

線上遊戲虛擬社群對青少年社會化之影響

羅立芸¹

《摘要》

線上遊戲發展至今已獲得一定的產業規模，遊戲人口更是隨著科技的進步與費用的降低而逐漸增加。近年來免費制的線上遊戲愈趨普遍，也吸引了愈來愈多的青少年加入線上遊戲的行列。研究者認為，青少年正處於社會化過程中的關鍵階段，而在各項社會化機制當中，同儕團體與新興傳播媒介——網路在青少年時期更是具有重要的影響力，因此確有必要針對兼具兩者特質的線上遊戲虛擬社群進行研究。故本研究主要之目的，其一為探討青少年參與線上遊戲虛擬社群的相關經驗，其二則希望進一步了解參與線上遊戲虛擬社群在青少年的社會化過程中可能帶來的影響。

本研究使用質化研究方法中的深度訪談法，在性別比例各半的原則下，選取線上遊戲年齡至少 2 年以上，年齡介於 12 至 18 歲的青少年作為研究對象，並採半結構式深度訪談法進行研究。

研究結果顯示，青少年選擇參與線上遊戲虛擬社群，動機不外乎想創造屬於自己的社群、同儕邀約，或是希望增加認識朋友的機會。其次，在與社群成員的互動經驗上，參與不同線上遊戲虛擬社群的青少年之互動經驗也可能不盡相同，並可帶來紓解壓力、獲得援助、創造回憶、提升榮譽心、增加成就感與排遣寂寞六大好處，但亦可能受到某些成員帶來的困擾，並產生個人自由受到限制的缺點。在線上遊戲虛擬社群對青少年社會化的影響方面，主要可從人格型塑與社會學習兩大面向進行探討，顯示線上遊戲虛擬社群的參與，的確會對於青少年社會化的過程有所影響，且正反兩面之影響均可能產生。因此，關心青少年的父母、師長與教育單位，著實必須對此現象投以更多關注。

關鍵字：線上遊戲、虛擬社群、青少年、社會化

¹ 本文作者羅立芸為國立政治大學廣播電視研究所碩士生

壹、緒論

線上遊戲發展至今已獲得一定的產業規模，遊戲人口更是隨著科技的進步與費用的降低而逐漸增加。近年來免費制的線上遊戲愈趨普遍，也吸引了愈來愈多的青少年加入線上遊戲的行列。由於青少年正處於身心發展的重要階段，因此社會大眾常直指線上遊戲是導致青少年無法專心於課業、與父母關係惡化及和現實社會脫節的主因。而在學界方面，也有相當大的比例著重於探討網路沉迷對青少年的學業成就、生活適應與親子關係的影響。

然而，線上遊戲之所以受到青少年的喜愛，必定有其原因。觀察目前受青少年歡迎的線上遊戲，可發現其中普遍都有虛擬社群的存在。研究者認為，青少年正處於社會化過程中的關鍵階段，而在各項社會化機制當中，同儕團體與新興傳播媒介—網路在青少年時期更是具有重要的影響力，因此確有必要針對兼具兩者特質的線上遊戲虛擬社群作一深入探討。因此，本研究希望對於青少年參與線上遊戲虛擬社群的本質進行分析，同時也希望進一步了解，在青少年的社會化過程中，線上遊戲虛擬社群可能帶來的影響。基於上述研究動機與目的，本研究主要的研究問題如下：一、青少年參與線上遊戲虛擬社群的動機為何？可能獲得怎樣的參與經驗？二、線上遊戲虛擬社群的參與，可能對青少年的社會化帶來哪些影響？

貳、文獻回顧

一、社群與虛擬社群

虛擬社群（virtual community）的概念是由傳統社群的定義引申而來，因此有必要對傳統社群（community）的定義進行了解。Foster（1997）指出，社群與「傳播」（communication）具有意念連結，亦即社群組成必須透過人際互動。曾武清（2004）進一步將社群解釋為根源於血統、情感或空間連結，成員間具備某種相同特質，更重要的是社群認同所凝聚出的歸屬感，使其成為休戚相關的共同體，不僅規範成員行為，更匯集內部力量以型塑社群意識。學者 Wellman（2001）則將社群定義為提供社交活動、情感支持、資訊、歸屬感與社會認同的人際網絡。社會學家 Howard Rheingold（1993）指出，虛擬社群能提供任何實體社群所能提供的功能，他將虛擬社群定義為一群主要由電腦網路彼此溝通的人們，彼此有某種程度的認識、分享某種程度的知識和資訊、相當程度如同對待友人般彼此關懷所形成的團體（施嵐芳，2005：2），此為最早提出的虛擬社群定義。其後，Romm, Pliskin & Clarke（1997）視虛擬社群為一群人透過電子媒體相互溝通的社會現象，其特徵具有共同分享的目標與意見，有某種程度的穩定性、成長性，同時成員在此也會產生忠誠度和承諾感（鄭榮基，2005：21）。Lechner 及 Hummel（2002）則認為，虛擬社群是一種溝通的新型式，社群的成員於社群中

交換資訊，並促進彼此關係的交流（林娟娟、蘇政泓，2007：35）。Porter（2004）的研究指出，虛擬社群的互動圍繞著共享的興趣及利益，無論其成員是基於個人因素或

