

# 「他／她」究竟長什麼樣子？

——中部地區高中職學生死亡擬人化初探

黎慧珍\* 蔡明昌\*\*

## 摘要

死亡在人們心中究竟是什麼樣的形象？面對這件自古以來即與人類生活相伴卻又苦無機會實際體驗的大事，我們究竟如何看待它？這是一件值得探討的議題。本研究以高中生為對象，探討其死亡擬人化的情況，以作為將來一系列死亡擬人化相關研究的開端。研究者採用調查研究法，參酌Kastenbaum（1997）所使用的問卷，編修「死亡擬人化問卷」為研究工具，包含「死亡」之性別、年齡、個性、衣服配件、外型與音質等內容，採分層隨機抽樣方式，以九十四學年度就讀於中部地區七縣市之公私立高中（職）學生共1168人為研究對象，有效問卷回收率為97.3%。研究結果顯示高中生的死亡擬人化意象以負向為多且性別不拘，可歸納為「無情劍客型」、「冷酷槍手型」、「倩女幽魂型」、「現代少女型」、「憂鬱少女型」等五種類型。

關鍵詞：高中生、死亡擬人化

---

\* 中國醫藥大學校護

\*\* 南華大學生死學系所助理教授兼系主任及所長

## What does He/She Look Like?

### *A Pilot Study on Death Personification of Senior High School Students in Central Taiwan*

Li, Hui Chen\* Tsai, Ming Chang\*\*

#### Abstract

How do people conceptualize Death? How do people form their mental images of Death when they have no real experience in this regard but have to face the related issues every day? To answer these questions, the researchers began with exploration of high school students' concepts of death personification. The data collection tool was adapted from Kastenbaum's (1997) questionnaire, which was intended to elicit the characteristics of Death, including its gender, age, personality, accessories, outfit, appearance, and voice quality. By random sampling, this study investigated 1168 students of senior high schools in Central Taiwan. The study results showed that most subjects perceived Death in a negative way. In terms of gender, there is no statistically significant difference between students who categorized Death as female and those who classified it as male. To sum up, the subjects portrayed five main types of Death; they are "Ruthless Swordsman", "Cruel Gunman", "Chinese Female Ghostly Spirit", "Contemporary Young Girl", and

---

\* school nurse of China Medical University

\*\* Nan Hua University Department of life and death studies assistant professor

“Gloomy School Girl”.

**Keywords:** *High school students, Death personification*

# 「他／她」究竟長什麼樣子？

## ——中部地區高中職學生死亡擬人化初探

### 壹、緒論

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，對於亙古以來即與人類生活相伴卻又苦無機會實際體驗的「死亡」一事，在人們心中究竟是什麼樣的形象？這是一個頗值得討論的議題。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，而且表達出那些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」一事深受社會文化的影響，因此，上述的這些類型是否可以外推至國內的樣本，不無疑義，實有必要以國內樣本進行研究。

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。根據發展心理學中有關認知發展的觀點，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。因此，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，如能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，本研究即以高中生為對象，探討其死亡擬人化的情況，以另一個管道來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，探討其具體之死亡擬人化意象，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。

## 貳、文獻探討

### 一、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; 林蒸增, 1997)。
- (二) 無機能性 (nonfunctionality)：死亡時所有生物機能都停止 (Hoffman & Strauss, 1985; Kane, 1979; Speece & Brent, 1996; 林蒸增, 1997)。
- (三) 普遍性 (universality)：凡是生物必將死亡 (Hoffman & Strauss, 1985; Kane, 1979; Speece & Brent, 1996; 林蒸增, 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; 林蒸增, 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)、死亡的瞬間 (moment of death) 及死亡的狀態 (state of death)。
  1. 暴力死亡：由外在暴力事件引起的死亡。
  2. 死亡的瞬間：當身體與靈魂分開時的死亡瞬間。
  3. 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)。

1. 悲痛：如在墓前的哭泣。
2. 心理意象：想到與死亡有關事件引起的焦慮。
3. 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)。

1. 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。
2. 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。
3. 擬人化：把死亡賦予人性，如收割者 (The Reaper)、骷髏等。
4. 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。

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，使得青少年容易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（如男性荷爾蒙睪固酮的增加）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，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。

## 二、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。

### 三、死亡擬人化

#### (一) 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。

1. 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承中，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。
2. 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。
3. 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：
  - (1)具體化一項本質上既抽象、神秘、深奧又難以捉摸的概念；
  - (2)可傳達單以文字難以明確表達的態度和感覺；
  - (3)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；
  - (4)減輕由創傷事件所導致的震驚、痛苦、憤怒和恐懼經驗；
4. 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。

