

藝術學報

-
- 1 以「視域融合」觀點論表演藝術之創作思維
陳昱宏、范宜善
-
- 23 阿美族歌謠運用在兒童樂隊對學生音樂學習成果之
行動研究
黃宣文、陳曉嫻
-
- 61 虛擬實境電影視角與接近度對觀眾情緒反應與存
在感影響之研究
林蓉、吳秉珊、張晏榕
-
- 91 古典芭蕾的重新想像：以《雪花圓舞曲》重構作品
《下雪了》
黃瑋圀
-
- 115 重構繪畫中的可見與不可見性
張光琪
-
- 135 當代視覺藝術家的生存現況：以30至35歲臺灣藝術
家為例
張書婷
-
- 159 自發遊戲性設計要素
李俊逸
-

半年刊 第十九卷第2期 (總113期)



國立臺灣藝術大學

中華民國 112 年 12 月

編輯的話

國立臺灣藝術大學《藝術學報》創刊於1966年，為國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，目前亦是國科會臺灣人文學引文索引THCI收錄期刊，能維持至今，由衷感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者及讀者的共同努力與支持，才得以持續茁壯成長。

為利於作者投稿，本學報自第83期起採全年徵稿、隨到隨審方式辦理。另為健全審稿制度及提高審稿流程之時效性，亦持續召開出版編輯委員會議，適時修訂徵稿及審查流程等事項，期藉由不斷的檢討，使得審查制度更臻完善，進而提升學報品質與內容，以及滿足稿件性質的多元化。

期望未來在出版編輯作業中，持續秉持嚴謹的態度，以更有效率的方式，遴選出國內的優良學術論文，也盼望投稿作者與讀者能踴躍提供高見，以使本學報不斷進步並順應時代潮流，朝向國際化的高品質學術期刊發展。

本期第113期藝術學報共收15篇投稿論文，完成初審及雙向匿名外審作業者共計13篇，經提本校出版編輯委員會審議後，決議通過9篇論文，其中保留3篇論文至下期刊登。由於上期保留1篇至本期刊登，本期總計刊登7篇論文，分別為美術學門2篇、設計學門1篇、傳播學門1篇、表演學門2篇及人文學門1篇。

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會
民國112年12月

藝術學報 第113期

目 次

一、以「視域融合」觀點論表演藝術之創作思維 / 陳昱宏、范宜善	1
二、阿美族歌謠運用在兒童樂隊對學生音樂學習成果之行動研究 / 黃宣文、陳曉嫻	23
三、虛擬實境電影視角與接近度對觀眾情緒反應與存在感影響之研究 / 林蓉、吳秉珊、張晏榕	61
四、古典芭蕾的重新想像：以《雪花圓舞曲》重構作品《下雪了》 / 黃琇圈	91
五、重構繪畫中的可見與不可見性 / 張光琪	115
六、當代視覺藝術家的生存現況：以 30 至 35 歲臺灣藝術家為例 / 張書婷	135
七、自發遊戲性設計要素 / 李俊逸	159

TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.113

Dec 2023

CONTENTS

1. Creative Thinking in Performing Arts: A View of Gadamer's 'Fusion of Horizons'
/ Yu-Horng Chen & Yi-Shan Fan..... 1
2. An Action Research on the Music Learning Outcomes of Applying Pangcah Songs
for Children's Band
/ Hsuan-Wen Huang & Hsiao-Shien Chen 23
3. A Study on the Effect of Proximity and Perspective to Audience's Emotional
Reaction and the Sense of Existing in Live-action Virtual Reality Films
/ Rong Lin, Bing-Shan Wu & Yen-Jung Chang..... 61
4. Classical Ballet Re-imagine: The Reconstruction of the Waltz of the Snow flakes
“Snowing” Dance
/ Cheng-Chuan Huang 91
5. The Retrieving of the Visible and Invisible in Painting
/ Kuang-Chi Chang..... 115
6. Survival of Contemporary Artists: A Case Study of 30-35 Years Old Taiwanese
Visual Artists
/ Shu-Ting Jhang..... 135
7. The Elements of Emergent Gameplay Design
/ Chun-I Lee..... 159

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會設置要點

89年10月17日 89學年度第6次行政會議通過
91年3月5日 90學年度第15次行政會議修正通過
93年12月14日 93學年度第9次行政會議修正通過
97年2月19日 96學年度第9次行政會議修正通過
106年3月21日 105學年度第8次行政會議修正通過

- 一、國立臺灣藝術大學（以下簡稱本校）為辦理學術出版與發行，提升研究風氣，促進教學與研究成果交流，依據本校出版中心設置要點第四點，設置出版編輯委員會（以下簡稱本會），並訂定本要點。
- 二、本會負責本校出版品之法規、徵稿、審查、編輯、印行等相關作業方針之研議與諮詢。
- 三、本會置委員十七人，圖書館館長、教務長及各學院院長為當然委員，其餘委員由校長遴聘校內、外之學者專家擔任之，各委員任期二年，連選得連任。本校委員應少於總委員人數之二分之一。
- 四、本會置召集人一人，由圖書館館長擔任並兼會議主席。
- 五、本會每學期至少召開一次審查會議，必要時由主席召集臨時會議，需有全體委員二分之一以上出席始得開議，開會時，執行秘書需列席。
- 六、本會委員為無給職，校外委員（含校外特聘主編）得依規定支給出席費及交通費。
- 七、本要點未盡事宜，悉依相關法令辦理。
- 八、本要點經行政會議通過，陳請校長核定後實施，修正時亦同。

112學年度出版編輯委員會委員名單

審查類別	姓名	服務單位	備註
主任委員	呂允在	本校圖書館 館長	校內
當然委員	劉家伶	本校多媒體動畫藝術學系 教授兼教務長	校內
美術學門			
當然委員	劉靜敏	本校書畫藝術學系 教授兼美術學院代理院長	校內
委員	曾肅良	國立臺灣師範大學藝術史研究所 教授	校外
委員	郭博州	國立臺北教育大學藝術與造形設計學系 教授	校外
設計學門			
當然委員	石昌杰	本校多媒體動畫藝術學系 教授兼設計學院代理院長	校內
委員	賴淑玲	南華大學產品與室內設計學系 講座教授兼圖書館館長	校外
委員	陳殿禮	國立臺灣工藝研究發展中心 主任	校外
傳播學門			
當然委員	連淑錦	本校廣播電視學系 教授兼行政副校長、傳播學院院長	校內
委員	陳清河	世新大學廣播電視電影學系 教授兼校長	校外
委員	王翔郁	中國文化大學大眾傳播學系 教授兼系主任	校外
表演學門			
當然委員	曾照薰	本校舞蹈學系 教授兼表演藝術學院院長	校內
委員	莊敏仁	國立臺中教育大學音樂學系 教授	校外
委員	范聖韜	國立臺灣師範大學表演藝術研究所教授	校外
人文學門			
當然委員	陳嘉成	本校師資培育中心 教授兼學術副校長、傳播學院院長	校內
委員	郭昭佑	國立政治大學教育行政與政策研究所 教授兼教育學院院長	校外
委員	王麗雁	國立彰化師範大學美術學系 教授兼系主任	校外

藝術學報主編

	姓名	任職單位及職稱	備註
主編	蔡秉衡	國立臺灣藝術大學中國音樂學系 教授兼主任	校內

國立臺灣藝術大學藝術學報徵稿及審查作業要點

87學年度第5次行政會議通過
88學年度第22次行政會議修正通過
89學年度第8次行政會議修正通過
90學年度第5次行政會議修正通過
91學年度第1次行政會議修正通過
91學年度第5次行政會議修正通過
91學年度第19次行政會議修正通過
92學年度第6次行政會議修正通過
93學年度第9次行政會議修正通過
94學年度第10次行政會議修正通過
94學年度第14次行政會議修正通過
97學年度第17次行政會議修正通過
105學年度第8次行政會議修正通過

一、國立臺灣藝術大學(以下簡稱本校)為鼓勵教師從事學術研究,提高學術水準,促進學術交流,特出版藝術學報(以下簡稱本學報),為處理本學報之徵稿及審查事項,特訂定「國立臺灣藝術大學藝術學報徵稿及審查作業要點」(以下簡稱本要點)。

二、本學報為與藝術相關之論著、調查報告及專題研究之發表園地,於每年六月及十二月出版,邀請國內、外各大專校院教師、各機構研究人員暨研究生投稿。

三、撰稿原則:

(一)來稿所用文字,以中文、英文為限。

(二)稿件請用電腦橫打,每篇文稿(含中、英文摘要、本文、註釋、參考文獻、附錄、圖表)字數以八千字至兩萬字為原則(含標點符號),圖文併計以24個版面(純文字滿頁38字×38行=1,444字)為限。

(三)稿件正文與中、英文摘要請自行印出一式四份,連同投稿者資料表及著作授權同意書各一份,寄交本校圖書館出版中心。

(四)中、英文摘要以250字為原則,摘要包含:研究動機、目的、方法及結果等;並列出中、英文關鍵字(Keywords),關鍵字以不超過6個為原則。

(五)為便於匿名審查作業,正文及中、英文摘要中請勿出現任何個人資料,來稿之附註及參考書目,請依文稿性質採用APA最新版格式。

四、稿件格式:

(一)中文字體請使用新細明體,如須強調請使用標楷體,文稿格式為橫向排列、左右對齊,並註明頁碼(置每頁文末右下角);英文字體請使用Times New Roman。

(二)稿件首頁為1.論文題目;2.作者姓名;3.任職機構及職稱、聯絡地址、聯絡電話、E-mail。

(三) 稿件次頁為論文題目、摘要及正文。

(四) 稿件末頁以英文書明論文題目、作者姓名、任職機構及職稱。

(五) 稿件裝訂順序為：1.首頁資料；2.中文摘要（含關鍵字）、正文（含參考文獻、註釋）、圖表；3.英文摘要（含關鍵字）。

五、著作財產權事宜：

(一) 本學報刊載之論著以未經發表為原則。請勿一稿兩投，違反學術倫理，或侵犯他人著作權。

(二) 經本學報接受刊登之著作，其著作權仍歸作者所有，但作者同意授權本學報得再授權其他資料庫業者，進行重製、透過網路提供服務、授權用戶下載、列印等行為。並得酌作格式之修改。且未經本校同意，不得在其他刊物再行發表。

(三) 來稿若經採用，本學報因編輯需要，保有文字刪修權。

(四) 文稿有抄襲爭議者，概由撰稿人自行負責。

六、本學報不支付稿費，來稿若經刊登，將敬贈作者當期刊物3冊及抽印本20份。

七、稿件交寄：

(一) 來稿請以掛號郵寄(22058)新北市板橋區大觀路一段59號國立臺灣藝術大學圖書館出版中心收。

(二) 有關本學報之「投稿者資料表」、「授權書」等，請逕至本校網站查詢，網址為：
<http://www.ntua.edu.tw>。洽詢電話：(02) 2272-2181 分機 1712。

八、審查：

本學報之審稿制度，包括初審（含形式審查、預審）、外審與複審四個階段。

(一) 形式審查：由主編針對來稿確認是否符合形式要件（包括字數、撰稿體例等），不合者退回修正或退件。

(二) 預審：通過形式審查之稿件，由本學報主編針對文稿品質及主題宗旨進行預審；如有疑義，由本學報主編邀請另一位委員複審，若看法一致即予退件。

(三) 外審：

1. 通過預審之稿件，由主編提出建議名單經主任委員同意後，以匿名方式送請二至三位相關領域之專業學者進行外部審查，經二人以上通過者始准進入複審。

2. 經審查要求修改之論文，應填寫「學報論文審查意見處理情形表」。

3. 外審意見分為四類：(1)同意刊登。(2)修正後刊登。(3)修正後再審。(4)不同意刊登。

- (四) 複審：通過外審之稿件，委請本學報主編先行核閱所有審查意見、作者歷次修改之審查意見處理情形表及文章整體品質，提供是否刊登之建議，並將結果提本校出版編輯委員會會議審議。
- (五) 本學報稿件之審查，酌致審查人審查費；其審查費之支給標準採按字計酬，每千字中文一百七十元，外文二百一十元，每人每件審查費之請領金額以貳仟元為限。
- (六) 審查通過之稿件，本學報因編輯上之需要，保有刊登期數調整權。同一期同一作者以刊載一篇論文稿件為原則，如作者係一人以上者，則以第一作者為認定基準；如確有需要須及時刊載者，同一作者同一期中以加刊一篇為限。
- (七) 投稿者撤稿之要求，需以書面提出，並敘明撤稿理由。為避免資源浪費，凡於送外審階段提出撤稿者，本刊一年內不接受其投稿。

九、本要點經行政會議通過，陳請校長核定後施行，修正時亦同。

以「視域融合」觀點論表演藝術之創作思維

陳昱宏*、范宜善**

收件日期：2023 年 3 月 6 日

接受日期：2023 年 5 月 19 日

摘要

表演藝術是跨學科創作過程中多樣化特徵的最終表現。本文依高達美(Hans-Georg Gadamer)互為主體的概念「視域融合」之觀點，建立統整的敘事平臺，將不同領域的創作元素轉化為共同的語法，並達成共享意義；在表演藝術創作過程中，跨領域、理論和媒體之間相互作用下，檢視此一論點的可能性。本研究透過創作個案之訪談，探討參與者的前理解背景差異，在集體理解文本的過程中，打破不同藝術領域間的藩籬，進而激盪出跨領域創作的多樣性與可能性，並針對視域融合之觀點，進行論證與探討，強調跨領域必須經歷五個創作程序：(一)創作規劃與規則訂定、(二)文本的詮釋進入技巧的創作、(三)集體訊息場域的對話與交流、(四)創意的修正串聯與疊加、(五)發表與反饋等五個階段。期盼能提供表演藝術進行跨領域創作之理論基礎與體現之參考。

關鍵詞：跨領域創作、表演藝術、視域融合

* 臺北市立大學學習與媒材設計學系副教授

** 臺北市立大學運動藝術學系教授

壹、前言

1982 年雲門舞團作品《涅槃》受邀赴巴黎國際舞蹈節表演，燈光設計師由林克華擔任，當時團長林懷民在時間緊迫下，且舞蹈未編出之前，先請林克華從舞蹈音樂中尋找燈光設計靈感，等舞編出後看舞蹈後再修正。林克華說：「當時，第一次有機會跟著對音樂的直覺和情緒來發展燈光設計，沒有看到舞，就是跟著音樂的感覺走，到舞排出來，發現自己的直覺和想像力的方向竟然沒錯！」（林克華、王婉容，2005）這種創作方式改變了他之前對燈光設計上的思維，而將舞蹈編排、燈光設計分別依循相同音樂的概念發展其創作，待各領域完成設計後再做整合，燈光也因為在設計中不會受到舞蹈動作的影響，更突顯了燈光設計的主體表現。在各自對音樂的詮釋下，舞蹈與燈光都能產生豐富多元的創意，再經由整合更能激發彼此的創意，創造更多想像，這將是集體創作中能產生的創意共享現象。

表演藝術創作所牽涉領域較多，領域間屬性差異也較大，涵蓋文學、視覺、聽覺、空間與身體藝術，元素包括了舞臺、道具、燈光、音效（樂）、服裝、化妝、編劇，以及表演演員導演等，透過特定形式在規劃的時間與空間，表達藝術的脈動、思維、觀念、情感等，在劇場的思維下各領域採用互補、分工，及共創的形態整合在表演藝術架構內完成作品。如同「表演媒介根莖系統」概念一般，當代的表演藝術領域面對新媒介、新文化的影響與應用，並置於傳統戲劇、劇場、媒體、視覺、數位人文、網路等領域進行嘗試驗證與創新整合，同時也和各專業領域產生更多元的連結與互動（蘇子中，2016）。因此，本研究發現將高達美（Hans-Georg Gadamer, 1900-2002）「視域融合」（Fusion of Horizons）的哲學觀點與集體創作行為比對驗證，在創作過程中互為主體的架構下，如何讓參與創作的創作者們有效地進行溝通，探索創作行為中跨界的「視域」如何「融合」是一個值得深思探索的研究。

不同領域創作者在為一件作品共同創作的同時，事先規範創作的規則及範圍，能讓參與者在過程中清楚本位的創作立場與原則；如同一場遊戲，玩遊戲者本身處在共同的框架裡，遊戲活動過程都是被規範的；集體創作同樣也是在規範的場域中進行理解與詮釋，每個創作者帶著自己的視域去理解共同的文本，依循高達美視域融合中的特性：「理解文本的人，必須自身參與活動當中，在活動過程裡，藉由參與者彼此相互交流達成共用意義，已超越原來文本之創作者和觀者原有的視域」（Gadamer, 2004）。整合不同的兩種視域融合在同一藝術框架，質變、超越各自視域，成為無法獨力達成的新視域。

本研究依據視域融合之哲學觀點，探討其與表演藝術創作過程的關聯，期待透過創作者的訪談分析，在表演藝術互為主體原則下，梳理出對等的整合跨領域創作過程，是如何呈現多元特徵的表現狀態。本文的研究問題如下：

- (一) 在表演藝術互為主體的對等創作中「視域融合」概念存在的可行性。
- (二) 以「視域融合」觀點表演藝術創作規則如何實踐。

貳、文獻探討

一、藝術創作活動

藝術創作者、作品與觀賞者所產生的對話方法、行為和程序都必須在藝術脈絡中發生，因此，藝術脈絡讓藝術作品、創作者被生成。海德格（Martin Heidegger, 1889-1976）於 1963 年所寫《藝術作品的本源》序言中解釋：藝術的本源既不是創作者也不是作品，而是使創作者與藝術作品因之而得其名的藝術本身，海德格說：「藝術是藝術家與作品兩者的共同本源。」（Richard E. Palmer、何佳瑞，2008）。又說「基本的強調重點在於藝術顯示了某物，轉化了某物，詮釋了某物，並使某物成為可理解的。」（Richard E. Palmer、何佳瑞，2008）。海德格試圖彰顯藝術本源是純粹意識的概念，這種概念無論是對作品的形式探討或歷史探究，都不能表達藝術作品的本身，也因藝術讓作品與作者存在，所以創作的產物必須在藝術脈絡才被發生，也建立出作品的獨特世界。藝術的形成視為對意義層次本體的追求，媒材與作品所開顯之意象有其內在的客觀性，也因而本質可以透過此種方式獲得彰顯（吳承澤，2011）。如同人類經驗的時間性或歷史性，一旦要用藝術作品表達，那麼只有藉著說故事，亦即呈現為寫實主義的方式，才能充分展現（蕭阿勤，2012）。

作品是透過創作行為的產出物，在藝術範疇中產生了意義，在藝術框架中被定義且發生，同時也具備獨特性，也就是創作者思想與情感的綜合體。郝朴甯與李麗芳在《影像敘事論》書中將創作與文本發展的脈絡的關係提到：「藝術經驗中的理解活動，不是依據抽象概念進行的，而是在對文本的感覺中，在具體的情形中發生的...這是一種對形式中的意味的直觀性把握，是滲透著情感、意志在內的心理活動。」（郝朴甯、李麗芳，2007）。說明了創作者對觀念的詮釋過程，以自我情感的敘事反應出設計的思考脈絡，在作品中透過媒材傳遞概念。哲學家諾維茲（David Novitz, 1945-2001）也曾經說：藝術作品不是被發現，而是被發明的；它們是創作者在特定社會脈絡中創造性的努力產物，不管是個人認同或藝術作品，兩者通常都具有一種運用想像力所創造的敘事核心（蕭阿勤，2012）。因此不同創作者，面對著相同的理念或文本，因為視角與觀點的差異，而有不同的創作詮釋和註解；觀賞者也是如此，面對藝術品的理解與解釋也絕非一致。

二、集體創作

集體創作 (Collective Creation) 作為藝術創作方法存在已久，集體創作或跨領域創作普遍運用於藝術界，如六〇年代當代劇場興起的「集體即興」(Collective Improvisation)、近年當代舞蹈界的「接觸即興」(Contact Improvisation)、聲音藝術的「集體自由即興」(Collective Free Improvisation)，以及音樂跨文化合作的「集體作曲」(Collective Composing) 等。集體創作都是在同領域或不同領域，共同參與完成一件作品的方式 (楊建章等人，2020)。如 1960 年代的創作者們反對所有既存價值，取消對文本之尊崇，將劇作發聲的話語權讓位給當下正在進行的、在場的、演出參與者們，由所有成員集思廣益，從自己感興趣的部分出發，天馬行空地創造各種事件或小品 (朱靜美，2011)。即是當時歐美前衛劇場風行的創作方式：「集體即興」，透過集體創作的方式形塑一個集體的想像。

當創作不是由一人獨立完成，而是由多位創作者共同創作完成的作品，參與創作者在共同信念與目標下，以「多人一作品」的概念分工完成，藝術的表現是運用參與者的經驗、感官的觀察合作來完成。表演藝術中「集體即興創作」的創作模式從領域上的分析，參與創作者皆為戲劇演員，彼此對話立場融合性相對較高，溝通也較為容易，過程中有共通的對話語言，彼此在一共同的系統與平臺對話，在同領域相同載體之下，每位創作者使用不同的經驗、能力、技法與工具共同創作。在音樂領域較多此類型創作模式，如合唱團以多人多聲部集體完成一首曲目，交響樂團在各種樂器集體演奏完成作品等。視覺藝術也有相似的個案，如壁畫藝術，經常以多人參與繪畫完成，國立臺灣美術館於 2016 年推出《聚·繪》彩繪壁畫活動，把兒童遊戲室的牆面轉化為巨大畫布，邀請國小及親子團體參與共同創作壁畫，這都是同領域集體創作的模式。

三、跨領域創作

集體創作類型上分別有同領域與不同領域的合作模式。不同領域的集體創作採用多元媒材 (林珮淳，2016) 與類形模式 (Lin et al., 2013) 整合於藝術作品內之創作與展演 (Adams & Newman, 2015)，現今被定義為跨領域創作。當代藝術結合不同藝術領域的創作手法、概念與媒材，已成為近代藝術創作的一種趨勢。跨領域必須符合當代藝術的思維，同時也能具備表達觀念的藝術特性。所謂跨領域創作是指兩個或兩個以上不同學門之間共同合作或互動下所完成創作。跨領域是屬於創作合作？作品的組合？還是單純的意見交流？跨領域創作範疇難以界定，讓參與人彼此如何取得共識，這都會增加跨領域創作的難度，它無法在形式上規範跨領域的模式，如何跨，都需要更多的時間去辯證與討論。

德國作曲家華格納 (Wilhelm Richard Wagner, 1813-1883) 於 1849 年提出「總體藝術品」(Gesamtkunstwerk) 的概念，將音樂文學與戲劇元素融合為一，稱為「樂劇」(Music Drama) 是一種互為主體下的跨領域創作，也是改變古典音樂與歌劇的重要發展。葉謹睿 (2003) 在《藝術語言

@數位時代》指出：「在 20 世紀浩浩蕩蕩的藝術長廊裡，『總體藝術品』的理想成為了一種標竿。許多前仆後繼的能人才子，專注於創造可以同時刺激人類不同認知系統的藝術品，尋找能夠結合不同藝術類別的創作模式。」。邱誌勇（2012）也在《跨域控－滲透 2011 數位表演藝術節解碼簿》一書中提到：「跨領域是一個用來描述兩個或兩個以上學門之間互動交融的形容詞。這個互動所指涉的概念非常廣，可由觀念的交流，到改變、方法論、程序、認識論、專有名詞、資料、研究教育組織的整合等皆可屬之，而跨科技的特性乃是在於有意識地將不同領域的知識、學科和價值同時地應用融合於單一的創作組織結構上，而這個跨科技的框架必然在特定的主題、議題、過程或經驗中建立。」。藝術家姚瑞中（2001）在《天打那實驗體》跨領域創作實踐談到：「在集體創作的過程中，我們被龐大不確定吞食而顯得焦慮不安，因為沒有人知道結果將是如何。在演出前的創作筆記寫到：戶外演出需要強而有力的效果及整體質感，此次舞臺常是各自獨立之符象，片段片段地堆積一個意象，當意象形成，則形體瓦解，此時指的意象是開放給觀眾想像上的塗鴉，再詮釋。」。

創作未知的結果就是探討一個新的視域，在以跨領域為創作行為的主體時，過程中各專業領域之元素或概念是分離的現象，同時也產生相互影響的關係。相異領域在共同創作時，對文本的理解有不同程度的涉入，而詮釋也會有所差異，領域間不會相互抵消彼此創作靈感與想法，呈現出暫時性和多樣性的集體創意和想像。為了追求創意，各專業領域在互為主體架構下，打破藝術與創作的疆域限制，與其他領域進行不斷的互動、合作、溝通、刺激，共同激發新的構思及創新形式。在各專業領域融合彼此的創作觀念與特質時，要面對的不只有創作形式，而是更開放自由的表現手法，成為一件打破領域界線的藝術作品。

跨領域創作中溝通、接納與共享三要素扮演重要的關鍵，領域間需透過對話溝通、相互理解並接受彼此創作靈感，激發想法在彼此交融、互動的影響下，將達成共享意義。由於創作觀念、科技、媒材類型的突破及推陳出新，創作行為模式也隨之改變。依據 2004 年財團法人國家文化藝術基金會（簡稱國藝會）委託林宏璋教授進行的研究，以作品形式、範疇與美學特質定義跨領域藝術，以其類別建立取樣範圍，透過規訓、媒材、類型、學門、機制、與社會文化的面相聯繫其交錯的關係，整理出跨領域藝術創作分為整合型、混合型、穿越型、反轉型與間隙型五大跨領域類型（林宏璋，2004）。

而在表演藝術創作類形上，依創作模式多為導演主導性質的方式進行整合，以集中整合的概念將不同的藝術領域與專業，如視覺藝術、數位媒材、音樂、戲劇、舞蹈、繪畫等領域，透過導演或藝術總監領導整合。這樣的主導整合著重各領域間之主從關係，屬於訊息集中的溝通模式，各領域的詮釋權不在各自手中，讓訊息的傳送、回饋與溝通都需經由集權向下分工來領導整合，主導者帶領不同領域的創作者，共同為一個事件或劇作進行創作（見圖 1）。但在戲劇的集體即興、舞蹈的接觸即興、聲音藝術的集體自由即興、以及音樂跨文化合作的集體作曲等的創作方

式，非由集權分工產生。主要是各專業領域或表演者間的對等創作關係，在彼此平等的交流中，參與者的知覺在過程中被提煉，並形塑出各自的文本，在互為主體的交流後，產生集體的概念（見圖 2）。

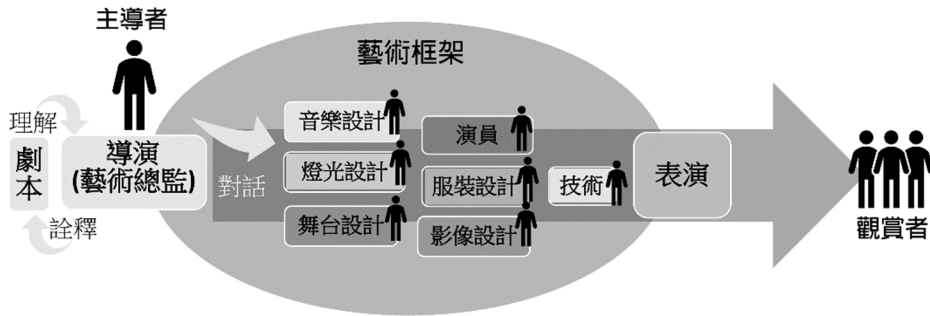


圖 1：表演藝術主導整合型跨領域創作之架構

註：本研究自行繪製。

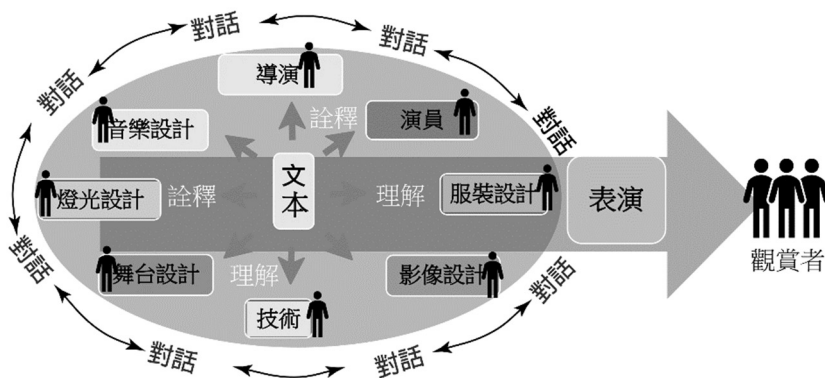


圖 2：表演藝術互為主體對等整合型跨領域創作之架構

註：本研究自行繪製。

四、「視域融合」之意義

「視域融合」是詮釋學重要的核心概念，能應用於闡述本體論的意義：理解文本和解釋文本不僅是科學深為關切的事情，而且也顯然屬於人類的整個世界經驗（Gadamer, 2004）。所謂「視域」主要是指一個人的前判斷體系，這個前判斷體系可以理解為在一定的歷史處境和文化傳統中形成的各種觀念、成見甚或偏見，包含著一個人對意義和真理的預期（楊謙，2012）。高達美認為視域是指視線在特定觀點下看到的一切及其範圍（陳榮華，2016），為理解和解釋主體提供了特殊的「視

域」，若以詮釋者與文本關係的解釋，每個詮釋者都有不同的視域，都存在一個「前理解」(Prejudice)的系統，也就是前見或成見，詮釋者對於被理解的「文本」，依循著自己的視域範圍去解釋，隨著解釋的過程中時間的進展不斷的與其交流擴大，伴隨著自己對的歷史成見與時間成見去解釋文本，而此文本源於歷史環境和歷史意義的特定的視域，在詮釋者與被詮釋兩種不同的視域差異必然會產生一種張力(Tension)，也就是過去和現在、主體與客體、自我與他者都融為了一體，而構成了一個新的理解(Gadamer, 1993)。

針對相同的文本，因詮釋者的不同或詮釋視角的差別也會產生文本理解的差異，詮釋者必須擺脫由文本自身存在的歷史成見，但又不能以自己的成見任意曲解其理解的對象。只有在詮釋者的成見和被解釋者(文本)的內容融合在一起，產生出的意義，才會出現真正的理解(吳澤玖，2004)。若詮釋者與文本視域相同，則詮釋者就可以直接瞭解對象(文本)，那麼就不被文本衝擊，如此便不可能展開詮釋；當詮釋者的視域與文本視域有著差異時，詮釋者無法以自己視域瞭解文本時，受到文本的衝擊進而展開詮釋，才有融合的發生，也因此，「視域融合」是詮釋者視域和文本視域之間的融貫，不同的「視域」必須在異質互動過程中才能發生「融合」(陳榮華，1993)。理解是將文本視域與作者視域相融合的過程，也可說融合是不同視域理解的組合；詮釋者理解文本與自我理解過程中不斷的反覆內化與深入，所以詮釋者會因身處在社會文化傳統所影響，作為對文本理解的出發點，不斷的循環理解與詮釋，逐步理解文本或現象。理解的循環運動總是沿著文本來回跑著，並且當文本被完全理解時，這種循環就會消失(Georgia, 2009)。

高達美認為視域融合時，雖然有兩個視域，但它們都沒有統治性，這是說，它們不會根據自己的立場去理解對方彼此放棄自己的成見，接受對方的意見，修正自己，以取得事物更深入的理解(陳榮華，2016)。因此，視域融合是指兩個視域在互動對話中，在彼此修正自己的視域，取得共識，獲得對事物更深入的理解。但是這樣的詮釋和理解在不同觀者的視域中絕對會有差異的，每位觀察者在觀看過程中，都會依據自己接收到的訊息加以轉化、組織，並依據自己之前理解加入了過去的經驗、動機、情緒和思考模式來詮釋，不同的前理解會讓詮釋產生差異性。相同的文本透過不同視角被觀看後的解釋，會被賦予了多樣性的新面貌，每個被接收與理解後的新面貌會再度被解釋；循環解釋在彼此的對話中重整脈絡，將不同視域理解的組合產生新的融合現象。

五、表演藝術創作中的「視域融合」

高達美延伸海德格的藝術觀點，主張藝術是存在之真理的一種顯現，藝術作品自有其本體論的意義(廖祐震，2006)。並以「遊戲」概念解釋藝術品的本質或者存在的意義，認為遊戲是真理的產生和參與過程，遊戲者(觀賞者)的存在和參與，才得以彰顯藝術創作之意義。高達美也指出「遊戲就是藝術作品的存在方式。」(Gadamer, 1993)。同時，透過遊戲的概念解釋，藝術經驗中的真理

問題及作品存在方式：「藝術作品要能改變經驗者才獲得真正存在，遊戲主體不是參與遊戲者，而是在通過遊戲過程後才得以表現。」（Gadamer, 1993）。高達美藉由遊戲概念來解釋藝術經驗裡的真理問題及作品的存在方式，藝術作品是在它成為改變經驗者的經驗中才獲得它真正的存在。

以遊戲的概念對藝術作品本體論的解釋，遊戲活動是一種被規範的過程，在規範的場域內進行活動，遊戲的真正主體就是遊戲活動本身，遊戲者不會自覺地主導自己，而是把自己帶到遊戲的世界去。遊戲縱使被規則規範著，但是它存在一個框架內無限的延展，同時進行一連串類似理解經驗的活動。透過詮釋、理解、互動與對話，才能真正呈現出藝術創作的本質（陳榮華，2011）。因此，藝術創作的真正展現，是存在於改變參與者的經驗、產生共鳴，參與者欣賞、理解，以及與創作交錯融合的整體過程和狀態。正如同遊戲的主體不是遊戲者，而是遊戲本身，透過遊戲讓參與者忘我地沉浸在遊戲中，本質才得以真正的呈現出來。

不同領域創作者在共同（跨領域）創作中同時被規範在特定平臺中發展，如同遊戲者本身處在共同的框架中，活動過程都是被規範的，在規範的場域中進行理解與詮釋，每個人帶著自己的視域去理解相同文本，透過參與者彼此相互交流所達成共享意義，兩種不同的視域融合在同一個文本架構中，這是彼此都無法個別達成的視域。視域融合乃是詮釋者視域和文本視域之間的融貫，因此這將是一個新的視域，詮釋者能夠在這新的視域中，了解到文本新的意義（吳澤玫，2004）。跨領域創作即是如此，各領域對詮釋文本的方式，因前理解的差異、領域本位的區別，而文本對話的視角亦有所不同。

西方傳統的戲劇是以編劇、導演主導創作詮釋方向，文本框架中由演員表演及劇場設計師們再於劇場思維與流程中產生作品。柴金（Joseph Chaikin, 1935-2003）領導之「開放劇場」（The Open Theater）是 1960 年代美國最重要的實驗劇團，其重要的集體即興創作方式在劇場界評價極高，朱靜美在 2011 年發表《開放劇場的「集體即興創作」之衝突與易逝》對開放劇場的問題提出討論：因集體劇場之劇作家的角色由一人變為多人，演員在劇本創作佔了舉足輕重的地位，這樣的分工方式讓劇作家形成困擾，導演特質與團員的向心力等問題，讓集體即興創作方式在人事衝突與領導經營產生困境（朱靜美，2011）。集體即興創作方式帶給戲劇界創新表演形式與表演思維，強調創作角色分工的平等平權，所有參與者都成為劇本形成的主要主體，而「導演」扮演著規範遊戲規則的角色。而集體即興的創作沒有文本、沒有既定指示，一切從零開始，雖然彼此腦力激盪可醞釀出較精緻的作品（朱靜美，2011）。這概念正說明著：理解文本者，必須自身參與活動當中，在活動過程裡，藉由參與者彼此相互交流達成共享意義，以超越原文本之創作者和觀者原有的視域。

戲劇演出是演員與觀眾共同參與的活動，演員與觀眾彼此之間不僅交流訊息，而且也參與組織共同的活動；戲劇是一種儀式，或一種遊戲其焦點都集中在於此（胡妙勝，2001）。戲劇中演員是它的創造者，其意義有如遊戲者是遊戲的創造者一樣。演員並不製造戲劇，正如遊戲者並不製造遊

戲一樣，然而戲劇必須通過個人的具體行為而被表現的，且只能框架在戲劇中被表現。高達美說：「既然表演者對於作品的再現是本質的，那麼他們就能改變它的意義，有如遊戲者能改變遊戲的特殊內容一樣。」(Georgia, 2009)。

參、研究方法

為進一步檢視其表演藝術中跨領域創作的可能性。本研究選擇以 2014 年作者獨立製作舞蹈劇《棲息》為探討作品，演出時間為 2014 年 1 月 9 日至 1 月 12 日，地點為臺北市府文化局水源劇場，共演出五場次。在該劇的演後座談中，創作團隊提到：「棲息作品的孕育過程間，設計師對文本具備了主觀詮釋的條件，但在無領導權的情況下，讓合作能繼續發展，前製的規範與約定成為必要的步驟，讓影像、音樂與舞蹈三方彼此的溝通、訊息的交流是重要的創作條件，在文本理解的交流中，必須要將自己的意見提出，讓對方知道，才能了解到彼此創作的問題，以作為各領域創作中之取捨，此一特殊的共享經驗，也促成了該劇多樣的創作火花。」從該座談內容中，可發現其顯露出先前文獻梳理的視域融合之理念痕跡。

故在與該創作團隊聯繫及取得同意後，本研究採用半結構訪談方式來進行資料的彙整，其訪談大綱或問題要點詳見表 1。所訪談者為參與舞蹈劇製作的影像總監、音樂總監及舞蹈總監，針對各個領域在創作發展過程中的變化及心得做個別訪談，被訪談者在回覆問題也會以自己領域的創作現象為主，所以研究者訪談資料必須反覆的在三位受訪者資料中比對與重新再詮釋，並從四項分類範疇：領域特色、文本與創作對話關係、設計方法、跨領域創作，再就其內容來分析相似概念的意義，萃取符合視域融合精神與意義的創作行為，進而瞭解不同領域的藝術專業者如何從中獨立發展領域的特色？如何在設計過程能相互交融及影響來激發創意？藉以驗證表演藝術跨領域創作中「視域融合」觀點的可能與精神體現。

表 1：半結構訪談問題設計

標題	問 題 內 容	分類範疇
01	請問您專長背景與舞臺創作經驗，有集體創作經驗？	領域特色
02	請問您在（舞蹈）風格的建立，如何應用在本次表演？設計方法上有無差別、差別為何？	領域特色 設計方法
03	您在閱讀過文本後，您對文本結構與理解是清楚？設計開始有沒有受到其他領域的影響？	設計方法
04	編排時，是用自我對文本的理解、對故事的詮釋，按照自己的方式	設計方法

標題	問題內容	分類範疇
	進行設計的嗎？	
05	運用（舞蹈）的敘事方式，用（肢體律動的段落）去說故事的方法，是依據（音樂）來分段落嗎？還是依原先故事段落的情節來分？	設計方法
06	當三方領域做了第一次彩排後，（舞蹈）節奏上會不會有所調整、改變或對另外一方（音樂、影像）領域的建議修正...等？	跨領域創作設計方法
07	在第二階段我們依據故事文本為發展，當你在閱讀（影像或舞蹈）的階段時，是否會再做修正？	跨領域創作設計方法
08	創作過程中，是否真正要具備文本經驗的背景？有經驗背景的詮釋那創意性是否比較大？或是被侷限住？如何克服？	設計方法
09	創作完成後，您如何串連其他領域，完成領域的敘事結構？	跨領域創作

註：本研究自行整理。

一、內容分析

舞蹈劇《棲息》是結合舞蹈、音樂與影像設計等不同領域的共同創作，透過一則故事綱要，分別由各領域展開對故事的詮釋，並且在創作前（製作會議）已完成合作的規範，同時訂定時間期程，達成集體創作目標。在互為主體的過程中，發展各自載體對文本的敘事方式：舞蹈以身體媒介來陳述表達，影像成為情緒氛圍與空間的暗示，再由音樂的鋪陳串流全場形成律動的結構；期間由共同參與創作者平等的對話交流，達成共同的意識完成作品。

為了讓舞蹈（A）、音樂（B）及影像（C）三方領域參與共同創作，同時去除對文本模糊不清的狀態，創作前期必須有明確的故事內容結構，才讓創作者依據相同文本進行詮釋，也因不同領域的創作者前理解的差異、對創作過程的規範程序不了解，主持者也不時提示創作者對話時機與方式。在交互意義的理解中，打破藝術領域的本位或創作主導性，以高達美「遊戲」概念規範合作方式，來執行創作實踐表演藝術中的視域融合意義與價值。

二、領域特色與創作對話關係

創作的舞風無論是民族舞蹈或是現代舞，其舞蹈的肢體動作是能夠表達情感的，但這兩種風格所表達出情緒感受完全不同。民族舞蹈在表現上較受形式的限制，而現代舞則比較不受規範的侷限。民族舞蹈的基本動作也可以創作表現於現代舞，融合兩種舞風，將民族舞蹈的元素結合現代舞的方式進行創作，表現一個融合的概念，在創作上並沒有框架的限制。舞蹈劇《棲息》在故事開始

的起承轉合架構很完整，為避免創作前在閱讀文本中產生不確定及聯想內容的分歧，完整的文本有助於不同的創作者，對故事先有一致的認知，再透過多方詮釋的差異性產生多樣性，這種多樣性整合不同領域的特質，同時也豐富了文本內容。因此舞蹈編排時，以創作者各自對文本的理解、對故事的詮釋進行編舞，其設計不受其他領域干擾。舞蹈變成一個集體性的工作，作法是讓團員們先讀過文本，透過前理解去閱讀故事，產生敘事的元素再編排舞蹈的動作，這樣創作溝通時較有依據。

舞：因為文本的結構其實很強烈。故事結構的起承轉合，在一開始集體討論時，架構就很完整了。(A2-1)

舞：嗯……我們的舞團有三位成員，我們是用自我對文本的理解、對故事的詮釋，按照自己的方式進行編舞的所以我在編舞時，舞蹈變成一個集體性的工作，那麼我的作法是讓團員們先讀過文本，理解內容再編排舞蹈的動作。(A2-2)

舞：我認為這兩種舞蹈都能夠表演情感，但這兩個感受是不同的，民族舞蹈在表現上有規範的限制，而現代舞較無規範的侷限，可是，你會聽到有許多老師運用民族舞蹈去創作，因為這是一個中國或民族舞蹈的基本，且認為這種方式也是可以創作於現代舞的表現。因為我們是現代舞團，所以用現代舞的方式去創作，也沒有規定一定不能用民族舞的元素表現...等，其實這表現出了一個融合的概念，只是我們沒有穿上古典服飾來跳舞而已，不要說只限制於某一個舞蹈，在創作上不要有框架限制。(A1-2)

影像能讓表演關係更為緊密，讓表演更為生動。影像敘事承接了電視、電影的語法，運用圖像符號與影像蒙太奇剪輯結構，來呈現對文本詮釋後的描述。在文本解釋、理解故事內涵後，創作者會運用符號或意象解釋故事發生的背景和情緒，而為了讓表演情節的影像細節更符合戲劇內容，則透過舞者的動作表情與音樂調性設計畫面的動態節奏和色調氛圍。在影像投影的設計規劃上，除了顧及表演者動作與空間關係的連結，在形式上也需要評估舞臺投影的範圍、投影的位置、物件大小比例、動態的速度與方向、色彩配置等項目。影像特質除了文本詮釋後的理解，以畫面拼貼來描寫情境，以時間來鋪陳建構觀念，過程中更要依據與其他領域的對話，增加設計靈感達到風格與表演動作的整體性。

影：影像會使用大量的符號及空間的訊息來說明故事，觀眾就像是看電視一樣，因為影像內容並無表演的情節，只能透過舞者的動作表情配合情境氛圍的描述；當舞蹈有較明確的表達述說時，影像則成為空間的描述，舞者在影像所創造的環境之中動作，舞蹈時而抽象時而寫實，影像會以舞蹈來調整呈現方式。(C2-1)

影：影像的詮釋中，最後的排列也是必須依據音樂的曲調去發展的，所以整齣戲劇中，音樂的份量是很重要的，支撐著影像與舞蹈之間的發展，也能夠是一種潤滑劑的角色，戲劇充滿了時間性，相對的音樂的表現也充滿了時間上的流動，且充滿著情緒不斷敘說著故事。(C2-2)

影：敘事上承接了電視、電影的語法，透過文本理解，經過創作轉換成訊息元素，從單純的繪畫情境，到概念符號與感知應用的表現，並將時間性元素導入在創作過程中，以畫面的拼貼來描寫情境，以時間來鋪陳建構觀念。(C1-1)

影：錄影的特質是有時間性的也就是有播放的頭和尾，它不具實體，必須依靠放映來呈現觀念的本體。它一直都需要依賴特定的空間來建立表演關係，不僅只有影像素材，還有放映設備、投影屏幕、播放技術、空間配置或依附其他媒材來統整，在設計規劃上，先得評估舞臺投影的範圍、投影的位置、物件大小比例、影像與演員關係、動態的速度與方向，色彩配置等項目，都直接影響到影像的表達意涵。所以，創作須透過展場空間的規劃與時間配置，透過光影與空間結構的雙重考量，來建立劇場的視覺空間表現。(C1-2)

音樂可以深化舞者動作，同時也可以暗示觀眾表演當下的情境氛圍，也能帶領影像、舞蹈隨著演出的過程與故事共同發展，並將影像與舞蹈串連產生整體結構。聲音能提示表情與動作，同時也能將整體情緒表達出來，因此舞蹈會藉由音樂的音域作詮釋，舞者聽到音樂的節拍，會有下意識地去連結下一個動作的發聲，音樂也就產生出提示性的功能。從文本的理解開始，感受到故事的內涵，以不同的曲式風格來詮釋理解的內容，再依循舞者的動作與影像的設計產生音樂創作的概念，在第一場開始有如嬰兒出生的感受，音樂設計上就以寂靜冥想的曲風表現，當投影在球體上舞者身體扭曲舞動的影像時，加入長笛的長音與音域流動表現，如同生命破繭而出時，掙扎力量延伸的感覺。當選擇適合的樂器聲響符號來解釋現象、用音樂曲風來詮釋文本情緒，影像、舞蹈在設計發展中能

有輔助的參考素材，這項參考讓創作者在文本解釋時加入情感的流動，讓媒體與表演完美的融合情節。

音：音樂是可以提示舞者同時也暗示了觀眾當時的情境，他能帶領影像、舞蹈在時間發展的情緒，並透過音樂串連了領域間的結構。(B1-2)

音：.....在聲音與舞蹈的關係中，聲音牽扯了提示性，例如：舞者的動作要呈現出輕盈的感覺，節奏上就會彈的輕一些，相反的動作大，節奏也就跟著重一些，所以舞蹈會藉由音樂的音域作詮釋，舞者聽到音樂的節拍，會有下意識地去連結下一個動作的發聲，音樂也就產生出提示性的功能。(B1-1)

音：我應該會先了解故事大綱，然後再看舞者的動作，與影像的設計產生概念。因為一開始感覺有點像「出生」的感受，像是夜晚安靜的狀態，能聽見自己的呼吸聲，也能稱為冥想的感受。...那時候我加入長笛，表現破繭而出、流動的感覺。(B2-1)

音：有時候想像中的音樂與實際的舞蹈動作，無法結合在一起。因為有些舞者會對節拍的部分較為敏銳，所以音樂必須不斷地配合、改變。(B3-2)

創作者在創作音樂時會受到影像詮釋的影響，需要透過表現空間轉換的效果產生對現實的感受，讓音樂融合影像達到整體情緒氛圍，靈感與創意都在觀看其他領域的設計符號後產生聯想，讓創作更豐富多元。當看完影像與舞蹈設計的表演與演繹、詮釋後，創作者會再回頭調整原先設計的音樂。未看到舞蹈初次排練時，想像中的音樂與實際的舞蹈動作，難以完整結合。因為有些舞者對節拍的感覺較敏銳，所以音樂必須不斷地修正、改變，讓舞者容易找到節拍，並在音樂結束前完成動作。所以觀看舞蹈後選擇音樂的風格，並了解舞者舞步與節拍的動作，才能設計音樂斷句的位置。

音：在閱讀影像或舞蹈的階段時，會再做修正，有時候想像中的音樂與實際的舞蹈動作，無法結合在一起。因為有些舞者會對節拍的部分較為敏銳，所以音樂必須不斷地配合、改變。(B2-2)

音：.....也受到影像（荊棘的畫面）的發想，認為在音樂要表現空間轉換的效果。
(B2-3)

音：在舞臺空間中，影像呈現出許多條經緯線，給我一種電子、機械化的視覺感受，而舞者接下來的動作是搭乘火車的表現，所以在音樂上先作一些鋪陳的動作，表現出一種電子雜訊寬廣、交織的音效，配合影像所給予的空間感受。後者看

過舞蹈後，我選擇新世紀音樂（New Age Music）的風格，概念是伴奏上不斷的循環……。（B2-4）

進行跨領域合作前，先要清楚自己領域的優勢與特質，並具備專業基礎的獨立創作能力。第一階段從文本的理解開始，感受故事的內涵，以各領域互為主體的架構之下，彼此間調節產生對等的平衡發展。而無導演對劇本的主導，因此必須讓參與者理解過程，共同在這機制中產出詮釋方式再彼此融合，過程中最重要的是領域間對話的時機、時間管理與控制。如果一方作品完成過慢，反而會產生一種領域間不對等的現象，較慢完成者的創作內容與思考方向將受到完成者引導，而失去互為主體性的詮釋權。因此創作前必須先共同定義製作形式與規範合作方式，才開始執行集體創作工作。

創作前要了解跨領域創作模式，先要知道如何將自己領域特色融合在其他領域。各領域針對文本詮釋展開理解經驗的活動，舞蹈（服裝）、音樂與影像（舞臺）設計透過對話方式分享訊息，並完成各領域初步的設計構想與媒介條件。初期合作時，三方領域的創作者並沒有針對他方的立場思考或配合，只以閱讀文本後的理解，思考該如何詮釋與載體的敘事方式。這說明了表演藝術跨領域創作過程，如同「遊戲」的主體性，先規範遊戲活動規則：詮釋者與文本關係的建立，透過創作者前理解將領域間不同的視域，進行一連串理解經驗的活動。詮釋文本在過程中以主觀的前理解進行解釋，源自於個人在過去的經驗、歷史處境和文化傳統中形成的各種視域，不同視域必然產生差異性。參與者的創意展現是讓經驗與文本在不同載體間產生共鳴，透過欣賞、理解，以及與創作交錯融合的整體過程，進而產生「視域融合」的現象，而不同的「視域」必須在異質互動過程中，才能發生「融合」。理解文本者，必須自身參與活動，並從過程中透過彼此對話、交流，達成共享意義，同時超越原始文本之創作者和觀者原有的視域。

三、表演跨領域創作的設計方法

此次的跨領域創作是融合音樂、舞蹈及影像等不同元素的表演；創作合作是被規範，特別的是沒有導演主導全盤創作，只有創作群的合作關係。製作前已明確說明創作訴求，初期三方領域的創作者，無須配合其他領域的立場進行思考，只以閱讀文本後的理解，思考該如何詮釋與敘事。而引導發展就是故事文本，由集體討論、閱讀中汲取有趣的詮釋符號來發展創意，並進行對等性整合型之跨領域創作，所以影像、音樂、舞蹈整合前，以一種測試的實驗態度嘗試融合，共同放在一起預看整體藝術性與組合效果如何，再藉由錄影畫面觀看後的討論、互動，再修正表演呈現的形式與結構。文本中故事可能沒有特別精彩的亮點，但透過三方領域詮釋與整合後，反而超越文本原先的架

構，再藉由彼此腦力激盪，醞釀出較精彩的作品，讓觀眾在看戲的過程中，跳脫了原本故事的結構，增加了很多故事本身未描述의想像空間，這也是跨領域創作的無形價值。

影：在過去舞臺劇影像製作的經驗中，因為舞臺影像投影非電影放影般，無法單純以影像作為敘事媒介，它必須與場景、道具、演員、服裝及燈光存在同一空間中共同敘說故事。本次的創作期待影像能夠在舞臺中「表現什麼」、「觀者能得到什麼」，再搭配音樂及舞者之間的關係，能夠把影像內容表達得更清楚，同時也透過三方的合作，能將影像主軸的發展更為明確。(C4-1)

影：在合作過程中針對文本作的解釋、觀點、看法討論溝通，初期合作時三方領域的老師並沒有針對他方的立場思考或配合，只以閱讀文本後的理解，思考該如何詮釋與敘事。(C2-3)

影：初期的發展是以文本的詮釋概念為出發，第二次結合時就會以對方表演做為新的文本。此時，看完音樂及舞蹈的表達後，影像元素會跟著表演的細節作調整修正，例如：舞者的肢體動作表現完美時，影像就盡量簡化不要干擾舞者動態的部分，避免觀看中舞者的動作被影像影響或干擾。另一種情況則是舞者的動作誇大的張力時，影像就必須搭配舞蹈，運用構圖或是背景呈現焦點。整體來說，第二次的融合會是注重表演的整體感，但相對的也較為困難。(C3-1)

影：因為每一個領域都作出最完美的創作，而結合後的取捨更是很困難，在合作上也會出現堅持的態度，所以最後還是要以整合後的視覺呈現來討論，並非強調各領域單獨的完整性。(C3-2)

影：在集體設計方法上，都是先將想要表現的方式提出，在整合所有元素，由各個領域共同觀看，過程中透過第二次閱讀這兩者之間的關係，思考影像方面是否要做修正或刪除，讓舞者及影像都有表現的空間，所以這樣的方式讓彼此之間的關係都能達到平衡點，也是讓閱讀者清楚的理解我們所表達的概念或情緒。(C4-2)

各領域對表演藝術敏感度很高，在製作會議時，創作者都能對文本有清楚的理解，準確判斷故事的情境與情緒，在整合過程會減少設計上的落差。雖然有時合作中會產生衝突，但這是正向的發展，因為有衝突才会有融合的契機。如音樂創作者看到舞蹈動作後，會調整音樂的設計，正是觀看完舞蹈創作者實際演練出曲目的舞蹈後，音樂創作者會自我修正、調整，結合曲目與舞蹈，達到更完美的狀態；而相反的，若舞者也會改變自己的舞蹈編排，配合曲目讓演出更完善，將達到一個良

好的合作方式。因此，在創作前制定規則，讓不同領域的創作者能在互相尊重、平等的狀態下對話、互動，彼此在集體合作模式下進行創作，是跨領域創作中非常重要的一環。

舞：至於討論的方式，我們會討論大方向的表現，且依照文本的脈絡為主進行發展，再由舞蹈先進行編排工作，先將大概的雛形架構好，過了幾个工作日再配上音樂，媒合的部分強調節奏上的變化、動作必須更改，這些都是過程中的小誤差對整體舞蹈設計影響不大。(A4-1)

舞：音樂老師看到舞蹈動作，他會對他的音樂有所修整，因為我們所練的曲目，老師們會覺得很 OK 所以音樂會自己轉彎，那相反如果舞者認為音樂很 OK 的時候，舞者會自己去轉換，我認為這是好事...我認同溝通真的很重要，在溝通時，因為舞者的人數多，就會聽到其他提出「影像是否要配合我們？」，而我會回答他們是要大家合作的方式進行創作，所以要必須互相的尊重並修正各自領域的表演方式。(A4-3)

舞：這次創作中，各領域的敏感度真的很高，在製作會議時大家都有對文本理解的表述過，情境與情緒的判斷力準確，在整合過程就會降低狀況的產生。(A4-2)

音樂可以提示舞者，同時也暗示觀眾表演當下的情境氛圍。音樂創作者在前半段的設計以文本發展為主要思考方向，再融入個人生活的體驗，而在與其他領域融合的過程中，創作者也能透過他人的專業、經驗，看到不同的視角、體驗不同的感受與深度，從而豐富自己對創作的聯想與發展。所以透過文本詮釋過程，會自然引發更多元、更深度的聯想與創造，但這樣共享創意的成果，都需要透過對話及相互交流才能達到。

