

熱血格鬥類卡通收視行為對國中生在校霸凌行為影響之研究

林朝源^{1*} 戴瑞宏²

¹大葉大學工業工程與科技管理學系副教授

²大葉大學工業工程與科技管理學系研究生

*lincy@mail.dyu.edu.tw

摘要

電視將兒童的學習模式由傳統的「家庭→學校→社會」改變成「電視→家庭→學校→社會」，目前電視已經成為兒童接觸外界的最方便管道之一，且「電視課程」一年 365 天持續進行，對學生的影響遠超過學校教育。

電視卡通節目廣受青少年族群喜愛，從一些電視與兒童的相關議題研究中發現，雖然隨著年齡增長，對卡通以外類型的節目喜好度會提高，但是對於學齡兒童來說，卡通依舊是最喜歡收看的類型。本研究以彰化縣國中一年級學生為對象，探討熱血格鬥類卡通收視行為對於學生在校的霸凌行為表現有何影響。研究發現彰化縣國中一年級學生會以個人背景屬性不同，在熱血格鬥類卡通收視行為與在校霸凌行為二個變項上，有顯著差異；而熱血格鬥類卡通收視行為與在校霸凌行為的關係存在顯著相關。最後根據研究發現的結果，對學校教師、學生、家長、教育行政機關及後續研究者提出建議。

關鍵字：收視行為，霸凌行為，格鬥類卡通

1. 前言

在時代的進步與科技發展的簇擁下，時下的青少年成長在一個充滿視聽覺多元刺激的環境中，他們生活娛樂和學習接觸的內容，不再只是單純的從書面文字中獲得，一些極富聲光效果和影像魅力的媒體，如：電視、電影與電腦，不僅僅是時下新人類生活中一個重要資訊來源的管道，更豐富了他們的生活。

電視將兒童的學習模式由傳統的「家庭→學校→社會」改變成「電視→家庭→學校→社會」，目前電視已經成為兒童接觸外界的最方便管道之一，且「電視課程」一年 365 天持續進行，對學生的影響遠超過學校教育。電視卡通節目廣受青少年族群喜愛，從一些電視與兒童的相關議題研究中發現，雖然隨著年齡增長，對卡通以外類型的節目喜好度會提高，但是對於學齡兒童來說，卡通依舊是最喜歡收看的類型。本研究希望了解熱血格鬥類卡通收視行為對於學生在校的霸凌行為表現有何影響，進而探討熱血格鬥類卡通收視行為與學童在校霸凌行為表現之相關性，根據研究結果，提出具體建議，以供家長、教師瞭解如何替孩子篩檢節目，以及提供給教育相關單位之參考。

2. 文獻探討

2.1 電視收視行為探討

2.1.1 電視收視行為定義

電視收視行為是指個人收看電視的習慣，吳宗立、伍至亮(2002)認為電視收視行為包括兒童收看電視的時間和喜愛收看何種類型的電視節目。孫保瑞、黃士怡(2006)將電視收視行為界定為每日收看電視的時間。富邦文教基金會(2008)將電視收視行為定義為喜歡收看的節目類型和使用電視的時間。林育賢(2001)

將電視收視行為定義為與電視節目接觸的頻率。張麗鵑(2003)研究中的媒體視聽是指接觸電視媒體的時間、頻率。余素梅(2008)認為電視收視行為是看電視的情形包含收視動機、次數。黎玉霞(2006)研究中的收視行為是指收看電視節目的頻率。陳佳宜(2008)研究中指出父母(或其他監護人)基於其權威、照護的角色是為介入兒童電視收視行為的不二人選，父母積極介入子女收視可以影響子女的收視行為可以產生分類、確認及補充三種效果。Mcdowell & Sutherland(2000)閱聽人對於某一頻道保持熱衷度時，便有可能直接影響到其收視行為，成為習慣性收看該頻道的忠實觀眾。綜合上述文獻發現電視節目的類型、收看電視的時間、頻率、家長參與程度及熱衷度皆是十分重要的面向，而本研究已將類型定為熱血格鬥類卡通，因此將電視收視行為定義為每週收看熱血格鬥類卡通的平均次數、平均時間、家長參與程度與熱衷度。

2.1.2 國內收視行為現況

2009年12月富邦文教基金會策劃執行的「2009全國兒童媒體使用行為研究調查」調查結果，由富邦文教基金會策劃執行瞭解到電視還是學童花費時間最多的媒體；兒盟(2010)調查發現台灣孩子在週末常做的休閒活動，超過七成五是看電視，六成二在上網、打電動；而且台灣兒童在家看電視與上網的時數越來越長，甚至有一成以上的孩子在假日上網超過8小時，二成五的孩子在假日看電視6小時以上，根據學者吳知賢(2000)研究國內電視節目暴力內容，發現兒童節目所占暴力比例最高，尤其是卡通影片，他進一步研究國內電視卡通影片，結果顯示科幻類的暴力動作最多，平均每15分鐘有6.08次，暴力動作次數最低的神話類也有0.83次。由上述研究結果可知，兒童節目的製作並非完全符合兒童的心智發展，致使許多研究者致力於兒童與電視暴力的相關研究(李秀美，1993、1999；黃明明，1994；車慶餘，1998；謝旭洲，1997)。兒童大部分都很喜歡觀看卡通節目，兒盟(2005)的調查亦指出，兒童接觸的節目中，以一般卡通最多，有6成3，觀看格鬥類卡通的比例亦達6成左右，然而他們遊戲時的打鬥行為多模仿自他們喜歡看的卡通，例如：「航海王」、「火影忍者」…等。這些卡通中大多包含暴力、打鬥的畫面，容易被學童不當的模仿(吳知賢，1997)。

