

國立交通大學課程綱要

開課單位	傳播與科技學系	授課教師	張玉佩	授課學期	九十九學年度第一學期
課程名稱	網路社群與文化			人數上限	30
英文名稱	Cybercommunity and Internet Culture				
學分數	3	上課時間	星期四 14:30—17:30	上課教室	HK122
課程目標：					
<p>傳播科技的發展，對於整體社會變遷，一直具有重大的影響力。最早從古騰堡革命帶來的印刷術，爾後發展之攝影術、無線電廣播、電影、電視等，對於整體社會的發展，都帶來相當重要的變遷；然而，九零年代開始，由電腦與網路結合所引領出的數位傳播科技，無疑是當代最為重要且最具影響力的發展趨勢。</p> <p>本課程將帶領同學探討網路傳播科技對於整體社會文化帶來的衝擊。主要的課程目的包括：1.瞭解電腦中介傳播的媒體溝通特質。2.探討因應網路傳播社群興起所產生的特殊文化。3.培育學生對於網路傳播現象進行反思。</p>					
張玉佩老師的聯絡方式：					
交大客院 131 室 電話：(03)5712121 ext. 58708；信箱為 yupei@mail.nctu.edu.tw					
Office Hour: 星期三下午一點半到三點半					
寸得杏助教的聯絡方式：					
電話：0939200926；信箱為 yvonne6455@gmail.com					
課程綱要					
第一週 9/16	課程介紹				
第二週 9/23	<p><b>資訊社會的媒介景象</b></p> <p>〔讀物〕 Jones, S. G. (1998). The internet and its social landscape. In S. G. Jones(Ed.), <i>Virtual culture: identity &amp; communication in cybersociety</i> (pp.7-35). London: Sage.</p> <p>【影片】亞馬遜網路商城: 傑夫貝佐斯 Jeff Bezos: Boy Billionaire? (50mins)</p>				
第三週 9/30	<p><b>網路媒介特質</b></p> <p>〔讀物〕吳筱玫（2003）。《網路傳播概論》。台北：智勝文化。第一、三、五章。</p>				

第四週 10/7	<p><b>互動性媒介</b></p> <p>〔讀物〕 Salen, K. &amp; Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of play: Game design fundamentals</i>. London: The MIT Press. Chapter 6, Interactivity, pp.57-69.</p> <p>【影片】 我的電玩世界 I, Videogame(Discovery) 第二集 (50mins)</p>
第五週 10/14	<p><b>虛擬化身與線上人格</b></p> <p>〔讀物〕譚天與吳佳真譯(1998)◦《虛擬化身》◦台北：遠流◦(原書 Turkle, S. [ 1995 ] . <i>Life on the screen : identity in the age of the Internet</i>. New York : Simon &amp; Schuster.) 第七章自我的形貌，pp.241-292 ◦</p>
第六週 10/21	<p><b>網路、現實、混淆</b></p> <p>【影片】 巴黎男人香(99mins)</p>
第七週 10/28	<p><b>虛擬、真實</b></p> <p>〔讀物〕 Poster, M. (1995). Postmodern virtualities. In M. Featherstone &amp; R. Burroes (Eds.), <i>Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: Cultures of technological embodiment</i> (pp.79-95). London: Sage.</p>
第八週 11/4	<p><b>遊戲與網路成癮</b></p> <p>〔讀物〕 陳淑惠等 (2003) ◦〈中文網路成癮量表之編製與心理計量特性研究〉◦《中華心理學刊》，45(3)，279-294 ◦</p> <p>楊志偉、羅廷中 (2006) ◦〈青少年網路成癮：案例報告〉◦《台灣家醫誌》，16(1)，64-71 ◦</p>
第九週 11/11	<p>期中考週 (各組個別與老師約談)</p>
第十週 11/18	<p><b>媒體暴力與攻擊性人格</b></p> <p>〔讀物〕Eastin, M.S.( 2006 ). Video Game Violence and the Female Game Player: Self – and Opponent Gender Effects on Presence and Aggressive Thoughts. <i>Human Communication Research</i>, 32(3), 351-372</p> <p>【影片】 我的電玩世界 I, Videogame(Discovery) 第五集 (50mins)</p>
第十週 11/25	<p><b>媒體暴力與道德管理</b></p> <p>〔讀物〕 Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T., &amp; Vorderer, P. (2006). How players manage moral concerns to make video</p>

game violence enjoyable. *The European Journal of Communication Research*, 31(3), 309-328.

第十二週 12/2 網路社群(cybercommunity)

〔讀物〕 Fernback, J. (1999). There is a there there: Notes toward a definition of cybercommunity. In Jones, S. (Ed.), *Doing internet research: Critical issues and methods for examining the net* (pp.203-220). London: Sage.

第十三週 12/9 網路禮儀

〔讀物〕 Sharf, B. F. (1999). Beyond netiquette: The ethics of doing naturalistic discourse research on the internet. In Jones, S. (Ed.), *Doing internet research: Critical issues and methods for examining the net* (pp.243-256). London: Sage.

第十四週 12/16 網路性愛與性騷擾

〔讀物〕譚天與吳佳真譯(1998)◦《虛擬化身》◦台北：遠流◦(原書 Turkle, S. [ 1995 ] . *Life on the screen : identity in the age of the Internet*. New York : Simon & Schuster.) 第八章虛擬性生活與性別困擾，pp.293-329 ◦

第十五週 12/23 網路與性別

〔讀物〕張玉佩、邱馨玉（2010）。〈遊戲媒體文化之男性氣概探索：文本結構與玩家詮釋〉，《傳播與社會學刊》，12：111-146。  
張玉佩、呂育瑋（2006）。〈網路促進女性解放的可能？從線上遊戲談起〉，《中華傳播學刊》（TSSCI），9：113-150。

第十六週 12/30 學期報告（一）

第十七週 1/6 學期報告（二）

第十八週 1/13 期末考週

**課程要求：**

1. 習慣性缺課者，請勿修習本課程。請勿遲到或早退。遲到 20 分鐘，視為曠課。
2. 曠課第一次，扣學期總分 5 分；曠課第二次，扣學期總分 10 分；曠課第三次，扣學期總分 40 分。
3. 課程要求同學**事先預習**指定教材。

### 課程進行方式：

課程進行方式，以老師授課為主，同學討論為輔。

課程之前兩個小時，老師將導讀指定閱讀範圍；後一小時，將由同學們進行案例分析。案例分析之主題，以網路傳播文化為範疇，以團體方式進行。原則上，全班分為 13 組，進行主題報告與團體討論。團體報告時間，以 20 分鐘為限，無須繳交書面報告，但須於上課時準備相關的討論資料。

期末報告以案例分析為雛形，進行完成的報告撰寫。報告分為口頭報告與書面報告，口頭報告以 10 分鐘為限；書面報告以 5000 字左右為原則。

本課程無期中考與期末考。

### 評分標準：

課堂參與	10 %
案例分析	40 %
期末報告	50 %