

秀出我的流行世界

School Kids' Explanation and Expression with Painting of Popular Culture

張家琳

Chia-Lin CHANG

國立臺灣師範大學美術研究所美術教育組博士班研究生

壹、當代藝術教育不可忽略的一環 — 流行文化！

學童，一直是我們在美術教育裡不可忽視的主角。我們透過了解他們的需要，尊重他們的想法，在當代快速轉變的社會氛圍下，與他們在美術學習裡相互進步；但，在美術教學中，我們是不是常常忽略學童的次級文化對他們的影響呢？這些新時代的次級文化現象，在兒童的生活圈內，因為他們的相互激盪、磨合與共識，漸漸地轉化成屬於他們的流行文化，例如：網路遊戲、電視卡通、交友網站或部落格、大頭貼、漫畫、偶像劇、MSN、MTV等，其對於學童的生活與觀念皆造成相當大的影響，因此，在當代的藝術與人文教育裡，這些與學童緊密相關的流行文化已成為不容忽視的角色，其反映了學童的生活價值觀與其次級文化的關懷核心，我們該如何檢視流行文化對其影響與意義，成為了下一個重要的議題（張家琳，2007）。此外，我們應該試著思考，若今天學童創造出的東西並非藝術教師眼中的「美感原則」，在評量的過程中，主觀的意識是不是容易引導我們將學童的作品打入冷宮，而忘了這些作品的內涵裡藏有許多學童欲傳達的生活感動與創意，學童的創作行為會不會因為教師的主觀（或冷落）而有所局限呢？在當代尊重多元表現的美術教育裡，這也成了我們不可忽視的一環。有鑑於此，筆者試圖透過藝術與人文課程的實施，了解學童在流行文化裡所關心的範疇與內涵，探究流行文化對其創作、想法與生活的影響，並加以記錄和分析其回饋與作品展現，以提出課程實施後的結論與建議。綜合上述，本文要探究的有下列三個重點：

- 一、探究學童在流行文化裡所關心的範疇與內涵。
- 二、探究學童透過流行文化的藝術表現方式與詮釋內容。
- 三、提出本課程實施後的結論與建議。

貳、是的！這是我們的流行！

一、學童眼中的流行主流

「流行文化同其他文化一樣，其本身就具有一種無形的、然而又是相當強大的象徵性權力。」（高宣揚，2002）

流行文化，就像是一種可以令學童開心、喜悅的催化劑，在學童的生活世界裡佔有相當重要的地位，我們總是能在下課時間發現學童在談論著「流行」，我們也能從學童的穿著與配件上看見他們的「流行」；但，我們是不是真的了解他們的流行？哪些流行文化是學童眼中的主流？在多元的流行文化範疇裡，學童所關注的重點是什麼？我們都得一一釐清。筆者透過對76位國小學童的問卷調查裡發現，56%的學童選擇電視卡通（如：《火影忍者》、《海賊王》或《小丸子》等）為其最關注的流行文化，23%的學童則選擇網路遊戲（如：《爆爆王》、《跑跑卡丁車》或《楓之谷》等），13%的學童選擇以電視節目與電影（如：各類偶像劇、電影或《模范棒棒堂》¹）為主，最後的8%學童有各種不一樣之選擇（如：偶像明星、漫畫、王建民與洋基隊等），電視卡通與網路遊戲成了學童在流行文化裡關注的核心（張家琳，2007）。這些流行文化透過視覺

影像進入學童的視覺經驗與生活之中，進而轉換成屬於學童生活意識裡的一部分，再經由不斷的淬煉變成其所關注的流行意象。若我們欲了解學童對於流行文化的想法與概念，就得從這些學童所關注的流行文化影像開始，經由視覺文化的批判理論（critical theory）探究（Fuery & Fuery, 2003），至最後的意義解析與定位，如此才能清楚了解學童在流行文化所關注的概念體系。