商業利益而聚集，並且透過一定的規則或規範作為成員互動方式的引導。

虛擬社群的類型，亦可以 Porter（2004）提出的五項特質為分類依據，即目的（purpose）、地點（place）、平台（platform）、人口互動結構（Population interaction structure）與收益模式（Profit model）。成員具有共同分享之目的為線上遊戲的首要特性，而不同的虛擬社群，成員之間的互動內容亦有差異。學者 Armstrong & Hagel（1996）依照不同的需求目的，將虛擬社群分為興趣型社群（communities of interest）、幻想型社群（communities of fantasy）、關係型社群（communities of relationship）及交易型社群（communities of transaction）四類。在「地點」的特質方面，Blanchard（2004）認為地方感來自於社會互動，虛擬社群的參與者可以感受到他人的共同存在。只要社群成員能夠進行互動，實際存在的物質場域並非必要。而線上遊戲的「平台」特質，則是有關互動的設計，並可區分為同步性

（synchronous）、異步性（asynchronous）與混合（hybrid）型式三個層次（鄭榮基，2005：21-25）。在人口互動結構上，Porter 認為虛擬社群可分為三種結構型式，即電腦中介的社會網絡（CSSNs）、小團體（small-groups）與虛擬公眾

（virtual publics）。而利益模式特質以虛擬社群是否能夠創造經濟價值作區分，Porter 將之分為產生收益（Revenue-generating）與不產生收益（Non-revenue-generating）兩類。

虛擬社群的類型相當多元，範圍與規模大小也不盡相同。本研究所指涉的虛擬社群，是指在線上遊戲中具有聚集特定玩家作用的團體，名稱隨著遊戲不同而有公會、家族等稱呼，然其同樣具備社群與虛擬社群的概念。目前針對線上遊戲中虛擬社群的相關研究並不算多，且皆使用量化方法進行研究，如鄭榮基（2005）研究玩家參與大型多人線上角色扮演遊戲社群的情形，透過網路問卷調查《魔獸世界》公會玩家的特性，評估其參與公會的因素，以及其對公會所產生的承諾。曾鈺根（2007）同樣對《魔獸世界》的公會玩家進行研究，但其著重於比較台灣與歐美公會玩家的跨文化差異，解析兩個虛擬社群的文化差異與電腦中介傳播方式的不同。

二、社會化

「社會化」（socialization）此一概念，學界提出了許多不同的解釋。Schaefer & Lamm（1995）認為，社會化是一種在特定文化中學習適當的態度、價值與行為的過程。Zimbardo & Gerrig（1999）同樣認為社會化是一種過程，並進一步指出在這個過程中，社會與個人彼此相互影響，同時個人會不斷地學習與修正自己的標準、動機、態度、技巧與行為，以符合特定社會的規範。國內心理學者張

春興（2007）則認為，個人為適應現在及未來的社會生活，在家庭、學校等社會環境中，經由教育活動或人際互動，個人認同並接受社會價值體系、社會規範、以及行為模式，並內化（*internalize*）至個人心裡，使之成為個人的價值觀與行為的準繩，此一過程謂之「社會化」。幫助社會化過程進行的單位、團體或組織，稱為社會化機制（*agents of socialization*），而社會化機制的範疇會隨著年齡的增長而擴大（Broom, Bonjean & Broom, 1990）。蔡文輝（1987）認為社會化機制包括家庭、學校、同儕團體、大眾傳播媒介以及職業團體（樊誌融，2005：16）。其中，又以具有發展快速與普及化特性的大眾傳播媒介，對於青少年的行為型塑扮演了相當重要的角色，成為影響青少年社會化的主要機制。而根據台灣網路資訊中心（*TWNIC*）於 2009 年 1 月公布的「台灣寬頻網路使用調查」報告，可知目前台灣地區 12 歲以上民眾有 70.95%（1419 萬人）曾使用過網際網路，且有 37.17% 的 12 歲以上民眾接觸網路時間已達 10 年以上。因此，如今網路對青少年社會化的影響力，可能已凌駕於其他傳播媒介之上，故有審慎探討之必要性。

而社會化機制中的同儕團體，在青少年時期同樣扮演著關鍵的角色。「同儕關係」屬於人際關係的一種，即個人和同輩間的交互關係。青少年時期，個體必須藉著人際關係的經驗，才能發展出成人生活所必須具備的各種能力。相較於童年時期與家庭或玩伴的互動，青少年階段與同儕團體的互動，可算是較正式的社會性發展的開始，有助於個體的發展和社會化（許雅嵐，2002：19）。同儕團體在青少年階段的影響力，經常超越家庭與學校等社會化機制，而線上遊戲中的虛擬社群，在網路世界中即扮演著同儕團體的角色。因此，同時具有傳播媒介與同儕團體兩大社會化機制之特性的線上遊戲虛擬社群，確實可能在時下青少年社會化的過程中影響甚深，因而成為本研究的關注重點。

