

南 華 大 學

生死學系

碩士論文

高中生冒險行為與死亡擬人化關係之研究

A study on the relationship between the risk-taking
behaviors and death personification
of senior high school students

研 究 生：黎慧珍

指 導 教 授：蔡明昌博士

中 華 民 國 95 年 5 月 25 日

南 華 大 學

生 死 學 系

碩 士 學 位 論 文

高中生冒險行為與死亡擬人化關係之研究

A study on the relationship between the risk-taking behaviors
and death personification of senior high school students

研究生：(黎慧珍)

經考試合格特此證明

口試委員：釋慧開
洪寶蓮
廖明昌

指導教授：廖明昌

系主任(所長)：釋慧開 (陳開宇)

口試日期：中華民國 95 年 5 月 25 日

摘 要

本研究旨在探討高中生冒險行為與死亡擬人化的現況及相關，並綜合研究結果提出具體建議，作為發展生命教育與相關人士的參考。本研究採用調查研究法，採分層隨機抽樣方式。研究對象為就讀於中部地區七縣市的公私立高中(職)學生共 1168 人。問卷分成三個部分，第一個部分為「個人背景資料調查表」共計十題；第二個部分為「冒險行為量表」共計十七題；第三部分為「死亡擬人化問卷」共計十六題。所得資料採描述性統計、平均數、標準差、單因子變異數分析、t-檢定、卡方分析等統計方法加以處理。

根據研究發現，歸納研究結論如下：

- 一、高中生的死亡擬人化以負向意象為多、性別不拘。
- 二、高中生的死亡擬人化意象可歸納為五種類型。
- 三、高中生的冒險行為偏低。
- 四、高中生的冒險行為與死亡擬人化具有部分相關。

根據研究結果，研究者提出具體建議，包括死亡擬人化之運用、傳播媒體與未來研究等方面，以作為推動生命教育及後續研究之參考。

關鍵字：高中生、冒險行為、死亡擬人化

Abstract

This study is aimed to investigate high school students' risk-taking behaviors, their mental images of death personification, and the connection between the two. The data collection instrument was a modified questionnaire, which was distributed to 1168 senior high students from schools located in seven different geographical areas in Taiwan. The target population was sampled by random. The first part of the questionnaire was used to elicit the subjects' demographic data. The second part involved 17 questions inquiring about participants' risk-taking behaviors. The third part focused on students' mental images of death personification, consisting of 16 items. The data collected was analyzed by descriptive statistics, one-way analysis of variance, *t* test, and Chi-square test. The study results show that (a) the participants' mental images of death personification were not gender-specific, were generally negative-oriented and could be subsumed under 5 label types, (b) the frequency of the participants' risk-taking behaviors was low; and (c) the participants' risk-taking behaviors and their mental images of death personification were partially related. Based on the study results, suggestions were made to practitioners and researchers in the fields of life education and mass media.

Keywords: high school students, risk-taking behaviors, death personification

目 次

第一章	緒論	1
第一節	研究動機	1
第二節	研究目的	2
第三節	待答問題	3
第四節	名詞解釋	3
第五節	研究範圍與限制	5
第二章	文獻探討	7
第一節	青少年的死亡概念	7
第二節	死亡擬人化	13
第三節	青少年冒險行為	23
第四節	死亡態度與冒險行為之關係	36
第三章	研究方法	39
第一節	研究架構	39
第二節	研究對象	41
第三節	研究工具	42
第四節	研究程序	43
第五節	資料處理	44
第四章	研究結果與討論	45
第一節	高中生社會人口學變項、死亡擬人化及冒險行為之統計分析	45
第二節	社會人口學變項與死亡擬人化意象之分析	52
第三節	社會人口學變項與冒險行為之分析	72
第四節	死亡擬人化意象與冒險行為之關係	76
第五節	綜合討論	80
第五章	結論與建議	93

第一節 結論	93
第二節 建議	95
參考文獻	99
附錄	109
附錄一 量表授權同意書	109
附錄二 「死亡擬人化問卷」第一次預試問卷	110
附錄三 「死亡擬人化問卷」第二次預試問卷	111
附錄四 「死亡擬人化問卷」第三次預試問卷	112
附錄五 死亡擬人化預試結果	114
附錄六 冒險行為與死亡擬人化正式問卷	117
附錄七 死亡擬人化意象圖(無情劍客型)	123
附錄八 死亡擬人化意象圖(冷酷槍手型)	124
附錄九 死亡擬人化意象圖(倩女幽魂型)	125
附錄十 死亡擬人化意象圖(現代少女型)	126
附錄十一 死亡擬人化意象圖(憂鬱少女型)	127

圖 目 次

圖 3-1-1 研究架構圖.....	40
--------------------	----

表 目 次

表 3-2-1	中部地區公私立高中(職)學校選取樣本人數分佈情形.....	41
表 4-1-1	全體受試者社會學人口變項之分佈.....	46
表 4-1-2	全體受試者之「死亡擬人化意象」概況.....	48
表 4-1-3	全體受試者「冒險行為」描述性統計分析.....	50
表 4-1-4	全體受試者「冒險行為」現況.....	50
表 4-1-5	全體受試者之「冒險行為」狀況總表.....	51
表 4-2-1	受試者「性別」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析表.....	53
表 4-2-2	受試者「學校類別」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析表.....	57
表 4-2-3	受試者「年級」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析表.....	60
表 4-2-4	受試者「學業成績」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析表.....	63
表 4-2-5	受試者「宗教信仰」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析表.....	67
表 4-2-6	受試者「社經地位」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析表.....	70
表 4-3-1	受試者「性別」與「冒險行為」之 t 檢定分析表.....	73
表 4-3-2	受試者「年級」與「冒險行為」之單因子變異數分析.....	73
表 4-3-3	受試者「學校類別」與「冒險行為」之單因子變異數分析.....	74
表 4-3-4	受試者「學業成績」與「冒險行為」之單因子變異數分析.....	74
表 4-3-5	受試者「宗教信仰」與「冒險行為」之單因子變異數分析.....	75
表 4-3-6	受試者「宗教信仰」與「冒險行為」之平均數差異比較表.....	75

表 4-3-7	受試者「社經地位」與「冒險行為」之單因子變異數分析·····	75
表 4-4-1	死亡擬人化意象之「性別」與「冒險行為」之單因子變異數分析··	76
表 4-4-2	死亡擬人化意象之「年齡」與「冒險行為」之單因子變異數分析··	76
表 4-4-3	死亡擬人化意象之「個性」與「冒險行為」之單因子變異數分析··	77
表 4-4-4	死亡擬人化意象之「個性」與「冒險行為」之平均數差異比較表··	77
表 4-4-5	死亡擬人化意象之「衣服配件」與「冒險行為」之 t 檢定分析表··	78
表 4-4-6	死亡擬人化意象之「外型與音質」與「冒險行為」之單因子變異數 分析·····	78

第一章 緒論

第一節 研究動機

青少年正值自我認同、角色轉換的蛻變期，人生許多價值觀及生活態度都在此時建立，然而在科技進步、瞬息萬變的年代，現代青少年所面臨的壓力之大，截然不同於過去。由於社會經濟進步及全球化的結果，為青少年提供了更多娛樂及活動機會，卻也使得青少年的行為趨於冒險性。冒險對青少年而言是正常的，Cotter (2003)認為青少年嘗試新行為很常見，但由於缺乏經驗和不成熟經常導致危險的結果。近年來青少年的健康問題已經由生理及感染性疾病，轉變成由社會及行為所引發的健康問題(Blum, McNeely & Nonnemaker, 2002)。健康危害行為是青少年死亡率及罹病率最主要的原因(Irwin & Millstein, 1986)，而其中一半以上的例子是可以預防的(Turner, Irwin, Tschann & Millstein, 1993)。依據衛生署的資料顯示，民國九十三年台灣地區青年十大死因中，前三大死因就佔了73.4%，其中以事故傷害的52.9%最多，其次為自殺的10.5%及惡性腫瘤的10.0%；在運輸事故死亡人數統計中，青年人(15-24歲)之死亡率為18.7%，是所有年齡群中最高的。愛滋病感染者中將近七成以上的年齡在20至39歲間，其中23.9%已發病，而多數愛滋病的危險因素與性行為有關(行政院衛生署，2005)。

青少年特有的自我中心現象及認為自己有著巨大無比的抗爭力，可以免於一切危難，避免遭受任何損傷的想法(賴保禎、張欣茂、辛曼玲，1989)，使青少年勇於冒險。「死亡」對青少年而言很遙遠，Kastenbaum (1992)以高中生對未來展望與死亡了解的研究顯示，青少年將其思想集中於未來，但也僅止於不久的將來，對人生後半段的生涯投射則付之闕如，「只有未來的我才會死，而現在真實的我得以安全」，這樣的思考模式使青少年的死亡態度出現迷失而亟待釐清。

自古以來人們便以擬人化的方式表達想法，不管在電影、文學或繪畫中都出現其身影且影響著人們的死亡認知。死亡擬人化把一個抽象、神秘、深奧而難以捉摸的事物具體化，而且清楚表達難以單純用文字傳達的態度和感情，並提供那些不願與人分享死亡

相關想法和感情的人一種創新的溝通方式(Kastenbaum & Herman, 1997)。Nagy (1959)發現兒童在 5-9 歲開始以擬人化表達死亡認知，Kastenbaum (1989)也認為孩童中期(約 6-8 歲)第一次出現死亡擬人化，他們把死亡想像成恐怖、危險、沉默、醜陋的怪物或骷髏等，且通常在潛意識下進行。Kastenbaum 和 Aisenberg (1976)發現人們有不同型態特性的死亡擬人化，主要可歸類為四種類型，分別是恐怖的(The Macabre)、溫柔善良的(The Gentle Comforter)、快樂的騙子(The Gay Deceiver)及機器人(The Automaton)般呆板的人等。

死亡認知與死亡態度的研究有許多不同的方法，擬人化為其中一種。青少年中期已具有複雜、抽象、象徵化現實的能力，可接受比用言語所能描述的更複雜的一面，成人在協助青少年發現此刻所發生的狀況時，不應只是在理智上以一種非關個人的方式去了解死亡，若以另一個抽象的角度瞭解青少年的死亡覺知，將更有助益，因此，本研究即以死亡擬人化的方式瞭解青少年的死亡認知。

人們對於死亡的看法受社會、家庭、教育等多方面的影響，瞭解其如何擬人化死亡不失為瞭解死亡態度的途徑之一。雖然過去對死亡及瀕死的研究明顯增加，針對死亡擬人化的研究卻很少(Cotter, 2003)，且研究對象多在成人，基於此，本研究擬以高中生為研究對象，探討其冒險行為與死亡擬人化之間的相關性。

本研究欲了解身處於社會快速發展之下的青少年，其死亡擬人化的具體意象及與冒險行為之相關性，希望藉此提出系統性之結果，作為後續研究及生命教育之參考。

第二節 研究目的

青少年比其他年齡群更容易出現冒險行為，本研究試圖了解青少年的死亡認知在其冒險行為中扮演的角色，研究目的如下：

- 一、探討高中生死死亡擬人化的現況。
- 二、探討高中生死死亡擬人化的類型。
- 三、瞭解高中生冒險行為之現況。

- 四、探討不同人口學變項高中生的死亡擬人化及冒險行為之差異。
- 五、瞭解死亡擬人化與冒險行為之關係。
- 六、根據研究結果提供建議，以作為後續研究之參考。

第三節 待答問題

根據上述研究目的，本研究提出的待答問題如下：

- 一、高中生對死亡擬人化之具體意象為何？
- 二、高中生對死亡擬人化之具體意象可歸類為哪些類型？
- 三、高中生之冒險行為現況為何？
- 四、不同社會人口學變項之高中生的死亡擬人化是否有顯著差異？
- 五、不同社會人口學變項之高中生的冒險行為是否有顯著差異？
- 六、高中生之死亡擬人化與冒險行為之間是否有顯著相關？

第四節 名詞解釋

壹、高中生

本研究所指高中生係指就讀公私立高中（職）一、二、三年級之學生，年齡約十五至十八歲。

貳、死亡擬人化

擬人化(Personification)係指把人的特點附加於抽象事物、動物或無生物上(大英百科全書,1988)。本研究採用 Kastenbaum(1989)所提出的觀點，將死亡擬人化界定為在心理脈絡下，把內在的思想和感覺轉變為自主的形象，將死亡具體化為一個人格，賦予它性別、性格、衣服、聲音等，是一種由抽象到具體的豐富想像力活動。死亡擬人化的操作型定義，係指受試者在本研究所編製的死亡擬人化問卷中的反應，包含性別、個性、年齡、衣服配件、外型與音質等。

參、冒險行為

所謂冒險行為(Risk-taking behavior)是指某種特殊行為會導致負向結果的危險狀態(Dryfoos, 1990)。本研究之冒險行為係指受試者在「冒險行為量表」的反應，包括各種不同的危險行為：未使用安全帶、吸菸、喝酒、嚼檳榔、打麻將、逗留網咖或電動玩具店、觀看色情刊物、光碟、網站、飆車、酒後開車、搭乘駕駛人喝酒的車、吸食禁藥、參與打架、幫派及蹺課等行為。受試者在量表上所得的分數愈高，表示過去一年來從事冒險行為之機率愈高；反之，分數愈低表示冒險行為愈少。

肆、社經地位

依林生傳(2000)修改自美國 A. B. Hollingshed 之「兩因素的社會地位指數」區分法，將職業等級與教育程度加權合併，職業等級高低指數乘以「7」加教育程度乘以「4」所得之和數作為社會經濟地位指數，再據以區分五等級(pp. 49-50)。

一、以職業類別區分社經地位

以家長的職業類別，依專業程度分成五等級：

I 表示高級專業人員，高級行政人員

II 表示專業人員，中級行政人員

III 表示半專業，一般公務人員

IV 表示技術性工人

V 表示半技術、非技術工人

二、以教育程度區分社經地位

以家長所受的正式教育，按照現行學制區分為五等級：

第一級：得有碩士、博士學位者。

第二級：大學院校畢業、技術學院畢業，或學士學位者。

第三級：大學肄業、專科畢業者。

第四級：高中、職畢業者。

第五級：國中畢業者及其他。

以公式「家庭社經地位=教育指數×4+職業指數×7」計算後，所得分數分為五等級，第 I 級為 52-55 分，第 II 級為 51-41 分，第 III 級為 40-30 分，第 IV 級為 29-19 分，第 V 級為 18-11 分。但因第 V 級人數過少不利統計分析，因此將五等級合併為三級，第 I 級為高社經地位、II、III 級合併為中社經地位、IV、V 合併為低社經地位。其中高社經地位者 234 人，中社經地位 776 人，低社經地位 138 人。

第五節 研究範圍與限制

本研究主要探討青少年冒險行為及其死亡擬人化之具體意象，並進一步分析其相關性，主題性質及樣本仍有範圍與限制。

壹、研究範圍

一、就文獻而言

本研究參究國外文獻為主，輔以國內研究成果作為資料分析統整之依據。

二、就研究樣本而言

本研究以中部地區(台中縣、台中市、彰化縣、南投縣、雲林縣、嘉義縣、嘉義市)高中(職)學生為研究樣本。

三、就研究時間而言

本研究採橫斷研究法，在同一時間蒐集高中(職)一年級至三年級學生之冒險行為及死亡擬人化情形。

貳、研究限制

一、就文獻資料而言

在文獻探討上，國外對兒童及青少年死亡概念的研究始自1930年代，迄今成果頗為豐碩，在死亡擬人化議題上亦有許多相關研究，反觀國內對死亡概念之研究雖有漸

增的趨勢，但鮮少死亡擬人化相關議題之研究。因此，本研究之文獻分析仍以國外實證研究為主軸，輔以國內相關研究做統整介紹，唯引證國外文獻結果與國內研究相較可能有文化差異存在。

二、就研究對象而言

本研究對象只限於中部地區之高中（職）學生，未能涵蓋其他地區及其他年齡層之學生，因此在研究結果推論上有所限制，僅作為後續研究之架構參考，若需進一步擴大推論到其他年齡層則有待研究驗證。

三、就研究工具而言

本研究以問卷調查廣泛收集大量資料，因此易忽略個別心理資料，未來研究可以深入訪談方式，以了解並探討青少年之冒險行為及死亡擬人化。

四、就研究結果而言

本研究所得之冒險行為及死亡擬人化等資料，僅限本研究工具中所涵蓋之範圍。此外，因部分行為如吸煙、飲酒、賭博等，在高中（職）階段仍屬敏感，研究對象答題時可能有所保留，故本研究所得之冒險行為比率可能會有低估的情形。

第二章 文獻探討

本章共分為四節，第一節為青少年的死亡概念；第二節為死亡擬人化之探討；第三節則討論青少年冒險行為；第四節為死亡態度與冒險行為之相關探討。

第一節 青少年的死亡概念

本節主要以了解青少年的死亡概念為主，內容包含青少年的定義、青少年死亡概念的內涵、影響青少年死亡概念發展的原因、青少年之死亡迷思等四部份，希望對青少年的死亡概念有清楚的了解。

壹、青少年的定義

青少年(Adolescence)一詞來自拉丁字根(adolescere)，指的是成長的過程或狀態，並同時有「年輕」或「在成長階段的人」的意思(Simpson & Weiner, 1989)。不同文化對青少年的界定有所不同，因此到目前為止仍沒有一個正確的定義，即便一樣是青少年，發展的速度也明顯不同。

世界衛生組織(WHO)將 Adolescence 年齡界定為 10 到 19 歲，Youth 則介於 15 到 24 歲；美國疾病防治中心(CDC)則視 13 至 21 歲為青少年；以生理的觀點來看，Philip & Newman 認為青少年前期以思春期的起始為開始，至高中畢業(約十八歲左右)為結束；青少年後期約始於十八歲左右，並延續三或四年(引自蘇建文等，1998)。由個體生長到成熟的觀點來看，光有生理的變化並不足以解釋青少年期，認知改變、社會要求、以及個人心理變化等同樣都影響著這個時期個體的發展(賴保禎等，1989)，一般而言，青少年期包括了國中、高中、大學三個階段。

Fleming 和 Adolph (1986)將青春期的青少年分成青少年早、中、晚三個次階段以幫助理解(引自 Corr & Balk, 1996/2001)。青少年早期從十、十一歲到十四歲，此階段的開始標記是青春期的開始，最重要的因素是生理發展和青春期來臨；青少年中期約介於十五至十七歲，此時期最主要的議題是獨立和自我管理的技巧等成長需求，新近對於青少年

中、晚期發展的看法都集中在認知的改變上，在青少年中期，從人云亦云轉移到高度的自我關注上是很普遍的；青少年晚期介於十八至二十二歲之間，正讀大學或全職工作，重視職業的選擇、親密關係的發展，及從原生家庭或父母那裡爭取自主權。

晚近的學者認為，青少年階段的起訖時間有往下延伸與向上擴展的情形，青少年由於保健、衛生及營養受重視，身體早熟的現象很普遍，因而進入青少年的時間提早了許多，又由於大學教育普遍受到重視，求學階段延長，經濟自主的時間延後，因此青少年期結束的時間也延後了(李惠加，1997)。

貳、青少年死亡概念的內涵

概念(concepts)意指對同類事物獲得概括性的單一認知經驗。狹義的說，以單一概括性的名稱或符號，代表具有共同屬性的一類事物的全體時，此名稱或符號所代表者即為概念(張春興，1989)。死亡概念則由各自不同且非單一化的次概念所組成(Kane, 1979; Speece & Brent, 1984)。

人們對死亡的概念受到個人、社會、文化背景的經驗影響，同一個家庭裡的孩子經驗不盡相同；同年齡層的個體個別差異亦相當大。死亡概念的影響無遠弗屆，在人際關係、抉擇判斷、自我形象與世界觀等方面都扮演著重要角色。

死亡概念的研究於1930年代開始，其中最常被提及之四個成熟的死亡概念如下。

一、不可逆性(irreversibility)：認為死後無法再復活(Kane, 1979; Speece & Brent, 1996; 林丞增，1997)。

二、無機能性(nofunctionality)：死亡時所有生物機能都停止(Hoffman & Strauss, 1985; Kane, 1979; Speece & Brent, 1996; 林丞增，1997)。

三、普遍性(universality)：凡是生物必將死亡(Hoffman & Strauss, 1985; Kane, 1979; Speece & Brent, 1996; 林丞增，1997)。

四、原因性(causality)：死亡是內在或外在的原因(Hoffman & Strauss, 1985; Kane, 1979; Speece & Brent, 1996; Tamm & Granqvist, 1995; 林丞增，1997)。

Tamm 和 Granqvist (1995)以現象圖的方式研究瑞典 431 位 9 到 19 歲的兒童及青

少年之死亡意義，於其繪畫內容發現死亡有三大系統性概念，其中又包含十個次類別。

一、生物性的死亡概念(biological death concept)

指以某種方式呈現的身體死亡，可能是一個事件、死亡的瞬間或是一種狀態，包含暴力死亡(violent death)、死亡瞬間(moment of death)及死亡的狀態(state of death)。

- (一)暴力死亡：由外在暴力事件引起的死亡。
- (二)死亡的瞬間：當身體與靈魂分開時的死亡瞬間。
- (三)死亡的狀態：死者或寵物躺在棺木中、葬禮、墓園等。

二、心理上的死亡概念(psychological death concept)

指與瀕死有關的各種情緒反應，如哀傷(grief)、憂傷(sadness)、焦慮等，包含悲痛(sorrow)、心理意象(mental imageries)、空虛感(emptiness)。

- (一)悲痛：如在墓前的哭泣。
- (二)心理意象：想到與死亡有關事件引起的焦慮。
- (三)空虛感：呈現黑色或灰色場域，是一種死亡的原型，如空虛、空無一物等。

三、形而上的死亡概念(metaphysical death concept)

在三個大死亡系統中最複雜且最難領會的概念，呈現有關死亡意義或本質的宗教、哲學及其他象徵主題的抽象概念，包括隧道現象(tunnel phenomenon)、死亡的神秘(Mystery of death)、擬人化(personification)、天堂與地獄的知覺(perceptions of heaven and hell)。

- (一)隧道現象：是一種瀕臨死亡的經驗，如黑暗的隧道中出現金色的光。
- (二)死亡的神秘：象徵性的藉由信仰、文化呈現死亡的神秘感或本質。如十字架、火焰燭光等。
- (三)擬人化：把死亡賦予人性，如收割者(The Reaper)、骷髏等。
- (四)天堂與地獄的知覺：天堂是信仰的象徵，以天空、上帝和/或天使，熱帶風景的椰

林景象等呈現；地獄則以流血的屍體、蜘蛛、骨骸等表現(pp. 203-211)。

依據 Piaget 的發展理論，青少年正處於形式運思期，已經具備抽象思考的能力，眼見為實之外，更有無限想像的空間。這種全新的功能性階段，提供青少年許多的滿足感，包括批判能力並建立秩序、把事件由心理層面抽離，再以不同的方法重新組合思考、或者是沉浸於大量的幻想世界中，心理功能增長的同時對死亡的看法有全新的視野 (Kastenbaum, 1989)。對於死亡不可避免性的認知與抽象思考的發展有關，雖然青少年的自我中心思考提供了對死亡認知的緩衝作用，但從自身思考死亡的共通性及不可避免性的立場，將會因暴露於死亡事件(特別是同儕)而建立其個人的死亡概念。因為年齡增長，環境中所面臨的死亡事件增加，確實會增加青少年對死亡的深思，然而 Noppe 和 Noppe (1997)卻也表示死亡相關經驗的增加，使得青少年經由一些危險行為如吸菸、酗酒、沒有保護措施的性行為等，淺嚐死亡的滋味，同時，這些不考慮後果的行為也被視為與生物因素(如 Testosterone 增加)和社會影響(家庭、同儕、文化脈絡等)有關。

眾所皆知，青少年身處於傳統世界中，在兒童的依賴和成人的獨立角色中擺盪，身心各方面都明顯改變的中間人階段(Kastenbaum, 1959)。除了需面對不同的發展任務，如性別角色認同、同儕關係等，尚須思考有關個人的死亡問題。青少年的生命中舉凡運動、交友等，其中少有黑暗或令人厭惡的面向，死亡對他們而言非常遙遠，在這個充滿希望與能量實現生命價值的年紀，青少年心中的死亡呈現何種面貌？Noppe 和 Noppe (1997)發現，高中生並未有太多接觸死亡的經驗，當被問及「如果我死了」時，他們比較擔心的是沒有機會留下遺產的問題；青少年中期對於死後生命充滿驚奇，對死後會發生什麼事充滿不確定，也許這樣的懷疑提供一個保護功能，亦即相信靈魂轉世的人比較不會從事危險行為；而高中生比較容易談論死亡議題，特別是和朋友討論，對那些曾經歷好朋友或家人自殺的高中生而言特別容易從事危險行為；青少年晚期(20 - 21 歲)則有較多的死亡經驗，他們有較獨特的來生信仰，比較在乎的是個人的死亡。由此可知，許多因素形塑著青少年死亡概念，同時關係著個體面對死亡的態度。

參、影響青少年死亡概念發展的原因

從兒童到青春期中，已經發展出一套死亡概念，且將終生相隨。隨著年齡增長，我們對死亡的態度雖然會有所改變，但其基本卻變化不大(Kastenbaum, 1992)。以下就發展階段、生命經驗、親子溝通與支持、傳播媒體及人格特質等方面，討論影響死亡概念發展之因素。

一、發展階段

在瞭解青少年身心發展的程度時，年齡是重要的指引。隨著年歲增長，大多數人假設，最遲在兒童晚期或青春期中，已經具備了「應有的」死亡概念(Kastenbaum, 1992)。許多研究支持年齡因素會影響死亡概念，如Nagy (1959)發現，九歲以上的兒童已經瞭解死亡的普遍性、真實且不可避免；Morin 和 Welsh (1996)指出覺察死亡的平均年齡約 7.5 歲；Speece 和 Brent (1996)認為完全瞭解死亡概念中的要素，可能需 10 歲或更晚；Noppe 和 Noppe (1997)表示，大約 11 或 12 歲的青少年早期，關於死亡的四個主要概念(死亡共通性、不可逆轉性、失功能性及因果性)皆已建立。國內張淑美(1994)以國中生為研究對象之質性研究中也發現，到國中二年級(平均年齡 13 歲 2 個月)始可達死亡概念「完全成熟」的階段。Speece 和 Brent (1984)整理近四十篇實證研究論文指出，兒童七歲時已具備死亡的不可改變、無功能性及普遍性等三個概念。

二、生命經驗

死亡與生命的意義是相互依存的，生命意義來自於死亡(Cicirelli, 1998)。態度建構了我們對人、事、物及理念的評價，個人的死亡態度受到經驗的影響，如寵物或朋友的死亡以及經由週邊環境的人際溝通(特別是朋友和家人)而得的訊息(King & Hayslip, 2001/2002)。許多研究發現曾經面臨家人、同儕或寵物的死亡或分離的經驗，會影響未來的死亡概念(Knight, Elfenbein & Capozzi, 2000; Adams, Corr, Davies & Deveau, 1999; Cotton & Range, 1990; Kane, 1979; Kastenbaum, 1977; Speece & Brent, 1984; 吳嫦娥、張淑慧、林心愷, 2003)其他生活經驗如宗教、自我

健康、喪葬禮儀等，同樣影響著兒童的死亡概念。

對兒童而言，死亡是一種習得經驗，當他們慢慢成熟並獲得更多的資訊，對死亡的概念逐漸形成而且改變(Adams, et al., 1999)。蔡秀錦 (1990)對國小學童的研究發現，父母親宗教信仰對鄉村學童的死亡概念有顯著的影響。對城市兒童而言，兒童的死亡態度與父親的宗教信仰無關，但母親為基督信仰者，兒童的死亡概念則較成熟。

三、親子溝通與支持

兒童如何解釋死亡概念與溝通型態有關，特別是與父母的互動(Kastenbaum, 1977)，家人在青少年死亡概念發展上扮演著重要的角色(Morin & Welsh, 1996)。蔡秀錦 (1990)發現家中談論死亡情形對鄉村學童的死亡概念有顯著性影響。Knight et al. (2000)指出，寵物死亡時曾經與家人公開討論者，其死亡恐懼感較低。

四、傳播媒體

電視節目中的死亡事件對學童有很大的影響(蔡秀錦, 1990)，大部分的兒童及青少年經由電視、電影和其他媒體接觸死亡議題(Adams, et al., 1999)。近年來由於台灣傳播媒體事業的蓬勃發展，有關死亡、命運等議題的節目大量在電視播放，其中不乏性、暴力等內容，影響民眾甚鉅。張淑美 (1994)發現，電視、媒體影響國中生的死亡概念。Yang 和 Chen (2002)也認為大幅成長的媒體、電視神秘節目及鬼電影在台灣盛行，死後靈魂存在的概念深深影響著兒童。而卡通節目中常出現扭曲的觀點，使兒童認為死亡可以某種方式復活，這樣的信念將持續影響兒童看待死亡的觀點(Lamers, 1995)。蘇船利 (2001)也發現有無玩冒險類暴力電子遊戲的國小六年級學童，在死亡概念的不可逆層面有顯著差異。King 和 Hayslip (2001/2002)及 Schiappa, Gregg 和 Hewes (2004)以大學生為對象的調查發現，觀賞有關死亡議題的電視影集的確會增加死亡焦慮。

五、人格特質

雖然發展是重要因素，但也不可忽視人格特質所扮演的角色。例如具依賴個性和

冒險性格的人對死亡意義的解釋可能截然不同的(Kastenbaum, 1977)。

肆、青少年之死亡迷思

青少年旺盛的精力、身體快速成長和死亡議題似乎格格不入，青少年沉浸在身體感受、樂趣中的結果，使得死亡原因由過去的自然因素逐漸為意外死亡、自殺等取代。Hankoff(1975)表示，青少年常以自我矇騙的方式來因應生與死之間的矛盾，藉由魯莽的駕車行為(可能受藥物或酒精影響)、對身體的化學傷害、耍特技(如飆車)和其他超越身體限制的體能運動等，這些身體上的危機讓青少年將精力從擔心身體成熟到接近死亡的焦慮中移開，而同儕的讚賞和勝利的滋味使他們無視於死亡終究是最後贏家(引自劉震鐘、鄧博仁，2000)。

在這發展的關鍵時刻，年輕人最容易為存有與虛無的兩極化認知所傷害，同時也面臨自我認同的質疑。一個過渡、脆弱但意識強烈的自我，環繞著存有與虛無辨證隱然成形，常覺得兒童時光已漸行漸遠，卻又抓不到成人世界安定的基礎。而青少年通常少有機會以豐富的心靈審察浮濫的死亡思想，當一個感覺湧出，馬上浮現一個圖像與思想，接著可能導致一連串危及生命的行為，Kastenbaum (1992)就指出青少年意外、他殺、自殺等三大死因，可能也與這年紀混合著強烈、想像與不成熟的死亡概念有關。

死亡概念集各種不同面向的因素而成，死亡擬人化為死亡概念的一部分，除上述影響死亡概念之因素同時影響死亡擬人化之外，歷史、文化對擬人化之形塑也很重要，青少年對死亡的概念，完全受他們社會背景所影響(Kastenbaum & Aisenberg, 1992/2000)，在視死亡為禁忌的中國社會，死亡擬人化的象徵以另一種樣貌呈現青少年的死亡覺知，以下即分別以神話及宗教層面探討死亡擬人化。

第二節 死亡擬人化

死亡有各種不同的象徵，骨骸、黑暗、黑天鵝等，但沒有一種如擬人化般提供如此豐富又具歷史性的感情及理智管道來熟悉生命與死亡(Aries, 1974)(引自 Kastenbaum, 1989)。因此，本節將以東西方文化及宗教的觀點討論死亡擬人化，首先說明死亡擬人

