



百書喜閱

讀書會成果輯

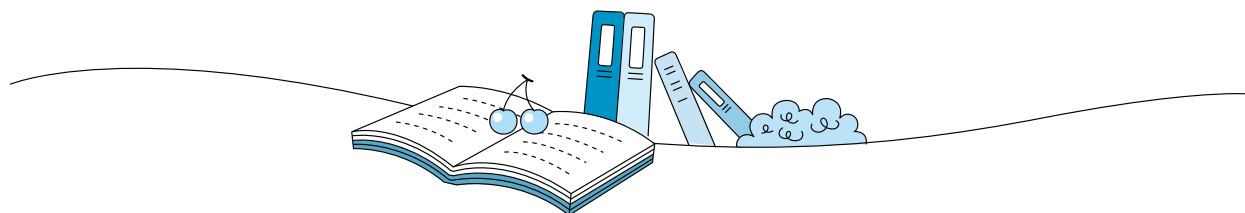
2010 亞洲大學 · 教學卓越計畫

健康 · 關懷 · 創新 · 卓越

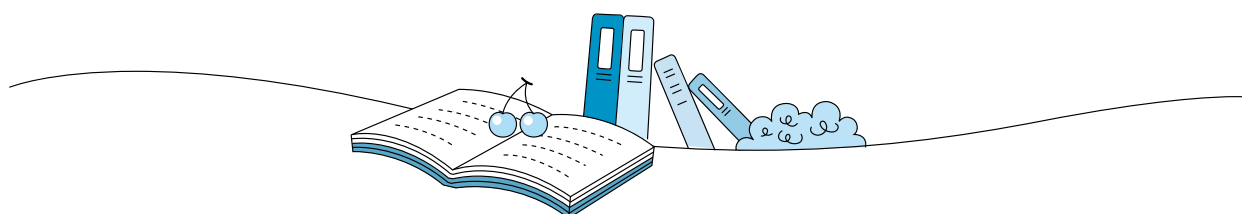
【讀書會成果輯目錄】

讀書會成果輯序言

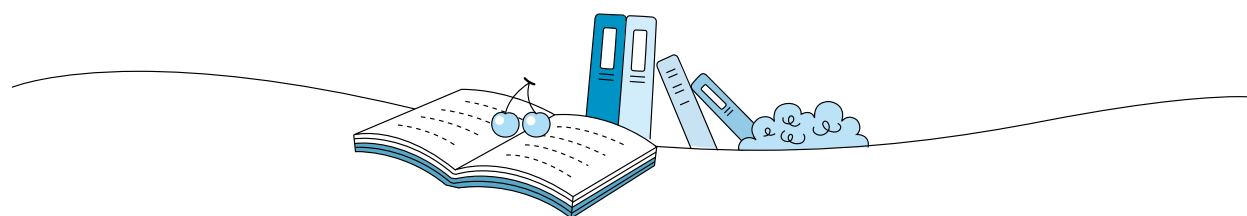
一生難忘的感動	6
媒體先鋒	7
一生難忘的感動	8
管理，重要嗎？	9
十月的天空	10
The national market impact of sovereign rating change	11
不存在的女兒	12
The Key 啟動正向吸引力的鑰匙	13
不要畫筆的繪畫教室	14
一公升的眼淚	10
五體不滿足	11
小王子	17
天使遺留的筆記	18
五欲供	19
史丹佛的銀色子彈	20
白色巨塔	22
目送	23
老人與海	24
在月光下跳舞	25
埃及豔后和她的搖擺眼鏡蛇	26
她只是個孩子	27



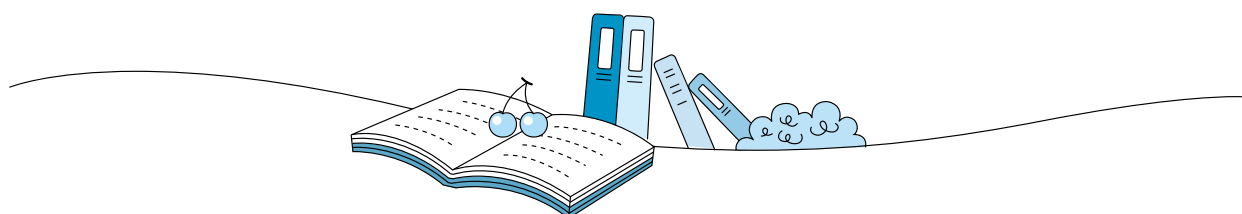
創意經濟：好點子變成好生意	29
成長在夏山	31
老人與海	32
先別急著吃棉花糖	33
暖廉	34
告白	35
結合光阻保護技術之共平面 IZO 氧化物薄膜電晶體	36
我的女兒予力 一個唐氏症家庭生活紀事	37
那一年 我們愛得閃閃發亮	38
雷射圖型化技術於薄膜電晶體製程之研究	39
爸爸可以和兒子做的 60 件事	41
建置維基式教學知識庫輔助適性化品格教育之研究	42
長頸鹿不會跳舞	43
論文寫作	44
阿虎開竅了	46
數位藝術概論	47
孩子的秘密書信	53
使用維基提示法加強國小學童寫作能力之研究	54
數位藝術概論	55
客廳裡的大象	62
應用物件導向學習環境與教材進行國小修辭教學之研究	63
數位藝術概論	64
活出豪氣來	70
為自己出征	71
數位藝術概論	72

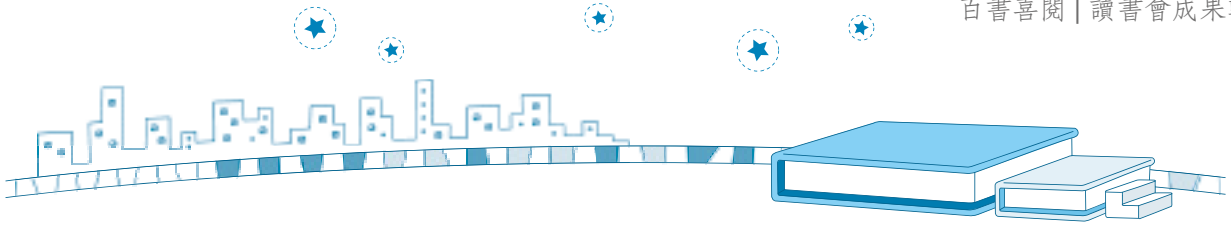


閱讀論文心得	74
為自己出征	75
數位藝術概論	76
為自己出征	82
為自己出征	83
數位藝術概論	84
看不見的奇蹟	89
風之影	90
數位藝術概論	91
香水	97
數位藝術概論	99
夏山學校	104
追風箏的孩子	105
數位美學	106
追風箏的孩子	110
數位美學	111
寄物櫃裡的嬰孩	114
第二十一頁	115
數位美學	116
第二十一頁	121
數位美學	123
陪妳到最後	127
數位美學	128
最後的演講	132



數位美學	133
窗邊的小荳荳	138
數位美學	139
善待自己 寬待別人	143
越簡單越快樂	144
趁著年輕去流浪	145
傲慢與偏見	146
想像遊戲的魅力～茉莉在幼兒園的成長故事	147
想像遊戲的魅力～茉莉在幼兒園的成長故事	148
會玩才會過生活	149
當幸福來敲門	150
當孩子做錯事	151
儲蓄人生	152
點	153
禮物	154
轉個彎，還是有路可走：向左不通，請向右走	155
懶人王的家事收納好創意	156
贏在影響力	157
贏在影響力	158
讓天賦自由	159



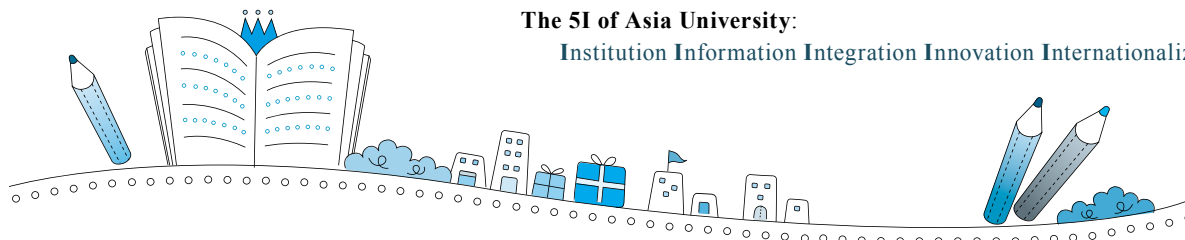


【讀書會成果輯】序言

在台灣，2004 年行政院文建會發起全國好書交換活動，重展圖書生命力，提升國人的閱讀風氣，更有愈來愈多的組織跟個人投入「送書香到偏遠地區」的行動，藉由閱讀縮短城鄉的文化差距。2007 年香港舉辦「漂書行動 book crossing」活動，將貼有指示標籤的書籍放置公共場所，藉由無償分享而鼓勵人們閱讀。每年的 4 月 23 日為聯合國所訂的「世界書香日」，藉以喚起世人重拾閱讀的樂趣及對著作版權、智慧權益的重視。

亞洲大學榮獲教育部教學卓越計畫補助已邁入第五年，「百書喜閱計畫」一直是本校持續關注與推動的重點。為使學生能多讀好書、愛讀好書，圖書館不斷增購各領域的中西文圖書，並且設置閱讀咖啡區，積極推動百書喜悅計畫、舉辦借閱王競賽、書香校園週等活動來鼓勵師生多多閱讀。此外，圖書館舉辦「好書交換」活動，不但能讓學生藉由交換分享，將讀過的好書換回另一本好書，亦可將這份書香氣息繼續在校園傳遞下去，盼以營造書香校園。

亞洲大學教學卓越計畫辦公室 謹識



一生難忘的感動

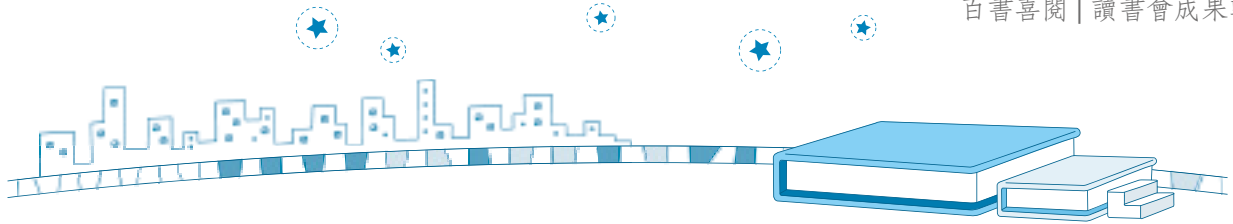
戴晨志 著 時報出版
幼兒教育學系 陳姮蓓

本書分 5 部分，共 33 篇溫馨感人的小故事，與大家分享人性美好、珍貴的一面。在書中，作者將與廣大讀者分享各種突破自我、創造不凡的動人故事，鼓勵每個人在順境時要謙卑感恩、勤懇學習；即使在當前處處不景氣的時代，或是陷落人生的谷底時，只要有強烈的企圖心、積極向上的動力，不放棄地繼續嘗試，有勇氣地揮灑創意，就能讓自己及早走出低潮，迎向更傑出、更光明的新人生！

看完這本書我真的感從內心的感動，就像他的書名一樣「一生難忘的感動」。看完這三十三篇的小故事，雖然這幾篇小故事內容很短、不到幾頁，但顯是內容就是那麼的扣人心弦，而且每一篇故事，背後都有很大的意義、啟示，而我每看完一篇故事，我就會在心裡反省一次，「我有沒有像故事說的那樣、好好珍惜身邊關心我的人、不要跟爸爸媽媽起衝突、不要做傷害自己的事」…等之類的。

這些故事從師生、友情、親情說到愛情，大部分親情比較多；像是「在法庭上痛哭失聲的爺爺」、「愛她，就不要詛咒他」、「痛苦會過去，美麗會留下」、「媽媽挺的大肚子有多重」、「成為一個，幫別人加水的人」、「我狠心割下太太的皮嗎？」、「媽咪，我有八十二個微笑的臉」這幾篇是我比較喜歡的。我是個很感傷的人，只要看到新聞說有人因事過世，我都會很難過，「在法庭上痛哭失聲的爺爺」在說藝人陳建州的故事（藝名黑人），說明他爸爸死於一場空難，機上兩百六十四人全部罹難，媽媽的出走加上爸爸的離開，他開始叛逆，沒人管得住，直到有一次闖禍走進法庭，為了他爺爺而改過自新，成為家喻戶曉的籃球明星及藝人，我看到他爺爺為他求饒、辯解那段，眼眶泛紅，深深的感受到親情的溫暖。

老天總是選選擇我們最痛、最不願的地方，來考驗我們；多一份關心和愛，來愛自己的家人和親人，我們就會發現多愛別人，就會獲得更多的愛。珍惜身邊關心你、愛你的人，不要為了一句話而鬧翻，最後後悔也來不及。



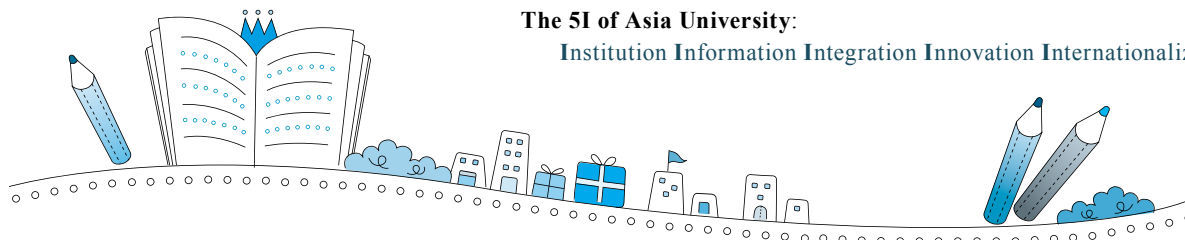
媒體先鋒

協和影視
生物資訊學系 陳薇琳

現在許多報章雜誌以及新聞都將所有倫理、所有規範、所有新聞道德視為無物，只有噱頭足以打動嗜血的老鳥前輩、上司以及口味日益辛辣的年輕讀者，有些報者為了使自己在這一行中佔得一席之地，多少曾經的熱情悄然轉變成牟利至上的偏差價值觀。而我看完了《媒體先鋒》這部片後，也終於了解到當記者的心酸，努力的趕稿，與其他的競爭對手較勁，每天從零開始作文章，為讀者創造、蒐集消息，我從來都沒想過他們如的此忙碌為我麼提供這世界發生的人事物，相信許多人替他們感到驕傲。但是偏偏「太陽底下無新鮮事！」於是一些幾可亂真，或是濫竽充數、搬不上檯面的消息，被硬生生排上了版面，傳送到「食必張口」的飢餓閱聽人手中，不知不覺，身為消費者的我們，吃下了無以計數的「垃圾」。為了要使自己的報章雜誌賣得更好，寫些誇張或與事情不符的故事；新聞要讓自己收視率排行第一，故意打些悚動的標題，這些都使我們讀者吃下這些都使我們讀者吃下去不乾淨的東西，但是也有些新聞是值得探討的！

故事中的亨利因為自己的工作和家庭無法兼顧，最後結局感到懊悔不已，或許這些都是生活中的無奈，不僅是亨利這樣子，我相信有許多人很難達到家庭與工作的時間能有一個平衡點。不過故事內容的亨利很勇敢，為了報導事實的真相而打了葛倫，只為了阻止錯誤的標題，幫助那兩個黑人向社會大眾澄清。

也許看新聞時都得要挑著看，用自己的角度去評斷，並且也站在對方著角度去看待這件事，雖然上課時老師都會抓幾篇新聞給我們讀，並且幽默的說給我們聽，但我相信老師也希望我們能有自己的評斷能力，上這門課就是要學這些，學會讓自己能有評斷能力，這樣不僅能吸收到知識，也可以讓你曉得哪些新聞是可讀的！是真是假由你自己決定。但是我也希望台灣的媒體，能夠看到像影片中那樣，不忘新聞基礎信條的記者與報業老闆，如此一來，被遺落揮棄在垃圾堆中的「媒體」仍然有救。



一生難忘的感動

戴晨志 著 時報出版
幼兒教育學系 陳薇伊

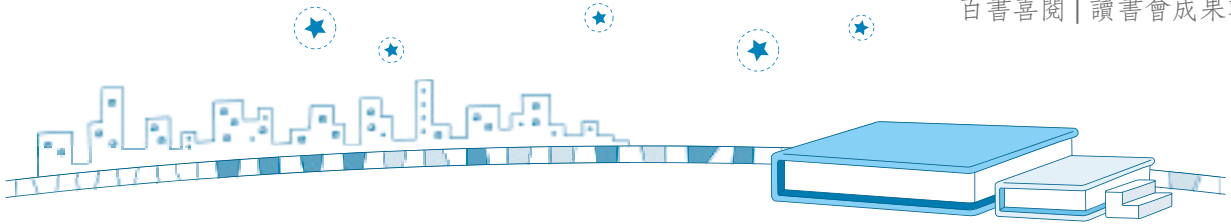
人不能自願自嘆，必須勇敢奮起，當一個不停地、出拳的拳擊手！

剛剛挨了一拳沒關係，趕快甩掉頭上的汗水咬緊牙套眼睛很狠地注視對方、看準對方，總會有成功出擊的時候！因為，不停地勇敢出拳的人，一定比不出拳的人，有更多致勝的機會。

想想這個社會上沒有自信心、缺乏鬥智的人，真的真的非常需要看這本書《一生難忘的感動》來激發他們的潛能，畢竟，他們是欠缺激勵才放棄自己的美好前途。而，「以今日之我，勝昨日之我；以明日之我，勝今日之我！」正好可以激發這些人的意志。

裡面的小故事大啟發，真真實實的符合現在的時代潮流，其中的激勵小站告訴了讀者前一篇故事的解釋與鼓勵，也道盡了無數的言語來支持所看過這本書的人，畢竟，這本《一生難忘的感動》裡的每一字、每一句都是作者戴晨志絞盡腦汁所寫出來的。其中有一篇“含淚的飛，飛向「晴空與藍天！」”所說的意思是老鷹的故事和一名殘障女子的故事，而老鷹的故事是說明老鷹媽媽要讓老鷹小孩獨立而攪動窩巢，為了就是要讓老鷹小孩獨立飛翔，去尋找自己的一片天空。另外，殘障女子的故事，她小時後家窮、雙親又離異，所以國小畢業後就不再念書，二十年過去，如今經濟能力好轉，想多讀點書，可是沒學歷不能唸大學，所以只好趁暑假的時間，到美國念暑期美語學校，藉此拓展視野。而作者剛好坐在這位女子的旁邊，當她要起來上洗手間的時候，作者才赫然發現她是「小兒麻痺患者」，她寬鬆的長褲裡，裝著的是，支撐她站起來走路的「鐵鞋」！但是，這位女子仍然不放棄自己的理想，而繼續去努力。因此在哪裡跌倒就要在哪裡爬起來，千萬不能輕易的低頭，要去創造屬於自己的一片天。而，激勵小站告訴讀者「人生就如同『一大碗蔬菜湯』，如果沒經過攪動，鮮美好料就會『一直沉在碗裡』，無法突顯出這碗湯的美味」，因此，我們要告訴自己一定要做最突出的自我，別人無法超越的自我！

舉完這個例子，每個人都有能力與自信去創造自己的一片天，無論過程怎樣艱辛、無論別人如此嘲弄，畢竟，自己的成果終究是自己的、是別人無法掌控的，也許最後的結果不是自己所滿意的，但是，至少我們努力過，用自己的雙手去耕耘的。看看這社會上的無業遊民，哪個是有真正的替自己努力過、哪個是有真正的為自己鋪出一條路來，我想是很少吧！再想想現在的「卡奴族」，明明知道自己的經濟能力無法負荷，卻要拼命的刷卡，到最後搞得自己一身全是債，無法還清債款，到最後走投無路只好去自殺。這樣子結束生命值得嗎？連殘障人士都有辦法為自己鋪出一條路，何況是我們這些好手好腳的人咧？！



管理，重要嗎？

2005 天下雜誌第 331 期

財務金融學系 廖年弘

台灣有很多 CEO 說，只要抓到勢頭，產品做得好，技術領先，不需要管理即可成功。也有人認為消費品需要行銷，才需要管理，工業品不需要，只要成本低、品質好，自然會銷售。外科醫生不進醫學院不可能操刀，律師不進法學院當不成律師，但管理人員不進管理學院，說不定管理得比所謂的專業人士還要好，很多企業家都沒接受正統的管理教育，還不是創業成功。

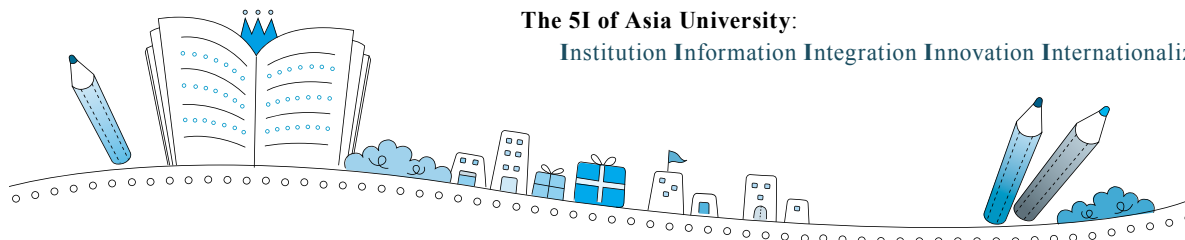
大到企業，小到家庭，無一不需管理。管理，是一切組織正常發揮作用的前提，任何一個有組織的集體活動，不論其性質如何，都只有在管理者對它加以管理的條件下，才能按照所要求的方向進行。

有許多經營不善的企業，換個經營者之後反而有聲有色，像是 IBM 有全球最好的技術，但公司卻陷入危機，等到賣餅乾的葛斯納接任後才轉虧為盈，這便是管理的重要。

不少企業雖然擁有先進的技術以及設備，但換了個執行長卻使其股票日日跌停板，導致執行長下臺，相反的有的虧損企業僅僅由於換了一個精明強幹、善於管理的廠長，很快轉虧為盈，這些都是屢見不鮮的，因此如何擬定正確的管理策略是高階主管最最重要的責任。

經營靠策略，管理靠制度，執行靠方法，有好的方法卻沒有手下去配合，這亦是個大問題，有效的管理才能使員工們發揮自己所長的部分去完成上司所交代的決策。並非人人天生就具有領導的能力，這是種經驗的累積，但就算再有經驗，也有可能判斷錯誤導致公司意外的損失，又或者錯失機會使公司失去競爭力從此一蹶不振走向破產，這是必須面對的課題，這就要考驗管理者的管理能力了。

保證組織有效地運行所必不可少的條件便是管理，有了管理，組織才能進行正常的活動，方向正確又有效率的管理方式和企業競爭力息息相關，相信這些在全球頂尖的企業更可看出端倪，所以管理是非常重要的。



十月的天空

Homer H. Hickam Jr. 著 天下遠見出版
幼兒教育學系 杜慶齡 黃佩珊 許美玲 幸彤 陳少騫 姚廷蔚

這是一部改編自美國太空總署工程師侯麥西肯的自傳，一段感人熱淚的追夢過程。

煤山，一個產煤礦的小鎮，所有的男孩只有兩種命運：一個是當隨時擔心有生命危險的礦工，另一個就是取得足球獎學金上大學。男主角侯麥並不像哥哥一樣，既沒有雄健的體格當個出色的足球員，所以似乎沒有理由足以讓他能夠與眾不同！再加上他的父親是礦坑的高級主管，總期盼著兒子能夠繼承父業，他的人生彷彿只能照著父親的意願走而沒有選擇自己夢想的餘地。1957 那年十月天空中，鄰居們全部聚集在空地上屏氣凝神的準備觀賞第一顆劃破天空的人造衛星，在這樣的因緣際會下也啟動了他要衝脫宿命的夢想：造火箭！

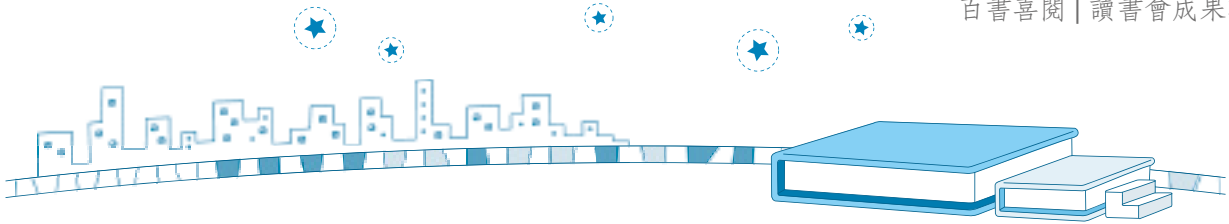
為了完成夢想，侯麥和自己志同道合的朋友組成一個團體「Rocket Boys」（火箭男孩），為了製作出可以成功發射的火箭，他們到處找尋可用的資源以及別人的幫助，並且一次又一次的試射。只可惜他們的實驗成功的機率都並不高，不但如此，還引發了多次的意外，使得他們被學校及有關當局密切注意，甚至連他的朋友也被父親毆打，這些意外的發生造成侯麥與父親失和、和家人關係僵化。直到有一天因為礦坑發生意外，父親為了救自己的同事也使得自己重傷，現實的因素逼迫他也得跟著去礦坑挖礦，也讓火箭男孩因而解散。

在現實環境的強力籠罩下，遠大的夢想便顯渺小無助。但是有了學校老師茉莉小姐的鼓勵與支持，以及侯麥母親的善解人意，幾乎解散的「火箭男兒幫」又再度燃起了活力與希望，再多麼不切實際的夢想也變得指日可待！

我們感觸很深的一幕是當侯麥一家人坐在餐桌上分享早餐，他看著哥哥高談闊論著自己的理想，父親給予支持與肯定的眼神。這就好像平常會發生的事情，當我們沒有個人特色好突顯自己時，就算擁有一個夢想都顯得多餘，好像平凡的人註定就要一輩子平凡。侯麥在踢足球時曾被教練批評「不懂得適可而止」，但他也靠著這份特質而達成自己的目標。侯麥及其父親的立場、理念相違背，形成一組巧妙的對比，他們看似個性相差十萬八千里，其實他卻遺傳了父親的勇氣與擇善固執。藉由這些相異與相同的元素烘托，家庭成員中敵意、善意交錯的微妙感情自然而深刻地散發出來。

值得注意的是，火箭男孩手無寸鐵、什麼都沒有，他們賴以推翻上一代給的既定印象，就只是「熱情與夢想」如此而已。除此之外，侯麥的父親一直以為侯麥把著名科學家芒龐視為偶像，直到芒龐出現在侯麥面前，侯麥卻沒認出來，芒龐隱然是一種父親形象的投射與替代，暗喻著侯默心目中的英雄角色，其實已交接到真實的父親身上了。

劇末，火箭衝上天空，在小鎮的世界中，所有的人都看到了，發射現場的人群，專注於地底事務的居民們，重病臥床的茉莉老師，還有我們。在那一刻，有人實現夢想，證明了人有開始相信實現夢想的可能性，即使那個夢再怎樣遙不可及，只要我們也有一顆充滿熱情與夢想的心。



The national market impact of sovereign rating changes

Robert Brooks , Robert W. Faff , David Hillier , Joseph Hillier 著

Journal of Banking & Finance

財務金融學系 丁文珽

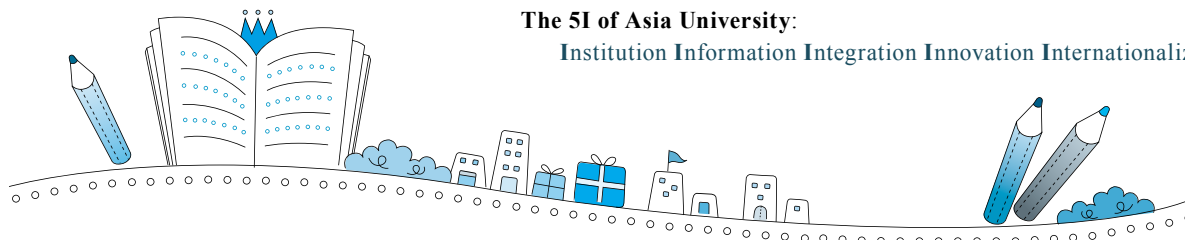
這篇文章調查了國家主權評等變動時對股票市場的影響。研究結果指出，在國家主權評等調降時，市場會有負的影響，此研究結果與公司債結果一致。此外，還發現國家主權評等調降時，同樣在美元及本國貨幣的市場也是負的影響。而四家評等機構的調查中，只有 Standard & Poors 以及 Fitch 對國家主權評等的調降，會使市場有顯著的下跌。最後，這篇文章發現，沒有證據可以證明新興市場容易受到評等變動的影響。

這篇文章主要是把焦點放在債券評等變動的宣告上。當評等機構根據他們在公開市場中可得到的資訊做出評等變動，根據效率市場的假設，預期股價將不會對評等變動的事件做出調整。所以，當股價對債券評等變動作出反應時，這暗示這項證據對效率市場假說有不同的看法，或是存在著一些只有評等機構才能取得的不公開資訊。

這篇文章調查了國家主權評等改變在集合競價的股票市場中的影響。使用在 1973 年到 2000 年的所有評等變動資料當樣本。分析外國貨幣評等的變動，資料是從 Standard & Poors (S&P), Moodys, Thomson and Fitch IBCA 這四個評等機構取得。

本文有以下幾個研究貢獻與結果。首先，調查當地的貨幣評等變動；第二，關於評等下降，事件日當天的影響通常是顯著負的。而這篇文章所使用的事件研究也回應了先前相關研究的文獻，也就是升等不會有很大的效果，但降等會有負的影響。第三，不管是本國當地的貨幣或是美金，在國家主權評等降等時的影響還是存在。第四，評等機構在國家主權評等上，所表現的反應並不相同。在這篇文章中所調查的四家評等機構中，只有 S&P、Fitch IBCA 當他們調降國家的信用評等時，市場才會出現顯著的反應。第五，根據這篇文章的分析，新興市場沒有顯示出會特別容易受到國家主權改變的影響。即使這些國家在降等宣告發布後，經歷過顯著的負報酬，但還是沒有已開發國家的反應大。第六，相對於只有調降一等，多的降等沒有顯示出額外的影響。

讀完此篇文章後，可以了解國家主權變動對股票市場的影響，其實也和公司債評等的變動一樣，在國家主權評等降等時才有影響。在美元或國內的貨幣降等都會有負的影響、還有國家是在新興市場或已開發市場並無太明顯差別、以及評等變動多等比起只降一等則不會有太大反應，而市場對四家評等機構的反應的確有所不同。



不存在的女兒

金·愛德華茲 著 遠足文化發行

幼兒教育學系 邱郁芬、張筠、張文真、莊喬雯、高于淨

故事從一個大風雪的夜晚開始。醫生大衛親自為妻子諾拉接生，卻發現雙胞胎之一的女嬰患有唐氏症。為了不讓妻子面對新生女兒為心智障礙的悲劇，大衛以善意的謊言矇騙諾拉女兒已夭折，誰知這個決定從此讓整個家庭變了樣。

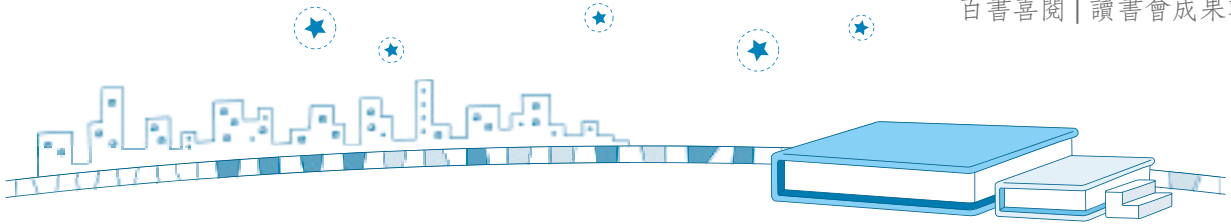
太太諾拉無法走出失去骨肉的陰影，開始酗酒、外遇，只為了麻木自己都說不清的失落，獨子保羅則得不斷和雙胞胎妹妹的幽靈糾纏，換取父母的一點注意。大衛滿心愧疚不能言說，於是一頭栽進攝影，到處拍攝女嬰、女孩、少女，彷彿要為遠方的女兒留下成長記錄。

但是當年在場的護士卡洛琳並沒有按照大衛要求將小女嬰送到安養機構。在開車離去的途中，這位暗戀大衛的護士決定獨自把女嬰養大。她搬到另一個城市，隱姓埋名靠各式各樣的兼差賺取生活費，用一己之力對抗不合理的教育體制，為女兒打造出一個溫暖有愛的家。

這兩個家庭形成了明暗的強烈對比，活著的保羅和「死去」的菲比；物質生活無虞唯獨不能坦誠以對的醫師，困苦艱辛但每一分秒都真誠勇敢的單親媽媽。多年以後，當卡洛琳與大衛重逢，她對他說：「你逃過了許多心痛，但你也錯過了無數的喜樂。」

保守秘密的人，被欺瞞的人，渴求父母關愛的孩子，因沒有子女而感到虛空難受的父母，漂泊流浪的人，居住定所的人，書中每個人跟命運掙扎奮鬥著，用力背起人生苦難重擔……

謊言的代價是什麼？一個轉瞬間的起心動念，一個出於善意的生死欺瞞，改變了兩個家庭的命運。《不存在的女兒》觸及了許多非常根本的家庭問題：父親封閉沉默，母親尋找獨立，兒子在太多的不確定之中掙扎成長。短篇小說家出身的愛德華茲精雕細琢，使每一個章節都成為完整又充滿懸念的故事，彼此以謊言相繫。她的文字不故作矯飾，也沒有刻意煽情狗血，閱讀這本書的經驗像是看電影「斷背山」，胸口一直有什麼難以言說的東西沉沉壓著，一種無法簡單找到出口的哀傷。華人家庭向來壓抑，《不存在的女兒》證明這個課題其實舉世皆然，唯有愛與溫暖可以帶來救贖。



The Key — 啟動正向吸引力的鑰匙

Joe Vitale 著 希代多媒體發行
健康產業管理學系 林奕靜

記得在高中的時候，物理老師就曾給我們看過一部關於《秘密》吸引力法則的短片，影片的內容描述了幾位成功者是如何運用心想事成的能量一步步地實現人生所設定的目標和夢想。當時老師的用意我不是很懂不過隨著經驗的累積和年齡的增長，我發現原來老師要傳達的不僅只是希望我們在課業上能有好的表現，背後更遠大的內涵是希望我們能創造一幅屬於自己的生命藍圖；物理雖然是門實事講求科學證據和理論的科目但老師卻也相信在這世上還有一股更強大的力量正等著我們去發掘進而發揮在自己身上。

在這本書《The Key — 啟動正向吸引力的鑰匙》裡面談及的就是引導我們如何開啟這扇成功的大門，但先決條件是我們必須清除那些不必要的障礙。誰不想成功呢？誰不想成就所謂的夢想？誰不想實踐更多遠大的抱負？為什麼盡全力的在努力在付出卻怎麼也得不到我想要的或者是得到的不一定是我真真正想要的，難道我做的不夠好嗎？相信不只有我，很多人也有著這樣的困惑，其實那是因為我們還沒真正去正視到問題的癥結點，我們生存的意義就是透由瞭解這些事情的本質和真相來讓自己成長並追求想要的。

透過書裡的幾項經驗談，我分析了發生在自己身上的事，結果很意外的是我所遇到的其中一個大障礙就是「畫地自限」，以前的我不是這樣的，常常是靈機一動之後在加上衝動的推波助瀾就會有所行動，也總是願意放手一搏大膽的去嘗試，但現在卻是在吸引力法則給了我提示之後，就不自覺升起了那些不必要的雜念（猶豫、失去信心、別人可以做得比我好等等…）不知從幾何時我竟變成有這樣的想法，畏懼退卻不敢去面對那些問題，可我心中明明很清楚的知道，甚麼是值得我去實踐的。當我省思了自己一番後，有種突然豁然開朗的感覺，要讓自己振作起來就必須正確的遵循吸引力法則以及運用那把萬能鑰匙。

另外，書中提到的另一個關於行動上的問題，如果依照吸引力法則的概念，不見得每件事都要有所行動，因為你所想的有時候自然而然就會依不同形式呈現在自己面前，不過這也要視處境而定，書中有句話是這樣的：有時你的目標會啟動一個開關，要你進一步解決問題。但你通常必須做些甚麼。我想這就是所謂行動的定義。古言道：坐而言不如起而行。話我們都會說但實際上付諸行動的卻是少之又少，我們如果想要吸引到想要的結果就需要拿出行動來爭取，這本書真的會讓人受益良多，特別是在你思緒打結、遇到大大小小的困難的時候真的能夠拉你一把，幫上一忙喲！



不要畫筆的繪畫教室

布施英利 著 大雁出版基地發行
幼兒教育學系 姚懿純 陳怡安 魏巧柔 蘇容琳 王藝臻 高玉靜

一開始，他讓孩子們拿出紙筆，畫一條他們心中魚的樣子，一陣忙亂之後，孩子們交出了他們的習作。信不信由你，一整班的孩子心目中的魚，不但都是側面只露一邊眼睛，而且是所有的魚都面朝向左邊游去，毫無例外！很明顯的，這是東方制式化教育的結果。

布施英利在後來的課程裡，帶著這一班小毛頭去釣魚，然後要這些小傢伙回到教室，圍起圍兜拿起解剖刀，從剝皮開始殺魚！孩子們在驚呼中看到了鱗片，感受到魚兒心臟跳動力的震撼，把魚的裡裡外外翻了一遍，也讓小朋友們直接地體會生命力，學習尊重生命。

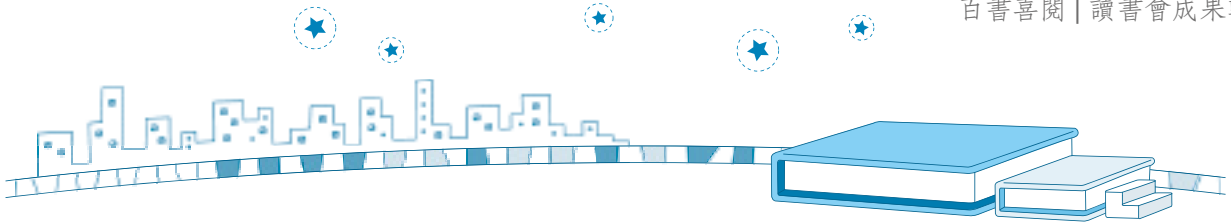
更重要的是，在沒有預先誘導的情況下，讓孩子們毫無拘束地選擇自己的視角去觀察魚體，配合上小組的討論的相互刺激，孩子們用同一雙眼睛，看到了不同的世界。

這本書給我們很多想法，作者藉由魚這議題著手，一開始先讓孩子動手畫自己所認知的魚，大家所畫的魚都是同一個方向，眼睛也都只有一眼，孩子們彷彿就像被洗腦般，每一個孩子畫出來的東西都一樣。

從以前老師就教導我們房子該如何畫、動物們都要遵循老師們的模式走，作者提倡向自然學習，透過實際的觀察，給孩子實地的去釣魚，到解剖魚。當中，我最敬佩的事，並不像其他的美術課一樣，完成了一件作品，就好了。在解剖結束後，甚至教導孩子認真的尊重生命，經過解剖，深深感受過死亡，面對死亡崇敬嚴肅地默禱後，再看水箱裡游動的魚，就能真實感受到活著的意義。

作者認為在繪畫之前，要先有感受；感受從何而來？從對事物的認識而來；如何認識所要畫的事物？須觀察；如何觀察？作者以「畫魚」為例，教小朋友從各樣的角度，運用各種方法，使用所有的感官，去觀察魚；同時去感受、思想，認識有關魚的一切。

作者不強調「畫技」，而是從「觀察」中著手，接著有了感覺能去「體會」，便能畫出有生命的畫作，這就是作者所指，不要繪筆的意境。



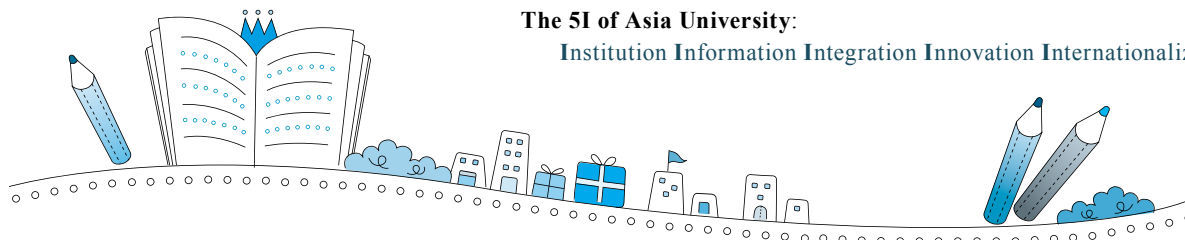
一公升的眼淚

木藤亞也 著 高寶國際
健康產業管理學系 林奕靜

這本書的女主角得了一種罕見疾病，脊髓小腦萎縮症，這是一種絕症，她面對的是她同學的嘲笑和排擠，這對一個病人來說是一件感到非常受傷的事，女主角才幾歲，她應該和我們一樣開開心心的度過她的求學生活，轉到養護學校面對的是更慘忍的事，但是她沒有放棄，一般人可以正常走路、正常寫字，但是對她來說卻是遙不可及的一件事，連吃飯也沒有辦法正常吃飯，但她卻比我們都更堅強，比我們更想活下去，其實當我們感到不愉快難過的時候，有時候可能會閃過想不開的念頭，但是像她這樣的人卻比我們更有勇氣，她更說了一句話「已經不想說要再回到那天，我要承認現在的自己，生活下去，人不是活在過去的，做現在力所能及的事就可以了。」她承受了一般人無法了解的苦難，但她不願天不尤人，她接受了這樣的自己，勇敢的去面對，我想要是我可能已經沒有活下去的勇氣。

當然她身邊的家人應該是給她勇氣的來源，她的家人也沒有因為她生病拋棄她，並且連比她小的弟弟都懂得想幫她存醫療費用的錢，更感動的是她從沒怪過自己的父母，反倒覺得自己是一個麻煩，感到很抱歉，這麼懂事的一個人生命卻如此短暫，真的是一件令人難過的事情。

我們真的很幸福，這世界上有多少人多麼想活下去但是卻都不能，有多少人像她一樣帶著罕見疾病度過他短暫的人生，15歲開始發病，人生也才剛開始沒多久，照一般然來說，還有好幾個15歲，她努力活到21歲，但是這段時間她都在受苦，她想和一般人一樣聊天、散步、走路、寫字、談一場轟轟烈烈的愛情、更想長大回報自己的父母，但是她都來不及，我們現在能打字，能走路，能好好的活下去，其實也沒有什麼遺憾在這人世間了，我們還有什麼好不滿足的呢。



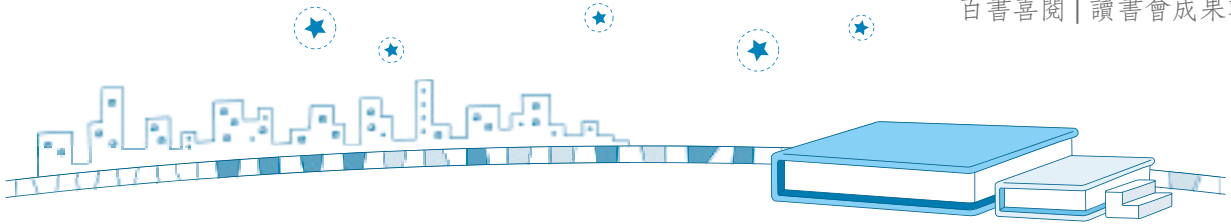
五體不滿足

乙武洋匡作 著 圓神出版

幼兒教育學系 簡好靜 宋筱君 游婉婷 杜嘉雯 童雅淳 黃美瑜

開朗的心情將會影響到一輩子的人生觀，乙武在書中幽默的言論、談諧的筆調，讓我們一步一步邁入他書中的世界，書中，他並沒有責備自己為何沒有正常人應該有的東西，反而談論有關他自己人生中所獲得的經驗。他都不責怪自己，跟我們都不一樣，我們做錯事情時，總會先找理由藉口，把別人推給別人，把自己的責任減到最輕，我們都應該要向他看齊，能找到像他這樣的人，沒有幾個了，我們應該要檢討自己的過錯，並向他學習，雖然他有先天上的不足，可是他可以用後天的優點來補足，我們擁有良好的身體，應該做的比他更好。

我們這組大部分第一次看這本書大約都是在國小時，那時候可能是因為還小的關係吧！不但覺得這本書很無聊，而且還對於這本書封面的作者照片感到很噁心，因為這位作者失去了雙手，只剩下一隻腳，而剩下的唯一一隻腳也只剩下一半而已，然而現在我又再回過頭來看這一本書的時候，和當時國小另年級那時候的感覺卻是截然不同，雖然我現在才大一，人生也才過了四分之一而已，但人生的百態也看了不少了，現在社會上向乙武洋匡這種肢體障礙的人有有太多太多了，但大部分的人都總是自怨自艾，甚至也讓身旁的親朋好友感覺到這種不快樂的氣氛，其實理論上不能說他們這樣做事不對的，反之，這是人之常情，因為換作是我大概也會這樣，搞不好會比他們還要慘，甚至根本連活下去的勇氣都沒有呢！雖然是這樣，但是還是可以換另種角度、換另種心情去看待這件「已發生」的事實，其實要做這樣真的不容易、真的很難，所以才更可以顯現出以武洋匡的樂觀，其實我相信以武洋匡他也不是一開始就可以這麼樂觀、就有辦法做到這樣的，一開始的自怨自艾式一定會有的，但他一定是經過自己不斷的調適才有辦法做到像今天這樣子的，因為他知道不快樂過也是一天，快樂過也是一天，既然事情已經發生了，那為什麼不選擇快快樂樂的過一天呢？況且在這世界上比他還不幸的人還更多呢！



小王子

Antoine de Saint-Exupery 著 崇文館出版
健康產業管理學系 涂毅彥

小王子在不同的星球旅行，發現許多人的生活和自己有很大的落差，也看見大人與自己的看法差異，不同的身份有不一樣的人生，就像不可能每個人的人生都一樣，這樣世界才有樂趣。

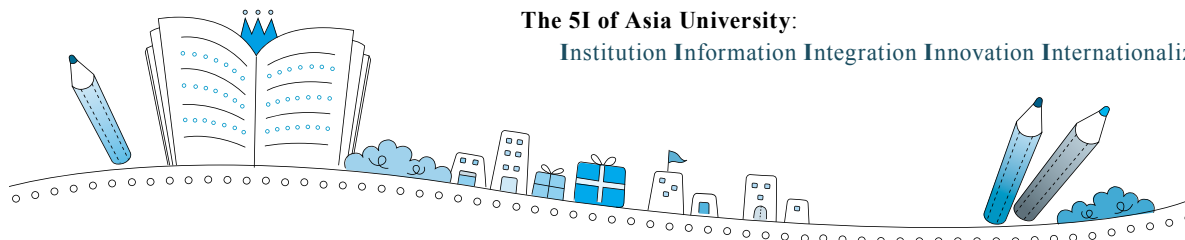
有一天在小王子的行星上，日旭日初昇的時候，一朵美麗的花誕生了，她擁有非常驕傲的個性，但小王子卻還是很愛護她，小王子把不關緊要的話也看得認真，使他自己變得很不快樂，人的一生是很短暫的，所以要把握住一切，人要活得快樂，但人們總是使自己的生活過得很緊張，把一切事情都看得太嚴重，如果你把你的心胸放大，視野遼闊，用心看世界，那你的生活一切都會很美好的，而且不要以語言來判斷事情，而是行為，語言是誤會的根源，人們常常把自己封閉起來，所以最真實的是行為，因為行為代表你的心之行動，心是不會騙人的，所以看事不可以只看表面的。

『馴養』，人類彼此照顧的關係乃稱此，馴養對全宇宙的生物來說，是非常重要的，如果沒有彼此間的關係，生活，就沒有什麼意義了，忘記朋友是一件令人感到悲傷的事，不是每個人都會有朋友的，所以我們更要珍惜眼前的一切，疼愛我們的朋友，用心照顧朋友。所以人的一生當中還是需要被馴養的，因為我們都是渴望被愛的，沒有渴望被愛的人，心中必定相當空虛。當你被馴養時，你的心將隨著他的心而變，這種滋味是很甜美的，我們同時馴養許多人，在同時也被許多人馴養著，正因彼此間的關係，才能讓我們活在有愛，悲喜交加的世界吧，這就是一種幸福。

在小王子拜訪的七個行星中，每個行星上住著不同的人，每個人都擁有著不同的特性，作者透過小王子的嘴中，透露出人性的劣根性和一味的逃避現實，與盲目的追求，這讓我了解到，當一個人要擁有敏銳的觀察力，生命將透露出永無止盡的感觀，事情將不會侷限住，答案會是無限的，拿小時候來說，當有不懂的事，常是靠自己的想像力來解答，沒有既有的手則，卻能將答案一一解出，所以答案是因人而異的。

小王子是一個非常純真的孩子，他能處處替別人著想，連花草動物都不例外，他總是思考很多生活裡人人無法注意的小事物，所謂觀察入微，這實在令我佩服。

《小王子》這本小說充滿了豐富的想像力，作品中看著作者在小時候，因為畫了一隻蛇，而大人實在看不出主角在畫什麼，讓他從此以後不在畫畫感到有趣。所以我深深感覺到，大人不應該對小孩不理不採，會抹殺小孩的想像力和創造力的…



天使遺留的筆記

凱斯&布魯克·德塞里奇 著 家庭傳媒城邦分公司發行
幼兒教育學系 藍珮琦

五歲的艾蓮娜，在她生命正要綻放的時刻，卻罹患了腦癌，她一天天的失去說話能力、視覺範圍漸縮小、雙手開始麻痺，卻仍努力在紙上畫下一顆顆的愛心，寫下一句又一句的「I Love You」。她偷偷地將這些紙條藏在家裡的各個角落，希望在她永遠的離開之後，可以成為她留給家人最後的禮物……

一個真實的故事，一個五歲的小女孩，用她的生命、用她人生最後的九個月，為我們上了最寶貴的一堂課。

艾蓮娜在生命中的最後九個月寫了很多封信……有的信藏在書架上書本與書本的中間，有的藏在梳妝台的抽屜角落裡，有的藏在瓷器櫃的盤子與盤子之間，還有些藏在家裡施工時收在箱子裡的照片堆中。每一張紙條都是她刻意留下來向家人表達她的愛，讓我們永遠也忘不了她的決心和她所帶給我們的啟發。不知怎地她竟然知道，有一天我們將需要靠這些字條來活下去……

同樣是被禁錮的靈魂，在《潛水鐘與蝴蝶》、《追逐日光》、《最後 14 堂星期二的課》裡，我們看到生命一點一滴在消逝，卻苦於無法做出任何挽回，然而不同的是，五歲的艾蓮娜才剛要開始迎接美麗的童年，正要準備享受原初的生命，可就這麼措手不及的腦癌，讓她逐漸失去說話能力、雙手雙腳開始麻痺，她還沒學會生存，就得學習死亡！

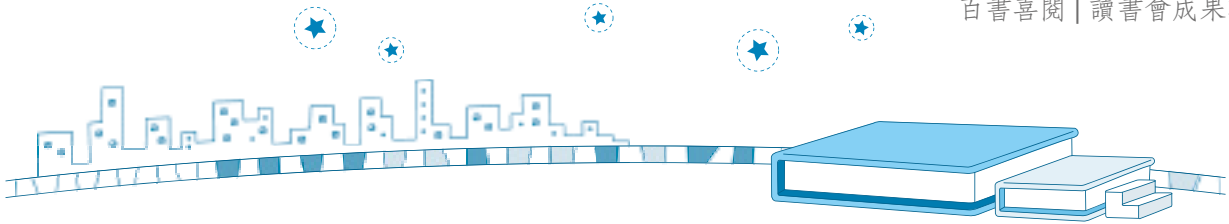
聖嚴法師說：「面對它、接受它、處理它、放下它。」這樣的內心轉折，不僅艾蓮娜父母被迫學習，就她本人也無法幸免，似懂非懂，不知道自己為什麼跟別人不同，這樣的疑問，就連父母也無言以對。

艾蓮娜小小的身體，被折騰、被記錄著，猶如天使尚未長成羽翼，便已被召喚，她為生存而搏鬥，示意世人珍惜自己，熱愛生命。我們怎忍心看那天真美麗的孩子，見到鏡子裡日漸腫脹的臉龐；我們怎忍心讓她發現漂亮的頭飾，已不再停佇她昔以為傲的髮上！

沒照顧過垂死的病人，就無法知道那種內心無助時的吶喊，多麼希望所有禱詞可以上達天聽，同時也更了解原來人類是多麼卑微與渺小，站在死神面前，尊嚴被踐踏，生存被掌控。這時我們才恍然覺知，不曾因為身體健康而感恩？不曾因為父母或子女無恙而心存感謝？

艾蓮娜在 256 天中，一再提示一句作家張德芬小姐〈《遇見心想事成的自己》一書作者〉說過的話：「人活著的時候，從不曾想過自己會死；等到即將死亡的那一刻，才發現自己從來不曾真正活過。」是的，艾蓮娜正是教導我們體現當下的時時刻刻。

這本書要的不是廉價的悲憫，因為艾蓮娜用殘餘的生命拼圖，告訴天下父母，愛你的孩子、珍惜你身邊每一個人，明天是個未知數，別跟他人承諾你也無法臆測的明日，把握此刻實現每分每秒，才能遠離各種藉口——讓我們可能明日就會後悔的藉口。



五欲供

路寒袖 著 第8屆中縣文學獎得獎作品集

健康產業管理學系 徐莉雯

《三拾》主要是敘述兩個家庭平行又交錯的故事。故事以兩家的家庭成員作為主要的故事背景，並分為三個部分：第一個是男人、第二個是女人、第三個是兒女。

首先，是兩家的男人也就是這兩家的一家之主——父親。有錢的父親經商失敗，但上有高堂下有，下有妻小。讓家人過慣富裕生活的父親，毫無勇氣向家人提及自己以窮途末路，必須靠大夥縮衣節食，才可度過難關東山再起。因而天真的想向計程車司機打劫。同樣為了家庭奔波的計程車父親，深知自己不能有絲毫閃失，因而奮力抵抗，進而自衛殺人，經報案判決裁定後，獲判無罪！

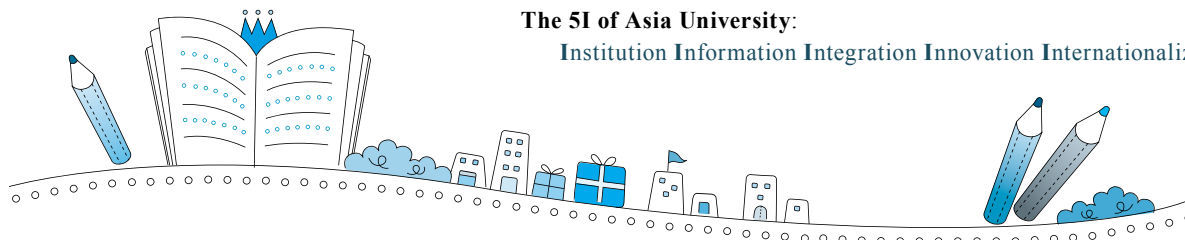
其次，本盼母憑子貴，卻在女兒出生之後更加無地位可言，又遇頓失一家之主的困頓，而感身心俱疲，加以女兒年紀上幼，被小姑們拉攏之後，更是由衷看不起自己的母親。雖然如此，為了養育唯一年紀尚幼的女兒，母親還是無半句怨言，以自身的經歷拉起保險（告訴其他貴婦，即便現在生活富裕，也應當為雨綢繆。），終於在保險業中擁有一番成績，也養大了唯一的女兒。

最終，女兒決定出國，遠走他鄉。坐上的竟是當年與她父親經過生死搏鬥，如今也一樣繼承父業職業的司機之子。經過當年父親奮勇禦敵的路段，兒子感到驕傲；而女兒卻渾然不知。在同一個空間內，奔馳兩端的思緒，是否會有知道真相的一天？

由這個故事不難看出，傳統觀念中「家」的功能已不復從前，它並不一定是人們疲憊的心靈依靠的港灣。有錢的父親，無法告知家人經商失敗的事實，甚至走上不歸路，賠上了性命。咎其原因，或許是因為平時忙碌的工作，疏於與家人相處、溝通，在沒有人與其討論未來該何去何從的結果，他才會在人生的十字路口，成了迷途的羔羊；為女母則強的母親，為了養育唯一的女兒，也疏於照顧自己的女兒，最終女兒在長大之後，迫不及待的想出國，遠走他鄉。這不也宣告了一個家庭已經破碎？

在女權主義興起，雙薪家庭比比皆是，單親家庭的比率也逐年升高。在這樣的情況下，最無辜的其實還是年紀尚幼，需要父母陪在身邊導正缺失的孩童。現今許多社會亂象：未婚生子、吸毒開趴、結夥打劫…雖然不能說都與家庭不健全的青少年有關，但在比例上看來，家庭功能不健全的青年犯罪率，確實比家庭健全者高。另外一個重要的原因，也許是家庭結構的改變。核心家庭已經取代傳統的家族成為主流，更不若以往大家族的成員都可相互照護。因此，當家庭成員出現了狀況，或許已經是令人十分頭大的問題了！

我覺得這篇的鋪陳得十分具有戲劇性的張力，但這也是人生！在我們尚未通篇讀完之前，或許會覺得不知其所以然？但在讀到最終的結局時，不免讓人拍案叫絕，意猶未盡。作者並不把最後的結局寫死，而是留給讀者無限的想像空間，這故事就竟該如何發展？最後的結局又會如何？就留給與作者一樣愛編寫故事的讀者去自由發揮了！



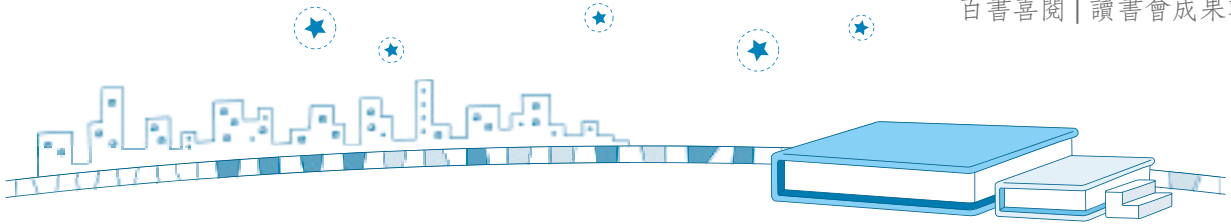
史丹佛的銀色子彈

王文華 著 時報文化
幼兒教育學系 陳韻婷

一開始打開此書,我很好奇史丹佛的銀色子彈到底指的是什麼,原來才知銀色子彈是一種出奇制勝的祕密武器,簡單的說就是籌碼,在我們的人生當中,你個人所擁有的專業能力或特殊才藝,都可以視為是一種銀色子彈,但是這些都需要靠我們自己去妥善運用,否則有了此種能力,但卻無法運用在各種領域,如此一來,也只是徒勞無功的。

王文華在書中描述很多他在那求學所學到的一些經驗,並用詼諧的口吻,使得在閱讀上讓我覺得很容易懂,讀起來也格外生動,其中有幾篇都讓我印象很深刻,像是其中一篇的”銀色子彈”文章中,指出在真實世界中,沒有第一志願,只有很多適合你的志願,你必須一一去推敲,然後問自己:我到底多想得到這個志願?願意付出多大的代價?如果你覺得所有的志願都適合你,或都不適合你,那麼你可能像當年的我一樣,還沒有誠實面對自己。這篇讓我感受很深,因為我們在一路求學的路上,很多時候都是父母在幫我們決定我們的未來,長大後要做什麼,甚至是要就讀什麼學校,有時都會朝著父母安排的路去走,於是乎漸漸的迷失了自我內心真正想要的,或者是只求一個平穩卻不會出錯的方向再努力奮鬥著,在這之中可能會缺少了些什麼,或喪失一些突破自我的機會,但這不是最重要的,重要的是,我們要能學會認清自己、了解自己,不要說哪裡好就一味的跟隨,也要先了解自己的各項能力,我對這個志願有多大的興趣?我願意花時間去投入?或者,我願意付出什麼代價去獲得?因為天下無白吃的午餐,很多東西不是光憑你有想法,就可以達成的,還必須你真正願意付出許多心力去投入,慢慢一步一腳印逐漸達成個人的夢想。

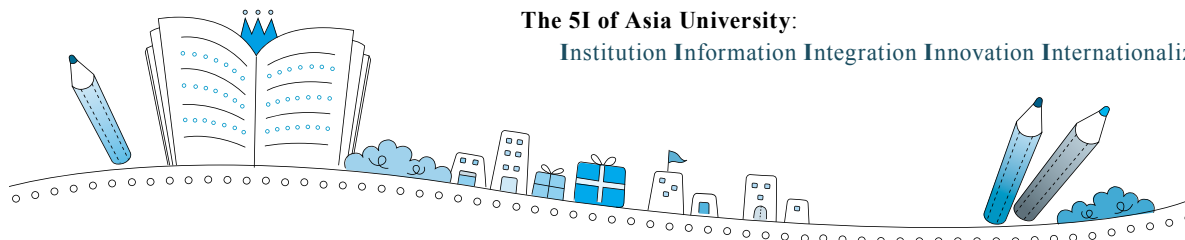
在讀完這本書中令我印象深刻的是這句話,「Shut up! Do something!」,多數人在遇到問題無法解決之時,很多時候不是會逃避問題,就是抱怨東抱怨西,如此一來,事情當然還是無法解決,甚至會把問題帶到更為複雜的層面,有時甚至到了無法挽回的局面,因而越弄越糟,最後才在怪罪他人,所以作者才會說:「贏家總是在關鍵時刻渾身解數;輸家則是在事過境遷後討論責任歸屬。」不可否認地,我們有時候在做事,遇到困難之時,很難不去抱怨他人,而很少真正去檢討自己到底有沒有做錯,或是深層地去思考怎麼去解決這個問題,只會去怪罪他人不夠負責,也有可能是雙方的溝通不夠,因而產生問題,這都是我們要學習改進的一件事,因為輸贏總是在一線之間,要看你拿捏的分寸如何。還有一件事也很重要,就是「Do more」,在完成了別人對你的期待後,不要客氣的盡量去表現,如果滿分是一百分的話,就算是超過滿分的話,也要盡量將你的能力發揮到極限,因為沒有人會嫌分數太高或者是做太多,這樣只是在幫你加分,因為你做得越多,你會得到的也會越多,上司或者是主管階級,要看到的不是你有的基本層面,而更要看的是你獲得了多少額外的想法,或者是產生其他的創意,這些都是很重要的一環,如



果我們都能不抱怨他人多做事，這樣一來，不管對自己或者是對他人都是很好的榜樣跟學習的標竿。

另外，作者在書中的兩篇文章「不完美？OK 啦!」、「別聽主流民意」讓我覺得很受用也學到很多。「不完美？OK 啦!」一文指出要我們擁抱我們的不完美，接受自己的不完美，不必事事要求完美。很多時候我們遇到問題無法解決之時，總是會自己很煩惱甚至是焦慮，因而開始懷疑自己的能力，而羨慕那些能把問題解決的人，但是人生中總是會有一些的不完美，如果我們能擁抱人生不完美的那一部分，也是不錯的，因為你不可能永遠是第一名的，比你厲害的人也許某天出現在你眼前，這都是有可能的，我們能做的只是接受自己的不完美，而盡量將其克服而已，也要增強自己的自信心，不要事情還沒完成就先被打倒，這樣是最不應該的。「別聽主流民意」一文則是要我們審視自己的心，不要隨波逐流，畢竟有的東西不是每個人都適合的，必須真正找到適合自己，並與個人的興趣相符，不要別人說好就好，有時候主流民意不一定是對的，要相信自己的內心，並能堅持己見，創造屬於自己的未來。

總而言之，讀完此書讓我收穫頗多，讓我真正地了解到做任何一件事之前，一定要審視自己的內心，並積極將事情做好，不要讓自己有所遺憾，這才是最重要的，這樣一來，如果有什麼缺失，我們自己也才能接受自己的不完美，往好的方向去邁進，還有少說話多做事這個道理，我認為這是很重要的，因為與其在那評論或者是抱怨，倒不如多花點心思找出問題的關鍵並設法解決，這都是我們需要學習的一部分。



白色巨塔

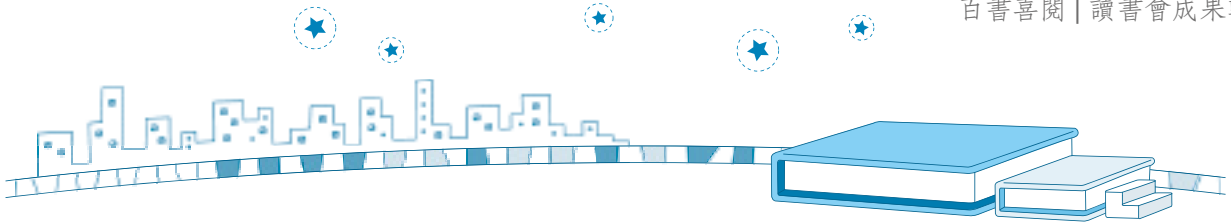
侯文詠 著 皇冠文化
健康產業管理學系 邱貝玲

讀完這本小說之後，內心浮現了很多矛盾的點，是疑惑也是困頓，怎麼說呢？醫院的工作不是正是大家很想要擁有的一切嗎？醫生護士的薪水很多，很多人都在嚮往這項工作，但是認真讀過這本書之後，仍然有這樣的想法會有多少人，這是很值得探討的問題，畢竟大家都認為只要當上醫生就可以賺大錢，升大官，背後有哪些陰謀是我們沒有深入探討的，很多醫院的事情，我們不清楚不曉得，卻以為這項工作可以為我們賺來大把鈔票，然而卻錯了，記得曾經聽過醫生的錢都是辛苦賺來的，因為每天都在醫治病人，手中掌握的是一條人命，如果醫治不好，醫生的內心衝擊一定也很大。

在這本書裡，我看見醫院的鬥爭，看見權力的掌握，是誰有權力就有機會可以統領一整個醫院，甚至醫治病人也可以依照派系來決定，然而做錯了，卻選擇推給比較沒關係的人，然後自己安逸的過下去，保住自己的飯碗，讓那些無辜的人去受罪，這樣真的對嗎？這不禁很令人疑惑，現實中我們所看見的醫院，不是一群穿著白袍的親切醫生還有護士嗎，當你有病痛而去醫院尋求解決的時候，他會微笑的對你說，妹妹你怎麼了？這不是我們平常都會看見的事情，很習慣很自然，但是事實上，我們只看見表面的事物，忽略很多隱藏在背後的東西，只要去觀察去聆聽，會發現許多不同的事情，將會血淋淋的呈現在你面前。

其中在這本書當中，我印象最深刻的其中一個人物麻醉藥醫師 - 關欣，她堅持自己的原則，不向權威低頭，勇於維護真理的精神，使我非常地敬佩，然而，「人不一定總是能選擇自己喜愛的。」這句話像一個夢魘，圍繞著書中的每一個人，讓他們喜怒哀樂都不由自主。關欣似乎挑戰過這個通則，她對蘇怡華說：「我選擇做我該做的事，而你總是別無選擇……」然而她心裡也明白：生命中的許多事並非她所能掌握。所以最後她選擇離開醫院的是是非非，到埔里定居，嫁給一個雖非她最愛卻能一生呵護她、帶給她平靜的人。她離開蘇怡華，是因為她屈服於生命的難題，她知道蘇怡華陷入兩難，她為他做了選擇，只希望能讓遺憾少些。她離開蘇怡華，也是因為她跳脫生命的難題，她能掌握的也許很少，但她至少可以掌握自己的心，讓自己不在名利洪流中滅頂，讓自己有一個平凡而不庸俗的結局。

此外，書中最令我印象最深刻、感動的，應是那句「生命中，很多想說的話，想做的事，如果不馬上說，馬上做，很快就來不及了。」生命無常，沒人曉得什麼時候會離開人世，天人永隔，而最重要的就是珍惜當下、追求所愛，即時抓住那短暫卻曾有的美麗……。這本書帶來的啟發很多很多，每次閱讀總有不同的感覺還有融入的感情不盡相同，思考的模式也是如此，我很喜歡白色巨塔這本書，因為它讓我懂得為人處世的道理，以及不同的思考方式，懂得從別的角度去想，原來他是這麼一回事，很多事情都有另一面，只是要看你從哪種角度去看這件事情，然而原本很模糊的事物，卻因此而明朗起來，人生不正是如此？充滿戲劇以及不同層次的世界，等著大家去挖掘。



目送

龍應台 著 時報文化
幼兒教育學系 連媛 吳展昀 江欣怡 李惠銜 呂亦璿

作者曾說自己當上母親後開始上「人生的課」，自謙成績不佳，而她口中這堂困難無比的課，正是我們所有人必上且百味雜陳的一堂課，正如她在〈目送〉這篇近期傳閱率最高的文字中寫道：我慢慢地、慢慢地了解到，所謂父女母子一場，只不過意味著，你和他的緣分就是今生今世不斷地在目送他的背影漸行漸遠。從牽著孩子幼小的手，情意滿滿的親情，到青春後期孩子與自己漸行漸遠的背影；從陪著年邁母親如帶著女兒一般，思及自己也曾是父母眼前一去不返的背影，龍應台這七十四篇文章處處是我們感同深受的親情滋味，篇篇有讓人沉吟難忘的人生情景。

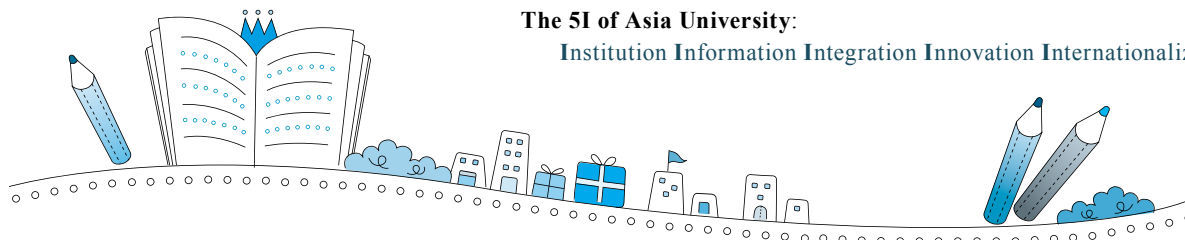
讀了這本書，越來越能領悟生命的無常了，我是一個無神論者，最近，懂了。為什麼那麼多人信教？為什麼那麼多人相信鬼神？為什麼那麼多人還不珍惜？

有一天打工的時候看到一個國中小女生，爸爸開計程車的，來買飲料，跟我說話的時候頭總是低低的。然後她的同學跟她爸爸也剛好來買，這個小學生的爸爸是啞人士，所以對背對著他們的我用喉嚨發出：『屌~~~~』。

她女兒似乎丟臉極了，臉都紅了，瞪了爸爸；他的同學似乎也同時以自己爸爸可恥。兩人尷尬的笑了後，離去。

上大學以來，回家的次數寥寥可數，某天回家發現，原來父母的白髮早已在不知不覺中，長出這麼多來。

年紀越來越大以後，越深深體悟到生命就像是一班單程列車，再也回不去的…



老人與海

Ernest Hemingway 著 崇文館出版
健康產業管理學系 施曉如

這本書是在描述一個老人在年輕時，是一個小村莊裡的捕魚高手，那時他的捕魚技術可說無人可及，但近花甲之年之後，老伴死去，又隨著時間的增長，老人捕魚的技術已大不如從前了。

在靠海的小村莊裡，主要的經濟主要的糧食都是靠海維持的，所以那裡的父母親只要小孩一到了10歲左右時，就會把小孩送到有名望的漁船上學習捕魚的技術，等到長大成人之後，有良好的捕魚技術，才能賺大錢。有一個小孩，看到那個老人正在捕魚，那時那個老人對那個小孩說：「雖然十天我只捕到三條魚，但我相信有一天會補到大魚，你等著看吧。」那時那個小孩就深信那個老人總有一天會捕到大魚的，小孩就跟著老人一起學習捕魚了。

