

臺中教育大學學報

Journal of National Taichung University of Education

人文藝術類

Humanities & Arts

第三十八卷第一期
半年刊

Volume XXXVIII, Number 1
Semi-yearly

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

中華民國一一三年六月
Published Date : June 2024

臺中教育大學學報 *Journal of National Taichung University of Education*
人文藝術類 *Humanities & Arts*

第三十八卷第一期 *Volume XXXVIII, Number 1*
半年刊 *Semi-yearly*

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

中華民國一一三年六月
Published Date : June 2024

第三十八卷 第一期

臺中教育大學學報：人文藝術類

目錄

ChatGPT 輔助 2D 動畫專題導向學習於劇本創作及其成效分析	李芝瑩、李坤崇..... 1
跨時代的奇幻想像：探索奇幻藝術與創作行為關係	劉巧璇..... 25

Volume XXXVIII, Number 1

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

Contents

**ChatGPT-Assisted 2D Animation Project-Based Learning in Scriptwriting and
its Analysis of Learning Effect**
..... Chih-Ying Lee, Kun-Chung Li..... 1

**Transcending Eras in Fantasy Imagination: Exploring the Relationship between
Fantastic Art and Creative Expression**
..... Chiao Hsuan Liu.....25



ChatGPT 輔助 2D 動畫專題導向學習於劇本創作 及其成效分析

ChatGPT-Assisted 2D Animation Project-Based Learning in Scriptwriting and its Analysis of Learning Effect

李芝瑩*
Chih-Ying Lee

李坤崇**
Kun-Chung Li

(收件日期 112 年 8 月 6 日；接受日期 113 年 3 月 5 日)

摘 要

本研究旨在通識課程「佛教傳記與生命敘說」課程中，採取 ChatGPT 輔助 2D 動畫專題導向學習 (PBL) 來進行劇本創作，並驗證學生在 PBL 的學習成效。採取單組前後測設計，以修課學生為對象，實驗處理為一學期之 2D 動畫專題導向學習並融入 ChatGPT 輔助劇本創作，採取南華大學學習效能量表的自我效能、學習價值分量表為前後測工具，並輔以深度訪談。研究結果發現，一為修課學生參與此創新教學後，學習價值、自我效能後測均顯著優於前測，二為運用 ChatGPT 的「PPVIO/ 備問證整優」輔助動畫劇本創作能顯著提升其創作成效。

關鍵字：ChatGPT 輔助學習、2D 動畫、佛教傳記、專題導向學習、學習成效

*南華大學宗教學研究所副教授兼人間佛教數位學習碩士在職專班籌備中心主任（通訊作者）

**南華大學幼兒教育學系講座教授兼副校長暨教務長暨高教深耕執行長

Abstract

This study aims to utilize ChatGPT in the General Education course 'Buddhist Biography and Life Narratives' to facilitate project-based learning (PBL) in 2D animation scriptwriting and verify the learning outcomes of students in PBL. This study adopts a single-group pretest-posttest design and targets students enrolled in the course. The experimental treatment involves a semester-long 2D animation project-based learning approach that incorporates ChatGPT assistance for script creation. The self-efficacy scale and the value of learning scale from "Nanhua University Students' Learning Effect Inventory" were used as pretest and posttest measures, supplemented with in-depth interviews. The research findings revealed two key results. Firstly, enrolled students who participated in this innovative teaching approach showed significantly higher posttest scores in terms of learning value and self-efficacy compared to their pretest scores. Secondly, the utilization of ChatGPT's "PPVIO" for assisting in animation script creation was found to help students produce superior outcomes.

Keywords: ChatGPT-assisted learning, 2D animation, buddhist biography, project-based learning, learning effectiveness

壹、緒論

一、研究背景

「不求教『好學生』，務求『教好學生』」是研究者的教育理念，面對南華大學學生屬於教育及社會場域的中後段，其頗多挫折的高中學習經驗，較弱的自我價值感與自我效能，較低的自主學習與自我省思（南華大學，2020）。四年來一直想為這些學生多盡一份心力，「教好更多學生」。研究者於通識教育中心所開設「佛教傳記與生命敘說」選修課程四年來，雖教務處限制修課人數 55 人，卻幾乎每次開課都是額滿，甚至學生還需特別加選，而學生對於教學滿意度均高於全校平均值。四年來藉由與學生的課堂討論、課後輔導及分組報告生命敘說的過程中，研究者發現大一至大四的學生對於就讀大學多數抱持負向、消極、被動的態度，多數只是為了滿足父母的期待，尤其是大四生，或許面臨就業壓力與未來的茫然，就開始懷疑就讀學系的價值，質疑學習的價值。

面對上述現象，研究者想利用課程教學轉去改變學生的學習價值與自我效能與生命自覺，四年來嘗試用了講述、討論、傳記解析、敘說他人（佛教尊者）生命等方法，然總感覺成效不彰，於是以 111-2 學期所開設通識課程「佛教傳記與生命敘說」的修課學生為對象，課程內容以嘉義區域佛教寺院的歷史傳說為主題，運用業師協同及 2D 動畫實作的專題導向學習（Project-Based Learning），並以 ChatGPT 輔助學習為教學設計，透過指導同學如何將一個具佛教歷史的傳說故事，以 2D 動畫的劇本創作、角色創造、場景、配音、配樂等之創意發想到成品的產出，希望在產製劇本的故事描述中，能學習敘說的能力，並由動畫設計的理念及核心思想中，提升數位運用的能力，並將嘉義佛教歷史及文化內化為自身的內涵，期能提升學生的學習價值與自我效能。

在 2D 動畫製作過程中，最重要的關鍵是動畫劇本創作，然而，卻發現同學在撰寫動畫劇本時，受到了書寫能力及想像力的限制，無法以切合動畫劇本編寫的原則撰寫，不僅流於流水帳式的歷史記載，也無法將故事以聚焦主題的方式書寫，顯得編寫雜亂及無章法。當此，ChatGPT 的出現及其助於文學創作的報導，引起研究者導入 ChatGPT 運用於劇本撰寫的想法。但是，又該如何運用其輔助教學，方不流於誤用或濫用而致阻礙學生的學習？值此，李坤崇教授因應 AI 輔助教學與評量所提出「PPVIO / 備問證整優」的教學模式（李坤崇，2023）提供研究者於教學場域實驗的參照依據。也由此，開始此一教學實踐研究的歷程。

李坤崇教授的「PPVIO / 備問證整優」的 ChatGPT 輔助教學模式，經由周延準備、精準提問、查檢批判、多元整合及優化註明等五步驟（李坤崇，2023），善用 ChatGPT 融入教學，其歷程乃從佛教寺院文獻蒐集、田野調查的「備」、以 ChatGPT 為輔助劇本創作的「問」，並以文獻、田野訪談結果交互驗證的「證」，繼而在與動畫編導老師所提出的編劇原則及同儕討論為「整」，往復循環三次的歷程後而得創作出更佳的劇本為「優」。希望藉此，除了能引導學生善用 AI 數位科技於學習，以提升其敘事力、數位力外，在運用

AI 輔助的過程中，能以此批判及超越 AI 生成式文字的限制，進而提升其學習效能。讓 ChatGPT 這類生成式 AI 成爲學習輔助而非扼殺學習。

二、研究目的

本研究旨在通識課程「佛教傳記與生命敘說」課程中，劇本創作融入 ChatGPT 輔助 2D 動畫專題導向學習 (PBL)，並採取混成式研究設計，質的部分採以訪談法與觀察法，量的部分採以單組前後測設計，來瞭解採取 PBL 的學生學習成效。本研究目的有二，一爲，創建 ChatGPT 輔助 2D 動畫專題導向學習，此模式乃將 2D 動畫融入專題導向學習，並善用 ChatGPT 輔助學生學習。二爲，驗證學生學習成效，以修課學生爲對象，運用此 PBL 爲實驗處理，採取南華大學學習效能量表的自我效能、學習價值分量表爲前後測工具，並輔以深度訪談，以驗證教師於「佛教傳記與生命敘說」課程運用此 PBL 融入劇本創作後，學生的學習成效。

貳、文獻探討

世界經濟論壇 (WEF) 於 2020 年發表《未來學校：爲第四次工業革命定義新的教育模式》(World Economic Forum[WEF], 2020)，強調教育 4.0 架構需要數位能力。國發會出版《2030 年整體人力需求推估》報告 (國家發展委員會 [國發會]，2016，引自滕淑芬、邱于瑄，2021)，預期 5G 與 AI 成爲最重要技術，顯示數位能力已爲學生必須具備的基本能力。而對於數位科技導入的教學活動，有研究也認爲可以提升教師的教學效益 (Huttel, Gnaur, Ryberg & Holgaard, 2019) 因此，本研究基於學生興趣與未來趨勢，乃將最新的生成式 AI 運用於輔助 2D 動畫創作的課程中。依據本研究擬探究 ChatGPT 輔助動畫劇本創作的教學設計及學生的學習成效問題，以下將分從「ChatGPT 輔助教學」、「2D 動畫敘事與故事創作」等主要面向做文獻探討。

一、ChatGPT 輔助教學

2017 年英國著名白金漢大學校長塞爾登 (Anthony Seldon) 曾預測未來 10 年將掀起新一輪科技革命，人工智慧 (Artificial Intelligence, AI) 將取代教師，徹底改變教育制度，舊有的教育模式將會被捐棄，教師在教室中只是做爲 AI 的助手，擔任維持秩序、操作設備的任務，而真正的教育將通過 AI 完成，即使名校的菁英教師亦將被 AI 取代 (陳怡文，2018)。雖然，人工智慧在教育的應用並非現在才有的課題，2018 年起，臺灣教育部推動 AI 教育，執行人工智慧技術及應用人才培育計畫，包括訓練大專院校的人工智慧人才，推動中小學 AI 基本教育，以及 AI 科普教育的規劃。由此，AI 做爲精準教育的一個輔助，不僅提供學生個人化的學習指導，也扮演智慧的學習夥伴，以協助個別學生 (Hwang, Xie, Wah, & Gašević, 2020)。亦或是個人化的學習診斷與引導，以及做爲語言

學習的練習工具，如英語教學中使用的 AI 聊天機器人做為對話的練習，或是英文文章的批改系統 Grammarly，可以幫助學生修正拼字、文法、標點等（黃國禎，2021）。

然而，在不到 5 年的期間，ChatGPT 的問世，加速了這場科技所帶來教育變革的進程。ChatGPT 不同於 Chatbot，其訓練是透過 AI 深度機器學習技術，根據大量的文本和數據之閱讀後預測要回答的答案。由此，不同的 AI 思維也帶來了不同的學習方向。

如林文源與王道維（2023）提及在各級教育層面上已察覺到 AI 素養及思維的重要性，如何培養學生對於資料評估及應用的 AI 思維，以及強化學生對於資料分析的跨領域合作能力及敏感度等 AI 素養，包含如何應用 AI 做為開發及發想的創新等，這些才是當前教育界面對 AI 發展所需的核心策略。王道維（2023）根據 ChatGPT 使用者需求，歸類其使用的三大功能，包含正確可靠、創意豐富、方便實用等，並說明強調創作或發表的文學、戲劇、設計、藝術等相關應用，可能會更多鼓勵學生善用類型 B（創意豐富）的功能。另外，也提到除了 ChatGPT 對文字方面的處理以外，有更多 ChatGPT 可以協助影像或圖片的創作，或是關於音樂歌曲的生成模擬。與本研究相關的是，如何運用 AI 做為發想的創新。

二、2D 動畫敘事與故事創作

2D 動畫的創作特質，蘊含了故事的視覺敘事（visual narrative），也就是透過視覺文本的敘事展演，形塑意義生成作用（signification）。可以說，動畫的敘事是經過形塑，包含主題思想、角色、情節、對話、圖示、配樂、旁白等而被述說的，然而這個敘事必須是以日常生活為經驗，在符合邏輯認知情況下，再現某些表象及擬傳達的內在意涵等（鄭印君，2013）。亦即，如想表達對於地區宗教民俗文化的認知內涵，學習者得以經由 2D 動畫的敘事創作中，藉重塑嘉義地區的宗教傳說以再現其所擬表現的內容意義。

而如何融入 2D 動畫於教學中，從近十年來 2D 動畫融入教學的相關研究來看，如：朱我芯（2012）以電腦多媒體再現（representation）詩歌情境，以做為對外華語教學設計，其建議可以此做為對外華語教學策略，但卻未有相關的學習成效分析結果。倪仁禧（2020）將動畫教材應用於信託課程上，經其準實驗設計結果顯示輔以動畫教材在學習成效、學習動機方面顯著優於傳統紙本教材。另有吳知霈（2020）以動畫教材做為教學設計，藉之探究高中學生反霸凌媒體識讀能力的影響，其研究結果表示如以動畫影片為主軸教學，學生更容易吸收上課知識。另外，陳金英與王志蓮（2020）以 2D 動畫開發古典茶文學做為教材，並以學生觀看前後做學習成就測驗及學習成效分析，在經過量化統計分析後，發現觀看動畫教材在學生學習成就及成效上均較未觀看前佳。

就目前相關研究文獻可知，在非以動畫製作為系所的相關課程中，均未見有教師或課程以動畫製作為方式融入專題導向的教學中，僅是以觀看動畫教材為策略。因受限於動畫製作軟體的開發及學習者的專業，讓非該專業的教師、學生均感 2D 動畫製作困難重重，更遑論宗教類的通識課程。

然受惠於今日 ChatGPT（AI Generated Content）的運用，加之以 2D 動畫製作軟體的

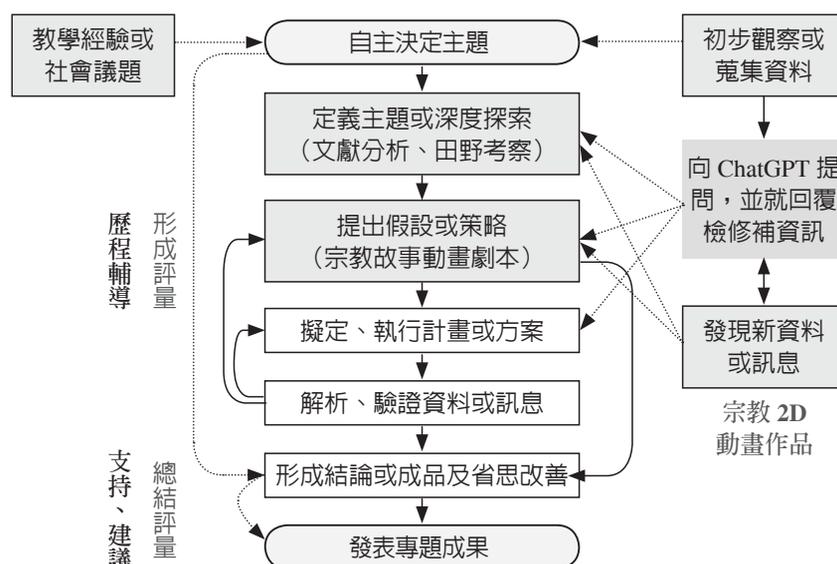
進步（如 Cartoon Animator），得以克服使用者難以駕馭動畫軟體的問題，也逐漸成為學生應具備數位能力的教育趨勢。研究者認為，通識人文課程的學習，可以因數位工具的進步逐步走向與實作結合，建構人文與科技學習跨域的整合模式。

參、教學設計

本課程以專題導向學習為基礎，融入 2D 動畫創作，並善用 ChatGPT 輔助學習，創建「ChatGPT 輔助 2D 動畫融入專題導向學習」（此學習歷程詳見圖 1），將此歷程於「佛教傳記與生命敘說」課程中的劇本創作實踐。此創新學習乃在學生在 2D 動畫劇本創作歷程，採取融入 2D 動畫創作模式與 ChatGPT 輔助學習的專題導向學習，以呈現 2D 動畫創作結合至宗教民俗文學素養培養的學習歷程，進而從其所呈現的具體成果（2D 動畫劇本、2D 動畫作品）中體現以宗教傳說為內容的文學素養。

圖 1

ChatGPT 輔助 2D 動畫融入專題導向學習的歷程



註：修改自 1. 李芝瑩（2022）。嘉義宗教民俗融入 2D 動畫敘事創作之素養導向專題學習及其成效評析。教育部教學實踐研究計畫申請書，9 頁。

2. 李坤崇（2023）。AI 輔助教學 - ChatGPT 在教學與評量的運用。慈濟科技大學，頁 112。

茲說明「ChatGPT 輔助 2D 動畫融入專題導向學習的歷程」於下：

- A. 自主決定主題：教師提出具挑戰性的問題或議題，學生依據個人經驗或社會議題、初步觀察或蒐集資料，與組員合作討論來自行決定擬探索主題。教師扮演支持者，給予學生充分尊重與支持，只要學生不明顯偏離主題，均鼓勵支持學生勇於嘗試、自我負責與合作學習。

