資訊社會研究(4)
頁 141-179，2003 年 1 月

網路空間．人際關係：線上線下．生活世界[1]

陳佳靖
交通大學傳播研究所
enqvist.tw@yahoo.com.tw

摘要

本文的主要目的，是提供一個新的接合點，令現有的網路人際關係理論進行對話。文中探討複製與流動兩種觀點，在涉及「線上／線下」的議題時，反應了何種認識觀點、與研究路數可能產生的侷限。

本文將以連線遊戲中的一群玩家為對象，描述在這群人之間的互動狀況，以呈現線上與線下的生活場域如何滲透彼此、相續不分。我會先回顧整理現有網路人際關係的主流理論，再透過深訪與參與觀察材料的呈現，指出人際關係的養成應該是一連續的、動態的過程，線上／線下的區分是一種方便的說法、而非本質上可以二分的場域。最後，我也會嘗試以經驗資料來呈現台灣網路文化的特色，以之與現有的理論進行對話，期盼能使網路人際關係的論述觀點更加多元。

關鍵字：網路人際關係、認同、人際互動、自我呈現、社交訊息、連線遊戲

[收稿]2002/12/6;　[初審]2002/12/20;　[接受刊登]2002/12/30

---

[1] 兩位匿名評論人的建議十分仔細精確，對本文在問題意識的釐清上助益甚大。同時，黃厚銘（政大社會所）與周倩（交大教育所）兩位老師曾詳閱本文初稿，並加以悉心評論與指點。在此一併誌謝。

Interpersonal Relationship in Cyberspace: On+Off Line as Everyday Life World

Jia-Jing Chen

Institute of Communication Studies

National Chiao Tung University

Abstract

This paper tries to provide a new perspective to think over interpersonal relationship in cyberspace. By so doing, conversation can be made between today's mainstream theories. I will focus on two important viewpoints: duplication perspective and fluidity perspective. Both two have certain problems and limits in epistemology and attitude when studying the online/offline issues.

I have conducted a one-year ethnography in the online game "Lineage". After analyzing research data, I find that game players never treat online/offline as a separatable dichotomy. There is no essential boundary between these two life worlds. Finally, the features of Taiwan internet culture are considered to strengthen my arguments.

Keywords: Interpersonal relationship in cyberspace, identity, interpersonal interaction, self presentation, social information, online game