

科技部補助專題研究計畫成果報告 期末報告

創作實踐與研究策略：比較學院藝術探究知識的論述 (I)

計畫類別：個別型計畫
計畫編號：MOST 104-2410-H-343-007-
執行期間：104年08月01日至105年07月31日
執行單位：南華大學傳播學系

計畫主持人：鄧宗聖

計畫參與人員：大專生-兼任助理人員：楊媛甯

中華民國 105 年 10 月 23 日

中文摘要：本研究將臺灣脈絡下的藝術教育歷史，放到藝術、設計與傳播的領域，從教育角度來看這些概念的發展脈絡。首先介紹在臺灣脈絡下，技術與藝術的概念，和藝術教育中，各種思潮如技術主義、實用主義、兒童心理學、學科知識等典範發展；再充份深入剖析藝術本位教育的精神性特質，以及帶入藝術、設計與傳播領域應注意的要點；最後依精神性全人的各種特性與邏輯，本研究嘗試用論述與創作實例，把原型的表現形式分為「覺知」、「反思」、「改善」等三個類別，來探討創作教育的運用與設計上的變化。

中文關鍵詞：核心素養、創作實踐、藝術/設計/傳播探究

英文摘要：The study brings the history of art education in Taiwan context into field of art, design, communication and then looks at how to shape them from educational viewpoint. First of all, it introduces and discusses the concepts of technique and art in art and design education, and the paradigm of technism, pragmatism, child psychology and disciplinary knowledge. Then it analyses and illustrates the various characteristics of spiritualization in art-based education and important issues when creative activities is brought to art, design, communication. Finally according to the character and the logics of spiritualization principles, it divides them into three groups- 'aware', 'reflect' and 'improve' to examine their applications and challenges.

英文關鍵詞：core competences、creative practice、inquiry of art, design & communication

科技部補助專題研究計畫成果報告

(期末報告)

創作實踐與研究策略：比較學院藝術探究知識的論述

本報告有 2 個附件

附件 1：專題研究計畫成果報告自評表

附件 2：科技部補助專題研究計畫出席國際學術會議心得報告

計畫類別：V 個別型計畫 整合型計畫

計畫編號：MOST 104-2410-H-343 -007

執行期間：2015 年 8 月 1 日至 2016 年 7 月 31 日

執行機構及系所：南華大學傳播系

計畫主持人：鄧宗聖

計畫參與人員：楊媛甯

本計畫除繳交成果報告外，另含下列出國報告，共 1 份：

執行國際合作與移地研究心得報告

出席國際學術會議心得報告

期末報告處理方式：

1. 公開方式：

非列管計畫亦不具下列情形，立即公開查詢

涉及專利或其他智慧財產權， 一年 二年後可公開查詢

2. 「本研究」是否已有嚴重損及公共利益之發現： 否 是

3. 「本報告」是否建議提供政府單位施政參考 否 是，國家教育研究院 (課程與美感教育) (請列舉提供之單位；本部不經審議，依勾選逕予轉送)

中 華 民 國 104 年 10 月 31 日

中文摘要

本研究將臺灣脈絡下的藝術教育歷史，放到藝術、設計與傳播的領域，從教育角度來看這些概念的發展脈絡。首先介紹在臺灣脈絡下，技術與藝術的概念，和藝術教育中，各種思潮如技術主義、實用主義、兒童心理學、學科知識等典範發展；再充份深入剖析藝術本位教育的精神性特質，以及帶入藝術、設計與傳播領域應注意的要點；最後依精神性全人的各種特性與邏輯，本研究嘗試用論述與創作實例，把原型的表現形式分為「覺知」、「反思」、「改善」等三個類別，來探討創作教育的運用與設計上的變化。

關鍵字：核心素養、創作實踐、藝術/設計/傳播探究

Abstract

The study brings the history of art education in Taiwan context into field of art, design, communication and then looks at how to shape them from educational viewpoint. First of all, it introduces and discusses the concepts of technique and art in art and design education, and the paradigm of technism, pragmatism, child psychology and disciplinary knowledge. Then it analyses and illustrates the various characteristics of spiritualization in art-based education and important issues when creative activities is brought to art, design, communication. Finally according to the character and the logics of spiritualization principles, it divides them into three groups-'aware', 'reflect' and 'improve' to examine their applications and challenges.

keywords : core competences、creative practice、inquiry of art, design & communication

壹、 背景與問題意識

臺灣在推動文化創意產業的社會脈絡下，教育在創作實務研究上已經行之有年，創作實務作品應都反映其領域知識、情境與問題脈絡。國內外已有許多學者倡議藝術本位的教育思維，引用如 Sullivan (2006, 2009) 的研究基礎，認為藝術實踐本身就是智識展現，鼓勵創作型的學習課程，以新的途徑或方式觀看與理解事物，豐富理論與概念的層次。

藝術創作的益處，多透過參與數位與新媒體環境，就個體心理及社會經濟等層面提供個人或弱勢團體幫助與賦權，媒體環境則成為藝術創作與媒體教育相互對話與激發潛能的文化環境，建構有助於素養發發展的學習型社群 (Buckingham, 2003)。聯合國教育科學文化組織 (UNESCO) 強調「素養」為教育改革核心，教育學界的素養論者倡議「終身學習者」為目標，重視「自主行動」、「社會參與」及「溝通互動」三個維度為素養的思考架構 (蔡清田, 2011、2012)。藝術活動也因數位科技的介入，呈現多元面貌，使藝術定義與創作方式發生巨大改變，媒體科技與創作的結合已不再強調最後的成果，而是使用的方法 (李賢輝、張恬君, 2002)，加速數位環境下藝術教育本身內在的思辨與轉化。

藝術本身與設計、傳播領域又相互關連，不過前者重視主體精神性，後者則連結對象性與溝通性等問題。國外一些素養研究已經說明使用藝術、設計與傳播等創造性取向的學習，認為可以提升或改進人們的素養能力。從藝術教育角度來看知識生產的轉變，藝術創作的實務特質帶動學習的跨領域 (Candy, 2011; Taylor-Cahnmann, 2008) 更有學者倡議「精神性全人」可將藝術創作具體實現於探索性教學實踐 (劉豐榮, 2010、2011; 鄧宗聖, 2013)，藝術教育工作者乃嘗試創作歷程的實驗 (吳岱融, 2011)，探索性的創作實踐如同研究般地將經驗轉化為實務智識，導引創造性工作的實務發展，藝術創作實務對研究領域亦提供新的觀點超越傳統質量研究方法典範的思維架構 (Candy, 2006; Sullivan, 2005, 2006, 2009; 何文玲, 2011; 何文玲、嚴貞, 2011)，具體轉化於學習實踐的思考，如國內教育學者從藝術獨特性與 A/R/Tography 中延伸關於身體與學習相遇的課題，主張感官串聯為教學核心，討論「分組與座位」的創造替代主流認知取向的教育，主張從語言轉向到身體轉向，從當下身體感的交互性、關係性創造的知識與智慧 (歐用生, 2015)。前述案例中，藝術/設計/傳播的特質在教育上應用不同於藝術教材的工具取向，同時亦在數位變化的環境中不斷自我演化，挑戰教育層次與學習境界。

自 2000 年來，數位科技進入日常生活以及文化創意產業的政治經濟的雙重力量，已經讓藝術、媒體與科技成為一種交織纏繞的文化環境，本研究將以個案探究的方法，具體討論三者在教育實踐上的論述與思維，在易於創造的數位文化環境中，課程與教學實務上還有哪些可能性？又如何透過三者的思維豐富跨領域合作的教育內涵？

貳、 文獻回顧

一、創作學科的分與合：臺灣脈絡

當今設計、藝術與傳播三類創作學科，其發展始於社會風氣的改變與西方思潮。從歷史角度來看，設計、藝術與傳播與當代工商業活動有密切的關係，早期美術教育因較為保守，社會貶抑商業美術的態度，醞釀設計教育的發展 (賴建都, 2002; 林品章, 2003)。像是民國 46 年國立藝專與復興商工使用「美術工藝科」一詞，來培育創作的職業人才，相關學生一方面投入民國 50 年代正在興起的大眾媒體廣告行業，一方面則投入美工科教學，但因課程設計著重美工科教學，偏向繪畫，未凸顯工藝特質，即便課程內有圖案設計，但與當今設計教育仍有一段距離，也被視為藝術、設計分化的起點。從中亦可發現，大眾媒體中的廣告行業，其商業性質對於藝術、設計與傳播三類學科獨立，有一定的影響。

