

# 行動社群網路倫理規範之探討

王貴珠

中央警察大學圖書館講師

**摘要：**隨著資訊交流的全球普遍化和操作技術的高度數位化，人類已不受地域限制，且不侷限於認識之人組成社群，在數位技術虛擬空間中，基於職業、興趣以及相應的網路背景，與社群的其他成員進行實質上的交流。不僅學習、消費、娛樂可以隨時進行，甚或將婚戀、政治等寄寓社群網路之中。因而造就出「行動社群網路」的新文化，是當今 IE 時代全新的產物，其對於人類的影響是巨大的，並呈現出旺盛的生命力。當人們生活在虛擬的世界裡，不同於現實生活中應有生命意義的思考、人文精神的深切關懷等行為，漸漸脫離倫理的規範而變得道德責任弱化、道德觀念淡漠以及道德規範混亂等重要倫理道德問題產生。因此行動社群網路文化既是人類的文化，也是人類傳統文化、傳統道德的延伸和多樣化的展現，是以必須受到倫理的規範。本文在行動社群網路的視角下，發揚傳統倫理資源、完善網路倫理道德作用、建設和發展網路社區、加強網民道德教育、確立共同遵守的道德原則等，成為治理網路倫理問題的路徑。

**關鍵詞：**行動社群、網路倫理、PACT 倫理規範

## 綱目

- 壹、前言
- 貳、行動社群網路時代的來臨
- 參、行動網路對社會的衝擊
- 肆、當前網路倫理規範的理論
- 伍、建立網路倫理的規範
- 陸、結論

## 壹、前言

當今資訊產業快速的進步，手機、平版電腦不斷的推陳出新，政府與民間業者積極建置完善的網路連線，社群網路軟體結合了BBS及USENET的社群面，以及包含World Wide Web的公共特質，造就LINE, Facebook, WeChat, MSN, QQ等網站的興起，讓使用者隨時在行動中可以和自己認識或不認識的朋友，互相在網上傳遞資訊，從事交流、學習、休閒、娛樂等行為，例如：新聞雜誌類的APP可以獲得即時的新聞，可以與我們生活層面結合，成為最盛行的科技流行趨勢，因此在這數位時代高技術的產物下，創造了極端開放的社群網路，同時在此過程中形成了獨特的網路文化，科技所創造環境因素正在悄悄的改變人類的生態。

行動社群網路的形成，解決了有線環境下難以即時找到同好分享資訊的問

題，然而以數位化方式建立起新的人際交往及書寫管道的科技生活，將會影響到現實世界人際網路關係的改變，也促使我們重新反省資訊時代裡的合理開放問題。行動社群網路世界中，資訊過度暴露與傳播的結果，遠遠超乎原先的資訊分享目的，而導致集體行動的問題，這些爭議形成資訊使用便利性、保密必要性和資訊自主控制等問題，使得我們不得不重新思考資訊時代未來所追求的價值及其應有的面貌。同時基於日常活動理論，犯罪乃與時俱進的變化，網際網路的自由與隱密性，無疑是提供了許多更適合的犯罪場域。而這些「場域」都是事實上所不存在的虛擬空間，雖然這些是不存在於現實生活中的虛擬空間，但在這片虛擬環境中所為犯罪結果，卻深深的影響著人們的真實社會，如網路誹謗、網路駭客、網路詐欺、網路猥褻、侵害智慧財產權…等等，都是當前我們享受資訊便利，而必須面對的課題<sup>1</sup>。

本文從行動社群網路時代的來臨後對社會的衝擊中，論述有關網路使用者如何善用這個科技的輔助工具，在行動社群網路倫理的視角下，發掘利用傳統倫理資源、完善傳統倫理道德對網路現狀所發揮的作用、建立和發展網路社區、加強網民道德教育、確立共同遵守的道德原則等，成為治理網路倫理問題的路徑。

## 貳、行動社群網路時代的來臨

當今資訊科技發展趨勢下，IT企業界(無論是微軟、甲骨文或SAP)都積極朝向行動(Mobile)、社群(Social)、和雲端(Cloud)三大方面發展，因而改變了我們社會上連結的內容和形式，筆記型電腦和智慧型手機的限制漸漸被突破，數十億台手機、平板電腦、汽車、機械和醫療設備都可以用來連結網路；愛立信和思科不約而同提出，直至2020年全球將出現500億台連網設備，人們希望可以在生活上所有事物都安裝感測器，讓這些裝置隨時在平板電腦上可以處理。

