

臺中教育大學學報 Journal of National Taichung University of Education

# 人文藝術類 Humanities & Arts

第三十六卷第二期 Volume XXXVI, Number 2 半年刊 Semí-yearly

> 國立臺中教育大學編印 Published by National Taichung University of Education

> 中華民國一一一年十二月 Published Date: December 2022

## 臺中教育大學學報 Journal of National Taichung University of Education

# 人文藝術類 Humanities & Arts

第三十六卷第二期 Volume XXXVI, Number 2 半年刊 Semí-yearly

國立臺中教育大學編印 Published by National Taichung University of Education

中華民國一一年十二月 Published Date: December 2022

## 第三十六卷 第二期

## 臺中教育大學學報:人文藝術類

# 目錄

| 新冠疫情對不同玩家族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」影響 | 擊之研究     |
|------------------------------|----------|
|                              | 林大維1     |
| 「口語表達訓練」融入「經典文學與桌遊設計」微學分課程之研 | 开究       |
|                              | 施盈估 … 33 |
| 沃特·司各特《雷馬莫之妻》中的悲劇女英雄— 露西·愛緒  | 頃        |
|                              | 高健毓 … 59 |
| 摩崖・圓筆一李叔同楷書創新體勢之內涵           |          |
|                              | 張宗欽 79   |
| 黃仲則〈題黃荊榻寺壁〉與〈偶題齋壁〉之禪思境界      |          |
|                              | 陳官論105   |

## Volume XXXVI, Number 2

## Journal of National Taichung University of Education--Humanities & Arts

## Contents

| A Study on the Impact of the COVID-19 Pandemi           | c on the Life, Game Habits and |
|---|--------------------------------|
| <b>Preferences of Different Player Groups</b>           |                                |
|   | Dawei Lin1                     |
| <b>Teaching Practice Research on the Integration of</b> | "Spoken Expression Training"   |
| into a "Classic Literature and Board Game Design        | " Microcredit Course           |
|   |                                |
| Lucy Ashton as Tragic Heroine in Sir Walter Scot        | •                              |
| Cliff. Round Pen - The Connotation of Li Shutong        | 2                              |
|   | 1 zong-cnin Chang              |
| The Zen Meditation States of Huang Zhongze              | s "Write on the Huangjingta    |
| Temple's Wall" and "A Chance to Write on the Wa         | all of the Study"              |
|   | Shiuan-Yu Chen105              |

## 新冠疫情對不同玩家族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」 影響之研究

A Study on the Impact of the COVID-19 Pandemic on the Life, Game Habits and Preferences of Different Player Groups

## 林大維\* Dawei Lin

(收件日期 111 年 2 月 12 日;接受日期 111 年 5 月 8 日)

#### 摘 要

新冠疫情爆發以來,已對全球產生巨大衝擊,在防疫、社會與經濟等各方面都遭受人 類有史以來前所未有的挑戰,爲瞭解疫情對遊戲玩家的影響,本研究根據遊戲動機理論, 透過五位遊戲專家與問卷調查 876 位玩家,調查資料經因素分析與單因子變異數分析等方 法進行探討。研究發現:一、有高達 48.5% 的人工作完全不受疫情影響,甚至有 4.9% 的 人因防疫需要收入變多了,但也有35.4%受到嚴重的失業與減薪衝擊。且疫情對女性與 服務業族群在「生活」的影響明顯大於對男性與其他產業族群的衝擊。二、不論平時或疫 情期間,玩家最主要遊戲平台皆以行動遊戲為主。玩家最喜歡的遊戲美術風格類型以 2D 卡通(23.1%)最多,3D 奇幻寫實(17.1%)次之。玩家在平時最喜歡的遊戲類型以休閒遊 戲 (13.7%) 占最多,模擬遊戲 (13.6%) 次之。玩家在疫情期間主要增加的遊玩的遊戲類型 爲:動作類遊戲;另外玩家在疫情期間主要減少遊玩的遊戲類型是平台遊戲。三、經因素 分析發現,遊戲玩家可分為:戰鬥殺手型、精通型、社交型、成就型、動作型、創造型、 探險沉浸體驗型、超休閒型與療癒型等九種類型。四、不同「遊戲涉入」族群在疫情期間 之「遊戲習慣與偏好」存在顯著差異與正相關,顯示越是高涉入族群受疫情影響遊戲的習 慣與偏好也越大。五、疫情對戰鬥殺手型、精通型、社交型、動作型、創造型、成就型、 探險沉浸體驗型與療癒型等八種類型之不同得分組別玩家,在「生活」與「遊戲習慣偏 好」皆存在顯著差異與正相關,顯示疫情對這 8 類型玩家族群在生活上影響較大,對遊戲 習慣與偏好的改變也越大。

**關鍵字**:新冠疫情、遊戲動機理論、玩家類型、遊戲習慣與偏好、遊戲涉入、生活影響

<sup>\*</sup>國立屏東大學視覺藝術學系副教授

#### **Abstract**

The outbreak of the Covid-19 pandemic has had a huge impact. The world is facing unprecedented challenges in the history of mankind in epidemic prevention, social and economic aspects. In order to understand the impact of the epidemic on game players, this study consulted five game experts and surveyed 876 players based on the theory of game motivation. The survey data were analyzed and discussed by means of factor analysis and analysis of variance.

This study found that: (1) Up to 48.5% of people's jobs are completely unaffected by the epidemic, and 4.9% of jobs receive even more income due to the need for epidemic prevention, while 35.4% have been affected by severe unemployment and wage cuts. Moreover, the impact of the epidemic on the "life" of women and service industry groups is significantly greater than the impact on men and other industrial groups. (2) During the epidemic or non-epidemic period, the most important game platforms for players have been mainly mobile games. The game art style that players like most is 2D cartoon (23.1%), followed by 3D fantasy realism (17.1%). During the non-epidemic period, players' favorite game types were casual games (13.7%), followed by simulation games (13.6%). The type of games that players played more during the epidemic were action games; the type of games that players played less during the epidemic were platform games. (3) Factor analysis found that game players can be classified into nine new types: combat killer, proficient, social, achievement, action, creative, adventure & immersion experience, hypercasual, and healing. (4) There are significant differences and positive correlations in the "gaming habits and preferences" of different "game involvement" groups during the epidemic. The higher the "involvement group", the greater the effect on "habits and preferences of games" during the epidemic. (5) There are significant differences and positive correlations between the "life" and "game habit preferences" of players in eight types of different score categories, including the battle-killer, proficient, social, action, creative, achievement, adventure & immersion experience and healing types. This shows that the greater the impact of the epidemic on the lives of these eight types of player groups, the greater the change in game habits and preferences.

**Keywords:** Covid-19, game motivation theory, player types, game habits and preferences, game involvement, life impact

## 壹、緒論

新冠疫情自 2019 年 12 月在全球爆發以來,疫情迅速傳播到世界各地,爲了防止疫情 擴散,各國也紛紛誘渦封鎖邊境與封城等措施防止疫情進一步擴散,截至2022年2月12 日止已造成全球約 4.05 億人感染,578 萬人死亡 (WHO, 2022),對全球社會與經濟造成強 大衝擊。Maliszewska 等人(2020)強調新冠疫情影響經濟的主要方式為:一、直接影響 就業的減少;二、國際交易成本增加;三、旅行急劇下降,與四、需要人與人之間接近的 服務需求下降。此外,疫情期間的「隔離」、「居家自主隔離」與「社交距離」等形式強制 隔離者遠離人群,以避免傳播和感染病毒,也迫使人們在家工作,避免社交聚會,甚至不 與親人聯繫。然而人類是社會性的動物,但由於病毒的迅速流行和社會疏遠措施的增加, 這種關係網絡受到嚴重影響,因此,如果缺乏深刻有意義的聯繫,就會導致孤獨、焦慮、 抑鬱、恐慌、精神障礙、健康危害和許多其他問題,影響個人和整個社會的生活 (Singh & Singh, 2020) °

根據 SuperData (2021)調查因全球疫情的影響,迫使人們在家時間變長,必須利用 網路媒體進行互動,因此 2020 年全球遊戲營收比 2019 年增長 12%,全球營業收入達到 1266 億美金,調查也發現有超過 55% 的美國居民,因爲在封城後無法觀看運動賽事與 電影,轉而開始玩數位遊戲,在2020年全球電影總收入爲12億美金,比2019年下降 71.6%,由此可知在全球疫情下對不同數位媒體產業的巨大影響。因此,如何在此全球疫 情中提供遊戲設計具參考價值的指引,將是後疫情時代中關鍵的議題,但綜觀遊戲研究仍 缺乏針對疫情期間遊戲玩家在生活與遊戲習慣與偏好影響的論述,因此本研究目的爲: 一、從不同面向探討不同遊戲玩家的類型:爲深入瞭解不同遊戲玩家類型在疫情期間對遊 戲的習慣與偏好是否受到疫情的影響,本研究分別從不同面向探討不同玩家的組成類型。 二、探討遊戲玩家的「遊戲習慣與偏好」: 不同遊戲玩家類型對應不同玩家習慣與偏好, 遊戲習慣與偏好影響遊戲設計至爲關鍵,因此有必要對玩家習慣與偏好進行探討。三、探 討不同玩家類型在疫情期間對「生活」與「遊戲習慣與偏好」的影響:新冠疫情對不同玩 家的身分與類型可能存在影響差異,透過不同玩家類型所造成的「生活」與「遊戲習慣與 偏好」的探討,可以提供遊戲設計在疫情期間擬定設計策略時的重要參考依據。

## 貳、文獻探討

### 一、玩家族群

#### (一) 以玩家動機理論分類

不同的個性與動機是造成不同玩家類型的主要原因,不同的玩家類型也對應不同遊戲 習慣與偏好 (Johnson & Gardner, 2010; Birk et.al., 2015)。Bartle (1996) 根據「行為 / 互動」

與「玩家/世界」二個維度的玩家興趣進行玩家的歸類一巴特爾分類(Bartle taxonomy of player types),提出四種玩家類型:1.成就型(Achievers):對遊戲世界與個人行爲有較高興趣,即喜歡在遊戲世界中透過個人行爲完成遊戲任務。2.探險型(Explorers):對遊戲世界與互動有較高興趣,即喜歡在遊戲中與環境互動探索未知世界。3.社交型(Socialisers):對玩家與互動有較高興趣,即喜歡在遊戲中與其他玩家互動。4.殺手型(Killers):對行爲與玩家有較高興趣,即喜歡與其他玩家競爭或戰鬥。這是首次對玩家進行系統性類型的劃分,巴特爾分類以玩家與遊戲間的互動體驗爲基礎,爲遊戲玩家定義了代表性的玩家基本類型,讓遊戲設計師可以明確認知目標市場玩家。

自 1999 年 Web2.0 網路時代來臨後,改變網頁從過去單一的內容提供者,轉變 為使用者共同創建內容的社群時代,並強調與人分享、連結的網路新世代(Cooke & Buckley, 2008), 社群媒體臉書與 Youtube 等相繼興起, 也同時帶動網路多人線上遊戲 大行其道, Newzoo (2021) 引入一種基於遊戲、觀看、擁有和社交行為,來細分遊戲愛 好者的新方法,以反映遊戲市場不斷變化的參與度,將遊戲玩家分爲九類:1.終極玩 家:這類玩家天生就有遊戲基因,其他事物很難超越他們對於遊戲的熱愛,最喜歡將所 有金錢與空閒時間都花在遊戲上。2.全能愛好者:他們對遊戲的各個方面都充滿熱情, 但不如終極玩家。3. 時間填充者:他們在空間時間參加社交活動或隨意地玩遊戲。4. 討 價還價者:他們喜歡玩高質量的遊戲,但最好是免費玩或打折,他們只在必要時購買硬 體。5. 社區遊戲者:他們從不迴避社區討論並享受與遊戲相關的播客、論壇、新聞和視 頻。6. 硬體愛好者:他們一直在尋找優質的遊戲體驗,他們還熱切關注最新的硬體趨勢 和新聞。7. 爆米花遊戲者:他們喜歡看別人玩遊戲,儘管自己只玩了一點點。8. 後座觀 看者:他們以前常玩遊戲,但更喜歡透過觀看遊戲內容來重新點燃他們的熱情。9. 逝去 者:他們過去也經常玩遊戲,但後來轉向其他興趣。整體而言 Newzoo 對玩家分類偏重 在玩家的「參與遊戲的方式」與「社群媒體的連結」程度,並非針對玩家喜愛的遊戲類 型進行探討,因此有必要再深入了解遊戲玩家是如何透過社群與共享方式來參與體驗遊 戲。

Yee (2016:2019) 則進一步根據超過 400,000 名遊戲玩家的數據提出十二種遊戲玩家動機,根據遊戲動機的相關性再分成六對,分別爲:1.動作動機 (Action):由「破壞」與「興奮」動機組合成對。具有「破壞」動機玩家喜歡在遊戲中進行破壞與擊殺;具有「興奮」動機的玩家喜歡在遊戲中獲得刺激與驚喜。2.社交 (Social) 動機:由「競爭」與「社區」組合成對。具有「競爭」動機玩家喜歡在遊戲中與人決鬥比賽一決高下;具有「社區」動機玩家則喜歡組隊合作、聊天完成團隊共同目標。3.精通 (Mastery) 動機:由「挑戰」與「戰略」組合成對。具有「挑戰」動機玩家喜歡利用本身技術能力,執行複雜的動作和艱鉅的任務;具有「戰略」動機的玩家,則喜歡將複雜的決策整合到遊戲玩法中。4.成就 (Achievement) 動機:由「完成」與「力量」動機組合成對,具有「完成」動機的玩家喜歡在完成遊戲時獲得獎勵;具有「力量」動機的玩家喜歡獲得強大的玩家角色或武

器裝備。5. 沉浸 (Immersion) 動機:由「幻想」與「故事」組合成對。具有「幻想」動機 的玩家希望成爲遊戲世界的一部分;具有「故事」動機的玩家則喜歡在故事情節中找到 強烈吸引力。6. 創造 (Creativity) 動機:由「設計」與「發現」組合成對。具有「設計」 動機的玩家喜歡在遊戲環境中表達個性和個人天賦;具有「發現」動機的玩家則喜歡關 心未知事物並測試能做什麼和不能做什麼的規則。此外,可將這六種動機再合併分類爲 三個更高的階層—「動作-社交」、「精通-成就」與「沉浸-創造」等遊戲動機群組, Yee 所提出的六種玩家動機,涵蓋了社群動機也進一步從精通、沉浸與創造等的玩家動 機展開較完整的玩家動機視野,然而從以上探討也可發現:三個主要代表學者的玩家動 機存在顯著差異。

#### (二) 以遊戲涉入 (Game Involvement) 分類

遊戲玩家類型除可以用玩家動機進行區分外,也可從遊戲玩家在遊戲涉入的方式來 進行分類。「涉入」(Involvement)一詞的概念起源於社會心理學,由美國學者 Sherif 與 Cantril (1947) 首先提出的「自我涉入」(Ego Involvement),用於預測一個人因其地位或角 色對於他人的說服的態度,「涉入」可以定義爲:一個對象或思想與個人價值體系集中相 關的程度 (Ostrom & Brock, 1968),「涉入」早期主要根據消費者對產品類別的參與或瞭 解程度,並做爲廣告策略相關的主要變因 (Rothschild, 1979; Vaughn, 1980),理論上「涉 入」被認爲是個人的一種因果或激勵的差異變量,可對消費者的購買或溝通行爲產生多種 影響,因此根據消費者的涉入程度,消費者在購買決策過程或溝通過程中會有很大差異 (Krugman, 1965) °

早期研究有關「涉入」概念,以新手與老手的二元分類法進行,主要應用在探究新手 與老手在教育學習與人機互動應用上的認知與行爲上的差異,並提出對不同經驗者教學或 設計上的建議 (Davis, 1972; Fagan & Walter, 1982)。近年來「涉入」概念也開始運用在數 位遊戲領域,主要有兩個方面的應用:其一,是以遊戲玩家在單一遊戲遊玩過程中的涉入 研究爲主,與遊戲的沉浸或融入相關(Calleja, 2007);另一種,則以遊戲玩家對整體遊戲 的習慣爲主要變因,瞭解其對遊戲認知與體驗差異的研究爲主,並將遊戲玩家涉入類型分 爲:前27%得分的「高度涉入」玩家、後27%得分的「低度涉入」玩家與介於27%-73% 得分的「中度涉入」玩家,以此三種遊戲「涉入」探討不同涉入玩家對不同向度的遊戲體 驗感知(Li,2017),此種遊戲「涉入」分類方法讓研究者透過「涉入」理論進一步探究與 遊戲體驗的密切關聯性,雖然此種「涉入」分類方法提供另一種玩家分類方法,但也存在 其本身的侷限性,因此有必要搭配輔助分類方法,才能對遊戲玩家進行較全面性的瞭解, 因此本研究除涵蓋遊戲「涉入」外,也同時採用遊戲玩家動機分類方法進行研究分析。

### 二、玩家習慣與偏好 (PlayerHabits & Preferences)

不同的玩家類型除對應不同的遊戲類型外,對於玩遊戲的習慣與偏好也會產生不同的

影響,玩家習慣在本研究中主要聚焦在玩家對遊戲的金錢與時間的投入多寡的習慣探討為 主;玩家偏好在本研究中則以對遊戲類型、遊戲美術風格與使用遊戲平台為主,探討不同 類型玩家對這些變因在疫情期間是否產生差異。

#### (一) 遊戲類型 (Game Genre)

爲了解不同玩家類型對游戲類型的偏好,本研究需要先探究當前游戲主要代表類 型。「類型」(Genre)原本是法文來自拉丁文,在英文的意義上就是「類型」或「風格」, "Genre"通常代表的是任何有關娛樂作品的代表類型,包含:電視、電影與電子遊戲等 (Thorn, 2014)。類型 (Genre) 是可以通過基於預設標準的抽象分析,或通過對特定特徵的 經驗觀察來描述的單位 (Todorov, 1976)。數位遊戲類型的重要性圍繞著玩家能否被遊戲開 發者吸引到新遊戲中,從而影響行業 (Căvean, 2015), Apperley (2006) 強調儘管遊戲營收 在 1982 年達到了 80 億美元,但消費者只用了兩年時間就對設計不佳的遊戲感到不滿,並 使遊戲產業難以生存。數位遊戲類型通常不是由遊戲的背景、故事或遊戲媒介來定義的, 而是由玩家與遊戲的互動方式來定義的 (Adams, 2013; Căvean, 2015) 強調遊戲分類應該 以玩家爲中心,專注於機制和提供特定遊戲體驗的遊戲設計模式爲原則。各種類型遊戲可 再細分爲更多的子類型,例如:角色扮演遊戲可再細分爲動作角色扮演、策略角色扮演、 回合角色扮演、即時制角色扮演與大型多人線上角色扮演等。Abhishek (2021) 強調每年都 有數以萬計的數位遊戲問世,適切的遊戲分類對於幫助消費者選購以及賣家行銷遊戲是必 要的;此外某些類型的流行有助於開發商和發行商確定下一個項目的方向。製作數位遊 戲是一項高風險的業務,因此必須針對目標市場開發對應遊戲類型,可將開發風險降至 最低。

Vince (2018)以遊戲機制爲基礎對遊戲進行分類爲:動作、動作冒險、冒險角色扮演、模擬、策略、體育、益智、空閒等九大類遊戲,此外在各類型下也同時包含多種子類型。在過去 20 幾年間遊戲市場歷經許多重大科技變革,包含:網路的普及、行動手機的崛起與遊戲產業的重整等,在 2019 年度最受歡迎遊戲類型包含:大型多人線上遊戲、角色扮演、大逃殺、第一人稱射擊、運動、動作冒險、沙盒、模擬、格鬥、賽車等十類 (Alison & Co, 2019)。Pavlovic (2020)強調當遊戲的開發人員以多樣創新方法,融合不同的方式創造新類型遊戲,遊戲的類型與子類型也就變得愈來越多,許多遊戲類型間也造成一定程度的重疊,這就是爲什麼遊戲玩家喜歡用更具體的名稱來區分遊戲類型的原因,並將遊戲類型區分爲:沙盒、即時策略、射擊遊戲、多人在線戰鬥競技場、角色扮演、模擬和運動、益智遊戲和派對遊戲、動作冒險、生存與恐怖、平台遊戲等十類。Abhishek (2021)強調數位遊戲類型是總結了遊戲中存在的核心玩法的概念和元素的術語,與電影和其他媒體不同,數位遊戲類型通常主要根據遊戲玩法來分類遊戲,而不是故事、敘事或傳說:電子遊戲類型是指玩家在遊戲中主要做什麼,「主要」這個詞很重要,因爲遊戲往往融合多種遊戲類型以試圖吸引盡可能衆多的玩家,並將遊戲區分爲:動作、冒險、駕駛、教育、

運動、戰鬥、飛行、大型多人線上、音樂、聚會、平台、解謎、賽車、眞實世界、角色扮 演、射擊、簡單活動、模擬、運動、策略、瑣事、虛擬生活等 22 類別。Brown (2021) 說 明「遊戲類型」是一組具有相似特徵的遊戲,並提出2021年最受歡迎的遊戲類型爲:動 作、冒險、戰略、賽車、解謎、模擬等6類。隨著電子遊戲變得比以往任何時候都更容易 獲得,沉迷於遊戲的人數一直在增加,是什麼導致了電子遊戲成纜?這可能是其遊戲玩法 的本質造成的,有五類易成癮的遊戲類型:大型多人在線角色扮演遊戲、大型在線戰鬥競 技場 (MOBA)、射擊遊戲、動作冒險、益智遊戲 (Alison & Co, 2021)。由此可發現遊戲的 分類主要根據遊戲的核心玩法或遊戲機制來區分,新型態遊戲往往以舊遊戲基礎而持續繁 衍,游戲類型也受到科技日新月異而改變,因此搭配年度最受歡迎游戲類別可窺見遊戲變 化趨勢,綜合以上不同面向的遊戲類型,將遊戲類型彙整如表 1.

表 1. 遊戲類型

| 序號 | 學者、年份、主張                              | 遊戲類型  |
|----|---------------------------------------|---|
| 1  | Thorn (2014)<br>以類型分                  | 射撃、角色扮演、即時策略<br>解謎、模擬、冒險  |
| 2  | Vince (2018)<br>以遊戲機制分類               | 動作、動作冒險、冒險、角色扮演、模擬、策略、體<br>育、益智、空閒  |
| 3  | Alison & Co (2019)<br>最受歡迎年度遊戲類型      | 大型多人線上遊戲、角色扮演、大逃殺、第一人稱射<br>擊、運動、動作冒險、沙盒、模擬、格鬥、賽車                              |
| 4  | Pavlovic (2020)<br>用更具體的名稱<br>來區分遊戲類型 | 沙盒、實時策略、射擊遊戲、多人在線戰鬥競技場、<br>角色扮演、模擬和運動、益智遊戲和派對遊戲、動作<br>冒險、生存與恐怖、平台遊戲           |
| 5  | Abhishek (2021)<br>以核心玩法分類遊戲          | 動作、冒險、駕駛、教育、運動、戰鬥、飛行、大型多人線上、音樂、聚會、平台、解謎、賽車、眞實世界、角色扮演、射擊、簡單活動、模擬、運動、策略、瑣事、虛擬生活 |
| 6  | Brown (2021)<br>2021 年最受歡迎<br>電子遊戲    | 動作、冒險、戰略、賽車、解謎、模擬   |
| 7  | Alison & Co (2021)<br>年度最上癮遊戲類型       | 大型多人在線角色扮演遊戲、大型在線戰鬥競技場<br>(MOBA)、射擊遊戲、動作冒險、益智遊戲                               |

#### (二)遊戲美術風格 (Game Art Styles)

「遊戲美術風格」在遊戲研究相關領域中相對較少被關注,因此本研究試圖了解疫 情期間遊戲玩家對遊戲美術風格的偏好是否也產生改變,所以有必要對遊戲視覺表現進行 瞭解。「游戲美術」是游戲與玩家直接溝涌的視覺媒介,因此在游戲產業中游戲美術卻要

比遊戲企劃與遊戲程式投入更多的人力與資源,在遊戲開發過程中透過適當遊戲美術風格的設定,可以讓遊戲玩法與視覺表現相得益彰。「遊戲美術風格」不僅可以表現主題內容,也可以讓遊戲從衆多同質遊戲中脫穎而出,此外不同玩家類型也偏好特定遊戲風格。 Lee et al. (2015) 將遊戲視覺表現形式分成:抽象、卡通著色、漫畫、手繪、樂高、等角視圖、像素、寫實、剪影、風格化、文字、水彩與其他等 14 種風格,分類範圍涵蓋 2D 與3D 遊戲類型,這 14 種風格的提出對遊戲美術風格提供初步的樣態。

Mozolevskaya (2020) 強調現代 3D 遊戲藝術是使用特殊軟體創建的環境、角色與特 效等,它們的多樣性超越現實世界的各種元素,這要歸功於能夠自由地創造幻想生物、 神奇地點和絕對令人難以置信的植物群,沒有生動而熱情的想像力,就不可能創造出好 的 3D 遊戲藝術。並將 3D 遊戲藝術區分爲:現實、奇幻寫實、低多邊形、手繪風格與卡 通 5 種類型。「現實」風格在視覺呈現上以能接近逼真現實方式呈現遊戲內容,主要應 用在 3A 級遊戲,平台以遊戲主機、PC 與 VR 遊戲為主,讓玩家能完全沉浸在遊戲中。 「奇幻寫實」風格同樣以寫實方式呈現遊戲內容,主要的差異在於奇幻寫實描繪不存在 的幻想現實,幻想現實更能讓玩家保持對遊戲的興趣、新鮮感與趣味性,例如《電馭判 客 2077》以美國 2077 年未來城市「夜城」爲背景的反烏托邦內容的角色扮演遊戲,即 以「賽博龐克」(Cyberpunk) 爲風格的奇幻寫實遊戲。「低多邊形」風格對於寫實風格而 言是寫實的一種簡化方式,透過利用較少的面與單純的顏色呈現物體,保留物體的形態 特徵、去除不必要的細節與紋理,讓原本寫實的對象變成半抽象的表現形式,形成獨特 的極簡美學表現風格,因爲簡化相對提高遊戲運作效能,因此特別適用於行動遊戲平台 上,代表的低多邊形風格的遊戲包含:紀念碑谷與瘋狂動物園等即是。「3D 手繪」風格 的特點是寫意紋理繪畫,即在將所有陰影、高光與小細節都繪製在沒有幾何細節的模型 上,手繪風格常用於表現奇幻與戰略等遊戲類型,魔獸世界即是此類風格代表。卡通風 格最常見的用途是簡單的休閒遊戲、拼圖和兒童遊戲,透過簡單、清晰和色彩豐富的圖 形引人注目,而且無需遵守現實標準,這使得這些遊戲的開發速度更快,《皇室戰爭》即 是此類型代表。Mozolevskaya 對於遊戲美術風格的分類偏重在 3D 遊戲為主未涵蓋 2D 遊 戲領域。

Wirtz(2021) 將 2D 遊戲視覺風格區分爲:像素、寫實、剪影、幾何、向量、剪紙與單色 7 種手法表現方式。「2D 像素」是使用像素創建圖像和動畫的技術,像素是單色方塊,是計算機可以繪製的最小顏色單位,像素遊戲可追溯自盛行於 1980-1990 年代因受限當時圖形顯示技術的畫面表現,對現在的玩家而言變成一種特殊的懷舊風格 (Silber, 2017),經典的像素遊戲包含:發行於 1980 年的《小精靈》與 1983 年《大金剛》皆是早期像素遊戲的經典之作。「2D 手繪」風格利用手繪多變與具有溫度的方式呈現遊戲,在現代數位時代中反而變成一種能創造視覺差異的好方法,2D 手繪不受限於電腦統一的表現形式,主要依賴藝術家風格而定,因此具有高度的識別度與藝術性,例如:《回憶之旅》與《畫中世界》即是此類代表。「剪影」風格將人物角色特徵隱藏起來只顯露身體外型,與對比反差

的背景環境形成強烈對比營浩特殊的美感,剪影風格具有抽象藝術的美透過簡化人物與場 景的細節呈現神秘與靜瑟的視覺感受,在遊戲追求寫實刻劃的年代中創造獨特的表現風 格,《地獄邊境》、《奧托的冒險》與《投影尋真》是此類代表。美術風格往往可以反映出 游戲的題材,但是反之,游戲題材卻不能絕對限制美術風格,例如:三國演義題材游戲可 以運用傳統的 3D 寫實風格,也可以套用賽博龐克風格,來創浩新形態的游戲世界觀讓游 戲獲得新生,因此遊戲美術風格能夠在遊戲互動玩法上增添多變的視覺想像樂趣與樣態。 Wirtz 對於遊戲美術風格的分類則偏重在 2D 遊戲爲主,未涵蓋 3D 遊戲領域。

## 參、研究方法

#### 一、研究流程

爲達成本文研究目的,設定研究流程如圖 1。研究流程主要分爲四個階段:(一) 文獻理論探討階段:主要探討玩家族群與遊戲偏好相關學理,以作為本研究論述基礎。 (二) 問卷設計與測試階段:根據前階段文獻與學理基礎,根據研究問題進行初步問卷設 計,將初步問卷經由五位遊戲設計專家與高涉入玩家進行預試並反覆提出問卷修正建議, 問卷定稿後再經由 SurveyCake 專業網路問卷平台發放。(三) 玩家族群分析階段:經五 位專家反覆測試與修正後的問卷,透過信度與效度檢驗確認問卷的可信度,並將問卷透過 因素分析進行玩家族群新成份的分群。(四)統計分析與討論階段:經由分群所得到的玩 家族群,分別透過單因子變異數分析,瞭解在疫情期間不同玩家族群在「生活」與「遊戲 習慣與偏好」的影響關係並討論、比較其間的差異,最後得到本研究結論與建議。

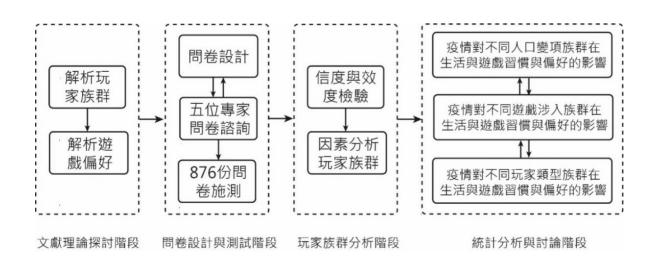


圖 1. 研究流程圖

#### 二、問卷設計

#### (一) 問卷架構與內容

本研究問卷根據文獻探討內容爲基礎進行初步問卷設計,並將問卷結構根據研究內容區分爲:人口基本資料、2020-2021年疫情期間對生活上的影響、2020-2021年疫情期間對遊戲習慣與偏好的改變、遊戲涉入、遊戲元素偏好等5大部分,其中遊戲元素偏好部分再細分爲:成就型、探險沉浸體驗型、社交型、戰鬥殺手型、動作型、精通型、創造型與療癒型等8種玩家子類型。問卷量表以李克特五點量表,由低至高根據認同程度由受測者圈選。本問卷根據文獻探討爲基礎設計初步問卷題項,再經由五位皆具10年以上經驗專家:包含一位遊戲學者、二位遊戲業界設計主管與二位高涉入遊戲玩家檢視、提供意見與問卷測試,初試問卷原有116題項,經三位專家多次討論與測試,正式問卷最後保留共102題問卷題項內容。

#### (二) 問卷設計

本研究進行問卷設計題項內包含:遊戲類型與遊戲美術類型抽象概念、遊戲專業術語,例如:遊戲類型中的沙盒遊戲、派對遊戲、平台遊戲等,又例如遊戲美術的 3D 卡通著色、3D 奇幻寫實與 2D 像素風格等,對於一般玩家而言是不易理解且模糊的抽象概念,因此本研究問卷設計在聽取三位專家與玩家建議後,除在原來專有名詞加註代表範例後,再以每個題項的第一範例代表圖像輔助問卷說明,以期正確傳達問卷題意內容,對於一般受測者而言是很貼切地題意內容說明方式,以「我最喜歡的遊戲美術風格類型?」爲例問卷設計如表 2。

#### 表 2. 抽象概念問卷題項文字範例與參考圖像



3D 寫實風格 (如:NBA 2K21、戰慄時空、 極限競速等)



3D 奇幻寫實風格 (如:巫師3、戰神4)



3D 低多邊形風格 (如:瘋狂動物園、蘿拉快跑、 紀念碑谷等)



3D 樂高風格 (如:當個創世神)



D 卡通著色風格 (如:薩爾達傳說:曠野之息、 原神、要塞英雄等)



霓虹風格 (如:霓虹深淵、Tiles Hop: EDM Rush、Dancing Road、 Bricks Breaker Quest 等)



2D 寫實風格 (如:銀河歷險記、機械迷城等)



2D 卡涌風格 (如:旅蛙、回憶之旅、Coin Master 等)



2D 像素風格 (如:星露谷物語、泰拉瑞亞等)



2D 剪影風格 (如:奧托的歷險、黑暗之劍等) (如:地域邊境、黑暗之劍)



2D 單色風格

圖片來源:取自各遊戲書面(NBA 2K21、瘋狂動物園、薩爾達傳說:曠野之息、巫師 3、當個創世神、霓虹深淵、銀河歷險記、旅蛙、星露谷物語、奧托的歷險、 地域邊境等遊戲)

#### (三)研究工具

爲瞭解疫情期間不同玩家族群受疫情影響的程度,本研究透過問卷進行資料蒐集, 本問卷發放時間爲110年10月01日至110年11月15日,爲臺灣防疫二級期間,因此 本問券透過 SurveyCake 專業網路問卷平台發放,根據 Sadman (1976) 與 Gorsuch (1983) 對調查研究抽樣的主張,預試樣本與正式樣本數最好爲題項數的四至五倍,本問卷項數 共 102 題,預試樣本數至少爲 510 名爲適當,本研究共計回收 898 份問卷,經過檢查 後,扣除無效問卷22份,因此實際有效問卷共876份,已超渦樣本數量標準。

#### 1. 敘述性統計

本研究問卷對象採用描述性統計分析,主要分析結果如表3,從表中可發現:(1) 「最常用的遊戲平台」以 Android 遊戲平台為主、Apple 平台遊戲次之。(2) 「最喜歡的 遊戲類型」其中以休閒遊戲占最多、模擬遊戲次之。(3) 「最喜歡的遊戲美術風格類型」 以 2D 卡通最多, 3D 奇幻寫實次之。(4) 「疫情期間我的工作有何重大改變」中以完全不 受影響占最多、放無薪假收入變少次之,可以發現臺灣48.5%的人工作完全不受疫情影 響,甚至有 4.9% 的人因防疫需要收入變多了,但也有約 35.4% 受到嚴重的失業與減薪 衝擊。(5)「疫情期間最主要紓解生活壓力的方法」爲玩遊戲(39.8%)爲疫情期間最主要 舒解生活壓力的方法,看電視或影片次之 (38.2%)。(6) 「疫情期間主要增加哪種平台的遊

#### 12 臺中教育大學學報:人文藝術類

戲頻率與時間」中以增加 Android 遊戲平台為主、Apple 平台遊戲次之。(7)「疫情期間主要增加哪種遊戲類型的遊玩時間」以休閒遊戲 (15.2%) 占最多,模擬遊戲 (11.2%) 次之。

表 3. 描述性統計分析

| 項目      | 基本資料     | 次數分配 | 百分比  | 累計百分比 |
|---------|----------|------|------|-------|
| 性別      | 男生       | 319  | 36.4 | 36.4  |
| [土力]    | 女生       | 557  | 64.6 | 100   |
|         | 11-20 歲  | 37   | 4.2  | 4.2   |
|         | 21-30 歲  | 240  | 27.4 | 31.6  |
| 年齡      | 31-40 歲  | 367  | 41.9 | 73.5  |
| ₩₩₩     | 41-50 歲  | 199  | 22.7 | 96.2  |
|         | 51-60 歲  | 25   | 2.9  | 99.1  |
|         | 61 歲以上   | 8    | 0.9  | 100   |
|         | 北部       | 386  | 44.1 | 44.1  |
| <b></b> | 中部       | 192  | 21.9 | 66    |
| 居住地區    | 南部       | 282  | 32.2 | 98.2  |
|         | 東部       | 12   | 1.4  | 99.6  |
|         | 外島       | 4    | 0.4  | 100   |
|         | 學生       | 93   | 10.6 | 10.6  |
|         | 軍警       | 7    | 0.8  | 11.4  |
|         | 公務員      | 64   | 7.3  | 18.7  |
|         | 教育人員     | 36   | 4.1  | 22.8  |
|         | 自營商      | 122  | 13.9 | 36.7  |
|         | エ        | 143  | 16.3 | 53    |
| 職業      | 農漁牧      | 8    | 0.9  | 53.9  |
|         | <u> </u> | 41   | 4.7  | 58.6  |
|         | 服務       | 203  | 23.2 | 81.8  |
|         | 家管       | 53   | 6.1  | 87.9  |
|         | 自由業      | 71   | 8.1  | 96    |
|         | 退休       | 5    | 0.6  | 96.6  |
|         | 其他       | 30   | 3.4  | 100   |

表 3. 描述性統計分析(續)

| 項目                 | 基本資料            | 次數分配 | 百分比  | 累計百分比 |
|--------------------|-----------------|------|------|-------|
|                    | Apple           | 283  | 32.3 | 32.3  |
|                    | Android         | 321  | 36.6 | 68.9  |
| 遊戲                 | PC              | 126  | 14.4 | 83.3  |
| 遊戲<br>平台           | Play Station    | 54   | 6.2  | 89.5  |
| ΙП                 | Nintendo Switch | 79   | 9.0  | 98.5  |
|                    | XBOX            | 12   | 1.4  | 99.9  |
|                    | VR              | 1    | 0.1  | 100   |
|                    | 射擊遊戲            | 67   | 7.6  | 7.6   |
|                    | 角色扮演遊戲          | 65   | 7.4  | 15    |
|                    | 動作遊戲            | 44   | 5.0  | 20    |
|                    | 冒險遊戲            | 34   | 3.9  | 23.9  |
|                    | 動作冒險遊戲          | 29   | 3.3  | 27.2  |
|                    | 益智與策略遊戲         | 78   | 8.9  | 36.1  |
| ~~~ = <del>*</del> | 大型在線戰鬥競技場       | 56   | 6.4  | 42.5  |
| 平時最喜               | 休閒遊戲            | 120  | 13.7 | 56.2  |
| 歡的遊戲<br>類型         | 大型多人線上遊戲        | 30   | 3.4  | 59.6  |
| 次土                 | 模擬遊戲            | 119  | 13.6 | 73.2  |
|                    | 沙盒遊戲            | 12   | 1.4  | 74.6  |
|                    | 生存與恐怖遊戲         | 18   | 2.1  | 76.7  |
|                    | 派對遊戲            | 51   | 5.8  | 82.5  |
|                    | 音樂遊戲            | 24   | 2.7  | 85.2  |
|                    | 教育性遊戲           | 34   | 3.9  | 89.1  |
|                    | 平台遊戲            | 95   | 10.8 | 100   |
|                    | 3D 寫實           | 122  | 13.9 | 13.9  |
|                    | 3D 低多邊形         | 85   | 9.7  | 23.6  |
|                    | 3D 卡通著色         | 88   | 10.0 | 33.6  |
|                    | 3D 奇幻寫實         | 150  | 17.1 | 50.7  |
| 平時最喜               | 3D 樂高           | 33   | 3.8  | 54.5  |
| 歡的遊戲               | 霓虹風格            | 23   | 2.6  | 57.1  |
| 美術風格               | 2D 寫實           | 41   | 4.7  | 61.8  |
|                    | 2D 卡通           | 202  | 23.1 | 84.9  |
|                    | 2D 像素           | 50   | 5.7  | 90.6  |
|                    | 2D 剪影           | 57   | 6.5  | 97.1  |
|                    | 2D 單色           | 25   | 2.9  | 100   |

表 3. 描述性統計分析(續)

| 項目                        | 基本資料                | 次數分配 | 百分比  | 累計百分比 |
|---------------------------|---------------------|------|------|-------|
|                           | 完全不受影響              | 425  | 48.5 | 48.5  |
|                           | 工作因受疫情衝擊失業了         | 57   | 6.5  | 55    |
|                           | 放無薪假收入變少了           | 253  | 28.9 | 83.9  |
| (古)(李松) 丁                 | 因防疫需要收入變多了          | 43   | 4.9  | 88.8  |
| 疫情對工<br>作的影響              | 結束原本的國外工作回到臺<br>灣工作 | 17   | 1.9  | 90.7  |
|                           | 剛畢業找不到專職的工作         | 13   | 1.5  | 92.2  |
|                           | 剛畢業僅能找到兼職的工作        | 9    | 1.0  | 93.2  |
|                           | 還未進入職場或已退休          | 59   | 6.7  | 100   |
|                           | 運動                  | 48   | 5.5  | 5.5   |
| 広棲知期                      | 閱讀                  | 31   | 3.5  | 9     |
|                           | 玩遊戲                 | 349  | 39.8 | 48.8  |
|                           | 參加宗教活動              | 15   | 1.7  | 50.5  |
| 主要疏解                      | 寫作或創作               | 15   | 1.7  | 52.2  |
| 疫情期間<br>主要疏解<br>壓力的方<br>法 | 打坐或冥想               | 14   | 1.6  | 53.8  |
| <b>公</b>                  | 瑜珈                  | 10   | 1.1  | 54.9  |
|                           | 吃零食                 | 50   | 5.7  | 60.6  |
|                           | 看電視或影片              | 335  | 38.2 | 99    |
|                           | 其他                  | 9    | 1.0  | 100   |
|                           | Apple               | 272  | 31.1 | 31.1  |
|                           | Android             | 307  | 35.0 | 66.1  |
| 疫情期間                      | PC                  | 101  | 11.5 | 77.6  |
| 主要增加 哪種平台                 | Play Station        | 39   | 4.5  | 82.1  |
| 咖 <sup>個</sup> 十日<br>的遊戲頻 | Nintendo Switch     | 91   | 10.4 | 92.5  |
| 率與時間                      | XBOX                | 13   | 1.5  | 94    |
|                           | VR                  | 2    | 0.2  | 94.2  |
|                           | 其他                  | 51   | 5.8  | 100   |

表 3. 描述性統計分析(續)

| 項目        | 基本資料      | 次數分配 | 百分比  | 累計百分比 |
|-----------|-----------|------|------|-------|
|           | 射擊遊戲      | 84   | 9.6  | 9.6   |
|           | 角色扮演遊戲    | 76   | 8.7  | 18.3  |
|           | 動作遊戲      | 82   | 9.4  | 27.7  |
|           | 冒險遊戲      | 48   | 5.5  | 33.2  |
|           | 動作冒險遊戲    | 40   | 4.6  | 37.8  |
|           | 益智與策略遊戲   | 97   | 11.1 | 48.9  |
| 疫情期間      | 大型在線戰鬥競技場 | 39   | 4.5  | 53.4  |
| 主要增加 哪種遊戲 | 休閒遊戲      | 133  | 15.2 | 68.6  |
| 類型的遊      | 大型多人線上遊戲  | 35   | 4.0  | 72.6  |
| 玩時間       | 模擬遊戲      | 98   | 11.2 | 83.8  |
|           | 沙盒遊戲      | 6    | 0.7  | 84.5  |
|           | 生存與恐怖遊戲   | 12   | 1.4  | 85.9  |
|           | 派對遊戲      | 37   | 4.2  | 90.1  |
|           | 音樂遊戲      | 21   | 2.4  | 92.5  |
|           | 教育性遊戲     | 46   | 5.3  | 97.8  |
|           | 平台遊戲      | 22   | 2.5  | 100   |

(續前頁)

由本項描述性統計可以發現:不論在平時或疫情期間遊戲玩家對於遊戲平台的偏好並沒有 顯著性差異;但在遊戲類型的偏好上在疫情期間則有明顯的改變。從圖2可發現玩家在疫 情期間主要增加的遊玩的遊戲類型爲:動作類遊戲(增加超過3%),推測原因可能是玩 家透過較需要專注力與快速反應的動作遊戲的融入,可以有效跳脫現實紓解疫情所帶來壓 力;另外玩家在疫情期間主要減少的類型是平台遊戲類(減少超過3%),推測可能是平 台遊戲在疫情期間沒有推出較具代表作,與平台遊戲趨向退流行有關;而其他類型變化皆 低於3%以內,無顯著變化。

