

# 國小學童線上遊戲、網路成癮與校園霸凌之關聯

## The Influence of Elementary Student On-Line Games and Internet Addiction on Campus Bullying

李德治 \* 林思行 \*\* 吳德邦 \*\*\* 謝正煌 \*\*\*\*  
De-Chih Lee Szu-Hsing Lin Der-Bang Wu Cheng-Huang Hsieh

(收件日期 102 年 11 月 5 日；接受日期 103 年 2 月 24 日)

### 摘要

隨著網路的普及以及廠商不斷的推陳出新，線上遊戲已成為國小學童主要的休閒活動之一，本研究旨在探討國小學童線上遊戲、網路成癮對校園霸凌之關聯。網路成癮部分採用陳淑惠教授於 2003 年所編之中文網路成癮量表，校園霸凌部分則以自編之「校園霸凌問卷」加以測量。並根據研究所得之結果提出相關建議。

本研究採用判斷式抽樣調查法，以某縣市之 12 所小學，360 位高年級學生為抽樣調查之對象，最後回收之有效問卷為 331 份。將所得之資料透過 SPSS 以相關分析、描述性統計（次數統計分析、百分比）、獨立樣本 t 檢定、單因子變異數、簡單線性迴歸等統計方式進行分析探討。本研究最後所得之研究結論如下：

- 一、男學童在遊戲年資、遊戲頻率與每次玩線上遊戲的時間上高於女學童；但在有無遊戲經驗與遊戲主要的時間上並未有顯著上的差異，顯示男學童比女學童愛玩線上遊戲，家長必須注意子女玩遊戲的頻率與時間。
- 二、男學童在網路成癮傾向、校園霸凌行為傾向上，高於女學童，教師要多留心男學童生活常規的管理。
- 三、國小高年級學童線上遊戲的涉入情況，對網路成癥傾向、校園霸凌行為傾向上，具有顯著正相關，家長應避免子女過度接觸線上遊戲。
- 四、遊戲者所玩之線上遊戲類型，對網路成癮、校園霸凌行為傾向具有顯著的影響，家長應過濾子女所玩線上遊戲的類型。
- 五、遊戲者網路成癮傾向，對校園霸凌行為具顯著的正相關，學校與家長應留意學童是否沈迷於網路遊戲，並對遊戲時間進行規範。

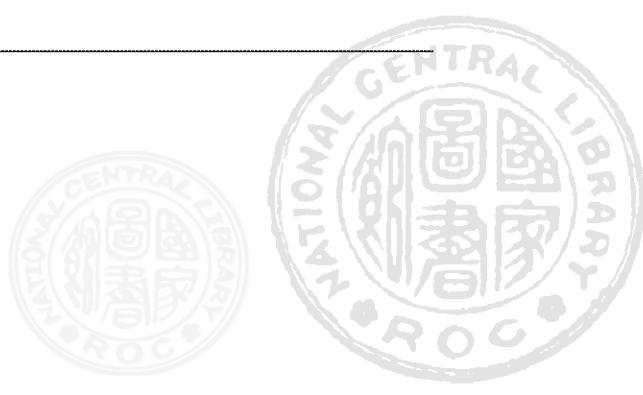
關鍵詞：線上遊戲、網路成癮、校園霸凌

\* 大葉大學資訊管理學系助理教授

\*\* 大葉大學管理學院博士班博士候選人（通訊作者）

\*\*\* 國立臺中教育大學數學教育學系教授

\*\*\*\* 大葉大學資訊管理研究所碩士生



### Abstract

In the Internet era, on-line games have become one of the major leisure activities of elementary students. This study aims to discuss the influence of on-line games and internet addiction on campus bullying. The scale proposed by Professor Sue-Huei Chen in 2003 is adopted for measuring internet addiction. Measurement of campus bullying is conducted based on the proposed campus bullying questionnaire in this research. With the research results, we offer valuable suggestions for parents.

This study used a judgmental sample survey. The subjects were 360 students from 12 elementary schools in a county. A total of 331 questionnaires were collected. The obtained data was analyzed by analysis of correlation, descriptive analysis (frequency and percentage), independent samples T test, one-way ANOVA, and simple linear regression in SPSS. The results of the study indicate.

1. The years, frequency, and time of playing on-line games of boys are higher than that of girls. However, no significance level exists in playing experience and time, [display boy students than girl students like playing on-line games,??] parents must pay attention to their children's frequency and time playing on-line games.
2. The tendency towards internet addiction and campus bullying in boys is higher than that in girls, so teachers should strengthen the management of regular school life.
3. Involvement of on-line games and the tendency of internet addiction and campus bullying show a significantly positive correlation for higher grades students, so parents should prevent children having premature contact with on-line games.
4. The types of games played on-line significantly influence the tendency of internet addiction and campus bullying, so parents should filter the types of on-line games, and choose puzzle games.
5. The tendencies of internet addiction and the campus bullying show a significantly positive correlation. School teachers and parents should pay attention to whether children are addicted to on-line games and regulate the playing time.

**Key words:** On-line Games, Internet Addiction, Campus Bullying.



## 壹、緣起與目的

教育部於 2006 年，頒佈「教育部改善校園治安—倡導友善校園，啓動校園掃黑實施計畫」以來，就對校園霸凌事件投入相當多的心力，但在許多媒體的報導中，卻仍經常出現校園霸凌事件。根據兒福聯盟的調查顯示，台灣的校園中仍然有六成的兒童曾經遭受霸凌，約有一成的兒童每週至少遭受欺凌一次（兒童福利聯盟，2009），顯示霸凌行為仍是一個相當嚴重的問題。

對於學生而言，學校應該是除了家庭以外，最安全可靠的地方，然而對於某些遭受霸凌的學生而言，上學已成為他們最害怕的事，如果學生對於到學校上學已產生恐懼感，我們又怎能期待這些學生能從學校學到些什麼？若無法及時阻止校園內的霸凌行為，學校將成為培養暴力犯罪的溫床（黃德祥、黃怡倫，2008）。因此，學校應營造安全友善的校園，讓學生有免於恐懼的學習環境，並積極避免霸凌事件的產生（張信務，2007）。

造成學生暴力行為的因素很多，根據國外諸多研究顯示，視聽媒體的暴力化是造成學生暴力行為的一大原因，其中暴力型遊戲對於學生在暴力攻擊行為的影響，比暴力電視節目與電影的影響還大（Anderson, Gentile, & Buckley, 2007），接觸具有暴力行為的電玩，將使得兒童更容易出現暴力攻擊行為，且年齡越小越容易受其影響（Anderson & Bushman, 2001）。

此外，由於網路文化的興起，使得一些原本在現實生活中發生的衝突行為，也逐漸出現於網路之中，因此，網路普及現象所造成的網路問題，對於校園霸凌事件的影響也不容我們忽視；根據學者的研究發現，有網路成癮的青少年，具有較高的敵意（Yen, Yen, Chen., Chung, & Chen, 2008）。這代表網路成癮與線上遊戲沈迷傾向對於校園霸凌行為可能是一個影響的因素。

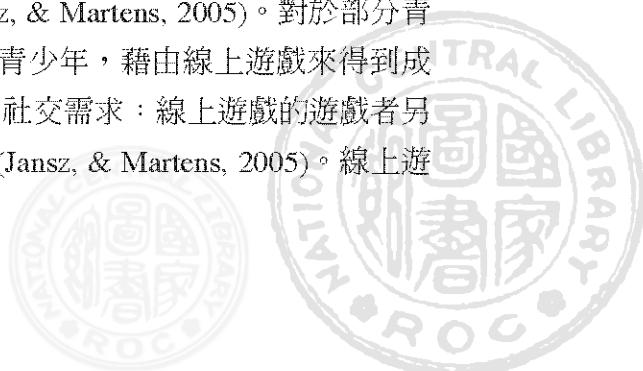
因此本研究的目的為：

- (一) 了解性別對於遊戲涉入程度、網路成癮及校園霸凌的影響。
- (二) 了解線上遊戲涉入程度對於網路成癥的影響差異。
- (三) 了解線上遊戲類型對於網路成癮的影響差異。
- (四) 了解網路成癮對校園霸凌的影響。

## 貳、文獻探討

### 一、線上遊戲

根據研究顯示，遊戲玩家喜愛玩線上遊戲的原因有：(一) 成就感：線上遊戲之遊戲者玩遊戲的原因，在於能由線上遊戲中獲得成就感（Jansz, & Martens, 2005）。對於部分青少年來說，由於無法在其他領域獲得成就感，導致這些青少年，藉由線上遊戲來得到成就感，這是許多青少年投入線上遊戲的主要理由。(二) 社交需求：線上遊戲的遊戲者另一個喜歡玩線上遊戲的原因，在於線上遊戲的社交功能（Jansz, & Martens, 2005）。線上遊



