

藝術與青少年次文化

古蕊榛／縣立海山高中教師

教學對象：高中一年級

教學科目：美術

教學時數：8 節

設計理念

近來，「流行與藝術」常是藝術界熱門的話題，這兩者的差異與相通也是藝術家試圖探索的題材，因此希望透過課程的探討，讓學生思考與生活息息相關的流行文化，了解流行文化的特質；並且從藝術史來看兩者如何從無關走向相關，認識藝術與流行結合的情形，思索藝術層次高低的問題；再藉由現今藝術的表現，知曉青少年次文化成爲藝術素材的狀況，觀察藝術對青少年次文化的看法；最後能以藝術創作，來表現對青少年次文化的認知。

課程目標

1. 了解青少年次文化的內涵與特質以及與成人文化的差異與衝突。
2. 透過藝術作品的介紹，認識流行文化與藝術的結合。
3. 了解現今青少年藝術創作的情形，引導學生認知自身的文化與藝術。
4. 藉著藝術創作，表達對青少年次文化的觀察與看法。

先備能力

1. 經過國中美術課程的學習，學生具備基本美學的概念與觀察藝術品的能力。
2. 學生對青少年流行文化有濃厚的興趣，對流行文化的形成與特質充滿好奇。
3. 學生具備思辨與討論發表的能力。

單元內容

◎單元一：流行藝術送作堆(4節課)

在藝術發展的歷程中，流行文化與藝術的結合，是一個重要的里程碑。過去此兩者如同一個向東走一個向西走，流行文化無法與古典的藝術有關。之後，從二十世紀的普普藝術，到現今藝術的表現，我們經常看到兩者相遇的火花，讓人感受到藝術與生活、商業的密不可分。

◎單元二：Young Power——下一個就是我(4節課)

介紹以青少年流行文化為主題的作品，觀察藝術對流行文化的反思，體驗年輕人勇於表現的活力，並藉著藝術創作，表達自己對青少年流行文化的觀察與了解。

課程架構

主題	藝術與青少年次文化	
子題(單元)	流行藝術送作堆	Young Power——下一個就是我
分段能力指標	1.分析生活影像，了解流行文化。 2.藉由視覺影像，剖析文化差異。 3.了解普普藝術，藝術與流行、商業結合情形。 4.思辨藝術層次高低的議題。	1.了解青少年的藝術創作現況。 2.反思青少年流行文化。 3.分析生活影像，了解流行文化。 4.使用媒材、技法，進行創作。
單元目標	1.了解何謂青少年次文化。 2.探討青少年次文化與成人文化的差異。 3.說明流行文化與藝術的結合。	1.認識現今青少年藝術創作的樣貌。 2.省思流行文化。 3.以藝術創作，表達對青少年次文化的了解。 4.自我評量及欣賞他人作品。
時間	4 節	4 節
行為目標	1-1 能從視覺文化的觀點分析流行事物。 2-1 能比較差異，增加對次文化的了解。 2-2 能尊重彼此的差異，關懷對方。 3-1 能以視覺分析與文字傳達對普普的認識。 3-2 能了解藝術、生活、商業結合的情形。 4-1 能思索藝術題材有無高低之分。	1-1 能知道青少年的藝術創作現況。 2-1 能對青少年流行文化提出觀察與省思。 3-1 能蒐集並分析生活影像，以了解日前流行文化。 3-2 能使用媒材、技法及過程，進行創作。 4-1 能評量自己與欣賞他人作品。
教學媒體與資源	教師：電腦、單槍投影機、包含課本及補充圖片影像的教學媒體或投影機、包含課本及補充圖片影像幻燈片。 學生：課本、筆、筆記本、相關的圖片與資料	教師：電腦、單槍投影機、包含課本及補充圖片影像的教學媒體或投影機、包含課本及補充圖片影像幻燈片、鉛筆、橡皮擦、A4紙、創作媒材。 學生：課本、筆、筆記本、相關的圖片與資料、創作工具與媒材。