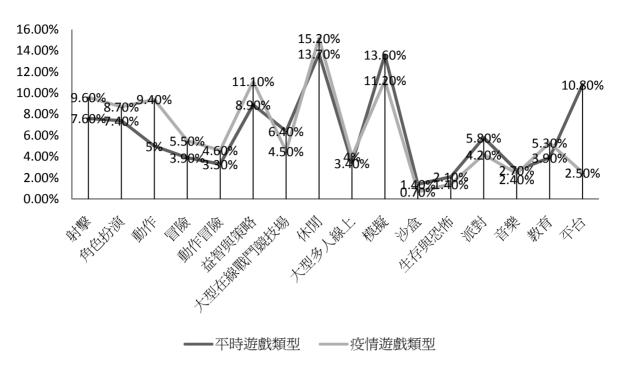


圖 2. 平時與疫情期間玩家對遊戲類型偏好變化比較

#### 2. 項目分析

爲了檢驗問卷題項是否具有信度,本研究採用獨立樣本t檢定,分別檢測「疫情對生活的影響」、「疫情對遊戲偏好的影響」、「玩家涉入」、「成就型」、「探索沉浸體驗型」、「社交型」、「殺手戰鬥型」、「動作型」、「精通行」、「創造型」、「療癒型」等所有構面的高分組與低分組彼此之間是否具有顯著的差異性。高分組取各構面前 27%,低分組取各構面後 27% 爲設定組別樣本,以判定各構面題項的鑑別度。本研究以 876 份問卷作項目分析,研究結果顯示:在所有 11 構面有 90 個題項其高低分組的雙面 P 值均 <0.05,表示這 90 個題項的高低分組的信度達顯著差異性,顯示題項具鑑別度,因此將這 90 個題項保留。

#### 3. 信、效度與因素分析

本研究針對問卷主要構面共 90 題項進行信度分析,得到「疫情對生活的影響」、「疫情對遊戲偏好的影響」、「玩家涉入」與「玩家類型」的 Cronbach's Alpha 值分別為 0.709、0.849、0.843 與 0.966 皆大於檢驗值 0.7 以上,顯示整份問卷信度很高。將「玩家類型」共 71 題項經 3 次因素分析反覆操作,分別去除無決斷值的 3 個題項,最後得到 68 個有效的題項進行因素分析,得到 KMO 值 (Kaiser-Meyer-Olkin) 的值為 0.968,非常 趨近 1,且 Bartlett 球形檢定的顯著值為 0 小於 0.05 達顯著性,因此本問卷適合進行因素分析。經三次因素分析並取特徵值大於 1,且參考陡坡圖,結果顯示「玩家類型」可由 68 個題項 9 個新成分構面組成,9 個新成分構面根據題項性質,分別取名為:「戰鬥殺手型」、「精通型」、「社交型」、「成就型」、「動作型」、「創造型」、「探險沉浸體驗型」、「超

休閒型」與「療癒型」等9項如表5旋轉成分矩陣,前九項構面經旋轉後其解釋總變異 量達 60.456% 如表 4, Tabachnick 與 Fidell (2007) 認爲當解說總變異量達 50% 以上即屬於 理想狀況,因此可得知在本問卷在「玩家類型」問卷題項皆具有高度信度與效度。

表 4. 玩家類型構面之解說總變異量

| L.4.1 |        | 初始固有值  |         | 擷取     | 双平方和負荷  | <del>节</del> 量 | 旋轉    | 專平方和負荷 | <br>荷量 |
|-------|--------|--------|---------|--------|---------|----------------|-------|--------|--------|
| 成分    | 總計     | 變異的%   | 累加%     | 總計     | 變異的%    | 累加%            | 總計    | 變異的%   | 累加%    |
| 1     | 22.723 | 33.416 | 33.416  | 22.723 | 33.416  | 33.416         | 5.959 | 8.763  | 8.763  |
| 2     | 5.520  | 8.117  | 41.533  | 5.520  | 8.117   | 41.533         | 5.301 | 7.796  | 16.559 |
| 3     | 2.660  | 3.911  | 45.445  | 2.660  | 3.911   | 45.445         | 5.295 | 7.787  | 24.346 |
| 4     | 2.298  | 3.380  | 48.825  | 2.298  | 3.380   | 48.825         | 5.116 | 7.523  | 31.869 |
| 5     | 2.132  | 3.135  | 51.960  | 2.132  | 3.135   | 51.960         | 5.101 | 7.502  | 39.371 |
| 6     | 1.953  | 2.872  | 54.832  | 1.953  | 2.872   | 54.832         | 4.941 | 7.266  | 46.637 |
| 7     | 1.385  | 2.036  | 56.868  | 1.385  | 2.036   | 56.868         | 4.786 | 7.038  | 53.674 |
| 8     | 1.297  | 1.908  | 58.776  | 1.297  | 1.908   | 58.776         | 2.687 | 3.951  | 57.625 |
| 9     | 1.142  | 1.679  | 60.456  | 1.142  | 1.679   | 60.456         | 1.925 | 2.830  | 60.456 |
| 10    | .972   | 1.430  | 61.885  |        |         |                |       |        |        |
| 11    | .879   | 1.293  | 63.178  |        |         |                |       |        |        |
| 12    | .845   | 1.242  | 64.420  |        |         |                |       |        |        |
| 13    | .823   | 1.211  | 65.631  |        |         |                |       |        |        |
| 14    | .780   | 1.147  | 66.778  |        |         |                |       |        |        |
| 15    | .759   | 1.116  | 67.895  |        |         |                |       |        |        |
| 16    | .726   | 1.068  | 68.963  |        |         |                |       |        |        |
|       |        |        |         | 成分1    | 7-65 省略 |                |       |        |        |
| 66    | .213   | .313   | 99.430  |        |         |                |       |        |        |
| 67    | .207   | .305   | 99.735  |        |         |                |       |        |        |
| 68    | .180   | .265   | 100.000 |        |         |                |       |        |        |
| 擷取方   | 7法:主原  | 战分分析。  |         |        |         |                |       |        |        |

表 5. 玩家類型構面之旋轉成分矩陣

| 新          | 目後加西西西                  |      |      |   |   | 成分   |   |   |   |   |
|------------|-------------------------|------|------|---|---|------|---|---|---|---|
| <b>博</b> 面 | 最後保留題項                  | 1    | 2    | 3 | 4 | 5    | 6 | 7 | 8 | 9 |
|            | 我喜歡使用槍械和爆炸物             | .731 |      |   |   |      |   |   |   |   |
| 構面         | 我喜歡獲得強大的攻擊武器或寶<br>物     | .699 |      |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡在遊戲中把東西炸飛、破<br>壞世界   | .667 |      |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡匿蹤躲避敵人               | .647 |      |   |   |      |   |   |   |   |
| 12.        | 我喜歡在遊戲中喜歡擊殺壞人或<br>對手    | .637 |      |   |   |      |   |   |   |   |
| 手          | 我喜歡運用各種武俠動作或武術<br>動作的遊戲 | .610 |      |   |   |      |   |   |   |   |
| 至          | 我喜歡充滿動作元素、令人興奮<br>的玩法   | .608 |      |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡擁有各種強化能力的遊戲<br>裝備    | .592 |      |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡在對戰或比賽中與其他玩<br>家一決高下 | .521 |      |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡學習遊戲中的操控技術           | .503 |      |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡需要深思熟慮、運籌帷幄<br>的玩法   |      | .767 |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡需要有一定知識才能玩的<br>遊戲    |      | .739 |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡動腦思考與解密              |      | .691 |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡策略運用的遊戲              |      | .682 |   |   |      |   |   |   |   |
| 通型         | 我喜歡需要長期規劃和制定策略<br>的遊戲   |      | .659 |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡需要謹愼做出決定的玩法          |      | .613 |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡需要熟練控制技巧的遊戲          |      | .557 |   |   |      |   |   |   |   |
|            | 我喜歡挑戰高難度的遊戲任務           |      | .541 |   |   | .500 |   |   |   |   |
|            | 我喜歡花時間精通一個遊戲            |      | .508 |   |   |      |   |   |   |   |

表 5. 玩家類型構面之旋轉成分矩陣(續)

| 新      |                               |   | I |      | I    | 成分   |   |   |   |   |
|--------|-------------------------------|---|---|------|------|------|---|---|---|---|
| 構面     | 最後保留題項 -                      | 1 | 2 | 3    | 4    | 5    | 6 | 7 | 8 | 9 |
|        | 我喜歡跟隨朋友玩遊戲                    |   | , | .722 |      |      |   |   | , |   |
|        | 我喜歡在線上遊戲與朋友聊天                 |   |   | .687 |      |      |   |   |   |   |
|        | 我喜歡與朋友組隊共同完成遊戲<br>任務          |   |   | .676 |      |      |   |   |   |   |
| 社      | 我喜歡與朋友交換遊戲寶物—同意與否             |   |   | .642 |      |      |   |   |   |   |
| 交<br>型 | 我喜歡與其他玩家齊心協力完成<br>共同目標        |   |   | .634 |      |      |   |   |   |   |
|        | 我喜歡線上電競遊戲模式                   |   |   | .633 |      |      |   |   |   |   |
|        | 我喜歡透過網路尋找遊戲對手                 |   |   | .616 |      |      |   |   |   |   |
|        | 我喜歡與對手競爭並獲得勝利                 |   |   | .598 |      |      |   |   |   |   |
|        | 我喜歡有網路遊戲排名的遊戲                 |   |   | .497 |      |      |   |   |   |   |
|        | 我喜歡在遊戲中獲得遊戲內的所<br>有勳章、獎盃和解鎖內容 |   |   |      | .727 |      |   |   |   |   |
|        | 在遊戲中我喜歡賺取獎勵                   |   |   |      | .718 |      |   |   |   |   |
|        | 在遊戲中我喜歡累積成就或升級                |   |   |      | .710 |      |   |   |   |   |
| 成      | 我喜歡在遊戲中累積大量的遊戲<br>資源或貨幣       |   |   |      | .702 |      |   |   |   |   |
| 就<br>型 | 我喜歡完成遊戲中所有的任務和<br>成就          |   |   |      | .687 |      |   |   |   |   |
|        | 我喜歡在遊戲中馴服與蒐集寶物                |   |   |      | .630 |      |   |   |   |   |
|        | 在遊戲中我喜歡付出努力獲得技<br>能、克服障礙      |   |   |      | .555 |      |   |   |   |   |
|        | 我喜歡在遊戲中經營生意或治理<br>國家          |   |   |      | .448 |      |   |   |   |   |
|        | 我喜歡需要超快反射神經的玩法                |   |   |      |      | .747 |   |   |   |   |
|        | 我喜歡節奏激烈明快的玩法                  |   |   |      |      | .693 |   |   |   |   |
| 動      | 我喜歡以最高難度進行遊戲                  |   |   |      |      | .663 |   |   |   |   |
| 作      | 我喜歡需要快速反應能力的遊戲                |   |   |      |      | .659 |   |   |   |   |
| 型      | 我喜歡高度挑戰的遊戲                    |   |   |      |      | .608 |   |   |   |   |
|        | 我喜歡快速反應的遊玩方式                  |   |   |      |      | .582 |   |   |   |   |
|        | 我喜歡競速                         |   |   |      |      | .571 |   |   |   |   |

表 5. 玩家類型構面之旋轉成分矩陣 (續)

| 創造型 探險沉浸體驗型 探險沉浸體驗型 | 具体/印刷式                           | 成分 |   |   |      |   |      |      |      |   |  |  |
|---------------------|----------------------------------|----|---|---|------|---|------|------|------|---|--|--|
| <b>博</b> 面          | 最後保留題項 -                         | 1  | 2 | 3 | 4    | 5 | 6    | 7    | 8    | 9 |  |  |
|                     | 我喜歡創造道具                          |    |   |   |      |   | .708 |      |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡創造遊戲場景                        |    |   |   |      |   | .693 |      |      |   |  |  |
| 合[[                 | 我喜歡利用不同物件合成遊戲道<br>具              |    |   |   |      |   | .691 |      |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡造物主的感覺                        |    |   |   |      |   | .689 |      |      |   |  |  |
| 型                   | 我喜歡在遊戲中發揮想像力                     |    |   |   |      |   | .647 |      |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡創造遊戲角色                        |    |   |   |      |   | .641 |      |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡挖掘資源製作武器與堡壘                   |    |   |   |      |   | .572 |      |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡自由創造遊戲玩法                      |    |   |   |      |   | .551 |      |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡在遊戲中探索精采絕倫的<br>故事情節           |    |   |   |      |   |      | .653 |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡模擬各種奇幻情境的遊戲                   |    |   |   |      |   |      | .641 |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡畫風精緻的遊戲美術風格                   |    |   |   |      |   |      | .621 |      |   |  |  |
| 杪延                  | 我喜歡具有趣的背景故事和個性<br>的角色            |    |   |   |      |   |      | .613 |      |   |  |  |
| 險<br>沉              | 我喜歡探索出乎意料或有趣的遊<br>玩方式            |    |   |   |      |   |      | .595 |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡高度自由地體驗遊戲                     |    |   |   |      |   |      | .581 |      |   |  |  |
| 創造型 探險沉浸體驗型         | 我喜歡在遊戲中扮演不同角色或<br>人生             |    |   |   |      |   |      | .565 |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡用遊戲裡的各種道具做實<br>驗並看看會發生什麼有趣的結果 |    |   |   |      |   |      | .505 |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡在遊戲中探險不同的場景<br>或世界            |    |   |   | .419 |   |      | .503 |      |   |  |  |
|                     | 我喜歡在遊戲中扮演英雄拯救世<br>界              |    |   |   |      |   |      | .409 |      |   |  |  |
| 超                   | 我喜歡輕鬆地玩遊戲                        |    |   |   |      |   |      |      | .775 |   |  |  |
| 休                   | 我喜歡免費與不課金的遊戲                     |    |   |   |      |   |      |      | .708 |   |  |  |
| 閒                   | 我喜歡簡單容易上手的遊戲                     |    |   |   |      |   |      |      | .661 |   |  |  |
| 型                   | 我喜歡輕鬆的遊戲音效與配樂                    |    |   |   |      |   |      |      | .602 |   |  |  |

新 成分 構 最後保留題項 5 2 3 4 9 面 1 6 7 8 我喜歡簡單的禪式風格 .655 癒 我喜歡跟著音樂節奏玩遊戲 .604 我喜歡可愛的遊戲風格 .587

表 5. 玩家類型構面之旋轉成分矩陣 (續)

(續前頁) 擷取方法:主成分分析。轉軸方法:使用 Kaiser 正規化的最大變異法。

## 肆、分析與討論

## 一、疫情對不同「人口變項」族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」之影 鑾

爲瞭解在疫情期間在「生活」與「遊戲習慣偏好」在不同「人口變項」下是否存在影 響差異,本研究分別針對性別、年齡、居住地區、職業與學歷,以獨立樣本 t 檢定與單因 子變異數分析 (Analysis of Variance, ANOVA) 進行統計分析。

#### (一)疫情對不同「性別」族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」之影響

疫情對不同「性別」族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」之影響,以獨立樣本 t 檢 定,結果發現疫情對不同「性別」族群在「生活」之影響具有顯著差異,如表7性別獨立 樣本檢定所示。且疫情對女性的衝擊明顯大於對男性的衝擊,如表6性別群組統計量。由 此可知疫情對女性族群在生活上的衝擊明顯大於男性,推論女性在職場上較男性而言仍屬 較弱勢的族群,在面對公司減薪或裁員時有可能所受到的衝擊遠較男性族群爲大,而且在 2021年5月18日疫情大量爆發期間,學校也改爲在家遠距上課,許多女性族群除了要改 爲遠距上班或停班外,另一方面也要同時全天在家帶小孩,或長期居家防疫而產生較多家 暴情況,因此面臨蠟燭兩頭燒的身心巨大壓力。此外,在疫情期間不論男性與女性族群在 「遊戲習慣與偏好」上的影響則無顯著差異。

表 6. 性別之群組統計量

|                     | 我的性別 | N   | 平均値    | 標準差    | 標準誤 平均値 |
|---------------------|------|-----|--------|--------|---------|
| 疫情對生活的影響            | 男生   | 319 | 3.8676 | .68701 | .03847  |
| <b></b>             | 女生   | 557 | 4.0319 | .60924 | .02581  |
| 疫情對遊戲習慣與偏好          | 男生   | 319 | 3.5857 | .67911 | .03802  |
| 授用到 <i>世</i> 國百員架偏好 | 女生   | 557 | 3.5551 | .68723 | .02912  |

表 7. 性別之獨立樣本檢定

|          |              |       | 数等式的<br>ne 檢定 |        | 平均值等式的 t 檢定 |          |           |        |                 |        |  |
|----------|--------------|-------|---------------|--------|-------------|----------|-----------|--------|-----------------|--------|--|
|          |              | F     | 顯著性           | t      | 自由度         | 顯著性 (雙尾) | 平均値<br>差異 | 標準誤差異  | 差異的 95%<br>信賴區間 |        |  |
|          |              |       |               |        |             |          |           |        | 下限              | 上限     |  |
| 疫情<br>對生 | 採用相等 變異數     | 2.881 | .090          | -3.664 | 874         | .000*    | 16431     | .04484 | 25232           | 07630  |  |
| 口 / を向け  | 不採用相<br>等變異數 |       |               | -3.547 | 599.407     | .000*    | 16431     | .04632 | 25529           | 07333  |  |
| 疫情期間     | 採用相等 變異數     | .085  | .770          | .637   | 874         | .524     | .03063    | .04805 | 06367           | .12493 |  |
| ロン川      | 不採用相<br>等變異數 |       |               | .640   | 668.813     | .523     | .03063    | .04789 | 06341           | .12466 |  |

<sup>\*</sup>p<0.05

#### (二) 疫情對不同「職業」與其他族群在「生活」與「遊戲習慣偏好」之影響

以單因子變異數分析 (ANOVA) 不同「職業」族群在疫情期間對「生活」與「遊戲習慣與偏好」之影響,並以 Scheffe 法進行事後比較「生活」與「遊戲習慣偏好」在不同「年齡」族群分組中之差異。結果發現在不同「職業」族群在「生活」之影響具有顯著差異且面臨較大衝擊,但在「遊戲習慣偏好」則無顯著差異如表 8。由本項分析結果可應證在疫情期間服務業所面臨到的衝擊比其他產業所受到的衝擊最大,主要原因在於包含:旅遊、餐飲與旅宿等服務產業,因疫情關係造成產業消費大幅減少,相關產業員工受到裁員、放無薪降或減薪影響衝擊較大所致;然而,在疫情期間在不同職業族群卻沒有因疫情關係在「遊戲習慣與偏好」受到顯著影響,因此有必要對不同遊戲類型族群進行更深入的探究。此外,在其他人口變項包含:不同「年齡」、「居住地區」、與「學歷」族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」之影響亦皆無顯著差異。

表 8. 職業之多重比較(Scheffe 法)

| 應變數   | (I) 我的<br>職業? | (J) 我的職 | 平均值差    | 無淮≒□   | 田並州   | 95% 信   | 賴區間    |
|-------|---------------|---------|---------|--------|-------|---------|--------|
| 應愛數   |               | 業?      | 異 (I-J) | 標準誤    | 顯著性   | 下限      | 上限     |
|       |               | 軍警      | 09485   | .24707 | 1.000 | -1.2314 | 1.0417 |
|       |               | 公務      | 21930   | .10239 | .970  | 6903    | .2517  |
|       |               | 教育      | 08692   | .12374 | 1.000 | 6561    | .4823  |
|       |               | 商業      | 37676   | .08678 | .095  | 7760    | .0224  |
|       |               | 工業      | 20774   | .08398 | .909  | 5940    | .1786  |
| 疫情對生  | 學生            | 農林漁牧    | .03461  | .23227 | 1.000 | -1.0338 | 1.1031 |
| 活的影響  | 字土            | 醫療      | 19329   | .11818 | .997  | 7369    | .3503  |
|       |               | 服務業     | 41875   | .05894 | .001* | 5819    | 0556   |
|       |               | 家管      | 43650   | .10850 | .185  | 9356    | .0626  |
|       |               | 自由業     | 40773   | .09935 | .158  | 8647    | .0493  |
|       |               | 退休      | .04086  | .28940 | 1.000 | -1.2904 | 1.3721 |
|       |               | 其他      | 27581   | .13236 | .976  | 8847    | .3331  |
|       |               | 軍警      | .02765  | .26827 | 1.000 | -1.2064 | 1.2617 |
|       |               | 公務      | .08829  | .11117 | 1.000 | 4231    | .5997  |
|       |               | 教育      | .07527  | .13436 | 1.000 | 5428    | .6933  |
|       |               | 商業      | 08730   | .09422 | 1.000 | 5207    | .3461  |
|       |               | 工業      | .01233  | .09118 | 1.000 | 4071    | .4318  |
| 疫情期間  | 超升            | 農林漁牧    | 04973   | .25219 | 1.000 | -1.2098 | 1.1104 |
| 遊戲的偏好 | 學生            | 醫療      | .06714  | .12832 | 1.000 | 5231    | .6574  |
|       |               | 服務業     | 05117   | .08571 | 1.000 | 4454    | .3431  |
|       |               | 家管      | .08470  | .11780 | 1.000 | 4572    | .6266  |
|       |               | 自由業     | .04240  | .10787 | 1.000 | 4538    | .5386  |
|       |               | 退休      | .14194  | .31423 | 1.000 | -1.3035 | 1.5874 |
|       |               | 其他      | .26971  | .14372 | .990  | 3914    | .9308  |

<sup>\*</sup> 平均値差異在 0.05 層級顯著。

# 二、疫情對不同「遊戲涉入」族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」之影響

以單因子變異數分析 (ANOVA) 在疫情期間不同「遊戲涉入」族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」之影響,並以 Scheffe 法進行事後比較「生活」與「遊戲習慣偏好」在不同「遊戲涉入」族群之差異,結果發現在疫情期間不同「遊戲涉入」族群在「遊戲習慣與偏好」都存在顯著差異,且高分組>中分組>低分組,如表 9 多重比較。由本項分析可得知經由不同人口變項族群無法呈現「遊戲習慣與偏好」的顯著影響,透過以不同遊戲涉入遊戲族群,則可呈現在「遊戲習慣與偏好」的顯著差異,而且在疫情期間較高遊戲涉入族群,不論在遊戲的時間與金錢的投入明顯高於較低遊戲涉入族群,可見愈高遊戲涉入者在疫情期間投入更多時間與金錢於遊戲休閒上,以紓解因疫情而減少社交與戶外活動所帶來的壓力;此外,本項分析也發現疫情對高涉入族群在「生活」上的影響明顯大於中涉入族群之影響。

表 9. 遊戲涉入之多重比較(Scheffe 法)

| 應變數      | (I) 遊戲涉入            | (J) 遊戲涉入高 | 平均値差      | 標準誤    | 顯著性   | 95% 信賴區間 |        |
|----------|---------------------|-----------|-----------|--------|-------|----------|--------|
|          | 高中低分組               | 中低分組      | 異 (I-J)   | 保毕跃    | 恕有住   | 下限       | 上限     |
|          | <b>/</b> 丘/八公口      | 中分組       | .05929    | .05406 | .548  | 0733     | .1918  |
| 疫情       | 低分組                 | 高分組       | 11771     | .06059 | .152  | 2663     | .0309  |
| 對生       | <b>山</b> / ]        | 低分組       | 05929     | .05406 | .548  | 1918     | .0733  |
| 活的影響     | 中分組                 | 高分組       | 17700*    | .05158 | .003* | 3035     | 0505   |
|          | 高分組                 | 低分組       | .11771    | .06059 | .152  | 0309     | .2663  |
|          |                     | 中分組       | .17700*   | .05158 | .003* | .0505    | .3035  |
|          | <i>Irt. 1</i> 7. 60 | 中分組       | 61440*    | .04816 | .000* | 7325     | 4963   |
| 疫情       | 低分組                 | 高分組       | -1.06165* | .05397 | .000* | -1.1940  | 9293   |
| 對遊       | 中分組                 | 低分組       | .61440*   | .04816 | .000* | .4963    | .7325  |
| 戲習<br>慣與 |                     | 高分組       | 44724*    | .04595 | .000* | 5599     | 3346   |
| 偏好       | <b>声</b> / 2 / 如    | 低分組       | 1.06165*  | .05397 | .000* | .9293    | 1.1940 |
|          | 高分組                 | 中分組       | .44724*   | .04595 | .000* | .3346    | .5599  |

<sup>\*</sup> 平均值差異在 0.05 層級顯著。

## 三、疫情對不同「玩家類型」在「生活」與「遊戲習慣與偏好」之影響 繼續以單因子變異數分析 (ANOVA) 在疫情期間不同「玩家類型」族群在「生活」與

「遊戲習慣與偏好」是否也具有影響,並以 Scheffe 法進行事後比較「生活」與「遊戲習 慣偏好 | 在不同「玩家類型 | 族群中之差異,結果發現:在「戰鬥殺手型 |、「精通型 |、 「社交型」、「動作型」、「創造型」等五種類型玩家在疫情期間在「遊戲習慣與偏好」存 在顯著差異,且其影響程度爲:高分組>中分組>低分組;在「戰鬥殺手型」、「精通 型」、「社交型」、「動作型」、「創造型」等五種類型玩家在「生活」方面受疫情影響也存 在顯著差異,且其受影響程度爲:高分組>中分組與低分組,中低分組間則無明顯差 異,如表10。

表 10. 社交型之多重比較 (Scheffe 法)

| DE 经数申4 | (I) C 社交型<br>高中低分組      | (J) C 社交型 | 平均値      | 標準誤    | 顯著性   | 95% 信 | 賴區間   |
|---------|-------------------------|-----------|----------|--------|-------|-------|-------|
| 應變數     |                         | 高中低分組     | 差異 (I-J) |        |       | 下限    | 上限    |
|         | 化八如                     | 中分組       | 02206    | .05332 | .918  | 1528  | .1087 |
|         | 低分組                     | 高分組       | 26538*   | .05876 | *000  | 4095  | 1213  |
| 疫情對     | <b>计</b> / <b>公</b> / 印 | 低分組       | .02206   | .05332 | .918  | 1087  | .1528 |
| 生活的 影響  | 中分組                     | 高分組       | 24332*   | .05077 | *000  | 3678  | 1188  |
|         | 高分組                     | 低分組       | .26538*  | .05876 | *000  | .1213 | .4095 |
|         |                         | 中分組       | .24332*  | .05077 | .000* | .1188 | .3678 |
|         | 低分組                     | 中分組       | 36778*   | .05151 | *000  | 4941  | 2415  |
|         |                         | 高分組       | 83366*   | .05676 | .000* | 9728  | 6945  |
| 疫情期     | 中分組                     | 低分組       | .36778*  | .05151 | .000* | .2415 | .4941 |
| 間遊戲的偏好. |                         | 高分組       | 46588*   | .04905 | .000* | 5861  | 3456  |
|         | <b>一</b>                | 低分組       | .83366*  | .05676 | .000* | .6945 | .9728 |
|         | 高分組                     | 中分組       | .46588*  | .04905 | .000* | .3456 | .5861 |

<sup>\*</sup> 平均值差異在 0.05 層級顯著。

在疫情期間「成就型」、「探險沉浸體驗型」與「療癒型」三種類型玩家在「生活」與 「遊戲習慣與偏好」上皆受疫情影響並存在顯著差異,且其受影響程度為:高分組>中 分組>低分組且都呈現正相關,如表 11。由本項分析顯示以上不同玩家八類族群中,不 管是在「生活」或「遊戲習慣與偏好」影響上,不同得分組別間的差異都存在顯著性,顯 示疫情對不同玩家類型的衝擊愈是高分組其衝擊也愈大;相反的愈是低分組衝擊也較小, 推測這八類高分組玩家族群中,應該偏向高涉入與較易受到疫情衝擊的產業與職位族群, 這類族群在平時與假日皆有比較多的遊戲時間與金錢投入,因此對遊戲能夠累績較豐富經 驗與認知,同時有較一致的遊戲習慣與明確的遊戲類型偏好。此外,在疫情期間由於這類 玩家族群在「生活」受到的影響也較大,伴隨著因減少社交機會,爲能紓解疫情所帶來的 生活壓力,因此往往也投注更多時間與金錢在原本喜歡的數位遊戲上,用以補償心理壓力 與無法外出的休閒、旅遊等群聚活動。

表 11. 成就型之多重比較(Scheffe 法)

| 7在 X章 X 田人 | (I) D 成就型      | (J) D 成就型 | 平均値差異   | 標準誤    | 顯著性   | 95% 信賴區間 |       |
|------------|----------------|-----------|---------|--------|-------|----------|-------|
| 應變數        | 高中低分組          | 高中低分組     | (I-J)   |        |       | 下限       | 上限    |
|            | 低分組            | 中分組       | 29403*  | .05033 | .000* | 4174     | 1706  |
|            |                | 高分組       | 47258*  | .05569 | .000* | 6091     | 3360  |
| 疫情對<br>生活的 |                | 低分組       | .29403* | .05033 | .000* | .1706    | .4174 |
| 主向的<br>影響  | 中分組            | 高分組       | 17855*  | .05064 | .002* | 3027     | 0544  |
|            | 高分組            | 低分組       | .47258* | .05569 | .000* | .3360    | .6091 |
|            |                | 中分組       | .17855* | .05064 | .002* | .0544    | .3027 |
|            | 低分組            | 中分組       | 47462*  | .04915 | .000* | 5951     | 3541  |
|            |                | 高分組       | 85765*  | .05439 | *000  | 9910     | 7243  |
| 疫情期        | <b>市</b> 43.8日 | 低分組       | .47462* | .04915 | .000* | .3541    | .5951 |
| 間遊戲<br>的偏好 | 中分組            | 高分組       | 38303*  | .04946 | *000  | 5043     | 2618  |
|            | 三              | 低分組       | .85765* | .05439 | .000* | .7243    | .9910 |
|            | 高分組            | 中分組       | .38303* | .04946 | .000* | .2618    | .5043 |

<sup>\*</sup> 平均值差異在 0.05 層級顯著。

此外,根據本研究統計分析結果顯示,在疫情期間「超休閒」類型玩家在「生活」上的影響具有部分顯著差異,即高分組>低分組,中分組>低分組;在「遊戲習慣與偏好」之影響則無顯著差異,推測可能是「超休閒」類型玩家是一群相對較少玩遊戲的族群,平時對遊戲所花費的時間與金錢投入,是所有遊戲玩家類型中最少的族群,因此在疫情期間對遊戲的「遊戲習慣與偏好」影響相對較少。

總結以上三種不同面向族群的分析與討論可以發現:透過不同玩家族群探討在疫情期間其所受到的影響程度,其中以「人口變項」分類玩家族群的方式較難解析不同人口變項間受疫情影響的差異。本研究再以不同「遊戲涉入」族群探討是否受疫情影響,發現在「遊戲習慣與偏好」具有顯著差異,但是仍不足說明玩家特徵族群間的差異,因此最後以本研究所得到的九種新玩家類型族群分別進行探討,便能發現除「超休閒」玩家類型外,其餘八種玩家類型在「生活」與「遊戲習慣與偏好」都具有明顯差異,且都具正相關。

### 伍、結論與建議

#### 一、結論

#### (一) 玩家遊戲偏好

在「玩家遊戲偏好」部分,本研究調查發現:玩家平常最常用的遊戲平台以 Android 遊戲平台(36.6%) 為主,Apple 平台(32.3%) 次之,VR 最少(0.1%)。玩家在疫情期間主要增加 Android 平台(35.0%) 為主,Apple 平台(31.1%) 次之,VR 最少(0.21%),顯示不論平時或疫情期間,玩家最主要遊戲平台皆以行動遊戲為主,VR 遊戲仍有很大成長空間。玩家最喜歡的「遊戲美術風格」類型以 2D 卡通(23.1%) 最多,3D 奇幻寫實(17.1%) 次之。玩家在平時最喜歡的「遊戲類型」以休閒遊戲(13.7%) 占最多,模擬遊戲(13.6%) 次之,玩家在疫情期間主要增加休閒遊戲(15.2%) 遊玩時間占最多,模擬遊戲(11.9%) 次之;此外,也發現玩家在疫情期間主要增加的遊玩的遊戲類型為動作類遊戲,推測原因可能是玩家透過專注力與快速反應的動作遊戲的融入,可以有效跳脫現實,紓解疫情所帶來壓力;另外玩家在疫情期間主要減少的類型是平台遊戲類,推測可能是平台遊戲在疫情期間沒有推出代表作,與平台遊戲趨向退流行有關,而其他類型則無顯著變化。

#### (二)疫情對生活的影響

研究發現臺灣有高達 48.5% 的人工作完全不受疫情影響,甚至有 4.9% 的人因防疫需要收入變多了,但有約 35.4% 受到嚴重的失業與減薪衝擊。在疫情期間,最主要紓解生活壓力的方式為玩遊戲佔 39.8%,以看電視或影片紓解生活壓力的方式佔 38.2% 次之,顯示在疫情期間數位媒體類共佔 78%,為疫情期間最主要休閒與紓壓管道。研究也發現:在疫情期間不同性別族群在「生活」的所受到的影響具有顯著差異,且疫情對女性的衝擊明顯大於對男性的衝擊;另外疫情對服務業族群在「生活」的所受到的影響也明顯大於其他職業類別;但在其他人口變項包含:年齡、學歷與居住地區等變項在疫情期間對生活的影響則無顯著差異,顯示在疫情期間更需要關注「女性」與「服務業」這二類族群,提供生活較多的支持與協助。

#### (三) 玩家類型族群

本研究除以「遊戲涉入」的高、中與低分組玩家類型外,也運用玩家動機理論透過問卷調查並經因素分析發現,玩家可分類為:「戰鬥殺手型」、「精通型」、「社交型」、「成就型」、「動作型」、「創造型」、「探險沉浸體驗型」、「超休閒型」與「療癒型」等九種新族群,九種類型解釋總變異量達 60.456%,因此可得知在本問卷在「玩家類型」問卷題項,具有理想的信度與效度。

#### (四)疫情期間不同「遊戲涉入」族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」的影響

本研究發現疫情期間,不同「遊戲涉入」族群在「遊戲習慣偏好」存在顯著差異, 且對較高涉入玩家族群之影響高於較低涉入玩家族群,本項研究結果顯示,疫情期間高 遊戲涉入者在遊戲的金錢、時間與遊戲種類上都投注較多,高於低涉入者,用以紓解疫 情所帶來的壓力;然而,在不同「遊戲涉入」族群在「生活」上所感受到的影響則無明 顯差異。

#### (五)疫情期間不同「玩家類型」族群在「生活」與「遊戲習慣與偏好」的影響

本研究同時也發現,在疫情期間「戰鬥殺手型」、「精通型」、「社交型」、「動作型」、「創造型」、「成就型」、「探險沉浸體驗型」與「療癒型」等八種類型玩家在「生活」與「遊戲習慣與偏好」上的影響,皆存在顯著差異與正相關。且疫情對以上 8 種玩家類型族群在「遊戲習慣與偏好」上的影響力分別爲高分組 > 中分組 > 低分組,因此可推論疫情對高分組族群在「生活」上有較大的影響,高分組族群在「遊戲習慣與偏好」也相對有較大的改變,亦即花更多時間、金錢體驗更多遊戲。另外,在這九類玩家類型族群中,疫情只對「超休閒」玩家族群在「生活」的影響具有顯著差異,但在「遊戲習慣與偏好」的影響上則不顯著,說明疫情雖然對「超休閒」玩家族群有顯著影響,但卻無法將對生活的影響轉化爲對遊戲的投入。

### 二、建議

臺灣地區在疫情期間雖然防疫制度完善,但也受到不同程度疫情影響,本研究發現國人仍有高達 35.4% 的填答者受疫情影響而減薪或裁員,其中「女性」與從事「服務業」族群受疫情影響在「生活」上均較男性與其他職業族群爲嚴重,本研究也發現疫情期間最主要紓解生活壓力的休閒爲「玩遊戲」佔 39.8%,因此建議遊戲開發商可以加強開發以「女性」與「服務業」族群爲目標市場且具紓壓的遊戲。

研究中發現不管在平時或疫情期間,遊戲玩家主要偏好的遊戲類型皆以「休閒類」與「模擬類」二大類爲主,但在疫情期間在遊戲類型的偏好則以增加「動作類」遊戲最多, 建議遊戲業者在疫情期間可增加動作類遊戲的開發,以增加休閒替代的多元選擇,以紓解疫情所帶來的生活壓力。

本研究也發現不同「玩家類型」於疫情期間在「生活」與「遊戲習慣與偏好」影響之分析,比單純以不同「遊戲涉入」之分析,更能深入瞭解不同玩家類型對「生活」與「遊戲偏好」的影響,研究發現在疫情期間「戰鬥殺手型」、「精通型」、「社交型」、「動作型」、「創造型」、「成就型」、「探險沉浸體驗型」與「療癒型」等8種類型玩家,高、中、低分組在「生活」與「遊戲習慣與偏好」上的影響,皆存在顯著差異與正相關,且高分組受疫情影響「生活」較深,在「遊戲的習慣與偏好」影響也較深,因此建議於後疫情時代遊戲開發者可針對高分族群投入更多關注。

本研究以臺灣地區民衆爲主要研究對象,探討不同遊戲玩家族群受新冠疫情在生活與 遊戲習慣與偏好所受的影響,然而因臺灣因疫情防護措施較爲完善,民衆也相對較自律, 因此並未造成臺灣疫情嚴重衝擊或失控;建議未來研究者可針對受疫情較嚴重國家或地區 進行全面性研究。

當全球正面臨與病毒共存的後疫情時代的新挑戰,在政治、經濟與社會的發展,也從 全球化、集中式、實體性的既往狀態,趨向在地化、去中心化與虛實整合的方向發展,元 宇宙遊戲 (Metaverse Game) 預測將是下一世代的新興場域,對於未來玩家習慣與偏好也將 產生影響,建議後續研究可持續關注。

## 參考文獻

- Adams, E. (2013). Fundamentals of game design (3rded.), New Riders.
- Apperley, T.H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. Simulation and Gaming. 37 (1), 6-23.
- Bartle, R. A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds. Journal of MUD Research.
- Birk, M.V., Toker, D., Mandryk, R. L., & Conati, C., (2015). Modeling motivation in a social network game using player-centric traits and personality traits. International Conference on User Modeling, Adaptation, and Personalization. Springer.
- Calleja, G. (2007). Digital game involvement: A conceptual model. Games and Culture. 2 (3), 236-260.
- Căvean, T.M. (2015). An introduction to videogame genre theory. Understanding videogame genre framework. Athens Journal of Mass Media and Communications, 2(1), 57-68.
- Cooke, M. & Buckley, N. (2008). Web 2.0, social networks and the future of market research. International Journal of Market Research, 50(2), 267-292.https://doi.org/10.1177/14707853 0805000208
- Davis, C. (1972). Comparison of selected skills and attitudes of veteran and novice dentists. *Journal of Dental Education*, 36(5), 35-36.
- Fagan, M.M. & Walter, G. (1982). Mentoring among teachers. The Journal of Educational Research, 76(2). 113-118.
- Gorsuch, R. (1983). Factor Analysis (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates. Johnson, D., & Gardner, J. (2010). Personality, motivation and video games. Proceedings of the 22nd Conference of the Computer-Human Interaction Special Interest Group of Australia on Computer-Human Interaction.

- Johnson, D. & Gardner, J. (2010). Personality, motivation and video games. Proceedings of the 2010 Australian Computer Human Interaction Conference. Association for Computing Machinery.
- Krugman, H. E. (1965), The impact of television advertising: earning without involvement, *Public Opinion Quarterly*, 29(3), 349-356.
- Li, S. R. (2017). Exploring the Attractiveness Factors of Mobil Games with Involvement of Players, National Pingtung University.
- Maliszewska, M., Mattoo, A., Van Der Mensbrugghe, D. (2020). The potential impact of COVID-19 on GDP and trade: A preliminary assessment. *World Bank Research Working Paper (9211)*.
- Ostrom, T. M., & Brock T. C. (1968). A Cognitive Model of Attitudinal Involvement.In P. R. Abelson, E. Aronson, W. J. McGuire, T. M. Newcomb, M. J. Rosenberg, P. H. Tannenbaum (ed.), *Theories of cognitive consistency: A source book* (pp373-383). Rand McNally.
- Rothschild, M. L. (1979), Advertising strategies for high and low involvement situations. In J. C. Maloney & B. Silverman (ed.), *Attitude research plays for high stakes* (pp74-93). American Marketing Association.
- Sadman, S. (1976). Applied sampling, New York Academic Press.
- Sherif, M., & Cantril, H. (1947). The psychology of ego involvement, John Wiley.
- Silber, D. (2017). Pixel arts for game developers, Taylor & Francis.
- Singh, J. & Singh, J. (2020). COVID-19 and its impact on society. *Electronic Research Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(1), 168-172.
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statistics*, Person.
- Thorn, A. (2014). Game development principles. Cengage Learning.
- Todorov, T. (1976). The origin of genres. New Literary History, 8(1), 159-170.
- Vaughn, R. (1980). How advertising works: aplanning model, *Journal of Advertising Research*, 20(5), 27-33.
- Yee, N. (2016). The gamer motivation profile: what we learned from 250,000 gamers. Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play.

#### 網路資源:

- Alison & Co (2019, February 14). The most popular video game genres. https://invisioncommunity.co.uk/the-most-popular-video-game-genres-in-2019/
- Alison & Co (2021, August 31). The most addictive video game genres. https://invisioncommunity.co.uk/the-most-addictive-video-game-genres/

- Abhishek (2021, June 19). The ultimate guide to game Genres. https://www.gameopedia. com/video-game-genres/
- Brown, T. (2021, March 9). Most popular video games genes in 2021. https://www.gamespace. com/all-articles/news/most-popular-video-game-genres-2021/
- Lee, J. H., Perti, A., Cho, H., et al. (2015). UW/SIMM Video Game Metadata Schema: Controlled Vocabulary for Visual Style. Version 1.5. https://cpbuse1.wpmucdn.com/sites.  $uw.edu/dist/2/3760/files/2019/09/VGMS\_CV\_VisualStyle\_201506.pdf$
- Mozolevskaya, V. (2020, December 22). 3D art styles that rule the game world: applications and examples.https://kevurugames.com/blog/3d-art-styles-that-rule-the-game-worldapplications-and-examples/
- Newzoo (2021). License newzoo's gamer segmentation. https://resources.newzoo.com/hubfs/ Newzoo\_Gamer\_Segmentation.pdf
- Pavlovic, D. (2020, July 24). Video game genres: everything you need to know. https://www. hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres
- SuperData (2021). 2020 year in review: digital games and interactive media. https://www. digitalmusicnews.com/wpcontent/uploads/2021/01/SuperData2020YearinReview.pdf.
- Vince (2018, April 12). The many different types of video games & their subgenres. https:// www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres
- Wirtz, B. (2021, June 25). 2D video game art: history, styles, techniques, and tutorials to get you started. https://www.gamedesigning.org/learn/2d-game-art/
- WHO (2022, February 12). WHO coronavirus (COVID-19) dashboard. https://covid19.who.int/
- Yee, N. (2019, October 30). A closer look into the 12 gamer motivations. https://medium. com/ironsource-levelup/a-closer-look-into-the-12-gamer-motivations-8d156ff0151a

# 「口語表達訓練」融入「經典文學與桌遊設計」微學分課程 之研究

Teaching Practice Research on the Integration of "Spoken Expression Training" into a "Classic Literature and Board Game Design"

Microcredit Course

### 施盈佑\* Ying-Yo Shih

(收件日期 111 年 5 月 27 日;接受日期 111 年 8 月 30 日)

#### 摘 要

「經典文學與桌遊設計」是研究者已曾開設兩年的創意創新微學分課程,本課程因爲是屬實作取向,所以課程難度不低。然而,相較傳統講述的文學課程,跨域實作的文學課程,其實不乏抱有高度興趣的學習者。不過,在 107 與 108 學年的教學經驗中,「經典文學」與「桌遊設計」的串接,固然爲文學課程點燃燦爛火花,但每每在最終成品發表分享時,部份學生無法有效說明自製桌遊,研究者深覺是課程的一大缺憾。正因察見教學現場的極待解決之問題,是以針對「經典文學與桌遊設計」課程進行重新規劃,意即將「口語表達訓練」融入「經典文學與桌遊設計」,在研究者說明口語表達要領後,除了專題講座之外,主要是藉由參與桌遊競賽及校內校外桌遊分享等活動,從做中學來提升「口語表達」。最後,依據學習者自評、參與者回饋及研究者觀察,最有助於口語表達的場域,實是校外分享,且於此分享過程,每位學習者皆能深化學習。這也證明研究者將「口語表達」融入「經典文學與桌遊設計」課程中,實是能夠促進學習者的學習成效,亦可提升教學品質。

關鍵字:□語表達、經典文學、桌遊設計、創意實作、微學分

<sup>\*</sup>國立勤益科技大學基礎通識教育中心副教授

#### **Abstract**

"Classic Literature and Board Game Design" is a creative and innovative course that the researcher spent a lot of effort to develop over the past two years. Because students of science and technology universities are less interested in literature courses using traditional teaching methods, they have higher willingness to try this type of cross-domain literary course. Therefore, this course was very popular among students. After the teaching experiments in the 2018 and 2019 academic years, the researcher found that the combination of "Classic Literature" and "Board Game Design" was useful. However, when students presented their final work, some students could not effectively explain the board games they made. This is undoubtedly a problem that must be solved at the teaching site. In this project, the researcher redesigns the "Classic Literature and Board Game Design" course and sets the theme as a "Teaching Practice Research on the Integration of Spoken Expression Training into Classic Literature and Board Game Design Microcredit Course". The main purpose of the project is to enhance the students' oral expression skills in addition to the students' interest in learning and creativity in relation to board games. In sum, the project will redesign the content of the "Classic Literature and Board Game Design" course. The course will focus on creative practice in the first semester and enhance oral expression in the second semester. After integrating the "spoken expression training" into the course, this study will explore whether this change can promote the learning outcomes of students and improve the quality of teaching.