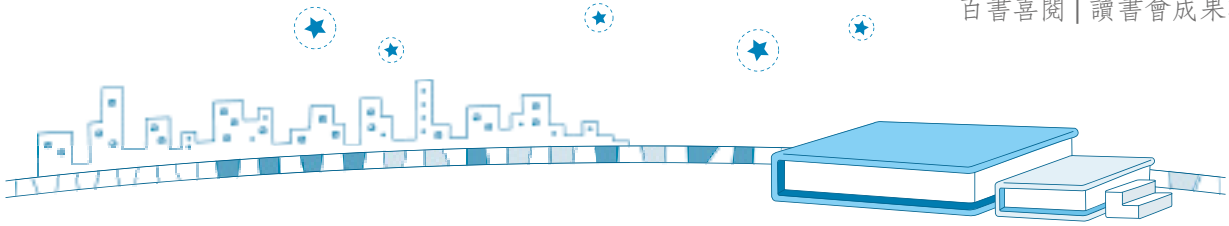
就在某一天老人出海捕魚時，釣到了一條大魚，並且在海上跟這條大魚周旋了好幾天才把大魚釣到，由於大魚身上散發出血腥味，以至於吸引了鯊魚群來爭食魚肉，這讓老人覺得愧對於大魚，因為老人覺得這條大魚是一條高貴的魚，所以每當遇到鯊魚的攻擊時，他總是奮不顧身的保護魚身，儘管刀刃都隨著鯊魚沉進海裡，老人依舊拿著船槳抵抗鯊魚群。雖然到最後大魚已經只剩下魚骨頭，但這些就能向眾人證明老人的堅持沒有白費，也證明了「只要不放棄就有希望」這個真理。

看完了這本書，心裡面充斥著對老人的佩服與尊敬。老人不願向自己的命運低頭，也不願做個被打敗的人，以堅定的信念，走出了一條屬於自己的康莊大道！誰都不敢相信一個老人，與大海搏鬥，但他還是辦到了，即使大海屢屢使老人空手而歸，他還是以堅定的信念克服困難！沒有朋友，沒有同伴，唯一有的，是一隻魚，一隻鳥，一片大海，可是他卻不曾放棄過，他只是勇敢的面對大海，從不對他所敬愛的大海放棄希望。

人生中有些事情常常過程比結果更重要，過程可以自己掌控，結果常常在於人，但讓您刻骨銘心的也常常是過程不是結果，雖然老人最後拖回的是骨頭，但是他仍然再度夢到那隻在海灘上散步的獅子，表示這樣的結果，並沒響到他。

人並不是天生的失敗者，人會被毀滅，但是不會被打敗，人可以失敗，但不可以被擊敗，外在的肉體可以接受折磨，但在的意志卻是神聖不可侵犯的。

《老人與海》敘述不過是個平凡的老漁夫，和平凡的捕魚故事，卻能在這平凡中造就出英雄般的形象，因為我們不時能在老人的身上發現自己的影子。這影子能幫助自己檢視過去、檢視現在。



在月光下跳舞

蔡慧君 著 福地文化出版
幼兒教育學系 王思雅 利采勳

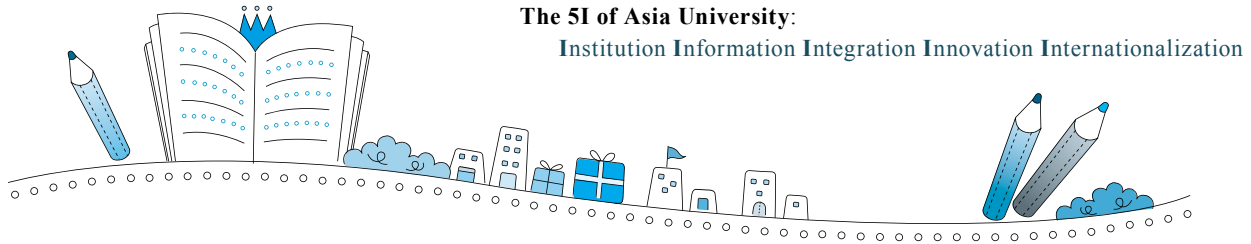
在月光的祝福下，他們尋找著完美的心靈舞伴，將友情和夢想融入一幕幕舞劇，為青春的生命舞出精采！一個意外出現的舞伴，讓旭晴對舞蹈有了全新的感受，手握住媽媽珍藏一生的紅舞鞋，舞台上的她終於蛻變成長，一起與舞伴跳出不一樣的舞蹈，不再落寞獨舞。

舞蹈燃燒生命中的熱情、擠壓靈魂欲望而成就的為大藝術，貢獻出熱情生命的人，本身是個精采的故事！舞蹈中的歷練與昇華就是一個人生的縮影，愛、恨、嗔、癡，近在其中。一群有著純潔心靈的青春學子，在一個設想中的理想學園，扮演一段舞蹈、心靈、友誼、理想與愛情的故事。過往的記憶、追求的梦想、遺忘的傷害、昇華的友誼，都在一幕幕舞劇中交織、撞擊與宣洩。穿著紅舞鞋要上舞台，以自成的步伐，不能停止的舞著，在我們的人生舞台上，跳著屬於自己的愛戀迴旋曲。

男主角再看到女主角跳舞時總是穿著一雙紅舞鞋，而引起了男主角的好奇心，他決定要查出那雙不管怎樣都不離身的舞鞋由來，之後男主角知道了那雙舞鞋是她媽媽在過世之後唯一留給她的，女主角媽媽之前也是個舞蹈家因一場病讓媽媽倒下去而沒辦法再繼續跳舞，女主角最後決定幫媽媽完成喜歡跳舞的心願，所以她每次要跳舞都要穿上那雙紅舞鞋，它沒辦法不穿媽媽的紅舞鞋跳舞，這樣她沒辦法跳舞之後男主角決定改變她，讓她為自己跳舞。

穿著紅舞鞋要上舞台，以自成的步伐，不能停止的舞著，在我們的人生舞台上，跳著屬於自己的愛戀迴旋曲。

穿著舞鞋跳出自我，活出自己的世界，跳出屬於自己的舞蹈。



埃及豔后和她的搖擺眼鏡蛇

Margaret Simpson 著 知書房

健康產業管理學系 黃郁琦

印象當中的埃及豔后就是一位集美麗、性感、妖艷的皇后。可是看完這本書之後，才發現埃及豔后其實不是像自己想像中的那樣艷麗，但她的聰明才智是不可否認的！

從她一開始為了奪取王位，到了登基後想辦法讓她的國家富強，都可以看出她的野心。她精通九種語言，現在的人大概很少人能夠像她一樣吧！她運用她的聰明與才智，小心的和其他國家合作，或是與羅馬的兩位大人物凱薩大帝和馬克·安東尼相戀，藉此幫助自己統治埃及，使埃及富強。

在她的統治下，埃及一天比一天興盛，當然，她的生活也是如此的奢侈浪費。

她早在數千年前就懂得寫書教導女子護髮護膚，看吧！美容大王不是只有現在才有的！埃及豔后除了懂得美容保養，她也研究古埃及玄學，這些玄學也包含了許多超自然神力。這些全是王后之神的必備知識，也是克麗歐佩托拉的一部分。她只是一個女子，卻能使自己如此強盛，學習各種不同的東西，來充實自己，這的確是使人敬佩的地方！

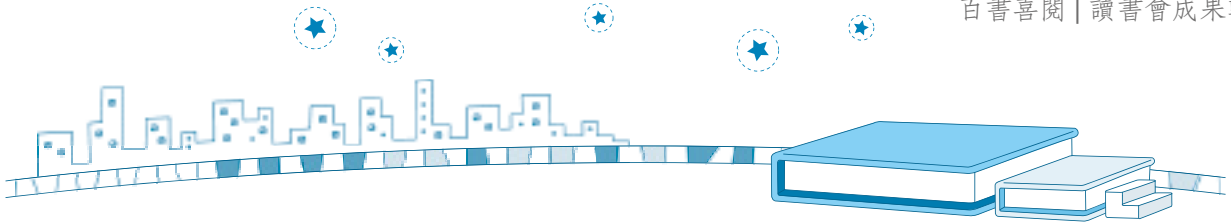
埃及豔后算是埃及歷史上重要的人物之一，我自己還滿喜歡埃及史的，看完這本書之後，我對埃及豔后有更深的了解與體悟。她為了自己的王位不惜一切想盡辦法除掉她的姊姊，可是，這種事情不論是在哪些國家的歷史上都曾經上演過吧！或許有很多人厭惡她，也或許有很多人愛戴她，但這一切似乎不是那麼的重要，每個人的立場不一樣，看事情的角度就會不同。

舉個例子來說，從她喜歡的兩個羅馬大人物說起，她一生中都沒和她自己所心愛的人結婚，也遵照埃及傳統和自己的弟弟結婚。在其中，很多人都認為她只是個會搶人家丈夫的女人，迷倒他們來幫助統治埃及，可是我覺得她其實還滿可憐的，或許剛開始是真的只是利用凱薩和安東尼，但真正陷入愛河之後，他們兩個也沒和埃及豔后結婚，雖然有了孩子，但在羅馬卻沒有什麼名份，這點我很同情她，正因為國家的秩序，她犧牲奉獻付出這麼多，一個女子如此堅強，真的很不簡單！

我喜歡埃及豔后的原因，不是因為她的美貌與妖艷，而是一顆不服輸的心和智慧，寧死也不肯屈服於羅馬，她了結自己的性命，和自己所愛的人死在一起，這是多麼淒美的阿！

有時候真的很羨慕她有如此聰明的智慧和膽識，但是後來漸漸發現，其實我不用羨慕她，我也可以跟她一樣，當然不是指說為了自己的利益而不惜一切，而是要努力的充實自己，多學習一些，盡自己所能來完成理想，不要放棄。

埃及豔后的故事雖然已經成為歷史，但她化身成美麗，智慧，權力的代名詞。她堅強，她不輕易放棄，她足智多謀。雖然她已成為過去，但在我心中，她永遠是一位最堅強的女人，也是我心中永遠的豔后！



她只是個孩子

Torey Hayden 著 新苗文化

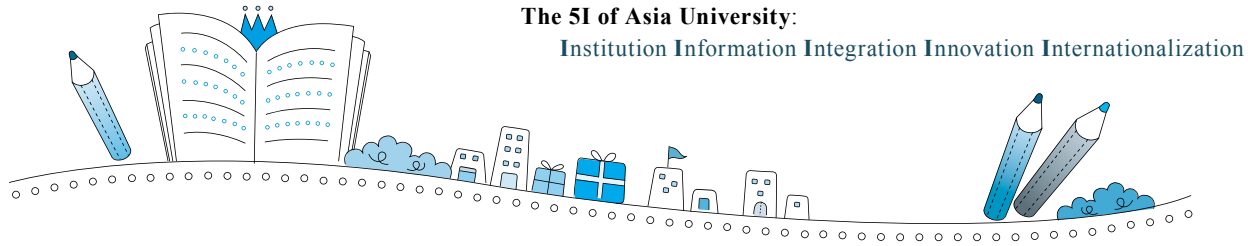
幼兒教育學系 陳韻婷

「她只是個孩子」書中描述的孩子席拉，原本個性難以親近、愛搞破壞、不與人說話的席拉在遇到了桃莉海頓這位教師之後所有的轉變，起源是由於席拉遭受母親拋棄又常遭受到父親的虐待而展開的，由於得不到父母親的愛使得席拉綁架小男孩甚至放火燒小男孩，後來遭受居留的席拉，沒人願意接管她，便由桃莉海頓負責，於是進了桃莉海頓帶領的「垃圾班」。

書中桃莉運用了很多方法去教導席拉，循循善誘著席拉，且不採用體罰頂多只是罰站罷了，讓她能慢慢學習，一而再再而三的反覆，席拉也漸漸的放開心防接受桃莉，雖然說席拉的學習經驗不多，但其實她很聰明，只是都隱藏起來，不願讓他人知道，她的智商也高於其他特殊孩子，我認為不能因為其家庭環境特殊就抹煞其擁有的能力，桃莉也會視其能力給予應有的教材，幫助席拉能有所進步，在她不願做作業時，也用很多方法吸引她，讓她產生興趣。

讀完此書令人感受頗深，作者在書中還舉出了小王子的故事，讓席拉了解到離開不見得是不愛她、拋棄她，而是要他能夠慢慢的從小事情去感受他人的愛，而並非是要拋棄她、不愛她了。桃莉在書中有一段話讓人聽了很感動：「不是那樣子的，席拉。我不會離開妳的，我只是說在這裡，當學期結束之後，事情將會有所改變，可是我不會離開你的。就像故事裡頭所說的，雖然小王子馴服了狐狸之後離開了，可是他其實還是跟狐狸在一起的，因為每次只要狐狸看到金黃色的麥田就會想起小王子很愛牠。我們也是會那樣子的。我們永遠彼此相愛。分別並不是那麼困難的事情，因為每當妳想到那個愛妳的人，你便會一點一滴的感覺到他們的愛。」這一段讓我感觸頗多，席拉幾乎是把桃莉當成媽媽一樣在看待，她怕桃莉會像她的親生媽媽一樣拋棄她，而有所擔心，所以書中也提到在桃莉去演講的時候，她又開始搞破壞，但桃莉一回來後，又表現出好孩子的模樣，可能席拉把桃莉看的很重要，也開始喜歡上桃莉了，最後分別的時候，席拉雖說要表現出很壞的一面，再回到桃莉老師的班級，但事實上她是故意說的，她其實知道要表現出好的一面，不能再讓桃莉擔心了，因為她已經從桃莉身上學到很多了，也肯接納桃莉為她所做的一切。

總而言之，我覺得在面對不管特殊生或是一般人都是需要用到「愛」的，雖然有時候光有愛是不夠的，必須還要加上別的，例如：關懷他人、幫助他人，雖然這些道理人人都懂，但能真正做到的人真的不多，像桃莉海頓這樣的教師真的是世上少有的，如果我們一般上常人，能夠多看、多傾聽、多幫忙這些特殊的孩子，他們也不至於容易成為社會上的邊緣人物，得不到別人的愛，甚至產生種種不良的行為，漸而演變成問題行為，而遭受歧視被人欺凌，如果能多一點像桃莉這樣的人物，願意幫助這些特殊的孩子，他

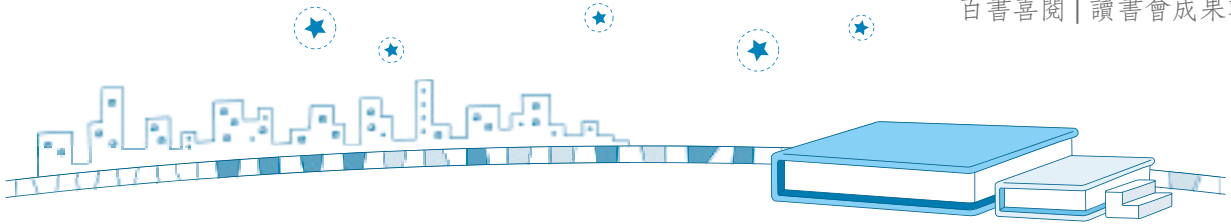


The 5I of Asia University:

Institution Information Integration Innovation Internationalization

們也會感受到社會上其實還是充滿溫暖的，畢竟孩子需要的是充滿愛的環境。

讀完此書後，讓我不禁佩服起桃莉海頓這位教師，畢竟全班都是特殊生的環境，不是每個老師都能適應良好，甚至說是教導問題或認知障礙的孩子，書中的席拉一開始的恐怖行為，一般人早會認為其無可救藥，只有桃莉願意去教導她，讓她進入自己帶領的「垃圾班」，桃莉憑著自己的一股勇氣與熱誠去幫助席拉，最後雖然與席拉分離，但是其進步也是有目共睹的，這也是身為教師的一大榮耀，身為幼教人的我讀完也是十分感動，徹底了解到教師的用心良苦，都是希望學生能有所進步，未來如果有幸從事教師工作的話，希望也能擁有像桃莉一般的勇氣，勇於面對各種難題。



創意經濟：好點子變成好生意

John Howkins 著 典藏藝術家庭出版
健康產業管理學系 徐莉雯

創造力可分為兩種…第一種是人類的普遍天性，也是放諸四海而皆準的，在所有社會和文化中都可以發現到，除了鼓勵他的自由社會外，連在封閉和集權主義的社會亦然，只是後者總會想辦法抑制他，讓創造力喘不過氣來。…至於可以引導我們製造出創意產品的第二種創造力，則以工業化的西方社會較強。<P.25>

其實，這段話我並不完全贊同！的確，創造力可以稱得上是人類的普遍天性。小自家中小朋友的塗鴉，大自各文明中的石壁繪畫、雕刻…等等，都不難看出，「那就是原創、那就是創造」，當然那些小朋友的胡亂塗鴉或許缺乏了些美感，但是沒有人可以否認，那仍然是他們的原創。

至於，「可以引導我們製造出創意產品的第二種創造力，則以工業化的西方社會較強。」這則有待商榷。當然，我並不是因為作者標明「西方社會」較強而跳出來反對，這由來有因。我們不妨去看看由—肯·羅賓森、盧·亞若尼卡所著《讓天賦自由》一書，此書有大略提到，教育與創造力的關係。

教育的目的地，其實應該是激發每個人不同的潛能，使其適才發揮，進而達到投身職場之時，順其長才安排工作。但反觀現在各國教育，皆是在發生工業革命之後，各國為了提升自身競爭力，而進行了填鴨式教育，不考慮國人的天賦長才，而是以工業需求為優先考量強行灌輸「對」與「錯」的觀念，導致對於一個問題，大家所回答出來的答案皆大同小異。對此，我也切身經歷過一件讓我十分難忘得事情，猶記得國中的時候，有一回美術老師監考，她繞了教室一圈之後，便劈頭就問：有一大題配合題，為什麼你們對於事物的描寫不做它想，就全部填了「標準答案」呢？有一名同學如是回答：因為不填標準答案，就沒有分數！曾幾何時，以現今升學主義掛帥的時代，分數已經可以代表一切？缺乏了可以激發無限創意的火花，學生的學習能力僅剩模仿與抄襲（複製與貼上），食古不化的腦袋，只能接受人云亦云，果真達到了「讀書，不求甚解」的境界！家長讓滿腦天馬行空的學童接受「正規的填鴨式教育」，不論其天賦長才，教育成「統一模式」，在驕傲的與其它家長比較其成績優劣，想來不禁諷刺！教育訓練失敗至此，又何來「西方社會」較強之說？

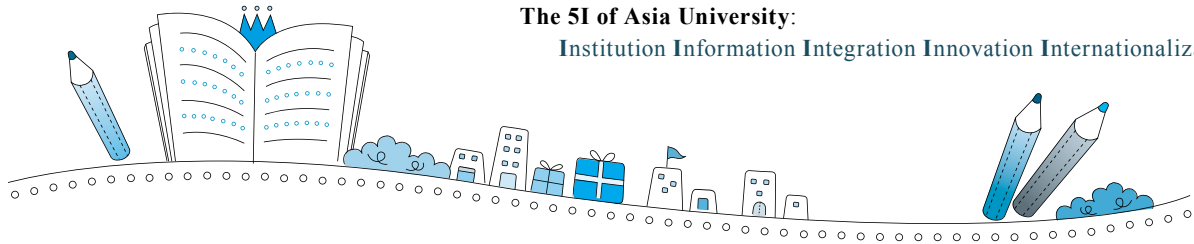
創造力具有若干其他的特質，…首先，它是一項生命的基本要素，…絕大多數的文化和宗教都承認創造力最重要的地方，就是它堪稱為一種有生產力的力量，他們感覺到它可以讓人生氣勃勃，並且和日常重複性的東西有所區別。<P.34>

其次，創造力是項普遍性的才賦，每個人都具有某種程度的創意。<P.35>

創造力的第三項特質就是它寵滿了樂趣。<P.37>

第四項特質則是競爭感，具有創意的人都能生氣勃勃的從事競爭，有些是為他們自己，也有些是為了他們的工作，更有些是為了這兩者。<P.39>

第五，當擁有創意的人致力於創意才能的發揮時，通常都會展現若干可以一眼就看出來的人格特質。<P.39>



另外，他們也擁有強烈的自我，會在他們家庭事物的安排上更具創意。<P.40>

1997年擔任世界智慧財產組織首席行政長官的卡米爾·埃德瑞斯也曾說到：「這是個簡單的公式：我們要生活就必須創造。」<P.34>

確實，生活就是不斷的創造，創造為人類的生活帶來了空前的進步，也為人們帶來安逸的生活，就科技的角度看來，人類正不斷地突破與創新，就其它角度看來，也亦如是。在舒適安逸的生活之後，人們的日常生活用品除了講求實用之外，更加開始講究感官與創意表現，因此具有創意、創新的商品，即成了市場上的新寵，廣受好評、大受歡迎。

對創意者而言，創意是充滿樂趣的，他們就像在進行一項遊戲一樣，不是我必需做的，而是我喜歡做的。同樣是在工作，但是兩種感覺就大大地不同！例如，讀廣設科的妹妹，可以整天坐在製圖桌前，不停地畫、不斷地畫，就如同著魔一般，將她滿腦子的構圖用畫筆畫下，即便那是她的作業，但在她的眼中，這真的是世界上最棒的休閒娛樂了！

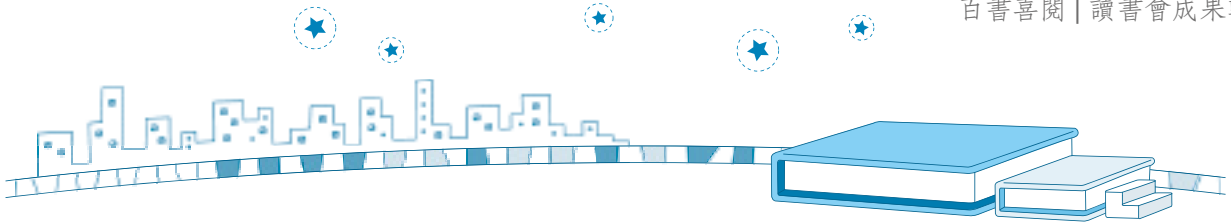
創意者具有六種特質，其中第一個是虛懷若谷、毫無偏見，…；第二個特質就是見解的獨立，他也為此下了十分貼切的註腳：「創意者都是打破規則的人，而非制定規則的人。」第三個特質乃不畏變革；第四則是「有如空白的測試紙…創意者通常都被空間所挑戰，並且希望放些東西在裡面」，而第五項特質則是擁有良好的幽默感，至於最後一項則是具備競爭力和企圖心。<P.40>

創意者通常像塊大海綿，他們不會排斥任何新的見解，相反地，他們比誰都能夠接受新的事物，然後就像一塊海綿一樣吸收、膨脹，最後以致輕輕一壓，他們便可以蹦出許多創意思想。因為他們在接收的同時，也正在思考著。說來詭譎，在正規教育下教出身的學子，在投入職場之後，便開始被要求需要獨立思考、具備批判與質疑的能力。因此，在正規的教育之後，我們才開始活絡自己的腦袋，進行創意的激發。所幸，處在21世紀的現在，創意逐漸受到重視，雖然我國的基礎教育還是以一貫的填鴨式教育教導學童，但在較為高等的教育體系中，一開始強調創意的重要性，進而開始設立一些與創意相關課程，以本校來說就是個很好的例子。

「每個人都得開始相信他們的夢想，因為藝術家就是從這股信心中誕生，現在我們所需要的是企業家，而藝術家的角色則堪稱為企業家的模範。」—厄尼斯·哈爾 <P.197>

在創意商品掛帥的21世紀，如何將一個創意點子轉變為生意，這是需要擁有商業頭腦與雄厚資本的企業家的！而企業家又該具備哪些特質？以上那段話，或許會是很好的註解。

我的夢想是…，相信大家在說自己的夢想時，一定都是目前尚未有能力去達成的。但是那又如何？人因夢想而偉大，人窮其一生便是在追逐自己的夢想，使其成為理想。厄尼斯·哈爾除了是成功的企業家外，更是傑出的藝術家，他清楚多數藝術家的執著，他們不計較世俗對他們藝術品的評價，只知道這是他想要的！或許也正因如此，許多赫赫有名的藝術家在生前窮困潦倒，在死後才名利雙收。但是，他們苦幹、實幹、不計報酬，為了只是滿足自我價值的實現，實是符合企業家所需的精神！



成長在夏山

坂元良江著 遠流出版
幼兒教育學系 邱芷薇 劉佳青

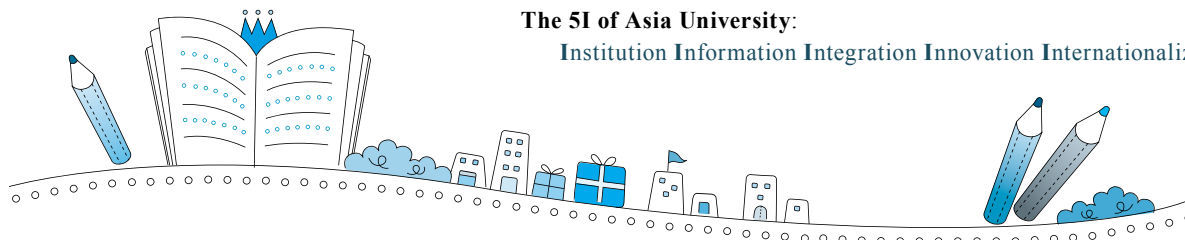
這本書的主角本野拓生於日本，在日本小學拓是老師眼中是一個搗蛋鬼，不受控制、不守規矩、上課會發出聲音、上課注意力不集中，是一個令老師頭痛的孩子，但實際了解拓其實並非如此，他只是不會討好老師，有自己的想法、不按牌理出牌的孩子而已，他所做真的舉動是率真、天真罷了。

因此他無法適應傳統制式化的教育，應無法了解為什麼一切都要大人說的算，就像是老師曾在課堂上說：「媽媽的工作就是洗衣服、清掃和煮飯」但拓卻不這麼認為，因為家中煮飯的人不只有媽媽，拓也有學習煮飯，可是老師卻不理會拓的反駁，讓拓感到失望，更令他不能接受，開始產生質疑、錯亂，使得她夾在家庭的教育方針與學校教育之中，無法了解哪個是對的，哪個是錯的，這使拓陷入歇斯底里的狀態中，然而這讓拓的母親坂元良江開始思考怎麼做才是對拓好，於是開始去深入了解尼爾所創的夏山學校的教學以及環境……等等的事情。

作者第一次探訪夏山中，讓我們知道夏山學校並沒有國別區分的觀念，來到夏山一切都必須靠自己，上課方式很自由是採室外教學，他們雖然自由，但一定的禮貌及規矩還是存在，好比說在教學附近玩耍的孩童決不會大聲吵鬧或打擾正在上課的孩子們。這玩耍的情形如果套在傳統學校中一定會因為舉止不合禮法而被懲罰。

傳統學校較制式化，有許多小孩不能理解的規定與制式化觀念，通常孩童都只能默默接受，接受老師的規矩、接受老師給的觀念、接受學校教給他的一切，卻無法真的做自己想做的事，完全被規定、規則給綁住。

因此尼爾說：「學校不是小型軍隊。」教學不是一個口令一個動作，孩子也擁有自己的人權，依照孩子特有的個性，讓他們充分發揮所長，這才是教育。



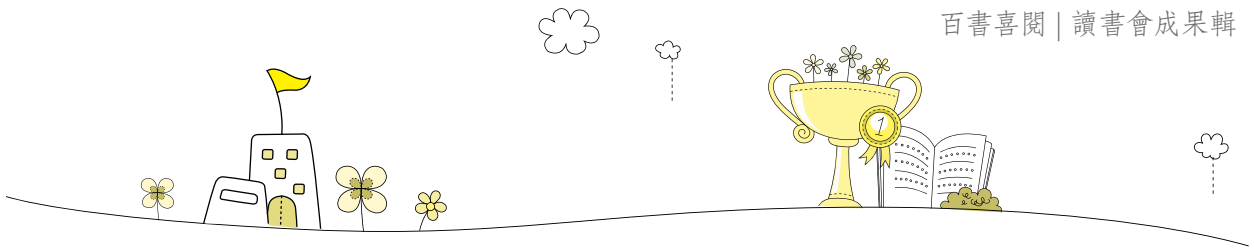
老人與海

Ernest Hemingway 著 崇文館出版

幼兒教育學系 吳育慈 黃于嘉 鍾宛容 何思萱 林玟萱

海明威生前最後發表的作品《老人與海》，承接他慣常運用的主題：「人可以被毀滅，但不可能被打敗。」小說中不甘被擊敗的老人，似乎是海明威年老的寫照。一九六一年七月二日，海明威用獵槍自殺，結束六十二年的生命。對他死因的臆測頗多，有人說作者不想再為惡疾所苦；有人說得到諾貝爾獎的《老人與海》已是他的創作巔峰，作者無法超越自己，只好毀滅自己。或許正如海明威創作的角色，他強悍勇敢，卻無力面對被戰亂摧毀、價值失落的時代。

我們認為本書故事中的老人就好像是海明威它自己一樣歷經滄桑，而這本書就像是海明威的自傳，老人指海明威，小男孩則是生活中一切希望的原動力，大海就是他生命中奮鬥的戰場，大馬林魚是他人生中奮鬥的目標，鯊魚是外來的挫折。書中有一段是描述老人剛出海時的情景，從那一段可看出海明威的勇敢，不是匹夫之勇，而是有智慧有方法的勇敢，所以當我們嫉妒別人運氣好時我們也應該捫心自問，「我準備好了嗎？」在充滿磨練的生命力，大膽的去接受、去突破、去完成，這才是人生，才是個完整的人生。令我感受最深的是：老人用幻想來克服現實的殘酷使自己不被現實所撂倒，也許我們會笑他不敢面對現實或不自量力，但當我們真處於黑暗的深淵中，我們也只有藉著欺騙自己才能延續著我們的希望與生命。人類的意志力與潛力是無窮的。老人要征服大魚，是在顯示人類自身追求的意志，和滿足人類生命的自尊。老人最後雖然毫無所獲，他不被命運擊敗的毅力卻是值得歌頌的。只要堅毅不拔，相信一定可以戰勝一切！



先別急著吃棉花糖

坂 Joachim de Posada & Ellen Singer 合著 方智出版
幼兒教育學系 邱郁芬 張筠 張文真 莊喬雯 高于淨

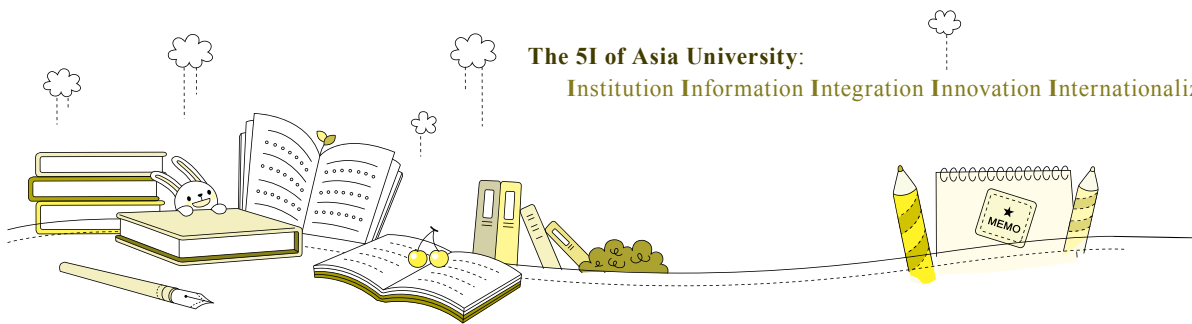
本書在敘述一個人能成功並不是從小就決定的！不論你要什麼時候，開始想要踏出你成功的第一步，只要你願意做那些別人不肯做的事，只要你願意開始改變，你其實已經走在成功的路上了！在書中，將棉花糖理論，講解的很詳細，它不只可用在商業上，各種領域都可以！只要你有心想改變你現在的生活，只要你願意踏出那一步，往後的生活都將大大的不同！棉花糖理論，雖然是個很小很小的實驗，但是它卻幫了很多人邁向成功的旅程！有心、有毅力，不外乎是成功的兩大法則！

不論你是什麼時候才想開始做，不論你是什麼時候才了解到、認識到這個「棉花糖理論」，只要你願意踏出那改變的一大步，你已經走在通往成功的路上了！這本書不只是在激勵我們，也同時告訴我們那把開啟成功之門的鑰匙藏在哪！

「目標＋熱情＋行動＝平靜」這句話就跟你想要成功，不是用嘴巴說說就夠的！想要成功，不單單是靠計畫，還要付諸行動、有信心、有毅力，還有你對這件事永不減退的熱情！這樣一來，你不但是成功了，還得到了平靜！心裡真正的平靜，這是一般人想要得到，卻無法完全實現的！

「棉花糖理論」回答了作者三十年來不斷尋找的一個答案：為什麼有的人成功、有的人失敗？他相信，成功與失敗的差別，並不光是努力工作的程度或是夠不夠聰明，而在於擁有「延遲享樂」的本事。「不急著吃棉花糖的人」可以獲得高度的成功，而其他一拿到棉花糖就吃掉的人，則是不斷地在累積債務，無論在工作還是收入上，都心存怨懟。但是，你不一定要這樣子！

決定未來是否成功的不是過去，而是你現在願不願意付出。今天你所做的選擇，會在明天帶給你大大的回饋—只要，你別那麼急著…吃掉棉花糖！



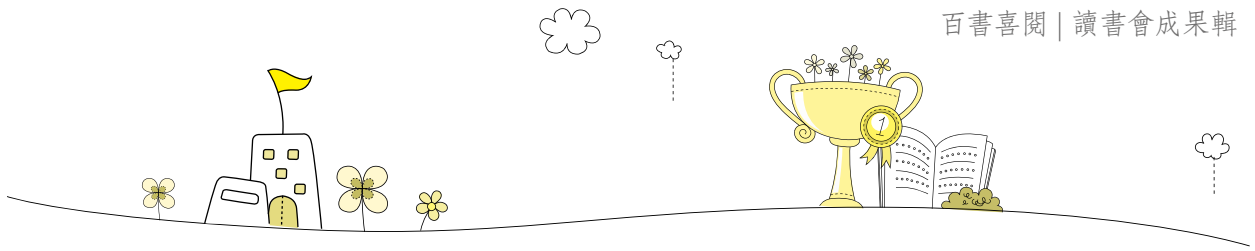
暖 簾

山崎豐子 著 麥田出版
健康產業管理學系 蔡宗烈

這是一部敘述一對大阪商人，兩父子一生經商的刻苦歷程，八田吾平於十五歲時就帶著母親給予的三十五錢一個人來到了大阪，在這裡他從打雜的學徒開始學起最後可以自立門戶開店當起了老闆，而他將商譽看的比自己的生命還要來的重要，就是因為這樣的精神使得他處處尋找可以賺錢的商機，然後在次次美軍飛機的轟炸下所努力的成果瞬間化為灰燼。就在她二兒子八田孝平從戰場返回看到家裡的狀況後，先休息一陣子之後就開始展開他的經商之旅…

八田吾平在當學徒得過程中，瞭解到了商人信譽的重要，這就好像我們去買東西如果第一次進到一家新開的店或是你不曾去過的店買東西，買到品質不好的這樣你下一次就不會想去那裡買，此外如果買到好的，那下次想買東西的話就會不自覺的想到那一家店，但如果買到不好的拿去退貨或是去抱怨，而商家給予賠償說服等等動作後，你可能會心想這一次說不定我剛好買到百萬分之一的瑕疵品而店家也做出了完善的處理，這樣你以後要買東西還是會想到這一家店進到這裡來購買，因為他的商譽已悄悄的闖進你那不為人知的心理。

在二兒子上面，讓我想到從小無憂無慮只需照父母的話或是依照自我興趣去選擇自己想要的，但卻因為戰爭而迫使他需要面對戰後的時代變遷，這樣的變遷有許多的生活方式、賺錢方式、甚至從小看到大的經商之道都隨著時代的變遷在改變，這樣的模式我們也只能慢慢的去適應，而不是去逃避或是否認他，所以他做出很多驚人之舉，像是在工作上同事在秤重時都在其中賺些小小的毛利，而他卻是分毫不取的秤重將那原本應該有的重量照實的秤出來，不會從中賺取回扣就而因為他這誠實的作法，也在未來時代的變動裡讓他比其他賺取一些小小回扣的同事更有機會獲得別人更好的提拔。這樣的情況明確的告訴我們，在職場上我們只需誠實以待，不可因為眼前小小的利益而阻礙將來自己無限發光發亮的機會畢竟，只有你有再做就會有人在看，所以不管你是做好的還是做不好的，到最後總會有人發現你的所作所為，而你的所作所為將會是別人給予你的評價。



告白

坂湊佳苗 著 時報文化
幼兒教育學系 藍珮琦

當倫理和正義分歧，你該選哪邊？

殺人者的與復仇者的心理演進，輪番敲擊著我們內心的道德尺度。

一位中學女老師在校園游泳池內發現自己的四歲女兒意外溺斃，後來經她私下調查，原來是班上兩位學生謀殺的，但殺人動機實在荒唐。痛失愛女的老師辭職，不向警方申請重新調查，而在結業式那天向全班學生告白真相，並透露了她的復仇計畫，在學生們的心底種下恐懼的因子…

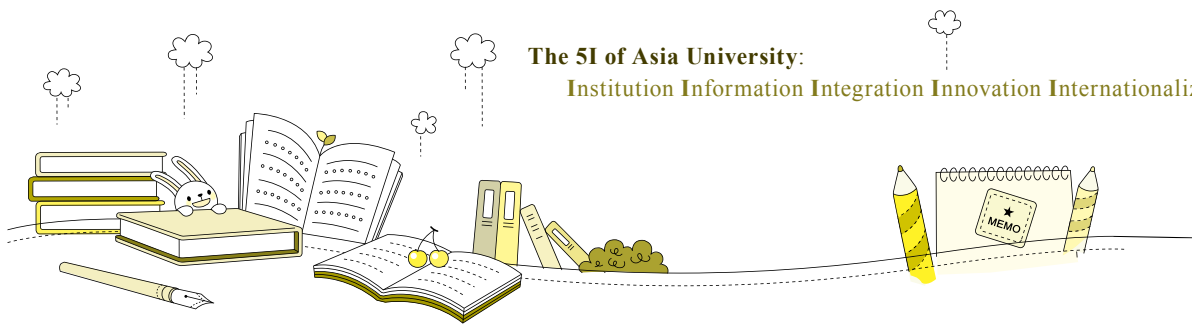
作者利用《罪與罰》的反推理手法來心理分析新世代教育和校園犯罪，各篇章由受害者親人、嫌疑犯學生、嫌疑犯的家人及女同學等主觀視角分別告白，一步步逼近犯罪動機的核心，藉此也提出許多重要問題，像是師生親子關係如何有效溝通、校園犯罪的法律面和道德面的懲罰該如何拿捏、如何與疑似有問題的學生相處來預防犯罪、如何落實個別化人格教育、青少年犯罪的法律規章是否該檢討等等，小說適切地用個人的自白故事點出當今教育出了問題的因果所在。

2009 年最令人震撼的推理小說！看完之後內心百感交集，心理的震驚大於文字所能表達的，心情久久不能平復，想說的話很多，但卻不知道該從何說起。首章女老師語氣平淡的告白跟復仇計畫，令人不寒而慄。

身為一個老師，真的可以做這種事嗎？但身為人母，她又該如何是好？沒想到復仇的計畫卻不是由她一手操控，而是由學生們自己完成，連她都始料未及的結局不禁令人懷疑—真正復仇的人到底是誰？全新型態的校園犯罪書寫，全書中沒有偵探、沒有警察、沒有任何一個所謂「正義使者」的角色，沒有支離破碎的謎團詭計，犯人更是從一開始就告知讀者，但它仍然是一本引人入勝的推理佳作。什麼是正義？而執行了正義的人就真的正義嗎？

五個篇章，五個人各自的告白讓犯罪動機一步一步顯現，其中更深入探討現今的教育跟法律問題，關於年齡的限制，是否會有青少年懷抱著自己年紀還小，即使犯罪也不會受到嚴厲的法律制裁的心態而做壞事呢？法律究竟是抑制或是助長了這種現象呢？而現在的教育又出了什麼問題？對老師、學生深刻的心理描寫透露出人性的黑暗面，最後極具爭議且令人震驚的結局，挑戰著每個人的倫理觀跟正義感。

雖然我必須承認，這是一本會讓人覺得不舒服而且心情沉重的小說，但這並不代表它的內容不精采、不好看，因為即使有這些感覺，翻頁的手也始終停不下來，這種奇妙的感受，唯有自己親身體驗過才能理解。



結合光阻保護技術之共平面 IZO 氧化物薄膜電晶體

坂 IEDMS 研討會
資訊工程學系 葉筱慧

這次的讀書心得，是在討論 IEDMS 的研討會中所發表的”結合光阻保護技術之共平面 IZO 氧化物薄膜電晶體”，主要是在探討 OCB 模式液晶顯示器在光電特性上，具有廣視角與快速響應等優點，因此有希望解決液晶長久以來反應太慢的問題，但是此模式在技術上遇到的瓶頸，於開機時液晶分子需要過一段暖機的時間才能被使用，簡單來說就是一開始的 splay 態轉到顯示時所需要的時間，而從文獻中可知 OCB 由 splay 排列到 bend 是不連續的，且須由為小且數量不多的程和點開始產生轉態，故能增加或準確控制成核點產生位置，也就能縮短暖機的時間。

利用準分子雷射以改變局部配向膜表面的鍵結以形成變化，使其受表面應力不均來達成大量增加成核點的效果，並且由此新的製程方法，順利的達到大幅縮短暖機時間之目的。實驗結果發現，在配向膜表面以準分子雷射能量打過幾何陣列形狀的影響下，與原有 OCB 樣品做比較，我們發現樣品不但保有 OCB 原有的快速反應優點外，更使成核點明顯大量增加，而促使縮短轉態時間，最高達到 83% 以上。

在實驗過程裡，我們江他用兩種不同強度的準分子雷射能量，於 PI 配向膜上打出三種不同面積密度的幾何陣列圖騰：

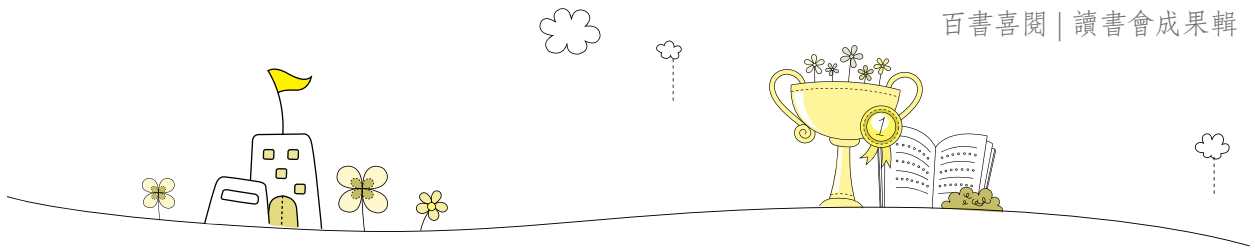
(1) 以 $250 \pm 50 \text{ mJ/cm}^2$ 的能量對 PI 表面曾轟擊 $1 \mu\text{m}$ 直徑，間距為 $1 \mu\text{m}$ 、 $1.5 \mu\text{m}$ 、 $3 \mu\text{m}$ 雷射能量時所造成的改變，可以有效的縮短 Bend 態至 Splay 態之暖機時間達 61 秒、66 秒、72 秒。

(2) 以 $550 \pm 50 \text{ mJ/cm}^2$ 轟擊 $1 \mu\text{m}$ 直徑，間距為 $1 \mu\text{m}$ 、 $1.5 \mu\text{m}$ 、 $3 \mu\text{m}$ 雷射能量的能量，也能縮短 Bend 態至 Splay 態之暖機時間達 20 秒、17 秒、22 秒，比起未經準分子雷射處理對照組的 87 秒，節省了最高達 83% 以上的轉態時間。

由以上數據，證明了以準分子雷射處理 PI 模確實能有效的縮短暖機時間，加快轉態速度。而將樣品量測其響應時間得知，其響應時間約為 2.00 ms ，比較一般 OCB 顯示器，並不會增加其反應時間。

由這些的探討跟討論，我們發現，經由準分子雷射對 PI 進行表面處理後的 OCB 液晶，能有效的壓快其反應，並且縮短轉態所需要的暖機時間，使其更具備競爭力，然而若以將超過直徑 $3 \mu\text{m}$ 的能量處理 PI 膜時，卻有可能因為能量太強而破壞了 PI 表面結構，而造成無法轉態的情形出現，因此，逆未來能了解其破壞之化學鍵，而產生成核點的機制，我想也許就能更準確的控制表面處理的參數，而不至於因為破壞了 PI 的表面結構，而造成完全無法轉態的現象。

整個討論的過程，謝謝老師給予這次的機會，讓我能去參加 IEDMS 國際研討會，裡面有很多專業人士及國立高材生的實作報告，也許很多地方還是不夠了解及需要更深更深的加強，但在這次的研討會中，給自己多了很多機會去學習，回到學校與老師和其他的專題生同學一起討論，告訴老師這段時間所學習到的東西以及更多需要去改善的缺失，並從其他同學身上得到一些建議與改善的地方，因為有這樣的討論空間，才有互相學習的機會。

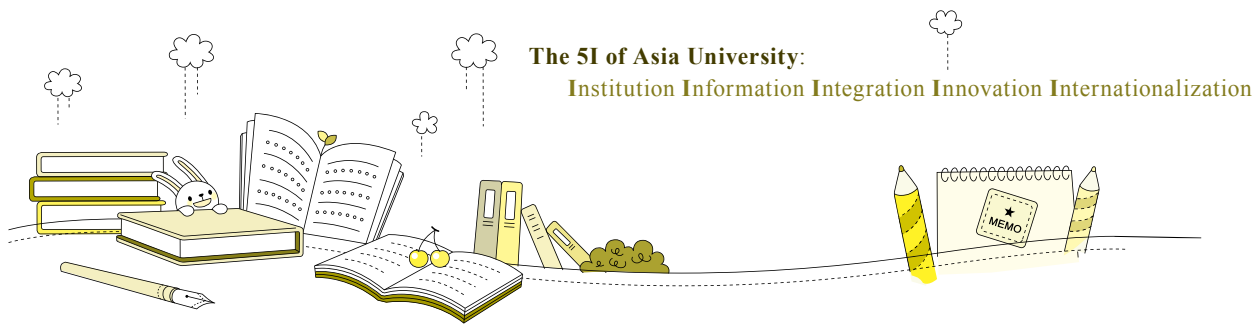


我的女兒予力 一個唐氏症家庭生活紀事

晁成婷 著 張老師出版
幼兒教育學系 林佩君 許珮甄 劉宛甄 陳怡均

根據成大醫學院所做的「國內唐氏症兒發生情形調查發現」，如果以台灣每年三十萬新生兒計算，一年有 350 名唐氏症寶寶出生，一天約一位。有 95 % 的唐氏症患者是第 21 號染色體發生異常而造成，台大婦科醫生在近七年診斷分析發現胎兒染色體異常病例，以唐氏症和三套體 18 症最多。母親懷孕 35 歲以下產下以上 2 種症狀機率达 80 %，唐氏症寶寶在出生到 2 歲前，容易因為嚴重心臟病死亡，存活中又有 1/3 到 1/4 有心臟病或伴隨其他慢性疾病，智障也是唐氏症的主要問題 - 隨著年齡的增長，因唐氏症患者智能發展較慢智商相對下降趨勢，但實際上唐氏症患者的生理、運動及社交仍然持續成長。一位唐氏症的媽媽曾經這麼說：「我生下她之後經歷過一段黑暗、絕望的心路歷程，但我不斷的提醒自己，不要灰心、不要放棄，我們的孩子並非無藥可救，只是需要更多的愛心、耐心及適當教育。」唐氏症的家庭中有 62 % 父母不敢再生育。

一般而言，大部份的人會認為高齡產婦生下畸形兒的機率較高，但唐氏症卻發生於 35 歲以下的孕婦，由於唐氏症的兒童從外觀上即能清楚的辨識，因此部分家長對於自己孩子是唐氏症寶寶難以接受也對於生育產生恐懼，台灣目前的醫療體制發展日益健全，對於特殊兒童的法令及保障也一直是以前美國為仿效對象，或許在制度上與美國仍有一段距離但也一直不斷的進步與改良，早期療育對於特殊兒童可能不能完全的追上同年齡兒童的發展但早期療育對於治療上的功能性及重要性是不可抹滅的，研究發現實施早期療育的唐氏症患者與未接受者智商高出 17 分左右，因此；早期療育仍有其實施必要性。

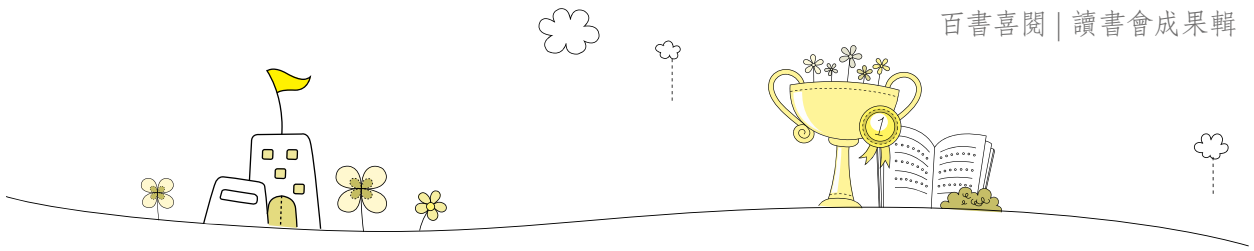


那一年 我們愛得閃閃發亮

坂江國香織 著 方智出版
幼兒教育學系蘇政輝

女主角笑子是一個義大利文譯者，有酗酒的毛病，情緒搖擺不定，三不五時要看精神科醫生。男主角睦月則是個內科醫生，男同性戀者，有個同性戀的戀人阿紺。睦月的母親認為，醫生是個講求「信任」的行業，一個醫生如果不結婚在社會上的信任度會被打折，儘管知道兒子是個同性戀者，還是三番兩次要求他去相親，而睦月也都去了，心裡盤算著反正事後再婉拒就是。可是這次他碰到了笑子，笑子並不在乎他是同性戀者，還說對做愛沒啥興趣，兩人竟然也就結婚了，對社會對家庭都有了交代。結婚的時候兩人還訂下協議，允許彼此都能有戀人。兩人也都掛念著對方的感情生活，笑子甚至主動請睦月的戀人阿紺來家裡玩，和他做好朋友，還不時提醒睦月可以去阿紺那裡過夜。睦月則找來笑子的前男友，安排他們去遊樂園玩。然而，這樣一個沒有愛情基礎，徒具形式的異性戀者和同性戀者組成的婚姻，理應也能擁有平淡而相安無事的生活，但兩人卻在傷害與被傷害之間行走著，因為有個東西悄悄地萌生了。「愛情」，這個讓人在傷害與被傷害中反覆浮沉都無法抑止的東西。笑子最後還處心積慮想生一個「三個人的孩子」——睦月、阿紺、笑子——的。

同性戀與精神病的結婚，這是一個很讓人覺得有趣的故事開端，這也是讓我對於這本書充滿了好奇心，繼上次看完了這位作者的神之船，便對於這位作者的文筆充滿了想像空間，那種寫著貼近愛情的心聲，是一種作者用筆處深深刻化在心頭中的感受，而這本書所給我的感受是，雖然愛情沒有對與錯，或者一定要規定於什麼關係才能夠有婚姻關係，我覺得愛情沒有如此強調的明文規定，只要兩位對方愛著對方，或者只可能是一種契約關係，就可能為了某種意義而產生婚姻，本書可能就是如此，但是到了最後，不介意對方的愛情對象是誰，或許只要你愛著對方，就可能感受的到很快樂了吧！愛是一種很難說明的東西，或許有時候愛情會昇華為親情，只是一種依賴的作用，對於這個人在你身邊，就會有種快樂幸福的錯覺，這種感受或許也是不賴的，反觀現代的速食愛情，這本書給予我非常深厚的體悟和感受。



雷射圖型化技術於薄膜電晶體製程之研究

資訊工程學系 薛羽利

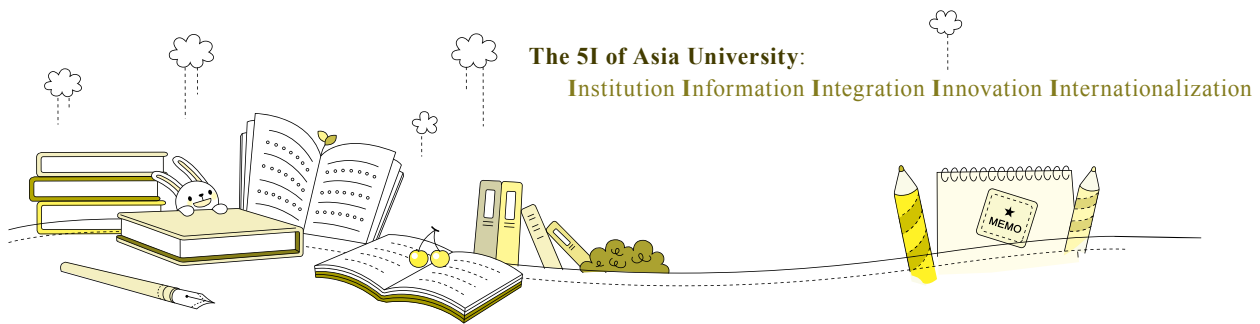
近年來隨著科技的蓬勃發展,日常生活隨處可見電腦的蹤影,人們可以利用便利的電腦來完成各種應用,顯示器則為人們與電腦溝通最重要之介面,液晶顯示器(Liquid Crystal Display)由於平面直角顯示,低驅動電壓、低功率消耗、重量體積輕薄、製作成本較低、無輻射危險以及影像穩定、不閃爍等優點,因此被普遍應用在電視及各種資訊顯示器上,在市場需求逐漸擴大之下,液晶材料及技術也不斷創新。

現階段的薄膜電晶體保護層上的 Via Hole 圖案化製程主要是使用微影方式製作,而傳統的光微影蝕刻圖案化製程需要許多步驟而且相關設備相當的昂貴。現在利用雷射直接寫入技術可簡化製程步驟、降低設備成本、提高製程效率同時減少酸鹼溶液的使用,將可有效降低薄膜電晶體的製作成本。此讀書會的研究目的是應用雷射直接圖形化技術於(Passivation Layer)上進行 Via Hole 圖案製作,雷射是使用 KrF (波長: 248 nm) 的準分子雷射, TFT 元件的保護層(Passivation Layer)材料是使用氮化矽 SiN_x 材料。

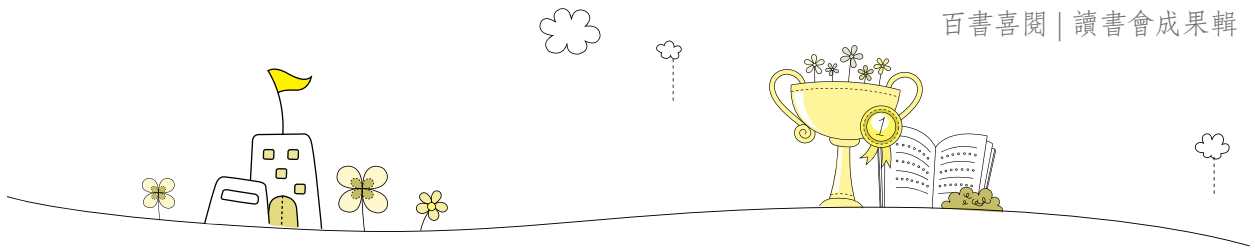
雷射圖形化技術是使用雷射直接對薄膜材料進行剝離,這個技術可用於玻璃基板上製作高解析度的圖形,應用雷射圖形化技術可將傳統需經光阻塗佈、曝光、顯影、烘烤、蝕刻、去光阻等多道步驟之光微影蝕刻濕式製程,減化為一、二個步驟之乾式製程,可降低設備成本及提高製程效率,同時也減少污染性酸鹼溶液的使用。隨著平面顯示器尺寸逐漸加大,利用傳統光微影蝕刻技術的相關設備將更加昂貴,使此新製程技術逐漸引起平面顯示器廠商的重視與引進。

目前 TFT LCD 產業中,薄膜電晶體(TFT, Thin Film Transistor)的保護層(Passivation Layer)上 Via Hole 製程主要仍採用真空鍍膜與微影(Photolithography)蝕刻圖案化製程技術製作。但是此製程有繁複的光阻塗佈、對位曝光、顯影與蝕刻等製程步驟,對良率與成本有著很大的考驗。隨著顯示器主動元件應用的多元化要求,具備低溫成膜、對基板低選擇性、與直接圖案化是未來具競爭性製程的基本條件。

氮化非晶矽薄膜電晶體(a-Si:H TFTs)目前被廣泛應用在 TFT LCD 顯示器上,傳統 TFT 的保護層是使用 SiN_x 材料, SiN_x 材料主要是使用 PECVD 等真空製程技術進行沈積的。SiN_x 材料的圖案化製程主要是使用傳統微影蝕刻方式所完成的,此傳統製程至少需要五個主要的步驟,包括光阻塗佈、曝光、顯影、蝕刻及剝膜等製程。如果使用光阻材料取代 SiN_x 材料作為 TFT 的保護層,將可至少省下曝光、蝕刻及剝膜 4 道製程步驟。次研究中使用了雷射能量密度 1350 mJ/cm² 照射一發及三發下所進



行的氮化矽材料圖形化 Via Hole 製作,再經由 SEM 觀察結果可以確認 Via Hole 的氮化矽材料被雷射完全移除,圖形化區域也沒有殘留被移除的氮化矽材料,。因此氮化矽材料非常適合使用雷射無光罩圖形化製程。此元件再經由半導體參數分析儀 HP 4145B 來測量此元件的特性,計算後可得此元件之載子遷移率為 $0.27 \text{ cm}^2 / \text{V}\cdot\text{sec}$ 臨界電壓為 2.5 V 。而使用傳統的微影蝕刻方式製作接觸孔所完成的非晶矽薄膜電晶體元件其場效遷移率及臨界電壓分別為 $0.18 \text{ cm}^2/\text{Vs}$ 及 3.5 V 。比較雷射直接圖形化技術和傳統的微影蝕刻技術可得知,雷射直接圖形化技術所得到元件之電性特質相似於傳統微影蝕刻技術的薄膜電晶體元件。使用雷射直接圖形化技進行氮化矽保護層接觸孔製作的非晶矽薄膜電晶體元件特性足以滿足在液晶顯示器上應用的需求。比較雷射直接圖形化技術製程與傳統光微影蝕刻方式進行氮化矽接觸孔製作之差異,由接觸孔接觸阻抗及元件特性量測可得知,雷射直接圖形化技術所得到之元件特性與傳統光微影蝕刻方式所製作元件之特性向近,且使用雷射直接圖形化技術將可減少製程步驟,降低製作成本,因此雷射直接圖形化技術在薄膜電晶體上製作上具有巨大的發展潛力。



爸爸可以和兒子做的 60 件事

陳睿 著 漁人文化出版

幼兒教育學系 楊千慧

這是一本敘述爸爸和兒子之間的故事，很平民化但很有趣。一些很平常發生的對話或是事情，都是可以促進親子之間的關係。

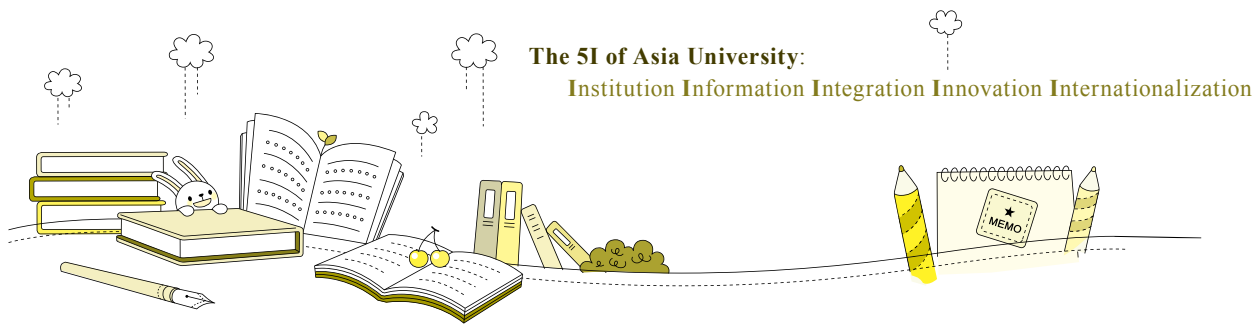
做爸爸的常常會覺得兒子是你的目中永遠都是長不大的小男生，但是千萬別把兒子當成小孩子了。他是男人，你就得用男人的風室對待他！把自己的腦筋動一動，想一想辦法，沒有什麼問題是解決不了的。花一點時間，和孩子做進一步的溝通，不露痕跡的教育，從日常生活中發生的每一件事開始做起，相信自己也相信自己你的兒子！

有一天，兒子一定會很大聲的跟你說：「爸爸，我愛你！」。

我們常常會看到父子之間的互動都是屬於偏向比較冷漠的感覺，但事實上這都是可以改進的，是可以從小開始培養的。看了這本書，我真的覺得很有趣，以不一樣的方式來教導天下的爸爸。作者把自己當成兒子的朋友，不把自己設定成一位嚴肅的父親，試著站在兒子的角度、試著不用死板的想法去評斷任何一件事，

試著聽聽看兒子是想說什麼、想表達什麼，決定要怎麼做，再把自己的想法表達出來給兒子聽，讓兒子知道你是怎麼想的，最後再彼此溝通後找出一個最好的解決之道，這樣才是最好的，不但有親子之間的互動而且想出來的方法是經過各方面的思考，想必一定是不錯的方法的！

「鼓勵兒子的方式，除了買禮物給他之外，更重要的事，從獎勵之中達到教育的目的。你一定要讓他知道——什麼才是他真正需要的？」



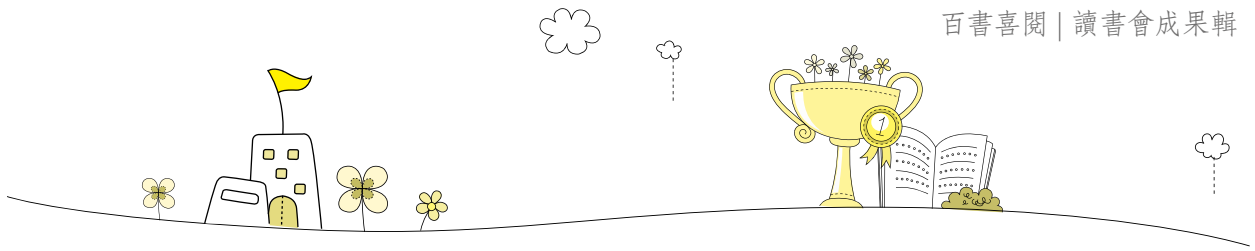
建置維基式教學知識庫 輔助適性化品格教育之研究

坂資訊多媒體應用學系 江健華

筆者在教育現場多年觀察，發現學生犯錯時的反應常是否認、推卸責任，深感學生需要培養「誠實」的品格，奠定未來良好品格基礎。品格教育非國小正式課程，教學課程由老師自行蒐集與設計，為使老師在短時間找到適合的教材，研究者希望導入 Wiki 網路協同創作品格教育教材、共享品格教育教材內容，形成一個 e 化知識庫，讓老師在需要時能快速找到合適的教材。

在發展「適性化品格教育」教案方面，藉由網站的討論區功能，讓需要建議的老師針對學生的狀況發問，由其他有經驗的老師提供建議，讓需要教學建議的老師，得到適性化的教學方案。

本研究以 MediaWiki 建置一個讓國小教師進行知識分享的品格教育教材知識庫，讓老師們能彼此分享教學技巧及方法。後續將持續對於此平台之推廣及使用分析，作更進一步、深入的探討。



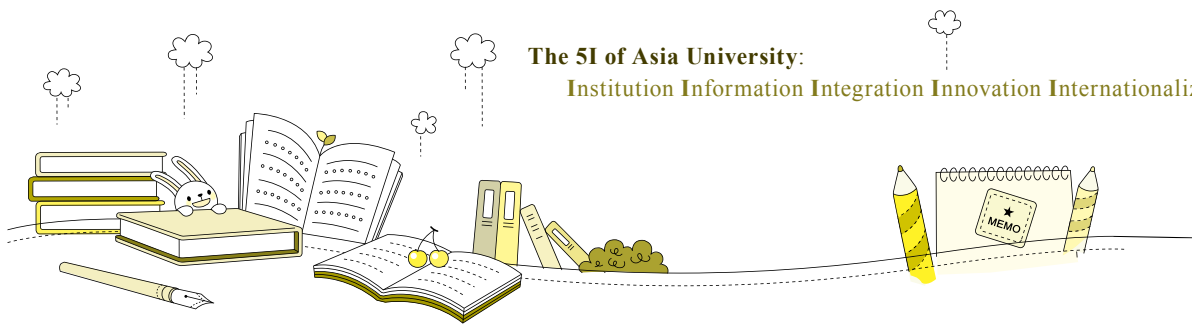
長頸鹿不會跳舞

Giles Andreae 著 華一出版

幼兒教育學系 盧欣郁

長頸鹿阿得是個高個子，牠的脖子又長又細，可是他的膝蓋向外彎的很厲害，還有腿也細的不得了。阿得可以穩穩的站著吃著樹梢的嫩葉，但他只要一跑步就會扭到膝蓋跌倒。每年都會舉辦叢林舞會，所有動物都在舞會上盡情的狂歡跳舞，卻只有阿得感到悲傷，因為牠的舞技很差勁。但阿得還是鼓起勇氣走向舞池，可是動物們看到阿得都大笑起來，說牠笨手笨腳的，還罵牠是笨蛋。阿得只好傷心的離開舞池，默默的走回家，牠覺得很悲傷也很孤單。牠走到一個小空地，蟋蟀看見阿得很難過並安慰牠、鼓勵牠，蟋蟀告訴阿得：「因為你是與眾不同的，所以得來點與眾不同的音樂。你要用心傾聽小草和樹木搖曳的聲音，對我來說，微風吹過樹枝的聲音是最甜美的。想像那可愛的月亮正在為你演奏，只要你真心渴望，到處都是優美的樂章。當我們找到自己真正喜歡的音樂時，無論是誰都可以成為最棒的舞者。」於是阿得開始動起身體，隨著音樂的節奏，牠的蹄子開始在地上畫圈圈，脖子輕輕的搖晃著，尾巴也在轉圈圈，牠將手臂向外一拋，任意揮動著，做了一個後空翻。阿得高興得大叫：「我在跳舞！我在跳舞了！我真的在跳舞了！」所有動物都看見阿得在跳舞，大家都驚訝說：「真是奇蹟呀！我們一定是在做夢，阿得是我們看過最棒的舞者！」大家都問阿得是怎麼做到的，但阿得有禮貌的彎下腰鞠躬，牠說：「當我們找到自己真正喜歡的音樂時，無論是誰都可以成為最棒的舞者。」

我個人很喜歡這本書也認為它是一本很好的書，我覺得它的文字很優美以外，也很貼近日常生活。我們的生活中有很多像阿得一樣的人，一開始都對自己很沒自信，覺得自己很沒用，甚麼事都做不好；但也有很多像取笑阿得的動物們一樣，嘲笑別人的不好、看不起他人。藉由這本書的故事，可以告訴小朋友，不管是人或是動物、東西，都各有其特色，每個都是獨一無二的，不能因為別人的缺點而取笑他人、看不起他人，這樣是不對的，我們要給予小朋友正確的觀念，並教導他們如何看待別人的優、缺點，同時也要告訴小朋友，別人好的優點我們可以加以學習；有不好的缺點，除了不學習以外也不能批評他人。還有我們每個人都要對自己有信心，即使有不好的地方，也不要害怕去表現，只要肯努力、肯付出，沒有甚麼做不到的。「天生我材必有用」，因為我們每個人都是獨一無二、與眾不同的，所以要來點另類的，展現自己的與眾不同。



論文寫作

坂資訊多媒體應用學系 林智瑩

這學期有幸蒙時老師指導論文寫作，觀摩學長、姊的研討會論文寫作發表歷程，及其他同學的資訊科技能力，實在獲益良多，自己從剛才研究所時的毫無頭緒與恐慌，現在總算理出大方向來，審視這學期自己的成長、進步歷程，實是滿載的行囊與收穫。

一、以 Web2.0 的概念建置教學法知識庫

一開始，老師先介紹學長的「以 Web2.0 的概念建置數學教學法知識庫」，以國小五年級數學科南一教材「快慢的比較」為例，恰好我是國中數學領域專長，學長的研討會論文讓我對投稿研討會的相關細節，稍微有了初步的概念與想法。

二、精讀相關論文

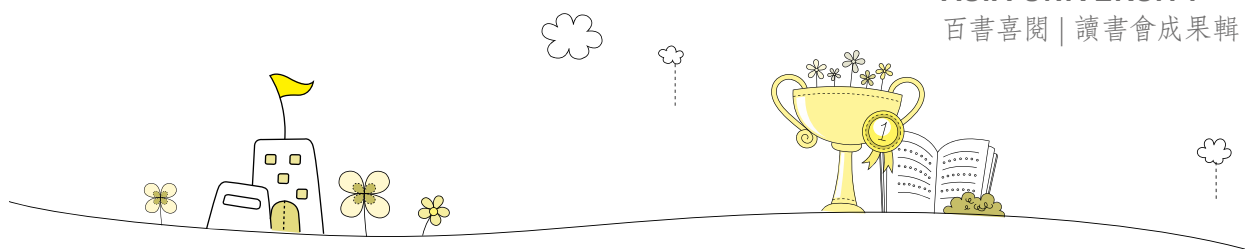
之後老師先指導我找篇國中數學某一我有興趣研究的單元，與論文題目方向，先精讀之後，整理出整篇論文的大綱與重點，此篇論文題目「數學低成就學生一元一次方程式補救教學研究」，其中作者也編了四份前後測試卷，藉此掌握補救教學前後學生進步的幅度。

三、編寫前測試卷

因此，我也針對一元一次方程式，先就三大類型編了一份試題：(1) 化簡一元一次式，(2) 解一元一次方程式，(3) 解一元一次方程式應用問題，以此對我任課的班級做了一番檢測，從中釐清學生的錯誤類型與迷思概念，以及學生該具備的相關先備知識與能力。

四、針對解分數型一元一次方程式的教法做比較

在對學生做前測時，發現部份學生在解分數型方程式時，答題率與答對率偏低，而解一元一次分數方程式有二種方法：(1) 直接移項運算，(2) 先全式整數化；我從任教的班上學生約末挑出十位，數學成績較不理想，但仍有心向上學習的同學，分成二邊能力相當的小組來做試驗：分別用二種方法，重新教過一次，教完每次都給予相似的類題練習，結果後者的教學成效比較顯著，尤其在難度較高的題目更甚，所以我鼓勵學生多用全式整數化的解題步驟與技巧。



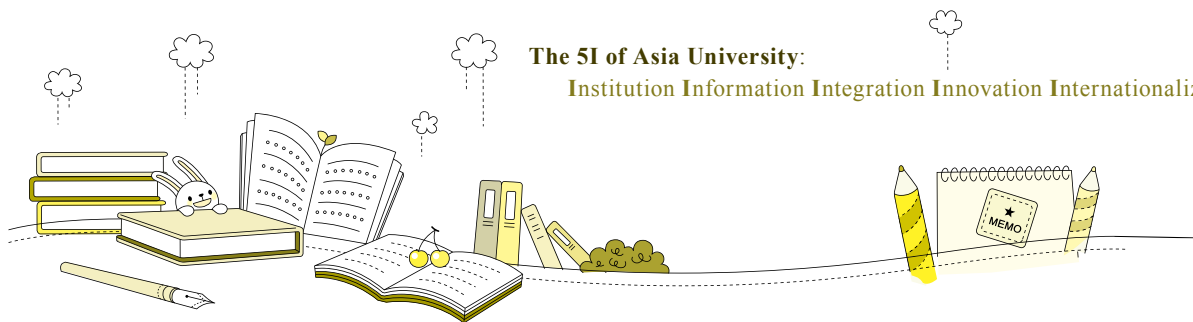
五、找出論文方向

在我確定做一元一次方程式的相關題材研究之後，老師指導我先找出三十篇左右的相關論文，將這些論文規類分成三種類型如下：(1) 補救教學方面，(2) 錯誤類型分析與迷思概念，(3) 教學方法研究；接下來我可能就這三大方面，找出對學生的學習最有幫助的方面下手，期待能和學生一起教學相長，畢竟知識是改造命運的鑰匙，知識是解除恐懼的良藥，知識就是力量。

六、提出嶄新的論點

蒐集了多方的論文，我發現針對的學生對象大約分兩種：1. 普通學生，2. 數學低成就學生（或數學學習障礙學生），然後採用其他領域融入，或者用當地文化情境融入數學教學的範圍，也有在職國中教師針對任課地區學生狀況的研究與分析，甚至於學生具有的先備知識或起點行為能力也是值得一探的論點；而時老師也提供了一個大方向：提醒我資訊教育部份，不妨可從比較新的題材下手，如社群網路、google 協作平台、部落格、facebook……等，這些都會是新的論點與貢獻呢！

除了上述之外，時老師也介紹我們研讀相關方面的書籍，如：張絃炬教授的「抽樣方法與調查分析—理念、設計、分析、實例」與統計相關書籍，還有著手研究方法論的書目，在這期末，對自己這半年的回顧，心中湧現了很充實的一份感覺，在老師的諄諄教導之下，已邁入職場工作五、六年的我，又能重拾書本，得到莫大的成長、歷鍊與進步。