參、研究方法

一、研究方法

本研究的主要目的在於了解參與線上遊戲虛擬社群，對青少年社會化的可能影響。如欲深入探討其原因，則採用質化研究方法較為適當。透過被研究對象提供的自身經驗與觀點，研究者進而得以對現象進行分析。因此，本研究即採質化研究方法中的深度訪談法（*in-depth interview*），其目標在於橫向地涵蓋所有主要議題以達到廣度，與縱向地涵蓋每一項議題以達到深度（藍毓仁譯，2008：158），並強調深入探問、細微意義的掌握以及呈現受訪者本身用語的特性，對於本研究所欲了解的現象與問題應能有所幫助。同時，為能兼顧質性研究的彈性研究策略，選擇採取半結構式訪談大綱進行研究，不但能使訪談情境較為自然，亦能使受訪者易於充分表達其想法及觀點。

根據《張氏心理學辭典》的定義，「青少年期」（*adolescence*）指由青春開始到身心漸臻於成熟的發展階段，女性約自 12 歲到 21 歲之間，男性約自 13

歲到 22 歲之間（張春興，2007）。因此，本研究選取年齡介於 12 至 18 歲的青少年作為訪談對象。由於本研究採質性研究方法，樣本規模不宜過大，因此在性別比例各半的原則下，選取線上遊戲年齡至少 2 年以上的 6 位青少年為本次研究對象。

表 3-2 受訪者基本資料

暱稱	性別	年齡	學歷	遊戲年齡	線上遊戲名稱
神野	男	17	高二	10.5 年	夢幻龍族、仙劍 Online、魔力寶貝、神影特攻、生存、石器時代、天堂、百變恰吉、火線特戰隊
紫夜	女	18	高三	6 年	洛汗、魔力寶貝、淡水阿給、RO、Luna Online
小草	女	18	大一	8.5 年	魔力寶貝、瑪奇、RO、童話、希望
阿德	男	15	國三	5 年	楓之谷、全民打棒球、火線特戰隊、魔獸爭霸、熱舞 Online、勁舞團 2、石器時代 2
小琪	女	14	國二	4.5 年	勁舞團、夢想世界、爆爆王、搞鬼、晶靈樂章、熱舞 Online、戀愛盒子
小 D	男	16	高二	6 年	卡巴拉島、火線特戰隊、熱血江湖、楓之谷、神泣 Online、誅仙 Online、RO、光之冒險、路尼亞戰記

三、實施程序

研究者進入台灣最具規模之電玩資訊交流網站「巴哈姆特資訊站」討論區，找尋符合條件的受訪者，並寄發站內信，其中三人同意接受訪談。同時，經由友人推薦，進一步透過滾雪球抽樣法，再度獲得三名資格符合的受訪者。為顧及線上遊戲玩家的便利性，故使用網路即時通訊軟體進行訪談，每人訪談時間約為

1.5 小時。在正式訪談時，再次詢問受訪者的背景資料以供確認，訪談問題則以由淺入深的原則為主，力求循序漸進地了解受訪者的觀點。

肆、研究結果

一、青少年參與線上遊戲虛擬社群的動機與相關經驗

(一) 參與線上遊戲虛擬社群的動機

許多線上遊戲都提供玩家參與遊戲中虛擬社群的機會，但玩家仍可自由選擇是否加入。青少年參與線上遊戲虛擬社群的動機，大致可分為下列幾種：

1、創造屬於自己的社群

「我很喜歡創公會，他就像小家庭。」(神野)

神野目前在線上角色扮演遊戲中擔任公會會長，相較於多數玩家多半選擇加入既有的虛擬社群，他則偏好自己創設，並且運用「自己有自信的一套公會規則」來篩選與其志同道合的成員。對他來說，虛擬社群帶給他一種「家」的感受。身為獨生子，再加上特殊的家庭背景，使得神野傾向於創造一個屬於自己的社群，

不但非常投入於社群經營，甚至還成立了社群成員的共同部落格。

2、同儕邀約

「大多都是網友拉我去玩，或者吸引住才去玩。大多單獨去練功，不過通常有些玩家幫助一起練。拉我去玩大多會加公會、家族或組隊居多。自己找來玩，大多都不太會加入公會。」(紫夜)

「公會...大概都是有認識的介紹吧。」(小 D)

紫夜與小 D 都是透過網路同儕的邀約，才會選擇加入虛擬社群。紫夜甚至表示，如果自己進入一個新的遊戲領域，多半不會加入虛擬社群。因為，她認為自己找來玩的遊戲相對比較「沒什麼特別放在心上，也不長期玩。就算加入公會，公會長也會踢人的。」由此可見網路同儕對於參與線上遊戲虛擬社群的影響力。

「假如朋友要玩，找我玩，才會一起玩。」(阿德)

相對於上述個案，阿德較易受現實朋友的邀約而參與線上遊戲虛擬社群，網路同儕的影響則相對較少。

3、增加認識朋友的機會

「想認識更多人，也可聊天，不用怕無聊。」(小琪)

「最主要是認識人，這才是線上遊戲的目的，不然跟單機有什麼差別？」(阿德)
參加虛擬社群能夠滿足青少年交友的欲望，也使遊戲進行的過程更有樂趣。

「團結阿，會長勢力很大認識很多人。」(小 D)

