

台灣青少年網路霸凌現況、 原因與影響^{*}

施琮仁^{**}

摘要

本研究使用一份台灣青少年（ $N = 1,745$ ）的調查資料，發現年齡、求學階段和成為網路霸凌加害者有正面關係；而在校成績愈好，愈不會成為霸凌者。此外，玩數位電動玩具愈頻繁者，愈容易在網路上霸凌他人。結果也指出曾在學校霸凌他人或被霸凌的學生，較可能在網路上被霸凌，顯示兩種霸凌型態之相關性。而無論霸凌或被霸凌都會降低青少年的生活滿意度，但若父母對子女上網行為採取協商式的介入，將可避免霸凌對生活滿意度產生的負面影響。

關鍵字：父母角色、生活滿意度、青少年、網路素養、網路霸凌

^{*} 本文使用「台灣傳播調查資料庫」第一期第三次調查資料，論文初稿曾發表於 2014 年中華傳播學會年會。作者感謝兩位匿名評審給予的建議，讓本文更臻完善。

^{**} 施琮仁為政治大學國際傳播英語碩士學位學程副教授，Email: tjshih@nccu.edu.tw。
投稿日期：2015/12/13；通過日期：2017/02/17

壹、前言

2015年4月，藝人楊又穎疑似因為遭同儕排擠和受不了網路攻擊言論而自殺身亡，台灣社會因此而對網路霸凌有了熱烈的討論（林良昇、陳建志，2015.04.23）。網路霸凌指的是藉由電子媒介平台，對他人造成蓄意、持續的傷害（Patchin & Hinduja, 2006），也因為這種欺凌行為發生在虛擬的網路上，不會實際造成外傷，故又被稱為「看不見的拳頭」（江雅芳，2012）。三軍總醫院兒童青少年精神科主任葉啟斌表示，在2012年時，因網路霸凌而求診的民眾和2007年相比增加了二至三成，且以國中女生居多（龍瑞雲，2012.03.24），可見網路霸凌已經成為現代e化社會中亟需受到重視與研究的現象。

雖然網路霸凌可能發生在任何年齡層，但對於正在求學的青少年來說，霸凌現象可能對其學業表現、未來人格發展、情緒及社會融合產生特別關鍵的影響。有鑑於此，國內的兒少機構、教育工作者已開始發展這個領域的研究與調查，希望能更加瞭解網路霸凌現象，並找出有效的預防與因應策略。有關於網路霸凌在青少年生活中的普遍性，兒童福利聯盟曾經於2012年對台灣各地四至六年級的小學生進行非機率抽樣調查，結果發現有近兩成的學童曾匿名在網路上批評或罵人，更有近四成的學童曾針對網路上批評他人的文章按「讚」或進行回覆。而根據另一項以國中生為樣本的調查，有超過三分之一的受訪學生表示自己是霸凌者，有五分之一左右的學生表示曾經遭受霸凌（Huang & Chou, 2010）。因此，瞭解此一新型態的霸凌模式，實為刻不容緩之課題。

雖然此議題已逐漸受到關注，在國外也有一定數量的文獻累積（Chen, Ho, & Lwin, 2016；Kowalski, Giumetti, Schroeder, & Lattanner, 2014），但整體台灣青少年在網路上遇到霸凌的狀況為何，仍相當模糊。此乃因為國內目前相關研究大多不是機率樣本，使得這些研究發現無法推論至全台灣的情境（例如，林雅萍、任慶儀，2011），而本研究使用隨機抽樣，可以為網路霸凌在台灣青少年族群中的普遍程度，提供較為精確的數字。其次，國內外現有相關研究主要探索造成青少年在網路霸凌他人或被霸凌的原因，或霸凌行為可能造成的後果，鮮少對前因後果有一貫的討論。本研究運用社會認知理論（Bandura, 1986），檢視霸凌行為形成的個人及環境因素，並同時探

討霸凌和青少年生活滿意度的關係，因為生活滿意度是心理健康的一個重要指標，希望能藉此對霸凌現象有更完整的瞭解。更重要的是，若青少年在網路上無可避免地會遭遇霸凌風險，是否有任何機制可以減少網路霸凌對生活滿意度的影響，將可能的負面傷害降至最低？本研究著重於網路素養及父母介入（包含禁止型及協商型）的角色，結果可提供相關政府單位、學校、社福團體在構思霸凌因應策略時參考。

貳、文獻探討

一、霸凌行為

（一）霸凌的定義

由於網路霸凌是數位媒介發展後產生的新現象，它的定義仍未定於一尊，有些學者沿用傳統霸凌的定義，將其延伸到電子媒體的情境中，例如 Patchin & Hinduja（2006）認為網路霸凌就是藉由電子媒介平台，對他人造成蓄意、持續的傷害。也有些學者以電子媒介的特性為中心來定義網路霸凌，例如 Li（2008: 224）將網路霸凌定義為「發生在電子通訊工具上的霸凌行為，例如電子郵件、手機、PDA、即時通訊軟體或網際網路」。Slonje & Smith（2008: 147）也將網路霸凌等同於「發生在現代科技裝置上的侵略行為，尤其是行動電話或網路」。由這些敘述可看出，後者通常沒有明確的定義出何謂霸凌行為，而是較為強調霸凌出現的管道。因此，若要對網路霸凌有更深入的瞭解，應該要先檢視傳統霸凌的定義，再探討傳統與網路情境的差異之處。

有關傳統霸凌，挪威學者 Olweus（2003）認為一個人或群體蓄意以負面行為（negative action）意欲傷害他人時，霸凌就成立了。他同時也提出了霸凌的三大條件，分別是（1）包含侵略行為或蓄意造成傷害；（2）要重複發生；（3）牽涉到權力的不平等（同上引）。後來的學者在此基礎之上又加上兩個條件，即是（4）受害者沒有言語或肢體的主動挑釁，以及（5）發生在熟悉的社會群體（social groups）當中（Greene, 2000）。

然而，在網路情境中，上述許多條件都需要重新檢驗。有關「重複發生」的要件，雖然霸凌言論在面對面的情境下稍縱即逝，但網路留言或影片卻會一直在線上流傳，一直被受害者或其他使用者接觸

到。關於「權力不平等」，雖然在傳統情境中恃強凌弱是普遍現象，但在網路上的強弱之分不再是體格、性別上的區別，而可能是網路技術的閑熟與否（Jordan, 1999）。在「主動挑釁」方面，網路文字缺乏面對面溝通時的情境、表情、語調等元素，使得誤解字面意義的頻率提高。因此雖然留言者無意挑釁，但閱讀者若有不同的解讀，則可能因為覺得被冒犯而促發霸凌行為。最後，關於「熟悉的社會群體」，由於傳統霸凌大多發生於學校情境，霸凌與被霸凌者通常在生活上有關聯。然而，網路可以讓人們和不熟悉，甚至是不認識的人接觸，尤其是在聊天室、部落格當中，使得霸凌也可能發生在不熟悉的社會群體內，前述的藝人自殺事件，就是受不了「匿名」網民言語攻擊而導致的結果。因此，本研究僅採取最基本的元素來定義網路霸凌，就是它的侵略、蓄意造成他人傷害的特性。

除了定義上的分歧，現有研究在操作化此概念時也存在不同作法。有些學者直接探詢被霸凌的狀況，例如 Li（2007）直接詢問受訪者是否曾經受到網路霸凌；其他研究者則列出一些傷害人的行為，詢問受訪者涉入其中的頻率。Vandebosch & Van Cleemput（2009）就曾以 12 種行為來測量網路霸凌，包括「透過網路或手機散播八卦」、「透過網路或手機散布私密訊息」等。由於測量方式不同，各個研究所得到的普遍程度也有很大的差異。例如 Kowalski, Limber, & Agatston（2008）就發現不同研究所發現的網路霸凌受害比例從 4% 至 53% 不等，而曾在網路上霸凌他人的比例則介於 3% 至 23% 之間。Vandebosch & Van Cleemput（2009）發現，詢問受訪者對個別霸凌行為的熟悉程度，通常會比直接詢問受訪者是否曾受到霸凌獲得較高的頻率。由於受訪者對霸凌一詞可能有不同的解釋與理解，為了避免信度與效度出現問題，本研究採用詢問個別冒犯行為（offensive practices）的方式，來測量網路霸凌。

（二）霸凌的型態

霸凌現象可以從其發生的場域，區分為學校霸凌（為上述傳統霸凌的一部分）及網路霸凌；也可根據學生在霸凌行為中扮演的角色，區分為霸凌加害者（perpetrator）及霸凌受害者（victim）。學者一開始關注網路霸凌時，將其視為現實生活霸凌的延伸，因為有些研究發現，在學校受到霸凌的學生，也較有可能成為網路霸凌的受害者。例

如 Li (2007) 發現曾在線下環境霸凌他人者，有 30% 也會在網路上成為霸凌加害者。另一方面，Juvonen & Gross (2008) 也發現，高達 85% 的網路霸凌受害者，在現實生活中同時也有被霸凌的經驗。除了描述統計的證據，許多其他使用相關分析或迴歸分析的研究也都指出了網路霸凌與傳統霸凌的關聯性 (Slonje & Smith, 2008; Smith et al., 2008; Sourander et al., 2010)。因此，Olweus 就提出一項推測，認為「不論是在網路上霸凌他人或是被霸凌，似乎都屬於整體霸凌行為的一部分，電子媒體只不過是其中一個可能的管道而已」(Olweus, 2013: 767)。

然而，晚近的研究者認為網路霸凌和傳統霸凌雖然發生的重疊性高，但性質上有許多重要的差異 (Kowalski et al., 2014)。首先是前面所提及的匿名性，研究顯示，在網路這種「去個人化」的情境中，人們較有可能說一些平常不會說的話，或做平常不會做的事。此外，在面對面的情境下，霸凌者因為可直接觀察到被霸凌者所受到的傷害，故可能減少未來欺負他人的機會。然而，由於網路的匿名性，霸凌者較不容易產生同理心或是對自己做過的事感到懊悔 (Sourander et al., 2010)。第二，網路抹去了霸凌的時空限制，過去學生受到霸凌的場域多集中在學校，但網路讓霸凌行為在校外及非上課時間都有可能發生。第三，傳統及網路霸凌的動機可能不同，傳統霸凌者的「滿足」是來自於觀看或讓其他旁觀者見到霸凌行為的負面影響，但由於在網路上人們並無直接接觸，上述「觀看」的滿足便無法獲得實現 (Vannucci, Nocentini, Mazzoni, & Menesini, 2012)，因此網路霸凌的目的可能是進行霸凌行為本身，而非享受霸凌的後果。有鑑於此，有些學者認為有必要重視網路霸凌行為的獨特性，將其和傳統霸凌做出區隔。部分研究也指出，約有 10% 至 15% 網路霸凌的受害者，其實並無在校園中被霸凌的經驗，顯示兩類霸凌現象還是有所差異 (Olweus, 2012; Raskauskas, 2009)。