主要教學活動	<ol style="list-style-type: none"> 1.了解何謂青少年次文化。 2.討論青少年次文化與成人文化的差異。 3.學習與了解兩者的差異。 4.介紹流行文化與藝術的結合。 5.討論藝術、生活、商業的關係。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.介紹現今青少年藝術創作的樣貌，如漫畫同人誌、大頭貼、電玩藝術與快閃族。 2.探討藝術品對流行文化的省思。 3.以創作表現對流行文化的觀察。 4.完成創作作品。 5.學習評量自己與欣賞他人作品。
教學策略	資料蒐集、欣賞、講述、討論、發表討論	資料蒐集、欣賞、講述、討論、學生創作
教學評量重點	<ol style="list-style-type: none"> 1.能了解何謂青少年次文化的特質。 2.能理解青少年次文化與成人主流文化的差異。 3.能溝通與尊重文化的差異。 4.能認識普普藝術的意義。 5.能知曉流行文化與藝術結合的情形。 6.能思索藝術內涵的議題。 7.能知道現今青少年藝術創作的樣貌，如漫畫同人誌、大頭貼、電玩藝術與快閃族。 8.能思考藝術與流行文化。 9.能發表個人看法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.能知道現今青少年藝術創作的樣貌——如漫畫同人誌、大頭貼、電玩藝術與快閃族。 2.能思考藝術品對流行文化的省思。 3.能發表個人看法。 4.能探索藝術家創作的想法。 5.能蒐集與流行文化相關的資料。 6.能使用媒材技法進行創作。 7.能說明自己作品的意涵。 8.能欣賞他人的作品。

教學內容

一、教學簡案

行為目標	教學活動	學習資源	評量
	<p>單元一（子題）：流行藝術送作堆</p> <p>準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師準備： 課本、單槍投影機與電腦（幻燈機與幻燈片）、上課需要的影像或圖片製成教學媒體、流行文化的相關影像或圖片。 2.學生準備： 課本、鉛筆、筆記本、流行文化的相關影像或圖片。 		

<p>1-1 能從視覺文化的觀點，分析流行事物。</p> <p>2-1 能比較差異，增加對次文化的了解。</p> <p>2-2 能尊重彼此的差異，關懷對方。</p> <p>3-1 能以視覺分析與文字傳達對普普的認識。</p> <p>3-2 能了解藝術、生活、商業結合的情形。</p> <p>4-1 能思索藝術題材有無高低之分。</p>	<p>發展活動</p> <p>1.引起動機 觀看課本的插圖，討論流行話語、何謂「流行飛遜」。</p> <p>2.活動一：插圖問題探索與討論</p> <p>(1)何謂青少年次文化？</p> <p>(2)青少年次文化是低級的嗎？</p> <p>(3)它與成人世界的主流文化對立嗎？還是有共通之處？</p> <p>(4)分析 2004 年臺北飛遜情報大解析，並完成青少年次文化 Check it Out 的討論。</p> <p>(5)我們該如何看待青少年次文化？</p> <p>(6)我們該如何面對青少年次文化與成人文化的差異？</p> <p>(7)教師統整同學意見，鼓勵彼此尊重與包容。</p> <p>——第一節結束——</p> <p>3.活動二：說明流行與藝術的結合</p> <p>(1)流行與藝術結合的開始—認識普普藝術</p> <p>a.教師引出流行議題，說明普普藝術的思潮。</p> <p>b.同學完成絕世美女普普畫以增加對普普藝術的了解。</p> <p>——第二節結束——</p> <p>(2)了解日前流行文化與藝術結合的情形</p> <p>a.展示例圖 11，詢問同學是否知道是哪一個時尚工業？其中有何藝術元素？</p> <p>b.說明村上隆工作室的普普風，以及藝術與商業結合的情形。</p> <p>c.介紹韓國普普藝術風。</p> <p>d.介紹臺灣與中國的普普藝術風。</p> <p>e.歸納以上地區的流行與藝術結合的情形。</p> <p>——第三節結束——</p> <p>(3)探討藝術的高低議題</p> <p>a.藝術是否有高低之分？</p> <p>b.我們如何評斷藝術的高低？</p> <p>c.藝術可否與商業結合？還是應堅持純粹、高貴的形象？</p> <p>d.教師統整意見</p>	<p>插圖</p> <p>流行文化的影像或圖片</p> <p>2004 年臺北飛遜情報大解析、青少年次文化 Check it Out 的討論。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 能說明青少年次文化 • 能指出青少年次文化的特質 • 能討論發表個人看法 • 能認識普普藝術 • 能發現藝術與流行的結合 • 能發現與了解藝術與商業結合的情形 • 能討論發表個人看法 • 能思考藝術高低的議題
---	--	---	---

