

# 藝術學報

- 
- 1 以參數化的形構邏輯探討接頭構件之設計  
張恭頌
- 
- 33 不同遊戲涉入族群對於療癒遊戲之魅力因素研究  
林大維
- 
- 65 臺灣「赤山龍湖巖」課誦儀軌音樂探析  
施德玉
- 
- 111 表演藝術之戲劇教育於各國課綱中的定位與內涵：  
以英、美、澳、芬等國為例  
林于仙、李其昌
- 
- 131 博物館特展媒體行銷策略之研究—  
以故宮「悠遊風景繪畫—俄羅斯普希金博物館  
特展」為例  
溫家瑋
- 
- 151 魯奧的重要展覽  
黃素雲
- 

半年刊 第十六卷第 1 期 ( 總 106 期 )



國立臺灣藝術大學

中華民國 109 年 6 月

## 編輯的話

藝術學報創刊於1966年，是國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，目前也是科技部臺灣人文學引文索引THCI收錄期刊，能維持至今，需感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者以及讀者的努力與支持，才得以持續茁壯成長。

為方便作者投稿，本學報自83期起改採全年徵稿方式辦理。另外，為了健全審稿制度及提高審稿流程之時效性，本刊將持續召開出版編輯委員會議，適時修訂徵稿及審查辦法、投稿規則、審查流程……等事項，期藉由不斷的檢討，使得審查制度更為公平完善，進而提升學報品質與內容並滿足稿件性質的多元化。

學報編輯群希望在未來的編輯作業中，能秉持嚴謹的態度以更快、更有效率的方式，遴選出國內的優良學術論文與讀者共享，也盼望投稿作者與讀者能踴躍提供高見，以便讓我們不斷的進步並順應時代潮流，朝向國際化的高品質學術期刊發展。

106期藝術學報總計收18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，最後決議通過4篇論文。本期共計刊登6篇，除第105期餘稿2篇外，本期通過稿件4篇，包括美術學門1篇，設計學門2篇，表演學門2篇，人文學門1篇。

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會  
民國109年6月



# 藝術學報 第106期

## 目 次

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| 一、以參數化的形構邏輯探討接頭構件之設計<br>/ 張恭頌 .....                         | 1   |
| 二、不同遊戲涉入族群對於療癒遊戲之魅力因素研究<br>/ 林大維 .....                      | 33  |
| 三、臺灣「赤山龍湖巖」課誦儀軌音樂探析<br>/ 施德玉 .....                          | 65  |
| 四、表演藝術之戲劇教育於各國課綱中的定位與內涵：以英、美、澳、芬等國為例<br>/ 林于仙、李其昌 .....     | 111 |
| 五、博物館特展媒體行銷策略之研究——以故宮「悠遊風景繪畫——俄羅斯普希金博物館特展」為例<br>/ 溫家瑋 ..... | 131 |
| 六、魯奧的重要展覽<br>/ 黃素雲 .....                                    | 151 |



# TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.106

June 2020

## CONTENTS

1. A Study of Parametric Joint Design with Modeling Logic  
/ Kung-Ling Chang..... 1
2. A Study on the Attractiveness Factors of Healing Games with Different Game  
Involvement Groups  
/ Dawei Lin..... 33
3. The Analysis of the Music for Chanting, Recitation and Rituals in  
Chi-Shan-Long-Hu-Yan in Taiwan  
/ Te-Yu Shih..... 65
4. The Position and Connotation of Drama Education in Performing Arts in the  
Statutory Curriculum: Taking Britain, America, Australia and Finland as Examples  
/ Yu-Sien, Lin 、 Chyi-Chang Li..... 111
5. Media Marketing Strategy of a Museum’s Special Exhibition – Taking the National  
Palace Museum “Masterpieces of French Landscape Paintings from The Pushkin  
State Museum of Fine Arts, Moscow” as an Example  
/ Chia-Wei Wen..... 131
6. Georges Rouault- Significant Exhibitions  
/ Su-Yun Huang ..... 151

# 國立臺灣藝術大學出版編輯委員會設置要點

89.10.17八十九學年度第六次行政會議通過  
91.03.05九十學年度第十五次行政會議修正通過  
93.12.14九十三學年度第九次行政會議修正通過  
97.2.19九十六學年度第九次行政會議修正通過  
106.03.21.105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。

# 108學年度出版編輯委員會委員名單

| 審查類別 | 姓名  | 服務單位               | 職稱     | 備註 |
|------|-----|--------------------|--------|----|
| 主任委員 | 呂允在 | 本校圖書館              | 館長     | 校內 |
| 委員   | 宋璽德 | 本校雕塑學系             | 教授兼教務長 | 校內 |
| 美術學門 | 陳貺怡 | 本校美術學院             | 院長     | 校內 |
| "    | 黃海鳴 | 國立臺北教育大學文化創意產學經營學系 | 教授     | 校外 |
| "    | 馮幼衡 | 原本校書畫藝術學系          | 教授     | 校外 |
| 設計學門 | 鐘世凱 | 本校設計學院             | 院長     | 校內 |
| "    | 林品章 | 銘傳大學教育暨應用語文學院      | 院長     | 校外 |
| "    | 陳殿禮 | 國立臺北科技大學工業設計系      | 教授兼系主任 | 校外 |
| 傳播學門 | 連淑錦 | 本校傳播學院             | 院長     | 校內 |
| "    | 徐明景 | 文化大學資訊傳播系          | 教授     | 校外 |
| "    | 唐維敏 | 輔仁大學影像傳播學系         | 副教授    | 校外 |
| 表演學門 | 曾照薰 | 本校表演藝術學院           | 院長     | 校內 |
| "    | 施德華 | 國立臺南藝術大學中國音樂學系     | 教授     | 校外 |
| "    | 林國源 | 國立臺北藝術大學戲劇學系       | 教授     | 校外 |
| 人文學門 | 陳嘉成 | 本校人文學院             | 院長     | 校內 |
| "    | 王志弘 | 國立臺灣大學建築與城鄉研究所     | 所長     | 校外 |
| "    | 劉慶剛 | 國立臺北大學應用外語學系       | 名譽教授   | 校外 |

## 藝術學報主編及學術顧問

### 主編

呂允在 國立臺灣藝術大學圖書館館長

### 學術顧問

海倫·湯瑪斯 (Prof. Helen Thomas)

聖三一拉邦音樂舞蹈學院 舞蹈研究 教授

(Professor of Dance Studies, Trinity Laban Conservatoire of Music and Dance )

紀元文 中央研究院歐美研究所副研究員

# 國立臺灣藝術大學藝術學報徵稿及審查作業要點

87學年度第五次行政會議通過  
88學年度第廿二次行政會議修正通過  
89學年度第八次行政會議修正通過  
90學年度第五次行政會議修正通過  
91學年度第一次行政會議修正通過  
91學年度第五次行政會議修正通過  
91學年度第十九次行政會議修正通過  
92學年度第六次行政會議修正通過  
93學年度第九次行政會議修正通過  
94學年度第十次行政會議修正通過  
94學年度第十四次行政會議修正通過  
97學年度第十七次行政會議修正通過  
105學年度第8次行政會議修正通過  
105學年度第10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，寄交本校圖書館出版中心，經通知錄取後，再繳交確認文稿磁片（請用word文字檔儲存）及本校製發之授權書一份。
- （四）中、英文摘要以250字為原則，摘要包含：研究動機、目的、方法、結果等；並列出中、英文關鍵字（key-words），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或MLA格式。

#### 四、稿件格式：

- (一) 中文字體請使用新細明體，如須強調請用標楷體，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體。
- (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、傳真、E-mail。
- (三) 稿件次頁為論文題目、論文摘要及正文。
- (四) 稿件末頁以英文書明論文題目、作者姓名及任職機構、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、注釋）、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) 來稿請以掛號郵寄新北市板橋區（220）大觀路1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) 2272-2181-1715。

#### 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。

# 以參數化的形構邏輯探討接頭構件之設計

張恭領\*

收件日期 2019 年 6 月 18 日

接受日期 2020 年 4 月 14 日

---

## 摘要

在電腦輔助設計裡，一個設計的形式建構，對設計者而言，其邏輯通常是直覺地進行修剪、差集、聯集、拉伸……等，這與程式編寫者的腳本語言有相當的落差；然而參數化設計在即時回饋、修改連動與複選方案的演算……等眾多優勢，使設計者有向參數化邁進的趨勢。而因應本研究採用的參數軟體特性，研究中得以將繪圖步驟與參數元件之間進行類比，並以「形構邏輯」為探討，進而成為設計檢視的模式。研究結果發現，在接頭形式建構的過程中，所選用的參數軟體—蚱蜢（grasshopper）因為使用圖像化元件的串接關係，而得與繪圖建模的步驟概念銜接，適於不具備程式背景者的設計學習，有助於本研究以參數化來發展接頭設計；最後該設計成果為數條線段交會下，自動產生的接頭構造體；該構造體最後以展示台的形式呈現，以版面展示自身的設計過程。

**關鍵詞：**電腦輔助設計、參數化設計、形構邏輯

---

\* 國立臺灣藝術大學工藝設計學系副教授

## 壹、前言

### 一、研究背景

建築相較於其他設計領域的實踐，建築的建造與相關產業多半承襲幾個世紀以來的技術，受制於規則、建築語法，而設計者也自然產生所謂的慣例依循（Sakamoto & Ferre, 2008）。然而在數位思考的促使下，基於設計與輔助製造工具的不同，數位的成形方式使設計者得以構思新的形式與建構過程，並使設計型態的產出得以控制與討論，這也是 Branko Kolarevic(2003)所謂的“form making”到“form finding”的轉移；特別是參數化的成形得以跳脫以往樑、柱、板的框架體系，讓結構體合為一個統整的體系（Reise & Umemoto, 2006）。國內設計相關的學術領域與產業，近年也受到建築參數化設計的影響，逐漸興起參數化之學習與應用。在結合參數設計（Parametric Design）與自造者風潮（Maker）的興起之下，參數化設計與製造使設計的多樣性、複雜性與實驗性能夠小量多樣的生產，而不受開模與量產的限制，並逐漸受到關注。

參數設計得針對多樣的設計條件進行即時的模擬，在不同設計條件的修改上，能夠立刻得到修正後的模型形態，使同一套文法邏輯有眾多變化的設計方案，這即包含了參數設計具有的兩大特性：1.即時動態回饋－調整單一數值或參考物件的改變，能夠隨即看到設計連動的改變結果；2.衍生型態－在設計方案上能夠依不同的參數條件產生多樣的衍生變體。

基於上述，本研究得以針對客製化的非正交構造形體進行設計研究與製作；透過參數條件的設定，在運算模擬時就預先發現製作上的問題，而能以數位輔助製造的優點來預作處理，例如：複雜形體的切割、放樣的輔助……等，減少實務執行上的落差，並藉此將實務執行上的問題回饋於參數模型的建構，例如：進一步加入限縮條件來避免錯誤，探討參數整合與實務執行上的解決方案，而逐步修正為一套適宜的運算模組元件，彰顯參數化電腦繪圖與傳統電腦繪圖之差異。

### 二、研究目的

本研究以參數化設計為探討，並由開放資源（open source）的搜尋，選定所需的接頭運算模組，根據個人的設定需求來擴增、編寫其延伸的運算功能，用以發展本次設計所需的衍生構造，如：輔助肋板及相關插銷孔位的輔件。本研究目的有三，其一為建立接頭衍生構造的運算模組；其二是形構邏輯的參數化探討；三為設計主體，其結果直接以展示台的形式自我呈現（展示台展示內容的就是自身設計的成果），並將設計成果套入形構邏輯中進行檢視，如結果討論中的圖 52 及相關檢討。

#### （一）以形構邏輯發展運算模組

在進行參數設計時，設計者的主體意識便是其中形式建構邏輯的建立與掌握，設計者能把傳統電腦畫圖的建模步驟與設計的變因條件進行整合，進而將自己的建模步驟轉為參數化的形體建構規則，成為一套「形構邏輯」；而本研究使用的參數軟體－蚱蜢（Grasshopper），以視覺化程式的觀念結合電腦繪圖的輸出，讓設計的形構邏輯更容易檢視與修正，並將形式建構的邏輯轉為運算元件的串接關係，建立接頭衍生構造的運算模組。

## （二）形構邏輯的參數化探討

形構邏輯的參數化探討是將傳統的建模步驟與參數化過程進行關係類比，如圖 13 之討論，試圖在傳統與參數的建模繪圖中，論述非程式設計者透過圖像化的元件串接關係，亦得等同於傳統建模步驟（其基礎來自相同的構想描述，只是由建模步驟定義出更清楚的參數化形構邏輯），同時還能具有更多參數帶來的優勢。

## （三）設計主體與參數輔助放樣及製造

設計主體為一個非正交的框架構造由數個接頭銜接桿件而成。每一組「接頭」上皆有數個方向的「接管」銜接各向的桿件，形成如圖 1 的框架構造。

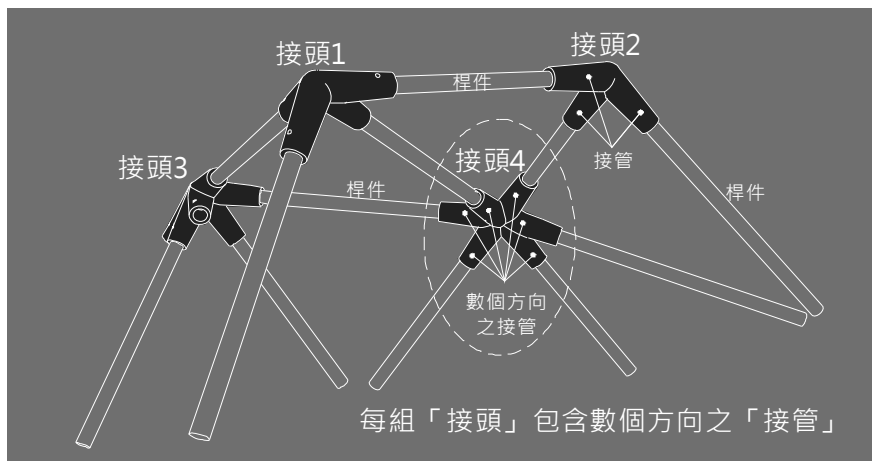


圖 1 主體框架構造

本次設計的操作是要在桿件構造之間填入面板，於是需要在相鄰的接管之間衍生肋板構造 (rib plate)，用以承接板材，如圖 2 所示。而桿件之間填入的面板將做為平台或展示背板，為一組展示台設計。此外，由於參數化之便，當展台高度、角度、形狀需要修改變更時，不需重新繪製實體模型，只需修改參考物件（拉動線條）或局部參數，即可再次產生新的實體模型，立即提供製造產出。

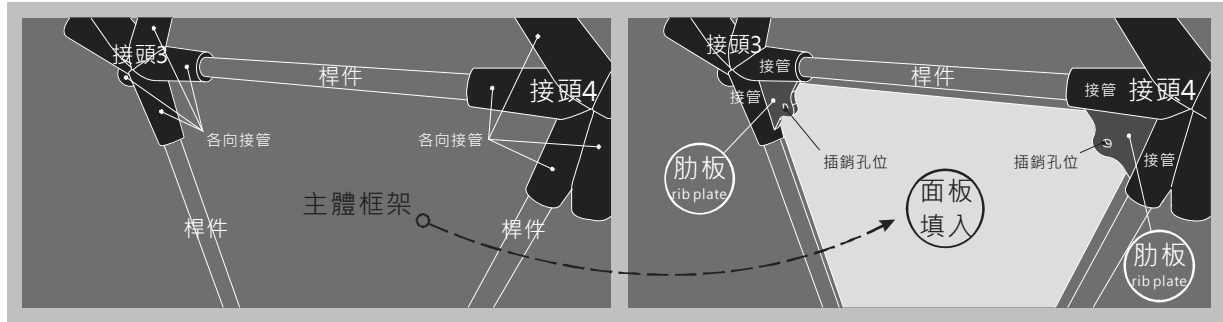


圖 2 接管之間衍生肋板以填入面板

## 貳、文獻探討

### 一、參數設計

「參數」簡單地說即是各種與設計相關的條件選項，例如一座樓梯的組成條件包括樓梯基本形式、階深、階高、階數、是否有欄杆、欄杆高度、扶手形式……等。在相關的套裝電腦軟體裡，多少都有相關的工具指令，得以輸入這樣的需求條件來產生 3D 或 2D 圖繪，是極易理解的參數應用。此外，相關三維軟體如 AutoCAD、3dMAX、Rhinoceros 也都提供進一步腳本編撰的功能，但一般設計者受限電腦程式一連串代碼、語法編寫的艱澀，因此一個設計的形構邏輯與過程，也不容易像傳統電腦繪圖般，可以直覺地針對所繪的物體進行移動、拉伸……等，並直接看到繪圖建構的結果。然而，開放程式碼蚱蜢（Grasshopper）插件，以「視覺化程式」的觀念，透過定義元件與元件之間的輸入與輸出關係，產生所謂的「關聯式模型」，關聯式模型取代了冗長的電腦程式編碼過程，結合電腦繪圖的輸出，非常容易讓設計者上手，是窺探參數化設計的入門工具（湯天維、彭智謙，2015，封底）。

蚱蜢(Grasshopper)是 3D 繪圖軟體 Rhinoceros 裡的插件，以一個個串接的運算元件(component)俗稱為「電池」來進行運算，而每個元件皆有輸入（左端）與輸出埠（右端），提供數值、幾何、向量等，由左端輸入元件，並由輸出端產生結果或再送入其他元件，這些元件多半提供了一些簡單的機能與資訊：1.提供數據 Provide data；2.操作與修改數據 Manipulate and Modify data；3.繪製物件 Draw Objects (Geometry)；4.修改物件 Modify Objects，逐漸串聯與並接產生最終結果。

#### （一）參數化電腦繪圖與傳統電腦繪圖

參數化電腦繪圖與傳統電腦繪圖最直接的區別，在於參數化的設計修改更具備了動態性的即時回饋而足具效率與精確，假設一個設計運用了 100 個 3mm 直徑的螺絲孔洞，若要更變為 5mm 直

徑的螺絲孔只需調整其參數值來源，整體設計上就會連動（關聯性）變更，但若是傳統電腦繪圖可能需要選出這 100 個孔洞來刪除，重新繪製並複製到它們該有的位子上，其實極為不便，並且極易產生人為操作繪製上的錯誤，例如：鎖點錯誤、錯誤刪除、選取不便及複製上的繁瑣等問題；而若每個孔位分布在不同的座標面上，則更難以修改掌握，因此參數化的另一個優勢，設計條件的管理在這個簡單的例子裡就突顯了它的重要性；其中各種設計條件的管理亦導引出了參數化的另一個優勢—設計衍生型態的多樣性，同一套運算可透過不同的條件變因，如數值、限制條件、基本形、路徑……等的改變，而產生不同樣式的變體，使得設計替選方案可以多樣化與客製化。

## （二）參數設計之特性

綜合前述之優點，參數化設計之特性包含，如：關聯特性、動態回饋、替選方案、衍生型態……等，在陳珍誠（2012）對參數化設計所提出的 6 項特性中，有著更明確的闡述，其中的相關概念，如設計條件參數化管理、形狀文法的引用及參數化數位製造實踐……等，皆為影響本研究的重要觀念。下表 1 之整理乃將其文字描述重新摘要修飾之結果：

表 1 參數化應用於設計過程之特性

| 參數設計之特性 |                                                           |
|---------|-----------------------------------------------------------|
| 條件參數之管理 | 釐清設計元件中各個子物件之間的關係與關聯：<br>設計條件、限制、材料、經費、效益等關鍵因素與模型之關聯      |
| 形狀文法之引用 | 根據既有案例加以參數化產生類似的設計案例：<br>將過去著名的建築案例以形狀文法將其參數化             |
| 系統模型之發展 | 根據不同的設計需求發展出相關的參數化模型：<br>以嚴謹的描述設計（參數化），當設計需求更改時不需重新製作電腦模型 |
| 類型方案之比評 | 提供不同設計條件與限制下的設計解答與選擇：<br>有助於提出更多替選方案的比較                   |
| 數位形式之演化 | 以時間為基礎的動態序列形式變化與演化過程：<br>可觀察數位演化的過程                       |
| 數位製造之實踐 | 模擬設計完成後製造端之參數化數位製造實踐：<br>可產生更複雜的結構、形體、與細部等系統化製造元件         |

資料來源參考：陳珍誠，2012，頁 4-5。

另外，蚱蜢（Grasshopper）插件開源（open source）的特性，讓所有使用者自由修改的概念機制，已逐漸演變為在產品上透過開放的參與修改，進而加速其擴充發展並針對各種結構計算、力學、物性、動態模擬...等，發展至不同的應用領域，且衍生出數百種功能插件。而在相關的平台資源除了讓開發者自由上傳開源程式、分享設計成果及上傳運算檔案外，這些平台也發展出相關的論壇與學習教程，透過群眾資源可以針對個人需求自主學習、尋求解答或尋找協助資源；也就是說設計者要掌握的是資源管道，並可在他人的基礎上擴充學習應用，當數位資源的複製性與便利性充裕，當中的修改性或說「可再客製化」的特性，將成為參數化設計更為廣義的特性之一。

## 二、數位化在成型技藝之輔助

數位科技從運算、資料處理與輔助製造的能力，使設計的執行是精確可控制的依據，能有效整合設計到建造過程之間所產生的落差（Mitchell, 1998）。由數位設計、數位製造到組裝方式的選擇，其過程是一連貫的關係整合，而為一種數位方法，這個過程 Nick Dunn(2012)曾以“file-to-factory”的概念提到相關數位技術的密切性，從設計開端的成型與資訊，就與後續的製造方式直接相關。

近來參數運算的成熟及運用，除了能建構更加難以想像的形體外，也致使設計的分析、運算更趨應用性，如今一般套裝數位軟體在設計輔助上，除了基本的形體繪製以及形變指令外（Taper、Shear、Bend、Twist、Sweep...等），進一步的形體拆解、重建、切片或交界取得……等功能需求早已完備，如 Contour、Unfold 或稱 Unroll、Intersect、Flow along surface、Heightfield from image...等，然而這些功能雖然與參數化成形的技術方法相同，但仍為單純的指令工具且須手動加工、個別處理。在此以 Rhino 的 Contour 功能來說，Contour 並無法針對每個切面出來的曲線進行編號以及交接卡榫的自動計算；而 Unroll 功能雖然能將 3D 物體進行拆片攤平（如包裝盒平面拆解），並如同 Nest 的編號與版面攤平，但若有 100 個形式變化的組零件，就需重複以 Unroll 功能進行 100 次，而後續版面編排仍需費許多時間手動調整；Zubin Khabazi（2012）亦曾由 Rhino 中 Unroll 的不足來說明其運算的邏輯概念。這也是許多設計初學者在設計產出時所遇到的問題，當一套設計選定輸出的成型方式後，如果有眾多造形相似的物件或平面切片散亂在桌上，若沒有有效的編號與排版處理（labelling、nesting）是無法進行組裝的。

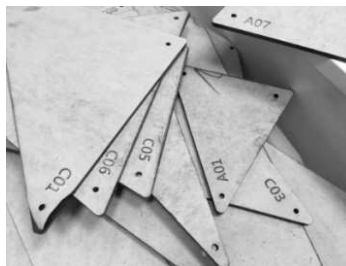


圖 3 編號處理

針對組裝的問題，許多開放的自由軟體、付費程式也相應地發展出許多簡便的工具機能，如 Autodesk 123D、Pepakura Designer、Parametric Patterns Designer、Sketch chair...等都是參數化的應用，其中 Autodesk 123D 的 Make 軟體，就有許多便利的 3D 轉換工具，這些小軟體皆可做到前述 Contour、Unfold...等相關建構工藝(Construction Technique)，在切片取得(Slices)、切片調整(Slices Distribution)、黏合形式(Joint Type)、樺接及板材厚度扣除、位置計算、組裝的輔助插銷(Dowels)、元件編號到輸出時的自動排版(Layout Arrangement)……等關乎由設計、製造到組裝的依據，均能透過參數調整完成。然而在更進階的需求裡，許多的設計個案及設計過程中，參數的設定及應用修改，仍有賴設計者依需求自行設計、了解與管理。

設計條件的參數化管理，除了產生型態的變化，在製作上還有助於放樣時的定位、量測與數據擷取，在設計條件上的限制性導入、最佳化計算等。以下將針對幾個與研究相關之特點進行說明。

### (一) 資料之擷取 Data Extraction

在 Grasshopper 的元件運算中，在不同階段或不同元件的末端，皆有各種不同的訊息資訊可供閱讀、擷取，並得以透過連接的資訊板 Panel 或配合顯色元件的方式(Represents a Multiple Colour Gradient)，將不可見的資訊呈現於模型上(Custom Preview)。如圖 4 右端顯示了所需桿件的長度，並依 Sort 元件之設定，由小至大排列出所有長度資訊，並得透過累計得知總長以利備料，例如：資訊板最後呈現 2362 的資訊，假設所需材料為木圓棒(每支圓棒長 8 尺-240cm)，就可得知至少需備料 10 支。

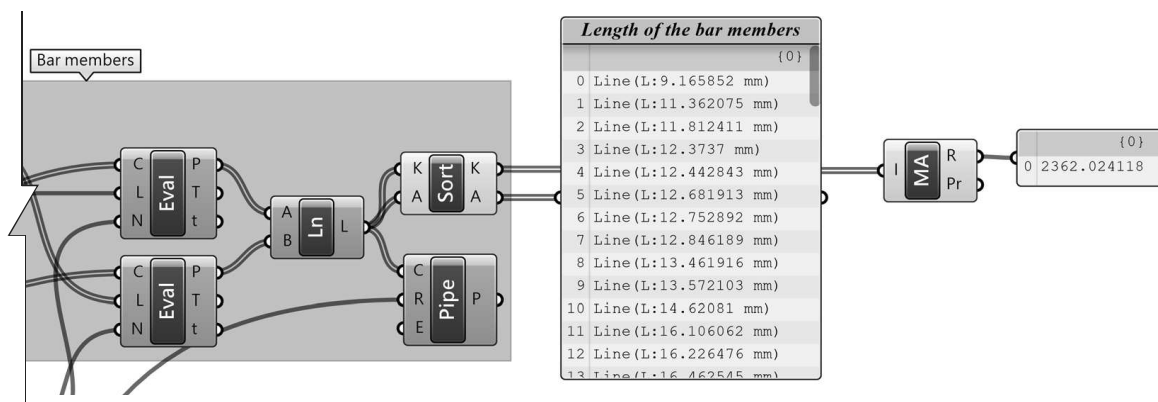


圖 4 資訊板 Panel 之資料擷取

### (二) 數據條件篩選

在參數設計的處理過程中，不同階段皆有不同資料需要處理，以提供後續元件之運用，其中篩選、限制或界定範疇相關的元件，如 <Cull> 類別 (Cull Nth, Cull Pattern, Cull Index, Cull

Duplicates...) 為刪除或選出特定條件的數據，如圖 5 是將線段上估算出來的點進行距離量測，所有距離值在經過〈Similar〉與〈Cull Pattern〉選樣後作為每段接頭的長度；另外〈List〉類別（Split List, Partition List, Sub List...）為在數據序列裡擷取某段數據或分類、〈Min〉與〈Max〉可以設定所需之最大最小值，其他如〈Domain〉可以規範起始與結束之範疇……等。所有的元件通常不會個別存在，它們之間都有前後相互應用的串聯關係，例如：一筆凌亂的數據可能需要透過〈Sort List〉的條件整理，再輸出給其他元件使用，若要選出最小或最大的數據，就可使用〈List Item〉，在 Index 條件裡設立 0 或-1 捉出數據序列裡的頭筆或最末筆數據。

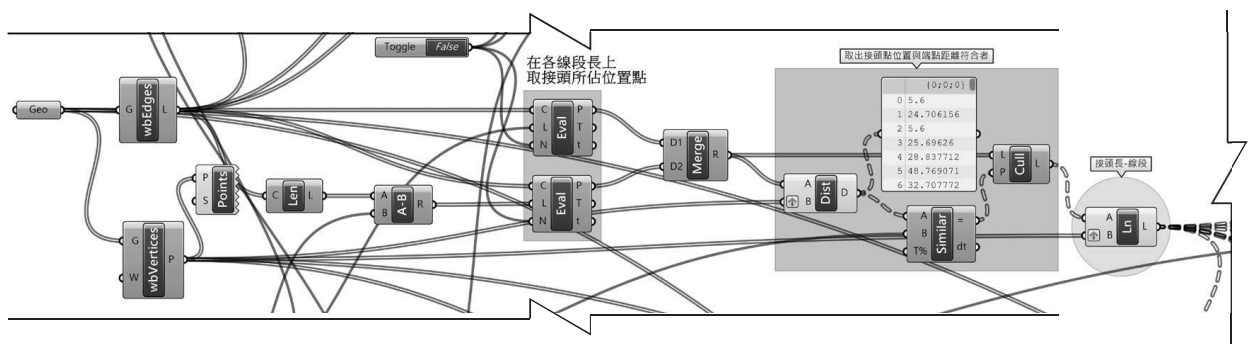


圖 5 Cull 數據條件篩選

### （三）法向量建構

一個曲面的法向量在蚱蜢裡，可運用各種曲線、座標的建構方式在輸出端取得。陳易凡（2011）曾以蚱蜢中的運算元件〈curvature〉，簡明地以曲線上的指定點至其內切圓圓心兩點間之關係，來說明法向量之定義（綠色箭頭表示法向量方向），如圖 6。

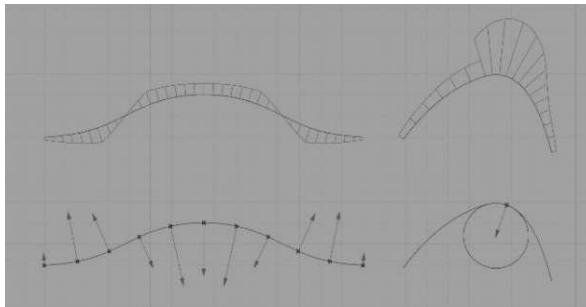


圖 6 Curvature

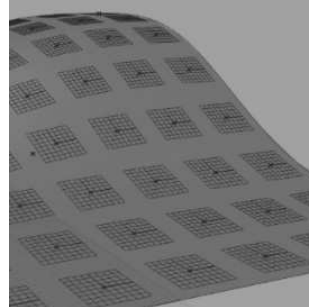


圖 7 沿曲面方向的座標

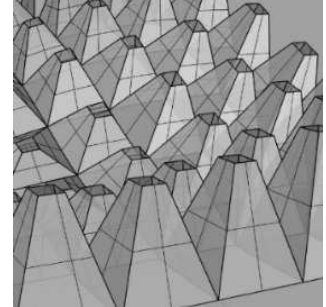


圖 8 沿曲面（法向量）  
流動之物件

在一個非正交的框架構造上進行設計研究，無法僅在 XYZ 正交的世界座標上建立圖繪，需要許多複雜的參考線、面的方向，來建立座標以及向量方向的垂直、延伸、切線方向……等依據，得出點、邊界、面、距離、框、偏移量、垂直……等各種訊息供設計運用；同時當條件變動時，這些座標基準也能隨即變動。例如圖 7 及圖 8 要將一個物件陣列並沿著曲面貼合變形（flow around surface），在其曲面上就會出現許多正切於曲面方向的個別座標，當曲面變動時，所有物件的型態也會隨即依其法向量變動。而在後續第參、肆章將介紹的內容中，接管上的孔位、接管之間的輔助肋板、延伸孔位的探討……等，皆須運用到如此參數化的輔助優勢，方得以建立多法向量的成型機制。

### 三、形構邏輯

#### （一）形狀文法

形狀文法（Shape Grammar）在此以建築師 Toyo Ito 著名的案例 Serpentine Pavilion 做為起頭說明，該設計展現的就是一個簡單的形狀文法：一組十字線條進行複製時每次旋轉一個角度，同時還要進行放大，最後得到的線條套疊，其紋理就是設計 Serpentine Pavilion 的依據（Agkathidis, 2015; Moussavi, 2006, P.72）。

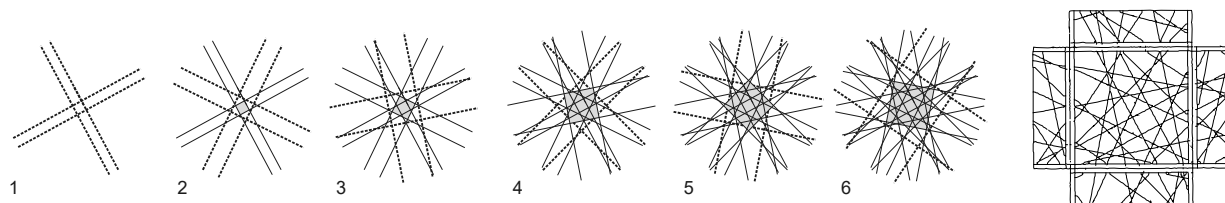


圖 9 Serpentine Pavilion, 2002 （繪圖來源參考：Moussavi, F., 2006, p. 72）

形狀文法可說是一種形式構成的法則，以規則與關係來建構的形式生產架構，一個形狀文法的生產架構，在操作導入上是一個不斷變化或擴展的形狀結構，可以產生眾多衍生的形式，因為在眾多形式間有著共享的關聯法則，為參數化設計的核心價值（Yue, Krishnamurti, & Grobler, 2009）。該核心價值如陳珍誠（2012）所說，參數化模型不同於一般電腦繪圖，需要以嚴謹的思考來描述設計，可以被「參數化」的設計問題通常是個被「清楚定義的問題」（Well-Defined Problem），傳統電腦繪圖在設計需要更改時，常常無法只修改部份電腦模型，常常需要將電腦模型重新製作，非常耗費時間，而若透過清楚定義的參數模型，將方便之後進行修改。這個清楚的定義便牽涉到屬性定義、法則，形成階層關係而得以衍生形式。



出許多系列成果，在其背後的形狀文法，是類型得以參數化的關鍵，但在參數化的過程中，需要更有系統地去訂製設計所需的各種條件以衍生系列的型態（稱為衍生式設計 **Generative design**），以如圖 11 之概念來說明：衍生設計為一個簡單、抽象的反覆過程，即為一個規則（**rule**）或運算法則（**algorithm**）的運用，然後轉換為電腦的語言（**source code**），透過電腦產出一系列的成果，輸出成果透過一個回饋的機制（**feedback loop**）使設計者能再次檢視該規則或運算法則，而為一交互反映的回饋（Bohnacker, Grob, & Laub, 2012, p. 461）。

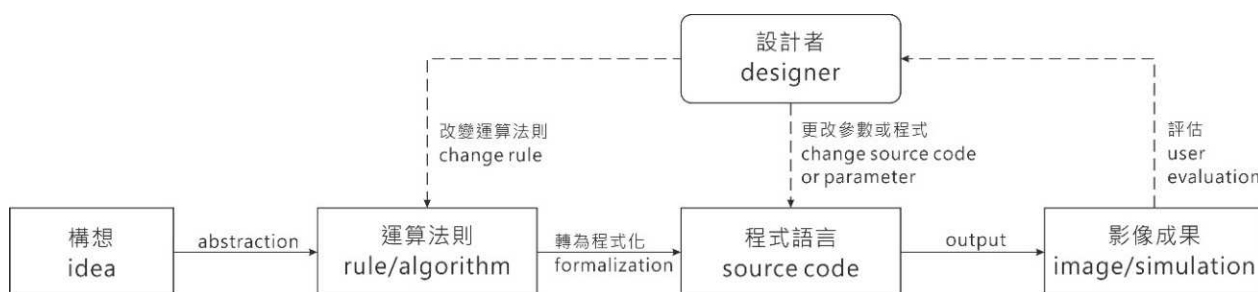


圖 11 衍生設計之過程圖（Bohnacker, Grob, & Laub, 2012, p. 461）

圖 11 中設計者（程式語言者）由構想（**idea**）到規則（**rule**）轉換為程式語言（**source code**）再由電腦產出的過程，得以解釋為設計者對所制定之邏輯規則的檢驗；「形構邏輯」與上圖之描述息息相關，只是工作模式、工具的不同，其中的「運算法則」與「形構邏輯」為同一區塊階段（規則）；「程式語言」與「元件連結」為同一區塊階段（工具），不同的是程式語言者不像蚱蜢的參數使用者能夠以圖像語言銜接傳統繪圖建模的步驟，易於非程式背景者使用。

延續上述，本研究再將傳統繪圖者的繪圖步驟與蚱蜢（**grasshopper**）中運算元件的連接進行比較，其架構同樣來自於 Bohnacker 等所提過程圖，其二是前述陳珍誠教授所提參數化設計亦可視為資料結構與設計過程的關聯網路；因此設計過程沿用圖 11 將不同設計者採用的工作模式依構想、規則、工具與成果分為四大區塊（如圖 12），其中參數使用者銜接了程式語言者與傳統繪圖者的落差，而傳統繪圖者的模式也能夠轉換融入參數使用者（透過蚱蜢的視覺圖像化，將邏輯、編碼轉為視覺關聯、圖像元件），最後完成如圖 13 形構邏輯之參數化過程圖（參數使用者以數字 1~5 編號表示，而傳統繪圖者的建模步驟則以英文 A~D 表示）。隨後在第肆章的操作發展亦沿用構想描述（構想）、形構邏輯（規則）、元件連結（工具）……等進行操作描述。

## 以參數化的形構邏輯探討接頭構件之設計

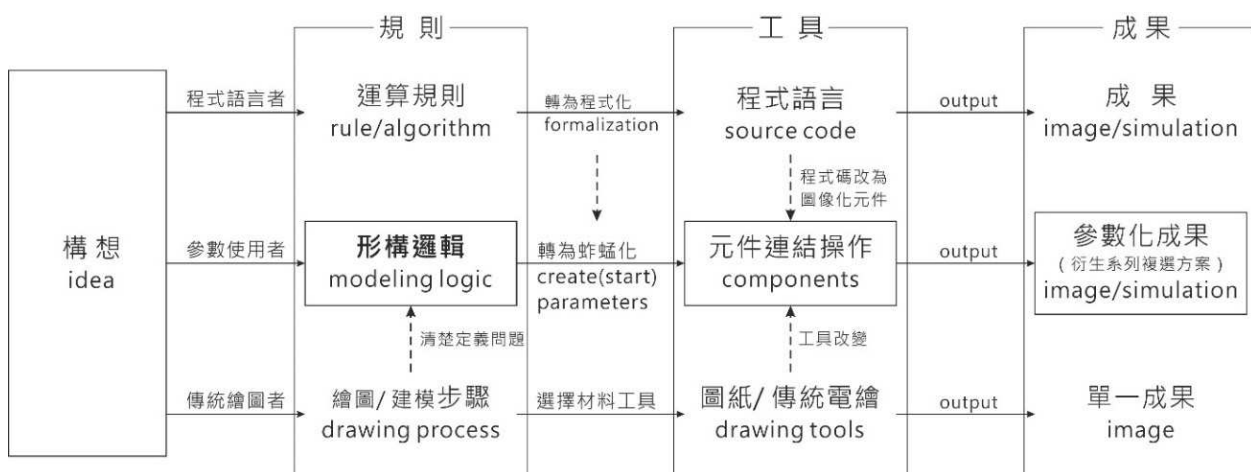


圖 12 傳統繪圖到參數化工作模式之過程區塊

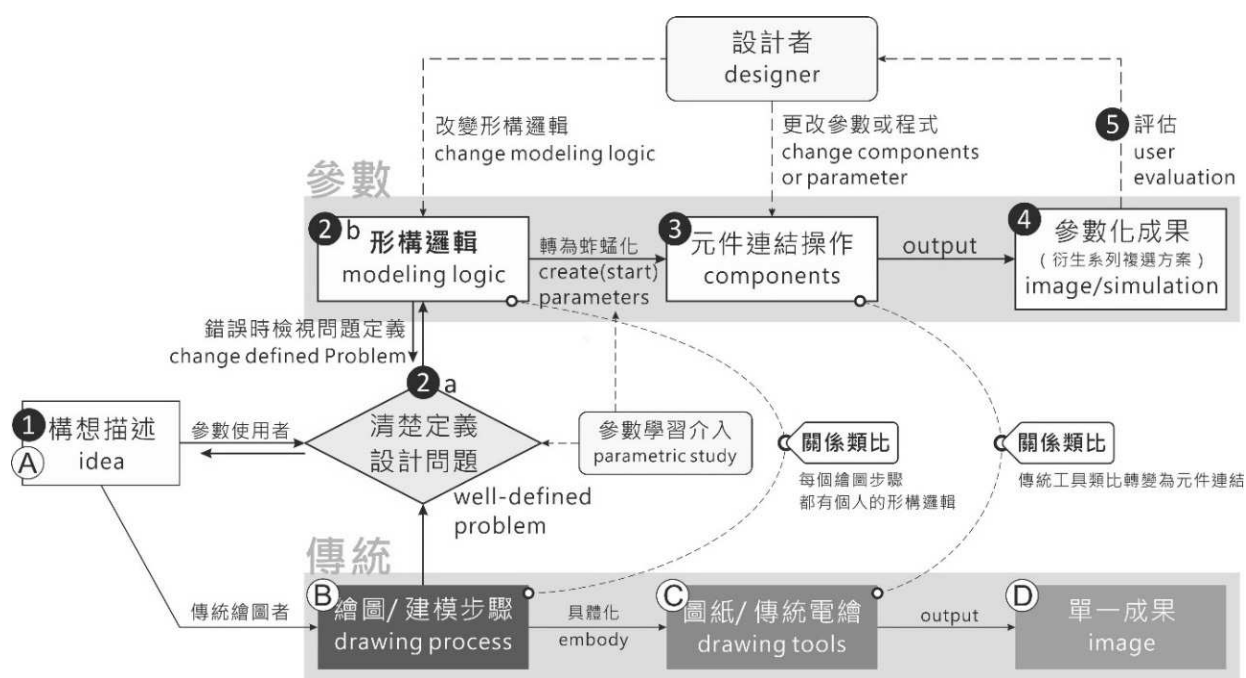


圖 13 形構邏輯之參數化過程圖

圖 13 針對設計者的邏輯規則在轉換為程式化的過程（稱為蚱蜢化），檢驗蚱蜢圖像式的操作是否更為接近設計者的思維（關係類比）。因此一般沒有程式背景的設計者只需學會簡易的操作，便可進入類似編程的參數化應用。

### (三) 形式類型之外

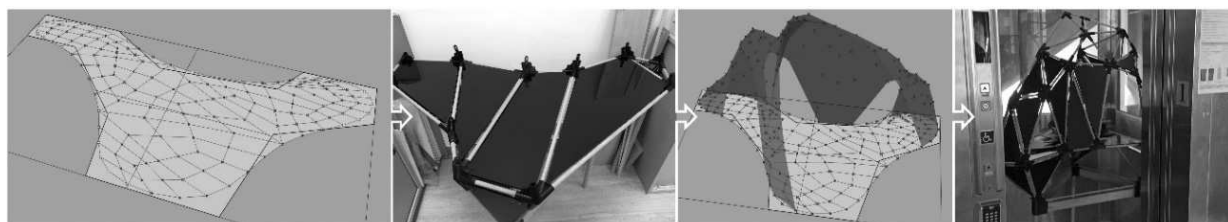
Farshid Moussavi (2014) 在《The function of style》書中，以構成元素的共存或重複，對風格 (style) 的產生進行解說，而在其對建築的分類與分析中，隱含著類型的觀點，但可以看出 Moussavi 教授進一步地以建築手法的類型、空間效果來說明風格或手法 (style) 不僅是形式上的類型，這也是書名《The function of style》的意義，如同她先前的著作《The function of ornament》，以大量圖繪來說明建築圖像是有意義表徵的，非單指裝飾性；再者，Moussavi 排除形式類型的分析方式，而以設計者對空間效果的思維邏輯為主要切入觀點，顯現出設計的主體個性、特質與新形式的創見。提示了本研究在參數化的實務操作外，更需留心參數形式生產背後所帶來的相關議題，然而在 Moussavi 教授在書裡開宗明義的自我問答中，早已以三個定義，說明了她對 Style 的觀點：1. Style 與主要元素的組成相關；2. Style 是個別獨特性與智慧的生產；3. Style 的體現並不全然與實際有形的物質相關。

綜合前述在規則、秩序、階層與參數之間的關係，因應設計者主體以及設計流程、邏輯思維的探討目的，本研究以思維邏輯為主角來描述，說明設計者的一個形式建構邏輯，簡稱「形構邏輯」；而形狀文法應用在本研究裡，有單向的文法套用或被動類型分析的疑慮。形構邏輯相較下更接近繪圖流程時的描述性語言，也更具備主體設計意識的存有，有嘗試建構的意義，跳脫純粹形狀、圖形組構的分析，在後續更有助於形式內涵的詮釋。

## 參、操作步驟

### 一、型態生成：依目標條件生產基本型態

依需求如展示面向及最小門寬、電梯條件等移動性條件，在限定的矩形範圍內，決定構造體的正投影平面形式，決定支撐數、跨度、錨定點的分布，而後以 Kangaroo 插件導入力學特性（重力、彈性……等）模擬網面其受力後的形式變化，由模擬結果選定最適方案。



制定基本型態→依門洞、走道、迴轉移動、電梯長寬高及電梯內一人站立之容納條件

圖 14 依需求制定基本型態尺寸

## 二、構造轉換：依產生的型態進行構造轉換

將模擬結果轉為框架式的構造系統，在轉變過程中因應構件條件，可以進行改變、簡化或修正，調整由 Kangaroo 完成之形式，以 reduce 簡化 MESH 形態與數量，藉此刪除過於零碎或過短之框線，構造系統的條件因子，藉此也產生許多造型設計的可能參數，成為運算元件的輸入條件。

## 三、形成接頭

擷取簡化之網格外框後，運算模組依外框線之角度方向，產生預定之接頭形式。本運算採用《蚱蜢狂熱》一書中所提供的開放元件模組，而後續的衍生構造則是在此基礎外，編寫其擴增模組功能。

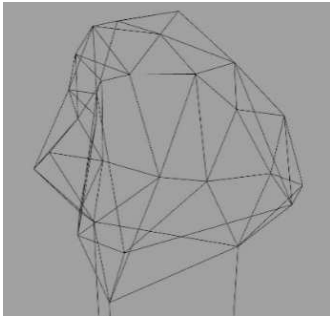


圖 15 擷取外框後增加柱腳

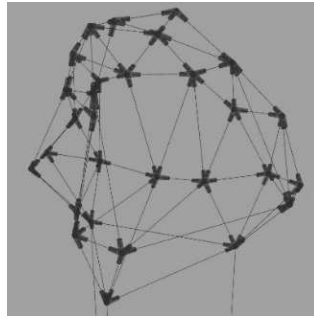


圖 16 接頭生成

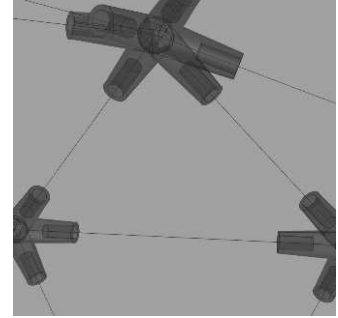


圖 17 接頭生成之局部

## 四、衍生構造：在接頭上發展後續的衍生構造

本設計構想為框架填入式構造（在桁架桿件之間嵌入面板），為了讓面板得以裝設，接頭上各方向的接管除了銜接桿件外，還需長出裝設面板所需的肋板（rib plate），並在肋板上產生插銷孔位，使其能夠承接板材。

因此在接頭生成的運算基礎上，衍生後續的構造需求，便是本研究之主要標的，如：輔助肋板、插銷孔位計算，以及在模擬中發現問題，發展而出的延伸插銷孔位，這便是透過運算模擬預先發現製作上的問題，同時以參數與製造的優點來預作處理，減少實務執行時的錯誤。

### （一）連線構想：產生輔助肋板（rib plate）

一個「肋板」的形構邏輯，需要透過運算元件與參數條件的設定，來擬定參數的形狀文法，將其轉為運算模組，而為了增進文字閱讀的理解，以下以比喻方式進行解說：

若在各個接管之間要設計出肋板，吾將之比擬如手指間要長出「蹼」，需要先界定蹼要長得多大，於是每根手指上需要畫上一個「點」的位置，點坐落在指間的  $1/2$ 、 $2/3$  處或在指尖，就影響了「蹼」的大小，接著就是把每個手指上的點串連起來，透過連線形塑出「蹼」的範圍（得出面域，

如圖 18)，當然蹠的邊緣連線是直線或弧線，自然也是變化的參數條件之一，本研究便是據此邏輯來形構肋板的設計。

## （二）產生插銷孔位

插銷孔位有二，在肋板及各個接管上，分別用於面板及桿件之定位。如圖 19 所示，所有的接管及肋板的三角形面域上，皆需定出插銷位置，然而每個接管及三角面皆有不同的面向，並非坐落於世界座標系統上。因此需在各面向位置上，繪製垂直於該物件座標的圓孔（Normal Vector of circle plane）。

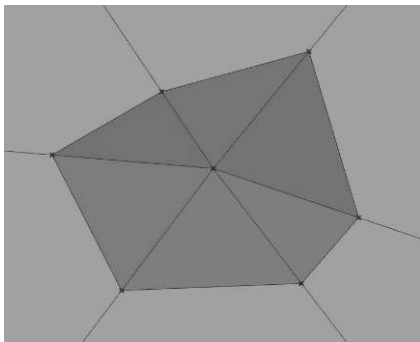


圖 18 「蹠」：肋板的面域成型

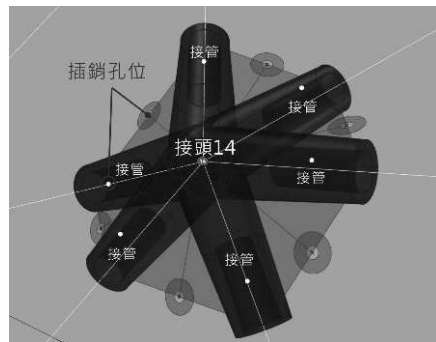


圖 19 插銷圓孔之向量方向定位

## （三）延伸插銷孔位

部分面板之造形夾角過於尖銳，在接合上將不利孔位設置，因此需延伸更改孔位，如圖 20 之箭頭所示，需將插銷圓孔延伸，成為延伸孔位，如圖 21 之結果，而延伸之長度取決於銳角角度大小，依運算設定，角度愈小，延伸長度愈長；當角度較大，則延伸長度較短，當角度大到一定層度，則不予延伸（維持原孔位位置）。

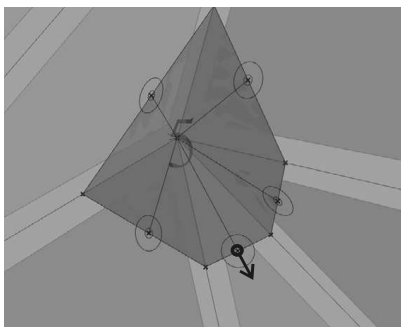


圖 20 銳角孔位弱點

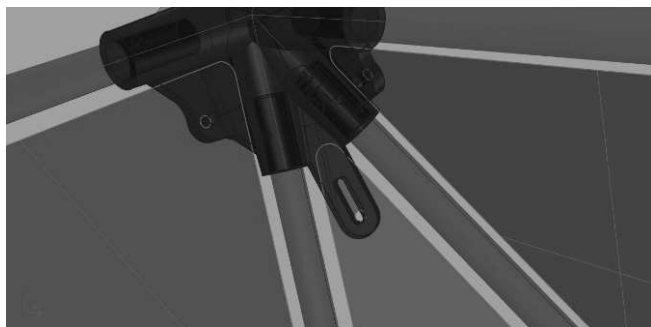


圖 21 延伸插銷孔位結果

## 肆、衍生構造的形構邏輯

一個形式建構的邏輯就是需要清楚的去定義這個形式生產的架構，如同傳統電腦繪圖的建模，同樣一個物件形體，或許會有不同的建模方式，也就有不同的文法規則。即使一個簡單的球體，都能具備各種參數條件及建構方法，但仍需詳述其目標的所有形構過程並定義，將這些條件給參數化。

本研究將制訂設計操作所需的形構邏輯，將這些邏輯架構給參數化（蚱蜢化），當運算出現缺點或嚴重錯誤時，設計者得重新修改參數、元件或重新制訂不同的形構邏輯（如圖 13 形構邏輯之參數化過程圖）。後續相關議題探討如下所述：

- 1 接合議題：因應桿件角度生成接頭後，產生肋板與插銷孔位。
- 2 參數議題：
  - （1）輔助肋板的生成方式。
  - （2）各接管與肋板面向眾多，需有效定位插銷孔位。
  - （3）肋板插銷孔位的延伸。

### 一、輔助肋板之成形

#### （一）肋板發展方案1

##### 1. 構想描述

肋板之構想如同手指間要長出「蹼」，在兩根手指上各製定一個「點」的坐落位置，接著把兩個點串連起來（產生虎口線 A），形塑出「蹼」的範圍。

##### 2. 形構邏輯：以3點連接成一個面

- （1）找到形成夾角的兩線段。
- （2）在 2 分向夾角的線上各取 1 點。
- （3）該 2 點與夾角端點進行連線。
- （4）三個點成為一個三角面（蹼），如圖 22。

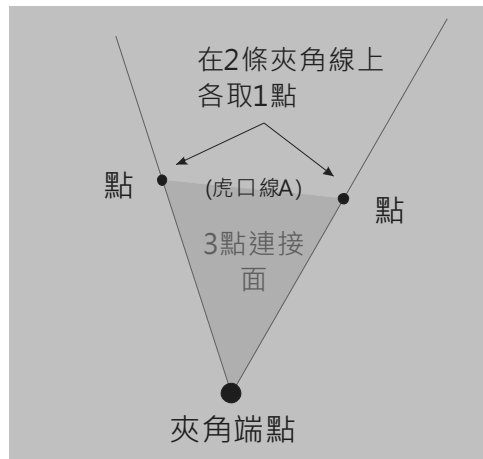


圖 22 肋板形構邏輯 1：由 3 點連接成面

### 3. 元件操作

在線段上取出接管總長之線段，在該線段上取所要的分佈點，以相關元件擷取出點，由該點與夾角端點形成面（相關運算圖因閱讀性及篇幅關係，在本研究中均予省略）。

### 4. 成果評估（錯誤檢討）

- （1）以「三個點建立一個面」的大方向並沒有錯，但方案 1 僅思考兩指頭間的單一蹠面建構，並未考慮其它線段（手指）上各點的連接干擾，也就是需要告訴電腦下一個點該與何點相連，因此應該設定下一個鄰近點，以免後續因定義不足而出錯。
- （2）將方案 1 之運算分別置入四邊矩形、五邊柱形及多邊複合形，僅在四邊矩形條件成立，如圖 23。當邊數多時，將形成如圖 25、26 之錯誤，因為邊數編號無法如圖 24 中，其 0-1-2 三點之任兩兩對應皆得以成立；也就是說運算元件中的方式無法形成通則而為邊數多時之應用，例如：圖 26 中之 1-3 互連、0-2 互連就無法排除。

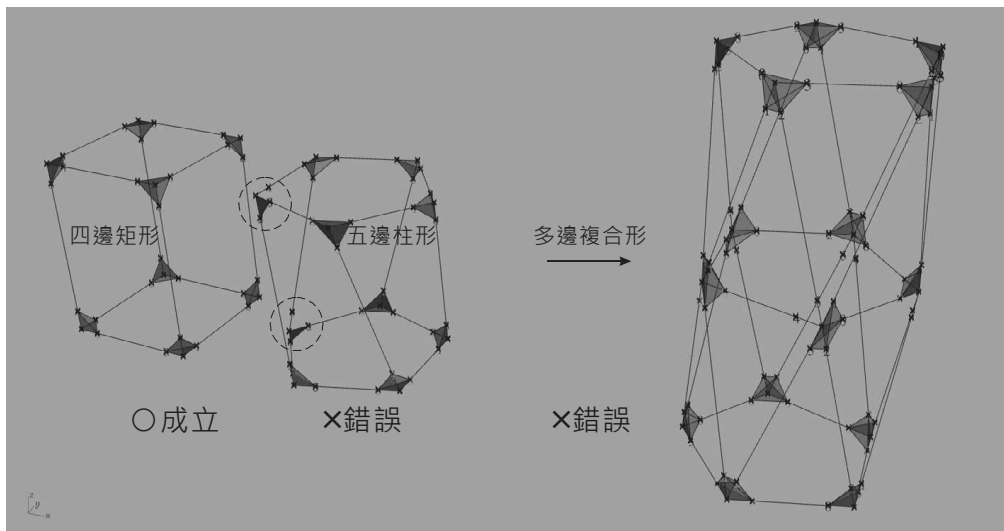


圖 23 方案 1 之運算分別置入 3 組多邊形之比較

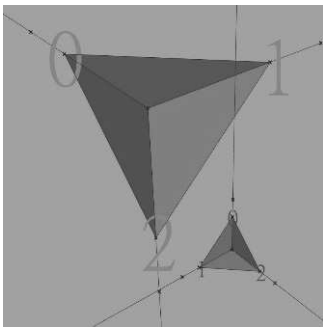


圖 24 正確 1

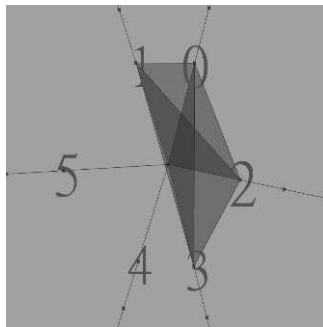


圖 25 錯誤 1 (部分未連)