**Key words:** board game design, Classic literature, Creative practice, Microcredits, Spoken expression

### 壹、研究動機與目的

研究者在某科技大學的教學現場裡,除了教授「大一國文」之外,亦有開設「中國 文學 |、「應用國文 |、「經典閱讀與改寫 | 及「經典文學與桌游設計 |。若再精確說,這些 課程非是同時開設,而是有一發展軌跡,先是「大一國文」,接著是「經典閱讀與改寫」, 最後是「經典文學與桌遊設計」。在前兩階段中,研究者運用傳統講述教學法的比重或時 間,往往是超過一半,不可不謂之重。但回顧幾年來的教學經驗,學習者顯然較不偏好傳 統講述教學法,大量知識的堆疊,以及缺乏良好互動,使得課堂氣氛不佳,也造成學習效 果的不彰。相對於此,在活動教學法的課程中,學習者更能投入學習,甚至學習效果更 好。因此,研究者遂開設「經典文學與桌遊設計」的微學分課程。

在「經典文學與桌遊設計」的實際教學中,卻又明顯感到授課難度之高,研究者 推究原因有二:首先,教學內容幾乎完全跳脫講述教學,在以學習者爲中心(Learnercentered teaching)¹的前提下,絕多數時間採取討論與實作,而創意設計的實作課程,因爲 必須融合「文學」與「桌遊」兩面向,難度可謂不低,是以時常會發生各種突發狀況,如 學生無法如期完成桌遊初稿,又或者試玩過程發現原本設計根本無法製作成品。其次,微 學分課程在授課時間上卻極具彈性,此讓有心進行創新創意課程的研究者,獲得全力揮灑 的嶄新舞臺。例如研究者可將傳統講述教學設定在1至2小時,課程重點則是擺放在學生 自主學習的實作上,課程時間或可拉長為4小時,甚至是6小時,提供充足時間進行討論 或實作。所以,課程安排的彈性,顯然是推動創新創意課程的助力。不過此亦屬雙面刃, 時間調配看似極具彈性,實則必須精心設計,以受造成時間的緊湊或浪費,進而影響學習 成效與教學品質。

若說「經典文學與桌遊設計」是授課較具難度的微學分課程,研究者爲何還要置入 「口語表達」的元素,不僅增加授課難度,同時也會再次削減選修人數,豈非吃力不討 好?涌識微學分課程不是輕鬆選修的營養學分?事實上,學習者對經典文學課程,固然興 趣缺缺,但是對於實作課程,卻拘持高度熱情。更重要的是,研究者從來不認爲通識微學 分課程,就只能是輕鬆選修的營養學分,畢竟在「經典文學與桌遊設計」的授課經驗中, 課程難度雖會嚇跑只要學分不要努力的學習者,但仍舊吸引一群既要學分也能積極努力的 學習者。是以,當研究者深刻感受到仍舊有這麼一股的學習熱情,遂不斷思考如何精進課 程,如何使得學習者能夠從中獲得更多助益。

在檢視過往授課情況時,每當修課學生完成自製桌遊,眼中必然發出閃耀光芒,但 在與同儕分享之際,卻又時常發生不知所云,甚至是胡言亂語的窘境。研究者對此不禁要

<sup>1</sup> 有關以學習者爲中心的說法,可參閱羅傑斯《自由學習》(北京:人民郵電出版社,2015年3 月)。此説基於人本主義學習理論,旨在強調以學習者爲主體的學習,跳脱傳統教育體制下,教師 與學生是「知識傳遞者/知識接受者」的固定框架,促使學習者能夠自主學習,乃至主動選擇學習 内容。

問,難道口語表達已不可變,還是取決於自我心態?亦即「定長心態」(Growth mindset)或「定型心態」(Fixed mindset)<sup>2</sup>?研究者認爲定長心態,只要心態調整且付出努力,縱使不能成爲舉世聞名的演說家,但絕對可以提升口語表達能力。正因察見教學現場的極待解決之問題,故而針對「經典文學與桌遊設計」課程進行重新規劃,試將「口語表達訓練」融入「經典文學與桌遊設計」<sup>3</sup>。

研究目的有三:一是,希冀藉由參與桌遊競賽與校內校外桌遊分享等活動,架構出從做中學的學習場域;二是,因爲上述活動皆需要清楚傳遞自製桌遊的內容,而此需要也將推動學習者較主動地強化自身的「口語表達」能力;三是,最後再依據學習者回饋、參與者回饋及研究者觀察,檢視「口語表達」是否有助於學習成效與深化學習。

## 貳、文獻探討

本研究涉及經典文學、桌遊設計及口語表達三大面向,遂將文獻探討分成三部分作說 明:

#### 一、經典文學的研究文獻

經典文學是本研究的底基,而研究文獻也不算少,其下羅列較爲相關者:楊道麟〈經典文學教育的若干問題探究〉5、呂妙芬主講〈經典與人的互動〉6、江江明〈援引實驗教育理念的課程設計:以通識人文經典課程《史記》爲例〉7、姚彥淇〈以《左傳》名句名言爲主題的教學方案設計——以本校大一國文教學經驗爲例〉8、韓德彥〈角色扮演在

- 2 杜維克 (Carol S. Dweck):《心態致勝:全新成功心理學》(臺北:天下文化出版社,2017年3月)。
- 3 本研究涉及蒐集學習者的課堂參與及發表結果,因此在第一堂課程,皆有告知學習者,並請學習者簽妥授權書。
- 4 「『深化學習』(Deep learning)係指學習者能將所學應用於其他新的情境,也就是能夠學習遷移。……學習遷移不僅要講求學什麼知識,還要注重如何用、何時用以及爲什麼用。前述深化學習的教學原則具有『學生主導』、『探究學習』及『做中學』的特點。] 高熏芳:《數位原生的學習與教學》(台北:高等教育文化公司,2013年),頁12-13。而黃國禎在《翻轉教室:理論、策略與實務》一書亦提有,「儘管教師不像以往需要準備一般在課堂上的講課內容,但工作量將會因爲要達到個別適性化教學而變得更具挑戰性,必須設計更多在課堂上深層討論及互動的主題。因此,翻轉教室的教育價值在於讓學生能夠在教師的引導下有更多應用所學的機會,讓學生更積極參與課程,培養高層次思考的能力。」(臺北:高等教育文化公司,2018年1月,頁15),要言之,無論何種課程的翻轉教育,目的皆是深化學習或高層次思考,而非將課程幼稚化。
- 5 楊道麟:〈經典文學教育的若干問題探究〉,《國文天地》378期(2016年11月),頁63-74。
- 6 吕妙芬主講;史甄陶、柯惠鈴主持:〈經典與人的互動〉,《人文與社會科學簡訊》20:3 (2019年6月),頁111-117。
- 7 江江明:〈援引實驗教育理念的課程設計:以通識人文經典課程《史記》爲例〉,《文學新鑰》29 期 (2019年6月),頁21-62。
- 8 姚彦淇:〈以《左傳》名句名言爲主題的教學方案設計—以本校大一國文教學經驗爲例〉,《警察通識叢刊》9期(2018年8月),頁86-104。

通識經典閱讀之運用——以三國演義課程爲例〉9、柯品文〈閱讀國文經典的可能與嘗試 ——從《當代短篇小說選讀》談起》10、林金順〈如何以習慣領域學理論解讀經典——以 《孫子兵法》爲例〉"……等等。沂十年來,前腎投入許多氣力重新檢視經典文學教育, 並嘗試在傳統講述教學法之外,另闢教學法之蹊徑,甚至也出現如「習慣領域學理論」或 「實驗教育理念」的跨域串接,此皆能提供研究者思考本研究的養份。其中對本研究最 具影響者,則是紀俊龍〈服務學習融入國文教學之實踐——以大一國文《史記》選讀爲 例》12,是文曾言:「服務學習是一種『服務』與『學習』並重的『做中學』經驗學習模 式,且強調『反思』與『互惠』的核心要素……藉著服務學習,學習者能獲得多方面的成 長,如增進自身學習、表達與溝通能力、解決與應變能力、懂得與人溝通」13,顯然「服 務學習」融入「國文教學」的好處,口語表達亦在其中,而研究者所設計的校外分享學習 者自製文學桌遊,即運用「服務學習」的經驗學習模式。

#### 二、桌遊的研究文獻

以「桌游」或「桌上遊戲」杳詢「臺灣期刊論文索引系統」,陳介宇〈寓教於樂的桌 上遊戲〉14 是最早的研究文獻。不過,真正受到研究者大量關注,當在 2010 至今的十年 間,方成風潮:如林承翰〈桌上遊戲對大學生記憶力與推理能力之研究——以《富饒之 城》爲例教育研究論壇〉15、林家米;隋翠華〈桌遊融入語詞學習之應用研究分析〉16、 林展立;賴婉文〈教育型桌遊的設計循環模式之探討〉17、侯采伶〈用桌遊來翻轉學習— —以國中數學質數爲列〉<sup>18</sup>、許干仁;楊美娟;劉婉婷;張曉洋〈從心因性數位桌游探討

<sup>9</sup> 韓德彦:〈角色扮演在通識經典閱讀之運用——以三國演義課程爲例〉,《嶺東通識教育研究學刊》 7:3 (2018年2月), 頁 55-70。

<sup>10</sup> 柯品文: 〈閱讀國文經典的可能與嘗試——從《當代短篇小說選讀》談起〉,《全國新書資訊月刊》 227期(2017年11月),頁37-39。

<sup>11</sup> 林金順:〈如何以習慣領域學理論解讀經典——以《孫子兵法》爲例〉,《習慣領域期刊》9:1 (2018年3月),頁1-17。

<sup>12</sup> 紀俊龍:〈服務學習融入國文教學之實踐——以大一國文《史記》選讀爲例〉,《人文研究學報》 49:2期(2015年10月),頁77-96。

<sup>13</sup> 紀俊龍:〈服務學習融入國文教學之實踐——以大一國文《史記》選讀爲例〉,頁91。

<sup>14</sup> 陳介字:〈寓教於樂的桌上遊戲〉,《師友月刊》458期(2005年8月),頁69-71。

<sup>15</sup> 林承翰:〈桌上遊戲對大學生記憶力與推理能力之研究——以《富饒之城》爲例教育研究論壇〉, 《教育研究論壇》7:1(2016年1月),頁1-22。

<sup>16</sup> 林家米;隋翠華:〈桌遊融入語詞學習之應用研究分析〉,《臺灣教育評論月刊》6:4(2017年4 月), 頁 196-202。

<sup>17</sup> 林展立;賴婉文,〈教育型桌遊的設計循環模式之探討〉,《中等教育》68:2(2017年6月),頁

<sup>18</sup> 侯采伶,〈用桌遊來翻轉學習——以國中數學質數爲列〉,《臺灣教育評論月刊》5:5 (2016年5 月),頁132-137。

個人決策風格對於價值觀與生涯發展的影響》<sup>19</sup>、王振庭;許庭嘉〈結合桌遊的運算思維翻轉學習模式對小學生學習表現之影響》<sup>20</sup>、陸怡臻〈以桌遊《妙語說書人》提升國小高年級學生寫作動機之探究》<sup>21</sup>、盧秀琴;陳亭昀〈研發「生態總動員」桌遊教具以培養學生的環境素養》<sup>22</sup>·····等等。而本研究涉及學習者自製文學桌遊,正如〈研發「生態總動員」桌遊教具以培養學生的環境素養》一文有言:「根據教學的需求,自行研發桌遊教具融入教學才能有效協助學生的學習」<sup>23</sup>,更重要的是,對於「經典文學與桌遊設計」的每一位學習者,當其分享自製文學桌遊的時候,除了有效協助參與者的學習,同時更能激發自身對經典文學的理解,以及強化口語表達能力。另外,根據研究現況,自製文學桌遊應屬有待開拓的區塊,然而從桌遊與教育的結合,乃至操作於大學生至小學生的各學習年齡,亦皆提供研究者思考引導學習者製作文學桌遊,如桌遊玩法必須有不同難易度。

#### 三、口語表達的研究文獻

有關口語表達訓練的研究文獻有:張于忻〈口語表達教學策略研究——以某工廠外籍移工爲例〉<sup>24</sup>、王玫珍〈大學「口語表達訓練」通識課程之教學探究-以演說、朗讀之表達技巧爲例〉<sup>25</sup>、林玉惠〈學用合一——「職涯高手— Boss 要的表達力」實作課程之學習成效探究〉<sup>26</sup>、莫淑儀〈再談口語表達的偏誤問題——以「然後」爲例〉<sup>27</sup>、李智平〈如何經營一場好演講?——口語表達的教學方法與實踐〉<sup>28</sup>、宋如瑜〈大學生口語現況調查〉<sup>29</sup>、何珮瑤等人合著〈試以心智圖強化高職生口語表達能力之經驗分享——以臺北

<sup>19</sup> 許于仁;楊美娟;劉婉婷;張曉洋,〈從心因性數位桌遊探討個人決策風格對於價值觀與生涯發展的影響〉,《數位學習科技期刊》8:2(2016年4月),頁65-84。

<sup>20</sup> 王振庭;許庭嘉:〈結合桌遊的運算思維翻轉學習模式對小學生學習表現之影響〉,《教育研究月刊》301期(2019年5月),頁50-65。

<sup>21</sup> 陸怡臻:〈以桌遊《妙書説書人》提升國小高年級學生寫作動機之探究〉,《慈濟科技大學學報》32 期(2019年4月),頁95-110。

<sup>22</sup> 盧秀琴;陳亭昀〈研發「生態總動員」桌遊教具以培養學生的環境素養〉,《臺中教育大學學報 (數理科技類)》, 32:2 (2018 年 12 月), 頁 79-104。

<sup>23</sup> 盧秀琴;陳亭昀〈研發「生態總動員」桌遊教具以培養學生的環境素養〉,頁95。

<sup>24</sup> 張于忻:〈口語表達教學策略研究——以某工廠外籍移工爲例〉,《國教新知》63卷1期(2016年3月),頁49-59。

<sup>25</sup> 王玫珍:〈大學「口語表達訓練」通識課程之教學探究——以演説、朗讀之表達技巧爲例〉,《嘉義 大學通識學報》第5期(2007年9月),頁213-241。

<sup>26</sup> 林玉惠:〈學用合一:「職涯高手—— Boss 要的表達力」實作課程之學習成效探究〉,《運動與遊憩研究》14:1 (2019年9月),頁 58-68。

<sup>27</sup> 莫淑儀:〈再談口語表達的偏誤問題——以「然後」爲例〉,《語文建設通訊》(香港) 113 期 (2017年1月),頁43-45。

<sup>28</sup> 李智平:〈如何經營一場好演講?——口語表達的教學方法與實踐〉、《警察通識叢刊》 6期 (2016 年 8 月),頁 54-82。

<sup>29</sup> 宋如瑜:〈大學生口語現況調查〉,《華語文教學研究》2:2 期 (2005 年 12 月), 頁 89-107。

市育達高職爲例〉30、黃筠芸等人合著〈身心障礙學生口語表達問題與有效教學法〉31、 蘇秀錦〈導師的葵花寶典——以逆向思考改造口語表達與認知觀念〉32……等等。顯見口 語表達在不同年齡層及不同面向,皆已察見其重要性或研究價值。當然,部分研究有特定 主題如「語言發展遲緩」,此類研究主題雖非本研究的實際情況,但口語表達的相關訓練 方式,仍舊可以作爲課程設計時的參考。本研究參考較多的是,〈如何經營一場好演講? ——口語表達的教學方法與實踐〉一文,首先文中強調「基礎認知培訓」:「欲完成好的 演講至少有三個基礎認知:一是『掌控聲音語言』,如何透過聲音與他人互動。二是『分 析聽衆特性』,演講者必須了解聽衆特性,以合滴的溝涌方式完成演講。三是『認知演講 類型』,演講種類很多,不同場合、聽衆有不同表達方式,不能等概論之 | 33, 本研究的 學習者,透過分享自製文學桌遊的口語表達,雖不能直接等同「演講」,但「掌控聲音語 言」與「分析聽衆特性」,顯然也是必要的基礎認知培訓。其次,是文亦有說明如何「應 對」,如「利用『表情』,吸引目光」、「慣用『掃描』,全面關注」、「善用『手勢』,伸張氣 勢 | 、「運用『走動』,震懾全場 | 、「善用『環境』,遮掩緊張 | 及「自嘲 | 34,這些應對是 有助提升講者與聽者之間的互動,同時幫助口語表達的更佳呈現。因此,本研究實有將之 安排在課程中。另一篇〈大學「口語表達訓練」通識課程之教學探究-以演說、朗讀之表 達技巧爲例〉也提供一些助益,如「口語表達的能力與心理素質息息相關……缺乏自信, 敏感自閉的人,口語表達能力較弱,面對說話場合的『預期焦慮』也較高。要如何建立學 生良好的心理素質?應從學生的『自我認識』著手」35,正因如此,研究者在安排專題演 講時,演講主題不僅有口語表達技巧,亦有「探索自我」的「自我認識,克服怯場」。

當然,除了前述研究文獻之外,可供研究者參閱的資料,仍舊有不少:如黃俊儒 〈爲什麼行動?解決什麼問題?——以行動或問題爲導向的通識課程理念與實踐〉36、陳 東賢〈「創意遊戲與數學思維」教學與研究〉37、張德銳等人著《教學行動研究》38、陳

<sup>30</sup> 何珮瑤;趙海涵;蕭敬樂;羅蘭:〈試以心智圖強化高職生口語表達能力之經驗分享——以臺北市 育達高職爲例〉、《育達學報》31期(2017年12月),頁1-29。

<sup>31</sup> 黄筠芸;王心錚;康素鳳:〈身心障礙學生口語表達問題與有效教學法〉,《特教園工》23:2 期 (2007年12月),頁19-25。

<sup>32</sup> 蘇秀錦:〈導師的葵花寶典——以逆向思考改造口語表達與認知觀念〉,《師説》167期,2002年 10月,頁 97-124。

<sup>33</sup> 李智平:〈如何經營一場好演講?——口語表達的教學方法與實踐〉,頁53。

<sup>34</sup> 李智平:〈如何經營一場好演講?——口語表達的教學方法與實踐〉,頁63-64。

<sup>35</sup> 王玫珍:〈大學「口語表達訓練」通識課程之教學探究——以演説、朗讀之表達技巧爲例〉,頁 218 °

<sup>36</sup> 黃俊儒〈爲什麼行動?解決什麼問題?—以行動或問題爲導向的通識課程理念與實踐〉,《通識教 育學刊》6期,(2010年12月),頁9-27。

<sup>37</sup> 陳東賢:〈「創意遊戲與數學思維」教學與研究〉、《大學教學實務與研究學刊》專刊(2017年7 月),頁75-111。

<sup>38</sup> 張德銳等人合著:《教學行動研究:實務手冊與理論介紹》(臺北:高等教育出版社,2007年10 月)。

幼慧《教學是一種志業:教學行動研究案例分析》39、黃國禎《翻轉教室:理論、策略與實務》40、翻滾海狸工作室《口語表達課程講義》41、木暮太一《一聽就懂的重點表達術:不只秒懂,還能讓人自發行動的說明力》42、逢甲大學國語文教學中心出版著《閱讀書寫・建構反思》43、亞洲大學通識教育中心出版的《聆聽生命的樂章》44……等等。另外,在研究者曾經參與的各項課程革新,如教育部「中文閱讀書寫課程革新推動計畫」,在推動過程的各項研習會革新研習會或發表會中,亦有許多深具啓發的教案,全部皆是本研究可以借鏡的範本。

### 參、課程設計

本研究主要是反思研究者在微學分課程的教學困境,嘗試在經典文學與桌遊設計的串接上,進階地加入「口語表達訓練」,並透過課程的重新設計,除了提升學習興趣及學習成效之外,更能強化口語表達能力。而 109 學年的教學目標,依據布魯姆 (Benjamin Samuel Bloom, 1913-1999) 認知、情意及技能,擬定如下:

認知:透過活動理解經典文學內容,或者回憶重製經典文學內容,乃至表達討論經典 文學的各種元素。

情意:藉由活動去分享自我經驗,體會他者經驗,藉此組織形成個人的價值觀。

技能:經由活動的引導,能製作與經典文學議題相關的桌遊牌卡,並能以口語清楚說明自製桌遊的相關內容。

在109學年的「經典文學與桌遊設計」群組式課程中,上學期開設「經典文學與桌遊設計:創意實作」,針對,透過創意思考的實作,引導學習者以全新視域面對經典文學,並從中獲得較好的學習效益。下學期則開設「經典文學與桌遊設計:口語表達」。據此結合經典文學、桌遊設計及口語表達,將經典文學更加貼近學習者的日常生活,其中最重要的是,灌輸學習者口語表達的捉重點、講簡單及順時勢的三大要領,並且在不同場域進行分享,藉此強化口語表達能力,以培養未來進入職場的競爭力。

課程實施規劃如表 1:

<sup>39</sup> 陳幼慧:《教學是一種志業:教學行動研究案例分析》(臺北:政大出版社,2015年12月)。

<sup>40</sup> 黄國禎:《翻轉教室:理論、策略與實務》(臺北:高等教育出版社,2018年1月)。

<sup>41</sup> 翻滾海貍工作室:《口語表達課程講義》(臺北:三民書局,2018年5月)。

<sup>42</sup> 木暮太一:《一聽就懂的重點表達術:不只秒懂,還能讓人自發行動的說明力》(臺北:商周出版社,2019年8月)。

<sup>43</sup> 逢甲大學國語文教學中心主編:《閱讀書寫·建構反思》(臺中:逢甲大學國語文教學中心出版, 105年12月)。

<sup>44</sup> 黄淑貞主編:《聆聽生命的樂章》(臺中:亞洲大學通識教育中心出版,2018年6月)。

表 1.109 學年度的「經典文學與桌遊設計」課程實施規劃

| 期間          | 課程<br>名稱      | 授課 時數 | 課程內容                 | 實施規劃  | 其它說明          |
|-------------|---------------|-------|----------------------|---|---------------|
| 上<br>學<br>期 | 經典文學          | 2     | 課程說明<br>經典文學<br>有那些? | 說明課程如何進行,以及經典文學的定義與作品。  |               |
|             | 典文學與桌遊設計:創意實作 | 2     | 桌遊設計<br>大補帖          | 首先,說明如何設計桌遊,至少需要先問,(1) what,即那一本經典文學? (2) why,爲什麼是這一本經典文學? (3) who,經典文學桌遊的對象? (4) where,經典文學桌遊的操作場域?影響牌卡大小、張數多寡、配件大小…等等。(5) how,桌遊規則?  其次,分享研究者自製桌遊成品,以及學長姐自製桌遊成品。 最後,提供桌遊設計需要的種種資訊,如免費圖庫、色票網站、免費 icon等等。 |               |
|             |               | 4     | Just do it<br>(初稿設計) | 第一次設計,往往不知如何下<br>手,深怕做錯重來。所以,必須先<br>灌輸學生一個觀念,無論想法多好<br>多完整,沒有製作成品,也等於<br>零。況且,只有製作成品後的試<br>玩,才會知道設計是否恰當。這就<br>是「Just do it」!  | 2. 同儕互評       |
|             |               | 2     | 互相漏氣<br>求進步          | 初稿完成後,即讓其他各組試<br>玩,從實際操作去看出找出遊戲的<br>不足。「調整修改」是桌遊設計的不<br>變王道。  |               |
|             |               | 2     | 專家講座                 | 聘請有實際桌遊設計製作經驗的專家,入班分享。<br>(1)賴維哲老師分享「經典/桌遊一文學轉換桌遊分享會」。<br>(2)陳政廷同學分享「桌遊創作分享」。   | 增加一場 2 小時專家講座 |
|             |               | 4     | Just do it<br>(初稿設計) | 學生初稿設計作品,經由同儕<br>試玩,以及聆聽專家講座之後,重<br>新修正調整。  |               |

表 1.109 學年度的「經典文學與桌遊設計」課程實施規劃(續)

| 期間  | 課程<br>名稱       | 授課<br>時數   | 課程內容         | 實施規劃   | 其它說明   |  |  |  |
|-----|----------------|--|--------------|--|--|--|--|--|
| 上學期 | 經典文學與桌遊設計:創意實作 | 2  | 「桌」住<br>經典   | 第一次分享,鼓勵學習者參與「桌住經典」全國性桌遊競賽。而進入決賽的學習者,在決賽前的準備是,將研究者視爲決賽評審,練習如何在3分鐘及7分鐘的兩種不同時間裡,說明自製文學桌遊的內容。第二次分享,學習者至研究者授課的「應用國文」進行分享。學習者分享前的準備是,必須製作完整的說明簡報。 | 1. 教師評分<br>2. 同儕互評<br>3. 實作評量                        |  |  |  |
| 下學期 | 經典文學           |  |              |  |  |  |  |  |
|     | 典文學與桌遊設計: 口語表達 | 學 聘請有口語表達訓練的專家,<br>桌 2 專家講座 入班分享。聘請吳孟昌老師分享<br>遊 「自我探索與表達」。 |              |  |  |  |  |  |
|     |                | 2  | 口語表達<br>訓練 1 | 第三次分享,學生將桌遊成品<br>帶至某國小,分享給三年級學生。   | <ol> <li>教師評分</li> <li>實作評量</li> <li>口語評量</li> </ol> |  |  |  |
|     |                | 2  | 專家講座         | 聘請有口語表達訓練的專家,<br>入班分享。聘請歐秀慧老師分享<br>「口語表達與聲音表情」。  |  |  |  |  |
|     |                | 8  | 口語表達訓練 2     | 第四次分享,學生完成桌遊簡報,在視聽講堂進行口頭說明,並<br>回應研究者提問。   | <ol> <li>教師評分</li> <li>實作評量</li> <li>口語評量</li> </ol> |  |  |  |
|     |                | 4  | 口語表達訓練 3     | 第五次分享,學生將桌遊成品<br>帶至校外某科技大學,分享給五專<br>部企管一年級學生。  | 1. 上台分享<br>2. 教師評分                                   |  |  |  |
|     |                | 2  | 專家講座         | 聘請有口語表達訓練的專家,<br>入班分享。聘請吳宇娟老師分享<br>「故事再創與口語表達」。  |  |  |  |  |
|     |                | 4  | 口語表達<br>訓練 4 | 第六次分享,學生將桌遊成品帶至<br>某國中,分享給美術班二年級學生。  | 因疫情取消  |  |  |  |
|     |                | 4  | 口語表達<br>訓練 5 | 第七次分享,最後一次的分享,將在某科技大學的國秀樓一樓<br>中庭,直接面對全校師生。  | 因疫情取消  |  |  |  |

| 期間   | 課程<br>名稱 | 授課<br>時數 | 課程內容          | 實施規劃  | 其它說明 |
|------|----------|----------|---------------|---|------|
| 上下學期 |          | 12       | 意見交換<br>12 小時 | 有關學生製作桌遊初版、二版,以及準備至他校分享之前,除原本課程排定時間之外,必須再自行與研究者約定時間進行各別討論。以利創意實作與口語表達的完成。 |      |

表 1.109 學年度的「經典文學與桌遊設計」課程實施規劃(續)

藉由上表可知,整體規劃是以「經典文學」作為基礎,先從「創意實作」提供文學與 設計的跨域實作,再由「口語表達」強化學習者對自製桌遊的理解。此課程設計的邏輯在 於,創意實作與口語表達,乃是經典文學的「做」與「說」,可謂是經典文學接軌現實生 活的「雙輪」。或者說,「閱讀」不可與「做」、「說」分割,而且當學習者能夠從「閱讀」 轉化出「做」與「說」,其實亦已意味對經典文學的進一步理解。

總之,課程設計的目的,「創意實作」是在訓練學習者擷取經典文學的訊息,活用且 設計出一套文學桌遊。「口語表達」則爲強化學習者的表達能力,並將此表達能力展現在 如何分享自製桌游上。統整兩階段的課程設計,學習者從「做」至「說」,皆是與現實緊 扣的必備能力,據此再觀經典文學的存在價值,自可察見其爲現實生活注挹的養份,只待 我們親自汲取享用。

# 肆、教學實踐與研究分析

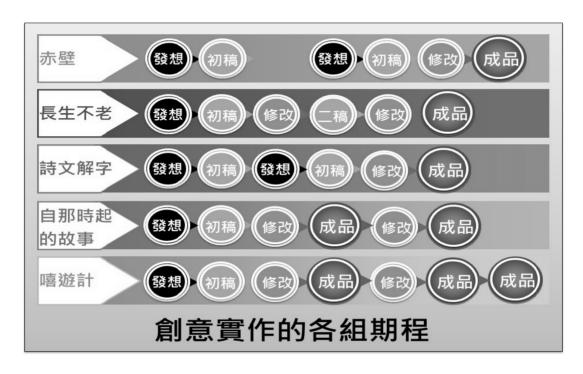
首先必須強調的是,有關「經典文學與桌遊設計」的教學實踐,雖然區分「創意實 作」與「口語表達」兩階段,但彼此又是相互依存。簡單來說,在「創意實作」的教學實 **| 踐中,學習者已有「口語表達」的初步訓練,在「口語表達」的教學實踐中,學習者亦要** 回頭檢視「創意實作」。因此,研究主題固然在「口語表達訓練」如何融入「經典文學與 桌遊設計」微學分課程,但就教學實踐的完整呈現,本文仍舊將兩階段視爲訓練學習者口 語表達的一個整體。其下即進行說明:

### 一、創意實作

正如前文所述,「創意實作」已具「口語表達」的元素,研究者針對此部分,再分就 「自製桌游|與「桌游競賽|兩面向,揭示學習者如何獲得「口語表達」的訓練。

#### (一) 自製桌游

在「創意實作」的課程中,實際修課人數是 14 人<sup>45</sup>,分成 6 個小組,最終共計有 5 組學習者完成文學桌遊。事實上,學習者雖然認爲自製桌遊是有趣且有意義,但製作過程卻十分辛苦。此顯現在課後回饋表單的「『桌遊設計』的難度?」回應裡,53.3% 填選「非常困難」,46.7% 填選「有困難」,並未有任何一人填選「普通」、「簡單」與「非常簡單」。正因爲製作過程辛苦,各組因應自身情況的不同,遂呈現完全不同的期程。其下試將各組期程製作成簡圖:



整體來說,「發想」至「初稿」的蘊釀期,各組實無差異。然而在此之後,各組進程卻有顯著區別,如「赤壁」在初稿完成後,尚未提供同儕試玩,僅在與研究者討論過程,即已自行推翻第一次初稿。所以當其他各組如火如茶的修改,甚至往成品邁進時,「赤壁」這套桌遊才開始被「發想」。或許也因爲打掉重練的關係,第二次發想的桌遊,無論與文學的粘著度,抑或遊戲規則,皆有較成熟的設計想法,於是只用兩個星期就完成「發想一初稿一修改——成品」。如「自那時起的故事」,與「赤壁」恰好是對反情況,該組學習者在修課前,已有一些設計想法,所以從「發想」至「成品」,幾乎是一氣呵成。但,在「成品」被不斷試玩後,卻察見開局卡、故事卡、好壞結局卡之外,若能加入「角色卡」,說故事會更具豐富性與遊戲性。而且,置入《茶花女》「瑪格麗特」、《傲慢與偏見》「伊麗莎白、班奈特」、《西遊記》「孫悟空」、《水滸傳》「宋江」……等人物,桌遊與經典文學的串接,達到更好的效果。因此,縱使完成「成品」,期程又再一次循環了「修

<sup>45</sup> 除了修課的 14 位學習者之外,另有 2 組 8 位學習者因時間無法配合而未修習上學期「經典文學與 桌遊設計:創意實作」課程,但亦利用非課程時間與教師討論。

改——成品 |。要言之,若檢視創意實作的過程,各組固然依循課程規劃的製作步驟,但 此製作步驟並只能射線式,也可能是「發想——初稿——修改——發想——初稿——修改 ——成品」或「發想——初稿——修改——成品——修改——成品」。

話再說回來,期程雖有不一,但5組學習者的實作過程,大致在「發想——初稿— 一修改——成品 | 這個框架。而「口語表達 | 的訓練,則顯現在溝通、說服、說明及分 享上。學習者必須先有第一步驟的「發想」,每個小組團隊討論出鎖定那本那些文學作 品,以及什麼游戲規則適合運用在此文學作品中。在第一步驟中,口語表達是最沒有壓 力,畢竟小組團隊的組成,泰半是熟識同儕。不過,發想過程的意見交換,甚至言語交 鋒,在小組團隊裡是常見之事。顯然如何說服同儕的口語表達能力,或者如何與同儕溝 通的口語表達能力,必定是不可或缺。第二步驟是「初稿」,發想後的初稿,僅是使用 名片紙的呈現,道理很簡單,因爲初稿通常不會完善,有時更會漏洞百出。當各組初稿 完成後,在小組內自行試玩,接著再請他組進行試玩。在他組試玩時,溝通與說服的對 象,可能就由熟識同儕轉變陌生同儕,而不同對象是否皆能有效溝通與說服,自然也是 口語表達能力的驗證方式之一。如「長生不老」組在初稿的同組試玩時,當某組員打出 「禁止」牌卡時,因爲被禁止的下家,正好是「伊登」(結束回合的玩家角色)。因此, 組員之間對於是否要服用一顆金蘋果46,遂有「服用/不服用」的兩種理解。最終,該組 决定此情况仍舊是要「服用」,主要原因是被牌卡最初發想者的組員說服:「當初想法就 是,只要經過伊登,便是一回合的結束,無論伊登是否在那一回合有沒有動作,每位玩 家都要服用一顆金蘋果」。再如「詩文解字」,在讓他組試玩時,不斷受到的挑戰是,「你 認知有關係,但我認知沒關係,怎麼辦?」,而「詩文解字」也因爲有許多地方未能說服 他組試玩者,之後遂有較多的調整修改。無論是說服同儕,抑或是未能說服同儕,在這 種有意義而非聞聊的對話中,口語表達訓練已在其中。第三步驟為「修改」,在初稿試玩 後,學習者收集各種訊息,重新調整自製文學桌遊。此時最主要的溝通與說服的對象, 又轉變成研究者,而研究者會刻意針對文學內涵與桌遊規則,提出補充或否定的建議。 在前面三步驟後,其中有幾組的學習者,無法說服他者或自我的情況下,不只是修改調 整,而是重新發現、初稿及修改。另外,研究者原本規劃課程外的討論交流,每組是 6 小時,後來統計結果是,每組平均需要是 12.4 小時47。最後,在第四步驟的「成品」,各 組製作出文學桌遊後,再次請他組或研究者進行試玩。此時的試玩,重點已不在修改, 而在如何清楚說明桌遊,如何讓玩家可以快速理解並參與其中。

<sup>46</sup> 依據「長生不老」的規則說明3,「玩家圍成一圈,抽到伊登角色的玩家,爲開始的人,自由決定 遊戲方向。伊登也爲鐃完一圈(結束一回合)的時辰,所有玩家必須服用一顆金蘋果(丢入金蘋 果堆中)|。

<sup>47</sup> 完成自製文學桌遊的組別,共計5組,課程外的討論交流時間,分別是20、12、8、14、8小時, 平均是 12.4 小時。

#### (二) 桌遊競賽

在創意實作課程裡完成的文學桌遊,研究者鼓勵學習者參與「桌遊競賽」,此競賽雖 是某科技大學主辦,但徵件對象是全國大專院校生,實能藉由競賽審查去檢視自製文學桌 遊的完成度。更重要的是,一旦能進入決賽,則必須在競賽會場,面對評審與全校師生, 這當然是一場口語表達能力的試驗場。

參加競賽也是提醒學習者,創意實作的好壞,其實不會等同競賽結果,影響競賽結果的元素,除了桌遊成品本身之外,同時更要有引導參與及行商品銷的口語表達能力。而口語表達能力的差異,最終也確實左右了競賽結果,如「長生不老」的桌遊,與其他組別成品相較,可謂不遑多讓,但決賽結果未獲得名次及佳作。事實上,三位評審一致認爲「長生不老」的學習者,過於緊張,未能清楚說明桌遊內涵。這當然就是本研究認爲「口語表達」元素,必須融入「經典文學與桌遊設計」微學課程的原因。

總而言之,在創意實作部分,正如學習者陳生在訪談時曾說:「從小到高中的國文課,都是要背注釋、背課文,也不說這些沒有用,但是你考完或畢業以後,你也不會記得。但是在製作桌遊、製作影片,你就要理解故事的內容,才可以把桌遊或影片,製作的比較符合邏輯通順。所以,你就會自然而然記住那些故事的內容或人物」48,學習者透過自製文學桌遊,實可達成的教學目標中的「理解經典文學內容」與「回憶重製經典文學內容」。並且,學習者雖然是自製桌遊的實作,但實際上亦有口語表達的問題,如初稿時,學習者必須讓研究者或同儕進行試玩,試玩過程又必須說明爲何、如何製作這套桌遊。又如,在二稿時,經過初稿發想後的二稿,固然已經較爲成形,可是仍舊要面臨同儕更多的挑戰,畢竟同儕在先前發想或製作的過程中,皆對桌遊開始有更多的理解與想像,所以二稿在說明自桌遊的清楚性上,乃是有增無減。最終的試煉場域,更要面對「競賽」裡的勤益師生與三位評審,而競賽過程的每說一次,就是再一次口語表達的訓練或調整。因此,這也達成教學目標中的「經由製作與經典文學議題相關的桌遊牌卡,並能以口語清楚說明自製桌遊的相關內容」。

### 二、口語表達

在「口語表達」的部分,課程主要設定通過「專題演講」、「簡報預演」及「桌遊分享」三面向進行:

#### (一) 專題演講

專題演講聘請了吳孟昌、歐秀慧及吳宇娟三位老師,分別由「自我」、「聲音」及「故事」三面向,傳授學習者如何精進「口語表達」。吳孟昌老師指出認識自我,實爲表達的基礎,如自我有何優缺,真誠對待自我,方能真誠與他人分享。歐秀慧老師強調聲音表情,並提供許多練習方式,如不同對象或不同情境,聲音皆有對應的表情。吳宇娟老師則

诱過時下青年喜愛的動漫,說明故事如何被不斷再創,以及藉由自我介紹活動,實際練習 口語表達。在三位講者入班分享前,研究者已有事先溝通,除了分享講者經驗之外,希 望提供更多口語表達練習的時間。因此,專題演講並非是靜態的聽講,如吳孟昌老師以薩 提爾 (Virginia Satir, 1916-1988) 的「影響輪」,引導學習者探索自我,並且勇於開口分享 自我的生命故事。再如歐秀慧老師活潑生動說明「聲音」是語言文字的「表情」,並且透 過實際練習,引導學習者了解「聲音」的重要性。相同語言文字,在不同口氣聲調中,顯 現出全然不同的感受。要言之,專題演講除了提供知識的攝取,同時透過練習活動,也有 「分享自我經驗,體會他者經驗」的情意教育。

學習者在三場講座後,同饋「『專題演講』是否幫助『口語表達』有所提升?」這種 問題時,6.6%填選「非常有幫助」,66.7%填選「有幫助」,而有26.7%填選「普通」。若 再進一步分析填寫的原因,填寫「非常有幫助」或「有幫助」的學習者,理由是「我沒自 信,勇於開口分享,才算是踏出第一步」、「老師有說在跟小朋友說話時,每一句話的尾音 通常會上揚,比較能吸引他們」、「說故事就是我們桌遊的進行方式,記住故事的關鍵詞, 再順著說下去,這方法很棒」……等等,加上研究者後來的實際觀察,講座所學到的口語 表達方式,確實有不少學習者直接運用在學習者的分享過程中。另外可注意的是,26.7% 的「普通」,意味部分學習者認爲專題演講沒有太大助益。研究者分析可能原因有二:一 是,無論「創意實作」或「口語表達」的課程內容,學習者幾乎都是「起而行」。因此, 面對偏向靜態聽講的學習情境,其實感受力較不深刻,這也是某科技大學學習者必須再提 升或改進的地方。二是,專題演講的時間,部分學習者因爲系上有重要活動,遂無法三場 全部參與,所以較易反映出某場講座的不適應或不喜歡。不過,明而可徵的仍是,73.3% 的學習者,認爲專題演講對「口語表達」是有正面助益。

#### (二) 簡報預演

簡報預演是課程的口語表達訓練重點之一,目的有二:一是,此課程安排在桌遊競賽 之後,在校內外桌游分享之前,既可修正調整競賽時的缺點,同時更能經由預演,檢視是 否適用於不同年齡層的參與玩家。二是,無論是先前的競賽,抑或之後的桌遊分享,因爲 每組成員是二至四人,所以總有成員並未真正親臨「口語表達」的現場。若更嚴格地說, 只要是小組的組成形式,必定會有學習者不想當報告分享者。有見於此,課程規定在「簡 報預演丨時,每位組員皆要上場預演。而在簡報預演的口語表達練習中,學習者可概分成 「華山論劍」、「日新月異」及「十年磨劍」三大類。

第一類「華山論劍」的學習者,口語表達或有小瑕,但能力皆已具一定水平,意即 能夠捉重點、講簡單及順時勢。所以,「簡報預演」就只是各顯其能的華山論劍。必須 再說的是,這些在簡報預演有較佳呈現的學習者,除了給予其他學習者壓力之外,同時 也提供學習的範本。如「封我爲神」組的姜生,其桌遊分享的第一句話,是如此開場的 「面對枯燥乏味的生活,變成神,也是你心中小小的願望嗎?」49,相較於其他學習者 49 影片編號是「1092- 簡報預演 - 封我爲神 - 姜生 -01 |。

的「大家好,我是某某某……」,顯然更容易抓住參與者的目光。第二類「日新月異」的 學習者,口語表達能力雖不如第一類,可是卻如吸納百川的大海,一次又一次的不斷進 步,可謂是潛力十足的一群。事實上,第一類與第二類的落差,通常透過一些小提醒, 便可拉近二者間的距離,例如「手勢」在口語表達過程的運用,第二類「日新月異」的 學習者,一開始的演練,即使在應當大鳴大放的時機點上,通常也是含蓄帶過。因此, 研究者在第二類學習者的預演後,主要提醒如「手勢是一種表現力極強的肢體語言,具 有描繪事物、傳遞心聲、披露感情、加強口頭語言力度」50的效果。有趣的是,當第二 類學習者在適當時間點,刻意加上表情或手勢等肢體語言後,簡報效果顯然有所提升。 第三類「十年磨劍」的學習者,或許有一小部分原因是口語表達能力較差,然而依據研 究者的觀察,其實有更大一部分的原因,在於學習者對自我缺乏信心,甚至質疑自我的 口語表達能力。如某學習者在簡報預演時,突然癱坐地上而重覆說不會報告,相同情況 約莫有六、七次。但研究者不放棄該名學習者有完成簡報預演的可能,處理方式是,先 邀請同儕分享自身上台的恐懼感,然後再指出縱使是「華山論劍」的各顯其能之學習 者,上台也會焦慮或恐懼,意即絕多數的人,皆會有上台恐懼,只是程度多寡的區別。 此亦正如卡內基 (Dale Garnegie, 1888-1955) 所言:「不是只有你自己才有當衆說話的恐 懼感,事實證明這是人所共有的弱點」51,而且「其實,登台時有某種程度的恐懼感反而 會有一定好處……如果這種生理上的預警信園是在某種合理的限度內進行的,你會因此 而想得更快,說得更流暢 | 52。那麼,我們不必害怕自己有上台的恐懼,反而是要接受恐 懼,但必須將恐懼控制在合理限度內。在同儕與教師的鼓勵下,該名學習者最終仍舊完 成預演。簡報預演時間雖然由十分鐘,變成三十分鐘,最後超過一小時,然而這個陪伴 等待是值得,因爲最後一次的簡報預演,表現並不會太差,至少已能完整分享自製文學 桌遊。顯然地,學習者受到過往學習經驗的框限,自認爲無法上台報告,或許只是信心 不足。研究者認爲此類學習者不該永遠躲藏在前兩類學習者的身後,一旦「十年磨劍」 完成,便要寶劍出鞘。當然,這是本課程所面對的學習者,或許也有身心狀況特別的學 習者,真的無法面對上台,那又另當而論。至於簡報預演的口語表達訓練重點,即在沙 盤推演及肢體語言。沙盤推演是練習,可以犯錯,或是知道何處有錯,所以先行獲得修 正的機會。而當練習越多次,錯誤將會變少,充分準備的情況下,真正上場時的口語表 達,通常會更加自信流暢。肢體語言雖是口語表達的輔助,但適時或合適的肢體語言, 卻可強化口語表達的效果。無論何者,皆是訓練學習者強化「清楚說明自製桌遊的相關 內容」。

