是冒险的、直觉的、采取预防措施的世界。为了确信没有游戏会留下持续的影响，游戏者必须记得，这「仅是个游戏」。因为游戏目标是要获胜，因此游戏没有同情、怜悯、仁慈或合作的空间。游戏就像战争，但游戏的战争不会留下心灵的创伤与怨恨。

后现代中的这四种人所面对的问题则是「我可以或应该到哪里去？」、「这条道路会将我带向何方？」。现代朝圣者的任务是蓄积能量、坚定信念、历经艰辛、有目的地朝向圣城彼处前进，以完成明确的使命；后现代的诸人则是在最近的十字路口选择一个转折，在新的地方找寻新的经验，同时将这些经验所可能带来的风险降至最低，因此，他们会将每次闲逛、暂停、旅游与游戏的经验拆解成片段以避免风险。

Slevin 就曾以 Bauman 所提出的后现代认同的四种隐喻，分析了网际空间中网民们的生活策略与认同形成。他指出，网际网络所呈现出的世界，对朝圣者而言，正是个不真实的世界，在其中充满着虚拟、流动与不值得信赖的信息。而后现代的四性格，正可以解释网际空间的活动（王乐成等译，2002：216-219）：

1. 漫游者与网际网络

对漫游者而言，网际网络是个理想的地方，又是可以达到最佳沟通方式的地方，网民们可以毫不恋栈地从某个网页逛到另一个网页，可以从某个聊天室逛到另一个聊天室，从某一新闻群组逛到另一个新闻群组，这都使他们可以沉浸在当下的极端自由，但又能维持距离。

2. 流浪汉与网际网络

网际网络上的流浪汉常有一连串的匿名或废弃不用的电子邮件地址。他们或在网站上注册成为会员，但却早已忘记密码。他们会着手建构网页，然后又放弃。他们在网上漫游，申请免费帐号，但会因为没用过这些帐号，而让帐号被取消。

3. 观光客与网际网络

网际网络提供了观光客绝佳的空间。网际空间中容许他们参与各种怪异诡谲的经验，而他们仅要按下鼠标就可决定停止或进入。他们从熟悉的世界中脱身，与有不同生活观的人对话，他们也会像观光客般越来越难以弄清楚哪一处探访过的地方是家，还是经常停留的观光地。「我只在这里观光，那里才是我的家」，这种想法依然明确，但是要指出哪里并不容易。「那里」逐渐被剥夺了一切特征，他包含的「家」甚至无法想象，仅能靠假定的(postulated)；假定的是拥有个家，不是特别的建筑物、街道、景观或伙伴。

4. 游戏者与网际网络

网际空间是一个庞大可以尽情游玩的游戏场，无须选择即可进入、透过媒体的经验，以及一种可以随时停止，让参与者除了游戏时间的损失外，毫发无伤的游戏。游戏的目的是要获胜，但同时又能尽量保护自己免于危险。

从上述的后现代网际空间的认同隐喻，可见网络的运用虽然是种不同于以往的沟通型态，但同时它也开启了新的机会，再次占有了个人以往不能获得的东西，自我认同在此产生了转型。而其转变主要是透过在网际空间中参与虚拟社群及透过网页表现自我的方式来完成：

1. 虚拟社群(virtual community)

网络空间的出现改变了以学校、社团为主之学习社群的型态，产生了所谓的「虚拟社群」。Rheingold(1993:5)就指出，「虚拟社群」是一种社会的集合，只要有足够的人上网，有够多的公共辩论，就会出现这样的集合，这些虚拟社群聚有充分的人类感受，在网际空间中形成许多个人关系的网页。「虚拟社群」是一个主观的兴趣团体，其中的人都对同一件事感兴趣；也是个客观的利益团体，他们有着共同的物质利益。换句话说，当许多使用者创造一再回到相同信息空间的化身时，社群便崛起于网际空间，个人可能发现他们在网际空间不再是单独一人，而是与许多其它稳定空间的化身发展关系。并且成为虚拟社群的一部份。因为人们可以选择到哪里去，也可以选择不去，所以能够轻易离开虚拟社群。