小 D 認為，會長勢力較大的虛擬社群通常較為團結，也因此能夠認識更多的朋友。

「有時會有公會活動，或是互相分享經驗。」(小草)

小草則是被虛擬社群提供的活動經驗所吸引，因而選擇加入，與虛擬社群中的朋友一同參與遊戲。

(二) 參與線上遊戲虛擬社群的互動經驗

1、普遍的互動經驗

「聊天、打屁、過任務、刷裝備。」(神野)

「主要大多組隊聊天居多。組隊不需要名稱，限制 5 人加入。聊天方便，因為是非即時戰。」(紫夜)

「我大多是被帶領的，帶著練等級、打怪、解任務，當然還有聊天。」(小草)

「聊天，有時候可以一起練等。有時候任務要打比較強的怪，我們就會請別人幫忙。有時候還會公會跟公會一起 PK 一下。有一次打了三、四場才分出勝負，結果是我們贏，我們很開心。」(小琪)

「喇賽、抬槓、買賣東西、組隊練功。還有吸趴解任務，虧美眉也有。」(小 D) 由上述個案可知，青少年參與線上遊戲虛擬社群，通常可獲得包括聊天交友、練功、破解任務、進行交易等互動經驗。小 D 甚至點出結交異性朋友的可能，正好符合青少年對異性產生嚮往的心理發展階段。

2、特殊的互動經驗

與虛擬社群成員互動的過程中，也會出現一些較為特殊的經驗：「RO 遊戲內有教堂，還會有神父 NPC 來主持。只能異性角色結婚，同性目前無法結婚。任何人來參與活動是可以的。要有祭司放傳送之陣，帮助大家傳送到各個地圖。到了某地圖（通常為野外）之後，會有人放枯樹枝招出大量怪物，把新郎新娘推倒，目的大概是要讓他們躺在一起吧，就這樣死很多次。嗯，當場很刺激。祭司擔任復活人員，當然，大多周圍的人都會被推倒，然後躺一片。」(小草)

這款遊戲中舉辦了類似現實世界的結婚活動，有虛擬的證婚人，而且只允許異性婚姻。小草與其虛擬社群成員一同參加虛擬婚禮，而婚禮儀式後帶有幽默感的活動，也需要眾人的參與才能達到效果。

「大家一起穿越沙漠，所以隊伍拉很長，刺激的是周圍都是強大的怪物。」(小草)

在遊戲的過程中，也可以利用遊戲情境進行特殊體驗。透過遊戲的沙漠地形，虛擬社群成員可以一同朝著目標前進，並且製造出如同真實世界的體驗感受，彷彿真的置身於沙漠一樣。

3、不同遊戲中虛擬社群的互動經驗

阿德認為，不同遊戲中的虛擬社群，由於遊戲性質的不同，互動經驗也會有所不同：

「楓之谷，剛開啟公會功能，就加入了。可是公會的流通率很大，基本上就是買賣東西，或者是要一起解任務，才會用公會頻道講。」(阿德)

「火線特戰隊，它公會最主要的目的是為了打團戰。為了想要打團戰，團長幾乎都會亂收人，反正輸了也無妨，有經驗就好。流通率比楓之谷還高。」(阿德)

「Luna 的公會，就是我們全班為了在線上聯絡方便才辦的。反正就是會在班上講的事情，然後拿到線上繼續講。然後在線上遊戲當中的事情，還會繼續拿到班上討論。然後，大家講一講、笑一笑，對班上的友誼也小有幫助吧。」(阿德)

「星辰，就比較有趣了。遊戲主打的是配對系統，也就是說男女的比例較正常。公會裡的人固定很多，因為幾乎都是因為配對認識而組的公會。」(阿德)

「勁舞，舞團在同一個房間跳舞。然後，還有花園的功能，別人看到你們公會的花園比較漂亮，會有羨慕的感覺之類的。可是，金額都是有點接近天價，所以必須靠大家同心協力，還是以捐錢為主。」(阿德)

綜合阿德的互動經驗，可發現虛擬社群的特性會因遊戲設定而有所差異。以成立目的來看，「楓之谷」與「火線特戰隊」兩款遊戲就不盡相同，而這兩款遊戲的虛擬社群流動率也較高。相對的，「星辰」因為多半藉由配對系統而組成虛擬社群，因此流動率較低。「勁舞團」的虛擬社群也因遊戲為舞蹈類型的特點，在虛擬社群的設計上較偏向空間上的概念，同一虛擬社群可擁有屬於他們的舞廳及花園，而花園的設計打造也必須依靠社群成員的支持。而在「Luna」遊戲中建立的虛擬社群則較為特殊，是由阿德在現實生活中的班級成員所組成，因此能夠將班上的友誼延伸到虛擬世界。而他們在虛擬社群中的互動，也能回過頭來促進現實世界同學之間的情誼，對於加深班級成員的感情有正面作用。

(三) 參與線上遊戲虛擬社群的利弊得失

唯有親身參與線上遊戲虛擬社群後，才能真正體會參與線上遊戲虛擬社群可能帶來的優缺點。青少年參與線上遊戲虛擬社群，多半認為有利有弊。對他們而言，主要的優點有下列幾種：

