

# 第一章 緒論

本章旨在對於本研究進行概述，分別從研究動機、研究目的、名詞釋義、研究範圍與限制幾方面進行說明，分述如下：

## 第一節 研究動機

後現代是對後設敘事的質疑，其所代表的另一個意義是各種語言遊戲的逐漸開展 (Lyotard, 1984)。我們生活在語言的世界裡，人類會透過語言形成一個權力互動的網絡，使得某些人得以竊取並施展權力，而某些人則服從於權力的陰影下，無形地在語言中存在著一種施與受的關係，我們總是無法擺脫語言的誘惑和支配，為的是藉由語言來掌握或服從權力。語言究竟是什麼呢？語言除了和其所指對象之間的客觀意義與語言學意義之外，還有其和語言使用者的意向活動之間的關係所決定的精神意義及由同一語言表達式的兩個不同理解者之間的關係決定的社會意義 (江怡, 2002)。由於後現代主義思潮正以波瀾壯闊之姿衝擊著當前人類的生活，其中心概念為去中心化、重視差異性與多元論述等 (Lyotard, 1984)，可以打破語言固定的客觀意義，拓展語言意義的無限可能性，並加入遊戲所強調的自由意志、創意與快樂等特質 (張偉浚, 2003；鄭祥福, 1999；Black, 1987；Gadamer, 1989；Huizinga, 1998；Shawver, 1996)，因之結合了語言與遊戲的概念所形成之語言遊戲，其激勵異質立場互動之特質可以成為後現代社會的語言哲學典範，主要的精神內涵在強調社會契約關係或遊戲規則可以不斷地改變與重建。所以，目前語言的內涵已經愈來愈重視精神意義與社會意義的建構與發展。

Best 與 Kellner (1991) 亦指出在當代高科技傳播社會，例如電腦和傳播技術的結合、新的知識形式，以及社會經濟系統的快速變遷和轉型，正產生一個新的後現代社會，後現代以超越或遠離對現代文化認同之姿興起，變動與多元成了後現代社會的文化特徵，並強調對於任何關係或結構的質疑 (黃乃熒, 2000)，旨在透過社會關係的重新詮釋，改善不合理的權力關係，其面對矛盾與衝突的核心懿旨是整合 (黃乃熒, 2003)，整合

後會構成一個嶄新的歷史階段與社會文化形態（高宣揚，1999；Kellner, 1991）。由於語言遊戲具有整合的力量（Wittgenstein, 1953），而且人類共同的活動都應依循契約關係來行動，才能完成最後的目標，因此，社會契約關係可以不斷透過語言遊戲來重建，其間可能包含了權力與意識型態的衝突、主客體對話、尊重差異、創造及自我反省的行動能量（王信惠，1996；申小龍，1993；林維傑，1990；洪顯勝譯，1983；Habermas, 1988；Lyotard, 1984；Wittgenstein, 1953），由於權力、差異與意識型態等都可能引發階層對立或社會衝突，因而，形成各種語言遊戲在後現代社會裡相互爭勝的狀態，最後將透過語言遊戲的整合力量予以重建新的社會契約關係。因此，「語言遊戲」儼然已經成為西方現代文明的一種文化現象，是西方現代文明的本質與意義（鄭祥福，1999），而一個後現代社會應是一個存在著多種多樣的語言遊戲而又沒有統一的鉅大敘事的社會（Lyotard, 1985），可以容許各種異質立場的存在，我們甚至可以說語言遊戲是整個後現代社會組成的核心，因此，語言遊戲的研究在當代具有極高的價值性。

近年來由於社會潮流的走向，例如社會大眾對教育的期待、學校本位管理的倡導、教育鬆綁的呼聲等，加上教育政策的影響，例如小班教學精神的實驗、九年一貫課程的研議、家長參與校務運作的推行等（林水木，2000），皆對學校組織產生全面性的衝擊，無論學校是消極或積極的應對這樣的轉變，學校組織變革都已經是無法阻擋的趨勢。既然，學校是在社會環境的影響下運作的組織，學校就應該是一個動態、開放和隨時變革的系統，例如新的教育法令通過、學校財政來源多元化、壓力團體的介入與學校成員透過協商表達對變革的需求等，都會促動學校組織之變革，並干涉其歷程與結果（Herman, 1994）。再如，近來學校組織受到國內政治及社會環境的影響，權力結構已由單純的學校行政部門與教學系統二部分轉化成為學校行政部門、教師會及家長會三足鼎立的局面（張明輝，1999），亦是學校組織變革的顯例。在各種學校組織變革的發展中，學校組織不僅應被動的因應社會環境的變遷，還要能主動建構學校未來的發展（Fullan, 2003），才能發揮最大的教育效能，變革的過程難免會遭遇到某些困難與抗拒，語言遊戲在學校組織變革的應用，能夠尊重差異立場的存在與維護個體自主性的特質，有助於學校組織變革之推動。