化的基本觀點，接著探討死亡擬人化的歷史、神話的死亡擬人化、宗教的死亡擬人化，最後歸納整理死亡擬人化的相關研究等五部份，以作為本研究死亡擬人化之理論依據。

壹、死亡擬人化的基本觀點

Kastenbaum 和 Herman (1997)提出三個死亡擬人化的觀點，為後起之分析及實證研究擬定論題。

一、人類有一種對事物賦予人類特質的傾向，如意念、感覺等。在商業行銷上常見，例如為準備食用豬肉大餐的客人，繫上一條印有微笑豬表情的餐巾。媒體充斥著大量可愛又人模人樣的動物，孩子遠遠的就可指出那張動物的臉。大部分的歷史文化傳中，也都以人類存在的方式(生氣、忌妒、快樂)描述神祇。死亡擬人化只是這種表現意念、感情習性中的其中一項，並且以人的方式陳述這個世界罷了。

二、死亡擬人化源自於與文化傳統及價值觀、個人發展的階段、個人人格及因應型態、環境脈絡等的互動。這四個因素在企圖解釋、預測或理解死亡擬人化時加以仔細思考是有益處的。

三、死亡擬人化以多功能的方法協助個人及社會因應死亡。包括：

- (一)具體化一項本質上既抽象、神秘、深奧又難以捉摸的概念；
 - (二)可傳達單以文字難以明確表達的態度和感覺；
 - (三)提供那些怯於與他人分享死亡相關想法與感情的人們一種創新的溝通方式；
 - (四)減輕由創傷事件所導致的震驚、痛苦、憤怒和恐懼經驗；
 - (五)提供個人、群體於刺激情緒復原及認知融合之重塑時所需之人工製品
- (pp. 115-130)。

以上之論點在瞭解死亡擬人化的議題上提供了明確的方向，而人類以擬人化表達想法的做法由來已久，以下將探究死亡擬人化的歷史發展。

貳、死亡擬人化的歷史

我們的文化一直是否認死亡存在的，人的一生都在生與死之間拔河，享受生命同時

恐懼死亡(Tamm, 1996)。與生死搏鬥的過程呈現在整部人類歷史中，從古至今人們不斷經由各方面的努力，希望找出一些蛛絲馬跡，心理學家佛洛伊德認為那是「本能」，榮格則視其為「集體潛意識」；哲學家透過文學撰述、宗教家諄諄勸誘，然而到目前為止「死亡」還是一個謎，人們仍在此迷宮中無助的找尋出口。

自古以來死亡擬人化在表達人類活力的各個層面出現(Kastenbaum & Herman, 1997)，如藝術、文學、神話學、電影中。Tamm (1996)表示死亡擬人化經由符號形成的方式，呈現人們無法公平的在理性建構的世界中感覺和觀看的文化途徑。Kastenbaum 和 Herman (1997)表示死亡擬人化源自於文化傳統與價值、個人發展階段、人格特質與調適風格及環境之互動而產生。Bassett 和 Williams (2002)發現人們如何將死亡擬人化，與其整體的死亡態度有關。死亡是如此令人著迷又恐懼，於是人們試著賦予死亡性別、年齡、人格。

參、神話的死亡擬人化

漫長不定的歷史中，人類有二種交流的方式。一種是理性的語言，第二種方式便是神話(May, 1991/2003)。神話是一種象徵，隱喻意象的顯現，其中可以發現人類的共通性，不僅隱喻著人類心靈層面的潛力，同時也賦予生命活力的力量(Campbell & Moyers, 1988/1995)。神話對我們生活的貢獻，可歸納為個人的認同感、使我們的社群感成為可能、道德價值的支撐、我們與不可知的創造奧秘打交道的方式等四個主題(May, 1991/2003)。

通常用物體、動物或擬人化的存在來表示，這就是神話的隱喻(王孝廉，1979)。一般人提到的神話通常指希臘神話或聖經神話，這兩種文化的神話中有非常強烈的人的色彩，把人面臨死亡的心情妝點得更為人性。

一、希臘神話的擬人化

希臘神話始於荷馬，一般人相信不早於西元前一千年(Hamilton, 1940/1986)。古希臘是哲學的搖籃，把人類的情緒或存在現象擬人化的情形很常見，希臘眾神是神人同

形同性的(Tamm, 1996)，視「生命」為女性，「死亡」則通常是男性。死亡稱作桑納托斯(Thanatos)，是睡神(Hypnos)的雙胞胎兄弟，即為希臘神話中死神的擬人化象徵，祂的任務是伴隨死去的人到稱為死亡王國—海地士(Hades)的地下世界。

死亡王國由十二位奧林帕斯大神之一的海地士和其妻珀瑟芬(Persephone)統治。一般常用它的名字來稱呼陰曹地府，「地獄」(Tartarus)和「黃泉」(Erebus)是地府的兩個區域，「地獄」比較深，是大地諸子的牢籠；「黃泉」是人死後通過的地區。不過通常兩者沒什麼差別，都用來代表整個陰間。長著三個腦袋和一條龍尾的地獄犬坐在大門邊守衛，牠讓所有陰魂進去，卻不許人出來。每個人到了陰間，先被帶到拉達曼策斯(Rhadamanthus)、麥諾斯(Minos)和阿伊克斯(Aeacus)等三位判官面前，他們判定壞人永遠受折磨，好人到一個名叫「極樂淨土」(Elysian Fields)的福地去(Hamilton, 1940/1986)。

在希臘神話中，死亡看不見但不是邪惡的，幽鬼在希臘故事中從未現身於人世卻佔有最重要且可怕地位，早期的希臘神話家把充滿恐懼的世界化為美感的世界(Hamilton, 1940/1986)，特別彰顯人性、頌揚人性及青春之美(Campbell & Moyers, 1988/1995)。Thanatos 及 Hypnos 在希臘的花瓶等藝術品中是年輕男人；在歐洲藝術及文學中，Thanatos 則是長著翅膀，手上緊握著熄滅火把的年輕人(Kastenbaum, 1989)。

神話可以發現人類許多的共通性，我們都必須了解死亡才能和死亡打交道，而死亡意象通常是神話的開端(Campbell & Moyers, 1988/1995)，藉由希臘神話，世人看見生命與死亡交會之美繼而克服死亡恐懼，也唯有如此才能舞出生命之光。

二、中國神話的擬人化

西漢以前中國人觀念中的幽冥地獄是在北方地底的大海，有巨人以手撐地而立，有龜負地(王孝廉，1979)。山海經描述了古中國人對北方的想像，在實際經驗與想像世界裡，北方是一片充滿著冰冷、幽暗的恐怖世界，這片幽深的冰天雪地，幽深陰沉，成為幽都的所在，也就是幽冥地獄。北方之神為禺彊，祂是北方的巨人族的巨人，具有人的臉，鳥的身子，耳朵上掛了兩條青蛇，腳上又踏了兩條青蛇的威猛天神。禺彊這位天神

能擅動著一對大翅膀，鼓起蓬蓬的猛烈無比的巨風，風裡帶著大量的疫癘與病毒，人當著這鼓癘風，就會生瘡害病，乃至於死亡(李豐楙，1998)。

人死後仍然活動著的靈魂稱做「鬼」。隨著鬼與鬼魂世界信仰的發展，一個天下之鬼共同的聚集場所出現了，它就是泰山。泰山在漢民族心目中是天下最高的山，是帝王答謝天地的地方。據說，從舜開始就已經在那兒舉行封禪儀式了。漢末，人死後魂歸泰山的信仰開始出現(王景琳，1992)。後漢書「烏桓傳」記載說泰山是中國人死後魂歸的地方，於是也就有了專門管理這些鬼魂的泰山府君，即東嶽大帝(王孝廉，1979)，為陰間十殿冥王首席，也是地府陰司的主神。

人嚮往的天堂，原本是與人間的苦難相對照而創造的，但人死後歸往的地府泰山，則是一個比人間更悲慘、更恐怖的世界，與人間形成一個鮮明的對照。聚集在這兒的天下眾鬼，受著他們在世間很少受到、甚至難以想像的殘酷刑罰。劉義慶的《幽冥錄》卷五有一則故事，敘述地府的主宰先根據在人間的所作所為進行審判，然後再做發落，其次，根據鬼的罪業，量刑施行，泰山府君有自己的屬下，如押送的土地神，執人的「八手四眼」神，以及牛頭人身鬼等(王景琳，1992)。

古代各民族對於幽冥地獄的想像多半是相似的，認為地獄是在極北地底的大海之中，或在遠處孤島上，或在西北方太陽沉落處。山海經謂幽都之國凡物盡黑，和希臘神話所見地獄陰慘而無光很相似(王孝廉，1979)。

神話世界的死亡擬人化充滿著無限的想像，藉著神話把死亡的面貌呈現的多采多姿，人們在其中找到死亡情緒的出口。同樣的，在信仰的國度裡，死亡擬人化也扮演著重要的角色，宗教為我們描繪了死亡及死後世界，在心靈上多了一份寄託。以下即探討基督宗教與台灣民間信仰的死亡擬人化。

肆、宗教的死亡擬人化

一、基督宗教

聖經舊約所描述的死亡帶有邪惡之意，和陰間(Hades, 死亡王國)Abyssos·Gehenna地獄有密切關係。耶利米書第9章21節，記載著先知的話：「因為死亡從我們的窗戶上

來，進入我們的宮殿；要從街上剪除孩童；從廣場上剪除少年人」。在希伯來聖經中已經有死亡擬人化出現，但並未賦予它確實的年齡或性別(Tamm, 1996)。

新約對死亡的概念與「罪」有關，保羅在羅馬書第6章23節說：「罪的開始就是死亡」，死亡是一個蒼白的騎士「我看到一匹蒼白的馬，騎士名叫死亡，而且 Hades 跟隨著它。…」(啟示 6:7)

在舊約與新約中死亡的特性明顯是負面的，描寫成憂鬱、哀傷或具有威脅性(Tamm, 1996)。同樣的，猶太教也把死亡擬人化為邪惡的，帶有暴力、戰爭、災難和疾病，用以懲罰人們並且帶他們到黑暗王國，死亡天使則與撒旦有關。此處的死亡有一個不太老的人的形象，就像在啟示書中的騎士。

二、台灣民間信仰

台灣民間信仰其神話的集約化有著相當程度的發展，將不同時期的神話片段不斷的集約成一個龐大的凝定組合，其中雜融著不同時期的思維活動，有最古老的原始思維，也有最新潮的當代思維(鄭志明，1998)。

台灣民俗信仰對死亡的觀念，大部分來自中國文化。而多神信仰是台灣民間信仰神觀之特色，台灣民間信仰之「神觀」，具有「擬人化」、「地方性」、及「組織性」之三項特色。宗教人對神的認識，係以「人」的模式為本，一切都以人間社會為藍圖來推演神界之社會，分有給予尊稱、雕刻偶像、供獻牲饌、慶祝神誕、興建廟宇、各有隨從、妻兒僕婢、經濟開銷等八項(董芳苑，1996)。

佛教信仰對台灣民間信仰有很深的影響，佛教許多有關生死的見解，很快得到道教理論家的重視。道教可以說是中國古代文化兼容並蓄的產物，在其發展的過程中也對傳統社會文化與生活的各個領域有著巨大而複雜的輻射作用，尤其是神明信仰不僅影響群眾的民間習俗與生活習慣，對於群眾的思維方式與實踐活動也有相當的操作功能(鄭志明，1998)。

天公是台灣信仰的最高主宰，在台灣人的心目中，認定「天」是一個無形的超自然力，冥冥中在控制與干預個人的生命。天公主宰著幽明兩界，具有絕對權威的統治者，

台灣人即順著這個觀念，仿照民間君權政治的組織形式，建構出以天公為核心的天庭世界。台灣人對天的認識，大多根據封神榜、西遊記等通俗小說，以為天有十三層天，每一層天有三萬里，再由十三層天分成三十六天，依其地理位置，分成東、西、南、北、中等天(鄭志明，1998)。

地獄觀念則來自佛教，結合了東嶽泰山信仰，形成中國鬼神地府說，傳遍社會各個階層，深深影響民眾的精神世界與現實生活。地獄的主管是幽冥教主，俗稱閻羅天子、閻羅老爺，統整十殿閻羅王，檢查人之生前善惡，善者引渡西天，惡者使之墜入地獄。陰間的十殿冥王專門審判鬼魂以及執行審罰。經由喪葬禮俗的鬧壇、打地獄、過奈何橋等儀式，使得地獄信仰成為生活的一部分(鄭志明，1998)。

人死後的歸宿，即俗信所謂的「陰間」，可說是亡靈的國度(董芳苑，1996)。民間有十殿閻羅十八地獄的來世審判看法，陰間有賞罰亡靈的高級鬼眾，執法的牛頭、馬面警司。酆都地獄由地獄之王「酆都大帝」統帥著十殿的閻羅王日夜不停的審判亡魂(董芳苑，1996)。人死後所變化的厲鬼，不管是祖靈、孤魂非僅形狀恐怖，更是人間疾病及苦難之作祟者，如此信仰當然成了台灣民間的懼鬼風氣以及善男信女懼怕沖犯厲鬼之心態。

綜合以上，文化與宗教對死亡擬人化的影響不可小覷，經過久遠的演化過程，榮格認為人類形成了「集體潛意識」，對於死亡可能已具有一種共同的傾向，是否如此或許由死亡擬人化的研究可窺一二。

伍、死亡擬人化的相關研究

二十五年來死亡與瀕死的研究急遽增加，卻較少有關於死亡擬人化的研究，首先從事死亡擬人化研究的是匈牙利兒童心理學家 Maria Nagy (Cotter, 2003)。兒童時期死亡擬人化的研究最常涉及認知發展過程及理解死亡相關的現象，而成人的死亡擬人化則專注於死亡相關現象的意義與情感表達(Kastenbaum & Herman, 1997)。

Maria Nagy (1959)的研究對象為二次世界大戰前的布達佩斯兒童，研究結果在戰後發表，她發現死亡擬人化一直存在於兒童的死亡認知中，由於深受 Piaget 學派的影

響，她採用年齡層的劃分方式來了解兒童對死亡的體認，將死亡擬人化意象與認知發展結合(Cotter, 2003)。

Nagy (1959)以 378 名三至十歲兒童做為研究對象，研究兒童對死亡的看法，其方法有三：一、作文：請 7-10 歲兒童寫出有關死亡的任何事情；二、畫圖：請 6-10 歲兒童個別畫出有關死亡的任何事情，較年長的兒童寫出其圖畫的內涵為何；三、討論：完成作文及圖畫之後一起進行討論，避免主觀地解釋孩童的想法。Nagy 的研究結果發現兒童的死亡概念發展有三個階段：

一、第一階段(3-5 歲)「非決定性的死亡」

認為死亡就是睡著了、一種短暫的離開，知道身體死亡卻無法體認其與生命分開的事實。

二、第二階段(5-9 歲)「擬人化死亡」

死亡擬人化的概念雖然在所有年齡層都會出現，似乎在 5-9 歲最明顯，研究中三分之二的兒童把死亡想像成為具有明確的人格特質。不管是相信在現實世界中的「骨骸先生」(Skeleton-man)，或是個人創造出來的「死亡先生」(Death-man)。不同的是，此階段增加了現實感、接受死亡的存在和決定性、知道死亡的永久性、能接受人會死亡的觀念，但不能了解死亡會降臨在每一個人身上，認為死亡是可以避免的，如聰明、幸運、特殊的人是不會死的，也不認為自己會死亡。

三、第三階段(9 歲以上)「身體活動的中止」

具有成人的理解力，認為死亡是肉體生命的終止，知道死亡具普遍性，自己也會死亡(PP. 81-97)。

Kastenbaum 和 Aisenberg (1976)關於死亡擬人化的研究中，以開放式問卷訪談 240 個成人(大學生、護理學生、護士、殯葬系學生)發現四種死亡擬人化的類型，包含恐怖的(The Macabre)、溫柔善良的(The Gentle Comforter)、機器人(The Automaton)、快樂的騙子(The Gay Deceiver)等。其中，溫柔善良的死亡擬人化為數最多，恐怖的次之，快樂的騙子次之，機器人最少。

一、恐怖的(The Macabre)

充滿恐怖形象、毀損容顏的死亡擬人化在十四及十五世紀的歐洲社會是很普遍的，這樣的意象會引起觀看者的強烈恐懼感。具有毀損的外表及腐爛的外型，經常與骨骸的意象聯結在一起(中古世紀呈現的另一種恐怖意象)，而且被認為是生命中的仇人下的詛咒，鮮明的描寫經常引起受訪者身體及情緒的負面反應。此類型擬人化特徵是強而有力、壓倒性且令人厭惡的形象，幾乎都是男性且通常是非常老的。

二、溫柔、善良的(The Gentle Comforter)

充滿平靜、慰藉的氣息，平靜無聲的以一種仁慈的方式傳達一個強烈的影響力，他可以是任何年齡的成人，當他是一個老人時，也沒有與「恐怖的」(Macabre)擬人化相關的腐爛等形象及令人噁心的感覺。死亡擬人化為男性在此類型中很普遍的，也有女性及無性別差異的意象。

三、機器人(The Automaton)

死亡被描述成沒有私人感情、偽裝成無感情的人類，與機器人有共同的特質。看起來像常人但缺乏人的性質，既不帶有惡魔的愉悅，也沒有熱情，只是一個沒有靈魂的機械向你逼近，通常也被視為男性，中年或更老一些。

四、快樂的騙子(The Gay Deceiver)

屬於年輕、生活經驗豐富、優雅高尚而且吸引人，泰然自若又顯得世故老練。首先呈現一段美好時光以吸引他的受害者，然後帶領他走向死亡。快樂的騙子，似乎企圖具體化理想我及騙子的典型性，年輕但比受訪者年長幾歲，自信、好看的外表、有能力取悅大部分人的形象，可能就包含了受訪者本身的理想我。某個層面來說，快樂的騙子或許是個逾越道德戲碼的角色，每個人都會受到他的誘惑，近年來，突然大量地使用非法藥物也暗示著快樂的騙子及其推動者之間的關聯(PP. 126-135)。

Kastenbaum 和 Herman (1997)再次針對 447 位成人(學生、護生、護士、老人護理護士、急救員、禮儀師)進行研究，主要與 1972 年的研究做比較，本次的研究以固定選項的方式進行。對於死亡人格特質設定的選項有三：溫柔善良的人(a gentle, well-meaning sort of person)；冷漠疏離型的人(a cold, remote sort of person)；

嚴肅恐怖型的人(a grim, terrifying sort of person)。在所有受試者中選擇溫柔善良的人是最常見的，且女性多於男性選擇此類型擬人化。此三種擬人化普遍程度依序是：溫柔善良的人、冷漠疏離型的人、嚴肅恐怖型的人(最類似 Grim Reaper 的擬人化意象卻最少人選擇)。「死亡」最常被描述成年老的男性，其中 90.6%的大學生選擇男性。女性比男性更常把死亡擬人化為女性；男性比女性容易擬人化死亡為冷酷、疏遠的。

Lonetto(1982)以 165 位大學生為對象的研究發現，74.3%的人認為死亡是中年人或老人。其中 82.3%的受試者視死亡為男性，10.6%的受試者認為死亡是女性。

Tamm(1996)以瑞典成人為對象的研究發現，84%之男性及 65%之女性把死亡想像成身著黑衣的老人，且最常被形容的是黑色連帽的斗篷，而斗篷下掩藏著瘦骨如柴的身軀。15%的人形容那是一副骷髏，披著一頭黑色長髮，穿著短斗篷且歪斜的戴著大帽子，身材高瘦，近乎全身是骨頭。40%的受訪者提到持鎌收割者(The Reaper)，23%的女性受訪者認為死亡是女性，穿著不是黑就是淺色的衣服。四分之一的人認為死亡是令人恐懼的，使用的形容詞有「使人痛苦的」、「恐怖的」、「壓迫感」等。

Bassett 和 William (2002)的調查研究顯示，死亡的特性是男性、強壯和善意的，女大學生的死亡擬人化較少男性氣息，而且都認為死亡是一個成人。

Yang 和 Chen (2002)以繪畫的方式研究兒童與青少年死亡概念，發現台灣兒童死亡擬人化的情形(25.9%)比起 Tamm (1996)的研究結果(7%)明顯高出許多。研究結果大致上分成兩類，一類支持 Nagy(1959)和 Kane (1979)的研究，即死亡是因為被死亡先生(death-man)帶走的；另一類則類似 Tamm 和 Granqvist (1995)的概念，許多神和鬼以人的形象存在，Yang 和 Chen 認為與台灣民間信仰尊敬鬼神及過分誇大死後世界有關，人們死後變成鬼來回遊蕩於天堂地獄，許多廟宇陳列著地獄中鬼的雕像，逐漸形成了鬼在人們心中的形象，許多研究參與者畫出了著名的七爺、八爺、牛頭、馬面及地獄等。

Kastenbaum (2003)指出許多的理論家、治療師、研究者都認為把「死亡」擬人化是因應與死亡有關的焦慮及恐懼最古老、最長久的方法之一。死亡擬人化與死亡焦慮相關的研究顯示，這些意象可以提高或減低焦慮，Greenberger (1965)認為死亡擬人化可

能是導致瀕死病人焦慮與否的因素(引自 Lonetto, 1982)。Feifel (1990)指出死亡恐懼的研究可藉由非意識層面的幻想、想像等，以隱喻的方式描述自己的死亡觀，他發現愈是以負向觀點隱喻死亡者，死亡焦慮愈高。其他的研究則發現，通常把死亡擬人化為恐怖類型的受試者，死亡焦慮較高；相反的，喜歡溫柔型或騙子型的死亡擬人化者死亡焦慮較低(Bassett & William, 2002)。Tamm 和 Granqvist(1993)則認為男性觀點的死亡較為暴力傾向，但死亡焦慮與恐怖類型(gruesome、macabre)的死亡擬人化並無相關存在。

雖然死亡擬人化與死亡焦慮的研究結果莫衷一是，Kastenbaum (2003)表示，性別適合用於與死亡焦慮的相關研究是因為它容易測量，但不表示期待女性死亡焦慮比男性高的現象具有理想的理論基礎，因為有許多原因會造成女性的高死亡焦慮，如社會期待男性應該勇敢、不畏懼任何事(包括死亡)、女性較多機會照顧重病者、女性較容易表現情緒及想法等。

綜合以上的研究結果得知，死亡擬人化具有高度的個別差異，每個人心目中的死亡圖像都不一樣，參與冒險行為的青少年之死亡擬人化有否不同，值得深究。

第三節 青少年冒險行為

青少年生命階段最大的特質是改變，不論是生物學、心理和社會學習等各方面都有令人驚奇的速率。青少年被賦予更多自由做決定，但同時也容易被環境傷害，許多證據顯示青少年時期比成人出現更多的危險行為，而這些行為除了彼此相關，也多由青少年期開始(Grunbaum, et al., 2003；李佳琪、朱日僑、陳黛娜、賴璟賢、李志恒，2005)，隨著年齡增長，青少年更勇於嘗試新行為，然而事實證明，早期參與這些危險行為導致最壞的結果(Dryfoos, 1990)。因而本節先就冒險行為的定義進行說明，其次整理冒險行為的相關理論以期對冒險行為有系統性的瞭解，最後彙整青少年冒險行為的相關文獻。

壹、冒險行為的定義

Dryfoos (1990)表示冒險行為是一種特殊行為會導致負向結果的危險狀態，亦即將自身陷於潛藏著某種失落的有害行為中，而這些行為大部分都會造成健康的危害。Irwin (1990)則把青少年冒險行為定義為出於自願，而其行為後果將導致健康的負面結果。一般而言，冒險行為涵括一些造成有損健康的行為，例如物質濫用、過早或危險的性行為、危險駕車、謀殺、自殺、飲食障礙和犯罪行為等(Igra & Irwin, 1996)。

冒險行為對青少年的健康和福祉造成最嚴重的威脅，一旦在青少年期和成人前期涉入危險行為，將對成人期的健康問題造成嚴重影響，這些潛在性的不利後果包括，懷孕、性病、嚴重失能等。因為社會變遷、價值觀變化等因素，青少年冒險行為有明顯改變的趨勢，例如電腦網路便利，使得一夜情發生機率大增；飆車、藥物濫用更時有所聞，雖然國內外環境不盡相同，但面臨青少年的問題卻一樣複雜。

孫世維 (2005)表示，青少年成長過程中，偶而涉入某些具有違反成人期待或社會規範風險的行為，有時並非病態的表現，而是對青少年發展具有調適性的功能，例如增進與同儕的聯繫、減除壓力、獲得成人地位的過渡、與父母分離、自我認同的探索等。然而，另一方面卻也可能導致青少年過度挑戰社會的既定規範與禁忌，甚至造成個人發展或社會的傷害，見諸某些青少年的長期涉入偏差或犯罪行為。

孫世維 (2005)以「風險採取」(risk-taking)一詞描述在不同文獻出現之青少年所涉及的行為，如問題行為(problem behavior)、偏差行為(deviant behavior)、魯莽行為(reckless behavior)、犯罪(delinquency)、危險行為(risk behavior)等，意味著：
一、對所有青少年時期的行為都看作是出於青少年自願，並具有該階段的特殊發展特色，與成人行為有所區別；二、其所涵蓋的行為內容較偏差(deviance)文獻所指涉的範圍更廣，許多青少年實驗性的行為不再被標籤為問題行為；三、對青少年違反成人期待或規範的行為有不同看法，如可能是為了在成人主導的社會中獲得個人控制的能力。

過去十年來關於青少年危險行為的理論及研究一直受到關注(Noppe & Noppe, 2004)，各個領域的學者以不同角度探討青少年危險行為。以下即討論冒險行為的相關

理論。

貳、冒險行為的相關理論

Igra 和 Irwin (1996)認為，冒險行為相關的概念有三大來源：一、冒險行為通常顯示發展的軌跡，例如性行為、物質濫用、不顧危險的駕車行為、犯罪等，其比率都隨著年齡增長而增加；二、這些行為被發現以可預測的方式存在著共變的現象，例如性行為活躍的青少年比沒有性行為的人更具飲酒及吸食大麻的行為；三、冒險行為通常有類似的心理、環境、及/或生物學的經歷(antecedent)。

許多因素都發現和冒險行為有關，冒險行為的理論架構提供我們了解為何個體會涉入冒險行為。以下介紹二個探討青少年冒險行為的理論，一為 Igra 和 Irwin (1996)提出發展、共變、生物學、心理學、社會/環境、生物心理學模式等六個理論模式；二為 Noppe 和 Noppe (2004)所提出的影響青少年危險行為之因素。

一、Igra 和 Irwin 六個理論模式(引自 Igra & Irwin, 1996, PP. 35-51)

(一)冒險行為與發展的關係

青少年的正常發展包含了從家庭中學習獨立自主、建立同儕關係、對性的興趣、統合完成和心理及認知成熟等。冒險行為在青少年不同的發展階段提供各種不同功能並具有不同的意義。

問題行為(Problem behavior)是青少年正常發展的一部分，而且在過渡至成人期的過程中扮演了一個重要的角色(Jessor, 1991)。依照 Jessor 的說法，吸菸、飲酒、使用禁藥、危險駕駛及過早出現性行為等行為是「有決心、意義、目標導向的，而非任性、固執的做法而已」。青少年出現的冒險行為可以協助他獲得同儕認同與接受、拒絕傳統權威及價值觀並自父母處建立自主性、因應焦慮、挫折並預期失敗、證明自己已經由兒童期轉變為成熟的成人(Jessor, 1991)。

Irwin (1987)以探索行為(exploratory behavior)一詞定義發展性架構下的危險行為，以區別傳統冒險行為相關的負向行為概念。前者含有控制或適應的經驗，而後者則

傾向於損害健康及社會發展。Irwin 和 Millstein (1986)認為冒險行為可以滿足青少年在發展自主性、控制及發展親密感時的需求，這些改變影響了冒險行為形成的軌跡。性行為發生率隨著年齡增長而增加、物質濫用和事故傷害的相關性在青少年後期及成人早期達到高峰。性行為及飲酒等行為在 12 歲時發生是一種危險、偏差的，但在 18 歲時發時可能會被認為是正常的，冒險行為在發展的脈絡內定義是最好的。

(二) 冒險行為的共變因素

冒險行為通常不單獨發生，甚至是以群集方式發生，且某種程度上是可以預測的。涉入一種危險行為之後，很可能接著從事他種的危險行為。共變(covariation)一詞一直用來形容冒險行為複雜的相關性。有三種理論提出冒險行為的共變性：1. 個體之間會互相影響；2. 冒險行為可以視為一般反常行為的替代；3. 複雜的冒險行為形成的原因，其相關的因素有限。許多研究支持冒險行為的相互作用現象，且國內外皆同(Kandel & Logan, 1984; Steven & Griffin, 2002; 孫世維, 2005)

(三) 冒險行為與生物學關係

生物學的觀點認為冒險行為受遺傳傾向、荷爾蒙直接影響、青春期荷爾蒙改變調節的影響。某些家族特別容易發生事故傷害相關行為，此種基因模式同樣適用於物質濫用的家族，家長為酒精成癮的兒童比非酒精成癮家長的兒童容易發生酒精濫用(Adger, 1991)。

同時，荷爾蒙以直接影響和經由青春期發展角色上的方式，在青少年開始涉入冒險行為時扮演重要因素。與同儕不同步的發展，是冒險行為的因素之一(Irwin & Millstein, 1986)，因為擁有成熟的外表，社會期待他有成人的舉止，或許包括飲酒、吸菸、性行為等；外表成熟的青少年可能更容易與具有這些危險行為的較大年齡的同儕團體為友；外表成熟的青少年則更容易在過早發生性行為(Phinney, Jensen, Olsen, & Cundick, 1990)。

(四) 冒險行為與心理、認知功能

心理學理論檢視認知能力、人格傾向、人格特質在冒險行為的角色，例如自尊在冒險行為中的影響；認知理論則檢視在冒險行為中，個人對危險的覺知和決策過程。青少年危險知覺理論(Adolescence risk perception theory)認為青少年對於危險認知過於樂觀(optimistically biased)亦或是他們認為自己是免於受傷的(invulnerable)。Elkind(1967)提出青少年自我中心(egocentrism)觀點，認為青少年有一種誇大的獨一無二感，創造出自己是獨特的且不會受到傷害的「個人神話」(personal fable)。雖然這個理論並未獲得理想的實證證明，但免於受傷的概念卻可解釋青少年的冒險行為。人們通常容易低估負面結果的可能性，青少年在這方面顯然比成人明顯。

Jessor (1977)提出的問題行為理論(Problem behavior theory)以個人的「反傳統」(unconventionality)思考為危險行為增加的相關因素，例如過早性行為、物質濫用、偏差行為等。反傳統行為在人格系統中代表獨立高於成就、較低的學業成就期待、低程度的宗教信仰、對偏差行為有較高的容忍度。這些因素與許多危險行為相關，如飲酒、大麻及過早性行為等。

Zuckerman (1979)提出感官尋求行為(Sensation-seeking)，認為它是「一種多樣、新奇和複雜的感覺和經驗的需求，願意為了這些經驗承擔身體及社會上的風險。」

青少年在決定參與冒險行為時，相關因素的強度會反映出青少年較傾向於反傳統或感官尋求，當傾向於感官尋求時，危險行為的機率就會增加，但並非所有的冒險行為皆等同於感官尋求行為。

