

# 虛擬、真實與新世代文化~青少年發展 與投入網路遊戲初探

張逸翔

## 摘 要

2006年時代雜誌選出的風雲人物就是『你』，亦即每個網路使用者都能創造出貢獻，也就是現在每個使用網路的人都在改變這個資訊時代，例如人人都可藉由自己的部落格或利用社群來發聲。隨著時代的改變，現今『青少年』發展與過去有那些相似與相異的議題，而青少年發展與網路之間的關係又是什麼。本文嘗試整理青少年各層面發展階段，包含生理、心理、社會與文化層面，也嘗試理解青少年投入網路遊戲的因素、意義與正面的影響，嘗試以多元的角度解釋青少年投入網路的原因。期盼作為一個開端，給教育人員、家長與青少年本身從青少年發展角度與現在所處文化來思考青少年議題。

**關鍵詞：**青少年發展、網路遊戲、新世代文化

## 壹、前言

『我網路女友的朋友在網路上告訴我女友死了，難怪這一段時間都沒有見到她，我想她跟我分手可能是因為得病了。我想要去看她，想要知道她葬在那裡並送上一束花，也希望能送她最後一程。但是我都連絡不上她的朋友…。』

『昨天我跟朋友約見面，結果小美都沒有來，然後我們就很生氣，就不等他就走了。』

兩段與青少年的對話，分別展現兩段與網路有關的故事，第一個故事是透過虛擬網路傳達的死亡事件；一個是看似真實互動的對話卻是在網路上發生的。隨著時代的改變，現今「青少年」發展與過去有哪些相似與相異的議題，而青少年發展與網路之間的關係又是什麼？

## 貳、青少年

青少年(adolescence)，源自於拉丁語的「adolescere」，原義是成長(grow up)、生長至成熟(come to maturity)或成長至成熟期(grow into adulthood)，因此所謂青少年指的是成長的過程或狀態，是介於兒童期與成熟期之間的一個時期。就現代社會而言，個體脫離兒童期成為青少年的界線並不清楚，一般在習慣上，指12至20歲間為青少年。

青少年是個體一生之中身心發展與改變最大的階段之一，不論在生理、認知、性別角色、自我、生涯等方面都有了新的成長，伴隨而來的，家庭、同儕、學校、社會與文化對青少年有了新的反應與期望(黃德祥, 2000)。而許多人也將青少年視為個體由不成熟轉變成熟的一個發展階段，也有人指出從青少年期較開始出現同一性，也就是開始認定過去、現在與未來都會是同一個我。

## 參、青少年各層面發展階段

### 一、青少年發展向度

青少年期可以從發展的四個向度來看，分別是遺傳、成熟、學習與環境因素。各理論對青少年有不同的觀點，簡單的呈現如下（整理自蘇建文等, 2006）：

（一）生物性觀點：青少年成長主要受生物性因素支配，此觀點表示在自然前提下每個人都有發展的速率，且達成成熟，其中也受許多因素影響，例如賀爾蒙等對性別發展影響、複雜的神經與大腦的化學物質影響，甚至是對身高體重的影響。

（二）心理分析性觀點：青少年的成長受制於本能與潛意識的因素支配，青少年透過自我的成熟來協調超我與本我的衝突。此時青少年也會再次經歷與父母早期的關係，若再次有好的經驗就可以向外尋求親密關係。

（三）社會認知觀點：青少年的成長主要是受個人心理社會的因素影響，有學者指出此階段發展課題是要了解自我需要、社會期望與角色，而這與個人認知-行為-環境三者呈現一個相互性關係。

（四）文化觀點：青少年成長受個人成長背景、文化因素影響，文化是指在一組共有的態度、信念、價值等透過世代傳承在族群中影響著個人，而不同學者指出不同文化所塑造的個性不同。

### 二、青少年生理、心理、社會與文化層面發展

從上述四項觀點筆者簡單的將青少年的發展階段時期依生理、心理、社會層面分別說明：

#### （一）生理層面

生理層面開始有身高體重、骨骼、肌肉與身體比例的改變，女生的發育時間較男性早，簡單的整理表一：

表一 青少年生理層面發展

層面	內容	具體內容
生理層面	生理發展	青春期指生殖功能、基本性器官成熟與第二性徵出現的持續兩年。生理變化早晚熟也會影響個人自我認同，例如男生早熟較受同伴歡迎。
	健康	青少年因文化影響容易產生飲食失調、藥物使用與性病等相關議題。
	行為與語言發展	青少年想建立行為自主性，期待自己有自我決策、自理與自我照顧的能力，也希望別人將他們視為成人。語言的重要進展是在6~14歲間發生，青少年在語音與語意皆有明顯擴增、語法擁有處理接收之資訊不足信息的能力，後設語言意識(思考語言與註解其特性的能力)快速發展。