<sup>50</sup> 何亞歌:《微甜說話課:33 堂說好話、辦好事的溝通智慧》(新北:大樂文化出版社,2021年3月),頁118。

<sup>51</sup> 戴爾·卡內基著;雲中軒譯:《卡內基語言的突破》(臺北:海鴿文化出版社,2021年5月),頁 41。

<sup>52</sup> 戴爾·卡内基著;雲中軒譯:《卡内基語言的突破》,頁41。

#### (三) 桌游分享

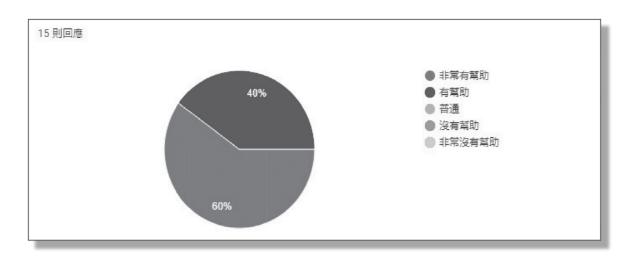
課程裡的「桌遊分享」,實爲訓練口語表達的重要場域,學習者在此場域裡與他者的 互動,充滿不確定性。如上述簡報預演,或者在前一場桌遊分享經驗,皆不可能完全複製 於當下。簡單來說,學習者隨時都要面臨不同的挑戰,若不能隨機應變,將無法有效分享 桌遊,更不可能傳遞桌遊背後的文學意涵。這也意味著,學習者若能在實際分享場域裡, 隨機應變的完成分享,必然是對自製桌遊有相當程度熟悉,並能夠在說明互動中傳遞文學 訊息,更有清楚表達的口語能力。

在課程規劃中,分享對象是小學、中學及大學。然而,受到臺灣五月疫情嚴峻的影 響,後面兩場取消分享。在此之前已完成的三場分享會,包括某小學三年級學生、某科技 大學五專部一年級學生及某科技大學應用國文課程學生。

依據學習者的回饋情況,面對五專一年級與大學一年級時,只要清楚說明桌游規則, 絕多數情況是可掌控預料。但在小學的分享會中,五組入班的學習者,皆覺得相對困難。 因此,學習者在分享後的自我剖析,就規則而言,桌遊設計雖有簡易與正常版,然而簡易 版之於小學三年級,仍舊難度過高。如學習者包生紀錄表提到「多數人對小王子的故事沒 概念 | , 因此「小朋友按照題卡分享想法時,幾乎只回答一兩句就結束了 | 。研究者在分享 後的課程裡,建議各組同學在面對活潑好動的參與者時,可以多一點聆聽及觀察。因爲聆 聽與觀察,其實是我們能夠提供合理回應參與者的基礎,也就能延展出較好的口語表達。 而且,縱使是原先設想的簡易版,也可能如學習者吳生紀錄表<sup>53</sup>提到「小孩太亢奮」,遂 無法好好聽完規則說明,此種情況也發生在其他各組。研究者察見此問題後,也立即與各 組商量,在分享的第二輪時,將規則說明再次簡化,縮短至1至2分鐘,建議部分規則可 待遊戲進行後,隨時穿插補充。

其次,學習者也指出在文學層面上,因爲面對的是國小學生,所以需要花費更多氣 力解釋桌游所對應的文本或故事。在這個問題上,其實恰好符合研究者對「口語表達」的 期待。畢竟「經典文學」與「桌遊設計」的結合,若要再能融入「口語表達」,最理想的 方式,當即在學習者的實際分享過程中。在此「做中學」裡,學習者更能意識到課程強調 的,因分享對象年齡差異而分享策略必須不同,口語表達方式亦要不同。再者,即使分享 對象年齡相同,卻也會受到小組氣氣或人格特質等等所影響,所以口語表達方式也需要微 調。要言之,進入眞正的分享現場中,學習者能夠清楚體會到分享自製文學桌遊時,不僅 有自己要傳遞什麼的問題,更有別人想要什麼的問題。那麼,口語表達也不得不有滾動式 的修正,而正是在提升口語表達能力。這在「『桌遊分享』是否幫助『口語表達』有所提 升? | 的回饋上,明顯呈現出來:

<sup>53</sup> 學習者對自製文學桌遊分享後的回饋表單,請參閱附件一「紀錄表」。



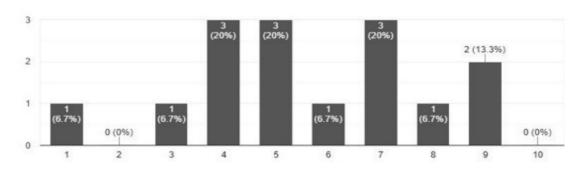
填選「非常有幫助」者有 60%,填選「有幫助」者有 40%,也就是 100% 的學習者, 認為「桌遊分享」有助於「口語表達」能力的提升。

而且,在學習者認知中較有困難的小學生分享會,小學生們的34份回饋裡54,「我 覺得分享者有重點說明『規則』?」是9.7分,「我覺得分享者有清楚說明『規則』?」 是 9.7 分,「我覺得分享者能夠有效引導我們參與桌遊?」是 9.9 分。相反的,「我覺得 分享者沒有重點說明『規則』?」是 2.5 分,「我覺得分享者不能夠有效引導我們參與桌 游? | 是 2.3 分。顯然地,學習者的口語表達能力,遠高於學習者自身的想像。至於另 兩場的分享會,學習者雖然覺得較無困難,但依據研究者的觀察,尚存有待改進處,如 在五專部一年級的分享中,因爲班級人數過多,每組人數達 12 人或 12 人以上,因此部 分組員會無事可做。當然,這不僅僅涉及口語表達,同時更有班級經營的問題。以詩文 解字組的分享過程爲例,在分享過程時,有一位五專生的回應方式是「我不知道」、「我 不會」及「我想不到」,詩文解字組最終採取不理會的方式。此種冷處理方式,固然是得 以繼續桌遊分享的方式之一,卻非唯一的方式。依據研究者的從旁觀察,該名分享對象 或許真的是不知道、不會及想不到,因爲在接來下的遊戲過程中,其仍舊不斷詢問同儕 如何組織牌卡的文字,顯然非是單純排斥參與的拒絕態度。研究者在那場分享活動後, 與詩文解字組檢討回顧時,建議面對「不知道」、「不會」及「想不到」的尷尬回應, 或可再進一步多些引導的提問,或可借用同儕解題激發思考,或可自嘲化解尷尬氣氛。 當然也可以調整遊戲的回應方式,在下一回合時,一人回應改成兩人的集思廣益,這些 對應方式應當較冷處理來得好。總之,三場分享會,學習者在口語表達上,固然皆有小 瑕,但瑕不掩瑜。

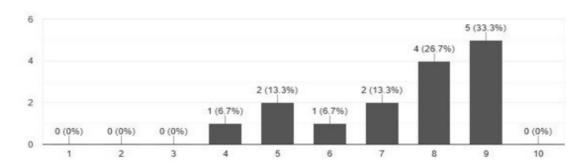
最後,課程既用「口語表達」作爲研究主題,當然也針對「未修習課程前」與「修習 課程後」的口語表達,請學習者自行比較評分。參閱下圖:

<sup>54</sup> 參與者回饋表單,請見附件二「某科技大學學生自製文學桌遊分享」。

在未修習課程前,我對自己「口語表達」的評分? (最低1分,最高10分) 15 則回應



在修習課程後, 我對自己「口語表達」的評分? (最低1分, 最高10分) 15 則回應



在未修習課程前,學習者評論自己的口語表達能力,有高有低,高者已至9分,低 者則僅 1 分。大體來說,此數值顯示是平均分散,但總平均卻只有 5.6 分,竟然還不足 6 分。此又說明某科技大學的學習者,縱使能夠完成不錯水平的文學桌遊,可是口語表達能 力卻有待加強。在修習課程後,即經過「專家演講」、「簡報預演」及「桌遊分享」的情境 訓練或實戰訓練後,學習者已無塡選1分者,最低分已提至4分。此處需要說明的是,修 習課程前後的兩次最低分,實爲同一名學習者。該名學習者正是前文曾提及,在簡報預演 的過程中,幾度癱坐地上而無法報告者。無可諱言,倘若要該名學習者單獨一人,馬上面 對陌生群衆侃侃而談,研究者估計仍舊是不可能之任務。可又誠如前文曾言,這能否視爲 「十年磨劍」涵養期,未來或許不會是一位口若懸河的講師,但有朝一日或能如同儕一 般上台報告?畢竟學習者也意識到自己不再是1分的口語表達能力,而是至少有4分。當 然,還可加上研究者從旁觀察,的確絕多數同學皆能獲得口語表達能力的提升。其次,修 習課程後的總平均是 7.4 分,此數值與研究者預設的 8 分或 8 分以上,固然存在著 0.6 分 的差距。但從正面來說,總平均是從5.6分提升至7.4,一學年課程能有給予學習者1.8分 的進步,算是可接受的。要言之,依據學習者的上述回饋,以及研究者的從旁觀察,絕多 數同學在口語表達上,確實是有進步。

### 伍、結論與建議

大體而言,學習者在「口語表達訓練」融入「經典文學與桌遊設計」微學分課程中,透過實作活動完成文學桌遊,不必再框限於傳統講述教學裡,但卻投入更多時間理解或二次閱讀經典文學。同時,在分享自製文學桌遊的預先準備與親臨現場,亦能提升口語表達能力。是以,研究者預設的三大教學目標,認知層面的「透過活動理解經典文學內容,或者回憶重製經典文學內容,乃至表達討論經典文學的各種元素」,情意層面的「藉由活動去分享自我經驗,體會他者經驗,藉此組織形成個人的價值觀」,以及技能層面的「經由活動的引導,能製作與經典文學議題相關的桌遊牌卡,並能以口語清楚說明自製桌遊的相關內容」,皆已達成。

至於在本研究後的教學檢討及未來展望:

#### 一、教學檢討

研究者檢討本次研究過程,察見有三項無法彌補的缺撼。一是修課人數不足,微學 分是通識選修,且非一般選課,所以若非與專業必修搭配,通常修課人數不多。加上研究 者一開始認爲創意實作,屬於實作性質的課程,課程不只具有難度,研究者一人也無法同 時指導太多組別,故設定修課人數上限為20人。開課後,上學期「創意實作」修課人數 是 14 人,下學期「口語表達」是 17 人。這與研究者原本預估的 20 人左右,其實落差不 大,但在計畫成果的量化數據上,卻出現較令人擔慮的樣本不足。二是,按研究者規劃設 計的最初構想,上、下學期應是連貫課程,但學校微學分選課系統的設定問題,仍舊是 採取分開單獨選課的方式。這也使得上、下學期的選修者,並非全部相同,上、下學期實 際皆有選課者僅有4人。若不以實際選課爲準,上、下學期實際有參與者爲12人,因爲 另外有 8 位學習者,上學期有衝堂問題,並未選課,但是利用其他非課程時間與研究者進 行討論,最終也完成文學桌遊。而這2組8位學習者,即有選修下學期「經典文學與桌遊 設計:口語表達」課程。但相反的,有2組3位學習者,雖然已製作文學桌遊,卻因下學 期有衝堂問題,而未繼續參與「口語表達」的訓練及分享,研究者深覺可惜。三是因爲疫 情嚴峻而取消兩場分享,這看似是不可預期之事,然而當研究者回顧課程安排時,卻發 現原本只會取消一場。某場分享本來是在4月中旬,可是研究者欲讓學習者在聽完三場演 講後,才要進行該場分享,於是將之延至 5 月底。這也導致「小學」、「國中」、「高中(五 專)」至「大學」的不同年齡分享會,最終缺少了「國中」這個區塊。不過,課程的改革 與精進,通常並非一蹴可幾,必然得要長期滾動修正。因此,研究者在本次課程之後,仍 舊鼓勵學習者參與各種活動,如「臺中閱讀節」的「書福市集」55,持續以分享方式精進

<sup>55</sup> 在 2021 的臺中閱讀節的「書福市集」(2021 年 12 月 25 日),國立某科技大學通識學院以「勤學 玩益」的互動文學桌遊方式,參與活動並推廣經典文學閱讀。而「經典文學與桌遊設計」微學分 的其中兩組學習者,便將自製文學桌遊,再次重新設計成較適合攤位活動的簡易版,與臺中市市 民們分享與交流。

口語表達能力。

### 二、未來展望

在展望的部分,一是研究者因爲這次的教學經驗,更加清楚意識到「口語表達」對 某科技大學學習者的重要性,未來在教授的文學課程中,皆會將此視爲課程重要的元素之 一。二是,有鑑修課人數的問題,加上實作時間、討論時間及口語表達訓練時間不足的問 題,「經典文學與桌遊設計」或許開設在某科技大學的博雅通識課程,應該更爲合適。如 此一來,上下學期合計的2學分,將增加爲上下學期合計的4學分,各項課程安排會相對 更加完備。

最後總結來說,依據學習者自評、參與者回饋及研究者觀察,最有助於口語表達的場 域,實是校外分享,且於此分享過程,每位學習者皆能深化學習。這也證明研究者將「口 語表達」融入「經典文學與桌遊設計」課程中,實是能夠促進學習者的學習成效,亦可提 升教學品質。

### 試謝

本文係 109 學年度教育部教學實踐研究計畫案 (編號: PHA1090310) 之研究成果, 感謝教育部提供補助經費。再蒙本刊兩位匿名審查委員惠賜良見,方得修訂成稿,特此謹 申謝忱。

# 參考文獻

#### 一、專書

- 木暮太一:《一聽就懂的重點表達術:不只秒懂,還能讓人自發行動的說明力》(臺北:商 周出版社,2019年8月)。
- 杜維克 (Carol S. Dweck):《心態致勝:全新成功心理學》(臺北:天下文化出版社,2017 年3月)。
- 何亞歌:《微甜說話課:33 堂說好話、辦好事的溝通智慧》(新北:大樂文化出版社, 2021年3月)。
- 高熏芳:《**數位原生的學習與教學》**(台北:高等教育文化公司,2013年)。
- 張德銳等人合著:**《教學行動研究:實務手冊與理論介紹》**(臺北:高等教育出版社,2007 年10月)。
- 逢甲大學國語文教學中心主編:《閱讀書寫:建構反思》(臺中:逢甲大學國語文教學中心 出版,105年12月)。

- 陳幼慧:《**教學是一種志業:教學行動研究案例分析》**(臺北:政大出版社,2015年12月)。
- 黄國禎:《翻轉教室:理論、策略與實務》(臺北:高等教育出版社,2018年1月)。
- 黄淑貞主編:《聆聽生命的樂章》(臺中:亞洲大學通識教育中心出版,2018年6月)。
- 戴爾·卡內基著;雲中軒譯:《卡內基語言的突破》(臺北:海鴿文化出版社,2021年5月)。
- 翻滾海貍工作室:《口語表達課程講義》(臺北:三民書局,2018年5月)。
- 羅傑斯:《自由學習》(北京:人民郵電出版社,2015年3月)。

#### 二、期刊論文

- 王玫珍:〈大學「口語表達訓練」通識課程之教學探究——以演說、朗讀之表達技巧爲例〉,**《嘉義大學通識學報》**第5期(2007年9月),頁213-241。
- 王振庭: 許庭嘉:〈結合桌遊的運算思維翻轉學習模式對小學生學習表現之影響〉,**《教育研究月刊》**301期(2019年5月),頁50-65。
- 江江明:〈援引實驗教育理念的課程設計:以通識人文經典課程《史記》爲例〉,**《文學新鑰》**29期(2019年6月),頁21-62。
- 宋如瑜:〈大學生口語現況調查〉,**《華語文教學研究》**2:2期(2005年12月),頁 89-107。
- 呂妙芬主講:史甄陶、柯惠鈴主持:〈經典與人的互動〉,**《人文與社會科學簡訊》**20:3 (2019年6月),頁111-117。
- 李智平:〈如何經營一場好演講?——口語表達的教學方法與實踐〉,**《警察通識叢刊》**6期(2016年8月),頁54-82。
- 林承翰:〈桌上遊戲對大學生記憶力與推理能力之研究——以《富饒之城》爲例教育研究 論壇〉,《教育研究論壇》7:1(2016年1月),頁1-22。
- 林家米; 隋翠華:〈桌遊融入語詞學習之應用研究分析〉,**《臺灣教育評論月刊》**6:4 (2017年4月),頁196-202。
- 林展立:賴婉文,〈教育型桌遊的設計循環模式之探討〉,**《中等教育》**68:2(2017年6月),頁29-42。
- 林金順:〈如何以習慣領域學理論解讀經典——以《孫子兵法》爲例〉,**《習慣領域期刊》** 9:1 (2018 年 3 月), 頁 1-17。
- 林玉惠:〈學用合一:「職涯高手—— Boss 要的表達力」實作課程之學習成效探究〉,《運動與遊憩研究》14:1(2019年9月),頁 58-68。
- 何珮瑤;趙海涵;蕭敬樂;羅蘭:〈試以心智圖強化高職生口語表達能力之經驗分享—— 以臺北市育達高職爲例〉,《**育達學報》**31 期(2017 年 12 月),頁 1-29。

- 柯品文:〈閱讀國文經典的可能與嘗試——從《當代短篇小說選讀》談起〉,《全國新書資 訊月刊》227期(2017年11月),頁37-39。
- 許于仁;楊美娟;劉婉婷;張曉洋,〈從心因性數位桌遊探討個人決策風格對於價值觀與 生涯發展的影響〉,**《數位學習科技期刊》**8:2(2016年4月),頁65-84。
- 紀俊龍:〈服務學習融入國文教學之實踐——以大一國文《史記》選讀爲例〉,《人文研究 學報》49:2期(2015年10月),頁77-96。
- 侯采伶,〈用桌遊來翻轉學習——以國中數學質數爲列〉,**《臺灣教育評論月刊》**5:5(2016 年 5 月), 頁 132-137。
- 莫淑儀:〈再談口語表達的偏誤問題——以「然後」爲例〉,《語文建設通訊》(香港)113 期(2017年1月),頁43-45。
- 姚彥淇:〈以《左傳》名句名言爲主題的教學方案設計—以本校大一國文教學經驗爲例〉, 《警察通識叢刊》9期(2018年8月),頁86-104。
- 陸怡臻:〈以桌游《妙書說書人》提升國小高年級學生寫作動機之探究〉,《慈濟科技大學 學報》32期(2019年4月),頁95-110。
- 盧秀琴:陳亭昀〈研發「生熊總動員」桌游教具以培養學生的環境素養〉**,《臺中教育大學** 學報 (數理科技類)》, 32:2 (2018年12月), 頁 79-104。
- 陳東賢:〈「創意遊戲與數學思維」教學與研究〉,《大學教學實務與研究學刊》專刊(2017 年7月),頁75-111。
- 陳介宇:〈寓教於樂的桌上遊戲〉,**《師友月刊》** 458 期(2005 年 8 月),頁 69-71。
- 韓德彥:〈角色扮演在通識經典閱讀之運用——以三國演義課程爲例〉,《嶺東通識教育研 **究學刊》**7:3(2018年2月),頁 55-70。
- 楊道麟:〈經典文學教育的若干問題探究〉,《國文天地》378期(2016年11月),頁 63-74 °
- 張于忻:〈口語表達教學策略研究——以某工廠外籍移工為例〉,**《國教新知》**63 卷 1 期 (2016年3月),頁49-59。
- 蘇秀錦:〈導師的葵花寶典——以逆向思考改造口語表達與認知觀念〉,《師說》167期, 2002年10月,頁97-124。
- 黃筠芸;王心錚;康素鳳:〈身心障礙學生口語表達問題與有效教學法〉,**《特教園工》** 23:2期(2007年12月),頁19-25。
- 黃俊儒〈爲什麼行動?解決什麼問題?—以行動或問題爲導向的通識課程理念與實踐〉, 《通識教育學刊》6期,(2010年12月),頁9-27。

# 附件一:紀錄表

| 姓名    |              | 分享對象     |   |  |  |  |  |  |  |
|-------|--------------|----------|---|--|--|--|--|--|--|
| 分享策略? |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 1.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 2.    | ···          |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 3.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 4.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 5.    | 5.           |          |   |  |  |  |  |  |  |
|       | 認爲今天分享有做到那些? |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 1.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 2.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 3.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 4.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 5.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
|       | 認爲今天分雪       | 享沒有做到那些? | ? |  |  |  |  |  |  |
| 1.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 2.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 3.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 4.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 5.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 如何改善? |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 1.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 2.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 3.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 4.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |
| 5.    |              |          |   |  |  |  |  |  |  |

# 附件二:某科大學生自製文學桌遊分享

## ○○科大學生自製文學桌遊分享

| 學校: | 班級: |
|-----|-----|
|-----|-----|

| 評量項目                    | 評量分數 10 分爲最高 |   |   |   |   |   |   |   | <b>是高分</b> |   |
|-------------------------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|------------|---|
| 川 里 次口                  | 10           | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2          | 1 |
| 我有認眞參與活動?               |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得文學桌遊是有趣?             |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得文學桌遊能夠提升 對文學的認識?     |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得分享者有重點說明「規則」?        |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得分享者有清楚說明「規則」?        |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得分享者能夠有效引<br>導我參與桌遊?  |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得分享者沒有重點說明「規則」?       |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得分享者有清楚說明「規則」?        |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得分享者不能夠有效<br>引導我參與桌遊? |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得文學桌遊製作成功?            |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我覺得滿意這次活動?              |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |
| 我有話要說                   |              |   |   |   |   |   |   |   |            |   |

# 附件三:google 表單的問題

- 一、在未修習課程前,我對自己「口語表達」的評分? (最低1分,最高10分)
- 二、「桌遊設計」對學習「經典文學」,是否有幫助?
- 三、「桌遊設計」的難度?
- 四、看見自製文學桌游的成品,是否有成就感?
- 五、「口語表達」對學習「經典文學」是否有幫助?
- 六、「專題演講」是否幫助「口語表達」有所提升?
- 七、教師所提供的口語表達要訣,是否幫助「口語表達」有所提升?
- 八、課程的「一人分享」口語表達訓練,是否幫助「口語表達」有所提升? (六、日的每個人,在國秀樓視聽教室,對自製桌遊的分享)
- 九、「桌遊分享」是否幫助「口語表達」有所提升?(勤益應用國文課程、華盛頓國 小三年級、中科大五專一年級)
- 十、我在「桌遊分享」時使用的「分享策略」是什麼?
- 十一、我在「桌遊分享」時,什麼策略有做到?什麼策略又是沒有做到?
- 十二、我覺得那些沒有做到的策略,未來如何調整?
- 十三、在修習課程後,我對自己「口語表達」的評分? (最低 1 分,最高 10 分)

# 沃特・司各特《雷馬莫之妻》中的悲劇女英雄 —— 露西・愛緒頓

Lucy Ashton as Tragic Heroine in Sir Walter Scott's *The Bride of Lammermoor* 

### 高健毓\* Peter-CY Kao

(收件日期 111 年 2 月 17 日;接受日期 111 年 5 月 17 日)

#### 摘 要

沃特·司各特所著之《雷馬莫之妻》(The Bride of Lammermoor)發行於一八一九年。十八世紀至十九世紀初的西方文學界著眼於歷史小說以及羅曼小說兩造雙方之思辯,成爲法國大革命以來之文藝思潮。儘管許多學者將其視爲司各特歷史小說系列作品之一;但文類特定類型化無法點出女主角因自身缺乏判斷力而一步步走向自己命運多舛一途。本文旨在論述《雷馬莫之妻》中的女主角露西·愛緒頓爲一悲劇女英雄,輔以亞多德《詩學》對於希臘悲劇英雄的定義來重新檢視《雷馬莫之妻》中的女主角露西·愛緒頓。本文作者認爲司各特巧妙結合歷史小說文類以及誌異羅曼史,成功將小說帶進一個新的紀元。作者因此主張露西·愛緒頓如同希臘悲劇英雄一般,因爲自己個性上的缺陷而錯誤地一步步走向悲劇結局,她的命運以悲劇收場並非源自其邪惡本質,而是出自於自已對於時代環境變遷的毫無招架能力導致一步步走向悲劇結局,先是發瘋然後自殺死亡。

關鍵詞:司各特,《雷馬莫之妻》,悲劇女英雄,亞里斯多德,悲劇性格

<sup>\*</sup>國立政治大學英語系博士班

#### **Abstract**

The Bride of Lammermoor written by Sir Walter Scott was published in 1819. Despite the fact that scholars and researchers have regarded the work as historical fiction, like other Waverley Novels, others read The Bride as the gothic, the fantasy, and the sentimental. Moreover, the debate still goes on in the project between romance and historical novels. To define The Bride's novel category, one must refer to a certain discussion of the novel's protagonist. This study argues that Lucy Ashton can be regarded as tragic heroine in fiction, like Janet Dalrymple in Scott's family circle. As a child, Walter Scott's maternal family told him the story of Janet Dalrymple, including Jane's short marriage and her mysterious death. This paper mainly interrogates how Lucy Ashton's "error of judgment", as characteristic of a tragic hero, is embodied. "Error of judgment" can be seen as a symptom of a "tragic flaw. Or, "Hamartia" may have helped shape Lucy Ashton as a tragic heroine and shown her madness as her ultimate downfall. First, the background story is provided. Moreover, the definition of "tragic flaw" and "Hamartia" from Aristotle's The Poetics are examined. Finally, analysis on Lucy Ashton through her embodiment of female fantasy, feminine passivity, madness and death are discussed.

**Keywords:** Sir Walter Scott, *The Bride of Lammermoor*, tragic heroine, Aristotle, tragic flaw or Hamartia

### **I.Introduction**

Despite the fact that Janet Sorensen<sup>1</sup>, Jean Pickering & Suzanne Kehde<sup>2</sup>, Jenni Calder<sup>3</sup>, Philippa Gregory<sup>4</sup>, E. Owen<sup>5</sup>, Peter MacDonald<sup>6</sup>, Fiona Robertson<sup>7</sup>, Emma Rose Miller<sup>8</sup>, and Peter Dignus Garside— all have directly or indirectly imputed to Sir Walter Scott<sup>9</sup> and the Waverlev Novels 10 including The Bride of Lammermoor 11 in late 18th- and early 19th-century as historical novel<sup>12</sup> series, however, it is not clear how Lucy Ashton can be regarded as a tragic heroine positioned in a broader part of historical novel writing agenda. And it is worthy being investigated how Lucy Ashton's status as a tragic heroine makes *The Bride* a tragedy more than

- 1 See Sorensen's "Writing Historically, Speaking Nostalgically: The Competing Languages of Nation in Scott's The Bride of Lammermoor" in Jean Pickering and Suzanne Kehde's edited Narrative of Nostalgia, Gender and Nationalism (1997).
- 2 See Jean Pickering and Suzanne Kehde's Narrative of Nostalgia, Gender and Nationalism (1997).
- She is an expert on Walter Scott studies.
- 4 Philippa Gregory is a historical novelist.
- See E. Owen's "Critics of *The Bride of Lammermoor*." Owen directly regards *The Bride* as historical novel.
- Peter MacDonald is a tartan expert and commentator on Scottish history (BBC).
- Fiona Robertson edited Women's Writing 1778-1838 and Stephen Crane's The Red Badge of Courage and Other Stories (with Anthony Mellors) for Oxford World's Classics.
- See Emma Rose Miller's "Fact, Fiction, or Fantasy: Scott's Historical Project and The Bride of Lammermoor." The Wenshan Review 13, no. 1 (2019): 101-27.
- He was once a Tory party member, president of the Royal Society of Edinburgh, and vice president of the Society of Antiquaries of Scotland. He was also a poet, critic, playwright, traveler, lawyer, novelist, historian, and Abbotsford owner. Moreover, Scott is crowned as "the Great Unknown," (Isabelle Bour); "The Enchanter of the North" (Stephen Carver), and "The Wizard of the North" (BBC). About Walter Scott's life and works, see Oxford Dictionary of National Biography, Historic UK, Walter Scott - Writing Scott - BBC, Abbotsford: The Home of Sir Walter Scott, and Sir Walter Scott: Biography on Undiscovered Scotland, etc.
- 10 There are some real-life allusions and references taking place in Scott's time before he wrote *The Bride*. "William III died; The duchy was created in 1702; Sara Churchill became the Duchess of Marlborough; The Act of Union was achieved in 1707" (Owen 365-6); "... the ejection of the Master of Ravenswood from his ancestral home by the relentless Lady Ashton coincides with the change of government in England in 1710" (Owen 366). All these facts of history were written in Scott's novels.
- 11 It is Walter Scott's 8th work in Waverley Novels. The Bride was published with A Legend of Montrose as the Third Series of Tales of My Landlord (See Fiona Robertson's intro of The Bride). Scott based this "dismal" novel on the "ill-fated marriage" of Janet Dalrymple to David Dunbar of Baldoon in 1669. The intro appears in Fiona Robertson's edited Oxford World's Classics: The Bride of Lammermoor by Sir Walter Scott. The edition is published by Oxford U Press. Moreover, as for the story related, see Parson's 1943 "The Dalrymple Legend in *The Bride of Lammermoor*."
- 12 Materials concerning "historical novels" can be found from Orel Harold's *The Historical Novel from Scott* to Sabatini: Changing Attitudes toward a Literary Genre, 1814-1920. London: St. Martin's Press, 1995; L. Nagy's 2014 "Historical Fiction as a Mixture of History and Romance: Towards the Genre Definition of the Historical Novel" from Prague Journal of English Studies; K Trumpener's 1993 "National character, nationalist plots: National tale and historical novel in the age of Waverley, 1806-1830" shown in ELH; Patricia Meyer Spacks' 2008 Novel Beginnings (Yale UP); "historical novel" section in P. M. Logan, O. George, S. Hegeman, & E Kristal's 2014 The Encyclopedia of the Novel (Oxford: John Wiley & Sons).

a historical novel. To say so, I do not intend to dispute against *the Bride* as a historical novel, but it can at the same time be seen as a different *Waverley* novel in the series such as the gothic<sup>13</sup>, the fantasy<sup>14</sup> or the sentimental<sup>15</sup>. In this paper, Lucy Ashton is arguablyregarded as a tragic heroine<sup>16</sup> because her madness and death in *The Bride* fulfill the quality and political purpose of a tragic hero(ine)<sup>17</sup>. And because Lucy's feminine characteristic represents, in a sense, the eighteenth-century typical woman protagonist in the novel, she being portrayed by Scott as madwoman is no coincidence. She fails Lady Ashton<sup>18</sup> and Sir William Ashton's calculation to make her get married with Laird of Bucklaw instead of her true affection, Edgar Master of Ravenswood. Lucy Ashton's father is calculative as a bourgeois man and her mother is manly and decisive to causing Lucy Ashton's insanity.

When he was a little boy, Sir Walter Scott was repeatedly told the original version of *The Bride of Lammermoor*<sup>19</sup> (1819) by Anne Rutherford (Scott's mother), Mrs. Margaret Swinton (Scott's aunt), Mrs. Anne Murray Keith, and William Clerk.<sup>20</sup> *The Bride* written by Walter Scott recounts the story that Janet Dalrymple was married to David Dunbar, the younger son of Baldoon on Aug 12, 1669. On Aug 24, Miss Dalrymple was taken away from her parents in Carscreugh to her bridal home. Before long, she died on Sep 12 and was buried eighteen days later. The mysterious death of Janet Dalrymple was then spread out as a family rumor in Scott's maternal family circle and as a tragic downfall of the bride. The story was thereafter regarded as a family taboo not to be told openly. In Parson's work, Dr. George Hicks wrote to Samuel Pepys mentioning that he heard "a very tragicall but authentick story"<sup>21</sup> The story had been

- 14 See James Kerr's 1986 "Scott's Dream of the Past: The Bride of Lammermoor as Political Fantasy."
- 15 See Juliet Shields' 2010 Sentimental Literature and Anglo-Saxon Identity, 1745-1820. Cambridge UP.
- The utility and definition of "tragic flaw," or "Hamartia" have been contested since the mid 90s'. See "Tragic Flaw: Error of Judgment" Criticism in this paper.
- 17 As for some typical tragic heroes in Greek mythology, see the stories of Oedipus and Thystes. As for criticism on tragic hero, see Knox and Walker's 1998 *Oedipus at Thebes: Sophocles' tragic hero and his time*; Bobrick, Elizabeth Bobrick's 2015 "Sophocles' Antigone and the Self-Isolation of the Tragic Hero."
- 18 Lady Ashton is from an aristocratic upbringing and a friend of the Duchess of Marlborough. She got married beneath her rank with Sir William Ashton, Lucy Ashton's father.
- 19 It will be kept short as *The Bride* thereafter.
- 20 For the background story, see Andrew Symson's 1705 "On the unexpected death of virtuous Lady Mrs. Janet Dalrymple Lady Baldone Youngerin Tripatriarchicon (Edinburgh, 1705); W. J. Couper's "Andrew Symon Preacher, Printer and Poet." Scottish History Review XIII (1915), 63. Moreover, the background story of Walter Scott's The Bride can also be found from Darsha Jani's 2013 "Supernaturalism and Mysticism in Walter Scott's The Bride of Lammermoor." This article appears in The Criterion: An International Journal in English.
- 21 Parsons, Coleman O. "The Dalrymple Legend in the Bride of Lammermoor." The Review of English Studies 19(73): 51-58, 1943. See p.51.

<sup>13</sup> See Fiona Robertson's 2017 *Scottish Gothic: An Edinburgh Companion*. Also see James Kerr's 1986 "Scott's Dream of the Past: *The Bride of Lammermoor* as Political Fantasy." This paper is from *Studies in the Novel*.

related by the Duke of Lauderdale and Lord President Stair—the latter "with a very dismall... air— in whose family the story happened."<sup>22</sup> Dr. Hicks suggested that his friend should ask Lord Reay to have an inquiry of an heir of the Dalrymple line about the "memorable story... of great authority."<sup>23</sup> The returned note mentioned that "... [It is] a tragic story."<sup>24</sup>

Human's passion and overwhelming sentiment are quite typical 18th-century reactions that formed romantic spirits. "... the spontaneous overflow of powerful feelings," <sup>25</sup> "actual mental vision,"26 and "... imagination unbidden, possessed and guided27— all serve a certain kind of human psychological progress that presents intimate emotion and primitive instincts. When writing a tragic story, Scott noted the combination of the elements between romance and historical novels28 in order to make The Bride more tragic and convincing. Therefore, contemporary readers feel sympathetic with Lucy Ashton not only because she suffers from her unwanted marriage in fiction, but also because Janet Dalrymple's mysterious death in Scott's lifetime parallels with his novel protagonist's tragic madness. As for the exploration of human's passion that ultimately leads to one's downfall, Scott as a Romantic writer is not alone.

Scott's contemporaries such as William Blake (1757-1827), William Wordsworth (1770-1850), Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), George Gordon Lord Bryon (1788-1824), Percy Bysshe Shelley (1792-1822), John Keats (1795-1821)— all like Scott were aware of the heating debate in terms of their writings between the reality and imagination. It is convincing that such a great work like *The Bride* at that time needed to be mingled with elements of romantic sentiment and historical materials.

William Blake<sup>29</sup> in his poems touched the issue of primitive instincts with real human world. His exploration in terms of literary innovation helped crown him to be mad in ordinary people's sense. Josephine A. McQuail in 2000 "Passion and Mysticism in William Blake" noted Blake's status: "... the precise nature of Blake's mental state— was he a madman or a prophet?— has gone through several incarnations."30 Blake's contemporaries thought that he was mad. W. F. Rue

<sup>22</sup> ibid

<sup>23</sup> ibid

<sup>24</sup> 

<sup>25</sup> See William Wordsworth's Preface to Lyrical Ballads (1802).

<sup>26</sup> See Shelley, Mary. Frankenstein. London: Penguins, 1994.

<sup>27</sup> See Mary Shelley's *Frankenstein* (1818).

<sup>28</sup> Walter Scott and Jane Austen once argued over what deemed a novel more factual or more imaginary.

As for relevant discussions concerning passion, mysticism, and human nature about William Blake, see Jacomina Korteling's 1966 Mysticism in Blake and Wordsworth; Kathleen Raine's 1969 Blake and Tradition; Pierre Berger's 2012 William Blake: Poet and Mystic; Laura Quinney's 2014 "Blake and His Contemporaries."

<sup>30</sup> See McQuail, Josephine A. "Passion and Mysticism in William Blake" *Modern Language Studies 30*, no. 1 (2000): 121-34. See p.121.

in late 1864 noted that "William Blake was the maddest of authors and artists" and conceded that Blake was "an extraordinary genius among madmen." 32

Samuel Taylor Coleridge<sup>33</sup>, for example, noted *Kubla Khan* (1797) in Yuan Dynasty as a real Mongolian king in his dream. The king's military prowess on the battle parallels Coleridge's vision as a prophet. The speaker in Kubla Khan culturally and literally crosses the border between the East and West. The sentiment is human collective sense that can be felt or observed. Coleridge's imagination that is embedded in his work provides readers with mystic projections of human instincts.

William Wordsworth, on the other hand, composed his *Lyrical Ballads* (1798) based on his real experiences as a traveler to nature. The source comes creditably from his trip to the Alps. However, poetry to Wordsworth does not merely serve as a piece of artistic work. Poetry, according to John Stuart Mill, designates "poet's utter unconsciousness of a listener."<sup>34</sup>

First-hand experiences that were written by Percy Shelley<sup>35</sup> also indicate their awe, imagination and factual account in Switzerland during the 1818 and 1819 summertime. More importantly Percy and Mary Shelley in *Frankenstein* (1818) like Scott in *the Bride* dealt with the aspect of "waking expressions of unconscious feelings..."<sup>36</sup> During the time when Mary Shelley wrote and got Frankenstein published, Percy Shelley was already aware of the drive that goes beyond the human consciousness<sup>37</sup>.

Despite the fact that *The Bride* is part of Scott's historical writing series, the novel deals with intimate human psychic condition and personal emotional reaction as romantic sentiment to the reality. Contemporary critics and scholars also indicate that the factual materials and romantic sentiment make *The Bride* a tragedy and Lucy Ashton a tragic heroine. Brian Hollingworth in his 1984 "The Tragedy of Lucy Ashton, *The Bride of Lammermoor*" asserted that "It is a tragedy of character, a tragedy of politics, a tragedy of history, a tragedy of destiny, and a tragedy of

<sup>31</sup> McQuail's "Passion and Mysticism in William Blake." See p.121.

<sup>32</sup> McQuail's "Passion and Mysticism in William Blake." See p.121.

As for Coleridge's awareness of human passion and sentiment, see Haven, Richard. "Coleridge, Hartley, and the Mystics." *Journal of the History of Ideas* 20, no. 4 (1959): 477-94, p. 477.

<sup>34</sup> See Zimmerman, Sarah M. Romanticism, Lyricism, and History. Albany: State U of New York, 1999.

<sup>35</sup> See Romantic Circles: https://romantic-circles.org/editions/sketches/sketches\_intro.html

<sup>36</sup> See Badalamenti, Anthony F. "Why did Mary Shelley Write Frankenstein?" *Journal of Religion and Health 45* (2006): 419-39.

At Shelley's time, there was not a term called "human unconsciousness." The term did not emerge until the early twentieth century. However, Mary Shelley, Percy Shelley and Lord Byron already noted the significance of human drive that induces progress, and innovation on one hand, but violence and vicissitude on the other hand. As for "human unconsciousness," see Freud, Sigmund. Inhibitions, Symptoms, and Anxiety, in the complete psychological works of Sigmund Freud (Vol. XX). The Hogarth Press.

chance. It is a tragedy...."38 In later edition of Oxford World's Classics, Fiona Robertson offered an introduction to Scott's *The Bride*<sup>39</sup> and noted that "*The Bride of Lammermoor* has been marked out as an exception among Scott's works, ... regarded as an aberration... It [The Bride] quickly acquired a reputation as the most passionate and tragic of the Waverley Novels."40 Moreover, the review<sup>41</sup> in *Blackwood's Edinburgh Magazine* declared that "It is the only true romance of the whole set;— in purpose, tenor, and conclusion— it is a pure and magnificent tragical romance."<sup>42</sup> John Gibson Lockhart, Scott's son-in-law and biographer, once famously noted that "[The Bride is] the most pure and powerful of all the *tragedies* that Scott ever penned."<sup>43</sup>

With many other experts and scholars, Hollingworth noted, *The Bride* is a "tragedy." In this respect, it is argued that Lucy Ashton's "error of judgment<sup>44</sup>" leading to madness serves its political purpose to her status as a tragic heroine. Therefore, Lucy Ashton in *The Bride* as a tragic heroine will be investigated. Lucy Ashton's "error of judgment" with both internal and external conflicts results in the ultimate collapse of heroine's mental status: madness<sup>45</sup>. This paper mainly seeks to present Lucy Ashton as a tragic heroine in Walter Scott's *The Bride*. Charles Reeves's assertion helps shape a certain foreground of this paper for the subsequent development. "Whose misfortune is brought upon him 'not by vice and depravity<sup>46</sup> but by some error of judgment." <sup>47</sup> I seek to present how Lucy Ashton can be regarded as tragic heroine through her psychological transformation into insanity. Moreover, I will demonstrate how Lucy lacks her judgment and it

<sup>38</sup> Hollingworth, Brian. "The Tragedy of Lady Ashton, The Bride of Lammermoor." Studies in Scottish Literature 19(1): 94-105, 1984. See p.94-5.

<sup>39</sup> Scott, Water. The Bride of Lammermoor. Ed. Fiona Robertson. New York: Oxford UP, 1991.

<sup>40</sup> Scott, Water. The Bride of Lammermoor. Ed. Fiona Robertson. New York: Oxford UP, 1991. See Robertson, ix.

<sup>41</sup> Blackwood's Edinburgh Magazine, v (June 1819), 340-53, quoted from p. 340. This quotation is also indicated as significant by Fiona Robertson.

<sup>42</sup> See Blackwood's Edinburgh Magazine, V 340, 1819.

<sup>43</sup> Lockhart, John Gibson. Life of Sir Walter Scott, vol. 1 & 2. New York: University Press of the Pacific, 2002. See Lockhart, p.88.

<sup>44</sup> As for relevant discussions on the "error of judgment" of a tragic hero in different-period literatures, see Ann Gossman's 1962 "Milton's Samson as the Tragic Hero Purified by Trial" from the Journal of English and Germanic Philology; Ted R. Spivey's 1954 "Thomas Hardy's Tragic Hero" in Nineteenth-Century Fiction; Arthur Cash's 1964 "The Tragic Hero as a Modern Ideal" from Western Humanities Review;

<sup>45</sup> See Voices from the Darkness: Narratives of Mental Illness, Review of Darkness Visible: A Memoir of Madness by William Styron; The Quiet Room: A Journey Out of the Torment of Madness by Lori Schiller and Amanda Bennett.

<sup>46</sup> Sackey's 2015 "The Hamartia of Aristotle" indicates that there are two men identified as with "Hamartia." One is the man himself to be evil; the other is that the hero is with the tragic character and fulfills the tragic purpose.

Reeves, Charles H. "The Aristotelian Concept of the Tragic Hero." The American Journal of Philology 73(2): 172-88, 1952. See Reeves, 173. Also see hubris," as Greek word, means "wanton insolence" (J. A. Cuddon's The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory, 401.)

results in her own downfall to be the tragic heroine. The dimension that helps shape Lucy Ashton as tragic heroine is "madness." Madness became the consequence of Miss Ashton's "error of judgment" to the relationship with her parents, Edward of Ravenswood, family connections, and societal transformation.

# II. "Tragic Flaw: Error of Judgment"

It is critiqued that Lady Ashton's madness is the embodiment of her "error of judgment" that is a certain quality of "tragic flaw" or "Hamartia." However, the definition of "tragic flaw" or "Hamartia" is arguable in Lucy Ashton as tragic heroine. In his *Poetics*, Aristotle claims that "The imitators<sup>49</sup> [the writers] may represent the whole story *dramatically* [through the character]." Hamartin" in Greek word means "error." As Aristotle notes, "The tragic hero ought to be a man whose misfortune comes to him, not through vice or depravity, but by some error."

