



当 | 代 | 中 | 国 | 社 | 会 | 变 | 迁 | 研 | 究 | 文 | 库

现代性与虚拟社区

赵联飞◎著

Modernity
and
Virtual Community



社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)



当 | 代 | 中 | 国 | 社 | 会 | 变 | 迁 | 研 | 究 | 文 | 库

现代性与虚拟社区

赵联飞◎著

Modernity
and
Virtual Community

CP12.68
Z311

 社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)

图书在版编目(CIP)数据

现代性与虚拟社区/赵联飞著. —北京: 社会科学文献出版社, 2012. 11
(当代中国社会变迁研究文库)
ISBN 978-7-5097-3861-0

I. ①现… II. ①赵… III. ①计算机网络-关系-社会行为-研究-中国 IV. ①C912.68 ②TP393

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 239759 号

· 当代中国社会变迁研究文库 ·

现代性与虚拟社区

著 者 / 赵联飞

出 版 人 / 谢寿光

出 版 者 / 社会科学文献出版社

地 址 / 北京市西城区北三环中路甲 29 号院 3 号楼华龙大厦

邮政编码 / 100029

责任部门 / 社会政法分社 (010) 59367156

电子信箱 / shekebu@ssap.cn

项目统筹 / 童根兴

经 销 / 社会科学文献出版社营销中心 (010) 59367081 59367089

读者服务 / 读者服务中心 (010) 59367028

责任编辑 / 郑 熾

责任校对 / 卢江涛

责任印制 / 岳 阳

印 装 / 北京鹏润伟业印刷有限公司

开 本 / 787mm×1092mm 1/16

版 次 / 2012 年 11 月第 1 版

印 次 / 2012 年 11 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 978-7-5097-3861-0

定 价 / 49.00 元

印 张 / 17

字 数 / 286 千字

本书如有破损、缺页、装订错误, 请与本社读者服务中心联系更换

 版权所有 翻印必究

当代中国社会变迁研究文库编委会

主 任：李培林

副主任：陈光金 张 翼

委 员：（按姓名英文字母排序）

陈婴婴 景天魁 李春玲 李银河

罗红光 王春光 王晓毅 王延中

王 颖 杨宜音

总 序

推进中国社会学的新成长

中国社会学正处于快速发展和更新换代的阶段。改革开放后第一批上大学的一批社会学人，已经陆续到了花甲之年。中国空前巨大社会变迁所赋予社会学研究的使命，迫切需要推动社会学界新一代学人的快速成长。

“文化大革命”结束后，百废待兴，各行各业都面临拨乱反正。1979年3月30日，邓小平同志在党的理论务虚会上，以紧迫的语气提出，“实现四个现代化是一项复杂繁重的任务，思想理论工作者当然不能限于讨论它的一些基本原则。……政治学、法学、社会学以及世界政治的研究，我们过去多年忽视了，现在也需要赶快补课。……我们已经承认自然科学比外国落后了，现在也应该承认社会科学（就可比的方面说）比外国落后了。”所以必须急起直追，深入实际，调查研究，力戒空谈，“四个现代化靠空谈是化不出来的”。此后，中国社会学进入了一个通过恢复、重建而走向蓬勃发展和逐步规范、成熟的全新时期。

社会学在其恢复和重建的初期，老一辈社会学家发挥了传帮带的作用，并继承了社会学擅长的社会调查的优良传统。费孝通先生是我所在的中国社会科学院社会学研究所第一任所长，他带领的课题组，对实行家庭联产承包制后的农村进行了深入的调查，发现小城镇的发展对乡村社区的繁荣具有十分重要的意义。费孝通先生在20世纪80年代初期发表的《小城镇·大问题》和提出的乡镇企业发展的苏南模式、温州模式等议题，产生了广泛的影响，并受到当时中央领导的高度重视。发展小城镇和乡镇企业也随之成为中央的一个“战略性”的“大政策”。社会学研究所第三任所长陆学艺主持

的“中国百县市经济社会调查”，形成了100多卷调查著作，已建立了60多个县（市）的基础问卷调查资料数据库，现正在组织进行“百村调查”。中国社会科学院社会学研究所的研究人员在20世纪90年代初期集体撰写了第一本《中国社会发展报告》，提出中国社会变迁的一个重要特征，就是在从计划经济走向社会主义市场经济的体制转轨的同时，也处于从农业社会向工业社会、从乡村社会向城市社会、从礼俗社会向法理社会的社会结构转型时期。在社会学所的主持下，从1992年开始出版的《中国社会形势分析与预测》即年度“社会蓝皮书”，至今已出版20本，在社会上产生较大影响，并受到有关决策部门的关注和重视。我主持的从2006年开始的全国大规模社会综合状况社会调查，也已经进行了三次，建立起庞大的社会变迁数据库。