依據資策會產業情報研究所(MIC)針對「社群網路於行動裝置之使用活動分析」進行調查發現，發現有87.6%的網友透過行動裝置使用社群網路，而且每日透過行動裝置使用社群網路的時間方面以「31分鐘以上，不到1小時(21.9%)」最多，其次為「16-30分鐘(17.9%)、1小時以上，不到2小時(16.5%)、1-15分鐘(10.2%)」，顯示近七成網友使用社群網路的時間集中在二小時以內。依台灣區消費者接觸媒體(包括：電腦、手機+平板、電視、廣播、報紙、雜誌)，透過行動裝置使用社群網路的時間，手機+平板平均接觸時間23.22時/週已經超過電視16.27時/週，並和電腦接觸時間23.45時/週相仿(表1)；同時，資策會 MIC進一步觀察各年齡層的使用情形，發現以行動裝置使用社群網路，以25-29歲平均接觸時間35.78時/週最多，其後依序為以30-34歲平均接觸時間26.92時/週，20-24歲平均接觸時間22.58時/週，35-40歲平均接觸時間21.15時/週，41-49歲平均接觸時間20.04時/週，50-59歲平均接觸時間18.44時/週，整體而言，年紀越輕，透過行動裝置使用社群網路時間越長。另外資策會MIC統計，消費者透過行動裝置使用

<sup>1</sup>張謹名(2007)，科技犯罪與防制-電腦與網路犯罪初探，國立台北大學犯罪學研究所刑事司法田野實習期末觀察實習報告。

社群網路的時段為「晚間休閒時（20-22時）26%」，其次為「就寢時間前（22-24時）（20%）、下午時間（14-18時）（15.9%）、午休時間（12-14時）（12.8%）、晚餐時間（18-20時）（11.6%）。而「上午時間（8-12時）（8%）、凌晨（0-6時）（3.3%）、早上出門前（6-8時）（2.2%）」占比皆在一成以下<sup>2</sup>。

表1 台灣區消費者媒體接觸時間

	電腦	手機+平板	電視	廣播	報紙	雜誌
全體	23.45	<b>23.22</b>	16.27	10.13	2.22	2.02
全體男性	24.27	<b>23.68</b>	16.38	9.28	2.28	2.05
全體女性	22.63	<b>22.98</b>	16.13	11.05	2.13	

單位：週/小時

資料來源：2013年資策會智慧型裝置持有及媒體使用習慣調查  
 根據資策會MIC調查，透過行動裝置使用社群網路的活動方面，近八成的消費者「觀看親友發布的圖像、文字、影音（79.7%）」為最多，其次為「觀看網友、部落客發布的圖像、文字、影音（48.9%）、分享圖像、文字、影音（31.6%）、標記打卡（29%）、分享自我近況（純文字）（26.9%）、觀看特定社團發布的圖像、文字、影音（25.8%）」。

表2 台灣區各年齡層消費者媒體接觸時間

年齡	性別	電腦	手機+平板	電視	廣播	報紙	雜誌
20-24歲	男	32.8	<b>22.86</b>	13.92	6.13	1.94	1.62
	女	34.6	<b>22.29</b>	11.39	2.57	1.65	1.32
25-29歲	男	29.67	<b>36.55</b>	13.62	13.45	1.82	1.99
	女	31.55	<b>35.02</b>	14.46	15.33	1.63	1.79
30-34歲	男	28.89	<b>24.83</b>	15.56	11.22	2.13	1.91
	女	24.94	<b>22.07</b>	18.36	16.47	2.04	1.79
35-40歲	男	21.95	<b>19.14</b>	15.28	9.41	2.16	2.19
	女	25.36	<b>23.15</b>	16.44	14.73	2.01	1.87
41-49歲	男	23.22	<b>22.65</b>	16.11	80.9	2.66	2.2
	女	23.17	<b>17.43</b>	17.57	9.25	2.29	2.07
50-59歲	男	21.79	<b>15.83</b>	19.34	13.53	2.61	2.23
	女	18.52	<b>21.25</b>	17.75	12.4	2.62	2.29

資料來源：2013年資策會智慧型裝置持有及媒體使用習慣調查

<sup>2</sup> MoneyDJ 新聞中心報導，財團法人臺灣網路資訊中心，2014年8月。  
[http://mic.iii.org.tw/aisp/pressroom/press01\\_pop.asp?sno=367&type1=2](http://mic.iii.org.tw/aisp/pressroom/press01_pop.asp?sno=367&type1=2)

由以上的數據我們發現，行動化技術的快速變革已使人們無時無刻藉由行動裝置緊密連結在一起，導致讀者獲取與傳送資訊的時間與地點都產生了變化，讓虛擬社群分享資訊與討論議題的虛擬空間，人們透過社交活動分享彼此等生活資訊，形成黏著性高的社群網路，因此成為一種技術、一套設備，更是一種環境、一種理念乃至一種有存在於現實世界的虛擬的活動空間，我們將現實生活與虛擬世界發生的現象比較如下(表3)，從消息傳遞即時化、行為主體符號化、人際關係多元化、交往過程虛擬化、處理範圍的無限化等，將深遠的改變將深遠的改變人類文化。