音：前半段我會以故事文本為發展，然後我再融入我個人的專業及經驗，當然某些經驗我可能沒有，所以故事文本會自然的引導出我的創意動機。(B4-1)

音：.....我個人認為，各領域在融合的過程中，我們能夠在別人的領域中獲得經驗，藉由別人的經驗，放置我們的創作當中，這是正向發展的。在聲音與舞蹈的關係中，聲音牽扯了提示性，例如：舞者的動作要呈現出輕盈的感覺，節奏上就會彈的輕一些，相反的動作大，節奏也就跟著重一些，所以舞蹈會藉由音樂的音域作詮釋，舞者聽到音樂的節拍，會有下意識地去連結下一個動作的發聲，音樂也就產生出提示性的功能。(B4-2)

表演藝術創作採用跨領域集體創作方式，其概念源自集體即興表演藝術創作，將演員角色拓展至劇場設計師領域，將舞蹈、音樂與影像設計領域視為創作主體，排除合作過程中的主從關係，角色分工、平等平權，避免領域間的干預與指導。而定義製作形式與規範合作方式，則以整體的劇場思維為主，由各專業領域各自對文本進行詮釋，透過創作中語言、非語言的對話和互動，讓領域間彼此理解、相互交融，並產生更豐富的創意與發展。因此在跨領域創作中，透過正向溝通對話、提出意見交流，及早理解相互的問題點，才能了解彼此創作的盲點，同時也可清楚領域間的特色及優點。

跨領域創作正是在同一個文本架構中，藉由多種不同的「視域」的融合，達到彼此都無法各別達成的新視域。由集體討論、閱讀中汲取有趣的詮釋符號來發展創意，並進行對等性整合型之跨領域創作，以各領域互為主體的架構之下，彼此間的協作調節，產生對等平衡的發展。依各自領域進行獨立詮釋後，所創造出來的符碼，投射在合作的創作空間中，融合彼此的視域，最終再由觀者欣賞、參與、互動與體驗以達到完成整個創作作品的全貌。這也回應到視域融合中的特性：「視域融合」是在異質文化的互動交流過程中產生，其過程正是觀者視域和文本創作視域間的詮釋循環，在循環的經驗達到「融合」的條件。

肆、結論

一、表演藝術互為主體的對等創作中「視域融合」概念存在的可行性

表演藝術本身已是一集體創作的形式，以文學、視覺、聽覺等媒介進行演繹與應用，同時建立在各領域對文本詮釋脈絡的發展，以劇場思維獨立存在於表演的藝術架構內，舞者、演員、導演、設計師等在各部門的創作系統中執行。當表演藝術創作以「視域融合」的概念解釋，創作者在創作前必須規範合作模式並達成共識，在互為主體平等平權的創作過程中進行。各創作者的想像及理解，在創意產生過程都有各自特定的方式，以各領域互為主體對等的架構之下，在互動交流中自我的檢驗與修正，透過與不同領域的對話，在多重型態上建立彼此「融合」的關係。如本文之創作案例中，影像、音樂、舞蹈每個領域不強制改變對方的設計創意，而是修正自己創作領域上的詮釋方式，透過交流與對話，整合在表演藝術集體創作的作品中。由訪談資料分析之結果可見，各領域間對文本（劇本）的註解不盡相同，但擁有相似觀點的產生過程，都來自對文本詮釋及前理解產生的原型概念，在彼此間對等相互交融，可以將多種不同的「視域」融合在同一個架構中，並能達到彼此領域的共享意義。這種共享是經由創作中的對話與交流而產生之新創意，同時也讓創作者產生新的註解，也完成彼此無法各別達成的新視域，這也是表演藝術透過展演，最後呈現的集體意義。

集體意義是跨領域創作追求的最終成果，促成集體意義的創作，參與創作者首先需對文本故事內容進行全盤的理解，並構思如何詮釋。初期針對敘事的形式進行設計，彼此創意並不干擾，等待創作初期設計完成，交由彼此閱讀「其他領域創作表現」後，將「其他領域創作表現」設定新的文本，重新提供各領域創作者新的視角，再對其進行創作與詮釋，透過觀看非語言的交流，達成共享意義（見圖3）。在表演藝術創作中，各領域在追求各自的創意下，打破原有的疆域與限制，而彼此產生使用載體的差異，透過創作媒介的對話成為領域間彼此理解的關鍵，通過反覆交流與分享詮釋經驗，理解的循環運動也再展開，產生了集體的意識。「視域融合」的核心概念在表演藝術創作中不斷反覆進行，透過彼此詮釋的交流過程，新舊的思維與創意，以融合、內含或依附在整合跨領域的架構中，產生了質變與張力，驗證了表演藝術互為主體的對等創作中，「視域融合」概念存在的可行性。

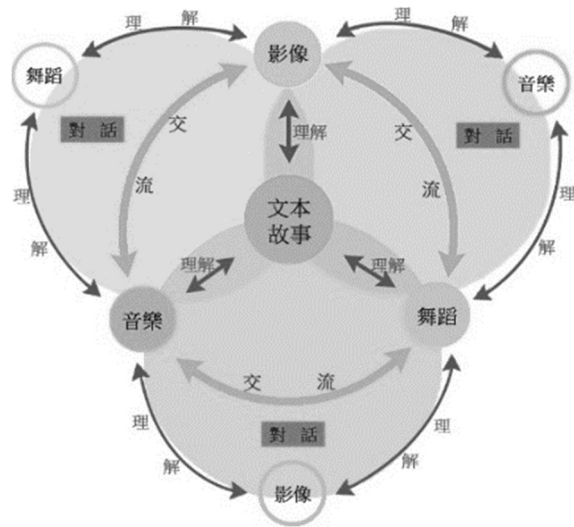


圖3：表演藝術跨領域創作集體意義架構圖

註：本研究自行繪製。

二、「視域融合」觀點表演藝術創作的規則如何實踐

跨領域創作不是「組合」而是「融合」的創作概念；該如何「融合」？融合前必須溝通。溝通是合作時成敗重要的條件，各領域之間的交流，彼此的溝通、了解及摸索，要透過不斷的反覆實驗與經驗累積，才能打破領域間主觀疆界，展開循環理解的交流過程，過程中藉由彼此對故事的體驗、故事的體認、聽取別人對故事的體認、再重整自己對故事的體認，以不斷地「理解」再「詮釋」，

回觀自己再激發創意，反覆循環的經驗達到「融合」的條件。首先，文本的完整對集體創作而言，有助於達到對故事認知的一致性，製作前各領域都能對文本有清楚的理解，並能將故事的情境與情緒做準確的判斷，再透過多方詮釋的差異產生多樣性，這種多樣性整合豐富了文本的內容，最後再以集體討論，汲取有趣的詮釋符號來發展創意。

表演藝術互為主體對等創作中，先要清楚自己領域的優勢與特質，並具備專業基礎的獨立創作能力。每個職位如導演、演員、服裝、燈光、舞臺、影像及音樂等，彼此有一定的創作展現空間與位置，各自都有獨立詮釋文本的創作能力，過程中領域之間的平等對話，不斷疊加、修正、串聯、想像，並實踐對同一件作品的創作型態，讓創作更為順暢。因此，跨領域必須經歷五個創作程序：（一）創作規劃與規則訂定、（二）文本的詮釋進入技巧的創作、（三）集體訊息場域的對話與交流、（四）創意的修正串聯與疊加、（五）發表與反饋等五個階段。

跨領域創作前必須需框架出遊戲規則，規範集體創作的步驟與程序，讓彼此進入對話的關係，透過不同領域對話，增加彼此創作靈感，刺激彼此想法、創意，呈現集體的想像，找出集體創作內在相通共容的共通性，再將不同元素化為共同的敘事語法，打破藝術領域的疆界，體現表演藝術創作的本質。規範創作的步驟與程序要由活動主持者（召集人）安排與管理，重要是能管理與控制領域之間對話時機的時間點，在彼此對話交流過程中，自身開始改變對原文本詮釋後的理解，融入了其他領域解釋，再重新建立新的文本。新文本以重疊了不同領域的詮釋視角，讓多種不同的「視域」融合在同一個文本中，經由各領域創作載體的呈現。透過領域間平等平權的對話過程，由集體討論、閱讀中汲取有價值的符號來發展觀點，再循環的相互交流共享彼此的創意，這種詮釋過程的經驗，被詮釋的對象與觀者之間的關係，處在一個不斷地「理解」、「詮釋」、再「理解」與再「詮釋」的反覆循環過程，並從此展開跨領域的集體創作。透過溝通、理解與再對話，能更清楚建立表演的主從關係與各自專業領域的定位，這種理解與詮釋循環後的融合，突顯整體創作的共同意識，減少彼此詮釋的落差，方能將「視域融合」的價值呈現在表演藝術的跨領域創作中。

參考文獻

一、中文文獻

- Gadamer, Hans-Georg (1993)。真理與方法—哲學詮釋的基本特徵(洪漢鼎譯)。臺北：時報文化出版公司。(原著出版年：1960)。
- Gadamer, Hans-Georg (2004)。真理與方法—哲學詮釋的基本特徵(洪漢鼎譯)。上海：譯文出版。(原著出版年：1975)。
- Georgia, W. (2009)。伽達默爾—詮釋學、傳統和理性(洪漢鼎譯)。上海：商務印書館。(原著出版年：1987)。
- Richard E. Palmer、何佳瑞(2008)。海德格〈藝術作品的本源〉(1936)一文之閱讀：藝術，作品與真理。**哲學與文化**，35(2)，69-84。<https://doi.org/10.7065/MRPC.200802.0069>
- 朱靜美(2011)。開放劇場的「集體即興創作」之衝突與易逝。**中山人文學報**，31，61-84。
<https://doi.org/10.30095/SYJH.201107.0004>
- 朱靜美(2011)。賴聲川早期的「開放式集體即興創作」：《變奏巴哈》個案研究。**戲劇研究**，7，199-228。
- 吳承澤(2011)。現象學觀點下的藝術批評—論海德格〈藝術作品的本源〉。**經國學報**，29，119-135。
- 吳澤玫(2004)。高達美論文本意義與詮釋者的關係。**哲學與文化**，31(7)，163-183。
<https://doi.org/10.7065/MRPC.200407.0163>
- 林克華、王婉容(2005)。舞臺光景—林克華的設計與沉思。臺北：遠流出版社。
- 林宏璋(2004)。界線內外：跨領域藝術在台灣。財團法人國家文化藝術基金會委託研究計畫研究報告。
https://www.ncafroc.org.tw/files/official/2004_跨領域藝術在台灣_完整研究報告.pdf。
- 林珮淳(2016)。開放性文本之互動表演—以《偶》跨領域創作為例。**藝術欣賞**，12(3)，4-11。
- 邱誌勇(2012)。跨域控—滲透 2011 數位表演藝術節解碼簿。桃園：廣藝基金會。
- 姚瑞中(2001)。從「天打那實驗體」談跨領域創作的實踐。**藝術 99**，6，32-39。
- 胡妙勝(2001)。充滿符號的戲劇空間。臺北：文津。
- 郝朴甯、李麗芳(2007)。影像敘事論。雲南：雲南大學出版社。
- 陳榮華(1993)。詮釋學循環：史萊瑪赫、海德格和高達美。**國立臺灣大學哲學論評**，23，97-99、101-136。
- 陳榮華(2011)。高達美詮釋學：真理與方法導讀。臺北：三民。
- 陳榮華(2016)。羅遜的脈絡重整與高達美的視域融合。**國立臺灣大學哲學論評**，52，27-55。
[https://doi.org/10.6276/NTUPR.2016.10.\(52\).02](https://doi.org/10.6276/NTUPR.2016.10.(52).02)

- 楊建章、莊子瑩、廖于萱 (2020)。草圖作為集體音樂創作中的媒介：以臺北 2017 興圖工作坊 (Atlas Lab) 為例。《哲學與文化》，47 (3)，57-78。
- 楊謙 (2012)。異質文化互動中的“視域融合”與馬克思主義的中國化。《西南大學學報(社會科學版)》，38 (6)，18-23。
- 葉謹睿 (2003)。《藝術語言@數位時代》。臺北：典藏藝術家庭。
- 廖祐震 (2006)。高達美的詮釋學。《嘉義大學通識學報》，4，355-411。
- 蕭阿勤 (2012)。人與歷史，敘事與現實主義繪畫。《文化研究》，15，326-334。
- 蘇子中 (2016)。靈光，不靈光：數位媒介複製時代中的戲劇表演——論「現場性」及「靈光」的消逝與轉化。《藝術學研究》，19，149-178。

二、英文文獻

- Adams, L., & Newman, R. (2015). In Conversation: A Cross-disciplinary Exhibition. *Imprint*, 50(2), 22-23.
- Lin, C.-Y., Lin, M.-T., & Wu, C. (2013). “Crossing boundaries: from “convergence of art and technology” to “interdisciplinary creations in digital art”.” *Journal of National Taiwan College of Arts*, 92, 1-32.

Creative Thinking in Performing Arts: A View of Gadamer's 'Fusion of Horizons'

Yu-Horng Chen^{*}、Yi-Shan Fan^{**}

Abstract

Performing arts represent the ultimate manifestation of diverse characteristics in an interdisciplinary creative process. This article establishes an integrated narrative platform based on Hans-Georg Gadamer's concept of 'fusion of horizons' within the context of mutual subjectivity. It transforms creative elements from various fields into a common language, achieving shared meaning. In the process of creating performing arts, the interaction between different disciplines, theories, and media is examined to explore the possibilities of this argument. Through interviews with creators, this study investigates the differences in participants' pre-understanding backgrounds. During the collective process of understanding texts, it breaks down barriers between different artistic disciplines, thereby sparking diversity and possibilities in interdisciplinary creation. This study explores the diversity and possibilities of interdisciplinary creation. Finally, it is concluded that there are five processes while conducting interdisciplinary works in performing arts: (1) planning and establishing rules for creation, (2) interpreting and incorporating texts into technical creation, (3) generating dialogue and exchange of ideas in a collective information field, (4) revising and layering ideas, (5) presentation and feedback. It is hoped that this could provide a theoretical and practical reference for performing arts engaging interdisciplinary creation.

Keywords: Interdisciplinary Creation, Performance Arts, Fusion of Horizons

^{*} Associate Professor, Department of Learning and Materials Design, University of Taipei

^{**} Professor, Department of Sports Performing Arts, University of Taipei

阿美族歌謠運用在兒童樂隊對學生音樂學習 成果之行動研究

黃宣文^{*}、陳曉嫻^{**}

收件日期：2023 年 3 月 27 日

接受日期：2023 年 11 月 13 日

摘要

本研究採行動研究法，旨在探討阿美族歌謠運用在兒童樂隊對學生音樂學習成果之影響。本研究針對花蓮市海洋國小（化名）兒童樂隊三到六年級共二十名學生為研究對象，以阿美族四首歌謠作為教學素材，進行為期六週的阿美族歌謠課程活動。透過量化與質性資料的三角校正後，獲取研究結果如下：（一）採用阿美族歌謠課程設計能有效完成認知、情意及技能教學目標。（二）學習內容應以學生的學習表現做適時地修調，並運用多元化的教學策略，維持學生之學習動機。（三）阿美族歌謠運用於兒童樂隊，雖情意層面之參與度無顯著差異，但學生喜好程度、學生認知及技能音樂學習成果呈現正向發展。本行動研究使理論與實務結合，能增進教師教學實踐之省思與專業成長。

關鍵詞：阿美族歌謠、兒童樂隊、音樂學習成果

^{*} 花蓮縣豐濱國民小學教師

^{**} 國立臺中教育大學通識教育中心教授

壹、緒論

原住民音樂之美，讓我們認識到臺灣原住民音樂文化的真面貌，同時也讓我們對這傳統文化資產，能夠從欣賞、了解、領會，進而學會尊重。而如何從音樂教學中，透過音樂的演奏來教導學生學習阿美族歌謠，並延續到我們的下一代，為本研究所要探討的議題。

根據國外研究發現，兒童在三歲時，開始能了解種族的差異，但此印象仍有些模糊不清。然而在兒童的成長歷程中，經由家庭、學校、同儕團體及大眾媒體等的灌輸，在六、七歲時族群的印象已定型（陳麗華，1995；Ramsey, 1987）。由此可知，教育可作為傳承與發揚各民族文化的途徑，接受教育有助於個人及族群文化的發展。再從兒童樂隊指導者的角度來看，劉美英（2004）提到，原住民學童的音樂性向會隨年級而逐漸發展，並從中年級開始高於普通班學生，而且也在音樂部分優於普通班學生，顯示原住民學童在音樂方面的學習力與表現力比一般的學童還要來得快及準確。陳癸伶（2007）研究指出，政府推展原住民文化和多元文化教育，利用編撰及設計合適的傳統歌謠教學，引導學生把阿美族音樂回歸到文化脈絡中，進而從中瞭解阿美族音樂。教育部（2018）頒定的十二年國教藝術領域課程綱要中，基本理念提及在藝術上的訓練，除了要培養學生的感知覺察、審美思考與創意表現能力，也需培育其對傳承文化的關懷與永續發展。綜合上述，研究者認為身為阿美族的自己可再增能族語與樂團指導，另外在教學專業上也可再提升，故以此做為研究主題。再者，研究者期能增進原住民學童對自身文化的瞭解及認同，也讓一般學童有機會更深入認識並了解原住民文化，將祖先雋永的傳統文化，綿延不斷地傳承並延續給下一代。

基於上述研究動機，本研究目的為教師以阿美族歌謠教學應用於兒童樂隊教學之學生音樂學習成果。根據研究目的，其研究問題如下：

- （一）學生之認知學習成果為何？
- （二）學生之情意學習成果為何？
- （三）學生之技能學習成果為何？

貳、文獻探討

根據研究目的，以阿美族歌謠、兒童樂隊及音樂學習成果之意涵與來進行探討。

一、阿美族歌謠之意涵

歌謠是口傳的歷史。因此，傳承族史與文化事蹟等，皆靠著口頭傳承的方式，在一個沒有文字的社會裡，要記載人、事、地、物或歷史、傳說等，必須發展出一種容易記憶的方式，而最常被廣泛使用的，就是以歌謠來記憶所有的事情（田哲益，2002）。不少學者認為歌謠起於勞動，因為民眾在集體勞動時透過有節奏的歌唱，除了可聯合眾人之力，也可減輕勞動中的疲勞、調劑精神。此外，歌唱可以抒發內心的情緒，反映出人們的心情，呈現平民生活的真面貌。

在心情的抒發上，郭美女（2000）、楊麗祝（2003）提到歌謠的娛樂亦不容忽視。除了用自己的聲音傳達思想和感情外，在娛樂之餘，亦具有教化功能。歌謠的演出因為在識字率不高的社會中，多數人無法經由閱讀書籍以獲得知識，而透過歌謠的傳唱，也可以得到一些生活中的常識。總之，歌謠可說是傳授知識給大眾的教科書，例如：童謠對兒童的啟蒙、知識、教訓與尊敬訓練功能（黃貴潮，1998）。娛樂、教化的功能之外，歌謠也用於祈求福祉，抵抗或消災除禍，例如：在一般祭典及宗教法術儀式中所唱的歌謠，即有此種功能。

郭美女（2003）提到原住民各族群因生活習俗不同，加上文化特徵、生長地域及種族個性的差異，其音樂不僅在風格上具獨樹一幟的特色，在曲調結構或樂曲的組織上，也呈現出各族不同的藝術性。阿美族歌謠在旋律及曲調上活潑輕快、賦予變化，任何與阿美族日常生活有關的活動都有歌可唱，猶如明朝〈東番記〉中對原住民歌舞的描繪是「時燕會，則置大壘團坐，各酌以竹筒，不設，樂起跳舞，口亦烏烏若歌曲」（引自楊麗祝，2003）。所以歌謠對於阿美族人是「音樂即生活，生活即音樂」，兩者無法分離。因此林道生（2000）提到阿美族歌謠可說是認識阿美族音樂十分重要的途徑。

阿美族歌謠曲調豐富、節奏輕快。田哲益（2002）、呂鈺秀（2003）提到阿美族平日演唱所使用歌調，大多使用五聲音階的結構，相當於中國五聲音階中的「宮調式」和「羽調式」。林道生（2000）於《花蓮原住民音樂 2—阿美族篇》中提及阿美族歌謠音階大部分為五聲音階（約佔 56.4%），其次為六聲音階（約佔 25.3%），曲調中有時會加入第四音以及第七音做為臨時音的使用，偶爾也會加入臨時升降音或大小調，使旋律更加動聽。曲調的結束音一般都會在 do 音或 la 音做結束。研究者參考並整理林道生所著的《花蓮原住民音樂 2—阿美族篇》，將阿美族音樂音階分類資料於表 1。

表 1：阿美族音樂五聲音階與六聲音階的分類

五聲音階	起音 Do	結束音 Do	六聲音階	起音 Do	結束音 Do
1. Do Re Mi Sol La	Re Mi Sol La	Do Do Do Do	1. Do Re Mi Sol La Si	Sol	Do
2. Re Mi Sol La Do	Do Re Mi Sol La	Re Re Re Re Re	2. Do Re Mi Fa Sol La	Do Sol La	Do Do Re
3. Mi Sol La Do Re	La	Mi	3. Re Mi Fa Sol La Do	Re	Re
4. Sol La Do Re Mi	Do Re Mi Sol La	Sol Sol Sol Sol Sol	4. Sol La Do Re Mi Fa	Re Sol	Sol Sol
5. La Do Re Mi Sol	Do Re Mi Sol La	La La La La La	5. Sol La Si Do Re Mi	Mi Sol	Sol Sol
			6. La Do Re Mi Fa Sol	Do Mi	La La
			7. La Si Do Re Mi Fa	Mi	La
			8. La Si Do Re Mi Sol	Do Mi Sol La	La La La La

註：本研究自行整理。

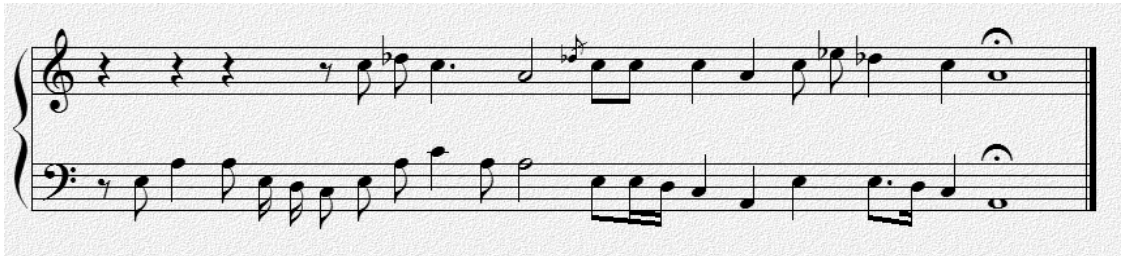
許常惠（1996）提到原住民歌唱形式是相當多樣的。在原住民的日常生活中，歌唱可以在各個層面展現，且歌唱的形成與技巧都不同，自然發展出豐富而多樣的型態。許常惠等人（2002）研究指出阿美族歌唱形式擅長於單音與複音唱法，單音曲調唱法的全部形式，複音唱法的自由對位，是阿美族歌唱的特點。明立國（1996）、林谷芳（2000）也在研究中提及阿美族音樂具有多音性的現

象。多音性的現象意指有好幾種不同的音程或不同音色的聲音同時出來，組合並顯現出多重而即興的織體（Texture），形成一套有結構的系統。阿美族歌謠音域寬廣，且曲調都是又高又低的，有時阿美族人唱歌會在高音域加入第二個聲部，構成複音音樂（林道生，1998）。

這種特殊的複音唱法，其各個聲部旋律的安排與對位巧妙的運用，在臺灣原住民歌謠中都是獨樹一格的。呂鈺秀（2003）、吳榮順（1999）提到此種複音唱法是由六到七位男女族人分成二到四個聲部，通常由個人領唱開始，如示導動機一般，而後由三至四人、或更多人的群體，來承接領唱的樂句，形成多音性自由對位複音演唱並加以變化發展。在群體進行承接領唱旋律後不久，聲部開始被劃分成高音與低音兩個部分。兩部分的旋律有時非常接近，有時又不同，中間時而匯集成同一聲部，時而分離成獨立聲部進行競逐，但最後都會回到同樣的音高上作為結束音或小結尾。有關於阿美族歌謠的歌唱形式，以下就參照林道生（1995）著作《國中小鄉土教材阿美族民謠 100 首》中有關阿美族歌謠的唱法分類列點介紹。

（一）對位唱法：以自由對位唱為多，由個人領唱開始，再加入其它聲部。

譜例 1 阿美族〈Miololot alaliu 除草歌〉



（二）協和音唱法：通常只在歌曲的一部分用協合音唱法。

譜例 2 阿美族〈Ho way ye yan 歡樂歌（四）〉

A musical score for a song in staff notation. It features two staves, both with treble clefs. The key signature has two sharps (F# and C#), and the time signature is 2/4. The melody is written on the top staff, and the lyrics are written below it. The bottom staff contains a bass line. The lyrics are: Ho way ye yan, he ya o hay yo hay yan, ho hay yan, Ho way ye yan, i ye yan, he ya o hay yo,.

(三) 輪唱法：以南勢阿美為多，領唱者先唱完之後，答唱者再後唱。

譜例 3 阿美族〈Ho hoy yan 歡樂歌（二）〉

(男)
Ho hoy yan ho way ha

(女)
hay, hay i yo in i yo in hoy yan way ha hay.

(四) 應答唱法：先一人領唱，之後眾人應答唱，這是阿美族歌唱最大特色。

譜例 4 阿美族〈Naluwan 那魯灣之歌（三）〉

Na lu wan na i ya nay ya ho hay yan.
I ya o hay yan.

(五) 合唱法：以改編曲為多，目的是能將歌謠讓外界有更多的機會接觸。

譜例 5 阿美族〈Naluwan 那魯灣之歌（二）〉/謝宗翰編曲

Na lu_wan Na lu_wan Na lu_wan Na lu wan
Na lu_wan Na lu_wan Na lu_wan Na lu wan

二、兒童樂隊之意涵

1966 年教育部頒布暫行新課程標準，規定單元設計中，必須有器樂的教學。1967 年，教育部明令實施新課程標準，新編印的統一音樂課本中，增列器樂教學的教材，正式開始有節奏樂教學活動，從三年級到六年級都編有器樂教學的教材，任課老師必須隨堂指導學生各種樂器的操作、演奏的方法，並組織成隊，以便參加校內外的表演及比賽活動。陳友新（1988）提到，1968 年教育部修訂國小音樂課程標準時，開始增列一定比例之器樂教學教材，同時為加強推展，規定年度的音樂比賽，增加節奏樂合奏之比賽項目。1970 年，臺灣省政府為了推廣器樂教學活動，特別撥款補助各師專購置有關樂器，調訓輔導區的國小教師研習器樂教學技術及指導方法。

1973 年起，臺灣區全國音樂比賽正式指定節奏樂合奏為國小比賽的團體項目，使節奏樂之活動更為快速發展（陳友新，1999）。各縣市也規定各校必須組隊參賽，選拔優勝第一名隊伍，再代表縣市政府參加全國決賽。因此，樂隊組訓工作開始快速發展，器樂演奏成為最顯著的國家音樂教育特色。1976 年教育部研訂師專課程標準時，為能讓所有畢業生能勝任國小節奏樂隊組訓工作，以及導正國小節奏樂隊名稱，特別將「節奏樂隊」明定修正為「兒童樂隊」（陳友新，1988）。1988 年在臺灣區音樂比賽中，兒童樂隊成為正式名稱（許雙亮，1989）。

1989 年起至現今，因管樂團、弦樂團等多元化音樂性社團成立，加上教育部也無硬性規定各縣市要繼續推廣兒童樂隊、指導老師人事變動等因素，許多學校逐漸開始轉型成其他音樂團隊或依學校需求縮小編制（陳友新，1988）。這樣的變動之下，兒童樂隊在每年學生音樂比賽的參賽隊伍中，相較於其他樂團隊伍參賽數量是較少的。但兒童樂隊一直在朝向多元化、專業化、精緻化的方向邁進，期盼兒童樂隊除了在器樂教學上有推展外，也能夠提升兒童的音樂素養水平，成為基礎教育中的中流砥柱。

在兒童樂隊教學訓練上，郭惠嫻（1995）認為除了提供學生技能學習的機會外，更需提供學生充分的表現空間，同時使認知、情意、技能在相互作用中習得，並透過樂器的學習，讓學生在學習歷程中經由環境事物與反覆，刺激學生的思考，進而探索知識的根源，創造音樂的新生命。吳博明（1999）提到兒童樂隊學生學習內容可經由以下幾點的培養，以形塑優質的樂隊經營與學生內在音樂品格：（一）培養兒童正確的節奏感，奠定良好的節奏基礎。（二）讓兒童認識各項樂器，並充實其音樂生活。（三）培養兒童快樂的合奏態度，擴展兒童音樂領域。（四）培養兒童在合奏中，發展良好的群性生活。（五）讓兒童養成愛護樂器和保護樂器的習慣，以建立兒童之榮譽心及責任感。最後，透過紮實的基本練習、合適的教學策略，加上有效率的教學技巧，透過各式的展演活動，提升學生的演奏能力，以達到專業而精緻化的演奏水準（梁芸韶，2013）。

三、音樂學習成果之意涵

依據教育部（2018）所頒訂的《十二年國民基本教育課程綱要國民中小學暨普通型高級中等學校—藝術領域》中，國小階段音樂學習重點分為兩個學習階段、三個學習構面及六個關鍵內涵，內涵中包含歌唱演奏、創作展現、音樂欣賞、審美理解、藝術參與及生活應用等音樂學習內容。姚世澤（1993）提到音樂教學方法隨著時間不斷演進，音樂與心理學專家開始重視在行為表現的研究，因此專家們都希望打破舊有的教學模式，試圖研究出一套具有創意性的教學方法。一般除了有關「認知」的教學之外，更重視「情意」及「演奏（唱）」上的技能方面所反應出的行為表現。而學習者對於音樂行為的反應包括對音樂背景常識的認知、音樂能力、學習態度、音樂的偏好反應以及音樂成就等表現行為（姚世澤，2000）。

Regelski 將音樂行為分類為三個基本種類，分別為認知、情意、技能。認知是包含音樂的理解，如「領會、理解、分析、分辨、綜合」；情意是個人對於音樂情緒的反應，包含了「直覺反應、自由解釋、偏好及愉快」；而技能是包含了音樂行為技能的組織與協調，例如：「注意音樂的信號、模仿及反覆、自我監控及跟隨指導」（引自李悠菁，2007）。

根據 Boyle 和 Radocy（1987）對於音樂行為的定義，可分為廣義與狹義兩種定義來解釋：廣義是指與音樂現象有關的各種認知、情意、技巧層次之「典型」與「高度複雜之整合」的行為，典型的音樂行為包含：音樂演出、音感訓練與理論、即興音樂演奏或作曲，對音樂作品分析、詮釋等表現。「高度複雜之整合」的音樂行為是指心理行為上的刺激與反應（Stimulus and Response），包含情意、美學層次、學習態度、特殊才能或學習障礙等方面之表現。綜合上述，任何可被觀察到與音樂相關的人類行為，都可稱之音樂行為。狹義的音樂行為意指針對某一件事或現象的行為表現，如對於音樂理論結構的理解程度、技巧難度的表現、即興樂曲或創作能力，對於音樂表演的情感、審美感受的敏銳度，學習態度、毅力與熱忱度，團隊合作的參與動機等單方面行為表現，都是屬於狹義的音樂行為（姚世澤，1993）。

Johnson 和 Hess 於 1970 年發表有關音樂行為反應，列出以下九項定義並說明之（姚世澤，1993）。

- （一）聽覺的辨別（Aural Discrimination）：可分辨出兩個或兩個以上之音高、旋律、樂句的相異處。
- （二）視譜的聽音判斷力（Aural Identification with Note Reading）：可唱出和判斷所聽到之旋律、節奏的能力。
- （三）聽覺的認知與判斷力（Aural Recognition and Identification）：可辨認和判斷特別音樂的刺激（如儀器、器具……）等所產生出不同音樂效果的能力。

- (四) 音樂背景常識 (Background Knowledge)：對於音樂史、音樂專有名詞、不同音樂家作品風格不同的認知程度。
- (五) 創造的能力 (Compositional)：能擁有創作一首全新樂曲的能力。
- (六) 情感的表達 (Emotive)：能表達出自我對於音樂的感受。
- (七) 讀譜的能力 (Note Reading)：具有視譜的能力。
- (八) 演奏(唱)技巧純熟度 (Playing Proficiency)：能夠勝任演奏(唱)技巧。
- (九) 偏好反應 (Preference)：對於喜好的音樂可以做出選擇。

有關 Boyle 音樂行為的研究，分為以下四大類(姚世澤，1993)。

- (一) 演奏行為方面：反應在演(唱)奏、即興演奏以及對音樂演奏感官的知覺行為。
- (二) 讀寫行為方面：有關視譜、作曲能力，與背譜的反應行為。
- (三) 聆賞行為方面：對音樂理解情緒、感受程度與分析其對感官行為及不同層次的反應能力。
- (四) 其他有關認知方面的行為：表現在音樂結構、知識與音樂基本原理的認知行為，以及在音樂史、音樂風格、音樂家生平及文獻史實認知程度的反應。

音樂行為即音樂能力的表現，Hallam 與 Shaw (2003) 在〈音樂能力的結構〉(Constructions of Musical Ability) 研究中探討音樂能力的構成並分為以下幾項：音樂知識、讀譜、作曲／即興、評價、技術性技能、欣賞、創造力、聆聽／理解、音感、演奏唱、後設認知、對音樂有反應、合唱奏、多元技能、個人特質、動機、溝通、聲響的組織、節奏感(張虹音，2008)。

Linn 和 Gronlund (2000) 在「測量與評量在教學上的應用」一書中提出若將教學目標視為學生學習之結果，也可說是預期的學習成果或是教師所期望的教學目標，而這些學習結果皆可被各科教學目標所敘述。以下就九種學習結果分別作解釋(葉學志，1994)。

- (一) 知識 (Knowledge)：包含對概念、原則、方法與程序的辨識記憶。
- (二) 瞭解 (Understanding)：指對資料、程序、概念與原則的理解。
- (三) 應用 (Application)：於實際情境中使用事實性資料，以及解決問題的技巧。
- (四) 思考技能 (Thinking Skills)：含批判性及科學性思考。
- (五) 操作技能 (General Skills)：指實驗、計算、溝通、社交技巧。
- (六) 態度 (Attitudes)：包含社會及科學態度。
- (七) 興趣 (Interests)：指對教育、個人、職業的喜愛。
- (八) 欣賞 (Appreciations)：指對藝文、社會與科學成就的賞識。
- (九) 適應 (Adjustments)：包含個人情緒上以及社會適應。

學生經由音樂學習後所產生的音樂行為，也就是本研究所要探討的音樂學習成果。因為音樂學習的分類項目眾多，本研究依研究目的，結合 Johnson 與 Hess（1970）、Boyle 與 Radocy（1974）、Linn 與 Gronlund（2000）及 Hallam 與 Shaw（2003），將音樂行為和學習成果上延伸至音樂學習成果上來做解析與應用，並依照 Bloom 教學目標內容分為音樂上的認知、情意、技能三大類。經由表 2 表格資料，歸納出學生在認知、情意及技能的音樂學習成果。

表 2：音樂學習成果

學習成果 音樂行為	認知			情意				技能	
	知識	瞭解	應用	態度	興趣	欣賞	適應	思考技能	操作技能
Johnson & Hess	音樂背景常識。			情感的表達、偏好反應。				聽覺的辨別、視譜的聽音判斷力、聽覺的認知與判斷力。	創造的能力、視譜的能力、唱奏技巧純熟度。
Boyle & Radocy	有關認知方面的行為一如音樂史、音樂風格、音樂家生平。			聆賞行為一如對音樂理解情緒、感受程度與分析。				讀寫行為一如視譜。	演奏行為一如演奏（唱）奏、即興演奏；讀寫行為一如作曲。
Gronlund & Linn	對概念、原則、方法與程序的辨識記憶。			對音樂成就的情緒喜愛與賞識。				對於音樂性的思考。	對於音樂詮釋。
Hallam & Shaw	音樂知識、聆聽／理解、後設認知、溝通。			對音樂有反應、評價、欣賞、個人特質、動機。				節奏感、音感、聲響的組織。	讀譜、創造力、合（唱）奏、作曲／即興、技術性技能、演（唱）奏、多元技能。

註：本研究自行整理。

參、研究設計與實施

本研究旨在探討阿美族歌謠運用在兒童樂隊之學生音樂學習成果，為達到此研究目的，採用行動研究法。本研究之設計與實施分別說明如下：

一、研究方法與流程

本研究採行動研究法，將「行動」和「研究」兩者合而為一，透過「規劃、行動、觀察、反省與修正」的循環模式，來解決教學時所遭遇到的問題。研究者在行動研究的歷程中，運用兒童樂隊進行阿美族歌謠教學，來探討學生之音樂學習成果。教學內容以貼近學生生活經驗的四首阿美族歌謠為素材做設計，在學習的過程中，能夠讓學生從中學習阿美族歌謠的音階組成及歌謠內容意涵，了解歌謠本身所要傳達的涵義，並運用 Bloom 教學目標內容分為音樂上的認知、情意、技能三大類，帶領學生認識四首不同風格的阿美族歌謠，最後歸納出學生在認知、情意及技能的音樂學習成果。教師依學生的學習情形隨時調整教學活動，以達最理想之學習成果。透過各方資料探討與蒐集進行研究，並時時檢視教學與實施計畫適宜與否，與學者專家及研究諍友共同討論合作，經由不斷地進行檢討、反思、修正，以了解阿美族歌謠在兒童樂隊上的教學歷程、學習成果及省思，期透過不斷的省思與檢討進而獲得新的發現與領悟，並解決教學時所遭遇的問題。研究流程如圖 1 所示。

阿美族歌謠運用在兒童樂隊對學生音樂學習成果之行動研究

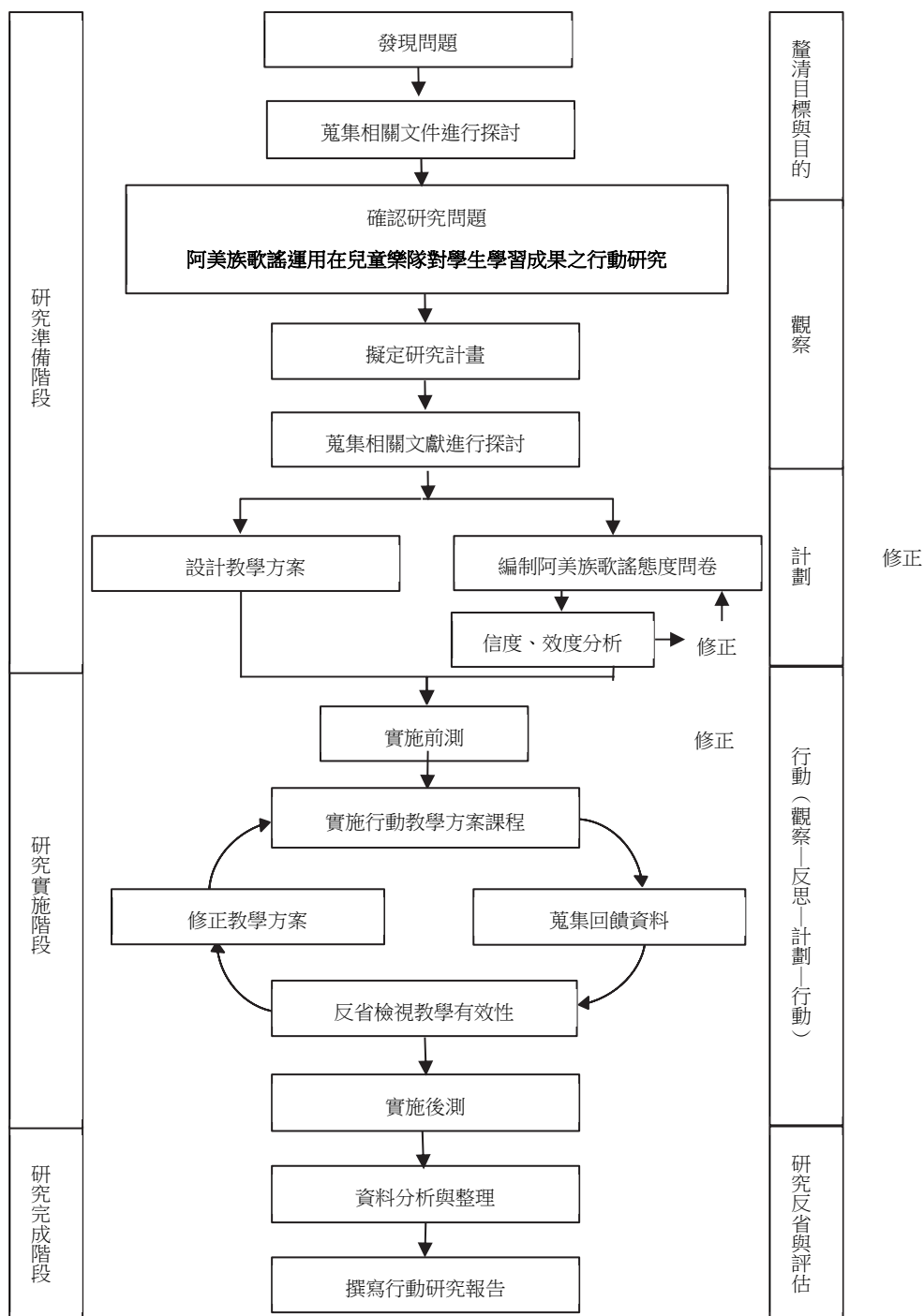


圖 1：研究流程

註：本研究自行繪製。

二、研究對象

本研究對象為海洋國小兒童樂隊的學生，樂隊人數共 20 人，包含男生 8 人以及女生 12 人。該校為位於花蓮市的一所公立國小，地處於市區，共有 15 個班級，全校學生人數約 222 人，為原住民重點學校之一。該校發展多元性社團，有兒童樂隊、國樂團、資訊團、網球隊。關於學校兒童樂隊學生組成與課程的安排，樂隊學生 70% 是原住民族，20% 是閩南人與客家人，10% 是新住民，小學三年級到六年級每週都有二堂社團課，教材選用依學生程度，由學校教師自編、委託創作或使用坊間教材來教學。其中本次研究中的四首阿美族歌謠，有 50% 至 60% 的學生有聽過，但只有 20% 的學生會簡單哼唱，大部分學生對於歌謠背後的意義不甚了解。

三、實施計畫

本研究共分兩循環進行六週的阿美族歌謠課程，運用 Bloom 教學目標內容中的認知、情意、技能三個面向來進行學習成果的探究，透過阿美族歌謠融入兒童樂隊課程教學，觀察學生之音樂學習成果。根據文獻了解，歌謠具備鮮明的族群文化特色，在不同環境中，所孕育出來的歌謠特質具多樣性與獨特性，因此，本課程結合在地文化特色，介紹阿美族的起源、家鄉地景、習俗、飲食、服飾、社會、傳說故事及發祥傳說，使學生瞭解歌謠背後的文化脈絡，能更深入認識阿美族歌謠。教學時間與內容如表 3 所詳列。

表 3 阿美族歌謠課程實施計畫

循環 節次	主題	教學目標	教學素材
1-1	阿美族的兒 時遊戲	認知：能說出平常玩的遊戲。 情意：願意認識阿美族的鄉土遊戲。 技能：能以演唱的方式感受〈Misalama 來玩遊戲〉阿美族歌。	阿美族童玩玩具、 阿美族歌 〈Misalama 來玩 遊戲〉。
1-2	阿美族的兒 時遊戲	認知：能說出〈Misalama 來玩遊戲〉的意思。 情意：願意認識〈Misalama 來玩遊戲〉阿美族歌。 技能：能用樂器模仿教師示範之〈Misalama 來玩遊戲〉阿美族歌。	兒童樂隊樂器、阿 美族歌謠 〈Misalama 來玩 遊戲〉。
1-3	阿美族的兒 時遊戲	認知：能記憶教師示範之歌謠演奏。 情意：願意表現〈Misalama 來玩遊戲〉阿美族歌。 技能：能將〈Misalama 來玩遊戲〉樂譜中的旋律變換成樂器演奏。	兒童樂隊樂器、阿 美族歌謠 〈Misalama 來玩 遊戲〉。
1-4	阿美族的 樂舞	認知：能說出阿美族樂舞與生活的關聯性。 情意：願意認識阿美族的樂舞。	阿美族樂舞相關影 音資料及傳統服

循環 節次	主題	教學目標	教學素材
		技能：能以演唱的方式感受〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉阿美族歌。	飾、阿美族歌謠〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉。
1-5	阿美族的樂舞	認知：能說出〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉的意思。 情意：願意認識〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉阿美族歌。 技能：能用樂器模仿教師示範之〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉阿美族歌。	兒童樂隊樂器、阿美族歌謠〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉。
1-6	阿美族的樂舞	認知：能記憶教師示範之歌謠演奏。 情意：願意表現〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉阿美族歌。 技能：能將〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉樂譜中的旋律變換成樂器演奏。	兒童樂隊樂器、阿美族歌謠〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉。
2-1	我的名字叫吉路	認知：能說出阿美族命名的由來及意涵。 情意：願意了解阿美族命名的重要性。 技能：能以演唱的方式感受〈Sakaniw 請問芳名〉阿美族歌。	自編簡報、阿美族歌謠〈Sakaniw 請問芳名〉。
2-2	我的名字叫吉路	認知：能說出〈Sakaniw 請問芳名〉歌謠的意思。 情意：願意認識〈Sakaniw 請問芳名〉阿美族歌。 技能：能在看、聽到教師示範〈Sakaniw 請問芳名〉之後，用樂器演奏阿美族歌。	兒童樂隊樂器、阿美族歌謠〈Sakaniw 請問芳名〉。
2-3	我的名字叫吉路	認知：能記憶教師示範之歌謠演奏。 情意：願意表現〈Sakaniw 請問芳名〉阿美族歌。 技能：能將〈Sakaniw 請問芳名〉樂譜中的旋律進行演唱或樂器合奏，並以樂器配置的方式，讓歌謠有新的創作呈現。	兒童樂隊樂器、阿美族歌謠〈Sakaniw 請問芳名〉。
2-4	我家就在Kalinko	認知：能說出阿美族人的居住位置。 情意：願意了解阿美族居住的區域。 技能：能以演唱的方式感受〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉阿美族歌。	阿美族分佈圖、豐年祭圖片、阿美歌謠〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉。
2-5	我家就在Kalinko	認知：能說出〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉歌謠的意思。 情意：願意認識〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉阿美族歌。 技能：能在看、聽到教師示範〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉之後，用樂器演奏阿美族歌。	兒童樂隊樂器、阿美歌謠〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉。

循環 節次	主題	教學目標	教學素材
2-6	我家就在 Kalinko	認知：能記憶教師示範之歌謠演奏 情意：願意表現〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人 頌〉阿美族歌。 技能：能將〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉 樂譜中的旋律進行演唱或樂器合奏，並以樂器配 置的方式，讓歌謠有新的創作呈現。	兒童樂隊樂器、阿 美歌謠〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉。

註：本研究自行整理。

四、資料的蒐集、處理與分析

本研究透過資料蒐集與分析來提升研究品質。首先，詳細閱讀研究進行中所蒐集的相關資料，進行資料編碼，再逐段檢視內容進行分析。在分析過程中，研究者以「實施歷程」、「教學省思」、「學習成果」進行分類。最後根據目的、方法進行解釋與省思，提取核心概念，形成研究結果。以下針對所運用之資料整理與分析做說明。

（一）質性資料

為有效管理資料，研究者以 Y 和 Z 代表研究諍友觀察紀錄，以 W 代表研究者教學研究省思，V 代表錄影，S 代表學生，L 代表學生之阿美族歌謠學習週記，其中研究諍友觀察紀錄以英文字母第一碼代表研究諍友編號，第二碼阿拉伯數字為節次，後七碼為日期；研究者教學研究省思及錄影紀錄以英文字母第一碼代表研究者編號及錄影編號，第二碼阿拉伯數字為節次，後七碼為日期；學生之阿美族歌謠學習週記以英文字母第一碼代表阿美族歌謠學習週記編號，第二碼阿拉伯數字為節次，第三碼為學生號碼，後七碼為日期。茲以表 4 呈現各項資料之編號代碼。

研究者將所蒐集的資料加入代碼後，分析所蒐集的資料以了解課程設計的適切性、評估學生的學習狀況，以此作為教學修正之參考依據。同時在分析教學情形後，改進自身的教學。最後根據研究目的與方法進行解釋與省思，提取出核心概念，形成研究結果。

表 4：引用資料編號代碼說明

類別	舉例	代碼說明
研究諍友觀察紀錄	Y1-1080906	研究諍友第一節課－108 年 9 月 6 日觀察紀錄
研究者教學研究省思	W1-1080906	教學省思第一節課－108 年 9 月 6 日
錄影紀錄	V1-1080906	錄影第一節課－108 年 9 月 6 日

類別	舉例	代碼說明
阿美族歌謠學習週記	L1-S1-1080906	第一節課學生編號－108 年 9 月 6 日

註：本研究自行整理。

(二) 量化資料

為了解學生於課程中對課程喜好如何，研究者依據阿美族歌謠態度問卷、教學觀察紀錄表及錄影紀錄進行分析。研究者於課程實施開始前及結束後，讓學生進行阿美族歌謠態度問卷之前、後測填答。阿美族歌謠態度問卷題目共有十八題，其中喜好題目有十二題，每題皆有「非常同意」、「同意」、「有一點同意」、「不同意」及「非常不同意」五個選項，從「非常同意」到「非常不同意」分別以五分、四分、三分、二分、一分來計算，之後進行統計與分析。

本研究透過阿美族歌謠態度問卷前、後測調查所得之資料，經整理後對問卷前、後測調查所得之有效樣本資料加以編號，並將前、後測問卷資料輸入電腦中，再運用 SPSS for Windows 20 版統計套裝軟體對有效問卷進行資料分析並計算之平均數和標準差，以及無母數統計法中的魏克生符號等級檢定 (Wilcoxon Signed Rank Test) 來觀察並探討學生在情意層面上的學習成果，藉此瞭解學生接受相關課程後，情意層面之課堂參與度與喜好是否達到顯著差異。

在研究課程中，為了解學生於阿美族歌謠課程中對認知、情意及技能之音樂學習成果如何，研究者於每節課程均訂有認知、情意及技能教學目標，研究者與研究諍友於每次教學前討論該堂課需觀察之重點，並記錄於觀察紀錄表之「學生學習情形」及「學生學習成果」中。為增加研究之評分者信度，研究者以無母數統計法中的肯德爾和諧係數(the Kendall Coefficient of Concordance)，來評定研究諍友觀察紀錄中之「學生學習成果」及研究者教學研究省思中之「學生學習情形」評分者信度是否有一致性，避免其它因素而導致研究結果的偏誤。經檢定後其認知學習層面之和諧係數為.292，顯著性為.030，小於.05，達顯著水準；情意學習層面之課堂參與度和諧係數為.317，顯著性為.022，小於.05，達顯著水準；技能學習層面之和諧係數為.406，顯著性為.008，小於.05，達顯著水準，顯示評分者們在認知、情意、技能三面向之評分意見有一致性。

五、研究品質

研究者進行資料整理與分析時，採用三角校正法 (Triangulation)，使用不同的資料來源，如：觀察紀錄、教學研究省思、錄影紀錄、學生學習週記，對研究資料進行交叉檢驗，以提升本研究的信度和效度。

肆、研究結果與討論

本研究在說明阿美族歌謠運用在兒童樂隊教學對國小兒童樂隊學生之音樂學習成果進行分析。本節依據待答問題之內容，分別敘述認知學習成果、情意學習成果、技能學習成果之改變情形，以下分點述之。

一、認知學習成果分析

為了解學生於課程中對認知學習成果如何，研究者於每節課程均訂有認知教學目標，依據教學研究省思紀錄表中「學生認知學習情形」、教師同儕 Y 及 Z 所填寫之觀察紀錄表中「學生認知學習成果」進行分析。「學生認知學習情形」和「學生認知學習成果」皆有設計 25%、50%、75%、100% 四個百分級距，此百分等級係為學生對於該堂課程認知學習成果達成人數的百分比，故「學生認知學習情形」將標示為「學生認知學習成果」。在研究者與研究諍友之觀察紀錄表中的「學生認知學習成果」，將以「認知學習達成率平均」的方式呈現於折線圖中，如圖 2，並透過肯德爾和諧係數檢定，來檢測評分者信度是否有一致性。經檢定後其和諧係數為.292，顯著性為.030，小於.05，達顯著水準，顯示評分者們之意見有一致性。

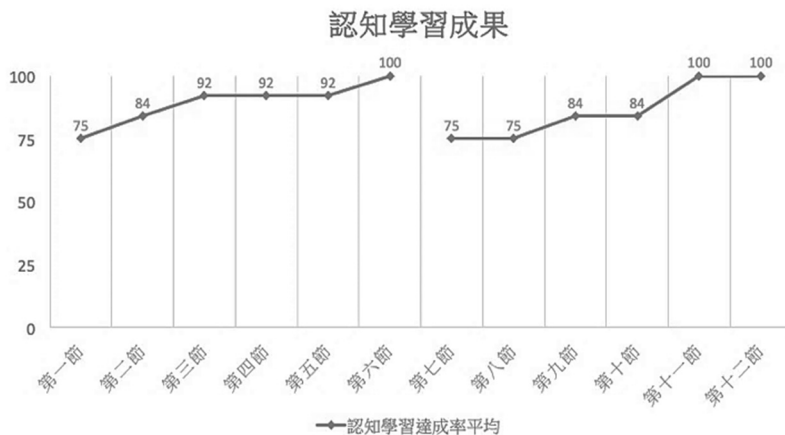


圖 2：學生認知學習達成率平均折線圖

註：本研究自行繪製。

由圖 2 得知，大部分課程之認知學習達成率平均都有七成以上，且第一節課到第六節課學生的認知學習逐漸進步，其中又以第六節課的認知學習成果平均較高，但第六節課到第七節課時認知學習達成率平均下降。針對這兩個部分在此進行分析，並探究認知學習達成率平均較高及認知學習達成率平均下降的原因。

第六節課之認知學習目標為「能記憶教師示範之歌謠演奏」，由圖 2 中資料顯示，可看出第六節課的認知學習達成率平均較高。究其原因，主要是學生在第一單元學習完後，對於課程的架構模式能夠掌握，也漸漸開始熟悉教師教學模式。再者，教師於前二節課不斷地使用一些有趣的教學策略在課堂上複習，並讓學生練習演唱（奏）歌謠，讓學生對此經驗有一定的認知。所以學生在學習歌謠時，能夠較快地內化並記憶教師所教之示範歌謠演奏。最後在阿美族歌謠學習週記上，能夠看到學生對於此節課的回饋與學習狀況都有正面的回應，表 5 為學生對於此認知學習成果之統整。

然而第六節課到第七節課時，從圖 2 中可看出第六節課到第七節課認知學習達成率平均下降。為了找出下降之原因，研究者從多個面向去分析並探究其中。首先，第一節課到第六節課之課程內容多半貼近與學生生活經驗相關之課程，藉由教師的引導與教學，學生能夠在課程與生活情境之間快速做連結。再者，第七節課為第二循環的開始，且認知學習目標著重在「能說出阿美族命名的由來及意涵」，究其原因，發現一來因探討到有關命名及意涵的議題，從皮亞傑的認知發展理論（Piaget's Theory of Cognitive Development）來看，此議題對於樂隊中年級學生屬於較抽象的概念；從社會學的觀點來看，名字這個概念在中年級學生的認知中，代表為一個人稱呼的符號文字，無法像高年級學生能夠去了解名字背後其中的涵義。二來此課程教師大多著重在阿美族命名方式等文化的講述，較少有一些教學策略讓學生有互動及複習的機會，而影響此課程之認知學習。經過第七節到第十節課的課程修調之後，第十一節和第十二節課在認知學習上又呈現逐漸進步。顯示教師經過課程上的反思、調整與修正後，學生之認知學習達成率平均有逐漸提升。

