

東海大學社會工作學系碩士論文

指導教授：曾華源 教授

少年使用互動式網路說謊經驗與說謊行為接受度之相關研究

The study of teenagers of correlation between lying experiences in interactive network and lying acceptance



研究生：李幸蓉

中華民國九十八年七月

致 謝

一個不能成功的人是因爲
沒目標、沒夢想、沒自信、沒教練
還有.....不知道自己的潛能

-電影 永不放棄-

如同上面電影所呈現的重點，在學生生涯階段，我很慶幸自己能遇到像電影中這麼棒的教練，我的教練、我所敬愛的「曾華源教授」，不僅僅是教我們如何寫好論文的指導老師，更是教會我們在日常生活中許多待人處事的道理，在好幾次想要放棄、覺得不可能完成的事情時，因爲有老師的鼓勵，讓我們經驗到對凡事都要積極的面對，老師一直以體驗學習的方式教導我們，這樣的經驗對我來說是非常寶貴而且受用無窮的。在寫論文的過程中，老師也像是一位父親一樣，很關心我們每個人的狀況，並且不斷的磨練我們每個人的缺點或限制，這一年可以說是我突破自我最多的一年，從不太會講話及思考事情到現在開始會慢慢表達自我、從不敢和具有權威的人講話到現在開始學習與這類型的人互動。我發現，改變非難事，只看你願不願意立刻去做，而有時再加點壓力更是促使改變的動機。這一年來真的很感謝老師對我們的教導，您是我看過最率真、最願意付出的一位老師。

當然，在老師忙於學校主任秘書還要帶領博碩士班的十幾名學生外，週一到週日其實很少看到老師在休息，可以想像老師不僅僅只是忙著學校的工作，因此當面對我們這些小兔崽子常常跟不上他的步調時，小白學姊就像老師的發言人，不僅帶領我們去瞭解老師所要我們學習的事情、解答我們的疑惑，同時還是我們論文寫作的把關者，常常督促我們論文的進度，沒有學姊的指導、陪伴我們一起討論到半夜，讓我們少被老師唸兩句，這篇論文大概不會這麼順利的完成，真的很謝謝小白學姊無私的付出教導，還有擔任我們與老師之間有時候思考不同調的溝通橋樑，心裡很慶幸自己有一位這麼棒的學姊指導我在論文的細節部分，我想，在很多其他指導教授的學生中，我們是最幸運能被這麼仔細教導的學生。

而這篇論文後續能繼續完成的浩大工程，也就是問卷收集的部分，我更要感謝翊安學姐幫我和學校做了很多的引線，因爲學姊的幫忙，才能讓我有機會和國中學校接觸，而我更能體會到，未來當學弟妹需要我們的協助時，我也要像翊安學姊一樣，盡可能的幫助他們。當然還有我的碩班同學春足，幫我在高雄的國中收集問卷，而且還熱情的邀請少年們填答問卷。感謝新竹的佳音姊，雖然不常碰面，而且還常常婉拒妳的邀約，但是當我有需要時，妳也伸出了友誼之手，讓我感動萬分。慈柔的哥哥祖怡，用最迅速的時間幫我收集南投的問卷，真的很謝謝你。台東的問卷則要感謝更多的人，感謝小白學姊幫我請台東天主教善牧基金會的陳玉潔主任，如果沒有妳們，我想我還要花更多的時間和當地學校接洽，也不會這麼順利的就收集到問卷。還有很多主動要幫我發問卷的朋友，真的很謝謝你們的熱情，雖然最後並沒有採用，但我由衷的感謝願意幫我的人，我這才發現，寫論文真的要動有身邊所有的朋友，還有朋友的朋友，真的很不可思議，有人說

「求人不如求己」，但是團結的力量是需要靠智慧來達成，這似乎也是一種人際關係技巧的學習。

當然還要感謝光華、向上、大德、埔里、明誠、初鹿、知本國中，如果沒有你們的同意，就算有再多的人幫忙也是功虧一簣，所以真的很感動能收集到這麼多學校的學生問卷，是你們給了我更多的學習機會。

論文計劃書提案到最後的完成，如果沒有郭靜晃與王篤強老師提供我很多寶貴的建議與看法，讓我更能從不同的角度、觀點去看同樣的事情。在最後口試時還當我的靠山，協助我回答問題，讓我在學術上有更多的收穫與學習，所以真的很謝謝老師辛苦的看我的論文，幫我抓出疏漏的部分。

在碩士班階段很高興能夠認識許多不同類型的同學，讓我學習與不同人相處。碧怡常常教會我如何思考事情，讓我開始能說出自己的意見、慈柔在我們苦悶的論文生活中常帶給我們許多輕鬆的氣氛、亭諭一直給我很多正向的支持避免我常常被自己負面的評價所淹沒、秀中在我們討論論文時提供他寬敞的宿舍還有茶點讓我們能繼續完成論文討論、玫蓓常常把我從鬱悶的研究室抓去大自然走動因此而讓我養成多運動的習慣、明君更是常常解放我拘束的人生，也就是在宿舍高歌以訓練我的羞恥心、之翔一直是我傾訴的好對象，不知道占用她多少的時間聽我抱怨、雅惠雖然在工作所以不常在學校，但總是溫暖的關心我的狀況、在研究室坐在我隔壁且很有藝術天分的惠萍，讓我的生活增添幾分不同審美的角度、建築系的雅惠則不斷的督促我「上傳國圖了沒？」、碩一的學妹佳盈、黃 baby，你們是 319 的開心果，沒有你們，我可能不會做出瘋狂的行為，也不能突破自我！謝謝你們帶給我很多的歡樂。當然還有老沙學長，常常待在 319 研究室跟我們一起奮鬥，還是我們影片交流的來源。依文學姊從碩一開始就很關心我在學校的適應狀況，每次都會很溫暖的聽我的困擾，真的很謝謝妳在東海時的照顧。

我的大學同學現在變成我的網友的烏鴉，我只靠 msn 就能從他那裡得到很多的支持與力量，雖然很少碰面，但還是很有義氣的免費幫我到國圖印資料、文馨也總是會有許多貼心的問候，讓我在台中無聊時還有人可以找。當然還有很多大學的朋友，很有耐心的等候我畢業，真的很謝謝你們。

最後則是我親愛的爸媽，如果沒有您們的栽培、付出以及對教育的重視，我恐怕沒有這樣的機會到東海讀書。姊姊和弟弟也總是關心我的論文動向，大家都在不同地方還是彼此關心。還有我的外公、外婆、三阿姨、大姑姑，常常塞零用錢給我繳學費，每每想到，我都感動的要哭了。

「受人點水之恩，應當湧泉以報」，我想我可能無法一一回報這一路上幫我的人，所以，我能做的就是回饋給社會上有需要的人，好好做個專業的社工人吧！

感謝支持我的人，沒有你們，我可能無法順利完成論文

感謝鞭策我的人，沒有你們，我可能不會發現自己的潛能

感謝對我不離不棄的人，沒有你們的包容，我可能會迷失在大海中

幸蓉 於 319 研究室

摘要

網路的使用已是現代社會環境不可或缺的工具之一，人們能夠從網路上獲得工具性或娛樂性等許多方面的滿足，因此網路可以說達成了許多人在各方面的需求。網路成爲目前少年主要的休閒活動其成因有很多，學校課輔制度、補習、雙親忙於工作無暇照顧子女等原因，使得在家上網成爲便利又方便的休閒方式。目前許多相關研究皆在探討網路成癮、虛擬與真實世界的混淆等問題，本研究以少年發展階段所需的社會學習來看少年在使用網路時，會不會因爲網路匿名的特性而在與網友互動過程中，因爲過度接觸而價值態度受到影響。因此，研究者以使用網路基本的自我保護行爲來看少年與網友互動時是出於自我保護？還是其他因素而有說謊的行爲？對認知正值發展階段的少年來探討網路上說謊的行爲與對網友說謊的接受度會不會與現實生活中有相同的說謊行爲接受度？其程度爲何？

本研究以便利取樣之方式，選取新竹、台中、南投、高雄、台東五個地區之國中學校裡面的國一、國二、國三各年級各一班進行全班性的問卷調查，共有六個學校、十八個班級爲本研究的施測對象。採用問卷調查法爲資料蒐集之工具，問卷發出 645 份，回收 546 份，回收率 85%，其中有效問卷有 295 份占 54%。問卷以

研究結論如下：

- 1.不同少年的年齡、性別與家庭結構在使用互動式網路說謊的原因差異較大。
- 2.少年主要照顧者的教育程度對少年在互動式網路及現實生活說謊接受度差異較大。
- 3.少年的年齡、年級、照顧者教育程度、照顧者管教方式對現實生活說謊的接受度產生差異。
- 4.少年在使用互動式網路較傾向會說謊者，對互動式網路說謊的接受度較高。
- 5.少年使用互動式網路的說謊原因與現實生活說謊的接受度產生相關。
- 6.少年在網路上說謊的接受度愈高對現實生活說謊的接受度愈高。

研究建議：

- 1.加強少年在使用網路說謊行爲的價值認知。
- 2.父母應加強對子女的關懷與管教態度。
- 3.學校應加強法律上的知識教育與正確價值觀的養成。
- 4.政策上應加強少年正確的休閒活動規劃，並非禁止使用其所習慣的休閒活動。

關鍵字：少年(teenager)、互動式網路(interactive network)、說謊行爲接受度(lying acceptance)

Abstract

Internet, which satisfies with people demands, can be said one of the most indispensable tools in modern society. Many factors, such as tutorial or inadequate parental care, cause internet become most popular leisure activities for teenagers. Different from other related researches that focus on internet addiction, or confusion between virtual and real-world, this research focuses on if teenagers' values may be affected by anonymous character of internet, during the interaction process with net-user. Researcher wants to know if teenagers interact with net-user is based on self-protection or other factors that cause teenagers have lying behaviors. At the same time, researchers wants to discuss the issue that for teenagers, if they have the same acceptance and its extents between lying to net-user and lying in real-life.

In this research, teenagers from grade 7-9 and were selected randomly as samples in five cities, Hsinchu, Taichung, Nantou, Kaohsiung, Taitung in Taiwan. 645 questionnaires were sent out, and response rate is 85%. Of all the questionnaires, 295 questionnaires were valid. The data were analyzed by the frequency distribution, chi square test, t-test, one-way ANOVA, Pearson correlation and Multiple Regression Analysis.

Conclusions of this research are as follows:

1. There are significantly different reasons of lying, when teenagers use interactive network, in different age, gender and family background.
2. There are significant differences between education background of people who take care of teenager and acceptance of lying in interactive network and real-life.
3. There are significant differences between different teenager age, grade, their care givers' education backgrounds and parenting ways, and acceptance of lying in interactive network and real-life.
4. Teenagers who tend to lie in interactive network have higher degree of acceptance than other do.
5. There is a correlation between factors which lead to teenagers lie in interactive network and lying in real-life.
6. For teenagers, the higher acceptance of lying in interactive network, the higher acceptance of lying in real-life.

In conclusion, the suggestions for further research and practical implementations have been proposed in the context.

keyword : teenager 、 interactive network 、 lying acceptance

目 錄

第一章 緒論	8
第一節 問題陳述	8
第二節 動機與目的	12
第三節 名詞解釋	13
第二章 文獻探討	14
第一節 互動式網路的定義與特性	14
第二節 少年認知發展與道德判斷	18
第三節 少年說謊行為的意涵	27
第四節 少年使用互動式網路的說謊行為與道德認知發展	31
第三章 研究方法	32
第一節 研究設計	32
第二節 研究對象與抽樣	36
第三節 研究工具與測量方法	38
第四節 資料分析與統計方法	48
第四章 研究結果與分析.....	50
第一節 少年使用互動式網路的個人基本特性之描述	50
第二節 說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之描述	57
第三節 少年使用互動式網路說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之差異分析	63
第四節 少年使用互動式網路說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之相關分析	75
第五節 少年使用互動式網路說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之複迴歸分析	79
第五章 結論與建議	86
第一節 結論	86
第二節 討論	89
第三節 建議	94
第四節 研究限制	97
參考書目	98
壹、中文部份：	98
貳、英文部分：	101
附件一.....	103

表 次

表 2-2-1「公正倫理」與「關懷倫理」的差異.....	18
表 3-2-1 各學校學生總人數分佈狀況表.....	29
表 3-2-2 各地區問卷回收情形狀況表.....	30
表 3-3-1 量表信度考驗及因素分析挑題結果.....	31
表 3-3-2 網路說謊原因量表---因素分析及 Cronbach α 值摘要表.....	33
表 3-3-3 網路說謊接受度量表---因素分析及 Cronbach α 值摘要表.....	35
表 3-3-4 現實生活說謊接受度量表---因素分析及 Cronbach α 值摘要表.....	37
表 4-1-1 少年基本資料之次數分配表與百分比統計表.....	44
表 4-1-2 性別與年級之交叉表.....	44
表 4-1-3 性別與平均每週使用網路時數之交叉表.....	45
表 4-1-4 少年家庭狀況之次數分配表與百分比統計表.....	46
表 4-1-5 少年使用網路狀況之次數分配表與百分比統計表.....	47
表 4-1-6 上網類型、上網地點與少年各年齡之交叉表.....	48
表 4-1-7 上網類型、上網地點與少年性別之交叉表.....	48
表 4-1-8 上網類型、上網地點與少年各年級之交叉表.....	49
表 4-2-1 說謊原因次數分配及百分比統計表.....	51
表 4-2-2 網路說謊原因接受度次數分配及百分比統計表.....	53
表 4-2-3 現實生活說謊原因接受度次數分配及百分比統計表.....	55
表 4-3-1 說謊原因量表之 t 檢定分析表.....	56
表 4-3-2 說謊原因變異數分析及事後比較表.....	57
表 4-3-3 網路說謊接受度量表之 t 檢定分析表.....	59
表 4-3-4 網路說謊接受度變異數分析及事後比較表.....	60
表 4-3-5 現實生活說謊接受度量表之 t 檢定分析表.....	62
表 4-3-6 現實生活說謊接受度變異數分析及事後比較表.....	63
表 4-4-1 說謊原因和網路說謊接受度之相關分析.....	69
表 4-4-2 說謊原因和現實生活說謊接受度之相關分析.....	69
表 4-4-3 網路說謊接受度和現實生活說謊接受度之相關分析.....	71
表 4-5-1 現實生活說謊接受度之複迴歸分析摘要表.....	72
表 4-5-2 現實生活說謊接受度總量表之強迫進入(複迴歸)迴歸方法.....	73
表 4-5-3 現實生活說謊接受度(自利取向)之迴歸分析摘要表.....	74
表 4-5-4 現實生活說謊接受度(自利取向說謊)之強迫進入迴歸方法.....	75
表 4-5-5 現實生活說謊接受度(責任取向)之迴歸分析摘要表.....	76
表 4-5-6 現實生活說謊接受度(責任取向說謊)之強迫進入迴歸法.....	77
表 4-5-7 網路說謊原因、網路說謊接受度及現實生活說謊接受度之綜合相關表.....	78

圖 次

圖 2-2-1 價值觀的形成過程.....	15
圖 3-1-1 修改前架構圖.....	25
圖 3-3-1 修改後架構圖.....	38

第一章 緒論

第一節 問題陳述

網路的方便性已經取代過去僅僅處理文書工作的功能，從網路的「知識」搜尋中，詢問的問題五花八門、個人有自身方面的問題也可以上網發問尋求解答。還有「部落格」的興起，使得年輕人彼此之間常常以帳號的交換做為互動的媒介，透過這種方式對他人進行認識，而對於未使用的人也常常會遭到異樣眼光或嘲笑。少年發展階段有不同論述，根據 Erikson 的「自我認同時期」，少年為了得到認同而得以在群體中生存，個人的行為較容易受到集體的影響。因此，同儕如果在使用網路，少年較容易受同儕的影響，而經常留連上網，以得到群體的認同。臺北市少輔會（2002）報告顯示，少年的休閒活動大部分離不開網路的使用，在 2470 名一般少年與偏差少年中，平日休閒活動以上網遊戲為主者佔 53%。

網路使用為什麼會成為少年的休閒活動？是因為沒有時間從事戶外的休閒活動？還是因為網路的吸引力大過其他的休閒活動？陳惠玲（2001）提到，網路成為大部分少年休閒活動的主要原因是因為，課業壓力、補習、考試等制度，使得時間被過度壓縮；當有空閒時間的時候，卻不會規畫與安排休閒活動，因此電視與電腦的科技產品，往往成為時下每個人的休閒嗜好。加上現代的家庭結構及生活型態的改變，父母外出工作沒有時間照顧子女，又擔心子女在外面會受到不良的影響，所以科技產品成為現代家庭的數位保姆，代替父母照顧子女。不過對發展尚未成熟的少年來說，數位產品，尤其是網際網路這種可以與外界互動的工具，對少年身心發展的意義何在？對於少年在從事網路休閒活動時，資訊的快速傳遞與接收，還有與各種不同差異的人口群接觸，對他們在使用網路進行互動後的影響又是如何？

近年來，少年網路沉迷或成癮是大家關注的議題。相關研究顯示（傅義婷，2008；蔡沛錡，2005；戴秀津，2003）家庭狀況、人際互動不良、學業成績低落、低酬償依賴、低自尊、高敵意等是造成網路成癮的相關因素。彭鬱歡（2004）發現少年使用網路的動機中，以玩線上遊戲、聊天交友、網路性愛、扮演與現實生活不同的角色與網路成癮是有顯著相關的。

上述研究的發現，少年大量使用網路與他人互動的原因一方面是因為現實生活中的表現不能得到滿足或人際關係疏離，而另一方面是因為從事線上活動是很

刺激的，能滿足個人的慾望與想像。然而，在滿足慾望與實現理想的前提下，是否會引起解禁的效果？過度投入網路世界的人，對現實生活的狀況是否會有不良影響，是值得關注的。Turkle（1998；引自譚天、吳佳真，1998）就指出，「線上多人使用者領域、空間（Multi-User Domain；簡稱 MUD）」提供了匿名與他人互動的世界，隔離了現實身份，人們在其中進行角色扮演，化身成另外一個「自我」，提供自我表現的機會，在 MUD 中可以輕易控制身份的訊息，自由轉變表現出來的人格，自我成爲彈性、流動、多元的自我。網路的特性或許能暫時帶來現實生活壓力的解脫，但是過度投入有可能引發個人人格偏差或觸犯法律上的問題。

網路的匿名性及非直接面對面的特性，常會面臨許多不確定的因素，個人對使用網路的認知可以實際付諸實行，而較不會受到干擾，使用者可以隨時更換角色或隱藏 IP 位置與人互動而不被察覺，所以網路使用的規範及取締比較不容易執行，例如：對網友進行詐騙以獲得利益的行爲。由於存在這樣的風險使得人們在使用網路時，產生自我防衛的心態，大都會對他人有所保留自己的真實身分，但是網路上人與人的互動關係，究竟應該對自我保留到什麼程度？又如何瞭解對方對自己的誠實程度有多少？這種偽裝防衛或欺騙他人會對少年身心發展帶來何種影響？

「誠實」是社會道德行爲的象徵，從小師長教導晚輩「待人以誠」。然而，在研究中華民族的學者發現，國人有「不誠」的行爲表現，愛面子、態度虛偽、僥倖心態、客套、重形式、虛榮...等是研究發現國人的習性，所以社會上詐欺、詐騙事件層出不窮，與誠實是有關的（王鍾和，1991）。

在現今的社會中，資訊流通及接收非常快速，少年在建立自己的價值觀時，是需要有被認同的感受，所以會透過不同的管道極力尋求社會的認同，少年若無法分辨是非善惡，價值觀很容易因此而扭曲。方鳳琪、陳燕秋、徐偉倫（2002）發現少年喜歡看電視的時間愈長，特別是收看綜藝節目愈多，其道德判斷能力愈低；但是高一學生會比國一學生有較高的道德成熟分數。

年齡的成長對道德判斷能力也會隨著成長；但是常常看不良電視節目的青少年在道德判斷上可能會降低，因爲綜藝節目常以好笑、整人的方式吸引觀眾的歡樂，這種整人的方式容易使人有模仿的行爲。網路上的活動較不同於收看電視節目一般，只有吸收資訊而未加以實際執行；而是一個可以自行操控、與人互動的

世界，網路可以滿足或隨時更換個人的慾望。

有研究發現，愈常使用電動玩具活動的青少年，偏差犯罪行爲及不良心理愈多（王淑女，1996；魏志珍，2006）。Turkle（引自黃厚銘，2002）提到，有些網路使用者能夠經由網路上的角色扮演，經歷有如心理劇般的治療過程，因而改善其真實世界的人際關係；但有些網路使用者則因為無法結合兩個世界之間的差距，導致沉迷於網路，以及在真實世界中適應不良的困境。這是因為網路的匿名缺乏身體和社交訊息的接觸，使得產生的去個人化，個人社會責任感的降低，而造成恣意行爲（吳筱玫，2002）。

網路可以讓人轉換現實生活中所遭遇的不愉快與不適應，從中得到滿足，不過現實生活的問題若不加以處理，導致回到真實世界後問題仍然存在，逃避現實的行爲將會增加。網路究竟是解決少年原本在內心的壓抑？還是為少年帶來更多的心理問題？特別是在虛幻與真實之間的理想我與真實我是否能達到平衡？這是本研究著重的問題。

從以上的研究顯示，少年在使用網路時，若不能瞭解網路暗藏許多的危機，很容易因此而受到網路的資訊影響，在長期使用網路又沒有受到父母或師長的關注，很容易產生偏差行爲。

在網路匿名的特性下，使用者有很大的自由決定是否要說真話，因為彼此不會看到對方的眼神，也沒有因為面對面溝通需要即時回應的立即性反應，使用者可以經過較多的時間思考想要表達的內容，且在說謊的當下也不會因為尷尬或是心虛而讓對方察覺到非語言的反應，例如：眼神閃爍、口吃、臉紅...等生理反應，所以在網路的世界中，個人是可以有較多的自主性，可以依照自己想要的方式與人互動；但是，「誠實」在我們的社會環境中，似乎才是被認同的價值觀，人與人的互動也是靠著互相的誠實而維繫彼此的關係，說謊的行爲打破誠實的原則，造成人際互動的障礙，在一般的價值觀中是無法接受的行爲。

少年說謊是一種偏差行爲，也與犯罪行爲有關，蔡佩珊（2004）發現說謊行爲的接受度愈高，在說謊的動機也會較高，顯示少年愈認為說謊沒有什麼關係，說謊的傾向也愈高。說謊，存在於社會的價值觀下，是一種建立信任關係的基本條件，除非侵犯他人權益，大致上說謊不會因此而受到嚴厲的制裁。這和騎車遇到紅綠燈時發現四下無人，是否仍要遵守交通規則的意思一樣，是以道德良心的角度去看。大部分的人都認為說謊是不好的行爲，是信任關係的瓦解，但是善意

的謊言是不是能被接受的？而善意的謊言又如何判定？或許可以從行爲的道德性來看。

孫效智（1995）從「行爲道德性三根源」談到，決定行爲道德品質的因素有三項：行爲者的動機或意圖、行爲本身，以及行爲處境。因此道德行爲不能只考慮個人內在的本質，還應該將個人所處情境納入考量，所以網路說謊的行爲應視當時的情境而定，說謊的人是否清楚自己的行爲動機與目的是什麼，若不清楚自己的行爲原因何在，比較容易引發一些問題，特別針對社會化經驗較少、判斷能力較弱的少年，在使用網路時若有說謊的行爲其原因何在？說謊行爲是不是受道德認知的程度所影響？是否瞭解說謊的行爲在道德判斷下該如何推理？

在探討情境變相與道德行爲的研究中 Hartshorne & May（1928；引自張鳳燕，1991）發現，在任何欺騙情境下，冒險性（risk）大小直接影響欺騙行爲。所以，在網路世界中說謊行爲所帶來的風險較低時，說謊的行爲有可能增加，即使是基於自我的保護，也可能變成一種習慣，而開始分不清人際關係中虛幻與現實的差異。

針對以上的資料顯示，說謊並不能以二元對立的方法來區分對錯，而是應該探討其行爲本身的出發點為何，行爲本身的出發點和其道德認知成熟度有關。本研究主要想探討有關行爲與道德成熟度之間的關聯，尤其是對於虛擬世界與真實世界之間的行爲彼此是否有差異。

本研究所要探討的問題分爲以下三點：

- 一、少年使用互動式網路的說謊原因的情形如何？說謊行爲與道德認知兩者間的關係？
- 二、少年使用互動式網路的說謊行爲越多，是否在現實生活中，對說謊的接受度越多？
- 三、少年使用互動式網路的說謊行爲越多，是否因爲道德認知能力不足，使得在道德的行爲降低？

第二節 動機與目的

根據第一節的陳述，少年使用網路的比例相當高；但是在使用網路的時候，由於網路的方便性及隱密性高，造成使用者能悠遊在網路世界而不被打擾，加上現代的家庭形態，父母皆在外工作，常常以為孩子不要亂跑，乖乖待在家就沒事，殊不知小孩在家中上網，也有可能造成偏差行為的風險存在。

很多研究顯示，少年使用網路對偏差行為是有影響的，不管是誰都有說謊的經驗，而犯罪少年說謊的比例是比非犯罪少年來的高（方鳳琪等人，2002）；但是對於使用網路造成的偏差行為是怎麼產生的卻沒有實證方面的相關研究，網路上說謊的行為也較沒有實證方面的研究。

針對以上的動機及問題陳述，研究者以網路的次文化特色與少年的生理、心理發展狀況來看，少年使用網路上隱匿、說謊的行為，會不會造成一種習慣？進而對其現實環境產生說謊的行為？畢竟，說謊是偏差行為的其中一種，說謊的習慣也代表著學壞的開始。對於少年使用網路不代表應全面禁止，而是在使用網路時應更加關心少年上網所會面臨的問題，並給予更多的教育機會，以利少年在使用網路時，能明辨是非，培養判斷的能力。本研究的目的可分為以下三點說明：

- 一、瞭解目前臺灣少年在使用網路時的說謊行為有哪些原因，並瞭解少年在說謊時其自我的道德判斷是否會因此而扭曲，進而成爲一種習慣。瞭解網路虛擬世界和真實世界的說謊行為是否會有顯著相關。
- 二、透過研究的結果，瞭解網路世界對少年的影響，最後提出具體之建議，以提供目前從事少年服務相關工作專業人員參考。
- 三、協助少年個人、家庭及學校，提供有利於少年個人發展、親職教育、學校教育及少年輔導工作，增進預防少年在使用網路上對自身發展的影響，提升少年在使用網路時有良好的身心發展。

第三節 名詞解釋

一、使用互動式網路

本研究主要針對使用網路時有和他人交流與互動的行為為主要的方式來判斷網路的使用行為。互動式網路使用類型有：遊戲類型、聊天類型、留言類型。

二、少年

根據「兒童及少年福利法」中的第二條規定「兒童及少年，指未滿十八歲之人；所稱兒童，指未滿十二歲之人；所稱少年，指十二歲以上未滿十八歲之人」。本研究指的少年因考量不同年齡的少年在問卷上對語意的瞭解程度會有差異，因此鎖定目前就讀國中之國中少年為本研究對象。

三、說謊行為接受度 (acceptance)

本研究的說謊行為「接受度」是指，對於說謊行為的原因與類型中，可以接受哪些類型說謊行為，依據總加量表統計，分數愈高代表對說謊行為的接受度愈高。說謊行為的類型又可分為以下幾點：

- (一) 自我保護：保護自己或他人不被欺負。
- (二) 人際合諧：希望在別人眼中有良好的形象及維持良好的關係。
- (三) 獲取利益：為了得到自己想要的東西、利益、好處。
- (四) 逃避懲罰：對個人自己沒有好處，可能帶來懲罰或責任問題。
- (五) 遊戲：因為好玩、有趣而說謊，或陷害別人，自己卻以此為樂。

第二章 文獻探討

本章的主要目的在探討少年在網路上的說謊行為與道德認知發展的狀況，因此第一節先介紹互動式網路的特性與相關資料、第二節著重在少年認知發展與道德判斷的探討、第三節則是與說謊的理論與行為動機有關的文獻、第四節是結合本研究的主題，探討網路使用和說謊行為的相關文獻。

