



新世纪中国大学生（文科学士）

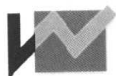
# 毕业论文精选精评

## 社会学卷

王汉生 / 主 编



西苑出版社  
XI YUAN PUBLISHING HOUSE



新世纪中国大学生  
(文科学士)毕业论文

精选精评

# 社会学卷

◎王汉生 / 主编

西苑出版社  
XI YUAN PUBLISHING HOUSE

## 图书在版编目(CIP)数据

新世纪中国大学生(文科学士)毕业论文精选精评·  
社会学卷/王汉生主编. —北京:西苑出版社, 2002

ISBN 7-80108-631-7

I. 新… II. 王… III. 社会学-大学生-毕业论文-汇编-中国 IV. G642.477

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 060376 号

## 社会学卷

---

主 编 王汉生

出 版 人 杨宪金

出版发行 西苑出版社

通讯地址 北京市海淀区阜石路 15 号 邮政编码 100039

电话 68214971 传真 68247120

网 址 WWW.xycbs.com E-mail aaa@xycbs.com

印 刷 北京泽明印刷有限责任公司

经 销 全国新华书店

开 本 880 毫米×1230 毫米 1/32

印 张 11.25

字 数 315 千字

2002 年 10 月第 1 版 2002 年 10 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 7-80108-631-7 / G·269

---

定价:20.00 元

(凡西苑版图书有缺漏页、残破等质量问题本社负责调换)

# 序 言

## 这样的好事应该延续下去

在我的印象中，系统出版大学生优秀毕业论文在国内尚属首次。我和我的同事也曾数次萌生将一些好的本科毕业论文结集出版的念头，感谢西苑出版社做了一件我们一直想做而没有做成的事情，此举功在弘扬高等教育与学术事业成果。

作为教师，每一年在评阅学生的毕业论文时，我们总能从中欣喜地发现一些颇具洞察力、想像力和创造力的好作品，然而由于各种原因，其中能够公开发表的仅是凤毛麟角。许多有启发性和有展开潜力的问题和想法由于各校的条件所限，不得不随着毕业生的离校而被“束之高阁”，以致许多有建设性的论题因缺乏连续性研究而难以深入。将好的毕业论文编辑成书公开出版，不仅可以加强各高校社会学专业师生之间的交流，避免重复劳动，提升研究起点，而且能够对学生产生极大的激励作用，因为公开出版意味着对个人能力、水平和努力的肯定，同时该书中的案例还可作为教师授课和后来的学生写作学位论文时的参考。

高校社会学专业自 1983 年正式招收第一届本科生起，至今恰好 20 年，本书的出版表明社会学学科教育已经由初创走向成熟。本卷中的所有论文均由出版社委托国内 20 余所重点大学教务部门推荐而得，编者对所收编的论文，包括指导教师的评语均未作任何改动，旨在展示作品的原貌。读者不难发现，尽管来自不同的高校，但论文的写作规范基本一致，并均

承继了社会学注重经验研究和强烈关怀现实问题的传统，均体现了观察和处理社会现象的社会学独特视角。社会学学科教育走向成熟还表现在论文选题内容广泛，涉及了社会学的众多领域；作者观察问题的视野更加开阔、运用的理论更为丰富、研究方法和手段也更加多样化；此外，论文中不乏独到的见解、精彩的分析和有新意的解释。

限于篇幅，很遗憾一些学校社会学专业的优秀论文这次未有机会选入，已参与推荐的各校也还有许多优秀论文没有机会被选入。因此，我们期望出版社未来能继续出版第二卷、第三卷……

王汉生

2002年8月11日

# 新世纪中国大学生|文科学士|社会学 毕业论文精选精评 目录

(按作者姓氏笔画排序)



## 虚拟社会的构成

[ 1 ] 北京大学 王列军

## 深化中国城市基本医疗保险体制改革的若干思考

[ 21 ] 厦门大学 石 玮

## 城市生活类社区、虚拟社区、媒体社区及其关联分析

[ 34 ] 南京大学 石婉卿

## 人力资源与人本原理

[ 55 ] 复旦大学 史 亮

## 甘肃农村婚姻冲突研究

[ 65 ] 兰州大学 任正英

## 上海低收入老年人家庭代际矛盾的个案研究

[ 79 ] 复旦大学 朱燕敏

## 试析社会转型期中的腐败行为的社会成因

——默顿越轨理论在特权阶层的应用

[ 89 ] 复旦大学 刘佳琛

## 行动—结构—功能：总结与尝试

——兼论比较社会学的发展

[ 99 ] 兰州大学 刘建国

## 社会网络与转型社会下的求职过程

[115] 厦门大学 刘艳梅

## 清代基层士绅社会权力格局的演变

[133] 南京大学 沈 毅

儿童心理信息组合模式的建构与家庭教育

——健全人格大厦的建构和优化的探讨

[148]