表 5：阿美族歌謠學習週記第六節課認知學習成果回饋整理表

題目	學生回答今天學習〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉的歌謠，有什麼感想呢？
學生回答	今天老師有加上彈奏，教我們吹母語歌謠（L6-S1-1081205）。
	今天老師教我們娃娃舞曲怎麼彈，感覺變得好玩也更好聽了（L6-S3-1081205、L6-S5-1081205、L6-S6-1081205、L6-S7-1081205、L6-S8-1081205、L6-S10-1081205、L6-S19-1081205）。
	喜歡老師教我們吹這首，節奏很歡樂（L6-S13-1081205）。
	老師今天教我們演奏後，旋律聽起來好聽（L6-S17-1081205、L6-S18-1081205）。
	之前老師教的都還記得，所以很簡單（L6-S4-1081205，L6-S20-1081205）。
	老師教我們吹這首很好聽，加了演奏感覺就好像在跳舞（L6-S2-1081205、L6-S9-1081205、L6-S11-1081205、L6-S12-1081205）。

註：本研究自行整理。

二、情意學習成果分析

為了解學生於課程中對情意學習成果如何，研究者依據教學研究省思紀錄表、觀察紀錄表、錄影紀錄、阿美族歌謠學習週記及阿美族歌謠態度問卷，將情意學習成果分為「參與度」及「喜好」來進行分析。

(一) 參與度

為了解學生於課程中對課程參與度如何，研究者依據阿美族歌謠態度問卷、教學觀察紀錄表及錄影紀錄進行分析。

首先，為檢測評分者信度是否有一致性，研究者與研究諍友之觀察紀錄表中的「學生情意學習成果」，將以「學生課堂參與度平均」的方式呈現於折線圖中，如圖 3，並透過肯德爾和諧係數檢定後，其和諧係數為.317，顯著性為.022，小於.05，達顯著水準，顯示評分者們之意見有一致性。再者，研究者於課程實施開始前及結束後，讓學生進行阿美族歌謠態度問卷之前、後測填答。阿美族歌謠態度問卷題目共有十八題，其中參與度題目有六題，每題皆有「非常同意」、「同意」、「有一點同意」、「不同意」及「非常不同意」五個選項，研究者依據「非常同意」得五分、「同意」得四分、「有一點同意」得三分、「不同意」得兩分、「非常不同意」得一分的方式進行統計與分析。研究者使用描述性統計量來分析課程參與度之前、後測平均數、標準差、最小值與最大值之差異，分析結果如表 6。

表 6：描述性統計量之課程參與度

	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>
前測總分	20	24.30	5.05860	9	30
後測總分	20	25.45	3.23590	20	30

註：本研究自行整理。

從表 6 可以得知，在最小值及平均數的部分，後測總分高於前測總分，但在最大值的前後測總分卻是相等，表示學生在上完阿美族歌謠課程後，對於前段學生在阿美族歌謠課程的參與度持平，但對於其他學生在阿美族歌謠課程的參與度有所提升。

因研究對象只有二十位，係為小樣本，因此研究者採用無母數統計法中的魏克生符號等級檢定以了解學生在阿美族歌謠應用於兒童樂隊教學後，學生在歌謠課程參與度轉變之情形。分析結果如表 7。

由表 7 得知，學生後測總分低於前測總分者，共 9 位。後測總分高於前測總分者，共 7 位。後測總分等於前測總分者，共 4 位。前、後測總分經魏克生符號等級檢定後，其顯著性為.659，大於.05，未達顯著水準。因此，研究者再以阿美族歌謠態度問卷中的參與度題目之前、後測做魏克生符號等級檢定以及平均數的比較，來檢視評量表各題目之差異，分析結果如表 8。

表 7：魏克生符號等級檢定之課程參與度分析

		個數	等級平均數	等級總和	漸進顯著性（雙尾）
參與度後測總分－參與度前測總分	負等級	9 ^a	6.61	59.50	
	正等級	7 ^b	10.93	76.50	
	等值結	4 ^c			
	總和	20			.659

註：本研究自行整理。

a.後測總分<前測總分；b.後測總分>前測總分；c.後測總分=前測總分

表 8：阿美族歌謠態度問卷參與度題目表現之分析

題號	題目	前測 平均數	後測 平均數	前後測 平均數差異	漸進顯著性 （雙尾）
4	上樂團合奏課裡的阿美族歌謠課程時，老師交代的作業我會主動去練習。	4.10	3.95	-0.14	.256
13	我會想要主動查詢阿美族歌謠的相關資訊。	3.85	4.25	0.40	.227
14	如果有阿美族歌謠或文化的活動，我會想主動參加。	3.70	4.15	0.45	.175
15	如果有機會，我想再學習其他的阿美族歌謠。	4.15	4.35	0.19	.380
16	我願意主動了解阿美族的歌謠文化。	4.35	4.40	0.05	.705
17	我喜歡接觸阿美族的歌謠，從中學習祖先的智慧。	4.15	4.35	0.19	.403

註：本研究自行整理。

* $p<.05$

在阿美族歌謠態度問卷的參與度題目中，由表 8 可以得知，歌謠態度問卷之每一題參與度題目後測平均數皆在 3.5 以上，表示學生在上完阿美族歌謠課程後，對於歌謠之參與度是偏正向的。其中後測平均較低的題目為第四題，此題經由魏克生符號等級檢定後，未達顯著水準。因此，研究者自教學觀察紀錄表以及錄影紀錄歸納後，究其原因，發現有一部分樂隊學生在音樂學習上的基本能力足夠，所以這些學生在課程中會自行運用空檔時間練習，而無需教師特別叮嚀；但對於另一部分的樂隊學生（如新生或學習較慢的學生）因基本能力還尚未足夠，以致教師交代給這些學生的作業，可能會不知從何開始練習。如果能以學徒制的方式，由能力較好的學生帶領能力尚未足夠的學生，經由師傅的說明、示範或暗示，來進行一對一練習，既能讓能力好的學生有一展長才的機會，也能讓能力尚未足夠的學生知道如何來練習老師所交代的作業，才能達到老師所設定的目標。後測平均較高的題目為第十四題，此題經由魏克生符號等級檢定後，未達顯著水準，但研究者自教學觀察紀錄表以及錄影紀錄歸納後，發現學生在施測過程中有提出會因家庭因素（例如：因為父母親工作而沒時間帶學生參加文化活動）而影響對於此題的作答。在後續追蹤時，學生亦表示如果是在近距離、方便可到達的地方，會想參與有關阿美族的文化活動。綜上所述，學生對於阿美族歌謠課程中的參與度仍有正向成長。

藉由上述資料反饋，參照教學觀察紀錄表以及錄影紀錄歸納後，發現學生對於阿美族歌謠教學參與度的直接反應也有正向的回饋。據此，研究者針對學生之阿美族歌謠課程之課堂參與度來整理並分析。

為了解學生於課程中對情意學習成果如何，研究者於每節課程均訂有情意教學目標，依據教學研究省思紀錄表中「學生情意學習情形」、教師同儕 Y 及 Z 所填寫之觀察紀錄表中「學生情意學習成果」進行分析。「學生情意學習情形」和「學生情意學習成果」皆有設計 25%、50%、75%、100% 四個百分級距。此百分等級係為學生對於該堂課程情意學習成果之參與度達成人數的百分比，故「學生情意學習情形」及「學生情意學習成果」皆為學生該節課願意參與的人數百分比。故研究者將教學研究省思紀錄表「學生情意學習情形」、教師同儕 Y 及 Z 之觀察紀錄表中「學生情意學習成果」標示為「學生課堂參與度平均」，並以折線圖的方式呈現如圖 3。

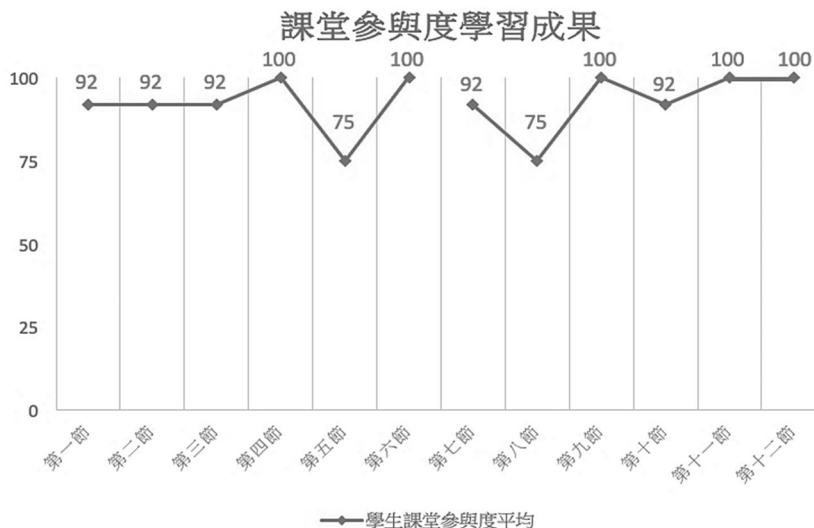


圖 3：學生課堂參與度平均折線圖

註：本研究自行繪製。

從圖 3 中可以得知，大部分課程之學生課堂參與度平均都有七成以上，且第一節課到第四節課平均維持在九成且逐漸進步，其中又以第四、第六及第九節課的參與度平均較高。但第四到第五、第七到第八及第九到第十節課時，課堂參與度平均下降。針對這兩個部分，研究者進行分析，並探究學生課堂參與度平均較高及平均下降的原因。

第四、第六及第九節課之情意學習目標依序為「願意認識阿美族的樂舞」、「願意表現〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉阿美族歌謠」及「願意表現〈Sakaniv 請問芳名〉阿美族歌謠」。首先第四節課主要是學生學習第一單元的內容後，對於課程的架構模式能夠掌握，也漸漸開始熟悉教師教學模式。再者，教師在教材的編撰上，挑選貼近與學生過去生活經驗相關之課程，使學生在課程中除了能將過去的生活經驗與課程相連結，更能夠在此課程中願意認識阿美族的樂舞文化。觀察紀錄表亦顯示「學生參與度高」(Z4-1081128)、「經由教師講述後，再配合影片欣賞，讓學生更有興趣學習」(Y4-1081128)，顯示學生對於情意面向之課堂參與度學習成果有正向的表現。

第六及第九節課中，開始使用樂器演奏阿美族歌謠，兒童樂隊學生對於樂器演奏都有高度的興趣。尤其第九節課已進入到課程的第二循環，在每單元的最後一節課會請學生使用樂器來呈現歌謠並分享給他人。經由學生小組討論樂器配置並練習後，更能願意表現並分享已習得並創作出來的成果，讓學生對於阿美族傳統歌謠能夠產生更多的學習動機。質性紀錄也提到：「在教學中搭配歌謠的舞蹈，讓學生有更多學習的機會與了解阿美族的舞蹈，……也提升學生對阿美族樂舞文化的學習

動機」(Y6-1081205)。「學生對於樂器配置的重新組合搭配歌謠很有興趣」(Z9-1081212)，且教師將「課程結合過去學生生活經驗，能讓學生願意參與其中」(W6-1081205)。在阿美族歌謠學習週記上，學生對於第六及第九節課的都有正面的回應，表 9 及表 10 為學生對於此課堂參與度學習成果之統整。

表 9：阿美族歌謠學習週記第六節課課堂參與度回饋整理表

題目	你（妳）喜歡演唱或樂器演奏〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉嗎？為什麼？
探究學生課堂參與度平均較高及平均下	喜歡，因為這首歌很娛樂（L6-S1-1081205）。
	喜歡，因為我是阿美族，喜歡唱族語歌（L6-S4-1081205）。
	有一點喜歡，因為好聽又好唱（L6-S8-1081205）。
	喜歡，因為節奏很歡樂（L6-S13-1081205）。
	喜歡，因為曲風很輕快，讓人感覺很快樂（L6-S2-1081205、L6-S6-1081205）。
	喜歡，因為它（歌）唱起來很好聽（L6-S3-1081205、L6-S5-1081205、L6-S9-1081205）。
	喜歡演奏這首歌，因為演奏起來更好聽（L6-S7-1081205、L6-S11-1081205、L6-S12-1081205、L6-S15-1081205、L6-S18-1081205、L6-S19-1081205、L6-S20-1081205）
	喜歡用打擊樂器演奏這首歌（L6-S14-1081205）。

註：本研究自行整理。

表 10：阿美族歌謠學習週記第九節課課堂參與度回饋整理表

題目	你（妳）喜歡演唱或樂器演奏〈Sakaniw 請問芳名〉嗎？為什麼？
學生回答	喜歡，因為用唱的或演奏都很好聽（L9-S16-1081212、L9-S20-1081212）。
	喜歡，雖然有點長，但演奏起來很好聽（L9-S2-1081212）。
	喜歡，因為很有趣（L9-S3-1081212、L9-S5-1081212）。
	喜歡，因為我覺得這首節奏很好聽（L9-S19-1081212）。
	喜歡，老師有讓我們加別的樂器，感覺很有趣（L9-S13-1081212、L9-S18-1081212）。
	喜歡，因為很好聽（L9-S6-1081212、L9-S7-1081205、L9-S8-1081212、L9-S9-1081212、L9-S14-1081212）。
	喜歡，因為加上樂器更好聽（L9-S11-1081212、L9-S12-1081212、L9-S15-1081212）。
	喜歡，因為旋律有高有低，很好聽（L9-S17-1081212）。

註：本研究自行整理。

關於課堂參與度平均下降的三個區段，分析其可能原因如下。首先，第五及第八節課之情意學習目標著重在兩首阿美族歌謠的演唱，所以課程多在讓學生演唱和演奏歌謠，但第五節課花費太長時間在個人練習，導致讓已習得的學生覺得枯燥乏味，而還未習得的學生覺得在有限的時間裡練習演奏歌謠有挑戰性；反觀第八節課因學生練習時間不足，導致學生對於課程教材演奏上較不熟悉，影響此課程參與度學習。第九到第十節課則因教師大部分時間在講述阿美族文化，學生練習演唱歌謠時間太少，而影響此課程參與度學習。經課程修調之後，其參與度又逐漸上升。顯示教師經過課程上的反思、調整與修正後，學生課堂參與度平均有逐漸提升。

（二）喜好

研究者使用描述性統計量來分析課程喜好之前、後測平均數、標準差、最小值與最大值之差異，分析結果如表 11。

從表 11 可以得知，後測總分高於前測總分，但最大值的前後測總分相等，表示學生在上完阿美族歌謠課程後，部分學生對阿美族歌謠課程的喜好不變，但其他學生的喜好則有提升。

表 11：描述性統計量之課程喜好程度

	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>
前測總分	20	52.75	5.80267	39	60
後測總分	20	55.80	4.49092	45	60

註：本研究自行整理。

因研究對象樣本數少，故採用無母數統計法中的魏克生符號等級檢定分析學生喜好轉變之情形。分析結果如表 12。學生後測低於前測者，共 4 位。高於前測總分者，共 12 位。等於前測總分者，共 4 位。前、後測總分經魏克生符號等級檢定後，其顯著性為.010，小於.05，達顯著水準。因此，可推測學生在上完阿美族歌謠課程後，對於阿美族歌謠之課程喜好度有顯著提升。

表 12：魏克生符號等級檢定之課程喜好分析

		個數	等級平均數	等級總和	漸進顯著性（雙尾）
喜好後測總分－ 喜好前測總分	負等級	4 ^a	4.63	18.50	
	正等級	12 ^b	9.79	117.50	
	等值結	4 ^c			
	總和	20			.010

註：本研究自行整理。

a.後測總分<前測總分；b.後測總分>前測總分；c.後測總分＝前測總分

而後，研究者再以魏克生符號等級檢定以及平均數的比較，檢視評量表各題目之差異，分析結果如表 13。

表 13：阿美族歌謠態度問卷喜好題目表現之分析

題號	題目	前測 平均數	後測 平均數	前後測 平均數差異	漸進顯著性 （雙尾）
1	我喜歡學習樂團合奏課裡的阿美族歌謠。	4.35	4.70	0.35	.038*
2	我覺得聆聽阿美族歌謠是一件享受的事情。	4.60	4.65	0.05	.705
3	我喜歡樂團合奏時，欣賞其他同學演奏阿美族歌謠。	4.55	4.65	0.10	.414
5	學習阿美族歌謠〈Misalama 來玩遊戲〉讓我覺得很快樂。	4.75	4.75	-0.00	1.00
6	學習阿美族歌謠〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉讓我覺得很快樂。	4.20	4.75	0.55	.013*
7	學習阿美族歌謠〈Sakanaw 請問芳名〉讓我覺得很快樂。	4.25	4.60	0.35	.088
8	學習阿美族歌謠〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉讓我覺得很快樂。	4.50	4.75	0.25	.132
9	我喜歡演唱或演奏阿美族歌謠〈Misalama 來玩遊戲〉。	4.65	4.60	-0.05	.763
10	我喜歡演唱或演奏阿美族歌謠〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉。	4.00	4.55	0.55	.032*

題號	題目	前測 平均數	後測 平均數	前後測 平均數差異	漸進顯著性 (雙尾)
11	我喜歡演唱或演奏阿美族歌謠〈Sakaniw 請問芳名〉。	4.25	4.45	0.20	.357
12	我喜歡演唱或演奏阿美族歌謠〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉。	4.25	4.70	0.45	.033 *
18	我喜歡老師和我們分享阿美族的歌謠。	4.40	4.65	0.25	.059

註：本研究自行整理。

* $p < .05$

研究結果顯示，歌謠態度問卷之每一題後測平均數皆在 3.5 以上，達顯著水準的有四題。其他題目雖未達顯著水準，但有八成題目於後測都有所成長，表示學生在上完阿美族歌謠課程後，對於歌謠之喜好趨於正向。其中，後測平均數最高的三個題目，分別是第五題、第六題以及第八題。這三題皆與阿美族歌謠課程喜好部分相關，顯示學生在課程結束後對於阿美族歌謠很喜愛，也提升學生學習阿美族歌謠的動機。在阿美族歌謠學習週記上，能夠看到學生對於這三題的回饋與學習狀況都有正面的回應，表 14、15 及 16 為學生對於此課堂喜好層面學習之回饋統整。

表 14：阿美族歌謠學習週記第五題課堂喜好層面回饋整理表

題目	今天學習〈Misalama 來玩遊戲〉的歌謠，有什麼感想呢？
學生回答	我覺得這首歌蠻好的，也很好聽，可以認識別人的文化（L1-S2-1081115）。
	我喜歡今天學的阿美族歌謠，覺得很簡單（L1-S1-1081115）。
	今天聽到的音樂很好唱，下次一定還要上阿美課（L1-S4-1081115）。
	我覺得很好玩，歌詞很好聽，我很喜歡，我下次一定要再聽（L1-S5-1081115、L1-S12-1081115）。
	我覺得阿美族的歌好聽，因為跟我們的字不一樣，我覺得很奇特（L1-S6-1081115）。
	我覺得今天上阿美族歌謠很好玩，希望下次可以再學（L1-S8-1081115、L1-S9-1081115、L1-S11-1081115、L1-S18-1081115、L1-S20-1081115）。
	我覺得今天這首歌帶给了我歡樂感（L1-S3-1081115）。
	我覺得唱歌的時候，感覺在山谷中，很好聽，很奇妙（L1-S7-1081115）。
	我覺得這一堂課值得我們學習，以後還可以多上這種課（L1-S13-1081115）。
	我覺得阿美族歌謠很好玩，也會想去練練看（L1-S10-1081115）。

題目	今天學習〈Misalama 來玩遊戲〉的歌謠，有什麼感想呢？
	我覺得阿美族歌謠很有趣，因為它的音有高有低（L1-S17-1081115）。
	我覺得來玩遊戲這首歌好聽，希望可以再唱一次（L1-S14-1081115、L1-S19-1081115）。
	今天的阿美族歌謠「來玩遊戲」，讓我覺得有趣也很好玩（L1-S15-1081115）。
	今天學了阿美族歌謠，很有成就感（L1-S16-1081115）。

註：本研究自行整理。

表 15：阿美族歌謠學習週記第六題課堂喜好層面回饋整理表

題目	今天學習〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉的歌謠，有什麼感想呢？
學生回答	旋律很好聽（L4-S2-1081128、L4-S9-1081128、L4-S15-1081128、L4-S16-1081128、L4-S18-1081128、L4-S20-1081128）。
	雖然節奏有點快，但很好聽（L4-S1-1081128）。
	很好唱也很有趣（L4-S3-1081128）。
	我覺得唱起來很好玩（L4-S6-1081128）。
	我覺得娃娃舞曲很有趣，謝謝老師教我們（L4-S7-1081128）。
	雖然之前都沒聽過，但很好聽，也很特別（L4-S10-1081128）。
	很好聽，希望下次能再聽（L4-S11-1081128）。
	謝謝老師教我們有趣的娃娃舞曲（L4-S12-1081128）。
	節奏很特別，聽起來很有趣（L4-S13-1081128）。
	很好聽，因為音有高有低（L4-S14-1081128）。
	雖然有點難度，但很好聽（L4-S17-1081128）。
	我覺得這首歌很好聽也很簡單（L4-S19-1081128）。

註：本研究自行整理。

表 16：阿美族歌謠學習週記第八題課堂喜好層面回饋整理表

題目	今天學習〈O'Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉歌謠，有什麼感想呢？
學生回答	很有趣且好聽（L4-S13-1081128、L10-S16-1081219、L10-S17-1081219、L10-S18-1081219）。
	很好玩（L10-S5-1081219）。
	喜歡，有好聽一些（L10-S10-1081219）。
	很好聽，簡單好學（L10-S2-1081219、L10-S3-1081219、L10-S4-1081219、L10-S6-

題目	今天學習〈O'Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉歌謠，有什麼感想呢？
	1081219、L10-S8-1081219、L10-S9-1081219)。
	我很開心，因為有學到有關阿美族的故事（L10-S12-1081219）。
	這首歌很好聽又有趣（L10-S7-1081219、L10-S19-1081219、L10-S20-1081219）。
	我很喜歡，因為很好聽，跟之前的歌謠不一樣（L10-S11-1081219、L10-S15-1081219）。
	有娛樂性（L10-S1-1081219）。

註：本研究自行整理。

在阿美族歌謠態度整體問卷中，前後測平均數差異成長最多的題目為第六題以及第十題，且達顯著水準。第六題學習阿美族歌謠〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉和第十題演唱或演奏阿美族歌謠〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉，都顯示學生對阿美族歌謠的喜好感受提升。同樣的正面回饋也在表 14 的阿美族歌謠學習週記上呈現。

三、技能學習成果分析

為了解學生於課程中對技能學習成果如何，研究者於每節課程均訂有技能教學目標，依據教學研究省思紀錄表中「學生技能學習情形」、教師同儕 Y 及 Z 所填寫之觀察紀錄表中「學生技能學習成果」進行分析。前述兩者皆設計 25%、50%、75%、100% 四個百分級距，為該堂課程技能學習成果達成人數的百分比。研究者與研究諍友之觀察以「技能學習達成率平均」的折線圖呈現於圖 4。透過肯德爾和諧係數檢定，和諧係數為.406，顯著性為.008，達顯著水準，顯示評分者們之意見有一致性。

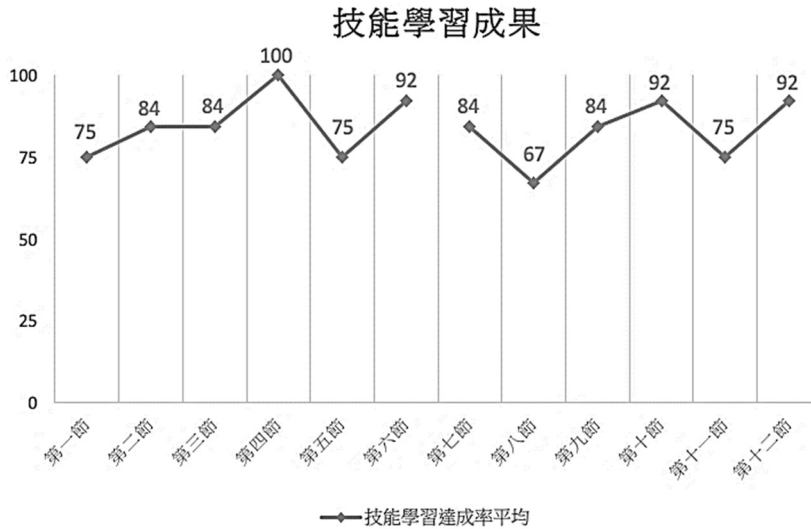


圖 4：學生技能學習達成率平均折線圖

註：本研究自行繪製。

由圖 4 得知，大部分課程之技能學習達成率平均都有七成以上，且第一節課到第四節課學生之技能學習逐漸進步，其中又以第四節課的技能學習達成率較高。但第四到第五節課、第七到第八節課、第十到第十一節課時技能學習達成率平均下降，其中又以第八節課的技能學習達成率較低。在此針對這幾個部分進行分析，並探究技能學習達成率較高、較低及技能學習達成率平均下降的原因。

第四節課之技能學習目標為「能以演唱的方式感受阿美族歌謠〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉」，由圖 4 中資料顯示，可看出第四節課的技能學習達成率平均較高。究其原因，主要也是學生於第一單元學習完後，對於課程之架構模式能夠掌握，也漸漸開始熟悉教師的教學模式。再者，教師於前二節課不斷地使用一些有趣的教學策略在課堂上複習，並讓學生練習演唱歌謠，讓學生在演唱歌謠之技能上能夠趨為精熟。也因學生普遍具備基本的樂理能力，能跟得上教師教學進度，所以學生在學習歌謠的歷程中，藉由教師以模唱的方式、學生小組之間接唱的教學策略情況下，讓學生以演唱感受在阿美族歌謠其中。最後在阿美族歌謠學習週記上，能夠看到學生對於此節課的回饋與學習狀況都有正面的回應，表 17 為學生對此技能層面學習成果之統整。

表 17：阿美族歌謠學習週記第四節課技能學習成果回饋整理表

題目	今天學習〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉的歌謠，有什麼感想呢？
學生回答	旋律很好聽，且希望下次還能再聽，音一直跳上跳下的很好玩（L4-S2-1081128、L4-S9-1081128、L4-S10-1081128、L4-S11-1081128、L4-S14-1081128、L4-S15-1081128、L4-S16-1081128、L4-S17-1081128、L4-S19-1081128、L4-S20-1081128）。
	很好演唱（L4-S3-1081128）。
	我覺得唱這首很好玩（L4-S6-1081128）。
	我覺得娃娃舞曲很有趣也好唱（L4-S7-1081128）。

註：本研究自行整理。

第五節課及第八節課之技能學習目標著重在「能用樂器模仿教師示範之〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉阿美族歌謠」及「能在看、聽到教師示範〈Sakaniw 請問芳名〉之後，用樂器演奏阿美族歌謠」，究其原因，主要是這兩堂課著重在學生演唱與演奏歌謠，第五節課花費太長時間在個人練習，導致還未習得的學生覺得在有限的時間練習演奏歌謠有難度；第八節課則因有些學生對於附點節奏較不熟悉，教師講解後請學生用模仿節奏的方式來練習，又因練習時間有限，以致於有些學生在演奏時有些困難，無法跟上教師進度。研究諍友在觀察紀錄表中及研究者於教學研究省思中寫道此首歌謠對於學生，反應出「學生願意認真練習，配合度高」（Z8-1081212），但因「節奏較難，學生需更多時間練習，才能熟悉此首歌謠」（Z5-1081128），所以「在教導學生節奏部分時，應先從手打拍子、口唱節奏練習之後，再帶入到樂器演奏……」（W5-1081128），並「運用不同的教學策略，……讓學生有效率的練習」（Y5-1081128）。第十一節課之技能學習目標著重在「能在看、聽到教師示範〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉之後，用樂器演奏阿美族歌謠」，但因教師在介紹阿美族的傳說故事〈Alikakay 阿里嘎該〉及播放影片時間有些超時，以致此節課只練習演奏歌謠的一小片段。經過研究者課程修調之後，第十一到第十二節課在技能學習達成率平均又呈現進步。顯示教師經過課程上的反思、調整與修正後，學生之技能學習達成率平均有逐漸提升。

伍、研究結論與建議

本研究目的在探討阿美族歌謠應用於兒童樂隊教學對學生音樂學習成果之成效、歷程中遭遇的困難與因應策略，以及教師於教學之省思與專業成長。本研究的結論與建議歸納如下：

一、結論

(一) 採用阿美族歌謠課程設計達成認知、情意及技能教學目標

本研究中認知教學目標之訂定以歌謠知識、歌謠視譜二項作為訂定依據；技能教學目標之訂定以歌謠模仿、歌謠合奏及歌謠創作等三項作為訂定依據。情意目標則於參考文獻後，以學生「課堂參與度」及「喜好」作為情意學習成果之評量依據。

1. 阿美族歌謠課程中之認知學習

在歌謠知識中，教師於第一循環之課程內容及素材設計以貼近學生生活經驗來做規劃，讓學生能夠將過去的生活經驗連結至課程，感受阿美族歌謠的律動與意涵。在第二循環中，將阿美族文化搭配歌謠融入至課程中，藉由了解阿美族文化脈絡與背景，來提升學生之歌謠學習動機。在歌謠視譜中，第一循環教師以柯大宜（Kodály Zoltán, 1882-1967）模唱唱名及模仿彈奏的方式，讓學生來學習阿美族歌謠。從學生演唱（奏）的練習中，觀察並從中指導個別之困難處。第二循環因為歌謠曲目變長，教師使用分段式教學，讓學生能夠循序漸進的學習。

2. 阿美族歌謠課程中之情意學習

在情意學習中，研究者以學生課堂參與度及喜好作為阿美族歌謠課程設計之依據。教師於第一循環之課程內容及素材設計以貼近學生生活經驗為主，讓學生能夠藉由過去的生活經驗與課程相連結，達到情境學習的目標。在第二循環將課程之內容及素材加深加廣，讓學生能夠從中學習到阿美族文化的內涵與精神。

3. 阿美族歌謠課程中之技能學習

在歌謠模仿中，第一循環教師以柯大宜模唱唱名及模仿彈奏的方式，讓學生來學習歌謠。第二循環教師以分段的方式，讓學生以螺旋式的學習方式來學習歌謠。

在歌謠合奏中，教師於第一循環中，藉由小組合作之接唱（奏）及個人接唱（奏）後，再進入至全團合奏，讓學生們對於歌謠與群體合作能夠更加熟稔，也讓學生以螺旋式的方法來學習如何合奏。第二循環著重在歌謠創作後，學生以小組合作的方式來練習合奏，並於練習完後進行分享。在歌謠創作中，由於創作為學習階層之高層次認知及技能目標，故主要將歌謠創作設計在第二循環課程之中。學生透過習得第二循環之歌謠後，以小組合作的方式，加上使用不同樂器配置與歌謠來做創作表現，讓歌謠有新的呈現。

(二) 阿美族歌謠應用於兒童樂隊之教學困境與解決策略

1. 學習內容應以學生的學習表現做適時地修調

在第一循環的阿美族歌謠課程中，因課程內容與素材貼近學生生活經驗，故學生在學習〈Misalama 來玩遊戲〉和〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉兩首阿美族歌謠後，對於此歌謠課成有所期待，進而也提升學生之學習動機。但在第二循環的課程中，因課程內容與素材在阿美族文化部分與介紹偏多，且教師大多數又以講述的方式讓學生學習並了解，導致壓縮到後面二首歌謠〈Sakaniw 請問芳名〉和〈O' Amis Hananay a Tamdaw 阿美族人頌〉的學習時間。在有限的時間練習下，讓有一部分的樂隊學生（如新生或學習較慢的學生）在練習歌謠上有難度。綜上所述，教師在第二循環的課程可以將阿美族文化課程比例做修調，既能讓學生在學習上不匆促，能達成該節課的學習目標，亦能讓教師在課程上有彈性的時間來做教學。在歌謠練習的部分，教師可以利用學徒制的方式，經由師傅的說明、示範或暗示，提供徒弟所需之鷹架概念來個別指導，讓學生能夠有效地學習並練習歌謠，最後展現學生之歌謠學習成果。

2. 運用多元化的教學策略，維持學生之學習動機

本研究之認知教學目標以歌謠知識、歌謠視譜二項為訂定方向；技能教學目標以歌謠模仿、歌謠合奏及歌謠創作等三項為訂定方向。在歌謠知識、歌謠視譜及歌謠模仿三項為較低層次之教學目標，在阿美族歌謠教學實施過程中，研究者將此三項發生之學生學習困境及解決策略以下分述之。

(1) 經由充分的時間學習，提升學生對歌謠的認識

歌謠知識部分於第一循環教學實施時，因課程設計內容及素材皆貼近與學生生活相關之題材，大部分的學生都能融入其中。第二循環因遇上阿美族文化課程較深入且多，且歌謠較長、練習時間較短的情況下，學生的感受性偏低。未來在實行這部分時，可加長時間，讓學生能夠從容地學習，也從中能對阿美族歌謠有更深一層的認識。

(2) 使用手拍口唱的教學方式，能增進學生歌謠視譜速度

在歌謠視譜部分於第一循環時教學實施時，教師先以柯大宜模唱唱名的方式，帶領學生來練習阿美族歌謠。但學生在〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉歌謠中遇到附點節奏上的問題，因此教師先以手打拍子、口唱節奏的方式，帶領學生來練習此節奏，也使用小組或個人接龍練習，確認學生習得後，再加上樂器演奏。藉由以口語或非口語的方式練習，與學生之間產生互動，隨著學生獨立運作能力的增加，讓學生經由社會互動而漸漸內化成自我調整。第二循環中因歌謠長度增加，教師先將歌謠中較複雜的節奏挑選出來練習，確認學生都習得後，再以分段式的方法來學習歌謠。

(3) 運用有趣的教學策略，能幫助學生進行歌謠模仿

歌謠模仿部分於第一循環教學實施時，教師發現有八成的學生皆能以柯大宜模唱的方式或樂器演奏表現出來，但有二成的學生（新生及學習較慢的學生）因遇到〈Wawa Keloay 娃娃舞曲〉歌謠中附點節奏上的問題，所以還尚未能立即反應此學習方式。故自第二循環後，教師以分段式教學，並使用學徒制教學，由能力較好的學生帶領新生及學習能力較慢的學生一對一練習，並從中讓他們以螺旋式的學習方法來學習阿美族歌謠。最後再以小組合作的方式，將整首歌謠做統整性的學習。

（三）阿美族歌謠應用於兒童樂隊教學，學生認知、情意、技能學習成果朝正向發展

1. 阿美族歌謠應用於兒童樂隊教學，學生認知學習成果呈現正向發展趨勢

研究者於每節課均訂有認知教學目標，透過研究諍友觀察紀錄與研究者教學研究省思中可以觀察到，學生認知學習達成率平均從第一節課至第十二節課有逐漸提昇的趨勢，表示教師藉由每節課不同的認知教學目標，帶領學生認識並了解阿美族歌謠之意涵，對於兒童樂隊學生在認知學習成果上有正面的提升。而從質性資料中，學生藉由學習週記的紀錄，從中能看出對於阿美族歌謠的認識及了解其中涵義，到能記憶教師所教之歌謠並演唱（奏）出來，從中也可以看出阿美族歌謠對兒童樂隊學生認知上的正向影響。

2. 阿美族歌謠運用於兒童樂隊，學生情意層面之喜好後測顯著高於前測，然參與度無顯著差異

（1）參與度

研究者於每節課均訂有情意之課堂參與度教學目標，透過研究諍友觀察紀錄及研究者教學研究省思中可以看出，學生課堂參與度平均從第一節課至第十二節課有漸漸提昇的趨勢，表示教師藉由每節課不同的課程內容及素材，帶領學生能願意了解、認識並體現課程中所學習的阿美族歌謠，對於兒童樂隊學生情意學習成果之課堂參與度有正向的提升。再從學生之阿美族歌謠學習週記及其他質性資料觀察到，學生在歌謠的認識與了解、學習與合奏的歷程中，可以看出阿美族歌謠對兒童樂隊學生課堂參與度的影響，顯示學生在研究歷程之課堂參與度上有正面的反饋。

（2）喜好

研究者藉由量化及質性研究資料中可以得知，學生在參與阿美族歌謠課程後，對於阿美族歌謠之喜好程度有所提升。經由研究歷程之資料整理與分析，阿美族歌謠應用於兒童樂隊教學，學生情意學習成果之喜好明顯地朝正向發展。且在教學實施後，學生對於阿美族歌謠課程學習的喜好程度較教學實施前明顯增加，顯示學生對於阿美族歌謠課程非常喜愛。

3. 阿美族歌謠運用於兒童樂隊，學生技能學習成果呈現正向發展趨勢

研究者每節課均訂有技能教學目標，透過研究評友觀察紀錄與研究者教學研究省思中可以觀察到，學生技能學習達成率平均從第一節課至第十二節課有逐漸提昇的趨勢，表示教師藉由每節課不同的技能教學目標，帶領學生以師生歌謠模唱（奏）、學生演唱（奏）以及樂器配置搭配歌謠之創作，對於兒童樂隊學生在技能學習成果上有正向的提升。而從質性資料中，學生藉由學習週記的紀錄，從中能看出對於阿美族歌謠能以演唱（奏）的方式，加上創作後能與他人分享，也可以看出阿美族歌謠對兒童樂隊學生技能上的正向影響。

二、建議

有關阿美族歌謠課程的相關建議事項，以下分述之：

（一）對音樂教師的建議

對音樂教師的建議有二，分別為建議增加自身對於原住民族歌謠之涉獵以及建議藉由成果發表，來提升學生之學習動機。

1. 增加自身對於原住民歌謠之涉獵

學生在學習原住民歌謠時，教師是學生認識並了解原住民歌謠的第一扇門。故在進行原住民歌謠教學前，教師需培養自身對於原住民歌謠的覺察度，並積極參與不同的原住民歌謠文化相關活動，來提升自我專業知能，才能帶給學生更深入的說明與探討。在教學前，研究者也至部落訪問耆老有關原住民歌謠的相關資料，並加上教學現場的族語教師及族群文化工作者意見，最後將正確的原住民文化知識傳遞給學生。

2. 藉由音樂成果發表，來提升學生之學習動機

要引起學生的學習動機，就必須先讓學生樂在學習之中，因此課程內容規劃以及引起學生之學習興趣非常重要。本研究之阿美族歌謠教學實施共 12 節，平時學生在課堂上相互分享所學習的成果以外，教師如果可以藉由音樂發表會的方式，來讓他人展示這段時間兒童樂隊學生所學習的阿美族歌謠成果，除了能讓學生在平時有明確的學習目標去達成外，經由學生在音樂成果發表會臺上的表現，使學生獲得老師、家長、同學及觀眾的支持與鼓勵，讓學生覺得平時的學習在音樂發表會上表現出來是值得的。藉由學生在音樂成果發表會上獲得的高峰經驗，來提升學生之學習動機。

(二) 對未來研究之建議

對未來研究之建議有二，分別為建議將研究期程延長，以及建議藉由成果發表，來提升學生之學習動機。

1. 研究期程延長

本研究之教學實施每週 2 節，共 12 節之阿美族歌謠教學。由於研究時間之限制，僅實施二個月阿美族歌謠運用於兒童樂隊學生之教學，這也是情意學習成果之課堂參與度未達顯著性之其中一項原因。雖然阿美族歌謠教學運用於兒童樂隊學生之認知、情意及技能學習成果有所成長與正向提升。但音樂的學習與陶冶皆需要長時間的經營，建議未來若要從事相關研究能延長研究期程，將有助於學生對阿美族歌謠與其他音樂層面進行統整，達到累進學習的音樂心理歷程。

2. 運用原住民歌謠進行文化回應教學

目前政府推展原住民文化和多元文化教育之際，編撰及設計合適的原住民歌謠教學是具有其意義與價值的。柯大宜教學法（Kodály Method）強調：「人聲是最自然也最原始的樂器」，可經由人聲作為接觸原住民歌謠的媒介，來引領學生進入原住民文化的世界。藉此，教師可考量學生之學習經驗及學習興趣，以學生的母文化作為學習橋樑，搭配其族群歷史發展相結合，再透過原住民歌謠教學，能夠讓學生實際參與，接觸不同文化，透過經驗與文化的連結，讓學生對於此部分的覺察更加深入，使學生的學習經驗更具脈絡意義，提供學生有效及增能的教學。

參考文獻

一、中文文獻

- 田哲益 (2002)。臺灣原住民歌謠與舞蹈。臺北：武陵。
- 吳博明 (1999)。樂器在國民小學音樂科各項教學的應用。載於邁向二十一世紀音樂教學之藝術－合唱與合奏教學研討會論文集，79-109。臺北：臺北市立師範學院音樂教育學系。
- 吳榮順 (1999)。臺灣原住民音樂之美。臺北：漢光文化。
- 呂鈺秀 (2003)。臺灣音樂史。臺北：五南。
- 李悠菁 (2007)。排灣族歌謠音樂課程對排灣族國中生學習態度影響之研究－以屏東縣泰武國中為例 (未出版之碩士論文)。國立高雄師範大學。
- 明立國 (1996)。阿美族多音性音樂之研究 (未出版之碩士論文)。香港中文大學研究院音樂學部。
- 林谷芳 (2000)。本土音樂的傳唱與欣賞。臺北：國立傳統藝術中心。
- 林道生 (1998)。花蓮原住民音樂(1)：布農族篇。花蓮：花蓮縣文化局。
- 林道生 (2000)。花蓮原住民音樂(2)：阿美族篇。花蓮：花蓮縣文化局。
- 姚世澤 (1993)。音樂教育與音樂行為理論基礎方法論。臺北：師大書苑。
- 姚世澤 (2000)。音樂教育與音樂行為－理論基礎及方法論。臺北：師大書苑。
- 張虹音 (2008)。音樂教師對六年級學生音樂能力看法之調查研究 (未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學。
- 教育部 (2018)。十二年國民基本教育課程綱要國民中小學暨普通型高級中等學校－藝術領域。2018 年 9 月 1 日，取自 https://stv.naer.edu.tw/classic/data/course_outline/pta_18533_2143291_60289.pdf
- 梁芸韶 (2013)。國小兒童樂團組訓之個案研究－以桃園縣一所國小為例 (未出版之碩士論文)。國立臺中教學大學。
- 許常惠 (1996)。臺灣音樂史初稿。臺北：全音樂譜。
- 許常惠、呂鍾寬、鄭榮興 (2002)。臺灣傳統音樂之美：原住民音樂、漢族傳統音樂、客家音樂。臺中：晨星。
- 許雙亮 (1989)。從節奏樂隊到器樂合奏。音樂教育季刊，13，15-17。
- 郭美女 (2000)。由「第二屆原住民音樂世界研討會－童謠篇」探討原住民之童謠。臺東師院原住民教育季刊，17，78-89。
- 郭美女 (2003)。聲音與音樂教育。臺北：五南。
- 郭惠嫻 (1995)。國小音樂科實施演奏教學的重要性。國教月刊，41(5.6)，18-21。
- 陳友新 (1988)。讓兒童樂隊走向正名之路－節奏樂隊組訓之檢討。音樂教育，19，4-10。

- 陳友新 (1999)。音樂教育論文選集。臺北：樂韻。
- 陳癸伶 (2007)。傳統歌謠教學應用於原住民學童族群認同之研究－以阿美族國小三年級學童為例（未出版之碩士論文）。臺北市立教育大學。
- 陳麗華 (1995)。從兒童的族群社會化談班級的族群關係經營。原住民教育季刊，2，53-77。
- 陳麗華 (1995)。談有效的社會科教學－重視真實性的活動。康橋雙月刊，18，55-58。
- 黃貴潮 (1998)。阿美族兒歌之旅。臺東：觀光局東海岸。
- 楊麗祝 (2003)。歌謠與生活：日治時期臺灣的歌謠采集及其時代意義。臺北：稻鄉。
- 葉學志 (1994)。教育概論。臺北：正中。
- 劉美英 (2004)。國小原住民與音樂班資優班學生音樂性向（未出版之碩士論文）。國立高雄師範大學。

二、英文文獻

- Boyle, J. D., & Radocy, R. E. (1987). *Measurement and evaluation of music experience*. New York: Schirmer Books.
- Hallam, S., & Shaw, J. (2003). Constructions of musical ability. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 153(4), 102-108.
- Johnson, T. J., & Hess, R. J. (1970). *Test in the arts*. St, Ann, MO: Central Midwestern Regional Educational Laboratory.
- Linn, R. L., & Gronlund, N. E. (2000). *Measurement and assessment in teaching* (8th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Ramsey, P. G. (1987). Young children's thinking about ethnic differences. In M. J. Rotheram & J. S. Phinney (Eds.), *Children's ethnic socialization*. Sage.

An Action Research on the Music Learning Outcomes of Applying Pangcah Songs for Children's Band Dance

Hsuan-Wen Huang^{*}、Hsiao-Shien Chen^{**}

Abstract

The purpose of this action research aimed to discuss students' music learning outcomes when Pangcah songs were applied in children's band teaching.

A total of twenty students of the children's band in the Ocean (alias) elementary school, aging from third-grade to sixth-grade, were invited to participate in the study. The researcher designed 6-week teaching activities by using four Pangcah songs as original teaching materials, including *Misalama*, *Wawa Keloay*, *Sakaniw*, and *O'Amis Hananay a Tamdaw*. After triangulation of quantitative and qualitative data, the research conclusions were summarized as follows: a) Applying Pangcah songs to curricular design could effectively accomplish the educational objectives in cognitive, affective, and psychomotor domains. Learning contents should be timely adjusted according to students' learning performances, while diverse teaching strategies should be used to sustain students' learning motivations. b) Students demonstrated significantly higher preference in the post-test while participation in learning Pangcah songs showed no significant difference, but applying Pangcah songs teaching enhanced learning outcomes of students in cognitive and psychomotor domains. c) This action research helped the teacher's professional growth in curriculum design and teaching practice.

Keywords: Pangcah Songs, Children's Band, Music Learning Outcomes

^{*} Teacher, Hualien County Fengbin Elementary School

^{**} Professor, Center for General Education, National Taichung University of Education

虛擬實境電影視角與接近度對觀眾情緒反應與存在感影響之研究

林蓉*、吳秉珊**、張晏榕***

收件日期：2023 年 5 月 2 日

接受日期：2023 年 11 月 13 日

摘要

本研究探討虛擬實境電影中鏡頭視角與接近度對觀眾情緒反應與存在感的影響。首先以文本分析法分析三部臺灣賣座時裝愛情國片情節，並據此拍攝虛擬實拍電影片段，以準實驗法讓30位受試者觀看拍攝之虛擬實境影片，以視角與接近度（Proximity）為主要操作變項，之後以問卷調查法蒐集觀者觀看後的情緒反應與存在感。發現主觀鏡頭產生最大的情緒反應，而客觀鏡頭的特定接近度（正向情緒氛圍，100公分／負向情緒氛圍，45公分）較易喚起觀眾具有最強情緒反應，而存在感對於情緒反應有顯著且正向影響。

關鍵詞：虛擬實境電影、接近度、視角、情緒反應、存在感

* 國立臺灣師範大學圖文傳播學系碩士畢業生

** 國立臺灣師範大學圖文傳播學系碩士生

*** 國立臺灣師範大學圖文傳播學系副教授

壹、緒論

一、研究背景與動機

近年來，由於電腦資訊軟硬體的進展以及網路頻寬的大幅增加，降低了虛擬實境（Virtual Reality, VR）的開發成本與使用門檻，使得虛擬實境在大眾中的接受度提高並開始走向商業化。近年越來越多電影公司開始關注如何將虛擬實境技術應用於電影領域，這種新型態的電影稱之為虛擬實境電影（Cinematic Virtual Reality, CVR），其提供使用者沉浸在 360 度的合成世界中，讓觀者體驗電影中的事件(Shafer et al., 2018)，在這個時代也成為一種全新的遠距敘事方式(Dooley, 2021)，本研究即在此新興研究領域。

虛擬實境電影為一廣義的術語，其概念從被動的 360 度影片至觀眾可藉由互動進而影響故事的互動式敘事影片皆屬之（MacQuarrie & Steed, 2017）。迄今為止，大多數虛擬實境電影體驗為實拍 360 度影片，該影片類型為被動的觀影模式，觀眾在觀看中被限制為僅能自由選擇角度觀察場景，而體驗的持續時間乃是基於媒體長度而定，其與傳統平面電影之間仍存在相似的製作邏輯，考慮到虛擬實境電影與傳統平面電影的相關性，一些歷史悠久的電影製作技術可以適應此種新興媒介（Mateer, 2017）。然而，虛擬實境電影迄今為止仍處於實驗階段，雖然有許多電影公司和創作者已製作出各類型的虛擬實境電影作品，亦有許多研究人員著手於虛擬實境電影攝製和敘事相關的研究，但目前 360 度虛擬實境電影敘事與攝影仍在探索中（Chang, 2016; Dooley, 2017; Mateer, 2017; Trageton, 2017）。

傳統電影通常透過敘事中的情節和故事因果關係，以時間回溯或倒敘的方式進行場面調度和聲音呈現，在這樣的敘事模式下，故事中的時間可以被拉長或壓縮，甚至透過重複的安排創造出新的意義，而在虛擬實境電影的敘事中，我們仍然可以發現類似的脈絡，使得故事在虛擬實境中呈現出相關的情感和意義（楊孟穎，2021）。

另一方面，許多研究已證實了電影能夠引發觀眾情緒的能力，因電影擁有豐富的動態視覺、聽覺和敘事元素，可以更準確地傳達預期的文本訊息，引起觀眾的情緒渲染，其中 Rottenberg、Ray 與 Gross（2007）更指出電影片段為情感啟發技術中最自然的應用，且已被證明能夠在觀眾中引發一系列情緒反應（Coplan, 2006; Gross & Levenson, 1995; Lim & Benbasat, 2000）。而虛擬實境別於傳統媒體，其獨特的沉浸、互動和想像等特性可以刺激更真實且強烈的情緒反應（Ding et al., 2018），近年研究發現了虛擬實境環境和技術的關鍵，如不同虛擬環境技術於情緒覺醒的影響（Kim et al., 2014），以及不同虛擬場景和特定情感狀態間的關係（Felnhofer et al., 2015），而 Ding 等人（2018）進一步證實了虛擬實境電影是比傳統投影螢幕電影誘發更強烈情感體驗的有效媒介。近期則有學

者提出開發情感虛擬環境的設計方法，該方法考慮了能夠影響使用者情感體驗的不同面向（Dozio et al., 2022）。

雖然這些研究結果揭示了情緒在虛擬實境電影中重要的作用，卻鮮少研究針對其中的內容以及攝製方式探討其對於觀眾的情緒效應。

二、研究目的與問題

基於前述文獻，有鑑於 360 度相機和虛擬實境電影的興起，及其能引發觀眾更強烈的情緒體驗能力，本研究以歷史悠久的電影攝影為基礎，目前虛擬實境電影中為數最多的實拍形式為目標，參考臺灣時裝電影作為虛擬實境實拍電影片段，探討虛擬實境實拍電影在不同片段之攝影方式與觀眾情緒反應間的關係。Trageton（2017）指出，對於虛擬實境影片沉浸感與情緒相關的敘事，控制度（Control）、接近度（Proximity）和視角（Point of View）是主要的影響元素，而本研究不涉及互動，無控制度的因素，因此選擇視角與接近度作為研究變項。

本研究之目的為探討虛擬實境實拍電影中攝影方式對於觀眾接收之反應，包含情緒反應和存在於虛擬空間世界的存在感受。根據研究目的提出之研究問題為：虛擬實境實拍電影中，攝影與觀眾情緒反應與存在感受關係為何？次要研究問題包含：如何研究虛擬實境影片對觀眾的正負情緒反應與存在感？虛擬實境實拍電影攝影的視角與接近度如何影響觀眾的情緒反應與存在感？虛擬實境實拍電影觀眾的情緒反應與存在感受之關係為何？存在感是否影響觀眾接收情緒？

貳、文獻探討

一、虛擬實境實拍電影攝影

自 1989 年以來，VPL Research 的執行長 Jaron Lanier 首次使用「虛擬實境」這個術語開始，虛擬實境即被描述為一種媒介，其由計算機技術生成模擬環境，使用者可在其中與之互動。虛擬實境主要利用視覺、聽覺與觸覺等多感官設備創造使用者體驗，並能讓使用者體會到自身屬於環境一部份的經歷（Riva et al., 2007）。

雖然虛擬實境電影的正式定義仍在開發中，但目前逐漸形成的共識將其視為一種沉浸式的虛擬實境體驗，其中使用者可以 360 度環顧計算機合成的世界，而在該世界裡通常擁有立體的視野以及專為立體空間設計的音訊效果，以加強虛擬環境的真實與準確性（Mateer, 2017）。在虛擬實境實拍電影中被限制為僅能夠在環境中選擇觀察環境的角度，使用者無法實際與虛擬世界中包含的元

素進行互動，虛擬實境實拍電影的體驗實際上屬線性的呈現，每次體驗的持續時間取決於所使用的媒體資產長度（Mateer, 2017）。

有些影片擁有類似於遊戲的結構，例如：影片中給予了觀者任務，使得這些情節將觀眾變成被動參與者或玩家，針對這類型像遊戲的 VR 敘事，其內容通常建立在擁有輸贏機制的水平之上（Miller, 2014），然而，在虛擬實境實拍電影中，任務的失敗或成功不會影響情節的結果。虛擬實境電影為一種新興媒介，如同電影，當歷經百年的發展與時間的積累，電影導演與觀眾開創了屬於電影的語言，同樣隨時間推移，虛擬實境電影亦可能發展出其共同語言（Pausch et al., 1996）。在傳統的电影語言中，涉及電影攝影方面的呈現手法與技巧主要分為以下五種要素：

（一）接近度

Brenton（2015）認為傳統電影語言中的鏡頭遠近恰與觀者在虛擬實境環境中與事件發生或劇中角色、物件的距離遠近具有相似概念，並將之稱為接近度。根據 Brenton（2015）的觀點，接近度可以分為四個接近區段（如表 1），分別為：親密空間（Intimate Space）、私人空間（Personal Space）、社交空間（Social Space）及公眾空間（Public Space），而四個空間的相應距離分別為 0.45 公尺、0.45 至 1.2 公尺、1.2 至 3.5 公尺以及 3.5 至 7.5 公尺（見圖 1）。這種距離的觀念早先在傳統電影語言中已被用於描述攝影機與被攝物之間的關係，其距離遠近具有暗示心理效果的能力。接近程度在虛擬實境影片中是更為突出的因素，其可以作為觀點輔助的工具，使得觀眾與劇中角色或劇情產生強烈的情感連結（Trageton, 2017），特別是緊張或驚訝的感受（Dooley, 2021）。

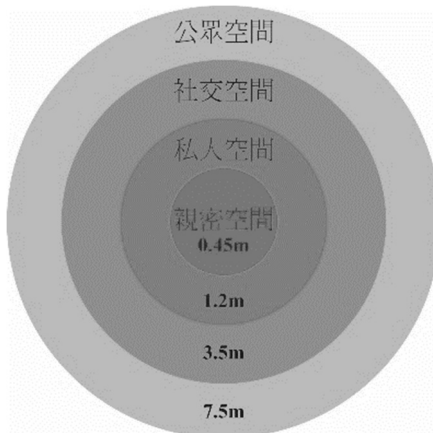


圖 1：接近度（Proximity）

註：本研究自行繪製，引自 Brenton, H. (2015)。

(二) 角度

Bordwell 等人 (2003) 將鏡頭的角度分為水平角度、高角度和低角度。虛擬實境 360 度影片的特性增強了角度的效果，特別是當觀者處於水平角度以及低角度時，然而當觀者以俯角向下俯瞰時，容易因不見雙腳而混淆觀者對自身所處位置的認知導致注意力分散 (Chen et al., 2017)。