(參考資料來源：整理自蘇建文等, 2006)

## (二) 心理層面

在心理層面在分為認知、自我認同與情緒三部分，認知發展部份，青少年處於形式運思期，且青少年會較注意自己的想法，因此較容易有自我中心的傾向。青少年心理社會發展主要任務在於認同與混淆，自我認同者的特徵為『能界定自己，知道人生的意義與方向』，自我認同混淆者特徵為『自我不了解，迷失人生方向，不能承擔角色任務』，Marcia(1980) (引自侯蓉蘭, 2002) 也依青少年是否經歷危機與承諾，將青少年認同狀態分為認同成功、認同早熟、認同尋覓與認同混淆，筆者簡單將心理層面整理如表二：

表二 青少年心理層面發展

層面	內容	具體內容	
心理層面	認知	智力	早期的智商與後來的智商會有意義的相關，智商是一個較穩定的特質。但累積缺陷假說可以說明貧困環境對智商表現影響。
		認知發展	青少年處於形式運思期，此時的特色是開始邏輯思考問題，受自我知覺的判斷影響，並對未來未發生的事物產生假設。且青少年會較注意自己的想法，因此較容易有自我中心傾向。
	自我認同	性別發展	性別認定部分變的更為明顯且有性別強化的壓力；性別刻板化在青少年初期變的較不能接受異性化行為，但後期對性別刻板較有彈性；性別分化的行為在青少年初期也明顯增加。
		價值觀	青少年在道德的發展呈現較內化價值取向，同理心與利他主義也較兒童期強。而在柯伯格道德發展階段的縱貫性研究也發現青少年在層次三-尋求認可階段與層次四-維持社會秩序階段增加。青少年在價值觀為非理性的武斷階段，因有獨立需求、富衝動又要求正義，理性的發展不足以控制衝動。
		自我概念	由外在的特質轉向內在的特質，包含價值觀、信念、特性與意識形態等，也可以意識到自己在不同情境會有不同面向的呈現，而自我概念也變得較為整體與抽象的統合。
		自我意像	身體意像會影響個人的自我概念且如何關愛自己的身體。
		自尊	青少年階段在職業能力、情愛的追求與親密的友誼會成為整體自尊(自我評價)的重要影響因素。

		自我控制	青少年較能產生抽象策略管理行為來自我控制(調整行為或抑制行動的能力)，而延後享樂是因為正在內化強調自我調整與自我控制價值的規則。
		成就動機	青少年成就動機(對挑戰任務爭取達成標準的意願)受家庭(依附關係、教養方式與家庭環境)、同儕團體影響。
		自我認同	依艾力克森發展階段，青少年正屬於認同與混淆階段，但同時也會受到前四個階段發展狀況影響。
	情緒	情緒表現	青少年在自覺情緒與內化的行為標準關係更緊密、自我調整策略也變的更多樣與複雜。青少年此時也要求情緒自主性或有能力穩定自己的情緒，而非依賴父母提供情緒的安全感。
		情緒理解	青少年能整合內在與外在的線索以了解他人情緒、同理心能力變更敏銳。能理解人對相同事件的情緒不同，從中更理解別人複雜的情緒。

(參考資料來源：整理自蘇建文等, 2006)

### (三) 社會層面

青少年開始發展在環境中的表現方式，包含順應環境的能力、與他人用語言等作接觸、培養社交技巧並發展認同感，其接觸的環境層面也漸漸擴大。同時在社會認知發展出現社會角色取替的能力，會試著從社會系統觀點來理解別人的觀點，也就是青少年期待別人尊重社會團體多人對事件的看法，整理如表三：