表3 現實生活與虛擬世界發生的現象比較

現象	現實生活	虛擬世界
消息傳遞即時化	消息傳遞方式經由報紙、廣播、電視，必須經過製作、編審、播出等程序完成後，才能接收消息。	無線行動網路中的處理單元具有高度的可移動性，因此可在任何時間、地點，在任意的網路空間自由移動，不僅隨時接收消息，也可成為發布者。
行為主體符號化	人們的個性特徵如：性別、年齡、相貌、職業等的社會屬性，都需經由面對面的“察顏觀色”獲悉，而在現實社會中人備受關注，並受到法律與道德的約束。	用戶使用電腦登錄網路，用各種訊號便可以進行交往活動，行為主體因資料庫而被多重化，被電腦化的資訊傳遞及意義協商所消散，時常被重新指定身份。
人際關係多元化	人際關係常常會受到時間、環境及身份等因素的限制，人們通常會願意同較接近、較合適的人交往。	人們可以使用多個社區網路，用多個符號進行登記，以多重身份同時或分別進行網路活動，亦可以十分方便地根據需要改變身份，切換交往背景，就專業、愛好等任何主題進行交流，交往關係可以在一對一、一對多、多對多、多對一之間隨機發生。
交往過程虛擬化	在現實生活中面對面方式接觸，使用人類感官直接的交往，在現實生活中的視、聽、嗅等真切感覺。	網路交往活動都以數位傳輸的方式進行，在網上的聊天、交友、下棋、學習、旅遊乃至婚戀等活動甚至是不存在的，因為這些事件在實物空間內並沒有發生，它們只是些虛擬的過程。
處理範圍的無限化	受到空間的侷限，使得人跡罕至的地域無法收到消息。	借助資料傳輸技術，遍佈全球的電腦與通信電纜，在網上任意兩點之間都可能實現零距離通信，傳送資訊。

資料來源：筆者自行整理

### 參、行動網路對社會的衝擊

網路世界裡無數的多媒體畫面使我們目不暇接，人們在行動中快速接收視覺、聽覺感官的刺激與速食式的語文、圖形，都使我們的情感和思想變得越來越膚淺。雖然網上的知識元素是充裕的，但情感、意志元素則非常缺乏，所謂的情感交流基本上是即時、即興的，在視覺和聽覺缺失的情況下進行的，網民的意志力也常常因缺乏鼓勵、監督而顯得薄弱。因此生活在虛擬的世界裡，對生命意義的思考，對人文精神的深切關懷等等，似乎都變得遙遠而不現實。傳統網路犯罪如：虛擬身份詐騙，上網詐財情人變成恐龍妹<sup>3</sup>，網路不當行為如：畸形文學滲透、色情內容侵蝕等事件，在刻意迎合社群感官刺激的所謂「個性文字」和「內幕消息」，越來越背離時代倫理精神。

再加以無線行動網路中的處理單元具有高度的可移動性，因此可在任何時間、地點，在任意的網路間自由移動。促使人們接收資訊帶來了許多便利性，但相對的欠缺理性的思考下，社會將面對著更多的危險和挑戰，當前我們時常可以依其犯罪行為及型態發現網路上有：涉嫌危害國家安全犯罪、侵犯財產權利犯罪、危害公共安全犯罪、侵犯人身權利犯罪、破壞經濟秩序犯罪、擾亂社會秩序犯罪等(參考表4)。我們不得不再次檢視社群網路對社會文化的衝擊，以及大量隱藏在網路空間的不良因素，因此可以說對當前人們的思維方式、價值觀念、行為規範帶來強烈衝擊，同時面臨前所未有的網路倫理危機<sup>4</sup>。

表4 網路犯罪行為侵犯法益一覽表

類別	犯罪行為	犯罪型態	侵犯法益
網路駭客(分為：飛客、駭客、創客、惡客)	蓄意以非法方式，未經電腦主機所有人或系統管理者的同意而逕行進出電腦系統，透過網路侵入與利用他人之電腦系統之服務或是加以破壞者而言。	侵入系統型、瀏覽檔案型、複製檔案型、更改檔案型	危害國家安全犯罪 侵犯財產權利犯罪 危害公共安全犯罪 侵犯人身權利犯罪
散佈網路電腦病毒	電腦病毒應純指那些具有自我複製以及可在電腦系統中附著於其他電腦程式之上，進而改變被附著程式的結構能力、驅動執行內容、辨認這些被改變後的程式、不會再對這些變動再做變更、被改變後的被害程式同樣具有此等特質，而現今的網路病毒犯罪型態。	巨集病毒型、開機型病毒型、檔案型病毒型、複合型病毒型、隱型飛機式病毒型、施放病毒型、千面人病毒型	侵犯財產權利犯罪 危害公共安全犯罪 侵犯人身權利犯罪 破壞經濟秩序犯罪 擾亂社會秩序犯罪

