

網路中的知識建構、權力 及其對成人學習的影響

Knowledge Construction and Power in the Cyberspace and Their Influence on Adult Learning

歐志華

中正大學

壹、前言

當前技術革命與資本主義相接合創造出全球資訊化經濟的市場霸業，其中網路環境的形成在資本主義再結構勢力的牽動下，不但影響經濟的發展、政治力量的型塑、文化累積的方式，更深深影響著現代人的互動與思考模式。網路科技的資訊媒材結

構了社會的基本鋼架，其所架構出的網路空間 (cyberspace)，使得知識得以各種符碼四處流通，充滿著各種變異的可能性，也促使知識的獲得、分享、轉換與累積，在網路空間中呈現出百花齊放的樣態。換言之，此時知識的形塑已如同李歐塔 (Lyotard, 1984) 所指陳的「語言遊戲」 (language games) 般，進行著多樣的流通與互動，而成人學習者的知識建構歷程也隨著語言遊戲的變化莫測而豐富了起來。然而，從某方面看，在網路的各種小型論述中，無形的宰制權力滲透到各種流動空間中，有權者決定了知識的合法性，並以評判知識真偽與價值之姿，掌控了知識的生產地位，致使任何

歐志華，中正大學成人及繼續教育研究所博士班研究生。

通訊作者：歐志華，621 嘉義縣民雄鄉三興村 160 號，中正大學成人及繼續教育研究所。E-mail: delia366@ms32.hinet.net

參與者都必須在其制定的規範下進行語言的互動遊戲。但另一方面，語言遊戲的概念不僅得以翻轉平等的定義，藉著語言遊戲所內涵的自由空間，也釋放了網路知識建構中各種政治、經濟的宰制力量，同時賦予後現代社會中每一個個人及弱勢社群建構知識的自主權。

處在網路高度發展，資訊快速自由流通的後現代社會，對於一個具有反思性、批判性與行動性的成人學習者而言，網路學習固然為其帶來了許多取得知識的便利性，然而，成人若期盼自己並非只是一個被動的知識附庸者，在網路的世界中汲取各種訊息與知識時，就必須反省自己的知識地位，以及知識取得歷程中交相左右的各種控制力量。為了要更進一步釐清網路中的知識建構、權力及其對成人學習的影響，本文首先說明網路社會的成因，其次探討後現代社會知識典範的變革，再就網路社會中的知識建構與權力加以分析，最後則試圖為後現代網路中成人學習者知識建構所受到的束縛解套，以期讓更多成人學習者能在各種網路的藩籬中，以語言遊戲多變性所換取的各種自由形式，來證成學習的自主性。

貳、網路社會的形成

一、資本主義再結構下的網路社會

近年來網路快速擴充，網路的影響力已擴及到我們生活的各個層面。許多人每天長時間上網，因此網路成癮症早已不是新鮮的名詞，尤有甚之，許多網路所衍生的負面效益也開始產生，網路犯罪的問題亦層出不窮。不過，這些問題絲毫無法動搖人類對於網路的需求，尤其網路商機蓬勃發展，網路商業活動逐漸取代零售商店、郵購商店、量販店等傳統商業活動，為經營者帶來無限商機。網路科技與資本主義掛勾的結果，導致近年來透過網路資訊科技所拓展的商業活動一日千里，網路事業逐漸與許多其他事業相互結合，網路經濟學已經成為一個全新的領域，甚至將許多傳統經濟學納入到其體系

中。不過，網路經濟學的一個基本前提即在於：組織中的資訊科技條件是否能夠適時為組織的利益提供最佳的服務，倘若網路科技無法跟上組織經營創新的步伐，商業活動便會受阻。不過，「以資訊技術為中心的技術革命，正在加速重新塑造社會的物質基礎，技術革命本身的發展和展現，為先進資本主義的邏輯和利益所塑造。換句話說，資本主義生產方式的再結構過程，在二十世紀末歷史性地塑造了資訊主義（informationalism）」（夏鑄九等譯，2000：14－15）。

在資本主義的號召下，網路從最早的軍事用途逐步開啓了私有化，正式成為私人可以運用的工具，並逐漸全面鋪展出商業的網路，成為資本主義擴張的最重要基礎。新的技術－經濟系統形構成資訊化資本主義（informational capitalism），連帶地亦加速、導引與塑造了資訊技術範型，引出相關的社會形式。由於網路的設計採行分散式架構，用途乃朝向多元的方向發展，最大的特性在於任何一個節點都可以成為中心，不像傳統有主從架構的電腦系統可以管制。所以，網路的發展正如同後現代主義所強調的去中心化（decentralization）觀念一樣，無法藉由對中心的控制而壟斷資訊的傳輸；也因為網路此種去中心化的特性，形塑了現今網路社會的樣貌。

二、網路媒介改變知識傳播形式與路徑

網路的力量已顛覆過去的生活模式，就連知識的傳播方式也被徹底改變。網路成為新一代傳播知識與資訊的新途徑，在科技所搭建出來的流動空間中，隨著科技力量的提昇，知識的傳遞樣貌與途徑也就被允許更加地多樣化。無論是未經動態組織而以呈現有關何時、何地等事實描述性的資訊（黃富順，2002），或是本質上由一套合乎邏輯的解釋系統所構成的知識（胡夢鯨，2001），皆並行不悖地在網路中提供給成人學習者可以隨時累積運用。而傳遞的方式與環境，也同時包羅了靜態式的網頁、