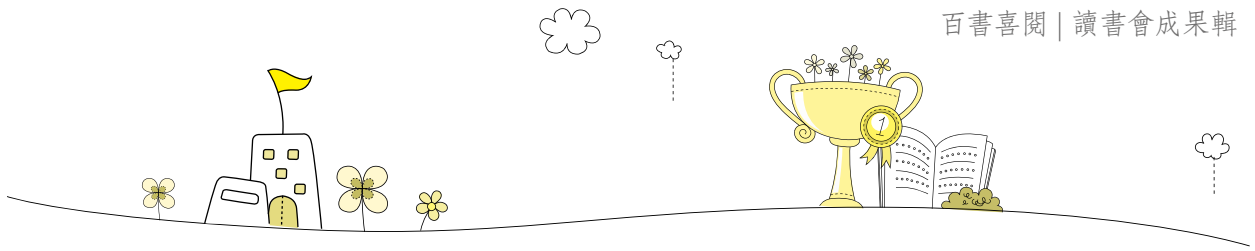
阿虎開竅了？

Robert Kraus 著 上誼出版

幼兒教育學系 楊一庭

阿虎什麼事都做不好。他不會讀書、不會寫字、不會畫畫，他吃東西也很邋遢。而且，他從沒開口說過一句話。「阿虎是怎麼回事呀？」阿虎的爸爸問。「沒什麼啦！只是比別人慢一點開竅。」阿虎的媽媽說。「那就好，慢一點總比永遠不開竅好。」阿虎的爸爸想。白天，爸爸盯著阿虎看，看他開竅了沒有；晚上，爸爸還是盯著阿虎看，看他開竅了沒有。「你確定他真的會開竅嗎？」爸爸問。「我們要有耐心，你一直盯著他看，他就不開竅了。」媽媽說。所以阿虎的爸爸看電視去了，不再一直盯著阿虎看。下雪了、樹發芽了，爸爸沒盯著阿虎看，但阿虎還是沒開竅。有一天，時候到了，阿虎開竅了！他會讀書了、也會寫字、畫畫了，他吃東西乾乾淨淨。他也會說話了，而且不是只說一個字，他說了一整句。他說：「我都學會了！」

看完這本書後，從書中可以知道作者把小孩子比喻成阿虎，現代社會中有很多的父母都像阿虎的爸爸，擔心自己的孩子是否開竅、會不會跟不上別人家的小孩，或者是擔心自己家的小孩會輸在起跑點上，但看完這個故事後，其實不用太擔心小孩開竅了沒，只是時間早晚的問題而已，有一句話：「大器晚成」，每個孩子在不同的階段都有不同的發展，做家長的不能逼迫孩子，這樣不但沒有好的學習，反而揠苗助長，會造成反效果，使得孩子排斥學習。家長可以依孩子的興趣、愛好去培養孩子，如此一來，孩子會更快樂的學習，也會達到很好的學習效果。



數位藝術概論

坂葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 周士邦

現代資訊面臨過度氾濫的問題，因此數位藝術的概念必須要能「數位」、「藝術」兩者兼顧，而探討這領域的演進過程，便可對其更加以整理和歸納。

數位科技日新月異，因此轉化了藝術的本質。探究藝術的起源，我們現在所認知的藝術型態，在當時只是附加在日常、宗教或政治上，藝術在從前並不重視，人們重視的是實用性。經歷了文藝復興，藝術家的地位開始提升，開始具有社會地位。17世紀末「純藝術」一詞開始出現，藝術也因此漸漸自立門戶，而藝術真正開始獨立是在1715年被放到與科學、哲學等相同地位。藝術正名了以後，開始有了供民眾參觀的美術館、與宗教無關的音樂會等等都在此時開始萌芽羅浮宮便是代表。從法國大革命開始又將藝術書原有的功能性、宗教性、政治意識解放，藝術開始以美感為主軸。隨著之後大眾媒體的普及，大眾文化開始取代了菁英文化，網路媒體成為藝術的新平台，團隊共同創作也成了趨勢，以及資本主義產物下商業化藝術的出現。

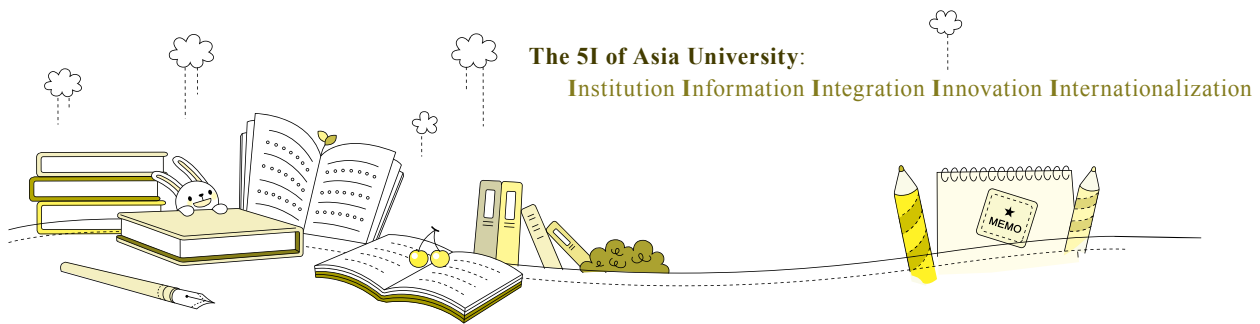
數位藝術的發展伴隨著電腦的發展而演進，它的演進是一些系統、公式和演算法。電腦的演進由早期純粹算數，到二次大戰開始投入大量的資本來研究，讓電腦更蓬勃地發展，而之後在電腦演進至今的過程裡，IBM占了很大的功勞。數位藝術的發展當中，具有代表性的藝術家像是：數學家班·賴波斯基所創作的「示波」，至今仍有許多藝術家和工程師廣泛使用；賀伯特·弗蘭基推出了第一本專門研究與探討數位藝術的書籍；約翰·惠特尼將軍用的電腦瞄準器改裝，成為電腦動畫機，成為具有代表性的動畫作品；麥克·諾因作品與主流藝術接近，被公認為第一位數位藝術家；查理斯·蘇黎的「演算繪畫」成為早期3D立體圖像作品的代表。

綜合早期的數位藝術作品必須克服許多技術上的瓶頸，他們其實就像文藝復興時期的藝術家一樣，必須突破許多許多技術才能孕育出新的藝術思維。

數位藝術的領域十分的廣闊，尤其現今資訊媒體普及，藝術定義更是無遠弗界，像是近代十分有名的中國藝術家蔡國強，他的藝術風格就不局限在中國，他的藝術領域十分廣，他更有一個稱呼，叫做「無法被歸類的蔡國強」。

網路時代的來臨，任何一個擁有電腦、網路的人，都有機會在網路平台上展現自己創作，這正是一個藝術隨處可見的世代。

從藝術的演進，直到與數位化世代的重疊，產生出的火花真是令人感到不可思議，應該是說，這是時代不斷進化，人們不斷追求得來的結果。單單這十幾年，從小所接觸的藝術，卡通，進步就突飛猛進，



這都是 CG 的功勞，最早華特迪士尼所製作的卡通都是手繪的，日本的吉普利工作室也是如此，衍生到今日隨便一齣放送的卡通影像，特效令人嘆為觀止了，但 CG 還是給了動畫界很大的衝擊，我想這是數位化的時代，對於一些傳統藝術必須接受的命運。十多前的動畫，和現今的動畫以大大不同了，宮崎駿算特例，據說他的動畫仍然是純手繪，但這已不是時代的趨勢了。

數位化的東西可以快速運算一些手工無法快速達到的效果，一個指令也可以輕鬆達到想要的藝術效果，但這些都是人設計好的程式，設計出這個程式的人，他善用了電腦這個器具，呈現出他想呈現的藝術效果，但相較於後來的人，因為都設定好了，若是無法突破這個程式的設計邏輯，那便無法有所創舉，這就是我認為數位藝術最容易達到的極限，那就是使用的器具。早期的人都是靠雙手傳承，而現在機械式、公式化的器具，讓許許多多的東西都標準化了，電影、動畫、繪畫、音樂，為了商業而藝術的人，為了突破而藝術的人，無論如何，這都循序漸進衍生出這個時代的藝術風貌。

在瞭解了藝術和數位化的流程，兩者綜合在一起，我認為差別在於工具上的不同，但萬變不離其宗，數位藝術作品還是擺脫不了傳統的一些該有的藝術價值，像是表現出當代的文化或者藝術家本身的精神。

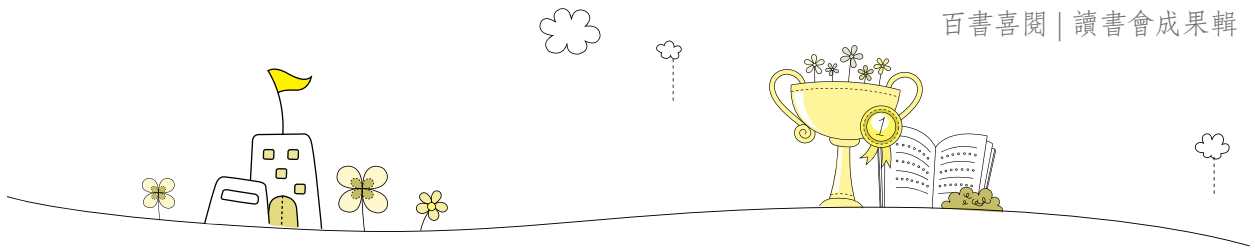
1970 年以前，數位藝術在藝術圈仍不被接納，1971 年後，經歷 Intel 的迷你電腦逐漸問世，蘋果電腦推出個人文書機、微軟的作業系統，再到 IBM 將個人電腦款式的標準化，1990 年幾乎今天重要平面出版軟體都已在市場上出現，接著數位藝術便開始崛起。

個人電腦開始普及，數位影像處理很快地成為數位藝術的大宗。以攝影為基礎的藝術作品類型：像李小鏡的影像捏造、南西·布爾森的影像重組、因納茲·凡·藍斯委爾迪的影像修飾，以及卡漢斯的影像虛構。陳界仁以電腦修改歷史刑罰照的方式，將殘酷化為詭麗。張宏圖利用逼真虛擬影像，塑造時空的混淆之感。史瓦茲以理性、科學分析所呈現的獨特影像藝術。

另一種數位藝術是以電腦語言為主要的作品，這類型的藝術家將數位科技的規律、系統來突顯獨特的美學觀，其中哈羅德·科漢德將電腦不再是工具而是藝術家，讓電腦經由他下的指令，創作無數的畫，工程十分浩大。由於撰寫運算式十分地繁瑣，因此沒有大多年輕藝術家願意嘗試這個方向的藝術創作，但隨著時代的轉變，數位圈和藝術圈也互相交流互相整合。

近十年，數位在藝術界已有的很大的突破，而數位科技就像傳統的畫筆一般，都是創作的工具，已被廣泛的利用於藝術創作上。

電腦的發展和普及，十分地戲劇化，尤其它的演化過程就在不久之前，蘋果二號一賣便賣了十六年，對今日的電腦型號而言，同一型號能賣十六年，確實是相當難得的事情。而今日我們大家都能逛著電子街採購電腦配備，並且自行組裝便宜的電腦，都是拜 IBM 花大量時間研究出的規格化所賜，不然只能買組裝好的電腦，而且又昂貴，相信不是每個人都吃得消得，個人電腦也不會像今日如此地普及了。可惜 IBM 沒獲利，倒是讓比爾·蓋茲大賺一筆，直到今日他仍是全球首富。



時常使用的繪圖軟體 Illustrator, 竟然在我出生的那年就出產了, 這也是我從未思考的事, 數位藝術竟然演變得如此神速, 而書上所寫的事件, 也離今日愈來愈近, 讓我覺得接下來的日子, 就要有深入其中的心理準備。

電腦軟體和程式愈來愈健全, 也使得人人都能輕鬆地畫畫, 不用買白紙、畫筆和顏料, 隨時想畫就能自由自在的畫。但繪圖軟體的普遍, 也造成一些技術上的氾濫, 因此要脫穎而出的作品, 還是要有獨特的畫風, 充滿韻味的筆觸, 以及有創意的思維。

網路科技的發展, 從觀念性上引導著網路與數位資訊處理的演進。然而在網路概念實務上的成就, 才是必須首推美國國防部在 1958 年成立的 ARPA(Advance Research Projects Agency) 部門。

1962 年, ARPA 的首長詹姆斯·黎克萊德 (James Licklider) 提出將全國學術與研究單位的電腦連結起來, 成立一個系統來分享研究資源的概念。ARPA 成功地串聯三十個美國學術以及科技研究單位, 其中的 BBN 科技公司的工程師雷·湯林森 (Ray Tomlinson), 透過 ARPAnet 寄出了有史以來第一封電子郵件, 也首創「@」的符號。接著也逐步建立 FTP(檔案傳輸協定)TCP/IP(傳輸控制協定 / 網際網路協定) 等等各種傳書與通信標準。網路雖然在學術界和研究界已經被接受, 但由於早期的網路還是非常不人性化, 因此離大眾化還有一段距離。

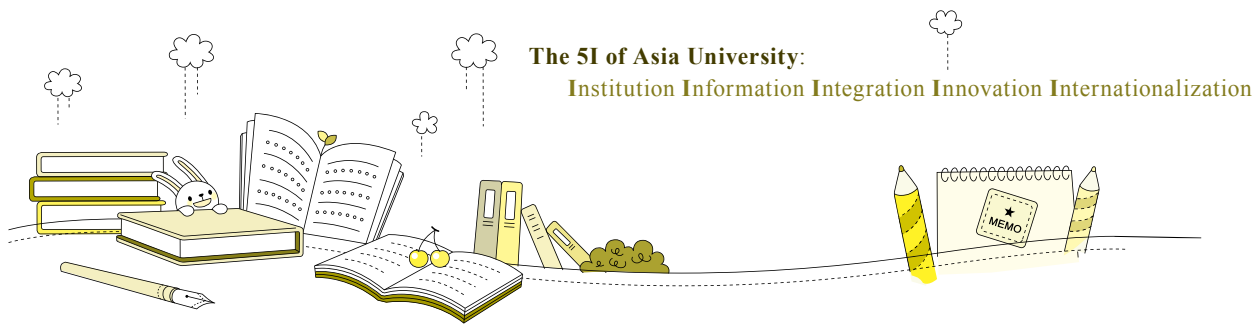
直到 1989 年英國的物理學家提姆·博那斯·李 (Tim Berners-Lee) 研發名為全球資訊網 (World Wide Web) 的伺服器 (Server) 軟體系統。以 URL(統一資源定位器)、HTML(超文件標記語言) 以及 HTTP(超文件傳輸協定) 為基石, 到全球資訊網問世、美國解除對網路商業行為的管制, 網際網路開始急速地蔓延全球。

接著便有所謂打破傳統書籍或影片的線性架構, 像是樹狀、矩陣狀、分裂狀和非線性組織, 稱之為超文件和超媒體的網路藝術作品形成。

而在網際網路發展之期, 科學家們很快就發現到, 除了可以蒐集和分享的電腦系統, 也可用來做通訊和傳播, 因此電子信件理所當然地成為大眾溝通的媒介, 也成為網路藝術家創作散播的媒介。無可否認在這資訊爆炸的年代, 網路提供了藝術家發表和交流的平台。

電影科技的發展, 是由連續性的靜態影片構成的, 造成視覺暫留。1888 年愛迪生發明了第一台攝影機, 七年後由盧米埃兄弟發揚其技術, 影響了電影之後的發展。1923 和 1924 電子系統崛起, 造就了電視的實用與普及。而在動態影音發展起來之時, 藝術家也不停的研究影像的語言與公式, 直到今日。

戰爭創造了許多科技, 就連網際網路也不例外, 網路縮短了空間和時間的距離, 造就了人們的許多便利, E-MAIL(電子郵件) 更取代了傳統信件, 以前要寄一封信到美國需要許多日子, 現在到國外的電子郵件不用五分鐘便可送達。



不過科技的演進當中還是有些迷失，在這我舉個林佳漢老師的例子，他曾在課堂上說過在學生時代，與美國筆友通過信，本來是傳統郵件通信，當時的他寫一封英文信要花相當的時間，不過送出到回信所耗時間相當長，因此會有足夠得準備機會，而電子郵件普及後，美國筆友回他信的時間很迅速，會變成很急迫，畢竟美國人回英文信一定比台灣人寫的快，而這段緩衝期不見了，因此林佳漢老師覺得這樣是較無趣的。

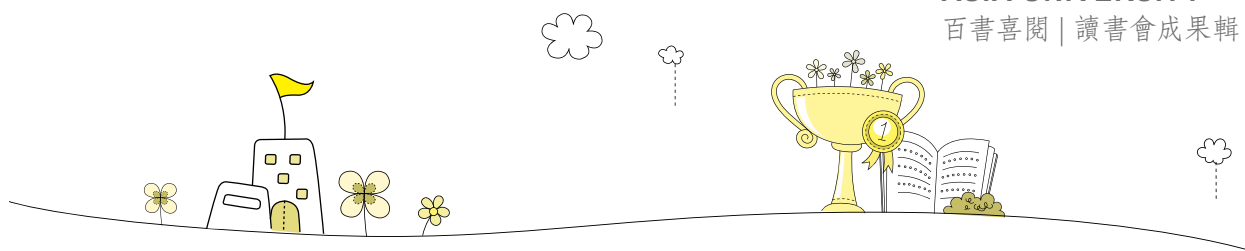
網際網路也造就了許多插畫家的成名，Blog(博客) 的發達，造就像彎彎那一類的人更迅速地廣為人知。電影發展至今一百多年，一直由商業化的大老好萊屋主導著，其中電影的手法、各類劇情，都已經有個不成文的公式，不過今日拜 CG(電腦動畫) 所賜，很已呈現出很多新的分鏡和畫面，比方說用電腦模擬鏡頭在雨滴上從天而降，或者像一些毀滅世界的電影，模擬出大家熟悉的城市，然後天崩地裂或是彗星撞地球，快樂地爆破城市，造成一種新的視覺饗宴。

網際網路十分發達，發達到無孔不入，人活著感覺無法跳脫出這個束縛，尤其現在網路上鄉民還有所謂的人肉搜尋，那便像駭客任務裡的史密斯，無論你逃到哪裡有人的地方，他就可以掌握你的行蹤，這到底是好還是壞，無論如何，人類被網路統治地十分愉快。雖然說科技始終來自於人性，但總有一天科技會取代人性，普通人的腦細胞會變成 0 和 1 一樣地簡單，少數高智慧的人類會不停地研究更人性化的器材。

攝影藝術的發展，是因為攝影技術普及的緣故，而攝影技術的普及的最大原因，則是 SONY 公司所推出的 Portapak，Portapak 不須沖洗增加即時性，磁帶的成本不高，能以錄放影機和電視觀賞，增加流通性，最重要的是它簡化了製作與發表的程序，降低了技術門檻。之後更推出手持錄影機，結束了 16 和 8 釐米攝影機的霸權。

隨著家用錄影設備的普及，電視文化的藝術作品也隨之出現，因為人們也主動利用攝影機創作和提供訊息。而這個時期的藝術家，運用電視科技來評析電視文化，以矛盾的方式呈現錄影藝術，白南準便是其中的代表人物。

錄影藝術廣為流傳後，也奠定了他在藝術主流的地位，此後便開始醞釀出許多延伸至今的電影手法，像是紀錄片的手法。隨著電腦軟體的各種進步，也改變了動態影音的風貌，其中包括 CD 和 DVD 的推出，動態影像的攜帶更方便，Adobe 公司推出的非線性剪輯軟體 Premiere，對於影像的呈現有很大的影響，Mini DV 數位錄影帶的問世，讓一般大眾也可將影音資訊轉載到個人電腦內從事剪輯和輸出。



在動態影像藝術，非線性剪輯佔了很重要的地位，也衍生出許多電影手法，另外也有結合電腦互動的呈現，以及利用投影機製造出場域效果的影像藝術。

軟體藝術的界定，第一個原則轉體程式應由創作者親自撰寫；第二個界定原則便是功能性，也就是撰寫程式軟體的意圖；第三個界定原則是原創性。

近年來軟體藝術的新名詞，就是產生性藝術，它的概念，並不受限於視覺藝術；它在音樂、建築以及設計界，也成為廣泛討論的議題。

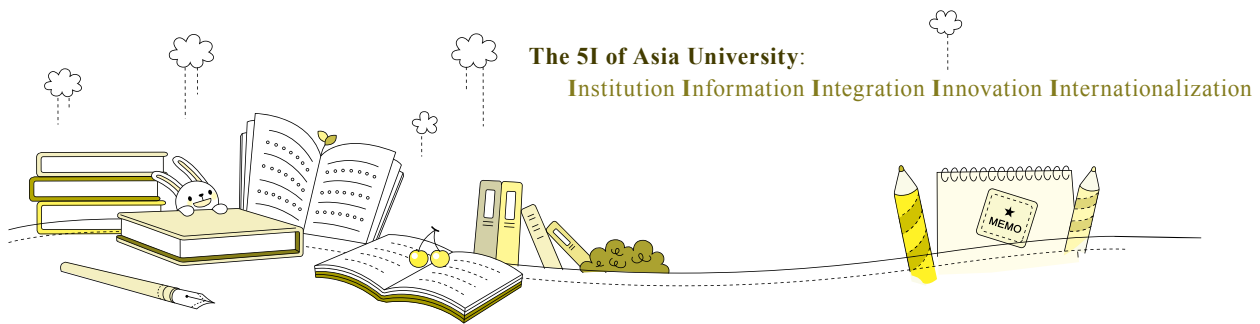
軟體藝術和產生性藝術同樣都以可變統計和運算為基礎，曼菲·摩爾在 1975 年指出，這種創作方式，可畫分成兩個不同的方向：其一就是以數學程式的視覺化為導向；第二種創作方式，則是以藝術家自行設定的邏輯為藝術創作基礎。整體而言，軟體藝術作品從許多不同方向，都造成了當代藝術體系的考驗。

無論是非線性的剪輯，或者手持攝影機的推出，都是促使動態影像達到通俗的重要因素，廣泛推崇的技術，便可不停地發展他的藝術性。

延伸至今，第一的電影業是佔據主流的好萊塢影業，凡有電影的地方無人不知。這裡出產轟動大片，諸如《蜘蛛人》(Spiderman) 與《神鬼奇航》(Pirates of the Caribbean) 等，這些大片的製作費用達數億美元，在全世界的收入達幾十億美元，續集幾乎沒完沒了。(肯尼斯·杜蘭，2007)

好萊屋是電影業的主流，無疑也是動態影像藝術發展最熾火純青的地方，就像羅馬時代以羅馬為中心，動態影像藝術時代則首推好萊屋。好萊屋著名的便是高成本的製作金費，龐大的技術人員，呈現出浩大的場景，但這其中也有一些疑點，真的是什麼樣的影片，都需用到浩瀚的場面，以及震撼的爆破？答案當然不是，過多的使用只是濫用而已。好萊屋中以爆破場面聞名的麥克貝 (Michael Bay)，在絕地任務 (The Rock) 中運用得恰到好處，搭配著劇情讓觀眾高潮迭起，但到了他後期的作品變形金剛，分鏡和敘事方式仍是一如他往常的片子，過度的爆破，為了浩大而打造的大型場景，不過虛擬動畫的變形金剛，掩飾著他的相同公式，也得到廣大人們的喝采。

正因為在影劇院發行新片的風險很大，成本昂貴，所以製片廠被迫心向大片，製作吸引最多觀眾 (或曰最低公約數) 的產品。然而即便如此，大多數片子在影院裡是賠錢的。盧卡斯經手的大片比誰都多，他對《每日多元》(Daily Variety) 這樣說：「我們不想拍電影了。我們要進入電視。」他表示，與其花一億美元拍一部電影，再花一億美元把它發行到電影院，我們不如做 50 到 60 個片子在電視上播放，並在互聯網上發行。至於說未來觀眾到電影院看電影，盧卡斯說：「我認為那將不再是一種習慣了」。(肯尼斯·杜蘭 2007)



互聯網是一種新的影視媒介,象徵著數位影像的發展走向新的局面,從上面以星際大戰成名的導演喬治·盧卡斯所言,將來會愈來愈走向小成本大製作的獨立製片。

軟體藝術的界定,範圍其實很狹隘,或許是它被分門別類的關係,不過就它的定義看來,麥可·諾和班·賴波斯等等的拓荒者,他們全都算是軟體藝術的藝術家,因為當時沒有微軟開發的 Windows 更沒有 Adobe 開發的影像軟體,所以他們理所當然都稱得上是,由製作工具到呈現作品的軟體藝術家。

軟體藝術一詞問世並不久,想必是現代藝術層出不窮,許多類型的藝術已然飽和,才又有這種復古式的作法。但想想,人必須從製作工具開始,接著再用自己所作的工具來呈現藝術,這只是一種結合兩邊領域的方法,說穿得並無任何特別,就像數位和藝術這兩者構成的數位藝術,軟體藝術充其量只是個現代新有的名詞,在數位藝術發展時已經經歷過了,如今卻又重新歸類在數位藝術當中。

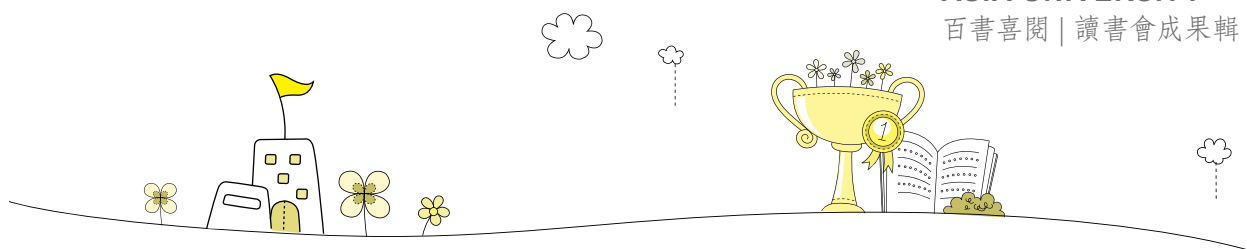
開發軟體和撰寫程式語言的人,工科背景的一定占大多數,而他們腦子裡的邏輯概念、排列組合和運算式,這樣的人呈現的作品,真的就算是藝術嗎?很多純藝術家一定不能認定它是藝術,那只是一種新的工具呈現的一種效果。不過現代藝術裡本來就見怪不怪,很多事情墨守成規去看,便看不到真正的藝術。

被一片葉子迷惑的話,就看不到樹。被一棵樹迷惑的話,就看不到森林。別把心留在任何地方,在不知不覺間....就會看到全部。也就是說呢....這才叫做「看」。(井上雄彥, 1998)

因此這都不要緊,任何作品都是藝術,也可能任何作品都不是藝術,因為藝術這個詞本來就是人所定,軟體藝術很大的因素只是一種新的行銷噱頭,就像穿著喊出復古風、食品提倡手工製作是一樣的道理。

參考文獻:

1. 肯尼斯·杜蘭 (2007) 美國電子期刊, 獨立製片的興起
2. 井上雄彥 (1998) VAGABOND, 集英社, 日本



孩子們的秘密書信

坂艾蜜莉·雷格 著 大地出版

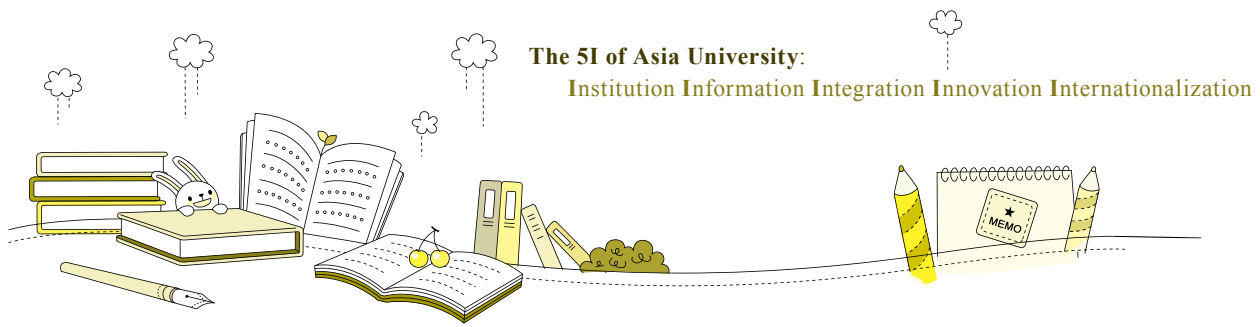
幼兒教育學系 杜慶齡 黃佩珊 許美玲 幸彤 陳少騫 姚廷蔚

作者艾蜜莉·雷格的小說《路琪和她的朋友》問世以來，世界各地有數以萬計的孩子通過寫信向她吐露心聲，也許是世界上收到孩子寄來最多信的人了。書本主要是作者從數十萬封青少年的來信中摘取部份編寫而成的心靈故事。這書涉及的問題十分廣泛，青春期的叛逆、疾病、父母離異、戀愛、性、離家出走、吸毒、自殺，幾乎包括了孩子們成長的過程中的所有問題。雖然只是眾多信函中滄海一粟，卻是如此的真實感動。書中每一書信，都是孩子心裏的話：「我的父母不了解我，不體諒我，不像以前那麼愛我了」，「他們都只會看我不好的東西，考到 95 分，就說為甚麼差 5 分都拿不到；考試成績第二名，就責備說你怎麼就排不到第一名」。這些都是小孩的心底話，因為小孩害怕表露自己的情感，所以作者寫了這一本書，讓小孩了解自己的父母，也讓父母更了解自己的孩子。

剛開始看這本書，以為書的內容全都是以書信的方式來寫，原來作者每看完一封信，都會在信的後面作一個結論，以一個母親的口吻來分析孩子們的行為和心理，並坦率地講述了自己在處理家庭問題時的種種失誤，讓家長更容易去了解自己的孩子。作者的用心很明顯，主要是要喚起人們對孩子的關愛。盧蘇偉有一個名言：「不要看孩子不會甚麼，只要看孩子會甚麼」。主要也是講父母對孩子的教育方式過於嚴苛。

當我們還是兒童時期，也常常埋怨父母對自己的不了解、不諒解、不肯靜心的聽聽我們心底裏的聲音。「為什麼人家可以去玩，我就不行。」「我的同學都有了這一台新的玩具，我也要一台。」總是抱怨說要那樣做那樣，父母不給就是對我們不好，不疼愛我們。也因為我們都愛耍嘴皮，最後的下場當然是被罰。到國中，簡直像陌生人一樣，每天的說話量少之又少，有些時候，甚至一天也不會對彼此說話。我們有我們的學業，父母有他們的工作，見面機會可能也只是在家用餐時才能見面。這種情況，也使我們和學校的同學和外面的朋友比較親近，常常聯群結隊，到外面四處遊蕩，心裏想著，反正回家也不會見到父母，一個人孤獨，倒不如跟朋友在外聊天來得好。當我們漸漸長大，才慢慢明瞭，其實我們跟父母缺乏的就是溝通。人長大了，不會在只是為自己著想，開始關心身邊的人。

因為我們都有著相同的經歷，讓我們對這本書產生了共鳴，好像自己是故事中的人物一樣，每看一封書信，像在說以前的我們，那種心情到現在還歷歷在目，像在嘲笑當年的愚昧。書中的一字一句都是作者從信中所看到孩子寫的心情，經過自己的判斷，加以修飾，以一個作為人母、一個理性的小說家、一個客觀的心理家來解說每一封書所存在的意義，以文筆家常，表露無遺地寫成一本具有教育意義的書。雖然這本書沒有很高超的寫作技巧讓人看得疑惑盡是，也沒有高深的字詞讓人一邊看一邊查字典，只是用很平常的語言，家常話語，卻有如此美妙的魔力，引人入勝，把最簡單的話語，帶出令人深刻的印象，教人道理，解人煩憂。她的苦心到底是為了甚麼？只不過想讓父母更了解自己的小孩而已。因為她知道孩童的發展是很重要的，每一個細節都不可以錯過，有良好的發展，適當的環境，父母的關懷，缺一不可，而父母卻是影響孩童最關鍵的心物，少了父母的呵護成長，從旁提點，都會有可能影響孩童的人格氣質，這樣對於日後要自我獨立有很大的影響力。所以，要使孩童健康成長，首要的條件是父母親給予最大的關愛與照料。



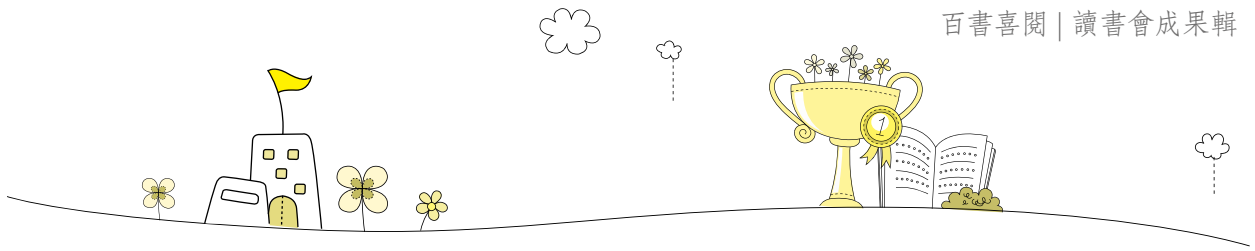
使用維基提示法 加強國小學童寫作能力之研究

資訊多媒體應用學系 時美梅

本研究旨在透過 Moodle 數位教學平台，以維基 (Wiki) 共筆及資訊交流的概念，設計並實施寫作教學數位課程。透過互動式雙向溝通教學模式，運用國小學童豐富的聯想力與敏銳的觀察力，幫助學生：尋找思路、蒐集寫作材料、建立文章大綱、增進寫作的表達能力。在有限的寫作教學時間內，引導學生從字詞到文句，延展寫作觸角，串接文章內容，寫出結構形式完整的篇章。

針對國小第二階段學童所應具備的寫作基本能力，學習理論以及適當的寫作教學方法原則，資訊科技融入寫作的方式與成效，進行文獻蒐集與探討。在研究過程中，以準實驗研究法為主要研究方法，期使學童透過系統化、多元化、趣味化的學習策略，一步一步建構起穩健的寫作根基，提高寫作能力。

為達上述研究目的，研究者設計一份教材，發展一套教學模式，以南投縣某國小五年級一個班級共二十五位學童，依學習成就分成低高成就表現兩組，進行寫作實驗與評量，並深入探討其對學童寫作能力及寫作態度的影響。



數位藝術概論

坂葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 黃俊瑋

數位藝術？成功的數位藝術書籍必須兼顧「數位」、「藝術」兩個領域，在其中穿插介紹，才可以直接將科技的發展與理論印證在藝術的概念及創作上。

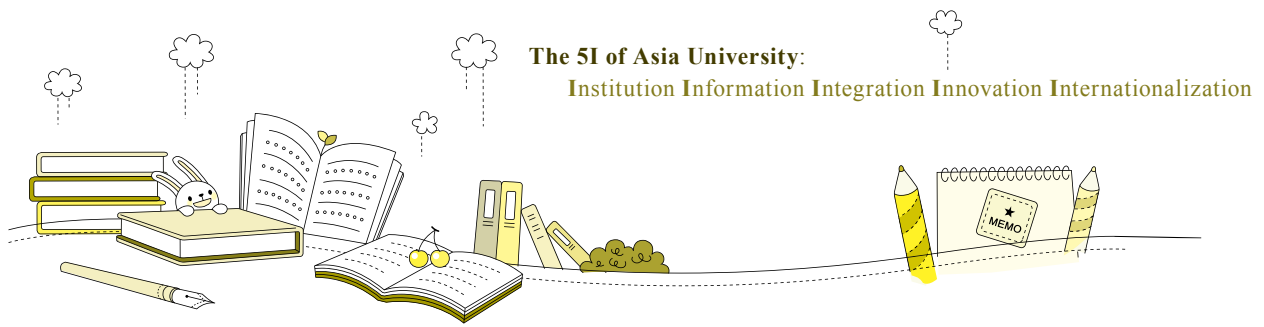
然而什麼是藝術？是「美？」、「創造？」、「提升人類精神生活？」，藝術一詞在古希臘與羅馬時代，只要是「工藝」的東西，又或者它有個功用，它就是藝術。在西元 1563 年開始有了轉變，藝術家的傳記與自畫像相繼出現、藝術家以紳士身份在自畫像中出現、地位提升不再以工資方式計酬，稱之為藝術家的人跟工匠以有所差距。17 世紀末，「純藝術」一詞得出現，讓藝術已經開始自立門戶了，1751 年，狄德羅與達朗貝爾合著的《百科全書》也歸類出了純藝術。至此，所認識的純藝術概念成型，工藝分家。

科技的發展也改變了人們對藝術的認知，由大眾文化取代了菁英文化，約翰·渥克教授在《大眾傳播媒體時代的藝術》一書裡提到：「我們的文化再也不是由純藝術所支配，而是被大眾媒體所主導。」傳播媒介的介入可以更快、大量的複製作品傳遞，而人氣也就成為判定藝術價值的重要指標。數量取代了質量，每個人都可以發表作品加上媒體的快速宣傳管道，也動搖了舊藝術體系的主導地位了。團體取代個體，優秀的藝術作品，已經不是靠著單一創作者可以造就得了。藝術商業化，運用行銷策略將藝術家包裝成明星的趨勢，以炒作的方式來促進藝術的發達，經過了媒體的大幅報導，以爭議來炒作藝術雖然受到詬病，不過所呈現出來的就是現今社會的真實硬像罷了。

數位藝術以電腦科技為基礎，是為創作的工具或者呈現的方式，科技也就主導了數位藝術的成長，很多的數位藝術先驅者，其實本身就有科學或數學家的背景。班·賴波斯基，他在 1950 年所創作的「示波」是現今可考最早得電腦藝術作品，視覺呈現的只是光束描繪的抽象圖，呈現出來的卻是音樂的韻律與節奏。電腦在數位藝術發展初期，它雖然位被主流藝術圈所接受，不過也為數位藝術開啟了一道門。

數位藝術不外乎就是有數位又有藝術，這一本書從導論部分就先開門見山的探討「什麼是藝術？」與「藝術的演進」，在此之前一直無法想像以前「工匠就是藝術家」一說，1836 年，法國哲學家庫新才以「為藝術而藝術」，慢慢的開啟了真正的藝術大門。

而藝術其實可以因為科技的發展而有所改變，也可以是因為科技而有了新藝術，因為傳播科技的發展使得人們又再次改變藝術的認知，有了以下四大方向的改變：「大眾文化取代菁英文化」、「數量取代質量」、「團體取代個體」、「藝術商業化」，因位傳播媒介的快速發展使得藝術不再是由貴族主導。而科技時代的藝術品也不用再選擇特定的觀眾群，也沒有侷限創作者，不過這也很難去分辨真正的藝術作



品了，因為「技」不等於「藝」的觀念已被拋開，一件藝術品或許是很多人一起合作完成的，現在要完成一個數位藝術作品或許需要很多的幫手一起創作了，而藝術也慢慢的被人氣及大眾媒體主導，製造話題或者以傳播媒介來宣傳似乎也成了現在社會的趨勢。

數位化對於藝術，存在著無限萌芽的可能性，造就了數位藝術的「創作工具」或者「呈現方式」，也因為數位藝術起源時期當時的科技並不發達，這些數位藝術先驅者，多數都是科學家或者數學家。就像班·賴波斯基，他在 1950 年所創作的「示波」是現今可考最早得電腦藝術作品，視覺呈現的只是光束描繪的抽象圖，呈現出來的卻是音樂的韻律與節奏，現今仍然常使用這些示波來表是音樂的韻律與節奏。而約翰·惠特尼是少數不是科學家的數位藝術家，雖然在 1961 年完成得電腦動畫作品《目錄》沒有造成回響，不過之後也很快的被吸收使用。結論，電腦在數位藝術發展初期，這種強烈的科學基礎的創作，它雖然未被主流藝術圈所接受，不過也為數位藝術開啟了一道門。

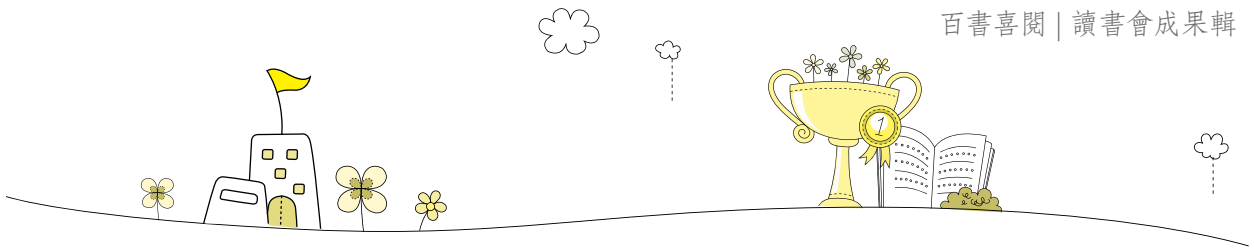
在數位藝術發展初期，藝術家常以「冷酷」、「不友善」、「缺乏人性」為理由將數位藝術擱在科學與藝術的尷尬地帶，然而數位藝術關鍵性的突破與發展在於，普及性以及經由廣泛大眾的參與和接觸。

但是如果沒有應用軟體，就算個人電腦能普及，也不過只是一台遊樂機，無法應用在於實務工作之上，1979 年，第一個電子試算表 (Spreadsheet) 軟體 VisiCalc 以及第一個電腦文書處理軟體 Wordstar，讓蘋果二號登堂入室，成了個人工作站的代表，也掀起了應用軟體的風潮，至此，幾乎今天所有的重要平面出版軟體都已經在市場上出現，藝術家無須學習程式撰寫，雙眼盯著螢幕，右手持著滑鼠，就能享受無邊的創作生活。

數位藝術也因為這種創作自由，催化了數位藝術創作的第一個高峰，將分之兩類：以攝影為基礎的數位影像作品、以電腦語言為基礎的數位藝術作品。充分的運用軟體，結合攝影技術，改造、創造甚至捏造事實，玩弄影像誠正度讓視覺成為一種欺騙的數位影像作品。而在台灣有這種作品的早期代表藝術家為陳界仁，陳界仁在創作自述中表示，真正吸引他的，是歷史圖像中模糊的身份和情感。陳界仁對於歷史圖像的回收使用和再造，將殘酷、苦痛和死亡從事件中抽離，凝聚成為極具張力的視覺影像作品，而陳界仁在 2002 年之後也開始嘗試以動態影音裝置的形勢創作。

數位攝影機的流行帶動了全民攝影風潮，攝影不在是專業人士的工具，影像本身的存在從「在現現實」、「扭曲現實」到反映「失落的現實」，轉入至「超越的現實」，而都是指向對完美世界的嚮往。

1971 年至 1990 年代中期，是數位藝術發展的關鍵時期，儘管尚未被主流藝術圈完全包覆，但已經引起相當的注意和重視了。至今，數位科技只不過是藝術家所選擇的工具，並不是所有沾到邊的都必



須被放到數位藝術的框架之內，有時褪下電腦的包袱，反而能夠更清楚感受到作品的內涵與意義。

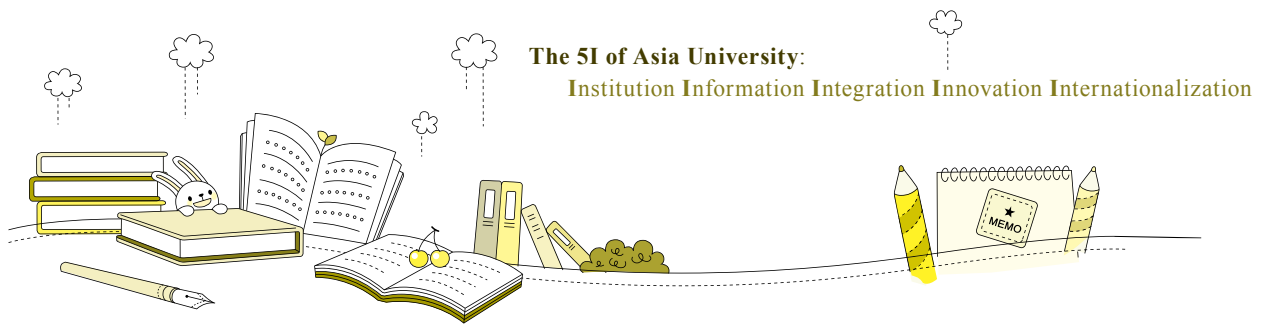
書上提到個人電腦的普及是造就了數位藝術突破與發展的關鍵，而作者將數位藝術創作的第一個高峰分為兩大類：以攝影為基礎的影像作品、以電腦語言為基礎的數位藝術作品。

從一開始的純藝術、藝術家一定是要有某種技能的工匠們，到了現在因為媒介的快速發展，以及應用工具的普及，造成人人都可能是個藝術家，就書上分類的第一部分以攝影為基礎的影像作品，讀者本身也非常愛好攝影，在以前攝影機是一個得來不易的器材，不過因為數位科技的快速發展，造成了現在年輕人幾乎人手一台相機，而拍出眼前所看到的畫面以及拍出景象的那一個瞬間，一直是讀者所追求的攝影技術，技術的不純熟或者物體的快速移動根本來不及拍攝，有時候運用軟體之後卻可以將之修得更加完美。

而書中提到李小鏡的創作方式非常的吸引我，他嘗試的由自己所熟悉的文化傳統中取靈感，以中國神話為基礎的數位影像，充分的利用數位影像的柔軟度和可塑性，真對模特兒的特徵進行誇張、扭曲、變形，慢慢找出隱藏在人類外貿之下的獸性。而張宏圖也曾經在「佳士得拍賣目錄」的創作自述提到：「人說如果你是一個畫家，你控制手臂、而手臂控制畫筆，因此，畫筆就是你心靈的延伸。現在除了畫筆之外，我手上又有滑鼠，而滑鼠控制電腦以及其中人們所發明的各種軟體程式，這是多麼棒的一種延伸阿！」張宏圖將藝術創作的靈魂以及數位藝術創作媒介解釋得非常好，作品是一種由衷的藝術創作，而軟體程式是讓藝術創作演變成數位藝術創作的一種延伸。

因為超文件〔Hypertext〕以及超媒體〔Hypermedia〕概念的成熟以及網路科技的人性化，使得網路連線的觀念在1990年開始有了重大的改變。

1963年，安格巴特〔Douglas Engelbart〕發表了〈概念性架構〉的研究報告，他的研究奠定日後連線系統的基礎，也是第一個將連結應用於實務操作上的先例。1965年，泰德·尼爾森〔Ted Nelson〕率先提出「超文件」，以超文件與超媒體的模式，讓網路成為一個發表與瀏覽都處於完全自由無導向的知識烏托邦。



1972年，工程師雷·湯林森〔Ray Tomlinson〕寄出史上第一封電子郵件，1989年，英國物理學家提姆·博那斯-李〔Tim Berners-Lee〕研發全球資訊網至1991年正式問世，使得網路文化從1989年到1993年關鍵性的爆炸成長。

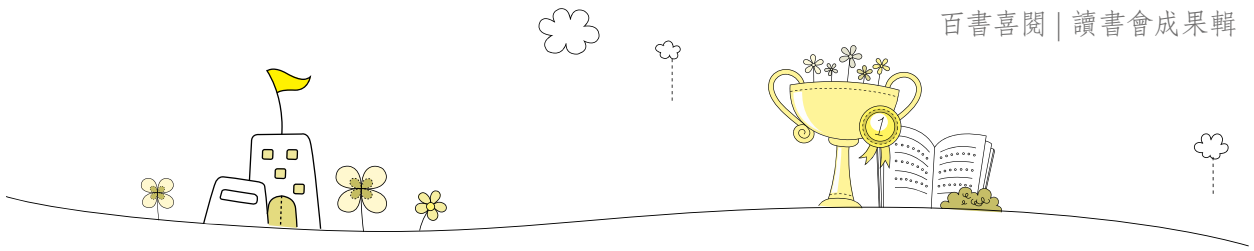
艾米·丹普斯〔Amy Dempsey〕博士在《現代藝術》一書中寫到：『網路藝術主要的特質便是民主與互動』（註1），作者依循此概念將互動列為定義網路藝術的基礎，並考量其他特質分成網路超文件與超媒體本質、網路所蘊含的通訊與傳播功能、網路的虛擬公共空間特性、網路軟硬體科技結構四大方向。

電腦網路爆炸性的發展與普及，推動了1990年代中期後主流藝術圈對科技藝術的重視與探討，而網路科技引起的文化型態轉變成讓每個人都擁有大眾傳播的能力，1990年代，Blog服務開始出現也真正促成了網路平民化，十年的時間從無到有，未來所造成的衝擊將會超過你我今天所想像的。

而第五章介紹的動態影音藝術起源是為電影、電視等大眾傳播媒體的基礎，1891年，愛迪生與迪克森發明了僅能一個人觀看的放映機，1895年，盧米埃兄弟發明了攝影機與投影機的綜合體，也發表了影片《工人離開盧米埃工廠》被視為世界上第一部電影。使得至今電視科技的發展與成熟，帶領著動態影音科技藝術跨過門檻、滲入家庭，成為現代化生活的核心。電視科技從1930年代的電子系統劃下新紀元，以電視科技為基礎的錄影藝術，則在1970年代開始綻放光芒，領導下一波動態影音科技在純藝術運用上（註二）。

看完了網路藝術的章節，讓我對網路科技的發展以及它的定義和型態與未來有著更加的了解以及充滿期待，往回看過去到現在網路科技的爆炸性發展，又從一開始的純網頁單向性變成Web2.0開始互動的多向性，網路對於藝術史上不僅只於創作網路藝術，更是個重要的傳播媒介。

作者將探討的藝術作品分為四大類，簡化之為代表著本質、媒介、虛擬空間〔Virtual Reality〕、網路科技，或許是網路已經成為生命中不可或缺的東西之一，書上舉例的網路藝術創作者以及作品都覺得很喜歡，其中特別喜歡一段話，是撰述馬克·亞美立卡雖然已完成著名作品〈GRAMMATRON〉，但他也理解隨著網路科技的快速轉變，這件作品很快就會顯得過時而不足（註3），未來永遠都是值得期



待的經驗。國立台北藝術大學 - 藝術與科技中心王俊傑主任曾經在國美館的演講提到『這是一種享受著科技，不過卻也因為科技的更新速度以及維修速度比不上科技進步的速度，所以容易被淘汰』，或許哪一天現在熱門的行動裝置內容也會變成純藝術。

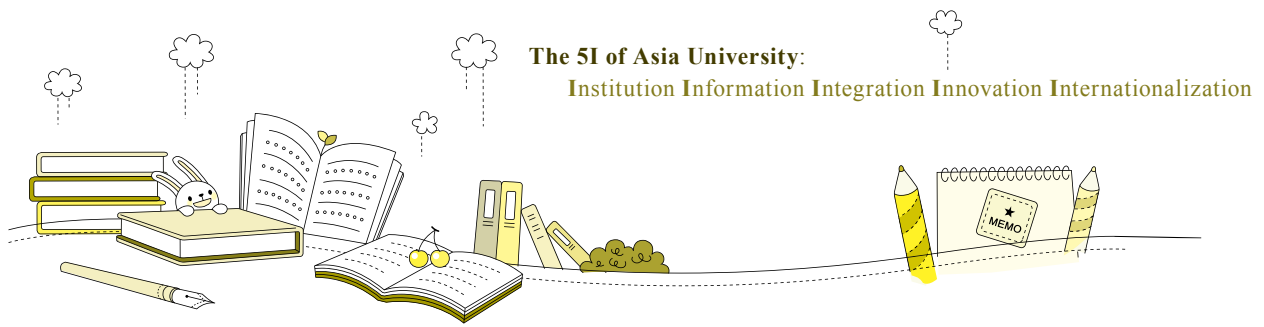
而近年來非常熱門的話題『虛擬世界』想必也成了網路藝術的構思之一，毫無邊際的公共空間不僅是個科技進步的象徵，同時也改變了現實的社會型態。網路發展之後的百態無時無刻牽引著人類生活，如何去善用或者傳播成為藝術？我想在這網路平民化的時代太多太多作品需要去探討、研究了。

攝影技術的發明可以說是替藝術使做了個轉變，或許它憾動了藝術史，對數位藝術是個開頭，也間接影響動態影音藝術的產生，實在很難想像小時候玩過的皮影戲竟是它的起源，放映機的產生以及電影的發明對現在的休閒生活打了很深的基礎，很難想像沒有電視的日子該怎樣生活，而也因為電視科技的發展與成熟帶領動態影音科技藝術跨過門檻、滲入了家庭，而成為現代化生活的核心（註 4）。

1965 年，白南準買下了 SNOY 公司新推出的世界第一台電視攝影機 -Portapak，隨即拍下了數多作品並公開發表，錄影藝術正式誕生。而作者在此也將 1970 年至 1990 年的錄影藝術劃分為：挑戰電視文化、強調動態影音美學兩大類做討論。結合了數位與影音科技各種嘗試，未來的趨勢與走向可能超乎你我想象，利用非線性剪輯特質、非線性敘事結構、利用電腦互動本質、利用場域，雖然這些特質的運用，在許多作品中都有重疊，不過往這種方向的創作以及嘗試，就是種新的突破，一種前進的表徵。

一直到現在，許多人還是認為電腦只是一種供藝術家使用的工具，甚至很多藝評家也將把電腦程式視為藝術作品當成無稽之談。其實程式語言也就像人類的語言一樣，指是它所溝通的是人與機器，直到 2002 年惠特尼美術館推出 CODEDOC 軟體藝術展，企圖以更直接的方式呼籲大眾對於這種藝術型態該給予應有的重視。而在談及軟體藝術之時，我們必須了解什麼才是軟體藝術，把軟體當成工具製作出來的電腦藝術作品並不能代表它是個軟體藝術，作者軟體藝術的界定訂了三個原則：軟體程式必須由創作者親自撰寫、功能性、原創性。早期的軟體藝術也大多以幾何圖形為基礎，呈現上十分接近歐普風，而近年來的作品則是朝活潑、多元化呈現方式發展。

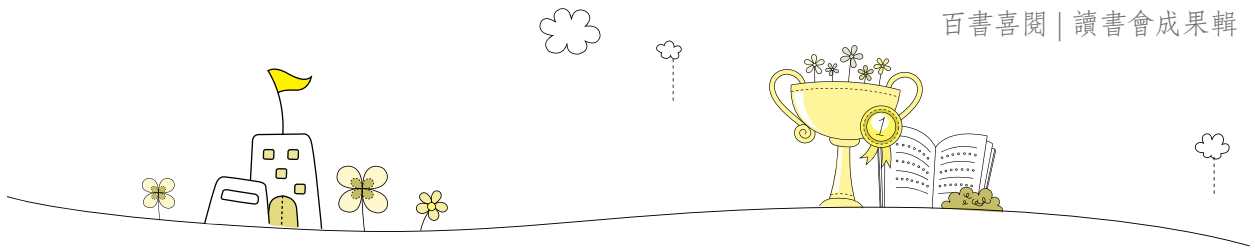
新媒體指的是一種溝通和傳播的新模式，而不是某種特定的工具，電腦運算和資料庫是達成新媒體傳播的兩種利器，但這並不代表數位科技永遠是新媒體的唯一工具，新媒體也絕對不受限於數位或網路世界（註 5），資訊社會最大的問題，就在於過多的資訊造成得含糊不清，就如同科斯基曾在《什麼是新媒體？》指出：新媒體認知混淆的關鍵就在於人們經常把用來傳播的工具當成媒體（註 6），因此在



眾說紛紜的當下，當先以了解其本質和內涵做為前提。

接下來兩個章節延續了前一個章節-動態影音藝術得起源，藝術家開始運用電視機做為創作媒介，到最後因為家用錄影設備的普及，對接下來的錄影藝術、動態影音藝術更為靈活運用。在強調動態影音美學的藝術作品裡，《數位藝術概論》指出的第一個藝術家比爾·維歐拉〔Bill Viola〕他的作品很吸引我，他曾經把鏡頭譬喻為『通往海市蜃樓的管道，一個能將經驗濃縮，揭示新世界的門』（註7），而之所以想要引用這段話，因為這段話跟剛接觸DSLR時，朋友問我為什麼要買單眼？我回他『因為我要把它當成一枝筆，然後我要用這枝筆紀錄我的青春還有我的回憶』很相似，只不過Bill Viola是將鏡頭當成揭示新世界的門，我是將它當成紀錄過去的筆。書上舉例出〈交會點〉，火焰和水流充滿破壞性的聲響，充斥了整個房間，呈現一種死亡的華麗，這種特別又震撼的作品，在當今的電影院裡已經時常出現，藝評家羅睿·日培〔Lori Zippay〕觀察、分析Viola的作品之後，覺得這並不是來自思維邏輯的辯證，而是經由卓越的視覺美學，達到了一種超自然的境界（註8）。也就因為它的卓越視覺美學與震撼力，讓我靠了不覺得驚呼『哇！好特別』。

有著『錄影藝術之父』之稱的白南準，他以非商業化手法以及具有個性化的拍攝和呈現形式，讓錄像藝術首度亮相。也宣告其預言「正如拼貼技巧取代了油畫一樣，陰極射線管（CRT）將會進而取代畫布」。至此，藝術家使用攝錄媒材與影音編輯的創作媒介，奠定日後的發展趨勢（註9）。不過動態影音藝術概括也非常廣，就像書上提到利用非線性剪輯特質的藝術家-歐馬·菲斯特得其一作品《連鎖狀的CNN》，其實看了書上的擷圖，如果這作品讓我看到大概只會以為是CNN播報時出錯吧！又或者網路上的民眾將CNN改成KUSO版而已，或許這就是我還無法看到藝術家當初創作的那股意念吧！雖然動態影音藝術已經經歷過了萌芽與成熟的階段，門檻的降低使得每個人都可以嘗試與突破，影片分享大宗-YOUTUBE網站，全球每天上傳的影片不記其數，很多網友將KUSO的自拍影片紛紛上傳給大眾點閱，甚至有人因此紅了，那這就是藝術嗎？從事動態影音藝術創作，重點不是『怎麼做？』，而是『為什麼做？』（註10），我想這才是此書探討藝術來最原始的初衷。



1990年，數位媒體的開始與興盛，電腦數位科技與網際網絡技術的快速成熟以及普及化，造就了「新媒體藝術」出現。新媒體藝術強調對於新科技的運用，使其成為藝術表現的一種。新媒體藝術可以看成是媒體藝術的一種延伸，或是一種深化，同時也更加重視新科技。

數位藝術的創作，是將傳統形式的藝術創作以數位化的手段或方法的呈現稱為數位藝術，包括有媒體藝術、新媒體藝術、科技藝術等。而互動也帶領著數位藝術更創高峰，書上提到的軟體藝術看起來就很像是在互相比較誰比較會寫程式，原來套用軟體所做出來的藝術作品，並不能稱之為軟體藝術家，不過以《數位藝術概論》作者 - 葉謹睿在 2001 年所創作的軟體藝術《WTBA 冠軍拳擊賽》，一個可以隨機組合的動畫產品，然後看到竟然可以用表情符號將人的表情以及拳擊場上的特徵表現的這麼相似，讓我也不禁讚嘆這些數位藝術家並不會因為科技的進步而創做出比較冷血的作品，反而變成一種活潑，互動式的作品一一呈現。

註 1: 葉謹睿 (民 94)。網路藝術的定義及作品型態。數位藝術概論，頁 70

註 2: 葉謹睿 (民 94)。動態影音藝術的起源 -5. 結語。數位藝術概論，頁 100

註 3: 葉謹睿 (民 94)。利用超文件與超媒體本質的網路藝術作品。數位藝術概論，頁 72

註 4: 葉謹睿 (民 94)。動態影音藝術的起源 - 電影科技的發展。數位藝術概論，頁 92

註 5: 葉謹睿 (民 94)。新媒體藝術 -02. 從媒體的角度界定。數位藝術概論，頁 167

註 6: 葉謹睿 (民 94)。新媒體藝術。數位藝術概論，頁 164

註 7: 葉謹睿 (民 94)。強調動態影音美學的藝術作品。數位藝術概論，頁 107

註 8: 葉謹睿 (民 94)。強調動態影音美學的藝術作品。數位藝術概論，頁 109

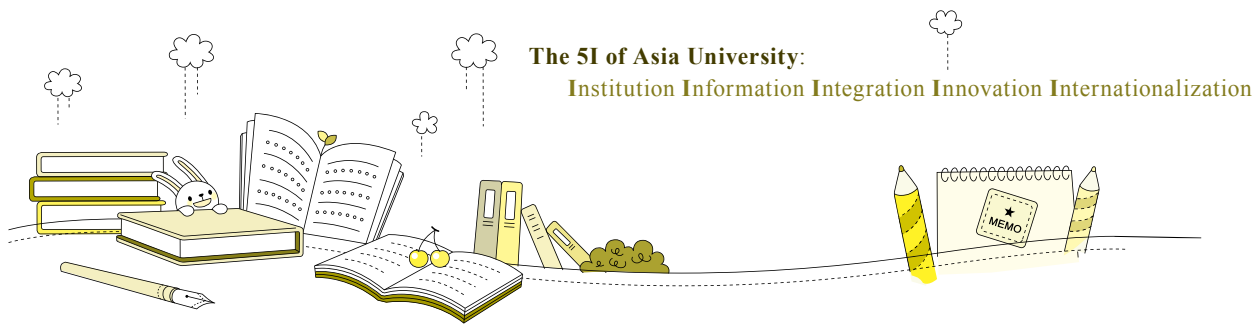
註 9: 陳永賢。從旁畢度新媒體收藏民探測錄像藝術的實踐與創作類型。民 98 年 12 月 5 號瀏

覽，取自 <http://www.ylib.com/art/artist/200606/artist01.html>

註 10: 葉謹睿 (民 94)。強調動態影音美學的藝術作品 - 結語。數位藝術概論，頁 143

註 11: YANMING。奇摩 Yahoo Blog 藝術不設限 - 影像的後現代思考。民 98 年 12 月 5 號瀏覽，

取自 <http://tw.myblog.yahoo.com/iamyanming-welcome/article?mid=64&prev=-1&next=59>



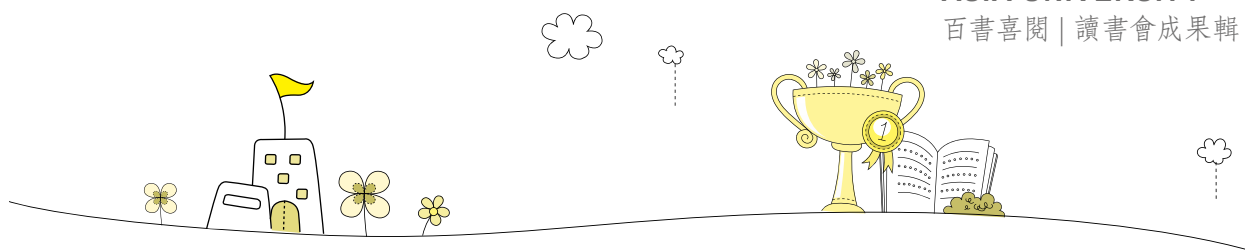
客廳裡的大象

狄米崔·克里斯塔基斯、佛瑞德芮克·季莫曼 著 久周出版
幼兒教育學系 許嘉玲

電視就像「客廳裡的大象」，佔據在我們的生活中，在每天許多人花了很長的時間都在看電視，而使生活變的與世界隔離，本書提及許多父母讓孩子年幼時就開始讓他們接觸到電視，使得日後影響了孩子的成長，因為長時間的注視電視，讓同一畫面一直播放，會讓孩子缺乏想像空間，沒辦法擴充他的想像空間，也會使還在開發中的大腦受到制約反應，使他的行為遲緩，此外還有許多後遺症，例如：注意力分散、缺少與人互動的能力、語言能力遲緩。

電視也有許多負面的影響，例如：一些暴力行為、偶像明星的模仿。電視裡有許多節目都屬誇大型和與現實不符合的，許多孩子會缺乏分辨現實與想像的能力，有時候會有樣學樣模仿電視上的人物，而沒辦法分辨是非，所以，作為一個稱職的父母必須在孩子成長的過程中，嚴格把關電視節目，慎選優質又具有教育意義的節目，供孩子們收視，才能將電視成為孩子學習的助力。

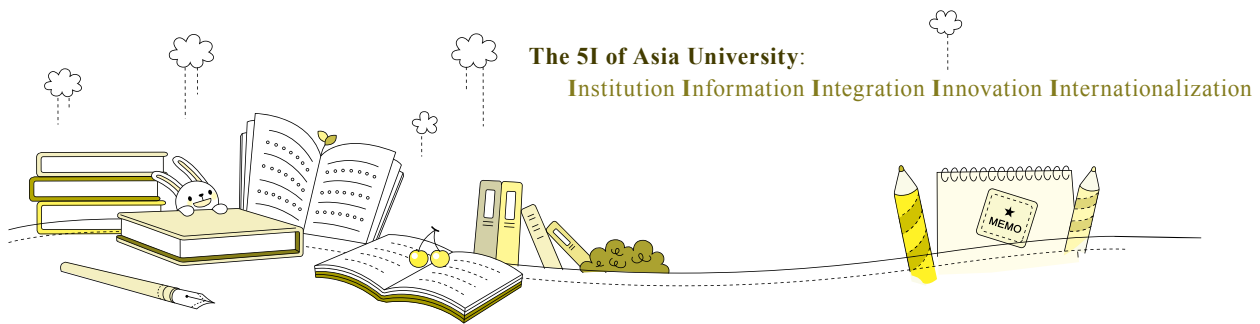
從這本書中，可以得知不是所有的卡通節目都可以讓孩子觀賞，因為有些卡通節目都有牽涉暴力行為或與事實不符合，這些都會影響孩子的健全的發展，所以在讓孩子看電視時，需要嚴格把關或是陪同孩子一同觀賞順便解釋其節目的涵義。長時間的看電視也會使孩子產生注意力的分散，因為一直注視畫面會缺少與人的互動，所以收視的習慣是很重要的，我們要學著訓服客廳裡的大象而不是被牠訓服，不能看著電視照本宣科要有自己的判斷能力，讓電視成為你我學習的助力。



應用物件導向學習環境與 教材進行國小修辭教學之研究

坂資訊多媒體應用學系 時碧英

本研究宗旨在透過自由軟體 MOODLE 數位學習平台, 研究網路線上學習對國小學童修辭能力的影響。利用自由軟體 MOODLE 平台多元互動性、方便管理性的特徵, 採用引導式的線上教學(以譬喻修辭為例)模式, 分成兩個階段: 第一階段判斷譬喻句, 從練習題中引導學生判斷修辭句型; 第二階段練習造句, 先找出關鍵字詞、透過聯想方式、寫出一個完整的譬喻句。藉由 MOODLE 平台提供完整的互動式環境, 如討論區、作業繳交、測驗、個人學習歷程。進行實驗後分析比較學生利用 MOODLE 線上學習的學習效果是否能增強修辭的能力。並期望以此教學模式規劃以及整合更多修辭教學幫助學生輕鬆學習修辭。



數位藝術概論

葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 鄭維誠

資訊社會最大的問題，就在於資訊的過度氾濫。數位科技在純藝術領域的運用，在 1950 年代就已經萌芽。而成功的數位藝術書籍，必須能夠兼顧「數位」、「藝術」兩個領域。

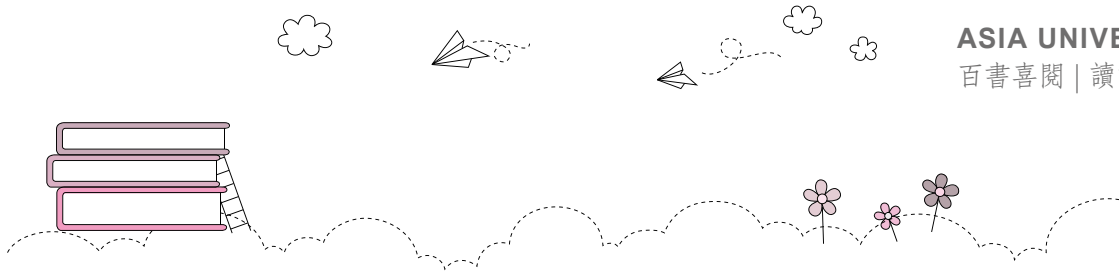
探討科技藝術發展最直接的方式，便是以科學技術本身的演進史，對證近代藝術史上科技媒體的應用與轉變。如果一開始就以系統化的分析與研究來直接切入數位藝術，就容易執著於科學與技術層面，而忽略了藝術的本質和整個藝術體系的變遷。然而「技」「藝」不分，一直經過了漫長的中世紀，仍然沒有轉變。17 世紀末期，法文開始以「純藝術」一詞來統稱視覺藝術的三大類別：繪畫，雕塑和建築。革命家皮爾·坎寶 (Pierre Cambon) 提出方法其中一方面可以「銷毀皇家的意識」另一方面又可以「保存大師的傑作」，而美術館也就變成一種純淨藝術空間的代名詞。大眾媒體時代的新美學觀，可以從「大眾文化取代菁英文化」、「數量取代質量」、「團體取代個體」以及「藝術商業化」等四個大方向來分析。從很多角度來看，今天的科技藝術都與資訊社會生活型態密切連結與重疊。而藝術一詞在各個年代也都具有不一樣的定位。

電腦藝術的起源，可以回溯到 1950 年代初期。而電腦一詞，源自於拉丁文 *computare*，本意所指的是計算，最早紀錄出現於 1646 年。1890 年代，在電腦發展史上是一個重要的階段，而第二次世界大戰電腦的研究與發展也走到另一個高峰。數位藝術在拓荒者年代中，有很多運用電腦科技創作的重要先驅者。班·賴波斯基 (Ben Laposky) 創作了「示波」系列、賀伯特·弗蘭基 (Herbert Franke) 在 1971 出版《電腦圖形學—電腦藝術》等還有很多的數位藝術先驅者。然而先驅畢竟在一個沒有所謂「數位藝術」的時代，但他們用勇氣和眼界，為後世的藝術家開啟一道門。

「數位藝術」就是「數位」和「藝術」的結合。《數位藝術概論》這本書從一開始作者自序那就說數位藝術很早就有了，只是缺乏了歸納和整合，而第一章講藝術的認知與演進，到第二章講電腦的起源和數位藝術的起源，都是從起源開始講起。

「什麼是藝術？」，這是老師給我們的第一份作業，那時的我想說藝術還不是那樣，從來沒想過藝術可以從很早以前，一部分一部分的把它說完。而《數位藝術概論》這本書就是一部分一部分的把它介紹完，藝術的認知與演進就從「技」和「藝」開始一直延伸，到所謂的「純藝術」，最後到美術館是怎樣成立的。其實我這樣一連串的看下來，就好像看了一本歷史書一樣，了解數位藝術的演進，其實是很有趣的，因為一開始我覺得藝術的書應該都是很死的，是很難讓讀者看下去的。

第二章開始介紹電腦和數位藝術的起源，從開始電腦是電腦、藝術是藝術，後來慢慢的結合起來，成為數位藝術。裡面把一開始電腦是為什麼發明的，到怎樣的慢慢興起都介紹的讓人一看就懂，而數位藝術的先驅者裡面把從一開始的最早的電腦藝術品，到後來的 3D 立體圖像，一個一個把人名介紹出來，看了之後覺得非常的有趣，一方面可以了解多位數位藝術家的簡介，一方面又可以知道數位藝術作品是如何演進的。其實我也覺得比起要了解這些先驅者的作品，不如先看看這些先驅者對後世的影響有



多大。葉謹睿《數位藝術概論》36頁：「無論從今天的眼光來看，數位藝術拓荒者年代裡作品的境界如何，他們畢竟都是先驅者在一個沒有所謂「數位藝術」的時代，用勇氣和眼界，為後世的藝術家所開啟的一道門。」

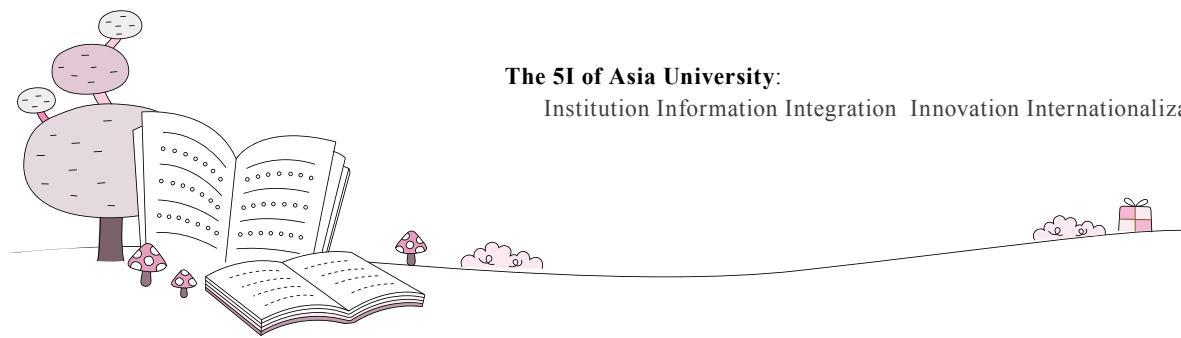
《數位藝術概論》第一章和第二章，我想只是一開始要帶我們到「數位藝術」這塊領域，慢慢的應該會越來越深入探討。最後《數位藝術概論》這本書，我看了自序和兩個章節以後，覺得其實數位藝術是很有趣的，可以大家一起討論讓彼此對數位藝術更了解。1970年代之前，電腦已經被少數科技藝術家運用在創作上面。但數位藝術發展的初期，數位藝術被擱在科學與藝術之間的尷尬地帶。