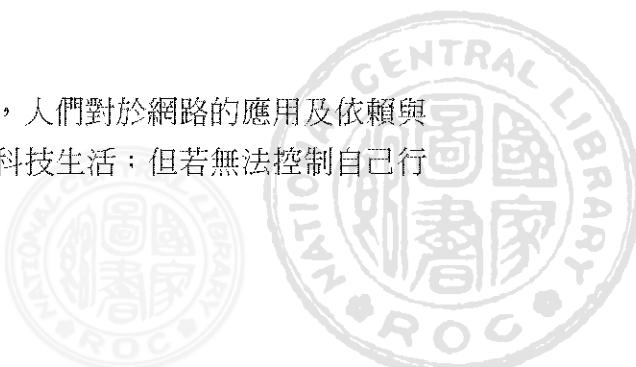
戲的虛擬社群，讓許多遊戲玩家自虛擬世界中，得到人際關係需求的滿足，以彌補其現實生活中的不足（林雅容，2009）。（三）自我肯定與他人尊重：玩家透過線上遊戲得到自我的肯定與他人的尊重，是相當重要的心理需求（陳靜芳，2008）。線上遊戲玩家藉由不斷累積分數與升級破關，讓自己所扮演的遊戲角色越來越強，而在自己角色變強與殺怪破關更容易的情況下，對於自我的肯定更容易有正面之影響。（四）抒解壓力和打發時間：對於線上遊戲的遊戲者而言，藉由玩線上遊戲的進行，可以抒解現實生活所遭遇之壓力（吳聲毅 & 林鳳釵，2004），投入線上遊戲之中可以短暫忘掉煩惱，因此，有許多的遊戲者在心情不佳，或是遭遇壓力時，都會藉由玩線上遊戲來抒解壓力。

依據華人最大線上遊戲網站巴哈姆特的分類，線上遊戲可以分為九大類（巴哈姆特，2011）（一）角色扮演類：由玩家扮演遊戲中的角色，參與遊戲故事的發展，並完成任務。（二）動作類：玩家操縱遊戲中之角色人物，以打敗對手為目標，此類遊戲著重在遊戲者的手眼協調能力。（三）射擊類：玩家藉由遊戲中之角色，與對手或電腦進行互相射擊，以摧毀對方為勝利條件。（四）競速類：玩家操縱遊戲中之角色人物，與對手或電腦進行速度比賽，先到達目標者獲勝。（五）冒險類：強調遊戲玩家透過分析故事的情境及線索，解答問題，完成任務，以恐怖、探險或戀愛故事為主。（六）策略模擬類：遊戲者依據遊戲之設計，與對手進行策略上之較勁，以分出高下，如事業經營與國家戰爭等。（七）益智類：遊戲玩家必須動腦思考，如何解答問題或破關，如博奕類型與問題搶答等類型。（八）運動類：以遊戲角色去從事類似現實生活中之運動競技活動。（九）其他類：無法清楚歸屬於以上八類之遊戲，如勁舞團、唯舞獨尊 Online 等。

另外，依照國外 Anderson 等人的調查研究，最受孩子們歡迎的遊戲往往是暴力型，在所有遊戲的分類中，有超過 90% 含有暴力 (Anderson, 2008)。這些遊戲對於遊戲者而言，打鬥等暴力動作不僅不會受到譴責，而且會被獎勵。在現實生活中，殺人是一種犯罪行為，但對於暴力視頻遊戲來說，殺人卻成了最強化的行為 (Dill, & Dill, 1998)。遊戲者必須透過不斷的殺怪或者殺死另外一個遊戲者，以通過關卡讓自己能夠繼續生存下去，將導致青少年與兒童，在暴力攻擊行為的認知上產生錯亂。而且，當所玩之遊戲角色越逼真，遊戲者受到的暴力行為影響越強烈 (Dill, & Dill, 1998)，也就更容易產生暴力行為。相關研究顯示沈溺於線上遊戲是網路成癮的主要因素之一 (Yellowlees & Marks, 2007)，因此若沉迷於電玩遊戲，將阻礙兒童在認知、社會及生理的健全發展，然而線上遊戲又是極具成癮性的網路娛樂活動，青少年在自制力不足的情況下，一旦沉迷其中，一定會對青少年的身心造成不良影響 (Scantlin, 2000)。Fling, Smith, Rodriguez, Thornton, Atkins, & Nixon (1992) 針對 6 至 12 年級的學生進行調查發現，電玩遊戲和攻擊行為間有正相關，太過沉迷線上遊戲，可能在攻擊行為方面也有較高的發生機率，以致出現霸凌的行為。

## 二、網路成癮

隨著資訊科技的發達，網路的可獲取性變得更容易，人們對於網路的應用及依賴與日俱增，若能妥為運用網路科技，則能享受更為便利的科技生活；但若無法控制自己行



爲，則會發生如同賭癮般的成癮行爲，也會因此對現實生活產生巨大影響。1995 年，美國精神科醫師 Goldberg，首先以「網路成癮症候群」(Internet Addiction Disorder) 來形容過度使用、有問題或病態使用網際網路的行爲，網路成癮的問題，才逐漸被重視，後來，在 1996 年由 Kimberly Young 開啓了有關網路成癮的研究，網路成癮的相關研究便成為學者相當重視的部分。Young 將網路成癮定義為：如同「賭癮」般，無牽涉到中毒性行爲的成癮現象 (Young, 1996)，並將網路成癮的現象，依賭癮的四個徵候，區分為強迫使用 (compulsive use)、退癮症狀 (withdrawal)、耐受性 (tolerance)、後續困擾 (related consequence of internet dependence)，來解釋網路成癮的行爲狀態。網路成癮者，會產生以下之問題：(一) 現實生活之人際關係疏離。(二) 工作及學業受到影響。(三) 為掩飾自己成癮性的上網行爲而說謊。(四) 身體產生不適：如眼睛疲勞痠痛、腰痠背痛、頭暈腦脹等 (陳淑惠、翁儻楨、蘇逸人、吳和懋、楊品鳳. , 2003)。

網路成癮者，往往為了避免其上網行爲遭受家人責罵與禁止，而有說謊之行爲產生，以企圖掩飾其過度使用網路的情況，這使得青少年學生，容易因為網路成癮而養成說謊的習性。此外，根據國外的學者研究發現，有網路成癮的青少年，具有較高的敵意 (Yen, et al., 2008)，這也顯示網路成癮現象，對於青少年學生而言，容易使其人際關係出現對立與不信任的敵對關係，在校園中便容易產生霸凌行爲；國內的研究也發現，線上遊戲的涉入程度成癮情形與攻擊行爲有顯著相關，若學生的偏差行爲愈明顯，其遊戲成癮的傾向就愈鮮明，這顯示線上遊戲的網路成癮與校園霸凌間確實存在著重要的關聯性（柯文生，2010；張鴻成，2010）。

### 三、霸凌行爲

霸凌行爲指的是一方有意且持續性的欺侮權力或身體較為弱勢的另一方 (Olweus, 1993)。根據以往學者相關研究，在整個霸凌行爲中會有三個角色：

#### (一) 霸凌者 (bully)

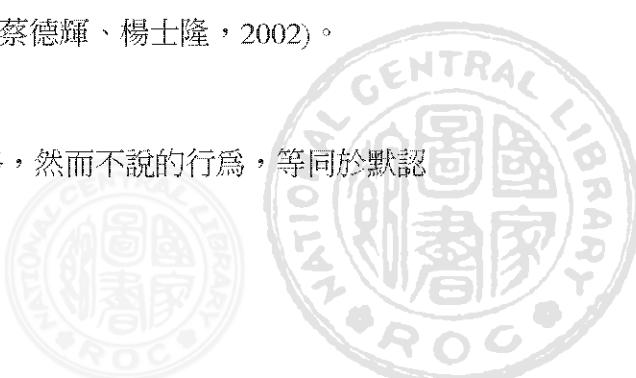
指在團體中，對於他人重複性的施以暴力對待、言語污辱、威脅恐嚇或關係排擠的人。根據 Olweus 於 1994 年的研究發現，在兒童期曾經是霸凌者，到 24 歲時將有高達 40% 的人有 3 次或 3 次以上的犯罪紀錄；但沒有霸凌紀錄的人，則僅有 10% 的人有犯罪紀錄 (Olweus, 1994)。

