

# 中學藝術教育與青少年次文化美感的碰撞之研究： 以學生創意偶戲比賽訓練為例

陳誼芳 新北市立海山高中教師

劉用德 新北市立海山高中教師

## 壹、前言

關於美感教育 (aesthetic education) 一詞，根據國家教育研究院主持之「亞太地區美感教育研究室」所提出的美感教育理念，所謂的「美感」，是指感知，即對於所經驗之對象之感覺與認知。[……]，主要關心在生活經驗與藝術經驗中的美感經驗的品質…… (洪詠善、邱鈺婷，2014)。筆者認為，所謂的美感教育就是在美學哲思的大範疇之下，以教育作為一種手段或方法，使受教者能從日常生活中進行審美的過程，去發現、欣賞、理解、創造及評斷對象物 (或事) 的人文特性，如意義、表象美醜、善惡是非、時代特性等，甚或是對象物的底蘊意涵或象徵轉化等深層的文化認知。

### 一、研究背景與研究目的

視覺藝術教育早期在升學考試的壓力下常常淪為末等科目，可有可無。之後，一連串的教育改革逐漸提升藝術教育在學校的地位。特別是九年一貫教育政策推行之後，強調適性教學、以學生為本位，並以培養欣賞、表現、審美及創作能力為總課程目標 (教育部國民及學前教育署，1991)，強調藝術教育的重要性。在「藝術與人文學習領域」的包裝下，使視覺藝術、音樂、戲劇、舞蹈等內容與其他學科領域平起平坐。開放教科書編定的政策改革，也改善了統編版教科書的印刷品質及內容活潑度。但是，臺灣社會也在九〇年代之後產生巨大的變化，造就了整體社會風氣的改變。即使藝術與人文領域在教學方式上已活潑許多，仍未

能趕上每一屆學生在生活態度及思想上的變化。特別是影視媒體與資訊收授方式對年輕世代的深刻影響，造就了所謂青少年次文化的形成。青少年生活體驗與教科書內容的落差，往往引不起學生的共鳴而導致學習成效與教師期待的落差。以視覺藝術課來說，教師往往放棄知識內容的教授，直接以美勞手作課程來上課，而降低了以學生為主體進行探索與表現、審美與理解之課程目標的培養，過度偏重於實踐與應用的訓練。

筆者在任教中學的過程中也曾不斷地調整教學策略以適應不同世代的學生需求。偶戲練習向來被歸類為表演藝術，雖屬藝文領域一環但尚未成為普及的教學教案。然而，戲劇表演為一門複雜的綜合藝術，在創作上需要繪畫、建築、文學、音樂、舞蹈等各方面的配合（凌嵩郎、蓋瑞忠、許天治等，1993），在美感欣賞方面更是含括想像力、生活體驗、自我認知及語言表達等複合能力的養成。創意偶戲練習除了有戲劇表演的技巧訓練，更重要的是著重於學生參與、探索、體驗的主動性與創造美感認知的學習過程，可以是很好的美感教育養成實踐。新北市海山高中創意偶戲團<sup>1</sup>近幾年在「全國學生創意偶戲大賽」屢獲佳績，本文特別與帶團教師合作，以偶戲團參賽八年來（1996年至2013年）之教學與訓練過程，共同探討新世代青少年在美感體驗、學習與創造方面的特殊認知，以及對美感教育在教學與課程設計上的反思與啟示。

## 二、文獻探討

本研究的文獻探討分為四個部分：（一）臺灣當前美感教育的發展。（二）海山高中創意偶戲團的教學與實踐。（三）臺灣青少年次文化的美感認知。（四）加德納（Howard Gardner）多元智能理論及法蘭克福學派（Frankfurt School）批判審美觀點。第一部分的期刊文章以概論式省思、教育政策的爬梳及作者的經驗反省為主。在學位論文方面，以美感教育為主題者多以行動研究或政策分析為研究方式。第二部分的文獻探討以偶戲團帶團教師劉用德的碩士論文學生創意偶

<sup>1</sup> 新北市立海山高中為完全中學，偶戲團由國中部藝文領域教師劉用德所成立，曾經有高中組及國中組，本文以國中組的表現為主要探討對象。

戲比賽文本中的狂歡化現象之探討—以海山高中參賽團隊為例為主，借重文中對偶戲團參賽的劇本內容的整理與分析為研究依據。第三部分的文獻著重在青少年次文化的美感認知，例如對儀容外表、流行服飾、影視文化、動漫卡通人物或刺青等的美感認知。第四部份的文獻目前不管是期刊文章、學位論文或是坊間書籍皆汗牛充棟，本文僅著重在其理論對美感教育的啟示，如楊深坑、楊忠斌（2003）T.W.Adorno 的審美政治學及其美育意涵，顏映馨、何俊青（2002）馬庫色的美學思想及其對美感教育的啟示，王怡雅、湯維玲（2003）Gardner 多元智能理論初探，胡心怡（2009）Gardner 多元智能理論的應用—以繪本教學為例等。以法蘭克福學派式的批判理論辯證青少年次文化美感認知的社會學價值與教育方法的啟示，藉以抒發多元智能理論在目前視覺藝術教育現場的可能發展。

