

## 資訊通訊科技下的審議式民主： 線上與實體公民會議比較分析\*

陳敦源\*\*、黃東益\*\*\*、李仲彬\*\*\*\*、蕭乃沂\*\*\*\*\*、林子倫\*\*\*\*\*

### 摘 要

近來資訊與通訊科技（Information and Communication Technologies, ICTs）的蓬勃發展，普遍被認為具有降低決策參與成本的潛力，對各國民主深化的目標帶來希望，不論推動電子投票（e-voting），也就是在民主「偏好聚合」（preference aggregation）機制上電子化的努力，或是在線上審議（e-deliberation）的研究與實驗，就是在民主「偏好形成」（preference formation）環節上的努力，都被視為人類社會實踐更大規模、更具品質民主形式的一種最新的契機。本文挑選後者作為討論的重心，一方面認為選舉只是民主實踐的必要條件，但並不充分；另一方面，也認知到民主討論成本昂貴的現實，

---

\* 本文的主要資料來源為財團法人台灣民主基金會之「電子審議式民主-『線上公民會議』之初探性實驗」委託研究報告，研究期間為 2004 年 9 月至 2004 年 12 月，計畫主持人為黃東益副教授，本文所有作者皆為本計畫的研究團隊成員。另本文初稿發表於台灣政治學會主辦之「台灣民主的挑戰與前景」研討會，台北：政治大學，2005/12/10-2005/12/11，感謝台灣大學政治系林水波教授與黃錦堂教授在研討會上提供本文的修改意見，也感謝行政暨政策學報兩位匿名審稿委員的細心指正，然本文文責由作者自負。

\*\* 國立政治大學公共行政學系副教授。

\*\*\* 國立政治大學公共行政學系副教授。

\*\*\*\* 國立政治大學公共行政學系博士候選人。

\*\*\*\*\* 國立政治大學公共行政學系助理教授。

\*\*\*\*\* 國立台灣大學政治系助理教授。

收稿日期：97 年 1 月 2 日；接受刊登日期：97 年 6 月 2 日。

讓民主審議有著比投票更大的誘因來找尋成本節制的方法，因此我們認為，如果民主審議機制能夠利用 ICTs 低廉成本的特性，同時又能夠與實體討論保持相同或是最佳的討論品質，則相關線上審議的決策程序，就會是下一步民主深化不可忽視的道路之一。本文目的就是在這樣的一個實務與理論雙重的意義之下，希望透過個案研究的方式，分析資訊科技對公民參與效果的差異性影響，進一步為未來藉資訊科技提升公民參與之可行性提供導引。

本文的研究方法，係藉由臺北市北投老街地區，同時以傳統面對面公民會議（face to face citizen conference），以及應用 ICTs 進行「線上公民會議」（online citizen conference）討論都市更新的案例，以兩種會議模式與會者的前後測問卷，以及會後深度訪談為資料內容，探討兩種會議模式下的參與民眾，在政策知識學習效果、共識形成、發言效果、滿意度等層面上的差異。

從資料的分析中，本研究認為 ICTs 對於公民審議上的效果相較於傳統面對面的會議，更能夠提升政策知識的傳遞效果，讓所有與會者更有效率的獲得相關政策知識；此外，線上公民會議共識聚合的可能性高於傳統公民會議模式；而在參與效果上，參與線上開會模式，比起傳統會議模式，更能驅動不善於言辭民眾的講話機會與動機。不過，目前有限經驗資料下，本文期待學界，能夠有更多相關研究延續本文所提出的幾點推論，補充更多的經驗資料，讓 ICTs 與審議民主之間能夠完全的相輔相成，並在未來能夠有更有效率、更全面、更低成本的公民參與機制出現，達到民主治理的目標。

關鍵詞：資訊科技、公民參與、電子化參與、公民會議、線上公民會議、審議式民主

...在網際網路與民主之間關係的釐清工作，仍有許多空隙 (gaps) 亟待實證資料去填補，以及掌握網際網路的潛能之前，妄下定論說網際網路無法提升民主本質的結論，實在仍嫌過早.....

~Witschge (2002)~

## 壹、前言

公民參與長久以來都是民主制度建立與維持的重要關鍵，一個缺乏公民參與的政府，不僅正當性會遭受質疑，就連施政方針、公共政策的執行等，都會產生無效率的危險 (King et al., 1998)。近來審議式民主 (deliberative democracy) 的概念逐漸受到廣泛的注意，公民藉由參與政策討論來實踐「實質民主」(substantive democracy) (Waldo, 1981; Box et al., 2001) 的呼聲驟起，一般認為，公民審議的過程，可以提升公民對於公共政策的相關資訊的認知，增加公民對於公共政策的關心與投注，進而相互改變原本各自的政策偏好 (Luskin et al, 2002)，如此能夠造就以「社會建構真實」(socially constructed reality) 的「強健民主」(strong democracy) (Barber, 1984)。然而，這種對審議式民主的期待，卻因為審議機制運作的高額成本，讓許多相關單位望之卻步，使審議民主的理念與實務產生落差，這也成為推動審議式民主，實務上一個不得不面對的課題。

面對上述問題，近年資訊通訊科技 (Information & Communication Technologies, ICTs) 的發展，許多學者認為 ICTs 可以在低成本與高效率的前提之下，對於公民與政府之間的關係產生與以往不同的轉變，而其中最重要的就是可以拉近彼此之間的距離，增加相互間的互動 (Grossman, 1995; Scavo and Shi, 1999)，使公民社會中的人民有更多參與公共政策決策過程討論的機會，提高政府的對人民的回應性與責任感 (Hague & Loader, 1999)，成為審議式民主理論與實務兩造間一個相當好的橋樑。換言之，資訊通訊科技的發

展，讓審議式民主的推動更加成爲可能，藉由資訊通訊科技的協助讓審議式民主的機制更加普遍於行政流程的運作過程，只是到目前爲止，從實證資料的搜尋中發現，大部分的相關文獻都集中在傳播與溝通的領域當中，實際上資訊科技如何應用到民主政治的公民參與機制，ICTs 對於公民與政府之間互動的實際效果如何，是否真如科技樂觀主義者預期可以降低民主審議成本，是否會有什麼問題產生，都是文獻當中相當缺乏的部分。

因此，本文最主要回答的問題，即在發現 ICTs 與審議式民主之間的可能關係，探討利用 ICTs 來結合審議式民主概念中的公民會議模式的可行性問題。更具體地說，雖然審議式民主中的公民會議，已是世界許多先進國家積極思考，用來促進公民參與效果之審議式民主程序，但因爲行政可行性、公平性、代表性等問題遭受質疑，公民會議參與模式尙無法進入正常的政策制定過程。而近來 ICTs 的發展似乎有協助突破審議民主應用困境的契機，只是其實際應用經驗仍然相當缺乏，應用效果也待證實。因此，本研究藉由一次傳統面對面式公民會議，與目前國內外文獻仍未出現之「線上公民會議」(online citizen conference) 實驗性研究同時操作的經驗，結合比較其操作過程與審議效果，回答以下兩個主要問題：

1. 線上公民會議與實體公民會議在審議民主效果上的異同爲何？
2. 線上公民會議運作的可行性爲何？

藉由這兩個問題的提出與釐清，企圖能夠找出 ICTs 發展對與審議民主的影響，讓未來審議民主與 ICTs 的結合間找到更合適的切入點，突破現行審議民主在實務操作上的限制。本文將分爲五個部份完成論述，在第二部分當中，本文將先進行相關的文獻回顧，其中特別將從民主化與 ICTs 的關係，以及審議民主之特性開始論述，作爲本文研究正當性的基礎；再者，本文將在研究方法一章中，先簡介本文的架構、個案（北投老街區公民會議）；接著，本文將在第四、第五與第六部份中，先從比較線上與實體公民會議的角度，以蒐集到的經驗資料，討論架構中的四個面向，並在第五與第六部份中，分別討

論 ICTs 對公民審議的可能影響（未來研究命題），以及推動線上審議民主的可行性分析；最後，本文將在結論當中，以討論民主國家藉由 ICTs 實現審議民主的展望與限制，作為結束。

## 貳、文獻探討

長久以來，相對於其他政治制度，民主的治理模式一直是較為受到青睞的政治制度，然而因時間限制、社會複雜性、地域等成本的限制，以致於真正民主的形式都是以「代議民主」(representative democracy) 來呈現，代議民主可說是現今民主的代名詞（郭秋永，1999；胡建平 譯，1992）。不幸的是，代議民主從實施至今也產生出了許多的限制，並飽受許多人的質疑（Bogason, Kensen & Miller, 2002）。如 Barber（1984）即認為代議民主制度中只有少數的公民能夠真正的參與公共事務，使社會產生嚴重的「疏離感」，破壞了公民的自主。此外，在代議制度中，公民的政治參與機會並不公平（Lijphart, 1997），民眾對於這種狀況忍無可忍，開始不相信政府所制定出來的公共政策，不相信原本應該代表公民利益的國會議員或政治領導人（Weeks, 2000）。

在此「民主受限」的情況之下（郭秋永，1999），審議式民主（deliberative democracy）的概念在近十年來的民主理論中發展中成為一股不可抵擋的趨勢（Dryzek, 2000; Miller, 2002），受到學界廣泛的討論與重視，期待透過這樣的概念，建構一個更有效率，更符合民主價值的政策決策模型。然而，即使審議民主在近十年被學界與實務界廣泛討論，實務上卻也因為先天上的特性而招致許多批判。事實上，民主化的論述當中，一直存在「程序派」(procedural justification) 與「實質（認識）派」(substantive or epistemic justification) 的爭議（List and Goodin, 2001; Estlund, 1993），前者認為，民主就是選舉，只要完成了選舉，就是完成了民主的實踐，這一派將民主政治的運作重心，放

在所謂「偏好聚合」(preference aggregation)的機制之上，也就是選舉機制之上(包括選人與選政策)；然而，實質派對於這樣的論述，有非常不同的看法，民眾並非對任何公共事務都已經存在偏好，因此，民主政治的優勢在於「偏好形成」(preference formation)的過程中如何確保實質議題得到充分的討論，甚至藉此抵抗菁英透過傳媒或是議程設定權力，操控民眾偏好的可能，讓民主不能淪為菁英宰制的工具，而審議式民主討論的興起，就是在這樣的實質派思維邏輯下的產物。

然而，相對於非民主的體制來說，如果從決策成本的角度出發，民主政治不論是「偏好聚合」或是「偏好形成」的過程，都是「較為昂貴」(more costly)的制度，其中偏好形成又必然會超過偏好聚合的花費，而代議民主相關制度的發展，就是一種以代理關係實踐民主的一種較符合經濟效益的設計；但是，民眾監控政治人物環節，因為資訊不對稱與成本過高的因素，往往帶來僕人凌駕主人的現象，讓民主理論發展又回頭尋找直接民主(direct democracy)實踐的救贖，然而，這條救贖之路最大的障礙，就是決策成本過高的問題。

近來 ICTs 的蓬勃發展，具有降低決策參與成本潛力的特性，對前述這樣民主發展的道路帶來希望，不論在電子投票(e-voting)上的研究與實驗(也就是偏好聚合機制上電子化的努力)，或是在線上審議(e-deliberation)的研究與實驗(也就是在偏好形成環節上電子化的努力)，都被視為人類社會實踐更大規模、更具充分討論品質的民主形式的一種最新的契機。本文挑選後者作為討論的重心，一方面是站在認同民主理論實質派的觀點，認為程序民主只是民主實踐的必要條件，但並不充分；另一方面，也認知到實質討論成本昂貴的現實，讓民主審議有著比民主投票更大的誘因來找尋成本節制的方法，我們認為，如果民主審議可以利用 ICTs 成本低廉的特性，如同科技樂觀主義者之預期，同時又能夠與實體討論保持相同或是更佳的討論品質，則相關線上審議的決策程序，就會是下一步民主深化不容忽視的道路之一，因為，這樣的發展同時解決降低民主運作成本以及提升民主運作品質的雙重任務。

當然，當 ICTs 與民主審議結合之後，會有什麼效果產生，是否真如同科技樂觀主義者之預期，也就是本文所要探究回答的問題。

以下的文獻回顧，本文將先從審議民主談起，進而帶入近來被談論可能解決爭議的 ICTs，論及 ICTs 對於審議民主中公民會議討論過程的影響，以作為後續研究方法的基礎。

## 一、審議式民主

二十世紀末，在第三波民主化浪潮衝擊之下，民主政治的發展似乎走到了一個轉折點，正當學界對於自由民主（liberal democracy）是否已經成為人類歷史的最終型態（the final form of human government）（Fukuyama, 1992）或者民主化是「未完成的現代化工程」（unfinished project of modernity）（Habermas, 1996, Bohman, 1996）而爭論不休，部份學者研究的焦點逐漸轉向將「公民」本身視為治理的主要來源（孫本初等 譯，Pierre and Peters 著，2002），並提出「審議民主」（Bohman, 1996; Fishkin, 1991, 1995; Dryzek, 1990）的概念。審議式民主這個概念的提出，引起學界研究焦點的轉向（Dryzek, 2000; Fisher and Forester, 1993），實務界人士亦亟思將審議民主的原則落實在政府的治理。以審議式民調或公民會議的操作模式來說，其最重要的概念，就是要在產生一群具有充分政策知識，理解各個政策影響相關層面的利弊得失之民眾（well-informed），進而獲得審議式的民意（considered opinion）（Luskin et al, 2002）。

審議式民主的概念大致可追溯回 John Rawls 與 Habermas 兩個主要思想來源（Mouffe, 2000; Cooke, 2002: 53; Saward, 2002）。Saward（2002）認為將 John Rawls 的思想與審議式的概念相互連接看起來是相當合理的一件事，Rawls 認為一個具有公義的民主政治是建立在三個原則之上（李少軍等 譯，2003；Cohen, 1989），首先，政治辯論的目的是為了符合公眾整體利益的抉擇，公民和政黨都不應採取狹隘的、個人利益取向的立場；其次，政治機會