#### (二) 被霸凌者 (victim)

指在團體之中，遭受他人在行為、關係、言語或是肢體上重複傷害的人。長期處於暴力行為下的兒童，不但在個性上表現得較為退縮，而且，由於長期遭受暴力行為，將改變被霸凌者的觀念，形成以暴力方式解決事情的思考模式 (蔡德輝、楊士隆，2002)。

#### (三) 旁觀者 (witness)

許多的霸凌旁觀者，對於霸凌現象常採取沈默的策略，然而不說的行爲，等同於默認



霸凌行為的發生，更有甚者會發現，霸凌行為的旁觀者，有時也會成為被霸凌的對象，還有一些霸凌行為中的旁觀兒童，也會因為旁觀而學習霸凌的行為 (Rigby, 1996)。因此，對於成人而言，我們應該教導孩子，讓他了解要抵制暴力需要更大的勇氣與領導能力，而不是將霸凌行為視而不見 (Knox, 2010)。

吳清山和林天祐將校園霸凌行為，定義為受害者長時間遭受一個人或多個人的欺負或壓迫，導致受害者在身心上的不舒服或感到被不公平的對待 (吳清山，林天祐，2005)。霸凌行為依不同的形式，可以分為肢體霸凌、言語霸凌、性霸凌、關係霸凌（排擠他人或散播謠言中傷他人）、反擊型霸凌、網路霸凌及不作為霸凌。

#### （一）肢體霸凌：

指的是以身體為目標的暴力行為；霸凌者對於權力或身體相對弱勢的一方（被霸凌者），進行長期的攻擊或搶奪其財物等行為。

#### （二）言語霸凌：

包括對於弱勢一方的嘲笑、取綽號或是言語上的恐嚇威脅等。

#### （三）性霸凌：

以性別、性傾向、性特徵等方面加以嘲笑或評論及以性的方式加以身體上之侵犯。

#### （四）關係霸凌：

包括在人際關係上的排擠，以及以不實之言語散播，讓受霸凌者的人際關係產生不良之影響。

#### （五）反擊型霸凌：

這是受霸凌者在長期受到霸凌行為欺壓下，自然產生的反擊行為，有部分受霸凌的兒童，會將霸凌行為轉向比他更為弱勢的兒童。

#### （六）網路霸凌：

霸凌者透過電子媒介，如手機、網站、網誌或線上聊天室、多人連線之線上遊戲等各種相關電子媒介，以匿名之言語和文字所進行之心理層面的霸凌行為 (Shariff, 2005)。

#### （七）不作為霸凌：

有些時候，學童間對於不喜歡的同學不一定會出現肢體或是言語等方面的霸凌行為，這些學生對於他不喜歡的同學，會以忽略的方式對待他，把他當作空氣一般加以忽略；然而對於被霸凌者而言，被忽視、冷落的經驗，有時候比被責罵或欺侮的情況，更能對被霸凌者造成持久性的傷害 (安芹、賈曉明、李波，2009)。

隨著資訊科技的發達與普及，線上遊戲對於遊戲者的影響也形成現今研究的顯學，以下將針對相關理論，進行探討線上遊戲對校園霸凌之影響。



### (一) 以社會學習理論觀點解釋暴力型電玩對於兒童暴力行為的影響。

人類的學習，指個人與其特殊的社會環境持續進行交互作用的歷程 (Bandura, 1978)。人在不知不覺中學習他周遭的人、事、物，隨著年齡的增長，所接觸學習的人、事、物逐漸增加，人類的行為就變得更為複雜。兒童若接觸具有暴力行為的電玩，將使兒童更容易出現暴力攻擊行為，而且年齡越小，越容易受其影響 (Anderson, & Bushman, 2001)。

### (二) 社會控制理論 (Social Control theory) 與霸凌行為。

社會控制理論乃 Hirschi 於 1969 年所提出，他主張人與動物並無相異之處，都具有犯罪意圖，然而，人類能透過社會鏈的控制，就可以減少犯罪 (維基百科，2010)。而整個社會鏈可以分為依附、奉獻、參與、信念等四種關係：

#### 1. 依附

可分為對父母、團體、同儕的依附，當個人對於這些人、事、物的依附情況越高，便越能遵守團體的規範約束，因此違反規範可能性就越低。

#### 2. 奉獻

當個人對於團體的奉獻意願越高時，個人的犯罪機率就會越低，因其會考慮犯罪所需付出的代價。

#### 3. 參與

當個人投入合乎團體規範的時間越長，就越沒有時間與精力做出違反團體規範的行為與舉動。

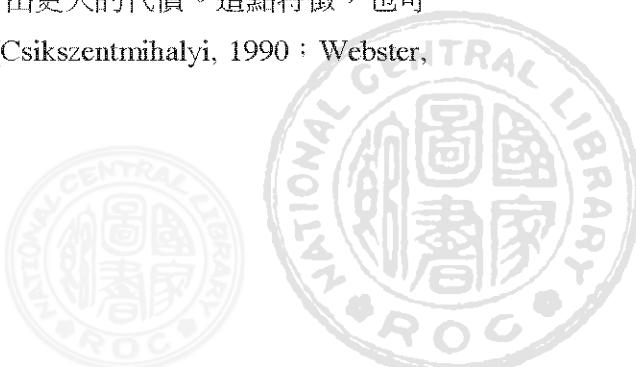
#### 4. 信念

當一個人對於合乎團體規範的信念越強烈時，其做出違反團體規範之行為的機率越低。

因此，若以社會控制理論來看，當學童對於學校的依附越強，對於學校所奉獻的時間以及參與學校事物的機率越高與對於校規的遵守信念越強時，學童的霸凌行為發生率就會越低。

## 四、研究假設

依據沈浸理論，一個人會因為過度集中注意力於某一件事物之上，對於外在其他的人、事、物之刺激，會予以過濾或忽視，甚至會出現喪失自我知覺的狀況。然而，由於這一種經驗能令個體獲得很大的滿足感，以致於個體即使會因為這種狀況，而付出很大的代價也不在乎 (Csikszentmihalyi, & Csikszentmihalyi, 1988)。個體基於想要再次獲得這種正面情緒的動機驅引之下，會持續自我探索更深層、更寬廣、更複雜的情境層次。甚至，還可能會對那些同樣也能產生沈浸經驗的活動上癮，並不惜付出更大的代價。這點特徵，也可說明為什麼人們總是願意持續從事某種活動的主要原因 (Csikszentmihalyi, 1990；Webster, Trevino, & Ryan, 1993)。



為純化自變數與依變數之影響，本研究以性別為控制變數，故先探討性別對依變數之影響，設立假設：

H1：遊戲者之性別對遊戲的涉入程度具有顯著的影響。

H1-1：遊戲者之性別對遊戲經驗具有顯著的影響。

H1-2：遊戲者之性別對遊戲時間具有顯著的影響。

H1-3：遊戲者之性別對遊戲年資具有顯著的影響。

H1-4：遊戲者之性別對遊戲頻率具有顯著的影響。

H1-5：遊戲者之性別對每次遊戲的時間具有顯著的影響。

H2：遊戲者之性別對網路成癮具有顯著的影響。

H3：遊戲者之性別對校園霸凌具有顯著的影響。

電玩遊戲是由使用者扮演遊戲中的角色，來進行遊戲者間互動與訊息的交換，這與傳統之電視和電影的旁觀者角色不同；相較於傳統的視訊媒體來說，電玩遊戲之相對高涉入使用情況，將使得電玩遊戲更容易對使用者產生影響 (Dill, & Dill, 1998)。因此遊戲者對於遊戲的涉入情況，將決定該遊戲對於遊戲者之影響。依此，本研究設立假設：