1967年新力公司(SONY)讓手持家用錄影機普及化。1971年Intel公司研發出4004型(Model 4004)微處理器(Microprocessor)首先以半導體(Semiconductor)科技，掀開了電腦科技向家庭與個人市場攻城掠地的序幕。1975年2月，保羅·艾倫(Paul Allen)和比爾·蓋茲(Bill Gates)完成第一套為個人電腦撰寫的BASIC程式直譯器(Translator)，也揭開了微軟在軟體工業中霸權的序幕。1977年蘋果二代以灌模方式製作的塑膠殼來減低製作成本；用開放式的結構(Open Architecture)來增加硬體插卡擴充的功能；結合文書套裝軟體來簡化操作程序與增加功能性。這三項特質讓蘋果二號真正成為「個人化」的娛樂與工作站。以上微軟和蘋果就是1970年代後半葉，主導電腦市場的兩大公司。

應用軟體與個人電腦的結合，起始於蘋果二號的年代。而這個時期的數位藝術作品分為兩大類。第一以攝影基礎的數位影像作品，像南西·布爾森(Nancy Burson)在1980年再開始從事虛擬肖像作品的創作。威李·伊科斯特波特(Valie Export)最膾炙人口的就是前衛影片作品，是早期數位拼貼作品的代表。奇斯·卡替漢(Keith Cottingham)把自己的作品分為三個階段，身分探索時期、歷史與保存時期和未來時期…等還有很多以攝影基礎的數位影像作品的作家。而以上這幾位數位藝術加大部分都是有純藝術的背景，和拓荒者年代的數位藝術環境是非常不一樣的。第二以電腦語言為基礎的數位藝術作品，像喬安·塔肯博德(Joan Truckenbrod)和馬克·威爾森(Mark Wilson)都致力於數位抽象藝術的創作。哈羅德·科漢德(Harold Cohen)和羅曼·維若斯特寇(Roman Verostko)都是把電腦變成不在是工具的藝術家。這類型的藝術家和拓荒者年代的藝術家較為相近。

數位科技爆炸性的發展(特別是電腦網路)，也推動了1990年代中期以後主流藝術圈對科技藝術的重視和探討。

看完了『數位藝術的個人電腦紀元』這個章節，讓我對個人電腦的發展有了更進一步的了解，不管是新力公司(SONY)讓手持家用錄影機普及化、Intel公司掀開了電腦科技向家庭與個人市場攻城掠地的序幕，或者是微軟和蘋果這兩大公司如何主導電腦市場，在『數位藝術的個人電腦紀元』這個章節都解釋的非常清楚。而其中最讓我驚訝的是大型電腦業界巨人IBM的發展歷程，一個以工業標準的現成零件、完全開放的架構，這個決策讓IBM公司本身陷入了僵局。但如果沒有IBM這個決策，我想個人電腦或數位藝術也沒能發展的那麼快。



應用軟體像的發明也讓數位藝術越來越自由化。許多藝術家不管是像拓荒者年代的藝術家，或和拓荒者年代的數位藝術環境非常不一樣的藝術家，都因為有了個人電腦和應用軟體，紛紛開始做數位藝術相關的作品。其中我覺得哈羅德·科漢德 (Harold Cohen) 和羅曼·維若斯特寇 (Roman Verostko) 這兩位數位藝術家很有意思，把電腦加入人工智慧，讓電腦不在只是能為人工作，它也能自己作畫、做作品，這也是跟其他數位藝術家不一樣的，這是一種新的數位藝術。

這個章節除了介紹數位藝術家外，還放了很多數位藝術家的作品，其中有兩樣作品我覺得非常的有意思，像陳界仁的數位影像作品〈本生圖〉，看到很像都是一張很有歷史的照片，但裡面的內容讓看的人會感到很詭異。還有林珮淳的裝置作品〈美麗人生〉，他將清明上河圖與報紙新聞廣告結合，從圖片上看很像是一個螺旋的迷宮，會讓走進去的人進入一個跨時空的迷宮裡，永遠迷失在時空的螺旋中。

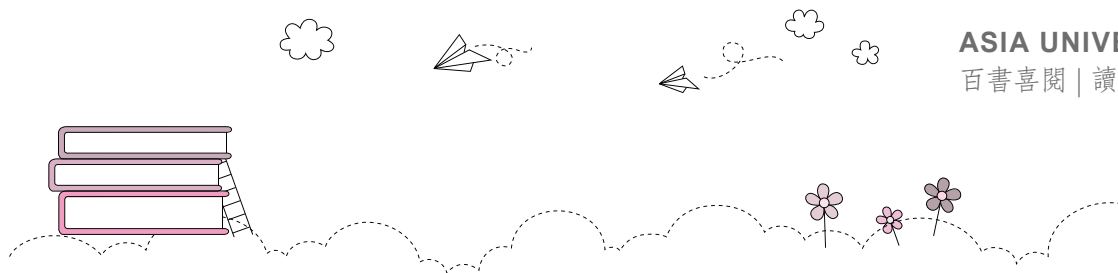
最後我覺得個人電腦的普及對科技藝術是非常重要的。科技藝術從一開始被藝評家以「冷酷」、「不友善」或「缺乏人性」，把他擱在科學和藝術中間，到後來 1990 年代中期以後主流藝術圈對科技藝術的重視和探討，這中間和個人電腦有絕對的關連性。

網路連線的觀念，從大型電腦的年代便已經開始醞釀。但與今天所熟知的面貌有相當大的差異。在 1990 年帶前後有重大的轉變，造成這種改變的主要原因包括有：(1)「超文件」(Hypertext) 與「超媒體」(Hypermedia) 概念的成熟；(2) 網路科技的人性化。而 1989 到 1993 年，是日後網路文化爆炸性成長的關鍵時刻。

要定義網路藝術，最簡單的方式便是廣義地涵蓋一切在網際空間裡發表的藝術品。但這種界定方式，將會囊括許多將傳統藝術直接移植進入網路空間的藝術品。所以在這裡將網路文化的其他特質也一併抽取出來列入考量，分成四個方向，探討網路藝術作品：(1) 網路超文件與超媒體本質—超文件與超媒體最重要的觀念，便是打破傳統書籍或視影片，改變人類撰寫與閱讀的模式。(2) 網路所蘊含的通訊與傳播功能—對於使用者而言，電腦網路不只是資訊的橋樑，而是人與人之間溝通的重要途徑，所以自然而然的變成許多藝術家的探討主題。(3) 網路的虛擬公共空間特質—網路空間的另外一個特質，便是可以讓人們跨越地理疆界的區隔。(4) 網路軟硬體科技結構—網路藝術的另一種型態，便是探討網路科技發展與本質的藝術品。

1994 年前後，網路藝術開始出現。電腦網路爆炸性的發展與普及，推動了 1990 年帶中期以後主流藝術圈對於科技藝術的重視和探討。然而我們所看到的，網路運用的冰山一角，它在整體文化上將會造成的衝突，是無法想像的。

早期的動態影音藝術型態，完全依賴手工製作，在生產與普及上都受到相當大的限制。1877 年美國攝影師愛德渥德·莫依布德吉 (Eadweard Muybridge) 克服早期照相機快門過於緩慢的缺陷，成功地記錄奔馳中的馬的動態，也因此被稱為電影之父。非電影背景的藝術家，在 1920 至 1970 年之間



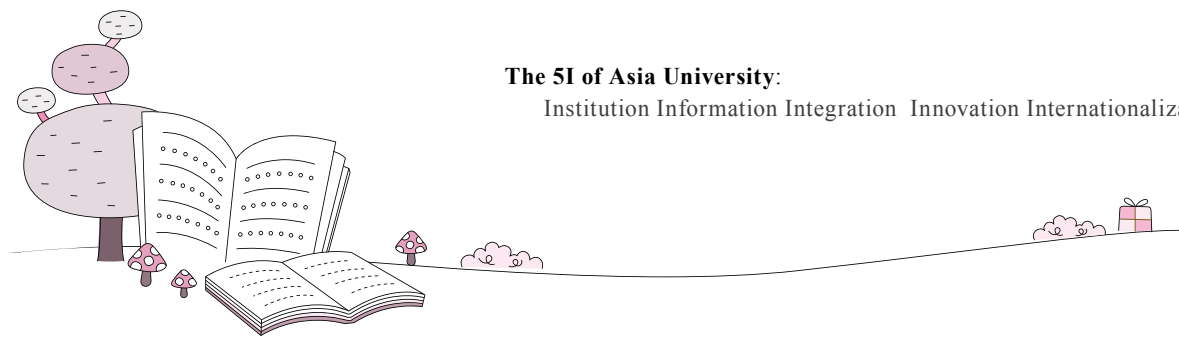
開始接觸現在影音科技，而這類藝術家的作品，一方面突顯了當時對於影音幻影與現實之間的界線，仍然楚於好奇與探索階段。二方面表現出藝術家們對於初次掌握紀錄、扭曲與重現時間的能力，所產生的疑惑與著迷。

網際網路的發達帶動了網路藝術的興起，而葉瑾睿在數位藝術概論一書中把網路藝術分為四大類，每一類的除了介紹網路藝術家外，還放了很多網路藝術家的作品，其中我覺得有兩位網路藝術家很有意思，愛列克斯·薛根 (Alexei Shulgin) 他的作品〈桌面是…〉邀請藝術家把自己電腦桌面影像擷取下來，把這些作品匯集在一個網站供人欣賞，展現不同的特質。其實我覺得不管是看電腦的桌面或者看個人的房間，一定都可以看出那個人的個性、生活或者是喜歡的東西 (註 1)。另一個網路藝術品是肯·戈柏 (Ken Goldberg) 和喬瑟夫·聖塔羅馬那 (Joseph Santarromana) 所創造的作品〈電傳花園〉利用機器手臂，透過網路，讓全世界的人可以遙控，進行各種園丁的工作。而這也讓我想到 Facebook 上的開心農場和快樂農場在電腦上動個滑鼠也能當農夫，原本以為這是個新的網路創新遊戲，但看過〈電傳花園〉這個作品，才知道原來早在 1995 年就有這類的想法。

在動態影音藝術的起源，提到藝術家羅伯特·羅森伯格 (Robert Rauschenberg) 和前衛藝術團體 Fluxus，而前衛藝術團體 Fluxus 裡提到白南準，讓我想到在『數位藝術的過去、現在與未來』—王俊傑 老師演講裡讓我們看一張照片，是白南準在漢城奧運時所製作的一件藝術品，他把幾千台電視機疊起來變成藝術品，雖然電視機是由廠商提供的，很多人覺得這個藝術品是世紀之作，但也有很多人，一定會想說，難道為了一件藝術品，要用到那麼多資源才能成為世紀之作嗎？我覺得這個問題直得大家去探討，是藝術家變調了還是大家看藝術的眼光變了？

不管是網路藝術或是動態影音藝術，都不可能一、兩年內就發展起來，然後成熟，一定要靠科技的進步加上藝術家的摸索，才會慢慢的成熟。在葉瑾睿數位藝術概論一書中提到數位藝術先驅保羅·布朗 (Paul Brown) 在〈一個浮現的範例〉 (“An Emergent Paradigm”) 專文指出：一個科技需要四十年左右的時間才能成熟，因此利用那種科技的藝術型態也需要四十年左右的時間才會組成自己的語言 (註 2)。

1965 年白南準在紐約自由音樂行 (Liberty Music Shop) 買下了 SONY 公司新推出的世界第一台家用攝影機—Portapak。之後不久，完成了錄影藝術作品第一次公開發表，錄影藝術就這樣誕生了。之後白南準也被稱為錄影藝術之父。1970 年代中期和 1982 年分別出現 VHS 錄影帶 (Videocassette) 和手持攝錄影機 (Camcorder)，讓錄影的便利性向前推進了一大步。而 1970 年制 1990 年間動態影音科技在存藝術上的運用，可以分成兩大部分 (1) 挑戰藝術文化的藝術品 (2) 強調動態影音美學的藝術作品。



比爾·維歐拉 (Bill Viola) 宣稱, 1980 年代開始電腦與錄影科技的結合, 將會是一個嶄新的起始點。從 1980 到 1995 的十五年間, 電腦軟硬體有各種的進步, 其中包括: (1) 1983 年飛利浦公司推出 CD (Compact Disk) (2) 1988 年 Softimage 公司推出軟體 Creative Environment (3) 1988 年 Micromind 公司推出 Director 軟體 (4) 1991 年 Adobe 公司推出非線性剪輯軟體 Premiere (5) 1995 年 Mini DV 數位錄影代問世。而近幾年來, 動態影音藝術作品有幾種新趨勢 (1) 利用非線性剪輯特質 (2) 利用非線性敘事結構 (3) 利用電腦互動本質 (4) 利用場域。

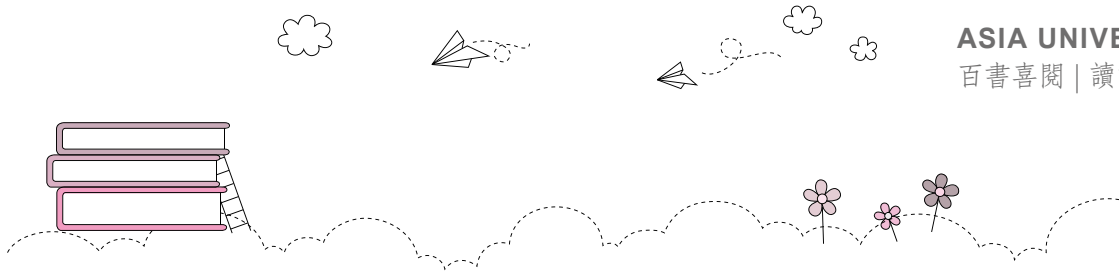
2001 年柏林國際媒體藝術節的新聞稿中指出: 「我們對軟體藝術的定義為: 它必須包含藝術家自己撰寫的電腦演算軟體, 它可以是一個能夠獨立運算的軟體程式, 也可以是以描述語言基礎的程式 (Script-based Application), 但必須是能夠超越功能性, 成為一種藝術性的創作。」軟體藝術 (Software Art) 就在此稿中誕生了。軟體藝術的三大原則為 (1) 軟體程式必須由創作者親自撰寫 (2) 功能性—撰寫軟體程式的意圖 (3) 原創性。

拉夫·曼諾威克 (Lev Manovich) 教授, 曾經在《新媒體的語言》(The Language of New Media) 一書中指出: 「數位時代的視覺文化, 以電影為形; 數位資訊為實; 數理運算為邏輯」而曼諾威克教授認為新媒體的基礎原則為: 一、數值化的在現; 二、模組化; 三、自動化; 四、液體化; 五、貫通式的編碼。

近年來, 科技不斷的進步, 網路四通八達, 而數位藝術也跟著科技和網路不停的向前進。在這時代在裡, 不知道大家有沒有想過未來的世界, 或許是即將到來的世界會變成怎樣? 最近看了一部電影《獵殺代理人》裡說未來的世界, 每個人都有個代理機器人, 大家只要在家裡面遙控, 不用出門, 就可以在外面約會工作, 而且可以選擇自己在外界的形象, 大家生活上溝通交際的其實都是機器人 (註 3)。在這樣的世界裡, 別說要約朋友一起看電影逛街, 連見到真人的機會都很難。在葉瑾睿數位藝術概論中也有說到像哈羅德·科漢德 (Harold Cohen) 他利用程式加入人工智慧讓電腦自己繪圖, 在這時電腦已經不是工具而是為藝術家 (註 4), 冰冷的機器所會出來的圖, 是富有情感的還是反之, 我想這個答案永遠說不清吧。

葉瑾睿數位藝術概論書中, 提到錄影藝術, 有些藝術家像錄影藝術之父白南準曾說: 「我讓科技變的荒唐」是說明在電視文化麻木的時在裡, 人們是不是要以另外一個角度來觀察與審視這個科技的本质 (註 5)。然而有些藝術家本身就出身在電視充斥的環境中, 這些藝術家他們的作品一定比較不具有顛覆性和批判性, 反而會把這些器具的美這的淋漓盡致 (註 6)。不管對科技的批判或者是對科技贊同的藝術家, 他們的作品都能讓數位藝術不斷的進步, 不會停留在原地, 所以不管對哪個時期的藝術或數位藝術來說, 只要有新的嘗試或新的靈感, 不用管那是什麼時代, 做就對了。

『國立自然科學博物館建置 360° 全景環形多媒體劇場, 12 月 1 日全新開幕, 並推出最新多媒體影片《暖化危機》, 希望透過影片讓更多人了解地球暖化造成氣候變遷所帶來的災害, 提醒國人為地球永續盡一份心力! 內容是以「共有悲劇」、「變調家園」、「末日威脅」與「自覺行動」四個面向來探討人



類所面對的地球暖化議題。』(註7)這是YAHOO的一篇新聞報導。其實這幾年來,綠化、地球暖化…等這類的話題一直被提出來講,許多國際的團體一再的呼籲全球人民,一起來維護這個地球。其實,我覺得這類的問題是數位藝術家最好的題材,動態影音的藝術家可以把它拍成電影、軟體藝術家或生產性的藝術家更可以把它當作數位藝術一樣來做,這樣不但人們可以看到各種藝術大師的藝術品,藝術家又能將所要表達的事情傳遞給全球的人。

最早的美術館羅浮宮,是法國大革命時設立的,可以「摧毀皇家的意識」一方面又可以「保存大師的傑作」而哪個時候起美術館就變成一種純淨藝術空間的代名詞(註8)。而墨西哥設立海底美術館是為了推廣文化和環保,YAHOO新聞報導:「墨西哥海濱渡假勝地坎昆,正在進行一項世界最大的海底美術館計畫。請來了知名雕刻家,把四百件實物大小的雕刻作品沉入海中,希望藉此推廣環保與文化,並且為當地吸引更多觀光客。美術館地點選在遠離珊瑚礁的海域,避免大量遊客湧入所造成的破壞。(註9)」能一邊欣賞藝術品和一邊又能做環保,這種結合我想就是現代人所需要的吧。

看完整本葉瑾睿的數位藝術概論,他從一開始的藝術和科技的演進,慢慢的帶我們到數位時代的藝術,而每一章除了介紹各種藝術的起源和演進,還把每一種藝術的藝術家一個一個地介紹,包括生平和一些藝術品所要表達的意義,最重要的是有很多藝術家的作品,讓讀者能更進一步的了解每個藝術品。每一個藝術家為什麼都會做出不一樣感覺的藝術品?我想其實是和時代或者是他週遭所遇見的事不同就會有所差別。最後,我覺得的是每個人對美的感覺不一樣,看藝術品時應該要能包容其他人的藝術觀。

註1:葉瑾睿(民94)。網路藝術。數位藝術概論,頁76

註2:葉瑾睿(民94)。動態影音藝術的起源。數位藝術概論,頁100

註3:獵殺代理人,(http://tw.movie.yahoo.com/movieinfo_main.html/id=3096 YAHOO 電影 2009/12/4 瀏覽)

註4:葉瑾睿(民94),數位藝術的個人電腦紀元,數位藝術概論,頁55

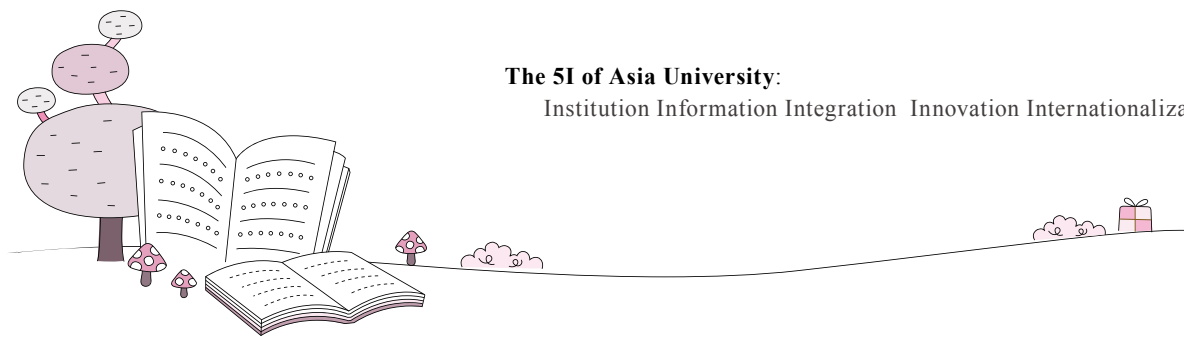
註5:葉瑾睿(民94),早期錄影藝術,數位藝術概論,頁104

註6:葉瑾睿(民94),早期錄影藝術,數位藝術概論,頁107

註7:科博館建置360°全景環形多媒體劇場,(<http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/091201/63/1w15v.html> YAHOO新聞 2009/12/4 瀏覽)

註8:葉瑾睿(民94),導論:從藝術的演進談科技時代之美學涵構,數位藝術概論,頁15

註9:推廣環保 墨西哥設立海底美術館,(<http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/091201/79/1w1bk.html> YAHOO新聞 2009/12/4 瀏覽)



活出豪氣來

坂鄭石岩 著 遠流出版
幼兒教育學系 黃資涵

「豪氣」的精神在於使人積極振作，勤奮不懈；也能使人不畏艱難，勇於面對、開拓與創造，讓自己的每一分秒都活得充實有意義。

豪氣是一種光明的精神力量，能給我們信心向前邁進，並且孕育生活的動力，更值得重視的是，它是生活與難關的智慧，能引導人走出泥沼，重新看到新的遠景和希望，是柳暗花明又一村的指引。

現在，我們正面臨到了「精神生活的荒地」，正是我們需要重振拓荒豪氣的時候。

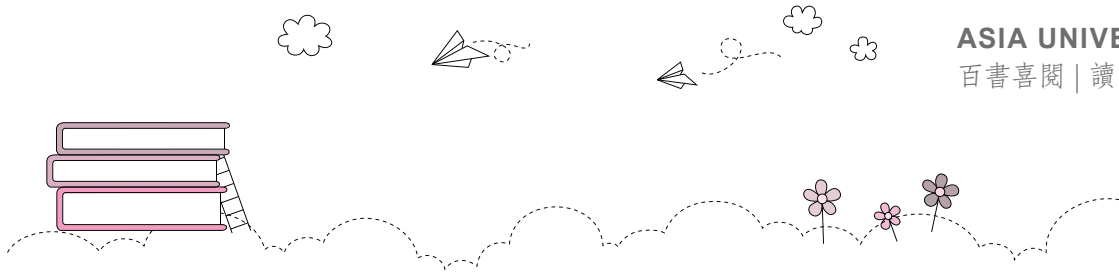
人生旅途中常會有許多的情緒，如：快樂、悲傷、憂愁……等，這些七情六慾反覆在生活中上演，因為這是人最基本的情緒表現，每個人都渴望得到幸福，也基於這個理由而去追逐幸福，過程中遭遇阻礙、退縮，沒有人在追求幸福的歷程中是輕鬆、順利、沒有負擔的，就因得來不易，更要好好珍惜，毅力便是克服一切的勇氣。

生活中難免會出現難過、痛苦也許這是上天交付給人們的磨難，正所謂：天將降大任於是人也，必先苦其心志，勞其筋骨，餓其體膚，空乏其身，行拂亂其所為，所以動心忍性，增益其所不能。其過程中可能會泛起逃避的念頭，只要不放棄面對問題的「勇氣」，一切便能解決、克服。

世界上有無數人，每個人的個性、觀點都不盡相同，有些人很富有卻不快樂，最基本的喜悅是他們遙不可及的夢，有些人不富有卻很滿足，天天能幸福洋溢是金錢無法衡量的，地位是否出眾不代表全部，一切取自於心的方向，懂得在不斷流轉的情緒中，追尋愛的力量，便能關關難過；關關過。

「豪氣」亦也是種行事風格、思維方向，一種待人處事的模式，這或許也是一種海闊天空吧！「逆境」迫使著我們成長，也是人生中必定會面臨的考驗，然而，人們總是困惑著，為何偏偏是自己遭遇到這苦難，太沉重的負擔、包袱，讓人失去前進的動力，於是，人便被黑暗吞噬和魔鬼為伍，墜入荒涼、孤寂的深淵。

活在這個繁華的大千世界之中，人類雖然渺小卻也無可限量，形形色色之中都是關卡、難題，而我們該如何在關卡中活的耀眼、精彩？便取決於心靈的指引，人總在情欲、喜哀中跳動著情緒，活著就是希望，人可以失望，但絕不能絕望。



爲自己出征

Robert Fisher 著 方智出版

幼兒教育學系 賴珮儒 邱芷薇 游淨惠 劉佳青 詹庭甄

這是一本在描寫一個武士的一生，鋼盔裡的他並不像外表一樣堅強，他想要脫離他的鋼盔卻無法輕易完，所以他決定踏上了一個未知的旅程，去尋找森林裡的魔法師脫下鋼盔。隨時隨地準備上馬比武、拯救受難公主的武士，正如你、我，在繁忙人世、在日復一日的生活與工作中，為保護自己，穿上了層層包裹的沉重盔甲。

終於有一天，我們會和武士一樣，發現它竟然再也脫不下來了。因為這件盔甲，我們再也感受不到一個吻的暖意，聞不到空氣中傳來一朵花的香氣，也聽不到旋律優美的曲子。但，更可怕的恐怕是，對這種「感受不到」的無動於衷。

武士也許不比我們多數人聰明，但他卻比我們大多數人都要勇敢。為了認識真正的自我，為了學習如何愛自己，也學會如何愛別人，他帶著吱軋作響的盔甲，帶著久未好好進食的羸弱身軀，穿過三座古堡，克服面對獨處時的恐懼，接受真正的自己，更靠著自信擊退了「疑懼之龍」，而他由心深處真誠湧出的熱淚也完全融解了生鏽的盔甲。最後，武士不但重獲了自由的身體，更藉由全然自由的心靈體會到與宇宙融為一體的深刻感受。

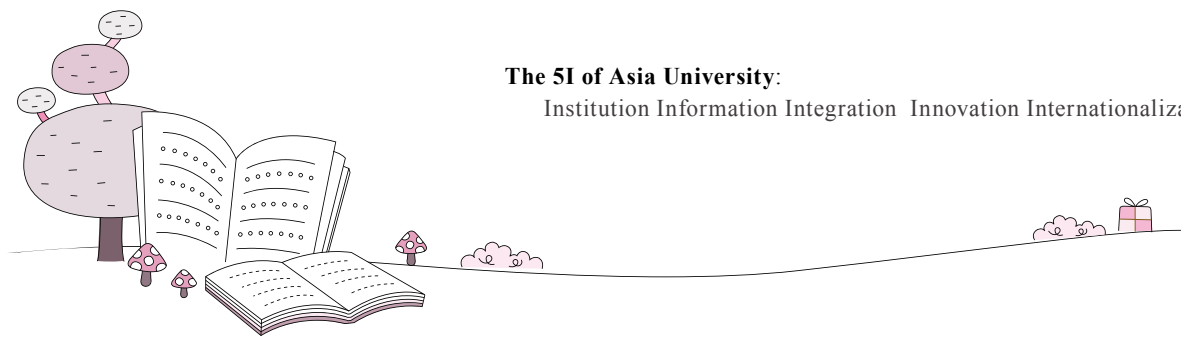
「自我」有三個成面，一是外在形象，由別人的眼光所見的自我綜合而成。二是自己內在的主觀認定，這些認定可能會受別人影響，但其中還是包括了自以為得成分。三是心靈深處的自我，這個自我與別人有相通的能力，甚至與宇宙萬物都可以產生共鳴。我們平日生活往往都會忘記內心深處的自己，以至於常會覺得落寞感傷。得到的越多，失去的也越多。

人的一生有無數個難題，等著我們去挑戰、面對，或許不是那麼輕易可以去理解，從中我們會成長許多。顧名思義，人在「沈默」中，必須面對自我。當外在的噪雜平息時，內心的茫然不安浮現了。如果用心，不難聽到真我的聲音，真我提醒自己什麼是真正值得的目標。武士為此痛哭流涕，淚水卻腐蝕融化了頭盔，他的頭部不再受拘束了。

「知識」是大家分享的，但是若無自知之明，博學又有何益？如果無法認清「需要不等於愛」，也就不可以適當態度與人相處。需要是一回事，愛是另一回事，需要可多可少，愛卻永遠是人人珍惜的。像這種正確的知識，就會帶人走向愛之道。

「志勇」是指志氣與勇氣，用以克服疑懼之意。人生不能沒有疑懼，最大的疑懼正是喪失自我的立足之地。不過，越是如此，越容易受制於疑懼。唯有無私忘我，有如「置之死地而後生」，才能擁有真正的自我。

武士歷經過無數次的失敗，繞過了無數座高山，走過了無數條川及的河流，最後他終於明白原來他自己就是太陽、月亮、星星、流水，因為他有愛、因為他敢勇敢的去面對自己。



數位藝術概論

葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 陳婉昕

在很久以前，科技及相關產業並不發達，人們的傳播媒介相當的少，而電腦的發明，帶給人們更多的方便與時間的運用，但物極必反，也帶來了隱藏在方便背後的危機。

科技的起源很難定義，我認為，基本上，只要有生命的地方，就會不斷的演化及發展，等到多項事物進化到某種境界時，就可能再用另一種方式再繼續進化，數位美學也是其中之一。

在本書內提到，以程式碼設計成藝術品，是最初數位與美學融合的產物。而現在科技日新月異，產業迅速發展，數位美學也不僅止停留在最初的樣子，它也一並進化，以多種樣式，多種形貌出現在人們面前。

在上一次的作業提到，何為藝術，再看過“數位藝術概論”後，對於藝術的認知層面又加深了一層，不僅僅只是停留在純粹美的想法。藝術是主觀意術的產物，而數位美學則是一群腦袋充滿想法的人，不管他們原本是什麼職業，藝術家也好，科學家也好，將當時那個年代的背景與想法融入，在他們的數位藝術作品裡，也能很顯的看出他們對數位藝術的熱誠與積極。

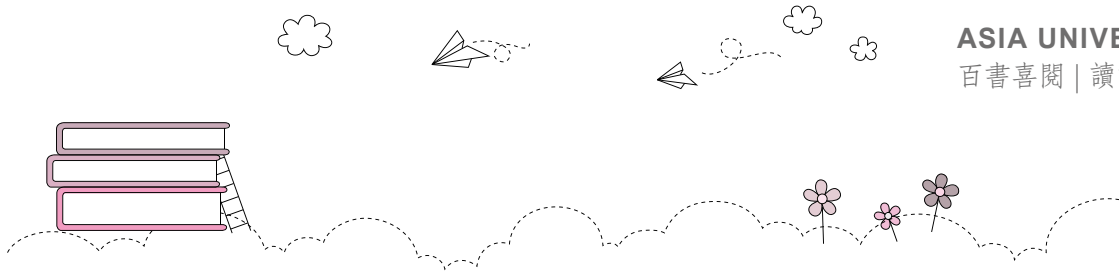
我對本書提到的“數量取代質量”有非常大的體悟。我曾經聽到一個在國立美術館工作的人，說：「如果你想要成名，那你就一直做作品，然後展出，等你的作品累積到一定的數量時，你就可以開展覽了」，在當時我對此話並無任何想法，而在看完過本書後，我就對現今的數位藝術感到懷疑，在過去的藝術品，是需要極多的精神力、技術與作者本身的知性所完成的極致美感，而現今，科技的發達，需要的技術門檻愈來愈低，讓數位藝術品的產量多不勝數。

未來數位藝術的走向，定會隨著科技而漸向光明，但是如果人們忘了藝術最初的本質，那麼做出來的作品，我想就不是那麼值得了吧。

在一個個人電腦起步的時代，許多人開始進行數位藝術創作，而當時的數位藝術作品，充滿了衝擊性的爆炸思想，許多的個人化應用介面，幫助了他們為數位藝術綻放了更多的色彩，也是有了這些先驅者將數位藝術的大門打開，才能讓我們後輩有多更多的思考方向。

電腦之於藝術，在現代是被視為理所當然的，但在早期，是被視為冷漠且不人性化的，但會這樣想也是情有可原，因為在當時被認為的藝術，是用身體與靈魂一起創造的，所以他們覺得透過“電腦”這個冰冷，且毫無靈魂可言的機器，來進行藝術的創作，對藝術是一種褻瀆吧。但一些較有遠見的藝術家，如普普風大師安迪·沃荷 (Andy Warhol) 使用電腦來創作藝術，讓許多人對數位藝術有更深一層的了解，也漸能接受。

現今的電腦業界龍頭，IBM、微軟及蘋果電腦，可以說是一併競爭、成長的，許多個人化的應用程式也相繼推出，對於許多不擅長程式語言的藝術家而言，是個創作的最佳捷徑，於是，許多在那個年代



靠著電腦而創作的作品，紛紛的出爐。即使藝術的大門愈趨向個人化，卻受限於當時保守的風氣，不被其他正統的藝術家所承認，使得數位藝術界於一個灰色的尷尬地帶，為此，許多先驅為了數位藝術而做的努力，努力、用心的創作，讓數位藝術的層次與意像不小於傳統藝術的力量，也因此奠定了數位藝術的成就。

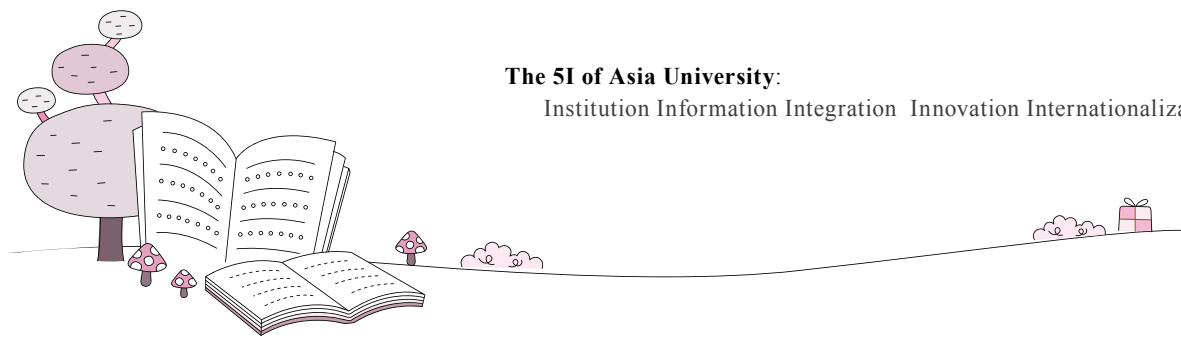
在閱讀完本章節後，對於當時數位藝術創作的環境有了更深一層的了解，不僅僅只是突破性的發展，在創作中，更具備了當時想要為數位藝術的努力精神，而在後來，也證明了科技的改變，並且跟上時代的洪流，是數位藝術最基本的精神吧！網路的變遷，一直是人們最引以為傲的科技發展，而在早起的傳統藝術與數位藝術之間，還是有個共通的特點，就是傳播，而網路的崛起，讓數位藝術成了最佳的互動的媒介。透過網路，任何人事物都有成為藝術的可能，藝術不再只是侷限與一張紙一隻筆，甚至是一幅畫，阿思考 (Roy Ascott) 曾說：「只在網路內存在、只為網路而存在、只經由網路而存在的藝術，這是一種以互動為本質的藝術型態…它是呈現出一個操作螢幕、一個介面，讓你能夠進入一種轉化和操作影像，文字和聲音 的過程。」(註)

我對於本章節，雪莉·傑克森 (Shelley Jackson) 的作品〈身體〉最有印象，整體的網頁主要以黑白裸體自畫像為首頁，每一個身體的部位都是個按鈕，使用者可以點選身上任一部位，開始進入自傳式的文字與圖像，我覺得這是個非常有創意的作品，使用簡單的黑白線條，拼貼出自己的身體，以此做為自傳的方式。

在動態影像出現之前，人們靠著靜態影像記錄著生活，攝影機的出現，無疑是為人類的生活增添許多樂趣。

電影之父，愛德渥德·莫依布德吉 (Eadward Muybridge) 使用一系列的照片連接成帶狀的長條，藉由視覺暫留產生了逼真的動態圖像，在此次的皮克斯動畫展中的幻影箱，就是使用同樣的原理。

動態的影像技術日漸發達，許多錄影機及投影機相繼在時代中展露風采，漸漸的人們對於影像不再只是紀錄，加入了角色、故事，逐漸成了電影及電視，而愈來愈進步的影像，對於品質也相對的嚴苛，但也因為如此，數位藝術的門檻也愈來愈高，但種類卻也更加的多元。



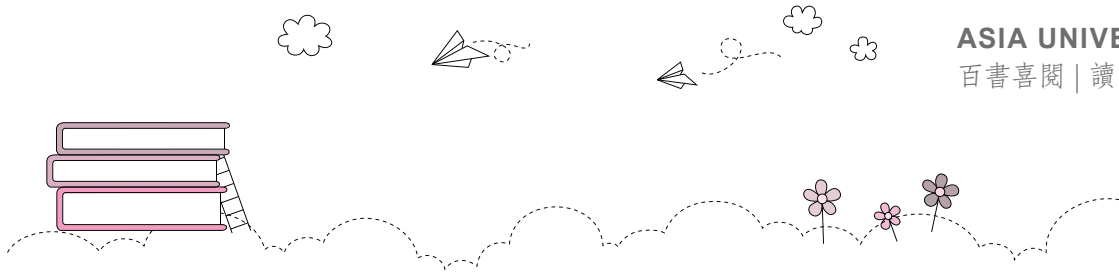
閱讀論文心得

資訊多媒體應用學系 陳聰智

經過這學習的讀書會與學長姊們的指導後，先從找論文的過程開始談起，一開始的目標就是想找一篇符合跟研究主題又能讓我感到有興趣的論文，很自然的在 IEEE 用 web 2.0 當關鍵字做搜尋，瀏覽了許多摘要與介紹，但卻找不到一篇特別有興趣的，後來加上 WIKI 當關鍵字，才找到跟自己想要的論文。

閱讀的過程並不是很順，因為有碰到很多不了解的英文單字與內容架構，而且自己對於 WIKI 的系統架構非常不熟悉，所以只能邊閱讀邊問學長姊們自己不懂的地方。另外，學長姊們也可運用全國碩博士論網找相關的 WIKI 的中文論文，讓自己了解 WIKI 的系統使用與方向，讓自己往後做研究有初步的了解。

讀書會上老師也幫我規劃從論文研究方向去找資料和準備上台報告，在找資料和上台報告的的過程中也學習不少的東西，像是在看一遍論文如何把裡面的介紹、內容架構及結論用重點式的呈獻出來，讓聽者一聽就了解本篇論文的運用與貢獻。此外，問題討論過程中學長姊和老師也會給我們一些想法與建議，讓我們在往後做研究上的小細節或不必要犯的錯誤會有很大的幫助。



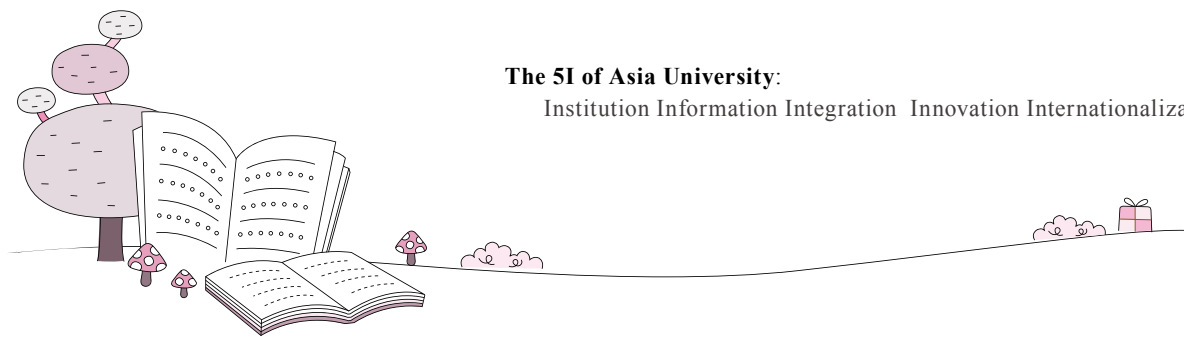
爲自己出征

坂 Robert Fisher 著 方智出版
幼兒教育學系 陳泰明

在世界上的很多地方，都找的到這位武士，也說不定就是我們自己，每天都做著自己認為應該要做的事，也認為自己是對的，不曾真實的去聆聽他人的感受，只是一味的用自己去解讀別人，但不但解讀不了別人，甚至也忘了真正的自己在哪裡，那副盔甲象徵著榮耀—由別人賦予的榮耀，武士太在意且太愛惜著他的盔甲，盔甲雖然幫他抵擋了敵人的傷害，也傷害了週遭的關懷他的人，我想我們自己也有一層無形的盔甲，但卻是百分之百由自己製造的，拚命的想得到別人的認同而努力去達成，和想製造出一道屏障來保護自己，但卻由於自己的放不下和固執，反而會讓自己失去更多更需要珍惜的東西，到最後甚至連自己都失去了。

我們生活中也有真理之道，只是我們平常不一定看的見，真理之道尚要學的無非就是怎麼愛自己和怎麼愛別人，沉默、知識、志勇都是需要學習的，我想真理之道的路程長短是取決於自己的心，所以當武士看到生命的不同形式和自己內心的不同時，也學會愛與相信別人。

放下，是每人最難最難做到的事，因為放下意味著失去，就像故事中武士在爬真理之巔時會掉落深淵的恐懼一樣，但武士放掉了害怕和恐懼，放掉了他所擁有的東西，到最後，他明白了真理，他懂得什麼叫愛與自由，這也讓他可以用全新的角度來觀看所有未知的事物，體會前所未有的感覺。其實很多人也明白箇中道理，但卻很少人做的到，包括我，也許是因為那就表示自己必須要對自己全然負責。我想那是要有很大的志氣和勇氣才做的到吧！



數位藝術概論

葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 周子雋

資訊社會最大的問題，就在於資訊的過度氾濫。我個人認為，成功的數位藝術書籍，必須要能夠兼顧「數位」、「藝術」兩個領域，也就是不能夠只討論科技相關的理論而忽略整體藝術環境，也不能夠過於偏重藝術的語言而將科技的介紹匆匆帶過。

探討科技藝術發展最直接的方式，便是以科學技術本身的演進史，對證近代藝術史上科技媒體的應用與轉變。但科技並不是只提供了藝術家全新的媒材、工具與發表平台。更重要的事，轉化了藝術的本質，挑戰了藝術體系與結構，也影響了人們對於藝術的認知。

在古希臘與羅馬時期，「藝術」一詞並不存在。也就是說，在那古老的年代裡，民生與藝術不分家，技術就是藝術。更重要的是，對當時的人而言，功能性是遠比美學重要的。

電腦藝術的起源，可以回溯到 1950 年代初期，由於早期電腦與相關器材體積龐大、操作困難、造價昂貴，因此電腦等相關器材等於是政府機構、大型企業和研究機構的專屬品，一般人根本無從接近或了解這種尖端科技。

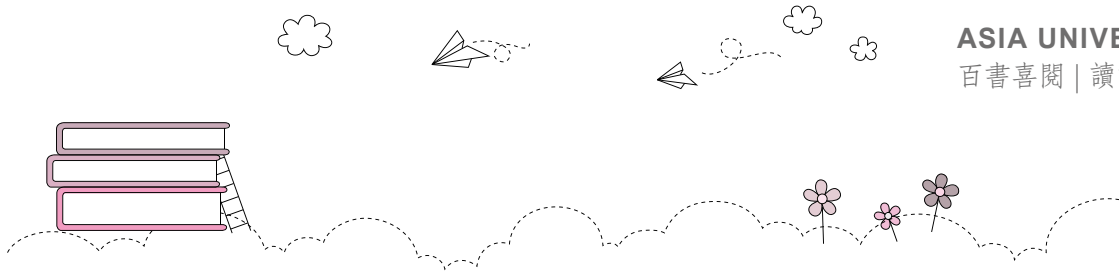
在數位藝術發展初期，創作者所關心與運用的，大多都是數位科技最原始的本質。但這種具有強烈科學基礎的創作動機與意圖，既無法以傳統的美學思維來評斷，又不能和前衛藝術的顛覆與突破一概而論。而這一群數位藝術先驅者，也就這麼游移在藝術與科學的夾縫裡，處在一個似是而非的灰色地帶。

綜觀早期的數位藝術作品，由於必須克服許多技術上的瓶頸，因此在藝術性上的展現往往不及在技術性上的突破來的重要。他們的處境，其實就如同文藝復興時期的藝術家一樣，在藝術創作的同時，還必須要研究和了解顏料、工具和器材的製作與開發。無論從今天的眼光來看，數位藝術拓荒者年代裡作品的境界如何，它們畢竟都是先驅者在一個沒有所謂「數位藝術」的時代，用勇氣和眼界，為後世的藝術家所開啟的一道門。

「數位藝術」這個名詞一開始對我而言還不是非常的熟悉，一般人包括我在內，對於藝術的印象都還停留在傳統的藝術層面，例如美術館、畫展等等這種可以實際觸摸到的藝術品，但是對於「數位藝術」的認知都不多，其實數位藝術跟一般的藝術一樣都是循序漸進、一步一步慢慢發展的，並沒有因為他有數位科技就發展的很快。

雖然數位科技運用在藝術領域早在 1950 年代就萌芽，但是他卻比同時期，甚至比他還晚發展的藝術型態來的不被重視，我想這跟人們沒辦法接受藝術被數位化有很大的關聯，況且當時科技也還不是很發達，電腦主要是被運用在軍事、醫學以及統計那方面。

說到電腦科技的發展和電腦科技在民間企業的普及化，我一定會第一個想到的就是計算機業



界的龍頭—IBM，如果沒有IBM發明世界第一台磁碟機，電腦的資訊儲存方式也不會因它而革新，那麼一般人的日常生活就將與電腦的距離更加遙遠。

我覺得看了這本書大約了解數位藝術的源起以及演進後，我算是對於數位藝術有更深一層的見解了。以前總覺得不管是怎樣的藝術，只要是藝術就該以畫展、雕刻展或美術館展覽，那種以各種實體形式去呈現的藝術才算藝術，而現在的我了解，數位藝術其實就像是把自己創作的藝術以數位科技的形式去呈現，無論是電腦、音響還是什麼科技下的產物都行，並不會因為它是以數位科技去呈現就不是正常的藝術了，而現今的藝術與日常生活息息相關，無論它是以怎樣的方式去表現，對我而言，藝術早已無所不在，無論是傳統藝術還是數位藝術，只要是能讓我認同的作品，對我而言就是藝術！

如果世界上只有處理大型企業資訊、市府管理和都會電話交換能力之大型電腦，也許我們今天根本不需要去思考藝術與科技之間的關係。

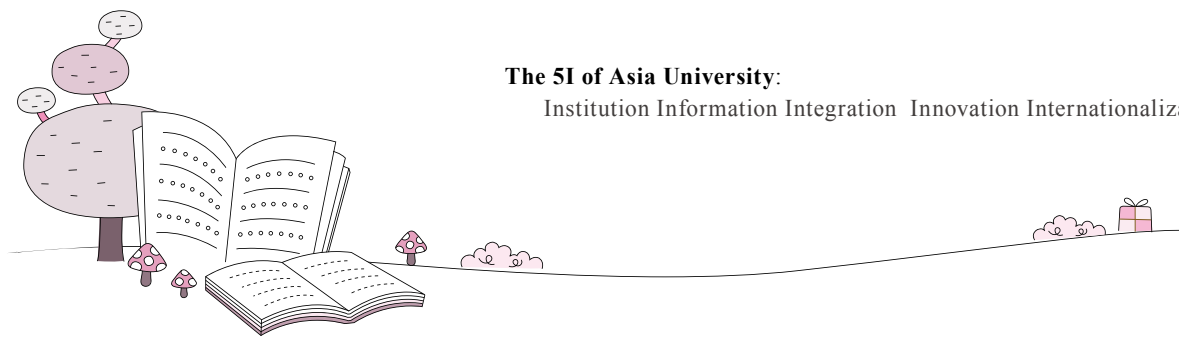
1970年代之前，雖然電腦已經被少數科技藝術家運用在創作之上，但礙於主流藝術圈對於利用機器創作的作品，大多抱著觀望與保留的態度，且早期從事數位藝術的人，大半是以科學及數學為出身背景的人，所以數位藝術被擱在科學與藝術之間的尷尬地帶。

迷你電腦的誕生是由Intel公司在1971年研發出來的，當時電腦市場一片欣欣向榮，微軟(Microsoft)以及蘋果電腦(Apple)也就是在這個時期躍上檯面，成為日後主導電腦市場的兩大公司。

如果沒有應用軟體，個人電腦就算能普及，也不過是一台遊戲機，而無法應用在實務工作之上。因此從1979年起，幾乎今天所有的重要平面出版軟體都陸陸續續在市場上出現，從這個時候開始，藝術家無需學習程式撰寫，只要雙眼看著螢幕、右手持著滑鼠，就能享受無邊的創作自由，然而這種自由，也在個人電腦的紀元裡，催化了數位藝術創作的第一個高峰。而這個時期的數位藝術作品分為兩大類：1. 以攝影為基礎的數位影像作品 2. 以電腦語言為基礎的數位藝術作品。以攝影為基礎的數位影像作品利用數位影像處理技術，扭曲、竄改甚至於創造現實的藝術作品，隨著個人電腦的普及很快就成為了數位藝術的大宗。而以電腦語言為基礎的數位藝術作品以程式撰寫為基礎的創作方式，在那個時期並沒受到特別的重視，因為儘管個人電腦已經開始普及，但普遍大眾對於這種科技仍然十分陌生，因此這類藝術作品比較無法立即產生共鳴。

1971至1990年代中期的個人電腦紀元，是數位藝術發展的關鍵年代。儘管還尚未被主流藝術圈完全擁抱，但已經開始引起相當的注意和重視。隨著電腦科技的平民化與應用軟體的普及，電腦開始跨出專業的科學領域，終於逐漸被各種層面的藝術家接受。

數位藝術在一開始並不是受歡迎的，雖然在1960年代晚期就已經有少數作品出現，但因為創作藝術作品的人大多是科學家或數學家，所以多不被傳統藝術圈所接受，我認為這跟對於電腦科技的不了解與不認同有很大的關聯。



1970 年代開始，多虧了 Intel 公司首先研發出的微型處理機，才能開啟電腦在家庭市場的序幕。而電腦應用軟體對一般民眾的幫助也越來越大，從電子試算表軟體、文書處理軟體、繪圖軟體、排版軟體到影像處理軟體，幾乎所有重要的平面出版軟體都已經上市，讓我們一般民眾開電腦不只有玩遊戲，還可以從事一些簡單的工作，也讓我們一般民眾使用電腦創作藝術作品變的非常容易，尤其是電腦與攝影結合的數位影像處理。

數位影像處理也是我很有興趣的一門藝術之一，因為他能讓真實變的不真實，也能讓幻想變的真實化。在數位的世界裡，真實虛幻全由我決定，這讓我感到非常有趣。我喜歡艾利恩·佛列雪的〈玩弄規則〉(Playing with the Rules)、李小鏡「成果」(Harvest) 系列的「面具」與「等待」、因納茲·凡·藍斯委爾迪的〈溫蒂〉(Wendy) 他們共同的特性就是整張真實的圖充滿了種種不合理，他們技巧之細膩，讓人乍看之下無法察覺畫面中哪裡有問題，在真實中卻存在著不真實，讓我感到非常驚嘆。

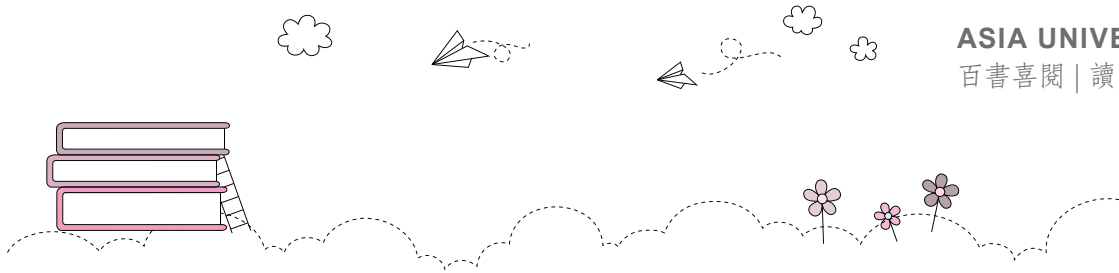
在近幾年來，數位藝術作品已經不再只有專業人士才能創作了，隨著科技的普及化以及平民化，一般人士也可以依照自己的想法創作，而攝影也不再只是單單拿來做紀念而已，數位影像結合電腦修圖已經漸漸的形成了一種風潮，所以我相信未來數位藝術還是會繼續占據人的生活，並且會越來越密不可分。儘管網路連線的觀念，從大型電腦的年代裡便已經開始醞釀。然而在當時，電腦網路的運作，仍然處於一種理論性的階段。這種階段，在 1990 年前後開始有了重大的改變，改變的原因有二：

(1) 「超文件」(Hypertext) 與「超媒體」(Hypermedia) 概念的成熟。

(2) 網路科技的人性化。

超文件與超媒體最重要的觀念，便是打破傳統書籍或視影片的線性架構，改變人類撰寫與閱讀的模式，讓創作者能夠利用文字、圖像、聲音甚至動態影像來完成讀者或觀者與其的互動。而要定義網路藝術，最簡單的方式便是廣義地涵蓋一切在網際空間裡發表的藝術品。但是這種界定方式，將會囊括許多只是將傳統藝術直接移植進入網際空間的作品，如此一來不僅範圍過於龐大，在本質的區隔上也都無法做到精確。

動態影音藝術的起源，可以回溯到以人手操作的皮影戲、利用光線將影像投射在平面上的魔術燈籠 (Magic Lantern)、利用視覺暫留 (Persistence of Vision) 原理製作的留影盤 (Thaumatrope) 等等。1877 年，美國攝影師愛德渥德·莫依布德吉 (Eadweard Muybridge)，同時利用十二台照相機，連續拍攝了一系列的照片，克服了早期照相機快門過於緩慢的缺陷，成功地記錄奔馳中的馬的動態。這種以鏡頭捕捉連續性的動態圖片，再經由快速播放，假視覺暫留的現象將之還原成動態的概念，成為現代電影設計的基礎。



1970 年以前結合影音科技與藝術的實驗與嘗試，必須要歸功於 1923 年問世的 16 釐米攝影機與 1932 年問世 8 釐米的攝影機。這些機種，讓更多藝術家有機會運用動態影音科技來創作，但受限於依然偏高的價格與繁雜的裝退片與沖洗程序，還是無法達到普及性和對純藝術領域做出全面性衝擊。

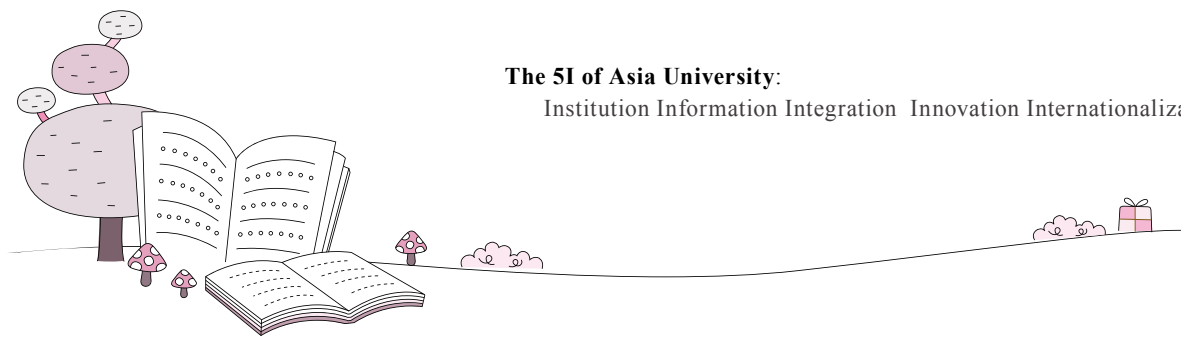
網路科技的發展對我們人類來說真的是影響非常之深遠，而網路科技一開始是先起源於軍用資源共享，這也是跟其他科技雷同的地方。1990 年到 2000 年間是網路使用者暴增的關鍵期，雖然當時網路速度還非常的緩慢，但是網路這名詞對於大眾來說已經不陌生了。記得當時的我才剛升國中，當時的網路連線方式是以撥接來連線，撥接的時候數據機會發出很大聲很怪的連線聲，不但非常吵連線速度又慢的跟烏龜一樣，我想這就是當時網路還不能流行與普及的原因之一吧。

網路藝術也隨著網路科技的發展而漸漸興盛，它比網路科技的成長還快速，是屬於爆炸性的。雖然初期網路藝術使用的科技等級比較低，但那時的網路藝術卻不比現在的網路藝術差，反而別有一番風味在。我覺得網路藝術作品，跟一般藝術作品不一樣的地方就在於它的互動性非常廣，例如歐麗娜·李亞琳娜 (Olia Lialina) 在 1996 年創作的〈我的男朋友由戰場歸來〉 (My Boyfriend Came Back From The War)，這個作品是由一個大框架依照不同的連選程序慢慢縮小，讀者可以依自己喜歡的劇情點選框架，畫面簡單卻非常富有自主的樂趣，讓我非常的欣賞這個作品。

另外，動態影音藝術的興起，也漸漸的促進了電影、電視等大眾媒體的發展。電影的概念是由很多張相片快速轉動產生的視覺暫留開始的，記得以前國小的時候老師就有教我們玩這種類似的遊戲，用一疊小紙在上面畫圖，之後快速翻頁，就產生了如同卡通般會動的畫面，非常有趣。而影片藝術千變萬化，其中讓我感到最驚訝的就是一則三十分鐘的影片，內容除了一片空白外，什麼都沒有，在我心裡實在沒辦法認同這種他所謂的藝術作品，因為這種藝術完全沒有任何意義，對我而言它只能說是種創意罷了。

1965 年韓裔藝術家白南準一件藝術作品，這是第一件將錄影科技應用在純藝術創作的作品〈鈕扣的偶發〉 (Button Happening)。之後不久，白南準又錄了在街上等待瞻仰教皇的人群，並且完成了錄影藝術作品第一次的公開發表，使的現今在藝壇上鋒芒畢露的錄影藝術就這樣產生了。隨著錄影藝術作品的推波助瀾，各種動態影音藝術快速地在 1990 年代裡成為藝廊、美術館與國際藝術大展的重點項目，而這種成熟與認可，卻也同時造成了追時髦、趕流行，氾濫而虛浮的趨勢。

手持攝影機與錄影帶，從 1970 年代之後為許多觀念、表演以及裝置藝術家所接受，而另一群非正統錄影藝術家反對戲劇以及商業化的影音美學，提倡以攝影機鏡頭從事紀錄，藉由不經過特別剪輯與修飾的錄影帶，重現生活真實面向。非正統錄影藝術家的作品通常帶有強烈的社會意識，並且直率地表現出生活的真實面，但平鋪直敘的手法與結構，也相對造成了冗長而單調的印象，因此這類型直觀式的錄影作品逐漸為錄影藝術帶來了粗糙、無趣、不優美等等的誤解。

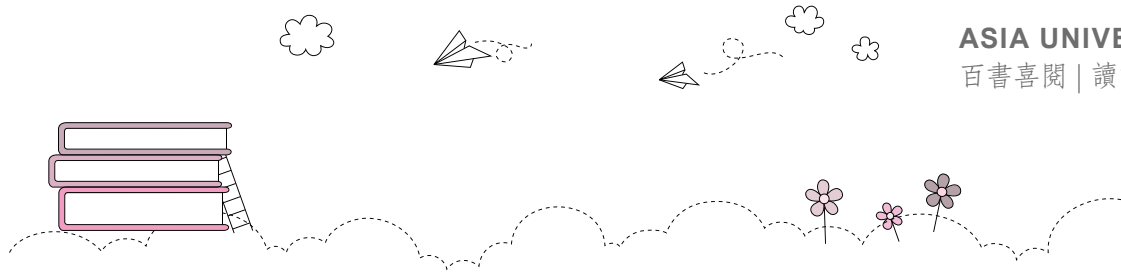


2001年軟體藝術一詞誕生，我們對軟體藝術的定義為：它必須包含藝術家自己撰寫的電腦演算軟體，它可以是一個能夠獨立運作的軟體程式，也可以是以描述語言為基礎的程式（Script-based Application），但必須要能夠超越功能性，成唯一種藝術性的創作。而這幾年來炙手可熱的軟體藝術新名詞，就是產生性藝術（Generative Art），典型的產生性作品，事實上就像是有機生物一般，能夠自動進化和轉變。軟體藝術和產生性藝術，同樣都以可變的統計和運算為基礎。曼菲·摩爾在1975年指出，這種創作方式，可以劃分成為兩個不同的方向。其一就是以數學程式的視覺化為導向，其二則是以藝術家自行設定的邏輯為藝術創作的基礎。

電視科技慢慢崛起是從1970年代開始，而當我出生的那年代（1990年代中後期），電視雖然還沒很普遍，但看電視已經是大家生活中很重要的休閒娛樂之一了。錄影藝術之所以會越來越盛行是因為磁帶的發明與家用電器的普及性，我最喜歡的錄影藝術作品是白南準在1974年製作的〈電視佛祖〉（TV Buddha）。此作品以攝影機正對著一尊佛祖雕像，再把呈現佛祖影像的電視螢幕擺在雕像的正對面，讓畫中有話，使我感覺畫面中的佛祖似乎想表達什麼一般，非常的有意境。

1970出現了一群另類的錄影藝術家，它們正是所謂的「非正統錄影藝術家」，非正統錄影藝術家創作影像的方式是以類似紀錄片的方式呈現，也就是真實的呈現生活原貌，但是跟紀錄片不太相同的地方在於紀錄片會經過些微的剪輯與修改，而非正統錄影創作不會，起初我以為非正統錄影藝術創作就等於紀錄片，但是後來多看了幾次之後才能分辨出他們的不同。

早期的錄影藝術還無法被大眾接受，所以很多人很排斥被錄影。因為早期的人認為，錄影會讓人置身在永無止境的世界，那個世界會一直不斷的重複畫面，最後導致精神病甚至自殺，所以這種「記載一切」的錄影成為了被排斥的原因之一。（註1）而在非洲的原始森林深處，有很多土著也有著類似的想法，對他們而言，攝影機或相機就像是會魔法的盒子一樣，他們覺得對他們攝影就好像是把他們關在盒子裡一般，會永遠出不來，所以對他們拍攝他們會非常生氣，但是現在漸漸的他們則是以收錢的方式來當作解決的辦法，而且價格還非常的貴，所以去非洲原始部落的人通常都是進行研究的學者，或是特地去旅遊的背包客，他們都有一個共通點——非常的有錢。記得在我國小的時候，當時的同學也是幾乎都很排斥拍照，尤其是女同學更誇張，每當我拿起相機要對他們拍攝的時候，他們不但遮遮掩掩，有時甚至還會生氣大小聲，但是隨著時代的變遷，現代人別說不排斥拍照了，國中女生人人拿相機自拍也只能算是家常便飯，數位影音科技對我們而言已經算是不可或缺的生活品之一，而因為數位影音科技的進步，讓我們對於動態影音創作變的更簡單、容易。



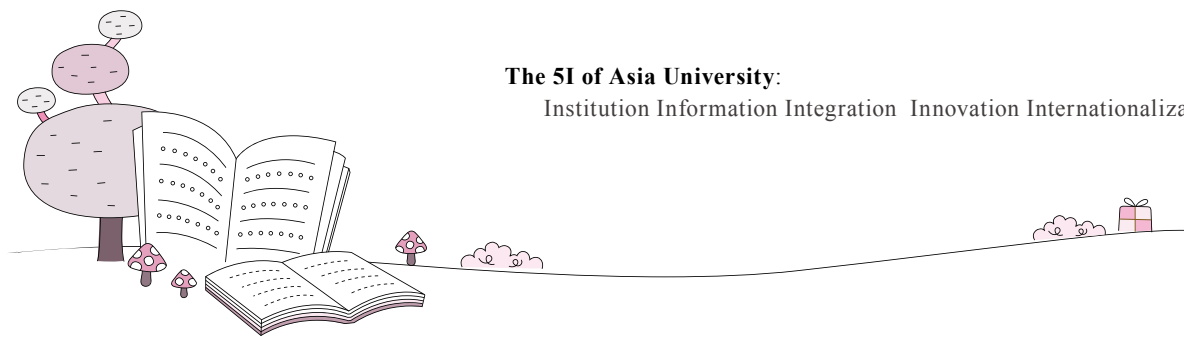
2004年12月一位住在美國的十九歲青年，再網路上發表了一段名為「Numa Numa」的無厘頭影片，這段影片在短短的三個月之內就吸引了兩百萬人觀看。（註2）在台灣，這段影片當時也是紅遍大街小巷，連我都曾經看過，而且還因此有兩組藝人都選擇這首歌當發片主打，由此可知他走紅的程度。我覺得這段影片真的非常有趣且富有創意，雖然畫面中的人並沒有什麼多厲害的特技，但是他靠著他的創意與搞笑的動作，一樣能獲得大眾的認同，而且他對我而言就是所謂的表演藝術，這種表演藝術淺顯易懂，又容易使人會心一笑，我認為這就是他能成功的原因。

2001年柏林國際媒體藝術節主辦單位對於軟體藝術做了以下的定義：它必須包含藝術家自己撰寫的電腦演算軟體，還必須要能夠超越功能性，成唯一種藝術性的創作。（註3）以前總覺得，軟體藝術就等於數位藝術，或著更誇張的以為，只要是用電腦軟體做的藝術品就是軟體藝術，例如用Photoshop做的影像編修、用Illustrator做的向量式圖畫，甚至用最簡單的小畫家畫的圖畫，這些對我而言似乎都差不多好像可以稱為軟體藝術，但在看過了數位藝術概論第八節之後我才了解原來完全不是這麼一回事。軟體藝術必須是要以藝術創作為意圖撰寫的軟體程式，而且必須要由創作者親自撰寫，最後還需要有創作者的原創性才能算是軟體藝術，所以軟體藝術幾乎都是由懂得寫程式的人去設計的，對我們這些不懂程式的人而言，數位藝術還是比軟體藝術更適合我們。

註1：葉謹睿，動態影音藝術在數位時代的通俗化與在革命，〈數位藝術概論〉，民94，116頁。

註2：葉謹睿，動態影音藝術在數位時代的通俗化與在革命，〈數位藝術概論〉，民94，143頁。

註3：葉謹睿，軟體藝術，〈數位藝術概論〉，民94，144頁。



爲自己出征

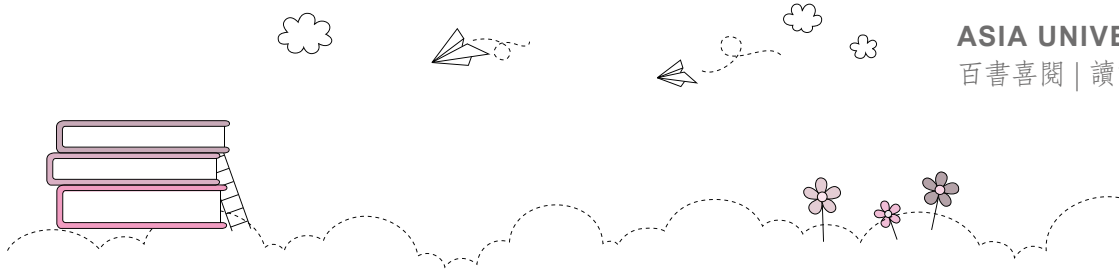
坂 Robert Fisher 著 方智出版

幼兒教育學系 黃玉惠

書中武士經歷了三座城堡的考驗，從「沉默之堡」中他體悟到「聆聽」的重要性。唯有靜下心來才能聽到那些一直存在著可是我們卻聽不到的聲音，還有去聆聽別人內心的感受，不要只是自己一味的說。在「知識之堡」中，又體悟到—爲天下人的利益而開發自己的潛能，如果人有由心而生的野心的話也會做同樣的事。而最後的「志勇之堡」他明白疑慮和害怕都是幻相，只要相信這個就不會畏懼了。之後他到達最終的「真理之顛」，他懂了最後的兩句話「因我不可知未知，如我不願棄已知。」對於已知的事物我們不願讓去放棄，更沒有面對未知的勇氣，於是武士知道適時的放手，才能得到的更多。武士的歷程，同時也告訴了我們「愛」可以讓所有事物變的很美好！

「爲自己出征」一開始看覺得很無趣，就只是一本很白話的敘述一個武士而已，不過越看到後面就越覺得裡面蘊含很大的真理。武士從原本的驕傲自負，在經過真理知道後，他體悟到了其實真理就是他看待這個世界的心。

這本書裡面有說到，「當你和原力相連接的時候，過去、現在和未來，是一體的。」我們常常會用腦子來瞭解事情，不過腦子是有限的，就是腦子把我們給困住的。還有一句話說到，「當你學會了接受而不期待，失望就會少的多。」我們常常會期待一些事情，所以只要期待落空時就會感到很失望。其實對於一件事情，並不是說都不要去期望它，而是得失心不要太重。有時候換個角度想，事情就會變的不一樣。



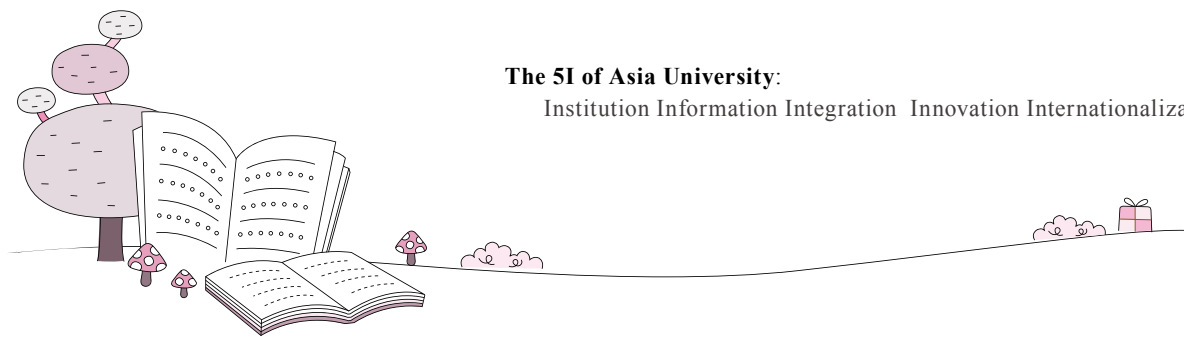
爲自己出征

Robert Fisher 著 方智出版
幼兒教育學系 溫英茹

《為自己出征》，薄薄的一本書、短短的一個故事，但是卻能讓讀者學會調整自我內在，讓心靈自由展現的意涵，真的附予了無限的啟示。雖然接受到那麼多的啟發，但要做到也真的是一大挑戰，也難怪要「為自己出征」，你不是為了別人，不是為了要成為別人眼中完美的自己，你願意接受挑戰，完全是為了自己本身。在書中，也有很多詞句深深影響著我，其中，我最喜歡的就是：「當你學會了接受而不期待，失望就會少的多。」相信很多人喜歡期待，期待自己更好，期待一切都照自己所想，但很少人會先接受現在的自己，現在的事物，當發現期待越來越久都沒變化或進展時，就會開始失望，似乎人生中失望的比期望的實現還多。所以，我很喜歡這句話甚至這本書，帶給我無盡的啟示與意涵。

武士的盔甲，有如每個人外層的隱形盔甲。是否，我們也忘了所有感官，對於「感受不到」而無動於衷。人們的欲望很多，但很少會再次思考那是不是真正所要的，也不曾思考得到那些欲望後，會失去什麼。

其實，我們也害怕面對自我，害怕思考後的種種。雖然我們沒有梅林，沒有那三座城堡好讓我們去挑戰而得知一切、了解自我。但人人都可以進入沉默之堡、知識之堡、志勇之堡，在一個安靜的空間裡，冷靜思緒，仔細聆聽另一個自我內心的聲音，發現更美好的自己。進而了解如何愛自己，當一個人知道該如何愛自己的同時也會開始知道如何愛別人，而能聆聽到內心聲音的人就會更清楚明白自己的所需。當全部都了解後、明白後，就再也不必畏懼當初所想的不必要的害怕及擔心。