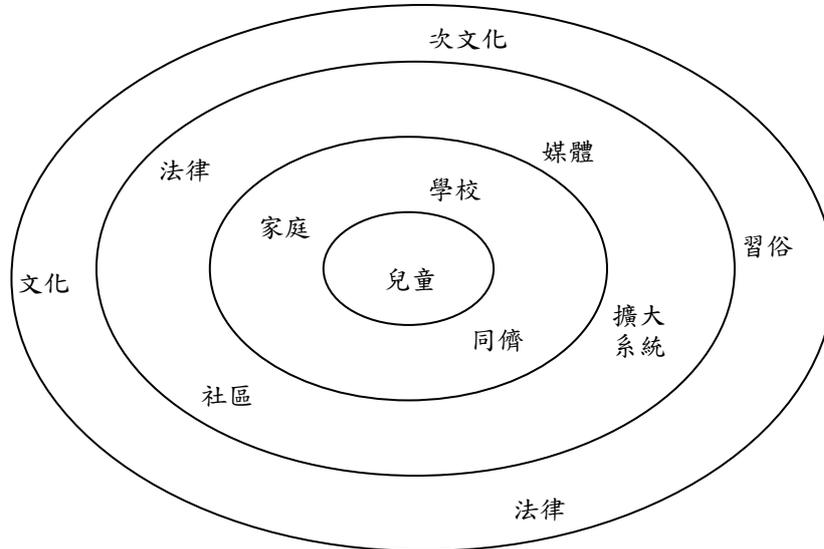
表三 青少年社會層面發展

層面	內容	具體內容	
社會層面	親密關係	家庭	教養子女的方式會影響青少年發展，例如民主威信教養方式的青少年較高自我肯定、社交能力好。教養方式當然也受到社會階級、種族影響。青少年對父母的認同影響行為、父母態度也會影響個人成就。
		手足	青少年手足關係會更趨於平等，也期待透過脫離家人發展自主權且追求愛情與密友關係，但是手足仍是尋求支持與陪伴的人。當然，出生序也會有些許的影響。
		同儕	青少年的友誼網路數量變少，顯示密友圈小較能善盡友誼的義務，此時的友誼包含親密訊息的交換以及情感支持的提供，且透過友誼發展敏感性與承諾是建立未來親密關係的基礎。但此時會面臨交叉風暴，因為面臨父母與同儕價值觀與實際做法上不同的強烈衝突。
	感情	約會是青少年學習與異性交往的一個儀式化結構，青少年初期對戀愛較多幻想難以持久，研究也發現高中生對交友、異性約會與結婚對象的重要特質評價較多重疊。	
	文化層面	家庭外環境，包含學校、電視、電腦等，甚至是文化都需要放入青少年的發展作思考。	

(參考資料來源：整理自蘇建文等, 2006)

#### (四) 文化層面

參考布朗菲布列納 (Bronfenbrenner) 提出之生態觀點如下圖一，其中的中系統與大系統內容也就是除家庭外延伸的環境影響，而發展中透過中系統、大系統強烈、支援性關係會讓發展更完善，因此從與青少年文化中最相關的電腦、電視與文化談起。



圖一 布朗菲布列納生物系統模式

資料來源：引自蘇建文, 2006

1. 電視：青少年對電視的理解能力急速增加，也能透過場景等推敲出推論，但是需視所看節目評估益、害處。電視目前的不良影響有電視暴力、社會刻板印象來源、而青少年對廣告訊息反應雖保留正確懷疑態度但還是會受以明星代言的產品影響。當然也有一些正向影響，例如教育性節目有助發展利他行為與認知發展。
2. 電腦：目前電腦可以作為輔助教學系統進行文字處理、認知成長且透過同儕合作獲得互助與社交技巧。但是也有隱憂，例如社會資源分配不均讓低社經家庭小孩缺乏電腦、社交能力；網路便利性所造成的影響，例如網路犯罪、網路匿名真實與虛擬等(過去其實也有筆友)、網路性知識隨手可得與網路性犯罪等；青少年也需要同儕認可，這也是國中生之所以常上『網路聊天室』佔多數的主因(王秀玲, 2003)；暴力電玩影響、過度投入網路遊戲，這些會在下一個部分做說明。
3. 文化：它是一個廣泛且高高在上的思想體系，他描繪著應如何對待兒童、教導他們什麼、以及他們應努力去追求的目標。當然這些價值因文化不同而異，

對兒童在家庭、社區、學校及所有影響他們之情境中的經驗會有直接很大的直接與間接影響。

4. 次文化：青少年次文化指的是群體除整體社會共享價值、信仰或是規範外，獨有的特質是迥異於共有的社會，Sebel(1997)(引自邱絨軒, 2004)提供八種重要內涵：

- (1) 獨特的價值與規範。
- (2) 特殊的暗語。
- (3) 受大眾傳播影響。
- (4) 注重流行時尚。
- (5) 重視同儕歸屬感。
- (6) 特定身分標準，例如獲取身分與權利異於社會標準。
- (7) 同儕支持。
- (8) 滿足特殊需求，例如非行行為。

家庭系統外環境的因素在與青少年的發展中應該也是需要被提出討論的一部份，而文化與次文化更是認識這群青少年的重要資訊，這些因素也都可能是影響青少年投入網路遊戲的因素。

