

東海大學企業管理學系
高階企業經營碩士在職專班
碩士學位論文

網路社群之重要構成因素探討: 成員分享行為及輔助
分享資訊工具研究
---以 g0v 零時政府為例

The Research of Important Composed Elements of Web
Community :Member Sharing Behavior and Aid
Communication Tool Study
---A g0v.tw as an example

指導教授：王本正博士

研究生：郭依如 撰

中華民國 104 年 8 月

東海大學企業管理學系 高階企業經營碩士在職專班

郭依如 君所撰碩士論文：

網路社群之重要構成因素探討：成員分享行為及輔助
分享工具研究-以 gov.com 零時政府為例

業經本委員會審議通過

碩士論文口試委員會委員

謝俊宏 (謝俊宏)

胡次熙 (胡次熙)

王本正 (王本正)

指導教授

王本正 (王本正)

系主任

許書銘 (許書銘)

中華民國一〇四年六月二十五日

論文名稱：網路社群之重要構成因素探討：成員分享行為及

輔助分享資訊工具研究 ---以 g0v 零時政府零時政府為例

校所名稱：高階企業經營碩士在職專班

畢業時間：2015 年 6 月

研究生：郭依如

指導教授：王本正博士

中文摘要：

本研究是以社群網站 g0v 零時政府成員為研究對象，以質性研究深度訪談配合問卷調查方法，及具有代表性的媒體採訪，本研究者藉由和受訪者之間的互動，從受訪者個人參與 g0v 零時政府與 hackpad 意見交流區的原因、經驗和感受，加以詳細的記錄並分析統整後，歸納出成員對 g0v 零時政府虛擬社群的歸屬感，並探討如何經由知識分享再強化成員的歸屬感。本研究結果發現：

一、知識分享、互利互惠的觀念及行動，在軟體工程圈已經成熟，但對於開放政府，開放資料，公民參與的領域，還有進步的空間。

二、受訪者肯定 g0v 的跨界領域，但對軟體工具如 Hackpad 以及活動安排提出一些具體改進的地方。

關鍵字：虛擬社群, 分享, g0v 零時政府, 非營利組織, 社群建構

Title of Thesis : The Research of important Composed Elements of Web
community :Member sharing behavior and aid communication
tool study ---A g0v.com as an example

Name of Institute : Tunghai University Executive Master of Business
Administration Program

Graduation Time : 06/2015

Student Name : KUO, I-JU

Advisor Name : Dr. Wang, Ben-Jeng

Abstract:

The subjects of this study consist of the members of community website g0v.tw. Qualitative research is conducted through in-depth interviews with the questionnaire method and a representative of the media interview. On the process of interactive with interviewer, we can realize the reason、experience and feeling of interviewer to join the g0v.tw and hackpad communication area. After recording and analyzing in detail the whole study, summed up the sense of belonging of virtual community g0v.tw' s members and to explore the ways to strengthen the sense of belonging from members through sharing knowledge. The results of the study are as follows:

- (i) In the field of IT industry, Knowledge sharing, mutually beneficial ideas and action has matured, but for open government, open data, the field of citizen participation, as well as room for improvement.
- (ii) Member were recognized g0v.tw stride across different areas, but for software tools such as Hackpad and activities arrangement still has specific areas for improvement.

Key words: Virtual Community、sharing、g0v.tw、Non-profit organizations、Community Construction

誌謝

首先感謝我的指導教授王本正博士，感謝老師在我休學一年之後，還願意擔任我的指導教授，並且在我提出任何問題時，都能耐心的給予指導以及正面積極的鼓勵，其中因工作太繁忙且收集資料不易而停止了一段時間，也更改了幾次論文題目，從一開始先有初步構想提出比較大範圍的研究方向，再慢慢收斂縮小範圍，最後產出這篇論文。還有我要衷心感謝我的先生，他因身處 IT 產業且對自由軟體的喜好，在約一年前因緣際會加入 g0v.tw，也因他的介紹，我才有幸認識 g0v.tw 網站社群的成員並且參與一些舉辦的活動例如萌典松等。感謝我的先生在我沒有進度或是遇到瓶頸時不斷的加油和打氣，也和我一起討論進行的方向並藉由他的協助尋找一些工具和方法來完成研究。在研究進行過程中，除了可以參與一些有特色的提案以及認識一些相當優秀的專案提案者，和這些年輕有想法的年輕人相處並藉由各自的提案激盪出不同的想法，也應用一些好用的工具輔助提案的完成，這也引起我對這個網路社群的興趣想要更深入的研究，在論文進行的過程中也相當感謝幾位並對專案非常有貢獻的資深成員像是萌典松召集人 AU、Veneu & CHE WEI LIU 對我的指導以及以及 etblue、mrorz、moon_c、a0kman 等幾位資深 g0v 成員協助我的訪談。還有我也要感謝我的同班同學朱淑媛，給予我的協助關懷及打氣還有當我論文書寫過程，遇到壓力很大時，一起加油打氣的同學邱家蓁。最後，我很高興能夠進入東海大學 EMBA 就讀並且認識和結識來自不同領域的同學們以及學術專精的師長，讓我在工作之餘能夠藉由不斷的學習，增長知識見聞，豐富我的人生。謝謝大家。

目次

中文封面	i
空白頁	ii
Oral presentation document	iii
Chinese version	iii
中文摘要	iv
英文摘要	v
誌謝	vi
目次	vii
表次.....	xii
圖次.....	xiii
第一章. 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	2
第二節 研究目的.....	2
第三節 研究流程.....	2
第四節 研究範圍及對象.....	4
第五節 研究結果分析與討論.....	4
第六節 結論與建議.....	4
第二章. 文獻探討.....	6
第一節 上網人口增加帶動網路社群發展.....	6

第二節	虛擬社群.....	7
一、	虛擬社群的定義.....	7
二、	虛擬社群的特質和類型.....	8
三、	虛擬社群成員的組成.....	9
第三節	g0v 零時政府.....	9
一、	g0v 零時政府起源.....	9
二、	g0v 的會員參與.....	9
三、	g0v 採用輔助工具 hackpad 共筆的運作方式.....	9
四、	g0v 成功的專案以及具領導特質的活動領袖.....	10
第四節	虛擬社群之知識分享.....	11
一、	知識分享的定義.....	11
二、	虛擬社群成員如何進行知識分享活動.....	11
三、	虛擬社群的角色分類.....	12
四、	成員為何願意主動分享知識並維持網絡成員的高 度互動關係.....	13
第五節	協作軟體工具介紹.....	14
一、	早期的網路及中央集權式的電腦系統.....	14
二、	早期的討論工具: 郵件論壇、BBS.....	15
三、	線上聊天工具興起.....	15
四、	社群網站興起.....	15
五、	分散式架構, 版本控制系統.....	15
六、	分享的核心觀念, DRY: don't repeat yourself, 不要 重覆開發輪子.....	16
七、	雲端概念、雲儲存.....	16

第三章. 研究設計.....	17
第一節 質性研究取向.....	17
一、就研究目的而言.....	17
二、就研究問題而言.....	17
三、就理論發展而言.....	18
第二節 訪談法之運用: 理論與實務.....	18
一、結構式訪談 (structured interview).....	18
二、無結構式訪談 (unstructured interview).....	18
三、半結構式訪談 (semi-structured interview).....	18
四、群體訪談 (group interview).....	19
五、本研究採取的方法.....	19
第三節 研究、範圍、場域與研究對象及心理、態度.....	19
第四節 虛擬社群早期組成的重要元素.....	20
一、提供豐富的內容，且長時間不間斷的一直更新， 持續改進.....	20
二、提供參與發展、磨練意志力、專長強化的機會.....	20
三、互動、溝通、散布消息的工具.....	21
四、擁有共同的興趣, 使命感，道德價值觀，同情心， 同理心.....	21
五、拉攏志同道合的成員.....	21
六、社群交互過程中取得的認同.....	22
七、成員的歸屬感，榮譽感，依賴感.....	22

第四章. 實証分析.....	23
第一節 資深會眾訪談.....	24
一、關於成功的社群.....	24
二、g0v 零時政府是否成功.....	25
三、成功模式是否可複製.....	25
四、持續熱情參與 g0v 零時政府.....	26
五、定期聚會的討論.....	26
六、g0v 長期維持下去的關鍵要素.....	26
七、g0v 的寶貴資產.....	27
八、推薦 g0v 專案.....	27
第二節 統計結果輸出.....	28
一、成員一般調查，年紀、性別、職業.....	28
二、身體健康對分享的調查.....	31
三、分享的一些細節.....	33
四、制度的設計是否影響分享.....	39
五、營造競爭的氛圍.....	41
六、多數人的分享及回饋.....	43
七、其他.....	45
第三節 結果分析.....	46
一、分享與健康的關係.....	46
二、分享者與外出參與外動.....	46
三、分享者體貼的關心讀者與使用者.....	46
四、讓制度傾聽分享者心聲.....	46

五、分享者之間.....	46
六、分享後的回饋.....	47
第五章. 結論與建議.....	48
第一節 研究結論.....	48
第二節 研究限制.....	49
第三節 後續研究建議.....	50
參考文獻.....	51



表次

4.1	成員年齡	29
4.2	成員性別	29
4.3	職業分布	30
4.4	身體健康促進分享	31
4.5	分享促進身心健康	32
4.6	行前準備時間	33
4.7	參與活動天數	34
4.8	不同的授權	35
4.9	內容深入淺出	36
4.10	分享品質	37
4.11	分享要持續精進	38
4.12	技能貼紙	39
4.13	人才分類有效性	40
4.14	互相競爭	41
4.15	內容取向	42
4.16	分享的情緒	43
4.17	一起分享	44
4.18	其他	45

圖次

圖 1.1	研究流程	3
圖 2.1	歷年我國經常上網人口成長情況	6
圖 2.2	各類別受歡迎網站排名一覽	7
圖 4.1	成員年齡	28
圖 4.2	成員性別	29
圖 4.3	成員職業分布	30
圖 4.4	成員意見: 身體健康促進分享	31
圖 4.5	成員意見: 分享促進身心健康	32
圖 4.6	分享的因素分析: 時間長度	33
圖 4.7	分享的因素分析: 每月幾天	34
圖 4.8	分享之偏心、無偏心	35
圖 4.9	分享之品質: 懶人包	36
圖 4.10	分享品質	37
圖 4.11	分享要持續	38
圖 4.12	分享的因素分析: 人才分類	39
圖 4.13	分享的因素分析: 人才分類效果	40
圖 4.14	分享品質之維持競爭力	41
圖 4.15	分享之多方面競爭	42
圖 4.16	影響分享	43
圖 4.17	分享要大家一起來	44
圖 4.18	其他	45

第一章 緒論

網路有 WEB2.0，製造業有工業 2.0，台灣在民主化多年之後，陸續也有民主 2.0 的進步，雖然在民主思想上相較於之前沒有多大改變，但是在公民參與上有了明顯的變化，從前的民主，主要是人民有選舉權，選出各級民意代表，在選舉期間，產生了全世界只台灣獨有的選舉狂熱，但是多年以來，人民發現選出來的民意代表依舊無法讓生活改變，官員，民意代表弊案，貪污案件層出不窮，人民迫於無奈及失望，有些人採取溫和的行動，主動的監督政府、公務人員、民意代表，希望這樣能改善國家的政治經濟，而政府近幾年也推行開放政府，開放資料 (OPEN DATA)，讓數字說話，表達施政的成效，客觀的呈現政府的效能。網路社群零時政府 (g0v) 在這群溫和的改良行動者中，扮演著一個重要的角色，他們是工程師組成的社群，並沒有任何型式上的組織結構，用技術來達成關心社會的目的。

如高雄氣爆，他們推出了如八仙塵爆，在太陽花學運，早期的求職小幫手，將違反勞基法的企業整理成易用的 App，方便廣大求職者應徵時參考，

發揮巧思，讓資料視覺化，讓訊息高速的傳播出去，讓有限的資源可以更有效、即時的運用，減少悲劇的發生，或減輕痛苦。

相較於一般的宅男(女)工程師，他們以實際的行動進行鍵盤革命。

資訊科技不是只用來娛樂，促進消費，更可促進社會公平。

開放政府釋出的資料，動輒數十萬筆，數百萬字以上，電子化的程度不一，有不少是紙本掃描成電子檔，有些是沒有固定格式的檔案，如何整理，考驗著工程師的智慧，社群的成員除了自己貢獻空閒時間來整理資料，視覺化圖表，還會定期聚會互相切磋，聚會和一般的技術，學術研討會不同，以歐美近年來流行的黑客松 (Hackthon) 方式辦理，提供充足的食物，讓與會者可以長期的燃燒智力體力來完成有趣的專案。

第一節 研究背景與動機

沉寂多年的街頭運動，在去年洪仲丘事件點燃火種，在太陽花學運裏大火蔓延，不久後香港也因普選問題爆發了雨傘革命，本文不討論這些街頭運動訴求正當性及合法性，而著重於過程中人群的參與尤其參與社群中一些有工程師背景，對於資訊軟硬體工具操作熟練，他們的社群(g0v)運作方式，人員組成，及和傳統技客，黑客社群的異同，及以分享行為為根本，無私提供智慧，無償提供服務的行為研究。

虛擬社群是一結構極為鬆散的非營利組織，入社的門檻極低，同理，離社的門檻亦極低，成員之間並沒有很強的約束力，或共同理相，共同願景，這些如散沙般的成員在g0v零時政府裏，尤其特別明顯，其成員有IT人，自由工作者，公務員，學生，社會運動者，上班族，年紀亦從國/高中生到中年人都有，研究議題，從時髦社會議題，到冷門的字典文字學，台語文，客家文都有涉入，這在專案管理上是一個不小的挑戰，尤其是時間進度的管理，而g0v零時政府仍然可以每隔一段時間產出一些具話題性的軟體產品，促進政府資訊流通，提升政府效能。如一些懶人包的工具。從核能，空污，水資源，公有地的圖文呈現，促進人民對國家資源更深入的理解。