虚拟社群能够有许多不同类型，例如使用者网络(Usenet)、MUDs、BBS、MSN 等。以「泥巴」(MUDs)为例，其指的是一种让多使用者进入并探险的计算机程序，每个使用者可以控制一个计算机的化身，四处走动或与其它人交谈，也可以建立属于自己的空间。其原意即为「多人使用的地牢」，多数上此的人主要是想要有些休闲活动，这也是泥巴受欢迎的原因，其结合了电视、计算机游戏的吸引力，并加上互动的休闲乐趣，且可以在屏幕上作修改（江淑琳译，2002：168-169）。泥巴有两种功能（江淑琳译，2005：101）：第一，泥巴提供自我反思的空间，其是一个建构的环境，玩家会在游戏中解决真实世界中所遇到的困难；第二，虚拟环境做为情感的避难所，以取代真实生活；但是相对的，泥巴也更加深了真实生活上的焦虑感。这样的泥巴环境可以提供玩家以主动的权力，在一个安全的环境中，透过不同的认同与他人互动，达成社会性沟通的功能，泥巴无疑地是一个活生生的空间。

翟本瑞即曾以社会学的观点指出，多样的虚拟社群，因为进出方便、具有匿名性、共同兴趣结合，不但具有初级团体的亲切性和直接互动的特性，更具有次级团体的专业性与分工（翟本瑞，2001：47）。人们在虚拟社群中可以享受到关切与照顾，也可随时依照自身利益离线。相对于真实世界中，初级团体有的人际关系上的羁绊与限制，以及次级团体是片面与选择性的人际交往，虚拟社群则同时满足了深入交往与自由选择的需求（翟本瑞，2002：104）。虚拟社群之所以会有这样的优势，就在于其「既连结又隔离」的特色（黄厚铭，2001），由于网络的便利性，随时可以联机上网，迅即地由真实世界进入到各个不同的虚拟社群之中；另一方面，又可随时离线，切断线上的所有关系，回归现实生活的层面。

2. 自我表现

网际网络就其生产而言，并不需要庞大资金、巨大厂房与设备、足够员工等传统生产资本与工具，任何人仅需具备一部可以连网的计算机硬件与软件、具备操作的知识，就可以成为一个生产者，建构出属于个人的传播系统。在全球信息网上建立首页，对青少年而言，不仅是建立了一个网页而已，更是反应了制作者的认同，并提供了一个展现自我的空间。因此，可以这么说，在全球信息网上，有多少人建立网页，就意味着有多少自我表现的空间。而由于网页制作可以结合了文字、声音、影像，采取「拼贴」(bricolage)的方式，亦即将特定的

符号内容从特定的位置释放出来，跨越不同网际空间，重新加以组合的结果，因此其表现方式也是多元到无以计数的。**Slevin** 就指出，首页可以有下述功能：1.反映作者私人或专业的志趣以及其生平经历；2.首页可以反应作者属于哪种类型的人，而可以有效率的安排与他人的沟通；3.首页可以透过连结构成脉络并赋予了连结意义（王乐成等译，2002：227-228）。

首页的便利性、便宜性、表现性及网络空间中的权力解中心性，提供了青少年、弱势者与受压迫者一个可能的反抗发声管道。在现实社会中，青少年被认为是受到成人价值的规范，其反抗的意识与能量也极为容易被主流文化所收编。但是一旦到了网际空间之中，现实社会中的权力关系发生了逆转，成人在网络空间中不再是权威，他们的现实身份到了虚拟社群中消失无踪，取而代之的是在网络空间中沟通的技术与能力，而青少年比起他们的上一代，在这方面反而较具优势。加上虚拟社群中进出的自由与匿名性，青少年可以轻易地表达自己不同于成人的意见。

四、道德教育上的思考

青少年主体认同的构成，不仅是校内的经验，其还有校外的经验；除了理性意义的追求之外，也还有感性愉悦的层面。**Giroux** 与 **Simon** 就认为，在建构及诠释教育文本之时，除了必须详加考察学生在学校课堂上的表现之外，也有必要针对来自学生的日常生活经验加以检视。假若教育者忽略了这些学生自身所拥有的文化及社会形式，或拒绝去了解这些外于学校却生动地形成学生经验与文化感受的日常生活实践，教育者极可能在无意中反而制造了「沉默的学生」。如此一来，就限制了真正了解学生如何经由日常生活的经验去连结并建构学校知识的可能性(**Giroux & Simon, 1989:3**)。准此，做为当代提供青少年认同感最重要资材的网际网络，也提醒了教育者必须加以关注。尤其是网际网络带来的非理性、身体的、及欲望等通常不被学校教育认可的经验面向，更需加以留心。即如 **Silverstone** 所建议的，快感与游玩是人们与媒体间关系的中心面向。在电子媒体中，我们可以发现游戏的空间，其是个透过扮演角色与遵循规则以宣称个性与建构认同的机会。因此媒体产品可以提供了学生探究他们快感与情绪投入的空间，这是更为主体性的与游戏性的，而不仅是批判性的分析而已。当然，产品本身通常是令人愉悦的、部分是因为其何作的性质，成为团队的部分，与同侪分享，有欢笑与享乐(**Buckingham, 2003**)。