### 三、研究方法

本文以案例分析及理論抒發為研究方法，其中也參雜筆者在中學任教的觀察與反思。文獻探討方面，是本文在理論鋪陳及辯證分析的依據，從對臺灣國民中學視覺藝術教育發展的現況的反省，帶出課堂知識與青少年美感體驗的衝突現象。本文對此衝突現象採取積極、正面看法，除了肯定美感體驗的主觀性及多元化，也強調學校教育應對當前社會變革帶來的影響積極面對。在案例分析方面，以海山高中創意偶戲團的劇本內容為分析對象，探討下列問題：（一）青少年次文化美感價值的來源與影響。（二）教學過程中所出現的學生創作與教師期待的異同。（三）青少年次文化美感的呈現。最後，則歸納出臺灣當前青少年次文化美感認知的價值及學校藝術與人文課程可能的應對態度。

## 貳、教學現場的衝突— 課堂上的審美知識 vs. 青少年生活中的美感體驗

### 一、教學現場舉例

掛在天花板上的數位投影機將圖片投影在布幕上，教師認真地介紹西方與臺

灣版畫的發展概況、審美價值與基本技法，螢幕上一幅幅色彩鮮明的圖片閃過，有些學生熱烈地注視著並聆聽講授內容、有些則早已在昏暗燈光的影響下昏昏欲睡。等到要做作業時，大部分學生早已把前一節所上的內容給忘記了，教師除了必須針對版畫製作的技巧及工具使用規範明確指導，還需一再提醒學生版畫相關之審美特性，並期許學生做出具備美感與創意的版畫作品。然而，在適當節數範圍內所完成的作品，多數為急就章之作，印製效果未臻理想，遑論其構圖及刻版技巧；僅有少數同學能夠完成具備構圖美感、刻線流暢且印製清晰的良好作品。上述情境出現自筆者曾任教之普通班七年級下學期的版畫課程。

筆者在教室現場多年的觀察，學生對課本所提供之知識與資訊真正感到興趣的部分並不多。舉例來說，康軒版藝術與人文課本七下視覺藝術之版畫課程內容中，淺顯的版畫發展史及版畫作品的欣賞，因為著重在知識的吸收及畫面賞析，同學的興趣明顯地降低。造成這種情況的原因，除了多數同學認為「美術課內容考試不考，所以不想看」，也因為「這些內容跟我無關、看不懂」為理由，導致學習意願的缺乏。此外，若教師無適當引導，即使學生能進行作業製作，也難以融匯美感知識與創作實踐，導致最後呈現的作品顯得過度簡單或雜亂。在藝術與人文領域教學現場，這類教師期待與學生表現的落差狀況可說是屢見不鮮；難道是目前的藝術教育政策高估了一般國中生的學習能力與審美標準嗎？那麼，國中生應具有的審美能力應該有那些呢？

## 二、審美教育的基本理論：

### 國中學生應具有的審美能力與多元智能展現

審美教育著重個體的審美發展，依據葉朗（1993）所述，成熟的審美個體發展可從其審美態度、審美直覺感興力和審美趣味的形式中判斷而來，並需要多元智慧的培養來開發審美的感知能力。審美態度是一種在美感層次上引領觀者去認知事物的方式（劉昌元，1994）。何謂美感的層次？首先，美感的層次指的是觀賞者面對它的對象時，為了瞭解此對象，藉由主體的經驗與直覺力的判斷而產生的心理感受。這種心理感受關鍵之處在於，它與對象無利害關係或實用目的，並

依不同的主體感受而有不同的結果。所謂美感的層次未必是針對藝術作品而發生的心理感受，主體面對一雙鞋子、一個便當盒、草原的味道、棉被的觸感或霜淇淋的滋味等，皆可以用其主觀特有的審美的態度去面對。對象物也未必一定要具有優美的、崇高的、比例完美的、抒情的這類正面特徵才能引發主體的審美態度，相反的，主體也可能因為對象物的悲劇性、破碎感或荒蕪而興然感懷。也就是說，審美態度是一種能夠用無私與同情的注意與沉思面對藝術品與生活周遭事物的心理與認知的運作（劉文潭，1997）。

在審美教育的幫助下，所謂審美的直覺感興力是使個體能夠擺脫現實環境既有教養過程的包袱，在對象物的感官知覺刺激下，生發某種無利害關係的賞懷與判斷。在這層意義下，直覺感興力指的並非是毫無背景與思想的純粹直覺，而是能夠更貼近主體之內心並引發感性的能力。以國中生來說，在課業壓力下往往對周遭事物無感，或以是否有助成績進步為由加以判斷，侷限了個體的認知情感的多元發展，美感教育所培養之直覺感興力就是要能夠引發個體的感性能力，對生活周遭事物產生更多感觸。因此，直覺感興力是與生活經驗有連結的，奠基在既有知識與經驗基礎上，方能觸發更深層的直覺與感受。

有了正確的審美態度及深層的直覺感興力，狹義上會使個體成為一個好的藝術欣賞者。廣義上，意即教育上的目的，則是使個體更了解自己與環境，進而能運用理性與感性兼具且無私的態度進行自我品味的培養，這就是審美趣味的形式。然而，這裡的形式並沒有固定的標準或範式，而是取決於審美個體自我判斷之下的喜愛與體會。審美教育或美感教育，所強調的都不是視覺上或心理感受上的美的感受，原則上是去理解體驗或評斷藝術創作的過程與結果，擴大到生活中則是把個體的生活情境當作是藝術創作，由個體對生活中的各種情境與體驗去理解體驗或批判。

