

第二章 解開寶藏密語的智慧



在探討漫畫同人誌創作者藝術學習歷程的同時，其背後所蘊藏著的其實是企圖透析不同情境下所產生的藝術創作行為，在形式、內容的表現上，除了受到創作環境的限制之外，是否尚存有其他導致此二學習歷程差異的因素。因此，我們必須先對漫畫同人誌與學校藝術教育備有初步的認識。第三部份再針對校外藝術行為作詳盡之說明以釐清學校內、外不同場域所產生的藝術經驗的區別，並在最後以學習模式之觀點作校內、外藝術行為各層面之比較。在充實這些能解開密語的背景知識之後，期能有助於順利進行尋寶歷程。

注意到漫畫同人誌這個人稱「次文化中的次文化」的藝術行為之後，很驚訝地發現全球各地雖有各領域的研究者從事或關心漫畫同人誌在社會上的出現與影響，但是分散在各種不同領域與方向的研究，個別數量也相當稀少，特別是藝術教育領域的研究中也極少提及此類之議題，十分可惜。以下僅就研究者所取得之有限相關文獻作討論。

第一節 智慧能量的累積之一：關於漫畫與同人誌

一、關於漫畫

漫畫，幾乎是伴隨每個小孩子成長的視覺媒體。它是一種相當迷人的東西，即便它在早期社會中常被視為低等讀物，卻仍像空氣一般地存在於我們的生活中。漫畫幾乎毫無意外的，是由成人所編寫、繪製出來的，讀者對象卻大多是兒童、青少年，因此在這個產製過程中就已預設了世代間的「延異張力」，互相猜測、互相角力，與實際教育中成人與兒童之間關係的情形正好相反（李衣雲，1999），兒童閱讀漫畫不同於上一代以施教立場規定兒童「應該」閱讀的教育文本，其文本創造雖都來自於成人之手，漫畫的使用動機卻是主動積極的。

（一）漫畫的意義

「漫畫」這個詞最早出自於一八一四年日本浮世繪大師葛飾北齋所著的《北齋漫畫》一書，該書是以隨筆式散文搭配圖案呈現的文學作品，並非引人發笑的娛樂作品。其實許多人試圖為漫畫下定義，但要囊括眾多種類、眾多形式的漫畫，幾乎難以包容整體（李衣雲，1996、1999；歐繡瑜，1997）。

1. 對漫畫的界定

一般說來，社會大眾對漫畫的誤解在於認為漫畫是使人發笑的娛樂性、低俗性圖文書籍，但是從日本細木原青起在《日本漫畫史》一書中所提及，「相對於純正美術，將美化客體之執著作為重要的意義，漫畫的第一要義乃在於吸收人世的機微、穿透其實相，可不受拘束，採用種種不同的表現方法，相對於純正美術，漫畫擁有極大的自由」(李衣雲，1999)，以及葛飾北齋對漫畫的詮釋，漫畫的目的似乎不一定要引人發笑。除了區別漫畫與精緻藝術的差異之外，漫畫史學家李闡認為，「漫畫是一種造型獨特誇張，隱含諷刺幽默，來表達意見、傳達訊息、抒發情感，以達到娛樂、教育、宣傳、評論效果的繪畫藝術(蕭湘文，2002)」，再度說明了漫畫的界定與功能。而漫畫研究學者蕭湘文(2002)也對漫畫作簡略的界定，「漫畫是一種不拘形式與題材，用誇張變形或扭曲等手法所繪製的圖像」。關於以上對漫畫的界定，看在手塚治虫的眼裡，都難以將漫畫與劇畫作區分，因此認為漫畫的獨特性在於故事性與角色，凡繪畫要素、故事要素、與角色要素占20%以上的作品即為漫畫，以下的則為劇畫(李衣雲，1999)。從另一種角度來看，任何要素所佔的比例實難測量，因此將上述對漫畫之界定總括而述，歸納出漫畫的定義：漫畫是利用圖框中圖像與文字的搭配，將各分鏡流暢地連結起來，以組成故事的圖文書籍。

2. 台灣的漫畫

漫畫在台灣社會大眾的認知中，由於時間轉換、觀念思潮之改變而有所差異，今昔漫畫除了在風格表現上、呈現方式上或創作目的上有相當的

改變，從社會與教育層面來看，漫畫發展至今日，似乎已有鹹魚大翻身之勢，從各界爭相鞭伐的情況到今日的鼓勵與推廣。

早期台灣社會基於保護兒童的心態，指陳漫畫是一種外來粗俗文化的入侵，對於心智尚未成熟、智慧尚待發展、人格正在形成的兒童而言，自我對外界的防禦力量本就極為缺乏，漫畫更是可能傷害這原本就很薄弱的防禦能力（楊孝嶸，1986）。在漫畫產銷方面，日本漫畫由於某些因素，較易通過我國早期之漫畫書籍審查，因此相較之下，出版商基於經濟考量，大多選擇翻譯日本漫畫以減少畫家的稿費等雜支，所以早期台灣漫畫雖被打壓，卻多以出版印刷品質極差之盜版日本漫畫為主，本土漫畫家因而逐漸消蹤匿跡，台灣年輕學生們也就因此養成日本風格漫畫的審美經驗與品味，是導致台灣本土漫畫從此一蹶不振的前奏（e.g. 蕭湘文，2002；蘇蘅，1994）。

從文化語言系統之角度觀之，漫畫語言因結合了圖像、文字與電影剪輯概念等元素而有「第九藝術」之稱。隨著時代更替而發展至今，漫畫已具有其合理性、合法性、不可代替性的地位（歐繡瑜，1997；蕭湘文，2002），也由於漫畫在社會價值觀上地位已不同以往，因此漫畫創作者的創作目的也漸從作者本位轉換為讀者中心的創作態度；讀者使用漫畫的環境也日見普遍、開放。不過漫畫的優點卻一直不為大家所重視。

今日漫畫的普遍程度，可從十大書坊、皇冠書城、漫畫王等連鎖經營的租書店的林立與門庭若市的狀態可窺知一二。許多大型書店更早已將各式漫畫上架，以提供讀者更多的選擇。從漫畫閱讀者的角度而言，漫畫也因為擁有誘人的圖像與故事、自由閱讀、易於快速吸收、跳躍式思維、流

行表徵等原因，成為學生的最愛，但也因其通俗的性質，形成與菁英文化對抗的態勢。再從精緻藝術的角度來看，漫畫這種娛樂性強、商業性高的表現形式，實在有損美學品格；雖普普之後，這種廣告化、商業化的藝術表現形式都變成了熱門藝術素材，顛覆了傳統古典藝術標準（劉惠媛，2001），也在藝術史上佔有一席之地，但台灣社會多數之傳統價值觀中仍對漫畫持有諸多負面的認知，本土漫畫工業發展遭打壓。如今雖然社會上對閱讀漫畫的態度已有所改變，卻早已造成讀者對漫畫審美經驗受日本風格之影響而根深蒂固，難以接受台灣本土漫畫家之風格。漫畫產業難以擢升，疑成千古悔恨了。

（二）漫畫的特色

就讀者而言，漫畫是以圖像為主、文字為輔的藝術表現媒體，因此透過圖像易於閱讀、易於吸收的特性，漫畫快速成為學生讀者的最愛。尤以學生未成熟的人格特質，各方面皆要求速度、講求刺激、流行，因此漫畫的易接受性、機動性、自主性、流行性等特質便促使它存在的價值，並成為許多學生生活的主要休閒來源。再來，由影像剪輯的概念觀之，由於漫畫有其表現上的限制，因此故事的流暢與效果，必須透過讀者個人之想像力，將影像、文字、劇情等元素自行串連起來，才能體會當中的趣味（李衣雲，1999），而此想像力的激發與發展乃屬漫畫不為人所注意的一項優點。

從創作者的角度，漫畫創作者必須兼顧到形式及內容的表現。形式層面，漫畫的分格就有如電影蒙太奇手法的分鏡般，屬於跳躍式思維，故事

便由一格一格的畫面所產生。所以連續動作的情節，不必每個動作都仔細交代，讀者自然能透過個人想像力而心領神會。除此之外，漫畫文本中所包含的各種符號設定都必須是投諸四海皆準的，才能讓讀者準確的接收作者所要傳達的訊息。例如，須以某些固定形象擔任主角，成為該作者的個人特色，因此不同故事中相似人物的出現便是其中隱藏的符號，作為某特定個性角色的形象，讀者在閱讀時也能輕易解讀，不易發生誤解(蕭湘文，2002)。漫畫家也必須絞盡腦汁地創造出視覺效果之外的三度空間立體感。在平面難以表達的動態與聲音，是漫畫家所應盡量克服的難題，透過視覺效果傳達該情節的環境效果。內容層面，故事情節之引人注目則在於反映讀者的現實生活或心理渴望，是其情感寄託之所在，也是一本漫畫是否成功的重要關鍵之一。人物設定、文字以及動作表情等各種表現元素也應使用最流行、時尚的語言呈現，才能反映漫畫是現代流行指標之特性。

若以創作目的來看，當代的漫畫創作由於受讀者喜好的影響，作者必須受到的最大挑戰便是抓住讀者的心。漫畫的閱讀機動性不同於電影欣賞，隨時可以停止閱讀，而如何使讀者耐心將漫畫閱讀完、刺激消費者購買慾便是當今最大課題，也是創作者必須受制於出版社有銷售壓力的限制。因此，讀者成為主導漫畫風格、形式潮流的關鍵。不過，這樣的情形我們僅見於所謂「商業誌」¹的漫畫；當我們跨越到漫畫的另一個世界——「同人誌」則別有洞天了。

¹ 所謂「商業誌」，就是一般大眾可在書店看到，由出版社所發行之漫畫。為與同人誌的發行目的作區隔，遂以商業目的的商業誌稱之；而同人誌的發行目的則以同好交流為主，商業利益不是主要目標。