第二節 研究目的

根據前述的研究動機，本研究目的如下

1. 本研究者期待和受訪者之間的互動，從受訪者個人參與g0v零時政府與hackpad(專案草稿、原型討論)的原因、經驗和感受，加以詳細的記錄並分析統整後，歸納出成員對分享持有的態度、行為，及輔助工具的使用感想。
2. 探討分享和社群的交互作用，那些方面會增強，那些方面會削弱。

第三節 研究流程

根據研究背景及動機，確立研究主題、研究目的與研究範圍，再收集及回顧國內外相關的研究文獻資料，提出研究架構及確立訪談對象，研擬半結構式

訪談大綱，進行深度訪談後，針對訪談內容以及文獻探討中虛擬社群建構的六大要素，產出問卷調查題目，再依據研究目的進行研究結果分析與討論，最後提出本研究的結論與後續研究的建議。透過 g0v 零時政府接受媒體採訪 (雜誌，電台，獨立媒體…)，成員共筆受訪過程中留下的歷史資料，對組織文化深層的剖析，一件任務，從一兩個人概念發想，如何逐漸引起注意，變成吸引眾人加入，並自發性任務分派，分工合作把一件產品完成。

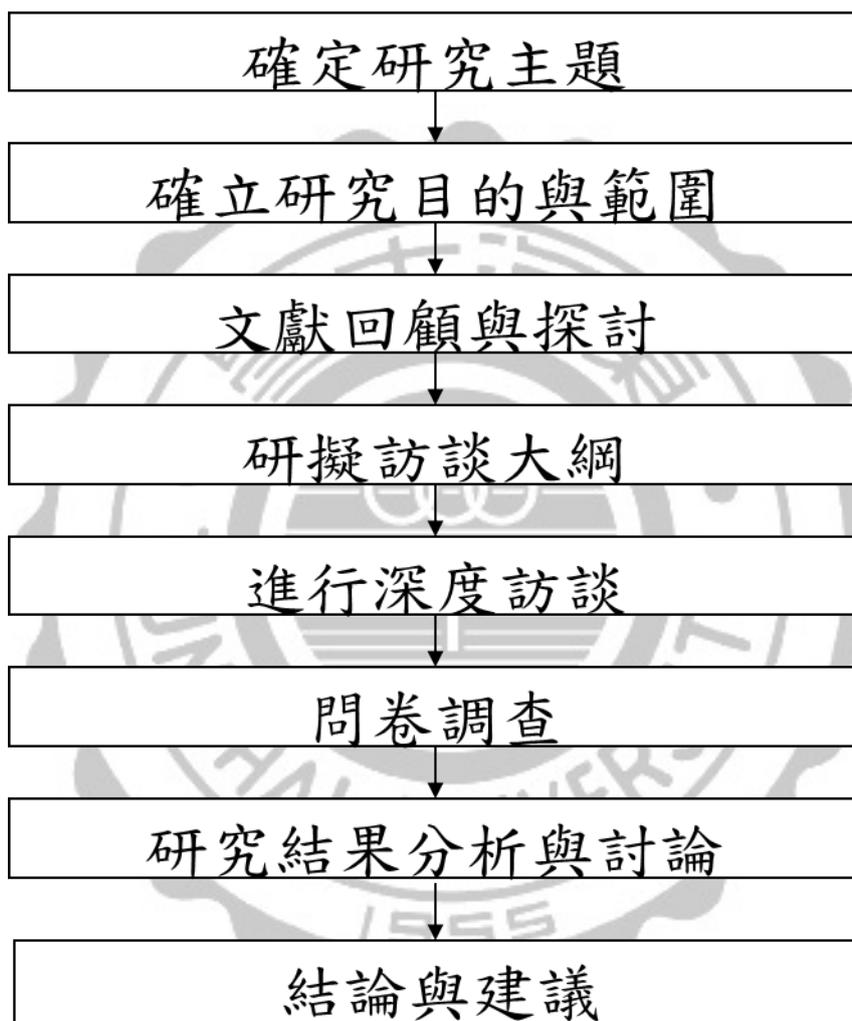


Figure 1.1: 研究流程

第四節 研究範圍及對象

本研究是以社群網站 g0v 零時政府成員為研究對象，完成的歷史專案為研究範圍。

第五節 研究結果分析與討論

每一件軟體專案，發起人的背景不盡相同，有時候是軟體工程師，有時候是社運人士，有些是學生，有些是老師，有些是語言學家，有時候是關注社會議題，在 HACKPAD 上，隨時都有大量的意見，想法產生，通常要吸引到設計師和工程師加入後，才慢慢的會有產品的雛型產生。自由軟體、開放源代碼運動，一開始只是 MIT 菁英黑客們在學生時期，和志同道合的伙伴形成一個技術上的烏托邦共享次文化。三十幾年前，這些學生實驗了，沒有階級，沒有過度的智慧財產保護，很純粹的技術交流及分享，大家的知識成果無阻礙的分享、修改、再分享，只是讓主機運作的更良好，鑽研如何讓程式寫的更短更有效率。然後慢慢的從圈子裏流傳出來，在和 g0v 成員訪談中，有次談到，即使是非營利組織，取得公部門資料，並不見得願意、或有意識到應該分享出來，所以分享、互惠互利的觀念及行動，在軟體工程圈成熟並行之有年，但開放政府，開放資料，公民參與的領域，還有進步的空間。

第六節 結論與建議

做為這跨界領域的先行者 g0v，總體而言，表現得可圈可點。一些執行上的細節可以微調。一、在軟體工具上，如 Hackpad，有些可改進的地方：

- (1) 斷線就不能用
 - (2) 一定要連線搜尋結果不一定有想找的東西中文打字有問題
 - (3) 視覺呈現有點混亂第一次使用不習慣
 - (4) 除了視覺化的排版，或許可加入 markdown 的支援，讓不同文件格式可以有機會匯入
 - (5) 其它、不能輸出為文字檔、有點 lag(延遲) 等
- 二、而活動的安排上，有些可改進的地方：
- (1) 技術面更加親民，才能吸引更多一般民眾
 - (2) 可能需要更有效的組織

- (3) 可以想想在「學習」這一塊，除了一些偶而會開的課。如何讓這些課與進行中的專案結合。
- (4) 新手入門指引，對不會寫程式的人，第一次參加，會無法很快進入狀況討論和申請介面還是太複雜，不曉得有沒有可能變成類似 104 工作。大家可以在上頭申請媒和。
- (5) 有些專案需要有更多與政府互動的機會
- (6) 希望 gov 能夠繼續保持下去. 莫忘初衷.

本論文研究就以【希望 gov 能夠繼續保持下去. 莫忘初衷】做為結束。



第二章 文獻探討

第一節 上網人口增加帶動網路社群發展

隨著電腦以及智慧型手機的發展加速網際網路的普及，台灣的上網人數的急遽增加，也加速虛擬社群的快速發展。根據財團法人資訊工業策進會 (FIND) 定期所進行的「台灣地區網際網路用戶數調查」，經常上網人口在 2013 年 12 月底經常上網人口已經突破 1100 萬。



Figure 2.1: 歷年我國經常上網人口成長情況

從台灣地區經常性上網人口逐年上升來看，可發現瀏覽網路已是台灣地區人民中的生活占很重要的的一部份。在《數位時代》結合 Alexa.com、創市際 comScore 網路產業兩家監測機構六個月的監測數據為基準，在 2015 年 2 月 27 日所發表的網路產業誰領風騷？2015 台灣百大熱門網站揭曉，進榜網站包括社群平台、內容服務、入口網站、電子商務、新聞媒體、生活資訊、娛樂等各式各樣形態的網站，社群交友網站 Facebook 拿下第一，且從類別分佈占比來看，社群平台也以 24% 居所有類別之冠，並在平均每人每月使用時間達到 36.27 分，僅次於影音娛樂 (90.35 分)。如以下圖二，此調查結果反映台灣人民對於「人際彼此間的互動」保持高度興趣，針對各類不同特性的網站平台也吸引不同的成員加入以及關注，



Figure 2.2: 各類別受歡迎網站排名一覽

第二節 虛擬社群

本節旨在介紹虛擬社群，首先探討過去學者對虛擬社群的解釋，藉以了解虛擬社群的定義與特性，並研究虛擬社群的特質和類型，以及虛擬社群的成員組成。

一、 虛擬社群的定義

「虛擬社群」是相對於「實體社群」的名詞。實體社群是由一群有共同的興趣、嗜好、話題或特徵而於現實生活中聚集在一起的組織，彼此對於互相交換訊息有興趣。虛擬社群最簡單的解釋是指此一社群相對於實體社群，之所

以稱之為虛擬，是由於它是藉由網路或網頁來形成、運作與發展，與當前的網路資訊、媒體及傳播科技等息息相關（王正彥，2004）[1]。

取代在現實中實際面對面聚集在一起，並以文字取代語言彼此溝通。虛擬社群不受限於空間與時間，網站成員能夠在彼此關注的社群中結交志同道合的朋友並提供一個平台讓這些來自不同領域或產業讓原本不認識的人能夠在網路世界相遇、相識，彼此溝通交流互動。

二、 虛擬社群的特質和類型

Rheingold（1993）[14] 提出虛擬社群是一種新型的社會組織，具有以下四種特質：1. 表達的自由；2. 缺乏集中的控制；3. 多對多的傳播；4. 成員出於自願的行為。

虛擬社群的形式包括了早期的電子布告欄、討論區等，或是近期出現的部落格、各式不同主題的社群平台。透過社群成員彼此的分享與交流，使得人人皆可在網路媒體發聲。Hagel, J. III, & Armstrong, A. G. (朱道凱譯，1998) [8] 從來自人類四大需求的互動基礎角度區分虛擬社群為以下不同的類型：

(1) 興趣型 (Interest) 社群：成員聚集在一起主要是對某些事物有共同的興趣，比較偏向個人的喜好。

(2) 人際關係 (Relationship) 社群：有相同生活經驗的人彼此分享交流，形成的網路連結，使他們能夠不受時間和空間限制而建立比較深刻的人際關係。

(3) 幻想 (Fantasy) 型社群：充滿幻想及娛樂的新奇空間通常是這類型的社群的特色，讓參與者可以跳脫現實的網路空間。

(4) 交易型 (Transaction) 社群：社群網站成員在平台上進行情報的交換行為，滿足了「交易」需求。

由上述多位學者的定義，我們可以歸納出虛擬社群具有以下幾點特性：

1. 由一群現實生活中擁有共同興趣和喜好背景的人組成。
2. 主要在網路空間進行溝通、互動、和分享彼此的情感、文化或話題。
3. 透過資訊科技互相分享與交流，進而累積知識吸引更多的成員加入。

三、 虛擬社群成員的組成

虛擬社群是一個無政府世界的自由的社會組織網路。虛擬社群成員的組成，大致有平台管理者及成員或訪客，平台管理者(或部落格版主)，對留取的資訊負有把關的責任。

第三節 g0v 零時政府

一、 g0v 零時政府起源

成立於 2012 年 10 月，剛開始由 IT 人所發起，這群 IT 人因有感政府在所推行的方案不夠透明，因此運用自身的專業把中央政府總預算做成視覺化，引起廣大的回響，此社群網站開始運作。主要精神是開放原始碼為基礎，關心社會公民的言論自由，希望政府的資訊能夠更透明化，讓更多人可以了解並參與政府的運作，推動民主社會。

二、 g0v 的會員參與

g0v 社群成立至今有超過 5000 名會員，這些會員來自不同領域的人才，除了網路/資訊工程師，設計師、政府機關人員、非營利組織的成員、自由工作者、學生以及社會運動參與者等的工程師，設計師、政府機關人員、非營利組織的成員、自由工作者、學生以及社會運動參與者等。大家有各自所關心的社會議題或專案，自己提出或參與別人的專案，藉由不同領域的專業以及腦力激盪，蹦出火花並產出超乎預期成果。

三、 g0v 採用輔助工具 hackpad 共筆的運作方式

所有 g0v.tw 成員可以把自己所進行或感興趣的專案上傳至線上輔助工具 hackpad 上，藉由其他人的共筆，一起參與並協作，有興趣的成員可以自動參與。除了線上共筆的方式，也會有實體舉辦一些大小型的黑客松以及不同主題的松，例如萌典松，讓成員自由參加，來自各領域的成員定期聚在一起討論並提供意見，大家一起實作。

四、g0v 成功的專案以及具領導特質的活動領袖

(1) 以下來自幾位資深 g0v 成員所推薦的具有特色專案，例如 1. 國會系列 <http://ly.g0v.tw/> , <http://vote.ly.g0v.tw/> , 立委投票指南。全站資訊都是來自立法院公開資料，將大量的記錄編排成可解讀出訊息、讓人可以進行價值判斷的「投票指南」，實用性很高，而且也是將雜亂的數據有條理地呈現的標竿。國會監督行動的基石，連立委助理都愛用。

2. 政府資料 api 系列 <http://ronny.tw/data/> , 開放政府資料的基石

3. 萌典系列 <https://www.moedict.tw/> , 正體中文教育的基石。成員表示在每次查字音與字義，第一個去的就是萌典，全台最高權威（教育部國語辭典）的人性化版本。

萌典專案的協作史也是一個相當典型的 g0v project，從一開始的數人接力、後來不時會有人擴增，甚至利用 crowd sourcing（萌典啄木鳥）來改善教育部詞典內容，都是開源公民專案的典範。

4. hackfoldr 系列 <http://hackfoldr.org/> , <http://beta.hackfoldr.org/> , 專案協作的基石。會眾表示每次活動都是資訊的大量匯流，有了 hackfoldr 大家就有一個一致的活動入口。這個專案也在最近的社會運動派上用場（太陽花、雨傘、課綱微調等等），幾乎已經成為「資料匯整」的第一品牌。

5. 基礎建設系列 <https://g0v.hackpad.com/ep/group/yZ9JT9UIJf4> , <http://g0v.github.io/project-hub-mockup/> , 社群自我組織的基石