以下各節的資料探討如下：

第一節 互動式網路的定義與特性

壹、互動式網路定義

個人運用網際網路的功能從事任何從網路上所提供出來的資源，從中獲取想要的資訊或滿足個人的慾望，而在網路上可從事的活動，可以從以下的文獻資料中，大致瞭解有關網路的使用類型：

Netting 雜誌（2001）在數位生活調查民眾使用網路的情形，其列舉出十項網路普遍的行為分別為：收發電子郵件、下載資料軟體遊戲、閱讀電子報、線上收聽及收看影音資料、上 BBS 站、網路上聊天、網路上留言、上網玩遊戲、線上即時軟體與他人連絡、網路購物。

財團法人臺灣網路資訊中心（Taiwan Network Information Center；簡稱 TWNIC）在 2008 年針對「臺灣寬頻網路使用調查」中，針對「網際網路服務之需求度及生活提升度」的變項中，將網路的使用管道分為十六種，分別為：網際網路、無線上網、網路查詢資料、電子郵件（E-mail）、即時通訊（MSN、YAHOO 即時通、SKYPE 等）、線上購物、線上遊戲、網路電話、線上即時交通路況服務、線上學習、線上影音欣賞、線上氣象查詢、電子化政府的服務、數位化家電用品、即時遠端醫療照護與諮詢、e 化安全住家/社區之需求度及生活提升度（梁德馨，2008）。

根據以上的相關分類顯示，使用網路的功能與網路的類型非常多樣，使用者根據自己的需求使用網路；雖然使用網路大多是在接收資訊，也有可以直接與他人互動的網路活動，因此可將使用的類型分為「資訊接收式」和「雙向互動式」的區分方式。

對於資訊接收的類型為：查詢網路資料、收發電子郵件、線上即時狀況服務（交通路況、氣象查詢）、線上學習（英文、軟體教學）、線上影音欣賞、電子化政府的服務、數位化家電用品、即時遠端醫療照護與諮詢、e 化安全住家等；而以互動式的網路可分為：即時通訊（MSN、YAHOO 即時通、SKYPE 等）、線上購物、線上遊戲、網路電話、網路上交友聊天、上 BBS 站、網路留言、網誌 Blog。

本研究主要在探討「網路上的說謊行爲」，也就是說說謊者有一定的說謊對象，特別是針對即時的線上互動，因此以少年使用互動式網路的類型為主要議題的探討。

貳、互動式網路的特性

一、匿名性的角色扮演

網路的匿名性與角色扮演，讓虛擬社區成為大家樂於投入的領域，但也正因為這樣，人們對虛擬社區中的人際互動產生懷疑，不易建立如同真實生活中的信任機制，因此相互溝通時也都有所保留，人與人能夠順利溝通，其基礎在於大家都知道信任基礎是有問題的，不但在 ID 與角色上要有所保留，網路的隔離作用，也讓人們可以持續玩著一場猜測的遊戲（翟本瑞，2002）。不過蕭銘鈞（1998）有不同的看法，他認為網路的連結使得陌生人之間有建立社會關係的可能性，網路的隔離功能則提供了秘密分享的條件，進而拉近參與者之間的心理距離。

匿名性的角色扮演，除了強調訊息的隱匿，更突顯了訊息的創造和揭露，身份訊息的控制不只是隱藏而已，網友們利用網際網路既隔離又連結的功能，既隱匿又顯露自己的身分認同（羅懷慈，2002）。這種可以隱藏自己而同時又能獲得滿足的方式，可以享權利而不盡義務，是網路吸引人的地方，但勢必引起天下大亂，道德淪喪，對社會的發展是走下坡的。

二、社會學習

Skinner 著重在行爲的形成是有加強者在旁給予激勵，學習者透過模塑行爲來發展個人的行爲；Miller 和 Bandura（引自沙依仁，1998）同樣認為人類的行爲是由觀察學習及模仿別人的行爲而習得的，對人格發展是重要因素，觀察他人的行爲結果被受到稱讚而感到愉悅，形成個人心理上內部的加強（internal reinforcement），進而形成個人的行爲。

行爲的產生是需要有事先示範其行爲的動作，並且有催化者加強行爲帶來的好處，使學習者在觀察與模仿中，被鼓勵而增加其行爲的次數；反之若常常學習不好的行爲，久而久之也會因此而內化，使用網路時資訊的連結很有效率，若少年在使用網路時沒有成年人注意他們上網的情況，給予適時的價值觀教導，很容易因此而受網路上的訊息所影響。

三、虛擬社群

網路連線遊戲最大的魅力即來自於「社群的經營」(陳怡安, 2003)。例如：紅及一時的「天堂」網路遊戲為例，在特殊的「社群效果」下，大家經常性地一同玩遊戲、聊天、練功、升級，且遊戲進行的過程中，往往需要借助盟友的幫忙與指導，或是尋求結盟與支援，於是，社群的支持與合作成了人際互動的重要過程。少年使用網路時，是自行上網尋找盟友？還是在現實生活中，成群結伴一同上網？這之間的個人特質與網路上能夠說謊與捏造事實的程度，可能會因為有熟識的同伴在而影響少年是否說謊的原因，對於使用網路時的說謊行爲，是否和熟識的同儕一同上網，是可以再做進一步探討的。

參、少年使用網路的相關研究

針對少年在使用網路的影響中發現使用網路會加速社會化的歷程，影響個人的價值觀，其資料說明如下：

陳俞霖(2002)提到，結交朋友是少年使用網路的主要目的，網路擁有足以滿足人們需求的功能，對少年來說，有這樣的管道確實能吸引少年使用網路，不過網路的豐富資訊與能接觸到不同年齡階層的特性，加速了社會化的歷程，對少年的衝擊是相當大的。施香如(2003)表示使用網路的便利、身分的匿名與多元的角色、沒有面對面溝通的人際心理負擔等有關的特性下，網路援交、線上遊戲戰利品的買賣或盜取、網路上的誹謗等行爲較容易產生。這和個人對網路匿名所以不用負責的認知下，使玩家的道德觀容易扭曲原有的標準。林麗貞(2005)發現真實生活若與虛擬情境有太大的落差，少年會過度投入在遊戲中，造成人際疏離的情形更嚴重，另外金錢的花用若超過負荷，容易發生欺騙與勒索的行爲，在充斥著次文化的環境下，個人的價值觀也容易受到影響，形成偏差行爲。

使用互動式網路爲了能吸引玩家，不但設計成暴力、廝殺和死亡的情境，且講求立體視像和音效技術進步，把人物、場景造的栩栩如生，當這類場景反覆地

出現在玩家眼前，無形中可能提高玩家對暴力攻擊的接受度。金榮泰（2001）在其研究中便指出，經常暴露於暴力環境中的人，會更能忍受現實生活中他人間的攻擊行爲，且對攻擊行爲的抑制與弱化也相對減少，亦即對暴力攻擊的敏感度會降低許多。

使用網路會接觸到網路的文化，在這樣的情境下，少年容易將現實中對於角色認同的需求同時反應在網路社會中，因此虛擬世界和現實生活中的個人是不會有差別的，反而加速問題與偏差行爲的產生。

第二節 少年認知發展與道德判斷

壹、少年的發展需求

青春期間隨第二性徵的出現，身體的改變引發個人對這些改變的興趣也會感到迷惑，因此開始在意社會與同伴的眼光，同伴的接受度是相當重要的，如果個人的生理變化對少年帶來困擾而產生對社會的不適應，容易引發發展的危機，例如身體的發展引發他人的嘲笑時，少年容易感到壓力且自尊減低。因此，認識自己、瞭解自己與環境間的差異，以便對自己的情感與態度組織起來，建立自己的自尊，而自尊與自我概念可以透過與他人的互動而累積，也可以透過個人的經驗形成個人的主觀價值，作為判斷事物之基礎（黃德祥，2000；孫武彥，2007）。

貳、發展需求與相關理論

一、少年認知發展

認知（cognition）是指從環境中、過去的經驗、和其他的心理活動（計畫或策略），取得、組織和運用感官和知覺之訊息的過程（張宏哲、林哲立，2002）。由於不同的人知覺、記憶與解釋方式各有不同，所以會產生不同的反應。認知觀點理論（cognitive theories）常使用「基模」的概念探討個人內在心理歷程，基模是對某些對象或概念有一套組織、結構的知識，是個人將過去經驗到的事，組織起來而形成未來面對新事件的知覺與解釋，會影響後續的行為（陳皎眉、王叢桂、孫菁如，2006）。

Piaget（1972；引自王文科，1983）認為少年時期的認知發展任務是要能從具體目標走向形式操作思考，其思考不再是嘗試錯誤，而是能運用在問題的解決中，將所有可能產生的因素做完善的推衍和假設，並且能系統性的去考驗各種假設，是一種邏輯式的思考方式。

Elkind（1978）認為少年形式操作思考還未能控制自如，雖能構思，但無法分辨優先順序或決定何種方式較為適當。綜上所述，少年時期會有叛逆的心理，常常在既想獨立又需依賴之間產生矛盾，為了表現自我的特殊性，叛逆少年的行為表現常讓人難以捉摸，為了突顯差異而開始不聽從父母或師長的建議，轉而跟隨其他同儕的想法。在發展系統性的思考過程中，少年要學習辨別是非的能力，

若只是爲了表現差異而故意唱反調，爲了叛逆而叛逆的少年，某種程度上或許是較不理智的。因此，並不是每個少年都會如期的發展邏輯與區辨的能力，應視每個人的環境條件所致。

Neimark (1975) 的研究發現形式操作思考雖不能運用在所在問題之思考中，但是對少年在問題解決探索上會有幫助。Newman & Newman (1993) 認爲形式思考轉移是逐漸發展而來，其認爲促進形式思考並減少自我中心有三個環境因素：其一爲少年在各種不同角色的身分上生活，而這些角色關係會使他們面對與協調彼此之間的矛盾之要求，因此扮演各種不同角色的經驗，必須學習同時處理兩個以上之變項，有助於相對思考；其二爲同伴群體在學校或校外團體活動中，往往要與另一些家庭性質社會地位與自己不同的同學建立關係，以學習不同於自己成長環境中的各種文化及行爲價值；其三是課程的學習內容，許多課程，如數學、人文課程能將學生帶入思考假設演繹推論之中，促進想像觀念的發展。

形式思考操作應與現實生活遇到的問題有關，如此才能快速學習，並且客觀的面對和處理問題，發展新的解決方法，將之運用於現實生活中。少年在使用網路時所面對的是不同於現實生活中的角色，現實生活中的角色仍然受到社會的約束與控制，因此在網路世界中，是可以享有最大的權利盡情表現不受約束的自我，若師長不在旁邊約束，少年的行爲認知或許能較真實呈現。

二、少年道德發展

在道德發展方面，Piaget 認爲少年逐漸脫離兒童期，視結果的傷害性而判斷行爲對錯的道德價值期。少年的形式操作思考，使他進入看動機意向的結果來做道德的判斷，認識規範的主觀性和相互同意之概念。

Kohlberg 和 Gilligan(1975)提到，許多青少年會退化到道德發展的成規前期層次，要達到形式操作和認識個人文化與世界之道德原則差異，少年會對制式化的法律與道德秩序有所質疑，他們會想要親自去驗證道德守則和價值。其中，少年極端的相對主義來自拒絕以傳統標準做判斷，使個人活在沒有被證實和客觀的價值中，又可稱爲次文化團體，所以，少年容易被視爲偏差、標新立異，甚至生活在疏離的關係中。Hoffman(1980) 認爲少年的道德發展基礎來自於同理心之發展，少年由於認知發展而開始能概念化他人，不僅能區別，也能投射自我到他人經驗中，並且能由其中轉化成道德觀，如瞭解他人受的痛苦，進而避免自己產生不當行爲使人受苦，而增加自己的罪惡感。

對於少年在使用網路的時候，他們帶著一套自己的價值觀進入到其中，這種價值觀有可能是帶著反叛現實生活的規範而來，而網路正好可以成爲他們驗證現實生活的叛逆行爲，透過虛擬網路的使用與現實生活的經驗，少年開始去區分其差異，並且轉化成個人的經驗與形成個人的價值觀。

綜合以上的描述，少年的道德認知發展在於能將具體的目標實際進行操作，以自行解決問題；但是有解決問題的能力，不一定能有效的將問題解決，只是在獨立思考與自主這方面有比較明顯的變化。所以在這樣的轉變下，父母與長輩的管教有時並不能使少年服從，在同儕團體中有較多自我表現的機會，也會從團體中學習如何表現自我。因此，他們不喜歡強加在他們身上的規範，若使用過於權威或放任式的管教，可能造成少年的反彈或在無人指導正確觀念的情況下，少年愈會認同那些非主流的次文化觀念，爲反抗而反抗，造成行爲與價值觀的扭曲。

參、道德認知發展

一、道德判斷之意義

道德 (moral) 是指個人認爲什麼是對與錯，知道何爲該做與不該做，是評斷是非善惡的準則 (伍振鶯、高強華，1999)；沈六 (1993) 認爲道德乃是人類在群體生活中所遵循之是非善惡的行爲規範。黃德祥 (2000) 認爲道德與倫理意思相近，是指個體的習性與品行，及所應遵循的規範或準則；張春興 (1992) 將道德視爲行爲的準則或將道德視爲合於準則的行爲。

「道德」指的是個體內在的品行與品德，其本質主要有三種：第一種是人類內在情感所好之價值傾向，它不是社會制約的結果，也不是相對時空中的產物，而是人類面對歷史現實時，自然的情感反應和趨向；第二種是人類達至所欲目標之行動原則，人類天性有肯定自身的自由，但在肯定中尚會檢選其行爲實現的目標，因此道德不是約定俗成的習慣，而是人們本來具有的實踐理性發揮的成果；第三種是人類社會整體合諧之協調機制，道德不是社會習成的結果，這使得各種風俗習慣得以不斷推陳出新，人類天性上由內在自我要求其行爲具有普遍性，要求行爲能與社會相協調，道德就是自發要求與社會互相協調的機制，它不是社會養成的結果 (簡靜惠，1993)。個人道德的形成過程是透過許多方面而漸漸形成個人的道德涵養的，這和個人的學習環境有關，也與個人自我的發展有關。

「判斷」和是非是分不開的，是非需要判斷，而判斷一定會涉及判斷者主觀

的成分，主觀是不可避免的，卻也是判斷可能會出錯、扭曲的根源。「判斷」的基礎，可從三個方向來探討，第一個基礎是「知識」，任何是非判斷，需要有相當的知識，還要有常識；第二個基礎是「時代的現況」，很多人的判斷常常會脫離現況，瞭解一般人的心態、社會的物質技術、制度運作等等層面，才不至於落入主觀的預設立場；第三是「客觀的心態」，把自己從利害關係中丟開，避免自己的感情涉入（漢寶德，1992）。

單文經（1982）認為，道德判斷是個人對是非善惡做正確判斷的能力和傾向；在道德情境中，依以往的理念、行為的經驗，分析因果關係、判斷是非善惡、評量利弊得失，抉擇行動方案的歷程所作道德思考的方式，即是道德判斷。探討道德判斷或道德推理時，首先關切的是「什麼是對的」、「什麼是錯的」事實的瞭解有助於我們解決道德難題，但是僅就事實判斷是無法瞭解應如何做的（張鳳燕，1995）。

要有道德判斷的能力是需要經過學習，且要對當下的社會環境有所瞭解，並且對自我的情感控制要夠；但是這種判斷的基礎一般成年人不一定完全可以做到這樣的條件，更何況是青少年對於社會的認識及經驗還不足夠，很容易因此而得到錯誤的學習或經驗而做出不良的判斷。道德判斷的養成與個人價值觀的形成有關，這也表示少年在網路世界中的互動行為會與個人的價值觀及道德判斷有所影響。

時間長短的結果、場合、行為類型和個人特質等等。道德發展透過直接指導（規則學習）增強、模範和評估性回饋而來，經由不同的情境和模範，個人會學習此情境中要考慮那些重要因素做道德判斷。故認知發展與家庭教育，社會環境訊息、學校教育與同輩活動之機會有密切關係，而認知經驗所形成的價值系統，將影響青少年的道德行為。

二、價值形成與認知發展

價值是一種持久的信念，在此信念影響下，個人或團體偏愛某種特定的行為方式和存在的目標狀態，個人所擁有的價值，是個人經過社會化的過程中，逐漸透過學習而賦予事物意義或價值，並從中選擇個人認同的目標而來，長久下來，會形成個人的行為偏好（曾華源、胡慧嫻、李仰慈、郭世豐，2002）。

人類價值的「前導變數」不僅基於個人的人格特質，還源溯於文化、社會及其制度，也就是價值觀念或價值體系的發展與形成，受整個社會文化的影響與制

約。由此而論，價值是一種完形性質，具有主客觀的涉入，不僅有具體和真實的物質存在，而且必須是所處情境，才有存在意義。所以，不同年齡、性別、種族、社會經濟結構，其價值內含會有不同，而價值的形成具有持久性、普同性與階層性。價值的形成過程，是透過感官、經驗的累積，進而再與外界的互動下產生個人的偏好，所以價值觀的形成是與社會化有關。影響或決定價值觀的因素及形成過程，可由以下的架構圖來呈現：

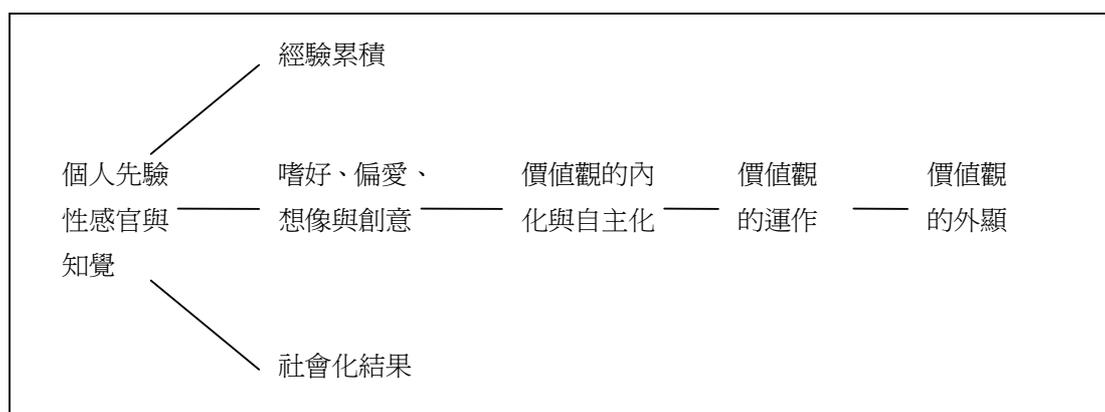


圖 2-2-1 價值觀的形成過程。資料來源：陳秉璋、陳信木（1990）

少年的價值觀是如何形成的？哪些因素影響著他們的價值判斷？這些原因和個人的年齡、性別，還有與家庭、社會、文化的互動下是有關的。少年在使用網路時，由個人對於網路的知覺或是同儕的互動而產生對網路的想像，在透過對網路的偏好而選擇使用的網路類型，在先前的經驗與使用後的經驗累積，以及在網路上不管是被他人欺騙或是從他人經驗分享的社會化結果，慢慢內化成自己的價值觀，而少年在繼續使用網路時，從先前的內化經驗中，開始將自己的價值觀顯現出來，轉變成個人實際行為的表現。少年對網路有個人的認知存在，但是對於在使用網路上說謊行為的內在動機與價值是如何形成的？

認知理論重視人類的思維，假定人類的行為是受制於思考與知覺，而社會學習理論強調人類的學習是藉由觀察及模仿，兩者所強調的觀點是一致的。Goldstein指出人類的行為是受到我們的思維及情感與外在的關係所影響，心理的想法透過與社會的互動以形成對社會適應，並進而反過來影響外在世界或影響個人自我。而自我包含現實我、知覺我、理想我，透過這三者來達到生活的平衡，一旦三者之間產生衝突時，生活就會出現問題，進而影響到行為層面；而現實我與理想我之間的衝突，在於自我概念與動機、價值及信念相互矛盾(周玫琪、葉琇姍, 1995)。

肆、道德認知發展理論

一、Piaget 的道德發展論

Piaget 在道德發展理論中，最早提出兒童道德判斷的發展，是早期最重要的研究，他的理論分為三個階段（黃慧真，1994；黃德祥，2000；連廷嘉、黃俊豪，2004）：

- 1.無律期（stage of anomy）：大約在 4~5 歲以前的兒童，其行為只是一種感官動作反應，只有個人行為而無集體規約，且不能以自由意志作價值的判斷和選擇。
- 2.他律期（stage of heteronomy）：年齡約在 5~7、8 歲之間，此時期採道德現實觀來決定行為之善惡，服從規範而不敢有所踰越，注重行為的具體後果，而不顧行為動機或意向，較尊重成人權威。
- 3.自律期（stage of autonomy）：年齡在 8~12 歲之間，兒童的道德逐漸成熟，開始對社會各種規範從新估計，並作合理的修訂和有選擇的接受，已經開始會從行為動機來判斷行為的好壞，不盲從權威。

從 Piaget 的道德判斷三階段來看，其道德轉變的重要意含是與認知成長及社會關係有關，他們會判斷犯規對他們帶來的嚴重性，進而發展出自我的內在正義，是一種利己的行為。青少年時期應該會開始自行判斷行為的好壞；但由於 Piaget 的研究對象僅限於 12 歲以下的兒童，針對青少年及更年長的道德發展並無法因此概推而論，Kohlberg 是既 Piaget 之後，提出了道德發展三時期六個階段的理論，此為後來較被重視的理論。

二、Kohlberg 的道德發展

Kohlberg 將道德發展分為三個層次六個階段，他認為道德判斷並不是要符合道德行為，而是道德的判斷及個體形成其判斷的思維歷程，是一種推理的模式（黃慧真，1994；黃德祥，2000；連廷嘉、黃俊豪，2004）：

- 1.道德成規前期（pre-conventional level）：以學齡前幼兒及小學低中年級的兒童為主，兒童們遵守規範，但還沒有形成自己的主見，從行為結果的報償來判斷是非善惡。此時期可分為兩階段：

(1) 第一階段：避罰服從階段

守規矩是為了避免受罰，並毫無疑問的服從規則及權威，以行為所得的結果來衡量善惡及非行為本身的價值或意義。

(2) 第二階段：相對功利階段

行為的好壞是按行為後果帶來的賞罰而定，將行動視為工具，可以滿足自己或他人的需求。

2.道德成規期 (conventional level)：以小學中年級以上到成年屬之，個人從瞭解和認識團體規範，進而接受、支持並實踐規範，個人道德發展到此階段，表示他可以知法守法，能合於社會上公民之要求。此時期又分兩階段：

(1) 第三階段：人際關係合諧或好孩子階段

行為的善良乃取悅他人，或幫助他人，以及表現他人所讚許的行為，行為的動機在於尋求維持期望，和贏得所屬團體的讚許；以人與人之間關係的聯結，來界定道德，所以能獲得別人的稱讚或使別人快樂的行為就是好的行為。

(2) 第四階段：法律和秩序階段

行為要遵守社會規範、嚴守公共秩序、尊重法律及權威的判斷，「對」的行為是指完全責任、尊重權威，並維持既定的社會秩序，判斷是非時有了法治觀念，此階段又稱順從權威階段。

3.道德成規後期 (post-conventional level)：個人思想行為發展到超現實道德規範的約束，以自己所建立的道德標準為道德判斷的基準，達到完全獨立自律的境界。此時期再分兩階段：

(1) 第五階段：社會契約與法律取向

正當的行為是以普遍的個人權利，和被社會嚴格考驗與同意的標準來闡釋，有強烈的責任心和義務感，雖仍強調法律，但會依據社會功利的考量，來改變不適的法律。

(2) 第六階段：普同性倫理原則取向

有其個人的人生哲學，對於是非善惡有其獨立的價值標準，以良心界定正當行為，良心是合乎邏輯的普遍性與一致性的倫理原則，其標準包含了正義、互惠、人權和尊嚴等普遍性、抽象性原則。

三、Gilligan 道德推理

Gilligan 對於 Kohlberg 提出的道德發展理論中，認為其理論假設皆依據男性的反應而建立，男性強調公正、公義—維護權利、規範與原則；但是女性較重視對他人的關懷及敏察於別人的感受和權利，這樣的差異與社會化的經驗有關。這樣的影響造成日後男性與女性在角色上彼此有不同的功能，因此 Gilligan 針對女性提出一套與 Kohlberg 相對應的道德推理階段，稱為關懷倫理。在「公正倫理」與「關懷倫理」的不同觀點下，可再以表格方式呈現以加以比較：

表 2-2-1 「公正倫理」與「關懷倫理」的差異

	關懷倫理	公正倫理
1.基本道德責任	關懷/非暴力	公義
2.道德的組成	關係 對人及對己的責任 和諧 同情心、慈愛 關懷 自私/自我犧牲	合理性/合法性 一己及別人的權利 公平 互惠 尊重 規條、法例
3.道德的窘境	對關係及和諧的威脅	權利的衝突
4.道德義務的決定性因素	關係	原則
5.解決道德窘境的認知歷程	歸納性思維	邏輯推理演繹思維
6.自我作為道德執行者	聯繫的、依附的	個別的、分離的
7.感性的角色	驅動關懷、慈愛	不是一個原素

資料來源：何芝君、麥萍施（2005）

從上圖的差異比較來看，不同的角度，對於個人的價值觀及道德行為是有影響的，少年在使用網路時，男性和女性的道德認知是否有差異？使用網路與少年的性別是否會有比例上的不同？可見從不同的理論觀點，對個人在價值觀及行為上，會有不同的表現。

根據 Erikson 提到人類發展八階段中的少年時期處於「自我統合與角色混亂」，透過同儕團體的認同來發展對自我的認識，因此人際關係的好壞影響少年對自我的認同感。Bandura(1964)指出少年時期同輩之間的互動增加，並沒有改變或減少和父母之關係與價值；不過，隨著年齡增加，少年在決策和價值選擇會比較以自己的看法為主，越來越少依賴父母和同輩。在同輩關係中，同輩團體不僅為伴侶關係和樂趣提供機會，而且也提供情緒性的親密關係，彼此相互支持和理解，

可以協助少年考慮他人需求與感情活動，故對少年身心發展與社會技巧的學習極為重要。

Hunter & Youniss(1982)發現少年認為在控制性上父母比同輩還高，而在關係親密度上，則朋友關係高於父母，而與同輩討論比較多是朋友關係。Coleman(1980)指出少年中期對友誼之需求最大，他們付出許多心力擔心被拒絕，其中女性可能因為情緒需求是經由友誼而獲得，所以會比男性對友誼的焦慮還大。少年對同儕的關係是非常重視的，因此可能會因為擔心同儕的不認同而盡力表現維持良好的形象？還是會因為遇到知音而敞開心房？在現實生活中，面對陌生人時，都會因為害怕給他人不好的形象，而表現出謙虛有禮的態度；但是在面對不需要直接面對面接觸的網際網路時，少年是否也會表現出如同現實生活中的情境一樣？還是會肆無忌憚的為所欲為？針對使用網路的年資是可以加以探討的。

從以上各學者對少年發展需求的描述中發現，與 Kohlberg 的道德發展理論在第三層次的道德成規期中，第三階段「人際關係合諧」與第四階段「遵守法律和秩序」與少年所要追求的社會目標是很接近的。透過行為的表現獲得他人的贊同以建立自己的認同感，所以同儕對個人的行為有很大的影響，個人的價值觀、行為道德，在這個時期慢慢建立起來，因此若學習不良的行為或不良的觀念未在此時予以糾正，將會導致少年偏差行為的產生。

而本研究從少年使用網路時，網路上族群文化的多元性對少年在尋求團體的認同感下，透過網路的匿名性而說謊而得到他人的好感或是自我認同，但是這樣的行為是否會扭曲對行為道德的判斷能力？這將在後續作討論。