(三) 視角

Bordwell 等人 (2003) 將鏡頭簡單地分成了主觀鏡頭和客觀鏡頭。主觀鏡頭是以一個人的觀點來拍攝的角度；相反地，客觀鏡頭則像是透過一個看不見的觀察者的眼睛來觀察事件。客觀鏡頭常用於傳統的線性影片中 (Branigan, 1992)，而對於虛擬實境 360 度影片敘事，主觀鏡頭更為常見，因其可將觀眾作為敘事中的一個角色，促進觀者感知自身實際成為故事主角的錯覺 (Miller, 2014)。Dooley (2021) 在對虛擬實境實拍影片案例分析後亦強調敘事規劃時必須特別注意將媒材中以觀者為中心 (Viewer-Centered) 的特性納入考量，也就是強調虛擬實境影片視角的重要性。

(四) 構圖

為因應虛擬實境 360 度影片的特性，Chen 等人 (2017) 對虛擬實境電影中的構圖做了適度的轉換，因場景由平面變為三維空間，因此傳統電影語言中的構圖在 360 度影片中被視為環境，而字幕也屬於環境中的一環，並根據研究發現，在虛擬實境 360 度影片中，較單一主體的構圖有助於觀者理解欲傳達的訊息內容，若有太多物件分佈在環境中易分散觀者的注意力並錯過主要故事線，而字幕的呈現無標準數量，反而須注意字幕持續的時間及位置是否位於故事焦點附近足以使觀眾理解情節。

(五) 運動

為避免頭暈及身體不適的體驗，360 度影片鮮少有過多的攝影機運動，然而為了引導觀眾將焦點放在正確的敘事位置上，常使用字幕作為方向指引，因此 Chen 等人 (2017) 將運動定義為使觀眾產生移動焦點運動的字幕引導使用。另外，在虛擬實境實拍電影中，觀者可以從攝影機的位置選擇在固定的虛擬環境內觀看的角度，因此注意線索對於驅使觀眾產生視野運動並引導觀眾了解故事，或使觀眾意識到進一步的敘事細節至關重要。

在目前多數的虛擬實境 360 度影片中，常利用視覺與聽覺元素作為注意線索的提示，利用視覺和聽覺營造的方位提示可以激發觀者查看內容中運動或聲音的來源，並依循某些運動探索虛擬環

境或保持警覺，而與視覺提示相比，視聽方向提示又更常在虛擬實境 360 度影片用於導航觀看者 (Elmezeny et al., 2018)。

本研究考量 VR 攝影與實拍的不同，根據 Trageton (2017) 的敘事相關情緒影響元素架構和 Dooley (2021) 在案例分析後的結論，選定接近度和觀點作為實驗探究的向度，因為 VR 是 360 度自由觀看的媒體，並無觀看角度問題，而 VR 攝影構圖較為複雜，鏡頭運動容易產生不適，本研究暫不探究。

二、電影攝影與觀眾情緒反應

針對豐富的情緒類型，最普遍也最常見的分類即是將情緒分為正向情緒與負向情緒兩個面向，在 Tomkins (1984) 的理論研究中描繪了九種主要的情緒狀態，並將其分為「正向情緒 (Positive Affect)」和「負向情緒 (Negative Affect)」兩大類，正向情緒包含了興奮、喜悅和驚喜，而負向情緒則包括恐懼、痛苦、憤怒、恥辱、蔑視和厭惡。Watson 與 Tellegen (1985) 曾對一系列有關內在情緒感受的研究加以進行因素分析，並發現了情緒經驗的兩大主要維度亦是正向情緒與負向情緒。正向情緒代表一個人對生活充滿熱情的成分，泛指特定情境或環境刺激所引發的愉悅程度；負向情緒則為主觀的負面心情狀態，指一個人感到不安或不悅的程度 (Watson et al., 1984, 1988; Watson & Tellegen, 1985)。

根據 Sinnerbrink (2012) 的觀點，情緒決定了特定的電影世界如何在美學上被揭示，以及觀眾如何與該世界的情感調諧，在此意義上，情緒表達了電影的情感意圖。無論敘事方面（如故事世界、角色、懸疑或聚焦）以及技術方面（如蒙太奇或視聽效果）皆用於為影像設置特定的風格和氛圍。其中，Marín-Morales 等人 (2020) 認為 VR 可能會在未來十年徹底改變實驗室環境中的情緒引發方法，並對情感計算研究產生相互影響，並影響多個領域。

Coplan (2006) 說明，觀眾對於片中角色情緒的模仿為情緒感染的結果，是當觀眾觀察他人經歷情緒時可能發生的自動和非自願的情感過程。電影製作人通常能夠引導和影響我們對人物及其經歷的感知，Plantinga (1999) 指出，電影中關注角色臉部的場景可透過使用近距離或特寫鏡頭、淺景深、各式視點結構以及逐漸聚焦角色臉部和表情的拉近鏡頭拍攝，並且有足夠長度的鏡頭持續時間，在此期間敘事的節奏減慢，角色的內部情感體驗成為關注的焦點，而電影製作人必須將觀眾的注意力集中在角色的臉部表情上，以引發情緒感染反應。

關於電影之技術表現特徵，通常可分為視覺、聽覺和時間特徵。視覺特徵包括如燈光、對比度、顏色、景深和框架等；聽覺功能包含響度、音樂、對話以及音效；時間特徵則包括諸如拍攝持續時間、鏡頭動作和音樂或剪輯節奏等 (Tarvainen et al., 2015)。傳統電影製作中，在畫面的邊界內，導演透過「鏡頭」來控制要聚焦的故事元素，例如特寫或廣角，以引導觀眾的視線和注意力。(Dooley,

2019)。在電影的視覺呈現中，導演或攝影師常使用照明方法增強電影的情節、人物、主題、風格和整體情緒。根據電影理論，以黑色風格為主的電影，其觀眾會將高度陰影、黑暗和對比的影像解釋為具有危險、懸念、沮喪、神秘以及邪惡的感覺，而喜劇電影則常使用對比度較低、明亮的燈光以及鮮豔閃亮的燈光組合以引發觀眾喜悅、啟蒙、誠實和快樂等正向的情緒反應（Poland, 2015）。諸如動畫或攝影機位置等風格上的設備用於在觀看者與其他角色或是其動作之間建立距離或親密度（Elmezeny et al., 2018）。本研究探究虛擬實境影片帶給觀眾情緒氛圍反應時，仍以正向與負向作為主要區分。

三、虛擬實境影片之存在感

Steuer（1992）表明，定義虛擬實境的關鍵不在於硬體技術，而在於人類的體驗，而「存在感」的概念為其中的核心。存在感是虛擬實境中觀眾體驗一核心概念，並且一直是重要的討論和研究主題，其被認為是為觀眾提供了一種特殊的主觀體驗，而非似電視或電影所提供的，經過編輯的第三人稱體驗。影響存在感的關鍵因素包括：媒體形式、媒體內容和使用者特徵等，但到目前為止對於其因素應用於新興的虛擬實境實拍電影領域的探討相對較少。

一般來說，沉浸與存在感可以交替使用說明個體的體驗感受，然而在有關於虛擬環境中經驗的心理學文獻中，兩者為獨立相異的概念。沉浸主要反映所使用的硬體和軟體的客觀能力，例如：視覺顯示器呈現了令人信服的輸出能力，又或是呈現在平面螢幕還是立體螢幕等；而存在感則被概念化為在虛擬環境中的主觀體驗（Schubert et al., 2001; Sheridan, 1992; Slater & Wilbur, 1997）。相較於傳統媒體，VR 技術在受試者身上引發更強烈的存在感，從而對用戶的訊息接受效果產生更積極的影響（王鐸等人，2020）。

一些虛擬環境相關研究發現，當使用中性刺激時硬體的沉浸能力僅會影響存在感，而具有情感誘導的刺激，無論其呈現方式為何都能喚起虛擬環境中的存在感（Baños et al., 2004）。由於電影引發觀眾情緒的能力已經證實，而當使用更身臨其境的技術時，更具備增強情感反應的潛力。然而虛擬實境中的媒體內容是如何影響情緒與存在感的喚醒，又存在感與情緒間的關係是否如同過去研究所觀察到的結果仍是需要探索的議題。虛擬實境的興起與對存在感的複雜理論概念的重新思考兩相吻合，一方面，存在感的理論概念化借鑒了現象學（Heidegger, 1962）和存在主義（Marcel, 1951）的悠久而豐富的哲學傳統；另一方面，人機介面（如虛擬實境）的實際設計問題要求對「存在感」如何通過技術進行調解有更直接的理解，最終導致了工程師、電腦科學家和心理學家進行了大量基於經驗的存在感研究（Youngblut, 2007）。儘管存在感的概念具有實際和理論上的重要性，但尚未出現一種關於存在感全面的解釋性理論，虛擬實境領域的製作者仍繼續努力掌握存在感的多義性，探討存在感亦為本研究目的之一。

參、研究方法

一、研究設計

本研究首先使用文本分析法，探討並歸納出臺灣賣座時裝國片之正、負情緒場次情節內容，後續再使用準實驗法，依文本分析所得之結果作為虛擬實境實拍劇情電影之情緒氛圍片段之文本依據，以前述的接近度與觀點的概念融入為每個情緒氛圍片段拍攝出各接近度與觀點版本的片段，以及在實驗結束後給予問卷進行觀眾接收分析。以下為本研究整體研究架構，如圖 2 所示。

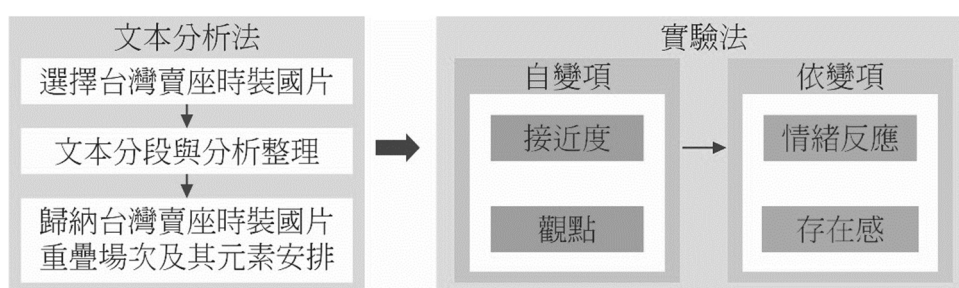


圖 2：研究架構

註：本研究自行繪製。

本研究認為在虛擬實境實拍電影中，針對觀眾無法自行操作的部分，能最直接影響觀眾視覺和接收反應的技術在於接近度以及觀眾是用何者角色進行體驗的觀點，因此本研究之自變項定為電影攝影中之「視角」與「接近度」，分述如下：

（一）視角

本研究仿照擷取之原電影片段，採主觀鏡頭模擬角色之一，拍攝以觀點為變項的虛擬實境實拍電影正、負情緒氛圍片段，以與接近度比較兩者對於觀眾接收之影響。

（二）接近度

本研究採用的拍攝距離變項有：親密空間範圍的 45 公分、個人空間內的 100 公分以及社交空間內的 200 公分。

本研究之依變項主要為「觀眾情緒反應」和「存在感」二個面向探討。本研究之控制變項為「實驗播放內容」、「進行時間」與「實驗器材」，分述如下：

(一) 實驗播放內容

本研究之實驗播放內容以文本分析後所得結果，並以不同接近度作為自變項拍攝成各版本的虛擬實境實拍劇情電影之情緒氛圍片段為主，且同一組情緒氛圍片段所用之場景與角色演員等拍攝內容皆相同。

(二) 進行時間

實驗進行時間即為播放每個片段，以及各片段間休息冷卻的時間，不因不同受試者個別情況而有多次播放或增加休息時常的差異，以確保實驗環境的相同且公平。

(三) 實驗器材

本研究之實驗器材均採用 Ricoh Theta V 360 度全景攝影機拍攝，並使用 HTC Vive 頭戴式顯示器觀看，每組的片段除了拍攝時的鏡頭遠近（接近度）有所差別外，在文本及拍攝時所使用之軟硬體皆完全相同，確保自變項間的其餘因素無差異。

二、文本分析法

本研究首先使用文本分析法進行研究，藉由文本的建立，可以觀察出電影如何安排故事，以及包含了那些元素去拼湊而成的。以探討臺灣歷年賣座時裝電影中場次的結構安排，透過反覆觀看影片，將影像內容轉化成文字，再將影片中之內容以場景、角色、敘事情節內容以及運用之鏡頭遠近（接近度）等進行整理與歸納，藉此觀察臺灣賣座時裝電影中場次情節的架構與元素安排。

本研究使用《當代電影分析方法論》(1996)一書中所提出之電影文本分析工具：「描述性工具」進行文本研究與分析。以描述性工具探討賣座時裝國片中不同場次之場景、角色、文本內容、角色情緒以及接近度，將電影中各場次段落及影像的內容透過文字描述出來，藉此幫助研究透過文字的描述統整歸納出各場次情節與其元素之配置，文本格式表如表 1。

表 1：文本格式表

編號	段落 開始時間	段落 結束時間	場景	角色	段落 文本	角色 情緒	鏡頭 遠近
依照 段落 從 A01 開 始	段落開始 的影片時 間（時： 分：秒）	段落結束 的影片時 間（時： 分：秒）	拍攝段落 位於的場 景	段落出現的 角色及角色 人數與之間 的關係	各段落故 事內容的 描述	畫面主要角 色在段落中 屬正或負面 情緒	段落所呈 現之鏡頭 遠近

註：本研究自行整理。

角色情緒在電影的情緒氛圍營造方面為一有效的應用，本研究在文本分析方面即利用角色情緒作為電影場次抽取的基礎。場次的定義係根據一連續時間內的畫面屬於相同時間、空間為條件劃分，角色情緒則根據 Watson 等人（1988）對於情緒的定義分為正向情緒與負向情緒，當場次中主要動作角色的情緒符合上述定義且相同時，即將該場次擷取出來分析。此一作法目的在於預先根據角色情緒對電影片段進行正、負情緒氛圍的分類，以事先假設觀眾對於電影片段的情緒效應。

本研究首先透過反覆觀看所選之時裝國片，運用描述性工具，將影片內容轉換成文字，再以段落之形式填入至文本分析表格中，藉以將臺灣賣座之時裝國片的場次情節內容運用文字呈現。接著，將文本資料作整理，找出各時裝國片場次情節中的相似之處，及場景、角色與敘事內的元素安排。最後，將分析完的資料進行歸納與比較，嘗試找出臺灣時裝國片中較常使用的場次情節及其元素的安排，並提出本研究整理的時裝片中，相似劇情的場次情節及其元素安排規則。

本研究文本分析法之研究對象以臺灣賣座國片的前三部時裝劇情電影進行研究，並歸納三部電影中所採用之相似或重疊性高之場次情節結構的安排。研究對象採立意抽樣，依據臺灣國家電影中心出刊之電影年鑑，自 1974 年至 2018 年電影票房統計，抽取排名前三部之時裝劇情國片電影進行研究分析。所挑選出票房前三名的時裝劇情國片依序為《海角七號》、《那些年，我們一起追的女孩》以及《我的少女時代》三部，臺北票房分別為 2.3 億、1.8 億、1.6 億臺幣。

三、準實驗法

本研究第二階段將採用準實驗法來測量自變項對依變項的因果關係，並以徵集受試者的方式，進行資料的蒐集、分析及探討。經文本分析後所得之重疊性高的場次作為實驗之虛擬實境實拍電影情緒氛圍片段的內容依據，採用電影攝影中接近度（即鏡頭遠近：在虛擬實境中即代表距離）以及觀點（主、客觀鏡頭）作為自變項，藉此操作自變項至每個情緒氛圍片段來取得對依變項（即觀眾接收）的影響，並且探討此自變項對依變項是否存有交互作用。在實施程序中分為實驗前、實驗中、實驗後三部分，如圖 3，並分述如下：

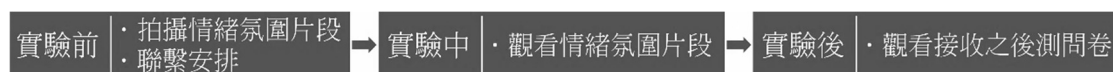


圖 3：實施程序

註：本研究自行繪製。

(一) 實驗前

本研究根據文本分析所得發現，正向情緒氛圍與負向情緒氛圍可分類為兩大項：親密鏡頭與衝突鏡頭，而兩者可再細分為角色有無肢體接觸。另外在三部電影中，分別在正向與負向情緒氛圍各共同具有兩種類型的敘事橋段。正向情緒氛圍之兩類型片段如下：1.男女主角在感情尚未明朗的曖昧時期，常有不經意或意外的行為或互動作為情感變化伏筆之場次；2.男主角對女主角表露心意之場次。而負向情緒氛圍之兩類型片段如下：1.男女主角在情感發展之時因理念不合或誤會而引發爭執之場次；2.在具有上下階層關係的角色之間，上位者因誤會而對下位者做出欺負侮辱行為，致使兩者產生衝突之場次。

本研究即根據前述結果以三部電影中共同具有的四種類型片段為基礎，在正向情緒氛圍之有無肢體接觸行為各挑選一項作為正向情緒氛圍的兩個實驗片段，在負向情緒氛圍方面則主要挑選責罵與爭吵場次作為負向情緒氛圍的兩個實驗片段。本研究所選取片段之原電影對照如表 2。

表 2：實驗擷取片段之原電影對照與內容

	片段來源電影	片段起訖時間	場次大綱	情緒氛圍	鏡頭分類
片 段 一	我的少女時代	00:56:35 00:57:29	男女主角相約到麥當勞念書，男主角首先接過女主角的包包，後有汽車疾駛經過，男主角一把將女主角攬至懷中。	正向	親密鏡頭，肢體接觸之擁抱。
片 段 二	我的少女時代	01:07:33 01:08:38	新主任上任，並叫男主角至辦公室給予警告並言語羞辱。	負向	衝突鏡頭，無肢體接觸之責罵。
片 段 三	我的少女時代	01:56:16 01:57:27	在男主角離開後，女主角至公園聽生日時男生送的表白錄音帶，並幻想他就在身邊。	正向	親密鏡頭，無肢體接觸之語言。
片 段 四	那些年，我們一起追的女孩	01:15:07 01:17:40	女主角無法理解男主角舉辦格鬥比賽的緣由，而男生因被否定心生不滿，使兩人發生爭執。	負向	衝突鏡頭，無肢體接觸之爭吵。

註：本研究自行整理。

挑選出四個片段後，分別以自變項的三個距離以及主觀鏡頭為每個片段拍攝出四個變項版本，即每一片段皆有以 45 公分、100 公分、200 公分距離拍攝，加上以主觀鏡頭拍攝之四支影片，由於篇幅有限，僅列出表 3 片段二之影片示意圖。拍攝時除演員與拍攝人員，其餘非屬於應呈現在畫面內之角色與物品須於場景內淨空。所有影片拍攝完畢後接著使用 Adobe Premiere Pro CC 2018 影

音剪輯軟體進入影片後製階段，適當地裁切每支影片的長度內容、設定觀看定位的中心點、調整觀看的角度使其一致，並為每支影片配上相對應於原電影片段的背景音樂與音效，作為控制變項。

表 3：研究實驗片段二之影片截圖

編號	45 公分	100 公分	200 公分	主觀鏡頭
片段二				

註：本研究自行整理。

（二）實驗中

實驗一次以一位受試者為主，在實驗開始前研究者首先利用五分鐘對受測者解說本次實驗的目的、流程以及注意事項，並且逐一為受測者解說觀後問卷每一題目之題意與填答方式，待受測者對於實驗內容與問卷題目完全了解後隨即開始進入正式實驗。

正式實驗時，依據實驗流程會先請受測者至安裝實驗設備之座位入座並規定受測者在實驗全程需於座位上完成體驗以模擬觀賞電影的情境，研究者接著協助戴上 HTC Vive 頭戴式顯示器，在確認受測者於頭戴式顯示器中可以確實看到顯示畫面並聽到聲音後，研究者開始播放預先剪輯完成之情緒氛圍實驗片段，實驗播放順序如圖 4 所示。另外，當受測者觀看完一片段之一變項的虛擬實境實拍影片後，即填寫一次觀後接收問卷，接收問卷的填寫約耗時 1 至 3 分鐘，並於填寫完畢後給予受測者 2 分鐘的休息時間以淨空思緒，才接著再播放下一支影片。整個正式實驗流程將依循觀看一變項影片、填寫觀後接收問卷、休息的順序為循環操作，直至四個實驗片段共 16 次循環皆完成，總實驗時長約 60 至 90 分鐘。



圖 4：實驗播放順序

註：本研究自行繪製。

(三) 實驗後

待受測者觀看完所有四組實驗片段後，研究者會在電腦螢幕上播放四個實驗片段相應之原電影的剪輯片段，並發放原電影片段情緒的問卷供受測者填寫，每看完一個原電影剪輯片段即讓受測者填寫一次原電影片段情緒問卷，問卷填寫完畢再繼續播放下一原電影剪輯片段，以此循環操作至四個片段皆觀看並完成問卷填答。

四、研究對象

本研究利用虛擬實境頭戴式顯示器的觀看方式作為實驗進行，準實驗法之研究對象設定為相對具有消費或使用虛擬實境頭戴式顯示器潛力之 16 至 34 歲的年輕族群。分別於 Facebook、Dcard 等社群網路服務網站發佈實驗訊息，並從該年齡族群中徵集 30 位受試者進行實驗研究。本次研究受測者中約 80% 為國立臺灣師範大學學生，其餘為 26 歲以上之上班族群。

五、研究工具

第二階段採用實驗後測問卷以取得相關研究數據，為測量受試者在觀看完虛擬實境實拍電影之情緒氛圍片段後之接收反應，依據文獻探討所得結果，將受試者接收反應的測量分為情緒反應與存在感體驗二個面向：

(一) 情緒反應

測量參照 Watson 等人 (1988) 編製的「正負向情感量表」(Positive and Negative Affect Scales, PANAS)，為共計二十題的李克特氏五點計分量表，從 1 分表示「幾乎沒有」到 5 分表示「總是如此」。此量表可測量個體在一般情況下正負向情感的表現，其中正、負向情感各 10 題。

(二) 存在感體驗

為了測量存在感，本研究使用了荷蘭版本的 iGroup 存在感問卷 (iGroup Presence Questionnaire, IPQ) (Schubert et al., 2001)。該問卷使用李克特 7 點量表，量表中的 14 項自陳報告可以評估參與者在最近的經歷中所感受到存在感的程度。IPQ 的組成包含一般性的存在感測量，以及三項分量表以評估空間存在感（個體感覺自我真實位於虛擬世界中）、參與（個體覺察其注意力受虛擬環境而非外部世界吸引）以及真實性（虛擬世界看起來有多現實）。

本研究針對受試者觀影後的接收反應測量量表主要分為二大面向，完整問卷內容設計詳見附錄一。

肆、研究結果與分析

研究之受試者年紀皆落在 18 至 34 歲之間，而實驗場所皆在實驗者所屬研究室進行。實驗回收之資料皆為量化資料，回收之有效問卷共計 30 份，並以 IBM SPSS Statistics 23 進行統計分析。

根據所選電影視覺特徵以主客觀鏡頭視角和不同接近度作為獨立變相，其餘如燈光、對比度、顏色、景深和框架以及聽覺特徵如響度、對話以及音效等皆保持相同，予以控制。

一、鏡頭與景別分析

本研究首先透過文本分析，將臺灣賣座的前三部時裝國片《海角七號》、《那些年，我們一起追的女孩》和《我的少女時代》依正負向情緒理論作為角色情緒判斷的依據進行場次的提取與整理，並再根據接近度逐一分析各場次使用之鏡頭景別。

根據場次擷取結果發現，正向與負向情緒場次可以分為親密鏡頭與衝突鏡頭二大類別，在此二大類別中又可以再細分為無肢體接觸與有肢體接觸二類。進一步對三部電影進行交叉比對後得知，三者共同擁有之情節場次類型主要可以分為四大類，其中正、負情緒各兩項，分別為：（一）男女主角曖昧發展時期；（二）男主角對女主角表白情節；（三）男女主角爭執；（四）上位者對下位者之羞辱辱罵情節。

整體來說，在無肢體接觸之親密鏡頭中，使用親密距離、個人距離與社會距離來呈現場次畫面之比例約為 56.8%、29.6%以及 13.6%；在有肢體接觸之親密鏡頭中，三種距離由近至遠之使用比例為 53.6%、23.2%、23.2%；在無肢體接觸之衝突鏡頭中，三種距離之使用比例分別為 53.7%、27.6%、18.7%；最後是三種距離景別在有肢體接觸之衝突鏡頭中的使用比例為 38.9%、27.8%、33.3%。由上述數據得知，最廣泛使用在所有鏡頭之取鏡距離為親密距離，而個人與社會距離在使用比例分佈上較為平均。

無論片段為正向或負向情緒氛圍、有肢體或無肢體接觸，在所有類型的場次中使用比例最高之鏡頭距離為親密距離，亦即近景距離以內之景別最常被運用為敘事畫面呈現，由於近距離鏡頭能使觀點聚焦在較單一的客體上，因此其目的在於更加細膩地描繪人物的情緒和感覺，以達到更強烈的情緒渲染；另外兩種距離的使用分佈則較為平均，但仍可看出個人距離使用比例略為高出社會距離，其原因可能在於，在已交代空間環境的情況下，角色的行為與互動仍主要為場次敘事的主體，因此個人距離之景別對於人物的關係與互動較具說明性。但鏡頭距離之選擇最後仍取決於實際拍攝的考慮，為了有效傳達場次預期的戲劇動作與效果乃製作者的最終考量。

二、正負向情緒氛圍

此節之分析是為了解在本研究所選取之四個電影片段之中，參與者對於各片段欲呈現的情緒之感受，藉以客觀推論該電影片段之情緒氛圍屬於正向或是負向，此項分析藉由參與者觀看完四個原電影片段之剪輯後填答情緒問卷，並分別各片段做敘述性統計進行分析。

原電影片段呈現情緒與觀後情緒反應題目相同，分別為正向情緒與負向情緒各 10 題，共計 20 題。片段一之原電影片段呈現情緒之 *Cronbach's α* 值為.827，片段二之 *Cronbach's α* 值為.733，片段三之 *Cronbach's α* 值為.802，片段四之 *Cronbach's α* 值為.857，所有片段信度皆大於專家建議之 0.7，表示本研究問卷之情緒構面題項具有穩定性與一致性，屬於良好信度之問卷面向。

表 4 為所有實驗參與者在觀看完實驗所選取片段之相應原版電影剪輯後，填答的情緒問卷之數據做敘述性統計而得。

表 4：片段一到片段四敘述性統計表

片段	情緒氛圍	<i>n</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>
一	正向	30	37.8	1.62
	負向	30	20.2	1.11
二	正向	30	25.6	1.53
	負向	30	32.3	1.51
三	正向	30	24.2	1.37
	負向	30	23.9	0.99
四	正向	30	24.2	1.49
	負向	30	34.1	1.54

註：本研究自行整理。

如表所示，觀察表中的平均數欄位，在片段一中之正向情緒分數為 37.8 分大於負向情緒的 20.2 分，且兩者相差 17.6 分為總分的 25 個百分比，因此將片段一歸類為正向情緒氛圍。片段二中，正向情緒氛圍與負向情緒氛圍之平均後加總分數分別為 25.6 分以及 32.3 分，負向情緒大於正向情緒，因此將其歸類為負向情緒氛圍。片段三之正、負向情緒得分為 24.2 分與 23.9 分，兩者間僅相差 0.3，其可能歸因於該片段的情節，儘管屬於男主角在對女主角訴說情感的親密鏡頭，但實際上兩人因誤會導致分開，因此男主角並非真實存在於女主角身旁，而是女主角靠想像產生的幻影，使該情節帶有哀傷、遺憾等負面情緒而消弭了觀眾感受到正向情緒的可能，即使兩者差距不大但仍有差異，因此亦將片段三分類為正向情緒氛圍類別中。而片段四之負向情緒得分 34.1 大於正向情緒得

分的 24.2，屬於負向情緒氛圍的類別。根據結果，依據參與者自陳其認為電影片段欲傳達之情緒所填寫之問卷，其結果顯示在正向情緒氛圍與負向情緒氛圍中各有二個片段，片段一與片段三被歸類為正向情緒氛圍片段，而片段二與片段四同屬於負向情緒氛圍片段。

三、情緒反應統計分析

表 5 為全體受試者在觀看完片段一到四個虛擬實境影像後之情緒反應之敘述性統計表。由表觀察各變項平均數得知，就觀點而言，主觀鏡頭之正向情緒平均數皆大於客觀鏡頭的所有拍攝距離，顯示主觀鏡頭比起客觀鏡頭能造成較大的情緒反應，在正向情緒的客觀鏡頭影片中，拍攝距離 100 公分之變項其正向情緒平均數為最高，而在負向情緒的客觀鏡頭影片中，45 公分的拍攝距離能引起觀者最大的情緒反應。

表 5：片段一到片段四之觀後正負向情緒反應敘述性統計表

片段	觀後情緒反應	觀點	拍攝距離	<i>n</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>
一	正向情緒	客觀鏡頭	45 公分	30	3.43	1.60
			100 公分	30	3.53	1.67
			200 公分	30	3.47	1.52
		主觀鏡頭		30	3.65	1.68
二	負向情緒	客觀鏡頭	45 公分	30	2.85	1.59
			100 公分	30	2.74	1.26
			200 公分	30	2.46	1.48
		主觀鏡頭		30	2.97	1.51
三	正向情緒	客觀鏡頭	45 公分	30	2.52	1.62
			100 公分	30	2.54	1.47
			200 公分	30	2.20	1.39
		主觀鏡頭		30	2.58	1.39
四	負向情緒	客觀鏡頭	45 公分	30	2.88	1.54
			100 公分	30	2.76	1.40
			200 公分	30	2.58	1.44
		主觀鏡頭		30	3.02	1.64

註：本研究自行整理。

原本預期距離越近，會引發越強烈的觀眾情緒反應，在負向情緒客觀鏡頭的影片的確如此，可能因為引發負向情緒情節的指責、爭吵距離越近，引發的不快感越強烈，而正向情緒影片的客觀角度，太過於接近的親密距離盡頭觀看男女主角的愛戀行為可能反而引起尷尬的情緒反應，削弱了原本的正向反應，顯示以客觀鏡頭的接近度而言，在個人距離的 100 公分為最佳引發觀眾情緒拍攝距離。

四、存在感統計分析

所有受試者在觀看完片段一到四個虛擬實境影像後之存在感之敘述性統計顯示於表 6。

表 6：片段一到四之觀後存在感敘述性統計表

片段	視角	拍攝距離	<i>n</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>
一	客觀鏡頭	45 公分	30	4.23	1.36
		100 公分	30	4.45	1.19
		200 公分	30	4.40	1.31
	主觀鏡頭		30	5.13	1.32
二	客觀鏡頭	45 公分	30	4.48	1.27
		100 公分	30	4.36	1.44
		200 公分	30	4.28	1.33
	主觀鏡頭		30	5.32	1.43
三	客觀鏡頭	45 公分	30	4.26	1.32
		100 公分	30	4.48	1.33
		200 公分	30	4.22	1.45
	主觀鏡頭		30	5.25	1.13
四	客觀鏡頭	45 公分	30	4.79	1.17
		100 公分	30	4.49	1.25
		200 公分	30	4.45	1.26
	主觀鏡頭		30	5.41	1.15

註：本研究自行整理。

結果顯示，主觀鏡頭的存在感皆大於客觀鏡頭，可見以主觀角度拍攝的確讓 VR 影片有身歷其境的感受。在客觀鏡頭方面，正向情緒片段影片以拍攝距離 100 公分之平均數得分最高，負向情緒片段影片則以 45 公分的拍攝距離能引起最大的存在感體驗。結果與前一節的情緒反應統計結果相似，亦即負向情緒客觀鏡頭的影片拍攝鏡頭越近，觀眾有越強烈的存在感，而正向情緒影片的客觀角度，在個人距離的 100 公分時觀眾有最大的存在感。兩者可能有相互影響的關係，因此進一步分析情緒反應與存在感的關係與兩者之間相互影響的可能性，挑選主觀鏡頭及前述存在感與情緒反應最大的幾組客觀鏡頭距離加以分析。

五、情緒反應與存在感相關性分析

本節之目的在於進一步了解情緒反應與存在感之間是否擁有關聯性，以皮爾森相關檢定分析引發最大反應的變項組資料之兩變項間的相關程度，用以回答觀者在不同的情緒氛圍片段下，其觀後情緒反應與存在感之間是否存有相關性之問題，表 7 與表 8 分別為片段、三正向情緒影片情緒反應與存在感，以及片段二、四負向情緒影片情緒反應與存在感相關係數統計表。

表 7：片段一、三正向情緒反應與存在感相關係數表

片 段		100 公分		主觀鏡頭		100 公分		主觀鏡頭		
		情緒 反應	存在感	情緒 反應	存在感	情緒 反應	存在感	情緒 反應	存在感	
一	100 公分	情緒反應	1	0.549**						
		存在感		1						
	主觀 鏡頭	情緒反應			1	.525**				
		存在感				1				
三	100 公分	情緒反應					1	.415*		
		存在感						1		
	主觀 鏡頭	情緒反應							1	.541**
		存在感								1

註：本研究自行整理。

$n=30$, ** $p<.01$, * $p<.05$

表 8：片段二、四負向情緒反應與存在感相關係數表

片段	45 公分				主觀鏡頭		45 公分		主觀鏡頭	
		情緒反應	存在感		情緒反應	存在感	情緒反應	存在感	情緒反應	存在感
二	45 公分	情緒反應	1	.467**						
		存在感		1						
	主觀鏡頭	情緒反應			1	.424*				
		存在感				1				
四	45 公分	情緒反應					1	.392*		
		存在感						1		
	主觀鏡頭	情緒反應							1	.417*
		存在感								1

註：本研究自行整理。

$n=30$, ** $p<.01$, * $p<.05$

由表 7 可見，片段一與片段三無論是主觀鏡頭或是 100 公分距離的客觀鏡頭之情緒反應與存在感經皮爾森積差相關分析後，皆達中度正相關，係數從最低的片段三 100 公分距離客觀鏡頭的.415 ($p<.05$) 到最高的片段一 100 公分距離客觀鏡頭的.549 ($p<.01$)。表 8 結果亦相似，片段二與片段四的主觀鏡頭或是 45 公分距離的客觀鏡頭之情緒反應與存在感由皮爾森積差相關分析後亦皆達中度正相關，從最低的片段四 45 公分距離客觀鏡頭的.392 ($p<.05$) 到最高的片段二 45 公分距離客觀鏡頭的.467 ($p<.01$)。

可見 VR 實拍影片對觀眾所引發的情緒反應與在 VR 虛擬世界的存在感之間的確存在一些關聯性，因此綜合此節與前一節所得的結果，主觀鏡頭對於引發觀眾反應與存在感皆強於客觀鏡頭。在使用客觀鏡頭時，引發正向情緒反應與存在感以 100 公分之個人拍攝距離（接近度）為最強，可能過近會感到尷尬或壓迫，影響正向觀感，而過遠則感到疏離，亦影響正向感受。對於引發負向情緒的客觀鏡頭，以 45 公分之親密拍攝距離（接近度）為最強，可能在這樣的情境裡，劇中角色的爭吵、指責都會在最近距離引發令人最不悅的負向感受，而這樣的負向感受也同時影響提高了觀者的存在感。

六、存在感對情緒反應的影響

由於情緒反應與存在感達顯著相關，因此希望瞭解虛擬實境影像特有的存在感受是否會影響觀眾的情緒反應，後續進行主觀鏡頭和客觀鏡頭正向情緒與負向情緒影片觀眾有最強情緒反應的距離片段實驗結果進行迴歸分析，探討是否存在感影響情緒反應，分析數據如表 9。

表 9：片段一到四中不同拍攝距離之存在感對正負向情緒反應迴歸分析表

片 段	拍攝 距離	情緒 反應	預測 變項	<i>B</i> 之估 計值	標準 誤差	β 分配	<i>t</i>	<i>P</i>	備註
一	100 公分	正向	截距	7.826	1.253		6.244	.000	$R=.549$ $R^2=.302$
			存在感 100 公分	1.079	.310	.549	3.479	.002	調整後 $R^2=.277$ $F=12.100$
一	主觀 鏡頭	正向	截距	.045	1.124		.040	.968	$R=.525$ $R^2=.275$
			存在感 主觀鏡頭	.778	.238	.525	3.263	.003	調整後 $R^2=.250$ $F=10.646$
三	100 公分	正向	截距	-.646	1.795		-.360	.722	$R=.415$ $R^2=.172$
			存在感 100 公分	1.041	.431	.415	2.413	.023	調整後 $R^2=.143$ $F=5.821$
三	主觀 鏡頭	正向	截距	-.225	1.157		-.194	.847	$R=.541$ $R^2=.293$
			存在感 主觀鏡頭	.974	.286	.541	3.402	.002	調整後 $R^2=.267$ $F=11.576$
二	45 公分	負向	截距	.652	.852		.766	.450	$R=.467$ $R^2=.218$
			存在感 45 公分	.519	.186	.467	2.794	.009	調整後 $R^2=.190$ $F=7.809$
二	主觀 鏡頭	負向	截距	.760	.818		.929	.361	$R=.424$ $R^2=.179$
			存在感 主觀鏡頭	.453	.183	.424	2.474	.020	調整後 $R^2=.150$ $F=6.122$
四	45 公分	負向	截距	.868	.854		1.016	.318	$R=.392$ $R^2=.154$
			存在感 45 公分	.396	.176	.392	2.255	.032	調整後 $R^2=.123$ $F=5.083$
四	主觀 鏡頭	負向	截距	1.125	.727		1.548	.133	$R=.417$ $R^2=.172$
			存在感 主觀鏡頭	.395	.163	.417	2.427	.022	調整後 $R^2=.144$ $F=5.893$

註：本研究自行整理。

結果顯示無論主觀鏡頭或是客觀鏡頭存在感對於情緒反應具有顯著影響，迴歸係數顯著性考驗 t 值從 2.413 ($p=.023<.05$) 到 3.47 ($p=.002<.05$)，顯示存在感對情緒反應有顯著的解釋力，即在虛擬實境環境裡，無論是主觀鏡頭還是客觀鏡頭，影片呈現的氣氛是正向或是負向，存在的感受都能有效的加強觀眾的情緒反應。

伍、結論

一、結論

本研究分析臺灣時裝賣座電影攝影鏡頭與景別，挑出兩段正向氛圍電影片段與兩段負向氛圍電影片段，重新以虛擬實境方式重拍錄製，作為準實驗影片素材，讓 30 位觀者觀看後以問卷填答，以實證取向的統計方法分析，希望了解虛擬實境實拍電影中，攝影與觀眾情緒反應與存在感關係為何？以視角及接近度兩個操作變項研究如何影響觀眾的情緒反應與存在感，以及存在感與觀眾接收情緒的關聯，得到結論如下：

（一）主觀鏡頭影像片段引起觀眾情緒反應與存在感皆大於客觀鏡頭影像片段

以主觀鏡頭拍攝的影像片段所引起觀眾情緒反應大於不管以任何拍攝距離拍攝製作的影像片段，表示在虛擬實境的觀影體驗中，第一人稱的視角觀看，亦即讓使用者化身為角色之一，並因敘事安排而產生了如同與影片內角色互動的體驗時，的確能讓觀者有身歷其境的存在感受，也能引發最強烈的情緒反應。虛擬實境特點之一即在於其可將體驗者從以往敘事的旁觀者轉換為參與者，主觀鏡頭促進了觀者感知自身實際成為故事主角的錯覺，更能讓觀者置換自身至他人的角度體驗該角色世界的任何事物 (Miller, 2014; Herrera et al., 2018)，因此相較於客觀鏡頭，第一人稱視角刺激的是更多的感知體驗，並能因而產生越強烈的接收反應。

雖然如此，但是當前大部分影片故事是以第三人稱視角欣賞，第一人稱的主觀鏡頭應用仍有限制。

（二）客觀鏡頭的特定距離觀眾有最強情緒反應

在客觀鏡頭影像片的兩個正向情緒氛圍片段中，100 公分拍攝距離之接近度可以引起觀者最大的相應情緒反應。亦即當觀者在體驗虛擬實境實拍電影時，其眼中呈現的畫面好似觀者處於與被拍攝物相距 100 公分的個人距離在觀賞敘事內容，能引發觀看人產生與電影期望營造出之情緒氛圍相應的情緒反應，同時亦使觀者產生較強烈的存在感體驗，推測在以第三人稱觀看較親密鏡頭

時，若太過靠近可能引起觀看者尷尬困窘的負向情緒，進而削弱了正向情緒的感受，因此距離遠近介於中間之個人距離在觀看上的體驗尤佳。

而負向情緒氛圍片段中，引發觀後較強烈負向情緒以及存在感的為 45 公分之拍攝距離，亦即當觀看人在虛擬實境中被模擬在與被攝物相距 45 公分的親密距離時，會喚起較明顯的與原片段相應的情緒與存在感，即苦惱與羞愧等等令人感覺尷尬為難的情緒上。此外，在兩負向情緒氛圍片段中對於情緒反應強弱的排序皆相同，代表距離越遠，對於觀者的情緒刺激便越小。

本研究拓展了以往文獻中所提出的虛擬實境影片接近度與情緒反應的理論架構（Trageton, 2017）與質性案例分析（Dooley, 2021），以量化實證方式實驗正負向情緒影片不同接近度所造成的觀者情緒反應。

（三）虛擬實境觀影經驗之存在感與所引發情緒反影相關並受到影響

根據分析結果，在所有正、負向情緒氛圍片段中，情緒反應與存在感之間皆呈現正相關，並進一步探討所有片段之情緒反應與存在感之間依存關係後發現，在所有片段中，無論是接近度亦或是觀點變項，其存在感對於情緒反應皆達顯著影響，亦即存在感可以預測情緒反應，當觀者在虛擬實境情緒氛圍片段體驗到的存在感程度越高，能觸發情緒反應的程度也越高。

本研究亦證實過去已有的針對虛擬實境環境中，存在感與情緒反應關係之相關研究中所提兩者的交互關係（Ling et al., 2014; Diemer et al., 2015; Robillard et al., 2003），可以推論在虛擬實境實拍電影的製作上，若欲激發較強烈之觀者情緒反應，在設計與安排上宜納入存在感體驗為有效因素思考。

二、研究限制與建議

本研究過程之限制與由本研究之結果所可能延伸之未來研究相關建議如下：

（一）樣本蒐集

因受限於時間及成本問題，本研究最後回收有效樣本數為 30 人，然而在研究過程中，較少的樣本數易造成研究數據結果不顯著或失真，導致無法得出有效結論，因此建議後續研究宜增加更多實驗樣本，提升數據的準確性。

（二）樣本之個人特質

本研究未考量到所有受試者之個人特性與背景，由於在觀看影片的過程中，對於內容的認知及接收會受個體之特質與背景等因素影響而有所差異，並進而產生相異的觀後反應，因此樣本特質可作為未來研究方向之一，進一步劃分樣本特質，並探討相異特質或條件對實驗結果之影響。

（三）實驗時間

由於本次實驗影片中每一次實驗時間大約耗時 60 至 90 分鐘。然而，經歷時間過長可能容易導致觀者疲乏甚至不耐，加上由於是頭戴式顯示器的虛擬實境體驗，亦可能增加身體不適或疲勞的機會，而影響受試者填寫觀後自陳反應問卷之結果。因此本研究建議，在後續研究時可利用將受試者分組觀看或調配實驗內容等方式，將實驗時間控制在適當的長度，使受試者擁有較佳的體驗，並獲得較精確的實驗結果。

（四）質化資料

本研究之結果分析皆為量化分析，以致於無法更加深入探討觀者之觀看經驗與觀後的感知接收影響。因此建議後續可輔以訪談進行質化資料的收集，以更深一層了解觀者在觀看過程的經歷感受以及觀後所引發的感知變化。

另外，由於感受經歷的複雜而可能導致難以利用口語表達的狀況，因此亦可運用生理感測相關儀器，例如：心率監測器、生理回饋儀等，於實驗中從旁測量受試者之生理反應，透過客觀的儀器測量數據與實驗者之自陳經驗感受，分析出更加精確的實驗結果。

附錄一、接收反應測量量表

觀後情緒反應（1：非常不同意、4：普通、7：非常同意）		1	2	3	4	5	6	7
1	有趣的							
2	憂傷的							
3	興奮的							
4	苦惱的							
5	堅強的							
6	有罪惡感的							
7	驚嚇的							
8	有敵意的							
9	熱忱的							
10	自豪的							
11	易怒的							
12	警覺、靈活的							
13	羞愧的							
14	激勵的							
15	焦慮的							
16	堅決的							
17	細心的、小心翼翼							
18	緊張不安的							
19	活躍的							
20	害怕的							
觀後存在感		1	2	3	4	5	6	7
1	我有一種身歷其境的感覺 （1：完全沒感覺、4：普通、7：非常有感覺）							
2	我覺得虛擬世界包圍著我 （1：完全不同意、4：普通、7：完全同意）							
3	我覺得看起來就只是圖片 （1：完全不同意、4：普通、7：完全同意）							
4	我沒有感覺到自己置身於虛擬空間裡							

	(1：完全沒感覺、4：普通、7：非常有感覺)								
5	我有一種在虛擬空間裡行動的感覺，而不是從外在世界操作 (1：完全不同意、4：普通、7：完全同意)								
6	我感覺置身於虛擬空間中 (1：完全不同意、4：普通、7：完全同意)								
7	當你在虛擬世界裡操作時，會察覺到周圍的現實世界嗎？ (例如：外界聲響、室溫、其他人) (1：非常察覺、4：普通、7：完全沒察覺)								
8	我並沒有意識到我所在的真實環境 (1：完全不同意、4：普通、7：完全同意)								
9	我仍然會注意到現實的環境 (1：完全不同意、4：普通、7：完全同意)								
10	我完全沉浸在虛擬世界裡 (1：完全不同意、4：普通、7：完全同意)								
11	在你看來，虛擬世界有多真實 (1：完全不真實、4：普通、7：非常真實)								
12	你在虛擬環境中的體驗與真實世界的體驗有多符合？ (1：完全不符合、4：普通、7：完全符合)								
13	在你看來，虛擬世界的感覺是？ (1：很像是想像中的世界、4：普通、7：跟現實世界沒什麼區別)								
14	虛擬世界似乎比真實世界更加逼真 (1：完全不同意、4：普通、7：完全同意)								

參考文獻

一、中文文獻

- Aunont, J. & Marie, M. (1996)。當代電影分析方法論 (L'Analyse des Films) (吳珮慈譯)。臺北：遠流。
(原著出版年：1988)。
- 王鐸、王晰巍、李玥琪、韋雅楠 (2020)。虛擬實境環境下使用者資訊接受行為臨場感研究。現代情報，40(2)，52-61。
- 楊孟穎 (2021)。360 虛擬實境影片敘事分析。南藝學報，23，81-96。

二、英文文獻

- Baños, R. M., Botella, C., Alcañiz, M., Liaño, V., Guerrero, B., & Rey, B. (2004). Immersion and emotion: their impact on the sense of presence. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(6), 734-741.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.734>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2003). Film art: An introduction. McGraw-Hill.
- Branigan, E. (1992). Narrative comprehension and film. Routledge.
- Brenton, H. (2015). The emerging grammar of VR. Vimeo. <https://vimeo.com/148851822>
- Chang, W. (2016). Virtual reality filmmaking methodology (animation producing). *TechArt: Journal of Arts and Imaging Science*, 3(3), 23-26. <https://doi.org/10.7227/FS.8.5>
- Chen, T. Y., Liu, H. C., & Hsu, C. Y. (2017). Film language analysis in society news-A case study of the New York Times. 2017 Pacific Neighborhood Consortium Annual Conference and Joint Meetings (PNC). (pp. 63-68). National Cheng Kung University.
- Coplan, A. (2006). Catching characters' emotions: Emotional contagion responses to narrative fiction film. *Film Studies*, 8(1), 26-38. <https://doi.org/10.7227/FS.8.5>
- Diemer, J., Alpers, G. W., Peperkorn, H. M., Shibani, Y., & Mühlberger, A. (2015). The impact of perception and presence on emotional reactions: a review of research in virtual reality. *Frontiers in psychology*, 6, 26. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00026>
- Ding, N., Zhou, W., & Fung, A. Y. (2018). Emotional effect of cinematic VR compared with traditional 2D film. *Telematics and Informatics*, 35(6), 1572-1579. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.04.003>
- Dooley, K. (2017). Storytelling with virtual reality in 360-degrees: a new screen grammar. *Studies in Australasian Cinema*, 11(3), 161-171. <https://doi.org/10.1080/17503175.2017.1387357>

- Dooley, K. (2019). A question of proximity: Exploring a new screen grammar for 360-degree cinematic virtual reality. *Media Practice and Education*, 21(2), 81-96. <https://doi.org/10.1080/25741136.2019.1641005>
- Dooley, K. (2021). The 360-Degree Spectator—Key Concepts for the Cinematic Virtual Reality Viewing Experience. In: *Cinematic Virtual Reality*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-72147-3_2
- Dozio, N., Marcolin, F., Scurati, G. W., Ulrich, L., Nonis, F., Vezzetti, E., Marsocci, G., Rosa, A.L., & Ferrise, F. (2022). A design methodology for affective Virtual Reality. *International Journal of Human-Computer Studies*, 162, 102791. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2022.102791>
- Elmezeny, A., Edenhofer, N., & Wimmer, J. (2018). Immersive storytelling in 360- degree videos: an analysis of interplay between narrative and technical immersion. *Journal for Virtual Worlds Research*, 11(1). 1-13.
- Felnhofer, A., Kothgassner, O. D., Schmidt, M., Heinzle, A. K., Beutl, L., Hlavacs, H., & Kryspin-Exner, I. (2015). Is virtual reality emotionally arousing? Investigating five emotion inducing virtual park scenarios. *International Journal of Human-computer Studies*, 82, 48-56. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2015.05.004>
- Gross, J. J., & Levenson, R. W. (1995). Emotion elicitation using films. *Cognition & emotion*, 9(1), 87-108. <https://doi.org/10.1080/02699939508408966>
- Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. Blackwell Publishing.
- Herrera, F., Bailenson, J., Weisz, E., Ogle, E., & Zaki, J. (2018). Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking. *PLoS ONE*, 13(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494>
- Kim, K., Rosenthal, M. Z., Zielinski, D. J., & Brady, R. (2014). Effects of virtual environment platforms on emotional responses. *Computer methods and programs in biomedicine*, 113(3), 882-893. <https://doi.org/10.1016/j.cmpb.2013.12.024>
- Lim, K. H., & Benbasat, I. (2000). The effect of multimedia on perceived equivocality and perceived usefulness of information systems. *Management Information Systems Quarterly*, 24(3), 449-471. <https://doi.org/10.2307/3250969>
- Ling, Y., Nefs, H. T., Morina, N., Heynderickx, I., & Brinkman, W. P. (2014). A meta-analysis on the relationship between self-reported presence and anxiety in virtual reality exposure therapy for anxiety disorders. *PloS One*, 9(5), e96144. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0096144>
- MacQuarrie, A., Steed, A. (2017). Cinematic virtual reality: Evaluating the effect of display type on the viewing experience for panoramic video. 2017 IEEE Virtual Reality (VR) (pp. 45-54). Los Angeles, CA.
- Marcel, G. (1951). The mystery of being: volume 2: faith and reality. Hinsdale, IL: Henry Regnery.

- Marín-Morales, J., Llinares, C., Guixeres, J., & Alcañiz, M. (2020). Emotion recognition in immersive virtual reality: From statistics to affective computing. *Sensors*, 20(18), 5163. <https://doi.org/10.3390/s20185163>
- Mateer, J. (2017). Directing for cinematic virtual reality: How the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence. *Journal of Media Practice*, 18(1), 14-25. <https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1305838>
- Miller, C. H. (2014). *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Routledge.
- Pausch, R., Snoddy, J., Taylor, R., Watson, S., & Haseltine, E. (1996, August). Disney's Aladdin: first steps toward storytelling in virtual reality. *Proceedings of the 23rd Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques* (pp. 193-203). ACM.
- Plantinga, C. (1999). The scene of empathy and the human face on film. *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, 239-255.
- Poland, J. L. (2015). Lights, camera, emotion!: An examination on film lighting and its impact on audiences' emotional response. *EngagedScholarship@CLEVELAND STATE UNIVERSITY Scholarly & Creative Work from CSU*. <https://engagedscholarship.csuohio.edu/etdarchive/379>
- Riva, G., Mantovani, F., Capideville, C. S., Preziosa, A., Morganti, F., Villani, D., Gaggioli, A., Botella, C., & Alcañiz, M. (2007). Affective interactions using virtual reality: The link between presence and emotions. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(1), 45-56. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9993>
- Robillard, G., Bouchard, S., Fournier, T., & Renaud, P. (2003). Anxiety and presence during VR immersion: A comparative study of the reactions of phobic and non-phobic participants in therapeutic virtual environments derived from computer games. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(5), 467-476. <https://doi.org/10.1089/109493103769710497>
- Rottenberg, J., Ray, R. D., & Gross, J. J. (2007). Emotion elicitation using films. In J. A. Coan, & J. J. B. Allen (Eds.), *Handbook of emotion elicitation and assessment*. (pp. 9-28). Oxford University Press.
- Schubert, T., Friedmann, F., & Regenbrecht, H. (2001). The experience of presence: Factor analytic insights. *Presence Teleoperators and Virtual Environments*, 10(3), 266-281. <https://doi.org/10.1162/105474601300343603>
- Shafer, D. M., Carbonara, C. P., & Korpi, M. F. (2018). Exploring enjoyment of cinematic narratives in virtual reality: a comparison study. *The International Journal of Virtual Reality*, 18(1), 1-18. <https://doi.org/10.20870/IJVR.2018.18.1.2900>
- Sheridan, T. B. (1992). Musings on telepresence and virtual presence. *Presence Teleoperators and Virtual Environment*, 1(1), 20-125. <https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.1.120>

- Sinnerbrink, R. (2012). Stimmung: exploring the aesthetics of mood. *Screen*, 53(2), 148-163.
<https://doi.org/10.1093/screen/hjs007>
- Slater, M., & Wilbur, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 603-616.
<https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73-93. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x>
- Tarvainen, J., Westman, S., & Oittinen, P. (2015). The way films feel: Aesthetic features and mood in film. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(3), 254-265.
- Tomkins, S. S. (1984). Affect theory. In K. R. Scherer & P. Ekman (Eds.), *Approaches to emotion* (pp. 163-195). Erlbaum.
- Trageton, S. (2017). Virtual reality, poetic possibilities and narrative challenges. *Proceeding of Avanca | Cinema International Conference 2017* (pp.982-988). Cine Clube de Avanca.
- Watson, D., & Tellegen, A. (1985). Toward a consensual structure of mood. *Psychological Bulletin*, 98(2), 219-235. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0033-2909.98.2.219>
- Watson, D., Clark, L. A., & Carey, G. (1988). Positive and negative affectivity and their relation to anxiety and depressive disorders. *Journal of Abnormal Psychology*, 97(3), 346.
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1984). Cross-cultural convergence in the structure of mood: A Japanese replication and a comparison with US findings. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47(1), 127-144. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.47.1.127>
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(6), 1063-1070.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.54.6.1063>
- Youngblut, C. (2007). What a decade of experiments reveals about factors that influence the sense of presence: Latest findings. IDA. <https://apps.dtic.mil/sti/pdfs/ADA473020.pdf>

A Study on the Effect of Proximity and Perspective to Audience's Emotional Reaction and the Sense of Existing in Live-action Virtual Reality Films

Rong Lin^{*}、Bing-Shan Wu^{**}、Yen-Jung Chang^{***}

Abstract

This study investigated how viewpoint and proximity affect audiences' emotional reactions and sense of existence in live-action VR films. We used textual analysis to examine three recent Taiwanese best-selling modern romance films and created VR clips based on the findings. Thirty subjects were invited to view clips using a quasi-experimental design, with viewpoint and proximity as the main operational variables. We collected the viewers' emotional reactions and sense of existence through a questionnaire survey. According to the results, the subjective viewpoint setting elicited the most emotional response. For the objective viewpoint, there is an optimal shooting distance. That is 100cm for film clips with a positive atmosphere and 45cm for film clips with a negative atmosphere. The audience's emotional reaction is significantly and positively influenced by their sense of existence.