As Gerald K. Gresseth noted, the term, "tragic flaw," is interrelated with "the ideal hero," "purpose of drama," "catharsis." However, the critic and interpreter find it difficult more or less

<sup>48</sup> Typical tragic heroes in Greek mythology include: Oedipus, Dedalus, and Odysseus. The origin of the discussion on "tragic hero" can date back to the term "Hamartia," meaning Greek hero's "tragic flaw." "Tragic flaw" derives from Aristotle's *Poetics*. As for three updated versions, see Prof Butcher's 1895 and 1898, Prof Bywater's 1909, and Prof Margoliouth's 1911 editions. In *Poetics*, two important elements associated with "Hamartia" are: a certain "catharsis," meaning that the audience of tragedies will be emotionally purged and purified after watching the tragedy. Another significance is that when the audience watches, he learns the hero's flaw and in turn warns against himself not to commit the same error the hero did. Moreover, see B. Hollingworth's 1984 "The Tragedy of Lucy Ashton, *The Bride of Lammermoor.*"; George E. Haggerty's *Unnatural Affections: Women and Fiction in the Later 18th Century.* In terms of the gothic and femininity hermeneutically interpreted through feminism and psychoanalysis, refer to C. Kahane's 1980 "Gothic Mirrors and Female Identity" *Centennial Review 24*(1), 43-64, 1980. The term, "tragic flaw," or "Hamartia" has also been interpreted through psychoanalytic analysis. For example, in Arvanitakis' 1998 "Some thoughts on the Essence of the Tragic" argued that "'Tragedy' can be regarded as the enactment of a primal fantasy of the birth of the 'I' as the result of an archaic act of violence" (Arvanitakis 955).

<sup>49</sup> In Greco-Roman period of time, writers, in Aristotle's eyes, were born with power to imitate the nature of art.

<sup>50</sup> See Gutenberg Project E-book: Aristotle's Poetics, 6.

<sup>51</sup> See J. A. Cuddon's *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. London: Penguin Books, 1977.

<sup>52</sup> Ibid., 373.

<sup>53</sup> See Gresseth, Gerald K. Gresseth's 1958 "The System of Aristotle's Poetics." *Transactions and Proceedings of the American Philological Association 89*, 312.

"in isolation from one another." <sup>54</sup> According to Isabel Hyde, Humphrey House <sup>55</sup> in his 1952-3 series lectures asserted that

"The phrase 'tragic flaw' should be treated with suspicion... It is not an Aristotelian metaphor at all, and though it might be adopted as an accepted technical translation of 'Hamartia' in the strict and properly limited sense, the fact is that it has not been so adopted, and it is far more commonly used for a characteristic moral failing in an otherwise predominantly good man."<sup>56</sup> House argued that "All serious modern Aristotelian scholarship agrees... that 'Hamartia' means an error which is derived from ignorance of some material fact or circumstance."<sup>57</sup> House's position is that it goes too far beyond to refer "tragic flaw" directly to "Aristotelian metaphor"; however, it has been later more commonly utilized for an individual's "characteristic moral failing" shown in "an otherwise predominantly good man."58

Robert R. Dyer in "Hamartia in The Poetics and Aristotle's Model of Failure" points out that three Greek words indicate the transformation of a tragedy. "Butcher has 'from prosperity to adversity...error or frailty'; Bywater 'from happiness to misery...error'; Fyfe 'from happiness into misery... error of judgment'."59 Dyer helps confirm the three Greek words that associate with a certain condition. Tragic hero's downfall is often gradually shaped out from the condition of the promising to the condition of the miserable. And the character's "lack of proper judgment" to the transformation of the external world would in turn impact on his inner mental dynamics.

AA Sackey's 2015 "The Hamartia of Aristotle," explaining two critical positions that have debated on "Hamartia." On the one hand, some argue that "Hamartin" relates to "moral evil" and proposes "tragic suffering as the retributive consequence of a 'tragic flaw' in the individual's character"; on the other hand, some explain and "reject this moral interpretation but is unable to find a suitable interpretation of hamartia [that] is based on a perceived direct link between tragic character and tragic purpose, with tragic action being assigned a subordinate status."60 However, Sackey further illustrates that "The Poetics reveals that 'tragic flaw' or 'moral weakness' is not

<sup>54</sup> Gresseth, Gerald K. "The System of Aristotle's Poetics." Transactions and Proceedings of the American Philosophical Association 89, 312-335, 1958. See Gresseth, p.312.

<sup>55</sup> See Aristotle's Poetics, ed. Colin Hardie (London, 1956); Isabel Hyde's 1963 "The Tragic Flaw: Is it a Tragic Error?" from The Modern Language Review.

<sup>56</sup> Hyde, Isabel. "The Tragic Flaw: Is it a Tragic Error?" The Modern Language Review 58(3): 321-325, 1963. See Hyde, 321.

<sup>57</sup> Hyde, Isabel. "The Tragic Flaw: Is it a Tragic Error?" The Modern Language Review 58(3): 321-325, 1963. See Hyde, 321.

<sup>58</sup> Ibid. See Hyde, 321.

<sup>59</sup> Dyer Robert R. "'Hamartia' in the 'Poetics' and Aristotle's Model of Failure." Arion: A Journal of Humanities and the Classics 4(4): 658-664, 1965. See Dyer, p.658.

<sup>60</sup> Sackey, Albert A. "The Hamartia of Aristotle." Legon Journal of Humanities 21: 77-100, 2015. See Sackey, 77.

one of the requirements of tragedy or that a hero's misfortune is due, not to his nature, but to the wrong he has committed<sup>61</sup>, either through ignorance or out of duty."<sup>62</sup>

J. A. Cuddon claims that "This shortcoming ['tragic flaw'] or defect in the Greek tragic hero leads him to ignore the warnings of the gods and to transgress their laws and commands. Eventually hubris brings about downfall and nemesis" (402). Of course in Lucy Ashton's time, there were no gods or goddesses like those in Greek mythology to intervene in heroes' battle, journey and personal life circile. However, the word, "hubris," also indicates the hero's ignorance to the condition that might bring about negative consequences.

Aristotle claimed that "imitators may represent the whole story *dramatically*." The imitators [writers] present the story dramatically in order to warn their spectators with moral lessons on one hand. On the other, spectators through watching the tragedy are spiritually purified. Gresseth noted that "tragic flaw," should be discussed with "the ideal hero" and "purpose of drama" so as to understand the tragic hero in a position with "error of judgment." In Hardie and House's work, "'Hamartia' means an error which is derived from ignorance of some material fact or circumstance." Dyer's confirmation on the hero's "error of judgment" indicate the condition in which the hero moves to the tragic end. Sackey's affirmation helps shape the critical debate between two types of tragic flaw. "The hero's misfortune is due, not because of his nature, but to the careless wrong doings he committed, either based on his ignorance or out of duty."

# III.Lucy Ashton as Tragic Heroine's "Error of Judgment"

Subsequent to the previous section critiquing on "tragic flaw" or "Hamartia," this section seeks to connect "error of judgment" as tragic hero(ine)'s "flaw" with his downfall. This section therefore attempts to map out how Lucy Ashton due to her "error of judgment" steps into her "dismal situation." In this sense, Lucy Ashton's personal qualities and temperance associated with female impulse and fantasy, and female affection and femininity will be discussed. Consequently, her status as a powerless and voiceless tragic heroine will also be investigated under the schema of stepping into insanity.

Lucy Ashton has "...the impulse of her own taste and feelings." As noted in *The Bride*, Lucy Ashton's "error of judgment" is derived from her romantic imagination. She is like Catherine Morland in Jane Austen's *Northanger Abbey* (1803). But what makes Miss Ashton different from Miss Morland lies in the fact that the former does not have a male mentor-

<sup>61</sup> See the story Oedipus the King.

<sup>62</sup> Ibid. Sackey, 77.

<sup>63</sup> See Hollingworth's and Reeves' articles.

<sup>64</sup> Ibid., p. 20.

like Henry Tilney to Miss Morland. Therefore, Miss Morland's "error of judgment" can be properly led while Lucy Ashton gradually walks to her downfall step by step. Moreover, Miss Ashton is "peculiarly accessible to those of a romantic cast. Her secret delight was in the old legendary tales of ardent devotion and unalterable affection..." Scott's portrayal of Lucy Ashton's accessibility to "romantic cast," and her "unalterable affection" to the supernatural texts implicates her lack of judgment to the reality and imagination. Lucy Ashton is fond of reading romance<sup>66</sup> and her femininity is projected and represented through reading. Reading romance provides an intimate place for her as what Philip Martin noted to temporarily "escape" to somewhere without male-dominant constraints.

As noted, Lucy Ashton particularly goes for gothic texts because "...they [gothic texts] so often are with strange adventures and supernatural horrors. This was her favoured fairy realm, and here she erected her aerial palaces."67 Reading is an exercise for the eighteenthcentury English women on the ground that it is an enactment and representation of freedom. However, women's access to knowledge through reading is dangerous and problematic. As Meena Alexander in Women in Romanticism: Mary Wollstonecraft, Dorothy Wordsworth, and Mary Shelley mentions, "Jean Jacques Rousseau's treatise<sup>68</sup> on education is meant to show that 'reading' and 'writing,' the whole command of the symbolic, can only be a 'fatal knowledge' as far as the little girl is concerned... [the scenario of which is] in a gendered world." Besides, it signifies the source of knowledge that was then inaccessible and confined to women. However, Miss Ashton's daily habit of reading does not give her positive impacts; instead, in reading the Gothic, she begins to step into the effect/trap of romance because reading the gothic impacts on women's nerves and induces problematic female passivity. It is the beginning of her downfall. Lucy Ashton likes the books as "romantic cast" full of "old legendaries" and filled with "strange adventures" and "supernatural horrors." Reading "strange adventures" and "supernatural horrors" helps affect Ashton's inner temperance with a certain female subjectivity

<sup>65</sup> Ibid., p. 40.

<sup>66</sup> Right in the Neoclassical Period, literary works were mostly symmetrical and reproduced based on the issues associated with human reason and sensibility. The classic works include: Daniel Defoe's Robinson Crusoe and The Further Adventures of Robinson Crusoe; Samuel Richardson's Clarissa; Henry Fielding's The History of Tom Jones, A Foundling, etc. However, right from the beginning of the publication of Horace Walpole's The Castle of Otranto (1764), the genre—Romance—was the propaganda of medieval revival and started to dig deep into human emotion, sentiment, and personal feelings. Relevant evidences and discourses can also be found from Sir Walter Scott's Waverley Novels in which he thought hard to combine historical events with his romantic imagination.

<sup>67</sup> Ibid., p. 40.

<sup>68</sup> Read p. 332 in Jean Jacques Rousseau's *Emile* (1762).

<sup>69</sup> See introduction in Alexander's Women in Romanticism: Mary Wollstonecraft, Dorothy Wordsworth, and Mary Shellev.

<sup>70</sup> Ibid., p. 40.

that is constrained from patriarchal ideology. As women in the domestic sphere, Ashton likes to read "romance" in a sense of being given an intimate personal space that only belongs to her soul, heart and body. Reading those legendary stories for Lucy Ashton also meaningfully connects with her fancied "aerial palaces" from which patriarchal ideology dismisses in the air temporarily. Ashton's imagination can be anchored and linked freely with the plot, characters and setting of those adventures and the supernatural.

Any paternal or maternal (Lady Ashton's) intervention against Lucy Ashton's choice as a woman who delivers her affection towards Edgar Master of Ravenswood is temporarily terminated because by reading "the adventures" and "supernatural horrors" helps breed a sort of feminine identity/ justification that revolts against masculine dominance. In other words, reading the Gothic texts has become an emblem for Lucy Ashton to temporarily shun from the male-dominated ideology that has been reducing and negating her free will in a male dominated society with transformation of the decline of the old and the rise of the new. As George H. Haggerty states, "When bourgeois society comes into its own in the eighteenth century, the relations between dominance and servitude are repressed."<sup>71</sup> In the eighteen-century England, the issues between dominance and servitude can vary in terms of sex, gender, race, political party, and social class. Haggerty's note indicates the significance of a transformative eighteenth-century society that negates the voice of the servitude to the influence of dominance. The transformation often created tensions. Sharon Anne Ragaz in her "A Living Death": The Madwoman in the Novels of Walter Scott claimed that "madness or a diagnosis of madness emerges in 'The Bride of Lammermoor'... as a consequence of society's failure to recognize the potential for a promising future that the young heroine encodes."<sup>72</sup> From Ragaz's viewpoint, Scott presents Lucy Ashton as a tragic heroine in a "progressing society<sup>73</sup>" that failed to sustain an individual in progress. It also seems that Lucy Ashton's insanity is the result of the masculine social progress as successful transformation.

If one's mental condition to a greater extent corresponds to the status of a society<sup>74</sup>, Lucy Ashton's madness can be seen as culturally problematic emblem in highly male dominated society. Allan Ingram & Michelle Faubert's "A Gendered Affliction: Women, Writing, Madness"

- Haggerty, George E. *Unnatural Affections: Women and Fiction in the Later 18th Century*. Bloomington: Indiana UP, 1998. See Haggerty, p. 3.
- 72 Ragaz, Sharon Anne. "A Living Death": The Madwoman in the Novels of Walter Scott. Toronto: U of Toronto Press, 2001. See Ragaz, p. 3.
- 73 Materials about the 18th-century "progressing society" can be found from N. T. Phillipson's "Culture and Society in the 18th-century Province: The Case of Edinburgh and the Scottish Enlightenment." In *The University in Society, vo. II.* New York: Degruyter, 2019; Tom Nairn's "Scotland and Europe." *New Left Review I*(83), 1974. Brill's *Companions to Early Modern and Modern History, vol. II*, 2018.
- As Alfred Tennyson once famously noted, each individual is deeply connected with society. Society in turn reflects human's conditions.

asserted that "In the eighteenth century, the realm of madness was a locus of intensity in terms of the perception of women."<sup>75</sup> Moreover, as Elaine Showalter notes in 1987 *The Female Malady:* Women, Madness, and English Culture, 1830-1980, Mary Wollstonecraft<sup>76</sup> in Maria: or. The Wrongs of Woman describes that "the misery and oppression, peculiar to women, that arise out of the partial law and customs of society." As Wollstonecraft's contemporary, Scott designed Lucy to be the prototype of woman victim confined to "the partial law" and "customs of society."<sup>78</sup> In The Bride, Lucy Ashton is designed to turn into insanity because her existence broke the order, law, and customs of society. Lucy's insistence to the marriage with Edgar, Master of Ravenswood has transformed her into a figure with tansgressive power that helps surpass the boundary between an obedient daughter and authoritative parents in the 18th-century household scenarios. However, she failed. She became the tragic heroine. Scott's Lucy Ashton in *The Bride* like Wollstonecraft's Maria in Maria; or, The Wrongs of Women is persecuted. Lucy is denied by Mr. and Lady Ashton to the marriage with the house of Ravenswood while Maria is negated by her husband to the madhouse on the ground that her husband sought for sex adventures. Lucy and Maria are forced to step into their difficult situations because of their family members' intervention and self-calculation in the household.

The image of "mad woman" derives from Philippe Pinel, who set the prisoners unchained in the Bastille. Pinel, under the permission of Communeo, unchained the lunatics at the Bicetre and the Salpetriere<sup>79</sup>. And some weeks later, as Pinel set women of the time unchained, the women were depicted in Robert-Fleury's painting as "the insane."80 The women were then depicted as "madwomen of different ages from youth to senility."81 With the image spreading in the late 18th-century Europe, Scott was aware of that. Scott's skill to the portrayal of Lucy Ashton in terms of "error of judgment" implicates her temperance and tragic personal character. Miss Ashton and her character in the Bride represents "enduring fantasies of feminine passivity within the realm of masculine activity in her looks, manners, interests, and passions."82 The transformation of Lucy Ashton's feminine passivity into mental insanity and moral inconformity

<sup>75</sup> Ingram, Allan, & Michelle Faubert. "A Gendered Affliction: Women, Writing, Madness." In Cultural Constructions of Madness in Eighteenth Century Writing: Representing the Insane, edited by Allan Ingram & Michelle Faubert. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

<sup>76</sup> Virginia Woolf once credited May Wollstonecraft as the pioneer advocating woman's right.

<sup>77</sup> Showalter, Elaine. The Female Malady: Women, Madness, and English Culture, 1830-1980. London: Penguin, 1987, 1.

<sup>78</sup> Showalter, Elaine. The Female Malady: Women, Madness, and English Culture, 1830-1980. London: Penguin, 1987, 1.

<sup>79</sup> Ibid, p. 2 in The Female Malady: Women, Madness, and English Culture, 1830-1980.

<sup>80</sup> Ibid, p. 2 in The Female Malady: Women, Madness, and English Culture, 1830-1980.

<sup>81</sup> Ibid, p. 2 in The Female Malady: Women, Madness, and English Culture, 1830-1980.

<sup>82</sup> See Garside xxxvi

unsettles Lady Ashton, Sir William Ashton and Mr. Hayston of Bucklaw. Under the force of "feminine passivity" to Edgar Master of Ravenswood, Lucy Ashton can no longer be an obedient daughter and Bucklaw's virtuous wife as socially expected.

At the same time, Miss Ashton's feminine passivity can be regarded as potentially a sort of revolting force; however, it flunks. The force helps transform an obedient daughter to a woman forcibly demonstrating her love to Edgar Master of Ravenswood. To go against patriarchal ideology by engaging with Edgar Master Ravenswood, Lucy Ashton can be seen as a tragic heroine. But because of her "error of judgment" and female fantasies, Lucy Ashton cannot be sustained by the society to be an obedient daughter and virtuous wife of Bucklaw. Scott's portrayal of female protagonist like Lucy Ashton aligns more with feminine passivity as ominous quality in eighteenth-century women. In terms of "female betrayal, ...Lucy can be described somewhat melodramatically as Lady Ashton's 'victim,' and 'anxious prevarication' about male culpability."83 However, such a woman as Lucy Ashton cannot be seen as merely the one as a victim or being indifferent in/ to her condition in the patriarchal society. Miss Ashton's keen observation to the relation between her father and Edgar Master of Ravenswood is right at the point as she thought herself being sacrificed for the sake of the family's calculation. Her quality and temperament can be observed. Her passive disposition was by no means owing to an indifference or unfeeling mind. With the impulse of her own taste and feelings, Lucy Ashton was peculiarly accessible to those of a romantic cast. Her secret delight was in the old legendary tales of ardent devotion and unalterable affection..."84

Lucy Ashton's "error of judgment" fails her. "The link between powerlessness and voicelessness is... of Lucy Ashton's plight." Lucy's voice is negated according to her mother and the manners of the day as the voiceless, who protests against patriarchal ideology. However, Lucy Ashton's silence on the other hand is her self-determination to *act* rather than *speak*. "Faced with Ravenswood's angry demand during the contract-signing scene, she cannot speak. It fits that she should finally enact rather than voice her feelings." Moreover, "She is...found crouching like a wild animal in her wedding-chamber, reduced to gibbering and the gestures of 'an exulting demoniac,' a description which neatly marks her identity with the witch-figures who have so twisted her." Moreover, as Hollingworth noted, *The Bride* parallels with typical modern melodramas, designating "Two young people...in love, yet, because they belong to antagonistic

<sup>83</sup> Ibid., xxvi.

<sup>84</sup> Ibid., 40.

<sup>85</sup> Ibid., xxvii.

<sup>86</sup> Ibid., xxvii.

<sup>87</sup> Ibid., xxvii.

and warring families, their love is doomed and cause their mutual destruction."88 Lucy Ashton as tragic heroine's love has become a taboo and forbidden love that in turn destroys her sensibility. It is Lucy Ashton's sensibility that haunts her standing at the boundary as a daughter of Sir William Ashton and as a woman of wanting getting married with Edgar Master of Ravenswood rather than Bucklaw at the same time.

Lucy Ashton's sensibility as Sir William Ashton and Lady Ashton's daughter has diminished and been replaced by despair of being a woman. As the narrator revealed, "...the idea that an evil fate hung over her attachment, became predominant over her feelings; and the gloom of superstition darkened a mind, already sufficiently weakened by sorrow, distress, uncertainty, and an oppressive sense of desertion and desolation."89 In the meantime, it is that kind of women's despair left to her an opportunity to have become disobedient to male-dominated value. Lucy Aston's madness made Bucklaw " [as] a right-thinking young man whose social unease makes him unable to interpret Lucy's behavior." Like the female narrator's insanity in Charlotte Perkins Gilman's The Yellow Wallpaper, Lucy Ashton's madness can be seen as a certain male writer's literary tool- "transgression" - penned by Walter Scott to transcend the domesticated self to be transformative and unquenchable. Like the condition of insanity of the physician' wife in *The Yellow Wallpaper*, Lucy's gradual development of mental breakdown is not understandable to those around her. Madness qualifies her as tragic heroine. "Disturbing connections which *The Bride* makes between insanity and gender, point out Lucy's place in a cult of beautiful, victimized madwoman."91 Going mad for Lucy Ashton is a sore evidence of female transcendence that dismisses the binary opposition of gender responsibility for a woman being arranged for marriage.

As Lakshmi Krishnan asserts, "Scott regards sickness as the product of a weakened will...."92 The image of being a mad woman helps break the boundary of binary opposition in terms of "repression" and "servitude." Being mad also signifies being liberated from societal dogma that was constantly seen as teaching guidance for women in the domestic sphere. Being an insane woman also "...reinforces the association of femininity with emotionalism and irrationality. Philip Martin has shown that Lucy's madness ..."be read as a celebratory escape as well as a punitive sacrifice, and has argued that this possibility disrupts the novel's sexual

<sup>88</sup> See Hollingworth's 1984 "The Tragedy of Lady Ashton, The Bride of Lammermoor." Studies in Scottish Literature, 95.

<sup>89</sup> Ibid., 312-3.

<sup>90</sup> Ibid., xxvii.

<sup>91</sup> Ibid., xxiii.

<sup>92</sup> Krishnan, Lakshmi. "The Power of the Will and Illness in *The Bride of Lammermoor* and *Wuthering* Heights." The Journal of the Bronte Society 32, no. 1 (2007): 31-40.

ideology." Women's irrationality, based on personal dissatisfactory reactions towards masculine ideology, unsettles the comfort zone of male-dominant society. What Walter Scott attempted to do is to pinpoint the association for the human with the rational and irrational, and the sensible and the emotional. And the irrational and emotional side of human nature quite often be seen as driving force that protest against patriarchal ideology. And the widely held assumption of women's irrationality is represented through the image lurked out by Lucy Ashton's reading of Dame Gourlay's tales, which is, according to the narrator, the omen for readers to foresee heroine's mental breakdown. As the scene is depicted, "...a darker and more mysterious character [gradually formed], and became such as, told by the midnight lamp, and enforced by the tremulous tone, the quivering and livid lip, the uplifted skinny fore-finger, and the shaking head of the blue-eyed hag...."94 Lucy Ashton's belief in her fate and despondence towards her relation to Edgar Master of Ravenswood directs her into deeper desperation. At the moment when Lucy Ashton realized that she could not be with Edgar Master of Ravenswood, she responded to her parents "with a vivacity by which they [Sir William Ashton and Lady Ashton] were startled, 'that she was conscious heaven and earth and hell had set themselves against her union with Ravenswood; still her contract,' she said, 'was a binding contract, and she neither would nor could resign it without the consent of Ravenswood."95

Lucy Ashton's tone of self-determination towards her binding with Ravenswood is also solidified with her look and countenance. She once claimed that

"'Madam,' said Lucy, with unwonted energy, 'urge me no farther— if this unhappy engagement be restored, I have already said you shall dispose of me as you will— till then I should commit a heavy sin in the sight of God and man, in doing what you require." Lucy Ashton's uncompromising spirit towards the relationship between her and Mr. Hayston of Bucklaw is assured by her tone and attitude. "The tone of obstinacy with which this was said, her eyes flashing with unnatural light, and her hands firmly clenched, precluded the possibility of dispute...by which her daughter required to know of Ravenswood whether he intended to abide by, or to surrender." Lucy Ashton with "unnatural light" is depicted as a woman with a certain characteristic of irrationality, falling into the male-dominated duality: men & women, rationality & irrationality, sensibility, and emotion. Lucy Ashton faces with a sort of "flighty levity, that was foreign to her character and situation, and which was at times chequered by fits of deep silence

<sup>93</sup> Ibid., xxiii.

<sup>94</sup> Ibid., 312.

<sup>95</sup> Ibid., 314.

<sup>96</sup> Ibid., 299.

<sup>97</sup> Ibid., 314.

and melancholy...."98 Distress and melancholy have Lucy Ashton tormented. Her intimate passivity returned with negative impacts to her marriage with Master of Ravenswood. Her free will was then marred by her parents; therefore, her disability to resisting against her parents also marks the silent protest. "Miss Ashton lay under no restriction. The verge of her parents' domains became, in respect to her, like the viewless and enchanted line drawn around a fairy castle, where nothing unpermitted can either enter from without, or escape from within."99

The Bride presents a certain tragedy of the combination of history with a maternal anecdote in Walter Scott's family circle. Lady Ashton in this paper is arguably regarded as tragic heroine. Her female fantasy, feminine passivity, madness and ultimate death— all embodied the serious impacts deriving from one's "error of judgment." Her borne instincts and tastes for the fantastic and supernatural help

characterize the features and temperament of gothic heroine: revolt, and rebellion. A peculiar female sensibility is endowed with Lucy Ashton in Scot's time and society. Madness is a way out of being obedient to the male-dominated society.

#### References

- Alexander, J. H. (ed.) The Bride of Lammermoor: Introduction and Notes from the Magnum Opus: Waverley to a Legend of Montrose. Edinburgh: Edinburgh UP, 2012.
- Aristotle. Poetics. The Project Gutenberg E-book. Trans. Ingram Bywater. Jan 23, 2013.
- Badalamenti, Anthony F. "Why did Mary Shelley Write Frankenstein?" Journal of Religion and Health 45 (2006): 419-39.
- Blackwood's Edinburgh Magazine, v (June 1819), 340-53, quoted from p. 340.
- Castle, Terry. The Female Thermometer: Eighteen Culture and the Invention of the Uncanny. New York & Oxford: Oxford UP, 1995.
- Couper W. J. "Andrew Symson Preacher, Printer and Poet." Scottish History Review 8 (1915): 63.
- Cuddon, J. A. The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory. London: Penguin Books, 1977.
- Dyer Robert R. "'Hamartia' in the 'Poetics' and Aristotle's Model of Failure." Arion: A Journal of Humanities and the Classics 4, no. 4 (1965): 658-64.
- Gresseth, Gerald K. "The System of Aristotle's Poetics." Transactions and Proceedings of the American Philological Association 89 (1958): 312-35.

<sup>98</sup> Ibid., 330.

Ibid., 306. 99

- Haggerty, George E. *Unnatural Affections: Women and Fiction in the Later 18th Century*. Bloomington: Indiana UP, 1998.
- Haven, Richard. "Coleridge, Hartley, and the Mystics." *Journal of the History of Ideas 20*, no. 4 (1959): 477-94, p. 477.
- Hollingworth, Brian. "The Tragedy of Lady Ashton, *The Bride of Lammermoor*." *Studies in Scottish Literature 19*, no. 1 (1984): 94-105.
- Hardie, Colin, & Humphry House (eds.) *Aristotle's Poetics: A Course of Eight Lectures*. London: Hart-Davis, 1956.
- Hyde, Isabel. "The Tragic Flaw: Is it a Tragic Error?" *The Modern Language Review 58*, no. 3 (1963): 321-32.
- Ingram, Allan, & Michelle Faubert. "A Gendered Affliction: Women, Writing, Madness." In *Cultural Constructions of Madness in Eighteenth Century Writing: Representing the Insane*, edited by Allan Ingram & Michelle Faubert. New York:Palgrave Macmillan, 2005.
- Jani, Darsha. "Supernaturalism and Mysticism in Walter Scott's The Bride of Lammermoor." The Criterion: An International Journal in English
- Krishnan, Lakshmi. "The Power of the Will and Illness in *The Bride of Lammermoor* and *Wuthering Heights*." *The Journal of the Bronte Society 32*, no. 1 (2007): 31-40.
- Knox, Bernard, & MacGregor Walker. *Oedipus at Thebes: Sophocles' tragic hero and his time*. New Haven: Yale UP, 1998.
- Lamont, Claire. "Chronology" in Walter Scott's *The Bride of Lammermoor*. Ed. Fiona Robertson. New York: Oxford UP, 1991.
- Lockhart, John Gibson. *Memoirs of the Life of Sir Walter Scott, Bart*. London: Creative Media Partner, LLC, 2015.
- —. Life of Sir Walter Scott, vol. 1 & 2. New York: University Press of the Pacific, 2002.
- McQuail, Josephine A. "Passion and Mysticism in William Blake" *Modern Language Studies 30*, no. 1 (2000): 121-34.
- Miller Emma Rose. "Fact, Fiction, or Fantasy: Scott's Historical Project and *The Bride of Lammermoor*." The *Wenshan Review 13*, no. 1 (2019): 101-27.
- Parsons, Coleman O. "The Dalrymple Legend in the Bride of Lammermoor." The Review of English Studies 19, no. 73 (1943): 51-58.
- Reeves, Charles H. "The Aristotelian Concept of the Tragic Hero." *The American Journal of Philology* 73, no. 2 (1952): 172-88.
- Rovang, Dana. "When reason reigns: madness, passion and sovereignty in late 18th-century England." *History of Psychiatry*, 2006.
- Sackey, Albert A. "The Hamartia of Aristotle." Legon Journal of Humanities 21 (2015): 77-100.

- Scott, Water. The Bride of Lammermoor. Ed. Fiona Robertson. New York: Oxford UP, 1991.
- Shelley, Mary. Frankenstein. London: Penguins, 1994.
- Shields, Juliet. Sentimental Literature and Anglo-Saxon Identity, 1745-1820. Cambridge UP, 2010.
- Showalter, Elaine. The Female Malady: Women, Madness, and English Culture, 1830-1980. London: Penguin, 1987.
- Sorensen, Janet. "Writing Historically, Speaking Nostalgically: The Competing Languages of Nation in Scott's The Bride of Lammermoor" in Narrative of Nostalgia, Gender and Nationalism. (Eds.) Jean Pickering and Suzanne Kehde. New York: Springer, 1997.
- Symson, Andrew. "On the unexpected death of virtuous Lady Mrs. Janet Dalrymple Lady Baldone Youngerin" In *Tripatriarchicon*. Edinburgh: Edinburgh UP, 1705.
- Zimmerman, Sarah M. Romanticism, Lyricism, and History. Albany: State U of New York, 1999.

## 摩崖・圓筆――李叔同楷書創新體勢之內涵

# Cliff. Round Pen - The Connotation of Li Shutong's Regular Script Innovation

## 張宗欽\* Tzong-chin Chang

(收件日期 111 年 3 月 18 日;接受日期 111 年 8 月 30 日)

#### 摘要

世人但知李叔同 (1880-1942) 以書法名世,卻鮮知其精於碑學。本文主要在分析李叔同出家前後之書法風格並作比較,嘗試分期探悉其書法作品,分析其書學表現方式與各期書法特色,與清末碑學產生的體系作交叉比對,考證其藝文融通與書學習得與傳授之過程,透過碑學、帖學與顏柳體系之比對,歸納其書學體系之屬性。試以傳記研究法與李叔同書跡與古碑帖比對,探究其交友書信典籍之考證,衍生之各類藝文作品。嘗試分析其藝文融通之才能,探究出家後選擇傳道修行方法。深究書法特點與人品典範兩項於楷書章法之合併闡述,另以文本研究法分析李叔同的書跡,分析歸納李叔同創新體勢之內涵,期盼能對書學界樹立新式里程。

關鍵詞:李叔同、碑學、摩崖、圓筆、楷書創新體勢

<sup>\*</sup>中興大學中國文學系博士生

<sup>\*</sup>南投市漳興國小註册組組長

#### **Abstract**

The world knows that Li Shutong (1880-1942) is famous for his calligraphy, but few know that he was good at stele science. This article mainly analyzes and compares Li Shutong's calligraphy style before and after he became a monk, tries to explore his works and stele study calligraphy works in stages, analyzes his calligraphy performance method and calligraphy characteristics during each period, and conducts cross-comparison with the system produced by stele study in the late Qing Dynasty. Moreover, textual research on his art and literature, his process of teaching and learning of calligraphy, and the attributes of his calligraphy system are summarized through the comparison of an inscription study, book study and the Yanliu system. We use the biographical research method and comparison with Li Shutong's calligraphy and ancient tablet inscriptions and conduct comparative analysis of inscriptions to explore the textual research of his friends' letters and classics, and various artistic works derived from them. We also analyze his ability to integrate art and literature, and explore the way he chose to preach and practice after becoming a monk. We also carry out in-depth study of the characteristics of calligraphy and the model of characters in regular script research, and further analysis of Li Shutong's handwriting by using the text research. This analysis method based on connotations of Li Shutong's innovative posture aims to set a new milestone in the calligraphy field.

Keywords: Li Shutong, Steleology, Cliff, Round Pen, Regular Script Innovation

## 壹、前言

清末民初的僧侶書法家衆多,被列爲「民初四大高僧」的李叔同(1880-1942),是公 認的奇才涌才,其家境富裕,卻選擇剃度出家,最終成爲「南山律宗」「十一世祖。出家 後,他選擇書法作爲傳道志業,並獨樹一格。本文透過分期,碑體書風與二王、顏體之 異同,其佛學之體悟,與書法三昧,其「善引喻」並以「悟」傳法,不收書徒。本文探索 其傳世墨跡與體悟佛法2,並分析書法各期特色與整合特徵。闡述其出家前後分期書法風 格之逐漸改變,最後分析其「難能可貴」於書法創新體勢之特點。他在〈五大書體及其流 派·楷書〉說:

北系楷書的著名流派源自魏時的碑帖。魏碑,乃是界平隸、楷之閒的一個流 派,亦是重要的楷書體系,是書法中珍貴之寶藏。最早以索靖爲代表而後形成 「北系」書法體系,北系楷書的書法遺跡主要是石刻碑銘,且多沒有記載書寫 者姓名,因此北系楷書不是依書法家風格而定,而是以碑帖名稱來區分流派, 傳世碑帖中,最爲著名的有《谷朗碑》《鄭文公碑》(魏)、《張猛龍碑》(魏)、 《龍門造像諸品》(魏)等。另,除魏碑外,尚有少量晉碑及南朝宋、梁時碑, 如《爨寶子碑》(東晉)、《爨龍顏碑》(南朝宋時)、《瘞鶴銘》(南朝梁時)、《石 門銘》(魏)、《張玄墓志》(魏)。至清代時,有書家阮元首倡碑學,包世臣繼 之,近人康有爲接踵而起,大興「尊碑卑唐」之風,故而使碑學大盛。3

簡短的敘述涵蓋了清末時期碑學盛行的脈絡,但仔細推敲其用詞,其「碑帖」一詞合併 用法,在清末,碑學與帖學之交融,可能形成一種趨勢。他家境優渥卻選擇出家之修 行方式度過後半餘生,其展現非啻一才乃身兼數藝流芳后世,凡所涉之藝皆能通達無 礙,世之罕見,故而引發作者一窺其究竟。本文試以胡經之王岳川在《文藝學美學方法 論》之「傳記研究法」⁴參以各家論點、小說、全集等,謹愼解釋其生平書法特點;「碑

<sup>1 「</sup>律宗,是漢傳佛教宗派之一,因著重研習毗奈耶及傳持佛教戒律、嚴肅佛教戒規而得名,爲唐朝 高僧道宣所創,因其理論依據《四分律》,也稱四分律宗。也因道宣最後在終南山修行,律宗也稱 南山律宗或南山宗,戒律爲三學之首。太平天國破壞道場一度失傳,因弘一法師復興南山律宗而興 盛,且注解經律多部,更化繁爲簡著書傳誦,故而被近代共推爲律宗世祖。| 收錄於釋智喻:《南山 律宗辭典》(台北縣:西蓮淨苑。1997年),頁836。

<sup>2</sup> 張澄基教授講演指出:什麼是佛法呢?通常介紹佛教或佛法,多是從歷史的觀點來敘述,從釋迦牟 尼佛的誕生、出家、成道、傳教講到以後分南進的小乘佛教及北上的大乘佛教,以至傳入中國後分 各宗各派的説法。

<sup>3</sup> 弘一法師:《李叔同全集:文藝·詩詞 06》(黑龍江:哈爾濱出版社。2014年),頁 70。

<sup>4 「</sup>探詢作品與作者的關係,試圖透過作品尋找作者經歷、人格,並根據作者經歷、人格去解釋作 品。一部文學作品是由它的作者創作出來的,作品生命的當然賦予者,因而根據作者情形來解釋作 品情形,就似乎具有必然性。正由於如此「傳記研究法」成爲最古老、最有影響的文學研究方法之 一。| 收錄於胡經之、王岳川主編:《文藝學美學方法論》(北京:北京大學出版社,1994),頁44。

學」<sup>5</sup>爲清代末期書法主要流派之一,其書學思維可能受到康、梁之影響,本文試圖透過《廣藝舟雙楫》中之摩崖體系·《瘞鶴銘》解釋李叔同最晚年時期的楷書體勢特點,透過其作品解釋其人格而成爲本文之命題,務求言之有據,深入剖析其人生分期特點與年段,探析作者的論述佐以期刊評論及往來書信與弟子的敘述與各傳記,來了解李叔同楷書創新體勢及其書體風格融通所帶來的涵義。

## 貳、創新體勢分期探析

趙紹伊 (1862-1940) (印光法師) 在勉勵關門學生李叔同(弘一法師) 刺血寫經就提到,刺血血經不應流於形式,更應重視實質的意義,其中殷殷之語提到「念佛三昧」。,再來實踐刺血寫經。何謂「念佛三昧」。「一心觀佛之相好,一心觀法身實像,一心稱佛名(稱名念佛),修行法,謂之『念佛三昧』。」「所以最精簡的學佛方式是爲「念佛三昧」,但此爲基本入門之法,在家衆亦能學習,但如何博大精深習「佛法」。卻需要師傅帶進門了。如同趙紹伊給李叔同信箋裡對刺血精闢的見解,如果不是爬疏則難以理解如何刺血與刺血方法,以及爲何要刺血,但「刺血」畢竟只是李叔同書法作品之中之一小部分,大多數環是以「墨」佔了絕大多數。

以下依據林子青 (1910-2002)〈弘一法師年表〉《弘一法師書法集》,將其逐年重要記事,依李璧苑 (1994)《弘一法師出家前後書法風格比較》內容並未細分期別比較,摘要與文意不符,據此;進一步分爲五期:國學養成期 (1880-1898)第一期、留日教育期 (1899-1916)第二期、出家學佛第三期 (1916-1925)、佛學與書法第四期 (1926-1934)、佛學與書法第五期 (1935-1942)等五期,將之「半世瀟灑、半世空」,細細品味其佛法體悟而逐漸改變書體風格。

<sup>5</sup> 清·康有為的《廣藝舟双楫》有系統地提高「碑學派」的地位,内容包括:碑學十美、十六宗、貶帖、尊碑、購碑等章節論述,更將執筆法進行有系統的論述。把碑學擴大到整個魏晉南北朝時代的民間書風,使碑學理論有了更合乎科學之基礎,時人紛紛師法碑刻之書法以救官方推動《淳化閣帖》所帶來館閣體沉寂書風,因帖學在清初皇帝獨好董趙字體而為一時風潮,清·乾隆時期以文字獄迫害與反外族統治之眾多儒者畏於抄家滅族,漢族任紳階級因此轉向金石考據之樸學,阮元的〈北碑南帖論〉形成碑學雜論,加上包世臣的《藝舟双楫》將碑學有系統地歸納品地與細論執筆法。康氏在《廣藝舟双楫》將北碑中之民間書風體系歸納成墓誌、摩崖、造像三種碑體,迥異於初唐盛行墓碑與神道碑;而清代楷書之發展又以清·趙之謙爲因大量臨習碑刻而著《續寰宇訪碑錄》,形成碑楷書風鼎盛,幼兒皆能習寫北碑各體之普遍性。

<sup>6</sup> 弘一法師:《李叔同全集:書信05》(黑龍江:哈爾濱出版社。2014年),頁224-228。同於宋元如:《如月清涼被眾物-弘一大師130歲誕辰紀念文集—弘一大師的佛體書法》(臺北市:弘一大師紀年學會,2009年),頁23。

<sup>7</sup> 慈宜法師編、星雲法師監:《佛光大辭典》(北京:北京圖書館出版社。1990年),頁3211。

<sup>8</sup> 孫吳·支謙:〈太子瑞應本起經〉(冊3,第185號,大藏經)(臺北:新文豐出版社,1988年), 480頁。述「欲聞『佛法』,當爲世間說經,願莫般泥洹。眾生愚闇,無有慧眼,唯加慈導,令得 解脱。諸天人中,多有賢善,好道易解,亦有精進,能受戒法。畏於地獄三惡道者,願開法藏,爲 現甘露,受者必多。天下無佛時,我見餘道人,具有三毒自意合作經典。人尚學其不至誠法,何況 佛之清淨無婬怒癡?」

李叔同正式出家時,已將其俗家時藝文作品散給兩大弟子,是故,在出家前的兩期因 戰爭等因素而散落民間,大部分作品款誌無記年,或應酬作僅屬筆名。記年法特殊,署名多 達上百種。所以,核對作品之期別以歸納考證、分析其學碑、心靈之狀態等方法同時進行。

#### 一、國學養成第一期 (1880-1898):

此期包含學習〈節臨秦石鼓文〉(以下皆無屬名)、〈節臨天發神懺碑〉、〈節臨王羲之 十七帖〉、〈節臨晉爨寶子碑〉、〈節臨北魏張猛龍碑〉、〈節臨北魏始平公造像記〉、〈節臨宋 黄庭堅松風閣〉、〈節臨北魏楊大眼造像記〉等作品。因各原碑神韻妙旨皆不相同,只能說 其臨寫盡獲各碑之精華神采。臨習種類以魏碑方稜厚實的筆法與欹側體勢占大多數,並臨 王羲之〈十七帖〉與黃庭堅〈松風閣帖〉,取得流暢的行草筆法挹注於其書體之中。

#### 二、留日美育第二期 (1899-1916):

此期作品以臨命餽贈友人居多,包含〈丁孺人墓誌銘〉、〈丏公喪母題字〉、〈書卷施閣 句八言聯〉(1912)、〈鐙機老屋題字〉(1915),此期作品筆法鋒芒畢露,融會了龍門二十品 之神髓,可說八面出鋒、意氣風發、才情縱橫而盡顯魏碑之風神。這段期間李叔同廣結藝 文界朋友,加入文藝社團,擔任報社主副編輯,表演話劇,並且引進西洋書的美術教育之 觀念於中華民國,任教於南京杭州的高等師範學院等,教授音樂與美術之科目。

#### 三、出家學佛第三期 (1916-1925):

此其作品包含〈佛說八種長養功德經〉、〈誦印光'老人文鈔〉、〈生不知來處軸〉、〈格 言》(1917)等,共同特色是從上一期的華麗炫爛,將鋒利的筆意逐漸收斂的轉變期,此 期作品特色筆法方中帶圓,筆意連綿。此階段爲李叔同出家的第一階段,從出家受戒, 受范古農之請,書丹與人結緣,撰書經文、偈語、文鈔、造像記等學佛功德,爲佛學注 入書法的第一期。此階段在趙紹尹提點其「念佛三昧」10 涿將其念佛之心靈逐漸融入書寫 當下,逐漸褪去瑰麗外衣,在參悟當中的字體尚有濃厚的北碑風神,其字之佛體神韻爲 萌芽階段。

## 四、佛學書法第四期 (1926-1934):

此期作品有〈念佛三味詩〉、〈心經〉(贈劉質平喪母版)、〈佛說大乘戒經〉、〈白馬湖

<sup>9</sup> 東晉·佛馱跋陀羅:《佛說觀佛三昧海經》(冊 15,第 643 號,大藏經),688 頁。「復有佛出,名栴 檀海如來、應供、正遍知,如是百萬佛皆同一字,名栴檀海。是諸世尊!以胸德字卍字『印光』化 度眾生。」輯入《經集部類》。以「印光」寓佛胸前之「卍」(吉祥好運之象徵,陽光,兩極調和), 此取佛光之意蕴。

<sup>10 「</sup>念佛三昧云何是耶?所謂非色相生,亦非受想行識生,非前後邊際智慧生,亦非現在見聞所 生。」佛告阿難:「其念佛三摩地不可思議,於諸法無所行而觀諸法如實相,無說無示、無相無 名。此即名爲念佛三昧。| 收錄於唐·般若:《大乘理趣六波羅蜜多經》(冊8,第261號,大藏 經),871頁。

放生記〉(1929)、〈贊釋迦牟尼佛偈〉、〈發願迴向偈〉、〈華嚴經句橫幅〉(三幅署 1930,一幅無)、〈華嚴經句十言聯〉(五聯,1932 四聯,1931 一聯)、〈清涼歌詞〉、〈贊彌勒菩薩偈〉、〈佛說阿彌陀經〉(1932)、〈華嚴經偈頌及句八言聯〉(六聯,一聯 1931,五聯 1932)、〈華嚴經集句七言聯〉(九聯,七聯 1932,兩聯無記年)、〈華嚴經偈頌集句七言聯〉(1930)、〈華嚴經集句五言聯〉(八聯皆署 1930)、〈書齋名〉(1934)、〈山色歌詞〉(1931,鶉首:未)、〈清涼歌詞〉(共二:條幅;二聯屛,1931)、〈讚彌勒菩薩偈〉(1931,鶉首:未)、〈贊地藏菩薩偈〉(1931,鶉首:未)、〈發願迴向偈〉(1931,鶉首:未)、〈贊觀世音菩薩偈〉(1931,鶉首:未)、〈贊釋迦牟尼佛偈〉(兩中堂,1931,鶉首:未)等。此期的作品,逐漸形成創新楷書體勢,已散去碑派各種樣貌,自成一格的成熟期。學佛第四期,李叔同南山佛前發願講律,爲各地道場演講佛經,雲遊各地,爲經文注疏等,編輯經律書目,患瘧疾大病,書寫偈語贈與居士,此爲佛學融入書法的第二階段。