對應西方歷史的發展，二次大戰後專業分工區分出設計教育的次領域包括空間、建築、工業、產

品、商業、視覺傳達、服飾等設計科目，自此與繪畫、建築、雕塑與裝置等藝術彼此區隔，前者被視為一種純美術創作、後者則是設計創作（楊裕富，1999）。在臺灣，民國 56 年從省立師範學院改為臺灣師範大學，美術學習在三年級分為國畫、西畫與設計等三組教學，美術學系開始有相關設計課程，包括構成、設計學、室內設計、商業設計、視覺設計、色彩計畫、展示設計等科目，民國 60 年至 70 年間，臺灣經濟起飛年代，被劃為商業類的廣告設計或工業類的美術工藝，都在此時期蓬勃發展，70 年後則漸以商業設計取代美術工藝，80 年代則使用視覺傳達設計（賴建都，2002）。

反觀非以商業取向的藝術創作教育，民國 50 年起受到多元文化教育的思潮影響，目標在於增進個人自己與所屬文化的理解，創作朝向人我關係、多元文化與社會建構的取向，具體表現在本土文化與藝術重視創作發展，著重文化的面向的審美經驗與創作表現（陳瓊花，2004）。同一時期，面臨大眾媒體，藝術創作回應媒體科技帶來的視覺文化現象，開始與文化人類溝通系統構連。這意味著藝術創作教育以超越商業美術的方式，大破純藝術到工藝設計的區隔，以生活為基礎，進入各種媒體科技中的各種創作實踐。

傳播教育則直接以媒體系統為主體，從新聞、廣告、廣播電視、電影等各種系統發展出相關的課程，將創作直接放在全球化與商業化的生產體系的生產邏輯。儘管有學者批評臺灣在視覺為主要的教育思維下，創作課程的主體性重影像、輕聲音（陳明珠，2004），但這也說明傳播領域的創作教育與設計、藝術彼此相互牽連。媒體產製成為日常生活中藝術、設計內容產製的分享平台，其產製過程、產品與活動，都可能傳遞情感、訊息、信念、價值與意義。從媒體整合的面向來看，藝術、設計與傳播之間彼此具有親密的合作關係。

而近年國家產業發展轉型，從臺灣「文化創意產業發展法」來看，其教育面來看則是文史（如文化資產等科系）、傳播（如廣播電視、出版、廣告、電影等）、藝術（視覺傳達、表演、音樂、建築設計、工藝等）、科技（資訊、數位內容等），「四加一（其它）」學門的綜合體，教育的方向不外乎是圍繞在如何將傳統與創意、商業與藝術重新架構（鄧宗聖，2012），知識與創意成為文化的政治經濟論述主體，教育則被視為推動創意經濟的動能（林炎旦、李兆翔，2010）。

表 1：創作學科的時代特徵

時間	時代特徵
1960-1970	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1945 年二次世界大戰後，專業分工的社會形態，帶動許多次領域發展。大眾媒體興起，產業帶動美術應用人才與設計、傳播學科發展 2. 多元文化思潮，形構人我、人人、人與環境關係的探索。
1970-1980	<ol style="list-style-type: none"> 1. 臺灣經濟起飛。商業類的廣告設計或工業類的美術工藝等學科蓬勃發展。 2. 媒體視覺文化現象，使藝術、設計與傳播等創作學科，放在整體文化溝通系統中思考。
1990-2015	<ol style="list-style-type: none"> 1. 經濟型態轉向創意經濟，藝術、傳播與設計學科產生新的合作關係。 2. 創作教育被視為推動創意經濟的動能來源。

二、創作實踐的技/藝辯證：從產業到場域的界線

創作實踐，在技術與藝術間，形成一種辯證論述，使當代創作教育形成發展性的多元思維。

設計方面，早期將美術工藝的人才視為「工」（美工）的觀念，內含技術性知識的指涉，構連科學與實證主義的價值，對其程序性的知識步驟及經濟成本與行銷觀點相互為用；而當今使用「師」（設計師），則重新賦予其人文性的地位，強調其創作目的與方法論術上的內省思考與靈感（楊裕富，1999）。因此，技術性與藝術性成為一種辯證關係，在追求科學性與多元價值間形成拉鋸的張力。

藝術方面，亦從「勞」（美勞）的觀念轉向「家」（藝術家）的觀念，在技術與藝術之間，從創作實踐中辯證我與人、人與人與人與環境間的關係。在早期以美術教育講座中，大部分教育者談的不是程序，而是節奏（放慢速度）；談的不是知識，而是材料（找材料、跟生活經驗聯想）；談的不是內容（模仿），而是生活經驗（觀察、體驗、想像、選擇、組合）談的不適技法（構成），而是符號、象徵與感覺意義（陳瑤華，1996）。

從坊間的一些區分也可略見其差異，如《大學美術校系應考手冊》中，提供有趣的心理測驗，在其論述中美術系、美勞教育、雕塑、工藝、視覺傳達設計、工業產品設計或室內設計等分屬不同的人格特質（郭少宗，1995）：

1. 美術：感覺性，多愁善感，易受感動。
2. 美勞教育：理智型，研究態度、對繁瑣知識有打破砂鍋問到底的學術精神。
3. 雕塑：技藝型，手巧心細、多做事少說話。
4. 工藝：現實型，專心踏實、選擇實用器物與製造工作能駕輕就熟。
5. 視覺傳達設計：事務型，處事俐落、作品乾淨簡潔。
6. 工業產品或空間設計：積極型，人際關係好、對居住美化環境要求高。

儘管上述只是一個遊戲，但相關論述也表現出當時人們對於創作學科特質的認知表述與區隔，以及當時高等教育體系中創作學科的社會屬性。從其校系附錄介紹師資與課程來看，彼此共享一些信念，反映在課程結構上，包括藝術概論（美學）、設計概論（基礎設計）、美術史（藝術史）、素描等科目，而根據個性與媒材選擇發展出各式各樣的差異科目。由此可見，創作實踐的基礎仍將藝術與設計概論視為共享的文化，歷史人文則是創作的認知背景，素描則指涉技術發展的基礎。

設計學科在職業體系，獨立出特定可測的概念架構，如二技《設計概論要義》中，將設計認定為藝術與工藝的活動研神，其字義就是一種計畫，具有解決問題的傾向，因此美術史（藝術史）為共享的信念，而工業革命與包浩斯的教育理念，則畫出設計與藝術間的界線，進而帶入基本設計與方法、造型原理與色彩體系計畫等必修學科（丘宗成，1997）。

若從藝術教育思潮的脈絡下，上述創作教育中技術與藝術間的辯證關係，大致上是在時代思潮下的產物（林曼麗，2000）：

1. 技術主義典範：從古代到 19 世紀近代學校制度建立之前，師徒相授的技工、畫工修業訓練，以及 15 世紀文藝復興時期形成以研究、訓練美術的學文與技術為宗旨的學院設立，演繹巨匠作品的權威性美術法則的教育典範。
2. 實用造型典範：從 18 世紀工業革命以降，社會型態轉變，市民階級興起，具備皇權、神權、貴族、精緻的特質被實用與實利功能取代，結合英國美術工藝革命、德國工作聯盟到 19 世紀末 20 世紀初的造型主義，形成此一型態的教育內容與元素。
3. 兒童心理典範：19 世紀末到 20 世紀初的心理學研究、盧梭的自然主義、Forbel 的美術教育理論與重視兒童創造力與以兒童為中心的美術教育思潮。形成此一型態的教育典範。
4. 學科知識典範：1960 年代後重視藝術知識體，包括美學、美學史、美術批評的系統課程開發，繼

