

自我認同形塑之初探： 青少年、角色扮演與線上遊戲¹

林雅容

亞洲大學社會工作學系

yajung@asia.edu.tw

摘要

本文旨在探究青少年之自我認同形塑；具體地說，本文所欲探究的問題是，若青少年投入線上遊戲並非當前社會所認定之時間消耗、過度沉溺等負面刻板印象，那麼青少年自「角色扮演」之線上遊戲中，所形塑之自我認同為何？本文是以位於中部地區之某大學社會工作學系學生為研究對象，首先透過量化研究釐清社工系學生的特質，以及與當前實證研究的差異性，爾後以焦點團體法、深度訪談法呈現青少年的自我認同。本文發現青少年的自我認同是建立在三個層面，分別為：虛擬與現實的自我展現、虛擬與現實的對價關係，以及他者觀點的解讀。

首先，青少年從遊戲中察覺另一個自我的形成，有些給予正向的肯定，並視為真實的自我，有些則礙於網路之人際互動的不安全感，不易給予肯定的回應。其次，虛擬世界、現實生活中存有對價關係，讓青少年自虛擬世界中得到需求的滿足，以補償現實生活的不足。最末，青少年易以「壓抑自我」的方式，使自己符合社會及家庭的期待。本文自上述之三個層面梳理出青少年自我認同的三要素（環境、需要與動機），以及此三項要素的連結。

關鍵字：青少年、角色扮演、自我認同

[收稿]2008/10/30; [初審] 2008/12/16; [接受刊登] 2008/12/31

¹ 本論文為張老師基金會研究案（計畫名稱為「自我認同的形塑與轉折：青少年、角色扮演與線上遊戲」；研究期間為 2007 年 7 月至 2008 年 6 月）。

壹、前言

「認同形成」(identity formation) 是青少年階段中最為重要的發展任務，且是持續終生的發展過程 (Ashford, Lecroy & Lortie, 1999)；據此，「自我認同」(self-identity) 一直是青少年相關議題討論的焦點。另一方面，近年來「青少年對於線上遊戲的偏愛」是論及青少年及其生活時，倍受關注的議題；本研究將探究青少年如何自線上遊戲，形塑他們對於自我的認同。

根據財團法人臺灣網路資訊中心 (2008) 的抽樣調查顯示，臺灣之網路使用者的年齡層分佈，以 16 至 20 歲者最多，有 164 萬人，占該年齡層之 96.95%，其次為 12 至 15 歲者，占該年齡層之 94.86%，再其次為 21 至 25 歲者，占該年齡層之 94.65%；由數據資料可知，此三項年齡層在網路使用的情況是相當地普及。青少年的網路使用情形由知識查詢逐漸朝向休閒娛樂，常瀏覽的網站類型有音樂網站、個人網頁、線上遊戲等，其中「線上遊戲」為青少年最常瀏覽之網站；雅虎奇摩入口網站也發現，青少年最常使用的網路項目為「線上遊戲」，平均每週使用約 6.3 小時 (魏希聖、李致中、王宛雯，2006)。

當前網路遊戲可區分為四大類型，有：角色扮演、動作射擊、模擬戰略，以及益智遊戲，其中參與者最多的類型為「角色扮演」；青少年在投入「角色扮演」此類型之線上遊戲，也延伸出諸多社會問題 (廖佩珊、鄭景仁，2004)。研究者於 2008 年 8 月份自中央通訊社簡報系統輸入「線上遊戲」、「青少年」此二個關鍵字後發現，近來與有關的新聞多屬負面，如：「遊戲模擬殺人，令人憂」(聯合報，2007/12/26)、「宅童每日掛網三小時」(聯合報，2008/6/18)、「恐怖少年，一天性侵三網友」(聯合報，2008/7/12)「遊戲沒分級，青少年『殺』紅眼」(自由時報，2008/8/3) 等，儘管負面新聞未曾間斷，諸多青少年仍熱衷線上遊戲。本文認為，此一現象背後所隱藏的應是，青少年企圖透過遊戲中所扮演的角色，達成現實生活難以完成的理想或目標，或者是自虛擬世界滿足現實生活的缺憾...等；正如同遊戲之廣告標語(slogan)，如：「可以養家活口的線上遊戲(出自『暗黑 Online』)」、「革命無罪、造反有理 (出自『夢想俱樂部 Online』)」、「當個有錢人

(出自『巨商』)、「英雄可以很可愛，歷史應該更有趣(三國群雄傳 Online)」、「We create a world(出自『網路創世紀』)」...等。

本研究所探究的研究問題為：若青少年投入線上遊戲並非當前社會所認定之時間消耗、過度沉溺等負面刻板印象，那麼青少年自「角色扮演」之線上遊戲中，所形塑出的自我認同為何？

當前有關「自我認同(self-identity)」此一概念的界定，多採用 Erikson 的論述，即「個體在各階段是藉由實地的探索及實驗，認清自己在各種社會脈絡中的特定角色，知道自已的需要、愛惡與動機，根據對自己的瞭解建立生活的理想與目標，以及在自己理想的引道下追尋既定的目標」(張春興，1983；陳坤虎、雷庚玲、吳英璋，2005)。Erikson 的論述著重的是人與社會的互動與適應，諸多學者更精確地說明此一概念包含三個部分：(1)個人認同，即反映個體內在的心理傾向(如：價值體系、生涯目標等)、(2)社會認同，即個體與環境互動後所形塑出的認同(如：個人名譽、受歡迎程度等)、(3)集體認同，即個體之「重要他人或參考團體」的期待及規範(如：家庭、同儕、社區等)(陳坤虎等，2005)。

Chickering 在參照 Erikson 之論述後，針對 18 至 24 歲、大學階段者提出相關討論，即視大學生之自我認同形成是著重在自主、互賴與親密間的連結，從中討論感受的表達、他人的評價與自尊等層面，進而呈現「成熟的人際關係」之發展(Chickering & Reisser, 1993)。

Mead 之觀點亦論及「自我認同」此一概念；Mead(1934)視角色扮演(role-taking)為取得認同的重要方式之一，即以透過對重要他人(significant others)的學習、仿效，獲得他人的回應、肯定以得到自我認同。故 Mead 的角色扮演對於個人所採取之社會行動具三項功能：(1)預期性，即個人在採取行動前，所預期之他人回應、(2)反思性，即個人對於自我的想法，以及對於自身行為賦予意義、(3)適切性，即個人對於他人態度、價值等的回應，以及自我行為的調整(Matsueda, 2006)。

綜合上述觀點，本文視「自我認同」為：個體認清自己在各社會

脈絡的特定角色，知道自已的需求、瞭解自已的理想，並追尋既定的目標，藉以呈現自我價值與重要性。

本文欲呈現的是青少年投入線上遊戲的動機、青少年對於動機的解讀，而後本文呈現動機如何形塑青少年的自我認同，本研究在「自我認同」之討論以三個面向呈現，有：(1)青少年對於虛擬世界及現實生活之自我的解讀、(2)青少年對於虛擬世界及現實生活之酬償關係的討論、(3)青少年對於社會及家庭之評價的回應。本研究目的為：透過青少年之生命經驗，呈現青少年對於自我的認同。

本文鎖定在進入晚期青春期的²青少年，以位在中部地區某大學之社會工作學系（以下簡稱社工系）學生為研究對象，約 18 至 22 歲者，且需擅長「角色扮演」類型之線上遊戲。本文在研究方法的應用上，首先採量化研究之方式了解社工系學生之網路使用概況，而後透過質性研究之焦點團體法，了解青少年投入線上遊戲的概況，例如：較常接觸之線上遊戲的特色、所扮演之角色類型或社群互動等。本研究進一步地以深度訪談的方式，了解青少年對於自我在現實生活中所得到的評價之解讀，以及青少年在現實及虛擬世界中，所取得的個人價值等。本研究以此二項之資料收集方法能描繪出青少年的自我認同。

貳、文獻探討

本段落首先藉由臺灣之青少年與線上遊戲的實證研究，呈現線上遊戲對於青少年的影響為何，而後說明「自我認同」此一概念，及線上遊戲對於青少年之認同發展的影響。

² 學者對於青少年時期的畫分有些許的差異，Ashford、Lecroy 及 Lortie (1997) 以二階段呈現，即早期（10 至 15 歲）、晚期（16 至 22 歲）；廖榮利（1998）指出，諸多學者將青春期畫分為三個互有交疊的階段，即早期青春（從國小畢業或進入國中時開始）、中期青春（人生第二個十年的中間幾年）、晚期青春（十幾歲的最後幾年）。若依廖榮利所指出之三階段討論可發現，各時期的發展任務略有不同，早期為生理的變化；中期著重自我認同、同儕定位、學習自主與責任感；晚期則體驗親密關係，獨立、準備離家（姚玉蘭，2006）。

