

6

網路霸凌



蠡瑞在學校是個喜歡到處交朋友，而且是個無人不知無人不曉的人物，蠡瑞的個性是只要看不順眼的地方，不明究理、是非黑白，他一定管到底。雖然他體育項目，尤其是桌球方面表現不錯，但其他方面，卻表現平平，平常下課一群朋友跟在他後面，感覺好像要找人理論，是師長眼中頭痛的人物。

志淵是位認真負責、熱心助人的學生，只要班上有任何活動，他一定會主動幫忙。除了成績優秀，他的桌球技術也很好，常協助教練指導同學，尤其將桌球技巧口訣：鬆握拍，活運腕；迅揮臂，速轉腰；站低樁，略提跟；明步法，快移步；識工具，知球性；慎開球，多變化；判來球，敢起板；少失誤，佔先機；雖領先，莫放鬆；暫落後，不氣餒；勤練習，求精進；重禮貌，結球友。運用自如，常代表班級參加比賽，每次比賽都有不錯佳績。

蠡瑞和志淵是學校桌球校隊的成員又是同班同學，面對桌球校隊隊長的選拔，蠡瑞一直想當隊長，便主動提出。

蠡瑞：老師，我可以勝任隊長的職務。

老師希望能夠找一個認真負責的人來擔任，因此老師向大家宣布由志淵擔任隊長一職。蠡瑞心裡超不爽的…

由於隊長選拔的問題，因此，蠡瑞開始對志淵百般刁難，而且下課經常言語取笑志淵「瘦皮猴」、「膽小鬼」…

某天，體育課單打桌球比賽時，蠡瑞和志淵分別在不同組，剛好在總決賽時遭遇對方，這個精采萬分的對決，讓大家屏息以待，每每志淵利用超水準球技應戰，大家一陣歡呼，相對，蠡瑞雖然表現也不錯，但卻得不到掌聲。

蠡瑞刻意使出殺球手段好好修理志淵，並對志淵嗆聲：「有我在，你休想得分…」。不管志淵怎麼發球，蠡瑞總是「殺！殺！殺！」讓志淵左閃右閃，有時躲避不及還會被球K到，也無法好好接球，甚至於，反應不及只好躲在桌子底下，剛好蠡瑞的朋友就把志淵躲在桌子底下的窘態過程拍下來，還好志淵沒受傷，最後，志淵還是贏得比賽。

當天晚上，志淵很生氣便上FB（臉書）留言：「我受不了蠡瑞每次故意取笑我，好難過…」。

第二天下課，蠡瑞的朋友把志淵的po文拿給蠡瑞看。他看到後心理超不爽的，便夥同他的朋友一起在志淵的FB留言，灌爆志淵的FB。蠡瑞罵志淵「膽小鬼」、「瘦皮猴」、「假斯文」，蠡瑞的朋友對志淵留言「最好都不要來學校，看到你很不尸服…」，甚至上傳志淵躲在桌子底下的照片，留言說「這是最新出爐『膽小鬼志淵的躲貓貓』照片哦」…。

蠡瑞和朋友們的留言，短短的幾分鐘內就累積了30幾個人按讚…

後來志淵看到臉書上蠡瑞的po文，整個人全身發抖，甚至…每天上學提不起勁，整天心神不寧，吃不下飯…。志淵的父親看到志淵怪怪的，一問之下才知道，志淵被同學欺負了…。志淵的父親非常生氣，一狀告到學校。



### 網路霸凌的定義

根據101年7月26日發布校園霸凌防制準則（教育部，2012），「校園霸凌」係指相同或不同學校學生與學生間，於校園內、外所發生之個人或集體持續以言語、文字、圖畫、符號、肢體動作或其他方式，直接或間接對他人為貶抑、排擠、欺負、騷擾或戲弄等行為，使他人處於具有敵意或不友善之校園學習環境，或難以抗拒，產生精神上、生理上或財產上之損害，或影響正常學習活動之進行。這種欺侮行為對目前正處於人格型塑階段的受害者，會帶來拒學或自殘等身心靈傷害，甚至於受害者演變成加害者，不能不預防。