而成人及教育者对于像网际网络这样的新兴媒体科技，**Buckingham**指出，通常有两种态度取向，传统上较常抱持的供应(**provision**)与保护(**protection**)的被动取向与主张参与(**participation**)与教育(**education**)的主动取向（杨雅婷译，2003：296）。被动取向的教育观点认为，像网际网络不受管制的面向会对于青少年带来不利的影响，诸如色情、暴力、上瘾等。为保护青少年不受污染，必须透过法令规定提供足够的保护与管制，媒体及网际网络的生产者也必须供应适合青少年身心发展与善良风俗道德的媒体资材给他们。但是这样的观点，至今仍有许多争议问题存在。首先，学校与家长传统上都是抱持保护的态度，认为假使不让小孩看音乐录像带上的暴力及限制级影片、不让他们购买绕舌歌与暴力唱片、不让他们去完电动玩具的话，就可以保护他们免于受到媒体的影响。但**McBrien(1999)**认为，这是不可能做到的，青少年还是有机会接触到许多成年人藏起来不让他们获得的媒体讯息。尤其是网际网络充满着反阶层的特性，容许青少年凭其自身能力成为文化创造者，并因此避开了家长与成人做为「守门人」的控制。其次，其太过于强调科技决定论，所持的立场仍是批判理论「文化工业」的论述，这样的论述认为，阅听人仅是被动地接受生产者及统治者由上而下的皮下注射式的信息灌输，并不具备有主动积极的判断能力。这样的观点在当代许多文化研究与媒体研究的证实下已经不再被信任，转之而起的是认为，阅听人有主动诠释理解信息内

容的能力，意义的诠释是一种收编与反抗间平衡妥协的霸权过程²。

而另一方面，许多研究也无法证实媒体及网络所提供的信息内容及被认为可能带来的负面影响间有因果的关连。反而许多可能是由于成人对于新兴媒体文化与对青少年掌控权的失去感到焦虑所形成的「道德恐慌」(moral panics)。道德恐慌的概念来自于 Cohen 对于一九六〇年代对于媒体反应事件的考察。在《坏人与道德恐慌》(Folk Devil and Moral Panics, 1972)一书中，他用「道德恐慌」来描述一种状况，这种状况是由于媒体和大众的反应过份地夸张和扭曲事件、个人或群体，将其视为是对社会价值和利益的威胁，但实际上其所引起的问题与伤害并不像媒体与大众反应的那么严重。而道德恐慌的主要掌舵手正是媒体。媒体报导会将某些人刻板印象化，指责他们是所谓的「坏人」，并将偏差行为做出放大的作用，形成对于社会价值与道德伦理的威胁气氛出来，引起了社会大众的恐慌。换句话说，道德恐慌在某种程度上是被「媒体制造」(mediamaking)出来的，其在「再现」(represent)「实在」(reality)的过程中，是一种「错误的再现」(misrepresent)。而一个典型的道德恐慌会具备的5个过程：首先是受到高度关切，其次逐渐增加的敌意，第三是社会大众同意这个事件代表一个真实而严重的威胁，第四是夸大这个威胁，最后这种道德忧虑是短命的，很快的就会被其它的新闻所取代，人们也就逐渐淡忘(Goode & Ben-Yehuda, 1994)。