第三節 少年說謊行為的意涵

對於個體來說，說謊行為不是天生的，也不是在某一時期突然出現的，而是在身心發展的過程中漸漸形成的（馬宏偉，1994）。在現實生活中說謊的行為可以透過非語言的行為，例如：眨眼、傻笑、不安...等行為而察覺，但是在網路上的說謊行為，卻無法透過影像察覺是否說謊，對於說謊者來說是個受到保護的空間，因此說謊行為的動機是很多樣元的，是自我保護？還是因為網路的特性讓人透過說謊得到個人想要的目的？

對於網路說謊的行為動機我們不得而知。在真實世界中沒有人可以保證從來沒說過謊，更何況是在是在匿名的網路空間呢？說謊似乎普遍存在於社會互動的環境中，但是根據道德的規範又常常強調誠實，面對如此的矛盾現象，唯有透過深入瞭解說謊的本質與意涵，釐清相關論點後，方能建立清楚的概念。

壹、說謊行為之探討

對於說謊（lie）行為，最早是以哲學的角度來探討。著名的哲學思想家 Kant（引自何懷宏、廖申白，1989）從對自身的義務中推出誠實；他把說謊看作是一個人對自己的尊嚴的放棄，看作是與自殺同等程度的東西，甚至認為說謊，即故意的不誠實。何懷宏等人（1989）提到，欺騙者、奉承者、誹謗者總是希望靠欺騙，從另一個人身上得到一些好處，所以說謊是非正義的一種手段，說謊行為還會毀滅人們的信念和自信，並最終損害人們的社會生活，說謊使真理失效，其結果是普遍的不信任和相互隔絕，可見在倫理學體系中，道德思想家給予說謊行為最嚴苛的責難，不容許謊言的存在，即使說謊者是為了保護他人都是違背道德的行為。

彭秋雯（1994）探究說謊的結構、訊息傳遞方式，對說謊行為的本質做進一步的分析與探討，指出說謊現象違反了談話中雙方應遵循之合作原則，表現形式可分為四種：違反質的規則，就是說未證實的話；違反量的規則，說出言談中不需要的話；違反相關的規則，即說話不夠中肯；以及違反態度的規則，即說話歧義或含糊。而謊言亦可因說謊者採取之訊息傳遞形式而分為直接謊言與間接謊言，直接謊言意指由訊息傳遞者，透過言語發出不實的訊息；間接謊言則指個體以隱瞞事實的方式，傳遞不正確的訊息。

對於說謊的行為特徵 Ekman (1985; 引自林正文, 1993) 指出, 說謊的人在行為上伴隨無意識的身體語言、虛偽不對稱的面部表情、聲調和語言上難以控制、會有前後不符合邏輯的各種藉口、具備有不同的發展層次、顯現無差異的社會背景、存在著殊異的性別因素。這是在於傳統上面對面的接觸中, 所能察覺出的行為, 是一種非語言的行為表現, 針對數位網路的社會, 要察覺他人的說謊行為, 恐怕就不是很容易發現。

少年在網路世界中的「說謊」可能是較不易被察覺的行為問題, 因為沒有立即性的壓迫感, 但是若沒有及早發現這樣的問題, 對少年的偏差社會價值觀予以改正, 在現實生活中或許容易引發更多的偏差行為。

貳、說謊動機意涵之探討

張春興 (1992) 解釋「動機」是引起個體活動, 維持已引起的活動, 並促使該活動朝向同一目標進行的內在歷程。個體在說謊之前, 亦有內在作用促動個體說謊。Bok (1979) 提出人們說謊的理由有開玩笑、避免傷害、獲取利益、保護他人、以及自我誇大等; Lewis (1987) 分析說謊的動機包含: 保護他人、避免懲罰、自我欺騙; Ekman (1989) 歸納說謊的動機有: 避免受罰、護衛朋友、贏得別人的尊敬 (引自蔡佩珊, 2003)。

林正文 (1991) 將說謊的原因分為心理因素、家庭因素、社會學習與其他因素。心理因素包括: 逃避懲罰、自我誇大、否認失敗、出於好奇、報復心理、達成願望; 家庭因素包括: 溝通不良、管教不當、家境不好; 社會學習包括: 制約學習、模仿學習、忠於朋友; 其他因素則指善意的表達: 助人行為。

何傑 (1998) 的分類: 第一種是幫助人所說的謊言, 他們向其他人提供了時間或者保存顏面的機會, 使別人能鼓起勇氣, 面對現實; 第二種是開玩笑、說著玩的謊言; 第三種謊言是有害的謊言, 有時候是爲了操縱別人, 有時候是爲了逃避責任, 有時候則是爲了炫耀。還有一種是誇張感情的謊言, 爲的是想使別人注意到自己, 可能透過裝病或表現痛苦以博取同情。

鄭芬蘭 (1997) 提到 Freud 的心理防衛機轉 (defense mechanism) 的概念, 指出個體爲求減少因超我與本我衝突而生焦慮時所形成的一些改變本質的行為, 「否認」即是防衛機轉的一種, 個體必須爲外在某些事情負起責任, 可是其不願意接受或面對, 因此個體用否認或者不承認的方式, 去處理這些令人不舒服的壓

力、衝動、想法與情感衝突，故加以否認拒絕之。雖然心理防衛機轉指的是個體潛意識的活動，個體是在不自覺的情形之下表現出來；但是說謊仍可被視為是一種存在於意識下的一種防衛方式，個體因為覺得自己會受到處罰、責難，為了逃避不愉快的感覺而說謊，否認自己的行為與應負的責任。

DePaulo (1996) 依據說謊的理由，將其分為兩類：

1.以自我中心(self-oriented)的謊言：

說謊是爲了保護或強調說謊者心理的感受、增加說謊者的利益。說謊可誘出說謊者需要的特定情緒反應。有時說謊是爲了心理上的原因，包括在窘境、丟臉、不好的樣子、被討厭、受到傷害的感覺、擔心、衝突或其它不愉快的情形下，可以保護說謊者。

有時說謊是爲了保護說謊者的隱私，或讓說謊表現出比本身更好的樣子，或控制說謊者個人的感覺、情緒和心情。爲了個人的利益而說謊的情形包括說謊者爲了獲利、讓事情對說謊者而言更容易或更愉快、有助於說謊者得到訊息或管道。有時說謊的目的則是保護說謊者不會受到生理上的懲罰、保護他們的財產、安全、保護他們不會失去地位，或讓他們不會困擾，也可以不用做不想做的事。

2.以他人中心(other-oriented)的謊言：

說謊是爲了保護或強調他人心理的感受、增加他人的利益。有時說謊是爲了心理上的原因，可以保護其他人不會感到丟臉、不好、被討厭、受到傷害的感覺、擔心、衝突或其它不愉快的情形。有時說謊是爲了保護他人的隱私，或讓他人表現出比其本身更好的樣子，或平衡他人的感覺、情緒和心情。爲了他人的利益而說謊的情形包括爲了使他人獲利、讓事情對他人而言更容易或更愉快、有助於他人得到訊息或管道。有時說謊的目的則是保護他人不會受到生理上的懲罰、保護他們的財產、安全、保護他們不會失去地位，或讓他們不會困擾，也可以不用做不想做的事。

孫以潔、陳芊斐(1995)的研究結果顯示，可以解救別人免於受傷、受到屈辱或是感覺尷尬的謊言、以及那些可以保障別人的隱私權不受侵犯的謊言，都是可以被接納的；而那些傷害別人的、或只是爲己圖利的謊言則是最惡劣的。故個體在判斷他人說謊行為是否該接受責難時，說謊者的動機影響重於行為表徵，瞭解說謊的動機，可以幫助受騙者如何反應，以防止說謊再發生。

依據上述分類，說謊的原因以自我中心取向為較多；而說謊行為的動機若是為了自己的利益而傷害他人是最不可原諒的。不過，說謊的行為若是以他人利益為目的就真的是可以的嗎？利他行為有時候是否隱藏著利己的想法？在這樣的想法下，說謊不管如何，皆是不道德的行為。綜合以上各學者所述，說謊的動機種類很多，本研究以學者 DePaulo 的分類方式為基礎，再將其他學者的主要內容大致歸納整理為以下二點，並在列點中，將所有有關的說謊動機列入其中：

1.以自我為中心：受到屈辱、感覺尷尬、隱私權不受侵犯、為己圖利、開玩笑（好玩、好奇）、避免傷害、自我誇大、恭維他人（社交活動的維持）、避免懲罰、自我欺騙（維持自尊）、贏得別人的尊敬、報復心理（傷害別人）、達成願望、否認失敗。

2.以他人為中心：解救別人免於受傷、保護他人、護衛朋友。

說謊的動機大多歸因在以個人為主的考量較多，顯示說謊的行為乃是一種功利的行為，依據 Kohlberg 的道德發展來看，這樣的行為是屬於兒童時期才會有的行為，對於少年說謊的行為，是否表示其道德認知發展處在沒有成長的狀態下？可再進一步做討論。

參、少年說謊行為

蔡佩珊（2004）探討少年說謊行為的結果顯示，少年說謊的對象最主要是針對父母親，特別是在金錢的使用、違規行為、學習行為、感情生活這些方面會對人說謊，其動機無非是因為害怕被責罵與處罰而說謊，也因為說謊後確實未被受到處罰而會再說謊。從研究結果的發現中，說明了少年說謊行為的習慣養成可能是因為被說謊的對象未察覺，使得少年從說謊的過程中學習到說謊對其的好處，因此開始繼續說謊，甚至說謊的次數及說謊的內容會愈來愈多。

在網路上說謊的行為普遍上沒有被加以撻伐或阻止，在這樣的環境下，少年會不會因為可以肆無忌憚的說謊，而漸漸開始產生說謊的習慣？對說謊的道德認知發展是否會下降？這是本研究所要探討的問題。

第四節 少年使用互動式網路的說謊行為與道德認知發展

在探討完上述各節有關使用互動式網路、道德認知發展、說謊行為之相關變項後，以下進行綜合性之說明。

盧鴻毅（2004）針對 20 位使用網路聊天室的使用者進行深度訪談，多數的受訪者表示曾經騙過線上的熟人或陌生人；也同樣有被別人騙過的經驗。而欺騙陌生人一方面是因為好玩，另一方面也是為了保護自己，這些受訪者很有自信的認為自己可以輕易的察覺他人是否欺騙他們；而自己說謊時應該不容易被人察覺。魏志珍（2006）發現，遊戲「匿名性」的特質，對於彼此的信任感是有影響的，而使用網路遊戲也容易有外向性的偏差行為。葉勇助、羅家德（2001）探討大學生網上和網下的交朋友行為是否相同，發現對一般的使用者而言，虛擬世界的生活並沒有和真實世界有太大的不同。

上述的研究說明了在網路上說謊的人認為自己的謊言天衣無縫；但是又可以覺察別人的謊言，而說謊的原因還是害怕自己受傷，顯示網路上的人際關係是一種猜忌、疏離的關係，大家都害怕被騙而穿起自己的防護衣與人互動。說謊的行為與道德認知的發展過程有關，個人認知之形成會受到社會環境的影響，且社會互動的過程就是在學習社會化，而受到社會化的個人在透過社會經驗的累積過程中，會慢慢內化成為個人的價值觀，這種價值觀的形成與個人認知發展的過程是有關的。少年在發展的過程中，首先要學習的是道德的判斷，因為在與社會的互動過程中，就是在環境的規範下活動，判斷是非的能力即是道德發展的形成過程。因此，道德發展與個人的認知及社會學習有很大的關連，說謊行為是違反社會道德的行為，但是在現今使用互動式網路時的說謊行為是較無法受到規範的，這對於社會的發展將形成嚴重的問題。這種虛假的關係使得說謊的行為漸漸成為在網路互動上的一種習慣，說謊的行為會不會與道德認知的發展程度有關，在進一步瞭解少年價值觀的形成與面對虛擬世界享有較多的主控權的情境中，會不會仍保有基本的道德判斷能力，對於協助少年工作的相關人員，是值得加以注意的。

第三章 研究方法

本章的主要目的在針對前面二章所探討的問題陳述與文獻探討進行研究之設計，因此第一節針對研究架構、假設及操作性定義為主要內容，第二節則是研究的抽樣方法，第三節說明研究工具與測量方法、第四節是針對資料分析方法與統計方法的說明。其內容說明如下：

第一節 研究設計

壹、研究架構

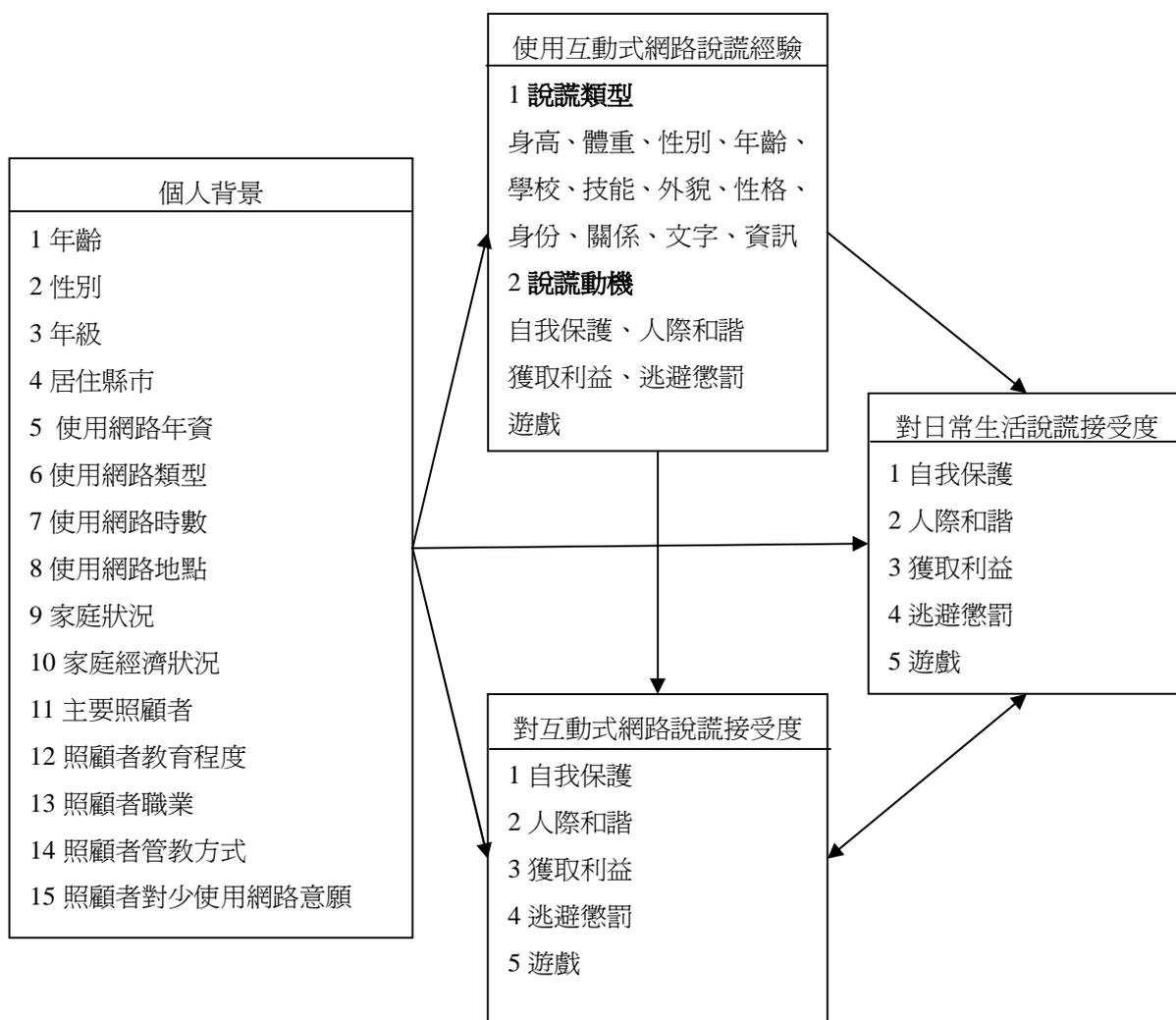


圖 3-1-1 修改前架構圖

貳、研究假設

依據研究架構所得，以下為本研究之假設，以進行後續之驗證。

假設一：少年的個人背景變項對其在網路上的說謊原因有差異。

假設二：少年的個人背景變項對其在網路上說謊的接受度有部分差異。

假設三：少年的個人背景變項對其在現實生活說謊的接受度有差異。

假設四：少年使用互動式網路的說謊原因與互動式網路說謊接受度有顯著相關。

假設五：少年使用互動式網路的說謊原因對現實生活說謊接受度是有顯著相關。

假設六：少年使用互動式網路的說謊接受度對現實生活說謊接受度是有顯著相關。

假設七：少年的個人背景變項、網路上的說謊原因、網路上說謊的接受度、現實生活說謊的接受度有相關。

參、研究變項之操作性定義

一、個人背景

指受訪者的年齡、性別、年級、居住縣市、使用網路年資、使用網路類型、使用網路時數、使用網路地點、家庭狀況、主要照顧者、家庭經濟狀況、照顧者教育程度、照顧者職業、照顧者管教方式、照顧者對少年使用網路態度。此部分放在問卷的第三部份加以測量。

二、使用互動式網路說謊經驗

(一) 說謊類型

- 1.基本資料類型：身高、體重、性別、年齡、學校、技能、外貌、性格、身份。
- 2.文字類型：不真實的文章、文字、留言。
- 3.互動類型：不真實的告知或資訊。

(二) 說謊動機

- 1.自我保護：在網路上面對許多的不確定性因素，而產生的防衛；包含為了維持自尊而欺騙他人、怕被他人揭穿自己在說謊而不願意承認、當在網

路上受到威脅時產生的自我防衛、還有擔心自己的隱私被他人發現。

- 2.人際和諧：在網路上和網友或朋友有良好的互動關係、情感上的需求滿足，使對方開心、愉快，不想讓對方失望或討厭，是以他人為出發點考量，也包含善意的謊言。
- 3.獲取利益：在網路上取得對自己有利的利益、好處，例如金錢上的交易、遊戲中寶物的取得、獲得禮物...，不管行為是否會傷害他人。
- 4.逃避懲罰：行為與網路社群上的規範不符合時，害怕被他人給予懲罰或指責，而逃避這種不愉快的感受與應該要面對的責任。
- 5.遊戲：在網路上少年因為好玩、有趣而說謊；或是陷害他人，使他人受到生理或心理上的傷害，自己卻以此為樂。

三、對互動式網路說謊接受度

- 1.自我保護：當網友或朋友為了維持自尊而欺騙他人、怕被揭穿說謊而不願意承認、在網路上受到威脅時產生的自我防衛、還有擔心自己的隱私被他人發現，能接受他人有此行為的接受度。
- 2.人際和諧：網友或朋友為了和他人有良好的互動關係、情感上的需求滿足，讓對方因為自己某些行為而感到開心、愉快，不想讓對方失望或討厭，是以他人的好處為出發點考量，也包含善意的謊言，他人的這些行為自己可以接受的程度。
- 3.獲取利益：網友或朋友為了在網路上取得對自己有利的利益、好處，例如金錢上的取得、遊戲中寶物的取得、獲得禮物...，不管行為是否會傷害他人，自己能接受的程度。
- 4.逃避懲罰：網友或朋友因為行為與網路社群上的規範不符合時，害怕被他人給予懲罰或指責，而逃避這種不愉快的感受與應該要面對的責任。
- 5.遊戲：網友或朋友因為在網路上因為好玩、有趣而說謊；或是想要陷害他人，使他人受到生理或心理上的傷害，自己卻以此為樂。

四、對日常生活說謊接受度

- 1.自我保護：在日常生活中為了維持自尊而欺騙他人、怕被揭穿說謊而不願意承認、受到威脅時產生的自我防衛、還有擔心自己上當、受騙而隱瞞

事實。

- 2.人際和諧：爲了和他人有良好的互動關係、情感上的需求滿足，讓對方因爲自己某些行爲而感到開心、愉快，不想讓對方失望或討厭，是以他人的好處爲出發點考量，也包含善意的謊言。
- 3.獲取利益：在生活中爲了取得對自己有利的利益、好處，例如金錢上的取得、實質上的獎賞...，不管行爲是否會傷害他人。
- 4.逃避懲罰：在生活中行爲與社會上的規範不符合時，害怕被他人給予懲罰或指責，而逃避這種不愉快的感受與應該要面對的責任。
- 5.遊戲：因爲好玩、有趣而說謊；或是想要陷害他人，不管他人是否受到生理或心理上的傷害，自己卻以此爲樂。

第二節 研究對象與抽樣

壹、題目語意性測試

本研究的問卷預試共進行二次，第一次以具備樣本取樣(availability sampling)的方式選取三位從苗栗來東海大學校園參觀之高二、高三高中生及東大附中附屬國中部的五位國二生進行問卷的題目語意性測試。進行完第一次語意性測試後將問卷內容修改，並與指導教授討論，因高中生與國中生在問卷的理解能力上有落差，最後決定本研究的研究對象以國中少年為主要研究對象。再次進行第二次的語意性測試，對象為台東地區及台中地區的國中生共十名進行問卷題意內容之討論。

貳、正式施測樣本

正式施測考量研究者的金錢、時間、能力與可及性的條件下，將以九十七學年度就讀國中的學生為樣本。以便利取樣(cvenience sampling)抽樣方法透過研究者所認識在國中學校服務的社工員、老師或輔導老師，請他們協助提供願意接受問卷訪問的學校，因此最後能選取到北、中、南、東部地區之國中學校，再將抽取到之國中以國一、國二、國三各年級各一班，進行全班學生的問卷調查。依據便利取樣所收集到北中南東部地區的國中學校共計六間，針對所抽取的學校與其相關人員先行聯絡，在確定時間和施測日期後，研究者將自行把問卷送發至各學校，總共計有十八個班級 645 名樣本的學生人數作為研究的正式施測樣本，回收 546 份 (84.6%)，刪除無效及有遺漏之問卷 251 份 (45%)，刪除無效問卷的標準是以問卷中填答過於一致、有漏答題數一題以上者，或是有刻意安排選項分配者，根據這幾項指標做為刪除問卷的標準，最後有效問卷為 295 份 (54%)。各學校學生人數及問卷回收情形如下表 3-2-1、3-2-2：

表 3-2-1 各學校學生總人數分佈狀況表

編號	學校	國一	國二	國三	總計
1	北部(新竹)	980	840	770	2590
2	中部(台中)	716	715	803	2234
3	中部(台中)	370	366	375	1111
4	中部(南投)	79	70	101	250
5	南部(高雄)	245	210	210	665
6	東部(台東)	42	41	39	122

表 3-2-2 各地區問卷回收情形狀況表

編號	學校	樣本數	回收數	有效數	無效數
1	北部（新竹）	105	103	67	36
2	中部（台中）	120	105	57	48
3	中部（台中）	120	106	49	57
4	中部（南投）	90	72	28	44
5	南部（高雄）	120	105	66	39
6	東部（台東）	90	55	28	27
總	計	645	546	295	251

第三節 研究工具與測量方法

壹、研究工具之編定

本研究採用問卷調查法進行資料蒐集，問卷內容依據第二章文獻探討提到有關網路的使用管道、道德認知發展與說謊行為的相關理論及文獻內容來自行規劃研究問卷架構，在與指導教授討論後擬定問卷初稿，經過二次題目語意性測試後，針對受訪者的建議予以修正。針對少年對題目上不清楚提議及用詞不符合少年認知範圍的語句，進行問卷內容的修正，使問卷蒐集的資料較符合少年實際的狀況。

問卷內容以文獻所探討的範圍為架構，由研究者自行設計問卷內容進行調查。問卷分為三個分量表，分別是使用互動式網路說謊原因、對互動式網路說謊接受度、對現實生活說謊接受度以及個人背景資料。除了個人背景變項以類別尺度或順序尺度設計外，其他量表均為態度量表。其中少年使用互動式網路說謊經驗量表為四點尺度量表（都會這樣、大多這樣、偶爾這樣、從來沒這樣），對互動式網路說謊接受度量表及現實生活說謊接受度量表也是四點尺度量表（可以接受、心裡不高興、責備罵他、不跟他往來）。以 1~4 分的記分方式，得分越高的部份，表示少年對說謊的經驗及說謊的接受度愈高。

貳、正式施測問卷信度、效度考驗及因素分析

問卷回收完成後，先將不適合的問卷刪除，再進行 Cronbach α 值進行量表信度考驗，以便挑題和進行資料分析，以下為正式量表信度考驗挑題結果，如表 3-3-1：

表 3-3-1 量表信度考驗及因素分析挑題結果

量表名稱(題數)	量表 α 值	挑題結果
網路說謊原因量表 (18)	.860	經因素分析後，刪除 7、12、14 題，共 3 題，量表 α 值變成.835
網路說謊接受度量表 (19)	.862	經因素分析後，刪除 4、9、10、11 題，共 4 題，量表 α 值變成.830
現實生活說謊接受度 (25)	.892	經因素分析後，刪除 7、15 題，共 2 題，量表 α 值變成.890

經過因素分析及 Cronbach α 值進行信度考驗後，網路說謊原因量表、網路說謊接受度量表、現實生活說謊接受度量表之 Cronbach α 值分別為.835、.830、.890，在重新將變項予以命名後，其因素分析及 Cronbach α 值結果如下表 3-3-2、3-3-3、

3-3-4 :

一、網路說謊原因量表

在原架構圖的網路說謊原因量表是以「使用互動式網路說謊經驗」的變項名稱為主，變項內分成「說謊類型」與「說謊動機」兩個部分測量少年在網路上說謊的類型以及說謊的動機。在說謊類型中，使用較直接的方式詢問少年個人在網路上的說謊狀況，因此大部分少年在回答此部分的問題時，以回答「從來沒這樣」居多，信度過高。因此研究者認為此部分在施測上較無效度，經過與指導教授討論後，決定將「說謊類型」此部分的問題全部刪除，並將「使用互動式網路說謊經驗」修改成「網路說謊原因」量表，以詢問在網路上會因為哪些情境說謊來預測少年說謊的經驗。

(一) 量表內容：

網路說謊原因量表共計 18 題。第 1~5 題為「自我保護」說謊原因分量表；第 6~11 題為「人際和諧」說謊原因分量表；第 12、13 題為「獲取利益」說謊原因分量表；第 14、15 題為「逃避懲罰」說謊原因分量表；第 16~18 題為「遊戲」說謊原因分量表。

(二) 刪題過程：

為使量表功能發揮，將所有施測的正式問卷回收後，藉由進行因素分析(factor analysis)與信度分析(reliability analysis)，刪除因素量表負荷量較低之題目外。本研究的因素分析是以主成分分析法(principal component analysis)進行因素抽取，轉軸方法採取直接轉軸(orthogonal rotation)的最大變異法(varimax)。

刪題過程為先將「網路說謊原因量表」的 18 題題目進行因素分析，若同一個因素內某一題目與其他題目因素負荷量比較過低者或其一因素歸入另一個因素中，則考慮刪題。同時進行信度考驗以瞭解該題刪除後對整個量表 Cronbach α 值的影響，以能提高量表信度即提高 Cronbach α 值為主。決定刪除某一題後再重複進行上述步驟，直到上述考慮刪題條件未再出現為止。

「網路說謊原因量表」為 18 題，刪除過程中，刪除了 7、12、14，共 3 題，剩餘 15 題進入統計分析。其中，將以下三個因素重新命名為，「保護取向」說謊原因為第 1、2、3、5、10 題；「關係取向」說謊原因為第 4、6、8、9、11、15 題；「玩樂取向」說謊原因為第 13、16、17、18 題。三個因素經重新歸納整理，

詳見表 3-3-2。

(三) 量表信效度：

「網路說謊原因量表」以主成分分析法 (principal component analysis) 進行因素分析 (factor analysis) 共分為三個因素，由於因素分析結果與本研究原先設定題目部分有異，重新予以命名，分別為「保護取向」、「關係取向」、「玩樂取向」，可解釋變異量分別是 19.503%、18.579%、17.281%，總量表的總解釋變異量為 55.364%。因素分析之後再以信度分析 (reliability analysis) 考驗「網路說謊原因量表」與分量表的一致性，總量表的 Cronbach α 值為 .835，各分量表值為 .809、.776、.751。