隨著網際網路與3C行動載具的普及，使得霸凌行為透過網路媒體傳遞，如：電子郵件、網路po文、手機簡訊、社群網站留言、影片或照片上傳等方式延伸。這種因網路資訊科技發達而衍生出的霸凌行為，包括「電子霸凌」、「簡訊霸凌」、「數位霸凌」或「線上霸凌」，常被統稱為網路霸凌（cyber bullying）。（教育部中小學網路素養與認知網站，2004）

霸凌者利用公眾網路快速傳遞，及不易掌控傳播途徑的特性，上傳他人私密、不堪的照片或影片、散佈不實或毀謗、威脅恐嚇他人言論，往往造成被霸凌者心理傷害，也增強了霸凌的殺傷性。遭受霸凌的被害人有可能對人際關係產生不滿、自我排斥、甚至出現身體及精神上的健康警訊。故事中志淵在學校長期被蠡瑞取笑、言語侮辱，在社群網站又被留言攻擊、張貼躲在桌子底下的照片等，就是典型的例子。



### 網路霸凌的類別及型態

根據兒福聯盟「2013年臺灣校園關係霸凌現況調查報告」發現，有被霸凌的經驗的學生佔16.3%，在這些有霸凌經驗的孩子中，「關係霸凌」佔94.8%，由此可知，關係霸凌是相當普遍的現象，遠比肢體霸凌高，由於沒有明顯的肢體暴力攻擊，因此不易被察覺。霸凌類別除了關係霸凌外，還有言語霸凌、性霸凌及反擊霸凌等，以下就常見霸凌類別說明：

- （一）關係霸凌：人際關係的好壞，是學生非常在意的，班級中常見有利用小團體離間、說服同儕排斥某人，讓人感到被排擠，而通常這類型會伴隨著言語的霸凌。
- （二）言語霸凌：利用言語方式，如：出言恐嚇、模仿他人言語、嘲笑污辱、取綽號或散播謠言，造成他人身、心理傷害。
- （三）性霸凌：取笑或評論對方的身體、性別、性取向等，或是性侵害、觸碰身體任何部位、傳遞有關性的字條或謠言、偷窺；俗稱「阿魯巴」的遊戲即是此類霸凌行為。
- （四）反擊霸凌：被霸凌者對霸凌者的施以反擊，或是尋找比他更弱勢的人進行霸凌行為。

隨著時代進步，更因網路世界隱匿性高、傳播範圍無遠弗屆等特性，不自覺網路世界成為霸凌者的另一個場所。網路霸凌常見型態如表 1 所示：

表1：霸凌類別與網路霸凌型態彙整表

案例說明	網路霸凌行為特徵	網路霸凌型態	霸凌類別
曾經學生因對班上同學不滿而在社群網站上發起票選「班上最ㄟ一車的人」。	在網路上，舉辦或參加惡意的票選活動。	惡意投票	關係霸凌
有學生因學校選舉模範生，為支持班上候選人，在社群網站上成立批判粉絲團，留言討論他班最高支持率候選人的負面訊息，煽動同學不支持對方。	集體故意排斥他人，或是建立「反XXX」社團。	網路排擠	
曾經有班對分手後，在將班上討論區互相叫罵平臺。	在網路上用憤怒和粗俗等負面文字訊息，挑釁或攻擊他人。	言語攻擊	言語霸凌

有同學因單戀同班女生，而狂發愛慕簡訊、網路留言，造成對方困擾。	長期的且單方面的重複地傳送含有冒犯、粗俗和侮辱的訊息。	網路騷擾	
有同學因分組歧見，「惡作劇」的假冒身份在遊戲中跟蹤對方，並根當事人及其他玩家散布令人困擾的訊息。	利用網路軟體或病毒程式，隱瞞身份追蹤他人，並持續性地發送具騷擾或威脅性的訊息。	網路跟蹤	
曾經有人在臉書上以數字文和注音文罵店家，造成店家名譽受損。	在網路上嘲弄、張貼殘酷的流言或利用照片、影 他人。	虛構毀謗	
有國中生因告訴同學帳號、密碼，同學利用被害人的帳號，對通訊錄所有朋友散布對方援交消息。	擅自取用他人帳號，冒充該人發送消息或不實資訊，進而毀損聲譽。	網路假冒	
曾經有學生因好友說要交換秘密，提供個人小時後私密照片給好友，被對方當笑話在網路上四處散佈。	藉Email、即時訊息等，以欺騙方式揭露或散佈他人私密資料、圖像或影片。	揭露和詐騙	

