

# 網路同儕型塑及對青少年社會化影響之探討

陳俞霖

南華大學社會學研究所

mapnet@ms22.hinet.net

## 摘要

本文主要觀點的提出，認為傳統同儕團體重要性的彰顯是因為環境（情境）因素使然。青少年受限於地理環境限制（學校、鄰居），迫使自己融入到某一團體中，為的就是希望能夠適應外在條件，以求同儕團體的認同與接受，滿足其人際基本需求及安全感。然而近年來，網路成為青少年心目中「資訊取得」與「人際交往」的新興管道，因為它滿足了青少年「休閒活動」和「同儕團體支持」兩大需求，所以 N 世代更加沉迷於線上活動中，故而促成了「網路同儕」的產生。由於網路同儕的結識與開展相當多元化，再加上其限制少、選擇性多，因此網路同儕的形成，有機會取代傳統同儕所無法給予的支持力量。因為網路空間涉入的門檻低，所以幾乎所有青少年都能夠透過網路，進入到一個擬似成人化的社會裡。這是以往傳統社會中所不曾發生的一大轉變。青少年在這過程中，可以提早學習，並體驗不同的社會化經歷。過去青少年經常是在一個受保護、隔離的特殊校園文化中學習、成長。所以當他們離開校園之後，都得進行再社會化，才能夠適切的融入到大社會環境中。但是到了網路時代，青少年都能夠透過和網路同儕的人際互動與交往，藉由線上角色模擬與嚐試，提早認識並體驗到真實社會的面貌。

**關鍵字：**網路同儕、社會化、虛擬社群、網路人際關係

[收稿]2002/6/14; [初審]2002/6/27; [接受刊登]2002/7/4

## 一、前言

一般而言，沒有人會否認，同儕團體對青少年之影響力是十分巨大的。但往往會忽略了「情境」（當時所身處的環境）因素的重要性。換句話說，同儕團體對青少年會具有如此關鍵的作用立，可說是拜情境之賜。因為得要配合許多外在因素限制，才更能突顯同儕團體的重要性。

在傳統社會中，小孩子通常都像個跟屁蟲一樣，跟著年齡比較大的孩子，並由他們帶領著小孩子玩遊戲，從遊戲中他們真正學會社會化。大孩子會解釋遊戲的規則是什麼，假如有人不遵守這個規則，就會被趕出這個團體。一開始時大孩子對小孩子的行為比較容忍，但他們很快就會讓小孩知道這個容忍的限度是什麼，所以在遊戲中，就學會了哪些規則一定要遵循、哪些行為會激怒別人（Harris，洪蘭譯，2000：122）。因此，在傳統社會中，團體的區別只有分成大人和小孩兩個類別，並沒有所謂青少年的階段。故孩子們渴望與其他人交往，此處所指的並非是同年齡的孩童，往往都是和非同年齡的孩子玩在一起。他們之所以喜歡和在大一點的孩子一同遊玩，而不喜歡和同年齡的同儕團體一起遊戲，是因為從大孩子身邊，可以學到很多在同年齡孩童不會的事物。所以當有更小的孩子跟隨在自己身旁時，就可以模仿大孩子的行為，教導比自己小的孩子遊戲的規則。這是人的天性，因為每個人從小都是這樣走過來的。換句話說，青少年們不見得喜歡和同年齡的同儕一塊活動，反而喜歡和非同年齡的同儕一起互動（Harris，洪蘭譯，2000：162）。

然而到了近代，學校機構的設置，使得所有身處於兒童（從幼稚園開始）到青少年（國、高中）階段者，都得依照年紀的安排，將同年齡孩子送入學校就讀，接受教育。所以「學校」這個場域，就成了青少年組成同儕團體的重要條件。在學校的制度中，為教導青少年能夠適應成人的社會經驗，鼓勵並倡導團體的重要性。不論是為了方便管理，或是為了能夠有效組織所有學生，每個人一進入學校後就得進行分班，這是一顯而易見的區分團體模型。將所有學生分成一班

班後，每個班級由老師負責管教，進行必要性的分組，以利班上同學進行團體及分組活動。除了在大制度的安排下，在班級內的一些非成文規定也使得青少年不得不形成同儕團體，才能更適應在學校生活環境，例如：課業壓力（爲了課業上能夠詢問其他同學，因此需要認識一群好朋友，給予自己私下複習的空間）、同儕壓力（在班級裏，人人都成群結隊，自己也要找個比較合得來的，深怕自己會落單）、老師要求團體活動（在一些課程安排上，需要進行分組，因此無法一個人獨立進行某些作業）、校運會班級間的競爭...等。

團體意識很容易操弄的，且往往不需要長久的友誼作爲基石。只要把人分成不同組別就能激發。因此在學校的情境因素影響下，青少年在學校中往往就能夠找一些同學集結成一同儕團體，不論自己是否真的喜歡這個團體，但這是唯一讓自己能夠在這個環境中適應生存的方式。換言之，當青少年聚集在一個地方時，他們才會形成一股力量（Harris，洪蘭譯，2000：348），青少年就是在學校此一情境下物以類聚。但是很多時候，他們是被迫加入他們不喜歡的團體，例如一些不良少年組成的團體、以及被稱之爲書呆子的好學生團體。其中的成員除了一半是自願外，另外也有一半是因爲沒有別的團體接受他，所以退而求其次，找到其他願意接納自己的團體（Harris，洪蘭譯，2000：351）。青少年在一開始都是一堆很不相似的人，但到最後，他們都會被團體的壓力壓的很相似，而形成一個個的同儕團體（Harris，洪蘭譯，2000：448）。誠如 David Riesman（蔡源煌譯，1989：80）在《寂寞的群眾》書中指出，孩子們在傳統社會中，受到選擇朋友的限制，因而也藉認識自己的身分，或自己渴望獲得的身分地位，來限制自己。通常到青少年階段，他們仍會在地理與禁忌的有限範圍內，找到一兩個要好的朋友。他可自年紀大的親戚或朋友當中，找到一個來做榜樣。但是大體上來說，他選擇朋友對象，仍希望以遊戲或嗜好方面之志趣與他相近者爲限，特別是些相當特殊的嗜好，到了成年以後仍未放棄

人生而害怕「陌生」，所以爲在同儕間爲尋求人際的安全感，而形成小團體。總而言之，青少年之所以會照著情境的需要，而與其他同儕互動的理由主要有三個：第一、在學校環境中，需要有同伴才能

彼此相互照應，能夠在學校課業上獲得支持與協助。第二、能夠適應目前的環境，和同儕學習比較新穎、現代化且多樣的知識，以求更能適應當時大社會的環境（例如對於未來規劃意見的參考來源）。第三、同儕間形成小團體，為求與他人不同，創造出屬於自己團體的特色，區辯出「我們」與「他們」的差異，此乃自古以來人類的基本特質（Harris，洪蘭譯，2000：156-158）。

之所以一直要強調是「情境」因素，導致青少年如此依賴同儕團體的理由，其實只要仔細回想一下一些問題，就會發現事實上是因為學校的情境，才導致我們這麼重視同儕團體。試問每個經歷過青少年階段的人們，學校的同儕團體對自己若是這麼重要的話，為什麼我們在班級中的小團體會不斷的轉換？為什麼回到家後會背著自己的好朋友，批評他們，說他們的壞話？既然不喜歡某一群同儕，但又必須得要在學校跟他們好像混的很熟的樣子？為什麼在畢業後沒多久彼此因為聯繫的疏離，導致友誼不再如學校生活般的緊密？如果同儕團體對青少年真的那麼重要的話，為什麼會彼此漸行漸遠，到最後都不再有交集了呢？所以，由上述的說法，認為這一切都是因為人的行為會受到「情境」的影響，也就是所謂的情境效應(context effect)（Harris，洪蘭譯，2000：101-104）。具體來說，同儕團體對青少年的影響，只有在同儕們一起出現的情境中，才會受到團體的影響。青少年在同儕們的面前，表現出很順從、認同這個團體，但是在離開團體的情境下，則不一定會有相同的行為反應，且往往是與這個團體有所背離的。

在同儕壓力(peer pressure)的影響下，現代的青少年雖然沒有被硬逼著去附和別人，但是卻受制於學校情境的控制，提供了他們現成「像我的」(like me)的團體，他們在沒有太多選擇的情境下，被人類基本慾望所牽引著。因此當青少年進入到某情境中，希望找到歸屬感、認同感，所以在既有的選擇中，盡量的尋找和自己相似的團體，或使自己更同化到某一團體中，以期能夠加入到其中。當一個團體形成後，經常就會進一步排除其他不同者，以建立屬於自己團體的風格、特色。此時就是青少年發揮創造力與團體力量的時候，他們盡其可能的同中求異，即使大家的背景都很相似，可是他們就是能夠形塑出不同的團

體次文化，來區別出「我們」與「他們」的不同。人的團體行為是很複雜的，團體差異往往是決定一種概念（哈日族、網路族）的區別，而不一定是一種外在具體明顯的標籤（家庭環境、父母職業、年齡...等）。

