



導讀 Introduction

生活藝術化 · 藝術遊戲化

藝術教育新主張

Life as Art, Art as Game

The Trend Developments of Art Education in the New Era

策劃引言 / 張世宗 | Shih-Tsung CHANG

國立台北教育大學藝術與造形設計系教授



縱觀世界歷史的發展，我們不難看出藝術對社會的發展和變革，有著巨大的影響和貢獻。而藝術教育的本質在於通過藝術的手段，達成激勵人的思想以及潛能開發的人文目的，而其作法也應該隨著時代的需求而改變。現今新世紀新地球村時代來臨和人口結構的變化，促使世界各國更不得不重視將藝術教育的塑化從功能逐漸萎縮的傳統學校教育，延展到整個時代潮流發展下的社會藝術教育。

質言之，藝術教育不僅要傳授既定的知識與技能，更重要的是它能幫助人們發現和激發自己內在的素養和潛能，對引導人們終生自我學習，豐富人生意義與能力，提升質能，具有無可取代的功能。因此藝術教育的終極關懷，對人而言，就是一種回歸人存在的本質，以及要求一切回歸此或根本價值的呼喚。

加拿大媒體學先驅研究者 — 麥克魯漢 (McLuhan) 「媒體即訊息」 (Media is Message) 的宣言啟示我們：媒體影響我們的不只是在內容，其功能特性形式也是影響我們生活思考習性和價值觀的巨大影響因素。本期專刊主題所邀請撰稿或介紹的人士，都是屬於視覺藝術領域的藝術家或藝術教育工作者，但也都是不同類型的「生活藝術家」，他（她）

們所投入的研究和創作，橫跨歷史與當代；有傳統也有新興媒介。當《美育》邀請筆者企劃本期主題內容，筆者邀稿報導的這些生活藝術家，並非挑選技術精湛、成就非凡的藝術家，但都是足以作為生活藝術所獨具的一「生活藝術化，藝術遊戲化，遊戲具體化」等藝術教育特性價值的說明類型和實踐案例。

新世紀新藝術教育的發展

從「美勞」到「美育」— 透過藝術的美育

作為國民義務教育的一環，藝術教育是以開發全體學童對於美的感受、欣賞、創作和應用上的能力，作為根本教育功能。而藝術並非僅止於可有可無的消極性素養，卻是可作為服務人的成長功能之積極性教育工具，正如赫伯特·里德 (Herbert Read) 在《透過藝術的教育》 (Education through Art) 一書上所提及「藝術應為教育的基礎」之觀念，主張利用各種材料、形式、內容的藝術創作活動，激發人們的創造性，使人們在心理上獲得自由、適性的自然成長，並藉由藝術活動的陶冶和藝術治療 (Art therapy) 使其獲得生



理與心理上的平衡，進而達到培養全人格的個人與具有創造性社會人才之最終目標。

當人們不能解決溫飽等生理需求時，藝術並非絕對必要的生活要素，可是當生理需求解決時，藝術可能是豐富、滋潤人們生活和其意義的最終手段，其功能能是積極性且必要的。所以說：作為生活的組成，藝術能豐富、美化人們的生活；作為文化的載體，藝術記錄著社會文化的發展和對美的認知思潮；作為情感的使者，藝術能溝通人類的思維和情感；作為教育的一環，藝術能滋潤生命的品質和價值。簡言之，藝術會推動社會對美的認知感受的發展及變革，對社會產生巨大的影響，而藝術的發展離不開藝術教育，因此藝術教育也成為社會文化進步的一種工具。

如此說來，我們大可將藝術教育的範疇突破「為藝術而藝術」的狹義性定義，擴充到藉由藝術創作來實踐生活中落實博雅藝術教育的一般性目標。在此概念之下，教育的對象為「人」，藝術創作的教育和技法學習都只是達到協助人們美感發展與成長的手段（means），而人們藉由各種開放性手段而獲得的：美的欣賞、美的創作、美的生活實踐等，才是藝術教育最終之目的（end）和功能意義之所在。並且我們也認知到——能夠促成此目標的藝術形式或手段，應該比目前的定義更開放、形式更多元。

那麼，從作為美育工具或手段的角度而言，有那些不同的藝術形式分類呢？在「後現代」多元並存與融合的大發展趨勢之下，我們可以有更開放的心胸，走更寬廣的道路。藝術教育也不應侷限在培養天才型藝術工作者或其他藝術資優、專業職業者的功能目標；而我們可以應用和發揮的手段，也有更大的定義範疇和發展空間。