表 3-3-2 網路說謊原因量表---因素分析及 Cronbach α 值摘要表

因素名稱	題 目	因 素 負荷量	解釋變異 量(%)	總解釋 變異量(%)	Cronbach α 值
保護取向	2. 「遇到不可靠的網友」。	.845	19.503	19.503	.809
	3. 「遇到不喜歡的網友，想要避開他」。	.813			
	5. 「遇到一直纏著我不放的網友」。	.772			
	1. 「為了避免上當、受騙」。	.703			
	10. 「保護自己朋友不受到其他網友傷害」。	.538			
關係取向	11. 「想要繼續跟對方當朋友」。	.772	18.579	38.083	.776
	9. 「怕網友排擠我」。	.755			
	4. 「因為不想被網友發現我不好的一面」。	.593			
	15. 「答應網友的事沒做到怕被人瞧不起」。	.565			
	8. 「說實話可能會傷了網友」。	.551			
	6. 「為了讓網友能仰慕（喜歡）我」。	.535			
玩樂取向	17. 「用說謊來回應欺負自己的網友」。	.845	17.281	55.364	.751
	18. 「以虛構事實的方式嘲笑網友」。	.756			
	16. 「因為好玩、開開玩笑」。	.667			
	13. 「隨口說說，發現一發不可收拾而需要繼續隱瞞」。	.609			

總量表 Cronbach α 值 = .835

二、網路說謊接受度量表

(一) 量表內容：

網路說謊接受度量表共計 19 題。第 1~5 題為「自我保護」網路說謊接受度量表；第 6~9 題為「人際和諧」網路說謊接受度量表；第 10~13 題為「獲取利益」網路說謊接受度量表；第 14~16 題為「逃避懲罰」網路說謊接受度量表；第 17~19 題為「遊戲」網路說謊原因分量表。

(二) 刪題過程：

為使量表功能發揮，將所有施測的正式問卷回收後，藉由進行因素分析(factor analysis)與信度分析(reliability analysis)，刪除因素量表負荷量較低之題目外。本研究因素分析是以主成分分析法(principal component analysis)進行因素抽取，轉軸方法採取直接轉軸(orthogonal rotation)的最大變異法(varimax)。

刪題過程為先將「網路說謊接受度量表」的 19 題題目進行因素分析，若同一個因素內某一題目與其他題目因素負荷量比較過低者或其一因素歸入另一個因素中，則考慮刪題。同時進行信度考驗以瞭解該題刪除後對整個量表 Cronbach α 值的影響，以能提高量表信度即提高 Cronbach α 值為主。決定刪除某一題後再重複進行上述步驟，直到上述考慮刪題條件未再出現為止。

「網路說謊接受度量表」為 19 題，刪除過程中，刪除了 4、9、10、11，共 4 題，剩餘 15 題進入統計分析。其中，將以下三個因素重新命名為，「保護取向」說謊接受度為第 1、2、3、5、6、7、8 題；「逃避取向」說謊接受度為第 12、13、14、15、16 題；「玩樂取向」說謊接受度為第 17、18、19 題。三個因素經重新歸納整理，詳見表 3-3-3。

(三) 量表信效度：

「網路說謊接受度量表」以主成分分析法(principal component analysis)進行因素分析(factor analysis)共分爲三個因素，由於因素分析結果與本研究原先設定題目部分有異，重新予以命名，分別為「保護取向」、「逃避取向」、「玩樂取向」，可解釋變異量分別是 25.728%、19.323%、14.772%，總量表的總解釋變異量為 59.823%。因素分析之後再以信度分析(reliability analysis)考驗「網路說謊接受度量表」與分量表的一致性，總量表的 Cronbach α 值為.830，各分量表值為.863、.796、.793。

表 3-3-3 網路說謊接受度量表---因素分析及 Cronbach α 值摘要表

因素名稱	題 目	因 素 負荷量	解釋變異 量(%)	總解釋變 異量(%)	Cronbach α 值
保護 取向	2. 網友「怕遇到不可靠的人」	.842	25.728	25.728	.863
	3. 網友「怕遇到一直纏著他不放的人」	.803			
	1. 網友「怕上當、受騙」	.801			
	6. 網友「擔心朋友被欺負」	.752			
	5. 網友「怕遇到不喜歡的網友，想要避開他」	.739			
	7. 網友「擔心說實話會傷人」	.639			
	8. 網友「擔心別人不理他、孤立他」	.527			
	逃避 取向	16. 網友「避免答應別人的事沒做，會被瞧不起」	.754	19.323	45.051
14. 網友「避免做錯事被責罵」		.745			
12. 網友「想讓別人對他產生仰慕（喜歡）」		.730			
15. 網友「避免要對自己做的事負責」		.727			
13. 網友「隨口說說，但發現一發不可收拾」		.549			
玩樂 取向	17. 網友「爲了捉弄別人」	.836	14.772	59.823	.793
	18. 網友「爲了好玩、開心」	.828			
	19. 網友「爲了報負欺負他的人」	.761			

總量表 Cronbach α 值 = .830

三、現實生活說謊接受度量表

(一) 量表內容：

現實生活說謊接受度量表共計 25 題。第 1~5 題為「自我保護」現實生活說謊接受度分量表；第 6~9 題為「人際和諧」現實生活說謊接受度分量表；第 10~16 題為「獲取利益」現實生活說謊接受度分量表；第 17~20 題為「逃避懲罰」現實生活說謊接受度分量表；第 21~25 題為「遊戲」現實生活說謊接受度分量表。

(二) 刪題過程：

為使量表功能發揮，將所有施測的正式問卷回收後，藉由進行因素分析(factor analysis)與信度分析(reliability analysis)，刪除因素量表負荷量較低之題目外。本研究因素分析是以主成分分析法(principal component analysis)進行因素抽取，轉軸方法採取直接轉軸(orthogonal rotation)的最大變異法(varimax)。

刪題過程為先將「現實生活說謊接受度量表」的 25 題題目進行因素分析，若同一個因素內某一題目與其他題目因素負荷量比較過低者或其一因素歸入另一個因素中，則考慮刪題。同時進行信度考驗以瞭解該題刪除後對整個量表 Cronbach α 值的影響，以能提高量表信度即提高 Cronbach α 值為主。決定刪除某一題後再重複進行上述步驟，直到上述考慮刪題條件未再出現為止。

「現實生活說謊接受度量表」為 25 題，刪除過程中，刪除了 7、15，共 2 題，剩餘 23 題進入統計分析。其中，第 1、2、3、4、5 題為「保護取向」現實生活說謊接受度分量表；第 17、18、19、20 題為「逃避取向」現實生活說謊接受度分量表；第 10、11、12、13 題為「利益取向」現實生活說謊接受度分量表；第 6、8、9、14、16 題為「關係取向」現實生活說謊接受度分量表；第 21、22、23、24、25 題為「玩樂取向」現實生活說謊接受度分量表。五個因素經重新歸納整理，詳見表 3-3-4。

(三) 量表信效度：

「現實生活說謊接受度量表」以成分分析法(principal component analysis)進行因素分析(factor analysis)共分爲五個因素，由於因素分析結果與本研究原先設定題目幾乎沒有差異，在修改部分名稱後，分別為「保護取向」、「逃避取向」、「利益取向」、「關係取向」、「玩樂取向」，可解釋變異量分別是 14.245%、12.569%、12.196%、11.816%、11.774%，總量表的總解釋變異量為 62.600%。因素分

析之後再以信度分析 (reliability analysis) 考驗「現實生活說謊接受度量表」與分量表的一致性，總量表的 Cronbach α 值為 .890，各分量表值為 .851、.877、.828、.753、.764。

表 3-3-4 現實生活說謊接受度量表---因素分析及 Cronbach α 值摘要表

因素名稱	題 目	因 素 負荷量	解釋變異 量(%)	總解釋 變異量(%)	Cronbach α 值
保護取向	2.他「怕遇到不熟的人」	.794	14.245	14.245	.851
	3.他「怕被騙、上當」	.793			
	4.他「怕遇到不喜歡的人」	.776			
	5.他「怕一直纏著他不放的人」	.761			
	1.他「怕受到威脅」	.757			
逃避取向	18.他「避免被處罰」	.855	12.569	26.815	.877
	17.他「避免被責罵」	.828			
	19.他「避免犯規」	.814			
	20.他「避免要面對的責任」	.502			
利益取向	12.他「想得到他人的東西」	.881	12.196	39.010	.828
	13.他「想得到自己想要的東西」	.862			
	11.他「想得到金錢」	.788			
	10.他「想得到讚美」	.418			
關係取向	8.他「擔心別人發現他不好的一面」	.794	11.816	5.826	.753
	6.他「擔心別人不理他」	.747			
	9.他「擔心答應別人的事沒做到，會被瞧不起」	.618			
	16.他「想得到他人對自己的仰慕（喜歡）」	.589			
	14.他「想繼續和對方交朋友」	.497			
玩樂取向	21.他「想跟對方開玩笑而說謊」	.737	11.774	62.600	.764
	23.他「說謊來報復欺負自己的人」	.713			
	22.他「說謊被抓到後不願承認」	.655			
	25.他「隨口說說，不是故意要陷害人而說謊」	.645			
	24.他「認為現實生活中說謊是不可避免的事」	.644			

總量表 Cronbach α 值=.890

參、修正後的研究架構圖

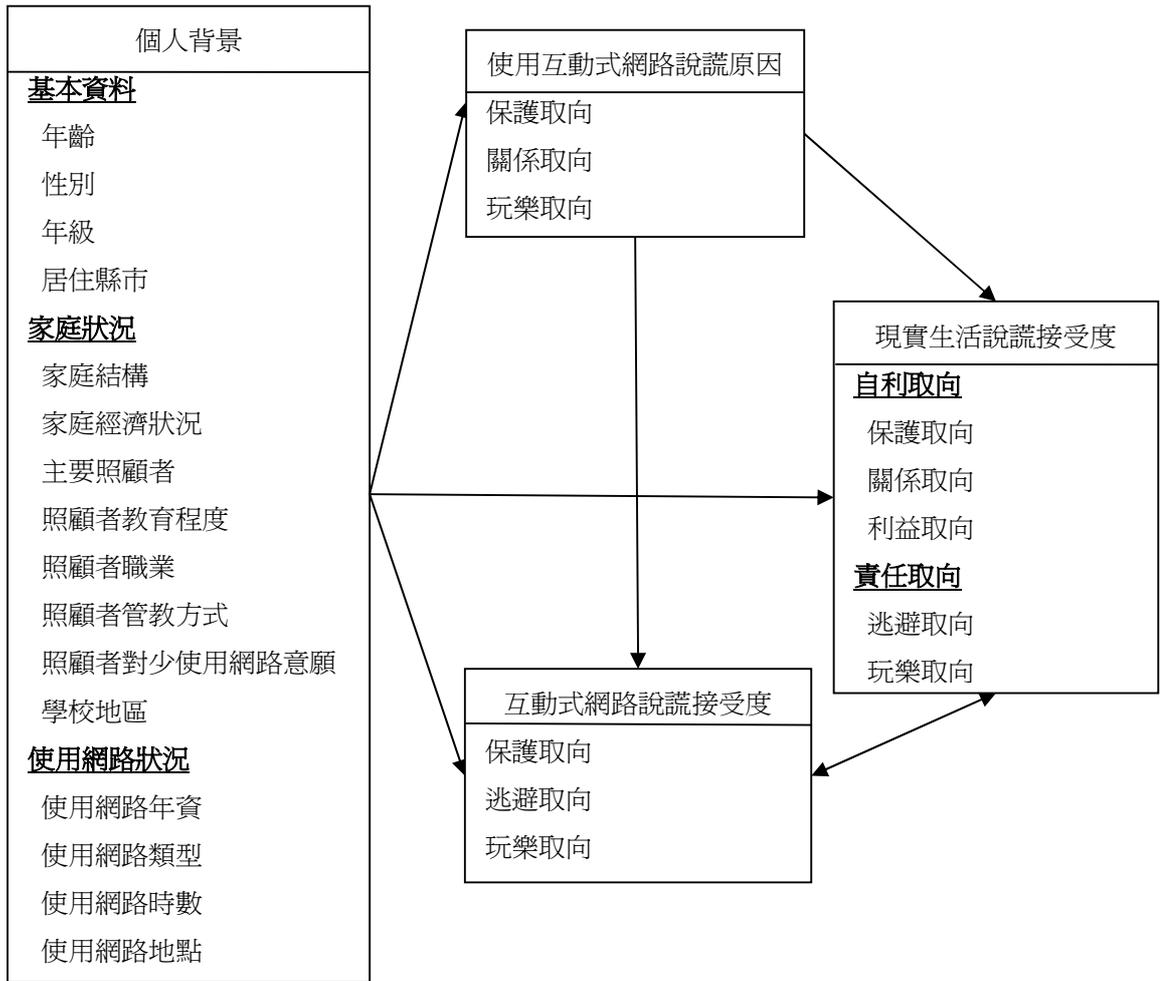


圖 3-3-1 修改後架構圖

肆、修改後的研究變項之操作性定義

一、個人背景

在經過整理後，研究者將少年個人背景變項的題目分類為基本資料、家庭狀況及使用網路狀況三個類別，分類內容在問卷第三部份加以測量。

(一) 基本資料：年齡、性別、年級、居住縣市。

(二) 家庭狀況：家庭結構、家庭經濟狀況、主要照顧者、照顧者教育程度、照顧者職業、照顧者管教方式、照顧者對少使用網路意願、學校地區。

(三) 使用網路狀況：使用網路年資、使用網路類型、使用網路時數、使用網路地點。

二、使用互動式網路說謊原因

(一) 說謊類型

在研究問卷第一部份的第一個量表中，為少年網路說謊經驗的量表，在經過試測後的問卷修改及正式施測後所得的結果中，瞭解少年對於個人在網路上說謊的經驗較無信度，在進行次數分配時，發現各題目中填答「從來沒這樣」的人數皆占有 60~70%，因此將此量表之內容予以刪除。

(二) 說謊動機

在經過 SPSS12.0 統計軟體之因素分析及信度分析後，重新分組成三個因子並予以命名。

- 1.保護取向：在網路上面對許多的不確定性因素，而產生的防衛；包含為了維持自尊而欺騙他人、怕被他人揭穿自己在說謊而不願意承認、當在網路上受到威脅時產生的自我防衛、還有擔心自己的隱私被他人發現。
- 2.關係取向：在網路上和網友或朋友有良好的互動關係、情感上的需求滿足，使對方開心、愉快，不想讓對方失望或討厭，是以他人為出發點考量，也包含善意的謊言。
- 3.玩樂取向：在網路上少年因為好玩、有趣而說謊；或是陷害他人，使他人受到生理或心理上的傷害，自己卻以此為樂。

三、對互動式網路說謊接受度

經過 SPSS12.0 統計軟體之因素分析及信度分析後，重新分組成三個因子並予以命名。

- 1.保護取向：當網友或朋友爲了維持自尊而欺騙他人、怕被揭穿說謊而不願意承認、在網路上受到威脅時產生的自我防衛、還有擔心自己的隱私被他人發現，能接受他人有此行爲的接受度。
- 2.逃避懲罰：網友或朋友因爲行爲與網路社群上的規範不符合時，害怕被他人給予懲罰或指責，而逃避這種不愉快的感受與應該要面對的責任。
- 3.玩樂取向：網友或朋友因爲在網路上因爲好玩、有趣而說謊；或是想要陷害他人，使他人受到生理或心理上的傷害，自己卻以此爲樂。

四、對現實生活說謊接受度

經過 SPSS12.0 統計軟體之因素分析及信度分析後仍維持五個因子，但予以重新命名爲保護取向、逃避取向、利益取向、關係取向、玩樂取向。

第四節 資料分析與統計方法

本研究採用問卷調查法蒐集研究資料，於資料回收整理後，將無效之問卷予以抽除，接著將有效問卷予以分類整理，並輸入電腦，採用 SPSS12.0 版進行資料統計分析，統計方法如下：

一、次數分配及百分比 (frequency distribution ; percentage)

依照研究變項中，各屬性出現的次數做成次數分配表及百分比資料顯示，以清楚分類，使資料一目了然。本研究的變項有「個人背景」、「網路說謊原因」、「網路說謊接受度」、「現實生活說謊接受度」四個變項，根據這四個變項之下的各屬性內容來進行資料的整理。

二、卡方檢定 (chi square test)

針對樣本無母數統計顯著性檢定的方法，本研究因為變項有「個人背景」的類別尺度，使用卡方檢定呈現變項間的關連性。

三、t 檢定 (t-test)

考驗類別變項的平均間有無差異情形，本研究用來瞭解青少年的年齡、性別、所在地、參與網路的有無、說謊次數的多寡彼此之間的差異情形。

四、單因子變異數分析 (One-way ANOVA)

分組為三組以上之個人背景變項，以單因子變異數分析 (One-way ANOVA) 來檢定少年在互動式「網路說謊原因」、對「網路說謊的接受度」及「現實生活說謊接受度」之差異情形。

五、皮爾森積差相關 (Pearson correlation)

是研究兩連續變項之間的關係，本研究的連續變項為「網路說謊接受度」、「現實生活說謊接受度」二個變項，將問卷內容進行統計加總後，可以皮爾森積差相關檢視兩變項間的相關性。

六、複迴歸分析 (multiple linear regression analysis)

主要目的在於描述、解釋或預測，探討一個自變項對一個依變項的影響稱為

「簡單直線迴歸分析」(simple linear regression analysis)；如果自變項有兩個以上則稱為「複迴歸分析」或「多元線性迴歸分析」，其自變項與依變項均須為等距或等比變項，如果自變項為類別變項，則要轉化為「虛擬變項」(dummy variables)。複迴歸分析之目的在找出一個自變項的線性結合(迴歸方程式)，以說明一組預測變項與效標變項間的關係(吳明隆，2007)。本研究因屬於探索性的研究，研究假設無理論依據，所以決定將變項重要性以少年之「個人背景」、「網路說謊原因」和「網路說謊接受度」三個自變項對依變項「現實生活說謊接受度」之預測，因此使用強迫進入法(Enter)，強迫所有變項有順序進入迴歸方程式。

第四章 研究結果與分析

本研究採用便利取樣方式，針對新竹市、台中市、南投縣、高雄市、台東縣各為北、中、南、東部選取六間國中學校，共發出 645 份問卷，回收 546 份問卷，刪除遺漏值過高及答題過於一致性的問卷 251 份，剩餘 295 份問卷，有效回收率為 54%。

本章將根據所收集之問卷資料，進行下列五項內容分析，說明如下：

- 一、少年的個人背景變項，包括個人資料、家庭狀況資料、使用網路狀況資料進行百分比及次數分配之描述。
- 二、少年在網路上說謊原因、對網路說謊接受度和現實生活說謊接受度之次數分配及百分比描述。
- 三、少年使用互動式網路說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之差異分析。
- 四、少年使用互動式網路說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之相關分析。
- 五、少年使用互動式網路說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之迴歸分析。

第一節 少年使用互動式網路的個人基本特性之描述

壹、少年基本資料

在表 4-1-1 少年基本資料的描述中，受訪者 295 位少年，將 12、13 歲的人數 13 及 62 人合併為一組，年齡在 12~13 歲有 75 人（25.4%）、14 歲有 114 人（38.6%）、15 歲有 106 人（35.9%），14 和 15 歲的人數比 12~13 歲的人數來得多。其中，男生有 135 人（45%）、女生有 160 人（54.2%），男生與女生的比例大致各佔一半；各年級的比例國一為 99 人（33.6%）、國二 98 人（33.2%）、國三 98 人（33.2%）。在少年居住的城市中，因台中縣 1 人、高雄縣 9 人、新竹縣 1 人，所以分別合併到台中市、高雄市、新竹市。其中，南投縣和台東縣人數各僅佔 28 人（9.8%）、新竹市佔 67 人（22.7%）、台中市有 106 人（35.9%）、高雄市則有 66 人（22.4%）。針對本研究所選取之學校分布可分為北、中、南、東四個部份，

南部學校 66 人 (22.4%)、中部學校 134 人 (45.4%)、北部學校 67 人 (22.7%)、東部學校 28 人 (9.5%)。

綜合以上資料所述，少年的年齡以 14、15 歲為最多，女生有比男生多 10%，各年級的比例分布較平均，但是在居住縣市的比例及學校分布上，皆以台中市及中部地區比例最高，由於是便利取樣，加上無效問卷的數量較多，所以在平均分布的部份上較難掌控。

表 4-1-1 少年基本資料之次數分配表與百分比統計表 (n=295)

變項名稱	次數	百分比 (%)	變項名稱	次數	百分比 (%)
(1) 年齡：			(4) 居住城市：		
12-13 歲	75	(25.4)	新竹市	67	(22.7)
14 歲	114	(38.6)	台中市	106	(35.9)
15 歲	106	(35.9)	高雄市	66	(22.4)
			南投縣	28	(9.5)
			台東縣	28	(9.5)
(2) 性別：			(5) 學校：		
男	135	(45.8)	南部學校	66	(22.4)
女	160	(54.2)	中部學校	134	(45.4)
			北部學校	67	(22.7)
			東部學校	28	(9.5)
(3) 年級：					
一年級	99	(33.6)			
二年級	98	(33.2)			
三年級	98	(33.2)			

在表 4-1-2 不同性別與年級的交叉分析中，國一男生 51 人 (51.5%)、女生 48 人 (48.5%)；國二男生 35 人 (35.7%)、女生 63 人 (64.3%)；國三男生 49 人 (5.5%)、女生 49 人 (5.5%)。除了國二的男女生比例較懸殊外，其他年級的男女生比例是較均的。

表 4-1-2 性別與年級之交叉表 (n=295)

變項名稱	年 級		
	國一	國二	國三
性別			
男生	51	35	49
總數的%	(51.5)	(35.7)	(50.0)
女生	48	63	49
總數的%	(48.5)	(64.3)	(50.0)

在表 4-1-3 男女在平均每週使用網路時數的交叉分析中，國一男生 37 人 (27.4%)、女生 50 人 (31.3%)；國二男生 43 人 (31.9%)、女生 67 人 (41.9%)；國三男生 55 人 (4.7%)、女生 43 人 (26.9%)。男生在使用電腦的時間上以每週 15~56

小時較女生人數多；但是在其他上網時間的比例上，女生則明顯多於男生。

表 4-1-3 性別與平均每週使用網路時數之交叉表 (n=295)

變項名稱	每週平均使用網路時數		
	0.5~3小時	4~14小時	15~56小時
性別			
男生	37	43	55
總數的%	(27.4)	(31.9)	(40.7)
女生	50	67	43
總數的%	(31.3)	(41.9)	(26.9)

貳、少年家庭基本資料

表 4-1-4 是呈現少年家庭基本資料，在家庭結構中，單親家庭（與父親住）、單親家庭（與母親住）合併為單親家庭，其他指隔代教養及住親戚家，從資料顯示發現，家庭結構以雙親家所占比例最高，有 226 人（76.6%），單親家庭 58 人（19.7%），其他則代表隔代教養及親戚照顧，有 11 人（3.7%）。家庭經濟狀況以普通 152 人（51.5%）、小康 108 人（36.6%）、清寒 31 人（1.5%），其中本問卷原本設計之富裕選項因只有四位填答者回答，因此將此選項列為遺漏值。主要照顧者的部份，將祖父、祖母的選項與其他選項合併，其中爸爸有 66 人（22.4%）、媽媽的比例最高，有 206 人（69.8%）、其他照顧者有 23 人（7.8%）。主要照顧者的教育程度將教育程度國小（含）以下及國中合併、高中/職與專科合併、大學及研究所（含）以上合併，資料結果顯示，國中以下 67 人（22.7%）、高中職~專科 146 人（49.5%）、大學以上 52 人（17.6%）、填答為不清楚者有 30 人（10.2%）。主要照顧者的職業中，將原本軍公教警高層、中層及基層人員合併為軍公教警人員，私人企業高層、中層及基層也合併為私人企業人員，因此統計資料為，軍公教警人員有 24 人（8.1%）、私人企業人員也占 24 人（8.1%）、服務人員 98 人（33.2%）、自營商 28 人（9.5%）、農林漁牧工人有 31 人（1.5%）、家庭主婦 62 人（21.0%）、無職業者有 28 人（9.5%）。主要照顧者的管教方式以民主方式最多，達 243 人（82.4%）、權威管教者有 38 人（12.9%）、放任管教有 11 人（3.7%），填寫其他的填答者有 3 人（1.0%），最後決定將之設為遺漏值。主要照顧者對少年使用網路的意見中，同意的有 184 人（62.4%）、不同意者有 24 人（8.1%）、沒意見者有 87 人（29.5%）。

綜合以上資料所述，可以了解本研究的樣本中，家庭結構以雙親為主、經濟狀況多為普通、照顧者以女性為主、管教方式多為民主式、照顧者的教育程度多

集中在高中職~專科、主要照顧者的職業為服務人員，對於少年使用網路的意見，大部份的少年皆填答照顧者同意使用網路。這樣的家庭狀況過於集中，並不代表目前所有的家庭狀況皆是如此，資料的顯示與研究者過去所參考的資料有明顯的不同。

表 4-1-4 少年家庭狀況之次數分配表與百分比統計表 (n=295)

變項名稱	次數	百分比 (%)	變項名稱	次數	百分比 (%)
(1) 家庭結構：			(5) 主要照顧者職業：		
雙親家庭	226	(76.6)	軍公教警人員	24	(8.1)
單親家庭	58	(19.7)	私人企業人員	24	(8.1)
其他	11	(3.7)	服務人員	98	(33.2)
			自營商	28	(9.5)
			農林漁木工人	31	(10.5)
			家庭主婦	62	(21.0)
			無業	28	(9.5)
(2) 家庭經濟狀況：			(6) 主要照顧者管教方式：		
小康	108	(36.6)	民主	243	(82.4)
普通	152	(51.5)	權威	38	(12.9)
清寒	31	(10.5)	放任	11	(3.7)
遺漏值	4	(1.4)	遺漏值	3	(1.0)
(3) 主要照顧者：			(7) 主要照顧者對使用網路意見：		
爸爸	66	(22.4)	同意	184	(62.4)
媽媽	206	(69.8)	不同意	24	(8.1)
其他	23	(7.8)	沒意見	87	(29.5)
(4) 主要照顧者教育程度：					
國中以下	67	(22.7)			
高中職~專科	146	(49.5)			
大學以上	52	(17.6)			
不清楚	30	(10.2)			

參、少年使用網路狀況

表 4-1-5 是呈現少年使用網路的狀況，在使用網路的年資上 6 年以上有 135 人 (45.8%)、1 年以上~未滿 6 年有 160 人 (54.2%)。上網類型為複選題，在經過重新分組後將線上、網路遊戲改成遊戲類型；交友聊天室、MSN、YAHOO 即時通、網路電話 Skype 合併成聊天類型；網路論壇、網誌 Blog 合併成留言類型，遊戲類型 231 人 (33.9%) 使用、聊天類型 250 人 (36.7%)、留言類型 201 人 (29.5%)。平均每週上網時間，依據受訪者填答內容，將平均每天使用網路時數乘以一週七天，再合併成每週使用網路時數，進行高低分組共分成三組，第一組為 0.5~3 小時，有 87 人 (29.5%)、第二組 4~14 小時有 110 人 (37.3%)、第三組 15~56 小時有 98 人 (33.2%)。上網地點的部份，將網咖上網、朋友或同學家上網、其

他(親戚家)合併成戶外上網；學校電腦教室及圖書館則合併成學校上網，最後分為家中、戶外、學校三組，家中有 273 人 (64.4%)、戶外指的是網咖或同學家，有 73 人 (17.2%)、學校上網有 78 人 (18.4%)。

表 4-1-5 少年使用網路狀況之次數分配表與百分比統計表 (n=295)

變項名稱	次數	百分比 (%)	變項名稱	次數	百分比 (%)
(1) 使用網路年資：			(3) 平均每週使用網路時間：		
1年以上~未滿6年	160	(54.2)	0.5~3小時	87	(29.5)
6年以上	135	(45.8)	4~14小時	110	(37.3)
			15~56小時	98	(33.2)
(2) 上網類型(複選題)：			(4) 上網地點(複選題)：		
遊戲類型	231	(33.9)	家中上網	273	(64.4)
聊天類型	250	(36.7)	戶外上網	73	(17.2)
留言類型	201	(29.5)	學校上網	78	(18.4)