二、漫畫迷與同人誌之關係：漫畫同人誌之來源

漫畫同人誌與上述所稱之商業誌最大的不同之處，在於漫畫同人誌創作者之創作目的不盡然必須配合讀者的口味。因為同人誌的緣起宗旨不在於迎合出版社的要求，而是主張畫自己想畫的東西。漫畫同人誌在台灣更以郵寄或流傳誌²的方式，讓同好留下批評與建議，並非商業取向的行為(賴怡伶，2000)。而相同的是，商業誌與同人誌作者都會透過不同的方式與讀者交流、溝通。以下從漫畫閱讀與漫畫同人誌間的關係探討，來瞭解漫畫同人誌發展的來源。

(一) 有關漫畫迷

在漫畫消費的各項行為上比其他讀者更積極、投入的消費者，即為漫畫迷。漫畫迷除了閱讀經驗豐富、掌握資訊能力強之外，他們對漫畫迷戀，已幾近於信仰的程度。同樣是看漫畫，漫畫迷花費更多時間與金錢來閱讀漫畫。這些深度沈迷於漫畫的漫畫迷中，他們在態度與心情上皆比一般讀者認真，一本(套)漫畫可以反覆閱讀二至三遍，除了仔細咀嚼劇情之外，還會深究劇情轉折或內容的意義，並與生活作聯想，這才是他們對漫畫感興趣的部分。許多漫畫迷更表示，從漫畫書所習得的人生哲理多於其他書籍，他們難以理解父母反對的理由(蕭湘文，2000)。

² 漫畫同人誌在台灣，每個城市都或多或少有特定據點，讓創作者擺放作品以供讀者欣賞。同好可在留言處留下對作品的建議或批評，亦可藉此結交相同嗜好的朋友。這些據點大多為漫畫便利屋或是泡沫紅茶館。以台北的據點為例，台北車站附近就包括了「千業影印店」、「妙鄰泡沫紅茶」、永和的「阿克便利屋」、士林的「一刻館」以及各地的「捷比漫畫便利屋」等(賴怡伶，2000)。

除此之外，漫畫的模仿、創作逐漸變成某些同好間特殊的行為模式，並因此集結成社，固定與同好聚會以獲得交流的機會，漫畫同人誌次文化由此而產生。同人誌是一種綜合性的青少年休閒活動，透過一些大型公司的贊助而不定期舉辦販售會以互相交流，這在台灣雖只是近年來才發生的事，卻在日本早已經行之有年，從 1976 年便開始舉辦 Comic Market 這類規模龐大的販售會（Chen，2002b）。台灣同人誌的發展，從 1997 年第一場大型販售會舉辦一開始，只有漫畫創作，發展到今日已含括有文學創作、角色扮演（cosplay）、音樂評論等範疇，可說是集結了美術、語文、表演藝術、音樂等藝術相關領域的文化活動，也逐漸受到社會大眾的注意。值得一提的是，漫畫同人誌就像是這些參與者背後的推手一般，將台灣四面八方的同好聚集起來，他們願意不惜鉅資南北走闖，為的不是其賣書的經濟效益，而是一股由衷的熱情。

（二）從漫畫閱讀到漫畫創作間的轉換

學生在學習階段除了學校、家庭之外，對其影響最大的便是同儕。從同儕共同行為下可以找尋到對自身的認同，從競爭與同伴的角色中獲取自身的滿足，這便是社會心理學研究中所謂的「結伴效果」（黃天中、洪英正，1992）。漫畫的閱讀也是一樣，當學生接觸到無所不在的漫畫時，卻在師長態度中找不到閱讀漫畫此行為的認同，便會將認同對象轉嫁到同儕間。同儕之間討論漫畫變成培養彼此情感的調劑品，主動學習漫畫創作的學生在同儕中更常有好人緣，因此容易形成漫畫創作小團體，彼此互相作伴、互相批評。一般而言，這些小小模仿者，起初大都是商業誌的漫畫迷，

對於自己喜愛的漫畫故事或角色，會進行描繪模仿的行為，成為漫畫同人誌發跡的起點。他們開始藉由模仿漫畫商業誌的形象及過程而學習漫畫的規則、符號、創作手法等，長久以來，這種模仿行為雖在校園中已蔚為風潮，卻難以形成氣候。不過近年來有些年輕的學生，將自己創作的漫畫編印成冊，販售給同儕讀者，形成一個小型商業圈，便是目前發展較為成熟的漫畫同人誌交流行為。

談到從漫畫閱讀到漫畫創作的歷程，則因人而異。不過概觀而論，大多數曾從事漫畫描繪、模仿或創作的個體，在該行為發生前必然有接觸、閱讀漫畫的經驗，並且從初期模仿所喜愛的角色開始，逐步擴大模仿範圍進而踏入漫畫創作的領域裡（賴怡伶，2000；Chen, 2002a）。此外，除了平面文本，網際網路與電子媒體的發達也提供這些創作者更多表現、發展的空間（Chen, 2002a、2002b），讓這個次文化跨越時空而發光發熱。

三、關於漫畫同人誌

漫畫在主流文化中一直被視為是低社會地位、文化邊陲的弱勢族群。同人誌，這個從漫畫衍生出來的藝術行為，興起於日本，目前在台灣正值萌芽發展期。同人誌之於漫畫，猶如次文化中的次文化一般，由於涉入人數尚未能造成社會普遍之注目，因此雖然在日本方面擁有較為充足的研究資源，但在台灣方面卻屬少數的弱勢族群，資訊相當貧乏。固然如此，漫畫同人誌在台灣仍有如石縫中的小草般的堅韌，他們不僅囊括眾多漫畫愛好者與狂熱者，更是未來漫畫主流創作者的孕育之地（賴怡伶，2000）。與日本 Comic Market 販售會類似，台灣也透過漫畫相關產業，如網點公

司的贊助之下蓬勃發展，衍生出屬於台灣的 Comic World 販售會，勢力逐日擴大、蔓延中。以下就以漫畫同人誌之定義、內涵、由來、形成及特色，做來源與發展兩層面的分析闡釋。

（一）同人誌的定義

「同人誌」(Dojinshi)這個詞，來自於日本，「同人」乃指一有共同嗜好之團體，即「同好」之意；「誌」則指任何文件形式之刊物。同人誌指的並非是由一般商業出版社所出版的書籍或雜誌等刊物，而是由一群對漫畫創作有著共同愛好的同好們自費出版的刊物，因此不管是職業的或是業餘的創作者，凡自費的出版物即稱為「同人誌」(賴怡伶，2000)。同人誌衍生至今，超越原僅針對該刊物的稱謂，發展成為「一群同好以動漫畫、電玩、電影電視劇、偶像明星、自創等為漫畫、小說演繹創作之題材，以自籌經費之方式自行發行出書，並在同好間互相交流(林怡璇，1997；Muse 木棉花股份有限公司，2001)」，舉凡與同人誌相關之活動皆在其界定範疇之內。

同人誌依作者人數或出刊方式可分為下列數種：個人誌、合同誌、雙人誌等。成員本身大多原來是漫畫迷或漫畫狂熱者(Otaku)，從自身喜愛的題材作為創作的主题，由於不受出版業者及政府之限制，因此在內容、形式之發展上較為自由，常以個人自我的視點出發。漫畫同人誌雖包含各種題材或形式之呈現，但常被誤認為同性戀刊物，此狀況讓同好們大感困擾，也造成一般社會大眾對漫畫同人誌的誤解。除此之外，一開始作為販售會上吸引讀者的角色扮演(cosplay)，原是「板娘(真人招牌)」的功

能，也因為表演形式較引人注目的關係而易被誤解為是漫畫同人誌的代稱。所以依照「同人誌」原始的原意，應是以圖像文本為主，兼以文字文本為輔採自費出刊的漫畫刊物才是（賴怡伶，2000）。

（二）「同人誌」與「漫畫同人誌」的起源

一九一〇年代，日本大正時期「白樺派」名作家武者小路篤實、志賀直哉等人將文藝結社間同好之作品集結成冊，並自費發行。而這種同人間的刊物當時即被稱為「同人誌」。不過與現今所稱之漫畫同人誌不同，它是屬於文藝同人誌。也可以說，漫畫同人誌是早期日本文藝同人誌的衍生。從漫畫的角度觀之，漫畫同人誌原只指涉漫畫的其中一個種類，但因發展過渡蓬勃，於是今天的「同人誌」，即專指「漫畫同人誌」及相關活動而言（鍾瑞蘋，1998），他們延續前人的精神，但傳統文藝同人誌似乎漸被淡忘了。

日本漫畫同人誌起源於日本少女漫畫第四代的漫畫家，以 Clamp 的發跡為指標。Clamp 是一個七人的漫畫同人誌創作團體，後因其作品《聖傳》受到讀者廣大的迴響，故開始於 1988 年在商業漫畫雜誌上連載。她們的作風十分有個性，只聚集同好、不看出版社的臉色、完全畫自己想畫的東西，這樣的行為受到當時年輕創作者的推崇，是漫畫同人誌發展的背景之一（賴怡伶，2000）。

人們對於視覺影像的模仿是天性，從兒童的創作便可輕易發現個體受視覺環境的影響甚鉅，但論及集社、出版的行為則屬於另一層面的表現。

台灣同人誌的產生與來源或模糊不清、或複雜難尋，至今尚沒有明確的記載。不過透過販售會與同好交流的模式來看，不管是創作形式、內容或行為模式上仍受日本漫畫的影響極深。漫畫同人誌大型的公開活動是集結這些社團、創作者作品的交流儀式，雖在台灣只有不到十年的經驗，不過就日本有二十多年的歷史而言，台灣漫畫同人誌的發展也由於日本產業的進駐，確實受到日本風潮之影響。即便在日本公司進駐之前，台灣少數關懷漫畫創作的民間團體也曾發起類似的活動，卻無法達到大企業傳播的效力。造成創作者不論在創作風格、行為表現及活動模式上，依然將日本傳統活動形式奉之為圭臬，是許多文化研究學者最為擔心的部分。

（三）漫畫同人誌的內涵

漫畫同人誌可分為兩大系統：「原創派」及「演繹派」。原創派同人誌在題材上屬自創，通常自創人物或故事由於知名度較低，市場較小，因此許多自創同人誌都發表於個人網頁或網站上供人觀賞；而演繹派的題材則取自於當紅的動漫畫、卡通、電玩、電視劇、電影等，作者利用自己的想像力，運用其他方式重新詮釋某些角色。以知名漫畫《灌籃高手》為例，讀者很想看到櫻木花道與晴子約會的場面，但作者井上雄彥不希望作品中有此一場景，於是同人誌作者便會自創櫻木花道與晴子的約會場景以滿足自我之想像（鍾瑞蘋，1998）。