Keywords: Virtual Reality Films, Proximity, Point of View, Emotional Reaction, Sense of Existence

^{*} Master, Department of Graphic Arts and Communications, National Taiwan Normal University

^{**} Master's Student, Department of Graphic Arts and Communications, National Taiwan Normal University

^{***} Associate Professor, Department of Graphic Arts and Communications, National Taiwan Normal University

古典芭蕾的重新想像： 以《雪花圓舞曲》重構作品《下雪了》

黃琤圈*

收件日期：2023 年 5 月 9 日

接受日期：2023 年 11 月 13 日

摘要

芭蕾的歷史可溯至十六世紀的義大利，歷經五百多年不但風靡全世界更成為表演藝術的基礎，藝術家們也嘗試改編芭蕾舞劇，創作各種新的藝術作品。本研究透過內容分析法及問卷調查法，以古典芭蕾舞劇《胡桃鉗》中《雪花圓舞曲》所重構之《下雪了》為研究個案，整理了藝術家如何從古典芭蕾的藝術內涵，重新思考作品的藝術內涵後，重構作品形式的一個過程，最後由觀眾觀賞作品的問卷調查結果，來了解重構作品的成效與觀眾的觀賞體驗。本研究結果提供了一個古典芭蕾重新想像的作品重構模式，並由觀賞者對舞蹈藝術的觀賞體驗結果，提出相關的結論與建議。

關鍵詞：芭蕾舞劇、胡桃鉗、作品重構

* 國立臺灣藝術大學表演藝術學院舞蹈學系副教授

壹、前言

芭蕾（Ballet）是一種興盛於歐洲的古典舞蹈，孕育於義大利文藝復興時期，在法國奠定了基礎，歷經五百多年的發展，已成為一種世界著名的藝術形式、寶貴的無形藝術資產。芭蕾的歷史發展上有許多膾炙人口的芭蕾舞劇，從十八世紀左右發展於法國的浪漫派芭蕾（Romantic Ballet）《仙女》（La Sylphide, 1832）、《吉賽兒》（Giselle, 1841）等；十九世紀末，芭蕾的發展重心轉移至俄羅斯，舞蹈家裴提帕（Marius Petipa, 1811-1910）在俄帝的支持下，集過去法國、丹麥、義大利芭蕾風格之大成，將芭蕾精華吸收交融於俄羅斯芭蕾舞劇中，淬煉成古典芭蕾藝術，其與著名音樂家柴可夫斯基（Pyotr Ilyich Tchaikovsky, 1840-1893）的創作音樂成就了舉世聞名的《天鵝湖》（Swan Lake, 1877）、《睡美人》（Sleeping Beauty, 1889）、《胡桃鉗》（The Nutcracker, 1892），創造了舉世聞名的世界三大芭蕾舞劇，奠定了俄羅斯在古典芭蕾的地位（朱立人，2001）。

芭蕾是一項非常嚴謹規範的藝術，在 16 世紀法王路易十四（Louis XIV, 1638-1715）奠定了芭蕾的基礎後，芭蕾逐漸有了程式化與儀式感的基本動作，即使到了現代，世界各國有許多不同的芭蕾訓練派別，芭蕾的動作仍以法文為建構一系列的動作術語，而動作訓練也有其一定的程序。除了基本動作有其固定的形式之外，芭蕾舞劇的表演形式也有其約定成俗的固定形式，尤其是俄羅斯古典芭蕾舞劇如同交響樂曲的編制，注重整齣作品的個人舞、雙人舞、三人舞、四人舞、群舞等形式。二十世紀現代主義興起，舞蹈家們紛紛擺脫傳統芭蕾的束縛，逐漸發展了現代舞蹈及 1960 年後的后現代舞蹈（劉青弋，2004），而古典芭蕾並未因此而消失，更因為時代的演進與舞蹈技術的進步，進而發展為更加多元璀璨的舞蹈藝術，許多經典的芭蕾舞劇至今每天仍在世界各大劇院上演，更吸引了許多藝術家創造出各種形式的藝術創作，無論是故事背景作為創作內容、或是以舞蹈形式作為創作內容，皆有相當成果；例如：由導演戴倫·艾洛·諾夫斯基（Darren Aronofsky, 1969-）所執導的電影《黑天鵝》（Black Swan, 2010）便是改編自芭蕾舞劇《天鵝湖》，電影中也以現實、非現實的手法交互舞蹈的畫面講述人性的慾望（Fisher, 2011）。此外也有許多舞蹈家重新編導為現代版的舞劇作品，例如：英國知名編舞家馬修·伯恩（Matthew Bourne, 1960-）於 1995 年改編的男子版《天鵝湖》（Swan lake, 1995），以現代人的精神觀點，重構了原先劇情傳遞的真、善、美藝術本質，關注在現代人類的精神與肉體之愛、動物與人性、理性與慾望的二元對立（Juhas, 2008）；馬修伯恩也曾經透過他驚人的創造力改編了《胡桃鉗》（2002）、《睡美人》（2012），成為現代改編古典芭蕾的經典之作；英國著名當代編舞家阿喀郎·汗（Akram Knam, 1974），2016 年也與英國國家芭蕾舞團攜手合作，改編經典浪漫芭蕾舞劇《吉賽兒》（2016），將原作表述封建社會的階級不公轉化為現代資本主義的暗諷，以原本的愛情悲劇轉化為具有現代社會的現實意義，此舞作更被譽為二十一世紀最偉大的舞蹈作品之一（Pritchard, 2017）。

古典芭蕾舞劇透過藝術家的重新詮釋，帶給了現代觀眾全新的觀賞意義；本研究以 2021 年臺灣藝術大學表演藝術學院展演《跨界意象》(Cross-field Artistic Imagery 2.0) 中的舞作《下雪了》(Snowing, 2021) 為例，探討編舞藝術家如何從古典芭蕾舞《胡桃鉗》中的《雪花圓舞曲》(Waltz Of The Snowflakes) 重構現代生活版本的《下雪了》(Snowing)，當編舞家在重新演繹作品的同時，如何展開對古典芭蕾舞劇的文化背景、文化元素、文化意涵認知，再轉換重置到對作品的重新想像，重構內涵與重啟意象，在受到一定形式的沖擊後找到一種表現自我的認知與感受，從作品中的動作設計、服裝設計、舞臺設計來展露編舞家的思維結構。從古典芭蕾的藝術內涵到作品重構的模式，可作為經典舞作在現代創新發想、轉譯的參考，具有研究之價值。此外，當舞蹈作品展現在觀眾面前時，觀眾是如何達到對藝術作品感知的經驗，本研究透過探討觀眾觀賞《下雪了》的作品形象、作品意象、作品意境，來了解觀眾觀賞舞作的體驗過程，進而探討古典芭蕾轉化為現代作品的過程與成果。

本研究以質性研究與量化研究相輔相成，以質性研究探究對古典芭蕾舞劇的重構模式、以量化研究探討觀眾對古典芭蕾轉化現代作品的觀賞體驗；綜合以上所述，本研究目的為：(一) 為古典芭蕾的現代創新提供一個可行的參考模式、(二) 藉由問卷的調查結果了解觀眾對舞蹈表演的觀賞體驗。

貳、文獻探討

一、《胡桃鉗》的藝術內涵

《胡桃鉗》(The Nutcracker) 是柴可夫斯基三大芭蕾舞曲中最短的一部，也是他晚年最成熟的作品之一。舞劇的文學劇本是由芭蕾大師培提帕根據德國作家霍夫曼(E.T.A. Hoffmann, 1776-1822) 編寫的童話故事《胡桃鉗與老鼠王》(The Nutcracker and the Mouse King, 1816) 所改編(沈雕龍, 2015)，於 1892 年 12 月首演於俄羅斯聖彼得堡馬林斯基劇院。音樂家柴可夫斯基在創作《胡桃鉗》時已是當時頗負盛名的大作曲家，正是他創作巔峰的時期，而舞蹈編導家裴堤帕(Lucien Petipa, 1815-1898) 當時正值病魔纏身，其副手伊凡諾夫(Lev Ivanov, 1834-1901) 與柴可夫斯基深刻、富含哲理的交響化舞劇音樂產生了嚴重的矛盾對立，使得《胡桃鉗》的首演並未獲得如《天鵝湖》、《睡美人》般的成功；1954 年舞蹈家喬治巴蘭欽(George Balanchine, 1904-1983) 為紐約市立芭蕾舞團重新執導的《胡桃鉗》，以及 1966 年俄羅斯舞蹈家格羅維奇(Yury Nikolayevich Grigorovich, 1927-) 在莫斯科大劇院將原來的劇本構思、結構進行了大幅度的修改，柴可夫斯基的《胡桃鉗》才煥發絢爛奪目的光彩，成為一齣老少咸宜的的芭蕾舞劇(歐建平, 2015)。

《胡桃鉗》第一幕從主角家的聖誕舞會，到胡桃鉗與老鼠王的生死對決，直到音樂《雪花圓舞曲》的響起，這是一段美妙動人的華爾滋旋律，在廣闊的草原上漫天飄落的大雪，時而旋轉飛舞、時而聚集散開各種奇異的隊形，「雪花」既是大自然的恩賜，也是男女主角內心的寫照，音樂中出現的童聲合唱與男女主角的大雙人舞更是表現了迎接新生活的喜悅與對美好未來的憧憬（簡心怡，2022）。在舞劇的第一幕，舞蹈編導善用敘事結構，從現實生活當中的聖誕夜場景，善良最終戰勝邪惡後，一步步的引領觀眾進入到新的精神境界，《雪花圓舞曲》這一幕舞蹈，更投射了主角內心崇高的理想世界，而這樣代表真善美的一幕，也反映在觀賞者心中潔白純真的童話世界（圖 1）。在舞劇中，從第一幕的現實場景轉化到第二幕童話世界的一個轉折點《雪花圓舞曲》，當舞臺轉亮，客廳、聖誕樹消失，場景轉化到白雪靄靄的松樹林中，四周出現了一群白雪仙女，跳起了輕盈的雪花之舞，彷彿宣告著善良最終戰勝了邪惡，女孩克拉拉由王子帶領到糖國王果，進入第二幕伊甸園式的樂園。



圖 1：雪花圓舞曲劇照

註：圖片來源國立臺灣藝術大學舞蹈學系。

《胡桃鉗》之所以歷久不衰，柴可夫斯基的音樂功不可沒，實現了舞劇音樂的革新，使音樂成為舞劇中塑造形象、敘事事件的基礎，啟發和豐富了舞劇編導的舞蹈交響化思想。其中《雪花圓舞曲》，更是全劇音樂的亮點，由木管樂器引出明朗的旋律，稚氣清純的童聲合唱將觀眾帶入了孩子們心中如雪般晶瑩輕飄的意境。《雪花圓舞曲》華美、白雪紛飛的場景，都成為胡桃鉗最經典的舞作片段之一，更是西方世界聖誕節重要的儀式之一；《胡桃鉗》的「聖誕習俗化」，成為 20 世紀該劇的一種主要傳播型態，由不同文化背景國家的本土化嘗試，也逐漸使胡桃鉗成為一種具有國際性的文化現象（慕羽，2012）。

二、《下雪了》的重構內涵

19 世紀至 20 世紀初現代主義興起，現代主義藝術則是以西方的文化傳統藝術，在現代的背離與轉向，現代舞蹈便是在這樣的時代背景下，因為反對傳統古典芭蕾而產生（劉青弋，2004）；然而後現代與現代並無明顯的時間分隔點，在時序上是模糊交錯的，在後現代的概念上，Baudrillard（1981）在《擬仿物與擬像》（*Simulacra and Simulations*）裡提及擬仿物的形構進程有四個程序：「1. 它是某個壯麗真實的投影、2. 它遮蓋了壯麗的真實、3. 它讓這個壯麗的真實化為烏有、4. 它和所謂的真實一點關係都沒有，它是自身最存粹的擬仿物。」因此在後現代藝術若要擬像，就要傾向擁有實際上沒有之物，並且遠離「製造形式」而進入「製造符碼」的殿堂。

著名舞蹈美學蘇珊朗格（Susanne K. Langer, 1895-1985）從觀眾的角度分析舞蹈時，指出一個特定的姿勢形式是富有表現力的形式，也是舞蹈符號的象徵，舞蹈的表現正是一種以「虛幻的力」所展現的藝術形式（Langer, 1953）。美國舞蹈史學家科特薩奇認為，舞蹈除了具有強身健體的功能，體現宗教、戰爭、習俗、娛樂諸特點外，更為重要的是：它如同神祕的「繫帶」將整個部落和個人聯結在一起，這時候舞蹈已經成為維繫族群團結的象徵，是一種生命意識形態的表徵（Sachs, 1963）。舞蹈講究形式美和內容美的巧妙融合，舞蹈藝術中，沒有與形式相對立的內容，也沒有獨立於內容之外的形式。舞蹈作品要有內涵，必須有與它相符合的形式來表現，一個舞蹈動作或一連串舞蹈動作都可能成舞蹈符號，也就是從舞蹈動作、身體表情與姿勢的共同組合所表達出的內涵和意義，這也就是符號學家索敘爾（Ferdinand de Saussure, 1857-1913）所認為的語言符號是一體的兩面，連結的不是事物和名稱，而是概念和形象（Blanariu, 2013）。如同舞蹈理論之父拉邦（Rudolf von Laban, 1879-1958）所提及，動作符號的象徵性寓意，是為了說明任何動作都具有「表現性」，即使是「無表情」的動作，也表現了一種無表情（Laban, 1984）。古典芭蕾的動作起源自歐洲宮廷舞蹈，發源於義大利、興盛於法國，法王路易十四興建了歷史上第一間芭蕾學校「皇家芭蕾舞學校」，奠定了芭蕾動作的基礎；隨著歷史的演進，於 18 世紀中葉發展為浪漫時期芭蕾、19 世紀中葉的古典時期芭蕾，以及二十世紀的現代芭蕾（歐建平，2008）；即使芭蕾隨著歷史的演進與風格的改變，芭蕾

的動作仍是所有舞劇的基礎。舞蹈的發生、發展和演變，從古至今都與人的意識形態與社會思潮緊密的聯繫在一起，動作發展過程是人們經過長年的動作重複、累積與創新而延續下來的。動作既能反應人們現實生活的狀態，也是反應先人所遺留下來的寶貴經驗。

舞蹈動作是人體技術的表現，舞蹈服裝則是作為構成舞蹈作品的延展材料；在西方芭蕾歷史的發展中，舞蹈服裝的發展隨著舞蹈技術的進步而改變，在 16 世紀前的宮廷舞蹈穿著文藝復興時期的宮廷服裝與及地的厚重長裙，直到 18 世紀中葉，浪漫主義芭蕾為了表現舞劇情節中幽靈或仙女的輕盈飄渺，大多穿著輕盈的長紗裙；第一位穿上芭蕾足尖鞋（Point Shoes）的芭蕾伶娜塔格里歐尼（Filippo Taglioni, 1771-1871）為了表現出她足部的足尖技巧，便將芭蕾舞裙改造至小腿中央；十九世紀古典芭蕾的盛行，為了展現芭蕾伶娜足部踮立以及旋轉的高超技巧，古典芭蕾舞劇的服裝樣式，大多設計為膝蓋以上的短 TuTu（Portnova, 2020）。從芭蕾服裝的演變也體現了舞蹈在其藝術特質中的要求，即服裝對於舞蹈除了劇情角色的營造外，更需要有助於展示作品角色的體態美，另外也需幫助能夠展現舞蹈動作的動態美（徐加娟，2015）。然而到了二十世紀後現代主義興起，舞蹈的服裝也不再侷限於人物的角色或是劇情，舞蹈服裝的設計逐漸轉向一種身體的展延或是作品的延伸。有學者指出後現代主義的服裝詮釋主要是反高級訂製服或反流行，以解構服裝的現象來宣示，包括縫製、版型、裁剪技術皆以未完成的形式來表現，此外也會應用過去的歷史片段、文化時期或他種文本的材質來混搭、雜交成為新的意象，亦會結合跨文化的概念、不同的思維想像、各式的材質、色彩與版型創造出多樣化或拼貼的造型，甚至借用服裝所建構的醜陋來打破傳統的美學（English, 2007）。

舞臺設計包含了舞臺上的音響設計、燈光設計、佈景設計、影像設計等，「Stage Design」在英文是由「stage」和「design」兩個字所組成，然而在德文裡則有「Bühnenbild」和「Szenographie」兩個字詞，Bühnenbild 是在 20 世紀初戲劇興革之時才誕生，也是目前比較通俗的說法，它是由舞臺（Bühne）與圖像（Bild）組成，所謂的圖像指的是平面的畫，而非三度空間；而 Szenographie 原是繪畫藝術的專有名詞，意思是透視學，為義大利文藝復興時期所興起的特殊技巧，將模擬的實物在平面的畫紙上畫出立體感，達到幾可亂真的視覺效果（林冠吾，2015）；現代劇場最普遍的「鏡框式舞臺」，便是在這樣的基礎上延伸，有效地以圖框界定捨去似無止境的景深，利用一道道的翼幕取代畫布並遮住舞臺燈光、機關與後臺作業，以有效的營造真實場景的幻覺，使觀眾的視線集中在舞臺圖像上；20 世紀戲劇革命後，舞臺才脫離模擬實景與實物的裝飾性藝術，直到後現代主義時期，受到偶發藝術（Happening Arts）和行動藝術（Action Arts）的影響，舞臺設計才真正被提升到與導演、演員並駕齊驅的獨立自主的藝術領域，舞臺設計不再是以文學劇本作為唯一的創作取向，而是以經歷整個藝術行為過程。德國戲劇學家 Peter Simhandl（1993）提出「圖像劇場」一詞來概括現在的舞臺，說明現代的鏡框式舞臺的捨棄了傳統的鏡框式舞臺的文本架構以及被理解對

線性故事，以舞臺空間與舞臺燈光的變化為主導的圖像，也就是說舞臺上並沒有任何具有因果關係的故事邏輯，而是一連串的畫面的聯想，使舞臺成為流動的意象，配合燈光的明暗轉換營造出強烈的氛圍，而表演者則像是一顆旗子，被嵌入舞臺的空間佈局中。因此在現代的舞臺設計觀念上，有別於以往觀眾所認知的現實世界，舞臺設計已經從三度空間擴大到摻入時間要素的四度空間，舞臺圖像已經不僅止於靜態的美術畫面，而是流動的畫面，即為從傳統為了劇本故事而設計的舞臺轉化到現代的流動圖像劇場意象。

三、舞蹈藝術的觀賞體驗

欣賞舞蹈藝術的感知與體驗，是一門非常複雜的審美認知過程，觀眾需要通過理解藝術作品的內在涵義與外在表徵，並通過個人的生命經驗與學習過程，方能做出欣賞舞蹈的審美感知判斷。對於審美的感受，最早期亞里士多德（2016）在《修辭學》描述隱喻格是描寫事物，凡是帶有現實感的東西，就能把事物擺在我們眼前；英國經驗學派從心理學的角度討論時，也討論了許多移情作用，維科（Giovanni Battista Vico, 1668-1744）把移情現象看作形象思維的一種基本要素（朱光潛，1984）；勞勃特費尚（Robert Visser, 1847-1933）則是把「審美的象徵作用」稱為「Empathy」，一切的認知活動涉及外射作用，外射的感覺即事務在頭腦所生的印象與情感，即主體方面的心理反應，如快感、不快感以及運動感覺之類；離開單純的感覺而進入情感時，我們才算進入了「想像的領域」（容淑華，2016）；費尚在《論視覺的形式感》將情感分為「前向情感」、「後隨情感」、「移入情感」，隨著情感的深化，審美的活動才會達到圓滿的階段，證明了一切形式如果能夠引起美感，就必然是情感思想的表現；如同古典主義認為美是出於物體的形式；貝爾（Bell, 1989）則是認為不同類藝術的類型之所以能引起人的美感效應，正是通過重要形式（Significant Form），在每件作品中，以某種獨特的方式組合起來的線條和色彩、特定的形式激發了我們的審美情感；黑格爾（Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770-1831）曾說藝術的使命在於用感性的藝術形象去顯現事實，藝術的任務在於用感性的形象來表演理念（Oxford, 1975）；誠如古典主義認為美是出於物體的形式，藝術在形象上展現的美是藝術欣賞與體驗的第一個層次，藝術形式的表達也就帶來了審美體驗的愉悅感。而在《下雪了》作品當中，舞者所表現的舞蹈肢體語彙、所穿著的表演服裝、以及舞臺上所展現的燈光氛圍、場景設計與音樂感受，是否能吸引到觀眾的目光，引發觀眾的觀賞動機，則是取決於舞蹈作品所整體展現的外在形象表現。

想像力是針對未存在事物的心理意識活動，進行一連串幻想的設計與組合，形成一超越外在既定事物的心理形式（Collins & Stevenson, 2004）。關於想像的本質，學者認為想像力產生歷程為人們面對外在的資訊刺激，腦海裡在浮現某件事物時，即會啟動回顧性思考機制，從回顧的舊經驗知識裡，抽取印象深刻片段，用以對新事物進行類比、譬喻、因果關係的建立或是藉由說故事將抽象

的意念生動化與柔軟化等機制，努力去整合成可以看得見、聽得到或摸得到的圖像具體表徵，形成語言、身體舞蹈或是繪圖（Efland, 2004；Egan, 2005）在舞蹈藝術或舞蹈教育中，運用想像策略是很重要的一環，經由想像思維，讓學習者、表演者或編創者在舞蹈活動過程中對動覺感有所深化，思維中有所啟發，情感里有所觸動。增進在舞蹈活動中能有激發創造思維形象與感染情感共鳴深度，以促進過程中更加掌握舞蹈表現暨從中開拓思維，達到以情優化的目的。當《下雪了》的舞蹈動作、服裝設計、舞臺設計所表現的外在形式引起了觀眾的關注並意會，觀眾是否能繼續進入到下一個審美的層次，則是作品與觀眾之間意象的連結。哲學家大衛休謨（David Hume, 1711-1776）認為審美趣味其中很重要的關鍵是敏銳的想像力，作品客觀的展現時，審美鑒賞活動就是要去發現它們存在，是非常鼓勵自由想像的施展（Hume, 1986）。美學家阿恩海姆（Rudolf Arnheim, 1904-1994）的「同構」審美心理，說明外在世界的力與內在世界的力，在形式結構上具有「同行同構」或「異質同構」的關係，產生主客與物我的協調統一，使外在的形象與內在情感具有相似吻合的合拍，進而產生審美的愉悅（阿恩海姆，1990）。由此可知意象綜合了作為體材的經驗世界與作為媒介的物質載體，綜合了創作者與欣賞者的感性。黑格爾認為，藝術作品的核心內容不是題材本身，而是反映在作品裡的藝術家的心靈，由此可以發現，創作者藉由具體客觀的「象」，來引發無形的主觀「意」，觀賞者則是由具體客觀的「象」，向上探索作者無形主觀的「意」，在這樣的循環過程中，形成了創作者與觀賞者的互動，如黑格爾認為藝術的象徵具有「意義」與「表現」的含義，正是觀眾觀賞藝術時，藝術從「象」到「意」的表現。因此觀眾是否能透過《下雪了》的形式表現，引發觀眾的意象連結，進而了解創作者的創作內容，進而使美學體驗將人的主體與美學的客體融合在一起，使觀眾對審美作品的印象帶入到自己的經驗，並通過各種想像將經驗投射到審美對象中（Woodward & Ellison, 2010）。《下雪了》中舞者以古典芭蕾舞動作改編成冬日的動作表現，以發抖、鏟雪等日常生活動作連結芭蕾動作，產生了特殊的動作表現，而這種動作的再現並非真實的再現，而是通過一種想像力的連結所產生的關聯性，促使我們的感官與內在經驗有所連結，便是作品中的「意象」連結。

「意境」是生活形象的客觀反映，「境」與藝術家情感理想的主觀「意境」，作為一個十分重要的傳統美學範疇，它是生活形象的客觀反映與藝術家情感理想主觀創造的有機統合，是「主」、「客」觀的完整統一。「意境」，是「情」、「理」、「形」、「神」融合一致的藝術境界。因此，「意象」是構成「意境」的條件與基礎，而「意境」則是「意象」的綜合與昇華。也就是說「意境」的前身是「意象」，而「意象」的前身，是「意」與「象」（黃淑貞，2006）。由此可知，藝術欣賞通過眼前的形象，觀眾捕捉、領會某種超越這些形象的「弦外之音」，而獲得剎那間的美感享受。中國著名美學家宗白華曾說「構成藝術之所以為藝術的意境」，意境是「情」與「景」的結晶品。也有學者指出，意境雖無法以萬字盡述，但仍以「人之情」、「景之意」、「意之境」與「客之心」述及其基本構成要

素(溫炤緝, 2017)。「意境」只有在意象的總合上與整體的基礎上, 並且通過觀者的聯想才可能形成, 透過藝術作品外在的「形象」傳遞創作者的思想形成了觀眾的「意象」, 最終通過觀眾的想像, 形成了意象與形象融合的「意境」。藝術情感的產生, 首先離不開表演者再創作時, 將現實生活實踐中人事物的表象, 以情感留存與舞蹈情感進行組合、昇華, 產生新的舞蹈藝術情感, 並激起表演者的情感衝動, 而情感衝動點燃表演者, 藉此表達出舞蹈藝術形象, 誘發了觀眾產生的相應情感, 從而產生了情感共鳴, 實現了舞蹈藝術中, 表演者與觀眾的心境交融的情感呼應。

《下雪了》所展現的, 正是由動作、服裝、舞臺所構成的形象, 引發觀眾對於冬天寒冷雪景的聯想與內在生命經驗的連結, 進而產生了在主觀意識形態上所構成的整幅冬日圖景, 最終所形成了結合了「實」與「虛」的意境沈浸體驗, 用舞蹈「意象」充分展現、淋漓盡致、一拍即合、身體交融、情境如動運用的表現。

參、研究方法

本研究首先以文本分析法進行古典芭蕾舞《胡桃鉗》藝術文化內涵的深入探討, 在作品公開演出後, 以問卷調查法進行觀眾觀賞體驗的問卷調查, 藉以了解觀眾的觀賞感知。相關研究架構及方法如下所述。

一、研究架構

綜合文獻資料整理, 本研究試圖從胡桃鉗的文化背景、文化元素、文化意涵作為了解古典芭蕾舞胡桃鉗的基礎, 從中了解胡桃鉗舞劇的歷史與文化背景; 接著再由分析《下雪了》的創作內涵, 從舞蹈動作、舞蹈服裝、舞臺設計的歷史發展脈絡作為相關文獻探討, 整理舞蹈作品的創作內涵; 最後再藉由藝術作品的形象、意象、意境, 了解觀眾在觀賞舞蹈作品時的感知。綜合以上, 本研究整理觀眾對於古典芭蕾舞重構的感知架構如圖 2。

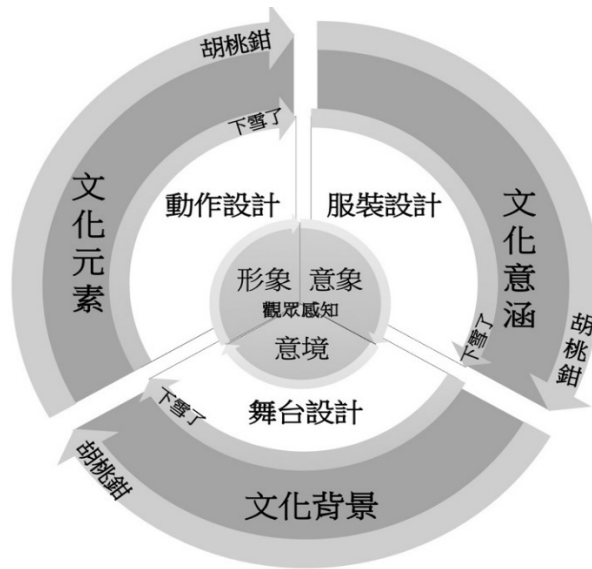


圖 2：研究架構

註：本研究自行繪製。

二、研究流程

本研究首先整理古典芭蕾舞劇作品《胡桃鉗》的文化背景、文化元素、文化意涵的藝術內涵，歸納現代創新作品《下雪了》的動作設計、服裝設計、舞臺設計等創作內涵，以及探討觀眾觀賞表演時，對於舞蹈作品的形象、意象與意境的感知；接著以藝術內涵與重構內涵作為編制觀眾感知的基本架構，編制問卷後經由信效度考驗確立觀眾對《下雪了》觀賞感知之量表；最後透過問卷統計之結果，整理歸納本研究之結論，建立古典芭蕾的重構模式；研究流程如圖 3。



圖 3：研究流程圖

註：本研究自行繪製。

三、研究個案

本研究以《下雪了》作為古典芭蕾創新轉譯模式的研究個案（圖 4）。《下雪了》為臺灣藝術大學表演藝術學院 2021 年度展演《跨界意象 2》（Cross-field Artistic Imagery 2.0）中，舞蹈學系的展演作品。此作品為藝術總監－表演藝術學院院長曾照薰教授委託研究者及舞蹈系校友：臺灣新銳編舞家黃懷德所共同編導。本作品的排練過程，首先由研究者為舞蹈系學生排練英國皇家芭蕾舞團 2009 年版本的《胡桃鉗》中的雪花圓舞曲，接著由編舞家黃懷德根據作品改編。研究者首先讓舞蹈系學生透過舞作賞析及解說，達到對舞劇《胡桃鉗》當中《雪花圓舞曲》認知的目的，接著再由基本動作的學習、音樂的解析，了解《雪花圓舞曲》的情意表現，最後通過舞作的實際排練，使學生達到舞蹈專業技能的表現；編舞家黃懷德在學生充分了解雪花圓舞曲的基本動作形式、舞作路線結構與藝術文化內涵後，重構原作的動作與動作路線、服裝，並與舞臺設計者－戲劇學系藍羚涵教授討論如何進行舞臺燈光與舞臺空間的設計；本作品的音樂由指揮－呂淑玲教授率領音樂學系管弦樂團現場演出。由於本作品演出的音樂並未做任何的改編，因此音樂的運用與轉化不在本研究討論之範圍內。



圖 4：《下雪了》舞臺劇照

註：圖片來源國立臺灣藝術大學表演藝術學院。

四、問卷設計與實施

本研究依照研究目的，結合文獻探討的內容，以舞蹈作品的創作內涵：動作設計、服裝設計、舞臺設計以及觀眾觀賞舞蹈的感知：形象、意象、意境，建構了觀眾觀賞《下雪了》的觀賞感知評估矩陣。從橫向到縱向共兩個構面如表 1 所示：橫向為舞蹈作品的外在表徵：動作、服裝、舞臺；縱向為觀眾觀賞體驗的感知：形象、意象、意境；以此兩個構面交互建構共九項評估要素；包含 A1 動作形象（動作技巧、動作表現）、B1 服裝形象（造型表現、呈現美感）、C1（舞臺燈光、情境營造）、A2 動作意象（肢體語彙、創意聯想）B2（情境塑造、創意表現）、C2（巧妙融會、意境聯想）、A3（引起共鳴、藝術價值）、B3（主題意境、效果表現）、C3（沈浸體驗、時空融會）。

表 1：《下雪了》觀賞感知評估矩陣

	動作設計 (A)	服裝設計 (B)	舞臺設計 (C)
形象 (1)	A1-1 動作技巧 A1-2 動作表現	B1-1 造型表現 B1-2 呈現美感	C1-1 舞臺燈光 C1-2 情境營造
意象 (2)	A2-1 肢體語彙 A2-2 創意聯想	B2-1 情境塑造 B2-2 創意表現	C2-1 巧妙融會 C2-2 意境聯想
意境 (3)	A3-1 引起共鳴 A3-2 藝術價值	B3-1 主題意境 B3-2 效果表現	C3-1 沈浸體驗 C3-2 時空融匯

註：本研究自行整理。

問卷內容之設計依據此評估矩陣編制，共包含三個部分：第一個部分為依照評估矩陣中的九項要素，結合訪談編舞家之結果，共編製 18 題 (A1-1 至 C3-2)；第二個部分為對作品的整體評價共 2 題(D-1 至 D-2)；第三個部分則為個人基本資料。問卷問題編制如表 2，採用里克特五點量表，依據受試者觀賞《下雪了》之感受給予 1 至 5 分 (1 分為完全不同意依序至 5 分完全同意)；於觀眾觀賞現場《下雪了》表演後，提供二維條碼 (QR Code) 讓觀眾直接以手機掃描，以網路問卷形式填寫，作答時間沒有限制。

表 2：《下雪了》觀賞感知問卷

要素	問題內容
舞蹈形象	A1-1 舞者動作技巧精湛
	A1-2 舞蹈動作表現具獨特性
服裝形象	B1-1 服裝造型的搭配能吸引觀眾注意
	B1-2 舞臺服裝的設計搭配恰當適切
舞臺形象	C1-1 舞臺燈光與場景具有良好的視覺感受
	C1-2 現場樂團的音樂演奏具有良好的聽覺感受
動作意象	A2-1 舞蹈動作能表現出寒冬的日常動作
	A2-2 舞蹈動作組合的表現能引發對寒冬中人、事、物的聯想
服裝意象	C2-1 服裝的設計具有寒冬的意象
	C2-2 服裝造型的設計具有創意
舞臺意象	C3-1 舞臺上的燈光、音樂、場景能巧妙的融合
	C3-2 舞臺燈光、場景、音樂相互融合的表現，能引起對冬日情境的聯想

要素	問題內容
動作意境	A3-3 舞蹈動作對冬日意象的表現能引起觀眾的共鳴
	A3-2 舞蹈動作的整體的表現具有藝術價值
服裝意境	B3-1 舞臺服裝能表現出寒冬的情境氛圍
	B3-2 服裝造型的搭配能切合作品的主題
舞臺意境	C3-1 舞臺上人、事、物的整體表現能創造一個「下雪了」的沈浸體驗
	C3-2 舞臺燈光、場景、音樂的相互搭配能讓觀眾感覺置身冬日情境中
整體感受	D-1 整體而言，我對此作品的喜好程度
	D-2 整體而言，我覺得此作品的創意程度

註：本研究自行整理。

五、信效度檢測

本研究先行分析觀察問卷之整體信度、效度檢驗。於整體問卷信度表現上，*Cronbach's α* 值為.946，依照本研究架構所屬之兩個構面及其三個向度，其信度分析 *Cronbach's α* 值為.840 至.942，顯示本問卷具備良好信度。為檢驗評估矩陣的可靠性與有效性，以因素分析考驗其效度。依照本研究架構共分為兩個構面，構面一為動作設計、服裝設計、舞臺設計三個向度，因素負荷量為.828 至.946，特徵值為 2.133 至 2.619，解釋變異量為 71.094%至 87.299%。構面二為作品形象、作品意象、作品意境三個向度，因素負荷量為.777 至.883，特徵值為 1.912 至 2.225，解釋變異量為 63.724% 至 74.178%。統計結果表示本研究所建構之兩大構面及其所屬三項因素，具良好的效度。

肆、研究結果與討論

一、《下雪了》創作內涵

在《下雪了》作品中，編舞者巧妙的運用了舞劇胡桃鉗中的古典芭蕾動作，像是原本芭蕾動作的一位手（First Position），改為具有生活化的手抱胸前打哆嗦的動作；原先在雪花圓舞曲中的流動動作，編舞者也巧妙的將人體變身為雪撬、雪球、滑雪等在下雪天的景物與日常動作取代了原先以隊形流串的軌跡，使得在原本的古典芭蕾動作的基礎脈絡下，更增添了冬天日常的意味；此外，舞作的最後，編舞者將胡桃鉗第二幕中的俄羅斯肢體片段，安排在大雪紛飛的場景中，一來寓意著大

雪場景的來襲，二來也引起了瞭解此段舞蹈人士之共鳴，頗有向原作致敬之意味，並展現了一種超現實之感。

《下雪了》舞作一開始，一位僅穿著膚色舞衣的獨舞者安靜的站在舞臺上，面無表情的穿起一件又一件的外套、雪衣、圍巾、毛帽、毛褲等，其緩慢又無意義的動作引發了觀眾的好奇，此時的服裝不是只有觀眾肉眼所見的服裝形體而已，更是把觀眾引領進入舞蹈的時空想像狀態中，直到音樂響起、群舞者穿著冬天服裝出現在舞臺上，觀眾已經成功的沈浸到作品的季節氛圍中；而舞者穿著的服裝造型以冬日寒冷的衣服與配件為主，也讓觀眾第一眼就能感受的下雪的場景；服裝的表現在極端的色彩與不同材質的混搭中，跳脫了冬日雪景灰白的意象，不合常規的穿著方式（例如：將外套當作裙子）也表現出獨特的拼貼造型，解構了傳統對於冬日服裝的刻板印象，卻也重置了編舞者重塑服裝的獨特造型美學。

綜合上述我們可以了解到為什麼在《下雪了》作品當中，觀眾不需要看到真實的雪景畫布作為舞臺背景，卻能在整體舞臺的燈光與空間流動下，營造出下雪了的意象與冬日的感受；而在舞作的最後舞臺上下起了雪片，既能加強觀眾直觀到當時下雪了，更在不斷傾瀉而下的白色雪片與現場樂團的音樂交融之下，使整個舞臺強化了整體空間的流動感，促使觀眾進入到一連串對下雪的聯想，使舞臺成為一個流動意象。

二、問卷結果

本研究之受試者共 175 份，有效問卷 169 份，其中男性為 34 人（20.1%），女性為 135（79.9%）；年齡分佈 20 歲以下 53 人（31.4%）、21 至 30 歲 62 人（36.7%）、31 至 40 歲 26 人（15.4%）、40 歲以上 28 人（16.5%）；在背景方面，舞蹈背景相關 96 人（55.9%）、其他藝術背景相關 49 人（28.2%）、非藝術背景相關的 24 人（13.5%）。觀眾對於九項評估要素的觀賞感受，依平均分數由高至低排序為：B3 服裝意境（ $M=4.79$ ）、C2 舞臺意象（ $M=4.79$ ）、A2 動作意象（ $M=4.78$ ）、C1 舞臺形象（ $M=4.75$ ）、C3 舞臺意境（ $M=4.73$ ）、A3 動作意境（ $M=4.66$ ）、A1 動作形象（ $M=4.61$ ）、B2 服裝意象（ $M=4.61$ ）、B1 服裝形象（ $M=4.44$ ）。對整體作品的喜好程度平均分數為 4.79 分。

三、《下雪了》作品喜好關鍵因素分析

為瞭解觀眾喜愛作品的關鍵因素，本研究以九項評估要素與對作品的喜好程度，進行相關分析與迴歸統計分析。如下表 3，由各預測變項與對《下雪了》觀賞感知評估矩陣之喜好程度之相關性可知，九項要素與其相關係數為 .688、.624、.649、.632、.637、.615、.601、.691 及 .651，均達顯著水準，整體預測變項與依變項的相關係數 R 為 .804，九項要素對「整體作品喜好程度」的解釋變異量為 64.6%，而 F 值為 32.301，達 .000 之顯著水準。此結果顯示九項要素與對作品的喜好程度均

有顯著的相關存在，並具有相當程度的聯合解釋預測力，其中最重要的顯著預測變項為 A2 動作意象、與 B2 服裝意象。

表 3：作品喜好程度迴歸分析

依變項	預測變項	簡單相關	迴歸係數 B	標準化迴歸係數 β	t 值	顯著性
對整體作品的喜好程度 (N=318)	A1 動作形象	.688***	.363	.272	1.221	.224
	A2 動作意象	.624***	.254	.076	3.691***	.000
	A3 動作意境	.649***	.085	.116	1.004	.317
	B1 服裝形象	.632***	.105	.171	1.283	.201
	B2 服裝意象	.637***	.126	-.044	2.253**	.026
	B3 服裝意境	.615***	-.042	.093	-.506	.613
	C1 舞臺形象	.601***	.106	.137	1.260	.210
	C2 舞臺意象	.691***	.132	.142	1.503	.135
	C3 舞臺意境	.651***	.153	.027	1.400	.163
		$R=.804^a$	$Rsq=.646$	$F=32.301$	$Sig=.000^b$	

註：本研究自行整理。

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

四、受試者背景與《下雪了》觀賞感知之關係

(一) 藝術背景對觀賞感受之關係

本研究為瞭解受試者的藝術背景是否會影響對作品的觀賞感受，於演出結束後取樣於現場觀眾，舞蹈相關背景共 96 人 (55.9%)，其他藝術相關背景為 49 人 (28.2%)，其他非藝術相關背景 24 人 (13.5%)。以獨立樣本單因子變異數分析得知 (表 4)，僅有 C3 舞臺意境達顯著差異，經考驗結果 F 值為 3.585*，小於 .05 顯著水準，舞蹈背景人士在 B3 感受的評定上，皆較其他藝術相關背景與非藝術背景人士給予更高的評價，顯示舞蹈背景之受試者更能肯定 C3 舞臺意境的編排結果。

表 4：藝術背景獨立樣本單因子變異數分析

		<i>SS</i>	<i>DF</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	組別	<i>M</i>	<i>Scheffé</i>
C3 舞臺意境	組間	1.802	2	.901	3.058*	舞蹈相關(<i>n</i> =95)	4.811	
	組內	48.019	163	.295		藝術相關(<i>n</i> =48)	4.573	1>3>2
	總計	49.821	165			其他(<i>n</i> =23)	4.739	

註：本研究自行整理。

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

(二) 性別對觀賞感受之關係

本研究共取樣女性受試者 135 人，男性 34 人，依獨立樣本 t 考驗進行分析，其中 A1、A3、B1、B3、C2、C3 性別背景上達到顯著差異（表 5），以得分平均數之比較，則女性之平均分數皆高於男性之得分；顯示女性在觀賞感受各方面給予較高的評價。

表 5：性別獨立樣本 t 考驗

	性別	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>	差異比較
A1 動作形象	男	34	4.441	.8596	-1.995*	.048	女>男
	女	135	4.659	.4718			
A3 動作意境	男	34	4.471	.9609	-2.123*	.035	女>男
	女	135	4.711	.4549			
B1 服裝形象	男	34	4.191	1.0590	-2.314*	.022	女>男
	女	135	4.511	.6092			
B3 服裝意境	男	34	4.647	.7739	-2.113*	.036	女>男
	女	135	4.837	.3553			
C2 舞臺意象	男	34	4.618	.8170	-2.323*	.021	女>男
	女	135	4.837	.3707			
C3 舞臺意境	男	34	4.485	.9086	-3.080**	.002	女>男
	女	135	4.800	.3873			

註：本研究自行整理。

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

（三）年齡對觀賞感受之關係

於年齡背景上，取樣 20 歲以下 53 人、21 至 30 歲 62 人、31 歲至 40 歲 26 人、41 歲以上 28 人。以獨立樣本單因子變異數分析，不同年齡背景在觀賞作品的感受無顯著差異，表示無論年齡大小，均對於作品具有高度的評價。

五、小結

綜合以上數據分析之結果，本研究共歸納出觀賞作品包含作品的創作內涵與觀眾感知兩個構面，兩個構面共交織建構出九項評估要素，包含動作形象、動作意象、動作意境；服裝形象、服裝意象、服裝意境；舞臺形象、舞臺意象、舞臺意境；本研究以九項要素調查觀眾觀賞作品《下雪了》的觀賞感受，以作品整體而言獲得觀眾高度的評價，作品內涵無論是在動作、服裝、舞臺的形象表現、意象聯想、意境表達上，與編舞家所欲傳達表演的內涵具有高度的認同；而引起觀眾喜愛作品的關鍵因素，為「動作意象」與「服裝意象」兩項要素，顯示了舞作在動作的編排與服裝的設計上，能充分的使觀眾連結到冬日的日常動作與服裝造型表現，表現出編舞者透過舞蹈作品欲傳達的理想能與觀眾觀賞的體驗達到一致的共鳴。此外，「服裝意境」、「舞臺意象」、「動作意象」為觀眾觀賞感受認同度最高的項目，顯示服裝所營造的冬日意境、觀眾透過舞臺設計聯想到的冬日意象、以及藉由冬天日常動作所編創的舞蹈動作，最能引起觀眾的共鳴；值得一提的是，「舞臺意境」的表現則獲得具有舞蹈背景的人士的高度認同，顯示了舞臺設計對於舞蹈作品創作的重要性，也應證了在當代劇場設計中，舞臺設計不再只是服務於文本的創作，更是營造舞臺四度空間的重要關鍵之一。

伍、結論與建議

本研究透過上述評估矩陣的信效度分析，反映了觀眾欣賞舞蹈作品的觀賞感知量表具有合理性，其研究結果顯示了觀眾對於欣賞舞蹈作品的感知回饋，也為編舞家提供了具體的創作回饋。本研究結果整理了《胡桃鉗》中《雪花圓舞曲》的文化背景、文化元素、文化意涵的藝術內涵，歸納《下雪了》的動作設計、服裝設計、舞臺設計的重構內涵，最後藉由問卷調查的結果，探討觀眾在欣賞舞蹈作品時所體驗到的作品形象、作品意象、作品意境；最後根據研究之結果，歸納從古典芭蕾的藝術內涵、新編作品的重構內涵、觀眾的觀賞感知三個面向，建構出編舞家如何從古典芭蕾轉化到當代作品的創新轉譯，進而傳遞給觀眾的過程，如圖 5 所示。總結古典芭蕾的作品重構模式，是在古典芭蕾的藝術內涵作為充分認知的基礎下，藉由藝術家對於動作、服裝、舞臺的創作與轉化後，呈現在觀眾面前，最後從觀眾對於作品的形象、意象、意境三個面向，了解到觀眾對於作品的感知過程。

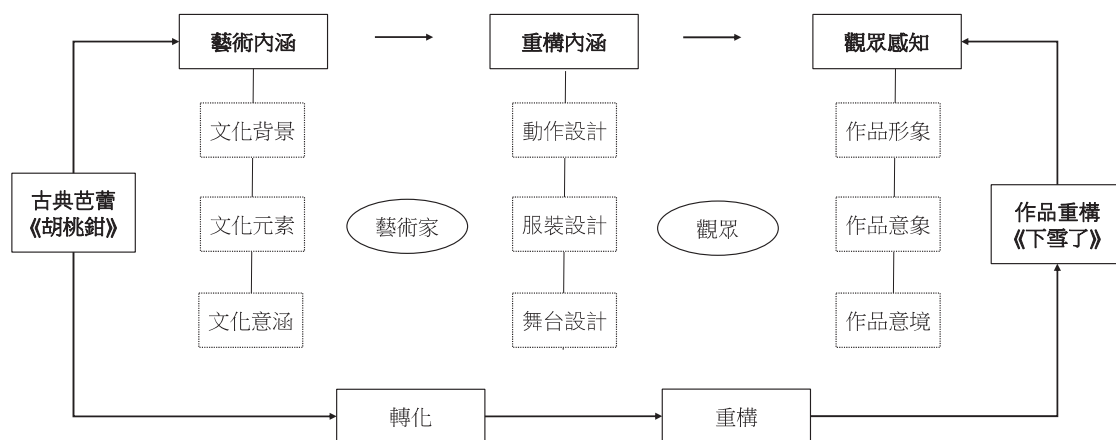


圖 5：古典芭蕾舞的重構模式

註：本研究自行繪製。

改編自《雪花圓舞曲》的《下雪了》，觀眾在觀賞舞蹈作品後如何理解作品的創作觀念，本研究透過觀眾問卷調查之結果，了解觀眾對作品的感知與評價，研究結果反映無論是否具有舞蹈背景的人士都能有良好的藝術體驗，「動作意象」與「服裝意象」是觸動觀眾喜愛作品的關鍵因素，正如被譽為 20 世紀最偉大的德國舞蹈家碧納包許（Pina Bausch, 1940-2009）對舞蹈的看法：「我在乎的是人為何而動」，當舞蹈動作跳脫了古典舞蹈的制式形式，轉而由身體的日常動作作為動作設計的發想，引發了觀眾的意象聯想，也連結了生活與藝術作品的關係，舞蹈動作所形成的肢體語彙，則是提高了觀眾對於舞蹈動作認知的共鳴；而舞臺上舞者近乎生活常態的服裝設計搭配，真實地展示了仿如下雪般的場景，使觀眾更加沈浸於作品所描繪的真實世界，而非古典芭蕾所描繪的理型世界，正如著名藝術評論學者亞瑟·丹托（2010）所言：「當代藝術所展現的是社會脈動與大眾文化結合，反映人類存在的真實面貌。」。舞蹈評論家瑟納（Turner, 2018）在一篇評論舞蹈家碧納包許「給昨日、今日和明日的孩子們」文章中，以一種「偶然的共存」（A Contingent Coexistence）為舞蹈的當代性下了註解，而在《下雪了》演出中，當十九世紀柴可夫斯基的音樂在觀眾耳邊響起時，以《雪花圓舞曲》與《下雪了》所共構而成的跨文化與跨世代的交會，也為古典芭蕾、後現代主義舞蹈與舞蹈的當代性，提供了一種跨越當下的偶發的共存。編舞家提取古典芭蕾《雪花圓舞曲》的文化藝術內涵，轉化為當代版本的《下雪了》，展現出富含古典芭蕾的深層文化底蘊，卻也創造出獨樹一格的風格，在大量拼貼與混搭的動作編排、服裝材質與色彩搭配下，看似無厘頭、現實與非現實交錯的片段中，正是後現代主義舞蹈褪去了文本和敘事後，最純粹的身體、色彩以及透過大量燈光所營造的劇場圖像。編舞家保留了《雪花圓花曲》的動作與隊形，隱含在作品中的古典芭蕾合

義使了解《胡桃鉗》的舞蹈背景人士引發了共鳴，以古典芭蕾為基礎所改編的日常動作、營造的舞臺氛圍，也贏得了一般觀眾的掌聲，真正達到了舞蹈藝術雅俗共賞的目的。

根據本研究之結論，提出相關建議，以提供相關研究人員、編舞者及觀眾參考：

- （一）本研究所提出之古典芭蕾重構模式具有可行性，未來有志將古典芭蕾重新編創者，可將作品之藝術內涵包含文化背景、文化元素、文化意涵做相關之深入探討後，從動作設計、服裝設計、舞臺設計三方面進行架構性的編創及創新，將可呈現作品豐富的藝術價值。
- （二）編舞者雖多以自身經驗及藝術涵養開始舞蹈作品的編創，然而當觀眾理解了作品的形象、作品意象及作品意境時，將大幅提高對作品的感知，因此演出單位在演出前若能進行作品的導聆或說明，將可提高一般觀眾對於作品的共鳴，以加深對作品的印象。

本研究以古典芭蕾《胡桃鉗》中的《雪花圓花曲》所改編的《下雪了》研究，總結了古典芭蕾的重構模式，可作為未來藝術創作者對於改編經典舞作的參考，提供了一個延續經典藝術、再創當代價值的創新實踐。

參考文獻

一、中文文獻

- 亞瑟·丹托（2010）。**在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬**（林雅琪、鄭惠雯譯）。臺北：麥田出版。
（原著出版年：1996）
- 朱立人（2001）。**西方芭蕾史綱**。上海音樂出版社。
- 朱光潛（1984）。**維柯的《新科學》及其對中西美學的影響**。香港中文大學。
- 沈雕龍（2015）。德語歌劇歷史的空白與先機－馮·索登與 E.T.A 霍夫曼《長生藥酒》之早期浪漫的探討。**中央大學人文學報**，60，173-209。
- 亞理斯多德（2016）。**亞理斯多德《詩學》《修辭學》**。上海人民出版社。
- 林冠吾（2015）。鏡裡框外無限造景舞臺空間決定一切－德國舞臺設計發展趨勢。**PAR 表演藝術雜誌**，271，37-40。
- 容淑華（2016）。我的身體即世界的中心：論表演藝術教室中的美感經驗。**藝術評論**，31，79-104。
- 徐加娟（2015）。經典再塑——從《胡桃夾子》的改編看經典舞劇的服裝設計創新。**藝術品鑒**，6，131-132。
- 黃淑貞（2006）。以石傳情－談廟宇石雕意象及其美學。臺北：國立臺灣藝術教育館。
- 溫炤縉（2017）。人之情、景之意、意之境與客之心——論意境。**奇萊論衡：東華文哲研究集刊**，4，149-167。
- 劉青弋（2004）。**西方現代舞史綱**。上海音樂出版社。
- 劉青弋（2004）。**現代舞蹈的身體語言**。上海音樂出版社。
- 慕羽（2012）。芭蕾舞劇《胡桃夾子》的當代意義。**北京舞蹈學院學報**，4，70-74。
- 歐建平（2008）。**外國舞蹈史及作品鑒賞**。高等教育出版社。
- 歐建平（2015）。向舞者致敬：全球頂尖舞團的過去現在與未來。臺北：華茲出版。
- 魯道夫·阿恩海姆（1990）。**走向藝術心理學**（丁寧譯）。黃河文藝出版社。（原著出版年：1966）
- 簡心怡（2022）。《胡桃鉗與鼠王》的原著與芭蕾舞劇之介紹。**新使者**，182，54-57。

二、英文文獻

- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*. Simulacres et.
- Bell, C. 1989. Art as significant form. In G. Dickie, et al. (Eds.), *Aesthetic: A critical anthology*, P 73-83. St. Martin's Press. (Original work published 1914).
- Blanariu, P. N. (2013). Towards a Framework of a Semiotics of Dance. *CLCWeb: Comparative literature and culture*, 15(1), 7. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.2183>
- Collins, R., & Stevenson, L. (2004). Inspiring imagination-education and learning: The university experience in the regional development cocktail. Retrieved from <http://ro.uow.edu.au/asdpapers/13/>
- Efland, A. (2004). Art education as imaginative cognition. In E. Eisner & M. Day (Eds.), *Handbook of research and policy in art education* (pp. 751-773). Mahwah, NJ: Laurence Erlbaum Association.
- Egan, K. (2005). *An imaginative approach to teaching*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- English, B. (2007). *A Cultural History of Fashion in the 20th Century*. Berg.
- Fisher, M., & Jacobs, A. (2011). Debating Black Swan: Gender and Horror. *Film Quarterly*, 65(1), 58-62. <https://doi.org/10.1525/fq.2011.65.1.58>
- Hegel, G. W. F. *Aesthetics*, 1975. *Lectures on Fine Art*, trans. T.M. Knox, 2 vols. Oxford: Clarendon Press.
- Hume, D. (1986). *A Treatise of Human Nature*. Published by Penguin Classics.
- Juhasz, S. (2008). Queer Swans: Those Fabulous Avians in the Swan Lake S of Les Ballets Trockadero and Matthew Bourne. *Dance Chronicle*, 31(1), 54-83.
- Langer, S. K. (1953). *Feeling and form* (Vol. 3). London: Routledge and Kegan Paul.
- Portnova, T. V. (2020). Change in Ballet Costume during the 1990s. *Visual Anthropology*, 33(2), 151-163. <https://doi.org/10.1080/08949468.2020.1721206>
- Pritchar, J. (2017). Akram Khan's Wonderful Giselle for English National Ballet Returns to Haunt Sadler's Wells. available on line: <https://seenandheard-international.com/2017/09/akram-khans-wonderful-giselle-for-english-national-ballet-returns-to-haunt-sadlers-wells/> (accessed on 10 March 2023) .
- Sachs, C. (1963). *World History of the Dance*. W.W. Norton.
- Simhandl, P. (1993). *Bildertheater: Bildende Künstler des 20. Jahrhunderts als Theaterreformer*. Gadegast.
- Thurner, C. (2018). How to Re-View Things with Words? Dance Criticism as Translation-Pina Bausch. *Dance research journal*, 50(2), 4-14. <https://doi.org/10.1017/S0149767718000244>
- Von Laban, R. (1984). *A Vision of Dynamic Space*. Falmer Press.