然而到了近代，因為網際網路的特性發揮至極，使得網路溝通模式亦漸趨成型，於是乎線上人際交往的過程與模式，已經藉由網路形塑出一種特殊互動與認識的管道。這樣的結果，最直接衝擊到的就是傳統同儕間的關係。因為網路連結功能表現在兩方面，一來是網路拓展了人們的世界，延伸了人際關係所及的範圍，使人際交往可以超越地域和時間的限制。二來是網路增加了人們認識各式各樣的陌生人的可能性，讓許多原本沒有機會相識，或者無法保持聯絡的人們，能夠相互溝通和交談，進而相互瞭解，甚至有機會由陌生人變成好朋友或是戀人。黃厚銘(2001)認為網路的這種連結功能，保證了人們在網路空間中所塑造的新自我，能夠真正與他人在網路空間中的形象進行實際的溝通和互動。換言之，當線上溝通模式漸趨穩定，青少年對網路人際互動與溝通接受度將大為提升，因此，異於傳統的「網路同儕」將逐漸取代現實中的「同儕團體」，隨著此一新興人際關係融入到日常生活中時，網路中的同儕團體亦將顯現其影響力。

## 二、N 世代青少年與網路同儕

根據 Don Tapscott（陳曉開、袁世珮譯，1998：31）針對網路世代（Net Generation，簡稱 N 世代）的定義，指的是一九九九年時，二歲到二十二歲間的孩子們。因此依照 Don Tapscott 定義推算，N 世代的一群，是指民國六十六年到民國八十六年出生者，稱之為 N 世代。由此可知，網路世代不僅僅是包括了目前正活躍於網際網路空間者，還有一些是尚未接觸到網路的孩子，也都含括在其中。雖然他們尚未接觸網路，但多少卻都已經受到影響了。然而本文主要探討的族群鎖定為，年齡約 13~18 歲青少年階段的 N 世代。因為青少年期的發展特別著重在社會關係伸展的部分（李惠加，1997），有助於本文更深入了

解，網路同儕所產生的作用。

### (一)、網路同儕的形成(cyberpeer)

網路是一個跨地域時限的溝通工具，也帶動了一連串社會關係的變革，打破了傳統人與人之間的面對面互動模式。正因如此，Kraut 及 Patterson 等人 (Kraut et.al., 1998) 認為，網際網路取代了社會活動 (social activity)，增加了人獨處的時間，社交參與相對減少，並認為網際網路的影響是社會性的。尤其當青少年大量曝露其中，身心靈都將受到影響。換句話說，因為網路的特性，使得 N 世代得以在其中獲得許多的滿足，如經驗、情感的分享，意見交流，生活資訊的取得，更可藉此結交各式各樣的網友。於是透過彼此人際間互動，「網路同儕」(cyberpeer)則逐漸成型。

「網路同儕」(cyberpeer)泛指一切在網路上所認識的朋友，不受年齡、性別、種族、身分地位、外表等外在因素差別的影響，只要雙方有情感上的支持，或資訊的互換、學習等經驗分享交流者，皆可稱之為網路同儕。

網路同儕具有異於傳統同儕團體的特性，一般而言，同儕團體對於青少年而言，具有深刻的意義，不論是學習模仿、對於自我的認同等等，都是關鍵性影響因素。青少年可以模仿的行為範圍比起兒童來說，更加擴大，因而他們行為的模仿特色往往就不如小孩那般明顯，這是因為青少年和更多不同類型的人接觸，而那些人卻大都互不相識，因此我們看不清他們的模仿對象，就為其戴上了富有獨立性這樣一個具有假相的面具。具體來說，任何年齡的人都會去模仿他人的表現，尤其是青少年，因為一個人越是進步和擁有活力，他越是積極地去學習他人 (庫利，包凡一、王滾譯，1992)。所以青少年階段正是透過一連串不斷的學習、模仿的過程中，尋找「我是誰」的答案。也就是說，這些身旁的同儕對於他們的成長來說都是不可或缺的元素之一。然而每個人對同儕的定義都有主觀認定標準上的不同，這感受往往是很主觀的，但是在相對主觀的情況下，在人們的心中對於同儕都有個共同的基模。同儕往往具有深、淺的分別，因此在探討此一問題

時，先約略將其區分為幾種不同的型態，進而理解青少年在面臨兩種同儕團體的互動行為與心理感受。

首先，依照「交往時間的長短」來看，一般而言，傳統同儕交往時間越久，因為彼此有更深入的瞭解與熟悉感，所以友情指數和相識時間長短呈正比比例遞增；可是這樣的概念，在網路同儕中卻被顛覆了，根據游康婷 2002 年針對網路友誼發展及交往過程的研究顯示，網路同儕交往的深淺度，並非與交往時間長短成正比，反到因為網路互動中化名性的緣故，常會發生交淺言深的情形，在話題的「深度」上，有時候相交久了的網友，所談論的深度還不若初識時深入；另外在話題的「廣度」上，因為一開始認識，彼此往往就沒有特定的話題或禁忌，且雙方的真實身分都是隱匿的，故即使關係不深，聊的話題亦不會有所限制，更沒有現實生活規範約束了彼此的行為。由此可知，兩者在時間向度對行為交往的影響上，是有明顯差異的。

因為天堂，得到了許多友情。曾經熊妖只是一個等級很低的妖精，有一次在遊戲中有另一個玩家莫名其妙的攻擊熊妖，但是以他的實力實在是無法與之匹敵，但是就在這個時候，突然來了一位救命恩人，ID名稱為超人的玩家，馬上就幫助熊妖抵抗，解救了他一命。從此兩人建立起深厚的友誼，一直到現在，都還是無話不談的「嘛機」。<sup>1</sup>

再者，依照「交往行為模式改變」的面向來探討，網路同儕產生了「量」與「質」上的變化。過去青少年同儕團體之所以能形成屬於自己的次文化，最主要的原因之一是因為地域熟悉（學校、鄰居）、及身旁朋友的親近性（同學、朋友），所以除了在心理層次上有所相聚，也在地理環境上得以相聚。因此在這樣的基本要素下，青少年聚集形成了青少年同儕團體。所以傳統同儕團體不論在交友的「數量上」，以及朋友的「性質上」，皆受到了『地理』上的限制。

然而網路的興起，卻促使這樣的情形有了改變。因為它打破了傳統時、空間的限制，青少年與網路同儕的相聚，不再限定於某一特定地理環境中，更甚於可以待在家中，足不出戶，也可以認識到各式各

<sup>1</sup> 引自遊戲橘子（2002），No.8。受訪者為國中生，線上化名：熊妖。

樣不同的網友，達到聚集的效果。因為交友容易，只要一上線就會有許多熱愛交友的同儕，聚集的某些特定的互動場域（如聊天室、ICQ等），希望藉機認識更多不同的網友，因此在交友的「數量」上產生了倍增的效果。藉此不但能夠擴展其原有的人際關係，而且所結交的同儕朋友也更加多元化；另外，關於同儕類型的「質」的改變上，在網路上由於個人吸引力與興趣的分享，可以建立親密的網絡關係，藉由問題的分享，與人互動頻繁，較容易發展出相似的價值觀與態度。

在天堂遊戲中選擇公主一角的玩家，其盟友分散在各地，其中有中南部、外島的都有。他們的職業也都千奇百怪，有個是開網咖店的，我們還曾經一同到嘉義去找他烤肉呢？還有一個是立法院助理，如果他不能守城，他會打電話跟我們說他老闆也在後面玩天堂，他不好意思上線，所以就不守了。還有一個是外島的軍官，他都躲在他的小房間裡玩。<sup>2</sup>

一切以興趣、情感分享為主的交友模式，不在乎年齡、身分地位...等外在條件差異而結識的朋友，在交友性質與深度上，亦顛覆了傳統同儕的模式，不再以同年齡同儕為主。由於網路同儕的自主性高，可以自由選擇喜愛的訊息或主題回應，一但主題或意見不同隨時可以切換視窗，或切斷連線打斷對方。因此，網路上更容易因為興趣分享或吸引力而形成特殊的社群與價值觀。

青少年在網路上的交友過程，已呈現出化被動為主動的型態，未來 N 世代同儕結識將不再是被動的受制於一些地理環境因素，反而可以主動尋找志同道合的同儕。網路使用者在網路世界中，可藉由許多不同的方式與他人互動，進而形成社群。在目前網路環境中，主要的網路同儕結識場域有幾種：聊天室、BBS、連線遊戲、WWW 虛擬社群、ICQ 即時傳訊工具、Peer to Peer 端對端檔案交換模式

## (二)、網路同儕對真實生活的影響

對於多數的網友而言，網路世界與真實世界並沒有太大的差

---

<sup>2</sup> 引自遊戲橘子（2001），No.3。受訪者為國中生，線上化名：寵兒（公主）。



別，造成差異的原因是源自於網路本質所帶來的影響，也因此形塑出不同於真實互動的交友方式。依據研究顯示（游康婷，2002），一般而言，若投入虛擬世界而疏於經營真實世界人際關係者，反倒可以透過面對面見面的關卡後，進入到使用者的日常生活中，成為真實世界中的好友。