6. vtaiwan。g0v 與 gov 合作的指標性專案，從 target audience（會被虛擬世界法規調適影響到的人們）的選擇、議題討論方式（線上線下交互形成）到最後實際的產出（閉鎖公司法，在 6 個月內修法完畢），都非常驚人。人民想參與政策形成，行政院也希望能找到比公聽會更有效的公民參與方式，vtaiwan 正是公民參與政策形成的一個社會實驗；初步成果看起來還不錯，也希望未來能透過 vtaiwan 上面深化的討論，能逐一將目前政府遇到的問題一一解決，讓台灣在數位匯流發展趨勢底下，不要再被過時的法規綁手綁腳。以上這些都是非常具有特色以及代表性的專案。

(2) 會眾所推崇的意見領袖（以下幾位具有特質的領袖是 g0v 零時政府能夠成功並持續經營的關鍵人物）

1. clkao 村長：因為特殊的能力與人格特質組合，讓社群得以發展。

2. ipa 村姑，因為深度的人文素養與不同於資訊人的視野還有足以制衡村長的能力，讓 g0v 有別於其他純資訊的開源碼社群，成為跨領域的多元社群。

3. isabel 侯律師，低調提供法律諮詢，保護開源專案。
4. juanna 大松食物組，一直以來為大家默默付出。
5. 除了這四位以外，
還有其他幾位像是 au, a0kman, etblue, ronny, johnny, kcwu, tkirby, LY, moonc, tuiry, lee, ttcatt, macpaul, gavin, jimmy, muyueh, mrorz 等

都是會員心目中覺得人格特質和能力足以塑造社群風氣，很重要的社群會員組成。

第四節 虛擬社群之知識分享

虛擬社群必須要針對各類型的會員提供量身訂作的服務，使會員增加逗留於虛擬網站的時間，例如使用虛擬貨幣或其他獎勵方式鼓勵和促進會員的交流，提升會員歸屬感以及忠誠度、以利網站生存（Hagel & Armstrong, 1997 / 朱道凱譯）[8]。本節旨在探討虛擬社群之知識分享，首先了解知識分享的定義，接著探討虛擬社群成員如何進行知識分享活動以及社群中角色分類，探討論不同角色在知識分享活動上的價值程度，最後瞭解成員為何願意主動分享知識並維持網絡成員的高度互動關係。

一、 知識分享的定義

Hendriks (1999) [9] 提出知識分享是組織成員彼此溝通的過程，而「知識接收者」必須消化吸收並重新思考達成創新的行為能力。另外 (Dixon 2000) [7] 認為知識分享的意義就是將個人所擁有的知識傳達給其他人，使對方能夠擁有相同的知識。總結以上，知識分享可視為一個溝通的過程，從擁有知識的一方傳達並分享給接受的一方，有效的知識移轉＝傳達＋吸收。

二、 虛擬社群成員如何進行知識分享活動

一個虛擬社群需要有非常豐富的知識內容，提高它的價值，大多數人參與社群活動就是為了尋求知識或是解決問題並提升自身的能力，先吸收在內化，最後可以再把自已得到的知識在分享出去形成正向的循環。透過討論區的交流或互動從其他成員得到資源，

成員透過意見交流區或是線上聊天室進行知識分享活動。以 g0v.tw 為例，主要有以下 2 種形式的知識分享活動：

(1) Hackpad 意見交流區 (<https://g0v.hackpad.com/>):

可以看到目前最新進行中的專案或提案，需要得到幫助的成員可在 Hackpad 意見交流區發表文章或提案尋求幫助，擁有知識的成員或是活躍的成員則可以針對感興趣的議題給予回覆。在你問我答、一來一往的討論過程中，所有知識以及問答往返歷程都會以文字的型態被長期保存在此意見交流區中。在論壇中，除了文字，也包含了網路連結、圖片、聲音剪輯、錄影等多媒體的輔助說明，使知識的呈現方式更加多元，同時也能被表達得更為清楚，此意見交流區不受時區、不同地點的限制同時匯集跨領域的成員集體合作。

(2) g0v.tw 的 Slack 線上聊天室 (<https://g0v-tw.slack.com/messages/general/>):

成員先加入會員，之後可以即時看到所有線上成員以及目前顯示的線上的成員，並可以在線上提出問題並尋找目標對象即時互動。

三、 虛擬社群的角色分類

Chen & Hung, (2010) [5] 虛擬社群的知識分享過程中涉及兩個部份，一部份是知識擁有者在社群中主動貢獻出自己的知識並編纂成文章，使大家能夠透過閱讀了解知識內容；另一部份則是知識尋求者在社群平台中尋找知識並藉由閱讀文章吸收知識，再去使用知識。知識擁有者與知識尋求者這兩種角色可能在不同的時間點或不同的知識領域分別或同時扮演這兩種角色。知識分享的角色主要分為以下四種角色，包括：

(1) 一般瀏覽者：

一般大眾在開始進入社群時為一般的瀏覽者，並不一定會留下來成為會員，留下來的成員給予正面的評價會吸引更多瀏覽者進入且成為活躍的成員。

(2) 內容創造者：

經過一段時間後一般瀏覽者可能會變成內容創造者或重度使用者，對於社群具有熱情且積極貢獻自己的原創的創作內容，增加社群的向心力。

(3) 重度使用者：

他們在社群花費的時間比一般瀏覽者多，由於他們停留社群的時間比較長，但可能只瀏覽不作任何貢獻或內容創造，網站管理者可以對他們作問卷調查得到一些有價值的資料。

(4) 消費者：

此類型成員因為認同社群且為忠實客戶，願意掏腰包購買產品或服務具有商業價值。幾乎所有社群網站都包含此四類型的成員，如何從重要使用者中挖掘並培養積極並活躍的意見領袖，讓此類型成員可以影響其他三類型的會員，為社群帶來更多的利益。

四、 成員為何願意主動分享知識並維持網絡成員的高度互動關係

經營虛擬社群最大的挑戰是知識內容的供應以及成員知識分享的意願，若成員缺乏知識分享的動機，那他便不會有知識分享的意願，也不會有知識分享的行為產生 (Chiu et al., 2006) [6]。Kankanhalli, Tan, and Wei (2005) [11] 將知識分享動機分為內在因素及外在因素兩種，其解釋如下：

(1) 內在因素

內在因素主要包含知識自我效能 (Knowledge Self-efficacy) 以及樂於助人 (Enjoyment in Helping Others)，知識自我效能是指成員對自己有足夠信心能提供有價值的知識內容給其他成員，在發覺自己的知識可以幫助到其他人時，也會對自己的專業產生更多的信心，進而提升知識自我效能；樂於助人是指成員樂於主動幫助他人以獲得內心的滿足感且沒有預期得到回報的情況下發自內心產生。

(2) 外在因素

外在因素包含互惠 (Reciprocity) 及組織報酬 (Organizational Reward)，互惠知識分享活動是指成員之所以願意提供知識是因為相信未來當他們需要知識時也能從社群中得到幫助，因此，當成員從社群中取得知識時，他們會覺得有義務回饋社群 (Fang & Chiu, 2010) [4]。至於組織報酬則可視為是社群為鼓勵成員參與討論活動所設置的獎勵制度，當成員參與越多的討論活動或是貢獻出越有價值的知識時，他就可以獲得越多的社群獎勵 (Tonteri, Kosonen, Ello nen, & Tarkiainen, 2011) [15]，常見的獎勵方式如提供專案獎金、提升社群階級地位、累積貢獻度以及聲望等。綜合以上所述，社群成員的知識分

享動機不僅涉及個人認知的內在因素，也包含到互惠和報酬等外在因素，因此，社群經營者除了設立獎勵制度，用以鼓勵成員參與知識分享活動外，還可以培養成員樂於幫助他人的社群文化，強化認同感以及歸屬感，藉由結合內在與外在因素強化成員知識分享的動機以及提高互動參與度。

第五節 協作軟體工具介紹

一、早期的網路及中央集權式的電腦系統

早期的電腦是一台巨無霸怪獸，佔據著一個大房間，沒法搬動，早期程式人員把程式碼手寫下來，再找打字人員輸入打孔機，程式放在一捲一捲的紙片上，由大型主機批次處理程式碼，沒有螢幕和使用者互動。那時手寫稿是分享的媒介。

電晶體發明後，摩爾定律讓電腦的體積愈來愈小，但是有很長的一段時間裏，大型主機系統當道，程式員透過終端機來連上主機做文書處理或科學計算，這時候點陣印表機出來了，資訊科學家可把程式碼漂亮的打印出來。分享及討論。

接下來是乙太網路的形成，網路也不是一開始就有網際網路，先成區域的封閉網路開始，藉由電話撥接上網，中華電信的 ADSL 寬頻上網出現，慢慢改善形成如今無所不包的網路。

電腦可以連網，網際網路開始改變世界，除了電子商務之外，很多事情也改變了。例如維基百科，把百科全書徹底的解放改變出來，它就是一種分享的型式。維基百科一開始並不是一帆風順，但是基礎建設很重要，即使一開始自願的作者還不是很踴躍的貢獻自己的知識時，管理者仍然持續改善讓寫作的平台平易近人，降低寫作的門檻，等待著恰當時機的到來。連線上網的成本愈來愈低，而上網速度愈來愈快。

維基百科上的內容滾雪球般的產生，內容良莠不齊，創作者自發性進行分工，討論出監督、審查機制，避免宗教，政治，種族這些敏感的議題的傾向太過偏左或偏右，在各洲各國家定期舉辦研討會，擴大影響力。

二、 早期的討論工具: 郵件論壇、BBS

郵件論壇和郵件，和論壇都不一樣，它同時兼有兩者的長處，目前郵件論壇仍以 google 的產品市佔率最高，也是一些跨國跨語言專案的首選，而最近比較流行的線上交流工具，都會將該項功能整合進來。google 的雲端備分系統也做得很完善，目前還沒出現過資料丟失的情況，所以除了可以安心的討論資料放在上面，過去的討論內容還很方便用 google 的搜尋引擎進行檢索，這些都是早期到現在，對於分享知識很基礎且重要的工具。

BBS 最早流行於大學校園，是終端機模式的論壇，90 年代早期就出現了，站長或版主對早期的 BBS 不斷的修改及增加功能及對中文的支持，讓 BBS 很有台灣特色，一直到今日，台大的 ppt(批批踢)BBS 仍是台灣很重要的論壇，各新聞媒體都有記者派駐在論壇上，掌握最新流行議題。

三、 線上聊天工具興起

而郵件論壇的表現型式不利於一對一的聊天，所以線上聊天工具興起，從早期的 ICQ, 中國騰訊網路公司發家的 QQ(仿 ICQ), 到最近收攤，吹起熄燈號的 MSN，都是聊天軟體的佼佼者，然後有群組聊天軟體的興起，只是這些方便個人情感表達，或是情緒發洩的通訊工具，並不是分享知識的主流。而且其備分系統，或許受限於個資保護，基本上是不要保存記錄才是優點。

四、 社群網站興起

其中的經典當屬臉書 (Facebook)，把聊天，上傳照片，影片，粉絲團…等各種社交功能綜合在一起，快速席捲消費者，目前仍是重要的社交工具。

五、 分散式架構，版本控制系統

github 是一家以將電子文件做版本控制的軟體，不只是程式碼，非程式碼的電子文件也以 github 做為版本控制的首選。github 因為版本控制的服務做得極為出色，所以讓 google 的版本控制服務 (google code)，也吹上熄燈號，停止服務前，也鼓勵使用者將放於該平台上的程式碼轉到 github 上，github 提供的服務，除了本業的版本控制，在使用者，開發者的使用者親和 (user friendly) 上下了不少的功夫，目前一些流行當紅的軟體專案，如網站設計師

的架構框架 (Bootstrap)，這是著名微短信網路公司--twitter 旗下首席前端工程師的專案，或是知名社群網路公司--臉書 (FaceBook) 也將公司的一些研發成果，放在 github 下，而不自架類似的功能平台，不重覆開發輪子。

六、 分享的核心觀念，DRY: don't repeat yourself, 不要重覆開發輪子

大型專案是由一些小專案，小元件所構成，善用前人的勞動成果，不要重覆開發，站在巨人的肩膀上，才可以走得更遠。

七、 雲端概念、雲儲存

這幾年雲端概念的興起，不只是放程式碼，可以放 data，放圖片、影片，地圖，無所不放。以 g0v 而言，善用現成工具，而不是重覆發明輪子，把寶貴人力用在重要的地方，所以程式碼的保管，g0v 主要是用 github, 善用社交網站 FB，平日成員溝通是用 SLACK 整合的線上聊天工具，專案構想草案放在 HackPad 上，緊急事件時，應付多人同時開發，開發 HackFolder，應付大量湧入的訊息。

第三章 研究設計

第一節 質性研究取向

本研究為質性研究取向, 乃透過仔細地考察社會現象, 不經由統計或量化過程, 來解釋社會生活的一種模式。根據陳向明 (2002) [3] 對質性研究的定義, 認為質性研究是以研究者本人作為研究工具, 在自然情境下, 採用多種資料搜集方法, 對社會現象進行整體性描述和探究。質化取向的研究較適於揭露並解釋在表面之下的意義, 對於一些人盡皆知的事也能採取新鮮創意的切入點, 可以補充量化方法無法鋪陳的細緻複雜 (徐宗國, 1997) [2]。本研究基於以下三方面的考量, 開始以採取質性研究方法, 在過程中加入問卷調查產生可量化的研究方法:

一、就研究目的而言

1. 本研究者期待和受訪者之間的互動, 從受訪者個人參與 g0v 零時政府與 hackpad(專案草稿、原型討論) 的原因、經驗和感受, 加以詳細的記錄並分析統整後, 歸納出成員對分享持有的態度、行為, 及輔助工具的使用感想。
2. 探討分享和社群的交互作用, 那些方面會增強, 那些方面會削弱。

二、就研究問題而言

本研究所探討的問題是針對 g0v 零時政府社群建構的因素是什麼? 研究者鎖定 g0v 零時政府一些出色的研究專案進行探討過程中能否發現問題 (從一個社會問題的發想, 蒐集資料到最後形成知識共享) 或者提出新的視角看問題 (參與 g0v 零時政府網站的情感歸屬為何?)。是故本研究適合個案深入探討, 盡量蒐集多來源的資料, 確保真實呈現 g0v 零時政府虛擬社群的特色。

