

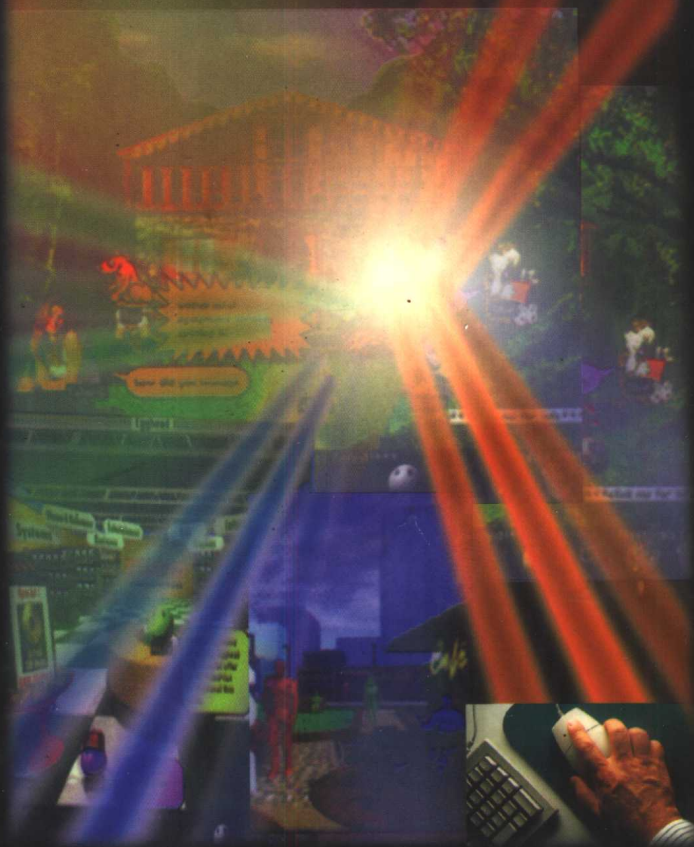


万水网络文化丛书

虚拟社会

[美] Karla Shelton
Todd McNeeley
前导工作室

著
译



**Virtual
Communities**
Companion

 中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水网络文化丛书

虚拟社会

[美] Karla Shelton

著

Todd McNeeley

前导工作室 译

萧东 李士心 陈彦海 审校

 中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

TP3

内 容 提 要

这是一本面向广大计算机爱好者的书籍,它解释了 Internet 上广为流行的虚拟文化,并告诉你如何在 Internet 上建立一个自己的虚拟社会,并且它还谈论了如何建立 2D 和 3D 世界以及如何使用社会构建工具,如何管理你虚拟社会的成员和领导者,如何通过你的虚拟社会赚钱及做生意,最后本书还涉及了关于建立虚拟社会标准控制方面等的话题。

“Original English language edition published by The Coriolis Group, Inc., 14455N. Hayden Drive, Suite 200, Scottsdale, Arizona 85260 USA, telephone (602) 483-0192, fax (602) 483-0193. Copyright © 1997 by The Coriolis Group. All rights reserved.”

本书中文简体字版由中国水利水电出版社独家出版。未经出版者书面同意,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

图书在版编目(CIP)数据

虚拟社会/(美)谢尔顿(Shelton, K.)等著;李真文等译.-北京:中国水利水电出版社,1998.7

(万水网络文化丛书)

书名原文: Virtual Communities Companion

ISBN 7-80124-756-6

I. 虚… II. ①谢… ②李… III. 计算机网络—应用 IV.TP393

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 15429 号

书 名	虚拟社会
作 者	[美]Karla Shelton、Todd McNeeley 著
译 者	前导工作室
审 校	萧东 李士心 陈彦海
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sale@waterpub.com.cn 电话: (010)63902266(总机)、68534835(发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市牛山世兴印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 18.25 印张 421 千字
版 次	1998 年 7 月北京第一版 1998 年 7 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	45.00 元(含光盘)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换