從功能意義上來分，藝術大致可分成兩大類，一種是注重純粹視覺性、心靈性感受為主的「純藝術」（Fine Art）；另一種是注重功能性、實用性應用為主的「應用藝術」（Applied Art）。民國 64 年修訂、67 年開始實施的「國民小學課程標準」，我國小學一至六年級藝術教育均以美勞科（美術+勞作）定名；又，民國 82 年修訂、85 年實施的國民小學課程標準，就

以更廣義的「視覺藝術教育」來統攝包含美術、工藝，甚至結合其它各種藉由聽覺、觸覺等感官感受的藝術教育範疇。由此觀來，當過去小學藝術教育以「美勞」為名的定位（此乃以學科形式為本）到本期刊乃是以「美育」（此乃以人為本）為名，不也正是此種開放性理念的具體呈現！

從「二元」到「多元」

另從作品形式屬性上來分，目前我們大致上把屬於時間性形式為主的藝術作品稱為「表演藝術」；而將空間性形式為主的藝術作品稱之為「視覺藝術」，前者表演藝術創作時的主要使用素材是無形的聲音（如：音樂）、文學（如：戲劇）或藝術家本身有形肢體的動作（如：舞蹈），完成作品呈現方式則主要是線性、有序的時間性（如：第一幕、第一樂章……）；後者視覺藝術主要是以創作時使用身外之物的具體材質（如：金工、木工、陶藝……）或成形技法（如：素描、拓印、編織……）等來作分類，其完成作品則是多維性、空間性的表現形式（見下表 1）。

表 1 藝術創作與作品的形式分類

形式分類	成形成材和手段	素材屬性	作品形式	作品屬性
表演藝術	聲音、文學、動作	抽象性為主	音樂、舞蹈、戲劇	時間性
視覺藝術	材質、成形技法	具體性為主	陶藝、木工、編織	空間性

回顧世界藝術思潮的發展，我們見到現代美術運動後，傳統藝術作品形式的範疇被急遽地擴張，例如：可複製性的攝影、版畫……，利用現成物的印刷、拼貼……，甚至小便斗（杜象作品）、裝大便的罐頭（義大利戰後貧窮藝術）、觀念藝術、行為藝術……，這些「新藝術形式」和以上視覺藝術、表演藝術等分類，都是廿世紀既有和新發展的藝術作品形式。而今廿一世紀電腦和數位科技已經融入人們的生活中，也正宣告著另一波藝術作品形式發展的新方向，以及藝術教育應用的新空間。此外，當學校教育因人口少子化而萎縮時，另一方面社會人口高齡化的社會藝術教育需求卻正逐漸地擴大發展中，藝術教育已經不只是可有

可無的風雅時尚和美學美感養成管道，更已經是社會穩定與個人保健的重要工具。

這些現象與事實的新發展，都是在提醒我們——除了學校藝術教育之外，另一種新興社會美育的市場需求發展。於是當美育雜誌邀請筆者策劃本期專題時，傳統工藝和新的數位科技的藝術教育工作者，都列入筆者邀請撰稿的對象；並且挑選目前在社會上所觀察到的，以互動性遊戲作為美育推廣策略的個案，作為本期介紹專題與探討方向。

從分科到統整 — 生活中的藝術

過去學校藝術教育以「美勞教育」為名，乃是以「美術」（純藝術）和「勞作」（應用藝術——即工藝）之形式區分來作定位。而新課程的革命性概念是以「人」為中心，重視把「人」從生活中自然和人文環境內化、接受的體驗視為創作動能的提升，然後藉著應用媒材和成形技法的創作表現活動，將這些能量釋放出來，創作出「有感覺的作品」。因此，藝術取材於生活，也回歸至生活，而生活中的學習是統整而不分科的。

此外對於藝術家的認定，過去我們的認知，多是某種專業人士，畢生研究某一創作素材、技法，能夠創作出值得作為美的欣賞價值之專業藝術家；或者是擁有出神入化成形技藝的工藝師，這些藝術家、工藝師們的作品，多是呈現在畫廊、美術館等專業展示空間，讓我們以朝聖者的心態去領略、觀賞其作品。這種類型的藝術家、工藝師技法熟練，常會讓一般大眾自嘆不如，只能收藏或欣賞或有距離地崇拜其作品。這些可以被其作品形式定義的專業藝術家，如：畫家、雕刻家、陶藝家等，也經常是媒體報導的對象。其實另外還有一種「生活藝術家」，他們生活在我們周遭環境中，其作品多是可應用於日常生活的實用品，我