電子佈告欄，電子郵件等流通模式，以及動態的網路空間，像是聊天室，或是網路大學或企業訓練所提供的線上即時或非即時互動課程等傳播的管道。這個現象顯示知識傳播的方式與管道皆因網路的興起而產生變化，也顯示網路空間中充斥著巨量的知識與訊息。

在網路力量的推波助瀾下，由於知識取得便利，致使知識創新與累積的速度亦不斷往上攀升，結果不僅使知識與資訊的生產量增加可觀、生產的速度益發驚人。基此，將知識簡約成資訊似乎已必然成為知識在流動空間中傳遞的主要型態，唯有當知識轉變成一種訊息並且可加以操作時，知識才能獲得保存，其價值才能被肯定，否則只有被拋棄的命運（Lyotard, 1984；羅青，1989）。也因此，網路知識的資訊化似乎已成不可避免的趨勢，而知識資訊化的結果也同時會改變我們獲取、分類、供應及運用知識的方式，這種趨勢正是李歐塔對後現代知識型態轉變的解讀。

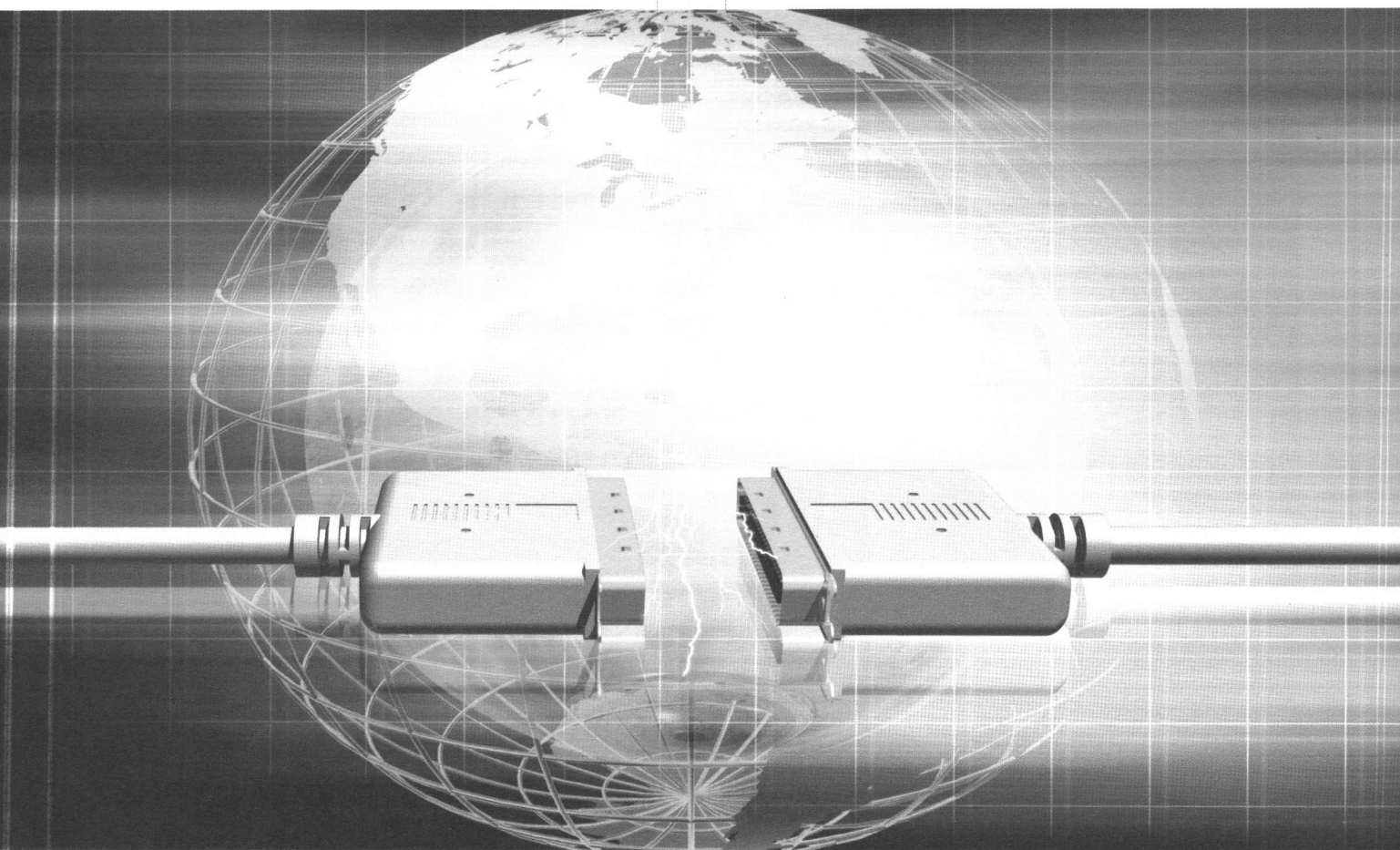
其實，後現代知識發展的特性恰與網路去中心化的特徵相符，網路四通八達的節點（nodes）形態為知識的多元化提供各種流通管道。易言之，後現代的知識典範因為現代主義知識合法性的解構而消解，一種強調沒有任何標準、框架與結構的後現代知識觀代興，而這種後現代知識觀正與網路流動空間的去中心特性相同，兩者同為後現代的產物，也同時標榜變異多元。如同 Poster（1996）「從對數位科技的近距離觀察，認為電腦網路系統下的資料庫以及電腦書寫形式，可以有知識論上的後現代意涵，甚至可以被稱之為『後現代科技』」（轉引自李明哲、唐志宏，2002）。可見，網路是屬於後現代的科技，以網路傳輸知識，便是後現代知識狀況的表徵之一，而後現代知識的發展由於脫離一元化、標準的控制邏輯，也與網路的特性相符。因此可以說網路空間改變知識流通形式，後現代各種知識形式也正好因網路的勃興而更加多元。