依照教育部之國民中小學九年一貫課程綱要，藝文領域涵蓋了視覺藝術、音樂、表演藝術與其他綜合形式藝術，課程目標包括：（一）探索與表現（二）審美與理解（三）實踐與應用。配合分段能力指標則有十大基本能力的培養，期許學生能達到：（一）自我與發展潛能（二）欣賞、表現與創新（三）生涯規劃與



終身學習（四）表達、溝通與分享（五）尊重、關懷與團隊合作（六）文化學習與國際了解（七）規劃、組織與實踐（八）運用科技與資訊（九）主動探索與研究（十）獨立思考與解決問題。依此課程綱要，在達到上述能力的教導與學習過程中，Gardner 多元智能論所歸納的八大智能：語文、邏輯數學、空間、肢體動覺、音樂、人際、內省、與自然探索（胡心怡，2009），都有分別展現的空間。舉例來說，「了解自我與發展潛能」、「生涯規劃與終身學習」的能力運用了內省的智能，以便「瞭解自己、明瞭自己的優缺點、設定目標」。「尊重、關懷與團隊合作」需要人際智能的展現，進而「瞭解人們、領導、組織、溝通、解決衝突、推銷」。此外，語文、邏輯、空間、肢體動覺、音樂等智能，更是藝文領域各種課程在「審美與理解」、「欣賞、表現與創新」的能力培養過程中不可或缺的智能運用。

### 三、青少年次文化的美感體驗與法蘭克福學派的美學思辨

廣義而言，青少年是指進入青春期的至接近成年期這一段時間的男孩及女孩，涵蓋了國中、高中及大專院校的學生，本文則專門探討國中階段的青少年。生理上，青少年經歷生長發育的快速變化，體型與體耐力逐漸不同於兒童期的幼小與稚嫩，更為精力旺盛、好動活潑，需要許多肢體活動的機會，若無法滿足使需求往往容易表現出不耐煩與浮躁的行為。心理上，青少年階段是朝向成熟獨立、脫離父母呵護的準備期，自我主見與自我意識強烈，重視與同儕的社交情誼。根據陳啟榮（2008）的研究，臺灣青少年有幾種心理特徵：（一）青少年的期限不定（二）身心發展失卻平衡（三）不連續文化下成長（四）自我追尋中感困惑（五）不覺自身是在福中。上述特徵主要說明了青少年在成長過程中面臨的不確定與困境，原因來自於對自我認識的不足與對環境變化的不適感。在這兩項因素的交互作用之下，青少年兩個主要的生活空間：家庭與學校，成為青少年心中不適與矛盾的來源，青少年對家庭及學校教育所代表的權威也往往持有反叛的態度。在此情況下，對既有主流與權威所倡導之文化活動及價值持抵抗態度而另外形成的文化活動及其價值，就成為所謂的青少年次文化。

青少年次文化的形成跟同儕團體之間的認可有絕大關係。因為青少年通常會從同儕團體中尋找慰藉，因而強化了朋友與同學關係的重要性與影響力。在消極面上，在同儕團體中除了找尋有類似困惑的人可以相互安慰，暫且忘記現實生活中的問題；積極面上，同儕團體的陪伴關係也可為青少年引導出對現實困境的探索意願，逐漸對生活中的困惑尋找正向解決之道。因此，青少年階段對同儕的重視，容易形成一股團體的力量與風氣，助長青少年次文化的形塑。

對次文化的研究原本是美國與英國的社會學針對不同社會階級所具有之不同的行為態度的探討，特別是下層階級青年之生活文化及其犯罪行為的研究，因此，對次文化的觀點往往是負面的（方永泉，2009）；但是其重要性在於指出次文化從生活方式中，表現出一種對主流的反對與矛盾以及對文化支配權的挑戰。根據方永泉教授的論點，次文化內容有拓展多元與異質化視野的能力，就此來說，對次文化的重視與發覺有機會將次文化發展內容提升為具有正面意義的文化資本，使既有保守傳統的社會或文化體制激發更多創意與新穎的文化表現，進而活絡整體社會與文化內容。

臺灣青少年次文化中的美感經驗通常來自生活環境的影響，特別是同儕之間所流行的大眾通俗文化的內容，更是塑造青少年次文化美感樣貌的主因。例如，影視名人的穿著與言談常常造型青少年在穿著打扮上的模仿，例如幾年前曾經大流行的露出內褲頭的超低腰牛仔褲，就是以大膽敢露的叛逆態度取勝青少年的心理，而未見得著眼於美感的表現。又如穿著連帽上衣時，青少年也常愛將帽子拉起以蓋住頭部，行走時則弓腰駝背，斜眼從帽底看人。這類穿著打扮並不美觀也不合乎健康安全，但卻能引起青少年的群起仿效，蔚為流行。除了穿著打扮之外，大眾通俗文化中的影視劇、廣告、漫畫、小說、線上遊戲及卡通等，也大量滲透入青少年的言談方式，例如曾經流行過的「代替月亮懲罰你」（出自卡通「美少女戰士」），「是的，船長」（出自卡通「海賊王」），甚至是「來來來、你來」（出自太陽花學運期間某位民眾之語，後因媒體的報導而竄紅）等，都曾在頻繁出現在青少年的日常言談中。這些語言片段，原始的意義脈絡與故事文本在被引用為青少年的流行語時都已不重要，在意的是流不流行。青少年次文化的表現可