和權力必須平等，且必須獨立於經濟和社會地位之外，不能被經濟和社會優勢團體控制；最後，民主政治必須建立公民的自尊，增進公民的政治能力，讓公民瞭解自己和自己的合法利益。

另一個審議式民主的思想來源為 Habermas 的政治哲學思想（Mouffe, 2000）。Habermas 以生活世界概念（lifeworld）為出發，強調互動（interaction）、溝通（communication）在民主決策程序中的重要性（洪佩郁 譯，1994）。Habermas 並將我們的世界區分為生活世界與系統界，所謂生活世界，意指一般民眾的生活場域，其包含了社會規範、德行、人格等人本的因子；而系統界則趨近於 Weber 所認為的工具理性化的世界，其認為處於系統界的官僚，在思維上偏向於工具理性化的效率觀，在依法行政的過程中以效率思維為行動的基礎，因而在行動的過程中，Habermas 認為官僚的行動偏離了人民生活的世界，也導致了人民對於官僚的不信任，與對國家機關的疏離感。因此，Habermas（1996; Kelly, 2004）建議應該要以審議式民主概念來連結公民與政府（官僚）之間的關係，以公民參與、溝通的方式，來正當化集體行為。

綜合上述，審議式民主的概念著重於「在集體決策的過程中，公民在具有充分資訊之下審慎思辯的討論與參與」，Weeks（2000）認為審議式民主包含廣泛的公共參與、公平審議的機會、充分資訊下的公眾判斷、以及可信的結果（Credible Results）等四個重要元素；Button 與 Ryfe（2005）認為審議式民主之所以能夠提昇民主政治的品質，主要是因為合法正當性、更好的產出、以及偏好的形成與轉換三項特性所致，而此上述審議式民主的要素與特性，則與 Dahl（1989）所認為民主政治的幾個要件有所重疊（表 1）。

表 1 民主政治與審議式民主

| 民主政治的要件<br>(Dahl, 1989) | 審議式民主的要件<br>(Weeks, 2000)                | 審議式民主<br>對民主政治的提升面向<br>(Button & Ryfe, 2005) |
|-------------------------|--|--|
| 有效的參與                   | 廣泛的公共參與                                  | 合法正當性<br>(legitimacy)                        |
| 投票機會                    | 審議的機會                                    |  |
| 議程控制機會                  |  |  |
| 足夠的知識<br>與充分的理解         | 充分資訊下的公眾判斷<br>(Informed Public Judgment) | 偏好形成與轉換                                      |
| 廣泛性的包容                  | 可信的結果 (Credible Results)                 | 更好的產出  |

圖表來源：作者自製

然而，雖然審議式民主被學界認為是強化政策合法性、提高決策品質、公民授能以及解決社會衝突的理想政治模式，標舉許多的理想與原則，在理論與實務上它仍有許多的困境，其中包括排他性問題、對話公平問題、衝突激化問題、以及可行性問題（黃東益、陳敦源，2004）。因此，雖然審議式民主近年來在學術界與實務界都引起了相當大的激盪，亦讓民主機制的運作增加了公民參與的管道。然而，雖然立意完美，審議式民主的實際操作上卻因為行政成本、政治成本、溝通成本等問題，產生了一些令人質疑之處，而這也成為審議式民主發展至今所面臨的重大困境。

## 二、ICTs 輔助下的審議效果

如前所述，審議式民主受到許多方法上的侷限，使其在實務與理論上的結合產生落差，近來因為資訊傳播科技的快速發展，提供學界對審議式民主之爭議一個解套的契機，如 Lawrence Grossman (1995: 33) 在《電子共和國 (The Electronic Republic)》一書中指出，在資訊科技的衝擊之下，代議制度下的政府治理正面臨政治發展上的第三個轉型期，當前運作的政治系統因為資訊傳播科技快速發展之賜，而有可能重回雅典式直接民主的可能。但另一

方面來看，ICTs 所帶來的效應，亦有相反角度的評論，許多對於網路發展與民主間結合抱持悲觀態度者指出，應用資訊通訊科技只會因為數位落差得到反效果，擴大資訊富者（information rich）與資訊貧者（information poor）之間的社會階級差距（Golding, 1996; Hayward, 1995）。Barber（1998）認為，資訊科技與民主之間的關係，實際上可能會有三種不同的景象（劇本）呈現，包含代表過渡自滿、過渡自信，也是現今狀態與趨勢的潘格洛斯劇（Pangloss Scenario）；代表著最壞的警告，提醒我們科技決定論存在許多危險的潘朵拉劇（Pandora Scenario）；以及代表希望，企圖積極找出科技在未來民主生活中角色的傑佛遜劇（Jeffersonian Scenario）。科技能否協助協助團體討論與決策，必須視該科技與該討論團體、主題多契合（fit）而定，並非只要有科技的輔助就能一定能協助團體討論與決策（McGrath et al., 1993）。

資訊傳播科技對於治理的影響，可從近年來電子化政府（e-government）的興起，各國政府廣泛地運用 ICTs 於跨政府間的聯繫與合作、對市民及企業提供更快速而有效的服務、以及所謂的數位民主（digital democracy）（Moon, 2002: 425）等得到印證，傳播資訊科技的運用，特別是網際網路的發明、運用以及普遍化，以其超越地理疆界、快速、即時互動等特性，擴大了公共領域，似乎為強調個人自由、公共談論、理性溝通的審議民主打開了一扇機會之窗。不過，雖然積極倡導電子民主的人，其最基本的假定在於資訊越多越好，然而無疑地，越多的資訊確實可以使得有能力獲得更好的決策，但卻不保證一定做得到（Kampen & Snijkers, 2003）。

針對 ICTs 應用下的團體討論效果，過去的相關實證研究大致可區分為兩個類別。首先是非特定（民主）議題下，透過電腦輔助來提升會議效率的相關研究，此類文獻大多來自溝通傳播、或資訊管理相關領域學者，不以民主議題為討論主軸，關注科技輔助的團體討論效果，例如 Hollingshead 等人（1993）的研究發現，運用電腦科技輔助的討論團體（computer groups）以及傳統面對面（face to face）的討論團體，在決策過程上並無顯著的不同，

但傳統面對面的討論機制，在溝通協調（negotiation）上卻比用電腦輔助的團體來的佳。Benbasat 與 Lim（1993）應用後設分析（meta-analysis）方式整合研究 31 個實驗研究中的數據，探討團體支援系統（Group Support System, GSS）的使用對於團體討論的影響，研究結果中發現 GSS 對於團體討論的影響主要在於提升決策的品質、更多替代方案的產生、以及參與的公平性，但對於決策時間、共識以及滿意度等卻有負面效果。Benbasat 與 Lim 認為這些不同的會議效果，受到任務的種類、團體的特性、以及科技使用的型態所影響，例如，就 GSS 的會議而言，如果 GSS 討論的議題是比較簡單的，相較於討論困難議題的 GSS，討論簡單議題可以得到較多正面的績效，獲得更高的效率；而團體的大小也是影響 GSS 績效的因素之一，作者發現比較大的團體可以透過 GSS 的協助，得到更好的績效以及更高的滿意度，作者認為這是因為大團體有較多的資訊來源，提供較多的討論資源；另外，如果具有正式層級節制（hierarchy）的團體運用 GSS，會比沒有正式層級的團體得到的效果差；比較 GSS 與傳統會議，兩位作者發現 GSS 的效率較低，比起面對面必須花費較多時間來取得結論，GSS 的與會者滿意度也會低於面對面會議，作者相信這是因為電腦輔助會議比較缺乏參與者之間視覺的接觸所致。

從上面幾篇文獻來看，科技輔助的會議討論效果，如同 Scott（1999）所做的大型後設分析之發現，存在著許多不同的影響內容。Scott（1999）以 131 篇研究為基礎，將文獻中討論科技輔助效果的結論整合到其所提出的會議過程模型（meeting-process model）當中，比較電腦科技輔助團體討論（Group Communication Technology）以及面對面討論會議（Face to Face）之間的差異。Scott 發現，過去文獻對於科技所產生的影響，會依科技內容、議題內容、會議成員特性、以及任務特質...等而有所不同。首先，對團體績效來說，雖然大部分的文獻指出電腦輔助的會議有較高的績效，但若所使用之科技過於複雜（如視訊會議），其績效反而可能比面對面會議還差；此外，績效衡量指標是取自於量化問卷還是質化訪談，也會有不同的結果產生；對於會議效率而

言，Scott 發現，過去大部分的文獻指出電腦輔助的會議反而需要更多的會議時間，而這可能是因為大部分的電腦輔助會議，與會者都是第一次接觸該科技，必須有許多熟悉的時間，因此，會議成員是否具有高電腦能力，將影響會議效率；對於會議滿意度而言，電腦輔助會議與面對面會議沒有明顯的差別；而對於溝通效果而言，有些研究發現電腦輔助會議有較高的資訊交換，有些則發現面對面會議有較高的資訊溝通效果。

針對此議題，McGrath 與 Hollingshead (1994) 以文獻分析的方式，整合幾個不同會議類別（面對面會議、電腦輔助會議、單一會議、連續會議等），超過 51 篇討論團體互動以及科技運用之間關係的文章，希望藉此整合出此領域的關鍵議題與未來研究面向，作者們發現科技對於團體討論的效果，過去的文獻大致集中在「互動過程」、「任務績效」、以及「使用者回應」三個層面，McGrath 與 Hollingshead 因此提出了研究科技對團體影響的概念性架構(圖 1)來整合說明科技與團體討論之間的互動關係。

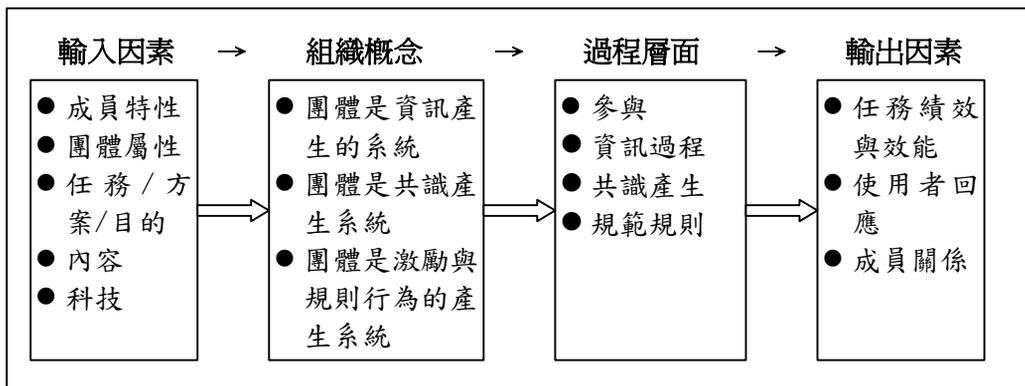


圖 1 科技對團體之影響概念性架構

資料來源：McGrath & Hollingshead (1994: 95)

上述傳播領域對於科技輔助下的會議討論效果研究，以及最後 McGrath & Hollingshead 所提出的架構，皆提供了本研究延續此團體討論效果比較，

一個有力基礎，可惜的是，上述的傳播領域文獻，一方面，大多是建立在非民主議題上，從私部門經營的角度，強調討論效率，缺乏公民團體針對公共領域進行討論時所涉及的審議民主元素，如公平性、審議性等；另一方面，呈現出許多特出情境之下才會出現的結論，甚難直接套用到新興的審議民主議題當中。

另外一類討論 ICTs 效果的文章，是以近年逐漸成為民主治理關注焦點的電子民主為議題。只是，過去的此類文獻大多從敘述的角度，甚少透過實證案例討論 ICTs 應用對民主提升之效果。例如 Anttiroiko (2003) 透過文獻的規範性討論方式，釐清透過 IT 活化民主的前提有哪些，並認為科技的潛能不能保證對民主的提升，必須輔以其他制度化的活動，注重制度與科技間的調節。Marder (2004) 提出網際陪審團 (cyberjuries) 的概念，認為未來將是一個可行的審議民主模型。Witschge (2002) 則是討論網際網路對於提升審議民主討論的可能性，認為網際網路所帶來的民主參與提升，重點不僅在於更多的民眾參與，更重要的必須是這些討論的民眾，其意見必須是多元的 (heterogeneous)，才能達到真正的審議效果。

少數透過實證案例來進行研究的文獻，則有欠缺與審議民主理論緊密連結的缺點，僅著重在少數民主面向的效果討論，例如 Ainsworth 等人 (2005) 的研究透過兩個電子論壇 (e-forum) 來分析網路對電子民主的影響，嘗試了解網路應用下，組織溝通與權力之間的關係，透過分析網路論壇所張貼的資料 (依據其標題、張貼者的身分、所包含的主題數量、是否要求回應....等)，看其是屬於哪一種民主模式 (審議式或溝通式)，以及透過這個分析來了解這些意見是一種單向式的，還是不同參與者之間的互動多向溝通。這類僅著重網路張貼文章類型的討論，缺乏審議式民主所著重的聆聽效果，侷限於非動態性文字的討論，也很難在討論過程中，透過客觀的方式產生所謂的共識。此外，Stanley and Weare (2004) 透過分析比較兩組分別來自線上傳遞管道與傳統郵寄式的意見，發現透過線上管道的資料有較大的聲音廣度，來自較多

元的族群，線上管道也確實驅動了一些政治參與，比較可惜的是，這樣的比較缺少了對民主審議深度的評估，僅涵蓋到參與審議者的多元性面向。

### 三、小結

整合上述文獻來看，目前探討 ICTs 對於審議民主提升效果的文獻至少存在著兩個缺口，首先是缺乏以民主理論效果為核心的電腦輔助討論，這是傳統傳播學者所關注的焦點，一般而言，傳播領域所進行的研究大多從組織行為或溝通心理學的角度出發，不特別將議題設置在民主理論所關注的反思、尊重...等面向；其次是民主相關領域之研究，通常缺乏實際案例的分析比較，大多以敘述的方式來論述科技的影響。Dahlberg (2001) 就認為，過去對於線上民主討論 (online deliberative forums) 的研究或個案：(1)無法呈現出反思性 (reflexivity)，大多僅著重在線上論壇文章的張貼；(2)許多線上論壇無法達到審議民主所注重之聆聽效果；(3)因為缺少即時互動性，很難對過去的意見進行修正；(4)論壇容易被少數人或團體所主導；(5)因為數位落差導致排擠效果；(6)因為越來越受到重視之網路經濟利益，破壞了理性審議的效果。