厦门大学 吴凯伟

由消费引申出的

——对一个成功经营案例的社会学思考

[164]

北京大学 李 璐

当代城市中学生社会人格状况调查报告

[185]

兰州大学 邹 刚

转型时期中国人的代际差异与文化传喻

[199]

厦门大学 林 星

谋职中的关系格局

[224]

中国人民大学 郑 辉

离婚对子女的影响

——天津市个案访谈的资料分析

[243]

南开大学 郑广怀

走出贫困

——新阶段中国农村扶贫举措创新浅谈

[267]

山东大学 姜玉欣

关于北京市出租车行业的报告

[284]

中国人民大学 胡松华

下岗职工的性别差异研究

[305]

山东大学 夏 雪

下岗工人的身份清晰化与行为策略

[322]

北京大学 谢 铮

一部婚外恋题材电影《一声叹息》的结构主义分析

[342]

复旦大学 潘颖藻

# 虚拟社会<sup>①</sup>的构成

作者：王列军  
学 校：北京大学  
年 级：96 级  
学 号：09631016  
院 系：社会学系  
专 业：社会学  
指导老师：王汉生（教授）

**内容摘要：**本文从探讨“虚拟”这个概念出发，结合 BBS 聊天室和 MUD 游戏群体这两个具体案例，从社会学的视角分析了基于虚拟现实和互联网技术的虚拟社会的特征、构成和变化。认为虚拟社会的出现是人类社会一直以来的虚拟化进程的加速体现，以物理现实为基础，虚拟现实和物理现实的融合是发展的趋势。

**关键词：**虚拟 虚拟社会 虚拟现实 物理现实 互联网 社会群体

## 一、引言

做这样一个尝试性研究的主要动力来自于我的亲身感受和观察，特别是我身边的一个 MUD<sup>②</sup> 游戏群体，给了我很多感

---

① virtual community 或 virtual society，指基于互联网的交互性较强的网上交流和游戏的社区，如 BBS、IRC、MUD、Newsgroup 等。

② MUD 是 Multiple User Dungeon (or Dimensions) 的简称，中文译为多角色扮演空间。是一种基于文字的角色扮演类网络游戏。







觉。近年来,互联网(internet<sup>①</sup>)对人类社会产生了巨大影响,而且其自身仍然在高速变化和发展着,关于互联网的研究无论在国内还是国外都还没有开展得特别深入。理论与现实生活之间的关系,在许多时候正如歌德《浮士德》中的著名诗句“理论是黯淡的,而生活之树却是常青的”所描述的那样。然而,也正是理论和研究的相对滞后性迫使我们对新事物保持高度的敏感性;另一方面,我们对新事物的研究不能只标新立异,而是要去努力探求其历史继承性和普遍意义,只有这样我们的理论和研究才会具有较强和较持久的解释力,才不至于显得过分的苍白。正是这样,本文尝试对虚拟社会的构成和变化从社会学的视角作一初步研究。

### (一) 文献评论

由 Susan C. Herring 主编的论文集 Computer - Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross - Cultural Perspectives 是我至今见到的从社会学视角对虚拟社会或网上交往(他称之为 CMC,即 computer - mediated communication<sup>②</sup>)最深入和系统的学术研究。这部论文集分成语言学视角、社会与伦理视角、跨文化视角和群体互动视角四块,具体内容有对电子语言的语言学分析,对虚拟社会中的合作与冲突的分析,对虚拟空间的女权主义的分析,对电子邮件论坛的群体动力学的分析,等等。这些论文大多都是基于经验研究的,并有相当一部分采用了严格的数据分析方法,作了定量分析,具有较高学术价值。

---

① 注意,这里使用的是 internet 而不是 Internet。internet 其实是 internetwork 的缩写,是在物理上用网关(gateway)连接在一起的一组包交换网络(packet switching network),组中网络连接的任何计算机之间都可以通信,是广义的计算机网络。而 Internet 则是特指使用 TCP/IP 协议的全球互联网,有时也称国际网或因特网,这是我们在生活中接触的较多的一个概念。本文之所以使用 internet 这个概念,是因为在社会学意义上,internet 比 Internet 更具一般性和普遍性,如果更极端一点的话,只有三台计算机相连接的网络和 Internet,其对社会学意义上是没有本质区别的。本文若没有特殊说明,都是在“internet”这个意义上使用“互联网”这个词。