- B. 定義主題或深度探索（知識、能力與態度，文獻探討、田野考察、向ChatGPT提問獲取初稿並檢修補資訊）：學生與組員對所初步決定的主題深入探索，發現新資料或訊息，賦予主題明確的範圍、內涵、重點等，待主題定義後可再鼓勵學生運用文獻探討、田野考察深度探索。並可善用向ChatGPT提問，催化學生更精確定義主題與更深、更廣、更創新的探索。
- C. 提出假設或策略（宗教故事動畫劇本、向ChatGPT提問獲取初稿並檢修補資訊）：學生與組員持續深究主題發現新資料或訊息，針對主題向ChatGPT提問激盪出各種可能遭遇的問題，並就其所生成的答案進一步檢核、修正、增補後提出動畫劇本。教師扮演激盪者、催化者，引導學生向AI提出各種可能問題、架設與策略，並協助學生檢修補AI生成的疏漏與問題。
- D. 擬定、執行計畫或方案（宗教民俗2D動畫作品、運用ChatGPT獲取動畫圖像）：學生與組員依據解決問題的假設或策略，共同合作擬定、執行2D動畫作品的詳細計畫或方案。教師扮演引導者，引導學生運用ChatGPT獲取動畫圖像以輔助動畫創作的可能狀況，劃分細部人時事地物的執行步驟，以訂定具體、詳細的計畫或方案。
- E. 解析、驗證資料或訊息（宗教民俗2D動畫作品）：學生執行既定的2D動畫作品計畫或方案，重點在「做中學」的過程中，以客觀科學的態度，善用ChatGPT為利器，與組員共同解析、驗證資料或訊息。教師扮演支持者與催化者，催化學生更嚴謹的解析、驗證，支持其在過程的挫折與氣餒。
- F. 形成結論或成品及省思改善（宗教民俗2D動畫作品）：學生與組員在一連串的解析、驗證後，形成對主題的結論或產出2D動畫作品，提升核心素養，並省思提出持續改善。教師扮演支持者與催化者，支持、鼓勵學生獲得結論或成品，催化其透過省思以持續改善成長。最後，學生運用Cartoon Animator 5順利完成動畫。
- G. 發表專題成果：學生與組員彙整前六步驟的資料、成果與心得，完成2D動畫劇本、2D動畫作品來展現專題成果。教師扮演支持者，肯定學生在專題「做中學」過程克服困難獲得成果，鼓勵其以此專題經驗主動面對、挑戰各種學習主題。

由圖1中可知，融入ChatGPT（如ChatGPT、Midjourney等）對於學生學習歷程而言，學生可以增加一個資料蒐集的管道，以及激盪其開拓更具創意、創新的思維，有助於學生在創意思考及整合資料上的輔助。然而，AI所提供的答案是否切合專題的主題以及能否表達出專題所擬傳達的成果，仍然需要教師的引導及適時的回饋修正。

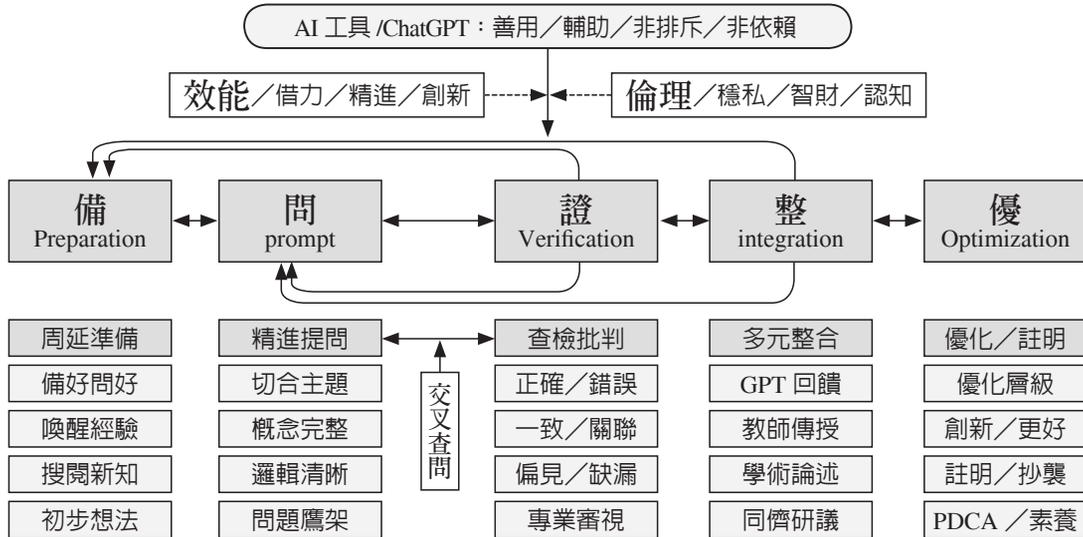
肆、運用 ChatGPT 「PPVIO/ 備問證整優」 模式與實例說明

本研究主要探討導入 ChatGPT 輔助動畫劇本創作教學時，如何運用「PPVIO/ 備問證整優」的教學模式於課程中，而能進一步提升學生學習成效及創意。以下將先說明「PPVIO/ 備問證整優」教學模式設計的內容，再舉實例說明融入 ChatGPT 「PPVIO/ 備問證整優」雙循環模式的運用。

一、「PPVIO/ 備問證整優」教學模式

圖 2

善用 ChatGPT 等 AI 的 PPVIO（備問證整優）教學模式



註：取自李坤崇（2023）。AI 輔助教學 - ChatGPT 在教學與評量的運用。慈濟科技大學，頁 52。

對於如何善用 ChatGPT 等 AI 工具，宜先抱持其乃是做為輔助及善用的教學工具，不需排斥它，但也非依賴它。在運用時要有二點認識，一是為提升學習者的學習效能，借此能精進及創新。二是應有倫理及權責概念的認識，如何在不侵犯個資的隱私、智慧財產及被誤導的錯誤認知下使用它，皆是重要的前提。而善用 ChatGPT 等 AI 的 PPVIO（備問證整優）的教學模式如圖 2。

相關說明如下：

（一）備（Preparation）：

意指「周延準備」。包含師生皆要備好才能問好，從教師的準備來說，要包含三個面向：1. 明訂定義學習任務：呼應學習目標，清晰界定預期學習成果（認知技能情意的層次）；2. 解析學習任務適切性：學習目標、學生需求與程度，剖析學習的起點、重點、難點；3. 解說學習任務：具體說明任務（聽、眼），輔以實例、學習單說明。

從學生準備面而言，則有四個面向，包含：1. 掌握主題：釐清學習任務、瞭解預期學習成果；2. 喚醒經驗：搜尋既有經驗、資訊；3. 搜閱新知：針對任務不足，搜尋新資訊或他人協助；4. 初步想法：對任務有初步認識，不完整但有想法。

（二）問（Prompt）：

意指「精準發問」。問對問題、問好問題比回答問題更重要，另外是問、證可持續互動深化，不只問一次。發問（prompt）的原則包含有四：

1. 切合主題：切合學習任務或預期結果。

2. 概念完整：除了符合主題內涵及對象（立場）外，另外能運用問問題的六 W（Who、Why、When、Where、What、How），及四 E（Element），包含：(1) 層次（動詞）：認知、技能、情意的歷程高低層次，認知歷程為記憶、瞭解、應用、分析、評鑑、創作。(2) 類型（名詞）：知識、技能、情意的內涵類型，認知內涵為事實、概念、程序、後設認知等知識。(3) 數量：問幾個問題？或滾雪球式問題？(4) 形式：問題屬開放性或封閉性？等，以求提出具完整性的問題。

3. 邏輯清晰：明確任務的情境及具邏輯的脈絡。

4. 提供發問鷹架，而非只叫學生發問。

（三）證（Verification）：

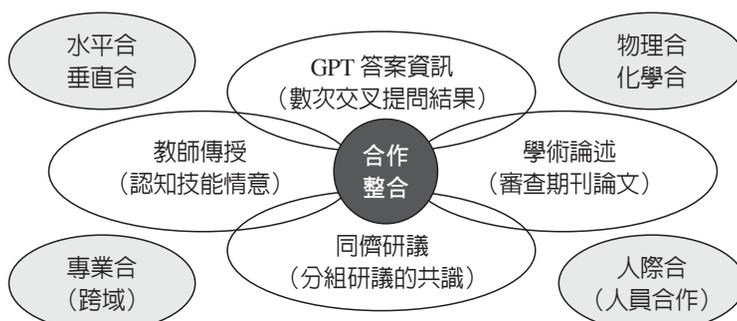
意指為「查檢批判」。在查檢批判的向度有三，包含：專業知能批判、檢核正確性、免於偏見或缺漏。而查檢批判則有五步驟，除了要完整顯示提問的問題外，須再釐清問題，進而批判思維，並反思其效用後，檢討其沒用的原因。其中最重要的是批判性的思維，學生要分析 ChatGPT 提供的資訊，以專業批判其準確性（真實性）、一致性、關聯性、周延性及偏頗性，並說明據以批判的的資訊來源。此一查檢批判會與提問（Prompt）不斷交叉查問，以期獲致所擬得到的結果。

（四）整（Integration）：

意指「多元整合」。整合向度包含有 ChatGPT 答案的資訊、教師的傳授、學術的論述以及同儕研議等。而整合的策略可以分為三個面向：1. 資訊拼湊（物理合）、資訊融合（化學合）。2. 橫向資料整合（水平）、縱向流程整合（垂直）。3. 專業知識合（專業合）、技術協作（人際合）。（如圖 3）

圖 3

PPVIO 模式中的整合（integration）策略



註：取自李坤崇（2023）。AI 輔助教學 -ChatGPT 在教學與評量的運用。慈濟科技大學，頁 94。

（五）優（Optimization）：

包含二個概念：「優化」及「註明」。所呈現的三個面向包含優化 GPT 初稿、創新創

見、註明 GPT 及文獻等。從認知歷程來看優化層級有五：瞭解、應用、分析、評鑑、創作。但是，在瞭解（知）之後宜增加一個重要原則：「避免」，也就是避免誤用、濫用、偏頗等。如此，才能在應用、分析、評鑑、創作時具有可信性及可徵性，最後能產生（generating）/ 創作概念、計畫（planning）/ 創作計畫及製作（producing）/ 創作成品。

二、融入 ChatGPT 「PPVIO/ 備問證整優」雙循環模式的運用

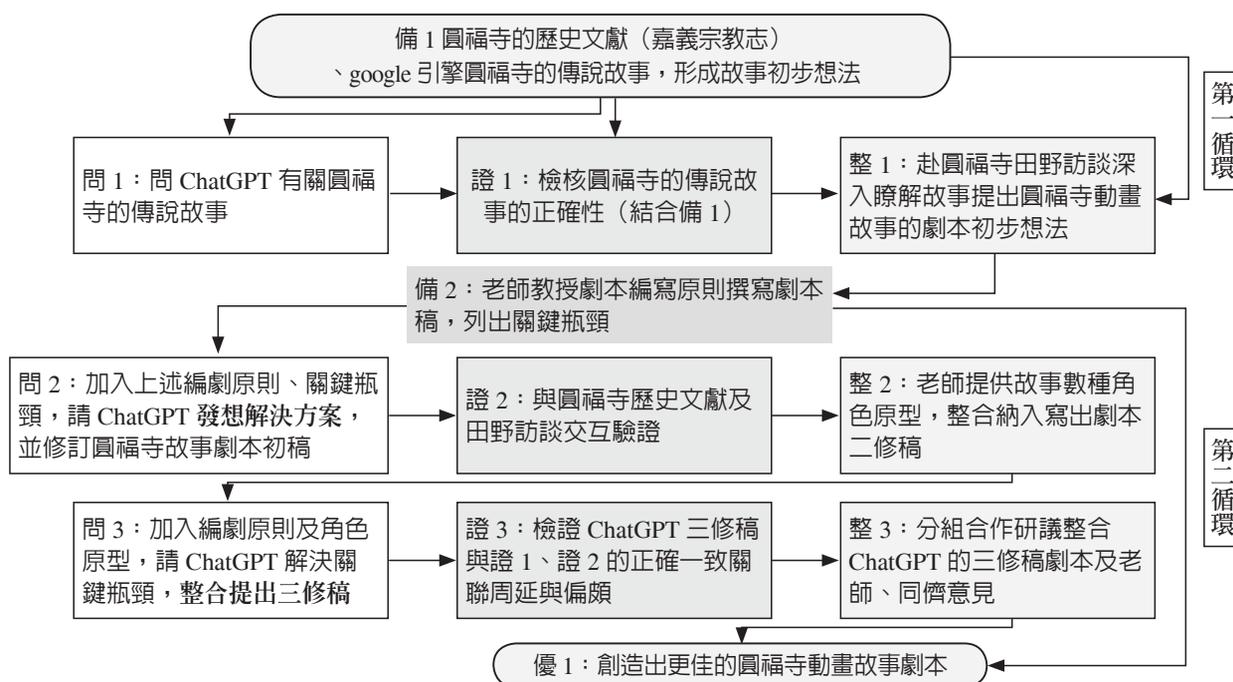
以本次課程中所擬完成的 2D 動畫中，最核心的是劇本的創作，如何在動畫有限的時間內表述一個寺院三、四百年的歷史傳說，或是選擇改編的傳說內容，使其能切合寺院的核心理念等，對於沒有相關經驗（宗教、編劇、動畫創作）的學生來說是一個難題。另一方面，對於老師而言，也是一個挑戰。

課程發展到期中的改編劇本課時，適逢 ChatGPT 的出現，課堂上即與動畫編劇的業師討論導入 ChatGPT 運用在劇本的輔助創作中，並以李坤崇教授所提出的「PPVIO / 備問證整優」雙循環模式做為教學運用。

其運用的方式及成果，以下舉其中一組「圓福寺的新生 - 嘉義市佛光山圓福寺傳說故事改編」為例做說明，在教學中如何運用 PPVIO 的雙循環模式，詳如圖 4：

圖 4

編製圓福寺故事動畫故事劇本的 PPVIO



註：取自李坤崇（2023）。AI 輔助教學 - ChatGPT 在教學與評量的運用。慈濟科技大學，頁 54。

運用的說明及學生呈現的作品如下：

（一）第一循環

- 備 1. 首先請學生針對所負責嘉義地區佛寺（以圓福寺為例）做文獻蒐集，包含嘉義縣（市）文化局出版的宗教志以及學術性的研究論文，同時以 google 引擎搜尋圓福寺的相關傳說故事等，先建立對該寺院傳說故事及其所反映嘉義地區宗教文化歷史的先備知識。
- 問 1. 向 ChatGPT 提問關於嘉義地區圓福寺的傳說故事，其所回答的內容卻是子虛烏有。其詳細內容如附錄一，所虛構出的故事大意是，一位名叫阿滿的年輕人為供奉山洞中的寶石而建造圓福寺的故事。
- 證 1. 透過備 1 所蒐集的文獻資料驗證問 1 內容的正確與否。也從此例中可知，對於 ChatGPT 的使用，特別是具歷史的真實性及可考文獻的正確性上，使用者需要留意其內容的不實問題。
- 整 1. 為能進一步在教師傳授、學術論述、同儕研議以及 ChatGPT 啟發的基礎上，對於圓福寺故事劇本做相關資訊的統整分析，認為需要進一步運用實地的田野調查及人物訪談方式，讓同學親臨宗教文史的現場以體驗寺院的氛圍，並感受佛教歷史文物、建築等所銘刻下的文化內涵，進而在訪談覺禹住持的對話中，釐清文獻的內容，並挖掘文獻中未能載入的生動故事。這部分請同學填寫了「校外田野調查分組報告紀錄表」，由同學的回饋可知這部分學習對於同學認識佛教，以及形成劇本初步構思的重要。

此次行程聽師父再次重述了一遍佛光山圓福寺的發展，尤其是印象深刻。我認為劇本的方向可朝圓福寺在經佛光山援助後而興盛的故事講起，其中里長夢大樹的傳說更引人入勝，我認為可加入故事劇本。另外義士廟亦可作為劇情上與圓福寺之陪襯。（廖○緯同學）

關於這次的田野調查，令我最印象深刻的是參觀佛光山圓福寺，聽師父的講解才了解到圓福寺和佛光山有如此深厚的關係，另外也從師父的口中得知圓福寺的裝潢參考敦煌莫高窟的設計理念，說是由星雲大師所建議的，是臺灣佛教寺院和藝術的大創舉，非常讓人敬佩。（劉○沛同學）

……進入佛寺內部，我們被設計精美、布局合理的環境所吸引，留下了深刻的印象。這次的參訪不僅擴展了我們的知識面，還讓我們更加欣賞到了佛教文化的瑰麗和博大精深。我們期待將這些收穫和啟發融入我們的創作當中，打造出更具有深度和感染力的動畫劇本。（張○瑜同學）