有國中生一再留言批評班上幹部，引發幹部及部分同學不滿，於是形成擁護及反對的網路粉絲團，在網路上公開互嗆。	因感受到威脅，在網路上用負面文字、圖片等訊息反擊對方，引起論戰。	網路論戰	反擊霸凌
某生上完游泳課，趁同學換衣服時，拿起手機拍照並上傳網路。	將戲謔他人或具攻擊行為之影像紀錄，上傳至網路供人觀看和下載。	網路流傳不雅照片、影片	性霸凌

資料來源：Willard 2006b

## 三絕韋編

### 一般霸凌或網路霸凌行為自我診斷

霸凌行為的發生是「長期性」、「持續性」、「讓受害者心生恐懼」…，而被霸凌者因經常遭受欺負而造成身心受創。因此，如何檢視是否有霸凌行為產生，可透過下表的指標進行檢核。若有以下『表2』事項及其他任意一項目事件發生，則顯示可能有一般霸凌或網路霸凌行為。

表2：一般霸凌或網路霸凌行為檢核表

勾選	內容	項目
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	某些特定被霸者可能長期受到欺壓	1.重複發生
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	被霸凌者面部經常表現出如：痛苦、難過、憤怒等情緒	2.面部表情
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	被霸凌者通常是被迫或被挑釁而參加團體活動	3.參與意願
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	霸凌者個性表現是非常激進的而力道強度容易失去控制，易傷害他人	4.傷害程度
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	霸凌者通常是欺負他人的而被霸凌者則成為被欺負的對象	5.角色是否固定
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	霸凌者經霸凌行為結束後一哄而散，如是遊戲打鬧結束後還是會聚在一起玩	6.是否群聚
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	霸凌者意圖非常明顯是故意或刻意傷害其他人	7.蓄意程度
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	霸凌者透過網路媒體散布不實言論、侮辱或排擠對方	8.網路言論攻擊、排擠
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	霸凌者透過網路媒體隱瞞自己身份，跟蹤他人或散布威脅、騷擾等訊息	9.網路騷擾、跟蹤
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	霸凌者透過網路媒體假冒或竊取他人個資，進行網購、惡意中傷…	10.網路假冒、詐騙
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	霸凌者透過網路媒體舉辦票選活動（如：最機車的人、班上同學與動物配對…）	11.網路惡意投票
<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	霸凌者透過網路媒體將他人不雅、私密或出糞…的照片、影片合成或散播	12.網路散布不實資訊

資料來源：Willard 2006b

## 網路霸凌的後果

由於許多學生以為網路隱匿性，大可不必遵守網路禮節及規範下，濫用社群網站、人肉搜索等網路霸凌案例層出不窮，依少年事件處理法規定，少年有應負擔之法律責任，因此，從事網路霸凌行為可能涉及強制、恐嚇、侮辱、誹謗及民事侵權等法律問題，身為 E 世代人應了解網路霸凌相關法令條文規定及刑責：（如圖1）

