

國小繪畫鑑賞教學實施與探討—以名畫 cosplay 為例

張雅惠

屏東市民生國小教師
臺灣教育評論學會會員

一、前言

108 課綱藝術領域中提出的基本理念是希望學生從「表現、鑑賞與實踐的學習過程，體驗美感經驗，創造藝術價值，從而領悟生命及文化的意義（國家教育研究院，2018）。」但在升學主義掛帥的臺灣，因美勞未列入考科，所受到的重視程度及擁有的資源通常不如國語、數學、英文等科目，如果授課教師沒有具備相當的專業知識，則美勞的教學往往就是學校購買材料包，然後由老師帶領學生製作美勞作品或是畫幾張圖交差了事。除了少數自己肯投入時間學習的學生，大部分學生幾乎很難達到「體驗美感經驗，創造藝術價值」的教學目標，更不用說接觸或欣賞藝術家的畫作了。

為此屏東縣民生國小今年舉辦了「名畫 cosplay 線上活動」，為了參加比賽，即便以往鮮少接觸藝術作品的學生也需要積極去接觸不同的名畫尋找靈感，並在 cosplay 過程中全家總動員，進行另類的藝術創作。而未參加 cosplay 的學生則會上網欣賞同學的作品，不知不覺中亦與名畫有了接觸，如此讓藝術教育達到了更佳的學習效果，因此在此分享民生國小實施經驗，並對整個活動進行探討。

二、相關文獻

（一）Cosplay 概述

遊戲設計師高橋信行在 1980 年代創造 cosplay 這個詞，是由英文 costume 和 play 的組合，2003 年日本在名古屋舉辦第一屆世界角色扮演峰會（WCS），2006 年其外務省開始舉辦角色扮演比賽，2013 年的 WCS 有來自 20 多個國家的角色扮演者，而日本政府亦藉此促銷他們的文化（Kinko & Paul A., 2014）。

Cosplay 能成為青少年流行文化是因為具有興趣性、創造性、反抗性、群體性、交際性、行動性、視覺性的文化特徵。青少年在扮演喜愛的角色過程中，發揮想像力進行再創造，可以暫時脫離自身角色的壓力，表達對社會要求的反抗，塑造理想的自我，並與同好進行交流，得到他人的肯定。透過 cosplay 活動舞臺的表演，呈現出視覺的饗宴，因此成為動漫展吸引觀眾的重要活動（劉勝枝，2006）。

有些人透過扮演吉祥人物或著名角色來吸引大家的注意力，將角色扮演作為

宣傳他們同人誌的工具。另外一些人則是通過 cosplay 活動，暫時逃離現實，進入想像的世界。現今角色扮演文化已經越來越普遍，也開始受到大家的歡迎。許多狂熱愛好者扮演他們最喜歡的角色，認為這是表達熱情的方式，也是一種有趣的幻想行為和身份認同，而不是無意義的活動。許多角色扮演者承認角色扮演不僅僅是他們的愛好，也是個人表演和展示的一種方式，因為他們希望被認可和欽佩，通過拍照，還可以記錄愉快、難忘和有意義的時刻。但角色扮演者幾乎沒有從父母那裡得到經濟或情感上的支持，他們必須向朋友尋求幫助和支持（Osmud et al., 2012）。

其實在許多早期民間和儀式的活動中已經有扮裝文化，如宗教儀式、化裝舞會、萬聖節的遊行，甚至各類的舞臺表演。而 cosplay 活動會盛行除了青少年喜愛外，也是由於商業因素的推波助瀾，因為 cosplay 活動帶動了動漫產業周邊商品的銷售，帶來可觀的利潤，因此獲得商人的大力推廣與支持（劉勝枝，2006）。

然 cosplay 也是一種藝術表現形式，許多角色扮演者雖然是業餘愛好者，但因為對角色的熱情驅使著他們的製作出專業的服裝，令人十分驚豔。此外，有些角色扮演者不僅講究服裝和道具，連動作姿態都會根據角色特性進行模仿，並依照角色的故事情節進行多人共同的扮演（Anastasia & Henri A., 2017）。