被視為一種符號或密碼，重點是團體之間的認可與相互了解。即使是受到外在的影響而非出自原創。

此外，「反動、叛逆」的態度是青少年次文化的主要核心，他們針對的對象不外乎是生活中象徵權威的家庭價值與學校教育，因此他們特別喜愛表現出粗魯、不敬、不雅或粗俗的言語及態度。潛意識裡其實是要融入青少年同儕團體，以獲得同伴的認可與信賴，也是對權威的一種抵制行為。在這樣的社會背景下，傳統而權威的教學方式及古典菁英式的美感內容，似乎注定了只能存在於教室裡，而與青少年生活中的美感認知產生差距。在課堂上，禮貌與文雅的用詞也只能用在教師授課的演講內容，不僅是授課內容與學生的生活情境有落差，教師的教學期待與學生的學習表現也會出現不對等狀態。然而，當代的藝術教育應該具有多元而開放的態度，但並非意味著教授內容要屈從於青少年次文化的價值觀與品味。而是要利用青少年次文化既有的美感體驗，鼓勵青少年多元智能的運用，教導其進行較深層的觀察與思考，重新去鑑賞、分析與批判生活與環境中的藝術與文化活動。

重新審視藝術在當代社會情境所能扮演的角色，是法蘭克福學派美學思辨的重要任務，社會的現實性與變動性是其理論反省與思索的大前提，持續不斷的質疑與批判是不變的態度，而個體的應變能力與對應方式則牽動著整體思辨與批判的走向。法蘭克福學派的美學思辨方式在檢討青少年次文化美感與傳統美感教學之間的衝突時，有以下幾點值得教學者參考：（一）注意時代性的變革（二）古今歷史的對照與反省（三）接納學生的差異性與多元發展（四）尊重學生個體的美感意識（五）強調批判、反省與實踐的力量。國中生應具備的審美能力除了應具備的審美知識，更應該具備理解自己與周遭環境的能力，只是要從無功利性、無現實目的性、遊戲性、體驗性及主動性這幾個方面來實現。課堂中的美感教育其實是可以更為開放包容，只是受到長期以來偏重功利性、功能性及目的性的社會風氣的影響，教師教難擺脫僵化及權威式的教學氛圍，青少年從生活體驗中主動內化的美感體驗就無法發展出來，而形成兩相壓抑的不良後果。

下一節的內容將以海山高中創意偶戲團從 95 學年度（2006 年）至 102 學年



度（2013年）參與全國學生創意偶戲大賽的課程活動為例，並以學生創作的劇本為核心，討論課堂上另一種美感教育的可能性。

## 參、課堂中的美感教育，另一種可能—— 以海山高中創意偶戲團為例

### 一、海山高中創意偶戲團的成立與發展

第一屆「全國學生創意偶戲比賽」於2005年由教育部決議辦理，先由各縣市辦理初賽，再由其中一縣市主辦決賽。海山高中創意偶戲團於2006年成立，由教師劉用德帶領校內國高中生進行練習並參賽。從2006至2013年（95學年度至102學年度）偶戲團共有11齣劇參與比賽（表一）。偶戲團成員以校內徵選為主要來源，除了96至100學年度由高中部成立之偶戲社來參與，其餘各屆皆以國中部七、八年級學生為徵選對象，每學期初委託學務處廣為宣傳，再由劉老師進行篩選及訓練。偶戲團的練習並非校內藝術與人文領域既定規劃之課程，因此，集合及練習皆利用課餘時間進行，如午休（約一小時）或放學後餘暇。

表一

學年度	劇名	參賽類別	學生年紀	成績
95	《瑞賽蝌小河奇遇記》	綜合偶戲類	七年級	優等
96	《一個你不可不「豬」的故事》	綜合偶戲類	七年級	優等
96	《十兄弟》	光影偶戲類	八年級	優等
96	《迪哥除三害》	綜合偶戲類	高一	特優
97	《美少女戰士之拯救地球大作戰》	綜合偶戲類	高一，高二	優等
98	《這樣怎麼“瘦”的了？》	綜合偶戲類	高一，高二	優等
99	《最後「蟻」戰—卡克洛曲之蟑》	綜合偶戲類	高一，高二	優等
100	《便所三國》	綜合偶戲類	高二	優等
100	《小眠羊故事》	綜合偶戲類	國二	甲等
101	《課本總動員》	綜合偶戲類	國一	優等
102	《愛在鞋裡口難開》	綜合偶戲類	國二	特優