「『天堂』讓我找到幸福。因為玩天堂讓硬派王認識了現在的女朋友，因為在線上，她的ID非常誘人，於是找她聊天，從那次開始，我每次一上線就會尋找他的芳蹤。直到有一天我們決定見面時，當天我的心情就如同小鹿亂撞般的手忙腳亂。相信許多人都會覺得為什麼不怕會遇到恐龍呢？不管怎樣，運氣不錯，真實生活的她和天堂中的她一樣美麗大方，就這樣我們在一起到現在，而在天堂裡也是互相扶持，所以天堂讓我找到我這一輩子的愛。<sup>3</sup>」

其實網友在見面前都會經歷一段幻想轉渡到真實間的緊張過程，在想像的過程中，可以發現，事實上因為人們天性使然，運用完形心理學的說法，都會化成一種選擇性的認知，與將片段資訊形成一完整認知的經驗。因此，網路中的人際互動，確實可以替代真實人際互動的功能，但是，卻不能完全摒棄真實同儕的人際關係，完全以網路同儕取代之。當雙方的互動情境從網路轉移至現實生活中，網路同儕彼此間的互動內容可能就與一般朋友無異，甚至因為雙方互動管道的多元，增加其互動的頻率，關係反而比一般同儕朋友更為緊密。

吳妹蓀（1996）在研究中強調網路對大多數使用者而言是人際網絡的擴大，其過程發展與親身傳播人際情感關係發展過程相似。她分析顯示一般經常使用 BBS 的人，能夠在 BBS 中找到比真實生活中更深談的朋友、較快速的友誼等。他們會從自己的人際關係網絡中獲得資訊、物質、情感、陪伴的社會支持，這種關係有助於身心健全。網路中擁有許多談心事的朋友，其在現實的情感支持管道也擁有豐富的來源，甚至善於將網路上虛擬的人際關係帶入現實生活中（羅家德、

---

<sup>3</sup> 引自遊戲橘子（2001），No.3。受訪者為國中生，線上化名：：硬派王（扮演騎士）。

葉勇助，1999)。

其實現實與網路中的人際關係兩者並非是相互排斥的，有更多的部分是彼此相互影響的。因此網路同儕的影響力將可能展現在現實生活中的行為和思考方式等。換句話說，雖然網路造成青少年同儕團體「質」與「量」的轉變，兩者彼此相互影響、延伸，使得 N 世代青少年在交友行為，及心理認知上有了本質性的差異，影響所及將對網路生態及青少年本身，兩者間產生交互作用。

雖然網路同儕可以透過見面，而將友誼轉移至真實生活，但是不可忽略網路交友的多元性，「見面」並非讓網路同儕友情延續的唯一方法。根據以往對於網路同儕的研究顯示，即使從未謀面，社群成員也可能因為彼此的趣味相投，逐漸發展出「友誼」、「夥伴」等原本只有在真實社會中，面對面互動、溝通才能建立起來的「默契」或「關係」（吳齊殷，1998）。陌生的成員之間不但可以交換訊息、互通有無，也能從中獲取「社會支持」與「歸屬感」。許多人認為在網路上交朋友是很正常的社交行為，就如同在真實世界認識朋友一樣，他們關心的是彼此間的虛擬關係(virtual relationship)，見面與否反而不是最重要的事情（卜慶玲，1995）。通常傾向情感交流互動的網路使用者，會主動的提出建立友誼的訊息。當成員討論到一定的程度後，或彼此的熟悉程度增加，可能發展出情誼或夥伴關係。在討論區內開玩笑、聊天哈拉、拍拍馬屁、互吐苦水等，以進行某些社交活動，有些則是對成員領袖或意見分享者的看法多所佩服或心生仰慕，期望能與他們互留聯絡方式，進一步的私下聯繫與交換意見。所以雖然網際網路一直被視為缺乏情境線索或非人性化，但卻可能憑藉文字的表達而發展出如現實生活情感，或是給人更加放鬆與自信的溝通管道。

郭欣怡與林以正(1998)亦曾經針對網際網路的使用動機與行為做研究，結果發現經常參與 BBS 版面活動的人可以發表看法或彼此互相幫助、給予肯定，進而加深了個人對團體的認同，而更常流連於版上。另外，MUD 或網路遊戲等可以與網友並肩作戰或線上聊天，發展出同屬於一個團體的意識型態，或因有相同的目標而建立關係，使用成員

的穩定性加上接觸頻繁，容易讓玩家有充分的確定感而能去信任他人。此研究中亦顯示出當受試者對於其他使用者的親密與依賴，或是對團體、某討論版面的認同，會隨使用時間或網路的投入程度增加而明顯增加。就像楊堤雅(2000)曾提到，個人會以參考團體的行為或意見，作為本身行為表現的依據，而不同的參考團體，會對行為者產生不同方式的影響。因此當 N 世代青少年對於網路同儕認同作用和互動關係與日俱增時，他們會根據自己所屬之團體次文化為標準，以此作為自我行為表現與認同感的依歸。

在青少年的社交過程中，同儕溝通通常是以平等、瞭解的方式，來交換相互的需求，不似父母或教師帶有權威及強制性，故關係日益密切，在彼此互動中增進歸屬感、相互學習、認識自我與他人，並促進自我統整，對認同和肯定自我的發展有重要的影響。因此，如果青少年的人際關係得到充分發展，一則可以滿足其歸屬感和安全感，再則更足以象徵其成熟與獨立，有助其建立自我超越(Corey, 1991)。故青少年的同儕關係有助於處理其複雜的情感，使其了解彼此間有著相同的疑惑、共同的希望、恐懼及強烈的情感，且同儕的互動方式、價值觀等，都是影響其身心調適的有力因素。

而網際網路此種新興媒介協助人們超越地理空間上的限制，加速聯繫速度也降低了聯繫成本。其無遠弗屆的觸角，更能夠從個人所熟悉的親密網絡，延伸至次級團體，甚至也使得原本遙遠、陌生的其他人群因為這人際交往的契機，有了更多交友機會。由於線上的互動情境更有助於陌生人或弱聯繫之間的互動(傅仰止, 1996)。在網路上互動的成員多少有其共同特質，因此彼此之間即使素不相識，也較容易互相幫忙。換言之，原為陌路、卻共處相同次文化的網友，似乎更容易透過電腦網路這項新媒介，建立或加強溝通管道，拉近彼此距離。

### (三)、網路同儕的功能

網路同儕所提供的社會支持，是互動式網路(如BBS、聊天室等)的重要增強物。Young(1997)<sup>4</sup>在文中提及，社會支持可以經由網路上特

<sup>4</sup> Young K.S.(1997). "What makes the Internet addictive: Potential explanations for

定群組的人，藉由長期的電腦中介溝通而形成。如果經常拜訪某個特定的群組，則會形成高度的熟悉感以及特定的團體感。如同社會上的其他團體，網路上的社群也有其特定的文化、價值、行為標準、語言、符號，而且能被群體內的個體所接受。一旦特定群組的成員間建立了關係，則成員會對該團體內的友誼產生依賴。網路使用者通常會出現在特定的聊天室，並且知道他人的代號，形成似朋友的感覺。而特定造訪聊天室，心理上的感覺好像就是去某個pub和朋友聚會聊天一樣。認為利用網路拓展人際關係與發展同儕友誼是學生網路成癮的原因之一。網路的化名性可能會塑造一種安全感，降低了發展網路友誼的風險，使得社交退縮的學生可以更依賴網路來拓展社交(Anderson, 1999)<sup>5</sup>。

然而青少年使用網路的行為，除了將焦點放在交友外，另外一項吸引他們目光的就是網路所提供的資訊內容。網際網路資訊的豐沛性、超連結(Hyperlink)的跳躍性思考與使用者介面的親和力等，導致網路使用者上網及查詢資訊日漸頻繁。Bruce(1998)研究發現，網路使用者認為網際網路對於解決資訊問題十分有幫助，而且不管他們使用網際網路的頻率如何，或是否曾接受過任何網路訓練課程，多數的使用者對於網路資訊搜尋成果，都有較高的成功預期與滿意度。不同的網路搜尋動機，將可能產生不同的涉入型態與瀏覽行為。Hoffman and Novak (1996)<sup>6</sup>將搜尋動機分為兩種：一為「目標導向」(goal-directed)瀏覽行為，常有持續性地涉入有興趣的資訊領域，搜尋與選擇的資訊內容皆受到目標或結果的指引。另外為「體驗性」(experiential)瀏覽行為，對於資訊內容比較沒有特定的目標或選擇，而將瀏覽過程視為樂趣或打發時間的活動，較注重網路情境的涉入。

在上述網路世界的兩大功能中，雖然對青少年都具有影響力，但

---

pathological Internet use,” (<http://www.netaddiction.com/addictive.html>),2000/06/11

<sup>5</sup> Anderson, K.E.(1999). “Internet use among collage student: An exploratory study,” (<http://www.rpi.edu/~anderk4/research.html>),2001/09/17

<sup>6</sup> Novak, T. P.& D. L. Hoffman(1996). “New metrics for new media: toward the development of web measurement standards,” (<http://www2000.ogsm.vanderbilt.edu/novak/web.standards/webstand.html>),2000/09/17