（二）繪畫鑑賞與 cosplay

美術活動包括創作與欣賞二大類，而欣賞又可分成觀賞性接受和鑑賞性接受（陳祥明，2010），透過名畫 cosplay 活動，學生可以從觀賞名畫，轉變成深入分析作品，逐漸進入鑑賞性接受的層次。苟彩煥（2011）曾開發出多元藝術鑑賞課程，希望從生活素材和經驗中進行藝術創作，藉此提升學生鑑賞能力，其課程設計的方式就包括了行動導向的體驗式學習。名畫 cosplay 活動也是另類的藝術創作和體驗，角色扮演者重新詮釋名畫，利用身邊素材進行創作，再透過拍照記錄 cosplay 成果。學生通過臨摹和創作，可以加強對藝術作品的了解，提高審美能力（張靖國，2007）。

2015 年波士頓美術博物館舉辦了和服星期三的活動，鼓勵遊客試穿畫作 La Japonaise 中穿的和服的複製品並拍照。博物館原意是讓遊客親近畫作，卻引發種族偏見的爭議（Yuko, 2019）。雖然早期的名畫 cosplay 活動未盡理想，但隨著大家對 cosplay 活動接受度提高，讓近期的名畫 cosplay 活動在世界各地遍地開花，連老人也都參與此活動（李秋瑩，2021）。

2020 年 3 月 14 日荷蘭安妮露絲在 IG 發起「在藝術與隔離之間」的名畫 cosplay 挑戰，並邀請網友一起參加。之後荷蘭國家博物館和美國蓋蒂博物館紛

紛響應，藉此活動在疫情期間推廣藝術教育（三立新聞網，2020）。

至於臺灣方面，高雄市立美術館在 26 週年館慶時，館長親自入鏡拍攝名畫 cosplay 影片，讓大家體會到作品創作當時的時空背景與文化脈絡（高雄市立美術館，2021）。2021 年五月起因疫情停課，但是各級學校美術班大多屬於操作型課程，採用線上教學會有諸多限制，此外美術班大多會有期末作品展示活動，讓學生有展覽機會，也可以互相觀摩學習，卻因疫情關係都無法完成。因此淡水國小美術班老師舉辦了名畫 cosplay 活動，讓學生即使在家裡還是可以和家人一起創作，不僅親近了藝術作品，也增進家人的互動，成為一次難忘的創作經驗（邱紹雯、鍾清堯，2021）。而各地學校也陸續舉辦類似活動，引起熱烈迴響（明報新聞網，2020）。

三、民生國小名畫 cosplay 活動

（一）舉辦「名畫 cosplay 活動」緣起及辦法

民生國小地處屏東市郊，學生家長社經地位遠不如都會地區，家長與學生對此門科目的投入著實不多，除了少數學生有機會在課外參加才藝班學習畫畫或勞作之外，大部分學生與藝術的接觸便只剩下學校每週兩堂的美勞課了。然而學校受限於資源及授課時數等，能採用的教學方式終究有其限制，況且如果採取單純課堂上的講授方式，也很難提升學生的學習意願。但是繪畫鑑賞又是屬於美勞教學中重要的一個區塊，不容忽視。為了提升教學效果並引發學生學習興趣，民生國小舉辦了「名畫 cosplay」活動，希望提供一個機會讓學生去欣賞、接觸名畫，進而得到不同的美感經驗來豐富自己的生活。

首先，策畫本次活動的林老師將名畫 cosplay 活動辦法公告在校網，並於課堂上鼓勵大家踴躍參加。學生必須在「google 藝術與文化」這個網站上挑選自己喜歡的名畫進行扮演，而值得一提的是該網站除了有名畫圖片之外，最重要的是對各名畫均有介紹，學生在挑選的過程中自然而然也會瀏覽這些名畫的說明。如此無形之中便接觸並欣賞了不同的名畫，藉由「名畫 cosplay」活動拉近與藝術作品的距離，達到了藝術欣賞的目標。