(一) 臺灣青少年與線上遊戲之實證研究

若由人類行為及發展之立場探究青少年的發展得知，此時期的人生發展是充滿矛盾、壓力、衝突及困惑，卻是學習能力的建立、人際關係的發展、自我認同的展現，以及身心健康的奠基之關鍵時刻；此一時期的生涯規劃及休閒培養是影響著他／她之未來發展（陳冠名，2003；蘇文進，2005）。然而，當前已有統計數據指出，青少年將大多數的休閒時間投注在線上遊戲（魏希聖等，2006）。

諸多研究對於「青少年投入線上遊戲」此一事態，抱持不樂觀的態度，例如：方紫薇（2002）指出，青少年過度投入線上遊戲，較會變換自我且對自我產生懷疑、柯志鴻等人（2005）認為沉迷線上遊戲者，以低自尊、低生活滿意度之男性居多；也就是說，網路、線上遊戲已成為個人逃避深層的自我價值低落與人格型態缺陷的「場所」（轉引自魏希勝等，2006：93）；網路世界易提供這群在現實中缺乏良好同儕關係、或者低自我認同者被認同的感受，使得這群人易形成網路成癮症（朱惠瓊，2003）。據此，相關研究對於青少年的休閒、教育等提出「較為保守的」建議，例如：陳冠名（2003）、蘇文進（2005）認為，家庭與學校應多留意青少年之網路交友、青少年輔導的問題，且鼓勵青少年多培養其他的休閒活動；盧浩權（2004）指出，學校應協助青少年了解網路使用的風險、拓展多元的人際關係等。

研究者自所蒐集之相關文獻中發現，多數研究雖然抱持著負向態度探討此類議題，但是從文獻的字裡行間中也察覺些許的正向肯定。陳怡安（2002）指出，在虛擬的遊戲中，玩家僅需扮演好自己的角色，便能得到快樂，也能進一步地達成自我實現的滿足；翟本瑞（2002）之研究顯示，角色扮演的線上遊戲滿足不同玩家的需求，虛擬社區中的街頭小英雄，在玩家的潛意識中成了另類英雄，讓人們在虛擬空間得到不同方式的尊重與肯定，網路的便利性與匿名性變成玩家用以達成自我實現需求的途徑；陳淑惠（2000）發現，線上遊戲具「去社會規範」之特性，使得青少年擺脫現實生活中既定的性別、社會角色，或期待打造出另一個新的自我。

上述之正向肯定涵蓋了個人內在感受、個人與現實及虛擬生活的

連結，李君如等（2005）對此提供了具體、明確的解釋，即：線上遊戲提供發揮想像力的空間，自由地選擇、塑造身分，進行自我表演，且在同盟社群組織中，藉由共同的興趣、任務而結合，分享情感、經驗逐漸發展出友誼、夥伴等的人際關係，使人們能得到「社會支持」與「歸屬感」。

（二）「自我認同形塑」之相關論述

「認同」的概念自二十世紀初期漸受重視，若由時序而論，可發現諸多學者各有其論述，如：Mead（1934）對於「認同」此一概念的界定是，個體透過社會互動所得到之自我了解；Erikson（1963）視此為個體於成人階段中所發展出之個人特質；Marcia（1966）則強調認同過程中可能產生的危機，以及需由個體之不同面向以形塑出自我的認同（引自 Whitbourne & Ebmeyer, 1990：2；Trooes, Howard-Hamilton & Cooper, 2002：12）。在此期間，諸多學者（Geertz, 1973；Askham, 1984）著重在「社會對於個人的認定」（引自 Brandth, 2002：182）。誠如前述，本文採 Erikson 與 Mead 之觀點討論「自我認同」此一概念，故本段落的文獻回顧著重此二論述。

在 Erikson 的論點中，認同的形塑應是「一個過程，此一過程包含青少年在童年晚期對於自我的想法，以及對於當前的自我賦予意義」；此一過程是以社會的回應為依據，即在社會脈絡中，青少年能清楚地定義自我、明瞭自身的特質，且「認同」並非首次顯現於青少年時期，在早先的發展階段中已經展開，且在生命週期中持續地存在（Kroger, 2004）。故 Erikson（1968）指出，青少年在探究生活事務及自身與他人的關係時，應是藉由過往、現今與未來三方的認同，以形成且有意義的自我感受；但是，若個人難以取得認同，將不易展現自身在生活中所扮演的角色、不易面臨挑戰與承擔責任，且易感到角色混淆。

然而，Chickering 視 Erikson 之論點有其限制，如 Erikson 未納入性別的考量，將女性之同性間的親密互動與認同視為背離常態，並解釋為源自親密關係的認同混淆（Chickering 與 Reisser, 1993）；故 Chickering 與 Reisser（1993）以七個向度論及大學階段之青少年，且

強調主要任務為自我統整的完成，即：「勝任感的發展」（由對自己能力無信心至任何場域均可勝任）、「情緒處理」（由情感不易與行動一致，發展為適切的表達及整合感受與行動）、「從自主至互賴」（由情緒依賴、不善長解決問題，發展至自由地表達需要、接納互賴）、「成熟的人際關係」（由不易包容差異、親密關係短暫，發展至包容差異與維繫親密互動）、「自我統整」（能夠面對自我、所處的社會環境及他人評價）、「目標設定」（釐清個人興趣、對於家人有承諾）、「整合感」（建立人性心、能負起社會責任的價值觀，且個人行為與信念合一）。

在 Mead 的論述中，個人所採取的行動歷經刺激（impulse）、感受（perception）、運作（manipulation）與事件完成（consummation）等四個步驟：「刺激」為心理感受，行為是與社會情境脈絡有關、「感受」為找尋目標的動態過程，具預期性的心理特質（即呈現個人達成目標的感受）、「運作」即以完成事件為目的、「事件完成」為刺激的滿足與否；故在面對刺激的主我（I）與理想的客我（Me）間，形塑自我（self）（Matsueda, 2006）。Mead（1934）指出，個人所採取的行動若未得到具體回應、未達成目標，在「重要他人（significant others）」、「重要符號（significant symbolics）」之引導下，依據過往經驗適應「有問題」的情境，以預期未來可能產生的結果。

綜合上述，「認同」是個體將過去經驗的累積、現階段個人的知覺，以及對於未來的期望作統整，接受自己和自己所在的團體；「自我認同」則是個人的驅力、能力、信念等內在自我的建構，會隨著時間不斷地改變，好的建構能使個體能發掘自己的獨特性、與他人的共通點，以清楚自己的發展方向，不好的建構則是不清楚自己與他人的異同，易依賴外在以評價自己（張春興，1983）。

「自我認同」的論述常與「角色扮演」此概念一併討論，較常應用在青少年的發展階段；常提及的是，青少年自前人的社會經驗和道德價值觀，建立他們的自我形象，同時自身所扮演的社會角色對「自我認同」有莫大的影響，青少年藉此創造另一個屬於他們的世界，不再只是依照父母的形象重塑一個自己，他們要和過去不同、和父母不

同，這樣才能形成真正的自我(陳俞霖，2002)。更明確的說應是，青少年在此時期著重在藉此建立一套對於自我的認同，認同的發展大多和青少年所處的環境與情緒處理有關，他們大多以自我的立場對於過去、現在及未來的自我賦予明確的意義，然而往往受限於有限的或不理智的決策能力、貧乏的問題解決能力等，易使他們對自我認同的形塑產生混淆(Eveerall, Bostik & Paulson, 2005)。另一方面，青少年除了獨自檢視自我外，同儕團體的互動亦相當重要，是有助於青少年對自我行爲、價值有進一步的解讀；然而，青少年透過角色扮演形塑自我認同的過程中，易受到個人之內在動機、環境之外在動機的影響；內在動機著重的是個人意願，外在動機則是立基在獎懲機制(Wan & Chiou, 2007)。因此，Wan 等(2007)指出，青少年對於自我的認同或混淆是仰賴生活是否有明確的目標、任務或酬賞機制，以及是否在同儕團體擁有友善互動與緊密連結。

當前實證研究結果對於以上的討論是有所回應，且網際網路使用對於青少年的認同發展是具相當程度的影響力。Walther(1996)指出，網路的使用使得青少年之人際關係有所轉變，例如：溝通模式、社會角色、性角色及認同(轉引自 Bayraktar & Gün, 2007: 191)；Bayraktar 等(2007)也指出，青少年透過網路的使用不僅可減輕生活壓力、增加歸屬感，也能從中找尋新的認同，在 Bayraktar 等之實證資料中也發現，線上聊天的功能能促使青少年有新的、成熟的人際關係，他們藉由聊天的過程給予自己新的名字或認定，但是由於真實的互動被隱藏，此對於認同的形塑是負面的影響；Lo、Wang 與 Fang(2005)及 Grüsser、Thalemann 與 Griffiths(2007)均指出，線上遊戲有助於改善青少年在現實生活之不良人際互動所產生的焦慮，甚至有助於壓力調適，使青少年從遊戲互動中達到自我察覺、認識自我的效果。