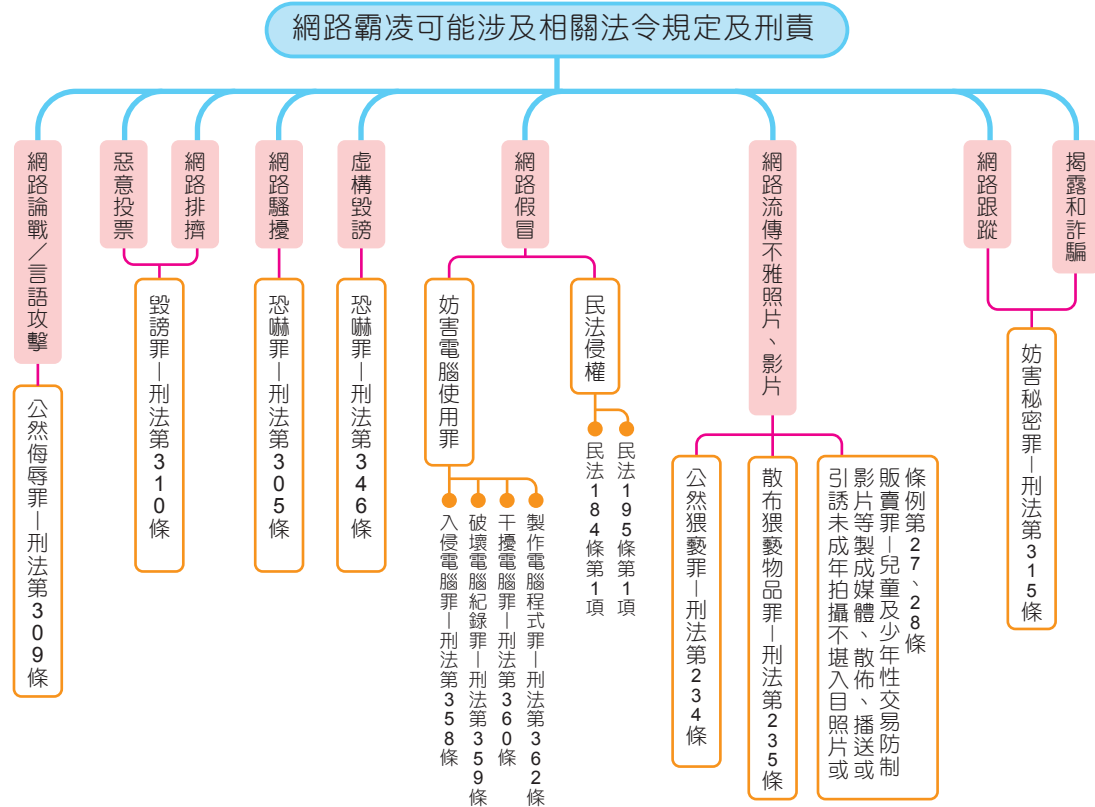


圖1：網路霸凌可能涉及相關法令規定及刑責

## 網路霸凌解決之道

公視曾在 2012 年針對「國中小學生最想知道、最困擾的法律常識是什麼？」這個問題進行調查，發現有 7 成以上學生選一般霸凌，第二名是詐騙，網路霸凌則排名第三，顯示目前國中小學生最關心、最困擾的是霸凌問題。

林宜隆教授曾參加公視節目 2014 年 9 月 19 日〈主題之夜－網路殺了她〉座談中，強調網路霸凌對青少年嚴重影響，甚至危害青少年生命。

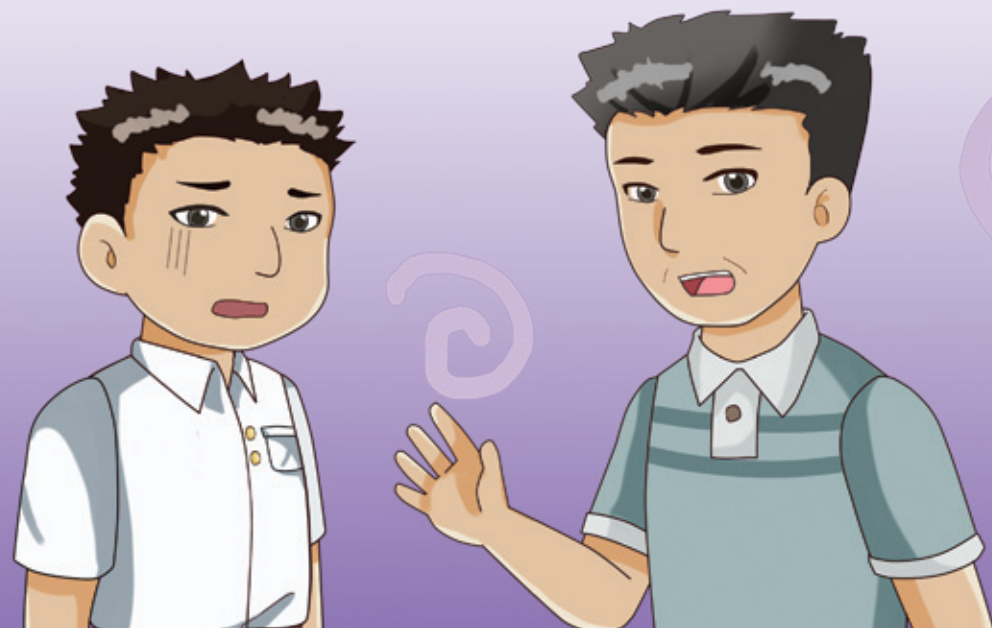
由於智慧型手機普及化與功能性強，而使用手機年齡也逐漸降低，霸凌者以手機為工具，隨時隨地將整人、攻擊等傷害行為錄影，並即時傳送在網路的空間中。雖然科技產品帶給人們便利性，但也讓霸凌場所虛擬化、資訊散播更快速。網路霸凌事件越來越頻繁，學生如果遇到網路霸凌，應先冷靜並尋求解決管道，方法如下：