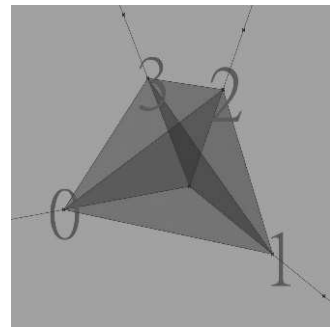


圖 26 錯誤 2 (1-3 互連、0-2 互連)

## (二) 肋板發展方案2

### 1. 構想描述

肋板之構想如同手指間要長出「蹼」，每根手指上需要製定一個「點」的坐落位置，接著把每個手指上的點依序串連起來（產生連續的虎口線），透過連線形塑出「蹼」的範圍。

### 2. 形構邏輯

假設多邊形至少有 6 點須串連成曲線，由起始點連接下一點，依序串聯。再由此曲線擠出至點（Extrude curves to a point）一次產生多個三角面，如圖 27。

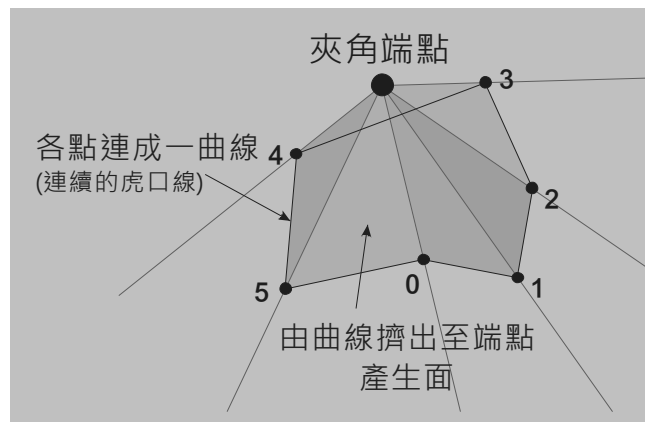


圖 27 肋板形構邏輯 2：由曲線擠出至點

### 3. 元件操作：排除前一個已連過的點，因為下一個點未必是最近點，避免重複選到

由起始點連接下一點，但依序的下一點未必是最近的點，因此有時會跳到其他點而產生運算錯誤。假設連線依序為 0 連 1、1 連 2、2 連 3……類推，但如圖 27 當位於點 2 時，點 1 比下一個點 3 近，此時點 2 就會連回點 1，導致錯誤。本發展之初即使用元件〈CP〉（Find closest point in a point collection）等類似觀念來尋找下一個點，但隨即產生多次連線錯誤，經檢視改變元件組成後方修正改變。

## （三）肋板插銷孔位的面向與定位

每個肋板上插銷孔位的面座標，其實僅需運用元件〈Is planar〉，但為配合後續孔位延伸時的運用，採用〈Ln+Ln〉來定義。

### 1. 構想描述

要在肋板前緣的中點建立一個插銷圓孔（位於虎口線中間）。每個蹠依每根手指的方向不同，蹠面也有不同的角度面向，因此需定義出每個蹠面的面座標。

### 2. 形構邏輯

#### （1）插孔的位置

位於每段虎口線 A 上的中點。

#### （2）插孔的面向

單一線段只具備線性軸向，無法定義面向；因此除了虎口線 A 還需要第二條線來定義一個面的座標。

在每段虎口線 A 上取中點，該中點與兩指根的夾角端點連線得到線段 B，具備兩條線段即可定義一個面的方向性，如圖 28 與圖 29。

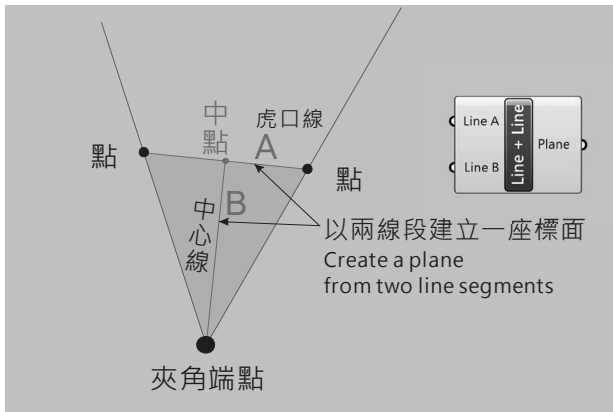


圖 28 形構邏輯：座標面建構之說明

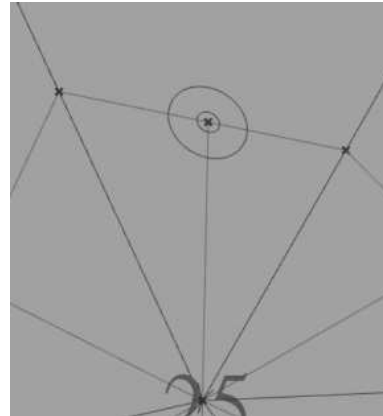


圖 29 座標面建構之依據線

### 3. 元件操作

一組接頭有數個面向的接管及肋板，因此孔位分布的座標面向亦有數個。每個孔位的面向是以兩線段建立一個面為座標面  $\langle L_n + L_n \rangle$  (Create a plane from two line segments)，並依該座標面之向量方向來建立所需的圓。

#### (四) 銳角孔位的延伸

##### 1. 構想描述

由於銳角處的蹣面過尖，在面板裝設時將不利孔位設置，因此需延伸更改孔位，插孔位置可以由虎口線中點向外延伸。

##### 2. 形構邏輯

- (1) 插孔位置依中心線 B 之線性軸向外延。
- (2) 延伸量的多寡將依據角度，即角度愈是尖銳，延伸量愈多，以符合需求。

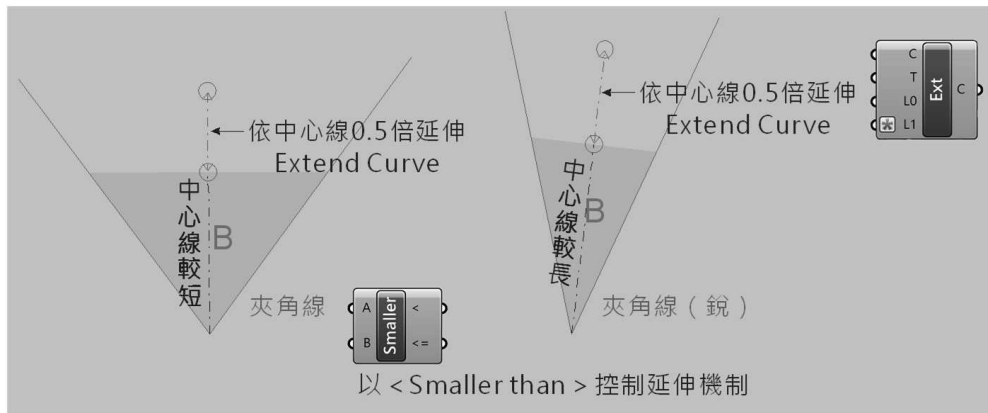


圖 30 形構邏輯：延伸孔位與夾角關係之說明

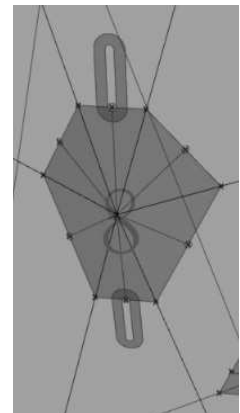


圖 31 延伸孔位之模擬成果

### 3. 元件操作

以夾角線之間的中心線長度，進行 0.5 倍的線段延伸 <Extend Curve>，當夾角愈大，其中心線愈短；因此當夾角愈小時，其被延伸的線段愈長，用以符合銳角孔位的延伸需求，如圖 30。然而並非所有的孔位皆須進行延伸，因此在運算模組中需輔以 <Smaller than> 控制延伸機制，當角度大到一定層度時，則不予延伸，維持原孔位位置。

## 二、接管插銷孔位的面向與定位

### (一) 接管插銷發展方案1

#### 1. 構想描述

每個接頭上有多個方向之接管，因為接管是 360 度圓管形狀，要在圓管上建立插銷孔位，勢必得依據肋板（蹼）的座標面向來建立。

#### 2. 形構邏輯

延伸前述肋板（蹼）為基礎，直接估算每個蹼的面向，即可做為各接管插銷方向的依據。

#### 3. 元件操作

接管上的孔位坐落於夾角邊線上，該坐向以 <EvalSrf> 估算每塊肋板的向量方向，並輸出 Normal(N) 給予 <Line SDL> 的 D-tangent 方向，在給定距離長度後來建構插銷。

#### 4. 成果評估（錯誤檢討）

每個蹠面的方向並不同於接管的面向。以一個蹠面的兩側來說，都各有一個接管，該面不能直接做為接管之面向，而且有哪一個管該與哪一個面對應的依據問題；而其運算結果就如圖 34 左方，會有數個插銷出現方向角度的錯誤。

### （二）接管插銷發展方案2

#### 1. 構想描述

由於肋板（蹠）的方向並不同於接管的面向。而正確之對應，每個接管上的插銷方向性應取左右兩側蹠面之綜合方向為依據（簡單的理解就是兩個蹠面方向相加除以二），如圖 32 的中界面（僅需採用中界面前緣的虎口線 A）。

#### 2. 形構邏輯

- （1）在蹠面 1 與蹠面 2 之間，各取其虎口線上的中點相連，產生新的綜合虎口線 A。
- （2）以接管的位置線 B，加上綜合虎口線 A，兩線段建立一個座標面。

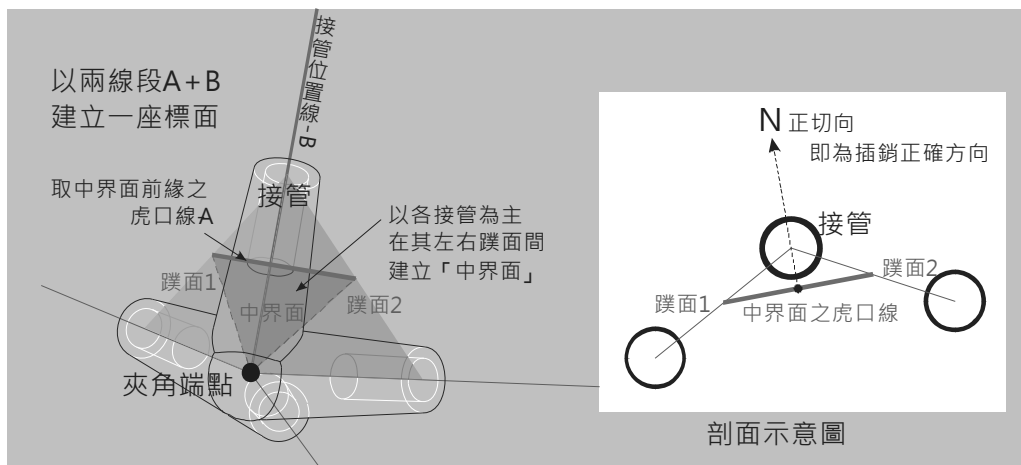


圖 32 座標面與接管的正確對應

#### 3. 元件操作

實際的作法是在每個蹠面前的虎口線上取中點，並將所有中點連線，對接管的位置而言就產生綜合左右兩側新的依據線（虎口線 A），以此線與接管的原始位置線 B，同樣由運算元件  $\langle L_n + L_n \rangle$

>，以兩線段建立一個面為座標面，遂完成每個接管可對應的座標面。而如圖 33 為針對形構邏輯所進行的簡單測試。

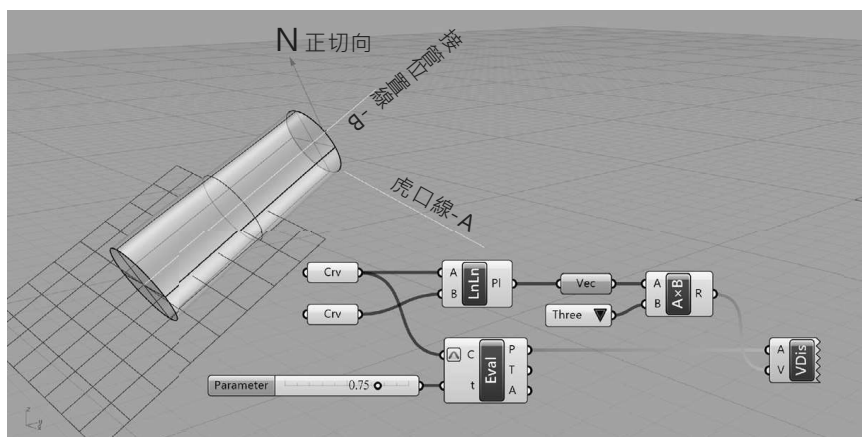


圖 33 接管插銷之邏輯概念測試

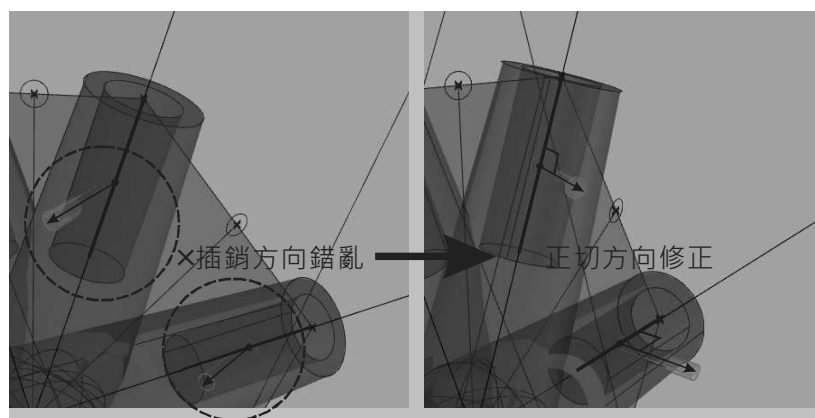


圖 34 插銷方向的修正

## 伍、實作成果

### 一、參數展體

#### (一) 基本資料

- 1.設計與製作：本研究作者
- 2.作品功能：展示台
- 3.作品尺寸：面寬 125\* 深 80\* 高 167cm
- 4.基本圖面：

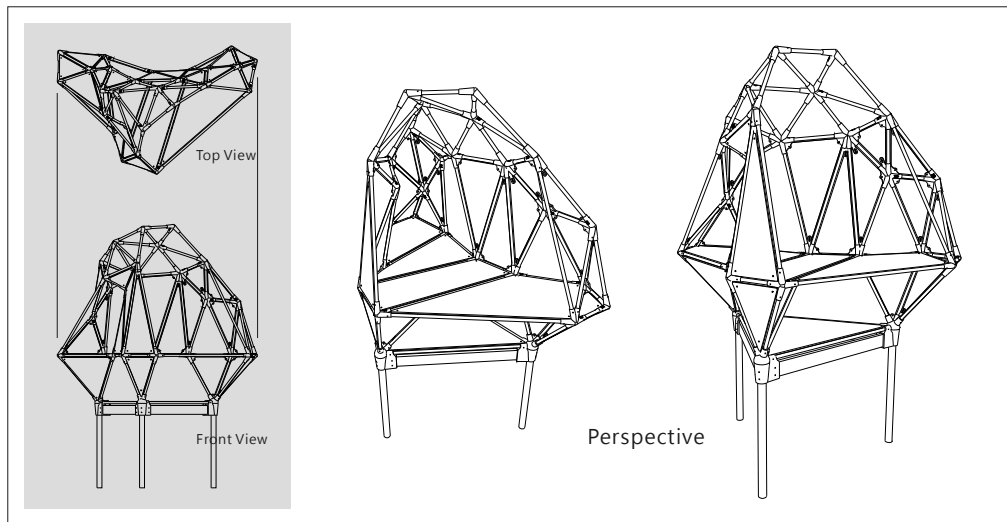


圖 35 基本圖面

#### 5. 作品概念：

「參數展體」捨去慣用的展台、展架或展示牆……等說法，以「展體」來統稱並跳脫類型的界線，藉此發展各種展示型態，彰顯參數化與傳統展示型態的差異。直白地說「參數展體」便是以參數設計與數位製造進行展示架（台）或展示牆……等展體的製作展出，由不同的工具邏輯創造不同的展示經驗。

展體在形式上將展台與展板結合，並可選擇簍空開放層度，例如：當裝設局部面板時，其面板可貼上所需的圖文訊息；當面板完全封閉而採透明材質，就如同封閉式之櫥窗；當面板完全拆除，如同開放式之展台。

### （二）組構說明

1. 單元構件：（1）ABS 接頭；（2）櫟木桿件；（3）壓克力板。

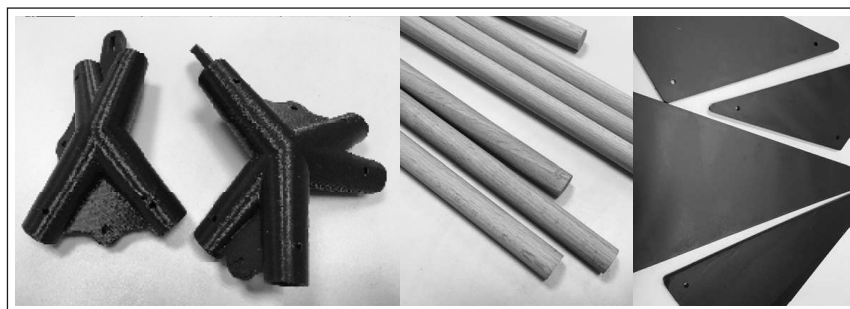


圖 36 單元構件

依據第肆章衍生構造的形構邏輯，本設計共製作出接頭 28 組，同時衍生出桿件 74 支（各桿件長度可由參數元件導出資料，如圖 38）與面板 30 片，三者均為不同規格之構件。另外，桿件之長短已預留與接頭銜接之長度；而面板依桿件位置、保留適當間距（可參數調整）並自動導角，三種單元構件之間具備連動關係，例如：接管厚度改變，木桿件與面板的尺寸亦將同時改變，在實作上有助於放樣、備料及修改，這也是傳統繪圖無法達到的面向。

## 2. 基本接合構想：

接合構想如圖 37 所示，以三個點成立一個面為單位來說明，在三個接頭之間皆受填入的面板影響，三點之間相互牽制，向形心中央拉制，使接頭與桿件之接合不易鬆脫；該面板可為板材、拉桿、繩索、布網或皮革。

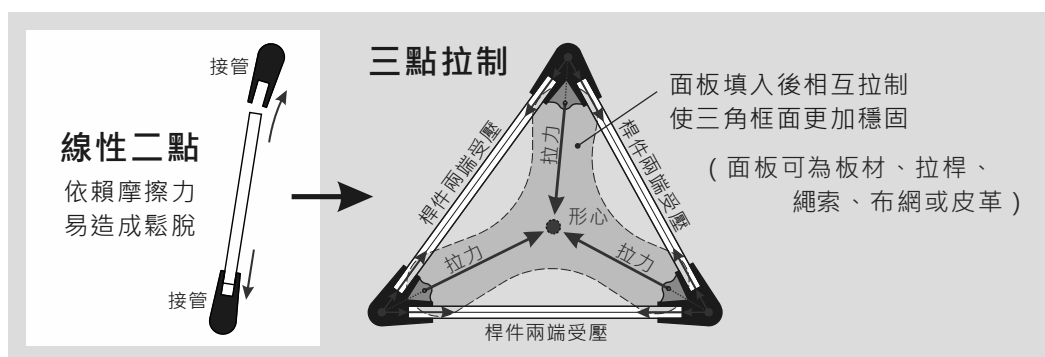


圖 37 基本接合構想—三點拉制

## 二、製作過程

製作過程圖說如圖 38 到圖 41：

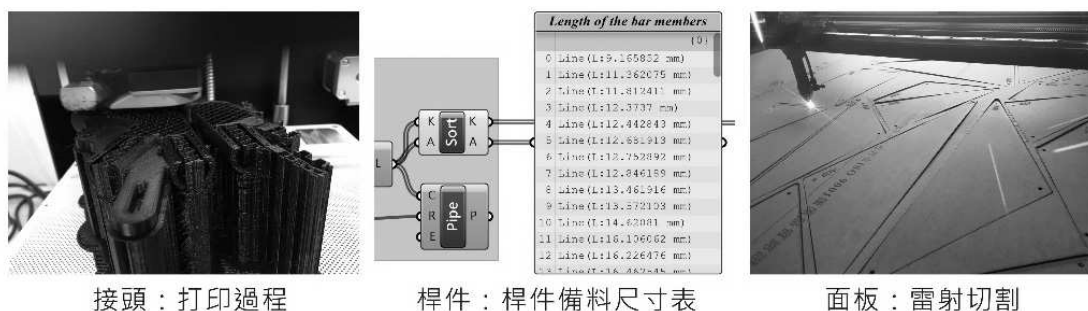


圖 38 製作過程圖說 1

以參數化的形構邏輯探討接頭構件之設計

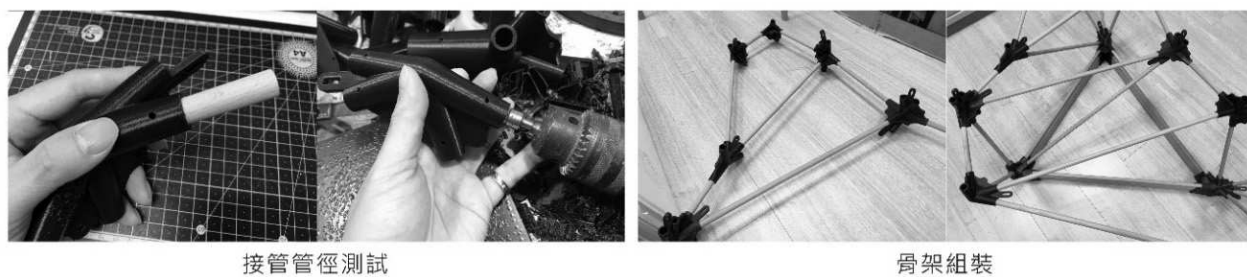


圖 39 製作過程圖說 2



圖 40 製作過程圖說 3

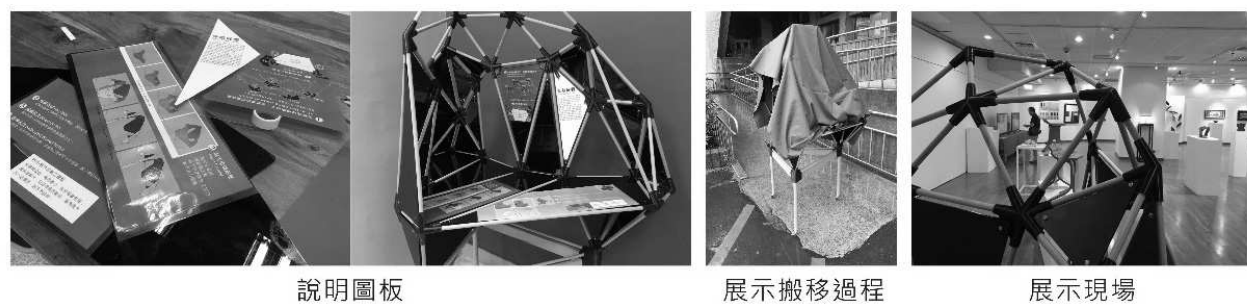


圖 41 製作過程圖說 4

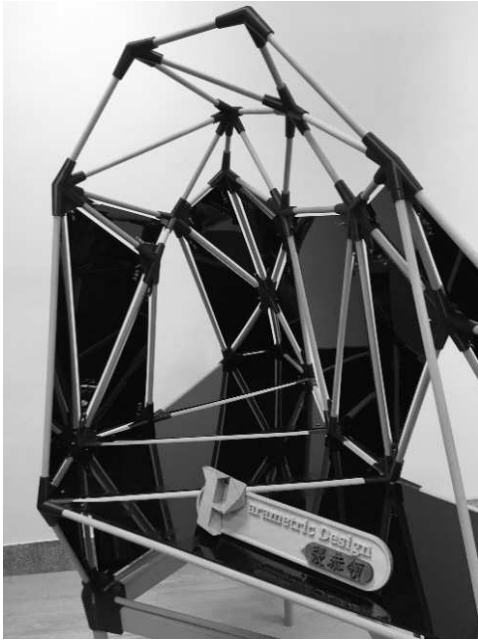


圖 42 完成圖 1

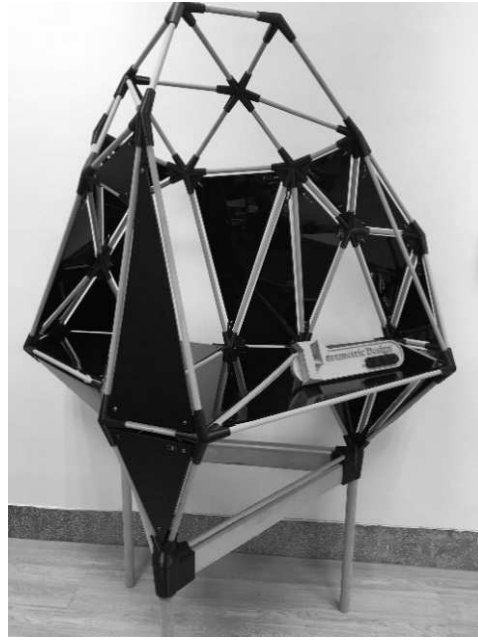


圖 43 完成圖 2

### 三、結果討論

#### (一) 形構邏輯與元件連結之「關係類比」檢討

輔助肋板（蹠）為本研究主要之衍生構造，且因為運算錯誤而產生了第二方案，因此在關係類比的檢討上以肋板（蹠）之成型做為代表標的，如圖 44。

## 以參數化的形構邏輯探討接頭構件之設計

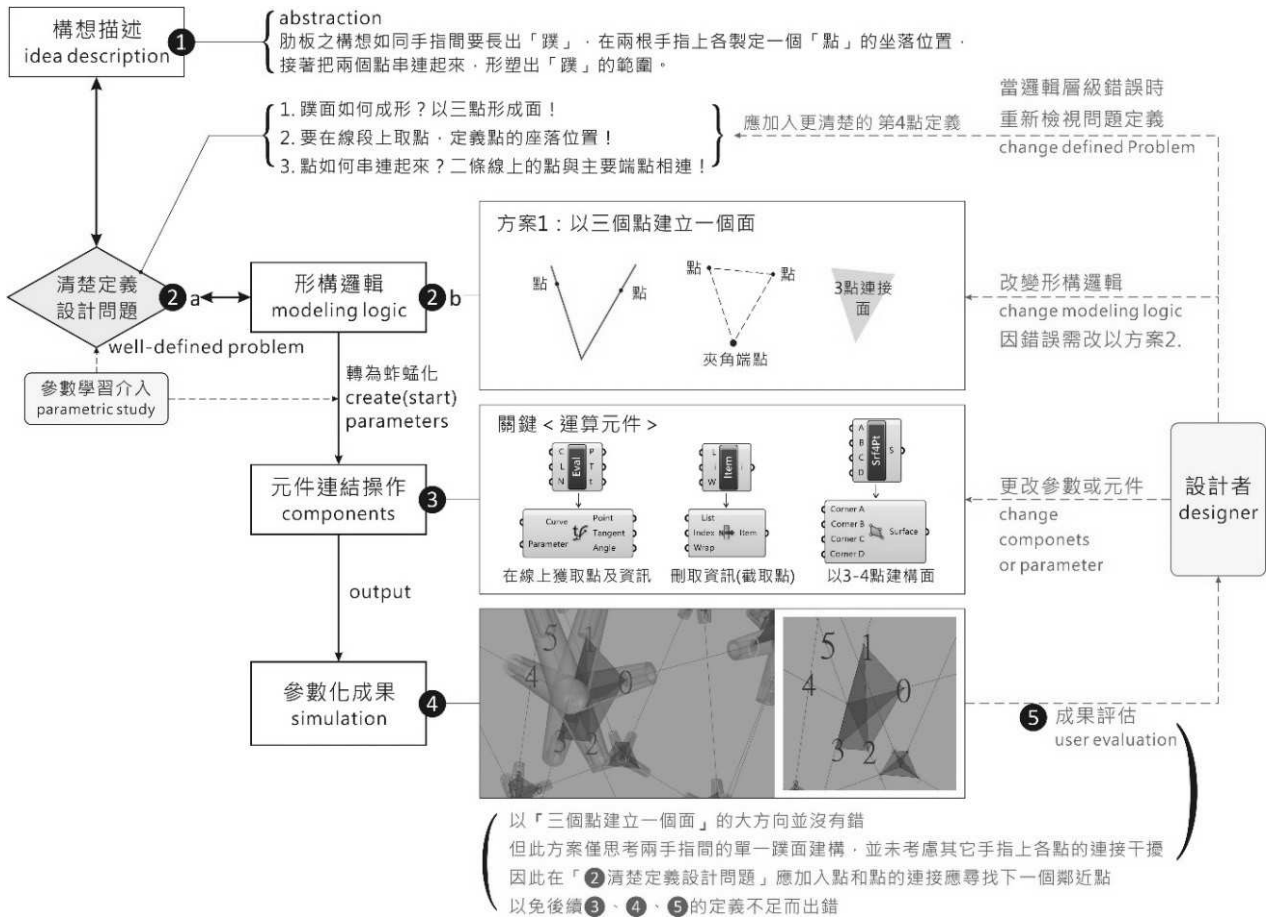


圖 44 形構邏輯參數化檢討圖

### 1. 「關係類比」檢討

由於蚱蜢採用圖像式之元件連接，因此在形構邏輯轉為蚱蜢元件之過程裡，只要找出關鍵 < 運算元件 >，學習基本操作並了解元件之關聯運算，便可順利完成運算模組。

- (1) 「形構邏輯」與關鍵 < 運算元件 > 之間，有相當程度之類比關係，相互對應下極易了解流程之先後關係，有助於組織運算模組。
- (2) 關係類比有助於非程式設計者學習參數化設計，而在複雜的元件連接關係中保有形構邏輯的架構觀念，有助於發現元件組織之缺失錯誤，同時避免在複雜的元件與混雜的連接關係中迷失。
- (3) 可針對形構邏輯進行簡單的蚱蜢化測試，如章節 4-2.2 圖 33 所舉之印證。表示「形構邏輯」（階段 2）在實務上確實有助於「元件連結操作」（階段 3）。

## 2. 「形構邏輯」的主體意識

一連串元件串接後的複雜度，在出現問題時，很容易讓人困鎖其間；然而圖 44「形構邏輯參數化檢討圖」，有助於設計者暫時跳脫元件，重新以架構關係思索方案上的缺陷，並重新架構組織，是給設計者自我在心智上的檢視。

- (1) 清楚的定義設計問題，有助於發展運算模組的整體架構，上層定義之問題清楚，將減少後續層級的邏輯錯誤。
- (2) 形構邏輯的意義應包含設計問題清楚的定義（well-defined problem），兩者視為同層級之關係，其主體思維包含後端成果的設計者評估（user evaluation），主體思維之連串在整體上有助於理解成果之缺失錯誤。
- (3) 形構邏輯提示元件操作階段的解題方案，整體上由構想描述到參數元件操作的階段，皆與設計者的主體思維息息相關，也就是說形構邏輯能使設計者從想法到做法一脈相連，降低界面工具上的落差。

### （二）實際操作之檢討

- (1) 參數元件的串接與大腦直覺上的操作仍有落差，就像點和點之間的連接，人腦自然直接判斷要連向哪裡來形成什麼，但參數元件仍需經過清楚地定義問題來縮小落差，並且形成通則方能適用。
- (2) 本次實作結果於參數輔助下，在備材與放樣上均能準確無誤，依長度、編號等實行上並無特別錯誤或過多耗材產出，僅部分在實際操作上之問題，將經驗紀錄如下：1.木圓棒因每批貨的直徑略有差異（不同批貨可能有 0.8~1mm 誤差，需重新調整模型參數），因此 ABS 接管之管徑需待同批木圓棒完成後再行印製；2.若 ABS 接管列印之堆疊紋理方向與銜接的木棒同向，在過緊或其他應力作用下，易造成接管順其列印紋理破裂。

## 陸、結語

在參數設計的特性探討下，本研究立基於開放資源的擴增編寫，同時由於繪圖建模的步驟流程能夠輕易地轉換為參數元件的運算關係（形構邏輯相通），因此設計者能很快地以各種繪圖建模的想法，多面向地嘗試解決方案，大幅降低參數設計的學習門檻，同時又能創造出有別於傳統繪圖建模的形式發展，特別是在放樣、備料與數位製造上的實務，都能透過參數化的機制進行整合，也是後續可以持續探討的面向。最後將相關要點整理如下：

### 1. 開源特性 (open source)

具備基本參數能力的設計者，能在不同的階段介入元件的編寫，該開放基礎提供使用者改編、延伸、擴增的研究基礎，有助於客製化的設計需求，並產生更多的應用性。

### 2. 繪圖建模與運算關係

蚱蜢插件 (grasshopper) 使用圖像化元件的串接關係，得與繪圖建模的步驟概念銜接。如本研究各個例子的形構邏輯，提示後續元件操作階段的解決方案，能夠快速地讓圖繪步驟轉換為參數元件的操作，有助於繪圖設計者進入參數化的設計領域。

參數化設計在繪圖上雖說運算元件之連接關係是類比著傳統電繪步驟，但卻沒有傳統的缺點而具有可逆性。傳統電繪或尺規手繪完成的是最終形式結果，較不具修改、延伸性發展，只能另外重繪；但參數化、元件化的串接「可視性」，得以在不同階段，看到不同的可能性，擷取所需的點、線、向量、面域》……等資訊而進行改編、衍生或改良，開展了更多形式的發展。

### 3. 備料、製作與放樣

本研究之設計主體運用了多種構件及尺寸，特別是沒有一個構件和另一個是重複的，反而是當數量眾多、尺寸相近的情況下，若沒有透過參數數據上的管理、計算、編號，以及設計修改時相關機制的連動，是難以執行且容易出錯的。因此由製造的觀點可以看到參數化模型的優勢之一，改變了數位僅作為輔助製圖的傳統印象。

### 4. 跳脫既有建構方式

設計與建造的模式因應參數軟體與參數化數位製造，使得構件得以呈現不同的形式類型。除了有條理地管理設計條件的變因外，也致使設計形式與構件在複雜的發展中更具系統化，這便是參數化的價值之一，有別於圖紙尺規繪製或傳統電腦繪圖的思維邏輯。

## 參考文獻

### 一、中文

- 陳易凡 (2011)。可拆解曲面構造之參數化設計與構築 (未出版之碩士論文)。臺北：國立臺灣科技大學建築學都市設計研究所。
- 陳珍誠 (2012)。參數化設計於建築設計過程中的意義與應用。國科會專題研究結案報告。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告 (編號：NSC101-2221-E032-065)，未出版。
- 湯天維、彭智謙 (2015)。蚱蜢狂熱 I。臺北：淡江大學。

### 二、英文

- Agkathidis, A. (2015). *Generative design: form-finding techniques in architecture*. London, England: Laurence King Publishing Ltd.
- Bohnacker, H., Groß, B., & Laub, J. (2012). Reflections. In C. Lazzeroni (Ed.), *Generative design: visualize, program, and create with processing* (pp. 460-465). New York, NY: Princeton Architectural Press.
- Dunn, N. (2012). Hybrid techniques. *Digital fabrication in architecture* (pp. 77). London, England: Laurence King Publishing Ltd.
- Jabi, W. (2013). Introduction. *Parametric design for architecture* (pp. 9-11). London, England: Laurence King Publishing Ltd.
- Khabazi, Z. (2012). *Generative algorithms using grasshopper* (Online publication). Retrieved from <http://www.morphogenesisism.com/>
- Kolarevic, B. (2003). Digital production. In B. Kolarevic (Ed.), *Architecture in the digital age: design and manufacturing* (pp.46-48). London: Taylor & Francis.
- Mitchell, W. J. (1998). Articulate design of free-form structures. In I. Smith (Ed.), *AI in Structural Engineering* (pp. 223-234). Ascona, Switzerland: Springer Publishing.
- Moussavi, F. (2006). *The Function of Ornament*. Barcelona, Spain: Actar publishers.
- Moussavi, F. (2014). *The Function of Style*. Barcelona, Spain: Actar publishers.
- Reiser, J., & Umemoto, N. (2006). *Atlas of novel tectonics*. New York, NY: Princeton Architectural Press.
- Sakamoto, T., & Ferre, A. (2008). Intro. In T. Sakamoto, & A. Ferre (Eds.), *From control to design: parametric/algorithmic architecture* (pp. 2-5). Barcelona, Spain: Actar publishers.
- Yue, K., Krishnamurti, R., & Grobler, F. (2009). Computation-friendly shape grammars. In T. Tidafi, & T. Dorta (Eds.), *CAAD futures* (pp. 757-770). Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University.

# A Study of Parametric Joint Design with Modeling Logic

Kung-Ling Chang\*

---

## Abstract

In the field of computer aided design, the drawing of computer model is an intuitive way for designers, they modify the computer model directly through some skills such as split, trim, pull or extrude; but there is a gap by contrast with script language users, the computer model produces are work with directly perceived through senses. However, parametric design has a lot of advantages on the issues of immediate feedback, linkage effect, feasible solutions, et cetera. Leading designers have a trend toward the way of parametric design. In response to the characteristics of the parameter software, the writing of this research process attempts to discuss the simulation between drawing process and parameter components with “modeling logic”. The results of this study show that the operation of the parameter software uses associative modeling as a linking configuration, thus it could be compared with the modeling steps and is helpful to the development of joints design; then the modeling logics are more easily converted into parameters by designers who don’t have the ability of script language. Finally, the result of the design is presented in the form of a display table called “automating nodes” —the connecting points at which several lines come together, showing the points in parametric design.

**Keywords:** computer aided design, parametric design, modeling logic

---

\* Associate Professor, Department of Crafts & Design, National Taiwan University of Arts

# 不同遊戲涉入族群對於療癒遊戲之魅力因素研究

林大維\*

收件日期 2020 年 2 月 28 日

接受日期 2020 年 4 月 14 日

---

## 摘要

療癒遊戲為現代重要數位娛樂與紓壓捷徑，然而對於療癒遊戲的研究與設計卻仍有待加強。研究目的：一、發現療癒遊戲的魅力因素構面與具體魅力因素。二、探討不同涉入族群間對療癒遊戲魅力因素的差異。本研究採魅力工學的評價構造法、問卷調查法和統計分析法探討療癒遊戲與不同涉入族群與療癒遊戲魅力因素的關係。結論：一、療癒遊戲共有八個魅力因素構面：溫和的角色、調和的色彩、禪風場景、空靈場景、低調的介面、和諧簡單的劇情、輕鬆紓壓的互動體驗與悅耳的音效，且在遊戲業界專家與遊戲玩家間具有認知差異。二、「各年齡層與不同涉入組別」與「學歷與不同涉入組別」對於療癒遊戲魅力各因子的皆未達顯著差異；但在「職業與不同的涉入組別」對於手機療癒各因子達顯著差異。三、高涉入遊戲族群在療癒遊戲的八項魅力因素構面皆較中、低涉入遊戲族群均有較高認同度。

**關鍵詞：**療癒遊戲、評價構造法、魅力因素、遊戲涉入

---

\* 國立屏東大學視覺藝術學系副教授

## 壹、緒論

隨著科技進步、物質生活提高，人類所面臨的各種生活與環境壓力卻是與日俱增，壓力如果沒有適當排解，將產生許多精神問題，像是憂鬱症、躁鬱症與恐懼症等，甚或因無法解脫或衝動想不開產生社會問題，為了讓生活壓力得到抒發，人們開始尋找能讓心情產生愉悅慰藉的事物；或培養興趣和嗜好，讓疲憊的身心得到放鬆以作為生活中的調劑。人們最常透過購物來紓解鬱悶的情緒，購物活動最初是由消費者出於與產品利益有關的理性動機進行的，影響消費者購物活動的另一個價值是享樂價值（hedonic）（Kusuma et al., 2013），消費者購買商品的主要兩項原因是希望藉由購買來獲得好心情和滿足感。當今網際網路發達的時代，將商品透過網路銷售，而消費者在網路上的消費經驗是屬於沉浸的概念，進而衍生出新的消費宅經濟，人們已不再局限於出門購買實體的商品，大幅減少出外消費的頻率，轉而在網路上打發時間，透過網路資源來抒發生活中的壓力，根據 Newzoo 研究機構 2019 年全球研究報告指出，手機遊戲市佔 45%、主機遊戲佔 31.5 與桌機遊戲佔 23.5%，由此可知手機遊戲是人們紓壓的主要管道之一。現今常以「療癒系」（Healing Style）來形容商品或遊戲。「癒す」在日文當中有醫治或療癒的意思，也可以說是解除痛苦、傷痛復原；「療癒」英文可譯 healing 或 therapeutic，它是療法（therapy）的形容詞。「療癒物」則包含文藝創作或商品在視覺感受上，給人一種唯美、舒適、愉悅、可愛等方面的心理感受進而達到心情或情緒上之撫慰作用者，具有「療癒」作用。因為「療癒」沒有一定規範或明確的文字定義，只是一種性質的代稱，甚至是主觀的意識，只要觀賞者認為看起來、聽起來、感受起來令人心曠神怡或愉悅欣喜，同時也紓解了情緒上的壓力，都能是達到療癒的作用。「療癒」為何如此重要呢？人類天生具有豐富的感覺與感情並會思考與反省，而所謂的觸景生情就是當人處於某一個狀態或情境時，當看到、聽到又或是感受到時都會觸發到人當下的情緒，例如：當面對親人過往時，也許是一幅畫、一首歌曲，都能紓解當下悲傷的情緒，讓心情得到療癒；或者是在上班途中遇到交通阻塞，而這時如果在車上感受具有療癒特質的物品時，都能讓當下急忙的情緒舒緩下來，這些都是達到了療癒的作用。根據 Landreth（2012）的兒童中心取向遊戲治療理論，認為兒童在透過遊戲的過程中，兒童可以有能力的表達自己的情緒，自由自在地做自己也能幫助兒童從遊戲中獲得自信心；Huizinga（2014）也提到遊戲是可以提供個人和現實世界中截然不同的想像空間，雖說遊戲是閒暇之餘的休閒活動，但也是紓解壓力或是在生活中被壓抑已久的情緒所達到的心理補償作用，是人們出於自願的創造性活動。本研究目的如下：一、發現療癒系行動遊戲構成的魅力因素構面與魅力因素。二、探討不同涉入族群間對療癒遊戲魅力因素是否具有差異。

## 貳、文獻探討

根據美國信諾保險集團調查發現，在全球 23 個國家受訪者中有高達 84% 的受訪者表示他們處於壓力之下，其中 13% 的表示壓力已達難以控制的情況，南韓與臺灣分別為壓力最高與次高的國家，造成壓力的主要三大原因分別是個人財務問題（17%）、工作壓力（16%）與健康問題（14%）（Cigna, 2019）。近十幾年來臺灣長期處於經濟停滯、環境破壞與政治紛擾，一般受薪階級無法力抗低薪與高房價的衝擊，年輕世代強烈感受社會的剝奪感與生活的沉重壓力，面對經濟、工作與健康三重高壓生活型態，人們逐漸意識到身、心、靈健康的重要性，找到適合的紓壓方式成為現代人日常生活中不可或缺的一環。在此療癒經濟趨勢下各種紓壓方式也應運而生，包含透過冥想（Astin, 1997）、按摩（Field et al., 2007）、與寵物相處（Young, 2012）、旅遊（Schaler, 2009）、運動（Hansmann, 2007）、音樂（Hanser, 1985）、芳療（Hur et al., 2014）、藝術創作（Curry & Kasser, 2011）、園藝（Berg & Custers, 2011）與閱讀（Jin, 1992）等。療癒系商品成為社會環境迅速變遷、高壓力生活模式下的產物，消費者藉由療癒系商品的附加功能，達到情感需求及撫慰身心的滿足感，療癒商品的造形特色以具有「萌」、「潮」與「陪伴感」三個主要關鍵；「萌」就是可愛、「潮」就是潮流、「陪伴感」就是透過商品角色展現自我意識，與消費者產生共鳴，讓消費者覺得角色就是自己的化身（張鴻，2016）。由減壓消費、零食經濟、慰藉消費、孤獨經濟及驚喜消費等五大部分為表現的「療癒經濟」已經形成了龐大的市場（肖明超，2019）。

### 一、療癒遊戲

自從第一個電子遊戲《雙人網球》在 1958 年由 William Higinbotham 利用示波器模擬網球以來（Anderson, 1983），電子遊戲一直以來主要作為娛樂與休閒為主要目的而開發。根據 Lazarus（1883）和 Patrick（1916）提出的遊戲放鬆理論（The Relaxation Theories of Play），說明人在生活中會消耗腦力及身體上的能量造成疲勞，而放鬆論的倡導者 Patrick 則將休閒論加以擴充，強調遊戲可以幫助個體讓疲乏的心理得到舒緩，認為在遊戲中不僅可以恢復身體上的各種損失，更可以修養精神、恢復疲勞。然而，近年來「遊戲療癒」（Therapy Video Games）在醫學領域研究上證實，可有效用於身體治療與心理治療的另一種替代或特定療法，包含：哮喘、癌症、肥胖症、糖尿病、疼痛等，此外數位遊戲對於在生活壓力的負面情緒具有積極的自我控制效果（Ceranoglu, 2010；Fernando et al., 2012）。近年來因應療癒經濟的興起，各種具有身心療癒感的遊戲也迅速崛起，「療癒遊戲」（Healing Games）往往能讓玩家感到心情放鬆與愉悅，具有簡單的療癒內容的功能，療癒遊戲比強烈刺激遊戲提供玩家更多的心理穩定性，然而遊戲不會給用戶持續的刺激體驗，因此遊戲的受歡迎程度很快就會下降（Kang & Byun, 2018）。「療癒遊戲」作為新興的療癒經濟中的數位娛樂方式，在現代講究方便、省時與經濟的消費模式中，迅速在各種遊戲平台中竄起，儼然成為數位遊戲中特

定的遊戲類型，此外人手一機的行動平台更強化療癒遊戲的特殊存在地位，「遊戲療癒」與「療癒遊戲」在定義與實質上相似但卻不完全一樣，前者以嚴肅遊戲（Serious Games）類型應用在生理與心理的治療上為導向；後者則以休閒與娛樂遊戲方式為玩家提供紓壓、放鬆並獲得心靈愉悅為主要訴求。Scott（2019）也提出五種可以舒緩壓力的遊戲類型：休閒遊戲、合作遊戲、具有顯式壓力管理組件的遊戲、培養訓練技巧遊戲與你真正喜歡的遊戲。

## 二、魅力工學（Miryoku Engineering）與評價構造法（EGM, Evaluation Grid Method）

魅力工學最先由日本以消費者喜好為主所發展之設計概念，使設計師與消費者間有一溝通介面。日本學者宇治川正人（Masato Ujigawa）於 1991 年，集合多位學者發起「魅力工學」之研究，目的為「創造具有魅力的產品、空間的技術與學問」。1998 年日本感性工學成立，魅力工學便被編入為其中的一部分，魅力工學探討的理論基礎主要在於：基礎理論、造形以及設計三方面（Ujigawa, 2000）。「評價構造法」是魅力工學中重要的研究方法，源自於心理學範疇，是由日本學者讚井純一郎（1996）學習 Kelly（1995）所提出之個體構造法並加以改進而發展出來的一種研究方法，是一種有助於深入瞭解受測者對於某一事物之心理認知層面的方法，屬於質性的研究方法。經由此方法，即便是往常難以捕捉的抽象心理感受與具體細微條件，都可以透過此方法將他萃取出來。「評價構造法」第一個步驟是透過對目標的評估來回答對目標物的喜好與否；第二個步驟為經由附加的問題進一步的釐清答案的意義，透過階梯法（Laddering）來瞭解其抽象理由與具體特徵，反覆進行整理出三階層架構的個人評價構造圖，其包含：抽象理由、原始評價項目與具體條件（馬敏元，2010）。

## 三、遊戲玩家的涉入

「涉入」（Involvement）一詞的概念起源於社會心理學，由美國學者 Sherif 與 Cantril（1947）首先提出的「自我涉入」（Ego Involvement），用以預測一個人因其地位或角色對於他人的說服的態度。涉入可以定義為一個對象或思想與個人價值體系集中相關的程度（Ostrom & Brock, 1968）。涉入的觀念，最初是用在研究社會事件中個人態度的問題，後因行銷學者的興趣，將其應用在消費者行為問題的探討中，如 Krugman（1965）在廣告學研究中的應用。一般學者主要以使用個人的心理認知狀態來定義涉入，將涉入視為一種內在心理狀態，受到個人、產品、情境或其它特殊刺激的影響，感受到事物對己身的重要性和攸關性，進而對事物產生不同的關注程度。涉入程度的高低與消費者行為之間的關係，大致可從資訊收集、認知反應、資訊處理、態度改變、品牌偏好、認知失調、同儕影響與廣告反應等八個構面來比較消費者在高涉入與低涉入行為的差異（Robertson et

al., 1984)。涉入的衡量方式以 Laurent & Kapferer(1985)的消費者涉入量表(Consumer Involvement Profile Scale ; CIP)與 Zaichkowsky (1985; 1994)的個人涉入量表(Revised Personal Involvement Inventory Scale ; RPII)與為主要根據(Mittal, 1995)。消費者涉入量表(CIP)藉由衡量涉入的五個構面來決定消費者涉入的程度,分別為:「產品的重要性」、「誤購風險性」、「誤購可能性」、「愉悅性」與「象徵價值」來衡量。個人涉入量表的十個構面分別為:「重要性」、「相關性」、「意義性」、「價值性」、「興趣」、「興奮度」、「吸引力」、「趣味性」、「需要性」與「相關性」來衡量。Zaichkowsky 的「個人涉入量表」內容完整且具效率,並已經由許多學者作有效的驗證及引用(Wu, 2002)。Li (2017)則根據 Laurent & Kapferer (1985)的消費者涉入量表的五個涉入構面發展出十三個題項成功應用在遊戲涉入。

## 參、研究設計與實施

本研究為了要瞭解療癒性遊戲的魅力要素,第一階段藉由五位遊戲設計專家,以交叉挑選出具有療癒傾向的 20 款行動遊戲,第二階段找出五位遊戲專家受訪者進行評價構造法的深度訪談,藉由深度訪談繪製出評量架構圖,進而將訪談結果做成問卷,再經由量化的分析找出療癒遊戲的具體魅力特徵與不同涉入族群的認知差異。

### 一、研究架構與流程

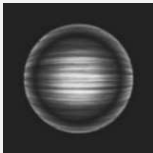
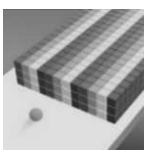
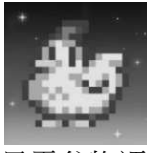
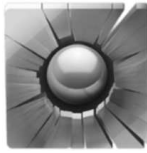
本研究療癒性行動遊戲之樣本挑選,以評價超過 4.0 以上且下載量超過 100 萬次為初次樣本篩選門檻,其理由為:(一)評價滿意度超過 4.0 以上代表玩家滿意度較高整體遊戲設計優良。(二)下載量超過 100 萬次以上代表該遊戲使用玩家已具相當普遍性。遊戲 APP 數量繁多經過此二條件挑選後,再經由五位遊戲專家第二階段篩選療癒性遊戲。經由專家挑選的代表性療癒遊戲後,再經五位遊戲設計專家進行深度訪談,瞭解療癒性遊戲的魅力因素為何,並萃取出療癒性遊戲的具體魅力特徵,並作為下一階段問卷設計與量化分析研究,在量化分析的階段,主要瞭解各魅力要素如何相互影響與影響的程度,因此本研究使用單因子變異與多元迴歸分析進行統計分析,高、低二個不同涉入程度的群體與療癒性遊戲魅力因素之間的關係。

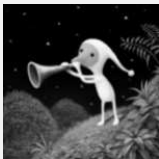
### 二、篩選遊戲施測樣本

遊戲類型分別以益智遊戲、角色扮演、動作遊戲、模擬遊戲、養成遊戲、卡牌遊戲、策略遊戲、休閒遊戲、射擊遊戲及音樂遊戲,這十種類型在 GooglePlay 與 Apple Store 以「療癒遊戲」條件輸入列出以「療癒」概念為訴求的遊戲,且「遊戲下載量超過 100 萬以上」與「評價超過 4.0 以上」,

各類型至少一款遊戲，最多不超過五款遊戲初選樣本包含：紀念碑谷、Pokemon GO、Tap Tians、OPUS 地球計畫、Alto's Adventure、天天過馬路、深海水族館、Catlife、神魔之塔、部落衝突、曼陀羅著色頁、糖果傳奇、鯉魚禪、我的安吉拉、豬來了、Smash Hit、Angry Birds、Cytus、Deemo 與旅行青蛙等 20 款。初選遊戲樣本再經由五位遊戲設計專家交叉篩選並容許增減更具代表性的療癒遊戲樣本，最終選定療癒遊戲樣本如表 1。

表 1 五位遊戲專家經深度訪談後所選定代表的療癒遊戲樣本

| 遊戲名稱                                                                                                 | 遊戲評比 | 遊戲名稱                                                                                                  | 遊戲評比 | 遊戲名稱                                                                                               | 遊戲評比 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| <br>紀念碑谷            | 4.9  | <br>Alto's Adventure | 4.9  | <br>回憶之旅        | 4.4  |
| <br>FROST          | 4.9  | <br>天天過馬路           | 4.6  | <br>Pokemon GO | 4.2  |
| <br>LINE Bubble 2 | 4.5  | <br>Color Bump 3D  | 4.5  | <br>繪真妙筆千山    | 4.7  |
| <br>天國旅立          | 4.8  | <br>旅行青蛙           | 4.5  | <br>深海水族館     | 4.8  |
| <br>星露谷物語         | 4.2  | <br>Cytus          | 4.8  | <br>Smash Hit | 4.6  |

|                                                                                   |     |                                                                                   |     |                                                                                     |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|---|
|  | 4.8 |  | 4.2 |  | 5 |
| 銀河歷險記 3                                                                           |     | Journey                                                                           |     | Flower                                                                              |   |
|  | 4.7 |  | 4.6 |                                                                                     |   |
| 糖果傳奇                                                                              |     | 鯉魚禪                                                                               |     |                                                                                     |   |

資料來源：Apple Store 與 Google Play.