承柏拉圖藝術教育論中的人格陶冶論、席勒提出強調美感的教育論述，而形成開發美感主義的系統課程開發。

傳播方面，不同於前兩者之處，主要是廣播、電視電影等大眾媒體產業，帶動學相關知識社群的連結。以電影為例，其知識社群多為實務工作者，在發表上多以影評、專書、圖書、雜誌等方式發表實務經驗，而學術社群的研究者，卻偶會有非電影專業實務的人參與，探討的多是經濟問題。1970年代作為一個分水嶺的話，先前多為製作上的程序性實務，之後則多為資訊與娛樂的功能，在出版市場上反映廣播、電視電影等創作的大眾性，因此成就了大眾娛樂的一種藝術型態（盧非易，1993）。而傳播領域一個作品的誕生，通常會先經歷藝術而後進入技術操作，原因是產製通常面臨技術上的分工合作，因此最需要應用想像力發揮的便是在影視前製階段，對於製作及後製等技術面作業均會產生莫大的影響（周怡均、梁朝雲，2012）。

Steers（2003：28）從後現代觀點來看待教育中的藝術、設計，強調彼此共享的基礎原則是「差異、多元與獨立思考」。就此看，技術如同語言，藝術是信念與價值的展現，在創作教育的活動中，技術一詞可以被視為形成「差異、多元與獨立思考」的手段與方法，並非主要的目標，技術不是學科存在的目標，技術在類似學科間會相互流動，正如美術在傳播產業體系形成廣告，在傳播體系成為廣告的獨立學科、在商業體系形成視覺設計等學科。就此來看，藝術，強調的是思考與情感的層次，而技術則作為解決表現問題的方法，是一個方法論的範疇，而學科、知識社群以及構連的展演場域，裁是創作學科在認識論上劃分的界線。而文化創意產業的政策推動，一方面鼓勵跨界合作，模糊媒體材料上使用的差異（鄧宗聖，2012），一方面在學科教育終外在產業場域的界線，卻使學科界線更加穩定，而後續學科也在此範疇中進行創作教育的論述與實踐。

表 2 技術與藝術的辯證

技術	差異	藝術
物質	範疇	精神
技術主義、實用造型	思潮	心理發展、學科應用
程序與構成知識	概念	觀察、想像、體驗、創造
大眾文化	場域	美術館、博覽會
設計、造型、色彩	科目	藝術概論、美術史
現實、事務、積極	人格	多愁善感、理智探究

三、藝術本位的素養教育：精神性全人

從歷史到概念上的差異，其實不難看出創作學科基本上都在藝術的基礎上去發展。其中，精神性取向則是跨越學科技術界線，就創作教育實務上有所啟發。

精神性取向，在當代藝術教育實務中能超越學科界線、科目對立，具有導引性與未來性。論及其核心觀點是關係取向，著重「自我、藝術、文化與生態」的關係思考，而創作活動則是從我出發，發展「覺知、反思與改善」的行動（劉豐榮，2012），創作教育共享轉譯此符碼，形構創作的活動，在時間軸上鋪陳開展，成為探究旅程，亦可將知識建構程序中的問題發現、辯證討論及行動設計等過程，相互對照，推理而成建構知識方式的一種途徑。

有學者就以精神性作為論述原點，從藝術本位的觀點出發，結合素養教育的論點（自主行動、社會參與、溝通互動），根據實際藝術教育的情況，歸納出創作教育的三種型態（鄧宗聖，2014），包括：自我理解型、反思探索型、改造創作型等，彼此都回應「覺知、反思與改善」的行動，並且可構連「自我、藝術、文化與生態」等部分，同時關照設計中的應用對象、藝術中的情感個性，以及傳播中的溝通協作。比方說一個設計高齡化產品使用的物件或彩繪一張關於高齡主題的畫作或電影，它牽涉到自我如何理解高齡者，而這些作品的形貌就偏向自我理解型，也可以被視為從自我認識中，發展覺知、反思與改善。同樣的主題，亦可是喚起他者覺知或解決他者問題，從反思中探索與我共在卻不同的文化群體，從中發展創作，亦可是對現今大眾關注的議題，參與並透過作品展示另一種思維或解決問題方式的存在，在創造新的選項與可能性。

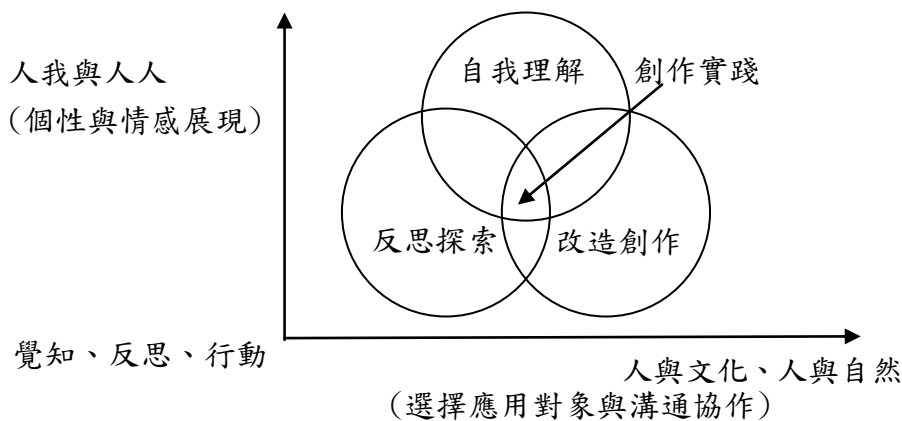


圖 1：創作實踐的發展形貌

藝術教育學者 Eisner (2008) 認為，藝術本位研究，重視創作實務的研究，目的是鼓勵創作者藉其如何看到與詮釋這個世界，用來改變或增加觀看世界的多元觀點。鄧宗聖 (2014: 181)，強調當代教育多有文化論題，但「重視覺文化議題之批判而非再創造，重視解構而非再建構，偏重價值澄清而非創作溝通」，這也就是為何在他強調藝術本位是一種創作作品導向的教育實踐，著重再建構與再創造的意義層面，特別是跨領域學科時，優先處理思考、情感層面的藝術學習，而技巧或程序層面的技術學習則是為了完成表達的學習。

借用 Franks (2003) 的語言歷史觀點，藝術、設計或傳播在教育的差異，應把語言使用視為一個議題來討論，我們不能忽視當前創作實務其語言差異有其歷史文化的基礎。換言之，我們比較其差異，根本上是從其語言使用的特徵內涵做比較，從中整理出一條關於創作教育途徑的思維。它們在藝術本位根基、共享精神性發展的前提下，學科分合乃創作實踐上語言的發展。本文以大膽嘗試以覺知、反思與行動為架構，用來分析藝術、設計與傳播等創作實務之個案，比較語言使用的過程，討論：

1. 藝術、設計與傳播之間有語言的特徵與差異？
2. 就創作教育上有何關聯與啟發？

參、研究方法

一、研究設計概述

在藝術學門，藝術實務就是藝術創作，對其創作作品實踐進行研究者，都以視為創作實務研究（何文玲，2014）。因此，本文挑選之個案，須滿足以下條件：

1. 實際產出：自身有實際完成的作品或是在教學實務上帶領學生發展的個人作品或合作作品，可以是物質實體、單一作品（如計畫提案）、系列作品，也可以是一個表演性文本（如口說敘事等）。實際產出不包含非評論他人作品、理論分析、概念測試、歷史分析等研究。
2. 過程導向：有創作論述，探討的是一個個案，從無到有的發展歷程，換言之，要具有研究其實務歷程，可以是行動研究方法，但也可以是自行發展建構的方式，不特定是一種型態。描述實務過程但不包括只做理念探析、理論整理推導、概念實驗、模式或元素探討、根據特有的物件進行探析（如公車把手舒適度）。
3. 單一個案：作品本身個案有深入描繪，而非如教學方式試驗，帶領出七到八個個案創作作品等實務教學的測試。
4. 自我研究：實務研究必須是一種自我研究，如同藝術本位研究法所提及，允許研究自身的創作歷程，而非觀察他者的創作，如學生創作然後評析其自我紀錄的過程。
5. 發表分享：目前臺灣各學科培養創作碩士，學科要求都要求創作發表並撰寫創作論述為論文，但碩士論文在學術社群中仍為非正式發表品。因此，為求謹慎，我們以期刊為主。換言之，其創作報告與論述發表在其認同的社群的學術期刊雜誌者，在此為正式的個案分享。

