

airiti

視覺藝術教育領域之熱門及
前瞻研究議題分析：2006 至 2016

**The Analysis on Popular and Forward-Looking Research
Issues in Visual Arts Education from 2006 to 2016**

* 趙惠玲 Huei-Ling Chao

** 高震峰 Cheng-Feng Kao

* 國立臺灣師範大學美術學系 教授

* Professor / Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University

** 臺北市立大學視覺藝術學系 教授

** Professor / Department of Visual Arts, University of Taipei

有關本文的意見，請聯繫通訊作者趙惠玲
For correspondence concerning this paper, please contact Huei-Ling Chao
Email: chao823@ntnu.edu.tw

摘要

學術研究為一個學門領域鞏固知識體系的基石，能呈現該學術圈的疆界與範疇，也是觀察學門演化與推估未來發展的重要依據。自 2005 年開始，科技部人文社會科學研究中心以 10 年為週期，推動各學門熱門及前瞻學術議題之調查與分析。本研究之目的即在探查 2006 年至 2016 年間，國內、外視覺藝術教育領域累積之學術研究，從中聚斂出熱門及具前瞻性之研究議題。研究結果顯示，在熱門議題的部分，國內、外共同的交集為視覺文化以及數位科技相關議題。其餘在國外之熱門議題尚有藝術教育主體性與疆界相關議題，在國內則有審美與認知相關議題。根據研究結果，本研究提出兩類具前瞻性之研究議題，分別為數位科技以及藝術教育主體性與疆界之相關議題。前者為當代各學門教育工作者應予關注的時代性氛圍，後者則攸關視覺藝術教育領域的永續發展。同時，本研究尚提出其餘值得關注之浮現議題。期望研究結果能作為理解視覺藝術教育領域之學術版圖，以及探查未來發展可能的一方窺視孔。

關鍵詞：研究議題、視覺藝術教育、熱門及前瞻議題、藝術教育研究

Abstract

Academic research as the foundation stone consolidates the knowledge system of a discipline and delineates its scope and categories. It also provides important indicators for its prospective evolution and development. Since 2005, the Research Institute for the Humanities and Social Sciences of the Ministry of Science and Technology in Taiwan has undertaken the survey and analysis on the popular and forward-looking research issues of various disciplines based on a 10-year cycle. Partaking in the fulfillment of this purpose, this study aims to investigate the popular and forward-looking research issues in the field of visual arts education accumulated both in Taiwan domestically and internationally over the years from 2006 to 2016, with the hope to highlight the most popular and progression academic research themes. The results show that, for popular research issues, both Taiwanese and international scholars focused on the visual culture-related and digital technology-related issues. In addition, international popular issues also include the boundaries and subjectivity of art education, while aesthetic and cognitive ones are favored by the scholars in Taiwan. Based on the research outcome, this study proposes two forward-looking research issues: digital technology-related topics and the topics related to the boundaries and subjectivity of art education. The former points out the existing contemporary circumstances under which all disciplines are involved with and therefore the educators should pay close attention to; while the latter in fact relates to the persistent development of visual arts education. Finally, this study raises several questions worth of further consideration. This study endeavors to contribute its result to the comprehension for the prospective territory of visual arts education in Taiwan as well as to serve as a probable viewpoint to the outlook of development of this field as a whole.

Keywords: research issues, visual arts education, popular and forward-looking issues, research in arts education

airiti

壹、緒論

一、研究背景與動機

學術研究為一個學門領域鞏固知識體系的基石，能呈現該學術圈的疆界與範疇，也是觀察學門演化與推估未來發展的重要依據。科技部人文社會科學研究中心（原行政院國家科學委員會人文處）做為我國相關領域學術研究的重要推手，自 2005 年開始，即以 10 年為週期，推動各學門進行熱門及前瞻研究議題之調查（林翠涓，2006）。雖然對於熱門或前瞻議題的界定與歸納有其難度，但針對特定學門某一時期相關學術研究之回顧與探查，應能反映該學門某時某刻的某些樣貌。本研究接續視覺藝術教育領域第一期熱門及前瞻研究議題調查（袁汝儀，2006），探查於 2006 年至 2016 年間，國內、外視覺藝術教育領域累積之學術研究，期望研究結果有助於理解本領域之成長樣貌與推估未來發展潛能。

根據吳方正（2017），所謂熱門研究是指目前吸引多數研究者所關注的議題與角度，前瞻性研究則是指正在萌芽並具有發展潛能之議題面向。對一個已具有長期歷史發展脈絡的學門而言，10 年之間若無重大變革，領域內的研究議題、方向與方法等未必會呈現太大轉向。然而，由於每一學門均具有獨特的學科知識體系以及與社會實務面連結的管道，張晉芬、呂寶靜、林麗雲（2016）乃指出，任何學門皆有其根本性的領域和議題，有待進行長期而連續的研究。因此，就一學術領域的永續發展而言，部分研究議題可能不因時間更替而消失，而部分熱門或前瞻議題雖歷時經年，可能仍被研究者所關注且仍具探討價值。同時，隨著國內、外環境變遷迅速，相關探查亦能即時凸顯部分議題的重要性以及研究需求，俾隨時代遞嬗而俱進。

視覺藝術教育領域的範疇廣闊，服務對象及於全民，參與者涵蓋專業人士與普羅大眾，使其具有相當程度的混種特質，也使領域內的研究議題繽紛多樣。臺灣視覺藝術教育發展至今，呈現活絡氛圍。就學術人口與研究品質而言，自 20 世紀末隨著許多學者返國，漸與國際接軌（王麗雁，2008）。就政府機制與實務面而言，隨著教育部師資培育暨藝術教育司的成立，亦有相當資源挹注（教育部，2013）。然而，前述氛圍必須要有質量均備的學術研究作為支撐，方能深化而長久。鑒於國內藝術教育研究人口受少子化浪潮影響，似出現消弭之勢，成為領域發展的隱憂，本研究透過對 2006 年至 2016 年間國內、外視覺藝術教育學術研究的探查，試圖提出對領域內學術研究樣貌的分析與推估，期望能作為理解視覺藝術教育學術版圖，以及探查未來發展可能的一方窺視孔。

二、研究目的與問題

本研究之目的在分析國內、外視覺藝術教育領域自 2006 年至 2016 年間所積累之學術研究成果，探查所浮現之熱門及前瞻研究議題。因此，本研究之主要研究問題如下：

1. 2006 年至 2016 年間，國外視覺藝術教育領域之熱門及前瞻研究議題為何？
2. 2006 年至 2016 年間，國內視覺藝術教育領域之熱門及前瞻研究議題為何？
3. 2006 年至 2016 年間，國內、外視覺藝術教育學術研究領域之趨勢與其餘浮現議題為何？

三、研究範圍與限制

為達成研究目的，於彙集資料時，本研究以具代表性之國際期刊論文以及具學術公信力研究機制之研究報告為主要分析資料。以下分別說明本研究之研究範圍與限制。

在國外部分，顧及國際間語言溝通的普遍性，以及發表學者的學術代表性與相對多元性，主要分析資料為 2006 年至 2016 年間，由美國「國家藝術教育協會」（National Art Education Association，簡稱 NAEA）所出版具匿名審查機制之 *Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research*（簡稱 SAE）刊出的期刊論文。其次，亦視需求徵引 NAEA 另一份具匿名審查機制之期刊 *Art Education*（簡稱 AE）刊出的論文以及藝術教育學術專書。同時，當確認所梳理研究議題之走向時，也將具代表性的國際藝術教育研討會，如有 40 餘個不同國家參與者的 NAEA National Convention（Franklin，2017），以及有 65 個會員國之「國際藝術教育協會」（The International Society for Education Through Art，簡稱 InSEA）舉辦的 InSEA Congresses 列入探察。其餘國際視覺藝術教育相關期刊及學術出版品則不在討論之列。

在國內部分，主要分析資料包含學術研究計畫與期刊論文。考量學術代表性，研究計畫以科技部自 2006 年至 2016 年間核定之視覺藝術教育專題研究計畫為主，其餘研究機制補助者不在探查範圍之內。期刊論文部分則以受「臺灣社會科學引文索引資料庫」（Taiwan Social Sciences Citation Index，簡稱 TSSCI）及「臺灣人文學引文索引核心期刊資料庫」（Taiwan Humanities Citation Index Core，簡稱 THCI Core）收錄之藝術教育研究期刊於 2006 年至 2016 年間刊登的視覺藝術教育論文為主。同時，於描述所觀察議題之走向時，亦視需求斟酌徵引國內舉辦之國際藝術教育研討會以及藝術教育學術專書。其餘相關期刊及學術出版品則不在討論之列。

在研究限制部分，囿於研究期程以及研究者語文能力之限，於國內部分未能擴大資

料收集範疇，於國外部分未能全面性收集涵蓋不同語言體系國家之期刊與學術出版品。此外，國外與國內之研究資料來自不同學術平臺，研究資料的呈現方式與內涵並不一致，於資料比對時或有誤差，形成本研究的限制。當閱讀本研究之結果時，宜注意以上限制。

四、研究方法、資料分析與信效度

本研究之目的在探查國內、外視覺藝術教育學術領域於 2006 年至 2016 年間之熱門及具前瞻性研究議題。主要資料來源為依據前述研究範圍所彙集之國內、外視覺藝術教育學術研究。為回答研究問題，本研究以論述分析（Gillian，2012）為主要研究取徑，兼採文本分析以及內容分析為研究方法，進行資料之梳理與分析。

在文本分析部分，本研究於收集國內外重要研究成果後，根據論文篇名、摘要、作者、關鍵詞、出版年代、引用文獻、出版機構等，一一以 Excel 軟體建檔。建檔後使用文件記錄切割、分欄擷取、篩選重複或不完整資料等方式處理，以確保資料的正確性以及完整性。其次，於以關鍵字進行初步篩選後，逐篇閱讀摘要或內文，透過詳實整理與反覆耙梳，論述並闡釋國內、外熱門與具前瞻性研究議題。在內容分析部分，依據前述文本分析之建檔資料，以關鍵字將研究資料進行類目分群與編碼，探查資料間的相關性，並藉由資料分群達到發掘研究議題的目的。在發掘研究議題的過程中，先辨識熱門議題的類屬，再將類屬之下所浮現的脈絡做為次議題，逐漸聚斂出不同的次議題，並將所獲致之量性資料作為後續論述分析討論的基礎。

在資料分析部分，國外主要研究資料為自 2006 年 2016 年，SAE 所刊登 216 篇經審查之期刊論文。國內主要分析資料為科技部自 2006 年至 2016 年間核定之視覺藝術教育類專題研究計畫約 116 件，以及藝術教育研究於 2006 年至 2016 年間刊出之視覺藝術教育期刊論文約 63 篇。進行分析時，先個別處理不同來源之資料，辨識各筆資料之關鍵字及分析研究取向後，依據前述研究方法進行探查。若所彙集之文獻未附關鍵字，則從文獻標題擷取關鍵字，並透過詳讀摘要或內文確認關鍵字之詳實性。

其次，在國內熱門及前瞻議題分析部分，發現相較於國外，國內視覺藝術教育研究人口較少，所累積之研究資料筆數也較少。因此，進行分析時盡可能將所分析之論文分類羅列。同時，由於許多科技部視覺藝術教育類專題研究計畫於執行後，均將研究成果於藝術教育研究發表為期刊論文，彙整時若遇此一狀況，將同一研究者同一主題之專題研究與期刊論文，視為同一筆資料予以徵引。

在研究信、效度部分，本研究採用三角檢證方法，透過不同的資料來源、研究方法與研究成員，建立本研究之信實度。在資料來源部分，彙集有不同期刊之文獻、專書、

學術研究報告、國際研討會等，以透過不同屬性之資料確認各類研究議題內涵與趨勢之一致性。在研究方法部分，先以文本分析解析各筆文獻資料之內涵與意義，再以內容分析進行資料之系統化處理，以所獲得量化數據作為討論基礎，最後依據研究問題，採用論述分析之策略，納入所檢視研究場域的歷史情境與文化脈絡後進行論述，闡釋出具意義之研究結論。在研究成員部分，透過兩位研究者以及兩位研究助理閱覽、分析各筆研究資料，於依據研究問題提出看法後並反覆討論，以就議題屬性以及趨勢建立共識，確立本研究之內容效度。