數位藝術概論

坂葉謹睿 著 藝術家出版

資訊傳播學系 洪國樑

「藝術」這名詞是近代才出現的，在早期，其意義與現在大不相同，也是近年才開始為這名詞下定義。早期並不存在，但後來被翻譯為「藝術」的字原意卻是雕塑、詩詞以及工藝等，與現下的定義大相逕庭。

藝術的價值，從最早期的工匠、木工，一個必要且低階級的職業，一直演進到宮廷御用，非必要但高階級的高等位階，又到了貴族才會需要的「華而不實」之夢幻職業，最後才演進成為「藝術無所不再，但也就是無所在」（註 1）的混亂與迷惑的現況。

藝術商業化，對於較早期的時代，可能沒辦法像現在有效的炒作知名度、價值。使一樣默默無名的作品身價瞬間跨越好幾個等級，讓一個街頭賣唱者瞬間變成紅頂藝人，這一切都歸功於現今蓬勃發展的資訊民主社會；用殺人兇手來作畫、用大象糞便來繪製聖母、利用法律訴訟與新聞版面來創造宣傳哄抬身價等方式，這都是以往社會所不能允許也不可能實現的情況。

數位藝術的起源，相當然耳，既然被稱做「數位」，不外乎一切就是由電腦開始。起源則是由幾位對藝術有熱誠、帶有藝術背景的科學家所領導，互相合作與交流之下的產物，帶領著全世界的人們開始運用電腦科技做創作的重要先驅者。

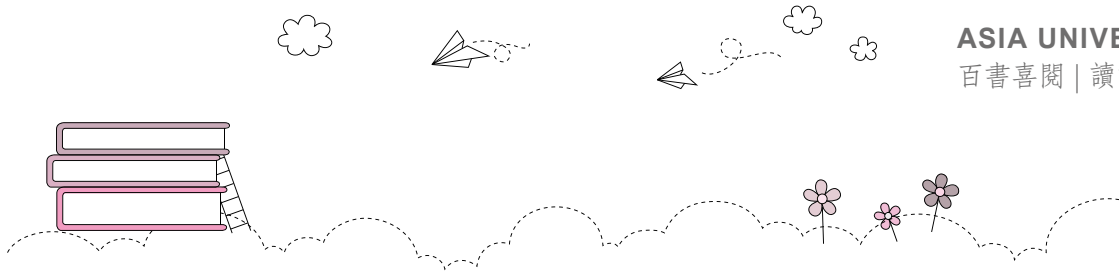
目前最早期的數位藝術作品是一系列的「示波」系列。原理是運用磁場中偏轉的電子光束，打在示波器 (Oscilloscope) 的螢光屏上，再利用高速感光的底片 (High-speed Film) 來抓取電子光束所描繪出來的抽象圖案。雖然他所表現出來的是音樂的韻律語節奏，但他的創作概念，對後世的數位藝術家影響相當的深遠，直到今天仍有許多人能廣泛的運用這種波示圖案 (Oscillographic Image)。(註 2)

科技藝術的定位，簡約的說，只要不是使用如以往的「手作」方式來完成，皆可稱作「科技藝術」。舉凡攝影、影片、相片，以及近十年來的電腦、應用電腦之相關技術下的產物，如工業設計又或者是科技與藝術難以區分的虛擬實境 (VR, virtual reality)、人因工程等。

就我所知道的科技藝術，在台灣所有的學校科系裡，只有台北藝術大學有開「科技藝術研究所 (Graduate School of Art and Technology)」這一門專屬的系所，一開始對他的認知以為只是數位藝術的另一種別稱，一樣是「數位多媒體」的教程，但後來漸漸對該系所有了解後，才發現其實不是像數媒系那麼樣的單純。

「數位藝術」在名詞的界定上，是與油畫、木雕較為接近，相較於區分類別性質的「歐普藝術」或是「達達主義」。而大體上，「數位藝術」指的是與數位化後相關的藝術別類，例如網頁設計、或是使用電腦來創作的泛藝術作品。

歷史上兩次世界大戰，不僅挑起了戰爭，也挑起了所有生活相關事務的快速進步，當然「藝術」這一塊也不落入後的搭上了蓬勃發展的這班順風車。在全球藝術學院裡赫赫有名的包浩斯 (Bauhaus, 威瑪包浩斯學校 (Das staatliche Bauhaus Weimar)) 就是當時最直接的例子。之所以會成功，也是因為經歷了政治、戰爭、經濟與人才不足等因素，因為這些原因才締造了後來藝術學校的快速興起，也因此造就



了未來幾十年各家學派、主義，且帶有些許反叛、諷刺或者是反藝術意味的思想紛紛相繼出籠。

從近代開始對「藝術」定位及價值，經歷了拓荒者年代，一直到近年蓬勃發展的數位藝術，每個時期都有自己的重大變革，都有其屬於自己的重大發展，相信這是不可動搖的事實。

數位藝術於近幾十年才開始蓬勃發展的原因，和電腦、電子產品普及的時間有關，電子產品普及化程度越高，相對的，數位藝術發展的速度也越快。而最早開始發展的數位藝術類別則是「錄影」，在1967年手持錄影機推出後，漸漸的帶出錄影藝術的風潮。

數位藝術作品中，最被矚目且最大眾化的不外乎就是利用應用軟體去結合攝影、或是創造出新的影像，這就是數位影像作品。在早期，這類作品的藝術家與代表作品有南西·布爾森 (Nancy Burson) 的〈美麗的合成物之二〉(Second Beauty Composite)，內容是將五位著名女星的面容分解，再利用電腦重新做結合；威李·伊科斯波特 (Valie Export) 的數位拼貼 (Digital Collage)；陳界仁的歷史圖像回收再利用，經過處理後更加彰顯原始照片所要表達的意涵等。

而另一種數位藝術則是以電腦運算或程式語言的方式去將非視覺性的物理現象視覺化，例如喬安·塔肯博德 (Joan Truckenbrod) 在創作自述中提到「光線在物體表面折射的路徑或是空氣在空間中流動的過程」(註3)。又如從事3D立體圖像動畫創作的麥可·金 (Mike King) 所言「電腦提供了藝術家虛擬空間與光線的能力」。還有令人難以想像的哈羅德·科漢德 (Harold Cohen)，原主修繪畫的哈羅德，最後竟然設計出具有人工智慧的繪圖程式 AARON。

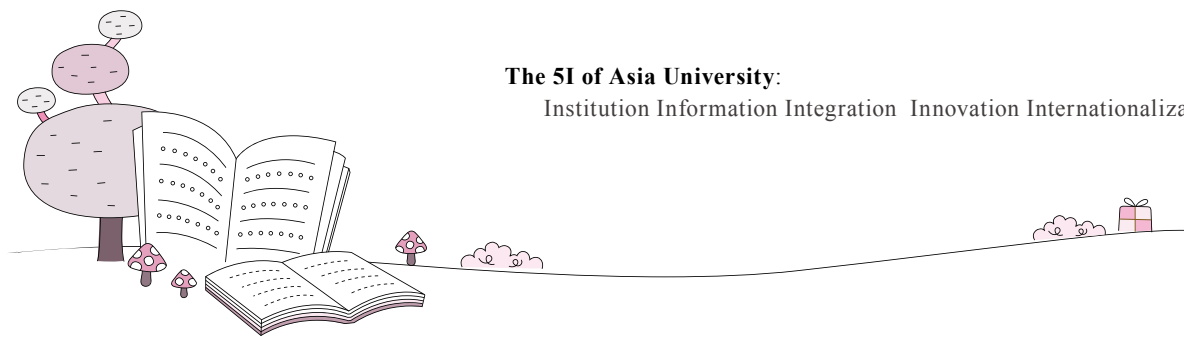
隨著電腦的普及，使得傳統藝術家也慢慢與電腦有所接觸，不少藝術家也有使用電腦來創作的紀錄，如安迪·沃夫 (Andy Warhol)、奇斯·亥林 (Keith Haring) 等，顯示了數位藝術這塊大餅正逐漸的被主流藝術圈所認可。

數位科技，只不過是藝術家本人所選擇的工具而已，並不是所有沾到邊的作品都必須被放到數位藝術的框架之內，有時候褪下電腦的包袱，反而更能清楚地感受到作品的內涵與真義。(註4)

電腦與數位藝術發展之快速是大家都無法想像的，姑且不提與電腦產業無關的普羅大眾，就連迪吉多公司 (Digital Equipment Corporation) 的創始人肯尼斯·歐森 (Kenneth Olsen) 也曾經說過：「沒有人有任何理由想要在家裡有一台電腦。」而數位藝術的發展速度，與電腦的普及程度是相輔相成的，假設在現今的社會，電腦還不是大家生活必備的物品時，那麼數位藝術這個名詞現在也不會被拿出來做熱烈的討論。

在一個百家爭鳴的新紀元裡，一但有想法、有作品，往往可以一舉成名，反觀現在的年代，有想法，有實品，卻也不一定可以在這數位藝術史留名，因為你想的到的，別人可能早就想到了，再者，因電腦與科技的大眾化，套裝軟體大幅降低了一位「藝術家」的門檻，造成許多以往繁瑣的專業技術已不再是專業人士的專業技術了。

對於數位藝術而言，電腦運算或程式也是重要的工具之一，電腦越好或是自身程式功力越高明，意味著比別人有著更多的籌碼，以模擬光源為例，不同的演算法所模擬出來的光源會有所不同，但通常越能模擬出真實光源效果的演算法，消耗的資源相對的會比較多。但相對的，電腦普及程度高，並不代表程



式設計已經被大眾化，因此，一個以模擬光源為主軸的作品，會引起大家熱烈迴響的通常會是作品本身，而不會是其背後所使用的語法。

電腦的高度普及化，就連傳統的藝術家也難以抵擋電腦所帶來的風潮。原本還隸屬於灰色地帶的數位藝術，經由傳統藝術家的介入，也就等同於被主流藝術接受一樣，使其可以與真正的主流藝術平起平坐般的受重視。

在這多元化的社會裡，數位藝術工作者也不全然以數位化的方式來呈現他們的作品，例如與裝置藝術整合的藝術展覽，這類的藝術風格在現今社會也是屢見不鮮呢！

數位藝術的發展與網路息息相關，不同於傳統書章雜誌的線性資料庫，取而代之的是模仿人類聯想思考方法的超連結或是超文件 (Hypertext)，大幅的增進了資訊運用處理的速度與效能，這對網路世界的影響非常深遠，也帶動了數位藝術的進步。

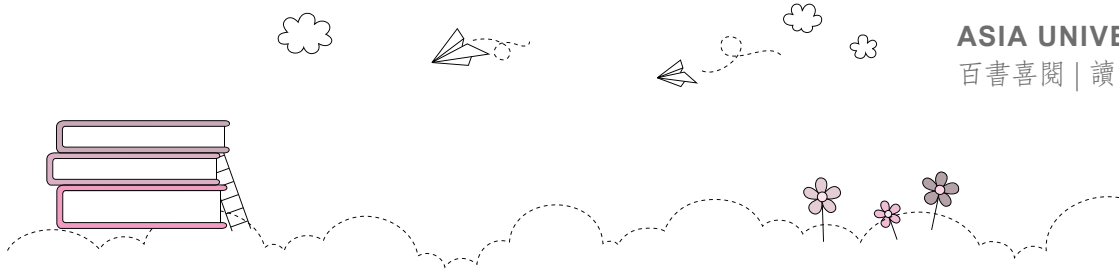
網路藝術，廣義的說法就是涵蓋一切在網路空間裡發表的藝術品，但如此界定方式會將傳統藝術翻印或翻拍移植至網路上的作品也囊括在內，因此會無法做精確的區隔。網路藝術先驅洛依·阿思考 (Roy Ascott) 曾說：「只在網路內存在、只為網路而存在、只經由網路而存在的藝術，這是一種以互動為本質的藝術型態……它是呈現出一個操作螢幕、一個介面，讓你能夠進入一種轉化和操作影像、文字和聲音的過程。」可知「互動」對於網路藝術來說，是個不可或缺的因素。但是單單以互動為標準，還是沒辦法給予網路藝術一個清楚的界定。為此，筆者特別對網路藝術做一個界定，分成四個方向來闡述網路藝術，(1) 網路超文件與超媒體本質；(2) 網路所蘊含的通訊與傳播功能；(3) 網路的虛擬公共空間特性；(4) 網路軟硬體科技結構。(註 5)

動態影音藝術的起源，可以追溯到最早的皮影戲、利用光影將影片投射的技術、接著是法國路易士的銀板照相術 (Daguerreotype) 以及電影的發展等都可以算是數位藝術裡動態影音藝術的範疇。而從電影發展初期，許多電影工作者便開始極力開發新的藝術語言，如慢速拍攝、淡入淡出、雙重曝光、重疊影像等，另外還有像是蒙太奇等都是動態影音科技在純藝術上的創新與應用，為現在的影音事業開創另一片天空。

網路科技的發展，顧名思義可知，數位美學與網路的法展有著如膠似漆、密不可分的關係。網路的發展從最早期的資源共享的發想，一直到現今社會的人手一機且親民的控制平台以及圖像式網頁瀏覽器，無不是一項跨時代的鉅作，這對於數位美學來講可說是有推波助瀾的作用。

對於網路藝術的定義，有些人廣義的認為，只要是出現在網路上的圖像，皆可被稱做網路藝術。但這樣子的定義藝術，不免貶低了許多真正可被稱為「藝術」的藝術品，也使得許許多多的翻拍、掃描等用於數位典藏之作品也列入了網路藝術的行列，令人哭笑不得。

而網路藝術之所以能快速發展，與超文件以及超媒體有著很大的關聯。不同於以往線性的文獻，超連結可以使讀者不必在茫茫大海中尋找資料，就可以看到自己所需要的資訊，光是這點即對傳統線性有著壓倒性的優勢，更不用說是聲音、圖片、或是電影等創作類型。而現今超文件與超媒體的發展，讓作品瀏覽更加便利，再以前要看個有名的作品，可能就得遠渡重洋到世界各國的美術館朝聖，才能一睹「大師」級的風範，但由於現在的網路發達，想要看世界名著只需要滑鼠按兩下就出現了，還附有比解說員更



完整的圖文解釋，如此方便的科技帶動發展是必然的結果。

動態影音藝術的起源，從早期相機對影像的紀錄，可以捕捉一個動物、運動、甚至任何事物在做動時的瞬間動作，到重複曝光的技術，一直到影片的製作，類似重複曝光感覺的新視覺效果「蒙太奇」，雖然他不是原生的錄像影片，但他對於影片卻是種新的藝術風格。

「就猶如拼貼取代了油畫，映像管將會取代畫布……有一天，藝術家們將會使用電容器、電阻、半導體，就像他們現在使用畫筆、小提琴、與現成物一般」(白南準, 1965年)(註6)。這是對於早期錄像藝術開始發展的時期，由藝術家「白南準 (Nam June Paik, 1932 ~2006)」所提出的見解，基於錄像裝置低成本而平民化、免沖洗即可觀看的及時性、錄放影機與電視的互通性、以及降低技術門檻的剪輯與拷貝等因素，使錄像藝術逐漸抬起了頭，並在70年代之後廣泛地被許多觀念、表演以及裝置藝術家所接受，並運用成為創作的工具。

其中早期的錄影藝術家麥克·若虛教授 (Dr. Michael Rush) 提出了「非正統錄影藝術家」，主旨是說反對戲劇及商業化，提倡以攝影機鏡頭從事紀錄，藉由不經過特別剪輯與修飾的錄影帶來重現生活真實面像」，但卻也因為他們的反包裝概念，使的曾經紅極一時的新聞性紀錄片標桿，最後也輸給了粗糙、無趣、不優美以及瑣碎冗長等負面映象。

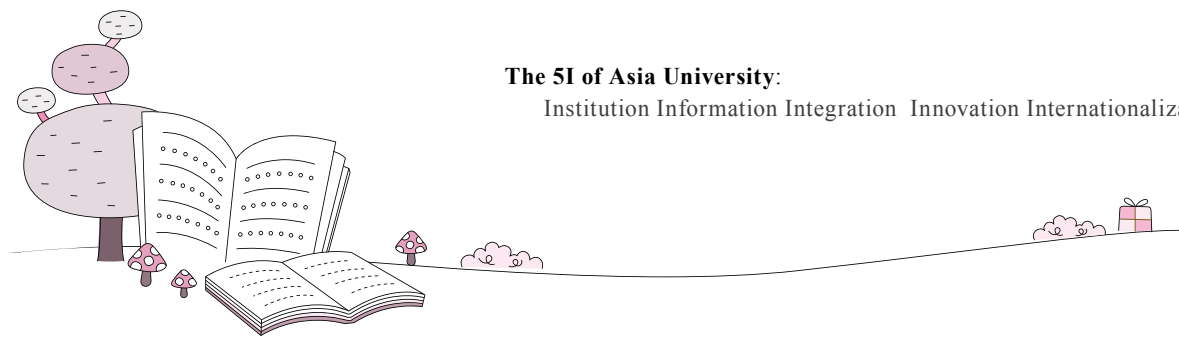
而軟體藝術的界定，嚴格來講在這裡面其實是有許多規範的。包含了程式撰寫、邏輯與演算法的運用、以及各個元素的原創性。其中如使用 Photoshop 等現成軟體來進行的設計，但是有使用到自行開發，用以搭載的外掛來輔助等，雖然滿足了程式寫作、邏輯運算以及原創等鐵則，但最終還是因為借助了設計平台，因此還是不能被稱為是軟體藝術。

新媒體藝術一詞，隨著媒體的角度、廣義、狹義和哲學性等不同層面的解釋而有不同定義，其中最能被大眾接受的「廣義」說法即是「以電影為形，數位資訊為實，以軟體運作來驅動」。這簡短的一句話裡頭包含了五項要素，「數值化的再現」、「模組化」、「自動化」、「液體化」和「貫通式的編碼」，不外乎都與現今大家用來塗塗抹抹的設計平台與作品有共鳴，也難怪在「新媒體藝術家」的定義上會如此繁瑣。

相較於五花八門的錄像風格，個人認為非正統錄影藝術與「紀錄片」的意涵較為接近。紀錄片的本質就是由攝影機對一個人、事或物件進行記錄所衍生出的風格，舉凡對「不丹日常生活的紀錄」、「非洲村落的紀錄」或者是「候選人在競選期間的言行舉止」等具有特殊觀點的紀錄。而「數位藝術概論」一書中所提到的「非正統錄影藝術家的作品通常帶有強烈的社會意識」，剛好點出了與紀錄片有些許雷同的地方。

數位藝術的快速發展，如同電腦問世並且普及於大眾一般。電腦剛問世時，IBM 董事長華特生曾說過：「我想世界上的『電腦市場』大概總共需要五台電腦」(註7)。但結果事實並非如他所言，反倒是人手一機，普及到有些人甚至擁有兩台或三台個人電腦共同使用。而數位動態影音藝術發展與電腦的進步相輔相成，加入了資訊元素的錄像藝術也擁有了非線性架構，使藝術家們可以自由地將錄製的影音加以剪輯，讓藝術不再局限於傳統的平面或是線性的敘事方式，這不僅在當時藝術界是個嶄新的文化，如今，也是動態影音藝術家們的專業。

動態影音編輯的四大特質中，最感興趣的是「利用場域」，乍看之下猶如裝置藝術，但實際上它也可



說是數位藝術與裝置藝術做結合的作品表現方式。將使用電腦等工具製作出的藝術品，藉由投影機或是視訊等各式各樣的工具將之公諸於世，亦可同時獲得更多可利用的互動方法，所帶來的靈活彈性無對於藝術家來說無不是一項利器。

軟體藝術的界定，說明了到底怎麼樣的程度才能成為數位藝術家，現今社會由於設計平台的普及，許多人會自行用來修改圖文或是創作圖文，藉此達到自娛娛人的想法，或者是消磨無聊時間，甚至是靠這樣技術來達到工作賺錢的目的。的。但是對於一般圖文工作者而言，或者是使用設計軟體等出名的「李小鏡」、「陳界仁」等大師，一定會有許多人會認為，究竟他們到底可否被列為「軟體藝術」的行列。

讀過了「軟體藝術的界定」讓我更清楚的了解，一般的圖文工作者，有想法、理念與能力，做出來的作品可能受人景仰，但他畢竟還是使用了他人製作出的設計平台，因此，嚴格的說，他們只是設計師而已；而有名的「李小鏡」與「陳界仁」大師，基於藝術家的條件，替他們戴上「數位藝術家」的帽子理當也是實至名歸，但因為他們的製作方法，因此不能說他們的作品完全屬於「軟體藝術」。

「新媒體」就某個程度來說其實就是因應科技的進步，從傳統的報章雜誌進步到電腦科技，有了超連結與互動性等，跳脫了不同以往的線性式「舊媒體」。而「新媒體藝術」其實也可說是「媒體藝術」的一種延伸，隨著科技與電腦的發展，讓藝術也與之結合做各式各樣的應用，交流之下的「新媒體藝術」理所當然也具備了互動性與連結性。

而現在許許多多的「新媒體藝術品」，其實都與我們資訊傳播學系沾的上邊，例如網路上的「明星臉辨識」，可以將自己的照片上傳至該網頁的資料庫，並進行運算，從那網站的資料庫中找出與你容貌相似度前幾名的人；或是「尋找外星人計畫」，由一些堅信外星人真的存在的團體所建立，當電腦處於閒置狀態時，那網頁會傳送些不明資料給讓我們閒置中的電腦進行運算，以達到節能省炭的作用。這些都算是新鮮有趣的新媒體藝術題材，與我們系上的教材有著高度關聯。註 1: 葉謹睿 (民 94)。大眾文化取代精英文化。數位藝術概論 (王庭玟主編, 頁 18)

註 2: 葉謹睿 (民 94)。數位藝術的起源。數位藝術概論 (王庭玟主編, 頁 30)

註 3: 葉謹睿 (民 94)。以電腦語言為基礎的數位藝術作品。數位藝術概論, 頁 52

註 4: 葉謹睿 (民 94)。個人電腦紀元的數位藝術環境。數位藝術概論, 頁 64

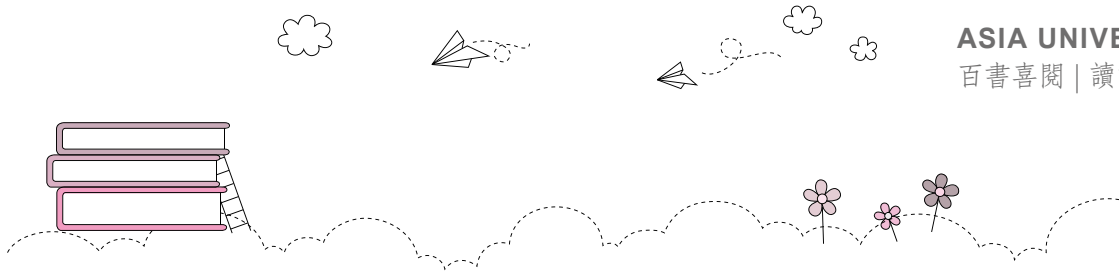
註 5: 葉謹睿 (民 94)。網路藝術的定義及作品型態。數位藝術概論, 頁 70

註 6: 葉謹睿 (民 94)。早期錄像藝術。數位藝術概論, 頁 101

註 7: 葉謹睿 (民 94)。數位藝術的個人電腦紀元。數位藝術概論, 頁 37

引用文獻:

1. 第十五代 紀錄觀點路線 嚴譽國 http://www.newstory.info/2005/02/post_34.html(2009/12/03 閱)
2. africa 的藝想世界 http://tw.myblog.yahoo.com/jw!IF4KLVOQEQWF_7627qm6b_4-/article?mid=1124(2009/12/07 閱)
3. 人臉辨識 <http://www.myheritage.cn/FP/Company/try-face-recognition.php>(12/07)
4. 外星人計畫 <http://setiathome.berkeley.edu/> (12/07)



看不見的奇蹟

凱瑟琳·路易斯 著 商周出版

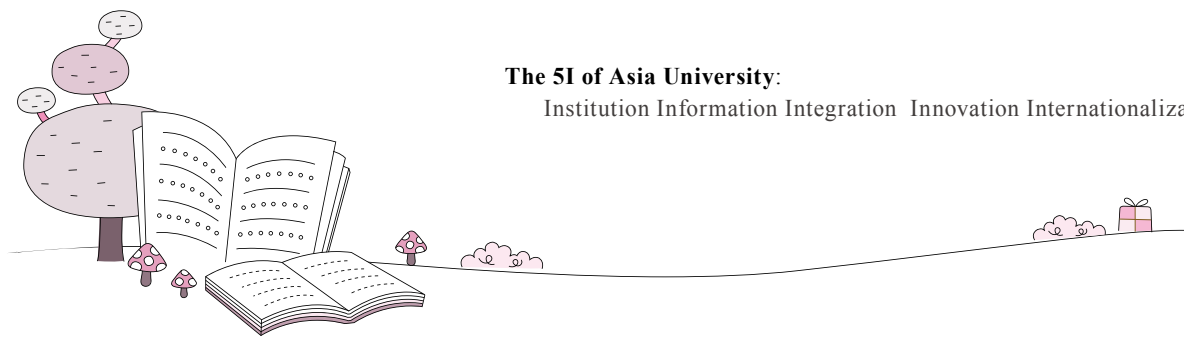
幼兒教育學系 連媛 吳展昀 江欣怡 李惠新 呂亦璿

這是一本真人真事的故事，作者是主角雷克斯的媽媽，主角剛出生時，帶給媽媽的只能用痛苦兩個字來形容，各種警訊預言了母子倆未來艱苦的日子，醫生告訴母親，他的兒子將會一輩子看不見、坐輪椅、有失語症、肢體障礙等等症狀接踵而來，雷克斯亦帶有自閉症傾向，母子經歷了教育、醫療、社交、家庭失和等問題，媽媽充滿憤怒、痛苦和抱怨，最後是音樂改變了母子的生活，也帶來一線希望，雷克斯同時擁有超凡的音樂天份和各種殘疾，使母親相信「只要有愛和信念就可以創造奇蹟」。

從本書可看到當家中若有位特殊兒時，身為父母的焦慮、痛苦和憤怒，他們的徬徨不知道該如何走下一步，是在怨天尤人還是選擇接受勇往直前的態度來面對，然而，雷克斯的母親完全發揮母愛的精神，雖然在過程中試圖想要放棄，不過最後卻是讓人有異想不到的結果。

由於政府、社會和醫療的協助，透過專業人員的介入與輔導，讓雷克斯的母親能夠獲得資源，但依舊會發生有衝突的地方，在學校裡，因為教師對於雷克斯的不了解而做些刺激他的事情，身為母親的凱瑟琳不顧一切的爭取自己兒子的權利及一切，看到雷克斯的成長歷程，就可以理解母親是多麼偉大。

最後書名為看不見的奇蹟，這六個字確實取的相當貼切，雷克斯成為了音樂天才，不僅如此，因為雷克斯的天生缺陷，讓凱瑟琳走出了自己的路，很多家庭照顧孩子的總是媽媽，很多的家庭就此離異，但是就算外在有異樣眼光，內心的煎熬，媽媽從不離開孩子，懷抱著希望，在令人不解的醫療專業術語，以及不健全的教育系統之下，為了捍衛自己孩子的權利，勇敢的面對可怕和未知的世界。



風之影

Carlos Ruiz Zafon 著 圓神出版

幼兒教育學系 姚惠文 吳郁霖 蕭名喬 簡瑞瑩

書是鏡子，人只能在書裡看到自己的內心。

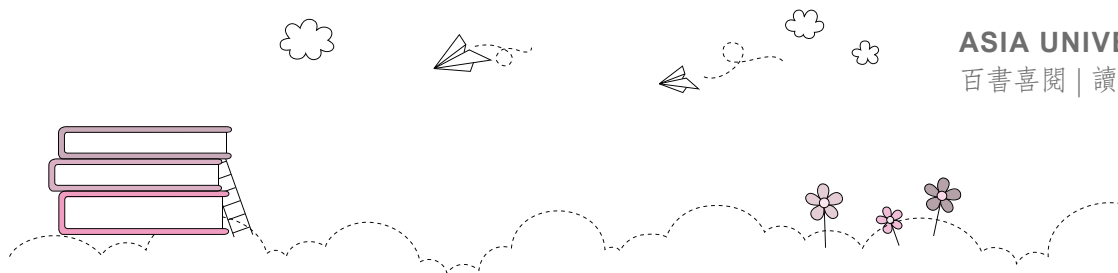
十歲少年達尼在「遺忘書之墓」偶然找到一本胡立安·卡拉斯的小說《風之影》，讀了之後深為著迷，於是開始尋找作者的其他作品，卻發現小說中虛構的惡魔竟現身巴塞隆納街頭，到處搜索、焚毀胡立安的著作。一場單純的文學尋根之旅，意外開啟了通往巴塞隆納黑暗過去的大門。當神祕作者胡立安的輪廓一點一滴浮現，達尼的人生逐漸和他產生重疊，並將身邊的人全都捲入死亡與殺戮的陰影…

我們都曾經是這本小說中的男孩達尼，為一本書癡狂，進而追索其身世；但我們從來不知道，一但開始了這場探索，我們也把自己寫進書裡面，捲進更多數不清的故事裡，因為這裡、那裡、到處都是引人入勝的線索。《風之影》就是這樣一本令人瞠目結舌的書，引領我們進入閱讀的奇幻境界，有如掉入萬花筒。閱讀有多麼美妙，這本書說了算！——喻小敏（博客來圖書部經理）

這本書中有驚聳，也有謀殺，有愛情，也有友誼，有背叛，也有犧牲，幾乎世間能說出的情感與心情，在這裡頭都找的到。我們只能在書中找到自己的鏡子，因為唯有足夠自察能力的人，才能完全的投入閱讀，並從中獲取一些感觸。當看完了達尼對於看完風之影之後的感觸，我們又能從閱讀達尼的人生之中找到什麼樣的感觸？那才是最重要的吧。

在巴塞隆納這個陌生的都市，在西班牙內戰與世界大戰之際，人的生死變得不值一毛。卻也是這些最平凡最不起眼的人，擁有了令人感動的耀眼光芒。因為執著、認真的，以自己的方式活著，愛著。以及用最刻骨銘心的方式，讓世人記得或遺忘。

同時，有句話真不得不說，本書譯者的翻譯功力與文學底子實在紮實，整本書看下來流暢如水，精準的字眼使用，真不愧是語言學碩士。



數位藝術概論

坂葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 吳姿婷

從藝術的演進談科技時代之美學函構，來認識藝術的認知與演進及大眾媒體時代的新美學觀。以科學技術本身的演進史，對證近代藝術史上科技媒體的應用與轉變。從 1837 年路易士·達格爾發明的銀版照相術到今天比爾·維歐拉等人錄影裝置作品的華麗與壯闊。

在古希臘與羅馬時期，「藝術」一詞並不存在。但這兩個字本身在當時所蘊含的字義，除了泛指雕塑、詩詞等等我們現在所認同的藝術型態之外，還包含了許多我們現在稱之為「工藝」的東西，如木工等等。17 世紀末期，法文開始以「純藝術」一詞來統稱視覺藝術的三大類別：繪畫、雕塑和建築。還廣義地包含有機械學與光學，但這種分類法，已經讓藝術開始自立門戶。

傳播科技的快速發展，揭開了大眾傳播媒體時代的序幕，也再次改變了人們對藝術的認知。我們可以從「大眾文化取代菁英文化」、「數量取代質量」、「團體取代個體」以及「藝術商業化」等四個大方向，瞭解到今天的科技藝術都與資訊社會生活型態密切連結與重疊。

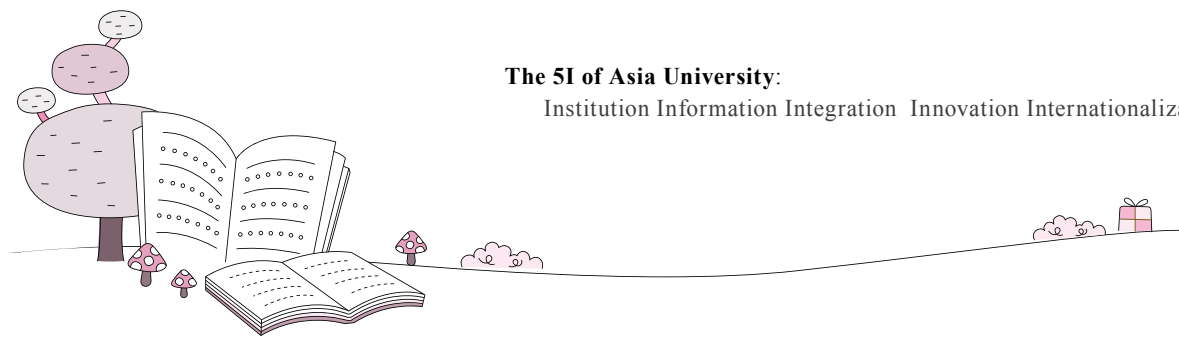
另外接下來探討數位藝術的拓荒者年代，從電腦藝術的起源，回溯到 1950 年代初期。從所謂的類比電腦器材起步到至今一直存在於一個帶有無限可能性的萌芽狀態。與歐普藝術、極簡主義或是照相寫實主義等等不同，「數位藝術」所界定的，並不是一種特定的風格或理念，它比較接近油畫、木雕或攝影等等名詞，規範的是創作的工作或呈現的方式。

在數位藝術發展初期，數位藝術工作者具有科學家與藝術家雙重身份，在認知與定位上產生邊緣化現象。也就這麼游移在藝術與科學的夾縫裡，處在一個似是而非的灰色地帶。

無論從今天的眼光來看，數位藝術拓荒者年代裡作品境界如何，它們畢竟都是先驅者在一個沒有所謂「數位藝術」的時代，用勇氣和眼界，為後世的藝術家所開啟的一道門。

從「數位藝術概論」一書中，在讀完了第一、二章節發現到原來我們現在所使用的電腦繪圖軟體或是影片圖像等。追溯至發展源頭及演變過程直到現今被大眾認同與普遍使用，才知道原來剛崛起的時代背景對於數位藝術相關名詞是不被接受的。我認為藝術只屬於繪畫世界，但經由書中解釋到「藝術」一詞的源由，瞭解到繪畫等等創作在當時並不獨立，而是附著在功能性之下，會做桌子鞋子的才是藝術家。

1926 年華納兄弟出品的第一部有聲動態影片，讓我想到高中時看過的一部影片—「辛德勒的名單」。雖然以黑色攝影為主調，影片中電影語言的運用十分出色，在表現猶太人的悲慘遭遇時，有一個鏡頭中出現了紅色，在衝鋒隊屠殺猶太人的場景中，穿紅衣的小女孩與畫面形成了極其強烈的對比，產生了極具藝術衝擊力的視覺效果，而當小女孩再次出現時，她已經是運屍車上的一具屍體。這一鏡頭具有的深層內蘊和藝術價值都是足以載入史冊的。它的藝術性達到了經典的地位。



另外本書中也提到在大眾媒體時代的新美學觀一節中—(團體取代個體)。讓我想到藝術家利用媒體來傳達幾千人的街頭裸體的藝術創作，圖尼克說：“我認為那是一種集體的創作經驗。在群體的掩護下，有助於祛除與陌生人裸露相向的羞恥感。這種在眾人之前赤身露體所產生的附帶效應，是我從事這項藝術創作時所沒有想到的。對於那些參加者來說，這似乎是一項感覺非常強烈和美好的身體經驗。”或許是因為大眾已經被傳播媒體養成重口味，也或許人之個體亦是件藝術品！原來早期的數位藝術工作者是科學家與藝術家雙重身分，也因為編寫程式而創作出數位藝術。程式與數學計算真得是太深奧了！卻是起源重點，不由得由衷佩服呢！

讀完第3章節讓我更認識與了解，許多藝術家藉由個人電腦及軟體程式來製作數位作品。在本章節一前言中提到：「在此之前，就連生產電腦的廠家，都尚未意識到即將來臨的數位風暴。」以及1977年，迪吉多公司創始人肯尼斯·歐森也曾經認為：「沒有人有任何理由想要在家裡有一台電腦。」十年前，個人電腦才剛開始普及化，個人電腦至少要4萬到現今只需2萬有找還可以選擇硬體的搭配達到真正的個人化電腦。

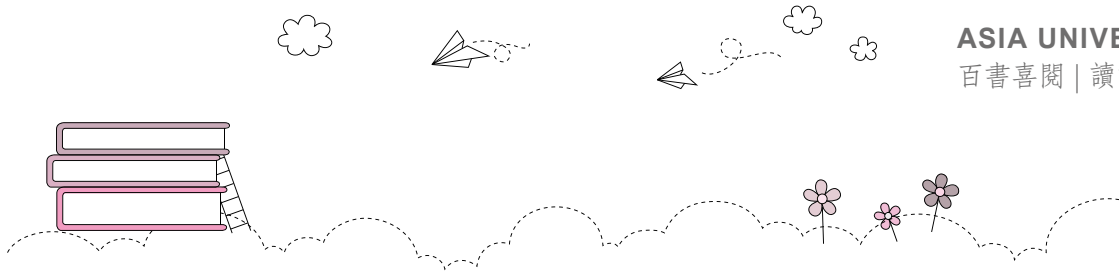
主導電腦市場之一的蘋果電腦以灌模方式製作的塑膠殼來減低製作成本；用開放式的結構來增加硬體插卡擴充的能力；結合文書套裝軟體來簡化操作程序與增加功能性。這三個特質，讓蘋果二號真正成為「個人化」的娛樂與工作站，在市場上造成前所未有的轟動與傳奇。對蘋果電腦的印象是，高品質但相對地價格偏高。原來是在1982年之後被微軟與大型電腦業界IBM聯手掀起的價格戰中節節敗退而慢慢轉型成為高品質但無法達到普及的專業個人電腦。

近來在新聞上知道「光纖之父」—高錕。今日的電話能夠通千里、網路遍及全球，都是多虧了「光纖之父」高錕四十三年前的研究貢獻，他不僅是今年諾貝爾物理獎的新得主，更是催生所有網路、通訊產業數兆市值的幕後英雄。若沒有高錕四十三年前發明以光纖作為通訊傳導，如何讓數位藝術的大眾化與奠定今日網路時代的基礎。

另外作者介紹到林珮淳以〈美麗人生〉一作為例，將放大後的〈清明上河圖〉與當今社會的報紙新聞廣告結合，運用電腦合成創作出三十四幅垂吊的卷軸，並且裝置形成大型漩渦式的造型。以及近日的〈幾米星空特展〉都是藉由以空間敘事的方式，營造出有別於傳統畫展或當代藝術展覽的觀展體驗。而數位科技，只不過是藝術家本人所選擇的工具而已。

儘管網路連線的觀念，從大型電腦的年代便已經開始醞釀。然而在當時，電腦網路的運作，仍然處於一種理論性的階段，是屬於專業人員實驗與開發的課題，這種狀態，在1990年前後開始有了重大的轉變，造成這種改變的主要原因包括有：(1)「超文件」(Hypertext)與「超媒體」(Hypermedia)概念的成熟；(2)網路科技的人性化。

從1989到1993年，是日後網路文化爆炸性成長的關鍵時刻：1989年，英國物理學家提姆·博那斯-李(Tim Berners-Lee)研發名為全球資訊網(World Wide Web)的伺服器(Server)軟體系統。



艾米·丹普斯 (Amy Dempsey) 博士在《現代藝術》一書中寫到：「網路藝術最主要的特質便是民主與互動。」作者依循他們的概念，將互動列為界定的首要基礎。探討網路藝術作品：(1) 網路超文件與超媒體本質；(2) 網路所蘊含的通訊與傳播功能；(3) 網路的虛擬公共空間特性；(4) 網路軟硬體科技結構。

達格爾把鍍銀的平板用碘蒸氣薰過，使其產生感光性的技術，成為了第一個成功的攝影法，而攝影術的出現，促成了動態影音科技藝術的快速發展與興盛，成為電影、電視等大眾傳播媒體的基礎。

非電影背景的藝術家，在 1920 至 1970 年之間開始接觸現代影音科技。美國電影史學家大衛·詹姆士 (David James) 指出：由其他藝術領域出發而後轉為利用科技媒體的藝術家，著重於造型、構圖、動態與觀眾情緒或精神反應上的直接連結，而不拘泥於的劇與敘事本質與架構。除了這種與前衛電影平行發展的非敘事性影片，這個時期影音科技在純藝術領域最重要的貢獻。

此外，影片中的時間動態與現場表演的呼應或對證，也是 1960 年代藝術家探討的重要課題之一。這種類型的作品，一方面突顯了當時藝術家對於影音幻象與現實之間的界線，仍然處於好奇與探索的階段。二方面表現出藝術家們對於初次掌握紀錄、扭曲與重現時間的能力，所產生之疑惑與著迷。

新聞報導：「全球資訊網 WWW 誕生 20 週年 不時面臨成長陣痛」

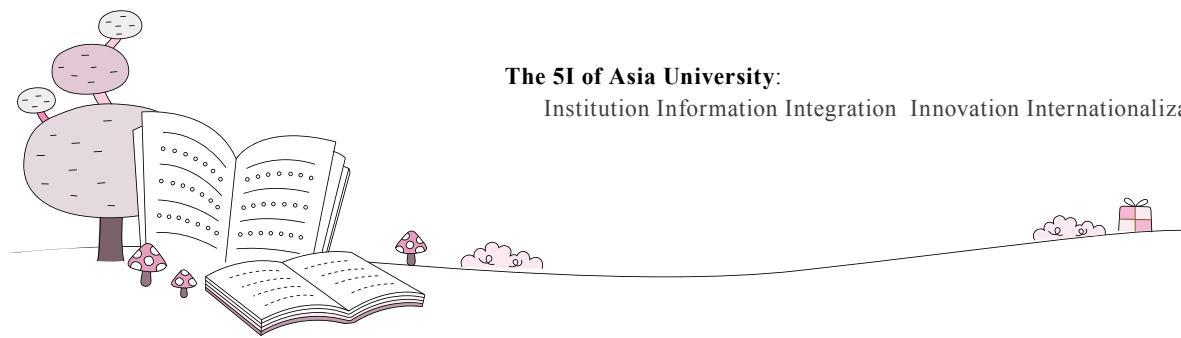
全球資訊網 (World WideWeb、WWW) 歡渡 20 歲生日，但當年創造它的科學家們卻直言，有些現象是他們討厭的，例如廣告和窺探行為。英籍電腦軟體天才博那斯－李 (Tim Berners-Lee) 與歐洲粒子物理研究中心 (CERN) 的科學家們一起打造了 WWW，促成網際網路的爆炸性發展、改變所有人的生活方式。

博那斯－李與凱佑 (Robert Cailliau) 等以前的同事今天一起在 CERN 紀念當年的創舉。凱佑當年負責架設系統，讓全球數以千計的科學家得以不受距離或電腦設備限制，上網交換、瀏覽及評論彼此的研究發現。

曾和博那斯－李搭檔的凱佑說，「那時的感覺就是，我們遲早會辦到的」。他們最後開發出「超文件語法」(hypertext language)，還在 1990 年 10 月創造出第一個網路瀏覽器－這個版本跟現在的瀏覽器看起來相差無幾。

1995 年，肯·戈柏 (Ken Goldberg) 與喬瑟夫·聖塔羅馬那 (Joseph Santarromana)，在南加州大學領導創作了一件名為〈電傳花園〉(Telegarden) 的作品。跟現今時下的〈開心農場〉有異曲同工之妙，不過〈電傳花園〉確是有實體物的存在，讓志願園丁也就是我們網路使用者去進行種植、播種和灌溉。

麗莎·賈伯特 (Lisa Jevbratt)，擅長於數位資訊視覺化 (Data Visualization) 藝術創作。雖然這類型的作品會讓人不容易產生共鳴，但是他利用鮮豔色彩及排列方式來呈現統計調查結果，可以讓觀眾從色彩中去感受作品以至於不讓人感到生硬。



經由參加美術館「十大創意.十大妙方」舉辦的演講《數位藝術的過去、現在與未來 / 王俊傑 老師》，及讀完本章節，讓我對動態影音的認識與發展有進一步的了解。

家用錄影設備的普及，瓦解了電視台的極權，讓人們從被動的角色裡跳脫出來，不再只是單純的訊息接受者，可以開始選擇採取主動利用錄影科技，成為創作者和訊息的提供者。在這個時期運用電視科技來評析電視文化，以彼之矛攻彼之盾的錄影藝術家，除了白南準、維托·阿康奇等等還包括探討媒體世界之女性形象的戴拉·波恩波般 (Dara Birnbaum) 等。

隨著錄影藝術作品的推波助瀾，各種動態影音藝術快速地在 1990 年代裡成為藝廊、美術館與國際藝術大展的重點項目。

從 1960 年代中期開始，家用攝影機所蘊含的即時性、流通性、便利性以及低技術門檻等等特質，讓藝術家們能夠輕鬆地掌握動態影音科技。而動態影音藝術，其實早已經度過了萌芽與顛覆階段、成熟與認可階段，而達到供俗化與再革命的階段。作者常常這樣告訴系上學生：今天從事動態影音藝術創作，重點不是「怎麼做」而是「為什麼做」。唯有去了解它的發展與歷史，才能創造出真正屬於我們這個世代的作品。

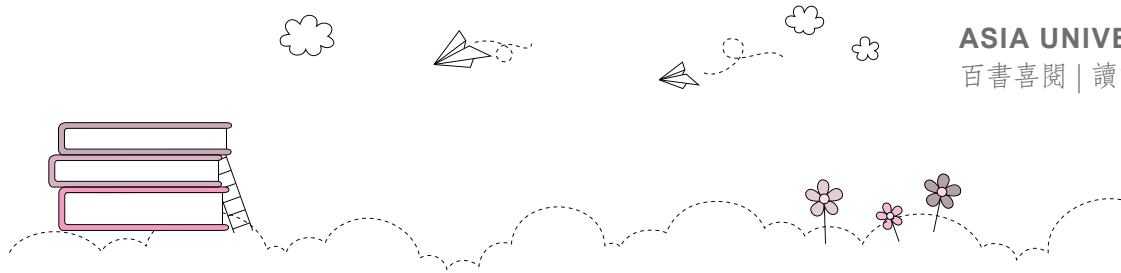
2001 年柏林國際媒體藝術節，舉辦了一個名為「藝術性的軟體—軟體藝術」的藝術獎。該單位在新聞稿中指出是注重程式本身的美學，以軟體程式撰寫為藝術的表現方式。軟體藝術 (Software Art) 一詞，就在這份新聞稿中誕生了。

軟體藝術是完全不存在於電腦前的一種藝術創作型態，因此也可以說是最典型的電腦藝術。面對這種型態的作品，在欣賞、展覽、評論和研究方面，都需要藝術工作者去全面提升對於電腦語言和科技的認識。

科斯基認為這種媒體的特徵是：(1) 能夠在同一時間快速地傳達給廣大的群眾，但每一個接收者所收到的都是個別化 (individualized) 的資訊；(2) 每一個參與者對魚訊息的內容都有直接的影響甚至控制權。曼諾威克教授從廣義的見解，分析了數位科技的特徵，可以發現所謂的新媒體藝術和數位藝術兩者之間是沒有任何差異的。漢森教授從哲學性質的邏輯推演，分析觀者與藝術作品之間的互動，從認知方式的轉變來定義新媒體藝術。

電視已成為大眾生活中不可或缺的傳播媒體，人們依賴從電視媒體吸收資訊。但其中訊息是否正確，而我們是否可以明確的判斷等等，電視媒體所帶來的影響，藉由藝術家的作品省思，其中的利弊關係。

維托·阿康奇 (Vito Acconci)，在〈開誠佈公〉作品中，只見他的一張大嘴佔據了整個螢幕，不停的說：「我不封閉，我是開誠佈公的。進來吧，你可以和我一起做任何事，進來吧，…」阿康奇利用獨白將人類對於溝通的期待與被了解的欲望突顯出來，藉此向觀眾的情緒進行挑撥，更彰顯了螢光幕這個透明但無法突破的界線，也質疑了大眾傳媒成為文化與情感橋梁的誠信度與可行性。我認為電視戲劇類似阿康奇的作品延伸，像是〈娘家〉、〈敗犬女王〉等等，主題都是跟我們生活息息相關，也因此才有了共



鳴。但劇情發展會為了收視率有不合理狀況發生，所以誠信度與可行性就有待商榷。不過我認為我們可以藉此投射在角色與劇情上，反省自我及判斷是非。

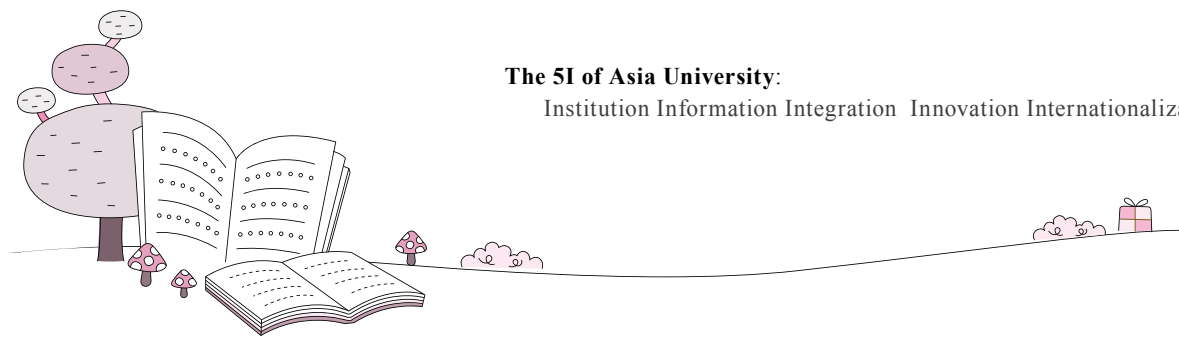
雷頓·皮爾斯 (Leighton Pierce)，讓最平凡的事物，也能夠經由鏡頭的捕捉與剪輯，萃取出美感。每一件作品都非常精簡（大多都在 10 分鐘以內），專心一意地利用攝影機拾起生活中容易為人忽略的片段，再將它們編織成為繪畫意味濃厚的視覺小品。讓我聯想到歌手的 MV 也是類似皮爾斯的作品，導演拍攝剪輯出歌曲的意涵在短時間內讓觀眾感受到。而家用攝影機的即時性、流通性、便利性以及低技術門檻等等特質，讓藝術家們能夠輕鬆地掌握動態影音科技。像是中國大陸一名取名「dodolook」的女生，在網路上設了影音部落格，紀錄日常生活片段，俏皮的演出各種形式的短片，加上精湛的剪接技術，配上時下的流行歌曲或廣告配樂，成為一部部賞心悅目的搞笑影片。

保羅·費雪 (Paul Pfeiffer)，創作於 2000 年的〈約翰福音第三章第十六節〉 (John 3:16)，將原本在場內被傳來傳去的籃球，放大並且固定在畫面的中央，將主客反轉，完全忽視場上呼風喚雨的超級巨星，將他們無情地排除在螢光幕之外。質疑現代傳播媒體塑造的偶像崇拜。如果商品廣告也用此手法宣傳，不是更讓消費者更能注意到商品嗎？既印像深刻又無需花大筆錢請偶像代言。費雪的作品概念或許可以應用在這之上。

林·賀雪蔓 (Lynn Hershman)，發表了藝術史上第一件具有非線性敘事結構的錄影裝置藝術作品〈羅娜〉 (Lorna) 我認為他的作品可以讓觀眾自行選擇劇情發展與結局，加上作品在展場內的裝置，都和主角所使用的一樣，不免讓觀眾覺得自己就是羅娜，而我們是不是也深受電視資訊影響，從這件作品所做出的選項，是不是就是我們淺意識下所希望的？

保羅·索曼 (Paul Sermon)，〈現在為人民設想〉 (Think People Now)，一名示威抗議者在倫敦街頭自焚身亡。在烈火焚身的那一刻，這位抗議者對著英國皇室以及在場內的政治人物高喊：「現在開始為人民設想！」而英國媒體對於整個事件的報導，完全忽略了自焚者急欲傳達的訊息，只把焦點集中在皇室及政治人物所受到的驚嚇等等話題。像是八八水災時，媒體把焦點放在總統是否有完善的處理及政府官員對總統的處理機制行為的批評上。卻漠視了台灣在水土保持及政府應變措施，而不是問題來了才有解決措施，應提早模擬對策這才是首要重點。

路克·寇雀斯內 (Luc Courchesne)，1997 年發表的〈風景一號〉 (Landscape One) 以四個巨大的弧型螢幕，形成一個環繞式的錄影影像空間。觀者可以利用控制台的觸控式螢幕，在這個虛擬的花園中移動，同時透過與虛擬角色的交談，一步步去完成這個旅程。讓我聯想到高鐵的宣傳廣告



及房仲業者，也可以利用網路特性以寇雀斯內的創作理念架構網頁，讓大眾更能參與其中及了解進而去實現。從藝術作品的創作理念，加入到生活型態也會有意想不到的火花，讓電腦或藝術創作發揮互動性到達極致。

卡蜜兒·阿特貝克 (Camille Utterback)，於 1999 年的〈文字雨〉 (Text Rain) 在一個約六英尺寬的投射螢幕裡，只見小小的英文字母緩緩飄落，而觀眾的影像，同時也被攝影機提取投射在螢幕中。我認為與 AR 擴增實境差別在於與觀眾的互動工具的不同，但都是讓虛無與真實在同一空間裡活動。

布羅迪·康登 (Brody Condon)，以 2000 年的〈殺死亞當的人〉 (Adam Killer) 的作品，讓我想到最近轟動新聞界的蘋果日報「動新聞」一動新聞持續發燒 登上《紐約時報》：《蘋果日報》推出動新聞以來，話題不斷。現在就連美國媒體《紐約時報》也在探討該議題。並引用高球天王老虎伍茲車禍牽扯出的婚外情風波為例，來討論動新聞的應用。

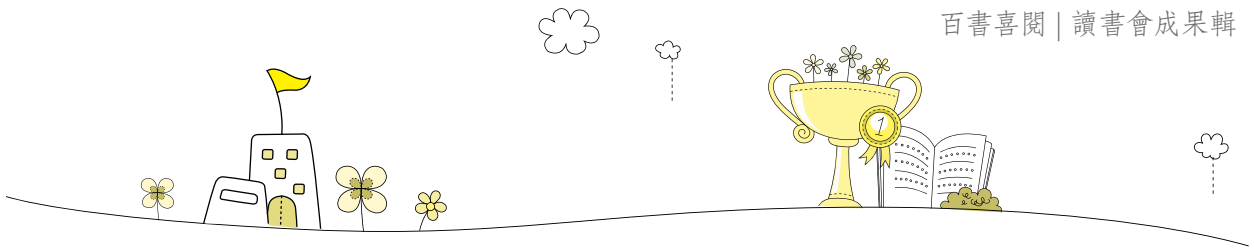
《紐約時報》並未對動新聞的好壞下定論，但也對動新聞提出質疑，認為動新聞其實也只是一種「臆測 (surmise)」，因為記者們並不在現場，無法得知確實事件發生的真實情況。不過《紐約時報》也訪問了 MSNBC 的知名政治評論家基斯·歐爾柏曼 (Keith Olbermann)，他對於動新聞的成就感到驚訝，也認為這將是未來的趨勢。

對此，負責動新聞的李小姐則表示，老虎伍茲的新聞確實吸引了眾多讀者，也讓《蘋果日報》意外感到成功，因此未來會多朝國際新聞的方式發展，並讓更多青少年對於動新聞更有興趣，使新聞更符合年輕人。

綜觀現在的電影、動漫或是藝術作品等等都是引導大眾走向正面，而近來受到年輕人喜愛的「開心農場」，可以讓學校去結合時下話題打造真實小農場來教導學生。反觀，也令人意想不到有人真的去偷拔農田。「動新聞」的出現，有待商榷！

引用文獻：

1. 葉謹睿 著“數位藝術概論” 2005 P.12
2. 藝文 http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/www.jx.xinhuanet.com/yiwen/2003-06/09/content_585292.htm 辛德勒名單, 2009 年 10 月瀏覽
3. 裸奔新聞 <http://intermargins.net/repression/deviant/PublicSex/streaking/news/01.htm> 幾千人街頭裸體爲了他的藝術創作, 2009 年 10 月瀏覽
4. 葉謹睿, 《數位藝術概論: 數位藝術的個人電腦紀元》, 藝術家出版社, 2005
5. 光纖之父, <http://tw.news.yahoo.com/marticle/url/d/a/091015/9/1t0ve.html?type=new&pg=1> 奇摩新聞 2009/10/18 瀏覽
6. 幾米星空特展, <http://starrynight.jimmyspa.com/introduction.asp> 官方網站 2009/10/18 瀏覽



香水

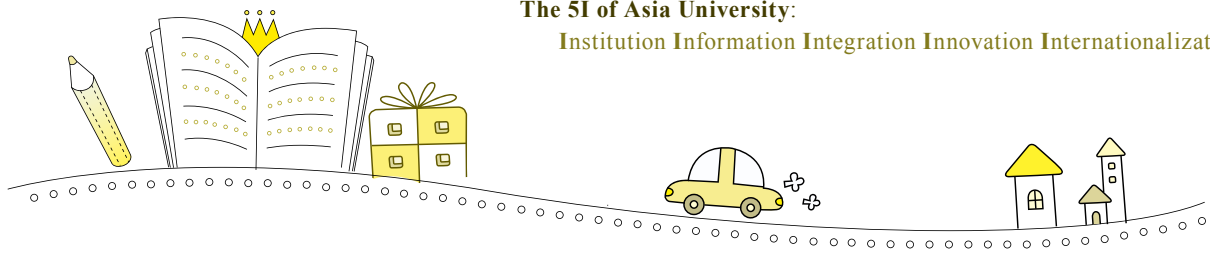
Patrick Suskind 著 皇冠出版
幼兒教育學系 李怡慧

一個從出生身上就完全沒有味道的男子葛奴乙，卻是個嗅覺天才，他能製造出全世界最獨一無二的傑出香水，這些香水的製作方式和一般的並無不同，唯一差別之處，是他所使用原料——處女的體香，只要是葛奴乙挑選中的女子，他便不計一切代價將她殺害，將新鮮的屍體身上的香味用來作成香水的材料，讓這個香味永遠只專屬他一個人。

當葛奴乙殺害了眾多的女性之後，少女珞兒的特異體香成了葛奴乙的最終目標。珞兒的父親里希想盡辦法的要讓珞兒避開這場災難，可惜仍就是遺憾，珞兒仍然成為了葛奴乙最得意的香水材料。而里希終於抓到了葛奴乙，當葛奴乙在教宗的與整個格拉斯城的見證下將被處死時，葛奴乙拿出了他混合了所有被他殺害的少女香水，利用香水迷惑了全城的人民，讓全城的人民都不自覺陷入了一種放蕩的氣息裡。最後葛奴乙順利的逃離格拉斯城，但他最終卻在另一個村莊裡，被一群受到他香水的迷惑給生吞活剝了。最後葛奴乙消失在這個世界上，他的衣服被一群小孩子搶走，而地上只留下了一個香水罐。

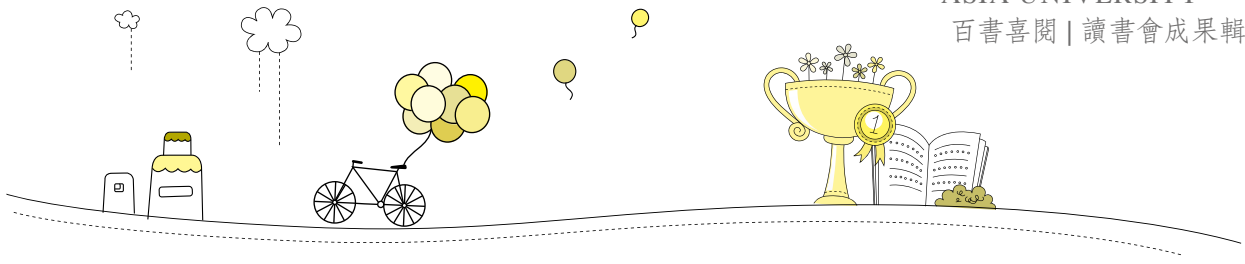
香水本來是人們用來掩蓋自己身上的不良氣味和用來吸引他人注意的物品。很顯然的葛奴乙也善用這一點，他成功的利用他製造的少女香水來迷惑所有的人他是殺人兇手的事實。從他在格拉斯城要被處決的前一刻，他是利用香水先幫他製造出一股天使般的氣息，來吸引住所有人的目光。從這一點來看，葛奴乙的香水之所以有那種力量是因為他的香水材料都是來自於還未受過污染的處女，而且每一個少女都是在心情平靜而且沒有絲毫的驚慌之下被他一棒打死。話說純潔無暇的少女彷彿是仙女下凡一般神聖不可侵犯。而且那些少女還是在心情沒有絲毫干擾之下體味就被拿去製成香水，在這樣的情況底下少女們就有如就有如初生嬰兒那般白淨如紙。如果要問說為什麼葛奴乙一灑上了那個香水之後身上就帶有天使般的氣息，我想原因就是在此了。葛奴乙的香水力量就連痛喪愛女珞兒的里希都被他蒙騙，甚至還把他當做是自己的兒子看待，我想里希的這種反應是來自於在那罐香水裡摻有珞兒的體味，對里希的影響就自然就比對一般人來的更強了。

「此時他們越來越不知羞恥的放浪形骸……原本要處決那一時代最窮凶極惡的殺手的行刑大典，結果卻演變成自基督誕生兩世紀以來，全世界最大的雜交派對……空氣中充斥著縱情色慾之後濃重甜腥汗味，以及一萬個獸人的嘶吼……。」格拉斯城的人們聞到香味之後就開始失去控制，從原本聞到的天使氣息的天堂演變成情慾的人間煉獄。葛奴乙的香水不只會讓人有一種天神降臨的感受，同時也會帶給人們一些無形的慾望。這是因為所有的事物都是一體兩面的，有善就有惡，有好也有壞。看起來越是潔白的一張紙只要一個黑點就能污染。就像香水的少女香氣，看似潔白無暇，其實暗藏魅惑。少女們的處子之身讓人忍不住想要窺探，想要觸碰，想要進一步的得到。這，就是人類的通病。所以格拉斯城的人們才會在所謂「天使」的面前就開始縱慾了起來。同時也讓葛奴乙成功的證實，人們全都被他精心製造的香氣給瞞天過海，人們因為慾望而醜陋，而失去道德。



「當他們終於鼓起了勇氣互瞥了幾眼，起先只是偷偷的，接著就變得率性大膽，這時他們再也忍不住笑了起來。他們覺得非常驕傲，這是他們第一次為了愛做了某件事。」就那一群食人族來看，所謂的愛跟本只是他們用來掩飾自己的犯行的藉口。「愛」只是一個他們聞到香氣之後所產生的某種渴望，是一種佔有慾。而他們卻把這推托是一種愛。事實上，人的慾望是無窮的，在慾望之前，所有的禮教束縛皆可拋。就像格拉斯城的人們一般，而人們在激情過後往往會忘了原先的目的，就像人們將葛努乙忘掉了一般。然而這一切的一切都只是人們自己在欺騙自己，為了自己的所想要的東西而犧牲別人。不管是食人族、格拉斯城的人民或者是葛努乙都是一樣的。就像葛努乙面對法官的嚴刑拷打只說出了「我需要他們！」在葛努乙心中並沒有絲毫對人的生命價值的觀念，在他所有的感官裡他只認識嗅覺，這就像是一個人太過於自我中心而導致自己與外界脫節。葛努乙最後被一群食人族給生吞活剝吃下肚了。少女們的香氣讓葛努乙從天使又回歸於「無。」由此可見葛努乙最後並沒有因此而得到他最想要的東西「屬於他自己的味道。」所以說當不擇手段人們的慾望之前，原本一切都看似美好的事物剎那間，都可能使自己被反噬。

葛努乙的少女的香水帶給了人們種種的想像與慾望，最後讓葛努乙從此消失在這個世界上。如果說十五六歲的少女純潔的像個天使，反過來說其實是個即將成熟的禁果，就像葛努乙等待著珞兒的成長，人們因有慾望而醜陋、欺騙自我；因犧牲他人使自己遭受報應。少女香氣一體兩面的力量源自於此。



數位藝術概論

葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 林家賢

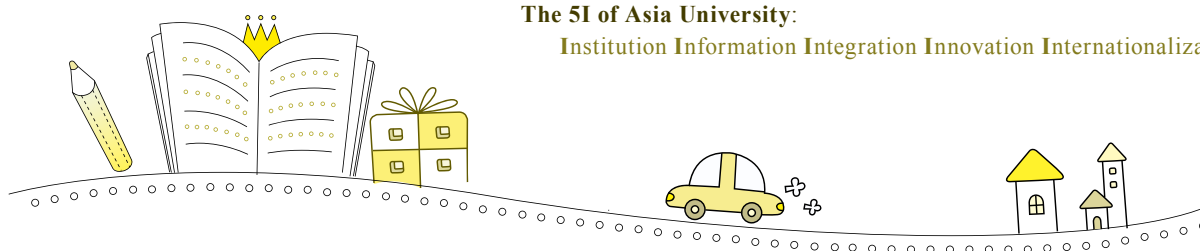
1970 年代之前，雖然電腦已經被少數科技藝術家運用在創作上。但，一方面礙於主流藝術圈對於機創作的作品，大多抱持著觀望與保留的態度。二方面，早期從事數位藝術工作的人，大多是以科學及數學為出身背景。因此，在數位藝術發展初期，藝術加常以「冷酷」、「不友善」或「缺乏人性」為理由，將數位藝術擱在科學與藝術之間的尷尬地帶。也因為大型電腦體積龐大、造價昂貴，不僅當時的藝術工作者對電腦科技缺乏了解，社會大眾也對電腦十分陌生。

對於新興藝術媒材而言，普及性往往是發展與突破的關鍵，經由廣泛大眾的參與和接觸，就容易觸發新的概念與創作手法。1943 年，IBM 公司董事長華特生說過：「我想世界上的『電腦市場』，大概總共需要五台電腦。」到現在的家戶戶都有電腦，可知道當時的科技廠商都尚未意識到即將來臨的數位風暴。1967 年起，多家數位科技公司，相繼推出新穎的科技產品，引領出錄影藝術的百花齊放。

個人電腦與應用程式的普及，使藝術家無需學習程式撰寫，只要雙眼看螢幕、擺動右手的滑鼠，就能享受無邊的創作自由。在此，數位藝術則分為兩大類，一種是充分利用應用軟體，結合攝影技術，改造、創造甚至捏造事實，讓視覺成為一種欺騙的數位影像作品，此類型藝術家有南西·布爾森 (Nacy Burson, 1948~)、李小鏡 (1945~) 等人。值得注意的是，在個人電腦紀元開始從事數位藝術創作的藝術家，大部分都有純藝術背景。這種藝術科班出生，甚至在其他藝術領域已經奠定相當基礎之後才越界進入數位藝術的趨勢。這種狀態的關鍵，在於套裝軟體的發展與成熟。甚至可以說，套裝軟體降低了數位藝術的門檻，也就是成就數位影像作品風潮的原動力。第二類型則是以電腦語言為基礎的數位藝術作品，這類藝術家在科技方面的根基較為深刻，同時醉心於電腦運算與程式語言驅動的本質，喜歡撰寫自己的程式，並試圖將數位科技的規律、系統和純粹等特質，凸顯成為獨特的美學觀，這類藝術家則有喬安·塔肯博德 (Joan Truckenbrod, 1945~)、馬克·威爾森 (Mark Wilson, 1945~) 等人。

隨著電腦科技的平民化與軟體的普及，電腦開始跨出專業的科學領域，逐漸被各種層面的藝術家接受。知名藝術家如安迪·沃荷等人曾經運用電腦來創作的事實，也增加了主流藝術圈對數位藝術的認可。近十年來，數位科技已普遍成為各類藝術家創作的管道和媒介。這些藝術工作者，或許不算典型的數位藝術家，因為他們的創作，並不侷限於這些領域，但是這些作品，切實地展現出數位科技對於當代藝術創作滲透與結合。

電腦的普及在早期是不被預知的，1977 年，迪吉多公司 (Digital Equipment Corporation) 創始人肯尼斯·歐森 (Kenneth Olsen) 曾經認為：「沒有人有任何理由想要再家裡有一台電腦。」但時間證明了電腦的應用與發展，遠遠超出了廠商及業界人士所想像的。然而這時有遠見的廠商，則可預見這



塊大餅潛藏的無限潛力。無論是電腦製造商，如IBM、蘋果電腦等公司，或是系統、軟體製造商，如微軟，有這些廠商的努力，不僅僅帶給它們龐大的獲利，也為數位科技一步步打下良好基礎。電腦及應用軟體的普及，所帶來的影響是非常深遠的，從沒有人想要家裡有一台電腦，到現在的家家戶戶都有電腦，以及可隨身攜帶的小型筆店的推出，更是讓數位藝術所擁有的科技資源拓展到隨手可得。

運用數位影像處理技術的創作者，大部分都是科班出生，對於傳統藝術創作有著一定基礎才跨進藝術創作，科技元件只是藝術創作中不同媒材的運用，而不是冷血的機器創作，套裝軟體的出現，使得藝術創作者可以有更多的工具去藝術創作，科技所帶來的影響力是很巨大的。攝影加上電腦後製所產出的作品，如李小鏡「成果」系列作品中的〈面具〉，頗具真實的影像，比起早期藝術家，利用撰寫程式所產生的波紋創作，此類型的創作，能讓人更快融入作品，更深刻感受到作品想表達的意境。

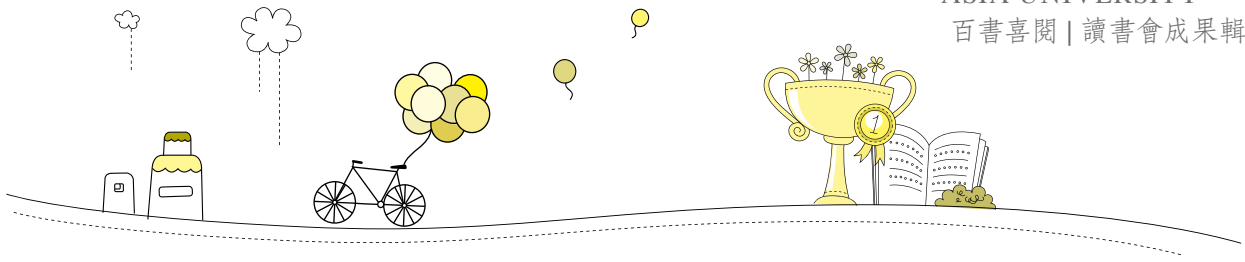
以電腦語言為基礎的創作者，如哈羅德·科漢德 (Harold Cohen, 1928~)，在1971年受邀到史丹佛大學人工智慧研究室擔任客座學者，並且投身製作具有人工智慧的繪圖軟體AARON。與其他以軟體來創作藝術的作品相較，最獨特的地方在於，它能夠像人類一般畫出具象的圖畫，去思考和分辨景物的前後關係，最後創造出視覺上完全合理的構圖，但機器終究只是機器，他沒有像人的一身所擁有的豐富的遭遇，因此就算是擁有人因科技的畫圖機，最終畫出的也只是一般的圖畫吧，而不具有任何意義，這也許就是幅冷酷的畫作。

超文件、超媒體的概念被提出，以及網路科技的普及，以致1989到1993年，網路文化有了爆炸性的成長。各種網路通訊協定的出現，以及HTML簡單的語法，也讓網頁製作成為人人都可以學習的技巧。1992年，美國政府解除了原先對網路商業行為的管制，也揭開網路空間商業化的序幕。

網路藝術先驅洛依·阿思考 (Roy Ascott) 曾說：「只在網路內存在、只為網路而存在、只經由網路而存在的藝術，這是一種以互動為本質的藝術型態。」(註1)這是他對網路藝術的定義。但單純的以互動為標準，無法完整的描繪網路藝術，因為只要在網路上流傳的檔案，多少都會與觀眾有基本的互動。互動也不僅存在或專屬於網路世界，許多其它的藝術形態，如表演、觀念和裝置藝術等，也都可以蘊含與觀眾的互動性。因此作者以四個方向，去探考網路藝術作品：(1)網路超文件與超媒體本質；(2)網路所蘊含的通訊與傳播功能；(3)網路的虛擬公共空間特性；(4)網路軟硬體科技結構。

網路時代的藝術環境，1994年前後，網路藝術開始出現，數位藝術類的展覽也愈來愈多，電腦網路爆炸性的發展與普及，堆動了1900年代中期以後主流藝術圈對於科技藝術的重視與探討，電腦網路不僅是發表及交流平台，同時也刺激了對藝術本質上的重新論斷與思考。

在動態影音藝術的發展裡，非電影類的藝術家，在1920到1970年之間開始接觸現代影音科技。這些藝術家大多著重於造型、構圖、動態與觀眾情緒或精神反應上的精神連結，而不拘泥於這種媒材的