肆、上網類型、上網地點交叉表分析

本研究中「上網類型」、「上網地點」為複選題，在進行完次數分配與百分比分析後，將部分個人背景變項中的年齡、性別與年級做交叉比較，其餘的個人背景變項因次數差異太大，因此不做交叉比較分析。在表格中「總數的%」是各複選題選項的次數占總樣本的百分比，以呈現在樣本中，此題對少年使用網路的類型與地點的狀況為何。

在表 4-1-6 各年齡在上網類型、上網地點的交叉分析中，上網類型的「遊戲類型」以 14 歲的少年占 87 人 (30.1%) 是不同年齡中最多的，其次 15 歲有 79 人 (27.3%)，最少的是 12~13 歲的少年有 65 人 (22.5%)；「聊天類型」以 14 歲的少年占 99 人 (34.3%) 最多，其次 15 歲有 94 人 (32.5%)，最少的是 12~13 歲的少年有 57 人 (19.7%)；「留言類型」仍以 14 歲的少年 79 人 (27.3%) 最多，其次 15 歲有 76 人 (26.3%)，最少的是 12~13 歲的少年有 57 人 (19.7%)。從上網類型來看，年紀越小，在使用各類型網路越少。

另外在上網地點的「家中上網」中，以 14 歲的少年占 107 人 (36.4%) 是不同年齡中最多的，其次 15 歲有 94 人 (32.0%)，最少的是 12~13 歲的少年有 72 人 (24.5%)；「戶外上網」以 15 歲的少年占 32 人 (10.9%) 最多，其次 14 歲有 25 人 (8.5%)，最少的是 12~13 歲的少年有 16 人 (5.4%)；而在「學校上網」則以 12~13 歲的少年 36 人 (12.2%) 最多，其次 14 歲有 23 人 (7.8%)，最少的是 15 歲的少年有 19 人 (6.5%)。顯示不同年齡的少年在使用地點上，年齡越大的少年使用網路的地點越複雜。

表 4-1-6 上網類型、上網地點與少年各年齡之交叉表

變項名稱	年 齡		
	12~13歲	14歲	15歲
上網類型			
遊戲類型	65	87	79
總數的%	(22.5)	(30.1)	(27.3)
聊天類型	57	99	94
總數的%	(19.7)	(34.3)	(32.5)
留言類型	46	79	76
總數的%	(15.9)	(27.3)	(26.3)
上網地點			
家中上網	72	107	94
總數的%	(24.5)	(36.4)	(32.0)
戶外上網	16	25	32
總數的%	(5.4)	(8.5)	(10.9)
學校上網	36	23	19
總數的%	(12.2)	(7.8)	(6.5)

在表 4-1-7 性別與上網類型、上網地點的交叉分析中，上網類型的「遊戲類型」以男生占 124 人 (42.9%)，女生有 107 人 (37.0%)；「聊天類型」女生有 139 人 (48.1%)，男生占 111 人 (42.9%)；「留言類型」女生有 127 人 (43.9%)，男生占 74 人 (25.6%)。從上網類型來看，男生使用遊戲類型較女生多；但是在聊天和留言類型的部分，女生則比男生多，顯是不同性別在使用網路的類型上會有不同。

另外在上網地點的「家中上網」中，以女生占 147 人 (50.0%)，男生有 126 人 (42.9%)；「戶外上網」以男生占 41 人 (13.9%)，女生有 32 人 (10.9%)；而在「學校上網」以女生占 46 人 (15.6%)，男生有 32 人 (10.9%)。大部分的少年以在家上網居多；但是在戶外上網，男生占多數、學校上網則以女生占多數。

表 4-1-7 上網類型、上網地點與少年性別之交叉表

變項名稱	性 別	
	男生	女生
上網類型		
遊戲類型	124	107
總數的%	(42.9)	(37.0)
聊天類型	111	139
總數的%	(38.4)	(48.1)
留言類型	74	127
總數的%	(25.6)	(43.9)

(續下頁)

變項名稱	性 別	
	男生	女生
上網地點		
家中上網	126	147
總數的%	(42.9)	(50.0)
戶外上網	41	32
總數的%	(13.9)	(10.9)
學校上網	32	46
總數的%	(10.9)	(15.6)

在表 4-1-8 各年級在上網類型、上網地點的交叉分析中，上網類型的「遊戲類型」以國二、國三的少年最多，各占 72 人 (24.9%)，國一最少，占 87 人 (30.1%)；「聊天類型」以國三的 89 人 (30.8%) 最多，其次是國二有 82 人 (28.4%)，最少的國一少年有 79 人 (27.3%)；「留言類型」仍以 14 歲的少年 79 人 (27.3%) 最多，其次 15 歲有 76 人 (26.3%)，最少的是 12~13 歲的少年有 57 人 (19.7%)。從上網類型來看，年紀越小，在使用各類型網路越少。

另外在上網地點的「家中上網」中，以 14 歲的少年占 107 人 (36.4%) 是不同年齡中最多的，其次 15 歲有 94 人 (32.0%)，最少的是 12~13 歲的少年有 72 人 (24.5%)；「戶外上網」以 15 歲的少年占 32 人 (10.9%) 最多，其次 14 歲有 25 人 (8.5%)，最少的是 12~13 歲的少年有 16 人 (5.4%)；而在「學校上網」則以 12~13 歲的少年 36 人 (12.2%) 最多，其次 14 歲有 23 人 (7.8%)，最少的是 15 歲的少年有 19 人 (6.5%)。顯示不同年齡的少年在使用地點上，年齡越大的少年使用網路的地點越複雜。

表 4-1-8 上網類型、上網地點與少年各年級之交叉表

變項名稱	年 級		
	國一	國二	國三
上網類型			
遊戲類型	87	72	72
總數的%	(30.1)	(24.9)	(24.9)
聊天類型	79	82	89
總數的%	(27.3)	(28.4)	(30.8)
留言類型	58	73	70
總數的%	(20.1)	(25.3)	(24.2)
上網地點			
家中上網	93	94	86
總數的%	(31.6)	(32.0)	(29.3)
戶外上網	23	20	30
總數的%	(7.8)	(6.8)	(10.2)
學校上網	46	18	14
總數的%	(15.6)	(6.1)	(4.8)

第二節 說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之描述

少年使用互動式網路說謊的原因、對網路說謊行為的接受度、以及對現實生活說謊的接受度，這三個量表主要在回答使用互動式網路說謊行為越多時，對網路上說謊的接受度和現實生活說謊的接受度是否有相關，其研究結果如下。

壹、少年在使用網路說謊原因之狀況

本研究在少年使用網路會說謊的原因選項中，分為「保護取向」、「關係取向」、「玩樂取向」三個因素，見表 4-2-1。其中大部分的少年較以「保護取向」為說謊的原因，「關係取向」及「玩樂取向」較傾向從來沒這樣做。

說謊原因為「保護取向」的標準化平均數為 2.49，約三成以上的少年填答說謊是「為了避免上當、受騙」（37.6%），平均數為 2.91。其次是「遇到不喜歡的網友，想要避開他」（3.5%）及「遇到不可靠的網友」（24.1%）各佔有三成的比例填答會因此原因而說謊，平均數為 2.57 及 2.52。二成八同意「遇到一直纏著我不放的網友」（28.8%）會說謊，平均數為 2.43。說謊原因是為了「保護自己朋友不受到其他網友傷害」（19.0%）是最低的，平均數為 2.31。

在「關係取向」的標準化平均數為 1.55，有 45.1%的少年填答從來不會因為「說實話可能會傷了網友」而說謊，其平均數為 1.88，「想要繼續跟對方當朋友」也佔了 47.5%填答從來沒有這樣做，平均為 1.83。緊接著是以「玩樂取向」標準化平均 1.41 的說謊原因中，「因為好玩、開玩笑」而說謊的平均數為 1.65。「因為不想被網友發現我不好的一面」平均數為 1.59，62.4%的少年填答從來沒這樣做；「怕網友排擠我」的平均數 1.40；「隨口說說，發現一發不可收拾而需要繼續隱瞞」的平均數有 1.39；「用說謊來回應欺負自己的網友」平均為 1.34；「答應網友的事沒做到怕被人瞧不起」的平均數為 1.32，「為了讓網友能仰慕（喜歡）我」而說謊的平均數為 1.31；最後則以「虛構事實的方式嘲笑網友」的平均數 1.26 為最低。

綜和以上的數據顯示，少年說謊的原因以「保護取向」是大家會做的行為，大部分的少年皆會因為保護自己而說謊；在面對「關係」及「玩樂」取向的說謊原因時，大部分的少年皆傾向從來沒這樣做。在社會的規範下，保護自己似乎被認為是理所當然的行為；但是為了維持「關係」及「玩樂」的行為則有很大的反

差，這樣的資料顯示，值得再做進一步探討。

表 4-2-1 說謊原因次數分配及百分比統計表 (n=295)

題 目	都會這樣	大多這樣	偶爾這樣	從來沒這樣	平均數 (標準差)
	次數(%)	次數(%)	次數(%)	次數(%)	
保護取向					
平均數=12.74 標準差=4.28 標準化平均數=2.49					
2.遇到不可靠的網友。	71 (24.1)	85 (28.8)	65 (22.0)	74 (25.1)	2.52 (1.112)
3.遇到不喜歡的網友，想要避開他。	90 (3.5)	67 (22.7)	59 (20)	79 (26.8)	2.57 (1.181)
5.遇到一直纏著我不放的網友。	85 (28.8)	53 (18.0)	62 (21.0)	95 (13.2)	2.43 (1.213)
1.爲了避免上當、受騙。	111 (37.6)	84 (28.5)	61 (20.7)	39 (13.2)	2.91 (1.052)
10.保護自己朋友不受到其他網友傷害。	56 (19.0)	74 (25.1)	70 (23.7)	95 (32.2)	2.31 (1.114)
關係取向					
平均數=9.32 標準差=3.436 標準化平均數=1.55					
11.想要繼續跟對方當朋友。	26 (8.8)	39 (13.2)	90 (30.5)	140 (47.5)	1.83 (.967)
9.怕網友排擠我。	10 (3.4)	17 (5.8)	53 (18.0)	215 (72.9)	1.40 (.748)
4.因爲不想被網友發現我不好的一面。	19 (6.4)	25 (8.5)	67 (22.7)	184 (62.4)	1.59 (.895)
15.答應網友的事沒做到怕被人瞧不起。	6 (2.0)	12 (4.1)	51 (17.3)	226 (76.6)	1.32 (.691)
8.說實話可能會傷了網友。	26 (8.8)	45 (15.3)	91 (30.8)	133 (45.1)	1.88 (.972)
6.爲了讓網友能仰慕（喜歡）我。	11 (3.7)	10 (3.4)	37 (12.5)	237 (80.3)	1.31 (.771)
玩樂取向					
平均數=5.64 標準差=2.189 標準化平均數=1.41					
17.用說謊來回應欺負自己的網友。	8 (2.7)	16 (5.4)	43 (14.6)	228 (77.3)	1.34 (.704)
18.以虛構事實的方式嘲笑網友。	5 (1.7)	12 (4.1)	37 (12.5)	241 (81.7)	1.26 (.613)
16.因爲好玩、開開玩笑。	19 (6.4)	24 (8.1)	88 (29.8)	164 (55.6)	1.65 (.882)
13.隨口說說，發現一發不可收拾而需要繼續隱瞞。	5 (1.7)	15 (5.1)	70 (23.7)	205 (69.5)	1.39 (.665)

貳、少年對網路說謊接受度之狀況

少年對網路說謊接受度經過因素分析後，可分爲「保護取向」、「逃避取向」、「玩樂取向」，見表 4-2-2。在「保護取向」的因素中，標準化平均數爲 3.49，其中「網友擔心朋友被欺負」的平均數 3.65 是最高的，有 233 人（79%）可以接受網友因此說謊。「網友怕上當、受騙」的平均數有 3.61，217 人（73.6%）可以接

受網友說謊。第三高的平均數為 3.54，有 208 人（7.5%）接受「網友擔心說實話會傷人」而說謊。「網友怕遇到一直纏著他不放的人」平均數為 3.46，有 199 人（67.5%）可以接受。有 193 人（65.4%）接受「網友擔心別人不理他、孤立他」而說謊，平均數為 3.44。「網友怕遇到一直纏著他不放的人」平均為 3.40，有 197 人（66.8%）可以接受。在保護去向中，最低的是「網友怕遇到不喜歡的網友，想要避開他」有 174 人（59.0%），平均 3.32。

在「逃避取向」的因素中，標準化平均數為 2.54，「網友避免做錯事被責罵」平均為 2.85，108 人（36.6%）可以接受網友說謊。「網友避免答應別人的事沒做，會被瞧不起」，有 83 人（28.1%）可以接受，92 人（31.2%）心裡不高興。「網友想讓別人對他產生仰慕（喜歡）」平均數為 2.34，75 人（25.4%）可以接受、87 人（29.5）心裡不高興。「網友隨口說說，但發現一發不可收拾」的平均數為 2.27，只有 45 人（15.3%）可以接受，而有 90 人（3.5%）的少年選填不跟他往來。

在「玩樂取向」的因素中，標準化平均數 1.86，「網友爲了好玩、開心」而說謊的接度中，平均數為 1.97，132 人（44.7%）選填不跟他往來。「網友爲了捉弄別人」的平均數為 1.86，140 人（47.5%）選填不跟他往來。「網友爲了報負欺負他的人」最低，平均數為 1.76，158 人（53.6%）選填不跟他往來。

綜合以上資料，保護取向說謊的接受度比例偏高，逃避取向的接受度則較分散，少年最不能接受在網路上說謊的原因以玩樂取向最多。

表 4-2-2 網路說謊原因接受度次數分配及百分比統計表

(n=295)

題 目	可以接受	心裡 不高興	責備罵他	不跟 他往來	平均數 (標準差)
	次數(%)	次數(%)	次數(%)	次數(%)	
保護取向	平均數=24.42 標準差=4.614			標準化平均數=3.49	
2. 網友「怕遇到不可靠的人」	199 (67.5)	61 (20.7)	8 (2.7)	27 (9.2)	3.46 (.925)
3. 網友「怕遇到一直纏著他不放的人」	197 (66.8)	52 (17.6)	13 (4.4)	33 (11.2)	3.40 (1.00)
1. 網友「怕上當、受騙」	217 (73.6)	55 (18.6)	8 (2.7)	15 (5.1)	3.61 (.775)
6. 網友「擔心朋友被欺負」	233 (79.0)	32 (10.8)	18 (6.1)	12 (4.1)	3.65 (.772)
5. 網友「怕遇到不喜歡的網友，想要避開他」	174 (59.0)	72 (24.44)	17 (5.8)	32 (10.8)	3.32 (.993)
7. 網友「擔心說實話會傷人」	208 (70.5)	55 (18.6)	16 (5.4)	16 (5.4)	3.54 (.827)
8. 網友「擔心別人不理他、孤立他」	193 (65.4)	59 (20.0)	23 (7.8)	20 (6.8)	3.44 (.901)
逃避取向	平均數=12.68 標準差=4.061			標準化平均數=2.54	
16. 網友「避免答應別人的事沒做，會被瞧不起」	83 (28.1)	92 (31.2)	61 (20.7)	59 (20.0)	2.67 (1.09)
14. 網友「避免做錯事被責罵」	108 (36.6)	78 (26.4)	65 (22.0)	44 (14.9)	2.85 (1.08)
12. 網友「想讓別人對他產生仰慕(喜歡)」	75 (25.4)	87 (29.5)	56 (19.0)	77 (26.1)	2.54 (1.11)
15. 網友「避免要對自己做的事負責」	60 (20.3)	69 (23.4)	77 (26.1)	89 (30.2)	2.34 (1.11)
13. 網友「隨口說說，但發現一發不可收拾」	45 (15.3)	81 (27.5)	79 (26.8)	90 (30.5)	2.27 (1.06)
玩樂取向	平均數=5.59 標準差=2.507			標準化平均數=1.86	
17. 網友「爲了捉弄別人」	24 (8.1)	52 (17.6)	79 (26.8)	140 (47.5)	1.86 (.980)
18. 網友「爲了好玩、開心」	37 (12.5)	48 (16.3)	78 (26.4)	132 (44.7)	1.97 (1.06)
19. 網友「爲了報負欺負他的人」	16 (5.4)	55 (18.6)	66 (22.4)	158 (53.6)	1.76 (.940)

參、少年對現實生活中說謊接受度之狀況

少年對於他人在現實生活中說謊的接受度可分爲五個因素，分別爲「保護取向」、「逃避取向」、「利益取向」、「關係取向」、「玩樂取向」，見表 4-2-3。

在「保護取向」的標準化平均數爲 3.60，247 人（83.7%）選填可以接受他人因爲「怕被騙、上當」而說謊。可以接受「怕遇到不熟的人」而說謊的平均數爲 3.62，有 255 人（76.3%）。「怕受到威脅」而說謊的接受度平均有 3.60，209 人

(7.8%)。「怕一直纏著他不放的人」而說謊的接受度平均 3.57，有 212 人 (71.9%) 可以接受。「怕遇到不喜歡的人」平均 3.51，190 人 (64.4%)。

「關係取向」的標準化平均數 3.19，「想繼續和對方交朋友」而說謊的平均 3.51，有 200 人 (67.8%) 可以接受。「擔心別人不理他」平均數 3.48，189 人 (64.1%) 選填可以接受。「擔心別人發現他不好的一面」平均 3.19，有 129 (43.7%) 可以接受。「擔心答應別人的事沒做到，會被瞧不起」平均 3.02，有 115 人 (39%) 可以接受。「想得到他人對自己的仰慕 (喜歡)」最低，平均數 2.73，只有 87 人 (29.5%) 可以接受。

「玩樂取向」的標準化平均數 2.33，以「隨口說說，不是故意要陷害人而說謊」的平均 2.89 最高，有 106 人 (35.9%) 選填可以接受。在「想跟對方開玩笑而說謊」、「認為現實生活中說謊是不可避免的事」這兩個選項中，平均為 2.54 及 2.52，接有二成多的少年選填可以接受。最後是「說謊來報復欺負自己的人」、「說謊被抓到後不願承認」兩題的平均數在本因素中佔最少，平均數為 1.89 及 1.80，此部分有四成的少年選填不跟對方往來。

「逃避取向」的標準化平均數 2.69，在「避免被責罵」的選項中，平均 2.83，有 105 人 (35.6%) 選填心裡不高興。「避免犯規」而說謊的接受度中，平均為 2.80，有 97 人 (32.9%) 選填心裡不高興。「避免被處罰」的平均數 2.75，也有 100 人 (33.9%) 選填心裡不高興。最後「避免要面對的責任」而說謊的平均數為 2.36，有 108 人 (36.6%) 選填責備罵他。

在「利益取向」的因素中，標準化平均數 2.04，其中「想得到讚美」的平均為 2.6，有 97 人 (32.9%) 選填心裡不高興。「想得到自己想要的東西」的選項中，平均為 1.97，有 125 人 (42.4%) 選填不跟他往來。「想得到金錢」的平均數 1.80，有 143 人 (48.5%) 選不跟他往來。「想得到他人的東西」平均為 1.97，有 140 人 (47.5%) 選填不跟他往來。

綜合以上的資料顯示，「保護取向」和「關係取向」而說謊較能被接受，在「逃避取向」與「玩樂取向」則較平均分布在各選項中，而以「利益取向」說謊的人，較不被填答者接受，較多的選項是填答不跟對方往來。

表 4-2-3 現實生活說謊原因接受度次數分配及百分比統計表

(n=295)

題 目	可以接受	心裡 不高興	責備罵他	不跟 他往來	平均數 (標準差)
	次數(%)	次數(%)	次數(%)	次數(%)	
保護取向	平均數=14.41 標準差=2.982			標準化平均數=3.60	
2.他「怕遇到不熟的人」	255 (76.3)	39 (13.2)	19 (6.4)	12 (4.1)	3.62 (.782)
3.他「怕被騙、上當」	247 (83.7)	22 (7.5)	17 (5.8)	9 (3.1)	3.72 (.709)
4.他「怕遇到不喜歡的人」	190 (64.4)	75 (25.4)	21 (7.1)	9 (3.1)	3.51 (.760)
5.他「怕一直纏著他不放的人」	212 (71.9)	52 (17.6)	17 (5.8)	14 (4.7)	3.57 (.805)
逃避取向	平均數=10.74 標準差=3.332			標準化平均數=2.69	
18.他「避免被處罰」	79 (26.8)	100 (33.9)	79 (26.8)	37 (12.5)	2.75 (.989)
17.他「避免被責罵」	86 (29.2)	105 (35.6)	73 (24.7)	31 (10.5)	2.83 (.967)
19.他「避免犯規」	87 (29.5)	97 (32.9)	75 (25.4)	36 (12.2)	2.80 (1.000)
20.他「避免要面對的責任」	38 (12.9)	90 (30.5)	108 (36.6)	59 (20.0)	2.36 (.944)
利益取向	平均數=8.16 標準差=3.050			標準化平均數=2.04	
12.他「想得到他人的東西」	8 (2.7)	63 (21.4)	84 (28.5)	140 (47.5)	1.79 (.870)
13.他「想得到自己想要的東西」	23 (7.8)	70 (23.7)	77 (26.1)	125 (42.4)	1.97 (.998)
11.他「想得到金錢」	10 (3.4)	63 (21.4)	79 (26.8)	143 (48.5)	1.80 (.892)
10.他「想得到讚美」	64 (21.7)	97 (32.9)	86 (29.2)	48 (16.3)	2.6 (1.001)
關係取向	平均數=15.93 標準差=3.263			標準化平均數=3.19	
8.他「擔心別人發現他不好的一面」	129 (43.7)	111 (37.6)	36 (12.2)	19 (6.4)	3.19 (.886)
6.他「擔心別人不理他」	189 (64.1)	75 (25.4)	16 (5.4)	15 (5.1)	3.48 (.861)
9.他「擔心答應別人的事沒做到，會被瞧不起」	115 (39)	97 (32.9)	56 (19.0)	27 (9.2)	3.02 (.974)
16.他「想得到他人對自己的仰慕(喜歡)」	87 (29.5)	94 (31.9)	6.0 (20.3)	54 (18.3)	2.73 (1.007)
14.他「想繼續和對方交朋友」	200 (67.8)	55 (18.6)	29 (9.8)	11 (3.7)	3.51 (.820)
玩樂取向	平均數=11.64 標準差=3.587			標準化平均數=2.33	
21.他「想跟對方開玩笑而說謊」	62 (21.0)	99 (33.6)	71 (24.1)	63 (21.4)	2.54 (1.049)
23.他「說謊來報復欺負自己的人」	17 (5.8)	62 (21.0)	88 (29.8)	128 (43.4)	1.89 (.930)
22.他「說謊被抓到後不願承認」	9 (3.1)	55 (18.6)	99 (33.6)	132 (44.7)	1.80 (.848)
25.他「隨口說說，不是故意要陷害人而說謊」	106 (35.9)	87 (29.5)	65 (22.0)	37 (12.5)	2.89 (1.036)
24.他「認為現實生活中說謊是不可避免的的事」	73 (24.7)	79 (26.8)	70 (23.7)	73 (24.7)	2.52 (1.115)

第三節 少年使用互動式網路說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之差異分析

本節是以 t-test 及單因子變異數分析，分別將少年之性別、主要照顧者、使用網路的年資三項，對於說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度三個量表中的因素進行 t 檢定分析；不同年齡、年級、居住縣市、平均每週使用網路時間、家庭狀況、家庭經濟狀況、差異顯著性考驗。

壹、少年個人背景、家庭結構及使用網路情形對使用網路說謊原因之差異分析

性別在與不同說謊原因的因素中，如表 4-3-1 所示，只有以玩樂取向說謊在男女之間 ($t=2.209^*$, $p<.05$) 有顯著差異；在保護取向和關係取向上則沒有顯著差異；在保護取向與玩樂取向則沒有顯著差異；使用網路年資的部份中，不同年資與說謊原因的保護取向、關係取向、玩樂取向中，並沒有顯著差異。

表 4-3-1 說謊原因量表之 t 檢定分析表 (n=295)

變項名稱	保護取向		關係取向		玩樂取向	
	平均數	t	平均數	t	平均數	t
性別						
男生	12.4074	-1.207	9.7259	1.853	5.9481	2.209*
女生	13.0125		8.9750		5.3750	
使用網路年資						
1年以上~未滿6年	12.6375	-.428	9.5063	1.021	5.6313	-.052
6年以上	12.8519		9.0963		5.6444	

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

表 4-3-2 是針對研究的基本變項與在網路上說謊原因的三個主要因素進行 F 檢定。少年的年齡與在網路上說謊原因中，關係取向與年齡 ($F=3.429^*$, $p<.05$) 有顯著差異，經過薛費式 (Scheffe method) 檢定法進行事後比較，因關係取向而說謊的部分 12~13 歲的年齡群組比 14 歲的年齡群組說謊比例來得高；在保護取向和玩樂取向與年齡的差異則不顯著。在各年級的少年中，對於保護取向、關係取向、玩樂取向的因素中，並無顯著差異。居住縣市與說謊原因的保護取向、關係取向、玩樂取向也未呈現顯著差異。在平均每週使用網路時間的組別中，與說謊原因的保護取向、關係取向、玩樂取向也無顯著差異。家庭狀況中，不同家庭

結構與少年說謊原因的保護取向、關係取向、玩樂取向也無顯著差別。家庭經濟狀況與說謊原因的保護取向、關係取向、玩樂取向也未呈現顯著差異。主要照顧者的部分，不同的照顧者與關係取向說謊的有顯著差異 ($F = 4.774^{**}$, $p < .01$)，經過薛費式 (Scheffe method) 檢定法進行事後比較，其他照顧者又比照顧者為媽媽的少年會說謊的還來得高；至於保護取向與玩樂取向和不同照顧者間，並無顯著差異。主要照顧者的教育程度與說謊原因的保護取向、關係取向、玩樂取向無呈現顯著差異。主要照顧者的職業中，和少年說謊原因中的保護取向、關係取向、玩樂取向也未呈現顯著差異。主要照顧者的管教方式中，與少年在網路上說謊原因的保護取向、關係取向、玩樂取向也未無顯著差異。主要照顧者對少年使用網路的不同意見中，在網路上說謊原因的保護取向、關係取向、玩樂取向均無呈現顯著差異。不同地區的學校與少年在網路上說謊原因保護取向、關係取向、玩樂取向也無呈現顯著差異。

表 4-3-2 說謊原因變異數分析及事後比較表 (n=295)

變項名稱	保護取向		關係取向		玩樂取向	
	平均數	F	平均數	F	平均數	F
年齡						
12-13 歲(G1)	13.0933	1.032	10.2000	3.429*	6.0533	2.182
14 歲(G2)	12.2895		8.9386		5.6140	
15 歲(G3)	12.9623		9.1038		5.3679	
Scheff'e				G1>G2		
年級						
一年級(G1)	12.9394	.248	9.9192	2.394	5.7980	.443
二年級(G2)	12.7551		9.1224		5.6020	
三年級(G3)	12.5102		8.9082		5.5102	
Scheff'e						
居住縣市						
新竹市(G1)	12.8209	.610	9.8507	.647	5.8806	1.009
台中市(G2)	13.0472		9.1887		5.7547	
高雄市(G3)	12.7576		9.3030		5.5606	
南投縣(G4)	12.3214		9.1429		5.4643	
台東縣(G5)	11.7143		8.7500		4.9643	
Scheff'e						
平均每週使用網路時間						
0.5~3小時(G1)	12.9885	.731	8.9885	1.050	5.4138	.653
4~14小時(G2)	12.3455		9.2364		5.7091	
15~56小時(G3)	12.9490		9.7041		5.7551	
Scheff'e						
家庭結構						
雙親家庭 (G1)	12.6372	1.048	9.2655	.840	5.7699	2.099
單親家庭(G2)	12.7759		9.2759		5.2931	
其他(隔代教養 7、 親戚家 4) (G3)	14.5455		10.6364		4.7273	
Scheff'e						

(續下頁)