除了場域之間的關聯性，霸凌的加害者和被害人間也是高度相關。根據一般侵略模型 (general aggression model)，受害者在遭遇霸凌行為時，會觸發一連串的評估與決策過程，而此過程會影響受害者回應的策略。換句話說，受害者選擇秘而不宣或是挾怨報復，都和此評估過程有關。因此，若受害者選擇反擊，則其角色就可能轉換成加害人 (Kowalski et al., 2014)。Li (2007) 的研究就指出，在

學校曾霸凌他人者，有 85.5% 也有過被霸凌的經驗；而曾在網路上霸凌他人者，也有較高的可能性會成為網路霸凌受害者。Kowalski et al. (2014) 針對 1,365 篇相關論文進行後設研究，發現在網路上，霸凌與被霸凌具有高度的相關性（整體相關係數高達 0.51，且達統計顯著水準）。

基於上述文獻，本研究認為要探討霸凌行為，必須同時考量傳統的校園霸凌與新型態的網路霸凌，以及加害與被害之情況。因此提出下列研究問題：

研究問題一：青少年在學校環境中及網路上受到霸凌的情況為何？

研究問題二：青少年在學校環境中及網路上霸凌他人的情況為何？

（三）網路霸凌的管道及處理方式

除了霸凌指標的建立，現有文獻也檢視了網路霸凌發生的場域及被霸凌者面對此狀況時的處理方式。在發生管道方面，Juvonen & Gross (2008) 的研究顯示，青少年最容易在留言版上 (message boards) 遭遇他人霸凌，其次是及時通訊軟體與電子郵件。其他可能的管道還包括手機簡訊、網路聊天室、部落格等。在國內，根據兒福聯盟的調查，社群網站已超越線上遊戲，成為網路霸凌最常發生的場域，有九成三的青少年表示在社群網站上有受害經驗（兒童福利聯盟，2016.03.11）。廖國良、黃正魁、張仁俊與劉敕君 (2012) 針對高中以上網路使用者的調查也發現，網路遊戲是最常遇到霸凌狀況的場域，其次是臉書、部落格、聊天室、BBS 站、電子郵件、手機、論壇等。根據上述調查，本研究提出七大網路霸凌的可能管道，分別為 (1) 電子郵件；(2) 網站或部落格；(3) 聊天室、網路論壇或 BBS；(4) 即時通訊軟體（例如 Line、Whatsapp、Yahoo messenger、Skype）；(5) 社群媒體（例如 Facebook、噗浪）；(6) 線上遊戲；(7) 手機簡訊。

而被霸凌者面對網路霸凌時，有許多應對方式，根據美國一份研究顯示，這些方式依發生頻率依序為：告訴其他網友 (I tell an online friend)、要霸凌者停止這種行為 (I tell the bully to stop)、躲避 (I get away)、告訴朋友 (I tell a friend)、沒有任何反應 (I do nothing)、沒有告訴任何人 (I tell nobody)、告訴父母親 (I tell my mom and dad)、不上網 (I stay offline)、告訴兄弟姊妹 (I tell

my brother or sister）、告訴大人（I tell an adult），以及霸凌別人（I bully others）（Patchin & Hinduja, 2006）。另一份研究也有類似的發現，該調查顯示，不論性別與年齡，霸凌受害者鮮少向大人透露遭到霸凌的事實。主要的原因是受害者認為自己必須學習如何處理這種狀況，其次是害怕自己的上網時間受到限制（Juvonen & Gross, 2008）。

除了上述策略，霸凌受害者也很常封鎖霸凌者的帳號、自己換帳號，或是對霸凌者寄出警告訊息。然而，仍有許多青少年在面對霸凌事件時並未採取任何應對措施（Juvonen & Gross, 2008）。因此，本研究考慮了被霸凌者未做反應的兩種狀況，一是不知如何處理，二是忽略霸凌行為。從以上敘述可以看出，現有文獻較少關注被霸凌者的「主動」處理行為，例如聯絡網路公司、報警、保存冒犯訊息、反擊，或是在網路上交其他朋友或加入其他社群，故本研究也納入了這些策略。

研究問題三：青少年的網路霸凌行為在何種管道發生？

研究問題四：青少年在網路上遇到霸凌狀況時，採取的應對方式為何？

二、影響霸凌行為、被霸凌的因素

雖然現階段關於網路霸凌的研究主要聚焦於此現象發生的頻率，許多學者也已開始檢視霸凌可能的原因，本研究運用社會認知理論（Bandura, 1986），該理論認為人類的行為是個人及環境因素交互影響下的結果，在傳統霸凌的情境下，有些學者也使用該理論作為基礎（例如 Mouttapa, Valente, Gallaher, Rohrbach, & Unger, 2004），故本節將從個人、家庭及媒體（家庭及媒體屬於環境因素）三個角度切入討論。

（一）個人因素：性別、年齡

如前所述，Olweus（2003）認為霸凌情境中通常涉及權力的不平等，也就是霸凌與被霸凌者之間存在著強勢與弱勢的區別，因此性別、年齡就成為了研究霸凌現象時重要的變項。但在電子、數位環境中，上網技術才是造成權力不平等的關鍵，因此有研究者認為女性較

有可能成為網路霸凌的實施者與受害者，因為網路上的冒犯行為大多是言語上與關係上的（Keith & Martin, 2005）。然而，實際研究結果並未證實這樣的說法，大部分的研究都沒有發現性別是預測被霸凌的顯著變項（Hinduja & Patchin, 2008；Juvonen & Gross, 2008；Patchin & Hinduja, 2006；Williams & Guerra, 2007），僅有少數研究顯示女性較容易被霸凌（Kowalski et al., 2008）。有趣的是，Vandebosch & Van Cleemput（2009）的研究發現，女性比較有可能同時成為網路霸凌的加害者及受害者，但都是在以間接方式測量霸凌時才有此顯著關聯性。基於這些文獻，性別和霸凌的關係其實並不一致。

年齡與霸凌的關係也相當複雜，有些研究發現年齡與霸凌有關，其他研究則沒有發現此一關係。即便是在那些發現了關連性的研究中，效果的方向也有所不同。舉例來說，以五到八年級生為研究對象，Williams & Guerra（2007）發現了不論是霸凌或是被霸凌，其頻率都隨著年級的增加而上升，也就是存在著正向關係。但是，Slonje & Smith（2008）卻發現在 12 至 20 歲之間的青少年當中，被霸凌的頻率和年齡具有負面的關係，也就是年紀愈大愈不可能成為霸凌的受害者。而 Vandebosch & Van Cleemput（2009）的研究樣本同時涵蓋了 636 名小學生及 1,416 名國、高中生，在該研究中，年齡僅和直接測量的霸凌加害行為有關，呈負面關係，也就是年紀愈大愈不可能在網路上霸凌他人。但若使用間接的霸凌測量方式，年齡和霸凌他人則無顯著關係。而不論使用何種測量方式，年齡都和是否在網路上是否被霸凌無關。

研究結果的歧異，可能是因為各研究所調查的對象年齡不同所致。有學者認為，年齡與網路霸凌的關係應是曲線關係（*curvilinear relationship*），因此若樣本中涵蓋的年齡區間較廣，則兩者通常不會相關。但若研究的年齡範圍較為限定，則較可能發現兩者之關連性，而此關連性的方向，又取決於受調查的年齡層（Tokunaga, 2010）。

研究問題五：性別、年齡和霸凌（包括加害與受害）的關係為何？

（二）家庭因素

除了人口特徵，父母親的角色也是影響網路霸凌行為發生與否

的重要因素。學者認為，若父母能掌握子女的上網狀況，將有助於減少負面的網路經驗。然而每個家庭的教養方式都有所不同，父母和子女的關係也因人而異，使得「父母角色」這個概念具有不同的意涵。早期的研究者大多著重於「父母監控」（parental monitoring）的面向，也就是父母對子女日常生活狀況的瞭解程度。例如，Khurana, Bleakley, Jordan, & Romer（2015）的研究發現，父母監控除了能夠直接減少學童在網路上受到騷擾的頻率，還能透過降低社群媒體使用及課後電腦使用時間，有效降低網路騷擾狀況。父母若對於子女的上網狀況較為注意，子女也較不會在網路上透露如姓名、電子郵件信箱等個人資訊（Rosen, 2007），進而成為被霸凌的對象。Kowalski et al.（2014）針對 1,365 篇相關研究的後設分析發現，父母監控對於網路霸凌的加害與受害都有顯著的負面影響。

然而，有些學者認為，雖然父母對子女日常生活情況的瞭解很重要，但更值得注意的是父母透過何種方式瞭解其子女。例如在網路使用的情境下，父母可以限制子女的網路使用時間，也能夠採用較民主的方式和子女共同商討如何使用網路，前者通常稱為「限制或控制型介入」，而後者一般稱為「評估或協商型介入」（Cerna, Machackova, & Dedkova, 2015；Mesch, 2009），兩者對於網路霸凌的效用不同，對於適用對象也有所差異。

雖然和教養方式有關的研究已逐漸累積，但研究結果卻不一致。例如，Sasson & Mesch（2014）的研究發現，限制型的介入非但不能減少使用網路的風險，反而還會提高風險。但 Navarro, Serna, Martínez, & Ruiz-Oliva（2013）發現父母對於子女安裝何種電腦軟體（限制型介入的一種）若能有所掌握，其子女成為網路霸凌受害者的機率可能會降低。Khurana et al.（2015）也發現父母對網路使用的限制，能夠減少子女在臥房中使用電腦及上社群網站的頻率，進而降低受到騷擾的可能。在加害方面，Mesch（2009）檢視了四個限制型介入的變項，其中只有「透過軟體監控子女所造訪的網站」和霸凌加害有關，兩者呈負面關係。

而關於協商型介入的角色，相關實證研究仍不多，和網路霸凌的關係也較不清楚。雖然和網路霸凌並無直接相關，但 Lee & Chae（2007）的研究顯示，父母若能推薦適合的網站或者和孩子一同討論