因此，本文最主要的目的，就是在突破上述兩個缺口的動力之下，以一個實際發生的民主參與個案，探討科技對民主討論的影響。更具體地說，想要釐清科技對民主的影響，在上述文獻的缺口之下，須要有更多的實證資料來證明 (Witschge, 2002)，過去的傳播文獻認為議題內容 (如 Benbasat and Lim, 1993) 影響了科技輔助下的會議效果，而本文的內容，就是以公共議題為主軸，以審議民主理論為比較的理論基礎，從民主的角度，透過實證經驗的分析，補足上述文獻未涉及的議題類型；過去傳播文獻認為科技的類型 (如 Scott, 1999) 會影響科技輔助下的會議效果，而過於複雜的科技，或缺乏視覺接觸的會議，都將減低會議的效果，而本文個案所使用的科技，則是現代人容易上手的線上通訊軟體，並輔以視訊畫面；過去的線上民主個案討論，大多集中在非動態性的文字張貼 (如 BBS, e-forum)，缺乏驅動團體動力所需要的視

訊聲音、文字，而本文個案所使用的線上民主開會方式，盡可能透過科技達到與實體會議相同的實境效果。總之，藉由本文的探討，相信可以在此議題上增加知識的累積。

## 參、研究方法

本研究的方法是透過比較線上公民會議與實體公民會議在「審議民主效果」上的異同，討論科技使用對於公民會議的影響。從前面的文獻討論中，傳播領域在討論科技對於團體會議效果的影響時，大多從互動過程、任務績效、以及使用者回應三個面向來進行分析（McGrath & Hollingshead, 1994），雖然文獻發現在不同的議題效果與情境之下，科技產生的效果將有所不同，但本文認為，不論任何情境或是效果，都可以是 McGrath & Hollingshead 所提三個面向下的「概念化」與「操作化」（operationalization）。例如，在傳播領域當中，科技輔助團體討論效果之「任務績效」之操作化，可能是討論時間的長短、討論結論所帶來經營績效的提升等，但在民主議題當中，任務績效所代表的可能是政策知識的提升。

為了補足過去文獻中，較欠缺之民主理論為基礎的操作化指標。本文後續將以此三個科技影響會議效果的面向，結合審議民主議題指標，回答科技對於審議式民主公民會議的審議效果影響。

所謂「審議民主的效果」，從上述文獻探討中發現，審議民主對於民主政治的品質提升，主要來自(1)廣泛的公共參與；(2)審議的機會；(3)充分資訊下的公眾判斷；(4)可信的結果等幾項特性（表1），比較線上與實體兩種審議式公民會議的效果勢必不能脫離這幾項特性，換言之，線上模式必須在這些特性上優於實體模式，才能論述線上模式提升了審議民主效果。因此，本研究將以審議式民主四項特性作為本文的主要理論架構，觀察之資料來源為 2004 年 9 月所進行的北投老街公民會議，比較這些上述架構面向在「線上公民會

議」與「實體公民會議」上的差異，進而試圖找出 ICTs 與審議式民主公民會議結合後所可能產生的問題與效果。

## 一、研究架構

承前所述，本文利用不同操作方式的兩個公民會議，探討 ICTs 與審議式民主公民會議之間的關係，而主要的觀察操作面向將應用 McGrath & Hollingshead (1994) 所整理的任務績效、互動過程、以及使用者回應三個科技影響團體討論效果的面向為主要來源，並依照本研究的目的予以操作化如下：

1. **任務績效**：如文獻中所提到的，審議民主的概念中，知識的提升瞭解 (informed opinion) 以及共識的產生 (consensus formation) 都是相當重要的目標，因此在本研究當中，將任務績效分成兩個部分，亦即政策知識提升效果，以及共識代表性。
2. **互動過程**：指參與者在會議過程當中的的發言情形，是否每人都有充分表達意見，還是僅由少數人指導。此面向相對於審議民主的特性，主要在於「審議機會」上，唯有能夠滿足所有人表達意見的場域，才是一個具有審議機會的機制。
3. **使用者回應**：指會議參與者對於會議的整體滿意度與觀感，所回應的審議民主特性為可信的結果，也就是整個會議過程是否能夠受到社會的採信，是否具有有效說服力的問題。

上述面向的測量資料來源為會議成員所做的封閉式問卷、以及會議後的開放式深度訪談，詳細指標操作方式如表 2 所示。<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> 由於篇幅的限制，完整問卷與訪談題目，請參考財團法人台灣民主基金會之研究報告。

表 2 研究架構面向及操作化

| ICT 對團體討論的影響面向<br>(McGrath & Hollingshead, 1994) | 審議民主特性<br>(Weeks, 2000) | 觀察資料來源 (操作化指標)  |  |
|--|-------------------------|---|--|
|  |                         | 面訪題目 (質性)   | 問卷題目 (量化)  |
| 1. 任務績效：知識提升與共識產生                                | 充分資訊下的公眾判斷              | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 此次會議中，您的態度有哪些轉變？若有，態度轉變的來源為何。</li> <li>● 公民會議有無教育的功能？</li> </ul>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 對於北投老街相關議題的了解程度為何？</li> <li>● 政策知識測驗題</li> </ul>                    |
|  | 廣泛的公共參與                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 請您談談最後所形成結論共識報告。</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 請問您對於整體共識形成過程的看法為何？</li> <li>● 請問您認為總結報告時反應公民小組意見的程度為何？</li> </ul>  |
| 2. 互動過程：參與可及性與發言情形                               | 審議的機會                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 請問你為何選擇線上會議（或實體會議）而不選擇另一種？</li> <li>● 請您談談會議過程中，您自己本身以及其他人的發言與討論情形。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 請問您在小組討論中經常發言嗎？</li> <li>● 請問您覺得在會議中小組討論時，每個人是否有充分發言的機會？</li> </ul> |
| 3. 使用者回應：會議滿意度                                   | 可信的結果                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 整體而言，請您談談對這次公民會議的看法。</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 請問您對於本次公民會議的整體評價為何？</li> </ul>                                      |

資料來源：作者自製。

## 二、研究個案介紹--北投老街區公民會議<sup>2</sup>

所謂「北投老街區」在過去北投的發展中，舊地名即為「北投」，也有人

<sup>2</sup> 本節有關北投老街區的發展歷史，主要參考自台灣民主基金會之「電子審議式民主-『線上公民會議』之初探性實驗」委託研究報告中（計畫主持人：黃東益），公民會議開會時提供給會議成員閱讀的可閱讀性資料（readable material），主要撰稿人為文化大學市政暨環境規劃研究所王章凱研究員。

稱為「舊北投」，以有別於磺港溪以北、大致以捷運新北投站為中心的「新北投」。雖然台北盆地開發，始自淡水；淡水發展，由唶哩岸揭開序幕，北投卻在後來變成這個區域最早成形的、具規模的聚落。「北投老街區」珍貴的，不只是這裡擁有的三級古蹟「周氏節孝坊」、市訂古蹟的長老教會北投教堂、北投穀倉，如果循著古地名的考證的資料，走訪「淡北古道」，還可以找到許多傳統的閩南式和院建築。(圖 2)

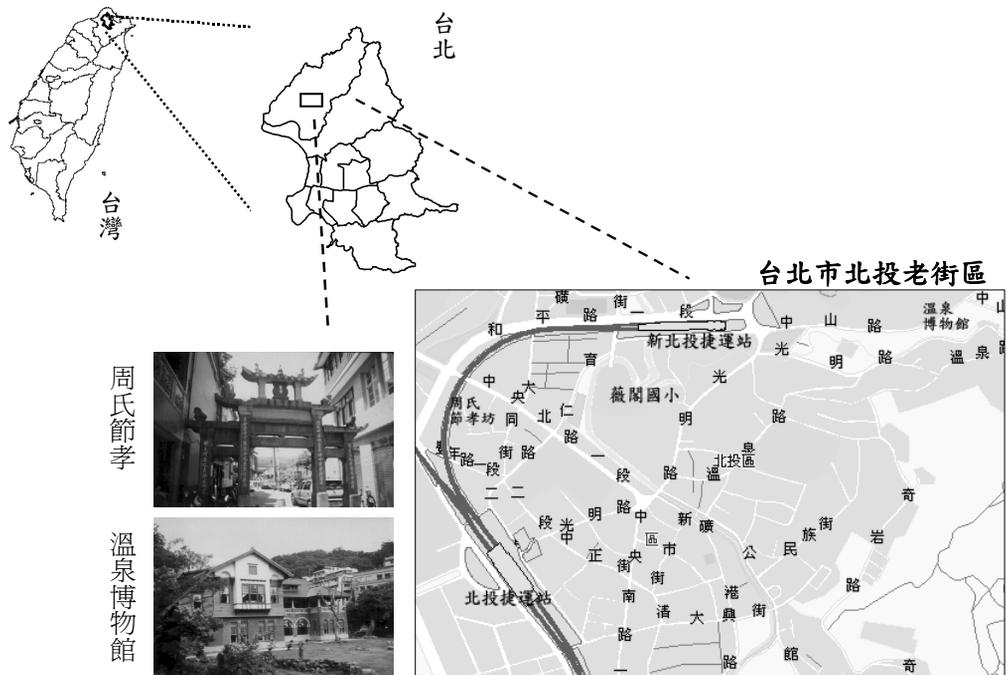


圖 2 北投老街區地圖及相關照片

資料來源：圖中台灣與台北市地圖為作者自繪；老街區地圖為取自台北捷運公司路徑導覽網站 (<http://metronavi.trtc.com.tw/>, accessed 2006/3/4)；兩張周氏節孝坊及溫泉博物館照片則是下載自台北市北投區公所網站 (<http://www.ptda.taipei.gov.tw/>, accessed 2006/3/4)。

追溯北投聚落的發展，如果從漢人的開墾移民史來說，北投地區是台灣北部最早被開發的地方。從許多有關北投地區開拓史的研究來看，北投地區

開始有原住平埔族以外的民族進入開發，主要是因為北投所擁有的硫磺。除了硫磺之外，北投地區的溫泉也是聚落發展的重要因素。早在日本人運用豐富的溫泉知識，大量開發北投溫泉之前，清光緒十九年（1893年）五月，台北洋商 Ouely 獲悉北投有天然溫泉，就已經來此間開設俱樂部，雖非對大眾營業，但確為溫泉旅社之開山鼻祖。

此區曾是北投發展最早，也是最繁華的地區，然而近年此區與北投新興的地區發展呈現極大差異，一方面老街區呈現公共設施質量嚴重失衡的問題，停車問題的解決方案一直乏善可陳、巷道狹小令人憂心消防安全問題；另一方面則面臨容積移入的衝擊與影響、新式住宅高樓紛紛竄起，老舊建築物加快凋零，位處新北投捷運站腹地的北投老街區文化特色面臨極大的衝擊。為了尋求社區的共識，以及探討面臨變遷的十字路口，停車場、安全寬敞的街廓、便捷的交通動線、現代高樓大廈、青鬱的大屯山景觀以及富有歷史趣味的老房子和蜿蜒的巷弄，如何重組北投的都市文化？能否共存或互斥？打造老街區重生的願景，並在地區發展與老街古蹟特色保存之間取得平衡。2004年9月，在財團法人台灣民主基金會的資助之下，北投社區大學、北投文教基金會、台北市政府都市更新處、世新大學行政管理學系、政治大學公共行政學系、文化大學市政暨環境規劃研究所等單位共同策劃了一次以「北投老街區的春天」為主題的公民會議，邀請居住或工作在北投的公民對生活環境的定位發言，一起討論北投老街區未來的何去何從，是否應該設置嚴格的保存機制，或是依循現代化的軌跡，讓此區的經濟與商業自由發展。

以往公民會議的操作，都是以實體（面對面）會議為主，雖然對於操作人員來說具有簡單、熟悉與方便的優勢，但也容易陷入預算成本、場域與時間的限制當中。因此，比較特別的是，為了克服上述限制，以及進行 ICTs 與審議民主之間關係的實驗性研究，此次北投地區的公民會議，主辦單位同時規劃「實體會議」與「線上會議」兩種，詳細會議內容與參與者請參考表 3。

表 3 「北投老街區的明天」實體與線上公民會議摘要

| 類別                  | 實體面對面公民會議   | 線上視訊公民會議   |
|---------------------|---|--|
| 參加人員                | 共 18 人  | 共 11 人   |
| 參與人員<br>教育程度        | 國初中 2 人 (11%)<br>高中職人 5 人 (28%)<br>大學 (專) 9 人 (50%)<br>研究所 2 人 (11%)  | 高中職 2 人 (18%)<br>大學 (專) 8 人 (73%)<br>研究所 1 人 (9%)  |
| 參與人員<br>性別          | 男性 14 人 (78%)<br>女性 4 人 (22%)   | 男性 4 人 (36%)<br>女性 7 人 (64%)   |
| 參與人員<br>年齡          | 平均值 57<br>最大值 80<br>最小值 28  | 平均值 39<br>最大值 55<br>最小值 23   |
| 議程<br>(2004 年)      | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 預備會議：10/16(六)、10/17(日)</li> <li>■ 正式會議：10/30(六)、10/31(日)、11/06(六)</li> <li>■ 每日 9:30~16:30</li> </ul>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 會前訓練：10/13(三)</li> <li>■ 預備會議：10/16(六)、10/17(日)、10/20(三)</li> <li>■ 正式會議：10/23(六)、10/24(日)、10/30(日)、10/31(日)、11/06(六)</li> <li>■ 週末為 9:00~12:00、逢週三為 19:30~22:00</li> </ul> |
| 開會方式                | ■ 傳統面對面討論   | ■ 視訊會議   |
| 會議地點                | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 社區大學(新民國中)</li> <li>■ 會議時間另行通知</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 在各公民小組成員家中</li> <li>■ 10/13 晚上於北投社區大學舉行會前教學</li> </ul>  |
| 參加條件                | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 凡居住或工作於北投的居民皆可</li> <li>■ 需全程參與會議</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 除具備左列二項條件外</li> <li>■ 具基本電腦操作能力，家中有寬頻可上網者</li> </ul>  |
| 可閱讀性<br>資料與授<br>課講師 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 北投老街區的歷史與現狀 (文化大學 王章凱)</li> <li>■ 都市更新的方法與程序 (台北市政府都市更新處 張立立)</li> <li>■ 老區廓改造的國內外案例 (淡江大學 黃瑞茂)</li> </ul> |  |
| 資料蒐集<br>方式          | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 封閉式問卷 (題目相同)</li> <li>■ 開放式訪談 (題目相同)</li> </ul>  |  |