同人誌興起之初多以自創為主，但發展至今，轉變為以演繹派較受歡迎。當中創作之動機除了將自己喜歡之人物單獨拉出來創作之外，也有對原作結局或某些情節不滿而運用自己的想像力加以延伸或改變，並非單純

改造他人作品而已（林怡璇，1997）。台灣同人誌創作主題大致可分為七類：分別有電玩、漫畫、卡通、電視劇或偶像劇、電影、霹靂布袋戲、自創等。不管以何種主題呈現，漫畫同人誌也可依故事內容或畫風分為男性向與女性向兩種，所謂男性向即為畫男生喜歡看的漫畫，女性向則依此類推，不管出現的是男性或女性，故事類型為何，美麗俊俏均為其人物之共通特性。除了以電玩、卡漫、大眾媒體為主題之外，其中布袋戲偶漫畫化的風潮，從 1996 年便在台灣漫畫同人誌界中渲染開來，風行一時。雖在情境詮釋上無法達到布袋戲實際演出時的生動與語言的韻律，不過這對台灣漫畫同人誌的發展而言，卻是開創一道新里程的新勢力，它有別於日系風格對時尚的追求，創造出服裝質感、造型特色都具有中華民族風味的創作，是日本漫畫在台灣以本土畫風格發展的最佳見證。

（四）漫畫同人誌的形成與維繫

賴怡伶（2000）的研究中指出，除了欲排除出版社等的外力介入與干擾之外，台灣，甚至是日本的漫畫同人誌起因於莫大的升學壓力。為了抒發這些沈重的負擔所帶來的壓迫，孩子藉由漫畫所帶給他的愉悅暫時忘卻課業、生活所帶來的壓力，於是儘管在父母的禁止之下，他們仍會躲著父母偷偷看、偷偷畫。在這樣狹窄的空間中求生存，本來就容易產生所謂革命情感，讓他們更加珍惜這樣的行動，若遇到志趣相投的同好，也更容易因同儕的加溫而逐漸擴散開來，形成獨特的次文化。

同人誌的形成多半源於學生對所喜愛之漫畫人物之模仿，並藉由定期之聚會在同好間互相交流，當所收集到之作品達到一定數量或品質時，便

會集結起來印刷成冊，並在親朋好友間互相販售。同好的驅動力是關鍵。台灣的漫畫同人誌通常起自於非正式的私人社團或學校社團（如卡漫社、漫研社等），同好們有固定時間互相討論、切磋畫技，並透過漫畫便利屋的協助，社團或個人可在店內擺放個人創作（即流傳誌）以供讀者觀賞，甚至可以販賣。直至日本企業來台開設第一場漫畫販售會，台灣漫畫同人誌才開始逐年發展、擴大。目前為止，參與大型販售會的企業及商家，已有十家以上。能在十年之內有這樣的發展，我們只能說，人們確實被環境中所充斥的各種影像所折服了，而漫畫就是那最易被年輕學子所接受的視覺影像。

漫畫創作的學習是漫畫同人誌得以延續發展的重要元素之一。首先，我們從社會學習理論觀點來看，人們可透過觀察學習、模仿等活動來達到社會化的學習。學生從生活環境所存在的影像刺激中尋求認同，又藉由模仿行為得到一般個人利益（董克強，n.d.），如成就感、讚美、愉悅等，由於這些模仿行為可得到個體之滿足，於是人們便會從事各種模仿活動。而漫畫的模仿便是其中一種。我們都知道，在主流文化教育中，並沒有所謂教授漫畫的師資來源，大多數漫畫家的培養多來自個人的努力，也就是依賴自我學習的毅力，科班出生與否並非影響漫畫創作優劣的重要關鍵（蘇新益，1997）。Chen（2002a）則將台灣漫畫同人誌創作的自我學習來源做以下的分類，不斷自我練習、反省、網際網路與 BBS 討論區中的意見交換、漫畫類雜誌所提供之漫畫評論與技巧教學專區、繪畫相關課程、其他相關作品等五個部分，此外，除了透過上述因素的影響以外，同儕的互相感染以及與販售會上其他同好的比較、交流也是促進他們創作成長的關鍵。藉由這些互相成長、學習的管道，讓這些漫畫同好們不管在

思維或技巧上都能日益精進，維持他們在漫畫同人誌界的活躍。

（五）漫畫同人誌之特色

以下就組成份子、創作心態、創作形式、活動型態、社會地位、附加價值等層面來說明漫畫同人誌的特色。

1. 組成份子

由於在一九六〇年代，台灣早期本土漫畫盛極一時的黃金時代，經常舉辦類似漫畫同好聯誼會性質的活動，漫畫同好可從中認識其他同好，目前許多知名漫畫同人誌社團皆由此誕生。這些漫畫同人誌創作者與社團的共同特色，在於其對漫畫的熱情、執著與愛好，許多同好紛紛表示：「漫畫創作是一個不會令人後悔的工作，同時也會做到沒力氣做下去為止。」也就是這股熱情，集結了這些有志一同的人，一起創作、成長。因此，漫畫同人誌社團之組成份子，不限定為已經認識的同學或朋友，凡志趣相投者即可，目前主要以高中、大學學生為多（賴怡伶，2000；Chen，2002a）。這些成員間彼此之關係，建立在彼此互相砥礪與交流的互動關係之下。

2. 創作心態

漫畫同人誌販售會雖有同儕間的販售行為，但是同好們卻表示，「販售會像是檢驗自己創作成果一般，買賣的行為只是增加他們對創作的成就

感與滿足感罷了（賴怡伶，2000）」。他們經由創作，與讀者、其他創作者互相交流、溝通，並從中獲取學習的滿足感及成就感，因此在創作心境上，也不必受出版社喜好或商業因素的限制等瑣碎雜事的干擾，作者可依照個人喜好設定頁面配置、封面設計、扉頁、印刷方式等，自由自在。但其缺點便是自行小宗印刷成本較高，作者需自行負擔費用，要承擔滯銷的風險。不過在這些漫畫同人誌創作者眼中，這些花銷及風險根本不構成任何阻礙，因為在現實生活之外，能這樣肆無忌憚地做自己想做的事，也是抒發心中壓力、抒解創作表現慾望的一個管道。

3. 創作形式

漫畫同人誌雖由漫畫為主導，但在創作形式上仍涵蓋有文學、音樂及表演藝術之範疇。雖然附屬於漫畫同人誌的羽翼之下，卻也各有其支持之群眾。

此外，由於科技的進步，在作品印刷上、週邊產品的生產上皆有更為多元的表現。除了運用各類工具在漫畫紙本方面的創作或修飾之外，也帶領周邊商品的風潮，電腦軟體的精進更促使漫畫創作數位化紀元的到來。因此逛一趟販售會，便可見琳瑯滿目的自製商品，從書籤、貼紙、信紙、海報、印章、布偶到光碟、馬克杯，幾乎像是一個大型的漫畫商品市場一般；也像是以漫畫為主題的小型資訊展似的。

4. 活動型態

漫畫同人誌同好從私人小聚會到大型販售會，規模隨著時間與勢力擴張而不斷擴大。透過販售會，作者可互相交流並從中相互切磋，社團內也有定期交流之機會。

Comiket，是 Comics Market 的縮寫，也是指日本動漫畫同人誌的展示販售會，一年約舉辦一至二次，規模相當驚人，約略都有二萬餘組社團參與，參觀人次更高達每日十萬人的盛大場面。台灣因人口較少及其他諸多因素，相對在漫畫創作人數上也不多，因此也舉辦約一至二百組社團席位，參觀人次約一至二千人的 Comic World，簡稱 CW。值得注意的是，不管是台灣、日本、香港等地的漫畫同人誌販售會，皆須透過企業的發起與贊助方能蓬勃發展，這之間也牽連著彼此之間的商業往來關係，並非單純的藝文交流。不過創作者也透過這些贊助者的介入而增加表現、展示、交流、販售的機會。

5. 社會地位

從漫畫同人誌的發展，我們可以得知漫畫同人誌乃是屬主流漫畫（商業誌）市場之外所衍生出來的文化。如果以「某些群體的特定行為模式與價值判斷（黃德祥，1994）」這個標準來判定漫畫這個「次文化」的意義，那麼我們可以說，從漫畫產業所延伸出的漫畫同人誌活動，便是「次文化中的次文化」。我們經常可以看到報章雜誌中關於漫畫同人誌活動的報導，雖然篇幅通常不大，不過不難發現從「圈外人」的角度而言，這樣的

次文化常被詮釋為異類、特殊景觀，這是否表示著這群漫畫同人誌者相對於主流文化而言，是屬於邊緣性的族群？Wilson 的赴日訪視經驗告訴我們，漫畫同人誌讀者或漫畫家確實經常被視為社會文化之邊陲人物，雖不受重視卻又無法令人忽視。

6. 附加價值

漫畫同人誌販售會最引人注目的，並非只有漫畫同人誌刊物及其相關商品而已，更「引人側目」的就是「角色扮演 (cosplay)」。角色扮演的角色選取來源與漫畫同人誌相似，除了來自電玩、漫畫、卡通、電視劇或偶像劇、電影、霹靂布袋戲、自創等之外，視覺系樂團更蔚為風潮。角色扮演剛開始的用意，是作者打扮成自己喜歡的漫畫人物角色以作為「人形看板」，吸引顧客上門，此概念來自於日本。演變至今，台灣漫畫同人誌創作者已少有兼顧創作與 cosplay 的，而 cosplay 則轉由另一群愛好角色扮演的族群來擔任，形成販售會上的花絮。事實上，cosplay 也因為在漫畫同人誌界中打出知名度，造成許多媒體誤以為 cosplay 即是同人誌的謬誤。然而在 cosplay 迅速竄升的今日，已逐漸有脫離漫畫同人誌的情況，cosplay 社團甚至創造了他們獨有的生存空間，形成另一個引人側目的學生次文化。