上網策略，子女在網路上便較有可能從事相對安全的活動，例如教育和通訊（communication）。不過，在 Navarro et al.（2013）的研究中，協商型介入和網路霸凌受害之間，卻無統計上顯著的關聯性。

雖然關於父母介入和網路霸凌關係的研究結果不甚一致，但這些分歧的結果或許可透過一些調節變項來解釋，像是年齡與文化。例如 Lee（2012）發現，對於年紀較大的學童來說，限制網路使用所產生的壞處會多於好處。此外，Shapka & Law（2013）以加拿大溫哥華地區的不同族裔為研究對象，發現對亞裔青少年來說，控制型介入能有效降低網路霸凌行為；此外，若父母經常靠著詢問孩子來瞭解其生活狀況，子女成為網路霸凌加害人的可能性也會隨之提高。但是，對於歐洲裔的青少年來說，這兩類教養方式和網路霸凌皆無顯著關連。

綜合上述文獻，不難發現相關研究仍稍顯凌亂，原因之一是有些研究關注成為霸凌加害者的原因，其他研究側重霸凌受害人，造成了比較上的不對等。在父母介入的主題方面，有些研究以子女整體生活狀況為測量的標準，其他研究則聚焦於網路使用，導致獲得的結果有所分歧。因此，本研究納入限制型介入與協商型介入兩種父母介入型態，並兼顧霸凌的受害與加害面向，希望能為關心此議題的學者提供一套完整的參考脈絡。

研究問題六：父母介入和霸凌（包括網路與校園霸凌）的關連性為何？

（三）媒體因素

由於網路霸凌是透過網路使用而發生的，因此其普遍性可能和青少年平常的網路使用習慣有關。然而，有關網路使用和網路霸凌的實證研究卻非常稀少，其中的一篇研究發現，每週上網時間（分鐘數）與對網路的自覺依賴程度，和青少年是否成為霸凌加害者無關。此外，當直接詢問受訪者被霸凌的經驗時，網路的自覺依賴程度和成為網路霸凌的受害者有關，兩者呈正面關係。也就是說，受訪者對網路的依賴程度愈高，愈有可能成為被霸凌的對象。然而，當受訪者被詢問的是個別的霸凌行為時，此關係便不顯著（Vandebosch & Van Cleemput, 2009）。

其實，除了網路使用之外，其他型態的媒體使用也有可能和網路霸凌有關。舉例來說，媒體與暴力的關係，一直是媒介效果研究中很

重要的一個分支。自從電視於 1960 年代在美國社會中開始普及之後，新聞或節目中暴力內容的影響，就一直成為關注的焦點。學者擔心觀眾（尤其是青少年或兒童）會模仿電視上的負面行為，正如 2014 年台灣在發生捷運隨機砍人事件後，警方就呼籲媒體不要報導太過詳細的行兇經過，以免遭有心人模仿（陳正健，2014.05.22）。事實上，一名就讀高職的 17 歲男生，在事件發生一年後，因為在通訊軟體上表示想要「當下一個鄭捷」，而被警方帶回訊問，並遭到函送（吳仁捷、徐聖倫與陳恩惠，2015.05.24）。

在實證研究方面，電視與暴力的關係已經累積了許多成果。多元研究方法的使用及結果的一致性，讓此領域的研究者幾乎能夠肯定兩者的關聯性。例如，一篇發表在世界知名期刊 *Science* 的縱貫性研究（longitudinal study）發現，觀看電視和後續的侵略行為有關，最特別的是，該研究發現在青少年時期的觀看頻率會影響到成年之後的行為（Johnson, Cohen, Smailes, Kasen, & Brook, 2002）。一篇後設分析也發現觀看媒體上的暴力內容和侵略行為的增加有關，而且相關的程度還高於鈣質對於骨骼質量的影響，以及鉛金屬對兒童智商的影響（Bushman & Anderson, 2001）。其他研究也指出，不但媒體使用會影響暴力行為，那些較有侵略傾向的青少年，也會刻意尋找具有暴力元素的媒體內容，形成一個所謂的「向下螺旋」（downward spiral）（Slater, Henry, Swaim, & Anderson, 2003）。

雖然大部分和媒體與暴力相關的研究都以電視為主要對象，但也有學者關注其他的媒體平台，例如上述的 Slater et al.（2003）就測量了三種媒介，包括動作片電影、暴力電玩，以及含有暴力內容的網站。Anderson & Bushman（2001）的後設分析也發現，玩暴力電玩不僅會增加侵略行為、誘發生理反應及侵略思想，還會降低利社會行為（prosocial behavior）。

而在電動玩具或數位遊戲的領域，學者們也相當關心這些遊戲對於人們日常生活的影響。例如 Fryling, Cotler, Rivituso, Mathews, & Pratico（2015）調查了 1,025 名線上遊戲玩家，發現有近三分之二（63%）的受訪者認為網路霸凌在多人遊戲環境中是個嚴重的問題，且有 41% 的玩家表示網路霸凌「經常發生」，甚至有 21% 認為「總是在發生」。以台灣為背景，Yang（2012）也發現對電玩遊戲的喜好程度和網路霸凌及被霸凌都有正面的間接關係。詳細來說，對電玩

的喜好會增加敵意 (hostility) 與侵略行為 (aggressive behavior) , 而敵意提高了成為網路霸凌受害者的可能性, 侵略行為則讓人更可能成為網路霸凌者, 此發現說明了一些電玩遊戲影響網路霸凌現象的原因。此外, Brockmyer (2015) 發現暴力電玩會降低人們對暴力的敏感度 (desensitization) , 進而增加侵略性及減少利社會行為

除了實際上的媒體使用狀況, 由於網路霸凌主要發生於新的媒體平台, 專家學者們認為網路素養 (literacy) 也是影響霸凌狀況發生與否的重要因素。Jäger, Amado, Matos, & Pessoa (2010) 訪問了 122 位在網路科技領域的專家, 這些專家普遍認同缺乏媒體素養是造成不當網路使用 (包含網路霸凌) 的重要原因之一。而為了落實媒體素養的提升, 英國於 2009 年提出媒體素養綱領 (*Charter for Media Literacy*) , 該法案認為要確保安全網路使用最有效的方法, 就是讓使用者擁有一套「工具」, 以便瞭解千變萬化網路世界的不同面貌, 而這套工具就是媒體素養 (*The European Charter for Media Literacy, 2009*) 。

而隨著媒介科技的演進, 媒體素養的定義也跟著改變, 從早期著重讀和寫, 轉變成強調運用傳播科技的能力或是獲取、使用資訊的能力, 例如 Aufderheide (1993) 就將媒體素養定義為民眾接近、分析、評估以及創造不同型態訊息的能力。考量到此概念的複雜性, Shapiro & Hughes (1996) 用七個維度來定義媒體素養, 包含工具素養、資源素養、社會結構素養、研究素養、出版素養、新興科技素養, 以及批判素養。Leung & Lee (2012) 在其研究中更加以延伸, 採用此七維度架構來測量網路素養。^[1]

然而, 從實證研究的結果看來, 網路素養和網路安全行為之間不盡然完全是正面關係 (Livingstone & Brake, 2010) 。一方面, 網路素養和社會資本的累積有正面關係, 那些具備較佳網路技能的使用者, 較有可能在網路上尋求政治、求職或健康相關的訊息 (Hargittai & Hinnant, 2008) 。但另一方面, 網路素養卻也和網路風險有關, 網路素養愈高的人由於對網路活動涉入較深、較廣, 使得他們暴露於網路風險的機會也隨之提高 (Livingstone & Helsper, 2008) 。而根據傳播技巧缺乏模型 (communication skills deficiency model) , 霸凌受害者若缺乏適當的網路素養來面對霸凌行為, 很可能會採取報復手段, 因為以牙還牙是最直接的應對方式 (Roberto, Eden, Savage, Ramos-

Salazar, & Deiss, 2014)。由此可見，網路素養和霸凌之間可能存在著關聯性。

以四到九年級的學童為對象，Lee & Chae (2012) 發現網路素養和網路風險有正面的關係，雖然在控制網路參與程度之後，此關係不復存在，但兩者至少具有間接關係。該研究也發現，在高度網路參與的情況下，網路素養低的學童較有可能遭遇網路風險。Leung & Lee (2012) 在其研究中檢視了網路素養的五個面向及三種網路風險（包括成為被騷擾的對象、隱私暴露，以及接觸色情、暴力內容），結果顯示，「工具素養」和網路騷擾有顯著的負面關係，亦即愈知道如何多方利用網路來獲取和使用資訊的青少年，在網路上愈不會成為被騷擾的對象。而出版素養與社會結構素養和隱私暴露有顯著關係，前者會增加暴露的機會，後者則會減少。

透過上述文獻可歸納出現有研究的兩個特點，一是學者鮮少直接探討網路素養和網路霸凌的關係，多是檢視較廣義的網路風險。二是和資訊存取及使用相關的網路能力和網路霸凌可能較有關係，因此本研究在網路素養的測量上也較為著重其工具、技術層面。

研究問題七之一：媒體使用（包括網路、電視、電玩）和網路霸凌的關係為何？

研究問題七之二：網路素養和網路霸凌的關係為何？

三、霸凌與被霸凌的影響

而關於霸凌的後果，現有文獻普遍著重於受害者之學業表現、心理健康狀況（包括情緒反應與人格轉變），以及社交狀況。研究指出，受到霸凌可能使學生難以專心於課業，或是對現狀感到挫折，進而使學業表現下降（Beran & Li, 2008）。社交上的影響則包括社交焦慮、（與社會或他人）疏離、外在敵意，甚至可能出現犯罪行為（Tokunaga, 2010）。此外，被霸凌者的心理狀況與行為也會受到影響，較常見的反應包括沮喪、自尊心下降、憤怒與傷心等（Didden et al., 2009；Patchin & Hinduja, 2006）。一份以台灣北部高中生為對象的研究將受試者分為四類，分別為網路霸凌者、受害者、霸凌／受害者，以及未有任何霸凌經驗者，並檢視四類學生的心理健康狀況。結果顯示，網

路霸凌受害者的自尊心顯著低於未遭遇過霸凌的學生，值得注意的是，霸凌／受害者這個族群，自尊心是四個類別中最低的，但沮喪程度（depression）卻是各類別中最高的（Chang et al., 2013）。