2.2 校園霸凌理論與相關研究

「霸凌」這個詞在最近的台灣社會常常被提及，例如之前桃園八德國中爆發嚴重的校園霸凌事件--女學生被同學強拍裸照(Hinet新聞網，2010)，類似的霸凌事件層出不窮，霸凌這個詞最早是由霸凌行為研究領域先驅的挪威學者 Dan Olweus(1978)年所提出的概念「Bully」。

根據 Dan Olweus 的定義，一個人長時間、重複地被暴露在一個或多個人的負面行動中，並且進行欺侮、騷擾，或者常常被當成出氣筒的情形，就稱為霸凌(兒童福利聯盟文教基金會，2004)。校園本身就是一個小型的社會，學生在校園中的各種行為能夠反映出整個社會的各種微細現象。同時，學校更是學生在社會化過程中一個非常重要的社會化機構(陳慈幸，2002)。學校霸凌行為將使得於學生在學習方面、人格成長方面、生理、心理健康方面…等等，受到極大的傷害。學校是學習文化規範、培養正確生活觀念等價值觀的重要環境，可是卻會有學生在一個被認定為安全無虞的環境中受到霸凌，因此對於校園的霸凌行為實在是有加以探討、深入瞭解的必要性。以下將針對校園霸凌之定義、霸凌形成的原因、霸凌的界定、霸凌行為的類型及其因應措施來進行相關的探討。

2.2.1 霸凌的定義

霸凌行為很早以前就存在。它不僅造成被迫受害者的身體傷害，更令其心理、認知、情感亦陷入高度的不安和痛苦之中。而霸凌不僅只是身體攻擊，也是口頭、感情或心理攻擊(Sheila，1998)。Nan Stein 是

美國專研校園中性別暴力的學者，指出霸凌是指發生在同儕之間的欺凌行為(游美惠，2006)。另外，根據挪威長期研究此一議題的學者 Olweus(1978)的定義，霸凌專指一個學生長時間、重複地暴露在一個或多個學生主導的欺負或騷擾，或是被鎖定為霸凌對象而成為受凌兒童的情形。

學校應該是學童能放心且安全進行學習的淨土，但是現在的校園中，卻普遍的存在著霸凌現象，美國在 2003—2004 學年度便有 48 名學生死於校園的暴力事件之中；日本 8000 多個學校中，2003 年有 23000 多件的校園事件發生，這些數字都是有被統計到的，其他未統計到的黑數，會使的實際發生的件數更超乎我們的想像。因此，校園霸凌行為成為近年來國際教育學術研究上極為關注的話題(魏麗敏、黃德祥，2002)。兒盟(2004)指出：在校園間的霸凌是孩子們之間權力不平等的欺凌與壓迫，是一個長期存於學生校園的現象，專指孩子之間進行惡意欺負的情形。國內學者吳清山、林天祐(2005)則進一步指出：校園霸凌即是校園欺凌或校園欺負，係指一個學生長期重複的被一個或多個學生欺負或騷擾，或是有學生被鎖定為霸凌對象，成為受凌學生，導致其身心受到痛苦的情形。以下，將各界對霸凌所提出界定的定義整理成表 1。

表 1 各專家學者對霸凌的定義

專家學者	對霸凌的定義
Dan Olweus (1978)	一個人長時間、重複地被暴露在一個或多個人的負面行動中，並且進行欺侮、騷擾，或者常常被當成出氣筒的情形，就稱為霸凌。
Sheila munro (1998)	「霸凌」不僅只是身體攻擊，它也是口頭、感情或心理攻擊，或者全部都包含在內。
吳清山、林天祐 (2005)	校園霸凌即是校園欺凌或校園欺負，係指一個學生長期重複的被一個或多個學生欺負或騷擾，或是有學生被鎖定為霸凌對象，成為受凌學生，導致其身心受到痛苦的情形。
教育部(2011)	(1) 具有欺負他人的行為。 (2) 具有故意、傷害意圖。 (3) 造成生理或心理上的傷害。 (4) 兩邊勢力(地位)不對等 (5) 其他經校園霸凌因應小組討論後認定者

綜合以上各家對霸凌的定義，本文將霸凌定義為：在權利不對等的關係下，蓄意對某些特定人員進行多次心理或生理上的傷害行為，即可稱之為霸凌。

2.2.2 霸凌角色定位

依照整個霸凌行為發生過程中的主、被動性可將角色分為三種：

1. 霸凌者：在學校或同儕團體中重複對其他同儕或某些特定對象進行傷害、恐嚇、威脅或刻意排擠的

霸凌者訴諸外在暴力行為來處理自身情緒問題的模式，未來可能成為發生法律或社會問題的高風險群。

2. 受害者：為主要被欺負的對象，這些孩子長期被欺負下，可能衍生憂鬱、孤立、焦慮、低自尊，以及社會疏離、社會拒絕等現象。為了避免被同儕拒絕或敵意對待，受凌者可能不願承認或隱瞞被霸凌的事實，這使得教師難以及時介入中止，受凌現象於是持續發生。
3. 旁觀者：任何一位知道霸凌正在發生的人，旁觀者看熱鬧的心態，會鼓勵、協助霸凌兒童進行傷害性的行為。霸凌事件會讓旁觀者產生如同親身經歷般的感受，獲得的認知就是「力量遠勝公平性」，可能造成受凌者對社會的冷漠與無情，甚或模仿暴力行為。

校園霸凌中，另一特殊現象為各種角色的混淆與重疊性，以圖 1 表示，根據國外研究指出，僅有 35% 的學童完全未參與任何衝突行為，其餘 65% 的兒童皆有涉入霸凌行為。其中，參與打架、欺負、被欺負角色兼俱者佔 24%；單純的受害者角色有 10%；單一霸凌角色則有 8%；此外，研究亦發現霸凌與打架的暴力行為有相關，9% 的學童不僅會欺負人也會有打架的問題(Wendy & Yossi, 2004)。此意味著，單純以霸凌角色為分類的處遇方式，在實際執行上可能有所困難，原本是受凌者角色的兒童，在另一種場域中，例如輔導團體，轉變成霸凌者。