參、研究方法

本研究以二階段收集研究資料。第一階段爲量化研究，本研究於2007年10至11月進行問卷調查，受訪者爲18至22歲之社會工作學系學生；量化資料收集的用意爲，呈現社工系學生在網路遊戲使用

的情況與當前實證研究分析的差異性。

此份問卷調查欲了解的是學生投入線上遊戲的概念，問卷內容分為二部分，首先採用美國匹茲堡大學之 Kimberly S. Young 教授所設計之網路沉癮評量問題；該問卷屬總加量表（Likert scale），計分方式為：幾乎不會 1 分、偶爾 2 分、常常 3 分、幾乎常常 4 分、總是如此 5 分，所得之總分為受試者之「網路上癮指數」，故該問卷量表將上癮指數區分為三大類：

1. **正常級**（20 至 49 分）：受試者具正常的上網行為，對網路使用尚有自我控制的能力。
2. **預警級**（50 至 79 分）：受試者面臨網路使用而延伸出的困擾，需改變上網習慣。
3. **危險級**（80 至 100 分）：受試者的網路使用情形已對日常生活具相當程度的困擾，且已屬於網路耽溺，需耗費較多的心力才能回復常態生活。

爾後，本研究進一步探究不同性別之受試者在網路遊戲使用情況的差異（如偏好的遊戲類型、接觸遊戲的時間...等），故在變項的設計為：

1. **接觸網路遊戲時間**：此為連續變項；以月份計算受試者所接觸的時間。
2. **網路成癮量表施測結果**：此為類別變項，分為「正常」、「預警、危險」；由於達到危險級之受試者僅有 2 名，故研究者將預警級與危險級合併。
3. **自評有無網路成癮**：此為類別變項，分為「有」、「無」。
4. **網路遊戲偏好類型**：此為類別變項，分為「角色扮演」、「動作射擊」、「模擬戰略」及「益智遊戲」。

第二階段為質化研究之資料收集，所採用的方式有焦點團體法、深度訪談法。在本研究中，於 2007 年 10 月 30 日與 11 月 7 日進行焦點團體說明會與二次焦點團體，研究者廣泛地收集大學生如何回應當前社會對青少年與網路遊戲之看法；研究者企圖了解青少年現實或虛擬環境的人際互動、印象整飭等，以及家庭、同儕、學校、網路社群

等對青少年的期待、規範，與青少年對其回應為何。焦點團體之受訪者採立意取樣，即受訪者均投入線上遊戲達半年以上；據此，本研究共有 17 名受訪者，其中 15 名受訪者偏好的遊戲類型為角色扮演，另 2 名受訪者偏好益智遊戲。研究者以非正式訪談以確認受訪者的遊戲使用情況與整體學生之使用概況無差異，並藉由網路沉癮量表施測後發現，8 名受訪者達預警級（男女性各有 4 名），9 名受訪者為正常級；此外，16 名受訪者認為自己沒有網路成癮的問題，或認為量表施測結果應屬正常級，僅有 1 名認為自己有網路成癮的情況，該名受訪者之量表施測結果為預警級。

爾後，研究者依據焦點團體之資料分析，擬訂訪談大綱，訪談內容著重於三個層面，分別為：

1. 您如何看待虛擬遊戲中所扮演的角色；
2. 您如何解讀自我在現實生活中所得到的評價；
3. 您如何在現實及虛擬世界中，取得個人的價值。

研究者亦參照焦點團體所取得之資料，依照受訪者的個人特質、使用線上遊戲情況等之差異性，進而擬訂個別化的問題，例如：sw14 對於虛擬角色之性別選擇。據此，本研究於 2007 年 11 月至 2008 年 2 月間，以深度訪談之方式收集更進一步的訊息；訪談對象是源自焦點團體之受訪者，共 14 位，受訪者均是自願參與（表一）。需說明的是，由於諸多受訪者是首次參與研究工作之深度訪談，較不易接納訪談過程之全程錄音，故第一次的訪談未錄音存檔，研究者改以同步筆記的方式紀錄訪談之內容；訪談時間約 40 至 60 分鐘。

在本研究中，研究者與受訪者是師生關係，是「上一下」之不對等的互動，故在受訪者招募的過程中，研究者需先確認自己與受訪者的互動關係、熟識程度，以避免受訪者為塑造「好學生」之形象，有不真實、捏造的論述。研究者在研究進行前已逐一向受訪者說明研究用意及其保密性，與受訪者討論他們所能接受的訪談方式，同時也向受訪者詢問線上遊戲的相關資訊。研究者發現，受訪者對於此一與他們生活相近的研究議題是感到興趣的，雙方的互動改變了課堂中「上一下」的權力關係，且是對等的互動，如同 sw02 所言：「你可以把你

想問的問題列出來，我們如果有知道的，就會幫你，因為我們對遊戲資訊滿熟的，但課堂的東西，我們就幫不上忙了」。另一方面，研究者為避免本研究僅流於「教師研究」，未能在「教育學生」方面有所貢獻，也以部落格的方式與受訪者溝通，討論研究方法的使用等。據此，研究者在訪談及分析過程中，未加入自身的價值觀予以批判，以中立、客觀的態度理解受訪者的論述。

表一 受訪者基本資料一覽表

受訪者代碼	性別	有無接觸線上遊戲	投入線上遊戲之時間	網路沉癮量表施測結果	自評有無網路沉癮	偏好之網路遊戲	焦點團體**		深度訪談次數
							I	II	
sw01	男	有	2年	預警級	無	三國誌	V		3
sw02	男	有	7年	預警級	無	魔獸	V		1
sw03	男	有	4年	預警級	無	魔獸	—		2
sw04	女	有	2年	正常級	無	楓之谷		V	3
sw05	女	有	2年	正常級	無	楓之谷	V		2
sw06	女	有	4.5年	預警級	無	天堂二	V		3
sw07	女	有	3年	預警級	無	黑色陰謀		V	3
sw08	女	有	3年	預警級	無	黑色陰謀		V	3
sw09	女	有	6年	預警級	有	仙境傳說		V	3
sw10	女	有	5年	正常級	無	天堂二	V		3
sw11	女	有	2年	正常級	無	天堂二	V		2
sw12	女	有	2.5年	正常級	無	神之領域	V		3
sw13	女	有	5年	正常級	無	楓之谷		V	3
sw14	女	有	2年	正常級	無	楓之谷		V	3
sw15	男	有	3年	預警級	無	魔獸	V		—
sw16	男	有	2年	正常級	無	全民打棒球*	V		—
sw17	男	有	0.5年	正常級	無	跑跑卡叮車*	V		—

說明：「—」表示該受訪者未參與焦點團體，或未接受深度訪談。

「*」表示該受訪者所投入的線上遊戲為益智遊戲類型，不屬角色扮演類型。

「**」焦點團體中，「I」表示 2007 年 10 月 30 日舉辦、「II」表示 2007 年 11 月 7 日舉辦。

肆、受訪者之線上遊戲使用概況與其特質

本研究針對社工系學生進行問卷施測，有效問卷共 358 份，佔該系大學部學生人數之 65.09%，其中男性有 121 名（33.8%），女性有 237 名（66.2%）；受試者之就學年級多為二、三、四年級，一年級學生僅佔 15.36%。本次調查中，學生網路沉癮情況之測量分數呈正向結果，即 310 名學生（86.6%）屬「正常」、46 名學生（12.8%）達「預警」，僅有 2 名（0.6%）呈現「危險」（表二）。若細究「網路成癮量表施測結果」與「接觸網路遊戲時間」二變項，網路成癮量表施測結果為「正常」者，接觸網路遊戲時間平均為 37.48 個月；施測結果達「預警、危險」者，接觸網路遊戲時間平均為 60.27 個月；網路成癮量表施測結果、接觸網路遊戲時間達顯著差異（表三）。

表二 受試者概況描述

項目		單位：人	
		次數	百分比
性別	男性	121	33.79
	女性	237	66.21
年級	一年級	55	15.36
	二年級	87	24.30
	三年級	123	34.35
	四年級	93	25.97
網路沉癮情況	正常	310	86.59
	預警	46	12.84
	危險	2	0.57

表三 網路成癮量表施測結果與接觸網路遊戲時間之統計分析

項目		網路成癮量表施測結果		樣本數
		正常	預警、危險 (遺漏值)	
接觸網路遊戲時間(月)	平均值	37.48	60.27	177
	標準差	39.02	39.92	(9)
$F=13.52; P=0.000^*$				