戲劇與敘事本質與架構。1970 年代以前結合影音科技與藝術的實驗與嘗試，則需歸功於 16 釐米攝影機與 8 釐米攝影機的發明。但偏高的價格與繁雜的裝退片與沖洗程序，還是無法達到普及性及對純藝術領域作出全面性衝擊。

經過了幾次網站實做後，對網頁製作並不陌生，但利用網路及網頁去創造藝術卻是我沒有想過的事情。沒有想過在網頁中利用簡單的連結，串成大篇幅的文章，也沒想過將電腦桌面當成創作的空間，更加不知道要將網路留言結合實體的牆面去創作藝術。

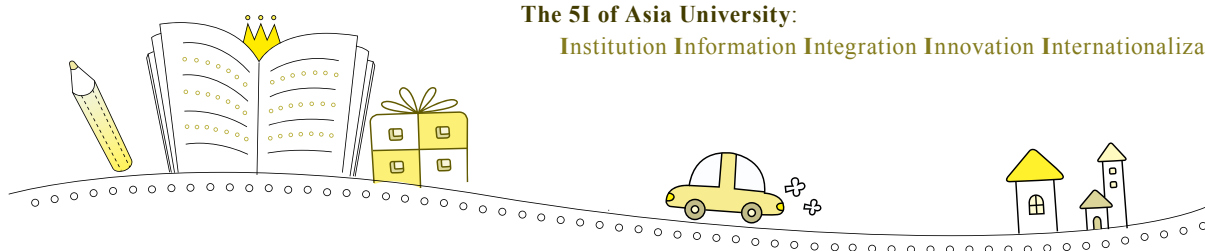
在超文件、超媒體的這樣的構想被提出，打破傳統線性的架構，並且改變了人類撰寫與閱讀的模式，由讀者出發，在某個分岔點可以做不同的選擇，使用者從不同角度去切入，完全不受任何拘束與規範，要如何從這樣的本質去創作藝術，還是需要藝術家的巧思。當我們在欣賞網站時，是否網站有了完整的樹狀架構，並加入許多互動機制後，它就可以稱之為網路藝術？在觀賞這類藝術創作，與其他傳統的藝術創作相比，作品如何與觀眾達到共鳴，這樣的本質是不變的。

網路科技的成熟，使得每個人都擁有強大的大眾傳播能力，更消除了空間的限制，在網路空間裡，每個人所擁有的空間是不受限制的。沒有時間及空間的隔閡，藝術家更能結合全世界人的力量一起來創作藝術，使用者不知不覺就成了網路藝術的協同創作者。網路傳播的便利性對藝術創作者來說可說是極大的福音，藝術創作者不需要四處設置展場，只需在網路空間裡創造屬於自己的藝術世界，全世界的觀眾都可以同步觀賞到你的藝術創作，不得不感嘆網路所帶來的影響力。動態影音藝術的發展也帶給人們極大的影響，隨著視覺暫留讓人從靜態的圖片中感到動感，如此概念的提出，以及電視及電影科技的快速發展，至今電影可說是人類生活最不可或缺的藝術創作品。想起以前看過的電影「豆豆假期」，只要創作者手持攝影器材，在影片題材上，無論是著重於造型、構圖、觀眾的情緒亦或是著重在整個影片的故事架構或敘事本質，也可能是運用自己獨特的拍攝方式，只要所拍攝出的影像能與觀眾產生共鳴，即使只是旅遊隨手拍攝的影片片段，一樣能贏得觀眾的掌聲。

早期錄影藝術，在 1970 年代中期開始，隨著攝錄影相關器材與技術上的改良，使得錄影藝術更甚普及。我們可將 1970 年至 1990 年間動態影音科技在純藝術上的運用，劃分成為以下兩大方向來作討論：(1) 挑戰電影文化的藝術作品；(2) 強調動態影音美學的藝術作品。

家用錄影設備的普及，瓦解了電視台的集權，讓人們也從被動的角色裡跳脫出來，不單純的是訊息接受者，開始採取主動利用錄影科技，成為創作者及訊息提供者。隨著錄影藝術作品的推波助瀾，各種動態影音藝術快速在 1990 年代裡成為藝廊、美術館與國際藝術大展的重點項目。這種成熟與認可，卻也同時造成了追時髦、趕流行，氾濫而虛浮的趨勢。

1990 年代起，隨著電腦的普及，以及動態影音編輯與創造功能的提升，提供了藝術家掙脫錄影藝術瓶頸的原動力。在這股數位科技影響下的動態影音藝術作品，有以下幾種新趨勢：(1) 利用非線性剪輯特質；(2) 利用非線性敘事架構；(3) 利用電腦互動本質；(4) 利用場域。



2001年柏林國際媒體藝術節—transmediale.01，舉辦的名為「藝術性的軟體—軟體數」的藝術獎，該單位的新聞稿中指出：「這個比賽，是對於藝術與電腦程式撰寫雙棲人才的一種認可。這並不是指『互動媒體藝術家』，也不是只『網路藝術家』，而是著重於程式本身的美學，以軟體程式的撰寫為藝術的表現方式。」（註2）。軟體藝術界定有三個原則：（1）軟體程式必須由創作者親自撰寫；（2）功能性，也就是撰寫軟體程式的意圖；（3）原創性，而這一部分較容易有灰色地帶。

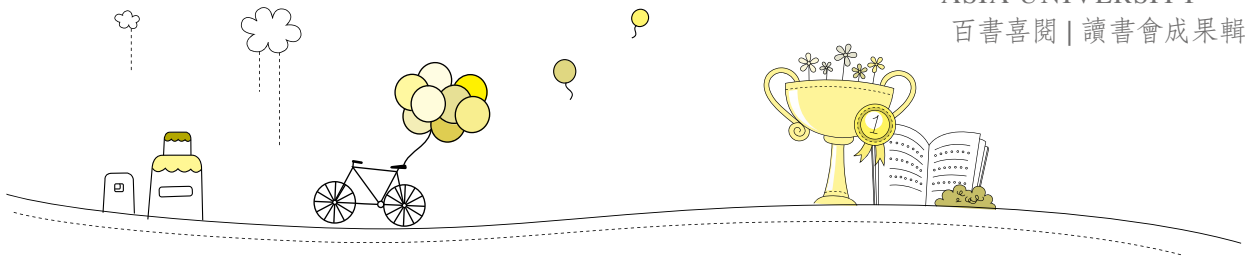
對於新媒體的界定，美國互動出版先驅文·科斯基（Vin Crosbie）在一篇名為〈什麼是新媒體？〉的專文裡指出：「新媒體在認知上的混淆，關鍵在於人們經常誤把用來完成傳播的工具，直接譯為媒體。要了解媒體和新媒體，我們首先必須要認識的就是報紙、雜誌、電視、電台、電子郵件或是網路，都只是傳達資訊所使用的工具。」（註3）媒體本身意指的是溝通和傳播資訊的媒介，因此，所謂的新媒體指的是一種全新型態的溝通模式，而不是一種新的資訊傳工具。科斯基也指出現在的媒體共分為三種，一為人際媒體，二為大眾傳播媒體，現代科技則是第三種所謂的新媒體。

錄影科技的進步，帶動攝影作品的大量產出，加拿大多倫多大學教授馬歇爾·麥克魯漢（Marshall McLuhan）在1960年代中期提出一系列學說，舉證現代科技快速傳輸影像資訊的能力，延展了知覺系統，改變了人類思考與認知的方式。而在這種生活型態裡，藝術家必須了解並且運用大眾傳播科技，進而疏解和預防科技過度擴張人類知覺所帶來的負面影響。（註4）然而當我們在欣賞一件科技藝術創作時，我們所感受到的是單純科技絢麗的效果所帶給我們的驚豔，還是作者真正想傳達的理念，在從事這類藝術創作時，每個細節或效果是否能將訊息正確的傳達給觀眾是很重要的。

近幾年的動態影音藝術作品的趨勢中，有著非線性剪輯的特質及非線性敘事架構，然而這樣的概念及特質似乎又相似於之前的網路藝術，網路藝術所強調的「互動」的特質，在動態影音藝術裡，也同樣可以擁有，這兩者之間的差異性是否只相較於有無透過網路的差別呢？

書中所介紹的動態影音藝術作品趨勢中，在利用電腦互動的本質裡，葉郁田在《藝術觀點》2008年4月刊，名為〈從DVD的影片章節到互動機制的研發〉一文中指出：「影片章節的選取必須經過某一種互動機制的運作，而這一種機制運作卻又必須建立在影片章節或段落相互之間的連結帶。這一種連帶關係，指的是介於某一種事物間的共同類似特徵，它們相互間可以支援的功能上、意義上甚至是邏輯上的關係；可以是具體的，也可以是思維的。如果每一部影片，不論其類型可被區分為藝術、商業、紀錄或是錄影生活小品，都蘊藏這某一種“連帶關係”介於影格與影格間，或者介於章節與章節段落的内容之間，那麼試著將這一種關係提煉、開發出來，應該也可以說是創作與設計工作。」（註5）因此在影音創作上內容固然重要，在互動機制的設計上也是重要的一環，經過巧妙設計的互動機制，可以讓每個觀眾更加得到他們所期望的内容，而不再只是每個人都取得相同内容的線性架構。

書中提到，許多人談到動態影音藝術或是錄影藝術，都會有一股沾沾自喜的躍躍欲試，認為這種方向的創作與常識，是一種「新」、一種「突破」、一種「前進」的表徵。動態影音科技在日常生活中的普及，已經達到



飽和、甚至是過剩狀態。因此作者常告訴系上的學生：今天從事動態影音藝術創作，重點不是「怎麼做」而是為什麼做。在這五光十色的喧囂與媚惑裡，唯有去了解他的發展與歷史，以更深層的思考來駕馭這片日行千里的科技筋斗雲，才能創造出真正屬於我們這個世代的藝術作品。（註 6）然而這樣的理念並不只適用於藝術創作，在各行各業間也必須抱持的相同的想法，才能使作品產生更高的價值。因此台灣文創發展股份有限公司整合策劃部總監陳育平，在創意城鄉誌中接受記者唐青的訪談中表示：目前所謂的文化創意產業中，媒體與產業界人士占大多數，因此未來面對的挑戰是在創意與產業間的拉扯中持續對話。但是在面對文創產業時，首先應該思考的是你想留下的價值是什麼？當你想清楚答案之後，再思考你要用什麼方式生存，將他轉換成利潤，接下來要思考的是如何讓它成為經典。（註 7）

一位《紐約時報》的資深藝評，曾經對著保羅 強森軟體藝術作品所使用的硬體設備，在色彩與造型上若有其事的品頭論足一番，而最後才坦承自己完全無法理解這件作品的運作與原理。這一點，其實是值得軟體藝術創作者深思的。我們當然不可能讓每一位觀眾，都能夠完全理解自己的作品，但還是應該設法擴展作品的溝通面，盡量讓不同的人，能以不同的角度和層面來接觸和欣賞。在藝術創作裡，無論是哪一類型的創作作品，當製作出的藝術品只有自己或少數幾個人能夠理解，能不能算是件成功的藝術品？這是疑問的，把想傳達的意念傳達給對的人，讓觀眾能夠感同身受並有所體悟，這不就是創作者所想達到的目標？姑且不論能夠懂得人有多少，但創作者確實已經把他所想表達的事情，成功傳達給對方了，或許這就是件成功的藝術創作。

註 1：葉謹睿，網路藝術的定義及作品型態，《數位藝術概論》，民 94 年，70 頁

註 2：葉謹睿，軟體藝術，《數位藝術概論》，民 94 年，144 頁

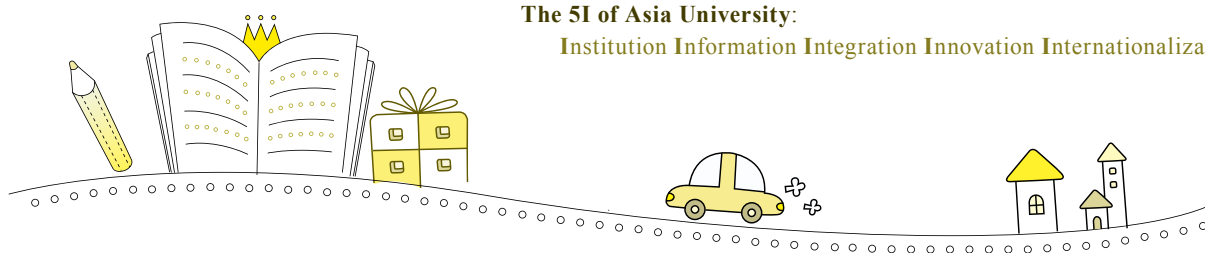
註 3：葉謹睿，新媒體藝術，《數位藝術概論》，民 94 年，164 頁

註 4：葉謹睿，早期錄影藝術，《數位藝術概論》，民 94 年，102 頁

註 5：葉郁田，從 DVD 的影片章節到互動機制的研發，《藝術觀點》，2008 年 4 月，80 頁

註 6：葉謹睿，動態影音藝術在數位時代的通俗化與再革命，《數位藝術概論》，民 94 年，143 頁

註 7：唐青，城鄉推手，《創意城鄉誌》，2009 年 7 月，23 頁



夏山學校

A. S. Neill 著 遠流出版
幼兒教育學系 錢嘉慧

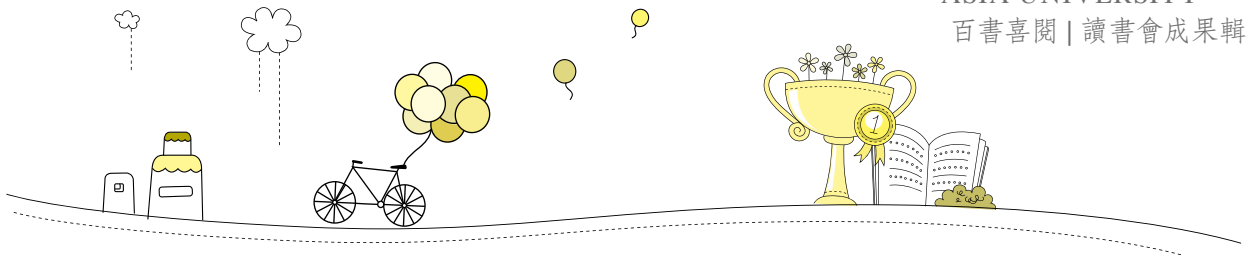
夏山學校創辦人尼爾，謙稱自己是「實踐者，而非深刻的思想家。」人們提到人本主義，一定會提到「開放教育」、「以學生為中心」，這些思想對當時的傳統教育型態，衝擊很大。尼爾在書裡介紹夏山學校的生活、教育、宗旨等，讓我們更了解開方教育原來是這個模樣。

尼爾在書中談到很多從他們那裡畢業的學生。有成功的例子，當然也有失敗的例子，這也是他愛莫能助的。尼爾也很誠懇的與孩子談到性的問題，這些問題很多成人、老師都不敢去碰觸，使得孩子只能夠用猜測、想像，孩子受到壓制，可能會想到的更多，也就容易發生我們不希望看到的事。

其實我們對夏山學校，都會有很大的誤會。以為待在他們那裡的孩子，可以不用上課，愛做什麼就做什麼，這種想法的確沒錯，他們不需要備受拘束，一定要上其他學校的學科內容，他們愛跑步就跑步，愛罵人就罵人。但是，雖然可以隨意，卻不能隨便。每個孩子都要為自己的所作所為負責。

尼爾對自己的學校創學有堅定的信念，從那裡走出去的學生，我想也會變的比以往快樂，它也給了我很多啟示，也更了解所謂的真正開放教育到底是什麼。尼爾在書中說到，他們有一個畢業的學生回到學校，他告訴尼爾第一份工作面試的情形，老闆問他：「你覺得夏山學校讓你學到了什麼？還是它給了你什麼？」那學生回答說：「我也不知道，但是就是很自然而然的有一股自信存在著。」老闆一聽，二話不說就馬上錄取他了。

我想表達的是，夏山學校是真的可以讓人發自內心的做任何一件事，而在做每一件事情時，都會有一股自信。一個自由的環境，一個沒有上對下而是大家都真正平等的觀念，才會讓人發現真正的自己，接著去改正自己的缺點，進而變成一個理想中的自我。



追風箏的孩子

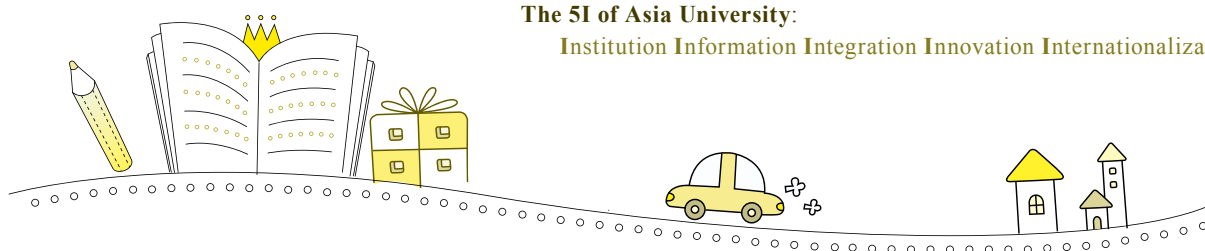
Khaled Hosseini 著 木馬文化出版
幼兒教育學系 劉宛甄 許珮甄 陳怡均 林佩君

故事從一對小男孩的親密友誼開始。12歲的富家少爺阿米爾與僕人哈山，從小一塊長大，年齡相仿的兩人情同兄弟，總是一起玩耍，一起分享有趣的故事。然而，在一場風箏比賽後，發生了一件悲慘不堪的事，永久破壞了兩人之間的情誼，從此各自走上不同的人生道路，可是最後卻也以兩人始料未及的方式，重新連接起彼此的關係。

即使阿米爾不久跟隨父親逃往美國，以為可以因此逃避過去的自己，但關於哈山的回憶一直縈繞不去。阿米爾感到非常愧疚，無法原諒自己當年對哈山的背叛與懦弱的行為。為了贖罪，阿米爾終於再度踏上睽違二十多年的故鄉，希望能為不幸的好友盡最後一點心力。

這是一本引人入勝的小說，融合所有吸引讀者的元素，親情、友情、背叛、寬容、善與惡、正與邪、光明與黑暗，在繩索兩端不斷拉扯，讓人進退維谷。風箏的寓意尤其深遠，它可能是一個真相，也可能是僅剩的良心，在追尋的過程中，或許看到背叛的醜惡，也發現贖罪的可能，以及人性的至善。

愛，令人難以抗拒，卻又使人惶恐懼怕，它可以使你沉醉於無法言喻的甜蜜與幸福中；也能讓你如困於邪煞的地獄之火般痛苦難熬；甚至或許如層層迷霧，帶來困惑與誤解，直至最後才令人恍然大悟。罪，於良心譴責之際自內心深處油然而生，隨著時間的流逝，不減反增；隨著一次次逃避，更將自己推入不見底的深淵，卻在坦然面對、勇於將責任一肩扛起時，心靈上獲得難能可貴的平靜，真正瞭解何謂如釋重負，暢然愉快又是何等滋味。因為愛的深，而衍生罪的沉；因為罪的痛，所以了解愛的重。在《追風箏的孩子》裡，不難發現其中的字字句句，皆是由愛與罪綿密地交織而成，感動，卻也格外惹人心碎。



數位美學

葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 黃俊瑋

導論的其中一個標題『你真的看得懂當代藝術嗎?』,作者對於當代藝術最近真的越看越糊塗、越想越迷糊。但,我相信這是個過程,而且是個健康的轉變。(註1),而其中的重點其實就是必須維持心中那個執著,那份執著就是創作的意圖,是一種『觀念』。作者也一再強調創作必須建立在深刻的觀念上才有其價值,如今當代藝術至今唯一碩果僅存的依據,就是『意圖』。

對於許多當代藝術作品根本無法直接透過作品的呈現來完成溝通,所以作者結合了許多弔詭,整合出『四不一沒有』:不要以科技為名而沾沾自喜,不要求新求變,不要害怕跨出傳統的角色、管道或平台,不要人云亦云,沒有答案的問題才值得窮極一生去追求,各是代表著創作者所表達出來的東西,而不是創作者所運用的媒材;應該自然產生,而不是刻意去追求;藝術一直隨著生活型態和社會狀態而改變;不要盲目追求流行的議題。

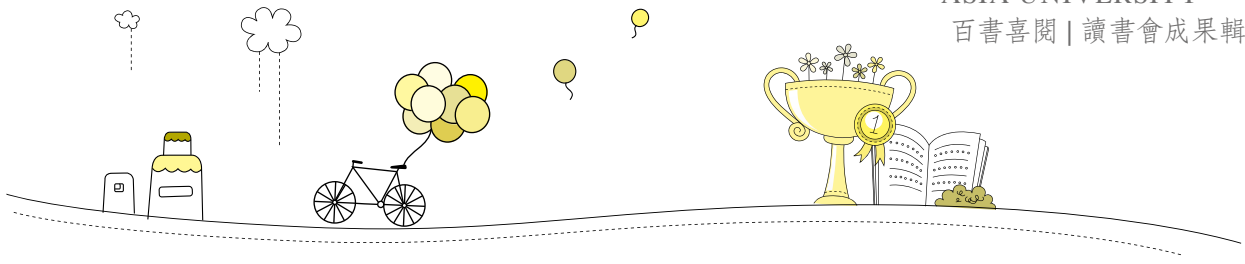
當代藝術並不是以執行創造的雙手來界定藝術家的角色,是個藝術概念的成形。1917年,杜象〔Marcel Duchamp〕的當代藝術品《泉》〔Fountain〕,就是一件「現成物」〔ready-made〕藝術品,為這個物件創造了一種全新的思考方式(註2),也被評選為史上最具有影響力的一件現代藝術品。

談到藝術,許多藝術家不外乎望向未來,尋找更亮麗、新奇的表現型態和方式,卻有一群反璞歸真的藝術家重新以『人』為中心做創作出發點,這群不只

運用科技來創作藝術,是用藝術創作來感覺和檢視數位文化的趨勢,將它稱之為數位懷舊主義。數位懷舊主義藝術家的創作策略大致分重新運用(repurpose)、修改(modify)、處理(prepare),可以發現數位懷舊主義創作者和科技之間有著一種難以梳理的情感糾結,一方面科技就是從小的生活回憶,另一方面他們又希望獨立,也說明了懷舊主義是以挑戰的態度擁抱著科技。

『重點是,你必須要維持心中的那個執著。』(註3),葉謹睿在《數位「美」學:電腦時代的藝術創作及文化潮流頗析》一書上開門見山的引用李敖說過的話來解釋當代藝術,『什麼是當代藝術?』就詞義而言,指的是產生或流行於當代的所有藝術形式,其實當代藝術中所表達的就是觀念罷了,一種對藝術作品精神和具備當代語言形式的藝術,不過就單單精神與語言就可以使得藝術家跟群眾有所落差,《數位「美」學:電腦時代的藝術創作及文化潮流頗析》一書提到在看完當代藝術展時心理所想的都是『我看不懂』、『這是藝術嗎?』、『這我也會』(註3),以上所提到的三句話,我都曾經在看展覽中說過。

國立台北藝術大學藝術與科技中心主任-王俊傑曾在國家美術館演講提到『當代藝術與古典藝術的差別在於「當代藝術更難一開始就去了解其作品的涵意」』(註4),藝術家與作品、觀眾儼然形成了一個三角關係,觀眾看了作品不一定跟創作者想法一樣,看了作品不知道創作者在表達什麼?或許也不被



作品旁的標語影響而有了自己的詮釋，這或許也能解釋出另一種藝術，不過創作者要覺得一種新的概念產生，還是該憂心呢？

葉謹睿在《數位「美」學：電腦時代的藝術創作及文化潮流頗析》書上所提到的當代藝術家的詬病，正是我目前涉及藝術這方面所出現的隱憂，以科技沾沾自喜、求新求變、人云亦云，總是以為創作就是該做點跟別人不一樣的，卻是與藝術越行越遠。其中以「現成物」做為起始點的藝術概念最為特別，因為它可以將一種東西創造出一種全新的思考模式，其中杜象的《現成的自行車輪》與《噴泉》最廣為人知。而談到了懷舊主義，正好想到了最近正夯的底片相機 LOMO，其實這款相機本來是 1991 年，兩名奧地利維也納美術學院的學生在捷克布拉格的一家古董商店買到了 LOMO。因為照片的四角自然的形成暗部反而樹立出另一種風格，回國後的一次展覽使 LOMO 聲名大振。這兩名學生把用 LOMO 拍攝的照片貼滿了一面牆成了後來 LOMO 愛好者們交流的主要方式。

LOMO 相機的復古風有別於在現在數位化時代，追求高畫質、清晰的數位單眼，而將照片貼滿牆互相討論作品也有別於將作品呈現於網路上的行為。

綜括所有，創作藝術還是需要想要表達的那股意念或者語言，就如同這次的觀念藝術作品也是如此，透過一個作品去讚美或者反諷一些事件，誇張的手法並不是想要突出、引人注目，反而會有一種更看清楚事情的真理。

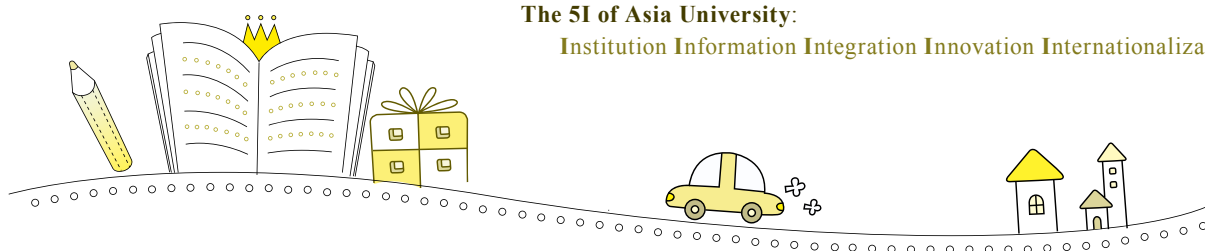
專門研究媒體及通訊產業的艾索·柏恩斯 (Axel Bruns) 博士特別針對生產者與使用者發明了「proudusafge」一詞，把生產與使用合起來用來形容 Web2.0 時代，由文化內容產品的消費者來生產文化產品的特殊現象——「草根創意」。Web2.0 的潮流以草根、均權為號召，推翻了大傳世代創意產業的專業體制，讓以平民撰寫、編輯的維基百科 (Wikipedia) 打敗了擁有專業人員撰寫的大英百科。

突破常規、高超技術、解決一般辦不到的問題，構成了所謂的「駭客價值」，隨著網路藝術以及軟體藝術的水漲船高，也使得駭客文化逐漸進入主流藝術圈，而資訊共享也是駭客倫理中相當重要的一個理念。

經由作者舉例後我們可以發現，藝術與市場的連結呈現了兩個極端，藝術家的弱勢經濟以及天價的藝術收藏市場，電影演著藝術家作品成功的進入市場機制核心，短時間內成為千金難買的無價藝術，不過卻有多少藝術家可以在活著的時候直接成為受益者，而且藝術品的商業價值並不等於它的藝術價值，不過就像著名的 Forbes 雜誌在介紹當今世界最重要的藝術收藏家寫道：「藝術與金錢的世界一直都是糾纏不清的」，還是反映著社會權貴的品味和美學。

最後，作者對於科技人是否可以很創意提出自己的看法，創意並不受限於媒材或者技術，但對於媒材的認識或熟悉度，卻會影響創意發想的層次和角度，因此，從數位藝術教育的角度討論，創意與技術無法完全切割。

數位化從 1980 年代末期開始逐漸成為設計界主流趨勢，因此，數位藝術教育進入應用美術



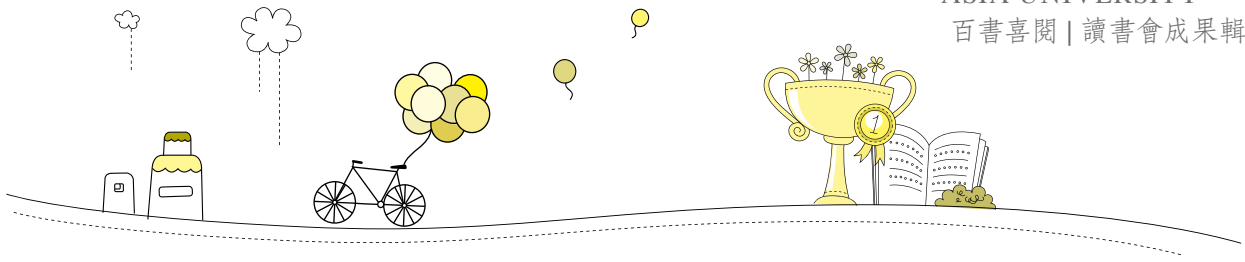
(applied art) 領域的時間比較早。在國內外，數位設計 (Digital Design)、互動媒體 (Interactive Media)、動畫 (Animation) 甚至電玩藝術 (Game Art) 的系所已經相當普及。但平心而論，這些系所多偏重於技術層面的訓練，在所謂的藝術與技術的連結上，依然存在有相當的斷層，但是到目前台灣還沒有以培育純數位藝術創作為宗旨的藝術系。

閱讀過第三章節之後認識了一個新名詞「草根創意」，它所代表的是文化內容產品的消費者來生產文化產品的特殊現象，而近年竄起的 Web2.0 正是以草根為號召，從以往的平台業者提供內容、資訊，到現在每個人都可以提供內容、資訊，更個人化的服務是 Web2.0 最主要的改變，因為方便而有著眾多使用者的影音分享平台 YouTube，近年來更是讓草根創意發展的更加快速，YouTube 與無名小站的竄紅到 Google 併購 YouTube、Yahoo 奇摩併購無名小站可看出來 Web2.0 這塊大餅在市場佔有一定的淺力，不過接踵而來的卻是一連串的隱憂，「Web2.0 對於創造新的營收具有無比潛力，但是我們目前還看不到有效的獲利模式，」IDC 亞太區研究經理摩坦森 (Claus Mortensen) 就指出，「網路經濟一向是循序漸進式的，大家不需要一下子就被這波熱潮沖昏頭！」〔蔡耀駿，天下雜誌〕。

網路藝術的風潮也帶動了駭客藝術的產生，葉謹睿在《數位「美」學？：電腦時代的藝術創作及文化潮流頹析》所提到一開始的駭客與現今我所認識的駭客並不一樣，其實現今這些擅於入侵別人的電腦與電話系統我們稱為駭客的，真正的駭客稱這些人為「黑客」(crackers)，有能力入侵別人的電腦系統，並不會使你成為駭客，基本的差別在於：駭客擅於創造，黑客專搞破壞。不幸的是，許多專欄作家與作者也被愚弄了，他們使用「hacker」一詞來描述「cracker」，使正牌駭客遭受不名之冤。〔黃鳴奮，2008〕

「藝術品的商業價值並不等於它的藝術價值。」〔葉謹睿，2008，p.113〕這句話讓我了解為什麼一幅我覺得很醜的畫卻可以以天價標售，上了這門課之後漸漸的可以去欣賞藝術作品，去了解藝術家當時創作想傳達的想法或者他的理念，但是當藝術進入市場，便成為一種商品，所以商品價格反映的是一種市場取決的價值，而非純粹的藝術價值。「到底是誰界定藝術品的市場價值？若根據美國馬利蘭大學教授郭繼生在《決定藝術品市價的幾項因素》一文所說，藝術品的市價大致是由三個部分決定：一是藝術品的內在品質，即畫作的技巧、審美上的評價；二是外在因素，如藝術家的聲譽，作品數量多寡、稀有程度與市場需求量，以至藝廊的聲譽等因素；三則是從藝術家和藝廊的觀點來看，製作及推銷藝術品所花費的金錢、時間、人力、物力等。」〔《奴隸與獅》藝術無價 市場有價，2006〕，由此可見藝術品的市價除了取決於本身的藝術價值，還要看市場的客觀喜好，還有畫廊在「包裝」和推銷作品方面付出的心力。

自古以來，藝術就普遍存在於人類社會，是許多生活活動中不可或缺的，更是愉快的泉源。藝術的創造、發表、欣賞及批評，使人能夠感受自己知道什麼，知道自己感受什麼，而獲得直覺的知識，建立價值及觀念，產生思想，同時，抒發情感，肯定自我，建立社會共同的價值認同。藝術源於生活，也融入生活，因此藝術教育應該提供學生機會探索生活環境中的人事景物；觀賞與談論環境中各類藝術品、器物及自



然景物；運用感官、知覺和情感，辨識藝術的特質，建構意義；訪問觀摩藝術工作者；知曉時代、文化、社會、生活與藝術的關係；也要提供學生親身參與探究各類藝術的表現技巧，鼓勵他們依據個人經驗及想像發展創作靈感，再加以推敲和練習，學習創作發表，回歸創造力及生活中的感動。

這個學期看了兩本書，對藝術這抽象的名詞略懂了，談了很多藝術概念，談得不外乎就是它想表達的意義，每個人的想法也不盡相同，到最後我倒是比較喜歡康丁斯基的理論，他說：藝術能呈現「內在的需要」便是美的；而他認為內在的需要包含三方面：呈現藝術家自身、呈現藝術家身處的時代、呈現藝術，而且是超越時空不受個人或時間限制的。』〔陳韻琳，什麼是「好的藝術？」〕藝術可以超越個人的心靈與時代，成為美的普遍原則的，一旦找到了，藝術家的為藝術而藝術，就是呈現藝術的最高價值。

註 1：葉謹睿（民 97）。看門道還是看熱鬧。數位『美』學？：電腦時代的藝術創作及文化潮流剖析，頁 16

註 2：葉謹睿（民 97）。你的、他的、都是我的！。數位『美』學？：電腦時代的藝術創作及文化潮流剖析，頁 40

註 3：葉謹睿（民 97）。你真的看得懂當代藝術嗎？。數位『美』學？：電腦時代的藝術創作及文化潮流剖析，頁 17

註 4：許麗麗（2007 年 11 月 5 日）。不容低估中國的當代藝術。澳洲藝文網（民國 98 年 12 月 20 日，瀏覽自 <http://www.macauart.net/Comment/ContentC.asp?cid=106&id=419>）

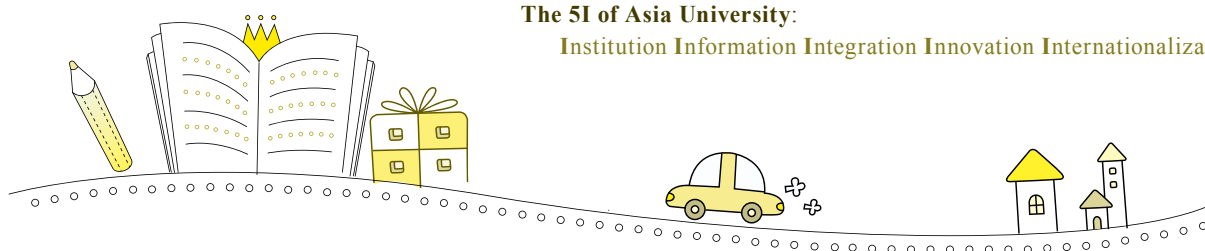
註 5：葉謹睿（民 97）。觀念一斤值多少？。數位『美』學？：電腦時代的藝術創作及文化潮流剖析，頁 27

註 6：王俊傑（民 98 年 10 月 30 日）。演講：數位藝術的過去、現在、未來。國立台灣美術館

註 7：相機廠商官網和網路資源。Mobile01。瀏覽自 <http://www.mobile01.com/>

參考文獻：

1. 蔡耀駿。Web2.0 時代 更個人化網路內容登場。天下雜誌。2010 年 1 月 3 日，取自：<http://ad.cw.com.tw/cw/web2/intro.htm>
2. 黃鳴奮（2008 年 6 月 27 日）。當藝術上了網。澳門藝術網。2010 年 1 月 3 日，取自 <http://www.macauart.net/Comment/ContentC.asp?type=COM&cid=106&id=491&topicName=education>
3. 葉謹睿（2008）。數位「美」學？：電腦時代的藝術創作及文化潮流頗析。臺北市：藝術家。《奴隸與獅》藝術無價 市場有價。星島通識網。2010 年 1 月 3 日，取自：http://edu.singtao.com/lib/article/article_detail.asp?id=255
4. 陳韻琳。什麼是「好的藝術？」。藝術天堂。2010 年 1 月 3 日，取自：http://life.fhl.net/Art/henri_matisse/matisse06.ht



追風箏的孩子

Khaled Hosseini 著 木馬文化出版

幼兒教育學系 粘苑仁 古幸旻 羅李雅 劉馥夢 林欣蓓

粘苑仁

追風箏的孩子，除了描寫這愛之入骨的友情，也刻畫出人性的軟弱和衝突，以 1970 年代的阿富汗為背景，從烽火連綿到塔利班政權的摧殘。

風箏不僅是大家兒時的回憶，更象徵了人類飛上天空的浪漫想像，不管在世界的哪個地方，風箏總是乘著夢想，載著希望，努力努力的往上。

那場風箏比賽，阿米爾用淌著血的雙手贏得了勝利，贏得了父親的關懷，卻也用淌血的心背叛了哈山。最後，阿米爾戰勝自己的內心，放棄在美國的生活決定回到那烽火連綿的阿富汗找回童年那著風箏比賽後的遺憾；做人最難的就是超越自己，阿米爾能戰勝自己的懦弱，給了我很大的鼓舞。

我想這是一部政治記事，是 1 本精采的小說，更是 1 本深具意義的寓言故事。

古幸旻

閱讀完了這本 - 追風箏的孩子，我看見書中描寫阿富汗這個破碎且貧窮的國家，還有戰爭不斷所帶來的災害，我心想著世界為何如此的不公平，真不敢相信阿富汗也是這地球上的一部分，我真該慶幸不是出生在那像人間煉獄般的地方，而是出生在台灣。

我們應盡自己能力所及，有錢的出錢，有力的出力，多招募一些志工一起去幫助他們吧！富有的人們是否可以省吃儉用一點把自己多餘或是用不到的金錢捐出去呢？有空閒的人是否可以利用時間，多多幫助那些有需要的人們呢？

羅李雅

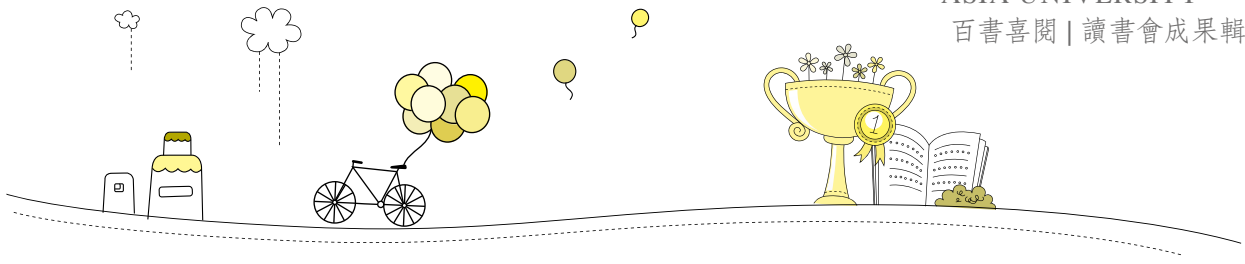
透過這本書我了解了當一個國家被侵略之時，文化遭到破壞、生活變得沒保障、人民遭到逼迫的情況。相較之下，我雖然不是出生在什麼有錢人家，但至少我的生活遠比他們那種走在路上下一秒可能就會不小心踩到地雷而死的情況好太多了，也藉此讓我了解到自己是有多麼的幸福。

劉馥夢

「後悔」是這本書所要告訴我們的一項重點，希望大家不要這樣做，因為當你做了這件事後會使那一方極為痛苦，像一跟針扎進去似的，就算拔了出來也還有疤痕留在那邊，永遠都是一個難以磨滅的傷痛，如果有人再次提到，就會使你的傷口再次隱隱作痛起來，而且我們也不是向小叮噹一樣有時光機，當你做錯事想擬補，就做回去就可以了，所以我要趁還沒鑄成大錯時即時的踩剎車，才不會使你我都留下一個不美好的回憶。

林欣蓓

這本書告訴了我們一般人的通病，就是缺乏同理心，而且我們也常對有難的人睜一隻眼閉一隻眼的，我們都不希望自己有麻煩，可是應該盡力而為，當這件事過了以後，你我就會因為當初那種懦弱的行為為恥，總歸一句，就是不要使自己後悔。



數位美學

坂葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 周士邦

草根創作是群眾以非專業身分，去發想和實踐文化藝術，它乘著新媒體的飛毯崛起時，卻造成大傳世代文化創意產業體制崩解，傳統紙本沒落，上網取代電視媒體。因此跨領域的時代來臨，造成整個市場、職場和企業結構重新洗牌。這讓傳統創意產業中，專業人士當道的局面逐漸改變，觀眾除了接受資訊還可主動參與其他環節，維基百科就是一個明顯的例子。

在 Web 2.0 的時代，人氣指數取代專業評鑑和評斷的特質，許多文章或作品都已集體推廣為主線，而這其中對於是非真假的判斷，明顯是有問題的，因此在這種環境中，群眾對於文化品質與藝術品位的的要求、以及對收發資訊的道德和責任感都必須小心嚴謹。

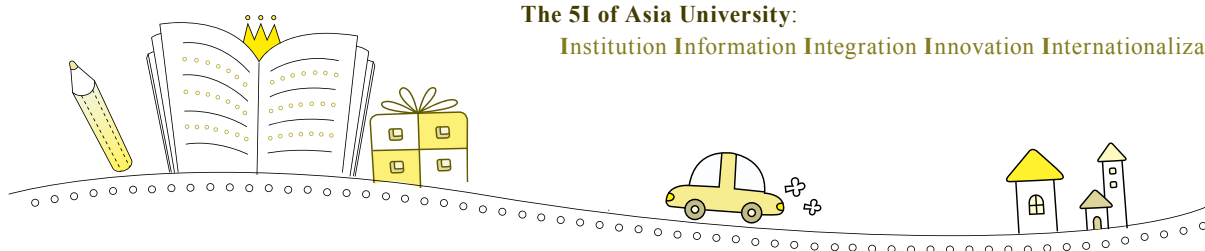
駭客文化，他們是去挑戰和發明更高明的技術，也是就是有他們見縫插針的顛覆性批判，才能刺激近代的電腦快速的成長。隨著網路藝術以及軟體藝術的水漲船高，向來遊走在體制之外的駭客文化，也逐漸滲透進入主流藝術圈。和駭客所對應的是有加密的版權軟體，在此之後便出現所謂的自由軟體運動和開放原始碼運動，歡迎群眾自由地執行、研究和修改程式，並且還能自由發佈自己的創作，無論是駭客文化或是自由軟體，都讓科技和思維別開生面。

能獲得同儕認可、推崇的藝術創作者，透過藝評家將創作理念傳達給藝術的核心群眾，再經由商業管道的推廣，便可贏得廣泛眾群的認可。探討藝術的價值本身，並無實用性與標準，因此品味和潮流成就它商業的價值，但是它的商業價並不同等於它的藝術價值。

目前數位藝術作品與市場的結合仍然處於一種嚐試性的不確定階段，若希望科技藝術能持續成長，就不能不在這個轉型的關鍵時刻，去多方面思考和體諒創作者的處境，為科技藝術建立一個更有支撐力的環境，畢竟，路是人走出來的。

在培育的藝術的過程中，專業課程的拿捏、技藝均衡的掌握、不養成模仿的習慣，是邁向數位藝術之路的重點。

古往至今的藝術，從菁英到大眾傳播再延伸至網路，其中顯示的是愈來愈多人有機會可以參與，有許多人都會感嘆如此發展下的藝術是一種墮落，其實不然，這是讓對藝術這件事的「參與者」擴大，僅此而已。從前菁英們，他們所堅持的理念，也就是現今的傳統，但守舊的想法一定會達到所謂的極限。如今全民都可參與藝術，這其中當然更多思維，也成就了許多突破性的藝術發展。



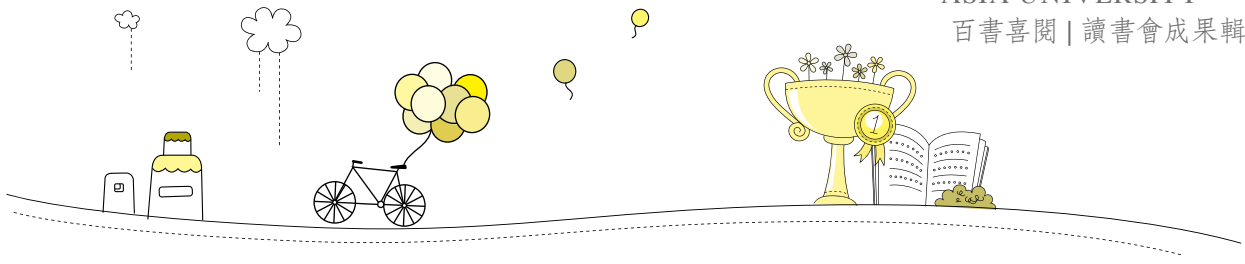
次文化的定義是通俗且廣為大眾接受的，但內容是粗糙不比菁英文化。但發展至今，次文化已經有相當的水準和精緻度，常在通俗的創作中隱藏深具意義的理念，像動畫 EVANGELION (新世紀福音戰士)(註 1)，確實是靠機器人、人物外觀吸引廣大群眾，但它背後探討的社會問題、引述很多黑暗面讓人思索。但過於寫實且對於社會負面價值太多，同一公司 2007 年推出動畫天元突破グレンラガン(天元突破紅蓮螺巖)(註 2)，走出血淋淋的黑暗面，取而代之的是無盡的黑暗將化為光明。無論是承受黑暗的墮落或是突破常識的熱誠，次文化帶給人的感同身受，和曲高和寡的菁英文化相較，才是真正具有影響力。

藝術其實是由內而外再由外而內，是一種感受，因每個人的感受不同，所堅持的理念學派也不同，而獲得和認知新的藝術，無論是喜悅或震撼，都是一種進化，能激發自身的思考和創作，就像蜘蛛人 2 裡所提到的：「人們因為英雄而激發內心的俠義心腸 (薩姆萊米，2004)。」正如人們因為藝術而觸發創作思維。很多藝評家，縱使他看過上百的藝術品，他所窺探的不過也是藝術的表面而已，外加些一直沿用下來的評語像是「深邃」、「鮮明」、「落差」或「帶有抨擊」之類的話語，套用組合加以評論。成名的評論家可以把一件作品寫的活靈活現，也可以把一件作品批評的一無是處，他們靠的是「博學多聞」，但這其中帶有主觀和猜測，不但可能誤導其他人，更會讓人對一件作品有先入為主的觀念。

在數位百家爭鳴的情況下，自由軟體的出現，也將改變軟體的霸權時代，因為免費、自由而且是由一群有熱誠不受限於商業的同儕所共同撰寫，因此會有一定的完整度和質感，這就如大陸的字幕組，無論漫畫、日劇或卡通，他們投入熱誠，字幕組之間也會競爭，他們所翻譯出來的品質很多時候是大於專業的品質。製作字幕以服務廣大閱聽人為主，屬於無償自願性質，無法以金錢回饋。責任感、貢獻、熱心、團隊合作、決心、毅力、能力表現、服務、耐心等等，皆是字幕組徵才廣告所列出其需求與推崇的人才所具備的標準工作認同 (胡綺珍，2009)。

網絡資訊經濟已經使得共同生產與分享成為普遍成為內在性的實踐，藉此展演與推動「競賽式的給予」(agonistic giving)、「互惠性的追求」(reciprocity-seeking)，以及「利他主義」(altruism) 與「夥伴關係」(companionship) (Benkler, 2006)。

世界的洪流勢不可擋，而導致這股潮流的因子，眾人，更是息息相關，這樣不斷的周而復始，人造就潮流，潮流帶動人，因此可推論：影響任何一時期的波動都是人。但這之間的巧妙之處，很難了解，因此點到為止便罷，毋須太鑽牛角尖。



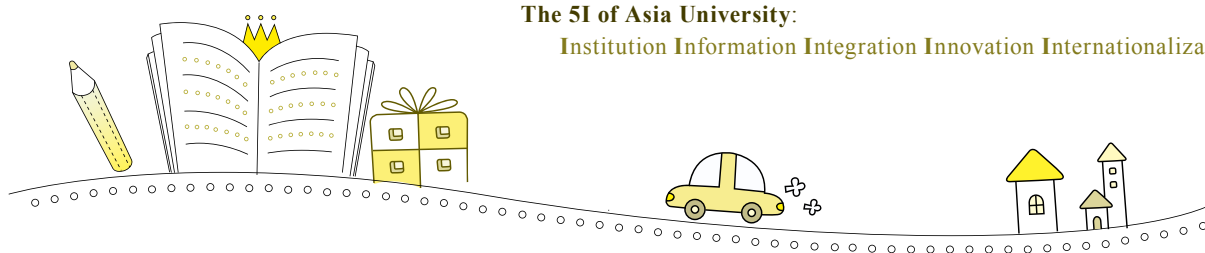
「在一無所知中，人已死亡，這才是人類的幸福（今石洋之，2007）。」

註 1：日本動畫公司 GAINAX 的機器人動畫作品，由庵野秀明導演，於 1995 年在日本首次放送，共 26 話，1997、1998 年共上映三部劇場版《死與新生》、《THE END OF EVANGELION REVIVAL OF EVANGELION》

註 2：由 GAINAX、Aniplex、KDE-J (Konami Digital Entertainment Co., Ltd.) 所製作的機器人動畫，於 2007 年 4 月 1 日開始逢星期日 8:30 ~ 9:00 放映

參考資料：

1. 薩姆萊米 (導演). (2004). 蜘蛛人二 [電影]
2. 胡綺珍.(2009 年 10 月). 中國字幕組與新自由主義的工作. 新聞學研究, 頁 177-214
3. Bratich.(2006). Nothing is left alone for too long: Reality programming and control society subjects. *Journal of Communication Inquiry*, 65-83
4. 今石洋之 (導演). (2007). 天元突破紅蓮螺巖 [動畫]
5. 維基百科 (2009 年 7 月 26 日)。天元突破紅蓮螺巖，上網日期：2009 年 12 月 30 日，取自 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/>
6. 維基百科 (2009 年 12 月 29 日)。新世紀福音戰士，上網日期：2009 年 12 月 30 日，取自 <http://zh.wikipedia.org/wiki/>



寄物櫃裡的嬰孩

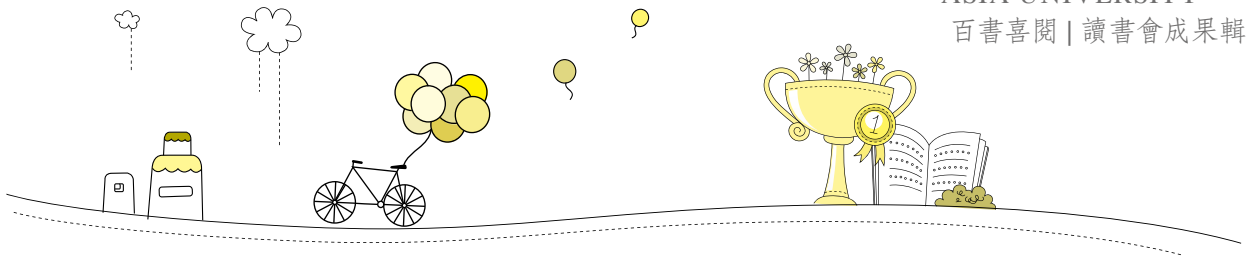
坂村上龍 著 三久出版
幼兒教育學系 吳憶婷

聲音、鼓動、破壞、生的意義，故事共有兩位主角—阿菊和阿橋，兩位的共通點是同樣在寄物櫃誕生。阿菊—待在寄物櫃裡十多個小時後，用它細小脆弱的聲帶發出生命第一次的嚎哭，因此被途人及時發現獲救。長大後因射殺生母入獄，逃獄後尋找有毒物生化武器 DACHURA 灑向都市，目的是藉破壞獲得心靈上的安靜。阿橋—生母在遺棄阿橋的寄物櫃中放置大量紅色花瓣，導盲犬嗅到花的香味發現了垂死的阿橋。長大後離家出走淪為男妓後被發掘成為歌手。為突破自己的歌聲、追求完美的聲音，割掉五公分舌頭。為尋求可以令自己安穩下來的聲音，用利刀刺傷懷孕的妻子。活了近二十年，驀然回首，發然自己仍是被困在櫃裡等待救援的嬰兒，這樣的社會其實與細小陰暗的儲物櫃無異。

若「生」的目的是「死」，我們在「生」的時候是為了尋求什麼？我們每一個人是因為被生下來才能存在，而被「生下來」這回事不是自己可以選擇。我們存在是因為我們被父母誕下被製造，是被動且不可控制的。既然「生」無法選擇，對於被遺棄的孩子，被生下來的確實是痛苦的根源。因為被遺棄的孩子總是覺得不安、覺得自己不被需要。不被需要嗎？

有一句蠻有道理的話：「不是你被這個世界需要，而是你需要這個世界。」

人老是說：「這個世界不需要我」又或者「這個社會不需要我」。其實，這個世界怎樣看你並不重要，重要的是你怎樣看這個世界。真希望所有被遺棄的孩子也能鼓起勇氣說出：「我需要這個世界，所以，媽媽，謝謝你！」



第二十一頁

李家同 著 九歌出版
幼兒教育學系 劉芳瑜

故事的主角是一對姐妹曼璐和曼楨。因為家貧，曼璐只好犧牲自己當酒家女，而與論及婚嫁的張豫瑾解除婚約，等到曼璐年華已去時，只好委身於鄙俗不堪的祝鴻才。然祝鴻才欣賞曼楨已久，而曼璐在飽受祝鴻才苛責及生活不順之下，竟親手佈置了一個陷阱：使曼楨為祝鴻才懷孕。在事情發生的前幾天，曼楨和世鈞還在為曼璐的事情爭執不已，曼楨一直為姐姐辯駁，沒想到反被姊姊陷害。

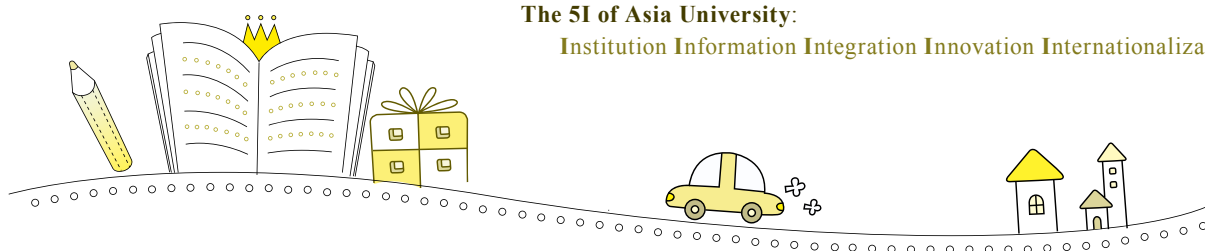
在曼楨的母親知道曼楨懷了自己姊夫的兒子後，認為家醜不可外揚，便聽從曼璐的話搬了家，而世鈞在找不到曼楨之下，只好回到南京開始與翠芝交往，並結婚了。多年後世鈞與曼楨相遇，曼楨說：「世鈞，我們回不去了。」「今天從這裡走出去，卻是永別了，清清楚楚，就跟死了的一樣。」重逢再度分手，就算永別了。曼楨是用心過生活的人，姐姐算計她，母親錯愛她，世鈞辜負她，鴻才折磨她，愛情的抽離，使她憔悴。

半生緣中的主角，每個心理層面都很複雜，而且他們之間的情誼也很複雜，雖然世鈞與曼楨相戀，叔惠與翠芝相愛，但他們卻得不到他們所愛、他們所望，一個又一個的原因就像一個一個的結，環環相扣，這就是命運，就是緣分。

如果不是叔惠，那麼世鈞和曼楨也許就不會相戀；如果沒有曼璐，那麼曼楨也不會因此遭受世鈞家中的反對；如果沒有曼楨，他們倆也不會因她而爭執進而分手，更不會受到祝鴻才的玷辱；這樣，翠芝也能與叔惠有個好結局。然，曼楨說過：如果我與世鈞相愛，那麼這個故事就再也不是故事了。

的確，如果他們相愛，怎會有如此的發展，就變成平平靜靜的過完一生，哪來的戲劇化與戲劇張力呢？這也是奇妙所在之處，在過完一大半人生之後，在某個地點再度重逢，又在分開，一直到死亡……這也是半生緣的某小部分含意吧！

當不同的人性碰撞時，所擦撞出的火花那威力可想而知，我在半生緣裡清楚看到那人性的真實面。



數位美學

坂葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 鄭維誠

青原惟信禪師曾說：「未參禪時，見山是山，見水是水；參禪之後，見山不是山，見水不是水；悟禪之後，見山又是山，見水又是水。」而作者在學習藝術時也是如此的，從一開始的見山是山的自信，到最後見「藝術」不再是「藝術」。

科技藝術的創作，必須建立在深刻的觀念上才有價值。而身為藝術工作者，必須要謹記，千萬不要把大眾推向「不了解」、「不認識」而導致「不關心」的「三不政策」深淵。作者以「四不一沒有」做回應：一、不要以科技為名而沾沾自喜；二、不要求新求變；三、不要害怕跨出傳統的角色、管道或平台；四、不要人云亦云；五、沒有答案的問題才值得窮極一生去追求。

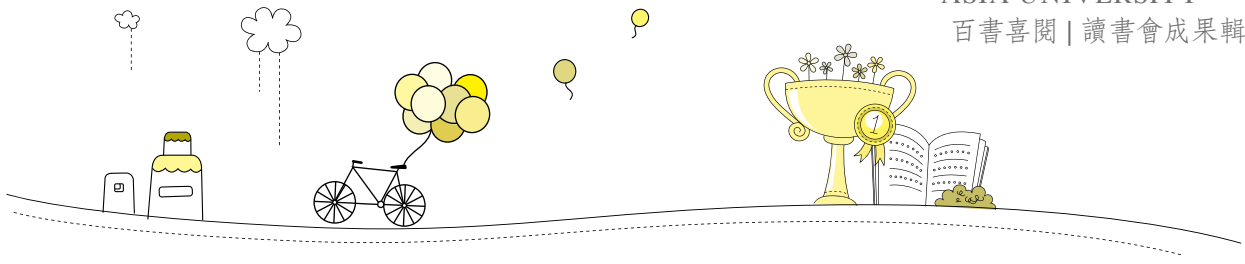
所謂的當代藝術，並不以執行創造的雙手來界定藝術家的角色。意即創作的基準在於藝術概念的形成，而不在於實際藝術物件 (object) 的製造。1971 年杜象 (Marcel Duchamp) 的當代藝術品—〈泉〉(Fountain)，就是一件「現成物」(ready-made) 藝術品。

以借用為手段的藝術創造，在 1980 年代開始自成一格，形成了所謂的「挪用藝術」(appropriation art)，用來指稱從藝術史或大眾文化中直接挪用影像、形式或風格的藝術創作。挪用 (appropriation) 的定義為：將某物占為己有。而最著名的侵權案就是藝術家傑夫 昆斯 (Jeff Koons) 和攝影師亞特 羅傑斯 (Art Rogers) 的案件。

對於不只是運用科技來創作藝術，而是用藝術創作來感覺和檢視數位文化的趨勢，作者自創了一個名詞來統稱，將它稱之為數位懷舊主義。數位懷舊主義的藝術家們的創作策略 (或者說是手法) 可以大致分「重新運用」(repurpose) 一意指「給予一個新的形式、目的或用途」。；「修改」(modify) 一改變產品的運作模式，藉此暴露出通常為表現所掩蓋的本質或原理。；「處理」(prepare) 一指創作者在不破壞、不做侵入性修改的狀態下，就讓科技的物件或產品，成為引發思考的觸媒。

葉謹睿在數位「美」學：電腦時代的藝術創作及文化潮流頗析一書導論中，提到他原本想把演講的題命名為：「看得懂當代藝術的不要來」(註 1)。真的有人看得懂當代藝術嗎？這個問題就像老師第一堂課的作業什麼是藝術？每個人寫出來的都不一樣。我想當代藝術也是一樣的吧，問問每一位藝術家他們的答案應該也都會不一樣。既然每個人對藝術的定義都不一樣，何不像日本 3D 動畫教父河口洋一郎所說的：找出自己的特色 (註 2)。

「亞洲的動畫工作者與其去模仿好萊塢，不如想盡辦法把自己的特色展現出來。」這是日本 3D 動

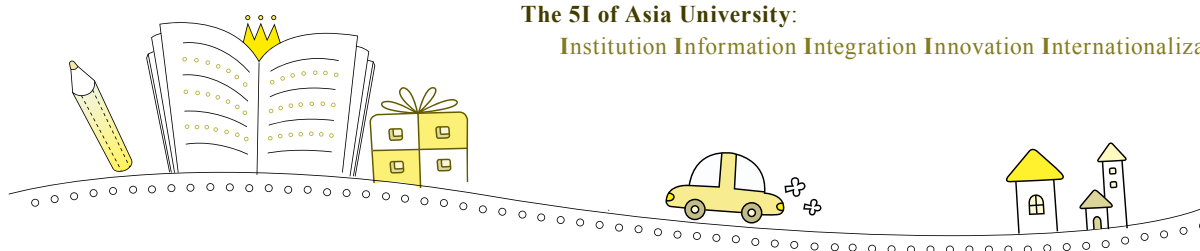


畫教父河口洋一郎對亞洲的動畫工作者所說的一句話，而他在台南創意文化園區「國際動漫交流大展」，指出不管創作者的工具是什麼，都應先思考本身文化的特色，並專注於一個領域，盡力做到先驅者的角色（註 2）。創作藝術品把自己要表達的情境表現出來，在藝術這塊領域是很重要的，不斷的創新求變化是每個藝術家所追求的，但如果過度反而會本末倒置，看了反而會讓人覺得這個藝術品，是為了創新而創作的，裡面沒有一點情感。所以有些藝術家在葉謹睿數位「美」學：電腦時代的藝術創作及文化潮流頗析的第二章『在求新求變的潮流中逆流而「下」談數位懷舊主義』裡就舉了像科依·阿克安久（Cory Arcangel）的作品〈超級瑪莉的雲朵〉（Super Mario Clouds）修改舊式的任天堂遊戲片，就是侵入主角瑪莉歐身處的虛擬空間，還有地下的音樂組織利用 Game Boy 改變遊戲卡夾，創作音樂（註 3）。像這類的懷舊創作，你能說它不是一件具創意、創新的藝術品嗎？懷舊主義讓我想到日本動畫大師宮崎駿，在資訊那麼進步的環境下，用電腦繪圖製作動畫的速度一定比用手畫快上好幾倍，但日本動畫大師宮崎駿仍然堅持用手動繪畫製作動畫。吉卜力製作人鈴木敏夫表示，以宮崎駿的作品為例，一百二十五分鐘的《神隱少女》總共畫了十一萬兩千張，平均每秒十五張；《崖上的波妞》更上層樓，一百分鐘就用了十七萬張，平均每秒二十八張。所需的協調、整合、默契，都是團隊工作的挑戰。而宮崎駿的動畫最主要表達的是他希望透過動畫，提醒人們注重環保與反戰，懂得珍惜身邊的美好，為孩子的未來留下一個健康快樂的成長空間（註 4）。一部好的電影或動畫，不是取決於票房的多少，而是電影或動畫裡所要表達的深層意義。

宮崎駿曾對著「9·11」之前的世貿雙塔感慨道：「這麼多人聚到一起，只是為了金錢，這是人類的悲哀。」吉卜力工作室較具理想主義色彩，是與當今的迪士尼不同。（註 5）其實不管是電影、動畫或一般的藝術品都一樣，很多人都以為花大把大把的鈔票就是所謂的巨作，再加媒體的渲染很難有人不相信。而巨作的出現緊接而來的就是盜版，這種無限循環的問題也間接造成了無數的問題，藝術家無心再創造新的藝術品、音樂家不再寫新的音樂、電影公司不用大成本來拍攝電影，到最後最可憐的就是人類自己。

近年來，越來越多藝術家從事觀念藝術，在一篇文章中看到觀念藝術的特色：無論是一些觀念或一些概念，經由口說聲明、演唱、對話、感想或者是政治、社會、哲學、語言學的一些引言或者透過報告方式，做為藝術的呈現方式。有時候也以小冊書籍、帶插圖或圖表的文章，一些照片紀錄、影片，一些書寫於畫廊牆壁上的文字，或者一些數學的公式紀錄在畫布上以對應其概念，或者還有以藝術家的身體，或自然對象為場景來呈現的（註 6）。所以說觀念藝術也不是隨便都是，它是需要加入一些元素才能形成的。

Web 2.0 的風潮，只花了短短三年多的光景，就撼動了文化創意產業界經年累月以來所奠定的根基和體系。而 Web2.0 的潮流以草根、均權維號召，徹底推翻了大傳世紀創意的產業體制。所謂的草根（也就是平民）創作，指的就是群眾跳脫出被動的消費角色，以非專業的身分，去完成藝術或文化創意的發想和實踐。草根創意時代中有 DV 和 Machinima（就是不按照電玩規則去殺魔王或是尋寶物，反而將電玩的內建軟體的功能拿來當成製作 3D 動畫的工具，按照玩家的腳本演出，並把完成品當作影片發表



供人欣賞。)這兩股重要的動態影音創作潮流。

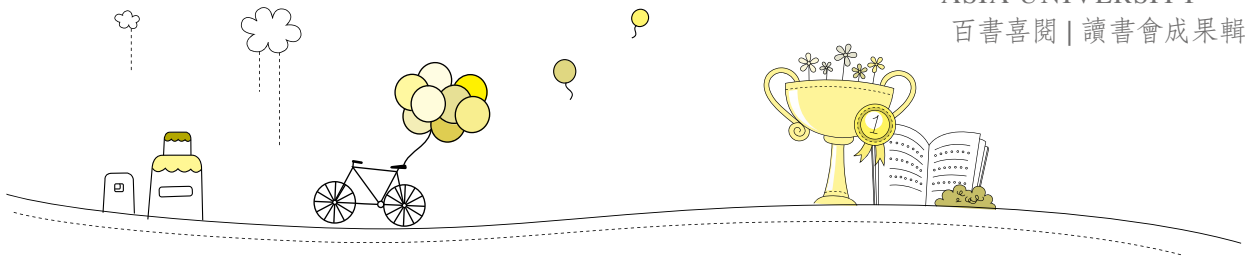
駭客行為 (hack) 一詞，在今天所直接意指的，就是在軟體程式世界所進行的攻防與鬥法。在「駭客電腦術語字典」(The Hacker's Dictionary of Computer Jargon) 中定義為：1. 資訊分享是一種有力而且正面的行為，而撰寫自由分享的程式、提供接收資訊的管道以及去運算出有用的資訊，是駭客的道德責任。2. 入侵電腦是有趣的，只要入侵者不從事盜竊、破壞或違反保密原則，這種探險是不違反道德的。而無論由技術還是概念的層面觀察，所謂的駭客藝術追求的，都不是視覺性的感覺或感動。

常聽人說：藝術是無價的。這當然是對藝術的一種禮讚，認為它對於人類精神與文化層面的貢獻，無法用金錢這種庸俗的西來衡量。市場和藝術的連結呈現了兩個極端：1. 大多數的藝術家＝經濟弱勢。2. 藝術收藏市場＝天價連連。而目前數位藝術作品與市場的結合模式，是強迫性地要求數位藝術作品背起傳統藝術作品的外殼，以削足適履來滿足傳統藝術市場的兩大要件：「限量發行」以及「實體物件擁有」。

作者對數位藝術教育提出幾的問題：1. 專業課程時間不敷使用；2. 技藝均衡不易；3. 仿效與原創兩者之間的混淆；4. 師資短缺。最後對大學數位藝術的建議：1. 共同學習 (Co-teaching)；2. 即興創作 (Improvisation)；3. 同儕學習 (peer-to-peer Learning)；4. 超領域的創作課程 (Hyper-Disciplinary Creative Course)。

近年來，網路和科技的發達帶動了 Web2.0 的風潮，在 Web2.0 的世代中創意是很重要的，以無名小站為例，它的前身為 BBS，創始於 1999 年，由國立交通大學資訊工程學系學生創立，他利用交通大學的校內頻寬與資訊工程學系的機器所架設，以申請即通過的手法，吸引想要擁有個人版面的使用者加入這個 BBS 站。之後推出網路相簿、網誌、留言板功能，會員人數越來越多，最後被 Yahoo 奇摩買下來，得到應有的報酬 (Wikipedia, 2010)。說明了在 Web2.0 裡什麼事都有可能發生，哪怕是一件小小的創意，如果有人認同的話同樣也會給予應有的報酬。

資訊的進步不止帶動 Web2.0 的風潮，緊接而來的就是駭客的入侵。一開始在 1950 年代中期，美國麻省理工學院 (MIT) 的鐵路模型科技社團 (Tech Model Railroad Club, TMRC)，開始以駭客來稱呼擅長運用巧思，刁鑽的技術問題找出解決方法的人 (葉謹睿, 2008, 頁 94)。到後來講駭客就是入侵電腦的人，而衍生出來很多的問題，一些最熱門的網路社群就是駭客最愛入侵的地方。Google 新聞報導：「Facebook 等社交網站風靡 2009 年，但各路安全威脅如蠕蟲、木馬、釣魚網站等也動歪腦筋，用假社交網頁「以其人之道還毒其人之身」，要搞到「非死不可」。專家提醒，以社交網頁名義發出的密碼重設通知、問候信件、來自好友的不明 RSS 通知，都應高度警戒，因為其中有詐！」(蘇湘雲, 2009)。如果不想讓駭客進入您的電腦，最好的方法就是安裝防毒軟體定期掃毒，還有收掉好奇心不要讓駭客、病毒有機可趁。



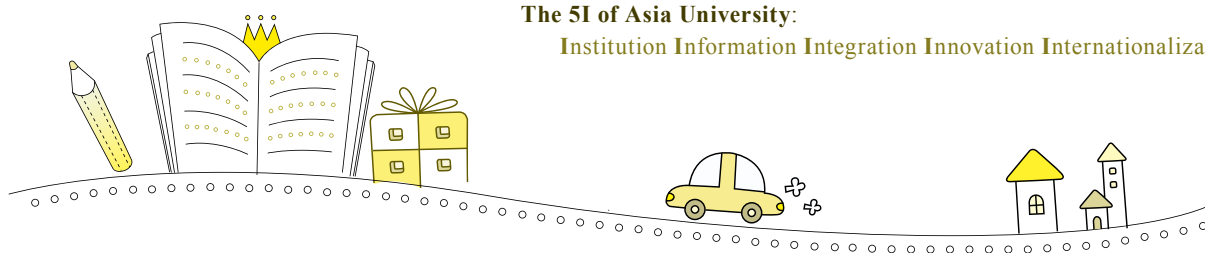
藝術家、作家或是音樂家…等，不管哪種職業的人工作都是為了要賺錢，有工作一定會有報酬，但在從事藝術相關的人可能不這麼認為，以下是一則報導：「美術系所學生亟需展演空間，不過在舞台有限的狀況下，學生決定自己操作經營藝文空間的現象產生。一方面，年輕人如果有自己一手操盤的展演空間，便可以不受外界規則的束縛，更能累積展場經營的實務經驗。另一方面，志同道合的朋友們能有一處匯聚的場所，可以與外界保持彈性和友善的連結。然而，對學生來說，經營空間所需的經費是現實最大的問題。」（吳垠慧，2010）我相信不管是國外還是國內，從事藝術相關工作的人都有共同的問題—經費難產。台灣電影近年長期低迷、籌資困難，導演魏德聖一開始拍片是為了自己的夢想賠錢在拍片，他也從來沒想過『海角七號』的票房會超過5億（Wikipedia, 2009），但並不是每一個藝術家都有這樣的機會，有些藝術家是靠歲月熬出來的。朱銘誠說：「不要看我今天這個樣子，我是餓了四十年沒有餓死才有今天。」（葉謹睿，2008，頁131）

藝術是主觀的，有人喜歡你的藝術作品就會用金錢跟你購買，如果你是大師他就會用天價購買，但是他真的懂藝術是什麼嗎？還是說她只是覺得藝術品漂亮或這是大師的藝術品就購買？在書裡看到一則笑話：一個藝術家在紐約準備一個神祕個展，因為塞車無法準時到，他的經紀人就先帶來賓進神秘會場。來賓看到四周空無一物，只看到一捲麻繩遮住天花板的帆布，同時地上有紅色桶子和小心防滑的警告標誌。這時一位達達主義的評論家說到：「我懂了、我懂了……。」說完大家讚聲不絕於耳，之後一位清潔工面帶歉意把桶子和標誌拿走。這時又有一位空間藝術家說：「我喜歡這件及簡單的藝術作品，……。」正說得興起時，創作者氣喘呼呼的衝進來，正要解釋，大家已經開始鼓掌，他只好把麻繩用力一拉，整個帆布都掉了下來，把來賓都蓋在裡面，這時又有一位研究表演藝術的人說：「我懂了……。」聽著大家討論著，而創作者氣極離去，其實神秘作品就是天花板被帆布遮蔽的壁畫。（葉謹睿，2008，頁27）這雖然是一則笑話，但我覺得在現實中一定有發生過諸如此類的事。