② Herring 的定义是 communication that takes place between human beings via the instrumentality of computers,与本文所说的“虚拟社会”概念基本一致。对于 CMC 研究可以追溯到 1978 年 Hiltz 和 Turoff 合写的 The Network Nation 这本书。

国内关于这方面相对成熟的研究,就我见到的主要有陈立辉的硕士论文《电子广场:网际互动自组织过程研究》和冯鹏志的《伸延的世界——网络化及其限制》一书。前者主要从自组织的视角,以互联网对男女交往模式、企业组织模式和网络人际互动模式的影响的描述和分析为例,力图说明互联网对人类既有的组织模式和交往模式进而对整个社会结构及其组织方式正在进行全面的重构这一事实。后者从网络行动、网络社会规范、网络社会问题等各方面对互联网社会作了一个全面的分析,其中提出了不少有潜力的社会学概念,并对已有的社会学理论在深层次上作出了回应,但可惜的是该书只有具体的案例分析,而没有定量分析,而这正是两者共同的不足,虽然是否做定量分析是由具体的研究对象决定的,有些问题也并不是定量就能说明的,但我个人认为,定量分析在对互联网的研究上是很有潜力的,而且这也是使研究迈向规范化的因素之一。

## (二) 研究方法和数据搜集

本文研究的文献资料搜集除了传统的印刷文本,还有一部分是在互联网上的电子文本。但我不得不承认,由于网络数据库的不完善或者是版权等原因,网上文献虽然浩如烟海,但我得到的最有价值的文献还是印刷文本。

本文采用的两个案例,一个是在BBS上的一次聊天记录,另一个是关于一个MUD游戏群体的游戏和组织活动情况。前者的资料获得较为容易,直接记录下来就行(本人也参与了这次聊天,但当时并不是带以研究的目的去参加的,而是事后意识到其研究价值和典型意义,才靠回忆记录下来的,这一方面使得这次聊天过程完全是自然的,但另一方面也使得我获得的资料并非原汁原味了,但基本上还是能较好地再现当时的情形);后者则涉及好几方面的资料,是我通过几个月的观察和适度参与得到的。我通过亲自参与游戏,拷贝到了MUD游戏现场的资料,通过登录水木清华BBS的“网络泥巴<sup>①</sup>”版,得到了许多关于这个组织的组织管理、组织活动和成员的情感抒发等生动的资料,另外我还通过与这个组织的成员的观察和交谈,加深对他们的理解。对这两个案例,我都采取了参与观察

① “泥巴”是单词mud的一般含义,“网络泥巴”是玩家们对MUD的戏称。





的方式，由于互联网的匿名交流特性，使得被观察者意识不到观察者的存在，从而避免了“观察者的困境”（Observer's Paradox）。这一点，着实应该感谢互联网。

## 二、虚拟现实和虚拟社会

### （一）虚拟、现实和虚拟现实

虚拟（virtual）和虚拟现实（virtual reality，VR）是两个不同的概念。虚拟是一直伴随着人类发展史的，正如一位法国学者所说的，人类一直处在一个虚拟社会中——事实上也正是这样人类才成为人类，只是这个进程在现在突然加速了（PierreLevy，1998）。而基于计算机技术的虚拟现实正是这种加速的结果。因为加速使得虚拟现实看起来来得那么突然，以至于我们认为它是一种突生的现象，而难以看到它的历史继承性。

吴伯凡在其《孤独的狂欢》中举了个例子：“比如，儿童在被问到‘8颗糖吃掉5颗后还剩几颗’时，他无需拿来8颗糖，吃掉5颗后数一数剩下几颗，而只需用8个伸开的手指来代表8颗糖，然后把其中5个手指蜷缩起来，代表5颗糖已经吃掉了，数一数仍然伸开着的手指。由此可以看出，数字和计算是对实际的事物、状态、关系的简化、抽象，用一些相对可以方便的摆弄、把握的东西来代表我们由于时间、空间的局限而无法亲自接触的事物和关系，以更方便、更有效地得到我们所寻找的结果。”从这里可以看出，数字和计算就是一种虚拟行为，推而广之，人类从结绳记事起发展而来的抽象思维都是一种虚拟状态。语言的产生、货币的出现、计算机的发明、人类的整个生活就一直处在虚拟化的进程中。从社会学的角度来看，人类语言的使用，符号互动，多角色扮演，这都是虚拟化的表现。因此，事实上，我们可以说，社会本身就充满许多符码，不同的社会真实经常在不同的符码场域中被赋予和建构出来。人们仅是经由对这些符码主观和客观的认识过程，结晶为一个共同肯认的社会真实。