變項名稱	保護取向		關係取向		玩樂取向	
	平均數	F	平均數	F	平均數	F
家庭經濟狀況						
小康(G1)	12.8611	.148	9.2685	.042	5.8148	1.071
普通(G2)	12.7697		9.3947		5.6447	
清寒(G3)	12.3871		9.3548		5.1613	
Scheff'e						
主要照顧者						
爸爸(G1)	12.8030	1.784	9.6364	4.774**	5.8788	.535
媽媽(G2)	12.5388		9.0049		5.5583	
其他(G3)	14.3043		11.2174		5.6522	
Scheff'e						
主要照顧者教育程度						
國中以下(G1)	12.7164	.236	9.3433	.302	9.3186	.724
高中職~專科(G2)	12.9041		9.2808		5.4925	
大學以上(G3)	12.5769		9.0962		5.6918	
不清楚(G4)	12.2333		9.8333		5.9038	
Scheff'e						
主要照顧者職業						
軍公教警人員(G1)	13.4167	.519	9.2500	.604	5.9167	.188
私人企業人員(G2)	12.9167		8.2083		5.6667	
服務人員(G3)	12.3673		9.2551		5.5816	
自營商(G4)	13.3214		9.8214		5.5000	
農林漁木工人(G5)	12.3548		9.4194		5.8065	
家庭主婦(G6)	12.5645		9.4032		5.6935	
無業(G7)	13.5000		9.7500		5.3929	
Scheff'e						
主要照顧者管教方式						
民主(G1)	12.7984	.518	9.3786	1.133	5.6708	.191
權威(G2)	12.7895		9.5000		5.5789	
放任(G3)	11.4545		7.8182		5.2727	
Scheff'e						
主要照顧者對使用網路意見						
同意(G1)	12.7228	.480	9.1413	.713	5.6087	.055
不同意(G2)	12.0000		9.8333		5.7500	
沒意見(G3)	12.9655		9.5517		5.6667	
Scheff'e						
學校						
北部國中(G1)	12.7576	.602	9.3030	.864	5.5606	1.218
中部國中(G2)	12.8955		9.1791		5.6940	
南部國中(G3)	12.8209		9.8507		5.8806	
東部國中(G4)	11.7143		8.7500		4.9643	
Scheff'e						

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

貳、少年個人背景、家庭結構及使用網路情形對網路說謊接受度之差異分析

如表 4-3-3 所示，不同性別在網路說謊接受度的保護取向、逃避取向、玩樂取向三個因素中均無顯著差異。不同照顧者在網路說謊接受度的三個因素中也沒有顯著差異。使用網路年資對網路說謊的接受度也沒有任何差異。

表 4-3-3 網路說謊接受度量表之 t 檢定分析表 (n=295)

變項名稱	保護取向		逃避取向		玩樂取向	
	平均數	t	平均數	t	平均數	t
性別						
男生	23.9630	-1.544	13.2296	2.156	5.9333	2.176
女生	24.8000		12.2125		5.3000	
使用網路年資						
1年以上~未滿6年	24.1250	-1.184	12.6000	-.358	5.7375	1.102
6年以上	24.7630		12.7704		5.4148	

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

在表 4-3-4 顯示中，不同年齡的少年對網友在網路說謊的接受度中，保護取向、逃避取向、玩樂取向三個因素中，皆無顯著差異。不同年級的少年對網路說謊的接受度中，保護取向、逃避取向、玩樂取向三個因素中，也無顯著差異。居住縣市的不同與少年對網路說謊的接受度中，保護取向、逃避取向、玩樂取向三個因素無顯著差異。在平均每週使用網路的時間中，不同時間的長短與網路說謊接受度中的保護取向、逃避取向、玩樂取向三個因素中，也沒有顯著差異。在家庭結構中，不同型態的家庭對網路說謊接受度的保護取向、逃避取向、玩樂取向三個因素中，沒有顯著差異。家庭經濟況的三個組別中，對網路說謊的接受度也無任何顯著差異。主要照顧者對少年在面對網路說謊的接受度也無顯著差異。主要照顧者的教育程度中，少年對於逃避取向而說謊的接受度中是有顯著差異的（ $F=2.673^*$ ， $p<.05$ ）；在保護取向及玩樂取向中的因素則沒有顯著差異。主要照顧者的職業與少年在網路上對於他人說謊的接受度中，也沒有顯著差異。主要照顧者的管教方式對於網路上說謊原因接受度的保護取向、逃避取向、玩樂取向三個因素沒有顯著差異。至於照顧者同不同意少年使用網路對於少年對網路說謊的接受度中，不同意見對於說謊的接受度並沒有顯著差異。最後在不同學校地區的少年對於網路說謊的接受度中，也沒有顯著差異。

表 4-3-4 網路說謊接受度變異數分析及事後比較表

(n=295)

變項名稱	保護取向		逃避取向		玩樂取向	
	平均數	F	平均數	F	平均數	F
年齡						
12-13 歲(G1)	24.3467	.186	12.8267	.067	5.7067	.593
14 歲(G2)	24.2632		12.6228		5.7105	
15 歲(G3)	24.6321		12.6321		5.3774	
Scheff'e						
年級						
一年級(G1)	23.9798	1.059	12.8788	.183	5.6566	.669
二年級(G2)	24.3469		12.5612		5.7551	
三年級(G3)	24.9286		12.5918		5.3571	
Scheff'e						
居住縣市						
新竹市(G1)	24.8358	.955	13.5224	1.724	5.9254	.765
台中市(G2)	24.3113		11.9623		5.5094	
高雄市(G3)	24.9545		12.6364		5.4697	
南投縣(G4)	23.3929		13.2500		5.8929	
台東縣(G5)	23.5714		12.8929		5.0714	
Scheff'e						
平均每週使用網路時間						
0.5~3小時(G1)	24.8736	1.266	12.3218	1.612	5.3678	.555
4~14小時(G2)	24.5727		12.4273		5.7455	
15~56小時(G3)	23.8367		13.2755		5.6122	
Scheff'e						
家庭結構						
雙親家庭 (G1)	24.1947	1.123	12.6991	.119	5.5841	.003
單親家庭(G2)	25.1552		12.7069		5.6034	
其他(隔代教養 7、親戚家 4) (G3)	25.0909		12.0909		5.6364	
Scheff'e						
家庭經濟狀況						
小康(G1)	25.0185	2.224	12.6759	.112	5.5463	.331
普通(G2)	23.9474		12.6184		5.5461	
清寒(G3)	25.2258		13.0000		5.9355	
Scheff'e						

(續下頁)

變項名稱	保護取向		逃避取向		玩樂取向	
	平均數	F	平均數	F	平均數	F
主要照顧者						
爸爸(G1)	24.1061	.271	12.6364	.119	5.4091	.949
媽媽(G2)	24.4660		12.7330		5.7087	
其他(G3)	24.8696		12.3043		5.0435	
Scheff'e						
主要照顧者教育程度						
國中以下(G1)	24.4627	.169	13.1045	2.673*	5.8657	.357
高中職~專科(G2)	24.2603		12.0890		5.5274	
大學以上(G3)	24.7885		12.9423		5.4615	
不清楚(G4)	24.4333		14.1333		5.5000	
Scheff'e						
主要照顧者職業						
軍公教警人員(G1)	24.0000	.638	12.1667	.614	5.1250	.238
私人企業人員(G2)	24.9583		12.5417		5.6667	
服務人員(G3)	24.2551		12.4592		5.5714	
自營商(G4)	25.6071		13.6786		5.7143	
農林漁木工人(G5)	23.9032		12.1935		5.9032	
家庭主婦(G6)	24.0484		12.7419		5.5323	
無業(G7)	25.0714		13.3929		5.6429	
Scheff'e						
主要照顧者管教方式						
民主(G1)	24.5473	.664	12.5638	.641	5.5597	.671
權威(G2)	24.2105		13.2632		5.5526	
放任(G3)	23.0000		13.3636		6.4545	
Scheff'e						
主要照顧者對使用網路意見						
同意(G1)	24.1522	1.067	12.6576	.581	5.7880	1.535
不同意(G2)	25.4583		13.5000		5.2500	
沒意見(G3)	24.6897		12.4943		5.2644	
Scheff'e						
學校						
北部國中(G1)	24.9545	.982	12.6364	1.543	5.4697	.849
中部國中(G2)	24.1194		12.2313		5.5896	
南部國中(G3)	24.8358		13.5224		5.9254	
東部國中(G4)	23.5714		12.8929		5.0714	
Scheff'e						

* p < .05 ** p < .01 *** p < .001

參、少年個人背景、家庭結構及使用網路情形對現實生活說謊接受度之差異分析

如表 4-3-5 所示，不同性別在與現實生活說謊接受度的五個因素中，沒有顯著的差異；使用網路年資對現實生活說謊接受度也沒有任何差異。

表 4-3-5 現實生活說謊接受度量表之 t 檢定分析表 (n=295)

變項名稱	保護取向		逃避取向		利益取向		關係取向		玩樂取向	
	平均數	t	平均數	t	平均數	t	平均數	t	平均數	t
性別										
男生	14.2222	-1.222	10.7111	-.148	8.2222	.325	16.1111	.930	11.9778	1.501
女生	14.5750		10.7688		8.1063		15.7563		11.3500	
使用網路年資										
1年以上~未滿6年	14.2938	-.906	10.8188	.428	8.2313	.440	15.7750	-.823	11.4688	-.878
6年以上	14.5556		10.6519		8.0741		16.0889		11.8370	

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

在表 4-3-6 的部份是呈現少年的基本變項對現實生活中說謊的接受度之差異分析。不同年齡層的少年對於現實生活中說謊接受度的保護取向、逃避取向、利益取向、關係取向、玩樂取向中，以利益取向說謊和不同年齡的少年的接受度是有差異的 ($F=3.359^*$, $p<.05$)，但是在各組之間，並沒有差異；保護取向、逃避取向、關係取向及玩樂取向與年齡之間則無顯著差異。在年級的變項中，現實生活中以保護取向說謊的與不同年級是有顯著差異的 ($F=3.937^*$, $p<.05$)、以玩樂取向說謊的接受度也有顯著差異 ($F=4.618^*$, $p<.05$)，而在經過薛費式 (Scheffe method) 檢定法進行事後比較，各年級中以國三的少年高於國一的少年能接受保護取向及玩樂取向的說謊；在逃避取向、利益取向、關係取向中則無顯著差異。在不同居住縣市中，少年對現實生活說謊接受度中的保護取向、逃避取向、利益取向、關係取向及玩樂取向中的五個因素，無任何顯著差異。少年平均每週使用網路的不同時間與現實生活說謊的接受度中的保護取向、逃避取向、利益取向、關係取向及玩樂取向五個因素，並未呈現顯著差異。家庭結構的差異與少年對於現實生活中說謊接受度的五個因素中，也沒有顯著差異。家庭經濟狀況與現實生活說謊接受度的保護取向、逃避取向、利益取向、關係取向及玩樂取向中，沒有呈現顯著差異。不同主要照顧者對少年在現實生活中網路說謊的接受度下，保護取向、逃避取向、利益取向、關係取向及玩樂取向中的五個因素並沒有顯著的差異。照顧者的教育程度與少年在現實生活中說謊的接受度的五個因素中，以逃避取向 ($F=3.286^*$, $p<.05$) 有顯著差異；對於保護取向、利益取向、關係取向、玩樂取向則沒有顯著差異。主要照顧者職業與少年在現實生活中說謊接受度沒有呈

現任何顯著差異。主要照顧者的管教方式以利益取向 ($F=5.425^{**}$, $p<.05$) 的說謊接受度有顯著差異，在經過薛費式 (Scheffe method) 檢定法進行事後比較後，發現民主的管教方式比權威管教方式對於利益取向的說謊接受度來得高，而放任的管教方式也比權威的管教方式在利益取向說謊接受度來得高。主要照顧者對少年使用網路的意見中，與少年在面對現實生活中說謊接受度的五個因素裡，未呈現任何顯著差異。在不同地區的學校中，北、中、南、東部地區學校的少年在現實生活說謊的接受度中，未有顯著差異。

表 4-3-6 現實生活說謊接受度變異數分析及事後比較表 (n=295)

變項名稱	保護取向		逃避取向		利益取向	
	平均數	F	平均數	F	平均數	F
年齡						
12-13 歲(G1)	14.2267	1.104	10.3733	.656	7.6133	3.359*
14 歲(G2)	14.2719		10.9298		8.7105	
15 歲(G3)	14.6981		10.8019		7.9528	
Scheff'e						
年級						
一年級(G1)	14.0707	5.185**	10.4949	.564	7.9596	.518
二年級(G2)	14.1122		10.7347		8.3980	
三年級(G3)	15.0612		11.0000		8.1224	
Scheff'e						
居住縣市						
新竹市(G1)	14.5224	2.574*	10.7164	.528	8.5224	1.188
台中市(G2)	14.8208		10.4528		7.9906	
高雄市(G3)	14.3939		10.8182		7.8788	
南投縣(G4)	13.5000		11.3571		9.0357	
台東縣(G5)	13.5714		11.1071		7.7143	
Scheff'e						
平均每週使用網路時間						
0.5~3小時(G1)	14.7241	1.047	10.6092	.789	7.7931	2.007
4~14小時(G2)	14.3455		11.0545		8.6091	
15~56小時(G3)	14.2143		10.5102		7.9796	
Scheff'e						
家庭狀況						
雙親家庭 (G1)	14.3982	.029	10.6239	1.250	8.1637	1.608
單親家庭(G2)	14.4828		11.3276		8.4310	
其他(隔代教養 7、親戚家 4) (G3)	14.3636		10.0909		6.6364	
Scheff'e						

(續下頁)

變項名稱	保護取向		逃避取向		利益取向	
	平均數	F	平均數	F	平均數	F
家庭經濟狀況						
小康(G1)	14.6574	1.339	11.1204	1.811	8.4537	1.246
普通(G2)	14.1776		10.4013		7.8882	
清寒(G3)	14.6452		11.2258		8.4516	
Scheff'e						
主要照顧者						
爸爸(G1)	14.2424	.738	10.8788	.153	8.2273	.346
媽媽(G2)	14.5194		10.7330		8.1942	
其他(G3)	13.9565		10.4348		7.6522	
Scheff'e						
主要照顧者教育程度						
國中以下(G1)	14.4328	.279	11.2985	3.286*	8.1940	.080
高中職~專科(G2)	14.3082		10.1370		8.1027	
大學以上(G3)	14.6731		11.2885		8.3269	
不清楚(G4)	14.4333		11.5000		8.0667	
Scheff'e						
主要照顧者職業						
軍公教警人員(G1)	14.7083	.953	10.2083	1.728	8.3750	.370
私人企業人員(G2)	14.2500		10.2500		8.4167	
服務人員(G3)	14.4592		10.4286		8.3061	
自營商(G4)	14.8929		11.3929		7.4286	
農林漁木工人(G5)	13.7742		12.0323		8.0000	
家庭主婦(G6)	14.1452		10.3387		8.1129	
無業(G7)	14.9643		11.5357		8.2500	
Scheff'e						
主要照顧者管教方式						
民主(G1)	14.4815	.702	10.7695	.015	8.2840	5.425**
權威(G2)	14.0263		10.7105		6.8947	
放任(G3)	14.0000		10.9091		9.9091	
Scheff'e					G1>G2	G3>G2
主要照顧者對使用網路意見						
同意(G1)	14.2989	.838	10.6304	.292	8.2228	.198
不同意(G2)	14.2500		11.0417		8.2917	
沒意見(G3)	14.7011		10.8966		7.9885	
Scheff'e						

(續下頁)

變項名稱	保護取向		逃避取向		利益取向	
	平均數	F	平均數	F	平均數	F
學校						
北部國中(G1)	14.5224	1.256	10.8182	.164	7.8788	.711
中部國中(G2)	14.5448		10.6418		8.2090	
南部國中(G3)	14.3939		10.7164		8.5224	
東部國中(G4)	13.5714		11.1071		7.7143	
Scheff'e						
* p<.05 ** p<.01 *** p<.001						

表 4-3-6 現實生活說謊接受度變異數分析及事後比較表 (續)

變項名稱	關係取向		玩樂取向	
	平均數	F	平均數	F
年齡				
12-13 歲(G1)	15.6667	.504	10.6800	3.652*
14 歲(G2)	15.8684		11.9386	
15 歲(G3)	16.1509		11.9906	
Scheff'e				
年級				
一年級(G1)	15.4343	1.930	10.8182	4.618*
二年級(G2)	15.9898		11.7653	
三年級(G3)	16.3367		12.3367	
Scheff'e				
G3>G1				
居住縣市				
新竹市(G1)	16.1493	.531	12.0746	.854
台中市(G2)	16.0472		11.3774	
高雄市(G3)	15.8333		11.5000	
南投縣(G4)	15.1429		12.3929	
台東縣(G5)	15.8571		11.1429	
Scheff'e				
平均每週使用網路時間				
0.5~3小時(G1)	15.9310	.066	11.1149	2.718
4~14小時(G2)	15.8364		12.2455	
15~56小時(G3)	16.0000		11.4184	
Scheff'e				

(續下頁)

變項名稱	關係取向		玩樂取向	
	平均數	F	平均數	F
家庭狀況				
雙親家庭 (G1)	15.8938	.276	11.5973	.937
單親家庭(G2)	16.1207		12.0172	
其他(隔代教養 7、親戚 家 4) (G3)	15.3636		10.4545	
Scheff'e				
家庭經濟狀況				
小康(G1)	16.0093	.770	11.6574	.161
普通(G2)	15.7434		11.5987	
清寒(G3)	16.5161		12.0000	
Scheff'e				
主要照顧者				
爸爸(G1)	16.1364	.447	12.3182	2.168
媽媽(G2)	15.9078		11.5291	
其他(G3)	15.3913		10.6522	
Scheff'e				
主要照顧者教育程度				
國中以下(G1)	15.8358	1.005	11.7313	1.164
高中職~專科(G2)	15.6781		11.2808	
大學以上(G3)	16.2692		12.2308	
不清楚(G4)	16.6667		12.1333	
Scheff'e				
主要照顧者職業				
軍公教警人員(G1)	15.9583	.687	11.2083	1.781
私人企業人員(G2)	15.2500		13.4583	
服務人員(G3)	15.7245		11.4184	
自營商(G4)	16.2143		11.5357	
農林漁木工人(G5)	15.6774		12.2903	
家庭主婦(G6)	16.0323		10.9677	
無業(G7)	16.8571		12.0714	
Scheff'e				
主要照顧者管教方式				
民主(G1)	16.0123	.483	11.8025	2.608
權威(G2)	15.6053		10.4474	
放任(G3)	15.2727		12.3636	
Scheff'e				

(續下頁)

變項名稱	關係取向		玩樂取向	
	平均數	F	平均數	F
主要照顧者對使用網路意見				
同意(G1)	15.6467	1.709	11.7663	.318
不同意(G2)	16.4167		11.3750	
沒意見(G3)	16.3563		11.4368	
Scheff'e				
學校				
北部國中(G1)	15.8333	.144	11.5000	.547
中部國中(G2)	15.8582		11.5896	
南部國中(G3)	16.1493		12.0746	
東部國中(G4)	15.8571		11.1429	
Scheff'e				

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

第四節 少年使用互動式網路說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之相關分析

本節所要探討的是少年使用互動式網路時，在網路上說謊的原因與對他人在互動式網路說謊接受度的相關性、在網路上說謊原因與現實生活說謊接受度之相關性，以及對互動式網路說謊接受度與現實生活中說謊接受度的相關性。說謊原因指保護取向、逃避取向、玩樂取向的三個因素中，少年在使用互動式網路時會有的行為。網路說謊接受度指在網路上因為保護取向、逃避取向、玩樂取向而說謊的接受範圍。現實生活說謊接受度指針對保護取向、逃避取向、利益取向、關係取向、玩樂取向的說謊類型中少年可以接受的程度。網路說謊原因與網路說謊接受度的相關、說謊原因與現實生活說謊的接受度，以及網路說謊接受度與現實生活說謊接受度之間的相關，將以皮爾遜積差相關進行分析（Pearson's r ），說謊原因的保護取向、逃避取向為自變項與網路說謊接受度及現實生活說謊接受度進行相關分析、網路說謊接受度的保護取向、逃避取向、玩樂取向為自變項與現實生活說謊接受度進行因素分析。

壹、網路說謊原因與網路說謊接受度之相關分析

如表 4-4-1 所示，說謊原因越多的少年，是否對網路說謊的接受度越高。網路說謊原因以保護取向說謊的與網路說謊接受度的玩樂取向呈現負相關（ $r=-.119^*$ ， $p<.05$ ），亦即說謊原因是為了保護自己為傾向的少年，對於他人在網路上以玩樂取向說謊的人接受度較低。在網路上說謊的原因是以關係取向而說謊的少年對於他人在網路上說謊的原因是逃避取向者呈現正相關（ $r=.197^{**}$ ， $p<.01$ ），也就是指，少年說謊的原因是以關係取向為主的，越能接受他人在網路上因為逃避事情而說謊。在網路上說謊原因是以玩樂取向為主的少年，對於他人在網路上以玩樂取向而說謊者也呈現正相關（ $r=.189^{**}$ ， $p<.01$ ），這表示少年認為網路說謊是因為玩樂的人，也能接受他人因為玩樂而說謊。

表 4-4-1 說謊原因和網路說謊接受度之相關分析

(n=295)

說謊原因	網路說謊接受度說		
	保護取向	逃避取向	玩樂取向
保護取向	.095	-.088	-.119*
關係取向	-.100	.197**	.061
玩樂取向	-.088	.058	.189**

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

貳、網路說謊原因與現實生活說謊接受度之相關分析

表 4-4-2 所呈現的是少年在網路上說謊原因與現實生活說謊接受度之相關性。說謊原因與現實生活中說謊接受度中的保護取向與玩樂取向有顯著相關，說謊原因以保護取向者，在現實生活說謊接受度的保護取向呈現正相關 ($r=.157^{**}$, $p<.01$) 亦即以保護取向說謊的少年，對現實生活以保護取向說謊的接受度越高；而以保護取向說謊的少年，在與現實生活說謊接受度的玩樂取向呈現負相關 ($r=-.167^{**}$, $p<.01$)，也就是說，在說謊原因是以保護為主的少年，對玩樂取向說謊的接受度越低。當說謊原因是以關係取向為主的少年，對於現實生活中說謊的接受度以逃避取向和關係取向呈現相關性，以關係取向說謊的少年在現實生活中以逃避取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.152^{**}$, $p<.01$)，也就是指，以關係取向而說謊的少年在現實生活中因逃避事情而說謊的接受度越高；另外在說謊原因是因為關係取向的少年，對於現實生活中以關係取向而說謊的接受度呈現正相關 ($r=.201^{**}$, $p<.01$)，也就是指，當說謊原因是以關係取向的少年，對於現實生活說謊是以關係取向的接受度也較高。最後，當說謊原因是以玩樂取向的少年，對於現實生活說謊的接受度中的玩樂取向呈現正相關 ($r=.137^*$, $p<.05$)，代表說謊原因以玩樂取向的，對於現實生活中因玩樂取向而說謊的接受度較高。

表 4-4-2 說謊原因和現實生活說謊接受度之相關分析

(n=295)

說謊原因	現實生活說謊接受度				
	保護取向	逃避取向	利益取向	關係取向	玩樂取向
保護取向	.157**	.059	-.093	.054	-.167**
關係取向	-.072	.152**	.100	.201**	.036
玩樂取向	-.029	.068	-.005	.081	.137*

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

參、網路說謊接受度和現實生活說謊接受度之相關分析

表 4-4-3 呈現的是網路說謊接受度與現實生活說謊接受度之相關分析，在網路上對於說謊接受度中的保護取向與現實生活中的說謊接受度之保護取向、逃避取向、關係取向、玩樂取向呈現顯著相關。以網路說謊接受度的保護取向對於現

實生活中的保護取向說謊是呈現正相關 ($r=.522^{**}$, $p<.01$)，表示在網路上越能接受保護取向說謊的，現實生活中接受他人因保護而說謊的接受度越高。以保護取向在網路上說謊的接受度和現實生活因逃避而說謊的接受度也呈現正相關 ($r=.183^{**}$, $p<.01$)，表示因網路上保護取向說謊的接受度越高，現實生活中對於他人因逃避而說謊的接受度越高。在網路上以保護取向說謊的接受度與現實生活中關係取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.320^{**}$, $p<.01$)，代表越能接受網路說謊以保護取向的少年，在現實生活中越能接受他人因關係取向而說謊的接受度越高。保護取向說謊與現實生活中以玩樂說謊的接受度呈現正相關 ($r=.161^{**}$, $p<.01$)，亦即在網路上以保護取向說謊的接受度越高，現實生活中以玩樂取向說謊的接受度越高。

在網路說謊接受度中的逃避取向對於現實生活說謊接受度呈現顯著相關。如表 4-4-3，以保護取向說謊的接受度與現實生活保護取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.151^{**}$, $p<.01$)，亦即網路說謊中以逃避取向說謊的接受度越高，對於現實生活中以保護取向說謊的接受度也越高。在網路上說謊以逃避取向的接受度對現實生活逃避取向說謊的接受度也呈現正相關 ($r=.505^{**}$, $p<.01$)，表示網路上以逃避取向說謊的接受度越高，現實生活中對逃避取向說謊的接受度也越高。在網路上說謊以逃避取向的接受度與現實生活中以利益取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.413^{**}$, $p<.01$)，代表越能接受網路上說謊以逃避取向為主的少年，對於現實生活中以利益取向說謊的接受度越高。在網路上以逃避取向說謊的接受度與現實生活中關係取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.576^{**}$, $p<.01$)，表示在網路上說謊以逃避取向的接受度越高，現實生活中對於以關係取向說謊的接受度也越高。最後，在網路上說謊以逃避取向的接受度和現實生活中以玩樂取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.368^{**}$, $p<.01$)，表示在網路上對於他人以逃避取向而說謊的接受度越高，對於現實生活中以玩樂取向說謊的接受度也越高。

網路說謊接受度的玩樂取向接受度與現實生活中說謊類型的接受度中，除了與現實生活中的保護取向未呈現相關外，其餘的逃避取向、利益取向、關係取向、玩樂取向四個因素皆呈現相關。如表 4-4-3 所示，在網路上說謊以玩樂取向的接受度和現實生活中以逃避取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.347^{**}$, $p<.01$)，也就是指當網路說謊以玩樂取向說謊的接受度越高，對於現實生活中以逃避取向說謊的接受度也越高。在網路上以玩樂取向說謊的接受度對現實生活以利益取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.383^{**}$, $p<.01$)，代表對於網路上玩樂取向說謊的接受度

越高，對現實生活中以利益取向說謊的接受度也越高。網路說謊以玩樂取向說謊的接受度與現實生活中以關係取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.134^*$, $p<.05$)，表示網路說謊以玩樂取向說謊的接受度越高，對現實生活中以關係取向說謊的接受度也會越高。網路說謊以玩樂取向說謊的接受度與現實生活中以玩樂取向說謊的接受度呈現正相關 ($r=.513^{**}$, $p<.01$)，表示網路說謊以玩樂取向說謊的接受度越高，對現實生活中以玩樂取向說謊的接受度也會越高。

表 4-4-3 網路說謊接受度和現實生活說謊接受度之相關分析 (n=295)

	現實生活說謊接受度				
	保護取向	逃避取向	利益取向	關係取向	玩樂取向
網路說謊接受度					
保護取向	.522**	.183**	.039	.320**	.161**
逃避取向	.151**	.505**	.413**	.576**	.368**
玩樂取向	.017	.347**	.383**	.134*	.513**