貳、國外視覺藝術教育之熱門及前瞻研究議題回顧與分析

在國外資料部分，透過文獻分析與內容分析之檢視後，提出三項熱門議題，分別為視覺文化相關研究、數位科技相關研究、藝術教育主體性與疆界相關研究等。並認為數位科技、藝術教育主體性與疆界兩類為具前瞻性之研究議題。

一、視覺文化相關研究：日常生活性、社會正義、遊戲

袁汝儀（2006）在探查 1996 至 2005 年間視覺藝術教育之熱門及前瞻性研究時指出，「文化相關研究」為當時熱門議題中的一隻大傘，其下包含有多元文化（multi culture）、流行文化（popular culture）、視覺文化（visual culture）等不同議題。本研究在梳理 2006 年至今的國外研究後，發現前述狀況有所變異。根據研究資料，自 2006 年至今，SAE 約有 216 篇經審查之期刊論文，主題或關鍵字出現「視覺文化」者約有 40 次，主題或關鍵字出現「多元文化」者未足 10 次。對照 Blandy（2015）、Congdon（2015）回顧 SAE 於 2007 至 2011 年間刊出的論文時，亦指出視覺文化議題為其時藝術教育學界最為關注的研究議題。因此，誠然 2006 年以降文化相關議題仍屬重要，但上方的大傘已轉為由曾引發學界論辯的視覺文化思潮擎舉。

至於其他文化相關議題，除曾熱門一時的多元文化一詞已較少出現，而原屬文化相關研究的一些議題，如流行文化、性別研究、族群議題、青少年次文化等，則往往出現在以視覺文化為主軸的研究中。亦即，自 2006 年至今，視覺文化仍為 SAE 各期普遍出現的議題，除以關鍵字計數名列前茅外，許多未將之列為關鍵字的研究，文中亦常顯示以視覺文化為論述立場的狀況。此一現象似乎顯示，在 2006 年之前，由於視覺文化思潮質疑原藝術教育以精緻藝術為主要範疇的狀況，乃產生許多辯證。但在 2006 年之後，視覺文化所開啓「勢不可檔」的「潘朵拉的盒子」（袁汝儀，2006：454-455），使學界對於以視覺文化做為當代藝術教育重要基底論述的狀況，已有共識。對其應然面的辯證減

少，對其實然面的探討增加（Duncum，2006），也使視覺文化成爲持續且穩定被探討的研究議題。

鑒於視覺文化蔚爲當代藝術教育論述的基石，本研究乃將視覺文化做爲國外熱門議題的一大類屬，將其他文化相關研究所浮現的脈絡做爲其下的次議題，並聚焦爲「流行文化」、「多元文化」、「數位視覺文化」（digital visual culture）等三類，三類次議題各自具現藝術教育領域所關注的視覺文化場域與氛圍。其中，流行文化之類屬代表視覺藝術教育領域於教學範疇與審美內涵之擴充，多元文化之類屬代表國外研究者對於族群、宗教與多元性別認同的關注，數位視覺文化之類屬則呈現當代數位文化與視覺文化在藝術教育場域之銜鑄。同時，發現三類次議題交織呈現了關注學習個體的「日常生活性」（everydayness）、透過藝術教育實踐「社會正義」（social justice），以及寓教於樂之「遊戲」（play）特性等，反映出當代視覺藝術教育研究著重的價值。以下分別說明三類次議題的內涵。

（一）流行文化：教學範疇與審美內涵之擴充

在視覺文化諸多研究脈絡中，「流行文化」是其中一大支，亦有學者使用「流行視覺文化」（popular visual culture）¹一詞來凸顯所討論之視覺文化或流行文化的特質。事實上，西方學界對流行文化的討論早於 80 年代已有許多辯證（Tavin，2005a，2005b）。但隨著視覺文化思潮成爲藝術教育界的主要脈動，對流行文化的寬容度快速擴增，使之成爲藝術教育銜接學生生活的橋樑，並由之產生教學範疇的擴充以及多元的教學策略。

在教學範疇的擴充部分，包含街頭藝術（street art）²、塗鴉藝術（graffiti art）³、街頭表演（street performance）⁴、漫畫⁵、電視⁶、街頭音樂⁷等。論者並提出不同教學策略，如以「文化反堵」（culture jamming）⁸爲手法者，以及分析影像面向的教學策略⁹等。是類研究多強調，以往學校藝術教學的內涵與學生的日常生活每有斷裂，藝術教育應與學習個體的生活連結，或強調在流行文化的教學過程中進行社會正義的表彰¹⁰等。

¹ 如 Park, J. A. (2006). Popular visual culture and critical thinking in art education. In P. Duncum (Ed.), *Visual culture in the art class: Case studies* (pp. 135-141). Reston, VA: NAEA.

² 如 Irvine, M. (2012). Work on the Street: Street art and visual culture. In B. Sandywell & I. Heywood (Eds.), *The handbook of visual culture* (pp. 234-278). London, UK: Berg/Palgrave Macmillan.

³ 如 Eldridge, L. (2013). An unselfish act: Graffiti in art education. *Art Education*, 66(5), 21-27.

⁴ 如 Lee, M. M., & Chung, S. K. (2009). A semiotic reading and discourse: Analysis of postmodern street performance. *Studies in Art Education*, 51(1), 21-35.

⁵ 如 Seidler, C. O. (2011). Fighting disability stereotypes with comics: I cannot see you but I know you are staring at me. *Art Education*, 64(6), 20-23.

⁶ 如 Polaniecki, S. (2006). Teaching through TV: Transformative encounters with constructed reality. In P. Duncum (Ed.), *Visual culture in the art classroom: Case studies* (pp. 39-46). Reston, VA: National Art Education Association.

⁷ 如 Taylor, P. G. (2007). Press pause: Critically contextualizing music video in visual culture and art education. *Art Education*, 48(3), 230-246.

⁸ 如 Martinez, U. (2012). Cultur(ally) jammed: Culture jams as a form of culturally responsive teaching. *Art Education*, 65(5), 12-17.

⁹ 如 Duncum, P. (2010). Seven principles for visual culture education. *Art Education*, 63(1), 6-10.

¹⁰ 如 Bey, S. (2012). Engaging “gangland” visual culture: Memorializing Beltzhoover’s victims of violence, 1993-1997. *Studies in Art Education*,

當意圖在教學中實踐社會正義時，其教學策略與精緻藝術教學策略有所不同，許多立意及作法有同有異的流行文化教學策略應運而生。來自不同文化圈之論者多以「批判教育學」(critical pedagogy)為基礎理論¹¹，但也產生許多著眼點不同的主張。如「奇觀教育學」(spectacle pedagogy)強調檢視「媒體文化奇觀」(the spectacle of media culture)¹²；「植體教育學」(prosthetic pedagogy)以「義肢」(prosthesis)為隱喻，鼓勵學習者根據經驗、自傳與記憶，探索並即興的理解自己與他人¹³等。

其次，在視覺文化思潮成為主流觀點後，即有以翻轉之勢重新定義及再疆界藝術教育知識體系與美感價值的論點。如認為流行文化是各時代普羅大眾重要的愉悅來源，應將其位階提升，瞭解其對個體心理的解放效應，鼓勵實踐「逾越的快感」(the pleasures of transgression)¹⁴。又如認為可將各時代的精緻藝術以該時代之大眾文化的角度重新審視之¹⁵。以及強調流行文化的美感吸引力，認為在後資本主義以及消費社會的今日，應檢視日常生活的審美化¹⁶，並強調社會個體透過對話與具創意選擇的主動性¹⁷等。

(二) 多元文化：族群 / 宗教與多元性別之認同

當以視覺文為範疇梳理多元文化議題時，浮現有兩類較為鮮明的面向，分別是族群 / 宗教，以及性別議題。在族群 / 宗教議題部分，如使用「對抗式教育學」(confrontational pedagogy)處理族群偏見¹⁸，以及處理美術館展覽如何再現奴隸議題¹⁹。亦有引導學習個體透過「自我轉化」(self-transformation)檢視並改變族群態度與偏見²⁰，以及探討教師在介紹西方白人藝術作品時，如何在不知不覺中將少數族群學生「去文化」(deculturalized)²¹，或對原住民族群不公正議題的檢視²²等。其餘尚有以分析「影帶敘事」

53(2), 94-111.

¹¹ 如 Mamur, N. (2015). Critical pedagogical approaches to visual culture in Turkish preserviceeducation. *Studies in Art Education*, 56(4), 355-368.

¹² 如 Garoian, C. R., & Gaudelius, Y. M. (2008). *Spectacle pedagogy: Art, politics, and visual culture*. New York, NY: State University of New York Press.

¹³ 如 Garoian, C. (2008). Verge of collapse: The pros/thesis of art research. *Studies in Art Education*, 49(3), 218-234. ; Garoian, C. (2010). Art practice as prosthetic visibility. *Studies in Art Education*, 51(23), 176-188. ; Garoian, C. (2013). *The prosthetic pedagogy of art: Embodied research and practice*. Albany, NY: State University of New York.

¹⁴ 如 Duncum, P. (2009). Toward a playful pedagogy: Popular culture and the pleasures of transgression. *Studies in Art Education*, 50(3), 232-244.

¹⁵ 如 Duncum, P. (2014). Revisioning premodern fine art as popular visual culture. *Studies in Art Education*, 55(3), 203-213.

¹⁶ 如 Duncum, P. (2008). Holding aesthetics and ideology in tension. *Studies in Art Education*, 49(2), 122-135.

¹⁷ 如 Carter, M. (2008). Volitional aesthetics: A philosophy for the use of visual culture in art education. *Studies in Art Education*, 49(2), 87-102.

¹⁸ 如 Jung, Y. (2015). Post Stereotypes: Deconstructing racial assumptions and biases through visual culture and confrontational pedagogy. *Studies in Art Education*, 56(3), 214-227.

¹⁹ 如 Levenson, C. (2014). Re-presenting slavery: Underserved questions in museum. *Studies in Art Education*, 55(2), 157-171.

²⁰ 如 Lee, N. (2013). Engaging the pink elephant in the room: Investigating race and racism through art education. *Studies in Art Education*, 54(2), 141-157.

²¹ 如 Slivka, K. (2011). Art, craft, and assimilation: Curriculum for native students during the boarding school era. *Studies in Art Education*, 52(3), 225-242.

²² 如 Ballengee-Morris, C. (2010). They came, they claimed, they named, and we blame: Art education in negotiation and conflict. *Studies in Art Education*, 51(3), 275-287.

(video narratives) 的方式，引導少數族裔青少年以自我描述的手法表達對城市意象與社區文化現狀的看法²³，以及從主流美學觀點認為低收入青少年未獲等質機會接觸藝術教育等²⁴。

自 2001 年美國發生 911 恐怖攻擊後，「恐怖主義」(terrorism) 成為常被探討的議題²⁵，並檢視此一情勢下藝術教育範疇的改變²⁶。而因為種族、宗教、西方霸權等所引發的「文化戰爭」(culture war) 也常被討論²⁷。也有少數探討東方宗教的視覺形象者，如以「民族視覺文化」(ethnic visual culture) 的概念，探討佛像表情²⁸。

在性別議題部分，發現在前二、三十年間激烈的女性意識爭戰後，對女性從屬地位的研究似乎暫歇，轉至對日常影像性別意識形態的檢視，以及對多元性別認同取向的關注。前者如討論日常影像的性別意識形態²⁹，以及認為兒童圖像相關研究多為「以作品為導向典範」(product-oriented paradigm)，強調認知成長或美感形式，忽視作品中「情境的複雜性」(the contextual complexities)，認為應檢視兒童自發創作圖像中，影響其性別意識的社會文化(sociocultural) 因素³⁰。

在多元性別認同取向部分，如梳理「酷兒藝術教育」(queering art education) 論述³¹，將課程「酷兒化」(queering)，以引發學生對自身主動性的檢視³²。亦有認為目前各界雖尚能接納和支持「女同性戀者、男同性戀者、雙性戀者跨性別者、酷兒和對其性別認同有疑惑者」(lesbian、gay、bisexual、transgender and queer / questioning，簡稱 LGBTQ)，但對 LGBTQ 族群的權利等議題之關注仍有相當不足，應檢視現存論述、研究及觀點上的偏見³³，以及探討職前藝術教師對待 LGBTQ 議題的態度³⁴等。同時，鑒於

²³ 如 Trafi-Prats, L. (2012). Urban children and intellectual emancipation: Video narratives of self and place in the city of Milwaukee. *Studies in Art Education*, 53(2), 125-138.