二、個案文本選擇

界定個案選取來源後，研究者以藝術學門第三次報告為基礎，從相關學術社群認同的刊物中，挑選藝術教育、環境藝術與設計兩門學科，以所列期刊為主要範疇，輔以華藝電子資料庫中臺灣藝術領域相關具審查期刊，如視覺藝術論壇、造型藝術學刊等進行搜查，透過摘要閱讀，確認其實務研究符合個案特質，從中選出符合本研究目的之個案。

表 3：實務個案文本屬性、論題與作品

號	屬性	論題	作品
A1	藝術	黃馨鈺創作論述（2001-2006）	雕塑
A2	藝術	迷漾年華－鄭宜欣工筆繪畫創作論述	書畫
A3	藝術	生命圖像的當代表達：游依珊創作論述	電腦繪圖
A4	藝術	雲雨意象－鄧雅馨繪畫創作論述	書畫
A5	藝術	絹印與陶版畫之研究創作論述	陶藝
A6	藝術	藝術是追求自由的途徑－張天健創作自述	書畫
D1	設計	以文法概念為基礎的電腦輔助造型設計模式研究－以咖啡杯設計為例	杯子
D2	設計	漢字轉換成產品造型的可行性探討	模擬產品
D3	設計	不同手勢型態操作大型觸控螢幕	觸控螢幕
D4	設計	詩詞形神轉化的文化創意設計應用	模擬產品
D5	設計	形態聯想組合法應用於藝術商品設計	模擬產品
D6	設計	傳說為設計泉源：以龍生九子為產品設計之題材	文具用品
D7	設計	層次完形導向之造型創作模式	金屬編織
C1	傳播	漢字編排的超文本設計－字文實驗創作報告	網頁版面
C2	傳播	《心·釐米之城》動畫創作論述	電腦動畫
C3	傳播	獨立遊戲《Dream》之創作論述	遊戲
C4	傳播	《O_O》動畫創作論述	電腦動畫

資料來源：本研究製表

肆、 研究發現

一、覺知的技藝

(一) 體驗與陳述：為記憶情感的造型

創作實務中，藝術總是在探詢自我生命意義中開始，為何存在？如何存在？謎樣的狀態，促發創作者在意圖在作品中建構自我的形象。

藝術創作實務中，材料是記憶與情緒的複合體，對材料的詮釋，表現出創作者對材料的觀察，以及材料情感，材料與心情扣問記憶與感受的狀態。

「……於留學國西班牙，藉旅行時所見的景緻，經由一段時間於內心沉澱後，仍能夠續留於自我記憶中的畫面圖像為創作之內容，試圖將自身親臨過的美景，以本我觀看的角度，汲取局部景緻的方式，傳達觀賞過後仍續留於內心的感知印象……」

(A5:3)

從藝術面來看，情感思想的形成，有賴於「內在感覺」開始，任何作品以「實象」中介自我情感、思想，創作者覺察演變形成對創作材料、元素構成過程的陳述，而作品是交流「自我存在」的轉化體(A1、A2、A3、A4、A5、A6)。如標示「軟雕塑」的概念使選材(纖維、種子、自然物……)能打破框架思考，存在「本身柔軟流動狀態下更柔弱易損，因此其存在當下的時間更近於人」的情感(A1)；或是中國工筆畫功能性的造型功用，仍抱有「取神得形，以線立形，以形達意……借助工筆畫對色彩設色的層次堆疊產生出具有紮實感……」的情意(A2)。

從技術面來看，覺知如何在實務推展，多個案仍以「自我」為原點，多以「我」第一人稱的體驗、經歷過程陳述，作為創作者覺知過程的記寫方式。無論陳述簡單或複雜，陳述表達對某種選擇某種特定的價值。通常在我與人之間，會搓揉形成一個辯證覺知的我，一種「集合我」的狀態，理念與意念的話語選用，好像是研究活動中的文獻探討，但卻不考慮如何用它來演繹理論模式，而是陳述成為「創作者」的途徑之一：

「我所追求的藝術創作便是表現宇宙人生普遍性的美……周思聰說：所謂創造，就是托出一個意象世界來……厨川白村說：站在善惡正邪得失的彼岸，體味人生的全圓面……」(A6:359)

(二) 萬物皆能解與結：構件與模組

設計的創作實踐著重造型，因此覺知構成之源頭甚為重要。拆解原物為元素，則可激發對新造型的覺知感。因此要設計一物，必先理解一物構成的各種樣態，如個案 D1 咖啡杯設計過程中，創作者先把杯子簡化為杯身曲線、杯口、把手剖面、把手曲線等四個部分，當一個物件能夠分解成組合的「構件」，就可以從中建立各種變化，建立 108 種可能的變化，來刺激知覺，發展成「模組」。換言之，模組化後就成為啟發覺知技藝的起點。

設計使用「模組」論述，其本身指向拆解可組、靈活再用的覺知結構。若能意會到「此物可拆解」，有助於創作者覺知的思考。在個案中，以拆解詩詞而轉化為產品意象甚為明顯。個案 D4 以白居易的《琵琶行》示例，取詞彙意象「大珠小珠」，拆解為「形神意象」(具象以彈珠台的造型)、「動聲材形」(叮

咚聲響的動感、推演材質則用壓克力透明)、「物我欲換」(兒時記憶)等覺知技藝，使得字詞具可操作性，且在最後階段聯繫到兒時記憶的深層心理。

(三) 誰當來看？創作者與讀者關係的素描輪廓

創作實務中，刺激傳播作品的第一個問題，通常是問：要給誰看？讀者中介創作者的覺知，這個假設的人物或群體，成為覺知的起點。以 D2 個案實務為例，創作者朋友的生命驟逝，這等悲傷使現實生活的覺知成為創作者的議題，相較於負面的社會新聞，小人物的感人故事則促使其用於覺知珍惜生活的價值，進而用動畫作品議論其覺知，因此中產或勞動階級的讀者，即是他預設的讀者群：

「《心·釐米之城》之創作……故事的起源，是身邊的朋友的突然驟逝與社會上所謂的過勞、熬夜、加班等，現實生活情況下所帶來的共同議題來發展，彙整出大眾所面臨現實情境與生活壓力，目的希望能夠貼近社會大眾，更希望藉此能產生共鳴……，這些故事雖然發生在小人物身上，但比起爭吵不休的政論節目或者是奢華消費、貴婦名媛緋聞隱私及血腥暴力等負面事件來得更具意……」(D2：60)

即便傳播作品是一款遊戲，在個案 D3 中也分別論述讀者群體的樣貌，雖然不像是商業企畫般地極為清晰，但從其實踐論述中的隻字片語，亦能發現其覺知的源頭，像是少年的角色，在生理上或許指的是十二到十八歲的成長青年，在心理上卻也是個性上的勇敢夢想積極奮進的狀態，以此劃分出讀者的群體樣貌：

「……《Dream》想藉由一位少年帶領玩家在世界中四處闖蕩，筆者認為無關性別，每個人心中多少都存有一位「少年」，代表著有衝勁敢冒險且不輕易認輸的心。遊戲的少年角色也代表了筆者自己對於個性的期許，自信是每個人都該擁有的要素，有些人的自信自己可以供應，但有人則需要他人的支持才敢建立……」(C3：30)