### 三、尋找療癒遊戲魅力要素

由於行動遊戲的構成並非只有整體外觀直覺感受一項，因此在尋找療癒遊戲魅力因素時，必須對行動遊戲進行解構後，再依各項構成遊戲元件透過五位遊戲設計業界專家實際體驗後，再依各構成遊戲因素進行評價構造法（EGM）深度訪談。行動遊戲的依據視覺感受、聽覺感受、互動感受三大類構成要素區分，視覺感受部分包含：角色設計、場景設計、介面設計三項；聽覺感受部分包含：配音與配樂；互動感受部分包含：遊戲故事、遊戲操作控制、社群經營與獎勵等。因此本階段依續完成三大類遊戲構成項目深度訪談以取得質性資料，並將訪談結果做成個人的評價構造圖，然後使用 KJ 法進行歸納整理與計次，並做成整體的評價構造圖，本實驗目的為透過遊戲專家族群了解療癒遊戲魅力特徵之質性資料，並取得療癒遊戲之特徵要素以製作為問卷設計的資料依據。

#### （一）施測遊戲樣本

由第一階段焦點團體訪談法選出之 20 款遊戲樣本，符合本研究之療癒遊戲之特點，在魅力工學評價構造法的訪談過程中，請受測者針對其中之遊戲樣本，以口述的方式講出其心理被療癒的情緒感受。

#### （二）研究受測者

選定五名遊戲高涉入族群，高涉入族群以遊戲業界專家為主，遊戲業界職場經驗以超過十年以上的遊戲設計師或主管為受測對象，如表 2。並由第一階段焦點團體所選定之療癒遊戲的樣本進行評價構造法的深度訪談，萃取出這些療癒遊戲吸引他們的魅力要素以及其心理感受。

表 2 五位遊戲業界專家背景資料

| 專家編號 | 性別 | 現職              | 專業背景經驗                                      | 累計相關年資 |
|------|----|-----------------|---------------------------------------------|--------|
| A    | 男  | 遊戲公司<br>美術協理    | 1.美術總監7年<br>2.技術美術6年<br>3.3D遊戲美術1年          | 15年    |
| B    | 男  | 遊戲公司<br>藝術總監    | 1.美術監製11年<br>2.美術設計11年                      | 23年    |
| C    | 女  | 遊戲公司<br>3D美術設計師 | 3D美術設計師10年                                  | 10年    |
| D    | 男  | 媒體設計公司<br>總監    | 1.總經理3年<br>2.總監10<br>3.大學教師11年              | 25年    |
| E    | 男  | 遊戲公司<br>執行長     | 1.執行長11年<br>2.資深企劃3年<br>3.主企劃3年<br>4.執行製作2年 | 20年    |

### (三) 實驗步驟

#### 1.實驗前準備：

(1)樣本選定：此階段以第一階段焦點團體所選出的 20 款代表遊戲，並依遊戲組成三大類分類，

第一類－視覺元素：

- (a) 角色樣本：20 款遊戲主角共 20 隻樣本角色，做成圖卡。
- (b) 場景樣本：20 款遊戲各款遊戲挑選 1 個代表場景共 20 個場景樣本，做成圖卡。
- (c) 介面樣本：20 款遊戲各款遊戲挑選 1 個代表介面共 20 個介面樣本，做成圖卡。

第二類－聽覺元素：

- (a) 配音樣本：收錄 20 款遊戲各款遊戲挑選 1 個配音共 20 個配音數位樣本。
- (b) 配樂樣本：收錄 20 款遊戲各款遊戲挑選 1 個配樂共 20 個配樂數位樣本。

第三類－互動元素：

- (a) 遊戲故事：簡述 20 款遊戲故事，作成圖文敘事板。
- (b) 遊戲操作控制：簡述 20 款遊戲操作控制，做成圖文敘事板並搭配平板電腦體驗。
- (c) 社群經營：簡述 20 款遊戲社群經營方式，做成圖文敘事板並搭配平板電腦體驗。
- (d) 獎勵機制：簡述 20 款遊戲獎勵機制，做成圖文敘事板並搭配平板電腦體驗。

(2) 實驗人員與設備：

- (a) 實驗人員：受訪人每次一人，發問者一人。
- (b) 實驗器材：實驗的樣本圖卡、平板電腦 (ipad)、記錄表、筆、數位相機。
- (c) 實驗空間：以不受干擾且安靜的空間中進行實驗。
- (d) 實驗時間：每位受訪者的訪談時間約在 60 至 90 分鐘。

(3) 受訪者篩選：

遊戲設計專業人員 5 人，且遊戲設計年齡在 10 年以上者。

**2. 進行 EGM 訪談步驟：**

(1) 以 12\*15 的彩色樣本圖文敘事板與平板電腦體驗給予受測者參考。

- (a) 遊戲設計專家的受訪者，將認為具有療癒魅力與沒有療癒魅力之樣本圖卡分堆，有療癒魅力的一堆，沒有療癒魅力的一堆。
- (b) 就上一個階段挑選出之具有療癒效果之樣本圖卡再次進行分堆，將其認為是具備同一類型之療癒魅力歸類為同一堆，在此階段不限定分堆的上限，由受訪者自行決定其歸類的方法。

(2) 為建立原始評價項目，請受測者分別在不同樣本中，敘述其療癒感受。

開始進行深度訪談的步驟，以受訪者自行分群後的圖卡，分別詳述其分群的依據與理由，最後再進行樣本的兩兩比較，進一步的找出具體的療癒特徵魅力要素。

(3) 根據原始評價項目，進一步詢問上位（抽象概念）和下位（具體形象）。

受訪者在歸納分群後，由訪問者詢問其分群的理由，並且進一步的追問這一類群給他的心理感受，或是抽象概念作為 EGM 整理的上位，並且詢問其應具備的特徵要素與具體形象作為 EGM 整理的下位。

(4) 最後分別整理出五位遊戲設計專家的評價構造圖。

**(四) 療癒遊戲魅力要素整理與萃取**

經由上一階段，對於五位業界遊戲設計專家的受測者進行 EGM 的深度訪談後，在本階段將進行彙整，以 KJ 法將相似的詞彙合併與記次，找出最具代表性的關鍵魅力要素。整理完個人的評價構造圖之後，將五位遊戲設計專家的評價構造圖整合成具有代表性一張全體評價構造圖，再以 KJ 法簡化並萃取出療癒遊戲的魅力要素，由於本實驗欲保留較為詳細的設計要素與具體特徵，因此在簡化的階段僅針對上位（抽象的概念與給人的心理感受）進行歸納整理，中位（療癒特徵）與下位（具體要素）皆保留原始資料，不另行歸納與簡化。

## （五）以問卷調查法取得量化資料

此階段為取得量化資料，以「療癒遊戲的魅力要素」問卷調查法進行實驗，主要是藉由上一階段 KJ 法整理出的前五名重要之上位（抽象概念與心理感受）的語彙，轉化為問卷的五大面向，而中位（魅力要素與原始評價）與下位（具體與細部特徵）分別是問卷的項目與類目。問卷調查分別以高、低涉入玩家問卷共 201 份為調查樣本，高、低涉入玩家採用「手機遊戲」涉入程度的區別分析。

## 肆、發現與討論

### 一、統整五位遊戲設計專家的評量架構圖

依據 EGM 深度訪談所收集到的深度訪談內容歸納後，分別繪製「個人 EGM 評價構造圖」後，將五位遊戲設計專家的個別評量架構圖分類彙整與計次得到如圖 1。

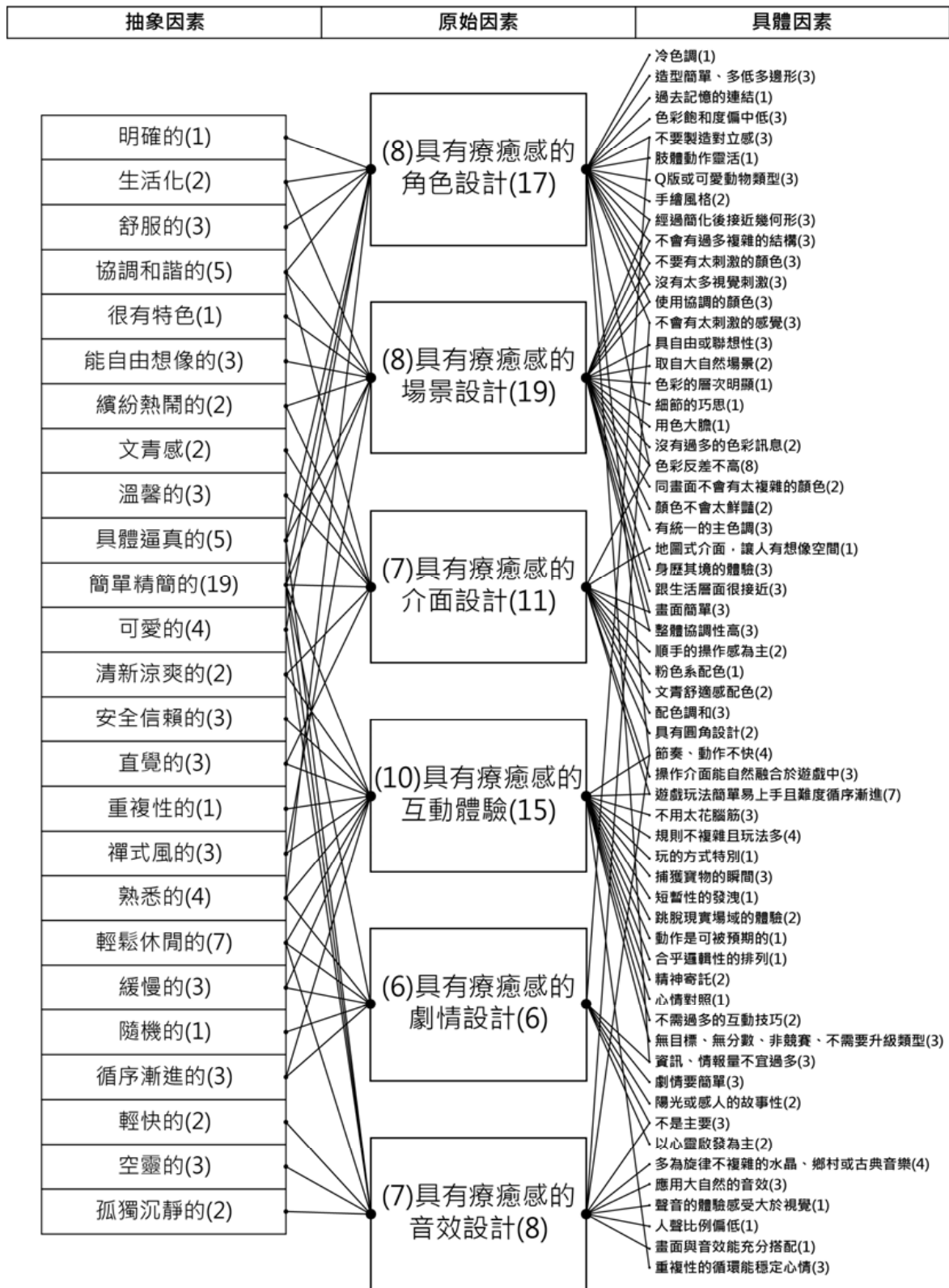


圖 1 統整五位遊戲設計專家的評量架構圖

## 二、問卷設計與施測

將五位遊戲設計專家的評價構造圖整合成具有代表性一張全體評價構造圖，共可取得 6 個中位項目（初始構面）、25 個抽象因素及 60 個具體因素，其中再萃取 60 個具體因素中超過半數業界遊戲專家認同的項目共 37 項當成問卷題項並設計成問卷題項，另外在玩家涉入部分採用 Li（2017）根據 CIP 所發展的 13 個題項尺度。

本問卷共有八個部分，包括：（一）基本資料（二）玩家涉入。（三）療癒角色（四） 療癒場景（五）療癒介面（六） 療癒體驗（七）療癒劇情（八） 療癒音效。問卷發放時間為 108 年 7 月 5 日至 108 年 9 月 27 日，共計回收 217 份問卷，經過檢查後，扣除無效問卷 16 份，實際有效問卷共 201 份。

本研究問卷對象採用描述性統計分析，分析結果如下：

- （1）男性有 83 位（佔 41.3%）、女性有 118 位（佔 58.7%），男女比例相當。
- （2）10-19 歲有 62 位（30.8%）、20-29 歲有 88 位（佔 43.8%）、30-39 歲有 19 位（佔 9.5%）、40-49 歲有 23 位（佔 11.4%）、50-59 歲有 5 位（佔 2.5%）、60 歲以上有 4 位（佔 2.0%）。
- （3）學歷是國小的有 3 位（佔 1.5%）、國中有 16 位（佔 8.0%）、高中職有 37 位（佔 18.4%）、大專院校有 104 位（佔 51.7%）、研究所以上有 41 位（佔 20.4%），大專院校以上所占的比率佔大部份。
- （4）職業是學生的有 130 位（佔 64.7%）、軍公教有 33 位（佔 16.4%）、服務業有 16 位（佔 8.0%）、製造業有 11 位（佔 5.5%）、待業 2 位（佔 1%）、自由業（醫生、律師、建築師等）有 2 位（佔 1%）、其他有 7 位（佔 3.0%）。

## 三、項目分析

研究者為了檢驗預試問卷各構面題項是否具有信度，採用項目分析 t 檢定，檢測高分組與低分組彼此之間是否具有顯著的差異性，高分組取涉入程度前 27%，低分組取涉入程度後 27%各為 55 名樣本。根據 Sadman（1976）與 Gorsush（1983）對調查研究抽樣的主張，預試樣本與正式樣本數建議為題項數的 4-5 倍，本題項數為 50 題，預試樣本數至少為 200 名為適當。研究者以 201 份預試問卷作項目分析。研究結果顯示：涉入 3、涉入 5、涉入 6、涉入 7、涉入 10、音效 4、音效 5 等七個題項的 T 值均>.05，表示這七個題項的高低分組的信度未達顯著差異性，故這七個題項均予以刪除，如表 3 所示。

表 3 預試問卷項目分析摘要表

| 初始<br>構面 | 問卷題項                       | 高低<br>涉入     | N        | T值    | 顯著性  | 保留／<br>刪除 |
|----------|----------------------------|--------------|----------|-------|------|-----------|
| 涉入<br>程度 | 1.玩手機遊戲在您生活中佔有重要地位         | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.818 | .007 | 保留        |
|          | 2.玩手機遊戲過程中讓您感到很愉快滿足        | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.580 | .013 | 保留        |
|          | 3.當找不到手機或平板電腦可以玩遊戲時，您會非常焦慮 | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 1.709 | .093 | 刪除        |
|          | 4.沒有喜歡玩的手機遊戲時，您會非常焦慮       | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.294 | .026 | 保留        |
|          | 5.您常付錢購買遊戲中的道具或點數          | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 1.737 | .088 | 刪除        |
|          | 6.您每天都會花一個小時以上時間玩手機遊戲      | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 1.692 | .096 | 刪除        |
|          | 7.您會關注手機遊戲的新聞              | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 1.813 | .076 | 刪除        |
|          | 8.您很了解所玩的手機遊戲的所有功能與特性      | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.819 | .007 | 保留        |
|          | 9.您喜愛與您的朋友討論關於手機遊戲的議題      | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.994 | .004 | 保留        |
|          | 10.您在意別人對於您玩手機遊戲的看法        | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 1.963 | .056 | 刪除        |
|          | 11.您可以從別人玩的手機遊戲中了解他的偏好     | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.393 | .020 | 保留        |
|          | 12. 玩手機遊戲可以讓您很有成就感         | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.837 | .006 | 保留        |
|          | 13. 玩手機遊戲獲得高分、升級與寶物對您很重要   | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 4.128 | .000 | 保留        |
| 療癒<br>角色 | 1.角色色彩反差不高                 | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 3.135 | .003 | 保留        |
|          | 2.角色色彩飽和度偏中低               | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.739 | .008 | 保留        |
|          | 3.角色使用協調的顏色                | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 3.873 | .000 | 保留        |
|          | 4.角色不會有太刺激的顏色              | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.911 | .005 | 保留        |
|          | 5.角色動作或節奏和緩                | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 4.394 | .000 | 保留        |
|          | 6.角色經過簡化後接近幾何形             | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 2.863 | .006 | 保留        |
|          | 7.角色為可愛Q版的造形               | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 3.441 | .001 | 保留        |
| 療癒<br>場景 | 1.場景色彩反差不高                 | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 4.341 | .000 | 保留        |
|          | 2.場景使用協調的顏色                | 1.00<br>2.00 | 55<br>55 | 4.494 | .000 | 保留        |
|          | 3.場景不會有太刺激的顏色              | 1.00         | 55       | 5.398 | .000 | 保留        |

不同遊戲涉入族群對於療癒遊戲之魅力因素研究

|          |                                 |      |    |       |      |    |
|----------|---------------------------------|------|----|-------|------|----|
|          |                                 | 2.00 | 55 |       |      |    |
|          | 4.場景經過簡化後接近幾何形                  | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 3.564 | .001 | 保留 |
|          | 5.場景整體協調性高                      | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 4.204 | .000 | 保留 |
|          | 6.場景跟生活環境很接近                    | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 3.152 | .003 | 保留 |
|          | 7.場景具自由或想像性，例如：大海中、空中等          | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 4.104 | .000 | 保留 |
|          | 8.場景有統一的主色調                     | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 5.681 | .000 | 保留 |
|          | 9.場景不會有過多複雜的結構，動線設計簡單           | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 4.197 | .000 | 保留 |
| 療癒<br>介面 | 1.介面色彩反差不高                      | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 3.256 | .002 | 保留 |
|          | 2.介面整體協調性高                      | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 4.035 | .000 | 保留 |
|          | 3.介面畫面簡單                        | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 5.395 | .000 | 保留 |
|          | 4.介面配色調和                        | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 3.970 | .000 | 保留 |
|          | 5.介面能自然融合於遊戲中                   | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 4.069 | .000 | 保留 |
| 療癒<br>體驗 | 1.互動體驗節奏、動作不快                   | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 3.997 | .000 | 保留 |
|          | 2.互動體驗不用太花腦筋                    | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 4.771 | .000 | 保留 |
|          | 3.互動體驗中捕獲寶物的瞬間                  | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 4.771 | .000 | 保留 |
|          | 4.互動體驗中沒有一定的遊戲目標，例如：得分、晉級與競賽。   | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 2.122 | .039 | 保留 |
|          | 5.互動體驗中因為思考邏輯與互動操作簡單            | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 4.502 | .000 | 保留 |
|          | 6.互動體驗中因為跳脫現實場域的體驗，例如：森林、大海、太空等 | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 3.053 | .004 | 保留 |
| 療癒<br>劇情 | 1.因為玩法簡單，難度循序漸進                 | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 2.996 | .004 | 保留 |
|          | 2.劇情敘事不是主要元素                    | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 3.079 | .003 | 保留 |
|          | 3.劇情設計不會製造對立或衝突感                | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 3.360 | .001 | 保留 |
|          | 4.劇情簡單                          | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 3.472 | .001 | 保留 |
| 療癒<br>音效 | 1.音效節奏和緩                        | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 5.990 | .000 | 保留 |
|          | 2.音效不會有太刺激的感覺                   | 1.00 | 55 |       |      |    |
|          |                                 | 2.00 | 55 | 4.823 | .000 | 保留 |

|                            |      |    |       |      |    |
|----------------------------|------|----|-------|------|----|
| 3.有身歷其境的音效                 | 1.00 | 55 | 3.477 | .001 | 保留 |
|                            | 2.00 | 55 |       |      |    |
| 4.音效不是主要的療癒元素              | 1.00 | 55 | .008  | .994 | 刪除 |
|                            | 2.00 | 55 |       |      |    |
| 5.音效用大自然的音效，例如：風聲、水聲、蟲鳴鳥叫等 | 1.00 | 55 | 1.745 | .087 | 刪除 |
|                            | 2.00 | 55 |       |      |    |
| 6.以音樂、音效為主；人聲音效較少          | 1.00 | 55 | 4.138 | .000 | 保留 |
|                            | 2.00 | 55 |       |      |    |

#### 四、各構面的信效度分析

##### (一) 手機遊戲「涉入程度」構面信效度分析

手機遊戲涉入成就構面共有 8 個題項，研究者以因素分析建構效度，經因素分析得到 KMO (Kaiser Meyer Olkin：取樣適切性量數) = .873 > .7，表示本構面適合進行因素分析。本研究以主成份分析法抽取因素，並以轉軸法（最大變異法）萃取了 1 個特徵值大於 1 的共同因素，特徵值為 4.557，累積的解釋變異量達 56.968%。研究者取因素負荷量 > .5 的因素，單向對總項的相關係數 > .35 以上的因子，而且 Cronbach's  $\alpha$  值 (alpha 信度) > .70 以上的因素。結果顯示：「涉入成就」構面的負荷量 (.570~.819)，單項對總項 (.472~.741) > .35，Alpha 值 = .890 > .70，但題項 11 (= .891) 及題項 4 (= .893) 的個別 Alpha (.891~.893) > 構面的 Alpha (.890)，故予以刪除，其餘題項均予以保留，如表 4。

表4 手機遊戲「涉入程度」構面信效度分析

| 構面／題項                   | 特徵值          | 負荷量  | 累積解釋變異量       | Alpha       | 單項對總項 |
|-------------------------|--------------|------|---------------|-------------|-------|
| <b>涉入程度</b>             | <b>4.557</b> |      | <b>56.968</b> | <b>.890</b> |       |
| 2.玩手機遊戲過程中讓您感到很愉快滿足     |              | .819 |               | .870        | .741  |
| 13.玩手機遊戲獲得高分、升級與寶物對您很重要 |              | .810 |               | .870        | .730  |
| 1.玩手機遊戲在您生活中佔有重要地位      |              | .806 |               | .871        | .722  |
| 12.玩手機遊戲可以讓您很有成就感       |              | .801 |               | .871        | .720  |
| 9.您喜愛與您的朋友討論關於手機遊戲的議題   |              | .798 |               | .871        | .718  |
| 8.您很了解所玩的手機遊戲的所有功能與特性   |              | .781 |               | .873        | .703  |

|                        |      |      |      |
|------------------------|------|------|------|
| 11.您可以從別人玩的手機遊戲中了解他的偏好 | .604 | .891 | .511 |
| 4.沒有喜歡玩的手機遊戲時，您會非常焦慮   | .570 | .893 | .472 |

## (二) 手機遊戲「療癒的角色」設計構面信效度分析

手機遊戲「療癒的角色」設計構面共有 7 個題項，經因素分析得  $KMO=.730>.7$ ，表示本構面適合進行因素分析。結果顯示：「溫和的角色」的負荷量是  $(.568\sim.871)>.5$ ，單項對總項  $(.486\sim.595)>.35$ ，Alpha 值  $=.728>.70$ ；「調合的色彩」的因素負荷量： $(.789\sim.882)>.5$ ，單項對總項  $(.591\sim.591)>.35$ ，Cronbach's  $\alpha$  值 (alpha 信度)  $=.743>.70$ ；「簡化可愛的角色造形」： $(.660\sim.851)>.5$ ，但是單項對總項  $(.298\sim.298)<.35$ ，而且 Alpha 值  $=.457<.70$ ，故予以刪除，其餘題項均予以保留，如表 5。

表 5 手機遊戲「療癒的角色」設計構面信效度分析

| 魅力因素構面／魅力因素      | 特徵值   | 負荷量  | 累積解釋變異量 | Alpha | 單項對總項 |
|------------------|-------|------|---------|-------|-------|
| <b>溫和的角色</b>     | 1.999 |      | 28.557  | .728  |       |
| 3.角色使用協調的顏色      |       | .871 |         | .613  | .580  |
| 4.角色不會有太刺激的顏色    |       | .746 |         | .585  | .595  |
| 5.角色動作或節奏和緩      |       | .568 |         | .723  | .486  |
| <b>調合的色彩</b>     | 1.676 |      | 52.493  | .743  |       |
| 2.角色色彩飽和明度偏中低    |       | .882 |         |       | .591  |
| 1.角色色彩反差不高       |       | .789 |         |       | .591  |
| <b>簡化可愛的角色造形</b> | 1.401 |      | 72.507  | .457  |       |
| 6.角色經過簡化後接近幾何形   |       | .851 |         |       | .298  |
| 7.角色為可愛Q版的造形     |       | .660 |         |       | .298  |

## (三) 手機遊戲「療癒的場景」設計構面信效度分析

手機遊戲「療癒的場景」設計構面共有 10 個題項，經因素分析得  $KMO=.811>.7$ ，表示本構面適合進行因素分析。結果顯示：「禪風場景」的負荷量是  $(.560\sim.874)>.5$ ，單項對總項  $(.522\sim.716)>.35$ ，Cronbach's  $\alpha$  值 (alpha 信度)  $=.833>.7$ ，故予以保留；「空靈場景」的因素負荷量： $(.594\sim.809)>.5$ ，但是單項對總項介於  $(.3259\sim.533)>.35$ ，Alpha 值  $=.519$ ，故予以保留，如表 6。

表 6 手機遊戲「療癒的場景」設計構面信效度分析

| 魅力因素構面／魅力因素            | 特徵值   | 負荷量  | 累積解釋變異量 | Alpha | 單項對總項 |
|------------------------|-------|------|---------|-------|-------|
| <b>禪風場景</b>            | 3.191 |      | 35.460  | .833  |       |
| 2.場景使用協調的顏色            |       | .874 |         | .783  | .716  |
| 3.場景不會有太刺激的顏色          |       | .845 |         | .785  | .705  |
| 5.場景整體協調性高             |       | .738 |         | .805  | .610  |
| 1.場景色彩反差不高             |       | .628 |         | .819  | .535  |
| 8.有統一的主色調              |       | .571 |         | .822  | .522  |
| 9.不會有過多複雜的結構，動線設計簡單    |       | .560 |         | .817  | .552  |
| <b>空靈場景</b>            | 1.889 |      | 56.446  | .519  |       |
| 6.場景跟生活環境很接近           |       | .809 |         | .351  | .433  |
| 4.場景經過簡化後接近幾何形         |       | .672 |         | .488  | .369  |
| 7.場景具自由或想像性，例如：大海中、空中等 |       | .594 |         | .519  | .359  |

#### (四) 手機遊戲「低調的介面」設計構面信效度分析

手機遊戲「低調的介面」設計構面共有 5 個題項，「低調的介面」經因素分析得  $KMO=.817>.7$ ，表示本構面適合進行因素分析。結果顯示：「低調的介面」構面的負荷量介於（.670~.867） $>.5$ ，單項對總項（.509~.753） $>.35$ ，Cronbach's  $\alpha$  值（alpha 信度） $=.828>.7$ ，故予以保留，如表 7。

表7 手機遊戲「低調的介面」設計構面信效度分析

| 魅力因素構面／魅力因素   | 特徵值   | 負荷量  | 累積解釋變異量 | Alpha | 單項對總項 |
|---------------|-------|------|---------|-------|-------|
| <b>低調的介面</b>  | 2.977 |      | 59.536  | .828  |       |
| 4.介面配色調和      |       | .867 |         | .756  | .753  |
| 2.介面整體協調性高    |       | .805 |         | .783  | .661  |
| 3.介面畫面簡單      |       | .778 |         | .791  | .636  |
| 1.介面色彩反差不高    |       | .724 |         | .808  | .571  |
| 5.介面能自然融合於遊戲中 |       | .670 |         | .824  | .509  |

### （五）手機遊戲「輕鬆舒壓的互動體驗」設計構面信效度分析

手機遊戲「輕鬆舒壓的互動體驗」設計構面共有 7 個題項，「輕鬆舒壓的互動體驗」經因素分析得  $KMO=.869>.7$ ，表示本構面適合進行因素分析。結果顯示：「輕鬆舒壓的互動體驗」設計構面的負荷量介於（.438~.829），刪除負荷量小於.5 以下的題項 3 因素，其餘各題項的單項對總項（.569~.727） $>.35$ ，Cronbach's  $\alpha$  值（alpha 信度） $=.830>.7$ ，故予以保留，如表 8。

表 8 手機遊戲「輕鬆舒壓的互動體驗」設計構面信效度分析

| 魅力因素構面／魅力因素              | 特徵值   | 負荷量  | 累積解釋變異量 | Alpha | 單項對總項 |
|--------------------------|-------|------|---------|-------|-------|
| <b>輕鬆舒壓的互動體驗</b>         | 3.558 |      | 50.824  | .830  |       |
| 5.思考邏輯與互動操作簡單            |       | .829 |         | .801  | .727  |
| 2.互動體驗不用太花腦筋             |       | .774 |         | .813  | .655  |
| 1.互動體驗節奏、動作不快            |       | .746 |         | .818  | .635  |
| 7.玩法簡單，難度循序漸             |       | .727 |         | .824  | .605  |
| 6.跳脫現實場域的體驗，例如：森林、大海、太空等 |       | .709 |         | .831  | .569  |
| 4.沒有一定的遊戲目標，例如：得分、晉級與競賽。 |       | .701 |         | .829  | .579  |
| 3.捕獲寶物的瞬間                |       | .438 |         | .801  | .727  |

### （六）手機遊戲「和諧簡單的劇情」設計構面信效度分析

手機遊戲「和諧簡單的劇情」設計構面共有 3 個題項，「和諧簡單的劇情」經因素分析得  $KMO=.741>.7$ ，表示本構面適合進行因素分析。結果顯示：「和諧簡單的劇情」構面的負荷量介於（.786~.857） $>.5$ ，單項對總項（.528~.540） $>.35$ ，Cronbach's  $\alpha$  值（alpha 信度） $=.741>.7$ ，故各題項均予以保留，如表 9。

表9 手機遊戲「和諧簡單的劇情」設計構面信效度分析

| 魅力因素構面／魅力因素      | 特徵值   | 負荷量  | 累積解釋變異量 | Alpha | 單項對總項 |
|------------------|-------|------|---------|-------|-------|
| <b>和諧簡單的劇情</b>   | 1.985 |      | 66.151  | .741  |       |
| 3.劇情簡單           |       | .857 |         | .689  | .540  |
| 1.劇情敘事不是主要元素     |       | .795 |         | .701  | .528  |
| 2.劇情設計不會製造對立或衝突感 |       | .786 |         | .578  | .636  |

### (七) 手機遊戲「悅耳的音效」設計構面信效度分析

手機遊戲「悅耳的音效」設計構面共有 4 個題項，「悅耳的音效」經因素分析得  $KMO=.754>.7$ ，表示本構面適合進行因素分析。結果顯示：「悅耳的音效」構面的負荷量介於  $(.643\sim.878)>.5$ ，單項對總項  $(.451\sim.729)>.35$ ，Cronbach's  $\alpha$  值 (alpha 信度)  $=.798>.7$ ，故各題項均予以保留，如表 10。

表 10 手機遊戲「悅耳的音效」設計構面信效度分析

| 魅力因素構面／魅力因素       | 特徵值   | 負荷量  | 累積解釋變異量 | Alpha | 單項對總項 |
|-------------------|-------|------|---------|-------|-------|
| 悅耳的音效             | 2.523 |      | 63.071  | .798  |       |
| 2.音效不會有太刺激的感覺     |       | .878 |         | .688  | .729  |
| 1.音效節奏和緩          |       | .853 |         | .711  | .682  |
| 6.以音樂、音效為主；人聲音效較少 |       | .781 |         | .754  | .595  |
| 3.有身歷其境的音效        |       | .643 |         | .823  | .451  |

## 五、以單因子變異數 (ANOVA) 分析

此階段為使用上一階段所取得之量化資料，進行統計分析，分析之理論方法為單因子變異數分析探討高、中、低三種不同涉入程度的群體與各療癒性遊戲魅力要素之間的關係。

### (一) 各年齡層與涉入組別的不同對於手機療癒各因子的差異性分析

本研究針對人口變項之年齡層與涉入組別的不同，對於手機療癒各因子做變異數分析，結果如表 11 所示：不同年齡的受測者在涉入組別的不同中對於手機療癒的「溫和的角色： $F$  值為 1.262， $P=.282>.05$ 」、「調合的色彩： $F$  值為 1.954， $P=.088>.05$ 」、「禪風場景： $F$  值為 .861， $P=.508>.05$ 」、「空靈場景： $F$  值為 1.291， $P=.269>.05$ 」、「低調的介面： $F$  值為 .558， $P=.732>.05$ 」、「輕鬆舒壓的互動體驗： $F$  值為 1.977， $P=.084>.05$ 」、「和諧簡單的劇情： $F$  值為 1.924， $P=.092>.05$ 」、「悅耳的音效： $F$  值為 .979， $P=.432>.05$ 」等因素中， $F$  值均未達統計顯著性，而在 Scheffe 事後比較分析法中各年齡層的平均數亦均未達顯著性差異。

不同遊戲涉入族群對於療癒遊戲之魅力因素研究

表 11 各年齡層與涉入組別的不同對於手機療癒各因子的差異性分析摘要

| 魅力因素構面        | 年齡    | 涉入組別    | Mean    | Std. Deviation | N   | F值    | P值   | Scheffe<br>事後比較 |
|---------------|-------|---------|---------|----------------|-----|-------|------|-----------------|
| 溫和的角色         | Total | 1.00高分組 | 7.9818  | 1.47185        | 55  | 1.262 | .282 | N/A             |
|               |       | 2.00中分組 | 7.3077  | 1.65121        | 91  |       |      |                 |
|               |       | 3.00低分組 | 6.7636  | 2.35674        | 55  |       |      |                 |
|               |       | Total   | 7.3433  | 1.87525        | 201 |       |      |                 |
|               |       |         |         |                |     |       |      |                 |
| 調合的色彩         | Total | 1.00    | 6.7636  | 1.53916        | 55  | 1.954 | .088 | N/A             |
|               |       | 2.00    | 5.9890  | 1.67660        | 91  |       |      |                 |
|               |       | 3.00    | 5.2182  | 2.02476        | 55  |       |      |                 |
|               |       | Total   | 5.9900  | 1.82754        | 201 |       |      |                 |
|               |       |         |         |                |     |       |      |                 |
| 禪風場景          | Total | 1.00    | 15.9818 | 2.58551        | 55  | .861  | .508 | N/A             |
|               |       | 2.00    | 14.2637 | 2.72778        | 91  |       |      |                 |
|               |       | 3.00    | 12.5818 | 3.84751        | 55  |       |      |                 |
|               |       | Total   | 14.2736 | 3.27716        | 201 |       |      |                 |
|               |       |         |         |                |     |       |      |                 |
| 空靈場景          | Total | 1.00    | 6.3636  | 1.76765        | 55  | 1.291 | .269 | .034            |
|               |       | 2.00    | 6.0000  | 1.75119        | 91  |       |      |                 |
|               |       | 3.00    | 5.4909  | 1.88437        | 55  |       |      |                 |
|               |       | Total   | 5.9602  | 1.81340        | 201 |       |      |                 |
|               |       |         |         |                |     |       |      |                 |
| 低調的介面         | Total | 1.00    | 20.0727 | 3.09033        | 55  | .558  | .732 | N/A             |
|               |       | 2.00    | 18.1648 | 3.19466        | 91  |       |      |                 |
|               |       | 3.00    | 16.4364 | 4.30660        | 55  |       |      |                 |
|               |       | Total   | 18.2139 | 3.74152        | 201 |       |      |                 |
|               |       |         |         |                |     |       |      |                 |
| 輕鬆舒壓<br>的互動體驗 | Total | 1.00    | 23.0000 | 4.29039        | 55  | 1.977 | .084 | N/A             |
|               |       | 2.00    | 21.6703 | 4.22441        | 91  |       |      |                 |
|               |       | 3.00    | 19.9455 | 5.42770        | 55  |       |      |                 |
|               |       | Total   | 21.5622 | 4.71671        | 201 |       |      |                 |
|               |       |         |         |                |     |       |      |                 |
| 和諧簡單的劇情       | Total | 1.00    | 10.1818 | 2.81590        | 55  | 1.924 | .092 | N/A             |
|               |       | 2.00    | 10.0220 | 2.34747        | 91  |       |      |                 |
|               |       | 3.00    | 8.9455  | 2.77834        | 55  |       |      |                 |
|               |       |         |         |                |     |       |      |                 |

|       |       |        |         |         |      |      |     |
|-------|-------|--------|---------|---------|------|------|-----|
|       | Total | 9.7711 | 2.63958 | 201     |      |      |     |
|       |       |        |         |         | .979 | .432 | N/A |
| 悅耳的音效 | Total | 1.00   | 15.8182 | 2.82902 | 55   |      |     |
|       |       | 2.00   | 14.9121 | 3.03552 | 91   |      |     |
|       |       | 3.00   | 13.7273 | 3.92265 | 55   |      |     |
|       | Total |        | 14.8358 | 3.32685 | 201  |      |     |

## (二) 學歷與涉入組別的不同對於手機療癒各因子的差異性分析

本研究針對人口變項之學歷與涉入組別的不同，對於手機療癒各因子做變異數分析，結果如表 12 所示：不同學歷的受測者在涉入組別的不同中對於手機療癒的「溫和的角色：F 值為 1.730， $P=.145>.05$ 」、「調和的色彩：F 值為 2.591， $P=.038>.05$ 」、「禪風場景：F 值為 .585， $P=.674>.05$ 」、「空靈場景：F 值為 1.334， $P=.259>.05$ 」、「低調的介面：F 值為 1.269， $P=.284>.05$ 」、「輕鬆舒壓的互動體驗：F 值為 2.421， $P=.050$ ， $P=.05$ 」、「和諧簡單的劇情：F 值為 1.539， $P=.193>.05$ 」、「悅耳的音效：F 值為 .578， $P=.679>.05$ 」等因素中，F 值均未達統計顯著性，而在 Scheffe 事後比較分析中各學歷的平均數亦均未達顯著性差異，如表 12。

表 12 學歷與涉入組別的不同對於手機療癒各因子的差異性分析摘要

| 魅力因素構面 | 學歷    | 涉入組別  | Mean    | Std. Deviation | N   | F值    | P值   | Scheffe<br>事後比較 |
|--------|-------|-------|---------|----------------|-----|-------|------|-----------------|
| 溫和的角色  | Total | 1.00  | 7.9818  | 1.47185        | 55  | 1.730 | .145 | N/A             |
|        |       | 2.00  | 7.3077  | 1.65121        | 91  |       |      |                 |
|        |       | 3.00  | 6.7636  | 2.35674        | 55  |       |      |                 |
|        |       | Total | 7.3433  | 1.87525        | 201 |       |      |                 |
|        |       |       |         |                |     |       |      |                 |
| 調和的色彩  | Total | 1.00  | 6.7636  | 1.53916        | 55  | 2.591 | .038 | N/A             |
|        |       | 2.00  | 5.9890  | 1.67660        | 91  |       |      |                 |
|        |       | 3.00  | 5.2182  | 2.02476        | 55  |       |      |                 |
|        |       | Total | 5.9900  | 1.82754        | 201 |       |      |                 |
|        |       |       |         |                |     |       |      |                 |
| 禪風場景   | Total | 1.00  | 15.9818 | 2.58551        | 55  | .585  | .674 |                 |
|        |       | 2.00  | 14.2637 | 2.72778        | 91  |       |      |                 |
|        |       | 3.00  | 12.5818 | 3.84751        | 55  |       |      |                 |
|        |       | Total | 14.2736 | 3.27716        | 201 |       |      |                 |
|        |       |       |         |                |     |       |      |                 |

不同遊戲涉入族群對於療癒遊戲之魅力因素研究

|           |       |      |         |         |     |       |      |     |
|-----------|-------|------|---------|---------|-----|-------|------|-----|
| 空靈場景      | Total | 1.00 | 6.3636  | 1.76765 | 55  | 1.334 | .259 | N/A |
|           |       | 2.00 | 6.0000  | 1.75119 | 91  |       |      |     |
|           |       | 3.00 | 5.4909  | 1.88437 | 55  |       |      |     |
|           | Total |      | 5.9602  | 1.81340 | 201 |       |      |     |
| 低調的介面     | Total | 1.00 | 20.0727 | 3.09033 | 55  | 1.269 | .284 | N/A |
|           |       | 2.00 | 18.1648 | 3.19466 | 91  |       |      |     |
|           |       | 3.00 | 16.4364 | 4.30660 | 55  |       |      |     |
|           | Total |      | 18.2139 | 3.74152 | 201 |       |      |     |
| 輕鬆舒壓的互動體驗 | Total | 1.00 | 23.0000 | 4.29039 | 55  | 2.421 | .050 | N/A |
|           |       | 2.00 | 21.6703 | 4.22441 | 91  |       |      |     |
|           |       | 3.00 | 19.9455 | 5.42770 | 55  |       |      |     |
|           | Total |      | 21.5622 | 4.71671 | 201 |       |      |     |
| 和諧簡單的劇情   | Total | 1.00 | 10.1818 | 2.81590 | 55  | 1.539 | .193 | N/A |
|           |       | 2.00 | 10.0220 | 2.34747 | 91  |       |      |     |
|           |       | 3.00 | 8.9455  | 2.77834 | 55  |       |      |     |
|           | Total |      | 9.7711  | 2.63958 | 201 |       |      |     |
| 悅耳的音效     | Total | 1.00 | 15.8182 | 2.82902 | 55  | .587  | .679 | N/A |
|           |       | 2.00 | 14.9121 | 3.03552 | 91  |       |      |     |
|           |       | 3.00 | 13.7273 | 3.92265 | 55  |       |      |     |
|           | Total |      | 14.8358 | 3.32685 | 201 |       |      |     |

### (三) 職業與涉入組別的不同對於手機療癒各因子的差異性分析

1. 職業\*涉入（涉入高、中、低分組）交互作用之多變量顯著性考驗的 Wilks' Lambda 值=.725 ( $P=.052>.05$ )，未達顯著水準。
2. A 因子（職業）主要效果之多變量顯著性考驗的 Wilks' Lambda 值=.707 ( $P=.000<.05$ )，達顯著水準。
3. B 因子（涉入程度組別）主要效果之多變量顯著性考驗的 Wilks' Lambda 值=.798 ( $P=.001<.05$ )，達顯著水準。

表13 多變量的統計考驗 (Multivariate Test (c))

| Effect    |                    | Value  | F           | Hypothesis df | Sig.  | Partial Eta Squared |
|-----------|--------------------|--------|-------------|---------------|-------|---------------------|
| Intercept | Pillai's Trace     | .916   | 226.424 (b) | 8.000         | .000  | .916                |
|           | Wilks' Lambda      | .084   | 226.424 (b) | 8.000         | .000  | .916                |
|           | Hotelling's Trace  | 10.847 | 226.424 (b) | 8.000         | .000  | .916                |
|           | Roy's Largest Root | 10.847 | 226.424 (b) | 8.000         | .000  | .916                |
| 職業 (A)    | Pillai's Trace     | .316   | 2.486       | 24.000        | .000  | .105                |
|           | Wilks' Lambda      | .707   | 2.562       | 24.000        | .000* | .109                |
| 涉入 (B)    | Hotelling's Trace  | .381   | 2.633       | 24.000        | .000  | .113                |
|           | Roy's Largest Root | .276   | 5.824 (c)   | 8.000         | .000  | .216                |
|           | Pillai's Trace     | .207   | 2.431       | 16.000        | .002  | .104                |
|           | Wilks' Lambda      | .798   | 2.495 (b)   | 16.000        | .001* | .107                |
|           | Hotelling's Trace  | .247   | 2.559       | 16.000        | .001  | .110                |
|           | Roy's Largest Root | .215   | 4.524 (c)   | 8.000         | .000  | .177                |
| 職業 * 涉入   | Pillai's Trace     | .308   | 1.163       | 48.000        | .211  | .051                |
|           | Wilks' Lambda      | .725*  | 1.164       | 48.000        | .212  | .052                |
|           | Hotelling's Trace  | .337   | 1.162       | 48.000        | .213  | .053                |
|           | Roy's Largest Root | .145   | 3.123 (c)   | 8.000         | .003  | .127                |

註： \* $P < .05$ 

1. 組間效果的考驗即是分別進行八個自變項之單變量顯著性考驗。
2. A 因子 (職業) 單變量顯著性考驗結果, 不同受測者職業在「溫和的角色」、「調和的色彩」、「禪風場景」、「空靈場景」、「低調的介面」、「輕鬆舒壓的互動體驗」、「和諧簡單的劇情」、「悅耳的音效」八個變項的  $F$  值分別為 1.756 ( $P=.157>.05$ )、1.550 ( $P=.203>.05$ )、.853 ( $P=.467>.05$ )、3.040 ( $P=.030<.05$ )、1.344 ( $P=.262>.05$ )、.980 ( $P=.403>.05$ )、.753 ( $P=.522>.05$ )、.912 ( $P=.436>.05$ ), 其中受測者的職業在「空靈場景」有顯著差異存在。
3. B 因子 (涉入程度組別) 單變量顯著性考驗結果, 不同受測者涉入程度在「溫和的角色」、「調和的色彩」、「禪風場景」、「空靈場景」、「低調的介面」、「輕鬆舒壓的互動體驗」、「和諧簡單的劇情」、「悅耳的音效」八個變項的  $F$  值分別為 2.180 ( $P=.116>.05$ )、7.842 ( $P=.001<.05$ )、8.831 ( $P=.000<.05$ )、6.610 ( $P=.002<.05$ )、4.123 ( $P=.018<.05$ )、3.003 ( $P=.050<or=.05$ )、3.000 ( $P=.050<or=.05$ )、6.135 ( $P=.003<.05$ ), 其中受測者涉入程度方面在「調和的色彩」、「禪風場景」、「空靈場景」、「低調的介面」、「輕鬆舒壓的互動體驗」、「和諧簡單的劇情」、「悅耳的音效」上具有顯著差異存在。

不同遊戲涉入族群對於療癒遊戲之魅力因素研究

由職業與涉入組別的不同對於手機療癒各因子的差異性分析結果可知，在不同職業族群中對僅有「空靈場景」魅力因素構面達到顯著；而在不涉入族群中有多達七項魅力因素構面皆達顯著差異性。

表 14 組間效果的考驗（Tests of Between-Subjects Effects）

| Source          | Dependent Variable | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F        | Sig.  |
|-----------------|--------------------|-------------------------|----|-------------|----------|-------|
| Corrected Model | 溫和的角色              | 70.151 (b)              | 11 | 6.377       | 1.888    | .044  |
|                 | 調合的色彩              | 95.971 (c)              | 11 | 8.725       | 3.035    | .001  |
|                 | 禪風場景               | 428.376 (d)             | 11 | 38.943      | 4.259    | .000  |
|                 | 空靈場景               | 62.958 (e)              | 11 | 5.723       | 1.842    | .050  |
|                 | 低調的介面              | 419.122 (f)             | 11 | 38.102      | 3.070    | .001  |
|                 | 輕鬆舒壓的互動體驗          | 434.498 (g)             | 11 | 39.500      | 1.826    | .053  |
|                 | 和諧簡單的劇情            | 120.926 (h)             | 11 | 10.993      | 1.606    | .101  |
|                 | 悅耳的音效              | 204.844 (i)             | 11 | 18.622      | 1.723    | .072  |
| Intercept       | 溫和的角色              | 3134.770                | 1  | 3134.770    | 927.908  | .000  |
|                 | 調合的色彩              | 1729.585                | 1  | 1729.585    | 601.751  | .000  |
|                 | 禪風場景               | 10656.986               | 1  | 10656.986   | 1165.483 | .000  |
|                 | 空靈場景               | 1699.695                | 1  | 1699.695    | 546.973  | .000  |
|                 | 低調的介面              | 18327.769               | 1  | 18327.769   | 1476.729 | .000  |
|                 | 輕鬆舒壓的互動體驗          | 26047.208               | 1  | 26047.208   | 1203.806 | .000  |
|                 | 和諧簡單的劇情            | 4971.607                | 1  | 4971.607    | 726.141  | .000  |
|                 | 悅耳的音效              | 10582.654               | 1  | 10582.654   | 979.301  | .000  |
| 職業 (A)          | 溫和的角色              | 17.798                  | 3  | 5.933       | 1.756    | .157  |
|                 | 調合的色彩              | 13.361                  | 3  | 4.454       | 1.550    | .203  |
|                 | 禪風場景               | 23.391                  | 3  | 7.797       | .853     | .467  |
|                 | 空靈場景               | 28.338                  | 3  | 9.446       | 3.040    | .030* |
|                 | 低調的介面              | 50.024                  | 3  | 16.675      | 1.344    | .262  |
|                 | 輕鬆舒壓的互動體驗          | 63.635                  | 3  | 21.212      | .980     | .403  |
|                 | 和諧簡單的劇情            | 15.460                  | 3  | 5.153       | .753     | .522  |
|                 | 悅耳的音效              | 29.568                  | 3  | 9.856       | .912     | .436  |
| 涉入 (B)          | 溫和的角色              | 14.730                  | 2  | 7.365       | 2.180    | .116  |
|                 | 調合的色彩              | 45.077                  | 2  | 22.539      | 7.842    | .001* |
|                 | 禪風場景               | 161.495                 | 2  | 80.748      | 8.831    | .000* |
|                 | 空靈場景               | 41.082                  | 2  | 20.541      | 6.610    | .002* |
|                 | 低調的介面              | 102.338                 | 2  | 51.169      | 4.123    | .018* |
|                 | 輕鬆舒壓的互動體驗          | 129.943                 | 2  | 64.971      | 3.003    | .050* |
|                 | 和諧簡單的劇情            | 41.084                  | 2  | 20.542      | 3.000    | .050* |
|                 | 悅耳的音效              | 132.596                 | 2  | 66.298      | 6.135    | .003* |

|         |           |         |   |        |       |      |
|---------|-----------|---------|---|--------|-------|------|
| 職業 * 涉入 | 溫和的角色     | 11.020  | 6 | 1.837  | .544  | .774 |
|         | 調合的色彩     | 11.978  | 6 | 1.996  | .695  | .654 |
|         | 禪風場景      | 102.847 | 6 | 17.141 | 1.875 | .088 |
|         | 空靈場景      | 19.596  | 6 | 3.266  | 1.051 | .394 |
|         | 低調的介面     | 69.752  | 6 | 11.625 | .937  | .470 |
|         | 輕鬆舒壓的互動體驗 | 95.297  | 6 | 15.883 | .734  | .623 |
|         | 和諧簡單的劇情   | 41.965  | 6 | 6.994  | 1.022 | .413 |
|         | 悅耳的音效     | 70.138  | 6 | 11.690 | 1.082 | .375 |

註： \* $P < .05$

## 六、高中低三個不同涉入程度的群體與療癒性遊戲魅力因素構面之間的差異性分析

本研究針對 201 位受測者的涉入程度總人數的 27%處的分數記下，高分數為 30 分、中分數為界於 29-19 分間，低分數為 18 分。30 分以上者為高分組、29-19 分為中分組、18 分以下者為低分組。

高中低三個不同涉入程度的群體與療癒性遊戲魅力因素之間的差異性分析，研究者經由單因子變異數分析結果如表 15 所示：

高、中、低三組不同涉入程度者在「溫和的角色」構面，其  $F$  值為 6.132 ( $P=.003<.05$ )，而且在 Scheffe 事後比較分析法檢定得知：高分組>低分組。

高、中、低三組不同涉入程度者在「調合的色彩」，其  $F$  值為 10.796 ( $P=.000<.05$ )，而且在 Scheffe 事後比較分析法檢定得知：高分組>中分組>低分組。

高、中、低三組不同涉入程度者在「禪風場景」構面，其  $F$  值為 17.198 ( $P=.000<.05$ )，而且在 Scheffe 事後比較分析法檢定得知：高分組>中分組>低分組。

高、中、低三組不同涉入程度者在「空靈場景」構面，其  $F$  值為 3.299 ( $P=.039<.05$ )，而且在 Scheffe 事後比較分析法檢定得知：高分組>低分組。

高、中、低三組不同涉入程度者在「低調的介面」構面，其  $F$  值為 3.299 ( $P=.039<.05$ )，而且在 Scheffe 事後比較分析法檢定得知：高分組>低分組。

高、中、低三組不同涉入程度者在「輕鬆舒壓的互動體驗」構面，其  $F$  值為 6.107 ( $P=.003<.05$ )，而且在 Scheffe 事後比較分析法檢定得知：高分組>低分組。

高、中、低三組不同涉入程度者在「和諧簡單的劇情」構面，其  $F$  值為 3.876 ( $P=.022<.05$ )，而且在 Scheffe 事後比較分析法檢定得知：高分組>低分組。

不同遊戲涉入族群對於療癒遊戲之魅力因素研究

高、中、低三組不同涉入程度者在「悅耳的音效」構面，其  $F$  值為 5.734 ( $P=.004<.05$ )，而且在 Scheffe 事後比較分析法檢定得知：高分組>低分組。

由高、中、低三組不同涉入程度在療癒遊戲的八個魅力因素構面差異分析可知，高涉入則群均較中、低涉入族群具有較高的認知顯著性。

表 15 高中低三個不同涉入程度的群體與療癒遊戲魅力因素構面之間的關係分析

| 魅力因素構面    | 不同涉入程度  | Mean   | Std. Error | N  | F值     | P值    | Scheffe |
|-----------|---------|--------|------------|----|--------|-------|---------|
| 溫和的角色     | 1.00高分組 | 7.982  | .247       | 55 | 6.132  | .003* | 1>3     |
|           | 2.00中分組 | 7.308  | .192       | 91 |        |       |         |
|           | 3.00低分組 | 6.764  | .247       | 55 |        |       |         |
| 調和的色彩     | 1.00高分組 | 6.764  | .235       | 55 | 10.796 | .000* | 1>2     |
|           | 2.00中分組 | 5.989  | .183       | 91 |        |       | 1>3     |
|           | 3.00低分組 | 5.218  | .235       | 55 |        |       | 2>3     |
| 禪風場景      | 1.00高分組 | 15.982 | .410       | 55 | 17.198 | .000* | 1>2     |
|           | 2.00中分組 | 14.264 | .319       | 91 |        |       | 1>3     |
|           | 3.00低分組 | 12.582 | .410       | 55 |        |       | 2>3     |
| 空靈場景      | 1.00高分組 | 6.364  | .242       | 55 | 3.299  | .039* | 1>3     |
|           | 2.00中分組 | 6.000  | .188       | 91 |        |       |         |
|           | 3.00低分組 | 5.491  | .242       | 55 |        |       |         |
| 低調的介面     | 1.00高分組 | 20.073 | .473       | 55 | 14.796 | .000* | 1>2     |
|           | 2.00中分組 | 18.165 | .368       | 91 |        |       | 1>3     |
|           | 3.00低分組 | 16.436 | .473       | 55 |        |       | 2>3     |
| 輕鬆舒壓的互動體驗 | 1.00高分組 | 23.000 | .620       | 55 | 6.107  | .003* | 1>3     |
|           | 2.00中分組 | 21.670 | .482       | 91 |        |       |         |
|           | 3.00低分組 | 19.945 | .620       | 55 |        |       |         |
| 和諧簡單的劇情   | 1.00高分組 | 10.182 | .351       | 55 | 3.876  | .022* | 1>3     |
|           | 2.00中分組 | 10.022 | .273       | 91 |        |       |         |
|           | 3.00低分組 | 8.945  | .351       | 55 |        |       |         |
| 悅耳的音效     | 1.00高分組 | 15.818 | .438       | 55 | 5.734  | .004* | 1>3     |
|           | 2.00中分組 | 14.912 | .341       | 91 |        |       |         |
|           | 3.00低分組 | 13.727 | .438       | 55 |        |       |         |

註： \* $P<.05$

## 伍、結語與建議

### 一、結語

本研究經過研究施測與統計分析可得到底下結論：

#### (一) 療癒遊戲魅力因素在遊戲業界專家與遊戲玩家間具有認知差異。

本研究療癒魅力因素之探討，經由遊戲設計業界專家進行評量架構法與各構面信效度分析後，可得到影響療癒遊戲八項魅力因素構面，包含：1.「溫和的角色」；2.「調合的色彩」；3.「禪風場景」；4.「空靈場景」；5.「低調的介面」；6.「輕鬆舒壓的互動體驗」；7.「和諧簡單的劇情」與 8.「悅耳的音效」，此八項魅力因素構面的「具體因素」共得到 37 個療癒遊戲的魅力因素。

將遊戲業界專家所獲得的 37 個療癒遊戲的魅力因素經由問卷調查遊戲玩家，再經由項目分析與信效度分析共得到 32 個療癒遊戲的魅力因素。在遊戲業界專家與遊戲玩家的差異魅力因素達 5 項，推測原因為遊戲業界專家本身因本身專業訓練與實務經驗都比遊戲玩家豐富，對遊戲市場與遊戲類型較遊戲玩家更具敏感度與認知，因此能從與遊戲業界專家的深度訪談過程中發現更多有關療癒性遊戲的魅力因素；相反的，遊戲玩家樣本來自多樣領域，對療癒遊戲的認知與敏感度不若遊戲業界專家，因此所得到的共同魅力因素要較業界遊戲專家集中。

#### (二)「各年齡層與涉入組別的不同對於手機療癒各因子的差異性」與「學歷與涉入組別的不同對於療癒遊戲魅力各因子的差異性」皆未達顯著性；但在「職業與涉入組別的不同對於手機療癒各因子的差異性」達顯著差異。

根據單因子變異數分析結果顯示，無論年齡與學歷在不同涉入組別上對療癒遊戲魅力因子均無明顯差異，但在職業與涉入程度組別則具有顯著差異，推測可能與不同職業類別的所承受的工作壓力有密切關係，工作壓力較大之行業別對於療癒遊戲的紓壓與放鬆有較高需求，因此對療癒遊戲的感知也較強烈；不過整體上職業的差異，還是不若以不同涉入族群的差異明顯。

#### (三) 高涉入遊戲族群與低涉入遊戲族群在療癒遊戲的八項魅力因素構面均有顯著差異。

高涉入組與低涉入組對於手機療癒的八項魅力因素構面均有顯著差異，此八項魅力因素構面與其魅力因素分別如下：1.「溫和的角色」魅力因素構面：「角色設計使用協調、不太刺激顏色、角色動作或節奏和緩」三項魅力因素。2.「調合的色彩」魅力因素構面：「角色色彩飽和明度偏中低、角色色彩反差不高」二項魅力因素。3.「禪風場景」魅力因素構面：「場景使用協調顏色、不會有太刺激的顏色、色彩反差不高、協調性高、有統一的主色調、

不會有過多複雜的結構，動線設計簡單」六項魅力因素。4.「空靈場景」魅力因素構面：「場景與生活環境很接近、經簡化後接近幾何形、場景具自由或想像性，例如：大海中、空中等」三項魅力因素。5.「低調的介面」魅力因素構面：「介面配色調和、整體協調性高、畫面簡單、介面色彩反差不高、能自然融合於遊戲中」五項魅力因素。6.「輕鬆舒壓的互動體驗」魅力因素構面：「思考邏輯與互動操作簡單、互動體驗不用太花腦筋、互動體驗節奏動作不快、玩法簡單難度循序漸、跳脫現實場域的體驗、沒有一定的遊戲目標」六項魅力因素。7.「和諧簡單的劇情」魅力因素構面：「劇情簡單、敘事不是主要元素、不會製造對立或衝突感」三項魅力因素。與 8.「悅耳的音效」魅力因素構面：「音效不會太刺激、節奏和緩、人聲音效較少、有身歷其境的音效」四項魅力因素。顯示高涉入遊戲族群玩家對療癒性遊戲的感受與認知較低涉入族群玩家皆有較高認同程度，上述八項魅力因素構面所涵蓋的 32 項魅力因素對療癒性遊戲設計之良窳扮演關鍵因素，可應用於遊戲設計師在設計療癒遊戲時的理論根據與設計準則。

## 二、建議

本研究療癒遊戲樣本以目前市面上整體療癒遊戲為研究樣本，對於個別療癒遊戲間的可能存在不同差異，建議未來研究可針對單一個別療癒遊戲之魅力因素進行比較，此外；本研究主要以現有已上市遊戲為研究對象，不包含對於未來可能療癒魅力因子的預測，建議後續研究可以將未來的變因納入考量，以開發未來可能的療癒遊戲類型。

## 致謝

本研究係行政院科技部研究計畫（MOST 106-2410-H-153-014）之部分成果，感謝科技部經費補助。

## 參考文獻

### 一、中文部分

- 馬敏元 (2010)。淺談日本新產品開發之感「心」技術。 *工業材料雜誌*，第 280 期，160-172。
- 張鴻 (2016)。療癒行銷與心靈對話的成功密碼。 *貿易*，295，54-57。

### 二、英文部分

- Anderson, J. (1983). Who Really Invented the Video Game?. *Creative Computing Video & Arcade Games*, 1 (1), 8.
- Astin, J.A. (1997). Stress Reduction Through Mindfulness Meditation. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 66 (2), 97-106.
- Berg, A.E.V.D., Custers, M.H.G.(2011). Gardening Promotes Neuroendocrine and Affective Restoration from Stress. *Journal of Health Psychology*, 16 (1), 3-11.
- Ceranoglu, T. A. (2010). Video Games in Psychotherapy. *Review of General Psychology*, 14 (2), 141-146.
- Curry, N. A., & Kasser, T. (2011). Can Coloring Mandalas Reduce Anxiety?. *Art Therapy*, 22 (2), 81-85.
- Fernado, F.A., Susana, J.M., Juan, J.S., Katarina, G., Antonio, S., Elias, K. (2012). Video Games as a Complementary Therapy Tool in Mental Disorders : PlayMancer, a European Multicentre Study. *Journal of Mental Health*, 21 (4), 364-374.
- Field, T., Diego, M., Reif, M.H. (2007). Massage Therapy Research. *Developmental Review*, 27 (1), 75-89.
- Garvey, C. (1977). *Play*, Massachusetts : Harvard University Press
- Gorsuch, R. (1983). *Factor Analysis (2nd ed.)*. Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum Associates.
- Hansmann, R., Hug, S.M., Seeland, K. (2007). Restoration and Stress Relief Through Physical Activities in Forests and Parks. *Urban Forestry & Urban Greening*, 6 (4), 213-225.
- Hanser, S.B. (1985). Music Therapy and Stress Reduction Research. *Journal of Music Therapy*, 22 (4), 193-206.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens : A Study of the Play-Element in Culture*, Eastford : Martino Fine Books
- Jin, P. (1992). Efficacy of Tai Chi, Brisk Walking, Meditation, and Reading in Reducing Mental and Emotional Stress. *Journal of Psychosomatic Research*, 36 (4), 361-370.
- Kang, H.I. & Byun, H.W.(2019). Study on Healing Based on Lazzro's "Four Keys to Fun". *Journal of Korean Game Society*, 18 (6), 39-48.