	<p>綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師鼓勵作業表現認真的同學。 2. 鼓勵積極參與的同學。 3. 預告下一單元的內容及準備事項。 <p>—— 第四節結束 ——</p>		
--	--	--	--

行為目標	教學活動	學習資源	評量
	<p>單元二：Young Power —— 下一個就是我</p> <p>準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師準備： <ul style="list-style-type: none"> 課本、單槍投影機與電腦（幻燈機與幻燈片）、上課需要的影像或圖片製成教學媒體與流行文化相關的影像或圖片。 2. 學生準備： <ul style="list-style-type: none"> 課本、鉛筆、橡皮擦、打草稿用的 A4 紙或其他紙張、創作需要用的媒材、創作用底紙與流行文化相關的影像或圖片。 		
<p>1-1 能知道青少年的藝術創作現況</p>	<p>發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引起動機 <ol style="list-style-type: none"> (1) 詢問同學現今流行文化的概況。 (2) 請同學發表看法。 2. 活動一：介紹青少年的流行與藝術 <ol style="list-style-type: none"> (1) 漫畫與漫畫同人誌 <ol style="list-style-type: none"> a. 詢問同學對 cosplay 的了解，並發表看法。 b. 展示例圖，說明何謂漫畫同人誌。 (2) 大頭貼 <ol style="list-style-type: none"> a. 詢問同學拍大頭貼的經驗，展示例圖說明大頭貼的流行與美感特質。 b. 藉著大頭貼，師生共同討論流行的迷思。 	<p>師生共同蒐集的流行圖片或資料</p> <p>漫畫同人誌的相關海報或產品</p> <p>同學的大頭貼</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 能了解漫畫與漫畫同人誌 · 能說明大頭貼的流行與美感特質

2-1 能對青少年流行文化提出觀察與省思。	<p>(3)電玩藝術</p> <ol style="list-style-type: none"> a.詢問同學玩電玩的經驗以及對電玩的看法。 b.教師統整意見並分析電玩的優缺點。 c.展示例圖說明電玩藝術的特質。 d.同學完成電玩藝術練功心得。 <p>(4)快閃——表演藝術</p> <ol style="list-style-type: none"> a.詢問同學對快閃族的看法。 b.展示例圖說明快閃與這種藝術的特質。 c.教師歸納以上青少年藝術與流行的特點。 		<ul style="list-style-type: none"> · 能分析電玩的優缺點了解電玩藝術的特質 · 能了解快閃族與這種藝術的特質 · 能探討青少年藝術與流行的特點與省思
3-1 能蒐集並分析生活影像，以了解日前流行文化。	<p style="text-align: center;">——第一節結束——</p> <p>3.活動二：教師說明創作</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)說明本單元創作的主題 (2)展示例圖、其他補充圖片，說明其創作理念。 (3)展示例圖說明創作媒材與應注意的事項 <p>4.活動三：同學進行創作</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)蒐集流行的圖片或資料 (2)構思草圖 	蒐集流行圖片或資料	<ul style="list-style-type: none"> · 能探索藝術家創作的想法與媒材形式的使用
3-2 使用媒材、技法及過程，進行創作。	<ol style="list-style-type: none"> a.選擇創作媒材。 b.規畫如何呈現流行文化。 <p style="text-align: center;">——第二節結束——</p> <p>(3)實作：注意畫面及文字的整體效果、構圖的美感、構圖的表現力、適當的創作手法及媒材技法。</p> <p style="text-align: center;">——第三節結束——</p>		<ul style="list-style-type: none"> · 能蒐集流行圖片或資料能運用資料完成草圖 · 能完成作品
4-1 能評量自己與欣賞他人作品。	<p>綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師鼓勵作業表現認真的同學 2.鼓勵討論積極參與的同學 3.預告下一單元的內容及準備事項 <p style="text-align: center;">——第四節結束——</p>		<ul style="list-style-type: none"> · 能自我評量與欣賞他人作品