二、反思的技藝

(一) 觀自在：內心風景的窗子鏡子

藝術創作的反思反映對「符號」的論述，這是汲取主題的先備過程，無法只透過第一人稱陳述體驗能獲得，更需要積極的「對話」來完成。

創作實踐中要促進反思，對於既有藝術作品的討論就是途徑之一，為邁向反思之途。如創作者欲以「雲雨」等自然界符號作為題材，她就會根據自身覺察，論述並比較浪漫主義、中國山水及其以雲雨表現的大師作品，媒介自我作品的反思(A4)，亦或是提供一種語境(A3)將其作為「窗子」，看見更多創作者選題與表現技法的內心風景。有創作者以「作品酵素」來形容這種過程：

「……筆者進入創作時，首當以人文關懷與宇宙能量磁場作為思考切入點，形式與展呈手法是為後設考量……1960 年代開始，在歐普藝術、極限藝術、普普藝術、新寫實主義、觀念藝術、貧窮藝術……透過觀看他人歷史與整理個人作品的過程中，存在的法則形

成筆者的藝術創作脈絡，試圖由自身語彙特質探見作品除史料印證外，更屬於個人性的創作思維，深入瞭解作品的承接與開創，並延伸成為……」(A1：138)

(二) 物物相生有其本：聯想樣本與轉化

設計的反思技藝，先經過模組式的覺知結構刺激後，即可在反思上強調「轉化」的行動。「轉化」與藝術創作中所謂的「想像」是有異曲同工之妙，但在設計實務中特別強調「聯想」作用。從 D1 至 D6 個案會以類似論述，促進對創作實踐的反思：以個案 D5 論述其三個學生實務個案，分別利用既有樣本作轉換，如平面藝術畫作成為聯想樣本，其用色與符號轉入新的形態中變成「茶壺、椅子」物件，將其，或是用《二十世紀藝術》一書中列示的「約翰走路」作為聯想樣本，取「走路」的內在層次轉變成「書籤」。個案 D2 利用漢字作樣本、個案 D4 透過詩詞背景與意義（如「人不寐 征夫淚」轉換為光影變幻的燈具）、D6 利用傳說故事（如鼯鼠代表負重，轉化成記事板）、D7 利用小說「織夢紅樓」之「珠淚」，轉化為珠寶等各種聯想樣本，目的不在其本身，而用其來激發反思之聯想實務。由此看，設計的創作實踐上，乃根據每個人素質、文化差異而發展出不同枝葉，這也說明創作者對自我與環境關係的理解，此乃反思實務才是設計之本。

「……創作者之設計力，從高度依賴技術導向，轉而取決於創意者與觀賞者的文化素養……可體現個人情感之投射，在同一系列作品中，同一位創意者會因其生活經驗累積的過程差異，在不同時間點創作出不同的創作結果，創意得以無止境延伸……」(D7：30)

(三) 角色/物件是反思理念的化身

創作實務中，反思實踐來自於理念的具體化身，在傳播作品中通常反映在角色，而這個角色在不同作品有其不同型態，如 D1 創作者的實務乃網頁作品，創作者設定的角色是「字」，其大小、方向、色彩、動作以做為可以操弄的物件，這便於創作者在網頁空間上進行布局與展示之用。

而大家熟悉的故事型態的角色則是人物，以敘事為主要的作品則透過角色來做為理念的化身，其言其行從於創作者賦予的個性與意念，也從其身自然地營造故事情節與走向：

「……《O_O》表情符號是 20 世紀末在網路上興起的次文化現象，利用文字與符號組成表情或圖案來表達書寫者的心情……中文的片名《歐歐》，不但是英文片名《O_O》的音譯，歐歐也是歐拿酷所創作的動畫角色的名字……藉由片名表情符號化的意向，暗指劇情裡主角在面對外面世界所帶來的絕望感，以及內在世界的荒蕪所造成的逃避現實的情緒，而從真人化為虛無的動畫角色作為對現實世界的消極反抗……故事中角色的內心獨白反映出創作者自身對世界的思索與反省……」(C4：10)

從非人設計的傳播作品中，其 D1 網頁製作的反思實踐在閱讀方式，其字的角色乃根據兩夜裡的經驗，感受到的「輕」與「重量」詮釋構圖平面中字的位置與體態，其反思其心，「飄逸的行書成來連接詩詞中的輕盈感，使用扁厚、具有質感的隸書，來表示句義中下錨的力量」(C1：39)。這種網頁設計打破我們在書寫習慣上從左至右、由上至下的閱讀習慣，或者是說反思了這種線性的瀏覽方式，這個理念也刻意形成在畫面上另一種非線性的字句安排，建立起另類的超文本閱讀。這種嘗試的實驗性，來自於反思，而非出自於慣習，打破不見得能為人所接受，但促進反思熟悉的閱讀習慣，何嘗不可是

一種擴充對閱讀思考的方式，豐富對於閱讀的詮釋。

三、改善的技藝

(一) 走出「理所當然」的牢，在意念「邊境」中前行

藝術領域的創作者，心中有意境，如何無形化有形則是將覺知與反思的具體化歷程。因此，即便是表達意境，也是在真實的基礎上進行對話，在創造意境時，儼然已經形成的改善技藝。這種改善技藝接近「反者道之動」的行動，像是在語意上對思想的挑動，如「不穩定的平衡」、「靜謐上的騷動」、「以實化虛」(A2)；探究情境所表徵的「純粹」與抽象帶來「非純粹性」的關係(A3)；「物我合一」的辯證(A4)；作品中用建築中的「窗」探討既阻隔又連結的概念，慾望與視野之間的關係(A5)；筆觸中的變化與刻劃、客觀實景中又有主觀情境的表達(A6)等。藝術創作在語彙上有一特性，就是將看似矛盾或相異的概念語彙，嘗試改善，讓其並置共存，以激發意想不到對意念的表現技法或情感思想，這是創作實踐中極具實驗性表現，即便作品僅是傳統媒材，但意念上卻是豐富多樣。

(二) 改善概念，打造設計的實踐系統

設計的改善技藝，不同於藝術在常識間矛盾辯證，反而是強調在覺知結構與轉化聯想的基礎下，而發展出來的組合系統，以利於加以控制。整個系統，它是透過創作者建構出來的，所以可以是歷程描繪「形狀、色彩、材質」等三個模組中經分析、聯想與組合後改善藝術變產品的判斷(D5)；也可以是相似描繪「傳說象徵、對應器物、相似共通」等三個模組，解釋改善傳統神話的判斷(D6)；或是描繪某種具選擇性的篩選模組「人因、美學、機能」等三個模組來說明改善產品的判斷(D1)；或是描繪「形態、機能、印象」等模組如何改善漢字原來的形構(D2)；或是描繪小說中角色「個性、才華、預言」等模組，如何改善原來故事為飾品的設計(D7)；或是利用「形、意、聲、形、神」的階段性模組，創造一種「我心」的連結，改善在設中過程中的物我相異的疏離，而是在「物我喻意」中物我合一(D4)。

(三) 影像文本中改善的擬象與移情

傳播的改善技藝，無論是平面或動態，傳播多為視覺媒體特徵，聲音融入其中，自成一體。傳播的創作歷程中，其在影像世界乃創造一個可供開放解讀的有限結構。換言之，即便創作者不願定藝或作品本身多義，但是在敘事的空間或時間中的限制內，已經建立起一個結構性的世界。

此一世界是精神世界，如前所述覺知於讀者、反思於角色，讀者與角色之間透過整個故事世界相互搭橋，使得精神性交流與互換成為可能，用心理學術語來解釋，那是一種同理心，寄情於故事後，我我互換、角色易位。如戲劇原理中常提到之淨化作用，喜劇中笑人即自笑、悲劇中哭人則淨化自己相同遭遇的苦難。

同理可見於傳播的創作實務，在影像世界中建構一種可改善或不可改善之境，意在促發讀者與我心有靈犀，在創作中獲得改善生活處境的自我覺察，以便使得動機、靈感或行動能夠在真實世界中能夠藉我們自身來建構。

四、小結

我們從覺知、反思與改善三個階段的創作實務，藉此來比較藝術、設計與傳播間概念相異之處，我們可以歸納出幾個特徵(參見表4)，並且用於創作教育的實踐思考(參見表5)：

1. 覺知階段：藝術以自我的記憶情感優先；設計以解構對象的構件並建構模組優先；傳播以讀者社群優先。三者反映在創作教育上，可分為三種實踐途徑，包括鼓勵學生做自我生命經驗的敘