## 肆、青少年與投入網路遊戲

在這段想要去檢視青少年與網路的關係，從四個層面來看，分別是青少年投入網路的因素、青少年持續投入網路的正面意義、文化層面對青少年投入網路的影響，以及青少年發展與投入網路遊戲的關係，分述如下：

### 一、青少年投入網路的因素

在相關研究投入網路遊戲的青少年中，發現與人格特質、心理需求、自我認同、社會支持、求學因素、休閒經驗都有關。在人格特質中發現發現個性越依賴、越害羞、憂鬱感越嚴重的高中學生，投入網路傾向越高。(董潔如, 2002)在心理需求發現高中生透過網路社會支持消除孤獨感與舒緩情緒(范傑臣, 2002)。而在社會支持部分研究指出網路人際高危險群的國中生其

父母支持度較低，而在國高中的研究中，也發現人際關係不佳者，投入網路的狀況越高。在求學因素中，研究也發現青少年自我概念與學業成績往往有關，因此成績較低者較成績較高者有投入網路傾向。(江南逸, 2002)

因此可以看見會影響青少年投入網路遊戲的因素很多，但是也從中看見與青少年發展議題是相關的。

## 二、青少年持續投入網路的正面意義

侯蓉蘭(2002)研究發現經常參與角色扮演網路遊戲發現有下列的功能，這也可以有助思考網路的正面意義：

- (一)遊戲中少了現實生活的角色限制，反而可以預演社會角色與任務，發現自己潛力，增進自我認識，也有助正向角色認定。
- (二)遊戲中增進自我力量感，從中產生目標，有助內在經驗統合。
- (三)遊戲釋放真實的我，實現理想的我。
- (四)網路遊戲中同儕社群增進自我了解與自信。
- (五)從網路社群藉由交流分享價值觀並引導正面態度與價值。
- (六)在真實與虛擬間的區辨能力，但是自我在其中是彈性的、具有一種清楚的模糊。
- (七)透過參與角色扮演遊戲形成對未來工作的概念與自我理想。

這部分可以說明青少年會持續投入網路遊戲的原因，從中青少年也可以得到其正面意義，而非一般價值觀對投入網路遊戲的迷失觀念。

## 三、文化層面對青少年投入網路的影響

文化是一個廣泛且高高在上的思想體系，他描繪著應如何對待兒童、教導他們什麼、以及他們應努力去追求的目標。因此也需要檢視文化是如何看待網路部分，2006年的時代雜誌選出的風雲人物就是『YOU』，指的是每個網路使用者都能創造出貢獻，也就是現在是每個使用網路的人在改變這個資訊時代，也意指『你』代表網路互動的時代，人人都可藉由自己的部落格或利用社群來發聲。(蘋果日報, 2006)

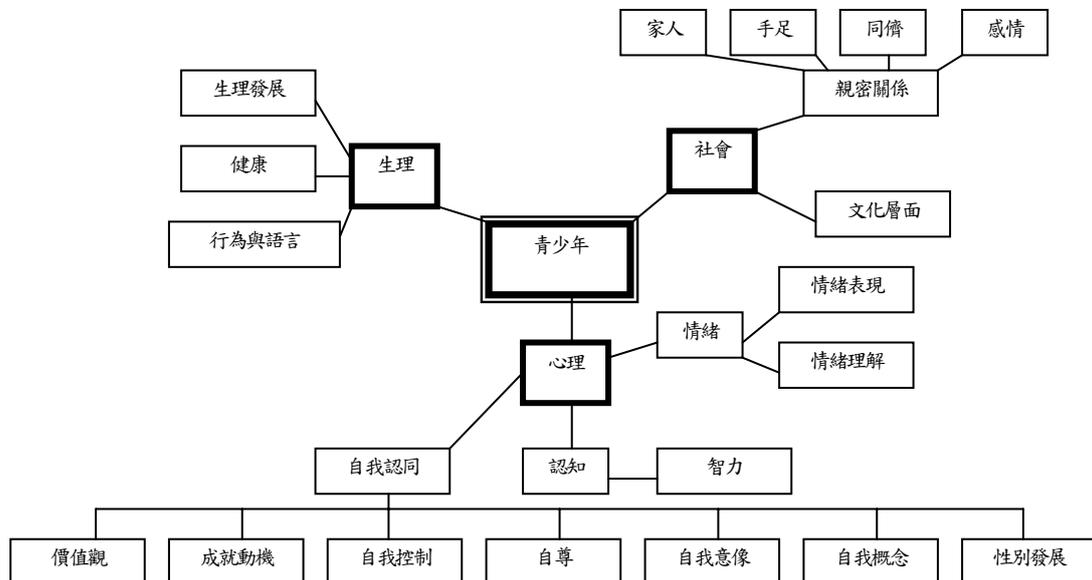
因此青少年透過網路中的遊戲、部落格等建立社群與認可，且在這樣的文化中學習到真實與虛擬間的區辨能力，且具有一種清楚的模糊。因此這也