二、這些流行文化的魔力

這些流行文化到底有著什麼樣的魔力？使得學童對他們愛不釋手。筆者認為豐富的視覺刺激、劇情變化與聲光效果，是其能成功捕捉學童目光並成為學童流行世界主流的重要原因，從學童最關注的「電視卡通」與「網路遊戲」來探討，我們可以發現這些流行文化裡的人物，在造型上具創意設計與多元變化（見圖1）；劇情內容上也有著豐富有趣的規劃（例如：《楓之谷》遊戲的過關方式是打敗怪獸與完成許多任務；《航海王》卡通裡的主人翁必須經歷許多冒險，與夥伴同心協力，以爭取得到寶藏的機會）；表現型態多樣化並且滿足學童的好奇心（例如：網路遊戲可以單機使用，亦可多方連線，甚至可以線上麥克風對話以確認彼此的虛擬任務；電視卡通包含各種題材，諸如機器人、怪獸、海盜與忍者等，具有多種的變化），在這種情形之下，學童容易被吸引，進而喜歡這些流行文化，因為這些流行文化滿足了學童在日常生活裡不能實現的想像，並且帶領學童進入另一個創意世界；就像是刺激他們的內在慾望（動機）而使他們有更多的創造空間一般（Amabile, 1983）；此外，這些流行文化也是學童與同儕之間共同默契，所以了解與喜愛這些流行文化，也成了學童人際相處互動上不可缺少的部分。



圖1 網路遊戲、卡通的人物造形（資料來源：<http://tw.games.yahoo.com/maple/>）

身為藝術教育工作者的我們，應該看到流行文化對於學童觀念與生活層面的影響；藉由了解、分析與歸納這些影響，將其設計為藝術課程，以作為學童在藝術學習上的催化劑。筆者秉持著這樣的觀念，透過「秀出我的流行世界」藝術課程設計，以了解學童與流行文化之間的關係，並協助其透過藝術表現以彰顯自我對於流行文化的態度，冀望以此突顯流行文化對於學童的藝術學習價值性。

參、秀出我的流行世界

本課程為張家琳（2007）在《國小學童在流行文化裡的創造力表現探究》的延伸課程（研究對象不同班級），課程名稱為「秀出我的流行世界」，主要欲探究學童對於流行文化的詮釋與繪畫表現情形。研究對象為台北市某國小六年級之27位學生，以為期四週（共八節）的視覺藝術課程以作為研究課程，整合學童的表現、回饋與反應，以釐清學童對於流行文化的解讀重點與其透過流行文化的藝術表現情形。課程以Stewart & Walker（2005）提出之課程發展過程（The Curriculum Development Process）為主要之參考依據，課程設計的主要內容如下：

- 一、主要觀念（Big Idea）：流行文化與藝術表現。
- 二、關鍵概念（Key Concepts）：
 - （一）流行文化與學童觀念態度、價值觀、生活背景的關係。

- (二) 流行文化與學童藝術表現的關係。
- (三) 學童對流行文化的藝術詮釋與省思。

三、基本問題 (Essential Questions) :

- (一) 我喜歡哪些流行文化？為什麼呢？
- (二) 這些流行文化與我的生活有什麼關係？
- (三) 我如何透過流行文化表現我的藝術作品？
- (四) 在我的藝術作品裡，我有什麼樣的流行文化故事要說？
- (五) 我所喜歡的流行文化與他人的，有什麼相似或差異性？
- (六) 我透過這次的「秀出我的流行世界」課程，學到了什麼（有什麼感觸或省思）？

四、單元目標 (Unit Objective) :

- (一) 引導學童了解流行文化與其自我和生活上的關係。
- (二) 幫助學童將流行文化與其本身生活脈絡 (context) 連結，並引導學童透過藝術表現自我的流行文化。
- (三) 引導學童與同儕和教師分享其流行文化之設計作品，並闡述其創作理念與想法。