說分享，藉此記憶情感為創作覺知；鼓勵學生用自己最喜歡的東西做分析，拆解後再從中概念化新的模組以利創作覺知；鼓勵學生考慮從生活事件中找到一個事件，從中反覆尋找想要對話的讀者或社群，以此為創作覺知。

2. 反思階段：藝術以對話論述優先；設計以聯想樣本優先；傳播以角色物件優先。三者反映在創作教育上，可分為三種實踐途徑，包括鼓勵學生找到類似自己生命經驗主題的作品做比較討論，藉此對話論述做為創作反思途徑；鼓勵學生設定好一個聯想樣本，從中抓取某些概念做為創作反思途徑；鼓勵學生考慮設定一個角色或物件，以承載意念之人或物做為創作反思途徑。
3. 改善階段：藝術以拓展意境優先；設計以改良語意系統優先；傳播以敘說多元可能性優先。三者反映在創作教育上，可分為三種實踐途徑，包括鼓勵學生從正中見反、惡中見善、醜中思美、安中思危等辯證後轉化為視覺符號，藉此表現改善的覺知；鼓勵學生建立起自己的設計語意系統，可 2X2 或 3X3，讓各種穩定性的概念相互交織為自身設計思考的根據，以此為改善的表現；鼓勵學生透過角色或物件，在影像文本中表達多元性，可超越現實、自由想像。

表 4：藝術、設計與傳播創作實踐概念技藝概念比較表

領域	藝術	設計	傳播
創作實踐			
覺知階段	記憶情感優先	構件模組優先	讀者社群優先
反思階段	對話論述轉化	聯想樣本轉化	角色物件轉化
改善階段	拓展意境邊界	改良語意系統	敘說多元可能性

表 5：藝術、設計與傳播創作教育理論概念、技藝概念與學習途徑示例

藝術取向的創作教育			
階段	覺知階段	反思階段	改善階段
創作教育			
理論概念	自我	我與我們	自我展現
技藝概念	記憶情感	對話論述	拓展意境
學習途徑示例	1. 生命經驗為本 2. 找到可喚起經驗的連接點 3. 敘說意義	4. 找尋相似創作 5. 理解其創作理念、論述與方法。	6. 找到辯證的核心觀念 7. 轉化為視覺符號表現於作品
設計取向的創作教育			
階段	覺知階段	反思階段	改善階段
創作教育			
理論概念	物件	以物生物	建構新物件
實務取向	構件模組	聯想樣本	改良語意系統
學習途徑示例	1. 概念物件為本 2. 解構分析其組合的元素構件 3. 發現元素間組合可能性模組	4. 找一個聯想樣本來刺激知覺 5. 從中找到可用的元素，思考再利用。	6. 做一個新的產品概念樣本 7. 建立自己的設計語意系統。 8. 描繪新產品。
傳播取向的創作教育			

階段	覺知階段	反思階段	改善階段
創作教育			
理論概念	他者	意念化身	再現心中現實
實務取向	讀者社群	角色物件	敘說多元可能性
學習途徑示例	1. 生活事件為本 2. 理解事件中想要表達的意念 3. 確定問題探究的讀者社群	4. 把反思的意念放在角色或物件中，形成故事中情節與行動 5. 用對話或動作來發展這個意念的可能結果	6. 建立再現文本 7. 從再現的文本中透過角色表達敘說新的可能性或想法

伍、 限制、討論與建議

透過比較三種學科的創作實踐過程，其從感知到行動的程序似乎相似，在語言上卻發現其途徑反映了截然不同的價值觀與世界觀。若無法理解其歷史過程如何反映在教育安排上，故不能解其惑，我們目前僅能從實務研究報告中擷取其語言之差異進行比較，理解其對創作教育上的整合性幫助。

儘管有其限制，但當我們注意到語詞上的價值，那麼也能夠注意到其引領學習的特徵。創作取向的教育，本身就像是勞動工作，需要身心靈的相互整合，是心與手的合作、意象與符號的辯證、形式與技法的運用，然後能將所存時空中轉化各種藝術形式。對課程而言，其背後需要有感情與熱情來支持，心中的焦慮與關心，素養教育無非是希望自主行動為先、社會參與在後，一路的溝通合作能夠發生，若能結合創作活動，透過動手動腦的身體開發，使學習者對空間、時間的力量與結構有更深的認識。

創作，在素養教育上的應用，應可扮演整合性的角色。畢竟藝術本位本身以獨一無二的生命為核心，學科知識乃使生命朝向現象時，能繼往開來，由內而外地轉譯獨特生命的個性，向學之師也不只是教室中的老師，而是擁抱的世界。創作教育的目的不是在培養「職業」的創意人才，而是要培養對學生對創造的興趣與態度，同時也培養其個性、思想與情意。

這裡所言之創作教育不需按照遵循藝術、設計或傳播的語言傳統，而是用其語言來形塑變化性的課程：思想、技法與作品間形成一個辯證。當前教育比較大的問題，都是思想為先、思想為主，學科知識乃思想源頭。但忘記了小故事大啟示的原理，若能先從自身微小的小故事開始，從真實感受為基礎去發展，後續再連接反映世界公民性的議題，如此也可激發思想，是討論辯證而來，而非僅從學科知識提供。換言之，安排先從美的形象著手，先以作品為先，再作意義賦予；又或是先作他人創作鑑賞再作改善的作品，都會是創新之處。由外而內欣賞、由內而外的表現密切結合。而集體創作與遊戲態度也會再創作教育中易於發展，如面對環保議題時，利用平時易於收集的材料集體創作、分組造型、分享作品，再作還原，享受遊戲樂趣、反覆使用中認識資源再利用、彼此間又能互助合作。

面對評量的態度，因創作整合醞釀需要時間，因此學習過程與作品一樣重要，對創作教育而言都是成功。每個人的主觀眼光導致作品好壞高下，但教師導引學習者時，只要學習盡很大的力量表現心中所想，努力程度就是值得重視，在表達時說出自己表達的東西、讓其他同學傾聽、尊重每個人想法、再提出問題討論，這種自主創造性是創作教育相較其他學科的評量更易與達到的。穿著衣服也可以是一門審美的學問。留心日常生活的每種場域美的所在，討論中引導注意協調或對比所產生的不同

美感。課程不需要分數，不像是比賽，為比賽而比賽。激發學習者更自主的觀察，要創造的「不是真實，而是概念」，在過程中盡力讓其產生自信與自由表達，像是學科不需要要用我的狗狗之現實題材，而是用「小又令人同情」的物質來刺激敘說、聯想；學科知識中都有與生活經驗連接的題材，這也可以用來選擇創作主題，如城鄉差異的小孩就是會對全球暖化的觀察有不同經驗，住在海邊與都會的孩子有不同的真實觀察。而「如果……」也是提供學科知識作為創作主題，讓沒有經驗過、需要想像的題材就能與學科知識結合，像是「如果上升兩度 C，我會住在……」、「如果上升兩度 C，人類需要什麼物件……」。

把創作教育帶入學科當作一種公民接力展，那麼所有社群成員與創作者間會有共鳴與親切感。有機會，我們問問想學生想表達的是什麼？給一個表達自己的機會，放鬆的表達自己。藝術本位下，創作教育沒有不變的法則，為了創作，教師幫助學生觀察、回憶，但不為他們作任何安排、組合與限制形式。當我們懂得分享自創作品的內容與樂趣，那麼不用教什麼、用規範性的眼光去評斷學科知識表現得好壞，那麼各種主題都可以談喚起學生的回憶記憶。在用心引領下，相信心中自然會有那關係密切、意義重大的形象浮現、體會那種在創作中流動的感覺，做各種創造性的嘗試，發展不畏阻礙而停留的勇氣。