* $p < 0.05$

表四為「網路遊戲使用情況之性別差異」，呈現社工系學生之網路使用情況與當前實證研究之討論有無特殊性或差異性。本研究分析如下：

1. 受訪者當中，投入網路遊戲之性別比例約男女各半（48.9% vs. 51.1%）。
2. 本研究以「接觸線上遊戲之時間」此變項做討論發現，男性接觸網路遊戲的平均時間長達 62.60 個月，女性則均 29.03 個月；性別與接觸網路遊戲時間達顯著差異。
3. 有關性別對線上遊戲投入程度的討論，本研究是以「網路成癮量表施測結果」及「受訪者自評有無網路成癮」二變項呈現，均達顯著差異，即施測結果為「預警」、「危險」者當中，男性是多於女性（70.0% vs. 30.0%； $p=0.01$ ），以及自己有網路成癮的問題者當中，男性是多於女性（61.5% vs. 38.5%； $p=0.007$ ）。
4. 本研究再論及性別對於網路遊戲類型之選擇，此部分達顯著差異（ $p=0.000$ ）；選擇角色扮演及模擬戰略遊戲者是男性多於女性（56.4% vs. 43.6%；71.4% vs. 28.6%），選擇動作射擊與益智遊戲者是女性多於男性（63.2% vs. 36.8%；83.9% vs. 16.1%）。

綜上所述，本文透過量化研究發現，社工系學生投入線上遊戲者，在男女性比例分配是相近的（約各佔 50%）。若與台灣之相關實證研究相較，Lo、Wang、Fang（2005）以 174 名大專院校學生為研究對象為例發現，男性在接觸線上遊戲之時間是勝於女性，且達顯著差異；本研究亦有相同之發現。雖然絕大多數受訪者對於遊戲或網路的依賴情況屬正常或未成癮，但是自評有網路成癮情況者是有網路成癮達預警、危險者的二倍（65 位 vs. 30 位），即受訪者對於自我之網路使用情況易感到憂心；若再進一步細究性別差異，當前已有諸多研究（蕭銘鈞，1998；游森期，2000；楊正誠，2002；林旻沛，2003）顯示，男性有較高之網路成癮的情況，本研究亦有相同之發現。有趣的是，不同性別所偏好的遊戲類型是截然不同，男性大多偏好角色扮

演、模擬戰略遊戲，女性則偏好動作射擊與益智遊戲。在了解社工系學生之網路遊戲使用概況後，研究者以焦點團體呈現社工系學生網路遊戲使用之特質。

表四 性別與網路遊戲使用相關變項之統計分析

項目		男性	女性	樣本數 (遺漏值)
網路遊戲投入與否	是	91	95	355 (3)
	否	29	140	
$\chi^2=39.93; p=0.000^*$				
網路遊戲投入之概況				
接觸網路遊戲時間(月)	平均值	62.60	29.03	176 (10)
	標準差	46.48	24.85	
$F=35.93; p=0.000^*$				
網路成癮量表施測結果	正常	70	86	186
	預警、危險	21	9	
$\chi^2=6.36; p=0.01^*$				
自評有無網路成癮	有	40	25	186
	無	51	70	
$\chi^2=6.67; p=0.007^*$				
網路遊戲偏好類型	角色扮演	62	48	181 (5)
	動作射擊	7	12	
	模擬戰略	15	6	
	益智遊戲	5	26	
$\chi^2=21.14; p=0.000^*$				

* $p < 0.05$

在呈現受訪者之線上遊戲使用概況後，本研究再以焦點團體的方式，藉由受訪者之溝通與交流，呈現其線上遊戲之使用特質。在焦點團體的互動中發現，受訪者是在同儕團體或年齡相近的手足驅使下接觸線上遊戲，特別是諸多受訪者因脫離家人管束、離開家鄉至外地就學，為迎合同儕期待投入線上遊戲：

「一開始是妹妹玩，然就就跟著玩了起來。高三要考大學，爸媽會管有沒唸書，就沒玩啦；(上大學)來到宿舍後，大家在玩，就繼續玩下去了。這就好像潮流，你跟不上，聊天就沒話題了」(sw05)

「宿舍同學都在玩，人家找你玩，不玩會不好意思，但玩下去後，就會黏住了」(sw10)

「一個人玩是不會有動力，跟著弟弟玩，然後就一直升等升等，就可以玩很久」(sw12)

受訪者坦言花了過多的時間於線上遊戲，即平日約花費 8 至 10 個小時於線上遊戲，假日更是耗費一整天的時間，甚至集結好友至網路咖啡屋「共同作戰」；與其他消費行為相較，受訪者認為線上遊戲能節省生活開支、打發時間 (sw04、sw11、sw12)。遊戲屬性的差異使得受訪者的時間安排有所不同，例如偏好益智類型的 sw17 於平日花較多時間於社團，他的解釋是：「益智類型的遊戲沒有打怪、獲取寶物或累積經驗值的壓力，反而較容易角色抽離」。

多數受訪者曾為累積線上遊戲的經驗值、提升等級或取得寶物而忽略學校課業或其他要事；受訪者亦自遊戲之角色、畫面等設計，滿足個人的好奇心與對遊戲的期待。

「我比較喜歡很漂亮的角色扮演，要很唯美的那種...伺服器最好也要很快，這樣比較能投入」(sw06)

「就是想玩，也沒有為什麼，有時會期待畫面能出現驚喜；玩久了，似乎就是在等待遊戲中的新東西」(sw07)

除了上述之因素外，受訪者願意長時間停留於線上遊戲的主因是，已投入許多時間於特定之線上遊戲，對於受訪者而言 (sw01、sw02)，每天的「例行公事」是在登入遊戲以查看留言及有無新推出的寶物。有趣的是，部分受訪者 (sw14、sw03) 在角色之性別設定是與自身相異；在與盟友互動時，其口吻也會符合角色之性別，甚至展現出該性別應具有的社會化特質，例如：男性應是剛強或好戰；女性則是溝通能力佳、為他人著想。有趣的是，他們基於自己的生活經驗而均認定，若角色性別之設定是與自身相異，較容易在遊戲中勝

出，且易擺脫自己在現實生活中所面臨的約束：

「選男生會比較好，你怎麼罵人都無所謂，而且別人也比較喜歡跟你打；選女生的話，會被認為攻擊力較弱。平常也是這樣啊，男生比女生自由多了」(sw14)

「女生的裝扮會比較多，比較吸引人，攻擊時比較容易，人家會以為你很弱，其實很強」(sw03)

陳淑惠(2000)指出，虛擬世界對於不同性別使用者的態度大為不同，對於女性而言，是一個較受敵視的環境，女性會在此環境中感受到傷害，這使得她們投注在虛擬世界的時間較男性少。此部分或多或少回應表三的統計分析--「性別與接觸網路遊戲時間達顯著差異，男性投注較長久的時間於網路遊戲」。此部分卻也呈現出「『性別轉變』為受訪者取得認同、獲得勝利的策略」，女性受訪者(sw14)為取得虛擬世界之認同，而偏好「男性的」角色，使自己能自由地投入其中；男性受訪者(sw03)則運用虛擬世界對於女性敵視、輕忽的特質，企圖降低他人對自己的攻擊、累積經驗值。

諸多受訪者將虛擬世界比擬為「小型的現實社會」，他們自不同遊戲、伺服器連結中，以代號等取代原有的姓名、以角色職業代表自己的身份，甚至將與自己截然不同的個性加諸於動畫人物等。由於人際互動是透過虛擬角色為媒介，溝通是透過電腦鍵盤敲出文字取代聲音、口吻，受訪者和遊戲盟友相處的感受是呈現兩極化。有些受訪者相信網路情誼的存在，例如：sw01 則自遊戲中與盟友交換即時通訊、電子郵件等相互聯繫；sw09 基於過往人際關係的挫折，好友大多結識於網路遊戲中，以不見面、即時通訊軟體的方式維繫彼此的互動；sw12 經由共同作戰的相處模式，與盟友產生「革命情感」並定期聚會。部分受訪者是以不信任或負面的態度看待「人際關係的建立」：

「網路上大多相互敷衍，或者一開始就把對方壓得死死的，就覺得『我利用的對象又來了』，然後會跟他們要一點寶物來用」(sw02)

「很陰險，來認識你的用意是搶你剛打下來的怪」(sw06)

「一開始會說我們一起玩吧，然後就聊得很開心，但是一下子

又為了自己的利益，變成壞人，會互罵髒話，就各取所需（sw14）

青少年在不同的生活經驗中，所展現的特質是有所差異；「線上遊戲」是青少年在網路使用上的潮流之一，也是他們展現自我的一個場域；本文從中梳理出青少年投入線上遊戲時，所產生的特質有三，也將藉由三項特質探究青少年的自我認同：

1. **迎合同儕的休閒活動**：在同儕的分享、好奇心的促使下，青少年透過自身對於虛擬世界的專注，將自己放置在遊戲戰略中，並融入所扮演的角色；另一方面，玩家透過線上遊戲的公會結識盟友，取得攻略資訊或裝備等的協助，從中亦有人際關係建立、互動的機會與壓力。
2. **偽裝自我的符號代碼**：青少年透過符號或圖像代表自我，嘗試「與現實截然不同」的作為；他們自所扮演的角色中，試圖發現另一個自我；以及藉由虛擬世界僅需以符號或圖像代表自我的特質，捏造一個不同性別的自我，並視此符號、圖像為取得虛擬世界認同或從中取得勝利的策略。
3. **反應真實的社會文化**：青少年將虛擬世界的「追求自我利益」，詮釋為成人社會的特質之一，此也顯現出他們對於現實生活的不安，以及生活的煩惱。