1、 紓解壓力

「網路社群對我來說，可以適當的紓解生活中不如意的壓力。不過這方面還是我最知心的成員吧，呵呵。」(神野)

「有麻煩的時候，我會問他們怎麼辦。就...之前被朋友背叛，我就有跟他們說呀，他們都會安慰我。」(小琪)

透過訪談，可得知神野在現實生活中承受了來自學校及家庭的雙重壓力，因此他認為透過與知心的虛擬社群成員分享自己的心情，能夠適當的紓解一些壓力。小琪則在學校生活裡捲入了同儕之間的糾紛與摩擦，時常感到挫折與無助，因此她選擇將心中的困擾告訴較為要好的虛擬社群成員，藉此不但能抒發心情、獲得支持，還能減緩心理上的壓力。

2、 獲得援助

「嗯...練功或者過任務時，都會優先找公會內來當隊友多。公會就像一個小部隊，需要誰，就能詢問。有誰需要，一起互相幫忙。」(神野)

「都是靠自己或者朋友來給予裝備或者材料。打不到不是屬於自己的裝，可以拿去公會內換取自己的職業。」(神野)

「組隊好處，可以方便練功以外，輕易也可以得到想要的練功訊息。」(紫夜)

「第一時間，大家都會來幫你，就是一群很好的朋友。會讓人覺得，就甘心。」(阿德)

「可以認識更多的人甚至不同行業科系，對自己蠻有幫助的。如果不擅長的，可以去詢問。」(紫夜)

參與虛擬社群能夠獲得成員的援助，除了遊戲中的各種任務、裝備的互相交流之外，還能夠因為認識不同背景的社群成員，而得到現實生活中種種問題的諮詢與協助。

3、 創造回憶

「創造回憶。呵呵～其實有些是當作公會的網站，裡頭都有紀錄回憶，照片、文字，滿生動的。我是觀賞者。」(小草)

小草與其虛擬社群成員，不僅在遊戲中互動，更成立了部落格，記錄虛擬社群的點點滴滴。雖然她只會去部落格欣賞其他成員所創作的文字與圖像，但她認為正是因為參加了虛擬社群，才会有共同部落格的成立，也才能創造日後的美好回憶。另外，神野在訪談結束後，也提供了他所建置的虛擬社群部落格，也讓成員能夠有個共同的空間，一起編織屬於社群的共同回憶。

4、 提升榮譽心

「或許在玩遊戲中，我的團體榮譽心變得很強吧。」(小草)

「你會想要讓公會耀眼。榮耀感吧。」(神野)

虛擬社群為達成共同的目標，經常以團隊合作的方式一同努力。小草認為自己在出任務時，通常是受到成員照顧的一方，雖然她總認為自己等級不夠高，幫不上什麼忙，但每次跟成員出任務時都相當積極，並期待這個團隊最終能夠獲得勝利。本身是會長的神野，必須負起帶領全體成員的責任，因此更會希望由他一

手創立的虛擬社群能夠有突出的表現，得到其他玩家的高評價。

5、 增加成就感

「跟著大家一起達到某個目標的時候，會有點小成就感吧，或許在現實生活是感受不出來的。」(阿德)

「之前有團員在某房間被電，阿她求救...我們就跑過去塞滿同一隊把別人電爆。」

(小 D)

不斷尋找自我、希冀他人認同的青少年，對於自身能力的肯定常來自於同儕的評價。阿德認為，與虛擬社群成員一同達到任務目標，能讓他產生一定的成就感，但也同時認為，自己在現實生活中較少有此感受，因此參與虛擬社群對他來說可能具有一定的補償作用。小 D 則很享受在遊戲中營救成員的快感，這

也是他獲得成就感的來源：以自己的力量替人解圍，能讓他感受到幫助別人的快樂；而透過合作戰勝對手，則是對於自身能力的一種肯定。

6、排遣寂寞

「雖然不用組隊也可以聊天，但是一起練功聊天還可以打發時間。」(紫夜)

「可以認識更多人，而且不怕會無聊。」(小琪)

虛擬社群集結了來自各方的成員，並有團體行動的特性，因此排遣寂寞就成為了參與虛擬社群最為直接的優點。正處於亟需同儕陪伴與關心的青少年階段，獲得一定的友伴交流是有其必要的。現實生活中的同儕並不能總是陪伴著青少年，因此參與虛擬社群可能也是尋求友伴關係的延伸，讓青少年產生了還是有人在陪伴著他們的感覺，進而能夠消除內心寂寞的感受。

由上述觀點可知，參與虛擬社群對青少年來說具有紓解壓力、獲得援助、創造回憶、提升榮譽心、增加成就感與排遣寂寞六大優點。不過，參與虛擬社群並不總是帶來正面的影響，對青少年來說它仍有以下兩項缺點：

1、成員可能帶來困擾

「如果跟不熟的人練功的話，可能會故意耍心機一下，莫名其妙被砍了一刀，整個傻眼在電腦桌前...。」(紫夜)

「有時候會有人多嘴雜的情形，就類似政黨功能吧，會由某公會派系與某公會派系互嗆之類的。」(阿德)

2、個人自由受到限制

「每次都要跑任務，有點麻煩。有時候很累，不想動，可是...又必須跑任務，所以覺得很煩。」(小琪)