是由上網行為調查中可發現，青少年仍大都偏好社交（對話、討論系統）的人際互動模式，反而對於網路資料的豐富較不重視。這是因為青少年重視同儕，同儕關係才是他們所看重的。因此，他們會用各種各樣的方式來成立小團體。翟本瑞(2001a)在文章中提及，因為網際網路具有化名性、便利性、互動性、逃避性等特徵，使得青少年很容易流連忘返，造成對真實世界各項生活的排擠。由此可知網際網路複合媒體的特性，也漸漸取代較為單調、不便利的媒介，成為人們工作上及生活上的利器。更值得關注的焦點是，網路溝通上的化名特性，讓人們很容易的從現實生活中逃脫出來，成為方便的避風港。

Young(1997)<sup>7</sup>認為網路使得人們能夠除去現實生活中的種種限制，嘗試一個改變過的，完全不同的自己。因此網路上的「虛擬我」可能比「真實我」更風趣、更不害羞、更有群眾魅力。網路世界的人們刻意打破傳統身分認同(identity)的觀念，在不同的網路空間中，使用不同的身分代號，同時呈現多重的人格。這樣有助於形成自我統合的多樣性，使得人們可以重新建構自己。網路空間的化名性提供創造新自我的可能，而這種創造新自我統合的需求除了成年人之外，更是青少年社會心理發展階段首要任務，而這也是吸引他們使用網路的原因之一。他們在網路上尋求自我統合(identity formation)，藉由網路來了解自己的價值、目標、生活風格、以及需求。這些網路上形成的新性格會轉移到真實生活中，並對真實生活產生影響(Anderson, 1999)<sup>8</sup>。Suler(1998)<sup>9</sup>認為青少年流連於網路之中的原因之一是自我統合的探索及追尋。青少年正處於極力追尋自我統，對他們來說，了解自己、探索未來的目標、建立人際關係等，有關自我統合的問題，網路提供他們部分的答案或參考的意見。

---

<sup>7</sup> Young K.S.(1997). "What makes the Internet addictive: Potential explanations for pathological Internet use," (<http://www.netaddiction.com/addictive.html>), 2000/06/11

<sup>8</sup> Anderson ,K.E.(1999). "Internet use among collage student: An exploratory study," (<http://www.rpi.edu/~anderk4/research.html>),2001/09/17

<sup>9</sup> Suler, J(1998). "Adolescent in Cyberspace," (<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/adoles.html>),2001/09/17

### 三、N 世代社會化

黃俊傑(2001)文中提到，資訊革命宣告人類進入了資訊社會，資訊科技的發展與人類社會的未來有極為深刻的關係，這種關係至少影響兩個方面：(1)資訊科技使知識的性質發生了變化：在過去人類的知識是靠累積的，但是資訊科技卻使知識從「累積」而轉化成「突破」，知識獲得的途徑也從記憶轉化為對資訊的分析。(2)資訊科技的發展也增加了教育改革的迫切性：在過去的教育型態中，對於既有知識的記憶及其訓練佔據了大部分的內容，但是資訊科技以及網際網路的發展，迫使教育必須從過去對既有的知識的傳遞，從注重記憶轉化而為注重分析。因為在資訊社會中，資訊的取得已經不再是問題，重要的是我們必須通過教育改革而培養我們的下一代選擇、思考、判斷及分析資訊的能力。

#### (一)、同儕團體社會化功能

資訊及傳播科技使N世代青少年擴大了視野、增加了生活情趣，並成為年青人成長中最有力的社會化源頭。所謂的社會化(socialization)是指個人發展成為社會個體(social beings)和社會成員的成長過程。根據NetValue公佈調查資料顯示<sup>10</sup>，台灣最大的網路使用族群為年齡介於15歲到24歲之間的青少年。因此年輕一代成長中所經歷的青春期的無疑是社會化的最重要階段。網路社會的來臨，對於人類社會最根本的衝擊，可說是人際互動關係。就像所有科學新發明或新科技產品一樣，資訊傳播科技衍生的後遺症，使千萬父母對孩子的健康成長增添了顧慮。雖然家庭是引導個人融入社會的一大機制，但是當孩子們成長到青少年階段時，由於身邊所接觸的人、事、物範圍逐漸擴張，其所表現的社會行為，深受所處的社會環境影響，此時學校生活環境致使他們對於同儕團體的重視更甚於家庭，因此，社會化的執行單位從原本的「家庭」，擴展到「學校」、「同儕團體」、「大眾傳播媒介」、「職業團

<sup>10</sup> NetValue (2001/01)。〈15至24歲為台灣最大網路使用族群〉, FIND, ([http://www.find.org.tw/0105/news/0105\\_news\\_disp.asp?news\\_id=1234](http://www.find.org.tw/0105/news/0105_news_disp.asp?news_id=1234)), 2001/08/17

體」等機構（蔡文輝，1987：126）。

通常成年人的社會化因素例如職業、婚姻等，對於青少年來說是遙不可及。因此，同儕以及大眾傳媒成爲了青少年最有力的社會化源頭(Arnett, 1995; Ferle & Edwards and Lee, 2000)。更重要的是，同儕和大眾傳媒不會好像家庭和學校一樣強加既定的價值信念於青少年。相反，青少年頗能夠根據自我的喜好選擇同儕和大眾傳媒。在同儕和普及的大眾傳媒中，青少年能脫離父母和其他成年人的社會教化，自由自主地去滿足自我需求。正因爲如此，同儕和大眾傳媒鼓勵了青少年的自我社會化(self-socialization) (Arnett, 1995)。青少年可以經由遊戲及休閒之參與可獲得社會化之經驗而進入社會，並且藉由休閒活動所增進的技能而有助於個人之表現。透過休閒活動發展並維持人際行爲與社會互動之技巧，達到娛樂、放鬆之效果，藉由有意之社會活動以增加人格的成長(Iso Ahola.S.E, 1980)。青少年最常見的休閒活動是那些能反映自我意識需求，爲發展社會化關係的活動。

對於青少年來說，同儕團體在此階段佔有非常重要的社會化功能的角色。雖然他們從中獲取前人的社會經驗和道德價值觀，對於他們建立自我形象、性格、交際能力、自我的社會角色、道德價值判斷等有莫大的影響。而家長對於青少年活動的世界總是所知有限，除了青少年有意迴避外，價值差異所產生的代溝也是重要原因。代溝的問題在變遷快速的社會尤其嚴重，不同社會都有類似的感嘆。然而這一波數位革命，產生了許多全新的社會經驗，是過去人們所不曾體驗過的。尤有甚者，網路世界變動快速，過去社會文化價值變遷是以三十年爲一個世代，然而，在十倍速的數位時代，兩、三年就是一個全新的文化體驗了，數位代溝的現象要比想像來得嚴重（翟本瑞，2001b：30）。但是值得注意的是，青少年時期的反叛性減低了家庭和學校教化的影響力，卻增加了同儕的感染力。個體經常藉由與別人比較或客觀地與發展常模比較，來對自己的行爲能力、人格特性等做評估，以了解自己在群體中的發展狀況。青春是缺乏安全感與長感到焦慮的時期，透過與有類似經驗的同儕做比較，可了解有相同煩惱的人不只我一個，進而共謀解決之道。

青少年被同儕影響主要是經由社會比較的過程(social comparison process)。與朋友比較可做自我評估，以瞭解自己的能力、特性和反應(Atwater, 1992)。在社會中與他人交往時，需了解自己與群體中的他人，再評估自己特質與行為是否與別人相同，才能夠一個人判斷來做出適當反應，降低錯誤的發生，增加安全感。青春期進入形式運思期階段，認知能力越來越強，能作多方面的推理。也由於尋求獨立自主，與同儕相處機會增加，受同儕的影響增加，以同儕作為主要的參照團體，同儕得一言一行與相關事物都是社會比較的對象，此時期是與相似社會比較的高峰(黃德祥, 1994)。

Hartup(1979)認為同儕團體是社會化重要的中介，學習如何與朋友相處、學習如何站在別人的立場來思考、學習來自不同家庭朋友的價值觀，以及如何去解決朋友關係中的問題等。對於青少年來說，由於認知上的成長，對朋友的選擇會有所改變。很多兒童時期很好的玩伴到了青少年時可能就不再一起了，即使地緣仍是接近，但每個人可能去找新的伙伴了。因為兒童時對朋友的選擇較講究外在條件，如對我好、一起玩、功課好等。到了青少年時講究互相的信任，情感上的依賴，內心世界的分享等。因此朋友在一起不只是活動，而是在與自己分享一些情感及經驗，可以說是很親密的。但是相對的，這給青少年帶來一種壓力與沮喪，那就是當朋友不能相對地分享，有時朋友甚至會背叛(Elkind, 1984)，對於他們來說，這些事是最不希望發生、且最會令其感到困擾的事情。

## (二)、人際交往的壓力

因為一堵圍牆，學校與外界有著形式上的隔離，一般被賦予空間上有別於社會的獨特性；校園將成人社會生存競爭的叢林法則一一阻擋在外，校園裡的人際關係則單純化到同學與師生的形式。這種空間與人際的獨特脈絡，造就有別於成人社會的校園文化。而教育工作的神聖性質，加上青少年學生正處於人格形成與價值建立的重要階段，同儕團體情感上的重要影響，更突顯校園生活特殊的社會功能<sup>11</sup>。