由此可知，同學在腦海中已形成圓福寺故事劇本的初步想法，以及如何在畫面中呈現圓福寺的人、事、物，以及最重要的故事主旨。

(二) 第二循環

備 2. 在同學對圓福寺傳說的內容有明確的想法後，還不足以成為劇本內容，因為劇本的創作有其理論依據，因為我們並非拍紀錄片，而是要改編相關傳說作為能吸引人的動畫劇本。因此，進一步由編劇專家教導同學編劇的原則，做為同學創作劇本的先備能力，同時依編劇初步的原則撰寫劇本稿，同學形成的劇本構想如表 1：

表 1

參照編劇原則的劇本構想表

第一幕：設定	第二幕：衝突	結束：解決
人：陳斗淵里長 慾望：解決圓福寺的財務危機 地點：嘉義市圓福寺 發生時代：民國 68 年 故事時長：1977 年起至 1982 年	阻礙： 圓福寺面臨巨大財務危機，寺院面臨被法拍的命運	佛光山對圓福寺伸出援手，最終成功取得延長債務償還的期限，後來也成功解決了財務危機的困難。 圓福寺也因佛光山的 management，逐漸發展壯大，成為地方上凝聚信徒和提供一些社會救助的重要場所。

問 2. 加入編劇原則，並進一步針對故事構中的關鍵瓶頸，運用 ChatGPT 發想解決方案，然後同學得進一步修訂劇本。圓福寺組的同學提問如下：

故事發生於民國六十八年（1977 年），嘉義市的圓福寺無法繳清廟宇的鉅額稅款，管理人陳斗淵里長夢中聽見「大樹」，於是前往佛光山請釋星雲法師協助解決財務問題，然當時佛光山正值開山期，經濟也非常拮据，但是向來不願給人失望的星雲法師，仍然允諾解決圓福寺的困難。後來圓福寺於民國六十九年交由佛光山管理後，即任命依嚴法師為住持，並於民國七十年在大師的指導下重新改建，並更名為佛光山圓福寺。

請幫我把這篇大綱寫篇故事並加入科幻元素

同學在提問前先建立此一故事的背景（時間、人物、事件等），再運用 ChatGPT 發想故事大綱，而為了創新改編內容，加入了科幻元素的突破瓶頸問題。接下來再向 ChatGPT 提問，把編劇原則重要的元素加入，由其生成劇情大綱，如下：

將此劇情文本整理為大綱，要包含「設定、劇情中的衝突、故事的收尾、人物、以及故事的地點」

證 2. 而生成的劇本因為是基於圓福寺本身既有的故事改寫，因此，無法偏離太多，必需與前面所做的文獻蒐集及田野、訪談等內容做一交互驗證。

整 2. 除了上述證 2 內容的要求外，劇本之與史實記載不同，重要的在於有角色的刻畫和描寫，由此編劇專家進一步指導同學關於角色派的角色原型概念，整合後納入劇本的二修稿（詳如附錄 2）。

問 3. 同學在加入編劇原則、角色刻畫後，仍有無法解決的關鍵瓶頸，再向 ChatGPT 提問，例如：里長們去找星雲大師尋求幫助時，星雲大師會如何回答？然後修訂為三修稿（詳如附錄 3）。

證 3. 再將內容與證 1、證 2 交互驗證。

整 3. 最後經由同儕共同研議及老師們的指導建議後，提出整合後的三修稿修訂劇本（詳如附錄 4）。

優 1：最後創作出優化的劇本。

承上，依據研究者的執行經驗，PPVIO（備問證整優）教學模式是環環相扣的，其中，最不容易的是「問」，如何精準提問，就決定了產出的效率。但是，最需花時間的流程是「證」與「整」，也是最直接影響劇本產出結果。

伍、教學實踐研究設計

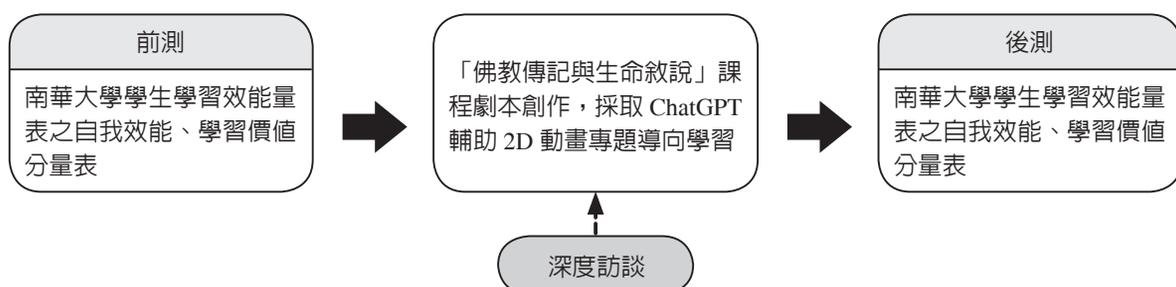
本研究嘗試在 ChatGPT 輔助專題導向學習融入 2D 動畫於「佛教傳記與生命敘說」課程設計中，其中的動畫劇本撰寫單元課程中，運用 ChatGPT 導入「PPVIO/ 備問證整優」的教學模式，輔助學生的 2D 動畫劇本創作。在學生學習成效的評析，採取混成式研究設計，質的部分採以訪談法與觀察法，量的部分採以單組前後測設計來評析學生的學習成效。

一、研究架構

本研究採取「單組前後測設計」，實驗處理為「佛教傳記與生命敘說課程」劇本創作的「ChatGPT 輔助 2D 動畫專題導向學習」，前後測工具為「南華大學學生學習效能量表」之學習價值、自我效能分量表，並由研究者實施深度訪談（詳見圖 5），兼從量化與質化分析來評析實施課程的學習成效。

圖 5

混成式研究設計架構



二、研究假設

根據本研究的目的、文獻探討結果，提出下列研究假設：

研究假設一、修課學生在「南華大學學生學習效能量表」之「學習價值」分量表後測分數，顯著高於前後分數。

研究假設二、修課學生在「南華大學學生學習效能量表」之「自我效能」分量表後測分數，顯著高於前後分數。

本研究假設一、二以與各項研究假設相反者為虛無假設，做為統計考驗；而對立假設則與本研究之各項假設一致。本研究相依樣本 t 檢定的統計顯著水準定為 .05。

三、研究方法與工具

(一) 研究方法

因「佛教傳記與生命敘說」課程屬於通識選修課程，難以覓得對照組，無法採取實驗研究，在量的部分乃採取前實驗設計中的單組前後測設計（one-group pretest-posttest design）。

以修習「佛教傳記與生命敘說」課程的學生為對象，學生修習課程以專題導向學習為主的教學方法，並於第 1 週、第 17 週分別施測「南華大學學生學習效能量表」之「學習價值」、「自我效能」兩分量表，使用相依樣本 t 檢定來驗證課程後測是否顯著優於前測。另，在質的學生訪談方面，隨機抽取 3 名學生於第一週及十七週各實施一次深化訪談。

(二) 研究工具

本研究依據研究目的、教學目標及工具的信度與效度選取研究工具。由於「佛教傳記與生命敘說」課程的教學目標強調「提高學習價值」、「提升自我效能」，且南華大學教務處於 102 年編製的標準化工具「南華大學學生學習效能量表」具頗佳的信度與效度，故使用前者量表與後者中的「學習價值」、「自我效能」分量表。另，質化評量工具採取研究者自編的課程訪談單。

「南華大學學生學習效能量表」乃南華大學教務處於 102 年編製，旨在協助學生瞭解三項學習效能的達成程度。三個分量表分別為自我效能、學習價值、情緒困擾，題數均為 4 題，計 12 題。量表形式為 Likert-type 四點量表，自我效能、學習價值分數愈高，代表此效能愈高；然情緒困擾分數愈低，代表此效能愈高。

此量表在自我效能、學習價值、情緒困擾三分量表的隔四周重測信度依序為 .795、.834、.792，Cronbach's α 係數依序為 .803、.821、.798。以自編的「教師觀察評量表」為效標，南華大學生死系一班 46 名學生為樣本，導師觀察學生一學期後依據評量表評分，其得分與學生三個分量表所測得分數相關，其效標關聯效度相關係數介於 .784 至 .810 之間（詳見表 2）。顯示，此量表具有頗佳的信度與效度。

本研究基於研究目的與教學目標，僅選取「學習價值」、「自我效能」分量表，作為單

組前後設設計的研究工具。

表 2

南華大學學生學習效能量表各分量表信度及效標關聯效度

	自我效能	學習價值	情緒困擾	全量表
隔四週重測	.795	.834	.792	.824
α 係數	.803	.821	.798	.836
效標關聯效度	.779	.810	.784	.813

課程訪談單部分，本研究採用半結構的深度訪談方式，自編課程訪談單，以學習價值、自我效能及對 ChatGPT 使用的相關問題為主要項目。隨機抽取 3 名學生於第一週及十七週各實施一次訪談，每次每位受訪者均訪談約 1 小時，瞭解三名學生在實施課程前後的狀況。

陸、研究結果與討論

本研究具體目的為：修習 ChatGPT 輔助 2D 動畫融入專題導向學習「佛教傳記與生命敘說」課程學生，能提升其學習價值及自我效能。茲從量化、質化分析結果及結果討論三部分說明之。

一、量化分析結果

採取相依樣本 t 檢定（詳見表 3）分析，發現結果：(1) 學習價值：修課學生在「南華大學學生學習效能量表」之「學習價值」分量表後測（ $M = 13.81$ ）顯著高於前測（ $M = 12.81$ ），相依樣本 t 檢定值為 2.739。(2) 自我效能：修課學生在「南華大學學生學習效能量表」之「自我效能」分量表後測（ $M = 13.56$ ）顯著高於前測（ $M = 12.31$ ），相依樣本 t 檢定值為 4.226。由上述二項結果，顯示本研究假設一、二均獲得支持。

表 3

修課學生在自我效能與學習價值的前後測與 t 檢定結果

	人數	前測		後測		t 值	p 值
		M	SD	M	SD		
自我效能	16	12.31	1.14	13.56	1.41	4.226	.001
學習價值	16	12.81	1.38	13.81	1.33	2.739	.015

註：全班修課學生 19 人，南華大學學生學習效能量表前後測者 16 人。

二、質化分析結果

學生最後運用 Cartoon Animator 5 完成動畫作品，從學生訪談的記錄中，歸納分析學生在學習價值、自我效能的成長以及使用 ChatGPT 前後差異的狀況如下：

(一) 2D 動畫的專題導向教學設計能提升學生的學習價值

以期末訪談為例，受訪者黃○珊在談及 2D 動畫融入的學習對同學的影響時，黃同學提及：「在這課程中，我從對嘉義本地的佛寺歷史感到有興趣出發，從而去了解並開始做編劇，到後來還做 2D 動畫，對我來說能從我感興趣的東西去衍生去學習其他不同的技能及事物，是本堂課的學習價值。」顯見，讓學生們為感興趣的人文歷史改編劇本，並融入 2D 動畫做為課程的設計，能讓同學們擴增數位技能的學習及提升其學習價值。

(二) 學生能透過專題導向學習積極面對困難與挑戰中提升自我效能

受訪者黃○珊同學同時提到：「在一開始其實會擔心做不出動畫，但在老師派我當小組長去分配工作給組員時，讓我們在製作任務時速度極佳，也在學習和組員互動的過程中，有了能力及信心去做出我們要的成果，這對我們來說是極為重要的。」另一位廖○緯同學也說道：「在本此課程中，我認為對於自己完成任務的信心可以說是十足的，雖然初次執行此計畫難免有所其遇到困難的地方，但我認為我以及組員們皆已盡力達成所預期之目標了。」以上可知，對於未製作過動畫的同學們來說，這是一種挑戰，也遭遇不少困難，但從中藉由克服困難及同儕協作，有效提升其自我效能。

(三) 運用 ChatGPT 的「PPVIO/ 備問證整優」輔助動畫劇本創作能創造更優的成果

黃○珊同學：「運用 ChatGPT 可以給我們更多的意見，優化我們原先的劇本。沒有用的話，可能就比較空一點。」

莊○凱同學：「運用 ChatGPT 它可以有效地給我們很多意見，甚至是幫我們想很多劇本，在我們自己設計完劇本後，它可以幫我們增設橋段，活化劇本讓整個動畫看起來更有趣。」

廖○緯同學：「這次劇本運用 ChatGPT 唯一一項能夠有幫助的點在於他強大的資料整理及條列式分析，這點若無其幫助可能會讓劇本完成的進度更加費時。另外他也提供了許多的思考切入點，使得劇本豐富度更加完善。」

從上述三位同學的訪談結果，可知運用 ChatGPT 可以有效輔助學生的創意發想、並能藉其善於整理歸納分析的特性，幫助學生的敘事更具邏輯、合理性。

三、結果討論

從量化分析結果，顯示修習 ChatGPT 輔助 2D 動畫融入專題導向學習的「佛教傳記與生命敘說」課程學生，能顯著提升其學習價值及自我效能。從質化分析結果來看，一是融

入 2D 動畫的專題導向教學設計能提升學生的學習價值；二是學生能透過專題導向學習積極面對困難與挑戰中提升自我效能；三是運用 ChatGPT 的「PPVIO/ 備問證整優」輔助動畫劇本創作能幫助學生創作更優的成果。

柒、結論與建議

一、結論

本研究創建「ChatGPT 輔助 2D 動畫專題導向學習」，此創新教學模式以專題導向學習為基礎，融入 2D 動畫創作，並善用 ChatGPT 輔助學習。

綜合量化、質化分析結果，在通識課程中導入此創新教學模式能有效提升修課學生的學習價值及自我效能，運用 ChatGPT 輔助學習可優化修課學生動畫劇本創作能力。

而對於 AI 生成工具對教育的影響來看，ChatGPT 雖可輔助學生的創作思考，但是，對於求真、求實的部分，其所生成的內容必須檢核，因此，更顯出教師專業領域的重要。另外，大學教師亦可借助 AI 生成工具的使用，輔助作業批改、教學教材製作、評量工具設計等，讓 AI 做為老師的教學助理，可達事半功倍之效。

二、建議

相較原本的講述、討論或的傳記解析課程，本次修課人數雖較少（由平均 35 位減至 19 位），但能完成修課的同學多反應能學習到更多數位工具的運用，而且對於能完成動畫作品部分，具有學習成就感，而在教師的教學滿意度上較無顯著差異。因此，未來若再度授課，研究者根據同學反應，有以下對未來授課的建議。

（一）教師可善用 ChatGPT 等 AI 生成工具，以提升其敘事力、數位力：

在運用 AI 生成的輔助過程中，教師宜用專業知識引導學生習得相關專業能力，並能以此批判及超越 AI 生成式文字的限制，進而提升其學習效能，讓 ChatGPT 等 AI 生成工具成為學習輔助的利器。