備註

本研究報告以「技術與藝術的學習與探索」為題，已發表於 2016 年 10 月國家教育研究院國際學術研討會「我們的教育、我們的未來」。

參考文獻

- 何文玲 (2011)。藝術與設計實務研究相關概念之分析。《藝術研究期刊》，7，27-57。
- 何文玲 (2014)。藝術實務導向研究論文結構與寫作模式。《視覺藝術論壇》，9，48--76。
- 何文玲、嚴貞 (2011)。藝術與設計「實務研究」應用於大學藝術系學生創作發展之研究。《藝術教育研究》，21，85-110。
- 吳岱融 (2011)。創作 vs 教學：一個（女性）藝術教育者的省思。《藝術學刊》，2（1），63-80。
- 李賢輝、張恬君 (2002)。科技與藝術教育。收錄於黃壬來主編，《藝術與人文教育》（頁 287--321）。台北：桂冠圖書。
- 周怡均、梁朝雲 (2012)。影視學生的想像力與其學習環境的關聯性。《廣播電視》，35，95-116。
- 林炎旦、李兆翔 (2010)。文化創意產業之人才培育策略。《臺灣教育》，665，11-25。
- 林品章 (2003)。《臺灣近代視覺傳播設計的變遷》。台北：全華。
- 林曼麗 (2000)。《臺灣視覺藝術教育研究》。台北：雄獅美術。
- 邱宗成 (1997)。《設計概論要義》。台北：鼎茂。
- 郭少宗 (1995)。《大學美術校系應考手冊》。台北：藝術家。
- 陳明珠 (2004)。論臺灣影音（音像）科系的聲音教育問題。《廣播電視》，22，79-93。
- 陳瑤華 (1996)。《兒童美術教學講座》。台北：藝術家。
- 陳瓊花 (2004)。《視覺藝術教育》。台北：三民。
- 楊裕富 (1999)。《創意思境：視覺傳播設計概論與方法》。台北：田園城市。
- 劉豐榮 (2010)。精神性取向全人藝術創作教學之理由與內容層面：後現代以後之學院藝術。《視覺藝術論壇》，5，2-27。
- 劉豐榮 (2011)。藝術中的精神性智能與全人發展之觀點及學院藝術教學概念架構。《藝術研究期刊》，7，1-26。
- 劉豐榮 (2012)。藝術中之精神性及精神性取向全人藝術教育之價值觀。《視覺藝術論壇》，7，48-68。
- 歐用生 (2015)。讓「身體」與「學習」相遇：教師身體在分組學習上的應用。收錄於張新仁主編，《中小學教學改革》（頁 3-20）。台北：五南。
- 蔡清田 (2011)。《素養：課程改革的 DNA》。台北：高等教育出版。
- 蔡清田 (2012)。課程改革核心素養三維論。《教育研究月刊》，224，80-90。
- 鄧宗聖 (2012)。論以藝術為本位的文化創意教育。《教育資料與研究》，105，65-90。
- 鄧宗聖 (2013)。藝術創作：發想與實踐----藝術本位研究的觀點。《視覺藝術論壇》，7，2-20。
- 鄧宗聖 (2014)。藝術本位對素養教育的啟示。《藝術研究期刊》，10，159-186。
- 盧非易 (1993)。近四十年臺灣地區電影學術研究與出版概況。《廣播電視》，1（3），91-122。
- 賴建都 (2002)。《臺灣設計教育思潮與演進》。台北：龍溪。
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. London, UK: PolityPress.
- Candy, L. (2006). *Practice based research: A guide*. CCS Report: 2006-V1.0 November, University of Technology Sydney
- Candy, L. (2011). Research and Creative Practice. In Candy, L. and Edmonds, E.A. (eds) *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner* (pp. 33-59), Faringdon, UK: Libri Publishing Ltd.

- Eisner, E. W. (2008). Persistent tensions in arts-based research. In M. Cahnmann-Taylor & R. Siegesmund (Eds.), *Arts-based research in education: Foundations for practice* (pp. 16–27). New York: Routledge.
- Frank, A. (2003). The role of language within a multimodal curriculum. In N. Addison, & L. Burgess, (Eds.). *Issues in Art and Design Teaching* (pp. 76-83).. Londonm, UK: Routledge.
- Frank, A. (2003). The role of language within a multimodal curriculum. In N. Addison, & L. Burgess, (Eds.). *Issues in Art and Design Teaching* (pp. 76-83).. Londonm, UK: Routledge.
- Steers, J. (2003). Art and design in the UK: the theory gap. In N. Addison, & L. Burgess, (Eds.). *Issues in Art and Design Teaching* (pp. 19–30).. Londonm, UK: Routledge.
- Sullivan, G. (2005). *Art practice as research: inquiry in the visual arts*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Sullivan, G. (2006). Research acts in art practice. *Studies in Art Education*, 48(1), 19-35.
- Sullivan, G. (2009). Making space- The purpose and place of practice-led research. In H. Smith & R. T. Dean (Authors), *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts* (pp. 41-65). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Taylor-Cahnmann, M. (2008). Art-based research: Histories and new directions. In M. Cahnmann-Taylor & R. Siegesmund (Eds.), *Arts-based research in education: Foundations for practice* (pp. 3-15). New York, NY: Routledge.

科技部補助專題研究計畫成果報告自評表

請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況、研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）、是否適合在學術期刊發表或申請專利、主要發現（簡要敘述成果是否有嚴重損及公共利益之發現）或其他有關價值等，作一綜合評估。

1. 請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估

■ 達成目標

2. 研究成果在學術期刊發表或申請專利等情形：

1. 研究成果已撰稿論文已宣讀於 2016 年 10 月 21 日舉辦於國家教育研究院國際學術研討會「我們的教育、我們的未來」，並準備將發表之文稿投稿到教育類 TSSCI 期刊《課程與教學》。

2. 教學實務成果已撰稿論文投稿至藝術類 THCI 期刊《美育》，通過編輯審查並接受刊登於 214 期（2016 年 11 月出刊）以及《臺灣教育》（2016 年 11 月出刊）。

3. 專書篇章 Creative practice as research in art-based media literacy 發表於專書 Multidisciplinary Approach to Media Literacy Research and Practice。出版社為 Communication of University of China Press。（付印中預計 2016 年 12 月底前出版）

3. 請依學術成就、技術創新、社會影響等方面，評估研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性），如已有嚴重損及公共利益之發現，請簡述可能損及之相關程度（以 500 字為限）

1. 學術型研究：將臺灣脈絡下的藝術教育歷史，放到藝術、設計與傳播的領域，從教育角度來看這些概念的發展脈絡。介紹在臺灣脈絡下，技術與藝術的概念，和藝術教育中各種思潮如技術主義、實用主義、兒童心理學、學科知識等典範發展；再剖析藝術本位教育的精神性特質，以及帶入藝術、設計與傳播領域應注意的要點。

2. 教學型研究：在大學通識教育課程開設「創意想像實作」的課程，實驗將藝術、設計與傳播三類創作元素作為課程與教學的改造來源，分別反映在「探索 | 服務 | 共創」的三個學習階段。

科技部補助專題研究計畫出席國際學術會議心得報告

日期：105 年 9 月 9-10 日

計畫編號	MOST 104-2410-H-343 -007 -		
計畫名稱	創作實踐與研究策略：比較學院藝術探究知識的論述 (I)		
出國人員姓名	鄧宗聖	服務機構及職稱	南華大學傳播系
會議時間	105 年 9 月 9 日至 105 年 9 月 10 日	會議地點	駒澤大学 Komazawa University
會議名稱	(中文) 日本教育社会学会 (英文) The Japan Society of Educational Sociology		
發表題目	(中文) 視覺媒體實踐中的創作探究學習經驗 (英文) Creative Learning Experience in Visual Media Practice		

一、參加會議經過

此會議為日本教育社會學中重要學術會議，此學術團體吸引關注具發展性教育環境與策略之研究，思考學習問題及如何改善學習環境，特別在國際場次(International session)中關注藝術與媒體在持續教育的面向(Development and Sustainability in Education)，討論何種行動促進可持續發展參與學習文化、如何促進批判性思維的能力、想像未來情景、合作學習環境等議題。