參、後現代知識典範的轉移

一、語言遊戲成為網路中知識的互動型態

網路的使用之所以能改變傳統知識的型態，主要是因為網路世界是一個充滿異想的世界，也是虛擬與現實的交會，網路空間中容易引來期待與遐想，讓人忘卻現實世界中的限制。在網路中成人可以不斷經歷新的經驗，跳脫原有身分、外貌、階級的位置，重新建構自我認同，也因此，成人可以脫離過去學校所帶來的學習經驗，在網路的世界中以公開或以匿名的身分建構屬於自己的知識王國。有的人將日記放在網路上，供大眾閱讀他的心情，成了知名的網路作家；有的人製作個人網頁，定期抒發自己對一些議題的看法，期望在網路的世界中尋找到志同道合的人；有的人則是參與各種網路論壇或聊天室，直接滲透到各種論述團體中表達意見，從中尋求認同或是挑戰論壇中的言論。除了文字的呈現之外，錄影帶、照片與光碟也擠身於網路上，成為一種訊息交換的媒介。

一時之間，這種繽紛多樣的網路溝通與知識結構模式，在李歐塔看來就像各種聲光、文字、影像所形成的語言遊戲般，在網路間穿梭。那些從事語言遊戲的人各自有不同的玩伴，而且各自訂定遊戲的規則，沒有標準的模式，有的只是一種表現性、創造性與想像力。這個現象所透露的是科學知識合法性在現今的社會中即已不復存在，過去標榜的巨型敘事（grand narrative）已在後現代主義者對現代理性的撻伐聲中，在科學知識失去其自身基本定義的合法性之際、在效用主義與資本主義的挾持下，失去其獨自代表合法科學知識的立場，使得各種敘事知識漸次在網路空間中流通著。後現代主義促使我們對科學知識的態度、方法、技術工具的普遍效能和客觀性與價值中心產生疑問。不過，這種知識解放的潮流在成人教育的領域中，似乎並未造成改革與創新的局面，相反地，一直以來「成人教育的實務中便隱含巨型敘事的基本主張，並因強調進步的理性主義觀並尊崇科學知識的生產規則而參



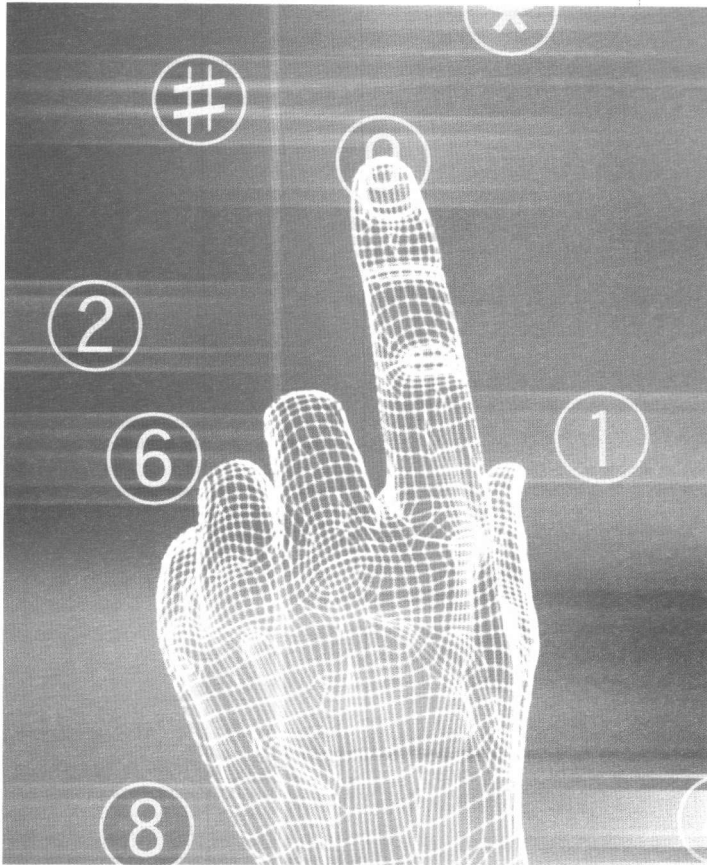
與了現代性課題的實踐工作」(Usher,Bryant and Johnston,1997;Usher&Edwards,1994)。