們能以使用者的角色去消費、欣賞其作品，正是上述「取材於生活，也回歸至生活」的創作典範，筆者稱這些「另類」的創作者為「生活藝術家」。

所謂生活藝術家是以興趣、熱誠、玩性作為驅使動力，利用生活周遭情境中隨手可得的素材，創作出許許多多不同形式的「作品」，例如：烹飪、自製家具、衣服、玩具等。沒錯！這種生活藝術家充斥在你生活周遭和社會各個角落，他們的作品經常被你使用、消費，然而，他們的名字卻很少被媒體提及，例如：從小吃到大卻永遠懷念的媽媽的拿手菜、一輩子只賣一種小吃的街角攤販，或是能夠隨手以芒草、樹葉、竹篾、一張紙等素材作出笛哨、動物造型等自製玩具讓你童年生活充滿甜美回憶的人士。你或許不知或已經忘記這些生活藝術家的名字，但他們的「作品」卻是能讓你永難忘懷的真實生活體驗。

從欣賞到參與 — 藝術的遊戲化和具體化

藝術家自然要創作藝術作品，但藝術活動的範疇卻不限於藝術作品；而且藝術作品，有的時候不是呈現在「結果」，而是「過程」。例如：觀念藝術（Conceptual Art），就不見得有具體或具象的直接作品；又如：1960's 年代盛行的「即興藝術」（Happening），只有身歷其境的人才能完全感受、體會其生命力。但無論藝術家創作出來的是有形或無形的作品，熱衷於斯的「玩性」和原始創意，卻是不可少的要素。

而原本藝術創作本身也是一種主動的、甚至無特定外在目的的創造性歷程。想一想梵谷的一生，我們看見一個藝術家，為內心的創作慾所驅使而全力投入的典範，而這種動力也只有全心投入遊戲的兒童可與之比擬。而許多藝術作品或藝術活動，也適切地表現出「遊戲」的精神。例如：「達達」（Da-Da）主義



的反藝術之戲謔、詼諧、矛盾；再如許多現代、後現代各種創作主義的玩弄幽默或顛覆理性邏輯……，這些都可說是藝術家在發揮其「玩性」，或是在進行一場與觀眾「鬥智」的遊戲，每一次的演出都是挑戰自己的「創意極限」，而觀賞藝術品乃至心有所動的觀眾，本身即是參與在該藝術品之作者所設下的「遊戲」中與該藝術家對談、對玩呢！

再從另外一個角度來看，每一個遊戲中的兒童，也都是創作中的藝術家。只要給予適當的空間、時間，並且大人不要介入「指導」，每一個兒童也都能主動進行探索、發現、創造、分享等活動，就周遭可發現的素材去創作出適合他（她）玩的玩具或遊戲。所以，不管是用遊戲的心態來創作；或是以創作的態度來遊戲，對於投入其中的兒童或藝術家而言——創作如遊戲，遊戲即創作。「藝術創作」和「遊戲」原本不都是——「不是為任何其它目的而產生的主動行為」嗎？

新世紀的遊戲生活藝術家

以下作對本期所報導的遊戲生活藝術家個案先作簡單的介紹和說明。

數位互動藝術（學者、研究者）

王鼎銘教授

剛卸下玄奘大學校長重責的王鼎銘教授推動校園藝術教育不遺餘力，也是國內藝術教育工作者中，最早以數位藝術教育作為研究推廣主題的學者之一。數位藝術是上世紀下半葉電腦科技發展成熟之後興起的新藝術領域，相對於其它視覺藝術作品，幾乎都是由觀賞者單向接觸互動的特性；數位藝術具有可程式化、雙向即時互動的功能特質，而具互動性正就是「玩」

的一項主要特質。數位藝術發展至今，功能應用科技已經逐漸成熟，尤其是在視聽娛樂和互動遊戲領域，有其廣大的發展潛能空間。

正當新興媒體發展熱絡的時刻，更應該是我們冷靜下來的時候。新興科技瞬息萬變，讓人們嘗鮮入迷卻不久遠，但人性幾千年來幾乎還是一樣，即使有變化也是漸進式的濡化。當科技人一味地要在我們固定廿四小時生活區間中填塞入新興經驗，不可能不排擠舊有的、卻是重要的媒體經驗出現之空間和時間。筆者邀請具有藝術人文背景的數位藝術和互動性數位遊戲教育應用之研究學者，就藝術與遊戲結合的互動性和人性互動發展趨勢進行探討，一方面可作為「藝術生活化；藝術遊戲化」的說明案例，另一方面也希望對新興科技在藝術教育和網路社群的應用發展方向之啟發，有更值得參考的價值。