三、就理論發展而言

本研究採用 Chis, Miriam, Kevin and Ashok(1999) [13] 提出虛擬社群六大構成要素為理論基礎作為問卷調查的題組, 期望能在最後歸納出虛擬社群的歸屬感。本研究強調從當事人的角度, 來探討 gov 零時政府對論壇看法以及感受。

第二節 訪談法之運用: 理論與實務

依據問題之嚴謹程度來進行研究, 我們可以將訪談法細部劃分成四種 (Williams,2002 [12]; Minichielloet,1995) [10] :

一、結構式訪談 (structured interview)

又稱為標準化訪問, 需事先進行規劃程序與內容, 題目的數量, 預設的答案, 答案的用字, 造成訪談者的不悅要避免, 通常擇定之訪問問題與答案較為固定, 小心避免淪為考古題的收集, 且訪談過程易於掌控, 其優點有利於統計與驗證理論, 只要對其微調變更過的構面進行分析, 通常應用於量化研究,

惟其過程缺乏彈性與無隨機應變之可能。

二、無結構式訪談 (unstructured interview)

剛好和前者相反, 這種方法的優點是限制極少、彈性較大, 只須規劃一般訪問重點與原則, 字面上看起來, 以為是容易的訪談, 通常研究者, 最好有上述結構式訪談的經驗, 畢竟受試者可能是此生已接受過十次或上百次問卷、訪談, 事前準備的不夠完善, 題目描述的不夠清楚, 會引起受試者的反彈, 常常會有研究中斷的風險。而缺點就是比結構式訪談費時無法大規模化; 而且大量的錄音檔, 在事後整理上會花費不少時間。並且訪談過程非標準化難以量化分析。

三、半結構式訪談 (semi-structured interview)

為結構式與非結構式訪談之結合, 開始可對受訪者問些結構性問題, 以便蒐集基本資料, 如年紀, 從事行業, 經常從事的活動, 居住縣市, 婚姻情況, 然

後再問些開放性的問題,最後是有引導的問題,且題目之前有關連,一題一題環環相扣,來深入瞭解受訪者背景與情境。

四、 群體訪談 (group interview)

聚集一群受訪者來共同參與討論研究主題;最好有多個研究者,不然會有一些受訪者無事可做的情况,且較無效率,因為人多意見容易發散,可採焦點 (focused) 或半結構式 (semi-structured interview) 或深入訪談 (in-depth interview)。

五、 本研究採取的方法

本研究在研究設計上採取半結構式的深度訪談法,利用 google 表單進行基本資料的分類收集,了解會眾對分享的認知及行動上的強化及弱化因素。

因為研究者想利用較寬廣的問題,讓成員卸下心防,且慢慢的依據導引訪談進行,受訪者可以有充足的時間思考問題,而訪談架構只要符合研究問題主要方向,在問題形式不用太侷限,附上咖啡,紅茶,讓受訪者有舒適的答題環境,以求認知感受能以趨進真實面貌呈現,故採用上述訪談法。其步驟是由研究者設計的訪談大綱第一次詢問受訪者開放性的問題,可以讓受訪者根據自己經驗、意見和感受等方面回答後,研擬共通性的問題,做成電子問卷,收集通識資料,研究者再適當深入追問(看受試者的反應及意願)和調整問題順序及用字是否明確以作為第三次提問的基礎。

第三節 研究、範圍、場域與研究對象及心理、態度

g0v.tw 是一個推動資訊透明化的社群,致力於開發公民參與社會的資訊平台與工具。2012 年底開始成形。書面、電子數位文獻:

截至 2015 年初已有 26 場工作坊、受邀演講 30+ 場、媒體報導 100+ 次、500+ 遍佈三大洲的貢獻者,成果皆以自由軟體模式釋出。

第四節 虛擬社群早期組成的重要元素

一、提供豐富的內容，且長時間不間斷的一直更新，持續改進

虛擬社群需要提供會員有興趣或是正需要的資訊，常常會受限於自己的成立宗旨，技術面向，而讓內容發展有瓶頸，常常無法持續更新。導致會員流失。會員因為無新鮮感，無法進行互動討論和搜索所需要的資訊，讓一個社群緩慢，或快速的走向乏人問津，或關站一途，早些年的無名小站，及 YAHOO 站上好些知名的服務。豐富且持續更新的資訊內容是吸引網

民最佳利器，也讓會眾增加認同感。如 g0v today(<http://www.g0v.today/>) 內建許多懶人包和一些直播頻道，提供會員進行各類社會運動資訊交流，可說是提供相當豐富社會運動相關網站。

針對政府施政的公民關懷，公民參與的零時政府，會眾可以針對政府的政策，社會議題，及世界開放資料的潮流，提供源源不絕的構想，改善發展建議及實用 App，這點是和其他有目標客群，目標宗旨的社群有極大的不同。

二、提供參與發展、磨練意志力、專長強化的機會

虛擬社群早期設立的基本宗旨就是網站內容來自於會員集體或個別參與創作和提供分享，傳統的版主輪值給予會眾擔任，增加參與論壇未來與眼下的發展，參與愈深入，也會增進

對社群的向心力。如黑客松網站 (<http://g0v-jothon.kktix.cc/>) 內容資訊大都是由會員張貼和創作，

採用了去中心化制度提供會員更多不具名參與發展的機會，讓有能力的會員貢獻專業能力提升社群社會參與的能力，也讓會員有機會更專業、在職場上更多競爭力。

在過去的三一八學運中，線路組的成員，遇到比過去職場上更嚴苛的例子，例如一個小區域內，抗議人士同時手機通信，造成基地台失能，斷線的情況，線路組要將現場影音狀況，傳遞出去，是一個相當嚴苛的不可能任務，一般職場上不容易遇到的情況。

三、 互動、溝通、散布消息的工具

虛擬社群最歷史悠久的傳播工具,也就是透過「電子佈告欄」BBS、「聊天室」、「臉書、Line、...等線上活動,從早期的純文字,到現在的有圖有真相,進一步的影片說明,提高會眾成員間的互動,更增進會員間情感(聊天,八卦)和資訊(求職求才、二手3C用品)交流,對網站的黏著度也會增加。如slack網站(<http://www.slack.com>)會眾能夠在論壇討論區做傳統靜態的互動,群組(GROUP)還有加入好友和私人訊息(簡訊),線上通話的功能,並且常舉辦熱門投票區、問卷排行榜、心情分享日記,小秘訣,懶人包...等線上線下活動,就是要讓會員們有更多機會從線上互動轉變為線下走出門戶彼此互動、增進情感。

四、 擁有共同的興趣,使命感,道德價值觀,同情心,同理心

能夠誘發促進會眾(網軍)參與虛擬社群的一些重要關鍵因素就是共同興趣,使命感,道德價值觀,同情心,同理心,網民早期會因為某些有興

趣的議題而加入網站,但隨著時代的多元化,各種議題雨化春筍般的出現

,尤其是近期的台灣,經濟議題的嚴重性凌駕政治性議題,而政黨的無效能,導致更多人走上街頭,走上街頭付諸行動的人,更多是自身的遭遇,如洪仲丘案,如最近的廢死案,產生了共鳴。而網路只是提供了便利性,擴大了影響力。

五、 拉攏志同道合的成員

會員採取行動加入社群行動,如每兩個月舉辦的大松,萌典松,志同道合的好友也許手頭上有事情在忙,也許對要進行的專案不是完全的認同,或是低認同度,但是成員之間彼此熟識,也許之前有短暫合作過,或是對彼此的工作成果有認識,基本上是認識,廣義的志同道合,專案領導者,必須再更大膽,更主動積極的去拉人做事,不要純粹是聊天,聊天是一開始的行為,比聊天進階一點是討論,意見交流,進而增進對專案持續參與不間斷。

積極主動的領導者(專案負責人,召集人)是讓會眾持續參與專案互動關鍵,因為大多數有才能專長的人,會有某種程度的被動,需要去挖掘,去拉

攏，如果有非常多數特質相似或互補的會員協作，就能盡早完成專案。

六、社群交互過程中取得的認同

黑客松，雖然參加的太多，頻率太高，會有精神體力上的倦怠感，所以純正的 12 小時，24 小時的馬拉松式的腦力激發，比較少辦，會是早上 9 點到下午 6 點的大松，會場有點遠離市中心，所以成員不會中途跑掉，綜合以上場景，一起合作協作的伙伴，可以有長時間的相處，一些看專案的規格，想需求，貢獻所長，

實幹，苦幹，合作，互助，自然而然形成社群認同，感受越深，就會更深刻的認同社群，成員能力的多元化，大家不見得認同的能力選項，只有傳統的技術選項，還有專案管理選項，美術設計選項，營運管理選項，愈多愈多的能力付出，可以獲得認同。

七、成員的歸屬感，榮譽感，依賴感

虛擬社群的歸屬感是建構在長期的共同活動，如出席公民運動，去協助其他社群架設線路，靠著時間的因素，一點點的累積，不可能速成，別想要快速達成，緩慢的形成反而關係是緊密，牢固，當成員產生歸屬感時，會自發性的將自身個人(小我)的利益和團隊的(大我)權益自然產生緊密連結的效果，不勉強的自然發生這些情感因素，也就是會自動自發性無條件的服務社群，如一些鎖事，而這些鎖事，平常在自己家裏可能不做的瑣事，如聚會場合的甜點，飲料，披薩，炸雞，炒麵等一些後續處理上會有點麻煩的飲食，都可見成員，一整天下來，隨時維持環境清潔，也許在家裏，並不做這些家務事，但為了相互依賴的情感因素，會像自己「家人」一樣付出感情的奉獻。

第四章 實証分析

筆者於今年一月開始，陸續每月從台中北上參與 g0v 位在台北的聚會活動，基本上做為以實幹為主的社團，有勇氣從家裏走出來的成員，對於筆者所提出來的訪談需求，通常是樂於回答的。

在訪談過程中，可以了解政府的言論及政策會影響 g0v 的運作方式，從最早期，參與台灣雅虎舉辦的資訊比賽，以政府預算的數字資料視覺化，可看出創社成員的公民關心政治導向，資訊工具技能不是只做為玩樂、炫技或為生活便利服務，而解放放大了黑客技能於社會關懷，以溫和而理性的方式，有時幽默，有時諧謔，冷靜的用數字視覺化呈現事實的真相。

自由軟體，開放源始碼運動在台灣行之近二十年，但其參與成員，基本上，沒有太大的改變，以電腦或 3C 產品的重度使用者為主，以軟體工程師為大宗，大約佔 9 成，少部分的法律專家(專利、著作權相關)，理工科學生、學者，中、小學老師，組成較單一的成員，台灣的資訊從業人口總數不多，且新軟體工程技術又層出不窮的情況下，導致以資訊工程師為主的社群，常常呈現曇花一現的狀況，有些辦一次活動，社群就結束了，有些撐半年，一般在兩年內，工程師社群就會從熱絡不絕變成門可羅雀，而 g0v 在 2012 年成立，至今已突破兩年，人氣依舊持續不降，顯然是個值得探究的現象。經過訪談的過程中，總結了一些 g0v 特色。

1. 專案本土化，不再以追隨時髦流行技術為主，以新技術為輔。
2. 專案方向加入了社會關懷、公民參與，吸引了非資訊背景成員加入。
3. 三一八太陽花學運的參與，吸引了更多的設計師加入。
4. 設計師的參與人數較一般軟體社群為多，且活躍。
5. 社運人士，或 NGO，都會資訊化，數據視覺化的需求，會優先來 g0v 找同伴。
6. 公民戶外運動，從原來的硬體、線路工程師技術提升。吸引一些獨立媒體社群關注。

7. 維持自主自發性參與，不設定明確目標，明確完成時限來推動專案
8. 不成立公司，維持目前社群的鬆散架構，樂捐金額可供支出活動的飲食支出即可，讓財務簡單透明。
9. 部分成員到公部門、學校、社團演講，持續宣揚理念
10. 和公民組織，非營利組織合辦活動，及媒體關係良好。
11. 知識分享的行為持續不間斷，所有 g0v 的知識產出授權都是創用 CC³

在訪談過程中，初步有了問卷題目的方向，經由兩次的測試(含用字遣詞的修正)，才進行正式問卷調查。

第一節 資深會眾訪談

一、關於成功的社群

1. 網路社群百百種，不過核心價值只有一個：促進資訊(包含經驗分享、新知通報、尋求幫助與提供解答等等的訊息)的流通。(會眾 M)
2. 成功的定義是達到社群目標，所以是不是成功的社群，主要還是看社群當初成立的目標是什麼，有沒有達成自己的目標來決定。(會眾 E)
3. 會眾很快樂的參與，做目標的事情。(會眾 O)

²創用 CC

Creative Commons 是總部位於美國舊金山的非營利組織，對於著作權使用方式所提供的公眾授權條款，台灣稱為「創用 CC」授權條款，取其授權方式便於著作(歌曲，演出，電子檔，等作品)的「創」作與使「用」之意。「創用 CC」授權條款因為自由軟體運動的推行，於一段時間後引進台灣，因為是以美國法律形式寫成，

所以需要本地化翻譯工作(將授權條文由英文翻譯為台灣繁體中文，並切合台灣著作權相關法律的專業智財權用語)，於 2003 年起，由中央研究院資訊科學研究所提撥經費人力支援，並於 2009 年之後，轉由中央研究院資訊科技創新研究中心繼續支持。創用 CC 對於智慧財產有六種核心授權條款，一。BY 標示姓名

二。BY SA 相同方式分享

三。BY ND 禁止修改

四。BY NC 不能用於商業營利販售

五。BY NC SA

六。BY NC ND

台灣創用 CC 計畫以中研院推廣的部分，大致粗略分成四種應用，包含：相關思想推廣、智財法律諮詢服務、跨領域合作推廣以及國際民間政府團體文化交流。

4. 對我來說一個成功的社群是能不斷的活絡與永續發展。(會眾 C)