成人教育者在現代理性主義的薰陶下，一時無法適應後現代性，也無法輕易適應後現代氣氛，其中一個原因在於自我的去中心化、主體地位的變化等這些觀念，挑戰著成人對於原有自我的假設，挑戰著現代教育所主張的個人自主性 (autonomy)」(Usher,Bryant and Johnston,1997:12)，這些因素使得成人教育者並不願意對過去所維護的科學理性，知識概念及教育所扮演的知識再製角色下戰帖。然而，在網路的世界中我們已經看到成人學習者以各種獨創的方式，在網路世界中進行語言遊戲的競賽。語言遊戲成為新的知識典範，過去受到捨棄、壓抑或排斥的知識型態，例如處方性知識 (prescriptive knowledge)、描述性知識 (descriptive knowledge)，或者是有著眾多有差異的、互不相容

的語言遊戲，以及不管是日常話語，還是科學論述，這些語言遊戲活動都在網路世界中進行著。而且「各種知識論述都隨時依據其接受的共同體的性質及其範圍，依據這些多變的共同體各成員間所通行的多變遊戲規則，變成為可以依據不同標準而隨時呈現或消失」(高宣揚，1998：301－302)。

二、網路空間中學習者的知識建構

除了語言遊戲為知識的可能性開拓一塊新的發展園地外，超越儲存及傳送資訊的有形物質概念的網路空間，也成為一個可創造思想的概念化網絡平臺，以及一個人們進行溝通、參與、及工作的媒介。由此可推估網路空間在成人學習的知識建構歷程中，愈趨扮演不可或缺的角色。從網路作為成人學習資源的發展脈絡看來，網路從被「視為」學習資源，亦即將學習資源擴展到網際網路上，學習者



可針對特定主題，透過電腦網路為溝通媒介搜尋學習資料的第一層關係，逐步進展到將網路「當作」學習資源的第二層關係，如以電子郵件作為教師與其他學習者溝通的橋樑；最後則慢慢過渡到將網路「融入」學習資源，亦即網際網路課程的開發與學習（李雅慧，2000）。隨著各種網路社群的形成，網路不再僅只於是提供資訊的媒介，在成人學習上的應用漸趨轉變為一個可供深度對話與討論的空間。互動社群中的成員除了相互提供資訊，或針對某項共同關注的議題加以討論反省，甚至會跨越到網外相互交流、凝聚情感意識或發展出改善社會的具體行動。這樣一個相互對話、共同內省與積極實踐的社群，進一步擴展了網路學習的層次，將網路提升為成人知識建構的重要平臺。

網路學習社群既然是以學習作為互動的核心，顯然針對這種與傳統學習不同的知識建構方式，「學習」的定義必須被重新看待，學習者本身對學

習的概念也須有不同的認定與詮釋，方能藉由網路媒介的社群活動建構出屬於自己的一套知識概念。就像建構主義認為學習的重心，在於作為認知主體的學習者本人，強調學習者在認知過程的主動性與建構性，把學習視為一種認知學習的過程，新的訊息必須與學習者先前的知識產生關連，經由外在的刺激，學習者重新整理與調整既有的知識，統合新刺激與舊經驗，形成新知識。成人學習者應該認知到在網路社群中的互動與分享，其實就是一種自我建構知識的歷程，討論、發表意見、論辯，最後達成一些共識與協議，這些互動歷程都可以協助認知主體建構知識，而這些方式同時也屬於語言遊戲的策略範疇。在語言遊戲的競賽中，知識建構的主體，也就是語言遊戲的參賽者，將隨著遊戲的主題、性質與共同參賽者特性的不同，在遊戲中讓各種知識形式得以有合法存在的空間，也允許各種多變的遊戲規則。

肆、打破網路世界知識解放的圖像

延續上面的脈絡看來，網路世界中知識的建構似乎是自由開放，無拘無束的，這也是網路一直以來所被許多人所賦予的諸多樂觀美麗印象，認為網路是一個自由、公開、自主性強、不受威權控制的一個公共領域。在網路的世界當中，除了技術層面的規範外，並沒有統一的標準。而且，「網路的管理方式是一種鬆散的模式，任何資訊可能來自任何節點，只有網站管理者對其網站的內容進行管理，並沒有一個統一的權力機構來規範與控制網路」（劉燕青，2003）。換言之，網路所呈現出來的圖式是一個完全平等，進出自由，受到匿名性保障，每個人都可以自由發表意見，自由參與溝通、協商與辯論的大眾網際空間，可以實現更多的社會公義、民主與平等的理想。