Woodward, I., & Ellison, D. (2010). Aesthetic experience, transitional objects and the third space: The fusion of audience and aesthetic objects in the performing arts. *Thesis Eleven*, 103(1), 45-53.

<https://doi.org/10.1177/0725513610381374>

Classical Ballet Re-imagine—The reconstruction of the Waltz of the Snow flakes “Snowing” Dance

Cheng-Chuan Huang*

Abstract

The history of ballet can be traced back to 16th century Italy. This five-century old art form is not only popular around the world, it has also become the foundation of performance dance. Attempts to recreate the classics across dance and performing arts genres have been abundant as this historical art form continues to evolve. Using the example of the ‘Snowing’ dance reconstructed from the Nutcracker’s ‘Dance of the Snow Flakes’, through Content analysis and questionnaire survey, the essay investigates the choreographer’s interpretations on the intentions of classical ballet and the Nutcracker which lead to the reconstruction of the piece. Its findings offer a possible reconstruction model for reimagining the classics that may ignite new audience’ appreciation for classical ballet.

Keywords: Ballets, The Nutcracker, Reconstruction

* Associate professor, Department of Dance, National Taiwan University of Arts

重構繪畫中的可見與不可見性

張光琪*

收件日期：2023 年 6 月 16 日

接受日期：2023 年 11 月 13 日

摘要

本文試圖回溯繪畫圖像中「可見」與「不可見」辯證的概況，以此重構當代圖像闡釋的方法學。首先，探討西方三大文化範疇的圖像辯證表現：基督宗教傳統中聖像畫的主題，古希臘模仿再現的論證，現代圖像學以象徵符號等同圖像符號的方法學。此回溯凸顯現代圖像學之後，圖像如文字般被認知，忽略形成圖像符號經驗的現象。因此，重回圖像將是本文討論的重點，並將援引當代法國藝術史家迪迪－郁伯曼，回到早期圖像學家瓦堡的理論，重新探討圖像符號形成意義的過程，並銜接症狀的方法學，闡述有關當代繪畫的可見與不可見的相關論證。

關鍵詞：繪畫、可見不可見、圖像、瓦堡、迪迪－郁伯曼

* 天主教輔仁大學全人教育課程中心兼任講師

壹、緒論：繪畫圖像可見不可見辯證闡釋的前提¹

本文在探討繪畫圖像可見與不可見的前提中，一方面追溯圖像的字源，另一方面採取結合繪畫觀念史發展的三階段：猶太－基督宗教、古希臘及現代時期論證的差異，進一步指出現代時期，透過對圖像的「症狀」式閱讀與現象學的反省與關照，試圖改變可見與不可見問題的認識架構（張一兵，1992）。自古以來人們意圖通過製作圖像再現不可見的事物，例如：神聖（Divine）、理型（Eidos）及美等（Bell, 2017），正因為意圖再現的事物是不可見的，因此，圖像便必須以符號象徵的方式來表現，甚至想像不可見的事物，但是人們卻曾經錯誤地認知圖像再現能等同或替代不可見的事物。因此製造圖像更確切地說繪畫圖像，便本質地隱含這種可見與不可見的辯證特質，這也同時說明了繪畫圖像在藝術史中的表現樣態隨時空語境改變的原因。追溯圖像 *Imago* 這個字的起源，最早指的是替死者翻製面容的蠟模，法國思想家雷吉斯·德布雷（Régis Debray, 1940-）在《圖像的生與死：西方觀圖史》（*Vie et mort de l'image: Une histoire du regard en Occident*）中提到古代法國國王的葬禮，需要讓民眾瞻仰國王的遺體，但是礙於長時間曝曬而使遺體可能腐壞的因素考量，便在國王生前請人繪製國王的肖像，好讓肖像在葬禮中成為死去國王活生生的替代品，某種圖像在場而肉身缺席的狀態。而在葬禮中，人們看到與自己相似的過世先人時，更遭遇一種自身虛無化的奇怪中間狀態感受，因而使得死亡呈現為缺席的在場。這個自人類學向度探究圖像儀式性的起源，讓我們更能體認人們製作圖像背後存在的深層慾望向度，也為圖像的可見不可見性辯證，展開後續發展與討論的可能（Debray, 2014）。

藝術史學者貝爾（Julian Bell, 1908-1937）《何為繪畫》（*What is painting?*）書中便闡釋了猶太－基督宗教、古希臘及現代等三大文化範疇中產生的不同繪畫圖像形式，與它們背後動機的相應關係及論證。例如：在猶太－基督宗教的傳統中，圖像表現為受信仰所驅動，某種再現神聖的慾望使聖像畫中的聖俗辯證，成為某種可見與不可見的思辨。古希臘則表現為意圖對理型世界的摹仿再現，進而產生了不可見的本源與摹仿再現的論證。上述的回溯初步凸顯了圖像當中可見與不可見問題，隨時空語境轉換的特質以及不同的美學內容生產，進入現代之後，受符號學的影響，圖像學以認知象徵符號般理解圖像符號，這種方法忽略的是圖像形成過程中，作者情感表現的成因。因此，提出可見與不可見問題的討論，就像是重構這個繪畫闡述的傳統與方法。法國當代藝術史家喬治·迪迪－郁伯曼（Georges Didi-Huberman, 1953-）的著作《直面圖像》（*Confronting Images*）英文版序《驅魔師》（*Exorcist*）便以寓言故事的方式，指出現代圖像學方法的問題性。迪迪－郁伯曼以驅魔師隱喻藝術史家認識作品的過程，就好像是以科學的客觀知識對充滿不確定想像性的藝術作品進行驅魔（*Exorcise*）儀式，也就是一種科學對想像的祛魅行動。但是迪迪－郁伯曼卻認為，這種以知識

¹ 特別感謝匿名審查委員提供的寶貴修改意見使整篇論文更臻完整。

為本的驅魔行動本身，看起來卻反而像是因為對圖像中想像層面「不可能性」無法掌握的恐懼所採取的舉措，因為，想以「認識」的方法了解圖像是一個不可能的任務（Didi-Huberman, 2005），這便是這則寓言隱喻的藝術史家與藝術作品的辯證關係。

而他的「症狀」（Symptom）是閱讀的圖像方法學，便可以看作是對這個重構繪畫闡釋方法的一種當代觀點。迪迪－郁伯曼的圖像學方法基本上，是通過對德國早期圖像學藝術史家艾比·瓦堡（Aby Warburg, 1866-1929）的圖像研究論證所展開，並連接精神分析理論，以類似於夢的雙層意義結構邏輯，進行圖像可見與不可見的論證嘗試，在可見圖像中指涉出無意識的情感表達向度，一個圖像之外的不可見慾望向度。

當我們論及可見與不可見的問題，就無法忽視現象學哲學家梅洛－龐蒂（Maurice Merleau-Ponty, 1908-1961）理論的重要性，在梅洛－龐蒂那裡，這個問題更多地涉及某種語言意義及知覺經驗的關係。當人面對外在世界探討知覺特性時，在一連串一致又矛盾的不斷協調中，闡述出我們的知覺與外在自然關係的辯證特質。這樣的表述，將可見的與不可見的問題，引向一個通過語言表達的純粹知覺經驗辯證過程當中，他認為：「語言並不在陳述自身，而是在『把事物沈默的本質引向表達』。」（Merleau-Ponty, 2021）。或許可以說梅洛－龐蒂的可見與不可見性的討論，更多地指稱語言參與在一個靜默的世界，及一個知覺的世界當中，並意圖中介二者的關係，這便是一種可見與不可見的辯證²。繪畫活動對梅洛－龐蒂而言，更像是揭顯身體知覺的可見與不可見的媒介，他有關繪畫的理論本身偏向有關現象自身的闡釋。而本文的討論，則主要是自奧地利精神分析學家佛洛伊德（Sigmund Freud, 1956-1939）分析無意識學出發的雙層意義結構方法學出發，進行圖像的可見與不可見之闡釋工作（Freud, 1972）。無意識指的是人的意識底層不可見的慾望向度，因此需通過意識表層可見的現象進行闡釋，這個底層與表層的意義關係，構成精神分析理論當中的可見與不可見的論證結構，並被運用至文藝理論的研究當中，本文旨在探討繪畫圖像當中可見與不可見的闡釋問題，因此將通過構成繪畫可見的物質基礎，與不可見的精神之間的辯證，進一步思考當代詮釋繪畫的方法。

² 收錄在《梅洛－龐蒂美學讀要：哲學與繪畫》書中，名為〈直接的語言與沉默的聲音〉一文中，梅洛－龐蒂從沙特那裡得到一個與意義相關的論點，即沙特認為，符號（Sign）不指稱任何事物。參見 Galen（1993）。

貳、繪畫可見與不可見辯證問題的發展綜述

製作圖像常被以製造符號形式來看待，而符號形式又被區分為兩大類：一為指稱性或推論性的，他是用來指涉不在場事物，或是用以替代事物的概念，因此是概念性的。另一種不用來指稱事物或概念，自身便具有意義的一種符號，他不代表事物他自身便是意義本身，因而是顯現性的，而藝術屬於後者（牛宏寶，2007），這也正是象徵符號與圖像符號的區別。進一步地說這個藝術的顯現性符號特質，他有一個從摹仿再現，再到符號、圖像象徵的演進過程。也是一個從圖像等同或替代被描繪對象，到以抽象形式表徵想像的觀念轉化，不論哪一種，他們同樣受不同慾望驅使而創造圖像。本章節將綜述這個圖像作為描繪對象的替代物，到轉化為象徵的演變過程。《何為繪畫》作者貝爾根據複雜的文化與宗教因素，大致地將這個形成繪畫可見不可見的範式區分為三大類，猶太—基督宗教語境當中再現神聖的聖像畫論證，古希臘哲學影響下對理型的模仿再現，最後是現代圖像學對畫中不可見文化因素影響的象徵符號詮釋。

首先，猶太—基督宗教對人製造圖像持否定態度，《十誡》（Ten Commandments）中對製作圖像的警語是「不應製造任何偶像，或模仿製造與天堂及地下事物的相似物……」（Bell, 2017）。這個警語道出一個重要的上帝與圖像的神學根源，也就是一個本源（Origin）與圖像的問題。亞當是上帝的圖像與上帝面對面，是上帝依照自己的樣子創造的人類表徵，但是在人類墮落後，在世界末日來臨時耶穌第二次降臨，中世紀神學家聖托馬斯·阿奎納（Thomas Aquinas, 1225-1274）則以「非似」（Dissemblance）指稱這種人墮落遭罪，與整全他者共存的情境，也就是人、圖像與本源（上帝）共處的情狀。據說「非似」最早出現在柏拉圖（Plato, 429-347 B.C.）《理想國》（The Republic）失傳的稿件中，指的是人自自我當中出離，一種虛無狀態及本體的崩解。而「非似」在猶太—基督宗教神學中的解釋是，亞當作為上帝的圖像與上帝面對面，但是在受誘惑後墮落使他自這個圖像中出離、去形，於是「非似」在柏拉圖那裡及猶太—基督宗教中，都與否定的意義相連，並間接地定義非似為某種虛無或上帝照看不到的領域。但是，這裡產生了一個悖論，圖像雖然去形，但卻仍然持留於人類當中，人雖然走在圖像的道路上，卻不能辨識出原初的圖像，即上帝的圖像，因此只能不斷通過追尋蛛絲馬跡以尋回圖像，一種通往救贖的道路（Didi-Huberman, 1995），換言之，那個否定的、虛無，出離的缺席必須與可指稱的、可見的圖像一同辯證地論說。

神學對人製造圖像的否定，使搗毀聖像運動持續長達五十幾年，但是在七世紀第一次的公會中，教會就曾經從新柏拉圖主義（Neo-Platonism）得到的啟示中，將圖像的教理建立在道成肉身（Incarnation）的信仰上。後來尼基弗魯斯（Nikephoros）更以耶穌之於上帝即等於圖像之於原型，將圖像作為獨一無二的身體與精神的中介，因此將耶穌上帝的位格關係賦予在圖像對神聖他者的合一上，奠定了圖像從道成肉身演繹來的基礎，換言之，圖像就像是摹仿這個成道的過程，並且與

道成肉身並置出了一個以可見中介出不可見的圖像模式 (Debray, 2014)。這一連串辨證的結果，更加確立本源的神聖圖像無法被再造可見，因而人所製造的聖像永遠是一個次級的象徵。從以上複雜的神學論證中，我們得到一個關於製造可見圖像的誘因，那就是意圖通過可見圖像追尋不可見的神聖。

關於古希臘所認知的藝術，可以說是一種畫家對現實事物的摹仿再現，而現實事物又是對理型的摹仿，這是以柏拉圖、亞里斯多德 (Aristotle, 384-322B.C.) 為代表的哲學想法。古希臘《自然史》(Natural History) 作者普利尼 (Pliny, 23/24-79) 論及的哥林斯少女故事 (A Maid of Corinth)，以寓言隱喻了對摹仿再現的探求，以柏拉圖為代表的古希臘哲學對摹仿再現的看法，後來影響了摹仿再現在文藝復興學院派的人文精神復興下，轉化為對自然的摹仿再現，與對美的形式的追求。柏拉圖將世界二元地劃分為理型與現實，理型世界決定了人們認知事物的普遍概念，例如：生活可見椅子的樣式五花八門，但是我們卻都能辨認出他們是椅子而不是其他的東西，這個從不同形式中辨認出同類事物的普遍概念是來自理型。真實存在於超越現實世界的理型世界當中，通過追求美與善達到，追求理型的能力又受理性所掌控，因此，柏拉圖認為，繪畫通過特定技術進行對現實事物的摹仿，追求善與美以達到真實，但是因為畫家製造圖像是受感性所操弄，摹仿的又是現實中的對象，因而畫家的摹仿再現，只不過是對理型拙劣的摹仿，且雙重遠離了真實。此外，柏拉圖區分出了兩種產生美的不同途徑，一種是表現在形式當中，不通過對象，是一種概念，是通過理性直觀介入而覺知，另一種則是於對象進行的感性直觀。前者不通過對象後者通過對象，繪畫屬後者，因而是一種對現實的摹仿。這個摹仿也有著多樣性，他可以指圖像與他的原型之間的關係，物體為他的畫像所摹仿，現實為思想所摹仿，永恆為時間所摹仿等等。(Beardsley, 2006) 柏拉圖的摹仿論重點在試圖超越可見現實世界，而後來的亞里斯多德，卻將重點放在串聯超越界與可見現實世界上，更從蘇格拉底的 *Mimesis* 出發，修正了柏拉圖的摹仿論。*Mimesis* 摹仿，這個字的動詞是指不通過言語，以身體表演來說一個故事，或將一個人的出現帶入心中，通常可見於繪畫、雕塑及戲劇表現中。在這樣的摹仿意義下，人們對他人或現象的相似性的理解，是通過「將自身置入其中」，由此建立對事物的認知，因而是由理性所掌管 (Bell, 2017)。

無論如何，藝術作為一種摹仿再現事物的性質因此確立，可見與不可見的辯證在此成為一種摹仿再現及摹仿對象的關係。我們可以通過普利尼論及的哥林斯少女寓言進一步說明，相傳在希臘哥林斯地區有一位少女，她的男友即將渡海遠行，依依不捨的她，看著火光照在男友身上而投射在牆上的剪影，便忍不住拿起燒過且炭化的木條，將牆上的男友剪影描繪下來，這個剪影日後成為缺席男友的替代品。這個故事有兩個重點，男友的替代物—「剪影」，以及缺席的男友，在此，可見與不可見的辯證在強烈的留念慾望下，使剪影成為缺席者的替代品，而誘使哥林斯少女描下剪影的主因則是那個缺席的男友肉身 (Bell, 2017)。這個經由特定技術摹仿再現的圖像，成為本源也就是缺

席者替代品的現象，並於日後藝術發展過程中逐漸普遍化了製造圖像的目的³。另一方面，圖像技術的日益求精，追求對現實事物的摹仿再現，逐漸轉移了其實圖像背後那個無法被再現的本源的來源問題，遺忘了它其實才是誘發圖像被製造出來的主因，這個對技術追求的傾向，反客為主地以高超技術吸引了我們的關注並使人沉迷其中，甚至誤認為本源存在於這個物質表現的技術當中，圖像成為本源的替代品。

另一方面，在這種替代品觀念下製作的圖像，也同時包含一種美的客觀形式概念。古希臘哲學家相信，存在某種純粹形式的美，也就是說，形式的意義不只來自於對自然，或對現實事物進行的摹仿，而是在學院訓練摹仿再現自然的技術之外，還能通過某種客觀美的形式呈現，使再現走向更象徵化的表現。例如：文藝復興畫家老布魯格爾（Pieter Bruegel the Elder, 1525-1569）在畫尼德蘭民間故事《瘋狂的梅格》（Dulle Griet）時，便在考量符合摹仿自然的學院標準下，於背景安排了象徵自然的場景（Bell, 2017）。這是在摹仿再現替代本源的想法中，加入了對純粹美的形式的想法。另外貝爾也舉了另一個拍攝英國畫家查爾斯·惠靈頓·弗斯（Charles Wellington Furze, 1868-1904）在畫室畫畫照片的例子來說明，照片中我們可以看到畫家作畫中畫布上的情景、一旁擺姿勢的一男一女以及佈景光線，畫布上是與現實極盡相似的描繪，但透過照片我們發現，實際場景中，用以支撐佈景及模特兒的鷹架，沒有被畫進畫裡，而是被排除在畫面之外的。這足以說明，畫家並不是像照相機般鉅細靡遺地客觀再現所見的現實，而是除了再現的繪畫技術外，還多了一個美的判斷在其中，在製造圖像的過程中，取捨佈景物件來構圖與描畫內容（Bell, 2017）。

十八世紀浪漫派詩人渥茲華斯（William Wordsworth, 1770-1850）更進一步地以「想像力本身難道不是神聖的？」間接帶出一種「創造力使事物可見」的論點（Bell, 2017），也移轉了這個對自然進行摹仿的問題，將圖像製造轉化為一種符號形式，是一種在「人的自身存在性境遇的開啟中獲得的」（牛宏寶，2007），換言之，是人的感受或創造力使得符號形式顯現。在此，我們逐漸明瞭，這個可見與不可見的問題，從描繪摹仿再現的意圖，到認知到這個意圖是某種創造可見圖像的動力，使這個可見與不可見的論證，轉化為不只是再現某個對象，而更多地是在人的存在性境遇下開啟的想像向度，通過繪畫圖像進行了精神與物質的交換。

這個藝術所屬的符號形式是自身具有意義的圖像符號，他不代表事物他自身便是意義，但是現代圖像學受符號學成立的影響，視圖像如文字，將圖像符號等同於象徵符號，我們自此展開現代圖像的可見不可見的討論。首先可以通過記號的性質來理解符號，由於記號本源地暗示了一個形成記

³ 根據 Beardsley 於《西方美學簡史》中所說，於古希臘用摹仿的 *mimesis* 與其他三個詞接近，也用於說摹仿的同位語：*Metexis*（分有）、*Homoiosis*（相似）及 *Paraplesia*（類似），這些術語表示的都是圖像與他的原型間的關係，在柏拉圖的對話錄中常見，並最大程度地包含如「物體被圖像」「永恆為時間」「現實為時間」所摹仿，因此翻譯時選擇以「再現」意圖綜合上述多面向的「摹仿」的意義。另外，摹仿從 *Mimesis* 到 *Imitation*、*Representation* 各自擴延衍伸了不同的意義，但都脫離不出摹仿的意思。參見《西方美學簡史》第二章柏拉圖當中的說明（Beardsley, 2006）。

號的不可見原因，例如：看到鞋印便自動推論有人曾經來過，於是產生鞋印這個記號的象徵意義。符號（Sign）則是事物被說出或寫下的名稱，類同前述記號指稱一個超出符號之外的意義，他被普遍認知為再現，即構成符號與事物連結的不可見原因形成的表徵意義。他是在不同文化語境下，通過看見（Seen）的事物與話語、字產生關連並進一步形成意義，一種賦與事物意義的自明性。例如：看到或說出「杯子」，便自動在心中產生杯子的形象或相關性質。柏拉圖與亞里斯多德，也曾視聲音，圖像等的意義與這種符號的「看見—意義」的路徑等同起來，將圖像視為可見記號或符號，但是忽略的是圖像通過「視見—圖畫」呈現當中，形成圖像象徵視覺感官作用的過程（Bell, 2017）。創立現代圖像學藝術史的德國藝術史家潘諾夫斯基（Erwin Panofsky, 1892-1968），便是將圖像視為「看見—意義」般的可見符號，以表徵文化的象徵來進行圖像詮釋的（Mitchell, 1986）。他試圖建立一套理論方法來聯結形象與意義，而非只針對視覺的形式風格進行區分或歸類，因而與早期德國藝術史方法區分開來，並為藝術史研究方法學專注於圖像研究作出了貢獻。此外，圖像學的闡釋要求藝術史家，必須具備超出視覺知識之外的深厚文化素養，如此才能從更高的思想層面來解釋藝術品，並以此推論作品出現時期的特定文化樣貌或歷史成因（Holly, 1992）⁴。從德國早期藝術史到潘諾夫斯基建立圖像學的過程，就像是從歷史決定論，走向知識決定論的轉變，二者最大的區分在於，前者受歷史哲學影響，關注的是作品如何被置入歷史當中的一個必然位置的方法，而後者，則以一種知識論的嚴謹思維推論方法，來面對單一作品意義的認識問題。對潘諾夫斯基而言，這是一個如何從作品圖像闡釋出象徵意義的問題（Holly, 1992），潘諾夫斯基受到文化哲學家卡西爾（Ernst Cassirer, 1874-1945）符號論美學有關象徵闡釋的影響，認為圖像與文化意義的關聯是某種象徵符號，直接視圖像為某種代表文化觀念與價值的可見事實，因而作品可被看作是藝術家，或藝術家所代表的文明價值的「文獻」（曹意強，2005），這也是影響潘諾夫斯基認為圖像符號，可以如象徵符號般先驗及自明的主要原因⁵。

⁴ 潘諾夫斯基是通過嚴謹三階段的圖像論說明如何以「局部—作品」與「整體—文藝復興」的詮釋循環關係，進一步闡釋作為特定歷史對象的作品，反映出某種更具普遍性的文化整體與時代精神現象。他的三階段圖像理論分別為：一、前圖像誌（Pre-iconographic）階段，即純粹就所見的事實進行客觀描述，例如：事物形像、色彩、比例等，也就是詮釋的局部階段；二、圖像誌的（Iconographic）或分析的階段，即將作品各元素進行連結，以及借助相關文獻與作品的社會文化語境，判定圖像內容的主題和闡釋的整體結構；三、圖像學（Iconological）階段，根據前兩階段以及詮釋者所具備的廣泛知識，進行象徵意義的詮釋。參見 Holly（1992）《帕諾夫斯基與美術史基礎》，第 6 頁。

⁵ 潘諾夫斯基的圖像學方法是受新康德主義的影響，主要指的是康德的「圖形論」，是如何範疇化時間的問題，換言之，是一種如何在範疇與無法直觀到的現象之間建立關聯的問題，圖形論的主張是自先驗想像力運作出對時間的範疇規定。以回到康德為主軸的馬堡學派德國哲學家，美學家恩斯特·卡西爾（Ernst Cassirer）視整個文化為某種「符號形式」，以類同範疇化時間的方式，建立非哲學理性根基的文化本源，與表徵的符號之間的關聯，「思想憑藉其自身的內在形式決定了存在物的形式，不是人直接把握到對象，而是人通過其「思」的方式把握了對象。但思並不是實在本身，而是一種功能……」，將文化本源與象徵符號以一種形上學先驗的方式，建立了他們的關聯（牛宏寶，2014）。

參、早期圖像學家瓦堡的圖像理論

迪迪－郁伯曼認為潘諾夫斯基的圖像學研究方法，過於果斷地聯結圖像與意義，並在符號學影響下，某種程度忽略圖像本身呈現情感面向的考量，因此迪迪－郁伯曼便回到早期圖像學藝術史家阿比·瓦堡（Aby Warburg, 1866-1929）思考的問題「圖像如何產生意義」的問題上，重新展開有關可見與不可見問題的討論。

瓦堡圖像研究方法的確立有兩個重要契機，一個是大量圖書收藏的隨機分類，與來自心理學的認知所啟發的圖像符號構想，另一個則是古代世界對現代人的意義，也就是原始的古代與古典的古代，二重古代的認知，這是以文藝復興所代表的古典、學理上的及知識上的古代，以及印第安部落旅遊所見的原始古代之差異。來自心理學面向的認知，使瓦堡體認到藝術作品中存在不可見情感表現因素，而二重古代的發現，則使研究圖像對瓦堡來說，就好像是為了證明古代依舊以某種精神形式存在於現代當中的歷史證據，並打開超越現實的另一種視野，主要有激情公式（Pathosformel）與記憶圖表（Mnemosyne Atlas）等兩個代表性圖像理論構想。瓦堡 1866 年出生於漢堡一個猶太銀行家家庭，1886 年開始學習藝術史與人類學，1887 年在胡貝·揚尼謝克（Hubert Janitschek, 1846-1893）的指導下，以文藝復興時期畫家波提切利（Sandro Botticelli, 1445-1510）的兩張畫《維納斯的誕生》（The Birth of Venus, 1482-1486）和《春》（Primavera, 1482）為研究主題完成博士學位論文。1888 年前往佛羅倫薩研究文藝復興藝術，並於 1892 年獲博士學位。瓦堡畢業後，又到柏林大學醫學院進行研究，並發表有關心理學的演講，1895 年在偶然機會下，於美國新墨西哥州旅行，接觸到印第安「民族（Pueblo）、赫必族（Hopi）、祖尼人（Zuni）」等部落的古老文明，而其中最大的收穫是接觸了蛇的原始象徵，以及親眼所見了原始的暴力樣態，這是他體驗原始古代存在的契機（Ginzburg, 1992）。

瓦堡圖像理論成形之前的思想概況，可以說是從廣泛地接觸、學習歷史與心理學等不同領域知識所建構的。1889 年瓦堡於法國斯特拉斯堡大學（Université des Sciences Humaines De Strasbourg）準備撰寫文藝復興畫家波提切利的《維納斯誕生》及《春》畫作研究為題的博士論文時，他體悟到心理學對他藝術史方法的重要性，並明確指出，如果只從純粹的形式來理解文藝復興畫家心裡的想法，這種嘗試是無效的。那麼，該透過什麼方式來理解畫家的心理呢？瓦堡格外重視尼采《悲劇的起源》當中提到的狄奧尼修斯（Dionysus）本能，他認為這種本能，不只與阿波羅本能相對地抗衡，並且共同塑造了希臘悲劇與音樂的內在特性，這個結論也可以看作是瓦堡研究義大利文藝復興的全方位考察的結果（Ginzburg, 1992）。在撰寫博士論文期間，瓦堡還涉獵了許多哲學方面的知識，他曾經聽過哲學家辛格勒（Theobald Ziegler, 1846-1918）講康德，以及閱讀邏輯學的機率文章，並撰寫關於拉斐爾（Raffaello Sanzio, 1483-1520）的當代以及藝術史的文章等，這些不同領域的學習思考，反映出他對方法學上的興趣。由於當時德國藝術史普遍強調從沃爾夫林（Heinrich Wölfflin,

1864-1945) 的形式風格出發，對藝術作品進行範疇分析，因此瓦堡的博士論文，一開始只是單純地進行形式風格分析的研究，而且只針對晚期文藝復興時期裝飾用的飾帶進行研究，但在後來寫作過程當中他融合哲學、心理學及文藝復興文化研究，帶著意圖了解作品背後畫家心理的問題意識，諸多思索下建立了一套自己的「激情公式」方法學 (Gombrich, 1986)。

那麼究竟什麼是「激情公式」呢？簡單地說，瓦堡認為藉由人物姿態、儀式等代表不同人類文化行為所構成的圖像，能喚起超越時空的移情作用，換句話說，激情公式強調的是圖像同時承載人類情感與構成圖像的形式元素公式，他們之間有著密不可分的交織互涉，換言之，原本藝術史是通過形式風格的範疇分類來研究作品，但是瓦堡通過考慮圖像當中的情感因素，並結合形式風格分析，試圖呈現範疇化所無法完全闡釋的圖像中的表現性。例如，他從研究波提切利取材自古希臘神話主題畫作的過程中，對波提切利在何種特定態度下，再現這些特定主題感到疑惑 (Gombrich, 1986)，他因此提出一種推論，那就是，如果可以瞭解波提切利，和他的贊助者所想像的古代是什麼，也就是說，當他們在讀古希臘詩人奧維德 (Ovid, 43-17/18 B.C.) 所寫的神話故事，以及其他文藝復興類似作品時，他們心中被激發的某種神話語境下的古代是什麼必能解開這個疑問。在這樣的思考下，瓦堡從義大利詩人波利齊亞諾 (Poliziano, 1454-1494) 所寫的詩《Giostra》當中發現，描述代表愛的女神自海水出生的景象，巧合地與他在博士論文研究波提切利的兩件作品之一《春》當中所描述的景象相符。波利齊亞諾擅長以具想像性的詩描述古代神話故事，後來他的文體風格成為一種視覺詩 (Ekphrasis)，某種自文學產生圖像想像的風格美學。此外，波提切利與波利齊亞諾，同樣在創立柏拉圖學院的麥第奇家族中進行創作，因此，瓦堡推論波提切利極可能在這樣的人文主義者的建議下，創作出如此主題與情景的畫作。事實上根據貢布里希 (E. H Gombrich, 1909-2001) 的看法，瓦堡甚至認為波利齊亞諾堅持波提切利應該加入這些對古典的想像，以滾動的窗簾般的背景安排來描述風吹動裙襬的效果，一種充滿激情與動勢的詩意想像 (Gombrich, 1986)。

瓦堡另外還注意到文藝復興時期藝術家感興趣的古代主題，激情動態，但是專事文藝復興研究的歷史學者溫克爾曼 (Johann Joachim Winckelmann, 1717-1768) 強調的卻是古典雕塑當中靜穆的形式之美，這種差異產生，間接對比出了當時思想語境，以及藝術家所想像的不同古代。瓦堡持續關注激情 (Passion) 與痛苦 (Suffering) 這兩個被文藝復興排除在外的中世紀原始古代特質，以及他們如何被表現在圖像當中。例如前述波蒂切利《維納斯的誕生》與《春》畫中表現風吹動衣服褶子、頭髮表現，如何受人文主義者影響的設想，及相關古代的來源。瓦堡後來更進一步地從十六世紀的文獻資料中找到波蒂切利另一張《春》畫作中的春之女神，是依照花神的雕像所畫的推論證據，瓦堡稱這種理想的女性動態為「寧芙 (Nymph)」，一種具有中介特質的神話角色，同時具備日神與酒神對比極性張力的象徵，瓦堡也曾在遊歷歐洲時，於勞孔群像 (Laocoon Cum Filiis) 當中感受到這種類似的激情 (Gombrich, 1986)。從以上論述中我們不難發現瓦堡日後的研究如此重視人類情感表

現的原因，因為很顯然，他考慮的主要問題並不在於辨識出圖畫內容，而是更多地涉及心理向度，某種圖像中情感氛圍的闡釋。這也使瓦堡的研究方法，與傳統藝術史形式和風格的研究取向區分開來。

瓦堡逐漸體認到理論寫作不能完全傳達強調表現性的圖像學方法，於是在助手藝術史家薩克斯爾（Fritz Saxl, 1890-1948）的協助下，將藝術作品或相關主題的圖片貼在黑色屏幕上展示，成為某種獨特的研究工具，直到 1927 年在一個演講中，瓦堡才正式地替這種圖片表列取名為「記憶圖表（Mnemosyne Atlas）」計畫（Gombrich, 1986）。這個計劃是由記憶 Mnemosyne 與女神 Atlas 兩個字組成的，Atlas 是位泰坦神，因消滅希臘神宙斯的行動失敗後被懲罰，背負天穹以防範天與地連接在一起，原本祂的形象是肩負天體，十六世紀因為被畫在地圖史料的書籍當中，用以表徵各領域的檔案資料，才轉變為現在所見肩負地球的形象。瓦堡生前製作的「記憶圖表」圖版大約有四十個，圖片總數超過一千張，很特別地是，這些圖版沒有任何說明文字，因此，我們只能透過瓦堡的筆記間接了解這些圖版的部分想法，例如：「氣象風旗（Henninrun）」就像是擺盪在新與舊的風格之間的天氣指標，並且象徵既可避開意義的封閉固定性，又能通過指標的搖擺「暗示」出意義（Gombrich, 1986）。但是，瓦堡為什麼要以這種圖版來表現他的想法？如前所述，由於瓦堡的研究面向廣泛，加上在寫作和演講過程中通過象徵的連結，以及心理學兩條路徑不斷干涉形成他的理路，並在其中操作著一種雙極的哲學（Bipolarity），因此，線性邏輯的寫作對他來說，一方面是一項困難的任務，另一方面無法傳達出作品中的情感表現向度，這也是為什麼他幾乎沒有專著出版，反而是以演講及短文的方式來傳達他的想法。而這種以圖版展示的方式進行圖像象徵的研究，讓他能夠不斷更換圖片排列順序，進而產生不同的主題關聯，這應該才是他「記憶圖表」計劃的主要目的吧！或許我們可以說瓦堡所認知的圖像，扮演某種中介理性與感性的角色，在通過直覺回溯圖像象徵來源的同時，同時操作著調和感性與理性兩極的工作。簡單地說，這是一種當我們概念範疇化地整理，思考大師作品之美與魅力的時候，也同時在尋找圖像當中被喚起的陌生、未知與焦慮恐慌的感受。這種辯證地看，使圖像提供了某種昇華的心理效應，包括回憶起過去事物，如某種遠古人類記憶象徵再現的「死後復生」（Nachleben），義大利哲學家阿甘本（Giorgio Agamben, 1942- ）認為這個觀念對瓦堡來說是重要的。「死後復生」這個德語詞的第一層意思是復興，但並非復活，第二層意義則是在原始宗教中，指稱先人遺留下來之物的某種延續。祂的意義可以說囊括了瓦堡圖像學藝術史所關心的核心問題，在現時當中人們如何看待古代的意義，以及如何透過圖像引發記憶連結並追溯過去，這便是他所思考的圖像與象徵關係的關鍵，也是如何從圖像即歷史證據當中，找到證明這個記憶倖存的痕跡，這便是瓦堡找出的圖像與象徵意義連接方法的構想（Gombrich, 1986）。

肆、喬治·迪迪－郁伯曼的當代圖像理論

當代法國藝術史家喬治·迪迪－郁伯曼回到瓦堡圖像學方法的主要目的，同樣是意圖回到圖像本身，更確切地說，是不通過辨識主題象徵，而是通過發現圖像中能透露作者心理狀態痕跡的方式，尋找圖像的象徵意義，一種可見與不可見的辯證，也是一種症狀式的觀看。援引自佛洛伊德的症狀分析方法源自對歇斯底里症病患病症發作時，變形身體的觀察與分析當中的發現。是一種試圖從看似無意義的事件當中分析，閱讀出意義的方法學，也構成了佛洛伊德無意識理論當中底層無意識，及表層意識的雙層結構意義關係。精神分析理論當中的可見與不可見的辯證結構，被運至文藝理論的研究，文學方面有法國哲學家路易·阿爾都塞（Louis Althusser, 1918-1990）的症狀式閱讀理論，阿爾都塞自拉岡（Jacques Lacan, 1901-1981）對佛洛伊德的症狀論理解讀中，展開有關何為閱讀的本質提問，並形成他獨特的閱讀理論，而這個方法通常在中文被統稱譯作「症狀閱讀法」（張一兵，1992）。通過症狀閱讀法之建立，症狀得以合法地作為一種分析方法，這種分析轉移到圖像意義的分析中，成為對圖像當中看似無意義的筆觸、顏料痕跡等物質性的關注，並自其中闡釋出背後不可見的精神及意義，而這個關注無意義並闡釋出意義的技術為迪迪－郁伯曼所援引，可以簡要地統稱為症狀的圖像分析方法，作為某種闡述無法被概念化的圖像本身的方法學（Agamben, 2016）。從迪迪－郁伯曼對瓦堡的閱讀中，我們發現瓦堡的圖像理論與精神分析有關症狀的論述相當類同，此外，瓦堡精神失常時進入的療養院的主治醫師，便是佛洛伊德的朋友史賓萬格勒（Ludwig Binswanger, 1886-1954），這也增加了二者思想理路的巧合與關聯。正如瓦堡研究波蒂切利畫作的重點，並不在對古典形式風格區分，而是期望從畫中人物裙擺飄動的姿態回溯中世紀古代文化的痕跡，以及畫家如此表現的心理情狀，由此對迪迪－郁伯曼而言，瓦堡的方法提供了一個通過圖像中可見痕跡，追尋聯想無意識慾望的進路（Didi-Huberman, 2003a）⁶，瓦堡「記憶圖表」的運作，更像是將潛藏於圖像當中不可見的記憶，於運作著激情公式的觀看過程中被象徵地觸及，某種隨時等候被激發的心理向度。

那麼，什麼是症狀？他可以追溯至古代的占卜或醫學發明之前的巫術，他們具有從看似無意義的現象中闡釋出意義的特徵。表現在歐洲醫學傳統中的則是對神經學（Neurology）、神經精神醫學（Neuropsychiatry）及精神病學（Psychiatry）的研究，一開始是將行為表現的異常，與神經系統的疾病一同思考處理的。佛洛伊德在《精神分析引論》十七講〈症狀的意義〉中，追溯了這個發現症狀的過程，法國精神分析導師弗朗索瓦·雷勒（François Leuret, 1979-1851）認為，再嚴重的失常妄想，只要能夠被翻譯都是有意義的，這樣的想法，讓他注意到病患表現出來的無意義症狀。不久之

⁶ Fantasy 與 Phantasy 同指幻想，但是拉岡對他們做出了區分，F 開頭的幻想，指的是對已存在的事物，即記憶、歷史的幻想，P 開頭幻想，則特指對不存在陽具的幻想。在此指出圖像引發記憶的兩個向度。

後，曾與佛洛伊德一同工作過的心理分析師皮耶·吉那（Pierre Janet, 1859-1947），於 1893 年發表對歇斯底里症進行觀察的文章，將症狀視為對隱含意義的某種辨識，最後，是由奧地利心理醫師約瑟夫·布洛伊爾（Joseph Breuer, 1842-1925）從他研究治癒的臆症病例中發現並確立精神病症狀的意義（Freud, 1987）。佛洛伊德也曾跟隨研究歇斯底里症的症狀的過程中，確認對此病症治療方法的夏科醫生（Jean-Marfin Charcot, 1825-1893）作臨床研究，夏科超越了遵行解剖－臨床（Anatomo-Clinical）的診斷程序，與嚴格的知識模型，並且自症狀研究邁向無意識研究的道路。佛洛伊德也在研究臆病及強迫症的案例中，發現了症候的存在及重要性，並找到無意識的存在及闡釋無意識的方法。他主要是透過分析病人一些看似無意義的肢體動作，及因發病而變形的身體症狀進行分析，佛洛伊德更進一步通過顯夢（Manifest Dream-content）及隱夢（Latent Dream-content）兩種夢的運作方式，解釋這個無意識意義的結構關係。顯夢通常是自相似性摹仿現實來呈現，屬於意識的部份，而隱夢則指現實中實現不了的願望，也就是被壓抑的潛意識部份，這是夢的文本的意識及無意識的兩個意義脈絡，而分析的工作，則是遊走於二者之間闡釋出意義（沈志中，2009）。這種從表現在意識表層的症狀，分析找出底層無意識結構意義的方法，後來被阿圖塞（Louis Althusser, 1918-1990）運用在分析作品文本當中，通過分析作者的筆誤或遺忘等缺失，某種作品中看似無意義過失症狀，得到最接近作者內在意識想法的一種闡釋方法（Agamben, 2016；張光琪，2017）。

而症狀作為圖像分析的方法，則是透過對畫面主題以外的筆觸，或畫家不經意留下的顏料污漬、痕跡進行閱讀並尋找意義。那麼迪迪－郁伯曼究竟是如何演示這樣一種對圖像的症狀式閱讀呢？我們可以列舉他著作中的兩個例子來進行說明，首先迪迪－郁伯曼在《歇斯底里的發明：夏科與薩比裡埃的攝影圖像學》（*Invention of Hysteria: Charcot and the Photographic Iconography of the Salpêtrière*）書中，追溯了十九世紀辨識出歇斯底里症啞症（想說卻說不出，但同時要求被傾聽）的著名現代神經學及解剖病理學家夏科，於法國巴黎硝石庫慈善醫院（Pitié-Salpêtrière Hospital）拍攝歇斯底里症患者發病時的照片。《薩比裡埃的攝影圖像學》是一本集結因發病而身體扭曲變形圖像的攝影集，迪迪－郁伯曼帶著「何為圖像」的問題意識，首先質疑了夏科拍攝這些照片的目的。迪迪－郁伯曼認為，夏科安排照片適當的拍攝角度、光線，是為了讓身體表現符合於醫學病理學知識中病症的概念，是一種在無法判斷看到的是什麼病症的情況下，嘗試做出對應醫學概念與知識解釋的作法，就像潘諾夫斯基圖像學方法要求一張畫，需要有一個可供辨識的主題，才能使一張畫具有可供解釋的現實依據一樣。然而，照片的呈現方式，使歇斯底里症被轉化為某種接近劇場或繪畫的藝術，無意識像被具體化為某種可見形式（Didi-Huberman, 2003c）。但事實是，這些照片並不能像一張畫被辨識出主題一樣，作為某種病症種類的證據，因為從醫學角度看，他們什麼也不是！事實上，變形身體的啞症，暗示出的是症狀的兩層意義結構，而不是某種直接的病理剖析證據。對迪迪－郁伯曼而言，圖像在此就像是一個事件，伴隨著事件發生的不確定性，使我們像面對夢的

結構一樣，不斷地進行猜測，並因此造成意義的繁殖、擴增，甚至隨著意義擴增的需要，形成可見形式的壓縮或變形，這便是迪迪－郁伯曼從《薩比裡埃的攝影圖像學》照片集得到的有關症狀分析的結論。

另外迪迪－郁伯曼在《不描述的藝術：維梅爾與修補》一文中，更強調了「至高的意外，稱之為症狀」如此的宣稱，也必須從佛洛伊德的理論進行詮釋（Didi-Huberman, 1989），文中舉了一個佛洛伊德臨床觀察的例子，說明了這種症狀發生的複雜時刻，以及症狀所操作的無意識及意識的雙層結構關係。一位女病人歇斯底里症發作，她試圖以一隻手扯掉身上衣服的同時（如男性），她的另一隻手卻緊緊按著身上的衣服（如女性），如此分裂的表現，符合於隱藏在無意識幻想當中真實的想像（Didi-Huberman, 1989）。這是一個無法被理解的身體姿態，佛洛伊德認為這個發作、失序的時刻是「身體轉變為圖像」的時刻，同時在一個身體上看到底層無意識與表層意識摺疊，是一個無意識具體化為某種形式表現的時刻，無意識的圖像化，也像是某種夢的轉化，症狀因而在此與圖像產生連結（Didi-Huberman, 2003b）。再則，症狀地看這個圖像，他像是觸及不可見的或不可能性的索引，是對不可見的無意識提出假設的推論所提供的線索。

那麼，如何以這種方式來看一張畫呢？迪迪－郁伯曼對中世紀聖像畫家安傑利科（Fra Angelico, 1395-1455）的畫《不要觸摸我》（Noli Me Tángere）進行了論述。與一般聖像畫不同，這張畫中充滿非主題性的斑點，正是這種不合時宜引起迪迪－郁伯曼的注意，因而對他作了症狀式觀看的闡釋⁷。這幅畫描述的是抹大拉的馬利亞（Mary Magdalene）遇見復活後的耶穌，伸出手去想捕捉或保留這個時刻，然而耶穌卻告訴她不要觸碰自己，因為祂即將升天的故事。迪迪－郁伯曼發現畫中主題，以一種不太尋常的方式描畫，首先，是畫面佈滿了大面積的坦培拉混合色粉的斑點，以致產生不刻意強調畫中主題人物的印象，讓迪迪－郁伯曼因而認為安傑利科對形象的處理是「非再現」的，這是什麼意思？從當今視覺心理學的觀點來看圖畫當中的形象，它必須具有可供辨識的形貌，而這個可辨識性意味著，作為畫中「主題」（Figure）是自畫面中的「基底」（Ground）當中被區分出來的。

⁷ 與形象相連產生辯證性的非似（Dissimilitudo）也曾出現在中世紀神學家聖托馬斯·阿奎那，用以指稱耶穌在世界末日來臨時第二次降臨，一個人遭遇的罪與整全他者共存的情境。這個詞最早並非於基督教當中出現，猜測是出現在柏拉圖《理想國》失傳的部分稿件中，指的是人從自己當中的出離，一種本體的崩壞。之後，新柏拉圖學派哲學家普羅提諾（Plotinus, 204-270）對《斐多》的誤讀，將非似詮釋為惡的象徵，以及這個惡持續地「黏附於物質然後滿足於其中」。基督教從亞當原本是上帝的影像與上帝面對面，是完全的相似，直到他受誘惑，於是圖像在他之中去形，於是將非似與否定相連了起來，指稱的意義是：非似替不被上帝關照到的領地命名，而這個領地是我們自己，是人類共同的命運，這個共同命運的來源便是亞當的罪。於是，在這裡產生了非似與形象的辯證性，如果說亞當是神聖的圖像，墮落於罪並躍入人類之中，一個非似的領地，而圖像雖去形，卻依然持留在人類之中，於是，通往救贖之路便保證了人走在圖像一道（上帝）的範圍內，在一種希望辨識出圖像的道路上。但是，這樣的圖像，在人身上是破碎及零散的，阿奎那於是提出了有關靈魂的解釋，他稱之為「追蹤」（Vestigium）這個字本身充滿了辯證，指稱解構、遺跡、崩毀，又同時是蹤跡、地上的腳印，最重要的是它是物質地捕捉某人經過或出現的意思。

主題與基底的區分關係，也就試圖與地的關係，共同構成一張畫的意義及辨識出形象的基礎，而提供我們辨識，並區分出圖中主題的來源，則是根據它與現實世界當中事物的相似性而來的。但是，我們必須考慮在聖馬可修道院（San Marco）安傑利科畫這些畫的地方，大多是在通往聖馬可教堂圖書館的走道牆壁上，從現有史料推測，安傑利科可能經常翻閱圖書館中存放的許多被翻譯為拉丁文的早期希臘哲學書籍，其中一位是中世紀神學哲學家艾爾博圖斯·麥格努斯（Albertus Magnus, 1193-1280），他是創立整套形式起源學說的哲學家，他對主題的看法地代表中世紀理解形象的來源。麥格努斯認為，形像或形式，並非單純地佔據一個地方（Place），他們是被地方所製造（Didi-Huberman, 1995）。

麥格努斯是中世紀重要的哲學家及神學家，德國多明尼教派修士（Dominican），提倡神學與科學共存，自亞里斯多德學說的討論及批評中，展開他對形式的看法，更重要地是，他扮演了將亞里斯多德的自然科學與基督教哲學融合的角色。亞里斯多德的自然科學知識論，是建立在柏拉圖的二元論之下的，簡要地說，他的著作「第一哲學」也稱《形上學》、《物理學》，對形式研究前提的四個重點的主要內容，是有關形式的知識論，也構成亞里斯多德自然科學研究的重要依據（Tkacz, 2011）。他首先將形式劃分為現實中的物件與自然兩大類，而所有事物的形式取決於他的目的，以及推動目的的原因，這個推動目的的原因，因現實事物或自然而異。例如：現實世界中的槌子，必須能夠釘釘子，所以他必須具備特定的形式功能，而這個決定或推動槌子形式的原因是人的理性。但是自然界中的事物如植物，原因目的都包含在植物當中，不是經由理性所推動，於是就在推動形式的原因中，將自然與人的理性區分開（王志輝，2022）。而麥格努斯對形式的看法則是與空間共同形成的，被理解為由美德所操作運轉激活（Virtus Gactiva et Operative）來理解（Didi-Huberman, 1995）⁸，在神學思想影響下，由包含自然的超越界所推動，同樣信奉多明尼教派神學思想的安傑利科，不難想像畫中形象的表現方式，透露出與中世紀看待形象相似的觀點。

換言之，在結合哲學與神學思辨的影響下，所謂形象必須與他的環境一同考慮，因此不難推想安傑利科在畫耶穌及抹大拉的馬利亞的人物形象時，為何以相同的重要性來處理「背景」，因而形成某種「不強調主題」的畫面效果及印象。《不要觸摸我》雖然毫無疑問地有著主題（Subject），但同樣吸引觀者目光的還有畫表面的清晰斑點，雖然清晰但是卻不具備圖像學形象辨識的條件，無法與「主題」產生任何敘事性的連結，但奇怪地是，他卻被十分清楚地描繪。當觀者帶著找出可辨識出意義的眼光來看這個圖像時，這些顯而易見的斑點、汙漬，因為不具備故事或敘事層次上的意義，便自動地被排除或忽略。但是，如果我們站在中世紀理解形象的觀點來細究這些斑點，他們似乎可以同樣塑造出主題，只是他們的方式是十分圖畫性的（Pictorial）。換言之，這些點，在我們凝視的

⁸ 形像同時可被理解為 Virtus Gactiva et Operativa，參見 Didi-Huberman (1995) 頁 18，引自 Albertus Magnus, “Liber de natura locorum,” in Opera omnia 9, ed. A. Borgnet, Paris: Vivès (1890), 1.1.

過程中形成網絡慢慢聚集，因此我們能發現它們其實與有形象的主題一樣，似乎都具有某種摹仿的行動在其中！所不同的是，形象摹仿的對象來自客觀世界中的可見事物，但是很顯然，這些點摹仿的一定不是來自於現實，那麼他可能是什麼？考慮到安傑利科的信仰與教士的身分，再加上中世紀神學的知識，可以推測出這些斑點所摹仿的，十分可能來自教義中那個不可見的真理，一個究極真實的領地，一種來自信仰對不可見的想像，對某種真實的圖像化。問題是，我們該如何解釋這個形象的悖論，迪迪－郁伯曼認為，我們必須放棄所謂的形象，是來自摹仿可見事物的觀點，就像夢形成的圖像是對不可見記憶的摹仿再現，圖像在此成為一種對想像中的真實的可見化，這正是症狀所意圖追蹤詮釋的無意識的意義結構。

因此，安傑利科的聖像畫就像是懸置了可見形象，將這個摹仿再現，置入想像的真實向度中。迪迪－郁伯曼對他表現方式的推測，來自於安傑利科或許受偽狄奧尼索斯神學⁹影響，一種否定神學以否證上帝存在的方式，反過來看這個被畫下形象的表現手法時，自然地會以含糊與非似的方法呈現（Didi-Huberman, 1995）。這便是援引迪迪－郁伯曼的當代觀點，重新詮釋中世紀聖像畫的目的，是在重回圖像的視點下，重構圖像的知識結構，在去主題化的再現指稱下，擴展圖像為某種反應心理的畫面效應，以症狀解讀嘗試觸及不可見的作者心理。另一方面，從中世紀聖像畫實踐這個症狀的觀看闡釋來重新解讀聖像畫，凸顯了迪迪－郁伯曼當代圖像方法學的普遍性。這個普遍性，更確切地說，是以當代觀點重回早期現代圖像學傳統，即瓦堡與潘諾夫斯基的圖像理論，藉以辯證地看現代抽象繪畫的美學，也就是主題與背景、象徵主體客體二元關係的重構與再詮釋，這便是通過他的圖像詮釋所啟發的一種當代圖像學方法¹⁰。

⁹ 偽戴奧尼索斯（Pseudo-Dionysius the Areopagite）為五世紀末六世紀初的基督教神學家與哲學家，對後來的基督教神秘主義影響很大。他以否定神學的思想為代表，在中世紀神學主要核心問題為論證上帝存在的語境中，通過論述上帝不是什麼的方式否證上帝存在的問題。郁伯曼也以擬似與形象的辯證，論證了這個否定神學與安傑利科聖像畫表現的關係。

¹⁰ 本文例舉郁伯曼以症狀的方法學談安傑利科的聖像畫，我們同樣可以在他的另一篇自班雅明「靈光」出發，分析美國現代抽象畫家巴內·紐曼（Barnett Newman, 1905-1970）畫作的文章中看到相似的方法學論點，或可由此推論他試圖建立症狀的圖像學的普遍性的意圖。

伍、結語

本文意圖通過回溯繪畫圖像表現的演變過程，凸顯圖像的可見與不可見的辯證特質，並呈現出繪畫圖像的意義，伴隨文化語境改變的現象，更以此試圖重構當代繪畫的意義與闡釋的方法。本文通過可見與不可見的三重性，闡述了這個問題。首先是聖像畫與神聖的論證，可見與不可見呈現為一種以在場暗示不在場的聖俗辯證，並通過這個暗示，確保了不在場的純粹與絕對性。其次，重新論證摹仿再現的問題，展開了對可見現實背後的不可見真實的重新關注，這是加入現代觀點對想像力表現的覺知。最後，通過回到現代圖像學的圖像理論中，更具體地區分可見符號形式與圖像符號的不同，加入精神分析的症狀式解讀，重構了這個由古到今的可見與不可見的圖像方法學。

猶太－基督教傳統中，圖像為再現神聖的慾望所主導，將可見不可見的辯證注入聖像畫中的聖俗辯證主題，古希臘則表現為對不可見本原進行摹仿再現的論證，現代圖像學以象徵符號，表徵不可見的文化習俗意涵，將圖像等同於文字與意義的對應象徵關係。重構這段歷史的過程中我們不難發現，為了使不可見的抽象事物能被了解，也就是具有意義，圖像常被等同於文字般的象徵符號來認知，而忽略圖像形成意義的視覺、心理轉換辯證過程，也就是與圖像符號的區分。有鑑於此，本文援引當代法國藝術史家迪迪－郁伯曼回到現代圖像學成立之初的早期圖像學家瓦堡的理論，重新探討了圖像符號形成的過程，也就是通過症狀式的觀看，闡述了這個當代有關繪畫的可見與不可見的辯證問題。回溯瓦堡圖像理論的過程，我們可以看到一個十九世紀西方學科進展急速的當代，受歷史與心理學影響的時空語境下，一位追求古典人文知識的學者，如何在接觸認知到原始古代的存在之後，進行了理性與感性激情的辯證思考，進而產生具啟發性的「記憶圖表」圖版的圖像研究方法。然而，正是通過當代藝術史家迪迪－郁伯曼對此的回溯，從精神分析理論中的症狀，找到重構當代繪畫圖像理論的契機，重新回到圖像的進路，這是此篇論文意圖表述的主要目的。

參考文獻

一、中文文獻

- Agamben, G. (2016)。寧芙 (藍江譯)。重慶大學出版社。(原著出版年：2007)
- Beardsley, M. C. (2006)。西方美學簡史 (高建平譯)。北京大學出版社。(原著出版年：1975)
- Debray, R. (2014)。圖像的生與死：西方觀圖史 (黃迅余、黃建華譯)。華東師範大學出版社。(原著出版年：1992)
- Freud, S. (1972)。夢的解析 (賴其萬、符傳孝譯)。志文出版社。(原著出版年：1899)
- Freud, S. (1987)。精神分析引論 (高覺敷譯)。商務印書館。(原著出版年：1917)
- Holly, M. A. (1992)。帕諾夫斯基與美術史基礎 (易英譯)。湖南美術出版社。(原著出版年：1984)
- Merleau-Ponty, M. (2021)。梅洛－龐蒂文集，第 9 卷：可見的與不可見的 (羅國祥譯)。商務印書館。(原著出版年：1964)
- 牛宏寶 (2007)。美學概論。北京中國人民大學出版社。
- 王志輝 (2022)。亞里斯多德。華文哲學百科。http://mephilosophy.ccu.edu.tw/entry.php?entry_name=亞里斯多德。
- 沈志中 (2009)。瘡啞與傾聽：精神分析早期歷史研究。行人出版社。
- 張一兵 (1992)。析阿爾都塞的「症候閱讀法」。南京大學學報，39 (3)，63-73。
- 張光琪 (2017)。從圖像到癥候：喬治·迪迪－于貝爾曼圖像理論研究 (未出版之博士論文)。中國人民大學。
- 曹意強 (2005)。後形式主義、圖像學與符號學。美苑，3，2-9。

二、英文文獻

- Bell, J. (2017). *What is Painting?* Thames& Hudson.
- Didi-Huberman, G. (1989). The Art of not Describing: Vermeer-the Detail and the Patch. *History of the Human Sciences*, 2(2), 135-169. <https://doi.org/10.1177/095269518900200201>
- Didi-Huberman, G. (1995). *Fra Angelico: Dissemblance and Figuration*. (J. M. Todd, Trans.). University of Chicago Press. (Original work published 1990)
- Didi-Huberman, G. (2003a). Artistic Survival: Panofsky vs. Warburg and the Exorcism of Impure Time. *Common Knowledge*, 9(2), 273-285. <https://doi.org/10.1215/0961754X-9-2-273>

- Didi-Huberman, G. (2003b). Dialektik des Monstrums: Aby Warburg and the Symptom Paradigm. *Art History*, 24(5), 621-645. <https://doi.org/10.1111/1467-8365.00289>
- Didi-Huberman, G. (2003c). *Invention of Hysteria: Charcot and the Photographic Iconography of the Salpêtrière*. (A. Hartz, Trans.). The MIT Press. (Original work published 1982)
- Didi-Huberman, G. (2005). *Confronting Images: Questioning the Ends of a Certain History of Art*. (J. Goodman, Trans.). Pennsylvania State University Press. (Original work published 1990)
- Galen A. J. (Eds.) (1993). *The Merleau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting*. Northwestern University Press.
- Ginzburg, Carlo. (1992). *Clues, Myths, and the Historical Method*. (J. Tedeschi & A. C. Tedeschi, Trans.). Johns Hopkins University Press. (Original work published 1989)
- Gombrich, E. H (1986). *Aby Warburg: an Intellectual Biography*. University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T. (1986). *Iconology: Image, Text, Ideology*. University of Chicago Press.
- Tkacz, Michael W., (2011). Albertus Magnus and Recovery of Aristotelian Form. *The Review of Metaphysics*, 64(4), 735-762.