語言遊戲之所以重要的原因，就如維根斯坦所言探索語言遊戲是人類相信自己的表現，使我們重新認識自身，也重建人的價值（江怡，2002），因為我們在遊戲的過程裡，運用語言形式來達成自我理想的實踐與快樂，也因為每個人都擁有選擇是否參與該遊戲的自由意志（張偉浚，2003），一旦遊戲參與者投入了某種遊戲之中，就容易在自覺與不自覺中產生壓迫他種遊戲的權力慾望（Foucault, 1980），因而，造成各種遊戲間的競爭或衝突，每個遊戲參與者都極力維護自身遊戲的合法性，於是整個社會彷彿是各種語言遊戲的競技場。學校亦是一個小型社會組織，學校裡的各個單位由於目標或意見的不一致性，容易導致興趣與價值的衝突，引發若干語言遊戲的競爭，造成學校呈現暫時不穩定的狀態，然而，語言遊戲又同時具有規則的可變性、溝通的可行性及形塑新生活形式的特質，可以用來促進學校組織變革的實踐，也就是說，語言遊戲可以視為推動學校組織變革的一種機制。可以見得，學校組織總是不斷地發生變革，語言遊戲也在不斷地發展（Wittgenstein, 1953），尤其在後現代社會的組織變革為然，開始重視過程與創意的產品輸出以及學校成員、學校文化、組織意義之革新，變革的過程會以語言遊戲做為轉介，檢視變革決策與推動過程的民主化、透明化（林信榕，2001），並基於後現代多元主義之合法論述，我們應該為教育行政組織制定一套合理的遊戲規則，教育場域的成員既然是遊戲的參與者，就必須共同遵守此遊戲規則，然而，這個遊戲規則卻是可以改變的，因為語言遊戲本身具有很大的彈性空間，具有不斷改變的特質，正是學校組織變革開發無限創意的可能，是由學校成員共同來建構合理的學校環境意義（黃乃熒，2000），包含了學校本身的遊戲規則或者由語言遊戲所更新的學校文化，因此，語言遊戲在學校組織變革中扮演了極為重要的角色，可以用來推動學校組織變革的實踐。

基於上述對語言遊戲在後現代社會的價值、學校組織變革的時代意義及語言遊戲推動學校組織變革實踐之闡述，可以見得，語言遊戲可以做為推動學校組織變革的機制，這是由於語言遊戲具有整合學校組織變革中學校各單位之行動能量的可能，以期能達成變革之最後目標。因此，本研究主要在探討在當前學校教育的情境中是否有應用語言遊戲的現況，此為本研究之研究動機之一。

其次，由於語言遊戲的內涵豐富，融合了語言與遊戲的功能與特性，而學校組織由「穩定」至「不穩定」，再到「穩定」的變革過程裡（吳清山，1997），其實就是一種學校社會契約關係重建的結果，語言遊戲能夠介入此過程，發揮其影響力，然而，語言遊戲應用於每個學校組織變革之向度與歷程不盡相同，為能瞭解語言遊戲在學校組織變革應用的可能性，本研究在文獻部分先建構出應用的向度與歷程的可能性，以做為本研究之基礎，並深入研究個案學校語言遊戲在學校組織變革應用的範圍，此為本研究的研究動機之二。

再者，由於學校可以透過語言遊戲的規則不斷重建來建立學校成員或學校組織的合理目標，並透過遊戲的結構與特性，追尋學校成員的自我實現與快樂（張偉浚，2003；劉育忠，2000；Huizinga, 1998），因此，語言遊戲在學校組織變革的應用可能會帶來某些品質，即對學校組織變革的過程或結果具有某些功能性，例如可以提升問題解決的效益與學校成員的自我效力，並更新學校組織文化，促進學校變革的倫理性，這些亦是學校組織變革所強調的革新重點（Evan, 1996；Senge, 1999），等於說每個語言遊戲的合法性與正當性的概念，可以用以促進學校組織變革之品質，本研究欲深入實際的個案學校，探索語言遊戲在學校組織變革應用之品質，此為本研究的研究動機之三。