<sup>11</sup> 郭任峰(時間不祥)。〈呼喚記憶 反思現狀 螢幕裡外的校園印象〉，《康軒教育



「團體意識」(groupness)在 Harris (洪蘭譯, 2000: 166-171) 書中提到, 要讓青少年擁有團體意識是很容易的, 只要人們分成不同的組別, 就足以激發出「自己人」與「外人」的想法。把世界分類, 是人們的天性。因為世界上萬事萬物實在是太多了, 假使我們必須要去學如何處理每一件物品, 每一個人說的話, 和所有發生的事情, 那實在是沒辦法達成的。所以我們都會習慣的把它歸為一類, 便於往後可以直接將以知的訊息應用到同一類別中的其他成員身上。這也就延伸出人們「對比」和「同化」區辨的結果。它使我們認為同一類別中的成員相似性筆實際上的相似性要高, 同樣的, 它也使我們認為不同類別中的成員差異性筆實際差異性更大。透過同化作用, 我們跟團體的成員越來越像; 而透過團體對立效應, 我們跟別組的差異究越來越大了。通常在社會中的每個人, 都會將自己「自我分類」(self categorization) 到許多不同的團體中。因此, 我們之所以偏心自己的團體、打壓別人的團體, 是因為我們想要增加自己的自尊, 認為自己的團體比較好, 可以提身自己的自尊。然而我們會採取哪一種自我分類而不用另一種分類, 則完全取決於在當時比較「顯著突出」(salience) 之社會分類而定。所謂突出的社會分類指的就是: 在當時同時呈現一個「對立的類別」(contrasting category), 或是「可以比較的類別」(comparable category) (Harris, 洪蘭譯, 2000: 184)。

青少年是希望能尋找到可分享自己內心世界的朋友, 但他會擔心自己個人因素會使他找不到朋友。國內的研究指出, 有四分之一以上的高中學生期望自己更得人緣、口才能比得上別人、有領導能力等。而國中學生在交友上的困擾則有: 很想遠離自己不喜歡的人、缺乏領導才能、會害羞、社交場合不自在, 及與朋友交談時不知道要說什麼(王煥深、柯華葳, 1995: 185-188)。因此就網路媒介特性與功能來說, 若能夠滿足青少年此時的人際困境, 則網路對於青少年的作用力之大是可以預期的。

其實, 我們可以發現, 在 N 世代成長的青少年, 在心境上往往會

面臨到許多的矛盾的現象。一方面來說，孩子與成人之間的區別是越來越不明顯了。兒童及青少年不僅在衣著上與成人越來越相似了，連在遊戲方面，也逐漸地趨向同一化。事實上，童年本身也是瀕臨滅種。不管在行爲、語言態度、需求、慾望，甚至是身體、體力的表現上，放眼所及，我們好像看到兒童與成人的差別，愈來愈難以區分(Neil Postman，蕭昭君譯，1994：12)；但是另一方面，對青少年來說，卻又有大半的時間是處於學校環境裡，因爲情境因素而導致的團體意識分化與對立，會造成他們對於其他社會團體的包容度與接受度，和成人相比又明顯不足。雖然這些經驗都是得透過生活歷練累積而成，但卻不表示青少年就不能提早進入到成人世界中模擬與學習。但是在學校環境中，卻從未提供這樣的機會，讓他們可以認識、參與。因此當青年學子畢業後，進入到社會中才發現和自己以往所學相去甚遠，還得經歷一段的時間的再社會化後，才能夠適切的融入到整個大社會環境中。

現在小學生不僅僅知道電腦是什麼，自己組裝一台電腦根本也不是問題，所以網路遊戲對他們來說都是小case而已。因爲在網路上可以發現這些小朋友練功速度快，就連跟別人聊天，輸入法也都打的很熟練。這位國小六年級的小朋友就喜歡一邊練功一邊與盟友聊天。而且盟友們也不會因爲他是小學生就特別照顧他，或是對他特別不好，反而把他當作一般玩家一樣，都是好朋友。<sup>12</sup>在現實社會中，國小學生很少擁有這種與所謂的大人們擁有平等的地位，這對於他們的社會化進展而言，是會有加速提早作用的。

網路的出現，提供了一個新場域，可能可以改善這樣的現狀，讓青少年能夠面對、認識到更多各種不同的團體，體認到多元化和多樣的化的事實。如此一來，在自我的分類的選擇性將大爲增加，反而不再因爲受限於校園或地域環境等原因，而變得較爲狹隘。尤其在現代快速變遷的社會中，若青少年仍依舊安然的處於學校這受保護的特殊生活環境中成長、學習，對於他們來說，也不見得是一件好事。

---

<sup>12</sup> 引自遊戲橘子(2002)，No.8。受訪者爲國小六年級學生，線上化名：自然颯颯隊。

在網際網路化名特性的催化下，提供青少年一個很好、有安全的交友管道。不但可以紓解心理的擔憂，使其能夠在不受拘束與害怕同儕壓力、父母師長的情況下，放心的與異性或各類型的同儕團體，進行更多更深入的瞭解與接近；另一方面來說，也可以解除他們在面對面社交場合中的不自然、羞怯尷尬等，暫時脫離面對面世界的自我，探索社會更真實的面貌，也可以用更寬廣的視野來看待整個社會。

### (三)、網路同儕成為青少年社會化的新力量

殷尼斯強調，傳播科技的改變，無庸置疑的會有三種結果。一、它改變一般人的興趣結構（人們所關切的事）、二、象徵的工具（人們用來思考的工具）、以及三、社群的本質（思想起源的地方）（引自 Neil Postman，蕭昭君譯，1994：32）。簡單而言，每一種機器都代表一種意念，或是一群意念。但是這種意念絕非是最先引導某人去發明這種機器的原始意念。

蔡禾(2001)認為以網際網路為標誌的資訊技術，不僅僅是一場技術革命，更是一場深刻的社會革命。首先，網際網路超越了物理空間的限制，打破了國家與國家、地區與地區之間的各種文化、制度上的屏障，極大地擴展了人們的生活空間。人們可以在網上周遊世界，瞭解各國、各民族的文化，人們可以在網上談天說地、與不同民族、種族、國家的人對話，一個多元化的生活空間展現在人們面前；其次，網際網路超越了現實世界中的性別、階級、民族、種族、年齡、職業、權力等各種社會差別。在網路社會裏，每一個網民都是以 ID 帳號註冊，以自由選擇的“面具”與人交往，在這裏，促使人們建立關係的只有彼此的共同志趣，並且為使用者提供平等交往的機會（黃少華，2001）；第三、網際網路超越了如報紙、電影、電視、音響等以往各種傳媒的單一屬性，集以往各種傳媒功能於一身，它所提供的文本是全方位的、立體式的。對這一文本的解讀，使人們的思維處於整體啟動狀態，從而有利於人們思維創造性的增強，思維方式整合性的增加，思維更具有開放性（默然，2001）；第四、網際網路超越了現實社會對個體的許多限制，使個性、自主、自由的精神得到張揚。網際網路上

的交往是間接的，且多是化名的，因此人們能比較開放的投入網路交往中，痛快地宣泄自己的情感，暢所欲言地發表自己的觀點，自由地參與公共事物的討論。

我一開始發現這遊戲時，就介紹其他同學朋友一起加入，但是卻很少在線上與這群現實生活的朋友相遇，也很少在線上有交集。因為覺得同學們都太嫩了。所以比較喜歡自己一個人練。之所以喜歡這遊戲的主要原因，因為覺得很刺激，雖然賺錢賺的很辛苦，可使買東西的時候也會花的很“爽”！而賭狗時的感覺也很過癮。像卯起來花錢、或賭狗這一類的事情都是現實生活中，一個國三學校所無法獲得滿足，或實際擁有的經驗，所以線上活動彌補現實生活中之不足又再一次驗證。<sup>13</sup>

變異是青少年共同的血液。所謂的青少年「次文化」(subculture)，是指存在於青少年同儕之中獨特的思考模式、行為舉止以及價值觀念。它是青少年階層獨有的。青少年次文化是青少年同儕經由模仿認同，並在社會環境脈絡之下，彼此互動習染而成的獨特現象。因此，青少年次文化經常會讓社會其他覺得「怪異」或者「無法接受」。

我在網咖裡會遇到一些社會人士，大家聊天啦！談的蠻來的，蠻合得來的丫！然後有時也會一起玩，他們蠻強的，向我剛剛認識那個我剛剛跟你講的那個，是世界第8名...當然希望能和他一樣強，可是畢竟技術跟知識層面來講還是不如他。<sup>14</sup>

其實，青少年經由次文化的洗禮，代表著三種深層的意義<sup>15</sup>：一、新的創意。青少年的次文化，往往是新鮮有趣的，雖然不一定成熟，但代表新事物、新見解、新風格的誕生，對於豐富成人世界，平添驚異與新奇是相當有貢獻的；二、自我的認同。有新的青少年次文化形成，代表青少年創造了另一個屬於他們自我的世界，他們不再只會承