除此之外，在漫畫同人誌創作、交流、販售的過程中，也提供他們許多學習的經驗。從互相認知、模仿、觀察、轉換的過程中，例如漫畫創作技巧、美感經驗、故事鋪陳、分鏡之掌握、行銷手法、人際間之溝通與交流等，個體透過與其他人的互動模式中學習適應、融入該環境中，事實上

也在不知不覺中獲得另一層次的學習。

漫畫同人誌創作個人及團體的出現，不管繪畫風格、內容、形式的分歧，其最根本的初衷其實都指向同一個源頭：對漫畫的喜愛。漫畫因為機動性高、閱讀容易、可寄託讀者之想像力及情感等特色而受到普羅大眾的喜愛，漫畫迷愛好漫畫的熱情與諸多心理因素產生化學變化，而形成今日所見之漫畫模仿及創作行為，為這些創作者刻畫獨有的人生經驗。不管社會文化對漫畫地位的價值判斷如何，學生同儕們以相同興趣為號召，集結起來共同創作甚至向外伸出觸角與他人交流，豐富其生命的價值，更可從中獲得學校當中不可獲得之知能，也因此形成不可忽視之次文化。言及至此，我們不禁要好奇，學校以外的藝術行為究竟提供學生怎麼樣的經驗？這也是從前文獻並未展現而為我們所欲挖掘的訊息。

第二節 智慧能量的累積之二： 學校外之藝術行為及藝術學習

對於行為的定義，可分為四種內涵：傳統行為論者認為行為是可觀察測量的外顯反應或活動；新行為論者將範圍加寬，納入內隱性的意識歷程；認知論者則僅將行為視為心理表徵的歷程，對外顯表現不加重視；若不加以限制，心理學上的認定，行為一詞已包含內在、外顯、意識、潛意識的一切活動（張春興，1989）。人的行為必然是出自於個人的某種需要的命題，相應的就轉化為「人的行為出自於個人的某種利益的命題」。而這一般個人利益通常意指精神層面的需要，如友情、尊敬、愛情、自我實現等，必須透過與他人之間的現實關係才能實現或滿足（董克強，n.d.）。藝術行為也不例外，儘管藝術創作的意義、深度有多麼崇高，它最後所回歸的依然還是創作者本身任何層面的滿足，而且是自發性的，非來自於外力介入的。本節除了就上述藝術行為產生動機的闡述之外，尚針對校外藝術行為及其學習的範疇、內涵與特色作粗淺的描述。

一、學校外藝術行為及其學習的產生與範疇

(一) 學校外藝術行為的產生與範疇

人的行為，是由環境刺激決定的，有什麼樣的刺激就有什麼樣的行為（俞國良，1999）。人們在漫畫有如空氣的環境中成長、發展，自然而然會對這環境中新奇的事物欲加探索，因此容易形成閱讀漫畫，甚至創作漫畫的行為，這是受到內在好奇動機的驅使；而個人對於自己認為重要的、有價值的工作投注心力並努力追求完美的內在成就動機，更促使漫畫模仿、創作的行為產生（黃中天、洪英正，1992）。基於以上所提及之因素，藝術行為之探討應歸根於社會文化的廣大脈絡，方此之時，媒體的出現與擴張等視覺文化現象的蔓延，便成為其重大的變項。

就精神層面而言，藝術行為的發生，是因為人類精神層面需要相當的聽覺或視覺上的刺激，它的原始狀態應是生物性進而成為精神性的需要，不論是愉悅或是悲傷，就如同亞里斯多德在其《詩學》中所提出之「昇華」一般。當人的情感昇華時，藝術行為即出現，當然，藝術行為亦可使人的情感昇華。這是一體兩面的互動，藉由這樣的行為，人可以獲得撫慰，這種撫慰並不需要依靠他人，而是自我情緒所發生的自療行為（俳遊場，n.d.）。學校外之藝術行為便是如此，不僅是前面所提及之漫畫，任何人們所從事與視覺媒體、影像相關之行為皆在討論範圍之內。Wilson(1974)提出，自發性藝術行為是基於維持生理平衡的需要，是為了避免生活中的乏味與無聊而尋求一個充滿想像、新奇、刺激的遊戲型態，並從中獲得興致滿足的欲求（取自陳美秀，2001）。而這些藝術行為所需涵蓋的面向應包含：符號的運用、概念的形成、推理能力的學習、問題解決的技巧與態

度、創意之能力培養等，個體也透過這些行為，進行各項能力與涵養之內化（陳美秀，2000）。

以上所論及的，都是在沒有外力（人的教育）的狀態之下，人們所可能產生自發性藝術行為的動機與因素，而可能影響這些行為範疇的因子，應從個體所存在的環境，也就是所處的文化環境來挖掘。因為近年來，許多心理及文化人類學者指出，兒童可能將其對環境的回應反映在其作品中，而其中所涉及的過程是十分複雜的（劉豐榮，1992）。所以如果要談論學生自發性藝術行為的範疇，我們應從學生視覺文化所涵括的內涵來探討。

視覺文化所涉及之文化領域的探討，可提供我們針對不同文化背景的信念、價值觀、意義典範及生活架構等層面的訊息（Ballengee-Morris & Stuhr，2001），兒童以視覺方式接收這些訊息，並在其各種行為中表現出相同或類似的信念、價值觀及行為模式。在此認知學習歷程中，環境的浸潤佔有極重要的角色，這也就是為何 Wilson 夫婦不斷試圖從兒童的藝術表現中尋找大眾文化與藝術的關連。

學生視覺文化的產生受到環境的影響（不論是物質方面或精神方面）極大，以下我們企圖從 Walker 及 Chaplin（1997）對視覺文化範疇的詮釋中尋找學生自發性藝術行為的可能範疇（詳見圖 2-1）。如圖中所見，視覺文化所探討的範圍已從精緻藝術擴大為包含其他三個範疇——工藝設計、表演藝術及藝術慶典、大眾與電子媒體等四個龐大範圍的探討。而這類的研究領域，將人類的社會活動也囊括其中，讓藝術的視野更加寬廣。而藝術行為也是社會文化的涵蓋之一，是故以視覺文化的範疇來詮釋校外藝術行

為的範疇，可僅將學校藝術教育所涵蓋的部分去除，剩下的部分應該就可以充分解釋非正式藝術學習所包含的內涵了。

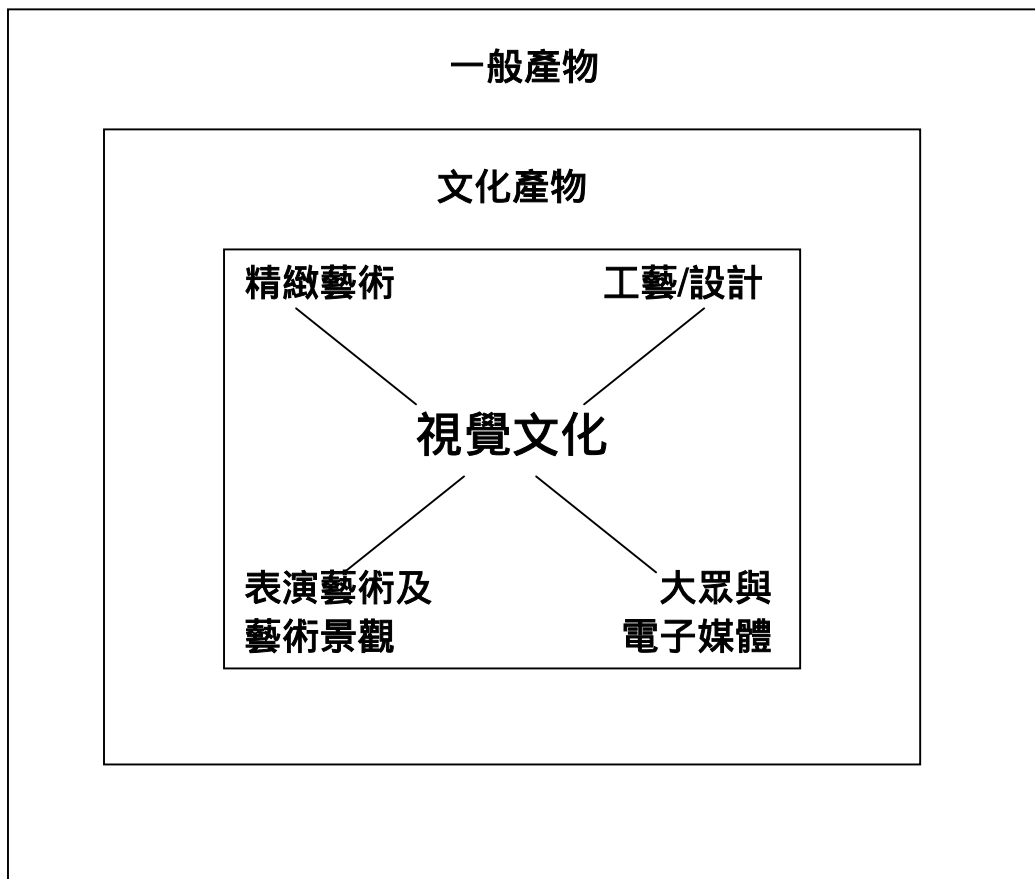


圖 2-1 視覺文化的研究範疇

(資料來源：Walker & Chaplin, 1997, pp.33)

(二) 學校外藝術學習的產生：自我學習理論

假若教育是環境中人為介入的刺激，那麼學生的行為表現便受到教育的規範及限制；而超脫於教學以外的其他環境刺激，所引發的行為則是自發性的。換句話說，猶如校外藝術行為的學習，便是自發的學習行為，它

的學習來源是多元的 (Chen, 2002a)。校外自發性藝術學習，如漫畫同人誌通常以自我學習為主 (賴怡伶, 2000；陳美秀, 2001；Chen, 2002a、2002b)。自我學習的產生，源於個體對某種未知或不夠熟悉的事物存在某種程度的慾望，如好奇、成就或虛榮等，而激發個體產生自我學習行為之動機。