有學者以集群分析（cluster analysis）檢視霸凌可能衍生的情緒反應，發現和傳統霸凌相關的情緒有五大類：第一類是沒有受到影響；第二類主要是「壓力」與「生氣」；第三類則是「擔憂」與「害怕」；第四類為「沮喪」、「孤獨」與「無力感」；第五類則是「生氣」之外幾種情緒的中度混合，像是「苦惱」、「尷尬」、「無力抗拒」及「孤單」（Ortega, Elipe, Mora-Merchán, Calmaestra, & Vega, 2009）。但網路霸凌的情況則大為不同，受害者的情緒反應僅能被歸為兩個集群，分別是有情緒反應及沒有情緒反應。

除了情緒之外，生活滿意度也可能受到霸凌行為的影響。研究顯示，在傳統的情境下，不論是霸凌加害者（Buelga, Musitu, Murgui, & Pons, 2008；Flaspohler, Elfstrom, Vanderzee, Sink, & Birchmeier, 2009；Hobbs, 2009）或受害者（Flaspohler et al., 2009；Valois, Kerr, & Huebner, 2012），對生活的滿意度都較低。關於網路霸凌的發現也很類似，例如 Moore, Huebner, & Hills（2012）的研究指出，遭受霸凌和整體生活滿意度及某些個別面向的滿意度（包括家庭、同儕、自我滿意度等）都存在負面關聯性。Navarro, Ruiz-Oliva, Larrañaga, & Yubero（2015）的研究也發現曾在網路上遭受霸凌者，比起沒有類似遭遇的同儕，對其生活較不滿意。在網路霸凌加害人方面，Moore et al.（2012）的研究發現，雖然霸凌他人和家庭、同儕、日常、學校、自我滿意度有負面關係，和整體生活滿意度卻沒有；同樣地，Navarro et al.（2013）也未發現網路霸凌和整體生活滿意度有關。

雖然網路霸凌可能產生的負面後果很多，但本研究著重於該行為對整體生活滿意度的影響，主要原因在於生活滿意度代表一個人對其自身生活品質整體的評估，對於生命意義的認知有重要的影響。研究發現生活滿意度較高的學生，較會覺得生活有希望、有較好的同儕關係及校園學習經驗（Gilman & Huebner, 2006；Suldo & Huebner, 2006）。根據上述文獻，本研究提出以下研究假設與問題：

H1：網路上被霸凌的經驗和青少年的生活滿意度有負面關係。

研究問題八：網路上霸凌他人的經驗和青少年的生活滿意度之間的關係為何？

此外，若霸凌的確和生活滿意度有關，是否有任何方式可以減輕此負面影響？本研究檢視兩個可能的調節因素，一是網路素養，二是父母角色。如前所述，雖然網路素養可能讓民眾接觸更多的線上機會，也可能同時將他們暴露於網路風險之中。然而，由於網路特性，網路霸凌的受害者比起傳統霸凌受害者有更多的應對方式，例如封鎖霸凌者、更換帳號等，來避免自己受到更深的傷害。因此，本研究假設，若青少年具有足夠的網路素養，知道如何彌補霸凌帶來的傷害，遭受霸凌對其生活滿意度的影響可能較低；反之，若青少年的網路素養不足，遭受霸凌對其生活所造成的負面影響可能較顯著。現有文獻對此調節關係尚無深入檢視，故實有必要加以探索。

H2：網路霸凌和生活滿意度之間的負面關係，對於低網路素養的青少年來說會比高網路素養的青少年強烈。

第二個可能降低霸凌負面影響的因素是父母在青少年日常生活或上網經驗中所扮演的角色，例如 Flouri & Buchanan (2002) 發現雖然經常被霸凌者的生活滿意度比較少被霸凌者來得低，但在父親付出較多關懷的情況下，兩者的差距較小。^[2] 其他研究也發現青少年來自同儕及教師的社會支持，會影響遭受霸凌和生活滿意度的關係，對於社會支持較少的學生來說，霸凌產生的負面影響較為強烈 (Flaspohler et al., 2009)。一份跨國研究的結果也顯示，整體而言，每天的電腦使用時間和生活滿意度呈負相關，但對於和父母溝通較為順暢的子女來說，電腦使用的負面影響較低 (Boniel-Nissim et al., 2015)。由於本研究涵蓋不同的型態的父母介入（包括限制型與協商型），範圍較過去文獻廣泛，故使用研究問題加以探索：

研究問題九：父母介入是否影響被霸凌和生活滿意度的關係？

參、研究方法

一、調查資料

本研究使用《科技部傳播調查資料庫》2014年第一期第四次之青少年調查資料，作為分析之依據。青少年調查採用分層兩階段叢集抽樣法，首先，以《台灣社會變遷基本調查計畫》第六期之鄉鎮市區分層方法進行分層，鄉鎮分層是以侯佩君、杜素豪、廖培珊、洪永泰與章英華（2008）建立的鄉鎮市區發展類型為基礎，共分為六層。分層後，本研究將各層中不同類型之類型學校（國小、國中、高中、高職）由南至北、由西至東進行排序，以等距抽樣抽取取出學校，此為第一階段抽樣。在確定中選學校之後，再以隨機亂數方式抽取兩個班級，此為第二階段抽樣。第一抽取之班級為優先訪問班級，第二抽選出之班級為備用樣本，若第一抽選出之班級無法訪問或樣本數不足30份時，則調查訪問第二抽選出之班級。

本次調查在2014年5月3日至6月20日間，在全國抽出的61所學校中進行訪問，最後回收1,959份有效樣本，在95%信賴水準下，抽樣誤差小於2.21%。為使樣本符合母體結構且具代表性，故以性別、年齡、鄉鎮市區層之母體比例進行交叉加權，加權後的人口學資料和母體結構無異（加權後性別： $\chi^2(1) = 3.82, p > 0.05$ ；加權後年齡： $\chi^2(2) = 0.00, p > 0.05$ ；加權後居住地區： $\chi^2(5) = 0.00, p > 0.05$ ），顯示本調查之樣本具代表性。由於本研究所探討的是網路上的（被）霸凌狀況，故僅以平常有上網的青少年為樣本，樣本數為1,745。

二、變項測量

青少年在學校被霸凌的狀況，是透過詢問受訪者是否曾在學校情境中，遭遇以下三種情況，包括(1)被同學罵、嘲笑或捉弄；(2)被同學排除於某個團體或活動之外；(3)被同學到處說壞話或散播自己不想讓人家知道的事。由於樣本中有被霸凌經驗的青少年很少，本研究將上述三變項合併並重新編碼，若受訪者曾遇過三種狀況之一，則編碼為1，若都沒有遇過，則編碼為0。因此，「在學校被霸凌」為二元變項（binary variable）。

同樣地，青少年在學校霸凌他人的狀況，也是透過詢問受訪者是

否曾在學校做過下列三種行為：(1) 罵、嘲笑或捉弄同學；(2) 不讓同學參加某個團體或活動；(3) 到處說同學壞話或同學不想讓別人知道的事。本研究同樣將上述三變項合併，重新編碼為二元變項，若受訪者曾做過三種行為之一，則編碼為 1，若都沒有遇過，則編碼為 0。

青少年在網路上被霸凌的狀況，則是透過詢問受訪者是否曾在網路上遇到以下三種情況，包括 (1) 被同學罵、嘲笑或捉弄；(2) 被同學排除於某個團體或活動之外；(3) 被同學到處說壞話或散播自己不想讓人家知道的事。若受訪者曾遇過三種狀況之一，則編碼為 1，若都沒有遇過，則編碼為 0。

青少年在網路上霸凌他人的狀況，是透過詢問受訪者是否曾在網路上對他人做過下列四種行為：(1) 對罵人、嘲笑或捉弄同學的訊息按「讚」；(2) 罵、嘲笑或捉弄同學；(3) 不讓同學參加某個團體或活動；(4) 到處說同學壞話或同學不想讓別人知道的事。若受訪者曾做過上述四種行為之一，則編碼為 1，若都沒有遇過，則編碼為 0。

關於網路霸凌發生的場域，本研究主要關注七種管道，分別為 (1) 社群媒體；(2) 電子郵件；(3) 網站或部落格；(4) 聊天室、網路論壇或 BBS；(5) 線上遊戲；(6) 手機簡訊；(7) 即時通訊軟體。

至於青少年遇到網路霸凌時的處理方式，本研究詢問受訪者十七種可能的因應行為，包括 (1) 沒有處理，因為不知道怎麼辦；(2) 忽略；(3) 刪掉冒犯你的資訊；(4) 不要上網；(5) 封鎖辱罵、排擠自己或散布訊息的人；(6) 換一個帳號；(7) 離開該網站或網路平台；(8) 要他人停止這樣的行為；(9) 告訴教師或家長；(10) 告訴其他同學或朋友；(11) 告訴父母以外的其他家人；(12) 聯絡網路公司；(13) 報警；(14) 保存這些冒犯你的訊息；(15) 反擊；(16) 在網路上交其他朋友或加入其他社群；(17) 其他。

在媒體的影響方面，本研究考慮了三個因素：上網頻率、看電視頻率，以及在玩電動玩具的頻率。上網頻率的測量是透過詢問受訪者「平均每週有幾天會上網？」，此變項之平均數為 5.16 ($SD = 2.16$)。青少年看電視的頻率，是以每週平常日（週一到週五）觀看電視的天數來測量 ($M = 3.75$, $SD = 1.70$)。玩電動玩具的頻率，則是詢問受訪者「你平常玩數位電玩遊戲（包含：手機、電腦、Facebook 臉書、大型多人線上角色扮演遊戲及電動）的頻率是？」此變項的範圍為 1（從來沒有）到 4（經常），有過半數的受訪者回答「經

常」(53.3%)。需要說明的是，由於看電視及上網在傳播調查資料庫中屬於基本題組，而和電玩有關的變項則是屬於特定的主題模組，因此受訪者回答之選項尺度稍有不同，前者以天數來測量，而後者則是主觀頻率。此外，因為電玩模組中尚有其他問題訊問青少年在遊戲中和他人互動的程度，為求一致，故使用不同尺度。