版权所有·翻版必究

译 者 序

译者从小就接触计算机，十几年的计算机生涯使自己也和计算机成了不可分隔一个整体。在 Internet 网络流行之前，我想绝大部分读者都会和我一样使用的仅仅是象 Novell 网络那样的文件服务功能。

现在 Internet 网络日新月异，象 WWW、FTP 和 BBS 等各种各样的网络应用层出不穷，特别是最近关于 Internet 上虚拟社会的成长壮大，使得人们对网络应用的观念有了更进一步的发展。人们日益明白 Internet 不仅仅是计算机专家们的专利了，任何人都可以利用 Internet 来实现自己的梦想。

本书是当今美国网络类书籍中最为畅销的一种，它覆盖了虚拟社会的建立、发展、管理以及如何利用它来赚钱或实现各种商业目标的各个方面，主要包括有：

- 建立一个成功的网络社会所需要的相关信息和资源。
- 给出了那些参与过最流行的网上虚拟社会构建的专业人员的技巧和技术。
- 提供了如何在虚拟社会中赚钱及做生意的技巧。

最后我想再说明一点，本书并不是面向那些 Internet 上的计算机专家，而是针对那些想充分利用 Internet 来实现自己梦想的人，当然阅读本书之前读者应具有计算机及网络使用的一些入门知识。

本书由刘华、赵加欣组织翻译，参加翻译工作的还有张巧莉、李志、李林、潇东、陈彦海、崔翔、刘辉、孙议、张志敏、刘国庆、汤朝阳、史章军、刘汇、王建民、倪晓强、阎琪、祝恩、向平、肖中文、秦冰涛、姚佳、高小平等。全书由潇东、李志、陈彦海进行审校。

译 者

1998 年 4 月

致 谢

非常感谢 Palace 公司的工作人员为我们提供了文件、鼓励和帮助，他们是 Ken Arck, Lisa Herschbach, Mark Jeffrey, Mike Maerz 和 Tony Storino。

非常感谢 Maerz Pesce，他启发性地提到了 VRML (Virtual Reality Modeling Language)。

非常感谢那些对我们提出宝贵建议的社会构建者们：Auto, Cyberia, Firebird, Gromp, Lisa, Man in Black, Nancy Evans, Marshfield 一家, Saturn 和 Turkette。

非常感谢贡献编辑材料的天才们：Jay Furr, Vince Gelormine, Michael Greene, Kevin O'Conkor, 和 John Suler 博士。

由衷地感谢那些允许我们在 CD-ROM 上展示软件应用程序的公司。

感谢在本书写作过程中给予我们无尽支持的家人和朋友们：Alec 和 Betty Osvst, Barbara Stewart, Kelly 和 Mark Zamonski, Thelma 和 Sylveſter Mowat Verla McFarlane, Joyce 和 Glen McNeeley, Kim McNeeley, Michael Capose, Shaunn 和 Michele Baker, Jordan Baker, Elizabeth Hill, 和 Diane Phillips。

……最后，感谢那些制作了 Mountain Dew 的好人。

Karla Shelton
Todd McNeeley

给我的丈夫，Bill……使我每一天都快乐度过。

给 Barb……使我保持健康。

给 Dookie……把她无条件的爱给予了我。

——Karla Shelton

给两位老师：

曾在我年少时给我鼓励的 Don Williams……

及现在激励我的 Kim Whalen……

Kim，你会接受在所有网民住进以太网之前，我所做的代表我对你的爱的这一切吗？
你愿意成为我的妻子吗？

——Todd McNeeley.