²⁴ 如 Stokas, A. G. (2016). Letting all lives speak: Inequality in art education and Baumgarten's felix-aesthetics. *Studies in Art Education*, 57(2), 139-148.

²⁵ 如 Desai, D., & Chalmers, F. G. (2007). Notes for a dialogue on art education in critical times. *Art Education*, 60(5), 6-12.

²⁶ 如 Darts, D., Tavin, K., Sweeny, R., & Derby, J. (2008). Scopic regime change: The war of terror, visual culture, and art education. *Studies in Art Education*, 49(3), 200-217.

²⁷ 如 Darts, D. (2008). The art of culture war: (Un)popular culture, freedom of expression, and art education. *Studies in Art Education*, 49(2), 103-121.

²⁸ 如 Shin, R. (2010). Why does the Buddha laugh? Exploring ethnic visual culture. *Art Education*, 63(3), 33-39.

²⁹ 如 Keifer-Boyd, K., Amburgy, P., & Knight, W. B. (2007). Unpacking privilege: Memory, culture, gender, race, and power in visual culture. *Art Education*, 60(3), 19-24.

³⁰ 如 Ivashkevich, O. (2009). Children's drawing as a sociocultural practice: Remaking gender and popular culture. *Studies in Art Education*, 51(1), 50-63.

³¹ 如 Sanders, J., III, & Vaz, T. (2014). Dialogue on queering arts education across the Americas. *Studies in Art Education*, 55(4), 328-341.

³² 如 Bey, S. A. (2013). Queering curriculum: Truth or dare, secret nude sketches and closeted video recordings. *Studies in Art Education*, 54(2), 116-126.

³³ 如 Rhoades, M., Cosier, K., Davenport, M. G., Sanders, J., & Wolfgang, C. N. (2013). Big gay church: Sermons to and for an underserved population in art education settings. *Studies in Art Education*, 54(4), 349-363.

³⁴ 如 Hsieh, K. (2016). Preservice art teachers' attitudes toward addressing LGBTQ issues in their future classrooms. *Studies In Art Education*, 57(2), 120-138.

大眾文化與流行文化的影響力，也有論者認為應有更積極的做法，如透過非營利機制的助力，協助 LGBTQ 青少年檢視社區的社會正義，落實「批判性公民參與」（critical civic praxis）與「藝術行動主義」（artivism）³⁵等。又如探討流露「異性戀意識」（heteronormative ideas）的裸體（nudity / nakedness）藝術作品對於男性青少年、藝術科系學生乃至藝術專業人士在性取向、性別認同甚或其專業的影響³⁶等。

（三）數位視覺文化：數位文化與視覺文化藝術教育之鑄合

在 10 年前的探究中，袁汝儀（2006：454）曾提及「數位視覺文化」為值得密切觀察之議題。本研究發現，在 2006 年之後，此一議題仍為學界所關注。如 NAEA 曾於 2010 年出版專書集結相關研究，探討藝術教育在數位視覺文化脈絡中的能動性等議題（Sweeny，2010）。其餘有從藝術界的角度審視，認為複雜有機的網絡提供剝開藝術品和視覺科技間多樣關係的機會³⁷。或有從日常情境審視，探討當代社會「監視技術和技巧」（surveillance technologies and techniques）讓觀者從觀看的主動性轉為被凝視³⁸等。因此，數位視覺文化仍為應繼續賦予研究能量的議題，而當代熱門數位視覺文化，如電玩遊戲（video games）、社群媒體（social media）等機制引發的遊戲、互動、敘事、展演等，均為值得續予關注的面向。

自 2010 年至今，電玩遊戲可謂成長最快速的數位視覺文化之一，因此，許多論者主張應將其特質採入教學實踐³⁹。亦有論者檢視藝術教育發展脈絡，發現遊戲雖是目前常用的教學方式，但其自來即在藝術教育史中具有一席之地⁴⁰。只是今日遊戲除成為令人印象深刻的「遺產」（legacy）之外，更成為引導學習者以新的方式思考世界的概念工具（Walker，2015）。當思考電玩遊戲的教學意義時，其情境學習以及模擬社會現實的遊戲模式，引發研究者對之所隱含「社會重建主義藝術教育」（social reconstructionist art education）思維的關注⁴¹。亦有論者指出，在識別遊戲與學習間的相似及差異後，可透過「遊戲化教學法」（gamified pedagogy）引導學生「自我激勵」（self-motivated），並與同儕互動，提供另一種教學方式⁴²。

³⁵ 如 Rhoades, M. (2012). LGBTQ youth + video activism: Arts-based critical civic praxis. *Studies in Art Education*, 53(4), 317-329.

³⁶ 如 Bey, S. (2011). Nakedbodies and nasty pictures: Decoding sex scripts in preadolescence, Re-examining normative nudity through art education. *Studies in Art Education*, 52(3), 196-212.

³⁷ 如 Sweeny, R. (2013). Complex digital visual systems. *Studies in Art Education*, 54(3), 216-231.

³⁸ 如 Sweeny, R. (2006). Visual culture of control. *Studies in Art Education*, 47(4), 294-317.

³⁹ 如 Sweeny, R. (2010). Pixelated play: Practical and theoretical issues regarding videogames in art education. *Studies in Art Education*, 51(3), 262-274.

⁴⁰ 如 Patton, R. (2014). Games that art educators play: Games in the historical and cultural context of art education. *Studies in Art Education*, 55(3), 241-252.

⁴¹ 如 Parks, N. S. (2008). Video games as reconstructionist sites of learning in art education. *Studies in Art Education*, 49(3), 235-250.

⁴² 如 Han, H. C. (2015). Gamified pedagogy: From gaming theory to creating a self-motivated learning environment in studio art. *Studies in Art Education*, 56(3), 257-267.

除去電玩遊戲，「社群媒體」亦是今日影響及改變個體行為及思考模式甚鉅的數位機制。論者指出，社群媒體跨越地理疆界以及時空區隔的特質，對原有教育體系有相對壓力，並舉國際性大型藝術創作社群網站「deviantART」為例，探討「同儕互教互學」（peer-to-peer learning）帶有遊戲特質的學習樣貌⁴³。亦有從不同角度思考社群媒體為身障者提供新的學習方式，以及與外界溝通的可能性⁴⁴。除去對學習個體的影響之外，由於社群媒體的集體參與特質，也有論者探查對教學者的影響，認為社群媒體的機制使「誰是藝術教師」的概念化認同隨著媒體環境有所流動⁴⁵。

在梳理 2006 年迄今的研究後，認為視覺文化相關研究為其中之熱門議題，並聚斂出流行文化、多元文化、數位視覺文化等三類次議題。同時，三類次議題交織呈現出的日常生活性、社會正義、遊戲，應為未來藝術教育研究持續關注的重要價值。至於是否如論者所指出，「全球視覺文化」（global visual culture）已成為重要的藝術教育場域，須對相關之理論和實踐進行審慎探視⁴⁶。而因應此一態勢，一個注重多元感官（multisensory），並漸以「嬉遊的對話教育學」（playful, dialogic pedagogy）替代批判教育學的視覺文化藝術教育，為當代沉浸在「數位混搭文化」（remix culture on the net）的「連線青少年」（wired youth）所亟需者⁴⁷，則有待續予觀察。

二、數位科技相關研究：教學效能與數位中介學習經驗

在前一波調查中，袁汝儀（2006：455）基於數位科技對視覺藝術教育的影響力，提出「數位藝術教育」為具前瞻性的議題。本研究發現，2006 年之後，數位科技相關議題仍持續被關注。例如，2014 年美國 NAEA 研討會的大會議題即為「Spark! Fusing Innovative Teaching & Emerging Technologies」（National Art Education Association，2015），強調融合創新教學與新興科技等議題。鑒於今日數位科技與藝術相關學門的關係益發密切，本研究除將數位科技視為熱門議題外，並認為其仍為具前瞻性之議題。同時，於分析研究資料後，將 2006 年之後國外數位科技相關研究區分為兩大類，其一為數位科技對藝術教學在教材來源、教學方法上的擴充與更新。其二為青少年的數位中介藝術學習經驗，包含對青少年主體性以及自我概念的影響。

在對藝術教育之教與學提供助益的部分，相關研究傾向認為數位科技與以往的教學

⁴³ 如 Jones, B. L. (2015). Collective learning resources: Connecting social-learning practices in deviantART to art education. *Studies in Art Education*, 56(4), 3, 1-354.

⁴⁴ 如 Derby, J. (2011). Disability studies and art education. *Studies in Art Education*, 52(2), 94-111.

⁴⁵ 如 Castro, J. (2012). Learning and teaching art through social media. *Studies in Art Education*, 53(2), 152-169.

⁴⁶ 如 Shin, R. (2016). Gangnamstyle and global visual culture. *Studies in Art Education*, 57(3), 252-264.

⁴⁷ 如 Duncum, P. (2015). A journey toward an art education for wired youth. *Studies in Art Education*, 56(4), 295-306.

科技同質，但能使藝術教師的教學創意與效能更為彰顯。當教師具備富有想像力的創意後，能透過數位科技的獨特機制實現並增強⁴⁸。也有從增益評量成效的角度，檢視應用數位學習檔案（digital portfolio）對評量學生藝術表現⁴⁹及隱性學習⁵⁰的成效。在社群媒體風起雲湧後，亦有研究指出可將之做為「替代場域」（alternative site），應用「參與式文化」（participatory culture）引導藝術的教與學⁵¹，並強調青少年在社群中扮演著類似「智群」（smart swarm）的角色，教師應能理解且參與之⁵²。

在青少年的數位中介藝術學習經驗部分，主要論點在於，應著重於數位科技背後的文化意涵，並處理科技、知識、視覺以及使用者主體性間的關係⁵³。認為長期以來數位科技和藝術教育的夥伴關係似乎存在著不安，然而當代青少年早已擁抱數位科技，是數位科技「直觀的學習者」（intuitive learners），藝術教育工作者宜能理解數位科技就是當代視覺與物質文化的生產者，將網路形塑為「網路畫廊」（Internet-as-gallery）⁵⁴。也指出數位虛擬機制如「第二人生」（Second Life），提供了學習個體接觸藝術作品並與他人互動的替代場域，為藝術教育既提供機會也帶來挑戰⁵⁵。

在青少年的自我概念部分，許多研究集中於數位科技對弱勢青少年的協助。例如，認為青少年的學校經驗與其個人及社區經驗是脫離的，建議使用「探究社群」（community of inquiry）激勵資源匱乏的弱勢青少年與社區的聯繫⁵⁶。或援用「抽離」（disidentification）的論述概念，協助問題少女通過轉移，改變和顛覆等過程，以「數位敘事」（digital narratives）重塑自己的主體位置⁵⁷。其餘如使用新媒體（new media）作為說故事的敘事方式，進行「社區取向新媒體方案」（community-based new media programs），引導青少年

⁴⁸ 如 Black, J., & Browning, K. (2011). Creativity in digital art education teaching practices. *Art Education*, 64(5), 19-34.

⁴⁹ 如 Dorn, C., & Sabol, F. R. (2006). The effectiveness and use of digital portfolios for the assessment of art performances in selected secondary schools. *Studies in Art Education*, 47(4), 344-362.

⁵⁰ 如 Taylor, P. G. (2014). eLASTIC: Pulling and stretching what it means to learn, know, and assess art and educational progress. *Studies in Art Education*, 55(2), 128-142.