- (一) 若有收到類似霸凌的訊息不管是生活中還是來自網路都應該勇於通報師長、網站管理人及專業服務窗口例如學校輔導老師、youtube 安全中心、網路贏家單 e 窗口。
- (二) 若是不斷收到同學的恐嚇威脅電子郵件或手機簡訊可封鎖其電子郵件地址或手機號碼並將訊息保存以供查證。
- (三) 若是不明人士在公開網路空間任意張貼不實言論造成旁人誤解應立即通知師長代為處理或是尋求專業服務例如：教育部 24 小時反霸凌投訴專線 0800200885、撥打兒童福利聯盟 0800-003-123 哎喲喂呀兒童專線、web 885 網路幫幫我諮詢專線、刑事警察局拒絕網路霸凌網站。
- (四) 避免成為霸凌者的幫兇不隨意按讚、不任意轉寄或張貼可能傷害他人的訊息。
- (五) 在網路公開空間張貼訊息前需心平氣和、謹慎思考是否造成自己日後困擾或是否觸法或可能傷害他人例如避免將自己帳密傳訊給他人、好玩貼上同學睡覺照片等。

## 齊力STAMP，反網霸

反對網路霸凌，務必謹記「STAMP」口訣，確保人人上網安全：

- (一) **Speak out** :  
勇敢說出，在網路上如發現傷害自己或他人的訊息，告知師長或家人。
- (二) **Think** :  
三思而行，在網路上看到任何嘲笑或不舒服的言論，不要加入按讚或分享轉貼。
- (三) **Aware** :  
察覺潛在不良網友，在網路上遇到欺負、排擠、口出惡言的網友，應主動檢舉。
- (四) **Manner** :  
注意網路禮節，在網路上應互相尊重和欣賞，並注意網路禮節和規範。
- (五) **Print out** :  
保留證據，在網路上如有霸凌訊息一定要存下來，讓師長或家人知道。