二、教材設計

◎單元一 流行藝術送作堆

流行與藝術的壁壘分明，就好像青少年次文化與成人主流文化間的隔閡。然而在普普藝術的表現裡，藝術家消除兩者的鴻溝，發展出新鮮有趣的新題材，使藝術隨著流行不斷更新風貌，令人思索藝術層次的問題；此外，藝術對流行文化的反省，值得我們思考。

一、流行在你我之間

為什麼我的孩子總令我操心，穿耳洞、上網交友、講一些暗語，手機響個不停，又常換新機種，難道她不知道賺錢辛苦嗎？真不知她心裡在想什麼？青少年的世界與成人的世界真的沒有交集嗎？我們常聽到流行就是一種文化，它的意思是說社會的一群人，經過長時間的相處互動後，產生一種彼此了解接受的價值觀念、行為態度與生活方式，這種相互認同的生活模式（表現在食、衣、住、行、娛樂、流行語、觀念行為等）即是文化。若是多數成人所發展的，稱為主流文化。相對的，少數特定群體（如青少年等）所發展的，便稱為次文化。既然如此，現在請同學觀察時下青少年與成人的流行文化，調查填寫以下的「飛遜情報大解析」，試著探討何謂「青少年次文化」以及與成人文化之間的異同。

飛遜情報大解析

好近 / 好遠	青少年的流行文化	成人的流行文化
衣著打扮		
日常用品	日韓劇周邊商品	
流行用語	臺客、香蕉芭樂	
娛樂休閒	聽流行歌曲、KTV 拍大頭貼 電玩、漫畫	聽流行歌曲、KTV 電玩、上網、漫畫
觀念行為		減肥、美白、整型 留住青春

●青少年次文化 Check it Out

仔細觀察「飛遜大解析」，想想看「青少年流行文化」有何特質？青少年的穿著、用品、休閒和觀念、行為是否與成人截然不同？以下有七個參考觀點，若同意，請在□中打勾；若不同意，可在空白處寫下自己的看法，再將結果與全班同學以及父母師長討論分享。

1. 取笑的暗語形式

在青少年俚語中，「哇靠」、「ATOS」這些夾雜國臺語、英日文的話語，充滿著戲謔，形成了獨特的流行語。

- 不同的看法：

2. 偏好圖像思考

由於動漫畫與網路的普及，大部分青少年對視覺圖像興趣濃厚，對於長篇大論較無耐心。

- 不同的看法：

3. 注重同儕的歸屬感

青少年大多相當重視朋友，同儕間影響甚深，因而衍生成特殊的同齡文化。

- 不同的看法：

4. 易受傳媒的影響，注重流行時尚。

接觸媒體是青少年主要的休閒活動，從中內化成一些觀念行爲，如明星夢、整型風、趕流行、凸顯自我等。

- 不同的看法：

5. 崇拜偶像

由於大多數青少年自我認同的不足，容易轉向偶像崇拜，組成 FANS 追星族。

- 不同的看法：

6. 獨特的價值觀，又是成人世界的縮影。

青少年處於社會的過渡階段，一方面想從孩童期成長，另一方面又無法迅速融入成人社會，因此產生了獨特的自我文化。雖然有別於成人與兒童，然而，從以上可知大部分青少年往往接受成人價值，並無反成人、反文化的傾向。換言之，青少年次文化寄生於主流文化，並無法獨立存在。