二十世纪70年代 CCCS (Center for Contemporary Culture Studies, 伯明翰大学当代文化研究中心) 在考察青少年文化的重要研究《危机的监控》(Policing the Crisis, 1978)一书就指出，道德恐慌其实并非对于实际现状的恐慌，而是有权者、媒体与专家们才是道德恐慌的始作俑者，他们对于某人、某事或某物的恐慌远超过了其所可能真正造成的威胁。透过对于规范与道德的加强约束，他们的主要目的乃在于为了捍卫某些统治利益或意识形态的合法性，以掩盖社会危机的真正根源。换句话说，这些「道德恐慌」某种程度是来自于成人对于失去控制的恐惧，这又基于认为青少年及儿童是无知而脆弱、需要保护才不至于受到成人世界的不自然影响。因为青少年及儿童「自然」其实是负面的意义，代表的是有种无法控制、倾向暴力及反社会的冲动。而电子媒体可能会释放这些「非理性」的冲动力量(Buckingham, 2003:190-191)。尤其是网际网络这种新兴媒体，比起传统的媒体，像是广播与电视，更不容易受控于国家政府的管制之下，控制权反倒是下放到了家长的手中，但却未必所有家长都有能力或足够的责任去行使控制权，因而引起了成人的忧虑。Buckingham 就表示，在某个层次上，这样的忧虑可以被视为是一种菁英主义鄙视「大众文化」，进而轻视认同此文化的「一般群众」的表示(杨雅婷译, 2003:189)。

许多学者因此主张以参与及教育的观念取代消极被动的供应与保护的观念。但是这里所着重的并不是应该提供哪些信息给青少年或必须保护青少年免于哪些信息的荼毒；而是制造机会给青少年积极参与塑造科技媒体环境的过程。而在这样的历程中，教育当然扮演了重要的角色。青少年需要接触科技，且需要各种文化资产才能运用这些科技获取最丰富的成果；教育机构可以均衡青少年接触媒体科技和获取各种文化资产的管道(杨雅婷译, 2003: 310)。与网际网络相关的信息素养教育、数字素养教育、计算机素养教育及媒体素养教育等就相当重要。

而相关的这些素养教育，通常有两种作法：批判取向与民粹取向。批判取向着重的策略是批判性(critical)的客观分析，认为相关素养的教学是一种「解除迷思」(demystification)以发现真相的过程(Buckingham, 2003)，例如对数字素养、信息素养、批判性媒体素养的要求等³。民粹取向则将网络文化视为是一种学生真实生活经验的一部份，教师应该给予肯定，

² 相關討論可見拙著〈文化研究學派與教育〉一文，載於楊洲松（2004），《當代文化與教育—文化研究學派與批判教學論的取向》，頁三三～五六。台北：洪業。

³ 相關素養(literacy)之討論可參見拙著〈媒體文化與媒體素養教育〉、〈E時代中教師宜有的數

并改变教室中的权力关系，学生是专家，教师的知识则不再占有优势；这样的取向主张「反抗」与「解放」的路线，强调学生对于他们文化的投入与表现。

唯这两种教育取向过犹不及，前者太过强调教师与成人既定的立场，要求学生于已认定之范围内诠释信息，仍旧将学生视为是被动的信息消费者；后者则是强调学生主动诠释的空间与观点，任凭学生就个人视野对于信息进行开放式的解读，教师加以肯定，此又太过着重学生的主动性，而忽略了信息在产制过程与社会文化脉络的强大力量。事实上，这两种教育的方式都是理想类型，教室中的教育从不会完全是其中一种，而是通常会充满冲突地二者皆有(Buckingham, 2003)。因此，教师所宜具有的责任应该是使课堂学习成为具有开放性却还必须具有相互尊重精神的环境。一方面开放各种可能性机会给青少年学生可以建构连结真实与虚拟的多元自我认同空间；另一方面，要协助青少年学生培养具有批判且相互尊重的视野与素养，了解网际文化的脉络，并能运用学校教育中理性习得的真实知识评估与平衡虚拟世界中所获取的快感与欲望。

五、结语

本文旨在探讨网络文化对青少年认同的影响，及其在道德教育上的省思。本文首先指出，网际网络可能是人类有史以来至今最重要的发明之一，其在今日世界所扮演的角色，重要性可能已经超乎人们的想象。尤其是对于这一代的青少年而言，网际网络、网际空间、网际文化等已经成为他们生活经验的一部份，同时也是构成他们认同的重要管道与资材，甚至可以说，这一代的青少年相当程度上不仅是在使用网络科技，而是他们本身就是庞大的网络脉络中的一部份。一方面，他们运作着网络科技；另一方面，他们却也被网络科技塑造着。而这也挑战了传统上认为塑造青少年认同极为重要管道的学校教育，道德教育必须面对此一严肃的课题与挑战。