前 言

Internet 的危机似乎给美国及其受法律保护的公司带来了一种共有的紧张，到了崩溃的危险。我们不停地得到有关色情文学、暴力事件、沉溺于计算机以及社会隔离的警告。这些警告具有一定的事实基础，但绝大多数都太过夸张，它们真正所指的是这一令人眩目的新文化。

在所有这些有关网络的不正常的叫嚣中，我发现最难于理解的一点就是由它引起的所谓个人错位。对于我来说，网络是一个互相联系的奇迹。它用一种即便是几年前也难以想象的方式将人们联系在一起。

正如 Karla Shelton 和 Todd McNeeley 在这本上让人感觉亲切、充满智慧、容易读懂又有用的书中所阐述的那样清楚明白，网络在根本上是关于社会的。

Internet 最隐蔽的秘密之一是这样一个事实：不以某种方式构成一个社团就无法上网漫游。无论是计算机会议系统还是 Internet 服务供应商 (ISP)，亦或是 Usenet 组成聊天室，社团性 (社会性) 是网络潜在的最大特点，是它最强大的一个副产品。

不要被令人恐惧的政治及其它媒介所描绘的为色情者和炸弹制造者统治的数字世界所愚弄。高级公民在高级网上通信并互相支持，这可能是网络在线运转的“社会”一个最伟大的例子。我在网上交到了最好的朋友，学到比过去十多年学得都多的各种更深入的学科知识，也参加了更多次的辩论。

上网是一种带有很强感情色彩甚至具有一定精神的经历。我第一次上网是五年前和其它许多人一道帮一位父亲救他的儿子。这就是社会最强有力也最基本的方面所在，而各个参与者一直没有见过面是网络的附带特点。

网络系统和网络并非要取代人与人之间的联系，而是发现一种新方式来建立联系。这本书是十分及时的。妇女、老人、小孩都可成为网络中的注册会员。他们都是热情、中坚的社会构建者。鸟类爱好者在聊天室中碰到后谈他们的白鸮；青少年们交易着各种模型和棒球票；节俭的食物零售商交易着奖券；集邮者买卖着他们的邮票，并将邮票的图案展示出来。曾分离的快乐的青少年们可以在网上相见，将孤单抛得远远的；成千上万的工作在网上供查询并可找到一份，甚至也可通过网络择偶。纽约区 AOL 的一位妇女每天 24 小时为生病的兔子提供帮助。成千的宗教团体也涌向了这个数字世界。

构建一个网上社会是一个挑战。我在 Wired 的一个 Hotwired 网点上已为之奋斗了两年。有许多关于自由交谈和访问的复杂问题。任何人在任何时候都能随便说任何话吗？除了技术上的问题，还有经济上的问题。怎样使网络社会对任何人都是开放的，即使是那些买不起计算机的穷人？如何使这些社会在一个不习惯付款的文化氛围中维持下去？

所以，这是一本及时出现的以正确方式编写的书。而且你会用得着它的。随着网络渐渐成为文化的主流，它将产生影响；获得政治力量并作为一种文化现象得到重视。孩子们、老人们、政治家们以及其它未来社会人们的问题不是他们是否负担得起上网，而

07/5 20/105

是他们是否负担得起不上网,答案是否定的。

人们需要知道怎样形成一个社会并使它运转,这本书最吸引人的地方就是它帮助你从头开始。

交互系统是遍布各地的信息传播媒介,Web 站点(网络)是更加深入和密集的交互所在。每一个人访问、被接收、参与竞争的权力是这样完整的一条规则,它已被完全地加入了好的站点的运行机制中。自上而下的信息模型(某处的智者告诉我们发生了什么事)已被打破了。现在,成百万的人们互相交谈着,难怪许多人对于数字化王国的兴起感到紧张。

我理解为什么记者、学者以及政治家们怀念旧的系统。他们曾经可以独立地运行这些系统。做为一个网络的支持者,我永远都走在前面。我将自己看作一个火花,一个谈话的发起者。当我犯错时,我立即就会知道,而且绝不回避。

我用正确的技术和设计方法奋斗,在自由与无序间寻找一个平衡点。在众多相互冲突的观念中找出真理。

没有比“指南”手册更好的帮你从最开始建立一个虚拟社会的办法了。

网络是这个星球上最自由的信息文化。你可以从中发现、谈论并看到世界上几乎所有的东西。更重要的是——也是媒介所特有的——你可以建造你自己的网络社会。这就是这本书的内容。我们网上见,我的邮箱是 jonkatz@bellatlantic.com。