學習者個體本身，在自我學習過程中所扮演的角色是多元的，個體本身必須先判斷自己的學習需要以產生學習目標，進而尋求可幫助其學習的人力、物力，找到適合自己的學習策略，最後對學習結果加以評判，這整個過程便稱作為「自我指導式學習 (self-directed learning)」(Chiou, 2000；張來春, 2003)。由此可知，自我學習是整合了自我管理與自我監控的學習方式，它同時強調學習動機、意志、維持毅力的重要性。以校外藝術學習行為觀之，他們的動機是自發的、從個人感興趣的事物所引發的，意志與維持的毅力也受到同儕等因素影響而能在主動的學習情況下自我要求、自我成長，漫畫同人誌創作便是一個重要的典範。漫畫同人誌創作者在受到這樣大眾文化的浸淫之下，激發起他們自我創作的學習動機，透過各類書籍、大眾媒體、網際網路及其他同好等來源進行相關知能的攝取，並且在諸多因素的支持下能自我審視，以求在良好的基礎之下得到更完整的自我發展，這一連串的過程皆是主動積極的。

二、學校外藝術行為之內涵

若以上述來涵蓋學生校外藝術學習行為，則須從學生平日生活之行為來切入。在試圖從各種理論切入學生日常生活特殊行為模式、語言、思想

等領域的探討中，發現以學生次級文化之研究最為貼近。因為從學生次級文化內涵、特色的詮釋中，我們不難發現學生視覺文化已在各方因素的推波助瀾之下，在青少年、學生之間形成了一股強大的次文化勢力。故以下就學生次文化內涵中與視覺文化相關之內容作校外藝術行為內涵之說明。

就學生視覺文化性質之次級文化而言，學生所從事的、與視覺藝術有關的校外藝術相關活動不勝枚舉，約略分為服飾文化、變髮文化、電玩文化、大頭貼文化、刺青文化、情色文化、歌唱文化、影視文化、同人文化等幾種（高雄師大遠距教學，2000）。這些活動在學校教育凡事都得受到限制的情況之下，根本無法進行，因此造成校外特殊行為極為興盛的情勢，形成學生的次文化勢力，同時也在學校以外的場域，提供他們廣闊的行為及心象發展空間。由於這些次文化從事的成員通常以青少年學生為主，因此被納入在青少年次文化的領域範疇之內。

這些行為的形成，可從三種模式來討論（黃德祥，1994）：

（一）心理源生模式

由於內心有相似的適應問題而聚集在一起，並且相互協助、一起克服問題。而青少年學生因為對未知的社會產生畏懼，因而集結起來建構起自己的同儕小社會，藉以抒解心中的壓力。因此學生次級文化是一種逃避社會現實的心理反應。

(二) 文化轉換模式

次文化的形成，其實常是建立於對主流文化之模仿。而青少年學生仿照成人世界的文化形式而建立自己的文化，便也形成一種文化的傳承模式。

(三) 行為模式

從行為科學的觀點來看，在嘗試一連串行為的過程中，假設行為獲得增強，則會持續下去；若接受太多嫌惡刺激，將獲得一些痛苦的經驗。學生次級文化中，物以類聚，因此所從事的行為在同儕團體中容易獲得認同與鼓勵，次文化行為藉此延續不斷。

不論是由何種生成模式所發生的次文化，都同樣符合以下黃德祥（1994）所論及的學生次文化要素：

1. **親近**：易形成次文化的原因，多為居住、學習、活動範圍接近或興趣類同的學生。
2. **獨特的價值與規範**：在同儕團體中，容易形成他們獨特的價值觀，如忠誠、可靠等。
3. **同儕團體認同**：在與團體接近後，學生可透過團體解決個人適應上的問題，因而容易對該團體產生認同。有了認同進而對團體產生信心，增加依附力量。
4. **聖雄式的領導**：在次文化團體中，較具聖雄式、高聲望的同儕易被

推舉為領袖。通常社會敏感度高者較能獲得他人的信賴與支持。

5. 渴求自主：學生次文化的成員通常希望能自行其事，因此有別於主流文化的自主性便有助於自由的發展。通常次文化者傾向於將次文化與主流文化的差距拉大，以顯現其特出性。

6. 溝通的特殊管道：由於大眾傳播媒體還是多以主流文化的傳播為主，因此學生便透過次文化反映自己的心聲，成為他們溝通的管道。

7. 特殊的語言：各種次文化中都有著他們獨特的暗語，而這種暗語的使用，通常能讓彼此之間的互動更加密切。

以上論調雖以學生次文化為出發點，大多強調同儕團體對個人的重要性，不過 Chen (2002b) 的研究同樣也指出：像漫畫同人誌那樣的次文化傾向，大多從中小學階段便開始萌發，因此參與的動機多以媒體影響、抒發壓力與同儕驅使為主。在回頭審視以上學生次文化元素之下，不但沒有互相衝突之處，更能從學生心理發展層面檢視校外藝術學習行為之內涵，與社會環境、行為論互相得益彰。

三、學校外藝術行為之特色

(一) 同儕的力量

除了家庭之外，同儕、學校、社會是影響學生發展重要的勢力。事實上，由於同儕可能同時源自於學校與社會環境，因此以上三者其實是存在著密切的關連性。在個體學習過程中，同儕是最貼近、最直接的影響來源，而具有相同興趣、思想、行為的個體群集行動，則是次級文化形成的基本概念。而由心理發展面向觀之，同儕團體的形成因素有：(1)獲取力量，增強自己；(2)逃避孤獨與寂寞；(3)評估與澄清自己；(4)逃避責任與工作（黃德祥，1994）。因此在相同需求的個體集結起來從事的行為，將比個人獨力形成的行為更具有強大的感召力與持久性。

(二) 自由發展，不受限制

凡人都具有渴求自主的天性。學生在成人的世界中不具有掌控權力，事事受限，且缺乏來自於成人的認同。但是在學生次文化的圈子裡，行動、言語、思想不受拘束，可以任意施展自己的「理想」，並且易於獲得團體的認同。以漫畫同人誌為例，學校規定的藝術創作必須符合老師、學校、家長的期望，學生難以表現真實的自我；但在校外的自發性創作則不受到他人的限制，可自由盡情地揮灑。而且這樣輕鬆的創作活動，事實上也提供他們一個抒解現實生活壓力的管道（李衣雲，1996；歐繡瑜，1997；Chen，2002a、2002b；蕭湘文，2002）。

（三）運用自我學習、自我調整的學習模式

在賴怡伶（2000）、Chen（2002a、2002b）對於學生校外藝術行為的研究中闡釋，以漫畫同人誌為例，漫畫同人誌創作者多以商業漫畫書籍、電子媒體、網際網路或同儕等為學習對象，並且在訓練與比較的過程中自我進行檢討與改進，藉此而有所長進。由於社會上少有這些次文化的正式學習管道，因此次文化（校外藝術行為）的學習常以透過觀察、模仿或同儕驅力的方式自我鞭策。

（四）從中獲得肯定的滿足

如前所述，任何行為的產生或延續，都必須具有使人得到自身滿足與成就的因素。任何人都需要被肯定，次文化的行為也不例外，在次文化的團體中大家互相扶持、鼓勵，便是使此行為延續不斷的理由。Chen（2002b）的研究也指出，當創作者在次文化中有良好表現時，他們會享受頃刻的驕傲、成就感與虛榮感，而這些讚美同時也是支撐他們持續該活動的重要動力。

對藝術教育工作者而言，不管是閱讀、創作或角色扮演也好，學生自發性從事藝術活動的情況是相當難能可貴的。但是諸多媒體所爭相報導的有關漫畫同人誌的訊息，常被以「社會問題」的視角來詮釋。事實上，學校外那片多采多姿的天空，對社會、文化並非僅有純然負面的影響，卻在價值觀上遭到否定。這對藝術創作而言，它關係到更多學生視覺經驗的多

樣性、豐富性與無邊界，也呈現了學生校外藝術行為的另一面向。不過在藝術領域逐漸擴展文化議題的今日，也有學者提出社會大眾應對不同於主流文化的文化活動抱以中性的態度，在了解其得失之後再做明智的判斷與選擇（劉豐榮，1992）。這是對次文化抱持正面看法的觀點。

關於校外藝術行為之探討，並沒有明確而充分的文獻。研究者透過對心理、文化、社會方面等產生因素之歸納，遂以藝術相關之學生次文化內目囊括。檢視這些繽紛雜沓的次文化類目，可覺察多元之發展面向，不可一概而論，這便足以呼應前面所提及學生受環境變遷之影響，其學生發展不可再以同一之標準來套用，需從環境中各種線索一一探詢。除此之外，若以教育觀點來看，校外藝術行為乃屬於社會學習之一環，與學校教育之本質、內涵、特色與影響皆有差異。而校外藝術行為之延續，則仰賴同儕間的認同及自由之嚮往等心理層面之滿足，更是與學校教育背負著社會重大期望所大相逕庭的。

第三節 智慧能量的累積之三： 學校內之藝術教育

相對於學校外之自發性藝術行為，學校藝術教育必須遵循國家政策、法律的規範，依照特定形式、內容之標準方能進行，且需考量各相關因素的影響，是全然不同的情況。本節針對學校藝術教育之來源、內涵、目的、特色、實施方式等方面加以說明，並探討我國學校藝術教育內涵取向的演進，以及專業藝術教育與一般藝術教育之差異比較。

一、學校藝術教育之來源與內涵

藝術教育是以培養藝術人才、充實國民精神生活、提升文化水準為目的所進行之教育；而學校藝術教育便是以學校為教學環境實施場域之藝術教育。學校藝術教育的推展，首推美國的富蘭克林(Benjamin Franklin)，他強調以生活實踐為前提，認為學校藝術課程應該輔導孩子學習因應國家需求的能力，而非「畫一張美麗的圖」。這顯然是偏向於工具論的說法；二十世紀初期革新派的杜威(John Dewey)，則提出「藝術無所不在」的觀點，倡導以兒童中心的藝術教育。其後，隨著課程觀念之擴展，藝術鑑賞的納入，使學校藝術教育得以完善(Eisner, 1972/1998)。藝術教育思潮的演進，隨著時代、環境而改變，從兒童中心、社會中心、到學科中心的藝術教育，當代藝術教育傾向於打破領域疆界的全人式統整教育，培養學