- Kelly, G. A. (1995). *The Psychology of Personal Constructs* (Vol.2). New York : Norton.
- Kusuma, W.G., Idrus, S., Djazuli, A. (2013). The Influence of Hedonic Shopping Motivations on Buying Decision with Gender as Dummy Variable. *European Journal of Business and Management*, 5 (31), 241-247.
- Landreth, G. L. (2012). *Play Therapy : The Art of the Relationship*, Oxford Routledge
- Laurent, G., & Kapferer, J.N. (1985). Measuring Consumer Involvement Profiles. *Journal of Marketing Research*, 22 (1), 41-53.
- Lazarus, M. (1883). *About the Attraction of Play*, Berlin : Dummmler
- Li, S. R. (2017). *Exploring the Attractiveness Factors of Mobil Games with Involvement of Players*, Pingtung : National Pingtung University
- Mittal, B. (1995). A Cooperative Analysis of Four Scales of Consumer Involvement. *Psychology & Marketing*, 12 (7), New York, 663-682.
- Ostrom, T. M., & Brock T. C. (1968). "A Cognitive Model of Attitudinal Involvement, " in *Theories of Cognitive Consistency : A Source Book*, eds. Robert P. Abelson, Elliot Aronson, William J. McGuire, Theodore M. Newcomb, Milton J. Rosenberg, Percy H. Tannenbaum, Chicago : Rand McNally, 373-383.
- Robertson et al. (1984). *Consumer Behavior*, Illinois : Scott, Foresman and Company, P.279
- Sadman, S. (1976). *Applied Sampling*, N. Y : New York Academic Press
- Schaler, K. (2009). *Travel Therapy*, USA : Seal Press.
- Sherif, M., & Cantril, H. (1947). *The Psychology of Ego Involvement*, New York : John Wiley.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*, New York : W.W. Norton & Co.
- Ujigawa, M. (2000). *The Evolution of Preference-Based Design* : Research and Development Institute.
- Wu, S.I. (2002). Internet Marketing Involvement and Consumer Behavior. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 14 (4), 36-53.
- Young, J.S. (2012). Pet Therapy : Dogs De-Stress Students. *Journal of Christian Nursing*, 29 (4), 217-221.
- Zaichkowsky, J. L. (1985). Measuring the Involvement Construct. *Journal of Consumer Research*, 12, 341-352.
- Zaichkowsky, J. L. (1994). The Personal Involvement Inventory : Reduction Revision, and Application to Advertising. *Journal of Advertising*, 23 (4), 59-70.

### 三、網路資源

App Store, (2019). <https://www.apple.com/tw/ios/app-store/>, 查詢日期：2019年5月28日。

尚明超 (2019)。這樣的療癒經濟，才能擊中 2 億「單身狗」的心！取自 [https :](https://kknews.cc/news/gaxaoky.html)

[//kknews.cc/news/gaxaoky.html](https://kknews.cc/news/gaxaoky.html)，查詢日期：2019 年 11 月 25 日。

Cigana, (2019)。2019 CIGANA 360 Wellbeing Survey, 取自 [https ://wellbeing.cigna.com/](https://wellbeing.cigna.com/)，查詢日期：

2019 年 11 月 23 日。

Google Play (2019)。取自 [https ://play.google.com/store/apps?hl=zh\\_TW](https://play.google.com/store/apps?hl=zh_TW)，查詢日期：2019 年 5 月 28 日。

Newzoo, (2019)。取自 [https ://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-](https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/)

[2019-light-version/](https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/)，查詢日期：2019 年 8 月 25 日。

Scott, E., (2019)。The Link Between Video Games and Stress Relief, 取自 [https :](https://www.verywellmind.com/how-video-games-relieve-stress-4110349)

[//www.verywellmind.com/how-video-games-relieve-stress-4110349](https://www.verywellmind.com/how-video-games-relieve-stress-4110349)，查詢日期：2019 年 11 月 25 日。

# A Study on the Attractiveness Factors of Healing Games with Different Game Involvement Groups

Dawei Lin\*

---

## Abstract

The “Healing Economics” has become an important digital entertainment and relieve stress shortcut for modern people. However, related researches and design methods for healing video games still needs to be established. This research applies Evaluation Grid Method of Miyoku Engineering and statistical analysis. The purposes of this study are : (1) To discover the facet and attractiveness factors of healing games. (2) To explore the difference in the attractiveness factors of the healing games among the different involvement game groups. The results of the study found that : (1) . There are eight attractiveness dimensions of the healing games : mild characters, harmonious colors, zen-like scenes, ethereal scenes , understated interfaces , harmony and simple plots , relaxed relief interactive experiences, and pleasant sound effects. There are significant cognitive differences between game industry experts and players on the attractiveness factors. (2) Both of the differences in age and involvement and the differences in education and involvement have no significant differences on the attractiveness factors. However, there are significant differences in healing factors in the occupation and different involvement groups. (3) There are significant differences among the high-involvement, medium-involvement, and the low-involvement game groups in the eight attractiveness dimensions of the healing games.

**Keywords:** healing games, evaluation grid method, attractiveness factors, game involvement

---

\* Associate Professor, Department of Visual Arts, National Pingtung University

# 臺灣「赤山龍湖巖」課誦儀軌音樂探析

施德玉\*

收件日期 2020 年 3 月 16 日

接受日期 2020 年 4 月 14 日

## 摘要

佛教傳入中國之後，經歷代的傳承、發展與變遷，對於中華文化有很大的影響。尤其佛教思想影響中國已有悠久的歷史，歷代各地興建寺廟供奉神明，佈道示眾，推行佛教理念與儀軌，又透過相關佛學理論書籍，紀錄傳播與發揚佛學，因此民間已經形成系統性的佛教文化。近年來佛教相關團體也創辦佛學院，推行佛學刊物，更透過傳播媒體、網路資訊發揚佛教教義與思想，讓佛教不僅在中國各地生根，也流播到海外。

臺灣的佛教歷史可以推溯至明代，隨著福建一帶的移民帶入臺灣，結合生活習俗，已經成為臺灣民間重要的信仰文化。位於臺灣臺南六甲區的「赤山龍湖巖」，已經有三百多年歷史，是臺灣最早的佛門寶剎之一，更是觀世音菩薩在臺灣最早的開基道場。由鄭成功部將陳永華興建，並迎請福建高僧參徹禪師（又名擇參）前來駐錫，為該巖第一代開山祖師，一直傳習至今深福法師已經是第十一代住持。「赤山龍湖巖」同時也是陳永華創立「天地會」的地點，是反清復明「洪門」的起源地，所以該巖具有歷史文化的重要意義。

本文首先梳理「赤山龍湖巖」歷史背景與文化意涵，其次，分析說明該巖晨鐘暮鼓之儀軌音樂和功能性；其三，探析早晚課誦貫和共修班念佛儀規中梵唄之流程內容、唱詞和唱曲形式，以及曲體內容；最後結論論述「赤山龍湖巖」的課誦儀軌音樂，是傳承傳統佛教音樂的脈絡，又加入臺灣民間音樂文化綜合的梵唄形式。期望本研究之資料能提供相關研究者參考。

**關鍵詞：**佛教音樂、梵唄、赤山龍湖巖、課誦儀軌音樂

\* 國立成功大學藝術研究所特聘教授

## 壹、前言

佛教傳入中國之後，經歷代的傳承、發展與變遷，對於中華文化有很大的影響。尤其佛教思想影響中國已有悠久的歷史，歷代各地興建佛寺道場弘揚佛法，推行佛教理念與儀軌，又透過相關佛學理論書籍，紀錄傳播與發揚佛學，因此民間已經形成系統性的佛教文化。近年來佛教相關團體也創辦佛學院，推行佛學刊物，更透過傳播媒體、網路資訊發揚佛教教義與思想，讓佛教不僅在中國各地生根，也流播到海外。

臺灣的佛教歷史可以追溯至明代，隨著福建一帶的移民帶入臺灣，多年來結合臺灣民間生活習俗，已經成為臺灣重要的信仰文化。尤其三百多年來的流傳，也已經形成帶有臺灣本土化的多類型佛教體系，近年來較具有代表性的有：星雲法師之佛光山、聖嚴法師之法鼓山、證嚴法師之慈濟功德會、惟覺法師之中台山、心道法師之宜蘭靈鷲山和受歡迎的淨空長老等。這些以代表性人物為主的佛教相關團體，紛紛成立基金會、教育機構，除了法會宣揚佛教理論之外，經常舉行國際佛學會議，出版佛書、佛學辭典，也設立佛教電視台，並透過傳播媒體，將其機構從臺灣而延伸至國際。因此目前臺灣佛教的文化事業，開啟多元蓬勃的發展面向。

由於臺灣佛教信眾人數眾多，各地寺廟林立，也因應不同的地理位置，而有不同形式的建築與風格。根據 1981（民國 70）年底，臺灣民間向政府登記有案的寺廟統計資料，觀音廟有 572 座，比媽祖廟 514 座還要多。<sup>1</sup>這已經是 30 多年前的資料，目前的數量應該更多。位於臺灣臺南六甲區的「赤山龍湖巖」，就是以供奉觀世音菩薩為主的寺廟，已經有三百多年歷史，是臺灣最早的佛門寶剎之一，更是觀世音菩薩在臺灣最早的開基道場。由鄭成功部將陳永華興建，並迎請福建高僧參徹禪師（又名擇參）前來駐錫，為該巖第一代開山祖師，一直傳習至今深福法師已經是第十一代住持。「赤山龍湖巖」同時也是陳永華創立「天地會」的地點，是反清復明「洪門」的起源地，所以該巖具有歷史文化的重要意義。

赤山是臺南六甲區的地名，至於「龍湖巖」為何不稱寺或廟，而以「巖」稱之，臺灣中研院民族所研究員林美容〈臺灣的「巖仔」與觀音信仰〉一文，對於佛教的「寺」與「巖」進行比較，文中記載：

「巖」漳州音為 *giam*，泉州音為 *gum*，原意為山壁內凹而形成的天然蔽陰之處。

嘉義縣竹崎鄉香光寺悟因法師稱，巖是山頭之意，巖仔即是山寺。現今很多稱為巖的寺廟，多數靠山，或在山腳下，或在山腰，或在山頂。……巖近山，有山之處必

---

<sup>1</sup> 仇德哉，《臺灣之寺廟與神明》，（臺中：臺灣省文獻委員會出版），1983，頁 30。

有水，有山有水必然風景秀麗，因此「巖仔」所在名山勝水環繞，常常成為香客進香、遊客觀光的據點。<sup>2</sup>

另外，該論文還提及：

很多「巖仔」設有納骨塔，沒有納骨塔的話，殿內也常設有過世信徒之位牌，或是開山有功者之長生祿位。雖然後者於一般神廟中也常見到，表示對廟宇有功績者的敬意，讓他們也得以享祀人間。不過「巖仔」裡的長生祿位，位置比較顯著，與觀音佛祖的距離比較近，出現的頻率也較高。<sup>3</sup>

從以上資料，加上筆者驗證「赤山龍湖巖」的地理景觀、殿內的設置和功能，果然如林美容所言，該巖後靠山，前環水，佛殿側邊供奉歷任住持，而最後設有納骨塔，是風景秀麗又具有歷史傳統文化的莊嚴古剎（圖 1、圖 2）。



圖 1 「赤山龍湖巖」正面全照圖

<sup>2</sup> 林美容，〈臺灣的「巖仔」與觀音信仰〉，收錄於《臺灣佛教學術研討會論文集》，1996 年 12 月未出版，頁 178-179。

<sup>3</sup> 同上註，頁 188。



圖 2 「赤山龍湖巖」側面全照圖

## 一、「赤山龍湖巖」歷史背景與文化意涵

由於位於臺灣臺南市六甲區的「赤山龍湖巖」，是臺灣最早的佛門寶刹之一，又是觀世音菩薩在臺灣最早的開基道場，就佛教而言，是具有一定的歷史地位和特殊意義。加以地處偏僻，居於臺南市熱鬧地區的東北邊，近山區一帶（圖 3），至今都沒有很好的開發，因此能保留相對比較傳統的文化。筆者以訪談當今第十一代住持深福法師之內容，以及他所提供的「赤山龍湖巖」簡介，和網路維基百科之資料，梳理出該巖的歷史背景和文化意涵，從而理解該巖的傳統音樂現象。

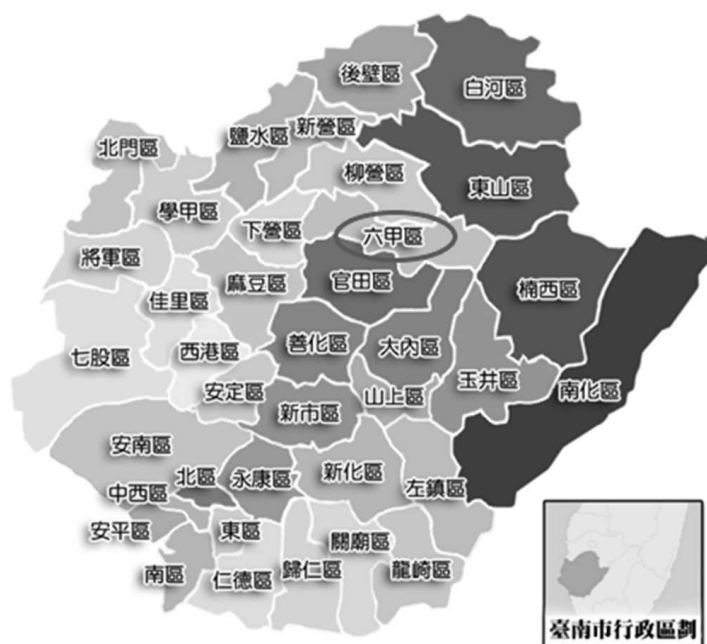


圖 3 臺南市六甲區地圖

## (一) 地理歷史背景

「赤山龍湖巖」是三百多年歷史名剎，更近鄰烏山頭水庫，背山面水，該巖前中央凸出一塊平地，三面環水，猶如一座小型半島，每當夕陽斜照，或旭日東昇，薰風輕拂，湖水如鏡，自然形成各種不同之優美景象，故有龍湖八景之稱。

關於「赤山龍湖巖」的形成，是具有傳說的故事性，該巖沿革資料呈現：明永曆十六年（清康熙元年，西元 1662），臺灣南部發生大水災，在永康洲仔尾附近（即現安平港支流），被人發現浮現一塊青砥石，狀似觀音菩薩，相傳是由浙江南海普陀山漂流到此。但這塊奇石卻重得無法搬移，適逢住在現六甲區（赤山堡）的村民胡劍刀運糖經過，得知此事，於是前往參拜，並禱告希望能請菩薩到赤山堡奉香。得到菩薩應允，即可輕輕將這青砥石請上牛車，並且當時覺得輕如鴻毛，但是回到赤山村時，這青砥石佛像卻變得非常沈重，牛車負重難行，問卜後得知佛意要留在赤山，於是迎入奉祀。這傳說一直是「赤山龍湖巖」沿革的重要資料。

資料中還記載：這青砥石佛像在赤山，當地人又請雕刻師傅再加精雕細刻，更顯妙相莊嚴，並且傳聞遐邇。當時店仔口（現今白河區）吳面倫，是頗具地方勢力的仕紳，別號吳仔牆，非常仰慕此聖像靈異，多次率眾前來盜請或公然搶奪，但是都為菩薩顯聖而退。這事傳開之後，使更多信眾前來敬仰，也因為因緣所至，所以信眾日益增多。目前這座石觀音佛像供奉在第一殿。

明永曆十六年（1662）起，民眾敬仰的青砥石觀音佛像在赤山，一直沒有建寺廟供奉，直至明永曆十九年（清康熙四年，西元 1665）鄭成功部將陳永華參軍，駐軍該巖附近，時聞晨鐘暮鼓，尋聲至觀音佛像處，見二人於該地誦經禮佛，微妙莊嚴而有所悟。他見該地處於自然形成的優美環境中，依山傍水，叢林茂密，景色秀麗。又經勘察地理，名曰「龍蝦公出港」穴地，正宜闢為佛門聖地，因此率眾動工興建。更於興工中挖出菩薩聖像一尊及石香爐一具，現均供奉、保存寺中。西元 1666 年三月竣工，命名為「赤山龍湖巖」，並迎請福建高僧參徹禪師（又名擇參）前來駐錫。當時該巖佛、法、僧三寶具備，為臺灣最早的佛門寶剎之一，參徹禪師亦為該巖第一代開山祖師。

## (二) 歷史文化意涵

「赤山龍湖巖」除了在宗教上擁有傳奇的歷史沿革之外，還是歷史上知名的反清復明立據地。參軍陳永華曾先後輔佐鄭成功及鄭經父子，是一位足智多謀的軍師，臺灣臺南早期許多具創見的規章制度，皆出自其手，所以被譽為當時的諸葛孔明。陳永華創立「天地會」的地點，就選在「赤山龍湖巖」，該巖也成為反清復明「洪門」的起源地。陳近南，號仙鶴或鶴仙，人稱「白鶴道人」，為清代秘密組織天地會「洪門」的開山祖師，一般認為是明鄭王朝東寧總制（臺灣最高行政首長）陳

永華的化名。而「陳近南」即是天地會首腦的代名詞，陳永華為了避免身份曝光，在中國大陸各地和許多人聯繫皆用「陳近南」之名發布命令。<sup>4</sup>

雖然陳永華當時反清復明的事件沒有成功，但是該巖被規劃為反清復明「洪門」的起源地，可見此地在軍事上是擁有一定的特殊性，並且也具有一定的隱密性。推論進出該地的人物，也需要相當的文化背景和同質性的理念思想，那麼該地在高知識份子的建設、經營管理之下，自然能產生具有文化氛圍的特色。所以我們可以說「赤山龍湖巖」在宗教上，文化上是具有相當的歷史價值。

筆者初到「赤山龍湖巖」就被第一殿前廣場西側大榕樹下的石碑吸引，這是清道光年間所刻為紀念減租賦的「孫大爺開租碑」（圖 4、圖 5），紀錄乾隆年間的當地縣令孫公，推動減稅，使地盡其利，以厚民生之事。雖然字體已經模糊不清，但是仍可見其歷史意義。在該巖第三殿東側還有三個並立的石碑，是清乾隆十八年（1754）、嘉慶元年（1796）和光緒十八年（1893）的石碑，字體清晰，塗上紅漆之後，更清楚的知道內容是當時政府對民眾的公告，以及紀錄當時所發生之事情。其中最早的石碑距今有 264 年的歷史。

筆者訪談住持時他表示，早年民眾生活是以寺廟為中心，平日一定會在各寺廟聚集，在沒有報紙和電視媒體的時代，政府的政令或地方性政策，以及要通知當地民眾一些事情時，會在寺廟發布訊息。這幾個石碑就是清政府當時的告示，一直保留在該巖。這也是「赤山龍湖巖」具有歷史價值的痕跡之一。



圖 4 孫大爺開租碑



圖 5 清政府政令石碑

<sup>4</sup> 維基百科網站，〈<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/陳近南>〉，檢索日期：2018 年 8 月 9 日。

## 二、「赤山龍湖巖」現況

在「赤山龍湖巖」開山始祖參徹禪師圓寂之後，由鶴清法師擔任住持，至今已經傳到第十代。各代住持名稱如下：第一代參徹禪師、第二代鶴清法師、第三代寬諒法師、第四代寶慧法師、第五代修來法師、第七代梵山法師、第八代妙元法師、第九代頌協法師、第十代微雲法師，現第十一代住持是深福法師。（圖 6）（第六代法師不可考）

筆者觀察赤山龍湖巖有比丘和比丘尼，住持是深福法師（1942-），當家師是深睦法師（1937-），她是深福法師的姊姊，其他寺眾有 11 位比丘尼。住持和當家師二人自幼受父親的影響，1956 年就生活在「赤山龍湖巖」至今，可見他二人對佛教教義累積了數十年的經驗，對於該巖也有深刻的情感。筆者訪談住持深福法師時，他表示歷代的住持都是由比丘擔任，從無考量以比丘尼為住持，但是近年比丘逐漸稀少，而比丘尼日益增多。目前該巖也僅有深福法師一位比丘，其他都是比丘尼。

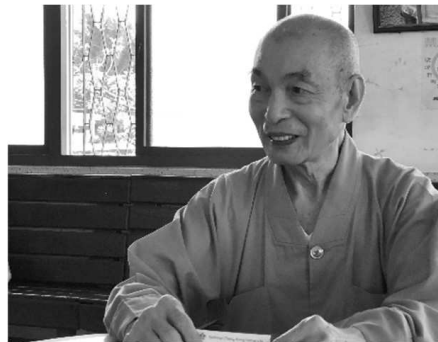


圖 6 深福法師



圖 7 「赤山龍湖巖」山門、第一殿

「赤山龍湖巖」（圖 7）除了朝暮課誦貫和週日共修之外，每年的例行法會及大進香期（均用農曆）如下：

萬佛法會：俗稱拜萬佛。自正月初一至正月初九，個人或攜眷屬參加拜佛香客多。

觀音菩薩聖誕：二月十九日。自二月十一、十二日起就有甚多進香團開始進香。

釋迦牟尼佛聖誕：亦稱浴佛節。四月初八，全日個人或攜眷屬參加拜佛香客多。

觀音菩薩成道紀念日：六月十九日。自六月十二、十三日起就有甚多進香團進香。

地藏王菩薩聖誕紀念日：七月二十九日。自七月二十七日起舉行盂蘭盆盛會，

超薦各姓歷代宗親，並歡迎各地善信參加。

觀音菩薩出家紀念日：九月十九日。自九月十二、十三日起進香團就開始進香。

梁皇法會：十月二十三日至十月二十九日。<sup>5</sup>

目前「赤山龍湖巖」寺眾一般日程的作息，是以早晚課為主，其他時間進行自己的工作，每週日 9:00—10:00 舉行共修班念佛會，許多信徒都會參與誦經，而後由深福法師開示。基本上固定的一日歷程詳見表 1。

表 1 「赤山龍湖巖」寺眾一般日程的作息表

| 排序 | 時間            | 事項      | 備註       |
|----|---------------|---------|----------|
| 1  | 3:30 - 4:00   | 起板、晨鐘   | 寺眾起床     |
| 2  | 4:00 - 5:00   | 早課      |          |
| 3  | 5:30 - 6:00   | 早齋      |          |
| 4  | 11:00 - 11:30 | 午供      |          |
| 5  | 11:30 - 12:00 | 午齋      |          |
| 6  | 12:00 - 4:30  | 進行自己的工作 |          |
| 7  | 4:30 - 5:30   | 晚課      |          |
| 8  | 5:30 - 6:00   | 藥石      | 不提供晚餐，自理 |
| 9  | 6:00 - 7:30   | 進行自己的工作 |          |
| 10 | 7:30-8:00     | 暮鼓      |          |
| 11 | 8:00-         | 安板      |          |

（本研究整理繪製）

「赤山龍湖巖」雖然地處偏遠，但是香火鼎盛，平日進香的民眾就相當多，加以周末和特別的慶典活動時，更顯擁擠。該巖第一殿的東廂設有接待信徒的空間，長桌座椅旁設有閱覽書架，擺放許多佛教相關書籍和經文（圖 8、圖 9），任信徒們選取閱讀，雖然擺設簡單並不華麗，但是很溫馨與周到，讓信徒們有親切感，這對於佛教文化的推行有正面效果。

<sup>5</sup> 參考臺南市六甲赤山龍湖巖簡介。



圖 8 客堂（信徒接待區）



圖 9 閱讀圖書架

從以上對於「赤山龍湖巖」的地理位置、歷史文化、佛殿規劃、供奉佛祖，以及現況的理解，可知道該巖是佛教文化傳播到臺灣的重要據點，也是佛教音樂傳播到臺灣的最早寺廟之一，不僅具有歷史意義，加以該寺地處偏遠，現代化的情形比較緩慢，所以佛教梵唄的形式與內容，應該保留比較多傳統的特色。

本文將以「赤山龍湖巖」經常性的佛事活動之梵唄為探析內容，包含：晨鐘暮鼓、早晚課和週日的共修念佛會儀軌中之唱誦梵唄。又唱誦梵唄的內容多樣而各具意義，筆者主要分析各儀軌中梵唄的唱曲形式，從接近說話語音之念誦至音樂旋律豐富的歌唱梵唄，分為念誦式、數唱式、誦唱式和歌唱式四種類型，又這些類型中還有不同速度和不同曲體之表現方式，例如念誦式有：快速念誦式、重複念誦式。歌唱式有：慢曲歌唱式、一人領唱歌曲式和二段式歌曲式等。這些多樣性的佛教梵唄表現形式，豐富了臺灣佛教音樂的特色。

## 貳、晨鐘暮鼓

「赤山龍湖巖」是一個傳統又具有歷史文化背景的佛寺，非常重視傳統儀軌，除了諸佛菩薩誕辰及紀念日、六齋日、十齋日和觀音明齋日的誦經活動之外，也和一般佛寺相同，經常性的修行法事每日的朝暮課誦。但是赤山龍湖巖的念佛儀規嚴謹而有條理，執行朝暮課誦流程與內容莊嚴而繁複，這是數百年來古老傳習的傳統形式。筆者參與多次該寺朝暮課誦，除了能感染誦經之嚴肅氛圍之外，對於該寺之比丘和比丘尼，修行佛法的誠心和執著也是非常感動。

## 一、晨鐘

「赤山龍湖巖」的住持、當家師和寺眾們，在每天舉行早課誦經之前，一大清早透過打板的儀式，起床、盥洗，進行準備一天的禮佛活動，所以該巖一天的開始就是進行「晨鐘」。「赤山龍湖巖」清晨的 3 點 30 分，由維那手持起板（圖 10），先打三板，然後叩鐘（圖 11）。



圖 10 法禪師打板



圖 11 法禪師叩鐘

當天維那法禪師要比其他僧人早起，先點油燈，該巖有非常古老的懸吊式油燈，然後面對院內定點打板，在晨鐘之前共要打三板。第一板是喚醒沉睡中之僧人，節奏是一長兩短，打三次。而後「燒香」，先進入殿內點香，再奔走於巖內的各殿，為巖內所供奉的各佛點香。約 5 分鐘後打第二板，提醒僧人該盥洗準備早課了，節奏是兩長兩短，三次之後是快速的兩長兩短四次。而後「奉茶」，為巖內所供奉的各佛奉茶。約 10 分鐘後打第三板，提醒僧人們準備早課了，節奏是三長兩短，打五次。當第三板打完之後，接著是繞該巖各殿邊走邊打板，念誦「若人欲了知，三世一切佛……」，節奏音節是五五，然後輕輕由慢漸快的打板。當維那邊走邊打板走到大雄寶殿時，已經是 3 時 45 分了。就進入「叩鐘」的階段，也就是開始「晨鐘」的儀軌。

為清晰「晨鐘」儀式之流程，筆者以表示之，詳見表 2。

表 2 「晨鐘儀軌」流程表

| 臺灣臺南「赤山龍湖巖」晨鐘儀軌流程 |         |    |                                  |    |    |                            |
|-------------------|---------|----|----------------------------------|----|----|----------------------------|
| 項目                | 名稱      | 排序 | 念誦內容                             | 叩鐘 | 禮拜 | 說明                         |
| 一                 | 念誦      |    | 聞鐘聲煩惱輕，智慧長菩提生，<br>離地獄出火坑，願成佛度眾生。 |    |    | 念誦一遍                       |
| 二                 | 念誦      |    | 「唵 伽囉帝耶莎訶」（三稱）                   | 叩鐘 | 跪拜 | 念完一遍叩鐘一次，<br>跪拜一次。<br>共三次。 |
| 三                 | 快鐘<br>念 |    | 南無大方廣佛華嚴經<br>南無華嚴會上佛菩薩           | 叩鐘 |    | 念一字叩鐘一次，共<br>叩鐘十八次。        |
| 四                 | 慢鐘<br>念 | 1  | 妙湛總持不動尊，首楞嚴王世希有。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 2  | 銷我億劫顛倒想，不歷僧祇獲法身。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 3  | 願今得果成寶王，還度如是恆沙眾。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 4  | 將此深心奉塵刹，是則名為報佛恩。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 5  | 伏請世尊為證明，五濁惡世誓先入。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 6  | 如一眾生未成佛，終不於此取泥洹。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 7  | 大雄大力大慈悲，希更審除微細惑。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 8  | 令我早登無上覺，於十方界坐道場。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 9  | 舜若多性可銷亡，爍迦羅心無動轉。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
| 五                 | 念誦      | 1  | 南無清淨法身，毘盧遮那佛。                    | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 2  | 南無圓滿報身，盧舍那佛。                     | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 3  | 南無千百億化身，釋迦牟尼佛。                   | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 4  | 南無當來下生，彌勒尊佛。                     | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 5  | 南無極樂世界，阿彌陀佛。                     | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 6  | 南無清涼山金色界，大智文殊師利菩薩。               | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 7  | 南無峨嵋山銀色界，大行普賢菩薩。                 | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 8  | 南無普陀山琉璃界，大悲觀世音菩薩。                | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 9  | 南無九華山幽冥界，大願地藏王菩薩。                | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |         | 10 | 南無三洲感應韋馱尊天菩薩。                    | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |

（早課前撞鐘接鼓三陣）

從表 2 中知道早課前「晨鐘」的儀式非常複雜而細緻，維那二人法禪師念佛跪拜敲鐘，懷安師擊鼓配搭，非常莊嚴。而僧人和信眾們也在多響的鐘聲和鼓聲呼喚中，來到大雄寶殿進行早課。「晨鐘儀軌」一至五的流程，總共執行三次，而後接「鼓三陣」，由另一位僧尼打鼓，邀請僧尼和信眾入殿誦早課經。

「鼓三陣」的節奏和流程如下：

(速度由慢漸快)

大鼓：X X X X X X XX X XX XX XX X XX XX X……

念：大眾請 大眾請 大眾請上殿 ………

「鼓三陣」的節奏每五分鐘執行一次，共執行三次，時間就差不多是清晨 4 時 10 分左右，當僧尼和信眾都陸續入殿之後，由當日維那主持早課之時，也就是晨鐘儀式結束。

## 二、暮鼓

下午 7 時 30 分左右，「赤山龍湖巖」開始進行「暮鼓」之儀式，非常特別的是以普通話念誦。由懷安師擊鼓，法禪師擔任維那唱誦暮鼓之儀式內容。懷安師在大雄寶殿上香，叩拜三次，然後擊鼓（圖 12）。該巖原舊的鼓現在已經不使用，掛在高處（圖 13）。



圖 12 懷安師擊鼓



圖 13 赤山龍湖巖原來舊鼓

暮鼓擊鼓者首先敲鼓邊「X XX X-」的節奏，接著擊鼓心「X X X -」的節奏兩次，而後接由慢漸快「XX XX X XX XX X……」。一直打擊這節奏，大約 10 分鐘後，鼓的節奏變更為「X X X-」，三次之後，又是由慢漸快「XX XX X XX XX X……」。大約 5 分鐘後，法禪師開始禮拜進行「暮鼓」之儀式，鼓聲更改為敲擊鼓心「X X X-」，一次之後，敲擊鼓邊「X XX X-」。維那以普通話念誦儀式內容，邊配合鼓聲敲鐘。儀式流程和內容詳見表 3「暮鼓儀軌」流程表。

表 3 「暮鼓儀軌」流程表

| 臺灣臺南「赤山龍湖巖」晨鐘儀軌流程 |     |    |                                    |    |    |                            |
|-------------------|-----|----|------------------------------------|----|----|----------------------------|
| 項目                | 名稱  | 排序 | 念誦內容                               | 叩鐘 | 禮拜 | 說明                         |
| 一                 | 念誦  |    | 願此鐘聲超法界 鐵圍幽闇悉皆聞<br>聞塵清淨證圓通 一切眾生成正覺 |    |    | 念誦一遍                       |
| 二                 | 念誦  |    | 「唵 伽囉帝耶莎訶」（三稱）                     | 叩鐘 | 跪拜 | 念完一遍叩鐘一次，<br>跪拜一次。<br>共三次。 |
| 三                 | 慢鐘念 | 1  | 洪鐘（初 二 三）叩，寶偈高吟，<br>上徹天堂，下通地府。     | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 2  | 上祝中華民國，國運昌隆，<br>下濟全國人民，福慧增長。       | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 3  | 三界四生之內，各免輪迴，<br>九幽十類之中，悉離苦海。       | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 4  | 五風十雨，免遭饑饉之年，<br>南畝東郊，俱瞻堯舜之日。       | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 5  | 干戈永息，甲馬休征，<br>陣敗傷亡，俱生淨土。           | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 6  | 飛禽走獸，羅網不逢，<br>浪子孤商，早還鄉井。           | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 7  | 無邊世界，地久天長，<br>遠近檀那，增延福壽。           | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 8  | 三門鎮靖，佛法常興，<br>土地龍神，安僧護法。           | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 9  | 父母師長，六親眷屬，<br>歷代先亡，同登彼岸。           | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
| 四                 | 念誦  | 1  | 南無清淨法身，毘盧遮那佛                       | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 2  | 南無圓滿報身，盧舍那佛                        | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 3  | 南無千百億化身，釋迦牟尼佛                      | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 4  | 南無當來下生，彌勒尊佛                        | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 5  | 南無極樂世界，阿彌陀佛                        | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 6  | 南無清涼山金色界，大智文殊師利菩薩                  | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 7  | 南無峨嵋山銀色界，大行普賢菩薩                    | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 8  | 南無普陀山琉璃界，大悲觀世音菩薩                   | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 9  | 南無九華山幽冥界，大願地藏王菩薩                   | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |
|                   |     | 10 | 南無三洲感應韋馱尊天菩薩                       | 叩鐘 | 跪拜 | 念誦一遍叩鐘跪拜                   |

|       |                            |                     |
|-------|----------------------------|---------------------|
| 五 快鐘念 | 南無大乘妙法蓮華經，南無法華會上佛 叩鐘<br>菩薩 | 念一字叩鐘一次，共<br>叩鐘十八次。 |
| 六     | 南無當山護教伽藍聖眾菩薩 叩鐘            | 念誦一遍叩鐘跪拜            |

(後接安板)

「暮鼓儀軌」一至六的流程，總共執行三次，而後接「安板」，也就是打板。「暮鼓儀軌」最後一聲扣鐘之後，維那拿起板，打一下板，敲一聲鐘，兩次之後手持板邊敲擊邊走向戶外，行進中打板節奏「X X X X-」由慢漸快「X X X X X X X X X……」。共四次，最後安板，以念誦「若人欲了知，三世一切佛……」，打板節奏是「X X X X X- X X X X X-」完成暮鼓儀式。

在「晨鐘暮鼓」的儀軌中，除了唸誦祈願內容和讚誦詞之外，慢鐘念的部分，維那會以歌唱的形式表達梵唄，特別的是「晨鐘」使用臺灣福佬語唱曲，「暮鼓」使用普通話唱曲，維那表示多年來都如此，沒有特定的原因。維那所唱「晨鐘暮鼓」的慢鐘念，詳見譜例 1【晨鐘暮鼓】。

譜例 1【晨鐘暮鼓】

**【晨鐘暮鼓】**

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法 禪、懷 安  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

♩ = 70  
1=C

3/4 3 5 - | 6 5 3 6 - | 5 6 1 - | 6 5 3 5 3 - |



(晨鐘) 妙 湛 總 持 不 動 尊，  
(暮鼓) 洪 鐘 初 叩 寶 偈 高 吟，

5 5 3 3 2 3 | 1 6 1 616 5 - | 3 2 3 5 - | 2 3 1 - ||



(晨鐘) 首 楞 嚴 王 世 希 有。  
(暮鼓) 上 徹 天 堂， 下 通 地 府。

譜例 1【晨鐘暮鼓】的節拍以 3/4 呈現，雖然是三拍子，但是長音都在第二拍，幾乎是二個字一個長音，所以沒有跳躍的氛圍，反而使音形非常規整。此梵唄以五聲音階組成，上句落 Mi 音，

下句落 Do 音，音樂以兩小節為一個單位，有起承轉合的效果，其中第 5 小節音樂高昂，從第 6 到第 8 小節往下行行進，終止於穩定的 Do 音。

這樣一個傳統又古老的古刹，坐落在偏遠的鄉間山區，還保持著每日晨鐘暮鼓的儀式，他們執行「晨鐘」和「暮鼓」的固定儀式，既莊嚴又傳統，並且在晨鐘暮鼓之際，又誦經又吟唱梵唄，很有特色。這雖不是早晚課，也不是共修課，而是此巖僧尼們作息的儀軌，但是其過程和內容是非常豐富而值得紀錄和研究的。

## 參、早課儀軌之梵唄音樂

「赤山龍湖巖」的朝暮課誦禮佛儀規既傳統又莊嚴，僧尼和男女信眾排班東西對面立，比丘和男信眾立於大雄寶殿之東邊，比丘尼和女信眾立於殿堂之西邊。儀式中有時轉身向佛，跪拜，問訊，問訊畢，仍然轉身對面立。朝暮課誦使用臺灣福佬語言進行念誦，時間約一小時。

### 一、朝時課誦內容

「赤山龍湖巖」僧尼和信眾每日清晨的朝時課唱誦內容，筆者將其分為十二個部分，分述如下：

1. 〈楞嚴咒〉：【大佛頂首楞嚴神咒】（第一會）、（第二會）、（第三會）、（第四會）、（第五會）。
2. 〈大悲咒〉：【千手千眼無礙大悲心陀羅尼】。
3. 〈十小咒〉：【如意寶輪王陀羅尼】、【消災吉祥神咒】、【功德寶山神咒】、【準提神咒】、【聖無量壽決定光明王陀羅尼】、【藥師灌頂真言】、【觀音靈感真言】、【七佛滅罪真言】、【往生淨土神咒】、【善女天咒】。
4. 〈心經〉：【般若波羅密多心經】。
5. 〈回向偈〉：【上來現前清淨眾】。
6. 〈讚觀音偈〉：【觀音菩薩妙難酬】。
7. 〈繞佛〉。
8. 〈讚觀音文〉：【南無過去】（單日）；〈普賢十大願王〉：【一者禮敬諸佛】（雙日）。
9. 〈四生九有〉：【四生九有】。
10. 〈三皈依〉：【自皈依佛】、【自皈依法】、【自皈依僧】。
11. 〈善女天咒〉（大吉祥天女咒）：【南無佛陀】。
12. 〈韋馱讚〉：【韋馱天將】。
13. 〈二時臨齋儀〉：【供養清淨】、【變食咒語】。
14. 〈結齋〉。

在此特別說明，早課的流程中第八項目之內容，因應農曆日程的單雙日而有不同內容，單日是唱誦〈讚觀音文〉：【南無過去】；雙日是唱誦〈普賢十大願王〉：【一者禮敬諸佛】。詳見表 4 早課誦內容表。

表 4 早課唱誦內容表

| 排序 | 名稱                                           | 內容                                                                                            | 說明                |
|----|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1  | 〈楞嚴咒〉                                        | 【大佛頂首楞嚴神咒】（第一會）、（第二會）、（第三會）、（第四會）、（第五會）                                                       | 此咒共 427 句，2620 字。 |
| 2  | 〈大悲咒〉                                        | 【千手千眼無礙大悲心陀羅尼】                                                                                |                   |
| 3  | 〈十小咒〉                                        | 【如意寶輪王陀羅尼】、【消災吉祥神咒】、【功德寶山神咒】、【準提神咒】、【聖無量壽決定光明王陀羅尼】、【藥師灌頂真言】、【觀音靈感真言】、【七佛滅罪真言】、【往生淨土神咒】、【善女天咒】 |                   |
| 4  | 〈心經〉                                         | 【般若波羅密多心經】                                                                                    |                   |
| 5  | 〈回向偈〉                                        | 【上來現前清淨眾】                                                                                     |                   |
| 6  | 〈讚觀音偈〉                                       | 【觀音菩薩妙難酬】                                                                                     |                   |
| 7  | 〈繞佛〉前三圈行進中唱誦「南無觀世音菩薩」<br>〈繞佛〉三圈之後行進中唱誦「觀音菩薩」 |                                                                                               | 唱誦無限次，直至繞佛完畢。     |
|    | 單 日                                          | 雙 日                                                                                           | 農曆日期              |
| 8  | 〈讚觀音文〉<br>【南無過去】                             | 〈普賢十大願王〉<br>【一者禮敬諸佛】                                                                          | 唱誦                |
| 9  | 〈四生九有〉                                       | 【四生九有】                                                                                        |                   |
| 10 | 〈三皈依〉                                        | 【自皈依佛】、【自皈依法】、【自皈依僧】                                                                          | 唱曲                |
| 11 | 〈善女天咒〉（大吉祥天女咒）                               | 【南無佛陀】                                                                                        | 念三遍               |
| 12 | 〈韋馱讚〉（一）                                     | 【韋馱天將】                                                                                        | 慢唱                |
| 13 | 〈二時臨齋儀〉                                      | 【供養清淨】、【變食咒語】                                                                                 | 念供養咒              |
| 14 | 〈結齋〉                                         |                                                                                               |                   |

（本研究整理繪製）

## 二、朝時課誦梵唄形式

「赤山龍湖巖」早晚課，多由法禪師和懷安師兩位比丘尼擔任維那，<sup>6</sup>主導早晚課的流程與帶領梵唄的唱誦，法禪師負責每月初一到十四的早晚課；懷安師負責每月初十五到三十的早晚課。因為該巖之僧尼年齡都比較年長，身體狀況往往無法勝任，所以懷安師和法禪師每人負責半個月，使得該巖的早晚課音樂內容比較統一。

在早課中就梵唄詞格而言，有咒語、讚、偈，還有文（經文、白話文）。<sup>7</sup>「咒語」部分有許多不同形式，例如：【大佛頂首楞嚴神咒】的咒語前有二十五句七言偈，後接咒語的詞格則多變化，不固定字數。【準提神咒】前有四句七言偈，後接三、四、五言不定的句式咒語。早課的咒語也有一些是咒語前沒有偈，直接唱唸咒語。「讚」有四言和七言，例如：〈韋馱讚〉1.是四言體，〈韋馱偈讚〉2.是七言體。「偈」有四言、六言、七言和混和等四種，例如：【讚觀音偈】和【讚佛偈】是七言，【讚觀音文】是四言、六言、七言混合體，【普賢十大願王】是六言、七言混合體。早課中屬於「文」的部分比較少，有【般若波羅密多心經】和〈韋馱讚〉等，是經文和白話文。

在早課梵唄的唱誦部分，有各種唸唱的形式，並且不同的內容有不同的節奏音型與音樂曲調的變化，其中屬於念誦的經文占多數。筆者歸納出早課三種梵唄的形式：其一，念誦式；其二，快速念誦式；其三，歌唱式。本文所使用之曲譜是筆者田野調查參與「赤山龍湖巖」早晚課和周日念佛會時，錄音錄影後，以影音資料聽寫出之曲譜，由筆者訂譜謝家芳製譜之版本。為便於閱讀，筆者以簡譜和五線譜加唱詞呈現，由於早晚課之梵唄，在不同時間維那帶唱之起音會有不同，並且這些樂曲是首調音樂，是以音樂中的相對音高為主體，因此五線譜部分都以 C 大調呈現。

### （一）念誦式

早課梵唄的唱誦部分屬於念誦的形式數量很多，例如：咒語、讚、偈和經文，大多是以念誦的方式進行。但是即使是念誦的形式，也多少會帶入一些節奏和旋律的變化。本文舉例【三皈依】，詳見譜例 2。

<sup>6</sup> 「維那」是寺院組織裡的一種職務名稱，又稱「知事」，負責管理寺院的庶務，以及保護僧物。在大眾早晚課或法會上，凡是唱誦梵唄，都會由維那舉腔，就是由維那師發第一個音，然後大眾跟著唱誦。通常維那也是負責掌磬，控制唱誦的節奏，所以會站在磬旁。

奇摩知識網，〈<https://tw.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110221000016KK01418>〉，檢索日期：2018 年 8 月 10 日。

<sup>7</sup> 袁靜芳，《中國漢傳佛教音樂文化》，北京：中央民族大學出版社，2005 年，頁 50-80。

譜例 2 早課【三皈依】(片段)

**早課【三皈依】(片段)**

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
 維 那：法 禪、懷 安  
 訂 譜：施 德 玉  
 製 譜：謝 家 芳

♩ = 95  
1=C

(《佛門必備課誦本》P. 37)

從譜例 2 早課【三皈依】的片段第 2、5、8 小節可以見到，整個小節都是 Mi 的音符，也就是同音念誦，但是第 1、3、6、9 小節，筆者圈出之音型，則是 Mi Sol Sol Mi 的音型，或是其變化音型，使念誦在統一中，有一點旋律的變化。而全曲念誦的速度式以節拍器上一拍 95 的速度進行，從容而清晰。

## (二) 快速念誦式

在念誦的形式中，有從容的速度，也有非常快速的念誦，例如：〈四生九有〉中的【善女天咒】，也就是「大吉祥天女咒」。詳見譜例 3【善女天咒】

譜例 3【善女天咒】

早課【善女天咒】

六甲赤山龍湖巖  
維那：法禪、懷安  
訂譜：施德玉  
製譜：謝家芳

♩ = 110

1=C

南 無 佛 陀 南 無 達 摩 南 無 僧 伽，

南 無 室 利， 摩 訶 提 鼻 耶， 怛 你

也 他 波 利 富 樓 那 遮 利

三 曼 陀 達 捨 尼， 摩 訶 毗 訶 羅 伽

帝， 三 曼 陀 毗 尼 加 帝， 摩 訶

迦 利 野， 波 禰， 波 囉 波 禰，

薩 利 嚩 栗 他 三 曼 陀 修 鉢 犁 帝，

2 早課【善女天咒】

富 隸 那 阿 利 那, 達 摩 帝, 摩 訶

毗 鼓 畢 帝, 摩 訶 彌 勒 帝,

婁 簸 僧 祇 帝, 醯 帝 篥 僧

祇 醯 帝, 三 曼 陀 阿 他 阿 ? 波 羅

尼, 南 無 佛 陀 南 無 達 摩 南 無

阿 ? 婆 羅 尼

(《佛門必備課誦本》) P. 37

此曲散板開始，唱詞四個字之後，應用每小節二拍的重音頻繁出現之快速，以節拍器上每拍 110 的速度，唱唸咒語。雖然不知道這咒語的詞情內容，但是從念唱的音高分析，Sol 音是經常出現的音高，前後穿插著 Mi 和 La 音，多以級進或小三度的音程在念誦，而沒有太多的高低音變化之旋律音形，尤其第 33-34 小節是念誦的方式進行，沒有音高的旋律。所以這咒語的念誦是以 Sol 為主音，幾乎一字一音的形式念誦，是屬於快速念誦形式之梵唄。

### (三) 歌唱式

在早課中幾乎以念誦和快速念誦的梵唄為多的情形之下，歌唱性的梵唄就更具有音樂旋律的色彩，本文舉二首歌唱性的梵唄說明如下。其一早課第六之【四生九有】（譜例 4），其二，早課第七〈韋馱讚〉第一首【韋馱讚】（譜例 5）。

譜例 4【四生九有】

**早課【四生九有】**

♩ = 65  
1=C

四 生 九 (呀) 有

同 登 華

藏 玄 門

八 難 三 途

共 入

毘 盧 性 海

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法禪、懷安  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

（《佛門必備課誦本》P. 36）

譜例 4【四生九有】以節拍器上每拍 65 的速度，緩慢的歌唱，開始時「四生九有」四字唱詞以散板自由的歌唱，尤其「有」字拖了七拍の時值，旋律很豐富。此曲唱詞除了最後一句之外，幾乎每一個字音樂都有四拍以上，也就是使用一字多音的唱曲方式，展現佛教梵唄的音樂色彩。接著分析【韋馱讚】，詳見譜例 5。

譜例 5【韋馱讚】片段

## 早課【韋馱讚】

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法 禪、懷 安  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

♩ = 70  
1=C  
2/4

韋 陀  
天  
將  
菩 薩  
化  
身，  
身，

29

2

早課【韋馱讚】

33 5 6 5 4 | 5 5 | 6  $\dot{1}$  6 | 5 · 6 |  
佛 法

37 4 5 |  $\vee$  5 2 3 2 | 1 2 | 3 5 6 |  
誓 弘

41 5 6 4 2 | 1 · 6 | 1 —  $\vee$  1 2 3 5 |  
深，

45 2 3 5 | 2 · 3 | 2 3 2 1 | 2 · 3 |

49 5 6 5 4 | 5 5 | 6  $\dot{1}$  6 | 5 · 6 |  
寶 杵

53 4 5 |  $\vee$  5 2 3 2 | 1 2 | 4 · 6 |  
鎮 魔

57 5 —  $\vee$  5 1 3 | 2 3 2 1 | 6 1 3 |  
軍，

61 1 2 1 6 | 5 · 6 | 1 6 1  $\vee$  1 2 3 5 |

65 3 2 1 3 | 2 — | 3 5 3 2 3 | 5 · 6 |  
功 德

譜例 5 是「赤山龍湖巖」早課第七【韋馱讚】，是四言讚體，雖然字數不多，但是音樂非常豐富，使得唱曲變得很長，本文取其片段進行分析。音樂的速度是每拍 70 的中等速度，以 2/4 記譜，唱詞的每一個字都拖很長的音符，至少二小節到三小節。音樂以級進和小跳的音程為主，運用五聲音階呈現柔和而婉轉的風格特色，是抒情的讚誦梵唄。

以上四首「赤山龍湖巖」早課中的梵唄，不論是以經文、咒語、讚或偈的載體進行禮佛儀式，即使有許多的詞情內容，筆者至今都無法參透，尤其是咒語的部分，閱讀起來就像無字天書，但是透過吟誦和歌唱式的表現手法，讓梵唄就是能呈現朝時課誦禮佛儀規既傳統又莊嚴的氛圍。

## 肆、晚課儀軌之梵唄音樂

「赤山龍湖巖」僧尼和信眾每日黃昏的暮時課唱誦稱為「晚課」，晚課的內容與早課不同，並且有不一樣的梵唄音樂。

### 一、暮時課誦內容

「晚課」的唱誦內容，也有分為農曆的單數日和雙數日內容不同。筆者將其分為十三個部分，分述如下：1.【南無蓮池海會佛菩薩】（單日）；【南無洪名會上佛菩薩】（雙日）。2.〈阿彌陀經〉：【阿彌陀經】（單日）；〈禮佛大懺悔文〉：【禮佛大懺悔文】（雙日）。3.〈往生咒〉：【拔一切業障根本得生淨土陀羅尼】（單日）；〈八十八佛〉：【八十八佛】（雙日）。4.〈八十八佛大懺悔文〉：【南無法界藏身阿彌陀佛】。5.〈蒙山施食儀〉：【破地獄真言】、【普召請真言】、【解冤結真言】、【南無大方廣佛華嚴經】、【皈依佛】、【懺悔發願】、【滅定業真言】、【滅業障真言】、【開咽喉真言】、【三昧耶戒真言】、【變食真言】、【甘露水真言】、【一字水輪真言】、【乳海真言】、【南無多寶如來】、【神咒加持】、【汝等佛子眾】、【施無遮食真言】、【普供養真言】。6.〈心經〉：【般若波羅密多心經】7.〈往生咒〉：【往生淨土神咒】。8.〈讚佛偈〉：【四生登於寶地】、【阿彌陀佛身金色】。9.〈繞佛〉。10.〈大慈菩薩發願偈〉：【十方三世佛】（單日）；〈普賢菩薩警眾偈〉：【是日已過】（雙日）。11.〈三皈依〉：【自皈依佛】、【自皈依法】、【自皈依僧】。12.〈大悲咒〉：【大悲咒】。13.〈伽藍讚〉：【伽藍主者】。詳見表 5 晚課誦內容表。