二、 g0v 零時政府是否成功

1. 線下的聚會讓尋求幫助（挖坑）的人與提供解法（填坑）的人能有效媒合、交換資訊，我覺得 g0v 是個成功的社群。甚至，他比一般分享訊息為主的網路社群還要更進一步：g0v 裡的成員的產出不只是資訊匯整，還有各種工具等等，在這個社群內成員的合作是很有活力的。(會眾 M)
2. 以 g0v 來說，一開始的目標是寫程式改造社會，後來變成不只是寫程式，而是開源協作改造社會，以目前的狀況來看，雖然開源協作的精神還是不太廣為人知，但改造社會算是有參與到一點(會眾 E)
3. 由參與者賦予意義的社群就是成功的社群(會眾 A)
4. 我認為是成功的，就算沒有常常見面，但持續都有新舊成員透過網路交流或是貢獻，不管規模大小這些都是很不錯的事情。(會眾 C)

三、 成功模式是否可複製

1. 其實這個模式大概就是任何小社團的運作模式（例如說聯發科內部似乎有類似的社團，臺大則有開源社等等），只是這些小社團不一定有花時間將討論過程公開，活動重心可能也不一樣(會眾 M)
2. 要複製必須滿足幾個條件，1. 從開源社群中發芽，依開源社群慣例行事 2. 由具有號召力、實做力、聰明且人格健全的人發起(會眾 E)
3. 開放源碼社群原本就是 g0v 的母群體，當然可以複製模式(會眾 A)
4. 有，但是需要熱情和資金。(會眾 O)
5. 想要複製都有可能的，但這件事情取決於“人”的觀念，若是沒有同樣的心態與熱情，但看表面都會失敗，我倒覺得 g0v 也沒有模式，畢竟什麼都沒規定也沒有既定流程。至於有沒有類似的社群我沒有仔細觀察所以目前沒有想到。(會眾 C)

四、 持續熱情參與 g0v 零時政府

1. 自己就是一些專案（政治承諾追蹤網、2016 總統大選承諾一覽表）的提案人，東西剛好做到一半，也有其他人一起參與，必須要帶領團隊好好做到一個階段才行。(會眾 M)
2. 引爆熱情的因素是手上的專案(會眾 E)
3. 仍很有熱情，主要是認識新朋友，多認識老朋友(會眾 A)
4. YES，喜歡參加，成就感和互動熱情。(會眾 O)
5. 像是朋友聚會吧，吸引我的原因都是“人”，因為這群人總是能有有趣的想法，並且實踐，且樂於分享，這讓我很開心在這段時間一起共事討論，就算只是閒聊也很有收穫。(會眾 C)

五、 定期聚會的討論

1. 年會是成果發表性質的場合，沒有 pitching、媒合與產出過程。這些「過程」是保持社群能動性的重要力量，而且也需要聚會才有動力推動專案（就像是研究生不到 meeting 前不會做研究一樣）。對於新提案來說，兩個月一次的提案機會，剛好可以累積夠多的提案在聚會上發表、找人(會眾 M)
2. 個專案需要多方討論，年會時間太長。(會眾 O)
3. 不會啊，因為沒有特定規定大家要產出什麼，所以聚會也不會是讓人倦怠的事情反而讓人期待，如果倦怠了少去幾次也是個人選擇，只要有人發起就會有人參與，我個人不會覺得有什麼問題。(會眾 C)

六、 g0v 長期維持下去的關鍵要素

1. 我覺得 g0v 是一個公民專案的 safe-space -- 大家有什麼實驗性 or 大膽的想法與提案，都可以提出來，而不用害怕遭受非議的一個討論空間。因此，g0v 要長期維持下去的關鍵，在於每一個參與者是否能擁抱開放的心胸。(會眾 M)

2. 眾多技術高超的會眾、不設限的議題、坑多好挖。(會眾 O)
3. 能與志同道合的人一起做專案，回饋社會，認識很多厲害有趣的傢伙，這謝是我喜歡待在這邊的原因，當然還有貢獻的成就感。(會眾 C)

七、g0v 的寶貴資產

1. "The product of a hackathon isn't running code. It's the social capital people created among the people in the room." 簡單來說就是專案成員之間的羈絆(會眾 M)
2. 資產其實應該說是資源，畢竟這不是社群擁有的東西，是屬於個別貢獻者的 XD 具體的有 google drive 的檔案、github 的程式、youtube 的影片，抽象的有開放的社群文化、深且廣的跨國跨界人脈、還有願意付出大量時間的活躍參與者們(會眾 E)
3. 影片、各領域的專家、理性討論。(會眾 O)
4. 因為大家在做專案之餘也會互相交流，我覺得 g0v 有很多各類的技術分享文章，受益良多！。(會眾 C)

八、推薦 g0v 專案

1. hackfoldr。(會眾 M)
2. 萌典。(會眾 M)(會眾 E)(會眾 T)
3. 立委投票指南。(會眾 M)(會眾 C)
4. vtaiwan。(會眾 M)
5. 國會系列(會眾 E)
6. 政府資料 api 系列(會眾 E)(會眾 T)
7. 基礎建設系列(會眾 E)
8. 空汙指標，產生超快，各媒體愛用。(會眾 O)
9. 新聞小幫手，可以判別有問題新聞。(會眾 O)

10. 割闌尾 V，史上最大 O2O。(會眾 O)
11. 超農域，農業的自提計畫。(會眾 O)
12. 中央政府預算圖表。(會眾 C)
13. 環境儀表板。(會眾 C)
14. 你被服貿了嗎。(會眾 C)

第二節 統計結果輸出

一、成員一般調查，年紀、性別、職業

台灣經濟發展長期以硬體製造業為主，因為工作環境競爭激烈，所以工程師汰換率高，所謂爆肝工程師，因為軟體產業相對不發達，較少世界級的軟體大廠(長期以來還是以防毒公司:趨勢科技為主)，對於軟體工程師相關研究較少，g0v 社群的專案中，非常高比例是接續開放政府，OPEN DATA 的資料擷取，加值應用。多以軟體工程師為主，及佔比頗高的設計師，再來是社運相關人士。

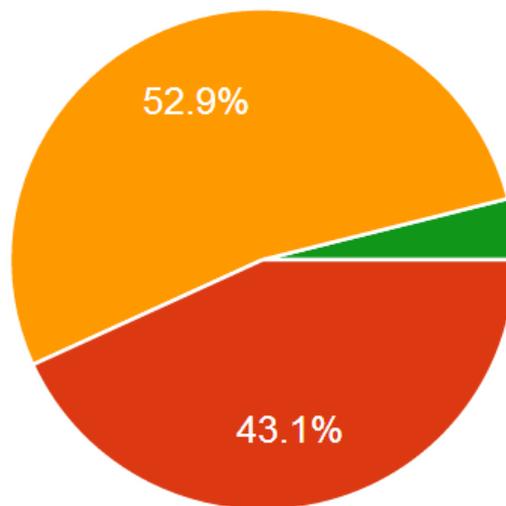


Figure 4.1: 成員年齡

Table 4.1: 成員年齡

年齡	人數	佔比%
10-20	0	0%
21-30	22	43.1%
31-45	27	52.9%
46-50	2	3.9%
51-60	0	0%
60 以上	0	0%

30 歲以上的社群人員佔比頗高，和傳統觀念，30 歲以後不適合做工程師想法有點差異。

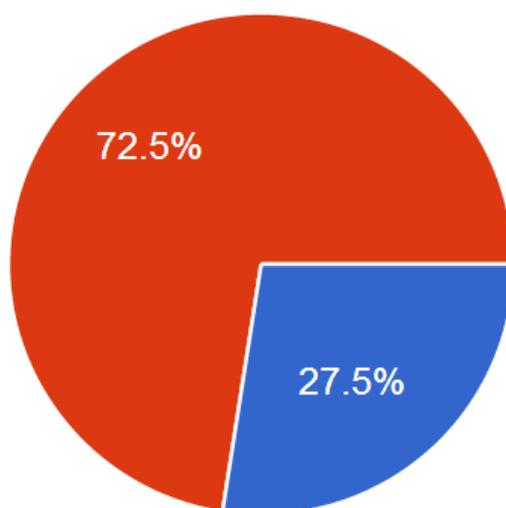


Figure 4.2: 成員性別

Table 4.2: 成員性別

性別	人數	佔比%
女	14	27.5%
男	37	72.5%

一般純粹的技術社群，如網頁前、後端技術，無人機，手機程式開發，電玩遊戲社群大多以男性為主，佔比會高達九成以上，g0v 社群的女姓成員佔比算高。

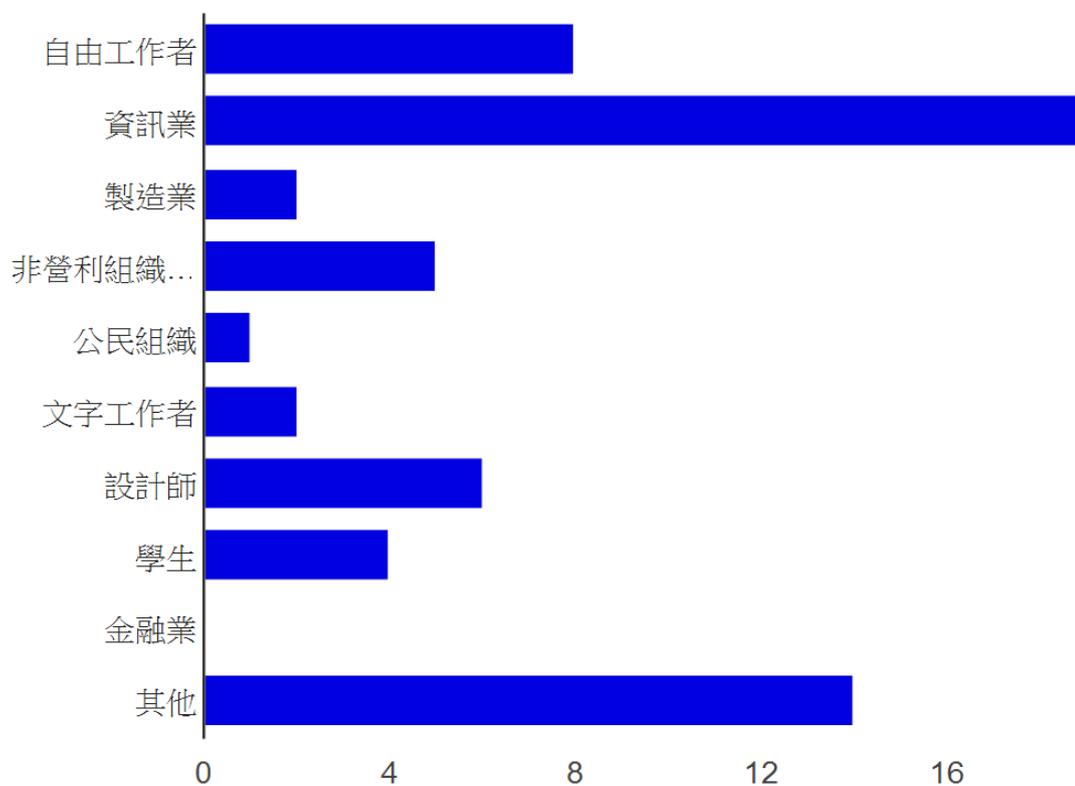


Figure 4.3: 成員職業分布

Table 4.3: 職業分布

職業別	人數	佔比%
自由工作者	8	15.7%
資訊業	19	37.3%
製造業	2	3.9%
非營利組織，社福團體	5	9.8%
公民組織	1	2%
文字工作者	2	3.9%
設計師	6	11.8%
學生	4	7.8%
金融業	0	0%
其他	14	27.5%

開放政府資料，值得拿來加值應用的部分頗多，如政府預算，赤字，國債資料，視覺化後，媒體雜誌會付費拿來刊登，社運相關人士也可經由數字來做有著力點的發揮。

二、 身體健康對分享的調查

Q: 健康的身體有加強您分享的意願嗎?

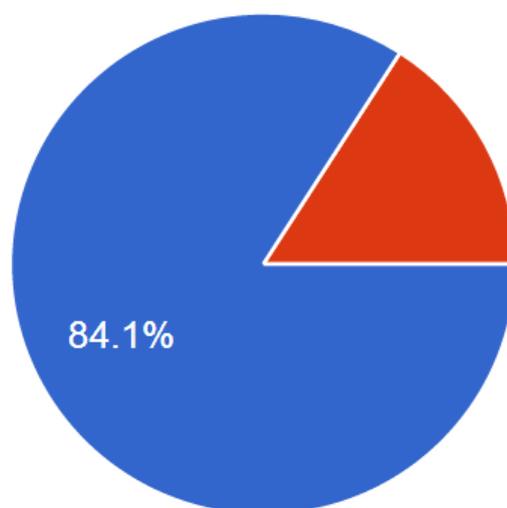


Figure 4.4: 成員意見: 身體健康促進分享

Table 4.4: 身體健康促進分享

身體健康是否促進分享	人數	佔比%
有加強	37	72.5%
沒加強	7	13.7%

本問題的設計，主要是粗略了解社群人員是否在身心常處於平衡狀態，或是因為比較有強烈的行動力，而讓身心處在失衡的狀態。

Q: 分享會不會有益您的身心健康?