過去研究顯示家長對於青少年上網的態度和網路霸凌有關，故本研究也納入分析。在此家長角色分為正向協助與禁止，「家長正向協助」透過下列三個問題來測量：(1) 家長會鼓勵我上網；(2) 家長會陪我一起上網，並會討論使用網路的情形和心得；(3) 家長會和我一起聊網路上發生的趣聞或事件。而「家長禁止」也是透過三個問題測量，分別為：(1) 家長會禁止我上某些網站；(2) 家長會規定我什麼時候可以上網什麼時候不行；(3) 家長會限制我上網時間的長短。選項的範圍皆為1（從來沒有）到4（經常），本研究分別將變項相加後取平均數，形成兩個指標（家長正向協助： $M = 1.99$ ， $SD = 0.70$ ，Cronbach's $\alpha = 0.70$ ；家長禁止： $M = 2.50$ ， $SD = 0.81$ ，Cronbach's $\alpha = 0.74$ ）。

有關網路素養，如文獻探討所述，本研究著重技術層面的上網能力，因此透過以下六個問題來評估，分別為：(1) 我有能力用不同的搜尋引擎，找資料；(2) 我有能力從網路下載文字資料，到電腦儲存起來；(3) 我有能力從網路下載影音資料，到電腦儲存起來；(4) 我通常有辦法到相關網站，找到想要的內容；(5) 我有能力分辨網路訊息，有沒有用；(6) 我有能力從網路，下載應用程式。受訪者的回答從1（非常不同意）到5（非常同意），本研究將變項相加後取平均數形成指標（ $M = 3.84$ ， $SD = 0.66$ ，Cronbach's $\alpha = 0.83$ ）。

生活滿意度也是本研究的依變項之一，透過五點量表回答，受訪者回答對下列三個問題的同意程度（1代表非常不同意、5代表非常同意）：(1) 整體而言，我對自己生活很滿意；(2) 整體而言，我和朋友的相處情況很滿意；(3) 整體而言，我認為自己的生活很有壓力。本研究將第三個問題反向編碼，使其符合其餘兩個問題的數值方向，進而將三個變項相加並取其平均數，作為測量生活滿意度的指標（ $M = 3.58$ ， $SD = 0.67$ ，Cronbach's $\alpha = 0.53$ ）。

本研究也控制了一些人口學變項，包括年齡（ $M = 14.18$ ， $SD = 2.33$ ）與性別（53%為男性）。此外，本研究也考量了青少年的學業

表現，此變項是受訪者對於自身表現的主觀判斷，選項為 1（非常好）到 5（非常不好）。本研究將此變項反向編碼，故高分代表較為優異的學業表現（ $M = 3.10$ ， $SD = 0.90$ ）。

各變項間之相關係數，請參見附錄。

肆、結果

研究問題一探討青少年受到霸凌的現況，如表 1 所示，台灣青少年在網路上受到霸凌的情況不如在學校的情境中普遍，總共僅有 5.8% 的受訪者表示曾在網路上遭到霸凌，但有近七分之一的學生（14.8%）曾經在學校被霸凌。青少年在學校或網路上較常遇到的霸凌狀況是「被同學罵、嘲笑或捉弄」（學校：9.9%；網路上：2.9%），以及被同學到處說壞話或散播自己不想讓人家知道的事（學校：8.1%；網路上：2.6%），有少數的受訪者曾被「被同學排除於某個團體或活動之外」（學校：3.0%；網路上：1.7%）。這樣的數據與順序顯示，青少年不論在學校中或網路上，遇到的霸凌狀況都非常類似。

研究問題二探討青少年霸凌他人的狀況，結果顯示，網路上最常見的霸凌行為是「對罵人、嘲笑或捉弄同學的訊息按『讚』」（7.0%），其他的行為都不普遍。而在學校情境中，青少年最常「罵、嘲笑或捉弄同學」（7.5%），其次是「到處說同學壞話或同學不想讓別人知道

表 1：青少年校園與網路霸凌現況

	在學校	在網路上
被霸凌		
被同學罵、嘲笑或捉弄	9.9% (173)	2.9% (51)
被同學排除於某個團體或活動之外	3.0% (52)	1.7% (29)
被同學到處說壞話或散播自己不想讓人家知道的事	8.1% (142)	2.6% (46)
總計	14.8% (259)	5.8% (102)
霸凌他人		
對罵人、嘲笑或捉弄同學的訊息按「讚」	N.A.	7.0% (122)
罵、嘲笑或捉弄同學	7.5% (131)	1.9% (33)
不讓同學參加某個團體或活動	1.3% (22)	0.4% (6)
到處說同學壞話或同學不想讓別人知道的事	3.2% (56)	1.4% (24)
總計	9.9% (173)	8.3% (146)

註：括弧內之數值為人次。

的事」(3.2%)。此數據顯示學校裡和網路上的霸凌行為略有不同，在網路上，青少年鮮少直接攻擊同儕，但較常「助長」這類行為。

研究問題三探討網路霸凌的管道，結果指出，青少年最常在社群媒體上遭受霸凌，比例為 68.7%，其次為線上遊戲(42.3%)。在有被霸凌經驗的青少年中，分別約有四分之一是在即時通訊軟體(例如 Line、What's app、Yahoo Messenger 等，占 25.6%)及線上聊天室／論壇／BBS(24.8%)遇到霸凌行為。電子郵件(18.5%)及手機簡訊(16.3%)也是普遍的霸凌管道，網站或部落格則較少成為霸凌場域(8.1%)。

研究問題四探討青少年在網路上遇到霸凌狀況時，採取的應對方式為何。表 2 顯示，超過一成的青少年(12.5%)因為不知道怎麼辦而沒有採取任何因應作為。最常見的策略則是「忽略」，有超過三分之一的受訪者(36.7%)採取此一方式來對付網路霸凌；其次是「刪掉冒犯你的資訊」(24.2%)、「要他人停止這樣的行為」(22.8%)。尋求老師、同儕、家人協助的比例，則是介於一成五至兩成之間。「反擊」也是一種常見的反應，約五分之一的青少年在面對網路霸凌行為

表 2：青少年遇到網路霸凌時的因應行為

處理方式	人數	百分比
忽略	37	36.7%
刪掉冒犯你的資訊	25	24.2%
要他人停止這樣的行為	23	22.8%
告訴其他同學或朋友	20	19.2%
反擊	18	18.0%
告訴教師或家長	18	17.7%
離開該網站或網路平台	18	17.6%
告訴父母以外的其他家人	16	15.8%
封鎖辱罵、排擠自己或散布訊息的人	15	14.3%
換一個帳號	15	14.8%
沒有處理，因為不知道怎麼辦	13	12.5%
不要上網	11	10.7%
保存這些冒犯你的訊息	10	9.9%
聯絡網路公司	7	7.2%
報警	6	5.6%
在網路上交其他朋友或加入其他社群	5	4.8%

時會採用以牙還牙的手段（22.8%）。而「聯絡網路公司」（7.2%）、「報警」（5.6%），以及「在網路上交其他朋友或加入其他社群」（4.8%）則較不常見。

若將「沒有處理」及「忽略」視為沒有採取任何因應策略，則在102名曾在網路上被霸凌的青少年當中，有83名有針對霸凌行為採取具體的行動，比例超過八成（81.4%）。本研究進一步比較有行動與沒行動的受霸凌者，發現兩個群體的網路素養在統計上並無顯著差異（ $M_{\text{沒有行動}} = 3.94$ ； $M_{\text{有行動}} = 3.92$ ， $t = 0.11$ ， $p > 0.05$ ）。

研究問題五探討能夠預測網路霸凌行為及被霸凌的因素，由於具有霸凌及被霸凌經驗的青少年居於少數，變項並非呈常態分布，故本研究將其轉換為二元變項，並使用羅吉斯迴歸進行分析（logistic regression）。結果發現，年齡和網路霸凌的受害與加害都有關，雖然年齡愈大的青少年愈不容易成為霸凌受害者，但卻更有可能成為加害人（表3）。

由於本研究僅側重青少年群體，年齡並非完整的連續型變項，故進一步檢視各求學階段和霸凌的關係。結果顯示，在學校的情境下，

表 3：網路霸凌與被霸凌的預測因子

	在網路上被霸凌		在網路上霸凌他人	
	Wald	Exp (B)	Wald	Exp (B)
年齡	8.16	0.82**	4.07	1.12*
性別（男性 = 1）	1.09	1.31	2.23	0.73
成績表現	0.67	1.13	10.66	0.66**
協商式介入	3.90	1.39*	1.05	0.86
禁止式介入	5.66	0.67*	0.26	0.93
上網頻率	2.33	0.91	2.19	1.09
看電視頻率	0.96	0.98	1.48	1.08
玩電玩頻率	0.13	1.07	17.59	2.12**
網路素養	5.43	1.64*	3.19	1.37
在學校被霸凌（有 = 1）	87.45	12.10**	2.78	1.54
在學校霸凌他人（有 = 1）	9.68	2.43**	85.47	9.21**
在網路上被霸凌（有 = 1）	N.A.	N.A.	20.75	4.12**
在網路上霸凌他人（有 = 1）	24.88	4.65**	N.A.	N.A.
Nagelkerke R^2		39.8		31.0

註：(1) 表格中之 Exp (B) 係數為 Odds Ratio，數值大於 1 代表自變項與依變項具有正向關係；數值小於 1 則代表負向關係。(2) * $p < .05$, ** $p < .01$ 。

不論是霸凌他人或是被霸凌的狀況，都以小學階段最為常見，但兩者都隨著升學而降低頻率。而在網路上被霸凌的情況，也因青少年進入較高的求學階段而變得愈來愈不普遍，這樣的差異在統計上達到顯著的水準。值得注意的是，在網路上霸凌他人的狀況，反而是隨著教育程度的提高而增加，此差異也達到統計上的顯著標準（請見圖 1），和羅吉斯迴歸所獲得的結果一致。

表 3 也顯示，網路素養、在校園中霸凌他人與被霸凌的經驗，以及在網路上霸凌他人的經驗，都在成為網路霸凌的受害者有顯著的正面關聯性。相對地，成績表現、玩電玩頻率、校園中霸凌他人的經驗，以及在網路上被霸凌的經驗，都能顯著預測青少年學生是否會在網路上成為霸凌加害人。其中，除了成績表現是負相關（即成績愈好的學生愈不會在網路上霸凌他人），其他因素都和依變項呈正相關。

研究問題六探討父母介入和霸凌行為之間的關係，結果顯示（表 3），兩類父母介入方式都和成為霸凌受害者有顯著關連，但影響的方向相反。父母和兒女協商網路使用方式的程度愈高，青少年愈容易遭遇網路霸凌；相對地，禁止式的介入則能會降低青少年在網路上被