生涵養因應社會需要的知識與能力。台灣，在世界潮流下的一份子，也未能超脫此一發展模式。回顧戰後至今的五十餘年，我們也不難發現台灣的藝術教育也跟隨著這思潮趨勢而變動著。當今後現代藝術教育在視覺文化的氛圍下，不再僅強調技法的熟練或媒材的認知，轉而重視生活周遭事物與藝術教育的關連，以及對各式視覺影像的思考與解讀(郭禎祥、趙惠玲，2002)。在九年一貫課程中，業已加入「媒體識讀」的內容，期能啟發兒童及青少年自我思考判斷能力(教育部，2001)，便是最佳例證。

綜覽我國各階段藝術教育內涵，不外乎涵蓋表現、鑑賞(審美)³、生活實踐等三個領域為主要之目標(教育部，1993、1994、1995)。表現領域方面，藉由創造的經驗及各項媒材的認識，培養藝術表現之能力，抒發內心情感；鑑賞(審美)領域，透過審美或鑑賞活動體認藝術的特質與價值，培養審美的能力與情操；生活實踐領域，則希望經由美術經驗，以提升生活品質、促進人類和諧。而九年一貫教改卻打破這些領域間的界線，脫離技術本位及精緻藝術所主導的教學模式與限制，以建立學生基本藝文素養、傳承與創新藝術、培養文明且有素養的國民等為教學目標最高指導原則(北縣國教輔導團，n.d.)。

(一) 學校一般藝術教育

學校一般藝術教育以培養學生藝術知能，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣並啟發藝術潛能為目標。各級學校應貫徹藝術科目之教學，並開設

³ 根據教育部民國八十二年所頒佈之國民小學美勞課程標準總目標，期望培養兒童表現、審美、生活實踐等三個領域的能力。而國民中學與高級中學美術課程標準中，則以表現、鑑賞、實踐為目標三領域。

有關藝術課程及藝術欣賞課程，以教育部所頒訂之課程標準（今為九年一貫實施綱要）為教學依據。學校也應充實藝術教育設施、美化校園環境、辦理與生活有關之藝術活動，並鼓勵校內社團之發展（教育部，1997）。

從民國八十三年修訂之國中美術課程標準看來，美術課程總目標在涵養學生表現、鑑賞、實踐等三領域之知能，其內容首要探討精緻藝術之範疇，落實學科本位概念。九年一貫新課程，將結合美術、音樂、表演藝術之「藝術與人文領域」，訂定三個課程目標、十項基本能力，作為課程設計之依歸。總體而言，學校藝術教育之內涵，不論一般或專業，乃以法令為依據，再依各校環境、教師個人特質等因素而小有差異。各階段課程標準除說明藝術教學總體目標之外，再分別針對各年級階段的學生訂定分段目標，依各階段學生能力調配終點行為目標的程度。此外，亦提供多元方式的評量做為教師實際教學之參考，包含總結性評量、形成性評量、自我評量、集體共同評量等。而實際教學方面，依據教育部所頒訂之課程標準、教育政策為規臬，並參酌國內外美術教育發展趨勢，順應學生心智及能力之發展，選擇適合其能力、興趣及需要的內容，更對教材之選擇與編排、教材之組織、和份量做詳盡的規範。

1. 國民小學階段：教材應從生活中選取，宜能反映社會變遷的事實及未來社會生活之資訊，激發兒童與環境相互關係之自覺。

2. 國民中學階段：教材之編選、教學方法、教學相關設備、教材與單元的聯繫、教學評量等皆依據課程標準之規定實行。此外，在國中美術教育中，表現領域由百分之六十到百分之四十逐年遞減；鑑賞領域則由百分之四十到百分之六十逐年遞增。

3.高級中學階段：創作領域分心象表現（純粹美術）與機能表現（應用美術）兩個層面；而鑑賞領域係藉由對美術性質與功能的了解，體會美術與社會之相互關係。

以上，是對學生一般藝術教育的內涵歸列。我國藝術教育，依藝術教育法（1997）之明文規定，可就施行方式分為學校一般藝術教育、學校專業藝術教育與社會藝術教育三個部分，依實施機構、單位來分類。而藝術教育之類別，則分為表演藝術教育、視覺藝術教育、音像藝術教育、藝術行政教育等。學校藝術教育的執行，各國皆有明文規範，不過相較於美國各州所頒佈之法令，我國對於課程發展上的限制似乎較少有彈性。以下僅就學校藝術教育之內涵，再探討學校專業藝術教育的內容。

（二）學校專業藝術教育

學校專業藝術教育以傳授藝術理論、技能，指導藝術研究、創作，培養多元之藝術專業人才等為目標。學校專業藝術教育實施之學校層級為：

1. 大專院校藝術系、所、科。
2. 藝術類科之大專院校、高級中等學校及其所附設之國民中小學部。
3. 高級中等學校及國民中、小學藝術才能班。

各學校階層皆另有相關課程標準以利教學之計畫與實施。

就中小學教育而言，專業藝術教育包含特殊教育中的資賦優異教育及職業教育。一九八一年起，教育廳陸續成立國小美術實驗班，更於一九八八年明訂國中小美術班實施辦法，建立「雙軌制度」的美術人才培育政策。除此之外，更為他們開拓「藝術科目成績優異學生出國進修辦法」及「國民中學藝能科成績優異學生保送甄選就讀職業學校及高級中學附設職業類科試辦要點」等管道，資源相當豐富（吳國淳，1997）。也因為如此，我國「藝術教育法」內容條文全法所關注之焦點幾乎在於專業藝術人才之培育，故有學者提出應重視全體兒童的藝術涵養教育，而非專注於某些特殊個體，以為專業知能教育應歸屬在高等教育與職業教育之範疇，不宜讓兒童的發展受到干擾。

學校專業藝術教育，在於加強藝術專業之知能、強化藝術表現之技能、增進藝術鑑賞及創作之能力、重視傳統藝術之研習及創新，並未針對各階段之目標作分段之說明。僅「高級中學以下學校藝術才能班各年級教學科目及授課內容參考原則」（教育部，1999b）對於各階段課程內容作詳細的制訂，視覺藝術各階段專業教育分別分以術科及學科課程。不過該法已於2002年7月廢止，相關規定參考如下：

1. 國民小學階段：包含平面與立體各類媒材（素描、水墨、水彩、版畫、設計、雕塑、攝影、複合媒材等）、電腦繪圖、影像處理、美術欣賞、基礎美術理論等之認識與嘗試。

2. 國民中學階段：除涵蓋國民小學平面與立體各類媒材之運用與表現之外，尚加入美術鑑賞、中西美術簡史與美術評論等。

3. 高級中等學校階段：除對於各類平面、立體媒材的精熟與創作之

外，包含藝術鑑賞、中西美術史及藝術概論等。而職業學校更需考慮到市場趨勢與應用美術的專業知能。

學校專業藝術教育乃對於藝術資賦優異之學生提供專才教育，除能涵養學生美感情操、發展健全人格，並以計畫、系統性之課程，使學生能發揮其潛能。目前高級中等學校以下之藝術資賦優異才能班，已不再增設，以期確實區隔學校一般及專業藝術教育之差別，勿讓某些專業藝術教育淪為其他目的的虛設，並聘請專家學者定期做評估、評鑑與指導。

二、學校藝術教育之特色

學校藝術教育有兩大目的，一是提供均衡的教育，一為文化的傳承與開創。不管是學校專業或一般藝術教育，藝術教育皆有助於學生認識其整個思維與經驗的環境，不過藝術教育並非工具性的教育手段，而是學校課程中的重要一環（Eisner, 1983）。

既然教育是要培養學生具備因應社會趨勢的能力，那麼教育的內容與形式便須順應時代潮流之演進，才足以提供適當的資訊與訓練。因此，學校藝術教育的第一個特色，就是依時代變化，如社會需求、藝術表現趨勢而呈現不同的內涵及形式。

學校藝術教育的第二個特色，Eisner 在《藝術視覺的教育》一書提到美國學校藝術教育之特點，認為學校藝術教育提供學生更多創作的可能性。此外，透過藝術的學習，這些藝術相關之經驗，提供人們去注意事情的相互關係以及培養人的感應力，來回應有品質的精緻生活（Eisner, 1972）。

/1998)。

第三個特色，則是藝術學習中有別於自我學習的部分，也就是學校藝術教育的實施需考量有均衡性、順序性的課程內容，加上行政支持以及教材、教學法的相互配合等。而實施方式則依學校專業或一般藝術教育而有不同的特性，分別分述如下：

（一）學校一般藝術教育

學校一般藝術教育在培養學生知能，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣並啟發藝術潛能。要探討我國美術教育課程標準，從國民政府入台開始，以藝術視為拓展我國固有文化之利器，並以創作表現為主要訴求，是屬於偏向工具性價值的取向。自民國七十五年，美國 DBAE 課程概念引進台灣，促使藝術表現與藝術知識的二元並進，課程標準上也同樣重視鑑賞教育與中西文化之瞭解。而本學年度鳴槍開跑的九年一貫教改課程，則欲超脫技術本位、精緻藝術所主導之教學模式與限制，邁向更自主、開放、彈性的全方位人文素養之藝術學習。概言之，學校一般藝術教育受部訂課程標準之規範以進行各藝術類科之教學。

（二）學校專業藝術教育

學校專業藝術教育之課程以「專業」為重點，訓練學生各類科專業知識及技能，其相關設備、班級編制、教師聘任資格、員額編制、課程設計等均配合該類科之需要，由學校邀請之專家與家長代表共同商議。（教育

部，1997）因此，專業藝術教育以學校教育觀點來看，具有較多的發展空間，學校可依據當地特色或學校需求，塑造屬於該校該科系的風格特色。高級中等學校以下之藝術資賦優異才能班亦需受相關法令之規範，如「高級中等以下學校藝術才能班設立標準」以及「高級中等以下學校藝術才能班各年級教學科目及授課內容參考原則（已廢止）」等，另有其他相關法令保障欲朝向藝術專才訓練之學生的權益。