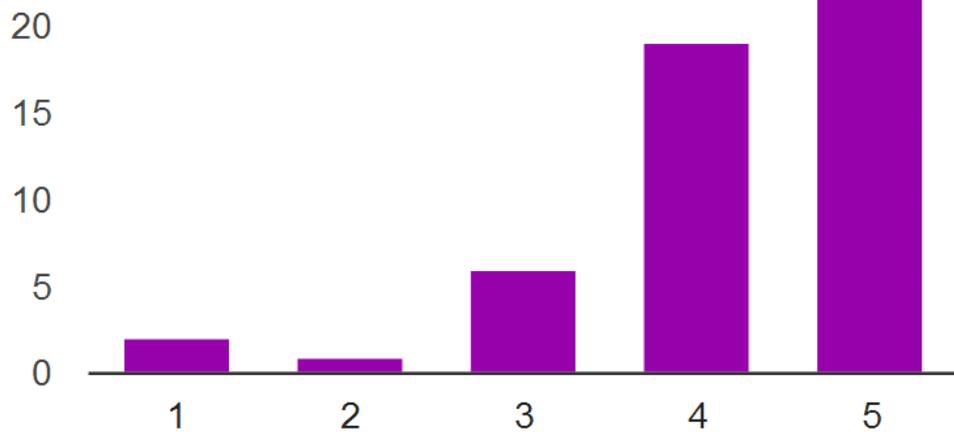


Figure 4.5: 成員意見: 分享促進身心健康

Table 4.5: 分享促進身心健康

是否有益身心	人數	佔比%
不會: 1	2	3.9%
2	1	2%
3	6	11.8%
4	19	37.3%
會: 5	23	45.1%

分享倫理，在美國黑客文化最早可追溯到上世紀 50 年代 MIT 的同好社團，分享到底是天性，與生俱來的行為態度，還是後天學習而得來，這兩種論述都各有支持者，發動於上世界 80 年代的自由軟體運動，就是以分享做為運動的基礎，在世紀末成為顯學，進而成為工業標準，大型商業軟體公司從以前拒絕開放視為珍寶的程式碼，都部分或全面的開放了。而本問題是想理解分享是否就像運動一樣，多運動可促進健康是無庸置疑，那分享呢？社群的人為因為分享帶來的快樂而健康。

三、 分享的一些細節

Q: 參與活動 (小松, 大松), 您會花多少時間準備呢?

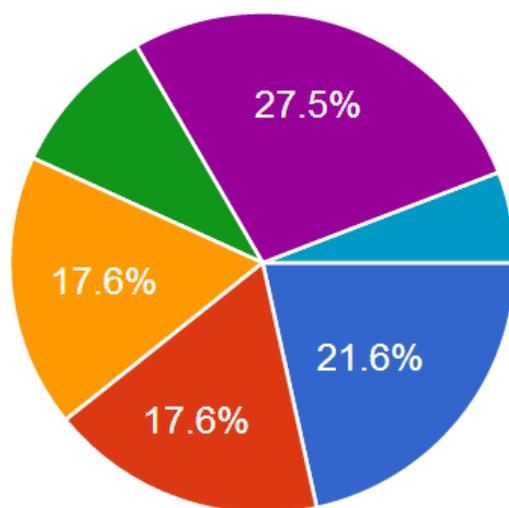


Figure 4.6: 分享的因素分析: 時間長度

Table 4.6: 行前準備時間

行前準備時間	人數	佔比%
<30 分鐘	11	21.6%
30-60	9	17.6%
60-120	9	17.6%
>120	5	9.8%
放空, 沒準備	14	27.5%
其他	3	5.9%

自由軟體運動的成功，植基於 Linux 作業系統，在軟體工程研究上，作業系統無疑是超高難度的專案，而 Linux 作業系統以其穩定性，雖然在個人 PC 上沒有取得市佔率，但在雲端伺服器系統，Android 手機上有非常關鍵的應用。分享做為開端，專案管理方法做為成果的確保。

而專案的提出，提出和參與者一般都會對專案花時間研究，而這是非常營利的自願活動，比出於自願的心態，還多一些責任感。

Q: 每月，您會安排幾日用來參與活動呢?

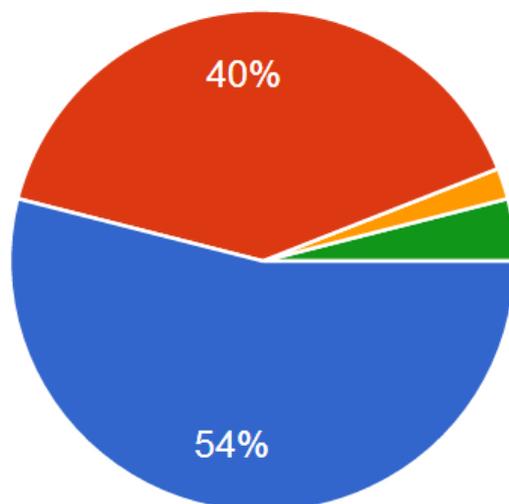


Figure 4.7: 分享的因素分析: 每月幾天

Table 4.7: 參與活動天數

參與活動天數	人數	佔比%
<=2	27	54%
3-5	20	40%
6-10	1	2%
>=11	2	4%

網路社群的經營，常常會因某議題的爆炸性的集結一群網民，然後驚人的鳥獸散，持續的維持成員的參與熱度，不管對那一個社群都是經營上的難題，連過去在世界流量排名上名列前茅的熱門人氣站，如無名小站，都不敵會員流失，黯然走上關站一途，而即使是網路巨頭提供的服務，如谷歌的google+，twitter，也沒法跨過會員數停止成長，活躍會員減少的窘境，所以調查有行動力的會員的行動參與時間，有其必要性。

Q: 分享時，您會分隨意之作、精心創作，而用不同的授權嗎?

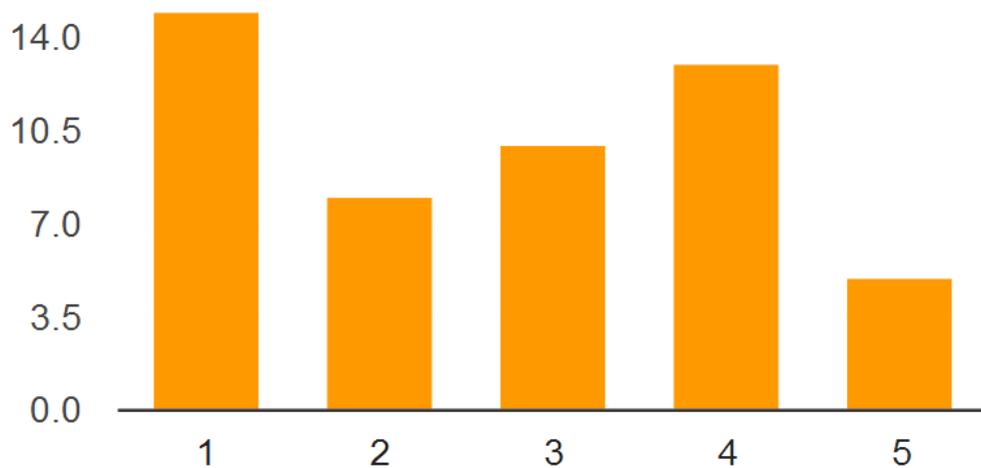


Figure 4.8: 分享之偏心、無偏心

Table 4.8: 不同的授權

不同的授權	人數	佔比%
不會：1	15	29.4%
2	8	15.7%
3	10	19.6%
4	13	25.5%
會：5	5	9.8%

社會常常流傳的話：「免費的東西，你敢要嗎？」，「免費的東西，往往是最貴的」，「不要錢的東西，往往讓你花更多」，這些話在網路 2.0 時代，即便不是完全錯誤，也須面臨修正，網路降低了訊息流傳的成本，無時無刻都有大量訊息四處流竄，門檻變低，意謂著想要以內容取得注意這件事，變得更困難了，要在同類型的內容上脫穎而出，即便是免費也要比以往更費苦心，而身為專案領導人，想要吸引學有專長的人免費自願付出，更要包裝自己的智慧產出，此時輔以創用授權能最小限制自己思想傳播，又能保護著作權。

Q: 分享內容，您會刻意把內容更淺白的表達，懶人包式的表達？

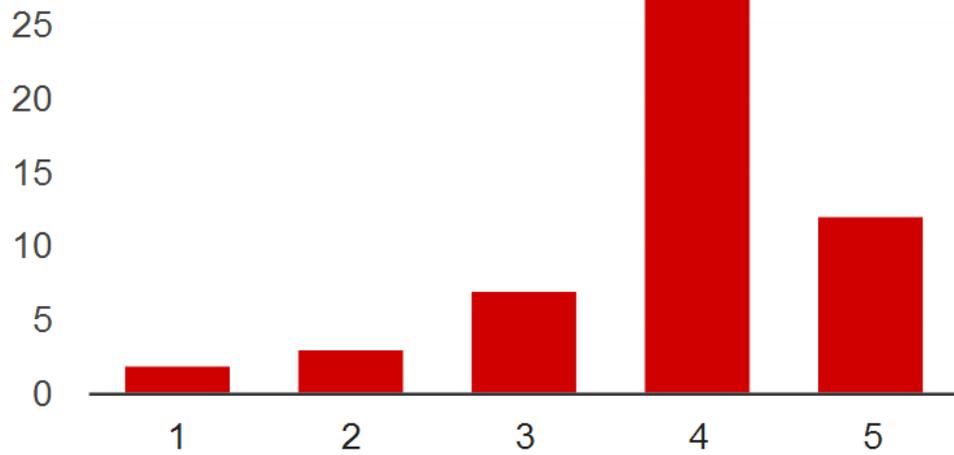


Figure 4.9: 分享之品質: 懶人包

Table 4.9: 內容深入淺出

淺白嗎	人數	佔比%
不會: 1	2	3.9%
2	3	5.9%
3	7	13.7%
4	27	52.9%
會: 5	12	23.5%

懶人包是近3、5年內興起的名詞，它不見得是以漫畫為主要的表達形式，但讓圖表易懂，深入淺出，有條有理的，引起讀者興趣去了解整件事件始末，按事件延續時間長短，會有時間表的限制，而最近高度熱門的「課綱微調」，會有新舊課綱的對照比較及注意事項方便讀者閱讀，有些政策因其本身的複雜性，如 ECFA，懶人包作者，除了本身對該議題內容了解深刻外，亦必須有基本的人機介面，使用者閱讀心理的認知，製作好的懶人包，比撰寫一般簡報花費更長的時間。

Q: 您在發布分享文件時，會看過幾次才發布?

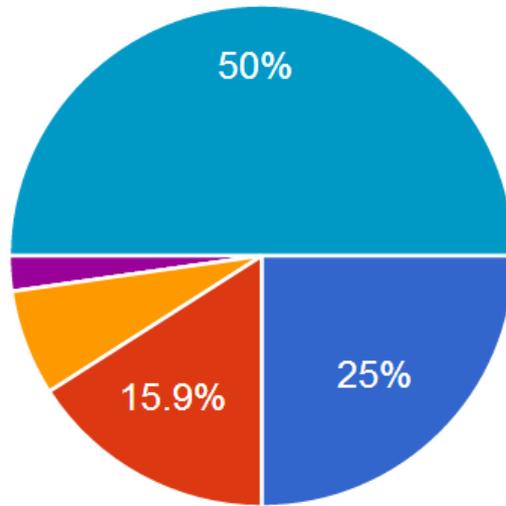


Figure 4.10: 分享品質

Table 4.10: 分享品質

次數	人數	佔比%
1次	11	21.6%
2次	7	13.7%
3次	3	5.9%
4次	0	0%
5次	1	2%
0次	22	43.1%

雖說即時發布，快速修正是開源軟體的王道，參閱教堂與市集 (The Cathedral and the Bazaar)，原文是 Release Early, Release Often，在開源內容上也適用，作法的核心在於早點被人看到，本問題是這樣的思想規範下，實際運作時的考量，其實開源內容創作者至少還會覆核幾次。雖然離嚴謹還差很遠。創造者會比較傾向「早點發布 Release Early」。

Q: 關於"分享"這種能力，您覺得不常鍛鍊，會鈍化，落伍跟不上嗎?

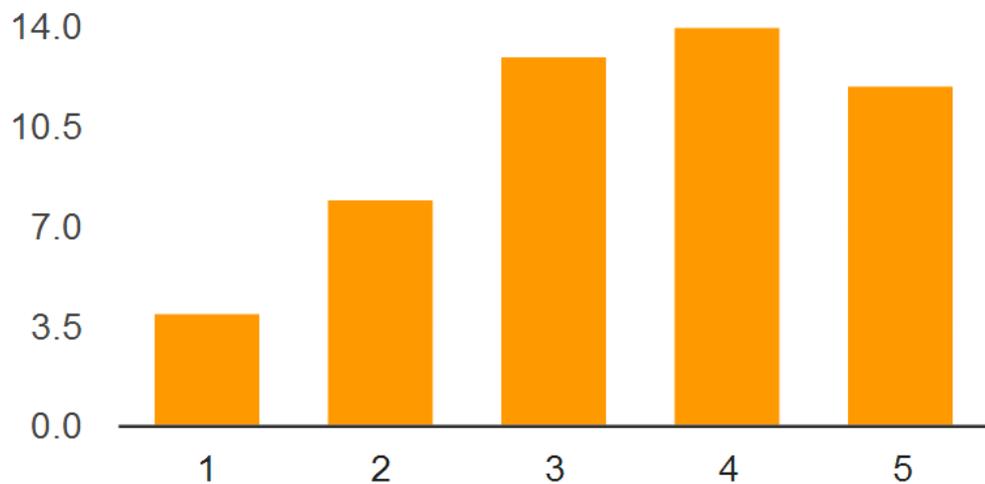


Figure 4.11: 分享要持續

Table 4.11: 分享要持續精進

分享力鈍化	人數	佔比%
不會：1	4	7.8%
2	8	15.7%
3	13	25.5%
4	14	27.5%
會：5	12	23.5%

這問題是在參考加拿大暢銷作家葛拉威爾（Malcolm Gladwell）在《異數》（Outliers）這本書中提出，無論是哪一種專業，成功的最大前提，都是要有一萬個小時的不斷練習，在社群網站發達的現今社會，很多公司的人資（HR）部門，會參考求職者的社交媒體上的留言做為輔助，以軟體工程師為例，軟體專案界的臉書：GitHub 就是一個很好的求職者能力判斷的佐證，將過往的程式碼成果放在 GitHub 上，和大家交流，通常這工具一段時間就會生疏，還要一段時間回想，最好的方式就是經常持續練習，內容分享亦然。

四、制度的設計是否影響分享

Q:g0v 推行的參與者(貢獻者)的技能貼紙⁵，您認為有助於專案的進行嗎?

