林躍華：「教會2.0」？ 從教會的多元樣式，探討教會與虛擬世界整合的需要與可能
Geschrieben von: Publisher
Montag, den 11. Oktober 2010 um 10:04 Uhr -
 「教會2.0」？ 從教會的多元樣式，探討教會與虛擬世界整合的需要與可能

推介人：郭鴻標博士

作者：林躍華

 1. 網際空間對現今教會的挑戰

有報告顯示，現今互聯網的活躍參與者已經有大約17億人，而相信未來五年內，會有另外30億人開始使用互聯網，1
 就連各地發展中國家的人民，亦能夠擁有廉價的電腦上網。2
 而全球最大社
交網站 fac
ebook
亦宣布，其用戶數量已突破
5
億人。若然
facebook
是一個國家，其人口總數為全球第
3
多，僅次於中國和印度。
Facebook
創辦人朱克伯格（
Mark Zuckerberg
）更預言
facebook
用戶人數，最終可衝破
10
億大關，超越互聯網搜尋巨擘
Google
。
3
 1 / 3

林躍華：「教會2.0」？ 從教會的多元樣式，探討教會與虛擬世界整合的需要與可能
Geschrieben von: Publisher
Montag, den 11. Oktober 2010 um 10:04 Uhr -
面對著互聯網的發展，有不少教會以及神學家，往往以否定的態度對待這現象。例如
Marva J. Dawn
便認為電郵、電腦及新科技只會削弱我們的友誼，因此她選擇完全不用電郵，並認為這決定是好處遠遠多於壞處的。
4
不過，若然「虛擬世界」
(Cyberspace)
的發展正在高速地影響著信徒與非信徒的生活，教會能夠獨善其身，只停留在批評的思維，而完全不參與嗎？我們要問的是，教會可以看待虛擬世界合乎中道嗎？教會有可能與虛擬世界整合嗎？正如有學者表示，參與網際空間，不等同於沉迷上網，我們才是互聯網的主人﹕「我們不要害怕宣布現在是關掉電腦的時候，就像我們要關掉電視一樣。電腦不是我們的主人，我們才是電腦的主人。有時候你要上網，有時候你要步行。」
5
本文將嘗試解釋虛擬世界與虛擬教會的趨勢，並以
Gabriel Fackre
對教會的多樣式，來探索教會與虛擬世界整合的優點及限制。
 2. 虛擬空間與虛擬教會
 2.1. 何為虛擬空間？

香港互聯網主席莫乃光表示，「Web 2.0 」的特色包括﹕互動、分享和免費(或自由) 。在這網際空間中，用家較互動，並且是極速的。而這互動方式乃是由用家自己決定，只要是不犯法，發表什麼聲音也可以。6 不過，香港基督徒網站的模式仍然停留在Web 1.0 的狀態，按照莫乃光對 Web1.0 的理解，這模式與傳統的媒體其實分別不大，習慣於相信權威，離不開一種從上而下的應用模式。 7 例如，近年由一班基督徒的知識份子成立的「格思」(iQuest) ， 8 他們自稱為 Web2.0 的事工，表示這基督信仰組織是看到 Web 2.0 的發展，從而希望把基督教信仰的聲音和價值，帶到公共空間。 9 不過，這網站的文章卻完全是編輯自主的，並沒有容讓網絡的參與者發表文章，甚至連討論區或回應的功能也欠奉，而那些文章的作者往往是教會主流的領袖，因此所表達的內容亦往往是主流的聲音，難以發揮 Web 2.0 的特性。 10