<sup>3</sup> 2012-02-16/聯合報/B2 版/雲嘉綜合新聞 <http://www.udndata.com/library/>

<sup>4</sup> 王俊雄、王貴珠(2008)。由犯罪預防觀點論資訊倫理教育。中央警察大學警學叢刊，39(3)，193～213。

<p>侵犯智慧財產</p>	<p>隨著資訊技術的發展，電腦與通訊的結合，使得資訊的產生、處理及傳播變得十分便捷且快速，面對新科技的日新月異，將涉及專利、商標、著作權等智慧財產問題。</p>	<p>網路專利犯罪型、網路商標犯罪型、網路著作權犯罪型</p>	<p>侵犯財產權利犯罪 危害公共安全犯罪 破壞經濟秩序犯罪</p>
<p>非法下載軟體</p>	<p>運用軟體下載方式，提供音樂、熱門電影、軟體、A片、情色貼圖等內容下載，因此在篩選適合的網路資訊使用，進而暗藏觸犯著作權法的危機。</p>	<p>網路下載MP3型、網路傳輸MP3型</p>	<p>侵犯財產權利犯罪 侵犯人身權利犯罪 破壞經濟秩序犯罪</p>
<p>網路遊戲</p>	<p>玩家可以在這個虛擬世界裡與同好相互討論、分享心得以及意見交流。在網路遊戲蓬勃發展的時代，全台有超過百萬的網路遊戲會員，因此在眾多的玩家當中，就會出現一些投機取巧的玩家，進而產生一些與現實法律發生衝突的行為。</p>	<p>竊取財貨型、詐欺型、暴力犯罪型、貪財型、贓物型、衍生犯罪型</p>	<p>侵犯財產權利犯罪 侵犯人身權利犯罪 擾亂社會秩序犯罪</p>
<p>網路色情(分為：色情、猥褻與低俗不雅)</p>	<p>以性或人體裸露為主要訴求的訊息，其目的在挑逗引發使用者的性慾，而不具任何教育、醫學、或藝術價值者，其表現方式可以是透過文字、聲音、影像、圖片、漫畫等皆屬於網路色情的傳播。</p>	<p>網路靜態、動態影像色情型、網路數位聲音色情型、網路色情文字型、網路情色交談型、網路色情商品廣告型及網路仲介色情型。</p>	<p>擾亂社會秩序犯罪 侵犯人身權利犯罪</p>
<p>網路聊天室</p>	<p>網際網路中，可以提供多人同時在線上進行即時及匿名交談，不只能透過文字來互動，更使用影像及聲音來替代文字，透過網路攝影機或麥克風，直接以影像及聲音作為互動工具。</p>	<p>援交型、猥褻型、自殺型、販賣毒品型、恐嚇詐騙型。</p>	<p>擾亂社會秩序犯罪 侵犯人身權利犯罪</p>
<p>網路謠言</p>	<p>沒有根據的傳言，沒有經過證實的任何消息的傳述，而其內容又是擾亂秩序，動搖人心或破壞團結，或污蔑特定的人物，打擊民心士氣，以及以美麗的生活條件與生存環境為誘餌的佯性鼓吹。</p>	<p>恐怖型、陰謀不軌型、病毒型、憐憫型及少女願望型。</p>	<p>擾亂社會秩序犯罪</p>

網路垃圾郵件	傳送給多個收件者的郵件或張貼物，而且收件者並沒有明確要求接受該郵件。也可以是傳送給與郵件主旨不相關的新聞組或者清單伺服器的同一郵件的重複張貼物。	網路濫發郵件型、網路郵件干擾型	侵犯人身權利犯罪 擾亂社會秩序犯罪
網路拍賣	利用網頁傳遞商品或服務的資訊，透過競標價格的方式將產品與服務售出。	網路拍賣購物詐騙型、網路拍賣詐騙型	侵犯財產權利犯罪 破壞經濟秩序犯罪

資料來源：筆者自行整理

因此在未來世界裡，隨著網際網路技術的進步與迅速發展，行動社群網路型態與IT及消費電子業者，即將合併成一個工作及遊戲的結合體，由生產者(如：Apple, Google)、傳播者、使用者共同來營造創新的消費市場，促使行動商務和無線網路相關應用蓬勃的發展，儘管無線行動技術帶來了許多的便利性，但相對的，其亦面對著更多的危險和挑戰；依據2012趨勢公司(TREND)資安問題提出建議(表5)，基於行動處理單元具有可移動性，因此，非法之處理單元亦可輕易的侵入，並在無線行動網路中從事非法之行為，這表示為確保無線行動網路的安全性、避免安全漏洞或駭客攻擊進而保持整體系統之正確性、一致性及穩定性將更加重要，成為在後PC時代，行動設備管理重要課題。