H4：遊戲者玩線上遊戲的涉入程度對網路成癮具有顯著的影響。

H4-1：遊戲者玩線上遊戲的年資對網路成癮具有顯著的影響。

H4-2：遊戲者玩線上遊戲的頻率對網路成癥具有顯著的影響。

H4-3：遊戲者每次玩線上遊戲的時間長短，對網路成癮具有顯著的影響。

在線上遊戲九大類中，大多屬於角色扮演、策略模擬、冒險等三類遊戲。據此，本研究設立假設：

H5：遊戲者所玩之線上遊戲類型對網路成癮具有顯著的影響。

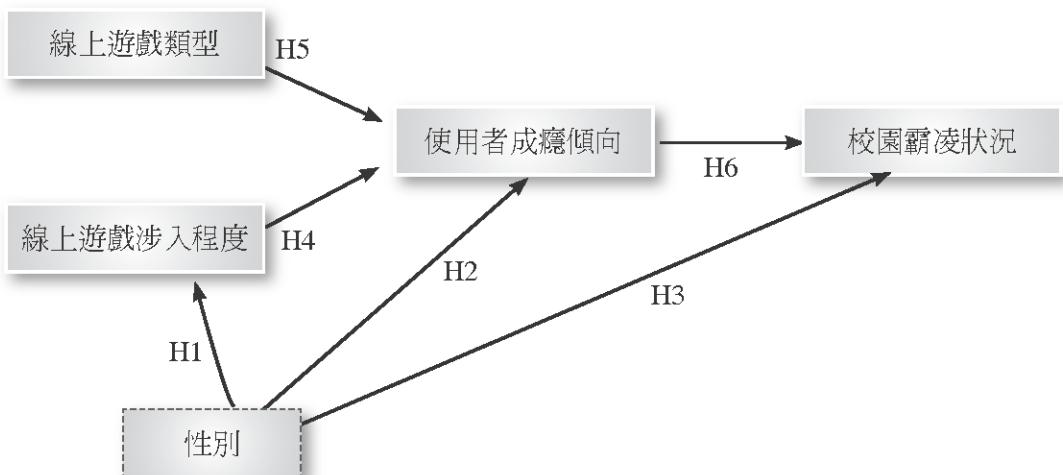
當青少年迷戀網路時，總處於人與機的對話之中，將導致青少年很少有時間和精力與身邊的親朋好友交流，這也導致青少年將脫離現實，人際交往將逐漸淡化，並逐步削弱其現實生活的人際交往能力 (丁愷，2008)；因此，具有網路成癮傾向的學童，其人際關係通常較差 (Duran, 2004)，也通常具有較高之敵意 (Yen, et al., 2008)。因此，本研究設立假設：

H6：遊戲者網路成癮傾向對校園霸凌具有顯著的影響。



## 參、研究方法

### 一、研究架構



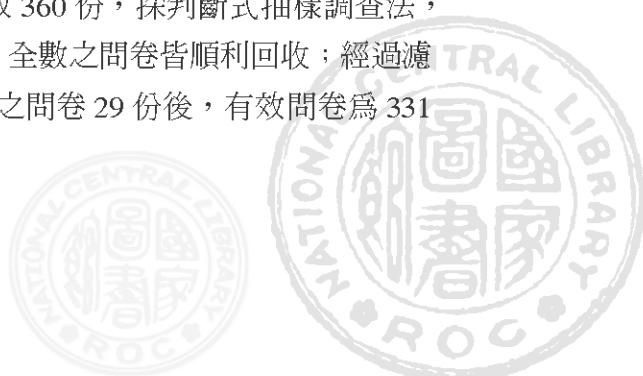
### 二、抽樣方法

為確實了解學生之霸凌情況，並避免因為學生不確實回答而產生誤差，本研究將藉由判斷式抽樣調查法，進行抽樣調查研究。問卷發放方式係透過學校學務主任、輔導主任或導師協助過濾，將學校中具有霸凌行為的學生挑出，再針對這些學生玩線上遊戲情況、網路成癮傾向與霸凌行為，進行問卷調查，在霸凌行為強弱與類型部分，則另由學務主任、輔導主任或導師，針對相關個別學生，在霸凌行為類型以及霸凌行為程度，幫忙填寫評估量表，以實際瞭解學生霸凌行為的種類以及霸凌行為的強弱；最後將學生填寫之間卷與老師針對個別學生填寫狀況，進行交叉比對，以瞭解由學生填寫之霸凌問卷與由老師觀察的狀況間之落差。為了能將教師針對個別學生所填寫之部分，與學生自己填寫之間卷正確配對，以瞭解學生於填答霸凌行為時，填答之真實性為何，本研究問卷部分將進行隱藏式編號。

本研究針對有霸凌行為現象的學生抽樣 180 人，另為避免這些填答之學生被標籤化，每次抽樣仍在該班同時抽樣調查等數量之無霸凌行為學生一同填寫問卷，因此整個研究之間卷抽樣為 360 人。

## 肆、研究結果

問卷於 101 年 3 月發出，101 年 4 月收回，共計發放 360 份，採判斷式抽樣調查法，以每校 30 份，共發放 12 所學校，由於各校老師的配合，全數之間卷皆順利回收；經過濾剔除漏答題項過多，以及答項過於集中或呈循環式作答之間卷 29 份後，有效問卷為 331 份，經統計後，回收率 100%、有效問卷比率為 91.9%。



由於本研究之抽樣對象，分為教師評定有霸凌現象之學童與教師評定無霸凌行為之學童兩部分；且於問卷中加入學生對自我霸凌行為傾向評定部分；針對這兩部份，以 SPSS 進行相關分析後發現，教評與學童自評兩部份，相關係數為 .570 ( $P < .001$ ) 呈顯著正相關。顯示學童於填答有關霸凌行為問卷的可信度很高。

### (一) 問卷填寫之性別統計

將本次回收之有效問卷，依教評無霸凌行為與教評有霸凌行為兩部分區分，填答問卷之男、女學童人數分別為，無霸凌行為之男學童 60 人 (18.1%)，女學童 66 人 (20.0%)，有霸凌行為之男學童 146 人 (44.1%)，女學童 59 人 (17.8%)；由此可發現，在無霸凌行為之學童中，教師所選定之學童在性別並無明顯之差異 (18.1% 比 20.0%)；但在有霸凌行為的學童中，教師所選定之男學童比例，明顯高於女學童 (44.1% 比 17.8%)；若依教師選定填答問卷之性別比例上之誤差推測，在教師客觀認知上，男學童在霸凌行為上的比例比女學童高，也就是在教師的觀察中男學童較女學童容易有霸凌行為。

表 1 填寫問卷學童之性別比例

性別	教評霸凌行為	次數	百分比
男	無霸凌行為	60	18.1
	有霸凌行為	146	44.1
女	無霸凌行為	66	20.0
	有霸凌行為	59	17.8
總和		331	100.0

### (二) 國小高年級學童線上遊戲經驗次數統計

由表 2 的資料顯示，無霸凌行為之學童，有線上遊戲經驗的學童有 117 人 (92.9%)，無線上遊戲經驗的學童有 9 人 (7.1%)；有霸凌行為之學童，有線上遊戲經驗的學童有 194 人 (94.6%)，無線上遊戲經驗的學童有 11 人 (5.4%)。

表 2 國小高年級學童線上遊戲經驗次數統計表

教評霸凌行為	線上遊戲經驗	次數	分項百分比	整體百分比
無霸凌行為	有線上遊戲經驗	117	92.9	35.4
	無線上遊戲經驗	9	7.1	2.7
有霸凌行為	有線上遊戲經驗	194	94.6	58.6
	無線上遊戲經驗	11	5.4	3.3
總和		331		100

### (三) 國小高年級學童線上遊戲年資

在表 3 中顯示，本次研究調查之國小高年級學生，若依有無霸凌行為來分，相差比例較為明顯的兩個遊戲年資部分，分別在三年以上與半年以內兩部份，其中遊戲年資差異最大的部份是三年以上相差 16.1%（37.5% 比 21.4%），此部份有霸凌人數大於無霸凌人數。其次為半年以內的 12.6%（17.6% 比 30.2%），此部份無霸凌人數大於有霸凌人數。且根據統計的數值發現，有霸凌行為的國小高年級學童，遊戲年資比例以三年以上居多（37.5%），無霸凌行為之國小高年級學童，遊戲年資則以半年以內最多（30.2%）。

若以全體受測之國小高年級學童加以統計，則人數最多的部分，為遊戲年資三年以上共計 104 人（77 人與 27 人）佔 31.4%；其次為半年內，計 74 人（36 人與 38 人）佔 22.4%；半年至一年計 36 人（19 人與 17 人）佔 10.9%；一年至二年計 53 人（36 人與 17 人）佔 16%；二年至三年計 44 人（26 人與 18 人）佔 13.3%；無遊戲經驗者，計 20 人（11 人與 9 人）佔 6%。

表 3 國小高年級學童線上遊戲年資

遊戲年資	霸凌行為	分項次數	分項百分比	整體次數	整體百分比
無遊戲	有	11	5.4	20	6
	無	9	7.1		
半年內	有	36	17.6	74	22.4
	無	38	30.2		
半年～一年	有	19	9.3	36	10.9
	無	17	13.5		
一年～二年	有	36	17.5	53	16.0
	無	17	13.5		
二年～三年	有	26	12.7	44	13.3
	無	18	14.3		
三年以上	有	77	37.5	104	31.4
	無	27	21.4		
總和				331	100