<sup>13</sup> 引自遊戲橘子(2002), No.8。受訪者為國中三年級學生，線上化名：衍星。

<sup>14</sup> 引自周普亮(2001)之青少年訪談內容。《青少年在網咖中的次文化認同建構初探》，私立世新大學傳播研究所碩士論文。

<sup>15</sup> 張鐸嚴(時間不祥)。(Young到最高點), (<http://life.fhl.net/Desert/980903/007.htm>), 2001/10/26

襲，他們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，形成新生的一代；三、解放的快感。成人的世界，在青少年的心中，代表著無限的責任、壓力與辛勞，而他們要的是自由、快樂與成長，因此青少年次文化代表著對成人主流文化的逃避，不想太早就背負成人世界的各種無奈與痛苦，在屬於年輕世界的次文化中，青少年獲得解放的快感，是他們快樂與自在的避風港。

在青少年次文化中，青少年找到了創意、找到了自我、找到了快樂。身為主流文化的父母師長，應該學習用更積極正面的態度去欣賞、包容青少年的次文化；對於不良的青少年次文化，則應以教育來代替教訓，讓青少年平安順利地從青少年次文化中得到正面的教育意義。既然網路科技成爲目前年青人社會化的一個重要源頭，也是人文發展的重要一環，那就應讓它的正面功能發揮出來，例如透過網際網路來維繫、鞏固以至擴闊社交圈子、運用網路快捷便利的優點學習新知識等（周健林，2001）。除了善用網路的優點外，更要清楚它所可能帶來的負面影響，如何推廣並教育 N 世代青少年能夠在悠遊的同時，能更確立自身的價值，是極待未來努力的重要議題。

當前網際網路成爲青少年喜愛的大眾傳播媒體，McKenna 及 Bargh（2000）認爲，網際網路對人的社交方面並無絕對的正面或負面的影響，視乎使用者如何運用它。他們的研究指出，網際網路不應單純地被看成爲一個寂寞及孤獨的源頭。相反，網際網路使人隱身化名的特點不單給使用者機會自我界定身份（self-defining identity）、建立更深的自我認同，而且在素未謀面的人面前，使用者比較能無所顧忌地暢所欲言，與對方作真切的交流。

更重要的是，它能讓有社交恐懼（social anxiety）的人或是被社會歧視的弱勢群體，例如同性戀者建立自己的空間。因此，使用者不靠外表而認識志趣相投的網上朋友，這些網路友誼有時更會被帶到現實生活中。事實上，除了透過 ICQ、新聞組等與外界溝通之外，有些年青人也喜歡製作個人網頁將自己定位，作爲表達自我意識的場所，以此

來建立屬於自己的社交圈子。有研究亦發現，如要維繫網上的友誼，使用者要保持現實生活社交應有的心態與行爲，例如以誠待人和尊重他人。也就是說，虛擬網絡社群有能力達到現實社群心理的效果（周健林，2001）。

正如著名的網際網路社會學家巴瑞·威爾曼（Barry Wellman）<sup>16</sup>所闡述的：「虛擬社群並非其他生活形式的模仿，而是擁有自身的動態。」而虛擬社群的形成，就是透過廣大的網路同儕團體所建構而成。孫治本（2001）認為，個人主義化的社會分類已經出現在大眾日常生活中，常可以聽到「網路族」、「哈日族」、「手機族」等，便是根據某種生活風格所做出的分類，同一「族」的成員間，當然都具有作為該族界定指標的生活風格，然而在其他方面，同族成員間的異質性卻可以非常大。這樣的分類方式並不企圖使每一個社會個體，都能被置於某一族群之下，且某個個體也可以同時屬於多個生活風格族。雖然同族成員間差異性十分大，但是藉由網際網路普及，使許多生活風格相似的成員，能在網路上群聚，形成社群，這些都是傳統社會很難達成的群聚效果。以往具有相同生活風格的人，分散在實體空間的各處，難以形成社群，然而透過網路的專門討論區、留言版等，使得具有相同生活風格的個體，得以形成虛擬社群，這其實也是另一種真實社群。

在網路遊戲中的婚禮舉行，不比現實生活中容易，相反的，要辦一場風風光光又有特色的婚禮，不但需要事先多所設計與安排，更重要的是需要其他盟友的協助與參與ㄟ！在天堂婚禮舉行過程紀錄中，參與者表示，參加這樣的婚禮真的有相當深刻的感觸。在這次的婚禮中，看到許多玩家為了一個共同的目標在努力，忙著佈置、安排位置、製作效果等等，這樣的精神就令人相當感動。另外除了要忙著佈置婚禮會場外，還要有人負責人員管理、有人充當主婚人、也有人當花童...在整個典禮的過程也有人充當小丑來娛樂大家，每個玩家各司其職，使得場面既溫馨又充滿歡笑。<sup>17</sup>從這裡我們就可以看到天堂玩家們用心

<sup>16</sup> 許景泰（2001）。〈「虛擬社群」創造出怎樣的互動社會？〉，《南方電子報》，(<http://iwebs.url.com.tw/main/html/south/289.shtml>),2001/10/26

<sup>17</sup> 引自遊戲橘子（2001），No.4。

與團體的一面。網路不但拉近了你我的距離，也開啓了人與人溝通的新方式，而網路遊戲的誕生，更是幫助玩家能夠有更多的交流。「天涯若比鄰」真的就發生在你我身邊，而網路戀情更是有越來越多的趨勢，有許多人將自己的情感寄託在網路上。

網路使用有助於青少年滿足人際上的需求，經由網路同儕的集體力量，型塑出網路社會之面貌，人們得以在其中進行瀏覽行爲、社交活動，和多人共玩的電子或線上遊戲，並藉由電子郵件彼此聯繫...等，深入到日常生活的行爲，皆具有大力促成其社會化的作用。具體而言，社會化過程標準是以青少年所屬的團體爲主。青少年認同與他們相似的人所組成的團體，並且採用這個團體的常模。因此當青少年加入到某個虛擬社群結識網路同儕團體時，這個團體就成了他們社會化的團體。然而傳統的社會化是發生在同年紀、同性別的團體中，因爲工業社會的發展使他們可以形成這樣的團體（(Harris, 洪蘭譯, 2000: 448-449)），但是到了網路社會的今天，青少年可以選擇在混合年齡、混合性別，甚至是混合各式各樣身份角色的團體中社會化。

這位國小六年級的小女生，是一個等級很高的Leader。他不但可以兼顧課業與連線遊戲，且在這個遊戲場域中以超乎其實紀年齡的企業化管理經營方式，帶領整個血盟。聽起來似乎有些不可思議，但是在訪問中提到：目前這位公主的血盟，每個月都會舉辦兩次的PK活動，其目的就是要讓整個血盟保持高度戰力。不管是挑戰這位小公主，或是所有盟友相互廝殺，只要是落敗者，就可能遭遇退盟的處分。但若獲勝者，就會獲得公主所提供的獎賞<sup>18</sup>。在訪問中，可以發現ID爲漂亮公主的小女孩，在管理整個盟的過程中，似乎模仿著商業的經營模式，並藉由不斷的創造與投入，試著讓自己血盟的發展更上一層樓。這也在在顯示出，網路中人際互動的改變，連帶著也使得在其中的青少年經歷了一場和傳統不一樣的社會化過程。

---

<sup>18</sup> 引自遊戲橘子(2002), No.8。受訪者爲國小六年級女生，線上化名：漂亮公主(扮演公主)。

## 四、結論

青少年典型的心理特徵之一就是思想活躍，思維敏捷，具有冒險精神，任何新事物、新知識他們都大膽追求，對新技術的接收速度較快，具有極強的創造力。因此許多對N世代青少年來說：「我玩，故我在」的唯我意識，才是他們心理所真正嚮往的。就如同許多人沉迷在金庸的武俠小說裡頭一樣，因為他們都隱隱約約地接收到了這樣一種訊息：只有從他人的期待中逃走，從主流價值的壓力中逃脫，為自己而活，才能得到最終的快樂與安適。或許，這樣一個不顧一切逃走，並且走出自己道路的英雄，正是金庸小說的魅力之一。然而這也反應出社會高競爭、高壓力的現實，以及在壓力下，藉由閱讀補償了讀者們內心想要拋掉一切逃走的想法。以網路來對比金庸武俠小說，網路讓我們可以以個人為中心來重塑自己的社會網絡，發展個人社群。且「虛擬社群」裡的個人，常容許多重身分，因此再次塑造新個體（如：變換化名、變換性別、變換年齡基本資料到變換個體談話內容、行為模式等）極易再次尋求「夢想」或「虛擬」的自己。如馬克·思魯卡(Mark Slouka)<sup>19</sup>所形容的：「線上的人生似乎是逃離真實生活的方便路。」實為貼切。

記得當我功力前進到 50 級的那一刻。突然降下一道光，我就知道我已經升級啦！感覺很炫！很多人都圍過來討論，一直問東問西的，比如說可以裝備什麼啊！是不是真的 50 級啊！或是 50 級有沒有數值的改變之類，一個一個回答，真的滿煩的。但煩雖煩，卻也真的很有成就感說。<sup>20</sup>

受眾人矚目、受重視的感覺，是許多青少年所希望擁有的。在網路遊戲、網路人際互動中可以實現真實生活的缺憾。於是乎因為有了網路後，不論是課業繁忙無法擁有足夠時間，從事戶外休閒活動者；或者是不知如何安排自己休閒時間的青少年，網際網路都能夠立即滿足他們在人際方面需求，讓獨處的人可以感受的社群的團體感，不再