特约撰稿者: Jon Katz

Jon Katz 是 Wired 的特约撰稿人,也是 Hotwired 的媒体评论员。他还为 GQ、纽约杂志、Rolling Stone 和纽约时报写稿。他有两部非小说作品:《媒体漫谈》,《数字化王国的邮政政客(Media Rant: Post Politics In The Digital Nation)》和《明年的北极:神游(Magnetic North: Journeys of the Soul)》。

引言

虽然“虚拟”(virtual)和“社会”(community)两个词放在一起成为计算机产业新用语还是最近的事,但虚拟社会并不是新兴事物。长期被称作“信息高速公路”的 Internet 已介入了社会领域。那些想位于前端的个人、组织、社团认识到通过网络界面进行信息交互的价值,都纷纷在他们的 Web 站点上增加了聊天和讨论的地点。

Internet 被称作人生的百科全书,但虚拟社会允许我们做的不仅仅是传递数据——我们可以交流、共享、交换、讨论、理解、强调、学习、成长并建立个人的和职业上的联系。除了 email(电子邮件)外,聊天是 Internet 最流行的特色。所以显然我们要与对方接触并打破地理或文化上隔开我们的障碍。这就是网络的能力和社会的目的所在。

这些从什么时候开始呢?马上就开始了,其实已经开始了。它实际开始于几年前,与新闻组和电子布告栏一起。但是现在,它与网络一起正风靡全球。许多公司正在认识到 Internet 先驱者早以知道的一个事实:Internet 是一个有力的媒介,它的作用远大于只是获得数据;那是一个交流、生活、建立社会的地方。

这一切在哪进行呢?我有两个答案。第一,它当然在电子空间进行,地理在这便不重要了;加利福尼亚的人可以和海军交朋友。在电子空间中,整个美国与法国或朝鲜或澳大利亚的距离就象一个城镇到另一个城镇那么近。第二,电子空间中,在 HotWired 和 iVillage 上,在 IRC 和 AOL 上,正在进行着上述的工作,在 WELL 上则已经着手进行了。Intel 和 Compaq 也打算开始这项工作,Internet 上很难找到哪一方面不受到这个集中于社会的新构思影响的。

为什么呢?因为,在字节之上,略过硅片,走出软件内核在屏幕另一端的是我们人类。人类要共同生存,共同交流,共同欢乐、悲伤,共同感受。我们制造的机器只看到数字王国中的 0 和 1,开和关,但现在这些机器可以帮助我们将相隔很远的家庭拉近,使得异国文化更易于接近和理解,使得公司企业直接致力于他们用户的需求。事实上我们还只刚刚触及到表面。

虚拟社会如何成长呢?我们将成为它们的建设者。从一个收集癌症研究信息的 Web 站点,到一个卖干洗皂的站点,从一个地方的网上报刊,到国际时间服务,以及一个帮助孩子们学习乘法表的站点,还有更多。我们将构建那些社会工具,它们可以,事实上也在为电线、芯片增加有机的社会人性。

从“虚拟现实”,我们得到“虚拟社会”这个叫法。但当你打破它时,这处在发展中的网上社会正在孕育着真正的友谊,真正的联系,真正的社会精神。除了这个社会位于广大的电子空间前沿这个事实外,它并非虚拟。“虚拟社会”与“网上的真正社会”是同义词,正是这个事实使得它成为电子前沿阵地发展的关键而重要的一部分。

如何从本书中获得帮助

现在，你可能会问：“为什么我需要这本书来帮忙建立一个虚拟社会呢？”无论你是一个市场经理，一个网络操作员，一个社会参与者，还是一个网络设计者，你都将在本书中发现实际且实用的信息帮助你实现将人们带到你的网点的追求。例如：

社会创造工具（community-building tools）。不仅是尝试象邮寄列表（mailing list）这样的网络应用程序，社会工具允许你的社会成员之间进行实时交互。我们将向你展示都有什么工具，且如何以最佳方式将它们集成在你的社会中。