### (四) 國小高年級學童玩線上遊戲的時間分布

由表 4 顯示，國小高年級學童無論有無霸凌行為，其主要玩線上遊戲之時間並無差異，多數學童玩線上遊戲的時間，以放假日進行者居多（57.2%）。若將無遊戲經驗者與放假日方能進行線上遊戲兩者相加，則有 63.2% 的國小高年級學童在上課日是無法進行遊戲的，這一部份的學童，其玩線上遊戲的行為，可能受到家長的限制。

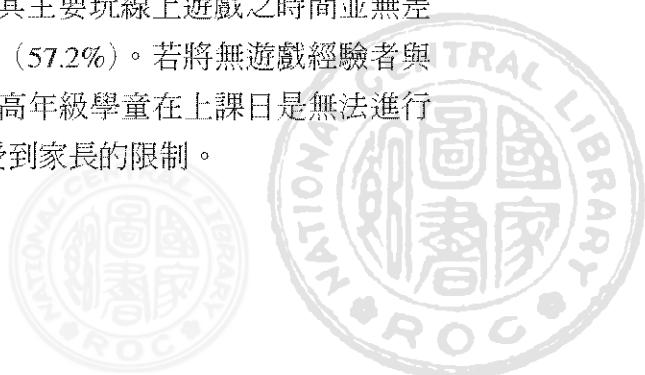


表 4 國小高年級學童玩線上遊戲的時間分布

玩線上遊戲的時間	霸凌行爲	分項次數	分項百分比	整體次數	整體百分比
無遊戲	有	11	5.4	20	6
	無	9	7.1		
放假日	有	116	56.5	189	57.2
	無	73	58.0		
星期一 ~ 星期五	有	4	2.0	13	3.9
	無	9	7.1		
每天玩	有	42	20.5	61	18.4
	無	19	15.1		
其他	有	32	15.6	48	14.5
	無	16	12.7		
總和				331	100

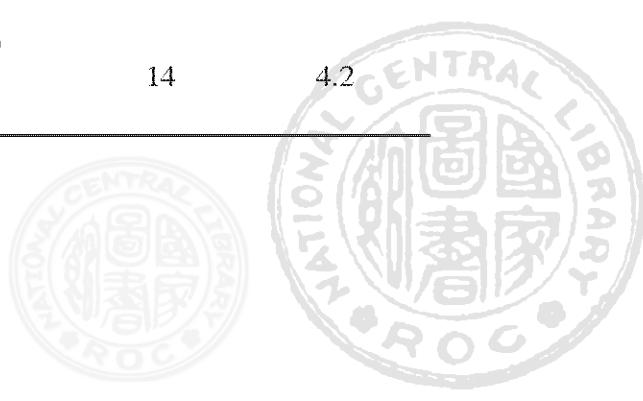
## (五) 國小高年級學童玩線上遊戲的頻率

若依有無霸凌行爲，國小高年級學童遊戲頻率差異最大者，為一個月兩三次，兩者相差 5.7% (11.1% 比 5.4%)，此部份無霸凌行爲者大於有霸凌行爲者；其次為一天數次，兩者相差 5.4% (10.2% 比 4.8%)，此部份有霸凌行爲者大於無霸凌行爲者，且由表 5 中的資料，若以一週一次的遊戲頻率為界，我們可以發現，遊戲頻率較高者，有霸凌行爲的比率高於無霸凌行爲，遊戲頻率較低者，無霸凌行爲的比率高於有霸凌行爲。

若以全體填答問卷之高年級學童的資料加以統計。在本次研究問卷調查之國小高年級學童中，以每週僅能有一次玩線上遊戲的學童人數居多，計 105 人 (31.7%)，若再加上兩、三天一次的 81 人 (24.5%) (國小高年級學童一年的上課日僅 200 天左右，故平均上課兩天就有一放假日)，一個月兩三次的 25 人 (7.6%)，一個月一次或更少的 14 人 (4.2%)，以及無遊戲經驗的 20 人 (6%)，則共計有 245 人 (74%)。

表 5 國小高年級學童玩線上遊戲的頻率

玩線上遊戲的頻率	霸凌行爲	分項次數	分項百分比	整體次數	整體百分比
無遊戲	有	11	5.4	20	6.0
	無	9	7.1		
一個月一次或更少	有	8	3.9	14	4.2
	無	6	4.8		



玩線上遊戲的頻率	霸凌行爲	分項次數	分項百分比	整體次數	整體百分比
一個月兩三次	有	11	5.4	25	7.6
	無	14	11.1		
一週一次	有	65	31.7	105	31.7
	無	40	31.7		
兩三天一次	有	51	24.9	81	24.5
	無	30	23.8		
一天一次	有	38	18.5	59	17.8
	無	21	16.7		
一天數次	有	21	10.2	27	8.2
	無	6	4.8		
總和				331	100

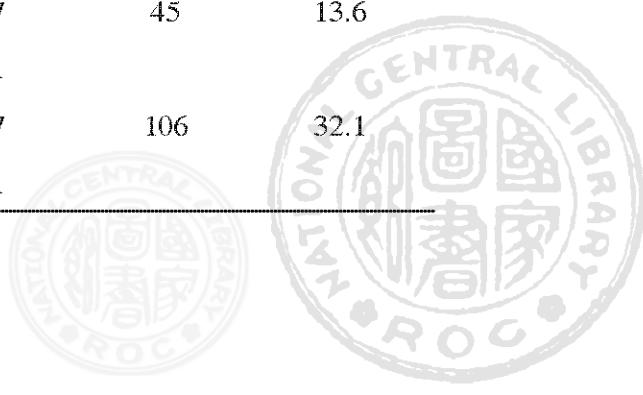
#### (六) 國小高年級學童每次線上遊戲的時間長短

若依有無霸凌行為區分，國小高年級學童每次玩線上遊戲的時間長短，以每次半小時差異最大，兩者相差 8.7%（分別為 12.7% 與 21.4%），這一部分無霸凌行為大於有霸凌行為。

在表 6 之統計結果中，我們可以發現，若以每次遊戲時間 1~2 小時為分界，則每次所玩的時間越長，有霸凌行為的國小高年級學童，在分項所佔的比例就大於無霸凌行為的學童；反之，每次玩的時間越短，則有霸凌行為的國小高年級學童，在分項所佔的比例就小於無霸凌行為的學童。

表 6 國小高年級學童每次玩線上遊戲的時間長短

每次玩線上遊戲的時間長短	霸凌行爲	分項次數	分項百分比	整體次數	整體百分比
無遊戲	有	11	5.4	20	6.0
	無	9	7.1		
0.5 小時	有	26	12.7	53	16.0
	無	27	21.4		
0.5~1 小時	有	26	12.7	45	13.6
	無	19	15.1		
1~2 小時	有	63	30.7	106	32.1
	無	43	34.1		



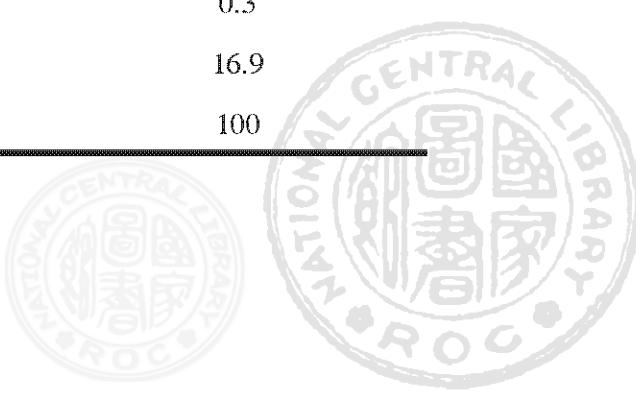
每次玩線上遊戲的時間長短	霸凌行為	分項次數	分項百分比	整體次數	整體百分比
2~4 小時	有	33	16.1	52	15.7
	無	19	15.1		
4~6 小時	有	21	10.2	26	7.9
	無	5	4.0		
6~8 小時	有	13	6.3	14	4.2
	無	1	0.8		
8 小時以上	有	12	5.9	15	4.5
	無	3	2.4		
總和				331	100

### (七) 線上遊戲分類次數統計表

表 7 的統計資料顯示，在本次調查之中，受試之國小高年級學童最常玩的遊戲類型，以益智類遊戲最多（96 人佔 29.1%），其次是角色扮演（70 人佔 21.1%），居第三位的是其他類遊戲（56 人佔 16.9%）；此外，在本次問卷調查中，受試之國小高年級學童中，無人進行冒險類遊戲，而策略性遊戲（4 人佔 1.2%）、運動類（1 人佔 0.3%）與動作類遊戲（11 人佔 3.3%）所佔的比例亦偏低。