五、課程計畫 (Instructional Plan) 與活動 (Activity) :

共分爲三個課程單元；這三個教學單元爲自編教材，課程名稱爲「秀出我的流行世界」，各單元之教學理念，分述如下：

第一單元：「我眼中的流行是什麼」。引導學童透過網際網路搜尋自我關心的流行文化，並幫助其解析和述說對這些流行文化喜歡的原因，如：在你的生活裡有哪些流行文化是你喜歡的？或者是常接觸的？你爲何會接觸這些流行文化，你是否可與我們分享討論？你認爲這些流行文化與你的生活有什麼關係？以上述方式幫助學童釐清流行文化對其生活的影響與呈現出的意義，並請他們將其心得記錄下來（如圖2）。

第二單元：「我的流行世界」。此單元主要在引導學童透過流行文化，進行藝術的創作與思考，學童經由和教師與同儕之討論分享，省思流行文化對其有何意義；其可透過藝術表現的行動將流行文化創造成自己更喜歡的形態，並且述說這些流行文化的藝術作品裡的故事與意義。學童在此單元學習活動中，透過手繪或是多媒材的設計，呈現自我對於流行文化與生活脈絡的意義與聯繫，並對流行文化展現創意再現（如圖3）。

第三單元：「流行放大鏡」。引導學童將之前「我的流行世界」所創作的作品展示，與教師、同儕分享其創作想法，並請學童說明其運用的「流行文化」原素的方式。學習活動期間亦實施小組同儕回饋之活動，以此增加學童對流行文化的整合經驗，並促進學童了解自我與他人，在表現流行文化上的不同觀點與創意。（如圖4、5）。



圖2 第一單元「我眼中的流行是什麼」學習活動



圖3 第二單元「我的流行世界」學習活動



圖4 肌肉男叮嚀選美賽 2007 彩色筆 4K



圖5 我要當個賽車高手 2007 色鉛筆 4K

六、課程評量 (Assessment)

本藝術課程之評量方式，各單元階段採用形成性評量，最後教師對於學童整體表現評估採用總結性評量（見表1）。

表1 本研究課程之評量方式與細節

課程名稱 — 秀出我的流行世界		
單元名稱	單元目標	形成性評量 (Formative Assessment)
第一單元： 「我眼中的流行是什麼」	引導學童了解流行文化與其自我和生活上的關係。	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 學童能否解讀「流行文化」的文本內涵對其在生活上的影響與意義。 ◎ 學童參與討論與回饋之狀況。
第二單元： 「我的流行世界」	幫助學童將流行文化與其生活脈絡 (context) 連結，並引導學童透過藝術表現自我的流行文化。	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 學童透過流行文化進行藝術創作的設計方式與想法。 ◎ 學童在造型、內容、設色與材料使用上之創意表現。
第三單元： 「流行放大鏡」	引導學童與同儕和教師分享其流行文化之設計作品，並闡述其創作理念與想法。	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 學童能否詮釋自我對於流行文化的創作理念想法。 ◎ 學童對於同儕作品說明的回饋狀況。
總結性評量 (Summative Assessment)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 學童在整個學習活動中對於流行文化的內涵詮釋（包含口述與創作），是否完善。 ◎ 學童在整體學習過程中的反應、討論與回饋，是否充足。 ◎ 學童對其所創造出的作品，是否有清楚地展現其欲呈現之文本脈絡與創意想法。 	