偶戲團徵選條件寬鬆，只要學生能願意配合並準時出席練習時間即可。徵選的學生大部分沒有製作或表演偶戲的經驗，因此，從劇本發想、戲偶製作、舞臺布景設計製作、操偶技巧、對白聲調等技巧，到團隊合作、集思廣益、比賽臨場反應等參與態度，都需要帶團教師進行指導與訓練。雖然偶戲團的訓練並未涵蓋於校內既有的藝術與人文課程中，對學生及指導教師來講都需要花額外的時間與精力來準備，十分的辛苦。但也因為團員人數較一般班級的人數少，且學生參與的主動性較高，心理及行動上不用拘泥於教室內的秩序常規與時間進度，教師在指導上可以有更多具啟發性的彈性做法。

創意偶戲比賽廣納全國中等學校以降的隊伍，包含國小國中及高中職，比賽的類別包括現代與傳統偶戲兩大類，現代類又分為手套、光影與綜合組；傳統偶戲則分為布袋戲、傀儡戲及皮（紙）影戲。現代類的評分方式包括：劇本、舞臺設計、偶戲設計、現場表演與整體創意。競賽的團體獎項則有特優、優等與甲等。

海山高中偶戲團之所以能年年獲得評審青睞，主要原因來自於充滿創意的劇本。就像石光生教授所提，優質的劇本是一齣好劇的骨架，適當的偶戲種類、表演方式與舞臺設計則是血肉（石光生，2013）。學生們的創作劇本有來自改編與原創兩種，但大量豐富的創意來自於日常的生活體驗、智識學習與情感認知的綜合，下一節將針對海山高中偶戲團歷年各劇目文本，說明並分析其創意表現。

## 二、偶戲團歷屆參賽劇本的創意表現

從圖表一可知歷屆劇目有兩大主要創意表現：（一）劇名的嘲諷模仿。（二）故事內容常來自原典的改編、引用與拼貼。（三）擬人化手法的運用。參考劉用德（2012）的論文內容對各劇目文本的分析，簡要說明如下。

### （一）《瑞賽蝌小河奇遇記》

本劇劇名將英文 recycle 採中文諧音改為「瑞賽蝌」，並結合蝌蚪的「蝌」字以連結故事中水生場景的設計。利用語言的差異與類似引出全劇內容。故事內容裡將常見的河川垃圾（如寶特瓶、塑膠袋）擬人化，藉由與水生動物的幽默對白帶出河川汙染的問題，並在對白中穿插資源回收垃圾的處理辦法及相關罰則。

## （二）《一個你不可不「豬」的故事》

劇名中的「豬」有兩層涵義，一是中文「知道」的「知」的不標準發音，二是童話故事《三隻小豬》的暗示。刻意使用錯誤的中文發音營造一種通俗化、在地化的趣味。故事內容改編自《三隻小豬》的故事，融入新世代消費文化中常見的信用卡使用糾紛與金錢詐騙。內容不僅將童話故事中的三隻小豬改編為有名有姓的杜氏三兄弟：杜勞耶、杜皮舞、杜價村，而且是刻意與當時教育部長杜正勝同姓，以諷刺他將「三隻小豬」列為成語（劉用德，2012：81）。

## （三）《十兄弟》

劇名取自中國流傳民間故事「十兄弟」，以借取故事中具有特異功能的十兄弟救母的關鍵情節。具有特異功能的主角往往使故事更加引人入勝，學生將原有故事中的反派角色由壞人轉變為摧毀家園的土石流，並將防災觀念及《災害防救法》法規帶入故事內容。不過，民間故事中的十兄弟因出場人物太多，在本劇裡由學生將主要角色縮減為五兄弟，然後在故事結局中再生出另外的五兄弟。學生的創意表現，令人莞爾。

## （四）《迪哥除三害》

劇名來自「周處除三害」的故事，主角改為閩南語「豬哥」諧音的「迪哥」，暗示主角本身的性格缺陷，使自己也是三害之一。故事靈感雖來自古老的中國歷史故事，但學生們帶入社會時事中常見的性騷擾議題，使故事內容十分有創新的現代感。

## （五）《美少女戰士之拯救地球大作戰》

本劇以全球暖化為主題，將日本動漫主角美少女戰士與「涼山伯與豬麗葉」拼貼在一起，劇中還穿插后羿射日的十個太陽及《西遊記》中的鐵扇公主，以活潑熱鬧的方式創作解救地球的環保議題。

## （六）《這樣怎麼「瘦」的了？》

從劇名中可得知故事內容與瘦身減肥相關，學生在劇名上使用了「受」的諧

音「瘦」，一語雙關帶出減肥傷身的意涵。劇中的主角不是愛美的青少年或青少年，而以擬人化的身體器官（如心臟、大小腸、肝臟、腎臟等）的角度出發來講述人類亂服用減肥藥傷身的過程。

### （七）《最後「蟻」戰—卡克洛曲之蟑》

本劇幾乎以青少年熱愛的線上遊戲為藍本，創作出主角蟑螂尋找並拯救蟻妹的離奇情節。劇名中的卡克洛曲正是蟑螂的英文 cockroach 的中文諧音，「之章」的用詞則廣見於各種線上遊戲的命名，學生在將之轉化為「之蟑」，強調故事的蟑螂主角。劇中主要角色既然是蟑螂螞蟻等家中常見害蟲，學生們便將場景設計在廚房，並且別出心裁的將原本實用無害的廚房工具轉變成反派角色，如地獄打蛋器、瓦斯爐大仙等。藉由角色性質的翻轉營造出誇張的戲劇性著實有創意。