所谓“现实”，用人们通常的说法，是指“一种真实的事件或事态”。在虚拟现实出现以前，现实与虚拟被不合理地分



别归之于两个不能打通和过渡的世界。“现实”几乎总是与人们可感知的外部生活世界相联系的，并与“虚拟”一起构成了人们认识和划分世界的两个基本的范畴。在这样一种对“现实”的解释和观念中，物理和现实被看作是对同一问题的两种不同的说法。

但是随着信息技术的发展，尤其是虚拟现实技术的发展和应用的网络社会生活世界的出现，现实和虚拟的界限变得更模糊了，并为一般人所能察觉了。这两者在功能上出现了同质性，现实也因此被划分为物理现实和虚拟现实这两种不同的类型。

按照目前人们对现实的解释，可以说物理现实其实就是在人们所熟悉并生活于其中的物理空间中所存在和发生的事件、实体或事态，它以真实的时间和空间作为其基本的要素；而虚拟现实则是在以计算机技术为基础的电子空间或数字化空间中所存在和发生的事件、实体和事态，它是由比特的形式存在的数字信息符号作为其基本的组成要素。同人们熟悉的物理现实相比，虚拟现实在很多方面均有自己独特的特征和表现。迈克尔·沙利文—特雷纳就曾经指出：“理解虚拟现实的最好途径就是从自己的想像力开始。在我们的意识里，我们能想像所需的任何现实物质。我们能回到过去或进入未来；能够设想自己身处一个遥远的地方；能想像一下我们曾见过的现实世界，也能想像一个未曾见过的虚幻世界。……这一想像的世界就是虚拟现实。它不是真实的，是摸不着的，但又确实实是存在的。虚拟现实技术提供了我们与虚拟世界沟通的桥梁。它能包容我们和其他人意识的产物。网络使它能同时被多个人在不同的地方共享。”

## （二）虚拟现实和虚拟社会

虚拟现实在本质上并不一定要求建立在计算机网络上，在一台没有联网的计算机上同样可以构造虚拟现实，这就是说一个人照样可以体验虚拟现实，而一个人的活动显然不能称之为社会，所以虚拟现实并不等同于虚拟社会。而互联网的发展则真正使虚拟现实转变成了虚拟社会，并且由于互联网结构的特性使其呈现出了许多新的特点。正如麻省理工学院电脑科学实验室的高级研究员 D·克拉克曾经写道：“把网络看成是电脑之



间的连接是不对的，相反，网络把使用电脑的人连接起来了。”是的，互联网的最大成功不在于技术层面，而在于对人的影响。

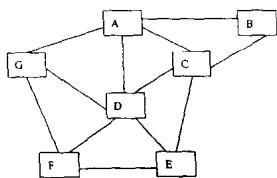


图1 “分布式网络”的基本结构（□代表一子网）

由保罗·巴兰提出的“分布式网络”模型是当今互联网主流的拓扑结构。分布式结构无严格的布点规定和构形，节点之间有多条线路可供选择，当某一线路或节点（node）<sup>①</sup>故障时不会影响整个网络的工作，具有较高的可靠性，而且资源共享方便。由于每个节点通常和另外多个节点相连，每个节点都具有选道和信息流控制的功能。这与当时美国国防部出于军事安全的目的而设计这种网络是紧密相关的。然而当它走出军队走向民用的时候，令设计者意想不到的变化就发生了。“互联网的关键概念在于，它不是为某一种需求设计的，而是一种可以接受任何新的需求的总的基础结构。”（郭良，1998）作为一个开放的体系，与其说互联网是一个受人控制的实体，还不如说体现了人类要求交流的理念。

传统的网络（广义上的网络，并不单指计算机网络或通讯网络，包括管理和监控的社会网络）是“中央控制式网络”（星型网络）或“树型网络”，而巴兰提出的网络模型则是“分布式网络”。星型和树型结构已不单单是网络的结构，而且在很长时间内也是我们的组织和监控的基本结构，甚至也成了我们的思维结构，科层制是树型结构的杰出产物，具有明显的从属关系。那么“分布式网络”结构给我们带来的影响同样是非同小可的。相连的电脑或网络总是要有人去使用，那么，当一个人坐到电脑前，成为一个个“节点”的时候，“分布式网络”的技术特性就成了人们交往的特性。这样，网络空间便出现了“二元空间结构”。