⁵¹ 如 Castro, J. C. (2012). Learning and teaching art: Through social media. *Studies in Art Education*, 53(2), 152-169.

⁵² 如 Duncum, P. (2014). Youth on YouTube as smart swarms. *Art Education*, 67(2), 32-36.

⁵³ 如 Eisenhauer, J. (2006). Next slide please: The magical, scientific, and corporate discourses of visual projection technologies. *Studies in Art Education*, 47(3), 198-214.

⁵⁴ 如 Cutcher, A., & Wilks, S. (2012). Digital technology in the visual arts classroom: An [un]easy partnership. *Studies in Art Education*, 54(1), 54-65.

⁵⁵ 如 Lu, L. (2013). 3D virtual worlds as art media and exhibition arenas: Students' responses and challenges in contemporary art education. *Studies in Art Education*, 54(3), 232-245.

⁵⁶ 如 Lin, C. C., & Bruce, B. C. (2013). Engaging youth in underserved communities through digital-mediated arts learning experiences for community inquiry. *Studies in Art Education*, 54(4), 335-348.

⁵⁷ 如 Ivashkevich, O. (2013). Performing disidentifications: Girls "in trouble" experiment with digital narratives to remake self-representations. *Studies in Art Education*, 54(4), 321-334.

發展自我認同⁵⁸，及為未成年母親賦權⁵⁹等。亦有研究指出，藉助「行動媒體」(mobile media)作為學習機制，能提升中輟高中生對學校課程的參與興趣⁶⁰。

除前述取向外，尚有將數位科技與其他議題交織者，認為在全球化時代，科技席捲全球，應關切數位科技所帶來之文化公民權等議題⁶¹。在檢視所彙集的文獻，並考量數位科技的急遽發展對當代各領域的影響後，本研究認為數位科技相關議題，仍為熱門並具前瞻性的研究議題。惟值得注意的是，由於數位科技並非視覺藝術教育領域的學科內涵，研究者若未具備足夠知能，可能難以深化操作數位科技與藝術教育相融的學術研究，凸顯了進行跨領域研究的必要性。

三、藝術教育主體性與疆界相關研究：危機與永續性

檢視 2006 年以後的國外相關研究，發現各界對藝術教育的想像雖然未必有太大歧見，但是學術圈的「域內人」卻對藝術教育的主體性與認同等議題迭有討論 (Congdon, 2010)。一個學科領域對於主體性的詰問，一方面可能反映該學科知識體系具有不穩定、模糊甚或矛盾的狀況，一方面也說明該學科是一個具有彈性、包容性，並富於豐富開創可能的有機空間。鑒於學校藝術教育雖已發展有一世紀之久，然而至今為止仍是常被弱勢化的一門學科，因此，作為研究者，宜能時時從現存的思潮及視野跳脫，不斷地尋找創新可能，以維持藝術教育領域的「活性」，俾永續發展。基於前述，本研究除將藝術教育的主體性與疆界視為熱門議題，並認為其為本領域應持續探究的前瞻性議題。

當對藝術教育的主體性進行辯證時，論者咸認，隨著 21 世紀邁向第二個 10 年，世界的變動快速而巨大，生態變遷⁶²、經濟危機⁶³、資本主義霸權⁶⁴、文化戰爭、恐怖主義、科技變革⁶⁵，無一不是以驟然的方式重擊地球村中的個體，藝術教育必須回應前述危機，接受此一「改變的必然性」(Hicks, 2011)。事實上，自 1990 年代末期開始，當視覺

⁵⁸ 如 Grauer, K., Castro, J. C., & Lin, C. C. (2012). Encounters with difference: Community-based new media programs and practices. *Studies in Art Education*, 53(2), 139-151.

⁵⁹ 如 Levy, L., & Weber, S. (2011). Teenmom.ca: A community arts-based new media empowerment project for teenage mothers. *Studies in Art Education*, 54(40), 292-309.

⁶⁰ 如 Castro, J. C., Lalonde, M., & Pariser, D. (2016). Understanding the (im)mobilities of engaging at-risk youth through art and mobile media. *Studies in Art Education*, 57(3), 238-251.

⁶¹ 如 Delacruz, E. (2009). Art education aims in the age of new media: Moving toward global civil society. *Art Education*, 62(5), 13-18.

⁶² 如 Hicks, L., & King, R. (2007). Confronting environmental collapse: Visual culture, art education, and environmental responsibility. *Studies in Art Education*, 48(4), 332-335.

⁶³ 如 Jagodzinski, J. (2010). *Art and education in an era of designer capitalism: Deconstructing the oral eye*. New York, NY: Palgrave MacMillan.

⁶⁴ 如 Jagodzinski, J. (2007). The e(thi)co-political aestheticsof designer water: The need for a strategic visual pedagogy. *Studies in Art Education*, 48(4), 341 -359.

⁶⁵ 如 Jagodzinski, J. (2008). Postmetaphysical vision: Art education's challenge in an age of globalized aesthetics (A monofesto). *Studies in Art Education*, 49(2), 147-160.

文化思潮成爲學界辯證的焦點時，即是對藝術教育主體性與疆界的論辯，也是引發藝術教育參與者對自身主體性與認同的審視⁶⁶。在梳理 2006 年以降的相關研究後，本研究將從藝術教育參與者的主體性與認同、藝術教育的危機、藝術教育的永續性，以及藝術教育學科本質的美學論辯等進行探查。

就參與者的主體性與認同而言，諸如認爲要從學生的角度審視藝術教育的主體性，包含學校體制內的學生需求⁶⁷、自發性參與校外藝術活動學習者⁶⁸的需求，以及未被彰權的弱勢族群⁶⁹等。此外尚應包括對少數族裔職前教師⁷⁰、職前教師⁷¹、藝術教師⁷²與研究者的探討等（Stankiewicz，2015）。以及認爲應從「域外人」（outsider），如校內同儕、行政層級的觀點，審視本領域圈內觀點與各方期待的落差⁷³。同時，論者認爲，對於藝術教育主體性的探查需求係來自藝術教育的危機，認爲這些危機始於國家教育政策的不確定、經濟情勢的不穩定，以及教育改革方案、標準化測驗，甚或教育科技的轉變等。前述變因再加上隨著外在環境而變動的多樣化學習個體，藝術教育領域亟須思考如何因應變動，以滿足不同學習者的需求。

在藝術教育的永續性部分，許多論者強調應思考藝術教育的永續發展對人類的貢獻（Hicks，2012），至於在討論永續發展的意義或面向時，則有不同看法。如認爲藝術教育的永續發展應著眼於培養社會所需求的公民能力，並以不傷害未來人類之發展爲前提⁷⁴。或認爲應鼓勵個體質疑其與世界互動的各種方式，以及這些相互作用對文化和社會持續發展的重要性⁷⁵。也有從藝術教育的環保責任（eco-responsibility）出發（Stout，2007），提出「地方取向教育學」（place-based pedagogy）⁷⁶，討論藝術教育與世界生態的關係。

在從藝術學科的本質來思考藝術教育主體性與疆界的部分，如詢問長期以來在學校藝

⁶⁶ 如 Eisenhauer, J. (2006). Beyond bombardment: Subjectivity, visual culture, and art education. *Studies in Art Education*, 47(2), 155-169.

⁶⁷ 如 Pennisi, A. (2013). Negotiating to Engagement: Creating an art curriculum with eighth-graderslice. *Studies in Art Education*, 54(2), 127-140.

⁶⁸ 如 Freedman, K., Heijnen, E., Kallio-Tavin, M., Kárpáti, A., & Papp, L. (2013). Visual culture learning communities: How and what students come to know in informal art groups. *Studies in Art Education*, 54(2), 103-115.

⁶⁹ 如 Slivka, K. (2011). Art, craft, and assimilation: Curriculum for native students during the boarding school era. *Studies in Art Education*, 52(3), 225-242.

⁷⁰ 如 Kraehe, A. M. (2015). Sounds of silence: Race and emergent counter-narratives of artteacher identity. *Studies in Art Education*, 56(3), 199-213.

⁷¹ 如 Evans-Palmer, T. (2016). Building dispositions and self-efficacy in preservice art teachers. *Studies in Art Education*, 57(3), 265-278.

⁷² 如 Trafi-Prats, L., & Woywod, C. (2013). We love our public schools: Art teachers' life histories in a time of loss, accountability, and new commonalities. *Studies in Art Education*, 55(1), 7-17.

⁷³ 如 Kindler, A. M. (2015). From within and from the outside: Exploring the possibility of a sustainable future for art education. *Research in Arts Education*, 30, 1-18.

⁷⁴ 如 Blandy, D. (2011). Sustainability, participatory culture, and the performance of democracy: Ascendant sites of theory and practice in art education. *Studies in Art Education*, 52(3), 243-255.

⁷⁵ 如 Blandy, D., & Fenn, J. (2012). Sustainability: Sustaining cities and community cultural development. *Studies in Art Education*, 53(4), 270-282.

⁷⁶ 如 Graham, M. (2007). Art, ecology and art education: Locating art education in a critical place-based pedagogy. *Studies in Art Education*, 48(4), 375-391.

術教育中居首要地位之藝術創作教學的必要性，以及藝術創作與媒材間的關係，認為藝術創作教學應著重於以鮮活經驗為核心的「參與式創作」(participatory artmaking)⁷⁷。另外，在藝術教育的教學以及研究方向上，則有建議應以「超越美學」(beyond aesthetics)的角度做根本上的變革⁷⁸。而當檢視關於藝術教育主體性與疆界的辯證時，常見學者援用許多藝術哲學論述，其中又以 Gilles Deleuze、Félix Guattari 及 Jacques Lacan 等學者的論述常被援用。

在 Gilles Deleuze 及 Félix Guattari 的部分，如以其「無器官身體」(body without organs, 簡稱 BwO) 來隱喻藝術創作與藝術教學的複雜與轉折，認為應概念化創造性的藝術研究和教學實踐，啓開從中浮現新知識的可能性⁷⁹。或以其「塊莖」(rhizome)⁸⁰ 以及「聚合體」(assemblage)⁸¹ 等論述，認為應擁抱異質元素的碰撞，讓藝術教育的主體性及疆界維持「生成」(becoming)⁸² 狀態。以及檢視兒童繪畫的「物質性」(materiality) 及與當代藝術創作的連結⁸³，認為兒童繪畫是其欲求與創作氛圍當下具即時性的欲求聚合體 (assemblage of desire)⁸⁴，學界應重新論述兒童繪畫的知識體系。

在 Jacques Lacan 的部分，如梳理精神分析臨床實踐和藝術創作之間的相似處，主張意識和無意識的知識在藝術實踐的相關性⁸⁵，或剝露藝術家以及藝術教育工作者在自我幻象與自我反省間的矛盾身分，釐出導致在學術界引發認同衝突的自我動力⁸⁶。以及使用 Lacan 的論述，顛覆並從新定義個體的「認知」特性⁸⁷，認為應用「愚笨的」(stupid) 的態度，將既定知識視為「故障」，從而翻轉既定的制度或知識體系⁸⁸。此外，前述曾提及的「日常生活性」也是討論藝術教育主體性時的面向之一，認為個體的日常感知失之僵化和無感，應透過藝術學習攪動靜默，破除疲老成規⁸⁹。也認為藝術教育的重心已從美學經驗轉向社會面向與日常生活經驗，因之應向超越以往所定義的學科界限來努力⁹⁰。

⁷⁷ 如 O'Donoghue, D. (2015). The turn to experience in contemporary art: A potentiality for thinking art education differently. *Studies in Art Education*, 56(2), 103-113.

⁷⁸ 如 Jagodzinski, J. (2009). Beyond aesthetics: Returning force and truth to art and its education. *Studies in Art Education*, 50(4), 338-351.

⁷⁹ 如 Garoian, C. (2014). In "the event" that art and teaching encounter. *Studies in Art Education*, 56(1), 384-396.

⁸⁰ 如 Garoian, C. (2012). Sustaining sustainability: The pedagogical drift of art research and practice. *Studies in Art Education*, 53(4), 283-301.