### （八）《便所三國》

故事以清潔廁所的過程為大綱，趣味性的將一般常見的衛廁清潔用品及器具擬人化，套入三國演義中曹操與孔明的敵對戰鬥立場，進行馬桶清潔作戰，最後以馬桶清潔乾淨為故事終點。

### （九）《小眠羊的故事》

故事靈感來自數綿羊助眠的情節。劇名利用「綿」、「眠」同音的特色點出故事方向。劇中三位小綿羊主角也分別以「綿」、「眠」同音取了「快禱眠，布說眠，祝郝眠」三個名字。故事內容將「幫助小孩入睡」設定為主角的工作內容，但因三位主角的貪玩電腦遊戲而使工作怠惰，導致小孩子失眠生病，最後遭受天神的懲罰。

### （十）《課本總動員》

劇情以國中生亂畫教科書，引來國文、英文、數學課本的報復為故事大綱。故事巧妙地融入各科目的特色來創作對白，如國文課本以文言文發言，英文課本中英文夾雜、數學課本愛講數理計算。並將國中生上課不專心的醜樣描繪的十分生動。

### （十一）《愛在鞋裡口難開》

劇名將耳熟能詳的一句話「愛在心裡口難開」的「心」改為「鞋」字，暗示了劇中角色與鞋子有關。故事大綱是兩雙相互暗戀的鞋子，在來不及向對方告白之前就被分別買走了，最後卻發現買了鞋子的兩個人也成為情侶，兩雙鞋終於得以重逢。圖一、二、三為學生在校內練習時的情況。



圖一



圖二



圖三

### 三、劇本內容呈現之青少年次文化的美感呈現

從上述十一齣創意偶戲的劇本內容來看，學生們所展現的美感效果並不是傳統上的視覺之美，也非古典戲劇表演之優雅平衡之美。他們所呈現出的美感主要來自於文本中的豐富創意，以及構成這些創意的多元智慧、審美態度及對生活的感受力。雖然帶團教師的介入指導也會影響學生的創作，但長達數周的劇本創作過程主要還是由學生們集思廣益來完成。具體來說，學生們所創作的劇本內容與形式所呈現出的青少年次文化的美感為：（一）戲謔的內容改編與諷刺效果（二）綜藝節目般的插科打諢的對白（三）熱鬧直率的娛樂效果（四）大眾流行文化的強烈模仿（五）試圖回歸具有教育意義的道德觀。

（一）戲謔的內容改編與諷刺效果。不管是劇目、故事原型或文本對白，學生們常以現有的故事文本為依據再進行改編或拼湊。每個故事在進行改編時都利用諧音或聯想，讓角色或劇情產生對立式的諷刺意義，形成搞笑胡鬧式的戲劇效果。（二）綜藝節目般的插科打諢的對白。劇本中的對白常常有非線性思考的跳躍句子，插入言不及義、口語化且誇張的情緒性用詞，也常常出現以髒話為諧音的不雅言語。這些插科打諢的對白使劇情熱鬧活潑，有如時下綜藝娛樂節目一



般。(三)熱鬧直率的娛樂效果。除了角色對話插科打諢宛若綜藝節目之外，劇本中常常製造動作及情緒的高張，角色的情緒表現也十分衝動直接，故事的開頭與結尾都快速進行。學生們似乎很注重劇本的娛樂效果。(四)大眾流行文化的強烈模仿。除了以童話故事為藍本之外，學生們創作的劇本中幾乎都融入了大量的動漫與影視流行文化的內容。線上遊戲的各種角色與橋段不僅學生耳熟能詳，視覺效果也很充足。日常電視廣告的強力播送也對學生造成很大的影響。此外，流行音樂的歌詞也常被拿來做為串場的對白。(五)試圖回歸具有教育意義的道德觀。很有趣的是，十一齣劇本多數都具有某種教育議題，例如環保、防治性騷擾、反詐騙、正確理財、防災觀念、正確減肥等，並且在最後回歸正面意義的道德觀。這個現象會出現在青少年次文化的認知裡並非指導教師的介入所致，而是臺灣學生的生活圈子仍舊以家庭及學校為主，因此所能運用的創意資源大致上離不開這兩種生活場域所發生的內容。

#### 四、從偶戲團的表現來看青少年次文化美感之文化價值

從上述簡要說明的劇本內容創作來看，通俗口語的對白、嘻笑怒罵的情緒、以及大量廣告標語或流行語的穿插運用，加上流行歌曲、線上遊戲、動漫角色的挪用，乍看之下，似乎沒有太多學生的原創概念，缺乏高尚細緻的藝術品質，也不是對藝術典範的良好模仿。在劇本對白中，自我中心的情緒表現以及對不雅語言的仿效皆多過於溫文儒雅、字腔正圓的言詞，娛樂化的效果也多過教育意義，而且還充斥著學生對社會負面價值的好奇與模仿的慾望，種種跡象皆構成布迪厄（P. Bourdieu）所說的新世代的壞品味（Bourdieu, 1986），既然如此，何由來具有文化價值及審美意義？