The Retrieving of the Visible and Invisible in Painting

Kuang-Chi Chang *

Abstract

The goal of this thesis is to reconsider the methodology of interpretation about contemporary image in painting, which is delivered through the dialectic to visible and invisible. The opinion about that will be discussed in the context of three major ranges of western culture, the theme of Icon from Christian tradition, the origin and its representation in the context of ancient Greek, and the equivalent of symbol and image as symbol and words in terms of modern Iconology. Initially, it is easy to catch an impression that image could be recognized as words, however that indicated the misunderstanding about knowing image by lacked the process of our sense from seeing it. Furth more, French contemporary art historian Georges Didi-Huberman's image theory symptom will be introduced. And that is inspired by early Iconologist Aby Warburg's scheme about image it also could be seen as a retrieving of some kind of methodology that is how image symbol has formed through the process of sense. However, that is a stand point of dialectic of visible and invisible contemporarily.

Keywords: Painting, Visible and Invisible, Image, Aby Warburg, Didi-Huberman

* Adjunct Lecturer, Holistic Education Center, Fu Jen Catholic University

當代視覺藝術家的生存現況分析：以八位 30 至 35 歲臺灣藝術家為例

張書婷*

收件日期：2023 年 6 月 20 日

接受日期：2023 年 11 月 13 日

摘要

「藝術家」作為一份職業，過往至今仍有不少對於該職業的質疑、好奇，抑或存在刻板見解。每個時代、地域的藝術圈有著不同發展特性，藝術家如何持續創作並且生存於當世代，依據生活實景如何因應，是本研究期望呈現的部分。

本研究以臺灣當代視覺藝術圈創作十年之藝術家為對象，探究當代視覺藝術家於臺灣藝術環境、市場的生存實況，藉由文獻回顧、深度訪談、個案研究與比對方式進行資料蒐集與分析，並提出歸納與分析。研究執行與八位不同創作媒材之藝術家進行訪談，呼應文獻歸整，提出當代視覺藝術家生存之現況及困境，包含身分解讀對生存的影響、生存韌性、副業狀況以及人際關係課題，最後提出相關研究建議，盼作為未來相關研究之參酌。

關鍵詞：臺灣當代視覺藝術、藝術家生存、藝術社會學、後現代

* 國立臺灣師範大學美術學系美術教育與美術行政暨管理組博士生

壹、前言

何謂「成功的藝術家」？或許藝術家的「成功」定義不盡相同，與在創作中的藝術意義或獨創性更無直接關係（Götz, K. O., & Götz, K., 1979），但能否好好地在世代生存並持續創作，是每個藝術家面臨的現實生存課題，研究者認為不論是過去或當今，「藝術家」這份職業在社會中的經濟困境、生存苦難（Baines & Wheelock, 2003）在社會實景抑或文獻中，是常見的現實狀況，因藝術表達、藝術創作中的量化困難，刻板中「藝術家性格」的磨合，藝術作品的標價制定等影響著藝術家於各世代的生存。隨著世代更迭，不同國家的政府等開始有因應支援藝術家的策略或辦法，企業、機構、團體、計畫等奧援或提供相關資源整合，亦成為改善藝術家生活困境之管道可能，但這些資源的實際景況是否能真正支援到藝術家成為其生存議題關鍵之一。

而在臺灣當代視覺藝術圈中，視覺藝術家實際上如何平衡於生存與個人創作之間？當代視覺藝術家相較過往，真的依舊面臨生存上的困頓嗎？在藝術創作、商業營運、自我理念、當世代議題等互相僵持拉扯下，如何堅持成為一名「當代視覺藝術家」？如以「十年」作為「一個世代」之單位，剛從大學畢業之藝術家如何「倖存」於一個世代間？本研究針對從大專院校受專科訓練之當代藝術家進行研究，以媒材創作屬性作為研究取樣目標，與八位當代藝術家進行深入訪談，歸整其於專科訓練畢業後約十年之時日，如何保持在當代視覺藝術圈的活躍與相關之生存策略，以及八位藝術家之生存現況與困境，並嘗試提出以下研究問題：

（一）30 至 35 歲當代視覺藝術家目前於臺灣生存現況為何？

（二）當代藝術家於臺灣目前生存之困境為何？

（三）臺灣視覺藝術環境對於藝術家身分的支援與相關建議？

關於視覺藝術家的生存狀況，目前在臺灣鮮有相關研究或數據，因此探究當代視覺藝術家的職涯狀況及生存現況成為研究者之研究動機與背景，除一探臺灣當代視覺藝術家之實景，更嘗試補填學術上的缺口，惟本研究仍有相當的限制，待研究者往後更深入著墨探究。上列三項研究問題，藉由本研究之歸整，於第肆章節「研究發現與討論」與第伍章節「研究結論與建議」呈現及回應之。

貳、文獻回顧

根據當代視覺藝術家於藝術市場的生存現況進行文獻蒐集與歸納，同時藉由文獻的梳整，探究藝術家的存活特性。本章節分為兩大部分，一為根據本研究所提及之「當代藝術家」定義進行整理，二為針對藝術家的「存活」特性做文獻梳理，以下分節呈現之。

一、「當代藝術」的定義

當代藝術（Contemporary Art）在學術或是市場上有著不同的使用與解釋。以字面上的翻譯，「Contemporary」作為「當世代」的名詞，即英國劍橋字典對 Contemporary 之解釋「Existing or Happening Now」、「Belonging to The Same or A Stated Period in The Past」，抑或牛津字典之釋義「A Person Who Lives or Lived at The Same Time as Somebody Else, Especially Somebody Who Is About The Same Age」，意指處生存於同時代之人事物。而在漢文字的呈現當中也有呈現的差異，我們所指稱的「當代藝術」在日文漢字中以「現代美術」（暮澤剛已，2011；秋元雄史，2019）表示，其中展現日文清楚界線「藝術」（日文：芸術）與「視覺藝術」（日文：美術）的領域區別。

對於「當代藝術」在時代分野、表現理念、技法應用等有不同的概念，就藝術史而言，對照現代藝術（Modern Art）而論，當代藝術成為近半個世紀以降的代名詞，其與「後現代藝術（Postmodern Art）」有著重疊的光譜，或有另一思維視「後現代藝術」為當代藝術的一個分支流派（Esplund, 2022）。就藝術史發展來說，後現代藝術萌芽於十九世紀，但多數學者認為可以視 1960 年代末期作為一個轉捩點，即創作思維開始顛覆傳統，更破除技法的極限（Delavaux & Demilly, 2012）。不同的見解的如同《如何解讀現代與當代藝術》一書表示，後現代藝術的定義或許不應以時期來界定，而是取決於藝術家的理念來進行分類（Esplund, 2022）。

針對「當代藝術」的定義，研究者於此簡約呈現其多元面向的釋義。而本研究中「當代藝術家」一詞，界定取之原字義上「發生當下、同時代、同時期」之意，主要指向與受訪者、研究者等主述人生存於同時代之藝術家，並聚焦於「視覺藝術創作」之領域，遂以「當代視覺藝術家」書寫之。同時，就美術創作流派而言，時代屬「後現代」之視覺藝術家。

二、藝術家「存活」的特性

藝術家生存相關研究非屬多數，本研究所針對的場域（臺灣）、時代，期刊論文上目前亦無相關指標性探究，故本研究嘗試從文獻梳理過往談及之藝術家生存之特性，並依照文獻的論述時程，歸類三項藝術家「存活」的特性，分別為「韌性」、「『藝術家個性』的轉變」、「創意作為新世代的動力」，體現藝術家存活特性之世代改變。但本段落惟有遺憾為文獻研究之場域、民族特性等差異，造成與本研究之對照缺漏。

（一）韌性

關於藝術家生存的研究，學者 Marta Pérez-Ibáñez 及 Isidro López-Aparicio 針對西班牙的藝術市場進行〈Art and Resilience: The Artist's Survival in the Spanish Art Market — Analysis from a Global Survey〉(Pérez-Ibáñez & López-Aparicio, 2018) 一研究發表，除了根據西班牙國際市場現況、薪資實景，更發現藝術家面臨 2008 年金融海嘯所帶來的改變，這場金融危機對於藝術圈探論金錢問題的分水嶺 (Deresiewicz, 2022)。該研究指出在目前活躍於西班牙的藝術市場中的藝術家，多為失業率極高的自營業者 (Self-employed，或譯個體戶)，其收入往往在國家平均薪資的邊緣，同時面臨貸款或撫養的議題 (Pérez-Ibáñez & López-Aparicio, 2018)，但藝術家的「韌性」(Resilience，或譯復原力) 成為其存活的最大關鍵，生存下來的藝術家好似不論遇到什麼困難，藝術家會想盡辦法、盡全力地解決並持續創作。

因為這份創作與生存「韌性」，使藝術家的個人信念可以支撐所有困難 (Baines & Wheelock, 2003; Deresiewicz, 2022)，舉凡因應生活條件的限制而改變自己的存活樣態，抑或根據市場發展需求，在自身創作理念下找到適合伸展的場域，都是藝術家呈現自我韌性之特徵。

（二）「藝術家個性」的轉變

約 45 年前，德國藝術家 Götz, K. O. 與其妻子 Götz, K. (筆名 Rissa) 於 *Perceptual and Motor Skills* 期刊發表一研究〈Personality Characteristics of Successful Artists〉(Götz, K. O., & Götz, K., 1979)，以西德 257 位藝術家作為研究對象，歸納成功藝術家的性格，其中包含「孤獨」、「偏執」、「容易惹麻煩」、「好鬥」等個人特質，更在結論指出「高度的精神狀態」有助於藝術家的藝術性表現 (Götz, K. O., & Götz, K., 1979)。正如我們過去時常以「藝術家個性」描述其不羈的灑脫性格，也對藝術家的性格帶有部分刻板印象，如較難合作、較不易進行雙向溝通等。但當今的藝術家因應時代生存，以藝術創作作為主業的藝術家，似乎有了不一樣的性格走向，為適應當代藝術市場的藝術家，符合市場需求或屈服於設定的生存目標，或許已經放棄成為有趣或怪異的人，也不允許自己的行事作風如此「藝術家」(Deresiewicz, 2022)。

因此，藝術家為了在市場有更多的機會，開始與藏家、畫廊進行社交，開闢新的傳播方式以及進入市場的新形式 (Pérez-Ibáñez & López-Aparicio, 2018)，如處數位時代的當代藝術圈中，藝術家對於社群媒體的經營 (Facebook、Instagram、Twitter 等) 成為自身工作一環。抑或在當今藝術博覽會的多元舉辦 (Deresiewicz, 2022)，藝術家的出席、名片的設計與置放，為參展人員、藏家、畫廊導覽等服務，活躍的社交狀況對照過往的文獻與刻板印象，藝術家有不同性格的彰顯，是走出工作

室、與人社交、經營自己形象的一面，這樣個性轉變，或許有更多的交易與展示機會，開始成為藝術家生存的助力。

（三）創意作為新世代的動力

近二十年的世界經濟發展，許多國家期待透過「創造力」取代「知識」作為推動經濟、社會的力量（Deresiewicz, 2022），而以創意、創造作為專業的當代藝術家，似乎擁有了更好的能力去面對新世代的難題，甚至提供更好的解決策略（Pérez-Ibáñez & López-Aparicio, 2018）。藝術與創意的連結，加上商業字詞上的重新解釋，企業家、機構、政府、社區、藝術家之間的關係有了不同的詮釋與合作關係。「創意企業家（Creative Entrepreneur）」（Deresiewicz, 2022）或是「文化企業家（Cultural Entrepreneurship）」（Strandvad, 2022）成為一種藝術家的新可能角色。

〈Artist Intermediaries in Berlin: Cultural Intermediation as an Interscalar Strategy of Self-organizational Survival〉（Bain & Landau, 2017）一研究指出，於德國柏林的跨學科文化中心 Zentrum für Kunst und Urbanistik（簡稱 ZK/U），即透過場所的創造、主題與環境的形塑、社區的連結，讓藝術家作為一個文化中介（Cultural Intermediaries）進行藝術實踐。透過中心的凝聚，統合藝術家與社區資源進駐村計畫，或是舉辦混合型的跳蚤市場提供藝術家的作品、工藝品的交易空間等。ZK/U 跨尺度方式組織藝術人力、空間、財務等資源，創造了一個穩定且永久性的空間交換經驗，也促進了藝術家與非藝術家的社會關係交流。從 ZK/U 的案例即可看見將藝術家的創造力與資源相關的整合，提出並實踐符合新世代的經營模式。別於藝術家個體經營（即前述自營作業者、個體戶）的樣態，在當代藝術圈中，邀請藝術家組織起來（Deresiewicz, 2022），藝術家不再是個人的英雄塑造，而是專長共享、互助的組織（企業），同時生活條件富足的許多國家中，這些藝術性、創意性特質的專業人士，開始成為世代的新動力，期望透過這些藝術家不一樣的視野與見解，為世代帶來更多的創新與多元可能。

參、研究方法

一、研究設計

(一) 個案研究

本研究期望透過與藝術家的深入訪談，一探 30 至 35 歲臺灣當代視覺藝術家的生活現況，包含學習經歷、經濟狀況、創作狀況等，以「個案研究」方式個別進行資料蒐集，同時為使藝術家能更真切表述實況，除提供安全的訪談環境，研究中所有藝術家無法彼此知曉研究對象名單，主要期待透過個案研究中的「實徵探究 (Empirical Inquiry)」特性 (Yin, 2001)，透過實切訪談研究體現臺灣當代視覺藝術圈最真實之狀況。

而本研究盼透過多重個案研究的表述、統整、交疊資料中來獲得更強而有力的對照 (Yin, 2001)，藉由不同創作領域藝術家的實況進行資料的整合，並從中找到相互對照抑或相悖之處。

(二) 半結構式訪談

本研究採以「半結構式訪談」(Semi-structures Interviews) 方式進行藝術家的資料蒐集，於邀請藝術家訪談之時，提供訪談大綱 (參見附錄一)，並清楚說明研究內容以及研究相關之匿名處理，且在接受訪談之時簽署訪談同意書。實際訪談過程將透過錄音方式記錄，研究對象針對訪談大綱之問題回應，研究者將保有彈性的提出相關衍生議題。

訪談錄音資料製作成訪談逐字稿，以利文字上的歸納，同時以匿名編碼 A-0 方式編列藝術家身份。逐字稿內容涵蓋過多暴露身份，而有影響藝術家工作之疑慮，亦違學術倫理，爰此，研究者於本研究公開呈現之相關藝術家、藝術場域、藝術公司、畫廊等名字將以符號代替。

研究呈現會將受訪藝術家的內容進行文字上的「意義濃縮」，即將冗長的陳述進行壓縮並簡短 (Kvale, 2016)，但研究對象之日常口語表達、完整逐字稿亦進行完整留存，俾便作為往後研究延伸之比對。

二、資料蒐集與流程

本研究針對臺灣 30 至 35 歲當代視覺藝術家進行訪談，並挑選八位藝術家，其中由研究者進行「創作領域」之揀選，同時平均受訪者的「生理性別」，另外也透過研究對象的身份條件限制設計確認受訪者於臺灣當代藝術圈的活絡性，以增加本研究之真實性，同時更盼提升資料的可信度，以下為與藝術家洽談訪談時提出的五個身份限制：

(一) 現為 30 至 35 歲之當代視覺藝術家。

(二) 學院專科學習十年以上（含國高中、大學、碩士、博士等美術專科）。

(三) 自大專院校畢業後計算，持續創作至今有十年以上。

(四) 持續今有作品之發表與製作。

(五) 近三年於當代視覺藝術圈活絡經歷驗證：包含參與國內外之駐村／駐館經歷、作品作為美術場館之典藏、參與藝術博覽會等活動經歷。

經過與藝術家比對經歷後，方進行個別訪談。研究者於訪談前提供簡單的訪談綱要，並簽署研究同意書。其中，為確保受訪者的個人資料安全並增加其與談的深入度，本研究與藝術家於訪談前明確說明研究將以匿名編碼方式進行呈現，並將相關之個人、畫廊、單位等名稱以符號取代之。錄音蒐集八位藝術家之訪談資料，並輔以研究者當下之筆記進行相關資料的彙整，收斂資料呼應研究問題意識，最後以重點片段方式呈現於研究文本中。



圖 1：本研究資料蒐集與流程

註：本研究自行繪製。

三、研究限制

本研究於藉由身份條件的擬訂揀選 30 至 35 歲臺灣當代視覺藝術家作為訪談對象，並由研究者進行平均生理性別、創作領域的選擇安排，主要以十年作為一世代單位，透過已於藝術圈生存十年、並準備跨下一世代的藝術家現身說法，進而藉研究整理該世代的生存議題。而研究歷程、實踐與歸納，僅涉及八位藝術家的資訊，年齡縮限也會造成藝術家對於生存議題之不同見解，雖可見該世代藝術家之生存見解，但亦可能造成本研究撰寫呈現上或與當代藝術場域的實況有所落差，同時無法完全涵蓋當代視覺藝術圈實際之完整景況。遂資料蒐集數量與受訪者身份的限制，造成本研究尚有不足之處，在此說明以利讀者釐清本研究之限制。

肆、研究發現與討論

一、八位30至35歲臺灣視覺藝術家生存資料

本研究透過半結構式訪談八位 30 至 35 歲位當代視覺藝術家，除了挑選不同創作類別之藝術家作為研究對象，期望在本研究中平衡性別的比例，盼更能彰顯當代藝術圈整體現況，八位藝術家之基本資料如表 1。

表 1：受訪視覺藝術家基本資料

編號	性別	受訪時 年紀	創作領域	美術專科/學院學習				
				國中	高中	學士	碩士	博士
A1	男	33	平面繪畫（壓克力）	V	V	V	肄	
A2	男	32	平面繪畫（油畫）	V	V	V	V	
A3	女	32	文件、裝置			V	V	就讀中
A4	男	32	公共藝術、雕塑裝置、 參與式創作	V	V	V	V	
A5	女	32	立體裝置	V	V	V	V	
A6	男	32	雕塑（木雕）	V	V	V	V	
A7	女	32	新媒體藝術		V	V	V	
A8	女	32	平面繪畫（水墨）	V	V	V	V	

註：本研究自行整理。

八位藝術家的收入狀況，除與畫廊簽約的受訪者，其餘收入都相當的浮動，對於說明自己的收入，訪談中也發現藝術家難以一言道盡。對於多位藝術家來說，生活所需的經費從其他副業、接案的方式等各式各樣的來源東拼西湊，收入不僅低，變動幅度甚大（Deresiewicz, 2022）。而就整體收入來看（圖 2），亦發現視覺藝術家於當代生活有極端的收入對比，與畫廊簽約之藝術家較為穩定外，對於大部分藝術家來說，收入都為其生存困頓議題，研究者發現主要與藝術家性格、生活追求，以及作品類別有密切的關係。

「我之前平均年薪之前很低耶……二、三十（萬），現在比較好一點。」（藝術家 A1 訪談內容）

「我的年薪很好算啊，因為我現在我現在有簽經紀約，所以就經紀約部分來說，年薪是 60（萬）。」（藝術家 A2 訪談內容）

「（薪水）這落差很大耶，如果沒有接到（案子），就完全沒有（收入）。」（藝術家 A5 訪談內容）

「我們（這個類別）就是賣不掉作品，所以我們就是得要接案子跟做大型的公共藝術，還有我的設計公司。」（藝術家 A7 訪談內容）

從八位藝術家的收入狀況（圖 2）中，可見其略呈現M型兩端分佈，研究者亦從身邊藝術家的觀察及本研究多位受訪藝術家的回應發現，落差極大的收入狀態，與藝術家所追求的生活經費依照著自己對於生活的風格、方式而有所相關，有些藝術家因平時生活所需費用較低，因此在副業、額外案子的選擇上也是以小型津貼為主。但有些藝術家則是會特別經營更多，如開設公司接案等，來提高自己的創作收入。

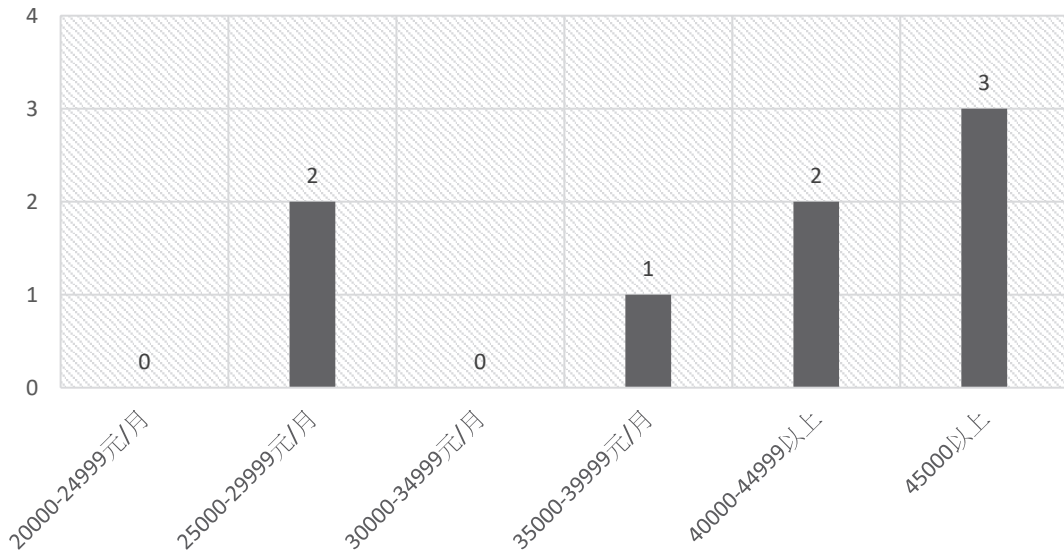


圖 2：本研究受訪藝術家收入概況

註：本研究自行繪製。

而在一些創作媒材的藝術創作，存在著收藏議題，如文件、研究、裝置、新媒體等，為不容易被藏家收藏的選項，僅能靠著一次次地展示收入作為創作微薄的支持，因此藝術家的「資本」得從先前計畫、展示中賺到的錢來進行現在的當前創作計畫（Deresiewicz, 2020），抑或透過自己的副業、接案工作來輔助自己的創作資金，以昔補今成為當代藝術家生存的惡性循環。除此，從藝術家訪談中得知，過去十年的時日，其必須應對臺灣的大學、研究所學費與學貸金額的攀升，日常更有租金、生活開銷、應對通貨膨脹等議題，繁重的支出比想像中更為龐大，成為當代藝術家生存的困境。

二、外界對於藝術家的身份解讀影響生存

社會關係與藝術家的創作模式、思維有著很大的關係與聯繫，除了影響藝術家的視野與瞻望，亦為藝術品的消費與生產提供不同時代特性之平台（朱鴻旭等人，2022）。在臺灣，因教育與社會的改制、生活美感的追求提升，視覺藝術家跟民眾的距離愈加靠近，從建物公共藝術的設立辦法到各地的藝術季（祭）的舉辦皆成為臺灣的日常。但訪談的視覺藝術家中，數名表示在逾十年的創作歷程中，對口單位對於藝術家身份認同與創作理解有不同的解讀，這樣的解讀與認知，間接表現在藝術家的薪資規畫上。

藝術家的創作歷程除了實際產出，之間更包含無形的歷程，發想、設計、實驗、調整，許多面向並無法量化或具體呈現，而在公家機關的補助辦法中，「核銷」機制成為藝術家最困難的課題。更有些撥款單位將「藝術家費用」與「製作費」合併作為一筆款項匯入藝術家戶頭，表面看似創作資金得以彈性運用，但實質在稅務上有著很大的落差。破百萬的「創作費用」中，扣除製作材料與發包成本，藝術家實際可能僅收取不到六位數的薪資。「藝術家費用」應該如何定義、並制定標價，成為藝術家生活中難以平衡的困境，機制或機構對於藝術家創作的歷程理解成為重要的關鍵。

「報稅的時候看起來都很華麗，看起來很華麗的原因是因為製作費都要先進來，到時候都會出去所以一點用都沒有，所以如果老實說如果就真的只有報稅的話，全部都破百啊，看起來很厲害，但是一點用都沒有的那種破百方式……我覺得這個是做展覽的常態，因為每次製作費進來，可能就是幾十萬進來，所以它總數看起來就會好像很大，但因為這些全部都是你之後得要一直出去的成本，藝術家費到最後其實也就是你能留個三萬就很不錯了……。」（藝術家 A3 訪談內容）

「藝術家費跟製作費，好比如果我現在要請你做一件作品，然後藝術家費給你三萬塊或製作費給你十萬塊，然後但是他（單位）就會說你簽一個十三萬，基本上是對你的良心進行靈魂拷問，因為有時候好比他期待你做的東西是很龐大的，然後

你就得要必須得要自行削弱你的藝術家費去做那件作品。」(藝術家 A3 訪談內容)

除此，對於「身份認同」議題，藝術家表示藝術圈內人自己對於「藝術家」解讀的議題的不容忽視。受訪的八位藝術家皆表示在臺灣當代視覺藝術圈，讀藝術碩士(M.A.或 M.F.A.)之必要性，幾位藝術家更透露師承「血緣」的現實狀況，受訪的八位藝術家皆表明，在目前臺灣當代藝術市場，藝術大學與一般大學畢業的藝術家有著不一樣的未來影響。呼應《藝術家之死：數位資本主義、社群媒體與零工經濟全面崛起，21 世紀的創作者如何開闢新局？》(以下簡稱《藝術家之死》)一書提及「藝術界最重要的非營利組織根本就不是藝術組織，而是大學」(Deresiewicz, 2022)。

「我發現大家還蠻在意那個『血緣』(關於學位的大學)。」(藝術家 A7 訪談內容)

「(認為讀美術碩士是必要).....我覺得確實是這樣，就是美術館也會喜歡，應該是說這是權力結構問題吧，就是你知道，評審們、美術館的策展人們，他們就是(會有)『自己人』的概念啊，而且是不是哪一所學校畢業也是有差.....。」(藝術家 A2 訪談內容)

「我覺得(讀哪間學校的藝術碩士)有差啊，主觀感受而言我覺得差很多。」(藝術家 A4 訪談內容)

「就是有點像說.....(旁人覺得)都藝術大學的人在拿補助或者是拿獎，雖然都沒有，我都沒拿到，但是他就會覺得，那就是因為我是 OO 藝大的，可能就會就先入為主覺得說都是你們在搶之類.....。」(藝術家 A5 訪談內容)

藝術家表示在評選場域中，因碩士學位而產生的各種師承議題仍是今日無法避免的實景，在圈內競爭的情況下，學歷及其來源亦可能也成為彼此把柄、詬病的課題。藝術家 A7 訪談中更表示，應逐漸軟化藝術家的大專院校出身背景，藝術市場、藝術圈的運行才會更友善、更專注於作品本身。

相對於上述藝術碩士的必要性，本研究訪談的八位藝術家，僅一位正在進行博士學位的就讀，研究者的實際經歷與研究發現對於該年齡層藝術家對於「藝術博士學位」非為急迫之目標，由於博士學程，多半需要有更多的理論學習，研究者認為，針對純創作的藝術家來說，在當代藝術市場的實戰經驗累積會比學位的爭取更為實際。

「學位對別人來說必要，可是我覺得對我來說不必要……應該是說，我覺得是這個過程，就是念碩士的這個過程是滿必要（建立關係），可是有沒有拿到學位沒有很重要。」（藝術家 A6 訪談內容）

「（不念博士）就是成本（考量）吧，因為念博士可能就是走向學校教學，去大專院校教書，然後可能也不一定會有這個機會，所以以那個機會成本來講，感覺就是是我的話，我會就是猶豫，要不要念這樣。」（藝術家 A8 訪談內容）

三、藝術同儕之連結成為生存的可能性

關於藝術家的生活，就藝術社會學來說，或許從過往就有一種不願屈服現實環境的堅持，例如《藝術之眼：布爾迪厄的藝術社會學理論及在台灣之量化與質化研究》中即寫道「藝術家們寧可過著艱困生活，也不願受他人之捐助，例如：柯洛（J. B. Corot, 1796-1875）救助杜米埃（H. Daumier, 1808-1879），都裴（J. Dupré, 1811-1889）借畫室給盧梭（T. Rousseau, 1812-1867）等……」，乃是藝術家對於其他藝術家的相助實例（許嘉猷，2011，頁 57）。本研究之訪談中，亦不難聽見藝術家在分享自己的藝術生涯獲得同儕的協助，在藝術家同儕中包含著各式藝術相關產業，或因各自專業領域、副業執行而可以支援彼此的作品製作或呈現。如 A1 藝術家表示同儕中的攝影師，因同樣美術學院背景出身，對於藝術家的作品拍攝需求更為熟悉，並清楚作品拍攝的條件，同時亦知悉藝術家的生存困境而有更多的協助。

「因為我的作品都是給 OO（美術系學弟）拍的，因為我跟他合作很多，所以他有時候會很無償會幫我做一些事情，像他在去年我在 XX 個展的時候，他就順道幫我拍那個宣傳的影片……。」（藝術家 A1 訪談內容）

A3 藝術家，提及近期的作品呈現找尋雕塑背景的大學同學幫忙，製作展示裝置相關呈現物件。所指涉的對方，本身透過接案方式工作，主要以空間規劃、展示裝置相關製作等維生，故 A3 藝術家與其的合作關係，互是連結、交融各自的力量，讓彼此的生存更穩定的前進。

藝術家彼此交織合作的精神，與「文化企業家（Cultural Entrepreneurship）」（Strandvad, 2022）抑或「創意企業家（Creative Entrepreneurship）」（Deresiewicz, 2022）角色的特質有相似之處，藝文工作者透過文化企業家的催化與連線，共創共融，終結過去獨一的、英雄式的主宰，使之有「超越

個人」的展現，即應從各有限的個人轉向多元可能的共生 (Strandvad, 2022)。社會學家貝克 (Howard S. Becker, 1928-2023) 的論點中也表示，藝術始終是集體的行動 (Collective Action) (Becker, 1974; Strandvad, 2022)。

亦呼應學者 Saskia de Klerk 所指出，藝術家使用一種合作拼裝 (Collaborative Bricolage) 的方式生存，即指藝術家之間相互合作、充分利用現有資源 (Rivetti & Migliaccio, 2018)。這種「拼裝 (Bricolage)」似於「叢集式 (Cluster)」的思維方式，在當代藝術圈中，為獨立藝術家提供新的藝術運轉模式，分散獨自承擔的經營風險。因此，就多數藝術家訪談的回應，研究者認為當代藝術家的生存，儘管是獨立生存，但或許不再是個人傳奇的展現，而是一張串連各類型獨立藝術家的聯絡網。

四、當代視覺藝術家的韌性與生存法則

《藝術家之死》一書提及在美國，無論遇到什麼困難，藝術家都會盡力解決來繼續創作 (Deresiewicz, 2022)，雖不論本研究之文獻回顧或《藝術家之死》的書寫呈現景況無法比擬臺灣地區，但於本研究的訪談與歸納中，也可以看見臺灣當代藝術家的這份「韌性」，包含對於世代的轉變願意調整，以及不斷求新、學習之的創作心態。

「我覺得我自己能好好活著的，關鍵是我願意去調整，所以我覺得這是一個面對自我狀態跟面對社會或大環境，或者是圈子的敏銳度，就是我會試著去連結，現在的世界對什麼樣的事情感興趣，跟我自己本來就對什麼樣的事情感興趣去做連結。」(藝術家 A2 訪談內容)

研究者認為，藝術家富有的彈性，加上對於創作的堅持而產生其韌性，隨著時代進程而自我調整，包含觀察藝術圈的市場變化、議題脈動，多元彈性的調整與適應，成為這些藝術家的存活優勢。訪談中，也可見藝術家不斷的與時俱進學習相關領域新知，期望自己在當代藝術圈上的路途中保持新穎。

「我覺得學東西、學技能好像就沒有止境，就是要一直學，包含我們現在淡季的時候，也是都在學一些新的技能，像前幾年就是 NFT、像今年就是 AI，AI 繪圖……對啊，可能可能跟我自己學的領域也有關。」(藝術家 A7 訪談內容)

對於受訪的八位藝術家來說，關於自身至今的生存有一些法則，藝術家 A1、A2、A5、A6 及 A7 皆表示「持續創作」是最重要的關鍵，亦為最困難的部分。藝術家指出最佳狀態為持續創作作品且同時有所露出，對於藝術家的身份轉換需要有一定彈性（是獨立作業、或是合作共事），願意依照世代狀況去調整自己的狀態，同時包含多元形式的吸收與精進，能提高自己在圈內生存的持久度。藝術家 A6 更表示，圈內志同道合、能夠彼此討論的朋友也是為重要，亦呼應其他藝術家有信任的藝術合作網絡。

「如果我這輩子真的有要繼續做藝術下去的話，唯一的可能就是，我持續探索自己。……然後我自己開始諮商之後，夢境很有變化，然後我的夢境好像會跟我講一些我自己現在的感覺。」（藝術家 A8 訪談內容）

除此，部分藝術家的創作內容是屬不斷挖掘內在自我之方式，藝術家針對這樣的課題，也嘗試透過其他管道認識自己、探索自己，如藝術家 A8 在訪談中即表示過去十年間曾經燃燒殆盡的經驗，遂此開始進行長期的諮商與自我探索，讓自己整頓至得以創作的狀態。研究者認為，這樣的積極探索亦為藝術家生存之韌性展現。

五、當代視覺藝術家的「副業」

關於藝術家的「副業」或許可追溯於法國 1848 年革命以後，該年代以降愈來愈多中產階級以下之年輕人投入創作，並期望藝術作為終身志業，但事實上對這群年輕藝術家來說，藝術本身並不足以養活自己，因此開始追尋第二份工作勉強生存（許嘉猷，2011）。策展人秋元雄史在《直島誕生：地區再生×企業行銷×藝術實驗，從荒涼小島到藝術聖地的 30 年全紀錄》（以下簡稱《直島誕生》）一書中提及 2000 年以後，只以藝術的個性生存變得相較過去還困難（秋元雄史，2019），當代藝術家最真實的經濟生活樣貌是各式各樣來源的東拼西湊（Deresiewicz, 2022）。對照不同區域、時代的藝術家輔以副業生存的景況，本研究從「受訪藝術家工作狀況」一表（表 2）可以看到，八位藝術家中六位藝術家同時經營著副業，副業包含畫室經營、家教、研究助理、案子承接、電視電影特殊道具製作、藝術相關製作等。受訪對象中，大部分藝術家需要倚賴副業生存，甚至一個以上的案子同時進行，冀盼從中獲得創作的基金，使之有持續創作的機會，藝術家 A8 即表示，對於她來說，能夠做的工作都會做，除了專業領域相關之外，其他的打工、兼職、案子盡可能地承接。訪談中，也有藝術家對於副業的經營是為了平衡創作狀態，得到紓解、增進靈感、使自己更能保持「千變萬化」等作用（Baines & Wheelock, 2003）。

訪談藝術家表示，如果在藝術學院實習過程，即有接觸「藝術領域」其他相關產業的機會，如特效模型工作坊、刺青師的職業、設計師的接案實況分享等教學活動，能使藝術家在職涯規畫中，更快的上軌道，消弭畢業後磨合藝術創作與副業探索的尋覓、嘗試時間。

表 2：受訪藝術家工作狀況

編號	每日工作時數	畫廊簽約	其他副業	受訪時副業	副業取向
A1	8-10 小時		V	美術教學、小型設計接案	輔助生存、創作資金
A2	8-10 小時以上	V	V	畫室、刺青	紓解創作壓力
A3	10 小時		V	計畫型助理	輔助生存、創作資金
A4	8-10 小時			無	
A5	8-10 小時／12 小時以上無睡眠		V	影視特殊道具、立體造型製作相關接案	輔助生存、創作資金
A6	8-10 小時	V		無	
A7	12 小時		V	新媒體教學、設計接案	輔助生存、創作資金
A8	12 小時		V	非藝術領域約聘工作	輔助生存、創作資金

註：本研究自行整理。

「(副業)是對我來說是必須的，因為我自己本身的創作沒辦法維持我的生活開銷，又同時做創作，也是需要一些成本，比如說(創作)材料啊。設備、展出等等，都還是需要一些成本，但你那些作品售出之前的所有的成本都還是需要先付……。」(藝術家 A5 訪談內容)

「我的副業(一些平面設計案子)蠻重要的，以前會覺得說那個時間應該都要拿來創作啊，如果把時間拿去做其他的工作，是否作品的質量就會不夠我後來發現不是這麼一回事，我覺得做這些，薪水可能也沒有說真的到很多，但是你至少有一些錢，有時候要繳一些什麼費用、然後你的材料費，這個蠻重要的。」(藝術家 A1 訪談內容)

「(教畫畫跟刺青案子的副業)我覺得也算是必須的，就以生活來說，我可以有不同的工作狀態，它可能比較跟現實無關，跟賺錢無關，因為我現在教畫畫的那個

收入是零用錢等級，沒有多少錢……我覺得如果考慮到風險的話，就是賺錢的風險的話這也是一種方式，但我主要不是考慮到分散風險的問題，因為這兩個都目前為止都無法分散我的風險，我的雞蛋現在還是裝在賣畫這個籠子裡。」（藝術家 A2 訪談內容）

「然後我基本上醒著就是在工作，不是賺錢，就是在畫圖。我會盡量做（工作），就是因為有一個部門（指自己身上的創作部門）一直在虧錢，所以就是會造成我工作狂的局面，但是這件事情呢……我自己也要調整啦……就是不太健康……。」（藝術家 A8 訪談內容）

研究者認為，因無法靠單一創作買賣而生存，副業的經營呈現多數當代藝術家的生存壓力，包含目前多媒體藝術領域、裝置藝術在藝術博覽會或藝術市場的滯銷狀態，計畫、研究型藝術創作被收藏的困難等，皆為銷售相關的實際議題。在當代藝術複合媒體、多元媒材的創作趨向下，藝術家卻因收藏形式面臨生存議題，相悖的實景值得我們省思。

同時，多項案子的承接或是副業的經營，使「時間管理」亦為當代藝術家的課題，包含創作的時間、因應市場而完成藝術碩士（以上）學位的時間（Deresiewicz, 2022）、社交帶來的時間成本、對於自己生存之相關工作安排等。藝術家 A5 即於訪談中表示「時間管理」為自己目前的最大困境，在副業經營之餘，時常沒有充裕的創作時間，抑或犧牲休息與睡眠時間。因此，除上述資金上的困頓與不穩狀態，藝術家的創作與工作時數也為一項浮動的數據，在創作的過程、接案子生活的當下，藝術家時常工作跨夜、高時數的多日工作。加上藝術家常常以多份兼職拼湊收入，這些工作都沒有額外津貼的狀況下（Deresiewicz, 2022），藝術家只能不斷地上加自己的工作量，每天時間又再次被壓縮。

在時間上的議題，不僅於擁有副業的藝術家身上，同時呈現在畫廊簽約藝術家的創作，藝術家的報酬，以及整體的資金運轉狀態，會影響他們創作出來的東西（Deresiewicz, 2022）。藝術家 A2 即表示在與畫廊的合作期間，時常會對於報酬與創作心力、耗費時間等平衡產生質疑。

六、當代視覺藝術家生存的人際關係課題

數位網路作為當代生活的樣貌，藝術家的個人形象與品牌經營成為這個世代的課題，如 Facebook、Instagram、Twitter 等社群平台的貼文、宣傳成為輔佐藝術家「持續存在」、「持續創作」的證明。多位藝術家表示 Instagram 的創建是因國際展示的要求，或是對應不同國家的社群媒體使用而設置。

藝術家 A7 表示，社群媒體經營是加強更多人關注的方法。大部分藝術家表示網路上的經營與行銷或許對於作品的買賣無太大影響，但的確保持一定程度的曝光率，對藝術家形象是正向的加乘。

因此，除了在展示場域、合作場域等可想見的實體社交外，網路上的社交與經營成為當代藝術家的新課題，粉絲（Fans）文化成為藝術圈的必備話題，除了強調粉絲數量、觀看數的維護等，這種「互動性」舉凡「點讚」到一一回覆關注者，都是當代藝術家的新社交狀態，同時針對社交、互動較畏懼之藝術家，社群媒體可能帶來某程度的恐懼（Deresiewicz, 2022）。

「我到最近有（在經營 IG 或臉書的個人行銷），我覺得好痛苦好想死，IG 是純粹後來發現因為有時候國外要是展覽或是聯繫上，他們會希望你提供……我覺得這種就會很像大家實體得要去跑開幕的狀態一樣，線上的社交也是重要的社交……好比如果他是某重要的老師、策展人或幹嘛，隨隨便便刷一些廢文也會很多讚……我覺得倒不是說這個行為好壞，他只是反向證明這個動作是有效的。」（藝術家 A3 訪談內容）

「（經營 IG 或臉書）很重要耶我覺得，因為現在的人應該大部分還是都以網路去找人。」（藝術家 A7 訪談內容）

「我覺得只要有人的地方，社交技能應該都蠻重要的，但是有『代打』應該會好很多，可是代打就是只有一些人有。」（藝術家 A6 訪談內容）

在臺灣，各地藝術博覽會、飯店藝術博覽會等經常性地舉辦，多了不少社交機會。對於藏家來說，博覽會是有趣迷人的社交場合，沒有走進畫廊的那種冰冷威嚇感（Deresiewicz, 2022），而對於藝術家而言，屢次參加藝博會的經驗，除為了增加曝光率，之間與展示藝廊的交際、聯繫，對於空間的討論、協商與參觀者、藏家的社交，是為當代藝術家的社交與合作課題。

「（飯店博覽會）我一剛開始也都展在廁所，可能一般人以藝術學院的學生來說，會蠻討厭自己的作品展在廁所，如果你是一個比較有自尊的藝術家……但是以藝廊來說，就是那個空間就是空間，那他們要的是賣錢，他們沒有要管……。」（藝術家 A7 訪談內容）

在文獻中，於不同國家的藝術市場也認為藝術家應開闢新的方式與管道展現自己，甚至為進入市場建立新形式。對於單人作業、個性詭異、孤僻的藝術家等刻板印象，部分已有所轉變。從本研究訪談中可以看見當代藝術家在生存過程，多了許多社交機會，研究者認為，當代視覺藝術家得以生存下去，必須讓自身有更多的溝通管道及可能，以利自己作品的呈現，同時有更多形式的藝術合作形式，即如前述「藝術家不再是永遠單打獨鬥的英雄」。

伍、結論與建議

根據研究訪談八位當代視覺藝術家，發現在臺灣的視覺藝術家有著起伏、不穩定的生活現況，也從訪談對象發現藝術家生存條件的極高落差，同時也從藝術家的敘述得知學歷、身份解讀對於生存的影響，而機構、合作單位等外界角色對於藝術家創作認知的落差也彰顯在其資金交流方式中。這些困頓、難處使藝術家在生存上得透過更多的韌性與彈性去應對，包含同領域資源的整合、副業的經營等，但也因此壓縮了「全職藝術家」的身份可能。除了既有的藝術家經營成本，人際交流隨著數位時代的日常，有了更多的社交課題，這些無形於網絡世界的交際，亦為藝術家生存的新負擔。

如前述章節，當代的藝術家已經不再總是孤獨、偏執的個性，依照時代的進程，藝術家順應著改變，而根據研究蒐集之訪談資料，亦發現藝術家生存的困頓及不穩定性。除了上一章節的歸納，本章節將當代藝術家的現況與困境聚焦以下三點研究結論與建議，而本研究未盡之相關藝術家生涯議題，將有待研究者後續深入探究。

（一）藝術家經費予以時代性的彈性支持

可以從訪談內容不難聽見藝術家重複敘述關於創作與機構的合作經驗，其中關於費用的核算，公部門的核銷辦法等，時常為藝術家的經費困境，例如藝術家的實驗、研發，不一定每次合作過程都有適切的「研發費用」項目，又或部分公部門、私人機構習慣以整筆資金交予藝術家處理，但實際中混雜著「藝術家（創作）費」、「材料費」、「製作人事費」等，當然，混合式的資金某方面給予藝術家更大的資金周轉彈性，但透過研究中可看見這樣的辦法或許對於藝術家產生部分困擾，同時對於藝術家的稅務狀況與現實資產產生很大的差距。這些窘境或與機構、公部門核銷辦法息息相關，針對較無形的款項，行政上有其核銷或對帳辦法等限制。

不可忽視的是國家的支持是對藝術家生存最有利的管道之一（Baines & Wheelock, 2003），隨著時代更迭，我們可以看見政府機構不落人後的政策改善，尤以 COVID-19 期間更可見政府部針對藝文團體的補助與援。而在臺灣，研究者認為政策非一成不變，如 2022 年起，於綜所稅執行業務者

費用標準中已修正並增設「美術工藝家」之職業類別，並明確條例，業別按工資收入 20%，工料收入 62%計算，如此更符合藝術創作實務及稅務申報狀況，這些俱進及調整的確為當代視覺藝術家帶來趨加穩定的生活條件。

而隨著藝術家的當代運行狀況調整，如根據上一章節所述，針對當代藝術家「拼裝」、「叢集式」的生存實景，抑或遇到當代常見之通貨膨脹、流行病情攪局、政治或其他戰爭所造成國際物料之取得困難等，單位是否有彈性資金調配空間。而針對無形的勞動、無法實物化的設計研發等，如視覺藝術中常見的現地製作作品，其中發想、實驗、來回修正等設計歷程，除了藝術家工資 20%編列，無形的種種耗費是否能更具體的因應核銷作業，抑或進行固定式的相關編列。能因應、橋接當代藝術家的生存實況並根據現況而富有彈性調整的空間，研究者相信為未來機制與機構運轉的新方向。

（二）藝術家的培養除了專業，還有第二專長或生涯相關其他學習

瀨戶內海藝術祭的策展人秋元雄史在《直島誕生》一書中敘述了自己從美術學院畢業後，到藝術家、策展人的歷程。借鏡秋元雄史分享第一次製作預算表的失誤（秋元雄史，2019），更可從本研究之訪談中瞧見藝術家的多元工作樣貌。藝術家看似為一個專業領域的職業，但在藝術家的訪談中，不難發現現今視覺藝術家在自營作業過程裡，需要自行處理許多庶務，除了部分行政類的經營、創作基金的周轉安排，還有更多「包山包海」的作業量，而這些工作內容、素養是否有機會於學院中獲取相關學習經驗，是研究者欲從本研究提出的未來可能。更細微的部分，呼應藝術家 A2、A5、A6 訪談中，亦提及包含與畫廊簽約的注意事項、到底 CV（藝術家個人簡歷）應該如何呈現等，都是希望學院中可以實習而得的事。而研究者認為當代視覺藝術家身兼多職的生存現況與素養，可能於美術專科實習時，即有相關講座、工作坊、校友分享、短期培訓等，弭平美術學院養成的「藝術家」專業與實際在當代視覺藝術圈的「藝術家」職業的落大差距。

除此，就收入而言，從本研究的訪談中，可見除與畫廊間約、固定收入的藝術家外，在當代藝術圈的生活，藝術家多半需要「副業」的經營，這些工作薪資得以輔助創作資金與維生補助，部分藝術家也提出副業可作為紓解創作壓力、增進創作思維的可能。而也在訪談研究中發現這些副業內容與藝術的連結性，如影視界的特殊道具模型製作、刺青、畫室經營、設計接案等。八位藝術家皆表示，第二專長的培養是為重要，如可以藉由在學院實習期間，有專家、前輩到訪分享，抑或短期主題工作坊的舉辦，得以有機會讓成為藝術家的院校學生，為自己的職涯發展進行更好的安排，同時能使之自主尋覓更多的學習機會，對於美術學院畢業後，盼能消減探索、重新訓練第二專長的時間，並更能盡快投注於自身的創作狀態。

（三）需關注數位時代經營作為藝術家的隱形資本

數位時代的自我行銷、自我推廣、自我品牌建立是當代藝術家的世代議題 (Deresiewicz, 2022)。本研究於訪談中特別向八位藝術家提出社群網絡的經營與行銷的議題，藝術家皆表示社群軟體的建立之必要，但經營程度依照個人規畫、畫廊要求有不同方向。社群平台也會依參覽之國家習性、美術館等要求而設立，如第肆章節藝術家訪談內容所呈現。

而當代藝術家同時在社群媒體的經營，除了自我（品牌）行銷、展覽資訊的露出，更透過固定時間的發表文章、創作進度分享，間接宣告給關注者、收藏者、合作對象自己持續創作的狀態。除此，關注者、粉絲等留言，藝術家的回覆也是訪談藝術家提出需要特別關注的社交課題，以藝術家身份在網路上的「社交」活動，舉凡針對其他藝術家、策展人、前輩等文章的點讚、回應也是需要特別經營的部分，而這些時間、經營、社交看似瑣碎且無形，卻成為當代藝術家不可或缺的隱形成本之一。

處於數位時代的當代藝術家，社群經營、社交狀態除了於展場、藝廊、藝博會等實體場域，研究者認為虛擬的社交平台更是當代視覺藝術家需要費心、費時的領域，對於社交的禮儀與素養也成為當代藝術家的關注面向，遂不論當機構與藝術家合作所提出的數位相關行銷與曝光，抑或藝術家個人品牌之經營等，這些成本在當今世代都是難以忽視，並需要關注並呈現於成本經營之部分，同時不論機構或部門，也能將數位經營作為成本之考量。

（四）小結

透過本研究訪談資料之積累，呈現當代視覺藝術家在世代的生存實景，從訪談中藝術家難以一言道盡的工資與工時，可見大部分藝術家對起伏的收入狀況、以及因副業造成的工作時間管理皆存有困頓感，之間更包含合作機構對於藝術家創作的理解、身份認同、機制運轉彈性等課題。而為讓自己有持續創作的機會，當代視覺藝術家紛紛讓透過副業支撐生活與創作資金，更可見藝術家順應著數位時代而帶來社交的改變與更新。同時，研究者也嘗試從中歸納相關議題與建議，期待為臺灣視覺藝術家生涯相關之學術議題提供最貼近之實景資料與歸納，並呈現相關數據。而研究者於本文呈現之研究仍有相當的限制，亦有許多藝術家生涯、生存等議題尚未道盡，同時也盼未來後續持續深入發展與研究。

附錄一、訪談大綱

研究訪談通知

各位藝術家好！

很謝謝各位參與書婷的研究，本次研究將暫以「當代藝術家的生存現況：以 30-35 歲臺灣藝術家為例」為題，主要期望藉由訪談，借重各位藝術家於離開大學學程後約十年的創作歷程，回顧並分析當代藝術家真正的現況與所需。

研究需進行範圍限制，藝術家請留意是否達成下列之身份條件，方進行訪談：

1. 為 30-35 歲之當代藝術家。
2. 學院專科學習十年以上。
3. 自大專院校畢業後計算，持續創作至今有十年以上。
4. 持續今有作品之發表與製作。
5. 近三年曾參與國內外之駐村/駐館經歷，或參與藝術博覽會等活動。

本研究與藝術家進行半結構式訪談，提供訪綱同時也保有彈性，每人訪談時間約一個小時，以線上視訊或實體碰面方式與書婷連線，同時簽署訪談同意書（可電子簽），同意錄音進行逐字稿編打。而同意書僅由研究者留存。而本研究之訪談為保護各位藝術家，將所有露出資料匿名編碼，不對外露出相關姓名與可識別個人身份之暱稱。

訪談綱要：

1. 說明自大學畢業後的創作年份，參與過的駐村/館、藝博經歷，學院學習經歷。（為研究條件，可提供CV輔助）
2. 生存現況：
 - (1) 工作時數為何（日、週）？工作薪資狀況為何（月、年）？
 - (2) 是否有副業？這份副業對你（妳）來說是必須的嗎？為什麼？
3. 學院專業應用：
 - (1) 在身為藝術家的生涯中，有什麼跟你（妳）在學院所學相同或相悖？
 - (2) 在十年以上的工作中，對於學院學位的想法？
4. 生存困難：
 - (1) 在身為藝術家的生涯中，你（妳）覺得有什麼困難的部分？（如行政管理、社交技能）
 - (2) 就參與展覽、駐村/館計畫、發表作品等經歷，你（妳）覺得在藝術圈有什麼身為當代藝術家的需求？
 - (3) 就參與展覽、駐村/館計畫、發表作品等經歷，你（妳）遇過什麼困難？有什麼難題重複出現？
5. 持續生存：
 - (1) 你認為什麼是當代藝術家的生存之道？在自己的經驗中，認為自己是靠什麼方法怎麼樣「活下來」的？
 - (2) 你（妳）認為針對當代藝術家社會/政府最需要挹注什麼樣的資源？
6. 其他議題

以上，相當感謝各位藝術家的參與及支持！書婷愛你（妳）！

2023.04.25

張書婷

參考文獻

一、中文文獻

- Delavaux, C. & Demilly, C. (2012)。當代藝術這麼說 (陳羚芝譯)。典藏藝術家庭。(原著出版年：2009)
- Deresiewicz, W. (2022)。藝術家之死：數位資本主義、社群媒體與零工經濟全面崛起，21 世紀的創作者如何開闢新局？ (游騰緯譯)。麥田。(原著出版年：2020)
- Esplund, L. (2022)。如何解讀現代與當代藝術 (張穎綺譯)。啟明出版。(原著出版年：2018)
- Kvale, S. (2016)。訪談研究法 (陳育含譯)。韋伯文化國際。(原著出版年：2007)
- Yin, R. K. (2001)。個案研究法 (尚榮安譯)。弘智文化。(原著出版年：1994)
- 朱鴻旭、楊眉、趙華飛、張峰 (2022)。阿諾德·豪澤爾藝術社會學思想研究。武漢大學出版社。
- 秋元雄史 (2019)。直島誕生：地區再生×企業行銷×藝術實驗，從荒涼小島到藝術聖地的 30 年全紀錄 (林書嫻譯)。臉譜。(原著出版年：2018)
- 許嘉猷 (2011)。藝術之眼：布爾迪厄的藝術社會學理論及其在台灣之量化與質化研究。唐山。
- 暮澤剛巳 (2011)。當代藝術關鍵詞 100 (蔡青雯譯)。麥田。(原著出版年：2009)

二、英文文獻

- Bain, A. L., & Landau, F. (2017). Artist intermediaries in Berlin: cultural intermediation as an interscalar strategy of self-organizational survival. *Urban Research & Practice*, 11(3), 247-262.
<http://doi.org/10.1080/17535069.2017.1334810>
- Baines, S., & Wheelock, J. (2003). Creative livelihoods: the economic survival of visual artists in the North of England. *Northern Economic Review*, 33/34, 105-117.
- Becker, H. S. (1974). Art As Collective Action. *American Sociological Review*, 39(6), 767-776.
<https://doi.org/10.2307/2094151>
- Götz, K. O., & Götz, K. (1979). Personality characteristics of successful artists. *Perceptual and Motor Skills*, 49(3), 919-924. <https://doi.org/10.2466/pms.1979.49.3.919>
- Pérez-Ibáñez, M., & López-Aparicio, I. (2018). Art and Resilience: The Artist's Survival in the Spanish Art Market - Analysis from a Global Survey. *Sociology and Anthropology*, 6(2), 221-236.
<http://doi.org/10.13189/sa.2018.060204>

Rivetti, F., & Migliaccio, M. (2018). Arts and Entrepreneurship: Disentangling the Literature. In Brito, S. M. (Eds.), *Entrepreneurship-Trends and Challenges* (pp. 11-21). Intech.