表 5 晚課唱誦內容表

| 排序 | 晚課 唱誦名稱與內容                                                                                                                                                                           | 說明                  |                          |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--------------------------|
|    | 單 日                                                                                                                                                                                  | 雙 日                 |                          |
| 1  | 【南無蓮池海會佛菩薩】                                                                                                                                                                          | 【南無洪名會上佛菩薩】         | 念誦三遍                     |
| 2  | 〈阿彌陀經〉【阿彌陀經】                                                                                                                                                                         | 〈禮佛大懺悔文〉【禮佛大懺悔文】    | 念誦                       |
| 3  | 〈往生咒〉【拔一切業障根本得生淨土陀羅尼】                                                                                                                                                                | 〈八十八佛〉【八十八佛】        | 念誦                       |
| 4  | 〈八十八佛大懺悔文〉【南無法界藏身阿彌陀佛】                                                                                                                                                               |                     | 念誦                       |
| 5  | 〈蒙山施食儀〉<br>【破地獄真言】、【普召請真言】、【解冤結真言】、【南無大方廣佛華嚴經】、<br>【皈依佛】、【懺悔發願】、【滅定業真言】、【滅業障真言】、【開咽喉真言】、<br>【三昧耶戒真言】、【變食真言】、【甘露水真言】、【一字水輪真言】、【乳海<br>真言】、【南無多寶如來】、【神咒加持】、【汝等佛子眾】、【施無遮食真言】、<br>【普供養真言】 |                     | 念誦<br>數唱                 |
| 6  | 〈心經〉【般若波羅密多心經】                                                                                                                                                                       |                     | 念一遍                      |
| 7  | 〈往生咒〉【往生淨土神咒】                                                                                                                                                                        |                     | 念三遍                      |
| 8  | 〈讚佛偈〉【四生登於寶地】、【阿彌陀佛身金色】                                                                                                                                                              |                     | 唱曲                       |
| 9  | 〈繞佛〉前三圈行進中唱誦「南無阿彌陀佛」<br>〈繞佛〉三圈之後行進中唱誦「阿彌陀佛」                                                                                                                                          |                     | 唱 誦 無 限<br>次，直至繞佛<br>完畢。 |
|    | 單 日                                                                                                                                                                                  | 雙 日                 | 念誦                       |
| 10 | 〈大慈菩薩發願偈〉<br>【十方三世佛】                                                                                                                                                                 | 〈慈雲懺主淨土文〉<br>【一心歸命】 | 慢唱曲                      |
| 11 | 〈普賢菩薩警眾偈〉【是自己過】<br>〈三皈依〉【自皈依佛】、【自皈依法】、【自皈依僧】                                                                                                                                         |                     | 唱曲                       |
| 12 | 〈大悲咒〉【大悲咒】                                                                                                                                                                           |                     | 念誦                       |
| 13 | 〈伽藍讚〉【伽藍主者】                                                                                                                                                                          |                     | 慢唱曲                      |

(本研究整理繪製)

## 二、暮時課誦梵唄形式

「赤山龍湖巖」每日的晚課，只要是農曆的單數日，就是由有音樂旋律的唱誦三遍【南無蓮池海會菩薩】唱詞開始，緊接著是冗長的〈阿彌陀經〉和〈往生咒〉【拔一切業障根本得生淨土陀羅尼】，所以是用快速念誦的方式誦經。而農曆的雙數日，就是由有音樂旋律的唱誦三遍【南無洪名會上佛菩薩】唱詞開始，緊接著是平緩抒情的念誦【禮佛大懺悔文】和逐漸加快速度的〈八十八佛〉【八十八佛】，在快速的唸出【八十八佛】的名諱之後，單雙日的流程就開始相同了。先念誦〈八

十八佛大懺悔文》，大多為七言齊言體，接著是冗長的〈蒙山施食儀〉，共 19 種真言，雖然有的真言僅一句，但是意義很深。此處的梵唄大多是念誦，有的詞配合節奏，接近民間音樂的「數唱」，所以比較特別。

本文將「赤山龍湖巖」每日晚課之梵唄唱曲分為四種形式，其一，數唱式；其二重複念誦式；其三，快速念誦式；其四，多段體歌唱式。分述如下：

### （一）數唱式

筆者參與「赤山龍湖巖」晚課時，和參與他們早課誦經，有完全不同的感受，因為不僅晚課內容的經文和早課相差很大之外，在梵唄的念誦、唱曲也都大不相同，更呈現「赤山龍湖巖」梵唄的多樣性，就音樂色彩而言，也有多樣的變化。其中在冗長〈蒙山施食儀〉的 19 種真言中，幾乎都以快速的念誦形式展現，並且速度有越來越快的情形，其中在即將結束的【汝等佛子眾】，筆者聽到民間音樂中數唱的音型舉例如下。詳見譜例 6【蒙山施食·汝等佛子眾】。

譜例 6【蒙山施食·汝等佛子眾】

**晚課【蒙山施食】（數唱）**

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法禪、懷安  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

♩ = 100  
1=C

4/4 ||: 3 2 3 2 1 3 2 | 3/4 X X X X X | X X X X X | X X X X X |

5 X X X X X | X X X X X | X X X X X | X X X X X :||

汝 等 佛 子 眾， 我 今 施 汝 供， 此 食 徧 十 方， 一 切 佛 子 供，  
願 以 此 功 德， 普 及 於 一 切， 施 食 與 佛 子， 皆 共 成 佛 道。

（反覆三次）

（《佛門必備課誦本》P. 69）

從譜例 6【蒙山施食·汝等佛子眾】的第 2 小節開始，每小節三拍，是由四個八分音符和一個四分音符的時值所組成，節奏規整之音型，幾乎都沒有旋律變化的音高，是用每拍 100 的速度以同

音念誦，不僅速度快，每字一個清晰的節奏，很規律的延續，所以敘事性極強，這是在早課中沒有出現的音樂現象。

## (二) 重複念誦式

在晚課中〈蒙山施食儀〉的部分，這許多真言都是類似咒語的念詞，重複性比較高，所以產生重複音型的梵唄體式。本文舉二個例子予以說明，是〈蒙山施食儀〉接近尾聲的梵唄，其一【蒙山施食·施無遮食真言】，其二【蒙山施食·普供養真言】。詳見譜例 7 和譜例 8。

譜例 7【蒙山施食·施無遮食真言】

**晚課【蒙山施食·施無遮食真言】**

♩ = 95  
1=C  
5/4

唵 穆力 陵，娑婆訶，唵 穆力 陵，娑婆訶，唵 穆力 陵，娑婆訶。

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法禪、懷安  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

(《佛門必備課誦本》P. 70)

譜例 7【蒙山施食·施無遮食真言】唱詞中「唵穆力陵，娑婆訶」重複三次，所以梵唄之音樂就以相同音型重複三次，並且以念誦的形式呈現，類似之情形在〈蒙山施食儀〉中經常出現。例如【蒙山施食·普供養真言】，詳見譜例 8。

譜例 8【蒙山施食·普供養真言】

晚課【蒙山施食·普供養真言】

六甲赤山龍湖巖  
維那：法禪、懷安  
訂譜：施德玉  
製譜：謝家芳

♩ = 95  
1=C

唵 誡誡曩，三婆嚩，伐日囉 斛， 唵 誡誡曩，三婆嚩，伐日囉 斛，

唵 誡誡曩，三婆嚩，伐日囉 斛。

(《佛門必備課誦本》P. 70)

【蒙山施食·普供養真言】中的唱詞「唵誡誡曩，三婆嚩，伐日囉斛」，11 個字分為 4 3 4 三個音節，基本上以一字一音為基礎，並且句中一字一音是以八分音符同音呈現，是念誦的效果。而句首第一字是用兩個八分音符上行呈現，音節的末字是用時值比較長的四分音符，以加強語氣。因此在節奏上，一句唱詞就產生了三拍接兩拍接三拍的節奏型態，使得一句唱詞的拍號成為 5/4 接 3/4。在音樂旋律上，基本是以 Mi 為主音，在念誦中經常出現，只有每句唱詞的句首和句末才有一點變化旋律。同樣的句式重複三次，反覆最後一次的詞尾，由於接近完成點，因此在節奏和音型上都有變化，呈現收尾，請見筆者圈出之音型。所以第三句的節奏成為 5/4 接 4/4。這是屬於有一點變化的重複念誦式。

### (三) 快速念誦式

基本上誦經有許多時候是以快速念誦的形式誦經，這在早課和周日共修時都會使用的型式，雖然是在念經，但是有固定的節奏，也有旋律音高上的變化，雖然音程變化不多也不大，可是還是能聽到梵唄的聲響效果。本文舉【阿彌陀經】為例，詳見譜例 9【阿彌陀經】。

譜例 9【阿彌陀經】

晚課【阿彌陀經】（片段）

♩ = 150  
1=C  
4/4

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法 禪、懷 安  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

從 是 西 方， 過 十 萬 億 佛 土， 有 世 界 名 曰 極  
樂， 其 土 有 佛， 號 阿 彌 陀， 今 現 在 說 法

(《佛門必備課誦本》P. 44)

譜例 9【阿彌陀經】的片段中，一小節四拍，節奏是很規整的一字一音，每音都是四分音符，聽起來就會顯得頻率整齊。音高上只有 Do Re Mi 三個音，所以音程不是級進就是小跳，使得旋律起伏的變化性不強，更顯平穩。「赤山龍湖巖」晚課時，僧尼和信眾念誦【阿彌陀經】時，速度飛快，筆者認為大家都能背誦此經文，並且非常熟悉，所以能快速的念誦，呈現佛教梵唄的快速念誦式。

#### (四) 誦唱式

通常快速念誦式的梵唄，不論是咒語或經文，在收尾的時候經常會有速度漸慢和音樂旋律性增強的情形。所以相對的在尾聲的部分就有明顯歌唱性出現，筆者將其稱為誦唱式。例如：〈往生咒〉【拔一切業障根本得生淨土陀羅尼】的節尾唱詞。詳見譜例 10【往生咒·拔一切業障根本得生淨土陀羅尼】。

譜例 10【往生咒・拔一切業障根本得生淨土陀羅尼】片段

**晚課【往生咒】（片段）**

1=C  
升 3 3 3 3 3 5 6 5 3 2 | 2 - - - ||

枳 多 迦 利 沙 婆 訶

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法 禪、懷 安  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

（《佛門必備課誦本》P. 52）

筆者在譜例 10【往生咒・拔一切業障根本得生淨土陀羅尼】中，只選取 3 小節為譜例，在第 1 小節中，能見到連續同音 Mi，念經的梵唄音型。但是第 2 和 3 小節咒語的收尾處，音樂就產生上行和下行的音型，節奏也有四分音符、八分音符和全音符之變化，尤其是唱詞「婆」，音樂上使用一字多音，呈現豐富的歌唱特性，並且有終止式的音樂效果。

### （五）多段體歌唱式

由於「赤山龍湖巖」晚課的內容多，又有大量的經文和〈蒙山施食儀〉的真言需要念誦，因此旋律性多的歌唱性梵唄，就相對的比較少，即使是速度比較慢的唱曲，其唱詞的字數也不多，才能讓晚課在一小時左右結束。但是晚課中的〈讚佛偈〉【四生登於寶地】，從體式上觀察，卻是音樂旋律性很豐富的歌曲。晚課中維那帶領僧尼和信眾們舉行〈讚佛偈〉儀式時，就像是群眾在大雄寶殿歌唱的景象。筆者分析此儀式使用的詞與音樂之關係，發現是多段體的歌唱是梵唄。詳見譜例 11〈讚佛偈〉【四生登於寶地】、【阿彌陀佛身金色】。

譜例 11【讚佛偈】

晚課【讚佛偈】（片段）

♩ = 95

1=C

六甲赤山龍湖巖  
維那：法禪、懷安  
訂譜：施德玉  
製譜：謝家芳

4/4

四生登於寶（呀）地，

三有托化（呀）蓮池，

1. 河沙餓鬼證身三賢，  
2. 阿彌陀佛身金色，  
3. 白毫宛轉佛五彌，  
4. 光中化佛無億，  
5. 四十八願度眾生，  
6. 南無西方極樂世界，

13

1. 萬類有光明，情登十地，  
2. 相好光澄明，無等倫，  
3. 紺木澄淨，四等大海，  
4. 化菩薩，亦大無邊，  
5. 九品咸令悲，登阿彌陀岸，  
6. 大慈大悲，悲佛。

（《佛門必備課誦本》P. 72）

〈讚佛偈〉唱詞的格律是六言偈，是由【四生登於寶地】和【阿彌陀佛身金色】二曲合併，再結合「南無西方極樂世界，大慈大悲，阿彌陀佛」的讚頌詞所組成。【四生登於寶地】是六言四句偈，共 24 字。【阿彌陀佛身金色】是六言六句偈，共 36 字，基本上都是上下句的整齊句式，所以音樂方面也是規整的上下句音型。此梵唄曲譜前二行，就是第 1 到第 8 小節是【四生登於寶地】，有單獨的音樂旋律。從第 9 到第 16 小節 1 至 5 段是【阿彌陀佛身金色】，而曲譜中編號 6 則是阿彌陀佛讚頌詞。此曲上句落音是 Sol，下句落音是 Do，就音樂而言，是五聲音階宮調式的樂曲，旋律起伏流暢。

以上是晚課梵唄的五種音樂展現之形式，由接近口語的念誦形式，到音樂旋律性比較豐富的歌唱形式，都是「赤山龍湖巖」晚課中梵唄的表現手法，呈現了多種表達經文內容和讚頌等之佛教梵唄。

## 伍、「念佛會」儀軌之梵唄音樂

「赤山龍湖巖」於每周日上午 9 時至 10 時舉行「念佛會」，也稱為「共修班」，念佛儀規和形式與早晚課相似，地點同樣在大雄寶殿，但是內容除了〈三皈依〉和早課相同，〈讚佛偈〉唱【阿彌陀佛身金色】和〈繞佛〉唸唱「南無阿彌陀佛」與晚課梵唄相同之外，其他儀軌都不同。一般而言，每週的念佛會均由七十多歲的住持深福法師主持，結束後深福法師會和信眾們說法，有些信眾提問，而深福法師予以說法開示。並且週日是放假日，平日有工作之信眾，也會選擇參加週日共修班，所以「念佛會」通常都有許多信眾參與。

### 一、念佛會儀式內容

該巖每週日上午舉行的「念佛會」儀式，筆者整理出十個流程，分述如下。1. 〈香讚〉：【爐香乍熱】。2. 〈阿彌陀經〉：【南無蓮池海會佛菩薩】、【佛說阿彌陀經】。3. 〈大彌陀讚〉：【彌陀佛大願王】。4. 〈讚佛偈〉：【阿彌陀佛身金色】。5. 〈繞佛〉。6. 〈淨土文〉：【一心皈命】。7. 〈三皈依〉：【自皈依佛】、【自皈依法】、【自皈依僧】。8. 〈蓮池讚〉：【蓮池海會】。9. 〈迴向偈〉：【願生西方淨土中】。10. 〈禮佛〉。

關於「念佛會」的儀式內容筆者以表列說明如下，詳見表 6：

表 6 念佛會唱誦內容表

| 排序 | 名稱     | 內容                                          | 說明                |
|----|--------|---------------------------------------------|-------------------|
| 1  | 〈香讚〉   | 【爐香乍熱】                                      | 唱慢曲               |
| 2  | 〈阿彌陀經〉 | 【南無蓮池海會佛菩薩】、<br>【佛說阿彌陀經】                    | 三稱<br>念誦          |
| 3  | 〈大彌陀讚〉 | 【彌陀佛大願王】                                    | 唱慢曲               |
| 4  | 〈讚佛偈〉  | 【阿彌陀佛身金色】                                   | 唱曲                |
| 5  | 〈繞佛〉   | 〈繞佛〉前三圈行進中唱誦「南無阿彌陀佛」<br>〈繞佛〉三圈之後行進中唱誦「阿彌陀佛」 | 唱誦無限次，直至<br>繞佛完畢。 |
| 6  | 〈淨土文〉  | 【一心皈命】                                      | 唸唱                |
| 7  | 〈三皈依〉  | 【自皈依佛】、【自皈依法】、【自皈依僧】                        | 唱曲                |
| 8  | 〈蓮池讚〉  | 【蓮池海會】                                      | 唱慢曲               |
| 9  | 〈迴向偈〉  | 【願生西方淨土中】                                   | 唱曲                |
| 10 | 〈禮佛〉   |                                             | 禮拜                |

(本研究整理繪製)

## 二、念佛會梵唄形式

由於「赤山龍湖巖」於每周日上午的「念佛會」儀式，多以讚頌為主，除了〈阿彌陀經〉：【佛說阿彌陀經】是以念誦的形式呈現之外，幾乎都是歌唱式的梵唄形式，並且許多讚頌是一字多音的唱曲，例如：〈香讚〉：【爐香乍熱】、〈大彌陀讚〉：【彌陀大願王】、〈蓮池讚〉：【蓮池海會】和〈迴向偈〉【願生西方淨土中】等。

本文將「念佛會」儀式中這些歌唱式的梵唄再細分為三種類型：其一，慢曲歌唱式；其二，一人領唱歌曲式；其三，二段式歌曲式。

### (一) 慢曲歌唱式

「赤山龍湖巖」於每周日上午舉行「念佛會」的念佛儀規，一開始就是〈香讚〉，是唱誦【爐香乍熱】。【爐香乍熱】基本上是十二句「讚」，唱詞的前六句是敘述體，4 4 7 5 4 5 的句式，共 29 字數；後六句是讚誦詞「南無香雲蓋菩薩，摩訶摩訶薩」反覆三次，字數是 7 5 7 5 7 5，共 36 字數，前後句總和是十二句。此〈香讚〉儀軌開始，就以音樂旋律豐富的歌唱式起頭，莊嚴而神聖。詳見譜例 12【香讚·讚佛偈】。

譜例 12【香讚·讚佛偈】

週日念佛會【香讚】

六甲赤山龍湖巖  
維那：法 禪  
訂譜：施 德  
製譜：謝 家 芳

♩ = 40  
1=C

升 1 2 - 3 3 2 - | 4/4 2 V 2 3 1 6 | 1. 2 3 5 3 | 2. 3 5 6 5 |

爐 香 乍

5 5 3 - 3 2 1 | V 1. 2 3 2 1 | 2 - 3 2 3 | 5 6 - 1 2 3 |

熱 法 界

9 5 5 1 6 5 3 | 2. 3 1 2 3 5 | 5 3 2. V 2 3 1 | 2. 1 2 3 2 |

蒙 熏

13 V 2. 5 3. 2 | 1 - 2 3 1 | 2. 3 5 6 5 | 4 5. 6 5 4 |

諸 佛

17 V 4 5 6 1 2 1 | 1 5 6 5 4 5 | V 5 2 3 2 1 2 | 4 5 V 5 6 4 2 |

海 會 悉 遙

21 1. 6 1 - | 1 - V 1 2 3 5 | 5 3 2 - 3 1 | 2. 3 5 6 4 |

聞

25 V 4 5 6 1 2 1 | 1 5 6 5 4 5 | V 5 2 3 2 1 2 | 4 5 V 5 6 4 2 |

隨 處 結 祥

週日念佛會【香讚】

2

29 1. 3 2 3 2 1 | 6 1 2 3 1 2 1 6 | X X X X | X X 1 2 3 5 |  
雲

33 5 3 2 3 2 3 | 5. 6 1 2 3 | 5. 1 6 5 3 | 2. 3 1 2 3 5 |  
誠 意 方

37 V 5 3 2. 2 3 1 | 2. 1 2 3 2 | V 2. 3 5 6 5 | 4 - 5 6 4 |  
般

41 5. 6 1 2 1 | V 1 5 6 5 4 5 | V 5 2 3 2 1 2 | 4 5 5 6 3 2 |  
諸 佛 現 全

45 1. 6 1. 2 | 5. 6 5 6 5 3 || 2. 3 2 1 2 3 | 5. 1 6 5 3 |  
身 南 無 香 雲

49 V 3. 5 6 5 3 | 2. 3 5 5 | 6 7 6 - V 6. 1 5 6 5 |  
蓋 (雲 蓋) 菩

53 3. 5 6 5 1 6 | 5. 1 6 5 3 1 | 2 - V 2 3 2 1 2 | 3 5 6 5 3 2 |  
薩 摩 訶 摩

57 1.2. 1. 2 3 5 3 | 2. 3 2 1 2 3 | 5. 3 5 3 5 | 6 1 6 5 6 5 3 ||  
訶 薩 南 無

61 3 1. 2 3 5 | 6 1 6 5 3 2 | 2 3 2 - - ||  
訶 摩 訶 薩

(《念佛儀規》P. 1)

譜例 12【香讚·讚佛偈】每拍的速度僅有 40，是非常緩慢的唱曲。唱詞第一句「爐香乍熱」中，筆者圈出「乍」和「熱」，都有 2 小節 8 拍的時值，並且第二句唱詞末的「熏」字，音樂旋律有 4 小節 16 拍的時值，是一字多音非常緩慢的歌唱式梵唄。

## （二）一人領唱歌曲式

在「念佛會」的念佛儀規中有〈三皈依〉，內容是【自皈依佛】、【自皈依法】、【自皈依僧】和早課中的〈三皈依〉是相同的，所以屬於早課的歌唱式。筆者在以歌唱式為主的「念佛會」梵唄中，又區分出以一人領唱而眾人和唱的梵唄形式，例如〈三皈依〉的表現手法。詳見譜例 13【三皈依·自皈依佛】片段。

譜例 13【三皈依·自皈依佛】片段

**週日念佛會【三皈依】（片段）**

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法 禪  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

♩ = 70  
1=C

自 皈 (呀) 佛 當 (呀) 眾 (呀) 體 解 大 道 發 無 上 心

（《念佛儀規》P. 29）

譜例 13【三皈依·自皈依佛】的唱詞第一個字「自」，筆者圈出的音樂，就是由維那開始領唱，以自由節奏唱出第一個字，之後僧尼和信眾才一起加入歌唱，唱出每小節四拍的歌唱性梵唄。而〈三皈依〉有三段，內容是【自皈依佛】、【自皈依法】、【自皈依僧】，所以每段的開始第一個字，都是以相同的形式呈現。

### (三) 二段式歌曲式

本文所述「念佛會」的念佛儀規中，以歌唱曲的梵唄為主，所以該儀式中有許多不同表現形式、不同速度，以及不同音樂內容的讚頌歌唱曲。其中【香讚·讚佛偈】的速度，每拍僅有 40，是最慢的唱曲，而【三皈依·自皈依佛】的速度比較快些是每拍 70 的速度。而在比較快速念經的〈阿彌陀經〉之後，冗長的〈大彌陀讚〉雖然每拍的速度是 80，又比前二曲速度快一些，但是〈大彌陀讚〉梵唄中，更常使用一字多音的表現手法，句中唱詞也都以多音呈現，那麼句末唱詞則可以應用更長時值的音樂表現，甚至於有一字唱 24 拍的情形。

由於〈大彌陀讚〉梵唄的內容冗長，所以以二段式呈現，其中第一段和第二段的音樂相同，唱詞內容不同。詳見譜例 14【大彌陀讚·彌陀大願王】。

譜例 14【大彌陀讚·彌陀大願王】

**週日念佛會【大彌陀讚】**

♩ = 80  
1=C

彌 陀 佛      大  
願      (那)      王  
1. 慈      悲  
2. 七      寶  
喜 妙

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那 : 法 禪  
訂 譜 : 施 德 玉  
製 譜 : 謝 家 芳

臺灣「赤山龍湖巖」課誦儀軌音樂探析

2 週日念佛會【大彌陀讚】

17 5 - 5 6  $\dot{1}$  | 3 - 5 6  $\dot{1}$  | 6. 5 6 - | 6  $\dot{1}$  2 3  $\dot{1}$  6 |

捨樹 難成

21 5 -  $\overset{V}{5}$  6  $\dot{1}$  2 | 6 -  $\overset{V}{6}$   $\dot{1}$  5 | 3 - - 5 | 3 5 3 2 1 2 5 |

量

25 3. 5 6. 5 | 3 - 5 3 5 | 6.  $\dot{1}$  5 6 |  $\dot{1}$  -  $\dot{1}$  2  $\dot{1}$  6 |

眉如 間來

29 5.  $\dot{1}$  6 5 | 5 3. 5 3 5 | 6. 5  $\dot{1}$  6 5 | 3 5  $\dot{1}$  6 5 3 5 |

常聖 放號 白若 宣

33  $\overset{V}{5}$  2 - 3 5 | 2. 3 5 6 5 | 3 -  $\overset{V}{3}$  5 3 2 | 1 - 3 5. |

毫揚 光接

37  $\overset{V}{5}$ .  $\dot{1}$  6 5 6 |  $\overset{6}{\underset{3}{3}}$  - -  $\overset{V}{3}$  | 3. 6 5 6 5 3 | 2 3 5 2 3 1 |

度 眾引 生

41 5. 3 2 3 2 | 2. 3 5 -  $\overset{V}{5}$ . 6  $\dot{1}$  6 5 | 3 5  $\dot{1}$  6 5 6 5 3 2 |

極往 樂西

45 5 1 2 3 5 3 | 2 3 5 2 3 1 | 6 - - - | 6 - 3 5 |

邦方

週日念佛會【大彌陀讚】

3

49 6.  $\dot{1}$  5 6 |  $\dot{1}$  -  $\dot{1}$   $\dot{2}$   $\dot{1}$  6 | 5.  $\dot{1}$  6 5 |  $\dot{3}$  3 - 5 3 5 |  
 八 彌 德 陀 池 聖 中 號

53 6.  $\dot{5}$   $\dot{1}$  6 5 | 3 5  $\dot{1}$  6 5 6 5 3 5 |  $\dot{5}$  2. 3 5 1 2 | 2 1 2 3 2 - |  
 蓮 若 九 稱

57 5 -  $\dot{5}$  6  $\dot{1}$  6 | 5 3 2 5 1 2 |  $\frac{5}{4}$  3 5 3 2 3 5 2 3 1 |  $\frac{4}{4}$  6 - - - |

61  $\dot{6}$  - 3 5 :|| 5 2 - 3 5 3 | 2. 3 5 6 5 | 3 - 3 5 3 2 |  
 揚 同

65 1 - 5 -  $\dot{5}$  5.  $\dot{1}$  6 5 6 |  $\dot{6}$  3 2 3 5 3  $\dot{3}$  3. 6 5 6 5 3 |  
 願 往

69 2 3 5 2 3 1 | 5. 3 2 3 2  $\dot{2}$  2. 3 5 - | 5 - 6 5 |  
 往 西

73 3. 6 5 3  $\dot{3}$  - 3 4 3 ||  
 方

(《念佛儀規》P. 22)

譜例 14【大彌陀讚·彌陀大願王】是每小節四拍的梵唄，第一句唱詞「彌陀佛大願王」的句中「大」字，筆者以方框呈現，共有 3 小節 12 拍，以一字多音表達。第二句唱詞「慈悲喜捨難量」的句末字「量」，筆者以紅色方框呈現，共有 6 小節 24 拍，拖了冗長的尾音，除了以一字多音表達之外，有非常豐富的旋律音型。又此曲最後一句「同願往西方」的「往」字，也使用了 5 小節 20 拍的音樂時值，筆者以紅色方框畫出，呈現嚮往西方心切的心情。

此曲的第 11 小節開始，詞情分為二段，也就是使用相同的音樂，唱出不同詞情的內容，因此筆者將此唱曲歸類為「念佛會」的二段式歌曲式之梵唄。

## 陸、「繞佛」儀軌之梵唄音樂

「赤山龍湖巖」是三百多年歷史名剎，保留了一個超過一百年的傳統鼓，早晚課時都由僧尼敲打節奏，古意盎然（圖 14）。該巖舉凡早晚課或每週日「念佛會」的誦經活動，都非常重視其中的一項對於諸佛非常尊敬的〈繞佛〉儀式，並且繞佛儀式是由維那引領眾僧尼和信眾們，在大雄寶殿內環繞著佛像，邊繞圈邊歌頌，大家在行進中不斷的重複唱誦「南無觀世音菩薩」，「觀世音菩薩」或是「南無阿彌陀佛」，「阿彌陀佛」。（圖 15）



圖 14 百年傳統鼓



圖 15 繞佛

早課的〈繞佛〉是在〈讚觀音偈〉之後的儀式；晚課和「念佛會」的〈繞佛〉儀式是在〈讚佛偈〉之後舉行。雖然都是繞佛儀式，但是唱誦的梵唄內容卻有一些差異。其中早課〈繞佛〉儀式是：〈繞佛〉前三圈行進中唱誦「南無觀世音菩薩」，〈繞佛〉三圈之後行進中唱誦「觀音菩薩」。晚課和「念佛會」的〈繞佛〉儀式是：〈繞佛〉前三圈行進中唱誦「南無阿彌陀佛」，〈繞佛〉三圈之後行進中唱誦「阿彌陀佛」。在繞佛三圈之後，不論唱誦「觀世音菩薩」或「阿彌陀佛」都是唱誦無限次，直至繞佛完畢。見表 7 早課、晚課、念佛會之繞佛梵唄表。

表 7 早課、晚課、念佛會之「繞佛」儀式梵唄表

| 名稱  | 「繞佛」儀式梵唄唱詞                                   | 說明                              |
|-----|----------------------------------------------|---------------------------------|
| 早課  | 〈繞佛〉前三圈行進中唱誦「南無觀世音菩薩」<br>〈繞佛〉三圈之後行進中唱誦「觀音菩薩」 | 早課、晚課、念佛會之「繞佛」唱誦詞，唱誦無限次，直至繞佛完畢。 |
| 晚課  | 〈繞佛〉前三圈行進中唱誦「南無阿彌陀佛」<br>〈繞佛〉三圈之後行進中唱誦「阿彌陀佛」  |                                 |
| 念佛會 | 〈繞佛〉前三圈行進中唱誦「南無阿彌陀佛」<br>〈繞佛〉三圈之後行進中唱誦「阿彌陀佛」  |                                 |

(本研究整理繪製)

## 一、早課〈繞佛〉之梵唄

早課【繞佛】的梵唄音樂只有念誦一句唱詞，音樂是無限反覆，請見譜例 15 早課【繞佛】。

譜例 15 早課【繞佛】

### 早課【繞佛】

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法 禪、懷 安  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

♩ = 80  
1=C

4/4

(前三圈唱) 南 無 觀 世 音 菩 薩， 南 無 觀 世 音 菩 薩，

(三圈後唱) 觀 音 菩 薩， 觀 音 菩 薩， 觀 音 菩 薩， 觀 音 菩 薩，

## 二、晚課、念佛會〈繞佛〉之梵唄

晚課和週日共修念佛會的【繞佛】儀式唱曲，是一樣的內容，請見譜例 16 晚課、念佛會【繞佛】。

譜例 16 晚課、念佛會【繞佛】

**晚課【繞佛】**

六 甲 赤 山 龍 湖 巖  
維 那：法 禪、懷 安  
訂 譜：施 德 玉  
製 譜：謝 家 芳

♩ = 80  
1=C

4/4 ||: 5 5 3 3 | 2̣ 3̣ 2̣ 1̣ 2̣. 3̣ | 1 1 6 1 | 2̣ 3̣ 2̣ 1̣ 2̣. 3̣ ||

(前三圈唱) 南 無 阿 彌 陀 佛， 南 無 阿 彌 陀 佛，

5 ||: 5 5 3 2 2 | 3 3 2 1 1 | 1 6 1 1 | 1 2 3 3 ||

(三圈後唱) 阿 彌 陀 佛， 阿 彌 陀 佛， 阿 彌 陀 佛， 阿 彌 陀 佛，

從以上譜例 15 早課【繞佛】和譜例 16 晚課、念佛會【繞佛】二曲的音樂旋律觀之，僅有第 2 和第 4 小節的第一拍音高不同，早課【繞佛】的第 2 和第 4 小節的第一拍音高是 Mi；晚課、念佛會【繞佛】二曲的第 2 和第 4 小節的第一拍音高是 Re Mi。筆者分析是因為唱詞的聲調關係，「觀音菩薩」的「音」字聲調是陰平聲，所以音樂旋律使用 Mi 一個音，即能清楚的呈現「觀音菩薩」的「音」。而「阿彌陀佛」的「陀」字是陽平聲，使用 Re Mi 上行音型，則能更清楚的呈現「阿彌陀佛」的「陀」字。所以我們可以這麼說，佛教的梵唄音樂很重視咬字的清晰度，也能從唱詞讀音的聲調，調適音樂旋律的上下行進，或是加上裝飾音，以清晰的唱誦出唱詞的發音。

## 柒、結 語

坐落於臺灣臺南六甲區赤山的佛教「龍湖巖」從明鄭時期至今三百多年，建築物歷經多次修建，起初僅供奉觀音菩薩，逐漸因為信徒之增加而不斷增建殿宇，至 1955 年（民國 44 年），住持頌協法師興建大悲殿，及兩側增建房舍，並不時翻新整修，對於該巖貢獻極大。其圓寂之後，弟子們特為其增建紀念樓及舍利殿各一座，永留崇祀。目前所見的建築外觀是在 1972 年（民國 61 年）所修整，共有四殿：第一殿是觀音大士殿，供奉觀世音菩薩；第二殿是三寶殿，供奉教主釋迦牟尼佛；第三殿供奉準提菩薩，又稱千手千眼觀世音、佛母等，兩廂供奉八十八佛又稱大悲出相；第四殿有二層樓，樓下是法堂兼香客大餐廳，樓上是舍利殿，供奉由白聖法師從印度、尼泊爾等佛陀聖地恭

迎回來之佛陀舍利。近年來又新建環湖道路，讓環境優雅，交通更便利，增建靈骨塔，讓該巖具有更多元的宗教意涵。

該巖雖然是佛教聖地，但是在臺灣多元宗教發展的情勢之下，不同宗教團體彼此都已經成為好友。「赤山龍湖巖」就經常能見到道教的團體前往拜訪，舉行祭拜佛祖的儀禮，而該巖的住持深福法師也表示歡迎，呈現該巖廣納百川之風範。就地處偏僻的「赤山龍湖巖」之儀軌部分，該巖經常性的儀式中，擁有傳統而莊嚴的每日晨鐘暮鼓儀式；早課、晚課儀式，以及每週日的共修念佛會儀式。這些儀軌中的梵唄，更是儀式過程中的重要部分，筆者透過田野調查，參與這些儀式活動，和訪談僧尼，紀錄分析這些儀軌中梵唄的表現形式。

晨鐘暮鼓儀式從清晨的打板喚醒沉睡的大地，到儀式性的扣鐘，引領信眾們進入大雄寶殿參與晨課和晚課，就扣鐘或擊鼓的節奏而言，都結合了完整儀式性的節奏，生發出無比善念的聲響，帶著虔誠與祝頌的儀軌，為國家和民眾祈福。而晨鐘暮鼓儀式中所應用的梵唄，莊嚴而平穩，功能性極強。另外筆者分析該巖常用儀軌之梵唄唱曲形式，屬於早課的梵唄有：念誦式、快速念誦式和歌唱式；晚課的梵唄有：數唱式、重複念誦式、快速念誦式與多段體歌唱式；每週日的念佛會梵唄有：慢曲歌唱式、一人領唱歌曲式、二段式歌曲式。

「赤山龍湖巖」是臺灣具有悠久歷史的古剎，保留了臺灣傳統佛寺的儀軌與梵唄，是受到三百年來臺灣文化影響之下的佛教儀式文化，筆者所接觸與探析的梵唄演唱形式，僅是該巖儀軌之鳳毛麟角，該巖還有更多的佛教文化與宗教信仰之深度內涵與特色，尚未被紀錄保存，這是我們急待進一步發掘與紀錄的功課。

## 參考文獻

### 一、專書

- 田青主編，《中國宗教音樂》，北京：宗教文化出版社，1997 年。
- 仇德哉，《臺灣之寺廟與神明》，臺中：臺灣省文獻委員會出版，1983。
- 呂鍾寬，《臺灣傳統音樂概論·歌樂篇》，臺北：五南圖書出版股份有限公司，2005 年。
- 赤山龍湖巖，《念佛儀規》，臺南：六甲赤山龍湖巖出版。
- 胡耀，《佛教與音樂藝術》，天津：天津人民民族音樂出版社，1992 年。
- 袁靜芳，《中國漢傳佛教音樂文化》，北京：中央民族大學出版社，2005 年。
- 啟明書局編，《實用佛學大辭典》，臺北：啟明書局出版，1960 年。
- 釋開證編輯，《佛門必備課誦本》，高雄：慈恩出版社，1994。

### 二、論文

- 林美容，〈臺灣的「巖仔」與觀音信仰〉，收錄於《臺灣佛教學術研討會論文集》，1996 年 12 月未出版。  
178-189 頁。

### 三、簡介資料

- 「臺南市六甲赤山龍湖巖簡介」，臺南：六甲赤山龍湖巖出版。

### 四、網路資源

- 奇摩知識網，〈<https://tw.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110221000016KK01418>〉。
- 維基百科網站，〈<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/>〉。

# The Analysis of the Music for Chanting, Recitation and Rituals in Chi-Shan-Long-Hu-Yan in Taiwan

Te-Yu Shih\*

---

## Abstract

Since it first was introduced to China, Buddhism has been passed down, developed and evolved to wield a strong influence on Chinese culture. It has been a long time since the Buddhist ideology influenced China, and Buddhist temples could be found everywhere to worship gods, sermonize the public, and promote the Buddhist ideology and rituals. In addition, with the publication of the Buddhist classics, Buddhism has been spread and promoted, which forms a systematic Buddhist culture in the civilian life. Recently, some Buddhist groups have established Buddhism academies, published Buddhist publications. Moreover, with mass media and the Internet to publicize and promote Buddhist ideology and thoughts, Buddhism has not only been rooted in China but also spread overseas.

The development of Buddhism in Taiwan could be dated back to the Ming Dynasty, coming to Taiwan with the early immigrants from Fujian, which has now become a part of life customs and formed an important religious culture in Taiwanese civilian life. *Chi-shan-long-hu-yan*, located in Liujia, Tainan, Taiwan, was established more than three hundred years ago, and is one of the earliest temples in Taiwan, and the very first religious base for worshipping Guanyin, the Bodhisattva. This temple was established by Yong-hua Chen, a general under Koxinga, and invited a Zen master, Can-che (also named *Ze-can*) from Fujian to station as the first founding master. Now the chief abbot of the temple, Master *Shen-fu*, is the eleventh abbot. *Chi-shan-long-hu-yan* was also the site for *Tian-di-hui* (a Chinese fraternal organization) established by Yong-hua Chen as well as the starting place for Triad (Chinese Freemasonry), which makes this temple (yan) more significant historically and culturally.

This paper will begin by introducing the historical background and cultural significance of *Chi-shan-long-hu-yan*. Secondly, the ritualistic music of the Buddhist monastic practice and its functions will be analyzed. Thirdly, *lun-guan* (sermons and lessons) of morning and evening Buddhist

practices, and the procedures, lyrics, tunes, and melodies of *fanbai* (the Buddhist hymns) of the chanting rituals in the Buddhist meditation groups will also be analyzed. Finally, the ritualistic music for chanting and recitation will be discussed, which continues the contexts of the traditional Buddhist music and blends the *fanbai* form with Taiwanese folk music culture. Hopefully, the materials of this research will provide reference for researchers in the related fields.

**Keywords:** buddhist music, fanbai, chi-shan-long-hu-yan, the music for chanting, recitation and rituals

---

\* Distinguished Professor Institute of Art Studies, National Cheng Kung University

# 表演藝術之戲劇教育於各國課綱中的定位 與內涵：以英、美、澳、芬等國為例

林于仙<sup>\*</sup>、李其昌<sup>\*\*</sup>

收件日期 2019 年 11 月 20 日

接受日期 2020 年 4 月 14 日

---

## 摘要

對比於臺灣「表演藝術」課程，英語系國家的戲劇教育發展已逾半世紀，對於課程綱要中之定位、功能等論述也相對豐富。因此本文將透過文獻分析，探究受西方戲劇教育思潮影響並將戲劇納入課綱中的國家，包括英國、美國、澳洲、芬蘭，對於戲劇教育的看法，以此作為探討我國課綱中「表演藝術」的內涵及其與其他學科之關係的借鏡。本文之分析結果發現各國的戲劇教育雖於其課綱中的定位與學習目標不盡相同，也曾產生戲劇的「本質論」與「工具論」之爭議；唯近年各國對於戲劇教育的定位爭論逐漸形成共識，不再將戲劇視為單一概念與實踐方式，而是跨越了過去的二分法爭議，在透過戲劇啟迪美感感知與藝術性傳達時，也運用其全人發展、主題統整的教學特性進行跨域教學設計，因此近年各國學者對於表演藝術或戲劇的目標描述也更加多元、兼容。文末作者並比較各國戲劇教育及我國之發展脈絡異同，進而提出於學校教育與課綱中未來十年發展之建議。

**關鍵詞：**十二年國民基本教育、表演藝術、課程綱要、戲劇教育

---

<sup>\*</sup> 中國文化大學教育學系助理教授

<sup>\*\*</sup> 國立臺灣藝術大學藝術與人文教學研究所副教授

## 壹、緒論

### 一、研究背景

二十世紀末由於受到全球化教育思潮影響，各國開始重視藝術教育，改善藝術教育邊緣化的問題（洪若烈、王詩茜，2012），而臺灣時值教育改革開放，因著〈藝術教育法〉的保障，以及劇場工作者及自美國等地學成的戲劇教育學者之倡議，九年一貫課綱得以納入「表演藝術」課程，希冀透過此課程培育學生更多元的藝術感知及帶得走的能力。民國 92 年（2003 年）九年一貫各學習領域綱要的頒布，正式確立「藝術與人文」<sup>1</sup>學習領域除了過去的美勞／美術（更名為視覺藝術）及音樂課程外，在國小、國中階段新增了「表演藝術」課程，這「本國教育史上頭一遭」的課程對於當時的許多教師、學校行政與師培機構而言是陌生的（張玉梅、陳仁富、郭香妹，2009：88）。

一時之間，兒童劇場工作者、戲劇相關科系以及師培機構、現場教師等如同摸石子過河一般，摸索想像著表演藝術教育的內涵與方法：在九年一貫實施之初，為因應相關師資培訓與教師研習配套之不足，劇團及大專院校的戲劇系投入表演藝術研習課程之開設，嘗試將劇場訓練轉譯為教育性活動，也藉此使教師認識劇場藝術（陳韻文，2006；鄭黛瓊、朱曙明、黃美滿、廖順約，1999）。此外英美之創作性戲劇（creative drama）、教育戲劇（drama in education）、教育劇場（theatre in education）等戲劇教育方法也透過翻譯書籍、研討會與工作坊的方式引進國內，劇場工作者、戲劇教育科系與相關翻譯出版彷彿乘著一股風潮般地開始受到重視、欣欣向榮（林玫君，2006；陳韻文，2006）。

然而自九年一貫教改至今，儘管表演藝術研習與工作坊定期舉辦，大學也紛紛成立戲劇教育與表演藝術相關研究科系，仍舊有許多地區的教師或行政人員表示，對於表演藝術於不同學習階段的實質內涵、學習目標及實施方式不甚理解（陳韻文，2006；陳雅芸、林朱彥，2006；Lin，2008；Tsai，2003）；可以說表演藝術應以何種面貌於教育現場開展與實際融入統整課程，始終是個有待聚焦討論的課題。如今，因著十二年國教課程綱要的藝術領域綱要完成研修工作與頒布，表演藝術<sup>2</sup>於我國課綱中的定位、及其與各科目間關係之議題討論，可以因而延續。

由於在英語系國家（如英、美、澳等），戲劇或劇場藝術應用於教育領域之實踐已歷經超過半個世紀的發展，對於戲劇的定位爭論，例如應以藝術學科視之、抑或應作為統整主題的學習媒介，亦有諸多探討與對話；且因著對戲劇與劇場藝術在教育領域所應扮演的角色看法不同，各國課程綱

<sup>1</sup> 九年一貫課程綱要中「藝術與人文」領域，於十二年國教課程綱要中更名為「藝術」領域（教育部，2014），因此本文於討論表演藝術課程時使用「藝術」領域一詞乃指新課程綱要之領域名稱。

<sup>2</sup> 根據教育部 108 年公布之〈十二年國民基本教育課程綱要國民中小學暨普通型、技術型高級中等學校——藝術領域〉，表演藝術的學習時數除了包含在國民中小學階段的藝術領域，與同為藝術領域的音樂、視覺藝術兩科有相同時數外，於高中階段則包含在「藝術與生活」一科中以及加深加廣的「表演創作」選修課中。

要對於戲劇的定位與內涵也有所差異。因此作者認為欲探討課綱中表演藝術課程的內涵、及其與藝術領域其他學科／其他領域學科的關係，可試從認識英語系國家對戲劇教育的看法起始。

本文從各國的課程綱要而非單一從學術研究角度探討戲劇與表演藝術在教育領域的定位，是因為認知到課程綱要對於教育體系的教學實踐居於主導的地位，不但規範著教育的基本理念與實施方式，也影響著師資培育的方向，更因此能將課綱中的學習範疇與知識延續至下一代國民的認知與生活中（張茂桂，2009；Gillard, 1988；International Bureau of Education, 2017）。

此外，作者因著參與十二年國教課綱的研修工作，對於課綱內容之形成以及頒布實施的過程中所蘊含的各種權力與利益的運作更迭，有深刻的體會。參與課綱研修的學者張茂桂（2009：4）亦描述課綱為非中立文本，具有強制性與排他性，且課綱的制訂歷程是「『鑲嵌』在複雜的社會關係（包括權力、利益、以及私人網絡等關係）之中」。因此，課程綱要所規範的學習內容與敘寫的教育理念不只影響教育體系的運作實施，也會因為課綱實施所帶來的學術理念間的消長，影響師培體系之課程、國高中小教科書之編訂取向、甚至是社會大眾對於特定教育方法或觀點的改變。

因此欲探討表演藝術課程在臺灣教育體系中的角色，以及比較戲劇教育源起的西方國家如何定義之，就必須瞭解戲劇教育發展的淵源以及在西方各國課綱中的定位。本文主要以文獻探究之方式，比較受到西方戲劇教育思潮影響、將戲劇納入課綱中的先進國家，包括戲劇教育源起國家：英國、美國，以及受其文化影響的澳洲、芬蘭等地，探究其課綱對於戲劇的定位以及最新課程修訂的趨勢，以瞭解目前戲劇或表演藝術在不同地區，最被人認可的形式，或最被人重視的元素與面向又為何，以作為十二年國教及日後我國課程修訂之借鏡參考。

## 二、本文相關用語說明

在探討各國課綱中戲劇／表演藝術課程之定義前，作者將先說明本文相關詞彙的使用。本文探討我國課程綱要中「表演藝術」之定位，但同時使用「戲劇」、「教育戲劇」或「戲劇教育」等詞，乃因這些詞彙於英、美等國的戲劇教育發展歷程以及課綱中，為相似於我國「表演藝術」科目內涵之用詞。因此探討其他國家課綱中相似於表演藝術科目之定位與內涵時，本文將使用該國文件／研究文獻中之習慣用詞。下表整理出這些用語的原文與意涵以及本文之翻譯。

表 1 各國課綱與文獻中與表演藝術相關之用語及內涵

| 原文                   | 本文翻譯  | 內涵                                                                                                      |
|----------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Drama                | 戲劇    | 在英國國定課程（National Curriculum）中戲劇課程之名稱，於第一至第三學習階段戲劇包含於英語課程之一部份，至第三與第四學習階段戲劇則可視為獨立的學科。戲劇在澳洲國定課程則歸屬於藝術學習領域。 |
| Drama Education      | 戲劇教育  | 為戲劇運用於教育領域之各種實踐的泛稱，包含創作性戲劇（解釋請見下文） <sup>3</sup> 、教育戲劇、過程戲劇、教室戲劇、教育劇場、論壇劇場等。                             |
| Creative Drama       | 創作性戲劇 | 因美國教師 Winifred Ward 的實驗課程而得名，強調以劇場活動、即興創作等方式開發兒童之肢體、口語、創意等能力，並促進其社會、認知、情緒等多方面的發展。                       |
| Drama in Education   | 教育戲劇  | 由教師主導，將戲劇活動運用於課程之學習，著重師生共同參與創作、發展戲劇的歷程，不以展演為目的。歷程中戲劇活動被視為是學習的媒介。                                        |
| Theatre in Education | 教育劇場  | 由劇場專業演教員（actor-teacher）針對特定觀眾與議題，設計一系列活動包含前置作業、校園演出與工作坊、追蹤訪問與評估等，使觀眾透過積極參與劇場經驗而有所成長。                    |

資料來源：林玫君（2006）、容淑華（2001）、張曉華（1999，2004）、陳韻文（2006）、鄭黛瓊等（1999）、（Bennathan, 2000）、Bolton（2007）、Lin（2009，2010）之定義

<sup>3</sup> 本文對於 creative drama 一詞之翻譯，原則上採用「創作性戲劇」（張曉華，1999）一詞；但國內學者林玫君（2006）等人則採用「創造性戲劇」一詞。因此本文引用不同作者之文獻時，將尊重其翻譯，不做更動地呈現，但皆指 creative drama 一詞。特此說明。

## 貳、各國表演藝術／戲劇之課程發展及課綱定位

### 一、英國

「戲劇教育」一詞如同一把大傘，包含了各種將戲劇應用於教育目的之實踐，例如兒童戲劇、教育戲劇、過程戲劇、教育劇場等；如今內涵、樣貌多元的戲劇教育可謂源起於英國，受到法國哲學家盧梭（Jean-Jacques Rousseau）的自然主義教育思想以及英美進步主義思潮之影響（Bolton, 2007；Hornbrook, 1998）。本文在探究戲劇於英國國定課程（National Curriculum）之定位前，將先梳理國定課程出現前與後，英國學者、教師及戲劇教育工作者對於戲劇的看法與實踐之脈絡，俾使戲劇與國定課程之關係探討更明晰。

十九世紀末約同時於英、美開展的進步主義教育運動（progressive education movement），對於二十世紀歐美各國教育實踐的理念與訴求帶來了影響。進步主義教育運動（在英國也稱新教育運動）以改變當時傳統教育為號召，強調孩童的興趣與全人發展，對於當時只重視算數、科學、讀寫的傳統學校教育發起改革的呼籲（林秀珍，2010；鄭玉卿，2015）。而在這波革新中，戲劇開始以非表演為目的之遊戲活動形式，被學校教師如 Harriet Finlay-Johnson（1871-1956）以及 Henry Caldwell Cook（1886-1939）等運用於教學之中，藉以提升引發孩童的學習熱忱。因此二十世紀初的戲劇逐漸從劇場藝術走進學校教育中，形成一個新的面貌，雖仍強調藝術技巧的重要性，卻也被視為是可以促進孩童成為獨特、有自尊、有品格個體的教學活動（Gallagher、Rhoades、Bie & Cardwell, 2017；Hornbrook, 1998）。

及至 1950 年代戲劇教育工作者如 Peter Slade（1912-2005），受到了兒童心理學者（如 L. Vygotski）及進步主義學者（如 Dewey）的影響，進而將戲劇推展至以兒童為中心的教學方式，因此也出現了如兒童戲劇（child-drama）、戲劇化的遊戲（dramatic play）等再概念化的名稱（Somers, 1994）。1967 年英國官方發表的一初等教育報告書《普勞頓報告》（The Plowden Report），主張以兒童中心的教育，為當時政府認同進步教育的展現；在自由哲學與進步主義受認可的氛圍下，戲劇工作者 Brian Way（1923-2006）亦鼓吹藉由戲劇使自由表達與發展個體，刻意避開了「表演」（acting）一詞以及將兒童戲劇同時視為是藝術形式之觀點，使得「教育戲劇」與傳統劇場間的區隔更加明顯（Hornbrook, 1998）。

1970 年代教育戲劇工作者 Dorothy Heathcote（1926-2011）提倡以戲劇活動與情境為媒介，引發學習者思考、探究生活相關問題，以提出解決方法，其特殊的戲劇教學方式使許多教師為之風靡，甚至傳至其他國家如美、澳等地。這時的戲劇重視兒童的身心、認知與社會等方面的成長，因此戲劇不單只是劇本的閱讀欣賞或是劇場的表演，更是學習的歷程與媒介（Bolton, 2007；Heathcote & Bolton, 1995；Wagner, 1999）。由於教育戲劇引起的旋風、社會風氣與政府等的認可、推動，教育

戲劇在學校教育中廣為使用，也因此於英國國定課程公布前，戲劇教育工作者大多對於戲劇能以單獨科目之姿進入國定課程深具信心（Hornbrook, 1998）。然而，1988 年英國官方所發布的課程並未將戲劇（科目）納入，引發嘩然，也掀開了戲劇教育者之間原本存在的矛盾。

在 1988 年的國定課程中戲劇只佔了英國正式課程的一小部份，在此之前英國各級學校與教師由於沒有課綱的規範，享有較高的課程教學自主權，戲劇課程的規劃也較有彈性（Somers, 1994）。且不同於「音樂」或是「藝術與設計」（arts and design）這兩個獨立的藝術領域科目，在國定課程中戲劇成為英語學科中的一環；在國小階段，<sup>4</sup>也就是英國義務教育的第一與第二階段（KS1 & KS2），戲劇學習是涵蓋在英語的「聽與說」部分（speaking & listening），學習目標為提升學童溝通表達與聆聽的能力，並為第三及第四階段的進深學習打下基礎。在第三階段（11-14 歲）戲劇仍屬與英語科，唯學習內容開始分為兩個面向，包括（一）戲劇文本的賞析與創作、（二）戲劇演出所需的技巧與實務知識。及至義務教育的第四階段，也就是十四至十六歲學生接受的 GCSE（General Certificate of Secondary Education）課程中，戲劇則成為藝術學科的一環（藝術科除了戲劇，還包括了音樂、舞蹈、以及藝術與設計），強調劇場的藝術形式與美感表達創作的學習（Bennathan, 2000; QCA, 1999）。到了 2014 年的微調版本中，第四階段的戲劇修訂為「戲劇與媒體藝術」，足見至 GCSE 課程階段的藝術選修科目已開始強調專業性的學習（DfE, 2014）。

1988 年的國定課程，引發了長久以來英國藝術及戲劇教育者之間對戲劇定位的爭論，即戲劇應該是教學法、學習的媒介，著重學習者的個人身心發展，抑或是獨立的藝術科目，著重在美感感知的啟迪與表達？戲劇教育的工具論或本質論爭議至今仍未有落幕，支持不同論點的教育工作者也分別投入所支持觀點的推展工作；不過近年對於這些爭議有明顯的趨勢，即是以後現代的多元包容觀點持續發展戲劇教育工作（Gallagher, 2007；Somers, 1994），例如英國學者 Somers（1994）認為雖然戲劇無法如理想於學校課程中獨立設科，但目前戲劇的定位有利於與其他學科結合，做跨課程（cross-curricular）的教學設計；他也認為戲劇對美感感知啟發以及其他能力如創造力、溝通同理能力，常常是戲劇教學的一體兩面，因此這兩個面向的學習不會因獨立成科或是成為活化學習之媒介的二分法而無法成就。而提倡以劇場訓練的「慣用手法」（conventions approach）<sup>5</sup>來架構與設計戲劇課程教學的 Neelands（2004）亦認為劇場藝術形式與教育戲劇兩者相輔相成，對於將兩者作極端二分的切割嘗試提出折衷看法。此外澳洲的學者 O'Toole 與 O'Mara（2007）也呼應這樣的趨勢，

<sup>4</sup> 英國的十一年義務教育共分四個階段：第一階段（key stage 1，簡稱 KS1）包含一至三年級，學童年齡為 5 至 8 歲，第二階段（四至六年級）學生為 8 至 11 歲，第三階段（七至九年級）為 11-14 歲學生，至第四階段（十至十一年級，也就是 GCSE 課程）學生年齡為 14-16 歲，十一年級結束時須通過 GCSE 7-10 科的考試，以取得中學教育證書。