⁸¹ 如 Jung, Y. (2015). Post stereotypes: Deconstructing racial assumptions and biases through visual culture and confrontational pedagogy. *Studies in Art Education*, 56(3), 214-227

⁸² 如 Richardson, J., & Walker, S. (2011). Processing process: The event of making art. *Studies in Art Education*, 53(1), 6-19.

⁸³ 如 Sunday, K. E. (2015). Relational making: Re/imagining theories of child art. *Studies in Art Education*, 56(3), 228-240.

⁸⁴ 如 Schulte, C. M. (2015). Intergalactic encounters: Desire and the political immediacy of children's drawing. *Studies in Art Education*, 56(3), 241-256.

⁸⁵ 如 Walker, S. (2009). Artmaking, subjectivity, and signification. *Studies in Art Education*, 51(1), 77-91.

⁸⁶ 如 Robinson-Cseke, M. (2012). What not to wear: Exposing the g(host) in art education. *Studies in Art Education*, 53(3), 246-259.

⁸⁷ 如 Tavin, K. (2010). Six acts of miscognition: Implications for art education. *Studies in Art Education*, 52(1), 55-68.

⁸⁸ 如 Tavin, K. (2014). Art education is stupid (and it should be). *Studies in Art Education*, 56(1), 438-441.

⁸⁹ 如 Lewis, T. E. (2015). "Move around! There is something to see here": The biopolitics of the perceptual pedagogy of the arts. *Studies in Art Education*, 57(1), 53-62.

⁹⁰ 如 Hausman, J. J., Ploof, J., Duignan, J., Brown, W. K., & Hostert, N. (2010). The condition of art education: Critical visual art education [CVAE]

藝術教育工作者對於自身領域以及疆界的不斷詰問，雖意味著打破成規，尋求破立的期望，但似乎也暗示了某些危機意識與焦慮感。時代遞嬗，為能永續長存，各學科領域確乎應擺脫自戀與自限，時時檢視自身是否與時俱進。有鑑於此，本研究將藝術教育主體性與疆界的探查視為熱門並具前瞻需求的議題。期待在未來的檢視中，能看到視覺藝術教育領域不一樣的風景。

參、國內視覺藝術教育之熱門及前瞻研究議題回顧與分析

在國內熱門及前瞻議題分析部分，透過文獻分析與內容分析之檢視後，提出三項熱門議題，分別為視覺文化與文化相關議題的研究、數位科技相關研究、審美 / 認知與創造力相關研究等部分，並認為數位科技相關研究為具前瞻性之議題。

一、視覺文化相關研究：觀者心態與多元影像

整體而言，在 2006 年後國內視覺藝術教育學界之研究議題中，視覺文化與文化相關研究仍屬較大宗。檢視相關研究後，發現其研究議題的面向頗為多樣。包含對於各式視覺文化參與者的心態探查，而所探查的視覺文化現象亦頗為多元。

在對各式視覺文化參與者的心態探查中，一個浮現的主要趨勢為理解不同年齡層之個體，如大學生或成人對於日常生活中不同影像的解讀反應⁹¹、感受與特徵⁹²，以及不同背景變項青少年對於影像解讀的差異⁹³，亦有以紮根理論建構影像解讀論述⁹⁴等。其次，研究結果顯示，國內相關研究在視覺文化的影像類別上相當多元，反映了臺灣視覺文化樣貌的多樣性，如包含兒童圖畫書插畫風格⁹⁵與解讀⁹⁶、流行插畫⁹⁷、快拍攝影⁹⁸、老照片敘事⁹⁹等，以及在數位視覺文化時代下，探討青少年之數位素養議題¹⁰⁰。其次，在所累積

club. *Studies in Art Education*, 5(4), 368-374.

⁹¹ 如王采薇 (2008)。視覺藝術做為文化認同建構的場域研究：一個多元文化的取向。科技部專題研究報告 (NSC 97-2410-H-259-062)。

⁹² 如黃啟梧、莊妙仙 (2013)。視覺故事感特徵與讀者感受之探討。《藝術教育研究》，25，77-103。

⁹³ 如趙惠玲 (2012)。兩岸四地青少年視覺文化影像解讀與文化形構之比較研究。科技部專題研究報告 (NSC 102-2410-H003-125-MY3)。

⁹⁴ 如鄭明憲 (2010)。讀者反應之不可讀性於美感反應紮根理論之研究。科技部專題研究報告 (NSC 97-2410-H-018-015)。

⁹⁵ 如伊彬、林慧雅 (2007)。臺灣兒童圖畫書插畫之時代風格：1987-2003 年民間出版現象與美感偏好。《藝術教育研究》，13，29-65。

⁹⁶ 如徐秀菊 (2008)。兒童與青少年對圖畫書圖像符碼解讀之研究。科技部專題研究報告 (NSC 97-2410-H-259-063-MY2)。

⁹⁷ 如林演慶 (2016)。流行插畫風格偏好與判斷因素之世代差異。《藝術教育研究》，31，1-36。

⁹⁸ 如張美陵 (2010)。日常生活的快拍攝影：從真實的臨在感，到數位生活的網絡影像。《藝術教育研究》，19，115-145。

⁹⁹ 如陳秋瑾 (2011)。婚禮老照片的視覺文化敘事。科技部專題研究報告 (NSC 100-2410-H-133-012)。

¹⁰⁰ 如高震峰 (2013)。青少年數位視覺素養與美感傾向相關性之研究。科技部專題研究報告 (MOST 103-2410-H845-015-MY2)。

的研究中，亦發現有對某一特定團體¹⁰¹、社群¹⁰²、社區¹⁰³、都市區域或文化圈¹⁰⁴的視覺文化樣貌、創作表現力¹⁰⁵，以及全球本土混雜化與在地性之折衝¹⁰⁶等，進行觀察之研究議題。

在進一步依據視覺文化各次議題進行探查後，在視覺文化 / 流行文化部分，包含有漫畫¹⁰⁷、同人誌¹⁰⁸、名人文化現象¹⁰⁹、流行影像¹¹⁰等。在視覺文化 / 多元文化之族群部分，包含有原住民藝術研究¹¹¹、臺灣民間文化¹¹²、非洲物質文化¹¹³等。同時，分析結果也發現有反映近 10 年間臺灣人口變遷的相關研究，如探查新移民¹¹⁴及新移民子女¹¹⁵的藝術體驗以及日常視覺文化。在視覺文化 / 多元文化之性別部分，則包含有審視大學階段女性學生之性別省思¹¹⁶，以及探查女性於藝術職場之生涯發展¹¹⁷等。

二、數位科技相關研究：互動性與新興機制

根據資料分析結果顯示，2006 年之後國內視覺藝術教育學界在數位科技部分亦有相當的研究累積。在檢視相關研究後，發現其研究議題的面向多集中於探討數位科技對於不同學習階段之個體，於其藝術學習上所能產生的效益。也發現有隨著數位科技推陳出新，對新興數位教學機制的探查等研究。鑒於數位教學機制發展迅速，於學界累積之研究尚屬方興未艾，且數位科技對個體之學習、日常生活以及專業發展均至屬重要，本研究乃以數位科技相關研究為國內視覺藝術教育學界之前瞻性議題。

¹⁰¹ 如劉仲嚴（2008）。微型流行視覺文化社群的自主創造性創造力。《藝術教育研究》，15，1-32。

¹⁰² 如洪非凡、趙惠玲（2008）。臺灣視覺創作型部落格之研究：以七位部落格作者的創作經驗為例。《藝術教育研究》，16，33-75。

¹⁰³ 如黎明海、劉仲嚴（2007）。社區美學與文化建構的省思：香港上海街社區個案的視覺文化敘述、詮釋及意涵。《藝術教育研究》，13，67-94。

¹⁰⁴ 如邱淑宜（2016）。凝視、美感經驗與真實性修補：以上海文創園區為例。科技部專題研究報告（MOST 105-2410-H-259-038）。

¹⁰⁵ 如邱淑宜（2014）。臺北市迪化街 URS 之藝術和創意轉型：誰的文化？誰的城市？《藝術教育研究》，28，65-98。

¹⁰⁶ 如陳美玉（2008）。「全球本土混雜化」與文化再生：視覺文化取向的在地性藝術教育。《藝術教育研究》，15，37-65。

¹⁰⁷ 如陳箐繡（2008）。另一種造像文化：漫畫迷文化之「美少女」與「美少年」圖像之形式美感特徵與社會文化意涵之研究。科技部專題研究報告（NSC 97-2410-H-415-031）。

¹⁰⁸ 如陳箐繡（2009）。異質美感：臺灣漫畫同人誌文化之黑暗唯美風格與象徵意涵之研究。科技部專題研究報告（NSC 98-2410-H-415-039）。

¹⁰⁹ 如林志明（2007）。安迪·華荷名人肖像系列：由名人文化現象解讀邁向當代英雄聖像。《藝術教育研究》，14，1-23。

¹¹⁰ 如伊彬（2007）。臺灣青少年與成人對流行影像的審美判斷、觀察、與解讀差異。科技部專題研究報告（NSC 96-2411-H003-029）。

¹¹¹ 如萬煜瑤（2012）。全球化下的藝術動態場域與創作知識：當代原住民藝術創作之跨文化實踐。科技部專題研究報告（NSC 101-2410-H259-068）。

¹¹² 如蕭惠君（2011）。臺灣花布色彩及其文化意涵研究。科技部專題研究報告（NSC 100-2410-H-133-013）。

¹¹³ 如吳世偉（2011）。臺灣非洲藝品 / 文物的在地處境與知識建構：尋找臺灣藝術教育可用的啟示。《藝術教育研究》，21，113-147。

¹¹⁴ 如施明祥（2009）。新移民多元文化藝術體驗。科技部專題研究報告（NSC 98-2410-H-150-005）。

¹¹⁵ 如張弘旻（2016）。從藝術教育的角度探究新移民青少年子女日常視覺文化。科技部專題研究報告（MOST 105-2410-H-364-009）。

¹¹⁶ 如陳瓊花（2009）。「性別」重整播種計畫：「自我」及他者的性別省思。科技部專題研究報告（NSC 97-2629-H-003-001）。

¹¹⁷ 如楊敏英（2008）。女性在工業設計領域的生涯發展研究。科技部專題研究報告（NSC 97-2410-H239-011）。

由於相較於傳統教學媒體，數位科技展現了活絡的互動性，因此，在探討數位科技對不同學習階段個體之藝術教學的運用時，即發現有聚焦於各類數位科技與教學輔具之互動性與合作特質對學習者的影響¹¹⁸、數位科技在設計類課程的應用¹¹⁹等。同時，多元的數位科技與衍生之機制對不同個體藝術學習成效的助益，也為研究者所關注，如部落格與數位典藏資源¹²⁰、互動式電子白板與即時反饋系統¹²¹、數位攝影¹²²等。亦有藉助不同數位形式之藝術媒介，如電子繪本¹²³、動畫影片¹²⁴等，進行中小學階段藝術教學的相關研究。

此外，自 2012 年之後，國際間以「磨課師」（Massive Open Online Course，簡稱 MOOC）¹²⁵、「師博課」（small private online course，簡稱 SPOC）¹²⁶等，藉由網際網絡進行數位授課之機制盛行一時，本研究也發現有學者以大學階段為實驗場域，進行相關教學研究。

三、審美 / 認知相關研究：多元議題與創造力

在視覺藝術教育學界，審美 / 認知相關研究向為被研究者持續關注的議題，袁汝儀（2006）即認為「認知研究」為國內藝術教育學者長期關注的議題面向。本研究於檢視所彙集之國內研究資料後，發現於 2006 年之後，相關研究雖總量不多，但議題多元，除對於個體審美認知發展的觀察外，尚有藝術治療等新興議題的出現。同時，由於藝術類課程常被視為引發個體創造力的重要學習管道，也發現有許多與個體創造力相關之研究。

在 2006 年之後國內審美 / 認知的相關研究中，發現當探查個體的審美認知發展時，有從個體成長歷程再探繪畫認知能力的研究¹²⁷，亦有以弱視或視障個體為對象，進行長期並具延續性之研究者，如探查弱視學童的繪畫特徵以及教學策略¹²⁸，以及探查視障成人的空間表現能力¹²⁹等。同時，也有研究透過教學行為之中介，驗證學習個體的美感知