(五) 冒險行為與社會/環境因素

社會和環境模式檢視同儕、家長、家庭結構和功能及學校、教會等機構在冒險行為的角色。這些理論檢視社會/環境脈絡在青少年冒險行為中如何提供模式、機會和強化的功能。

1. 家庭：青少年期自家庭中學習獨立自主，家長在青少年決定是否涉入冒險行為中扮演重要角色，當家長提供支持及接受態度，並有較密切互動時，青少年較不易涉入冒

險行為。家庭結構的研究顯示來自單親家庭的青少年涉入非法藥物使用的機率較高，單親家庭的青少年也較早開始性行為。高衝突的家庭關係其青少年冒險行為機率較高，凝聚力高的家庭其子女有較低的性活動和物質濫用率。

2. 同儕：青少年獨立性需求的來源為家庭和同儕團體的統合，家庭和同儕的影響是相互關聯的，一般認為「同儕壓力」是青少年冒險行為的因素之一。

3. 社會：社會環境的影響也會影響青少年的冒險行為，如媒體上常出現的角色模仿對象的行為(如未經保護的性行為、飲酒)；社區鄰居也提供一種機會與動機觀察冒險行為。

(六) 冒險行為的生物心理社會模式

生物心理社會模式(Biopsychosocial model)認為生物成熟的時機影響青少年的認知、自我覺知、社會環境的覺察和個人價值觀(Irwin & Millstein, 1986)。過早成熟將出現負面的自我意象，在青少年族群中也容易較早出現性行為。

二、Noppe 和 Noppe (2004)所提出之影響青少年危險行為的因素(PP. 146-167)

(一) 生理的改變

身體意象的改變是青春期最大的特徵，強烈暗示著青少年社會及情緒上的成長。父母、同儕及其他人對其外觀改變的看法，構成青少年對自身外表的覺知，這些來自外部的因素衝擊著青少年決定參與何種運動或活動、服飾選擇、裝扮及飲食行為，每一種選擇都將影響其社會互動、健康、兩性關係、自尊等。

(二) 認知發展

認知發展是青少年決定參與危險行為時的重要基礎。抽象思考的發展、理解別人想法的能力、對未來感到興趣、問題解決能力增強等認知的成熟，得以降低危險行為。

(三) 社會環境

主要為同儕團體，同時也包含家庭、學校、社區、工作和宗教團體以及媒體。研究證實為同儕團體接受的青少年，成人期的適應不良危機較低。家庭與學校在青少年發

展過程中，保護其免受負面同儕影響上佔有同樣重要的地位。

(四)情緒發展

主要涉及統整與自尊。面對生理、認知、學校及家庭各方面的調適導致青少年產生“我是誰”、“生命往何處去”的不確定感。建立適當的目標、價值感及對於身體、能力和個人特質的正向思考，是一個漫長的過程，情緒的成長沒有單一路徑。

此外，年齡及性別在青少年危險行為上也是重要考量因素。許多研究都顯示年齡與性別在危險行為上的差異，男性涉入危險行為的頻率較女性高(Grunbaum et al., 2003; 李蘭、孫亦君、翁慧卿, 1998; 黃璉華、左如梅、尹祚芊、楊瑞珍、黃子庭, 1996; 賴香如、李碧霞、李景美、彭如瑩, 2000)。而隨著年齡增長，青少年較易嘗試危險行為(Grunbaum et al., 2003; Steven & Griffin, 2002; 李景美、林秀霞、劉雅馨, 1996; 李蘭等, 1998; 賴香如等, 2000)。

據此可知，影響青少年冒險行為的因素很多，隨著愈來愈多研究文獻的證實，對於青少年的冒險行為的瞭解也愈來愈清晰。

參、青少年冒險行為之相關研究

根據流行病學的研究指出，造成大部份成人死亡原因(心血管疾病、癌症、肺部疾病、腦溢血等)最主要的危險因子是行為，特別是吸菸、飲酒、飲食習慣，尤其是久坐的生活型態(Williams, Holmbeck & Greenley, 2002)，而這些因素大部分在青少年期養成。Steven 和 Griffin(2002)也表示所有危險行為都隨著年齡增加而維持穩定或增加。此外，多種危險行為有重疊的現象，如藥物使用和酒精、性行為；肢體衝突和武器攜帶(Steven & Griffin, 2002)等。充分了解現代青少年的冒險行為，可提供成人發展協助青少年正向發展的策略。

一、事故傷害及暴力

(一)事故傷害

世界上大部分國家青少年死亡的首因都是事故傷害(Blum & Nelson-Mmar, 2004)，

依美國 CDC (1997)的統計，意外事故及有目的的外傷是青少年主要死因，每天每小時至少有一名青少年死於外傷(Blum & Nelson-Mmar, 2004; Hern, Milleer, Sommers & Dyehouse, 1998)。而造成 10-24 歲青少年和年輕成人死亡主要原因有四：機動車事故(32.3%)、其他意外事故(11.7%)、謀殺(15.1%)、自殺(11.7%)等。根據 2003 年美國 CDC 的調查結果顯示，18.2%的人乘車很少或從不曾繫安全帶；30.2%的人搭乘酒後駕車駕駛的車；過去 30 天曾酒後駕車的比率為 12.1%，男(15.0%)多於女(8.9%)(Grunbaum, et al., 2003)。

台灣地區 2004 年 15-24 歲青年主要死亡原因統計，事故傷害為主要死因之首，死亡人口共 1,117 人，佔 52.94%，其中男性 856 人(56.65%)、女性 261 人(43.57%)。若以年齡結構別來看，15-19 歲事故傷害率為 49%，20-24 歲則佔 48%(行政院衛生署，2005)。與機動車事故傷害有關的冒險行為中，酒後駕車、騎乘汽機車未使用安全帽及安全帶有很大的關係。張富琴 (2001)指出，高中生乘坐汽車未繫安全帶為 30.9%，騎車未戴安全帽的比率為 53.5%；青少年在飲酒後開車(0.8%)或坐酒後駕駛所開的汽車(10.7%)約一成。吳嫦娥等 (2003)則發現，25.7%的青少年認為自己騎車沒有駕照也無所謂。

(二)非事故傷害

暴力及自殺、自傷行為在青少年人口中有增加的趨勢(郭千哲等, 2005)。張富琴 (2001)指出約 12.9%的高中生會帶傷人的利器，男(14.1%)高於女(1.5%)，曾與人發生肢體衝突的比率為 29.3%，男生(36.8%)明顯高於女生(21.6%)；認真考慮自殺的人數約二成(21.5%)。吳嫦娥等 (2003)針對台北市少年生活狀況及價值觀的調查發現，39.2%的少年曾經想過傷害自己的身體，女性(45%)高於男性(36.1%)；39.3%的少年曾經想過以武力傷害別人身體。施威良 (2004)針對台北縣少年價值觀與行為研究發現，有近二成青少年認為自我傷害可以逃避挫折與問題；約有一成至二成的青少年，在遭逢挫折時會用自我傷害的方式解決問題，而少女對用自殘方式解決問題有較負面的看法。

美國 CDC 於 2003 年有關暴力的調查中，17.1%的人過去一個月曾攜帶武器；33.0%

的人過去一年曾有肢體衝突(打架)；過去一年 16.9%的人認真考慮企圖自殺，且女(21.3%)高於男(12.8%)(Grunbaum, et al., 2003)。

全世界每年約有 10 萬至 20 萬年輕人企圖自殺，比起其他年齡層多得多，大部分地區自殺的現象男性比女性普遍(Grunbaum, et al., 2003)，目前是美國 13-19 歲的第二位死因，15-24 歲的第三位死因，男性是女性的四倍(Blum & Nelson-Mmari, 2004)。同樣的，台灣地區 93 年 15-24 歲青年主要死亡原因中，自殺也佔第二位佔 10.52% (行政院衛生署，2005)。

事故傷害死亡率，長久以來都是青少年的主要死亡原因，近年來自殺死亡率及校園暴力傷害的比率也持續升高，在多元的社會發展中，青少年必須具備更圓熟的技能，方能面對各方的壓力，成人應發展更有效的介入策略，協助青少年正面看待世界的變化。

二、吸菸行為

吸菸對健康的危害一直是不爭的事實，然而全世界吸菸人口卻有增無減，如何協助吸菸者遠離菸害，已是大家共同的目標。科學家證明吸菸會增加早產、癌症或其他疾病的危險，政府要求廠商加印警語在外包裝上警告消費者吸菸的危險，無非是希望藉由這樣的關注可以降低吸菸率。世界衛生組織(WHO)指出，2002 年全世界有 490 萬人死於菸害，若不加強菸害防制工作，到 2030 年時，全球每年將會高達 1000 萬人死於菸害，且屆時 70%發生在開發中國家(WHO, 2005)。

根據美國疾病管制局全球青少年菸害調查(Global Youth Tobacco Survey, GYTS)研究報告，全世界的 13-15 歲青少年的吸菸率約為 14.3%，即每 7 位青少年中就有 1 人是吸菸的，台灣地區青少年和成年人吸菸盛行率也逐漸升高，18 歲以上的成年人約有 46.0% 的男性及 6.1% 的女性吸菸，青少年吸菸率男、女各為 11.3%、3.2%。大部分的吸菸者在其青少年時期嘗試抽菸而成癮，最近研究顯示，青少年的吸菸率有攀升的趨勢(行政院衛生署管制藥品管理局，2005a)。

李燕鳴 (1995)以花蓮市公私立高中、職學生為母群體，調查花蓮市不利高中生健康的行為，在每個學校一至三年級中各抽一班，共 1195 名研究樣本，回收問卷 1141

份(回收率 95.5%)，結果發現男生每天都吸菸者佔 22.1%，女生佔 1.6%；男女生偶爾會吸菸的比率分別為 6.8%和 2.7%；曾經吸過菸者佔 23.0%和 13.1%。

嚴道、黃松元、馬藹屏等 (1997)以幾乎每天吸菸或偶爾吸菸為吸菸者的定義，發現台灣都會地區高中高職學生的吸菸盛行率為 13.7%，曾經吸菸的比率則為 19.1%，其中男生的比率為 26.6%，女生則為 9.7%。

Kain 和 Nelson (2001)針對大學生的調查發現，67%的大學生曾經吸菸，44%的學生過去一個月有吸菸，開始吸菸的年齡為 9-20 歲，平均 16.1 歲；高中生部分有 64%曾經吸菸，而開始吸菸的年齡為 4-15 歲，平均 11.5 歲，幾乎一半的高中生過去一個月有吸菸，而且未發現性別差異。

鄭丁元、溫啟邦、蔡孟娟、蔡善璞 (2002)以台灣地區 2001 年國民健康調查結果分析中，男性吸菸盛行率為 46.5%，女性為 4.2%，18-24 歲目前有吸菸者為 33.7%，而且男、女性開始吸菸的年齡都有往下降的趨勢；男性由 20 歲降至 18 歲；女性由 30 歲以上降至 20 歲。吳嫦娥等 (2003)研究發現，34%青少年在調查前一個月有吸菸行為，平均每個人一個月 22.81 次。

Choe, et al. (2004)針對亞洲五個國家(印尼、尼泊爾、菲律賓、台灣、泰國)15-19 歲青少年吸菸情形進行比較研究，男性吸菸盛行率很高，女性卻很低；大部份在青少年期開始吸菸，其中印尼為 82%、泰國為 73%、菲律賓為 70%、尼泊爾為 35%於 20 歲開始。菲律賓(28%)、泰國(33%)、台灣(30%)的吸菸比率與美國高中生相去不遠。

陳淑真、王淑珍、李淑桂、周明智 (2004)針對國中學生的研究，發現開始吸第一支菸的時間以國小居多，盛行率男性為 18.0%，女性為 11.6%。

由以上研究可知，不分男女菸害問題都日益嚴重，已是全世界的議題。青少年吸菸受到個人因素如人格特質、吸菸信念、自我效能；外在因素如同儕及父母的認同、消費市場環境、學校特性等影響(陳富莉、李蘭，2004)。青少年的發展任務本在尋求獨立與自主，吸菸除了是長大成人的象徵，也可減輕自我認同過程的焦慮，但青少年比成人容易發生尼古丁上癮，造成的身體健康及活動上的影響也較強烈、持久，如何降低菸害已是一個迫切且嚴重的公共衛生問題。

三、飲酒與其他藥物的使用

(一) 飲酒

大多數年青人首次飲酒是在上高中之前，酒精的不良副作用在於解除抑制，使當事者想冒更大的險，青少年的暴力和惡行、殺人與自殺行為及酒後駕車，大多與酒精濫用有關(Hern et al., 1998；蘇建文等，1998；劉美媛、周碧瑟，2001)。

美國 CDC 於 2003 年針對飲酒項目的調查結果顯示，44.9%的青少年目前有飲酒；74.9%的青少年曾經飲酒(Grunbaum et al., 2003)。

姜逸群、黃雅文 (2000)指出國中生每月至少喝 1-2 杯以上者佔 15%，並且全體約有 1/4 的人在未來六個月內有飲酒的意向；飲酒的人在人際關係滿意度、生活滿意度較未飲酒者感到不滿意；在生活態度和規則性及社會偏離度等項目上，飲酒者在飲食、睡眠上表現出較沒有規則性，並且在身心上較易遇到疲憊及陷入谷底；在社會偏離感及孤立感上，飲酒者會有想做讓父母訝異的事情、過自由不受拘束的生活、感覺生活單調與無聊等事情。

劉美媛、周碧瑟 (2001)於台灣在校青少年飲酒盛行率與相關因素的探討中發現，16.7%在校青少年自認有飲酒習慣，男(22.9%)多於女(10.1%)，年齡愈大，盛行率愈高，18 歲以上達 31.4%；專校生、高中生較高，分別為 21.1%及 21.0%。張富琴(2001)表示高中生曾喝過酒的比率為 74.0%，約半數的學生第一次喝酒在 12 歲。李蘭等 (1998)針對台北市國中生物質濫用行為之研究發現，自陳有飲酒經驗的佔 6.6%(男 8.9%，女 4.7%)。

綜合以上，台灣地區酒精濫用與依賴的盛行率，隨著社會變遷與多元化，正快速增加(劉美媛、周碧瑟，2001)。開始飲酒率隨年齡下降而逐年上升，且以男性居多，過度飲酒造成的生理、心理、社會問題日益嚴重，而開始飲酒的年齡多在青少年期。

(二) 其他藥物使用

衛生署管制藥品管理局於 2004 年以自行研究方式，完成「台灣北部地區國民健康

訪問調查-全國性非法藥物使用調查之先驅研究」，結果發現大臺北地區吸菸、喝酒、嚼檳榔與非法用藥盛行率分別為 29.3%、47.5%、13.3%與 1.5%，非法用藥種類之前三名為安非他命、大麻、強力膠，經過分析發現菸、檳榔、非法藥物之首次使用年齡，分別為 19 歲、19.5 歲、20 歲，開始年齡大多集中於青少年時期。而男性非法用藥是女性的五倍，首次使用非法藥物的動機主要為好奇、趕流行，首次取得藥物之場所多為同學、同事、朋友家中(行政院衛生署管制藥品管理局，2005a)。

吳嫦娥等 (2003)發現，14.9%的青少年認為可以偶而吃搖頭丸之類的東西，男性(17.1%)高於女性(10.5%)；2.4%的青少年在調查前一個月內有吃過搖頭丸，吃安非他命者佔 0.4%，吸食大麻佔 1.1%，其他毒品為 0.3%。

李佳琪等 (2005)於高中(職)學生對藥物濫用認知調查中發現，同學或親友有藥物濫用情形有 13.8%，以安非他命(50.8%)、強力膠(36.5%)、搖頭丸(29.3%)、大麻(24.1%)為主。

台灣地區藥物濫用的情形日益嚴重，根據歷年學者所做之在校青少年藥物濫用流行病學調查研究結果顯示由 1992 年的 1.0%上升至 3.3%，街頭青少年的藥物濫用調查甚至高達 22%(行政院衛生署管制藥品管理局，2005b)。因此如何加強藥物教育工作，減少青少年因物質使用而造成身、心的危害，是當前重要的課題。

四、性行為及其後果

近年來台灣地區之青少年性觀念日益開放，性行為也漸氾濫。過早性行為容易引發非預期的懷孕及性病等，我國 15 至 19 歲青少年之生育率達 10.89%；學生感染愛滋病之人數增加，約每五位感染者中，就有一人是 15 至 24 歲的年輕人，且其中 20.8% 為學生身分(行政院衛生署，2005)。

林秀霞、林怡祁、葉昭幸 (2002)研究顯示，9.51%的高中生有過性經驗，其中男性佔 82%，女生佔 18%；15.8%的高職生有過性經驗，其中男生佔 81%，女生佔 19%。

美國 CDC 於 2003 年有關性行為的調查指出，46.7%的青少年曾有性經驗，男性多於女性，13 歲以前有性行為佔 7.4%；曾有 4 位或多於 4 位性伴侶者佔 14.4%；過去三個

月有性活動者約三分之一(34.3%)，其中 25.4%的學生在最後一次性行為中，合併飲酒或使用藥物(Grunbaum et al., 2003)。

Martyn 和 Martin (2003)針對 40 位 15-17 歲青少年的研究發現，其中 45%有過性經驗，開始性行為的年齡為 13-17 歲，平均 15.3 歲。

吳嫦娥等 (2003)發現，58.9%的少年同意婚前性行為，81%的人可以接受同居行為；38%的少年可以接受墮胎行為，男性(41.2%)高於女性(31.9%)；22.2%的少年表示可接受「同一時間」有「多個」親密的性夥伴。

Blum 和 Nelson-Mmari (2004)表示據估計全世界每年有三億三千三百萬新發生性病個案，至少有一億一千一百萬發生在 25 歲以下的青少年人口群中，依據 WHO 估計，全世界每年有二十分之一的青少年得到性病。

沉滿華、張玉婷、羅淑芬 (2004)以原漢國中生性知識、態度、行為及性教育需求之研究發現，10.8%的國中生自述有性經驗，但其性器官構造與功能層面及性傳染疾病層面的知識普遍不足。

施威良 (2004)指出，多數青少年(52.4%)認為結婚前同居、試婚是可以嘗試接受的，男性(M=3.45)高於女性(M=3.22)；男性少年(M=2.09)接受在「同一時間」擁有「多位」性伴侶的價值認知上較女性(M=1.62)高；在未婚懷孕價值觀上，12.8%的青少年覺得沒什麼大不了，男性(M=2.29)高於女性(M=1.97)；關於一夜情方面，有 17.7%的青少年表示可以接受一夜情，男性(M=2.62)的接受度高於女性(M=1.77)。

性行為年齡日漸下降，但迎面而來的是意外懷孕及性傳染疾病（包括愛滋病），對青少年的健康與生命造成莫大的威脅，益發顯得性教育的重要。晏涵文、林美瑜(2005)表示性教育教學介入是有成效的，性態度開放的同時，正確的性知識及性行為亦應同時成熟。因此，協助青少年面對性成熟，成人應有更開闊的態度。

綜合以上，青少年的冒險行為隨著社會變遷而多樣化，對於冒險行為的了解，不妨可由死亡概念的途徑介入。現代青少年所接觸的死亡與過去不同，例如電腦遊戲、卡通、電影裡的劇情等，人不但死後馬上可以復活也不見死後身體的變化，是否影響青少年冒險行為的參與度有待觀察。

第四節 死亡態度與冒險行為之關係

目前少有文獻討論死亡擬人化與冒險行為之間的關係，此二者之相關性為何尚待深入探究。因此研究者擬以文獻中較常見之死亡態度來探討與冒險行為之相關。首先探討死亡概念與冒險行為，其次為死亡態度與冒險行為相關研究。

壹、死亡概念與冒險行為

達到身體狀況全盛時期的青少年，保護生命似乎是一種自然的本能。然而，過度涉入危險行為之主要原因果真是由於青少年心中「不死」(immortal)的傳說嗎？Noppe 和 Noppe (2004)認為可能是導因於青少年的死亡恐懼而挑戰生命的極限，愈接近死亡邊緣，格外體會到戰勝死亡的興奮，這種反抗將逐漸克服死亡瞬間來臨的預期。

多數青少年並不會在身體上冒太大的危險，但不表示他們不想去做這些危險動作，只是安全、現實、致命性和興奮感之間的角力，這可能是死亡焦慮的基礎。例如在青少年間盛行的飲食行為，反映了對生活的矛盾，有飲食疾患的青少年可能沒有察覺到他們所玩的是致命的遊戲，但是這樣的症狀可以轉移他們所感受到的其他衝突(Corr & Balk, 1996/2001)。

當青少年更能完全地思考未來，他們就更退縮到沉浸在五光十色的現在(Kastenbaum, 1959)。Noppe 和 Noppe (1996)認為參與危險性高的活動或許是錯亂的青少年在面對生與死的現實時一種有效的因應方式。忽視殘酷的現實使得青少年採取一些非理性的行為，如開車不繫安全帶、使用禁藥或酒後駕車、不採取避孕措施以避免懷孕和預防性病、不重視警告危險標誌等(Noppe & Noppe, 1991)。為了轉變為成人而採用冒險的、危害健康的行為來測試自己而罔顧死亡；但邏輯的、抽象分析能力卻因浪漫的、非理性的需要而矇蔽。在某個社會層次，自主的需求因尋求同儕認可而變成危險的來源(Noppe & Noppe, 1996)。

性發展和死亡概念之間的可能聯結是在過程中純真的失去，雖然青少年很少表達他們在性方面的擔心，但隨著性活動的增加，他們被迫去思考面對懷孕、墮胎、或得到性

病的機會。儘管近年來青少年使用保險套的比率明顯增加，但仍有許多青少年持續採行不安全的性行為，而有越來越多青少年意識到來自合法與非法物質的潛在傷害，較少酒後駕車、較不使用違禁藥品，相較於此，群體飲酒及藥物使用年齡提早的問題卻增加了，這些不一致似乎顯示許多青少年對於他們面臨死亡的可能性仍有矛盾(Corr & Balk, 1996/2001)。

以青少年中期的發展任務而言，主要為獨立和自我管理的技巧(Corr & Balk, 1996/2001)，青少年對控制和自主的需求增加，其關鍵議題為測試極限與界限以找尋認同，在社會關係及行為的表現上則以增加冒險行為的方式呈現(Steven & Dunsmore, 1996)。探索死亡可能造成的孤立感，對青少男而言是認同的一部分，生與死都具有同樣的意義-「孤獨」；對於青少年而言，死亡可能是測試自己照顧他人的能力以及自我應如何進入社會支持的網絡中(Noppe & Noppe, 1996)。

雖然與身體安全有關的冒險行為在青少年時期很常見(Gordon, 1986)，但是飆車、藥物濫用、飲酒或其他類似的活動，可能不應視為是直接與死亡開玩笑，也許是一種對死亡的恐懼，藉著每次由死亡邊緣存活下來的挑戰就是一種勝利，死亡恐懼藏在尋常之處，危險處境卻可激發它，危險行為其實就是對身體的一種測試。Fleming & Adolph (1986)持相同的看法，他認為青少年「任何事都難不倒我」的全能想法雖然來來去去，卻可能促使青少年嘗試新的或冒險的技巧，每一次嘗試成功青少年就更相信自己的力量，而且一再重複。

青少年期的死亡概念可塑性很高，在尋求自我統合與獨立的過程中，學習以更正面的觀點看待生命與死亡，可提供青少年決定是否參與冒險行為時的參考。

貳、死亡態度與冒險行為相關研究

Word (1996)發現，男性出現性危險行為的比率較女性高，且低死亡覺知比高死亡覺知的男性更想涉入性冒險。死亡覺知與男性的性危險行為呈負相關，但在女性卻未發現；死亡覺知與女性藥物濫用成正相關，Word 認為其中的差異源自於負面結果的立即性，而且高死亡覺知可降低涉入容易被忽略有害結果的行為。

Kain 和 Nelson (2001)研究發現，吸菸高中生的死亡焦慮比不吸菸學生低，對於罹患心臟病、癌症的恐懼也較低；在吸菸群中有高死亡焦慮的人，吸菸支數較少，高死亡焦慮的高中生過去一週較少吸菸；女性死亡焦慮高於男性。突顯死亡議題會減少高中生吸菸頻率，反之卻增加大學生吸菸的頻率。

Henley 和 Donovan (2003)以死亡威脅為主的研究發現，青少年並沒有所謂「不死」(immortal)的感受，且年輕人和女性有較高的死亡焦慮。Cotter (2003)發現死亡焦慮與危險行為呈負相關，而女性及低自尊者有較高的死亡焦慮；男性死亡焦慮較低卻有高傾向的危險行為。Cotter 觀察青少年發現，一般而言女性較能三思而行，而男性則是行動後再思考，這種思考的差異使女性提早考慮到後果，相對較少負面結果。

Taubman-Ben-Ari (2004)指出雖然不安全的性行為可能有感染 HIV 的危險，而且可能致死，但同時也可能是一種達成其他相關動機的手段，並證實自我價值感的刺激或覺察。例如，經由涉入危險行為(危險駕車)強化自尊。研究同時證實，突顯死亡議題會增加性行為的發生，以當成處理死亡焦慮的方法。

綜合以上，研究者假設死亡擬人化與冒險行為之間可能存在某種相關，例如，吸菸者的死亡焦慮較低，表示可能較不害怕死亡，是否其死亡擬人化的意象可能呈現的是較溫和而非恐怖形象；年輕人及女性存在較高的死亡焦慮，是否他們的死亡擬人化為恐怖的意象；男性較女性出現較多的危險行為，是否男性的死亡擬人化為溫和的意象，研究者就文獻所得之推論假設尚待證實。

冒險行為與死亡態度相關研究結果因研究對象、方法等差異而有不同，某些部分尚須深入探討，但可提供探討青少年此類相關議題之藍圖。依此研究者就死亡概念之死亡擬人化與冒險行為是否相關研究之。

第三章 研究方法

本研究旨在探討高中生冒險行為與死亡擬人化之相關，並分析不同人口學變項與冒險行為之差異情形。因此，研究方法採用問卷調查法收集資料；首先進行文獻分析，探討與本主題相關的資料，作為理論架構之參考；其次進行問卷調查及資料分析。

本章共分五節，第一節為研究架構，第二節為研究對象，第三節為研究工具，第四節為研究程序，第五節為資料處理。茲分析如下。

第一節 研究架構

本研究之架構依研究動機、研究目的及相關文獻，以社會人口學因素為自變項，分為性別、學校類別、年級、學業成績、宗教信仰及家庭社經地位等六項；依變項則為冒險行為及死亡擬人化，分別探討各變項間的現況與相關。

本研究之研究架構如下。

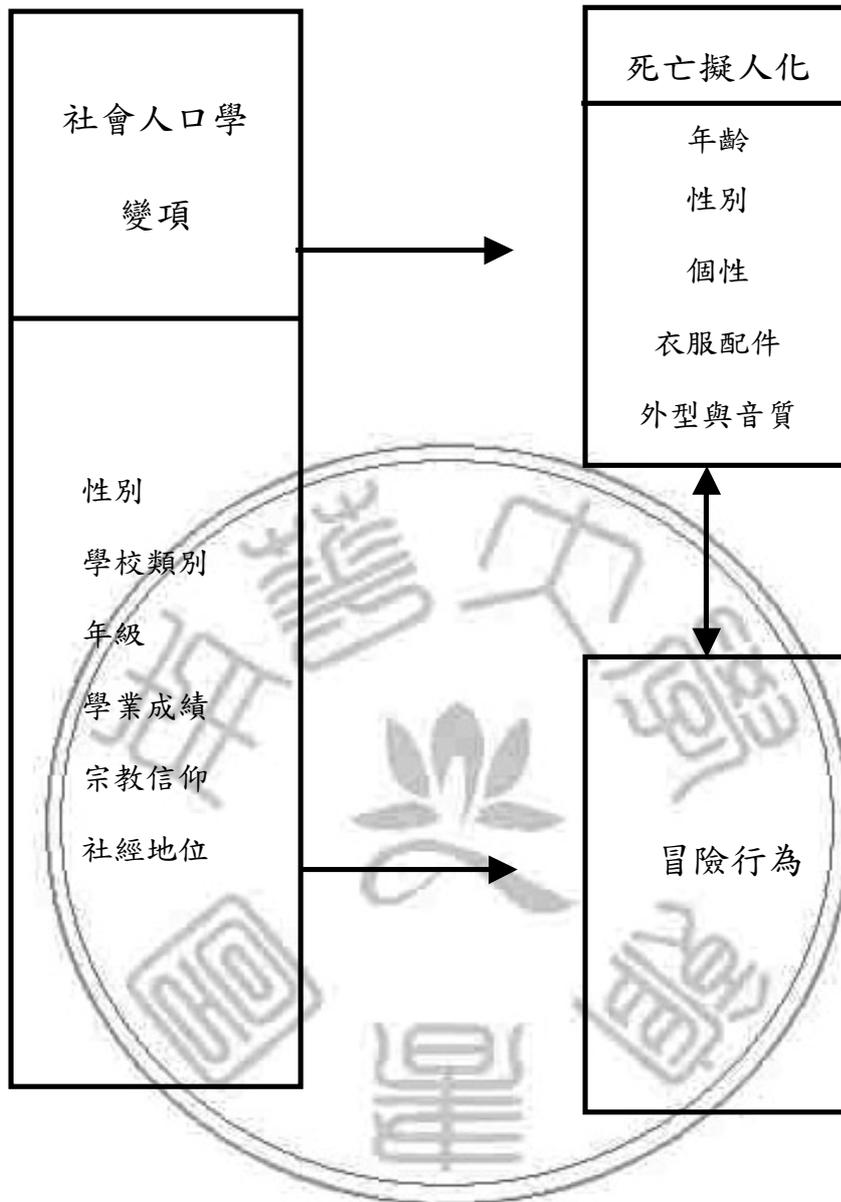


圖 3-1-1 研究架構圖

第二節 研究對象

本研究之對象以中部地區七縣市，公私立高中(職)學生為主要研究對象，採取問卷調查法，以九十四學年度第一學期就讀於中部地區公私立高中(職)學生為母群體，採分層隨機抽樣方式進行。依據教育部公佈之九十三年度中部地區公私立高中(職)學生人數共161,322人，其中公立高中23所，私立高中40所，共67,147人，公立高職32所，私立高職11所，共94,175人。因受限於人力及時間，以學校為抽樣單位，隨機抽出2所公立高中，3所私立高中，3所公立高職，2所私立高職，共10所為樣本學校，再以班級為單位，一、二、三年級各抽取一班，共30班，並以該班全體學生為取樣依據。依研究規模計算出研究樣本1200人，實際有效樣本1168人，無效問卷32人，有效問卷回收率為97.3%。樣本人數分佈情形如表(3-2-1)。

表(3-2-1)中部地區公私立高中(職)學校選取樣本人數分佈情形

學校名稱	施測班級數	施測人數	廢卷人數	有效樣本
中興高中	3	120	0	120
斗六高中	3	120	2	118
僑泰高中	3	120	1	119
文興高中	3	120	1	119
文生高中	3	120	1	119
霧峰農工	3	120	2	118
員林家商	3	120	4	116
北港農工	3	120	5	115
大成商工	3	120	1	119
大同高商	3	120	15	105
合計	3	1200	32	1168

有效問卷回收率：97.3%

第三節 研究工具

本研究旨在瞭解高中(職)學生冒險行為與死亡擬人化之關係，採「問卷調查法」收集資料，研究所使用的測量工具包括三部分，一、個人背景資料調查表；二、冒險行為量表；三、死亡擬人化問卷。個人背景資料調查表修正自張富琴(2001)；死亡擬人化問卷根據Kastenbaum(1997)之「死亡擬人化問卷」加以修訂，並經三次共257位學生預試修正而成；冒險行為量表則採用郭靜靜(2003)「冒險行為量表」。