表5 2012趨勢公司(TREND)資安問題提出建議

1	企業及機構迫於層出不窮的資安及資料外洩事件，企業必須正視及面對員工自帶行動裝置相關的挑戰。
2	資料中心管理者須面對日益複雜的資安議題，包含如何保護實體、虛擬及雲端的系統安全。
3	智慧型手機及平板的平台，特別是Android會遭受更多的網路犯罪者攻擊。
4	資安漏洞會出現在合法的行動app上，使得駭客更容易竊取資料。
5	Botnet會有小型化的趨勢，但數量仍會增加，但會使偵測更為不易。
6	駭客會對非傳統目標進行攻擊，像對重工業設備(如SCADA-controlled)甚至到醫療設備，這類新的目標攻擊將會增加。
7	因應各國的法律強制規範，網路犯罪者將有更創新的手法來進行網路攻擊。
8	將有更多的駭客組織對企業/機關的機密資料的保護造成更大的威脅。
9	新的社群網路世代將重新定義何謂「隱私」。
10	社交工程攻擊成為主流，中小企業也將受害。
11	新時代駭客會使用更複雜完備的駭客工具，手法也會更純熟。
12	更高調資料外洩事件將會發生，同樣是利用惡意程式及入侵的手法。

資料來源：2012年資安研討會

## 肆、當前網路倫理規範的理論

網路世界站站相連的情況下，各類網路圖片、文字、聲音和影像等資訊，通過網路的串連，可以快速的散播及擷取，目前網路上有數以千計的網站，將各式各樣的資訊蒐集、彙整及散播，因此資訊的氾濫，無論在社群網路、電子商務、電子郵件、個人資訊與安全等網路倫理均涵蓋於其中，形成所要急需處理的問題。過去從電腦倫理到資訊倫理以及發展至網路倫理，學者提出網路倫理規範多為數位智慧財產權的論述(表6)。

表6 網路倫理規範一覽表

Hauptman & Motin	1994	對於網路使用者提出十點基本的網路倫理規範： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 不要製造資訊污染，在網路上留下錯誤的資訊。</li> <li>2. 避免檢查制度 (censorship)，應接納網路上各個不同的族群及團體的主張及言論。</li> <li>3. 保障網路上的資訊隱私。</li> <li>4. 不侵犯個人的隱私權，不要侵入不屬於自己的檔案，也不要隨意將其傳遞在網路上。</li> <li>5. 網路的使用需要耗費許多成本及價值，所以網路使用者應珍惜使用資訊網路。</li> <li>6. 尊重網路上的軟體著作權，在未經許可的情形下不要下載受保護的檔案及影像。</li> <li>7. 不要抄襲或剽竊他人的作品。</li> <li>8. 注重傳統學術性倫理，不要讓科學及社會科學上的錯誤及欺騙滲入網路中。</li> <li>9. 避免使用網路錯誤引導他人意識觀念。</li> <li>10. 謹記網路上的溝通無法取代真實生活中的溝通。<sup>5</sup></li> </ol>
Thorson	1998	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 不可以使用電腦傷害他人。</li> <li>2. 不可干涉他人的電腦工作。</li> <li>3. 不可窺視他人的電腦檔案。</li> <li>4. 不可利用電腦進行偷竊。</li> <li>5. 不可使用電腦製造偽證。</li> <li>6. 不可使用未付費的軟體。</li> <li>7. 未經許可的情形下，不可使用他人的電腦資源。</li> <li>8. 不可盜用他人的智慧成果。</li> <li>9. 要思考撰寫程式對社會可能產生的影響。</li> <li>10. 要以尊敬的態度使用電腦。<sup>6</sup></li> </ol>
溫明麗	2006	PACT 倫理規範模式以做為網路倫理的應用，其中「P」指隱私權 (privacy)，「A」指自主性 (autonomy)，兩者代表倫

<sup>5</sup> Hauptman, R., & Motin, S. (1994). The Internet, Cyberethics, and virtual morality. Online, 1(18), 2-8.

<sup>6</sup> Thorson, B. (1998). Integrating Technology into the Curriculum. USA: Teacher Created Materials.



	理的理性核心價值；「C」代表關懷 (caring)，「T」代表誠信 (trust)，兩者偏重倫理的情感層面。 <sup>7</sup>
--	---

資料來源：筆者自行整理

其中以我國學者溫明麗所提出PACT倫理規範模式做為網路倫理的應用，其中「P」指隱私權 (privacy)，「A」指自主性 (autonomy)，兩者代表倫理的理性核心價值；「C」代表關懷 (caring)，「T」代表誠信 (trust)，以四項原則作為分析的架構內涵，作為下載軟體行為規範用網路倫理概念所涉及的各層面關係(如圖1)，因而提出四項規範的內涵如下：