2004年党的十六届四中全会提出的构建社会主义和谐社会的新理念，标志着一个新的发展时期的开始，也意味着中国社会学发展的重大机遇。2005年2月21日，我和我的前任景天魁研究员为中央政治局第二十次集体学习作“努力构建社会主义和谐社会”的讲解后，胡锦涛总书记对我们说：“社会学过去我们重视不够，现在提出建设和谐社会，是社会学发展的一个很好的时机，也可以说是社会学的春天吧！你们应当更加深入地进行对社会结构和利益关系的调查研究，加强对社会建设和社会管理思想的研究。”2008年，一些专家学者给中央领导写信，建议加大对社会学建设发展的扶持力度，受到中央领导的高度重视。胡锦涛总书记批示：“专家们来信提出的问题，须深入研究。要从人才培养入手，逐步扩大社会学研究队伍，推动社会学发展，为构建社会主义和谐社会服务。”

目前，在恢复和重建30多年后，中国社会学已进入了蓬勃发展和日渐成熟的时期。中国社会学的一些重要研究成果，不仅受到国内其他学科的广泛重视，也引起国际学术界的关注。现在，对中国社会发展中的某些重大经济社会问题的跨学科研究，都有社会学家的参与。中国社会学已基本建立起有自身特色的研究体系。

回顾和反思20多年来走过的研究历程，社会学的研究中也还存在不少不利于学术发展的问题。

一是缺乏创新意识，造成低水平重复。现在社会学的“研究成果”不可谓不多，但有一部分“成果”，研究之前缺乏基本的理论准备，不进行已

有的研究成果的综述，不找准自己在学科知识系统中的位置，没有必要的问题意识，也不确定明确的研究假设，缺少必需的方法论证，自认为只要相关的问题缺乏研究就是“开创性的”、“填补空白的”，因此研究的成果既没有学术积累的意义，也没有社会实践和社会政策的意义。造成的结果是，低水平重复的现象比较普遍，这是学术研究的大忌，也是目前很多研究的通病。

二是缺乏长远眼光，研究工作急功近利。由于科研总体上资金短缺，很多人的研究被经费牵着鼻子走。为了评职称，急于求成，原来几年才能完成的研究计划，粗制滥造几个月就可以出“成果”。在市场经济大潮的冲击下，有的人产生浮躁情绪，跟潮流、赶时髦，满足于个人上电视、见报纸、打社会知名度。在这种情况下，一些人不顾个人的知识背景和学科训练，不尊重他人的研究成果，不愿做艰苦细致的调查研究工作，也不考虑基本的理论和方法要求，对于课题也是以“圈”到钱为主旨，偏好于短期的见效快的课题，缺乏对中长期重大问题的深入研究。

三是背离学术发展方向，缺乏研究的专家和大家。有些学者没有自己的专门研究方向和专业学术领域，却经常对所有的问题都发表“专家”意见，“研究”跟着媒体跑，打一枪换一个地方。在这种情况下，发表的政策意见，往往离现实很远，不具有操作性或参考性；而发表的学术意见，往往连学术的边也没沾上，仅仅是用学术语言重复了一些常识而已。这些都背离了科学研究出成果、出人才的方向，没有能产生出一大批专家，更惶论大家。

这次由中国社会科学院社会学研究所学术委员会组织的“当代中国社会变迁研究文库”，主要是由社会学所研究人员的成果构成，但其主旨是反映、揭示、解释我国快速而巨大的社会变迁，推动社会学研究的创新，特别是推进新一代社会学人的成长。

李培林

2011年10月20日于北京



作者简介

赵联飞 1972 年生，社会学博士，中国社会科学院社会学研究所助理研究员。主要研究兴趣包括互联网社会、社会统计学和青年问题。

目 录

导 论	1
第一节 虚拟社区发展概况	1
第二节 相关研究概述	6
第三节 概念和范式	11
第四节 关于本研究的说明	17
第一章 作为观念、心态和行为模式的现代性	25
第一节 关于现代性	25
第二节 现代性的生成途径	38
第三节 对中国语境下现代性的理解	46
第二章 虚拟社区交往和表达的定性分析	63
第一节 虚拟社区中的身份管理	64
第二节 虚拟社区中的交往	71
第三节 虚拟社区中的自我表达	78
第四节 虚拟社区交往和表达的动因	82
第五节 从“现实”到“虚拟”的策略	88
第六节 影响虚拟社区交往和表达的因素	98
第三章 对虚拟社区交往和表达的定量分析	116
第一节 样本的社会人口特征描述	116
第二节 调查人群若干上网行为的描述	122