本文认为，青少年透过网络中的自我表现与虚拟社群的互动交往，形成了流动性的后现代认同，此种认同不同于现代性中本质性、固着性、稳定的认同型态，而是一种暂时、断裂、多元、多样的认同作用。因此，成人及教育者想要了解当代青少年的形象与文化为何会是某种样子，就有必要将网际网络及其文化现象列入教育的考量。而传统上抱持供应与保护的成人道德观点在流动的、虚拟的、反阶层、去权力中心的网络空间中是不切实际的；较合宜的作法还是应该从参与与教育着手，更加重视青少年主动积极的文化生产性及创造性功能。在这样的观点下，教师应该作的不仅是批判性素养的教导而已，而是更进一步去创造一个自由、开放且相互尊重的游戏空间，协助青少年学生平衡理性与非理性、意义与快感、校内与校外的生命体验。

参考书目

王乐成、林佑圣、叶欣怡译（2002），Slevin, J.(2000)原著，**网际网络与社会**。台北：弘智。

江淑琳译（2002），Gragam, G.原著，**从哲学看网际网络**。台北：韦伯文化。

江淑琳译（2005），Dodge, M., Kitchin, R.原著，**网际空间的图像**。台北：韦伯文化。

位素養》等文，均載於楊洲松（2004），《當代文化與教育—文化研究學派與批判教學論的取向》一書中。

岳修平（1999）网络教学于学校教育之应用。载于中华民国课程与教学学会主编，**课程与教学季刊**，二卷四期。页 61-76。

夏铸九等译（1998），Manuel Castells 原著，**网络社会之崛起**。台北：唐山。

陈俞霖（2003），**网络同侪对 N 世代青少年的意义—认同感的追求**。嘉义：南华社会所。

张世忠（1999）网络教学在师资教育科目之实行与应用。载于中华民国师范教育学会主编，**师资培育与教学科技**。台北：台湾书店。页 47-64。

黄厚铭（2001），**虚拟社区中的身份认同与信任**。台大社会所博士论文，未出版。

杨雅婷译（2003），Buckingham, D 原著，**童年之死**。台北：巨流。

翟本瑞（2001），**网络文化**。台北：扬智。

翟本瑞（2002），**联机文化**。嘉义：南华社会所。

Bauman, Z.(1995), **Life in fragments: essays in postmodern morality**, Oxford:Blackwell.

Bell, D.(2001), **An introduction to cyberculture**, London: Routledge.

Buckingham, D.(2003), Media education and the end of the critical consumer, in **Harvard Educational Review, Vol. 73, No.3**, Fall 2003, pp.309-327.

Cohen, S.(1972), **Folk Devil and Moral Panics**, London:Robertson.

Giroux, H. A. & Simon, R. I.(1989)(ed.), **Popular culture, Schooling, and Everyday life**. Massachusetts: Bergin & Garvey Publishers Inc.

Goode, E. & Ben-Yehudo, N.(1994), **Moral Panics: The Social Construction of Deviance**, Oxford: Blackwell Publishers.

Hall, S., Charies, C., Tony, J.(1978), **Policing the Crisis**, London: Macmillan.

Hall, S.(1991), 'Old and New Identity, Old and New Ethnicities', in King, A.(ed.),

Culture, Globalization and the World-System, pp.41-68, London: Macmillan Education Ltd.

Hall, S.(1996), 'Who Need "Identity"?', in Hall, S. & du Gay, P.(ed.), **Questions of Cultural Identity**. London: Sage.

McBrien, J. L.(1999), New texts, new tools: an argument for media literacy. **Educational Leadership, October**, pp.76-79.

Rheigold, H.(1993), **The virtual community: homesteading on the electronical frontier**, Reading, MA, Addison-Wesley Publishing Co.

Willis, P.(2003), Foot soldiers of modernity: the dialectics of cultural consumption and the 21st-century school, in **Harvard Educational Review, Vol. 73, No.3**, Fall 2003, pp.390-415.

Youth cyberculture and moral education in digital era

Chou-Sung Yang

(Center for Teacher Education, Chi Nan University, Taiwan)

Abstract: Through the theoretical approach, this paper aims at analyzing the phenomenon and characters of youth cyberculture in the digital era and exploring their implications in moral education. It points out that cyberculture has becoming important parts of youth lived experiences, but its harmful effects have challenging the assumptions and contents of moral education. This paper attempts to analysis youth cyberculture deliberately and offer suggestions on moral education in the digital era.

Keywords: youth, cyberculture, moral education, digital era

作者简介: 杨洲松，台湾暨南国际大学师资培育中心副教授