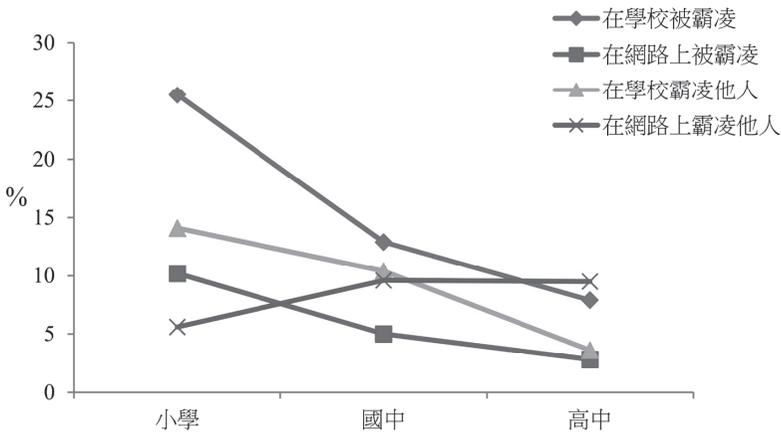


圖 1：青少年在不同求學階段中霸凌他人與被霸凌的狀況。在學校被霸凌和不同求學階段有顯著關係， $\chi^2(2) = 72.39, p < 0.01$ 。在網路上被霸凌和不同求學階段有顯著關係， $\chi^2(2) = 29.25, p < 0.01$ 。在學校霸凌他人和不同求學階段有顯著關係， $\chi^2(2) = 21.33, p < 0.01$ 。在網路上霸凌他人和不同求學階段有顯著關係， $\chi^2(2) = 7.43, p < 0.05$ 。

霸凌的機率。然而，父母介入和青少年是否成為網路霸凌的加害人，則無統計上之關聯性。

研究問題七探討媒體使用（七之一）及網路素養（七之二）和霸凌行為的關係，表 3 指出，在霸凌受害方面，三個媒體變項皆無顯著作用，但網路素養的提升會增加青少年在網路上被霸凌的機率。而在霸凌加害方面，僅玩電玩的頻率是顯著的預測因子，兩者呈顯著的正相關。

整體而言，在學校情境中有霸凌經驗者（包括霸凌他人或被霸凌），以及曾在網路上霸凌他人者，較有可能成為網路霸凌的受害者。同樣地，在學校有霸凌他人經驗，或曾經在網路上被霸凌者，較有可能在網路上霸凌他人。

H1 假定網路上被霸凌的經驗會對青少年的生活滿意度產生負面影響，為了檢視此關聯性，本研究以生活滿意度為依變項，進行 ordinary least square (OLS) 階層迴歸分析。結果如表 4 所示，在控制了人口變項、媒體使用與網路素養之後，愈常在學校被霸凌的青少年，愈不滿意其生活現狀。相反地，在網路上被霸凌和生活滿意度無關，因此 H1 未獲支持。而研究問題八探討作為網路霸凌加害者和生活滿意度的關係，結果顯示兩者也不具統計上顯著的關連性。

此外，如附錄一之相關分析表所示，本研究的四個（被）霸凌變項皆彼此相關，故本研究也檢視了 before entry 係數，以瞭解霸凌變項在不互相控制之下的關係。Before entry 指的是在階層迴歸分析中，自變項在不控制同一階層其他變項的狀況下和依變項的關係，此係數指出，除了網路加害行為之外，其他三個霸凌變項都和生活滿意度有顯著的負相關。值得一提的是，網路霸凌的受害經驗及校園霸凌的加害經驗和生活滿意度的關係，在控制校園霸凌受害經驗之前是顯著的，可見三類霸凌行為之間可能具有更加細微的關係。

H2 預設了網路霸凌受害經驗和生活滿意度之間的負面關係，對於低網路素養的青少年來說會比高網路素養的青少年強烈，結果顯示網路素養的調節作用並不顯著，故本假設未獲支持。而研究問題九探討兩類父母介入方式是否影響被霸凌和生活滿意度的關係，根據表 4，家長若對於青少年的網路使用提供正面建議或協助，學童的生活滿意度通常較高。更重要的是，本研究發現父母的正向協助會調節在網路上被霸凌與生活滿意度的負面關聯性（ $\beta = 0.05, p < 0.05$ ）。如圖 2 所示，

表 4：預測生活滿意度之變項

	Before entry 係數	標準化係數
人口變項		
年齡	-0.06*	-0.06*
性別	0.04	0.01
學業表現	0.40**	0.35**
協商式介入	0.20**	0.12**
禁止式介入	0.03	-0.02
Adj. ΔR^2		18.20**
媒體使用與素養		
上網頻率	0.04	0.00
看電視頻率	0.03	0.03
玩電玩頻率	0.03	0.01
網路素養	0.18**	0.18**
Adj. ΔR^2		2.40**
霸凌現象		
在學校被霸凌	-0.14**	-0.13**
在網路上被霸凌	-0.06*	-0.01
在學校霸凌他人	-0.06**	-0.02
在網路上霸凌他人	-0.04	-0.01
Adj. ΔR^2		1.60**
交互作用		
網路被霸凌 × 網路素養	0.02	N.A.
網路被霸凌 × 家長正向協助	0.05*	N.A.
網路被霸凌 × 家長禁止	0.01	N.A.
Adj. ΔR^2		0.20
Adj. R^2		22.40

* $p < .05$, ** $p < .01$

在家長正向涉入較多的情況下，在網路上被霸凌與否對生活滿意度的影響不大；然而，在家長涉入程度較低的情況下，青少年在網路上被霸凌會導致生活滿意度顯著降低。相對地，家長對網路使用採取禁止態度則未能調節網路霸凌對生活滿意度的影響（ $\beta = 0.01$ ， $p > 0.05$ ）

伍、討論與結論

自從網路普及之後，有關於網路所帶來的優勢與問題就受到了

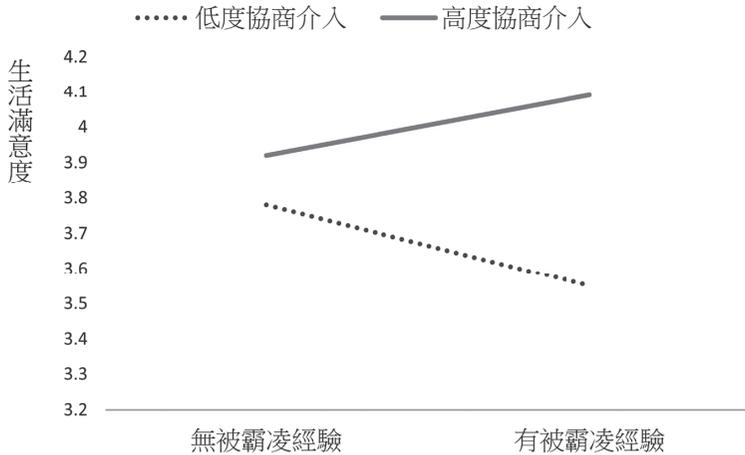


圖 2：父母角色對生活滿意度的調節作用

熱烈的討論。現有研究一方面指出了網路在人際關係上的正面意義，例如社會資本的強化 (Valenzuela, Park, & Kee, 2009)，另一方面卻也發現了負面的影響，例如網路霸凌 (Hinduja & Patchin, 2008；Juvonen & Gross, 2008)。網路霸凌受到重視的原因，是因為它增加了霸凌可能發生的場合，原本霸凌行為僅侷限於學校環境與上學時間，但網路讓霸凌行為隨著學童返家，並可能二十四小時面對 (Patchin & Hinduja, 2006)。其次，網路虛擬空間作為一個屏障，也讓青少年以為不易被發現而增加霸凌他人的頻率。更重要的是，網路上的冒犯文字、影片只要伺服器持續正常運作，就會長時間保留，對於被霸凌者而言，可能受到多次傷害。

雖然體認到此一主題的重要性，但現有研究對於網路霸凌的普遍性及影響因素都沒有一致的發現。主要的原因可能有二，一是對於霸凌有不同的概念化與操作化；二是大部分的研究都非採用隨機樣本，因此霸凌的普遍程度有很大的差異。本研究是台灣極少數以隨機抽樣方式調查全國國小、國中及高中學生網路霸凌狀況的研究，故在霸凌普遍性方面，本文的數字可能較為貼近實際情況。除此之外，本研究也檢視造成網路（被）霸凌的原因，並在一般的網路使用變項上，增加了電視、電玩及網路素養的角色。本研究也進一步探討（被）霸凌對生活滿意度的影響，並希望瞭解網路素養及父母角色是否能降低網路霸凌所帶來的傷害。

本研究發現有 5.8% 的青少年曾經在網路上被霸凌，有 8.3% 的青少年曾在網路上霸凌他人，雖然比例不像有些研究所發現的那麼高，但和使用全國樣本的研究較為接近（e.g., Ybarra & Mitchell, 2004）。比起 14.8% 的受訪者曾在學校中被霸凌，以及 9.9% 的受訪者曾在學校霸凌他人，網路霸凌的情況似乎不如面對面的霸凌嚴重。然而，本研究也發現在學校被霸凌的學生，在網路上也較容易被霸凌；而在學校曾經霸凌他人的學生，在網路上也較容易成為霸凌者。此結果呼應了一些學者對霸凌的觀察，認為霸凌已經「從學校跟著回家了」，或是霸凌已經「越過了學校的圍牆」（Patchin & Hinduja, 2006；Tokunaga, 2010）。

本研究並未發現性別是預測霸凌或被霸凌的重要變項，但年齡卻和網路霸凌行為有關。迴歸分析的結果指出，隨著年紀增長，青少年愈不會在網路上被霸凌，卻更有可能霸凌他人。從不同的求學階段來看，不論是學校中的霸凌、被霸凌，或是在網路上被霸凌的頻率，都隨著學童的升學而逐步降低，唯有在網路上霸凌他人的頻率，是隨著升學而增加。值得注意的是，年齡和網路霸凌加害行為間的正面關係，在控制了上網頻率後仍然存在，可見高中生較常在網路上霸凌他人，並不是因為他們比小學生有更長的上網時間。其中的原因，有賴於未來研究持續探索。