伍、角色扮演之線上遊戲與青少年的自我認同

本段落欲呈現的是，受訪者對於自我特質、需求的期許，與其在遊戲中之角色設定、職業選擇等的連結；再依據焦點團體中所論及的「虛擬世界的人際互動」此項議題延伸討論，並立基在前述「偽裝自我的符號代碼」及「迎合同儕的休閒活動」之二項特質，進一步呈現「遊戲背後所存在的虛擬世界與現實生活的酬償關係」；最末呈現受訪者如何看待親友對於角色扮演、線上遊戲之觀點的解讀。此部分之分析資料取自深度訪談。

（一）虛擬與現實的自我展現

受訪者有參與網路聊天的經驗，以英文代號代表自己，以表情符

號呈現自己的情緒。多數的受訪者認為，若欲透過即時通訊與人互動，會掩飾自我的感受、個性；在線上遊戲中，更是透過角色將現實的自我加以整飾，以角色的職業及裝備展現與平日大不相同的言談舉止；表五呈現受訪者之虛擬世界與現實生活之自我特質或個性的差異。

表五 受訪者之虛擬與現實的自我特質（或個性）及角色職業

受訪者代碼	現實生活之自我特質或個性	虛擬世界之自我特質或個性	遊戲角色之職業
sw01	做事認真、易將事情放在心裡	樂於與盟友互動	法師
sw03	個性內向、不易表現自我	宣稱自己是女性，偏好漂亮裝扮、易攻擊他人*	武士
sw04	順其自然、樂於分享	易攻擊他人	弓箭手
sw05	隨遇而安、順其自然	不與人互動或聊天，外掛累積經驗值居多	法師
sw09	壓抑自我、任勞任怨	較為開朗，樂於助人	劍士
sw10	認真負責、同儕團體中的要角	偏好攻擊性高的角色、不與人互動	弓箭手
sw13	據理力爭、個性較情緒化	人際互動屬被動、與人挑戰	弓箭手
sw14	能自己找樂子開心	宣稱自己是男性，遊戲中偏好攻擊他人；但因自身之溝通協調能力較佳，曾擔任遊戲公會之會長*	弓箭手

表格來源：研究者自行整理自訪談資料。

「*」為取自前述焦點團體之整理與分析。

受訪者認為，虛擬世界的自我特質是與遊戲角色之職業特性有關。在線上遊戲中，若與盟友互動較為薄弱或個性沉穩者，多半會選擇「法師」；遊戲中的「法師」具施展高級法術的能力，但因力量薄弱而且只能穿戴一些較輕的裝備，若與其他職業相較，選擇「法師」者在投入遊戲時，在初期需耐心地累積經驗值、等級，而後需耗費較多的專注力於戰略之運用。喜好與人挑戰，攻擊性或侵略性較強者，

大多選擇「弓箭手」、「武士」或「劍士」；在遊戲中，「弓箭手」為需動作敏捷的職業，以弓箭、十字弓等遠距離攻擊敵人，或躲開敵人的攻擊；「武士」、「劍士」則為攻擊性強、給予敵人最為直接、面對面的傷害。然而，受訪者認為，自我本身的特質或個性較不如角色職業的特質，這些特質也反應出受訪者對於自我的期待：

「法師...法師很聰明，我也希望我是這樣，但不太可能吧，我的表現都平平」(sw05)

「我有時會擔心別人看我的眼光，所以很多事都不太敢直接講；劍士最能表現自我，我會希望有機會也能表現自我」(sw09)

受訪者也自虛擬世界回應自己的需求，如同 sw01 的觀點：「如果對於心理來講，假設它是我在現實上一種心理的補償，就是現實上如果是都在照顧弟妹的，重點是她內心其實是想被人家照顧，碰到人人要帶著一起練功，就會覺得受人照顧，當作一種回饋」；受訪者從中和曾未謀面的盟友廝殺、談及生活瑣事，或者享受「獨來獨往」的孤寂：

「我會先研究後再去玩，然後把等級練高，之後上去就會吸引一堆人 say hello、聊聊天」(sw01)

「我在遊戲中不太會講話、不太愛理人，常會玩到一半就離開，就覺得淡淡地登入又出來還不錯」(sw05)

「因為我太情緒化，會去爭有的沒的，但上線後就偷偷攻擊別人，但被攻擊也不會去吵就是了，不然會很累」(sw13)

以上的討論已顯現出，這群受訪者透過線上遊戲刻意地「建立一個另外的自己」，而「另一個自我」成為他們面對現實生活的擔憂、困擾時的喘息機會。多數受訪者是較無自信，或者容易屈服於同儕壓力、勉強自己投入同儕的偏好：

「我不太會表達自己的情緒，會在別人面前，儘量不要讓自己跑出來；如果有話真的很想講，我會組裝很久，但講出來又不要想要的意思」(sw08)

「我會努力去適應別人，然後自我安慰一下，可能在相處時會跟我原來的那種價值觀不一樣，或對一些事情態度不一樣，就

變成說可能我必須去適應她們；我至少要有一塊生存地」(sw09)
「我覺得自己的個性...讓自己覺得好累，要一直去討好別人；
然後就會想說，是不是能得到別人的認同，不要讓人家討厭」
(sw12)

因此，部分受訪者所認同的是虛擬世界中的自我，也強調現實生活的應對進退有許多繁文縟節及顧忌，讓他們未能忠誠於自我的選擇或喜好（例如：sw01、sw09、sw13等）；也有部分的受訪者（sw10、sw14等）認為，以「另一個自我」逃避現實生活之壓力或問題是不切實際，且難以從中得到具安全感的互動過程，如同sw04所言：「在網路上，大家都有可能是『另一個自己』，評價的好或壞變得不重要；但是，真實生活是你看得到的，你也能知道自己得到的回應是什麼，比較能夠了解自己和他人」。

至於自認為現實生活與虛擬世界之自我的個性或特質相同者則認為，自己僅是與遊戲的角色或職業特質融合在一起；這群受訪者深知絕大多數的玩家是以「另一個自我」與自己聊天，故僅是冷淡地面對突如其來的陌生搭訕。以個性活潑的sw06為例，她認為自身急性子的特質展現於弓箭手此項職業特質中，即不需花費太多時間累積經驗值、容易上手，且能立即攻擊敵人，對於虛擬世界中的一切僅是冷默以對：「冷默！冷默地玩自己的，不會想要聊什麼，就避免不必要的麻煩，反正又看不到本人」；同樣地，個性沉穩、偏好「法師」的sw02指出：「不太想講太多，因為不太真誠，就假裝網路lag（傳輸速度延遲），不要回應就好了」。

以上分析已呈現受訪者對此有截然不同的看法；有些受訪者則視此為真實自我的展現，有些受訪者是礙於不安全的互動過程，對於「虛擬自我」難給予認同。本文發現，無論網路使用者對於另一自我的看法為何，「虛擬自我」或多或少反映「真實自我」的特質，以及對於現實生活的期待；研究者對此也提出「虛擬與現實的對價關係」。

（二）虛擬與現實的對價關係

此段落所指稱的「對價關係」不僅包含可具體計算的金錢或學業

成績，也包含不易衡量的友誼或自信；本文也發現在「現實失落」與「虛擬成就」之間存在著補償、替代。

1. 網路情誼對於現實空虛的補償

此部分的討論是針對相信且擁有深厚網路情誼之受訪者，撰寫此段落的原因是，依據研究者平日的觀察，sw03、sw09 和 sw12 在多數同學的眼中，個性是屬於不會計較、容易相處，因此研究者在訪談中對他們所提出之「人際關係的困擾」是相當意外：

「以前，我和高中同學放學時間...就整天都在一起，班上向心力很夠，那樣的相處很純真。大學的話就是...就掰掰，走了，就自己走了，要交到真心的朋友不容易」(sw03)

「我不會驚訝我之前的測驗結果，可能是高中的事情吧，其實很想和同學打成一片，但朋友突然很少，自己也不知道為什麼；那時放學回家就玩遊戲，也不是真的在玩，就是和朋友聊聊天，我現在手頭上的朋友都是那時認識的。現在對人還是會恐懼，網路上還是比較容易講話」(sw09)

「跟班上同學是覺得還好，沒有白手起家、同甘共苦的感覺，但遊戲就不一樣，是從無到有，大家在遊戲中相處很久」(sw12)

受訪者擔心自我的言行舉止是否能受到同儕團體的認可，以及害怕遭到師長、家人的否定，而將自己比喻為「默默做事的人」，多以「先看別人怎麼做」、「怕講錯，所以只有在心裡想」等方式因應，又或者以較「壓抑自我」的方式處理事務。