「低等級的，要叫你帶他有點麻煩。」(小 D)

由於虛擬社群中的成員並不一定互相熟識，因此偶爾會發生一些爭執與不愉快的事件。另外，一旦有新成員加入虛擬社群，或是社群指派共同任務，社群成員都必須遵守規定，負起帶領新成員與參與任務的責任，即使那並非出於自願。

二、線上遊戲虛擬社群對青少年社會化之影響

(一) 虛擬社群對青少年人格型塑的影響

青少年與虛擬社群成員之間的人際互動關係，正如同現實中的同儕團體，對於正處於人格形成階段的青少年來說，均會產生一定的影響。同時，青少年本身原有的個性或生活背景，也可能會影響其與虛擬社群成員的互動情形。

「我會選擇非常投入，因為我很喜歡創公會，他就像小家庭。也可能因為我從小是獨生子的個性吧。」(神野)

神野認為，自己因為是獨生子，所以喜歡創設虛擬社群一公會，並覺得公會就像是一個小家庭。而招收公會成員，對他來說就像是「新幼苗」一般，需要「慢慢培養」。他認為自己會有如此的觀點，是與他身為獨生子有關，也激起了研究者的好奇，進而持續追問。起初神野並不願意正面回答，但研究接近尾聲

時，他主動表示自己其實經常感到孤單，而且在現實生活中承受很大的壓力。國中時父親過世，母親又年事已高，使他一直擔心著未來的前途，但又懊惱本身對念書缺乏興趣。創設虛擬社群，對神野來說，除了尋求陪伴，恐怕也為了平撫自己焦慮不安的心靈。而經營虛擬社群，則使他有機會得以培養領導人格與群體性的特質，對於增進社交技巧與情緒管理能力亦能有所助益。

「因為我自己就差滿多的。像我本人整個就是害羞內向，嫻靜少言，但是我用電腦可以喇很多賽。」(小 D)

小 D 提出了一個很重要的線上遊戲玩家特質，即本身在現實生活中的個性，與遊戲中有很大的差異。小 D 認為自己本身個性較為內向，但當他和虛擬社群成員互動時，總是較放得開，能夠展現出健談與開朗的一面。尤其是在遊戲中與異性朋友的相處更是如此，還能跟其他社群成員一起「虧美眉」，但問及在現實生活中他是否也能跟異性這樣談話，立刻得到「跟女生我哪敢」的回答。然而，研究者認為，參與虛擬社群仍對於這個個案有正面的幫助，至少此一管道能夠讓他獲得練習與異性相處的機會，對於青少年心智的發展仍然有正面的影響。

「遊戲內比較容易與人交流，也比較有人情味。」(小草)

小草才剛升上大學，目前住在學校宿舍。初次離開家到一個陌生的新環境，需要時間重新適應，跟新同學的關係也需要慢慢建立。因此，她認為在遊戲中比較容易與人交流、較有人情味的觀點，是能夠理解的，而這在某種程度上也彌補了現實中與同儕互動的不足。但她也認為，跟虛擬社群成員的過多互動，會導致「口頭表達能力變差，應該說...沈迷網路—現實脫離—字面表達變好—對外界陌生度增加—口語表達變差」的惡性循環，亦可能造成現實中社交活動的退縮。「線上的朋友幾乎都不會背叛你，可是現實會。我不想被現實朋友打擾我線上的生活。因為，我想要在遊戲上好好的過，不想再被背叛。」(小琪)

小琪在現實生活中，遇到了青少年時期最為困擾的同儕問題。在現實生活中遭到同學背叛，使她的校園生活因此蒙上了一層陰影。在虛擬社群中認識的朋友，不像現實生活中的朋友會背叛她，這讓她感到較為安心。因此，小琪並不願意邀請任何現實中的朋友參與她的虛擬社群或遊戲世界，因為這可能再度帶來背叛。為了尋求喘息空間，她寧可作出這樣的選擇，並且把她在現實中的煩惱都告訴虛擬社群的成員：「都會聊現實的事呀。有麻煩的時候，我會問他們怎麼辦。就...之前被朋友背叛，我就有跟他們說呀，他們都會安慰我」。虛擬社群的成員，是由不同年齡與背景的人組織而成，因此小琪選擇尋求他們的協助與安慰。同時，也為自己找到了一個避風港，不會感到完全的孤立無援。然而，這可能也會導致小琪將來更加無法信任現實生活中的同儕，產生對他人過度防衛的傾向。

另外，由於虛擬社群人數通常較多，因此通常只會跟幾個成員較為要好。但虛擬社群的管理者，多半是社群成員最為熟悉的人。

「最熟是族長，現在還有在即時通裡聯絡。」(紫夜)

「只跟會長比較熟，其他就還好，有好幾個公會的模式都是這樣。」(阿德)

「公會人數大概...60 個吧，差不多。跟多少人熟噢，10 個以內吧，會長一定是其中一個。」(小 D)

小 D 是這樣看待他的會長：「他是拉保險的，工作時間有彈性，所以可以花很長時間泡在遊戲上。練功很快，對人很好很大方，說話有點親和卻又有點令人尊敬這樣。不錯啦...對大家都很好。」會長的人格特質，對青少年可能產生表率作用，甚至可能會想要模仿與效法，而對青少年的人格型塑產生影響。