<sup>19</sup> 引自許景泰(2001)。「虛擬社群」創造出怎樣的互動社會？，  
(<http://iwebs.url.com.tw/main/html/south/289.shtml>),2001/10/26

<sup>20</sup> 引自遊戲橘子(2001)，No.6。線上化名：燒酒雞(扮演男騎)。



覺得孤單。因此在減少寂寞感上具有較為正面的效果。而且青少年在使用網路自主權，比起其他活動而言要高出許多，所以對於網路的使用多是自己主動接觸為主，而較少被迫接受的成分。網際網路給予年輕一代很大的自我展現空間，在這個場域中他們得以打破原有的權力、階級結構，藉由網路中的助人及利他行為的表現，讓個人的才能與所學有所發揮，進而達到自我肯定與自我實現的功能。

在上個世紀中，電視取代了傳統的休閒活動，變成了上一世代的新興休閒活動，在研究調查中顯示<sup>21</sup>，電視和休閒寂寞感兩者間因果關係究竟如何？人們是因為無聊寂寞才看電視，還是電視會令人更加感到無聊寂寞？大多數的學者都認為，一般情形應該都屬於前者。依照上述所言推論，近期網際網路蓬勃發展後，對於網路世代青少年之休閒活動結構影響亦將產生取代的效果。網際網路的便利性、跨國界、以及 24 小時開放的互動特性，讓青少年無論任何時間只要想上網，都可以即刻利用網路的媒介特性，帶給他所需要的滿足。

依照黃厚銘(2001)的說法，網路既連結又隔離的特性，提供青少年一個安全的空間，多元的環境，滿足了他們的基本心理需求，讓網友任何時候都可以隨時悠游於其間。在這樣多樣的虛擬社區中，因著進出方便、化名性、共同興趣的結合，不但具有初級團體般的親切性和直接互動的特性，又具有次級團體般的專業性及分化性（翟本瑞，2001b：46-47）。網際網路的出現給了我們一個新的世界。我們可以在網際網路上交談、在網際網路上遊戲、在網際網路上交易、在網際網路上結婚、在網際網路上做現實社會中的一切；也可以在網上逃避現實世界的壓抑，擺脫現實世界的困擾宣洩對現實世界的不滿。不僅如此，我們還可以在網際網路上按自己的想象設計出一個現實世界沒有的三維空間世界，然後任己遨翔，體驗在現實世界無法經歷和體驗的生活，網際網路似乎正在超越現實世界獲得自主的力量並使人產生對它的崇拜和依賴。

---

<sup>21</sup> 此處研究報告引自Kubey，齊若蘭譯（2002）。〈電視癮，真有其事〉，《科學人》2期，頁76-83。

「使用與滿足理論」(Uses and Gratification Theory)主張，不同社會背景和不同個人特徵的閱聽人，具有不同的需求、取向和詮釋行動，他們是主動而具有目的導向的(羅美玲，1999)。此理論一方面具有功能論色彩，認為人們尋求訊息是爲了滿足某種需求，以維持心理結構平衡；另一方面，則表現出理性集個人主義，認為每個人都明白自己的需求，知道使用何種媒介來滿足其需求(翁秀琪，1993)。雖然此理論的論點後來有經過多番修正，不過大體上其本質仍沒有太多變化。因此若以使用與滿足之論點來看待青少年上網行爲之動機，可歸結出他們必定有些需求，是需借助網路此一工具來達到滿足。

從黃牧仁(1999)研究中就提到，青少年期容易因爲缺乏人際間親密的空虛感受而覺得寂寞。寂寞感並不以周圍人數爲考量依據，而是以主觀的個人認定，是否有可以產生心靈交流對象爲關鍵因素。吳齊殷、李文傑(2001)研究發現，一般同儕的友誼網絡一但建構起來後，就不太容易隨時間演進而有太大的改變。且經由其分析得出結論認爲：交朋友確定是這個時期青少年嘗試要成就之事，而大部分也都能如願找到朋友。然而值得注意的是，到了國三時，大約有三成的青少年學生表示沒有朋友。這也就反映出他們「想交朋友」到「交到朋友」之間，仍有一段落差。因此寂寞感的解除，對於青少年來說是一項很重要的課題。網路能夠讓個人得以暫時脫離發展中的身體，無須與他人直接面對面，而達到接觸他人並與其互動的目的，協助青少年度過尷尬期。且個人在螢幕後的化名性也助長了自我表演的可能，滿足青少年情感支持的需要。藉由聊天社群的情感交流，亦可能讓少部分在真實世界中無法獲得友誼或注意的同學，在網路聊天<sup>22</sup>中獲得歸屬感。

在許多研究青少年上網動機調查皆顯示，休閒娛樂及聊天交友，是令他們留連於網上的主因。Sheizaf(1986)針對 112 名電子佈告欄使用者，發現初次使用者最主要的動機是「休閒」與「娛樂」，「實用」與「學習」是次要的使用動機(引自蕭銘鈞，1998)；另外卓美玲(2001)研究國高中學生喜歡上 BBS，用 KKMan，在班板上留言、聊天的理

<sup>22</sup> 在本小節中，並未針對此處所稱之「網路聊天」做詳細的區分，而主要是泛指網路中能夠進行人際溝通互動交談之系統者，皆包含在本節所稱之網路聊天。

由，根據受訪學生的描述：「BBS 上有社團、班級、學校的資訊，可以瞭解今天發生的事及心情，也有『丟水球』可以傳訊息給某人，一對一聊天；也喜歡查星座資訊的功能，和書香園地可以和其他人一起分享心得」；韓佩凌(2000)針對北部青少年網路使用動機調查研究發現，以搜尋資訊(20.6%)、立即得知最新消息(18.9%)、打發時間(16.4%)分居前三名，大約十個人中就有一人，利用網路作為工具是為了：結交新朋友(10.9%)、或替代傳統連絡方式((9.9%))。因此，青少年在網路上除了尋求想要的訊息外，另一個最大的魅力就是能夠利用網路互動聊天功能，來結識更多新朋友，解除內心寂寞無聊的心情。

網路聊天的功能除了傳統功能的延伸，滿足青春期的個人與社會性需求外，更重要的關鍵是能夠避免了面對面人際互動的尷尬。因此，李逢堅(2001)歸結青少年使用網路聊天室動機包括：1.想交新朋友；2.消除寂寞感；3.打發時間；4.好奇與炫耀；5.增廣見聞；6.抒解情緒；7.需要他人傾聽；8.尋求認同感與歸屬感。另外劉家儀(2001)研究結果顯示青少年透過網路進行交友，部分的青少年會將網路中的人際關係視為現實生活人際關係的延伸；對於部分使用者而言則是將網路人際關係作為現實生活人際關係不滿足的替代。

在李逢堅針對青少年網路聊天室使用文化訪談結果顯示<sup>23</sup>，有些比較認同網友優點者提到：「網友的一切都只是自己憑空想像的，而且網友比較可以談心，也會保守秘密，(因為他不認識我所說的人事物)，而同學間就比較多猜忌。」；「同學只有在課業才能相輔相佐，不等於朋友，網路不只在課業上，或許在別的方面經歷了比我們多，可以給我們意見，而同學年齡相仿，經歷的是可能差不多。」；「網友並不清楚你，所以可當心情垃圾桶大談自己的心事，且都不認識可談的比較多。」我們可以從這些青少年的談話中發現，由於網路所提供的化名性效果，使得他們可以在其中毫無拘束的暢所欲言，能從網友交談中獲得心靈的支持甚至是自我想像空間的滿足。

---

<sup>23</sup> 引自李逢堅(2001)在〈青少年網路聊天是使用文化之研究〉訪談青少年之內容。

Sherry Turkle 在《電腦革命》(1994: 104)書中訪問到一位八年級的國中生，這個學生提到自己跟電腦在一起時，有時就像跟人同處一樣。青少年連上網路之後，就像是隨時有人在身邊，隨時可以找到想和自己聊天說地的網友，且網路中有各種以興趣取向分類之社群類別，裡頭也有許多他人的經驗分享，在這個場域中不但可以展現出自我的想法，也能夠與其他人一同交流。所以青少年依自己興趣自由選擇喜歡的相關主題社群，即使是冷門的嗜好，也可以輕易地在網上尋求到同好，沉浸在所有討論與對話中。換言之，只要青少年懂得善用網路，不但可以紓解其課業或生活上的壓力，更可以讓青少年在網際空間中獲得非正式教育的潛在學習。

於是乎，幾乎可以肯定：「結交朋友」是青少年使用網路的一個最主要目的，因此當網路提供他們這樣一個管道，認識更多網路同儕時，網路對青少年的吸引力便大為增加。他們在其中不但可以藉此增廣見聞，擴大交友圈，且所能認識到的同儕範圍更大，觸角更擴，從各個不同領域，到不同年齡、身份地位...等朋友，而非侷限於生活週遭或班上同學。若從廣義的學習角度來看，在網路中彼此資訊的交換就可稱之為一種學習，可以充實青少年在課本以外的生活知識與經驗。這樣的情況，可以在各大 BBS 討論區或資訊網站中，經常可見主動的求助者，以及熱心的助人者，而青少年能夠藉由在此兩者角色間的遊走、交互替換的過程，也可稱是一種新型態學習模式典範。網路上所提供的資訊五花八門，無所不包，任何各式各樣的問題都可以在此尋求到自己想要的回答。