（二）增加分組討論時間：

學生建議在分組討論的時間可以再多一點，讓不同系所間同學間可以熟一點，才不會感覺陌生以及尷尬。

（三）強化分組課前交流：

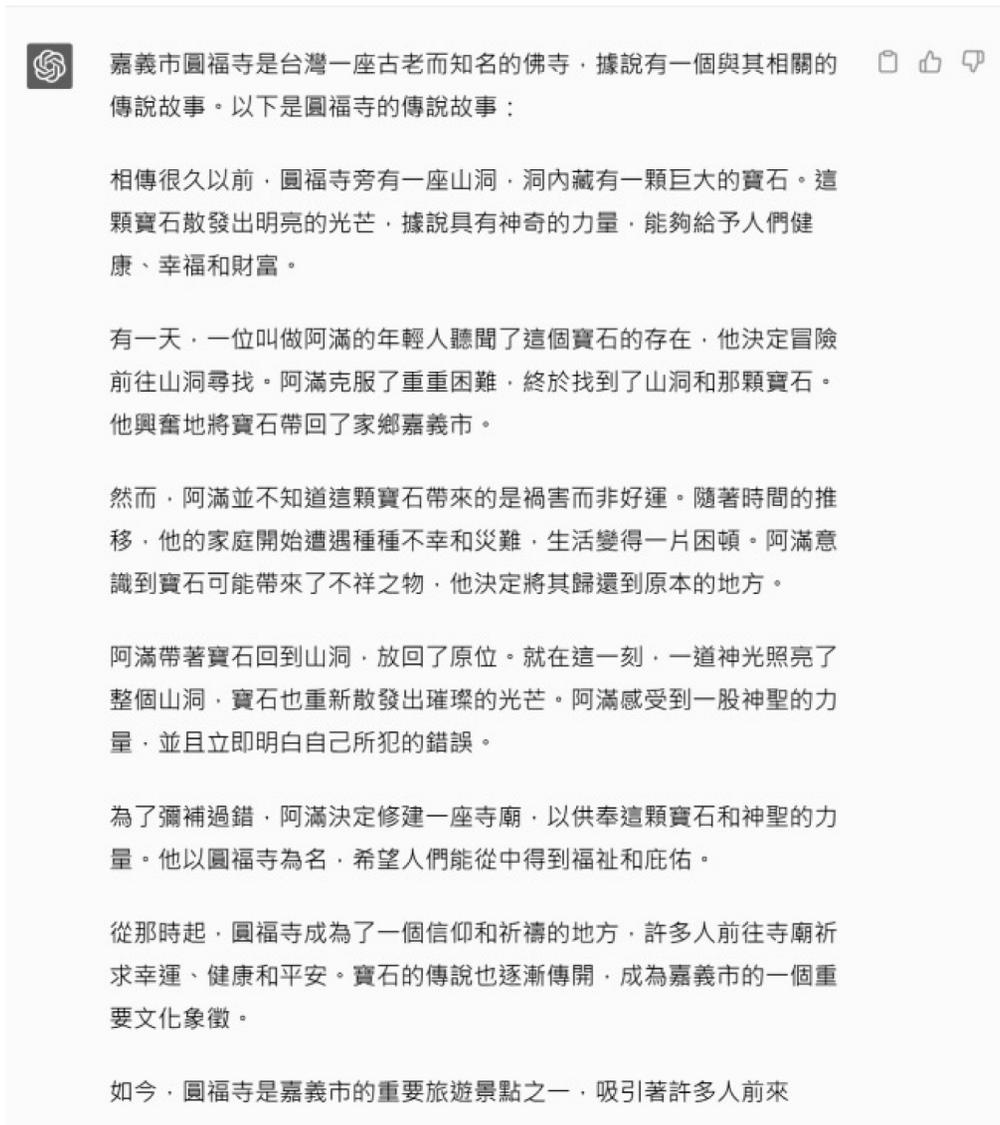
不同組的同學可以在課前多互相交流彼此進度及成果，讓不同組可以互相學習。

而對於未來研究的建議部分，擬進一步探究運用 AI 生成工具輔助「佛教傳記與生命敘說」的教學，同學們的數位敘事能力是否有助於其他領域的學習。

參考文獻

- 王道維（2023年3月31日）。從 ChatGPT 的「虛擬知識」看後知識時代的來臨。風傳媒。https://www.storm.mg/article/4766772?page=1。
- 朱我芯（2012）。對外華語之古典詩歌多媒體「情境再現」教學法。華語文教學研究，9，1，23-50。
- 吳知霈（2020）。以動畫教材探討技術型高中媒體識讀之研究。中科大學報，7，2，151-170。
- 李坤崇（2023年5月1日）。AI 輔助教學～ ChatGPT 在教學與評量的運用。〔口頭發表於慈濟科技大學〕AI 輔助教學～ ChatGPT 在教學與評量的運用工作坊。
- 李芝瑩（2022）。嘉義宗教民俗融入 2D 動畫敘事創作之素養導向專題學習及其成效評析。教育部教學實踐研究計畫申請書。
- 林文源、王道維（2023年2月22日）。淺談 AI 時代的臺灣優勢與發展策略。風傳媒。https://www.storm.mg/article/4738337?mode=whole。
- 南華大學（2020）。南華大學高教深耕計畫第一階段（107-108年）主冊成果報告暨第二階段（109-111年）修正計畫書。教育部。
- 倪仁禧（2020）。問題導向學習結合動畫教材應用於信託課程之教學實踐研究。教學實踐與創新，3，2，47-86。
- 陳怡文（2018年8月1日）。英校長：人工智慧 10 年內取代教師。中時新聞網。http://www.chinatimes.com/realtimenews/20170912002046-260408。
- 陳金英、王志蓮（2020）。古典茶文學 2D 動畫教材開發建置之研究：以「宋代點茶（鬥茶）法」為例。通識學刊：理念與實務，8，1，1-37。
- 黃國禎（2021）。人工智慧的發展與教育應用。人文與社會科學簡訊，23，1，98-104。
- 鄭印君（2013）。宗教與動畫之互文敘事形塑 - 以宮崎駿動畫為例。新世紀宗教研究，11，3，83-112。
- 滕淑芬、邱于瑄（2021年9月20日）。未來人才決勝 2030，現在就要準備好。遠見。https://www.gvm.com.tw/article/82591。
- Hwang, G. J., Xie, H., Wah, B. W., & Gašević, D. (2020). Vision, challenges, roles and research issues of artificial intelligence in education. *Computers & Education: Artificial Intelligence*, 1, 13.
- Huttel, H., Gnaur, D., Ryberg, T. & Holgaard, J. E. (2019, Sep.). *A Web-based platform for building PBL competences among students*. [Paper presentation] Emerging Technologies for Education - 4th International Symposium, Magdeburg, Germany.
- World Economic Forum (2020). *Schools of the future: Defining new models of education for the fourth industrial revolution*. World Economic Forum.

附錄 1：ChatGPT 回答嘉義市圓福寺傳說故事的截圖



嘉義市圓福寺是台灣一座古老而知名的佛寺，據說有一個與其相關的傳說故事。以下是圓福寺的傳說故事：

相傳很久以前，圓福寺旁有一座山洞，洞內藏有一顆巨大的寶石。這顆寶石散發出明亮的光芒，據說具有神奇的力量，能夠給予人們健康、幸福和財富。

有一天，一位叫做阿滿的年輕人聽聞了這個寶石的存在，他決定冒險前往山洞尋找。阿滿克服了重重困難，終於找到了山洞和那顆寶石。他興奮地將寶石帶回了家鄉嘉義市。

然而，阿滿並不知道這顆寶石帶來的是禍害而非好運。隨著時間的推移，他的家庭開始遭遇種種不幸和災難，生活變得一片困頓。阿滿意識到寶石可能帶來了不祥之物，他決定將其歸還到原本的地方。

阿滿帶著寶石回到山洞，放回了原位。就在這一刻，一道神光照亮了整個山洞，寶石也重新散發出璀璨的光芒。阿滿感受到一股神聖的力量，並且立即明白自己所犯的錯誤。

為了彌補過錯，阿滿決定修建一座寺廟，以供奉這顆寶石和神聖的力量。他以圓福寺為名，希望人們能從中得到福祉和庇佑。

從那時起，圓福寺成為了一個信仰和祈禱的地方，許多人前往寺廟祈求幸運、健康和平安。寶石的傳說也逐漸傳開，成為嘉義市的一個重要文化象徵。

如今，圓福寺是嘉義市的重要旅遊景點之一，吸引著許多人前來

附錄 2：一劇本二修稿 - 圓福寺的新生

故事大綱：

這天，嘉義市的圓福寺無法繳清廟宇的鉅額的400萬稅款，期限將至，管理人陳斗淵里長非常地焦急，深怕這座百年寺廟斷送於自己的手中。正在里長焦頭爛額之際，他卻意外睡著了，他在夢中看見一棵「大樹」，醒來後不解其意，而後有一老者出現，指點里長在夢中所見「大樹」的意思其實是表示位於高雄市的大樹鄉。

里長與眾人討論老者所指的位置是甚麼意思，高雄市的大樹鄉那裡究竟有什麼？有什麼能夠幫助他們，解決圓福寺的財務困難呢？

「有了！聽說大樹鄉最近有個叫釋星雲的法師創辦了佛光山，會不會就是要我們去那裡尋求幫助？」眾人恍然大悟，尋思確實不失為一種嘗試，於是里長與寺院裡一群有心解決財務狀況的人士驅車前往大樹鄉的佛光山拜訪釋星雲法師。

眾人到達佛光山時已是深夜11點，星雲法師聽聞在這時間點竟有人前來拜訪，想來定是有刻不容緩且非常重要的事情，便急忙更換衣裝前往會見遠道而來的客人。

釋星雲面見了來自嘉義市圓福寺的里長等人，知悉了其中原委及所面臨的困境後，面對眾人所尋求的幫助亦是煩惱不已，其中一個最大主因便是星雲的佛光山才初創不久，財務狀況並不是那麼地有餘裕。此時的星雲法師面臨這難題，他在內心中衡量了一番。

他認為：「佛光山並不能完全地提供金錢上的援助，何況佛光山正值創辦之初，若是將募捐而來的金錢用來資助非佛光山之內的建設，引起信眾反彈怎麼辦？但又考量到佛光山創辦的宗旨便是以弘揚佛法、慈善福利社會、共修淨化人心為主，倘若最後能夠成功幫助圓福寺解決困難，那往後定會有更多人對佛光山的初衷有堅定的信心，屆時四方信眾定會深受感動前來支持捐助，那定能將佛光山的宗旨一一實踐！」

於是，星雲做出了決定

思考了一陣的星雲法師對圓福寺的眾人說：「既然是大樹傳夢，讓你來找我這就是緣分，我也不好拒絕你們，我可以請信眾們募款集資，但是我們佛光山正值創辦之初，我們現在金錢也不夠，也不能白白幫助你們，所以需要你們跟我們合作，佛光山會從旁協助圓福寺財務上的困境。」

陳斗淵里長等人經過討論，最終接受這個提議，接受到星雲法師意思的里長等人，心中瞬間放心了一半，與佛光山合作，一同對嘉義市的稅務局進行交涉，期望能延長稅務期限，這是眼下所能夠做的部分了。

還款期限在即，情勢不容樂觀，這是佛光山與寺院眾人最後的掙扎了，星雲法師與陳斗淵里長等人做盡了一切所能做出的努力，無奈所籌集之資，僅為目標金額之六七成，實在是無力挽回圓福寺面臨被查封的命運。

然而，就在大家對於這件事心如死灰時，一個消息重燃了他們內心中的信心，決定最後力拼一把。

事情是這樣的，就在鉅額稅款繳交期限到了前一天時，眾人聽聞了一個不可思議的消息，那便是嘉義市的稅務局長換人了，而這名新上任的局長與佛光山竟有些許的緣分 於是陳斗淵等人意圖從此地著手，說服嘉義市稅務局延期圓福寺的還款期限。

遊說的過程意外地成功，圓福寺的稅金期限得到了延期，獲得了喘息的機會。

後來，圓福寺順利地還清了所欠的稅款，在佛光山的幫助下，寺院進行了大規模的改建，更名為「佛光山圓福寺」成為了為嘉義市當地信徒的重要燈塔。

附錄 3：劇本三修稿

S1

人物：陳斗淵里長
時間：現代
地點：圓福寺
事：圓福寺面臨財務困境，即將被查封

旁白：圓福寺面臨了財務危機，若不還清所欠的稅款，圓福寺將面臨被法拍的下場。

陳斗淵里長：唉（嘆氣）……身為圓福寺的管理人，沒想到這座百年的地方寺院居然就要斷送在我手上了，面對這鉅額的稅款，我該如何是好呢？

S2

人物：陳斗淵里長
時間：夜晚
地點：夢中
事：陳斗淵夢中見到一棵大樹，醒來受到暗示知道了大樹所指的意思

陳斗淵里長 *睡去*（在夢中看到一道白光，並走去那裡看到了一棵根深葉茂的大樹）

陳斗淵里長：（從夢中驚醒）這棵我夢到的大樹，其中是否蘊含了什麼意義呢？有可能破解我們目前遇到的困境嗎？

陳斗淵里長 *視線掃至牆上的地圖*

：大樹……大樹……有了！

（鏡頭拉至牆上的台灣地圖，上面其中一個地方寫著，高雄縣大樹鄉）

S3

人物：陳斗淵里長、星雲法師
時間：晚上
地點：佛光山
事：里長請求金錢幫助、星雲大師回絕

旁白：陳斗淵里長收到了暗示，知道了夢中所指的意思就是位於高雄縣大樹鄉的佛光山

畫面：深夜時刻，陳斗淵驅車前往佛光山拜訪

星雲法師：陳先生這時間前來，莫非有什麼重要的事情嗎？

陳斗淵：大師，事情是這樣的，嘉義市的圓福寺面臨了巨大的財務危機，希望佛光山能夠提供援助。

星雲法師：提供金錢上的援助請恕我愛莫能助，但我相信天無絕人之路，圓福寺的問題在於佛法漸衰之問題。佛法在世間，不離世間覺；離世覓菩提，恰如求兔角。陳里長切勿忘了寺院本身存在的意義。

陳斗淵：好、好，大師說的是，我再回去做出一些嘗試

旁白：陳斗淵里長聽了星雲法師此番的話語若有所思，剛才那番話他其實似懂非懂。

S4

人物：里長等人
事情：聘請講師講解佛經、發放食物回饋社會、寺院香火回歸鼎盛

旁白：里長等人聽完星雲大師的話，想了想，決定先返回圓福寺與眾人討論之後再作決定。

陳斗淵：我想大師的意思應該是讓我們莫忘寺院初衷，造福眾人吧，說不定時候到了，問題也就迎刃而解了。

眾人：是啊是啊，先造福眾人、凝聚信徒吧。不過話說回來，里長，我們要如何讓寺廟重新振作呢？

陳斗淵：不如這樣吧，請師傅來解釋佛教經典，邀請信徒來參加，再把餘裕的資金食物分給百姓們，你們覺得如何？

旁白：於是眾人一致同意里長的說法，願意大家一起同心協力讓寺院重新振作起來，提供百姓一個心靈上支持與慰藉。

S5

人物：稅務局長、陳里長等人

事情：還款期限最後一日、局長伸出幫助、眾人理解星雲法師的話

旁白：

還款期限的最後一天，陳里長焦急地走進稅務局長的辦公室，陳里長焦急地說道。

陳斗淵：

「局長，我們村頭的經濟情況實在是不好，這次的稅款很難湊齊啊！」

旁白：

稅務局長認真地回答道。

稅務局長：

「我了解你們的處境，但是稅款必須按時繳納。」

旁白：

此時，眾人紛紛湧入局長的辦公室，希望局長能夠給予他們一些幫助。一位村民懇求道。

村民 A：

「我們真的很難湊齊這筆稅款，可以給我們一些寬限嗎？」

旁白：

另一位村民也加入了進來。

村民 B：

「局長，你能不能幫我們一下，就算是延遲繳納，我們也會盡快湊齊的。」

旁白：

局長思索了一下，然後決定伸出援手。

稅務局長：

「好吧，我可以給你們一個月的寬限期，但這真的是我的極限了。」

旁白：

所有人都松了一口气，感謝地向局長鞠躬致謝。局長站起來，揮揮手示意大家安靜下來。

陳斗淵：

「在我們的生活中，我們總是會遇到各種各樣的困難和挑戰。但是，只要我們有信心、有勇氣去面對，我們就一定能夠克服這些困難。就像星雲法師曾經說過的：『萬事起頭難，只要肯去做，便是成功之始。』我相信，只要我們共同努力，我們一定能夠克服所有的困難。」

旁白：

眾人聽後，都點頭表示理解。大家心情舒暢地離開了稅務局長的辦公室，準備開始一個新的挑戰。

附錄 4：整合後的三修稿

S1

人物：陳斗淵里長

場景：破舊的圓福寺外景

道具：無

事：圓福寺面臨財務困境，即將被查封

陳斗淵里長：唉（嘆氣）……身為圓福寺的管理人，沒想到這座百年的地方寺院居然就要斷送在我手上了，面對這鉅額的稅款，我該如何是好呢？

畫面：陳斗淵里長站在看著稍破舊的圓福寺面前發出感慨

S2

人物：陳斗淵里長

場景：夢中、臥室

道具：一棵很 6 看起來能解決問題的樹、牆上地圖（放大強調細節）、床

事：陳斗淵夢中見到一棵大樹，醒來受到暗示知道了大樹所指的意思

陳斗淵里長 *睡去*（在夢中看到一道白光，並走去那裡看到了一棵根深葉茂的大樹）

陳斗淵里長：（從夢中驚醒）莫名奇妙，這年頭怎麼會夢到一棵樹

陳斗淵里長 *視線掃至牆上的地圖

：大樹……大樹……有了！

畫面：開始從里長在床上的鏡頭切入，畫面轉變為夢中，夢中是一片黑暗，忽然里長發現一道白光，於是前往，發現白光的鏡頭是一棵大樹，此後里長驚醒，思考片刻，里長視線轉向牆上，鏡頭拉至牆上的台灣地圖，上面其中一個地方寫著，高雄縣大樹鄉