(二) 虛擬社群作為青少年的社會學習機制

在社會化過程中，社會與個人不但彼此會相互影響，同時個人會不斷地學習與修正自己的標準、動機、態度、技巧與行為，以符合特定社會的規範。虛擬社群本身亦有其團體規範，青少年如欲參與其中，就必須遵從規範，甚至將之內化成行為的準繩。以公會會長神野來說，本身即為制定團體規範的角色：

「我招收成員都會先打好規則，常上、不亂退、不白、有品、等級高佳。管理到現在，團員都很有禮貌和乖巧，還沒有因重大事物遭到踢除。」(神野)

神野對他所制定的規範相當自豪，且認為成員大多「配合度高。你說什麼，回答什麼。就算要忙碌，也會先告知」。可見虛擬社群所制定的規範，其成員必須能夠身體力行，符合該虛擬社群的共同價值觀，才能夠避免被踢除的命運。同儕團體在青少年階段的影響力，經常超越其他社會化機制，線上遊戲虛擬社群，在網路世界中即扮演著同儕團體的角色。青少年不但會在行為上受到該團體的影響，也會進而對其產生認同感。由於虛擬社群是一個具有一致目標的團體，故會促使成員形成團體意識，對該虛擬社群產生認同，進而有團體榮譽感的產生。

「或許在玩遊戲中，我的團體榮譽心變得很強吧。我大多是被帶領的，帶著練等級、打怪、解任務。會想回饋啊，想回報曾經幫助過我的人，對我親切的人。我把回饋轉移到公會的氣氛上，讓聊天頻道更熱鬧。」(小草)

小草大多扮演被帶領的角色，受到虛擬社群成員許多幫助，讓她心生感激，並透過行動來表達回饋之意。雖然她的等級並不高，但是由於獲得成員的協助與支持，使她產生了認同感，並認為自己也應該為團體盡一份力。

「難免會，你會想要讓公會耀眼。榮耀感吧。」(神野)

神野則透露出自己帶領虛擬社群成員時，想要求勝的意念。社群成員表現優秀，公會力量強大，就能讓他感到榮耀，也因此他會將個人的希冀投射在整個團體，並將團體的目標視為一種自我的實現。

「遊戲也會出一些公會同心協力的東西，更能凝聚大家對公會的意識。」(阿德) 如上所述，透過遊戲中舉辦的活動，也可能促使成員形成團體意識，賦予其實現團體凝聚力的機會。但虛擬社群的團體意識如果過強，則可能會產生一些不必要的誤會。

「有時候我隨口問問遊戲內各公會內的成員，你是否要來我公會呢？這句話，在遊戲內某會長看到，認為我在挖角，無奈的就演變成敵對公會。像我在某遊戲，

就遇到某會長如此這樣。他還會到處說，我為人陰險等等怎樣。起初都是能忍就忍，到最後忍不住反駁了，他太過分。」(神野)

另外，一旦成員意識到虛擬社群的團體性質，就可能會對於自身行為產生某種規範性的要求。

「心情不常帶到公會內，怕會影響某些成員進行遊戲的心理。公會頻道，不是只有個人的，呵呵。」(神野)

「有時候也不能太過把情緒加入到遊戲中。」(紫夜)

而這種對行為的自我要求，又以神野最為明顯：「本身會長，都要當個好榜樣、好規範。如果會長本身不禮貌、沒氣質，不就是所謂的上樑不正下樑歪嗎？上層都這樣，你要如何來管理下層？」

綜上所述，青少年在參與虛擬社群的過程中，不但能透過與社群成員的人際互動型塑自身的人格特質，也會受到虛擬社群的影響，產生社會學習、內化行為準則的作用。

伍、結論與建議

一、研究結論

青少年選擇參與線上遊戲虛擬社群，動機不外乎想創造屬於自己的社群、同儕邀約，或是希望增加認識朋友的機會。與社群成員的互動經驗，可分為普遍性與特殊性兩大類，而不同遊戲中也可能會產生不一樣的互動經驗。參與線上遊戲虛擬社群，可帶來紓解壓力、獲得援助、創造回憶、提升榮譽心、增加成就感與排遣寂寞六大好處，然而也可能因此受到某些成員帶來的困擾，以及個人自由受到限制的缺點。

線上遊戲虛擬社群對青少年社會化的影響，主要可從人格型塑與社會學習兩大面向進行探討。在虛擬社群對青少年人格型塑的影響上，可發現青少年與社群成員之間的人際互動關係，對於正處於人格形成階段的青少年的確會產生一定的影響。而青少年本身原有的個性或生活背景，也可能影響其與虛擬社群成員的互動情形。透過跟虛擬社群成員的互動，可滿足青少年尋求安慰、情感交流等需求，並且可能培養領導與群體性的特質、增進社交技巧與情緒管理能力、獲得結交異性朋友的機會。虛擬社群的領導者，由於與其他成員互動多半最為密切，因此經常成為青少年的行為模範。然而，若與虛擬社群成員互動過於頻繁，卻也可能導致現實生活的社交退縮情形，甚至在現實生活中產生過度防衛他人的傾向。在虛擬社群作為青少年的社會學習機制方面，研究發現虛擬社群本身的團體規範，參與其中的青少年皆必須遵從，甚至將之內化成行為的準繩，對於自身行為產生某種規範性的要求。也由於虛擬社群是一個具有一致目標的團體，故會促使成員形成團體意識，對該虛擬社群產生認同，進而有團體榮譽感的產生。但虛擬社群的團體意識如果過強，亦可能會造成一些不必要的誤會。