資料來源：作者自製。

開會的流程為先透過地方里長、社區大學、基金會等發佈消息，其次則

是挑選參與者，在確定參與者之後，則陸續為召開預備會議以擬定問題，及邀請專家、召開正式會議、以及形成共識報告。<sup>3</sup>大體來說，會議約可區分為以下幾個階段：

1. **議題的挑選**：由主辦機構挑選具有重大社會關切，需要政府政策回應，又具有爭議性的議題作為公民會議的題目。
2. **組成執行委員**：選定會議主題後，主辦機構接下來的工作，是挑選適當的人選組成執行委員會（steering committee），其主要工作是負責組織與監督公民會議的進行、提供會議資料、控制議程、挑選參與公民會議的成員等。
3. **挑選參與者**：執行委員會組成後，利用擴及北投區（甚至全台北市或全國）的平面、廣播與電子媒體，刊登廣告，說明召開公民會議的目的與討論主題，並徵求志願參加者。
4. **準備階段（預備會議）**：正式會議召開前，先進行預備會議的階段，在預備會議中，讓公民小組的成員能有所互動，並熟悉整個會議進行的程序以及所要討論的議題。
5. **提出問題與挑選專家小組（預備會議）**：在小組討論中，公民小組的成員提出他們想要了解的問題，執行委員會也根據公民小組所要了解的議題，協助提出熟悉特定問題的專家小組名單，但公民小組可對專家小組名單作增刪。專家小組名單確定後，主辦單位要求專家針對公民小組成員所提出的問題，以一般公眾能懂的語言，準備口頭與書面報告。這些步驟以視訊方式進行，並公布在網站上。
6. **正式會議**：先由專家在線上針對公民小組事先擬定的問題作說明，並回答公民小組在提出的問題，之後則由公民小組進行交叉討論，釐清

---

<sup>3</sup> 詳細公民會議之開會過程、紀錄，請參考黃東益主持，2004，「電子審議民主的實踐-『線上公民會議』之初探性實驗」，財團法人台灣民主基金會委託研究報告，本文在此不再贅述。

見解差異的爭論議題，撰寫最後的報告，換言之，公民會議的共識形成過程，是在一個理性的對話空間中產生，該會議的最後「共識」為何，是在所有參與者共同撰寫結論報告的過程中，由所有與會者論述於報告中（並非由會議主持者或執行委員會來決定何為該會議結論），其中可能包含對爭議性議題的一致性見解，也可能指出無法達成共識的部分。林國明與陳東升（2003）認為，在公民會議中，非專家的民眾，被提升到顯著的地位，是民眾，而非專家，來界定什麼是重要議題；藉由專家提供的知識協助，他們在有訊息根據的基礎上，來評估政策議題所涉及的利益與價值衝突，並在爭議中試圖達成共識性的見解。

7. **審議報告提出：**最後一天，公民小組選出代表，在線上向專家、聽眾和媒體公佈他們的報告。公民會議的結果主要以結論報告的方式呈現，報告可交由相關的議會或行政部門參考，並以記者會的方式公佈，要求相關單位對其有所回應。

參與人員的特性方面，從表 2 所示，線上公民會議的參與人員，在學歷上較實體公民會議的參與者為高，而年齡較實體會議參與者為低，而性別方面，兩種會議的性別比例剛好相反，線上公民會議的女性較多，而實體公民會議則以男性較多，本文認為，如此的分佈現象應該與開會形式差異涉及數位落差現象有相當的關係。一般來說，學界對於公民會議機制的一個主要批評，就是因為所設定之參與人數（12-20 位民眾）過少所帶來的代表性質疑，再度陷入 Lijphart（1997）對代議民主的批判。審議民主理論者面對這個問題，在實務上通常透過一個公正的執行委員會，依照人口基本特性分佈隨機挑選參與者，並且認為公民會議的操作過程，所著重的是對於各種不同角色聲音的涵蓋，參與者特性並不需要依照人口比例來對聲音「加權」，只需要讓社會上的每一種聲音可以在一個平等、理性、反思的討論空間當中有被提出來（的機會），就不會有犧牲掉任何一種利益的問題，換言之，重點是討論過程能否

考慮到每一種社會價值，而不在這些社會價值是否依照人口比例有不同的力量大小。當然，就本次的實驗經驗來說，因為報名者並不如預期踴躍，因此執行委員會最後決定只要來報名者符合基本條件的要求，即讓其參與，而這也是本次實驗性會議的限制，也是未來相關研究所必須極力克服之處。

開會的形式，是本實驗最主要的焦點所在，也是線上公民會議與實體公民會議最大的差異處。傳統實體會議是以面對面方式開會（圖 3），而線上視訊會議則是透過網路、電腦輔助等媒介來開會<sup>4</sup>（圖 4），除了第一場的會議簡介與教育訓練之外，其他開會時間，與會者都在各自家中透過網路視訊會議來進行開會。另外，視訊會議的議程設計（開會天數與時間長短），執行小組考量一般人無法長時間面對電腦螢幕（眼睛疲累問題），但又必須與傳統會議有相同的議程內容情況之下，只好在不更改議程內容的情形之下調整線上會議的議程時間，使每次會議的時間縮短（實體會議開會三次、線上會議開會五天），但又能與實體會議有相同的討論，而這樣子的天數差異，是在公民會議的執行委員會（steering committee）討論之後所做的決定，當然，這也可能造成整個準實驗設計的變異來源，本文在文章最後將做討論。

總之，本研究就是在相同議題、相同操作執行小組、相同議程內容等控制下，試圖藉由比較兩種開會模式，探討 ICTs 輔助下線上開會方式對於公民會議的影響。

---

<sup>4</sup> 本次線上視訊公民會議所使用的軟體，為太御科技公司所提供的 webmeeting 介面，詳細軟體介紹請參考該公司網站 <http://www.webmeeting.com.tw/>。



圖 3 實體公民會議開會情形

資料來源：黃東益（2004）。



圖 4 線上公民會議開會狀況與軟體介面

資料來源：黃東益（2004）。

## 肆、線上與實體會議之審議民主效果比較

在呈現研究結果前有兩點必須說明。首先，本研究在指標的使用與測量上，由於樣本數過少，統計檢定力效果有限，無法排除掉因為參與者個人背景因素（性別、教育程度等）所影響的可能性，因此，本文後續的分析除了以無母數的小樣本檢定進行分析之外（本文的作法是，在重新合併受訪者選項為 2\*2 交叉表後，使用 Fisher's exact test, FET），更將透過質化訪談資料的輔助，提升本文的經驗基礎，除非質化資料提供有力的補足，否則將避免過份解讀統計力較不足的之處。

然而，即使如此，本文認為此研究議題，若要得到更精準的資料，惟有進行更多相類似的研究，進行精密的準實驗設計，才能更進一步解決上述問題。其次，各項質化訪談的編碼與概念抽取，都是經由研究團隊（五人）開會討論後，確認前後脈絡後所擷取，此作法也是為了讓質化資料能夠盡可能客觀呈現，並作為上述量化資料在統計證據力上的補正。

在量化資料較為缺乏的情況之下，本文希望能夠以一個實驗性與初探性的角度，嘗試對 ICTs 運用於公民會議所產生的審議效果差異作討論，以議題導引作為本文的主要定位，相信此應已有其價值存在。以下，依據幾個經驗

觀察面向進行研究發現的描述：

## 一、充分資訊的判斷--以知識學習效果觀察

由於審議式民主的特性之一就是參與者都是在充分資訊下形成政策判斷。因此，若線上公民會議能夠在政策知識學習上有較多的效果，參與民眾更了解政策的內容、爭議點，民眾也就能夠有更充分的資訊進行政策判斷。

對於此效果的比較，本研究從政策測驗題（也就是透過具有正確答案的選擇題來測驗受訪者的瞭解程度，在本次公民會議中，相關題目共有兩題），以及受訪者本身主觀評價兩個面向來分析。在政策測驗題目部分（表 4），對於議題相關資訊的瞭解，線上會議的效果明顯優於實體會議，因為在線上會議部分，當會議結束之後，兩題政策測驗題皆答對的人數已經自 27.3% 提升至 72.7%，但實體會議的成員，在會議結束後，對議題的瞭解程度反而降低（從 55.6% 變成 50%）。若透過 Fisher 的正確率檢定發現，線上會議的參與者，在 90% 的信心水準下，前後測的成績有顯著的不同（ $p=0.08$ , FET）；但相對實體會議的參與者，前後測成績則無明顯差異（ $p=0.738$ , FET）。

表 4 公民會議小組成員的議題測驗題結果

| 會議<br>前後測 | 線上會議  |       |      |       |      |       | 實體會議   |      |      |       |      |       |
|-----------|---|-------|------|-------|------|-------|--|------|------|-------|------|-------|
|           | 兩題皆錯  |       | 答對一題 |       | 兩題皆對 |       | 兩題皆錯   |      | 答對一題 |       | 兩題皆對 |       |
| 前測        | 3   | 27.3% | 5    | 45.5% | 3    | 27.3% | 0  | 0.0% | 8    | 44.4% | 10   | 55.6% |
| 後測        | 0   | 0.0%  | 3    | 27.3% | 8    | 72.7% | 0  | 0.0% | 9    | 50.0% | 9    | 50.0% |
|           | 重新歸類為「至少錯一題」、及「兩題皆對」兩類，成為 2*2 表後，進行檢定：<br>Fisher's exact test, $p=0.08$ |       |      |       |      |       | 重新歸類為「至少錯一題」、及「兩題皆對」兩類，成為 2*2 表後，進行檢定：<br>Fisher's exact test, $p=0.738$ |      |      |       |      |       |

資料來源：作者自製。

然而，若從受試者的主觀自我評斷結果來比較，線上會議參與成員與實

體會議成員，在開會前、後的議題瞭解程度都無顯著差異（開會前，兩種測試者之比較結果為  $p=0.702$ ，FET，開會後為  $p$  值近似於 1）<sup>5</sup>。從百分比來看，線上會議的小組成員在開會之前（表 5），有 63.6% 的民眾表示對於北投當地議題只了解一小部分，到了開會之後（表 6），所有的民眾均表示已了解北投當地大部分的議題。而在實體公民會議部分，開會前有 9 位民眾（ $44.4\%+5.6\%=50\%$ ）表示不瞭解或只瞭解一點相關議題，到了會議結束之後，則有 94.4% 的受訪者表示大部分均已瞭解或甚至完全瞭解（見表 5）。

表 5 公民會議開會前小組成員對議題的了解程度

| 選項          | 題目、會議 | 參加會議前對於相關議題的瞭解程度？ |                  |
|-------------|-------|-------------------|------------------|
|             |       | 線上會議              | 實體會議             |
| 完全不瞭解       |       | 0 (0%)            | 1 (5.6%)         |
| 只瞭解一小部分     |       | 7 (63.6%)         | 8 (44.4%)        |
| 大部分均已瞭解     |       | 4 (36.4%)         | 6 (33.3%)        |
| 參加會議前就已完全瞭解 |       | 0 (0%)            | 3 (16.7%)        |
| 無意見/不知道     |       | 0 (0%)            | 0 (0%)           |
| <b>有效次數</b> |       | <b>11 (100%)</b>  | <b>18 (100%)</b> |

資料來源：作者自製。

表 6 公民會議結束後小組成員對議題的了解程度

| 選項           | 題目、會議 | 參加會議後對於相關議題的瞭解程度？ |                  |
|--------------|-------|-------------------|------------------|
|              |       | 線上會議              | 實體會議             |
| 參加會議後還是完全不瞭解 |       | 0 (0%)            | 0 (0%)           |
| 還是只瞭解一小部分    |       | 0 (0%)            | 1 (5.6%)         |
| 大部分均已瞭解      |       | 10 (90.9%)        | 9 (50%)          |
| 參加會議後已完全瞭解   |       | 1 (9.1%)          | 8 (44.4%)        |
| 無意見/不知道      |       | 0 (0%)            | 0 (0%)           |
| <b>有效次數</b>  |       | <b>11 (100%)</b>  | <b>18 (100%)</b> |

資料來源：作者自製。

<sup>5</sup> 將「完全不瞭解」以及「只瞭解一小部分」合併為「不瞭解」，將「大部分均已瞭解」以及「參加會議前即完全瞭解」合併成爲「瞭解」，然後進行 Fisher 小樣本正確率檢定 (Fisher's exact test)。

如果以質化的深度訪談來看，不論是線上會議或實體會議的成員，對公民會議本身所產生的教育意義，基本上都抱持相當正面的看法，例如受訪者表示：

....我覺得還滿值得的，瞭解北投現有的現況，人文的環境，以後對於其他人會有什麼貢獻與影響....瞭解我們究竟能為北投老街做些什麼樣的改善...經由這次的共識討論與決策結果....對我來說影響很大，以讓我學到很多，還有整個開會的過程，尤其是角色扮演，大家小組討論，讓我自己學習到很多... (線 F)