- 不同的看法：

還記得有一則廣告，父子感情疏離，互不交談，各自進房間休息，之後同時傳來歡呼聲，原來彼此是 on-line 電玩的網友呢！LKK 與 e 世代到底是近還是遠？值得大家玩味深思，只有互相尊重溝通，才能更貼近彼此的心。

● 流行與藝術的相遇

經過以上的探討，同學們應該了解青少年流行文化的特質，它易受傳媒資訊的影響，可說是成人世界的縮影，某種程度上代表了整個社會的價值觀。然而在傳統的藝術世界中，通俗文化是無法登大雅之堂的，直到二十世紀的普普藝術，才成爲受重視的繪畫主題，這種題材的開發影響深遠，在之後的各種藝術表現中，處處可見流行文化與藝術結合的情形。

英國文化工作者 Julian Robinson 說：「許多偶像明星——不過是化妝、包裝、整型、抽脂、隆乳、良好公關所組合的成品，展示著商業化的文明印記，是我們消費文化的真實反映。」你是否同意？

崇拜偶像是人人共有的經驗，完美的外型更是流行的指標，在美國普普藝術家沃荷 (Andy Warhol, 1928 ~ 1987) 的作品中，我們看到的是美國的性感偶像瑪麗蓮夢露。沃荷以絹印技法，將外表亮麗的明星印上豔麗的色彩，不精準的影像影射如夢似幻的明星面貌。被傳媒塑造出來的偶像，

隱藏了真實生活的脆弱（瑪麗蓮夢露於1962年自殺），而以完美的形象呈現於人前。整幅作品說明廣告包裝美化明星，明星受人崇拜，然而虛名易逝的現象。在此，沃荷藉由創作呈現流行文化與大眾生活的關係。

所謂的普普藝術（Pop Art）即通俗藝術（Popular Art），開始於一九六〇年代初期，主要的特質是強烈地質疑高低文化之分，反對藝術是少數精英的專利，質疑精緻藝術的獨特性，喜好生活用品、肯定通俗、反映流行，將通俗轉化成藝術，也讓藝術變成通俗，打破了精緻藝術與通俗文化之間的那一道牆。最具代表性的藝術家便是沃荷，他以大眾視覺影像的來源——電視、廣告為題材，圖案反覆重疊來呈現美國商品圖像的普遍及模糊藝術和流行的界線。

另外李奇登斯坦（Roy Lichtenstein, 1923～1997）取材漫畫，放大並簡化影像，色彩豔麗，再以網點呈現，使人聯想到印刷製版的情形，述說著娛樂影像大量生產的現象。至於雕塑方面，歐登伯格（Claes Oldenburg, 1929～）則以日常物件為主題，如晒衣夾，放大尺寸，擺設在公共場所，轉變了這些日常物品的功能，迫使我们改變觀看的習慣，賦予它們新意。

總之，普普藝術的重要性在於讓過去不可能相遇的「流行與藝術」，在二十世紀發現彼此，迸出藝術的火花。

●擁抱普普精彩人生

自從發現流行與藝術麻吉後，不但打破了兩者長久以來的疆界，也開啓一片流行、藝術與商業結合的天地。現在我們先看看日本方面，在當代藝術中，被譽為日本的「安迪·沃荷」者乃是村上隆（Takashi Murakami, 1962～），2002年他與知名品牌 Louis Vuitton 合作，將LV經典的字母圖案轉換為色彩繽紛的「LV櫻花包」，使他一舉成名，而這項藝術與時尚的合作，再次模糊藝術和次文化的界線。他也和沃荷一樣擁有自己的公司，以工廠的方式進行創作，讓藝術家掌握商品販售與媒體行銷，使藝術、流行與商業形同一體，藉此，村上隆讓日本流行文化走入西方的時尚舞臺與藝術世界。