肆、教師紀錄與學童的反應

筆者將教學紀錄省思和學童在學習過程中的心得感想、反應與晤談等資料，進行整理，教學紀錄與省思如表2；學童回答範例如表3：

表2 教學紀錄與省思

單元	教學紀錄重點
「我眼中的流行是什麼」單元	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 學童在此活動中對於自我關注的流行文化內涵相當熟悉，也樂於和教師、同儕分享。 ◎ 學童對於自我和流行文化之間的關係，雖無法用具體的言語形容之，但教師依然可以感受到流行文化對於學童在生活上、價值觀上的重要性與影響性。
單元	教學紀錄重點
「我的流行世界」單元	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 學童在創作的同時，應用相當多的流行文化影像元素，包含：卡通、網路遊戲、影歌星影像、衣服配件等，教師發現這些元素是學童在流行文化裡關心的主要重點。 ◎ 學童的藝術創作內容喜歡改造流行文化的影像元素，並加入自編的劇情與造型，以呈現出其欲訴說的故事內容。 ◎ 學童透過流行文化的藝術創作，其故事內容大量地顯示出學童的自我信仰（念）、心理態度與價值觀，值得教師更進一步探究。
單元	教學紀錄重點
「流行放大鏡」單元	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 學童在展現流行文化的創作時，其作品自述的表達態度與能力，優於以往的表现。 ◎ 學童能指出其作品的表現意涵外，亦能指出其欣賞同儕作品的原因，這些原因與學童自我本身所關心的流行文化，有高度的相似性與關聯性。 ◎ 大多數的學童透過本次課程的學習，體驗到流行文化對其的影響，並也更認同流行文化在其生活與藝術創作上的價值性。

表3 學童心得感想與晤談反應範例

單元	教師提問問題	學生回答範例
「我眼中的流行是什麼」單元	1. 在日常生活中，哪些流行文化是你喜歡的？或者是常接觸的？	◎ 我喜歡漫畫、《楓之谷》（網路遊戲）、《跑跑卡丁車》（網路遊戲），還有《火隱忍者》（卡通節目）。（SI100201）
	2. 你為什麼喜歡這些卡通與網路遊戲，可以向老師說明原因嗎？	◎ 我覺得這些卡通與網路遊戲的內容很有趣，人物的造型設計得很有創意，很多地方都滿好玩的。（SI100203）
	3. 你覺得《海綿寶寶》（一部電視卡通）對你有什麼意義？	◎ 我覺得《海綿寶寶》很有趣，他也對朋友很友善，雖然他常會不小心發瘋，但是他總是能帶給我歡笑與快樂。（SI100212）
單元	教師提問問題	學生回答範例
「我的流行世界」單元	1. 你將如何透過流行文化來創作你的藝術作品？	◎ 我想用很多的卡通人物來表現，我希望表現他們一起到KTV唱歌，很高興的樣子。（SI100909）
	2. 你的作品裡要告訴別人怎樣的流行文化故事？可以和老師分享一下嗎？	◎ 我想表現小叮噠（卡通人物）參加肌肉選美大賽的樣子，他這樣做是為了得到小咪（小叮噠愛慕的小母貓）的芳心。（SI1009015）
	3. 你為何希望以這樣的方式表現這個卡通人物？有什麼特別的意義嗎？	◎ 因為我也希望跟他們一樣，可以在遊戲裡賽車，並且透過各種道具，幫助自己得到第一名。（SI101627）
單元	教師提問問題	學生回答範例
「流行放大鏡」單元	1. 你如何透過流行文化表現你的藝術作品？可以跟大家分享看看你的方式嗎？	◎ 我利用剪貼的方式，將我喜歡的歌星與卡通人物結合，表現他們快樂跳舞的樣子。（SI102303）
	2. 在其他人的流行文化藝術表現裡？你最喜歡誰的？為什麼？	◎ 我喜歡小舒（暱稱）的作品，因為她喜歡的遊戲和我的一樣，都是《網球拍拍》（網路遊戲），我們兩個也常常聊這個遊戲的有趣內容。（SI102306）
	3. 經過這幾堂課後，你覺得你學到了什麼？	◎ 我覺得老師跟同學都和我分享了很多流行文化的內容，我覺得很有趣；我也用流行文化表現了我的藝術作品，這張作品代表我的流行，我也更喜歡我自己的流行文化了。（SI102321）