现代性与虚拟社区

第三节 对个人现代性和个人传统性的测量和描述..... 134

第四节 结构方程模型分析..... 157

第四章 现代性与虚拟社区..... 171

第一节 社交网络与个体化..... 171

第二节 虚拟社区交往和表达与当代思潮的勾连..... 181

第三节 自媒体时代..... 195

第五章 虚拟社区发展展望..... 206

第一节 技术及基础设施的发展..... 206

第二节 网络监管及实名制..... 213

第三节 虚拟社区的未来:互构论下的社会与技术 224

第六章 结语..... 227

附 录..... 233

附录 I 定性研究对象背景资料..... 233

附录 II 抽样调查方案..... 248

参考文献..... 252

导 论

第一节 虚拟社区发展概况

一 全球范围内的虚拟社区

自从人类第一个计算机网络 (APPANET) 在 1969 年诞生以来, 网络应用得到了飞速发展。据国际电信联盟发布的统计, 到 2011 年底, 全球互联网用户已经超过了 23 亿, 超过全球总人口的 1/3; 而移动电话的使用者则超过 60 亿, 占到全球总人口的 86% (ITU, 2012)。随着信息技术的发展, 经济生活和政治生活越来越多地受到互联网影响。以各级政府门户网站为代表的电子政务以及以 B2C 和 B2B 商业模式、行业垂直网站等为代表的电子商务不断发展, 预示着人们正在卷入势不可挡的信息化大潮。

在信息技术应用不断深入经济政治生活的同时, 个体日常生活也不断被互联网侵蚀。统计数字表明, 早在 2007 年, 全球家庭每天上网时间就达到 54 分钟 (CNNIC, 2007)。而最新的数据则表明, 全球使用宽带 (Broadband) 接入互联网的住户达到 5.9 亿 (ITU, 2012), 而中国网民平均每周上网时间在 2012 年 6 月底也达到了 19.9 小时, 并且超过 90% 的人在家上网 (CNNIC, 2012)。人们从网络获取信息, 保持人际交流, 享受休闲娱乐, 并将网络作为社会活动的助手, 与互联网相关的活动在人们业余生活中占据重要部分。

在这些活动中, 一个重要的内容是人们通过互联网保持和他人的交流和联系。这种现象一般被称为虚拟社区 (Virtual Community) 或者在线社区 (Online Community)。这一概念最先为莱恩格尔德 (Howard Rheingold) 在《虚拟社区: 电子领域的精神家园》(The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier) 一书中提出, 他从虚拟社区的活动主体和活动特征两个角

度出发,指出“虚拟社区是这样一群人构成的,他们可能见过面,也可能素未谋面,他们通过计算机和网络来交换文字和思想”^①(Rheingold,1998:116)。更具体地说,虚拟社区现象意指人们使用电子邮件(E-mail)、BBS(Bulletin Board System)、即时通信工具(Instant Message,IM)、博客(Blog)、微博(MicroBlog)或者其他基于现代信息技术的方式收发信息或者与多人共享信息,并与其他人进行沟通交流。信息的交换可以通过即时通信软件同步完成,还可以通过BBS、电子邮件等工具异步完成。在最开始的时候,人们仅仅可以传输文字,随着信息技术的发展,交流的内容也越来越丰富,现在人们可以运用多媒体技术同时传送图像和声音。此外,移动电话也成为另外一个重要的终端和平台来完成这样的任务。这一现象极大地影响了人们交往的模式,并对人们的日常生活和行为模式产生深远影响。

二 虚拟社区在中国的发展

在中国,自1995年第一个民用互联网接入机构成立以来,互联网应用的发展十分迅猛。最新数据表明,截至2012年6月底,中国网站数量超过250万个,网民数量达到5.38亿^②(CNNIC,2012)。表1列出了目前我国网民对互联网的使用情况。