學生參加辦法如下：(1)在網站「google 藝術與文化」中挑選一張作品；(2)與家人使用家中的道具對名畫中的景象進行模擬；(3)將模擬的畫面拍照上傳到學校網站。然後由學校邀請對此專精或有興趣的老師進行評選，選出 5 件優秀作品由學校進行頒獎。此外，為了提升學生參加的熱情與興趣，學校將參加作品公布於學校 FB，由學生上網欣賞各個作品並挑選自己最喜歡的作品按讚，獲得最多讚的作品再由學校另外頒發「最佳人氣獎」。

2021HALLOWEEN 線上變裝挑戰

三步驟輕鬆完成:

- 1.至 [google 藝術與文化](#) 網站挑一張你喜歡的圖片
- 2.使用家中現成的道具
- 3.拍照上傳

活動期程:

1. 照片上傳自即日起至110年10月28日0時截止。
2. 照片按讚網路人氣票選自本校臉書公布後起始，至110年11月5日0時截止。

評選與獎勵方式:

1. 網路人氣獎:照片按讚次數最高者獲選，共1名，禮券500元。
2. 最佳創意獎:由校內專業教師進行評選，共5名，每名禮券500元。
3. 參賽就有獎:除上述得獎者外，其餘每位參賽者皆可獲贈小禮物一份。

參賽須知:

1. 僅限本校學生參加，歡迎家人共同入鏡。
2. 每位學生只限報名一次。
3. 參考圖片僅限 [google 藝術與文化網站](#)。
4. 照片不得進行後製修圖。
5. 參賽則視同同意將作品公布於本校FB。

圖 1 名畫 cosplay 活動相關說明

資料來源：屏東市民生國小校網

(二) 名畫 cosplay 活動成果

民生國小此次名畫 cosplay 活動共有 26 幅作品報名參賽，許多學生反應其參賽的原因是過去未曾參加過類似的比賽，感覺很新鮮，當然如果能得獎就更好了。因此許多參加的學生為了角逐人氣獎，努力的請自己的好朋友上 FB 幫忙按讚，讓許多過去不曾接觸名畫的學生在這次比賽中觀看了不少名畫作品，無形中對許多名畫也有了更多的認識，達到了自主學習的效果。

本活動在網路上的瀏覽超過 3,000 人次，策畫此活動的老師很意外有這麼多人關注活動。而且名畫 cosplay 大多是單人入鏡，但民生國小的比賽作品中有些是由學生和家長一同粉墨登場，甚至還有親友助陣，顯得非常特別，如圖 2、圖 3。為了配合名畫 cosplay 活動，美勞老師也在美勞課上向學生介紹其他人所做的名畫 cosplay 作品，例如令人十分驚艷的張靚穎名畫 cosplay MV 等。活動結束後由學校統計按讚數及請老師評分後共選出五幅獲獎作品和一幅人氣獎來頒發獎金，此外學校亦對每名參賽者頒發了參加獎。

- 編號16
- 標題: Flower Sellers of London
- 建立者: [Gustave Doré](#)
- 建立日期: About 1875
- 實際尺寸: w1346 x h2210 cm (Without frame)
- 類型: Oil on canvas



圖 2 學生作品

資料來源：屏東市民生國小校網

- 編號17
- 標題: The Lamentation over the Dead Christ
- 建立者: [Anthony van Dyck](#)
- 位置: (Antwerp 1599 - Blackfriars 1641)



圖 3 學生作品

資料來源：屏東市民生國小校網

- 編號14
- 標題: Comtesse d'Haussonville
- 建立者: [Jean-Auguste-Dominique Ingres](#)
- 建立日期: 1845
- 實際尺寸: 51 7/8 x 36 1/4 in (131.8 x 92.1 cm)
- 外部連結: See more on The Frick Collection website
- 材質: Oil on canvas
- Credit Line: Purchased by The Frick Collection, 1927



圖 4 學生作品

資料來源：屏東市民生國小校網

- 編號24
- 標題: 倒牛奶的女僕
- 建立者: [揚·維梅爾](#)
- 建立日期: Around 1660
- 實際尺寸: 寬 410 x 高 455 mm
- Style: 北荷蘭畫派
- Provenance: 在 1908 年由 Vereniging Rembrandt (林布蘭協會) 資助，於阿姆斯特丹從 Jonkheer P.H. Six van Vromade 的繼承者手中購入
- Original Title: Het melkmeisje
- 類型: 畫作
- 外部連結: [荷蘭國立博物館](#)