至於受到霸凌之後的因應之道，本研究發現受霸凌者最常採取「眼不見為淨」的策略，包括忽略與刪掉相關資訊；有少數青少年會採取較為被動的策略，也就是封鎖對方、換帳號、不上網等。值得注意的是，有近五分之一的受霸凌者會以「反擊」作為回應，這或許能夠解釋網路上霸凌與被霸凌行為高度的相關性，此現象和 Huang & Chou（2010）的觀察一致。

然而，本研究也發現，霸凌者是否採取任何因應策略和其本身的網路素養無關；網路霸凌對生活滿意度所造成的負面影響，也沒有因為青少年網路素養的高低而有所不同。青少年的網路素養甚至還增加了成為網路霸凌受害者的機率，此結果和一些學者的論點及發現類似，亦即網路素養拓展了青少年使用網路的層面，不僅能提升資訊獲取的機會，也同時會增加接觸網路風險的可能性（Lee & Chae, 2012；Livingstone & Helsper, 2008）。因此，學校或任何霸凌防制單位所要著重的，似乎並非是提升學童的資訊素養（江雅芳，2012），

而是加強資訊倫理，讓使用者更有法治觀念（吳明隆、簡妙如，2009）。此外，網路禮節（Jäger et al., 2010）或網路安全素養或許也是有關單位及研究者未來可以考慮的概念，例如個人隱私權的保護或網路交友安全等知識，可能都是降低網路霸凌的有效策略（歐陽閻，2010）。

有關媒體使用與霸凌的關係，結果指出不論是上網時間或看電視的時間，都和青少年是否會成為網路霸凌的加害者或受害人無關。需要說明的是，電視的影響力雖然和過去媒介暴力研究的發現不一致，但這可能和問卷問題的形式有關。也就是說，本研究僅詢問受訪者看電視的天數，而未考慮內容，可能觀看內容的種類才是影響侵略行為的關鍵。然而，玩電玩和在網路上霸凌他人有正面關係，這和過去發現暴力電玩會導致侵略行為的文獻一致（Anderson & Bushman, 2001）。本研究更進一步延伸過去文獻，發現電玩對行為的影響不只會出現在現實生活中，還可能擴及網路世界，和 Dittrock, Beran, Mishna, Hetherington, & Shariff（2013）針對加拿大青少年所進行的研究有一致的成果。雖然兩者因果關係尚無法確認，但網路霸凌與玩數位電玩遊戲可能都是更廣義媒體使用行為的一部分，因此未來研究或許能夠針對青少年的其他媒體使用經驗，並檢視這些媒體習慣和網路霸凌的關係。

本研究發現父母角色在霸凌事件中的重要性，若父母對霸凌者的上網行為付出較多的正向協助，則被霸凌對生活滿意度幾乎沒有任何影響；反之，若協商性介入程度較低，被霸凌會大大降低青少年的生活滿意度，進而可能導致情緒低落或自我傷害的發生。因此，父母應該在學童的上網經驗中，扮演主動關懷、指引的角色，雖然仍無法遏止霸凌行為的發生，卻可將低霸凌所造成的負面影響。

雖然本研究對於台灣國小、國中、高中學生所面臨的學校及網路霸凌狀況有清楚的描繪，但仍有需多未竟之處需要未來研究繼續延伸與補充。第一，受限於調查題數的限制，本研究僅根據過去文獻指出的發生頻率，聚焦於三種主要的傳統霸凌行為及四種主要的網路霸凌行為；然而，霸凌的形態可能比本文測量的更為多元。例如，發送病毒給他人、駭入他人帳號，或是教唆他人進行間接霸凌，都可算是霸凌的範疇（Vandebosch & Van Cleemput, 2009），未來的研究可納入不同的霸凌行為，以對網路霸凌的樣貌有更全面的瞭解。

第二，根據本研究的發現，網路霸凌與被霸凌的現象在青少年中不算普遍，因而使得整體調查可用的樣本數受到限制。以此反思，或許現階段的研究會以針對特定對象的非機率抽樣較為適當。然而，如前所述，目前台灣針對青少年霸凌現象的隨機調查極為缺乏，故現有的需求應以瞭解整體狀況為優先，若能找出霸凌行為的較易發生的族群或求學階段，未來研究將可進行更細緻的檢視。

第三，本研究僅以同學為對象，詢問受訪者霸凌或被霸凌的狀況。但霸凌行為可能不見得是針對同儕，例如青少年可能在線上聊天室、社群或留言版，以個人或群體的方式攻擊不認識的網友、公眾人物，像前述的藝人自殺事件。因此，若不以同儕為限，網路霸凌或被霸凌的頻率可能還會提高，未來研究也可據此延伸。

最後，在控制了所有變項之後，僅學校霸凌對生活滿意度有所影響。此發現可能意味著網路霸凌的根源仍存在於校園當中，也就是在網路上的霸凌極有可能是現實生活中的延伸，而非截然不同的新現象。若是如此，欲解決網路霸凌問題可能不僅需要著眼於網路平台，更需要回歸到對日常生活情境的關注。故研究者日後可詢問青少年是否認識被霸凌者，以更加瞭解霸凌行為的不同本質。

註釋

- [1] Leung & Lee (2012) 的研究以青少年為樣本，檢視了網路素養及網路相關風險（例如網路成癮、洩漏個資等）的關聯性，該研究雖然使用 Shapiro & Hughes (1996) 的七維度架構，包括工具素養、資源素養、社會結構素養、研究素養、出版素養、新興科技素養，以及批判素養，但認為其中的資源素養和研究素養並不適用於青少族群，故將該二面向排除，僅使用其餘的五個面向作為測量網路素養的工具。
- [2] 該文對於父親涉入 (father involvement) 僅有整體性的測量，例如作者詢問受訪者的父親是否「花時間與你相處」、「擁抱你」、「對你學校功課有興趣」等五項，並非特別針對網路使用。

參考文獻

- 江雅芳（2012）。〈看不見的拳頭：網路霸凌〉，《諮商與輔導》，323：62-63。
- 吳仁捷、徐聖倫、陳恩惠（2015.05.24）。〈網路預告「我想當下個鄭捷，邱姓高中生被逮」〉。上網日期：2015年6月25日，取自 <http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1327030>
- 吳明隆、簡妙如（2009）。〈青少年網路霸凌行為研究〉，《中等教育》，60：90-109。
- 兒童福利聯盟（2016.03.11）。〈2016年台灣兒少網路霸凌經驗調查報告〉。上網日期：2016年11月10日，取自 http://www.children.org.tw/news/advocacy_detail/1538
- 林良昇、陳建志（2015.04.23）。〈網路霸凌殺人，藝人楊又穎輕生〉。上網日期：2015年6月25日，取自 <http://news.ltn.com.tw/news/focus/paper/874162>
- 林雅萍、任慶儀（2011）。〈國中校園學生霸凌現象之個案研究：以丁丁國中為例〉，《區域與社會發展研究》，2：247-282。
- 侯佩君、杜素豪、廖培珊、洪永泰、章英華（2008）。〈台灣鄉鎮市區類型之研究：「台灣社會變遷基本調查」第五期計畫之抽樣分層效果分析〉，《調查研究－方法與應用》，23：7-32。
- 陳正健（2014.05.22）。〈殺人易生模仿效應 專家：勿播細節〉。上網日期：2015年6月25日，取自 <https://anntw.com/articles/20140522-dr9N>
- 廖國良、黃正魁、張仁俊、劉妝君（2012）。〈臺灣網路霸凌之實證研究〉，《資訊與管理科學》，5：31-55。
- 歐陽閻（2010）。〈國小學生網路安全素養現況及相關影響因素之調查研究〉，《教育學誌》，23：1-36。
- 龍瑞雲（2012.03.24）。〈網路霸凌患者增，國中女生居多〉。上網日期：2015年6月25日，取自 <http://www.cna.com.tw/news/firstnews/201203240055-1.aspx>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review

- of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Aufderheide, P. (1993). *Media literacy: A report of the national leadership conference on media literacy*. Washington, DC: Aspen Institute.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Eaglewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Beran, T., & Li, Q. (2008). The relationship between cyberbullying and school bullying. *The Journal of Student Wellbeing*, 1(2), 16-33.
- Boniell-Nissim, M., Tabak, I., Mazur, J., Borraccino, A., Brooks, F., Gommans, R. et al. (2015). Supportive communication with parents moderates the negative effects of electronic media use on life satisfaction during adolescence. *International Journal of Public Health*, 60, 189-198.
- Brockmyer, J. F. (2015). Playing violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 24, 65-77.
- Buelga, S., Musitu, G., Murgui, S., & Pons, J. (2008). Reputation, loneliness, satisfaction with life and aggressive behavior in adolescence. *The Spanish Journal of Psychology*, 11, 192-200.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation. *American Psychologist*, 56, 477-489.
- Cerna, A., Machackova, H., & Dedkova, L. (2015). Whom to trust: The role of mediation and perceived harm in support seeking by cyberbullying victims. *Children & Society*, 30, 265-277.
- Chang, F. C., Lee, C. M., Chui, C. H., Hsi, W. Y., Huang, T. F., & Pan, Y. C. (2013). Relationships among cyberbullying, school bullying, and mental health in Taiwanese. *Journal of School Health*, 83, 454-462.
- Chen, L., Ho, S. S., & Lwin, M. O. (2016). A meta-analysis of factors predicting cyberbullying perpetration and victimization: From the social cognitive and media effects approach. *New Media & Society*, 19, 1194-1213.
- Didden, R., Scholte, R. H. J., Korzilius, H., de Moor, J. M. H., Vermeulen, A., O'Reilly, M. et al. (2009). Cyberbullying among students with

- intellectual and developmental disability in special education settings. *Developmental Neurorehabilitation*, 12, 146-151.
- Dittrick, C. J., Beran, T. N., Mishna, F., Hetherington, R., & Shariff, S. (2013). Do children who bully their peers also play violent video games? A Canadian national study. *Journal of School Violence*, 12, 297-318.
- Flaspohler, P. D., Elfstrom, J. L., Vanderzee, K. L., Sink, H. E., & Birchmeier, Z. (2009). Stand by me: The effects of peer and teacher support in mitigating the impact of bullying on quality of life. *Psychology in the Schools*, 46, 636-649.
- Flouri, E., & Buchanan, A. (2002). Life satisfaction in teenage boys: The moderating role of father involvement and bullying. *Aggressive Behavior*, 28, 126-133.
- Fryling, M., Cotler, J. L., Rivituso, J., Mathews, L., & Pratico, S. (2015). Cyberbullying or normal game play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. *Journal of Information Systems Applied Research*, 8, 4-18.
- Gilman, R., & Huebner, E. S. (2006). Characteristics of adolescents who report very high life satisfaction. *Journal of Youth and Adolescence*, 35, 293-301.
- Greene, M. B. (2000). Bullying and harassment in schools. In R. S. Moser & C. E. Franz (Eds.), *Shocking violence: Youth perpetrators and victims: A multidisciplinary perspective* (5th ed., pp. 72-101). Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Hargittai, E., & Hinnant, A. (2008). Differences in young adults' use of the internet. *Communication Research*, 35, 602-621.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbullying: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant Behavior*, 29, 129-156.
- Hobbs, M. E. (2009). *E-Bullies: The detrimental effects of cyberbullying on students' life satisfaction*. Unpublished master's thesis, Miami University, Oxford, OH.