管理问题。使一个社会运转要技巧和计划。我们将明确那些作为一个虚拟社会管理者将遇到的问题；问题的范围从与检查员自由交谈到社会标准。

法律问题。交换礼仪条例？虽然现在已解决了，但仍有一些隐含的东西你要注意。是什么呢？它们又如何对你和你的社会产生影响？我们将给出一些警告。

市场。我们不仅向你展示如何将人们带到你的网点，更重要的是，我们将告诉你如何让他们再来的秘密。

赚钱。即使你只是一个爱好者，你也希望能有一些收入，支付你的花销——并且可能有所盈利。我们将检测各种你可能从自己的社会中赚钱的办法。

应回避的问题。建一个网上社会并不容易——实际上，一些网点犯了严重错误，通过具体例子的研究，我们将告诉你什么不能做！

我们希望这本书能帮助你将人们吸引到你的网点来，并帮你将自己的网点加入到更大的网上世界中去。这是一个属于年轻一代媒体的激动人心的时刻，是我们具有潜力去塑造未来互连网的时刻，使它不仅是简单网页构成的百科全书，将它重新塑造成一个有生命的、呼吸着的世界。在那我们相遇、交谈并开始互相了解。在我们的爱好、宗教、政治、经济、生活方式和人生等方面上，我们能够创立一个空间来帮助我们在更大程度互相了解的基础上更加和睦地生活在一起。

如果你对于这本书中所写的有什么问题的话，欢迎来信。地址是：

Karla Shelton, Karla@ais.net

Todd McNeeley, indyfilm@donet.com

谢谢你加入我们的网上漫游。

目 录

译者序
致谢
前言
引言

第一章 什么是社会	1
1.1 社会是什么	1
1.1.1 通信、计算机和社会	2
1.1.2 社会究竟是什么	5
1.2 计算机为媒介的通信：你的社会核心	5
1.3 网络空间的社会	5
1.3.1 社会中的一个社区	6
1.4 为何在虚拟社会停留	6
1.4.1 网上获得低风险	6
1.4.2 我是勤务兵，你能帮我同犯罪做斗争吗	7
1.4.3 用自己的方法做	7
1.4.4 生机勃勃、在网上茁壮成长爱情故事	8
1.4.5 你好，我收集午餐盒	8
1.4.6 我为一个无情的世界困扰	8
1.5 从头开始建社会	9
1.6 社会，Internet 上的“杀手应用”	10
1.6.1 “深井”中，一个成功的虚拟社会冒了出来	10
1.6.2 做好准备征服世界，它是“地球城市”	12
1.6.3 调谐，打开，得到 Wired	13
1.6.4 治病救人的社区：Parkinson 的疾病网	16
1.6.5 算起来一家中有许多计算机	17
1.7 继续前进	19
第二章 社会是如何上网的	20
2.1 网络简史	20
2.1.1 巨大的做加减法的机器	20
2.1.2 从计算机到社会——从社会到计算机	21
2.1.3 Internet 的曙光	21
2.1.4 ARPA 网社会：不是党派	21

2.1.5	把它带回家	22
2.1.6	公告牌	22
2.1.7	登录并输入口令	23
2.1.8	钱使网络运转	23
2.1.9	万维网 (WWW)	25
2.2	我们的网络	25
2.3	所有的历史开创了今天	25
第三章	计划一个成功的社会	27
3.1	写出你的社会计划	27
3.1.1	六个“P”	27
3.1.2	来一个，都来——还是只邀请	28
3.1.3	虚拟来访者办事处	29
3.2	组装社会工具箱	30
3.3	就某个主题的聊天	30
3.3.1	B0B6723>Hi, How Are You All Tonight	31
3.3.2	Palace 聊天室	32
3.3.3	3D 聊天: Black Sun 交互系统	36
3.4	跟随线程	37
3.5	让话公开; 让人们交谈	37
3.5.1	优秀的古老而可靠的 Email	38
3.5.2	当 Push 变成 Pull	38
3.6	给他们一种方式说我爱你	39
3.7	计划社会的十项战略	39
3.7.1	建立一个任务声明	39
3.7.2	提供一个有意义的成员关系表	39
3.7.3	提供一个成员路径	40
3.7.4	建立一个处理冲突的方法	41
3.7.5	提供主机的或集中的聊天	41
3.7.6	创建兴趣空间	43
3.7.7	引导新成员和初访者	44
3.7.8	创立多个工作角色	44
3.7.9	安排有规律的定期事件	45
3.7.10	每季换一个形像	46
3.8	几个技巧	48
3.8.1	多种多样是社会成功的关键	48
3.8.2	避免“无人邀请”的综合症	48
3.8.3	不要限制长度	48
3.8.4	一部编年史	48