然而，在我們所認定的自由、無控制的網路世界，其實也是虛幻、被想像所建構的。我們全然將

自由平等的幻想寄存於網路世界中，認為網路是一個可以隨心所欲抒發己見，並且可以隨意支配的工具，卻忘卻網路中可能埋伏的層層陷阱、不當的誘惑，或是刻意誤導的訊息，以及因為自由所帶來的隨意攻訐、惡意中傷等因素，這些都有可能讓網路的理想化色彩蒙上一層陰影。因為網路並不能防止負面的知識在其中傳播，而且網路本身也無法維護發言機會與知識形成的公平性。因此，即便網際網路協會訂定了一個美麗的誓言，認為「網際網路的使用權，不因種族、膚色、性別、語言、宗教、政治與其他立場、國家、階級、財富、家世或其他地位，而有所區別」（劉燕青，2003），但是實際上，微妙的權力運作早已悄然展開。網路科技菁英、專家、資本家都是形塑網路結構的同路人，他們對於網路所擘畫的藍圖以及所規劃的空間結構，主宰了我們對於網路的期待與思考，遂使得諸多網路的理想性在網路實際的發展中逐漸泡沫化。

網路中影響知識建構的各種內在與外在控制包括下列四項來源：

一、網路新階級的形成無法擺脫原有知識能力影響

網路世界由於空間的阻隔，許多身份的特性，像是外貌、身材、性別、種族、職業因而被隱藏了起來，甚至網路當中的身分也可以輕易被改變。一個人同時可以擁有許多頭銜，完全不受現實世界的限制，可以從男性變成女性，也可以從黑人變白人。進言之，當某人被辨識的標記無法在網路中獲得，他就無法被安置在以此身份標記為基礎的層級中。就像網路討論區中賦予每位參與者相等時間與進入的權利，每位參與者的文字都可同時在螢幕上顯示，因此想讓人只聽某個人發言是不可能的，各式各樣「大男人」的溝通方式（如打鼾、大聲、運用身軀高大或聲音宏亮的社會心理優勢）也無由產生。所以，乍看之下，網路似乎讓這些顛覆現實生活層級之手段透過身份變動性，移除了身份的標記，因為現實生活用來維持層級的手段通常在網路中並不存在。但是，現實生活中層級的混亂並不代

表層級會消除，相反地，它們會以不同原則重組。換句話說，身份並非在網路中消失，而是用與建構現實身份不同的特性來展現，像是文字運用能力、電子郵件、風格等，都是新層級形式可能的基礎（江靜之譯，2003），其中尤以文字與風格在形塑階級上最為明顯。

例如，網路中的「泥巴」（mud）遊戲是藉由文字的多變性與契約性所形成的網路冒險競賽，是以強調情感建立與認同的社會型泥巴，玩家在其中可以自行建構出遊戲中的世界，包括對某些地方的描述以及對玩家彼此間的感受對話，都以電腦螢幕上的文字呈現，這些皆是文字運用的結果。因此，網路階級的形成就變成是以個人的文字表達能力來衡量。另一種透過文字製造出新階級的象徵為網際空間上各式各樣的自我介紹，撰寫簡傳技巧的高低通常被用來衡量個人參與虛擬社群的能力。舉例來說：「在電腦性愛中，打字快或文筆佳，就等同於在真實世界中擁有一雙美腿或結實臀部的優勢」（江靜之譯，2003：93）。從這些例子裡我們可以清楚看到，文字是製造另一種階級的象徵工具，網路世界依然無法脫離真實世界的箝制。

除了文字表達能力高低打破了網路中的平等外，文字運用所形成的風格，也是影響的因素之一。由於我們不難從某人的網路互動風格認出其身份，因此只要其對某個群組的書寫風格駕馭自如，就代表可在現有的層級中得到更重要的地位。所以，風格有時候甚至強烈到比平常個人的身份標記（例如電子郵件信箱）還具可信度，自然也成為形塑層級的重要基礎。換言之，現實生活中的階級並非消失，這些隱含在個人本身當中的知識能力或特性，仍然會在網路中再一次製造出新的階級。

二、網路社群的言論空間受到其間政治文化因素限制

網路中的宰制除了可能發生於身分轉換中文字表現的階級落差、以及風格的差異之外，當風格相

同的人彼此成爲一個社群，不同風格的新進者若非受到排擠，便是無法進入該社群。是以，網路空間中的新進者，在學習使用不同區域的系統時，不可避免地會因爲不熟悉指令而犯錯，也因此常易招致許多攻擊與批評。由於網路空間的系統管理者、網站建立者，或者是最早建立社群的成員，會依據其意念與意識型態建立一套對自己有利的網路規範，並要求他人依此原則在網路空間從事活動，不熟悉該文化風格或是其遊戲規則的人便無法取得語言遊戲競賽的參賽權，即便參與比賽也可能因其中的虛擬精英擺弄政治權力，而成爲政治權力運作下的受壓迫者。其次，網路社群的討論受限於個人參與的能力，實際上也無法全面收容所有的意見，而僅能在社群中形成局部參與者的互動，以致不易創造出新知識與新的想像，這對於個體或群體知識建構來說，長此以往也是一項不利因素。

再者，在網路社群的知識分享中，不起眼的見解不容易得到回應很難激起討論，但是太過激進挑釁的字眼則會招致許多批評，容易引起不理性的謾罵與情緒性的回覆，而不符合其文化風格的意見也不易在網路社群中獲得認同。至於網路本質中所具有的匿名性，則經常使得網路中的對談在一開始充滿質疑、猜忌與鬥爭的意味，無法建構出一個真誠的互動環境。因此，一個看似自由開放的網路空間，無形控制力量卻使得人們在獲取、分享與建構知識的過程中，充滿各種宰制的可能性，使得網路雖有民主自由的開放之名，但是對於參與者的各種不同言論仍設下各種控制的關卡，這些力量可能來自網路社群的文化、來自科技菁英所設下的障礙，或來自該網路社群中虛擬菁英的政治意識。