「有時會把話講出來，但可能人家會覺得是錯的，怕被笑啊，或覺得自己很蠢，就算了」(sw03)

「我不太敢表現自己，比方說有時要上臺報告，大家都會推來推去，我會覺得，乾脆自己去報告好了，但實際上又不敢」(sw09)

「我做事情會注重團體氣氛，我會想要帶動整個團體，讓大家都很开心，就只是想要大家認同我帮大家做事，可能會委屈也沒關係」(sw12)

這群「默默做事」、「壓抑自我」的受訪者深知，在小型的現實社會中，盟友除了大專院校的學生外，尚包含家庭主婦、失業中年男性、

退休公務員、中小學生等；他們知道大多數的交談、認識是立基於「利益取得」（例如：寶物奪取、打怪得分），其組成未如同校同學來得一致，彼此的交集也未如同校同學多，但受訪者認為自己擁有的是真誠友誼，也表示「跟他（盟友）talk 不用擔心會怎麼樣」、「文字有修飾，比較容易表達」等，即使「熟識的」盟友與自己未曾見面、未曾打探過彼此的真實身份等，多數者仍將線上遊戲視為生活寄託的避風港：

「有一個 xx 大的二年級同學跟我很好，之前有一陣子沒上線，他就寄 mail 問我怎麼了，後來因為很熟，我們會互相寄禮物，現在變成我的乾哥；沒見過面，但就無話不說，因為跟他 talk 不用擔心會怎麼樣」（sw03）

「現實裡的情緒表較不容易；玩遊戲的話，可能當下比較容易表達出來，或者是用辭會在經過修飾，所以可能修飾過會講出來。可是現實的話，你有一些情緒就算經過修飾過，還是不想講出來」（sw09）

「參與遊戲是有身歷其境的感覺，一定會有感情，我們會去打王，然後有可能大家都死了，可是大家還是很開心」（sw12）

在此段落中，受訪者得到的是「對等的」酬償，即透過線上遊戲的人際互動，取得現實生活所缺乏的友誼；而受訪者不僅止於友誼的取得，他們在遊戲社群中，也擁有重要的位置及好的評價，例如：「分會的會長」（sw03）、「不可缺少的會員」（sw09）、「公會中的開心果」（sw12）。因此，虛擬世界的友誼或多或少彌補現實生活之人際關係的欠缺，且相處上因目標一致，較無壓力，如同 sw09 所提及之：「我自己是覺得網路上的朋友相處會比較容易、單純，比較有話聊；因為大家都在已設定好的主題當中，至少能討論遊戲，或聊得更多」。需說明的是，在此段落僅呈現少數的想法並非特例，而是這幾位受訪者能具體地表達他們的感受。

2. 網路成就對於現實挫敗的酬償

受訪者的互動對象不僅是遊戲社群，也包含遊戲設計。雖然受訪者將「登入遊戲」視為例行公事；絕大多數的受訪者認為，在這項例行公事中能找回平日所沒有的成就感。多數的受訪者較不易取得現實

生活的成就感，主要原因是：與線上遊戲相較，現實生活的成就是需長時間的累積，甚至已努力了一段時間，仍僅得到挫折；多數受訪者在論及現實生活之挫敗是圍繞在課業學習：

「玩這遊戲有時只是降低自己的壓力...很容易讓自己開心，因為遊戲中蓋一棟大樓可能只要幾個小時；但是，平常寫一份報告就要花一、二天，又擔心老師認為寫的內容是錯的，會覺得自己很蠢」(sw02)

「看到角色成長，會有一種很讚的感覺，但現實生活可能就...有時書唸了老半天，也不一定得高分，但是遊戲就很快」(sw06)

部分受訪者認為，虛擬世界的成果是可替代或削弱現實生活的挫敗，所取得的成就感雖不真實，卻能讓人開心、肯定自我：

「因為玩角色扮演，就是那種闖關冒險，就可能是一種類似虛榮心吧！就覺得好像自己是英雄，練了等級，可以殺怪，然後拿到寶物覺得很開心」(sw01)

「在外面或者在班上得不到大家的認同的話，就會遊戲中很努力去獲得打不到的寶物，然後會讓自己很有成就感！」(sw15)

闖關、打怪或得寶物的確讓受訪者得到成就感，此份成就感具體地展現在受訪者所選擇的角色，供其他玩家點選、察看；防禦率高的受訪者也因此受到其他玩家的重視或稱讚。然而，此份成就感讓部分受訪者表達他們對於虛擬世界友誼的不信任，如：「當你的等級，別人會想要親近你，會問說可不可以一起練，但這也只是想利用你的能力去幫他打怪、累積經驗值」(sw02)、「有些人在你防禦率高時，會故意來跟你聊個幾句，然後跟別人打時說認識你，假裝自己很強」(sw04)；因此，受訪者也表示，線上遊戲的成就是相當的短暫，當電腦關機時，成就感也就消逝。

受訪者對於來自遊戲設計的成就並不僅限於得分與寶物，尚包含了遊戲系統管理的比較。誠如前述，受訪者深知，線上遊戲的成就是短暫的，但是他們為了延續著此份成就感，或擔心成果因系統平臺的失誤而消失，進而精算著各個管理系統之差異，或者直接地反應出

對管理系統的不滿，例如：「我們只要無法登入，就會開始罵，會怕自己的帳號或寶物不見了」(sw07)、「會比較哪一個比較好，比較強的平臺，工程師就有十多個，怕上不去啊；有些人還會告上法庭，要求賠償」(sw06)。

本段落之分析回應了「反應真實的社會文化」、「迎合同儕的休閒活動」二項特質。首先，在虛擬世界的人際關係互動也反映出現實社會之追求利益的人性，即防禦力較高的玩家易面臨其他玩家的利用或欺騙（如交談的目的在於提升自我等級或竊取寶物等）；但是，受訪者對於現實生活的不安——人際關係的困擾，卻也是透過虛擬世界的人際互動得以彌補，藉由虛擬友誼重捨自己在同儕團體中應有互動，也從中肯定自我的重要性。其次，受訪者透過同儕團體的驅使投入線上遊戲，而他們對於線上遊戲的專注（例如：遊戲設計、管理系統），也使得他們取得成就感，用以作為現象挫敗的補償，使受訪者的壓力得以減緩；受訪者也對遊戲管理平臺有所了解，以維持取得虛擬成就的機會。

（三）他者觀點的解讀：自我，認同？

本段落欲呈現的是，受訪者如何看待社會、家人或同儕對於他們的評價。社會對於線上遊戲的玩家，常以「宅」或「御宅（おたく）」一詞稱之；維基百科（2008）對此一詞的解釋是「熱衷於次文化，對該文化具深入了解的人；目前多指熱衷或專精動漫畫及電腦遊戲者」。受訪者也對此提出不同的觀點，認為「宅」是「給人的印象是沒有整理、不出門、傻傻的」(sw06、sw08、sw14)；在焦點團體中，sw09 以自身經驗說明「宅」的定義：「我曾經活在遊戲和動漫中覺得很快樂，聽到動漫的歌曲會跟著一起唱，沒唱到會很難過，也會覺得遊戲的角色就是自己，覺得跟這些人物相處很開心，不會想出來」。

諸多受訪者對於 sw09 的經驗感到不可思議，擔心自己若陷入類似處境，不僅遭受親友的排斥，也只是將自己放置在一個「不真實的世界」；他們認為自己仍保有現實生活的人際互動、休閒娛樂等，不易接受自己被稱之為「宅男」、「宅女」。sw03 以參與盟友聚會及相關活動等經驗說明不易接受的原因：「我曾去過女僕餐廳，就是服務生

穿著 cosplay³的衣服，去吃飯的人很多是依照遊戲角色的打扮，也有不修邊幅的；跟他們出去玩時，有時會很 high、很 over，幾次之後會覺得很恐怖。我沒到那個程度啊，感覺很怪，所以我不喜歡被別人說『宅』，更何況我除了遊戲，也有自己的休閒活動」。

或許是受到諸多負面新聞報導的影響，諸多受訪者的父母或家人多認為，角色扮演類型之線上遊戲易導致受訪者的偏差行為、過度沉溺於遊戲，或忽略課業而加以禁止，但是受訪者為取得同儕的信任，或更融入同儕的互動，想盡辦法以躲避父母的限制，又或者試圖使自己「看似」符合家人的期待。有些受訪者認為，家人接納線上遊戲一事是相當不易，為取得自己與家人間的和諧互動，僅是「勉為其難」地放下遊戲：

「要我媽接受這些很困難，要我不玩...沒有辦法，上課就是會想要玩那個遊戲，回家就是會想要玩那個遊戲；我媽是個性很強的人，只能配合」(sw12)

「家人...不太會想要討論到這些，他們也會把電腦收起來，爸媽要接受自己的孩子玩遊戲很困難！他們也從來沒接受過，我只好在家盡量不碰，順著他們」(sw15)