表1 中国网络应用使用率

应用	2012年6月		2011年12月		
	用户规模 (万)	网民使用率 (%)	用户规模 (万)	网民使用率 (%)	半年增长率 (%)
即时通信	44514.9	82.80	41509.8	80.90	7.20
搜索引擎	42860.5	79.70	40740.1	79.40	5.20
网络音乐	41060.0	76.40	38585.1	75.20	6.40
网络新闻	39231.7	73.00	36686.7	71.50	6.90
博客/个人空间	35331.3	65.70	31863.5	62.10	10.90
网络视频	34999.5	65.10	32530.5	63.40	7.60
网络游戏	33105.3	61.60	32427.9	63.20	2.10

① 莱恩格尔德在1993年也曾经描述过虚拟社区的概念,但当时更为强调在线沟通的情形。本书将在稍后对虚拟社区的概念进行深入讨论,此处先按照既有使用习惯笼统地用虚拟社区来概括相关现象。

② 6岁以上、半年内使用过互联网的人数。

续表

应用	2012 年 6 月		2011 年 12 月		
	用户规模 (万)	网民使用率 (%)	用户规模 (万)	网民使用率 (%)	半年增长率 (%)
微博	27364.5	50.90	24988.0	48.70	9.50
电子邮件	25842.8	48.10	24577.5	47.90	5.10
社交网站	25051.0	46.60	24423.6	47.60	2.60
网络购物	20989.2	39.00	19395.2	37.80	8.20
网络文学	19457.4	36.20	20267.5	39.50	-4.00
网上银行	19077.2	35.50	16624.4	32.40	14.80
网上支付	18722.2	34.80	16675.8	32.50	12.30
论坛/BBS	15586.0	29.00	14469.4	28.20	7.70
团购	6181.4	11.50	6465.1	12.60	-4.40
旅行预订	4257.5	7.90	4207.4	8.20	1.20
网络炒股	3780.6	7.00	4002.2	7.80	-5.50

资料来源:CNNIC《第 30 次中国互联网络发展状况统计报告》,2012 年 7 月。

从表 1 可以看出,在这些活动中,一个重要内容是人们通过互联网保持和他人的交流和联系,也即我们常说的虚拟社区现象;这些活动包括写博客、即时通信、电子邮件等。这说明虚拟社区在当前中国社会中广泛存在。

为了获得虚拟社区在中国发展历程的直观印象,我们可以大致将中国虚拟社区的发展划分为四个阶段,其各阶段特征如表 2 所示。

表 2 中国虚拟社区发展阶段

	时段	实现平台	活动特征描述	代表性社区平台或事件
萌芽阶段	1999 年以前	聊天室、BBS、电子邮件	聊天、发帖以及邮件往来	网易、新浪、搜狐、强国论坛①、天涯②、碧聊③
初创阶段	1999-2001 年	同学录、IM、各类交友网站	即时通信、在线交友、在线聊天	Tencent QQ, www. ChinaRen. com, www. 96333. com④

① “强国论坛”创立于 1999 年 5 月 9 日,前身为“强烈抗议北约暴行 BBS 论坛”,同年 6 月 19 日更名为“强国论坛”。强国论坛是新闻网站中最早的时政论坛。

② 天涯社区创办于 1999 年 3 月,是目前最有影响的中文综合性虚拟社区平台之一。

③ 碧聊(www. yinsha. com)是中国最早以聊天为主要服务的网站之一,又称碧海银沙。

④ 中国最早的婚恋交友网站之一,创立于 1998 年。

续表

	时段	实现平台	活动特征描述	代表性社区平台或事件
发展阶段	2002-2004 年	IM、博客, 各类综合网站	各种形式的虚拟群体以及在线讨论	www. bokee. com ^① , www. qq. com, 孙志刚事件 ^②
繁荣阶段	2005 年以后	各种 web2.0 形式的网站	用户作为内容的创造者和提供者	www. wiki. com, www. wealink. com, www. weibo. com 等

萌芽阶段：在这一阶段，计算机性能、接入资费以及网络技术成熟度都是虚拟社区发展的瓶颈。截至 1999 年底，全国上网计算机数量仅为 350 万台；网民数量仅为 890 万，主要集中在高学历人群（大专以上占到 84%），高校校园上网占据明显份额（学生占到 21.4%）。虚拟社区实现平台的主要形式为在线聊天系统，各大门户网站和各大 BBS 成为虚拟社区的主要承载平台^③。在这一阶段，虚拟社区尚处于萌芽阶段，人们通过网络更多地是聊天和发帖，缺乏必要的虚拟社区组织形式。