<sup>①</sup> 一个路由器或一台与网络连接的计算机使用的非正式用语，来自于图论。

另外还要附带提一下的是超文本（hypertext）的结构。互联网出现后的很长时间内，虽然网络本身的结构是分布式的，但是网络上信息的组织方式还是树型的。1991 年，超文本文件的管理方式终于出现了。

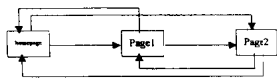


图 2 超文本文件的基本结构

图 2 是最简单的超文本文件的结构示意图，超文本文件格式是最适合互联网结构的一种方式。互联网是包交换（packet switching）的网络，因而，本来就不是中央控制的，各个网络之间也就不应该是从属的关系。而且，互联网是一个开放的网络。超文本文件也最适合开放的结构。

超文本构成了一种“联合体”（association），这一“联合体”又是由被称为“节点”（nodes）的一大堆信息之间的“连接”（links）构成的。最后形成的结构被称为 WEB，即 World Wide WEB。超文本是信息的呈现系统，它以一种多重性的路径提供了一个非线性的语义网络（semantic network），因此也提供了一种多重的信息经验。

互联网的结构和超文本的结构特点，使基于其上的网上交流具有高度开放性和很大的不确定性。正是在计算机虚拟技术和互联网技术为虚拟社会的出现提供了前提条件，而虚拟社会的主角——人，正是下文要探讨的主题。

### 三、虚拟社会的构成：两个案例分析

这两个案例中的虚拟社会一个是 BBS 聊天室，一个是 MUD 游戏群体，都是基于文字的（text-based）交流空间。在 BBS 中还可以用一些符号（如：“）”代表笑等）来表示表情和动作等，而 MUD 则是完全基于文字的空间，不过 MUD 游戏程序有许多预先编好的动作和感情的缩略语，你只要键入这些缩略语，屏幕上就会显示出详细的你所要表达和展示的情感和动作，当然这些都是以文字形式出现的。这种交流方式与人们平常面对面的交流有很大的不同，它把语气、表情、身体语言等情境都给屏蔽了，剩下的只是在屏幕上一点一点蹦出来





的文字。这种电子化的信息传递方式既不是传统意义上的“说”(spoken)也不是“写”(written),倒可以称之为“书写的谈话”(talking in writing),那么,在这种交流方式下,语言就几乎是惟一的决定因素了。

### 案例1 一次BBS上的聊天

这次聊天是我亲身经历的,根据回忆大致记录,anonymoussl等是我对记不起来的人物代号的代称;[al]等是对非语言的行动(action)的编号,[tl]等是对谈话(talk)的编号,整行的省略号表示有删节。其中我(ethht)在这里只作为一个普通的角色出现,对其分析也不带任何价值色彩。

时间:2000年1月10日,一个飘雪的夜晚

地点:北大一塌糊涂(ytht)BBS

[al] (ethht(一塌糊涂)在看文章,puff邀我去聊天室(main)聊天,我受邀前往。)[tl] puff:欢迎你,二塌糊涂!

[a2] (接着puff更名为ytht(一塌糊涂),又有人进来,见状,更名为stht(三塌糊涂),并自称老大)

[t2]: ethht: 是不是都跟我学的?

[a3] (个个点头称是)

[t3] ethht: 你们都不是正宗的,我注册用的就是ethht,我才是老大。

[t4] anonymousl: 索性开辟一个“糊涂”聊天室吧。

[a4] (于是“糊涂”聊天室开辟了,“糊涂”虫们都搬了进去)

[t5] ethht: 知道我为什么要叫ethht吗?

[t6] anonymous2: 不知道,说说吧?

[t7] ethht: 因为我看到ytht(指ytht BBS)上人气不旺,所以起个ethht来冲冲喜。

[t8] ethht: 我既没有远大理想,又没有女朋友,又是ethht。

[t9] anonymous3: 就冲这一点,咱们就是朋友。

[a5] (后来逐渐有人退出,聊天室里只剩下ytht、ethht、ythta三人,有些冷场)

[t10] ethht: 咱们找个话题聊聊吧。

[a6] (众响应:好,你说吧。)

[t11] ethht: 咱们说说溜冰吧。

[t12] ytht: 我不会。(作害羞状)  
 [a7] (etht 给 ytht 以安慰的动作)  
 [t13] ytht: 没事, 你们聊吧, 我听着。  
 .....