可以稱為一種虛擬、真實的新世代文化。因此『沉迷』網路遊戲或許需要用『投入』網路遊戲來取代，去看這樣的一個文化下的行為。

透過分析青少年發展議題中與投入網路遊戲的因素、看見網路遊戲對青少年的正面意義，且透過新文化理解青少年的行為模式後，可以對青少年與網路遊戲有一些新的思考。當然在文化之外，還是要去理解青少年過度投入網路遊戲中所忽略的發展議題，此不一定在企圖改善過度投入網路遊戲行為，而是促進青少年更全面的發展樣貌。

#### 四、青少年發展與投入網路遊戲的關係

分析青少年發展議題中與投入網路遊戲，筆者嘗試從青少年發展的各個向度評估整理如下圖二，從青少年發展的向度更加理解其投入網路遊戲的因素。如邱聖玲(2004)的研究中發現會投入網路遊戲的因素有親子關係疏離(社會層面)、同儕關係普通(社會層面)、喜愛高科技電子娛樂(文化層面)與學業壓力大(心理層面)。青少年在網路遊戲能獲得同儕支持與認同，而在情緒部分也可以透過網路社群得到支持。因此除了可以由其生理、心理與社會觀點作解釋，其實也要考量網路文化對青少年在虛擬與真實間相信的影響。



圖二 青少年發展評估向度

資料來源：整理自蘇建文等, 2006

## 伍、結語

青少年的發展可以由其生理、心理、社會與文化觀點來評估，而透過青少年發展與投入網路遊戲的整理，包含投入網路因素、網路正面意義與文化影響等可以更整體思考青少年發展所面臨的多元議題。

當然在過度投入網路議題，邱聖玲(2004)研究中也發現青少年改善因素主要三類是網路難以滿足需求(成就、愛與隸屬、生存)、外力介入(帳號被盜、網路人際衝突)與生涯壓力(升學)。從中可以看見青少年隨著發展的歷程，也會自然對當下行為有不同解釋，而網路虛擬與真實的界線也會因外力介入而將模糊趨於清楚，也會因現實事件而轉移，例如升學。或許，過度投入網路只是青少年發展的一個階段性，當然也有一種可能性，即以文化觀點來思考，當未來若視網路變成一種文化與生活要件時，除了網路成癮或是利用網路進行犯罪等議題需持續正視之外，自然不再需要討論青少年過度投入網路的行為。

本文筆者嘗試整理青少年各層面發展階段，包含生理、心理、社會與文化層面，也嘗試理解青少年投入網路遊戲的因素、意義與正面的影響，嘗試以多元的角度解釋青少年投入網路的原因。期盼作為一個開端，給教育人員、家長與青少年本身從青少年發展角度與現在所處文化來思考青少年議題。

## 參考文獻

- 蘇建文總校閱。David R. Shaffer(2006)。發展心理學。台北。學富文化。
- 黃德祥(2000)。青少年發展與輔導。台北。五南出版社。
- 邱聖玲(2004)。中學生網路沉迷與改善歷程之研究。國立高雄師範大學輔導研究所碩士論文。
- 侯蓉蘭(2002)。角色扮演的網路遊戲對少年自我認同的影響。私立東海大學社會工作學系碩士班論文。
- 邱絨軒(2004)。沉迷網路遊戲高中生心理經驗之研究。國立高雄師範大學輔導研究

所碩士班論文。

王秀玲(2003)。台北市國中生網路沉浸經驗之調查研究。私立中國文化大學心理輔導研究所碩士班論文。

董潔如(2002)。高中學生網路使用動機、使用行為、個人特性與網路沉迷現象之初探。國立中山大學傳播管理研究所碩士班論文。

范傑臣(2002)。高中生人際互動與社會支持對網路沉迷的影響。私立元智大學資訊社會學研究所碩士論文。

江南逸(2002)。國中生使用網路之偏差行為和網路沉迷程度對生活適應之研究。國立中正大學犯罪防治研究所碩士班論文。

《時代》風雲人物今年就是你(95年12月18日)。蘋果日報。A16。