初创阶段：在这一阶段，网络带宽快速增长，计算机设备价格下降，接入资费降低，这些为网民规模扩大提供了必要的条件。截至 2001 年底，中国上网计算机达到 1254 万台，上网人士增至 3370 万。同时，国内著名即时通信服务提供商 Tencent QQ 发布了其第一个版本的即时通信软件，ChinaRen 也推出了个人主页和校友录平台，各种婚恋网站、交友网站开始

① www. bokee. com, 中文名为“博客网”, 其最初域名为 www. blogchina. com, 由中国著名互联网评论家方兴东及其同事于 2002 年创立, 是中国第一个博客网站。

② 2003 年 3 月 17 日晚, 在广州打工的孙志刚因未携带任何证件上街, 被错误作为“三无”人员送至收容遣送中转站。3 月 18 日晚, 孙志刚称有病, 被送往市卫生部门负责的收容人员救治站诊治。3 月 20 日凌晨, 孙志刚遭同病房的 8 名被收治人员两度轮番殴打, 于当日上午 10 时 20 分因大面积软组织损伤致创伤性休克死亡。此后, 互联网上出现关于孙志刚事件的激烈讨论。最终, 国务院于 2003 年 6 月 20 日废止 1982 年国务院发布的《城市流浪乞讨人员收容遣送办法》, 新的《城市生活无着的流浪乞讨人员救助管理办法》于同年 8 月 1 日起正式施行。参见 <http://news.sina.com.cn/c/2003-12-23/09461409368s.shtml>。

③ 此处需要提前说明的是, 国内部分学者混淆了虚拟社区和虚拟社区的平台。在不少公开发表的文章或者硕博学位论文中, 将 BBS 或者聊天室称为虚拟社区。此种做法实际上隐含地将人们的离线交往排除在虚拟社区现象之外, 这一点和国外已有研究对虚拟社区的理解并不一样, 并且不利于理解虚拟社区对交往模式的影响。

出现。同时,越来越多的人开始涉足网络,并将网络作为扩展社会交往的重要工具。但对大多数互不认识的人来说,这一阶段的虚拟社区仍然没有成熟的组织形式。同时,网络发展的一些负面效应,如“一夜情”、青少年沉迷网络游戏在该阶段开始出现。

发展阶段:在这一阶段,计算机设备和网络接入进一步普及,网民规模急速增长。截至2004年底,上网计算机接近5000万台,网民数量冲破1亿大关。在这一阶段,最重要的特征是各种组织形态的虚拟社区开始凸显,如QQ中的各种兴趣群、大型网络游戏中的行会和工会、休闲娱乐游戏中的兴趣群(如联众^①中的“江湖”论坛)等。同时,虚拟世界和现实世界的互动开始出现,孙志刚事件成为网络力量影响现实生活的标志性事件。同时,政府开始逐步加强对网络的管理和控制,一系列管理规定开始出台^②。

繁荣阶段:自2005年以来,虚拟社区发展进入所谓的web2.0阶段。目前对于Web2.0尚无权威一致的定义,但研究者公认这一阶段最重要的特征是众多网站的内容主要由用户提供或者原创,网站在很大程度上变成了一个技术平台和实施必要管理(如防止色情和各类反政府言论)的组织,从而使网民之间的互动和交往凸显出前所未有的重要性。典型的web2.0网站包括知识型网站、社会关系网络软件(Social Network Software, SNS)网站、以物易物网站(如www.Comhuan.com)等。知识型网站的代表是www.wiki.cn,即维客网。它是一个百科知识词典网站。在这个网站上,所有名词术语的解释内容由网民提供,并且网民可以自由编辑他人的内容。SNS网站代表是www.wealink.com,它强调人们通过该平台来搭建现实中的“强”关系并最终走向现实世界(Physical World)的人际合作。

以上对中国虚拟社区发展简史的归纳是从虚拟社区的最基本特征——人与人之间通过基于计算机这一媒介的交流(Computer Mediated Communication,

① 联众(www.ourgame.com)是中国最早的在线休闲游戏网站,创立于1998年3月。

② 2002年6月27日,新闻出版总署和信息产业部联合出台《互联网出版管理暂行规定》;2003年5月10日,文化部发布《互联网文化管理暂行规定》;2003年6月5日,文化部发出《关于全国性互联网上网服务营业场所连锁经营单位审批情况的通告》,批准10家单位筹建全国性互联网上网服务营业场所连锁经营单位。2004年6月10日,由中国互联网协会互联网新闻信息服务工作委员会主办的“违法和不良信息举报中心”网站(net.china.cn)开通。参见<http://www.cnnic.net.cn/html/Dir/2003/09/22/0358.htm>。