## (二) 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。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。

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；Kastenbaum和Herman（1997）也表示，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。

## (三) 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。

### 1. 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。

## 2. 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，人遇著這鼓癘風，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，在心靈上多了一分寄託。

#### (四) 宗教的死亡擬人化

##### 1. 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。

## 2. 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。

#### 四、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。

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踰越道德戲碼的角色，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。

Kastenbaum和Herman 1997年再次針對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)。但Tamm和Granqvist (1995) 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。

## 參、研究方法

本研究旨在瞭解高中 (職) 學生死亡擬人化之現況，採行「問卷調查法」收集資料。以九十四學年度第一學期中部地區公私立高中 (職) 學生為研究對象，研究工具為修訂自

Kastenbaum (1997) 之「死亡擬人化問卷」，藉以了解高中生之死亡擬人化具體意象。以下就問卷調查法之研究樣本、研究工具與資料處理等三部分，加以陳述。

## 一、研究樣本

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94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，正式施測時間為2005年11月1日至2005年12月31日止。依據教育部公布之93學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%。

## 二、研究工具

研究者根據 Kastenbaum (1997) 之「死亡擬人化問卷」，於2005年8月開始，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，形成正式問卷共16題，其中14題為固定選項，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（其中衣服配件為複選題）；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。

### 三、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並檢誤後，隨即進行統計分析。資料處理方式為次數分配法及卡方考驗，瞭解受試者對於各項死亡擬人化選項的分布情形，及其在背景變項間的差異。

### 肆、結果與討論

本研究依據調查研究所獲取的資料，將高中生死亡擬人化意象的結果分析與討論，並以電腦繪圖呈現其具體意象。

#### 一、高中生對死亡擬人化之具體意象

高中生對死亡擬人化之具體意象依性別、年齡、個性、衣服配件、外型與音質分述如下（表1）。

##### (一) 性別

本研究中高中生死死亡擬人化意象之「性別」方面以選擇不拘者最多，其次為女性。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, 1976；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 (1976) 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, 1976；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。本研究受試者以負面個性為多，可能與傳統社會的死亡禁忌有關，對死亡總是避而不談，但任由青少年從報章雜誌、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%）、殺人犯幫派分子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，其中有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。

表1 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

	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

## 二、高中生對死亡擬人化之具體意象可歸類五大類

依據上述結果，將高中生的死亡擬人化意象分為五種類型（圖如附錄）。

- (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。

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、刀劍和槍。

### 三、不同社會人口學變項之高中生的死亡擬人化意象有顯著差異

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（表2）。

#### (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, 1976;

Kastenbaum & Herman, 1997; Tamm, 1996; Bassett & William, 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。

表2 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」之卡方分析 (n=1168)

項 目	男 (n=552)		女 (n=616)		$\chi^2$
	人數	(%)	人數	(%)	
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%)	
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**
校服	54	(9.8%)	99	(16.1%)	10.11***
紅衣	33	(6.0%)	72	(11.7%)	11.60***
刀劍	74	(13.4%)	45	(7.3%)	11.84***
鐮刀	45	(8.2%)	30	(4.9%)	5.22*
外型與音質					
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%)	

項 目	男 (n=552)		女 (n=616)		$\chi^2$
	人數	(%)	人數	(%)	
指甲					9.08*
長	209	(37.9%)	287	(46.6%)	
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%)	

## (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(表3)。

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，紅衣以私立高中最多、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。

表3 受試者「學校類別」與死亡擬人化「性別」、「個性」、「衣服配件」的卡方分析表 (n=1168)

項目	公立高中 (n=238)		私立高中 (n=357)		公立高職 (n=349)		私立高職 (n=224)		X <sup>2</sup>
	人數	(%)	人數	(%)	人數	(%)	人數	(%)	
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	0.3%	0		6	2.7%	
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*
斗篷	25	10.5%	27	7.6%	24	6.9%	6	2.7%	11.07*
紅衣	21	8.8%	45	12.6%	22	6.3%	17	7.6%	9.33*
十字架 項鍊	65	26.1%	75	21.0%	70	20.1%	23	10.3%	19.09***
鐮刀	25	10.5%	21	5.9%	17	4.9%	12	5.4%	8.59*

### (三) 年級

受試者「年級」與死亡擬人化意象之「年齡」達顯著水準（表4）。

表4 受試者「年級」與死亡擬人化意象之「年齡」之卡方分析  
(n=1168)

項 目	一年級 (n=372)		二年級 (n=438)		三年級 (n=358)		$\chi^2$
	人數	(%)	人數	(%)	人數	(%)	
年齡							19.19*
兒童	9	(2.4%)	14	(3.2%)	7	(2.0%)	
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%)	