S3

人物：陳斗淵里長、星雲法師

場景：佛光山內和外

道具：里長的車、茶杯

事：里長請求金錢幫助、星雲大師回絕

旁白：陳斗淵里長對自己的夢半信半疑，但決定親自駕車前往大樹鄉這個地方看一看

陳斗淵：唉，這種地方真的有能夠幫助我們的轉機嗎？

星雲法師：聽完陳里長的問題後，陳里長想想為什麼寺院會面臨沒有錢的狀況呢？

陳斗淵：也許是因為來寺院捐款的信眾減少

星雲法師：那就對了，說到底，寺院的經營依舊是需要信眾的支持的，我想陳里長應該明白我的意思，有佛法就有辦法

旁白：陳斗淵里長聽了星雲法師此番的話語若有所思，剛才那番話他其實似懂非懂。

畫面：開頭由陳里長開車前往大樹鄉的場景切入，途中偶然發現佛光山，畫面轉至陳里長與星雲法師對話的場景，結束對話後，里長帶著困惑離開

S4

人物：里長等人

場景：圓福寺、社區

道具：佛法經典、食物

事情：聘請師傅講解佛經、發放食物回饋社會、寺院香火回歸鼎盛

旁白：里長等人聽完星雲大師的話，想了想，決定先返回圓福寺與眾人討論之後再做決定。

陳斗淵：我想大師的意思應該是讓我們莫忘寺院初衷，造福眾人吧，說不定時候到了，問題也就迎刃而解了。

眾人：是啊是啊，先造福眾人、凝聚信徒吧。不過話說回來，里長，我們要如何讓寺廟重新振作呢？

陳斗淵：不如這樣吧，請師傅來解釋佛教經典，邀請信徒來參加，再把餘裕的資金食物分給信眾們，你們覺得如何？

旁白：於是眾人一致同意里長的說法，願意大家一起同心協力讓寺院重新振作起來，提供百姓一個心靈上支持與慰藉。

畫面：開頭由陳里長和眾人討論的場景切入，隨後將畫面帶到信徒參加由師傅舉辦的佛教經典講座，並將多的食物分配給信眾，希冀同心協力一起振興寺院。

S5

人物：陳里長、村民

場景：圓福寺內景（周遭要看起來很多信徒）

道具：佛法經典

事情：還款期限最後一日、局長伸出幫助、陳斗淵理解星雲法師的話

陳斗淵：

「我們錢大致已金湊齊了，但還差最後一點，我們真的很難湊齊這筆稅款...!」

村民：

「稅務局長換人了!稅務局長換人了!他說可以給你們一個月的寬限期」

陳斗淵：

「他想起了星雲法師曾經給他的建議，那個建議讓稅務局改善了對我們的看法。」

陳斗淵：

「原來大師的建議是要我們不忘寺院的初衷，宏揚佛法、回饋社會，寺院自然能得到信徒擁護。」

旁白：

星雲法師曾說過『有佛法就有辦法』，只要我們秉持著初衷，宏揚佛法、回饋社會，我們一定能夠克服困難。

可以看到圓福寺有許多信眾在大殿上念經，里長跟村民對話，陳里長的表情從急躁轉為驚喜。

跨時代的奇幻想像：探索奇幻藝術與創作行為關係

Transcending Eras in Fantasy Imagination: Exploring the Relationship between Fantastic Art and Creative Expression

劉巧璇*

Chiao-Hsuan Liu

(收件日期 112 年 12 月 6 日；接受日期 113 年 1 月 20 日)

摘要

奇幻藝術、奇幻文學都有著奇幻及想像的故事，而奇幻繪畫更具有引人入勝的視覺與內容。本篇研究源於筆者搜尋奇幻藝術資料時發現 Fantasy Art 與 Fantastic Art 兩詞混用頻繁且中文翻譯難以區分差異，無論譯成奇幻藝術、奇想藝術、奇妙藝術、幻想藝術，瀏覽顯示的作品其視覺表現也極為相似，因此進行奇幻藝術名詞解釋，分析奇幻藝術作品及文獻資料，將當代奇幻藝術與傳統奇幻藝術分離，探討奇幻藝術的風格與定義以及與奇幻文學、「第二世界」的關聯性；接著列舉跨時代以「奇幻的、想像的」為創作基礎的作品，從藝術家創作的靈感來源歸納奇幻元素，試圖追溯奇幻藝術在藝術史上的發展脈絡，與其尚未被定義的藝術風格，最後總結奇幻藝術在繪畫上的特色。

關鍵字：奇幻藝術、奇幻繪畫、當代奇幻藝術、想像力

*國立臺灣師範大學美術學系博士生

Abstract

Fantastic art and fantasy literature both encompass captivating stories filled with fantasy and imagination, with fantasy painting emphasizing compelling visual presentation and content. The genesis of this study stems from the author's discovery during the search for fantastic art-related information, finding the frequent interchangeability of the terms "Fantasy Art" and "Fantastic Art," making it challenging to differentiate their nuances in Chinese translation. Regardless of whether they are translated as fantastic art, imaginative art, marvelous art, or fantasy art, the visual expressions displayed are remarkably similar. Therefore, this study aims to elucidate the terminology of fantasy art and fantastic art, analyze the distinction between contemporary and traditional fantastic art, explore the styles and definitions of fantastic art, and investigate its relationship with fantasy literature and "The Secondary World". Subsequently, it enumerates works spanning different eras that are based on the foundation of "fantastic" and "imaginative," synthesizing fantasy elements from the inspiration behind artists' creations. The study attempts to trace the developmental context of fantastic art in art history, considering its yet-to-be-defined artistic style, and ultimately concludes by summarizing the distinctive features of fantastic art in painting.

Keywords: fantastic art, fantastic art in painting, contemporary fantasy art, imagination.

壹、緒論

藝術是人類將感知與意識傳達的管道，想像力是人類淬煉與創造的能力。宮布利希（E.H.Gombrich, 1909-2001）曾於其著作中提出世上只有「藝術家」而沒有「藝術」（E.H.Gombrich, 1950，頁 1）。不僅只是字面上藝術由藝術家所創造，更長遠的觀看會發現我們已知的藝術多是由藝術家們繼承與添加並再現後產生，藝術是抽象複雜的，總覽藝術史上的各種風格、主義、流派都是藝術家集結串連相互影響而形成，這顯示藝術家的創作行為帶動著藝術演進，而時代造就藝術家。

想像力是無中生有創造或再現的行為，其中從「無」想法到「有」內容的過程是最困難的，創作者需要醞釀極多的養分。越是充滿未知與想像的作品，創作過程會越是艱辛，多數的奇幻想像與奇幻元素無法全然憑藉創作者的想像力去創造，完全想像的內容第一次會帶給觀者新穎、奇幻之感，但經歷多次只全憑想像進行創作後，少了外加的參考與靈感刺激，可預期的，作品將會顯得漫無目的、虛幻甚至內容空洞，有如無病呻吟、為賦新詞強說愁。事實上，奇幻文學即是以現實世界為基礎和參照，建構一個相似但帶有不同運行規則的平行世界，因此同理長期進行奇幻藝術創作必然需要持續汲取現實世界、故事文本等資料，創作者深受身處之時代與文化、時事影響，使用自身慣用的語彙、手法，添加創作者獨特色彩與想像力於創作中，藝術——從人類有藝術創作行為開始，創作者皆是如此經營與努力。

一、名詞解釋

觀者觀看作品的感覺，往往會成為作品風格與特色被歸類的關鍵。奇幻藝術通常因其作品富有想像力和奇異元素而被認定，不僅創造了超越現實世界的幻想性場景、生物、角色和環境，靈感通常來自神話、傳說、童話故事、奇幻文學以及創作者個人的幻想和創造力。現今奇幻藝術常見的特徵包括：獨特和令人驚嘆、想像不到的視覺，超自然或充滿神秘、魔幻的元素，如魔法、妖精、巫師、龍和其他奇幻生物，同時視覺表現亦擁有豐富的色彩和細節；藉由一個虛構的故事，帶給觀者情感共鳴和內在深度，如一個英雄的冒險和挑戰故事，無非圍繞著創作者想表達出希望、恐懼、勇氣等情感。這與奇幻文學包含文化和歷史元素相似，許多奇幻藝術作品借鑒了不同文化的神話、傳說和歷史元素，創造出豐富多樣的世界觀。奇幻藝術與奇幻文學之關聯性，以下將會有比較與說明。

Fantasy 譯為「奇幻」，而蔡尚志（1996）將英文 Fantasy 定名為「小說童話」，事實上韋葦（1995）指出為了凸顯小說童話有比起漢斯·克里斯蒂安·安徒生（Hans Christian Andersen, 1805-1875）的作家童話更善於藝術空間建構的特點。西方有許多的研究基

於小說童話 (Fantasy) 具有更多以幻想為重點的內容，會特別將「現代童話」¹與「小說童話」(Fantasy) 分開後獨立討論，但無論小說童話 (Fantasy)、奇幻小說 (Fantasy Novels)、奇幻文學 (Fantasy Literature) 都是在奇幻的想像裡創作的文學演進，依據讀者的年齡、建立的世界大小、故事發想原型的來源影響，建立出不同文學形式，但核心皆是奇幻為主題。比較此段落各項奇幻相關文學名稱，筆者以奇幻文學 (英文 Fantasy) 總稱小說童話與奇幻小說，進行後續分析。

奇幻文學 (Fantasy) 受到中世紀「騎士文學」(Medieval Romance)²與「哥德文學」(Gothic Fiction 或 Gothic Horror) 的影響，發展出帶有浪漫色彩與正邪善惡的故事，有著魔法師、圓桌騎士、龍等超乎想像與自然存在的元素。蓬勃發展的時期為十九世紀後半葉，受社會變遷、思想革新的影響，重視讀物的深度與涵養，閱讀的娛樂性、創造力及想像空間，其中為奇幻文學奠定理論基礎的是 J. R. R. 托爾金 (John Ronald Reuel Tolkien, 1892-1973) 的《魔戒》(The Lord of the Rings)，以及他 1939 年的“On Fairy Stories”演說³中提出人具有想像力，因此我們可以創造出一個想像的世界，所謂「第二世界」(The Secondary World)⁴。這與「奇幻」(Fantasy) 帶有幻想、創造超自然角色，將想像轉成真實，建立不同於現實的時間與空間等意思，概念上非常貼近。

如同前述奇幻文學 (Fantasy) 起源，Fantasy 翻譯為「奇幻」，有幻想、想像、魔法 (幻)、冒險，以及建立另一個世界的意義；亦有建立奇幻時間與空間，以及創造超自然角色等意思。Fantasy Art (奇幻藝術) 著重於表現超越現實世界的想像、創造力和奇幻元素，常描繪魔法、神話、童話、幻想生物、傳說、超自然現象或超現實的場景，不受現實約束，常與奇幻文學或電影、遊戲等媒體相聯繫，奇幻文學的興起以及其受歡迎的程度促進了奇幻藝術的發展，藝術家們開始嘗試透過繪畫、插畫和其他藝術形式來表現這些神秘和想像豐富的故事。

1 現代童話，作家本身的主導性極高，每個童話故事都擁有獨立的精神與思想表達，童話故事也演變成創作作品。其中最具代表性是丹麥作家漢斯·克里斯蒂安·安徒生 (Hans Christian Andersen, 1805-1875)，其第一本童話集《講給孩子們聽的故事》問世，童話集裡包含自創性的故事，也有將古老童話故事，用自己的創意改寫成新內容，不僅重視角色的性格、形象以及故事情節鋪陳，對於空間的描寫也是極為細膩生動。因此童話常以安徒生創作為分界，之前為「古典童話」，其後為「現代童話」。

2 騎士文學 (Medieval Romance)，以描寫騎士生活、事蹟為主的文學。而哥德文學 (Gothic fiction 或 Gothic horror)，其小說內容多為恐怖、神秘、超自然、死亡、詛咒、吸血鬼、狼人等元素。

3 原文 [On Fairy-Stories] was originally an Andrew Lang lecture given at the University of St Andrews on 8 March 1939. It was first published in the memorial volume *Essays Presented to Charles Williams* (Oxford 1947), and reissued (first in 1964) together with the story *Leaf by Niggle* under the title *Tree and Leaf*. For this some minor alterations were made, and it is this later text that is given here (with the correction of some errors that go back to the 1964 reprinting).

4 J. R. R. 托爾金認為「第一世界」(The Primary World) 是神創造的世界，是我們日常生活接觸的世界，是一種真實的存在；而用看起來合乎邏輯又真實的形象，所建構起來的想像世界，則是「第二世界」(The Secondary World)。

Fantastic 源自古法語「Fantastique」、拉丁語「phantasticus」⁵，意為「想像的、虛構的」。Fantastic Art（奇幻藝術）最初泛指那些超越日常現實、充滿幻想、神秘或奇異元素的藝術作品，經現代藝術影響後產生更多的變異，更廣泛地描述了表現奇異、神秘、非凡和不可思議的內容，包括描繪超現實、超自然、夢幻，甚至荒誕、怪誕或異想天開的場景，展現超越現實一切限制的世界。Fantastic Art（奇幻藝術）並不是一個創作流派或一段歷史時期內發展出來的風格形式，創作表現跨越文學、電影、動畫、繪畫等領域，搜羅各家百科全書，必定有對於「幻想的」（Fantastic）的解釋，但未必有「奇幻藝術」（Fantastic Art）的項目，藝術與建築索引典（中央研究數位文化中心，2023）則對「奇幻藝術」（英文 Fantastic Art）解釋：一般來說是指圖像而非雕塑的，以寫實手法描述非現實狀態的藝術。「奇幻藝術」作品可能以聖經的，寓言的，或象徵性的題材為出發點。綜合上述解釋，奇幻藝術是帶有想像、幻想的藝術表現，沒有說明固定風格或技法的特徵，主要是以寫實手法詮釋非現實的狀態。

二、Fantastic Art（奇幻藝術）與 Fantasy Art（奇幻藝術）

比較 Fantastic Art 與 Fantasy Art 兩者中文皆可翻譯為「奇幻藝術」，網路部分資料也有中文翻譯使用奇妙藝術或幻想藝術。Beyer（2023）於 The Collector 發表“*What Is the Difference Between Fantasy Art & Fantastic Art?*”一文，提出 Fantasy Art 與 Fantastic Art 的模糊不清與界定上的棘手，文章中 Greg Beyer 舉例比較數件帶有奇幻想像的作品，並將有電玩、電繪風格的奇幻藝術歸類為 Fantasy Art，而屬於美術（Fine Art）範圍的作品歸類為 Fantastic Art，儘管以 Contemporary Fantasy Art（當代奇幻藝術）與 Traditional Fantastic Art（傳統奇幻藝術）解釋，其中些微的區別仍無法直接用繪畫主題或創作年代劃分，兩種名詞無法取捨或由其一囊括全部。依據前述 Traditional Fantastic Art 說法，Fantastic Art 比較早開始使用，而「奇幻藝術」使用 Fantasy Art 一詞從何時開始，筆者認為可能有二，其一與藝術表現的內容參照奇幻文學文本後發展而來有密切關係，畢竟 Fantastic Art 缺乏被藝術史定義或紀錄，「奇幻的、幻想的」藝術亦沒有創作風格的特徵與說明，要能給予內容和表現上快速的聯想，Fantasy 使用上似乎更明確的展現意圖——就是「奇幻故事」，漸漸奇幻文學的英文 Fantasy，與並無約定俗成的風格的「奇幻」（Fantasy）一名詞混合使用，也凸顯了奇幻文學崛起對視覺藝術的巨大影響。其二可能受 20 世紀以來，奇幻藝術透過數位藝術、插畫、書籍插畫、電影特效、遊戲設計等多種媒體表現快速增長，奇幻藝術已然成爲一個獨特而多樣化的藝術形式，爲了要宣傳這些圍繞中世紀魔法、奇獸與劍士等奇幻故事的動畫與電玩，行銷會以 Fantasy Art 一詞作爲藝術風格的宣傳給消費者，因此出現「奇幻」藝術（Fantasy Art）的詞彙是自然發生的，目的就是強調奇幻故事中一個想像與非現實的世界。

5 線上詞源字典 Online Etymology Dictionary：<https://www.etymonline.com>。

無論 Greg Beyer 或是筆者的研究過程，受限奇幻藝術理不清的族譜，以及缺少藝術起源與重要關鍵文獻紀錄，Greg Beyer 儘管以時間軸、目的性嘗試分類，其提及當代奇幻藝術都仍於同一篇文章中出現過 Contemporary Fantasy Art 與 Contemporary Fantastic Art 交互使用的情況。筆者觀點：如藝術家一直以「奇幻的想像」為基礎，奇幻藝術以“Fantastic Art”統稱使用，受電玩動畫延伸發展的奇幻藝術以“Contemporary Fantasy Art”分類，更能將藝術史上相似的創作、西方藝術重視故事性、奇幻、想像、怪誕等創作意圖的流派匯集，從藝術各自表述的角度選擇使用“Fantastic Art”來包容最多的可能與層次，跨越單一的風格特徵，排除受電玩主題的影響去定義，重視藝術家的創作動機與奇幻想像內容，反而更能讓讀者進一步感受奇幻藝術多元的特色與變化。