而學校藝術教育共通的缺陷，在於：師資問題，非專業教師教授美術課、侷限於創作形式、所追求之目標過於廣泛、抽象、學校的邊緣課程，不受重視、缺乏主體性，受政治、經濟因素影響。這些 Eisner（Eisner，1972 /1998）在二十年前就曾搖旗吶喊提出改進的藝術教育缺點，在經過了時代的演進之後，並沒有得到解決，問題仍舊存在。不一樣的是，我們還增添了一筆對當代教育改革的疑問。

三、不同實施方式的學校藝術教育之差異

學校藝術教育，顧名思義，是在學校這個特定場所學習有關藝術的事情。學校藝術教育為顧及個人專才及興趣，分為學校一般藝術教育及學校專業藝術教育，其實施目的、方式、成果的展示皆有所差異，不過皆需受到法令、特定教材、實施狀況等各項實際因素之限制。相異的是，從學校整體教育而言，一般學校教育其目的在於培養具備適應社會生活、與他人溝通、自我瞭解與實現等能力之全人；而專業教育除了這些能力之外，尚需培養專業知識及能力。以此一觀念來看學校專業藝術教育與學校一般藝術教育的差異，在內涵、特色及實施方式也會有所不同。以下茲就二種藝

術教育之實施階段、目的、階段歷程、成果表現等因素，整理出接受不同教育方式的學生可能呈現的藝術學習差異。

(一) 教學目的

下頁表 2-1 所提及之能力指標，所指涉的即為不同藝術學習背景所欲培育的學生成果能力期望對照。從教學目標、教學方針、相關資源及能力指標的瞭解中，可幫助研究者在研究資料分析過程中能有更清晰之依據，故在此作概略式的比較與闡述。我國研究者林振雄(2001)歸納美國、英國、澳洲、紐西蘭及我國對學校教育期望培養的能力內涵，依不同教育實施方式，將其概略分為一般能力及專業能力兩部分：

1. **一般能力**：亦即一般學校教育所要培養之能力，包含語言文學能力、運用科學能力、社會人群能力、生活科技能力、藝術欣賞能力等五項基本能力。
2. **專業能力**：乃指特定某專業訓練學校或相關單位所提供之專業知識能力與專業技術能力。

就教育之角度而言，除了以上顯在的、可測量的能力之外，尚有許多能力是無法測量的。況且，教育對一個人的影響也不一定會馬上顯現出來，因此研究者將教學目標與能力指標加以分類之後，依顯現程度分為二層次：

1. **顯在層面**：知識、技能，如藝術相關理論、創作技巧等。

2. 潛在層面：態度、價值觀，如審美經驗、美術態度、藝術觀等。

表 2-1 學校藝術教育實施階段、目標、內涵、特色等因素之比較

	學校專業藝術教育	學校一般藝術教育
實施階段	<ul style="list-style-type: none"> ● 大學（含研究所）學院 ● 藝術類科之大專院校、高中及其附設之中小學 ● 中小學之美術班 	<ul style="list-style-type: none"> ● 大學通識教育 ● 高中 ● 國中藝術與人文領域 ● 國小藝術與人文領域
課程目標	<ul style="list-style-type: none"> ● 傳授藝術理論、技能，指導藝術研究、創作，培養多元的藝術專業人才。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 培養學生藝術知能，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣並啟發藝術潛能。
教學方針	<ul style="list-style-type: none"> ● 實施專才訓練 	<ul style="list-style-type: none"> ● 專注於通才之教育
相關資源	<ul style="list-style-type: none"> ● 可設立實習、展演、研究等單位與場所 ● 不受學區限制 	<ul style="list-style-type: none"> ● 教育部訂課程標準 ● 專款辦理一般藝術教育活動
欲培養之能力	<ul style="list-style-type: none"> ● 語言文學能力 ● 運用科學能力 ● 社會人群能力 ● 生活科技能力 ● 藝術欣賞能力 ● 專業知識能力 ● 專業技術能力 	<ul style="list-style-type: none"> ● 語言文學能力 ● 運用科學能力 ● 社會人群能力 ● 生活科技能力 ● 藝術欣賞能力

資料來源：藝術教育法，教育部，1998；高職電機科學生基本能力之分析研究，林振雄，2001，國立台北科技大學技術及職業教育研究所碩士論文，台北市。

（二）學習歷程

學習歷程，是每個學生依其不同受教背景所走出來的不同足跡，所呈現的型態因人而異。就各教育階段而言，個人所接觸之學校藝術教育可能

並非單純的專業教育或一般教育，是可以發生交叉進行的情況。因此以下所圖示之學校內藝術學習歷程（參見下頁圖 2-1），兩項不同實施方式之學習歷程中間並沒有一道隔絕起來的牆，而是可互通的。

由於教學目標的差異，接受不同方式藝術教育的學生也會有不同的學習經驗。除了上課節數、課程內容的不同以外，專業與一般藝術教育也可能帶給學生不同的藝術觀。從課程標準的總目標來看，學校一般藝術教育提供學生較多與社會、文化相關的體認與知識，並隨著年齡的增長而增加鑑賞等藝術思維的訓練，逐年減少創作相關的基本訓練；專業藝術教育為培育專業人才，不但逐年加強創作各類媒材的表現層次與種類，更也期待在專業知識方面的累積，與一般藝術教育的文化涵養大異其趣。除此之外，接受一般教育的學生應國家規定應於所屬學區內之國民中小學就讀，除非特殊情況不能跨區就讀；但專業藝術教育招收學生的徵選是獨立於學校其他班級的，因此並不受學區之限制。學生在此方面的經驗也會較一般教育之學生不同。

教學內容的差異方面，受到教學目標差異的影響，一般藝術教育強調教學環境的氛圍營造，企圖運用校園的美化、教學設施的強化以達成藝術欣賞與應用的目的。內容實施上並不以技巧訓練為主軸，注重的是鑑賞能力的培養與藝術潛能的啟發。專業藝術教育以培育藝術專才為職志，故教學內容則力求充實藝術理論、技能、創作、研究等學養，並提供實習展示的空間與機會。內容實施依年齡階段而亦發深入藝術研究與創作的核心，並擴展對廣大藝術領域的認識，強調的是藝術相關各項專業的涵養。

學習模式的差異方面，由於必須受限於藝術教育法與各階段美術課程

標準、藝術才能班設立標準等法規之訂定，有特定教學目標、學習內容與教學環境，所以學習模式大同小異，都是期望藉由學校專業教師的引導以求學生的自我發展。

（三）學習成果的展示

一般藝術教育為求達成通才教育，鼓勵學生各方面平均發展，因此並不會特別強調學生創作的專業，重視的是思維的訓練與藝術的態度，學習成果也呈現多樣的面貌，作品的展示並非重要的結果；專業藝術教育因為對學生創作層面講究專業的訓練，因此以成果展方式呈現教學成果是最為常見的形式。學習階段中會以班級展覽形式、學習階段結束則以畢業展覽的形式呈現，這也是一般與專業藝術教育學生最為不同的經驗。

(一般學習歷程狀況，不含括特殊案例)

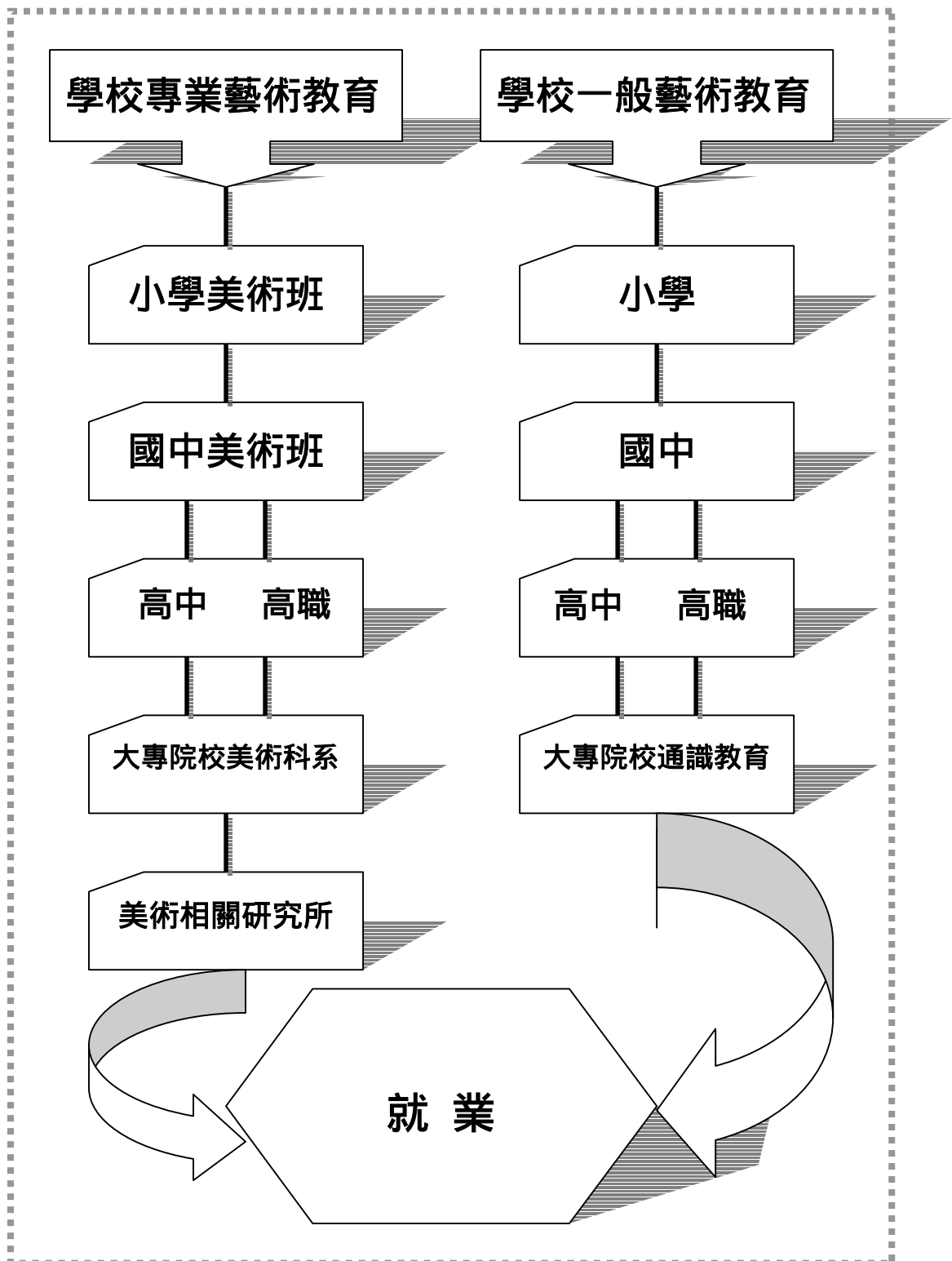


圖 2-2 學校藝術教育之學習歷程

第四節 開啟密語的鑰匙：學生校內外藝術行為差異

藝術行為發生的過程，也是一種學習的歷程。本節欲從學習歷程之角度來觀察學校內、外藝術行為之差異。

廣義的教育其實並不限定於學校。人類從呱呱墜地的那一刻起，便開始接收環境四周的訊息，而這些來自於家庭、社會環境的訊息，也順理成章地對這些人們的思想、態度、價值觀等面向產生影響，於是結合學校、家庭、社會而形成一個完整的教育體系（孫邦正，1993）。以下從教育的實施環境、目標、內容、學習模式等四個面向來探討學校內、外藝術行為可能存在之差異，最後再針對校內外藝術學習之可能關連進行陳述。