...聽到一些專家的意見，還有聽到都市更新計畫，因為我住這邊，沒有特別上網去查什麼都市更新計畫，有聽到這個才知道。也才忽然間明白為什麼這邊舊街區這麼一大塊，這麼多建商一直在覬覦的土地，一直蓋，每一個都要蓋 29 層這樣。還忽然間了解為什麼大家搶建，就是因為他都市計畫，容積率增加，所以專家再講的時候，我們就知道了... (線 I)

...比較有更深的了解一些有關於老街的東西，像古蹟阿、老房子啦，淡北古道的歷史發展，多了解多認識我想是最大的收穫，喔，另外也學習到了公民會議這種民眾參與的方式吧，還不錯啦...(實 B)

...對公民會議的型態來講我是有獲益，這獲益對我來講有加分，..像參加的人不同獲討論議題不同都會給我新的想法，都會有，這對我個人而言是相當正面的，像共識會議是凝聚大家的共識，對於我個人的經驗裡就又多增加這一項，之前參加的會議大部分是臨時的，很少有這麼深入的，會議前要先閱讀資料，這就很有幫助，當然如果有沒有先閱讀的他的情況可能就不一樣，所獲的就不同...(實 I)

整合上述資料發現，客觀的題目測驗資料，呈現出線上公民會議參與者有較多的政策知識增長；從質化的訪談資料來看，不論是線上或實體會議，

參與者都表示從會議過程當中學習到許多知識與經驗。

## 二、廣泛的公共參與--以審議過程的共識性觀察

廣泛的公共參與是審議式民主中相當重要的一個特性（Weeks, 2000），而此特性若套用至公民會議的模式當中，基本上可以從兩個角度來觀察。首先，第一個角度為招募過程的廣泛性，也就是會議召開前的民眾招募，是否可以獲得廣泛的民眾參與。從參與者的基本資料中來看（表3），線上公民會議的參與者年齡集中在較年輕的族群，教育程度相對於實體公民會議也較高，其中的原因可能是因為線上公民會議參與者的電腦（網路）使用能力上的限制，也就是數位落差效果<sup>6</sup>。因此，如果從此角度來看，公民會議審議效果中之「廣泛的公共參與」，在目前的社會環境當中，實體公民會議比線上公民會議更具有廣泛參與優勢，例如幾位選擇實體會議而非線上會議的民眾就表示不習慣透過電腦螢幕與人對話：

....面對面可以認識朋友阿，線上要是我電腦當機了怎麼辦？...  
可以跟人互動啊...假設我現在在線上，我跟你沒辦法可能沒辦法直接講，或是你講完什麼話我聽了覺得很...不舒服的，我沒辦法直接起來跟你反對，或是怎麼樣的啊，或是我做很多簡報，沒辦法呈現在電腦裡面啊，或是我看了什麼新聞啊，我沒辦法告訴你對我對這一段新聞的感想啊，可能剛好跟北投有關的阿，怎樣可是如果是面對面的話比較有機會吧，譬如說我覺得你的東西很好，可能我面對面結束完之後，就跟你握握手，就是會有互動，可是線上是沒有辦法有這種互動的（實F）

有一個線上（會議）的（參與者）他說他每次發言都覺得好寂寞喔！對著空氣講話然後又沒有反應，因為他們在線上，不像我們

<sup>6</sup> 事實上，此計畫的執行團隊在最初招募參與民眾時，即面臨參與民眾不均的情形，報名線上公民會議的民眾較少，許多民眾表示因為不會使用電腦而選擇實體公民會議。

面對面你如果說錯就會有人霹哩叭啦放鞭炮過來，他就覺得好寂寞，我也可以想像就像你平常打電話對方是那種...對著機器講話剛開始我很不適應，那你如果是面對面各方面的那種回應啊我覺得會比較直接也比較好一點，我喜歡那樣。（實 G）

至於第二個評斷廣泛公共參與的角度，則是從審議過程的共識性來判斷，觀察此會議討論所產生的結論是在一個什麼樣的情形之下所產生的？能否代表所有人的意見。換言之，一份公民會議的結論報告如果是在充分討論之下，尊重所有與會者意見之下所形塑出來的，則此會議的決策過程將較為客觀、有效，也才能符合審議式民主的規範。先從表 7 的百分比來看，線上會議與實體會議在形成共識的過程當中，以線上公民會議能夠反映與會者意見、融合意見的程度較高，幾乎所有的人（91%）都認為共識形成過程大致上反映多數人的意見；在實體會議方面，總共 18 份有效問卷當中，有 61% 的人認為共識反映多數人意見，但也有 3 個人（17%）認為共識形成有點勉強。不過這樣的結果在 Fisher's 正確率檢定下（合併表 7 中的選項一與二，選項三與四，並捨棄無意見/不知道樣本），線上會議與實體會議兩者有差異的正確率僅達 75%（ $p=0.25$ ）。

表 7 與會者對共識形成過程的看法

| 選項                 | 題目、會議 | 請問您對於整體共識形成過程的看法為何？ |                  |
|--------------------|-------|---------------------|------------------|
|                    |       | 線上會議                | 實體會議             |
| 1. 共識形成非常勉強        |       | 0 (0%)              | 0 (0%)           |
| 2. 共識形成有點勉強        |       | 0 (0%)              | 3 (17%)          |
| 3. 共識形成大致上反映多數人的意見 |       | 10 (91%)            | 11 (61%)         |
| 4. 共識完全反映大家的意見     |       | 1 (9%)              | 3 (17%)          |
| 5. 不知道/無意見         |       | 0 (0%)              | 1 (6%)           |
| <b>有效次數</b>        |       | <b>11 (100%)</b>    | <b>18 (100%)</b> |

資料來源：作者自製。

上述的結果，如果配合會議成員對於總結報告看法的百分比來看（表 8），亦有類似的結果。所有的（100%）線上公民會議成員與 85%的實體公民會議與會者表示共識報告大致上反映了多數人的意見或甚至完全反映大家的意見，但在實體會議的與會者，亦有兩個人（11%）表示共識報告僅反映了少數人的意見<sup>7</sup>，只是這樣的差異論述，若以 Fisher's exact test 來看（檢定時合併表 8 中的選項一與二，選項三與四，並捨棄無意見/不知道樣本），正確率僅為 50%（ $p=0.5$ ），因此，本文後續透過訪談資料加以補足。

表 8 與會者對總結報告的看法

| 選項              | 題目、會議 |  | 總結報告時反應公民小組意見的程度為何？ |                  |
|-----------------|-------|--|---------------------|------------------|
|                 |       |  | 線上會議                | 實體會議             |
| 1.報告只是一兩個人的意見   |       |  | 0 (0%)              | 0 (0%)           |
| 2.報告只是少數人的意見    |       |  | 0 (0%)              | 2 (11%)          |
| 3.報告大致上反映多數人的意見 |       |  | 8 (73%)             | 10 (57%)         |
| 4.報告完全反映大家的意見   |       |  | 3 (27%)             | 5 (28%)          |
| 5.不知道/無意見       |       |  | 0 (0%)              | 1 (6%)           |
| <b>有效次數</b>     |       |  | <b>11 (100%)</b>    | <b>18 (100%)</b> |

資料來源：作者自製。

從訪談資料來看，線上公民會議的與會者，大致認同報告是具有共識的，尤其是在撰寫共識報告時，是以線上同步修正方式（圖 4），可以加深受訪者對於共識報告的投入：

...其實這就是大家的共識，因為每個人都很有主見，所以那個時候在修改這個報告的時候，其實每個人都把他認為不對的都提出

<sup>7</sup> 一位實體會議的參與者在會後訪談的時候就表示：「... 有些時候是因為時間到了大家累了於是乎不得不妥協（笑）。不過大多的時候是大家真的有那種...真的是大部分的想法儘管有少數一兩個還是比較堅持的時候他們也會放棄。因為大多數的人都已經有結論了，So, what can you do....」。

來了，所以這個報告其實就是大家的意見... (線 D)

...這份共識報告我陳述了我的意見，也看到大家的意見，在這份共識當中，當然裡面也有少數人的意見，但並沒有影響整個共識的主流。而是大多數人的意見成為主流，當然少數人的意見也有擺在裡頭，形成非共識的部分... (線 G)

至於在實體會議部分，參與者亦是大致認同共識報告所代表的多數意見，但有少部分聲音被掩蓋掉了，例如受訪者表示：

...不能講說是少數人的意見，(但)我覺得是在結尾的部分不同聲音有不同意見。你不能說他的聲音不同就把它聲音刪掉... (實 I)

...目前來講我們只能說他是多數人的共識，而不在是少數人。雖然中間有..有..大概有 1/3 的人是屬於比較冷漠發言的人，但是畢竟他們在文字推敲的時候也有提出他們的看法，來做補充，比如說 yes or no 都有充分表達他們的意見，所以我認為應該把他們歸納為多數們的意見... (實 J)

整合上述質量化的分析資料，雖然量化資料的結果在統計差異的信心度並未達到 90% 的普遍接受水準，但是在質化資料的輔助下，本文仍是偏向認為，線上會議相對而言較能融入與會者的意見，為一個較具有「共識」的溝通環境。只是問題在於，這種容易產生共識環境，其原因可能是線上視訊開會模式使大家更能心平氣和的進行議題討論，產生更多共識；但亦有另一種負面可能，因為線上視訊會議的資訊溝通量，受限於頻寬、與會者的打字速度、螢幕限制等，導致會議討論效果不如面對面討論，因此無法深入碰觸到實際關鍵的爭議議題，無法產生所謂的「火花」，當然也就可以輕易出現更多的「共識」。這就如 Nielsen (1997) 所說，從網站可用性的角度來看 (usability)，多數網際網路的使用者會感覺，在電腦螢幕上閱讀要比看報紙或書籍困難許多，長時間的閱讀也特別容易讓人覺得視覺疲勞。在這種

疲累的情形之下，討論的熱情自然降低，影響爭議話題產生的可能性；此外 Ragoonaden 與 Bordeleau（2000）的實證研究也發現，透過網路來實施合作性小組討論是一件相當困難的事情，例如許多透過網路進行溝通合作的參與者都表示，網路互動或對話模式所需使用的打字，將造成溝通上的障礙，減低合作的可能性。

總之，雖然本研究的資料在部分程度上，支持了線上公民會議將能夠帶來更多的共識參與的科技樂觀主義思維，但過去亦有部分文獻有不同的看法。本文僅就現有資料來看，不同傳播媒介下針對同一議題的討論，確實產生了不盡相同的結果，而這對於目前正積極推動線上民主、電子民主的實務者而言，將成爲未來一個重要的研究議題。

### 三、審議機會--從參與可及性與互動發言情形觀察

審議式民主的「審議機會」特性，在公民會議的操作過程當中亦可從兩個不同角度觀察。首先，第一個觀察角度爲參與者條件限制所導致的公平機會差異，亦即參與的可及性問題（accessibility），以本次的公民會議操作經驗來看，基本上不論是線上或實體會議，都是運用相同的招募途徑，只要是北投地區的居民都可以參加，因此從參與資格的表面上來看，沒有參與機會的公平性問題。比較可能造成公平爭議的，首先是網絡社會中普遍存在的數位落差問題，因爲民眾電腦網路能力的不同，線上公民會議的操作模式可能造成弱勢族群無法參與；其次是社會中自然存在的政治參與意願、政治知識差異所造成參與者之間的落差，而這也是一般對於僅接受十二到二十位民眾參與討論之公民會議，常受到的代表性質疑。

從下面的引述來看，選擇實體會議而非線上會議的民眾，先天上就受到資訊近用能力的限制，無法選擇線上公民會議的開會模式，點出了數位民主必須面臨的重要課題，

...我會選擇公民會議面對面的是因爲比較真實，實在的感覺

啦，我比較喜歡可以跟人有直接的互動，直接講話，線上的我比較不會，我不太會用電腦，所以我才選擇面對面的公民會議.... (實 B)

...線上會議我不懂那麼多。網路我不會。視窗我會。但其他我不會.. (實 H)

至於參與線上公民會議的民眾，為何不選擇實體公民會議呢？從訪談的資料來看，絕大部分會選擇線上會議而非實體會議的民眾，大多取決於線上會議在時間上、交通上的方便性，就如與會者所談到的：

...因為我的工作的關係,然後我還要帶孩子，如果說是白天的話，對我來講，時間上面可能沒辦法許可，所以我參加的是線上的公民會議.... (線 D)

...因為交通比較不方便，對我來說，所以我覺得說在家線上會議對我來說會比較方便這樣子..... (線 F)

...因為線上公民會議最主要是比較方便，因為我們..有時候在家裡面或怎樣有事阿，或者怎麼樣，對阿，假日嘛，都可以在家裡面就這樣線上就解決啦！...就平常有什麼事情討論阿，什麼什麼阿..這樣！那如果說你說到現場去我相信參加的人應該會很少！... (線 H)

針對上述可及性問題，本研究是以贈送參與者網路頻寬升級、贈送網路攝影機與麥克風的方式來降到最低。

至於第二個觀察角度，則是當參與者開始會議討論之後，因為會議形式所造成的發言狀況差異，而這也是本文實證資料的主要解釋面向。根據 Hollingshead 等人 (1993) 的研究發現，運用電腦科技輔助的討論團體以及傳統面對面 (face to face) 的討論團體，在決策過程上並無顯著的不同，甚至傳統面對面的討論機制，在溝通協調 (negotiation) 上比用電腦輔助的團體來的佳，此論點與科技樂觀主義者的預期有相當大的差距。針對此部份，本研究從個人發言以及整體發言環境兩個層面來看，評量在會議進行當中是否