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

第五節 少年使用互動式網路說謊原因、網路說謊接受度、現實生活說謊接受度之複迴歸分析

壹、現實生活說謊接受度之複迴歸分析

一、現實生活說謊接受度（總量表）之複迴歸分析

表 4-5-1 所呈現的是少年基本變項資料、網路說謊原因、網路說謊接受度對於現實生活說謊接受度行複迴歸分析之最終模式之摘要，最終的解釋力有 44.7%。

表 4-5-1 現實生活說謊接受度之複迴歸分析摘要表

基本資料變項+網路說謊原因+網路說謊接受度				
R ²	調整後的 R ²	F	df	p
.513	.447	7.742 ^{***}	34、250	.000

表 4-5-2 是現實生活說謊接受度對少年在網路說謊原因與說謊接受度的複迴歸分析，模型一的基本變項中少年的年級（國一）與照顧者的教育程度（高中職~專科）有負向的效果（ $\beta = -.254^*$ 、 $\beta = -.251^*$ ），表示國一的少年對於現實生活說謊的接受度越傾向不接受，主要照顧者的教育程度在高中職~專科之間的少年對於現實生活說謊的接受度也較低。模型二加入少年在網路上說謊原因的三個變項後，基本變項中少年的年級（國一）與照顧者的教育程度（高中職~專科）仍維持負向的效果（ $\beta = -.273^*$ 、 $\beta = -.249^*$ ），在網路上關係取向說謊原因的影響達統計上的顯著水準（ $\beta = .178^*$ ），具有預測的效果，顯示年級與照顧者的教育程度會影響少年對現實生活說謊的接受度，但是當少年因說謊原因以關係取向越高時，對現實生活說謊的接受度也會越高。模型三加入網路說謊接受度的三個變項後，基本變項的年級（國一）與照顧者的管教方式（權威式）、少年使用網路的時數（15~56 小時）、上網地點（家中）呈現負向效果（ $\beta = -.253^{**}$ 、 $\beta = -.209^*$ 、 $\beta = -.145^{**}$ 、 $\beta = -.128^*$ ），但是對於網路說謊的接受度的三個變項（保護取向、逃避取向、玩樂取向）中皆呈現正向效果（ $\beta = .186^{***}$ 、 $\beta = .441^{***}$ 、 $\beta = .233^{***}$ ），表示網路說謊的接受度越高，現實生活說謊的接受度越高。上述三個模型對現實生活說謊接受度的解釋力為 11.1%、13.5%、51.3%。

表 4-5-2 現實生活說謊接受度總量表之強迫進入(複迴歸)迴歸方法

		現實生活說謊接受度		
		模型一	模型二	模型三
基本變項				
	男生	.053	.023	-.029
	12.13歲	.055	.049	.049
	15歲	.151	.163	.130
	國一	-.254*	-.273*	-.253**
	國二	-.167	-.180	-.166*
	單親家庭結構	.068	.072	.039
	其他家庭結構	.010	.019	-.022
	小康	.079	.087	.079
	清寒	.100	.093	.022
	爸爸	.159	.204	.125
	媽媽	.135	.199	.073
	國中以下	-.119	-.126	-.079
	高中職~專科	-.251*	-.249*	-.103
	大學以上	-.098	-.097	-.020
	民主	-.089	-.136	-.127
	權威	-.183	-.214	-.209*
	0.5~3小時	-.081	-.081	-.081
	15~56小時	-.115	-.130	-.145**
	1年以上~未滿6年	.007	-.004	.007
	同意使用網路	-.067	-.035	.025
	沒意見使用網路	-.034	-.017	.058
	遊戲型	-.035	-.024	-.054
	全部上網類型	.011	.010	-.018
	家中上網	-.076	-.086	-.128*
	戶外上網	-.141	-.130	-.094
	南部學校	.031	.017	-.034
	中部學校	.050	.038	.012
	北部學校	.107	.087	-.007
說謊原因				
	保護取向		-.011	.062
	關係取向		.178*	.103
	玩樂取向		-.015	-.042
網路說謊接受度				
	保護取向			.186***
	逃避取向			.441***
	玩樂取向			.233***
	R ²	.111	.135	.513
	調整後的R ²	.014	.030	.447
	F	1.144	1.279	7.742***

p < .05 ** p < .01 *** p < .001

表中各變項數值為標準化迴歸係數 (β)

二、現實生活說謊接受度（自利取向）之複迴歸分析

表 4-5-3 是將少年基本變項資料、網路說謊原因、網路說謊接受度對於現實生活說謊接受度之自利取向變項進行複迴歸分析之最終模式之摘要，其中將現實生活說謊的保護取向、關係取向、利益取向三個變項合併為利益取向之一變項，其解釋力最終有 37.9%。摘要如下：

表 4-5-3 現實生活說謊接受度（自利取向）之迴歸分析摘要表

基本資料變項+網路說謊原因+網路說謊接受度				
R ²	調整後的 R ²	F	df	p
.453	.379	6.089 ^{***}	34、250	.000

表 4-5-4 所呈現的是將現實生活說謊接受度的保護取向、關係取向、利益取向的三個變項予以合併後，從新命名為自利取向進行複迴歸分析後所顯示的三個模型。在模型一中，少年的基本資料變項僅國一呈現負向顯著效果（ $\beta = -.262^*$ ），表示年級越低，對現實生活說謊接受度的利益取向越高。在模型二加入說謊原因後的三個變項後，年級以國一（ $\beta = -.304^*$ ）的仍呈現負向效果，在說謊原因的關係取向中（ $\beta = .179^*$ ）呈現正向效果，顯示國一在現實生活以利益取向說謊的接受度會較低；但是在說謊原因是因為關係取向而說謊的少年，對現實生活以利益取向說謊的接受度會較高。當模型三加入網路說謊接受度的三個變項後，少年基本變項的資料在年級（國一）、照顧者管教方式（權威）、上網地點（家中）呈現負向效果（ $\beta = -.266^{**}$ 、 $\beta = -.244^*$ 、 $\beta = -.142^*$ ），在網路說謊接受度的保護取向與逃避取向呈現正向效果（ $\beta = .261^{***}$ 、 $\beta = .442^{***}$ ），表示當少年年級越低、父母管教越嚴格、只在家中上網的人，對現實生活以自利取向說謊的接受度越低；但是當少年說謊是以保護取向或逃避取向說謊的接受度越高，則對現實生活中以自利取向說謊的接受度也會越高。各模型在整體的解釋力只有模型三有達到顯著水準（ $F=6.089^{***}$ ）。

表 4-5-4 現實生活說謊接受度(自利取向)之強迫進入迴歸方法

		現實生活(自利取向)說謊		
		模型一	模型二	模型三
基本變項				
	男生	.042	.028	-.016
	12.13歲	.100	.124	.114
	15歲	.150	.180	.143
	國一	-.262*	-.304*	-.266**
	國二	-.150	-.176	-.141
	單親家庭結構	.044	.036	.006
	其他家庭結構	-.002	-.014	-.035
	小康	.076	.083	.066
	清寒	.126	.119	.051
	爸爸	.091	.126	.089
	媽媽	.105	.149	.069
	國中以下	-.111	-.106	-.058
	高中職~專科	-.201	-.186	-.043
	大學以上	-.090	-.078	-.018
	民主	-.076	-.124	-.140
	權威	-.192	-.228	-.244*
	0.5~3小時	.000	-.009	-.018
	15~56小時	-.058	-.081	-.102
	1年以上~未滿6年	-.007	-.014	.011
	同意使用網路	-.137	-.111	-.021
	沒意見使用網路	-.054	-.041	.040
	遊戲型	-.066	-.054	-.057
	全部上網類型	.000	.003	-.017
	家中上網	-.092	-.095	-.142*
	戶外上網	-.173	-.162	-.136
	南部學校	.039	.021	-.021
	中部學校	.091	.081	.069
	北部學校	.128	.112	.032
說謊原因				
	保護取向		.041	.082
	關係取向		.179*	.113
	玩樂取向		-.100	-.081
網路說謊接受度				
	保護取向			.261***
	逃避取向			.442***
	玩樂取向			.067
	R ²	.100	.124	.453
	調整後的R ²	.002	.016	.379
	F	1.021	1.153	6.089***

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

表中各變項數值為標準化迴歸係數(B)

三、現實生活說謊接受度（責任取向）之複迴歸分析

表 4-5-5 所呈現的是將現實生活說謊接受度之玩樂取向與逃避取向合併成責任取向作為依變項，將少年之基本資料與網路說謊原因和網路說謊接受度作為自變項，依序將此三個自變項放入強迫進入迴歸法，最後的模式分析摘要如下：

表 4-5-5 現實生活說謊接受度（責任取向）之迴歸分析摘要表

基本資料變項+網路說謊原因+網路說謊接受度				
R ²	調整後的 R ²	F	df	p
.464	.391	6.366 ^{***}	34、250	.000

表 4-5-6 所呈現的是將三個自變項分別放入模式後，所顯示的資料。模式一將少年的基本資料放入，照顧者的教育程度（高中職~專科）與少年每週使用網路時數（0.5~3 小時、15~56 小時）呈現負向效果（ $\beta = -.250^*$ 、 $\beta = -.155^*$ 、 $\beta = -.154^*$ ），表示當照顧者的教育程度、少年使用網路的時間與現實生活中說謊接受度的責任取向是較沒有影響的。當模式二進入後，照顧者的教育程度（高中職~專科）與少年每週使用網路時數（0.5~3 小時、15~56 小時）呈現負向效果（ $\beta = -.265^*$ 、 $\beta = -.145^*$ 、 $\beta = -.156^*$ ），表示當照顧者的教育程度、少年使用網路的時間與現實生活中說謊接受度的責任取向是較沒有影響的。當網路說謊接受度之變項放入形成模式三後，照顧者的教育程度未進入迴歸，而是年級（國二）與每週使用網路時間（0.5~3 小時、15~56 小時）呈現顯著水準（ $\beta = -.157^*$ 、 $\beta = -.135^*$ 、 $\beta = -.161^*$ ），在少年基本資料狀況的變項中皆為負向效果；但是在網路說謊的接受度中逃避取向與玩樂取向呈現顯著水準（ $\beta = .341^*$ 、 $\beta = .369^*$ ），網路說謊的接受度與現實說謊的接受度呈現正向效果。所以，網路說謊以逃避取向和玩樂取向的接受度越高對現實生活中責任取向說謊的接受度越高，但是個人背景資料則會因為年級與使用時數的不同而對現實說謊的接受度有不同的接受度。

表 4-5-6 現實生活說謊接受度(責任取向)之強迫進入迴歸法

		現實生活(責任取向)說謊		
		模型一	模型二	模型三
基本變項				
	男生	.053	.011	-.037
	12.13歲	-.009	-.047	-.035
	15歲	.119	.106	.086
	國一	-.187	-.176	-.180
	國二	-.149	-.143	-.157*
	單親家庭結構	.080	.096	.068
	其他家庭結構	.021	.052	-.002
	小康	.065	.072	.075
	清寒	.049	.044	-.016
	爸爸	.200	.247	.138
	媽媽	.139	.210	.061
	國中以下	-.101	-.120	-.084
	高中職~專科	-.250*	-.265*	-.147
	大學以上	-.085	-.097	-.018
	民主	-.084	-.119	-.084
	權威	-.130	-.149	-.123
	0.5~3小時	-.155*	-.145*	-.135*
	15~56小時	-.154*	-.156*	-.161*
	1年以上~未滿6年	.022	.008	.001
	同意使用網路	.027	.059	.072
	沒意見使用網路	-.004	.015	.065
	遊戲型	.008	.015	-.039
	全部上網類型	.020	.016	-.015
	家中上網	-.040	-.056	-.082
	戶外上網	-.073	-.064	-.025
	南部學校	.016	.009	-.042
	中部學校	-.008	-.019	-.055
	北部學校	.059	.039	-.050
說謊原因				
	保護取向		-.068	.024
	關係取向		.137	.068
	玩樂取向		.085	.012
網路說謊接受度				
	保護取向			.058
	逃避取向			.341***
	玩樂取向			.369***
	R ²	.110	.140	.464
	調整後的R ²	.013	.035	.391
	F	1.133	1.334	6.366***

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

表中各變項數值為標準化迴歸係數(B)

經過上述之 t 檢定、F 檢定、卡方檢定、單因子變異數分析、皮爾森積差相關等統計檢定後，各變項間綜合關係表整理如下：

表 4-5-7 網路說謊原因、網路說謊接受度及現實生活說謊接受度之綜合相關表

變項名稱	網路說謊原因			網路說謊接受度			現實生活說謊接受度				
	保護取向	關係取向	玩樂取向	保護取向	逃避取向	玩樂取向	保護取向	逃避取向	利益取向	關係取向	玩樂取向
基本變項											
性別			*								
使用網路年資											
年齡		*							*		*
年級								*			*
居住縣市											
平均每週使用網路時間											
家庭結構											
家庭經濟狀況											
主要照顧者		**									
主要照顧者教育程度					*			*			
主要照顧者職業											
主要照顧者管教方式									**		
主要照顧者對使用網路意見											
學校地區分部											
網路說謊接受度											
保護取向											
逃避取向		**									
玩樂取向	*		**								
現實說謊接受度											
保護取向	**			**	**						
逃避取向		**		**	**	**					
利益取向					**	**					
關係取向		**		**	**	*					
玩樂取向	**		*	**	**	**					

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

*代表差異及相關

第五章 結論與建議

本章將針對研究前三章的研究問題及文獻探討加上第四章之統計分析結果，針對本研究所發現之結果予以討論，並針對研究之發現與限制之處，提出建議與討論。

第一節 結論

根據第四章統計分析結果，研究者將針對研究問題本身進行回答，並加以歸納整理成以下結論之說明，本研究之問題及結論整理如下：

壹、不同少年的年齡、性別與家庭結構在使用互動式網路說謊的原因 差異較大

從研究結果顯示，互動式網路說謊的原因可分為：保護取向、關係取向及玩樂取向三大類。保護取向說謊原因是指個人基於保護自己不被網友欺騙、被利用、被欺負、保護自己的朋友不被他人傷害等因素而說謊，研究結果顯示，少年在使用互動式網路說謊的原因，與其個人基本變項及使用網路經驗之間是沒有任何顯著的差異；其中，有五~六成的少年會因為保護自己不被傷害而說謊，這或許與現今媒體經常宣導網路使用時保護個人隱私資料以免受騙的普遍有關。在關係取向的說謊原因是指少年基於保有自己與他人在人際上的關係維持、怕被排擠及維持自己的形象等因素而說謊，而年齡較小的少年在此部分說謊較多，另外在少年的家庭結構中，隔代教養家庭的少年對關係取向的說謊原因也比其他家庭類型來得高。此時期的少年正在發展人際互動關係的建立，對於父母或師長的建議較不願意聽從，較認同同儕的想法，因此少年在使用網路時，家庭結構的互動形態對個人人際關係的需求是有關的。蔡佩珊（2004）的研究發現，男性少年較傾向為了引起他人的注意、受到他人的羨慕、好玩、獲得自身利益或逃避責任而說謊。本研究中，玩樂取向的部份是指個人因為好玩、嘲笑對方、報復網友等因素對網友說謊，此部分所呈現的是男生較傾向以玩樂取向的說謊方式較有相關存在，與文獻資料相同。

貳、少年主要照顧者的教育程度對少年在互動式網路及現實生活說謊接受度差異較大

在互動式網路中，說謊的行為可能是一種自我保護，但是在面臨當網友說謊時，個人可接受的程度有何差異？少年對於互動式網路說謊的接受度以保護取向為主，有六~七成的少年可以接受網路上的使用者對自己說謊；僅有十成左右的少年可以接受玩樂取向的說謊行為，其他的少年較不能接受玩樂取向的說謊行為。當少年對主要照顧者的教育程度不清楚時，傾向於接受網路中以逃避取向說謊較多。照顧者的教育程度對於少年在現實生活中以逃避取向說謊的接受度也有差異，但其呈現的是照顧者為高中職及專科的教育程度，少年比較不會接受現實生活中以逃避取向說謊的行為；照顧者教育程度較低及較高的則沒有明顯差異，或許照顧者的教育程度顯示出管教方式的差異。

從研究中發現，少年的個人背景變項資料與使用網路經驗，對其在網路上說謊的接受度大致上沒有顯著差異，僅有對照顧者教育程度的了解與否能呈現出差異。

參、少年的年齡、年級、照顧者教育程度、照顧者管教方式對現實生活說謊的接受度產生差異

在不同年齡、年級、照顧者教育程度、照顧者管教方式的少年中，對現實生活中說謊的接受度是有差異的。年齡在 14 歲的少年對現實生活中以利益取向說謊接受程度較高，15 歲的少年對於現實生活中以玩樂取向說謊的接受度較高。國三少年又比國一少年能接受以保護取向及玩樂取向在現實生活中說謊的行為。在照顧者的管教方式中，民主的管教方式比權威管教方式還能接受現實生活中以利益取向的說謊行為，而放任的管教方式也比權威管教方式能接受以利益取向在現實生活中說謊的行為。

肆、少年在使用互動式網路較傾向會說謊者，對互動式網路說謊的接受度較高

少年在使用互動式網路的說謊原因以保護取向為主者，對網路上說謊的玩樂

取向接受度傾向較不能接受。當少年在網路上的說謊原因是以關係取向為主者，對網路上說謊行為的接受度會傾向以逃避取向的接受度較高。少年在使用互動式網路的說謊原因是以玩樂取向為主者，對網路上說謊行為也會傾向接受玩樂取向的說謊。總體來說，少年在使用互動式網路時說謊行為越多對於他人說謊行為的接受度是有相關性存在。

伍、少年使用互動式網路的說謊原因與現實生活說謊的接受度產生相關

少年使用互動式網路時較傾向以保護取向的說謊原因時，對現實生活中說謊的接受度是以保護取向的說謊行為為主。當少年使用互動式網路以保護取向的說謊原因時，對現實生活中傾向較不能接受玩樂取向的說謊行為。在少年使用互動式網路的說謊原因是以關係取向時，對現實生活中逃避取向及關係取向的說謊接受度也會較高。最後，當少年說謊的原因以玩樂取向為主時，在現實生活中的說謊接受度也會傾向以玩樂取向的說謊行為為主。

從研究發現中可以看出，不同取向的說謊原因其背後的動機各有差異；雖然從量表的整體來看，並無呈現顯著相關，但在各變項之下的類別中，彼此皆有相關存在。

陸、少年在網路上說謊的接受度愈高對現實生活說謊的接受度愈高

使用網路對少年的身心發展是本研究的主要探討議題，網路說謊的接受度越高對少年在現實生活中說謊接受度有很大的正相關。少年使用互動式網路說謊的接受度中以保護取向、逃避取向、玩樂取向三個變項對現實生活說謊接受度的保護取向、逃避取向、利益取向、關係取向、玩樂取向五個變項進行彼此相關分析。當少年在互動式網路以保護取向說謊行為的接受度較高時，對現實生活中說謊接受度以保護取向、逃避取向、關係取向及玩樂取向的說謊行為皆呈現正相關；與現實生活中利益取向的說謊接受度無顯著相關存在。少年在互動式網路上若接受以逃避取向的說謊行為較高，在現實生活中的說謊接受度會以保護取向、逃避取向、利益取向、關係取向及玩樂取向皆呈現正向相關。當少年在使用互動式網路時對玩樂取向說謊行為的接受度越高時，在現實生活中對於逃避取向、利益取向、關係取向、玩樂取向的說謊接受度呈現正相關；但是對於現實生活中保護取向的

說謊接受度則無顯著相關。從以上資料中，在網路上說謊的接受度是以保護、逃避、玩樂取向的行為，現實生活中也會接受同樣的行為，因此，少年不會因為網路虛擬世界與現實生活中環境的不同，而有不同的差異。

第二節 討論

壹、在網路上說謊是一種本能上合理的自我保護行為？還是少年在認知與行為上判斷不足？

在本研究中，保護取向的說謊原因、說謊接受度與現實生活說謊接受度三者之間，大部分少年填答的是「會這樣做」且「能接受」他人這樣的行為。少年使用網路是現今社會重視的議題；但是社會印象常認為兒童及少年很容易被網路上的虛幻世界矇蔽，所以教導的方式皆以「不洩露自己的真實身分、電話、地址...」的自我保護為主。少年使用網路時，這樣的觀念似乎已經直接深植在其中。不過，值得重視的是，對少年來說，自我保護是保護什麼？自我保護的方法是什麼？如何判斷在哪些部份需要自我保護？在網路上自我保護若成為理所當然的行為時，人際信任要如何維持？自我保護會不會成為自我防衛？孫以潔、陳芊斐（1995）的研究發現，解救別人免於受傷、受到屈辱或是感覺尷尬及保障別人隱私不受侵犯的謊言，都是可以被接納的；而傷害人、為己圖利的謊言是最惡劣的。在本研究中發現，少年說謊原因中的三個面向中，因為玩樂而說謊的有七~八成的少年表示從來沒這樣做，其比例是最高的。從本研究的結果和上述文獻資料可知，少年對於保護自己或他人免於受害的認知與因為玩樂及好玩而有欺負或嘲笑行為的認知是能加以區辨的。

「道德」是對個人內在慾望之約束，所以有正確的道德判斷不等於會表現道德行為（曾華源，2006）。孫效智（1995）從「行為道德性三根源」來談，行為道德是根據行為者的動機或意圖、行為本身及行為處境。在一般傳統社會觀念中「說謊」被認為是不道德的行為，因為是信任關係的瓦解；但是對於善意的謊言似乎又是可以被接受的。所以，「說謊」的行為，要從行為的動機意圖及處境來判斷。從研究發現可知，保護取向和玩樂取向這兩者的接受程度差異較大，在網路上說謊是因為個人處在一個對他人模糊未知的環境，所以可能有保護自己的行為，也有可能是因為匿名特性所以視說謊為一種娛樂的性質，這兩種說謊行為所牽涉的是不同的動機。認知理論強調「基模」能使人將過去經驗到的事，組織起

來，形成未來面對新事件的知覺與解釋，影響後續的行為（陳皎眉、王叢桂、孫菁如，2006）。

從上述文獻與本研究的對照發現，少年對於保護與玩樂取向說謊的認知判斷上有一定的能力；但是張鳳燕（1991）提到，說謊行為若是基於個人自我保護，可能因為在面對說謊所帶來的風險性（risk）較低的情況下，把說謊變成一種習慣，最後可能演變成偏差行為。在網路世界的情境下，匿名特性使人們對於虛擬社區中的人際互動產生懷疑，因此相互溝通時也有所保留，少年在發展的過程中，需要較多的關懷與楷模對象的學習，當家中的照顧者或學校老師對少年的需求疏於關注時，容易引發少年在認知發展上價值觀念的扭曲。方鳳琪等人（2002）發現，少年喜歡收看綜藝節目中整人單元者，道德判斷能力較低。Piaget（王文科，1987）提到十二至十五歲的少年大致處於形式運思期的認知發展，能夠透過命題的方式，想像各情境所帶來的可能性。在本研究中，說謊的原因有許多不同的情境因素，不同情境，說謊的動機就不同，所以，了解少年的認知發展或許可透過情境式的詢問方式讓少年進行判斷。

貳、少年使用互動式網路時接受說謊的行為是否真會造成少年個人社會責任感的降低？

根據本研究結果顯示，少年在使用互動式網路時，若少年個人能接受逃避取向與玩樂取而說謊者，對於現實生活中責任取向的說謊是有預測力的。因此，本研究中少年對於網路上說謊接受度愈高，在現實生活中愈呈現出不負責任的行為可能性愈高。過去曾有相關研究發現，當少年過度使用網路有可能因此無法區分虛擬與現實兩個世界之間的差異，容易導致在現實生活中適應不良（吳筱玫，2002；黃厚銘，2002）。然而，本研究進一步探討的是少年說謊接受度，也就是與現實生活中複雜的道德、價值判斷能力有關的認知能力，也代表著個人責任意識的重要認知判斷能力，與前述研究結果似乎有些相同。這是因為網路匿名及缺乏實際人際互動接觸，造成個人實際生活經驗狹隘，產生了去個人化，及社會責任感的降低，而造成恣意行為。

究竟網路匿名的特性是保護自己？還是從中避免責任？這是否會造成個人自私自利的行為產生？「責任」指的是在權利之下應盡之義務。在本段所談的是少年使用網路對其本身的影響，包含生理、心理、社會層面等因素。社會新聞媒體

常常報導網路詐欺騙取他人之財務、網路性交易行為或是網友照片與本人長相不符等問題，這些問題很多成年人也曾經被騙過，更別說未成熟的少年。另外，少年使用網路沉迷、成癮的問題也是現今社會的一大問題，網路世界是個多元複雜的環境，對於在發展階段的少年很容易誤入歧途，依賴網路容易導致和現實生活脫節，因此很多宅男、宅女足不出戶，整天依賴電腦、不去上學、不關心周遭發生的事情，逐漸的對真實的人際互動也會失去真實感，而人際互動疏離是引發生理及心理問題的來源。網路帶給人方便，但方便之虞，造成有心人在網路上從事不正當的行為，人們開始對網路上的陌生人產生防衛與不信任感，這樣保護自己的行為可能產生兩種結果：一種是離開對網路的依賴與使用，避免增加自己受騙或受害的風險；另一種則可能形成一套自我防衛的模式，為了預防被騙，所以在網路上也以虛假的方式與網友互動，這樣的行為所引發後續的問題是我們所要關心的。

在本研究中發現，少年愈能接受在網路上說謊，對現實生活中也愈會接受說謊的行為。顯示「說謊」多了以後，容易產生逃避心態或以謊圓謊而陷入在無可自拔的情境。也就是說，人們對事情愈不在意或不重視時，也就愈不會對事情負責。當個人愈能接受說謊這樣的行為時，可能也表示他有這樣行為傾向的可能性愈高，對事情的態度及看法有可能愈不重視，並且也可以用不負責的態度來面對。

參、虛擬世界與真實世界的混淆，導致在網路上的互動模式移植到現實生活情境中

從研究結果發現，網路說謊的接受度與現實生活說謊的接受度有顯著的預測力，研究者認為，這有可能導致少年對於網路上與現實生活中的道德判斷產生混淆。

人類的行為是由觀察學習及模仿別人的行為而得，行為的產生需要事先示範其行為，並且有催化者加強行為的好處，若常常學習，久而久之會因此而內化成個人自然的行為反應（沙依仁，1998）。這可說明，當虛擬世界所經歷過說謊行為所帶來的好處時，若無他人加以注意此行為所帶來的問題，很容易因此而成為個人所習慣之行為方式，進而對現實生活中也容易有同樣的行為產生。許多新聞常報導，有少年因為過度投入於網路世界，以為現實生活中殺了人可以像網路遊戲上的人物一樣死而復活，這是因為對真實與虛幻世界產生了混淆不清及認知上

有誤的結果。少年太投入於網路世界，容易對真實生活失去現實感，所以，網路上的互動方式有可能導致少年的行為直接移植到現實生活的互動模式中。

肆、家長管教的型態或實質的親子教育內涵不論在使用網路或現實生活中，進行價值形塑、價值判斷、道德觀的建構確實有影響

在本研究中，現實生活中，主要照顧者的管教方式若為權威方式，則少年在說謊的接受度上是較低的。主要照顧者的教育程度為高中職及專科者，對少年在互動式網路上說謊的接受度及現實生活中說謊的接受度也會較低；但是少年對照顧者的教育程度不清楚者，對說謊的接受度較高。洪毓蓮（2002）提到，父母的教育程度愈高，愈能教導子女上網的知識。少年時期同輩之間的互動增加，隨著年齡增長，在決策與價值選擇較以自己的看法為主，越來越少依賴父母或同輩（Bandura, 1964）。研究結果發現，少年個人每週使用網路時間的長短與說謊的行為、說謊接受度無顯著相關；而是主要照顧者的教育程度與少年在互動式網路上說謊的接受度及現實生活中說謊的接受度有顯著的相關，但是，在進一步分析發現，當父母教育程度愈高，對子女使用電腦反而沒有影響，而是介於中等教育程度的高中職及專科的父母對少年在說謊的接受度越低，也就是說使用網路愈多，其所受的影響不一定是網友所致，家庭的管教型態及父母的教育程度對價值型塑的建構過程似乎是較有相關的。