<sup>5</sup> 原文"conventions approach"，指將特定戲劇形式、慣用手法，甚至是某時期的劇場風格，應用於教學，引導學生藉由參與扮演而能同理某角色的思考等。國內研究者陳韻文（2006）將其翻譯為「慣例方法」，香港戲劇教育工作者翻譯為「習式方法」（舒志義，2005），本文則採用歐怡雯（2006）的翻譯。

提出戲劇教育可包含三種模式的學習：認知／歷程的、表達／發展的以及社會／教學法的教學目標。因此在 2014 修訂的英國課綱，對於戲劇的教學活動建議應包含「個人成長發展」與「美感表達」這兩種教學目標，可見對此趨勢的回應。

與我國藝術領域的「表演藝術」相較之下，英國的戲劇雖然在前三階段並非獨立的課程，但是英國課綱中對於戲劇的多元面貌與運用，不論是在戲劇表演與欣賞的美感經驗啟發、或是主題式的戲劇課程延伸學習，有更多描述與運用空間。本文將於文末就表演藝術與各國課綱中戲劇定位之異同做進一步探討。

## 二、美國

儘管美國戲劇教育之發展與英國之戲劇教育有相當的淵源與交流，戲劇於美國的官方文件之定位卻大為不同。以下將探析戲劇於美國最早官方文件出現前後之發展走向及趨勢。國內學者林玫君（2006）將美國戲劇教育之發展大致分為三個時期：

（一）1920-1940 年代的啟蒙時期。

（二）1950-1980 年代的發展時期。

（三）1980 至今的深耕時期。

而最早關於戲劇課程之官方文件出現於深耕時期。

進步主義的教育思潮於二十世紀初在美國受到廣大關注，受其教育理念影響，許多幼教及國小教育工作者將戲劇的肢體開發、想像扮演等活動應用於兒童教育上，以全人教育為目標，讓學童透過戲劇的藝術形式探究與生活相關的問題（Heinig, 1993）。此時期的代表人物 Winifred Ward（1884-1975）女士曾在小學開設創作性戲劇的實驗課程，除了以戲劇促進兒童的語言、社會、認知等方面的發展，也重視戲劇本質內涵的培養。到了 1950 年代的發展時期，Ward 的門生如 Geraldine Siks、Nellie McCaslin（1914-2005）傳承發揚其理念，並勾勒出更清晰的戲劇教學架構及元素。例如 McCaslin（1984）曾提出戲劇教學的三項主要元素：身體與聲音的表達性運用、創造性的戲劇、在戲劇欣賞中的審美能力。而這樣的戲劇教學主張不單單著重於兒童的個人成長，同時也重視戲劇作為藝術課程的內涵與目標，並為日後美國的戲劇課程確立了基本架構。

在 1980 年代美國的戲劇教育團體開始進行研究工作，其中一項研究「國家劇場教育研究計畫」（The National Theater Education Project）係由美國中等學校劇場協會（The Secondary School Theatre Association, SSTA）進行，並於 1987 年出版了《劇場課程模式報告書》，針對幼兒園至高中的戲劇與劇場課程提出共六個階段的架構與內涵規劃，將創造性戲劇、即興演出、或劇場活動製作等皆納入了課程中。其中第五與第六階段皆為高中階段，唯第五階段之課程規劃為一般性劇場藝術課程，

第六則為專業性的課程（林玫君，2006；張曉華，2004）。這六個階段的學習內容包含了四個層面（American Alliance for Theatre and Education, 1987）：

1. 發展個人內在與外在資源。例如感官知覺與情緒、想像力、語言、自我概念的發展。
2. 以藝術方面的合作來創作戲劇。例如人際合作互動、問題解決、即興創作、劇場操作要素的學習。
3. 連結戲劇／劇場與社會脈絡。如角色與職業、劇場傳統的探討。
4. 建立審美上的評判能力（aesthetic judgements）。如實際觀賞劇場演出、劇場與其他藝術關聯的認識、審美方面的回應。

1994 年，美國教育部提出《國家藝術教育課程標準》（National Standards for Arts Education），將幼兒園至高中的藝術課程分為四個階段，<sup>6</sup>並規範了每位學生在完成中等學校時要能具備四類藝術學科的基本溝通/傳達能力：舞蹈、音樂、戲劇（theater）與視覺藝術；同時要具備其中一種以上藝術形式的熟練表達能力，並培養分析藝術作品的的能力（洪若烈、王詩茜，2012）。這四個階段的劃分以及學習內涵上大致與之前的課程模式報告書之規劃相仿，對於戲劇/劇場的能力標準包含第一階段的教室內「即興創作」、第二階段的「戲劇專業素養」、第三階段認識「戲劇脈絡」與學習創造、表演、分析、批判、以及第四階段戲劇與其他媒體「作品製作」的專業能力（林玫君，2006）。在 2014 年美國的核心藝術標準國家聯盟（National Coalition for Core Arts Standards, NCCAS）所公布的核心藝術標準文件中，藝術的形式修正為五類：舞蹈、音樂、媒體藝術（media arts）、戲劇（theatre）及視覺藝術。學生的學習仍延續「創作、表現、回應、聯結」等四大面向；以戲劇而言，學生要具備的能力包括：（1）創造、組織、發展與修正想法及作品，（2）透過戲劇作品的詮釋與呈現，理解其藝術性的意義，（3）能理解與評估戲劇如何傳達意義，（4）將戲劇作品與個人及外在的社會、文化、歷史背景作聯結（NCCAS, 2014）。

值得注意的是，除了英、美戲劇教育在課程標準中的定位各不相同，戲劇在美國課程標準中的定位較偏向單科教學以及劇場（theatre）的表達藝術特性外，兩國的發展脈絡還有一點非常不同，即美國的課程標準等官方文件強制性不及英國的國定課程；即使美國近年致力訂定統一的課程標準，但受限於憲法，中央所訂定的課程標準目的在提供各州制訂各自的課程標準時有所參考依據。因此藝術或是戲劇/劇場在各州的課程標準內涵及實施上仍會有差異（NCCAS, 2014）。

另有一點頗耐人尋味的發展，進入深耕時期的美國戲劇教育，根據自美國學成的學者林玫君（2006）之觀察，近年一些大學在藝術教育上嘗試統整的藝術教學，不再只進行單科教學，同時也

---

<sup>6</sup> 第一階段為幼兒園至四年級，第二階段是五至八年級，第三為九至十二年級一般性課程，第四同為九至十二年級，但為專業性課程。

將各類藝術形式融入不同領域的教學，以戲劇藝術為媒介，引發學生的深度學習參與；對於此發展她認為「似乎是逐漸走向『英國』的趨勢」(2006：82)。

### 三、澳洲

與美國相仿，戲劇在澳洲 2016 年公布的更新國定課程版本中亦是歸屬於藝術學習領域，學生從五歲 (foundation year) 至十六歲 (十年級) 要學習戲劇的元素與知識。不過深受英國戲劇教育理念與實踐的影響，澳洲的戲劇課程不只有學習「劇場藝術」，也包含戲劇活動與其他課程或主題探討的聯結 (ACARA, 2016)。

澳洲百年來的課程綱要均由六州與兩特區自決，在國家總體教育制度方面，重大方針與目標均由聯邦政府教育部 (Department of Education) 與上述八個教育單位協調後擬定，所以在後期中學以下的教育政策，各州與特區雖不相同，但盡量異中求同。不過澳洲的八個教育單位於 2008 年 12 月共同簽訂了《賦予澳洲青年教育目標之墨爾本宣言》(Melbourne Declaration on Educational Goals for Young Australians)，決議將國內八套課程標準修改為「統一」的國家課程綱領，並期待所有澳洲年輕人變成「成功的學習者、自信與創意的個體、積極與明智的公民」(李其昌，2008：59)。在其 K 至 12 年級的 8 類核心課程中，明訂藝術學群 (The arts) 包含「表演 (performing) 與視覺 (visual) 藝術」兩項，更進一步於 2009 年 5 月成立全國性課程研發機構：澳洲課程、評量及報告管理單位 (Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority, 簡稱 ACARA) (李其昌，2008：14)。

經過兩年多的修訂，ACARA 於 2011 年 8 月公布《澳洲藝術領域課程型塑報告》(Shape of the Australian Curriculum: The Arts)，明訂藝術課程依序分為五個科目：舞蹈、戲劇 (drama)、媒體藝術、音樂與視覺藝術，並規定 (ACARA, 2011：4；陳瓊花、賴美鈴、張曉華、洪詠善、林于仙，2013)：

(一) 所有學生於國小畢業之前，所有學生均學習上述五個科目，學校可以做最好的決定該如何安排。

(二) 從 7 年級至 8 年級，學生須有機會來體驗某些藝術學科，這將由各州／特區或／和學校來決定。

(三) 於 9 到 12 年級，學生可以專攻一個或多個藝術科目的套裝課程。

也就是說，在十年級以下，澳洲學生需接受戲劇課程，愈往高年級愈需安排實務體驗課程，而到了 11 年級以上則憑學生的性向來選修藝術套裝課程。至 2013 年 7 月 2 日 ACARA 公布的《澳洲課程型塑報告：基礎到 10 年級的藝術領域》(Shape of the Australian Curriculum: The Arts Foundation to Year 10) 明確標示舞蹈與戲劇課程的學習內容 (ACARA, 2013：5；陳瓊花等人，2013)：

（一）於舞蹈中，學生使用身體透過有意涵的動作去溝通與表達意義。舞蹈練習包含編舞、演出、及對舞蹈反應與舞蹈製作的欣賞。

（二）於戲劇中，學生透過利用身體語言、姿態與空間探索與描繪真實與虛構的世界，並於演出者與觀眾間去製造意涵。他們為戲劇創作、排練、表演及回應。

在 11 至 12 年級部分，則可從《澳洲藝術領域課程型塑報告》中瞭解戲劇方面的學習內容：除了藝術與媒體的整合性的學習，也應用劇場探索、表達與交流想法，並練習編劇、戲劇學、設計與透視圖，以及導演技巧等較專業的學習層面（ACARA, 2011：9-11；陳瓊花等人，2013）。

綜上所述，戲劇教育於澳洲的發展以及在官方課程中的定位，似乎融合了英國與美國的觀點與發展趨勢，戲劇／表演藝術雖為獨立的藝術科目，卻也包含創作、表演、賞析三大內涵。尤其近年來有鑑於英國戲劇教育學者對於戲劇本質論或工具論的爭議，澳洲的學者如 O'Toole（O'Toole & O'Mara, 2007; O'Toole, Stinson & Moore, 2009）呼應 Neelands（2004、2009）等人所提倡的折衷論點，認為戲劇與劇場藝術的學習為一體兩面、缺一不可，提倡課程可包含戲劇教育三種面向的學習：「戲劇的藝術形式與元素」、「戲劇的創作與表達技巧」、以及「個人在戲劇活動中的發展」（如創造力、勇於探索與想像、獨立思考等），使學生既能有認知方面的學習，也能有美感經驗累積與自我實現的機會（O'Toole & O'Mara, 2007）。

#### 四、芬蘭

本文探討戲劇於芬蘭的正式課程定位，目的除了一探屬於北歐先進國家的芬蘭在戲劇教育課程上的觀點與規劃方式，也欲藉此瞭解近年來在國際閱讀素養研究（Progress of International Reading Literacy Study，簡稱 PIRLS）、國際學生能力評量計畫（Program for International Student Assessment，簡稱 PISA）等學生學習成就的國際大型評比中表現亮眼的芬蘭，其藝術或戲劇課程綱要及師資培育方面有何不同之處。

在芬蘭，學校劇場（school theatre）雖然不是正式課綱所定義的科目，卻一直是學校系統中重要的傳統，直至今日劇場活動仍存在於學校之中（Toivanen, 2012）。除了劇場活動，戲劇（drama）的教學活動亦是芬蘭教育的重要一環；在 2014 年發布的《基本教育國定核心課程》（National Core Curriculum for Basic Education）中，政府將戲劇（drama）納入芬蘭「母語與文學」（mother tongue and literature）一科（Finnish National Agency for Education, FNAfE, 2014）。芬蘭母語一共分為三個部分的學習：「讀寫」、「語言與文學」、以及「互動技巧」；其中戲劇歸屬於互動技巧部分的學習。學生將透過戲劇活動的討論、敘述、遊戲以及即興創作等，來學習語言與心理方面的表達溝通技巧。因此每位受過基本教育的學生將發展（FNAfE, 2014）：

（一）遊戲。

(二) 戲劇策略(例如鏡面劇像、教師入戲等)。

(三) 簡短的劇場導向演出之能力。

除了納入母語科目的學習，戲劇亦被定位為不同科目的教學方法，例如歷史、自然、宗教等，使學生一方面能在社會互動的學習環境中探索與建構知識的意義，同時也透過戲劇教學培養其美感經驗、創造力與人際合作素養(Toivanen, 2015)。如此看來戲劇教育於芬蘭國定課程的定位雖然不是單獨之科目，卻被賦予多重的功能與任務，並且可以看出此定位受到了英國戲劇教育思潮之影響。

根據芬蘭戲劇教育學者 Toivanen (2012、2015) 所述，1970 年代左右戲劇教育思潮從英國和斯堪地那維亞(Scandinavia)傳至芬蘭，被運用於一般學校的教學之中，以發展學習者個人與社會能力，包括自我探索、溝通表達、問題解決、人際互動等能力。在 1980 年代芬蘭的赫爾辛基大學(Helsingin Yliopisto)及于韋斯屈萊大學(Universities of Jyväskylä)更將戲劇的學習納入師資培訓課程教學中，專注於幫助師資生發展美感、創意表達、團體動力的教學方法，而非著重於劇場表演的訓練。Toivanen (2012) 指出，如今戲劇教育已是芬蘭「師資培育」的一環，其目的是要發展職前教師在「母語與文學」科目的戲劇教學能力、以及運用於其他科目的戲劇教學策略，使得學生的學習品質得以更加提升。因此戲劇教育於芬蘭師培課程的目標有三大項：

(一) 增進師資生的人我意識與合作。

(二) 增進師生的互動技巧以及肢體或語言表達的創造力。

(三) 增進對教育情境中人類行為、動機與多元性的認識。

有趣的是，芬蘭的義務教育並不包括藝術類科，因此芬蘭政府為想要進修藝術的學生另訂定了一套藝術教育系統(Basic Education in the Arts)以及藝術課程綱要，課綱涵蓋了九種藝術形式，<sup>7</sup>戲劇則出現在「文學藝術」(literary arts)以及「表演藝術」當中的「劇場藝術」(theatre arts)(FNAfE, 2014, 2015)，這與義務教育課程中的戲劇定位是相當不同的(Toivanen, 2012)。

## 參、表演藝術定位之綜整與討論

### 一、戲劇／表演藝術於課綱理念以及教學實踐中之定位

我國教育部於 2001 年公布的《藝術與人文學習領域暫行綱要》中，首度將表演藝術納入「藝術與人文」學習領域，除了學校教育對其仍感陌生外，當時表演藝術的定位較偏向「創作性戲劇」

---

<sup>7</sup> 芬蘭的藝術教育系統包涵九項藝術科目的學習，有 music, literary arts, dance, performing arts (又分為 circus and theatre) 以及 visual arts (又分為 architecture, audio-visual art, visual arts, and craft)。

的觀察、模仿、創意肢體與聲音表達等學習內涵，<sup>8</sup>與大專院校對表演藝術的學術定義相對不同（林小玉，2009）；因此 2003 年教育部公布修訂之正式綱要中將表演藝術範疇擴展為「以『肢體與聲音的表達』為主要媒介，從事『藝術展演等範疇』」（林小玉，2009，14），並強調去除學科界線，以三大課程目標「探索與表現」、「審美與理解」和「實踐與應用」整合音樂、視覺藝術與表演藝術三個藝術科目（教育部，2003）。然從九貫課綱正式實施，至今十二年國教新課綱修訂完成並開始實施（2019 年 8 月 1 日）之際超過十五年的時間，表演藝術之定位與實施方式仍存在著不同觀點；因此本文借鏡他國戲劇教育發展脈絡及其課綱定位的異同之處，提出以下的比較與討論，期能使得此議題有更多的對話，促使表演藝術與戲劇教育於國內的發展能持續推進與落實。

戲劇教育學者張曉華（2004）與舒志義（2012）曾就英、美、澳以及臺灣的戲劇官方課程定位做比較，皆主張可分為三類，即：

- （一）單科學習。
- （二）複科統整。
- （三）跨科統整。

其中美國與澳洲的戲劇／劇場課程被歸納為第一類獨立科目的學習，非附屬性的統整教學；英國的戲劇則被歸類為第二類複科統整的學習，即是將戲劇融入語文課程的學習。若依此分類方式，則本文所探討的芬蘭義務教育國定課程中，戲劇應可歸為第二類，而在芬蘭的藝術教育系統中的戲劇則為第一類。此外，兩位學者將我國的表演藝術歸類為第三類，是結合英、美兩種課程定位模式的類型，除了有本科的學科知識教學，也與其他藝術科目或其他領域科目連結，應用於主題統整學習。

然而依照目前國內表演藝術教學現場的實施情形，表演藝術並不完全如兩位學者的理想定位分類，因為在中小學階段表演藝術面臨了缺乏正常化教學、藝術領域多以單科教學、以及缺乏進行跨科統整教學機會的挑戰（曾世豐，2013；陳皓薇、林逢棋、洪仁進，2004）。因此表演藝術雖然在九貫或十二年國教新課綱中被定位為「跨科統整」之教學，在教學實踐上卻多仍停留於單科學習的狀態。對此國內研究者提出兩個看法：

（一）九年一貫課程統整的理念陳義過高，各科目間的要素、技法或知識也不易整合，因此於現場教學實施太過困難（林永豐，2017；林含瑜，2017；陳雅芸、林朱彥，2006）。

（二）藝術與人文學習領域之師資培育端仍為分科教學，教師本身欠缺跨科統整經驗與知能，因此九貫課綱之理念只徒為形式，難以達成（林含瑜，2017；陳皓薇、林逢棋、洪仁進，2004）。

---

<sup>8</sup> 《藝術與人文學習領域暫行綱要》定位較偏向創作性戲劇，也許是因為當時舞蹈教學已存在於體育課內，為避免與體育課程在舞蹈部分重疊，因此表演藝術課程較傾向於戲劇單科統整的綜合性表演藝術教學（張中媛，2001）。即使 2003、2009 到 2019 課綱的舞蹈部分內涵，較偏重於創作與鑑賞，以避免與體育課程過多的重疊。

有鑒於上述因素，十二年國教新課綱藝術領域綱要之修訂雖大致延續九年一貫課綱對於的表演藝術學習目標的界定，但是於落實跨科統整與師資培育過程的課程規劃兩個面向上，有更進一步的規範。例如在新藝術領綱中特別強調：

「國民小學以領域教學為原則，國民中學除實施領域教學外，亦得實施分科教學；各科目可在不同年級、學期彈性開設，並得連排，但領域各科目學習總節數應予維持，不得減少」（教育部，2018：2）。

此規範目的要確保表演藝術等科的正常化教學，也鼓勵教師進行藝術學習領域內的跨科教學。又如藝術領域職前師資之師培課程，除了修習本科之相關科目外，還必須選修包含藝術領域跨科之相關科目；期望如此修正師資養成歷程能有助於表演藝術真正落實其「跨科統整」之定位。

## 二、戲劇教育／表演藝術發展脈絡及影響之分析

綜整上述英、美、澳、芬等國的戲劇課程定位分析，並與我國表演藝術課程比較，本文除了提出在課綱中以及教學實踐上的異同處，亦檢視我國與他國戲劇／表演藝術課程發展之歷程，並提出以下四點不同之處及其影響，提供表演藝術教育者另一觀點的思考：

（一）觀察英、美戲劇教育的發展脈絡，其起點多以學校教師自發性投入戲劇活動運用於教學之實踐、推廣多年，配合當時歐美教育運動與社會期待等形成戲劇教育的風潮，而後才納入官方課程的規範，保障其在學校課程的地位。這樣的發展模式，與我國先將表演藝術納入九年一貫課綱，而後才引起師培學術與社會廣泛關注的情形，也就是所謂「由上而下」的模式，可說是相反的。

（二）英國的教育戲劇、美國的創作性戲劇、澳洲的過程戲劇（process drama）等，由教師或非專業劇場人士的發展、實踐推廣，發展過程聚焦於進步主義教育提倡的全人教育以及跨科統整教學，因此教學活動較能契合教育理念、學校課程的教學目標與內涵。而此發展與我國九年一貫課綱實施前後配合教育部的研習配套措施，由兒童劇場工作者與大專戲劇系所「轉譯」（陳韻文，2006：39）劇場活動、語言等過程，是不太相同的。

（三）除了學校教師外，民間劇場團體對於美、澳等國的戲劇教育發展亦有貢獻，例如在美國便是劇場協會的研究工作將劇場逐漸轉為一般藝術教育課程。此外民間劇場工作者也積極發展不同形式的教育性活動以進入社區與民眾互動，例如教育劇場、論壇劇場等應用，並將這些發展經驗與教育體系交流互動，形成彼此影響的動態發展。這樣的互動交流相對而言在國內是比較欠缺、或說較為困難的，除了九年一貫課綱實施的前幾年，有「駐校藝術家」的挹注配套鼓勵外，學校教育與民間戲劇教育或劇場團體的交流較為少見。

（四）戲劇於英國、芬蘭的國定課程之定位，也許遭到定位不夠明確的批評，然而在其師資培育課程中，戲劇卻是職前教師必要修習的項目，不單要學習與戲劇相關的劇場藝術知能，也學習以

戲劇為學習媒介的跨領域主題教學的設計，並以戲劇培養職前教師的多元人際與思考素養。反觀美國與我國的官方課程，劇場／表演藝術雖為獨立之科目，定位明確，但其在師資培育的過程中，尤其是國中小階段，卻並非全面為職前教師必修之科目，除非希望加註「表演藝術專長」的學生才會較積極修習戲劇／表演藝術相關科目。

## 肆、結語

有鑑於上述發展脈絡與主導之差異，以及我國表演藝術實施時所面臨的困難，本文提出以下三點建議，期能引發更多對於表演藝術課程發展與實踐落實的關注及討論。

一、對於戲劇教育與表演藝術的論述共識，需更多時間與交流。

臺灣民眾、教師、教育與學術單位等對於戲劇教育與表演藝術的認知仍需更多時間、機會來參與及了解，並營造社會對於戲劇教育的認可氛圍。並且戲劇的不同團體、單位（例如劇團與教師、戲劇系所與師培系所）與教育單位間亦需要更多交流合作，激發彼此的動能，方能持續深層的實踐與激盪更多元的論述。此外，目前十二年國教新課綱推行之際，學校將有「彈性課程」與「加深加廣」的多元選修課程的規劃空間，若能於此時引進多元的戲劇教育於正規課程中以活化深化學習，增加不同教育性戲劇活動的交流，對於戲劇與教育發展會是一個正向雙贏的趨勢。

二、在課程定位與教學規劃上，反映出戲劇之多元統整面向。

儘管目前西方各國雖然在課綱中的劃分與教學目標定義不盡相同，有納入語文領域的進深學習，強調個人發展與戲劇的教育性；也有納入藝術領域，成為獨立的一門學科。但是各國對於戲劇教育的定位爭論卻漸漸形成共識，不再將戲劇視為單一的概念與實踐方式，而是接受其對於美感感知的啟發與藝術性語言的傳達特性，以及對於個體全人發展的功能性與教學性（Lesnik, 2018）。因此十二年國教課綱日後的修訂在表演藝術的課程定位與規劃上，若能反映出全球的觀點趨勢，與時俱進，兼顧表演藝術在美學、表現、社會、認知、全人發展等面向的整合教學敘述（Jendyk, 1985；O'Toole, Stinson & Moore, 2009），相信能鼓勵教師與大眾更認識戲劇教育與表演藝術的多元面向。

三、師培教育亦須擴展對於戲劇教育之認知，並可借鏡芬蘭將戲劇納入課程以提升教師專業能力。

雖然表演藝術之戲劇教育相關知能與教材教法課程，已納入部分師培機構，但在大學師資培育課程的必修項目上還需要更多努力，這表示師資培育機構亦須要擴展其對於戲劇教育功能的認知，包括戲劇教育在教師個人成長、專業知能的幫助，及戲劇教育與素養導向教學之緊密關聯。如若我們能借鏡於英國、芬蘭的師培課程，將戲劇納入培訓課程，培養未來教師所需之合作與創意等素養、提升教學與班級經營知能、及跨領域課程統整創新設計之能力等，將有助於落實十二年國教之理念與教學。

對比於臺灣「表演藝術」課程，英語系國家的戲劇教育發展相對時間多了許多，對於課程綱要中之定位、功能等論述也相對豐富，因此我們受到這些論述與實踐的影響而有如今的表演藝術課程，這是許多英美國家戲劇教育工作者所欣羨的，然而就戲劇與表演藝術在課綱中之定位、學習目標，以及其教學實踐樣貌，仍有相當的討論與創新發展之空間。本文分析各國的戲劇教育於課程中的定位，發現其學習目標雖不盡相同，也曾產生戲劇的「本質論」與「工具論」之爭議，唯近年各國對於戲劇教育的定位爭論逐漸形成共識，不再將戲劇視為單一概念與實踐方式，而是跨越了過去的二元爭議，在透過戲劇啟迪美感感知與藝術性傳達時，也運用其全人發展、主題統整的教學特性進行跨域教學設計，因此近年各國學者對於表演藝術或戲劇的目標描述也更加多元、兼容。本文亦比較各國戲劇教育及我國之發展脈絡異同，分析其對於教學實踐與推廣之影響，並提出對於學校教育、戲劇與表演藝術團體與課程綱要中未來發展之建議，期拋磚引玉，引發對於此議題持續的關注。

## 參考文獻

### 一、中文

- 李其昌（2008）。澳洲首府中學戲劇教學觀察。**美育**，163，58-69。
- 林小玉（主編）（2009）。**藝術與人文第一階段教學參考手冊**。臺北：藝術館。
- 林永豐（2017）。論十二年國民基本教育課程總綱學習重點的規劃思維與意涵。**課程與教學季刊**，20(1)，105-126。
- 林含瑜（2017）。從九年一貫課程到十二年國教課程探討教師教育的策略因應之道。**臺灣教育**，704，35-37。
- 林秀珍（2010）。何謂「進步主義教育」。載於周愚文（主編），**進步主義與教育**，13-31。臺北：師大書苑。
- 林玫君（2006）。英美戲劇教育之歷史與發展。**美育**，154：78-83。
- 洪若烈、王詩茜（2012）。藝術。載於洪若烈（主編），**國民中小學各類課程內涵與取向研析**，221-256。新北：國家教育研究院。
- 容淑華（2001）。英國教育戲劇／劇場理論與實踐之初探。**臺灣戲專學刊**，3，96-112。
- 張玉梅、陳仁富、郭香妹（2009）。表演藝術教學設計基本概念。載於吳淑玲、張玉梅、溫金垵、郭香妹、陳仁富、陳朝平（編），**藝術與人文第二階段教學參考手冊**，88-110。臺灣藝術教育網。  
[http://ed.arte.gov.tw/ch/Book/content\\_1.aspx?AE\\_SNID=2457](http://ed.arte.gov.tw/ch/Book/content_1.aspx?AE_SNID=2457)
- 張曉華（2004）。**教育戲劇理論與發展**。臺北：心理。
- 教育部（2001）。**國民教育九年一貫課程暫行綱要**。臺北：教育部。
- 教育部（2003）。**國民中小學九年一貫課程綱要**。臺北：教育部。
- 教育部（2014）。**十二年國民基本教育課程綱要總綱**。臺北：教育部。
- 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、技術型高級中等學校——藝術領域**。臺北：教育部。
- 陳皓薇、林逢棋、洪仁進（2006）。課程統整與教師知識的轉化—以「藝術與人文」領域教師為例。**師大學報教育類**，49(1)，103-122。
- 陳雅芸、林朱彥（2006）。藝術與人文學習領域能力指標內涵之停、看、聽。**國教之友**，58(2)，88-94。
- 陳瓊花、賴美鈴、張曉華、洪詠善、林于仙（2013）。十二年國民基本教育領域綱要內容前導研究」**整合型研究子計畫六**（國家教育研究院 NAER-102-06-A-1-02-06-1-15）。臺北：國家教育研究院。
- 陳韻文（2006）。英國教育戲劇的發展脈絡。**戲劇學刊**，3：39-62。
- 曾世豐（2013）。推動教學正常化的新思維—以表演藝術為例。**臺灣教育評論月刊**，2013，2(11)，92-95。

舒志義 (2012)。《應該用戲劇：戲劇的理論與教育實踐》。香港：香港公開大學出版社。

舒志義 (譯) (2005)。《戲劇教學策略七十式》。臺北：成長。

歐怡雯 (譯) (2006)。《開始玩戲劇 11-14 歲：中學戲劇課程教師手冊》。臺北：心理。

鄭玉卿 (2015)。近代英國新教育運動的重要發展與特色。《教育學刊》，44：1-36。

鄭黛瓊、朱曙明、黃美滿、廖順約 (1999)。《藝術教育教師手冊：國小戲劇篇》。臺北：國立臺灣藝術教育館。

## 二、外文

Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority (ACARA) (2016). The Australian Curriculum. Available at <https://www.acara.edu.au/curriculum>

Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority (ACARA) (2013). Shape of the Australian Curriculum: The Arts Foundation to Year 10. Available at [http://docs.acara.edu.au/resources/Australian\\_Curriculum\\_The\\_Arts\\_2\\_July\\_2013.pdf](http://docs.acara.edu.au/resources/Australian_Curriculum_The_Arts_2_July_2013.pdf)

Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority (ACARA) (2011). Shape of the Australian Curriculum: The Arts. Available at [http://docs.acara.edu.au/resources/Shape\\_of\\_the\\_Australian\\_Curriculum\\_The\\_Arts\\_-\\_Compressed.pdf](http://docs.acara.edu.au/resources/Shape_of_the_Australian_Curriculum_The_Arts_-_Compressed.pdf)

Bennathan, J. (2000). *Developing drama skills 11-14*. Oxford, UK: Heinemann.

Bolton, G., (2007). A History of drama education: A search for substance. In Bresler, L. (Ed.). *International handbook of research in arts education* (part 1), New York, NY: Springer-Verlag.

Department for Education (2014). The National Curriculum in England: Framework document. Available at [https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/425601/PRIMARY\\_national\\_curriculum.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/425601/PRIMARY_national_curriculum.pdf)

Edmiston, B. (2014). *Transforming teaching and learning with active and dramatic approaches: Engaging students across the curriculum*. New York, NY: Routledge.

Finnish National Agency for Education (2014). National core curriculum for basic education 2014. Available at [http://www.oph.fi/english/curricula\\_and\\_qualifications/basic\\_education](http://www.oph.fi/english/curricula_and_qualifications/basic_education)

Finnish National Agency for Education (2015). National Core Curriculum for General Upper Secondary Schools 2015. Available at [http://www.oph.fi/english/curricula\\_and\\_qualifications/general\\_upper\\_secondary\\_education](http://www.oph.fi/english/curricula_and_qualifications/general_upper_secondary_education)

Gallagher, K., Rhoades, R., Bie, S. & Cardwell, N. (2017). Drama in education and applied theater, from morality and socialization to play and postcolonialism. In *Oxford research encyclopedia of education*.

Retrieved from

<http://education.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190264093.001.0001/acrefore-9780190264093-e-34> (Feb. 28, 2018)

Heathcote, D., and Bolton, G., (1995) *Drama for learning: Dorothy Heathcote's mantle of the expert approach to education*. Portsmouth, NH: Heinemann.

Heinig, R. B. (1993). *Creative drama for the classroom teacher*. NJ: Prentice-Hall.

International Bureau of Education (IBE) (2017). *Prototype of a national curriculum framework*. Switzerland, Geneva: UNESCO.

Jendyk, M. F. (1985). Creative drama-improvisation-theatre. In N. McCaslin (Ed.), *Children and drama* (2nd Ed.) (pp. 15-28). Lanham, NY: University Press of America.

Lešnik, I. (2018). Drama in education reaching beyond the "art form or teaching" dichotomy. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(3), 70-76.

Lin, Y.-S. (2008). Applying drama in Taiwan's primary curriculum: The reality and difficulties through primary school teachers' viewpoints. *Asia-Pacific Journal for Arts Education*, 6(1), 1-27. Article link: <http://www.ied.edu.hk/cape/apjae/apjae.htm>

Lin, Y.-S. (2009). *Teacher and pupil responses to a creative pedagogy—case studies of two primary sixth-grade classes in Taiwan*. Unpublished PhD thesis: University of Exeter, UK.

McCaslin, N. (1984). *Creative drama in the classroom* (4th Ed.). New York: Longman.

Ministry of Education (New Zealand) (2007). The New Zealand curriculum. Available at <http://nzcurriculum.tki.org.nz/The-New-Zealand-Curriculum>

National Coalition for Core Arts Standards (2014). National core arts standards: A conceptual framework for arts learning. Available at <http://www.nationalartsstandards.org/sites/default/files/Conceptual%20Framework%202007-21-16.pdf>  
<https://www.nationalartsstandards.org/content/national-core-arts-standards>

Neelands, J. (2004). *Beginning drama 11-14* (2nd Ed.). London, UK: Routledge.

Neelands, J. (2009). The art of togetherness: reflections on some essential artistic and pedagogic qualities of drama curricula. *NJ Drama Australia Journal*, 33(1): 9-18.

O'Toole, J. & O'Mara, J. (2007). Proteus, the giant at the door: Drama and theater in the curriculum. In L. Bresler. (Ed.), *International handbook of research in arts education*, 203-218.

O'Toole, J., Stinson, M. & Moore, T. (2009). *Drama and curriculum: A giant at the door*. Oxford, UK: Springer.

Qualifications and Curriculum Authority (QCA) (1999). *The national curriculum: handbook for primary teachers in England*. Available at

<http://www.educationengland.org.uk/documents/pdfs/1999-nc-primary-handbook.pdf>

Somers, J. (1994). *Drama in the curriculum*. London, UK: Cassell Educational Limited.

The Ministerial Council on Education, Employment, Training and Youth Affairs, (2008). The Melbourne declaration on educational goals for young Australians. Melbourne, Australia: The Ministerial Council on Education, Employment, Training and Youth Affairs.

Toivanen, T. (2012). Drama education in the Finnish school system: Past, present and future. In H. Niemi, A. Toom & A. Kallioniemi (Eds.), *Miracle of education: The principles and practices of teaching and learning in Finnish schools*, 227-236. Rotterdam: Sense Publishers.

Toivanen, T. (2015). Lento- ja draama ja teatteri perusopetuksessa [The take off-drama and theater in comprehensive school]. Helsinki, Finland: SanomaPro.

Tsai, P. (2003). *A view of drama in the primary school*. Unpublished MEd thesis of University of Exeter.

Wagner, B. J., (1999). *Dorothy Heathcote: drama as a learning medium* (rev. ed.), Maine: Calendar Islands Publishers.

# The Position and Connotation of Drama Education in Performing Arts in the Statutory Curriculum: Taking Britain, America, Australia and Finland as Examples

Yu-Sien, Lin<sup>\*</sup>、Chyi-Chang Li<sup>\*\*</sup>



## Abstract

Compared with the “Performance Arts” curriculum in Taiwan, the development of drama education in the English-speaking countries has been more than half a century, and the discussions on the position and function of it are relatively rich. Therefore, this article analyzed the views of drama education and its relationship with other subjects in the curriculum in the United Kingdom, the United States, Australia, and Finland. The analysis results of this paper show that the orientation and learning objectives of drama in the curriculum of these countries are in some way different, and a dispute was raised between drama as a subject in its own right or as an educational medium. However, in recent years a consensus has gradually formed on the positioning of drama education. Drama educators no longer regard it only as a single concept but emphasize its aesthetic perception and artistic communication whilst using its teaching orientation of whole-person development. The descriptions of its learning objectives in the curriculum is also more diverse. At the end of this article, the differences in the development of drama education in western countries and Taiwan are compared, and the applications of further actions are suggested.

**Keywords:** 12-year basic education, performing arts, curriculum guideline, drama education

---

<sup>\*</sup> Assistant Professor, Department of Education, Chinese Culture University

<sup>\*\*</sup> Associate Professor, The Graduate School of Arts and Humanities Instruction, National Taiwan University of Arts

# 博物館特展媒體行銷策略之研究——以故宮「悠遊風景繪畫—俄羅斯普希金博物館特展」為例

溫家瑋<sup>\*</sup>

收件日期 2019 年 8 月 1 日

接受日期 2020 年 4 月 14 日

## 摘要

特展的舉辦，為博物館展示活動中重要的一環。本文係為瞭解博物館在辦理國際性特展時，其媒體的行銷策略與成效，特以故宮「悠遊風景繪畫—俄羅斯普希金博物館特展」為研究個案，並以文獻分析法和訪談法進行研究。經研究其媒體宣傳包含電視新聞與廣告，平面媒體報章雜誌和實體文宣，以及透過網路平台架設官網與臉書粉絲專頁等。研究結果發現：1.國內近年在舉辦國際性特展時，博物館自身因礙於資金與行銷宣傳管道的限制，策劃模式漸從博物館為主導，媒體集團為輔，轉向為兩者共同策劃，並由媒體集團挹注資金與規劃行銷策略。2.20世紀90年代後，高科技產業迅速崛起，網路與智慧型手機普及，使銷售者（主辦方）與消費者（觀眾）之間溝通更透明便利。資訊透明使觀眾對於消費需求更具個人化，以符合自身需求，於此主辦方須擬定更多元的行銷方案以吸引觀眾，其狀態相當符合差異化（Variation）、變通性（Versatility）、價值觀（Value）、共鳴感（Vibration）之4V行銷理論，故本研究以4V行銷理論分析之。最後，本研究建議：1.為維持傳統閱讀模式客群，應保留一定比例平面媒體宣傳。2.網路平台可更多元地針對不同族群宣傳，如開設IG可吸引年輕族群的高互動性與關注熱度。3.展覽籌措時先進行展前觀眾調查，可更精準地擬定完善的行銷策略。

關鍵詞：普希金特展、媒體行銷、博物館行銷策略、4V行銷理論

<sup>\*</sup> 國立臺灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所博士候選人

## 壹、前言

邁入 21 世紀，人們日漸重視休閒娛樂，博物館便是很好的休閒活動場所（洪櫻純，2005）。目前，對於博物館的概念，普遍認知為：「博物館為一非營利（nonprofit）、常設性機構，為了服務社會與促進社會發展，開放給大眾，進而從事蒐集、維護、研究、溝通與展示人類的有形與無形文化遺產，以及其環境的場所」（陳國寧，2018）。由此博物館的定義可理解，博物館本身有對藏品的收藏、維護與推廣的基本功能外，更明確的提示出博物館服務的對象是民眾，負責的對象是社會。<sup>1</sup>隨角色與功能日趨多元，博物館在經營理念上有大幅度的改變，自上個世紀 90 年代後，國際性大型特展頻繁地在臺灣展出（2019.1.20 訪談 U 先生）。

舉辦國際性的大型特展，可為館所帶來響亮的名聲，讓觀眾感到耳目一新，並展現博物館經營樣貌的多元與多樣。籌辦國際性特展需大量資金，考量博物館經費預算有限，館所通常會在展覽籌備時，尋求大型媒體及企業的合作，<sup>2</sup>以補資金之不足及行銷宣傳資源稀缺之況。企業藉由參與辦理國際性特展，除展現自身專業，將行銷資源整合於展覽外，亦得以提升企業形象及知名度（連俐俐，2015）。以博物館為主導，媒體公司為輔助角色，來籌辦國際性特展的運行模式，在維持一段時間後，國內大型報社具備了籌劃國際性特展的能力，且私人企業的行政章程與規制，相較於公立博物館而言，有彈性得多（2019.1.25 訪談 E 先生）。於此，由博物館為主導方，來策劃辦理國際性特展，轉變為博物館與媒體公司共同主辦，成為近來常見的一種合作模式。2018 年底至 2019 年初，國立故宮博物院（National Palace Museum）（後簡稱故宮）舉辦的「悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展」（Masterpieces of French Landscape Paintings from The Pushkin State Museum of Fine Arts, Moscow）（後簡稱普希金特展）就是典型的案例。

本研究以普希金特展為個案，採用文獻分析與訪談法，探討博物館與企業合作辦理國際性特展時，媒體的行銷策略。各章節內容包含：壹、前言，提出研究背景與研究動機；貳、研究目的、研究問題、研究方法與研究限制，架構出本研究綱要與提出問題意識；參、文獻探討，爬梳博物館特展和博物館行銷文獻資料；肆、「悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展」概述，介紹普希金特

---

<sup>1</sup> 全世界最普遍接受的博物館定義為，國際博物館協會（International Committee of Museums, 簡稱 ICOM）列在其章程，第二條第一款的定義：「博物館，乃一非營利之永久性機構，在其服務的社會，為大眾開放，促進社會發展，並以研究、教育及令人愉悅之目的，致力於蒐集、保存、研究、傳播與展示人類及其環境的物質證據。」（陳國寧，2018）而英國博物館協會（The Museums Association, 簡稱 MA）於 1998 年提出新世紀博物館的定義：「博物館使民眾可以探索藏品，達成啟發、學習、樂趣的目的；博物館是在社會的信任託管下，收藏、維護、推廣文物及標本的機構。」（“What is a museum?,” 1998）

<sup>2</sup> 1993 年 2 月 10 日至 4 月 25 日，中國時報、財團法人中華民國帝門藝術教育基金會（Dimension Endowment Of Art）和故宮，自法國瑪摩丹美術館（Musée Marmottan Monet）借展其 66 件收藏品，共同主辦《莫內及印象派畫作展》（Monet et les impressionnistes au Musée Marmottan）（陳媛，1993）；隨後 1995 年，聯合報也開始投入舉辦特展，因而開啟臺灣特展盛世之況（連俐俐，2015）。

展展覽概要和籌辦過程；伍、普希金特展媒體行銷策略，以媒體特性分為電視媒體、平面媒體及網路平台 3 類作討論；陸、普希金特展行銷 4Vs 分析，先說明 4V 理論核心概念，並以差異化（Variation）、變通性（Versatility）、價值觀（Value）和共鳴感（Vibration）逐一分析普希金特展之媒體行銷策略；柒、結語與建議，總結本研究，並提出研究發現和研究建議。

## 貳、研究目的、研究問題、研究方法與研究限制

### 一、研究目的與問題

本研究以普希金特展作為個案，主要目的在瞭解：（一）故宮舉辦普希金特展的緣起、目的與籌劃過程；（二）故宮舉辦普希金特展時，選擇與聯合數位文創作為合作夥伴之緣由及合作模式；（三）聯合數位文創所採用的行銷策略與宣傳管道；（四）瞭解普希金特展宣傳效益。下列提出的研究問題有助於瞭解館方與媒體公司，在此次普希金特展所扮演的角色與影響力。

（一）瞭解故宮舉辦普希金特展的緣起、目的與籌劃過程。

1. 描述普希金特展舉辦緣起、目的與籌劃過程？
2. 近年臺灣特展的環境狀況？

（二）瞭解故宮選擇與聯合數位文創作為合作夥伴之由及合作模式。

1. 故宮為何選擇聯合數位文創為合作夥伴？
2. 聯合數位文創、故宮和普希金博物館三方之合作模式？

（三）瞭解聯合數位文創所採用的行銷策略與宣傳管道。

1. 普希金特展的行銷方案與策略？
2. 數位化時代下，普希金展覽的行銷手法與以往有何不同？

（四）瞭解普希金特展宣傳效益。

1. 普希金特展的預期成效與實際效益？
2. 莫內《草地上的午餐》大型輸出地貼與動畫投影帶來的宣傳效果？

### 二、研究方法

本研究以普希金特展作為個案，採用文獻分析法及訪談法進行。（一）文獻分析：資料來源包含普希金特展官方架設網站資訊，其開設之 Facebook 粉絲團專頁（後簡稱 FB 粉專）公告內容，網路上與展覽相關的新聞、專題、評論、影片等資訊，以及實體的報紙、雜誌等資料，共計 121

篇。(二)訪談：本研究訪談此次展覽總策劃－聯合數位文創<sup>3</sup>(udnFunLife)活動事業群總監(受訪者E先生)，以瞭解展覽籌劃過程、整體行銷策略的擬定、行銷策略執行過程的實際情況與成效等；同時，訪談於展覽現場服務之合作單位，雅凱語音(Acoustiguide)<sup>4</sup>客服部副理(受訪者U先生)，以其第三方之立場，客觀地理解展覽現場情況，並從實際導覽機器租借狀況，反應出主辦方在行銷宣傳時，觀眾實際接收到的資訊與反應。透過訪談本展行銷策略核心主導及展覽現場服務管理，共兩位人員，筆者將主辦方(內部策略核心概念)與合作單位(外部執行實際情況)的訪談內容交叉分析，為本研究提供多元立場與見解。

### 三、研究範圍及限制

本研究範圍及限制在於：(一)普希金特展為日本、臺灣巡迴展，本研究聚焦於臺灣故宮展出場次，故文獻資料蒐集，僅選取臺灣展之相關資料。(二)展期3個月，展覽前導宣傳期2個月(2019.1.25訪談E先生)，為完善資料的廣度與豐富度，本研究蒐集資料時間範圍，涵蓋展覽前2個月至展覽結束後1個月，內容為臺灣站普希金特展相關的資訊。(三)礙於企業內部商業機密，訪談過程中，兩位人員均不便提供統計數據、資金分配等細節。<sup>5</sup>諸多因素，使文中或有多處未能更深入論述，期望研究結果，可作為後續相關研究參考與進一步深化研究。

## 參、文獻探討

### 一、博物館特展

美國自然史博物館(American Museum of Natural History)前展示與製作部門主任，喬治·加德納(George S. Gardner)於1986年指出，博物館於1940年代晚期，開始重視安排一種短暫性質且特別的展示方式，這種有別以往的展覽模式引起大眾關注(程延年譯，1988)。發展至1980年代，藝術類特展開始在全球大型博物館中盛行，甚至以「超級特展」(Blockbuster Exhibitions)一詞，來形容其受歡迎程度(Dean, 1994)。特展強調臨時性與特殊性，展期通常在3至4個月，針對特別主題規劃，展出博物館館藏及借展藏品(Alexander, 1989)。在辦理特展的過程中，展出藝術家的知名度、展示品本身的真實與稀有性，以及展覽品調度時複雜性極高等因素，均使得辦理特展成

<sup>3</sup> 全名為「聯合數位文創股份有限公司」。2016年10月，聯合報系將旗下的「udn瘋活動」、「有設計uDesign」、「udn售票網」結合，並增設「IP授權發展中心」，成立「聯合數位文創股份有限公司」(聯合數位文創，無日期)。

<sup>4</sup> 全名為「香港商雅凱電腦語音有限公司(臺灣分公司)」(簡稱雅凱語音)，主要業務為提供語音導覽解說服務，讓觀眾在參觀博物館、特展和古蹟等活動時，可更容易理解展演內容，以獲得好的參觀經驗(2019.1.20訪談U先生)。

<sup>5</sup> 指各類票卷銷售數量、參觀人潮統計數據、機器出租數量，周邊商品販售營收等。

本高昂（連俐俐，2015）。儘管如此，特展的舉辦，能夠很好地轉化博物館的常設展過於嚴肅、且數十年如一日的情形，並為博物館帶來更多的彈性與多樣化面貌，因而受到館所的歡迎與持續辦理。

前美國自然史博物館館長湯瑪士·尼可森（Thomas D. Nicholson）認為，博物館應該、也必須安排更多樣性的節目，如在展示設計上呈現更充實與多樣化，一年之中除固定的展示活動外，再加上 3 到 4 個特展一起進行，以吸引會員與經常性的觀眾再次造訪外，也讓更多新的觀眾群關注博物館（程延年譯，1988）。美國博物館學者喬治·艾裡斯·博寇（George Ellis Burcaw, 1921-）則認為，特展是一種表演事業，博物館應使用各種技巧（如提供娛樂），來吸引並持續性地引起觀眾注意，同時創造對博物館有助益的形象（Burcaw, 1997）。博物館人類學學者王嵩山教授則指出，特展被期待為一動態論壇模式，展示論述偏向「評論」與「批判」，有主動迎向社會議題，關照不同主題的特性（王嵩山，2003）。而國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所副教授曾信傑提出，假如博物館行銷的基礎是展示，那特展就是行銷的利器；一間博物館沒有特展，就缺少吸引觀眾再次參觀的動力（曾信傑，2001，頁 39）。職是之故，特展的舉辦，能夠為博物館帶來新的展覽主題，強化展示陳設，嘗試試驗性質高的視覺展示設計，並保持觀眾對館所感興趣的熱度。於此，善用行銷的博物館，更能夠事半功倍的將館所藏品資訊與價值傳遞給觀眾。

## 二、博物館行銷

依據美國市場行銷協會（American Marketing Association, 簡稱 AMA）的定義：「行銷是創造、溝通與傳送價值給顧客，及經營顧客關係，以便讓組織與其利益關係人（stakeholder）受益的一種組織功能與程式。」（Kotler, Roberto & Lee, 2002）行銷學理論體系的發展到 20 世紀 70 年代後，行銷概念已從早期（20 世紀 50 至 70 年代）需正確、快速地滿足目標需求的市場導向行銷模式；轉向為社會行銷觀念（Social Marketing Orientation）導向，認為好的行銷，除了要同時兼顧到消費者的需求和欲望外，也應考量社會的長遠利益與企業行銷效應（黃依婷，2012，頁 34-36）。

1960 年代末期，博物館開始有了行銷的概念，大眾對於博物館的關注度雖有提升，仍僅有少數人願意至博物館參觀。當時，美國大都會博物館（Metropolitan Museum of Art）為讓博物館更具吸引力，且希冀館所具有自我行銷功能，並有效地增加觀眾人數，藉由贊助當代藝術展覽等方式，成效斐然（Kotler & Leny, 1969）。1975 年，柯特勒將行銷理論應用於藝術領域，他提及為吸引消費者的注意力，產生文化商品的藝術機構之間會互相競爭，並爭相爭取國家的補助資源（Hill, O'Sullivan & O'Sullivan, 2003）。發展至 1980 年代，藝術行銷漸受重視，但尚未有完整的論述（夏學理等人，2011）。同時期，美國聯邦政府（U.S. Federal Government）給予非營利組織（nonprofit organization）的預算補助開始減少，使得博物館直接受到影響（Bigley, 1987）。為維持館所運作，組織必須改變營運模式，博物館行銷的概念，開始在歐美的博物館界受到重視。

美國博物館協會（American Alliance of Museums, 簡稱 AAM）定義博物館行銷是讓民眾更認識館所自身的收藏品、提供的知識及服務的價值，讓民眾對於博物館有更多認識，因而願意支持、使用並參與（AAM, 1984）。蘇格蘭格拉斯哥加里東大學（Glasgow Caledonian University）教授費歐娜·麥克萊恩（Fiona McLean）則認為：「把民眾與博物館結合在一起，建立雙方之間共同關係，無論是為了館所營運需要，或試圖提高觀眾人數等因素，即為博物館行銷。」（McLean, 1994）臺灣的博物館界於上個世紀 90 年代開始重視行銷，常見行銷方式為特展結合媒體集團，盡可能擴大宣傳範圍，以吸引觀眾參觀；同時於展覽中設置商店，販售衍生的文化商品，以增加博物館實際營收。

1990 年代，網際網路（Internet）<sup>6</sup> 快速發展，時至今日，博物館在擬定行銷方案時，已普遍地運用網路來宣傳館所活動，如透過官方建置的網站公告新資訊、寄送給會員有關館所活動內容的電子郵件（electronic direct mail）、設立館所專屬 FB 粉絲專頁等。未來學家艾文·托佛勒（Alvin Toffler, 1928-2016）將電腦、網路、電子資料等，普及地應用在各行各業中的現象稱為「數位化革命」（Digital Revolution）<sup>7</sup>（黃明堅譯，1981）。普希金特展在數位化時代下環境中舉辦展覽，為了將展覽資訊更明確、快速地傳遞給廣泛的群眾，行銷模式除採用以往熟悉的運作方案，如配合政府政策推廣展覽<sup>8</sup>、辦理展覽講座、邀請專業人士撰寫評論等，更著重在媒體的行銷方案，以期獲得更好的成效。

## 肆、「悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展」概述

### 一、展覽介紹

普希金特展係由故宮、俄羅斯普希金博物館（Pushkin Museum）、及聯合數位文創共同主辦，自 2018 年 11 月 17 日至 2019 年 2 月 17 日，於故宮圖書文獻大樓一樓特展室。<sup>9</sup>展覽以「風景」為

<sup>6</sup> 網際網路（簡稱網路），意指「資訊互通與互享」。在標準化的通訊協定下，世界上所有的電腦都可以藉由網路相互連結，讓所有人可以透過網路交換各種資訊（Dodge, & Kitchin, 2000）。

<sup>7</sup> 數位化革命，指電腦科技的進步，將所有資訊轉變為 0 與 1 的數位形式。它徹底改變社會運作模式，使傳統工業更機械化（Mechanization）與自動化（Automation），並大幅降低工作成本，因而創造了如電腦工業的高科技產業，是影響人類歷史最深遠的科技革命（黃明堅譯，1981）。

<sup>8</sup> 故宮自 2015 年便開始與教育部合作舉辦「故宮文化輕旅行」計畫，內容為邀請全臺偏鄉學校師生至故宮看展。普希金特展為故宮與教育部 4 度合作，此次共計補助 59 所學校，約 3 千 8 百名師生看展（國立故宮博物院，2019）。

<sup>9</sup> 除主辦單位外，由中國信託商業銀行負責主要贊助、力晶文化基金會為公益贊助、廣達文教基金會擔任教育贊助，以及典藏藝術家庭為媒體協辦。展期共計 97 天，農曆春節假期除夕當日休館外，其餘時間，每天上午 9 點至下午 5 點均開放參觀（悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展官網，2018）。

主題，梳理出西方 17 至 20 世紀風景繪畫（Landscape painting）脈絡（國立故宮博物院，2018），並聚焦於 19 世紀印象派（Impressionnisme）至後印象派（Post-Impressionism）作品（悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展官網，2018）。

主要作品包括莫內（Oscar-Claude Monet, 1840-1926）《草地上的午餐》（Luncheon on the Grass, 1866），巴洛克（Baroque）風格的法國風景名家克勞德·洛罕（Claude Lorrain, 1600-1682）、洛可可藝術（Rococo）大師法蘭索瓦·布雪（François Boucher, 1703-1770）、巴比松派（École de Barbizon）的柯洛（Jean Baptiste Camille Corot, 1796-1875）、印象派的雷諾瓦（Pierre-Auguste Renoir, 1841-1919）、後印象派的塞尚（Paul Cézanne, 1839-1906）、高更（Eugène Henri Paul Gauguin, 1848-1903）等大師名作（悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展官網，2018）。

## 二、籌辦過程與合作模式

籌辦一檔大型國際特展所費不貲，少則新臺幣 3、4 千萬，多則上億（2019.1.25 訪談 E 先生）。然而，國內公立博物館雖有興趣辦理國際性大型特展，但在人力與經費限制下，常有心無力，望之卻步；反之，媒體集團與企業可彈性運用其資金，且自帶媒體資源，在所需給付的高額宣傳費用、展覽的曝光與傳播，有絕對優勢。職是之故，上個世紀 90 年代至今，國內博物館開始與媒體集團或企業合作，共同籌劃舉辦大型特展，此況行之有年，普希金特展的舉辦模式亦是如此。

普希金特展是由聯合數位創透過日本朝日新聞（あさひしんぶん）（後簡稱朝日）引見促成。2017 年初展覽定案，確立於 2018 年以巡迴方式辦理，展覽品內容一致，臺北故宮是壓軸。<sup>10</sup>展覽由普希金博物館與東京都美術館（とうきょうとびじゅつかん）研究員共同合作，完成展覽主題的擬定、展示敘事脈絡架構、展品內容選件及展區的劃分（2019.1.25 訪談 E 先生）。