貳、繪畫的奇幻與想像

當代的奇幻藝術作品受到奇幻文學極大影響，起因奇幻文學裡開始真正具體描述第二世界建構的內容、現實與非現實，創造許多與已知世界違和的世界觀及規則內容，並開始影響其他藝術領域的發展。但具有「奇幻想像」的創作絕對不是文學寫完後才生成，從互古洞窟藝術（Cave Paintings）為祈求能控制獵物的象徵或儀式繪製至當代多媒體藝術，在這藝術洪流中有大量的創作者都是憑藉腦中的想像將想法繪製出來，而善於發揮想像力創造「奇幻」的藝術家，更是將作品增添了一些不平凡、不自然的內容。筆者將作品簡易分類成四大類型，包括神秘與宗教題材、裝飾和幻想風景、歷史與傳奇故事、想像與象徵的寓意，從中可以看到我們現在所認知的奇幻元素正在各種的創作中慢慢累積。

一、神秘和宗教主題

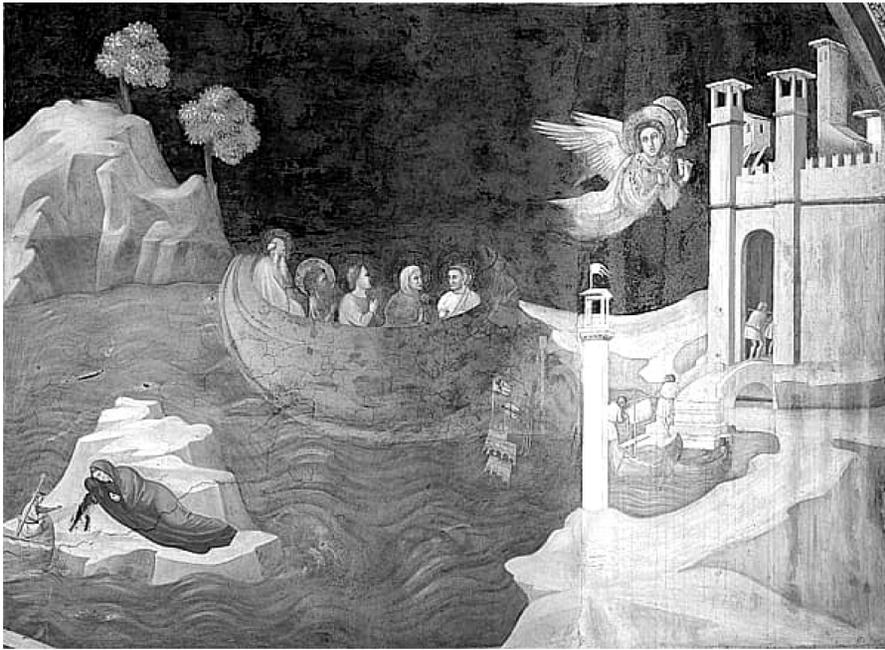
圖像、語言和文字是人類溝通情感與傳達思想的常見方式，其中以圖像最能打破時空和人際隔閡的視覺語言。而帶有奇幻想像的圖像往往都會有其故事或用途，藝術家將思想、文化、情感藉由藝術表達與紀錄，來回應人的生活與對現實的提問。從宮布利希的想法：以最虔誠最謹慎的態度閱讀聖經的，往往就是藝術家。藝術家企圖為每一段聖經故事塑造出一幅全新的圖畫（E.H.Gombrich, 1950, 頁 30），可見聖經故事與藝術繪畫的密不可分。自人類有文明開始，藝術服務宗教、祭祀等各種需求，藝術家在信仰流通傳播的過程，將故事具象呈現來打動人心視為責任，因此他們可能身兼多種角色且對創作具有強烈使命感。

義大利哥德風格（Gothic Art）藝術家喬托（Giotto di Bondone, 1266-1337）被認為是義大利文藝復興時期（Renaissance）的開創者，既是畫家也是建築師，後世譽為「西方繪畫之父」。是第一位在繪畫中創造寫實風格，在平面中創造空間深度的畫家。其 1315 年創作之壁畫《抹大拉的瑪利亞抵達馬賽》（Mary Magdalene arriving in Marseille）（圖 1）距今已超過 700 年，作品描述聖經中抹大拉的瑪利亞在大海中飄向馬賽的故事，喬托將大海與馬賽陸地、天使與船隻同時呈現，壓縮時空於一個視角，一眼望盡整個故事。這樣的作

品與今日的繪本、插畫、童話故事有相似的敘事方式，可以發現整幅畫面就是喬托對聖經故事的想像，既真實又不真實，充滿奇幻色彩。回顧羅馬或拜占庭的教堂，牆面的壁畫、鑲嵌畫都述說著聖經的故事，藝術家們的空間透視表現技法雖尚未成熟，但場景卻包山包海超越畫作尺寸非常龐大，恍如通往第二世界的窗正一扇扇開啓在牆壁上供我們探究朝聖，充滿奇幻想像。

圖 1

抹大拉的瑪利亞抵達馬賽 (*Mary Magdalene arriving in Marseille*)



註：取自喬托 (1315)。抹大拉的瑪利亞抵達馬賽 (*Mary Magdalene arriving in Marseille*)，壁畫，280 x 380 cm，藏於亞西西的聖方濟大教堂。https://www.magdalenesacredjourneys.com/the-arrival-of-mary-magdalene-and-her-companions-in-provence/。

百年來最神秘的作品是收藏於馬德里普拉多博物館 (Museo Nacional del Prado) 的三聯畫《人間樂園》(The Garden of Earthly Delights) (圖 2)，由十五世紀晚期哥德風格 (Gothic) 的尼德蘭畫家耶羅尼米斯·波希 (Hieronymus Bosch 或 Jheronimus van Aken 或 El Bosco, 1450-1516) 所繪，是一幅至今仍難解且充滿高度未知想像、神秘內容的作品。波希的畫作多與宗教生活有所連結，重新詮釋了聖經文本和民間傳說，而《人間樂園》即是探討人類命運與罪的作品，描繪了上帝的良善及人類的罪惡，並運用大量的象徵來具象化人性醜惡的一面。畫作分為三部份：左邊的天堂、中間的人間、右邊的地獄，這顯然是一幅想像出來的作品，關於天堂、人間、地獄沒有人類能考證波希繪製的世界是否真實，無論生物行為、色彩使用、奇獸樣貌、空間經營都仰賴藝術家的畫筆將幻想化為視覺。歷史上有很多學者在討論超現實與魔幻寫實時都會回顧波希的作品，可見波希的奇幻想像對創作奇幻、非真實世界的作品影響深遠，仍令許多人難以望其項背 (Museo Nacional del Prado, 2016)。

圖 2

人間樂園 (*The Garden of Earthly Delights*)



註：取自波希 (1490 - 1500)。三聯畫人間樂園 (*The Garden of Earthly Delights*)，油畫、木板，220 x 389 cm，藏於馬德里普拉多博物館。<https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-garden-of-earthly-delights-triptych/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>。

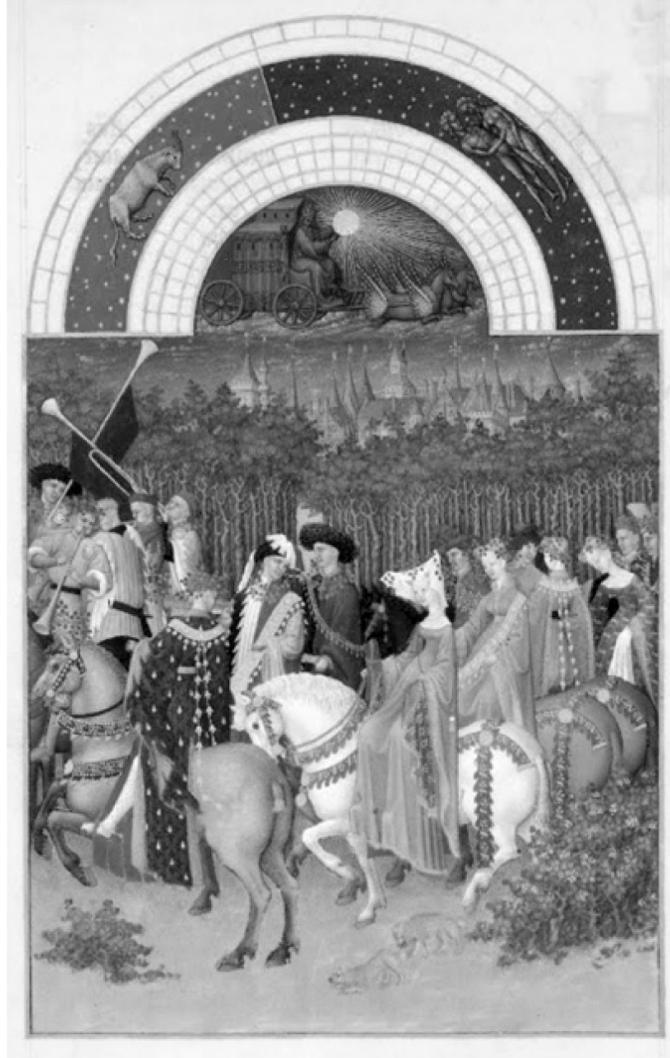
二、裝飾和幻想風景

哥德 (Gothic) 雖羅馬人命名時原帶有諷刺之意，但卻對藝術的故事性、裝飾性、想像力帶來極大影響，佔據了中世紀自黑暗時期 (The Dark Age) 後至文藝復興 (Renaissance) 前的重要轉換時期，融合來自拜占庭的繪畫、雕塑，研究透視與材料，藝術家對創作的執著與嘗試淬鍊後成就了文藝復興。國際哥德風格 (International Gothic) 藝術家林堡兄弟 (Limbourg brothers, 1399-1416) 創作出兼具實用與華麗裝飾的日課經，以圖畫來表現各個月份的活動、節令和星象，如播種、打獵、收穫等，收錄於《豐饒的日課經》(Tres Riches Heures)⁶中的《五月》(May) (圖 3)，畫有朝臣們的每年春季節慶活動、富貴人們戴著枝葉與花編成的冠，穿著華麗騎馬越過樹林，將美與事鮮活呈現。仔細觀看作品背景的处理，一排刻意修剪過的樹木簾幕，或混合實現不可能遠眺看到的大教堂屋頂，藍色天空蔓延上半圓形有戰車的星空，都可以讓我們發現這不是自然的風景，我們可以想像，當時藝術家作畫時，很難寫生如實記錄，應是添加了自己的想像，將想要的美麗人事物都經營在圖中，把精選的細節刻劃、合成幾近真實生活景象，猶如最美好的詩篇和經典故事，是想像出來的創作。

6 貝里公爵的豐饒的日課經 (或譯貝里公爵的豪華時禱書、最美時禱書) (Tres Riches Heures)，手稿從 1412 年創作到 1489 年，歷時近 80 年，屬 Illuminated Manuscript (譯發光手稿) 是用金色或銀色裝飾的手寫書，內有鮮豔的色彩、精心設計或微型圖片。

圖 3

五月 (May)



註：取自：林堡兄弟（1416/1489）。五月（May），29 cm × 21 cm，藏於孔戴博物館。https://www.britannica.com/topic/May-month。

三、歷史與傳奇故事

中世紀末畫家保羅·烏切羅（Paolo Uccello, 1397 – 1475）的《聖羅馬諾戰役》（The Battle of San Romano）（圖 4、5、6）由三幅聯畫組成，描述佛羅倫斯軍隊擊敗敵軍的其中一場戰役，鎧甲騎士手執又長又重的矛騎在馬上，以一個全知觀點的視角呈現事件，利用背景和類似舞臺的透視主題的錯覺將戰爭描繪成一場戲劇儀式。烏切羅使用暖色的及大量的金色裝飾，繪畫並不逼真寫實，內容跳脫戰爭的血腥，馬匹畫成俐落如木偶的塊面，細碎的裝飾反而讓作品帶有活潑的氣氛，很適合當作牆面裝飾，與奇幻文學的中世紀騎士故事和我們認為的奇幻風格很貼近，但其實藝術家生活的年代並無奇幻文學更無奇幻藝術，有的是對透視的探索和對數學、天文、哲學的好奇。筆者認為烏切羅只是忠實呈現他創作

時的想法與情感，作品受到他對透視畫法研究的過程，混合出獨具一格的風格，使其帶有不寫實的抽離感。從這三件作品可以感受到烏切羅作品中強烈的故事性，有一種說法指出三件聯作作品分別代表著聖羅馬諾戰役的黎明、正午和黃昏，而作品背景的颜色也可反映出時間的差異，可惜現今三件作品分開典藏，如同時放在一起觀看應該會有看盡一場戰役的壯闊之感。

烏切羅另一件作品《聖喬治和龍》(Saint George and the Dragon) (圖 7) 正是以騎士文學中的經典傳奇故事：屠龍為主題，描述的是基督教徒聖喬治為了營救公主與村民而奮勇屠龍的故事，宛如 21 世紀電動遊戲的故事情節，挪移烏切羅的作品至電玩裡，動作與場景都毫無違和感。藉由烏切羅的作品可以總結充滿奇幻故事的主題一直都存在在藝術史中，但我們研究者往往依據藝術家活躍的時間排序，重視其中世紀跨文藝復興的藝術地位，以及對透視學的研究，而非從奇幻繪畫的方式歸納與觀看作品，事實上，想像力與奇幻藝術密不可分，甚至對後世文學、插畫也有一定的影響。

圖 4

尼科洛·達·托倫蒂諾在聖羅馬諾之戰中 (*The Battle of San Romano*)



註：取自保羅·烏切羅 (約 1438–1440)。尼科洛·達·托倫蒂諾在聖羅馬諾之戰中 (*The Battle of San Romano*)，木板、蛋彩，182 × 320 cm，藏於英國國家畫廊。<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/paolo-uccello-the-battle-of-san-romano>。

圖 5

契阿爾達被殺下馬 (*Battle of San Romano*)



註：取自保羅·烏切羅（約 1435–1455）。契阿爾達被殺下馬 (*Battle of San Romano*)，木板、蛋彩，
182 × 320 cm，藏於義大利烏菲茲美術館。 <https://www.uffizi.it/opere/battaglia-di-san-romano>。

圖 6.

米凱萊托·阿滕多羅的反攻 (*The Battle of San Romano*)



註：取自保羅·烏切羅（約 1455–1456）。米凱萊托·阿滕多羅的反攻 (*The Battle of San Romano*)，木
板、蛋彩，182 × 317 cm，藏於巴黎羅浮宮。 <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010065339>。

圖 7

聖喬治和龍 (*Saint George and the Dragon*)



註：取自保羅·烏切羅（約 1470）。聖喬治和龍（*Saint George and the Dragon*），油畫、畫布，55.6 × 74.2cm，藏於英國國家畫廊。<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/paolo-uccello-saint-george-and-the-dragon>。

四、想像與象徵的寓意

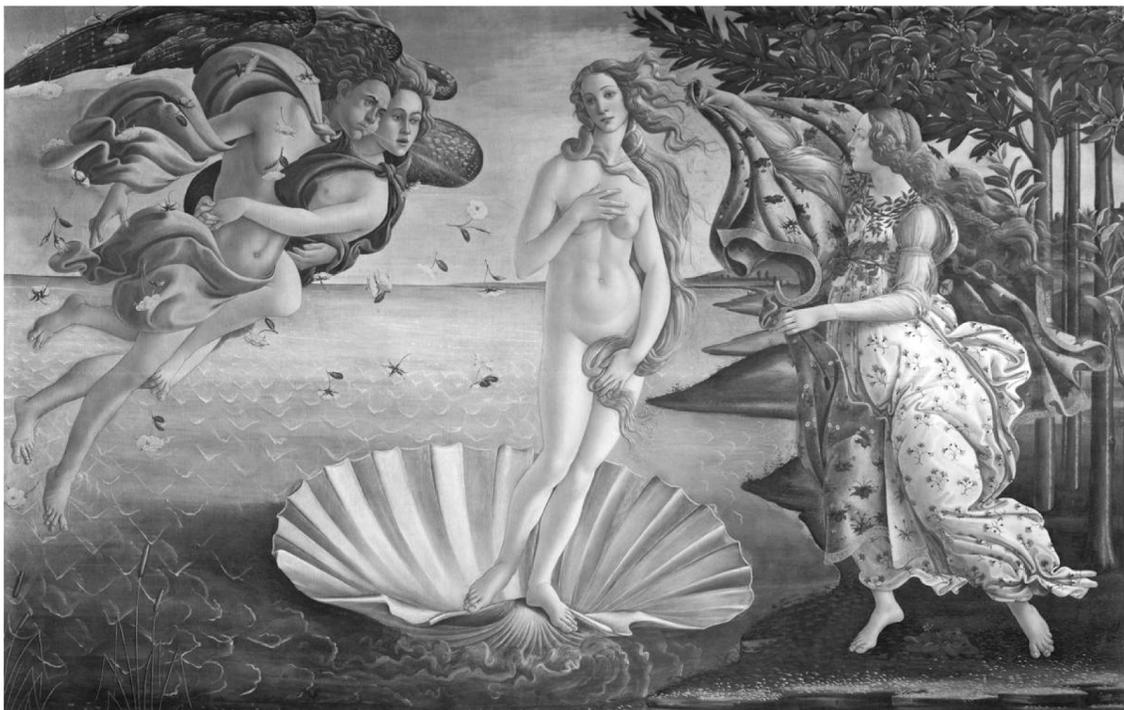
文藝復興（Renaissance）意為「復興」與「再生」，一個「人文主義」的時代，如同人類第一次的啓蒙運動，人文主義影響了宗教轉向哲學，從討論天堂轉向關注人類生活（Durant / 幼獅文化編譯中心編譯，1975，頁 110）。在中世紀黑暗時代被破壞與折磨苦難後的反動下逐漸萌芽，人的聲音越來越大聲，這時代的人們對藝術充滿期待，相信古代傳說會有深奧的智慧在其中，而文藝復興一定會成為超越希臘羅馬時期的輝煌新氣象。事實上哥德藝術可以反映出時代慢慢更替的過程，但在不同地區有著不同的速度與嚮往，筆者認為在藝術家想像這美好與光明璀璨的同時，無論前述哥德藝術還是文藝復興，奇幻元素早已存在在創作中，有太多為完美或為了美好而創造的作品給予這時代推動所需要的力量，圍繞希臘羅馬神話與神曲的史詩寓言主題，以及宗教或充滿祝福象徵的故事，都將為充實人心靈富足而創作。