黃少華（2002）認為網路人際交往中，價值觀已不再是人們關注的重點，傳統人際交往中很重要的個人價值判斷被擱置在一旁，人們不會也不必考慮他人的價值判斷是否與自己一致，形成一種「懸擱價值判斷」，這使得審美化傾向的突顯，人們重視的是個人歡愉的審美感。從理論來看，少年在問題解決是運用形式運思的技巧來達成（Neimark, 1975、Newman & Newman, 1993）；但在學習形式運思的過程中，需要透過社會上他人角色的示範及與同儕互動中學習，才能建立自己的行為價值。蔡佩珊（2004）的研究結果顯示，少年說謊的原因其動機主要是針對父母，多數原因是害怕被責罵與處罰，而說謊後確實未被受到處罰所以會再說謊的機率很高，這說明了當少年說謊而未被說謊的對象察覺時，行為的習慣養成是很容易的。少年在使用網路時不同於現實社會容易受到父母或師長的約束與控制，很容易盡情表現不受約束的自我，因此在使用網路時，如果父母放任少年使用而不加以教導正確的網路使用態度，其行為及價值有可能會受到網路上的網友或同儕影響。另外，不同於文獻提到的少年說謊的對象是針對父母在有關金錢

使用、及違規行為等方面；本研究的少年說謊原因是針對害怕被騙、被欺負的自我保護取向及想要與他人互動良好的關係取向，研究者認為這可能是因為情境的不同，少年在面對網路上的網友時，是在建立自我認同及人際關係，所以說謊的原因會以人際關係方面的因素而說謊。從上述文獻中可以了解網路的特性及所帶來的變化，有些學者似乎認為這樣的成因很合理；但是背後所引發的價值扭曲是值得重視的。大家要聽好聽的話、好看圖片，還要接受這樣的價值為理所當然，這種以個人利益為考量的環境，最後將導致少年在網路上及現實生活中的價值觀產生混淆。因此，家長的管教方式及與少年的互動關係，能使少年學習辨認主流文化的次文化觀念與道德觀觀念。

伍、道德態度可以預測道德行為？還是道德認知與道德行為是知行合一？

在本研究中，研究者試著了解少年在互動式網路說謊行為與現實生活中說謊行為的相關性，當詢問少年在使用互動式網路說謊的接受度時，若以保護自己取向為說謊的接受度較高時，對現實生活中說謊的接受度也與保護取向的接受度有相關。不過，針對少年說謊原因與說謊接受度的發現中，少年說謊的原因中最高的有八成少年表示從來不會這樣；但是在了解少年對於他人說謊的接受度時，卻有六~七成少年表示可以接受。對自己和對別人的標準不同，有可能是為了自己的面子，也可能是因為擔心與他人關係好壞的議題。由此可知，有道德的認知不一定有道德行為。認知發展理論認為推理與行為是相連結的，因此成熟的道德行動需要成熟的道德思考當做先決條件，所以道德思考的成熟，可以預測道德行動的成熟（沉六，1988）。單文經（1982）認為道德判斷是個人對是非善惡做正確判斷的能力和傾向，這種能力是需要經過學習，且對當下的環境有所瞭解。兒童時期發生欺騙行為，可能反應道德價值缺乏充分發展，或在行為與道德價值間的不一致，Kohlberg 指出重複表現不端的行為，表示缺乏一般的道德判斷能力（沉六，1988）。蔡佩珊（2004）提到，說謊行為的接受度愈高，在說謊內容、動機的得分也較高，表示少年愈認為說謊沒什麼關係，則說謊的傾向也愈高。這或許能說明本研究中，當少年在網路上及現實生活中接受某種取向的說謊行為時，最後可能導致少年有此種傾向的說謊行為出現。在網路上接受他人說謊行為的過程中，同時也改變了對事情的價值判斷，由此可見，當少年對說謊傾向接受的態度時，其可能在道德認知與道德態度產生轉變，對少年個人說謊行為的產生可能是

有影響的。

第三節 建議

壹、加強少年在使用網路說謊行為的價值認知

瞭解在網路上說謊行為所帶來的後果以及對自身帶來的影響。說謊雖然並不一定構成犯罪行為；但是將說謊視為一種理所當然的習慣，容易因為為了獲得自己的慾望滿足而說謊。Gottfredson & Hirschi（1990；引自許春金，2003）指出，犯罪是一種立即、明確利益的追求，許多非犯罪行為卻也有相同的性質。說謊不僅是人際不信任的開始，也會造成身心上失衡，現實與虛幻世界產生混淆，不僅無法達到想要的目的，還可能因此而觸犯法律或違規行為。

貳、父母應加強對少年的關懷及管教

本研究中，家庭對子女的影響是較顯著的，家庭對少年身心發展及價值觀、道德觀的形成是離不開家庭；不過，究竟放任管教在少年的認知中是不是一種民主開放方式？在家庭教養及親職教育應加強現代社會父母應有的照顧及管教態度，教導少年在複雜的社會環境及多元的價值觀中，仍有個人良好、健全的價值觀念。因此，學校、社福單位與家長應共同合作，促進對少年在面對網路世界時，正確的使用態度。

一、父母以身作則

行為的養成是透過學習而來的，說謊行為的產生有可能是因為父母疏於管教而導致少年透過同儕或其他對象學習而來，也有可能是父母本的不良的示範加上接觸的平率而導致少年過早學習說謊的技巧。因此父母的管教方式應從自身的行為開始，扮演一個良好角色的示範讓少年學習，以幫助少年釐清說謊與誠實所引發的後續問題。

二、網路使用規範教育

父母對子女的管教、關心不應是強制禁止少年使用網路，而是與少年一同討論訂定出使用網路的規範，例如每天、每週使用網路的時間，上網類型與目的，以及網路上認識的網友都是從何而來。父母多花些時間瞭解子女，不僅能增進親子關係，也能預防子女在使用網路時形成的價值偏差。

參、學校部分

一、加強少年相關網路的法律教育

學校常常辦理相關法律知識的宣導活動，大部分的宣導活動仍以反菸、反毒、反發生性關係為主要議題。針對少年使用網路也是以反詐騙為多；但是少年使用網路所產生的偏差行為與法律相關議題卻較少被討論，因此學校應加強少年在使用網路時自身所應具備的相關法律議題，培養少年正確使用網路的觀念。

二、形成正確的價值觀念

少年的價值觀受到社會文化和時代的變遷而逐漸改變，有些價值會朝向正向的發展，而有些則會朝向負面的發展。雖然，少年的價值發展應顧及學校、家庭、社會三方面的配合，但因學校教師受過專業的訓練與培養，少年在學習階段與學校環境的接觸較多，因此，學校教師也應加強對於少年在使用網路時正確的價值觀的認識。

肆、政府應加強少年休閒活動規劃

在研究中每週使用網路的少年以 4~14 小時居多（37.3%），15~56 小時居次（33.2%）、在使用的地點也以家中（92.5%）居首，顯示目前的少年離不開網路的使用。家庭結構的改變，例如：雙薪、單親、少子化的家庭，子女的休閒活動被侷限，只能自己跟自己玩，或是隔著網路與他人一起玩。這樣的休閒方式阻礙了人與人之間互動的信任感及溝通的真實性，導致人際關係愈來愈疏遠。雖然很多研究證實少年在現實生活中的人際疏離可以透過網際網路滿足，但是在網路上的人際關係並不能延伸到現實生活的人際關係，反而容易因為網路上匿名、不真實及說謊的行為被帶到現實生活中，造成虛擬與現實世界之間的混淆。

目前政府也大力推行少年休閒活動的規劃，引導少年培養休閒活動的多樣化；但是活動空間的方便性即可及性在不同地區之間落差較大，少年最後仍選擇在家上網。如何讓少年增加使用網路以外的休閒活動，是需要仔細規劃及考量的。建議學校或社福單位能從學校社團及寒暑假活動著手，規劃多元豐富的休閒活動。

伍、未來研究部分

一、加強少年在網路世界價值觀的研究

個人的價值觀念是人格結構的核心，也是影響行為的主要原因。價值觀念之形成與個人的經驗與所處環境有關，過去在探討價值觀及道德觀的議題較著重在一般社會環境下的情境，網路成爲二十一世紀重要的發明後，帶來的便利看似無可取代，因此了解網路世界對發展中少年的影響，了解網路所帶來的問題並加以預防而非禁止使用網路，並教導少年正確的網路價值觀念，才能使少年從中得到休閒需求的滿足及健康的身心發展。

二、對照組和實驗組的比較

本研究中是以國中學校之少年爲研究對象，雖然研究結論可以瞭解對網路說謊接受度愈高的少年在現實生活中說謊的接受度也會較高；但是在使用網路的時間、家庭狀況、上網類型、上網地點等個人背景變項過於集中在相同的類型，較無法分辨出不同類型在網路說謊接受度及現實生活說謊接受度的差異。因此建議未來研究可增加不同類型的少年，例如直接到網咖尋找少年或以網路成癮之少年爲對象，比較一般少年與對使用互動式網路較多的少年做爲一個對照比較其差異情形，增加對此領域實證的研究。

三、不同年齡層的比較

本研究的研究對象是以國一~國三的少年爲主，在探討少年對說謊行為的道德判斷時，普遍能夠依情境及對自身的影響做判斷，這是因爲脈絡情境下的影響還是國中少年已發展出說謊道德判斷的能力？爲了更進一步瞭解，建議未來的研究對象可針對國小、高中或更年長的年齡進行研究，以對說謊的行為在目前的情境脈絡下的狀況進行瞭解。

第四節 研究限制

壹、研究樣本

本研究樣本選取是以便利取樣的方式選取新竹、台中、南投、高雄、台東五個地區國中學校的一般少年。因各地區連繫狀況不同，所以中部地區的學校占較多數，台東、南投地處偏遠，所以回收樣本數較少。加上本研究並非針對全台各地區國中全面性的取樣，也非以隨機取樣之方式抽取，對於特殊的少年則無法得知是否如同本研究的結果，因此研究的結果只能針對樣本中的六所國中學校少年為主。

貳、研究推論

因為樣本的限制，可能造成統計上的偏誤，包含一般少年可能與特殊少年有所差異、家庭狀況可能也會造成研究結果上推論的限制，因此本研究不能針對其他的少年做推論。在研究中，研究者發現許多少年在回答父母管教方式時，以民主的管教方式為最高比例，和權威跟民主的管教方式有懸殊的比例，因此在推論上，較無法得知權威與放任的管教方式是否和民主的管教方式有差異。

參、資料收集方法

在問卷設計上，研究者的語意用詞不夠精確或貼近少年所使用的語言，導致在問卷填答時，有些少年無法了解內容的意思，而需要老師從旁協助解釋，如此在填答上或許會有被引導的可能，也因為研究者的設計有所疏漏，導致少年在填答時可能誤解其意，而本研究以問卷勾選的方式回答問題，無法較深入了解少年真正要表達的意思。

參考書目

壹、中文部份：

小田普著(1998)。看穿欺騙的守身法：騙子的話是危險的甜美果實(劉鳳玉譯)。臺北：輝鑫。

方鳳琪、陳燕秋、徐偉倫(2002)。臺灣青少年收看綜藝節目與其道德判斷之相關性。廣播與電視，19，59-97。

王文科(1983)。認知發展理論與教育—皮亞傑理論之應用。臺北：五南。

王文科(1987)。認知發展理論與教育。台北：五南。

王宏仁(2003)。「網路匿名」的再思考。2008年12月24日，取自：
<http://www3.nccu.edu.tw/~g1254015/sociology/2003/2003-list.html>

王淑女(1996)。電動玩具與青少年偏差行爲。犯罪學期刊，2，99-124。

王鍾和總編輯(1991)。「學生輔導通訊」選集—誠實心、快樂心。臺北市：教育部訓育委員會。

伍振鶯、高強華(1999)。新教育概論。臺北：五南。

何芝君、麥萍施(2005)。本質與典範—社會工作的反思。臺北：八方文化創作室。

何傑(1998)。精妙說謊技巧。臺北：漢欣文化。

吳明隆(2007)。SPSS操作與應用：問卷統計分析實務。臺北：五南。

吳筱玫(2002)。網路傳播概論。臺北：智勝文化。

沈六(1993)。犯罪少年的道德判斷。公民訓育學報，3，47-103。

沙依仁(1998)。人類行爲與社會環境。臺北：五南。

林正文(1991)。說謊兒童的行爲觀察與輔導。初等教育學報，4，1-16。

林正文(1993)。兒童行爲觀察與輔導。臺北：五南。

林麗貞(2005)。網路遊戲對國中生影響層面之探討。師說，188，8-12。

- 施香如(2003)。網路虛擬世界的特性及其對青少年的影響。《學生輔導》，89，80-89。
- 柯志鴻(2005)。青少年網路成癮之相關因子研究。高雄醫學大學行為科學研究所碩士論文。
- 洪毓蓮(2002)。台北都會區國中生網路行為、態度、素養之統計分析。國立台北大學統計學系碩士論文。
- 孫武彥(2007)。人類行為與社會環境：社會心理與行為研究。臺北：新文京。
- 孫效智(1995)。從倫理學行為理論談結果主義。《哲學雜誌》，12，86-113。
- 馬宏偉(1994)。欺騙心理：社會關係的暗礁。臺北：新雨。
- 張春興(1991)。現代心理學。臺北：臺灣東華。
- 張春興(1992)。張氏心理學辭典。臺北：東華。
- 張鳳燕(1992)。性別、道德判斷、情境變項對我國高中生誠實行爲的影響。國立政治大學教育研究所碩士論文。
- 張鳳燕(1995)。「教師道德推理測驗」效度之研究。國立政治大學教育所博士論文。
- 梁德馨(2008)。九十七年度臺灣無線網路使用調查報告。2009年1月6日，取自：
<http://www.twnic.net.tw/download/200307/9707all.pdf>
- 許春金(2003)。年齡、犯罪與犯罪理論。《中央警察大學犯罪防治學報》，4，31-53。
- 陳怡安(2002)。線上遊戲之魅力。《資訊社會研究》，3，183-213。
- 陳秉璋、陳信木(1990)。價值社會學。臺北：桂冠圖書。
- 陳俞霖(2002)。網路同儕型塑及對青少年社會化影響之探討。《資訊社會研究》，3，149-181。
- 陳皎眉、王叢桂、孫菁如(2006)。社會心理學。臺北：雙葉。
- 陳惠玲(2001)。青少年與休閒活動、休閒無聊感之探討。《網路社會學通訊期刊》，19。2009年1月12日，取自：<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/19/19-17.htm>
- 傅義婷(2008)。國中學生人際關係、自我概念與網路成癮之相關研究。國立彰化

師範大學教育研究所碩士論文。

單文經（1982）。*道德教育初探*。高雄：復文。

彭秋雯（1994）。*語言與欺騙—談謊言*。國立清華大學語言學系碩士論文。

彭鬱歡（2004）。*青少年休閒時間網路使用行為與網路成癮之研究*。國立臺灣師範大學運動休閒與管理研究所碩士論文。

曾華源、胡慧嫻、李仰慈、郭世豐（2002）。*社會工作專業價值與倫理概論*。臺北：洪葉。

黃厚銘（2000）。網路人際關係的親疏遠近。*臺大社會學刊*，28，117-154。

黃厚銘（2002）。網路上的身份認同。*資訊社會研究*，2，226-228。

黃德祥（2000）。*青少年發展與輔導*。臺北：五南。

漢寶德（1992）。第三篇「是非與判斷」。人生價值與社會倫理：人文雙月會文稿集。臺北：洪健全基金會。

翟本瑞（2001）。*網路文化*。臺北：揚智文化。

翟本瑞（2002）。*連線文化*。南華大學社會所。

臺中市政府教育處。2009年1月4日，取自：

<http://www.tceb.edu.tw/new/school/index.php?m=99&m1=6&m2=51>

蔡沛錡（2005）。*網路使用行為、人際關係與網路成癮之研究—以嘉義市國小高年級學童為例*。南華大學資訊管理學研究所碩士論文。

蔡佩珊（2003）。*犯罪少年與非犯罪少年說謊行為與動機之比較研究*。國立中正大學犯罪防治研究所碩士論文。

蔡佩珊（2004）。說謊與犯罪—少年說謊行為探討。*透視犯罪問題*，3，38-43。

鄭芬蘭（1997）。簡介DSM-IV之心理防衛機轉。*諮商與輔導*，142，24-28。

盧鴻毅（2004）。誠實為上策？檢視臺灣線上聊天者的人際欺騙。*資訊社會研究*，6，173-198。

蕭銘鈞（1998）。*臺灣大學生網路使用行為、使用動機、滿足程度與網路成癮現*

象之初探。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

戴秀津（2003）。高中職學生網路成癮之相關因素及其身心健康影響探討。高雄醫學大學護理學研究所碩士論文。

簡恆信（1999）。虛擬社群匿名行為模式研究-以網際網路電子布告欄為例。東吳大學社會系碩士論文。

簡靜惠（1993）。第七篇「倫理」。人生價值與社會倫理：人文雙月會文稿集。臺北：洪健全基金會。

魏志珍（2006）。臺中市高中職學生參與網路連線遊戲與友伴關係、偏差行為態度之相關研究。靜宜大學青少年兒童福利學系碩士論文。

羅懷慈（2004）。網路人際的隱性人格理論之初探—以網路聊天室為例。世新大學傳播研究所碩士論文。

貳、英文部分：

Ashford, J. B., LeCroy, C. W., & Lortie K. L. (2002)。人類行為與社會環境（張宏哲、林哲立譯）。臺北：雙葉。（原作1999年出版）

Bandura, A. & Walters, R. M. (1964). *Social Learning and Personality Development*. N.Y.: Holt, Rinehart & Winston.

Coleman, J. C. (1980). Friendship and the Peer Group in Adolescence. In J. Adelson (Ed.), *Handbook of Adolescent Psychology*. N.Y.: John Wiley & Sons.

DePaulo, B. M., Kashy D. A., Kirkendol S. E., & Wyer M. M. (1996). Lying in Everyday Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70 (5), 979-995.

Ekman, P. (1995)。孩子，你說謊（孫以潔、陳芊斐譯）。臺北：及幼文化。（原作1989年出版）

Elkind, D. (1978). Egocentrism in adolescence. *Child Development*, 38, 1025-1034.

Hoffman, M. L. (1980). Moral Development in Adolescent. In J. Adelson(Ed.), *Handbook of Adolescent Psychology*. N.Y.: John Wiley & Sons.

Hunter, F. T. & Youniss, J. (1982). Changes in functions of three relations during

adolescence. *Developmental Psychology*, 18, 806-811.

Kohlberg, L. & Gilligan, E. C. (1975). *The Adolescent as a Philosopher: The Discovery of Self in a Post-Contemporary Issues in Adolescent Development*. N.Y. : Harper & Row.

Neimark, E. D. (1975). Longitudinal development of formal operations thought. *Genetic Psychology Monographs*, 91, 171-225.

Newman, P. & Newman, B. (1993). *Development Through Life: A Psychosocial Approach*. Calif.: Cole.

Papalia, D. E., & Olds, S. W. (1994)。發展心理學：人類發展（黃慧真譯）。臺北：桂冠。（原作1992年出版第五版）

Paulsen, F. (1997)。倫理學體系（何懷宏、廖申白譯）。臺北：淑馨。（原作1989年出版）

Payne, M. S. (1995)。當代社會工作理論：批判的導論（周玫琪、葉琇姍譯）。臺北：五南。（原著1990年出版）

Philip, R.F. & Kim, G. D. (2004)。青少年心理學（連廷嘉、黃俊豪譯）。臺北：學富文化。（原作2002年出版）

特克（Turkle, S.）(1998)。虛擬化身：網路世代的身分認同（Life on the screen : identity in the age of the internet）（譚天、吳佳真譯）。臺北：遠流。（原作1995年出版）

附錄一

親愛的同學們：

你好！很想知道大家在使用網路時的情況，你的填答對於我們的研究相當重要，懇請你能依照自己實際的狀況，確實填答。

本問卷無關你的學業成績或個人行為表現，採不記名的方式填答，你的資料也不會透露給任何人，請放心作答。謝謝你對本問卷的支持與合作！

祝你



健康快樂

東海大學社會工作學系研究所

指導教授：曾華源

研究生：李幸蓉 敬上

民國 98 年 4 月

第一部份 使用網路的經驗

請針對使用網路時，你會有的狀況勾選：

	都會這樣	大多這樣	偶爾這樣	從來沒這樣
1.在「使用網路」時，你會「說謊」的是？				
例如：家裡地址	4	3	2	1
(1) 身高、體重（例如：將身高說的比原本高）	4	3	2	1
(2) 性別（例如：我是女生卻說自己是男生）	4	3	2	1
(3) 年齡（例如：將年齡說的比原本還大）	4	3	2	1
(4) 學校（例如：讀 A 學校卻說是讀 B 學校）	4	3	2	1
(5) 技能（例如：說自己會打球但實際上不會）	4	3	2	1
(6) 外貌（例如：他人跟我要照片，卻給他不是自己的照片）	4	3	2	1
(7) 性格（例如：個性內向卻說活潑）	4	3	2	1
(8) 身份（例如：說我不是學生）	4	3	2	1
(9) 發表不真實的文章（例如：在網誌中編造不存在的事實）	4	3	2	1
(10) 回應不真實的留言內容（例如：心裡想的和回應的內容有差異）	4	3	2	1
(11) 告訴網友不真實的資訊（例如：在網路遊戲上自己沒有寶物卻說有）	4	3	2	1

	都會這樣	大多這樣	偶爾這樣	從來沒這樣
2.在「使用網路」時，你會因為什麼原因「說謊」？				
(1)「為了避免上當、受騙」。	4	3	2	1

(2)「遇到不可靠的網友」。	4	3	2	1
(3)「遇到不喜歡的網友，想要避開他」。	4	3	2	1
(4)「因為不想被網友發現我不好的一面」。	4	3	2	1
(5)「遇到一直纏著我不放的網友」。	4	3	2	1
(6)「為了讓網友能仰慕（喜歡）我」。	4	3	2	1
(7)「答應網友的事沒做到」。	4	3	2	1
(8)「說實話可能會傷了網友」。	4	3	2	1
(9)「怕網友排擠我」。	4	3	2	1
(10)「保護自己朋友不受到其他網友傷害」。	4	3	2	1
(11)「想要繼續跟對方當朋友」。	4	3	2	1
(12)「為了得到自己想要的東西」。	4	3	2	1
(13)「隨口說說，發現一發不可收拾而需要繼續隱瞞」。	4	3	2	1
(14)「做錯事怕被網友責罵」。	4	3	2	1
(15)「答應網友的事沒做到怕被人瞧不起」。	4	3	2	1
(16)「因為好玩、開開玩笑」。	4	3	2	1
(17)「用說謊來回應欺負自己的網友」。	4	3	2	1
(18)「以虛構事實的方式嘲笑網友」。	4	3	2	1

3.如果「網友因為…而說謊」，你會怎樣？	可以接受	心裡不高興	責備罵他	不跟他來往
(1) 網友「怕上當、受騙」	4	3	2	1
(2) 網友「怕遇到不可靠的人」	4	3	2	1
(3) 網友「怕遇到一直纏著他不放的人」	4	3	2	1
(4) 網友「怕被別人發現他不好的一面」	4	3	2	1
(5) 網友「怕遇到不喜歡的網友，想要避開他」	4	3	2	1
(6) 網友「擔心朋友被欺負」	4	3	2	1
(7) 網友「擔心說實話會傷人」	4	3	2	1
(8) 網友「擔心別人不理他、孤立他」	4	3	2	1
(9) 網友「擔心他人受害所以要保護他」	4	3	2	1
(10) 網友「想得到東西」	4	3	2	1
(11) 網友「想繼續跟對方當朋友」	4	3	2	1
(12) 網友「想讓別人對他產生仰慕（喜歡）」	4	3	2	1
(13) 網友「隨口說說，但發現一發不可收拾」	4	3	2	1
(14) 網友「避免做錯事被責罵」	4	3	2	1
(15) 網友「避免要對自己做的事負責」	4	3	2	1

(16) 網友「避免答應別人的事沒做，會被瞧不起」	4	3	2	1
(17) 網友「爲了捉弄別人」	4	3	2	1
(18) 網友「爲了好玩、開心」	4	3	2	1
(19) 網友「爲了報負欺負他的人」	4	3	2	1

第二部份 日常生活中你對說謊的接受度

「在日常生活中…」， 如果「你的同學」因下列原因「說謊」，你會怎樣？	可以接受	心裡不高興	責備罵他	不跟他來往
(1) 他「怕受到威脅」	4	3	2	1
(2) 他「怕遇到不熟的人」	4	3	2	1
(3) 他「怕被騙、上當」	4	3	2	1
(4) 他「怕遇到不喜歡的人」	4	3	2	1
(5) 他「怕一直纏著他不放的人」	4	3	2	1
(6) 他「擔心別人不理他」	4	3	2	1
(7) 他「擔心別人爲他難過」	4	3	2	1
(8) 他「擔心別人發現他不好的一面」	4	3	2	1
(9) 他「擔心答應別人的事沒做到，會被瞧不起」	4	3	2	1
(10) 他「想得到讚美」	4	3	2	1
(11) 他「想得到金錢」	4	3	2	1
(12) 他「想得到他人的東西」	4	3	2	1
(13) 他「想得到自己想要的東西」	4	3	2	1
(14) 他「想繼續和對方交朋友」	4	3	2	1
(15) 他「想保護喜歡的人免於受傷」	4	3	2	1
(16) 他「想得到他人對自己的仰慕（喜歡）」	4	3	2	1
(17) 他「避免被責罵」	4	3	2	1
(18) 他「避免被處罰」	4	3	2	1
(19) 他「避免犯規」	4	3	2	1
(20) 他「避免要面對的責任」	4	3	2	1
(21) 他「想跟對方開玩笑而說謊」	4	3	2	1
(22) 他「說謊被抓到後不願承認」	4	3	2	1
(23) 他「說謊來報復欺負自己的人」	4	3	2	1
(24) 他「認爲現實生活中說謊是不可避免的事」	4	3	2	1
(25) 他「隨口說說，不是故意要陷害人而說謊」	4	3	2	1

第三部份 基本資料

請注意，這是你現實生活中的基本資料，不是在網路上的狀態喔！請在□內打✓：

- 1.你的年齡是？
12歲 13歲 14歲 15歲
- 2.你的性別？
男 女
- 3.你就讀的年級是？
七年級(國一) 八年級(國二) 九年級(國三)
- 4.你居住的縣/市？
新竹市 台中市 高雄市 南投縣 台東縣 其他縣/市：_____
- 5.你學會使用網路到現在大約幾年？
有，大約_____年。(請繼續回答下一題)
沒有，從來不使用網路。(請跳答第9題繼續填答)
- 6.你目前上網的類型有哪些？(可複選)
線上、網路遊戲 交友聊天室 MSN、YAHOO即時通 網路電話
Skype
網路論壇 網誌Blog 其他：_____
- 7.你平均每天大約會花多少時間上網？平均每天_____小時。
其它(例如：一週幾小時)：_____
- 8.你最常在哪個地點上網？(可複選)
家中 網咖 朋友家或同學家 學校電腦教室 圖書館 其它：_____
- 9.你的家庭狀況？
雙親家庭(父母健在且住一起) 單親家庭，與父親同住
單親家庭，與母親同住 其他：_____
- 10.你是：閩南人 客家人 外省人 原住民 外籍人士 其他：_____
- 11.你的家庭經濟狀況？
富裕 小康 普通 清寒

12.請選一位主要照顧你的人，回答以下第 12. 13. 14. 15. 16.問題：

爸爸 媽媽 祖父 祖母 其他：_____

13.他的教育程度？

國小(含)以下 國中 高中/職 專科 大學 研究所(含)以上
不清楚

14.他的職業是？

軍公教警高層主管(例如：部長、局長) 軍公教警中層主管(例如：主任、組長)

<input type="checkbox"/> 軍公教警基層人員	<input type="checkbox"/> 私人公司高層主管	<input type="checkbox"/> 私人公司中層主管
<input type="checkbox"/> 私人公司基層人員	<input type="checkbox"/> 專業人員（例：律師、研究者）	<input type="checkbox"/> 醫護人員
<input type="checkbox"/> 商人、自營商	<input type="checkbox"/> 服務業	<input type="checkbox"/> 農林漁牧業
<input type="checkbox"/> 勞工人員	<input type="checkbox"/> 家管	<input type="checkbox"/> 無業
<input type="checkbox"/> 其它：_____		

15.他對你的管教方式？

民主 權威 放任 其它：_____

16.他同意你使用互動式網路嗎？

同意 不同意 沒意見 其它：_____

謝謝你的填答！別忘了，請再檢查是否有沒填答到的題目，再把它對折起來！再次感謝你～