壹、死亡擬人化問卷

一、編製基礎

以抽樣母群體之外的縣市高中(職)學生進行三次預試，收回後依據結果篩選題目並加以修訂，形成正式問卷。

二、預試

(一)第一次預試

以翻譯自Kastenbaum(1997)之「死亡擬人化問卷」施測，預試人數為57人。結果發現死亡擬人化意象的性別除了男、女性之差別之外，尚有「皆可」等選項；「衣服配件」部分經統計後增加黑色西裝、純白衣服、校服、休閒服、刀劍等；「年齡」部分則把實際年齡修正為發展階段；「個性」方面，增加奸詐狡猾的騙子、憂鬱等選項；其他描述部分則增加聲音、髮型、指甲長短及顏色、膚色等。在回收問卷中發現高中生在填答開放式問卷之想像能力略顯不足，因此將試題修改為固定選項題型(如附錄二)。

(二)第二次預試

依第一次預試結果修正後之問卷，再次施測。預試人數為100人。依分析結果在「個性」方面，增加較正面的「樂觀」、「天真」等(如附錄三)。

(三)第三次預試

依第二次預試結果修正後之問卷施測，預試人數為100人。依結果增加「衣服配件」題目之紅衣、有無化妝、槍等(如附錄四)。

綜合以上三次預試結果所修正形成之正式問卷共16題，其中14題為固定選項(結果如附錄五)，包含死亡擬人化之性別、年齡、衣服配件、個性、身材、聲音、髮型、外觀等；最後二題為開放式問題，調查「死亡」可能存在的特質、及受試者選擇的死亡擬人化角色，使他回想起那位最常見過、聽過或知道的人。

貳、冒險行為量表

本量表採用郭靜靜(2003)之冒險行為量表共計17題，檢測高中學生參與冒險行為的現況。以李克特(Likert)五點計分法，依照「從來沒有」、「偶而如此」、「約半如此」、「經常如此」、「總是如此」之順序，分別給予1分、2分、3分、4分、5分；依照題目語意分為正向題與反向題，其中第一題為反向題，二至十七題為正向題。受試者分數愈高，表示從事冒險行為愈多；反之，則冒險行為愈少。

本量表依郭靜靜(2003)針對台北市公私立高職學生1400人研究之結果，其預試信度Cronbach α 係數為 .84；效度方面，採專家效度評定，經八位專家指導修正；本量表亦採用因素分析(factor analysis)，以主成分分析法(principle component analysis)抽取共同因素，保留特徵值(eigenvalues)大於1的共同因素，再以最大變異法進行正交轉軸(orthogonal rotation)。經因素分析後粹取四個共同因素，可解釋變異量為60.92%。但其論文中並未交代所形成之四個共同因素為何，經研究者斟酌問卷內容並參考郭靜靜(2003)之處理方式後決定以總分為單一變項。

第四節 研究程序

本研究的實施程序如下：

壹、構思階段

- 一、擬定研究目的與問題之後，進行文獻蒐集、整理與分析。
- 二、訂定研究架構。
- 三、撰寫研究計畫

貳、研究工具編製及修訂階段

- 一、依相關文獻選取調查所需之問卷，並進行編製與預試。
- 二、取得原量表修訂者同意使用(如附錄一)。
- 三、於2005年8月起，重複進行三次預試，形成正式問卷。

參、正式施測

- 一、參酌各高中(職)之行事曆，訂定期中考後期末考前之時段為施測時間。
- 二、先以電話與各抽樣學校主辦老師聯繫，討論施測內容與程序後，於2005年11月1日至12月31日委請老師正式施測。
- 三、問卷回收後進行資料整理及建檔，並進行資料分析。

肆、完成階段

以SPSS統計分析後，完成論文初稿。

第五節 資料處理

問卷於2006年1月中回收後，將蒐集到的資料陸續檢視，剔除答題不全之問卷，將有效問卷上之原始資料經過登錄，以套裝軟體(SPSS 10.0 for WINDOWS)進行統計分析，統計方法如下：

- 一、描述性統計：以次數、平均數、標準差瞭解受試者背景資料分佈情形，及對死亡擬人化和冒險行為之概括性瞭解。
- 二、以ANOVA及t-test檢驗社會人口學變項與冒險行為之關係，當ANOVA達顯著水準時，則以Scheffe法進行事後比較。
- 三、以卡方分析社會學人口變項與死亡擬人化各選項之關係。
- 四、以ANOVA及t-test檢驗死亡擬人化與冒險行為之關係，當ANOVA達顯著水準時，則以Scheffe法進行事後比較。

第四章 研究結果與討論

本研究旨在探討青少年冒險行為與死亡擬人化之現況及其相關，研究結果依研究目的及待答問題共分五節。第一節敘述研究對象社會人口學變項、死亡擬人化、冒險行為之描述性統計；第二節討論社會人口學變項與死亡擬人化之分析；第三節為社會人口學變項與冒險行為之分析；第四節討論死亡擬人化與冒險行為之相關分析；第五節為綜合討論。

第一節 高中生社會人口學變項、死亡擬人化及冒險行為之統計分析

一、高中生社會人口學變項之描述性統計

高中生社會人口學變項之分佈如表(4-1-1)。根據結果顯示，女性多於男性，女性為 616 人(52.7%)，男性為 552 人(47.3%)；年級則以二年級的 438 人(37.5%)為多，一年級佔 372 人(31.8%)，三年級佔 358 人(30.7%)；學校類別方面，公立高中有 238 人(20.4%)，私立高中佔 357 人(30.6%)，公立高職為 349 人(29.9%)，私立高職為 224 人(19.2%)；宗教信仰方面則以無宗教信仰者的 546 人(46.7%)居多，其次為道教的 227 人(19.4%)，民間信仰的 153 人(13.1%)，佛教的 151 人(12.9%)，其他的 48 人(4.1%)，基督教佔 31 人(2.7%)，天主教有 9 人(0.8%)，回教 2 人(0.2%)；學業成績為前三分之一者有 395 人(33.8%)，中間三分之一的有 455 人(39.0%)，後三分之一的有 317 人(27.1%)；父親教育程度以高中畢業的 456 人(39.0%)為多，其次為國中畢業的 342 人(29.3%)，國小畢業的 151 人(12.9%)及專科畢業的 133 人(11.4%)，大學畢業的 58 人(5.0%)，研究所畢業的 24 人(2.1%)，未接受教育者 3 人(0.3%)；母親教育程度則以高中畢業的 452 人(38.7%)為多，其次為國中畢業的 338 人(28.9%)，國小畢業的 228 人(19.5%)，及專科畢業的 81 人(6.9%)；父親健在者有 1127 人(96.5%)，已歿者為 41 人(3.5%)，母親健在的有 1154 人(98.8%)，已歿者為 14 人(1.2%)。社經地位方面，高社經地位有 234 人(20.4%)，中社經地位為 776 人(67.6%)，低社經地位為 138 人(12%)。

表(4-1-1) 全體受試者社會學人口變項之分佈(n=1168)

項 目	背 景 資 料	人 數	百 分 比
性別	男	552	47.3
	女	616	52.7
年級	一年級	372	31.8
	二年級	438	37.5
	三年級	358	30.7
學校類別	公立高中	238	20.4
	私立高中	357	30.6
	公立高職	349	29.9
	私立高職	224	19.2
宗教信仰	民間信仰	153	13.1
	天主教	9	0.8
	基督教	31	2.7
	回教	2	0.2
	佛教	151	12.9
	道教	227	19.4
	無	546	46.7
	其他	48	4.1
學業成績	前三分之一	395	33.8
	中間三分之一	455	39.0
	後三分之一	317	27.1
父親教育程度	未接受教育	3	0.3
	國小畢業	151	12.9
	國中畢業	342	29.3
	高中畢業	456	39.0
	專科畢業	133	11.4
	大學畢業	58	5.0
	研究所畢業	24	2.1
母親教育程度	未接受教育	15	1.3
	國小畢業	228	19.5
	國中畢業	338	28.9
	高中畢業	452	38.7
	專科畢業	81	6.9
	大學畢業	38	3.3
	研究所畢業	14	1.2

表(4-1-1) 全體受試者人口學變項之分佈(續)(n=1168)

項 目	背 景 資 料	人 數	百 分 比
父親健在否	存	1127	96.5
	歿	41	3.5
母親健在否	存	1154	98.8
	歿	14	1.2
社經地位級數	高社經地位	234	20.4
	中社經地位	776	67.6
	低社經地位	138	12.0

二、高中生死亡擬人化意象之描述性統計

高中生之死亡擬人化意象分析概況如表(4-1-2)。「性別」方面以選擇不拘的 487 人(41.7%)為多,其次為選擇女性的 353 人(30.2%)及選擇男性的 315 人(27.0%);「年齡」方面以青少年之 488 人(41.8%)為多,其次為青壯年 315 人(27.0%)、老年人 157 人(13.4%),選擇中年人者為 138 人(11.8%);「衣服、配件」方面,以選擇純白衣服之 289 人(24.7%)最多,依次為休閒服 280 人(24.0%)、黑色西裝 257 人(22.0%)、校服 153 人(13.1%)、中國古裝打扮 120 人(10.3%)、紅衣 105 人(9.0%)、斗篷 82 人(7.0%)、水手服 62 人(5.3%)、袈裟 16 人(1.4%);配件依次為十字架項鍊 230 人(19.7%)、槍 144 人(12.3%)、刀劍 119 人(10.2%)、鑷刀 75 人(6.4%);「個性」則以冷漠疏離 239 人(20.5%)為多,其次為無情恐怖 207 人(17.7%)、憂鬱 200 人(17.1%)、慈祥善良 184 人(15.8%)、奸詐 112 人(9.6%)、天真活潑 108 人(9.2%)、樂觀 72 人(6.2%);選擇「身材」為高者有 769 人(65.8%)、瘦者為 873 人(74.7%)、矮的佔 235 人(20.1%)、胖的佔 144 人(12.3%);「聲音」為低沉者有 645 人(55.2%)、清脆者佔 572 人(49.0%)、沙啞的佔 495 人 42.4%、宏亮的有 433 人(37.1%);「髮型」方面,選擇直髮有 863 人(73.9%)、長髮 615 人(52.7%)、短髮 463 人(39.6%)、捲髮 201 人(17.2%);「指甲」以短的 599 人(51.3%)為多,長指甲為 496 人(42.5%),認為指甲沒有顏色的有 764 人(65.4%)、有顏色的佔 361 人(30.9%);「膚色」以蒼白的 547 人(46.8%)為多,其次為正常之 457 人(39.1%)、黝黑的佔 136 人(11.6%);認為死亡沒有化妝的有 793 人(67.9%),334 人(28.6%)則認為有化妝。

表(4-1-2) 全體受試者「死亡擬人化意象」概況(n=1168)

	項 目	次數	百分比
死亡的性別	男性	315	27.0
	女性	353	30.2
	不拘	487	41.7
	其他	13	1.1
死亡的年齡	兒童	30	2.6
	青少年	488	41.8
	青壯年	315	27.0
	中年人	138	11.8
	老年人	157	13.4
	其他	40	3.4
死亡的衣服、 配件	黑色西裝	257	22.0
	純白衣服	289	24.7
	斗篷	82	7.0
	校服	153	13.1
	水手服	62	5.3
	休閒服	280	24.0
	中國古裝打扮	120	10.3
	袈裟	16	1.4
	紅衣	105	9.0
	刀劍	119	10.2
	十字架項鍊	230	19.7
	鐮刀	75	6.4
	槍	144	12.3
	其他	60	5.1
死亡的個性	冷漠疏離	239	20.5
	慈祥善良	184	15.8
	無情恐怖	207	17.7
	憂鬱	200	17.1
	奸詐	112	9.6
	樂觀	72	6.2
	天真活潑	108	9.2
	其他	46	3.9

表(4-1-2) 全體受試者「死亡擬人化意象」概況(續)(n=1168)

	項 目	次數	百分比
死亡的身材	高	769	65.8
	矮	235	20.1
	胖	144	12.3
	瘦	873	74.7
	其他	315	26.9
死亡的聲音	清脆	572	49.0
	沙啞	495	42.4
	宏亮	433	37.1
	低沉	645	55.2
	其他	190	16.2
死亡的髮型	捲髮	201	17.2
	直髮	863	73.9
	長髮	615	52.7
	短髮	463	39.6
	其他	194	16.6
死亡的指甲	長	496	42.5
	短	599	51.3
	其他	73	6.3
指甲的顏色	有顏色	361	30.9
	沒有顏色	764	65.4
	其他	43	3.7
死亡的膚色	黝黑	136	11.6
	蒼白	547	46.8
	正常	457	39.1
	其他	28	2.4
有無化妝	有化妝	334	28.6
	沒有化妝	793	67.9
	其他	41	3.5

三、高中生冒險行為現況之描述性統計

表(4-1-3)為受試者冒險行為五點量表之描述性分析，最小值為 17，最大值為 85，平均數為 23.92，標準差為 7.37。

表(4-1-3)全體受試者「冒險行為」描述性統計分析

項目	最小值	最大值	平均數	標準差
冒險行為	17.00	85.00	23.92	7.37

表(4-1-4)為全體受試者之「冒險行為」現況表。分數愈高表示冒險行為愈多；反之，分數愈低表示冒險行為愈少。整體而言，受試者在「冒險行為」五點式量表之總平均數為 1.40，係介於「從來沒有」與「偶而如此」之間，顯示青少年冒險行為傾向「偶而如此」的狀況。

受試者「冒險行為」現況中，平均值最高的前五項依序為：「我會在坐車時繫上安全帶」(M=2.82)、「我曾喝酒」(M=1.77)、「我曾觀看色情刊物、光碟、網站」(M=1.74)、「我曾逗留在網咖店或電動玩具店」(M=1.60)、「我曾搭乘駕駛人有喝酒的車」(M=1.47)。平均數最低的前五項依序為：「我曾吸食安非他命、搖頭丸、快樂丸、強力膠、FM2 或其他藥品」(M=1.04)、「我曾參加幫派」(M=1.08)、「我曾離家出走」(M=1.09)、「我曾嚼檳榔」(M=1.13)、「我曾在酒後開車或騎車」(M=1.13)。

表(4-1-4) 全體受試者「冒險行為」現況(n=1168)

題號	題目	平均數	標準差
1	我會在坐車時繫上安全帶	2.82	1.45
2	我曾從事飆車活動	1.30	0.77
3	我曾抽菸	1.37	0.91
4	我曾嚼檳榔	1.13	0.53
5	我曾參與賭博性電玩	1.25	0.64
6	我曾與朋友一起打麻將	1.31	0.67
7	我曾觀看色情刊物、光碟、網站	1.74	0.97
8	我曾去 Pub 或 Di sco 玩到深夜才回家	1.16	0.60
9	我曾逗留在網咖店或電動玩具店	1.60	0.92
10	我曾參與打架	1.36	0.76
11	我曾參加幫派	1.08	0.47
12	我曾吸食安非他命、搖頭丸、快樂丸、強力膠、FM2 或其他藥品	1.04	0.34
13	我曾離家出走	1.09	0.43
14	我曾蹺課	1.32	0.69
15	我曾喝酒	1.77	0.91

表(4-1-4) 全體受試者「冒險行為」現況(續)(n=1168)

題號	題目	平均數	標準差
16	我曾在酒後開車或騎車	1.13	0.53
17	我曾搭乘駕駛人有喝酒的車	1.47	0.75
總平均值		1.40	

註：1=反向記分

表(4-1-5)為受試者冒險行為總表，若以百分率「經常如此」及「總是如此」合併計算高中生冒險行為前五項，依序為「我會在坐車時繫上安全帶」(44.5%)、「我曾觀看色情刊物、光碟、網站」(6.4%)、「我曾抽菸」(5.6%)、「我曾逗留在網咖店或電動玩具店」(5.4%)、「我曾喝酒」(5.3%)

表(4-1-5) 全體受試者之「冒險行為」狀況總表(n=1168)

題號	題目		從來 沒有	偶而 如此	約半 如此	經常 如此	總是 如此	總是+ 經常 如此
1	我會在坐車時繫上安全帶	(%)	28.9	15.6	13.3	28.4	13.4	44.5
2	我曾從事飆車活動	(%)	82.2	11.2	2.8	2.0	1.7	3.7
3	我曾抽菸	(%)	80.7	11.2	2.5	1.9	3.7	5.6
4	我曾嚼檳榔	(%)	92.1	5.4	0.9	0.7	0.9	1.6
5	我曾參與賭博性電玩	(%)	81.7	14.4	2.1	0.7	1.2	1.9
6	我曾與朋友一起打麻將	(%)	77.6	17.1	3.3	1.1	0.9	2.0
7	我曾觀看色情刊物、光碟、網站	(%)	50.5	34.7	8.4	3.3	3.1	6.4
8	我曾去 Pub 或 Di sco 玩到深夜 才回家	(%)	90.7	5.8	1.5	0.7	1.3	2.0
9	我曾逗留在網咖店或電動玩具店	(%)	60.5	26.9	7.1	3.3	2.1	5.4
10	我曾參與打架	(%)	74.7	18.7	3.9	0.9	1.7	2.6
11	我曾參加幫派	(%)	96.0	2.0	0.9	0.2	0.9	1.1
12	我曾吸食安非他命、搖頭丸、快樂 丸、強力膠、FM2 或其他藥品	(%)	98.5	0.5	0.3	0.3	0.4	0.7
13	我曾離家出走	(%)	93.6	4.9	0.8	0.2	0.6	0.8
14	我曾蹺課	(%)	76.6	18.1	3.2	0.9	1.2	2.1
15	我曾喝酒	(%)	45.1	40.3	9.2	3.0	2.3	5.3
16	我曾在酒後開車或騎車	(%)	91.8	5.2	1.6	0.5	0.9	1.4
17	我曾搭乘駕駛人有喝酒的車	(%)	64.8	26.7	6.2	1.3	0.9	2.2

註：1=反向記分

第二節 社會人口學變項與死亡擬人化意象之分析

一、受試者「性別」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之分析

表(4-2-1)之 χ^2 檢定顯示：

受試者「性別」與死亡擬人化意象之「性別」達顯著水準($\chi^2=76.85, p<.001$)，亦即死亡擬人化意象之「性別」因受試者「性別」不同而有差異。其中 487 人(41.7%)認為死亡的性別不拘，男性選擇男性死亡擬人化意象者 203 人(36.8%)，女性選擇男性死亡擬人化意象者 112 人(18.2%)；男性選擇女性死亡擬人化意象者為 108 人(19.6%)，女性選擇女性死亡擬人化意象者為 245 人(39.8%)。

受試者「性別」與死亡擬人化意象之「年齡」未達顯著水準($\chi^2=9.41, P>.05$)表示死亡擬人化意象之「年齡」不因受試者「性別」不同而有差異。

受試者「性別」與死亡擬人化意象之「個性」達顯著水準($\chi^2=19.30, P<.01$)，亦即死亡擬人化意象之「個性」會因「性別」不同而有差異存在。男性選擇死亡擬人化意象之「個性」最高者前三項為：「冷漠疏離」佔 109 人(19.7%)、「無情恐怖」佔 97 人(17.6%)、「慈祥善良」佔 93 人(16.8%)；女性所選擇最高前三項則為：「冷漠疏離」佔 130 人(21.1%)、「憂鬱」佔 127 人(20.6%)、「無情恐怖」佔 110 人(17.9%)。女性(20.6%)選擇「憂鬱」者高於男性(13.2%)，而男性(12.1%)選擇「奸詐」者高於女性(7.3%)。

受試者「性別」與死亡擬人化意象「衣服配件」之黑色西裝($\chi^2=6.16, P<.05$)、純白衣服($\chi^2=8.59, P<.01$)、校服($\chi^2=10.11, P<.001$)、紅衣($\chi^2=11.60, P<.001$)、刀劍($\chi^2=11.84, P<.001$)、鑷刀($\chi^2=5.22, P<.05$)達顯著水準，表示受試者「性別」與死亡擬人化意象「衣服配件」有差異存在。

受試者「性別」與死亡擬人化意象「外型與音質」之捲髮直髮($\chi^2=7.04, P<.05$)、頭髮長短($\chi^2=23.00, P<.001$)、指甲長短($\chi^2=9.08, P<.05$)、指甲顏色($\chi^2=16.90, P<.001$)、膚色($\chi^2=14.01, P<.01$)、有無化妝($\chi^2=11.20, P<.01$)達顯著水準，表示死亡擬人化意象「外型與音質」之捲髮直髮、頭髮長短、膚色、有無化妝會因受試者

「性別」不同而有顯著關係。女性 364 人(59.1%)多於男性的 251 人(45.5%)選擇長髮；男性 306 人(55.4%)高於女性 293 人(47.6%)選擇短指甲；男性 382 人(69.2%)多於女性 382 人(62.0%)選擇指甲沒有顏色。

表(4-2-1) 受試者「性別」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析表(n=1168)

項 目	男 (n=552)		女 (n=616)		χ^2
	人數	百分比	人數	百分比	
性別					76.85***
男	203	(36.8%)	112	(18.2%)	
女	108	(19.6%)	245	(39.8%)	
不拘	235	(42.6%)	252	(40.9%)	
其他	6	(1.1%)	7	(1.1%)	
年齡					9.41
兒童	12	(2.2%)	18	(2.9%)	
青少年	212	(38.4%)	276	(44.8%)	
青壯年	149	(27.0%)	166	(26.9%)	
中年人	73	(13.2%)	65	(10.6%)	
老年人	82	(14.9%)	75	(12.2%)	
其他	24	(4.3%)	16	(2.6%)	
個性					19.30**
冷漠疏離	109	(19.7%)	130	(21.1%)	
慈祥善良	93	(16.8%)	91	(14.8%)	
無情恐怖	97	(17.6%)	110	(17.9%)	
憂鬱	73	(13.2%)	127	(20.6%)	
奸詐	67	(12.1%)	45	(7.3%)	
樂觀	38	(6.9%)	34	(5.5%)	
天真活潑	50	(9.1%)	58	(9.4%)	
其他	25	(4.5%)	21	(3.4%)	
衣服配件					
黑色西裝	139	(25.2%)	118	(19.2%)	6.16*
純白衣服	115	(20.8%)	174	(28.2%)	8.59**
斗篷	47	(8.5%)	35	(5.7%)	3.58
校服	54	(9.8%)	99	(16.1%)	10.11***
水手服	33	(6.0%)	29	(4.7%)	.94
休閒服	139	(25.2%)	141	(22.9%)	.84
中國古裝打扮	50	(9.1%)	70	(11.4%)	1.68

表(4-2-1) 受試者「性別」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析表(續 1)(n=1168)

項 目	男 (n=552)		女 (n=616)		χ^2
	人數	百分比	人數	百分比	
衣服配件	9	(1.6%)	7	(1.1%)	.53
袈裟					
紅衣	33	(6.0%)	72	(11.7%)	11.60***
刀劍	74	(13.4%)	45	(7.3%)	11.84***
十字架項鍊	106	(19.2%)	124	(20.1%)	.16
鐮刀	45	(8.2%)	30	(4.9%)	5.22*
槍	77	(13.9%)	67	(10.9%)	2.54
外型與音質					
身材					1.66
高	353	(63.9%)	416	(67.5%)	
矮	117	(21.2%)	118	(19.2%)	
其他	82	(14.9%)	82	(14.9%)	
身材					2.84
胖	71	(12.9%)	73	(11.9%)	
瘦	401	(72.6%)	472	(76.6%)	
其他	80	(14.5%)	71	(11.5%)	
聲音					1.45
清脆	261	(47.3%)	311	(50.5%)	
沙啞	244	(44.2%)	251	(40.7%)	
其他	47	(8.5%)	54	(8.8%)	
聲音					.59
宏亮	211	(38.2%)	222	(36.1%)	
低沉	299	(54.2%)	346	(56.3%)	
其他	42	(7.6%)	47	(7.6%)	
髮型					7.04*
捲髮	94	(17.0%)	107	(17.4%)	
直髮	396	(71.7%)	467	(75.8%)	
其他	62	(11.2%)	42	(6.8%)	
髮型					23.00***
長髮	251	(45.5%)	364	(59.1%)	
短髮	247	(44.7%)	216	(35.1%)	
其他	54	(9.8%)	36	(5.8%)	

表(4-2-1) 受試者「性別」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析表(續 2)(n=1168)

項 目	男 (n=552)		女 (n=616)		χ^2
	人數	百分比	人數	百分比	
指甲					
長	209	(37.9%)	287	(46.6%)	9.08*
短	306	(55.4%)	293	(47.6%)	
其他	37	(6.7%)	36	(5.8%)	
指甲					16.90***
有顏色	142	(25.7%)	219	(35.6%)	
沒有顏色	382	(69.2%)	382	(62.0%)	
其他	28	(5.1%)	15	(2.4%)	
膚色					14.01**
黝黑	58	(10.5%)	78	(12.7%)	
蒼白	234	(42.4%)	313	(50.8%)	
正常	243	(44.0%)	214	(34.7%)	
其他	17	(3.1%)	11	(1.8%)	
化妝					11.20**
有化妝	136	(24.6%)	198	(32.1%)	
沒有化妝	390	(70.7%)	403	(65.4%)	
其他	26	(4.7%)	15	(2.4%)	

註：*P<.05 **P<.01 ***P<.001

二、受試者「學校類別」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之分析

表(4-2-2) χ^2 檢定結果顯示：

受試者「學校類別」與死亡擬人化意象之「性別」達顯著水準($\chi^2=37.68$ ， $P<.001$)，表示死亡擬人化意象之「性別」會因「學校類別」而有顯著差異。選擇「不拘」者以私立高中(41.2%)、公立高職(43.6%)及私立高職(49.1%)為多；公立高職(31.2%)受試者選擇「男性」的比率高於公立高中(26.1%)、私立高中(26.9%)及私立高職(21.4%)；公立高中(38.7%)受試者選擇「女性」的比率高於私立高中(31.7%)、公立高職(25.2%)及私立高職(26.8%)。

受試者「學校類別」與死亡擬人化意象之「年齡」未達顯著水準($\chi^2=17.51$, $P>.05$), 表示死亡擬人化意象之「年齡」不因「學校類別」不同而有差異。

受試者「學校類別」與死亡擬人化意象之「個性」達顯著水準($\chi^2=57.50$, $P<.001$)。表示因學校類別不同死亡擬人化意象之個性會有差異。其中, 公私立高中的受試者選擇「冷漠疏離」最多, 分別為 31.9%及 20.2%; 公私立高職的受試者則選擇「無情恐怖」最多, 分別為 18.3%及 24.1%; 公立高中受試者選擇「冷漠疏離」者為 31.9%, 高於私立高中的 20.2%、公立高職的 16.6%及私立高職的 14.7%; 私立高職受試者選擇「慈祥善良」個性者有 20.5%, 高於公立高中的 11.3%、私立高中的 16.0%及公立高職的 15.5%; 私立高職受試者中有 24.1%選擇「無情恐怖」, 高於公立高中的 10.1%、私立高中的 18.2%及公立高職的 18.3%; 公立高中有 19.3%、私立高中有 19.0%的受試者選擇「憂鬱」, 高於公立高職的 17.5%及私立高職的 11.2%; 公立高職有 12.9%、私立高職有 11.6%的受試者選擇「奸詐」, 高於公立高中的 7.1%及私立高中的 6.7%。

受試者「學校類別」與死亡擬人化意象「衣服配件」之黑色西裝($\chi^2=8.04$, $P<.05$)、斗篷($\chi^2=11.07$, $P<.05$)、紅衣($\chi^2=9.33$, $P<.05$)、十字架項鍊($\chi^2=19.09$, $P<.001$)、鐮刀($\chi^2=8.59$, $P<.05$)達顯著水準, 顯示死亡擬人化意象「衣服配件」之黑色西裝、斗篷、紅衣、十字架項鍊及鐮刀等會因受試者「學校類別」不同而有差異。私立高職受試者中的 28.6%選擇黑色西裝, 高於公立高中的 21.4%、私立高中的 21.6%及公立高職的 18.6%; 斗篷則以公立高中的 10.5%高於私立高中的 7.6%、公立高職的 6.9%及私立高職 2.7%; 私立高中受試者的 12.6%選擇紅衣, 高於公立高中的 8.8%、公立高職的 6.3%及私立高職的 7.6%; 公立高中受試者中的 26.1%選擇十字架項鍊, 高於私立高中的 21.0%、公立高職的 20.1%及私立高職的 10.3%; 公立高中受試者中的 10.5%選擇鐮刀, 高於私立高中的 5.9%、公立高職的 4.9%及私立高職的 5.4%。

受試者「學校類別」與死亡擬人化意象「外型與音質」之聲音清脆、沙啞($\chi^2=14.90$, $P<.05$)、指甲長短($\chi^2=16.16$, $P<.05$)、有無化妝($\chi^2=30.62$, $P<.001$)達顯著水準。表示死亡擬人化意象「外型與音質」之聲音清脆、沙啞、指甲長短、有無化妝會因受試者「學校類別」而有差異。其中, 47.1%的公立高中受試者選擇聲音沙啞,

高於私立高中的 45.7%、公立高職的 41.0%及私立高職 34.4%；私立高職受試者中的 37.1% 選擇有化妝，高於公立高中的 27.3%、私立高中的 26.6%及公立高職的 26.1%。

表(4-2-2) 受試者「學校類別」與死亡擬人化「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」的卡方分析表(n=1168)

項 目	公立高中	私立高中	公立高職	私立高職	χ^2
	(n=238)	(n=357)	(n=349)	(n=224)	
	人數(百分比)	人數(百分比)	人數(百分比)	人數(百分比)	
性別					37.68***
男	62 (26.1%)	96 (26.9%)	109 (31.2%)	48 (21.4%)	
女	92 (38.7%)	113 (31.7%)	88 (25.2%)	60 (26.8%)	
不拘	78 (32.8%)	147 (41.2%)	152 (43.6%)	110 (49.1%)	
其他	6 (2.5%)	1 (.3%)	0	6 (2.7%)	
年齡					17.51
兒童	7 (2.9%)	8 (2.2%)	7 (2.0%)	8 (3.6%)	
青少年	96 (40.3%)	153 (42.9%)	152 (43.6%)	87 (38.8%)	
青壯年	70 (29.4%)	101 (28.3%)	92 (26.4%)	52 (23.2%)	
中年人	31 (13.0%)	34 (9.5%)	46 (13.2%)	27 (12.1%)	
老年人	28 (11.8%)	50 (14.0%)	44 (12.6%)	35 (15.6%)	
其他	6 (2.5%)	11 (3.1%)	8 (2.3%)	15 (6.7%)	
個性					57.50***
冷漠疏離	76 (31.9%)	72 (20.2%)	58 (16.6%)	33 (14.7%)	
慈祥善良	27 (11.3%)	57 (16.0%)	54 (15.5%)	46 (20.5%)	
無情恐怖	24 (10.1%)	65 (18.2%)	64 (18.3%)	54 (24.1%)	
憂鬱	46 (19.3%)	68 (19.0%)	61 (17.5%)	25 (11.2%)	
奸詐	17 (7.1%)	24 (6.7%)	45 (12.9%)	26 (11.6%)	
樂觀	15 (6.3%)	22 (6.2%)	21 (6.0%)	14 (6.3%)	
天真活潑	22 (9.2%)	34 (9.5%)	34 (9.7%)	18 (8.0%)	
其他	11 (4.6%)	15 (4.2%)	12 (3.4%)	8 (3.6%)	
衣服配件					
黑色西裝	51 (21.4%)	77 (21.6%)	65 (18.6%)	64 (28.6%)	8.04*
純白衣服	68 (28.6%)	92 (25.8%)	77 (22.1%)	52 (23.2%)	3.70
斗篷	25 (10.5%)	27 (7.6%)	24 (6.9%)	6 (2.7%)	11.07*
校服	31 (13.0%)	49 (13.7%)	49 (14.0%)	24 (10.7%)	1.52
水手服	11 (4.6%)	23 (6.4%)	19 (5.4%)	9 (4.0%)	1.89
休閒服	59 (24.8%)	91 (25.5%)	87 (24.9%)	43 (19.2%)	3.52