校園生活藝術（教育工作者、收藏家）

吳望如校長

吳望如校長一路從小學教師、輔導員、主任、一直做到現在的校長職位，可以說是資歷完整，對小學的生態瞭如指掌。而他自己不但是美術教育專長，對傳統童玩的蒐集和收藏，也是不遺餘力，其收藏品舉凡小至陀螺、鄉土趣棋……，大到蘭嶼的木船都在其收藏名單中。比較獨特的是吳校長將其蒐集和收藏傳統童玩的興趣和資源，都應用在其美術教學、校園建設和校本課程等做多方面的應用。

例如筆者在過去的研究中曾指出：一般我們常說的「玩遊戲」一詞，事實上包含著三種個體與外界互動的不同客體形式；也代表各人與外界互動學習之三種不同類型，說明如下：

1. 「玩」— 與「物」互動，如：玩具、砂、土等。
2. 「遊」— 與「境」互動，如：遊覽、旅行、爬山等。
3. 「戲」— 與「人」互動，與同儕玩伴間的社會性交



往、互動學習的行為。如：扮家家酒、群戲、鬥戲、競賽等。

而吳校長在校內課程推動童玩教學，利用學校既有空間成立「干樂館」、在穿廊配置棋桌……，推動學童的「物玩」活動，以作為學校本位的特色課程；並善用多方資源，在其校園的空地上畫了許多大地遊戲的圖案，還利用校園內的坡地和大樹建造樹屋，提供學童「境遊」活動的機會；最後成立陀螺表演社團，延聘專家訓練孩子在學校課業之餘，進行群戲、鬥戲等「人戲」活動。可見其所推廣的校園活動和遊戲情境，包含了「玩／遊／戲」三種類型，是將個人童玩和民俗文物收藏家的興趣和資源，應用在校園生活與藝術教學課程之實踐者，足以做為「遊戲生活化；遊戲教學化」的代表案例。

遊戲生活藝術（素人玩具工藝師、創作者）
唐一秀女士

宜蘭縣政府長年推動「綠色觀光產業」，並以「兒童」為出發點，選擇跨越語言隔閡的「童玩」為主題舉辦藝術節，自 1996 年 7 月 6 日起舉辦首屆「宜蘭國際童玩藝術節」做為治縣的特色，不但帶來振興地方產業經濟之效，也為宜蘭和台灣打開一扇通往世界的窗。

唐一秀女士是桃園縣觀音鄉人，目前定居宜蘭員山鄉。她曾在宜蘭童玩節和世居頭城的民間工藝大師陳啟文先生，共同發表並展現以機構木玩為主題的木作工藝作品，這些作品多是唐一秀女士的巧思結合陳啟文先生的工藝技巧而成形的可動木作玩具。唐女士畢業之後，先後經歷過在紡織工廠工作、幫忙畫花布分色、教繪畫等經驗，最後在偶然的機緣下引發創作這種木製機構玩具的嗜好，並一路走向設計、製作機構木玩的不歸路，現在唐一秀也已經成為唐老師，在學校兼課，教授生活藝術相關課程了。

唐老師並非木工藝科班出身，她是藉由網購書本和網路資訊來獲取相關資訊和知識，可以說是應用新興數位科技進行藝術自學的素人工藝師。現在 YouTube 網站上的影片，有許多機構木玩（Automata）的作品發表，大多是英國、捷克等歐洲或美國的案例，另外還有曾來台展現的日本江戶機構木製玩具（其發展是始自模仿德國的機構木玩），這些常見的訊息，讓我們覺得機構木玩工藝似乎是國外的專利，其實後漢張衡的機構指南車、漏水轉渾天儀、三國時代馬鈞的水轉百戲等，都可說是此等機構木玩工藝的濫觴。

筆者邀請國立台北教育大學藝術教育碩士出身的楊秀鈞小姐，在公費留學之前，訪問素人玩具工藝師唐一秀老師，針對唐一秀老師的個人成長經歷，以及其所製作機構游藝木製玩具的主題工藝研究和作品創作等進行訪談，然後將所獲得的第一手資料整理出，作為報導性介紹。一方面是因為基於唐一秀老師是素人自學的工藝師，一方面也是顯示其將工藝藝術融入於家具、玩具等生活用品之中的生活美學實踐者，可作為「生活藝術化；遊戲藝術化」的代表案例。