二〇〇二年，村上隆還策畫一個巡迴美國的「超級扁平」（Superflat）藝術展，獲得廣大好評。這個展覽的主題是表現日本流行文化，反映生長於動漫畫世界的新世代的異想。美國媒體評論：此展或許是從安迪·沃荷以來，最大規模地將流行文化納入藝術範疇中，述說著日本的消費文化與社會現象，也使村上隆成為日本普普風的領袖。。

日本另一位流行創造者是奈良美智（Yoshitomo Nara, 1959～），喜歡漫畫與搖滾樂的他，筆下的經典便是頭大眼大的小孩，一派單純無辜模樣。然而仔細看這些人物，並非完全天真，例如眼尾上吊的雙眼，流露出一副「看什麼看？你管我！」的挑釁神情；有時小孩的頭上綁著繃帶，並且常處於一片寂寥的背景中，這種欲言又止的受傷神情，似乎暗示著一種「沒有人了解我」的孤獨感。

與日本相似，韓國的藝術界也吹起一股卡通漫畫流行風，如李東起（Dongi Lee, 1967～）作品「搖滾樂」，我們看到他創造了一個名為「原子小老鼠」的角色，結合了美國的米老鼠與日本的原子小金剛，披著長披風、身穿高領巾的學生制服，有如超級巨星貓王般歌唱、跳躍，像是韓國青少年生活的翻版，反映出韓國受美、日流行文化的影響。



至於臺灣方面，以青少年流行文化為創作題材而受人注目者乃是洪東祿。他的玩偶系列——「美少女戰士」與「無敵鐵金剛」等，以大尺寸的燈箱，加上華麗的色彩與光柵片技術，造成的影像晃動、聲光俱備的效果，這些視覺效果往往令人驚喜。表面上，這些作品注重感官的感受以及搶眼的包裝，但也讓人思考背後的時代樣貌與消費文化。

在過去的藝術品中，所歌誦的聖像是架構在真人真事上，然而，洪東祿所擁戴的偶像，雖然同樣具備拯救世界的使命，但卻來自卡通動漫裡的虛擬世界。而這些捏造出來的假面英雄，對許多人來說，比真實世界更真實，取代了聖母耶穌的位置，成為新的救世主。

洪東祿藉此反映新世代對於卡通人物的普遍認同，凸顯了年輕人的生活模式，那些眼花撩亂的晃動畫面，的確是感情上的最大慰藉。當美少女戰士置身於西方宗教畫的背景時，我們知道「美少女戰士」儼然是藝術題材的新聖母，青少年的次文化攻占了主流文化的舞臺，成為美術館的新偶像。

還有楊茂林的作品，用檜木為媒材，以佛教造像風格將卡通人物一無敵鐵金剛、原子小金剛與女金剛，搖身一變為受人膜拜的神祇，煞有其事的端坐或躺臥，令人不禁莞爾。

另外，時裝設計師出身的翁邦鳳與方廷瑞，以色彩鮮豔服裝結合影像，類似劇場的裝置作品「夢·遊仙境2」，透過感應器偵測觀眾的來到，再啟動巨大人形兔模特兒，做出與觀眾互動的表演，充滿卡通的夢幻性與娛樂性。

在中國大陸方面，諸如楊福東與劉野的作品，表現出中國傳統山水畫元素與現代卡漫風格結合的情形，別具特色。

●藝術 High & Low，大家怎麼看

你喜歡村上隆、洪東祿的作品嗎？當藝術擁抱次文化，這樣的作品是媚俗投機嗎？如果未來的美術館與遊樂園無甚差別時，你會認為不成體統嗎？說說你的看法並與同學分享。

◎單元二 Young Power ——下一個就是我

現今藝術的發展，一股年輕的活力正在流行，在自己的領域中揮灑才華。青少年的流行文化裡，流動著勇於突破的活力，也沒有傳統的包袱。這樣的特質成為創作的動力，正在蓬勃發展。現在我們先欣賞「少年郎的流行與藝術」，然後再動手秀出自己對流行文化的認識。