3.8.5 保持公民的愉快和兴趣.....	49
3.9 在有 HTML 的地方安家	49
3.9.1 为 ISP“采购”	49
3.9.2 杂项列表	50
3.9.3 想为自己的房子装个 T1 线吗	51
3.9.4 一个很好的折中	52
3.9.5 你的个人电脑做主机	52
3.10 我们已有工具了, 开始干吧	53
第四章 建立社会的基石	54
4.1 内容: 一个强大社会的基石	54
4.2 想办法	54
4.2.1 但我还是想不通	55
4.3 分类并获取内容	56
4.4 让虚拟书架储备充足	57
4.4.1 成员: 机构内编辑人员	57
4.4.2 机构内部写作人员	61
4.4.3 按内容结成伙伴	64
4.4.4 客串专栏作者增添趣味	65
4.4.5 从其他媒体修改来的材料	66
4.5 在文字之上的东西	67
4.5.1 使用实时音频广播	67
4.5.2 来自伊利诺斯奥洛拉的地下室	67
4.5.3 工作的正确工具: 软件库	68
4.5.4 优秀的网点提供优秀的内容	69
4.5.5 与你的成员建立一对一的关系	69
4.6 编织一个有用途和风格的网	71
4.6.1 外表和感觉 (形成一个风格)	71
4.7 用一个流程图贯穿你的网页	74
4.7.1 在 Web 上设计资源	75
4.8 掌握网络控制	76
4.8.1 内容管理应用软件	77
4.9 基石已铺好了	80
第五章 HTML 之上: 集成社会构建工具	81
5.1 使用工具	81
5.2 文本聊天	81
5.2.1 CGI 和 HTML 聊天方案	82
5.2.2 独立的聊天方案	87

5.2.3	Java 聊天方案	88
5.2.4	“租一个频道” 聊天	90
5.2.5	IRC 聊天方案	91
5.3	讨论组	93
5.3.1	WebBoard	93
5.3.2	Net.Thread	95
5.3.3	Web Crossing2.0	96
5.3.4	WELL Engaged	97
5.4	邮寄列表	98
5.4.1	邮寄列表特点	98
5.4.2	管理列表	99
5.4.3	建立自己的列表服务器	100
5.4.4	运行的列表	100
5.4.5	附加邮寄列表信息	102
5.5	创建一个 Push 频道	102
5.5.1	PointCast Connections	102
5.5.2	BackWeb	106
5.5.3	其他 Push 资源	106
5.5.4	集成 Push 技术的技巧	107
5.6	客户手册与反馈	108
5.6.1	CGI	108
5.6.2	Java	109
5.6.3	管理服务	110
5.7	与一个尖端聊天器共同前进	110
第六章	用 Palace 建立社会	111
6.1	社会发展的下一逻辑步骤	111
6.2	击 80 下环绕世界	111
6.2.1	一个 Palace 梦想者, Mark Jeffrey	112
6.3	建立基于社会交往的技能组	114
6.4	回归电子自然	115
6.5	Turkette 的挫折是你的快乐	117
6.6	与 Smileys 紧紧相连	118
6.6.1	客户	118
6.6.2	成员	118
6.6.3	巫师	119
6.6.4	上帝	119
6.6.5	魔术师	120
6.7	Palace 历史上的重要教训	120