表 7 線上遊戲分類次數統計表

遊戲類型	人數	百分率
角色扮演	70	21.1
動作	11	3.3
射擊	48	14.5
競速	45	13.6
冒險	0	0
策略	4	1.2
益智	96	29.1
運動	1	0.3
其他	56	16.9
總計	331	100



## (八) 性別與線上遊戲涉入情況

本研究關於不同性別之國小高年級學童，在遊戲涉入情況之影響，採獨立樣本  $t$  檢定進行分析，其所得之結果如表 8 所示。

### 1. 性別與有無遊戲經驗、遊戲時間之關係

根據表 8 中的資料顯示，不同性別之國小高年級學童，在有無遊戲經驗上與遊戲時間（在假日或非假日進行遊戲）並無顯著之差異，這顯示國小高年級學童，無論是在有無接觸線上遊戲的狀況上，與何時玩線上遊戲上，並無性別上之顯著差異；此外，表 8 中也顯示，學童進行線上遊戲的時間，並無性別上的顯著差異，由上可知：假設 H1-1 及 H1-2 未獲支持。

### 2. 性別與遊戲年資、遊戲頻率、每次進行線上遊戲持續時間之關係

#### (1) 性別與遊戲年資

由表 8 的統計資料中可發現，無論是以整體受測學童，亦或以教師客觀判斷，區分為具有霸凌行為與不具霸凌行為的學童來看，不同性別之國小高年級學童，在遊戲年資上具有顯著差異（分別為  $t = 2.321^{**}$ ,  $t = 3.112^{**}$ ,  $t = 4.487^{***}$ ）

#### (2) 性別與玩線上遊戲的頻率、每次玩線上遊戲持續的時間之關係

無論是依教師客觀評斷，將受測學童區分為具有霸凌行為之學童，以及不具霸凌行為之學童，還是以整體受測之學童加以統計，國小高年級學童，玩線上遊戲的頻率，在性別上有顯著的差異（分別為  $t = 2.458^{**}$ ,  $t = 1.864^*$ ,  $t = 3.477^{***}$ ），且男生大於女生。

不同性別之國小高年級學童，在每次玩線上遊戲持續的時間長短，具有顯著差異（分別為  $t = 1.808^*$ ,  $t = 2.648^{**}$ ,  $t = 3.737^{***}$ ），且男生大於女生。

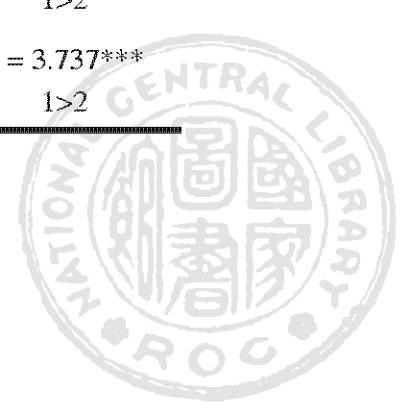
根據以上資料顯示，男學童不僅比女學童更常玩線上遊戲，且花更多的時間在玩線上遊戲上，由上可知：假設 H1-3、H1-4 及 H1-5 獲得支持。

綜上所述：本研究之假設 H1（遊戲者之性別對遊戲的涉入程度具有顯著的影響）獲得部分支持。

表 8 不同性別對遊戲涉入情況之影響關係表

變數	教評霸凌行為	有無遊戲	遊戲年資	主要遊戲時間	遊戲頻率	每次遊戲時間
有	$t = -1.588$	$t = 2.321^{**}$ $1 > 2$	$t = 0.952$	$t = 2.458^{**}$ $1 > 2$	$t = 1.808^*$ $1 > 2$	
無	$t = -0.196$	$t = 3.112^{**}$ $1 > 2$	$t = 1.050$	$t = 1.864^*$ $1 > 2$	$t = 2.648^{**}$ $1 > 2$	
整體學童	$t = -1.519$	$t = 4.487^{***}$ $1 > 2$	$t = 1.634$	$t = 3.477^{***}$ $1 > 2$	$t = 3.737^{***}$ $1 > 2$	

註： $N=331$ ，1= 男性，2= 女性， $* p < 0.05$ ， $^{**}p < 0.01$ ， $^{***}p < 0.001$



### (九) 性別與網路成癮、校園霸凌

本研究關於性別與網路成癮傾向、校園霸凌相關分析，採獨立樣本  $t$  檢定進行資料分析。相關數據，如表 9 所示；本研究結果顯示「不同性別之國小高年級學童，在網路成癮與霸凌行為，有顯著之差異」。

#### 1. 性別與網路成癮之關係

歐美大學生網路成癮的狀況，男生網路成癮的比例比女生高，佔所有成癮的 87.7% (Anderson, 2001)；雖然 Anderson 的研究與本研究在年齡與國別上有所不同，然而兩次研究所得之結果都顯示，男生在網路成癮傾向方面高於女性，由上可知：假設 H2 (遊戲者之性別對網路成癮具有顯著的影響) 獲得支持。

#### 2. 性別與霸凌行為之關係

本研究發現，無論由教師客觀判斷是否具有霸凌行為，或學童自我評估霸凌行為，性別在霸凌行為上皆具有顯著差異（分別為  $t=5.821^{***}$ ,  $t=5.025^{***}$ ），且男學童在霸凌行為上，明顯高於女學童，由上可知：假設 H3 (遊戲者之性別對校園霸凌具有顯著的影響) 獲得支持。

表 9 不同性別對網路成癮與霸凌行為之影響

變數	網路成癮	校園霸凌行為 (學童自評)	教評霸凌行為
性別	$t=6.283^{***}$ 1>2	$t=5.821^{***}$ 1>2	$t=5.025^{***}$ 1>2

註 : $N=331$ ，1= 男生 2= 女生， $^{***}p<0.001$ ， $*p<0.05$

### (十) 線上遊戲涉入程度對網路成癮傾向之影響

由表 10 中的統計資料，可以發現本研究之假設 H4 (遊戲者玩線上遊戲的涉入程度，對網路成癮具有顯著的影響) 獲得支持。

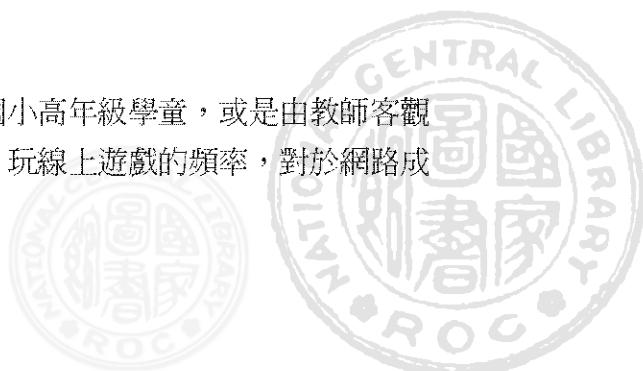
以下將依據表 10 之相關結果，分為：遊戲者玩線上遊戲的年資、遊戲者玩線上遊戲的頻率、遊戲者每次玩線上遊戲所花費的時間長短，等三方面進行推論，嘗試解釋遊戲者玩線上遊戲的涉入程度，對網路成癮傾向具有顯著影響之因素。

#### 1. 遊戲者玩線上遊戲的年資

依據表 10 中顯示，無論是整體受測之學童，或是由教師客觀評斷具有霸凌行為之學童，或不具霸凌行為之學童，遊戲者之年資對於網路成癮都具有顯著之影響（分別為  $F=8.015^{***}$ 、 $F=4.037^{**}$ 、 $F=5.744^{***}$ ）；因此本研究之 H4-1 假設（遊戲者玩線上遊戲的年資，對網路成癮具有顯著的影響）獲得支持。

#### 2. 遊戲者玩線上遊戲的頻率

依據本研究問卷統計資料顯示，無論是整體受測之國小高年級學童，或是由教師客觀評斷具有霸凌行為之學童，或不具霸凌行為之學童，玩線上遊戲的頻率，對於網路成



癮的傾向，皆具有顯著之影響（分別為  $F=8.883^{***}$ 、 $F=6.317^{***}$ 、 $F=2.668^{**}$ ）；據此可以推論，本研究之 H4-2 假設（遊戲者玩線上遊戲的頻率對網路成癮具有顯著的影響）獲得支持。

### 3. 遊戲者每次玩線上遊戲的時間

由表 10 中可發現，無論是整體受測之國小高年級學童，或是由教師客觀評斷具有霸凌行為之學童，或不具霸凌行為之學童，國小高年級學童每次玩線上遊戲時間的長短，對網路成癮傾向皆具有顯著影響（分別為  $F=14.908^{***}$ 、 $F=8.007^{***}$ 、 $F=6.273^{***}$ ），由此可推論本研究之假設 H4-3（遊戲者每次玩線上遊戲的時間長短，對網路成癥具有顯著的影響）獲得支持。