總而言之，線上遊戲虛擬社群的參與，的確會對於青少年社會化的過程有所影響，且正面與負面的影響均可能產生，因此關心青少年的父母、師長與教育單位，著實必須對此現象投以更多關注，一味的禁止青少年參與線上遊戲，或是完全漠不關心，都是較為消極的作法。唯有設身處地了解青少年參與線上遊戲背後的諸多原因，或許能因此幫助更多的青少年找到自我、適應社會，也才是積極的解決之道。

二、研究建議

本研究為一質化研究，目的在於深入探究線上遊戲虛擬社群對青少年社會化影響之原因，然而如能搭配量化研究得到可概推至全國的研究結果，或能收相輔相成之效。如技術上許可，甚至可採用實驗法，觀測並紀錄青少年與虛擬社群成員的互動過程，對於了解此一議題將更有助益。

陸、參考文獻

一、中文文獻

「台灣寬頻網路使用調查」報告（2009）【資料檔】。台北市：財團法人台灣網路

資訊中心。

林娟娟、蘇政泓（2007）。〈以社群觀點研究線上遊戲使用者參與動機〉。電子商務研究，1，31-54。

施嵐芳（2005）。《虛擬社群認同及網路社會支持對主觀幸福感的影響》。臺灣大學心理學研究所碩士論文。

許雅嵐（2002）。《國中班級同儕團體互動之研究》。高雄師範大學教育學研究所碩士論文。

張春興（主編）（2007）。《張氏心理學辭典》（第 2 版）。台北市：東華。

藍毓仁（譯）（2008）。Jane Ritchie & Jane Lewis 編。《質性研究方法》。台北：巨流。

曾鈺根（2007）。《東西方線上社群跨文化研究：以網路遊戲「魔獸世界」中「公會」為例》。輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文。

曾武清 (2004)。〈虛擬社群的集體記憶與儀式傳播：一個關於「龍魂不滅」的初探性研究〉。資訊社會研究，6，199-234。

鄭榮基 (2005)。《大型多人線上角色扮演遊戲公會之初探性研究：以魔獸世界的

公會玩家為例》。中正大學電訊傳播研究所碩士論文。

樊誌融 (2005)。《兒童網路性別態度與社會化歷程探討》。政治大學廣播電視研究所碩士論文。

二、英文文獻

Armstrong, A. & Hagel, J. (1996). The real value of on-line communities. *Harvard Business Review*, 74 (3), 134-140

Blanchard, A. (2004). Virtual behavior settings: An application of behavior setting theories to virtual communities. *Journal of Computer Mediated Communication*, 9(2).

Retrieved April 1, 2009, from the World Wide Web

<http://jcmc.indiana.edu/vol9/issue2/blanchard.html>

Porter, C. E. (2004). A Typology of Virtual Communities: A. Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer Mediated Communication*, 10(1). Retrieved April 1, 2009, from the World Wide Web

<http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue1/porter.html>

Schaefer, R.T & Lamm, R.P. (1995). *Sociology*. New York : McGraw-Hill.

Wellman, B. (2001). Physical Place and Cyber Place: The Rise of Personalized Networking. *International Journal of Urban and Regional Research*, 25(1). Retrieved

April 1, 2009, from the World Wide Web <http://www.amd.com/us->

[en/assets/content_type/DownloadableAssets/The_Rise_of_Personalized_Networking.pdf](http://www.amd.com/us-en/assets/content_type/DownloadableAssets/The_Rise_of_Personalized_Networking.pdf)

Zimbardo, P. G., Gerrig, R.J. (2004). *Psychology and Life: With Student Card*. Boston: Allyn & Bacon.

The impact of online game virtual community on adolescent socialization

Lo Lih-Yun

《Abstract》

The main purpose of this study is to investigate the experiences of adolescent participation in the on-line game virtual community, and the impact of the on-line game virtual community on adolescent socialization.

The methods of this research were based on semi-structural in-depth interview. Six on-line game adolescent players were interviewed, the gender ratio is 3:3, and they must have at least 2 years on-line game experiences.

According to the results, the motive of adolescents participating in the on-line game virtual community includes creating their own community, invitation from their friends, and increasing the opportunities of making new friends. Secondly, there are diverse interactive experiences when adolescents participate in different virtual community, and it could bring benefits and disadvantages simultaneously. Talking about the impact of the on-line game virtual community on adolescent socialization, personality molding and social learning are both important directions, and it shows that the participation of on-line game virtual community could affect adolescent to socialize, however, positive and negative sides exist at the same time. Therefore, parents, teachers and the authorities who care about adolescents certainly more concern about these phenomena.

Keywords: on-line game , virtual community, adolescent, socialization