

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）。