一、少年郎的流行與藝術

上單元中，我們看到安迪·沃荷、村上隆等人選擇擁抱「媚俗文化」的藝術態度。接下來，我們將介紹更年輕的創作者——少年郎的藝術表現，他們本身就是青少年，藉此來認識新新人類的新世紀美學與流行。

●漫畫同人誌



漫畫因其動人的圖像故事、跳躍式思維與幽默諷刺等特色，成為年輕學子最易接受的視覺影像。在臺灣，漫畫迷愛好漫畫的熱情，使他們聚集起來分享興趣、並抒發創作的慾望，形成與主流漫畫（商業誌）有別的漫畫「次文化」，那便是「漫畫同人誌」。

「同人誌」（Dojinshi）一詞來自日本，乃指一群漫畫同好所組成的社團，以高中、大學生居多，透過網路意見交換來創作。另外，同人誌是一種綜合性的青少年休閒活動，他們以設立據點或透過販售會（臺灣稱 Comic World）來與大眾交流。在展示販賣會中可見他們的作品以及自製的周邊商品如馬克杯、貼紙、文具等，可說是漫畫資訊展。再者，活動中最引人注目的便是「角色扮演」（cosplay），他們打扮成卡漫、電玩或布袋戲的人物，形成販售會上的焦點花絮。漫畫同人誌是集合了美術、表演、音樂等藝術活動，他們藉此在創作、行銷或人際互動上有著不同於學校教育的學習，衍生出其特定的青少年次文化，也是未來漫畫創作者的孕育之地。

●輕鬆拍出漂亮風采

自從一九九四年日本研發出第一部照相貼紙機（臺灣俗稱大頭貼）開始，這種結合攝影、電腦影像與列表技術的電玩機種風靡全亞洲，尤其在青少年中造成一股搶拍風潮，將大頭貼集成相冊，記錄彼此友誼，因此大頭貼也是人緣好壞的指標。到底大頭貼有何魅力讓我們趨之若鶩？其實，大頭貼快速取得、滿足自導自演的表演欲，給予我們許多歡樂；另外，就美感而言，大頭貼使膚色較白且瑕疵全無，的確美多了，這都是它深受歡迎的原因。

大頭貼可說是青少年間最普遍的攝影藝術活動，它滿足了大家創作的欲望。例如可以自選背景、加上卡片般的裝飾、寫上紀念文字。

此外，大頭貼也成為新世代藝術家的靈感來源，例如臺灣當代藝術工作者可樂王，他以大頭貼的形式，拍攝許多西門町少女的照片，表現時下青少年哈日族的「裝可愛」與愛現文化。

還有陳擎耀的作品也是取材自大頭貼，陳擎耀本人穿著日本軍服，與三位美少女同學組成一支突擊隊，占領大頭貼店，底下還寫著一排紀念文字，陳擎耀表示「大頭貼」是一種全世界的流行文化，因此他以自己與友人為主角，輕易的無厘頭搞笑，滿足表現與創作欲，藉此來呈現青少年次文化的特質。

●疑難雜症解答區

大頭貼也顯示了人們追求美白與明星夢的現象，你的看法如何？

1.流行的省思

愛美是人的天性，傳媒所播放的減肥、美白的廣告，不斷的催眠我們那才是流行、才是美。到底追求流行是好是壞？是快樂還是痛苦？什麼才是美？大頭貼的美感證實了俗語說的「一白遮三醜」，你認為呢？或者那只是白人的美麗標準？請舉例與老師同學討論。

2.明星夢

你羨慕明星的生活嗎？如果有機會，你想成為明星嗎？為什麼？

- (1) 找出適當流行的符號，來呈現主題，作品的表現形式須與主題有關。
- (2) 可使用多種技法與媒材，但要注意是否恰當。
- (3) 參考的圖像，如要直接拼貼，須注意大小、色彩、清晰度，作出適宜的安排。
- (4) 不同材質的東西拼貼時，要留意彼此間的協調。
- (5) 須注意圖像與圖像的相關性。
- (6) 須留意整體畫面的統一性與完整度。