藝術境教場域（研究者、設計者）
張世宗教授

最後是筆者的自我簡介。張世宗，台北市人，曾經歷過沒有電視時代的童年生活，體驗到自製自玩童玩的價值。1980 年帶著為家鄉兒童成立兒童博物館的理想到美國留學，先後在紐約市普列特學院（Pratt Institute）、哥倫比亞大學（Columbia Univ.）攻讀建築碩士（M.Arch.）、藝術碩士（M.A.）、教育博士（Ed.D.）等不同學位，從而獲得兒童博物館計畫所需要的硬體（學習空間環境）設計、軟體（展示媒體和活動）開發以及企畫（教學系統設計 — Instructional System Design）等之專業能力。

1988 年在紐約成立「Edu-Teque International」—



「ETI 設計研究室」，致力於體制外非正式教育（Informal Education）與「樂育（Edutainment）」（學校五育之外的第六育）之相關理論研究和生活實踐。後應台灣教育部延攬計畫回台任教，曾任國立台北教育大學視覺藝術教育中心主任、造形設計系系主任、玩具與遊戲設計研究所所長，並曾應邀在台北太平洋文化會館、彰化藝術館、台北故事館、新加坡國立藝術之家、德國慕尼黑、漢堡大學等地策展「童玩游藝教育展」，展示個人樂育研究開發的成果。目前專注於全齡兒童（children of all ages）可應用的「游藝學」（UE-Learning）遊戲研究與相關教具、玩具、學具和課程活動等之設計與推廣，以及請動手式遊戲性樂育學習環境之規劃與設計。

筆者認為視覺藝術教育，必須藉著多樣的媒材和技法來創作並呈現成果，當然要將「作品創作」列為內容。但是媒材和技法等，只是作品賴以成形的「工具」，我們站在教育的立場，著重提供兒童適當的自然和人文環境體驗等內化經驗，並且讓兒童能快樂地創造不同形式的作品和欣賞自己的創作，這才是視覺藝術教育的核心功能目標。我們發現當今屬於兒童遊戲文化載體的「傳統童玩」等民俗文物正逐漸消失，但過去兒童自己做、自己玩的「玩童傳統」等生活經驗，和視覺藝術、工藝創作等的創作功能卻不謀而合，這種從素材到作品的創作體驗和成就感，正應發揚光大，以作為平衡當今低頭族、數位電玩宅族生活經驗失衡的解藥良劑。

後面所介紹的親子館、游藝屋等正是結合遊戲和藝術教育功能的一種非正式教育空間和樂育學習場域，以之作為「生活藝術化，藝術遊戲化，學習操作化」的代表案例。

名詞方塊

樂育（第六育）

在大多數人的觀念中，「玩」（或「遊戲」）只是一種消遣娛樂的消極性休閒行為，最多是工作之餘的調劑活動，甚至在「勤有功，嬉無益」的傳統教育理念下，遊戲被認為與工作、學習的功能是互相違背的。但到今天，融合教育（Edu-cation）功能和休閒娛樂（Enter-tainment）活動的「樂育」（Edu-tainment）新觀念已經帶動了包含科學館、博物館、美術館等各種標榜「遊戲性學習」和「教育性休閒」功能的新學習機構與休閒教育產業之發展。因為這是有別於學校教育所強調的「德育、智育、體育、群育、美育」等「五育」之外的另一項學習要項，是為「第六育」。

游藝學

現在教育工作者多已認同「遊戲是「非正式主動學習」，尤其是在幼兒階段和童年時期，許多基本能力的學習，乃是透過「玩」的形式來進行；並且「透過遊戲學習」（Learning through Play）也一直是幼教的基本理念和教學策略。而過去有關遊戲理論的研究，大多只是聚焦在兒童發展的遊戲功能研究。我們將「遊戲」認定為更廣義的「非正式教育」主動學習策略，不但可以協助各年齡層的主動性學習，更可以成為文化加值、功能加值、與創意加值的產業資源。

我們也發現此種「遊戲樂育」學習策略不但與學校教育的功能平行、互補、非互相取代；同時又與「六藝」的「全人」、「均衡」等學習理念相通，乃引用「游於藝」的概念來寓意此種「遊戲教育」的理念，簡稱為「游藝」，英文為「U-E Play」；並將這種以「人」為中心，結合傳統童玩游藝與現代教育，也是「以傳統童玩為工具，應用於現代樂育」的新研究方向與新興研究領域定名為「游藝學」，英文為「U-E Learning」。