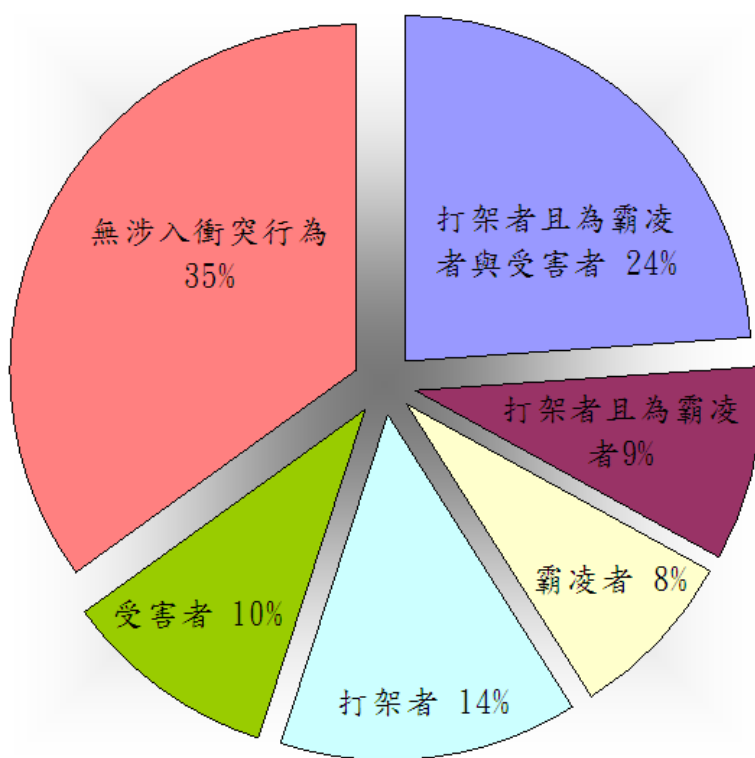


圖 1 學生涉入霸凌事件比例圖 (Wendy & Yossi, 2004)

2.2.3 霸凌型態

霸凌的定義指出傷害包括心理上以及生理上的形式，因此霸凌也就有多種型態，茲列舉如下：

1. 肢體霸凌：這是所有霸凌中最容易辨認的一種型態，它有著相當具體的行為表現，通常也會在受害者身上留下明顯的傷痕，包括踢打弱勢同儕、搶奪他們的東西等。另外，霸凌者通常是全校都認識的學生，他們對別人霸凌的行為也會隨著他們年紀的增長而變本加厲。

2. 言語霸凌：此類霸凌亦相當常見，主要是透過語言來刺傷或嘲笑別人，這種方式很容易使人心理受既快又刺中要害，雖然肉眼看不到傷口，但它所造成的心理傷害有時比身體上的攻擊來得更嚴重而且言語上的欺負與嘲笑很可能是肢體霸凌的前奏曲。
3. 關係霸凌：關係上的霸凌是最常見，也是最容易被忽視的，根據 Crick 與 Grotpeter(1995)的定義關係的霸凌主要是操弄人際關係的行為，包括直接控制(direct control)指有條件的友誼；拒絕(rejection)係指散播不實謠言；社會排除(social exclusion)透過說服同儕排擠某人，使弱勢同儕被排拒在團體之外，或藉此切斷他們的社會連結。值得一提的是，此類霸凌伴隨而來的人際疏離感，經常讓受害者覺得無助、沮喪。
4. 網路霸凌：隨著網路世界的發展，另一種新興的霸凌方式－網路霸凌(cyber bully)也開始出現；孩子身處資訊爆炸的環境，能以快速、多元且便利的管道來交友、聊天、玩遊戲，而在網路的世界裡，由於隱匿性高、傳播範圍無遠弗屆，孩子很容易成為網路世界的霸凌者。網路霸凌行為包括：孩子使用網路散佈謠言、留下辱罵或嘲笑的字眼等，倘若孩子經常從事這些行為，就是網路世界的霸凌者。
5. 反擊霸凌：這是受凌兒童長期遭受欺壓之後的反擊行為。通常面對霸凌時他們生理上會自然的予以回擊；有的時候受害者則是為了報復，對著曾霸凌他的人口出威脅。也有部分受凌兒童會去欺負比他更弱勢的人，這都屬於反擊型的霸凌。必須注意的是，有時此類霸凌的結果相當可怕，在美國甚至有孩子因受不了長期欺凌而攜槍至學校射殺同學與老師。
6. 性霸凌：類似性騷擾、性暴力，包括有關性或身體部位的嘲諷玩笑、評論或譏笑、對性別取向的譏笑、傳閱與性有關令人討厭的紙條或謠言、身體上侵犯的行為，如以性的方式摩擦或抓某人的身體，或是迫使某人涉入非自願的性行為等。根據 McMaster(1997)的研究，認為性霸凌的具體表現行為如下：
 - (a)有關性或身體部位的有害玩笑、評論或譏笑：如黃色笑話、波霸、飛機場、矮冬瓜…等。
 - (b)對性取向的譏笑或是對性行為的嘲諷：男人婆、娘娘腔、同性戀都是常見對性取向、性行為的嘲笑。
 - (c)傳遞與性有關令人討厭的紙條或謠言：孩子之間會流傳關於性的謠言，如誰和誰在廁所接吻，或是誰和誰發生性關係。
 - (d)身體上侵犯的行為：以性的方式摩擦或抓某人的身體，或是迫使某人涉入非自願的性行為中；除嚴重的性侵害外，舉凡觸碰下體、屁股、胸部、脫褲子、掀裙子、偷看上廁所、偷看換衣服，或是學童間流行的遊戲俗稱「阿魯巴」、「千年殺」皆屬此類。