臺灣站的合作模式中，故宮、普希金博物館及聯合數位文創簽訂三方合約。故宮提供圖書文獻大樓一樓場地與館方的行政資源；普希金博物館提供展品，並安排展場畫作擺放順序及打光；聯合數位文創提供全部資金、展品運輸、保險與包裝、票務行政、展場規劃與設計、現場人力、導覽志工招募與訓練、紀念商品開發、紀念品商店運營與管理、宣傳行銷、企業贊助及合作等（2019.1.25 訪談 E 先生）。總言之，主辦方之一的聯合數位文創，除為故宮與普希金博物館間重要的聯繫者外，更是此次展覽行銷策略的重要推手。

<sup>10</sup> 2018 年 4 月 14 日至 7 月 8 日，以「普希金美術館展覽－法國風景畫之旅」(Masterpieces of French Landscape Paintings from The Pushkin State Museum of Fine Arts, Moscow) 為展覽名稱，先於日本東京上野公園的東京都美術館展出，展期結束後，接續轉往至大阪國立國際美術館（こくりつこくさいびじゅつかん），後於臺灣故宮開展。

## 伍、普希金特展媒體行銷策略

根據訪談紀錄及文獻資料，普希金特展主要的行銷策略，除票價擬定、舉辦活動、文化商品開發、配合政府政策、藝企合作、邀請名人撰寫評論文等方式外，此次展覽格外著重媒體行銷，其因在於展覽總預算約新臺幣 1 億元，而可使用的行銷預算為 500 萬元。在資源有限卻又有成本回收的壓力下，聯合數位文創決定善用自身媒體資源外，亦透過與國內關係融洽的媒體集團合作，運用資源交換與共享的模式，<sup>11</sup>將展覽宣傳效果最大化（2019.1.25 訪談 E 先生）。以下將普希金特展的媒體行銷策略分為電視媒體、平面媒體，以及網路媒體三個部分做說明。

### 一、電視媒體

電視媒體具有讓觀者在短時間內，同時大量地接受到視覺與聽覺資訊，並藉由影像、動作、聲音、色彩等，讓觀眾感受到最接近真實世界的氛圍，因而容易理解訊息內容。此外，電視媒體傳播的覆蓋範圍包含社會各領域，且不受文化層次高低的限制，可以將資訊普及化（崔銀河，2008）。為提高展覽能見度，聯合數位文創在日本普希金特展開幕時（2018 年 4 月），率先與國內各大電視臺一同到日本採訪，並將採訪的內容剪輯成新聞，於各電視臺、不同時段，曝光展覽將至臺灣展出的消息，讓觀眾對普希金特展有初步的印象；隨後，主辦單位亦有計畫性的舉辦記者會和暖身活動，讓展覽資訊藉由電視媒體更頻繁的出現在觀眾面前。

為持續展覽的熱度，聯合數位文創於展覽期間不定時的策劃新文案，並製作成新聞、專題、跑馬燈或宣傳短片等，分別推播在國內各電視臺、捷運站月臺、百貨公司美食街，和影城的電視螢幕或電視牆。運用電視媒體具有話題性、高度說服力，及可激發觀看者共鳴感的特性（Dijkstra, Buijtsels & Raaij, 2005），使展覽消息大量曝光。

### 二、平面媒體－報章雜誌與實體文宣

普希金特展考量看展族群接受資訊來源的模式，包括習慣傳統模式行銷的族群，除報紙外，運用雜誌吸引喜愛平面式閱讀，同時亦補強電視媒體在傳播資訊時，會受到器材和地點限制的情況。在平面媒體部分，除維持傳統報紙、雜誌之廣告與專文刊登外，也於臺北市主要幹道設置路燈旗、捷運站內的燈箱刊登海報，因其具有圖文並茂、直觀、搶眼的效果（呂冠瑩，2015）。展覽資訊亦

---

<sup>11</sup> 此次特展，聯合數位文創與國內關係良好的媒體集團和企業等合作，採用不實際支出現金，將各自現有的資源作共享交換的合作方式。如邀請國內媒體集團出席各記者會採訪，並將自身製作的文案，交由各媒體集團彈性運用，同時聯合數位文創也會依照各媒體集團合作程度的多寡，給予不同數量，免費的 VIP 票卷，或給予趨近成本價格的方案，提供資源交換的媒體、企業集團辦理貴賓之夜。透過資源交換，省去電視媒體製作、播出成本高的弱點，也讓各合作的媒體企業可邀請自己的 VIP 顧客群看展，為企業自身維持良好形象（2019.1.25 訪談 E 先生）。

利用大圖輸出張貼於臺北市主要幹道的公車車體外牆，希望經由實體可見的視覺資訊，讓觀眾接受到展覽消息。

此次展覽，除將實體海報寄送到臺北市、新北市的大專、高中、國中小學與藝文相關單位等外，主辦單位特別將展覽主打畫作－莫內《草地上的午餐》大圖輸出成長 12 公尺的巨幅地貼，在展前一個月左右，曝光於人潮往來頻繁的捷運忠孝復興站，遠東 SOGO 臺北復興館門口。為讓行銷效果加倍，主辦單位除將大尺寸的地貼做為海報宣傳外，亦邀請民眾前往和地貼合照，並以合照的照片作為參加抽獎活動的依據。此活動為普希金特展帶來更高的曝光率。

### 三、網路平台－官方網站、Facebook 粉絲專頁、新聞臺網路直播

現代人習慣使用網路來獲得資訊，符合潮流需要，普希金特展於開展前 1 至 2 個月，便公告展覽專屬官方網站（後簡稱官網）與 FB 粉絲專頁，同時將網頁與故宮官方入口網站、聯合數位文創官網相互串連，以提高網路流量與資訊擴散度。美國社會學家，也是當代著名的傳播學者埃弗雷特·羅傑斯（Everett M. Rogers, 1931-2004）認為，將一項新事物，透過傳播管道傳播至社會系統或各種組織後，逐漸被某些族群採用的過程，稱為創新擴散（diffusion of innovations）（Everett, 1995）。普希金特展藉由創新散播的模式，將展覽資訊曝光度大幅提升。

美國行銷學者，霍夫曼（Donna L. Hoffman）和諾瓦克（Thomas P. Novak）曾提出，網路環境是一種人際互動關係，使用者可透過討論區、聊天室、給予評價等方式，與其他人或網站管理者，進行交流、給予回饋（Hoffman & Novak, 1997）。設置官網的優點，在於可將與展覽有關的資訊，系統性地匯集在一個平台，讓觀眾清楚地看到展覽消息；FB 粉絲專頁具有高度的互動性和公開性，任何人都可以按讚<sup>12</sup>追蹤，並直接與專頁經營者聯繫，可補齊網站與觀眾間，多半都是藉由主辦方單方面、間接，且複雜的視覺介面。透過粉絲專頁平台為媒介，可用更簡單、不複雜的方式，傳遞消息，如設置展覽活動的行事曆、分享照片、影音檔案等，或於平台介面作直播活動，與觀眾及時互動。

FB 粉絲專頁的設立，讓主辦單位可經由頁面上按讚人數的多寡，與貼文下方留言的內容，明確地理解觀眾的需求，以調整展覽的行銷模式。舉例來說，有觀眾在開展前，於 FB 粉專留言，表達想目睹特展的直播，以提高至現場看展的意願。回應觀眾留言需求，主辦單位在特展開展前一天（2018 年 11 月 16 日）上午，安排了三立新聞網的記者和展覽手冊撰寫者鄭治桂教授聯合 Live 直播。內容為鄭治桂以導覽員的角色，帶著三立新聞網的記者看展、解說畫作。觀眾經由留言、提出

---

<sup>12</sup> 2016 年 2 月 24 日，FB 改變按「讚」行為，標情符號除了既有的「讚」外，還多了「大心」、「哈」、「哇」、「嗚」、「怒」5 種情緒，讓使用者可以對貼文表達不同反應。其中最受用戶歡迎的表情符號是「大心」，使用頻率高達總百分比的一半以上（中時電子報，2017）。

問題等，與主辦方互動，而主辦方則針對在線觀眾的提問，給予即時性的回覆與反饋。運用網路平台作直播，縮短主辦方與觀眾的距離，其即時互動、分眾化、無法剪輯與後製的特性，讓觀眾感受到展覽最真實的一面，因而大幅提高觀眾至現場看展的意願。

此次普希金特展，運用各種媒體管道作為媒介來擬定行銷策略，並於操作過程中，掌握各種媒體的特性，把展覽消息有效地傳遞給目標群眾。

## 陸、普希金特展行銷4Vs分析

20 世紀 90 年代後，高科技產業快速發展，網路、移動通訊工具日漸普及，資訊傳播方式的多樣化，讓銷售者與消費者之間溝通管道更多元，為因應環境改變，行銷概念必須不斷發展與轉換，以符合時代需要。於此，現任中國吉林動畫學院，文化產業商學院副院長，也是臺灣的行銷學者教授羅文坤，於 1994 年將行銷 4P<sup>13</sup>及 4C<sup>14</sup>概念整合後，提出由銷售者（主辦單位）與消費者（觀眾）角度共同切入的行銷 4V 理論，包括差異化、變通性、價值觀和共鳴感。一、差異化（Variation）：指銷售方推出優於市場品質的好產品，透過具有特色的宣傳方式，或完善的售後服務，讓消費者對於產品和銷售方有良好的印象。所謂的「差異」，指產品的功能、品質、服務、行銷等多方面的不可替代性。二、變通性（Versatility）：以產品核心功能為基礎，並提供不同功能組合的系列化產品，以滿足不同消費者的習慣和經濟承受力。三、價值觀（Value）：指去除產品本身，包括品牌、文化、技術、行銷和服務等因素所形成的價值。四、共鳴感（Vibration）：透過廣告、推廣、促銷等手段，使銷售者和顧客間產生情感關連，讓客戶購買產品時有額外收穫之感，提升銷售者和顧客間之信賴度（高凱、楊莉，2009；吳金明，2001）。

本研究經由訪談紀錄與文獻整理，發現普希金特展媒體行銷，在新聞議題的擬定與展覽宣傳（變通性）、票價與導覽服務（差異化）、邀請名人看展（價值觀），以及開放拍照（共鳴感）等，其特性非常符合 4V 行銷理論的核心概念－提供觀眾個人化需求與多元服務，同時主辦方亦兼顧利潤與市場。於此，本研究於下以行銷 4Vs 逐一分析之。

---

<sup>13</sup> 1960 年，美國行銷學者傑洛姆·麥卡錫（Jerome McCarthy, 1928-2015），提出了把行銷簡化，並將它變成容易記憶與傳播的 4P 理論，4 個 P 分別指產品（Product）、價格（Price）、促銷（Promotion）及通路（Place）的縮寫（Kotler & Keller, 2008）。

<sup>14</sup> 1990 年，行銷理論專家羅伯特·勞特朋（Robert F. Lauterborn, 1936-）在其《4P 退休 4C 登場》（New Marketing Litany: 4Ps Passé; C-Words Take Over）專文中，提出以顧客為中心的 4C 理論，即顧客（Consumer）、成本（Cost）、方便（Convenience）、溝通（Communication）（Lauterborn, 1990）。

## 一、差異化

資訊流通迅速且趨於透明化的 21 世紀，銷售者和消費者之間，因溝通管道多元，讓以往買賣雙方資訊不對等的狀態，獲得大幅改善，顧客對於產品需求的差異，使其面貌呈現個性化。管理大師彼得·杜拉克（Peter F. Drucker, 1909-2005）認為，「創造顧客」是企業核心概念（Drucker, 1973）。在顧客樣貌千差萬別的時代，普希金特展在展覽宣傳行銷議題面和資訊宣傳方式，以不同角度切入，符合顧客個人化的需要。

為更廣泛的宣傳展覽消息，普希金特展運用不同媒體管道宣傳。E 先生（2019.1.25 訪談）提及：「這次媒體行銷是針對電視、平面媒體和網路宣傳……。根據我們之前辦展經驗，看畫展的收視族群多半都會從電視或平面報章雜誌得到展覽消息……，平面本來比較少……，後來有追加這部分宣傳……，雖然年輕人是用網路，但也會看電視……。」U 先生（2019.1.20 訪談）所言：「好的藝術展也希望年輕人來看，所以網路消息很活躍……，很多資訊都會同步於官網、FB……，連直播都試著嘗試，但 IG（Instagram）（後簡稱 IG）<sup>15</sup>還沒有……。」普希金特展透過電視媒體，普及、廣泛地將資訊傳遞給社會各族群，並於展覽中、後期針對習慣傳統閱讀模式的客群，加強平面報章雜誌與文宣的曝光。網路平台則補強電視媒體與平面媒體較弱的互動性與即時性。多樣的媒體宣傳管道，滿足觀眾不同的使用習慣。

此次展覽作品雖全部出自普希金博物館的收藏，但為了吸引不同客群看展意願，在媒體議題的宣傳，廣度由大到小、內容由淺至深，逐一推播給觀眾。E 先生（2019.1.25 訪談）提及：「這一次展覽是以西洋風景繪畫為主題，從 15 世紀文藝復興時期的作品，那時候的繪畫主要是以西方的神話故事為主……，比如說放在第一展區的作品擄掠歐羅芭……。這次展覽總共規劃了六個主題，從 17 世紀的神話故事、宗教故事開始……一直到高更海外大溪地，以這樣去串展覽主軸……。之後我們會依照之前辦藝術展的經驗和當時的紀錄，去看哪一個主題民眾比較感興趣，然後在展覽開的時候，從現場人員的回報去調整宣傳議題。」普希金特展在開展前，為讓觀眾對展覽有印象，首輪宣傳活動用平鋪直敘的方式曝光，如制式的推出「透過展覽，認識普希金博物館與其收藏」、「一次看懂 17 至 20 世紀歐洲風景繪畫脈絡」、「親眼目睹印象派大師莫內、雷諾瓦經典真跡」等新聞，讓喜愛西方繪畫的民眾得知新展覽的訊息。

開展後，則根據以往經驗與文件資料，搭配現場觀眾實際反應、問卷調查回收，與意見反應信箱的資訊作彙整，擬定幾個有特色的主題作為宣傳，以更精準的內容推播給特定的觀眾群。U 先生（2019.1.20 訪談）表示：「在臺灣大家不大認識普希金，你如果拿莫內去打……草地上的午餐，那

---

<sup>15</sup> Instagram 是 2010 年 10 月，由美國推出的一款免費線上圖片與視訊分享的社交應用軟體，它可以讓使用者用智慧型手機拍下照片時，先把不同的濾鏡效果添加到相片後，分享到各種社交媒體網絡上，如 FB、Flickr、Twitter 等。

個是最完整。簡單來說，在現場我們就知道，宣傳莫內，喜歡西洋繪畫的一定認識，就會想來看。……之後行銷內容就開始改了，像是會跟人家說，這展覽會看到莫內、高更、盧梭之類的……。」於此，後續宣傳主辦方以莫內草地上的午餐，畫作右方樹幹上的「一箭穿心」與英文字母「P」的圖案，作為行銷議題，同時打出「莫內大師，你確定要這麼浪漫？草地上的午餐畫中愛心的告白」，在新聞中進一步報導莫內正與畫中的妻子卡蜜兒熱戀（悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展官網，2018）；另外，為引起喜歡顏色鮮明、帶有童趣畫風觀眾的目光，以「蝦米！畫出生動活潑《美洲豹正在襲擊一匹馬》（Jaguar Attacking a Horse）的作者盧梭（Henri Rousseau, 1844-1910），他從沒離開過法國？」為題，來吸引觀眾對這位藝術家的好奇感；又或以《擄掠歐羅芭》（The Rape of Europe）這件作品為主題，系列化報導出希臘、羅馬神話故事，以及歐洲（Europe）的命名源自歐羅芭等。

新聞議題策略擬定，從介紹整個展覽、展出的藝術家，到單件作品的特色與賞析。將喜愛「西方繪畫」的觀眾群，盡可能的蒐羅於行銷目標中。雖展覽是規格統一的「商品」（風景畫），但經由不同面向角度的切入操作議題，有效也很完善地滿足了觀眾族群喜愛浪漫故事、鮮豔色彩、神話歷史故事等，差異化與個性化的需求。

## 二、變通性

所謂變通性即功能彈性化，意指依據消費者對於消費內容和願意付出的成本不同，銷售者應提供不同功能、系列化的產品給顧客（吳金明，2001）。主辦單位評估成本、國際展覽票價行情、觀眾意願、購票日期、早鳥優待辦法、企業團體優待、聯合套票等，訂定了不同的票價方案，<sup>16</sup>以符合部分觀眾期望，並讓潛在的客群，有更多元化的選擇。E 先生（2019.1.25 訪談）表示：「雖然普希金特展全票單價 350 元，比以往藝術展的票價還高，但為了讓觀眾有更多的選擇與前來看展的意願……先參考之前辦理藝術展的數據資料評估後，訂定不同價格與組合方案的票種，……早鳥票 220 元一張，後來預售票 250 元一張，之後的行銷策略，還推出給情侶或朋友一起看展的雙人套票……大宗購票是針對企業……。簡單來說，儘可能規劃多元方案，讓觀眾人願意來……顯然看展不是必須品，需要一些吸引力讓觀眾有動力來……。」

主辦單位考量觀眾看展喜好，亦規劃多元的導覽服務，提供個人語音導覽、定時導覽和團體導覽等，讓觀眾可依照自身意願選擇參觀方式。U 先生（2019.1.20 訪談）表示：「觀眾對於藝術展，會想聽導覽的比例很高，但大家喜歡的方式不同……。定時導覽是老師帶著看展解說，比較活潑、

<sup>16</sup> 普希金特展票種方案多元，如 2018 年 10 月 6 日至 16 日早鳥票價 220 元；10 月 17 日至 11 月 16 日預售票價 250 元；預售雙人套票 460 元；開展 1 週，根據觀眾意見回饋單，接續推出國立故宮博物院與普希金特展聯合票券 500 元（悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展官網，2018）。

有故事性、互動性、介紹完整……，每位老師講解內容不同，會聽到很多不一樣的資訊……。喜歡依照自己規劃路線看展的觀眾，會直接要求租借個人語音導覽機器……。團體導覽比較客製化，會依照團體的人數安排相對數量的老師，也會依照團體成員的組成背景，請導覽老師在內容上做調整……。總之現在的行銷方式，要制訂多種的方案讓觀眾選擇……。」普希金特展在票務規劃和導覽服務上的彈性與多樣化，讓觀眾選擇自己願意負擔、可承受的票種與參觀方式；主辦方則在各種變通性的規劃方案中，獲得更多的觀眾群。

### 三、價值觀

重視銷售者和消費者共同感受的現今，產品的價值包含了基本價值與附加價值。前者著重在銷售方銷售出產品時所獲得的實際利潤；後者則是著重於企業品牌和文化、行銷、服務三個面向（高凱、楊莉，2009；王薇，2009）。從當代趨勢分析發現，銷售者更著重後者。以下探討展覽對主辦方、觀眾及名人的附加價值。

#### （一）主辦方

由 E 先生（2019.1.25 訪談）表示：「辦這種藝術展會耗損大量能量與金錢，但還是要有高端的展，這會讓整個公司的形象比較好。」如 U 先生（2019.1.20 訪談）所言：「聯合數位文創為什麼要辦這個展，打它的形象，讓企業形象更優良。雖然辦這種藝術展很耗資源，他們也可以做一些沒這麼難，但卻賺錢的展，像是色廊展，<sup>17</sup>可是這種展會對你整個企業形象有影響，更白話的說品牌形象會有點折損。」透過辦理藝術展，能夠提高自身品牌價值與形象。

#### （二）觀眾

俄國文學評論家維克多·什克洛夫斯基（Viktor Shklovsky, 1893-1984）曾說：「藝術的存在，是為了使人們恢復對生活的感覺。」（方珊譯，1989）藝術作品可帶來感官愉悅，滋養心靈並提升美學素養。觀眾參觀普希金特展，除可看到名作真跡外，亦可接受藝術薰陶、豐富生活外，並從藝術中感悟生活，如 U 先生（2019.1.20 訪談）所言：「普希金特展，是要讓你培養美感……，或是你曾經在教科書上看到的圖，那種熟悉又陌生感的作品，直接進入你的生活，呈現在你眼前……。」

---

<sup>17</sup> 全名「色廊展 Color Gallery\_高雄站」，為聯合數位文創自策的原創設計展。2018 年 6 月 9 日 5 至 8 月 26 日展出於國立科學工藝博物館第四、五特展廳。展覽以「顏色」為主題，將生活中 15 個顏色和 15 個創意場景，結合設計美學、心情小語，以及時下流行的撩妹金句等，帶觀眾跳脫以往想像，感受色彩的驚艷。（悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展官網，2018）。因名稱色廊音同色狼，且展覽空間極為適合拍照，因此吸引非常多觀眾參觀，票房很好（2019.1.20 訪談 U 先生）。

### （三）名人看展

普希金特展在展覽期間，不定時的邀請藝人或名人看展，<sup>18</sup>並將採訪的內容製作成專題，分別播放於電視媒體、平面媒體與網路平台。E 先生（2019.1.25 訪談）表示：「藝人和名人有自己的粉絲群，邀請他們看展後推播到 FB、個人平台……有一定的效果……。名人效應……是讓票房好的一種行銷方式。」對名人而言，經由參觀或代言藝術展覽，可提高個人形象與媒體曝光度。藉由名人效應的行銷方式，強化、擴大普希金特展的形象，讓觀眾對於展覽有好印象；而對於觀眾來說，名人看展猶如有力的代言人，其「魅力」及讓人「值得信賴」的形象（Shimp, 2008），提高了展覽本身對於觀眾的吸引力與信賴程度。

### 四、共鳴感

共鳴感強調銷售者是否能夠讓消費者體驗到產品和服務的實際效用，並在其中感受到價值最大化的滿足，使得消費者對於銷售者的滿意度提升，進而願意推薦與持續消費（王薇，2009）。普希金特展，除運用電視媒體有激發觀看者產生共鳴的特性宣傳展覽，並開放展場內可以拍照，大幅度地提升觀眾對於看展的滿意度。

以往國際性特展於故宮展出時，展場一律禁止拍照，起初普希金特展依慣例，維持場內禁止攝影的規範。然而，開展 2 週左右，有很高比例的觀眾希望可以拍照留下記錄，提升對展覽的認識與滿足；多數人拍照後，即上傳至 FB，和有觀賞普希金展覽的朋友產生連結與共鳴（LinkedIn SlideShare, 2018）。E 先生（2019.1.25 訪談）表示：「這次展覽較為特別的是開放拍照。現代人習慣使用 FB……分享生活，和同溫層保持連結……。很多觀眾來看展，入場時會再次詢問是否可以照相……。因為普希金博物館全館都可以拍照……，經內部溝通協調討論……，同時，開放拍照也能為展覽有效作宣傳，於是 12 月 18 日開始，展場內可以照相……。」對於主辦方而言，展場開放拍照，透過觀眾的貼文分享，可得到免費的宣傳效果，因而決定開放展場可以拍照。主辦方透過「尊重顧客」和建立「顧客導向」的行銷策略，讓看展的觀眾感到「價值最大化」；而觀眾在看展「可以拍照」的情境下，無形地增加對於展覽的共鳴與認同。

經由以上分析可知，普希金特展運用行銷 4V 理論的差異化，以不同面向的主題，切入展覽宣傳策略；變通性和價值觀，可有效地將展覽資訊擴展；共鳴要素，則增加觀眾對展覽的滿意度。普希金特展以 4V 行銷組合理論的概念，同時考量主辦方與觀眾的共同利益，並提出最適宜的方案。

---

<sup>18</sup> 2018 年 11 月底邀請藝人郭彥甫；12 月邀請楊千霈；2019 年 1 月時，則分別邀請知名作家謝哲青，藝人安心亞和禾浩辰，及張景嵐等人參觀；2 月時，接續力邀富邦集團已故總裁蔡萬才的夫人蔡楊湘薰，和富邦慈善基金會執行長蔡明純看展，為普希金特展形象加分（悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展官網，2018）。

## 柒、結語與建議

特展與常設展不同處在於展覽期程較短，可嘗試實驗性質高的展示設計，並為觀眾帶來新鮮感。現今重視行銷的社會環境中，好的展覽需要有良好的行銷策略，讓資訊被更多人知道，進而上門參觀。普希金特展藉由博物館具有完好場地與行政資源的優勢，以及媒體集團有豐富宣傳管道的特點，共同合作。

本研究發現主辦方之一的聯合數位文創，自身擁有豐富的媒體資源，而在要符合行銷預算限制下，整體行銷策略著重於媒體宣傳。除與國內其他媒體集團相互合作，廣泛傳遞展覽消息外，亦善用網路平台，將展覽與活動等新資訊，持續同步於官網與 FB 粉絲專頁推廣。英國行銷學會成員的吉姆·艾迪生 (Jim Addison) 指出：「未來的行銷管道將朝整合趨勢發展，並從使用者的習慣切入。」(Addison, 1999) 普希金特展媒體宣傳方式，藉由多元管道，以現今大眾熟悉的電視媒體、平面報章雜誌、實體文宣作宣傳，並搭配建置專屬的官方網頁、FB 粉專，以及創新的與新聞臺聯合網路直播，讓展覽資訊更廣泛、具有滲透性的傳遞給觀眾。此外，由訪談得知，媒體集團在擬定展覽行銷策略時，已從由主辦方角度出發，提供消費者單向接受訊息的傳播模式，逐漸轉為銷售者與消費者間，有雙向互動與回饋的人際互動與電腦中介溝通模式 (Interpersonal and Computer-mediated Communication Model) (Hoffman & Novak, 1997)。本研究以 4V 行銷理論分析及檢證，時代進步，媒體行銷策略亦有新的概念與操作方式，普希金特展跟隨時代脈動，為特展帶來高的曝光率與更多的觀眾。

最後，本研究對於普希金特展運用媒體行銷策略提出建議：一、保留一定比例平面媒體宣傳，以維持傳統閱讀模式客群。普希金特展辦理過程善用自身資源，頻繁地運用電視媒體與網路平台做宣傳，並降低平面媒體的曝光度。由訪談得知，喜愛藝術展的族群，有高比例的客群習慣傳統閱讀模式，因而較晚才得知普希金特展資訊。保留一定比例的平面媒體行銷，可維持展覽宣傳成效。二、開設 IG 以更有效地行銷展覽。根據統計，2018 年全臺灣上網人數達 1,866 萬人 (財團法人臺灣網路資訊中心，2018)，普希金特展運用官網、FB 粉專、直播等網路平台做宣傳，獲得高度曝光率。根據兩位訪談人員及本研究文獻資料交叉分析，觀察出自普希金特展開放可以拍照後，利用 IG 紀錄與分享看展經驗的人數迅速大幅提升；相較於 FB 是以文字為主，影音為輔的閱讀模式，以圖像、影音為主的 IG，更能吸引年輕族群關注。目前臺灣已有 740 萬人使用 IG (Medium, 2019)，其中有 60% 的使用者年齡介於 15 歲至 34 歲 (蘇思云，2018)。維持現有網路平台行銷方案，並增設不同平台共同宣傳，能更廣泛且有效果的為展覽行銷。三、展前進行觀眾調查，以擬定更精準的行銷策略。普希金特展策劃團隊依據多年辦展經驗，明確地擬定行銷方案，且執行過程依照市場需要彈性地作調整。在未來，若能於展前先做觀眾調查，問題可包含基本資料 (性別、年齡層、居住地等) 與行為模式 (習慣接受訊息方式、購票通路喜好、慣用的網路平台、參觀展覽意願等)，可更完善

地擬定行銷策略的精準度，以達預期成效。綜前所述，本研究期望對於臺灣博物館與媒體公司，在合作辦理國際性特展時的行銷策略，有所助益。

## 參考文獻

### 一、中文

- 王嵩山（2003）。特展雙刃。《博物館學季刊》，17(1)，5-6。
- 王薇（2009）。論 4V 營銷組合理論對企業競爭力的提升。《現代商業》，2009(4C)，98-99。
- 艾文·托佛勒（1981）。《第三波》（黃明堅譯）。臺北：經濟日報社。（1980）。
- 吳金明（2001）。新經濟時代的“4V”營銷組合。《中國工業經濟》，6，70-75。
- 呂冠瑩（2015）。《廣告學概論：整合行銷傳播觀點》。新北：前程文化事業股份有限公司。
- 洪櫻純（2005）。博物館與休閒規劃：閒暇時間與自由感。《博物館學季刊》，19(3)，51-61。
- 夏學理、陳尚盈、羅皓恩、王瓊英（2011）。《文化市場與藝術票房（第二版）》。臺北：五南圖書出版股份有限公司。
- 高凱、楊莉（2009）。基於 4V 理論的廣東高新技術企業行銷組合探析。《現代商業》，2009(9B)，58-59。
- 崔銀河（2008）。《21 世紀廣告學實用教材廣告媒體研究》。北京：中國傳媒大學出版社。
- 連俐俐（2015）。特展化妝師 淺談特展行銷進化史。《藝術認證》，63，26-33。
- 陳媛（1993）。故宮莫內展的觀眾調查與分析。《博物館學季刊》，7(4)，35-44。
- 曾信傑（2001）。特展—博物館行銷的利器？。《博物館學季刊》，15(3)，39-49。
- 黃依婷（2012）。《社會企業與 CSR—生態綠的個案研究》。東吳大學社會學系碩士班碩士論文，未出版，臺北。
- George S. Gardner 著，程延年譯（1988）。特展之本質。《博物館學季刊》，2(1)，51-54。
- Viktor Shklovsky 著，方珊譯（1989）。《俄國形式主義文論選》。北京：三聯出版社。

### 二、外文

- Alexander, H. P. (1989). *Museums in Motion: An Introduction to the History and Functions of the Museums*. Nashville: The American Association for the State and Local History.

- Bigley, J.D. (1987). *Marketing in museums: background and theoretical foundations*. The Museum Studies Journal, 3(1), 14-28.
- Burcaw, G.E. (1997). *Introduction to museum work*. London: Altamira Press.
- Dean, D. (1994). *Museum Exhibition Theory and Practice*. London: Routledge.
- Dijkstra, M., Buijtel, E. J. J. M. J., & Raaij, W. F. (2005). *Separate and joint effects of medium type on consumer responses: A comparison of television, print, and the Internet*. Journal of Business Research, 58(3), 377-386.
- Dodge, M. & Kitchin, R. (2000). *Mapping Cyberspace*. London: Routledge.
- Drucker, P. F. (1973). *Management: Tasks Responsibilities Practices*. New York, Harper and row.
- Everett, M. R. (1995). *Diffusion of Innovations*. New York: The Free Press.
- Hill, L., O' Sullivan, C. & O' Sullivan, T.. (2003). *Creative Arts Marketing, Second Edition*. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Hoffman, D. L. and Novak, T. P. (1997). *A new marketing paradigm for electronic commerce*. The Information Society, 13, 43-54
- Kotler, P & Keller, K. (2008). *Marketing Management (13th Edition)*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall.
- Kotler, P. & Leny, S.J. (1969). *Broadening the concept of Marketing*. Journal of Marketing, 33(1), 10-15.
- Kotler P., Ned Roberto & Nancy R. Lee (2002). *Social Marketing: Improving the Quality of Life*. California: SAGE.
- Lauterborn, R. F. (1990). *New Marketing Litany: 4Ps Passe; C-Words Take Over*. Advertising Age, 61(41), 26.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press Reprint.
- Museum for a New Century (1984), *Commission on museums for a new century*. Washington, D.C.: American Association of Museum
- Shimp, T.A. (2008). *Advertising Promotion and Other Aspects of Integrated Marketing Communications 8th*. Boston: Delmar.

### 三、網路資源

- ARTouch 編輯部 (2018)。Mockba 的藝術風景線：一覽普希金博物館珍藏。典藏藝術家庭，視野。資料來源：<https://artouch.com/view/content-905.html>，檢索日期：2019 年 7 月 4 日。
- Medium (2019)。2019 年你必須知道的 Instagram 統計數據。資料來源：<https://medium.com/hububble/2019-of-instagram-stats-a0b7a4f43536>，檢索日期：2019 年 9 月 22 日。

博物館特展媒體行銷策略之研究－以故宮「悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展」為例

中時電子報(2017)。[臉書除了按讚 表情符號最紅的是它](https://www.chinatimes.com/realtimenews/20170224005806-260410?chdtv)。首頁，財經。資料來源：<https://www.chinatimes.com/realtimenews/20170224005806-260410?chdtv>，檢索日期：2019 年 7 月 19 日。

財團法人臺灣網路資訊中心(2018)。[2018 年臺灣網路報告](https://www.twmic.net.tw/doc/twrrp/201812e.pdf)。資料來源：

<https://www.twmic.net.tw/doc/twrrp/201812e.pdf>，檢索日期：2019 年 9 月 21 日。

國立故宮博物院(2019)。「故宮文化輕旅行」邀偏鄉學子樂遊俄羅斯普希金博物館名畫風景。故宮博物院官方網站首頁，訊息專區，新聞專區。資料來源：<https://www.npm.gov.tw/Article.aspx?sNo=04010566>，檢索日期：2019 年 7 月 5 日。

陳國寧(2018)。[【專文】博物館的定義：從 21 世紀博物館的社會現象反思](#)。中華民國博物館學會。資料來源：

<http://www.cam.org.tw/%E3%80%90%E5%9C%8B%E5%85%A7%E5%A4%96%E8%B3%87%E8%A8%A3%80%91%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E7%9A%84%E5%AE%9A%E7%BE%A9%EF%BC%9A%E5%BE%9E21%E4%B8%96%E7%B4%80%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E7%9A%84%E7%A4%BE%E6%9C%83%E7%8F%BE%E8%B1%A1%E5%8F%8D%E6%80%9D/>，檢索日期：2019 年 7 月 5 日。

聯合數位文創(2018)。[展覽介紹。色廊展 Color Gallery\\_高雄站](#)。資料來源：

[http://uevent.udnfunlife.com/colorgalleryexhibition\\_KHC/?fbclid=IwAR2jkU2FMUebMl4ti0CGLhgRNVDuYHohunwkmD1DcDCWZadMTD5RTV3knI4](http://uevent.udnfunlife.com/colorgalleryexhibition_KHC/?fbclid=IwAR2jkU2FMUebMl4ti0CGLhgRNVDuYHohunwkmD1DcDCWZadMTD5RTV3knI4)，檢索日期：2019 年 9 月 21 日。

聯合數位文創(2018)。[展覽介紹。悠遊風景繪畫－俄羅斯普希金博物館特展](#)。資料來源：

<https://uevent.udnfunlife.com/PushkinExhibition/>，檢索日期：2019 年 7 月 4 日。

聯合數位文創(無日期)。[關於聯合數位文創](#)。資料來源：<https://udnfunlife.com/#p2-about>，檢索日期：2019 年 6 月 27 日。

蘇思云(2018)。[臺灣 IG 月活躍用戶數已近三分之一人口！亞瑞特數位社群行銷執行長黃逸旻：用這 5 招提高粉絲數](#)。首頁。觀點。深度解讀。資料來源：

<https://www.cheers.com.tw/article/article.action?id=5092097>，檢索日期：2019 年 9 月 22 日。

Jim Addison (1999). How the net and print media can help each other. Campaign [On-line], Available: Specify path [https://www.campaignlive.co.uk/article/opinion-marketing-society-net-print-media-help/65935?src\\_site=marketingmagazine](https://www.campaignlive.co.uk/article/opinion-marketing-society-net-print-media-help/65935?src_site=marketingmagazine) (July. 7, 2019)

LinkedIn SlideShare (2018). Digital in 2018 in Eastern Asia. Available:

<https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-eastern-asia-86866557> (July. 20, 2019)

Museums Association (n.d.) . Frequently Asked Questions : What Is A Museum ? Retrieved from

<https://www.museumsassociation.org/about/frequently-asked-questions> (June. 27, 2019)

# Media Marketing Strategy of a Museum's Special Exhibition – Taking the National Palace Museum “Masterpieces of French Landscape Paintings from The Pushkin State Museum of Fine Arts, Moscow” as an Example

Chia-Wei Wen\*

---

## Abstract

Special exhibitions are an important part of the exhibition activities of museums. In order to understand the marketing strategies and effects of media in the special international exhibitions conducted by museums, in this paper, literature analysis method and interview method were used to study the case of the “Masterpieces of French Landscape Paintings from The Pushkin State Museum of Fine Arts, Moscow” in the National Palace Museum. By analysis, the media publicity includes television news and advertisements, newspapers, magazines and entity propaganda of print media, and online platforms such as official websites and Facebook fan pages. The study results show that: (1) In the recent special international exhibitions conducted in Taiwan, restrained to museums' funds and marketing channels, the planning mode is gradually changing from being dominated by museums and supplemented by media groups to being jointly planned by both, and media groups invest money and plan marketing strategies. (2) Since 1990s, the rapid rise of high-technology industries and popularization of network and smart phones have made the communications between sellers (organizers) and consumers (audience) more transparent and convenient. Information transparency has made the audience's demands for consumption more personal to meet their own needs. As a result, organizers have been required to propose more diversified marketing plans to attract audience. This status is fairly consistent with the marketing theory of 4Vs (variation, versatility, value and vibration), so this theory was used for analysis in this study. Finally, this study suggests that: (1) The customers in order to

maintain the traditional reading pattern, should retain a percentage. (2) Publicity network platform designed to target different ethnic groups more diverse propaganda, such as the opening of a IG can attract young people high interactivity and focus on the heat. (3) Exhibition raise to show before the audience survey, can be more accurate to formulate perfect marketing strategy.

**Keywords:** pushkin exhibition, media marketing, museum marketing strategy, 4V marketing theory

---

\* Ph.D. Candidate, Graduate School of Art Management & Culture Policy, National Taiwan University of Arts

# 魯奧的重要展覽

黃素雲\*

收件日期 2019 年 9 月 3 日

接受日期 2020 年 4 月 14 日

---

## 摘要

本文透過魯奧（Georges Rouault, 1871-1958）參與的展覽，以文獻分析，從官方、非官方沙龍到個展，探討作品風格的轉變。自官方沙龍（Salon）轉換到秋季沙龍協會（Société du Salon d'Automne）和獨立沙龍協會（Société du Salon des indépendants），不僅是主題與媒材的轉變，明顯從古典的敘事轉向視覺性的圖像。本研究發現：「1895至1901年的沙龍展」到「1903至1910年的沙龍展」，顯示魯奧從官方到非官方沙龍的轉換，作品風格的轉變，兩者關係緊密相連。

關鍵詞：魯奧、官方沙龍、秋季沙龍協會、獨立沙龍協會、敘事性、視覺性圖像

---

\* 國立臺灣師範大學美術學系博士生

## 壹、前言

本文透過魯奧參與的展覽探討創作風格的轉變，因參與展覽是藝術家展示作品的重要管道，是有助於風格轉變之探討。魯奧在巴黎美術學院（l'École des beaux-arts de Paris）學習期間，於 1895 年首次參與沙龍展，分別是布魯塞爾的「為藝術」社團（cercle Pour l'Art）與法國藝術家沙龍（Salon des artistes français），之後陸續有作品入選年度官方沙龍展。1901 年魯奧離開學院，之後開始參與非官方沙龍展，且於 1910 年展開私人畫廊的個展。特別是展出的作品，從首展的《年幼的基督在學者之中》（*L'enfant Jésus parmi les docteurs*）到 1903 年的《少女們》又名《夜晚的歌舞廳》（*Filles ou cabaret de nuit*），顯示創作上的變化，且延續到 1910 年的個展及之後的展覽（圖 1）。

探討上，將透過文獻分析的方式，依據參展的過程、展覽的質性、作品與評論，並非單一的展覽，從首次參展到個展進行一些可能的討論。文獻資料的搜集，將以當時展覽有關的出版品與展覽之後至今的研究為主。不過，諸多的文獻與研究於文中無法逐一羅列，有必要就其重要性做一些篩選，以利討論的進行。討論方式將依序以三個分期進行，分別是 1895 至 1901 年、1903 至 1910 年、1910 年之後。以此作為認識魯奧風格轉變的基礎，之後進行展覽之間的比較，透過差異，再進行魯奧與外界交互的討論。至於分期是基於哪些理由，將於綜合討論之後提出一些說明。以下將從「1895 至 1901 年的沙龍展」、「1903 至 1910 年的沙龍展」和「1910 年與之後的展覽」，進行相關問題的討論。

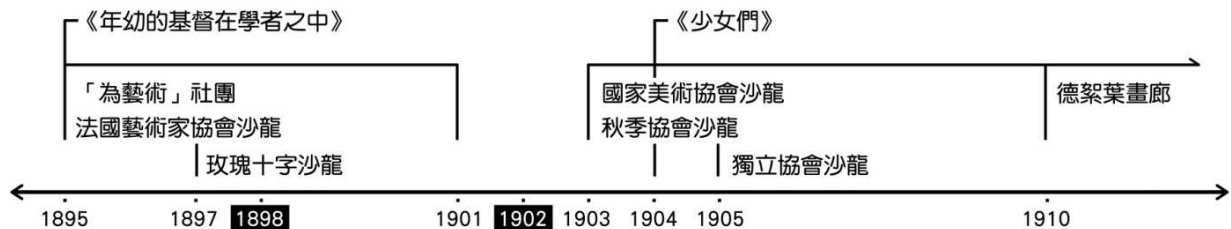


圖 1 魯奧參展之劃分（本研究整理繪製）

## 貳、1895至1901年的沙龍展

魯奧於 1895 年首次參與沙龍展，至 1901 年曾參與過三個不同的沙龍展，依時間分別是：布魯塞爾的「為藝術」社團、法國藝術家協會沙龍與玫瑰十字沙龍（Salon de la Rose+Croix）。其中「為藝術」社團和玫瑰十字沙龍各參與一次，法國藝術家協會沙龍有五年的參展紀錄，而 1898 年沒有任何作品的參與展出。因此，必須釐清幾個問題是，協會的展覽機制為何？透過作品如何展示其風

格的形塑與評論的問題？可能還連結其他的問題，以下即針對三個沙龍展，「『為藝術』社團沙龍展」、「法國藝術家協會沙龍展」和「玫瑰十字沙龍展」，進行相關問題的討論。

## 一、布魯塞爾「為藝術」社團年展

在巴黎美術學院期間，於牟侯工作室學習的第四年，1895 年魯奧首次以《年幼的基督在學者之中》（圖 2）參加布魯塞爾「為藝術」社團的年展。除學院的藝廊之外，這是他第一次正式對外公開展示作品，但為何遠赴比利時參展？根據學者馬歇（Emmanuelle Macé）的研究，原該社團致力於推展象徵主義運動的創辦人德勒維樂（Jean Delville, 1867-1953），他曾向牟侯（Gustave Moreau, 1826-1898）提出參展邀請，卻受到婉拒。當該社團成員歐特瓦赫（Henri Ottevaere, 1870-1944）於 1894 年到巴黎參加研討會之際，因認識牟侯工作室比利時籍的學員艾緬波勒（Henri Evenepoel, 1872-1899），間接促成雙方的交流。<sup>1</sup>此外，1895 年的「為藝術」年展廣邀海外藝術家，十九位來自法國藝術家參與，<sup>2</sup>其中五位是牟侯工作室的魯奧、畢希（Simon Bussy, 1870-1954）、皮歐特（René Piot, 1866-1934）、德瓦里耶（George Desvallières, 1861-1950）和達巴迪（Henri Dabadie, 1867-1949）。這多少顯示是以牟侯工作室之名參與的展覽。

魯奧的首展作品《年幼的基督在學者之中》，是 1894 年歌納瓦（Le prix Chenavard）的首獎之作，不過，這是更審後的結果。原為第二名的魯奧，發生學院學生抗議評審不公的事件，院方不得撤銷公告，重組評審團重審，改由魯奧取代侯覺（Louis Roger, 1874-1853）取得首獎。魯奧回憶錄的作者胡勒（Claude Roulet）註記「這是從來沒有過的」，<sup>3</sup>可知學生抗議和更審事件，創下學院的首例。事件之後，牟侯工作室的艾緬波勒如此表達其感受：

為了歌納瓦獎，選自學院的各工作室，我們工作室是畢希和魯奧兩位。還有傑洛姆（Jean-Léo Gérôme, 1824-1904）和博納（Léon Bonnat, 1833-1922）提交的三位學生。這真的是一場勝利。<sup>4</sup>

特別提及其他著名教授的工作室，顯示各工作室對於競賽的重視。若挑選和提交是各工作室教授的職責與權利，參賽生爭取的不僅是個人榮譽，得獎與否，更代表工作室全體。那麼，艾緬波勒的與有榮焉，是學生抗爭的勝利，還是牟侯工作室的勝利？此外，另一參賽者畢希雖然沒有得獎，但同年他有兩件獲得法國藝術家協會沙龍展的榮譽獎。

<sup>1</sup> Macé, E. (2016). Les premiers Salons de Georges Rouault (1895-1897). *Gustave Moreau, Georges Rouault: Souvenirs d'atelier*. Paris: Somogy. 26.

<sup>2</sup> Cole, B. (2015). *Jean Delville: Art between Nature and the Absolute*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. 96.

<sup>3</sup> Roulet, C. (1961). *Rouault: Souvenirs*. Paris: La Bibliothèque des Arts. 151.

<sup>4</sup> Neumann, N. ed. (2016). *Gustave Moreau, Georges Rouault: Souvenirs d'atelier*. 169.

關於《年幼的基督在學者之中》的評論，馬歇依據《現代藝術》(*L'Art moderne*)和《年輕的比利時》(*Jeune Belgique*)所做的結論：「這幅畫似乎並沒有特別吸引比利時評論家的注意。……僅在牟侯的學生之中提及魯奧之名。」<sup>5</sup>不過，若仔細瞭解這兩篇報導，卡羅菲勒(Kalophile)於《年輕的比利時》評論，除強調學員創作深受牟侯影響外，他表示作品之所以引起關注，是由於畫面構成的不和諧，誠如德瓦里耶將水仙置於無水的樓梯頂端。<sup>6</sup>也就是說，不和諧是來自不合乎常理或超乎現實的想像，但宗教與神話的題材，不就是再現這種特質嗎？

《現代藝術》的報導，除介紹牟侯於學院的教職外，提及魯奧混合牟侯與林布蘭(Rembrandt, 1606-1669)的風格，重要的是，評論者開宗明義即表明，「年輕畫派的新趨勢都擠進『為藝術』沙龍。馬上，人們不禁讚揚整個反官方(anti-officiel de l'ensemble)的特質。」<sup>7</sup>若是如此，在布魯塞爾方面，「為藝術」是反官方的藝術團體代表，其推動的象徵主義運動是一種新藝術潮流。因此問題是，試想官方與學院、學院與牟侯、牟侯與象徵主義。然而，在巴黎方面，牟侯自1888年成為學院的成員，又於1892年接任德洛涅(Jules-Élie Delaunay, 1828-1891)的教職。牟侯的加入，也將某部份象徵主義的繪畫帶入學院體制內。這便顯示一些落差，若兩地的落差是可預期的，或許更應該思考以牟侯工作室之名參展的意義為何？



圖2 Georges Rouault, 《年幼的基督在學者之中》“*L'enfant Jésus parmi les docteurs*”，1894年，油彩，162 x 130cm，Musée d'Unterlinden, Colmar。



圖3 Georges Rouault, 《虔誠的女人們為基督之死哀悼》“*Le Christ mort pleuré par les Saintes Femmes*”，1895年，油彩，146 x 114 cm，Grenoble Musée, Grenoble。

<sup>5</sup> Macé, E. (2016). Gustave Moreau, Georges Rouault: Souvenirs d'atelier. 27.

<sup>6</sup> Kalophile. (1895). Chronique Artistique. Exposition Pour l'Art, *La Jeune Belgique*, XIV. 162.

<sup>7</sup> Maus, O. Picard E. & Emile Verhaeren eds. (1895). *L'Art Moderne, Bruxelles, 1895, No.1 à 52* 19.

## 二、法國藝術家協會沙龍展

1895 年魯奧首度提交作品至法國藝術家協會參加評選，《年幼的基督在學者之中》順利地入選沙龍展。該沙龍是官方最大展覽機構，設有評選和獎勵制度，從展覽目錄得知，魯奧於 1895 至 1901 年，1897 與 1898 年除外，五個年度有七件作品入選：1895 年的《年幼的基督在學者之中》，1896 年《虔誠的女人們為基督之死哀悼》（*Le Christ mort pleuré par les Saintes Femmes*）（圖 3），以及落選的《浪子》（*L'Enfant prodigue*）。<sup>8</sup>於 1899 年入選的《基督與來自埃穆斯和的使徒們》（*Le Christ et les disciples d'Emmaüs*）和《奧菲》（*Orphée*），1900 年則有《沙樂美》（*Salomé*），1901 年是《基督和猶大》（*Le Christ et Judas*）和《奧菲和歐律狄斯》（*Orphée et Eurydice*）。特別是《年幼的基督在學者之中》，1895 年獲得該協會榮譽獎的肯定。由此可知，魯奧不論入選、落選或得獎的作品皆是以古典為題，沒有例外，而且部份是牟侯經常繪製的主題。

關於參展的作品，比對魯奧基金會與牟侯美術館於 2016 年聯展的資料，顯示有兩筆異常：一是於 1895 年尚展出《頭部的習作，素描》（*Étude de tête, dessin*）；<sup>9</sup>而當年度展覽目錄並沒有刊載。<sup>10</sup>二是於 1897 年四月二十日至六月八日展示兩件粉彩之作：《浴女》（*Les Baigneuses*）和《有活力的風景》（*Paysage animé*）（圖 4）。<sup>11</sup>然而，年度目錄刊載三千四百多件的作品名，卻找不到任何魯奧參展的紀錄。<sup>12</sup>可知法國藝術家協會是在每年的五月一日至六月三十日做展出，與上述展期有落差。其中的問題依據馬歇的研究，1897 年魯奧的兩件粉彩是展示於素描部的小展廳。<sup>13</sup>所以展覽目錄不刊載素描部的作品，而且不同於繪畫部的展期。展覽目錄的繪畫（*Peinture*）是完成度高的油畫，而魯奧這兩個年度的展出，極可能是在其他部別。

關於評論的部份，在眾多的作品中，十分推崇牟侯作品的評論者馬克斯（Roger Marx, 1859-1913），於魯奧的首展給出，「光線的集中，色彩的和諧，富麗或無聲，裝飾的奢華，這些絕無損場景的戲劇性。」<sup>14</sup>其所指的華麗和奢華，應是畫中具有異國情調的裝飾與服飾，不過，這也是辨識牟侯作品的幾個特質。此外，入選的《虔誠的女人為基督之死哀悼》，博納曾於羅馬獎（*le Prix de Rome*）競賽後給予「基督的腳過大」的評語。<sup>15</sup>於此「腳過大」並不完全是人體比例或透視法的問題，如果回顧牟侯的作品，腿部的姿態和十字架的構圖，極可能是採自牟侯 1867 年的《聖殤》（*Pietà*）（圖 5）。這多少涉及學院工作室的傳承，以及傳統師徒制的風格承襲。

<sup>8</sup> Neumann, N. ed. (2016). Gustave Moreau, Georges Rouault : Souvenirs d'atelier. 182.

<sup>9</sup> Neumann, N. ed. (2016). Gustave Moreau, Georges Rouault : Souvenirs d'atelier. 182.

<sup>10</sup> Baschet, L. ed. (1895). Catalogue illustre de Peinture et Sculpture, Salon de 1895. Paris: Librairie d'Art.

<sup>11</sup> Neumann, N. ed. (2016). Gustave Moreau, Georges Rouault : Souvenirs d'atelier. 182.

<sup>12</sup> Baschet, L. ed. (1897). Catalogue illustre de Peinture et Sculpture, Salon de 1897. Paris: Librairie d'Art.

<sup>13</sup> Macé, E. (2016). Gustave Moreau, Georges Rouault: Souvenirs d'atelier. 30.

<sup>14</sup> Marx, R. (1895). Les Salons de 1895. *Gazette des Beaux-Arts*. 22.

<sup>15</sup> Roulet, C. (1961). *Rouault: Souvenirs*. 126.

依上所述，法國藝術家協會沙龍展魯奧有五個年度的參展紀錄，其入選的作品應是最符合觀察風格形塑的過程，不過，此觀察也相程度受到評選制度的框限。展示的題材多數以古典為主，少數風景和依競賽主題而繪製的畫作。媒材除油彩外，少數的粉彩和素描。值得關注的是，在 1898 年牟侯去逝之後的參展作品，諸如《奧菲》、《沙樂美》與《奧菲和歐律狄斯》，可見魯奧刻意或無意間展示與牟侯傑作有關的作品。此外，從博納、馬克斯和《現代藝術》的評論，可見魯奧在風格形塑階段，一些表現手法與牟侯的相似，乃至其他學員，這多少突顯牟侯工作室自成系統的風格形塑。若依據這些評論的討論可發現，「為藝術」年展或許是該系統的初試啼聲。而 1897 年的玫瑰十字沙龍展應是牟侯工作室最具系統化的展現。



圖 4 Georges Rouault，〈有活力的風景〉“*Paysage animé*”，1897 年，粉彩、炭筆，80 x 120 cm，Panasonic Shiodome Museum，Tokyo。



圖 5 Gustave Moreau，〈聖殤〉“*Pietà*”，1867 年，油彩，26.7 x 32.7 cm，Städel Museum，Frankfurt。

### 三、玫瑰十字沙龍展

魯奧參與 1897 年玫瑰十字沙龍第六屆的展覽，於喬治·佩堤畫廊（Galerie Georges Petit）展出十三件作品。這是自他參展以來展示最多作品的一次，因此當年度沒再參加法國藝術家協會繪畫部的評選。而且牟侯工作室多達十二位學員參與，其意義為何？特別的是，玫瑰十字沙龍同「為藝術」年展致力於象徵主義運動，不過，牟侯的作品卻從未出現在這兩個沙龍展。若究其可能的原因，馬歇引用玫瑰十字沙龍創辦人佩拉當（Josphin Péladan, 1858-1918）的說法，「牟侯禮貌地回覆我，

他是美術學院的委員兼教授，最想得到的是平靜，簡言之，會受到同事煩擾。」<sup>16</sup>若是如此，牟侯考量學院及其擔任的職務而拒絕參展，可能因而促成十二名學員以牟侯工作室之名的參展契機。

玫瑰十字沙龍 1897 年全部展出二百一十七件作品，牟侯工作室的學員共占六十五件，其中又以魯奧最多，其次是潘東（Léon Printemps, 1871-1945）的十二件。<sup>17</sup>魯奧展出的六件油畫：《年幼的基督在學者中》、《虔誠的女人們為基督之死哀悼》、《晨星》（*Stella Matutina*）、《昏星》（*Stella Vespertina*）、《受難之路》（*La Chemin de Calvaire*）、《猶大之吻》（*Baiser de Judas*），以及七件素描：《虔誠的女人們為基督之死哀悼》、兩件《浪子回頭》（*La Retour de l'enfant prodigue*）、《浪子》、《猶大之吻》、《七弦琴》（*Citharède*）和《聖誕》（*Nativité*）。<sup>18</sup>其中牟侯促成的委託案《晨星》與《昏星》，也在展示之列，同時可見參考牟侯的例證：《海倫讚頌》（*Hélène glorifiée*）。<sup>19</sup>由此得知，因沒有評選的限制，媒材比起法國藝術家協會沙龍展更為多樣。

若查閱牟侯工作室參加玫瑰十字沙龍的紀錄，可發現該工作室少數學員自 1895 年開始參與展出，1897 年的參與最為盛大，更勝 1895 年的「為藝術」社團。多少顯示這是以牟侯工作室之名參與玫瑰十字沙龍，而且透過某種相似的結盟。特別反應在亞歷山大（Arsène Alexandre, 1859-1937）評論該年度的展覽上，他指出這是由兩大潮流來主導：一般畫派和學院派。除了指出牟侯工作室學員的作品明顯與牟侯相似之外，且表明：

牟侯先生，魯奧和貝侯農先生與其他的學生既優秀、盡力又熱情，而且有些人可能擁有很出色的才能。他們以拜物教（fétichisme）消弭其所有的特質。我非常替他們擔心，很難去想，他們只是在絕路（une impasse）中投以熱情。<sup>20</sup>

儘管高度肯定學員的繪畫技術與熱情，但亞歷山大以拜物教反應題材與風格的問題。同時點出牟侯工作室的學員可能面臨的困境，以絕路反應對此一繪畫運動的擔憂。這與作家蒙克雷（Camille

<sup>16</sup> Macé, E. (2016). Gustave Moreau, Georges Rouault: Souvenirs d'atelier. 32.