表 10 國小高年級學童遊戲涉入程度對網路成癮之影響分析

因子	依變數		
	網路成癮		
對象	整體受測學童	教評具霸凌行為學童	教評不具霸凌行為學童
遊戲	$F=8.015^{***}$	$F=4.037^{**}$	$F=5.744^{***}$
年資	0<1, 0<2, 0<3, 0<4, 0<5, 1<5, 2<5, 3>5	0<1, 0<2, 0<3, 0<4, 0<5, 1<5, 2<5, 3<5	0<5, 1<5, 2<5, 3<5, 4<5
遊戲	$F=8.883^{***}$	$F=6.317^{***}$	$F=2.668^{**}$
頻率	0<2, 0<3, 0<4, 0<5, 0<6, 1<3, 1<4, 1<5, 1<6, 2<5, 2<6, 3<5, 3<6, 3<6,	0<2, 0<3, 0<4, 0<5, 0<6, 1<2, 1<3, 1<4, 1<5, 1<6, 3<5, 3<6, 4<5, 4<6	0<5, 0<6, 1<5, 1<6, 2<5, 2<6, 3<5, 3<6
每次	$F=14.908^{***}$	$F=8.077^{***}$	$F=6.273^{***}$
遊戲	0<3, 0<4, 0<5, 0<6, 0<7, 1<4, 1<5, 1<6, 1<7, 2<4, 2<7, 3<4, 3<5, 3<6, 3<7, 4<6, 4<7, 5<7	0<1, 0<2, 0<3, 0<4, 0<5, 0<6, 0<7, 1<4, 1<5, 1<6, 1<7, 2<4, 2<5, 2<6, 2<7, 3<6, 3<7, 3<8, 4<9, 4<10, 5<11	0<4, 0<6, 0<7, 1<3, 1<4, 1<6, 1<7, 2<4, 2<6, 2<7, 3<6, 3<7, 4<8, 5<9
時間	0<7, 1<4, 1<5, 1<6, 1<7, 2<4, 2<5, 2<6, 2<7, 3<4, 3<5, 3<6, 3<7, 4<8, 4<9, 4<10, 5<11	1<5, 1<6, 1<7, 2<4, 2<5, 2<6, 2<7, 3<6, 3<7, 4<8, 4<9, 4<10, 5<11	1<4, 1<6, 1<7, 2<4, 2<5, 2<6, 2<7, 3<6, 3<7, 4<8, 5<9

註 1： $N=331$ ， $^{**}p<0.01$ ， $^{***}p<0.001$

註 2：0=無遊戲，1=半年內，2=半年至一年，3=一年至兩年，4=兩年至三年，5=三年以上

註 3：0=無遊戲，1=一個月一次或更少，2=一個月二到三次，3=一週一次，4=兩三天一次，5=一天一次，6=一天數次

註 4：每次遊戲時間 0=無遊戲，1=半小時以內，2=0.5~1 小時，3=1~2 小時，4=2~4 小時，5=4~6 小時，6=6~8 小時，7=8 小時以上

綜上所述，線上遊戲的涉入程度對網路成癮具有顯著的影響，此與 Yellowlees & Marks (2007) 的研究相符。

### (十一) 不同線上遊戲類型對網路成癮傾向之影響

將表 9 與表 11 的資料相互比對後發現，本次調查之國小高年級學童，所玩之線上遊戲類型，在第 5 類冒險類（未有學童玩該類型遊戲）、第 6 類策略類遊戲（僅 4 人玩該類型遊戲），第 8 類動作類（僅 1 人玩該類型遊戲）之線上遊戲，因所能參考之資料過少，難以判斷這三類在對網路成癮傾向上，是否具有影響力，所以將上述三類線上遊戲在統計資料中予以扣除；其餘六類線上遊戲，是否有玩該類線上遊戲的經驗對網路成癮傾向的影響上，又可分為具顯著影響（角色扮演、動作、射擊）與不具顯著影響（競速、益智、其他）兩類；據此，顯然在玩線上遊戲的經驗上，不同類型的線上遊戲，有玩該類遊戲與沒玩該類遊戲，對於國小高年級學童之網路成癮傾向的影響上，並不一致；亦即不同類型之線上遊戲，對於國小高年級學童網路成癮傾向的影響並不一樣。

依據以上之論述，本研究之 H5 假設（遊戲者所玩之線上遊戲類型，對網路成癮具有顯著的影響）便可獲得支持，此與 Scantlin (2000) 的研究相符，沉迷於線上遊戲所造成的身心傷害是極具成癮性的網路活動。

表 11 遊戲類型對於網路成癮傾向之影響分析

因子	依變數	
	網路成癮	
遊戲類型	$F=4.770^{***}$ $0<1, 0<2, 0<3$	

註 1： $N=331$ ，0= 無遊戲，1= 角色扮演，2= 動作，3= 射擊，4= 競速，5= 冒險，6= 策略，7= 益智，8= 動作，9= 其他， \*\*\* $p<0.001$

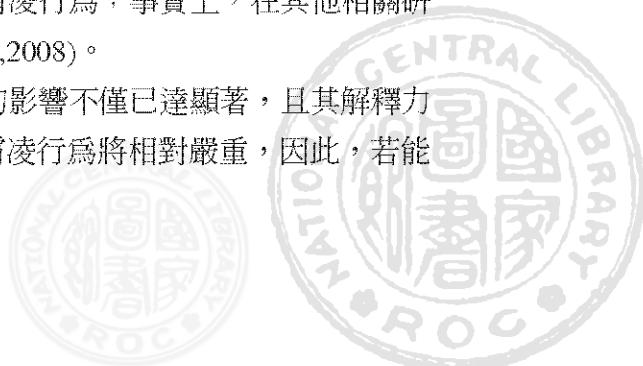
註 2：5 冒險類則未有學童玩該類型遊戲，6 策略類遊戲僅 4 人玩該類型遊戲，8 動作類僅 1 人玩該類型遊戲。

### (十二) 網路成癮對校園霸凌行爲之影響

根據表 12 的統計資料顯示，網路成癮對校園霸凌行爲的影響其線性迴歸係數為 0.581\*\*\*，表示本研究之 H6 假設（遊戲者網路成癮傾向對校園霸凌具顯著的影響），獲得支持，此與 Fling, et al.(1992) 的研究相符，沉迷線上遊戲的學生較容易產生攻擊性的偏差行為。

本研究推測，具有網路成癮的國小高年級學童，在校園霸凌行爲上具有較顯著之表現，乃在於具有網路成癮的國小高年級學童，因長時間沉迷於網路的使用上，導致現實社會人際關係的疏離，人際關係也因此而變得較差，容易出現自我防衛，一旦外在評價不如自己的期望時，容易對刺激加以反擊，因此較容易產生霸凌行爲；事實上，在其他相關研究上也顯示，具網路成癮的青少年其敵意較深 (Yen, et al.,2008)。

根據本研究調查發現，網路成癮對於校園霸凌行爲的影響不僅已達顯著，且其解釋力達 33.8%，顯示有網路成癥傾向之國小高年級學童，其霸凌行爲將相對嚴重，因此，若能



防範網路成癮現象的出現，將能有效減少校園霸凌行爲。

表 12 網路成癮對校園霸凌行爲的影響

解釋變數	網路成癥
依變數	校園霸凌行爲
係數	.581***
R 平方	.338

註： $N=331$ ，\*\*\* $p<0.001$

## 伍、結論與建議

### 一、結論

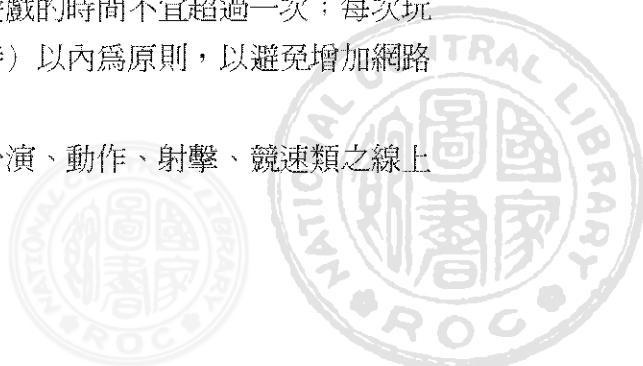
本研究旨在探討遊戲涉入程度（包含遊戲年資、遊戲頻率、每次遊戲時間）、線上游戲類型是否會造成使用者成癮傾向，使用者成癮後是否會增加校園霸凌狀況產生，研究顯示以上假設均獲得統計上的支持。線上遊戲對學童的影響，除了紓解壓力之外，可說弊大於利，其損害包括（一）人際關係疏離 (Young, 1996) 也會減少親社會的行爲 (Weis & Cerankosky, 2010)。（二）減少閱讀與寫作的能力 (Weis & Cerankosky, 2010)，教育部將於103年實施十二年國教，推動過程中一再強調閱讀的重要，取代國中基本學力測驗的“教育會考”，無論在語文、數學、科學的評量上均將採用類 PISA (Programme for International Student Assessment) 的命題方式，以考驗學生的閱讀理解能力，評量目的在於檢驗他們是否具備參與未來社會所需的基礎知識和技能（PISA 稱之為「素養」）。因此它強調學生能夠在生活中靈活應用在學校習得的知識，而非複製學校課程的內容。