 2.2. 虛擬教會的出現

「虛擬」本身的意思，便是透過互聯網的科技，以至在沒有身體接觸下，人們仍然能夠進行溝通。 11 近年，教會除了嘗試運用 web 2.0 的平台外，在北美及歐洲更出現了一些虛擬教會 (Cyberchurch) 。 Wikipedia 指出虛擬教會為教會群體在虛擬空間的延伸，而這教會群體更會因著文化的轉變，而發展對信仰的表達方法。 12 這教會事工存在於虛擬世界的互動空間中，往往在公開的網站或社交網絡中發展。現今信徒所流行的社交網絡，包括網誌、 facebook 、 MySpace 、討論區等等，都屬於虛擬空間的範疇。 13 LifeChurch.tv 便是一個嘗試在 facebook 中建構虛擬教會的組織。近年，更加有教會以「第二人生」的模式，讓參與者能夠以虛擬人物 (Avatar) 的角色，在網上與其他信徒進行崇拜、查經及相交。 14 《 SimChurch 》的作者 Douglas Estes 指出，這類「虛擬教會」的出現並不是，亦不會取代傳統有形的教會，但與傳統教會都是「真實」的教會，是基督身體的其中一種類型，因為網絡用家參與「虛擬教會」絕對是真實的人，在真實的空間裡，有著真實的經驗。他表示「虛擬教會」的興起有著不同的因素。首先是互聯網的普及，它不單坐擁十億以上的用戶，更與新一代人的生活掛了鉤。此外，這「第二人生」的互聯網文化，極為強調互動、觀感上的體驗、開放資源、多元化、由用家主導等等，與後現代文化有不少共通的特徵。 15
 3. 教會的多元樣式
不少神學家如 Avery Dulls Daniel L. Migliore 都對教會提出了不同的樣式及功能，而 Gabriel Fackre 則整合為四種向度，包括信徒間的契合 (call to communion) 、傳福音的使命 (call to mission) ，作僕人的服侍 (call to serve) ，以及聖禮的慶祝 Celebration and Catholicity) 。筆者會嘗試從這四方面來解釋，虛擬世界對教會功能的促進與限制，從而思考教會如何看待網際空間對現今教會的需要。
3.1. 教會是共融的群體
首先，教會是共融的群體。原文 κοινωνία 在新約出現了 19 次，有「團契」、「相交」、「分享」及「願意貢獻」等等意思， 例如﹕「彼此相通」 2:42) 、「同領基督的身體」 林前 10:16) 、「在供應聖徒的事上有分」 林後 8:4) 、「在福音的事工上有分」 1:5) 、「使你們與我們相交、我們乃是與父並他兒子耶穌基督相交的」 約壹 3) 、「我們若在光明中行、如同　神在光明中、就彼此相交」 約壹 7) 。對基督徒群體，生命的共同分享，以及肢體的相交十分重要。若然「服侍」是教會的行動 (Doing) ，「團契」則是聖靈所賜的教會本質 (Being) ，是信徒在主的愛中，共同生活在一起。 正如《使徒行傳》二章 42 46 節所表達﹕「他們恆心遵守使徒的教訓，彼此相通、擘餅和祈禱 ...... 天天同心合意恆切的在殿裡、且在家中擘餅、存著歡喜誠實的心用飯。」 因此，共融 κοινωνία) 是教會重要的表徵之一。 對於現今強調制度化的教會而言， Daniel L. Migliore 指出教會 (local church) 往往太強調行政制度，而減弱了信徒間的代表性及互動性。在這類教會中，權力往往是由上而下，由中央集權，所以信徒難有太多的空間為教會及群體發聲，信徒與教會領袖亦甚少互動的機會。 然而，三一上帝本身已經彰顯了相關共融的重要，信徒之間的公平、愛護及和平的相交理應能夠反映出屬神的生命的。 對於現今後現代的世界，教會更加不能忽視多元性的趨勢。
3.1. 1 . 虛擬世界對教會溝通的促進
3.1. 2 . 虛擬群體能夠是基督徒的社群
3. 1 .3 . 虛擬世界可以減少群體之間的差異
3. 1. 4 . 與年青群體的溝通
3.2 . 教會是傳福音的群體
3.2. 1 . 虛擬世界為教會廣大的禾場
3.2.2. 教會運用虛擬世界作宣教的可能
3.3 . 教會是服侍的群體
3.3 . 1 . 教會運用虛擬世界作服侍的可能
4. 教會與虛擬世界整合的可能- 以「網絡無牆」教會為例
4 .1. 韓國的「網絡無牆」教會
5. 虛擬世界的限制
5 .1. 身體的缺席
5 .2. 逃避真實的世界？
5 .3. 隱藏性的危險
6. 結語
書目
 2 / 3

林躍華：「教會 2.0」？ 從教會的多元樣式，探討教會與虛擬世界整合的需要與可能

Geschrieben von: Publisher
Montag, den 11. Oktober 2010 um 10:04 Uhr -

3 / 3