「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。國外以成人及大學生為對象之研究（Kastenbaum & Aisenberg, 1976；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（表5）。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。

表5 受試者「宗教信仰」與死亡擬人化「衣服配件」的卡方分析表 (n=1165)

項目	民間信仰 (n=153)	基督宗教 (n=40)	佛教 (n=151)	道教 (n=227)	無 (n=546)	其他 (n=48)	$\chi^2$
	人數 (%)	人數 (%)	人數 (%)	人數 (%)	人數 (%)	人數 (%)	
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*
水手 服	11 (7.2%)	1 (2.5%)	5 (3.3%)	20 (8.8%)	20 (3.7%)	5 (10.4%)	13.84*

#### (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（表6）。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為了生活，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為一種防禦工具；中社經地位的家庭，家長比較重視好奇、快樂和自制也希望子女能自律（張宏文，1992），因此青少年可能以讀書為重，選擇校服者會比較多。

表6 受試者「社經地位」與死亡擬人化意象之「衣服配件」  
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)		$\chi^2$
	人數	(%)	人數	(%)	人數	(%)	
衣服配件							
校服	20	(8.5%)	119	(15.3%)	10	(7.2%)	11.90**
刀劍	17	(7.3%)	79	(10.2%)	21	(15.2%)	6.00*

綜合上述，高中生死死亡擬人化意象會因社會人口學變項不同而有差異。大部分受試者認為「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、憂鬱等負向者為多；高中生選擇冷漠疏離為多、高職生則以無情恐怖為多；「年齡」方面以年輕取向為主，二年級受試者選擇中年人較多、三年級選擇老年人為多。

## 伍、結論

根據本研究之統計分析結果，高中生死死亡擬人化綜合歸納成下列結論：

### 一、研究結果顯示，高中生的死亡擬人化意象

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。綜合以上結果將高中生之死亡擬人化意象歸納為五種類型，分別為無情劍客型、冷酷槍手型、倩女幽魂型、現代少女型、憂鬱少女型。

## 二、不同社會人口學變項之高中生其死亡擬人化意象有差異

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」，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。

男女兩性皆以選擇冷漠疏離、無情恐怖為多，「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。

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。

公立高職選擇「死亡」為男性者最多，私立高職最少；公立高中選擇「死亡」為女性最多，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。

「死亡」的年齡為中年人者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。

「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。中社經地位受試者選擇「死亡」穿著校服為多；而刀劍則以低社經地位最多。

### 三、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。成人若一味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。

## 陸、研究限制

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；此外，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，未來研究可以深度訪談方式，以了解並探討青少年之死亡擬人化。

## 附錄一：死亡擬人化意象圖（繪者張慶權）

一、無情劍客型



二、冷酷槍手型



三、倩女幽魂型



四、現代少女型



### 五、憂鬱少女型



## ◆ 參考文獻 ◆

- 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。
- 李豐楙 (1998)。《神話的故鄉——山海經》。台北：時報。
- 林丞增 (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》。文化大學兒童福利研究所碩士論文，未出版，台北。
- 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。
- 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》。中國文化大學生活應用科學研究所碩士論文，未出版，台北。
- 董芳苑 (1996)。《台灣民間信仰》。台北：常民。
- 鄭志明 (1998)。《神明的由來——台灣篇》。嘉義：南華管理學院。
- Campbell, J. & Moyers, B. (1995)。《神話》(朱侃如譯)。台北：立緒。(原著出版於1988)
- Hamilton, E. (1986)。《希臘神話故事》(宋碧雲譯)。台北：志文。(原著出版於1940)
- Kastenbaum, R. & Aisenberg, R. (2000)。《死亡心理學》(劉震鐘、鄧博仁譯)。台北：五南。(原著出版於1992)
- May, R. (2003)。《哭喊神話》(朱侃如譯)。台北：立緒。(原著出版於1991)
- 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.
- Cotter, R. P. (2003). High risk behaviors in adolescence and their relationship to death anxiety and death personification. *Omega*, 47, 119-137.
- Feifel, H. (1990). Psychology and death: Meaningful rediscovery. *American Psychologist*, 45, 537-543.
- Hoffman & Strauss. (1985). The development of children's concepts of death. *Death Studies*, 9, 469-482.
- 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. (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.
- Lonetto, R. (1982). Personifications of death and death anxiety. *Journal of personality assessment, 46*, 404-408.
- 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. (1997). Evolving meanings of death during early, middle, and later adolescence. *Death studies, 21*, 253-276.
- 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.
- 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.
- Yang, S., C., & Chen, S. F. (2002). A phenomenographic approach to the meaning of death: A Chinese perspective. *Death Studies, 26*, 143-175.