文藝復興出現融合了奇幻、神話和神秘元素的作品，通常以富有想像力和創造力的方式描繪了超越現實的場景和主題。這段時期作品帶有奇幻元素的一個重要特點是它將古典文化和基督教信仰，與創作者及當時人們的想像相結合，創造出了既有根基又富有

創意的作品。文藝復興以神話為主題進行創作的重要藝術家波提切利（Sandro Botticelli, 1445-1510）極富盛名，不同以往以宗教為題、具裝飾功能的作品，波提切利並不直接畫出神話和寓言故事，而是以重組、轉化、象徵的方式透露真實目的和思想，進行諸多作品：《春》（Primavera）、《維納斯的誕生》（Birth of Venus）等。吳曼榕（2009）稱波提切利作品為寓言式神話，的確，沒有以想像力去抽絲剝繭藝術家的象徵意圖，不會看出背後神話寓言的祝福。藝術創作有其目的，波提切利的作品亦非全然的創造；《春》是為慶祝委託人的婚禮所繪製，被認為代表的是愛情和滿足。同樣我們可以從作品中看到西元1485年以畫布、蛋彩創作的《維納斯的誕生》（圖8），描繪了愛與美麗的女神維納斯從海洋泡沫中誕生。這件作品引用了希臘神話當作主題，看似自然的空間卻全然是創造安排的平行時空，維納斯象徵著愛與美，並以佛羅倫斯梅迪奇（Medici）家族的代表橘子樹入畫，充滿故事性、裝飾性與祝福意圖的作品，真實紀錄了該時代為人而創作、而非只為宗教服務的特色。

圖 8

維納斯的誕生（*Birth of Venus*）



註：取自波提切利（1485）。維納斯的誕生（*Birth of Venus*），畫布、蛋彩，172.5 x 278.5 cm，藏於佛羅倫斯市烏菲茲美術館。<https://www.uffizi.it/opere/nascita-di-venere>。

另一件波提切利的畫作《維納斯與馬爾斯 Venus and Mars》或譯為《愛與戰爭》（圖9）可說是一件更加平民化的創作，畫中女神維納斯與戰神馬爾斯各據一方平衡相對。羊人小孩玩弄著馬爾斯的盔甲和號角，彷彿可以聽到嬉鬧聲，這是一幅結合騎士與神話為主

題，但卻具有日常生活中人性與個性的畫作，和其他件作品相較，其故事性非常強烈且充滿想像力、耐人尋味（林佑澂，2020）。

圖 9

維納斯與馬爾斯（*Venus and Mars*）



註：取自波提切利（1485）。維納斯與馬爾斯（*Venus and Mars*），木板、蛋彩，69 cm x 173 cm，藏於英國國家畫廊。<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/sandro-botticelli-venus-and-mars>。

五、小結

從上述幾件作品可以發現，奇幻想像早存在在中世紀及文藝復興的藝術中，藝術家運用象徵、裝飾等手法創造奇幻的時空，既貼近現實又與現實不同，而那不同正是引人入勝的巧妙之處，藝術的價值在於藝術家賦予了獨創性思想和於畫作中保留下的時間。筆者將奇幻元素的來源分類成四大類型，神秘與宗教題材，凸顯藝術家將聖經故事與萬神信仰視覺化呈現的創造力，如同前述，既然是神話、神蹟與地獄，又有多少人有機會親眼見過？因此需要許多的想像與揣摩才能漸漸成形。裝飾和幻想風景，不只有日課經，最早的圖文經書手抄本亦是這類的創作，從中可見當時藝術家為裝飾與彩繪生活日曆發揮想像，超越空間透視限制，對現今圖文書、奇幻的裝飾性視覺（如斑斕的光點、魔幻的變形）有一定影響力。而歷史與傳奇故事則真實記錄了歷史發生的事件，騎士是生活在在中世紀莊園與碉堡中，儘管戰爭與疾病蔓延，文獻的不完整增添了许多魔法與怪奇的傳說，但並非天馬行空，無論藝術家的作品是否有將故事誇飾或修改，或刻意添加奇獸增加張力，藝術都扮演了紀實的作用，也成為最貼近受奇幻文學影響而形成的奇幻藝術樣貌。最後以想像與象徵的寓意，提出藝術家會以寓言故事想像、象徵來進行創作，雖然主題裡依然有著神祇與人造風景，但藝術的故事性不減反增，猶如故事改寫成繪本，運用想像力創造了一個傳統、莊嚴、古典又不失人性的第二世界。

繪畫從中世紀到文藝復興，藝術家呈現的主題、構圖、背景、光影、色彩，甚至人物的體感和材質的變換，改變了我們對於寫實的認知和審美的標準。藝術有各種主

題與樣態，回頭觀看哥德與文藝復興的作品，不僅是美的呈現亦有怪誕與醜陋的，表現祝福或表現黑暗時代即縈繞人心的驚懼，被藝術家思考後分別以可感知的形式具體表現出來，事實上「美」在藝術家每日思慮中所扮演的角色，並不如局外人所想像的那麼重要。藝術家在構思、構圖，或思考是否已經完成一幅畫時，他所思慮的事真難以言辭形容（E.H.Gombrich, 1950, 頁 32）。藝術並沒有標準答案，所謂審美理想是藝術家不斷權衡拿捏中找到的平衡點；創作過程中有太多可以選擇的分支與停留的時機，但選擇與時機卻是未知、饒富詩意的，只有在我們明白藝術家所追求的理想時才能發現其用意。

參、說故事的奇幻繪畫

想像力是人類淬煉與創造的能力，豐富的想像力層層推進如湧泉，1807 年底，拿破崙在西班牙受到百姓的熱烈歡迎，但當西班牙人民發現自己受騙時，團結反抗法軍的舉動使西班牙進入了歷史上最混亂、痛苦、動盪的時期，這是一場殘暴的屠殺，對西班牙人民來說拿破崙軍隊如巨人一般，秉著雷霆之勢既殘忍又恐怖的掃過村莊。哥雅（Francisco de Goya, 1746-1828）的作品《巨人》（*The Colossus*）（圖 13）所描述的就是這段歷史戰事，哥雅以巨人的龐大背影籠罩天空和大地象徵實力的懸殊與絕望，儘管時隔 200 年再看這件作品，也毫無疑問是一場大悲劇和災難，這肯定是一幅將想像與敘事結合的作品，如同奇幻藝術藉著說故事的鋪陳，將觀者引導進入情緒飽滿的世界。

圖 10

巨人（*The Colossus*）



註：取自哥雅（1808 後）。巨人（*The Colossus*），116 x 105 cm，油畫、畫布，藏於馬德里市普拉多美術館。 <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-colossus/2a678f69-fbdd-409c-8959-5c873f8feb82>。

浪漫主義（Romanticism）的藝術家重視感受性，藉由將幻想與傳奇故事融入創作，喚起高張激昂的情緒。哥雅筆下的巨人象徵著拿破崙的暴行，引用了泰坦巨人的神話，讓我們能不依靠文字或言語，僅在看到畫中的巨人就理解恐懼的壓迫，也是來自我們將對巨人已有的認知帶入作品中去想像。藝術歷史上充滿想像力的創作尚有許多，諸如象徵主義（Symbolism）、超現實主義（Surrealism）、魔幻寫實（Magical Realism）都有著非全現實的表現，著眼於心靈與內在層面的追求。象徵主義題材深受文學、神話的影響，但最關心的是作品本身能否傳達訊息、意念或情感以呼應人的內心，圖像只是表象、符碼，更重要的是畫外之意。超現實主義忠於心靈而跳脫現實，朝向心理學與幻想的領域發展，因此利用圖像被錯置、混合與變形，將現實「加工」成「夢境」是最常見的手法，如以托爾金的「內在一致性」為標準衡量，超現實主義的作品更趨向荒誕與超自然，這第二世界離現實又更加遙遠。相較於魔幻寫實主義的繪畫，兼顧現實與帶給觀者想像空間，致力於描繪平凡生活中的主題事物之外在表象，進而引發一種「內在的神秘」（interior mystery），而不是著重在極端的或過度的「魔幻的主題」之發揮（鄧仁川，2012，頁 23），雖然畫面並不充滿幻想元素，但寫實的畫面背後卻透出不自然的感受，換言之是創造一個「再造的現實」，用複合象徵與安靜的情感啟發觀者想像。

19 世紀中期的英國出現名為拉斐爾前派（Pre-Raphaelite）的藝術運動，有感於學院的僵化與維多利亞時代的矯飾與庸俗，服膺拉斐爾以前文藝復興早期的純樸和精神性，受法、德象徵主義影響，以古典藝術內斂之美為理想和自然主義交融取得平衡。其中有數位藝術家曾經以「美人魚」為主題，他們以自己的想像創造美人魚在現實世界中生活的形象，將美人魚視為神秘、誘人和充滿魅力的神話生物，注重細緻的描繪和浪漫氛圍，並以古典的風格將神話故事與自然情境融合呈現。如約翰·威廉·沃特豪斯（John William Waterhouse, 1849-1917）作品《美人魚》（A Mermaid）（圖 10），畫面細膩浪漫，展現了美麗的美人魚坐在礁石上梳理長髮的狀態，將自然和神話元素強烈表現。

圖 11

美人魚 (*A Mermaid*)



註：取自約翰·威廉·沃特豪斯（1900）。美人魚 (*A Mermaid*)，油畫、畫布，98 x 67 cm，藏於倫敦皇家藝術學院。 <https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/a-mermaid>。

美人魚是世界各地文化和傳說中的古老神話生物，代表了神秘、浪漫和對海洋的尊重，也反映了人類對未知和超自然力量的好奇和想像。美人魚的出現多源自水中神秘的生物和神話傳說有關，有些傳說認為美人魚有著極美樣貌，擁有歌聲能迷惑人的超自然力量；有的說美人魚是海的女兒，為了守護海洋存在。美人魚最知名的故事亦出現在航海或愛情故事中，漢斯·克里斯蒂安·安徒生於 1837 年發表的《小美人魚》 (*The Little Mermaid*) 被收錄在《講給孩子們聽的故事》 (*Eventyr, fortalte for Børn*) 童話集裡，即是以丹麥為背景，講述為愛情犧牲的故事，後迪士尼改編為動畫電影《小美人魚》 (*The Little Mermaid*)。以美人魚為主題的繪畫尚有伯恩瓊斯 (Edward Coley Burne-Jones, 1833-1898) 爵士的《人魚家族》 (*The Mermaid Family*) (圖 11)、《美人魚》 (*The Mermaid*) (圖 12)。從這些美人魚相關作品的創作時間，可看出人魚、美人魚的文學刺激了藝術家創作奇幻主題的靈感，創作往往會反映出當時人 (藝術家) 所關心、好奇的對象。這些作品中的美人魚形象各具特色，有的展現了美人魚的神秘與誘惑，有的展現與海洋、自然之間的和諧美感。這些作品代表了藝術家們對神話和自然的獨特詮釋和嚮往，為美人魚的神秘形象賦予了新的藝術意義和形象，可謂是充滿故事性的奇幻繪畫。

圖 12

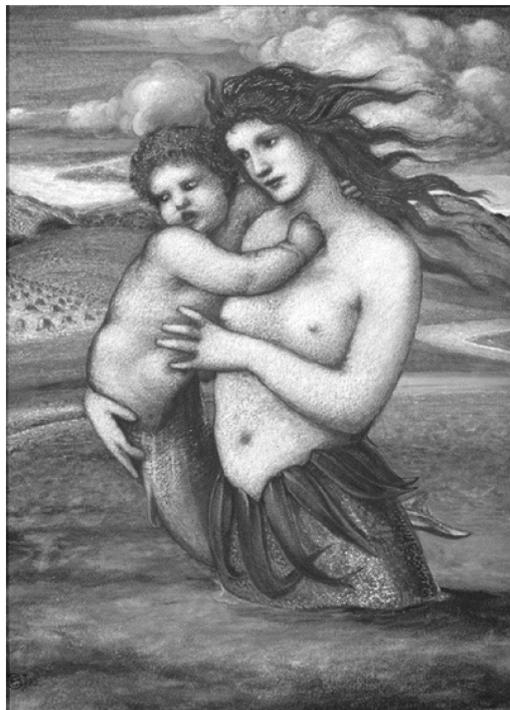
人魚家族 (*The Mermaid Family*)



註：取自伯恩瓊斯 (1882)。人魚家族 (*The Mermaid Family*)，28 x 23 cm，彩色粉筆、木板，私人收藏。 <https://artvee.com/dl/the-mermaid-family#00>。

圖 13

美人魚 (*The Mermaid*)



註：取自伯恩瓊斯 (1882)。美人魚 (*The Mermaid*)，31.2 × 23.5 cm，水粉、水彩、紙，藏於倫敦泰德畫廊。 <https://www.tate.org.uk/art/artworks/burne-jones-the-mermaid-t00457>。

肆、奇幻藝術「風格」之有無

藝術是由藝術家及其意圖定義的，還是由其視覺成分定義的？藝術風格指藝術家自成的創作格局，需要純熟或者說是完美地反覆進行創作才能形成。在主觀上，藝術家由於各自的成長經歷、思想觀念、藝術素養、情感傾向、個性特徵、審美理想的不同，必然會在藝術創作中有意或不自覺地形成區別於其他藝術家的各種具有相對穩定性和顯著特徵的創作個性，因此藝術風格可視為藝術家創作個性的自然流露和具體表現。風格即其人，事實上，藝術家各不相同的創作個性，以及藝術欣賞者審美需要的包容性，決定了藝術風格的多樣化。即使是同一藝術家的作品，也並不排除具有多樣風格的兼容性；藝術家創作風格的成熟，往往有一個發展過程，即使已經形成了自己獨創的風格，它也不是僵化的，而是隨反映對象的不同，創作時具體的客觀環境和主觀心境的不同，還會有所發展變化，顯出其階段性。

真正具有獨創風格的藝術能夠產生巨大的藝術感染力。客觀來說，風格有許多類型，在藝術的實際發展過程中，同一類型的風格往往會被歸類成一種藝術流派，藝術家相互觀摩影響與學習，形成一股風潮；各種藝術流派的發展、演變不僅構成了藝術的發展歷程，而且也反映了各時代社會思潮和審美理想的變化。藝術家對審美獨特鮮明的表現使藝術有著無限的豐富性，亦可說正是藝術家風格的多樣化促進了藝術的繁榮和發展。如果藝術的風格同時由藝術家及觀者共同定義，在奇幻藝術裡其實有著更多的彈性，無論最初創作者是否有意圖將創作趨向奇幻藝術「風格」發展，但由內而外彰顯，透過藝術帶給觀者奇幻的感受是風格形成的關鍵。

伍、結語

藝術可以為了傳承、紀念、別人的委託而作，但更多的時候，絞盡腦汁思考如何表達、如何與觀者產生共鳴更是藝術家創作的常態。藝術家比較不是為了要表達而創作，而是為了要創作才需要表達（鄧仁川，2012，頁3），筆者認為這是藝術家對自己的後設認知遠大於純粹的寄情創作的結果，藝術家們會去反思創作過程或是成果，帶給現實（生活）甚至是未來的影響，創作困難之處正是因藝術家將這些視為責任。回顧藝術史上，諸多藝術家都擁有一定的影響力與地位，他們的作品多是經過對生活、對其他藝術家的參照、引用大量的（相較於他們生活年代的）古代資料，而能「超越」成為另一個經典。