6.7.1	Skeezil 事件.....	120
6.7.2	Robin 之死.....	121
6.8	进行下一步.....	121
第七章	替身的结构与心理学	122
7.1	关于替身.....	122
7.2	Suler 谈替身种类.....	123
7.2.1	标准替身.....	123
7.2.2	自定义替身.....	124
7.3	Suler 发现在 Palace 上你可用多少种方式说“嗨”.....	127
7.4	掌握 Palace 的十大方法.....	129
7.5	不让你的 av 被删除的 10 种技巧.....	130
7.6	Palace 替身产生器：一个便宜轻松的获得一个替身的方法.....	131
7.7	怎样创建自己的自定义替身.....	132
7.7.1	准备一个图像.....	132
7.7.2	图像处理：设计比例，变换方向及修剪你的图像.....	135
7.7.3	将你的图像转化为 Palace CLUT 格式化.....	137
7.7.4	为你的图像准备透明背景.....	138
7.7.5	以 GIF 保存你的图像.....	140
7.7.6	将你的图像拷至 Palace 道具编辑器.....	140
7.7.7	创建一个透明的背景.....	142
7.7.8	绘制你的替身.....	143
7.7.9	保存你的替身.....	144
第八章	自己的 Palace 服务器	145
8.1	现在，你已决定建一个 Palace 网点.....	145
8.2	找一个 ISP 做你 Palace 的主机.....	145
8.2.1	主机.....	146
8.3	技术内容.....	147
8.4	三个 Palace 宗师.....	147
8.4.1	Palace 设计.....	147
8.4.2	Arctic Frost 谈功能.....	148
8.4.3	“黑衣人”的秘密旅行.....	151
8.4.4	Saturn 大叔的脚本跨越星球.....	153
8.5	网上其他 Palace 资源.....	156
8.6	邀请你的朋友举办一个盛大的开幕式.....	158
8.7	看看 3D 世界.....	158
第九章	用 VRML 将真实感加入社会	159

9.1 VRML 简史.....	159
9.1.1 加快虚拟速度	159
9.1.2 VRML 世界中是什么样	160
9.1.3 采访 VRML 教父	163
9.2 那非常好, 但能做什么呢.....	164
9.2.1 虚拟文件柜	164
9.2.2 虚拟会议	165
9.2.3 虚拟超级英雄	165
9.2.4 虚拟领域	165
9.3 这么多工具, 这么少的时间.....	166
9.3.1 客户机	166
9.3.2 写作工具	168
9.3.3 服务器	169
9.4 下一步	170
9.5 地区行动	170
第十章 建造一个电子村庄	171
10.1 地理关系仍然重要	171
10.2 那么, 电子村庄到底是什么呢.....	171
10.3 每个人都有住在城镇附近, 为什么我们还需要联网.....	172
10.3.1 关注商业信息.....	173
10.3.2 展示你对市民自豪感与当地社会文化的关注.....	175
10.3.3 一些关于网络社会的记载.....	176
10.3.4 现在对书籍讨论——虚拟风格.....	176
10.3.5 正如他们在芝加哥所说的, 早日参与, 经常参与.....	178
10.4 不同网络社会给不同的人们.....	179
10.5 一种旧式网络社会的兴起.....	180
10.5.1 组织你的队伍.....	180
10.5.2 你要有一个计划.....	182
10.5.3 获得大多数人的支持.....	182
10.5.4 为你的网络社会找一个家.....	182
10.5.5 选择你的连网方式.....	182
10.5.6 关于网络技术和你网络社会的关键问题.....	183
10.5.7 促使那些关键性的人物上网.....	183
10.5.8 建立信息空间.....	184
10.6 让我们参观一下弗吉利亚州的 Blacksburg	184
10.6.1 教育方面的用途.....	185
10.6.2 商业和专门职业上的用途.....	185
10.6.3 市政用途	185