所有與會者都能夠充分表達其個人意見。

### （一）個人發言

公民會議的精神最主要就在擴大公民參與的可能性，實現民主的真正價值，而就本次會議的效果來說，最特別的就是同時利用網路視訊會議的模式與傳統會議桌面對面開會模式。從組織行為的觀點來看，直接面對面、透過視訊、或甚至僅有聲音傳遞時，每個人的發言習慣將會有不同的表現，例如 Graetzk 等人（1998）的研究就發現，比起一般的溝通模式，網路上透過打字表達意見的方式，會限制了參與者修正自己認知以及資訊的能力，比較不會與他人合作；另外，大部分探討視訊會議的相關文獻皆以不信任感、真實性、匿名性等面向為研究主軸，並依此作為批判網路溝通的焦點。

然而，在本文所引述之公民會議會後訪談發現，線上公民會議的成員，對於運用視訊的開會情境，大多表示線上公民會議不僅比較能夠暢所欲言、理性溝通，且更具有多重的溝通管道：<sup>8</sup>

...這次有比較多一點主動發言的習慣，以前都是別人問我說你有沒有問題，這種機會比較多...這一次因為有時候有些意見沒有人幫我講出來，所以我就講了..（線 A）

...因為我是屬於比較急性子，常聽到什麼就想要即刻講出來，但這個會議要取得發言權，所以對我來說，我會思考一下，比較不會那麼衝...（線 B）

另外，受訪者亦表示，以往參加傳統面對面式的開會，若有意見不敢表達，通常就會放棄，但本次以線上會議的方式進行，間接地解決了羞澀個性者之發言習慣，也就是提供了更多充分討論的基礎管道：

---

<sup>8</sup> 線上會議的開會軟體介面，總共具有三種資訊傳播的管道：1. 一般藉由麥克風的發言環境；2. 電腦螢幕的共享桌面，可以展現影片、圖片、檔案的電子資料給所有與會者；3. 文字討論版。

...面對面的開會，有時候會很多話會不敢講，用視訊的話，是...反正你也看不到我，反正就你什麼話都可以講，這個只是最大的差別..... (線 C)

...有什麼意見要來表達的時候，你用不著去插他的話，因為一般來講，插人家的話比較沒有禮貌，但是你可以打字，意見在打字裡頭打出來，那人家都會看得到，就等於是說人家一邊耳朵在聽，一邊還可以看螢幕上說，你有什麼意見。就等於是說，上面的人在講，下面的人馬上就可以批判出來。這點是這個的好處我覺得.....線上會議就是有這個好處，就是說你的耳朵、眼睛、手，就等於說通通用到了... (線 E)

至於實體會議的發言狀況，在訪談的過程中發現，大部分的負面意見都是著重在於發言的時間不足，雖然想要講話時即可講話，但卻無法暢所欲言。至於正面的意見則表示整個公民會議在主持人的時間與議程掌控之下，基本上還是在一個公平的發言環境當中。

...我想時間還是不夠...要表達意見還要搶麥克風... (實 A)

...可能因為時間太短，每個人發言的時間有兩分鐘的限制還有次數限制，所以在一個人發完言，另一個人反駁他，而當初發言的人有時候就沒有機會再去跟他說清楚，所以這裡是比較遺憾的地方.....我自己本身發言次數蠻多的，因為我其實我很用心去想一些想法來來提出來，來對這會議有所貢獻，當然我不一定要大家完全採納我的意見，我會經過大家的討論，還有聽一些別人的意見，集合大家的共識，畢竟這是公民的那個公民會議嘛。至於我覺得其他人有些當然也都蠻踴躍發言的，但也是時間限制的問題啦，兩分鐘大家可能都不太夠講，有些東西就不能詳細說清楚了..... (實 B)

....我是覺得時間的掌控應該可以再更好一些，還有就是，每...就是每個成員的發言都可以比較平均一點這樣子... (實 C)

如果從結構式問卷中來看（表 9），不論是線上會議或實體會議，與會者都至少「偶爾發言」。而經常發言者以實體會議的 55.6%，高於線上會議的 45.5%。只是這樣的差異在統計顯著度上並不高（ $p=0.71$ , FET）。

表 9 與會者個人是否在討論中經常發言

| 選項          | 題目、會議 | 您在小組討論中經常發言嗎？    |                  |
|-------------|-------|------------------|------------------|
|             |       | 線上會議             | 實體會議             |
| 從未發言        |       | 0 (0%)           | 0 (0%)           |
| 偶爾發言        |       | 6 (54.5%)        | 8 (44.4%)        |
| 經常發言        |       | 5 (45.5%)        | 10 (55.6%)       |
| <b>有效次數</b> |       | <b>11 (100%)</b> | <b>18 (100%)</b> |

資料來源：作者自製。

總之，從以上資料來看，雖然量化資料顯示兩種會議的發言次數並無顯著差異，但從質化訪談資料來看，本文認為線上會議至少可帶進一個新特色，也就是驅動過去因為自信心不足，甚少表達公共事務意見的參與者，提出自己的意見，這是量化資料所無法呈現出的結果，當然相對而言，也有可能出現過去文獻認為網路上的溝通深度較為有限（Hollingshead et al., 1993）的說法，這或許也是為何許多實體會議參與者認為無法有足夠發言時間的原因。

此外，姑且不論討論深度，訪談之中並未有任何線上會議成員表示發言次數不足，推論其原因，有可能是因為線上公民會議的開會媒介同時包含文字版、視訊、聲音等，與文獻中網路傳播的單純文字討論有所差異，同時提供多元的資訊傳播媒介，例如線上會議的受訪者表示：

...線上會議讓我比較敢講話，因為有的時候就算我不發言，我不按那個發言鈴，我還可以用留言板，所以你可以發現到其實我的留言板有很多很多的字，甚至我比較喜歡快樂的場合，我不希望一個會議太過於嚴肅，如果說面對面談的會議可能就必須要很嚴肅，

那個感覺好像那種氣氛來講，你要凝聚共識，像這種的氣氛不見得很好去凝聚共識，如果用線上會議的方式，反而大家凝聚共識的機會很多，而且會有產生很多新的 idea 出來... (線 D)

就是多元傳播管道提供給有不同發言習慣民眾，一個舒服討論場域的證明，不論是喜歡面對面與人討論的民眾，或是喜歡私底下透過文字表達意見的民眾，都可以在線上公民會議的媒介當中找到發言管道。

## (二) 整體發言

由於審議民主或公民會議的精神，都是希望在一個良好對話的環境之下理性溝通，因此，整體發言參與機會的平等性、是否每個人都能充分表達意見，理所當然是審議民主或公民會議一個相當重要的層面。從下面所引述的一些會後訪談內容中顯示，不論是線上公民會議或實體公民會議，整體發言環境的平等性都相當的充足：

...其實每個人都蠻經常發言的耶，每個人都有發言到，...，那每個人想法其實都不同，但是都有一個共同的目標，就是建設北投，希望北投會更好，我想這樣就夠了... (線 D)

...主持人處理的很好，他幾乎都會看哪位夥伴沒有發言，然後會給那些夥伴發言的機會。甚至他沒有舉手他就會例如說請楊老師給我們做發言補充，每一位成員都有發言的機會，這是無庸置疑的... (線 G)

.....我覺得主持人可以在做好一點的地方是說，嗯..他是有平均給..就是可能比較少發言的他會問一些，問問看他們有沒有意見，可是針對些比較強勢、比較發言比較多的，可能他時間的掌握就要做比較好... (實 C)

.....是有給予每位參與者相同的權利，但當然還是有多發言的人和少發言的人，但基本上我覺得大致上都還算公平，可能會有人抱

怨說時間太少而已吧，還要去借別人的時間來發言.... (實B)

從數據資料來看，當問卷中問及會議中每個人是否充分發言時，有九個 (81.9%) 線上會議成員表示「大多數人皆有發言」或「所有人都充分發言」；至於實體會議部分，只有 66.7%的成員表示表示大多數人皆有發言或所有人都有充分發言，只是這樣的差異在統計上並未有很高的顯著性 ( $p=0.67$ , FET)。

表 10 是否每人皆有充分發言

| 選項                    | 題目、會議 | 每個人是否有充分發言機會？    |                  |
|-----------------------|-------|------------------|------------------|
|                       |       | 線上會議             | 實體會議             |
| 完全沒有，完全是少數人在發言        |       | 0 (0%)           | 1 (5.6%)         |
| 還算可以，部分人皆有發言，但還是由幾人主導 |       | 2 (18.2%)        | 5 (27.8%)        |
| 大多數人幾乎都有發言            |       | 5 (45.5%)        | 7 (38.9%)        |
| 所有人都有充分發言             |       | 4 (36.4%)        | 5 (27.8%)        |
| 不知道/無意見               |       | 0 (0%)           | 0 (0%)           |
| <b>有效次數</b>           |       | <b>11 (100%)</b> | <b>18 (100%)</b> |

資料來源：作者自製。

整合上述，本文認為，線上公民會議形式因為電腦軟硬體以及個人電腦能力的需求，較實體公民會議容易產生「進入障礙」，而這也是線上會議模式所必須積極克服的環境障礙；但在開始討論後之環境，也就是第二個觀察審議機會的角度上，因為網路科技的雙重表達途徑（聲訊以及文字討論版），資料顯示線上會議的模式，提供了與會者更為多元的意見表達環境，降低了人與人之間的天生表達能力差異，驅動了過去不敢講話的人，勇於表達自己的意見。

#### 四、可信的審議結果--從與會者回應評價來看

可信的審議結果呈現的審議民主價值，在於所有的與會者，甚至是所有利害關係人都能夠認同會議的結論，政策產出是在一個相互溝通且和諧環境所產生出的共識<sup>9</sup>。針對此特性，本文因為資料的限制，並沒有完全適合的實證資料來源佐證，而是選取「與會者評價」作為觀察指標，希望透過公民小組對於公民會議的整體評估，做為公民會議的產出是否能夠得到所有與會者之認同之比較標準。

從後測問卷的結果來看，所有的（100%）線上公民會議參與者，以及89.2%的實體公民會議參與者，表示此次公民會議具有相當程度的價值（表11），但也有一位實體會議的參與者表示這次會議是「毫無價值」。從 Fisher's exact test 的結果來看（檢定時合併表11中的選項一與二，選項三與四，並捨棄無意見/不知道樣本），兩種會議在對會議的價值認知上，並無顯著性的差異（ $p$  近似於1）。

表 11 對線上公民會議價值的整體評價

| 選項          | 題目、會議 | 對於本次公民會議的整體評價？   |                  |
|-------------|-------|------------------|------------------|
|             |       | 線上會議             | 實體會議             |
| 1.毫無價值      |       | 0 (0%)           | 1 (5.6%)         |
| 2.不太有價值     |       | 0 (0%)           | 0 (0%)           |
| 3.還算有價值     |       | 6 (54.5%)        | 10 (55.6%)       |
| 4.非常有價值     |       | 5 (45.5%)        | 6 (33.6%)        |
| 5.不知道/無意見   |       | 0 (0%)           | 1 (5.6%)         |
| <b>有效次數</b> |       | <b>11 (100%)</b> | <b>18 (100%)</b> |

資料來源：作者自製。

<sup>9</sup> 公民會議的另一個英文名詞即為共識會議（consensus conference）。

在深度訪談部分，線上會議與實體會議的參與者對公民會議都有許多正面的評價，例如受訪者表示：

...我覺得還滿值得的，瞭解北投現有的現況，人文的環境，以後對於其他人會有什麼貢獻與影響。去學習尊重其他的成員，知道其他人想法，更瞭解我們究竟能為北投老街做些什麼樣的改善....經由這次的共識討論與決策結果，還有往後的教育意義，對我來說影響很大，以讓我學到很多，還有整個開會的過程，尤其是角色扮演，大家小組討論，讓我自己學習到很多..... (線F)

...不錯，有突破，因為是第一次，也不要苛責什麼，我是認為很滿意啦，當然以後要辦的話多多去倡導。應該可以多開，讓大家去瞭解為什麼人家國外就很發達，我們台灣為什麼每次看到人家討論政策就是在那邊相打罵....應該是可以多多去辦... (線C)

...能在北投有這樣用心的單位辦這種會議是很值得鼓勵的，而且能學習到公民會議這種新的會議操作方式覺得相當可貴... (實D)

...對北投老街清楚很多，而當然另外一個，有機會讓我去表達，假如說要對某些改建的一些看法後，也是滿不錯的.... (實E)

總之，不論是線上或實體的公民會議，參與者都能夠認同公民會議的價值，其結論也大致獲得與會者的肯定，但問題是這些民眾對於審議民主的信任，在審議民主模式尚未有明確的法律位階之前，公務體系都仍以嘗試的心情來看待，公民會議的結論報告不論與原本公務體系的決策是否有所差異，都仍是以官僚體系原有的決策為第一優先，且公務體系自然會有一套處理的機制，換言之，公務體系有相當高的自由度來決定公民會議的結論該如何處理，而這種情況台灣公民將因為對於公民會議所產生的政治或政策效能感降低，而變成台灣民間社會對於審議式民主模式信任的消耗。

## 伍、ICTs對審議效果的影響--四個研究命題

通訊資訊科技對於公民審議的影響，是近幾年一直受到討論，也是實務界與學術界都共同關注的議題，但如同本文文獻探討中所提到的，因為經驗資料上的缺乏，ICTs 對民主治理本身，或是對審議民主的提升效果，大多只能從理論上的討論而來，而過去傳播學者對於科技輔助下的團體討論效果的研究（如視訊會議、電腦輔助會議研究），一方面缺乏明確的一般化科技效果（Scott, 1999），認為科技輔助下的團體審議，因為議題或科技的不同等因素，將產生差異的效果，另一方面也並未考量公共議題的特殊性，未能將民主元素作為衡量的操作化指標。

本文就這次結合 ICTs 與公民會議的操作經驗，在上一節對幾個公民會議效果面向的差異進行討論，雖然僅有的實證資料從經驗研究的標準上看，證據力略顯薄弱，但若從議題導引的角度來看，相信在某種程度上已經將過去傳播學者的研究成果更進一步延伸到公共領域，並產生許多值得後續關切的議題。