上述六大類霸凌型態，在校園中皆頗為常見，本論文將其整理成下表 2：

表 2 各種霸凌分類表

霸凌種類	霸凌具體型態
肢體霸凌	毆打、搶奪、肢體上的虐待
言語霸凌	嘲笑、諷刺、恐嚇、言語侮辱
關係霸凌	排擠孤立、操弄人際關係
網路霸凌	散佈謠言、不雅照片
反擊霸凌	受凌者反擊成為霸凌者
性霸凌	性侵害、性騷擾

2.2.4 霸凌界定

前述霸凌定義以及霸凌種類雖已在文字上將霸凌界定出來，但是根據研究顯示，孩子們常會以打打鬧鬧的方式玩在一起，實在很難分辨是在玩鬧還是霸凌行為，成人對於區辨孩子們的打鬧與霸凌感到很困難(Boulton,1996)，然而，家長或老師若無法區分兩者的差別，就不容易採取行動介入處理，而這往往是校園霸凌行為蔓延的主因。因此國外研究已發展出一些區辨指標：

1. 面部表情：兒童互相打鬧時面部表情皆呈現自然正向；霸凌時孩子表情則較為負向或猙獰，例如：痛苦、難過、憤怒等情緒。
2. 參與意願：純粹的打鬧，孩子可自由選擇參與與否；但若是霸凌，通常是被迫或是被挑釁而參加，而不是出於主動。
3. 用力程度：打鬧間孩子通常不會使盡力氣傷害他人；但在霸凌時，他們通常是非常激進的，使用的力氣常不自覺強度愈來愈強。
3. 角色是否轉換：打鬧的時候孩子們的角色可能變換（例如：有時候是追著別人跑，但有時也可能被追）；但霸凌卻通常固定角色，被欺負或是欺負人的角色相當穩定，很少變換。
4. 是否群聚：打鬧結束後孩子們還是會聚在一起玩；如果是霸凌的話，結束後孩子們通常會一哄而散。
5. 蓄意程度：霸凌發生時，有蓄意傷害受凌兒童的明顯意圖。
6. 重複發生：霸凌通常是一個重複發生的型態，特定的孩子可能被長期霸凌。

綜合上述，整理成表 3 協助辨識：

表 3 如何區分霸凌或打鬧

	打鬧	霸凌
1.面部表情	自然正向	負向猙獰
2.參與意願	自由選擇是否參加	被迫或被挑釁而參加
3.用力程度	不會使盡全力	用盡全力傷害人且激進
4.角色是否轉換	可能轉換（被追打者也可能追打人）	角色固定（受凌兒童固定被欺負）
5.結束後是否群聚	會，結束後仍群聚玩耍	不會，結束後一哄而散
6.蓄意程度	沒有傷害的意圖	蓄意傷害的意圖
7.是否重複發生	否	是，特定孩子可能長期受凌

2.2.5 霸凌者特徵

在校園中霸凌者都有一些明顯特徵可察，例如覺得欺負人好玩，認為受害者懦弱不敢反擊，整體而言，霸凌者的特徵，大致上可以區分成下列七種（江文慈，2004）：

- 1.個性較衝動，對父母、同儕和師長較有攻擊。
- 2.對受害者不會有罪惡感。
- 3.攻擊的態度積極，而且焦慮性低。
- 4.身體強壯、態度強硬。
- 5.對校規、法令持冷漠態度。
- 6.同儕之間人際關係較差。
- 7.校園中的惡霸通常以誇張的聲音、粗魯行為來支配同儕。

上述特徵僅能提供學校人員或教師可能為霸凌者的跡象，並非符合特徵者絕對就是霸凌者，因此這些特徵可提供給學校人員或教師一些警示，若發現有類似情形應多加注意，並給予積極追蹤輔導，才能減少校園霸凌事件。

2.2.6 台灣霸凌事件現況

根據教育部「99年校園安全暨災害事件通報作業系統」中，霸凌統計人數，高中有108人、國中最多582人、小學也有154人，一共是844人活在恐懼中。兒盟觀察96年至今四年來的變化，增加幅度高達六成。值得關注的是，校園暴力事件與霸凌問題高度相關，顯示霸凌者與同學打架的比例高，由此可知，校園霸凌是相當常見的現象，只是一直持續未改善，絕非僅發生於少數學生身上而已，因此，校園霸凌的情形，已不容忽視。

2.3 收視行為與校園霸凌關係

Bandura 等人在其研究中發現，觀看暴力影片的兒童，會對實驗室的洋娃娃表現出攻擊行為（吳知賢，1998），所以，電視或電影媒體的暴力鏡頭會對兒童造成示範作用，而增加其攻擊行為的產生。正因如此，當學童在收看電視節目的行為中，便極容易藉由電視節目內的暴力或不良內容而產生仿效的動機、錯誤觀念的形成及暴力偏差行為的出現。吳翠珍、楊幸真（1992）也認為，兒童接觸電視暴力後，傾向於採取暴力態度或對暴力表示較多贊同，原因在於認同學習提供兒童模仿的機會。湯允一、陳毓麒（2003）在其研究中亦提及，電視看得多的人會比看得少的人更容易覺得世界充滿暴力、充滿危險，也容易覺得人多半自私自利、不可信任。因此，學童對電視節目中暴力行為的模仿、認同是否會連帶產生對社會的不安全感或犯罪率的增加等，越來越成為各種研究的一個重點。