<http://doi.org/10.5772/intechopen.72014>

Strandvad, S. M. (2022). From Gung Ho Heroes and Their Tragic Counterparts to Catalyst Characters: Figures of the Cultural Entrepreneur in the Scholarly Literature. *Artivate: A Journal of Entrepreneurship in the Arts*, 11(2), 1-16.

Survival of Contemporary Artists: A Case Study of 30-35 Years Old Taiwanese Visual Artists

Shu-Ting Jhang^{*}

Abstract

"Artist" as a profession, people still have had many doubts, curiosities, or stereotypes about it since past till today. In each era and region, art has different development in its characteristics. How artists continue to create and survive in their current generation, and how to respond to real life situations are the points that this research aims to present.

This study focuses on artists who have been in Taiwan's visual art of contemporary field for about ten years, and explores the living conditions of contemporary visual artists in Taiwan's art environment and market. It collects and analyzes data through literature review, in-depth interviews, case studies, and case-control comparisons, and puts forward induction and analysis. The research carried out interviews with eight artists with different visual arts creative media, echoed the literature review, raised the current situation and dilemma of contemporary artists, such as economic issue or interpersonal relationships. Therefore, it puts forward relevant research suggestions, hoping to serve as a reference for future related research.

Keywords: Visual Art of Contemporary in Taiwan, Survive of Artists, Sociology of Arts, Postmodern Art

^{*} Ph.D. Student, Art Education Stream and Art Administration and Management Stream, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University

自發遊戲性設計要素

李俊逸*

收件日期：2023 年 8 月 21 日

接受日期：2023 年 11 月 13 日

摘要

近年來遊戲中的玩家自發行為（Emergent Behavior）逐漸受到重視，遊戲設計師從創造一個讓玩家被動遊玩的環境，轉為提供一個遊戲環境讓玩家自行決定如何進行遊戲。這種提供環境讓玩家自行決定如何遊玩，且玩家行為及結果無法被預期的狀況下稱為自發遊戲性（Emergent Gameplay）。由於目前對於自發遊戲性設計無一套客觀的歸納與整理。有鑑於此，本研究採取文獻分析法，收集自發遊戲性相關文獻及從玩家自發性高的遊戲中，分析並提出自發遊戲性設計要素。研究發現，理想的自發遊戲性設計要素包含（一）連續的空間、（二）可操弄的元素、（三）可組合的動作、（四）可自訂的目標。

關鍵詞：自發行為、自發遊戲性、遊戲設計

* 國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系 副教授兼主任

壹、緒論

現行大多數的遊戲敘事中，線性設計是最常見的遊戲進行方式，遊戲進行方式依循遊戲提供的內容來達成，並與事先安排好的物件互動（Smith, 2001）。然而若在眾多的虛擬物件中僅有部分的物件可與玩家互動，這種不合常理的情況將會使玩家熟悉環境困難，因而降低玩家的自由度（Dormans, 2012）。有鑑於此，許多遊戲為了打破玩家被限制於線性設計的框架，而出現「沙盒遊戲」（Sandbox）這類自由度高的遊戲。在此空間架構下，由於自由度的提升，使得玩家得以在遊戲中從事的行為模式更加廣泛，進而產生各種「自發行為」（Emergent Behavior）。

由於線性式的遊戲內容有限，玩家的行為無限，遊戲製作者觀察到此現象，逐漸從提供遊戲內容轉變為讓玩家自行創造遊戲內容（Pearce, 2002），也使得玩家自發行為逐漸受到遊戲設計者和研究者的重視，遊戲設計師甚至將此行為融入遊戲設計中而被稱作自發遊戲性（Emergent Gameplay）。然而若要以具體方式設計出自發遊戲性，設計師該如何提供可產生這些自發行為的環境和條件呢？目前對於自發遊戲性設計眾說紛紜，並未有一套設計標準。有鑑於此，本研究將整理相關文獻，並分析可創造玩家自發行為的遊戲，找出自發遊戲性的特質，提出自發遊戲性設計要素，以及提出後續自發遊戲性設計之發展建議。

貳、文獻探討

一、自發遊戲性的定義

「自發」（Emergence）一詞用以描述各種已經離開原本設計的核心系統，而無法被現有的架構和規則所預測（Bar-yam et al., 1998）。自發遊戲性是秉持著遊戲規則簡單和獨立為原則，當這些規則在遊戲中運行時，彼此相互影響而產生的各種結果，這些結果並非是預先寫入遊戲系統中（Rabin, 2004），而是非預期地在遊戲進行中自然地產生，無論是玩家或是遊戲設計師均難以預期會產生什麼結果。Smith（2001）指出，自發行為的產生需要設計一套遊戲系統提供規則及界限讓玩家自行去互動，而非事先安排好流程，在一個規範底下，讓玩家自訂目標以及達成目標的方式。至於遊戲提供給玩家的自由度，可分為「秩序」（Order）、「週期性」（Periodic Systems）、「自發行為」以及「混亂」（Chaos）四種程度（Adams & Dormans, 2012）。當遊戲設計自由度越靠近「秩序」越容易預測玩家的行為，例如：玩家須要解決一道謎題方能突破關卡，由於謎題為遊戲設計師預先設計，因此很容易預測玩家的行為；當遊戲設計自由度越靠近「混亂」則多為隨機要素，因此難以預測玩家的行為，例如：玩家透過擲骰子決定玩家的步數，由於擲骰子為隨機產生，因此遊戲設計師無法

預期玩家接下來的行為。「自發行為」是由玩家所產生的行為，時常產生無法預期的情況，因此較接近混亂，然而由於玩家是根據原遊戲框架所產生的行為，仍有可能看出玩家的秩序所在。至於自發行為表現的程度，可分成三種層次：第一種層次是玩家與環境互動所產生的連鎖結果，例如：物體受到物理影響；第二種層次是玩家得以使用環境中各種元素組成，產生新的策略；第三種層次則是玩家打破遊戲的界線，自行創造新的玩法（Sweetser, 2007）。

有許多研究者藉由人工智慧輔助遊戲達到自發遊戲性設計的概念（Sweetser, 2007），例如：聚集技術（Flocking）、神經網路（Neural Networks）、細胞自動機（Cellular Automata）以及演化公式（Evolutionary Algorithms）。這些技術雖能幫助提升自發行為產生，但並不能說明自發遊戲性設計得仰賴這些技術才能達成。Pearce（2009）提出六種以玩家為中心的設計原則說明要達到虛擬世界自發行為的需求要素，包含共同合作的世界（Co-Created Worlds）、社群互動（Communities Of Play）、社會認同（The Social Construction Of Identity）、主體間的心流狀態（Intersubjective Flow）、有製造力的玩法（Productive Play）以及具有滲透力（Porous Magic Circles）。

二、遊戲中的玩家自發行為

玩家自發行為不難於各個遊戲中所見，研究者整理在遊戲中常見的自發行為如下：

（一）擴展玩法（Expansive Gameplay）

玩家自發行為事實上已存在於遊戲中多年，玩家會運用遊戲中現有的遊戲機制，跳脫現有的遊戲框架，產生各種延續性玩法，並且以自我約束的方式自訂遊戲規則（Parker, 2008）。例如：玩家會忽略「Super Mario Bros.」的規則與目標，而以最快的速度破關為目標，錄製影片並分享在社群平台上，以獲得自我成就上的滿足感。Abraham（2009）以及 Keogh（2013）分別將「Far Cry 2」以及「Minecraft」兩款遊戲利用現有的遊戲機制和環境改變其遊戲規則，以自我約束的方式將在遊戲中自訂死亡為永久移除遊戲的條件。

（二）虛實結合

隨著網路的普級，玩家自發行為在 90 年代在 eBay 線上網路交易平台的發展之下，可在網站上販賣遊戲帳號及裝備，使得現實經濟得以和虛擬世界結合，乃致於虛擬世界的影響力滲透至現實世界中（Dibbell, 2006）。Keogh（2013）在自訂死亡之後即永久移除遊戲的規則後，將個人每天於「Minecraft」生存的心路歷程記錄並發表在部落格上（Keogh, 2012），作者曾在旅程中受到挫折而一度想放棄，在受到網友的鼓勵下，繼續其冒險旅程。

（三）藝術創作

不少玩家會利用遊戲元素作為創作媒材，最常見的方式是玩家會利用現有的遊戲環境及角色搭配自行設計的劇本製作機械電影（Machinima），分享於社群平台上獲得延伸的樂趣。例如：1996年有遊戲玩家利用第一人稱射擊遊戲「Quake」內建的錄影功能，拍攝一部機械電影短片「Diary of a Camper」（Lowood, 2008）。另一種常見的形式，是利用遊戲平台傳達某種理念或議題，例如：Annemarie Schleiner 利用第一人稱射擊遊戲「Counter-Strike」可自行設計及上傳噴漆貼圖功能，製作一個名為「Velvet-Strike」的反戰噴漆貼圖網站（Schleiner et al., 2002），集結玩家所設計的反戰貼圖讓其他玩家下載及使用，玩家可使用這些噴漆至遊戲中將反戰貼圖噴在牆上、地上藉以宣揚反戰的理念。

遊戲開發者（DeLeon, 2013）指出遊戲世界是一個種現實世界的簡化版，我們所認知的遊戲規則，是在一個人工世界中所制定的各種約束力以及可能性，並且由玩家自願遵從這個世界的規則。毫無疑問地，玩家亦可選擇不遵從這些規則，而是自行創造規則。上述玩家的行為均是在未破壞或改變遊戲內容的情況下所出現的各種自發行為，這些行為可能是遊戲設計師所始料未及的。

三、玩家自發行為的自由度

Rollings 和 Adams（2003）指出「玩具」、「遊戲」、「謎題」三者主要差異在於玩具較無規則性，謎題則必須遵循規則而達到目的，而遊戲則介於這兩種類型之間。Twijnta（2010）認為，區分以上三種類型主要在於玩家可以參與遊戲制定目標的程度。Crawford（2003）所提出之「創意表達分類」（Taxonomy of Creative Expression）當中談到「玩具」、「謎題」是進展到「遊戲」的其中兩個階段。「玩具」進展到「謎題」與否，在於有無目標所帶來的挑戰性；「謎題」更進一步進展到「遊戲」與否，則在於是否有競爭者帶來的衝突性。Pearce（2006）指出遊戲的特色其中之一即是具有目標性，此目標通常是由一連串子目標最後導向一個最終目標。因此，目標為「遊戲」成立的必要元素，目前遊戲目標大多是由遊戲設計師所制定讓玩家去達成，目標達成的方法可能非常多元，然而玩家的行為模式仍侷限在一定的框架內，在此情況下對於孕育玩家自發行為這種自由且不可預期的原則顯然相悖逆；至於玩具無特定的目標及規則，轉而交由玩家自行定義，對於自發遊戲性則有無限發展的可能。因此，若要將一個理想中的自發遊戲性定位，自發環境和機制設計應趨近於「玩具」的概念。然而，根據 Csikszentmihalyi（1990）心流理論以及 Sweetser 和 Wyeth（2005）延伸的遊戲心流理論指出，若欲使玩家能夠進入心流狀態，從事工作的項目均必須要有明確的目標及回饋，若遊戲無法明確提供目標，將無法沉浸於工作中。很明顯地，由於「玩具」本身並無明確地指派任務，而是交由玩家自行定義規則。可以推論，玩具的高自由度較遊戲更難以進入心流狀態，而對於理想

的自發遊戲亦有可能產生相同的問題，因此關於「目標」自由度設計對於自發遊戲將會是一項重要的議題。

參、研究方法

本研究針對自發遊戲性設計進行探究，由於目前眾說紛紜，國內外並無一套客觀的自發遊戲性設計要素，且國內亦無相關研究探討遊戲自發行為。為了有系統且客觀找出自發遊戲性設計要素，因此本研究採取「文獻分析法」及「參與觀察法」，最後將蒐集之資料進行分析。研究架構如下圖 1 所示，以下將針對每項研究步驟進行說明。

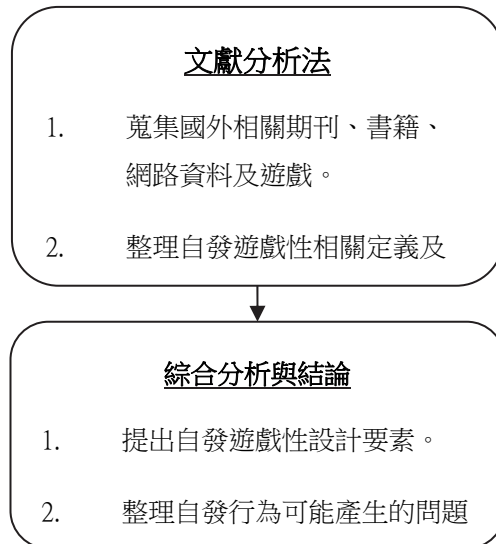


圖 1：研究架構圖

註：本研究自行繪製。

一、文獻分析法

文獻分析是透過文獻資料的蒐集、分析、歸納以及研究獲取所需資料，並針對文獻進行客觀而有系統地描述的一種研究方法（Kumar, 2019）。本研究主要搜集國外期刊論文、會議論文集、英語專書、網路資源及遊戲，試圖找出自發遊戲性相關定義及特徵，以建立自發遊戲性基礎。

二、資料分析

根據「文獻分析法」所整理之自發遊戲性之定義和特徵，最後提出遊戲設計師可參考自發遊戲性設計要素及設計上可能產生的問題，並提出可以改善問題之建議。此研究結果可提供遊戲設計師在實務面上，一個客觀的設計要素參考，避免發生自發行為所遭遇到的問題。

三、自發遊戲性設計要素分析

綜合上文獻分析，本研究定義理想的自發遊戲性設計為由遊戲設計師提供一個可塑性環境，用以讓玩家自由地創造新的規則與玩法，且結果是難以被預測的。Schell（2008）指出自發遊戲性設計主要是能夠創造更多的動作組合，進而以遊戲動作為基礎提出五種自發行為設計技巧。然而研究者認為，動作機制雖是玩家行為產生的主要來源，仍須考慮遊戲中的空間規劃、規則以及目標的制定方能符合自發行為發展與方向，醞釀更多不可預期的自發行為。因此，為了建立更完善的自發設計方法，研究者根據文獻以及觀察進行整理及分析，針對自發遊戲設計要素提出建議如下：

（一）連續的空間

Schell（2008）將空間分成離散空間（Discrete Space）及連續空間（Continuous Space）。在離散空間中玩家角色會被限制在某些會特定路線上或是空間中某個區塊；連續空間則提供玩家角色一個可以自由行走，不受邊界所限制的空間，即所謂的開放世界（Open-World）或稱沙盒式空間，目前大多 3D 遊戲均符合開放世界的空間特質，例如：「Assassin's Creed」系列遊戲中，玩家不僅可以在地平面上，並且還可自由地行走於屋頂、欄杆、攀爬所有牆壁。亦有不少遊戲跳脫現實世界中的物理特性，例如：「Second Life」的反地心引力特質，讓角色可以自由地在空中飛行。「Minecraft」允許玩家可破壞及堆疊所有地形方塊，改變空間地形。更不用說「Pokémon Go」將現實世界作為遊戲世界，玩家理所當然可以在現實世界到處走動。除了虛擬或實體連續空間，亦包含抽象的連續空間，例如：遊戲「Her Story」中，玩家雖然面對的僅是一台傳統的 CRT 螢幕，然而玩家在拼湊線索過程中，即進入一個無限大的思考空間，思考空間中的每個片段都可能讓玩家建構出自己相信的結局。因此，若欲讓自發概念得以擴張，連續空間將會是醞釀自發概念的要素之一。

（二）可操弄的元素

Schell（2008）將空間中所有出現的單位，分為物件、屬性及狀態。「物件」為遊戲中所有可見的或者被控制的單位，例如：角色、門、子彈。「屬性」代表物件身上可描述物件的單位，例如：顏色、形狀、大小。「狀態」則是因不同屬性特質而產生的各種反應，例如：顏色可分成紅、綠、

藍等狀態，投手球速屬性範圍可由 0 至 100 英哩。其中多樣的「狀態」操弄是最關係到是否能產生更多自發行為的重要單位，目前市面上遊戲所採取的方式，大多是提供給玩家大量的樣本選擇或是一個範圍區間。例如：「The Sims」提供玩家建立屬於自己角色，將角色分為好幾個身體部位，每個部位提供好幾個樣式供玩家選擇，創造出屬於自己滿意的角色，越多樣式越能建構出趨近於自發概念的特性，這類型的機制在一般的線上角色扮演遊戲中顯而易見。「SPORE」更進一步跳脫人體結構，在遊戲內提供怪物創造器，玩家得以不受人體架構屬性所限制，創造更難以預測的型體。

「Minecraft」將整體虛擬世界視為一個大型物件，由如同像素般的方塊所組成，玩家得以像堆積木般，自由地建構各種物件。「Her Story」透過每段嫌疑犯的自白影片，讓玩家在影片中抓取可疑的關鍵字，最後再將自己所蒐集到的可疑關鍵字推理出結果，使得每位玩家都可能自發性的推測出不同的結論，這種看似抽象的元素亦可達到操弄效果。由此可見，遊戲設計師提供給玩家的互動模式，已從最原始的「玩家選擇」進化為「玩家編輯」進而達到「玩家創造」。因此，越能提供玩家自由創造的元素，越能符合自發遊戲自由的原則。

（三）可組合的動作

遊戲玩法（Gameplay）指的是玩家在遊戲中從事的行為，而帶出玩法的稱為遊戲機制（Game Mechanics）（Fabricatore, 2007）。當一個遊戲機制在遊戲中被玩家執行時，會形成一種動作，一種機制可以產生出許多種動作。Fabricatore（2007）提出變形玩法（Meta-Gameplay）的概念，指的是在不改變機制的情況下，從玩法中衍伸出來的動作。例如：「Super Mario Bros.」的移動控制機制除了讓瑪莉歐可以往各個方向移動外，在不改變機制的情況下，同時亦可跳踩敵人，達到一個衍伸性的動作，這個衍伸性動作，是由兩個「操作型動作」（operative actions）交互組成「組合型動作」（Resultant Actions）所構成（Schell, 2008）。當操作型動作越多，可能產生的組合型動作亦將大幅提升，進而達到自發遊戲中不可預測的原則。延續「Super Mario Bros.」的移動控制機制，該機制包含「跳躍」及「移動」兩種操作型動作，當兩個操作行動作交互在一起，則形成一個「組合型動作」，即是跳踩敵人的動作。然而須注意若操作型動作過多且操作上過於複雜將使得玩家難以上手，因此操作型動作本身的延伸性以及直覺性亦必須納入考量範圍。此外，Pearce（2009）提出的六項自發要素當中，特別強調玩家所處在的線上社群世界是一個產生自發行為的平台，主要在於線上社群世界提供給玩家的操作型動作相當多元。更不用說，當玩家於實體遊戲環境中，玩家本身即是各種操作型動作的產生者，因此實境玩家與玩家的操作型動作所產生的組合型動作，是最難預料的組合。例如：另類實境遊戲（Alternate Reality Game）「Re: Activism」每位玩家透過說話、移動、寫字、繪畫等多種操作型動作，互相協調溝通，腦力激盪而產生不同的解決謎題方式，即是多種組合型動作的產物。「Johann Sebastian Joust」藉由 PS3 Move 搖桿而設計晃動感應機制，每位玩家手持

一支搖桿，一旦受到其他玩家攻擊而讓搖桿震動過大則立即淘汰，由於玩家所產生的各種攻擊操作型動作相當多元，因此遊玩過程中的組合型動作亦千變萬化不可預測。

（四）可自訂的目標

Pearce (2006) 指出遊戲與一般活動差別，主要在於遊戲包含幾種特性：規則 (Parameterized Play)、目標 (A Goal)、阻礙 (Obstacles)、資源 (Resources)、結果 (Consequence) 以及資訊 (Information)。其中達成遊戲目標是玩家進行遊戲主要目的，亦是遊戲必要的條件。目標對於玩家自發性而言，事先安排目標給予玩家達成顯然與不可預期的原則相悖，理想的自發設計應藉由玩家在遊戲中與遊戲機制的互動而產生自訂的目標。例如：「Minecraft」未提供玩家明確的目標，而是讓玩家自行決定如何進行遊戲；「Sim City」提供玩家各種建造城市的素材，自行決定如何打造自己的城市；「Her Story」透過玩家自行搜尋線索拼湊出自己相信的結果。然而，必須要注意的是，就如本研究文獻所提出之問題，越自由開放的自發遊戲，相對玩家進入心流狀態的難度也將增加。因此，本研究亦針對自發遊戲目標設定的問題提出改善建議，以增加自發遊戲的沉浸性。研究者針對自發遊戲中的目標設計以及改善問題之建議如下：

1. 以開放目標為原則

數學家 John Horton Conway 開發了一套細胞繁衍程式「Game of Life」，該程式雖僅自定黑白細胞死亡和產生的規則條件，然而一旦啟動程式，細胞開始依照規則無止盡的擴散 (Gardner, 1970)，細胞無止盡的繁衍就有如一套開放式結局。理想的玩家自發遊戲不應有設定好的結局，無論是遊戲提供玩家多少可達成的目標或者玩家可自訂的目標，遊戲均不應把玩家導向某種結局。一般 MMORPG 均是採取開放式結局的原則，遊戲永遠將不會有結束的一天，直到玩家自行結束為止。例如：「World of Warcraft」提供大量的任務和目標讓玩家達成，就算解開遊戲中所有任務，或者將虛擬角色練到最高等級，遊戲仍持續運作中，等待遊戲更新或者與其他玩家互動。「Minecraft」遊戲中，除非玩家對於建造世界感到厭煩，或是對此世界不再感興趣而停止遊戲，否則玩家將不會有結束遊戲的一天；「The Sims」中玩家所扮演的角色雖會遭遇死亡，但玩家仍可扮演其後裔或是死亡後的靈魂，持續遊戲的旅程；「Her Story」中除非玩家掌握線索並且足以推論出結果而離開遊戲，否則遊戲可持續進行無完結的一天。

2. 多種方式達成目標

Schell (2008) 表示當玩家只能有少數的方式達成目標，會使得達成目標方式可預測性太高。例如：遊戲「Super Mario Bros.」瑪莉歐救出公主的方式有兩種，一種是擊敗庫巴，另一種是躍過

庫巴頭頂打開牢門。「The Sims」中，遊戲提供玩家大量的操作型動作以追求愛慕的女生，以提升對女生好感度，雖然追求方式很多元，遊戲設計師仍可輕易預測各種玩家可能採用的組合及行為。若要達到完成目標的多元性，應給予玩家更多空間及彈性去思考及運用現有的操作型動作組合去達成目標，例如：「Scribblenauts」提供文字搜尋道具資料庫系統，玩家可依據直覺搜尋可能解決謎題的道具，一旦輸入道具名稱即在畫面產生相對應道具，系統會根據此道具屬性與目標的關聯性決定玩家是否有達成目標。「Deus Ex」創造一個充滿物理的環境，讓玩家可以自由地運用環境中的各種物件而產生不同策略以達成目標。「Re: Activism」有許多明確的階段性目標讓玩家達成，卻沒有明確指示玩家該如何達成，遊戲在開始前僅提供每一組玩家相同的道具，如畫筆、白紙、紙袋等。然而玩家與玩家在討論及互動的過程中，讓這些道具使用產生多種組合以達成任務目標。

3. 引導玩家制定目標

Schell (2008)提出之五種自發遊戲性設計方法當中，著重於創造多種動作以提升自發行為，然而玩家在遊戲目標尚未確認前，動作對於玩家的意義僅能算是取得可用的工具，不了解該將這些工具用於何處。「Myst Online - Uru」具有許多解謎以及互動機制，藉由玩家與玩家的互動而產生各種自發行為，然而由於遊戲並無適當的引導，使得玩家容易在進入世界中因不熟悉玩法而不知所措。因此，由玩家自訂的目標所產生的問題，即是玩家在不熟悉遊戲的情況下，容易產生不知所措、無所適從而在遊戲初期即可能產生倦怠感。有鑑於此，研究者針對此問題提出建議如下：

(1) 直覺性操作及環境元素具備承擔特質

假設遊戲的故事背景發生在一個連續的海洋空間中，讓玩家扮演一隻美人魚與環境互動產生自發行為。然而對於長期生活在陸地上的玩家而言，海中世界容易產生一股陌生感，海中的各種元素缺乏了一般人所能理解的承擔特質 (Affordance) (Cardona-Rivera & Young, 2013)，若是再加上各種奇幻的元素及非直覺的操作型動作，在無適當引導的狀況下，玩家將無所適從。因此，遊戲設計應講求符合「所見即所得」(Smith, 2001) 以及環境所見元素設計應盡可能符合承擔特質。尤其是在目標自發性高的遊戲中，在目標不明確的情況下，更需注意玩家是否能夠直覺進行操作。當玩家越快熟悉虛擬環境中的各項操作型動作，很自然地就會利用此動作產生目標。例如：「Grand Theft Auto」是以真實世界為藍本，玩家所見均是現實世界中會出現的元素，且每個元素都具備其承擔特質，因此玩家會拿取球棒襲擊路人，搶奪路上任何一輛車、直升機、坦克，雖在現實中違背道德，然而這些行為均屬於直覺操作最佳例子。又如「Minecraft」的玩家發現角色處於飢餓狀態時，會直覺性地獵殺動物以獲取食物填飽肚子，當夜晚可能遭受到敵人攻擊時，會收集四周的磚塊建造能夠躲藏的堡壘。

(2) 引導玩家認識操作型動作

引導教學幾乎是所有遊戲必備的要件之一，然而在此原則下，若遊戲給予太多目標性的指示，將會失去自發概念設計不可預測的原則。研究者建議初期引導玩家認識各種操作型動作仍會是必備條件，當玩家了解每個動作的用途，方可有機會延伸出更多可能的組合。離開此階段，遊戲便不能強迫玩家達成何種目標或是如何達成目標。例如：多數的 MMORPG 為了讓新手玩家能夠熟悉遊戲各種系統，會讓玩家先誕身在新手村，將各種操作型動作引導以任務方式來包裝，完成任務後方可離開新手村。例如：「World of Warcraft」是一個開放且連續的世界，狼人玩家在出生時需要依照任務指示才能離開出生地前往達納蘇斯城，接著任由玩家自行決定該如何進行遊戲。「Minecraft」提供材料合成任務，目的是為了讓玩家了解材料合成系統，然而遊戲並未強制玩家學習，因此容易造成玩家忽略材料合成的重要性。研究者建議，遊戲初期仍可採以線性方式循序漸進讓玩家了解每個操作型動作，並且讓玩家了解充分每個操作型動作具有組合性和延伸性，便可讓玩家踏入自發遊戲旅程而不至於迷失方向。

伍、結論

本研究針對自發遊戲性進行研究，分析結果發現自發遊戲性設計要素包含「連續的空間」、「可操弄的元素」、「可組合的動作」以及「可自訂的目標」，越能夠符合這些標準越能夠趨近於玩家自發不可預測的特性。其中「可自訂的目標」所提供的範圍，仍需遵守「以開放目標為原則」、「多種方式達成目標」以及「引導玩家制定目標」三項原則。若欲符合自發概念設計遊戲自由開放的原則，又必須兼顧遊戲心流狀態，須多思考如何提升遊戲的直覺性操作，及注意環境元素的承擔特質，並且引導玩家認識遊戲中的操作型動作去創造自己的目標。研究者預期，當自發遊戲性發展到一定的程度後，玩家將是未來延續遊戲生命的創造者，因此遊戲製作者應盡可能發展各種可讓玩家自行創造的系統，是自發遊戲性設計未來可發展的項目。

自發遊戲設計是一項值得研究的議題，本研究僅提供一個自發遊戲設計的基本要素，不同類型及平台能夠提供發展玩家發展自發行為亦不盡相同。除了目前多人網路連線遊戲藉由玩家與玩家所產生的自發行為的容易達到自發性的要素外，研究者認為自發遊戲性對於另類實境遊戲發展空間相當大，主要是在於行動裝置及無線網路的便利性，使得行動裝置成為玩家與玩家之間在遊戲中產生自發行為重要連結的設備。例如：「Pokémon Go」利用 GPS 將現實世界與虛擬世界疊合在一起，使得玩家與玩家之間除了可以進行虛擬世界有限的操作型動作，亦可發展現實世界的操作型動作，兩者互相交疊所產生的組合型動作非常可觀。可以見得，將虛擬遊戲帶入現實世界是最容易達到自發概念設計要素，亦是未來可開發的自發遊戲性發展方向。

參考文獻

- Abraham, B. (2009). Permanent Death - The Complete Saga. *SLRC - Subterranean Loner Rendered Comatose*.
<http://drgamelove.blogspot.com/2009/12/permanent-death-complete-saga.html>
- Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. New Riders Games.
- Bar-yam, Y., McKay, S. R., & Christian, W. (1998). Dynamics of Complex Systems (Studies in Nonlinearity)
Computers in Physics, 12(4), 335-336. <https://doi.org/10.1063/1.4822633>
- Cardona-Rivera, R. E., & Young, R. M. (2013). A Cognitivist Theory of Affordances for Games. DiGRA '13 -
Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders Publishing.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial.
- DeLeon, C. (2013). Rules in Computer Games Compared to Rules in Traditional Games. DiGRA 2013:
DeFragging Game Studies.
- Dibbell, J. (2006). Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot. Basic
Books.
- Dormans, J. (2012). *Engineering Emergence: Applied Theory For Game Design*. Amsterdam.
- Fabricatore, C. (2007). Gameplay and game mechanics design: a key to quality in videogames. OECD-CERI
Expert Meeting on Videogames and Education, 29-31, Santiago de Chile, Chile.
- Gardner, M. (1970). The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game 'life'. *Scientific American*,
223(4), 120-123. <http://dx.doi.org/10.1038/scientificamerican1070-120>
- Keogh, B. (2012). Towards Dawn: The Complete Adventure. <http://towardsdawns.blogspot.com/>
- Keogh, B. (2013). When Game Over Means Game Over: Using Permanent Death to Craft Living Stories in
Minecraft. IE '13: Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of
Life and Death, 1-6, Melbourne Australia. <https://doi.org/10.1145/2513002.2513572>
- Kumar, R. (2019). *Research Methodology: A Step-by-step Guide for Beginners*. Sage Publications Ltd.
- Lowood, H. (2008). *Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima* (T. McPherson, Ed.).
The MIT Press.
- Parker, F. (2008). The Significance of Jeep Tag: On Player-Imposed Rules in Video Games. *Loading...*, 2(3).
- Pearce, C. (2002). Emergent Authorship: The Next Interactive Revolution. *Computers & Graphics*, 26(1), 21-29.
[https://doi.org/10.1016/S0097-8493\(01\)00175-3](https://doi.org/10.1016/S0097-8493(01)00175-3)
- Pearce, C. (2006). Games AS art: The Aesthetics of Play. *Visible Language*, 40(1), 66-89.

- Pearce, C. (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. The MIT Press Cambridge.
- Rabin, S. (2004). *AI Game Programming Wisdom 2*. Charles River Media, Inc.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Schleiner, A.-M., Leandre, J., & Condon, B. (2002). Velvet-Strike. <http://www.Opensorcery.net/velvet-strike/>
- Smith, H. (2001, 2023/11/15). The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms. *witchboy.net*. <https://www.witchboy.net/articles/the-future-of-game-design-moving-beyond-deus-ex-and-other-dated-paradigms/>
- Sweetser, P. (2007). *Emergence in Games*. Charles River Media.
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. *Computers in Entertainment*, 3(3). <https://doi.org/10.1145/1077246.1077253>
- Twijnstra, T. I. (2010). What is the difference between toys, games and puzzles? *in-lusio*. <https://inlusio.wordpress.com/2010/04/27/what-is-the-difference-between-toys-games-and-puzzles/>

The Elements of Emergent Gameplay Design

Chun-I Lee*

Abstract

In recent years, the emergent behavior of players in games has gradually gained attention. Game designers have shifted from creating an environment where players passively engage to providing a game environment where players can decide how to proceed on their own. This type of environment that allows players to determine their own gameplay and where player actions and outcomes cannot be anticipated is referred to as emergent gameplay. Due to the lack of an objectively conclusive framework for designing emergent gameplay, this study employs a literature analysis approach to gather relevant literature on emergent gameplay and analyzes games with high player emergence. The study then proposes elements for designing emergent gameplay. The research identifies that the ideal elements for designing emergent gameplay include (1) continuous space, (2) manipulable elements, (3) combinable actions, and (4) customizable objectives.

Keywords: Emergent Behavior, Emergent Gameplay, Game Design

* Associate professor and Chair, Department of Multimedia and Animation Arts, National Taiwan University of Arts

國立臺灣藝術大學藝術學報撰稿格式

壹、稿件

請用 A4 格式電腦打字，存 Word 文字檔，上下左右邊界為 2.5 公分，稿件需具備中、英文題目與作者中、英文姓名暨服務單位；中、英文摘要以不超過 250 字、中英文關鍵字以不超過 6 個為原則。

貳、文章結構

一、封面

依次包括（一）論文題目、（二）作者姓名、（三）服務單位及職稱、聯絡地址、連絡電話及 Email。

二、摘要

- （一）實證性文章：研究問題、研究對象、研究方法、研究結果（含顯著水準）、結論與建議。
- （二）評論性或理論性文章：分析主題、目的或架構、資料來源、結論。

三、本文

參、文獻引用（詳閱 APA 格式）

- 一、基本格式：同作者在同一段中重複被引用時，採用第二段所述第一種引用方式，第一次須寫出日期，第二次以後則日期可省略，但如採用第二種引用方式時，第二次以後則須註明年代。

（一）英文文獻：In a recent study of reaction times, Walker (2000) described the method...

In a recent study of..., Walker (2000) ... The study also showed that...(Walker, 2000)...

（二）中文文獻：秦夢群（2001）強調掌握教育券之重要性，……；秦夢群同時建議……。文中也指出教育券使用不當之負面效果（秦夢群，2001）

二、作者為一個人時，格式為：

（一）英文文獻：姓氏（出版或發表年代）或（姓氏，出版或發表年代），例如：Porter (2001)或(Porter, 2001)

（二）中文文獻：姓名（出版或發表年代）或（姓名，出版或發表年代），例如：吳清山（2001）或（吳清山，2001）

三、作者為二人以上時，必須依據以下原則撰寫（括弧中註解為中文建議格式）：

（一）原則一：

英文文獻：作者為兩人時，兩人的姓氏全列，例如：Wassertein and Rosen (1994)或（Wassertein & Rosen, 1994）

中文文獻：作者為兩人時，兩人的姓名或姓氏全列，例如：吳清山與林天祐（2001）或（吳清山、林天祐，2001）

（二）原則二：作者為三至五人時，第一次所有作者均列出，第二次以後僅寫出第一位作者並加 et al.（等人），例如：

[第一次出現] Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman and Rock (1994)或(Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman, & Rock, 1994)

[第二次以後] Wasserstein et al. (1994)…或 (Wasserstein et al., 1994)…

[第一次出現] 吳清山、劉春榮與陳明終（1995）或（吳清山、劉春榮、陳明終，1995）

[第二次以後] 吳清山等人（1995）或（吳清山等人，1995）

（三）原則三：作者為六人以上時，每次僅列第一位作者並加 et al.（中文用「等人」）。

（四）原則四：二位以上作者時，在文中引用時，中文書寫格式上作者之間用「與」連接，英文書寫格式則用 and 連接，在括弧內以及參考文獻中則分別用「、」或「&」號連接。

四、作者為公司、協會、政府組織、學會等單位時，依下列原則撰寫：

（一）基本上，每次均使用全名。

（二）簡單且廣為人知的單位，第一次用全名並加註其縮寫名稱，第二次以後可用縮寫，但在參考文獻中一律要寫出全名。例如：

[第一次出現] National Institute of Mental Health [NIMH] (1999)或(National Institute of Mental Health [NIMH], 1999)

[第二次以後] NIMH (1999)或(NIMH, 1999)

[第一次出現] 行政院教育改革審議委員會【行政院教改會】（1998）或（行政院教育改革審議委員會【行政院教改會】，1998）

[第二次以後] 行政院教改會（1998）或（行政院教改會，1998）

五、外文作者姓氏相同時，相同姓氏之作者於文中引用時均引用全名，以避免混淆。

例如：R. D. Luce (1995) and G. E. Luce (1988)，或 R. D. Luce (1995)與 G. E. Luce (1988)

六、未標明作者（如法令、報紙社論）或作者為「無名氏」（anonymous）時，依據下列原則撰寫：

未標明作者的文章，把引用文章的篇名或章名當作作者，在文中英文用斜體（中文用粗體）顯示、在括弧中用雙引號（中文用「」）顯示。

例如：Educational Leadership (1994)或(“Educational Leadership,” 1994)。

例如：領導效能（1995）或（「領導效能」，1995）；師資培育法（1994）或（「師資培育法」，1994）

作者署名為無名氏（anonymous）時，以「無名氏」當作作者。

例如：(Anonymous, 1998)；(無名氏，1998)

七、括弧內同時包括多筆文獻時，依姓氏字母（中文用筆畫）、年代、印製中等優先順序排列，不同作者之間用分號“；”分開，相同作者不同年代之文獻用逗號“，”分開。

例如：(Pautler, 1992; Razik & Swanson, 1993a, 1993b, in press-a, inpress-b)。

例如：（吳清山、林天祐，1994，1995a，1995b；劉春榮，1995，印製中-a，印製中-b）。

引用二手資料：除非絕版、無法透過一般管道尋獲或是沒有英文版本（有閱讀困難），盡量不要引用二手資料。如引用二手資料，僅在參考文獻中列出閱讀過的二手文獻來源。

例如：Allport's diary (as cited in Nicholson, 2003)或林天祐的記事本（引自陳明終，2009）

八、引用資料無年代記載或古典文件時：

（一）知道作者姓氏，不知原始年代，但知道翻譯版年代時，引用譯版年代並於其前加 Trans.。例如：

(Aristotle, Trans. 1945)

(二) 知道作者姓氏，不知原始年代，但知道現用版本年代時，引用現用版本年代並於其後註明版本別。例如：(Aristotle, 1842/1945)

(三) 古典文件不必列入參考文獻中，文中僅說明引用章節。例如：1 Cor. 13.1 (Revised Standard Version)或論語子路篇

九、引用特定局部文獻時，如資料來自特定章、節、圖、表、公式，要逐一標明特定出處，如引用整段原文獻資料，要加註頁碼。

例如：(Shujaa, 1992, chap. 8) 或 (Lomotey, 1990, p.125) 或(Lomotey, 1990)...(p.125)

例如：(陳明終，1994，第八章)或(陳明終，1994，頁8)

十、引用個人通訊紀錄如書信、日記、筆記、電子郵件、會晤、電話交談等，不必列入參考文獻中，但引用時要註明：作者、個人紀錄類別、以及詳細日期。

例如：(T. A. Razik, Diary, May 1, 1993)

例如：(林天祐，上課講義，1994年5月1日)

十一、其他方面：

例如：(see Table 2 of Razik & Swanson, 1993, for complete data)

例如：(詳細資料請參閱：林天祐，1995，表1)

肆、參考文獻：(詳閱 APA 格式)

一、編排格式

(一) 英文文獻每一筆開頭要凸排4個英文字母，如：

Razik, T. A., & Swanson, A. D. (1995). *Fundamental concepts for educational administration and leadership*. New York: Macmillan.

(二) 中文文獻開頭凸排兩個中文字，如：

張芬芬(1995年4月)。教育實習專業理論模式的探討。毛連塹(主持人)，教師社會化的過程。師資培育專業化研討會，臺北市立師範學院。

二、引用格式

(一) 期刊、雜誌、新聞文章、摘要資料：

1. 中文期刊格式A：作者(年代)。文章名稱。期刊名稱，期別，頁別。

2. 中文期刊格式B：作者(印製中)。文章名稱。期刊名稱，期別，頁別。

3. 英文期刊格式A: Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (1995). Title of article. Title of Periodical, xx(xx), xxx-xxx.

4. 英文期刊格式B: Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (in press). Title of article. Title of Periodical, xx(xx), xxx-xxx.

5. 中文雜誌格式：作者(年月日)。文章名稱。雜誌名稱，期別，頁別。

6. 英文雜誌格式：Author, A. A., & Author, B. B. (1996, January 9). Article title. Magazine Title, xxx, xx-xx.

7. 中文報紙格式 A：作者（年月日）。文章名稱。報紙名稱，版別。
8. 中文報紙格式 B：文章名稱（年月日）。報紙名稱，版別。
9. 英文報紙格式 A：Author, A. A. (1996, January 9). Article title. Newspaper Title, p. xx.
10. 英文報紙格式 B：Article title. (1996, January 9). Newspaper Title, p. xx.

（二）書籍、手冊、書的一章：

1. 中文書籍格式 A：作者（年代）。書名。出版地點：出版商。
2. 中文書籍格式 B：作者（年代）。書名（版別）。出版地點：出版商。
3. 中文書籍格式 C：單位（年代）。書名（編號）。出版地點：作者。
4. 中文書籍格式 D：書名（年代）。出版地點：出版商。
5. 英文書籍格式 A：Author, A. A. (1993). Book title. Location: Publisher.
6. 英文書籍格式 B：Author, A. A. (1993). Book title. (2nd ed.). Location: Publisher.
7. 英文書籍格式 C：Institute. (1993). Book title. (No. 123.). Location: Author.
8. 英文書籍格式 D：Book title. (1993). Location: Publisher.
9. 中文書文集格式：作者（主編）（年代）。書名。出版地點：出版商。
10. 英文書文集格式 A：Author, A. A. (Ed.). (1995). Book title. Location: Publisher.
11. 英文書文集格式 B：Author, A. A., & Author, B. B. (Eds.). (1995). Book title. Location: Publisher.
12. 中文百科全書或辭書格式：作者（主編）（年代）。書名（第 2 冊）。出版地點：出版商。
13. 英文百科全書或辭書格式：Author, A. A. (Ed.). Title (3rd. ed., Vol. 1). Location: Publisher.
14. 中文翻譯書格式 A：原作者中文譯名（譯本出版年代）。書名（版別）（譯者譯）。出版地點：出版商。（原著出版年：1984）
15. 中文翻譯書格式 B：書名（譯本出版年代）。（譯者譯）。出版地點：出版商。（原著出版年：1984）
16. 英文翻譯書格式：Author, A. A. (1996). Book title (B. Author, Trans.). Location: Publisher. (Original work published 1983)
17. 中文書文集文章格式 A：作者（年代）。文章名稱。載於 文集作者（主編），書名（頁別）。出版地點：出版商。
18. 中文書文集文章格式 B：作者（年代）。文章名稱。載於 文集作者（主編），書名（章別）。出版地點：出版商。
19. 英文書文集文章格式 A：Author, A. A. (1993). Article title. In B. B. Author (Ed.), Book title (pp. xx-xx). Location: Publisher.
20. 英文書文集文章格式 B：Author, A. A. (1993). Article title. In B. B. Author (Ed.), Book title (chap. 3). Location: Publisher.

（三）專門及研究報告：

1. 中文政府報告格式 A：單位（年代）。報告名稱（報告編號：xx）。出版地：作者或出版商。
2. 中文政府報告格式 B：作者（年代）。報告名稱（○○單位報告編號：xx）。出版地：作者或出版商。

商。

3. 英文政府報告格式 A：Institute (1996). Report title (Rep. No.). Location: Publisher.
4. 英文政府報告格式 B：Author, A. A. (1996). Report title (Rep. No.). Location: Publisher.
5. ERIC 報告格式：Author, A. A. (1995). Report title (Report No. xxxx-xxxxxxx). Eugene, OR: University of Oregon, ERIC Clearinghouse on Educational Management. (EA xxx xxx)

(四) 會議專刊或專題座談會論文：

1. 已出版之會議專刊文章格式：依性質分別與書文集或期刊格式相同。
2. 中文專題研討會文章格式：作者（年月）。論文名稱。研討會主持人（主持人），研討會主題。研討會名稱，舉行地點。
3. 英文專題研討會文章格式：Author, A. A. (1995, April). Report title. In B. B. Author. (Chair), Symposium topic. Symposium title, Place.
4. 中文會議發表論文格式：作者（年月）。論文名稱。會議名稱，會議地點。
5. 英文會議發表論文格式：Author, A. A. (1995, April). Paper title. Paper presented in the Meeting Title, Place.

(五) 學位論文：

1. DAI 微縮片格式：Author, A. A. (1995). Dissertation title. Dissertation Abstracts International, xx(xx), xxxA. (University Microfilms No. AAC95-14263)
2. DAI 原文格式：Author, A. A. (1995). Dissertation title. (Doctoral Dissertation, University Name, 1995). Dissertation Abstracts International, xx, xxxx.
3. 中文未出版學位論文：作者（年代）。論文名稱。○○大學○○研究所碩或博士學位論文，未出版，大學地點。
4. 英文未出版學位論文：Author, A. A. (1995). Dissertation title. Unpublished doctoral dissertation, University Name, Place.

(六) 視聽媒體資料：

1. 中文影片格式：製作人姓名（製作人），導演姓名（導演）（年代）。影片名稱【影片】。（影片來源，及詳細地址）
2. 英文影片格式：Author, A. A. (Producer), Author, B. B. (Director). (1995). Film title [Film]. (Avail from Company Name, Address)
3. 中文電視節目格式：節目製作人姓名（製作人）（年月日）。節目名稱。電視台地點：電視台名稱。
4. 英文電視節目格式：Author, A. A. (Executive Producer). (1996, May 1). Program title. Place: Television Company.

(七) 電子媒體資料：

1. 中文線上查詢格式 A：作者（年代）。文章名稱。期刊名稱【線上查詢】，期別。線上查詢的詳細程序（如：<http://www.tmtc.edu.tw/~primary/right.htm>）。（上網查詢日期，如：2000 年 10 月 27 日）

2. 中文線上查詢格式 B：作者（年代）。文章名稱【線上查詢】。線上查詢的詳細程序。（如：
http://www.tmtc.edu.tw/~primary/right.htm）。（上網查詢日期，如：2000 年 10 月 27 日）
3. 英文線上查詢格式 A：Author, A. A. (1996). Article title. Periodical Name [On-line], xx. Available:
Specify path (如：http://www.ed.gov/ pubs/planrpts.html) (Visited date 如：October 27, 2000)
4. 英文線上查詢格式 B：Author, A. A. (1995). Title [On-line]. Available:Specify path(如：
http://www.ed.gov/pubs/planrpts.html) (Visited date 如：October 27, 2000)
5. 中文 CD-ROM 文章摘要格式：作者（年代）。文章名稱【光碟】。期刊名稱，期別，頁別。光碟
資料庫別：文章摘要編號。
6. 中文 CD-ROM 論文摘要格式：作者（年代）。論文名稱【光碟】。光碟資料庫別：論文摘要編號。
7. 英文 CD-ROM 文章摘要格式：Author, A. A. (1995). Article title [CD-ROM]. Journal Title, xx, xxx-
xxx. Abstract from: Source and retrieval number.
8. 英文 CD-ROM 論文摘要格式：Author, A. A. (1995). Article title [CD-ROM]. Abstract from: ProQuest
File: Dissertation Abstracts Item: 9514263.

（八）法令：

1. 中文法令格式 A：法令名稱（公布或發布年代）。
2. 中文法令格式 B：法令名稱（修正公布或發布年代）。
3. 英文法院判例格式：Name vs. Name, Volume Source Page (Court data).
4. 英文法令格式：Name of Act, Volume Source §xxx (1995).

伍、圖表製作（詳閱 APA 格式）

一、表格的製作：

表格主要包括：標題、內容、以及註記三個部份，格式如下：

- （一）中文表格標題的格式：表 1 標題（置於表格之上）
- （二）英文表格標題的格式：Table 1 Table Title (均置於表格之上)
- （三）中英文表格內容的格式：格內如無適當的資料，以空白方式處理，如有資料但無需列出，則劃上
斜線 / 顯示。列數可酌予增加，但行數愈少愈好。同一行的小數位的數目要一致。
- （四）中文表格註記的格式：於表格下方靠左對齊第一個字起，第一項寫總表的註解（如：本資料係由
九位評審依五等第計分法……，資料來源：……），第二項另起一列寫特定行或列的註解（如：
n1=25. n2=32.），第三項另起一列寫機率的註解（如：*p < .05, **p < .01, ***p < .001）。
- （五）英文表格註記的格式：與中文格式原則相同，但以英文敘述，第一項為 Note.，第二項為 n1=20.
n2=30.，……等，第三項為 *p < .05, **p < .01, ***p < .001 等。
- （六）中文表格資料來源的格式 A：註記第一項可說明本表的出處，來自期刊文章可寫：資料來源：
“文章名稱”，作者，年代，期刊名稱，期別，頁別。
- （七）中文表格資料來源的格式 B：如來自書籍可寫：資料來源：書名（頁別），作者，年代，出版
地：出版商。

(八) 英文表格資料來源的格式 A：Note. From “Title of Article,” by A. A. Author, 1995, Title of Journal, xx(xx), p. xx. Copyright 1993 by the Name of Copyright Holder. Reprinted [or Adapted] with permission.

(九) 英文表格資料來源的格式 B：Note. From Title of Book (p. xxx), by A. A. Author, 1995, Place: Publisher. Copyright 1993 by the Name of Copyright Holder. Reprinted [or Adapted] with permission.

二、圖形的製作：

圖形包括標題、內容、註記三部份，格式如下：

(一) 中文圖形標題的格式：圖 1 標題（置於圖形下方）

(二) 英文圖形標題的格式：Figure 1 Title（置於圖形下方）

(三) 中英文圖形內容的格式：縱座標本身的單位要一製致、橫座標本身的單位也要一致，而且不論縱座標或橫座標，都要有明確的標題，並且要在圖形中標出不同形式的圖形代表何種變項。

(四) 中英文圖形註記的格式：與表格的格式相同。

(五) 每一圖表的大小以不超過一頁為原則，如超過時，可在前表的右下方註明(table continues)或（續後頁），在後表的左上方註明(continued)或（接前頁）。

陸、數字與統計符號（詳閱 APA 格式）

一、小數點之前 0 的使用格式：一般情形之下，小於 1 的小數點之前要加 0，如：0.12，0.96 等，但當某些特定數字不可能大於 1 時（如相關係數、比率、機率值），小數點之前的 0 要去掉，如： $r(24) = .26, p < .05$ 等。

二、小數位的格式：小數位的多寡要以能準確反映其數值為準，如：0.00015 以及 0.00011 兩數如只取三位小數，無法反映其間的差異，就可以考慮增加小數位。一般的原則是，依據原始分數的小數位，再加取兩位小數位。但相關係數以及比率須取兩個小數位，百分比須取整數。推論統計的數據一律取小數兩位。

三、千位數字以上，逗號的使用格式：原則上整數部份，每三位數字用逗號分開，但小數位不用，如：1,002.1324。但自由度、頁數、二進位、流水號、溫度、頻率等一律不必分隔。

四、統計數據的撰寫格式： $M = 12.31, SD = 3.52, F(2, 16) = 45.95, Fs(3, 124) = 78.32, 25.37, t(63) = 2.39$ 等，其中推論統計數據，要標明自由度。

五、統計符號的字形格式：*ANOVA, MANOVA, N, n1, M, SD, F, p, R...* 等，這些統計符號的字形一律以斜體羅馬字形呈現。

藝術學報 第 113 期

刊 名：藝術學報

出版機關：國立臺灣藝術大學

發行人：鐘世凱

主 編：蔡秉衡

責任編輯：陳佑樺

助理編輯：蔡秀琴

出版年月：中華民國一一二年十二月

創刊年月：中華民國五十五年十月

刊期頻率：半年刊

地 址：新北市板橋區大觀路一段 59 號

網 址：<https://www.ntua.edu.tw>

電 話：(02)2272-2181#1712

印 刷：新北市維凱創意印刷庇護工場／(02)8226-6239

定 價：新臺幣 500 元整

展 售 處：五南文化廣場

臺中市西區臺灣大道二段 85 號／(04)2226-0330

國家書店松江門市

臺北市松江路 209 號 1 樓／(02)2518-0207

版權所有・禁止翻印藝術學報

GPN：2005500004

ISSN：10213686

TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.113

Dec 2023

PUBLISHER:

Dr. Chung, Shih-Kai, President

EDITOR:

Editorial Board of the National Taiwan University of Arts,
Taiwan (R.O.C.)

ADDRESS OF ADMINISTRATION OFFICE:

No.59, Sec. 1, Daguan Rd., Banqiao Dist., New Taipei City
220, Taiwan (R.O.C.)

SUBSCRIPTION RATES:

NTD 500.00

ALL RIGHTS RESERVED

No part of this book may be reproduced in any form, by mimeograph or any other means, without permission in writing from the publisher, except by a reviewer, who may quote brief passages in review to be printed in a magazine or newspaper.

GPN : 2005500004

ISSN : 10213686

Taiwan JOURNAL of ARTS

1	Creative Thinking in Performing Arts: A View of Gadamer's 'Fusion of Horizons' Yu-Horng Chen & Yi-Shan Fan
23	An Action Research on the Music Learning Outcomes of Applying Pangcah Songs for Children's Band Hsuan-Wen Huang & Hsiao-Shien Chen
61	A Study on the Effect of Proximity and Perspective to Audience's Emotional Reaction and the Sense of Existing in Live-action Virtual Reality Films Rong Lin, Bing-Shan Wu & Yen-Jung Chang
91	Classical Ballet Re-imagine: The Reconstruction of the Waltz of the Snow flakes "Snowing" Dance Cheng-Chuan Huang
115	The Retrieving of the Visible and Invisible in Painting Kuang-Chi Chang
135	Survival of Contemporary Artists: A Case Study of 30-35 Years Old Taiwanese Visual Artists Shu-Ting Jhang
159	The Elements of Emergent Gameplay Design Chun-I Lee

Semiyearly print, Volume 19, Issue 2 (No. 113)



National Taiwan University of Arts
The Republic of China (Taiwan), December 2023