奇幻藝術回顧前述所有的創作與論點，可發現奇幻元素與主題有關，涉及宗教、傳說、寓言、神話或象徵性的題材，會給人不真實的違和感，而這份不真實的感受就是奇幻；因此純粹寫實刻畫真實世界的作品，很難帶給人奇幻的想像，因為沒有令人可以臆測或遐想的空間，運用想像力結合似真似假的內容反而更貼近奇幻核心。筆者結論，儘管當代的奇幻藝術與繪畫身受奇幻文學及電玩、數位影像影響，但奇幻文學的題材仍源自現

實以及神話或歷史故事，當代與傳統奇幻藝術不約而同都描述相似的主題，就主題而論可說是奇幻藝術的風格特色。如要排除主題後得到其他奇幻藝術的特徵，可以從裝飾性、色彩、造形、重力、空間等異常去研究，如在三維透視中裝飾平面紋飾、營造不可能產生的天際異象、創造奇異的生物、使人物漂浮或表現結界空間等，奇幻藝術會有更多可以探究的層面。本文僅以藝術史中帶有想像力的作品為例，討論奇幻藝術的源頭與創造行爲，無論觀者觀看時對畫中奇幻的成分感受有多少，都還是能發掘藝術家超越描摹而創造，證明想像力與奇幻藝術不可劃分的關係，同時也釐清奇幻藝術並非是奇幻文學之後才出現的藝術，而是在更久遠之前就持續存在的。

參考文獻

- Gombrich, E.H. (2022)。藝術的故事 (雨云譯)。聯經 (原出版年於 1950 年)。
- Durant, W. (1975)。文藝復興總述 (幼獅文化編譯中心編譯)。幼獅文化。
- 中央研究數位文化中心。奇幻藝術 *fantastic art*。藝術與建築索引典 (2023年11月30日)。 <https://aat.teldap.tw/AATFullDisplay/300056485>
- 伯恩瓊斯 (1882)。人魚家族 (*The Mermaid Family*)。Artvee (2023年11月30日)。 <https://artvee.com/dl/the-mermaid-family#00>。
- 伯恩瓊斯 (1882)。美人魚 (*The Mermaid*)。TATE (2023年11月30日)。 <https://www.tate.org.uk/art/artworks/burne-jones-the-mermaid-t00457>。
- 吳曼榕 (2009)。波提切利的寓言式神話世界 -- 《春》的圖像研究。議藝份子, 185-208。
- 林侑澂 (2020年4月16日)。【藝術解謎】從波堤切利三幅《維納斯》元素，閱讀文藝復興的神性與人性。非池中 (2023年11月30日)。 <https://artemperor.tw/focus/3230?page=1>。
- 林堡兄弟 (1416)。五月 (*May*)。Britannica (2023年11月30日)。 <https://www.britannica.com/art>。
- 波希 (1490 - 1500)。三聯畫人間樂園 (*The Garden of Earthly Delights*)。Museo Nacional del Prado (2023年11月30日)。 <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-garden-of-earthly-delights-triptych/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>。
- 波提切利 (1485)。維納斯的誕生 (*Birth of Venus*)。Uffizi Gallery (2023年11月30日)。 <https://www.uffizi.it/opere/nascita-di-venere>。
- 波提切利 (1485)。維納斯與馬爾斯 (*Venus and Mars*)。National Gallery (2023年11月30日)。 <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/sandro-botticelli-venus-and-mars>。
- 約翰·威廉·沃特豪斯 (1900)。美人魚 (*A Mermaid*)。Royal Academy (2023年11月30日)。 <https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/a-mermaid>。
- 保羅·烏切羅 (約 1438-1440)。尼科洛·達·托倫蒂諾在聖羅馬諾之戰中 (*The Battle of San Romano*)。The National Gallery (2023年11月30日)。 <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/paolo-uccello-the-battle-of-san-romano>。
- 保羅·烏切羅 (約 1435-1455)。契阿爾達被殺下馬 (*Battle of San Romano*)。Le Gallerie degli Uffizi (2023年11月30日)。 <https://www.uffizi.it/opere/battaglia-di-san-romano>。
- 保羅·烏切羅 (約 1455-1456)。米凱萊托·阿滕多羅的反攻 (*The Battle of San Romano*)。Louvre Collections (2023年11月30日)。 <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010065339>。

- 保羅·烏切羅（約 1470）。聖喬治和龍（*Saint George and the Dragon*）。The National Gallery（2023年11月30日）。<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/paolo-ucello-saint-george-and-the-dragon>。
- 韋葦（1995）。外國童話史。天衛文化。
- 哥雅（1808 後）。巨人（*The Colossus*）。Museo Nacional del Prado（2023年11月30日）。<https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-colossus/2a678f69-fbdd-409c-8959-5c873f8feb82>。
- 喬托（1315）。抹大拉的瑪利亞抵達馬賽（*Mary Magdalene arriving in Marseille*）。Basilica of Saint Francis of Assisi（2023年11月30日）。<https://www.magdalenesacredjourneys.com/the-arrival-of-mary-magdalene-and-her-companions-in-provence/>。
- 鄧仁川（2012）。「魔幻寫實繪畫」之探索。〔未出版之博士論文〕博士論文。國立臺灣師範大學。
- 蔡尙志（1996）。童話創作原理與技巧。五南。
- Beyer, G. (2023, November 30). *What is the difference between fantasy art & fantastic art ?* The Collector. <https://www.thecollector.com/differences-between-fantasy-art-and-fantastic-art/>.

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

113年2月19日112學年度第3次學報編審委員會會議修訂通過

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)本學報為半年刊，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 (<https://www.ipress.tw/J0282>) 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，二十頁以內為原則（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。稿件需為電腦打字，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（以不超過五個為原則），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（英文則為 75 個字母）。文稿的呈現請使用單行間距之 12 級字新細明體或 Times New Roman 字體。
- (四)請以 Win Word 5.0 以上系統打印，並可轉換為一般文書處理、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，若為外來者，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)來稿經轉載後，每篇贈送作者該期學報二冊，不另致稿酬。
- (八)若著作人投稿於本刊經收錄後，需簽署「著作授權同意書」交予本刊，著作授權同意書可至本學報投稿系統查詢下載，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、瀏覽等行為。並得為符合「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。

國立臺中教育大學學報論文撰寫體例

- 一、投稿時請至專屬網頁 (<https://www.ipress.tw/J0282>) 註冊並投稿。
- 二、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。須包含中文與英文摘要頁，關鍵字 3 至 5 個，中文與英文摘要各以不超過五百字為限。
- 三、多人合作之論文，應指定一人為通訊作者 (corresponding author)。
- 四、來稿應依中文與英文摘要頁 (含關鍵字)、正文 (包括圖、表、附註、誌謝、參考文獻) 以及附錄 (若無必要可省略) 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。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。
- 五、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，數字及英文字母採半型。文稿請使用 Win Word 14.0 版本以上之繁體中文文書軟體處理，請用橫式書寫，中文正文請使用新細明體，英文請使用 Times New Roman，中文獨立引文則請使用標楷體。而文章篇內的章節次及子目，以五個層次為原則，選用次序為：
 - 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為新細明體)
 - (1) (12 級字體，Times New Roman，粗體，齊左；標題本身之中文字體為新細明體)
- 六、內文引用及參考書目格式原則上依循美國心理學會 (American Psychological Association，簡稱 APA) 的撰寫格式，除本文另有規定外，其他寫作格式請參考 APA 第七版出版手冊。
- 七、正文中引用過之文獻，必須全部列舉在參考文獻內，且不得列出未引用之文獻。
- 八、本期刊為雙向匿名審查，除文章基本資料外，不得出現作者姓名或任何足以辨識作者身份之資料。
- 九、附註 (NOTES)：按 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。
- 十、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。
- 十一、圖表與照片

- (一) 圖編號與標題分兩行，圖編號不粗體，圖標題為粗體並置於圖之上。如須說明，其符號與文字、字體應配合圖形大小，以能清楚辨識為度。
- (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，以簡明清楚為原則，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（不粗體），並書明表之標題。若有解釋的必要，可作註記。表之標題為粗體應置於表之上，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。

十二、引用文獻格式

文獻資料的引用一律採取文內註釋，引用文獻時，必須有作者姓名（中文作者姓名全列，英文作者僅列姓氏）及論文年份（中文文獻及英文文獻均使用西元年份）。文獻依中文、日文、西文之順序排列，中文或日文文獻應按作者或編者姓氏筆劃（如為機構亦同）排列，西文則依作者字母次序排列。內文括號及分號（不分中文或英文文獻），一律使用全型。文獻引用格式如下：

(一) 一位作者

張其凱（2019）發現……

……（張其凱，2019）。

Simpon（2016）發現……

……（Simpon, 2016）。

(二) 二位作者

林正安與張其凱（2020）發現……

……（林正安、張其凱，2020）。

Gavazzi 與 Chi（2019）發現

……（Gavazzi & Chi, 2019）。

(三) 三位作者以上，第一次引用時僅需列出首位作者並加等（et al.）字表述。

林正安等人（2015）認為……

……（林正安等人，2015）。

Gavazzi et al.（2014）認為……（不同段落再引用時，須列首位作者及年代）

Gavazzi et al. 認為……（同段落再引用時，不必再列年代）

……（Gavazzi et al., 2014）。

(四) 作者為機構時

國家科學及技術委員會（國科會，2023）提出……

……（國家科學及技術委員會 [國科會]，2023）。

National Institute of Mental Health（NIMH, 2011）主張……

……。(National Institute of Mental Health [NIMH], 1991)。

……。(NIMH, 1991) (後面再引用時，列簡稱即可)

(五) 多位作者同姓時，列出其名之縮寫

R. D. Luce (2013) 和 P. A. Luce (2022) 也發現……

(六) 同時引用若干位作者時

多項研究 (Balda, 2020 ; Kamil, 2018 ; Pepperbeg & Funk, 2019) 主張……

國內一些學者 (方明東, 2015 ; 洪秀芳, 2019 ; 陳齊川, 2019 ; 謝文瀚, 2022) 研究……

…… (方明東, 2015 ; 陳齊川, 2019 ; Balda, 2020 ; Johnson, 1991 ; Singh, 1983)。

(七) 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)

(八) 引用須標出頁數時

西文單頁為“p.”、兩頁以上為“pp.”，中文則以「頁」表示。

…… (張其凱, 2016, 頁 250)。

…… (Lopeg, 2022, p. 300)。

…… (Heath, 1956, pp. 251-252)。

十三、參考文獻格式

(一) 內文引用文獻 (含註釋文章及書目) 須詳列於參考文獻，每篇文獻若有 doi，則請加註 <https://doi.org/...>。

(二) 中外文文獻皆以凸排 2 個全形字元格式縮排排列。文獻依中文、日文、西文之順序排列，

中文或日日文獻應按作者或編者姓氏筆劃 (如為機構亦同) 排列，西文則依作者字母次序排列。翻譯文獻若為中譯則列於中文文獻中，外譯文獻則列於外文文獻中。

(三) 中文文獻使用全形的標點符號，數字使用半形來書寫；期刊名稱、期刊卷數或書名一律以粗體字呈現，期刊期數不粗體；比如：

作者 (出版年)。文章名稱。期刊名稱，卷 (期)，頁碼。<https://doi.org/...>

(四) 英文文獻使用半形的標點符號，後須空一格半形空格；期刊名稱、期刊卷數或書名一律以斜體字呈現，期刊期數不斜體；期刊篇名與書名除了第一個、冒號之後或專有名詞之第一個字母大寫外，其餘均使用小寫。若機關或團體為作者

時，需寫出全名，不可縮寫呈現，且每個字的第一個字母需大寫。比如：

McCauley, S. M., & Christiansen, M. H. (2019). *Language learning as language use: A cross linguistic model of child language development*. *Psychological Review*, 126 (1), 1-51. <https://doi.org/10.1037/rev0000126>

(五) 書籍類（應列出：作者、年代、書名（版數）、出版社）

1. 個人為書本作者

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

張春興（1996）。*教育心理學（修訂版）*。東華。

2. 機構或團體為出版者

Australian Bureau of Statistics (1991). *Estimated resident population by age and sex in statistical local areas*. 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*。作者。

3. 編輯的書本

Gibbs, J. T., & Huang, L. N. (Eds.). (1991). *Children of color: Psychological interventions with minority youth*. Jossey-Bass.

楊國樞、文崇一、吳聰賢、李亦園（主編）（1978）。*社會及行為科學研究法*。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). Springer-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），*社會及行為科學研究法（上冊，頁 721-740）*。東華。

5. 翻譯類書籍

Rowling, J. K. (2001)。*哈利波特—阿茲卡班的逃犯*（彭倩文譯）。皇冠（原著出版年於 1999 年）。

(六) 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 1 人至 20 人

需列出所有作者，中文以「、」或英文以「&」連接最後一位作者

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

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.

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。

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。

2. 作者 21 人以上

若為 21 位以上，則列出前 19 位，並以刪節號 (…) 連接最後一位作者。

Kalnay, E., Kanamitsu, M., Kistler, R., Collins, W., Deaven, D., Gandin, L., Iredell, M., Saha, S., White, G., Woollen, J., Zhu, Y., Chelliah, M., Ebisuzaki, W., Higgins, W., Janowiak, J., Mo, K. C., Ropelewski, C., Wang, J., Leetmaa, A., … Joseph, D. (1996). The NCEP/ NCAR 40-year reanalysis project. *Bulletin of the American Meteorological Society*, 77 (3), 437-471. <http://doi.org/fg6rf9>

3. 正在印刷的文章

作者姓名 (印刷中)。論文篇名。期刊名稱。

(七) 其他研究報告或論文

1. 研究計畫報告

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.ED346082)

全中平 (2002)。國民小學學童在力學概念學習之研究 運動與力、力矩及能量 (II) NSC 90-2511-S-152-016。行政院國家科學委員會。

作者 (年代)。報告名稱 (編號若無則可省略)。補助單位。

2. 研討會發表之論文

Wipawin, N., Wongkaew, C., & Sarawanawong, J. (2018, August 24-30). *Should OA journals be sealed?: Case of journals in Thai-Journal Citation Index* [Paper presentation]. World Library and Information Congress: 84th IFLA General Conference and Assembly, Kuala Lumpur, Malaysian. <http://library.ifla.org/2192/1/163-chan-en.pdf>

毛國楠（1996年12月8日）。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 [口頭發表]。教育心理學教學與研究國際研討會。臺北市，臺灣。

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.

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。

4. 網路資料

作者（年月日）。文章標題。網站名稱。https://xxxx

5. 電子報或線上雜誌文章

作者（年月日）。文章名稱。電子報名稱。https://xxxx

臺中教育大學學報：人文藝術類

第三十八卷第一期（半年刊）
2024年06月

Journal of National Taichung University of Education – Humanities & Arts

Volume38, No.1(Semi-yearly)
Jun. 2024

（原刊名為臺中師院學報，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 : Bor-chen, Kuo

主編：洪月女

Editor : Yueh-Nu Hung

執行編輯：廖晨惠

Executive Editor : Chen-Huei, Liao

助理編輯：鄭雁文

Assistant Editor : Yen-Wen Cheng

編審委員

Editorial Board

林淑貞 國立中興大學中國文學系

Shu-Chen Lin (Dept. of Chinese Literature, NCHU)

洪詠善 國家教育研究院課程及教學
研究中心

Yung-Shan Hung (Research Center for Curriculum and Instruction,
National Academy for Educational Research)

陳靜瑜 國立中興大學歷史學系

Chin-Yu Chen (Dept. of History, NCHU)

董崇選 國立中興大學外國語文學系

Chung-Hsuan Tung (Dept. of Foreign Language and Literatures,
NCHU)

謝省民 亞洲大學視覺傳達設計系

Shan-Min Hsieh (Dept. of Visual Communication Design, ASIA)

丁鳳珍 國立臺中教育大學台語系

Hong-Teng Tin (Dept. of Taiwanese Languages and Literature,
NTCU)

洪月女 國立臺中教育大學英語系

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研處

Webpage : <http://ord.ntcu.edu.tw>

本學報內容同時刊載於本校網站，網址為：<http://reurl.cc/VzO1a6>

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：清晰印刷行

Printed by Cing Si Printing Company

電話：(04) 22236611

TEL : 886-4-22236611

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
<https://2023ntcu.ntcu.edu.tw/>

ISSN : 1817 - 6429
GPN : 2007600052
定價 : 210元