根據上表各家研究可知，電視作為一種把視覺與聽覺結合在一起的媒介，其影響力不可小視。國內許多相關研究都著重於學校教育層面，並未考量學童觀看電視之情境（李嘉峰，2005）。但因為學童收視行為的主要場所是在家庭內，而家庭正是一個社會的小型縮影，所以家庭中的家長在學童收看電視節目時若未能仔細篩選良莠，而任學童漫無目的的收看，在社會學習論中認為，學童當然可能從電視節目裡學習到某種暴力的行為。因此本研究將以學生收看熱血格鬥類卡通的經驗為主軸，再次探討熱血格鬥類卡通收視行為與學生霸凌行為之間的關係。

本研究目的旨在探討國中學生對熱血格鬥類卡通收視行為對於學生在校的霸凌行為表現有何影響，以「學生家庭背景」、「熱血格鬥類卡通收視行為」、「在校霸凌行為表現」為研究構面，再用問卷調查法蒐集資料加以統計分析，探討不同學生背景變項，在收視行為、在校霸凌行為表現的差異情形，藉以瞭解學生熱血格鬥類卡通收視，與在校霸凌行為表現的相關情形。

3. 研究方法

3.1 研究架構

研究架構如圖 2 所示。對於學生從六種背景變項來了解其差異情形，包括「家庭結構」、「家長教育程度」、「家長職業」、「性別」。依變項方面將熱血格鬥類卡通收視行為分為四個層面，包括「熱衷度」、「家長參與程度」、「每週收視次數」和「每次收視時間」。在校霸凌行為表現分為三個層面，包括「霸凌認知」、「霸凌傾向」、「霸凌行為」，探討熱血格鬥類卡通收視行為與在校霸凌行為表現的相關情形。