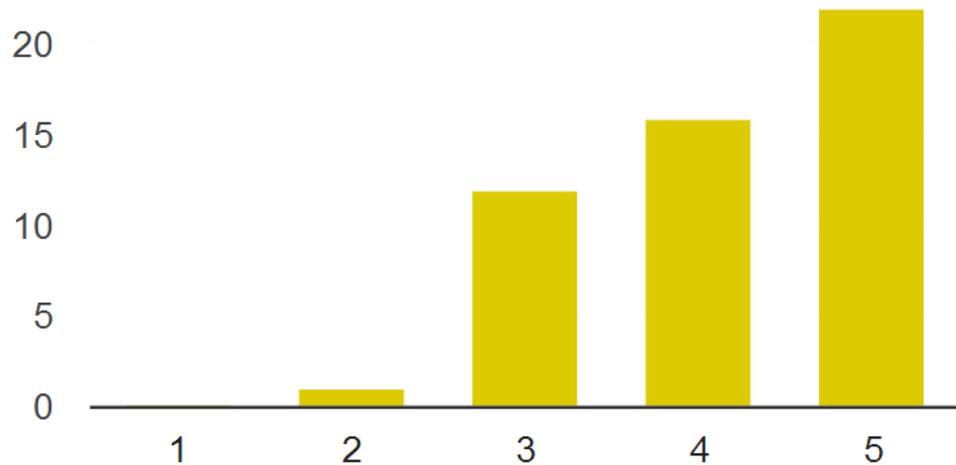


Figure 4.12: 分享的因素分析: 人才分類

Table 4.12: 技能貼紙

是否有效	人數	佔比%
不會: 1	0	0%
2	1	2%
3	12	23.5%
4	16	31.4%
會: 5	22	43.1%

⁵技能貼紙

原始需求:

大黑客松想要增加「新參者」vs. 「大使」的貼紙。第一次參加人可以選擇是否要舊成員幫助熟悉黑客松、找坑，貼上「新參者」貼紙就可得到「g0v 大使」協助。

而後陸續發展:

把會眾的職能分類，如程式語言類，議題類，專業類，特殊技能類...等，貼在與會者身上，方便方組進行討論、實作，找到符合能力需求的同仁進行合作。

這個功能是筆者認為很有創意的想法，鄉民雖然有勇氣從家走到聚會場所，據筆者經驗，在會場上，還是有很多鄉民獨自一人坐在角落，貼上貼紙，其實還有增加話題的作用。台灣人因為生長背景，教育環境，通常不習慣與人社交，這貼紙也有輔助社交的功能。

Q: 職能貼紙方案做的好，您認為有加強您分享的力道嗎?

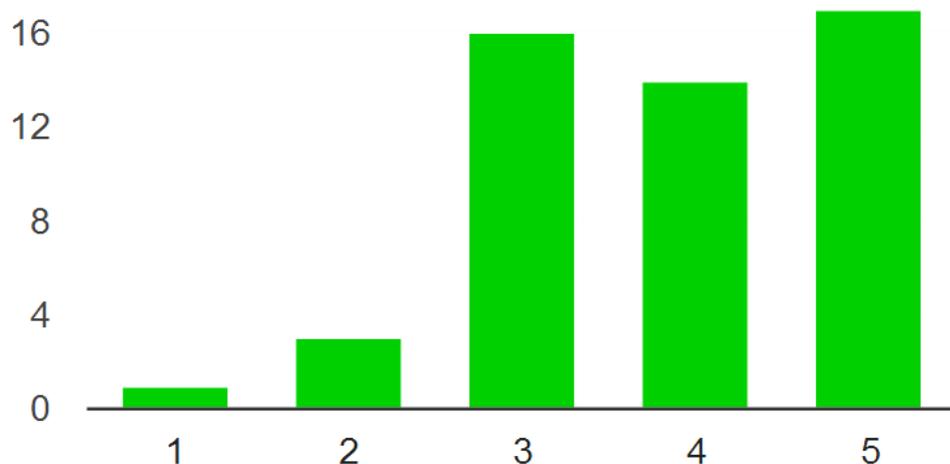


Figure 4.13: 分享的因素分析: 人才分類效果

Table 4.13: 人才分類有效性

是否有效	人數	佔比%
不會: 1	1	1.2%
2	3	5.9%
3	16	31.4%
4	14	27.5%
會: 5	17	33.3%

一日之所需，百工斯為備，俗話說，人多好辦事，團結力量大，團隊成員人多是最好，但成員都只會做同樣的事，同樣的技能，就沒法有效的推進任

務。職能貼紙至少讓找對人的機率提升不少。個性的部分(如是否好相處)，此方案沒法兼顧到，須要交談會進一步了解。

五、營造競爭的氛圍

Q: 您(成員)認為分享者之間，會互相競爭嗎?

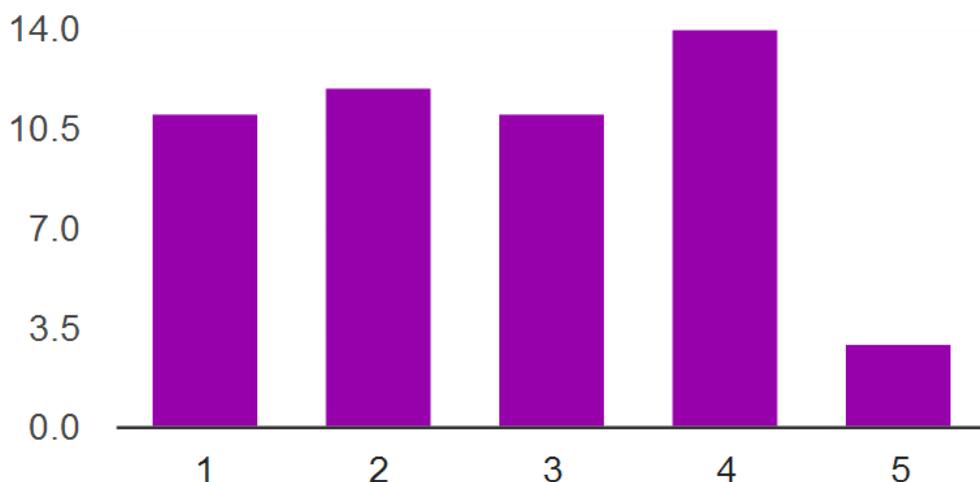


Figure 4.14: 分享品質之維持競爭力

Table 4.14: 互相競爭

是否互相競爭	人數	佔比%
沒有：1	11	21.6%
2	12	23.5%
3	11	21.6%
4	14	27.5%
有：5	3	5.9%

提案者很容易有相同想，推出大同小異的專案，例如捐血的資訊，急診室空位的資訊，空污的資訊…等資訊的視覺化應用，不同專案成員如何讓資

源有效運用，和何共享成果，或兩專案合併成一專案，領導者之間的溝通協調，或所謂競爭是本題調查的意義。

Q: 分享的內容提高那些方面，有助於脫穎而出?

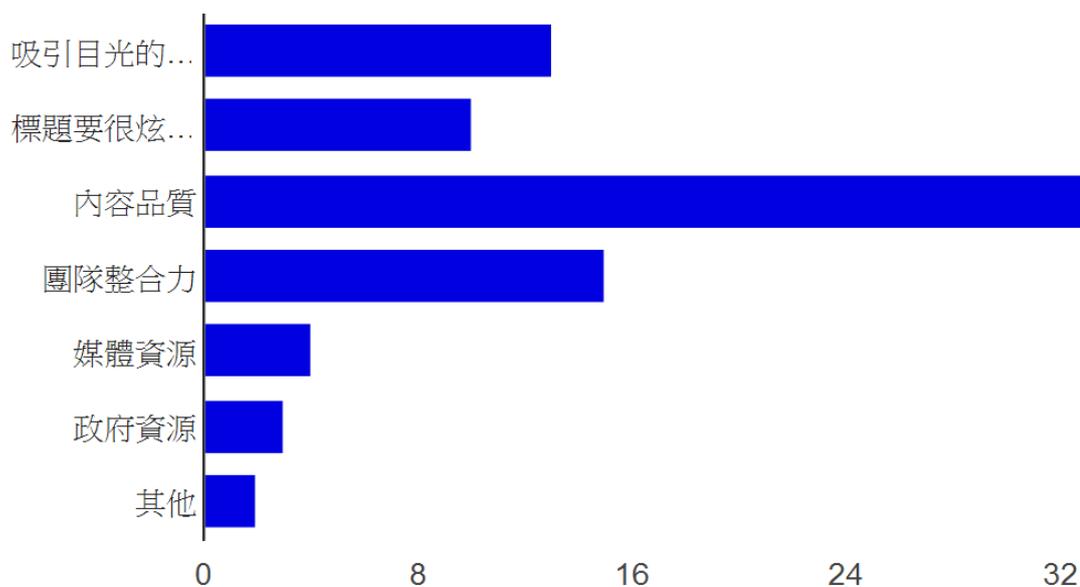


Figure 4.15: 分享之多方面競爭

Table 4.15: 內容取向

內容取向	人數	佔比%
吸引目光的競爭(圖文重口味)	13	31.7%
標題要很炫，或是有點難	10	24.4%
內容品質	33	80.5%
團隊整合力	15	36.6%
媒體資源	4	9.8%
政府資源	3	7.3%
其他	2	4.9%

筆者曾經參與 6 月的 g0v 大松，有兩個專案因為參與人數眾多而令人側目，一個是社群內知名開發者領軍的車禍熱圖，另一是公立動物收容所資訊統整

系統，因為筆者沒養寵物的習慣，所以對公立動物收容所專案成員人數眾多挺好奇的，和專案領導者聊了一下，她是 EAST(社團法人台灣動物社會研究會)的員工，本來主要工作就是收集分析相關資訊，因為缺資訊專業人才，故來社群尋找資源，她分析幫忙的人手多，大概是和養寵物有關係，遇到這比較不常見的專案，會引起成員的同理心，另一專案，領導者本身曾在多年前以求職小幫手 app 爆紅過，上過報章媒體，且持續深耕 Big Data 領域，在開源界為一著名人物。本題是探討一般情況下，不是物殊議題，不強調領導者個人魅力下，會吸引成員參與的要素分析。

六、多數人的分享及回饋

Q: 那些狀況之下，您會對分享心灰意冷?

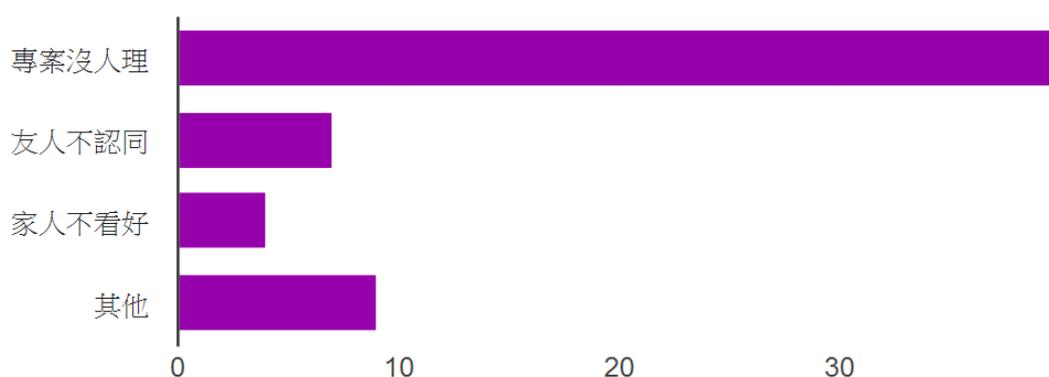


Figure 4.16: 影響分享

Table 4.16: 分享的情緒

狀況	人數	佔比%
專案沒人理	40	78.4%
友人不認同	7	13.7%
家人不看好	4	7.8%
其他	9	17.6%

這是著眼於在 g0v 社群中，很多只見其名未見後續發展的專案，粗估一下乏人問津的專案，大概佔了九成以上，大多數專案都沉寂下去，少數專案

可茁壯成長，非工程師設計師出身的領導者，本身個性的堅強在其中佔重要比重，也有一些案子，領導者一直持續找成員幫忙，也會慢慢發展起來。

您平常(最近1個月)有往來的 g0v 成員，大約有幾人?

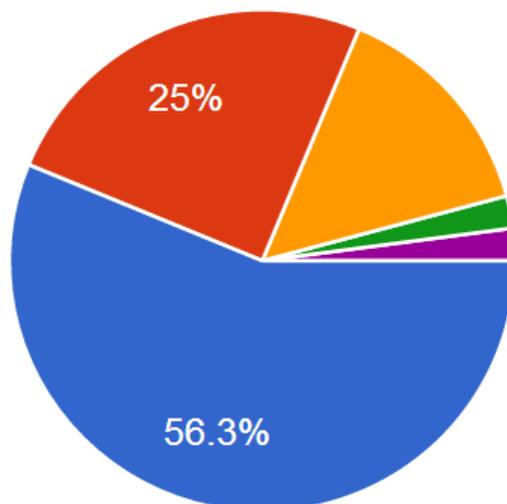


Figure 4.17: 分享要大家一起來

Table 4.17: 一起分享

合作人數	人數	佔比%
1-3 人	27	56.3%
4-6 人	12	25%
7-10 人	7	14.6%
11-20 人	1	2.1%
>20 人	1	2.1%

先進國家少子化及都市化，通常都會讓人關係疏離，而智慧手機、平板又讓此狀況更惡化，出來貢獻一己之力，又能學習多與人溝通、合作，未來的時代是一個合作的時代，任憑個人單打獨鬥很難勝出，而非集會時間，成員彼此之間的連繫，更能凝聚向心力。

七、其他

Q: 離洪仲丘，太陽花這些大事件一段時間，那時的技術，會不會覺得最近無用武之地?