表(4-2-2) 受試者「學校類別」與死亡擬人化「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」的卡方分析表(續 1)(n=1168)

項 目	公立高中	私立高中	公立高職	私立高職	χ^2
	(n=238)	(n=357)	(n=349)	(n=224)	
	人數(百分比)	人數(百分比)	人數(百分比)	人數(百分比)	
衣服配件					
中國古裝打扮	24 (10.1%)	36 (10.1%)	40 (11.5%)	20 (8.9%)	1.00
袈裟	2 (.8%)	4 (1.1%)	9 (2.6%)	1 (.4%)	5.85
紅衣	21 (8.8%)	45 (12.6%)	22 (6.3%)	17 (7.6%)	9.33 [*]
刀劍	30 (12.6%)	39 (10.9%)	38 (10.9%)	12 (5.4%)	7.63
十字架項鍊	65 (26.1%)	75 (21.0%)	70 (20.1%)	23 (10.3%)	19.09 ^{***}
鑷刀	25 (10.5%)	21 (5.9%)	17 (4.9%)	12 (5.4%)	8.59 [*]
槍	21 (8.8%)	51 (14.3%)	39 (11.2%)	33 (14.7%)	5.60
其他	18 (7.6%)	16 (4.5%)	15 (4.3%)	11 (4.9%)	
外型與音質					
身材					7.40
高	160 (67.2%)	237 (66.4%)	233 (66.8%)	139 (62.1%)	
矮	47 (19.7%)	75 (21.0%)	72 (20.6%)	41 (18.3%)	
其他	31 (13.0%)	45 (12.6%)	44 (12.6%)	44 (19.6%)	
身材					8.55
胖	22 (9.2%)	46 (12.9%)	46 (13.2%)	30 (13.4%)	
瘦	189 (79.4%)	270 (75.6%)	259 (74.2%)	155 (69.2%)	
其他	27 (11.3%)	41 (11.5%)	44 (12.6%)	39 (17.4%)	
聲音					14.90 [*]
清脆	103 (43.3%)	170 (47.6%)	180 (51.6%)	119 (53.1%)	
沙啞	112 (47.1%)	163 (45.7%)	143 (41.0%)	77 (34.4%)	
其他	23 (9.7%)	24 (6.7%)	26 (7.4%)	28 (12.5%)	
聲音					6.65
宏亮	83 (34.9%)	134 (37.6%)	132 (37.8%)	84 (37.5%)	
低沉	132 (55.5%)	202 (56.7%)	194 (55.6%)	117 (52.2%)	
其他	23 (9.7%)	20 (5.6%)	23 (6.6%)	23 (10.3%)	
髮型					11.98
捲髮	34 (14.3%)	54 (15.1%)	66 (18.9%)	47 (21.0%)	
直髮	187 (78.6%)	270 (75.6%)	257 (73.6%)	149 (66.5%)	
其他	17 (7.1%)	33 (9.2%)	26 (7.4%)	28 (12.5%)	
髮型					9.79
長髮	138 (58.0%)	186 (52.1%)	180 (51.6%)	111 (49.6%)	
短髮	79 (33.2%)	149 (41.7%)	146 (41.8%)	89 (39.7%)	

表(4-2-2) 受試者「學校類別」與死亡擬人化「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」的卡方分析表(續 2)(n=1168)

項 目	公立高中	私立高中	公立高職	私立高職	χ^2
	(n=238)	(n=357)	(n=349)	(n=224)	
	人數(百分比)	人數(百分比)	人數(百分比)	人數(百分比)	
髮型					
其他	21 (8.8%)	22 (6.2%)	23 6.6 (%)	24 (10.7%)	
指甲					16.16 [*]
長	103 (43.3%)	156 (43.7%)	149 (42.7%)	88 (39.3%)	
短	123 (51.7%)	183 (51.3%)	184 (52.7%)	109 (48.7%)	
其他	12 (5.0%)	18 (5.0%)	16 (4.6%)	27 (12.1%)	
指甲					10.33
有顏色	88 (37.0%)	109 (30.5%)	92 (26.4%)	72 (32.1%)	
沒有顏色	143 (60.1%)	235 (65.8%)	246 (70.5%)	140 (62.5%)	
其他	7 (2.9%)	13 (3.6%)	11 (3.2%)	12 (5.4%)	
膚色					11.84
黝黑	18 (7.6%)	46 (12.9%)	44 (12.6%)	28 (12.5%)	
蒼白	123 (51.7%)	171 (47.9%)	159 (45.6%)	94 (42.0%)	
正常	88 (37.0%)	132 (37.0%)	141 (40.4%)	96 (42.9%)	
其他	9 (3.8%)	8 (2.2%)	5 (1.4%)	6 (2.7%)	
化妝					30.62 ^{***}
有化妝	65 (27.3%)	95 (26.6%)	91 (26.1%)	83 (37.1%)	
沒有化妝	169 (71.0%)	252 (70.6%)	249 (71.3%)	123 (54.9%)	
其他	4 (1.7%)	10 (2.8%)	9 (2.6%)	18 (8.0%)	

註：*P<.05 **P<.01 ***P<.001

三、受試者「年級」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之分析

表(4-2-3)卡方結果顯示：

受試者「年級」與死亡擬人化意象之「性別」未達顯著水準($\chi^2=12.26, P>.05$)，表示死亡擬人化意象之「性別」不因受試者「年級」不同而出現差異。

受試者「年級」與死亡擬人化意象之「年齡」達顯著水準($\chi^2=19.19, P<.05$)。表示死亡擬人化意象之「年齡」會因受試者「年級」不同而有顯著差異。其中，一、二、

三年級皆選擇青少年為多。二年級受試者有 13.9%選擇中年人，高於一年級的 11.3%及三年級的 9.8%；三年級選擇老年人有 17.9%，高於一年級的 11.0%及二年級的 11.9%。

受試者「年級」與死亡擬人化意象之「個性」未達顯著水準($\chi^2=13.38, P>.05$)，表示死亡擬人化意象之「個性」不因受試者「年級」不同而有差異。

受試者「年級」與死亡擬人化意象「衣服配件」之校服達顯著水準($\chi^2=6.48, P<.05$)，表示死亡擬人化意象「衣服配件」之校服會因受試者「年級」不同而有差異，一年級受試者的 16.1%高於二年級的 13.2%及三年級的 9.8%。

受試者「年級」與死亡擬人化意象「外型與音質」之聲音宏亮、低沉($\chi^2=9.87, P<.05$)、指甲顏色($\chi^2=11.15, P<.05$)達顯著水準，表示死亡擬人化意象「外型與音質」之聲音宏亮、低沉及指甲顏色會因受試者「年級」不同而有差異。一年級受試者中的 42.5%選擇聲音宏亮，高於二年級的 37.3%及三年級的 31.3%；三年級受試者中的 60.6%選擇聲音低沉，高於一年級的 50.3%及二年級的 55.1%；二年級受試者中的 68.9%選擇指甲沒有顏色，高於一年級的 65.1%及三年級的 61.5%。

表(4-2-3) 受試者「年級」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析(n=1168)

項 目	一年級 (n=372)		二年級 (n=438)		三年級 (n=358)		χ^2
	人數	(百分比)	人數	(百分比)	人數	(百分比)	
性別							
男性	109	(29.3%)	124	(28.3%)	82	(22.9%)	12.26
女性	121	(32.5%)	130	(29.7%)	102	(28.5%)	
不拘	138	(37.1%)	182	(41.6%)	167	(46.6%)	
其他	4	(1.1%)	2	(.5%)	7	(2.0%)	
年齡							
兒童	9	(2.4%)	14	(3.2%)	7	(2.0%)	19.19*
青少年	169	(45.4%)	179	(40.9%)	140	(39.1%)	
青壯年	98	(26.3%)	123	(28.1%)	94	(26.3%)	
中年人	42	(11.3%)	61	(13.9%)	35	(9.8%)	
老年人	41	(11.0%)	52	(11.9%)	64	(17.9%)	
其他	13	(3.5%)	9	(2.1%)	18	(5.0%)	

表(4-2-3)受試者「年級」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型」之卡方分析(續 1)(n=1168)

項 目	一年級 (n=372)		二年級 (n=438)		三年級 (n=358)		χ^2
	人數 (百分比)		人數 (百分比)		人數(百分比)		
個性							13.38
冷漠疏離	69	(18.5%)	83	(18.9%)	87	(24.3%)	
慈祥善良	56	(15.1%)	68	(15.5%)	60	(16.8%)	
無情恐怖	64	(17.2%)	82	(18.7%)	61	(17.0%)	
憂鬱	59	(15.9%)	80	(18.3%)	61	(17.0%)	
奸詐	45	(12.1%)	39	(8.9%)	28	(7.8%)	
樂觀	23	(6.2%)	29	(6.6%)	20	(5.6%)	
天真活潑	42	(11.3%)	41	(9.4%)	25	(7.0%)	
其他	14	(3.8%)	16	(3.7%)	16	(4.5%)	
衣服配件							
黑色西裝	76	(20.4%)	98	(22.4%)	83	(23.2%)	.86
純白衣服	85	(22.8%)	109	(24.9%)	95	(26.5%)	1.34
斗篷	26	(7.0%)	36	(8.2%)	20	(5.6%)	2.09
校服	60	(16.1%)	58	(13.2%)	35	(9.8%)	6.48*
水手服	25	(6.7%)	24	(5.5%)	13	(3.6%)	3.50
休閒服	82	(22.0%)	110	(25.1%)	88	(24.6%)	1.15
中國古裝打扮	40	(10.8%)	40	(9.1%)	40	(11.2%)	1.03
袈裟	2	(.5%)	5	(1.1%)	9	(2.5%)	5.54
紅衣	35	(9.4%)	40	(9.1%)	30	(8.4%)	.25
刀劍	42	(11.3%)	43	(9.8%)	34	(9.5%)	.75
十字架項鍊	72	(19.4%)	96	(21.9%)	62	(17.3%)	2.67
鐮刀	27	(7.3%)	22	(5.0%)	26	(7.3%)	2.28
槍	43	(11.6%)	54	(12.3%)	47	(13.1%)	.42
其他	20	(5.4%)	21	(4.8%)	19	(5.3%)	.17
外型與音質							
身材							
高	256	(68.8%)	281	(64.2%)	232	(64.8%)	2.57
矮	67	(18.0%)	91	(20.8%)	77	(21.5%)	
其他	49	(13.2%)	66	(15.1%)	49	(13.7%)	
身材							5.00
胖	50	(13.4%)	44	(10.0%)	50	(14.0%)	
瘦	278	(74.7%)	329	(75.1%)	266	(74.3%)	
其他	44	(11.8%)	65	(14.8%)	42	(11.7%)	

表(4-2-3) 受試者「年級」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析(續 2)(n=1168)

項 目	一年級 (n=372)		二年級 (n=438)		三年級 (n=358)		χ^2
	人數	(百分比)	人數	(百分比)	人數	(百分比)	
聲音							6.67
清脆	197	(53.0%)	214	(48.9%)	161	(45.0%)	
沙啞	147	(39.5%)	180	(41.1%)	168	(46.9%)	
其他	28	(7.5%)	44	(10.0%)	29	(8.1%)	
聲音							9.87*
宏亮	158	(42.5%)	163	(37.3%)	112	(31.3%)	
低沉	187	(50.3%)	241	(55.1%)	217	(60.6%)	
其他	27	(7.3%)	33	(7.6%)	29	(8.1%)	
髮型							3.15
捲髮	55	(14.8%)	78	(17.8%)	68	(19.0%)	
直髮	282	(75.8%)	325	(74.2%)	256	(71.5%)	
其他	35	(9.4%)	35	(8.0%)	34	(9.5%)	
髮型							1.87
長髮	192	(51.6%)	241	(55.0%)	182	(50.8%)	
短髮	150	(40.3%)	167	(38.1%)	146	(40.8%)	
其他	30	(8.1%)	30	(6.8%)	30	(8.4%)	
指甲							2.55
長	153	(41.1%)	180	(41.1%)	163	(45.5%)	
短	198	(53.2%)	228	(52.1%)	173	(48.3%)	
其他	21	(5.6%)	30	(6.8%)	22	(6.1%)	
指甲							11.15*
有顏色	112	(30.1%)	129	(29.5%)	120	(33.5%)	
沒有顏色	242	(65.1%)	302	(68.9%)	220	(61.5%)	
其他	18	(4.8%)	7	(1.6%)	18	(5.0%)	
膚色							8.68
黝黑	54	(14.5%)	47	(10.7%)	35	(9.8%)	
蒼白	173	(46.5%)	201	(45.9%)	173	(48.3%)	
正常	138	(37.1%)	182	(41.6%)	137	(38.3%)	
其他	7	(1.9%)	8	(1.8%)	13	(3.6%)	
化粧							0.35
有	104	(28.0%)	129	(29.5%)	101	(28.2%)	
沒有	254	(68.3%)	294	(67.1%)	245	(68.4%)	
其他	14	(3.8%)	15	(3.4%)	12	(3.4%)	

註：*P<.05 **P<.01 ***P<.001

四、受試者「學業成績」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之分析

表(4-2-4)卡方結果顯示：

受試者「學業成績」與死亡擬人化意象之「性別」($\chi^2=3.49$, $P>.05$)、「年齡」($\chi^2=6.97$, $P>.05$)、「個性」($\chi^2=19.81$, $P>.05$)、「衣服配件」、「外型與音質」均未達顯著水準，表示死亡擬人化意象不因「學業成績」不同而有差異。

表(4-2-4)受試者「學業成績」與死亡擬人化「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」的卡方分析表(n=1167)

項 目	前三分之一	中間三分之一	後三分之一	χ^2
	(n=395)	(n=455)	(n=317)	
	人數(百分比)	人數(百分比)	人數(百分比)	
性別				3.49
男	105 (26.6%)	125 (27.5%)	85 (26.8%)	
女	127 (32.2%)	125 (27.5%)	101 (31.9%)	
不拘	158 (40.0%)	201 (44.2%)	127 (40.1%)	
其他	5 (1.3%)	4 (.9%)	4 (1.3%)	
年齡				6.97
兒童	10 (2.5%)	11 (2.4%)	9 (2.8%)	
青少年	170 (43.0%)	186 (40.9%)	132 (41.6%)	
青壯年	111 (28.1%)	117 (25.7%)	86 (27.1%)	
中年人	38 (9.6%)	56 (12.3%)	44 (13.9%)	
老年人	55 (13.9%)	68 (14.9%)	34 (10.7%)	
其他	11 (2.8%)	17 (3.7%)	12 (3.8%)	
個性				19.81
冷漠疏離	88 (22.3%)	88 (19.3%)	63 (19.9%)	
慈祥善良	65 (16.5%)	76 (16.7%)	43 (13.6%)	
無情恐怖	52 (13.2%)	88 (19.3%)	66 (20.8%)	
憂鬱	71 (18.0%)	77 (16.9%)	52 (16.4%)	
奸詐	39 (9.9%)	48 (10.5%)	25 (7.9%)	
樂觀	30 (7.6%)	24 (5.3%)	18 (5.7%)	
天真活潑	39 (9.9%)	39 (8.6%)	30 (9.5%)	
其他	11 (2.8%)	15 (3.3%)	20 (6.3%)	

表(4-2-4) 受試者「學業成績」與死亡擬人化「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」的卡方分析表(續 1)(n=1167)

項 目	前三分之一 (n=395)		中間三分之一 (n=455)		後三分之一 (n=317)		χ^2
	人數(百分比)		人數(百分比)		人數(百分比)		
衣服配件							
黑色西裝	85	(21.5%)	108	(23.7%)	64	(20.2%)	1.46
純白衣服	100	(25.3%)	116	(25.5%)	73	(23.0%)	.71
斗篷	32	(8.1%)	25	(5.5%)	25	(7.9%)	2.69
校服	56	(14.2%)	59	(13.0%)	38	(12.0%)	.75
水手服	18	(4.6%)	24	(5.3%)	20	(6.3%)	1.08
休閒服	98	(24.8%)	111	(24.4%)	70	(22.1%)	.82
中國古裝打扮	41	(10.4%)	48	(10.5%)	31	(9.8%)	.13
袈裟	6	(1.5%)	8	(1.8%)	2	(.6%)	1.85
紅衣	42	(10.6%)	36	(7.9%)	27	(8.5%)	2.03
刀劍	38	(9.6%)	47	(10.3%)	34	(10.7%)	.25
十字架項鍊	76	(19.2%)	89	(19.6%)	65	(20.5%)	.19
鐮刀	21	(5.3%)	28	(6.2%)	26	(8.2%)	2.53
槍	37	(9.4%)	61	(13.4%)	46	(14.5%)	5.09
其他	15	(3.8%)	25	(5.5%)	20	(6.3%)	2.47
外型與音質							
身材							3.11
高	270	(68.4%)	295	(64.8%)	203	(64.0%)	
矮	79	(20.0%)	91	(20.0%)	65	(20.5%)	
其他	46	(11.6%)	69	(15.2%)	49	(15.5%)	
身材							1.83
胖	47	(11.9%)	57	(12.5%)	40	(12.6%)	
瘦	301	(76.2%)	332	(73.0%)	239	(75.4%)	
其他	47	(11.9%)	66	(14.5%)	38	(12.0%)	
聲音							3.58
清脆	207	(52.4%)	212	(46.6%)	153	(48.3%)	
沙啞	157	(39.7%)	204	(44.8%)	133	(42.0%)	
其他	31	(7.8%)	39	(8.6%)	31	(9.8%)	
聲音							6.08
宏亮	165	(41.8%)	160	(35.2%)	108	(34.2%)	
低沉	203	(51.4%)	261	(57.4%)	180	(57.0%)	
其他	27	(6.8%)	34	(7.5%)	2	(8.9%)	

表(4-2-4) 受試者「學業成績」與死亡擬人化「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」的卡方分析表(續 2)(n=1167)

項 目	前三分之一 (n=395)		中間三分之一 (n=455)		後三分之一 (n=317)		χ^2
	人數(百分比)		人數(百分比)		人數(百分比)		
髮型							3.58
捲髮	74	(18.7%)	72	(15.8%)	55	(17.4%)	
直髮	292	(73.9%)	342	(75.2%)	228	(71.9%)	
其他	29	(7.3%)	41	(9.0%)	34	(10.7%)	
髮型							7.03
長髮	222	(56.2%)	219	(48.1%)	173	(54.6%)	
短髮	148	(37.5%)	194	(42.6%)	121	(38.2%)	
其他	25	(6.3%)	42	(9.2%)	23	(7.3%)	
指甲							7.26
長	175	(44.3%)	189	(41.5%)	132	(41.6%)	
短	205	(51.9%)	235	(51.6%)	158	(49.8%)	
其他	15	(3.8%)	31	(6.8%)	27	(8.5%)	
指甲							4.30
有顏色	126	(31.9%)	133	(29.2%)	101	(31.9%)	
沒有顏色	260	(65.8%)	303	(66.6%)	201	(63.7%)	
其他	9	(2.3%)	19	(4.2%)	15	(4.7%)	
膚色							1.39
黝黑	44	(11.1%)	53	(11.6%)	39	(12.3%)	
蒼白	182	(46.1%)	216	(47.5%)	148	(46.7%)	
正常	161	(40.8%)	173	(38.0%)	123	(38.8%)	
其他	8	(2.0%)	13	(2.9%)	7	(2.2%)	
化粧							1.73
有	118	(29.9%)	122	(26.8%)	94	(29.7%)	
沒有	262	(66.3%)	316	(69.5%)	214	(67.5%)	
其他	15	(3.8%)	17	(3.7%)	9	(2.8%)	

註：*P<.05 **P<.01 ***P<.001

五、受試者「宗教信仰」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之分析

受試者「宗教信仰」變項中的「回教」因人數過少(2人)不予計算，基督教(31人)及天主教(9人)合併計算為基督宗教40人。

表(4-2-5)卡方檢定結果顯示：

受試者「宗教信仰」與死亡擬人化意象之「性別」($\chi^2=21.33$, $P>.05$)、「年齡」($\chi^2=24.52$, $P>.05$)、「個性」($\chi^2=38.13$, $P>.05$)均未達顯著水準，表示死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」不因受試者「宗教信仰」而有差異。

受試者「宗教信仰」與死亡擬人化意象之「衣服配件」的黑色西裝($\chi^2=15.22$, $P<.01$)、純白衣服($\chi^2=12.71$, $P<.05$)、及水手服($\chi^2=13.84$, $P<.05$)達顯著水準，表示死亡擬人化意象之「衣服配件」的黑色西裝、純白衣服、及水手服等會因受試者「宗教信仰」不同而有差異。其中，佛教信仰的30.5%選擇黑色西裝，多於道教信仰的25.1%、民間信仰的24.8%、其他的22.9%、基督宗教信仰的15.0%及無宗教信仰的17.8%；基督宗教信仰的37.5%選擇純白衣服，高於無宗教信仰的27.8%、民間信仰的25.5%、其他宗教信仰的20.8%、道教信仰的19.4%、佛教信仰的19.2%；水手服方面，以其他宗教信仰者的10.4%高於道教信仰的8.8%、民間信仰的7.2%、無宗教信仰的3.7%、佛教信仰的3.3%及基督宗教的2.5%。

受試者「宗教信仰」與死亡擬人化意象「外型與音質」之聲音清脆沙啞($\chi^2=20.14$, $p<.05$)、髮型長短($\chi^2=18.30$, $p<.05$)、指甲長短($\chi^2=25.77$, $p<.01$)達顯著水準，表示死亡擬人化意象「外型與音質」之聲音清脆沙啞、髮型及指甲長短會因受試者「宗教信仰」不同而有差異。其中，62.5%的基督宗教的受試者選擇聲音清脆，高於佛教的51.7%、道教信仰的49.8%、無宗教信仰的48.5%、民間信仰的44.4%及其他宗教信仰的43.8%。選擇長髮者以道教信仰的55.5%最多，而短髮方面則以民間信仰的43.8%多於佛教的40.4%、道教的40.1%、無宗教信仰的39.4%、基督宗教的37.5%及其他的27.1%。指甲長短方面，51.5%的道教信仰者選擇長指甲最多，基督宗教的60.0%選擇短指甲最

多。

表(4-2-5) 受試者「宗教信仰」與死亡擬人化「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」的卡方分析表(n=1167)

項 目	民間信仰	基督宗教	佛教	道教	無	其他	χ^2
	(n=153)	(n=40)	(n=151)	(n=227)	(n=546)	(n=48)	
	人數百分比	人數百分比	人數百分比	人數百分比	人數百分比	人數百分比	
性別							21.33
男	46(30.1%)	13(32.5%)	43(28.5%)	62(27.3%)	139(25.5%)	11(22.9%)	
女	50(32.7%)	14(35.0%)	48(31.8%)	65(28.6%)	161(29.5%)	14(29.2%)	
不拘	57(37.3%)	12(30.0%)	60(39.7%)	97(42.7%)	240(44.0%)	20(41.7%)	
其他	0	1(2.5%)	0	3(1.3%)	6(1.1%)	3(6.3%)	
年齡							24.52
兒童	2(1.3%)	3(7.5%)	4(2.6%)	8(3.5%)	11(2.0%)	2(4.2%)	
青少年	68(44.4%)	18(45.0%)	53(35.1%)	101(44.5%)	230(42.1%)	17(35.4%)	
青壯年	36(23.5%)	7(17.5%)	40(26.5%)	52(22.9%)	163(29.9%)	16(33.3%)	
中年人	20(13.1%)	7(17.5%)	23(15.2%)	24(10.6%)	59(10.8%)	5(10.4%)	
老年人	22(14.4%)	4(10.0%)	26(17.2%)	35(15.4%)	64(11.7%)	5(10.4%)	
其他	5(3.3%)	1(2.5%)	5(3.3%)	7(3.1%)	19(3.5%)	3(6.3%)	
個性							38.13
冷漠疏離	35(22.9%)	7(17.5%)	35(23.2%)	31(13.7%)	121(22.2%)	10(20.8%)	
慈祥善良	26(17.0%)	10(25.0%)	33(21.9%)	40(17.6%)	65(11.9%)	10(20.8%)	
無情恐怖	17(11.1%)	7(17.5%)	22(14.6%)	50(22.0%)	101(18.5%)	9(18.8%)	
憂鬱	32(20.9%)	4(10.0%)	27(17.9%)	38(16.7%)	93(17.0%)	5(10.4%)	
奸詐	14(9.2%)	4(10.0%)	10(6.6%)	23(10.1%)	55(10.1%)	5(10.4%)	
樂觀	9(5.9%)	2(5.0%)	9(6.0%)	14(6.2%)	35(6.4%)	3(6.3%)	
天真活潑	12(7.8%)	3(7.5%)	12(7.9%)	23(10.1%)	55(10.1%)	3(6.3%)	
其他	8(5.2%)	3(7.5%)	3(2.0%)	8(3.5%)	21(3.8%)	3(6.3%)	
衣服配件							
黑色西裝	38(24.8%)	6(15.0%)	46(30.5%)	57(25.1%)	97(17.8%)	11(22.9%)	15.22**
純白衣服	39(25.5%)	15(37.5%)	29(19.2%)	44(19.4%)	152(27.8%)	10(20.8%)	12.71*
斗篷	15(9.8%)	5(12.5%)	6(4.0%)	15(6.6%)	39(7.1%)	2(4.2%)	6.46
校服	26(17.0%)	9(22.5%)	22(14.6%)	29(12.8%)	64(11.7%)	3(6.3%)	8.32
水手服	11(7.2%)	1(2.5%)	5(3.3%)	20(8.8%)	20(3.7%)	5(10.4%)	13.84*
休閒服	30(19.6%)	5(12.5%)	40(26.5%)	57(25.1%)	136(24.9%)	11(22.9%)	5.47
中國古 裝打扮	18(11.8%)	2(5.0%)	18(11.9%)	24(10.6%)	50(9.2%)	8(16.7%)	4.90
袈裟	4(2.6%)	0	1(.7%)	6(2.6%)	4(.7%)	1(2.1%)	7.40

表(4-2-5) 受試者「宗教信仰」與死亡擬人化「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」的卡方分析表(續 1)(n=1167)

項 目	民間信仰	基督宗教	佛教	道教	無	其他	χ^2
	(n=153)	(n=40)	(n=151)	(n=227)	(n=546)	(n=48)	
	人數 百分比	人數 百分比	人數 百分比	人數 百分比	人數 百分比	人數 百分比	
衣服配件							
紅衣	17(11.1%)	2(5.0%)	14(9.3%)	20(8.8%)	50(9.2%)	2(4.2%)	3.02
刀劍	20(13.1%)	5(12.5%)	13(8.6%)	19(8.4%)	57(10.4%)	5(10.4%)	2.89
十字架	30(19.6%)	12(30.0%)	29(19.2%)	45(19.8%)	103(18.9%)	11(22.9%)	3.26
項鍊	15(9.8%)	1(2.5%)	3(2.0%)	16(7.0%)	37(6.8%)	3(6.3%)	9.12
鐮刀	19(12.4%)	3(7.5%)	20(13.2%)	31(13.7%)	66(12.1%)	5(10.4%)	1.54
其他	8(5.2%)	2(5.0%)	8(5.3%)	7(3.1%)	31(5.7%)	4(8.3%)	3.30
外型與音質							
身材							5.61
高	95(62.1%)	26(65.0%)	98(64.9%)	149(65.6%)	369(67.6%)	29(60.4%)	
矮	39(25.5%)	8(20.0%)	30(19.9%)	46(20.3%)	103(18.9%)	9(18.8%)	
其他	19(12.4%)	6(15.0%)	23(15.2%)	32(14.1%)	74(13.6%)	10(20.8%)	
身材							9.45
胖	21(13.7%)	3(7.5%)	17(11.3%)	36(15.9%)	59(10.8%)	8(16.7%)	
瘦	112(73.2%)	32(80.0%)	115(76.2%)	162(71.4%)	419(76.7%)	30(62.5%)	
其他	20(13.1%)	5(12.5%)	19(12.6%)	29(12.8%)	68(12.5%)	10(20.8%)	
聲音							20.14 [*]
清脆	68(44.4%)	25(62.5%)	78(51.7%)	113(49.8%)	265(48.5%)	21(43.8%)	
沙啞	69(45.1%)	11(27.5%)	60(39.7%)	99(43.6%)	239(43.8%)	16(33.3%)	
其他	16(10.5%)	4(10.0%)	13(8.6%)	15(6.6%)	42(7.7%)	11(22.9%)	
聲音							14.67
宏亮	60(39.2%)	16(40.0%)	59(39.1%)	92(40.5%)	186(34.1%)	18(37.5%)	
低沉	83(54.2%)	18(45.0%)	80(53.0%)	122(53.7%)	319(58.5%)	22(45.8%)	
其他	10(6.5%)	6(15.0%)	12(7.9%)	13(5.7%)	40(7.3%)	8(16.7%)	
髮型							10.81
捲髮	28(18.3%)	10(25.0%)	29(19.2%)	43(18.9%)	85(15.6%)	6(12.5%)	
直髮	108(70.6%)	26(65.0%)	109(72.2%)	170(74.9%)	413(75.6%)	34(70.8%)	
其他	17(11.1%)	4(10.0%)	13(8.6%)	14(6.2%)	48(8.8%)	8(16.7%)	
髮型							18.30 [*]
長髮	71(46.4%)	20(50.0%)	82(54.3%)	126(55.5%)	288(52.7%)	26(54.2%)	
短髮	67(43.8%)	15(37.5%)	61(40.4%)	91(40.1%)	215(39.4%)	13(27.1%)	
其他	15(9.8%)	5(12.5%)	8(5.3%)	10(4.4%)	43(7.9%)	9(18.8%)	

表(4-2-5) 受試者「宗教信仰」與死亡擬人化「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」的卡方分析表(續 2)(n=1167)

項 目	民間信仰	基督宗教	佛教	道教	無	其他	χ^2
	(n=153)	(n=40)	(n=151)	(n=227)	(n=546)	(n=48)	
	人數百分比	人數百分比	人數百分比	人數百分比	人數百分比	人數百分比	
指甲							25.77**
長	69(45.1%)	14(35.0%)	55(36.4%)	117(51.5%)	226(41.4%)	15(31.3%)	
短	75(49.0%)	24(60.0%)	87(57.6%)	100(44.1%)	286(52.4%)	24(50.0%)	
其他	9(5.9%)	2(5.0%)	9(6.0%)	10(4.4%)	34(6.2%)	9(18.8%)	
指甲顏色							10.32
有	41(26.8%)	15(37.5%)	45(29.8%)	81(35.7%)	161(29.5%)	17(35.4%)	
沒有	105(68.6%)	25(62.5%)	99(65.6%)	142(62.6%)	363(66.5%)	28(58.3%)	
其他	7(4.6%)	0	7(4.6%)	4(1.8%)	22(4.0%)	3(6.3%)	
膚色							15.17
黝黑	19(12.4%)	3(7.5%)	21(13.9%)	29(12.8%)	59(10.8%)	5(10.4%)	
蒼白	72(47.1%)	15(37.5%)	74(49.0%)	113(49.8%)	257(47.1%)	15(31.3%)	
正常	57(37.3%)	21(52.5%)	52(34.4%)	83(36.6%)	216(39.6%)	26(54.2%)	
其他	5(3.3%)	1(2.5%)	4(2.6%)	2(.9%)	14(2.6%)	2(4.2%)	
化妝							
有	33(21.6%)	10(25.0%)	47(31.1%)	73(32.2%)	157(28.8%)	12(25.0%)	
沒有	114(74.5%)	29(72.5%)	99(65.6%)	148(65.2%)	368(67.4%)	34(70.8%)	
其他	6(3.9%)	1(2.5%)	5(3.3%)	6(2.6%)	21(3.8%)	2(4.2%)	