藝術家們都不一定懂什麼是藝術了，更何況一般人。我想只要打開心胸，用包容、輕鬆的心去看每一件藝術品，一定都能看到藝術品中所要表達的意境。當然也可以放下藝術的包袱，換個角度去看世界的眼鏡，透過作品去了解一些平常被我們所忽略的問題或爭議。（葉謹睿，2008，頁108）

註1：葉謹睿（民97），看門道還是看熱鬧 - 從當代藝術的演進談科技藝術之未來，數位「美學」：電腦時代的藝術創作及文化潮流頗析，頁16

註2：日本3D動畫教父河口洋一郎：找出自己特色，（<http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/091220/4/1x9wk.html> YAHOO 新聞 2009/12/20 瀏覽）



註 3: 葉瑾睿 (民 97), 在求新求變的潮流中逆流而「下」談數位懷舊主義, 數位「美」學: 電腦時代的藝術創作及文化潮流頗析, 頁 65

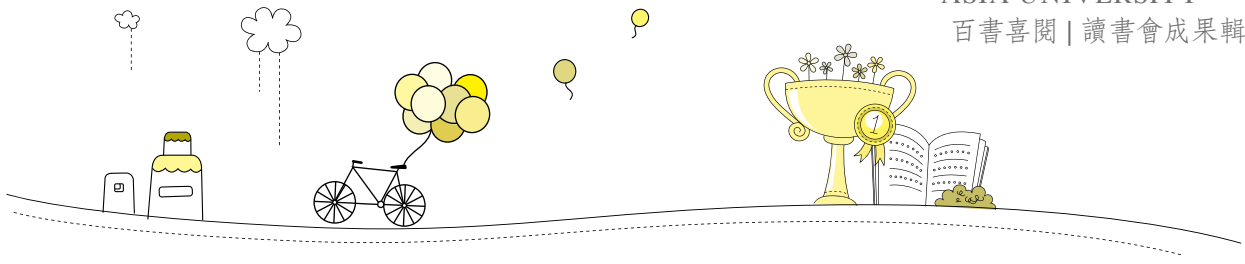
註 4: 宮崎駿專訪, <http://www.cw.com.tw/issue/hope/k32.jspl> 天下雜誌 2009/12/20 瀏覽)

註 5: 宮崎駿不帶我們玩了, <http://mass-age.com/wpmu/blog/2009/12/04/7341/> 大眾時代 2009/12/20 瀏覽)

註 6: 盧人仰的部落格, (<http://mass-age.com/wpmu/blog/2009/12/04/7341/UDN> 部落格 2009/12/20 瀏覽)

參考文獻:

1. 葉瑾睿 (2008)。數位「美」學?: 電腦時代的藝術創作及文化潮流頗析。臺北市: 藝術家。
2. 無名小站 (2010 年 1 月 3 日)。維基百科。2010 年 1 月 3 日, 取自: <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%84%A1%E5%90%8D%E5%B0%8F%E7%AB%99>
3. 海角七號 (2009 年 12 月 29 日)。維基百科。2010 年 1 月 3 日, 取自: <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/>
4. 蘇湘雲 (2009 年 12 月 29 日)。網安 / Facebook 拉警報! 假社交網頁非要搞到「非死不可」。今日新聞。2010 年 1 月 3 日, 取自: <http://www.nownews.com/2009/12/29/91-2552256.htm>
5. 吳垠慧 (2010 年 1 月 1 日)。設計、整修 DIY 籌募經費最難。中國時報。2010 年 1 月 3 日, 取自: <http://news.chinatimes.com/2007Cti/2007Cti-News/2007Cti-News-Content/0,4521,110513+112010010100354,00.html>



第二十一頁

坂李家同 著 九歌出版
幼兒教育學系 蕭筱瑩

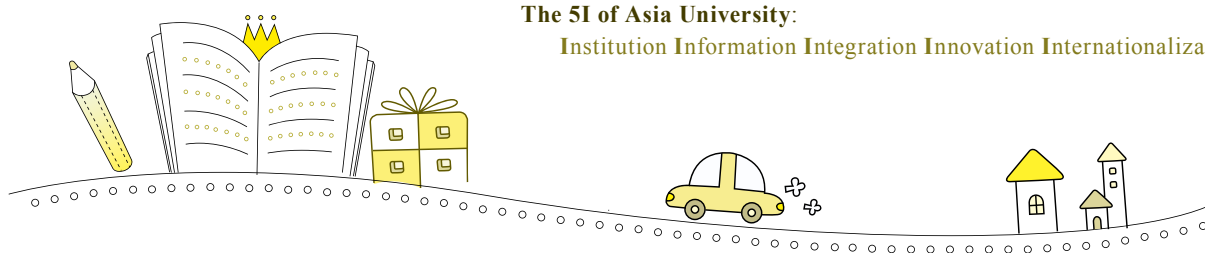
此書共收錄十二篇看了令人為之動容的故事，如書名第二十一頁的故事在描述一位教授在臨終前，仍然掛心著他多年前兒童中心的學生，動用了所有人力，就是為了要再確定學生是否學會了第二十一頁那一課，那正是學生輟學前教授替他上的最後一課。在教授的告別式上，這位學生將最後一堂課的習題朗誦了一遍，且完全沒有出錯，就這樣最後一堂課結束了。書裡針對從小沒有良好教育孩童的故事，在現今仍有很多孩童可能因缺乏家庭的溫暖或是經濟問題，而沒有較好的教育，有的因而學會，但這書中幾則故事中，因某些善良的老師的付出，他們雖沒有飛黃騰達，但他們沒有變壞更有一技之長在身。

除外，書中更有好幾則發人省思的故事，像是一位從年輕當到老的修女，終其一生將自己奉獻給需要幫助的小孩，扮演這些小孩的母親，如果有人問她什麼是有意義的人生，她會回答對她來講照顧這些小孩就是在過有意義的生活。

本書的內容淺顯易懂，用充滿關懷與親切自然的文字，訴說許多溫暖發人深省的故事。這本書的作者李家同，台灣大學電機系學士，美國加州大學柏克萊分部電機及計算機系博士。歷任清華大學校長、靜宜大學校長、暨南國際大學校長，現任暨南國際大學教授。他曾獲得許多獎項肯定，有國科會連續五屆傑出研究獎、教育部工科學術獎、侯金堆傑出學術獎……等。

他非常重視人文關懷，凡事都會以「愛」為出發點，也特別關注弱勢族群。在大學求學期間，常去台北監獄與新店軍人監獄當義工，目前仍為台中啟明學校和新竹德蘭中心的義工，教孩子數學與英文。

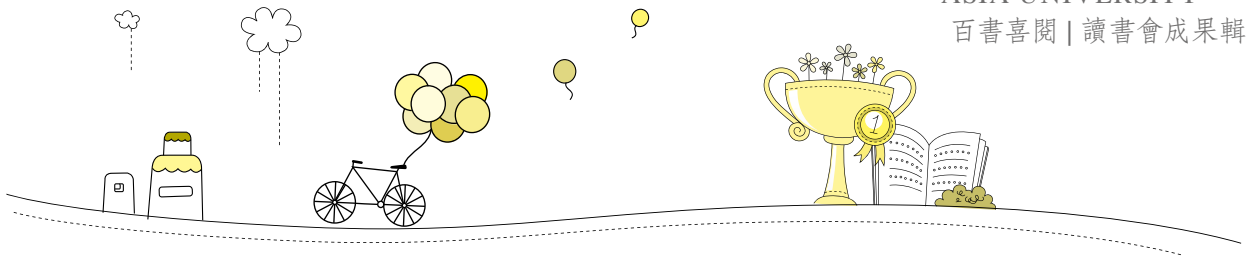
這本書共有 12 篇動人精采的故事，內容包含他對弱勢孩童的疼惜、社會的期待、生命的感恩、傳遞美善的訊息，字字句句扣人心弦、發人省思、感人肺腑，每一篇都有不同的意涵，讓人感動，而從這些故事之中我們也可以學習到要去關心我們周遭的人以及生命的意義。其中有幾篇文章是令我印象十分深刻，也十分感動的故事，如「第 21 頁」，讓我體認到老師的有教無類，以及天生我材必有用的道理；「瑪利修女」，我從這一篇文章中學到生命的真正意義，就是你如何讓你的一生過的十分的有意義，任何人只要肯全心全意地去幫助別人，都會感到自己的生活是有意義的。



「為鼠常留飯，憐蛾不點燈。」一句耳熟能詳的句子，大家都懂，但要做到相當不容易。在「我的故事」裡，大家都認為老張的慈悲心是天生具有的，其實不然。從小，老張的母親時常在他看報或看電影時警惕他，要設身處地地為他人著想，原來，老張的慈悲心是源自於他母親的諄諄教誨。

「窮人的遺囑」是一篇描述老神父交代年輕神父達成使命的文章。老神父生前雖然沒大筆餘額，僅有二百元台幣而已，但仍要年輕神父接受遺產，他所要留給張神父的遺產並不是這些，而是「心靈上的平安」。在年輕神父照著老神父的話關懷、幫助村民後，才了解到老神父給自己的財產，是心靈上的平安，而他知道，若沒有愛人，是不會有這種平安的。

「哀！今天好衰！」幾乎每天都有人嘆氣，感嘆自己的命有多不好、多不幸，但是他們何曾想過，在地球的另一端，有人三餐不繼，每天都得提心吊膽的過日子，害怕今天過完了就沒有明天……我們的不幸跟他們比起來已經算是幸運了。看完這本書，感觸很深，使我聯想到德雷莎修女的一句話：「我們只能以大愛做小事。」雖然是小事，但是背後所蘊含著深遠的意義卻不是眼下可見，而且希望能藉著這樣的「同在」，讓他們的心靈得到釋放。



數位美學

坂葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 周子雋

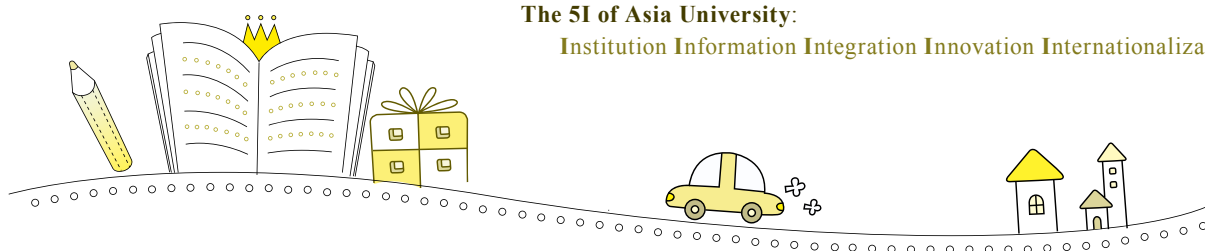
你真的看得懂當代藝術嗎？李敖曾經說：「哲學是什麼？哲學就像是一個人把自己關在漆黑的房間中，並且嘗試去抓一隻想像中的黑貓。雖然黑貓並沒有實體，但只要你用心地去抓，貓就會為你存在，你甚至還可以大聲地和別人生宣稱說：『我抓到了！』」其實藝術也很相似，每一個藝術家都有用心地在抓自己的黑貓，重點是，你必須要維持心中的那個執著，也就是房間內不能有任何光線，不然黑貓可能就無法繼續存在了。

觀念非常重要，但我們必須要了解，觀念的優劣其實沒有明確的根據、也無法拿來秤斤論兩，只要你認同它，任何的觀念都可以有其價值，或者我們可以說，當代藝術與群眾對於藝術的認知落差越來越大了。請問，這真的是我們藝術工作者所期待的溝通模式嗎？如果藝術真的只剩下創作意圖一個依據，觀者必須要背個背包、事先讀過策展宣言或是藝術家的創作自述，之後才能夠去欣賞或者理解當代藝術，我個人認為，這其實是很值得憂心的一件事情。而許多當代藝術作品，根本無法直接透過作品的呈現來完成溝通，也就是說，若是觀者本身對於藝術史不熟悉，或者是沒有時間去閱讀藝評或創作者所撰寫的長篇大論，就算看完了展覽，還是無法理解或體會作品的精隨。

要在藝術領域中成就自己，就必須不斷地吸收知識，因為成功的藝術作品，就像鏡子一樣會反映出創作者的內涵。李家同教授曾不只一次地指出，人文素養不足和看書的風氣低落，是國內教育上的重大問題。科技藝術要能夠在國內發光，就必須要提昇全民對於理論及歷史方面的認識，這需要所有藝術工作者捲起袖子一起來做。我在國外感觸最深的，就是外國的藝術工作者很多都會透過文字來發表自己的看法、理論或研究成果。很可惜的是，國內對於藝術評論或是理論的研究，並沒有實質上的支持。

「藝術是什麼？」或者「什麼才算藝術？」這個問題從上了第一堂課開始老師就問了我們，大家一開始的答案也都是模擬兩可，但是都沒有一個確定的答案。到現在，大家應該都了解到，這個問題並沒有一個標準的答案，甚至這個問題的答案會隨著時代的變遷而改變，例如在一兩百年前，如果放個排泄物在地上絕對沒有人會覺得這是藝術，而現在卻有很多人認同這是他們所謂的藝術，又例如科技藝術剛起源的時候，大家也都不認同那是藝術，只覺得那非常的死板，跟藝術一點關聯也沒有，但是現在也都被大家認同了，所以關於「藝術是什麼？」到現在我能很確定的說，這個問題沒有標準答案。

每一個世代，都在運用當時科學研究上的突破或發明來豐富藝術的面貌。油畫、蛋彩、捐印、攝影……，每一項我們認為是理所當然的古董，都曾經是藝術創作的媒材、新大陸。真正能在世間歷久彌新的，是創作者所表達出來的東西，而不是創作時所運用的媒材。（註 1）其實看了那麼多的創作



藝術，到現在就會覺得，大家到底是為了媒材而去創作還是為了創作而去使用媒材？當你開心的使用 Photoshop 完成一樣作品之後，你有沒有想過這個作品的意義是什麼？正如光夏老師所教的「我們不是要看你的藝術品多漂亮多完美，而是要看你的藝術品想要表達的是什麼？意義而在？」，作品背後的本質與意義才是創作者最需要表達的概念。

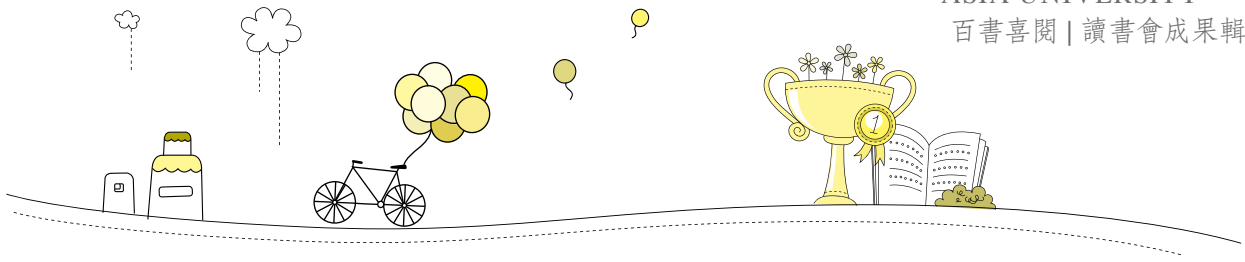
要在藝術領域中成就自己，就必須不斷地吸收知識，因為成功的藝術作品，就像鏡子一樣會反映出創作者的內涵。（註 2）我覺得現在台灣的學生在科技進步、資源豐富、經濟能力良好的情況下，求知不再像過去那麼困苦，所以不會懂得去珍惜求知的機會。就像我爸爸說的，以前要讀書是件多麼幸福的事，只有有錢人才能好好讀書，而現在的人讀書是件非常理所當然的事，所以大部分人都不會珍惜讀書的機會，真的很可惜。而藝術要做好也是必須要不斷的吸收知識才行，越多知識的人，創造出來的藝術作品就會越多元化，也因為吸收的知識夠多，所以不會被關在一個死胡同裡。

杜象曾說：「我希望讓繪畫能夠重新為心靈服務，繪畫不應該是純粹視覺性的，它應該與知性相連，與我們求知的慾望結合。」（註 3）小朋友的繪畫作品大多只是單純的希望能畫的越像越好，因為那是最單純的畫法，他們覺得越像就是越美，連我小時候也不例外。而隨著年紀的增長，繪畫作品應該要慢慢的加入靈魂，讓繪畫有生命，才能做的出一個好的作品。例如：一朵花一棵樹，如果旁邊沒有了幾隻蝴蝶、蜜蜂，那這張畫一定會少了生氣與靈魂，而如果這張畫又能跟我們的知識結合，想必那這張畫就一定不只是多了幾隻蜜蜂、蝴蝶而已，有可能多了很多小動物之類的，讓畫更增添了生命氣息。

而數位懷舊主義的創作者，對於所謂的尖端科技或高科技並不特別有興趣。他們喜歡運用的，是和自己成長過程重疊的八位元科技，或者一些日常生活中就經常接觸的消費科技。而且，這些藝術家喜歡自己親手完成作品，不喜歡與專業科技人協同創作。（註 4）我喜歡科依·阿克安久在 2004 年的惠特尼雙年展中做的作品—〈超級瑪莉的雲朵〉（Super Mario Clouds），這個作品從原本的遊戲中抽離出新的意境，雖然在兩分鐘的作品中就只有雲朵在天空飄，但是卻可以用另一種角度去觀察出新的意境，非常了不起。

Web2.0 的風潮，只花了短短三年多的光景，就撼動了文化創意產業界經年累月以來所奠定的根基和體系。在進一步討論 YouTube 這種平台對於藝術文化的衝擊之前，我們應該先釐清草根創作與新媒體科技的關係。所謂的草根創作，指的就是群眾跳脫出被動的消費角色，以非專業的身分，去完成藝術或文化創意的發想和實踐。

駭客行為 (hack) 一詞，在今天所直接意指的，就是在軟體程式世界裡所進行的攻防與鬥法，但這個詞其實並不專屬於電腦世界。從 1950 年代開始，美國麻省理工學院 (MIT) 學生就開始以駭客行為一詞來指稱在校園裡進行的各種極具想像力、創造力、出人意料卻又耐人尋味的惡作劇，這是天才學生用來紓解課業壓力的行為，運用巧思來完成超乎想像的不可能任務。駭客一詞，可歸類分析出幾個根本



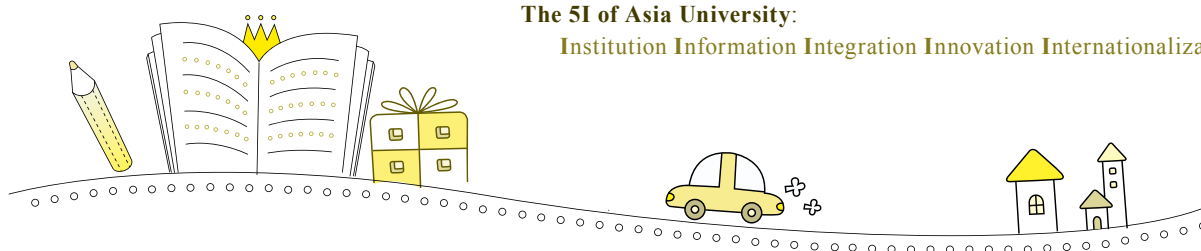
的精神及意涵：第一，所謂的駭客行為，是一種以巧思來突破常規的挑戰；第二，駭客其實是對於擁有高超技術及知識著的一種尊稱；第三，駭客崇尚以細膩、巧妙以及高明的技巧和創造力，去解決一些他人認為辦不到或是根本無解的問題，這也就是所謂的「駭客價值」(hack value)。

數位化從 1980 年代末期開始逐漸成為設計界主流趨勢，因此，數位藝術教育進入應用美術 (applied art) 領域的時間比較早。在國內外，數位設計 (Digital Design)、互動媒體 (Interactive Media)、動畫 (Animation) 甚至電玩藝術 (Game Art) 的系所已經相當普及。但平心而論，這些系所多偏重於技術層面的訓練，在所謂的藝術與技術的連結上，依然存在有相當的斷層，而台灣卻還沒有以培育純數位藝術創作為宗旨的藝術系。

Web2.0 只在短短的幾年間就佔據了網路大部份的市場，而最近最流行的不外乎是全球知名社群網站—臉書 (Facebook)，Facebook 自 2009 年 9 月以來連續第 2 個月超越無名小站，穩居台灣第一大社群網站地位，且雙方在各項指標的差距也明顯拉大。根據網路統計機構創市際的數據顯示，Facebook 在 10 月份的 ARO 數值 (網站總體表現指標)，較 9 月份大幅成長 7 成，反觀無名小站則是略為衰退。(註一) 我覺得 Facebook 之所以能在短短的幾個月間就廣為流行，甚至超越無名的主要原因在於 Facebook 有更多的互動功能，其中包含了：塗鴉牆 (The Wall)、禮物 (Gift)、市場 (Marketplace)、戳 (Pokes)、狀態 (Status)、活動 (Events)、開放平台上的應用程式 (Application) 等等，(註二) 這些功能不但簡單又實用，對於現代忙碌的人們來說，是非常適合的。

而 YouTube 也是 Web2.0 成功的平台之一，YouTube 增加了一般平民發揮創意拍攝影片的機會，也就是所謂的草根創意 (grassroots creativity)。以往的創意產業體系中，從發想、製作一直到發行都有所謂的專業人士層層把關，甚至連宣傳、評論以及市場調查都由專業人士控管，但是 Web2.0 的草根創意卻推翻了這一切。以 YouTube 為例，人們常常會把生活中遇到的種種問題以幽默風趣的詞改編一首歌出來，而最近蔚為流行的影片就是「頌文版 _ 大悲咒 _ 廖小貓出品」(註三) 這是一則以大悲咒去改編的歌，歌詞大約是在訴說馬英九政府的無能、H1N1 的可怕，以及失業者的無奈。這首歌不但改的很寫實，又唱的非常通順，真是有趣極了！

在數位資訊的世界裡，駭客 (hack) 一詞，似乎已經被普羅大眾定義為入侵電腦，進行盜取與破壞的電腦高手，但其實說穿了，駭客也只是想利用電腦的一板一眼，來滿足他們那超乎常人的智慧霸了，只是大家一味的貶低駭客的價值，使得駭客們紛紛產生一些憤世嫉俗的心態。說到駭客，大家一定都對駭客的電影不陌生，而我第一個會想到的電影就是「終極警探 4.0」(Die Hard 4.0)。「終極警探 4.0」故事大綱在描述著一群高科技的網際恐怖份子正企圖聯手策劃大陰謀，他們的首領與網路上的駭客合作，在駭客完成任務後，即將駭客殺害。而他本身的目的是利用網路駭客癱瘓全美，進而統治美國。(註 4)



而這場駭客與駭客的鬥法實在非常精采，說到他們的頭腦，絕對是我們常人無法想像的聰明，全片劇情絕無冷場、精彩可期，沒看過的人我大力推薦一定要去看一遍。

而早在 1990 年代，商業藝廊就已經展開了對於科技藝術市場的探索。軟體藝術家保羅·史羅肯 (Paul Slocum) 直言：「具有實體及能夠以 edition 來限量發行的新媒體藝術作品，是具有收藏家願意收藏的。」我覺得現今的藝術市場還是跳脫不出「限量發行」以及「實體物件擁有」。以明星海報來舉例，一張沒有明星親筆簽名的海報可能價值不到一百元，但是一張有明星親筆簽名的海報可能價值會翻漲數倍甚至數十倍，這就跟限量發行有關聯了，而限量的物品又要以物品本身的附加價值來區分價格，例如王建民棒球卡在王建民還是默默無名的情況下，一張卡價值可能只有幾百，就算限量也不會漲多高，但是現在王建民已經是家喻戶曉的明星球員了，他當初那些乏人問津的棒球卡，就有如坐雲霄飛車般水漲船高，最貴的卡可能要幾萬元都還買不到，可見物品本身的附加價值有多重要了！而一般的收藏家對於實體物件擁有也是非常的重視，因為大部分的人都還沒辦法接受非實體的收藏品，例如數位藝術品等等，那些摸不到的東西，收集起來絕對沒有實體收藏那麼有真實感，既然實體物件擁有那麼重要，當然也就對於藝術創作有著相當程度的影像力了。

註 1：葉謹睿 (民 97)。給當代科技藝術家的諫言。數位美學，頁 30

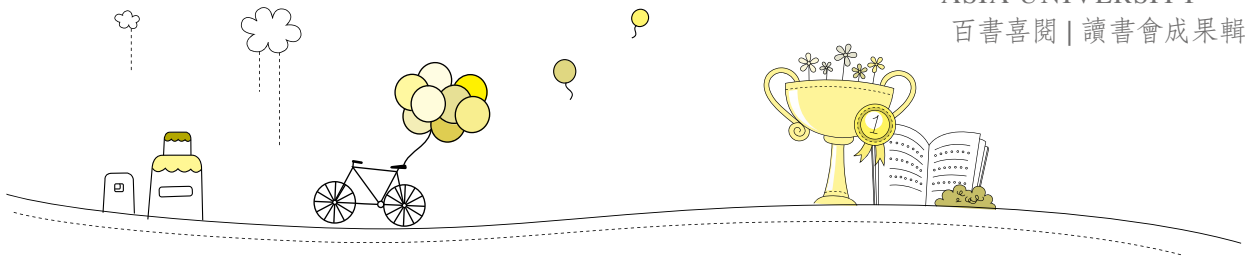
註 2：葉謹睿 (民 97)。沒有答案的問題才值得窮極一生去追求。數位美學，頁 36

註 3：葉謹睿 (民 97)。創作不是動詞而是形容詞。數位美學，頁 43

註 4：葉謹睿 (民 97)。修改。數位美學，頁 65

引用文獻：

1. Facebook 超越無名 (民 98 年 11 月 20 日)。Web2.0 實驗室。民 99 年 1 月 4 日，取自：<http://web20labs.blogspot.com/2009/11/facebook.html>
2. Facebook (無日期)。維基百科。民 99 年 1 月 4 日，取自：<http://zh.wikipedia.org/wiki/Facebook>
3. 蘇聖怡、顏振凱 (民 99 年 1 月 2 日)。創意十足 網友搞 kuso 改編大悲咒諷馬。蘋果日報。民 99 年 1 月 4 日，取自：http://tw.nextmedia.com/applenews/article/art_id/32203935/IssueID/20100102
4. 終極警探 4.0 (無日期)。維基百科。民 99 年 1 月 4 日，取自：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/>
5. 葉謹睿 (民 97 年 5 月)。山不轉路轉：科技藝術作品與市場的強制結合。數位美學，頁 119



陪妳到最後

坂 Ray Kluun 著 商周出版
幼兒教育學系 廖伶雅

《陪妳到最後》是作者親身經歷的「戲劇性人生轉折」。「真人真事」的訴求，本身便極具感染力。一對白領階級夫妻，工作與收入，都算令人稱羨，育有一個可愛三歲女兒，沒有癌症衝擊之前，他們是生活在理所當然的「進行式」裡，婚姻裡的幸福與不幸福，是理所當然的。

有一天，當一個先生知道妻子得癌症時，他第一個反應，是震撼、是驚慌，甚至是懊惱與悔恨，都屬人之常情。在相對漫長的治療，對抗病魔的過程裡，人的耐性會被消磨，癌症患者本身的情緒與意志，會不斷被摧殘而喪失，同樣，身旁至親的情緒與意志，又何嘗不會經歷一波波的起落後，而瀕臨脆弱、崩潰之邊緣呢？

即便癌症患者苦熬的最後一段日子，一波波的化療，化療後生理與心理的急遽變化，都得靠一天天的苦撐去熬過它。生活起居上的諸多不便，種種現實生活裡的變化，都不是簡單一句「我愛你，不因癌症而打折扣」就能概括的。

《陪妳到最後》毫不保留地，把癌症妻子渴望摯愛「陪伴最後一程」的焦慮感，歇斯底里地揭露出來。而她的先生，挺著性慾與健康的身軀，伴隨著複雜的愧疚感，時而疼惜妻子，時而渴求短暫脫身喘息的心態，亦同樣令人同情他。

生命，固然有無常之一面，但生活，即使是在癌症逼視下，倒數計時的最後階段，亦難逃命運的糾纏！

一位罹患乳癌的老婆，在現實情況中，這對於先生來說，不免是一種轟炸式的精神折磨，是很痛苦的！

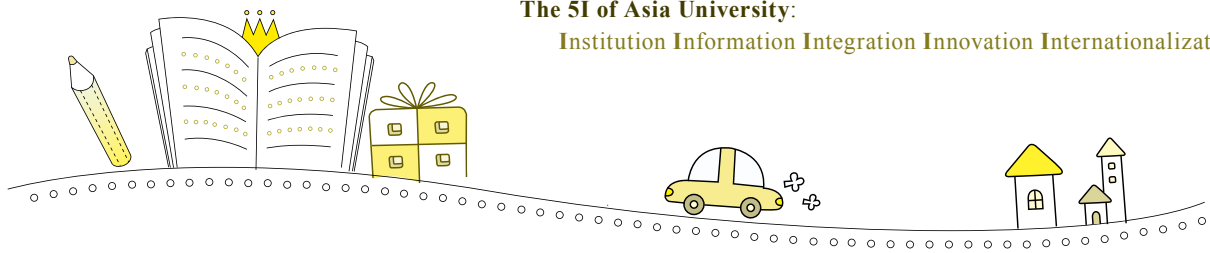
作者把身為丈夫和男人的心聲寫了出來。在事物的感受及環境的觀察都表達的非常真實，病患在面對癌症時那種害怕以及痛楚，和那患者及親人身心上的煎熬，都很貼切的傳達了感受，因為沒有經歷過的人，是無法體會到那是個怎樣的感受。

雖然，到最後一刻我依舊討厭史丹的外遇。但不可否認的，這就是人性。

若換做是別人，或許在一開始就早已放開對方的手！繼續的照顧對方，是需要多大的勇氣？在結婚的那一刻，是二人因相愛而決定攜手終身，但人生中旦夕禍福難測，有哪幾對幸運的夫妻能相愛廝守終老，能像書中男主角史丹履行「無論在任何情況下都要愛她」的昔日結婚誓約，一直陪著妻子卡門走到生命的盡頭？雖然史丹的外遇行為，是不被大眾所認同、接受的，可能他並不是個完美的丈夫，但的確是個好丈夫，因為他到最後仍信守著《陪妳到最後》的誓約。

而書中面對死亡時的勇氣和方式，是和亞洲人最不同的地方。我們把死亡看成是禁忌，是無法去親近它的，更別說是和醫生預約要將自己安樂死的時間！卡門她即使是千萬個不願意，也不得不放下一生所愛的希望和寄託，在最壞的時刻做出一個決定，勇敢地去面對！

『把握今天，及時行樂』是書中影響我最深的一句話；因為，我們永遠都不會知道，明天自己或是自己所深愛的人，會發生什麼事！是吧？



數位美學

葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 洪國樑

當代藝術的興起與轉變，並不是每個人都可以接受的。在過去，對於一個傳統藝術家或是一個心裡早已默默對藝術有所定義的平常人來說，當代藝術究竟能否被稱為「藝術」的一環，其實是飽受爭議的。相反的，現今一件作品背後的概念、想法，在某個程度上，會比意圖、意境甚至技巧來的重要，這些背景因素漸漸引導了當代藝術被更多數人認可，也讓〈泉〉(Fountain) 這件作品在 2004 年時被五百位藝術家、藝評家、策展人以及收藏家，評選為史上最具影響力的一件現代藝術品。

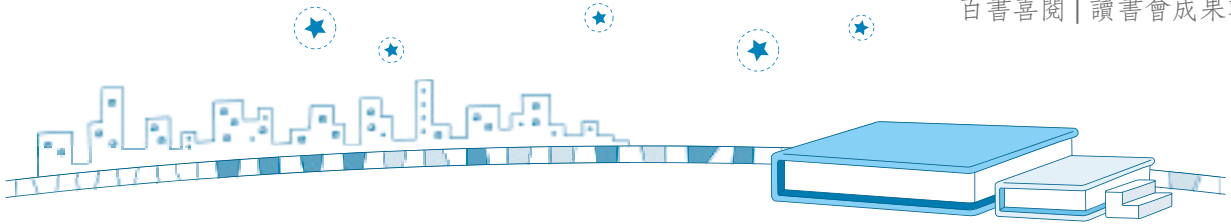
杜象的作品〈泉〉，讓藝術家開始正式的與工匠分道揚鑣，理由不外乎是因為他創造了一種全新的思考方式，讓一件日常物品的功能性完全改變。而在這年代裡，藝術是不需要一個具實踐力的動詞，也可以是個虛無飄渺的形容詞，以這為基礎去延伸，科技藝術當然也可以從日常生活中去做選擇，來為科技產品或產物創造「全新的思考方式」(註 1)。

在早期，借題發揮或是剪裁報紙來創作藝術都是屢見不鮮的事，將它歸類為創作藝術的「工具」也不為過，由於現今科技快速的發展，複製與抄襲甚至攔截資訊已經是極為容易的事，而著作權保障的是思想的表達形式，不是思想本身，意思是說合理的挪用則是侵權與否的重要指標。

隨著時代的改變，藝術也有了數位藝術這個類別，無論任何事物在蓬勃發展時，總是會有守舊派的出現，而「數位懷舊主義」就是在這麼樣的一個情況下產生的，當然，並不是所有數位懷舊主義的創作者都是為守舊而守舊，有些是因為現實環境的因素，而有些則是因為他們早已對那些「舊科技」熟透了，反而是抱持著一股「去質疑和理解它」的慾望，並且再對它們進行「重新運用」、「修改」和「處理」的三種創作手法，以達到數位懷舊藝術的創作目的。

現在是個講求創意的社會，無論是自行創業或是領別人薪水，無一倖免，因為創意是個可以帶來商機與許多無法想像的辭彙。挪用藝術的典型藝術家雪麗·拉溫 (Sherrie Levine) 曾說過「我記得在學生時代，曾經畫了一張格子狀的極簡素描，老師們都很喜歡，但在幾個禮拜以後，我卻在《藝術論壇》(Artforum) 雜誌上看到了關於極簡畫家布里斯·馬登 (Brice Marden) 的介紹，我心都碎了。」記得以前曾聽過一句話：「你想到的，別人可能早就想到了。」對於正處於尋找論文题目的我們，當突然發現新奇有趣的題目，或是生活上發現問題時，都是可以先利用發達的網路去做搜尋的。

觀念藝術一詞，對我來說，使用各種方式去解釋想要表達的想法就稱得上觀念藝術。當然這樣的藝術也許會有許多人無法理解，會對這樣的藝術品產生「這是藝術嗎？」的疑問。的確，當藝術走到一個尖峰，達到資料過剩的狀態時，便很容易出現許多分門別類的流派，而觀念藝術也應運而生。但是觀念



藝術並稱不算是一個大眾主流文化，反倒是相對的不親民，絕大多數的原因是因為要懂它背後的含意，有時是需要有相當數量的背景知識，這也是造就了為什麼許多人在觀看觀念藝術時，會有看不懂的情況發生。而杜象的「泉」也不是一開始就順順利利的踏入藝術殿堂。在慘遭藝術家協會退件的杜象，義正嚴詞地發表了一篇文章為他的作品與他的思想作護航，而這一席話也點醒了許多藝術家與藝評家，內容不外乎是在說明，「是否親自以雙手製作了〈泉〉是無關緊要的。重要的是，給予這個物件創造了全新的思考方式。」

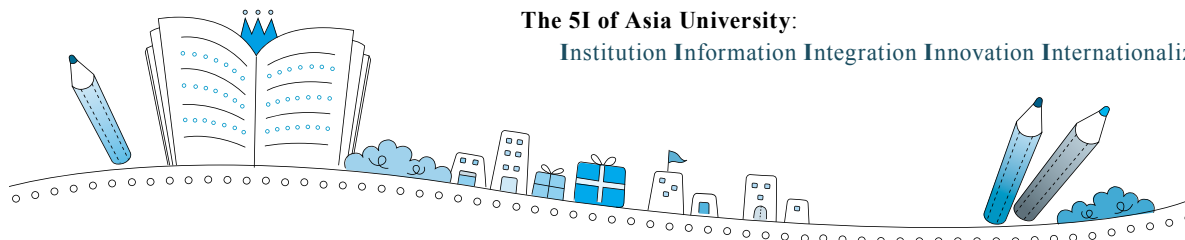
杜象之所以會這麼做，是因為他對藝術的界限與本質提出了質疑，促使大家要以新眼光及視角來看待藝術這回事。杜象曾經提出的這麼樣的一個問題，問題是「為什麼我們不可以換一個角度來看「大師」們的作品？如果我們永遠把『大師』的作品壓在自己頭上，那我們的精神就永遠背被『高貴』束縛了。而杜象也曾經利用自己的想法重新畫過的〈蒙娜麗莎〉，這做法也是為後來的藝術家造出新的出路，也使他的藝術觀念在藝術創作中博取了的重要地位。

隨著挪用藝術的發展，著作權的規範也越來越齊全，記得以前上陳啟英老師開的「傳播理論與法學」時，曾經出現過一個令人弔軌的情形。內容是說「我將一個「還在腦海中」的創作腳本告訴他人時，不久，那人比我更早做出該作品並登記著作權，這時該創作的著作權規誰？」在還不懂著作權法的當時來說，這的確是一個具有深度的題目，但經過陳啟英老師與作者葉謹睿的解說後，已使我更加了解其中的原委。

科依·阿克安久 (Cory Arcangel) 的超級瑪莉系列的修改來源，一直都是許多人孩提時代的共同印象，想必這類的藝術一定有它吸引人的地方。且數位時代的一個重要創作指標「虛擬」在這類作品裡也是個特別之處，而這藝術在於它不是要模仿或重新製造一個眾所皆知的遊戲電子虛擬空間，或是利用遊戲裡的故事內容說明或反諷現今社會，而是藉著遊戲的解構與重新建構去表達這樣的藝術。作者利用這樣的藝術創作不僅可以達到自娛娛人的目的，也可以藉由這麼樣一個虛擬空間與觀眾們一起檢視自己身處的電子世代是如何的快速的變遷。如同部分科技藝術創作者，利用時下電玩界的遊戲機 WII 易於擴充的特性，將藝術藉由 WII 發揮出來，而製作方式與流程也上網公布後，再藉由回收網路上獲取的熱烈迴響，進而說明「數位時代的創作本質早已不同於傳統靜態的純藝術」的範疇。

現今草根創意的崛起，與 Web2.0 文化有著息息相關的關聯性。詹金斯 (Jenkins, H) 曾說：「其實傳統媒體，也一樣充斥著差勁的內容產物，只不過是他們有專業的包裝罷了。」又如同作者所說的，先進的社會中，人們並不是沒有簽字筆和小刀，但絕大多數的人，卻不會用這些工具在廁所牆上做低俗的塗鴉、或者在樹上刻下無意義的留言。(註 2) 對於現在的草根創意文化，之所以會如此發達，與技術門檻的降低，以及器材的大眾化相關。當價格親民的 DV 問世時，搭配著逐漸普及的個人電腦，草根文化的風潮就已逐漸抬頭，並於 YouTube 簡易且免費影音空間出現後全面爆發。

駭客一詞，其實並不像大部分人想像的那麼壞，在網路上也有人對駭客與駭客文化有所定義，如：「駭客價值是駭客用來判定一件事是否有趣或值得去做的標準；以高超的開鎖技術來將宣稱無敵的防



盜鎖打開，這是有駭客價值的，以暴力來將鎖撬開則沒有駭客價值。」(註3)駭客所尊崇的是技巧和知識性的問題解決方式，因此他們的藝術創作，有些是建立在別人「主程式」中，從一個完整的頁面中去破解重要的原始碼，再以自己希望表現的形式去重新設計。

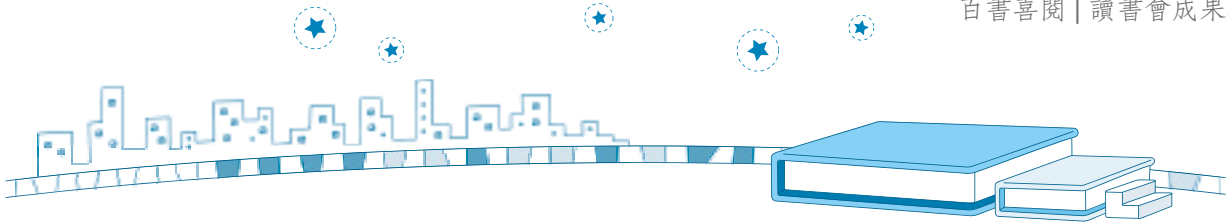
《紐約雜誌》在討論藝術「錢」潮時曾指出：「藝術本身是建立在影像、概念和作品實體之上，但藝術市場則取決於語言文字。透過口語相傳和文字撰述的媚惑，去說服買家付出更高的價位。」藝術創作者，往往都是有能力可以將思想或眼前事物具現化的人，但並不代表他們也擁有業務員般的口才，或是行銷策略來為自己的藝術創作護航。

當我讀到數位時代中，非專業的影視創作時，其中一項草根動態影音創作「Machinima」，讓我想起了以前曾經看過的搞笑短片。呈現的內容是以現今赫赫有名的網路遊戲「魔獸世界 (World of Warcraft) 裡面的角色們所改編的，內容有許多版本，最常見的如歌曲MV，或是針對時事話題改編等。對於現在的電玩遊戲，畫面越來越精美、動作也越來越精緻，角色們的動作也由一成不變進化到多變且細緻。而有不少影音創作者或是以此自娛的人們，便以此為創作的工具進行創作，這就是「Machinima」的兩大類別中的「video」。

草根動態影音創作的觸媒之一「DV」，又可劃分為兩種，一個是強調錄影的 Video，另一個則是現在影視製作的主流「影片 (film)」。而其中 Video 最令我印象深刻的電影就是「厄夜叢林」，映像深刻的是電影拍攝的手法，相當的特殊。故事是描述三個大學生，扛著一部攝影機與幾天份的糧食，進入叢林探險，後來成員陸續消失的驚悚故事。而影片拍攝的方法不像好萊屋影片有非常多的鏡頭，也沒有像紀錄片般的長鏡頭，而是由那三位大學生所帶進去，用來紀錄的攝影機為視角，或許也是因為這樣，才得以成功營造出不同於其他恐怖片的驚悚效果。

藝術是無價的，相較於世俗的貨幣價值之下，也許有很多人會問，藝術的價值到底在哪裡。如「田鼠阿佛」的故事中，就在冬天快結束的時候，五隻田鼠在一年之中準備的糧食及精神即將耗盡之時，僅存的就只剩下阿佛的詩句，這讓其他田鼠們在這個寒冬裡領悟到了相較於食物的精神糧食。因此藝術的價值就好像是在人與物質生活這圈子外另闢出來的新橋樑。

國立嘉義大學的簡瑞榮教授曾說：「動畫創作所需要的，不僅是精練的技術；美學的敏感度以及創意，都是要完成動畫傑作的必要能力。」對於一個成功的動畫的創作人而言，到底是先有動畫技術才有創意思考，還是先有創意思考後來才補強動畫技術呢？有不少數位多媒體相關科系的學生都有碰過類似的問題，當系上學程一直不斷灌輸套裝軟體的使用方法以及速成教學時，等時間到了逼著學生們繳交學習成果，卻又好像力不從心的樣子。再者，從我大學入學時候的 Photoshop CS2，到現在才過了四年，CS4 卻已經問世了，資訊進步速度如此的快速，那麼改天哪間公司又出版了比 Adobe 更好更方便的軟體時，那不就意味著當時大學四年所學的東西該全盤放棄了呢？因此作者葉謹睿 (2008) 認為，像這樣



子的藝術教育，應該要對學生進行共同教學才是，才可避免學了技術卻丟了美學敏感度或是恰巧相反的情況。而軟體教學的課程與使用方法方面，其實坊間的繪圖軟體如 Illustrator 或是 Painter 等，其實有大部分的按鍵功能是相似的，因此當教授們在教導軟體速成的方法時，是不是也應該先解說一下功能的基礎原理，以免除資訊快速變革後所帶來的恐慌。

看完了微型樂園的其中一篇網誌，內容是說明由 MIT Media lab 所開發的 DBN(Design By Numbers) 軟體教學計畫已開始啟用，於是被請去體驗的心得。從心得中可以看出，DBN 其實就好像是回歸數位藝術的原形，以基礎的程式語言去做圖形，就連製作出來的圖像也很基礎，例如在數位藝術概論（葉謹睿，2005）書中提到的「示波」，就好像是以電腦運算或程式語言的方式，將非視覺性的物理現象視覺化，或者是比「示波」更基礎的幾何圖形等。如此的教學計畫，是不是剛好吻合了如作者所說的「數位藝術工作者，就該有一點基礎程式的底子呢？」。

註 1：葉謹睿（民 97）。創作不是動詞而是形容詞。數位美學，頁 40。

註 2：葉謹睿（2008）。來，讓我們一起肉麻當有趣！。台北市：藝術家。

註 3：葉謹睿（2008）。什麼！連駭客都算是藝術？。台北市：藝術家。

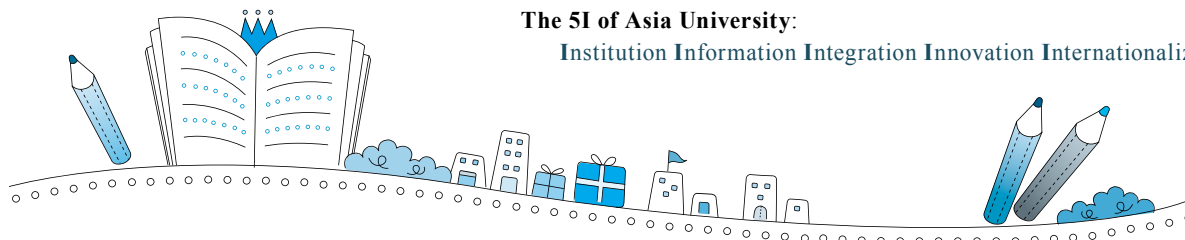
註 4：葉謹睿（2008）。藝術是有錢人的玩意兒？。台北市：藝術家。

引用文獻：

1. 葉謹睿（民 97）。創作不是動詞而是形容詞。數位美學，頁 40。
2. 葉謹睿（民 97）。曾經犯過的錯，是否就值一錯再錯？。數位美學，頁 46。
3. 觀念藝術 from internet http://tw.myblog.yahoo.com/jw!2dAdg.6VBRlthN_V3J8zYeqjhg--/article?mid=1821 (2009/12/11 閱)
4. 杜象是誰？又有哪些影響力呢？ <http://blog.sina.com.tw/lingyf/article.php?pbid=2502&entryid=6419> (2009/12/16 閱)
5. [8 bit] 超級瑪利的天空 Super Mario Clouds <http://www.microplayground.net/wordpress/?p=71> (2009/12/16 閱)

參考文獻：

1. < AFK > PL@YERS(2009)。魔獸世界：部落大聯盟 [中文版] Major League Azeroth。2009 年 12 月 30 日。取自魔獸世界機造影片製作團隊網址 <http://www.afkplayers.com/>
2. amigoyen(2009)。田鼠阿佛。2010 年 1 月 3 日。 <http://blog.udn.com/leikoyen/3395813>
3. 微型樂園 (2007)。DBN 軟體創作初體驗。2010 年 1 月 3 日。取自微型樂園網址 <http://www.microplayground.net/wordpress/?p=172>
4. 葉謹睿 (2008)。數位美學。台北市：藝術家。
5. 陳阿善。數位時代的科技藝術設計的雛型。2010 年 1 月 3 號。取自後現代設計工作室 <http://home.educities.edu.tw/tsuiyh/go/depo01020.html>



最後的演講

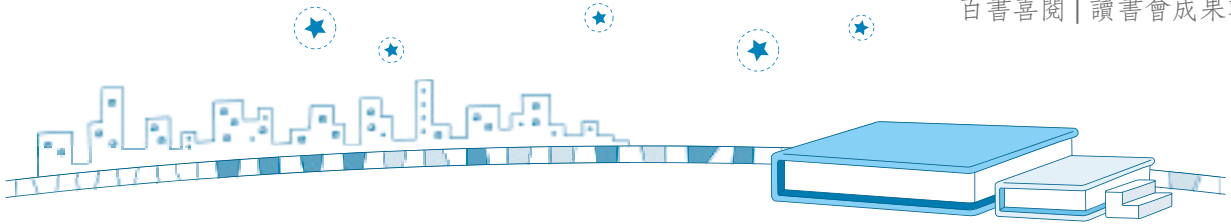
Randy Pausch & Jeffrey Zaslow 著 方智出版

幼兒教育學系 許嘉玲

蘭迪·鮑許是一位熱情、風趣且教學認真的大學教授，在46歲時被診斷出罹患胰臟癌。2007年8月，醫生說可能只剩下三到六個月生命，當9月時，蘭迪教授應學校之邀發表了一場演講，他很盡力地想要將最後的一場演講呈現給聽眾，因為他覺得那是在他人生中很有意義的人生議題，所以他以幽默、淺白的方式將全力實現兒時夢想、人生的冒險以及從中學到的教訓、幫助別人實現夢想、重點是怎樣過自己的人生…等分享給聽眾。

我覺得蘭迪教授是一個很厲害又很樂觀的人，他雖然得知自己已罹患癌症，可以有充分的理由來婉拒這場演講去過他人生剩餘的日子，但是他反而覺得這場演講意義非凡，他想要發表一場真正人生的最後一場演講。即使他的妻子反對，但他依然堅持想去且盡力去說服她，而他並不打算把演講的焦點放在自己的病上，因為他覺得人生才是這場演講的重點。他想要讓他成為孩子的好榜樣，所以他以「全力實現兒時夢想」為題，來分享他的人生經驗。

在作者兒時的夢想中，充滿了許多天馬行空的想法，其中一項是「平房裡的電梯」，他突發奇想將自己的房間塗鴉作畫，還把門畫成了電梯的樣子，真的是個很不同的想法。且在書中我很喜歡一句話「我們改不了事實，只能決定自己要怎樣因應」，人生往往有些不能改變的事情，只有面對問題，才能解決問題，書中也有許多在人生會碰到的細節，他以舉例的方式來讓讀者了解。



數位美學

坂葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 林家賢

看門道還是看熱鬧？導論這章節，作者引用了青原惟信禪師說過的一句話：「未見禪時，見山是山，見水是水；參禪之後，見山不是山，見水不是水；悟禪之後，見山又是山，見水又是水。」（註 1）去呼應作者本身欣賞當代藝術的一個過程。在此，作者引用了一些數位藝術創作者的作品，以及可能在週遭隨時可能發生的事情去作比較，然而什麼是藝術？什麼不是藝術？在這樣相似的情節裡，你真的看懂藝術了嗎？

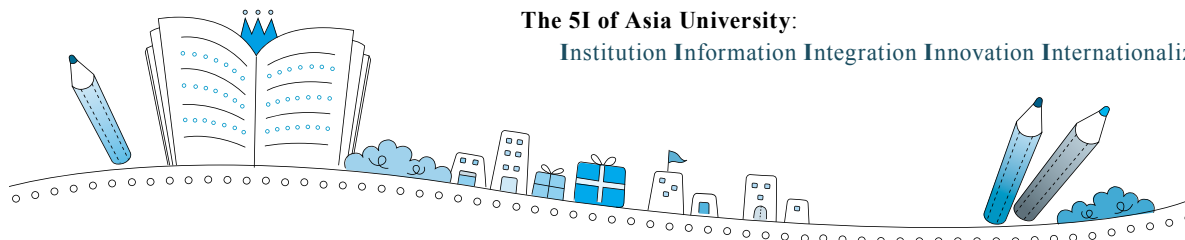
給當代藝術家的諫言，作者提出「四不一沒有」來給予當代數位藝術創作者一點建議，（1）不要以科技為名而沾沾自喜：從中導出真正能在世間歷久彌新，是創作者所表達出來的東西，而不是創作時所運用的媒材。（2）不要求新求變：此句話所要強調的重點，在於「求」這個字。新的變都是好的，但應該要讓它們自然產生，而不是刻意去塑造和追求。（3）不要害怕跨出傳統的角色、管道或平台：藝術一直隨著生活型態和社會狀態而轉變，隨著通訊科技的進步，藝術家可以在傳統藝術體制之外，找到很大的發展空間。（4）不要人云亦云：在此分為兩層面，一為不盲目去追逐流行的議題，二為必須建立自己的主見和價值觀。

在短短幾秒內，看著自己的心血結晶，成為別人作品的一部份。在這樣將創作建立在別人肩膀上的作法，卻是當今科技藝術的重要的特徵和型態，作者藉此做為一個出發點，去探討科技藝術中的轉化、借用、竄改以及剽竊風潮。以著名的侵權案例去論述藝術創作上的法律問題，如：著作權的確立與侵權行為的認定、合理使用、詼諧模仿。

懷舊主義的創作者，他們喜歡利用與自己成長過程重疊的八位元科技，或一些日常生活就能取得的科技產品。這些藝術家喜歡親手完成作品，不喜歡與專業科技人協同創作。他們的創作手法，可以大致分為「重新運用」、「修改」、「處理」三種。作者並對這些獨立於金權結構外，我行我素的草根性格感到有趣。此一性格使得創作者能持續、且完全自我地創作，不受經費或資源所牽制。

你真的看得懂當代藝術？作者引用種種藝術創作者的例子，與自己生活中所遇到的事情去作比較，但我只能說我還沒有悟禪，現階段的我，見山不是山、見水不是水，更看不到藝術家作品裡的那隻黑貓。

Dream ZAKKA 設計誌訪問了人氣部落格「快樂湯米」的版主 湯米，曾經做過哪些瘋狂的事情？湯米答：「我一再從事一些不尋常的活動，諸如沒事裝澳門人初到 101 找陸人一起拜年，站在銀行提款間內，對外面滿坑滿谷的跨年行人進行無止境的跳躍，又或是沒事趴在百貨公司地上裝死人，戴著奇怪

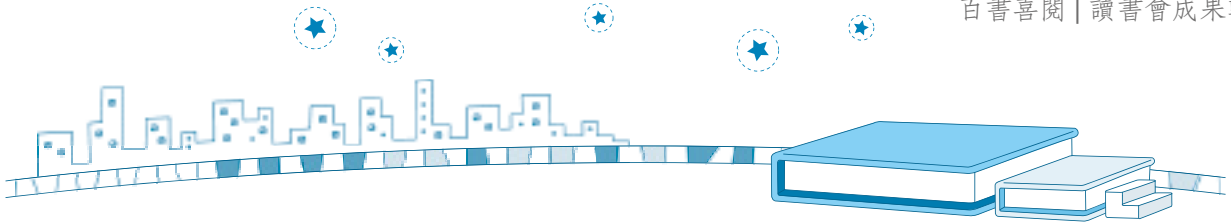


的面具去超商跳舞。」(註 2) 對照起作者說的一個笑話，一個藝術家在紐約準備的秘密個展，當助理私自打開展場的門，在碩大的空間裡，空的只剩一捲麻繩從天花板垂降到地面中，旁邊擺放著一個紅色水桶及黃色的防滑警告標示，連這樣的場景都有人能夠當成是藝術創作，接踵而來所發生的事情，也都有人能把它當成創作的一部份，相較之下，我寧願選擇相信湯米是位行動藝術創作者，被藝術家邀請看展那些人的心，似乎被『藝術家的秘密個展』這名詞所矇蔽了，一心以為展場內的任何事物都是藝術創作的一部分，然而你真的看懂藝術創作了嗎？

作者在書中給當代藝術家的諫言中提到「真正能在世間歷久彌新的，是創作者所表達出來的東西，而不是創作時所運用的媒材。」(註 3) 雜誌專欄作家王焜生先生，在記述 2005 年奧地利電子藝術節時曾經如此寫到：「其實看了這麼多『藝術家』的『創作』，讓人懷疑到底這些是機械動能科技設計，抑或是藝術創作？這些創作者從科技裡找到了新的創作元素，但這些是工業設計或是藝術創作？藝術教育不應該只是動動手就可以達到的目的，背後有多少的概念支持藝術家創作這些作品才是應該去思考的本質問題。」(註 4) 在此點明了藝術創作的本質，不是利用媒材去做出什麼吸引眾人眼光的作品，而是必須思考作品本身是否帶有創作者的理念，正如小馬哥+澄子在觀念與設計雜誌中提到的：「所謂好的設計是由內容決定的，設計要從內容中『長』出來，如果只『玩』形式，客戶不但不通過，連設計師也覺得無從下手。」(註 5) 藝術創作不只要有好的外觀，抑要有好的內容，才算是一件好的藝術創作。

當你的作品被藝術創作者「轉化」、「借用」、「竄改」、「剽竊」成了他的作品的一部份，卻冠冕堂皇的以藝術創作當作藉口，不知道心裡作何感想？藝術家雪麗·拉溫 (Sherrie Levine) 以照相機翻拍攝影師華克·艾文斯 (Walker Evans) 在 1936 年完成的系列攝影作品，並且將翻拍出來的照片命名為「在華克·艾文斯之後」(After Walker Evans)，透過這程序，完成了自己的攝影創作。然而導致她如此具爭議性的藝術風格的原因，卻是因為其大學時期所作的一件藝術創作，在幾個星期後，在其它雜誌上看到極簡畫家布里斯·馬登 (Brice Marden) 的介紹，覺得自己浪費了別人做過的事情，而且根本無法做的比那些藝術家好，因此開始以複製別人的作品成為自己藝術創作的手法。可是她是否有曾想過，在其它藝術創作者尚未發表此一創作手法之前，自己已經想到了這種藝術創作的手法，是否表示自己也是具備了藝術家所擁有的資質？又是否想到創作的手法只是藝術創作的表面，然而作品背後的故事及創作者所想表達的意境才是作品有價值的地方，如果只是去複製大師的作品充其量只能是幅好看的圖案罷了。

V2 創辦人阿德里安森 (Alex Adrianssens) 曾經講過一段話：「西方社會從文藝復興以來強調的精神就是要獨立、尋求差異、反叛、不遵循傳統的道路，所以在進行一個作品計畫或是成立一個藝術中心時，即使沒有資金來源，大部分西方藝術家還是『先做了再說』，政府的金援並不是影響事情成敗的主要關鍵，即使沒有錢還是可以試圖尋求其他的管道繼續做下去。但以台灣來說，藝術工作者相較之下



對資金、計畫的補助金是相當看重的，當有了想法的時候，尋求政府或企業的贊助是一件重要的事情，但當拿不到資金時，也許計畫的發展就停滯了。」（註 6）或許台灣人還是欠缺了一股往前衝的傻勁，只會一股腦的往錢衝，雖說沒什麼不好，但也許是因為這樣，在藝術創作上才無法有更進一步的突破吧。

近年來，隨著 Web2.0 的蓬勃發展，草根創作者大量湧現，以致大傳世代文化創意產業的崩解沒落，觀眾漸漸崛起，從單純的內容接受者，躍身一變成了內容創造者，大量的非專業數位內容，一舉入侵網路世界，造成了高人氣是否等於高品質的迷思。DV 的出現，帶動了動態影音創作於草根創作者間的發展，影音網站 youtube 的出現，更將這些影音創作推向高峰。

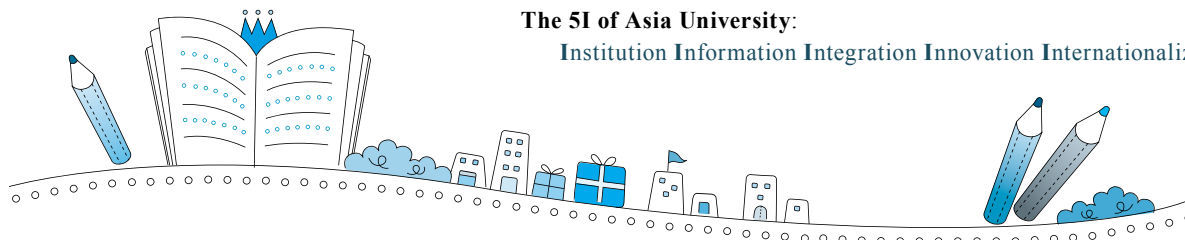
1950 年代中期，美國麻省理工學院 (MIT) 的鐵路模型科技社團，開始以駭客 (hacker) 來稱呼擅長運用巧思，為刁鑽的問題找出解決方法的人 (葉瑾睿，2008，頁 94)。這樣的特質與那些為了完成創作，善用各種材質媒介的數位藝術創作者，似乎有點雷同。一些擅於對軟體修改的藝術創作者，引領出一股具「寄生性」特質的藝術創作，將別人製作的數位遊戲加以修改，進而成為自己的藝術創作，即使是相同的遊戲，也可以讓使用者有不同的體驗及認知。

藝術收藏市場天價連連，藝術創作者的經濟情況哀號連連，是現在藝術創作圈裡不爭的事實，價錢高的嚇人的藝術作品，往往都是獨一無二的「實體藝術作品」，數位藝術具有可輕易大量複製的特質，當可能同時讓數以萬計的人擁有的藝術創作，要大家掏出大筆金錢購買是不可能的。傳統藝術市場的兩大要件：「限量發行」以及「實體物件擁有」，要如何讓數位藝術跳脫此兩大要件，改變以珍貴物件為基礎的藝術消費習慣，是藝術創作者應該思考的。

從大方向來看，雖然創意並不受限於媒材或技術，但，對於媒材的認識或熟悉度，卻會影響創意發想的層次和角度 (葉瑾睿，2008，頁 135)。如何擅用科技媒材，不被軟體功能限制住創意，是對於軟體藝術該有的省思。數位科技本身在於互動與呈現的媚惑力，常掩蓋創作者在藝術內涵上較為深層的意義，許多數位作品的主題或創意出發點，就是數位科技或技術本身，為觀眾在觀看作品上設立了高門檻。

創作和技術在教學中要如何平衡，及目前教育專業課程時間不敷使用、技藝均衡的不易等問題上，作者則提出了共同教學、即興創作、同儕學習、超領域的創作課程等方法。

草根創作者逐漸竄起，這些非專業人士的藝術創作，在網路上有時火紅的程度不容小覷，但這些草根創作者所創造的內容，似乎帶著高人氣等於專業的隱憂，Kuso 文化在這當下雖然熱門，但創作內容的真實性往往有錯，且創作的層次較為平凡，草根創作者如何將自己的創作層次逐漸朝專業邁進，「Engadget 癮科技繁體中文版」主編吳顯二，在數位時代網站發表的一篇文章中說到：「如果電腦漸漸往『隨處運算』的方向發展，身為網路草根媒體的內容創造者，對內容的創造，絕對不是單點直線採訪、紀錄、創造內容的流程。而是在時間不停往前走的時候，就得不需觀察、思考、蒐集各式素材，慢慢

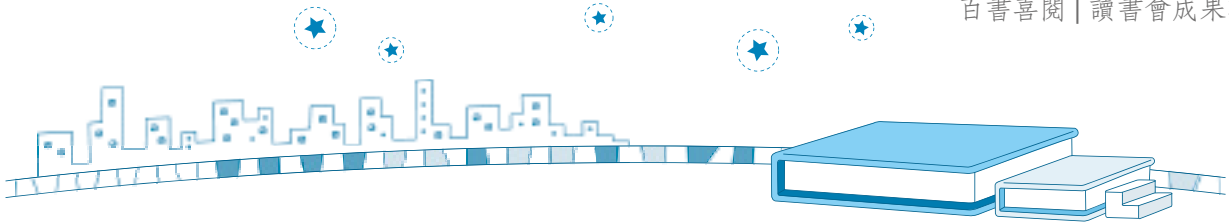


發想串連，配上一點想像，這樣文章才有趣味，才夠草根，才夠非線性。」（註7）草根創作者如果秉持這樣的精神去創作，相信做出來的作品也將不比專業的藝術創作還要遜色。

在現代一般人心目中，「駭客」這名詞常被指稱以利用電腦技術來從事非法行為的人，但是駭客精神的本質，卻是值得藝術創作者所學習的。駭客文化在數位藝術圈的運用，衍生出一種具有類似寄生蟲性質的創作方式，作品必須依附在其他創作成品上才能夠完全執行和呈現，這樣的創作方式使藝術創作者省去了大量製作主體程式，並且能讓玩家以更多角度去審視同一件作品，亦或是藉由同一件作品的架構去探討不一樣的議題，優點不少，但利用他人作品改造成自己的作品時，還是得考慮到「著作權」這嚴肅的話題。

傳統藝術創作與數位藝術創作，成品同樣稱為「藝術品」，但在市場上的價格卻可以有天壤之別，有人願意花大錢收藏展場裡大家都看過的大師級油畫，卻沒有人願意花大錢收藏創下全球幾億票房的電影DVD，大部分的數位藝術創作者無法從自己的藝術作品所得到的金錢利益去養活自己，但我們常將這樣的現象怪罪於Web2.0概念的提出，大量影音部落格的出現，有心人士的恣意散播，使得數位藝術作品在網路上常垂手可得，又有誰願意花錢去購買這樣的作品，曾幾何時去想到藝術創作不像食物，是人們生活的必需品，當越來越多的藝術創作者出現，容易出現市場機制所稱的「供過於求」，藝術家也該思考，同樣是數位平面作品，同樣是數位影音作品，更別提是建立在別人成品上的駭客文化藝術創作，你的作品有什麼讓人非買不可的理由？如果藝術家的作品真那麼吸引人，從每年可觀的電影票房來看，大家並不會吝嗇，花錢去購買你的創作。如何提升商品價值？雜誌記者何宛芳，在採訪掌聲穀粒這家以賣米為主的店家時，找出他與其它米類產品不一樣的特色：「掌聲穀粒的所有產品都擁有獨特的包裝與名稱，突顯背後的農家故事，堅持純手工的包裝也成功烘托出產品的珍稀性」（註8）並為這篇文章下了斗大標題「動人故事增添米飯好滋味」，因此藝術創作也可以如同賣米一樣，不只是賣米，而是賣米背後所擁有的動人故事，這樣的藝術作品更具收藏的價值。

看完數位藝術概論與數位美學這兩本書之後，發現數位美學的演進近乎等於科技發展史，然而科技這項藝術創作的新媒材從數位藝術抽離後，數位藝術又將是什麼？作者葉瑾睿在接受台灣數位藝術知識與創作流通平台的專訪中提到，有位教授曾經和我說：「你的繪畫技巧相當具有煽動性和魅力，但記得要常常問你自己，如果沒有了油畫顏料和畫筆，你到底還是不是一個藝術家。」（註9）再者設計師王信智在接受設計誌的訪談中指出：「拿掉這些包裝還剩什麼？這樣的省思，也是我現在追求原創和純粹的一種動力。」（註10）科技帶動了數位美學的發展，但科技跟顏料及畫筆一樣，這都只是為了達到創作所使用的工具，然而現在繪圖軟體標榜著：可讓使用者的畫作如同使用真實顏料畫筆所繪製的畫作一樣。然而如同前面所提到的，畢卡索手繪的油畫猶如天價，那如果他當時是用繪圖軟體繪製呢？在現代這幅圖又會賣出什麼樣子的價錢？是否販賣畢卡索的畫也如同掌聲穀粒一樣，不是販賣一幅優美的圖畫，而是圖畫背後所帶有的感人故事呢？



經濟日報一篇標題為數位藝術產業新思維的文章中提到：「姑且不論未來數位藝術產業經營的細部規劃如何，重要的是經營者與領導者須瞭解，「創作核心能量」仍為此項產業的發展主軸；應積極創造容許多元與實驗的場域，孕育豐富的創意能量，進而形成具有核心與週邊加值的相關設施與產業創意聚落，使人才與創意能不斷交流，持續衍生為具有高附加價值的數位藝術作品，「數位藝術產業」便將水到渠成。」（註 11）如何將數位藝術的價值推向高峰，這是需要各位數位藝術家及藝術作品仲介所該好好思考的問題。

註 1: 葉謹睿，看門道還是看熱鬧，《數位美學》，2008 年，16 頁。

註 2: 人氣部落格，《Dream ZAKKA 設計誌 6》，2008 年，14 頁。

註 3: 葉謹睿，給當代科技藝術家的諫言，《數位美學》，2008 年，30 頁。

註 4: 葉謹睿，給當代科技藝術家的諫言，《數位美學》，2008 年，30 頁。

註 5: 小馬哥 + 橙子，《Concept and Design Magazine 觀念與設計雜誌 N.22》，2009 年，76 頁。

註 6: 陳沛岑，〈阿德里安森：政府金援不是成敗的主要關鍵〉，
《典藏今字數》，2008 年 1 月號，140 頁。

註 7: 吳顯二（民 97 年 7 月 7 日）。網路草根媒體的創意流。

民 99 年 1 月 2 日，取自：http://bnext20.bnext.com.tw/NotablesView_253

註 8: 何宛芳（民 98 年）。動人故事增添米飯好滋味。網路成功開店不可不知 100 間，52。

註 9: 葉瑾睿（民 96 年 7 月 18 日）。數位藝術的理論與實踐。

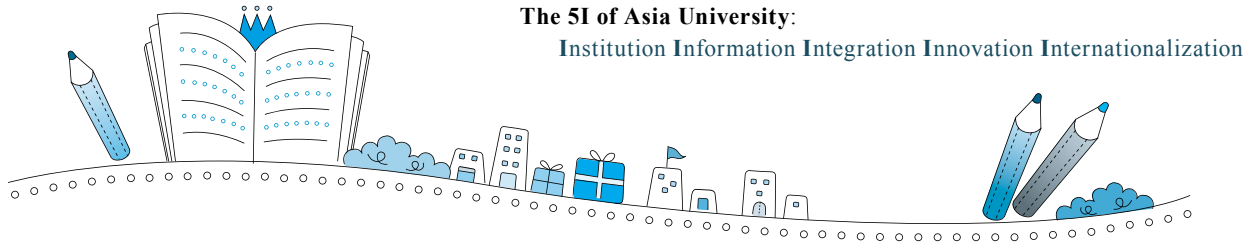
民 98 年 12 月 30 日，

取自：http://www.digiarts.org.tw/ShowIntvTW.aspx?lang=zh-tw&CI_NO=20&CI_RANGE=

註 10: 黃薇之（民 98 年）。{ 王信智 X 徐秋宜 } + { 文案 X 紋案 } = 生活態度與創作美感養成。Dream ZAKKA 設計誌，5，8。

註 11: 數位藝術產業新思維（民 97 年 4 月 6 日）。經濟日報。民 99 年 1 月 2 日，

取自：<http://tw.streetvoice.com/article/user-article.asp?dn=109102>



窗邊的小荳荳

黑柳徹子 著 新潮社出版

幼兒教育學系 林吟珮 葉貞汝 倪嘉鎰

描寫有一位小女孩叫荳荳，因為個性天真、單純又調皮搗蛋，而成為了許多學校的問題學生，也常常因為如此，被許多學校退學了好多次。

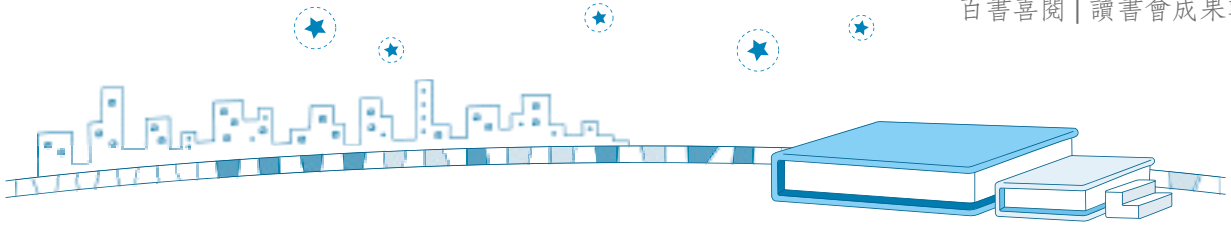
有一天，荳荳與她的媽媽又來到了一間新的學校，那間學校叫：「巴氏學園」，這是一間很特別的學校，全校總共只有五十位學生，不但每間教室都是用電車做的，就連課程表都可以由自己選擇所喜歡的課程優先上課。

這間學校的校長是一位個性開朗的人，他常常在學校中舉辦許多活動，並常常帶學生出去玩，因此受到學生的喜愛，當然！就連荳荳也不例外。

在巴氏學園中，荳荳學到許多知識，也了解什麼事情該做，什麼事情不該做，並成為了一位懂事的女孩。

真是一間特別的學校，就連我也想去讀那間學校了。當我讀完這本書後，我才發現，就算是一間只有五十位學生的學校，也能像普通學校一樣的熱鬧；原來有許多事情，都不止只有一種解決方法，而是要能融會貫通所學的知識及經驗，就像故事中的校長一樣，他把一間小小的學校添加了许多趣事與活力，讓學校充滿了歡樂，也替自己增加人緣。