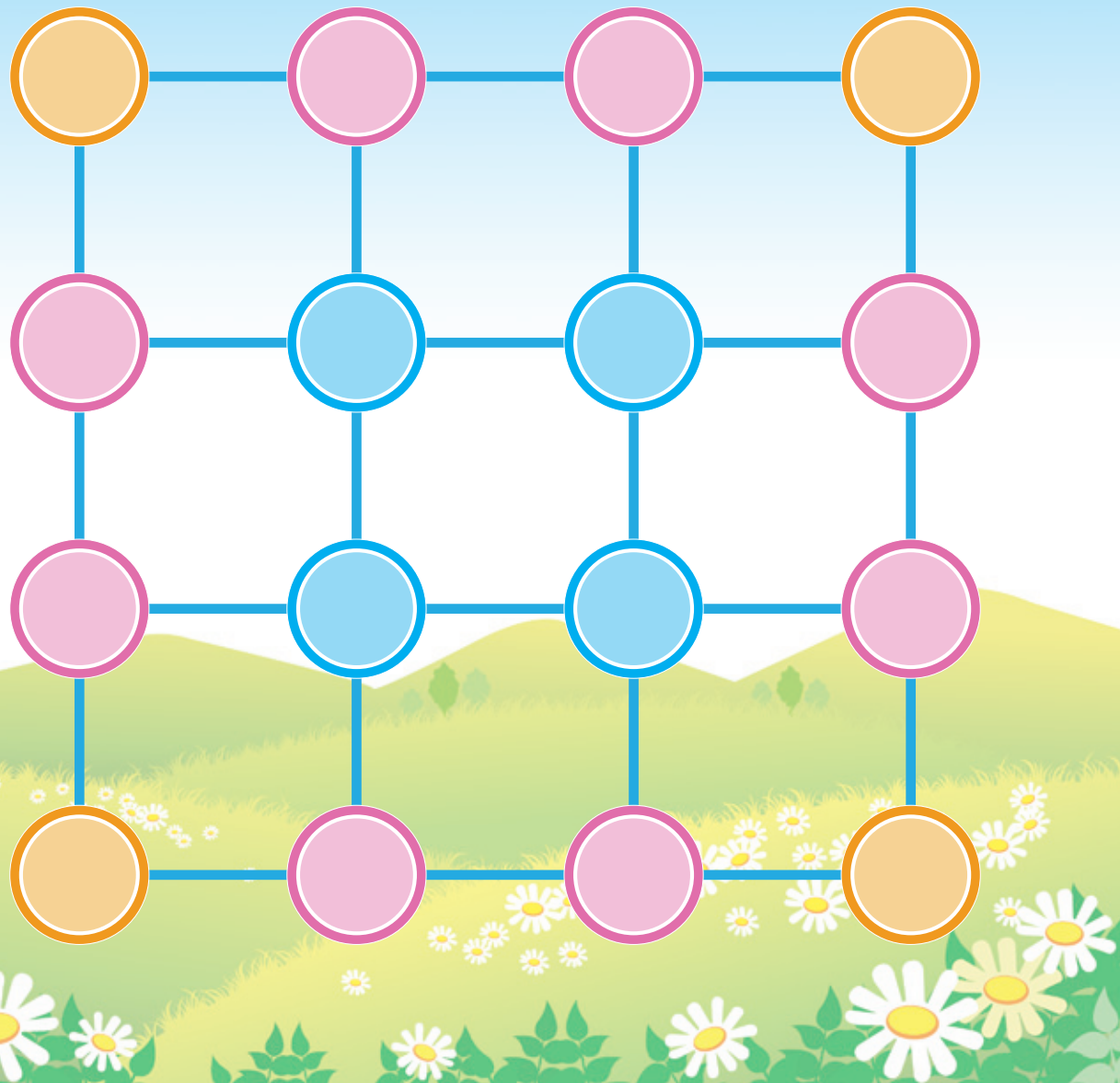


## 四通八達

### 網路霸凌的認知

看完以上有關網路霸凌的介紹，相信各位同學對網路霸凌有更進一步的認識，接下來我們小試身手一下玩個小遊戲，首先老師可以將全班同學以亂數方式挑選，兩兩進行賓果遊戲PK賽，透過剛剛看完網路霸凌的課程，結合「分數的概念」的數學遊戲，來複習同學們對網路霸凌的內容是否更清楚認知，針對不清楚的題目內容可進一步說明。

- (一) 遊戲名稱：賓果遊戲
- (二) 玩家：2人。
- (三) 目標：在預先寫好的分數做劃記，最先連成2條線者優勝。
- (四) 材料：四宮格遊戲A4紙2張、原子筆2枝。
- (五) 玩法：
  1. 在四宮格遊戲紙寫上由1、2、3、4、6、8造成的分數（不能為假分數）。
  2. 猜拳來決定遊戲順序並回答對方所出的題目，回答正確即可劃記，答錯即雙方互換。
  3. 在遊戲紙上找出你造出的分數或與其等值的分數，並選擇其中一個做劃記，最先連成2條線者優勝（橫、直、斜線均算）。
- (六) 實例說明：  
答題正確者若選3、8，則可造出 $\frac{3}{8}$ ，便在遊戲紙 $\frac{3}{8}$ 那格劃記；若選3、4，則可造出 $\frac{3}{4}$ ，便在遊戲紙 $\frac{3}{4}$ 或 $\frac{6}{8}$ 那格作畫記；若選4、8，則可造出 $\frac{4}{8}$ ，遊戲紙上如果沒有 $\frac{4}{8}$ ，但是有 $\frac{2}{1}$ ，因為 $\frac{4}{8} = \frac{2}{1}$ ，故可以在 $\frac{2}{1}$ 的那格劃記。