4. 評量

- (1) 展示並說明自己的作品，與師長同學共同觀摩討論。
- (2) 發表自己與同學作品的優缺點。
- (3) 修改自己作品的缺點，增加完整度與藝術性。

教學評量

1. 青少年次文化 Check it out 問題討論：10%
2. 絕世美女普普畫：5%
3. 藝術 High and low 問題討論：5%
4. 流行的迷思問題討論：5%
5. 電玩藝術練功心得：5%
6. 創作：70%
7. 蒐集資料：加分
8. 發表與分享：加分

評量表

評分標準：

(一) 問題討論與練習：30%

1. 青少年次文化 Check it out 問題討論：10%

- (1) 無法討論者 + 0
- (2) 能討論並說明選項者 + 3
- (3) 能討論並說明選項，而且表達得很好者 + 5

2. 絕世美女普普畫：5%

- (1) 無法獨自完成表格者 + 0
- (2) 能獨自完成表格者 + 2
- (3) 能獨自完成表格並說明者 + 4

3. 藝術 High and low 問題討論：5%

列為發表分享的加分記錄

4. 流行的迷思問題討論：5%

列為發表分享的加分記錄

5. 電玩藝術練功心得：5%

- (1) 無法獨自完成問題者 + 0
- (2) 能獨自完成問題者 + 2
- (3) 能獨自完成問題並說明者 + 4

(二) 創作：70%

- 1. 整體效果是否表現了流行文化，最多 + 10
- 2. 構圖的好壞，最多 + 8
- 3. 構圖是否具表現力，最多 + 4
- 4. 創作手法，最多 + 8
- 5. 媒材技法熟練程度與效果，最多 + 6
- 6. 用心的程度，最多 + 4
- 7. 蒐集資料用心的程度，最多 + 3

參考資料

- 張志彰（1992），淺談青少年次文化，學生輔導通訊，20期，頁4-11。
- 張景然（1992），青少年次文化及其病相之探討，學生輔導通訊，20期，頁12-17。
- 陳奎（1996），青少年次文化的社會學分析，臺灣教育，546期，頁101-105。
- 高強華（1997），瞭解青少年次文化，中等教育，48期，頁101-105。
- 行政院青輔會（1996），青少年白皮書，臺北：中華民國行政院青輔會。
- 馬藹屏（1997），青少年次文化初探，學校衛生，30期，頁55-59。
- 高強華（1997），次文化的了解及運用，關懷新新人類。臺北：國立臺灣師範大學。
- 賴保禎等（1999），少年心理學，臺北縣：國立空中大學。
- 謝淑靜（1999），高中學生次級文化之研究，國立彰化師範大學教育研究所碩士論文。
- 藝術家雜誌315期，2001年8月，p202-237。
- 藝術家雜誌352期，2004年9月，p276-287。
- 美學地圖，Julian Robinson 著，薛絢譯（2000），臺灣商務出版社。
- 臺灣當代美術大系——遊戲互動篇，文建會策畫，藝術家出版社，2003。
- 臺灣當代美術大系——社會世俗篇，文建會策畫，藝術家出版社，2003。
- 臺灣當代美術大系——商品消費篇，文建會策畫，藝術家出版社，2003。
- 臺灣當代美術大系——觀念辨證篇，文建會策畫，藝術家出版社，2003。
- 虛擬的愛——當代新異術，臺北：當代藝術館策畫，財團法人當代藝術基金會出版，2004。
- E.Grombrich 原著，雨云譯（1991），藝術的故事。臺北聯經出版社。
- T.Osterwold，Pop Art，Taschen，1999。
- M.Rush，Japanese Rising，Florida，2003。
- Sister W.Beckett，The Story of Painting，DK，1994。