註：*P<.05 **P<.01 ***P<.001

六、受試者「社經地位」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之分析

表(4-2-6)卡方檢定結果顯示：

受試者「社經地位」與死亡擬人化意象之「性別」($\chi^2=4.18$, $P>.05$)、「年齡」($\chi^2=7.58$, $P>.05$)、「個性」($\chi^2=12.35$, $P>.05$)未達顯著水準，表示死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、不因受試者「社經地位」不同而有差異。

受試者「社經地位」與死亡擬人化意象「衣服配件」之校服($\chi^2=11.90$, $P<.01$)、刀劍($\chi^2=6.00$, $p<.05$)達顯著水準，表示死亡擬人化意象「衣服配件」之校服、刀劍會因受試者「社經地位」不同而有差異。其中，校服以中社經地位的 15.3%高於高社經

地位的 8.5%及低社經地位的 7.2%；刀劍方面，則以低社經地位的 15.2%高於高社經地位的 7.3%及中社經地位的 10.2%。

表(4-2-6) 受試者「社經地位」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析(n=1148)

項 目	高社經地位 (n=234)		中社經地位 (n=776)		低社經地位 (n=138)		χ^2
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比	
性別							
男性	68	(29.1%)	197	(25.4%)	43	(31.2%)	4.18
女性	63	(26.9%)	241	(31.1%)	42	(30.4%)	
不拘	100	(42.7%)	330	(42.5%)	51	(37.0%)	
其他	3	(1.3%)	8	(1.0%)	2	(1.4%)	
年齡							
兒童	9	(3.8%)	16	(2.1%)	4	(2.9%)	7.58
青少年	97	(41.5%)	335	(43.2%)	49	(35.5%)	
青壯年	58	(24.8%)	208	(26.8%)	43	(31.2%)	
中年人	25	(10.7%)	91	(11.7%)	19	(13.8%)	
老年人	37	(15.8%)	98	(12.6%)	19	(13.8%)	
其他	8	(3.4%)	28	(3.6%)	4	(2.9%)	
個性							
冷漠疏離	49	(20.9%)	159	(20.5%)	26	(18.8%)	12.35
慈祥善良	37	(15.8%)	122	(15.7%)	21	(15.2%)	
無情恐怖	37	(15.8%)	139	(17.9%)	28	(20.3%)	
憂鬱	37	(15.8%)	135	(17.4%)	23	(16.7%)	
奸詐	28	(12.0%)	74	(9.5%)	10	(7.2%)	
樂觀	15	(6.4%)	45	(5.8%)	12	(8.7%)	
天真活潑	16	(6.8%)	75	(9.7%)	15	(10.9%)	
其他	15	(6.4%)	27	(3.5%)	3	(2.2%)	
衣服配件							
黑色西裝	51	(21.8%)	166	(21.4%)	36	(26.1%)	1.51
純白衣服	54	(23.1%)	190	(24.5%)	40	(29.0%)	1.71
斗篷	16	(6.8%)	55	(7.1%)	11	(8.0%)	.18
校服	20	(8.5%)	119	(15.3%)	10	(7.2%)	11.90**
水手服	15	(6.4%)	41	(5.3%)	5	(3.6%)	1.35
休閒服	51	(21.8%)	184	(23.7%)	39	(28.3%)	2.03

表(4-2-6) 受試者「社經地位」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析(續 1)(n=1148)

項 目	高社經地位 (n=234)		中社經地位 (n=776)		低社經地位 (n=138)		χ^2
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比	
衣服配件							
中國古裝打扮	26	(11.1%)	82	(10.6%)	10	(7.2%)	1.62
袈裟	1	(.4%)	13	(1.7%)	1	(.7%)	2.58
紅衣	17	(7.3%)	75	(9.7%)	11	(8.0%)	1.46
刀劍	17	(7.3%)	79	(10.2%)	21	(15.2%)	6.00*
十字架	37	(15.8%)	154	(19.8%)	34	(24.6%)	4.38
項鍊	15	(6.4%)	51	(6.6%)	7	(5.1%)	.44
鏢刀	33	(14.1%)	87	(11.2%)	24	(17.4%)	4.73
槍	10	(4.3%)	39	(5.0%)	10	(7.2%)	1.64
其他							
外型與音質							
身材							
高	155	(66.2%)	507	(65.3%)	94	(68.1%)	1.55
矮	43	(18.4%)	162	(20.9%)	24	(17.4%)	
其他	36	(15.4%)	107	(13.8%)	20	(14.5%)	
							3.21
身材							
胖	34	(14.5%)	95	(12.2%)	12	(8.7%)	
瘦	170	(72.6%)	583	(75.1%)	105	(76.1%)	
其他	30	(12.8%)	98	(12.6%)	21	(15.2%)	
							1.14
聲音							
清脆	113	(48.3%)	386	(49.7%)	66	(47.8%)	
沙啞	98	(41.9%)	324	(41.8%)	62	(44.9%)	
其他	23	(9.8%)	66	(8.5%)	10	(7.2%)	
							3.07
聲音							
宏亮	83	(35.6%)	288	(37.1%)	53	(38.4%)	
低沉	126	(54.1%)	431	(55.5%)	77	(55.8%)	
其他	24	(10.3%)	57	(7.3%)	8	(5.8%)	
							2.89
髮型							
捲髮	43	(18.4%)	130	(16.8%)	23	(16.7%)	
直髮	172	(73.5%)	570	(73.5%)	107	(77.5%)	
其他	19	(8.1%)	76	(9.8%)	8	(5.8%)	

表(4-2-6) 受試者「社經地位」與死亡擬人化意象之「性別」、「年齡」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」之卡方分析(續 2)(n=1148)

項 目	高社經地位 (n=234)		中社經地位 (n=776)		低社經地位 (n=138)		χ^2
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比	
髮型							5.27
長髮	113	(48.3%)	413	(53.2%)	80	(58.0%)	
短髮	105	(44.9%)	298	(38.4%)	50	(36.2%)	
其他	16	(6.8%)	65	(8.4%)	8	(5.8%)	
指甲							2.97
長	100	(42.7%)	334	(43.0%)	55	(39.9%)	
短	121	(51.7%)	397	(51.2%)	70	(50.7%)	
其他	13	(5.6%)	45	(5.8%)	13	(9.4%)	
指甲							7.72
有顏色	60	(25.6%)	245	(31.6%)	51	(37.0%)	
沒有顏色	168	(71.8%)	498	(64.2%)	83	(60.1%)	
其他	6	(2.6%)	33	(4.3%)	4	(2.9%)	
膚色							2.27
黝黑	30	(12.8%)	85	(11.0%)	17	(12.3%)	
蒼白	104	(44.4%)	368	(47.4%)	67	(48.6%)	
正常	96	(41.0%)	303	(39.0%)	50	(36.2%)	
其他	4	(1.7%)	20	(2.6%)	4	(2.9%)	
化粧							4.92
有	61	(26.1%)	226	(29.1%)	45	(32.6%)	
沒有	161	(68.8%)	524	(67.5%)	91	(65.9%)	
其他	12	(5.1%)	26	(3.4%)	2	(1.4%)	

註：*P<.05 **P<.01 ***P<.001

第三節 社會人口學變項與冒險行為之分析

表(4-3-1)t-檢定結果顯示：

不同「性別」之受試者在「冒險行為」上達顯著差異($t=11.35, P<.001$)，表示冒險行為因性別而有差異，男性($M=26.46$)冒險行為大於女性($M=21.64$)。

表(4-3-1) 受試者「性別」與「冒險行為」之 t 檢定分析表(n=1168)

項目	男		女		t 值
	(n=552)		(n=616)		
	M	SD	M	SD	
冒險行為	26.46	9.30	21.64	3.81	11.35***

註：***P<.001

表(4-3-2)單因子變異數分析結果顯示：

不同「年級」與「冒險行為」達顯著水準(F 值=4.49, P<.05), 表示不同年級之高中生冒險行為有差異, 事後比較得知, 一年級高中生之冒險行為顯著高於二、三年級。

表(4-3-2) 受試者「年級」與「冒險行為」之單因子變異數分析(n=1168)

變異來源	離均差平方和(SS)	自由度(df)	均方(MS)	F 值(F)	顯著性	事後比較(Scheffe)
冒險行為					.01	
組間	484.13	2	242.06	4.49		1>2, 3
組內	62815.98	1165	53.92			
全體	63300.11	1167				

註：1=一年級；2=二年級；3=三年級

表(4-3-3)單因子變異數分析結果顯示：

「學校類別」與「冒險行為」達顯著水準(F 值=14.92, P<.001)。表示冒險行為因學校類別不同有差異。經事後分析得知私立高職學生之冒險行為高於私立高中及公立高職；公立高中的冒險行為最低，低於私立高中及公私立高職。

表(4-3-3) 受試者「學校類別」與「冒險行為」之單因子變異數分析(n=1168)

變異來源	離均差 平方和 (SS)	自由度 (df)	均方 (MS)	F 值 (F)	顯著性	事後比較 (Scheffe)
冒險行為					.00	2, 3, 4 > 1
組間	2343.39	3	781.13	14.92		4 > 2, 3
組內	60956.72	1164	52.37			
全體	63300.11	1167				

註：學校類別：1=公立高中；2=私立高中；3=公立高職；4=私立高職

表(4-3-4)單因子變異數分析結果顯示：

「學業成績」與「冒險行為」達顯著水準(F 值=4.79, P < .05)表示學業成績與冒險行為之間有差異。事後比較得知，學業成績為後三分之一者冒險性較高，其冒險行為高於前三分之一的受試者。

表(4-3-4) 受試者「學業成績」與「冒險行為」之單因子變異數分析 (n=1168)

變異來源	離均差 平方和 (SS)	自由度 (df)	均方 (MS)	F 值 (F)	顯著性	事後比較 (Scheffe)
冒險行為				4.79	.01	
組間	516.26	2	258.13			3 > 1
組內	62768.49	1164	53.93			
全體	63284.75	1166				

註：1=前三分之一；2=中間三分之一；3=後三分之一

表(4-3-5)受試者「宗教信仰」與「冒險行為」變異數分析結果顯示：

「宗教信仰」與「冒險行為」達顯著水準(F 值=2.78, p < .05)，表示冒險行為會因宗教信仰不同而有差異，事後比較則不明顯。若以平均數加以比較，則以基督宗教信仰最高；無宗教信仰者最低。

表(4-3-5) 受試者「宗教信仰」與「冒險行為」之單因子變異數分析 (n=1165)

變異來源	離均差 平方和 (SS)	自由度 (df)	均方 (MS)	F 值 (F)	顯著性	事後比較 (Scheffe)
組間	705.76	5	141.15	2.78	.02	
組內	58900.02	1159	50.82			
總和	59605.77	1164				

表(4-3-6) 受試者「宗教信仰」與「冒險行為」平均數差異表(N=1165)

宗教信仰	平均數	人數	標準差
民間信仰	24.03	153	6.37
基督宗教	25.95	40	12.21
佛教	23.53	151	7.30
道教	24.49	227	6.73
無	23.29	546	6.32
其他	26.10	48	12.13

表(4-3-7)受試者「社經地位」與「冒險行為」之變異數分析結果顯示：

「社經地位」與「冒險行為」達顯著水準(F值=3.81, P<.05), 表示「社經地位」與「冒險行為」有差異, 其中低社經地位受試者之冒險行為高於中社經地位者。

表(4-3-7) 受試者「社經地位」與「冒險行為」之單因子變異數分析 (n=1168)

變異來源	離均差 平方和 (SS)	自由度 (df)	均方 (MS)	F 值 (F)	顯著性	事後比較 (Scheffe)
組間	414.10	2	207.05	3.81	.02	3>2
組內	62266.61	1145	54.38			
總和	62680.71	1147				

註：1= 高社經地位；2=中社經地位；3=低社經地位

第四節 死亡擬人化意象與冒險行為之關係

表(4-4-1)變異數分析結果顯示：

死亡擬人化意象之「性別」與「冒險行為」達顯著水準(F 值=6.42, P<.001)，表示死亡擬人化意象之「性別」與「冒險行為」有差異。選擇死亡擬人化意象為「男性」者，其冒險行為高於選擇「女性」及「不拘」者。

表(4-4-1) 死亡擬人化意象之「性別」與「冒險行為」之單因子變異數分析 (n=1168)

變異來源	離均差 平方和 (SS)	自由度 (df)	均方 (MS)	F 值 (F)	顯著性	事後比較 (Scheffe)
冒險行為				6.42	.000	1>2,3
組間	1030.36	3	343.45			
組內	62269.75	1164	53.50			
全體	63300.11	1167				

註：死亡的性別 1=男性；2=女性；3=不拘；4=其他

表(4-4-2)變數分析結果顯示：

死亡擬人化意象之「年齡」與「冒險行為」達顯著水準(F 值=3.74, P<.05)，表示選擇「其他」的受試者，其冒險行為高於「青少年」、「青壯年」、「中年人」、「老年人」，低於「兒童」。

表(4-4-2) 死亡擬人化意象之「年齡」與「冒險行為」之單因子變異數分析 (n=1168)

變異來源	離均差 平方和 (SS)	自由度 (df)	均方 (MS)	F 值 (F)	顯著性	事後比較 (Scheffe)
冒險行為				3.74	.01	6>2,3,4,5
組間	1003.21	5	200.64			
組內	62296.90	1162	53.61			
全體	63300.11	1167				

註：死亡的年齡 1=兒童；2=青少年；3=青壯年；4=中年人；5=老年人；6=其他

表(4-4-3)變異數分析結果顯示：

死亡擬人化「個性」與「冒險行為」達顯著水準($F=2.14$ ， $P<.05$)，表示死亡擬人化意象之「個性」與「冒險行為」有差異，事後比較不明顯。若以平均數比較(表 4-4-4)則選擇「其他」的冒險行為($M=25.30$)高於另外七種個性；次之為「無情恐怖」($M=25.07$)及「奸詐」($M=25.01$)。

表(4-4-3) 死亡擬人化意象之「個性」與「冒險行為」之單因子變異數分析 (n=1168)

變異來源	離均差 平方和 (SS)	自由度 (df)	均方 (MS)	F 值 (F)	顯著性
組間	805.91	7	115.13	2.14	.04
組內	62494.20	1160	53.87		
總和	63300.11	1167			

表(4-4-4)死亡擬人化之「個性」與「冒險行為」平均數比較表

死亡擬人化個性	平均數	人數	標準差
冷漠疏離	23.05	239	5.09
慈祥善良	23.73	184	6.35
無情恐怖	25.07	207	8.82
憂鬱	23.19	200	8.12
奸詐	25.01	112	7.31
樂觀	24.00	72	7.96
天真活潑	23.53	108	6.11
其他	25.30	46	10.95

(4-4-5)t 檢定結果顯示：

死亡擬人化意象「衣服配件」之純白衣服(t 值=2.07， $P<.05$)、槍(t 值=-2.64， $P<.01$)與「冒險行為」達顯著水準。

表(4-4-5) 死亡擬人化意象之「衣服配件」與「冒險行為」之 t 檢定分析 (n=1168)

項 目	否		是		t 值
	M	SD	M	SD	
黑色西裝	23.66	6.84	24.83	8.94	1.95
純白衣服	24.15	7.71	23.22	6.17	2.07*
斗篷	23.92	7.41	23.88	6.81	.05
校服	23.92	7.23	23.90	8.21	.03
水手服	23.85	7.32	25.11	8.11	-1.31
休閒服	24.11	7.82	23.33	5.64	1.55
中國古裝	24.00	7.58	23.19	5.10	1.55
袈裟	23.92	7.40	23.56	4.35	.19
紅衣	23.93	7.51	23.78	5.68	.20
刀劍	23.82	7.30	24.77	7.94	-1.34
十字架項鍊	24.034	7.71	23.43	5.73	1.12
鐮刀	23.89	7.46	24.37	5.89	-.55
槍	23.67	7.14	25.67	8.66	-2.64**

註：*P<.05 **P<.01 ***P<.001

表(4-4-6)變異數分析結果顯示：

死亡擬人化意象「外型與音質」之髮型捲直(F 值=10.55, P<.001)、長短(F 值=5.31, P<.01)、指甲有無顏色(F 值=7.01, P<.001)、有無化妝(F 值=3.52, P<.05)與「冒險行為」達顯著水準。事後比較顯示,所有選擇「其他」的受試者其冒險行為較高。

表(4-4-6)死亡擬人化意象之「外型與音質」與「冒險行為」之單因子變異數分析 (n=1168)

項目	變異來源	離均差平方和 (SS)	自由度 (df)	均方 (MS)	F 值 (F)	顯著性	事後比較 (Scheffe)
身材高矮	組間	116.44	2	58.22	1.07	.34	
	組內	63183.67	1165	54.24			
	總和	63300.11	1167				
身材胖瘦	組間	147.28	2	73.64	1.36	.26	
	組內	63152.83	1165	54.21			
	總和	63300.11	1167				

表(4-4-6)死亡擬人化意象之「外型與音質」與「冒險行為」之單因子變異數分析
(續)(n=1168)

項目	變異來源	平方和 (SS)	自由度 (df)	均方 (MS)	F 值 (F)	顯著性	事後比較 (Scheffe)
聲音							
清脆沙啞	組間	285.68	2	142.84	2.64	.07	
	組內	63014.43	1165	54.09			
	總和	63300.11	1167				
聲音							
宏亮低沉	組間	114.63	2	57.31	1.06	.35	
	組內	63181.80	1164	54.28			
	總和	63296.43	1166				
髮型捲直 (1=捲 2=直 3=其他)	組間	1125.75	2	562.87	10.55	.00	3>1,2
	組內	62174.36	1165	53.37			
	總和	63300.11	1167				
髮型長短 (1=長 2=短 3=其他)	組間	571.42	2	285.71	5.31	.01	3>1,2
	組內	62728.69	1165	53.84			
	總和	63300.11	1167				
指甲長短	組間	189.94	2	94.97	1.75	.17	
	組內	63110.17	1165	54.17			
	總和	63300.11	1167				
指甲 有無顏色 (1=有 2=無 3=其他)	組間	752.58	2	376.29	7.01	.00	3>1,2
	組內	62547.53	1165	53.69			
	總和	63300.11	1167				
膚色	組間	221.65	3	73.88	1.36	.25	
	組內	63078.47	1164	54.19			
	總和	63300.11	1167				
有無化妝 (1=有 2=無 3=其他)	組間	379.76	2	189.88	3.52	.03	3>2
	組內	62920.35	1165	54.01			
	總和	63300.11	1167				

第五節 綜合討論

本節主要針對前述各節之研究結果，作進一步分析並引以文獻討論。第一部分為高中生死亡擬人化之具體意象，第二部份將高中生死亡擬人化意象整理歸類，第三部份為高中生之冒險行為現況，第四部份討論不同社會學變項之高中生的死亡擬人化是否有顯著差異，第五部分討論不同社會人口學變項之高中生的冒險行為是否有顯著差異，最後探討高中生之死亡擬人化與冒險行為是否有顯著相關。

待答問題一、高中生對死亡擬人化之具體意象為何？

以下主要以死亡擬人化意象之性別、年齡、個性、衣服配件、外型與音質、來源等分別討論之。

一、性別

不同文化賦予死亡不同的性別，在基督宗教裡的死亡形象呈現的是不太老的男性；古埃及的死神為女性；歐洲的死神也是女性騎著馬散播疾病的。此外，不同語系國家也呈現不同的死亡意象，如法國、義大利等羅曼語系的國家其死亡擬人化的性別為女性，而德國則為男性(Tamm, 1996)，故探討死亡擬人化意象之性別差異別具意義。

本研究中高中生死亡擬人化意象之「性別」方面以選擇不拘者最多，其次為女性及男性。此結果與國外研究發現，死亡擬人化意象之性別以男性居多的現象不符。

西方文化的死亡擬人化主要受到希臘神話與基督宗教的影響，而台灣屬於多神信仰，神明以男性居多，與死亡有關的神祇如閻王、黑白無常等也以男性形象為多；另一方面，中國民間流傳之鬼的形象，卻是穿著白色長裙的長髮女性為多。此外，在本節第六點討論有關死亡擬人化意象之來源中發現，高中生的死亡擬人化來自電視、電影的角色最多，其次為家人親戚，而在這些意象中則兩種性別都有。本研究受試者傾向認為「死亡」這個角色不拘性別，是否受到以上原因之影響尚待證實。

二、年齡

Tamm (1996)指出社會對年長者敬重的程度會影響死亡擬人化，古希臘人因讚嘆年輕，其死亡的象徵-死神(Thanatos)就以年輕人的形象呈現；同時他也認為中國社會的年長者普遍受到社會尊敬，死亡擬人化即呈現老人的意象。

然而本研究結果顯示，死亡擬人化意象之「年齡」方面，以青少年及青壯年為多，其次為老年人、中年人，其他及兒童最少。易言之，高中生的死亡擬人化意象之年齡以年輕人為主(約 2/3)，此結果與國外研究發現死亡擬人化的年齡為老人或成人的結果不相符合(Kastenbaum & Aisenberg, 1972; Tamm, 1996; Kastenbaum & Herman, 1997; Bassett & Williams, 2002)。

本研究與國外研究結果不同的原因，推測為國外研究對象為大學生或不同專業領域的成人，如 Kastenbaum 和 Aisenberg (1972)的研究對象主要為大學生(護理系學生、護士、殯葬系)，Kastenbaum 和 Herman (1997)則除了以上科系之大學生之外，研究對象尚包含老人護理之護士、急救員、禮儀師等，Tamm (1996)也以成人為研究對象；而本研究之對象為青少年，很可能是生命經驗影響了死亡擬人化的結果。

青少年認知發展中自我中心思考的模式，也可能投射自身的年齡與形象在死亡擬人化意象之中。此外，國內近年來整形美容、抗老化等議題在社會上熱烈的討論，青少年目睹成人追求青春美麗的容貌，羨慕年輕不願面對年老與死亡，可能也影響了青少年對死亡擬人化年齡的觀點。

三、個性

東西方文化對死亡的描述大部分以負面為多，如基督宗教中新、舊約所描述的「死亡」帶著憂慮、悲傷和恐懼；傳統中國信仰也多是恐怖、哀怨的。然而多數國外研究發現「死亡」的個性以溫柔、平靜或憂鬱者為多(Kastenbaum & Aisenberg, 1972; Kastenbaum & Herman, 1997; Tamm, 1996)，與本研究結果不符。而 Cotter 則發現以冷漠疏離為多。

本研究結果顯示，死亡擬人化意象的「個性」以選擇冷漠疏離的為多，其次為無情

恐怖、憂鬱。本研究受試者選擇負面個性為多，可能與傳統社會的死亡禁忌有關，對死亡總是避而不談，但任由青少年由報章雜誌、電視媒體或同儕討論所獲得的死亡經驗，往往是錯誤扭曲又負向的。相對而言，國外對於死亡議題較為開放，家長與子女對於死亡有較多溝通，因此對於死亡意象也就較為正向。此外，本研究與國外學者 Kastenbaum 的研究樣本不同可能也有關係，如 Cotter 研究樣本為低學習成就的受試者，其選擇死亡擬人化之個性則為冷漠疏離為多。

四、衣服配件

「衣服配件」以純白衣服最多，其次為休閒服、黑色西裝、校服、中國古裝、紅衣、水手服、袈裟，與國外研究不符。Lonetto (1982) 研究發現「死亡」身著黑色衣服，Tamm (1996) 研究亦發現女性有 68%、男性有 60% 認為死亡穿著的衣服為黑色、連帽的斗篷，而女性的死亡擬人化則穿著黑或白色的長裙。本研究結果以純白衣服最多，可能與社會上對於鬼的描述多數為穿著白色衣服有關。此外，中國社會對顏色的禁忌方面，白色、黑色為凶色，兩種顏色都與死亡相關，或令人想起勾魂使者黑白無常等；國外喪禮則多穿著黑衣，如黑色西裝等；休閒服則應與鬼電影中主角的穿著有關。

五、外型與音質

整體而言，死亡的身材以高、瘦者最多；聲音低沉；髮型以直、長髮為多；指甲長度以短且沒有顏色為多，361 人(30.9%) 認為指甲有顏色，以黑色(134 人) 為多，其次為紅色(71 人)；膚色以蒼白為多，認為死亡沒有化妝的多於有化妝的。此研究結果與 Tamm(1996) 研究發現相符，他發現死亡擬人化之身材高、瘦；頭髮長且黑；15% 受試者認為死亡的臉色蒼白沒有表情且眼神空洞。

六、死亡擬人化意象的來源

在「您所選擇擬人化的角色，使你回想起那位最常見過、聽過或知道的人」的開放式問題中，共 650 人填答，其中死亡擬人化意象的來源以電視、電影 247 人(38%) 最多，其次為自己的親人朋友 143 人(22%)，自殺者 47 人(7%)、殺人犯幫派份子 42 人(6%)、

小說 49 人(7%)、政治人物 18 人(3%)、其他 18 人(3%)。Yang 和 Chen (2002)以「死亡」為繪畫主題的研究發現，雖然孩童未曾親自經驗死亡，但經由媒體、電視、新聞及身邊發生的事件得知，並發展成為自己的死亡概念的一部分，其研究也發現，受試者把自己或他人畫入畫中以顯示自己內心的死亡，7.1%的兒童畫的是自己，76.5%的孩童把其他人納入畫中，如親戚、朋友、電視上的角色等。

綜合上述，高中生死死亡擬人化意象來源以媒體最多；性別不拘為多；年齡方面則結果具一致性，多以選擇青少年及青壯年之年輕取向為主；個性則以冷漠疏離、無情恐怖、憂鬱等負面個性者居多；穿著純白衣服；身材高、瘦；聲音低沉、蓄留長直髮，短指甲沒有顏色、臉色蒼白。

待答問題二、高中生對死亡擬人化之具體意象可歸類為哪些類型？

整體而言，高中生的死亡擬人化可分為五種類型(圖如附錄)。為了具體呈現死亡擬人化的形象，研究者延請一位美術教育系背景之國小老師(資訊組長)，將研究結果與其充分討論後，以電腦繪圖的方式呈現，以下即為歸納後的具體意象。

一、無情劍客型(附錄七)

年輕男性，身材高、瘦，穿著黑色西裝，佩帶十字架項鍊、刀劍，蓄短指甲、指甲顏色為黑色，膚色蒼白。

二、冷酷槍手型(附錄八)

年輕男性，身材高、瘦穿著休閒服，佩帶槍，短指甲沒有顏色，膚色正常。

三、倩女幽魂型(附錄九)

年輕女性，穿著純白衣服，頭髮直且長，指甲長、紫色；膚色蒼白。

四、現代少女型(附錄十)

年輕女性，穿著休閒服，直、短髮，佩帶十字架項鍊，短指甲、顏色為黑色，膚色正常。

五、憂鬱少女型(附錄十一)

年輕女性，穿著校服，短髮，指甲短沒有顏色，膚色蒼白。

綜合以上，中部地區高中生的死亡擬人化意象為性別不拘，年輕取向；個性為冷漠疏離、無情恐怖、憂鬱；男性穿著黑色西裝，女性穿著純白衣服、休閒服、校服等；配件則為十字架項鍊和、刀劍、槍。

待答問題三、高中生之冒險行為現況為何？

整體而言，受試者之冒險行為五點量表之總平均數為 1.40，係介於「從來沒有」與「偶而如此」之間，顯示青少年冒險行為傾向於「偶而如此」的低冒險行為。Offer (1986) 指出，80%的青少年自認為沒有大問題，大部分健康的青少年具有較強的自我、可以克服內外刺的刺激、樂於接受文化及社會的規範；20%的青少年會因為家庭環境、經濟、心理疾病等因素成為問題青少年。Dryfoos (1990) 也指出逃學的男孩比一般學生更容易涉入飲酒、藥物濫用等偏差行為。基於以上兩個研究結果，研究者認為本研究以目前在學學生為對象，無法包含中輟或跳課的學生，因而可能所測得的冒險行為之平均數偏低。

本研究受試者「冒險行為」現況中，平均值最高的前五項依序為：「我會在坐車時繫上安全帶」(M=2.82)、「我曾喝酒」(M=1.77)、「我曾觀看色情刊物、光碟、網站」(M=1.74)、「我曾逗留在網咖店或電動玩具店」(M=1.60)、「我曾搭乘駕駛人有喝酒的車」(M=1.47)。平均數最低的前五項依序為：「我曾吸食安非他命、搖頭丸、快樂丸、強力膠、FM2 或其他藥品」(M=1.04)、「我曾參加幫派」(M=1.08)、「我曾離家出走」(M=1.09)、「我曾嚼檳榔」(M=1.13)、「我曾在酒後開車或騎車」(M=1.13)。

若以百分率區分，「總是如此」和「經常如此」成為青少年冒險行為最多的前五項依序為：「我會在坐車時繫安全帶」佔 44.5%(反向記分)，「我曾觀看色情刊物、光碟、網站」佔 6.4%，「我曾吸菸」佔 5.6%，「我曾逗留在網咖或電動玩具店」佔 5.4%，「我曾喝酒」佔 5.3%。

本研究結果「坐車未繫安全帶」的比率高於張富琴 (2001) 針對台北地區 892 名高中生的研究結果，該研究發現 30.9% 高中生坐車未繫安全帶，同時亦高於郭靜靜 (2003) 研究結果之 30.5%，更高於美國 CDC (2003) 調查結果 18.2% 很少或不曾繫安全帶。若依 Johnston, Hendricks 和 Fike 的看法，坐車繫安全帶的比率高低與法律有關，可能台

北都會區在行政資源及警力運用上較充裕，以致出現不同的結果。

「我曾吸菸」的比率與張富琴 (2001)的研究結果(5.4%)相似，但低於郭靜靜 (2003)之 9.2%、李燕鳴 (1995)針對花蓮市高中職學生所做調查結果之 22.1%及嚴道等 (1997)台灣地區高中(職)學生吸菸盛行率佔 13.7%。「我曾喝酒」之比率則與郭靜靜 (2003)之 5.6%相似，低於黃惠玲 (1993)調查台北市高中職學生之喝酒比率之 18.6%。推估可能原因為近年來電腦普及化、線上遊戲盛行且網咖林立，學生使用電腦時間長，加上政府相關單位積極宣導菸害與執行酒後駕車重罰的政策，可能使中部地區青少年吸菸、喝酒人數減少。

「我曾觀看色情刊物、光碟、網站」的比率低於郭靜靜 (2003)之 8.2%，黃俊傑、王淑女 (2001)針對 60 名國中、高中(職)學生，一般組及偏差組各 30 名的研究發現，一般組及偏差組出入電動玩具店等場所的比率各為 46.7%及 66.7%，閱讀黃色書刊為 43.3%及 53.3%。孫世維(2005)研究也發現，冒險行為人次最多的屬感官刺激(如看色情刊物、上色情網站)、叛逆(如偷溜、深夜不歸、不聽父母的話)等。

綜而言之，中部地區高中生冒險行為屬於「偶而如此」的低冒險行為狀況，以坐車未繫安全帶、曾喝酒、曾觀看色情刊物等、逗留網咖或電動玩具店、搭乘駕駛人喝酒的車等五項為多。

待答問題四、不同社會人口學變項之高中生的死亡擬人化意象是否有顯著差異？

以下依受試者之性別、學校類別、年級、宗教信仰、社經地位分別進行討論。

一、性別

受試者「性別」與死亡擬人化意象之「性別」、「個性」、「衣服配件」、「外型與音質」有顯著差異。

死亡擬人化意象之「性別」會因受試者「性別」不同而有顯著差異存在。其中，男女兩性都以選擇死亡擬人化意象之性別「不拘」者為多，其次為「女性」及「男性」，與國外研究不相符合。除了性別「不拘」之外，若以男、女兩性與死亡擬人化意象之「性