因此，在這一節當中，本研究將依據上一節的資料討論結果，大膽提出以下幾個研究命題，希望藉由這些藉由資料觀察所提出之未來研究命題，能夠進一步帶動更多經驗資料設計與蒐集，進行更進一步的分析，使學界與實務界能夠更瞭解 ICTs 與公民審議的結合效果。

### （一）ICTs 輔助下之多元資訊傳遞管道，提升了公民會議政策知識討論與學習效果

過去的傳播研究，Scott（1999）發現，有些實驗呈現電腦輔助會議有較高的資訊交換的結果，但也有實驗發現面對面會議有較高的資訊溝通效果。從上一節的問卷資料分析當中，本研究發現，線上公民會議成員在知識提升

的幅度上，高於實體公民會議（表4）。對於這樣的效果，若從 ICTs 特性做可能推論，由於本次會議所應用的線上會議軟體在資訊傳遞途徑上，相較於傳統面對面的聲音、動作傳遞，更加上了檔案（圖片）傳輸、文字傳輸（公開或私密皆可），加深聽眾的印象，使得討論效果可以更多元與充分，進而有更佳的政策知識的提升效果。再者，線上會議所有的會議記錄、文件、投影片等，在網路討論的同時也皆能夠同時儲存於電腦硬體當中，提供參與者隨時檢閱過去的資料與討論，這是實體會議較難達到的，對於討論的學習效果是一個重要的提升因素。

## （二）ICTs 輔助之線上公民會議，相較實體面對面會議有更理性、驅動的發言效果

理性、驅動發言效果等元素，是過去傳播研究比較少關注的面向。從本研究的資料上來看，ICTs 輔助下的公民會議因為衝突激化可能性的降低，理性討論的可能性增高，使得整體會議共識產生的可能性增加。而所謂的衝突激化性降低，本文認為，由於線上會議所使用非實際面對面的開會媒介，讓會議現場更能夠平和理性的對話，而多元的溝通途徑，亦可讓參與者之間的意見傳遞量高於一般的傳統會議模式，例如：

....如果是一般的會議，會當場就見到人，很多事情是第一時間就反應出來，可能會比較尖銳，那經過線上會議，因為你必須先取得發言權，所以要講什麼會比較審慎，因為等到你發言你已經經過一段冷卻，講出來的話也比較負責任，較不會尖銳....中間有個主持人在，他沒有給你發言權你就沒有辦法講話，你講話別人也聽不到，所以我覺得這是最好得一點。你不會跟人家有直接的衝突，甚至假如你不想畫面給人家看到，你只要把畫面關掉就好了...（線B）

此外，如果從發言效果或發言機會來看，ICTs 輔助下的公民會議參與者，幾乎可以隨時、無限制的透過文字來表達自己的意見，不會因為實體會議之

面對面場合限制，減低意見傳遞量與傳遞效果。因此，本研究認為，ICTs 輔助下的公民會議模式，更可以在有限的時間之下，提高過去不善於發言者的說話機會與動機。

### （三）在適度的機制設計下，匿名性與真實性質疑將不會影響 ICTs 輔助公民審議的效果

匿名性與真實性問題，一直是網路時代中一個備受討論的倫理議題。然實際上，因為匿名性所產生的真實性問題，較容易發生在電子郵件訊息、討論版（BBS）、討論室（chatting room）等模式中。以線上會議視訊、音訊、文字三者合一的傳播媒介，且由具有公信力的組織來主辦的方式來說，並沒有因匿名性產生不真實的狀況。換言之，以線上公民會議視訊、音訊、文字、公正主辦單位相輔相成的條件下，將可能解決傳統對於電子民主在信任感上批判。

### （四）ICTs 輔助的線上公民會議，面對數位落差所產生的排他性問題

排他性問題在民主行政當中，一直是一個關鍵性議題，舉凡受地域限制、知識限制，時間限制的民眾，都可以因為線上公民會議的無地域限制、以及低交通與時間成本等優勢，輕易地參與公共事務的討論。換言之，就此而言，線上公民會議在某個程度已經為民主行政排他性的問題找到了契機。然而，線上公民會議也帶來了另一個與排他性有關的問題。由於就台灣目前的網路環境來說，參與線上公民會議必須另外牽設高頻寬線路，而此將因為必須承擔高費率而阻擋了低收入民眾的進入，影響了普遍化的可能性，也帶來貧富上的排他議題；再者，除非主辦單位願意承擔高成本的額外教育訓練，否則一般來說，參與線上公民會議的民眾必須要有基本的電腦知識，也須是一個不排斥使用電腦的民眾，這對於部分屬於社會中低收入的人，可能就會是一層進入障礙。

整體而言，上述四個本研究所提出，ICTs 運用於公民審議上效果的研究命題，仍持多數正面的看法，只是這些現象能否持續規律的發生，仍需要持續進行實驗設計與經驗研究，才能確實揭開 ICTs 與公民審議效果間結合圖像的面紗，而這也是本研究後續將努力的目標。此外，過去傳播領域所常提到的，不同條件下所可能產生的不同科技效果，例如不同的議題的困難程度（核四、兩岸議題）、組成成員的身份差異（教育程度、性別），不同科技本身的特性（線上團體討論、線上團體投票決策、參與式地理資訊系統）等之差異，也是未來研究者可以努力的方向。

## 陸、運用ICTs提升公民審議的可行性<sup>10</sup>

在前兩節當中，本文討論了線上公民會議與實體公民會議在審議效果上的差異。而在本節當中，將就本次應用 ICTs 於公民會議的操作經驗，從推動者的角度來討論未來相關應用的可行性問題，回答本文的第二個研究問題。以下，分就政治上、行政上與技術問題分別討論。

首先，在政治層面上的問題。由於對於官僚體系來說，審議式民意的定位，在行政法令尚未完備之前，對政策推動過程將是無規範性、無強制力的資訊。以本研究團隊執行本計畫案的過程為例，即感受到當地行政體系對此議題的冷淡態度。總之，從官僚誘因的角度，公民會議要在行政體系中有效運作，仍然必須有相當的努力，而這一方面除了可以透過官僚人員在民主行政概念上的加強灌輸之外，亦可考慮透過法制化的方式來正當化公民會議所扮演的角色。至於 ICTs 在政治層面之可行性影響，從本次的操作經驗來看，與傳統面對面會議都同樣會遭遇到政治可行性不足的困境，甚至因為數位落差的影响，加深了先天上就必須考量公平性之政府部門的質疑。

---

<sup>10</sup> 本節所討論之更詳細內容，請參考財團法人台灣民主基金會之委託研究報告「電子審議式民主-『線上公民會議』之初探性實驗」，2004年。

第二，行政層面上，本研究執行過程中所面臨的最大問題為公民會議小組成員招募不足狀況，尤其是在線上公民會議的招募上，因為電腦軟硬體能力的限制，更是造成招募上的困難，而這個問題對於公民會議效果的正當性而言，將是相當容易批判之處，因此，ICTs 運用於公民會議的操作執行，在行政層面上首先必須突破的就是數位環境的落差，改善的方式除了社會整體資訊能力的提昇之外，亦可提供給參與者附加資訊資源，減低弱勢族裔的資訊資源限制，或者亦可從降低 ICTs 的技術門檻同時著手。

另一個與行政可行性相關的問題在於議程的設定上，本次線上公民會議的議程設計，為了考量參與者長時間面對電腦的忍受度，將原本整天的議程修改成半天，然而實際推動後發現，多時間但多次（不同日期）的開會方式，反而增加了推動單位的行政成本，並減低了會議成員參與的誘因。最後一個與行政層面相關問題為參與者的成本，在本次的計畫執行中，不論是在財務性的支出、交通成本支出上，線上公民會議的推動皆顯示低於傳統面對面公民會議，因此在這個層面上，線上公民會議在可行性上的價值即可得到證明，這方面從幾位線上公民會議小組成員的反應中，亦可得到類似的答案：

.....對我來說，省掉非常多討論跟交通上的時間，因為如果說是去開會的話，可能我自己不會騎車，我也不會開車，我可能要搭車要幹嘛的這樣子，對我來說，其實是一種困擾這樣子，因為尤其我又在家，我可能不用那麼早起來，不用那麼早去做準備這樣子.....

（線 F）

.....可以省掉很多討論的時間及交通上的時間，我覺得沒有錯，比如說我定在某國中開會，我必須趕過去；那像是我在家裡，我起床弄一弄，像我九點鐘開會，像是我是佛教徒，我就拜一拜吃個早餐就可以開了，就不用趕了，像說我跟你約六點，下班就將近五點四十了，還要從市區趕回來，搞的全身黑漆漆的，要是回去清洗一下再來就來不及了，變得會有時間的壓迫，那視訊的話就比較不會，

反正我回家吃飯時我也可以講是比較好... (線 C)

....不但能夠省時間，我可以更利用這個時間充分準備，因為你們一定會有會前的資料，我有足夠的時間可以去看.....再來就是說車，本來就是因為每個人都來自不同的地方，你要把這些人通通抓在一起的話，可能必須要對每個人的時間，對於很多人來講的話，其實不是很方便，再來就是我們女性其實都是家庭主婦，下了班以後就是也要扮演一個母親的角色，所以這個對我們來講的話，可以節省很多時間，可以把自己的事情處理完，然後又可以發達自己的看法.想法，我想這是個非常好的方法.... (線 D)

整合上述，在行政可行性上，參與者招募之數位環境限制，以及議程設定上，線上會議的模式反而劣於傳統的實體面對面會議。但在交通時間成本上、場地成本上等，線上公民會議則優於傳統實體面對面會議。

第三個可行性角度則為技術層面的問題，雖然這個因素相對於政治面與行政面因素是較微小的層面，然而就本次操作經驗上來看，卻是影響實際推動效果最關鍵的因素。因為在一個頻寬不足或是寬頻費率高昂的環境當中，企圖推動包含視訊、音訊、文字與檔案分享功能的多人線上視訊會議，嚴重影響會議討論的成效。雖然技術面因素並非推動線上公民會議或審議式民主的「充分條件」，但絕對是一個「必要條件」。相對於線上會議受制於網路頻寬的限制，實體公民會議就較無開會過程所必須面對的技術障礙。從成本的概念上來看，這也說明了在社會整體環境不夠成熟之前，線上模式的成本不一定會低於實體會議的現實，因為主辦單位為了讓討論更為順暢，不僅需要協助與會者加快家中網路頻寬，也協助購買網路攝影機與麥克風，更需進行軟體的教育訓練，這些都是相當高的成本支出，唯有網路社會環境成熟之後，這些成本才會如同目前幾乎所有人家中具備電話線路一般，能夠有相當明顯的降低，只是可惜的是，目前我國社會距離此成熟環境仍有一段距離。

總之，雖然本文第一個部份所討論線上公民會議對審議效果，相對於實

體面對面會議有部份面向的提升，但從實際的操作上來看，本計畫操作經驗顯示包含行政的可行性部分、技術可行性方面都仍有相當多的改進之處，執行小組在操作線上會議過程遭遇相當多個困難，相對而言，實體會議的操作困難度就比較低。然而，這並不是代表線上會議在未來沒有發展的一天，而是我國目前的社會環境，包含數位落差狀況、公共網路建置程度等，還沒有有效平衡與發展之前，將無足夠推動線上公民會議的可行性。

## 柒、結論

近年來，資訊科技（ICTs）持續在政治參與、行政效率、民主深化等議題中受到重視，然對其評價與效果評估，卻也不斷有正反兩面意見產生，只是在這些意見陳述的背後甚少有實證資料的支持，導致大部分爭論都停留在文字上的論戰。而本文的目的，就是透過一個真實的實驗性計畫，探討資訊科技結合到審議民主之後，其所可能產生的差異與效果。

承襲本文最初所提出的兩個研究問題：(1)線上公民會議與實體公民會議在會議效果上的異同？以及(2)線上公民會議運作的可行性為何？本研究發現，ICTs 對於公民審議上的效果相較於傳統面對面的會議，更能夠提升政策知識的傳遞效果，讓所有與會者更有效率的獲得相關政策知識；此外，線上公民會議的與會者，可以更理性的進行討論，共識聚合的可能性相對高於傳統公民會議模式，但在無法進一步測量兩種會議的議題討論深度之下，更為理性討論的原因仍待未來研究的進一步確認；而在參與效果上，線上開會模式，更能驅動過去不善於發言民眾的講話機會與動機。

不過，除了上述幾點運用 ICTs 於公民會議後所產生的正面效果之外，排他性（數位落差）所產生的公平性問題，則仍是 ICTs 運用所不能忽視的（項靖，2003）。而在推動可行性上，應用 ICTs 於公民會議當中必須面對三個層面的問題，其中包含政治面上對於官僚誘因的提升問題，行政面上對於線上

公民會議議程設計的合理性，以及技術面上網路頻寬的提升（此為必要條件）。唯有在解決這些問題之後，運用 ICTs 於公民審議制度當中才會更有實際的效果產生。

從實驗設計的角度來看，本文所使用的案例在操作的過程當中，仍存在著許多可以在後續研究中加以控制的因素，例如主持人的主持技巧差異、網路頻寬限制所造成線上會議過程的瑕疵等<sup>11</sup>。此外，在會議效果的測量上，本研究是以參與者觀點為主要資料來源，且所分析之知識學習、共識形成、滿意度、發言效果等層面能否用幾個問卷題目代表，在方法上都仍有討論的空間。再者，一般來說統計方法所需要的最小樣本數為 30，但本文所使用的案例，不論是線上或實體公民會議，其參與者人數都不及三十人，僅能以小樣本統計進行推論，因此，本文將這些有限資訊的使用，定位在議題討論的範疇，而本文所給自己的定位，也著重在「問題發掘」的角度，希望藉此能夠引領學界對此議題更多的研究與討論。

總之，本文認為，ICTs 與審議式民主之間的結合，在相關配套措施的控管之下，將能夠順利且成功提升民主審議的效果，只是在目前實證經驗資料有限之際，期待後續能夠有更多的實驗研究，延續本研究所提出的幾點推論，補充更多的經驗資料，讓 ICTs 與審議民主之間能夠完全的相輔相成，讓未來能夠有更有效率、更全面、更低成本的公民參與機制出現，達到民主治理的最終目標。