¹¹⁸ 如許正妹（2016）。互動式與合作式 e 化教學輔具之應用及其學習成效之研究：以「多媒體設計」課程為例。科技部專題研究報告（MOST 104-2410-H163-001）。

¹¹⁹ 如陳文誌、游萬來（2008）。網路輔助跨校合作設計學習專案的問題與影響。藝術教育研究，15，105-135。

¹²⁰ 如高震峰（2012）。資訊融入國小視覺藝術教學之研究：以部落格與故宮數位典藏資源為例。藝術教育研究，23，1-35。

¹²¹ 如高震峰、吳維慈（2012）。互動式電子白板融入國小高年級視覺藝術教學之實驗研究。藝術教育研究，24，1-45。

¹²² 如黃嘉勝（2009）。大專學生數位攝影創作歷程靈感啟發學習模式之研究。科技部專題研究報告（NSC 98-2410-H142-014）。

¹²³ 如張裕幸（2011）。電子繪本應用在教學上對國中生數位故事創作之研究。科技部專題研究報告（NSC 100-2410-H-128-038）。

¹²⁴ 如張裕幸（2010）。動畫影片融入藝術教學對國小學童創造力影響之研究。科技部專題研究報告（NSC 99-2410-H128-033）。

¹²⁵ 如劉光夏（2015）。磨課師（MOOCs）對視覺藝術學習者想像力與創作表現影響之研究。科技部專題研究報告（MOST 104-2410-H845-018）。

¹²⁶ 如劉光夏（2016）。以師博課（SPOC）混合學習模式探究設計領域學習者的創意自我效能與創作表現相關性之研究。科技部專題研究報告（MOST 105-2410-H845-007）。

¹²⁷ 如陳一平（2012）。繪畫各階段之認知能力研究。科技部專題研究報告（NSC 101-2410-H009-025）。

¹²⁸ 如伊彬（2016）。弱視兒童的繪畫特徵與教學策略探索。科技部專題研究報告（MOST 105-2410-H003-040-MY3）。

¹²⁹ 如伊彬、張婉琪（2011）。教導先天全盲成人再現正立方體之個案研究。藝術教育研究，28，1-33。

覺學習模式建構¹³⁰、美感體驗¹³¹與圖形偏好¹³²等，以及探查學習個體的藝術評論與評論模式¹³³，和視覺素養之教學與評量¹³⁴等研究。也發現有從藝術治療的觀點，試圖詮釋創作者對藝術創作的依戀心理¹³⁵之研究。再者，近年間教育部戮力推動美感教育中長程計劃，也引發了學者對於美感經驗與個體關係之相關論述¹³⁶。

另外，根據本研究資料分析顯示，於2006年之後，國內視覺藝術教育學界在創造力相關研究上亦有所累積。顯見研究者認同藝術學習與個體創造力之引發間，具有相當連結性。如探討不同學習階段的教學場域中，設計思考與審美認知的評量模式¹³⁷、學童數位繪圖歷程檔案與創造力評量¹³⁸，以及年長學生之造形創造力與自我效能¹³⁹、創造力之影響因素¹⁴⁰。同時，亦有在數位時代下，探討雲端世代藝術創意人才的培育¹⁴¹等。

綜觀前述對2006年至2016年間國內視覺藝術教育領域研究之探查，發現在熱門及前瞻議題分析部分，分別有視覺文化與文化相關議題的研究、數位科技相關研究、審美／認知相關研究等，並認為數位科技相關研究為具前瞻性之議題。其次，本研究於探查過程中亦發現有值得關注的轉變。於10年前對國內視覺藝術教育領域熱門及前瞻議題進行探究時，袁汝儀（2006）認為，藝術治療為藝術教育學界宜有所提升之研究領域。本研究則發現，近年已有試圖融合藝術教育與藝術治療之研究出現。雖然相關研究就量而言仍屬少數，但仍可視為是視覺藝術教育界於2006年之後萌生之新興議題，或能為藝術教育未來之發展引入一道活水。

肆、國內、外視覺藝術教育領域之研究趨勢與其餘浮現議題

在分別梳理2006年之後國內、外視覺藝術教育領域之學術研究後，發現在熱門議題的部分，共同的交集為視覺文化相關議題以及數位科技相關議題。其餘在國外部分尚有

¹³⁰ 如許育齡（2009）。運用想像促發大學生美感知覺發展的學習模式建構與驗證之研究。科技部專題研究報告（NSC 101-2410-H155-042）。

¹³¹ 如陳玲璋（2013）。全觀性美感體驗對學校教學意涵之探究。《藝術教育研究》，25，109-135；周珮儀、閻麗如（2009）。以藝術元素統整之藝術鑑賞課程對學生鑑賞能力表現的影響。《藝術教育研究》，17，71-103。

¹³² 如許峻誠、王韋堯（2009）。學習背景差異對簡化圖形之偏好研究。《藝術教育研究》，17，109-130。

¹³³ 如譚祥安、劉仲嚴（2010）。高中生在考試情境下的藝術評論模式。《藝術教育研究》，20，1-31。

¹³⁴ 如徐秀菊（2014）。視覺素養教學與評量研究。科技部專題研究報告（NSC100-2410-H259-072-MY2）。

¹³⁵ 如江學滢（2014）。成年人藝術創作依戀行為之個案研究：以 Moya 為例。《藝術教育研究》，28，1-33。

¹³⁶ 如余季音（2016）。析論美感經驗及其與自我之深層互動。《藝術教育研究》，32，103-132。

¹³⁷ 如玉鼎銘（2012）。國小藝術教育設計思考與審美認知評量模式分析比較。科技部專題研究報告（NSC 100-2410-H134-025）。

¹³⁸ 如玉鼎銘（2008）。數位繪圖歷程檔案應用於國小兒童創造力評量研究。科技部專題研究報告（NSC 97-2410-H134-019）。

¹³⁹ 如李聖萍（2013）。造形創造力於技能精熟歷程的演化模式：從工作動機與自我效能分析。科技部專題研究報告（NSC 102-2410-H153-016）。

¹⁴⁰ 如陸定邦（2012）。設計系學生創造力成就之影響因素。科技部專題研究報告（NSC 101-2410-H006-067-MY2）。

¹⁴¹ 如羅美蘭（2011）。雲端世代藝術創意人才培育之行動研究（I）。科技部專題研究報告（NSC 101-2410-H-259-067）。

藝術教育主體性與疆界相關議題，在國內部分則有審美與認知相關議題。其次，在具前瞻性之研究議題部分，本研究提出兩類，分別為數位科技相關議題以及藝術教育主體性與疆界相關議題。前者為當代各學門教育工作者應予關注的時代性氛圍，後者則攸關視覺藝術教育領域的永續發展。

在國外視覺文化相關研究部分，根據資料分析，將視覺文化類屬之下的次議題聚焦為流行文化、多元文化，以及數位視覺文化等次議題。並認為流行文化指涉了視覺藝術教育領域於教學範疇與審美內涵的擴充，多元文化則指涉了國外研究場域於族群、宗教與多元性別認同之關注，至於數位視覺文化的部分代表了當代數位文化與視覺文化在藝術教育場域之鎔鑄。在國內視覺文化之議題部分，研究結果顯示，相關研究包含對於各式視覺文化參與者之觀者心態的探查，而所探討的視覺文化現象亦頗為多元，反映了臺灣視覺文化樣貌的多樣性以及人口變遷的現象。同時，本研究亦發現三類議題交織呈現了關注學習個體的「日常生活性」、透過藝術教育實踐「社會正義」，以及寓教於樂之「遊戲」特性等，具現出當代視覺藝術教育研究著重的價值。

在數位科技相關研究部分，根據國外資料分析，發現有兩類研究屬性，分別為數位科技對藝術教學在教材來源、教學方法上的擴充與更新，以及青少年的數位中介藝術學習經驗，包含對青少年主體性以及自我概念的影響等。在國內部分，根據資料分析，發現相關研究議題的面向多集中於探討數位科技對不同學習階段個體於藝術學習的效益以及互動性。亦即，雖然國內研究者能跟隨著數位科技的進展，更新對新興數位教學機制的探查，但似乎未能將相關研究做更為論述層面的深化探討。鑒於前述懸缺，以及透過國內、外相關研究，顯示了數位科技於教學效能與個體數位中介學習經驗的價值，因之將之視為本領域具前瞻性的研究議題。

另外兩項國內、外並未重疊的熱門議題，於國外部分為有關藝術教育主體性與疆界相關研究，於國內部分為審美 / 認知相關研究。在關於藝術教育主體性與疆界的部分，本研究認為其浮現指涉了研究者對於視覺藝術教育領域所面臨危機的憂慮，以及對領域永續發展的期待，因之將之視為另一具前瞻性的研究議題。同時，研究結果顯示，在藝術教育主體性與疆界相關研究上，浮現有關注藝術教育參與者的主體性與認同、藝術教育的危機、藝術教育的永續性，以及藝術教育學科本質之美學論辯等的探查。於審美 / 認知相關研究的部分，發現研究總量雖不多，但議題多元，除對於個體審美認知發展的觀察外，也發現個體的創造力亦受研究者所關注，更有藝術治療等新興議題的出現。

熱門以及前瞻議題之浮現，有賴相當數量之研究方能聚斂，然而，伊彬（2015）指出，許多基礎研究雖未必熱門，但其長期的累積卻有相當之學術與應用價值。於本研究的探

查過程中，除前述對國內、外熱門及前瞻議題的整體發現之外，在梳理研究資料時，尚發現有其餘值得關注之浮現議題。這些議題雖未被歸類為熱門或前瞻，其對視覺藝術教育領域之發展，卻各具影響力。因此，本研究根據對國內、外研究資料之分析，將其餘值得關注之浮現議題匯聚為四大類，分別為研究取徑、體制外、學習者，以及跨領域等部分。

在本研究所發現的其餘浮現議題中，各類探查藝術教育研究能援用之研究方法以及研究取徑者，為一大宗。相關研究多認為視覺藝術教育研究有別於一般教育領域之質化或量化研究方法，應發展出更符合領域特質的研究方法。其中，「藝術作為研究」(art as research) 之研究方法及取徑即為持續並具重要意義的議題之一(Hicks, 2013)。此類議題已有相當發展歷史，如SAE在2006年即出有專刊討論「藝術本位研究」(arts-based research, 簡稱ABR)在藝術教育研究領域的應用，認為應以「藝術的過程與實踐」為研究需求(Stout, 2006)。其後，相關議題陸續被探討。從ABR概念衍生的「藝游誌」(a/r/tography)(Irwin、de Cosson, 2004)，強調藝術教師(T)是藝術家(A)也是研究者(R)，應在三類角色間以蔓延方式游移(the rhizomatic practices of the in-between)¹⁴²，並處於持續生成的狀態¹⁴³。由於此一觀點對藝術教育工作者的賦權意涵十足，於國內也引發許多共鳴。例如，國家教育研究院即曾舉辦「美感經驗的探索與建構：A/R/T藝術為本的教育探究」研討會，邀請美國提倡此一研究取向的學者擔任主講(國家教育研究院, 2012)。

在國內於研究方法與取徑相關之研究部分，除前述藝術本位之研究方法¹⁴⁴外，尚有詮釋取徑之藝術研究方法¹⁴⁵等。其次，由於藝術教育領域的內涵廣闊，同時包含專業藝術與一般藝術領域的教學與研究，考量藝術創作研究的研究方法與一般教育體系論文不同，也有學者進行包含創作研究與實務指導¹⁴⁶、藝術與設計實務導向¹⁴⁷，以及視覺藝術類創作論文撰寫¹⁴⁸等研究。由於此類研究可視為是國內學者對視覺藝術教育領域之獨特性的探查，值得繼續觀察。

其次，另一個浮現的議題是關於學校體制外的視覺藝術學習經驗與意義。根據本研

¹⁴² 如 Irwin, R. L., Beer, R., Springgay, S., Grauer, K., Xiong, G., & Bickel, B. (2006). The rhizomatic relations of A/r/tography. *Studies in Art Education*, 48(1), 70-88.