別」做比較，則男性受試者選擇男性死亡擬人化意象多於女性，女性受試者選擇女性死亡擬人化意象多於男性，則與國外(Kastenbaum & Aisenberg, 1972; Kastenbaum & Herman, 1997; Tamm, 1996; Bassett, 2002; Cotter, 2003)有相同的發現。

本研究中男性選擇男性死亡擬人化意象的比率(36.8%)多於男性選擇女性死亡擬人化意象的比率(19.6%)，而女性選擇女性死亡擬人化意象的比率(39.8%)亦多於女性選擇男性擬人化意象(18.2%)的比率。Kastenbaum 和 Herman (1997)發現，若與他們在 1972 年的研究比較，死亡擬人化意象之性別仍舊以男性為多，但選擇死亡擬人化意象的性別為「女性」者明顯增加，Cotter (2003)認為這種現象可能與當代女權運動的興起有關。若依據 Slater 未公開的報告認為死亡是男性或女性、年輕或年老，有賴於社會對年齡或性別相關的權力或尊崇(引自 Kastenbaum, 1979)，則本研究中女性受試者選擇死亡擬人化意象為女性的比率高於男性，可能是女性投射自己的性別在死亡擬人化的性別上，若依 Slater 的假設，是否也代表著台灣社會女性對自己社會力量的覺醒則有待觀察。

死亡擬人化意象之「個性」會因受試者「性別」不同而有顯著差異。男女兩性皆以選擇冷漠疏離、無情恐怖為多。推論可能是因為台灣信仰中的牛頭馬面、黑白無常等鬼差在執行拘提任務時多為此冷漠、無情的形象；此外，媒體描述之死亡意象也以負面的形象為多。

除了冷漠疏離、無情恐怖之外，「憂鬱」佔高中生選擇死亡擬人化意象個性的第三位，女性受試者選擇的第二位。Nolen-Hocksema & Girgus (1994)表示青春前期以前男女憂鬱的情況沒有差異，但 15 歲以後女性憂鬱的情況多於男性二倍。郭靜靜 (2003)也發現女性憂鬱傾向(M=11.75)高於男性(M=10.99)。本研究女性受試者多於男性受試者選擇死亡擬人化意象之「憂鬱」的個性，可能是女性受試者在選擇死亡擬人化意象之個性時投射自己的憂鬱現象在其中。整體而言，選擇死亡擬人化意象的負面個性有 758 人(64.9%)仍佔多數。當以開放式題型問及「死亡這個角色可能還具有哪些特質」時，共有 735 人填答，其中 118 人為正面特質，如「可愛漂亮」、「天真活潑」、「開朗、尊重生命」、「慈祥」、「就像睡著一樣」、「勇氣」、「會替別人想」、「帶著微笑踏上另一個旅程」、

「喜歡幫助人」、「個性爽朗」等；617 人的回答為負面特質如「黑暗」、「神秘」、「令人心生恐怖」、「對一切絕望」、「悲觀」、「七孔流血」、「狡猾」、「不相信別人」、「身體殘缺」、「心狠手辣」、「冷酷」等。

死亡擬人化意象「衣服配件」之黑色西裝、純白衣服、校服、紅衣、刀劍、鐮刀等項目會因受試者「性別」不同而有顯著差異。其中，黑色西裝以男性 139 人(25.2%)為多，純白衣服以女性 174 人(28.2%)為多，校服以女性 99 人(16.1%)為多，紅衣亦為女性 72 人(11.7%)為多，刀劍則以男性 74 人(13.4%)為多，鐮刀亦以男性 45 人(8.2%)為多。由以上結果得知，純白衣服、校服、紅衣皆為女性受試者所選擇為多，而黑色西裝則以男性為多；配件方面刀劍、鐮刀以都以男性為多。

本研究中受試者選擇純白衣服為多，可能是受民間信仰中女鬼形象的影響，近來日、韓電影中女鬼的穿著也多以年輕女學生穿著休閒服或校服出現；在西片的死神則多為男性穿著西裝的形象；而紅衣選項的出現應為近來媒體大量報導女性自殺時全身穿著紅衣有關。顯然在衣服配件的選擇上，性別差異的影響很明顯而且與媒體有很大的相關。

死亡擬人化意象「外型與音質」方面部分會因受試者「性別」不同而有顯著差異。其中，女性認為死亡擬人化意象之髮型為長、直髮、蓄留長指甲且有顏色、膚色蒼白、沒有化妝。

二、學校類別

受試者「學校類別」與死亡擬人化意象之「性別」、「個性」、「衣服配件」、「外型」有顯著差異。

死亡擬人化意象之「性別」方面，公立高職選擇男性最多，私立高職最少；公立高中選擇女性最多，公立高職最少。「個性」方面，公私立高中生選擇冷漠疏離為多，而公私立高職生則選擇「無情恐怖」為多；公立學校選擇憂鬱個性者多於私立學校，私立學校選擇奸詐個性者多於公立學校。「衣服配件」方面，私立高職受試者選擇黑色西裝最多，斗篷則以公立高中最多，紅衣私立高中最多公立高職最少，十字架項鍊為公立高中最多，私立高職最少。鐮刀以公立高中最多。推測結果可能為公立高中生平日課業壓

力較大，對周遭環境以冷漠的態度對待，隨著升學壓力日增，更容易出現憂鬱的傾向；相對而言，高職生學業壓力較少，也較常涉入冒險行為，故而可能選擇死亡的個性為無情恐怖、奸詐者較多；「衣服配件」方面，十字架項鍊、斗篷、鐮刀與西方文化有關，是否與高中生為了升學壓力及學習課程安排，學校要求學生廣泛閱讀有關，則有待後續證實。

三、年級

受試者「年級」與死亡擬人化意象之「年齡」、「衣服配件」之校服、「外型」之聲音、指甲顏色達顯著水準。

「年齡」方面，除了以青少年及青壯年為多之外，中年人以二年級的受試者居多，老年人以三年級受試者為多，顯示受試者年齡漸增，對於所選擇的死亡擬人化意象之年齡也有增加的趨勢。「衣服配件」及「外型與音質」方面，一年級受試者認為死亡穿著校服、聲音宏亮為多，三年級受試者則認為死亡的聲音為低沉、指甲沒有顏色為多。國外以成人及大學生為對象之研究(Kastenbaum & Aisenberg, 1972; Tamm, 1996; Kastenbaum & Herman, 1997; Bassett & Williams, 2002)皆發現，其死亡擬人化意象之年齡幾乎都是老人或成人，是否受試者本身的年齡而影響選擇結果，則待後續研究證實。

四、宗教信仰

受試者「宗教信仰」與死亡擬人化意象之「衣服配件」的黑色西裝、純白衣服、及水手服等達顯著水準。黑色西裝以佛教信仰最多；純白衣服以基督宗教為多。「外型與音質」之聲音方面，選擇清脆者以基督宗教為多，而沙啞則以民間信仰為多；髮型方面，道教信仰多認為長髮、長指甲為多。此部分因現有資料難以解釋，有待後續研究瞭解。

五、社經地位

受試者「社經地位」與死亡擬人化意象「衣服配件」之校服、刀劍達顯著水準，表示死亡擬人化意象「衣服配件」之校服、刀劍會因受試者「社經地位」不同而有差異。中社經地位受試者選擇校服為多；而刀劍則以低社經地位最多。低社經地位的家庭可能

爲了生活，需要冒較大的風險挑戰死亡的威脅，故而在選擇配件時可能以刀劍爲一種防禦工具；中社經地位的家庭，家長比較重視好奇、快樂和自制也希望自女能自律(張宏文, 1992)，因此青少年可能以讀書爲重，選擇校服者會比較多。

綜合上述，高中生死亡擬人化意象會因社會人口學變項不同而有差異。大部分受試者認爲「死亡」的性別不拘，而男性受試者選擇男性死亡擬人化意象者較多；反之亦然。「死亡」個性則以冷漠疏離、無情恐怖、憂鬱等負向者爲多；高中生選擇冷漠疏離爲多、高職生則以無情恐怖爲多；「年齡」方面以年輕取向爲主，二年級受試者選擇中年人較多、三年級選擇老年人爲多。

待答問題五、不同社會人口學變項之高中生的冒險行爲是否有顯著差異？

以下依受試者之性別、年級、學業成績、學校類別、宗教信仰、社經地位分別進行討論。

一、性別

「性別」與「冒險行爲」差異上，以男性受試者的冒險行爲多於女性受試者，此結果與國內外研究結果相符(Choe, et al., 2004; Grunbaum, et al., 2003; 孫世維, 2005; 張富琴, 2001; 李燕鳴, 1995; 嚴道, 1997; 鄭丁等, 2002; 李蘭等, 1998; 劉美媛、周碧瑟, 2001; 吳嫦娥, 2003)。Barrett (1996)認爲青少年期的男性個體特別危險，爲了發展上的需求，使他們爲了想成爲社會所崇拜的角色以達成自我接納與其男性形象的認同而採取暴力手段。社會對男性角色的塑造也較爲獨斷與富攻擊性，而爲了達到個體化和認同常常尋求一些反文化的表現方式。其次，青少男所崇拜的認同對象，以富正義感的爲主，爲了符合模仿的形象內化的結果往往較易出現冒險行爲。

二、年級

「年級」與「冒險行爲」方面，一年級受試者的冒險行爲高於二、三年級的受試者。對於冒險行爲與年齡的相關性研究認爲冒險行爲的比率會隨年齡增加而增加(劉美媛、周碧瑟, 2001; 張富琴, 2001)，但郭靜靜 (2003)則發現冒險行爲不因年級而有差異。推測可能是本研究對象爲中部地區的高中生，環境及生活背景之差異造成不同的結果。

三、學業成績

「學業成績」與「冒險行為」方面，成績在後三分之一的受試者，冒險行為顯著高於前三分之一的受試者。此研究結果與國內外研究相符(張富琴, 2001; Cotter, 2003)。Barrett (1996)表示青少年犯罪和學業或相關成就表現不佳有關係，當被學校拒絕有其社會化的意義時，尋求另一個系統以求生存與得到尊嚴便可預期。Johnson (1979)也指出學校成績是亞洲青少年犯罪行為最重要的決定因素之一(引自張華葆, 1991)，可見學業成就與青少年之冒險行為有密切關係。

四、學校類別

「學校類別」與「冒險行為」方面，私立高職學生之冒險行為顯著高於其他三類學校(公私立高中及公立高職)；而私立高中多於公立高中，私立高職多於公立高職。此研究與國內研究相符(郭靜靜, 2003; 林惠生、林淑慧, 1997; 劉美媛、周碧瑟, 2001)。一般而言，高職生學業成績較差且課業壓力較輕，入學後休閒娛樂及打工或半工半讀的機會增加，參與冒險行為之機會相對較高。劉美媛、周碧瑟 (2001)也指出不在乎課業、曾工作或打工過飲酒者其盛行率較高。

五、宗教信仰

「宗教信仰」與「冒險行為」方面，雖然宗教信仰與冒險行為之間的相關達顯著水準，但事後比較並不明顯，平均數比較的結果，以基督宗教信仰者的冒險行為顯著高於其他宗教信仰者，是否確實如此尚待未來研究證實。

六、社經地位

「社經地位」與「冒險行為」方面，低社經地位受試者之冒險行為高於中社經地位者。此結果與國內研究相符(楊瑞珠、連廷嘉, 2003; 李建和, 1999)。低社經地位者通常較缺乏健康成長的環境及家長的監督，使得低社經地位家庭的青少年較易涉入冒險行為。此外，依照社會學者 LeMaster (1975)的研究發現，工人階級的父親，教導兒子立身處世的原則是在人生賭局中要精明勝算、男人要有保護自己的力量和膽識等(引自張宏文, 1992)。而低社經地位的青少年在現實社會中遭受過多的挫折，追逐刺激也成為他

們生活主題之一，如不顧生命危險的飆車，而中社經地位者認為這種行為既危險又犯法（張華蓀, 1991）。

綜合以上，高中生男性的冒險行為較高，一年級高於二、三年級，學業成績在後三分之一、低社經地位者者冒險行為較高。

待答問題六、高中生之死亡擬人化與冒險行為之間是否有顯著相關？

以下就死亡擬人化意象之「性別」、「個性」與「冒險行為」之部分相關提出討論。

本研究顯示選擇死亡擬人化意象的性別為「男性」者，其冒險行為顯著高於「女性」，基於受試者男性的冒險行為比率高於女性，研究者試圖找出受試者性別、擬人化意象之性別及冒險行為之間是否具有交互作用，經由二因子變異數分析的結果發現其間並無交互作用的現象存在。

本研究結果顯示死亡擬人化意象的「性別」為男性者，其「冒險行為」顯著高於女性。在東、西方文化中所呈現的死亡擬人化多數都涉及暴力、戰爭、災難和疾病，而擬人化的性別也以男性居多，可能影響了擬人化意象之性別及冒險行為之間的相關。此外，高冒險行為的受試者認為死亡擬人化的性別為男性，同樣的也投射了男性角色的期待於死亡擬人化的性別上。社會對男性的期待是男性應該勇敢、堅強且不輕易承認失敗，隱含著贊成男性的冒險行為。其次，男性較容易採取憤怒、攻擊性及破壞性的行為解決情緒的壓力；而女性主要為指向內心的情緒如憂鬱。

本研究結果顯示死亡擬人化意象之「個性」為無情恐怖、奸詐者，冒險行為較高。與 Cotter (2000) 研究結果相符。Cotter 發現低學業成就、高冒險行為者其死亡擬人化意象以冷漠疏離者為多。換言之，青少年並不是因為覺得死亡是可親近的而接近它，反而視其為一種挑戰。依研究者推測可能有以下原因解釋死亡擬人化意象之個性與冒險行為之相關性，首先為青少年發展階段的反傳統現象，青少年認為在日常生活中受制於人之處太多，而產生的反抗心理，愈往社會所不認同之處挑戰愈能得到自我及同儕的認同；其次青少年在社會行為上常以增加冒險行為的方式表現，愈覺得死亡恐怖無情，愈想挑戰它，而每次挑戰成功都有一種從死亡之處得勝的感覺；其次青少年「不死」之個

人神話的錯覺，阻斷了對死亡的恐懼或對於冒險的憂慮，以為自己穿了防彈盔甲刀槍不入，即使死亡是如此的奸詐和無情，自己也絕對不可能受到傷害；此外，因著「你只能活一次」的哲學，青少年認為在被死亡快速抓住之前，必需確定自己已經充分享受生命，而不去理會死亡的本質為何；最後，佛洛伊德「死亡本能」理論認為所有的有機生命在作用時的每個階段，都展現出自我毀滅的傾向，生之欲與死之欲在生命中交織著，在「正常」的發展中，內在的自我毀滅衝動會變形為朝向外在世界的各種攻擊行為，包括對其他人。這可視為是青少年嘗試展示其死亡本能邪惡本質的一種策略(Kastenbaum, 1992/2002)。

此外，在回答開放式問題「死亡可能還有的特質」時，共 847 人回答，其中 96 人的回答中包含有冒險行為的內涵，如「可能是喜歡從事冒險刺激的人吧」、「放火、偷東西」、「手拿槍、眼神充滿殺氣」、「愛玩且晚歸」、「參與幫派」、「喜歡刺激、冒險」、「吸毒」、「愛喝酒」、「喜飆車」、「愛吸菸」、「長期服用藥物」、「放蕩家裡有錢」、「整天遊手好閒、吸菸、喝酒、吃檳榔」、「背後一把長刀」等，與青少年出現之冒險行為大致相符。

綜合以上，死亡擬人化意象「性別」為男性、「個性」為負向、穿著白色衣服、配戴著槍者冒險行為較高。由於缺乏國內外對於死亡擬人化與冒險行為之相關性研究結果比較，對於青少年的死亡擬人化與冒險行為之相關尚待後續研究證實。

第五章 結論與建議

本研究旨在了解高中生死亡擬人化與冒險行為之相關，以中部地區七縣市的高中(職)學生為母群體，共抽取 1168 位受試者，以問卷調查法調查其死亡擬人化及冒險行為之現況，問卷經統計分析後，將研究結果綜合歸納結論，並提出具體建議，提供後續研究參考。

第一節 結論

綜合上述研究發現，本研究之結論分述如下：

壹、高中生死亡擬人化具體意象主要分為五種類型

一、研究結果顯示，高中生的死亡擬人化意象如下

性別不拘、年齡以青少年為主、個性以冷漠疏離、無情恐怖為多、穿著的衣服多為純白衣服、休閒服、黑色西裝、佩帶十字架項鍊及刀劍和槍、蓄留長髮為多、短指甲、沒有化妝。

二、綜合以上結果歸納為五種類型

(一)無情劍客型

年輕男性，身材高、瘦，穿著黑色西裝，佩帶十字架項鍊、刀劍，蓄短指甲、指甲顏色為黑色，膚色蒼白。

(二)冷酷槍手型

年輕男性，身材高、瘦穿著休閒服，佩帶槍，短指甲沒有顏色，膚色正常。

(三)倩女幽魂型

年輕女性，穿著純白衣服，頭髮直且長，指甲長、紫色，膚色蒼白。

(四)現代少女型

年輕女性，穿著休閒服，直、短髮，佩帶十字架項鍊，短指甲、顏色為黑色，膚色正常。

(五)憂鬱少女型

年輕女性，穿著校服，短髮；指甲短沒有顏色；膚色蒼白。

貳、高中生冒險行為偏低

研究結果顯示，高中生冒險行為傾向偏低。受試者「冒險行為」五點量表之平均值為 1.40，介於「從來沒有」與「偶而如此」之間。平均值最高的前五項為「我會在坐車時繫上安全帶」、「我曾喝酒」、「我曾觀看色情刊物、光碟、網站」、「我曾逗留在網咖店或電動玩具店」、「我曾搭乘駕駛人有喝酒的車」。五項比率較高的冒險行為中，三項與飲酒及行車安全有關，二項與色情網站與電玩有關。

參、不同社會人口學變項高中生之死亡擬人化具有部份顯著差異

研究顯示高中生死亡擬人化意象之性別、年齡、個性、衣服配件、外型與音質等方面，會因人口學變項不同而有差異。高中生認為「死亡」的性別不拘為多，其次為女性。男性選擇男性死亡擬人化的比率高於女性選擇男性死亡擬人化的比率；反之亦然。年齡方面以年輕人為主；個性則以負向的為多，且女性認為負向的多於男性；女性認為「死亡」是憂鬱的多於男性，而男性認為奸詐的多於女性。衣服方面，男性以黑色西裝為多，女性則選擇純白衣服、校服、紅衣為多，配件方面的槍、鐮刀及刀劍皆為男性為多。女性認為「死亡」的外型為直長髮、長指甲有顏色、膚色蒼白沒有化妝。高中生認為「死亡」的個性為冷漠疏離為多，高職生則認為「死亡」是無情恐怖的。

肆、不同社會人口學變項高中生之冒險行為具有部分顯著差異

高中生的冒險行為會因社會人口學變項不同而出現差異。男性受試者的冒險行為高於女性受試者，一年級的冒險行為高於二、三年級，學業成績在後三分之一者其冒險行為高於前三分之一者，私立高職的受試者冒險行為高於其他三類學校的受試者，低社經地位者冒險行為高於中社經地位者。

伍、高中生之死亡擬人化與冒險行為部分有相關

選擇死亡擬人化意象「性別」為男性者冒險行為高於女性；「個性」為無情恐怖及奸詐者冒險行為最高；選擇「年齡」為其他者冒險行為最高；「衣服配件」方面則選擇純白衣服及槍者冒險行為較高；「外型與音質」方面選擇其他者冒險行為最高。

第二節 建議

本節綜合前述研究結果與結論，研究者針對生命教育、媒體及未來研究方向提出建議，提供相關人士及後續研究參考。

壹、死亡擬人化運用上之建議

一、以死亡擬人化瞭解青少年的死亡覺知

本研究發現，青少年死亡擬人化意象為負向的「冷漠疏離」、「無情恐怖」、「憂鬱」為多，顯然高中生對於死亡仍普遍存在著不安。青少年可能無法清楚具體表達對死亡的想法，透過死亡擬人化的方式，可呈現其心中的死亡圖像，不失為一個理想的方式。青少年在形成死亡概念時，自有一套屬於自己的觀點，實施生命教育時應以青少年而非成人立場看待生死問題因此，生命教育課程可加強與青少年之雙向溝通，透過團體分享的方式，適時釐清誤解，並且允許青少年發洩其對於死亡的恐懼與焦慮。提供一種假設性、支持性的氛圍，對抗死亡禁忌的環境與空間，公開討論潛藏的衝突和情緒，並讓青少年挑戰死亡議題，對減少青少年的冒險行為是有益的。

二、以死亡擬人化意象圖為生命教育之輔助教材

本研究歸納出五種青少年死亡意象之具體圖像，可提供未來生命教育課程之輔助教材。發展階段中的青少年，對於生命探索有很大的興趣，經由不斷嘗試新行為的過程中，建立一套自己的生命觀。成人若一昧的以自己的觀點強迫青少年接受，恐造成反效果，青少年的思考特徵已具假設性、可能性、前瞻性、思考性及超越成規性，成人在協助青

少年建立整體生命價值觀時，應該戴上青少年的眼鏡，透過他們的視野看世界，方能提供青少年確實之需求，而非只是隔靴抓癢。

三、針對不同人口群設計課程內容

本研究發現不同社會人口學變項的高中生其死亡擬人化有差異存在。研究者認為青少年的死亡擬人化，某些部份可能是其本身的投射，成長過程及環境扮演重要角色，因此規劃學校生命教育課程時應把以上發現的擬人化元素加入，分別針對不同性別、年級、學校類別等設計不同單元，對於形成青少年之死亡概念將更有助益。

四、考量青少年發展之特性

本研究發現，選擇「死亡」的個性為負向者冒險行為較高，同時死亡擬人化的性別也以男性為多。顯示發展階段中的青少年在面對權威及傳統時的挑戰心理，因此生命教育課程應配合青少年發展的特性，建構生命之意義。

貳、冒險行為輔導策略之建議

一、學校單位

本研究發現，高中生的冒險行為最高的五項中，三項與飲酒及行車安全有關，二項與色情網站與電玩有關。網路快速發展，許多青少年沉迷在網路的虛擬世界中，網路世界的人際流動性快速，因具立即性的回饋與互動的特性，使交友更簡化，因而網路偏差行為也日益嚴重。青少年對於網路萬能的錯覺，沉迷於電玩世界而致造成偏差，教育單位應讓青少年瞭解對於網路的應用與隱藏的危險，且建立預警制度，對涉入冒險行為的學生，提早介入，適時加以輔導。

菸與酒是所有物質濫用的入門，除了讓青少年對於吸菸飲酒所造成的傷害清楚瞭解之外，加強酒後駕車的執法可達嚇阻作用，降低事故傷害率。此外，台灣升學制度對青少年造成的課業壓力的問題，應給予更多的關懷及提供發洩情緒的出口。學校應瞭解學生所從事的冒險行為狀況，提供安全的休閒娛樂環境。

研究也發現學業成就低者，冒險性較高，因此，學校應加強對學業成績落後的學生加強補救教學，並且提供肯定自我的教學環境，強化學生的自信心；對於低社經地位者，學校也應加強與家庭之溝通，提供必要的協助與關心，如轉介社會福利單位等；而私立高職生可能因為升學壓力小、打工等因素，造成生活環境複雜化而導致冒險行為較高，學校應加強學生的生活及就業之安全教育。

二、家長方面

青少年發展中重要的任務之一是由父母處學習獨立，父母應加強與高中生的良性互動，瞭解孩子心中的想法。由於網路與電玩的使用減低了家人溝通的時間與頻率，家長應主動關心與瞭解孩子上網的情況，以免青少年不當涉入網路偏差行為。

此外，學校與家庭應建立良好的溝通管道，家長應多參加學校的親職教育活動，瞭解孩子在學校的狀況，防範傷害於未然。

參、對傳播媒體的建議

本研究發現，高中生的死亡擬人化意象多來自電視、電影，可見媒體對青少年死亡概念的影響甚鉅，在規劃電視、電影節目時，應顧及兒童及青少年發展之需求，製播對其身心有正向發展之節目。台灣目前的電視節目充斥著神怪、命運、鬼神等內容，過分扭曲死亡事件的結果，造成錯誤的死亡認知。例如人死後變成厲鬼回到人間尋仇、影片拍攝過程運用特效造成恐怖的效果，造成閱聽者對於死亡的不理性恐懼。以這樣的方式呈現死亡，雖然內含因果循環的道理勸人為善，但整體而言對於青少年造成的不良影響卻非常深遠，值得深思。現代人對電視、電腦的依賴日深，媒體所負的責任就愈重，製播此類節目時，應廣泛思考對社會大眾可能造成之影響。

肆、對未來研究的建議

一、研究方法方面

死亡概念屬心理層面的議題，未來可以質性研究或質量並行的研究方法更深入探究

青少年死亡擬人化之發展及與冒險行為的相關性。

二、研究工具方面

本研究所使用之死亡擬人化問卷乃翻譯自國外文獻，可能出現文化差異的現象。未來可發展適合國內文化之本土問卷，對死亡擬人化之了解將更有幫助。

三、研究對象方面

本研究探討死亡擬人化與冒險行為之相關，已獲某些結論，但每個發展階段的死亡態度與冒險行為的關係可能不同，故未來研究可比較不同發展階段個體之死亡擬人化意象差異性如何。此外，亦可比較不同專業領域(如醫護人員、殯葬人員)及信仰的個體其死亡擬人化的差異。

四、研究變項方面

基於影響死亡經驗的因素甚多，未來研究可將影響死亡概念之因素，如死亡經驗、親子溝通等加以探討。此外，可以死亡焦慮為變項之一，探討高冒險行為者之死亡焦慮與死亡擬人化的相關。

參考文獻

中文部分

- 王孝廉(1979)。中國神話與傳說。台北：聯經。
- 王景琳(1992)。鬼神的魔力：漢民族鬼神信仰。台北：錦繡。
- 行政院衛生署(2005)。九十三年死因結果統計。2005.07.20. 取自
<http://www.doh.gov.tw/statistic>
- 行政院衛生署管制藥品管理局(2005a)。2005.07.20 取自
<http://www.nbcd.gov.tw/bulletin/940714/940714非法用藥盛行狀況新聞稿.pdf>
- 行政院衛生署管制藥品管理局(2005b)。歷年學者所做之在校青少年藥物濫用流行病學
調查研究結果。2005.07.30. 取自 http://www.ncbd.gov.tw/about/work_01.as
- 吳嫦娥、張淑慧、林心愷(2003)。台北市少年生活狀況及價值觀調查。台北：台北市
輔導委員會。
- 李佳琪、朱日僑、陳黛娜、賴璟賢、李志恒(2005)。高中職學生對藥物濫用認知調
查—以參與反毒大使活動之學校為對象。台灣衛誌。24(3)，224-229。
- 李建和(1999)。台北縣國中學生冒險行為與相關因素研究。未出版之碩士論文，台灣師
範大學衛生教育研究所，台北市。
- 李景美、林秀霞、劉雅馨(1996)。中學生之藥物濫用認知、態度及教育需求調查研
究。衛生教育學報，11，59-75。
- 李燕鳴(1995)。影響花蓮市高中生之不利健康行為的相關因素。中華家庭醫學雜誌，
5(4)，194-204。
- 李豐楙(1998)。神話的故鄉—山海經。台北：時報。
- 李蘭、孫亦君、翁慧卿(1998)。台北市國中生物質濫用行為之預測因子。醫學教育，
2(4)，420-428。
- 李惠加(1997)。青少年發展。台北：心理。
- 沉滿華、張玉婷、羅淑芬(2004)。原漢國中生性知識、態度、行為及性教育需求探

- 討。慈濟醫學，16(5)，325-334。
- 林生傳(2000)。教育社會學。台北市：巨流。
- 林秀霞、林怡祁、葉昭幸(2002)。台灣北部地區高中職以上學校學生性行為之探討。長庚護理，13(4)，309-319。
- 林燦增(1997)。兒童對死亡的認知與情緒之研究—兒童死亡世界的話與畫。未出版之碩士論文，文化大學兒童福利研究所，台北市。
- 林惠生、林淑慧(1997)。台灣地區高中高職及五專在校學生性知識、態度與行為調查。性知識、態度與行為/男女間之比較。台灣省家庭計畫研究所年輕男女研究叢刊，2，208-240。
- 姜逸群、黃雅文(2000)。國中生飲酒與未飲酒者在生活狀況上之比較研究。衛生教育學報。14，17-32。
- 施威良(2004)。台北縣少年價值觀與行為研究-「七年級後段班」與「八年級前段班」的世代分析。台北：台北縣少年輔導委員會。
- 孫世維(2005)。青少年的風險行為與知覺。中華心理衛生學刊，18(1)，87-116。
- 晏涵文、林美瑜(2005)。「真愛密碼」性教育教學效果研究—針對高中職二年級學生安全性行為的課程實施。衛生教育學報，23，105-120。
- 張宏文(1992)。社會學。台中：浪野出版社。
- 張春興(1989)。張氏心理學辭典。台北：東華書局。
- 張淑美(1994)。國中生之死亡概念、死亡態度、死亡教育態度及其相關因素之研究。未出版之博士論文，國立高雄師範大學教育研究所，高雄市。
- 張富琴(2001)。台北市高中生危害健康行為之研究。未出版之碩士論文，國立台灣師範大學衛生教育學系，台北市。
- 張華蓀(1991)。少年犯罪心理學。台北：三民書局。
- 郭千哲、邱震寰、陳喬琪、湯華盛、陳映燁、李明濱(2005)。臺北市1994-2003自殺率趨勢及其特徵。北市醫學雜誌，2(2)，140-150。
- 郭靜靜(2003)。青少年憂鬱傾向、生活壓力、冒險行為對其婚前性行為影響之研究。未

- 出版之碩士論文，中國文化大學生活應用科學研究所，台北市。
- 陳淑真、王淑珍、李淑桂、周明智(2004)。國中學生吸菸行為及其相關因素之探討。**中山醫學雜誌**，15，119-136。
- 陳富莉、李蘭(2004)。青少年菸品消費認同與吸菸行為之研究—以台北縣某兩所高職學生為例。**台灣衛誌**，23(1)，59-70。
- 黃俊傑、王淑女(2001)。家庭、自我概念與青少年偏差行為。**應用心理學研究**，11，P45-68。
- 黃惠玲(1993)。北市高中及高職學生使用菸、酒及非法藥物狀況及社會學習連結因素之研究。**衛生教育論文集刊**，7，200。
- 黃璉華、左如梅、尹祚芊、楊瑞珍、黃子庭(1996)。國民中學學生吸菸知識、態度與行為之探討。**護理雜誌**，43(2)，35-46。
- 楊瑞珠、連廷嘉(2003)。台灣都會地區高危險群青少年流行率之調查研究。**屏東師院學報**，20，105-140。
- 董芳苑(1996)。**台灣民間信仰**。台北：常民。
- 臺灣中華書局簡明大英百科全書編譯部編譯(1988)。**簡明大英百科全書**。台北：台灣中華。
- 劉美媛、周碧瑟(2001)。台灣在校青少年飲酒盛行率與相關因素的探討。**台灣衛誌**，20(2)，143-152。
- 蔡秀錦(1990)。**城鄉學童死亡之概念、焦慮及教育需求之研究**。未出版之碩士論文，國立台灣師範大學衛生教育研究所，台北市。
- 鄭丁元、溫啟邦、蔡孟娟、蔡善璞(2002)。國人吸菸行為現況：2001年國民健康調查之分析。**台灣衛誌**，22(6)，453-464。
- 鄭志明(1998)。**神明的由來-台灣篇**。嘉義：南華管理學院。
- 賴保禎、張欣戊、辛曼玲(1989)。**發展心理學(下冊)**。台北：國立空中大學。
- 賴香如、李碧霞、李景美、彭如瑩(2000)。青少年藥物教育需求研究—以焦點團體為例。**衛生教育學報**，13，165-188。
- 嚴道、黃松元、馬藹屏(1997)。**台灣都會地區高中高職學生之吸菸行為與其心理健康**

狀況調查研究。台北：董氏基金會。

蘇建文、林美珍、程小危、林惠雅、辛曼玲、陳李綢、吳敏而、柯華葳、陳淑美 (1998)。

發展心理學。台北：心理。

蘇船利(2001)。學童暴力電子遊戲經驗與死亡概念、死亡態度相關性之研究。未出版之碩士論文，國立台東師範學院教育研究所，台東。

Campbell, J. & Moyers, B. (1995)。神話(朱侃如)。台北：立緒。(原典出版於 1988)

Corr, C. A. & Balk, D. E. (2001)。死亡與喪慟：青少年輔導手冊(吳紅鑾)。台北：心理。(原典出版於 1996)

Hamilton, E. (1986)。希臘神話故事(宋碧雲)。台北：志文。(原典出版於 1940)

Kastenbaum, R. & Aisenberg, R. (2000)。死亡心理學(劉震鐘、鄧博仁)台北：五南。(原典出版於 1992)

May, R. (2003)。哭喊神話(朱侃如)。台北：立緒。(原典出版於 1991)

西文部份

Adams, D. W., Corr, C. A., Davies, B., & Deveau, E. (1999). Children, adolescents, and death: Myths, realities, and challenges. *Death studies, 23*, 443-463.