CMC^①)——出发来进行划分的。从后面关于虚拟社区概念的讨论中我们可以看到,这样一种划分有利于我们理解虚拟社区对社会和人们生活产生的影响。

第二节 相关研究概述

一 国外虚拟社区研究情况

虚拟社区的社会学研究是互联网社会学研究的一部分。迪马吉奥等人(Dimaggio et al., 2001)指出,在美国学者的互联网研究中存在五个领域,它们是:①不平等性或“数码鸿沟”;②社区和社会资本分析;③在线政治参与;④互联网对组织和其他经济制度的影响;⑤文化参与和文化多样性研究。其中,“社区和社会资本分析”中的社区也即虚拟社区。

总的来说,国外学界对虚拟社区的研究始于1990年代初期,其标志是《虚拟社区》一书在1993年出版。在其后,学者围绕虚拟社区进行了主题众多的研究,这些研究涵盖经济学、政治学、社会学、心理学甚至伦理学等多个领域。此处将社会学领域内的有关研究论题列举如下,并试图在回顾的基础上指出潜藏于既有研究中的概念问题和范式问题。

(一) 认同与身份

身份在英文中的对应词为 identity。在认知心理学中,中文通常翻译为“认同”,它意味着人的自我反思、自我界定或者自我理解。但是,在心理学和社会学中,有时候也把它翻译成“身份”。在这种情况下,研究者更加强调社会角色,也即一个人所属的界别和群体,以及与这个界别和群体相关的个体意义和经验。

虚拟社区有关研究涉及上述两个方面的意义。举例来说,虽然人们认为网络上种族身份是一个比较模糊的事情,但博卡尔特(Byron Burkhalter, 1999)却认为,“种族并没有从网络上消失”,并且“一点也不比线下模糊”。他指出,种族认同依然可以在各种各样的虚拟社区中潜

① 随着移动通信的发展,无线互联网逐步兴起,手机、PDA 都成为新的上网终端,并不仅限于计算机通信。

在存在并被觉察出来。奥布莱恩 (Jodi O'Brien, 1999) 讨论在线互动中的性别认同, 她努力证明性别并没有如人们想象的那样被弱化或者消失, 反而是强化了。即使一些人在虚拟社区中试图扮演异性, 他/她们并没有改变现实中关于性别的刻板印象而是强化了这一印象。柯法利斯 (Marios Koufaris, 2000) 则应用人类学的方法来研究器官移植人群如何通过网上的交流沟通来建立新的身份认同。多纳斯 (Judith S. Donath, 1999) 讨论了认同和欺骗问题, 他的研究目的是“理解虚拟社区中建立起来的认同以及检查虚拟社区中的欺骗及其发生的条件”。他指出, 只要有时间, 人们可以创造出尽可能多的角色。从新闻组 (Usenet) 的环境分析出发, 他分析了“诚实”和“欺诈”的模式, 同时根据阻碍原则分析了评估性符号和惯例性符号的应用。此外, 他用一些案例指出了新闻组的邮件、账户姓名、语气和签名档可以表明一个人的身份。最后, 他对网络上的欺骗进行了分类, 并指出在不同虚拟社区中欺骗类型也有所不同。

(二) 社会秩序, 控制和管理

许多研究者指出组织是虚拟社区的一个重要特征。里德 (Elizabeth Reid, 1999) 讨论了数码空间的社会控制。她使用多用户层面 (Multiple User Dimension, MUD)^① 作为分析的对象。通过罗列比较“泥巴”中不同等级的玩家所拥有的权力, 她指出虚拟社区中有严格的技术力量等级, 并且在此基础上, 社会空间在虚拟的环境中得以生成; “泥巴”的用户对虚拟环境又爱又恨, 就和他们在面对面环境下的情况一样。另外一个关于社区研究的传统是冲突管理或者是虚拟社区的权威表达。杜瓦尔·史密斯 (Anna DuVal Smith, 1999) 通过自己在 MicroMUSE^② 中的参与观察, 分析了在线冲突是如何产生并得到解决的, 并应用社会学传统中关于冲突功能分析的传统, 指出在线冲突的解决对虚拟社区的运转有着积极的意义。

① 也有人称为 Multiple User Dungeon (多用户地牢), 或者 Multiple User Dialogue (多用户对话)。它还被称为 MUSE 或多用户模拟的环境, 即 Multiple User Simulated Environment, 是很多用户参与活动的一种计算机程序。早期网络爱好者一般称其为“泥巴”。

② 一个 MUD 网站。