(后来几个人聊到想攒电脑, 聊了一大堆关于怎么攒既便宜又好使的事) ytht 随即更名为“赛扬”, 没一会又成了“奔腾Ⅱ”, 既而“奔腾Ⅲ” anonymous4: 升级倒挺快的嘛!

(yth 又更名为 8086)

anonymous5: 物极必反。

又有不少人更名为这类“电脑名”。

anonymous6: 索性开辟一个“奔腾”聊天室吧。

(于是“奔腾”聊天室开辟了。)

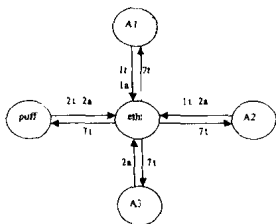


图3 BBS“糊涂”聊天室的谈话结构

1t 表示一次谈话 (talking), 1a 表示一次动作 (action), 箭头表示谈话和动作的对象所指。

A1 代表 anonymous1, 以次类推。puff 和 ytht 是同一个人。

可以看出, 在前半段 (即到 [t13] 为止) 的聊天中, 共有 13 人次发言, 而 etht<sup>①</sup> 就占了 8 次。另外从上面这张示意图上, 我们可以看出, 这个 etht 面向对这个群体的全部成员的发言就有 7 次, 而除此之外, 只有 a1 和 puff 各有一次这种类型的发言 (分别是 t4 和 t13, 为了画图 and 读图的方便, 在这张图中没有标出来)。另外群体中的各成员指向 etht 的动作也各有 2 次。这样, 明显地可以看出, etht 在这段聊天里完全居于主导地位, 并促成了一个小型的虚拟社会 (请注意, 并不是有几个人在聊天室里聊天, 就能称之为虚拟社会。比如如果只是两人聊天, 而没有共同的话题和互动, 那就不能称之为虚

① “一塌糊涂”拼音首字母的缩写。







拟社会，这与我们对非虚拟的组织、群体的定义是有相通之处的。而对此的量化的衡量指标，本人认为可以用面向全体的发言的次数占总发言次数的比例，就本案例而言，这个值是  $9/13$ ，显然是一个互动性较强的虚拟社会)。那么是什么原因导致 etht 迅速地在这个虚拟社会中占据了主导地位呢？上文已经提到过了，基于这种交流方式的虚拟社会中，交流的主要决定因素是语言。我们可以看出，在这段聊天中，一开始 etht 抓住各成员的模仿和好奇的心理，设置悬念，吊起他们的胃口（如 t2, t5），这是一个成功的策略和语言技巧。而真正确立 etht 主导地位的是 t7 这句话。这句话的成功之处并不在于它的技巧，而是借助了成员对 YTHT BBS 的共同的信念和价值，也正是这一点，我们可以称之为虚拟社会，而不是“一堆土豆”。

后来，这个虚拟社会发生了变化，而发生变化的转折点就在 t10 这句话。etht 说这句话的目的是想继续维持他在这个虚拟社会中的主导地位，但是由于这个话题缺乏共同的响应，弄巧成拙，这个虚拟社会发生了急剧的变化。攒机这个大家非常渴望而又关心的话题，立即引起了共鸣，“糊涂”社会解体，“奔腾”社会取而代之并且蒸蒸日上。而 ytht 以其乖巧的更名技术，在“奔腾”社会里大出风头。

从这个过程中，我们大致可以看到虚拟社会是怎样形成和发生变化的。BBS 聊天室这个虚拟社会有很强的突生性（emergence），因此我们很难用社会学中关于“社会群体”的理论来分析。因为“社会群体”认为对该群体的共同信念和价值是该群体存在的必要条件。但就本案例中的 BBS 聊天室是在瞬间形成而且瞬间消失的，许多成员是毫无目的地随便走入聊天室的，虽然可能互动性较强，但缺乏共同的信念和价值。这一点从经验上也可以验证，我们发现，在聊天中的人称代词中，较多的出现的是“我”和“你们”，而较少有“我们”或“咱们”，只有 etht 使用了两次“咱们”，而这只是他试图作为领导者出现的一种尝试，并没有得到充分认同，事后证明他这种努力是失败的。因此可以说聊天室这个虚拟社会本身并没有共同信念和价值。但是，如果我们把视野放宽一点，我们理应注意到 YTHT BBS 这个更大的虚拟社会，虽然它的成员之间的关系较为松散，但却相对稳定，成员们拥有共同的价值规