- (一) 隱私權：網路中的隱私權除了具體財產外，還包含抽象的精神層面所有權，此有所權即是智慧財產權。當一個人的隱私權受到威脅時，生活的安全感也會消失，社群網路中的隱私權代表人際相處的負責態度與道德的可信賴程度，特別是在資訊分享的時代，個人或團體的資訊皆需要保護與包裝，故網路隱私權的維護是人類理性啟蒙的展現。易言之，網路資訊中的隱私權部分不僅需以法律作為其保護的基礎，更需要個體自主性的彰顯，使其確實發揮功能。
- (二) 自主性：自主性是自己對自己的要求，也是自己對己身行為的斷，並自我要求履行社群生活的義務。自主性是理性倫理法則行為的基礎，也是理性倫理的必要條件。以下載行為而言，個人必須自我判斷其所下載的資料來源是否可靠，其行為本身是否違法，分享的過程是否傷害其他人的權益，有沒有違反「著作權法」的使用範圍。因此，若要建立一個符合網路社群的倫理價值，個體的自主性就必須與時俱進，透過不同價值的多元對話，重塑網路倫理規範。
- (三) 關懷面：社群網路的匿名性是社群網路得以自主發展的契機，任何階級的人藉由匿名性的作用均可在網路上暢所欲言，因此很容易造成網路資訊的濫用及誤發。因此，關懷面要求「將心比心」的情意層面，在社群網路中均是陌生人的環境中，更能發揮其德行發展的功能。一旦我們能夠以理解、包容的心態面對社群網路中的各種下載行為，設身處地為各種軟體、檔案、文件的創作者設想，自然而然就能減低盜版行為的產生，而使更多人的權益獲得保障。
- (四) 誠信度：誠信有助於人與人之間友誼的穩定性，誠信原則的彰顯應在不熟悉的人和事物上，而非限定於熟悉對象的關係中，特別是社群網路中均是個人「最熟悉的陌生人」，社群中的個人可能天天在網路上「相見」，但現實中卻從未見過，因此，如何讓社群網路中的個人都能以誠相待，是網路倫理的重要課題，尤其是面對各式各樣提供各種資源的網站，每一個網站都標榜是作為學習與分享資訊之用，但這些網站所提供的資訊或檔案是否

<sup>7</sup> 溫明麗(2006)。PACT 道德規範模式在網路倫理的運用--本質與內涵分析。當代教育研究。14卷3期，1-24。

合法，有沒有違反著作權或是有沒有被植入惡意程式，並不是每個網路使用者均能覺知的，故若是不能以誠信度為其行為的原則，對於網路倫理規範的建立就可能崩於一潰，無法適用於網路社會。

