

目 錄

第一章	緒論	1
第一節	研究背景	1
第二節	研究動機與問題	2
第三節	研究流程	4
第四節	名詞定義	5
第二章	文獻探討	6
第一節	群體智慧	6
第二節	社會性書籤網站	10
第三節	資訊彙整	14
第四節	小結	17
第三章	研究方法	18
第一節	代理人模擬 (AGENT-BASED MODELING AND SIMULATION, ABMS)	18
第二節	社會性書籤網站推薦機制之群體智慧模擬運作架構	21
第三節	模擬實驗架構	27
第四節	小結與預期貢獻	30
第四章	模擬實驗設計與結果	32
第一節	模擬環境塑模工具——REPASt	32
第二節	實驗目的與實驗設計	34
第三節	實驗與結果分析	40
第四節	實驗結果討論與網站運作建議	58
第五章	結論與建議	61
第一節	結論與貢獻	61
第二節	I-NETWORK 整體研究架構	63
第三節	研究限制與未來研究方向	68
	參考文獻	70

圖 表 次

圖 1 - 1	社會性書籤網站的正回饋循環.....	3
圖 1 - 2	研究流程.....	4
圖 2 - 1	群眾之群體行為反應臨界值.....	7
圖 2 - 2	HEMIDEMI 共享書籤上的首頁頭條.....	11
圖 2 - 3	HEMIDEMI 黑米共享書籤(左)及 FUNP 推推王(右)的「標籤雲」... ..	12
圖 2 - 4	HEMIDEMI 黑米共享書籤中，透過文章串聯人際網路.....	13
圖 2 - 5	使用者在社會性書籤網站的資訊搜尋行為.....	14
圖 3 - 1	模擬方法之邏輯.....	19
圖 3 - 2	代理人 (AGENT) 之概念.....	20
圖 3 - 3	社會性書籤網站運作架構圖.....	21
圖 3 - 4	部落格中的書籤網站 JAVASCRIPT 文章收錄／推薦「貼紙」.....	22
圖 3 - 5	FUNP 推推王之介面設計.....	24
圖 3 - 6	影響使用者行為的因素.....	27
圖 4 - 1	REPAST 運作畫面.....	32
圖 4 - 2	REPAST 元件模組.....	34
圖 4 - 3	文章閱讀策略設計.....	35
圖 4 - 4	實驗 1 使用者滿意度暨文章平均品質折線圖.....	43
圖 4 - 5	實驗 1 文章產生時間 VS. 工作完成度分佈圖.....	43
圖 4 - 6	實驗 1 熱門排行清單序位 VS. 文工作完成度分佈圖.....	44
圖 4 - 7	實驗 1 文章產生時間 VS. 熱門排行清單序位分佈圖.....	44
圖 4 - 8	實驗 2 使用者滿意度暨文章平均品質折線圖.....	48
圖 4 - 9	實驗 2 文章閱讀重覆率折線圖.....	48
圖 4 - 10	實驗 2 文章產生時間 VS. 工作完成度分佈圖.....	49
圖 4 - 11	實驗 2 熱門排行清單序位 VS. 文工作完成度分佈圖.....	50
圖 4 - 12	實驗 1 文章產生時間 VS. 熱門排行清單序位分佈圖.....	50
圖 4 - 13	實驗 3-1 使用者滿意度暨文章平均品質折線圖(左)、文章閱讀重覆率折線圖(右).....	54
圖 4 - 14	實驗 3-2~3-7 使用者滿意度暨文章平均品質折線圖(左)、文章閱讀重覆率折線圖(右).....	56

圖 5 - 1	I-NETWORK 分析架構.....	64
圖 5 - 2	I-NETWORK 分析架構之相關理論應用.....	66
圖 5 - 3	I-NETWORK 分析架構與研究主題.....	67
表 4 - 1	模擬實驗變數表.....	36
表 4 - 2	實驗 1 變數設定.....	41
表 4 - 3	實驗 1 觀察指標模擬結果.....	41
表 4 - 4	實驗 2 變數設定.....	47
表 4 - 5	實驗 2 觀察指標模擬結果.....	47
表 4 - 6	實驗 3-1 變數設定.....	53
表 4 - 7	實驗 3-1 觀察指標模擬結果.....	53
表 4 - 8	實驗 3-2 ~ 3-7 變數設定.....	55
表 4 - 9	實驗 3-2 ~ 3-7 觀察指標模擬結果.....	55
表 4 - 10	實驗 4 變數設定.....	57
表 4 - 11	實驗 4 觀察指標模擬結果.....	58