#### 五、弘法書法第五期 (1935-1942):

此的作品有〈如念佛三味詩〉、〈無著菩薩大乘莊嚴論〉、〈明蕅益大師警訓〉、〈華嚴經集句五言聯〉(六聯,1936一聯,五聯無記年)、〈十六言聯〉(1937)、〈華嚴經集句四言聯〉(無記年)、〈華嚴經句〉(1939)、〈念佛不忘救國題字〉(1941)、〈釋門歸敬儀〉(無記年,鈐印:弘一六十後)、〈紹興開元寺募建殿堂疏卷〉(署陽闕逢冉,1933、1938至開元寺)、〈格言〉(1942)、〈佛字軸〉(1936)、〈警訓〉(1942)、〈明靈峰警訓〉(1942)、〈明藕益大師警訓〉(1942)、〈梵網經句〉(1942)、〈大方廣佛華嚴經句〉(1942)、〈無著菩薩大乘莊嚴論〉(1941,鶉尾:已)、〈大方廣佛華嚴經〉(1941)、〈大方廣佛華嚴經普賢行願品偈〉(1941)等,此期的作品,字體多以圓潤飽滿線條構成,筆劃各自獨立不接筆的特徵,且距離頗大,有離散的空間手法,純粹用線與點構成整幅畫面,字距亦加大,有拉散字體融於通篇以取其和諧之章法,返璞歸眞、童趣盎然、遊絲樸潤,「天心」月圓」與「無所住」的境界。這個時期,李叔同爲各地講經說法,爲經文注疏,患病治療,由弟子與地方刊物刊載生平事蹟,學者慕求書法偈語詩文等,預知已將不久人世,落紙遺書,此爲「返璞歸眞」之最後階段。

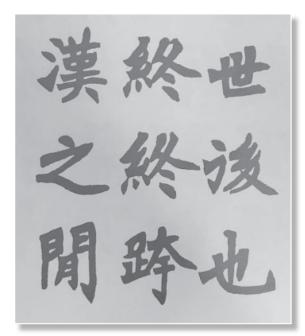
在出家後記年部分,李叔同常用「歲星紀年」<sup>12</sup>紀錄年份,在《如念佛三味詩》記「于時歲陽玄默吠舍怯月」(1936)夏丏尊收藏作品,所以必須透過轉換方式蒐證其年份。

<sup>11 「</sup>大藥!此識以法界持故生,作『天心』見。而彼天見不在肉眼,彼見體所見即是受因,故名見受因也。」收錄於唐·菩提流志:《大寶積經》(冊11,第310號,大藏經),618頁。原意後秦· 竺佛念《菩薩瓔珞經》,84頁。「復有定意知梵天心,菩薩摩訶薩得此定意,便能觀察淨志『天心』,遍知十方無量世界,有婬怒癡、無婬怒癡,隨其本行而度脫之。」此處「天心」作爲頌讚。

<sup>12</sup> 漢·班固撰:〈律曆志下〉《漢書》(北京,中華書局,2020年),頁 125-138。始於春秋戰國,當時人發現歲星(木星)旋轉12年爲一周天,由西向東分爲十二星次,歲星每年行一星次,分別爲:玄枵一子,星紀—丑,折木—寅,大火—卯,壽星—辰,鶉尾—巳,鶉火—午,鶉首—未,實沈—申,大梁—酉,降婁—戌,娵訾—亥等歲星十二辰應對。《說文解字》「歲星:木星也」。



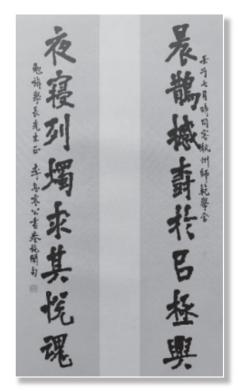
圖一、佛號13 (硃砂)



圖二、魏張猛龍碑14(第一期)



圖三、節臨秦石鼓文15 (第一期)



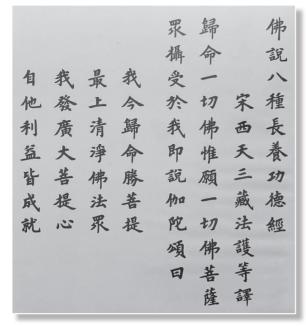
圖四、書卷施閣句八言聯16 (第二期)

<sup>13</sup> 圖取自:王冬梅:《歷代名家書法經典·李叔同》(北京:中國書店,2013年),頁63。無尺寸。 1928年。

<sup>14</sup> 圖取自:樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》(上海:上海書畫出版社,1993年),頁120。無尺 寸。無記年。

<sup>15</sup> 圖取自:樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,頁116。無尺寸、記年。

<sup>16</sup> 圖取自:樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,頁 63。150X25CMX2。1912年。



圖五、佛說八種長養功德經(局部)17(第三期)



圖六、華嚴經句五言聯18 (第四期)

觀 軍 田小 - ... 空自般 岩 里空 多在 17 利 包下苦 時善 波 受異元 照這 雅 少少山 担 見 全 行 诸 色利 泛 行 五 即子 二温 法 请 般心 六三 1:10 亦 户已 当岩 经 漫 一 相 空 波 下

圖七、般若波羅密多心經(局部)19 (第四期)



圖八、華嚴經句20 (第五期)

<sup>17</sup> 圖取自:樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,第 141 件。全長 117X20.5CM。無記年。

<sup>18</sup> 圖取自:樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,第44件。全長65X16CMX2。1930年。

<sup>19</sup> 圖取自:樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,第140件。全長31X20CM X4。1933年。

<sup>20</sup> 圖取自:樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,頁6。全長80X37CM。1939年。

## 參、藝文融通

李叔同的藝文成就,大致可以從他小時候的興趣培養與其父母兄長對他的國學教育, 進一步的國學涵養再到藝文社交的層次,與共同喜好藝文的朋友切磋觀摩以精為求精,這 些藝文融涌的養成,常透過其敏銳的觀察力及興趣與學問的積累,看似輕巧的天分,都在 其高度專注與長期實踐之中而逐步達成。

#### 一、經學養成、學力過人

李叔同,其藝術多元包含:詩詞、書法、繪書、篆刻、戲劇、音樂、幾乎無一不精, 原籍浙江平湖,世居天津而家境富裕,其父親李筱樓與李鴻章同爲進士,早年母親家教甚 嚴、十歲後誦讀《千家詩》、《毛詩》、《孝經》、《文選》、《四書》、《說文解字》、《爾雅》、 《詩經》…等21。李叔同師從唐靜岩 (1823-1898) 學習篆書及刻石,爲學有所本,博採衆 長,唐氏遍書各體,篆書題簽冊名爲《唐靜岩司馬眞跡》,下署「當湖李成蹊」,冊後鈴上 自刻「叔同過眼 | 22 篆字印章, 唐氏作一跋語, 敘述此一藝事經過, 曰:

李叔同,好古主也,尤偏愛拙書。因出素冊念四帖,屬書鍾鼎篆隸八分等,以 作規模。情意殷殷,堅不容辭。餘年來老病頻增,精神漸減,加以酬應無暇, 以致筆墨久荒, 重以臺命,遂偷閒爲臨一二帖積日既久始獲蔵(音產)事塗鴉 之誚不免貽笑方家耳。23

叔同之師如伯樂之遇,可預見其書法非凡造詣。由此敘述應爲弟子推請老師應展,師勉爲 其難答應,故而爲師款誌。1994年由天津人民美術社出版了《李叔同印存》一戶冊,原 件共四冊,以細薄棉連紙雙摺單面鈐印,雙層內襯共鈐印五百五十五方。與徐氏相談集結 而成之《李盧印譜》24相去不遠。

十八歲奉母命與兪蓉兒 (1878-1922) 成婚。與俗世妻兪氏育有兩子,26 歲母喪後支身 前往日本留學,留學期間主要目的是報考東京上野美術學校的西洋繪畫,學習油畫與人 體素描,留日期間撰文投稿由梁啓超 (1873-1929) 主編的《新民叢報》,由於其詩名不爲人 知,竟被擱置在校對間裡,後來梁啟超偶然發現此詩,極爲欣賞。在梁氏《飲冰室詩話》 裡有紀載。25 到日本留學後一個月,李叔同獨自編輯了音樂刊物《音樂小雜誌》26,此刊 物經整理後回上海發行。《送別》一首歌詞「長亭外,古道邊,芳草碧連天……」,與《旅

<sup>21</sup> 陳星: 《弘一大師新傳》 (臺北市:新潮社,1996年11月),頁14。

<sup>22</sup> 竇永麗:《李叔同一弘一法師》(天津:天津古籍出版社,1988年),頁6。

<sup>23</sup> 侯秋東:《弘一大師人格與思想論文集》(臺北市:弘一大師紀年學會,2008年),頁148。

<sup>24</sup> 弘一法師:《李叔同全集:文藝·詩詞 06》,頁 135。

<sup>25</sup> 陳星:《弘一大師新傳》,頁38。

<sup>26</sup> 陳星:《弘一大師新傳》,頁41。

愁》膾炙人口,曾編入小學音樂課本,其出家前寫成七十餘首歌詞;戲劇方面則扮演《茶花女》一女角瑪格麗特,爲展現柳腰,李叔同還餓上幾餐,並爲當時中國災民義演募款,爲中國戲劇開了先河,消息一經回國之後風靡一時。

李叔同與「清末天津四大書法家」嚴修 (1860-1929)、趙元禮 (1868-1939)、華世奎 (1863-1942)(當時書法推爲第一)、孟廣慧 (1867-1939)(善隸,時被評爲東亞第一) 交往 甚密、在津門時,他與華氏皆有過交遊。華氏善榜書,時天津不少碑文匾額與聯語皆出 自其手,「天津勸業場」<sup>27</sup> 曾分兩次完成。《中外日報》消息中稱榮祿 (1836-1903)、王文韶 (1832-1908) 對李叔同「亟賞其才,於其書法尤爲稱羨」,消息中說「名譽遠播諸公求 書於門者,且絡繹不絕」,李叔同年幼時與孟氏常有往來,至少有兩次聚會,孟氏追憶詩日:「江南話別酒家春,開卷無言憶故人,記得心心相印處,雪泥鴻爪認前因」,從金梅 (1937~) 對李氏早年書學評論中歸結:

李叔同早年一邊師從趙元禮、唐靜岩等津門名師,學習國學詩文,書畫金石,一邊與嚴修、王守恂、孟廣慧、王襄等名流學者、書畫文字學家時相過從,切磋請益,未及弱冠的李叔同,其國學根底、詩文寫作和金石書藝,在同儕中脱額而出。28

早年李氏經史學力過人,善體國事發文,每投文章必獲第一,詩文之作納爲歌詞則文情並茂,其書法更有古穆儒雅不慍不火的氣質。

出家前才華橫溢而風流浪漫,李叔同在虎跑寺(定慧寺)斷食,期間長達三個星期(十七日後開始進食粥),期間唯一的藝術活動就是透過書法打發時間,「魏碑、篆文、隸書樣樣都寫,筆力絲毫不減,而心氣比平時更加靈敏、暢達,又大有脫胎換骨的樣貌。」<sup>29</sup> 出家期間馬一浮 (1883-1967) 偕友彭遜之 (1875-1964) 探望李叔同,而後彭遜之因參禪開悟亦選擇出家<sup>30</sup>。馬一浮在其出家前曾贈律宗書籍二冊<sup>31</sup>。而在與夏丏尊八十四封信中雖未談及刺激話語,但曾在「弘一大師連續影集」以不如出家算了添加戲劇性口吻的張力,讓這尚未成爲佛子的李叔同居士的心志,轉而「出家」一事更加果敢堅定。而高文顯 (1913-1991) 筆錄題爲《我在西湖出家之經過》之文章而稍得知眞情,其中一段如下:

在冬天的時候,我即請了許多經,如《普賢行願品》、《楞嚴經》、《大聖起信論》…等等很多的佛經,於自己的房裡,也供起佛像來,如地藏王菩薩、觀世

<sup>27</sup> 侯秋東:《弘一大師人格與思想論文集》,頁154。

<sup>28</sup> 金梅:〈弘一大師人格與思想論文集-李叔同「天津時期」開始交往的有關人物〉,(《弘一大師人 格與思想論文集》,臺北市:弘一大師紀年學會,2008年11月),頁170。

<sup>29</sup> 陳星:《弘一大師新傳》,頁115。

<sup>30</sup> 陳星:《弘一大師新傳》,頁119。

<sup>31</sup> 弘一法師:《李叔同全集:佛學·雜記 01》,頁 138。文中指出:「接觸律學,主要是朋友馬一浮居士送我一本名叫《靈峰毗尼釋義集要》和一本名叫《寶華傳界正范》的書。」

音菩薩…的像,於是亦天天燒香了。32

李叔同在出家後,除了書法藝事,還透過篆刻刻了許多佛號與佛像,並曾與呂沛林 (1890-1947)(太虚法師)合作渦〈三寶歌〉(佛教國歌),又寫渦〈清涼〉、〈山色〉、〈花 香〉、〈世夢〉、〈觀心〉、〈知恩念恩〉、〈生離歟?死別歟〉、〈囚鳥之歌〉等三十餘首佛教歌 詞。33 間接以詩文音樂悠揚的特質涵養其書法。

#### 二、熱衷社交、廣結善緣

李叔同由幼年至青年時期的成長與成熟時期,恰逢上一個世紀之交十九至二十世紀 初。在近代文化史上,李叔同是一個具備古典文化氣息又富於創新改革的勇氣,這與其熱 衷文人圈共論國難的氛圍有關。包含早年師趙元禮與嚴修等津門先進知識分子,覺察舊科 舉取士的弊端與單靠傳統經義不能救國。

李叔同「天津時期」開始交往的,多係教育界人士和純粹的文人與學者。除了 熱心於教育事業,愛好書藝金石文物鑑賞之外,大多自甘淡泊,無心仕進,不 求名利。34

前期(入佛門之前)的李叔同遠離政治與仕途,不結交權貴與趨炎附勢,純粹以藝事爲 主,特立獨行,故而能兼容金石、戲劇、詩文、詞曲、音樂、書法等並各展所長相互融通 達「無量摩訶」35,無市井之煙硝味卻有古典的多元藝術氣質。

李叔同對佛學經文的學習,其兩大弟子音樂家劉質平(1894-1978)與美術家豐子愷 (1898-1975),豐氏指出其「三層樓」論斷,「可以分作三層:一是物質生活,二是精神生 活,三是靈魂生活。」 36 物質生活爲衣食,精神生活就是學術藝文,靈魂生活就是宗教。 李叔同認爲一二層都是俗世追求的境界,並指出藝文的最高境界與宗教的境界相接近。 「在閩中,李叔同留下不少墨寶。這些墨寶,在內容上是宗教的,在形式上是藝術的一書 法。」37他的字所要展示的,是「平淡、恬靜、沖逸之致也。」李叔同曾在《李息翁臨古法 書·自序》中說:

<sup>32</sup> 王湜華:《弘一大師李叔同的後半生》(臺北市:廣達文化,2009年),頁52。

<sup>33</sup> 弘一法師:《李叔同全集:文藝·詩詞 06》,頁 180 - 191。

<sup>34</sup> 金梅:〈弘一大師人格與思想論文集-李叔同「天津時期」開始交往的有關人物〉,頁174。

<sup>35</sup> 釋義:唐·菩提流志:《不空羂索神變真言經》(冊 20,第 1092 號,《大藏經》),227 頁。「復有 『無量摩訶』大持真言明仙。苦行仙眾焰摩王。水天風天火天。日天月天星天。二十八宿主星神 天。持真言明女仙。并餘天眾。皆以深心誓發弘願。咸共恭敬護持大乘。俱詣佛所禮佛雙足。右 繞三匝目觀如來。喜愉皆寂會座而坐。| 此指各科融通而效果加乘,猶如書法之精通諸體各科融通 而神采自現。

<sup>36</sup> 豐子愷:《我與弘一法師》(臺北市:洪範書店,1996年),頁3。

<sup>37</sup> 王湜華:《弘一大師李叔同的後半生》(臺北市:廣達文化,2009年),頁57。

夫耽樂書術,增長放逸,佛所深誠然。然研習之者,能盡其美,以是書寫佛典 流傳於世,令諸眾生歡喜受持,自利利他,同趣佛道,非無益矣。<sup>38</sup>

李叔同的三層樓論述都是他實際品味而努力實踐的結晶,其人生哲理並用於書法的實踐,如同「看山是山,看山不是山,再看山是山」的層次。鄭輝雄對於觀察弘一法師的字後指出:

中國的書法,有各種「方法」,也就是對篆、隸、草、楷、行的運筆方式…,若執著於其「方法」,往往無法在書道中有所徹悟。因「方法」無論是如何多變,書法要呈現的,不外是一種對生命的樸素、端正表達。39

面對世間的功名利祿,如鏡花水月,心中明瞭皆須臾間爾。故而李叔同那「天心月圓,華枝春滿」對人生完滿的理境,展現在他的書藝之境界。一盞孤燈,五部黃卷。李叔同在諸山求得了《弘教律藏》三帙、《南山戒疏》、《行事鈔》、《羯摩疏》和《靈芝記》<sup>40</sup>弘一法師孜不倦地遍讀律學的同時,深慨中國僧界之所以爲人詬病,實乃不守「戒律」之故。對在家俗事本以「揚善普渡」爲其孫子取名「增慈」,當天寄回天津屬名「李文熙居士」。

1987年華夏出版社爲李叔同出版一本精美的《弘一大師遺墨》,其中不少是俗世時的作品,早年學書雖重臨摩,絕不因襲模仿,而是在練就過硬的基本功後有所創造。其弟子豐子愷曾說:

弘一大師博通藝事,而於書法尤精,其臨摹古碑,能取其精華,棄其糟粕,故 反比原本優美,真是青出於藍者,其對後之學者,當有莫大之啓發也。<sup>41</sup>

書法成爲李叔同出家後精神生活之一,包含透過書法來傳道,是最爲直接的手法,他強調 學習書法要學得像,並且要組織自己的學習,取得臨摹的「精華」並納爲己用。

## 肆、書法習得與傳授

他在授書法寫字的同時僅以「經驗」分享,並未對如何握筆細則說明,並強調「篆書」,應多看《說文》,他說「出家人講寫字有甚麼意思呢?所以這一次講寫字的方法,

<sup>38</sup> 樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》(上海:上海書畫出版社,1993年),頁143。

<sup>39</sup> 鄭輝雄:〈如月清涼被眾物-弘一大師 130 歲誕辰紀念文集〉,(《弘一大師人格與思想論文集》,臺 北市:弘一大師紀年學會,2009年),頁254。

<sup>40</sup> 徐星平:《弘一大師》(北京:中國青年出版社,1988年),頁383。

<sup>41</sup> 陳星:《弘一大師新傳》,頁146。

我覺得很不對。」42 並說書法的最高境界「是字非思量分別所能解」也就是離開「思量分 別」,並說「寫字的源流、派別,以及筆法、章法、用墨,…古人已經講得很清楚了,而 且有很多書可以參考,我不必再多講。」43因此,他鼓勵「初學者」要多學習世間法之基 礎寫法與書論,藉此引用早期傳統,旁徵博引以求讓此書論更加精確。

#### 一、臨墓之源

根據林子青(1910-2002)〈漫談弘一法師的書法〉《弘一法師書法集‧序》述及李叔同 早年「上規秦漢篆隸,而天發神懺、張猛龍、龍門二十品諸碑,更是法乳所在。」⁴另一 說法「胎息六朝,別具一格。……碑版過眼,便能神似。所窺涉者甚廣,尤致力於天發神 懺、張猛龍及魏齊諸造像,摹寫皆不下數百通。」 45 出家前不但窺涉甚廣,且書寫很勤。 每日雞鳴即起,執筆臨池,十數年如一日。馬敘倫(1885-1970)曾得李叔同出家前臨古法 書一小冊謂「皆臨摹周秦兩漢金石文字,無不精似」46(見《年譜》1913年)此冊恐佚 失。目前能見僅夏丏尊(1886-1946)藏上海開明書店精印之《李息翁臨古法書》一冊。從 《石鼓文》(獵碣)、《嶧山碑》47、《神懺碑》、北魏六朝《楊大眼造像記》(造像體系)、 《張猛龍碑》(碑碣體系)以至黃庭堅《松風閣詩卷》(摩崖體系)48等,各體具備,足見 其少年臨池功力。

黄培炎 (1878-1965) 曾說:「同學時,他剛二十一、二歲。書、書、篆刻、詩歌、音 樂都有過人的天資和素養。他獨居一室,四壁都是書書,同學們很樂意和他親近。| 49 歐 陽予倩 (1889-1962) 亦說:

老實說,那時候(留學日本時後)對於藝術有見解的只有息霜(弘一法師俗名 之一)他於中國詞章又很有根柢,會畫,會彈鋼琴,字也寫得好,他非常用 功,除了他約定的時間以外,決不會客。……他律己很嚴,責備人也嚴,我倒 和他交的來。50

<sup>42</sup> 弘一法師:《李叔同全集:文藝·詩詞 06》,頁 109。

<sup>43</sup> 弘一法師:《李叔同全集:文藝·詩詞 06》,頁 103-110。

<sup>44</sup> 林子青:〈漫談弘一法師書法〉,收入《弘一法師書法集·序》(上海:上海書畫出版社。1993 年),無編頁。

<sup>45</sup> 林子青:〈漫談弘一法師書法〉,收入《弘一法師書法集·序》,無編頁。

<sup>46</sup> 林子青:〈漫談弘一法師書法〉,收入《弘一法師書法集·序》,無編頁。

<sup>47</sup> 弘一法師:《李叔同全集:文藝·詩詞 06》,頁75。

<sup>48 「</sup>大字無過《瘞鶴銘》,晚有石崖《誦中興》。小字莫學痴凍蠅,《樂毅論》勝《遺教經》。隨人作計 終后人,自成一家始逼真。」收錄於北宋·黃山谷:《論書》,收入於《歷代書法論文選》(上海: 上海書畫,2018年),頁356。山谷深究學習《瘞鶴銘》,而此碑係出摩崖體系,故《砥柱銘》、 《梨花詩》等作品,盡得《瘗鶴銘》之神采。

<sup>49</sup> 林子青:〈漫談弘一法師書法〉,收入《弘一法師書法集·序》,無編頁。

<sup>50</sup> 林子青:〈漫談弘一法師書法〉,收入《弘一法師書法集·序》,無編頁。

所以說,李叔同的書法成就,深得古人神髓,脫去形式而別具風格,尤其在出家後的書法 修爲更見精湛。

#### 二、書書同源

李叔同說中國文字的特色,在於它具有一種藝術性,古人把書法與繪畫相提並論,稱爲「書畫同源」,並介紹一些著作,如孫過庭《書譜》乃論述各種書法;虞世南《筆髓論》乃論用筆的方法;張懷瓘的《三體書斷》、《十體書斷》等論述楷書、行書、草書、大、小篆、八分隸書、古文、飛白等書法,並言此類書內容雖極具價值,但陳義過高,初學者不易領會。李叔同說,字想要寫得好,其道在多寫多看中會得古人的神髓,自然就入於自悟的境地了。多看:是多蒐集古人書法碑帖,比較研究,並用心揣摩;多寫:多寫是多臨摹之,熟習到眞假不分的程度。此論在宋元如(1926~)(釋廣元)《如月清涼披衆物》亦提及作法:

大師論「書法」,嘗以「七分章法、三分書法」教人,書法亦如佛法:「是法非思量卜度之所能解。」又論寫字的方法說:「應先從篆字入手,每天要寫五百個,寫成形,再學隸;由隸再學楷,楷成再入草。」這和時人學書,多從楷入行草,由草入隸而篆的方法,則本末倒置,不可以道理。大師這方面,可說是專家,一生寫字,廣結法源,數以萬計。這番話,該是由「書法三昧」中悟來,學書者,足以三復斯言!51

「七分章法,三分書法」<sup>52</sup> 爲早歲李叔同習書之法門,他不固守成法,甚至晚年將章法降低至五成。所以,透過「書法三昧」悟得學書之理,這也是李叔同從佛法學習所悟道的眞理,這是佛門同修對於李叔同的看法與見地,透過「篆書」的習寫已形成了李叔同佛體楷書常用的方法,他藉由顚倒以前人固有了習書原理而自成一法,讓人更加印象深刻。因其巧藉佛法之悟而得書法之學,佛法之悟還要進一步去研究,進一步研究經文與義理,這纔是他將之從書法引領人入佛學經文義理之目的,而非微義之寫字基礎方法,乃有啟迪人的大智慧,故佛法與書法在第三層的心靈上,必須要進一步的研究佛學義理,達到「證悟」,才有心靈相接近的可能。

<sup>51</sup> 宋元如:《如月清涼被眾物-弘一大師 130 歲誕辰紀念文集—弘一大師的佛體書法》(臺北市:弘 一大師紀年學會,2009年),頁23。

<sup>52</sup> 樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》(上海:上海書畫出版社,1993年)。林子青、柯文輝爲李叔同逝世二十週年引序。信箋爲出家後二度整理七百封,早歲爲其出家前多已逸失,故信未蒐藏其書中,是否偶然提起。此後耙疏見於:弘一法師:《李叔同全集6冊:書信05》,頁224-228。此載印光同弘一佛學研究詳細往來信箋載明。

## 伍、楷書特徵分析

本節依李叔同〈五大書體及其流派〉《弘一法師全集‧文藝詩詞 06》濃縮其心得要 義,李叔同早年大量學習《龍門二十品》之《楊大眼浩像記》、《牛橛浩像記》(浩像記 類)、《張猛龍碑》(碑碣類)、《石鼓文》(大篆、獵碣類)、《嶧山碑》(小篆、摩崖石刻 類)等,並一度在出家前,書體盡得神采,出家後,逐漸褪去神采鋒芒的筆法爲其轉折, 出家初期尚見古碑神采,逐漸散盡世間法而自成一格,此已進入出家的第二期,遂將書法 特徵與古碑作「點、線、面」之比對,整理分敘如下:

#### 一、化方圓凝的點線筆法

中國書法論述首重「神采」,「神采」乃章法、結構、用筆、線條、點書、構面等因素 來呈現,書法具有三要素,一爲文字意涵呈現,二是線條氣質,三是結構布局。李叔同在 楷書特徵說明其「其一,筆書端正,節體整齊…其二,筆書有規律可求…其三,起止三折 筆」。楷書小異又云「一是肥、瘦之分…二有長、方之別…三是樸、媚之異」,此兩段道盡 絕大多數楷書的形態。而書爲「形學」,楷書與各書體互爲表裡,故而李叔同亦說「從形 象之圖畫開始的,後來書法成爲一門藝術,即是『字如畫』或『畫如字』」53,晚年李叔 同用筆之法已從早年的「技法」提升爲「心法」,其書法將「線條」挪爲「玉筋篆」之篆 筆,「點畫|構成「布白|匀稱之要,用筆之法乃習書,作書根本之法,更是寫好書法的 關鍵,既是說法創作的風格之主要構成要素,同樣亦彰顯個人書法之性情。

李叔同出家前著力於北碑,用筆多方折,折中時帶渾圓,線條凝重而厚實,有刻意求 工之意。出家之後所寫經文禪語以至晚期皆不盡相同,初期帶有北碑意味,較之後期爲有 力;中期由佛理站悟出轉折映帶遒勁之妙理,捨三角點之方筆等改用圓潤厚實之圓筆,更 超越六朝直追秦漢,腴潤圓妙而結體疏朗瘦長;晩期體悟佛禪之慧,且體弱目衰,點線圓 轉簡淡,線質力度略顯輕柔,空靈出塵而稚拙孱弱,有「返璞歸眞」之態,是之蘊藉和諧 而瀟灑自如,給人以「大巧若拙、大智若愚」之感,能令人凝視久觀,讓人感受其佛法與 書法合而爲一之境界。清·康有爲對運筆有其獨到見解:

書法之妙,全在運筆。該舉其要,盡在方圓,操縱極熟,自有巧妙,方有頓 筆,圓用提筆。提筆中含,頓筆外拓。中含者渾勁,外拓者雄強,中含者篆之 法也,外拓者隸之法。提筆婉而通,頓筆精而密。圓筆蕭散超逸,方筆凝重沉 著。55

<sup>53</sup> 弘一法師:《李叔同全集:文藝詩詞06》,頁56-110。集弘一法師畢生之書法論述。

<sup>54</sup> 隋·吉藏:《法華玄論》(冊 34,第 1720號,《大藏經》),374頁。「眾生有作『佛理』可成佛耳。 不明有理無理何由成耶。譬如不論黃石有金無金而忽令人爐冶 。」此佛理藉以冶煉書法。

<sup>55</sup> 清·康有爲:《藝舟雙楫》(杭州:浙江人民美術出版社,2018年),頁105。

李叔同的書法,深受「康、梁」影響,其遷移上海避難,實爲自刻一印「南海康梁是吾師」而被清廷肅清。因康氏提倡「碑學」,是矣,李叔同之魏碑線條特色表現出凝重沉著,由方筆轉爲圓筆沉著不輕佻,楷書行筆之點與線帶有隸書走筆的趣味性,凝鍊的線條中輝映著線條的光芒,字裡行間流露對佛法的理解,睹字如見其演說佛法一般,法昧叢生,其楷書線條竟有近人于右任(1879-1964)寫草書線條的趣味性,其線條企圖將佛法入世精神引進世間。

#### 二、青褐硃砂聚凝的智慧

李叔同評論書法的整體性,墨色佔了五分,並說「所謂的墨色要怎樣纏可以?及質料要好而顏色要光亮纏對。」<sup>56</sup>,墨色影響觀者最爲直接,同時也影響寫者的心境,所以「光亮濃潤」,可謂作品增色不少,更有助於提升創作的心境。另外,說到作品的整體性,印章的「印色」與「蓋印」同樣被李叔同納入一段作爲歸結,原因是「蓋印」可以補足「章法之不足」。

#### (一) 松煙墨色

據 1921 年溫州致夏丏尊信末註:「便中帶求松煙墨二碇寄下。演音八月二十七夕」57 委託摯友購松煙墨,但李叔同在墨的顏色並無特別敘述,而墨的「質地」中等者爲「褐色」有暖色張力,上等者爲「青紫色」有冷色系退縮感,青色松煙墨市價高於褐色,而松煙墨褐色爲中等之墨色,然墨之黑、褐、紫色等,材料質地皆有高下。而李叔同講究「質料要好」,青色墨爲質地好者,故推敲其當時與上等名流往來多有考究,必然甚或推薦「青色」墨條。而墨之色澤,康有爲 (1858-1927)《廣藝舟雙楫》也說明:

墨之爲器械也,譬之今日,其由炮乎?用何鋼質,受藥多少,皆有分度,由 墨之濃淡稠稀也。墨太饋則散,太爆則枯。東坡論墨,謂如小兒眼睛,每起 必研墨一斗,供一日之用。蓋古人用墨必濃厚,觀《暉福寺》《溫泉頌》《定 國寺》,豐厚無比。所以能至此者,萬毫齊力,而用墨漿濃色深,故能黝然作 「深碧色」也。58

康有爲把墨色濃淡比喻得極爲詳盡,「漿」爲濃稠之意,李氏常用濃墨;「碧」爲青綠色,所以深碧爲深青色色澤凝鍊,能讓觀之著有穩定心神之效,蘇東坡以「墨」喻小兒之「眼」,眼者靈魂之窗也,所以「墨」又是表現「書法靈魂」如兒童「純眞靈魂」的最佳比喻。然其晚年,重質地,貢墨之信衆,深黑濃潤已是必要。

<sup>56</sup> 弘一法師:《李叔同全集:文藝詩詞 06》,頁 109。

<sup>57</sup> 林子青:《弘一法師書信》,頁 26。此參詳於弘一法師:《李叔同全集:書信 04》,頁 79。與夏氏往來 84 封信,內容多有作品紙張等實體物品往來。

<sup>58</sup> 清·康有爲:《廣藝舟雙楫》,頁111。

#### (二) 刺血寫經

李叔同本有宏願書《華嚴經》,但此書字數全文爲六十萬餘字,趙紹伊爲其健康著 想,希望「光願座下先專志修念佛三昧,帶其有得然後行此法事。倘最初即行此行,或 恐血虧身弱,難爲進趨耳。」59據趙紹伊與李叔同書信中提到,刺血有「合金」、「合墨」、 「合硃」三法,合金一事非吾人力所爲,並舉蔡澄印(1546-1623)(憨山法師) 寫經爲 例,當時其《華嚴經》歷時四年方完成,足見憨山當時已有高明「融合」之術。此法系皇 太后供紙與金耳,金書之紙須用藍色方顯,白紙則不顯,即藍紙金字,效果亦不如白紙墨 字硃字之明瞭。綃紹伊曾見過此書,如果硃墨合金等,則混少許血,以表其志誠心。憨山 於五台妙德庵刺舌血研金,一分研硃書《華嚴經》一分著《蒙山施食》,此刺血之法印光 大師提供弘一法師寶貴意見:

高麗南胡禪師,見藕益《彌陀要解》,欲廣流通,刺舌血研墨寫《要解》,用作 刻版底樣刻之。冀此書徧法界,盡來際,以流通耳。其寫一字,禮三拜,遠三 匝,稱十二聲佛名。可謂識見超拔,修持專摯者也。此三老之刺舌血,當不須 另行作法。刺出則研金珠墨而寫之便了,絕非純粹用血。60

而刺血書經,趙紹伊更說「不是用血以表志誠,乃用刺血寫經,以博自己真心修行之名 耳。」 61 臂血可接半碗,須曬乾研而用,否則夏天一到,血一到三天即發臭,不如一開始 就與製墨師傅,將血與硃砂合金作碇,既能保存又合科學效益。

關於刺血的部位,趙紹伊更說明「自心以下,斷不可用,若用則獲罪不淺」,可用爲 「舌」、「手指」、「臂」三個部位,「舌」為「心苗」,取血過多則心力受傷,而難於進修, 足見賴紹伊更關照學生李叔同的佛學進修,行有餘力再將「佛學三昧」,以刺血書法將 「佛經」與「禪語」廣披度衆。

### 三、倒梯形構面結體的變化

王羲之於《書論》中提到「夫書字貴平正安穩。須先用筆,有偃有仰,有敧有側有 斜,或大或小,或長或短」<sup>62</sup>易言之,書法乃先平正,後求欹側復歸平正之意,「偃」 「仰」乃八面出鋒之妙,元‧趙孟頫「書法以用筆爲上,而結字易須用功。蓋結字因時 相傳,用筆千古不易」63 而歐陽詢《三十六法》之偏側提到「字之正者故多,若有偏側、 欹斜,亦當隨其字勢結體。如『心』、『戈』、『衣』、『幾』之類;···。| <sup>64</sup>,可見字形「體

- 59 林子青:《弘一法師書信》,頁468。
- 60 林子青:《弘一法師書信》(北京:三聯書店出版社,1990年),頁469。
- 61 林子青:《弘一法師書信》,頁470。
- 62 晉·王羲之,卜希陽釋義:《王羲之書論全集(上、下)》(北京:中國書店,2007年),頁8。
- 63 任道斌:《趙孟頫系年》(河南:河南人民出版社。1984年),頁141。
- 64 鄧散木:《歐陽詢結體三十六法詮釋》(杭州:浙江人民美術出版社。2017年),頁14。此理同劉 品成:《唐歐陽詢〈三十六法〉解析與圖文互證》(北京:中國書店。2019年),頁59。

勢」應隨著字體本身而做調整,思想注入其中,而行草入於楷書之「神采」,宋·蔡襄《評書》(作年不詳)亦云:「學書之要,唯取神氣爲佳。若模象體勢,雖形似而無精神,乃不知書者所爲耳」又云:「張長史正書甚嚴謹,至於草聖,出入有無,風雲飛動,勢非筆力可到,可謂雄俊不常者耶!」<sup>65</sup>,此爲楷書進一步融通於草法之圓曲線條,而取「草筋勝」而「復歸楷書所用」之體悟。李叔同的字體有著鮮明之個人色彩,特別是字體縱長、行草入楷、整體欹斜、篆隸筆意,分別敘述如下:

#### (一) 字體縱長欹斜的厚重體勢

而觀覽李叔同所書經偈,一筆一畫皆展現出長期佛學薰陶,嚴謹治學,一改厚重線條 爲曲瘦的特有線條風格,融於縱向的結體取勢當中,將「書法」與「佛學」鎔鑄一爐的境 界。

#### (二) 篆・碑分流之點與線

「玉筋篆」爲圓點線條之細微集合,而對魏碑慣用方筆的改變,正如同其對西學之活用不拘一格,由《華嚴經句》與《華嚴經句五言聯》兩幅作品比較,《華嚴經句》此幅作品分析乃《石鼓文》之大篆體圓潤筆意加上字體略長方形,並融入行草書連綿曲折的筆趣,字體有「古」:古穆:「拙」:樸拙:「漲」:張力等雅意。另一《華嚴經句五言聯》此幅作品採魏碑方筆,轉筆處筆斷意連,有行草連綿的筆意,厚重與聚結予人以密不透風之感。整體而言有:「古」:古穆,「重」:厚重,「密」:不透風,雖如此,其妙在於行草的連綿筆畫蜿蜒調和了整體,「悉」字「心」最後兩點行草曲筆線條之連結,頗具妙意。

<sup>65</sup> 宋·蔡襄撰,陳慶元、歐銘俊、陳貽庭校注:《蔡襄全集》(福州:福州人民出版社。1999年), 頁697。

<sup>66</sup> 晉·王羲之,卜希陽釋義:《王羲之書論全集(上、下)》,頁18。

<sup>67</sup> 弘一法師:《李叔同全集 6 册:佛學·雜記 01》,頁 198-204。



圖 9. 明靈峰警訓68



圖 10. 華嚴 經句五言聯ө

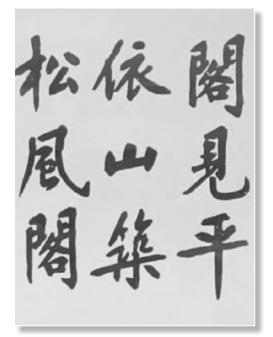


圖 11. 出家前所臨作品取自《弘一法師書 法集》,無尺寸。



圖 12. 以上海圖書館所藏清代出水後經拓 本參照,取自《瘞鶴銘》,無尺寸。

<sup>68</sup> 圖取自:樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,上海:上海書畫出版社,1993年12月,頁5。57 x 26cm。1942年(第五期)

<sup>69</sup> 圖取自:樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,上海:上海書畫出版社,1993年12月,頁44。 65 x 16cm x 2。1930年(第四期)

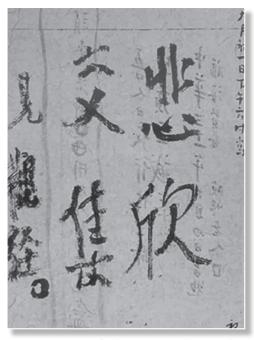


圖 13. 李叔同圓寂前作品,取《弘一法師 書法集》,無尺寸。

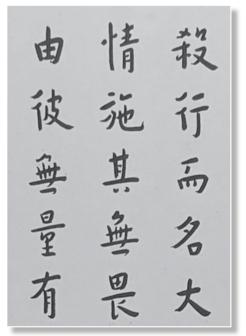
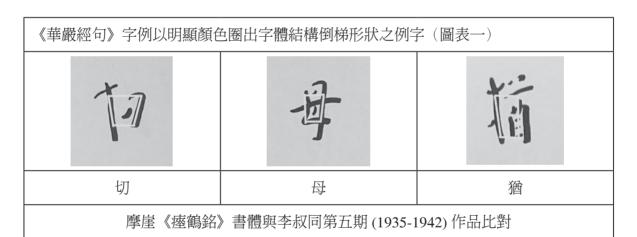


圖 14. 第五期 (1935-1942) 作品局部取自 《弘一法師書法集》



#### (三) 倒梯形的不安定構面·點線的聚合

由看似孱弱的線條,於有形與無形之點構成「倒梯形」之面積,結體構成險覺得不安定感,於細微的虛實之間構成下窄而上寬的造形,一反於六朝魏碑之龍門四品之軸線偏左偏右而上窄下寬之安定性結體。於《華嚴經句》之「切」「猶」「母」等字,皆有上寬而下窄的特徵,而形成狹長的「倒梯形」構面之結構。另外,他以「點」與「線」重新組織字體,有樸拙高古的特質,這與其引進西方美學方法,強調中西美育合璧有很大的關連。

#### (四) 碑學與二王、顏眞卿之「點、線、面」異同

李叔同出家後第四期的「章法」可以透過「點、線、面」比對於碑學與二王與顏眞卿之章法,「字距」與「行距」加大而略呈篆體之長方形之結體造形,筆畫的線條連結隨著

字與行的距離「拉散」成正比,其線條使用迥異於魏碑的「緊密」連結,其字體雖飄逸卻 不華麗,雖臨學《十七帖》、《松風閣帖》,然其碑學已上追秦漢之「玉筋篆」線條,而繞 過二王體系之熟練線條,更無英氣逼人之二王線條風格,也無顏眞卿字體之「外拓」曲張 的線條與磅礡體勢之雄健英武,謙謙然的一點一書,其「點、線、面」各自具備面貌與法 度,字體充塞於整個空間而不覺其字體渺小,有「分間佈白」與「計白當黑」之黑與白 「停匀」的虛實構形面積,多一分、少一分皆不可之神妙趣韻。其使用羊毫濃墨發揮凝聚 之線條,讓其筆畫無尖銳之豪端,並從勁健之筆力進化到蕭散飄逸的柔動線條,「柔中帶 勁 | 巧似中國之國術之「太極拳 | , 卻用嚴然巧妙的「點 | 挺然直立, 空間的布白被黑色 分毫不差的凝結著,多一分墨色少一分墨色都不可的恰到好處。

#### (五) 瘞鶴與石鼓「點、線、面」之交融 - 〈心經〉、〈佛說阿彌陀經〉

觀其字,字字皆有靜穆莊嚴之神采,雖然法乳魏碑、石門、浩像記等碑學之厚重方 稜線條,最後卻蛻盡碑派方圓厚重之線條,借用篆書之圓筆法構成線條以成楷體特有不安 定倒梯形面積結構,實得「摩崖體系」中《四山摩崖》約二三十寸一字擘窠大字之極則 (法乳《石鼓文》) 之神髓,折筆處方筆線條中帶圓筆之「玉筋篆」線條,更有獨立超然 法相莊嚴結體之妙。「細筆楷書」中篆筆波磔帶曲的線條,形體略呈長方形與側斜平行四 邊形,系臨得黃庭堅《松風閣》逕取《瘞鶴銘》中自然波磔曲線之筆髓,尤好臨《官王 獵碣70》之筋肉(《石鼓文》)。而另一種線條帶有「寬厚楷書」之書體,系得力於北碑之 《張猛龍碑》方圓並用的線條與攲斜的結體攲斜體勢、龍門四品之《楊大眼造像記》等方 稜拙重而空白密結的線條與字形,故而自運之「寬厚」線條之楷書結體風格介於北魏碑碣 與造像記之間。此類作品可以〈華嚴經句五言聯〉等作品爲例。

#### 四、計白當黑的點、線、面

「章法」之點、線、面也稱「布白」之點、線、面。以氣韻生動爲要,將點畫、結 構、行距給予整合,讓字與字,行與行之間相互揖讓顧盼,氣脈連接貫串,呈現和諧的整 體平衡之美。換言之,「章法」之點、線、面爲表現整體形式之美。明.董其昌《畫禪室 隨筆》「古人論書,以「章法」爲第一大事,蓋所謂行間茂密是也。」"是矣,「章法」之 點、線、面首重行間疏密,非極力縮小行距,而是行列間應有密切之關連性,使通篇神采 洋溢,氣韻盎然。清.劉熙載《藝概.書論》卷五亦云:

書之章法有大小,小如一字及數字,大如一行及數行,一幅及數幅,皆須有相 避相形,相呼應之妙。凡書,筆要堅而渾,體勢要奇而穩,章法要變而貫。書

<sup>71</sup> 明·董其昌:《畫禪室隨筆》收編於《四庫全書》雜家,北京:中國書店出版社。2018年8月, 頁 15。

#### 之要,統於「骨氣」二字。72

書法通篇佈局之巧妙,不論大小,一字或數字,一行乃至數行,一幅或數幅之譜,應講究字裡行間相互映發,點、線、面避讓顧盼,秉承呼應變化,突顯氣韻和諧生動。更進一步說,章法要變通而融通,體勢要奇而穩當,最重要的是骨氣的統合。李叔同對於「章法」之點、線、面十分注重,在整體的書法分數比例,曾云:「章法五十分,字三十五分,墨色五分,印章十分」<sup>73</sup>,在李叔同的書論中,章法佔了一半比例,因章法牽涉的層面更廣,包含的紙張、聯屛等要素。更進一步說:

在藝術上有所謂三原則,即一、統一,二、變化,三、整齊;這在西洋繪畫方面是認爲很重要的。我便借來用在此地,以批評一幅字的好壞。我們隨便寫一張字,無論中堂或對聯,普通將字排起來,或橫,或直,首先要能夠統一;字與字之間,彼此必互相聯絡,互相關係纏好。74

李叔同認爲單靠統一不夠,既不能呆版,而須有變化纔好。但變化太過而亂七八糟之點、線、面,也不好看,必須注意彼此「相互聯絡」、「相互關係」纔可以。所以,「章法」之點、線、面除了需要經驗,多多練習,多看古人書法,以及碑帖以養成藝術欣賞眼光,親自體認,從中體會纔可以慢慢地有所成就。李叔同並說:「學佛最爲要緊,如果佛法學得好,字也可以寫得好的。」<sup>75</sup> 而學佛除了「深入經藏、智慧如海」(佛法有八萬六千四百法門,有三千相好)。以人之力難以盡學佛法,所以李叔同以簡短的幾個字或幾句話以佛偈語開示在家衆,如同一盞明燈,傳授佛入世的智慧。

## 陸、結論

李叔同的創新楷書體勢形成,與其出家至關緊要,歸其因,一是馬一浮其出家前曾贈律宗書籍二冊(見註 31),二是常偕友暢談佛理,三是夏丏尊一席刺激的話,讓他從居士轉變成僧人(參見三 - (一)補充說明。P.12),四是他喜歡清修的氛圍,五是 5歲喪父僧團常念《金剛經》耳濡目染而種下佛根。律宗過午不食,曾在宋朝後隱沒七百年。他常爲研究律宗而「閉關」,以其特有風格嚴謹的記錄著。友人見他常法喜充滿,他希望「見字如見佛語」,求作盡是民初文藝界大家,目的在宣揚佛教精神於四海。以下歸納兩點:

<sup>72</sup> 清·劉熙載:《藝概·書論》,浙江:浙江人民出版社。2017年1月,頁172。

<sup>73</sup> 樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,頁146。

<sup>74</sup> 樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,頁146。

<sup>75</sup> 樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,頁147。

#### 一、散盡鉛華的楷書體勢

李叔同雖臨摹龍門二十品、造像記、王羲之與黃庭堅等跡象,最後卻完全不同於二王體系與顏體之楷書體系,他以自己所引進西學之「點」、「線」,「面」(參見第五節之各小段補充說明)特質,爲其篆書與北碑筆法,穿針引線,創造的楷書體勢如浴火重生,迥異前人風貌,自樹一格。字體具有蕭散飄逸特質。佛法非世間法所由生,故褪卻世間法,而得清涼無燥,是清涼之佛體楷書,亦是他悟出經緯之道所結合的創新體勢,其碑學書體從臨黃庭堅《松風閣帖》得力於《瘞鶴銘》之「骨力」,與《石鼓文》之「筋肉」,晚期書法作品數量最多爲「細楷」爲「摩崖體系」,作品數量次多爲「粗楷」爲「碑碣體系」。

#### 二、天心獨運的結體造形

最後,以其圓寂前「華枝春滿,天心月圓」<sup>76</sup> 偈語,體現在圓寂前寫下四字「悲欣交集」爲其人格畫下句號。其書體字機之影響似乎不下於遺留五百多顆舍利子(另一說法爲一千七白餘粒七彩舍利,見《弘一大師影集·20》),將西方音樂帶入佛教並振興南山律宗,卻捨下多藝而獨留書法。不拘六朝「上合下開」之魏碑結體而與之顚倒成倒梯形(見五-(三)-3)之結構。六朝碑體楷書緊密方稜,曲折圓筆如鄭文公字體在圓筆中字形略帶方形,不拘成法而受呈上下之長方形,體勢與六朝常用之法相異於上開下合之「倒梯形」,故匠心獨運之造形而至爲「可貴」。金·馮璧《遺山集王黃華墓碑》「人品右軍書入神」因熟而入神;而其人品,以忠孝仁義概括,包括引進西學,幼年喪父,青年喪母,命終繫母之破傘,因念佛之大孝而終歸全部放下。賑濟災民,接濟學生,爲仁義,放下而專心寫字與念佛。能放下中晚期常自運「常法」之魏碑中之碑碣、造像記與墓誌常用方稜而攲斜筆法,而轉化以圓筆之摩崖《瘞鶴銘》、《四山摩崖》與《雲峰摩崖》擘窠大字極軌之「非常法」,其結體亦較《瘞鶴銘》之平正結體上部略開,呈似倒未倒,似開卻合之視覺剝離錯覺,誇張大膽之造形敢用於驚奇險絕而謂之「難能」,書品與人品駸駸乎入於神妙高逸。

暗合「慈悲心」、「念佛三昧」、「書法三昧」於「無我」而獨樹一書體風格,深明體勢 與文字造形捨之「常法」與取之「非常法」,這或許是精通六朝體勢與章法的弘一法師在 有意無意之間洞察幽微之「非常法」,正因此路尚無人走通,而別開一逕「非常法」的創 新體勢吧。

<sup>76</sup> 弘一法師:《李叔同全集:書信04》,頁108。爲1942年舊九月與丏尊信箋署名音啓。

## 參考文獻

一、專書類:(以下古籍依年代,作者依筆書順序編)

漢·班周撰:《**漢書》**,北京,中華書局,2020年4月。

晉‧王羲之,卜希陽釋義:《王羲之書論全集(上、下)》,北京:中國書店,2007年。

北宋·黄山谷:《論書》,收入於《歷代書法論文選》,上海:上海書書,2018年。

宋·蔡襄撰,陳慶元、歐銘俊、陳貽庭校注:《蔡襄全集》,福州:福州人民出版社,1999 年。

明‧董其昌:《書禪室隨筆》收編於《四庫全書‧雜家》,北京:中國書店,2018年。

清·康有爲:《廣藝舟雙楫》,杭州:浙江人民美術出版社,2018年。

清·劉熙載:《藝概·書論》,浙江:浙江人民出版社。2017年。

于季偉:《弘一法師》,台北:行政院新聞局,1991年。

大藏經編輯委員會:《大藏經》,臺北:新文豐,1988年。

王冬梅:《歷代名家書法經典·李叔同》,北京:中國書店,2013年。

王湜華:《弘一大師李叔同的後半生》,臺北市:廣達文化,2009年。

弘一法師:《李叔同全集6冊》,黑龍江:哈爾濱出版社,2014年。

李叔同:《轉身遇見佛·弘一大師修心錄》,臺北市:橡實文化,2014年。

李叔同原典,宋默整理:**《人生沒有什麼不可放下:弘一大師的人生智慧》**,新北市:木馬文化,2016年。

任道斌:《趙孟頫系年》,河南:河南人民出版社,1984年。

周小儒、張揚:《中國歷代僧侶書法》,濟南:山東畫報,2011年。

季惟斋:《弘一法師講演錄:佛法大意》,北京:中華書局,2018年。

林子青:《弘一法師書信》,北京:三聯書店,1990年。

柯文輝:《曠世凡夫 - 弘一大師傳》,上海:東方出版中心,1998年。

侯秋東:《弘一大師人格與思想論文集》,臺北市:弘一大師紀年學會,2008年11月。

胡經之、王岳川主編:《文藝學美學方法論》,北京:北京大學,1994年。

徐星平:《弘一大師》,北京:中國青年,1988年。

崔爾平:《歷代書法論文選續編》,上海:上海書書。2018年。

陳星:《弘一大師新傳》,臺北市:新潮社,1996年。

陳欽忠:《法書格式與時代書風之研究》,台中市:正大書局,2002年。

蒸官法師編、星雲法師監:**《佛光大辭典》**,北京:北京圖書館,1990年。

馮磊:**《瘞鶴銘》**,上海:上海書局,2012年。

馮振凱:**《中國書法史》**,台北市:藝術圖書公司,2008年。

鄧散木:**《歐陽詢結體三十六法詮釋》**,杭州:浙江人民美術出版社。2017年。

樂心龍、戴小京:《弘一法師書法集》,上海:上海書畫出版社,1993年。

劉品成:《唐歐陽詢〈三十六法〉解析與圖文互證》,北京:中國書店。2019年。

豐子愷:《我與弘一法師》,臺北市:洪範書店,1996年。

簡月娟:《近現代書法美學建構之研究》,臺北市:新文豐出版社,2010年。

瀟琴:《弘一法師傳奇》,臺北市:新潮社,1992年。

竇永麗:《李叔同——弘一法師》,天津:天津古籍出版社,1988年。

釋智喻:《南山律宗辭典》,台北縣:西蓮淨苑。1997年。

釋慧觀:《如月清涼被衆物——弘一大師 130 歲誕辰紀念文集》,臺北市:弘一大師紀年學會,2009年。

#### 二、學位論文:

李淑瑜:〈弘一法師寫經書法研究〉,高雄市:國立高雄師範大學國文學系書法教學碩士論文,2017年7月。

李錫利:〈弘一大師書法藝術研究——試以寫經、書簡及護生畫集題字爲例〉,高雄市:國 立高雄師範大學國文學系碩士論文,2019年7月。

李璧苑:〈弘一法師出家前後書法風格比較〉,臺北:中國文化大學藝術研究所美術組碩士 論文,1994年。

涂昌裕:〈一葉一如來——弘一大師美育特質啓迪書藝創作之研究〉,新北市:華梵大學美術學系碩士論文,2013年1月。

蔡琇瑩:〈繁華落盡見眞淳——弘一法師詩文研究〉,高雄市:國立高雄師範大學國文學 系,2013年7月。

劉綺婷:〈弘一大師李叔同及其作品研究〉,臺北市:國立臺灣師範大學國文學系碩士班碩 士論文,2014年8月。

#### 三、期刊論文:

古今柏 (1990)。〈華枝春滿·天心月圓——從藝門到佛門的李叔同〉,**明道文藝**,1990年 11月,頁43-48。

李卓然 (2022)。〈弘一法師書道探析〉**貴州:文化創新比較研究**,2022 年 7 月,頁 27-30。

李海眠 (2000)。〈李叔同——弘一大師的書法〉,**書友期刊**,2000 年 1 月,頁 6-12。

林慶文 (2004)。〈神聖的書寫——寫經的宗教與審美蘄向〉,**光武國文學報**,2004年6月,頁143-168。

倪進 (2009)。〈樸拙圓滿渾若天成——南社弘—法師書法作品鑒定〉,**南京:南京理工大學** 學報,2009年5月,頁10-15。

熊秉明 (1995)。〈弘一法師的寫經書風〉,**雄獅美術,294**,50-52。

劉綺婷 (2014)。〈弘一大師李叔同書法作品探析〉,中國語文,2014 年 8 月,頁 48-59。

黃仲則〈題黃荊榻寺壁〉與〈偶題齋壁〉之禪思境界 The Zen Meditation States of Huang Zhongze's "Write on the Huangjingta Temple's Wall" and "A Chance to Write on the

Wall of the Study"

# 陳宣諭\* Shiuan-Yu Chen

(收件日期 111 年 6 月 16 日;接受日期 111 年 7 月 22 日)

#### 摘 要

題詩於壁,具有公開展示性,作者須以簡練的妙語、通俗語,達到易於記誦、喚起共鳴、雅俗共賞、警醒世人或感悟人生。歷來學者對於「題壁詩」的研究,從唐宋至明清,多著墨於唐宋時代,缺乏清代個體詩人的專論。本文選擇清代著名詩人黃仲則爲研究對象,試圖探討黃仲則〈題黃荊榻寺壁〉與〈偶題齋壁〉這兩首題壁詩。首先考察二詩創作背景,探析其內容意蘊與章法結構,在內容意蘊中探析二詩不同音律與情緒的表現關係,透過二詩相同「平提側收」章法結構呈現不同的人生感悟與禪思境界。

關鍵字:黃仲則、題黃荊榻寺壁、偶題齋壁、禪

<sup>\*</sup>臺北市立大學通識教育中心副教授

#### **Abstract**

Writing a poem on a wall is a form of public exhibition. Authors need to use concise and witty words and colloquial language that is easy to memorize, and strike a sympathetic chord that suites both refined and popular tastes, to awaken the world or to reflect on life. Research on "Wall Poems" has mainly focused on Tang and Song dynasties and Ming and Qing dynasties. Monographs of the individual poets in Qing dynasty, however, are lacking. The main research subject of this paper is Huang Zhongze, who was the famous poet of Qing dynasty. We discuss two of his wall poems: "Write on the Huangjingta Temple's Wall" and "A Chance to Write on the Wall of the Study." First, we investigate the background of the two poems, and then discuss and analyze the connotations and organizational structure of the content. As for the connotations, we discuss and analyze the presentational relationships of the different rhythms and the emotions of these two poems. In regard to organizational structure, both poems share "overall expounding and curved endings" to present different reflections on life and the Zen meditative state.

**Keyword:** Huang Zhongze, Write on the Huangjingta Temple's Wall, A Chance to Write on the Wall of the Study, Zen Meditation (Zazen)

# 壹、前言

題詩於寺廟道觀牆壁、樓閣亭臺、山巖石壁、廳堂屋園皆具有公衆傳播力,一經題 壁,就是公開發表,或依前人顯壁而觸發起興,吟誦追和;或抒發當下體悟佛法感懷人 生。然詩歌語言必須精煉並能撼動人心,正如王夫之(1616-1692)在《古詩評選》中云: 「以追光攝影之筆,寫通天盡人之懷,是詩家正法眼藏。」1。筆者考察歷來學者對於題壁 詩的研究,從唐宋至明清,專著有劉金柱著《中國古代題壁文化研究》2、崔勇等著《古 代題壁詩詞叢考》3、劉洪生編著《唐代題壁詩》4。學位論文有嚴紀華《唐代題壁詩之研 究》5、張惠喬《北宋題壁詩之研究》6、林津羽《無名/匿名與暴力書寫:明末清初女性 題壁詩之研究》7。期刊論文有丁建軍〈中國題壁文化的顚峰——宋代題壁文化論略〉8、 羅宗濤教授〈從傳播的視角析論宋人題壁詩〉。、劉玲娣等著〈古代題壁詩詞中的社會人 生》10、張蜀蕙〈題壁與記憶:蘇軾題壁詩研究》11、鍾美玲〈黃庭堅題壁詩的傳播內容 與創意浩語〉12 等。上述學者對於顯壁詩的時代背景、作者、顯壁處所、詩作內容風格, 以及從傳播視角與創意造語切入探討,多有論述且多著墨於唐宋時代,似乎缺乏清代個體 詩人的專論。清詩浩如烟海,而黃景仁生於清朝盛世乾隆時期,有「乾隆六十年間,論詩 者推爲第一」13的讚譽,故本文試圖選擇清代著名詩人黃仲則爲研究對象,試圖探討黃仲 則兩首很精煉討論佛家空觀的題壁詩,皆是對生活、佛法有所體會而書之於壁,一是〈題 黄荊榻寺壁〉,二是〈偶題齋壁〉。

詩人通常在寺廟牆壁題詩大多顯現作者對佛道的修行體悟,在自家齋壁題多展現作 者靜心體悟人生,而「書齋不是一個封閉的空間,倒是一個『奇文共欣賞,疑義相與

<sup>1</sup> 見《古詩評選》卷四,阮籍<詠懷>之十二評語。清·王夫之《船山全書》,(長沙:嶽麓書社出版,1988年第1版),頁681。

<sup>2</sup> 劉金柱著:《中國古代題壁文化研究》(北京:人民出版社,2008年)。

<sup>3</sup> 崔勇、劉玲娣、劉金柱等著:《古代題壁詩詞叢考》(北京:中華書局,2011年)。

<sup>4</sup> 劉洪生編著:《唐代題壁詩》(北京:中國社會科學,2004年)。

<sup>5</sup> 嚴紀華:《唐代題壁詩之研究》(臺北:花木蘭文化,2008年)。

<sup>6</sup> 張惠喬:《北宋題壁詩之研究》(臺北:國立臺灣師範大學國文研究所碩士論文,2004年7月)。

<sup>7</sup> 林津羽:《無名/匿名與暴力書寫:明末清初女性題壁詩之研究》(臺北:國立政治大學碩士論文, 2009年)。

<sup>8</sup> 丁建軍:〈中國題壁文化的顚峰——宋代題壁文化論略〉、《河北大學學報》(哲學社會科學版)第29卷第4期(總第118期),2004年7月,頁64-68。

<sup>9</sup> 羅宗濤:〈從傳播的視角析論宋人題壁詩〉,《東華漢學》第7期,2008年6月,頁25-66。

<sup>10</sup> 劉玲娣等者:〈古代題壁詩詞中的社會人生〉,《保定學院學報》第27卷第3期,2014年5月,頁67-74。

<sup>11</sup> 張蜀蕙:〈題壁與記憶:蘇軾題壁詩研究〉收錄於《中國文學傳播與接受研究:2010年中國文學傳播與接受國際學術研討會論文集》(長沙:岳麓書社,2013年12月),頁276-289。

<sup>12</sup> 鍾美玲:〈黄庭堅題壁詩的傳播內容與創意造語〉、《應華學報》第18期,2016年12月,頁37-78。

<sup>13</sup> 清·包世臣撰,李星點校:《包世臣全集》(合肥:黃山書社,1997年9月第1版),頁341-342。 此爲包世臣爲黃景仁其子所作傳記開首之語。

析』的好地方。無論是自題、留題、寄題,一經題壁,它就是公開的。」"然而黃仲則〈題黃荊榻寺壁〉與〈偶題齋壁〉是二首不同處所類型的題壁詩,卻皆展現禪思的境界。特殊之處在於來至「黃荊榻寺壁」題詩,在「佛門淨地」卻無超然物外情懷,並無與世隔絕的靜謐與平和之氣,卻是體悟出世事滄桑,含藏無限慨嘆;但在自己的小書齋內卻傳遞禪的自在活脫,不爲外物所縛,如菩薩的清涼之心。本文首先考察〈題黃荊榻寺壁〉與〈偶題齋壁〉之創作背景,接續再探析二首詩的內容意蘊與章法結構,在內容意蘊中探析音律與情緒的表現關係,並藉由章法結構去探析作品中詩人所呈現的人生感悟以及禪思境界。

# 貳、〈題黃荊榻寺壁〉與〈偶題齋壁〉之創作背景

黄景仁(174911783),字漢鏞,一字仲則,爲文以黃仲則署名,江蘇武進(今常 州)人。二十二歲作客王太岳幕中,至夏便回鄉,與世周旋半年後,作〈閒居感懷〉15一 詩言自身處於「邪陷正色衰」的困境,又不甘恪守「吉人尚寡辭」,有著「所處若長夜, 百年何所及上之慨,但無奈爲求生計只能俯仰由人,面對現實生活只能如〈二十三夜偕 稚存廣心杏莊飮大醉作歌〉:「日來不免走地上,齷齪俯仰同羈雌」16 詩中所言。二十三歲 入安徽學政朱筠幕,歲暮作〈夜雨〉: 「希聲或變中宵雪,貴價先愁來日薪。歲暮柴門寒 較甚,可堪此夜倍思親。117一詩言累及慈親貧苦的愧咎。一生貧困,受盡冷眼,對世態 炎涼有極深的感受,在二十三歲作〈九月白門遇伍三病甚其不可復治後聞其強病相送而 余已發矣因綜計吾二人聚散蹤跡作爲是詩伍三見之當霍然也〉18一詩,敘述伍三年少時風 度翩翩,意氣飛揚,但因「朱顏不自保」、「墮作窮林鳥」,友朋便與之絕交,「炎涼世態 有如此,我輩豈肯長蓬蒿」。雖言伍三其實亦指自身感受。初時受人白眼時可「素心雲外 月,白眼道旁春|19自解,自言不介意他人白眼,但日久之後,卻無法真正豁達,在〈重 至新安雜感〉:「依然著白隨行路,漸有兒童冷眼看|20感受到連兒童也瞧不起自身貧賤。 黄仲則成名始自乾隆三十七年三月在太白樓題詩,時年二十四歳作〈笥河先生偕宴太白 樓醉中作歌〉一詩結尾四句云:「高會題詩最上頭,姓名未死重山丘。請將詩卷擲江水, 定不與江東向流」,「頃刻數百言」,詩成後「遍視坐客,坐客咸輟筆」,使在當塗候試八 府士子爭相傳抄,令太白樓一日紙貴。21雖名滿天下,但從朱筠遊,對前途仍然看不到

<sup>14</sup> 羅宗濤:〈從傳播的視角析論宋人題壁詩〉、《東華漢學》第7期,2008年6月,頁53。

<sup>15</sup> 清・黄景仁著,李國章標點:《兩當軒集》(上海:上海古籍出版社,1983年),頁57。

<sup>16</sup> 清·黄景仁著,李國章標點:《兩當軒集》(上海:上海古籍出版社,1983年),頁62。

<sup>17</sup> 清·黄景仁著,李國章標點:《兩當軒集》(上海:上海古籍出版社,1983年),頁 106。

<sup>18</sup> 清·黄景仁著,李國章標點:《兩當軒集》(上海:上海古籍出版社,1983年),頁98。

<sup>19</sup> 清・黄景仁著,李國章標點:〈一笑〉,《兩當軒集》(上海:上海古籍出版社,1983年),頁71。

<sup>20</sup> 清·黄景仁著,李國章標點:《兩當軒集》(上海:上海古籍出版社,1983年),頁119。

<sup>21</sup> 詳見清·洪亮吉:〈國子監生武英殿書簽官候選縣丞黃君行狀〉,《洪亮吉集》(北京:中華書局, 2001年),頁213。

前景,在二十五歲夏季時因與安徽學使署共事者意見不合,便逕自離去,去徽州訪鄭虎文。而〈題黃荊榻寺壁〉作於乾隆三十七年,仲則時年二十四歲。〈偶題齋壁〉作於乾隆三十八年,仲則時年二十五歲,此二詩應是作於太白樓題詩後至訪鄭虎文前,是屬同一時期的作品。太白樓題詩一舉成名,仲則如何安於卑微的地位與承受幕客嫉妒的眼光,苦悶心境,復遊歷黃山九華等地,而〈題黃荊榻寺壁〉一詩是異地遊歷,是流離在外,是漫無目的地浪遊,與回到自家齋壁題詩,心境有所不同,禪境各異奇趣。仲則聰明睿智,張維屛在《國朝詩人徵略》評其「自古一代無幾人」仙才22,卻一生際遇坎坷,仕途多迕,貧病身弱,身心艱困,但在此二首題壁詩中留下對人生的透徹感悟,呈現禪思的心靈世界。

# 參、〈題黃荊榻寺壁〉與〈偶題齋壁〉之內容意蘊與章 法結構

本文探討黃仲則二首七律富有禪思的題壁詩,一首借宿寺廟題詩於壁上:〈題黃荊楊寺壁〉;另一首題自家書齋壁:〈偶題齋壁〉,筆者將兩詩對照探討,發現竟然於佛門淨地時,對於佛法領悟的心境卻是黯然傷神、心情凝重的;於自家書齋時,對於佛法領悟的心境卻是曠達、自得其樂,如此一反常情,值得細究。以下分別探析二詩之內容意蘊與章法結構。

# 一、〈題黃荊榻寺壁〉之內容意蘊

接引禪關古道隣,一宵借榻亦前因。鐘聲只和車前鐸,鉢水難清陌上塵。題壁故人誰待我?視塗老僕苦催人。雲山如畫人如織,未必空王不愴神。(〈題黃荊榻寺壁〉)<sup>23</sup>

首聯「接引禪關古道隣,一宵借榻亦前因」二句道出禪寺的大門和古道相鄰,我來 寺借宿一晚也是前世之因緣,正如佛教所言因果相續相報,因能生果,果必有因,有了 「因」後,還須「緣」來會合促發,才能生「果」。「因果」一詞是指事情的原因和結果。 據《佛光大辭典》解釋「因果」曰:「爲佛教教義體系中,用來說明世界一切關係之基本 理論。蓋一切諸法之形成,『因』爲能生,『果』爲所生;亦即能引生結果者爲因,由因 而生者爲果。」<sup>24</sup>世間所有的遇見,都有他的因果關係,正如佛教所言:「萬法皆空,因果

<sup>22 「</sup>古今詩人,有爲大造清淑靈秀之氣所特鍾而不可學而至者,其天才乎?……夫是之謂天才,夫是之謂仙才,自古一代無幾人。近求之百餘年以來,其惟黃仲則乎!」見錢仲聯:《清詩紀事·乾隆朝卷》(南京:江蘇古籍出版社,1989年),頁7407。

<sup>23</sup> 清·黄景仁著,李國章標點:《兩當軒集》(上海:上海古籍出版社,1983年),頁 144。

<sup>24</sup> 慈怡主編:《佛光大辭典》(北京:北京圖書館出版社,1990年),頁2293。

不空」。佛教認爲因和果是輾轉相生的,因緣成熟才會來到,在《大寶積經》卷五十七頌 曰:「假使經百劫,所作業不亡,因緣會遇時,果報還自受。」<sup>25</sup> 詩人爲求功名,到處奔 波,而在途中借宿黃荊榻寺,也是前世之因。

額聯「鐘聲只和車前鐸,鉢水難清陌上塵」二句描寫寺廟的鐘聲和車鈴聲混響著,僧人用來洗滌或盛放東西的陶製器具中裝的清水也難洗路上的塵土。此處以寺廟鐘聲代表著清淨寂靜的出世間,路上的車鈴聲代表著繁華熱鬧的人世間,一句之中交織著兩個不同世界環境。鐘聲在佛教法器中是一種救援,有覺醒之意,除計時、集會、宣告事情訊號的功能,如《大佛頂如來密因修證了義諸菩薩萬行首楞嚴經合論》卷第三云:「食辦擊鼓,眾集撞鐘;鐘鼓音聲,前後相繼」26。此外,聽到鐘聲,讓人想起佛法,想到佛陀講的解脫法門,引發自性中的智慧,敲醒迷夢,寺院中晨鐘暮鼓就是警醒世間衆生,如〈聞鐘偈〉:「聞鐘聲,煩惱輕,智慧長,菩提生。離地獄,出火坑,願成佛,度眾生。」27,如此金屬鐘聲清脆、有穿透力,此種聲音讓人放下許多煩惱執著。以鐘聲的幽然清靜與車鈴聲的急迫吵雜形成強烈的對比,更呈顯出作者雖來至寺廟中但內心卻無法完全幽然清靜,依然被俗世煩惱困擾著。詩中將「鉢水」指著佛法,將「陌上塵」比喻人生、衆生,即使用佛法來度化人生、衆生,也難讓人完全擺脫現實世間的煩惱、苦難,到了寺中更是清楚看清這苦難人生的一切。

頸聯「題壁故人誰待我?視塗老僕苦催人」二句描寫題壁的故人也等待我來題詩,題壁的人中有作者所認識的,也有不認識的,如今我見前人詩猶如後人見我詩一般,題壁是誰也許無人過問,大家都不過是寺院的過客。題壁詩人皆是有感而作,有所寄託,或抒展著政治抱負,對現實不滿,不平而鳴;或志趣雅好,感懷人生,抒展頗富禪理哲思。從題壁這些詩作、故人,看到歷史的滄桑,世間的變化很大,世事多變,人生無常。與我同行的老僕卻苦苦催人,代表不能多停留,催促有著被時間逼迫的緊湊,爲了生計只是稍作休息,還是得繼續起程趕路,歲月催人。此二句有著歲月如流,時光匆匆,盛年不重來,一日難再晨,景物依舊在,但人事全非之感。

尾聯「雲山如畫人如織,未必空王不愴神」二句描寫此處的雲與山如畫一般的美,到 此遊覽觀賞的人多得像織布的線,密密麻麻,行人川流不息。此處雲山依舊如畫,行人川 流不息,但大家來此寺遊觀只不過是匆匆過客,各自爲自己的前程生計不斷奔走,又誰會 想到過去時間與歷史,又有誰會認真思考領悟佛理,但此處佛的存在依然有著令人警醒之 作用,說空理的佛也令人傷神。佛理雖難得幾人能領會,但佛家的空理令人警醒,也令人 黯然傷神。「空王」是佛家語,佛之尊稱,因佛覺悟「緣起性空」的真理,認爲世間一切

<sup>25</sup> 唐·義淨譯:《大寶積經》,《大正新脩大藏經》第11 册, No.0310 (東京:株式會社國書刊行會, 1988 年), 頁 335 中。

<sup>26</sup> 唐·天竺沙門般剌密諦譯:《大佛頂如來密因修證了義諸菩薩萬行首楞嚴經合論》,《卍新纂大日本 續藏經》第22冊, No.0272 (東京: 國書刊行會,1975-1989年),頁23中。

<sup>27</sup> 清·寶華山弘戒比丘讀體彙集:《毗尼日用切要》,《卍新纂大日本續藏經》60 册, No.1115 (東京:國書刊行會,1975-1989年),卷1,頁157上。

皆是因緣和合所生,依緣而起,故非「本來自在」,依緣滅而滅,故非眞實,是苦、空、無常、無我,正如《金剛經》所言:「一切有為法,如夢幻泡影,如露亦如電,應作如是觀」<sup>28</sup> 講出空的眞理,佛於空法而得自在,說空法無礙,故名空王。《御註圓覺經》曰:「無上法王。佛之尊稱也,佛悟最上乘之法,為萬法之主,更無在其上者故也。」<sup>29</sup> 佛能無染,心如明鏡,能洞照萬物,但連悟最上乘之法的萬法之主都會憂心傷神,何況是凡夫俗子的我們。然而佛所憂心的是世間衆生苦難,因人世間是苦,人有無明,人有我執、法執,無法涅槃寂靜,始終不斷在生滅流轉中受苦輪迴,於此有著警醒世人之味。

七律〈題黃荊榻寺壁〉以「眞」韻的基調<sup>30</sup>,正如王易《詞曲史·構律篇》說「眞 軫凝重」,<sup>31</sup>以凝重的聲情連接「隣、因、塵、人、神」等上平聲十一眞韻沈重與莊重神 態、節奏和暢的字眼,運用音律來表達作者當時的沈重黯然傷神情緒感情,呈現連佛都傷 神,何況凡夫俗子,那種無可奈何的心境,展現心情凝重但節奏和暢之聲情美。

## 二、〈題黃荊榻寺壁〉之章法結構

此詩章法以「平提側收」結構,在行文中將所要描寫的幾個重點先平列道出,再特別側重其中一點或兩點收結,則稱爲「平提側收」。陳滿銘教授首先提出此章法概念,並特別強調此一章法所形成謀篇效果,特別是:「『側收』的部分,都有回繳整體之作用,使得作品更爲精鍊、含蓄、臻於『言有盡而意無盡』的境界。」32。此詩呈現並提與側重的結構,而「側收」是在結尾處側重且收束全文,要簡潔精煉,收束有力,正所謂「結文字須要精神不要閒言語」33,更分別採「賓主法」、「情景法」、「今昔法」,使文章產生緊湊組織結構、層次井然的藝術效果,最後藉由「未必空王不愴神」側收回繳全詩,透過婉轉曲達、旁敲側擊的方式表露自己的思想情感,襯托寫作意涵。〈題黃荊榻寺壁〉之章法結構表如下:

<sup>28</sup> 姚秦·鳩摩羅什譯:《金剛般若波羅蜜經》,《大正新脩大藏經》第8冊,No.0235 (東京:株式會社國書刊行會,1988年),頁752中。

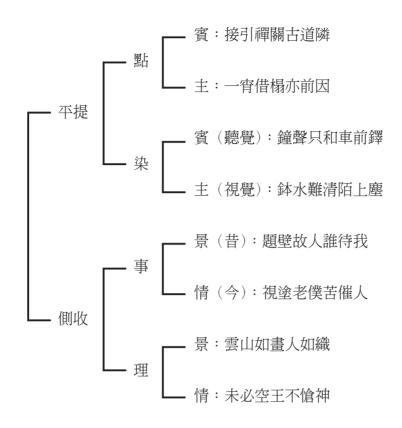
<sup>29</sup> 南宋·孝宗帝註:《御註圓覺經》,《卍新纂大日本續藏經》第10冊,No.0251 (東京:株式會社國書刊行會,1975-1989年),頁152下。

<sup>30 〈</sup>題黃荊榻寺壁〉詩押韻的字:「隣、因、塵、人、神」押上平聲十一真韻。見清·余照春亭輯: 《增廣詩韻集成》(香港:文光書局,1949年再版),頁42、43、44。

<sup>31</sup> 王易《詞曲史》下冊〈構律第六〉曰:「韻與文情關係至切:平韻和暢,上去韻纏綿,入韻迫切,此四聲之別也;東董寬洪,江講爽朗,支紙縝密,魚語幽咽,佳蟹開展,真軫凝重……此韻部之別也。此雖未必切定,然韻近者情亦相近,其大較可審辨得之。」見王易:《詞曲史》(臺北:廣文書局,1960年),頁283。

<sup>32</sup> 陳滿銘:〈談「平提側收」的篇章結構〉、《章法學新裁》(臺北:萬卷樓圖書公司,2001年1月初版),頁435-459。

<sup>33</sup> 元·王構:《修辭鑑衡》,收於《景印文淵閣四庫全書》第1482冊(臺北:臺灣商務印書館,1986年),頁286。



此詩先以「平提」方式,採「點染法」<sup>34</sup>,首聯以「點」爲引子,點出開端,頷聯是「染」爲主體,再分別以兩組「賓主法」先道出黃荊榻寺地理位置,以「接引禪關古道隣」爲「賓」位描寫禪寺的大門和古道相鄰,再以「一宵借榻亦前因」爲「主」位,敘述我來此寺借宿一晚也是前世之因緣,說明至此地緣由。接續再以另一組「賓主法」描寫在黃荊榻寺所見所聞之景,以「鐘聲只和車前鐸」爲「賓」位,從「聽覺」上描寫寺中鐘聲和來往車聲混響著,此處聽覺可能是遠方傳來的:以「鉢水難清陌上塵」爲「主」位,從「視覺」上,是眼前所見僧人拿鉢盛水清掃寺內外路上的塵埃,但卻無法將全部塵埃除盡。言外之意,也道出佛法無邊,難度無緣人,衆生難度,此語更是平提部分的主旨。接續以「側收」方式,以頸聯爲「事」,尾聯爲「理」,再分別以兩組「情景法」敘寫今昔時空轉變、歲月如流的人生感慨,以「題壁故人誰待我」爲「景(昔)」,藉由題壁這些文字景物可遙想昔日人事的滄桑。以「視塗老僕苦催人」爲「情(今)」,道出時間緊迫,被同行老僕催促趕路,不能多留,歲月催人,人生無奈之感從中流露。接續另一組「情景法」,眼界更擴大至眼前雲山如畫之美,行人川流不息,芸芸衆生爲了計,終日奔波度日,有多少人會停留領悟人生的智慧與禪理,最後一句收東全詩:「未必空王不愴神」佛

<sup>34 「</sup>點」就是引子,點出開端;「染」就是主體。作者在時空中選擇最能表達文章的中心思想、最能 抒發情理的景與事做一個定點、切入點(點),然後予以擴散渲染,以統合各種時空材料(染), 形成「先點後染」、「先染後點」、「點染迭用」、「點、染、點」、「染、點、染」等結構形式,主旨 即安置於「染」的部分。見李靜雯:《點染章法析論》國立臺灣師範大學國文教學碩士論文,2004 年,頁4。

家所言「緣起性空」之理難得幾人能領悟,但又回扣「一宵借榻亦前因」,萬法皆空,因果不空,佛的空觀令人警醒亦令人傷神。

## 三、〈偶題齋壁〉之內容意蘊

天留隙地位方牀,竹作比鄰草護牆。四壁更無貧可逐,一身久與病相忘。生疏字愧村翁問,富有書憐市儈藏。漸喜跏趺添定性,大千起滅滿空光。(〈偶題齋壁〉) 35

首聯「天留隙地位方牀,竹作比鄰草護牆」二句開門見了法描寫仲則貧困生活,「天留隙地」四字道出貧困的生活連老天都憐憫,無比辛酸,在放了東西之處仍留下小的空間來放置一張臥榻,「竹作比鄰」寫出與竹子比鄰而居,甚至「草護牆」,可見此書齋位於竹林之中,點出地理位置偏遠僻靜。

頷聯「四壁更無貧可逐,一身久與病相忘」二句描寫作者貧病的生活,家徒四壁,空無長物,只有貧相隨,自小身體羸弱,早與病相忘於江湖。邵齊燾是黃仲則的師長,對其身體狀況瞭若指掌,在〈和漢鏞對鏡行〉言少年仲則已「一身零落已自憐,丑復疾疢來相纏,旁人盡這太消瘦,對鏡自驚非去年。」36,又在〈勸學一首贈黃生漢鏞並序〉詩前小序言仲則「家貧孤露,時復抱病」,詩中勸他「願子養疴暇,時復御細素」,37甚至在〈漢鏞以長句述余衡山舊遊賦示〉中開解學生「王粲由來患體羸,陳平終不長貧賤」38。由此可知作者長處於貧病之中,但此詩一反常情,描述處於貧病困難處境之中,即使用微薄的力量相互幫助,不妨放棄身弱貧病執著以全新的自我心態去迎接人生。可見在貧困中思想的起伏,情感的激蕩,在此盡情的披露不加掩飾,即使面對苦境、病痛,對於人生仍不放棄,有著泰然處之意。

頸聯「生疏字愧村翁問,富有書憐市儈藏」二句描寫仲則在此可以解答不明白字義的鄉村老人的詢問,「生疏」是指不熟悉、不熟練,文字羞愧、辜負、對不起鄉村老人不知道不明白請他解答。富只有書籍可以憐憫我。詩中「愧」、「憐」二字,雖是負面詞義,雖說愧對,實則也是一種相反修辭,是自負之意;雖說可憐,實則是一種憐憫、愛護之意,其實是自我解嘲、寬慰之意。二句中採「立破」的方式,「生疏字愧」卻可「村翁問」,

<sup>35</sup> 清·黃景仁著,李國章標點:《兩當軒集》(上海:上海古籍出版社,1983年),頁192。

<sup>36</sup> 清·邵齊燾:《玉芝堂詩文集》,《四庫全書存目叢書》(臺南:莊嚴文化事業有限公司,1997年),頁558。

<sup>37</sup> 清·邵齊燾:《玉芝堂詩文集》,《四庫全書存目叢書》(臺南:莊嚴文化事業有限公司,1997年),頁557。

<sup>38</sup> 清·邵齊燾:《玉芝堂詩文集》,《四庫全書存目叢書》(臺南:莊嚴文化事業有限公司,1997年),頁557。

「富有書憐」卻被「市儈藏」,正是「立破善巧」妙用<sup>39</sup>。「市儈」是指介紹買賣雙方成交 而居間牟利的人,致力追求利益或貪圖私利的人。如今書藉卻是那些奸商收藏拿來買賣交 易牟利用。言下之意,作者對於文字運用,飽覽群書與市上光只是收藏群書的人是不同 的,對於文字詩書是了然於心,字面上雖謙卑自憐,實際卻是自豪自我寬慰。

尾聯「漸喜跏趺添定性,大千起滅滿空光」二句描寫仲則漸漸喜歡盤腿來增加穩定 心性、心神。詩中「跏趺」是「結跏趺坐」之略稱,此乃修禪者坐法,即「盤腿」,將兩 足腳面交叉置于左右股上,稱「全跏坐」。或單以左足押在右股上,或單以右足押在左股 上,稱爲「半跏坐」。據佛經言,跏趺可減少妄念,集中思想。在《佛說無量壽經》卷上 曰:「哀受施草,敷佛樹下,加趺而坐,奮大光明使魔知之。」40。詩中「大千」是大千世 界、三千大千世界的簡稱,此語出自《大智度論》卷七〈釋初品中放光〉釋論第十四曰: 「佛放光明,滿三千大千世界,三千大千世界中出,遍至下方。」41。後用「大千世界」 比喻廣闊無邊、千奇百怪的世界。「起滅」也是佛教語,指因緣和合而產生與因緣離散而 消滅。「空光」原指陽光、日光,有些人在禪定之中能看到光,看到法界現象,此時的仲 則已能在禪定之中見到大千世界中的日光,應是進入初禪階段。在大千起滅之中,進入 離執禪定,離開了外界的干擾和對外界的執著,從散亂心到集中心,一開始進入禪修時 的心是很散亂的,被大腦思維控制著,紛紛擾擾,但通過禪定到達一個集中心,此時能 看到法界「光」的現象。但詩中此處又強調出「空」字,此處所言的「空」不是沒有,是 變化之意,佛陀教人對世間不要執著,要看得透徹。一切萬有皆是緣起,此乃佛教「空」 之本義。佛陀在《大念處經》曰:「諸比丘啊!惟有一途可淨化眾生,脫離憂愁哀傷,消 除苦楚悲痛,獲得正法,體證涅槃,此途名四念處。」42 此處說明可使衆生清淨,脫離滅 除苦憂、體證涅槃,這條道路就是四念處。佛陀教導我們解脫之道即是修習四念處,「四 念處」43就是禪,是止觀。禪定與靜坐可以暫時斷絕私欲,與現實生活隔離開,若心動不 定,則會「暗多於欲,故沈淪長夜」4。誘過定心靜氣,凝神養氣,誘過佛法靜定安定的 力量生慧,將身心淨空,在靜中悟道。

<sup>39 「</sup>立破善巧」是龍樹中觀論破邪見樹立正理,是辯證法。「立破善巧」一詞見自印順法師《中觀論 頌講記》,其指出「立破善巧」是龍樹《中論》三大特色之一。詳見釋印順著:《中觀論頌講記》 (北京:中華書局,2011年),頁30-35。

<sup>40</sup> 曹魏·康僧鎧譯:《佛說無量壽經》,《大正新脩大藏經》第12冊,No.0360(東京:株式會社國書刊行會,1988年),頁265下。

<sup>41</sup> 龍樹菩薩造,後秦·鳩摩羅什奉詔譯:《大智度論》,《大正新脩大藏經》第25冊,No.1509(東京:株式會社國書刊行會,1988年)頁113上。

<sup>42</sup> 鄧殿臣、趙桐譯:《大念處經》,《藏外佛教文獻》第5冊, No. 0048(北京:宗教文化出版社, 1995-2003年),頁179上。

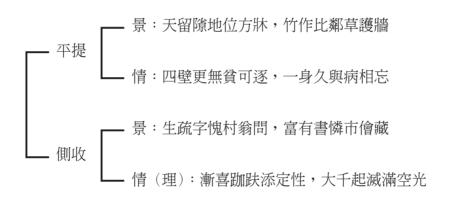
<sup>43</sup> 南傳佛教「四念處」修行法要:觀身不淨、觀受是苦、觀心無常、觀法無我。

<sup>44</sup> 強梵暢:《大方廣佛華嚴經疏論纂要綜合表解》(北京:宗教文化出版社,2008年),頁98。

七律〈偶題齋壁〉以「陽」韻的基調(然而上平聲三江與下平聲七陽通用)<sup>45</sup>,正如王易《詞曲史·構律篇》說「江講爽朗」,<sup>46</sup>以直率、開朗的聲情連接「牀、牆、忘、藏、光」等下平聲七陽韻爽朗、節奏和暢的字眼,運用音律來表達作者當時的充滿陽光面的情緒,呈現令人舒暢的心境,展現爽朗和暢之聲情美。

## 四、〈偶題齋壁〉之章法結構

此詩章法與〈題黃荊榻寺壁〉詩同樣採「平提側收」結構,但不同的是此詩採兩組「情景法」,同樣使全詩產生緊湊組織結構、層次井然的藝術效果。此詩兩句一聯採同樣的描景或抒情,結構較〈題黃荊榻寺壁〉簡要,藉由最後抒情的「漸喜跏趺添定性,大千起滅滿空光」二句側收回繳全詩。〈偶題齋壁〉之章法結構表如下:



此詩章法以「平提側收」結構爲主,再以「情景法」道出書齋陝小,甚至地理位置是在荒涼小鄉村,與竹比鄰而居,在竹林草叢之中,其內擺設簡陋,家徒四壁,將貧病生活藉由此景流露一覽無遺。此詩將情景理巧妙處理,融情入景,寓景於情,甚至情中寓理。「詩本以言情,情不能達,寄於景物,情景交融,故有境界。」47 其中情景交錯運用,互相烘托,不露痕跡將人生感慨、體會表達無遺,甚至最後二句側收,傳達本詩旨意:「漸喜跏趺添定性,大千起滅滿空光」以禪定反映其在困境中,努力尋求超越。