有些受訪者為迫使自己符合父母的期望，透過虛擬角色逃避不愉快的生活經驗；他們企圖使家人接納其投入遊戲的想法或感受，從中也得到家人的正向回應：

「我媽滿後悔讓我唸 XX 高中，我在那一點也不快樂，她後來對我玩遊戲的事就比較不會管；但她覺得，如果是這樣，那就應該去唸個五專，學一技之長，可能還比較好，可是這是以前選學校時，我自己也有提出來過」(sw09)

「我家關係本來很緊張，就只好玩遊戲讓自己開心，後來變成寄養家庭，妹妹（寄養兒童）常變成我們的話題，妹妹也會玩，我爸就漸漸知道我們在玩什麼，他會去看我的部落格，就比較不會生氣」(sw13)

³ 本文之 cosplay 是指以服飾和道具的配搭，加上化妝造型、身體語言等等，扮演成一個自己喜愛的角色（維基百科，2008）；其裝扮是依據動、漫畫或線上遊戲的角色為主。

僅有極少數的受訪者則是父母管教較為寬鬆，未感受到來自於家人的約束與壓力；他們表示認為自己已具有打理生活事務的能力及決策權，也因此強調自己是具有足夠的自制力。有趣的是，sw03、sw14以參與遊戲的經驗——不同性別角色扮演，告誡、禁止家人過於投入虛擬角色，也間接地反映當前社會對於角色扮演之線上遊戲的不安全感：

「有公會才能建立聊天，性侵害都是聊天聊出來的，所以我不准我妹去聊天；我說妳能跟妳朋友聊天，但是你不要去網路上聊。因為我用的是女生的身份，我知道那些在線上的男生是怎麼看女孩子」(sw03)

「我跟我妹講，她如果考上xx高中，我就會讓她玩；但我們在玩時，會叫她裝成男生，因為男生可以很瘋狂地玩，別人不會說什麼，但不要出去跟人家見面就是了」(sw14)

少數受訪者所選擇的遊戲類型屬「益智遊戲」類型；這群受訪者視線上遊戲為「迎合同儕的休閒活動」，樂於與盟友較勁。由於此類型的遊戲未有角色之職業特質等的考量，使得他們對於「取得家人或同儕的認同」此一事態的想法，與偏好「角色扮演」之遊戲者是截然不同：

「玩遊戲是會花很多時間，但我媽不太管，她知道這只是在消耗時間，或者情緒發洩而已，沒有角色的問題」(sw16)

「遊戲沒有角色的問題，不要想太多，頂多玩的時候會很開心；爸媽也不會講什麼，因為很容易玩，也很容易不玩。不玩時就自己做自己的事，或者和朋友出去玩」(sw17)

受訪者在一連串的討論及會談後表示，現實生活的自我是建立在不對等的互動中，為迎合同儕的期待、符合社會或家庭的要求；此項自我的建構是持續性的，除了看重面對面的回應與分享，也期待最為直接的肯定：確認「自己的存在是有用的」。此一不對等的關係也存在於虛擬世界的自我建立中，但是受訪者透過鍵盤、滑鼠的操作，是能夠選擇面對與否；絕大多數的受訪者認為，虛擬的自我能讓他們逃離壓力，但是虛擬的自我是短暫的，僅藉此發現自己是有不同的特質。

陸、討論與結論

本文所討論之自我認同是來自於，青少年對於虛擬世界及現實生活之自我的解讀、青少年對於虛擬世界及現實生活之酬償關係的討論，以及青少年對於社會及家庭之評價的回應。本文之自我認同的討論是立基在線上遊戲之三項特質——反應真實的社會文化、偽裝自我的符號代碼，以及迎合同儕的休閒活動；據此，自我認同包含三個層面，分別為：虛擬與現實的自我展現、虛擬與現實的對價關係，以及他者觀點的解讀。對於前者（虛擬與現實的自我展現），受訪者認為在遊戲過程中會隨著角色職業而有「另一個自我」的形成，但他們所給予的評價是不一致，有些給予正向的肯定，並視為自我真實的另一面，有些則因網路之人際互動的不穩定性、不安全感，不易給予肯定的回應。「虛擬與現實的對價關係」代表著，虛擬世界與現實生活存著酬償關係，讓受訪者能自虛擬世界中得到需求的滿足，以補償現實生活的不足；對於受訪者而言，此一對價關係是對等的，包含二個空間之友誼需求的滿足，以及現實之課業挫敗換取虛擬之成就感，以建立自信。在「他者觀點的解讀」中也顯見，受訪者坦言自己耗費許多時間於線上遊戲，仍企圖脫離社會所認定之「宅」的負面印象，以及以「壓抑自我」的方式，使自己能符合家人的期待。

以上之討論涵蓋了 Erikson 對於自我認同的三個部分，即：藉由角色職業特質及另一自我等呈現「個人認同」；透過受訪者與同儕互動等說明「社會認同」；自社會、家人等的觀點顯現「集體認同」。就本文之研究分析亦發現，此三個層面可回應至 Chickering、Reisser（1993）所提及之七個向度，即：首先，個人認同包含「情緒處理」，讓個體了解與接受自己正、負向情緒；其次，社會認同包含「從自主到互賴」、「成熟人際關係」，以習得同儕、群體間的互惠關係，以及習得與他人分享或分擔危難；最末，集體認同存有著「勝任感」、「整合感」，讓個體對事物能有好的洞察及見解，且價值觀的建立不會受僵化的信念而有錯誤判斷。此三項認同形塑出「自我統整」，以接納、了解自己，此了解也包含源自他人的評價；而各項認同均有其「目標設定」。

本文也發現，青少年的自我認同是源自真實自我與虛擬自我。同時，Mead 的論述已呈現「重要他人」、「重要符號」對於適應「有問題」的情境之重要性；本文所呈現的是，家人或同儕的想法對於青少年投入線上遊戲的情況，具相當程度的影響力，故在認同的形塑過程中，「規範」、「約束」無需刻意營造，對於處於青少年晚期者而言，他們有足夠的敏感度以觀察、因應重要他人的態度，以及其伴隨而來的壓力。

本文發現，自我認同是透過「環境」、「需要」與「動機」三項要素予以顯現；「環境」著重的是虛擬世界與現實生活二者的認定；「需要」指的是受訪者了解自身所具備條件的不足，以及追尋、達成自己的目標；「動機」即是促使受訪者投入線上遊戲的內外因素。

就環境面向而言，誠如前述李君如等（2005）所提及之，人們能自線上遊戲的空間中，進行自我表演，進而發展人際關係，取得社會支持及歸屬感；青少年自線上遊戲中，因公會組織的參與，而產生歸屬感，得到真誠友誼的建立，以及透過角色職業的特質，打造有別於現實生活中的性別、社會角色。但是，本文之受訪者對虛擬世界並非完全抱持樂觀的態度，受訪者將比喻為「現實社會」，從中察覺具利害關係的人際往來。受訪者也就此現實社會中體認到現實與偽裝身份的轉變，此類似 Turkle（1999）指出之「線上遊戲提供玩家變換身份的機會，『身份』的變更沒有地域的限制，當個人開啓了新的視窗，新的身份就隨之展開，而人們也隨之給予新的認同」。需說明的是，青少年在現實生活與虛擬世界的同儕關係影響著他們對於虛擬自我的評價。前者所指的是，為維持同儕情誼而投入線上遊戲，讓他們擁有逃避現實生活的擔憂之喘息空間，以及為減輕同儕壓力而參與線上遊戲，讓他們能忠實地面對自己；後者則著重避免盟友互動，而以冷默的態度因應。據此，青少年對於虛擬環境的掌握著重在「撤離自我防衛、展現自我」，如同 Joinson（1998）所提出之去抑制化行為，即個人不必考慮他人對自己的評價，因而表現出較現實生活中不受約束的行為（轉引自林以正、王澄華、吳佳輝，2005：293）。

若將上述之環境面向的討論與需要面向結合可發現，虛擬世界與

現實生活間存有對價關係，青少年藉由參與公會，培養、擁有真誠的友誼，以網路同儕取代傳統同儕所無法給予的支持力量；青少年能得到友善的網路情誼，也有共同的話題使其得以維繫，從中顯現出網路同儕的特質如同翟本瑞（2001）之發現——具有初級團體的親切、直接互動的特質，也具有次級團體的專業性。同時，青少年在公會組織中展現利他行爲，有遊戲資源的分享，也展現情感交流，如相互激勵、分擔心事等。另一方面，青少年藉由打怪、累積經驗值等遊戲經驗，感受正向的心理狀態，企圖藉此逃避或彌補現實生活的壓力或失落；此項正向之心理狀態正是青少年停留於線上遊戲的動機；同時，受訪者爲維持對價關係，絞盡心力探究各個管理系統平臺的差異。