- Huang, Y.-y., & Chou, C. (2010). An analysis of multiple factors of cyberbullying among junior high school students in Taiwan. *Computers in Human Behavior, 26*, 1581-1590.
- Jäger, T., Amado, J., Matos, A., & Pessoa, T. (2010). Analysis of experts' and trainers' views on cyberbullying. *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools, 20*, 169-181.
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., & Brook, J. S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science, 295*, 2468-2471.
- Jordan, T. (1999). *Cyberpower: The culture and politics of cyberspace and the Internet*. London: Routledge.
- Juvonen, J., & Gross, E. F. (2008). Extending the school grounds? -- Bullying experiences in cyberspace. *Journal of School Health, 78*, 496-505.
- Keith, S., & Martin, M. E. (2005). Cyber-bullying: Creating a culture of respect in a cyber world. *Reclaiming children and youth: The Journal of Strength-Based Interventions, 13*, 224-228.
- Khurana, A., Bleakley, A., Jordan, A. B., & Romer, D. (2015). The protective effects of parental monitoring and internet restriction on adolescents' risk of online harassment. *Journal of Youth and Adolescence, 44*, 1039-1047.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin, 140*, 1073-1137.
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyberbullying: Bullying in the digital age*. Malden, MA: Blackwell.
- Lee, S.-J. (2012). Parental restrictive mediation of children's internet use: Effective for what and for whom? *New Media & Society, 15*, 466-481.
- Lee, S.-J., & Chae, Y.-G. (2007). Children's internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *Cyberpsychology & Behavior, 10*, 640-644.

- Lee, S.-J., & Chae, Y.-G. (2012). Balancing participation and risks in children's internet use: The role of internet literacy and parental mediation. *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking, 15*, 257-262.
- Leung, L., & Lee, P. S. N. (2012). Impact of internet literacy, internet addiction symptoms, and internet activities on academic performance. *Social Science Computer Review, 30*, 403-418.
- Li, Q. (2007). New bottle but old wine: A research of cyberbullying in schools. *Computers in Human Behavior, 23*, 1777-1791.
- Li, Q. (2008). A cross-cultural comparison of adolescents' experience related to cyberbullying. *Educational Research, 50*, 223-234.
- Livingstone, S., & Brake, D. R. (2010). On the rapid rise of social networking sites: New findings and policy implications. *Children and Society, 24*, 75-83.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 52*, 581-599.
- Mesch, G. S. (2009). Parental mediation, online activities, and cyberbullying. *Cyberpsychology & Behavior, 12*, 387-393.
- Moore, P. M., Huebner, E. S., & Hills, K. J. (2012). Electronic bullying and victimization and life satisfaction in middle school students. *Social Indicators Research, 107*, 429-447.
- Mouttapa, M., Valente, T., Gallaher, P., Rohrbach, L. A., & Unger, J. B. (2004). Social network predictors of bullying and victimization. *Adolescence, 39*, 315-335.
- Navarro, R., Ruiz-Oliva, R., Larrañaga, E., & Yubero, S. (2015). The impact of cyberbullying and social bullying on optimism, global and school-related happiness and life satisfaction among 10-12-year-old schoolchildren. *Applied Research in Quality of Life, 10*, 15-36.
- Navarro, R., Serna, C., Martínez, V., & Ruiz-Oliva, R. (2013). The role of internet use and parental mediation on cyberbullying victimization among Spanish children from rural public schools. *European Journal of Psychology of Education, 28*, 725-745.

- Olweus, D. (2003). A profile of bullying at school. *Educational leadership*, 60(6), 12-17.
- Olweus, D. (2012). Cyberbullying : An overrated phenomenon? *European Journal of Developmental Psychology*, 9, 520-538.
- Olweus, D. (2013). School bullying: Development and some important challenges. *Annual Review of Clinical Psychology*, 9, 751-780.
- Ortega, R., Elipe, P., Mora-Merchán, J. A., Calmaestra, J., & Vega, E. (2009). The emotional impact on victims of traditional bullying and cyberbullying. *Zeitschrift für Psychologie/Journal of Psychology*, 217, 197-204.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4, 148-169.
- Raskauskas, J. (2009). Text-bullying: Associations with traditional bullying and depression among New Zealand adolescents. *Journal of School Violence*, 9, 74-97.
- Roberto, A. J., Eden, J., Savage, M. W., Ramos-Salazar, L., & Deiss, D. M. (2014). Prevalence and predictors of cyberbullying perpetration by high school seniors. *Communication Quarterly*, 62, 97-114.
- Rosen, L. D. (2007). *Me, myspace, and I: Parenting the net generation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Sasson, H., & Mesch, G. (2014). Parental mediation, peer norms and risky online behavior among adolescents. *Computers in Human Behavior*, 33, 32-38.
- Shapiro, J. J., & Hughes, S. K. (1996). Information literacy as a liberal art: Enlightenment proposals for a new curriculum. *Educom Review*, 31(2), 31-35.
- Shapka, J. D., & Law, D. M. (2013). Does one size fit all? Ethnic differences in parenting behaviors and motivations for adolescent engagement in cyberbullying. *Journal of Youth and Adolescence*, 42, 723-738.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., & Anderson, L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A

- downward spiral model. *Communication Research*, 30, 713-736.
- Slonje, R., & Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology*, 49, 147-154.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49, 376-385.
- Sourander, A., Klomek, A. B., Ikonen, M., Lindroos, J., Luntamo, T., Koskelainen, M. et al. (2010). Psychosocial risk factors associated with cyberbullying among adolescents: A population-based study. *Archives of General Psychiatry*, 67, 720-728.
- Suldo, S. M., & Huebner, E. S. (2006). Is extremely high life satisfaction during adolescence advantageous? *Social Indicators Research*, 78, 179-203.
- The European Charter for Media Literacy. (2009). *About this initiative: Frequently asked questions*. Retrieved November 15, 2017, from <http://euromedialiteracy.eu/about.php>.
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26, 277-287.
- Valenzuela, S., Park, N., & Kee, K. F. (2009). Is there social capital in a social network site?: Facebook use and college students' life satisfaction, trust, and participation. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14, 875-901.
- Valois, R. F., Kerr, J. C., & Huebner, S. E. (2012). Peer victimization and perceived life satisfaction among early adolescents in the United States. *American Journal of Health Education*, 43, 258-268.
- Vandebosch, H., & Van Cleemput, K. (2009). Cyberbullying among youngsters: Profiles of bullies and victims. *New Media & Society*, 11, 1349-1371.
- Vannucci, M., Nocentini, A., Mazzoni, G., & Menesini, E. (2012). Recalling unrepresented hostile words: False memories predictors of traditional and cyberbullying. *European Journal of Developmental Psychology*, 9, 182-194.

- Williams, K. R., & Guerra, N. G. (2007). Prevalence and predictors of internet bullying. *Journal of Adolescent Health, 41*(6), S14-S21.
- Yang, S. C. (2012). Paths to bullying in online gaming: The effects of gender, preference for playing violent games, hostility, and aggressive behavior on bullying. *Journal of educational computing research, 47*, 235-249.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Online aggressor/targets, aggressors, and targets: A comparison of associated youth characteristics. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry, 45*, 1308-1316.

附錄：各變項之相關係數

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1. 年齡	1													
2. 性別	-0.01	1												
3. 學業表現			1											
4. 協商式介入	0.02	-0.07**	0.13**	1										
5. 控制式介入	-0.28**	0.13**	0.09**	0.13**	1									
6. 上網時間	0.37**	0.02	-0.11**	0.02	-0.26**	1								
7. 看電視時間	-0.16**	0.04	0.06*	-0.03	0.01	0.13**	1							
8. 玩線上遊戲頻率	-0.02	0.18**	0.02	0.04	-0.05	0.29**	0.17**	1						
9. 網路素養	0.35**	0.14**	0.11**	0.19**	-0.09**	0.25**	-0.02	0.15**	1					
10. 傳統霸凌受害	-0.21**	0.02	0.01	0.00	0.07**	-0.08**	0.04	0.05*	-0.07**	1				
11. 傳統霸凌加害	-0.15**	0.08**	-0.03	0.05*	0.03	0.03	0.07**	0.11**	0.01	0.36**	1			
12. 網路霸凌受害	-0.14**	0.06*	0.04	0.06*	0.01	-0.05	0.03	0.06*	0.03	0.40**	0.32**	1		
13. 網路霸凌加害	0.02	0.02	-0.09**	0.01	-0.04	0.10**	0.05*	0.15**	0.07**	0.20**	0.38**	0.27**	1	
14. 生活滿意度	-0.06*	0.04	0.40**	0.20**	0.03	0.01	0.05*	0.05*	0.23**	-0.13**	-0.05*	-0.02	-0.05	1

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$

Understanding Cyberbullying among Taiwanese Youth: Prevalence, Causes, and Impacts

Tsung-Jen Shih*

Abstract

This study used a random sample of youth in Taiwan to determine the prevalence of cyberbullying and the contributing factors. The results indicated that age, years in school, and time spent playing online video games were positively correlated with cyberbullying. Students with higher academic performance were less likely than others to become cyberbullies. Moreover, the results revealed a strong association between cyberbullying and on-campus bullying. Students who bullied others or were bullied in school also tended to be victims of cyberbullying. Both bullies and victims had lower levels of life satisfaction than students without such experiences. Parents are recommended to talk to their children more directly about Internet usage to mitigate the negative effects of cyberbullying on life satisfaction.

Keywords: parental role, life satisfaction, youth, internet literacy, cyberbullying

*Tsung-Jen Shih is Associate Professor of the International Master's Program in International Communication Studies, National Chengchi University, Taipei, Taiwan.