¹⁴³ 如 Irwin, R. L. (2013). Becoming a/r/tography. *Studies in Art Education*, 54(3), 198-215.

¹⁴⁴ 如劉仲嚴(2010)。藝術本位研究方法論與方法的議題和前景。*藝術教育研究*, 19, 1-23。

¹⁴⁵ 如賴雯淑、許雯婷(2011)。詮釋取徑之藝術研究方法。*藝術教育研究*, 22, 109-145。

¹⁴⁶ 如劉豐榮(2011)。學院中精神性取向全人「藝術創作研究」教學之個案研究(II):以研究生創作研究之全人取向為例。科技部專題研究報告(NSC 100-2410-H415-044)。

¹⁴⁷ 如何文玲、李傳房、陳俊宏(2013)。大學「藝術與設計實務導向研究」之教學個案:整合創作、理論與寫作。*藝術教育研究*, 26, 1-35。

¹⁴⁸ 如呂琪昌(2016)。從實務導向研究的角度探討視覺藝術類創作論文的撰寫。*藝術教育研究*, 31, 111-145。

究探查結果，相關研究顯示非學校體制或非正規藝術團體的藝術經驗多強調學生自發性的投入¹⁴⁹。同時，認為非體制內的藝術經驗具有探索、遊戲、創意等吸引力，為制式化教育難以企及者¹⁵⁰。而非學校體制內的藝術教育功能與非正規藝術團體或社區對弱勢青少年¹⁵¹的助益也常被提及¹⁵²，相關議題也包括如何為非專業藝術教師增能¹⁵³等。

除前述非屬學校體制內的藝術學習經驗與意義之外，「藝術教育忽略了誰？」亦為常被關注的議題，在「社會正義」聲浪於西方藝術教育界高漲的今日尤然。此類研究認為藝術教育應為不同個體服務，但長期以來天平似有傾斜，有些團體得到的關注顯然不足。如對發展遲緩的青少年¹⁵⁴研究較多也較持續，但對高齡學習者的關注就明顯不足¹⁵⁵。有趣的是，在藝術教育研究中，另一個族群的權益也鮮少被關注。亦即，雖然許多研究討論中小學藝術教師的增能與信念，但似乎缺乏對高等藝術教育工作者的處境，如升等、評鑑等表達關懷¹⁵⁶。在國內部分，則有研究者認為，臺灣民衆的真實生活經驗及社會藝術教育受到長期忽視，以致出現藝術階層化的現象，因而從藝術社會學的角度，探查非主流體制之藝術工作者的藝術教育理念¹⁵⁷。

另一項本研究認為值得著墨的浮現議題，即為跨領域相關議題。視覺藝術教育廣博包容，各學科透過在其專業知識中與藝術學門跨域整合，能達到橫向的多元發展¹⁵⁸，如國內研究者將藝術課程與幼保專業融合¹⁵⁹即是一例。同時，當代有許多熱門及前瞻議題本身即具有跨領域的需求，如特定視覺文化、數位科技、弱勢族群等議題，幾乎無一不需要跨領域的知識做為後盾。惟本研究結果顯示，目前相關研究較集中於學校跨領域課程的發展，如認為跨領域課程能發揮類似「學校派上的鮮奶油」（whipped cream on the school's pie）之功效，提升學生學習動機以及興趣¹⁶⁰。本研究認為，正如同前文探討有關

¹⁴⁹ 如 Richards, R. (2014). The private and public worlds of children's spontaneous art. *Studies in Art Education*, 55(2), 143-156.

¹⁵⁰ 如 Green, J., & Kindseth, A. (2011). Art all day: Distinction and interrelation of school-based and out-of-school arts learning. *Studies in Art Education*, 52(4), 337-341.

¹⁵¹ 如 Heise, D., & MacGillivray, L. (2011). Implementing an art program for children in a homeless shelter. *Studies in Art Education*, 52(4), 323-336.

¹⁵² 如 Washington, G. E. (2011). Community-based art education and performance: Pointing to a place called home. *Studies in Art Education*, 52(4), 263-277.

¹⁵³ 如 Briggs, J., & McHenry, K. (2013). Community arts and teacher candidates: A study in civic engagement. *Studies in Art Education*, 54(4), 364-375.

¹⁵⁴ 如 Wexler, A., & Derby, J. (2015). Art in institutions: The emergence of (disabled) outsiders. *Studies in Art Education*, 56(2), 127-141.

¹⁵⁵ 如 Lawton, P. H., & La Porte, A. M. (2013). Beyond traditional art education: Transformative lifelong learning in community-based settings with older adults. *Studies in Art Education*, 54(4), 310-320.

¹⁵⁶ 如 Savage, S. L. (2015). Mapping tenureland: A researcher stalled. *Studies in Art Education*, 57(1), 76-87.

¹⁵⁷ 如徐敏雄（2014）。從藝術社會學的角度探討國民美術的理念與實踐策略：以劉秀美為例。《藝術教育研究》，27，65-96。

¹⁵⁸ 如 Marshall, J. (2014). Transdisciplinarity and art integration: Toward a new understanding of art-based learning across the curriculum. *Studies in Art Education*, 55(2), 104-127.

¹⁵⁹ 如陳麗嬭（2015）。應用服務學習於幼保系視覺藝術教學課程之行動研究。《藝術教育研究》，29，115-145。

¹⁶⁰ 如 Chemi, T. (2014). The artful teacher: A conceptual model for arts integration in schools. *Studies in Art Education*, 56(1), 370-383.

藝術教育主體性與疆界的辯證時，學界所援用的「塊莖」與「生成」概念，當進行跨領域研究時，透過與「域外人」的異質碰撞，能時時攪動本領域的自戀與安逸，擁抱隨時可能迸發的延展空間。相信未來有關「在藝術中、與藝術一起，或透過藝術來做研究」(doing research in, with, and through the arts) 等議題將持續為藝術教育研究者所關注。

最後，在本研究梳理研究資料時發現，臺灣或由於幅員較小，藝術教育領域的發展易受政策與法令層面的影響，是以有部分研究聚焦於各項課程政策或法令的探查，量雖不多，卻有其價值。如關切生命議題於藝術教育課程的意義¹⁶¹與實踐¹⁶²、高中藝術生活課程¹⁶³與九年一貫教育改革的課程政策¹⁶⁴，以及大學視覺藝術科系入學制度¹⁶⁵的分析等。其餘如對特定議題進行歷史性研究¹⁶⁶，對藝術教育參與者的理解¹⁶⁷，以及博物館教育¹⁶⁸等，均值得予以關注。

伍、結論

在科技部人文社會科學研究中心推動各學門進行熱門及前瞻議題調查的背景之下，本研究探查於 2006 年至 2016 年間，國內、外視覺藝術教育領域累積之學術研究，試圖從中聚斂出熱門及具前瞻性之研究議題。研究結果顯示，在熱門議題的部分，國內、外共同的交集為視覺文化相關議題以及數位科技相關議題。其餘在國外之熱門議題尚有藝術教育主體性與疆界相關議題，在國內則有審美 / 認知相關議題。根據研究結果，本研究提出兩類具前瞻性之研究議題，分別為數位科技相關議題以及藝術教育主體性與疆界相關議題。前者為當代新興社群媒體與數位科技之發展對視覺藝術教育所產生方興未艾的衝擊，是藝術教育工作者應予關注的時代性氛圍。後者則攸關視覺藝術教育領域在前述時代氛圍下，如何界定領域範疇與參與者，俾利領域永續發展的辯證與論述。同時，本研究尚提出其餘值得關注之浮現議題，分別為研究取徑、體制外、學習者，以及跨領域等。

各項熱門議題中，於視覺文化相關議題項下，本研究聚斂有流行文化、多元文化、

¹⁶¹ 如黃王來(2008)。生命教育融入藝術課程研究。科技部專題研究報告(NSC 97-2410-H160-011-MY2)。

¹⁶² 如蘇郁雯(2015)。生命教育議題融入高二美術課程之行動實踐。藝術教育研究, 30, 63-95。

¹⁶³ 如趙惠玲、楊孟蓉(2011)。臺灣高中藝術生活課程政策形塑之研究：利害關係人論述立場之分析。藝術教育研究, 21, 37-83。

¹⁶⁴ 如趙惠玲(2011)。九年一貫藝術與人文課程政策形塑脈絡與實施議題之研究。科技部專題研究報告(NSC 100-2410-H003-156-MY2)。

¹⁶⁵ 如高震峰(2016)。我國大學入學美術科考試制度的發展、命題與招生成效之研究。科技部專題研究報告(NSC 101-2410-H133-013-MY2)。

¹⁶⁶ 如袁汝儀(2006)。1930-1960年間的自由畫：臺灣美術教育思想初探。藝術教育研究, 11, 1-34。

¹⁶⁷ 如王麗雁(2015)。藝術教育碩士班學生視覺藝術學習歷程探究：關鍵時刻、困難與美好記憶。藝術教育研究, 30, 21-61。

¹⁶⁸ 如李靜芳(2014)。花花世界玩布樂：美術館教育展策劃理念及觀眾回應之探究。藝術教育研究, 28, 99-134。

數位視覺文化等次議題，三類議題並交織呈現了關注學習個體的「日常生活性」、透過藝術教育實踐「社會正義」，以及寓教於樂之「遊戲」等特性，反映出當代藝術教育思潮著重的社會價值之取向。在數位科技相關研究部分，呈現有教學效能與數位中介學習經驗兩類重心，包含科技對青少年主體性以及自我概念的影響等。本研究也發現，國內於數位科技之研究多從應用面角度，聚焦於科技互動性對個體藝術學習的效益及新興數位教學機制的探查，對涉及之相關學理或論述層面的辯證探討較少。其次，在藝術教育主體性與疆界相關研究的部分，其項下包括關注藝術教育參與者的主體性與認同、藝術教育的危機與永續性，以及藝術教育學科本質的美學論辯等。在審美 / 認知相關研究的部分，發現相關研究量雖不多但議題多元，包含個體的審美認知發展以及創造力，也有藝術治療等新興議題的出現。

除前述研究成果之外，本研究於研究過程中亦發現一些值得關注的現象。首先，於研究限制中曾提出，本研究所彙集之國內、外研究資料呈現有不對等的狀況。此一限制除了研究資料本身於形制上的差異之外，尚體現了國內、外在領域內學術平臺資源的不同。例如，SAE 為視覺藝術教育專門期刊，一年即可刊出四期約 20 篇以上的論文，較易觀視到研究議題的連續性演化，亦常看到以不同議題作為各期主旨的狀況。國內的藝術教育研究期刊由於包含不同藝術教育學科，刊出之視覺藝術教育論文除去量少之外，亦較不連續，較難觀察研究議題的發展脈絡。

除去期刊論文在量的多寡之外，上述現象可能還說明了國內學術界在發展上所面臨的隱憂。或許由於國內學術生態強調研究方法的操作以及研究績效的累積，因之國內藝術教育研究較傾向以實證性或實務應用性質之研究為主，於論述或學理辯證性質的深化探討較少。在比較類似議題的研究時，本研究發現於 SAE 上似較易看到對某一議題的論述或省思式的研究，而在國內不論是期刊論文或學術報告均較少見到類似研究，可能此亦為原因之一。長此以往，此一現象是否將形成相關研究議題的淺層化，宜予以持續關注。

其次，本研究於研究過程中亦發現，國內藝術教育研究人口的衰降以及研究數量的縮減，為領域內應予正視的現象。一般各學門的研究者大多來自大學校院相關系所，相較於其餘藝術或教育學門，國內藝術教育研究人口原就較屬小眾，近 10 年間在諸多因素影響下，臺灣高等藝術教育界更呈現有斷層之虞，成為藝術教育研究領域的迫切危機。在分析國外熱門及前瞻議題時，發現國外有關藝術教育主體性與疆界探討的緣由，為因應學科領域可能的危機及學科之永續發展，雖然於國內尚未見前述研究的累積，但本研究仍將之視為具前瞻性的議題。畢竟學科疆界的定義將影響相關領域研究人口的參與，如何在學科主體性與擴大參與人口間取得平衡，應值得國內藝術教育工作者予以關注。

做為研究者，其重要任務之一是不斷地發現、辨識與辯證所屬領域的研究議題。因此，本研究除呈現目前探查所獲得的樣貌之外，也嘗試提出一些本領域面臨的危機及值得關注的議題，以集思廣益。

引用文獻

中文部分：

王麗雁（2008）。視覺藝術教育篇：臺灣學校視覺藝術教育發展概述。載於鄭明憲（主編），*臺灣藝術教育史*（頁 105-161）。臺北市：藝術教育館。

Wang, Li-Yan (2008). Visual arts education: The introduction of school visual arts education in Taiwan. In Cheng, Ming-Hsien (Ed.), *Taiwan arts education history* (pp. 105-161). Taipei: National Taiwan Arts Education Center.