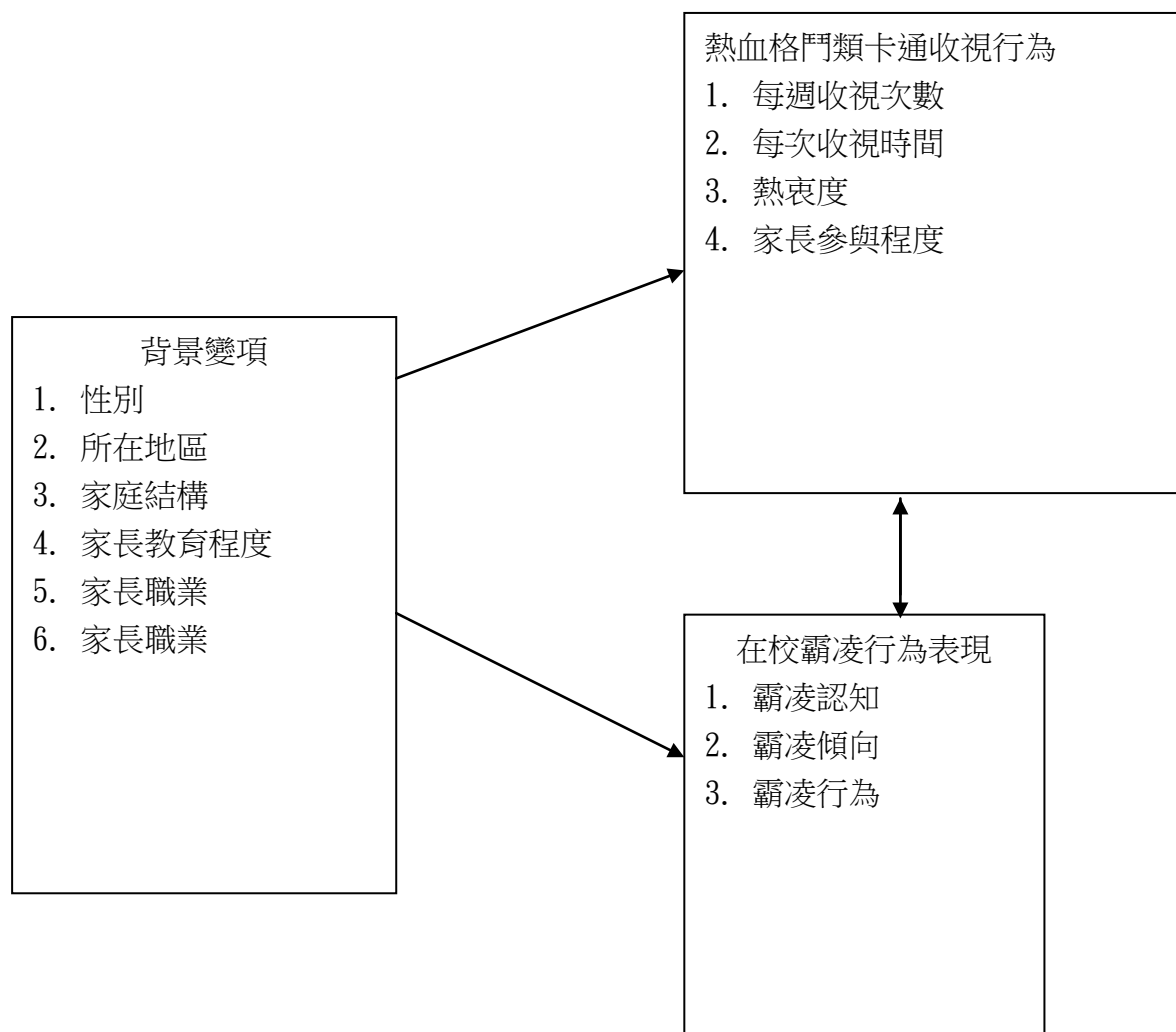


圖 2 研究架構圖

3.2 研究假設

根據上述研究架構，提出本研究主要研究假設：

假設一：不同家庭背景學生在熱血格鬥類卡通收視行為有顯著差異。

1-1：不同性別之學生在熱血格鬥類卡通收視行為有顯著差異。

1-2：不同地區之學生在熱血格鬥類卡通收視行為有顯著差異。

1-3：不同家庭結構之學生在熱血格鬥類卡通收視行為有顯著差異。

1-4：家長教育程度不同之學生在熱血格鬥類卡通收視行為有顯著差異。

1-5：家長職業不同之學生在熱血格鬥類卡通收視行為有顯著差異。

假設二：不同家庭背景學生在校霸凌行為表現上有顯著差異。

2-1：不同性別之學生在校霸凌行為表現有顯著差異。

2-2：不同地區之學生在校霸凌行為表現有顯著差異。

2-3：不同家庭結構之學生在校霸凌行為表現有顯著差異。

2-4：家長教育程度不同之學生在校霸凌行為表現顯著差異。

2-5：家長職業不同之學生在校霸凌行為表現有顯著差異。

假設三：學生熱血格鬥類卡通收視行為與在校霸凌行為表現間具顯著相關。

3.3 研究對象及抽樣方法

本研究是以彰化縣一百學年度已註冊之國中一年級學生為研究對象的抽樣，依據彰化縣政府教育處(2011)國民中學學校規模校數統計表，每校二班 50 份，利用研究者社會網絡關係為問卷發放對象，共計 12 所公立國民中學為本研究抽樣之學校。

3.4 研究工具

本研究為相關性研究，採用問卷調查法以達成研究目的。透過相關文獻之探討並根據研究架構，蒐集相關問卷與量表，進行問卷之編製。以自編之「國中學生對熱血格鬥類卡通收視行為與在校霸凌行為關係調查問卷」為測量工具。問卷分為三部分，第一部份為學生個人資料；第二部分為熱血格鬥類卡通收視行為量表；第三部分為在校霸凌行為表現量表。

3.5 資料處理與統計方法

本研究目的旨在探討國中學生對熱血格鬥類卡通收視行為的不同，對於學生在校的霸凌行為表現有何影響之研究。使用 SPSS12.0 統計軟體做為問卷分析工具。依據研究目的、研究假設、變項性質及相關統計的適用性，運用下列統計分析方法，進行資料分析來驗證研究之各項假設。

4. 結果分析與討論

4.1 樣本資料分析

本研究以一百學年度彰化縣國中一年級學生為研究之母群體。總計發出 600 份問卷，回收問卷 580 份，回收率 96.67%，剔除無效問卷 17 份，有效回卷 563 份。

4.2 不同性別之差異分析

一、不同性別的國中一年級學生在霸凌行為上之差異分析

以獨立樣本 t 檢定來考驗不同性別的國中一年級學生在霸凌行為之「霸凌認知度」、「霸凌傾向度」及「霸凌行為度」三個層面及整體層面是否有所差異，其結果如表 4 所示。

(一) 國中一年級學生霸凌行為各層面

(1) 霸凌認知度：不同性別的國中學生，在霸凌認知度方面，達到顯著水準 ($t=-3.40$)，顯示國中女生

霸凌認知度層面反應上明顯優於男生。

(2)霸凌傾向度：不同性別的國中學生，在霸凌傾向度方面，達到顯著水準 ($t=3.72$)，顯示國中男生霸凌傾向度層面反應上明顯高於女生。

(3)霸凌行為度：不同性別的國中學生，在霸凌行為度方面，達到顯著水準 ($t=4.86$)，顯示國中男生在霸凌行為度層面反應上顯著高於女生。

(二) 國中一年級學生霸凌行為整體層面方面

不同性別的國中一年級學生在霸凌行為整體上，達到顯著水準 ($t=4.60$)，顯示國中男生在霸凌行整體層面上顯著高於女生，如表 4 所示。

表 4 不同性別與在霸凌行為上差異分析表

構面	平均數		t 值
	1 男 (283)	2 女 (280)	
霸凌認知度	3.89	4.07	-3.40***
霸凌傾向度	2.06	1.81	3.72***
霸凌行為度	2.19	1.88	4.86***
霸凌分數	2.12	1.88	4.60***

* : $p<0.05$; ** : $p<0.01$; *** : $p<0.001$

4.3 不同家庭結構的差異分析

不同家庭結構的差異分析如表 5 所示，僅在「熱衷度」構面上達到顯著水準，其餘各構面皆未達顯著水準。家庭結構為大家庭與折衷家庭者在熱衷度的構面上有顯著差異 ($D=2.60 > C=2.18$)。

表 5 不同家庭結構在各變項的 ANOVA 表

構面	平均數					F 檢定	事後比較
	A n=308	B n=60	C n=122	D n=66	E n=7		
平均收視時間	1.88	1.92	1.82	1.82	2.43	0.71	
平均收視次數	3.23	3.42	3.22	3.44	3.43	0.67	
熱衷度	2.36	2.20	2.18	2.60	2.21	3.16*	D>C
家長參與度	3.10	2.90	3.00	3.01	2.49	2.62*	
霸凌認知度	4.01	3.90	4.02	3.81	3.96	1.63	
霸凌傾向度	1.93	1.98	1.89	2.07	1.84	0.61	
霸凌行為度	2.01	2.05	2.01	2.19	2.01	0.78	
整體霸凌分數	1.98	2.04	1.96	2.15	1.97	1.15	

說明：A：小家庭、B：單親家庭、C：折衷家庭、D：大家庭、E：其他

* : $p<0.05$; ** : $p<0.01$; *** : $p<0.001$

4.4 不同父親教育程度的差異分析

不同父親教育程度的差異分析如表 6 所示，在平均收視次數及熱衷度構面達顯著水準，父親教育程度為大專與國中以下者在平均收視次數上有顯著差異（ $A=3.56 > C=3.05$ ），父親教育程度為國中以下與碩博士者在熱衷度的構面上有顯著差異（ $A=2.45 > D=1.79$ ）；父親教育程度為高中職與碩博士者在熱衷度的構面上有顯著差異（ $B=2.34 > D=1.79$ ）