三、資訊商品化使得網路中流通的知識受到控制

知識除了在網路社會中會因爲某些使用規範或習慣受到限制外，在資本主義一切講求獲利的原則下，由於資訊必須要商品化成爲可以販售、轉賣的商品，才有獲利的可能。因此，任何和資訊相關的

活動，尤其是文化領域，也將受到資訊資本主義邏輯的控制，這個控制之所以能夠產生實質的影響力，主要奠定在兩個基礎之上，首先是「資訊的稀有化」，另一則是「控制資訊取得的管道」。資訊稀有化的基本邏輯爲：當某項商品具有稀少性，就會產生價值，愈稀有的商品，價值愈貴，亦即資訊必須被「稀有化」，才能創造商品的利潤與價格。然而，資訊這種商品可以複製和快速傳遞，要如何才能做到稀有化呢？此時，就產生了另外一個前提，即是控制取得資訊的管道，因爲像「數字資訊，其複製和傳遞的成本幾近於零，而且可以無限而大量複製，這些資訊商品的實質是不具備稀少性，因此在商業資本主義的邏輯之下，資訊價值的創造便來自於控制資訊的流動方向，或是說控制取得資訊的管道」（李明哲、唐志宏，2002）。

當資訊變成另一種形式的資本，成爲另一種資本家覬覦的對象時，爲了掌握資訊的來源與管道，資本家便需要仰仗資訊技術的協助，因爲資訊科技可以控制資訊的流通，防止資訊可以輕易被大眾取得。資本家只有掌握了資訊科技發展的優先權，資訊商品才可能有消費市場。然而，對資訊與資訊科技的掌握，將會造成資訊及資訊科技系統本身很難絕對的自由、公開而不受資訊所有權者的操控，對於在網路中流通的知識更是如此。其結果將形成網路中知識與資訊的流通一方面需要資訊技術作爲其動力來源與基礎，但是另一方面在資本主義獲利的前提下，致力於發展資訊技術的結果，知識本身又反過來被科技權力所控制。亦即資本家藉由對網路資訊技術的投資與發展，不斷讓科技的權力螺旋漸次上升，以達到其控制資訊流通與資訊商品生產的目的。

四、科技菁英的權力宰制網路世界

在強調網路科技的後現代社會，掌有越多的科技能力、技術，包含對電腦硬體的認識、電腦程式及語言的操作，自然就會成爲擁有科技權力的菁

英。這些人不但在網路中可以來去自如，自由穿梭於網路任何一個地方，超越空間與時間，還可以以無形狀態編織新的權力架構，制定網路上的規範使人遵守，重新建構一張新的網路版圖，凡是沒有通行證的人，便無法進入。至於另一群不擅長使用網路科技的人，被迫隔離在網路世界之外，其空間受到束縛，也沒有發言權，就算有能力進入網路世界中，也必須依循網路菁英的規定才能獲許進入，因此在無形中，其思考、行為模式已被網路菁英所宰制而仍不自覺，成為被釘牢在『真實』社會的弱勢者。

同樣地，在知識建構的語言遊戲過程當中，真正知道，並能決定和操作知識論述的形式、意義和標準的人，只是少數具有特別權力關係的科技人員或專家，而共同體大多數的成員，對於他們所承認的知識論述形式、意義和標準，則滿足於一般盲目

接受和擁護的態度。這些少數具有特別權力關係的科技人員或專家，知道「什麼需要被決定」，也知道「可以採取什麼方式去決定什麼」，他們所關心的只是「如何將網路佔為己有」，就像目前的電腦程式大都是在私人公司裡研發，產品的目標是以競爭為目的，如同程式碼的研發就是在其商業邏輯操作之下運作企圖變成主流化與標準化，但是多數人卻都誤以為程式碼是中性的，全然未意識到背後商業利益的操縱。因此，「後現代語言遊戲之所以有可能為少數科技專家特權階層所控制，是因為資訊製作和傳播網路基本上為這些集團所控制，而且，後現代社會資訊的人工符碼化，也有利於這些控制過程」（高宣揚，1998）。

伍、從反思網路社會展望成人學習

根據以上對網路中知識建構歷程與隱身其中的



宰制權力分析，可以發現成人學習主體倘若無法反思網路所埋設的層層關卡，而導致個體因為其原有能力與條件不符而無法取得通行證，卻誤以為網路是一視同仁地開放給所有人，就無法真正破解網路的美麗神話。因此，以下將從網路的學習機制所可能產生的危機到成人學習者如何從中超越，並藉由網路語言遊戲的知識建構證成學習者的主體價值，

型態。針對這樣的形勢，與網路學習有關的課程活動或組織型態亦紛紛形構而成，最明顯的是網路學習機構的興起，例如網路大學的設立，延伸出各種有學分或無學分、正規或非正規、長期或短期、公辦或私營的網路學習課程。此外學習內容網路化、學習媒體運用、學習情境適應、學習方法創新的課程發展（楊國德，2004），亦成為成人教育深化網