伍、流行文化融入藝術教學後的省思與展望

透過這幾週的教學課程和互動討論、訪談的紀錄看來，筆者對於學童在流行文化的關心範疇、詮釋方式、藝術表現的情形與其對於課程的看法和態度，有更多的了解與收穫，筆者得到以下幾點心得：

- 一、筆者以流行文化來作為藝術課程的內容，這使得學童的反應熱烈，並且促使他們的發言與回饋增加，可見得流行文化與他們的生活是緊密相繫的。與學童討論流行文化可以幫助他們以更宏觀、更多元的角度去了解、解讀與欣賞屬於自己的流行文化；引導其對流行文化有更深入的體悟與省思。
- 二、學童透過流行文化的影像，能表達出許多對於這些文化的喜愛或認同，這股熱情構成了高度的內在動機，幫助學童對於流行文化的創作，有更多意願去實行，能帶給學童有別於以往的藝術創作經驗和心態。我們不能單純就「現代主義」的美感原則，來斷定學童透過流行文化的藝術作品之優劣，因為其中包含著學童深度欲傳達的生活態度價值觀與背景脈絡（Context），這些流行文化代表著他們的信念，也代表著他們的想法，藝術教師應該從中得到訊息，幫助學童的藝術觀念與表現往更正面積極的方向發展。

此外，筆者對於課程的實施過程與結果，加以整理釐清後，也提出以下三點建議，以供參考：

- 一、學童所關注的流行文化正是他們的信仰（believe）、態度（attitudes）與價值觀（values）的反照，在當代的藝術教學中，應該考慮將學童所喜愛的流行文化納入課程設計與評量中，傳統首重「形」與「色」的藝術教學觀點，應該延展出更多的彈性與包容，藝術教育才能符合時代潮流所需要，也才能真正受到學童的歡迎與重視。
- 二、流行文化對於學童雖有正面的影響，然而，其亦有負面的缺點，例如：流行文化可能造成學童的主觀迷失或傳統文化認同感低落等問題。在我們實施融合流行文化的藝術教學時，是否也注意到它可能為學童帶來的反效果，如何在這之間取得平衡，並且彰顯其長處，避免其缺點過分影響學童，是藝術教師下一個重要的考驗。
- 三、流行文化教學在藝術教師的課堂上是否也是主要的課程規劃重點？若不是，其問題可能是什麼？藝術教師對於流行文化依然具有偏見，認為其難登大雅之堂？藝術教師的教學觀念傳統，對於流行文化的認識不深？藝術教師鮮少與學童互動，不了解學童在流行文化裡所關心的重點為何？以上的疑問也是我們必須省思的，在後現代尊重多元藝術表現的氛圍裡，若是藝術教育工作者依然沒有將教學的視野放大，恐怕其教學方式也將受到質疑。藝術教師對於當代流行文化的再認識、再了解與再創造，是藝術教育在未來必須努力的改進方向。

流行文化是學童生活裡不可或缺的好朋友，藝術教師若能透過這個好朋友來認識學童，並且緊密這三者間的互動，相信未來的藝術教育將會是創意的、多元的與快樂的！

■ 參考資料

高宣揚（2002）：《流行文化社會學》。台北市：揚志文化。

張家琳（2007，11月）：《國小學童在流行文化裡的創造力表現探究》。論文發表於提升創造力與學校創新經營學術研討會。國立台北藝術大學。

Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. New York: Springer-Verlag.

Fuery, P. & Fuery, K. (2003). *Visual culture and critical theory*. Oxford: Oxford University Press.

Stewart, M. G., & Walker, S. R. (2005). *Rethinking curriculum in art*. Massachusetts: Davis.

奇摩遊戲·楓之谷。2008年1月29日取自<http://tw.games.yahoo.com/maple/>

■ 注釋

- 1 《模範棒棒堂》是一個以男生才藝表演為主的綜藝節目。