表 6 不同父親教育程度在各變項的 ANOVA 表

構面	平均數				F 檢定	事後比較
	A n=135	B n=331	C n=76	D n=21		
平均收視時間	1.90	1.85	1.91	1.90	0.13	
平均收視次數	3.56	3.24	3.05	2.81	4.36*	A > C
熱衷度	2.45	2.34	2.21	1.79	4.51**	A > D B > D
家長參與度	3.01	3.04	3.08	3.09	0.21	
霸凌認知度	3.96	3.97	4.09	3.69	2.20	
霸凌傾向度	2.04	1.90	1.86	2.12	1.51	
霸凌行為度	2.20	1.99	1.92	2.08	2.91*	
整體霸凌分數	2.09	1.97	1.90	2.17	2.19	

說明：A：國中以下、B：高中職、C：大專、D：碩博士

*： $p < 0.05$ ；**： $p < 0.01$ ；***： $p < 0.001$

4.5 不同母親教育程度的差異分析

不同母親教育程度的差異分析如表 7 所示，在熱衷度構面達顯著水準，母親教育程度為國中以下與研究者所在熱衷度上有顯著差異（ $A=2.42 > D=1.76$ ）。

表 7 不同母親教育程度在各變項的 ANOVA 表

構面	平均數				F 檢定	事後比較
	A n=118	B n=365	C n=65	D n=15		
平均收視時間	1.90	1.85	1.88	2.07	0.27	
平均收視次數	3.52	3.23	3.18	2.87	2.32	
熱衷度	2.42	2.33	2.26	1.76	2.93*	A > D
家長參與度	3.01	3.04	3.07	3.18	0.31	
霸凌認知度	4.03	3.94	4.11	3.73	2.38	
霸凌傾向度	1.95	1.95	1.83	2.01	0.41	

霸凌行為度	2.12	2.03	1.97	1.91	0.76	
整體霸凌分數	2.01	2.01	1.90	2.07	0.63	

說明：A：國中以下、B：高中職、C：大專、D：碩博士

*：p<0.05；**：p<0.01；***：p<0.001

以下總結本研究中，國中一年級學生在不同個人背景屬性之差異情形：

- 1.從統計結果可以發現，不同性別之國中一年級學生在研究變項各構面上達顯著差異。
- 2.從統計結果可以發現，不同地區學生在「霸凌認知度」、「霸凌傾向度」及「整體霸凌分數」構面上達顯著差異。
- 3.從統計結果可以發現，不同家庭結構在「熱衷度」構面達顯著差異。
- 4.從統計結果可以發現，不同父親學歷在「平均收視次數」及「熱衷度」構面達顯著差異。
- 5.從統計結果可以發現，不同母親學歷在「熱衷度」構面達顯著差異。
- 6.從統計結果可以發現，不同父親職業在「平均收視次數」構面達顯著差異。
- 7.從統計結果可以發現，不同母親職業對各變項皆無顯著差異。
- 8.從統計結果可以發現，不同平均收視時間對各變項皆無顯著差異。
- 9.從統計結果可以發現，不同每週收視次數除在霸凌認知度方面無顯著差異外，對其餘各變項皆達顯著差異。

綜合上述，本研究假設一：不同家庭背景之國中一年級學生熱血格鬥類卡通收視行為有顯著差異；
本研究假設二：不同家庭背景之國中一年級學生在校霸凌行為上有顯著差異。

5. 結論與建議

本研究主要在探討國中學生在熱血格鬥類卡通收視行為與在校霸凌行為之現況，並探討不同變項之間的差異及相關。

從研究結果發現，在校霸凌行為的「霸凌認知度」層面中，女性大於男性，而在「霸凌傾向度」、「霸凌行為度」層面中，男性大於女性，顯示目前國中男學生在整體霸凌認知上較為不足，且整體的在校行為霸凌強於女性。建議學校單位在時間、經費許可下，就目前男學生霸凌認知課程的內容，充實或更新相關教材教法，提升學生對霸凌的認知，以便營造和平、安全的學習環境，進而達到友善校園的成果。而本研究發現對熱血格鬥類卡通收視次數越多、熱衷度越高的學生，在整體霸凌行為上較為明顯，且霸凌認知度較低。姑且不論是因為收看太多熱血格鬥類卡通造成整體霸凌行為上較為明顯，或者是因本身態度觀念影響才在收視時選擇熱血格鬥類卡通，對於國中學生來說，應該注意自己收看電視的種類及時間，做好自我管制，要求自己收看的頻率及熱衷度不要太高，並且以其他休閒活動取代收看熱血格鬥類卡通，或者收看時可以跟長輩討論，讓自己的認知不因為不當的內容而有所偏差。

本研究發現對熱血格鬥類卡通收視次數越多、熱衷度越高的學生，在整體霸凌行為上較為明顯，且霸凌認知度較低。因此建議教育主管機關能夠發揮影響力，讓此類卡通在播映潛能先審核，將不恰當的言語、行為、玩笑及過度暴露的服裝…等等內容，先行篩檢，並且控制每週播映次數。另外建議多舉辦霸凌宣導防制教學觀摩研習，來提升整體教師的專業知能，學習有效的處理方法，讓學校成為更令人安心的學習場所，使學生能夠安心、自在的上學。