提出若干反思的角度，以期成人學習者能夠化阻力為助力，在網路的世界中自在穿梭。

一、網路知識商品化危機有賴國家力量的調節

運用網路搭建學習的橋樑，並將不同的資源透過網路相互流通與交換，此種遠距學習的型態伴隨著成人網路使用比例的提昇，逐漸取代傳統面對面的學習模式，成為最能滿足成人個別化學習需求的

路學習內涵的探討與創發重心。然而，成人教育工作者在預見未來學習社會將逐步建構為「網路社會」的圖像時，卻不能不去思考網路學習中所夾帶的商業利益。

由於終身學習典範取代過去傳統學校的教育典範，各種學習機會與管道興起，愈來愈多的成人教育課程需要付費才能進行學習，尤其是透過網路提供的課程與資料庫也相繼標榜使用者付費的原則，

再加上許多課程軟體相繼研發上市，並以終身學習意識型態的糖衣，包裝其潛藏在背後的商業動機，遂使得成人學習活動一步步轉化成知識市場的消費行為，遠距教育的套裝軟體（package）、課程或互動影音光碟徹徹底底成爲一種市場商品（Jarvis,1983）。除此之外，網路的發展將貫越並重組所有既知的文化工業形式，從娛樂到出版、從廣告到新聞，網路作爲知識流通的管道將全面在商業利益的挾持下，徹底改寫知識的面貌，並以一種可供出售的商品姿態昂揚於資本市場。

知識商品化的結果，導致知識的獲取必須用金錢來加以交換，尤其是網路上的資訊並非都是免費的，參與網路上的套裝課程往往需要一筆可觀的費用，而「從政府到研究機構與尖端商用科技，許多真正有用的資訊是鎖碼的。網路上的資訊流通與貨幣流通一樣，有複雜的市場與層級結構」（朱元鴻，2000）。除了上述獲取資訊與參與學習課程需要付出相當的費用之外，相關的電腦週邊設備、連線電話費等，通常也只有中上收入以上的家庭可以負擔得起。這代表經濟資本薄弱的成人學習者，在累積文化資本的處境上也是處於不利的地位。因此，在知識商品化的市場發展導向下，或許只能藉由國家機制免費提供成人更多搜尋資訊的入口網站，或是調節上網的費用方能減除些許。

二、成人學習者應以批判視野脫離網路政治文化束縛

運用網路的學習資源固然爲身分變異多元的成人帶來相當的便利性，然而，網路當中政治與經濟力量的操控，相當程度背離了網路所建構的開放世界原意，粉碎了網路中原先所蘊含的民主自由真諦。因此成人學習者有必要將批判性視野從現實生活情境拉到網路所建構的虛擬世界中，反思網路學習究竟是爲終身學習帶來解放（liberation）或疏離（alienation）？能否協助成人解放傳統教育的束縛，獲得充分學習的自由，抑或造成孤立封閉的學

習氛圍（王政彥，2000）？

「根據批判理論的觀點，所謂『學習』是要個體反思與挑戰已知及如何獲知的歷程，並且採取行動改變受壓迫的社會情境及認知」（Merriam,2001），易言之，批判理論希冀成人學習者有能力體察所處社會文化脈絡與學習間的關係，以避免成人在學習歷程中產生價值扭曲或受特定意識型態操弄。既然「成人教育的目的乃是要促使社會朝向合理的方向發展，使學習者具有保衛其生活世界的的能力，不被社會系統扭曲其生活，而成爲自主與負責的行動主體」（陳明蕾，2000：201）。那麼成人的批判反省意識不獨需在現實世界中積極召喚產生，在網路所構築的虛擬學習世界亦需極力催生，因爲網路與現實世界早已融合爲一。

不過，成人的經驗世界由於緊扣著所處歷史與文化環境的特殊性，因此從其個別化角度出發的反思與批判角度自然呈現出多元樣貌。誠如 Conceicao（Alfred,2002:43）在美國初次接觸網路學習的經驗指出：來自拉丁美洲的她，因爲網路學習徹底解放了其世界觀。藉由網路學習課程中全班同學文化經驗和知識的交流互換，幫助她開啓不同的文化視野，也讓她從既有文化中對「女性」所設定的框架中跳脫出來。透過網路此一媒介 Conceicao 重新詮釋學習的意涵，並重構了自己的主體地位。準此，儘管網路中隱含重重的宰制，但是依據學習者的反思與自我探索，某個程度上仍然可以反轉其中的限制，這個歷程就是網路中語言遊戲所成就的解放魅力。

三、網路語言遊戲的知識建構將證成學習者的主體價值

網路所被賦予的權力與矛盾，在於其同時具有解放與支配的能力。然而，一直以來網路卻打著解放的旗幟，讓許多進出其中的人不察其背後所隱藏的權力與利益糾葛。成人學習者也自然不例外。成人學習者多半主動臣服於其所提供的便捷學習資源