Adger, H. (1991). Problem of alcohol and other drug abuse in adolescents. *Journal of adolescent health. 12*, 606-613.

Barrett, R. K. (1996). Adolescents, homicidal violence and death. In Corr, D. E. & Balk, D. E. (Eds.), *Handbook of adolescent death and bereavement*(PP. 42-64). New York: Springer.

Bassett, J. F., & William, J. E. (2002). Personification of death, as seen in adjective check list descriptions, among funeral service and university student. *Omega, 5*(1), 23-41.

Blum, R. W., & Nelson-Mmari, K. (2004). The health of young people in a global

- context. *Journal of adolescent health*, 35, 402-418.
- Blum, R. W., McNeely, C. & Nonnemaker, J. (2002). Vulnerability, risk, and protection. *Journal of adolescent health*, 31(1), 28-39.
- Choe, M. K., Thapa, S., Podhista, C., Raymundo, C., Hui-sheng, Lin., & Achmad, S. (2004). The teen tobacco epidemic in Asia: Indonesia, Nepal, Philippines, Taiwan, and Thailand. *Journal of youth studies*, 7(1), 73-87.
- Cicirelli, V. G. (1998). Personal meanings of death in relation to fear of death. *Death studies*, 22, 713-733.
- Cotter, R. P. (2003). High risk behaviors in adolescence and their relationship to death anxiety and death personification. *Omega*, 47, 119-137.
- Cotton, C. R., & Range, L.M. (1990). Children's death concepts: Relationship to cognitive functioning, age, experience with death, fear of death, and hopelessness. *Journal of clinical child psychology*, 19(2), 123-127.
- Dryfoos, J. (1990). *Adolescents at risk: Prevalence and prevention*. New York: Oxford University Press.
- Feifel, H. (1990). Psychology and death: Meaningful rediscovery. *American Psychologist*, 45, 537-543.
- Fleming, S. J., & Adolph, R. (1986). Helping bereaved adolescents: Needs and responses. In C. A. Corr & J. N. McNeil (Eds.), *Adolescence and death*(pp.97-118). New York: Springer Publishing.
- Gordon, A. K. (1986). The tattered cloak of immortality. In C. A. Corr, J. N. McNeil (Eds.), *Adolescence and death*(pp.16-31). New York: Springer.
- Grunbaum, J. A., Kann, L., Kinchen, S., Ross, J., Hawkins, J., Lowry, R., Harris, W. A., McManus, T., Chyen, D., & Collins, J. (2003). Youth risk behavior surveillance-United States, 2003 (Abridged). *Journal of School Health*, 74(8), 307-324.

- Henley, N., & Donovan, R. J. (2003). Death anxiety and threat appeals: Toward a practical application in the context of health promotion. *Omega*, 46(3), 225-239.
- Henley, N., & Donovan, R. J. (2003). Young people's response to death threat appeals: do they really feel immortal? *Health education research*, 18(1), 1-14.
- Hern, M., Miller, M., Sommers, M., & Dyehouse, J. (1998). Sensitive topics adolescent: Making research about risk behaviors happen. *Issues in Comprehensive Pediatric Nursing*, 21, 173-186.
- Hoffman & Strauss. (1985). The development of children's concepts of death. *Death Studies*, 9, 469-482.
- Igra, V., & Irwin, C. E., Jr. (1996). Theories of adolescent risk-taking behavior. In DiClemente, R. J., Hansen, W. B. & Ponton, L. E. (Eds.), *Handbook of adolescent health risk behavior*(pp.35-51). New York: Plenum Press.
- Irwin, C. E., Jr., & Millstein, S. G. (1986). Biopsychosocial correlates of risk-taking behaviors during adolescence: Can the physician intervene? *Journal of adolescent health care*, 7(suppl), 82s-96s.
- Irwin, C.E., Jr. (1990). The theoretical concept of at-risk adolescents. *Adolescent medicine: State of the art reviews*. 1,1-14.
- Irwin, C.E., Jr. (Ed.). (1987). Adolescent social behavior and health. *New directions for child development*. 37,1-12.
- Jessor, R. (1991). Risk behavior in adolescence: A psychosocial framework for understanding and action. *Journal of adolescent health care*, 12, 597-605.
- Johnston, J. J., Hendricks, S. A., & Fike, J. M. (1994). Effectiveness of behavioral safety belt interventions. *Accident Analysis and prevention*. 26,315-323.

- Kain, K. , & Nelson, L. J. (2001). Cigarette smoking and fear of death: Explaining conflicting results in death anxiety research. *Omega*, 43(1), 43-61.
- Kandel, D. B. & Logan, J. A. (1984). Patterns of drug use from adolescence to early adulthood: I.Periods of risk for initiation, continued use and discontinuation, *American Journal of public health*, 74,660-665.
- Kane, B. (1979). Children's concepts of death. *Journal of genetic psychology*, 134, 141-153.
- Kastenbaum, R. (1959). Time and death in adolescence. In Herman Feifel (Ed.), *The meaning of death*(pp.99-113). New York: McGraw-Hill.
- Kastenbaum, R. (1977). Death and development through the lifespan. In Herman Feifel (Ed.), *New meanings of death* (pp.17-45). New York : McGraw-Hill.
- Kastenbaum, R. (1989). *Encyclopedia of death*. Phoenix, Ariz.: Oryx Press.
- Kastenbaum, R. (1992). *The Psychology of Death*. New York: Springer.
- Kastenbaum, R. (2003). *Encyclopedia of death and dying*. New York: Macmillan.
- Kastenbaum, R. , & Aisenberg, R. (1976). *The psychology of death concise edition*. New York: Springer.
- Kastenbaum, R. , & Herman, C. (1997). Death personification in the Kevorkian era. *Death Studies*, 21, 115-130.
- King, J. , & Hayslip, B. (2001/2002). The media's influence on college student's views of death. *Omega*, 44, 37-56.
- Knight, K. H. , Elfenbein, M. H. , & Capozzi , L. (2000). Relationship of recollections of first death experience to current death attitudes. *Death studies*, 24, 201-221.
- Lamers, E. P. (1995). Children,dead,and fairy tales. *Omega*,31(2),151-167.
- Lonetto, R. (1982). Personifications of death and death anxiety. *Journal of personality assessment*, 46, 404-408.

- Martyn, K. K., & Martin, R. (2003). Adolescent sexual risk assessment. *Journal of Midwifery & Women's Health, 48*(3), 213-219.
- Morin, S. M., & Welsh, L. A. (1996). Adolescents' perceptions and experiences of death and grieving. *Adolescence, 31*(123), 585-596.
- Nagy, M. H. (1959). The child's view of death. In Herman Feifel (Ed.), *The meaning of death*(pp.79-98). New York: McGraw-Hill.
- Nolen-Hocksema, S., & Girgus, J. (1994). The emergence of gender difference in depression during adolescence. *Psychological Bulletin, 115*, 425-443.
- Noppe, I. C., & Noppe, L. D. (1991). Dialectical themes in adolescent conceptions of death. *Journal of adolescent research, 6*, 28-42.
- Noppe, I. C., & Noppe, L. D. (1997). Evolving meanings of death during early, middle, and later adolescence. *Death studies, 21*, 253-276.
- Noppe, I. C., & Noppe, L. D. (2004). Adolescent experiences with death: Letting go of immortality. *Journal of mental health counseling, 26*(2), 146-167.
- Noppe, L. D. & Noppe, I.C. (1996). Ambiguity in adolescent understandings of death. In Corr, C. A., & Balk, D. E (Eds.), *Handbook of adolescent death and Bereavement* (pp.25-41). New York: Springer.
- Offer, D. (1986). Adolescent development: A normative perspective. In France, A. & Hales, R. (Eds.), *Annual review, 5*, 404-419.
- Phinney, V. G., Jensen, L.C., Olsen, J. A., & Cundick, B. (1990). The relationship between early development and psychosexual behavior in adolescent females. *Adolescence, 98*, 321-332.
- Schiappa, E., Gregg, P. B., & Hewes, D. E. (2004). Can a television series change attitudes about death? A study of college students and Six Feet Under. *Death studies, 28*, 447- 459.
- Simpson, J. A., & Weiner, E. S. C. (1989). *The Oxford English dictionary*.

Clarendon Press: Oxford University press.

Speece, M. W., & Brent, S. B. (1984). Children's Understanding of Death: A review of three components of death concept. *Child Development, 55*, 1671-1686.

Speece, M. W., & Brent, S. B. (1996). The development of children's Understanding of death. In Corr, C. A., & Corr, D. M. (Eds.), *Handbook of childhood death and bereavement*. New York : Springer.

Steven, P., & Griffin, J. (2002). Youth high-risk behaviors: Survey and results. *Journal of Addictions & offender counseling, 22*, 31-46.

Tamm, M. E. (1996). Personification of life and death among Swedish health care professionals. *Death studies, 20*, 1-22.

Tamm, M. E., & Granqvist, A. (1995). The meaning of death for children and adolescents: A phenomenographic study of drawings. *Death Studies, 19*, 203-222.

Taubman-Ben-Ari, O. (2004). Intimacy and risky sexual behavior-What does it have to do with death? *Death studies, 28*, 865-887.

Turner, R. A., Irwin, C. E., Tschann, J. M. & Millstein, S. G. (1993). Autonomy, relatedness, and the initiation of health risk behaviors in early adolescence. *Health Psychology, 12*(3), 200-208.

WHO. Adolescents and Substance Use. Retrieved Aug. 20, 2005, from http://www.who.int/child-adolescent-health/PREVENTION/Adolescents_substance.htm

WHO. Adolescents: The sheer numbers. Retrieved Aug. 20, 2005, from http://www.who.int/child-adolescent-health/OVERVIEW/AHD/adh_sheer.htm

WHO. AIDS epidemic update: December (2004). Retrieved Aug. 20, 2005, from <http://www.unaids.org/wad2004/report.html>

WHO. Why is tobacco public health priority? Retrieved Aug. 22, 2005, from

http://www.who.int/tobacco/health_priority/en/index.htm

Williams, P. G., Holmbeck, G. N., & Greenley, R. N. (2002). Adolescent health psychology. *Journal of consulting and clinical psychology, 70*(3), 828-842.

Word, S. (1996). Mortality awareness and risk-taking in late adolescence. *Death studies, 20*, 133-148.

Yang, S., C., & Chen, S. F. (2002). A phenomenographic approach to the meaning of death: A Chinese perspective. *Death Studies, 26*, 143-175.

附 錄

附錄一 量表授權同意書

同 意 書

茲同意 黎慧珍君於撰寫南華大學生死學研究所碩士論文
高中生冒險行為與死亡擬人化關係之研究一文中，使用「冒險行為量
表」進行其研究。

同意人：  

中 華 民 國 九 十 四 年 十 二 月 十 九 日

附錄二 「死亡擬人化」第一次預試問卷

就讀學校：_____

死亡擬人化量表指導說明

- * 假設你正在撰寫、導演及製作一部影片
- * 在這部影片中，死亡是一個重要的特色，由一個男或女演員扮演
- * 請盡可能詳細而精確描述你選擇飾演死亡角色之特質（死亡將以一個人的方式呈現，而非一個特別的印象）

1. 你將死亡塑造成： 女性 男性
2. 年齡大約 10-19 歲 20-29 歲 30-39 歲 40-49 歲 50-59 歲 60-70 歲 80 歲以上
3. 死亡擁有的個性：
 (1) 冷漠、疏離的人 (2) 慈祥、善良的人 (3) 無情、令人心生恐怖的人
 (4) 機器人般的人

如果有其他特質，請描述_____

4. 在影片中，死亡要對將死之人說一些話，他會說什麼？請以具體的話語敘述之：

5. 此人會如何回答_____

6. 你會選擇特定的男 / 女演員飾演此角色嗎？ 會 不會
誰？_____

7. 你所選擇擬人化的角色，使你回想起那位最常見過、聽過或知道的人？

附錄三 「死亡擬人化」第二次預試問卷

就讀學校_____

死亡擬人化問卷指導說明

- * 假設你正在撰寫、導演及製作一部影片
- * 在這部影片中，死亡是一個重要的特色，由一個男或女演員扮演
- * 請盡可能詳細而精確的描述你選擇飾演死亡這個角色之特質(死亡將以一個人的方式呈現，而非一個特別的印象)

1. 你將死亡這個角色塑造成 1. 男性 2. 女性 3. 不拘
2. 死亡這個角色的年齡大約幾歲？
 1. 兒童 2. 青少年 3. 青壯年 4. 中年人 5. 老年人
3. 你將以何種衣服、配件裝扮死亡(可複選)
 1. 黑色西裝 2. 純白衣服 3. 斗篷 4. 校服 5. 水手服
 6. 休閒服 7. 中國古裝打扮 8. 袈裟 9. 鐮刀 10. 刀劍
 11. 十字架項鍊 12. 其他 _____
4. 你認為死亡這個角色的個性是
 1. 冷漠、疏離 2. 慈祥、善良 3. 無情、令人心生恐怖 4. 機器人
 5. 奸詐、狡猾的騙子 6. 憂鬱的 7. 其他 _____
5. 死亡這個角色的身材是 1. 高 2. 矮
6. 死亡這個角色的身材是 1. 胖 2. 瘦
7. 死亡這個角色的聲音是 1. 清脆 2. 沙啞 3. 宏亮 4. 低沉
8. 死亡這個角色的髮型是(可複選) 1. 捲髮 2. 直髮 3. 長髮 4. 短髮
9. 死亡這個角色的指甲是 1. 長 2. 短 3. 有顏色 _____色 4. 沒有顏色
10. 死亡這個角色的膚色是 1. 蒼白 2. 正常 3. 有化妝
11. 您認為死亡這個角色可能還具有哪些特質？ _____

附錄四 「死亡擬人化」第三次預試問卷

死亡擬人化問卷指導說明

* 假設你正在撰寫、導演及製作一部影片

* 在這部影片中，死亡是一個重要的特色，由一個男或女演員扮演

* 請盡可能詳細而精確的描述你選擇飾演死亡這個角色之特質(死亡將以一個人的方式呈現，而非一個特別的印象)

() 1. 你將死亡這個角色塑造成 (1) 男性 (2) 女性 (3) 不拘 (4) 其他_____

() 2. 死亡這個角色的年齡大約幾歲 (1) 兒童 (2) 青少年 (3) 青壯年 (4) 中年人 (5) 老年人 (6) 其他_____

() 3. 你將以何種衣服、配件裝扮死亡 (可複選)

(1) 黑色西裝 (2) 純白衣服 (3) 斗篷 (4) 校服 (5) 水手服 (6) 休閒服

(7) 中國古裝打扮 (8) 袈裟 (9) 鐮刀 (10) 刀劍 (11) 十字架項鍊

(12) 其他 _____

() 4. 你認為死亡這個角色的個性是

(1) 冷漠、疏離 (2) 慈祥、善良 (3) 無情、令人心生恐怖

(4) 奸詐、狡猾 (5) 憂鬱 (6) 樂觀 (7) 天真活潑

(8) 其他 _____

() 5. 死亡這個角色的身材是 (1) 高 (2) 矮 (3) 其他_____

() 6. 死亡這個角色的身材是 (1) 胖 (2) 瘦 (3) 其他_____

() 7. 死亡這個角色的聲音是 (1) 清脆 (2) 沙啞 (3) 其他_____

() 8. 死亡這個角色的聲音是 (1) 宏亮 (2) 低沉 (3) 其他_____

() 9. 死亡這個角色的髮型是 (1) 捲髮 (2) 直髮 (3) 其他_____

() 10. 死亡這個角色的髮型是 (1) 長髮 (2) 短髮 (3) 其他_____

() 11. 死亡這個角色的指甲是 (1) 長 (2) 短 (3) 其他_____

() 12. 死亡這個角色的指甲 (1) 有顏色 _____色 (2) 沒有顏色 (3) 其他_____

() 13. 死亡這個角色的膚色是 (1) 黝黑 (2) 蒼白 (3) 正常 (4) 其他_____

() 14. 你認為死亡這個角色 (1) 有化妝 (2) 沒有化妝 (3) 其他_____

() 15. 您認為死亡這個角色可能還具有哪些特質？

問卷到此結束，請再檢查一次；如有遺漏，請馬上補上。

謝謝您的作答與合作！

附錄五 死亡擬人化預試結果

一、第一次預試結果（70份，收回57份）

1. 27 人把死亡這個角色塑造成女性、31 人為男性，(其中一人認為男、女皆可)。
2. 認為死亡這個角色的年齡在 10-19 歲的有 14 人，20-29 歲有 12 人，30-39 歲 15 人，40-49 歲 2 人，50-59 歲 2 人，60-70 歲 6 人，80 歲以上 3 人。
3. 將以何種衣服、配件裝扮死亡這個角色的問題中，有 10 人認為是黑色西裝，11 人為純白衣服、5 人為斗篷、3 人為流行衣服、校服、3 人為水手服、2 人為水手服。
4. 死亡這個角色所擁有的個性中，22 人選擇冷漠、疏離，20 人為慈祥、善良，14 人為無情、令人心生恐怖，5 人選擇機器人，其他為正直、天真、公正無私等。

依第一次預試結果所得，修正問卷如下：

- 一、將問卷之開放式問題部份，修改成固定選項題型。
- 二、年齡部分由實際年紀修正為發展階段。
- 三、穿著及配件部分依回收問卷增加選項。

二、第二次預試結果（100份）

1. 有 31 人將死亡這個角色塑造成男性，29 人為女性，40 人不拘。
2. 死亡這個角色的年齡，有 7 人選擇為兒童，48 人認為是青少年，18 人為青壯年，選擇中年人有 10 人，老年人則有 12 人。
3. 將以何種衣服、配件裝扮死亡的問題中，選擇黑色西裝有 19 人，純白衣服 29 人，斗篷 15 人，校服 27 人，水手服 4 人，休閒服 34 人，中國古裝打扮 11 人，袈裟 3 人，鑷刀 14 人，刀劍 7 人，十字架項鍊 36 人，其他項下有 8 人，包含，手環、項鍊、槍等。
4. 認為死亡這個角色的個性是冷漠、疏離 24 人，慈祥、善良 24 人，無情、令人心生恐怖 17 人，機器人 2 人，奸詐、狡猾的騙子 8 人，憂鬱的 24 人，其他 7 人，如活潑、天真等。
5. 死亡這個角色的身材是 高 77 人，矮 23 人，胖 6 人，瘦 95 人；死亡這個角色的聲音是 清脆的有 37 人，沙啞 15 人，宏亮 15 人，低沉 35 人；死亡這個角色的髮型是捲髮 17 人，直髮 41 人，長髮 34 人，短髮 34 人；死亡這個角色的指甲是長的有 38 人，短的有 45 人，其中認為指甲有顏色的有 24 人，包含_黑、紅、紫、灰色等，認為指甲沒有顏色者共 22 人；死亡這個角色的膚色是蒼白的有 40 人，正常者有 44 人，有化妝則有 13 人，
6. 認為死亡這個角色可能還具有哪些特質，則為黑暗、不說話等。

依預試結果修正問卷：

一、死亡角色個性的部分增加正面選項如樂觀等。

二、衣服配件增加槍、刀劍。

三、外型部分增加聲音、髮型、指甲長短顏色、膚色等。

三、第三次預試結果（100份）

1. 將死亡這個角色塑造成男性者有 27 人，女性 28 人，不拘者有 45 人。
2. 死亡這個角色的年齡選擇兒童 0 人，青少年 49 人，青壯年 33 人，中年人 8 人，老年人 10 人。
3. 以何種衣服、配件裝扮死亡選項中，黑色西裝有 23 人，純白衣服 18 人，斗篷 5 人，校服 13 人，水手服 5，休閒服 22，中國古裝打扮 11 人，袈裟 0 人，鐮刀 7 人，刀劍 10 人，十字架項鍊 20 人，其他選項有 10 人，包括穿紅色衣服、槍等。
4. 認為死亡這個角色的個性是冷漠、疏離者 16 人，慈祥、善良 29 人，無情、令人心生恐怖 19 人，奸詐、狡猾 15 人，憂鬱 17 人，其他 4 人。
5. 死亡這個角色的身材是高的有 84 人，矮 16 人，胖 13 人，瘦 87 人。
6. 死亡這個角色的聲音是清脆的有 61 人，沙啞 38 人，宏亮 41 人，低沉 59 人。
7. 死亡這個角色的髮型是捲髮 22 人，直髮 77 人，長髮 48 人，短髮 50 人。
8. 死亡這個角色的指甲是長的有 42 人，短 54 人，指甲有顏色 35 人，沒有顏色 63 人，包括黑色 20 人、紅色 8 人、綠、咖啡色、彩色、白色、黃、各一人。
9. 死亡這個角色的膚色是黝黑 16 人，蒼白 40 人，正常 42 人。認為有化妝者 40 人，沒有化妝 58 人。
10. 您認為死亡這個角色可能還具有哪些特質？
腳離地三尺有氣無力，輕飄飄、惹人厭、無情、溫柔吃檳榔大方平易近人帥吸食毒品者有 4 人，自殺死的有 6 人，哭泣懊悔、冷僻孤傲，有精神病 2 人，手腳僵硬 2 人，面無表情 3 人，飛起來、樂觀活潑等。

就收回問卷再做修正：

一增加衣服配件及外型之紅衣選項、有無化妝等

二、形成正式問卷。

附錄六 高中生冒險行為及死亡擬人化正式問卷

親愛的同學：

你好！這是一份探討有關冒險行為與死亡擬人化的問卷，我們做這項調查的目的是希望知道您日常生活中的習慣或行為及對死亡擬人化的看法。您的填答對我們的研究非常重要，所以請您按照實際情況確實的作答。您的資料將與大家的資料合起來統計、分析，並且絕對予以保密，調查結果僅供學術研究，不做其他用途。本問卷包括基本資料、冒險行為及死亡擬人化等三部分。

因為您提供寶貴的意見，將使本研究更有價值！謝謝您的合作！

敬祝

健康快樂

學業進步

南華大學生死學研究所

敬啟

中 華 民 國 九 十 四 年 十 二 月

第一 部 分

【填答說明】：以下題目是有關您的個人基本資料，請依您的實際現況填選出一個最符合的答案，謝謝！

範 例：

(2) 1. 您的年齡： 1. 16 歲 2. 17 歲 3. 18 歲

(1) 2. 您目前的居住情況： 1. 與家人同住 2. 與親戚同住 3. 獨自居住

() 1. 您的性別： 1. 男性 2. 女性

() 2. 您的年級： 1. 一年級 2. 二年級 3. 三年級

() 3. 您的學校類別： 1. 公立高中 2. 私立高中 3. 公立高職 4. 私立高職

() 4. 您的宗教信仰：1. 無 2. 天主教 3. 基督教 4. 回教 5. 佛教 6. 道教 7. 其他

() 5. 與班上同學比較，上個學期您的學業成績在班上排名（或你估計）

1. 前三分之一 2. 中間三分之一 3. 後三分之一

() 6. 您的父親的教育程度：

1. 未接受教育 2. 國小畢（肄）業 3. 國中（初中）畢（肄）業 4. 高中（職）畢（肄）業 5. 專科畢（肄）業 6. 大學畢（肄）業 7. 研究所（碩士）以上畢（肄）業

() 7. 您的母親的教育程度：

1. 未接受教育 2. 國小畢（肄）業 3. 國中（初中）畢（肄）業 4. 高中（職）畢（肄）業 5. 專科畢（肄）業 6. 大學畢（肄）業 7. 研究所（碩士）以上畢（肄）業

() 8. 您的父親健在否

1. 存 2. 歿

() 9. 您的母親健在否

1. 存 2. 歿

10. 家長的職業：（目前所從事的職業，父母各勾一項。如沒有適合的選項，

請在“其他 欄中填寫職業名稱）

父母	父母	父母	父母	父母
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 大專校長	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 中小學校長	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 技術員 技 佐	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 技 工 水電匠	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 工廠工人
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 大專教師	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 中小學教師	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 委任級公務 人員	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 店 員 小店主	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 學 徒
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 醫 師	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 會計師	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 科 員 行 員 出納員 推銷員	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 零售員	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 小 販
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 大法官	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 法 官	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 縣市議員 鄉鎮民代表	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 自耕農	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 佃 農 漁 夫
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 科學家	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 工程師	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 批發商 建築師 代理商 包 商	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 司 機 裁 縫	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 清潔工 雜 工
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 特任或簡任 級公務人員	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 薦任級公務 人員 公司行號 科長	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 尉級軍官	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 廚 師	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 臨時工 工 友
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 立法委員 監察委員 考試委員 國大代表	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 院轄市議員 省議員	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 警 察	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 美容師 理髮師	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 建築物 看管人員 門 房
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 董事長	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 經 理 總經理 襄 理 協 理 副 理	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 消防隊員 船 員	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 郵 差	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 傭 工 女 傭
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 將級軍官	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 校級軍官 警 官 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 作家 畫家演員 音樂家 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 新聞、電視記 者	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 秘 書 代 書 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 電影、電視	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 士(官)兵 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 打字員	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 侍應生 舞(酒)女 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 無 業 家庭主婦
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 新聞、電視記 者	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 服裝設計師	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 領 班 監 工	

其 他：父_____；母_____

第二 部 分

【填答說明】：以下題目在瞭解您生活中的經驗，以去年一整年中依您的實際現況，圈選(○)出一個最符合的答案，請每題都要作答，謝謝!

每題共有五個意見：

1. 代表「從來沒有」
2. 代表「偶而如此」
3. 代表「約半如此」
4. 代表「經常如此」
5. 代表「總是如此」

範 例：1. 我會在騎機車時戴安全帽 1 2 ③ 4 5

題 目	從 來 沒 有	偶 而 如 此	約 半 如 此	經 常 如 此	總 是 如 此
去年一整年以來，我的生活曾發生：					
1. 我會在坐車時繫上安全帶	1	2	3	4	5
2. 我曾從事飆車活動	1	2	3	4	5
3. 我曾抽菸	1	2	3	4	5
4. 我曾嚼檳榔	1	2	3	4	5
5. 我曾參與賭博性電玩	1	2	3	4	5
6. 我曾與朋友一起打麻將	1	2	3	4	5
7. 我曾觀看色情刊物、光碟、網站	1	2	3	4	5
8. 我曾去Pub 或Di sco 玩到深夜才回家	1	2	3	4	5
9. 我曾逗留在網咖店或電動玩具店	1	2	3	4	5
10. 我曾參與打架	1	2	3	4	5
11. 我曾參加幫派	1	2	3	4	5
12. 我曾吸食安非他命、搖頭丸、快樂丸、強力膠、 FM2 或其他藥品	1	2	3	4	5
13. 我曾離家出走	1	2	3	4	5
14. 我曾蹺課	1	2	3	4	5
15. 我曾喝酒	1	2	3	4	5
16. 我曾在酒後開車或騎車	1	2	3	4	5
17. 我曾搭乘駕駛人有喝酒的車	1	2	3	4	5

第三部分

死亡擬人化問卷指導說明

* 假設您正在撰寫、導演及製作一部影片

* 在這部影片中，死亡是一個重要的特色，由一個男或女演員扮演

* 請盡可能詳細而精確的描述你選擇飾演死亡這個角色之特質(死亡將以一個人的方式呈現，而非一個特別的印象)

() 1. 您將死亡這個角色塑造成 (1) 男性 (2) 女性 (3) 不拘 (4) 其他 _____

() 2. 您認為死亡這個角色的年齡大約幾歲

(1) 兒童 (2) 青少年 (3) 青壯年 (4) 中年人 (5) 老年人

(6) 其他 _____

() 3. 您將以何種衣服、配件裝扮死亡 (可複選)

(1) 黑色西裝 (2) 純白衣服 (3) 斗篷 (4) 校服 (5) 水手服

(6) 休閒服 (7) 中國古裝打扮 (8) 袈裟 (9) 紅衣 (10) 刀劍

(11) 十字架項鍊 (12) 鐮刀 (13) 槍 (14) 其他 (請詳填) _____

() 4. 您認為死亡這個角色的個性是

(1) 冷漠、疏離 (2) 慈祥、善良 (3) 無情、令人心生恐怖 (4) 憂鬱 (5) 奸

詐、狡猾 (6) 樂觀 (7) 天真活潑 (8) 其他 (請詳填) _____

() 5. 您認為死亡這個角色的身材是 (1) 高 (2) 矮 (3) 其他 (請詳填) _____

() 6. 您認為死亡這個角色的身材是 (1) 胖 (2) 瘦 (3) 其他 (請詳填) _____

() 7. 您認為死亡這個角色的聲音是 (1) 清脆 (2) 沙啞 (3) 其他 (請詳填) _____

() 8. 您認為死亡這個角色的聲音是 (1) 宏亮 (2) 低沉 (3) 其他 (請詳填) _____

() 9. 您認為死亡這個角色的髮型是 (1) 捲髮 (2) 直髮 (3) 其他 (請詳填) _____

() 10. 您認為死亡這個角色的髮型是 (1) 長髮 (2) 短髮 (3) 其他 (請詳填) _____

() 11. 您認為死亡這個角色的指甲是 (1) 長 (2) 短 (3) 其他 (請詳填) _____

() 12. 您認為死亡這個角色的指甲 (1) 有顏色，是____色 (2) 沒有顏色 (3)
其他 (請詳填) _____

() 13. 您認為死亡這個角色的膚色是 (1) 黝黑 (2) 蒼白 (3) 正常 (4)
其他 (請詳填) _____

() 14. 您認為死亡這個角色 (1) 有化妝 (2) 沒有化妝 (3) 其他 (請詳填) _____
15. 您認為死亡這個角色可能還具有哪些特質? (請詳填)

16. 您所選擇擬人化的角色，使你回想起那位最常見過、聽過或知道的人?
(請詳填) _____

問卷到此結束，請再檢查一次；如有遺漏，請馬上補上。

謝謝您的作答與合作！

附錄七 死亡擬人化意象圖(無情劍客型)



附錄八 死亡擬人化意象圖(冷酷槍手型)



附錄九 死亡擬人化意象圖(倩女幽魂型)



附錄十 死亡擬人化意象圖(現代少女型)



附錄十一 死亡擬人化意象圖(憂鬱少女型)