學童若沉溺於以聲、光為主的線上遊戲，而忽略閱讀能力的培養，將使學童逐漸失去理解、思考的能力，因為線上遊戲大多強調立即反應，以反應的快慢決定勝負，必然影響學童在課業、待人接物上的生活表現，對現實生活產生挫折感，進而導致校園霸凌現象的產生，本研究的結果值得家長們深思。

### 二、建議

#### （一）對家長之建議：家長資訊增能，提高教育承諾。

1. 過早接觸電腦乃至於線上遊戲，對兒童具有負向影響。因此建議家長應延後兒童接觸電腦的年齡。
2. 兒童玩線上遊戲的頻率不宜過於密集，每週玩線上遊戲的時間不宜超過一次；每次玩線上遊戲的時間也不宜太長，建議以30分鐘（半小時）以內為原則，以避免增加網路成癮與校園霸凌行爲的傾向。
3. 建議家長輔導孩子玩線上遊戲的類型，避免玩角色扮演、動作、射擊、競速類之線上



遊戲，應選擇益智類與其他類之線上遊戲。

## (二) 對教師及教育主管單位的建議：提高資訊素養，導引網路正面效能。

1. 本次研究調查之國小高年級學童，無論有無霸凌行為，皆有超過九成的學童，具有玩線上遊戲經驗，整體學童更已高達94%，這顯示大部分的國小高年級學童，已將玩線上遊戲視為其休閒活動的一部份，因此教師應思考如何設計出適合國小高年級學童遊戲之活動，以減少學童玩線上遊戲的時間，或輔導學童選擇合適之線上遊戲，避免負面影響產生。教育主管單位，可協助學校設計或採購合乎教學目標之益智類線上遊戲，採輔導取代禁止的方式，協助導正學童玩線上遊戲之行為。
2. 設計合適之課輔計畫，協助照顧家庭功能較弱，或父母過於忙碌之學童，以避免這些孩子因缺乏照顧，而導致沉迷於網路與線上遊戲。

## 參考文獻

### 一、中文部份

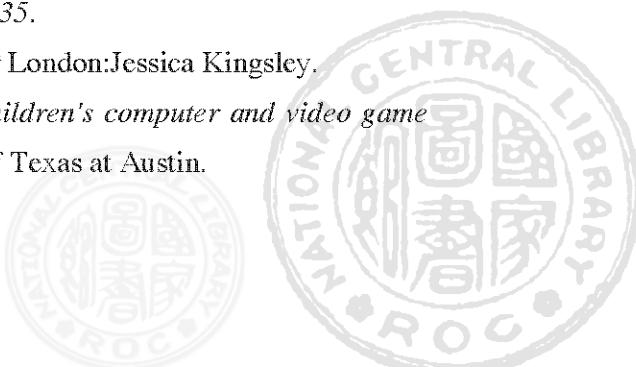
- 丁愷 (2008)。淺析青少年網路成癮。中國電力教育，118，162-164。
- 巴哈姆特 (2011)。PC 線上遊戲。[from http://acg.gamer.com.tw/?p=olg](http://acg.gamer.com.tw/?p=olg)
- 吳清山、林天祐 (2005)。教育名詞解釋 --- 校園霸凌。教育研究月刊，130。
- 吳聲毅、林鳳釵 (2004)。Yes or No? 線上遊戲經驗之相關議題研究。資訊社會研究，7，235-253。
- 安芹、賈曉明、李波 (2009)。中學生童年期創傷經驗與自尊、主觀幸福感的關係。中國學校衛生雜誌，23(8)，607-608。
- 兒童福利聯盟 (2009)。兒童校園霸凌者現況調查報告。Retrieved 09.12, 2007。
- 林雅容 (2009)。自我認同形塑之初探：青少年、角色扮演與線上遊戲。資訊社會研究，16，197-229。
- 柯文生 (2010)。學童網咖沉迷與偏差行為之相關因素研究（未出版之碩士論文）。國立屏東教育大學，屏東縣。
- 張鴻成 (2010)。國中生線上遊戲成癮及偏差行為相關之研究 - 以台北縣為例（未出版之碩士論文）。國立台北大學，台北市。
- 陳淑惠、翁儼楨、蘇逸人、吳和懋、楊品鳳 (2003)。中文網路成癮量表之編製與心理計量特性研究。中華心理學刊，45(3)，279-294。
- 張信務 (2007)。營造友善校園 - 「從去霸凌開始」。北縣教育，61，31-35。
- 陳靜芳 (2008)。以統計方法探討國小高年級學童參與線上遊戲之動機—以臺北縣永和國小為例（未出版之碩士論文）。新竹教育大學，新竹市。
- 黃德祥、黃怡倫 (2008)。青少年欺凌被害者之人格特質、父母教養風格及同儕關係之研究。初等教育學刊，31，63-88。



- 維基百科 (2010)。社會控制理論 . from <http://zh.wikipedia.org/zh/%E7%A4%BE%E6%9C%83%E6%8E%A7%E5%88%B6%E7%90%86%E8%AB%96>
- 蔡德輝、楊士隆 (2002)。青少年暴力行爲：原因、類型與對策。台北市：五南。

## 二、英文部分

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature *A journal of Association for Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C. A., A.Gentile, D., & E.Buckley, K. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents : Theory, Research, and Public Policy*. Iowa State: Oxford University Press.
- Anderson, C. (2008). Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. *American Academy of Pediatrics*, 122(5), 1067-1072.
- Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication*, 28(3), 12-29.
- Csíkszentmihályi, M., & Csíkszentmihályi, I. S. (1988). *Optimal experience: psychological studies of flow in consciousness* New York : Cambridge University Press.
- Csíkszentmihályi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Collins.
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407-428.
- Duran, M. G. (2004). Internet Addiction Disorder. *All Psych Journal*.
- Fling, S., Smith, L., Rodriguez, T., Thornton, D., Atkins, E., & Nixon, K. (1992). Video games, aggression, and self-esteem: a survey. *Social Behavior and Personality*, 20, 39-46.
- Jansz, J., & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media & Society*, 7(3), 333-355.
- Knox, L. (2010). Connecting the Dots to Prevent Youth Violence *Physicians dedicated to the health of America*.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Malden. Oxford: Blackwell.
- Olweus, D. (1994). Annotation: Bullying at school: Basic facts and effects of a school based intervention program. *Child Psychology and Psychiatry*, 35.
- Rigby, K. (1996). *Bullying in schools: and what to do about it* London:Jessica Kingsley.
- Scantlin, R.M. (2000). *Interactive media : An analysis of children's computer and video game use*. Unpublished doctoral dissertation. The University of Texas at Austin.



- Shariff, S. (2005). Cyber-dilemmas in the new millennium: Balancing free expression and student safety in cyber-space. *McGill Journal of Education* 40(3), 467-487.
- Webster, J., Trevino, L. and Ryan, L. (1993). The dimensionality and correlates of flow in human-computer interactions, *Computers in Human Behavior*, 9, 411-426.
- Weis, R., & Cerankosky, B. C. (2010). Effects of Video-Game Ownership on Young Boys' Academic and Behavioral Functioning A Randomized, Controlled Study. *Association for Psychological Science*, 21, 463 - 470.
- Yellowlees, P.M. & Marks, S. (2007). Problematic internet use or internet addiction? *CyberPsychology and Behavior*, 23, 1447-53.
- Yen, J.-Y., Ko, C.-H., Yen, C.-F., Chen, S.-H., Chung, W.-L., & Chen, C.-C. (2008). Psychiatric symptoms in adolescents with Internet addiction: Comparison with substance use. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 62, 9-16.
- Young, K. S. (1996). Internet Addiction:The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3). 237-244.