<sup>17</sup> Slavkin, M. (2015). Statistically Speaking: Central Exhibitors at the Salons of the Rose + Croix. *Nineteenth-Century Art Worldwide*. Accessed from <http://www.19thc-artworldwide.org/autumn15/slavkin-on-central-exhibitors-at-the-salons-of-the-rose-croix>. (April 2, 2019). 尚有馬克頌斯（Edgard Maxence, 1871-1954）展出十件，馬歇·貝侯農（Pierre Marcel-Béronneau, 1869-1938）展示九件，貝東（André Berthon）有八件作品參展，堤利葉（Henri Thiriet, 1873-1946）三件，波旁（Antonin Bourbon, 1867-1948）、卡赫迪葉（Raoul du Gardier, 1871-1952）、密頌多（Charles Milcendeau, 1872-1919）和維顧荷（Philibert Vigoureux, 1868-1934），各是兩件，當居（Jean Danguy, 1863-1926）、赫諾多（Paul Renaudot, 1871-1920）則各展示一件。

<sup>18</sup> Neumann, N. ed. (2016). Gustave Moreau, Georges Rouault: Souvenirs d'atelier. 182.

<sup>19</sup> Forest, M. C. (2016). Georges Rouault: la mémoire et la défense de Gustave Moreau. *Gustave Moreau, Georges Rouault: Souvenirs d'atelier*. 42.

<sup>20</sup> Alexandre, A. (1897). Exposition de La Rose + Croix. *Le Figaro*. 5.

Mauclair, 1872-1945) 的樂觀形成強烈的對比，儘管他對佩拉當策劃的展覽沒給予好評，也點出幾位牟侯工作室學員過度模仿牟侯的問題，但蒙克雷仍對魯奧的《年幼的基督在學者之中》有些讚賞。特別提及其作品的特質，「完全是以博物館的記憶來作畫，……以一種美麗的色調，而且是那種已逝古代大師的古色調！」<sup>21</sup>強調是傳承古典的方式來作畫。此外，評論者堤柏勒·西森 (François Thiébaud-Sisson, 1856-1936) 表示：「牟侯先生的學生展示似曾相似的作品……。第三次，魯奧先生的《耶穌在法律的學者前》，在外行人的眼前修補。」<sup>22</sup>這「修補」是相較於展場多數悲慘的題材，多少突顯一般畫派和學院派在主題上的差異。

魯奧 1897 年並沒有送作品至法國藝術家協會參加評選，該沙龍展當年展出三千多件的作品，相較於玫瑰十字沙龍，後者明顯規模較小。魯奧每年僅一至兩件入選法國藝術家協會沙龍展，相較於玫瑰十字沙龍展示十三件作品，後者應較易受到專業評論者的關注。從亞歷山大·蒙克雷到堤柏勒·西森的評論，誠如「為藝術」的評論，都強調學員之作與牟侯相似，也特別肯定魯奧的才華。不過，評論者沈重的警示，某種層面上揭示了牟侯工作室以相似自成系統可能帶來的問題。

依上述所示，自 1895 到 1901 年魯奧展出：油畫十一件、八件素描和粉彩兩件。在法國藝術家協會沙龍展，可見 1895 和 1896 年是競賽得獎之作。在牟侯去世之後，魯奧連續三年的展示明顯連結牟侯的傑作。這之間 1897 年的玫瑰十字沙龍展出的作品，部份素描應是油畫的草圖。這也展示了魯奧作品風格形塑的過程，於此應該以屬性歸類再論及風格，不過，基於沙龍的評選制與學院工作室的師徒傳承制，其風格形塑的諸多相似，首要仍是受牟侯影響。尤其是以牟侯工作室之名參與「為藝術」與玫瑰十字的沙龍展，誠如亞歷山大稱之為學院的象徵畫派，聯合相似系統的一般象徵畫派，突顯牟侯工作室與象徵主義運動的興衰習習相關。因此，牟侯、牟侯工作室與象徵主義運動的存亡，皆會為魯奧帶來一定程度的影響。然而，於 1897 年的展覽後，佩拉當即宣布玫瑰十字沙龍進入休展狀態。次年，牟侯去世。這些因素勢必為魯奧及其他牟侯工作室的學員，帶來不甚明朗的影響。

## 參、1903至1910年的沙龍展

魯奧已達巴黎美術學院三十歲的修業年限，因此於 1901 年離開學院。當他再參加展覽時是在 1903 年：國家美術協會沙龍 (Salon de la Société nationale des beaux-arts) 和秋季沙龍。前者魯奧僅參與兩個年度，不過，他仍維持著在非官方的秋季沙龍展出，其可能代表的意義為何？1905 年，魯奧也開始參加獨立沙龍，至少直到 1910 年，之後舉辦首次個展。從官方、非官方沙龍到個展，

<sup>21</sup> Mauclair, C. (1897). Notes d'Art. *La Nouvelle Revue*. 863.

<sup>22</sup> Thiébaud-Sisson, F. (1897). Au Jour Le Jour: Choses d'Art. *Le Temps*. 此評論以《耶穌在法律的學者前》稱《年幼的基督在學者之中》一作。

其作品的差異，並據以觀察創作風格上的變化，以及評論如何反應？並且透過魯奧的參與，進一步瞭解各沙龍之間的交互關係。這將依序透過三個沙龍展進行討論：「國家美術協會沙龍展」、「秋季沙龍展」和「獨立沙龍展」。

## 一、國家美術協會沙龍展

魯奧於 1903 年參與國家美術協會沙龍展，1902 年因健康的問題，前往埃維昂城（Évian）休養。當年有五件作品入選該沙龍展，其中四件是粉彩，這也是繼法國藝術家協會沙龍之後，再度公開展示作品。次年，魯奧僅有一件粉彩畫參展《少女們》又名《夜晚的歌舞廳》，之後就沒有參與該沙龍展紀錄。國家美術協會沙龍同是官方沙龍之一，但魯奧基於哪些理由轉換參展機構？

國家美術協會的展覽目錄同法國藝術家協會，同設有評選與獎勵制度。若相較其差異，國家美術協會各部別的展期與展場皆相同，且先於五月一日的法國藝術家協會，於四月中展出，展期部份重疊。依據 1903 年國家美術協會沙龍的展覽目錄，全部展出二千七百多件作品，其中繪畫部與素描、水彩、粉彩、小型畫部一千八百多件，<sup>23</sup>是不及法國藝術家協會沙龍單一繪畫部的三千多件作品。關於魯奧與最大官方沙龍之間的問題，他在牟侯去世之後曾提及「被官方沙龍的除名」(furent rayés du Salon) 之事，<sup>24</sup>以及美術學院的修業年限的限制。因此，1901 年之後魯奧即不再有參加法國藝術家協會沙龍的紀錄，反而在 1903 年參加另一官方的國家美術協會沙龍。

魯奧 1903 年有五件入選作品，是刊載於素描部，四件《風景》加註粉彩，其中三幅的夜景與一件陰天。此外，有件沒有標示媒材的《基督與來自埃穆斯的使徒們》，可知不是繪畫部的資料，可排除 1899 年法國藝術家協會入選的同名之作。推測這次展出的風景畫可能與魯奧 1897 年完成數件水彩複合粉彩的風景畫有關，如《夜景》又名《在工地打鬥》(Paysage de nuit ou La Rixe sur le chantier) 和《夜景》又名《善良的撒瑪利亞人》(Paysage de nuit ou Le Bon Samaritain)，以及 1897 年法國藝術家協會參展的粉彩之作《有活力的風景》，不過目前還沒有直接的文獻足以去證實。

馬克斯如此評論魯奧《有活力的風景》：

如果魯奧先生只接受粉彩來作畫，關鍵是，柯洛（Jean-Baptiste-Camille Corot, 1796-1875）的風景畫，以詩意美化了普桑（Nicolas Poussin, 1594-1665）莊嚴的佈局。<sup>25</sup>

<sup>23</sup> Baschet, L. ed. (1904). *Catalogue illustre de Peinture et Sculpture, Salon de 1903*. Paris: Librairie d'Art.

<sup>24</sup> Roulet, C. (1961). *Rouault: Souvenirs*. 158.

<sup>25</sup> Mandin, S. (2016). Paysage. Entre rêve et réalité. *Gustave Moreau, Georges Rouault : Souvenirs d'atelier*. 108.

馬克斯關注魯奧如何以粉彩處理風景畫的問題，回溯至柯洛，甚至十七世紀普桑。之間的差異在於，魯奧以粉彩美化風景以便產生詩意，但沒有進一步說明粉彩與詩意之間的關係。雖然不是1903年的評論，但馬克斯的說法有助於瞭解其風景畫的特質。

魯奧1904年僅展出粉彩《少女們》又名《夜晚的歌舞廳》一作。以畫名和題材來看，並非古典的範疇，多少可知這是魯奧描繪關於巴黎市郊的夜生活。這和上個年度參展的作品形成對比，且與入選法國藝術家協會的古典之作差異更甚，加上使用的媒材，多少突顯魯奧創作上的改變。

無論如何，魯奧不是沒有油畫作品可參展，雖然無從得知為何是粉彩畫，但可見以描繪的題材來看，從《基督與來自埃穆斯的使徒們》、《風景》與《少女們》，風景或許是古典過渡到少女的題材，也是魯奧從相似於牟侯到開始探尋自己的風格。初步可知是從古典題材著眼於敘事的建構，到風景側重粉彩與詩意的經營，及淡化其敘事的可能，再到巴黎市郊夜生活的視覺性圖像。魯奧是否據以展示創作風格的轉變，是否預示從古典的敘事轉向視覺性的圖像，這有待十月的秋季沙龍再進一步瞭解。

## 二、秋季沙龍展

1903年十月秋季沙龍於小皇宮（Petit Palais）首展，有幾位以前牟侯工作室的學員同共參與，特別是魯奧和馬奎特（Albert Marquet, 1875-1947）。當年度魯奧有五件作品參展，並在此後幾年積極參與該協會的事務。次年，魯奧有四十四件作品參與展出，對比同年國家美術協會宛如預示般僅展示一件作品，之後沒再參加官方沙龍。魯奧與秋季沙龍的發展則有較密切的關聯，若如前所述他開始展示創作風格的轉變，其中的轉變觀察參展作品相對重要，以及評論如何反應。

魯奧是秋季沙龍近九十位創辦者之一，<sup>26</sup>同官方沙龍一樣，設有評選和獎勵制度。除繪畫外，尚分為素描、版畫與其他幾個類別，與國家美術協會的分類大致相同。首展有近千件的作品參展，兩位作家布耶（Raymond Bouyer, 1862-1935）和布洛瓦（Léon Bloy, 1846-1917）提出截然不同的看法。布耶概述幾個創立之初的要點：一是「第四個沙龍的誕生」；二是面臨的競爭；三是該協會如何與藝術家進行合作的關係。<sup>27</sup>其指第四個沙龍應是非官方沙龍：獨立沙龍、玫瑰十字沙龍、冬季沙龍（Salon d'hiver）與秋季沙龍。布耶即以季節的樣貌暗喻該沙龍未來可能面臨的挑戰，布洛瓦則如此表明：

<sup>26</sup> —. (1903). Catalogue du Salon d'Automne : Pour l'année 1903. Paris: Évreux Ch. Hérissey. 8.

<sup>27</sup> Bouyer, R. (1904,). Petites Notes Sans Portée. *Le Ménestrel*. 12.

一場關於死亡的佈道，足以說明我痛苦參觀秋季沙龍的開幕。難以理解我朋友魯奧的初稿 (ébauche)，他具有最偉大現代畫家的未來，卻在一種不可思議的暈眩下。林布蘭不幸地突然陷入黑暗中。<sup>28</sup>

死亡佈道會和痛苦，表達布洛瓦不甚愉快的觀展經驗。將魯奧喻為林布蘭可能有二：一是魯奧的作品已不復見林布蘭的明暗法；二是魯奧秋季沙龍的展出，前程將如林布蘭般墜落。其所指未完的初稿，即是 1903 年展示的兩件油畫：《巴黎》又名《陰天》(Paris ou temps gris)、《自畫像》(Portrait)，以及三件粉彩：《耶穌基督與使徒們》(Jésus-Christ et ses disciples)、《黃昏》(Crépuscule) 和《風景》。

第二年魯奧開始擔任評選委員，並展出四十四件作品，有三件油彩：《紅裙的女孩》(Une fille robe rouge)、《紅色羽毛的少女》(Une fille plume rouge) 和《小丑們和女小丑們》(Clown et clowness)，五件同名速寫《馬戲團》(Croquis de cirque)，以及粉彩畫十六件和二十件的水彩。<sup>29</sup>就這兩個年度來說，魯奧參與國家美術協會沙龍的作品數量不如秋季沙龍，四月唯一展出的《少女們》，或許是個預告，十月的秋季沙龍才是他正式宣告創作上的轉變。不僅媒材的轉變，題材多數聚焦在人物和風景，以馬戲團、小丑、舞者、雜耍員及其相關人物為題。而且，從畫名推測，且不斷重繪相同的主題，魯奧可能同莫內 (Claude Monet, 1840-1926) 一樣，以風景畫進行技術上的實驗，誠如夜與月的效應，夜晚與黃昏，村莊與草原等。

關於魯奧的轉變是如何被論及的，布洛瓦再次發聲：「第二次參觀秋季沙龍。在我看來，比第一次更蠢。看到魯奧展示的那些作品，我逃開了。」<sup>30</sup>這段話是相較於古典敘事性的畫作，布洛瓦曾讚揚對魯奧的學院之作，而這些社會底層的人物畫明顯無法令他產生愉悅或感動之感。此外，作家傅奇葉 (Marcel Fouquier, 1866-1961) 從不同的面向談論：

<sup>28</sup> Bloy, L. (1909). *L'invendable: 1904-1907*. Paris: Mercure de France. 43.

<sup>29</sup> —. (1904). *Catalogue du Salon d'Automne: Pour l'année 1904*. Paris: Évreux Ch. Hérissey. 142-144. 粉彩畫十六件：《歐格斯特先生》(Monsieur Auguste)、《女孩坐下》(Fille attablée)、《小丑》(Clown)、《伊赫瑪小姐》(M<sup>lle</sup> Irma)、《小丑先生》(Monsieur Clown)、《兩個女人》(Deux femmes)、《馬戲團的少女》(Fille de cirque)、《抽煙的馬戲團少女》(Fille de cirque fumant)、《用餐的小丑》(Pierrot à table)、《小丑與家人》(Pierrot et sa famille)、《女舞者》(Danseuse)、《居居斯先生》(Monsieur Gugusse)、《高空秋千的女人》(Femme au trapèze)、《黃衣的雜耍員》(Acrobate en jaune)、《頭像》(Tête d'homme)、《女舞者頭像》(Tête de danseuse)，二十件的水彩：《夜之效應》(Effet du soir)、《紅色天空》(Ciel rouge)、《月之效應》(Effet de lune)、《河》(Rivière)、《奶媽》(Nounous)、《胖女人》(Grosse femme)、《漁夫》(Pêcheur)、《男人》(Homme)、《河》、《風景》、《黃昏》又名《山》(Coucher de soleil ou montagne)、《草原》(Prairies)、《磨坊》(Meules)、《平原》(Plaine)、《'Oux 風景》(Paysage 'Oux)、《小村子》(Petit village)、《樹和草原》(Arbre et prairie)、《夜晚》(Le soir)、《黃昏》、《風景》。

<sup>30</sup> Bloy, L. (1909). *L'invendable: 1904-1907*. 132.

依馬戲團小冊子給人的印象，是透過一系列粗暴黑暗的畫作和穿不透的粉彩畫，表達他的不安。一些美麗的風景畫細小的（miniscules）、半明半暗的與色調細微變化的全部整個。<sup>31</sup>

除了題材和媒材表達了畫家的不安之外，評論著重在風景畫的媒材與技術，「細小的」應是粉彩特殊的粉質與密度的關係，這點多少可作為馬克斯以粉彩與詩意論及魯奧風景畫的補充。

魯奧於 1905 年的秋季沙龍展上展出五件粉彩之作，<sup>32</sup>於 1906 年展示十件以粉彩完成的馬戲團和少女。<sup>33</sup>在 1907 年展示九件粉彩畫和彩陶，粉彩多數是以法官為題。<sup>34</sup>展出的主題多是聚焦在幾類型的人物畫，且不斷地重複。1907 年之後，目前沒有足夠的文獻能夠進行瞭解。其中比較值得注意的是，秋季沙龍第二年油畫與素描展出的作品有一千七百多件，尚不包含塞尚（Paul Cézanne, 1839-1906）和羅特列克（Henri de Toulouse-Lautrec, 1864-1901）等五位畫家的特展，且有逐年增長的趨勢。

從魯奧參展的作品可知，1903 年之後幾乎不再展示以古典為題的作品，且擺脫學院啟蒙階段的風格，著眼於現實環境的研究，特別是巴黎近郊的人物與風景，但人物的敘事性和風景指涉的意義都淡化了。除此之外，秋季沙龍第二年參展的作品，超越冬季沙龍，雖然不及法國藝術家協會和獨立沙龍，但已和國家美術協會並駕齊驅。若將討論擴及非官方與官方沙龍，1905 年尤為明顯，秋季沙龍展覽目錄的序言，佛赫（Élie Faure, 1873-1937）寫道：「當一物種出現需要時間適應時，所有衰退的物種本能地聯合起來，攻擊以確保攸關的權勢。」<sup>35</sup>新舊物種說，明顯是生存權之爭。然而，同年秋季沙龍展向大師致意的特展中，同時展出安格爾（Dominique Ingres, 1780-1867）與馬內（Edouard Manet, 1832-1883）的作品，這多少顯示古典與現代尚未涇渭分明。儘管如此，若非官方沙龍日益壯大，與官方沙龍的競爭態勢必會愈趨於明顯。

<sup>31</sup> Fouquier, M. (1904). Le Salon Automne. *Le Journal*.

<sup>32</sup> —. (1905). *Catalogue du Salon d'Automne: Pour l'année 1905*. Paris: Compagnie Française des Papiers-Monnair. 149. 《少女們》、《普洛夫婦》（*M. et M<sup>me</sup> Poulot*）、《妓女》（*Prostituée*）、《歌舞女神：特耳西科瑞》（*Terpsichore*）、《街頭藝人、蹺腳演員、小丑》（*Forains, Cabotins, Pitres*）、《黃昏》。

<sup>33</sup> —. (1906). *Catalogue du Salon d'Automne: Pour l'année 1906*. Paris: Compagnie Française des Papiers-Monnair. 147.

<sup>34</sup> —. (1907). *Catalogue du Salon d'Automne: Pour l'année 1907*. Paris: Compagnie Française des Papiers-Monnair. 168.

<sup>35</sup> Faure, É. (1905). A Eugène Carrière. *Catalogue du Salon d'Automne: Pour l'année 1905*. 17.



圖 6 Georges Rouault，《少女們》“*Filles*”，1905 年，水彩、粉彩、鉛筆，23 x 23.5 cm，Musée des Beaux-Arts，Dijon。

### 三、獨立沙龍展

魯奧於 1905 開始參與獨立沙龍展，至少到 1910 年。與前述幾個沙龍最大的不同在於，獨立沙龍不僅沒有評選，也沒有獎勵制度。觀察魯奧參展的作品，除了秋季沙龍展的討論外，另外有何變化？評論者如何談論？此外，在無評選制度的催化下，官方與非官方沙龍的競爭，在魯奧參與期間的變化為何？

獨立沙龍的展覽目錄沒有區分畫部，也沒有標示媒材。若將魯奧參展作品的媒材參照秋季沙龍，可知多數仍是以水彩、粉彩或複合媒材為主。首次參展是在 1905 年，展出八件作品，兩件同名《少女們》（圖 6）、《打鬥的人》、《男人與少女》（*Homme et fille*）、兩件《篷車》（*la roulotte*）、《肖像習作》（*Étude pour un portrait*）、《歐格斯特先生和打鬥的人》（*Monsieur Auguste et les lutteurs*）。<sup>36</sup> 在 1906 年展示六件，以少女為主；<sup>37</sup>於 1907 年的五件是關於少女、風景和小丑的作品，尚有彩繪

<sup>36</sup> —. (1905). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 21<sup>me</sup> Exposition 1905*. Paris: La Société des Artistes Indépendants. 207.

<sup>37</sup> —. (1906). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 22<sup>me</sup> Exposition 1906*. Paris: La Société des Artistes Indépendants. 248-249.

玻璃。<sup>38</sup>在 1908 年六件同名《裝飾的草圖》(*Esquisses décoratives*)；<sup>39</sup>於 1909 年《法官》和《少女》，以及數件陶瓷；<sup>40</sup>1910 年則有五件人物畫和風景畫。<sup>41</sup>相較於秋季沙龍，更多主題是聚焦在少女，其次是馬戲團，風景畫明顯較少，古典之作則不曾有過。

奇怪的是，1909 年獨立沙龍僅展出一千七百多件作品，比起上個年度的五千多件，明顯驟減，其原因在評論者沃克榭勒 (Louis Vauxcelles, 1870-1943) 的報導中可發現一點重要的線索，「有點擔心他們的命運。官方似乎很簡單靠拆除溫室得到自我安慰，讓協會尷尬。」<sup>42</sup>其指的拆除溫室與令獨立沙龍協會尷尬之間的關係為何？若查閱魯奧參展期間的展覽目錄，可以發現該沙龍有幾處展場：1905 與 1906 年在大溫室 (Grandes Serres de la Ville de Paris) 和皇后大道 (Cours la Reine)，1907 年是皇后大道溫室 (Serres du Cours la Reine)，1908 和 1909 年移至橘園溫室 (Serres de l'Orangerie)。1910 年則在皇后大道和榮軍院橋 (Cours la Reine, Pont des Invalides)。

由此推測，拆除溫室之事與獨立沙龍的展場有關。若再加上魯奧回憶與布洛瓦看展的情況，「當他和魯奧在獨立沙龍看展時——為盛大排場所設計的臨時棚屋，矗立在塞納河的陡坡上。」<sup>43</sup>綜合這些文獻資料，溫室是獨立沙龍的展場，比起法國藝術家協會的大皇宮與秋季沙龍的小皇宮，突顯獨立沙龍不斷變換又不甚理想的展場，而且受到官方拆除溫室的威脅。沃克榭勒進一步指出，「把溫室交給法蘭西學院。現在，你知道在這座險惡的建築圓頂 (coupole, 法蘭西學院) 下在想些什麼了。」<sup>44</sup>簡言之，拆除溫室是學院或官方排除異己的作為，這也多少能夠說明 1909 年參展作品突然驟減的原因。儘管如此，獨立沙龍 1910 年參展作品又回復到五千多件。

魯奧參展作品的數量不如秋季沙龍來得多，仍有幾則評論值得關注。沃克榭勒評論 1909 年展出的作品，「魯奧的速寫 (croquetons) 膽敢佈滿如此奇怪的髒痕 (tachés)。」<sup>45</sup>其強調的斑點與髒痕，的確是魯奧作品有待理解與研究的特點。特別是布洛瓦自魯奧轉變創作風格之後，就經常為此提出一些他的看法：

---

<sup>38</sup> —. (1907). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 23<sup>me</sup> Exposition 1907*. Paris: La Société des Artistes Indépendants. 273-274.

<sup>39</sup> —. (1908). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 24<sup>me</sup> Exposition 1908*. Paris: La Société des Artistes Indépendants 343.

<sup>40</sup> —. (1909). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 25<sup>me</sup> Exposition 1909*. Paris: La Société des Artistes Indépendants. 157.

<sup>41</sup> —. (1910). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 26<sup>me</sup> Exposition 1910*. Paris: La Société des Artistes Indépendants. 291.

<sup>42</sup> Vauxcelles, L. (1909). *Le Salon des Indépendants*. *Gil Blas*.

<sup>43</sup> Roulet, C. (1961). *Rouault: Souvenirs*. 172.

<sup>44</sup> Vauxcelles, L. (1909). *Gil Blas*.

<sup>45</sup> Vauxcelles, L. (1909). *Gil Blas*.

這些展出的作品再次證明理性的「衰弱」，死亡之病。可怕的畫。魯奧和德瓦里耶，非常有才華的人，把草圖（*esquisses*）當作完成作品給大眾。為什麼，這種欺騙會壓倒你們？<sup>46</sup>

衰弱、死亡之病與可怕的畫，是布洛瓦表明魯奧的轉變之看法，他曾表達對魯奧的學院作品之讚賞，多少顯示其古典的立場。這也反應在「把草圖當作完成作品」的問題上，是相對於完成度高的油畫，其中涉及主題、媒材與風格的問題。如同前述幾位評論者也多次以未完成的初稿與速寫論及魯奧的展示，這會將問題帶到什麼才是完成之作，作品講求是於動人心弦，還是力求突破？儘管如此，面對一些批評，並沒有因此促使魯奧回到古典的創作。此外，布洛瓦的這些評論多數是發表在《滯銷的》（*L'invendable*），似乎突顯魯奧主要是展示作品的機會，賣不賣得出去反而是次要。

依上述所示，魯奧參與獨立沙龍的作品，仍聚焦女人、馬戲團和法官的主題，與秋季沙龍並無顯著的差異，倒是多了彩繪玻璃和陶瓷。但沃克榭勒與布洛瓦對於展示速寫、草圖與未完成初稿的質疑，其中反差是，獨立沙龍對參展作品格外的開明，更甚秋季沙龍，非常不同於其他沙龍的分類，不僅沒有評選制度，且展出的作品一律刊載，既沒有類別，也沒有媒材標示。不過，這種反差仍需放在官方與非官方沙龍的競爭關係中來討論。由於過去非官方沙龍隨著 1897 年之後玫瑰十字沙龍走進歷史，冬季沙龍可能受限於氣候而無法擴張版圖。然而，不設限的獨立沙龍，加上秋季沙龍第二年展出的規模即與國家美術協會相當，或多或少改寫非官方沙龍劣勢的發展。在探討魯奧作品風格的轉變與沙龍的變換中，發現 1905 年的新舊物種與 1909 年的拆溫室，彰顯官方受到的威脅與作為，突顯這種競爭情勢的轉變。然而，這些被視為初稿、速寫與草圖的未完成「作品」，如果非官方沙龍持續壯大，將會改變評論者與理論者對這些「作品」的理解與論述，歷史的演變也確實如此。但無論如何，或許從魯奧創作風格的轉變可進一步瞭解如何建構對它的認識，以及其中的一些變化。

## 肆、1910年與之後的展覽

1910 年魯奧首度舉辦個展於巴黎的德絮葉畫廊（*la Galerie Eugène Druet*），次年，首次海外個展於柏林的卡西耶畫廊（*Galerie Paul Cassirer*），之後再回到德絮葉畫廊，這大致是 1910 年代的展出。之後，魯奧的藝術事業有幾個重要的變化，國內外的展出逐年增加，開始版畫的創作，圖文書的出版，再度回到宗教的主題。特別是個展不同於沙龍展出的形式，個展如何展示魯奧的改變？是如何被談論？論點的變化為何？這些問題因為是觀察一段時間的變化，所以在討論上將以年代為基準，將分別於「1910 年的展覽」、「1920 年代的展覽」與「1930 年代的展覽」中討論。

<sup>46</sup> Bloy, L. (1909). *L'invendable: 1904-1907*. 65.

## 一、1910年的展覽

魯奧於 1910 年二月於德絮葉畫廊舉辦首次個展，為期十天的展出，展示一百二十一件多種的媒材創作：油彩、粉彩、水彩和複合媒材，八件素描、四十三件彩陶和十件的彩繪玻璃。目錄的序言是由法維勒（Jacques Favelle）執筆，也就是哲學家馬利當（Jacques Maritain, 1882-1973），其中有些觀點過去甚少被討論，但不表示不重要。以及其他的評論與之前的沙龍展顯示何種差異，將是以下討論的重點。

從首次個展的目錄可知，多數是 1904 年之後的創作為主，大多數的作品曾在秋季和獨立沙龍展出過。馬利當談論著重於魯奧在技術層面的表現手法，同時表示這些天真的圖像，不為別的，是畫家為達到創作的想望而做的：

這不以熟練仿照去取悅他人的作品，而是天真的圖像，有耐心的工人（ouvrier）所完成的，他用喜歡的工具和材料來創作，只是盡可能把真正打動他的事物重做到最好。……沒有什麼要取悅的，也沒有什麼好糾正在他原初的情感中有種先入為主的「理想」。這涉及表現的方法，論及它們只需，其準備、修正和研究的一切。<sup>47</sup>

開宗明義即點出這與古典創作的不同，以文藝復興之前的工人或工匠來區別表現手法的差異。強調魯奧擅用工具和媒材的能力，不斷地重製某些主題，以便做到最好。誠如前述，魯奧在風景畫的某些效果之實驗，以及好幾年不斷地重複繪製馬戲團、小丑、女人和法官的主題。

但，為何馬利當是以工人，而不是藝術家來稱呼魯奧？並推回到中世紀談論這種創作方式，而不是以現代或當代論之？馬利當以文藝復興為界，此後以宗教與歷史故事作為創作的核心，藝術家取代了工人，因宗教的紀律和規範取代天分有些失序的跳躍。<sup>48</sup>換言之，精英階級相對於中世紀平民的藝術，馬利當藉以表明魯奧在學院與之後的差異。此一說法不同於沃克榭勒談論魯奧的轉變，他先是以牟侯表明魯奧學習過一套古典繪畫的學理與知識系統，

並不是不知如何畫畫。他的第一幅畫是在牟侯的直接影響下完成的，證明真的有學識。然後魯奧先生逃脫了。獨自走向塞尚，生活也是。但是有人覺得他在作品中多年來向我們展示內心的混亂，一種狂熱的不平衡。<sup>49</sup>

<sup>47</sup> Cercle d'Études Jacques et Raïssa Maritain eds. (1998). *Œuvres complètes de Jacques et Raïssa Maritain Volumes I*. Paris: Editions universitaires. 1077.

<sup>48</sup> Cercle d'Études Jacques et Raïssa Maritain eds. (1998). *Œuvres complètes de Jacques et Raïssa Maritain Volumes I*. 1079.

<sup>49</sup> Vauxcelles, L. (1910). *Gil Blas*.

沃克榭勒特別強調魯奧會不會畫的問題，可能是回應多數當代人與評論者的質疑。同時表示魯奧轉向塞尚的路線，以及作品是畫家表達自身的狀態，誠如 1904 年傳奇葉的「表現畫家的不安」。

除此之外，肯普（F. Robert Kemp）的談論更聚焦在兩大特點：色彩與形態。

最悲傷的、最髒的色彩——卻是最奢華的。最少描繪的形，最大的變形——令人驚訝的和最童稚的——然而我不清楚什麼才是現實主義和真誠的腔調。<sup>50</sup>

最悲傷、最髒、最奢華，最少形、最大變形、最童稚，評論者以諸多的最大值說明現實與真誠的不同。試想如何連結最大強度與兩相對立的關係？若從技術層面說明其可能，不論如何悲傷與髒的色彩，畫家極盡將其表現到最極致，便顯現表達技術的奢華。此外，極大值的簡化與變形，在似與不似之間圖像所產生的童稚。這或許是肯普試圖透過「真誠的腔調」，將這些圖像從現實導向表現。不過值得思考的是，這些圖像如肯普與馬利當所稱的童稚與天真的圖像，如此的變形，是畫家刻意的操作，還是已經超出畫家的預期？

但無論如何，肯普論及色彩與形態的極大化，已排除這些圖像與古典、現實的關係。不僅如此，色彩與形態沒了附屬關係，各自表現，與主題也不再是三位一體。除此之外，不論是馬利當、沃克榭勒或肯普的談論，無不將魯奧的繪畫與寫實主義做區隔。馬利當強調魯奧在表達技術上的研究，沃克榭勒則提出表現語言的特質，並指出魯奧走向塞尚的路線，雖然沒有進一步說明。這多少可以反應評論者如何談論魯奧風格轉變的一些變化，同時幾年的沙龍展之後，評論也開始交互進行一些對話，一些評論者或理論者也試圖去建構對這類繪畫的認識。

## 二、1920年代的展覽

一戰結束後，除巴黎的個展外，魯奧也開始接受海外藝廊的邀請，他與畫商兼經紀人的沃拉德（Ambroise Vollard, 1866-1939）有些合作。他們計劃進行幾本版畫插畫的創作與圖文集的出版，不過出版計劃卻一直拖延。繼複合媒材之後的十年，魯奧創作的重心幾乎都是在版畫上。這種新形式的作品是如何的被談論，此外，魯奧於 1920 年代重拾油彩與宗教題材的創作，這與學院時作品有何差異？評論者是如何論及？

根據莫赫勒（Jean-Paul Morel）的研究，自 1920 年代魯奧與沃拉德有一些緊密的合作，藝術事業在經紀人沃拉德的穿針引線下，不僅舉辦畫作的銷售會，還有一些展出的機會。<sup>51</sup>不僅如此，

<sup>50</sup> Kemp, F. R. (1910). *L'Aurore*.

<sup>51</sup> Keller, F. & Senatrice, M. eds. (2006). *Georges Rouault: Forme, Couleur, Harmonie*. Strasbourg: Musées de Strasbourg. 145.

於 1926 年魯奧於美國紐約畫廊的個展，之後再移師至柏林的畫廊，同年沃拉德編輯出版《魯奧的版畫》（*Etching by Rouault, 1926*），極可能為這兩個展覽所印製的目錄。雖然無法取得該目錄的相關資料，但至少得知魯奧開始展示版畫的創作，也有相關的出版品。

評論者法伯赫（Abel Fabre, 1872-1929）於 1929 年一篇談論關於基督教藝術的傳統與現代的文章中，文中並沒有特別討論魯奧的作品，卻輔以魯奧於 1923 年完成的版畫《十字架上的基督與使徒們》（*Christ en croix avec disciples*）（圖 7）。法伯赫先表明有責任介紹多樣的藝術形式，以及讓大眾瞭解逐漸增長中的圖解或插圖（une illustration）。<sup>52</sup>換言之，他不否認藝術的多樣性，也不打算將一些發展中的創作形式排除在藝術之外。他以此為前提談論其論題，其一重要的論點與魯奧的作品可能有關：

更確切地說：有活力的藝術。所有的作品，無論在什麼年代，有共通的美德或品質支持，除了技術和品味的變化外，在於什麼，正是，在於現代性。<sup>53</sup>

引文中，法伯赫表明有活力與現代性的藝術必需具備幾個要件：符應時代的美德或品質，以及超出當代的技術和品味。無關乎永恆，是「一種歷史瞬間的表現」，<sup>54</sup>將宗教畫與現代做一連結。這段文字法伯赫配以魯奧的版畫，至少可推測此作不僅符合插圖的特質，也符應他的論題與論點。

除此之外，關於一些取自現實的題材，作家侯覺·馬克斯（Claude Roger-Marx, 1888-1977）對 1929 年魯奧的個展，提出一些看法：

他的繪畫缺乏杜米埃（Honoré Daumier, 1808-1879）的豐足和人道；色彩沒有因悲慘地而流露抒情。這是一種更明智和更條理的暴力。有時，藝術家似乎擺盪於戲劇性和滑稽可笑的人生觀之間。他的變形有時過於自成系統，看似團體中的某些同儕，當他們沒有足夠的觀察力支持時，他們的憤怒傷害了我們。<sup>55</sup>

論及幾點：缺乏杜米埃的人道精神；沒有抒情的色彩；理智的暴力；反映畫家的人生觀；變形的系統有其相似的團體；最後指出畫家、畫作、情緒與觀者之間的關係。色彩與形態的說法，非常不同於肯普。某種程度上顯示，侯覺·馬克斯仍是以模擬再現的角度來談論魯奧的作品。

<sup>52</sup> Fabre, A. (1929). La modernité, traditionnelle de l'art Chrétien. *La Renaissance de l'art*. 1.

<sup>53</sup> Fabre, A. (1929). *La Renaissance de l'art*. 2.

<sup>54</sup> Fabre, A. (1929). *La Renaissance de l'art*. 2.

<sup>55</sup> Roger-Marx, C. (1929). 'Goerg ; Czobel ; Chirico ; Pirandello', *L'Europe nouvelle*. 415.

關於這幾則評論，法柏赫有活力的藝術與現代性，明顯不同於馬利當的平民藝術和中世紀。有趣的是，交錯兩者之間觀念的轉變。馬利當的談論將魯奧取自現實的題材，回溯到中世紀的表現手法。反之，長久以來與文藝復興、古典和學院劃上等號的傳統宗教題材，法柏赫拉近現代來談論。兩人的論點反而突顯，若以十九世紀中的現實主義或諷刺畫論及魯奧的作品，將會產生更多不解。因為這些作品顯然不是模擬再現或仿製，也必定是受到多位前輩或當代藝術家的風格影響，而且某種程度是建立在進步或超越的欲望上。這種創作方式是非常不同於前述牟侯工作室師徒制自成系統的作法。不過，侯覺·馬克斯論及魯奧系統化的變形，與牟侯工作室的同學關係，諸如德瓦里耶和馬蒂斯，這也是日後經常被聯結在一起談論的。

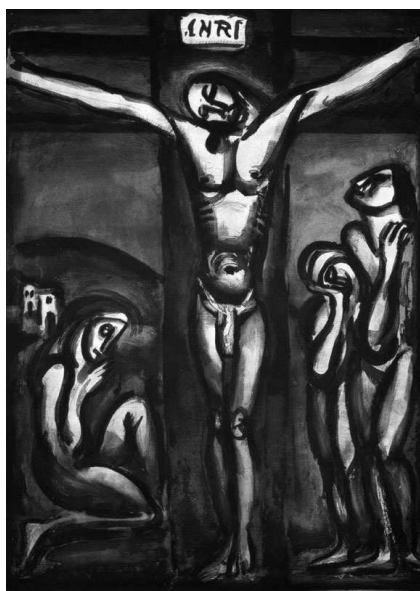


圖 7 Georges Rouault, 《十字架上的基督與使徒們》“*Christ en croix avec disciples*”, 1923 年，織布紋紙，63.6 x 49.7 cm，Brooklyn Museum，New York。

### 三、1930年代的展覽

1930 年之後，魯奧接受幾個美國新興美術館的邀展，即使是二戰期間，美國的展出活動並未受到波及。除了版畫、複合媒材、彩繪玻璃和陶藝之外，在部份大型的展覽上，亦可見學院時期的作品。魯奧從事藝術創作已超過四十年，他既未加入任何畫派，也沒有組織任何的藝術團體。此一情況下，如何論及魯奧藝術，如何談論他與一些當時代畫派和藝術團體的關係，是值得關注的。

雖然魯奧獨自在藝術領域探索三十多年，但他的名字經常與野獸派相提並論。可能始自共同參與秋季沙龍與 1905 年沃克榭勒的野獸說，就好比侯覺·馬克斯以圖像的變形論及他與同學的相似。不容否認其中交互的影響，儘管如此，亥茨（Robert Heitz, 1895-1984）表示兩者的本質上的差異：

雖然魯奧隨著「野獸派」(Fauves)而聲名狼藉，但就其藝術本質，與他們並沒什麼共同之處。在職業上的膽量是予以改變，必須瞭解，在這領域，他走到大膽的極限。是的，魯奧「首要」(abond)是想成為一名優秀的繪畫工人。<sup>56</sup>

亥茨表示，魯奧藝術的本質是大膽求變走向極限，反之，多少顯示野獸派是朝向單一形式化的發展。亥茨的說法某種層面是延續了 1910 年的評論，其中可見馬利當的工人與重做到最好的論點，以及肯普極大值的概念。

即便如此，在 1952 年以「野獸派」之名聯合數位藝術家的美加巡迴展，亦可見魯奧的作品參與展出。展覽主要以牟侯工作室的學生介紹野獸派的運動，並整理幾個該畫派的特質：粗暴的色彩，直率的刷擦，扭曲和簡化的形態。<sup>57</sup>然而，除了野獸派之外，1938 年紐約現代美術館的首次個展，學者韋勒 (Monroe Wheeler, 1899-1988) 是如此介紹，「魯奧現在被稱為表現主義者，內在觀點和內省劇的抒情畫家。介紹他的作品，似乎最好簡介一下他的生活。」<sup>58</sup>儘管沒有展出學院時期的作品，但作者論及巴黎公社到牟侯工作室，不過，魯奧離開學院之後著墨甚少。此展以尚未出版的版畫為主，館方也特別感謝沃拉德的協助。<sup>59</sup>如前所述，學院的學習與之後表達技術的關係較稀薄，或許學院的養成有助日後的成就，但表達技術的研究，不完全是來自這段關係。

除此之外，評論者瓦勒德馬·喬治 (Waldemar-George, 1893-1970) 表明魯奧、德杭 (André Derain, 1880-1954) 與形式主義的差異：

德杭是，與魯奧，唯一想過革新畫家，而不是「做現代的」(至少從戰爭以來)，想的不是表現的方法，而是思索繪畫本身，打破集體流行的枷鎖與負擔。……是德杭反形式主義 (anti-formalisme) 和思想自由的癡候。<sup>60</sup>

可知魯奧與德杭的繪畫仍在具象的領域，沒有隨著一些流派朝抽象發展。瓦勒德馬·喬治論及的繪畫本身是相對於形式主義，而且形式主義伴隨著現代的說法，多少顯示評論者指出具象與抽象繪畫於 1930 年代的發展。

總而言之，1930 年代的評論與 1910 和 1920 年代有一顯著的差異，在過去二十年間可見某些論點不斷地再強化或延伸，一些評論者或理論者試圖去建構對這類作品、插圖或甚至是多樣的藝術

<sup>56</sup> Heitz, R. (1936). *Où Va la Peinture. Le Point*. 28.

<sup>57</sup> The Museum of Modern Art of New York. (1952). *Les fauves*. New York: The Museum of Modern Art. 5.

<sup>58</sup> Wheeler, M. (1938). *The prints of Georges Rouault*. New York: Museum of Modern Art. 1.

<sup>59</sup> Wheeler, M. (1938). *The prints of Georges Rouault*. 1.

<sup>60</sup> George, W. (1930). *L'art à Paris. Formes*. 23.

形式的認識。然而，到了 1930 年有兩個較明顯的變化，一是以畫派或主義將一些藝術家分門別類，再歸納其共同的特質，以便對此一畫派或藝術家的風格做一整體的瞭解。二是根據差異排除某些畫派或主義的可能，甚至反對以分類論之，為確保藝術家及其作品的殊異性。不論是同質性或異質性的說法，於此透過交互的論述增進對魯奧作品的瞭解。關於評論的討論，無法以此類推至 1940 或 1950 年代，或甚至是二十一世紀的今日，各式的分析和詮釋將不斷地隨著藝術與思潮而發展。因此，其他評論則在相關論題再討論之。

## 伍、結語

本文透過展覽探討魯奧創作風格的轉變，時序上做了幾個劃分：1895 至 1901 年，1903 至 1910 年，1910 年與之後。其意義在於，先是學院期間參與的展覽，從官方到非官方沙龍，再到國內外的個展。如此劃分有利於展覽的質性、作品與評論的討論，並比較之間的差異。重要的是，這些差異不是目前以單一展覽的研究能夠顯示的，並透過這些差異從魯奧延伸到外部關係的討論。

1895 至 1901 年魯奧參與的沙龍展，也是風格形塑時期重要的展示，有必要分成兩部份來看，一是「為藝術」社團和玫瑰十字沙龍；二是法國藝術家協會沙龍；也就是以牟侯工作室之名與個人參與官方沙龍之別的。學院以古典為主的學習，魯奧展出的作品沒有例外，大致可分為競賽、習作與學習牟侯之作。不過，從首展之作《年幼的基督在學者之中》，勝利說與榮譽獎的討論中發現，其中涉及魯奧、牟侯、牟侯工作室與學院之間的問題。這個問題在以牟侯工作室之名的展覽中，有不同層面的開展。顯然，以工作室之名不只是古典或模擬再現的展示，更多是展示牟侯工作室自成系統的風格與相似的象徵主義之合作，以達到雙方進步發展的可能。對此亞歷山大表達其不甚樂觀的前景，卻同蒙克雷一樣，對魯奧的繪畫才華表示讚賞。換言之，評論者揭示魯奧在學院時期涉入象徵主義運動的展覽，與學院的關係較為稀薄，反而與牟侯工作室及該繪畫運動的興衰有緊密的關聯。

魯奧歷經牟侯的病逝與官方沙龍的除名，以及 1901 年修業屆滿離開學院，之後作品沒再出現在法國藝術家協會沙龍。再度展示作品是在 1903 年的國家美術協會沙龍展上，不論是作品或沙龍本身都能夠彰顯魯奧在繪畫上的過渡，這種過渡也預示了創作風格的轉變。從古典、風景到少女，可見從敘事、淡化圖像的敘事，再轉向視覺性的圖像之發展，以及水彩與粉彩游移的不確定性取代油彩的穩固性。之後，魯奧於 1904 年的秋季沙龍大鳴大放地展示這種的轉變，並延續此風格參與獨立沙龍。不過，創辦者和評選委員更突顯他對秋季沙龍的寄望。此外，透過魯奧的參與揭示了秋季沙龍第二年展覽規模已與國家美術協會沙龍相當，多少改變非官方沙龍劣勢的發展。此發現不難從佛赫的新舊物種說，指出官方與秋季沙龍的生存權之爭。的確在沃克榭勒的拆除溫室說中，從獨立沙龍的展場問題，找到官方排除異己的具體作為。

從魯奧作品風格的轉變與沙龍的轉換之討論可知，若非官方沙龍持續的壯大，一些評論者與理論者必然得重新建構對作品的理解與論述。然而，幾位評論者論及魯奧從沙龍展進入個展的觀點中，已開始對這類具象非現實的圖像進行瞭解。馬利當強調表達技術上的研究；沃克榭勒則指出魯奧走向塞尚的繪畫路線；肯普表明色彩與形態無從屬關係，各自表現與分別論述。法柏赫有活力的藝術與現代性，另開啟對魯奧以宗教為題的版畫之認識。1930年代畫派或主義的同質性與異質性，透過韋勒、瓦勒德馬·喬治和亥茨的談論，而有所彰顯。藉由評論魯奧作品的討論，在某種層面上，這讓建構現代繪畫理論的歷程變得可見。

總的來說，從「1895至1901年的沙龍展」到「1903至1910年的沙龍展」，顯示魯奧從官方到非官方沙龍的轉換，作品風格的轉變，兩者關係緊密相連，難以單一而論。從「1903至1910年的沙龍展」到「1910年與之後的展覽」，轉變之後的評論變化，更多是建構對這類繪畫的認識。儘管魯奧的轉變從畫作來看是不言而喻的，但本文透過展覽與參展作品，經由文獻的比對與分析，為魯奧的轉變提供最有利的論據。此外，筆者盼這些討論在魯奧的研究上做些可能的推進。

## 參考文獻

### 外文

- Baschet, L. Ed. (1895). *Catalogue illustre de Peinture et Sculpture, Salon de 1895*. Paris: Librairie d'Art.
- Baschet, L. Ed. (1897). *Catalogue illustre de Peinture et Sculpture, Salon de 1897*. Paris: Librairie d'Art.
- Baschet, L. Ed. (1904). *Catalogue illustre de Peinture et Sculpture, Salon de 1903*. Paris: Librairie d'Art.
- Cercle d'Études Jacques et Raïssa Maritain Eds. (1998). *Œuvres complètes de Jacques et Raïssa Maritain Volumes I*. Paris: Editions universitaires.
- Cole, B. (2015). *Jean Delville: Art between Nature and the Absolute*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Keller, F. & Senatrice, M. Eds. (2006). *Georges Rouault: Forme, Couleur, Harmonie*. Strasbourg: Musées de Strabourg.
- Neumann, N. Ed. (2016). *Gustave Moreau, Georges Rouault : Souvenirs d'atelier*. Paris: Somogy.
- Roulet, C. (1961). *Rouault: Souvenirs*. Paris: La Bibliothèque des Arts.
- The Museum of Modern Art of New York. Ed. (1952). *Les fauves*, New York: The Museum of Modern Art.
- Wheeler, M. (1938). *The prints of Georges Rouault*. New York: Museum of Modern Art.
- . (1903). *Catalogue du Salon d'Automne : Pour l'année 1903*. Paris: Évreux Ch. Hérissé.
- . (1904). *Catalogue du Salon d'Automne : Pour l'année 1904*. Paris: Évreux Ch. Hérissé.
- . (1905). *Catalogue du Salon d'Automne : Pour l'année 1905*. Paris: Évreux Ch. Hérissé.
- . (1905). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 21<sup>me</sup> Exposition 1905*. Paris: La Société des Artistes Indépendants.
- . (1906). *Catalogue du Salon d'Automne : Pour l'année 1906*. Paris: Évreux Ch. Hérissé.
- . (1906). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 22<sup>me</sup> Exposition 1906*. Paris: La Société des Artistes Indépendants.
- . (1907). *Catalogue du Salon d'Automne : Pour l'année 1907*. Paris: Évreux Ch. Hérissé.
- . (1907). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 23<sup>me</sup> Exposition 1907*. Paris: La Société des Artistes Indépendants.
- . (1908). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 24<sup>me</sup> Exposition 1908*. Paris: La Société des Artistes Indépendants.
- . (1909). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 25<sup>me</sup> Exposition 1909*. Paris: La Société des Artistes Indépendants.

- . (1910). *La Société des Artistes Indépendants, Catalogue de la 26<sup>me</sup> Exposition 1910*. Paris: La Société des Artistes Indépendants.
- Alexandre, A. (1897). Exposition de La Rose + Croix. *Le Figaro*. 5.
- Bouyer, R. (1904). Petites Notes Sans Portée. *Le Ménestrel*. 13.
- Fabre, A. (1929). La modernité, traditionnelle de l'art Chrétien. *La Renaissance de l'art*. 2-5
- Fouquier, M. (1904). Le Salon Automne. *Le Journal*.
- George, W. (1930). L'art à Paris. *Formes*. 22-24.
- Heitz, R. (1936). Où Va la Peinture?. *Le Point*. 28-31.
- Kalophile. (1895). Chronique Artistique. Exposition Pour l'Art. *La Jeune Belgique*, XIV. 162.
- Kemp, F. R. (1910). *L'Aurore*.
- Marx, R. (1895). Les Salons de 1895. *Gazette des Beaux-Arts*. 15-32.
- Mauclair, C. (1897). Notes d'Art. *La Nouvelle Revue*. 863.
- Maus, O., Picard E. & Emile Verhaeren Eds. (1895). *L'Art Moderne, Bruxelles, 1895, No.1 à 52*. 19.
- Roger-Marx, C. (1929). Goerg ; Czobel ; Chirico; Pirandello. *L'Europe nouvelle*. 415.
- Slavkin, M. (2015). Statistically Speaking: Central Exhibitors at the Salons of the Rose + Croix. *Nineteenth-Century Art Worldwide*. Accessed from <http://www.19thc-artworldwide.org/autumn15/slavkin-on-central-exhibitors-at-the-salons-of-the-rose-croix>. (April 2, 2019)
- Thiébault-Sisson, F. (1897). Au Jour Le Jour: Choses d'Art. *Le Temps*.
- Vauxcelles, L. (1909). Le Salon des Indépendants. *Gil Blas*.
- Vauxcelles, L. (1910). *Gil Blas*.
- Vauxcelles, L. (1905). Supplément *Le Salon d'automne*. *Gil Blas*.

# Georges Rouault- Significant Exhibitions

Su-Yun Huang\*



## Abstract

This paper aims to discuss the transition of Rouault's style of work, by the literature analysis of the exhibitions, which from the Salon to unofficial salon and solo exhibitions, that Rouault had been participated in. From the Salon to the Société du Salon d'Automne and the Société du Salon des indépendants, it is obvious that Rouault shifted from classical way of narrative to simply visual image through the variations on themes and materials. The study found that, from the salon of 1895-1901 to the salon of 1903-1910, shows the transition of Rouault's style of work is highly relevant to his changing from the Salon to unofficial salon.

**Keywords:** georges rouault, salon, société du salon d'automne, société du salon des indépendants, narrative, visual image

---

\* Ph. D Student, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University



# 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、文英姓名暨服務單位；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、職稱。

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：

（一）緒論：研究問題與背景、研究變項定義、研究目的與假設。

（二）研究方法：研究對象、研究工具、實施程序。

（三）研究結果

（四）結論與建議（或研究限制）

（五）參考文獻：

**參、文獻引用：（詳閱 APA 格式第六版）**

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...Walker also found...

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：

英文論文：作者為兩人時，兩人的姓氏全列，並用「and」連接。

例如：Wassertein and Rosen (1994)...或... (Wassertein & Rosen 1994)

中文論文：作者為兩人時，兩人的姓名或姓氏全列，並用「與」連接。

例如：吳清山與林天祐（2001）…或（吳清山、林天祐，2001）

例如：Wassertein 與 Rosen (1994) 或 (Wassertein & Rosen 1994)

- (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：

【英文論文】

【第一次出現】

Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman and Rock (1994) found

或 (Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman, & Rock, 1994)...

【第二次以後】

Wasserstein et al. (1994) ... 或 (Wasserstein et al., 1994)...

【中文論文】

【第一次出現】

吳清山、劉春榮與陳明終 (1995) 指出 或 (吳清山、劉春榮、陳明終, 1995)

【第二次以後】

吳清山等人 (1995) 指出 或 (吳清山等人, 1995)

Wasserstein、Zappula、Rosen、Gerstman 與 Rock (1994) 發現 或 (Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman, & Rock, 1994)。

- (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)...

例如：

[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：

（一）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)。

例 如：... (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)

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)

例 如：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 格式第六版）

##### 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。毛連塏 (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 年)
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 年)
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。
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-xxxxxxxxx). 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 格式第六版)

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 或 表 2. 標題，...等。(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)

如為定稿，則改為 Table 1. *Table Title* 不再分為兩行。

(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 / 。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:...), 第二項另起一行寫特定行或列的註解 (如： $n1=25$ ,  $n2=32$ .)，第三項另起一行寫機率的註解 (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 或 圖 2. 標題，...等。(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)，在投稿時，APA 要求所有圖形標題全部另紙打印在一張紙上。

(三) 中英文圖形內容的格式：縱座標本身的單位要一致、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 格式第六版)

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： $M = 12.31, SD = 3.52, F(2, 16) = 45.95, F_s(3, 124) = 78.32, 25.37, t(63) = 2.39, \chi^2(3, N = 65) = 15.83...$ 等，其中推論統計數據，要標明自由度。(請參閱該手冊，第 113 頁)

五、統計符號的字形格式：除  $\mu, \alpha, \varepsilon, \beta$  以及  $V$  等符號外，其餘統計符號均要在其下劃線，如：ANCOVA, ANOVA, MANOVA, N, n1, M, SD, E, p, R...等。如為定稿，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 106 期

刊 名：藝術學報

出版機關：國立臺灣藝術大學

發行人：陳志誠

本期主編：呂允在

出版年月：中華民國一〇九年六月

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五十九號

網 址：<http://www.ntua.edu.tw>

電 話：(02)2272-2181-1715

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/臺中市中山路 2 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・不准翻印藝術學報

GPN：2005500004

ISSN：10213686

## TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.106

June 2020

PUBLISHER:

Chih-Cheng, Chen

EDITOR:

Editorial Board of the National Taiwan University of Arts,  
Republic of China (Taiwan)

ADDRESS OF ADMINISTRATION OFFICE:

59 Daguan Rd Sec. 1, Banciao Dist., New Taipei City, Taiwan 220  
Republic of China

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   | A Study of Parametric Joint Design with Modeling Logic<br>Kung-Ling Chang                                                                                                                                                            |
| 33  | A Study on the Attractiveness Factors of Healing Games with<br>Different Game Involvement Groups<br>Dawei Lin                                                                                                                        |
| 65  | The Analysis of the Music for Chanting, Recitation and Rituals<br>in Chi-Shan-Long-Hu-Yan in Taiwan<br>Te-Yu Shih                                                                                                                    |
| 111 | The Position and Connotation of Drama Education in Performing<br>Arts in the Statutory Curriculum: Taking Britain, America, Australia<br>and Finland as Examples<br>Yu-Sien, Lin 、 Chyi-Chang Li                                     |
| 131 | Media Marketing Strategy of a Museum's Special Exhibition –<br>Taking the National Palace Museum “Masterpieces of French<br>Landscape Paintings from The Pushkin State Museum of Fine<br>Arts, Moscow” as an Example<br>Chia-Wei Wen |
| 151 | Georges Rouault- Significant Exhibitions<br>Su-Yun Huang                                                                                                                                                                             |

Semiyearly print, Volume 16, Issue 1 (No. 106)



National Taiwan University of Arts  
The Republic of China (Taiwan), June 2020