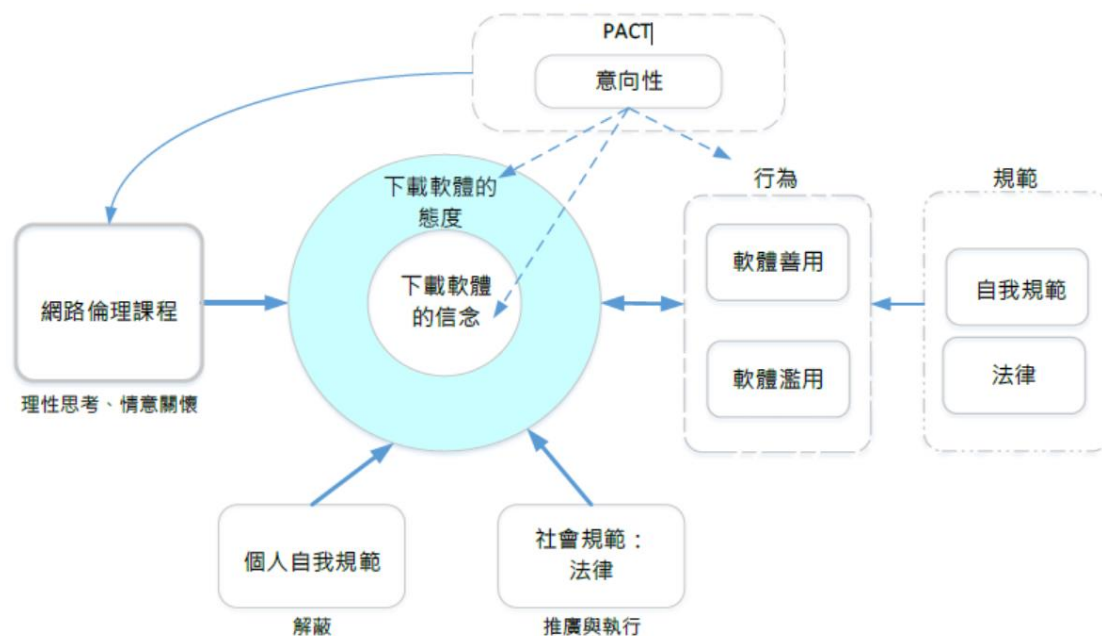


圖1 網路倫理之意向性涉及層面圖

## 伍、建立網路倫理的規範

當我們面對一種新文化挑戰，針對文化生態失衡問題時，應突破以往單一視角和單向度的研究方法，綜合運用系統科學的方法，從人文、技術、文化、社會等多維角度對網路文化生態系統的構成、形態、秩序、策略和導向機制等方面進行細緻深入的考察，理清網路多元文化與社會主流文化間的主次關係、網路虛擬特性和社會現實性的互動關係、網路文化發展和網路技術應用的依存關係、網路文化參與者和網路文化間的作用關係<sup>8</sup>。基本上可以說科技是人類文明的產物，是人類理性的具體證明，但是人們若要是沈迷於行動社群網路科技所帶來的快速感與無時無刻連繫感，即成為科技的宰制，反而對整體真實社會的發展造成極大阻礙。故為避免受到此種科技的宰制，應發揮倫理規範的功能性，使人們能自律地悠遊於網路社會<sup>9</sup>。同時，現行法律的修訂遠不及科技進步快速，難以制定一套得以規範網路使用者秩序的條文，因此除了仰賴現有法律條文的規範外，最重要的是依靠網路使用者本身的倫理道德觀來自我約束。因此，行動社群網路中的

<sup>8</sup>張琪(2011)。高校網路文化生態失衡現象透視及應對策略。現代教育科學，1，53-56。

<sup>9</sup>溫明麗(2006)。PACT 道德規範模式在網路倫理的運用--本質與內涵分析。當代教育研究，14(3)，1-24。

每個人都必須遵守行動社群網路的規範，甚至自我規範，發揮行動社群網路的學習型組織功能，我們可以從發掘利用傳統倫理資源、完善傳統倫理道德對網路現狀所發揮的作用、建立和發展網路社區、加強網民道德教育、確立共同遵守的道德原則等議題，來論述成為治理網路倫理問題的路徑。為此，可從以下幾個方面進行思考<sup>10</sup>。

#### 一、發揚傳統倫理資源

維護人類社會基本秩序仰仗豐富的傳統倫理，同時也是維繫人與人的重要力量，也是當前科技時代注入人性因素、強化人文關懷的主要源泉。我們從康得（Kant）的「絕對命令」、邊沁（Bentham）和密爾（Mill）的「最大多數人的最大化的幸福」、羅爾斯（Rawls）的「社會正義」，以及中國基本傳統倫理道德的四維（禮、義、廉、恥）八德（忠孝、仁愛、信義、和平），喚醒人類社會所必須的良知的倫理智慧與人文關懷，對真、善、美的追求，對自由、和平、公正、平等的嚮往等等。因而步入資訊時代、享受行動社群網路的便捷時，人類也絕不能以任何理由推卸自己所應承擔的道德責任。

#### 二、完善網路倫理道德作用

倫理道德從來都屬於歷史範疇，必然要隨社會、時代的發展而發展，面對新的問題。傳統倫理道德體系的絕大多數內容是指向實體社會、以規範面對面的現實交往為目標，然而對於虛擬的行動社群網路無法加以完全有效、合理的規範。例如：當我們強調行動社群網路應該促進資訊資源自由共享時，另有一些人則抱怨智慧財產權受到粗暴侵害；而當資訊安全受到威脅某些機構試圖建立網路監控機制時，又有人控訴隱私權被剝奪。雖然在傳統倫理觀念中，上述二例中爭議的雙方都持有道德的正當性，但實際上行動社群網路本身最終只能選擇其中一方的意見。因此結合網路發展現狀，對於發現已有的或潛在性的問題，以傳統道德價值觀進行新的詮釋、修改或補充加以規範將十分必要。

#### 三、建立和發展網路社區

在現實生活中人們時常樂於為社區、為朋友作出奉獻，大家互相關注有共同的輿論，因此現實社區中，道德表現的水準也更高，除了自律，他律也發揮了微妙而重大的作用。因此，建立社群網路、營造「朋友」及「社區感」並加入道德關懷十分重要，這將有助於網民擺脫虛幻的、缺乏鼓勵與批評的「道德孤獨」，重新找回信任、友善的感覺，從而優化行動社群網路的道德環境。我們很難指望脫離社會、遠離群體生活，也可以塑造和訓練出高道德素質的人來。網路社區的建設與完善，也是使行動社群網路發展成為哈貝馬斯所說的「理想交往情境」公共空間（public sphere）的必由之路。同時，交往行為理論應當挖掘出日常交往實踐本身蘊藏著的理性潛能。例如：鼓勵加入網路志工O2O（ONLine to OFFLine）的模式，打造新形態公益媒合平台正式上線，透過雲端的方式推薦學生大量參與社會服務。