10.7	模糊虚拟社会与真实社会的分界线.....	185
10.8	一些额外的资源	186
10.9	你已经准备行动了吗	186
第十一章	为电子村庄开辟道路.....	187
11.1	前方存在的困难与挑战.....	187
11.2	从政府财政部门获得通行证.....	187
11.2.1	TIIAP (电子通信与信息基础协助计划) 和 PTFP (公众电子通信设备计划) ——仅供参考.....	187
11.2.2	为高等教育投资.....	188
11.2.3	一些潜在的开放的“钱包”	188
11.3	各大公司提供的基金.....	189
11.4	更多筹集资金的机遇.....	190
11.4.1	表面上看起来似乎多余, 实际上却非常有用.....	190
11.4.2	寻找联邦基金.....	190
11.4.3	最大限度地收集资金.....	190
11.5	书写申请资金计划的艺术.....	191
11.6	你获得了足够的资金, 现在开始行动.....	192
第十二章	发展虚拟社会	193
12.1	经营网络社会就像一种真实的商业行为.....	193
12.2	发展网络社会的五种模型.....	193
12.2.1	第一种方法: 成为进入市场的第一人.....	193
12.2.2	第二种方法: 建立战略伙伴关系.....	194
12.2.3	第三种方式: 使用市场游击策略.....	195
12.2.4	第四种方式: 将传统品牌扩展到 internet 上去.....	195
12.2.5	第五种方式: 获得强大的财政支持.....	195
12.3	为了一个特殊的声明, 我们中断了这一网页.....	196
12.3.1	网上媒体辞典.....	196
12.3.2	广告标语的规格要有一定标准.....	198
12.3.3	Doubeclick 公司对建立有效网络广告的技巧	198
12.3.4	创造力的下一冲击波.....	202
12.3.5	这么多的站点却这么少的时间.....	206
12.3.6	广告网	206
12.3.7	一种具有悠久历史的交易方式——物物交易.....	209
12.3.8	你还想知道更多吗.....	210
12.4	市场游击策略	211
12.4.1	成为搜索引擎命中率最高的站点.....	211
12.4.2	变化索引和交互网络.....	212

12.4.3	获得你需要的认可.....	213
12.4.4	所有适合小组的新消息.....	214
12.4.5	邮寄列表和电子邮件.....	215
12.4.6	通过这样一个环, 我与你相联.....	217
12.4.7	不要忘了现实空间.....	218
12.5	成为一个宣传能手	218
12.5.1	保持与新闻界的密切关系.....	219
12.6	聚光在特殊的宣传和事件上.....	220
12.6.1	无需花费的获得.....	220
12.6.2	在事件中展示你的站.....	221
12.6.3	通过互相宣传保持繁荣.....	221
12.6.4	举办一次现实空间中的晚会.....	222
12.6.5	为网络社会把脉.....	222
12.6.6	这瓶子里有多少糖豆.....	222
12.7	不要惧怕亲密	222
12.8	与所有的网络社会联系	223
12.9	金钱	223
第十三章	在网络社会里赚钱.....	224
13.1	虚拟商业	224
13.2	告示板之外	225
13.2.1	靠你的实际状况赚钱.....	225
13.2.2	网上专家广告服务.....	229
13.2.3	与一个广告销售代理商联盟.....	230
13.3	也许你根本就不应该销售广告空间.....	231
13.3.1	Double Click 广告网络	231
13.3.2	Web Connect	231
13.3.3	网络联邦	232
13.3.4	一些其他的网络.....	233
13.4	你的站点, 为你带来.....	233
13.4.1	Apple 用户网络社会.....	235
13.5	“授权”的价格(或者, 人们会为这而付款吗)	235
13.6	网络社会的商店	235
13.6.1	谈一下事物费用.....	237
13.7	从你站点上获取收入的其他方法.....	238
13.7.1	关心各种数据的收集.....	238
13.7.2	出售引导信息.....	238
13.8	你已经加入了这个队伍, 那么, 现在就留在这里面.....	239