若再加上動機面向的討論，顯現出青少年的自我認同是在「自我壓抑」與「迎合期待」二者間取得平衡點；也就是說，此項動機屬內在動機，雖未給予青少年具體的酬償（如金錢等取自外界之實質鼓勵），但是對於青少年而言，卻具有「增強」、「約束」之雙重效果，即：前者指的是「追求成就」、「取得友誼」等之愉悅感讓青少年參與、停留遊戲，後者則爲青少年爲擺脫社會所加諸之「宅」的印象，或者維持家庭和諧氣氛，而捨下遊戲。值得注意的是，青少年不是獨自經歷平衡點的找尋過程，他們將此類經驗傳遞給其他家庭成員（即兄弟姐妹），此也顯現出他們不僅藉此接受自己，也以同樣方式對待自己的所在團體。就此部分討論可回應過往文獻（Wan, 2007）指出之「在探究青少年網路沉癮與否時，內在動機的考量更勝於外在動機，且具相當程度的重要性」；此外，在本文已呈現，內在動機的討論不僅止於網路沉癮之議題，應可擴及討論「青少年投入或脫離線上遊戲」等議題。

最末欲說明的是，研究者在進行本研究時，未對於「青少年投入線上遊戲」此一事態帶有負面的評價或論述，而是採用傾聽青少年心聲的角度，探究他們參與遊戲的動機及從中取得的認同爲何，故本研究期能對此議題提供新的視野，以及對於從事青少年議題之研究者及實務工作者有所貢獻。

參考文獻

- Ashford, J. B., Lecroy, C. W. & Lortie, K. L. 著，張宏哲、林哲立編譯，1999，《人類行為與社會環境》，臺北：雙葉書廊。
- 朱惠瓊（2003）〈從網路成癮症談青少年網路人際互動特質〉。《諮商輔導》，206期：35-40。
- 李君如、楊棠安（2005）〈線上遊戲玩家表現與其人格特質之研究—以「天堂」為例〉。《高雄師大學報》，19期：85-104。
- 李淑玲（1994）〈青少年傳播行為與對職棒球員形象及認同程度之研究〉。《中華民國體育學會體育學報》，第17輯，123-142。
- 林以正、王澄華、吳佳輝（2005）〈網路人際互動特質與依戀型態對網路成癮的影響〉。《中華心理學刊》，47卷，3期，289-309。
- 林旻沛（2003）《大專校院學生網路成癮盛行率及認知因子之研究》。國立成功大學行為醫學研究所碩士論文，未出版，台南市。
- 林彥君（2004）《青少年網路遊戲中倫理問題之質性研究》。臺北市立師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，臺北市。
- 姚玉蘭（2006）〈心動不如馬上行動？談青少年的交往〉，網址：[http://www.lungteng.com.tw/LungTengNet/HtmlMemberArea/publish/Newpaper/013/art/N7502-ebook\(p26~27\).pdf](http://www.lungteng.com.tw/LungTengNet/HtmlMemberArea/publish/Newpaper/013/art/N7502-ebook(p26~27).pdf)
- 張春興（1983）《青年的認同與迷失》。臺北：臺灣東華。
- 張雪梅（1996）《學生發展——學生事務工作的理論與實踐》。臺北：張老師文化。
- 陳坤虎、雷庚玲、吳英璋（2005）〈不同階段青少年之自我認同內容及危機探索之發展差異〉。《中華心理學刊》，47卷，3期，249-268。
- 陳怡安（2002）〈資訊遊戲的魅力〉。《資訊社會研究》，3期：183-214。
- 陳俞霖（2002）〈網路同儕形塑即對青少年文化影響之探討〉。《資訊社會研究》，3期：149-181。
- 陳冠名（2003）《青少年網路使用行為及網路沈迷的因素之研究》。國立高雄師範大學教育學系碩士論文，未出版，高雄市。
- 陳淑惠（2000）〈網路沉迷現象的心理病理之初探：台灣大學生網路沉迷傾向的性別差異〉。行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告（NSC89-2511-S-002-010-N）。
- 游佳萍、陳妍伶（2006）〈虛擬社群中的組織公民行為之研究：以線上遊戲團隊為例〉。《資訊社會研究》，18卷，2期：115-144。

- 游森期(2000)《大學生網路使用行爲 網路成癮及相關因素之研究》。國立彰化師範大學教育學系碩士論文，未出版，彰化市。
- 楊正誠(2002)《大學生網路成癮、社會支持與生活適應關係之研究》。東海大學教育研究所碩士論文，未出版，台中縣。
- 廖佩珊、鄭景仁(2004)〈大臺北地區中學生線上遊戲涉入研究〉。《智慧科技與應用統計學報》，2卷，2期：73-101。
- 維基百科(2008) Cosplay，取自 <http://zh.wikipedia.org/wiki/Cosplay>。
- 翟本瑞(2001)《網路文化》。臺北：揚智。
- 翟本瑞(2002)《連線文化》。高雄：復文圖書出版社。
- 臺灣網路資訊中心(2008/10/27)《臺灣地區寬頻網路使用調查摘要分析》，取自 <http://www.twnic.net.tw/download/200307/96305a.pdf>。
- 盧浩權(2004)《青少年網路沉迷現象與生活壓力、負面情緒之相關研究－以臺中市高中生為例》。靜宜大學青少年兒童福利研究所碩士論文，未出版，臺中市。
- 蕭銘鈞(1998)《台灣大學生網路使用行爲、使用動機、滿足程度與網路成癮現象之初探》。國立交通大學傳播研究所碩士論文，未出版，新竹市。
- 謝龍卿(2004)〈青少年網路使用與網路成癮現象之相關研究〉。《臺中師院學報》，19-44。
- 魏希聖、李致中、王宛雯(2006)〈高中職學生網路成癮之危險因子與偏差行爲研究：以臺中縣霧峰大里地區為例〉。《臺中教育大學學報》，20卷，1期：89-105。
- 蘇文進(2005)《青少年網路使用與寂寞感相關因素研究－以雲林縣高中職學生為例》。國立中正大學資訊管理所碩士論文，未出版，嘉義縣。
- Bayraktar, Fatih & Zübeyit Gün. 2007. Incidence and Correlates of Internet Usage Among Adolescents in North Cyprus. *Cyber Psychology & Behavior*, 20(2): 191-197.
- Brandth, B. 2002. Gender Identity in European Family Farming: A Literature Review. *Sociologia Ruralis*, 42(3): 181-200.
- Chichering, A. W. and L. Reisser. 1993. *Education and Identity*. San Francisco: Jossey Bass.
- Ebmeyer, Joyce B. and Susan Krauss Whitbourne. 1990. *Identity and*

- Intimacy in Marriage: A Study of Couples*. New York, NY: Springer-Verlag New York Inc.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: Norton.
- Everall, Robin D., Katherine E. Bostik & Barbara L. Paulson. 2005. I'm Sick of Being Me: Developmental Themes in a Suicidal Adolescent. *Adolescence*, 40(160): 693-708.
- Grüsser, S. M., R. Thalemann & Mark D. Griffiths. 2007. Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *Cyber Psychology & Behavior*, 10(2): 290-292.
- Kroger, J. 2004. *Identity in Adolescence: The Balance Between Self and Other*. New York: Routledge.
- Kroger, J. 2007. *Identity Development: Adolescence Through Adulthood*. Thousand Oaks, Calif. :Sage Publications.
- Lo, Shao-Kang, Chih-Chien Wang & Wenchang Fang. 2005. Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. *Cyber Psychology & Behavior*, 8(1): 15-20.
- Matsueda, Ross L. 2006. "Criminological Implications of the Thought of George Herbert Mead." Pp. 77-108 in *Sociological Theory and Criminological Research: Views from Europe and the United States*, edited by Mathieu Deflem. Oxford, UK: Elsevier Science.
- Mead, G. Herbert. 1934. *Mind, Self, and Society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Torres, Vasti., Mary F. Howard-Hamilton & Diane L. Cooper. 2002. Identity Development of Diverse Populations: Implications for Teaching and Administration in Higher Education. *ASHE-ERIC Higher Education Report*, 29(6).
- Turkle, Sherry. 1999. Looking Toward Cyberspace: Beyond Grounded Sociology: Cyberspace and Identity. *Contemporary Sociology*, 28(6): 643-648.
- Wan, Chin-Sheng & Wen-Bin Chiou. 2007. The Motivations of Adolescents Who Are Addicted to Online Games: a Cognitive Perspective. *Adolescence*, 42(165): 179-197.

The Formation of Self-Identity: Adolescence, Role Play and Online Game

Ya-Jung, Lin

Department of Social Work, Asia University

ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate the formation of self-identity of adolescence. We applied focus group and in-depth interview to collect qualitative data and targeting the students of Department of Social Work, in Central Taiwan, as research subjects. The result shows that self-identity contributes by three dimensions: “self-display from virtual to real”, “the exchange relationship between virtual and real” and “understanding and responding others’ perspectives”. Finally, this study discovers that self-identity of adolescence is influenced by three factors, “environment”, “needs” and “motivation”.

KEYWORDS: adolescence, role play, self-identity