#### 四、加強網民道德教育

<sup>10</sup>方鈞妍(2011)。網路交往的演進及其倫理意蘊。深圳大學學報(人文社會科學版), 28(4), 58-62。

在現實生活中，人類的成長需從兒童開始，經歷家庭教養、學校啟蒙、社會薰染的漫長過程才能為一個健全的成人。在教育過程中，除了要獲取求生之道，更重要的還是在廣泛的交往活動中學會做人，因此倫理道德教育也總是蘊涵於人成長的整個過程極重要的一環。然而行動社群網路本身並不是一個經由人倫天理及道德教育的場域，大多數網民也不對網路持什麼道德期望。而網路學習模式則大多專注在網路操作、程式編寫等專業技能方面，以在最短時間內學會最多最新技能，以成為「專家」為目標。因此，不分年齡缺乏成長期所必要的道德教育，變得畸形發展。例如：駭客無疑是網路世界的極端代表，他們以製造電腦病毒，攻擊、篡改、竊取未經授權的資料等方式來檢驗自己的能力，卻很少對自己行為的後果進行必要的道德估計。因此在教育的過程中，加強網民的道德教育，並不僅僅是在行動社群網路上空洞地宣稱自由、平等、安全、共用，而是要由各個網站、各個網路社區制訂更為具體的道德教育內容，並從倫理道德的角度切實地指出電腦病毒、色情內容、窺竊資料等行為的危害。

#### 五、確立共同遵守的道德原則

網民並不是一個獨立於社會之外的群體，是網民之間不斷交流、學習的過程。因此，極有必要建立共同的道德原則：(1) 無害原則 (principle of non-maleficence)，要求人們不應該用電腦和資訊技術給其他人造成直接或間接的傷害，任何網路行為對他人、對網路環境至少必須是無害的；(2) 正義原則 (principle of justice)，即人們在進行網路交往的過程中，其行為必須符合社會正義的要求；(3) 尊重原則 (principle of respect)，要求人們彼此尊重，不得無視他人的隱私、安全等權利；(4) 知情同意原則 (principle of informed consent)，只有當某人對某事充分「知情」，他所作出的同意或允許才有效，即不得用欺詐的方式騙取他人的信任或授權。用哈貝馬斯的話說，這意味著「相互作用」是按照必須遵守的規範進行的，而必須遵守的規範規定著相互的行為期待，並且必須得到至少兩個行動主體人的理解和承認。而這種共同遵守的原則，必然又有賴於交往或商談。交往必須在一種沒有內在和外在的制約、唯依「更佳論據力量」來指引的「理想溝通情境」中展開，亦即必須是除了「更佳論據力量」，沒有任何其他外力干擾和扭曲意見的交流溝通。

## 陸、結論

行動社群隨著越來越多的使用者加入，被一種無形的聯結整合在一起，而透過使用者所形成的虛擬網路，主要是依賴使用者彼此之間的互相信賴 (mutual trust) 所形成的一種草根式 (grassroots) 聯結的社群網路，此社群主要是以基層使用者為主體，同時給予社群中的使用者同等的機會，陳述他們的意見或心聲。故網路的管理與決定權，與傳統社會不同，是掌控於這些基層的使用者身上，換言之，網際網路的使用者都有權利與義務，貢獻自己的智慧與意見，以形成新的網路社會的價值與規範<sup>11</sup>。但此種社群網路的安排同樣給予網路使用者誤用乃至

<sup>11</sup>吳齊殷(1998)。電腦網路的社會衝擊：以倫理議題為例。應用倫理研究通訊，5，7-11。

濫用網路自由空間的權利，網路倫理議題由此而產生。實際上，行動社群網路世界的虛擬化特點與時空隔離的感覺，即時激發了一系列五花八門的泛濫資訊，網上的知識元素是充裕的，情感交流基本上是即時、即興的，因此在視覺和聽覺缺失的情況下進行的交流，由於網民的意志力因缺乏鼓勵、監督而顯得薄弱，造成網路犯罪與不當行為的發生。而倫理主要是探討人類行為的對與錯、公正與否、適當與否以及是與非的問題，倫理規範（code of ethics）則是由經驗、實踐及評量而形成及塑造，在生活情況中常使我們面臨對與錯、好與壞的兩難情境問題，同時也是人際與群體之間共同遵守的行為準則，其與法律相似，均是經過公共認定的理性過程，是維護社會秩序，促進社會和諧的工具<sup>12</sup>。

行動網路的科技發展與廣泛的使用，將影響人類精神文明的未來，就必須很認真來重建個人對行動社群網路倫理的意識，同時兼顧科學的客觀性和主觀的價值性，藉由批判思考，在正式教育或非正式教育的過程中分析各種行動網路活動，如下載檔案、使用各種網路文章或資訊，皆建立在個人自主與社群網路的誠信之上，而透過各種遭遇問題的批判與質疑，才能真正建立符合網路社會多元價值的倫理規範，導正使用網路行為，因此人們在未來可以自由且自律地下載各項網路資源，並且能夠判斷網路世界中的各項資訊之真假，用以建立一套行動社群網路使用的價值內控系統<sup>13</sup>。

---

<sup>12</sup>朱家榮(2010)。資訊倫理研究初探。臺灣圖書館管理季刊，6(1)，106-120。

<sup>13</sup>李詠絮(2013)。我國大學生網路倫理之意向性探究—以軟體下載為例。國立臺灣師範大學教育學系博士學位論文。