(七) 回答下列問題：

- 下列關於「網路霸凌」何者敘述正確？(A) 在黑板上寫同學的不雅綽號 (B) 網路上留下辱罵他人言論 (C) 故意觸碰他人身體 (D) 下課時發動全班，孤立某人。
- 以下何者不屬於「言語霸凌」？(A) 言語中貶低或嘲笑他人 (B) 喜歡幫別人取綽號 (C) 模仿他人口語表達 (D) 讚美他人個性善良。
- 何謂「性霸凌」？
- 根據兒福聯盟所公佈2013年臺灣校園關係霸凌現況調查報告結果發現，何種「霸凌」佔第一位？(A) 關係霸凌 (B) 性霸凌 (C) 反擊霸凌 (D) 以上皆非。
- 下列何者不是「齊力STAMP，反網霸」的意思？(A) 勇敢說出 (s peak out) (B) 三思而行 (Think) (C) 保留證據 (Print out) (D) 濫用言論自由 (Abuse)。
- 如果在某人臉書上寫下謾罵、侮辱他人字眼，是否犯法？
- 根據一葉知秋：短篇故事內容，請問誰被霸凌？
- 故事中蝨瑞的朋友，針對臉書上辱罵志淵留言按讚，是否可能涉及法律刑責？
- 網路霸凌的型態有那些？試舉例說明？
- 應負相關法律責任的霸凌行為可能有哪些？(A) 傷害人之身體或健康 (B) 剝奪他人行動自由 (C) 恐嚇、侮辱、誹謗 (D) 以上皆是。
- 因為網路世界隱匿性高、傳播範圍無遠弗屆等特性，可以在網路上任意散布同學被捉弄的照片或影片供大家欣賞。
- 法律已明文規定網路霸凌相關法令條文規定及刑責，下列何者不在其規範之內？(A) 妨害秘密罪 (B) 過失傷害罪 (C) 誹謗罪 (D) 公然侮辱罪。



## 五車腹笥

### 本文參考資料

- (一) 吳清山、林宜隆等 (2009)。資訊素養與倫理國中版2版。臺北市政府教育局。
- (二) 吳清基、林宜隆等 (2006)。資訊素養與倫理國中版1版。臺北市政府教育局。
- (三) 黃建群 (2009)。網路霸凌素養課程對網路霸凌認知與行為意圖之影響。國立臺東大學教育學系碩士論文，未出版，臺東。
- (四) 台灣展翅協會web885 (2006)。網路霸凌相關問題。2014年02月18日取自：<http://www.web885.org.tw/web885new/faq6.asp>。
- (五) 教育部防制霸凌專區 (2010)。認識校園霸凌。2014年02月18日取自：<https://csrc.edu.tw/bully/bullying.asp>。
- (六) 教育部防制霸凌專區 (2010)。霸凌行為之法律責任。2014年02月18日取自：<https://csrc.edu.tw/bully/law.asp>。
- (七) 台灣展翅協會網路新國民青少年 (2010)。網路霸凌。2014年02月18日取自：<http://youth.smartkid.org.tw/youth/>。
- (八) 兒童福利聯盟文教基金會 (2013)。2013年臺灣校園關係霸凌現象調查報告。2014年02月18日取自：[http://www.children.org.tw/news/advocacy\\_detail/993](http://www.children.org.tw/news/advocacy_detail/993)。
- (九) 中小學網路素養與認知 (2014)。孩子，網路世界有我陪你！。2014年02月18日取自：<http://eteacher.edu.tw/Read.aspx?PostID=2822>。
- (十) Willard, N. (2006b). Flame Retardant: Cyberbullies Torment Their Victims 24/7:Here's How to Stop the Abuse. School Library Journal, 52(4), 54.