然而，對這群數位新世代的學生來說，正統古典的審美品味並非他們（這個年紀）所能理解體悟的，若要模仿也大概達不到某種良好的水準，藉著創意偶戲團的訓練，教師放手讓學生從既有的生活體驗中尋找資源與靈感，藉由片斷的、非線性的、蒙太奇式的思考模式將各種元素結合在一起。這個集體創作的過程，迫使他們誠實面對自己的每日生活，將原本視為理所當然的各種生活片段轉化為

劇本創作的一部分，強化了理解自己及觀察周遭環境的美感體悟能力。在插科打諢的對白中，自我中心的情緒表現似乎是一種青少年情緒的宣洩，是現實生活中成人對其滔滔不絕的說教的反動。這種反成人的情緒表現還顯現在劇本中對不雅語言的運用，以及將成人權威角色進行醜化翻轉兩方面。這兩種做法表現出青少年次文化審美態度中反體制、反權威的核心精神，藉由戲劇表現來完成現實生活中不被允許的事，以及將成人角色幼稚化、愚蠢化，不僅凸顯現實與戲劇的反差，也達到了青少年尋求自我獨立的認同與快感。此外，劇本內容中大量的文本拼湊，看似雜亂無脈絡，但卻映射出當下青少年生活中各類資訊星羅棋布的狀況。時空混亂、無特定章法可循的文本拼湊對學生來說正是趣味性的來源，這種強調娛樂效果、令人感到突兀的、非線性的開放思考似乎成為青少年次文化的美感表現的方式。

由上所述，青少年次文化美感的文化價值無法以傳統與古典的審美情操來衡量，而在於他們所呈現出來的一種創新與開放的能量與態度，除此之外，也必須注意青少年次文化中的變動性，正如前文內容中提及的青少年的發展過程中所具有的不定、失衡與尋求的特徵。在劇本創作中，學生藉著對社會負面行為的好奇及模仿，從中學習個體的獨立思考，雖然劇中對這些負面行為呈現出不在乎的態度而且還拿來做為笑點，但趁機做出現實生活中不被允許的行為，已隱含了學生進行挑戰與反思批判的精神，並呈現出青少年在尋求自我理解與認同過程中，不願被整體社會同化的嘗試。

法蘭克福學派曾提出的對時代變動的重新吸收消化，對自我意識的重新檢討，努力消除個體被同化的危機等諸多論點，用來檢視青少年次文化美感的文化價值時，我們可以瞭解國中學生藉著這種非正典、來源混雜的美感體認作為個體進行創作與學習的手段，即使並非古典美學所認可之原創質性，其實是青少年個體得以相互認同的獨特符碼或語言。

## 肆、結論－教學策略的反思

本文從海山高中創意偶戲團歷年劇目的劇本創作，來分析學生所表現出來的青少年次文化美感及其文化價值，對目前學校所實施的藝文課程教學可以有甚麼正面啟示呢？在執行上又會有甚麼問題呢？以下是筆者綜合本文前述相關論點與自己的教學經驗所做的反思與可行的教學策略。

### 一、課程設計多與青少年日常生活做連結

青少年的美感經驗多從日常生活中累積，國中生的生活圈大多以家庭、學校、補習班為主，向外則可擴及運動場及休閒、逛街的場所（如便利商店、百貨賣場、西門町等）。青少年日常的智能學習除了課堂上的知識，還有不少來自網路、電視、甚至是動漫、小說、社群網站及線上遊戲的觀閱經驗。教師若能大致掌握上述管道，在課程講述或作業呈現時融入相關內容，或可提高學生的製作動機。此外，將青少年日常生活層面加入課程設計中，能提醒教師將時代的變革融入教學設計，如此一來，不僅能更新課程中較為老舊的內容，也可以適時地比較新舊內容的差異，進行古今歷史的對照與反省，更能掌握不同世代學生的學習與表現能力。

### 二、鼓勵學生多元思考，尊重學生口語、通俗化的言語表達能力

在常態編班的體制之下，每一位學生的家庭背景與文化程度大不相同，教師在每一堂課內要彙整眾多學生的上課反應實屬不易，僅能秉持開放的態度容納學生意見的差距。部分學生的口語表達能力不佳，若要鼓勵他們在作業製作中融入思考與創造，只要不涉及不雅及不敬的態度，口語化及通俗化的語言使用是可以允許的。口語陳述是學生在學習過程向外尋求溝通的第一步，教師最好儘量以開放的態度接納學生進行多元、活潑的討論，並將不同文化程度的學生意見轉化為呈現文化差異、刺激思考的論點，這也語言智能與邏輯思維的良好訓練。

### 三、教導學生將反體制、反權威的審美態度轉化為發揮創意的能量

在教學經驗中，大多數的青少年對於可在作業中融入反體制、反權威的態度向來都是躍躍欲試的，這是青少年成長階段常見的反動慾望，也是他們藉以接觸成人社會體制的原初行為。若教師能適當加以引導，不僅可增強學生對作業製作與學習的興趣並可訓練學生從反體制、反權威的態度來進行自省與批判式的思考。但也要留意學生是否藉由「批判思考」變相成無理取鬧的全盤否定態度。