---

<sup>11</sup> 在線上公民會議的開會過程當中，由於網路頻寬以及會議參與者家中電腦設備處理速度不足，導致會議過程當中時常出現傳送延遲的狀況，甚至大部分開會過程都僅能以傳送聲音，而不能傳送影像的方式已減少網路頻寬的負擔。

## 附錄：受訪者編號對照表

| 編號  | 線上公民會議      | 編號  | 實體面對面公民會議   |
|-----|-------------|-----|-------------|
| 線 A | 線上會議洪小姐訪談內容 | 實 A | 實體會議康先生訪談內容 |
| 線 B | 線上會議楊小姐訪談內容 | 實 B | 實體會議周先生訪談內容 |
| 線 C | 線上會議黃先生訪談內容 | 實 C | 實體會議洪小姐訪談內容 |
| 線 D | 線上會議任小姐訪談內容 | 實 D | 實體會議謝先生訪談內容 |
| 線 E | 線上會議周小姐訪談內容 | 實 E | 實體會議黃先生訪談內容 |
| 線 F | 線上會議張小姐訪談內容 | 實 F | 實體會議王小姐訪談內容 |
| 線 G | 線上會議徐先生訪談內容 | 實 G | 實體會議廖小姐訪談內容 |
| 線 H | 線上會議蘇小姐訪談內容 | 實 H | 實體會議鄭先生訪談內容 |
| 線 I | 線上會議林小姐訪談內容 | 實 I | 實體會議李先生訪談內容 |
|     |             | 實 J | 實體會議顏先生訪談內容 |

## 參考文獻

### 一、中文部分

李少軍等 譯

2003 《正義論》，John Rawls 著，台北：桂冠出版社。

林國明、陳東升

2003 〈公民會議與審議民主：全民健保的公民參與經驗〉。《台灣社會學》。第六期，頁 61-118。

洪佩郁 譯

1994 《交往行動理論》，Habermas Jürgen 著，重慶市：重慶出版社。

胡建平 譯

1992 《民主制》，Anthony Arblaster 著，台北：桂冠圖書股份有限。

孫本初 等譯（by Jon Pierre and Guy Peters）

2002 《治理·政治與國家》，台北：智勝。

郭秋永

1999 〈強勢民主：新時代的政治參與〉，《問題與研究》，第六期，頁 63-93。

項靖

2003 〈邁向資訊均富：我國數位落差現況之探討〉，《東吳政治學報》，第十六期，頁 125-178。

黃東益

2004 《電子審議式民主-『線上公民會議』之初探性實驗》，台灣民主基金會委託研究報告。

黃東益、陳敦源

2004 〈電子化政府與商議式民主之實踐〉。《台灣民主季刊》。第一卷，第四期，頁 1-34。

### 二、英文部分

Ainsworth, Susan, Cynthia Hardy and Bill Harley

2005 “Online Consultation: E-Democracy and E-Resistance in the Case of the Development Gateway”. *Management Communication Quarterly*, 19(1): 120-145.

Anttiroiko, Ari-Veikko

2003 “Building Strong E-democracy: The Role of Technology in Developing democracy for

the Information Age”. *Communications of the ACM*, 46(9): 121-128.

Barber, Benjamin R.

1984 *Strong Democracy*. Berkeley: University of California Press.

1998 “Three Scenarios for the Future of Technology and Strong Democracy”. *Political Science Quarterly*, 113(4): 573-589.

Benbasat, Izak & Lai-Huat Lim

1993 “The Effects of Group, Task, Context, and Technology Variables on the Usefulness of Group Support Systems: A Meta-Analysis of Experimental Studies”. *Small Group Research*, 24(4): 430-462.

Bogason, Peter, Sandra Kensen & Hugh T. Miller

2002 “Pragmatic, Extra-Formal Democracy”. *Administrative Theory & Praxis*, 24(4): 675-692.

Bohman, J.

1996 *Public Deliberation*. Cambridge, MA.: MIT Press.

Box, Richard C., Gary S. Marshall, B. J. Reed, and Christine M. Reed

2001 “New Public Management and Substantive Democracy”. *Public Administration Review*, 61(5): 608-619.

Button, Mark and David M. Ryfe

2005 “What Can We Learn from the Practice of Deliberative Democracy?” In John Gastil and Peter Levine (eds). *The Deliberative Democracy Handbook: Strategies for Effective Civic Engagement in the Twenty-First Century*, San Francisco: Jossey Bass.

Cohen, Joshua

1989 “Deliberation and Democratic Legitimacy”. In Alan P. Hamlin and Philip Pettit (eds). *The Good Polity: Normative Analysis of the State*. Oxford: Basil Blackwell.

Cooke, Maeve

2002 “Five arguments for Deliberative Democracy”. In Maurizio Passerin D’Entreves (ed). *Democracy as Public Deliberation*, Manchester: Manchester University Press.

Dahl, Robert A.

1989 *Democracy and Its Critics*. New Haven: Yale University Press

Dahlberg, Lincoln

2001 “The Internet and Democratic Discourse: Exploring the Prospects of Online Deliberative Forums Extending the Public Sphere”. *Information, Communication, and*

*Society*, 4(4): 615-633.

Dryzek, J.

1990 *Discursive Democracy: Politics, Policy and Political Science*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.

Estlund, David

1993 "Making Truth Safe for Democracy". In David Copper, Jean Hampton and John E. Roemer, eds. *The Ideal of Democracy*, New York: Cambridge University Press.

Fisher, F. & J. Forester, ed.

1993 *The Argumentative Turn in Policy Analysis and Planning*. London: UCL Press.

Fishkin, J.S.

1991 *Democracy and Deliberation: New Directions for Democratic Reforms*. New Haven, CT: Yale University Press.

1995 *The Voice of the People: Public Opinion and Democracy*. New Haven, CT: Yale University Press.

Fukuyama, F.

1992 *The End of History and the Last Man*. New York: Free Press.

Golding, Peter

1996 "World Wide Wedge: Division and Contradiction in the Global Information Infrastructure." *Monthly Review*, 48(3): 70-85.

Graetz, A., Boylee S.; Kimble C. E. Thompson P. and Garlochj L.

1998 "Information Sharing in Face-to-face, Teleconferencing, and Electronic Chat Groups". *Small Group Research*, 29(6): 714-743.

Grossman, Lawrence

1995 *The Electronic Commonwealth*. New York: Penguin.

Hague, Barry N. and Brian D. Loader

1999 *Digital Democracy: Discourse and Decision-making in the Information Age*. London: Routledge.

Harbermas, Jurgen

1996. *Between Facts and Norms*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Hayward, Trevor

1995 *Info-rich--info-poor: Access and Exchange in the Global Information Society*. London; New Jersey: Bowker-Saur.

Hollingshead, Andrea B., Joseph E. McGrath, and Kathleen M. O'Connor

- 1993 "Group Task Performance and Communication Technology: A Longitudinal Study of Computer-Mediated versus Face-to-Face Work Groups". *Small Group Research*, 24(3): 307-333.

Kampen, Jarl K. & Kris Snijkers

- 2003 "E-Democracy: A Critical Evaluation of the Ultimate E-Dream". *Social Science Computer Review*, 21(4): 491-496.

Kelly, T.

- 2004 "Unlocking the Iron Cage: Public Administration in the Deliberative Democracy Theory of Jürgen Habermas". *Administration & Society*, 36(1):38-61.

King, Cheryl S., Kathryn M. Feltey and Bridget O. Susel

- 1998 "The Question of Participation: Toward Authentic Public Participation in Public Administration". *Public Administration Review*, 58(4): 317-326.

Lijphart, A.

- 1997 "Unequal Participation: Democracy's Unresolved Dilemma". *American Political Science Review* 91(1): 1-14.

List, Christian and Robert E. Goodin

- 2001 "Epistemic Democracy: Generalizing the Condorcet Jury Theorem". *The Journal of Political Philosophy* 9(3): 277-306.

Luskin, Robert C, James S. Fishkin and Roger Jowell

- 2002 "Considered Opinions: Deliberative Polling in Britain". *British Journal of Political Science*, 32: 455-487.

Marder, Nancy S.

- 2004 "Cyberjuries: A model of Deliberative Democracy". In Peter M. Shane (ed.) *Democracy Online: The Prospects for Political Renewal Through the Internet*. pp.35-46. New York: Routledge.

McGrath, Joseph E., Holly Arrow, Deborah H. Gruenfeld, Andrea B. Hollingshead, and Kathleen M. O'Connor

- 1993 "Groups, Tasks, and Technology: The Effects of Experience and Change" *Small Group Research*, 24(3): 406-420.

McGrath, Joseph E. & Andrea B. Hollingshead

- 1994 *Groups Interacting with Technology*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Miller, David

- 2002 “Is Deliberative Democracy Unfair to Disadvantaged Groups?” In Maurizio Passerin D’Entreves (ed). *Democracy as Public deliberation*, Manchester: Manchester University Press.

Moon, Jae M.

- 2002 “The Evolution of E-Government among Municipallities: Rhetoric or Reality?” *Public Administration Review*, 62(4): 424-433.

Mouffe, Chantal

- 2000 “Deliberative Democracy or Agonistic Pluralism”. In Christine Neuhold (ed). *Political Science Series*, Vienna: Department of Political Science, Institute for Advanced Studies. Available at: [http://users.unimi.it/dikeius/pw\\_72.pdf](http://users.unimi.it/dikeius/pw_72.pdf), Retrieved 2005/2/3.

Nielsen, Jakob

- 1997 “Top Ten Mistakes of Web Management”. Jakob Nielsen’s Alertbox for 1997/6/15, available at <http://www.useit.com/alertbox/9706b.html>. Retrieved 2008/05/04.

Ragoonaden, Karen and Pierre Bordeleau

- 2000 “Collaborative Learning via the Internet”. *Educational Technology & Society*, 3(3). Available at [http://ifets.ieee.org/periodical/vol\\_3\\_2000/v\\_3\\_2000.html](http://ifets.ieee.org/periodical/vol_3_2000/v_3_2000.html). Retrieved 2007/2/11.

Saward, Michael

- 2002 “Rawls and Deliberative Democracy”. In Maurizio Passerin D’Entreves (ed). *Democracy as Public deliberation*, Manchester: Manchester University Press.

Scavo, Carmine and Yuhang Shi

- 1999 “World Wide Web Site Design and Use in Public Management”. In G. David Garson (ed). *Information Technology and Computer Applications in Public Administration: Issues and Trends*, Hershey: IDEA Group Publishing.

Scott, Craig R.

- 1999 “Communication Technology and Group Communication”. In, R. Frey (ed.) *The Handbook of Group Communication theory and Research*. pp.432-472. Thousand Oaks, California: Sage Publications.

Stanley J. & C. Weare

- 2004 “The Effects of Internet Use on Political Participation: Evidence from an Agency

Online Discussion Forum”. *Administration & Society*, 36(5): 503-527.

Waldo, Dwight

1981 *The Enterprise of Public Administration: A Summary View*. Novato, CA: Chandler and Sharp Publishers.

Weeks, Edward C

2000 “The Practice of Deliberative Democracy: Results from Four Large-Scale Trials”. *Public Administration Review*, 60(4): 360-372..

Witschge, Tamara

2002 “Online Deliberation: Possibilities of the Internet for Deliberative Democracy”. Paper submitted to Euricom Colloquium Electronic Networks & Democratic Engagement, October 2002. Available at <http://oase.uci.kun.nl/~jankow/Euricom/papers/Witschge.pdf>. Retrieved 2008/5/27.

# **Deliberative Democracy under ICTs in Taiwan: A Comparison between On-line and Face-to-Face Citizen Conference**

Don-Yun Chen<sup>\*</sup>, Tong-Yi Huang<sup>\*\*</sup>, Chung-Pin Lee<sup>\*\*\*</sup>

Naiyi Hsiao<sup>\*\*\*\*</sup>, and Tze-Luen Lin<sup>\*\*\*\*\*</sup>

## **Abstract**

In recent years, information and communication technologies (ICTs) have been increasingly utilized in public affairs due to its low-costs of facilitating human interactions. Many researches have been starting to explore the possibilities of adopting ICTs to deepen democracy by encouraging citizen participation. On the one hand, it is believed that the potential applications of ICTs can not only transform voting activities, but also facilitate meaningful deliberative activities. However, on the other hands, some researchers have been argued that because of certain aspects of ICTs, the applications may damage the quality of democratic operations. Therefore, the main purpose of this paper is to analyze the impacts of ICTs on deliberative process by examining the differences between on-line and face-to-face deliberative activities.

---

<sup>\*</sup> Associate professor, Department of Public Administration at the National Chengchi University.

<sup>\*\*</sup> Associate professor, Department of Public Administration at the National Chengchi University.

<sup>\*\*\*</sup> PhD Candidate, Department of Public Administration at the National Chengchi University.

<sup>\*\*\*\*</sup> Assistant professor, Department of Public Administration at the National Chengchi University.

<sup>\*\*\*\*\*</sup> Assistant professor, Department of Political Science at National Taiwan University.

By using an urban-planning project operated in Beitou district, Taipei City as the critical case, authors collect both qualitative and quantitative data to compare two simultaneously held citizen conferences, which are to encourage citizen participation in the urban-planning process. These two citizen conferences, one is on-line and the other is face-to face, discuss the same issue, use the same procedure, and deliberate on the same readable materials. It gives us a quasi-experimental set-up to explore the effects of ICTs will have on deliberative democracy.

The research findings show that ICTs application could improve the effectiveness of the citizen conference. The on-line citizen conference delivers more policy knowledge to participants than the face-to-face one. In addition, participants in on-line model are more “rational” and are more likely to express their opinions. However, more researches should be done to clarify the causal relations between the ICTs and the deliberative democracy.

**Keywords:** ICTs, citizen participation, e-participation, citizen conference, on-line citizen conference, deliberative democracy