### 進一步了解可參閱

- (一) 教師網路素養與認知網。<http://eteacher.edu.tw>。因應網路對兒少帶來的各種影響，由教育部指導成立之網站。
- (二) 教育部全民資通安全素養宣導光碟。<http://moesecurity.tp.edu.tw/>。提供老師、家長及學生面對網路問題時應該如何解決，由教育部指導成立之網站。
- (三) 愛學網。<http://stv.moe.edu.tw/?cat=87395&channel=1>。愛學網的電視館中『青春法學園』，以寓教於樂的方式提供青少年了解大大小小的生活法律常識。
- (四) 刑事警察局拒絕網路霸凌。<http://bullying.cib.gov.tw/>。針對網路霸凌提供深入淺出的說明，最後還有測驗自己網路危險指數，讓人一目了然。
- (五) 台灣展翅協會網路新國民青少年版。<http://youth.smartkid.org.tw/youth/>。提供有關網路安全相關議題、案例說明及解決方法。
- (六) 網路贏家單e窗口。<https://www.win.org.tw/cap/tw/>。提供民眾申訴及通報網路內容問題單一窗口，藉由專業人員判斷處理，能快速協調通知相關業者，移除有害兒少身心健康之內容。

#### ◆ 參考答案：

10	(D)	11	錯	12	(B)
7	志端	8	是	9	影片及惡意投票。說明請參閱「兩全其美—>三、網路霸凌類別與型態」。
4	(A)	5	(D)	6	是
1	(B)	2	(D)	3	取笑或評論對方的身體、性別、性取向等，或是性侵害。

編者:張吉元

· 學習結語 ·

雲端悠遊展人脈  
網海縱橫忌霸凌  
謹言慎行保平安  
騰雲駕網任我行

網路版



APP版



臺北市私立延平高級中學「資訊教育融入學習領域」教學活動紀錄表

學年度 與學期	104 學年度 第 2 學期	領域 科目名稱	英文
教師姓名	張思韻	授課班級	國三 6
資訊教材 單元名稱	網路霸凌	資訊教材 形式	電子書
教學活動概況 (請簡述)	<p>(可針對教材設計、教學方式、教學目標、使用教具、教學流程、教學心得、學生反應、省思等方面描述)</p> <p>從台北市政府教育局的網站(<a href="http://ile.tp.edu.tw/">http://ile.tp.edu.tw/</a>)下載了和網路霸凌議題相關的電子書，在班上放給全班看。因為電子書一開始是以故事做鋪陳，內容較細，因此由老師口頭描述主角的遭遇。接著讓同學透過電子書中的問題進行反思，了解什麼樣的言語、行為已經構成網路霸凌，並且明白這樣的行為在法律上的責任。最後讓同學分組討論若是自己遇到或是朋友遇到遇到網路霸凌應該怎麼處理。</p>		

1. 新進教師(含國高中)須連續兩年(4學期)實施資訊教育融入學習領域之教學。
2. 每學期以教授一個新單元的資訊教材為原則，同一個班級勿上下學期重複教授同一個資訊教材。
3. 資訊教材之授課時間，每學期每班以 5~10 分鐘為原則。
4. 教學活動紀錄表中之授課班級，以實際有教授資訊教材的班級才填寫。請授課老師提醒學藝股長於教學日誌中記載，俾便將來教育局視導時有佐證資料。
5. 資訊教材單元名稱可以自訂，參考名稱如下：資訊素養、資訊倫理、網路資料蒐集與識讀、網路禮節、資訊犯罪與相關法令、網路沉迷與成癮、網路交易、網路交友與戀情、著作權合理使用、個人資料保護法、網路社群使用、網路霸凌、網路拍賣、數位詐騙、網路隱私、中小學網路素養與認知網站介紹、病毒防護、優質通行碼設定與使用原則、或新興資訊教育議題。
6. 資訊教材形式可以為教案、講義、學習單、PPT、Word、影片等多樣性。
7. 為配合教育局每半年追蹤實施成果，每學期請於第 13 週結束前，將本教學活動紀錄表(檔案)及資訊教材(檔案)，一併 Email 至教學資源中心彙整。  
資訊教材檔案名稱格式：學年度-學期-教師姓名-資訊教材單元名稱(或教學活動紀錄表)(例如：104-1-陳啟聰-網路霸凌介紹)
8. 資訊教材(檔案)彙整後將置於本校網站供下載與推廣，下載連結處：  
本校中文版首頁→網路服務→資訊素養與資訊安全→本校「資訊教育融入學習領域」教材。
9. 「空白教學活動紀錄表」下載連結處：本校中文版首頁→網路服務→資訊素養與資訊安全。