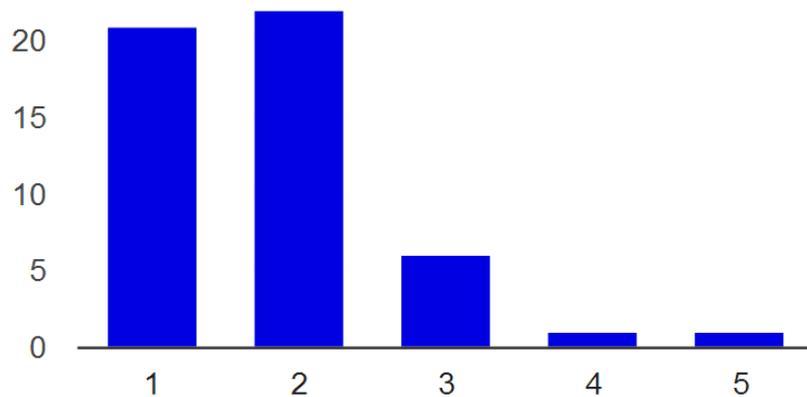


Figure 4.18: 其他

Table 4.18: 其他

Rating	人數	佔比%
不會 (1)..		
會 (5)		
不會：1	21	41.2%
2	22	43.1%
3	6	11.8%
4	1	2%
會：5	1	2%

因為集會場地的特殊性，及活動的諸多不確定性，要讓現場的事件不間斷的傳送出去，本身就是一個高難度的事，二十萬人的集會現場，基地台無法負荷導致連線異常也是常見的事，對很多工程師而言，這些重大事件，對他們技術、溝通協調能力，都是一個千載難得的經驗，也是美好的回憶，今年(2015)以來，又陸續有廢死，八仙塵爆，微調課綱，似乎民間力量又在累積等待著下一次爆發，這群技術工程師，設計師應該不缺下一個應援的現場。本題的結果也呈現這樣的趨勢。

第三節 結果分析

由研究結果可知，

一、 分享與健康的關係

分享者經由分享促進身體健康，而健康也讓他們更樂於分享。互相增強的效果。

二、 分享者與外出參與外動

每個月至少花兩天，至多十天以上，來參與活動，不只宅在家中電腦前。而每次參與活動，都會花時間，少則半小時，多則一、二小時準備活動相關的事項。

三、 分享者體貼的關心讀者與使用者

過半數的分享者會把用淺顯的方式表達內容，而在發布內容時，大部分的人會快速分享，符合開放源代碼界的一個悠久傳統，儘早發布，儘早修正錯誤。對於精心發布的內容，會用不同的創用 CC 授權，所以分享者會去了解創用 CC 授權，各種授權的差異，適當的維護自己的勞動成果，而分享者除了保持常常分享的頻率及習慣外，也要與時俱進的學習一些流行的傳播工具，以免自己的分享力鈍化了。

四、 讓制度傾聽分享者心聲

分享者並非全能，有設計師、前端工程師、產品經理、社運人士、環保人士…等，g0v 成員提出了職能貼紙的制度，讓成員可以把貼紙名牌吊在身上，讓職能視覺後，找到需要的人才，快速進行專案。分享者大多認為這是有效的制度。

五、 分享者之間

受訪者之間普遍認為沒有互相競爭的情況，不過，因為專案需要不同的人才進入，而人才是有限的，所以專案的各個層面，必須加強內容，以吸引人才加入。

六、 分享後的回饋

去關注分享者提出的內容，常回應，會讓分享者快樂，他是非常害怕乏人問津的情況。分享者之間會密切的往來，少則與一兩人進行討論，多則與十多人保持合作關係。

傳統工程師社群，年輕男性居多，職業以資訊業為主，由上一節的研究，可以了解到，成員的多元組成，例如：男女比例不要太過懸殊，中年人也多多參與，各行各業的人都能加入，除了可以活絡社群的互動氣氛，延長社群的平均壽命，提升分享的樂趣。



第五章 結論與建議

自由軟體、開放源代碼運動，一開始只是 MIT 菁英黑客們在學生時期，和志同道合的伙伴形成一個技術上的烏托邦共享次文化。

三十幾年前，這些學生實驗了，沒有階級，沒有過度的智慧財產保護，很純粹的技術交流及分享，大家的知識成果無阻礙的分享、修改、再分享，只是讓主機運作的更良好，鑽研如何讓程式寫的更短更有效率。

然後慢慢的從圈子裏流傳出來，在和 g0v 訪談成員中，有次談到，即使是非營利組織，取得公部門資料，並不見得願意、或有意識到應該分享出來，所以分享、互利互惠的觀念及行動，在軟體工程圈成熟並行之有年，但開放政府，開放資料，公民參與的領域，還有進步的空間。

最近流行「鍵盤救國」的新詞，意謂著網路上的寫手們靠著鍵盤打字來救國，而 g0v 的會眾如何「鍵盤救國」，以剛發生 (2015/6/27) 的八仙樂園粉塵爆炸意外為例，g0v 推出了一個新 app，「八仙塵爆傷者開放資料查詢」，這類的程式廣泛見於重大災難事件，如尼泊爾地震，南亞海嘯，菲律賓洪水的失蹤人口協尋 App，而 g0v 幾乎是這類 App 的第一首選民間組織，從鍵盤打下的程式實現人道關懷，送出溫情。而另一枝舊 App，則是「全國重度級急救責任醫院急診即時訊息」，雖是之前高雄氣爆事件就開發的 App，但本次因應八仙粉塵爆也即時做了首頁的調整，以北北基桃的急診醫院資料優先列出。

第一節 研究結論

做為這跨界領域的先行者 g0v，總體而言，表現得可圈可點。一些執行上的細節可以微調，

在軟體工具上，如 Hackpad，有些可改進的地方：

- 斷線就不能用
- 一定要連線搜尋結果不一定有想找的東西中文打字有問題

- 視覺呈現有點混亂第一次使用不習慣
- 除了視覺化的排版，或許可加入 markdown 的支援，讓不同文件格式可以有機會匯入
- 不能輸出為文字檔
- 有點 lag(延遲)

而活動的安排上，有些可改進的地方：

- 技術面更加親民，才能吸引更多一般民眾
- 可能需要更有效的組織
- 可以想想在「學習」這一塊，除了一些偶而會開的課。如何讓這些課與進行中的專案結合
- 新手入門指引
- 對不會寫程式的人，第一次參加，會無法很快進入狀況
- 討論和申請介面還是太複雜，不曉得有沒有可能變成類似 104 工作。大家可以在上頭申請媒和。
- 有些專案需要有更多與政府互動的機會
- 希望 g0v 能夠繼續保持下去. 莫忘初衷.

本論文研究就以【希望 g0v 能夠繼續保持下去. 莫忘初衷】做為結束。

第二節 研究限制

深入了解後，發現參與活動(大，小松)的成員，新進人員居多(近半數)，所以在活動現場，當面訪談的對象，比較有空的人，多是初次參加，手頭上有專案在進行，主辦或協辦的多是資深成員，這些人是主要訪談標的，但通常較忙，這是在進行接觸訪談時須注意的地方，資深成員可透過線上聊天室(slack)進行，有些資深成員，並不喜歡用線上聊天室(slack)，必須在活動現

場當面跟他預約上線訪談的時段，以免等了好幾個晚上，受訪者未上線的窘境。

一般網路社群，因為資訊能力較高，對個資的議題較敏感、重視，所以手機號，email 帳號，一般聯絡方式都不喜歡交換，重視個人隱私，往來訊息，以聊天室，共筆區，臉書，郵件論壇為主。這些是訪談須注意的地方。

研究者最好多出席活動，實際做出貢獻，講求實作的社團，有貢獻(文字，影像，程式碼)會比較容易得到認同，有了認同，成員會比較樂意後續的配合。研究者需要時間去參與。

全面性，廣泛的進行問卷，較難進行，因為動民主¹的關係。要動員分散的成員一直來填問卷，並不容易，還是須配逐一徵詢受測意願，少數成員會看到公告就自行主動填問卷。

實際參與社群活動時間須以一年以上為合適，本研究參與了七個月左右，對社群的認識仍不充分。

第三節 後續研究建議

本次研究的主題主要以成員為主，其實 g0v 有很多極富特色的專案，專案中涉及很多公民議題，任選一項都足以開展成研究。附錄中有一些代表性專案參考。

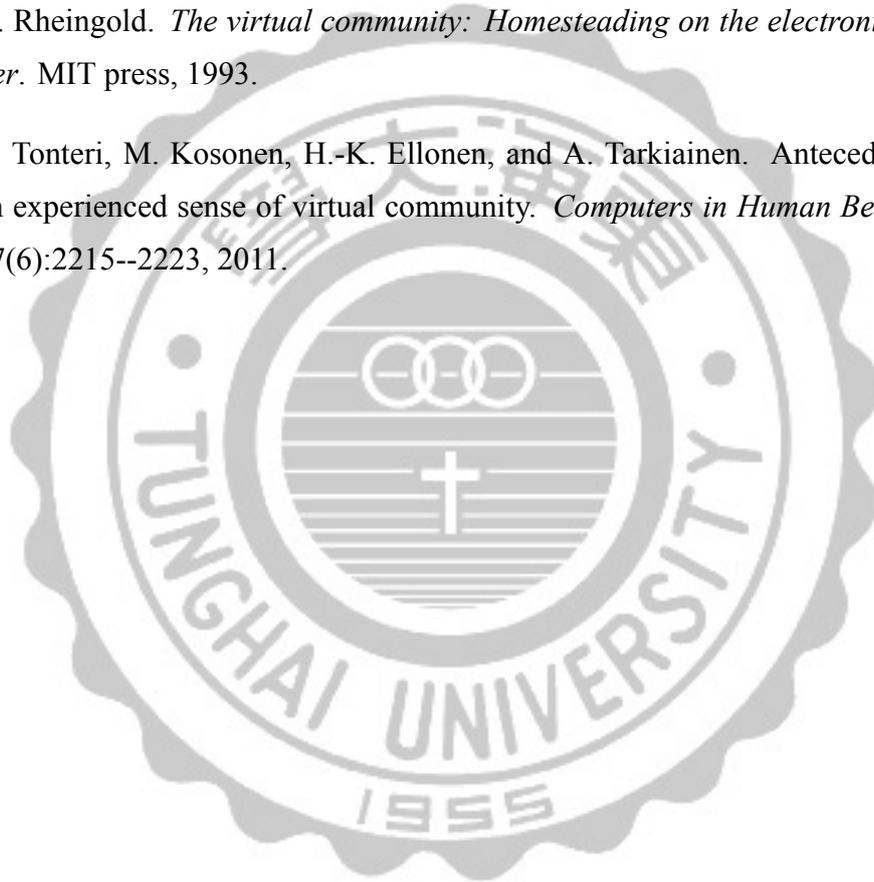
¹社群決策機制：動民主

g0v 社群分散作業，鮮少有需要共同決策的事項，但如果需要討論則採用【動民主】(liquid feedback) 系統，進行討論審議投票。成為 g0v 貢獻者即有審議/投票權。(參與專案、並由專案發起人推薦即可成為貢獻者。) 由此登入【動民主】。

參考文獻

- [1] 蔡至欣, 賴玲玲, et al. 虛擬社群的資訊分享行為. *Information Sharing of the Virtual Community*. 圖書資訊學刊, 9(1):161--196, 2011.
- [2] 徐宗國. 質性研究概論. 臺北: 巨流, 1997.
- [3] 陳向明. 社會科學質的研究. 五南圖書出版股份有限公司, 2002.
- [4] S. Chai and M. Kim. What makes bloggers share knowledge? an investigation on the role of trust. *International Journal of Information Management*, 30(5): 408--415, 2010.
- [5] C.-J. Chen and S.-W. Hung. To give or to receive? factors influencing members' knowledge sharing and community promotion in professional virtual communities. *Information & Management*, 47(4):226--236, 2010.
- [6] C.-M. Chiu, M.-H. Hsu, and E. T. Wang. Understanding knowledge sharing in virtual communities: An integration of social capital and social cognitive theories. *Decision support systems*, 42(3):1872--1888, 2006.
- [7] N. M. Dixon. *Common knowledge: How companies thrive by sharing what they know*. Harvard Business Press, 2000.
- [8] J. Hagel and A. Armstrong. *Net gain: Expanding markets through virtual communities*. Harvard Business Press, 1997.
- [9] P. Hendriks. Why share knowledge? the influence of ict on the motivation for knowledge sharing. *Knowledge and process management*, 6(2):91--100, 1999.
- [10] A. P. Holbrook. Methodological developments in oral history: A multi-layered approach. *The Australian Educational Researcher*, 22(3):21--44, 1995.

- [11] A. Kankanhalli, B. C. Tan, and K.-K. Wei. Contributing knowledge to electronic knowledge repositories: an empirical investigation. *MIS quarterly*, pages 113--143, 2005.
- [12] T. May, M. Williams, et al. *An introduction to the philosophy of social research*. Routledge, 2002.
- [13] M. Miriam, O. Kevin, and G. Ashok. Making real of virtual community. *Pricewaterhouse Coopers*, 1999.
- [14] H. Rheingold. *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. MIT press, 1993.
- [15] L. Tonteri, M. Kosonen, H.-K. Ellonen, and A. Tarkiainen. Antecedents of an experienced sense of virtual community. *Computers in Human Behavior*, 27(6):2215--2223, 2011.



附錄

線上訪談題目

1. Q1: 您心目中，所謂"成功"的社群，應該是怎樣?
2. Q2: 承上，請問，您認為 g0v 零時政府現在是成功的嗎?
3. Q3: 定期辦大松，目前已辦 14 次，您在出席上會不會有倦怠感，還是仍然非常渴望，有高度的熱情繼續參加?
4. Q4: 身為開放源碼社群的活躍團體，您認為其他類似社群有辦法複製 g0v 模式嗎?
5. Q5: g0v 為什麼不選擇像其他開源社群，以開年會的方式運作呢?
6. Q6: g0v 的特色是"吃"，看了一下收支明細 (<http://g0v.tw/zh-TW/transaction.html>)，好像財務有點吃緊了(每次要吃掉 3 萬元)，但 g0v 並不會很強調捐款(以筆者參加 6 月的大松為例)，到底會不會沒錢辦下去呢? 財務壓力大不大呢?
7. Q7: 每次舉辦大松之前，會召募義工培訓嗎? 或是開籌備會呢?
8. Q8: 您覺得 g0v 可以長期維持下去的關鍵要素有那些?
9. Q9: 除了那些整理好的 data，專案的程式碼，設計師的手稿，您覺得 g0v 還有那些值得一提的寶貴資產?
10. Q10: 推薦自己心目中的 g0v 專案 Top 5，請簡述一下原因
11. Q11: 推薦自己心目中的 g0v KEY WOMAN(MAN) Top 5，請簡述一下原因