伊彬（2015）。2001-2014 藝術教育研究期刊論文之內容分析：兼談研究與教學的關係。載於趙惠玲（主編），*當代藝術教育研究新視野：第一屆藝術教育研究國際學術研討會論文集*（頁 171-195）。新北市：華藝。

I, Bin (2015). *Research in Arts Education, 2001-2014: The relationship between research and teaching*. In Chao, Hwei-Ling (Ed.), *A new vision of contemporary art education: Proceedings of the 1st International Symposium on Research in Arts Education* (pp. 171-195). New Taipei City: Airiti Press.

吳方正（2017）。藝術學學門熱門與前瞻學術研究議題結案報告。科技部人文社會科學研究中心調查報告（MOST 104-2420-H-002-016-MY3-PH10414_藝術學門）。

Wu, Fang-Cheng (2017). *The report of popular and forward-looking research issues in Arts*. Report of Research Institute for the Humanities and Social Sciences, Ministry of Science and Technology.

林翠湄（2006）。《人文社會科學白皮書》之執行概況。取自 <https://www.most.gov.tw/most/attachments/d5f66424-b572-4942-953b-527a466c394c>

Lin, Tsuey-Mei (2006). *The overview and implementation of the white paper on the development of the Humanities and Social Sciences*. Retrieved from <https://www.most.gov.tw/most/attachments/d5f66424-b572-4942-953b-527a466c394c>

袁汝儀（2006）。視覺藝術教育熱門及前瞻議題。載於巫佩蓉（主編），*藝術學門熱門及前瞻學術研究議題調查計畫調查報告*（頁 445-461）。臺北市：人文社會科學研究中心。

Yuan, Ju-Yi (2006). The popular and forward-looking research issues in visual arts education. In Wu, Pei-Jung (Ed.), *The report of popular and forward-looking research issues in arts* (pp. 445-461). Taipei: Research Center for Humanities and Social Sciences.

國家教育研究院（2012）。*教學中美感經驗的探索與課程建構*。取自 <http://wd.naer.edu.tw/project/NAER-99-25-A-2-02-00-2-10.pdf>

National Academy for Educational Research. (2012). *Jiāo xué zhōng měi gǎn jīng yàn de tàn suǒ yǔ kè chén gjiàn gòu*. Retrieved from <http://wd.naer.edu.tw/project/NAER-99-25-A-2-02-00-2-10.pdf>

張晉芬、呂寶靜、林麗雲（2016）。社會學門「熱門及前瞻學術研究議題調查」結案報告。科技部人文社會科學研究中心調查報告（MOST 104-2420-H-002-016-MY3-PH10408_社會學門）。

Chang, Chin-Fen, Lu, Pao-Ching, & Lin, Lih-Yun (2016). *The report of popular and forward-looking research issues in Social Science*. Report of Research Institute for the Humanities and Social Sciences, Ministry of Science and Technology.

教育部 (2013)。教育部美感教育中長程計畫：第一期五年計畫 (103 年—107 年)。臺北市：教育部。

Ministry of Education. (2013). *The middle and long-term program of aesthetic education: The first five-year plan (from 2014 to 2018)*. Taipei: Ministry of Education.

外文部分：

Blandy, D. (2015). Article introduction by Doug Blandy. In K. Freedman (Ed.), *Looking back: Editors' selections from 50 years of Studies in Art Education* (pp. 217-218). Reston, VA: National Art Education Association.

Congdon, K. (2010). Editorial: Our space: Debating the field of art education and its disciplinary territory. *Studies in Art Education*, 51(4), 291-294.

Congdon, K. (2015). Article introduction by Kristin Congdon. In K. Freedman (Ed.), *Looking back: Editors' selections from 50 years of Studies in Art Education* (pp. 233-234). Reston, VA: National Art Education Association.

Duncum, P. (Ed.). (2006). *Visual culture in the art class: Case studies*. Reston, VA: National Art Education Association.

Franklin, P. (2017, March). *The power of community: Presentation of 2017 NAEA national award honorees*. Paper presented at the 2017 NAEA National Convention, New York, NY.

Gillian, R. (2012). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. London, UK: Sage.

Hicks, L. E. (2011). Editorial: The inevitability of change. *Studies in Art Education*, 53(1), 3-5.

Hicks, L. E. (2012). Editorial: Sustainability and what it means to be human. *Studies in Art Education*, 53(4), 267-269.

Hicks, L. E. (2013). Editorial: New pathways and further research. *Studies in Art Education*, 54(3), 195-197.

Irwin, L. R., & de Cosson, A. (2004). *A/r/tography: Rendering self through arts-based living inquiry*. Vancouver, CA: Pacific Educational Press.

National Art Education Association. (2015). *NAEA conventions*. Reston, VA: National Art Education Association.

Stankiewicz, M. A. (2015). Editorial: Why research in art education? *Studies in Art Education*, 57(1), 3-5.

Stout, C. J. (2006). Editor's preface. *Studies in Art Education*, 48(1), 3.

Stout, C. J. (2007). Editorial: Eco-responsibility in art education. *Studies in Art Education*, 48(4), 331.

Sweeney, R. W. (Ed.). (2010). *Inter/actions/inter/sections: Art education in a digital visual culture*.

Reston, VA: National Art Education Association.

Tavin, K. (2005a). Hauntological shifts: Fear and loathing of popular (visual) culture. *Studies in Art Education*, 46(2), 101-117.

Tavin, K. (2005b). Opening re-marks: Critical antecedents of visual culture in art education. *Studies in Art Education*, 47(1), 5-22.

Walker, S. (2015). Editorial: They came to play. *Studies in Art Education*, 56(4), 291-294.

The Analysis on Popular and Forward-Looking Research Issues in Visual Arts Education from 2006 to 2016

Huei-Ling Chao¹

Cheng-Feng Kao²

Summary

Academic research as the foundation stone consolidates the knowledge system of a discipline and delineates its scope and categories. It also provides important indicators for its evolution and development. Since 2005, the Research Institute for the Humanities and Social Sciences of the Ministry of Science and Technology in Taiwan has undertaken the survey and analysis on the popular and forward-looking research issues of various disciplines based on a 10-year cycle. To fulfill the common goals, the purpose of this study is to investigate the popular and forward-looking research issues in the field of visual arts education both in Taiwan domestically and internationally over the years from 2006 to 2016. The results of this study are hoped to contribute to visual arts education in Taiwan and to shed the light on the development of this field as a whole.

By using discourse analysis, literature analysis, and content analysis as the research methods, this study included internationally representative art educational journals and the research reports conducted by reputable research institutions into its primary research materials. Among international academics, the major recourses selected by this study were 216 articles published in *Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research* (SAE), which is issued by National Art Education Association (NAEA), from 2006 to 2016. Meanwhile, when the trend of the emerging issues was described, some other materials were also utilized by this study, such as *Art Education* (AE) -- another art educational journal issued by NAEA, related books published by NAEA, and significant international art educational conferences, such as NAEA National Convention and the World Congress hosted by the International Society for Education through Art (InSEA). The rest

¹ Professor / Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University

² Professor / Department of Visual Arts, University of Taipei

of international art educational journals and academic publications that are not mentioned here are not included in the discussion of this study.

For Taiwanese research, the major research materials selected by this study were 63 articles published in *Research in Arts Education*, the only art educational journal listed in the Taiwan Social Sciences Citation Index (TSSCI) and Taiwan Humanities Citation Index Core (THCI Core), from 2006 to 2016. For research reports, the major recourses selected by this study were 116 research reports supported by Research Institute for the Humanities and Social Sciences of the Ministry of Science and Technology. Meanwhile, when the trend of the emerging issues was described, some other materials were also utilized, such as internationally representative art educational conference and books. The rest of art educational journals and academic publications of Taiwan not aforementioned are thereby not included in the discussion of this study.

According to the results, three popular research issues were found within the analysis of international academics: visual culture-related issues, digital technology-related issues, and issues related to the boundaries and subjectivity of art education. When analyzing the visual culture-related issues, this study further found three sub-topics that were under the category of visual culture, namely and respectively: popular culture, multicultural, and digital visual culture. It showed that these three sub-topics were intertwined in reflecting the values that contemporary art education had emphasized, i.e., the “everydayness” of individuals, the practice of “social justice” through art education, and the edutainment of “play.”

When analyzing the digital technology-related issues, this study found that the issues could be divided into two additional categories. The first one focused on the implementation of digital technologies into art teaching in order to explore and update teaching methods and teaching materials. The second one focused on understanding the experiences of teenagers when they conducted their art learning activities through digital technologies, including the influences on the subjectivities and self-concepts of adolescents.

When analyzing the issues related to the boundaries and subjectivity of art education, this study found that these debates had reflected the awareness that scholars had toward the crisis facing contemporary art education. As the 21st century was moving towards to its second decade, it was unignorable to notice the rise of many problems that caused conundrums, such as ecological crisis, economic collapse, capitalist hegemony, cultural warfare, terrorism, etc. At the same time, the rapidly and dramatically growing visual technologies were likely to threat the role played by art education. All these situations seemed to result in an atmosphere of “the inevitability of change” for art education.

The picture in Taiwan presented slight difference. Among the three popular research issues found, two of them were similar to the international academic ones: the visual culture-related issues and the digital technology-related research. Yet, the third one was slightly different: aesthetic/cognition and creativity-related issues. When analyzing the visual culture and culture-related issues in Taiwan, the results showed that the research topics were quite diverse, with the spectatorship of participants within different visual cultures, such as popular culture, mass culture, multi-cultures, etc.

As is compared to the traditional teaching media, digital technologies brought a more attractively dynamic interaction in classroom. Therefore, when analyzing the digital technology-related issues in Taiwan, it was found that many researches focused on exploring the benefits that digital technologies offered for different learners at different ages while learning arts. Meanwhile, as new digital technologies kept advancing in innovativeness, many researchers were interested in exploring new digital teaching mechanisms, such as blog, interactive whiteboard, massive open online course (MOOC), small private online course (SPOC), etc.

When analyzing the issues related to aesthetic/cognition and creativity, this study found that the relevant research might not be accumulated much, but the topics were quite multiple. It also found that many studies address individual creativity and these researchers seemed to agree that art learning played significant roles on triggering individual creativity. Furthermore, the study found that the emerging topic, art therapy, had been integrated into art education. Although the relevant research was still minor in terms of its quantity, it should still be regarded as an innovative issue for art education that might infuse fresh energy into the field.

To summarize, for popular research issues, both Taiwanese and international scholars focused on visual culture-related issues and digital technology-related issues. Other popular issues included the boundaries and subjectivity of art education for international scholars, and aesthetics and cognition for scholars in Taiwan. After reviewing these results as well as scrutinizing the status of art education, this study proposes two forward-looking research issues: digital technology-related issues and art educational subjectivity-related issues. The former shows the existing circumstances in which all disciplines are involved with and the scholars should pay close attention to the impact of technologies, while the latter is closely correlated to the persistent development of visual arts education. Instead of simply observing the results, this study singles out some emerging issues that deserve to be paid attention to, namely, the research approaches, alternative learning systems, learners, and cross-disciplines.