結構中，兀自進行著各種知識建構的語言遊戲。不過，在網路同步的互動當中，許多共同體成員，也可能是在活動過程中、或甚至在活動之後，才意識到自己參與和承認某些遊戲契約的製定（高宣揚，1998）。換句話說，成人學習者知識的形成有可能是在不知不覺中，因為在團體進行語言遊戲的當下，許多成人一時之間尚無法立即將新刺激與舊經驗相連，只有在這種反覆性的活動之後，才越來越清楚地意識到契約的性質，意識到自己的觀點如何產生轉化。因此，儘管此一歷程不易被主體所覺察，但是網路中變幻不定、自由進出與川流不息的訊息交換，產生了許多訊息與符號的刺激，助長了成人認知主體反思的可能性。

是以，要將成人的意識提昇至弗雷勒（Freire, P）所指稱的批判意識（critical consciousness）（Elias&Merriam,1980）並非遙不可及。基於成人學習者內在的主體意識，教師只要在網路的知識建構中引導成人進行反思，包括對於學習內容、學習方式、學習素材、學習者間的互動等，就能在某種程度上將網路學習中隱含的宰制性降到最低。況且，語言遊戲的冒險性與機率性代表著知識建構的語言遊戲歷程具有自由性的存在，透過這種語言遊戲的自由性與創造性，成人學習者有許多機會在網路世界中以玩家的姿態自由探索、相互對話，分享知識或與科技專家進行鬥法的策略戰，自行重構網路的組織邏輯，如此一來成人學習者不啻掙脫且超越了各種控制力量的箝制，證成了自我的價值與意義，改寫了知識的新局面。

陸、結語

我們正面臨一個因新科技發展而對社會既有秩序帶來劇烈衝擊的轉變階段，這次的變遷，無論在心靈、思維模式、社會關係、經濟行爲、權力運作等層面都已產生改變。尤其是網路的誕生，這種去中心的特性與社會的多元變異若合符節，也是促成後現代社會來臨的重要表徵。此外，科學知識的地

位發生變化也適時加入催生後現代的行列，充滿變化性的語言遊戲成爲現今網路中知識建構的一種樣態。然而語言遊戲的進行卻充滿了各種冒險性與鬥爭性，各種力量交相控制著網路中語言遊戲進行的規則，從個人的網際權力、社群規範的建立、一直到商業利益與科技菁英的宰制等，使得知識的流通與取得被層層的障礙阻撓著，成人學習者在知識建構的過程中也因此被許多無形的力量牽制著而不自知。儘管網路被種種政治與經濟力量所把持，成人在學習歷程中倘若能對學習歷程加以反省，對各種原先視爲理所當然的控制力量抱持懷疑，對於網路世界的真實與虛幻及控制結構予以批判，對自己原來的假設與觀念進行挑戰，從本文對網路社會的反思以及成人學習的展望之相關討論來看，種種的宰制都將有可能一一獲得突破。

參考文獻

- 王政彥（2000）。去阻力添助力--增進新興網路大學對成人隔空學習的效益。成人教育雙月刊，57，19-27。
- 江靜之譯（2003）。網際網路的衝擊。臺北：韋伯文化。
- 朱元鴻（2000）。文化工業：因繁榮而即將作廢的類概念。臺灣產業研究，3，11-45。
- 李明哲、唐志宏（2002）。網路商業化與網路民主：資訊政治經濟學觀點下的討論。資訊社會研究，3，251-268。
- 余小玲（2002）。網絡社會的形構--Castells 論流動空間。資訊社會研究，3，239-250。
- 李雅惠（2000）。成人的網路學習。輯於中華民國成人教育學會主編，成人學習革命，頁229-255。臺北：師苑。
- 胡夢鯨（2001）。邁向知識社會的知識生產與核心能力。輯於中華民國成人教育學會主編，知識社會與成人教育，頁55-75。臺北：師苑。
- 夏鑄九等譯（2000）。網絡社會之崛起。臺北：唐山。
- 高宣揚（1998）。當代社會理論（上）。臺北：五南。
- 陳明蕾（2000）。批判理論觀點下的成人學習。成人教育學刊，4，191-214。
- 黃富順（2002）。知識社會與成人教育。成人教育雙月刊，65，2-9。

- 楊國德 (2004)。新型態社會的成人教育。成人教育雙月刊, 77, 23-31。
- 翟本瑞 (2000)。教育與社會。臺北: 揚智。
- 劉燕青 (2003)。「網路空間」的控制邏輯。資訊研究, 5, 283-303。
- 羅青 (1989)。什麼是後現代主義。臺北: 學生書局。
- Alfred, M. V. (2002). *Learning and Sociocultural Context*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Elias, J. L. and Merriam, S. (1980). *Philosophical Foundations of Adult Education*. Malabar, Florida: Robert E. Krieger.
- Jarvis, P. (1983). *Adult and Continuing Education: Theory and Practice*. London: Croom Helm.
- Lyotard, J. F. (1984). *The Postmodern Condition*. Minneapolis: Minnesota University Press.
- Merriam, S. B. (2001). *The New Update on Adult Learning Theory*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Usher, R., Bryant, I., & Johnston, R. (1997). *Adult Education and the Postmodern Challenge*. London: Routledge.
- Usher, R., & Edwards, R. (1994). *Postmodernism and Education*. London: Routledge.

初稿收件：民國93年 9月10日

完成修正：民國93年11月10日

正式接受：民國93年11月11日■