一、就教育環境而言

（一）學校外的場域

家庭教育、學校教育與社會教育這三大教育基本範疇是以學習的場域與教育者的區分來區隔的。除了本研究所討論到的學校正規教育以外，家庭及社會環境也是教室以外很重要的教育場所。家庭是一個非常具有關鍵角色的教育場所，也是學校教育與社會教育的礎石。我們的語言、知識、行動、生活習慣，都要接受父母兄姊的教導或影響；就算是社會德行如禮貌、同情、互助、合作、忍耐等，也是在家庭中逐漸養成的。而藝術行為

的形成，可能來自於模仿，或受到家人行為、態度的潛移默化影響（陳美秀，2001），所以論及藝術學習的場域，此三者缺一不可。

廣義的社會教育，係指一切具有發展社會文化的作用皆可稱之。家庭和學校同是社會的組織，因此也在此一範疇之內（孫邦正，1993）。不過社會文化層面的教育除了各社會教育機構如社教館、圖書館、博物館等之外，並不限於特定目的、形式、內容，因此諸如人與人之間的互動也算是一種學習的過程。在此開放性範圍的學習中，其實是在自然而然且主動的狀態中獲得學習的效果，誠如現代兒童在大量接收日本卡通的視覺訊息之後，透過個體本能式的認知過程，其創作便不知不覺地反應出某些卡通人物的形象。這些都是社會、文化環境使然，不是經由刻意、系統化的教導所產生的行為，它所包容的場域是無邊界的、隨時隨地的。

（二）校園內的場域

學校是一個特別設置的教育環境，透過有計畫的內容與形式，來鍛鍊學生身心、增進知識、涵泳高尚理想、傳遞社會文化。學校教育通常明文詳細規定學制、教育目標、教學內容及方法等（孫邦正，1993），而教師是達成教育目的的關鍵角色，肩負著國家、社會的期望。學生在學校教育中接受階段性、系統性、連慣性的教育，雖在形式上不如校外之學習行為開放，但卻是依照學生身心發展而制訂之學習模式，它所執行的場域就是在校園之內。校園之外雖仍有校外教學、校外參觀等學習活動，但仍須規矩地跟隨班級及教師的行動，這無形的牆是不能被打破的。

二、就教育目標而言

楊思偉（2001）認為教育所需培養之基本能力應被理解為「處理生活事物的行為特質」，而透過教育可以達成此行為表現。不過透過對實施教育的來源，顯然並非侷限於學校教育，應該包含家庭因素以及社會環境。

（一）學校外藝術學習之目標

校外的藝術行為通常視個人環境、發展而呈現不同的情況，也沒有固定教學環境、固定師資、特定教學內容，因此並無實際目標可言，是自然成形的環境教育。學校外的藝術學習目標是自己訂定的，是因人而異的，每個人依照自我的需求而決定學習內容與順序，更可為自己設立標竿；不像學校教育那樣，由國家頒佈法令規定學習所應包含的範圍與結構，一切學習行為得依循固定的模式。

（二）學校藝術教育之目標

學校藝術教育分為學校一般及專業藝術教育二種，分別以不同目標來培養各種需求之學生，也依照不同階段施以不同程度及內容的教學。學生必須定時定點進入學習的狀況，其教學目標需符合國家、社會之需求而定，也要視其專業與通才性質的差別而定，以養育能適應社會環境、對國家有貢獻的公民。

三、就教育內容而言

強調學生自發性藝術行為之重要性的學者 Wilson (1995) 認為，學校教育總是設定一些「目標」，學生在學時，必須達成此目標；事實上教育者應重視的是學生在學校以外所從事的藝術行為，它才是幫助學校瞭解學生需求的關鍵。學校外的自發性創作也才是比學校教育更與學生生活經驗有直接相關的事物，這甚至比學校所學的知識更吸引他們、更能引發其好奇心(Wilson, 1995; Wilson & Wilson, 1980、1982)。

要比較學校內、外之藝術行為內涵，如果以一台裝滿知識的列車來比喻學校藝術教育，而學生校外藝術行為便是車站月台，月台裝載有多采多姿的視覺經驗，它的範圍是寬廣無限的，但是學生每天必須準時搭上這班定時往返的列車，儘管列車上裝載豐富的知識，然而卻是另一與月台外毫無干係的空間，學生則需等到列車靠站才能回到那包羅萬象的月台世界。這個比喻雖然很直接，卻也誠實呈現當前教育現狀的可能狀況。學校以外的世界，學生可以自由自在、隨心所欲，在日新月異的電視、電影、錄影帶、網際網路、數位科技等大眾媒體的推波助瀾之下，學生視覺環境的豐富性、多元性遠大於學校藝術教育的內涵，我們不得不承認，學校教育就有如每日定時往返的列車，學生雖然必須每天搭上這班列車，但是只有回到車站才是他們真正生活的開始。學校外的藝術行為可以不受學校教育的束縛與限制，它是月台的世界，是自由的。而美國 NAEA⁴(2002)近期也針

⁴ NAEA，全名 National Art Education Association，是受民間贊助之美國藝術教育研究推展協會。

對視覺文化與藝術教育之關連所作的一番建議，希望為這月台與列車間打開一扇門。它認為教師應針對學生的視覺文化做一番深刻的瞭解，以進一步認識教學對象的生活經驗及環境，並使學校所學習之課程更為深刻、更具有意義。這也就是當代藝術教育學者逐漸意識到學校外的藝術行為對學生之影響力是不容忽視的，它更應與學校藝術教育作緊密之連結。

從各階段美術課程標準內容而言，可以發現大多數的教材內容皆以主流文化精緻藝術為範疇，而校外藝術學習的內涵，則以視覺文化所涵蓋的範圍為主，包含甚廣。直到九年一貫教育改革，才開始有將視覺文化等學生實際生活元素納入學校藝術與人文課程的概念。是故可能對於接受九年一貫階段藝術教育的受教者而言，學校與校外的藝術學習之間內容差距會逐漸縮小。

四、就學習模式而言

Chen (2002a) 的研究中指出，漫畫同人誌校外藝術學習以自我學習模式為主，學生透過自我的主動審視、同儕間的互動會產生自我學習、調整的行為。這種自我學習的模式是主動學習的、學生會依照自己的需要而發展、不受任何時間的限制、沒有固定學習場所十分具有彈性，更可依各人情況自行調整學習進度與學習方式 (Chiou, 2000)。

而相對於校外藝術學習模式，學校藝術教育必須視教師的決定而能有不同的學習經驗，學習內容也應因應社會的需求而制訂，學校場域內的各項行為也需按照規定行事，不能隨心所欲。學習的評量更是不能自主，許

多方面都是屬於較為被動的狀態。一般說來，學校教育較難配合個人興趣、專長與喜好，必須考慮社會需求與既定的教學目標，所以都是以班級為單位而實施的一統化教育；其中可能有的差異，得視執行課程的教師個人特質、專業能力而定。

五、學校內外藝術學習可能之關連

學校教育所涵蓋的不僅是國家、社會認為學生應當知道的知識，更包括學生自己要知道的，以及世界、全球化的潮流認為當代學生應學習的知識(Wilson, 1995)，這些都是被認為人的基本能力。傳統教育觀念中，總冀望成人為學生準備完善的學習內容，而忽略學生應有自行消化的能力；後現代教育理念呼籲要打破現有的規範，應從生活中尋找學生所需要的東西，而學生應在正式課程學習之後，將其所得之知識與生活作連結，並轉化為自己的知識，才是當代學生應具備的能力及認知。

一直以來，學校藝術教育所帶給普羅大眾的印象，都是對精緻藝術的認識，對藝術的詮釋也給人崇高的感受，不免造成一種疏離感，甚至讓許多人認為這是某些人（中產階級）所獨有的特權。對於「一般人」來說，擁有藝術或藝術涵養可能並不是那麼容易的事。而後現代的藝術帶領大家進入藝術的世界，用另一種方式詮釋藝術，將藝術自然而然地融入生活。從此，生活與藝術的關係不再讓人感覺遙遠。Chen (2002a、2002b) 的研究中訪談到幾位從事校外漫畫創作的青少年，他們自己表示，學校中所訓練的技巧有助於他們自發性的漫畫表現，還因此獲得老師的稱讚，使她高興不已。

如上所述，我們瞭解到學校藝術教育與校外藝術行為如漫畫同人誌的內涵、範疇與特色，並從學習環境、目的、內容等面向進行學校內外藝術學習歷程之差異。最後關於校內外藝術學習關連性之相關研究方面，認為在後現代藝術思潮中，相信大眾文化與精緻藝術之間的藩籬已不復存在，其間可能有著實踐層面的關連及創作表現的相互影響。只是要如何印證，則有賴於本研究之探討。