# 肆、〈題黃荊榻寺壁〉與〈偶題齋壁〉之人生感悟與禪思

仲則對人生有所感悟,從時間角度,感悟人生短暫、空幻;從空間角度,感悟人生

<sup>45 〈</sup>偶題齋壁〉詩押韻的字:「牀、牆、忘、藏、光」押下平聲七陽韻。見清·余照春亭輯:《增廣詩韻集成》(香港:文光書局,1949年再版),頁85、87、88、89。

<sup>46</sup> 王易《詞曲史》下册〈構律第六〉曰:「韻與文情關係至切:平韻和暢,上去韻纏綿,入韻迫切, 此四聲之別也;東董寬洪,江講爽朗,支紙縝密,魚語幽咽,佳蟹開展,真軫凝重……此韻部之 別也。此雖未必切定,然韻近者情亦相近,其大較可審辨得之。」見王易:《詞曲史》(臺北:廣文 書局,1960年),頁283。

<sup>47</sup> 繆鉞:《詩詞散論》(臺北:臺灣開明書店,1975年3月),頁18。

的忙碌、漂泊,如〈黃題荊榻寺壁〉:「題壁故人誰待我,視塗老僕苦催人」道出歷經人世滄桑,透過題壁故人漫長的時間,在時空的隧道中穿梭往來,極具史觀,看到盛衰興亡的變化,在時空上超越,將歷史與人生反思綰合觀之,融注深沈的人生感慨。仲則對時光敏銳的感受,對歲月如流,生命不可逆的憂思,使得心境極爲鬱悶,也是對生命意識的反思。

仲則從人事不遂的角度,感悟人生的貧病、悲苦、失意,如〈偶題齋壁〉:「天留隙地位方牀,竹作比鄰草護牆」、「四壁更無貧可逐,一身久與病相忘」、「生疏字愧村翁問,富有書憐市儈藏」,盡情披露貧病困苦的人生,毫不加以掩飾,但對此也提出因應之道,表現出適性安命,達生肆情,勇敢面對人生苦難、病痛,永不放棄人生,接續再以禪定禪思去消解人生的悲苦,才能勇敢面對人生,繼續前進。正如王國維《人間詞話》第六十則所言:「詩人對宇宙人生,須入乎其內,又須出乎其外。入乎其內,故能寫之。出乎其外,故能觀之。入乎其內,故有生氣。出乎其外,故有高致。」48 無貧可逐,與病相忘,兩句雖悲之極點,但似乎又參透人生,不受世事牽累的處世態度,放浪情懷的坦率。

世間一切不離因緣,早期佛教認爲「一切有法生,皆從因緣起。生滅法悉滅,說道為方便。」49據《佛光大藏經》解釋「因緣」曰:「一切萬有皆由因緣之聚散而生滅,稱為因緣生、緣生、緣成、緣起。」50而佛陀所說之因緣,是諸法互相依賴,互爲條件的,一切諸法皆由因緣而生,因緣而果,果亦因,二者相倚相生,正所謂《雜阿含經》曰:「此有故彼有,此生故彼生」51。因此,每一世都是前一世的果,同時也是後一世的因,即佛教所言「三世因果」,而「三世」只是一個週期,會不斷循環輪迴,永無止盡,正如《涅槃經》所言:「三世因果,循環不失。」52在〈題黃荊榻寺壁〉:「接引禪關古道隣,一 育借榻亦前因」二句呈展仲則佛教因果觀念,說明今至此寺借宿乃前世之因,相信佛教因緣和合之說,彼此都是相互依存的,一切的遇見,皆是冥冥之中,早有安排。然而只憑外在灌輸、理性的禪觀仍難法體認箇中的滋味、實相,唯待衆緣和合,才能撥雲見日深闇佛理禪思,如〈題黃荊榻寺壁〉:「鐘聲只和車前鐸,鉢水難清陌上塵」詩中的「寺鐘」本是警醒世人,如今卻與吵雜的車鈴聲相攪和著,言下之意,心能不被外在干擾,

<sup>48</sup> 王國維:《人間詞話》,《王國維全集》(杭州:浙江教育出版社,2009年),第1卷,頁478。

<sup>49</sup> 馬鳴菩薩造, 〔北涼〕 曇無讖譯:《佛所行讚》〈大弟子出家品第十七〉,《大正新脩大藏經》4冊 No.0192 (東京:株式會社國書刊行會,1988年),卷4,頁33中。

<sup>50</sup> 星雲大師總監製:《佛光大藏經》(高雄:佛光文化事業,2012年8月),頁2301。

<sup>51</sup> 宋·求那跋陀羅譯:《雜阿含經》,《大正新脩大藏經》第2冊,No.0099(東京:株式會社國書刊 行會,1988年),卷10,頁66下。

<sup>52</sup> 唐·若那跋陀羅譯:《大般涅槃經》,《大正新脩大藏經》第 12 册,No.0377 (東京:株式會社國書刊行會,1988 年),卷 1,頁 901 上。

保持清明才能體悟佛法禪理。鉢水的澄淨與淨土觀想中的水的清澄是一樣的,正如《佛 說觀無量壽佛經》云:「初觀成已,次作水想。想見西方一切皆是大水,見水澄清,亦 令明了,無分散意。」 53 然而如此澄澈空明的水卻難清除陌上塵土,意即佛法雖清明亦難 清除人生煩惱。要破除煩惱痛苦,先要破執,佛法難度無緣人,無法破執,就始終困在 無明,不了解世界是虛妄不實的,禪宗所謂的「空」是不能執著,能擺脫妄念,法性常在。世上的一切東西沒有永恆的存在,以空明的心態來洞燭世間萬象。在《六祖壇經‧疑問品第三》曰:「佛向性中作,莫向身外求。自性迷即是眾生。自性覺即是佛。」 54 說 明人人皆有佛性,必須返觀自性。又《六祖壇經‧機緣品第七》曰:「世人外迷著相,內迷著空。若能於相離相,於空離空,即是內外不迷。若悟此法,一念心開,是為開佛知見。佛,猶覺也。分為四門,開覺知見,示覺知見,入覺知見。若聞開示,便能悟入,即覺知見,本來真性而得出現。」 55 見一切法而不染於外相,便是般若智的展現。衆生執著與著相,停留在欲念與緣影意識界,讓身心無法入法界。若能有佛的知見,一念心開,即能覺性開悟。

「禪」源於梵語「禪那」(Dhyana),譯爲「靜慮」、「思惟修」。仲則貧苦生活靠著「禪定」方式來安頓其心,如〈偶題齋壁〉:「漸喜跏趺添定性,大千起滅滿空光」,詩中「定性」是固定心性、穩定心神。「禪定意譯就是靜慮。這並不是佛教特有的,而是古印度各教派普遍採用的一種修習方法,源於印度婆羅門教《奧義書》中所說的『瑜伽』——當時印度的聖者,經常在樹下靜坐冥想,以制御意志,超越喜憂,體認神我,達到梵的境界。」56 而釋聖嚴在《禪的體驗,禪的開示》一書曰:

在印度,對於瑜珈的修行方法及其體驗的層次化、組織化、系統化最早的一個人,不是瑜珈派的帕坦嘉利<sup>57</sup>,乃是佛教的創始者釋迦牟尼世尊,帕坦嘉利雖在釋迦牟尼世尊之後,充其量只是將外道禪作了系統性的組織和專門性的闡揚,並未跳出有神論或神我的精神世界,只是從物質世界脫離出來,進入一個純精神的世界。佛陀則在學習了所有的禪定方法之後,認爲那還是有(神)我的境域,並非絕對的自在解脫,尚有化入神我與神合一的感受,便不能稱爲真

<sup>53</sup> 宋·畺良耶舍譯:《佛說觀無量壽佛經》,《大正新脩大藏經》第12冊,No.0365(東京:株式會社國書刊行會,1988年),頁342上。

<sup>54</sup> 元·宗寶編:《六祖大師法寶壇經》,《大正新脩大藏經》第48冊,No.2008(東京:株式會社國書刊行會,1988年),卷1,頁352中。

<sup>55</sup> 元·宗寶編:《六祖大師法寶壇經》,《大正新脩大藏經》第48冊,No.2008(東京:株式會社國書刊行會,1988年),卷1,頁355中。

<sup>56</sup> 靈悟:〈禪定:爲內心製造的疾病找出藥物〉,《中國宗教》,2011年3期,頁76。

<sup>57 《</sup>瑜珈經》的作者,年代尚無定說,約是在西元前3-4世紀間的印度宗教大師,瑜珈派出於佛教之後,教義爲將人的自性從煩惱的繫縛中脱離而回到神我,崇拜自在天神庫力新那,以此爲達到解脱的手段。

的解脱,所以再將外道禪定層次化而爲四禪八定<sup>58</sup>之上,另一加一級名爲「滅受想定」才是正的解脱。<sup>59</sup>

由此可知雖然原始佛教與印度修習瑜珈的禪定方法相同,但佛教的禪定與印度修習的瑜珈是有層次上的不同,佛教的禪定是突破傳統究竟解脫之境。佛陀在菩提樹下禪修證悟「阿耨多羅三藐三菩提」,即「無上正等正覺」,體會生命的實相,自心本性,脫離痛苦與煩惱,體悟解脫之道,驗證「緣起性空」,開悟成佛,將生命聚焦於當下,消弭對過去和未來的自我意識思維的執著(我執),接納一切事物的本然。又在大乘禪法的思想《佛說首楞嚴三昧經》曰:

菩薩住首楞嚴三昧。雖知諸法常是定相而示眾生諸禪差別。現身住禪化亂心者。而於諸法不見有亂。一切諸法如法性相。以調伏心於禪不動。現諸威儀來去坐臥。而常寂然在於禪定。<sup>60</sup>

由此可知大乘強調「定」是在亂中保持不動之心,行住坐臥而常寂然在禪定中,此與中國禪宗有共通之處。元代長蘆宗頤禪師〈坐禪儀〉記載詳細的的坐禪法要,據《禪苑清規》第八卷曰:「夫禪定一門最為急務。落不安禪靜慮。到這裏總須茫然。所以探珠宜靜浪。動水取應難。定水澄清珠自現。故圓覺經云。無清清淨慧。皆依禪定生。」<sup>61</sup> 可知禪定爲最急務的法門,若不修禪定便會茫然無緒,唯有靜止的水才能澄清明白萬物。

在《六祖壇經·坐禪品》第五曰:「外離相即禪,內不亂即定,外禪內定,是為禪定。」<sup>62</sup>此句開示了慧能對禪定的掌握,是由自性而來的體悟,他悟到了「外離相即禪,內不亂即定」,衆生原自清淨,接觸於外相後隨著緣境而流轉,思慮、妄念不斷而散亂,若觀當下一切皆妄,心內不亂而定,就能於念念中自現本性清淨,如此才是禪定之眞諦。重點並不在追求入定,或是形式上的「坐」,而是見性之人,在日常行、住、坐、臥中,

<sup>58</sup> 又作四靜慮、色界定。即色界天之四禪。色界天之四禪與無色界天之四無色定,合之而成八定,故知八定包含四禪。據過去現在因果經、釋迦、附法藏因緣傳、佛本行集經、佛所行讚、修行本起經…等經典所說,均傳釋迦尼佛從外道聞教四禪八定說。這些傳說若是真實,則四禪八定就是從外道傳承的禪定,而不是佛教的創說。詳見張曼濤主編:《禪宗思想與歷史》(臺北:大乘文化出版,1978年),頁169。

<sup>59</sup> 釋聖嚴:《禪的體驗·禪的開示》(臺北:法鼓文化,1999年),頁 18-19。

<sup>60</sup> 後秦·鳩摩羅什譯:《佛說首楞嚴三昧經》,《大正新脩大藏經》第15冊,No.0642(東京:株式會社國書刊行會,1988年),卷1,頁632中。

<sup>61</sup> 宋·宗頤集:《禪苑清規》,《卍新纂大日本續藏經》第63 册, No.1245 (東京:株式會社國書刊行會,1975-1989年),卷8,頁545上。

<sup>62</sup> 元·宗寶編:《六祖大師法寶壇經》,《大正新脩大藏經》第48冊,No.2008(東京:株式會社國書刊行會,1988年),卷1,頁353中。

本然皆是禪定的狀態。<sup>63</sup>因此「禪定」讓混亂的思緒平靜下來,故能息滅一切散亂煩惱。 而鈴木大拙認爲產生南宗禪、北宗禪派系分別,在於對禪定觀念的差異:

六祖慧能系以一位直觀主義的積極提倡者出現於世,故而不願將禪定的意義做靜態的解釋。因爲,據他說明,在禪定的最高階段,此心並不只是一種東西,並不只是空無所有,毫無作用的抽象概念而已。……此心或自性必須在它作用的時候加以體會。因此,禪定的目標並不就是停止自性的作用,而是使得我們投入它的川流之中,當場將它抓住。64

由上可知禪定並非停止自性的作用,而是能破除形體的執著,執著於相上的作用不是正確的方式,展現「禪定」有著動力的直觀。「禪坐修行在使禪修者進入超意識狀態及自我超越的和平喜悅。」<sup>65</sup> 仲則在書齋僻靜處,以靜態的坐姿遠離人群,「身定而後心定」,讓身心平靜下來的修養工夫,讓思緒平靜,透過調息入於定境,進而收攝人心、破除人我分別、不執於外境,以「禪定」入空讓大腦休息,以「禪定」最自然的自療方式,帶來清淨、能量和智慧,「境由心轉」,達到禪悟解脫的境界。

仲則徹悟到人生的短暫與虛空,對際遇、貧病的莫可奈何,內心傷痕之際,他的禪思禪定使自己獲得重生,隨緣自適,在困境中,努力尋求超越,鼓舞著受創的心靈,正如葉嘉瑩先生所言:「無論古今中外,眞正第一流大家的作品,都是有一種博大的生命,都是能喚起更多讀者的共鳴的。」"如此博大的生命,在困境之中,以禪思禪定來努力尋求心靈解脫與超越。

# 伍、結語

仲則在漂泊、貧病、悲苦的人生中,藉由題詩於壁,警醒世人與感悟人生。在〈題 黃荊榻寺壁〉全詩以「眞」韻凝重、沈重的聲情,「一宵借榻亦前因」認同佛家所言因果 論、因緣和合之說,一切萬有皆由因緣之聚散而生滅,而詩末「側收」章法:「未必空王 不愴神」呈現連佛都憂慮傷神無法度衆生脫離苦海,因衆生無明,「鉢水難清陌上塵」,唯 有人心自度。〈偶題齋壁〉全詩以「陽」韻直率、開朗的聲情,前六句詩洋洋灑灑盡情披 露貧病困苦的人生,毫不加以掩飾,「無貧可逐」,「與病相忘」雖悲慘至極,但卻又呈展 放浪情懷的坦率,尾聯二句「側收」章法:「漸喜跏趺添定性,大千起滅滿空光」卻能看

<sup>63</sup> 許鶴齡:《六祖慧能的禪學思想》(臺北:雲龍,2001年),頁186-187。

<sup>64</sup> 鈴木大拙著、徐進夫譯:《鈴木大拙禪論集:歷史發展》(臺北:志文,1986年),頁203。

<sup>65</sup> Avtic Anandamitra 著,沈鳳財、賴賢宗譯:《超越心靈的奧秘》(臺北:阿南達瑪家出版,1996年),頁73。

<sup>66</sup> 葉嘉瑩:《唐宋詞十七講》(臺北:桂冠圖書公司,1992年4月),頁143。

到作者靜心體會「禪定」之境,展現在困境中,努力尋求超越。「佛法不離世間覺」,禪的境界是心靈的,以「借境觀心」找回靈明的鑒覺。禪宗雖言「自性清淨」,又說「煩惱即菩提」,在「物」(景)的純現象表現,如〈題黃荊榻寺壁〉詩中「接引禪關古道隣」、「鐘聲只和車前鐸」、「題壁故人誰待我」、「雲山如畫人如織」:如〈偶題齋壁〉詩中「天留隙地位方牀,竹作比鄰草護牆」、「生疏字愧村翁問,富有書憐市儈藏」等句與「心」(情)的直觀體悟,如〈題黃荊榻寺壁〉詩中「一宵借榻亦前因」、「鉢水難清陌上塵」、「視塗老僕苦催人」、「未必空王不愴神」:如〈偶題齋壁〉詩中「四壁更無貧可逐,一身久與病相忘」、「漸喜跏趺添定性,大千起滅滿空光」等句,將「色」與「空」、「性」與「相」統一於句中,在萬法皆空的法則中,形成一層層可無止境打破、超越的禪思境界。

# 參考文獻

## 一、傳統文獻

- (姚秦) 鳩摩羅什譯:《金剛般若波羅蜜經》,《大正新脩大藏經》第8冊,No.0235,東京:株式會社國書刊行會,1988年。
- (後秦) 鳩摩羅什譯:**《佛說首楞嚴三昧經》**,《大正新脩大藏經》第15冊,No.0642,東京:株式會社國書刊行會,1988年。
- (後秦) 鳩摩羅什奉詔譯:**《大智度論》**,《大正新脩大藏經》第 25 冊, No.1509, 東京: 株式會社國書刊行會, 1988 年。
- (曹魏) 康僧鎧譯:**《佛說無量壽經》**,《大正新脩大藏經》第12冊,No.0360,東京:株式會社國書刊行會,1988年。
- (劉宋) 畺良耶舍譯:《佛說觀無量壽佛經》,《大正新脩大藏經》第12冊,No.0365,東京:株式會社國書刊行會,1988年。
- (北涼)曇無讖譯:**《佛所行讚》**,《大正新脩大藏經》第4冊,No.0192,東京:株式會社國書刊行會,1988。
- (唐)義淨譯:《大寶積經》,《大正新脩大藏經》第11冊,No.0310,東京:株式會社國書刊行會,1988年。
- (唐)天竺沙門般刺密諦譯:《大佛頂如來密因修證了義諸菩薩萬行首楞嚴經合論》,《卍新纂大日本續藏經》第22冊,No.0272,東京:國書刊行會,1975-1989年。
- (唐)若那跋陀羅譯:《大般涅槃經》,《大正新脩大藏經》第12冊,No.0377,東京:株式會社國書刊行會,1988年。
- (宋) 求那跋陀羅譯:**《雜阿含經》**,《大正新脩大藏經》第2冊,No.0099,東京:株式會 社國書刊行會,1988年。
- (宋) 宗頤集:《禪苑清規》,《卍新纂大日本續藏經》第63冊, No.1245, 東京:株式會 社國書刊行會,1975-1989年。

- (南宋)孝宗帝註:《御註圓覺經》,《卍新纂大日本續藏經》第10冊,No.0251,東京: 株式會社國書刊行會,1975-1989年。
- (元) 宗寶編:《六祖大師法寶壇經》,《大正新脩大藏經》第 48 冊, No.2008, 東京:株式會計國書刊行會, 1988 年。
- (元)王構:《修辭鑑衡》、《景印文淵閣四庫全書》第 1482 冊,臺北:臺灣商務印書館, 1986 年。
- (清) 王夫之:《船山全書》,長沙:嶽麓書社出版,1988 第 1 版。
- (清) 黄景仁著,李國章標點:《兩當軒集》,上海:上海古籍出版社,1983年。
- (清)洪亮吉:《洪亮吉集》,北京:中華書局,2001年。
- (清) 邵齊燾:《玉芝堂詩文集》,《四庫全書存目叢書》,臺南:莊嚴文化事業有限公司, 1997年。
- (清)寶華山弘戒比丘讀體彙集:《毗尼日用切要》,《卍新纂大日本續藏經》60冊, No.1115,東京:國書刊行會,1975-1989年。
- (清) 余照春亭輯:《增廣詩韻集成》,香港:文光書局,1949 再版。

# 二、近人論著

王易:《詞曲史》,臺北:廣文書局,1960年。

王國維:《人間詞話》,《王國維全集》,杭州:浙江教育出版社,2009年。

星雲大師總監製,《佛光大藏經》,高雄:佛光文化事業,2012年。

崔勇,劉玲娣,劉金柱等著:《古代題壁詩詞叢考》,北京:中華書局,2011年。

陳滿銘:《章法學新裁》,臺北:萬卷樓圖書公司,2001年。

張曼濤主編:《禪宗思想與歷史》,臺北:大乘文化出版,1978年。

許鶴齡:《六祖慧能的禪學思想》,臺北:雲龍出版社,2001年。

強梵暢:《大方廣佛華嚴經疏論纂要綜合表解》,北京:宗教文化出版社,2008年。

慈怡主編:《佛光大辭典》,北京:北京圖書館出版社,1990年。

葉嘉瑩:《唐宋詞十七講》,臺北:桂冠圖書公司,1992年。

鄧殿臣、趙桐譯:《大念處經》,《藏外佛教文獻》第5冊, No. 0048, 北京:宗教文化出版社,1995-2003年。

劉金柱著:《中國古代題壁文化研究》,北京:人民出版社,2008年。

劉洪生編著:《唐代題壁詩》,北京:中國社會科學,2004年。

繆鉞:《詩詞散論》,臺北:臺灣開明書店,1975年。

錢仲聯:《清詩紀事·乾隆朝卷》,南京:江蘇古籍出版社,1989年。

嚴紀華:《唐代題壁詩之研究》,臺北:花木蘭文化,2008年。

釋印順著:《中觀論頌講記》,北京:中華書局,2011年。

- 釋聖嚴:《禪的體驗·禪的開示》,臺北:法鼓文化,1999年。
- Avtic Anandamitra 著,沈鳳財,賴賢宗譯:《超越心靈的奧秘》,臺北:阿南達瑪家出版, 1996年。
- (日)鈴木大拙著,徐進夫譯,**《鈴木大拙禪論集:歷史發展》**,臺北:志文出版社,1986 年。

## 三、論文

#### (一)期刊論文

- 丁建軍:〈中國題壁文化的顚峰——宋代題壁文化論略〉,**《河北大學學報》**(哲學社會科學版)第29卷第4期,2004年7月,頁64-68。
- 劉玲娣等者,〈古代題壁詩詞中的社會人生〉,**《保定學院學報》第27卷第3期**,2014年5月,頁67-74。
- 鍾美玲,〈黃庭堅題壁詩的傳播內容與創意造語〉,**《應華學報》第 18 期**,2016 年 12 月, 頁 37-78。
- 羅宗濤,〈從傳播的視角析論宋人題壁詩〉,《東華漢學》第7期,2008年6月,頁 25-66。

## (二) 論文集論文

張蜀蕙:〈題壁與記憶:蘇軾題壁詩研究〉,《中國文學傳播與接受研究:2010年中國文學傳播與接受國際學術研討會論文集》,長沙:岳麓書社,2013年,頁276-289。

#### (三) 學位論文

- 林津羽:**《無名/匿名與暴力書寫:明末清初女性題壁詩之研究》**,臺北:國立政治大學碩士論文,2009年。
- 張惠喬:**《北宋題壁詩之研究》**,臺北:國立臺灣師範大學國文研究所碩士論文,2004 年。
- 李靜雯:《點染章法析論》,臺北:國立臺灣師範大學國文教學碩士論文,2004年。

# 國立臺中教育大學學報徵稿啓事

95年1月4日學報編輯審議委員會修正通過96年4月3日學報編輯審議委員會修正通過97年2月20日學報編輯審議委員會修正通過97年5月19日學報編輯審議委員會修正通過97年10月1日學報編輯審議委員會修正通過98年12月31日學報編輯審議委員會修正通過99年5月24日學報編輯審議委員會修正通過100年9月7日學報編輯審議委員會修正通過

#### 一、發行宗旨:

「國立臺中教育大學學報」(以下簡稱本學報),為純學術性刊物,供各界發表研究成果及學術論著,每年發行一卷二期。

#### 二、投稿日期與方式:

- (一)本學報爲半年刊,全年徵稿,隨到隨審。
- (二)每年六月出版第一期,十二月出版第二期,並分「國立臺中教育大學學報:教育 類」、「國立臺中教育大學學報:人文藝術類」、「國立臺中教育大學學報:數理科 技類」三大類分冊出版,投稿時請註明類別。
- (三)本學報採線上審查作業,如蒙賜稿,請至專屬網頁 (http://ord.ntcu.edu.tw:8080) 中註冊並投稿(或洽本校國際及兩岸事務暨研究發展處學術發展組,聯絡電話 04-2218-3675)。

#### 三、學報投稿範圍:

- (一)本學報投稿屬性限「教育類」、「人文藝術類」、「數理科技類」等三類,其中「教育類」包含特殊教育、幼兒教育、早期療育、體育、課程與教學、環境教育、教育測驗統計等議題;「人文藝術類」包含語文教育、社會科教育、臺灣語文、英語、藝術教育、音樂、美術、設計、諮商與應用心理等議題;「數理科技類」包含數學教育、科學應用與推廣、資訊科學、數位內容科技等議題,如論文屬性經本校審查不符上述範圍者,將以退件處理。
- (二)本學報以發表尚未在其他刊物發表之原創性研究論文為限,所謂原創性研究論文, 悉指實徵性研究成果報告,可為理論或方法性主題之論述,亦可為特定研究專題 之系統性綜合評論。翻譯文稿、報導性文章、整篇學位論文及進修研究報告恕不 刊登。

#### 四、投稿篇數與字數:

每篇字數以不超過二萬字,二十頁以內爲原則(含附件及非文字之插圖、表格、譜例等)。超過規定字數者,得送請撰稿者自行濃縮精簡,否則不予受理。稿件需爲電

腦打字,經審查通過接受刊登後,非經編審委員會同意,不得撤回。

#### 五、來稿格式:

來稿請依「論文撰寫體例」撰寫,並依下列原則辦理:

- (一)本學報採雙向匿名的方式審稿,煩請投稿者投稿時,確認稿件中沒有包含任何有 關投稿者的資料。
- (二)來稿請註明中、英文論文題目:中、英文摘要,限五百字以內,並在摘要之後列中英文關鍵字(Key Word),依筆劃順序排列(以不超過五個爲原則),中英文稿皆須附中英文摘要(中英文摘要請分頁繕打)。
- (三)來稿本文請以 A4 規格之白紙電腦橫排打字,每頁 34 行,每行 35 個字(英文則爲75 個字母)。
- 四請以 Win Word 5.0 以上系統打印,並可轉換爲一般文書處理、文內請勿使用任何指令(包括排版系統指令)、中文與英文之間不需空欄、內文之標點符號與空白字,請用全形字、凡人名或專有名詞等,若爲外來者,第一次出現時,請用()加註原文。

#### 六、審查、校對與版權:

- (一)本學報每件論文悉送外審,由本校學報編輯審議委員會各類委員依論文主題推薦 學者二人審查之。凡評審未通過之稿件,辦理退稿並附專家評審意見之打字影本, 提供撰稿人參考(評審學者專家姓名資料均予保密)。
- (二)審查通過准予刊登之論文,或修改後再審之論文,請投稿人就學者專家提出之審 查意見,詳加參酌修正,並於規定期限送回本校,以利後續作業之進行。
- (三)已確定刊登之文章,將由委員會推薦專業人士進行英文摘要編修作業,以維持摘要品質。
- 四來稿一經送審,不得撤稿。因特殊理由而提出撤稿申請者,案送主編決定後,非 屬特殊理由而自行撤稿者,本刊於二年內不接受該作者投稿。
- (五)投稿之論文,不得有一稿多投、侵害他人著作權或違反學術倫理等情事。如有違 反,一切責任由作者自負,且本刊於三年內不接受該作者投稿。
- (六)本學報刊印時之校樣一律由作者自行校對,出版後如有任何謬誤,由原作者負責。
- (七)來稿經刊載後,每篇贈送作者該期學報二冊及光碟片乙份,不另致稿酬。
- (八)若著作人投稿於本刊經收錄後,同意授權本刊得再授權國家圖書館「遠距圖書服務系統」或其他資料庫業者,進行重製、透過網路提供服務、授權用戶下載、列印、瀏覽等行爲。並得爲符合「遠距圖書服務系統」或其他資料庫業者之需求, 酌做格式之修改。

## 論 文 撰 寫 體 例

- 一、投稿時請至專屬網頁(http://ord.ntcu.edu.tw:8080)註冊並投稿。每篇著作以不超過二萬字、二十頁以內且不刊載「附錄」為原則。中、英文摘要以不超過五百字為限。
- 二、多人合作之論文,應指定一人爲通訊作者(corresponding author)。
- 三、英文標題第一字的首字母大寫,其餘各字除冠詞、介系詞與 and、or 及 but 外,首字母均應大寫。
- 四、撰稿格式

來稿應依首頁、中英文篇名、中英文摘要、關鍵詞、本文、注釋(或附註)、參考文獻、圖表之順序撰寫。中文著作之標題、摘要中文在前、英文在後,英文著作相反。

五、子目、章節

文章篇內的節次及子目,以五個層次爲原則,選用次序爲:

- 壹、(16級字體,標楷體,粗體,置中)
- 一、(14級字體,新細明體,粗體,齊左)
- (一)(12級字體,新細明體,粗體,齊左)
- 1. (12 級字體, Times New Roman, 粗體, 齊左;標題本身之中文字體爲新細明體)
- (1)(12級字體, Times New Roman, 粗體, 齊左; 標題本身之中文字體爲新細明體)
- 六、稿件之版面規格以 A4 紙張電腦打字,每頁 34 行,每行 35 字,標點符號及空白字採全型。英文稿字型均採 Times New Roman,數字及英文字母採半型。
- 七、附註(NOTES):接 WORD 插入註腳之格式加註於本頁下緣,於文內加註處以 1,2,3…標示之。八、誌謝(Acknowledgement)

於確定刊登時,得載明協助完成論文之個人姓名、服務機構與協助事項,以及提供經費、設備等單位名稱,以便讀者進一步追蹤研究。

#### 九、圖表與照片

- (一)圖須以黑色墨水筆繪製或以雷射印表機印製。圖的標題須簡短,置於圖之下。如須說明,其符號與文字、字體應配合圖形大小,以能清楚辨識爲度。
- (二)照片視同圖處理,放大的照片應註明放大比例。
- (三)表格之製作,以簡明清楚爲原則,採用三條粗線繪製(如 ),中間與兩邊不必畫線。表須配合正文加以編號,並書明表之標題。若有解釋的必要,可作註記。表之標題應置於表之上,註記應置於表之下。
- (四)表中文字可用簡稱,若簡稱尚未約定成俗或未曾在正文中出現,則須於註記中列出全稱。

#### 十、引用文獻格式

文獻資料的引用,採取美國心理學會(American Psychological Association,簡稱 APA)的格式,詳細情形可參考 APA 2010 年所出版的手冊。文獻或書目資料,中外文並存時,依中文、日文、西文之順序排列,中文或日文文獻或書目應按作者或編者姓氏筆劃(如爲機構亦同)排列,英文則依作者字母次序排列。

- (一) 文中引用資料的方式(列出作者和年代)
  - 1、一位作者時

張春興 (1996) 的研究發現……

Simpon (1990) 的研究發現……

2、多位作者初次引用時

林正安、郭一德、田秀景、方明仁(1995)的研究指出……

Gavazzi, Goettler, Soloman, McKenry (1994)的研究指出……

3、多位作者再被引用時

林正安等人(1995)的研究指出……

Gavazzi et al. (1994)的研究指出……(不同段落再引用時,須列首位作者及年代) Gavazzi et al. 的研究指出……(同段落再引用時,不必再列年代)

- 4、作者爲機構時
  - ····· (Nationational Institute of Mental Health [ NIMH ] ,1991)
  - ·····。(NIMH, 1991)(後面再引用時,列簡稱即可)
- 5、多位作者同姓時,列出其名之縮寫
  - R. D. Luce (1959)和 P. A. Luce (1986)也發現……
- 6、同時引用若干位作者時

多項研究(Balda, 1980; Kamil, 1988; Pepperbeg & Funk, 1990)主張……

國內一些學者(方明一,1995;洪一芳,1988;陳東川,1992;謝文三,1990)的研究……

7、作者同一年有多篇著作時

有數篇研究(吳武方,1985a,1985b;張文德,1990,1992a,1992b)發現…… 多項研究(Johnson, 1991a, 1991b, 1991c; Singh, 1983a, 1983b)……

- 8、引用須標出頁數時
  - …… (張春興,1996,頁250)。
  - ·····(Lopeg, 1992, p.300) •
- (二) 文末參考文獻之寫法
  - 1、書籍類(應列出資料的順序:作者、年代、書名(版數)、出版地點、出版社)
    - (1)個人爲書本作者

Mitchell, T. R., & Larson, J. R., Jr. (1987). *People in organizations: An introduction to organizational behavior* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.

張春興(1996)。**教育心理學**(修訂版)。臺北市:東華。

(2)機構或團體爲出版者

Australian Bureau of Statistics (1991). *Estimated resident population by age and sex in statistical local areas*, New South Wales, June 1990 (No. 3209). Canberra, Australian Capital Territory: Author.

教育部訓育委員會(1991)。**臺灣地區國中、高中階段少年犯罪資料分析**。臺北市:教育部訓育委員會。

- (3)編輯的書本
  - Gibbs, J. T., & Huang, L. N. (Eds.) (1991). *Children of color: Psychological interventions with minority youth*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

楊國樞、文崇一、吳聰賢、李亦園(主編)(1978)。**社會及行爲科學研究法**。臺北市:東華。 (4)收集於書中之文章

Dodge, K. A. (1985). Facets of social interaction and assessment of social competence in children. In B. H. Schneider, K. H. Robin, & J. E. Leidingham (Eds.), *Children's peer relations: Issues in assessment and intervention* (pp. 3-22). New York: Spring-Verlag.

黃堅厚(1978)。語義分析法。載於楊國樞、文崇一、吳聰賢、李亦園(主編),**社會及行爲科學** 研究法(上冊,頁 721-740)。臺北市:東華。

(5)翻譯類書籍

彭倩文 (譯) (2001) 。 **哈利波特一阿茲卡班的逃犯** (原作者:Rowling, J. K.) 。 臺北市:皇 冠 (原出版年 1999) 。

2、期刊與雜誌類(應列出資料的順序:作者、年代、篇名、期刊(雜誌)名稱、卷期數、頁數) (1)作者一人時

Bekerian, D. A. (1993). In search of the typical eyewitness. American Psychologis, 48, 574-576.

- 郭生玉(1995)。國中學生成敗歸因和學業冒險取向、學習失敗忍受力關係之研究。**教育心理學報**,28,59-76。
- (2)作者多人時
  - Borman, W. C., Hanson, M. A., Oppler, S. H., Pulakos, E. D., & White, L. A. (1993). Role of early supervisory experience in supervisor performance. *Journal of Applied Psychology*, 78, 443-449.
  - 王慶福、林幸台、張德崇(1996)。愛情關係發展與適應之評量工具編製。**測驗年刊**,43,227-239。
- (3)正在印刷的文章

作者姓名(印刷中)。論文篇名。期刊名稱。

- 3、其他研究報告或論文
- (1)教育資源訊息中心(ERIC)
  - Mead, J. V. (1992). Looking at old photographs: Investigating the teacher tales that novice teachers bring with them (Report No. NCRTL-RR-92-4). East Lansing, MI: National Center for Research on Teacher Learning. (ERIC Document Reproduction Service No. ED346 082)
- (2)研討會發表的報告
  - Lanktree, C., & Briere, J. (1991, January). *Early data on the Trauma Symptom Checklist for Children (TSC-C)*. Paper presented at the meeting of the American Professional Society on the Abuse of Children, San Diego, CA.
  - 毛國楠(1996,12月)。**教師對四科學生問題情境的情緒反應、效能評估與因應策略的關係 之探討**。論文發表於教育心理學教學與研究國際研討會。臺北市:國立臺灣師範大學教育心理與輔導學系。
- (3)未出版的學位論文
  - Wilfley, D. E. (1989). Interpersonal analyses of bulimia: Normal weight and obese. (Unpublished doctoral dissertation), University of Missouri, Columbia.
  - 陳美芳(1995)。**學生因素與題目因素對國小高年級兒童乘除法應用問題解題影響之研究**(未出版之博士論文)。國立臺灣師範大學,臺北市。
- (4)網路資料
  - 黃以敬(2004年2月23日)。從小學到大學,面臨新生荒。自由時報,2004年2月23日, 取自 http://www.libertytimes.com.tw/2004/new/beb/23/today-libe4.htm
  - Malico, M. & Langon, D. (2003). *Piage* announced that all states are on track by submitting no child left behind accountability plans on time: Another important milestone reached in the implementation historic law. Retrieved May 13, 2004, from http://www.ed.gov/news/pressreleases/2003/02/02032003b.htm

## 臺中教育大學學報論文撰寫體例-人文學門

96 學年度臺中教育大學學報第 3 次編審會議通過

- 一、本撰寫體例,係參酌文史哲學門之學術規範與行文體例所制定。撰稿者如選 用本文史哲學門撰寫體例,除本體例所述及之內容外,其餘文章結構、版面配置、 圖文格式,請以〈臺中教育大學學報論文撰寫體例〉爲準。
- 二、文稿請用橫式(由左至右)寫作,並加新式標點符號:
  - 「」引號用於平常引號;
  - 『』雙引號用於引號內之引號;
  - 《》用於書刊,如《國立臺中教育大學學報》
  - 〈〉用於論文及篇名,如〈國立臺中教育大學學報論文撰寫體例〉。

唯在正文中,古籍書名與篇名連名時,可省略篇名篇名符號,如《淮南子•天文篇》。

三、**引文**:短引文可用印號直接引入正文;長引文可作獨立引文,不加引號,但每行 起首均縮入三格。

#### 四、注釋方式

文章內以阿拉伯數字(如 1, 102, 無需加括號)為註碼,置於標點符號後。註文則置於註碼當頁下方。

- 1宋·司馬光:《資治通鑑》(南宋鄂州覆北宋刊龍爪本,約西元12世紀),卷2,頁2上。
- <sup>2</sup>明·郝敬:《尚書辨解》(臺北:藝文印書館,1969年,百部叢書集成影印湖北叢書本),卷3,頁2上。
- 3王夢鷗:《禮記校證》(臺北:藝文印書館,1976年12月),頁102。
- <sup>4</sup>徐信義:〈張炎的詞學批評〉,《幼獅學誌》第 14 期 (1977 年 2 月), 頁 172-194。
- 5丁邦新:〈國內漢學研究的方向和問題〉,《中央日報》第22版(1988年4月2日)。
- <sup>6</sup>余英時:〈清代思想史的一個新解釋〉,《歷史與思想》(臺北:聯經出版事業公司,1976年9月), 頁 121-156。
- <sup>7</sup>孔仲溫:《類篇研究》(臺北:政治大學中國文學研究所博士論文,000 先生指導,1985 年),頁 466。
- <sup>8</sup>Edwin O. James, Prehistoric Religion: A Study in Prehistoric Archaeology(史前宗教: 史前考古學的研究) (London: Thames and Hudson, 1957), p.18.
- <sup>9</sup>E.G. Pulleyblank, "The Chinese and their Neighbors in Prehistoric and Early Historic Times,"(史前 與早期歷史的中國人與其西鄰)in David N. Keightley, ed., *The Origins of Chinese Civilization* (Berkeley: University of California Press, 1983), pp460-463.

<sup>10</sup>Edwin O. James, Prehistoric Religion: A Study in Prehistoric Archaeology(史前宗教:史前考古學的研究)(Cambridge: Harvard University Ph. D. dissertation, ooo 先生指導,1957年), p.18.

<sup>11</sup>Edward L. Shanghnessy, "Historical Perspectives on the Introduction of Chariot into China,"(車子傳入中國的歷史回顧)paper presented to the 5th Conference of the American Historical Association, New York, 1985.

#### 再次徵引:

1.再次徵引時可用簡單方式處理,如:

同前註。

同前註,頁3。

2.如果再次徵引的註,不接續,可用下列方式表示:

同註8,頁5。

五、書目:論文後請列引用書目,並請區分傳統文獻與近人論述。中、日文在前,西文在後,均請按作者姓名筆劃順序或字母次序排列。如:

#### 傳統文獻

1.古籍原刻本:

宋·司馬光:《資治通鑑》(南宋鄂州覆北宋刊龍爪本,約西元12世紀)。

2.古籍影印本:

明·郝敬:《尚書辨解》(臺北:藝文印書館,1969年,百部叢書集成影印湖北叢書本)。

#### 近人論著

(一)引用專書:

王夢鷗:《禮記校證》(臺北:藝文印書館,1976年12月)。

(二)引用論文:

1.期刊論文:

徐信義:〈張炎的詞學批評〉,《幼獅學誌》第14期(1977年2月),頁172-194。

2.論文集論文:

余英時:〈清代思想史的一個新解釋〉,《歷史與思想》(臺北:聯經出版事業公司,1976年9月), 頁 121-156。

3.學位論文:

孔仲溫:《類篇研究》(臺北:政治大學中國文學研究所博士論文,000 先生指導,1985 年),頁 466。

(三)引用報紙:

丁邦新:〈國內漢學研究的方向和問題〉,《中央日報》第22版(1988年4月2日)。

## 外文部份

#### (一)引用專書:

Edwin O. James, Prehistoric Religion: A Study in Prehistoric Archaeology(史前宗教: 史前考古學的研究) (London: Thames and Hudson, 1957)

#### (二)引用論文:

#### 1.期刊論文:

Richard Rudolph, "The Minatory Crossbowman in Early Chinese Tombs,"(中國早期墓葬的強弩使用者) Archives of the Chinese Art Society of America, 19(1965), pp.8-15.

#### 2.論文集論文:

E.G. Pulleyblank, "The Chinese and their Neighbors in Prehistoric and Early Historic Times,"(史前與早期歷史的中國人與其西鄰)in David N. Keightley, ed., *The Origins of Chinese Civilization* (Berkeley: University of California Press, 1983), pp460-463.

#### 3.學位論文:

Edwin O. James, Prehistoric Religion: A Study in Prehistoric Archaeology (史前宗教:史前考古學的研究) (Cambridge: Harvard University Ph. D. dissertation, 000 先生指導, 1957年)

#### 4.學術討論會:

Edward L. Shanghnessy, "Historical Perspectives on the Introduction of Chariot into China," (車子傳入中國的歷史回顧)paper presented to the 5th Conference of the American Historical Association, New York, 1985.

# 臺中教育大學學報:人文藝術類

第三十六卷第二期(半年刊) **2022 年 12 月** 

# Journal of National Taichung University of Education – Humanities & Arts

Volume36, No.2(Semi-yearly)
December, 2022

(原刊名爲臺中師院學報,2005年12月配合學校改制大學,更改刊名。)

發 行 人:郭伯臣 Publisher:Dr. Bor-chen,Kuo

出版者:國立臺中教育大學 National Taichung University of Education (NTCU)

審編:學報編輯審議委員會 Editing: Editorial Board, Journal of National Taichung University

of Education

總編輯:郭伯臣 Chief Editor: Dr. Bor-chen,Kuo

主 編: 許碧芬 Editor: Dr. Bi-Fen Hsu

執行編輯: 廖晨惠 **Executive Editor**: Dr. Chen-Huei,Liao 助理編輯: 黃淑眞 **Assistant Editor**: Ms. Shu-Chen Huang

#### 編審委員

#### **Editorial Board**

林淑貞 國立中興大學中國文學系 Dr. Shu-Chen Lin (Dept. of Chinese Literature, NCHU)

陳靜瑜 國立中興大學歷史學系 Dr. Chin-Yu Chen (Dept. of History, NCHU)

董崇選 國立中興大學外國語文學系 Dr. Chung- Hsuan Tung (Dept. of Foreign Language and

Literatures, NCHU)

謝省民 亞洲大學視覺傳達設計系 Dr. Shan-Min Hsieh (Dept. of Visual Communication Design,

ASIA)

許碧芬 國立臺中教育大學諮心系 Dr. Bi-Fen Hsu (Dept. of Counseling and Applied Psychology,

NTCU)

洪月女 國立臺中教育大學英語系 Dr. Yueh-Nu Hung (Dept. of English, NTCU)

地 址:臺中市民生路 140 號 Address: 140 Min-Sheng RD., Taichung city, 403, Taiwan, R.O.C

電 話:(04) 22183675 TEL: 886-4-22183675

查詢網站:國立臺中教育大學國硏處 Webpage: http://ord.ntcu.edu.tw:8080/本學報內容同時刊載於本校網站,網址為:http://web2.ntcu.edu.tw/ord/index.php

排 版:上圓廣告企畫有限公司 Layout by Sun-Yen Publisher Company

電 話:(04) 23877321 TEL: 886-4-23877321

印 刷:金墨印刷廠有限公司 Printed by Gold Medal Printing Factory

電 話:(04) 22366968 TEL: 886-4-22366968

定 價:210元 展售處:五南文化廣場、國家書店

GPN: 2007600052 ISSN: 1817-6429



臺中市西區 40306 民生路 140 號 http://www.ntcu.edu.tw

ISSN: 1817 - 6429 GPN: 2007600052

定價:210元