我以發表人的身分提供關於視覺媒體創作實踐學習經驗的研究，並且探討領域知識與探究經驗的關係。我以交流學者身分，向教育社會學取經，理解日本社會如何思考創造力教育環境發展的知識論述。主要交流的對象，來自日本各地與中國的學者，特別是同場發表人，分別從三種不同的面向，處理學習環境問題，包括個體的時間與學習效果、從機構的研究探討學習環境以及性別差異討論學習表現。個體、組織與性別，都可能是處理創造性環境的一個因素，以及切入研討的角度，會後與日本與現場與會的國際學者合影，隨後參與會內的不同場次，了解教育的社會議題，會藝術後，安排到日本大阪等地拜訪藝術館與民俗藝術中心，蒐集相關創作環境資料。

二、與會心得

由於創作者與社會環境之間有密切關係，因此探討學院知識論述前，我必須增加自己對於教育社會學的敏感度，以增加對學院知識建構的社會性思考。日本教育社會學者，多從組織與環境的面向來處理教育議題，雖然看起來跟創作本身沒有直接關係，但是卻能幫助我從較寬廣的社會脈絡、機構的社會性存在，進行學院知識的反思，並放在創造性的前提下，探討影響創作學習的機構面向。

三、發表論文摘要

Much contemporary art is concerned with social commentary which when introduced into schools and colleges has, in some quarters, been perceived as a radicalization of the curriculum. The awareness and ability to create and access to visual media in citizen education, to direct attention to the ways that artistic production by diverse sociocultural groups can contribute to [this] understanding and lead to informed democratic and socially responsible action.

This article argues that creative acts is a social practice for reflection and dialogue. Visual media practice as critical form of human engagement that can be conceptualized as social science research. Conceptions of creative learning are critiqued that raise questions about the purposes of artistic and educational inquiry and the institutional and social influences that shape them. In framing visual media practice as social science research, various creative acts are described that are part of the theoretical, structural, interpretive and critical traditions found in the visual media practice.

四、建議

1. 從機構組織文化的模式來討論創造力的學習環境。
2. 可朝向創作實踐的教育社會學作理論性回顧。
3. 知識論述有其歷史脈絡，應回到其所屬歷史文化進行鋪陳。

五、攜回資料名稱及內容

1. 會議手冊與摘要資料。

六、其他



論文發表



工作坊專家學者群體照



日本教育社會學主席致詞

科技部補助計畫衍生研發成果推廣資料表

日期:2016/06/27

科技部補助計畫	計畫名稱: 創作實踐與研究策略: 比較學院藝術探究知識的論述 (I)
	計畫主持人: 鄧宗聖
	計畫編號: 104-2410-H-343-007- 學門領域: 藝術教育
無研發成果推廣資料	

104年度專題研究計畫成果彙整表

計畫主持人：鄧宗聖			計畫編號：104-2410-H-343-007-			
計畫名稱：創作實踐與研究策略：比較學院藝術探究知識的論述 (I)						
成果項目		量化	單位	質化 (說明：各成果項目請附佐證資料或細項說明，如期刊名稱、年份、卷期、起訖頁數、證號...等)		
國內	學術性論文	期刊論文	1	篇	鄧宗聖(2016)混搭藝術∞設計∞傳播：探索無限可能的創作課。美育雙月刊，214期，頁68-75。	
		研討會論文	3		1. 論文發表：創作學習與參與文化（發表於2015第十一屆南臺灣社會發展學術研討會，2015年10月30-31日。屏東） 2. 論文發表：媒體素養教育的藝術思維：從美感智識到創作實踐（發表於2016新世紀、新媒體與新新聞聯合學術研討會，2016年5月21日，玄奘大學，新竹。） 3. 論文發表：技術與藝術學習與探索：比較藝術、設計與傳播的創作實踐思維（發表於2016國家教育研究院國際研討會，國家教育研究院，三峽）	
		專書	0		本	
		專書論文	0		章	
		技術報告	0		篇	
		其他	1		篇	專題發表：媒體素養教育的藝術思維：從美感智識到創作實踐（專題座談於2016中華傳播學會年會暨第七屆數位傳播國際學術研討會，2016年6月19日，中正大學，嘉義。）
	智慧財產權及成果	專利權	發明專利	申請中	0	
				已獲得	0	
				新型/設計專利	0	
			商標權	0		
			營業秘密	0		
			積體電路電路布局權	0		
		著作權	0			
		品種權	0			
		其他	0			
技術移轉	件數	0	件			
	收入	0	千元			
國外	學術性論文	期刊論文	0	篇		
		研討會論文	1		Creative Learning Experience in Visual Media Practice (Japan	

					Society of Educational Sociology)
	專書		0	本	
	專書論文		1	章	專書篇章Creative practice as research in art-based media literacy發表於專書Multidisciplinary Approach to Media Literacy Research and Practice。出版社為Communication of University of China Press。(付印中預計2016年12月底前出版)
	技術報告		0	篇	
	其他		0	篇	
智慧財產權及成果	專利權	發明專利	申請中	0	件
			已獲得	0	
			新型/設計專利	0	
	商標權		0		
	營業秘密		0		
	積體電路電路布局權		0		
	著作權		0		
	品種權		0		
	其他		0		
	技術移轉	件數		0	
收入			0	千元	
參與計畫人力	本國籍	大專生		1	人次
		碩士生		0	
		博士生		0	
		博士後研究員		0	
		專任助理		0	
	非本國籍	大專生		0	
		碩士生		0	
		博士生		0	
		博士後研究員		0	
		專任助理		0	
其他成果 (無法以量化表達之成果如辦理學術活動、獲得獎項、重要國際合作、研究成果國際影響力及其他協助產業技術發展之具體效益事項等，請以文字敘述填列。)					

科技部補助專題研究計畫成果自評表

請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況、研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）、是否適合在學術期刊發表或申請專利、主要發現（簡要敘述成果是否具有政策應用參考價值及具影響公共利益之重大發現）或其他有關價值等，作一綜合評估。

1. 請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估

達成目標

未達成目標（請說明，以100字為限）

實驗失敗

因故實驗中斷

其他原因

說明：

2. 研究成果在學術期刊發表或申請專利等情形（請於其他欄註明專利及技轉之證號、合約、申請及洽談等詳細資訊）

論文： 已發表 未發表之文稿 撰寫中 無

專利： 已獲得 申請中 無

技轉： 已技轉 洽談中 無

其他：（以200字為限）

1. 研究成果宣讀於 2016 年10月國家教育研究院國際學術研討會，並準備投稿到教育類《課程與教學》。

2. 教學實務投稿至藝術類THCI期刊《美育》，刊登於214期（2016年11月出刊）及《臺灣教育》（2016年11月出刊）。

3. 專書篇章Creative practice as research in art-based media literacy發表(預計2016年12月底出版)

3. 請依學術成就、技術創新、社會影響等方面，評估研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性，以500字為限）

1. 學術型研究：將臺灣脈絡下的藝術教育歷史，放到藝術、設計與傳播的領域，從教育角度來看這些概念的發展脈絡。介紹在臺灣脈絡下，技術與藝術的概念，和藝術教育中各種思潮如技術主義、實用主義、兒童心理學、學科知識等典範發展；再剖析藝術本位教育的精神性特質，以及帶入藝術、設計與傳播領域應注意的要點。

2. 教學型研究：在大學通識教育課程開設「創意想像實作」的課程，實驗將藝術、設計與傳播三類創作元素作為課程與教學的改造來源，分別反映在「探索 | 服務 | 共創」的三個學習階段。

4. 主要發現

本研究具有政策應用參考價值： 否 是，建議提供機關國家教育研究院（勾選「是」者，請列舉建議可提供施政參考之業務主管機關）

本研究具影響公共利益之重大發現： 否 是

說明：（以150字為限）

以精神性全人，發展「自覺」、「反思」、「改善」的發展階段，從比較藝術、設計與傳播的歧異性中，理解學科典範論述的特色，以作為發展創造性的學習策略的論述，彰顯學習主體並確保學科間共享的藝術素養，導引創作的連貫統整，用以活化教學現場與學習設計。