不可否認的，在網路中的活動，的確是處處充滿著幻想與偷窺，各種現實生活中的刺激與慾望的不滿足，都在虛擬空間的縫隙中得到寄托，表現在網路上就是大量慾望的自由流動。於是青少年在網路上無止境漫遊、轉寄大量垃圾信件、聊天室中間扯淡、沈迷於連線遊戲的快感，凡此種種令人曠日廢時，讓網路成為了世俗化的交友聊天室。但是不可忽略，事實上，並不是網路讓青少年上癮，而是人們自己既有的行為傾向所造成的。不上網，這些心理慾求，一樣會找尋現實生活中其他管道來渲洩情緒，一樣會透過不同方式達到心理轉移，所不

同的是，網路的化名性以及便利性，讓人們得以付出最小成本，就能達到極大滿足（翟本瑞，2001a）。換句話說，因為網路擁有能夠滿足人們需求的功能，故而才能以如此迅雷不及掩耳的速度對青少年產生作用，它不但型塑了不一樣的社會化歷程，也將深深地衝擊了青少年對同儕團體的抉擇與認同。這些種種相關改變，在未來都是急待更進一步深入探究的議題。

## 參考文獻

- Gene, Bammel (1996)。《休閒與人類行爲》，涂淑芳譯，台北：桂冠。
- Neil, Postman (1994)。《童年的消逝》，蕭昭君譯，遠流出版社。
- 卜慶玲(1995)。《虛擬社區內的傳播之研究—以交通大學資料系 BBS 站爲例》，國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 王煥深、柯華葳(1999)。《青年心理學》，台北：心理出版社。
- 吳妹蓓(1996)。《電腦中介傳播人際情感親密關係之研究—探訪電子佈告欄(BBS)中的「虛擬人際關係」》，國立政治大學新聞學系碩士論文。
- 吳齊殷(1998)。〈真實社區與虛擬社區：交融、對立或互蝕〉？第二屆資訊科技與社會轉型研討會，中央研究院社會學研究所籌備處主辦。
- 吳齊殷、李文傑(2001)。〈青少年友誼網絡的特質與變遷：長期追蹤研究〉，發表於中央研究院社會學研究所主辦之「青少年生命力成與生活調適」研討會。2001年6月28-29日。
- 李逢堅(2001)。〈青少年網路聊天室使用文化之研究〉。台灣社會學會年會暨學術研討會論文。
- 李惠加(1997)。《青少年發展》，台北：心理出版社。
- 卓美玲(2001)。〈中小學網路學習之使用與滿足〉。發表於清華大學2001網路與社會研討會文章。
- 周健林(2001)。〈網路新一代年青人—數碼年代社會化帶來的啓示〉，科技發展與人文重建研討會，法鼓人文社會學院主辦。

- 約翰·史立·布朗(John Seely Brown) & 保羅·杜奎德(Paul Duguid) (2001)。《資訊革命了什麼?》，顧淑馨譯，台北：先覺。
- 唐·泰普史考特(Tapscott D.) (1998)。《N 世代：主導二十一世紀數位生活的新新族群》，陳曉開、袁世珮譯，台北：麥格羅希爾。
- 孫治本(2001)。〈生活風格與社會結構的研究〉，《東吳社會學報》11：79-100。
- 庫利(Cooley C. H.) (1992)。《人類本性與社會秩序》，包凡一、王浚譯，台北：桂冠。
- 翁秀琪 (1993)。《大眾傳播理論與實證》，台北：三民。
- 茱蒂·哈里斯(Judith Rich Harris) (2000)。《教養的迷思－父母的教養不能決定孩子的人格發展》，洪蘭譯，台北：商周。
- 郭欣怡、林以正(1998)。〈網路使用者的心理特性與人際關係〉。《科學月刊》6月號。
- 雪莉·特克(1998)。《虛擬化身》。譚天、吳佳真譯，台北：遠流。
- 游康婷(2002)。《網路友誼的形成與維繫：電子佈告欄使用者交友行為研究》，台灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文。
- 華萊斯(Wallace Patricia) (2001)。《網路心理講義》，陳美靜譯，台北：天下文化。
- 黃少華、陳文江(2002)。《網路空間的人際交往》。蘭州大學出版社出版。
- 黃牧仁(1999)。《兒童到青少年的友誼發展》，台北：五南。
- 黃俊傑(2001)。〈科技時代的人文議題與人文教育〉，科技發展與人文重建研討會，法鼓人文社會學院主辦。
- 黃厚銘(2001)。《虛擬社區中的身分認同與信任》，國立台灣大學社會學研究所博士論文。
- 楊堤雅(2000)。《網際網路虛擬社群成員之角色與溝通互動之探討》，國立中正大學企業管理研究所碩士論文。
- 遊戲橘子(2001-2002)。《天堂 TALKER NO.1-8 補充包》。台北：遊戲橘子。
- 翟本瑞(2001a)。〈逃到網中：網路認同形成的心理機制研究〉，發表於第四屆資訊科技與社會轉型研討會，中央研究院社會學研究所籌備處主辦。

- 翟本瑞(2001b)。《網路文化》，台北：楊智。
- 劉安彥、陳英豪(1994)。《青年心理學》，台北：三民書局。
- 劉家儀 (2001)。《以人際關係論與計畫行爲論探討網路交友之現象》，國立中山大學資訊學碩士論文。
- 蔡文輝(1987)。《社會學》。台北：三民書局。
- 蔡禾(2001)。〈網際網路、人際交往與人文教育〉，科技發展與人文重建研討會，法鼓人文社會學院主辦。
- 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。
- 韓佩凌 (2000)。《台灣中學生網路使用者特性、網路使用行爲、心理特性對網路沉迷現象之影響》，國立台灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文。
- 羅美玲(1999)。《電子報讀者之動機分析》，私立元智大學資訊研究所碩士論文。
- 羅家德、葉勇助(1999)。〈網上社會網絡研究〉。第三屆資訊科技與社會轉型研討會，中央研究院社會學研究所籌備處主辦。
- Arnett, Jeffrey Jensen (1995). "Adolescents' Uses of Media for Self-socialization," *Journal of Youth and Adolescence*, 24(5): 519-533。
- Bruce, Harry(1998). "User Satisfaction with Information Seeking on the Internet," *Journal of the American Society for Information Science*, 49 (6 ): 541-556.
- Corey, G.(1991).*Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy* (4thEd.) Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.
- Dunphy, D.C.(1990). "Peer Group Socialization," In R.E. Muuss(Ed.), *Adolescent Behavior and Society*. New York : McGraw-Hill Publishing Co.
- Elkind, D .(1984). *All GroupUp and No Place to Go : Teenagers in Crisis*. Massachusutts : Addison-Wesley.
- Ferle, Carrie La, Steven M. Edwards and Wei-na Lee (2000). "Teens' Use of Traditional Media and the Internet," *Journal of Advertising Research*, 40 (3): 55-65。

- Iso-Ahola, S.E. (1980). *The Social Psychology of Leisure and Recreation*. Dubuque, IA: Wm. C. Brown Company Publishers.
- McKenna, Katelyn Y.A. and John A. Bargh (2000). "Plan 9 from Cyberspace: The Implications of the Internet for Personality and Social Psychology," *Personality and Social Psychology Review*, 4 (1):57-75 .
- Ragheb, M. G.(1980). "Interrelationships among Leisure Participation, Leisure Satisfaction, and Leisure Attitudes," *Journal of Leisure Research*, 12(2):138-149 .



# The Formation of Cyberpeer and its Impacts on Youth Socialization

Yu-Lin Chen

Institute of Sociology , Nan hua University

## Abstract

Describes a study which aimed to the effect of the N generation's socialization from cyberpeer. The traditional view believes that the environment is the most important factor to influence the peers. Due to the geographical limit, teenagers force themselves to participate in some groups for adapting the external condition, such as, environment; moreover, to seek the acceptance of their peers for social requirement and safety.

However, recently, the Internet becomes the new way to obtain information and socialize with people. It provides the demands of social activity and supporting from peers; therefore, the N generation indulges in the Internet. As a result, "cyberpeer" is produced. In virtue of the Internet diversification, less limitation and more choice, the cyberpeers can replace the traditional peers to supply the supportability. Conversion of socialization from traditional to the Internet is a huge change. In this newly socialization process, teenagers can learn not only earlier, but also can undergo a different socialized experience. In the past, the teenagers frequently learn and grow up in a protected, distinctive and separate campus culture. After leaving the school life, they need to proceed re-socialized to get into the real social environment properly. Unlike the traditional socialization, in the Internet ages, teenagers can interact and socialize with people through cyberpeer in the Internet. They can realize and experience the real society by imitating the role played on the Internet.

**Keywords : Cyperpeer, Socialization, Virtual Community,  
Internet relationship**