大多數的人都認為，教室應該是一間一間的，很規矩工整的，不能像電車一樣，而上課就是要按表抄課，內容也幾乎是按照標準走，不能挑選自己喜歡，課堂上就是要乖乖的坐在教室內上課，不能出去玩……等等，而這位校長運用了他的創意及智慧，將原本不可能發生的事情、不可能有的東西，化為可能，所以才會受到學生們的喜愛。



數位美學

葉謹睿 著 藝術家出版
資訊傳播學系 吳姿婷

導 論

看門道還是看熱鬧？從當代藝術的演進談科技藝術之未來：

- 「你真看得懂當代藝術嗎？」
- 「觀念一斤值多少？」
- 「神秘的藝術光環」
- 「給當代科技藝術家的諫言」
- 「沒有答案的問題才值得窮極一生去追求」

第一章

你的、他的，都是我的！談科技藝術之轉化、借用、竄改，以及剽竊：

「創作不是動詞而是形容詞」—意即創作的基準在於藝術觀念的成形，而不在於實際藝術物件 (object) 的製造。我們可以回到「現成物」(ready-made) 來做起始點。

「應該要合情、合理還是合法？」—以強·羅特森 (Jon Routson) 為例。

「曾經犯過的錯，是否就值一錯再錯？」—我們需要法律的規範與保障，以確保創作者的權益，進而去鼓勵原創。

第二章

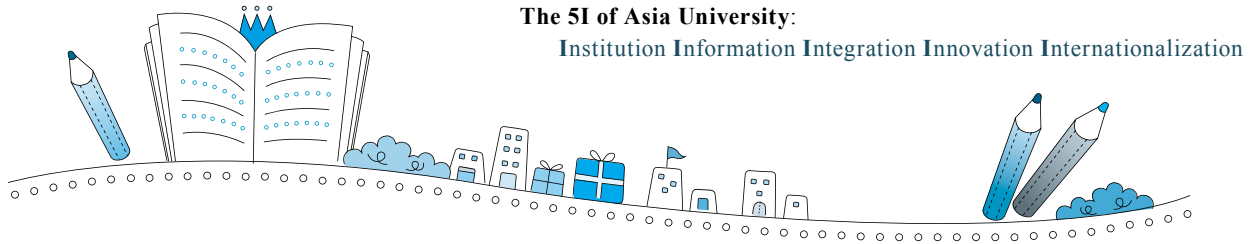
在求新求變的潮流中逆流而「下」？—談數位懷舊主義：

近幾年來，卻有一群反璞歸真的科技藝術家，與潮流背道而馳，重新回到以「人」為中心的創作出發點，為光鮮亮麗的數位藝術圈，增添一分粗糙但樸實、坦率的真實感。站在當代藝術前線的紐約作觀察，我們可以看到這種態度的轉變。

在求新求變的消費科技洪流裡，我們可以隨著浪潮漂流，也可以選擇用更積極的態度，去質疑每一個理所當然。許多懷舊主義的作品，都帶有一點童真或調皮，就像是一個喜歡問人「為什麼」、又喜歡用「為什麼不行」來回答別人的好奇寶寶。

第三章：從 Web 2.0 風潮談草根創意時代的藝術與文化革命

所謂的草根創作，指的就是群眾跳脫出被動的消費角色，以非專業的身份，去完成藝術或文化創意的發想和實踐。以網路影音分享生態為例，可以明顯看到，觀眾除了被動地接收資訊之外，也積極地參與整體生態的其他環節。動態影音創作能夠在近年來深植草根，其中最重要的因素，就是技術門檻的降低，以及器材價格的大眾化。



第四章：從駭客精神談當代科技藝術中的童心未泯

駭客行為 (hack) 一詞，在今天所直接意指的，就是在軟體程式世界裡所進行的攻防與鬥法，但這個詞其實並不專屬於電腦世界。駭客文化是除了反對集權之外，也反對文憑以及許多其他社會標準，更反對資訊的私有及商業化。

第五章：從市場談科技藝術創作

朱銘誠懇地說：「不要看我今天這個樣子，我是餓了四十年沒有餓死才有今天。」藝術家對於創作的堅持，是值得我們敬佩的。如果我們希望科技藝術能夠持續成長，就不能不在這個轉型的關鍵時刻，去多方思考和體諒創作者的處境，為科技藝術建立一個更有支撐力的環境。第六章：作者對數位藝術教育之觀察與建議

數位化從 1980 年代末期開始逐漸成為設計界主流趨勢，因此，數位藝術教育進入應用美術 (applied art) 領域的時間比較早。在國內外，數位設計、互動媒體、動畫甚至電玩藝術的系所已經相當普及。但平心而論，這些系所多偏重於技術層面的訓練，在所謂的藝術與技術的連結上，依然存在有相當的斷層。

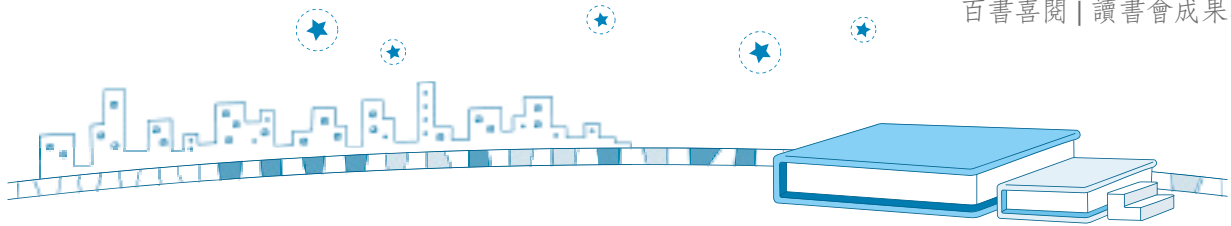
從這兩章節中，作者一直強調對於科技藝術的本質是：「技術不可能讓你獨到，只有思想才有可能讓你一枝獨秀。你必須要對自己的內涵有信心，只要誠懇地面對自己，如此一來，你做出來的東西就會是獨一無二的，因為，你是獨一無二的。」作者把我拉回到科技藝術需要有創作意涵，如果只是一味地在科技上求新求變而忘了初衷，我相信會有很多人跟我一樣，認為科技藝術只是有趣，反而不會去進一步地思考它，為什麼？想傳達給我們的訊息是？

書中提到「神秘的藝術光環」，看完這篇所舉出的例子，“藝術家”一名詞跟品牌形象一樣，會讓人們有品牌迷思與先入為主的觀念。當觀眾看到作品就會認為這當中一定有它的涵意，因為它是“藝術家”的作品。所以我們還是要回歸到藝術的本質為出發點來創作。

另外藝評家唐諾·霍登 (Donald Holden) 整理出「藝術語言」，讓我們在討論當代藝術時因為辭窮而感到不好意思，而只要學會使用這個表，就能讓大家對你刮目相看。其實我認為只要把創作者，所傳達出的觀念與觀者自我解讀過後，只需口語化表達出來或是帶入自身經歷敘述給他人，遠比文字名詞來的易懂。

第二章提到「數位懷舊主義」，在數位科技產品下，我認為就屬數位相機最明顯了。有廠商推出《Lomography》一系列產品，就是利用底片相機去重新運用處理，賦予它有數位相機的功能同時又保留住古早底片相機，也讓我們去享受及回味收藏底片照片的重量。

最後，有一件作品在台中中友百貨，所舉辦的「『藝』起做環保—裝置機器人展」，一具具用廢鐵打



造而成的機器人，經過鄭炳和老師巧妙拼裝組合，成了具有活潑生動表情的鐵雕藝術。雖然是經過處理的廢鐵但卻跟百貨公司的新商品形成了強力對比，是不是帶有反諷意味在裡面呢？

『拍短片網路爆紅 業餘導演頓變好萊塢灰姑娘』

烏拉圭男子阿爾瓦雷茲 (Federico Alvarez) 只是個沒沒無聞的電影迷，為了好玩才拍了這部意外的片子。如今 31 歲的阿爾瓦雷茲已搖身一變成為驚動好萊塢電影萬教的導演新秀，而一切只不過是他用好萊塢視為零錢的經費拍了一部 5 分鐘短片，並貼上網路而已。

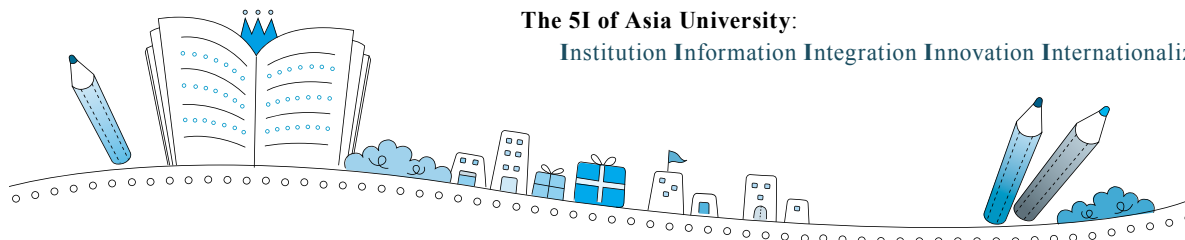
三週前他將作品張貼在 YouTube 上，結果這部富含創意特效與新奇製作手法的短片，24 小時內就被 50 多萬人點閱過。大家的反應都是「看看這個瘦子花 300 美元幹得的好事」。只花 300 美元拍攝的「顫慄攻擊」(Panic Attack, 暫譯) 這部電影在網路上意外地一炮而紅，一夕之間吸引全球網友點閱，也讓阿爾瓦雷茲成為好萊塢大公司注意焦點 (林仟懿, 2009)。

草根創意 (grassroots creativity) 利用簡易操作的 YouTube 平台，發表自己的作品。除了分享日常生活之外，只要發揮創意及有特色，YouTube 讓「用戶」成為大明星的跳板之一，只花 300 美元拍攝的「顫慄攻擊」就是一個例子。不需經過繁複拍攝剪輯手法才能躍上電視或電影圈，利用 DV (Digital Video) 搭配影音剪輯軟體進行創作，放置在影音分享網站或是個人社群，人人都是大導演。

「什麼！連駭客都算是藝術？」在這章節中認識了駭客的源起與定義，藝術，五花八門的素材結合與技術創新，怎麼也想不到原來網路世界中的「駭客行為 (hack)」源由，竟是從 1950 年代開始，美國麻省理工學院 (MIT) 學生在校園裡進行的各種極具想像力、創造力、出人意料卻又耐人尋味的惡作劇，運用巧思來完成超乎想像的不可能任務。之中提到從 1980 年代開始，駭客一詞陸續被一些媒體工作者誤用，拿去指稱以電腦技術來從事非法行為的人 (葉謹睿, 2008)。這也就是我們對駭客的既定印象。下列是關於駭客文化及對社會反諷的文章及新聞：第二屆台北數位藝術節，其中最具表演性、最吸引目光的，便是來自紐約的美國藝術家 James 與 Evan 的 L.A.S.E.R. Tag 雷射塗鴉。利用投影機投射出噴漆一般，同時有漆液流下線條的效果。效果很像傳統的噴漆塗鴉，但是它更環保。

兩位美國藝術家在論壇，分享了幾個有意思的觀點，他們認為自己像是駭客 (請區分 hacker 與 cracker)，以下是駭客與這兩位藝術家相似的地方。駭客反對商業或資訊壟斷，兩位藝術家也反對自己的作品被用來商業牟利，他們已經無專利的公開自己的雷射塗鴉技術。

駭客不喜歡被審查或是被監視，塗鴉者也不喜歡被社區的攝影機盯住。更關鍵的是，他們認為駭客是「改變遊戲規則的人」，這兩位藝術家同樣地，也將「塗鴉」這件事的遊戲規則給改變。如果駭客是在對抗或衝撞某些體制，這兩位藝術家也正在爭取用塗鴉來表達公共意見的機會。兩位藝術家期待塗



鴉的新形式，能夠帶來更多元、更自由的意見表達，與街頭即興創作的機會（阿特拉斯，2007）。

『藝術家扮駭客 核爆新聞嚇壞人』

這6名駭客皆為「百堆屎」（Ztohoven，亦可譯作「脫穎而出」）藝術團體成員。他們爬上設立於捷克北部「巨山」山脈的「捷克電視二台」電視塔，將一部電腦連上攝影機和廣播線路。而就在「捷克電視二台」對全國作氣象預報時，畫面突然被層層山巒的全景所取代，接著強光一閃，螢幕上出現核彈爆炸後，蘑菇狀雲向上衝的景象，許多觀眾看了瞠目結舌，有人甚至因此心臟病發作。

這件事造成的衝擊，足以媲美1938年奧森·威爾斯所作的廣播。奧森·威爾斯是美國著名演員，他在廣播中運用新聞插播的方式，宣讀赫伯·喬治·威爾斯的《世界大戰》，許多聽眾誤以為地球真遭到火星入侵。旨在說明「媒體能操控真相」6名駭客宣稱，他們這項行動名為「媒體真相」，旨在告訴大家媒體有能力操控所謂的真相，而這麼做並非出於政治目的，也無意造成社會恐慌（楊明暉，2008）。

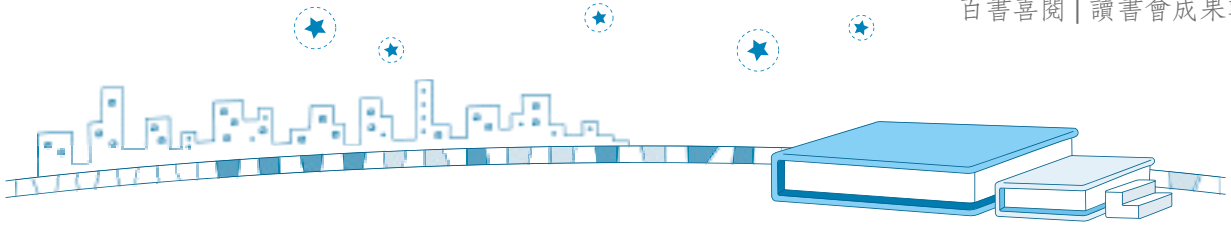
『蔡國強 泡美術館』

蔡國強，這位自1980年代後期崛起於國際藝壇，被美國紐約時報評為世界上不可或缺的藝術家，首度在台灣舉辦回顧性大型個展，展覽作品包括分別網羅自歐美、亞洲等多所美術館及私人收藏的火藥草圖、爆破紀錄和大型裝置藝術，以及匯集許多蔡國強早期作品、文件等的《大事紀》與特別為本展創作的新作（蔡國強，2010）。

為何會特別提出蔡國強的例子，在本書中作者提到一篇文章，題目叫做〈在紙上看來光鮮亮麗，但究竟誰會去完成它？〉在這篇文章中，作者米亞·范曼（Mia Fineman）指出：當代藝術家的角色，比較像是導演，指揮著一群工作人員，共同完成他心中想要的作品。大型作品或是需要多人合力完成的藝術品，在背後協助製作的工作人員也是有功者！

參考文獻：

1. 阿特拉斯（2007）。雷射塗鴉·駭客·101大樓求婚。2010年1月4日，取自阿特拉斯的部落格網址 <http://blog.xuite.net/sinner66/blog/14619820>。
2. 林仟懿（2009）。拍短片網路爆紅 業餘導演頓變好萊塢灰姑娘。2010年1月4日，取自奇摩新聞，網址 <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/091212/19/1wsla.html>。
3. 楊明暉（2008）。藝術家扮駭客 核爆新聞嚇壞人。2010年1月4日，取自中國時報，網址 <http://tech.chinatimes.com/2007Cti/2007Cti-News/Inc/2007cti-news-Tech-inc/Tech-Content/0,4703,12050903+112008010700409,00.html>。
4. 葉謹睿（2008）。數位美學。臺北市：藝術家。
5. 蔡國強（2010）。蔡國強 泡美術館。2010年1月4日，取自台北市立美術館網址 http://www.tfam.museum/03_Exhibitions/Default.aspx?imgTime=&PKID=334



善待自己寬待別人

朱榮智 著 德威國際出版
幼兒教育學系 邱郁芬 張筠 張文真 莊喬雯 高于淨

善待自己寬別人，此書內容取材淺顯易懂很生活化，內容計分五篇，「金牛還是鐵牛」、「生命是不可受之輕」、「人生有夢最美」、「惜緣惜福」、「說話是一門藝術」。涵蓋著生長歷程、感情、工作、和對生命的看待，也闡述了對於人格、人品、人性、人情及人際等方面的道理，用說一則小故事的方式加以鋪陳敘出，也慢慢帶領我們漸進的深入生命的意義、價值和認識自我，並懂得發揮自我價值、珍惜自己。本書就道出主軸 - 善待自己；利己是生命的基調。寬待別人；利他是生命的價值。

本書以五大篇來探討生命中的人生、喜、怒、哀、樂，文字時而幽默時而理性。故事寓意細微，詮釋的很多姿多采，讓人不會感到無趣，因為並不是在閱讀一本書，而是在體驗一個人對他的回憶及對生命的經驗！朱榮智先生在自序中寫到：年輕是創造回憶的年代，年老是享受回憶年代。我想他在書裡一層一層式的道出他生長過程、生命的體悟、理想目標、緣份、人際，都是回憶著他所經歷的種種、領悟。人生是彩色的或是黑白的？端看自己如何看待生命。人生之所以可愛可貴，就是因為生命的不圓滿，才使我們的努力奮鬥有了意義和價值。能夠接受人生的不圓滿，才能創造圓滿的人生。

作者給人的觀感是注重生活上的品味，自然怡人的情境，不求流行時尚般的趨勢，只需要心靈上的舒適。清粥、美景更勝魚翅、燕窩。因為快樂是內心的自足，快樂的泉源，來自心靈的純淨也是自我價值的肯定！在書中有稍提到swot這分析，原來它不只適用在企業策略性的規劃，還能規劃自己的人生和洞悉未來—想做什麼... 不該做什麼...，不能做什麼... 該做什麼... 明白自己優勢、缺點、機會和威脅，使其成為努力的指標！朱教授說：人生的價值，是有限追求無限。

一本好書就是讓你能再三回味思考裡面的內容，如同品一壺上等茶，在求學階段中心理學、社會學哲學都是很重要的科目，「善待自己寬帶別人」正是涵蓋生命中值得一讀的好書。



越簡單越快樂

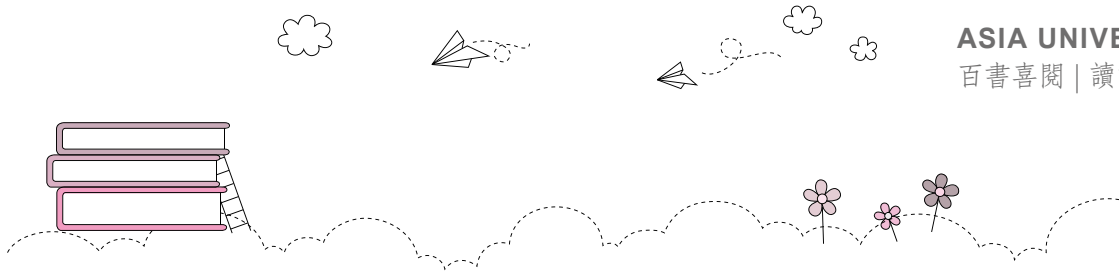
左夫 主編 新潮社出版
幼兒教育學系 鄭宇庭

這本書裡說的都是一篇篇的小故事，但這些小故事中又告訴了我們很多大道理，而這本書講的都是如何讓自己活的更快樂，如書名一樣越簡單越快樂，我覺得它說的很對，人往往把自己弄得很複雜，明明是一件很簡單的小事，但卻可以想很多越想越複雜，結果把自己弄得很不開心，這樣多不值得呀！

這本書中告訴了我們很多做人做事的道理，像是「在不知足者的眼裡總會發現不和諧的地方；其實真正的不和諧在於他的心與現實的不和諧」、「通過生活細節，發現大問題，靠的是敏銳的眼光和準確的判斷。離開敏銳的眼光和準確的判斷，常常是自討苦吃，後悔莫即」、「要避免傷害，最好的方法是先避免傷害，尤其要避免對別人心靈的傷害」。

我覺得每一篇小故事和道理都寫的很好，像其中一篇說「要避免傷害，最好的方法是先避免傷害，尤其要避免對別人心靈的傷害」這句真的講的很好，做錯事或說錯話時要跟對方說對不起，但是說對不起真的有用嗎？有些小事對方或許不會去在意，但如果真的傷害對方傷的很深呢？這樣好像不是一句對不起就可以解決的，所以最好的方法就是不要去傷害別人的心。

還有一篇是說「通過生活細節，發現大問題，靠的是敏銳的眼光和準確的判斷。離開敏銳的眼光和準確的判斷，常常是自討苦吃，後悔莫即」，觀察真的很重要，很多事是不用言語就可以用眼神或是小動作傳達的，所以要學會察言觀色，才不會白目問到不該問的事情，或是觀察到一個小動作就可以避免不必要的災難發生。



趁著年輕去流浪

黃淑文 著 方智出版
幼兒教育學系 劉家秀

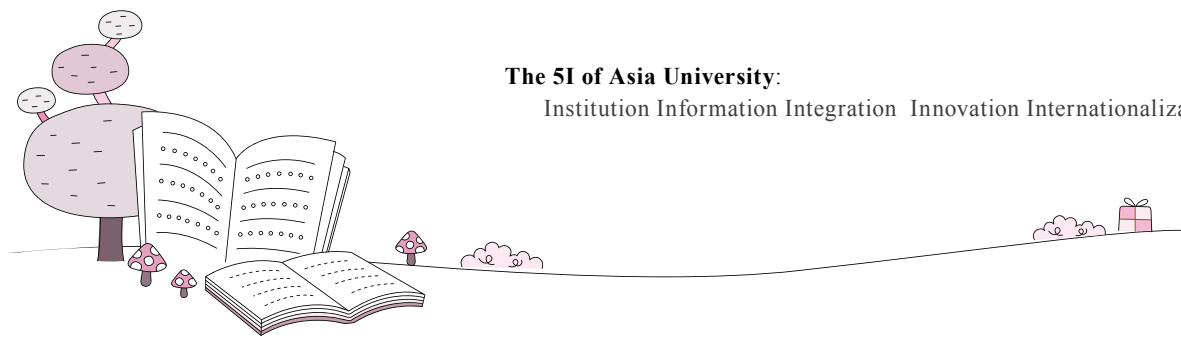
林懷民說：年輕人逐夢的勇氣，落實夢想的毅力，是社會進步重要的本錢。

安藤忠雄說：旅行，造就了人。一個人迷失在異地：孤獨、掙扎、喘息、吶喊，並能夠在一瞬間做出判斷存活下來，便是生為一個人所特有的潛能。

透過流浪者計劃為社會撒下一道耀眼的陽光，喚醒了一顆顆沉睡在深處、渴望流浪的種子，以一種驚人的力道，飛蹦而出。這不僅是一群年輕人孤獨流浪的旅程，還是一趟心靈深度之旅。書中，你可以細細咀嚼，如何透過一個人的旅行，和自己對話，並從自我追尋中，走向社會關懷，進而思考自己的歸屬要落在何處。

透過不同人、不同的流浪地點、不同的流浪事蹟，讓我們知道自己的心靈需要何種的滋養。每個人活在這世上，都是如此的渺小，有時候我們甚至不知道自己為何活著？自己的真實貌長什麼樣子？很多人活了大半輩子，連自己都不認識。在這種時候、這種環境中，我認為還是要為自己而活，尋找屬於自己的存在價值，如果只是一味的跟著世俗的腳步，升學、就職、成家等，那麼這段人生豈不白走一遭？

心其實是種很奇妙的東西，祂像農作物一般需要灌溉，可是祂的成長卻不如農作物般那麼自然，祂——是神聖的。有時我們可以藉由自我沉澱去發掘自己的心渴望的是什麼；有時我們可以藉由心靈滋養去洗滌這顆心；甚至有時我們可以藉由各種刺激淬煉成長。滋養的方式有很多，而這本書教我們用獨自流浪來豐富心靈，因為有時候在太多人面前，我們習慣偽裝、習慣跟隨潮流，這使我們不能透徹的看清自己。



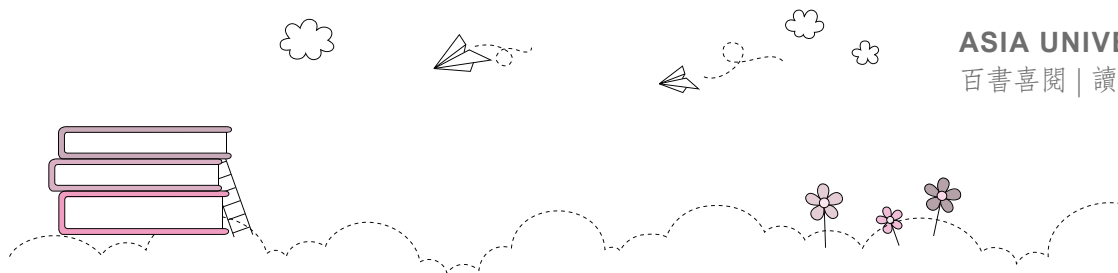
傲慢與偏見

Jane Austen 著 雅書堂出版
幼兒教育學系 李育瑜

班納特家有 5 個女兒均未出嫁，而班納特太太是一個神經質虛榮心十足的女人，將每個女兒嫁出去是她這一生唯一的大事，卻從不費心管教女兒的舉止，而班納特先生是個顧家的老紳士，卻放任妻子和女兒的不得體行為，寧願躲進圖書室尋求平靜。有一天他們家附近的搬來了一個有錢的單身男子彬格萊查爾斯，他是一個個性溫和、做人真誠不拘泥小節的富家青年，在一個宴會彬格萊卻戀上了班納特家的大女兒簡，與簡班納特相互愛慕；而彬格萊的好朋友達西費茨威廉個性拘謹嚴肅，不善言詞常給人自大傲慢的印象，在不知不覺中喜歡上班納特家的二女兒伊莉沙白，但是因為班納特一家本身並不是得體的家族令這兩段戀情受到障礙，伊莉沙白一開始就對傲慢的達西存有偏見，主要就是描述他們這段關係的轉變過程。

書中的內容跟我們現實生活的人生，我們何嘗不也犯同樣的錯呢？往往也是用第一印象，眼睛看到的去判定一個人。和別人相處，只要是真心誠意，人家感覺到你的友善，自然願意和你相處。對於認識不深的人，不必刻意討好，也不用刻意疏離，我覺得保持基本的禮貌就可以了。除去先入為主的偏見，傲慢的底下，其實是自己不曾檢視自己的態度或行為。了解一個人，不是那麼容易的一件事。人和人之間的相處總會有一些小小的摩擦，而這些摩擦，往往就是自己心中所潛藏的弱點或毛病，要和別人能夠更愉快的生活，就必須先了解到自己的缺點，並磨去他，其次是了解別人的內心，最後再互相深入彼此；若真的和不來，那淡淡之交也是一個友好的關係呀！

在這世上幾乎每一個人都在所難免的會挑剔與批評別人或自視甚高，而出身、財產、地位、教養、一旦沾上上流的邊，就容易染上傲慢的毛病，對貧窮、低下、粗俗的人瞧不上眼；而地位低、財產少的人，出於人類的一種自尊心，則以偏見對抗驕傲的優越者，這自然是另一種被扭曲的傲慢。往往不把他人放在眼底，在這時，傲慢與偏見也就表漏無疑，衝突也就此產生，而書中也正敘述著人性的這一面，也因此本書是值得我們去細細品味。



想像遊戲的魅力～茉莉在幼兒園的成長故事

Vivian Gussin Paley 著 光佑文化出版
幼兒教育學系 何雅雯

這本書的作者詳細的記錄了還未滿三歲的茉莉的語言形式一直到四歲，可以很明顯的看出茉莉在語言發展上的變化。

從鸚鵡式的話語，例如：「『茉莉啊！其他顏料罐也要有水彩筆插著哦！』茉莉也學裴利老師的話應了一句『其他顏料罐也要有水彩筆插著哦！』」到辭不達意，例如：「喔！等我四歲時，我就快要三歲了。」到能說出通順正常的句子，例如：「把餡餅給我還回來！還有，你這鬼大口大口的吃這麼快！」茉莉語言上的發展能讓讀者見識到真實的演變。

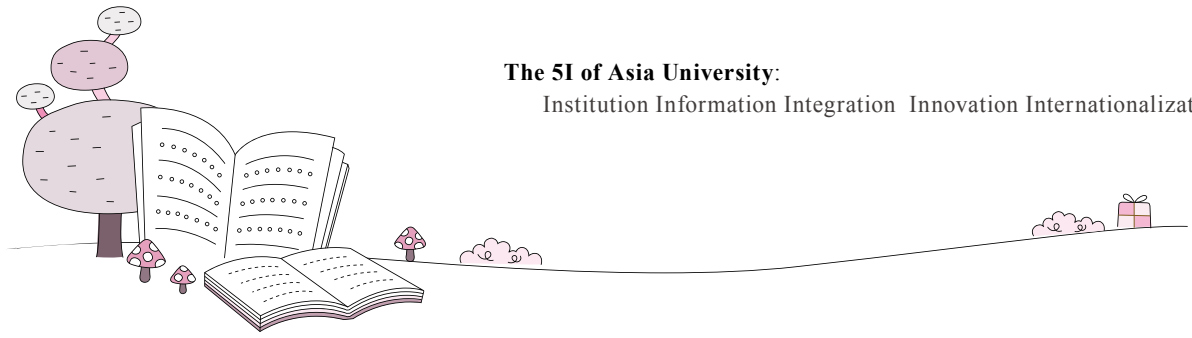
在遊戲中，孩子們的表現往往超越了他們的年齡與日常應有的行為，幼兒變得比平常的自我還要高大、成熟。裴利女士即是位傑出的幼教師兼幼教寫作好手，她摒除以「發展心理學引導幼兒行為」的傳統教法，而改採「行為觀察法」客觀地忠實記錄孩子在教室中的生活點滴，進而瞭解孩子真正的身心需求。

這是一本讓我覺得很用心的書，裴利老師不僅用心且完整的紀錄茉莉三到四歲這個時期和其他孩子之間的對話，也在每一次與孩子之間的互動都有裴利老師思考過後的想法，讓我覺得這是當一個老師該做的是，值得我們學習，以後能夠用在職場上。

這本書也讓我瞭解幼兒在幼稚園時會發生和遇到的一些事情，而且裴利老師也很有耐心的教導幼兒引導和引導幼兒，幫助孩子學習、發展，還有一個更重要的就是：觀察，老師每天要觀察並記錄幼兒發生的事情，也得記錄幼兒語言發展和學習的過程和評量，這是老師每天必須做的工作之一，裴利老師除了詳細的紀錄外，在每一次的互動後，都會有裴利老師自己的心得與反省，一方面能夠瞭解幼兒的發展，也反省老師哪裡需要改進的，需要幫幼兒多加強的地方。

教學經驗是累積起來的，老師不是百分之百的都做得好，也會有做的不好的時候，作者寫下了她的方法及可以改善的地方，為的是能夠讓自己在教學上更好更完整，也能夠告訴其他人她的經驗，避免犯同樣的錯，也告訴了我們，要養成每天做記錄和教學上，哪裡需要檢討都要當下寫下來。

其實我還蠻佩服裴利老師，她真的是一位認真的老師，我們都知道，幼教老師是一件很辛苦的工作，每天都要應付一群孩子，而孩子的狀況又不可預測，總是會有許多突發狀況發生，常常忙得不可開交，而裴利老師卻可以在教學中同時進行觀察，然後再利用暇餘時間針對所觀察的狀況做詳細的紀錄與分析，為茉莉的語言發展留下了完整的檔案紀錄，這本書讓我學到很多，之後會面對的問題，她的精神和教學方法是我們值得學習的。



想像遊戲的魅力～茉莉在幼兒園的成長故事

Vivian Gussin Paley 著 光佑文化出版

幼兒教育學系 蘇美如

在這本書當中，裴利老師忠實地描述茉莉從三歲到四歲成長與發展的軌跡。她和老師及同學們，在自然衍生、萌發的故事中，透過人我間的互動與對話，表達自們，在自然衍生、萌發的故事中，透過人我間的互動與對話，表達自己的生活與感情，真實地演出屬於他們自己的生命故事。

這間屬於茉莉與其他同學們的教室，可說是一個充滿變化、驚奇與無限發展潛能的空間，每天都有許多精彩、具有啟發性的劇情上演著，這可以從每篇故事的標題中察覺出來。而孩子們的老師—裴利，果真也是個說故事的能手。故事裡的故事，是那麼自然真實而生動地展現出來。

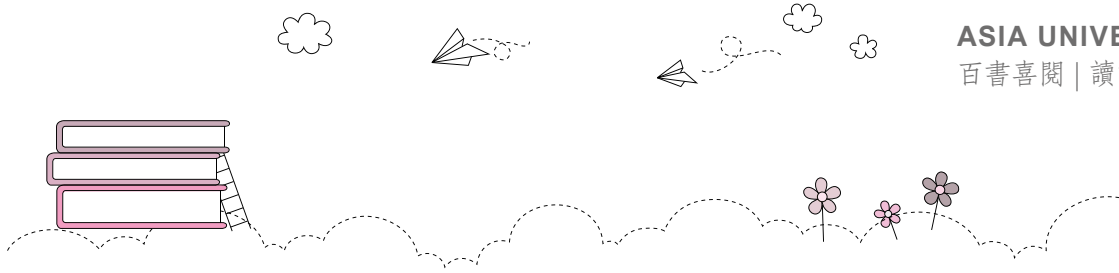
在遊戲中，孩子們的表現往往超越了他們的年齡與日常應有的行為，幼兒變得比平常的自我還要高大、成熟。裴利老師她摒除以「發展心理學引導幼兒行為」的傳統教法，而改採「行為觀察法」客觀地忠實記錄孩子在教室中的生活點滴，進而瞭解孩子真正的身心需求。

在「想像遊戲的魅力」透過書中有趣的故事案例及專業的角度，剖析對幼兒發展與自我成長的省思。國立嘉義師院幼教的游淑燕教授說明，從這本書我們也可以清晰地了解幼教老師在日常生活中，對幼兒、對班級經營、對教學實務知識的建構過程。

也如同國立台南師院幼教系的林玫君教授指出「戲劇扮演遊戲」是幼兒與生俱來的本能，戲劇遊戲已成為幼兒溝通彼此想法與行為的特殊管道，在這種自導自演的過程中，也越能發現幼兒之間增加了默契和友誼，並且能促進他們的語文發展；透過遊戲的扮演，讓幼兒可以體會到分享、等待、輪流等的人際關係。

在書中，讓我印象最深刻的一篇是「只有名字的故事」，天才的演說者弗德列克自告奮勇地講了一個故事給大家聽，他自信滿滿地開口只說了一句：「弗德列克。」看到這邊的時候，我覺得這小朋友好特別哦！或許是看不慣其他小朋友都是看完了真正的故事書再來轉述那故事的內容。而弗德列克直接簡單明瞭地說他自己的故事，這樣的方式也是非常具創意且獨一無二的。

孩子可以透過社會性遊戲，學習了自己和他人之間的互動，以及對現實生活環境與幻想世界間所存差異的真實體驗。



會玩才會過生活

曹又方 著 圓神出版

幼兒教育學系 劉興竹 黃佩雯 林佩洵 林雨滋 蕭弘翊

作者以她神采飛揚的精神指數、魅力十足的生活品質，以及達觀開朗的人生態度，特別就旅行、愛情、人際、工作與生活五大方面，以一種全新的知性觀點及角度，提醒讀者「玩心不是罪過」，玩心不僅是生活的支柱，更是生命能量的來源，玩心能夠讓你在最 easy、最沒有壓力的情境裡，經營出一個最棒的人生！

「玩心太重了！」在我們童年時候，這句話常常是大人對於孩子的譴責。但是，這句話對於孩子，甚至是大人而言，都實在是太不公平了！孩子的責任便是遊玩，他們是透過遊戲來學習和成長的啊！

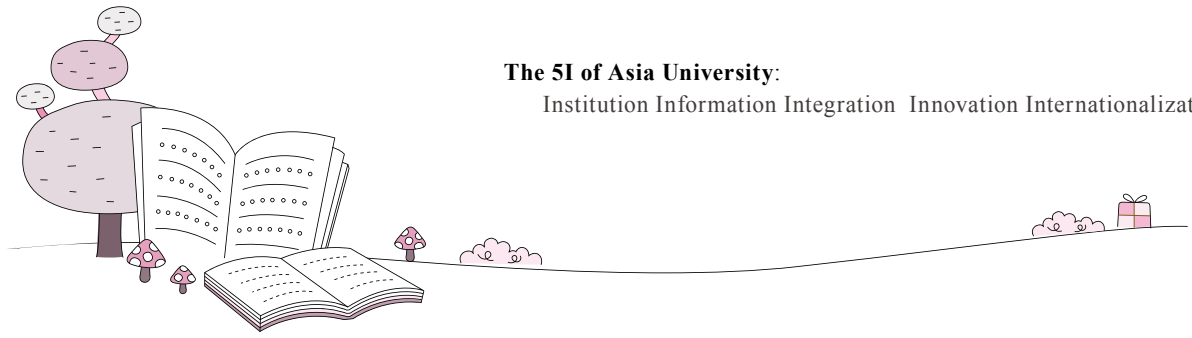
做父母和老師的，常常希望孩子們乖乖的。乖的意思，便是安靜，且用功讀書，因為這樣一來，大人們就可以省事省心了。然而，其實孩子好動、好玩、活潑、俏皮、有意見，正是聰明健康且擁有自我的表現，但我們卻慣於抑制做為人的成長與發展。小時候如此，長大更是變本加厲。

人們總是認為，人生除了讀書和工作之外，就再也沒有正經的事了。其實，玩，也是人生裡面既正經又必要的事情。試想看看，人生想要過得精采，怎麼能夠不具備一顆好玩的心呢？因為，玩心，是生活的支柱，更是生命能量的來源！

人生之中，原本具有各式各樣可供擷取的有趣事物。然而，一個失去玩心的人，卻根本放棄去為自己選擇和尋找。這樣的人生，恰恰是與豐富充裕相反，貧乏無聊之至。

希望每個人都能擁有一顆充滿好奇與好玩之心，如此一來，非但可以使我們對生活產生熱情和活力，並且使得我們在忙碌的生活之中，亦不失樂趣。甚至，功力高強之後，在任何困苦艱難的情況之下，仍然能夠具有玩心。

讓自己坦坦蕩蕩成為一個好玩的人吧！這樣才可能盡情揮灑過生活，並對人生做出禮讚。



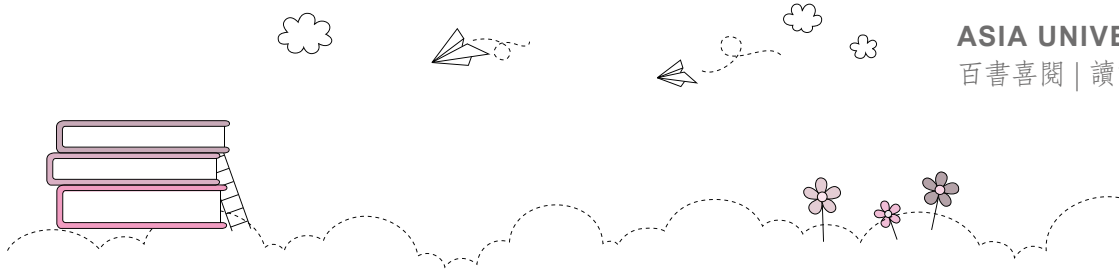
當幸福來敲門

Chris Gardner & Quincy Troupe 著 平安文化出版

幼兒教育學系 鄭羽軒 蔡依潔 楊淑媛 劉家彤

幸運守則第一條：運氣並不會持續太久，因為它並不屬於你。幸運由個人所創造，因此能歷久而不衰。幸運守則第三條：如果你時運不濟，或許是因為環境一成不變的緣故。若想要幸運臨門，最有效的辦法就是創造新環境。幸運守則第四條：準備適合幸運降臨的環境，不能只顧一己的私利。創造環境，與他人共享共贏才能帶來幸運。幸運守則第五條：若將「準備工作」留到明天，則幸運永遠不會到來。創造環境所跨出的第一步——就在今天。幸運守則第七條：對於只相信運氣的人而言，創造環境簡直是無稽之談。對於致力創造環境者來說，運氣好壞，他們毫不在乎。

這本書中的黑武士和白武士，剛開始都充滿鬥志的想找到幸運草，但是兩人都一直遇到瓶頸，當地的居民都不斷地強調那裡絕對不可能會出現幸運草，也一直說從來就沒有人見過那種幸運草。黑武士慢慢的就開始覺得一定是梅林搞的鬼，一定是梅林想要自己得到幸運草，所以才把他們引到森林去。黑武士的這種心態和現在大部分人的心態很像，大部分的人在做一件事時，剛開始都是信心滿滿不顧一切地往前衝去，可是慢慢的因為遇到挫折，或是什麼小小的不如意，就開始在怨天尤人，怪東怪西的，也都不去找出失誤的真正原因，其實，說不定自己只不過是沒注意到一件小小的地方，只要把它改過來，這件事就可以完美的完成了。而白武士雖然也一直碰釘子，但是他還是會盡可能地問當地的居民為什麼會沒有幸運草，是因為人為的因素，還是環境的因素……等。白武士不只問原因，還辛苦地改善問題，所以到最後，白武士得到了數不清的幸運草，得到了最後的勝利。也就是說，最後能得到勝利的人，一定是能夠在有事情發生時，冷靜的面對問題，找出問題發生的原因，最後才能得到真正的成功。此書也教了我遇到事情要勇於面對問題，找到問題的解決方法，不要去逃避問題，這本書真的是一本很值得推薦給大家看的一本書。相信大家看了以後可以有更多的啟發。最後引用一句這本書裡的話：千萬要記得，幸運草的寓言故事，絕對不是偶然間才讓你聽到的。



當孩子做錯事

Michael Riera & Joseph Di Prisco 著 張老師出版
幼兒教育學系 高秀琳

一個 5 歲小孩在商店裡順手拿了根棒棒糖、9 歲孩子在數學考試作弊、10 歲孩子否認他上網瀏覽色情網站…每位父母都希望教育出品學俱優的小孩，應該如何運用這些事件塑造孩子的品格。

世事紛擾，價值觀衝突、崩解、倒錯愈演愈烈，「如何教養孩子」是許多父母心中揮不開的疑惑。許多教養書籍從情感、心理、道德或社會層面探討孩子的成長，本書特別之處則在於由孩子每天生活中常見的事件談起—放學後打架、運動場上互相叫罵、心愛的寵物死去、當父親或母親得了癌症、偷竊、為了家庭作業而說謊、欺凌弱小、手足競爭、對於性的好奇、網路暗藏春色等。作者主張，對父母而言沒有比趁小孩年幼時建立完整的品格更重要的事了。建立根基愈早，日後當孩子進入青春期父母的憂慮愈少。

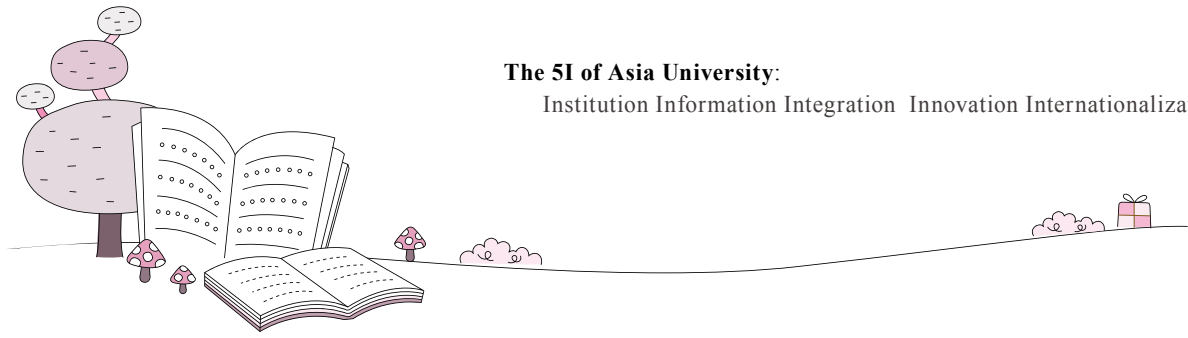
本書幫助父母運用智慧、創意和紀律建立學齡小孩 (5-12 歲) 人格的完整性，從積極面來說，及早培育孩子成為獨立、自主、為自己行為負責的人；消極方面，將可避免許多人倫悲劇。

在教育孩子上，父母與孩子如果是互相尊重的關係能使教育效果更有效的多。其實對孩子的錯誤，我想我們大人首先要採取一種包容的態度，小孩子淘氣一些是他們的天性，世界上哪有不做錯事的孩子。我們每個人都是這樣長大的。每一次淘氣，也可能就是孩子一次學習的機會。利用好這些機會，孩子就會走得更快，更好。

在這方面許多家長做的非常好，他們和孩子說話的語氣、口吻，是一種商量式的，建議式的，真正的把孩子視為一個獨立的，完整的，可以自由表達自己意見的物件。當孩子做錯事時，他們並沒有火冒三丈，而是心平氣和的告訴孩子：你為什麼錯了。你這樣做的後果是什麼？我希望你怎麼樣？並允許孩子陳訴他們自己的理由，總之非常的尊重孩子。而孩子在內心裏也會很尊重自己，會陳述自己認為正確的理由（當然可以是錯的），也會為自己錯誤的行為表示懊惱，從而有意無意的約束自己的行為。

當孩子做錯事情的時候，我們大人應該用別的角度看孩子，我們應該要給孩子一個改過重新的機會，我覺得當孩子做錯事情的時候，我們大人就打他，而且我們打孩子他們也會哭，當然事後我們也會後悔為什麼當初會打他，所以當我們要生氣的時候，我們要控制一下自己的情緒，並且一定要蹲跟孩子一樣高度，之後也問問他是否有受傷，然後之後再試著跟孩子做溝通。

我覺得孩子教育是非常的重要，而且孩子做錯事情說不定背後有著他不能說的秘密或者原因，我們應該要適時的傾聽孩子們的心聲，孩子都是在做錯事情當中成長的，當孩子做錯事情的時候，我們大人不應該給予孩子貼上一個標籤，就說他是壞孩子，所以應該要互相給個機會，才不會到最後才在後悔為什麼剛剛我為什麼要這麼做之類的話，才再反悔可能也就已經來不及了吧！！



儲蓄人生

陳曦 著 維德出版
幼兒教育學系 錢嘉慧

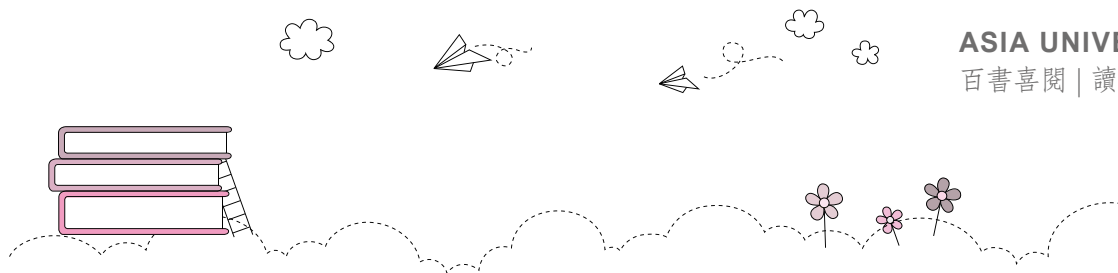
「如果你不能成為山頂上的一顆松樹，就做一叢小樹生長在山谷中，但要是溪邊最好的一叢小樹。」聖保羅：「更新你們的思想，你們就能獲得新生。」人生之中，不能只在在意如何儲蓄金錢上，想要享受到未來的美好，就要先知道如何從現在打好基礎。

每個人都會成長，隨著時間流逝每個人的力量、知識也都不盡相同。我們其實努力也能像微軟公司創辦人—比爾·蓋茲一樣，或許有人會覺得不可思議，但是只要抓對了黃金法則，成為「誰」只是時間快慢的問題了。如果想要過上最快樂的日子，迅速樹立自己的人生目標和制定計劃—沒有別的選擇。

「儲蓄人生」給我很大的啟示。作者說到：「當發現自己對現狀感到沮喪不安時，我知道，應該是儲蓄的時刻了。」他會開始閱讀。在閱讀中，會漸漸明白，即使像目前這樣壞的情形，實際上也比以前好多了。越長大越發現我們人要做的事情真的太多了，要每件事情都做好也都不容易，不過又不想放棄自己。

前幾天在看財金雜誌時，有人提出年輕就是本錢，因為可以開始有計畫的存下自己的退休金，到老時負擔就不會那麼重，也比較沒有壓力。我想不僅僅要儲蓄金錢，就像書上說的健康、知識、人際關係，甚至是感情方面的所有，都必須要儲存起來。

尤其是在人際方面，這個實在太重要了。「做人要誠實」這句話，在看了這本書後又更有體悟。面對任何一個人都必須真誠，做每件事也都必須要誠實，這不僅得到別人的信任，也保障了自己。



點

彼得·雷諾茲 著 和英出版
幼兒教育學系 侯瑜葶

葳葳認為自己是個不會畫畫的人，在畫畫課結束時，他的畫紙仍是空白，老師鼓勵葳葳在紙上畫幾筆，於是葳葳拿起筆在紙上用力戳了一“點”，但老師卻請葳葳在畫上簽名。

一星期後，葳葳在美術教室中瞧見自己的畫，且他的畫還配了個漩渦狀的金色畫框，掛在牆上，葳葳很驚訝，並相信自己能畫的更好，於是他開始畫各種大大小小不同顏色的點，漸漸的，葳葳的畫也在學校畫展中引起轟動。

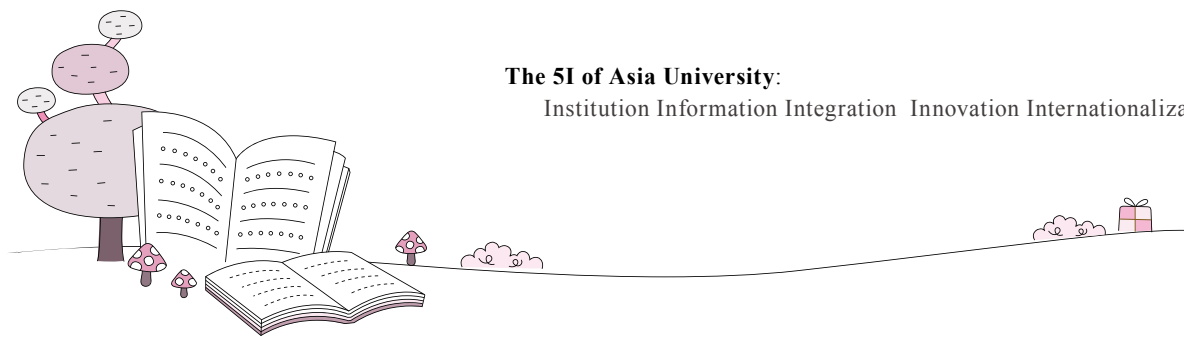
葳葳並將這份經驗傳承下去，使更多人能相信自己，勇敢面對困境。

創造力是人人都有的，必須靠自己與週遭的人事物去挖掘，試著去嘗試，別被實際的生活所侷限。

如何讓那些不願繪圖的小孩再次嘗試繪圖的歡樂？啟發他們對繪圖最原始的繪畫動力，如何讓那些不願面對困境的小孩，能自動自發的勇敢面對、解決困境呢？

這是一本適合大人小孩的繪本，從簡單圖和文字中達到啟發作用，當面對像葳葳一樣的小孩，你會用什麼方式去引導他、帶領他呢？書中的老師用他的智慧，讓葳葳去面對、突破困境，使他重新愛上繪畫塗鴉的歡樂，甚至更將這份經驗傳給其他的人。

當面對困難時，別急著去逃避，或許面對才是最好的答案；當走到巷弄胡同中，別急著去放棄，或許會有人從城牆上拉你一把。每個人都有自己特別的一面和幫助人的能力。



禮物

史賓賽 著 平安文化出版

幼兒教育學系 粘苑仁 古幸旻 羅李雅 劉馥夢 林欣蓓

粘苑仁

人生的路並非一路都一帆風順，在路上，每個人都會跌倒，遇到困難，只是每個人所遇到的問題都不同而已。當我們遇到困難時，要想盡辦法解決，而不是自怨自艾、怨天尤人。要有運動家的精神，就算跌倒，也勇敢的站起來，跑向終點。就算沒得到冠軍，也要有風度。然後在好好精進自己，下一次的結果會更好。有一句名言是這樣說的，「放棄者不會勝利，勝利者永不放棄。」如果每次遇到問題時，都能不放棄，我們獲得的益處會更多，這就是我們送給自己的大禮。

古幸旻

在現實生活中，每個人都有自己該做的事，但並非在任何事物上都能事事順心，失敗時，人們往往會感到沮喪，開始抱怨一切，就像書中的小男孩一樣，認為自己已經很努力的去做了，得到的卻比付出的少，但是抱怨不能解決問題，如果你能專注在美好的事上就會變得更有信心，所以改變自己的想法以及對事情的态度才是最重要的。

羅李雅

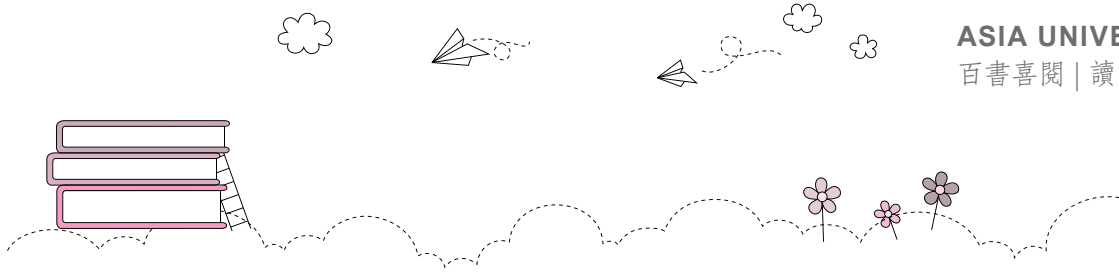
禮物就是要把握現在，當你遇到困難時，不要讓挫敗把你擺平，再給自己一個機會，從新再出發。當你累時，休息一下，思考該如何解決。我相信許多成功的尾人或企業家，遇到困境時，一定都是不放棄，堅持到底，所以最後成就非凡。

劉馥夢

每個人都有屬於自己的一份禮物，需要自己去尋找，我們的快樂也可以從禮物中獲得。常常有些人會迷失自我，不知道自己該做什麼，為了什麼目的而做；有些人則活在過去，對未來也無所計畫，人們總是顧著眼前的事物，而忘了未來該做的事，有多少人能找到真正他們所要的呢？對於未來，我們每個人都會懷有自己的夢想，沒有人可以預測未來，但是你可以去計畫它，從現在開始，我們要創造未來，付諸行動，相信夢想就在你的不遠處。

林欣蓓

在我們人生中，我們經常都會遇到很多的問題，當我們遇到問題的時候，有人選擇了逃避，但是有人選擇了坦然面對，活在當下，專心做好分內的事情，正如本暢銷書「禮物」當中所提到：「把握禮物 (present) = 把握現在」，專心的去做目前的事情，不要分心。



轉個彎，還是有路可走：向左不通，請向右走

林慶昭 著 好的文化出版
幼兒教育學系 柯舒婷

如果我們曾遭遇困難，如果我們曾沮喪失意，千萬不能輕易被擊倒，應該拿出勇氣，即使前面的路不通，但其實轉個彎，還是有路可走。

生命中有太多值得我們去做的事，我們應該找出自己的方向，從生活中學習成長。全新做自己一點都不難，只要有信心和恆心，每天利用幾分鐘的時間，好好自我檢討和反省，就能徹底改變自己的一生。

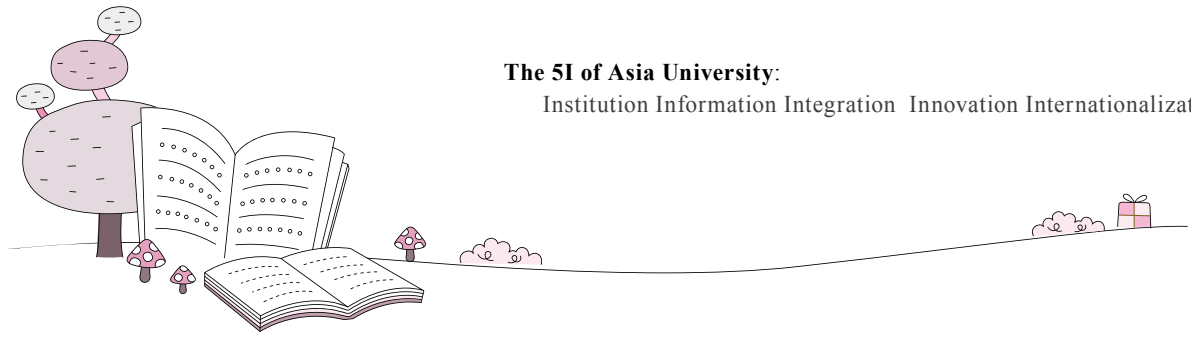
相信自己一定做得到，就從現在開始。

愛因斯坦說：「生命會給你所需要的東西，只要你不斷地跟它要，只要你在要的時候說清楚。」

我覺得，人的一生當中如果只走前面的人幫你鋪好的路，雖然走的過程很舒服而且沒有障礙，但是會很可惜，感覺好像錯過很多東西。試著自己去開創一條路，即使過程當中會受傷，但是可以從中成長，其實是件好事。

以前會覺得如果碰到一面牆，就直直的闖過去，但是反而不會很快到達對面。現在想想，如果碰到牆壁，像這本書說的，轉個彎繞過去，既不會受傷也能平安的到對面。方法有很多種，就看你怎麼去選擇。

看完這本書也懂得如何做真正的自己，試著樂觀的面對一切，讓自己能夠找到生命的樂趣，這是本很好的心靈導書。

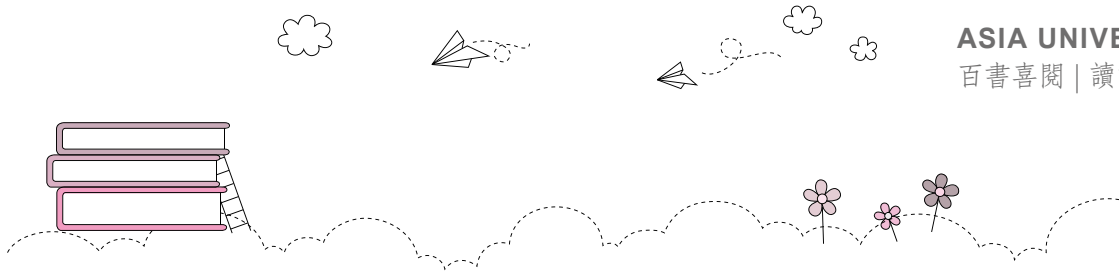


懶人王的家事收納好創意

Macco 著 三采出版
幼兒教育學系 許藝潔

食、衣、住。是身為人類為了延續生命、追求生活不可或缺的三大行為模式。而這種種的日常生活模式，在每個人的心中也各自保有一套標準。但不管如何，「衣」和「食」都是由「住」來展開的。唯有架構、完成了居所，我們才能編織生活的開端。打從遠古時代，人類仍處於未開化階段時，便懂得在樹上築巢、求生存，直至今日都不曾間斷過。然而現在的人們也持續在尋找最安全、舒適的住所，日覆一日不停地探究，只希望能描繪出最符合人類居住的環境，並且進一步地實踐完成。事實上，何謂「最優值的生活型態」？它並沒有明確的答案。但其實這些解答，甚至是小提示都隱藏在我們生活週遭。而這些古早承接至今的傳統，到現在也因為大家重視環保的心態，再度的受到人們的重視。

讀了這本書，可以學到好多生活上的小創意，而且還幫我們分類，像是最基本的先認識有哪些天然的掃除法，不要用化學加工的，以免傷手傷身傷地球，小蘇打和醋酸、檸檬酸，這些都是中性的，既可以抗菌又除臭，方便取得。接下來，在收納方面，也有簡單的七大原則，符合居家主題的收納用品、營造空間感、適度點綴不花俏、適量收納不硬塞、統一集中好管理、立體收納活用空間、放鬆心情，懶人也辦得到。總而言之，借了這本書後，最終的目標就是要學會「愛上做家事」，因為真正的做完了家事，就可以保護地球零污染、寶寶動物都愉快、保護寶貝肌膚、不怕傷害居家建材及用途廣泛真厲害，一舉數得，希望下次我也能實際操作，讓自己更有成就感才是。



贏在影響力

黑幼龍 著 天下遠見出版
幼兒教育學系 張原銘

這本書「贏在影響力」，由別校的教授為我們講解並與我們分享內容，從簡短的簡報裏幫我們把重點一點一點出，一開始為我們列舉出成功的定義，我覺得「真正的成功，是成為有影響力的人！所以，人際關係的經營，是一生最重要的目標」這句話，讓我知道要多去經營自己的人際關係，培養開放的胸襟。人與人相處之中，從互相認識再到熟悉，這個過程中可以漸漸地了解對方，找到彼此之間的契合度，不同的朋友與自己連成一條線，再擴展到一個面，多去經營必可以提升自我的能力，每個人是獨一無二的，從中找到共識整合起來，自己會有不一樣的收穫。

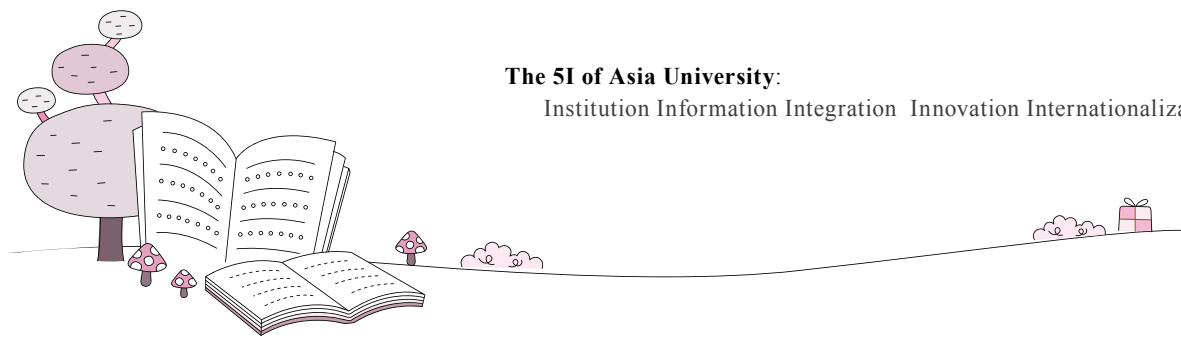
接著有介紹到九條人際關係法則，我對第一條「不批評、不責備、不抱怨」以及林肯的小故事裏感觸最深，畢竟喜歡批評別人的人，會有誰喜歡跟你來往，每個人都喜歡聽積極正向讚美的話，如果是我聽到不悅耳的話也會覺得不高興，自尊心一定會受創，可能內心會有一把火想去阻止批評的人繼續說，最後也會造成衝突的開端，人際關係的經營也會從此斷掉，教授也教我們要有解決之道，像是每天早上告訴自己是一個有包容心的人、批評別人的話改成讚美別人的話、批評別人時之前要反省自己，這些都是要時時刻刻警惕自己，如何成為一個有耐心和包容心的人。

法則第二條「給予真誠的讚賞跟感謝」讓我從中知道，每個人最渴望的就是得到讚賞與肯定，讚賞是魔術香水，能散發出難以想像的影響力，真誠的讚賞和感謝最能讓人感受到溫暖，如同小孩子在學習事物，給予他許多的讚賞及鼓勵，他就會覺得更有動力並且增加她他信心，所以，一句讚美的話可以影響別人。

法則第五條「經常微笑」，笑容是一種很真誠的外在語言，也是內心的熱忱，一種很珍貴的模樣，有句話說「笑容使勞累者得到休息，使沮喪者得到光明，使哀傷者得到撫慰，也使陷入憂煩的人獲得解脫」我能從中感同身受。微笑，

是表現出積極的人生觀和面對人生的熱忱，當我們常露出微笑時，身邊的人也會自然的受到我們的影響，我們要把微笑散撥出去，讓大家知道我們過得很快樂，並且分享我們的喜悅。

聽完教授的演講，我從中發現要成為有影響力的人，是有那麼多的法則要學習，所以要時常反省自己為什麼沒有做到，從新開始好好的經營自己的人際關係。其實，一切的源頭是來自感恩，因為感恩，我們才能看見別人對我們付出的善意和關懷。這份感恩的心，讓我們願意關懷別人，願意經常微笑，願意記得別人的名字，願意衷心讓別人覺得他很重要。



贏在影響力

黑幼龍 著 天下遠見出版
幼兒教育學系 林佩洵

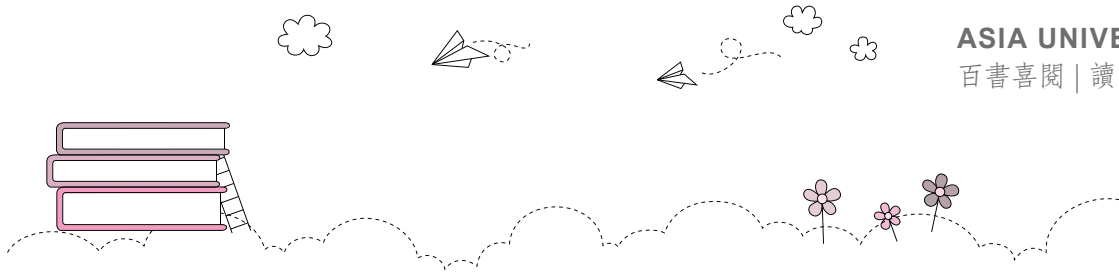
這一本書闡述的卡內基人際溝通九大原則，已經過千錘百鍊的試驗，只要透過循序漸進的方式，由內在外在具體實踐，就能讓你贏得他人的信任、尊敬和支持，成為一個受人喜愛，能夠發揮影響力的成功人物。

書中的話還在我耳邊徘徊，「希望可以成為一個有影響力，又有能力的人」。

在書中，法則第一條：不批評、不責備、不抱怨。一般人遇到挫折，最常有的反應就是抱怨和批評。在抱怨和批評後，會發現自己的內心中已經開始逃避現實，當然更無法畫主力為助力。我們應該改掉批評和責備的習慣。遇到問題時，應該以鎮定和思索如何解決問題的道理，如此才能正面積極的解決問題。

平常要多微笑、多聆聽，還要記得別人的名字。微笑可以拉近彼此之間的距離，多聆聽可以多了解別人的想法，對方也才把我們視為知己。如果待人以誠，對週遭的人多關心、好奇，自然而然，我們就會真心誠意的想聊解他，想聆聽他的故事，想記得他的名字。週遭的人、事、物，帶給我們的新鮮感以及充實，也讓我們更樂觀，人生感到充實、自然心開、笑臉迎人，這就是樂觀積極的人生觀吧！

改掉過去的壞習慣，努力找到「影響力」，相信我一定會大大不同，人緣也會越來越多，每天也都會有好心情。我喜歡天天都很開心！



讓天賦自由

Ken Robinson & Lou Aronica 著 天下遠見出版
幼兒教育學系 施若慈

如何發現你的熱情改編你的每件事，四個關鍵問題，決定你是否活出自己：

- 天資：什麼是我真正的力量所在？
- 態度：我讓際遇左右我的生命嗎？還是用態度創造運氣？
- 熱情：哪件事情讓我永遠充滿活力？
- 機會：如何讓我的熱情找到實踐的管道？

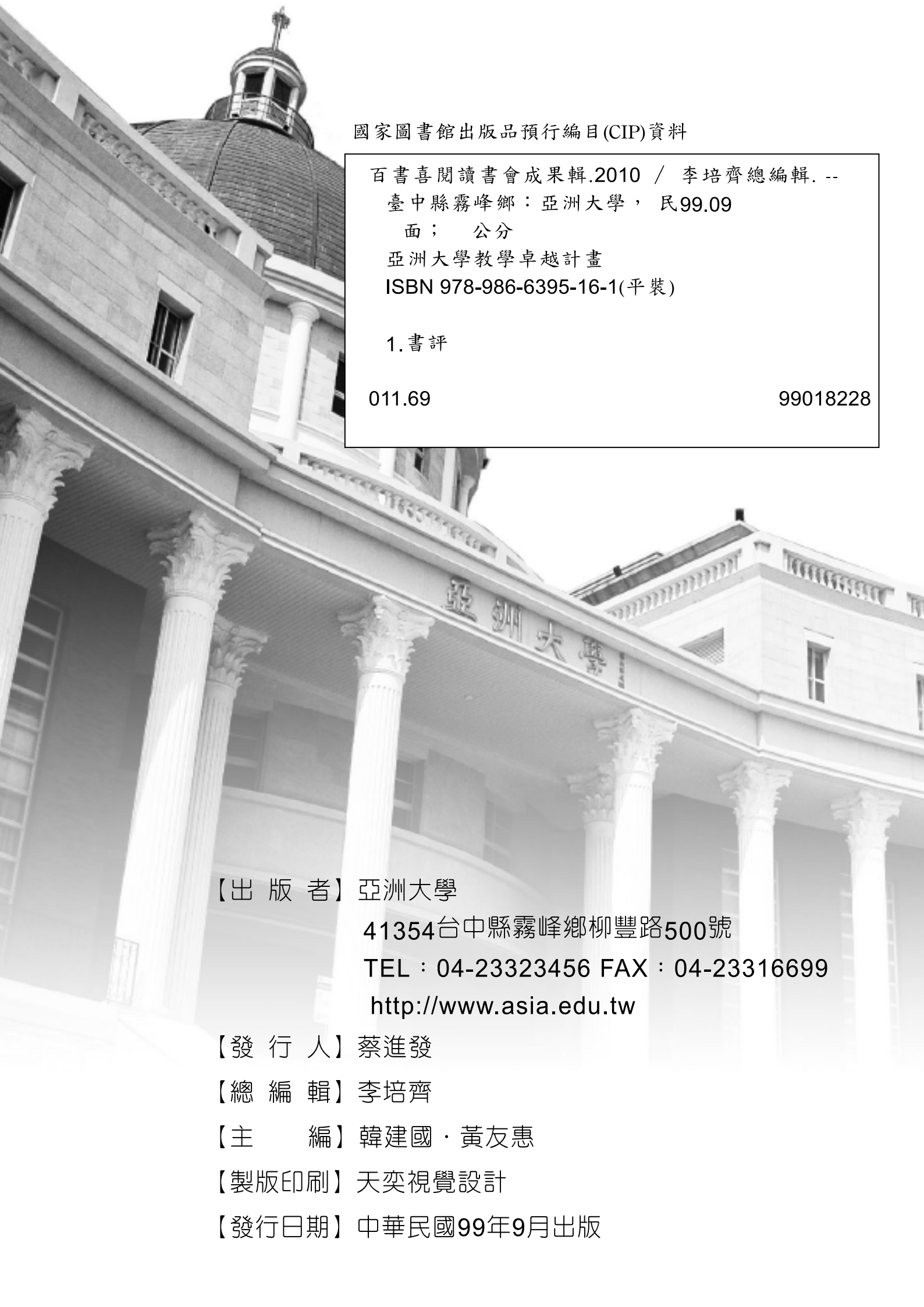
這些告訴我們每一個人，任何時候，只要願意，都可以做到。

我們都知道要找到自己的天賦所在，也清楚熱情與態度將會創造機會，但絕大多數人僅止於知道，所以我們要傾聽自己的生命，讓自己活出自己！

看完這一本書，我深深覺得每個人都有自己的天命，天命讓人類潛能賦予不同的定義，在每個人身上也以不同的樣貌展現，為有發現自己才能展現出真實的自我，發掘最大的潛能。所以尊重才智多元化，肯定想像力創造力。鼓勵孩子在不同的路上發展自我，讓專長及熱情成為他們的工作發展方向，那工作也能得心應手，享受工作中產生的熱力感，必能事半功倍。因為每個人的自我實現才是社會和樂幸福的指標。

所有人都懷有自己獨特的天賦與熱情，任何人都需尊重，找出天賦予熱情必能創造超乎的成就。讓我境界和尋找自己的夥伴將是生活中的領悟和解放，那也是人生的歷練的檢視，融入與偏離不可詩去自我意識，否則極端的去個人化將導致暴民行為，忘記規矩。

生命中的良師告知你人生永不嫌遲，旅程中告知下一步踩的對又準，發揮能力的極限，“勇往直前”。



國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

百書喜閱讀書會成果輯.2010 / 李培齊總編輯. --
臺中縣霧峰鄉：亞洲大學， 民99.09
面； 公分
亞洲大學教學卓越計畫
ISBN 978-986-6395-16-1(平裝)

1. 書評

011.69

99018228

【出版者】亞洲大學

41354台中縣霧峰鄉柳豐路500號

TEL：04-23323456 FAX：04-23316699

<http://www.asia.edu.tw>

【發行人】蔡進發

【總編輯】李培齊

【主編】韓建國·黃友惠

【製版印刷】天奕視覺設計

【發行日期】中華民國99年9月出版