### 四、提醒學生對大眾流行文化影響的自覺與自我批判

在進行美感體驗及審美判斷時，教師可在適當時機提出流行文化及影視媒體的影響，但不需一味的加以否定，教師可以提出某種明確而正面的價值觀作為流行文化及影視通俗文化負面形象的比較，再提醒青少年學子勇於認清並反思自己所受的影響。這一過程向來會引起學生的興趣，因為在進行比較與反省時不僅融入青少年所熟知的流行影視文化內容，教師所引導的差異比較也是一種反動、刺激的態度。透過這樣的提示與討論，較容易使青少年學生領悟到不同層次的文化活動之間的意義，進而能夠自我醒覺與批判周圍環境的影響。

### 五、著重審美形式的評量方式

在筆者的教學經驗中，教學方式的多元接納是刺激學生進行思考與創作的手段，但在最後的評量時，與其含糊不清的評分制度，學生傾向於清楚而明確的評審方式，畢竟普通班的學生既有的審美素養尚未足夠，仍需教師引領指導。但教師如果以內容來做為評量標準，容易流於菁英式的古典美的審美品味，失去多元接納青少年次文化美感認知的呈現及多元智能在學習過程中的自我成長。因此，針對青少年學子這樣的特性，筆者多以作品呈現的美感形式作為評量標準而非作品中的內容。例如：用色豐富、構圖集中、前後背景都有畫、造型具立體感、圖案描繪清楚等。劉用德老師在指導偶戲團同學創作劇本時也具有類似的方針，同學的劇本內容中插科打諢、俚俗口語的部分相當多，但在演出時仍須注重表現形式的美感及完整性。在國中階段的視覺藝術學習過程中，形式的既有美感應該是

教師對學生的必要訓練與指導，透過這種評量方式，也可以藉此整合學生創作過程中多元紛雜的意見與思緒。

綜上所述，本文以國中偶戲團創作為主題，探討青少年次文化美感的社會意義與文化價值。Gardner 的多元智能論明確點出學習過程中所需的各種智慧能力，也是青少年學子能夠被開發的不同潛能，而法蘭克福學派的論點則提醒教學者或課程設計者注意時代的差異與資訊的變化、接納學生意見的差異與不同世代的美感品味，但是也要有能力將反體制、反動與否定的學習態度轉化為關心時代脈絡、批判省思周遭環境與大眾傳播媒體的能量。現階段臺灣國中的藝術與人文學習領域的教學仍是活潑的，若教師能更進一步接納並開發青少年的次文化美感，將其轉化為具備省思與批判能力的審美力量，相信在教與學的互動過程中，教師與學生都會相當有收穫。



## 參考文獻

### 一、中文

- Hebdige, D. (1997)。次文化生活方式的意義(張儒林譯)。新北市：駱駝出版。  
(原著出版於 1979 年)
- 王怡雅、湯維玲(2003)。Gardner 多元智能理論初探。《*公教資訊*》，7(4)，2-8。
- 方永泉(2009)。從文化資本到次文化資本—當代青少年次文化研究的新取向。  
*初等教育學刊*，32，29-53。
- 石光生(2013)。學生創意偶戲競演另類玩教育。《*美育*》，191，60-65。
- 胡心怡(2009)。H.Gardner 多元智能理論的應用—以繪本教學為例。《*教育研究*》，  
17，87-99。
- 洪詠善、邱鈺婷(2014年5月1日)。國家教育研究院正式成立「亞太地區美感教育研究室」。國家教育研究院電子報。檢自：[http://epaper.naer.edu.tw/print.php?edm\\_no=87&content\\_no=2181](http://epaper.naer.edu.tw/print.php?edm_no=87&content_no=2181)。
- 凌嵩郎、蓋瑞忠、許天治等編著(1993)。《*藝術概論*》。新北市：國立空中大學。
- 陳瑞文(1990)。法蘭克福學派的美學思辨。《*藝術家*》，30(3)，98-102。
- 陳啟榮(2008)。臺灣青少年次文化之初探研究。《*中等教育*》，59(2)，38-51。
- 葉朗(1993)。《*現代美學體系*》。臺北市：書林。
- 教育部國民及學前教育署(2002)。國民中小學九年一貫課程綱要藝術與人文學習領域。教育部國民及學前教育署網站。取自：[http://www.k12ea.gov.tw/ap/sid17\\_law.aspx](http://www.k12ea.gov.tw/ap/sid17_law.aspx)
- 楊深坑、楊忠斌(2003)。T.W.Adorno 的審美政治學及其美育意涵。《*教育研究集刊*》，49(3)，31-61。
- 潘金定編(2006)。《*藝術教育法規彙編*》。臺北市：國立臺灣藝術教育館。
- 劉文潭(1997)。《*現代美學*》。臺北市：臺灣商務印書館。
- 劉用德(2012)。《*學生創意偶戲比賽文北中的狂歡化現象之探討—以海山高中參賽團隊為例*》(未出版之碩士論文)。國立臺灣藝術大學戲劇學系，新

北市。

劉昌元（1994）。*西方美學導論*。臺北市：聯經。

顏映馨、何俊青（2002）。馬庫色的美學思想及其對美感教育的啟示。*美育*，*130*，92-96。

## 二、英文

Bourdieu, P. (1986). *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.