參考文獻

一、中文部份：

1. 江文慈 (2004)。正視校園中的欺凌事件。諮商與輔導，221，6-10。
2. 余素梅 (2008)。青少年收看綜藝類談話性節目與同儕人際關係之研究。私立中國文化大學新聞研究所碩士論文。
3. 吳宗立、伍至亮(2002)。國小高年級學生電視收視行為與偶像崇拜之研究。國教學報，14，147-181。
4. 吳知賢 (1997)。電視卡通影片中兩性知識與暴力內容分析及兒童如何解讀之研究。台北：電視文化研究。
5. 吳知賢 (1998)。兒童與電視。臺北：桂冠圖書有限公司。
6. 吳知賢 (2000)。國小兒童判斷電視內容真實性的分析研究，視聽教育雙月刊，41(4)，1-13。
7. 吳清山、林天祐 (2005)。校園霸凌。教育研究月刊，130，143。
8. 吳翠珍、楊幸真 (1992)。美國電視暴力對兒童之影響。美國月刊，7 (4)，117-130。
9. 李秀美 (1993)。兒童故事基模發展與電視卡通暴力訊息解讀之關連性研究。政治大學新聞學研究所碩士學位論文。
10. 李秀美(1999)。兒童電視素養對暴力訊息解讀的影響——一個基模取向的研究。教學科技與媒體，45，頁 3-14。
11. 李嘉峰 (2005)。母親參與子女收視行為及其相關因素之研究。國立嘉義大學家庭教育研究所碩士論文。
12. 車慶餘 (1998)。電視新聞暴力內容對臺北市國小學生影響效果之探討。傳播文化，6，135-166。
13. 兒童福利聯盟文教基金會 (2004)。國小兒童校園霸凌 (bully) 現象調查報告。
14. 兒童福利聯盟 (2005)。「TV 哪裡有問題？」--2005 年台灣兒童傳播權調查報告。台北：兒童福利聯盟。
15. 兒童福利聯盟 (2010)。台灣親子休閒育樂狀況調查報告。台北：兒童福利聯盟。
16. 林育賢 (2001)。電玩暴力對學童攻擊行為之效果研究。世新大學傳播研究所碩士論文。
17. 孫保瑞、黃士怡(2006)。國小學生電視收視行為調查研究。幼兒運動遊戲年刊，1，77-86。
18. 張麗鵬(2003)。媒體閱聽、同儕關係與少年偏差行為相關性之研究。犯罪學期刊，6(2)，217-250。
19. 教育部校園安全暨災害防救通報中心 (2011)。教育部九十九年各級學校校園事件統計分析報告。
20. 陳佳宜(2008)。第三人效果與父母介入子女電視收視行為。國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。
21. 陳慈幸 (2002)。青少年法治教育與犯罪預防。嘉義：濤石。
22. 富邦文教基金會 (2008)。2008 全國青少年媒體使用行為調查。台北：富邦。
23. 游美惠 (2006)。反霸凌與性別平等教育。台北市終身學習網通訊季刊，32，2-6。
24. 黃明明 (1994)。電視新聞暴力內容對兒童之涵化效果初探。新聞學研究，48，63-95。
25. 湯允一、陳毓麒(2003)。台灣地區青少年電視使用、個人經驗、與世界觀——一個涵化分析研究與討論。傳播年會
26. 黎玉霞 (2006)。暴力基模與電視暴力對學童情緒、態度及行為之影響。世新大學傳播研究所碩士論文。
27. 謝旭洲 (1997)。暴力卡通影片與國小學童侵略行為的研究 廣播與電視(政大)，3 (1)。民 86 年 2 月，71-94。
28. 魏麗敏、黃德祥 (2002)。國中學校氣氛與校園欺凌行為及相關因素之研究。行政院國科會研究報告。

二、西文部份：

1. Crick, N., & Grotpeter, J. (1995). Relational aggression, gender, and Socialpsychological adjustment. *Child Development*, 66, 710-720.
2. McDowell, W., & Sutherland, J. (2000). Choice versus chance: Using brand equity theory to explore audience inheritance effects, a case study. *Journal of Media Economics*, 13, 233-247.
3. McMaster, L., Connolly, J., Pepler, D., & Craig, W. (1997, June). Peer to peer sexual harassment in early adolescence: A developmental perspective. Paper at the annual meeting of the Canadian Psychological Association, Toronto, presented Canada.
4. Olweus, D. (1978). *Aggression in the schools: Bullies and whipping boys*. Washington, DC: Hemisphere (Wiley).
5. Sheila munro. (1998) *How To Help Your Child Overcome Bullying For Parents*. Sterling Pub Co Inc.
6. Wendy, M. C. & Yossi, H., (2004). Bullying, physical fighting and victimization 2001-02 HBSC International Report Young People's Health in Context, 133-144.

The Research of How the Viewing Behavior of Fighting and Adventurous Cartoons Impact on Junior High School Students' Bullying Behavior in School

Chuay-Yuan Lin^{1}, Juihung Tai¹*

¹ Institute of Industrial Engineering and Management of Technology, Da-Yeh University

*lincy@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

The purpose of this study is to discuss the influence of viewing behavior of fighting and adventurous cartoons on the bullying behavior among the seventh graders. This study used multi research structures, including independent variables (background information and viewing behavior of fighting and adventurous cartoons) and dependent variable (bullying behavior in school). There were 600 questionnaires given and 580 questionnaires collected. The questionnaires requested the subjects to answer the following questions: personal information, viewing behavior of fighting and adventurous cartoons, and the scale of students' bullying behavior in school. The data was analyzed by using the method of the One-Way ANOVA, Independent t test, Pearson Product-moment and descriptive statistics with SPSS12.0. The findings were as follows: There are significant differences between viewing behavior of fighting and adventurous cartoons and students' bullying behavior in school. That means there is significant correlation between them.

Finally, based on the findings and results of the study, the researcher provided implications for teachers, parents, students, educational authorities, and following researchers.

Keywords: Viewing behavior, Bullying behavior, Fighting cartoon