然而，由於每個學校場域都具有其獨特的情境脈絡，因此，語言遊戲在學校組織變革之應用現況亦會呈現不同的狀態，例如某些學校會因為學校權力結構的變革而發生行政人員與教師競爭的情況，而某些學校卻因為學校教學工作與學生活動的工作設計造成教務處與訓導處的對立，所以每間學校的組織變革會產生不同的學校現況，雖然語言遊戲在學校組織變革的應用可能產生某些困境（夏光，2003；陳佳慧，2002；劉少杰，2002；Woods, 1997），但是整合各個語言遊戲以形塑新的生活方式，更新學校組織文化（林維杰，1990；Herman, 1994），才是學校組織變革的終極目標，本研究將深入個案學校的實際情境脈絡中獲取研究所需之資料，並期能發現語言遊戲在學校組織變革應用之可能限制或困境，並為困境提出具體的解決途徑，此為本研究之研究動機之四。

最後，由於每個學校的情境脈絡大不相同，因此語言遊戲在學校組織變革應用的現況及所遭遇的問題往往相去甚遠，研究者將根據個案學校所呈現出來的個殊性，提出建議，此為本研究之研究動機之五。

## 第二節 研究目的

根據上述的研究動機，本研究之研究目的如下：

- 一、探討語言遊戲在個案學校現況的呈現。
- 二、探討語言遊戲在個案學校組織變革應用的範圍。
- 三、探討語言遊戲對個案學校組織變革品質的影響。
- 四、探討語言遊戲在個案學校組織變革應用之困境及其解決策略。
- 五、根據個案學校研究結果之分析提出建議。

## 第三節 名詞釋義

本節主要針對本研究中的重要名詞及概念進行釋義，重要名詞為「語言遊戲」、「生活形態」與「學校組織變革」。此外，研究者所建構之「語言遊戲在學校組織變革應用之範圍」亦在本節先作釐清。茲分述如下：

## 壹、語言遊戲

本研究的「語言遊戲」是指由二位以上的參與者或不同文化體系成員間本諸愉悅情感的投入與自由的表達，進行對立的整合，以建構新的社會契約關係，且它是一個持續不斷的歷程。

## 貳、生活形態

本研究的「生活形式」是指一種生活的模式與特色，特定的一群人會處於同一個階級結構下，擁有共同的核心價值。生活形式是可以隨時重塑的，與語言遊戲的活動有關。

## 參、學校組織變革

本研究的「學校組織變革」是指學校組織成員為了解決問題，提出新的理念，並加以實踐之。

## 肆、學校組織變革應用之範圍

本研究所指之學校組織變革之範圍，包含學校組織變革的向度與歷程，其中向度是指學校組織變革可能產生改變的層面，分為「學校組織結構」、「學校組織技術」、「學校組織成員」及「學校組織任務」四個部分；而歷程是指學校組織變革發生的順序，依序為「解凍」、「改變」、「再凍結」三個階段。

## 第四節 研究範圍與限制

本節旨在探討本研究之研究範圍與研究上的限制，茲分述如下：

### 壹、研究範圍

本研究的研究範圍，可以分爲研究學校以及研究對象兩方面進行界定，茲分述如下：

#### 一、 研究學校方面

由於語言遊戲在學校組織變革之應用，需掌握學校成員間所持之價值與興趣衝突，或產生矛盾時會如何整合對立等部分，這些資料都需要較深入的訪談或觀察才能捕捉，必須深入學校之情境脈絡，才能進行深入的探索與詮釋。因此，本研究採用質性個案研究的方法，選取一所完全中學作爲本研究的研究學校，期能探索語言遊戲在學校組織變革應用之現況，用以支援研究者理論建構的部分，並補充理論不足之處，期能提出新的見解。

#### 二、 研究對象方面

本研究主要採用訪談、觀察和文件蒐集三種資料蒐集方式，在個案學校中進行研究。主要的訪談對象爲個案學校的校長、行政人員、教師、家長及學生；在觀察對象方面，包含學校中的正式會議場合及非正式會議場合，期能深入學校場域，觀察語言遊戲在學校組織變革應用之現況與應用的可行性，並分析其品質、困境及其解決之策略。

### 貳、研究限制

本研究的研究限制，可分爲研究主題及研究學校與對象兩方面來說

明，茲分述如下：

### 一、 研究主題的限制

語言遊戲在個案學校的應用現況很廣，例如師生互動間、學生同儕間，都有可能發生語言遊戲的情況，然而本研究只針對訪談及觀察的結果進行探討及分析，因此，無法對於學校組織內所有可能存在的語言遊戲現況及其應用在學校組織變革的範圍進行全面性的研究。

### 二、 研究學校與對象的限制

由於研究者能力與時間的限制，僅能研究一所個案學校，而且能訪談的對象與觀察的次數有限，尤其以家長和學生的訪談人數較少，因此，可能無法掌握個案學校組織變革的全面性，加上，學校組織變革的向度很廣，研究者只能就訪談和觀察所獲取的資料，用以分析語言遊戲在學校組織變革應用的現況，而可能無法全面性的探索整個學校組織變革的發展與走向。