圖 5 學生作品

資料來源：屏東市民生國小校網

- 編號07
- 標題: Mask with a Trumpet
- 建立者: Ivan Generalic
- 建立日期: 1975



圖 6 學生作品

資料來源：屏東市民生國小校網

- 編號05
- 標題: The Scream
- 建立者: Edward Munch
- 建立日期: 1910
- 實際尺寸: 91 x 73.5 cm
- 類型: Painting
- 地點: Munchmuseet/Munch - Ellingsen Gruppen/Bano



圖 7 學生作品

資料來源：屏東市民生國小校網

- 建立日期: 1975
- 類型: Gelatin Silver Print
- 權利: <http://www.scad.edu/webste/privaicy.cfm>
- 外部連結



圖 8 學生作品

資料來源：屏東市民生國小校網

- 編號18
- 標題: A Young Woman seated at a Virginal
- 建立者: Johannes Vermeer
- 建立日期: about 1670-2
- 實際尺寸: 51.5 x 45.5 cm
- 類型: Painting
- 材質: Oil on canvas
- School: Dutch

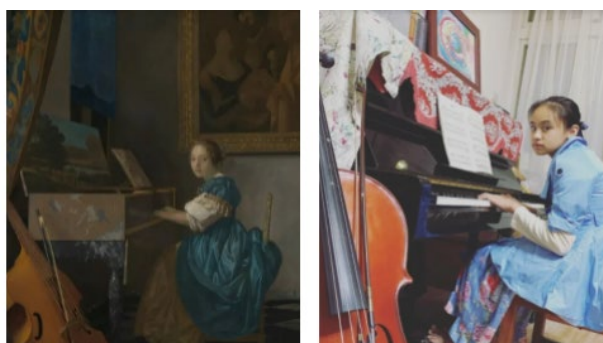


圖 9 學生作品

資料來源：屏東市民生國小校網

(三) 名畫 cosplay 活動檢討

一般而言，藝術活動很多時候需要一定的經濟基礎作為後盾，參與者通常是社經地位較高的人士，因此藝術活動很少普及到一般普羅大眾。所以如何讓學生從小就開始接觸藝術，以不同的教學模式給學生接觸藝術作品的機會，提升學生

學習興趣，讓學生潛移默化，將藝術欣賞融入生活之中，就成了當前藝術教育努力的目標。而民生國小此次舉辦「名畫 cosplay 活動」，無疑的就是藝術教育一個相當成功的教學經驗，學校不需要投入巨額的經費，學生也不需要老師督促便能自動自發且開心地參加此項活動，並藉由此活動學習到許多課堂上沒有的相關知識與學習經驗。

四、結語

目前出版社的課本雖然也都安排一些篇幅介紹藝術作品，但學生興趣不高。即便有家長會送孩子到才藝班學習，但社會普遍並未形成欣賞藝術作品的風氣。且藝術作品的欣賞畢竟還是需要一些背景知識和對藝術的喜好，所以一般學生甚少有機會或有意願主動去接觸藝術作品，而民生國小名畫 cosplay 活動恰好可以提供這個機會，拉近學生與藝術作品的距離。在參加的過程中學生和家人必須先在網上挑選喜歡的作品，仔細觀察，比較並模擬畫中人物的動作、服裝、場景的擺設等。如此可以藉此學會構圖的技法，達到了藝術教育的部分目標。且學生因為關心自己的名畫 cosplay 是否能獲得大家按讚，會上網觀看他人作品，自然也欣賞到了其他藝術作品。而全家在共同準備的過程中，更拉近了家人間的距離並凝聚家人情感，除了達到家庭教育的目標之外，也讓藝術欣賞的觀念更普植於一般人。且因眾人熱烈參與，讓更多人關注此活動，也讓大家共同快樂地參加一場藝術的饗宴。

參考文獻

- 三立新聞網（2020年3月30日）。隔離就這樣玩！荷蘭網友挑戰Cosplay世界名畫超逼真。取自<http://reurl.cc/vgObXo>
- 李秋瑩（2021年11月7日）。模仿名畫、Cosplay……老人們把氣質這塊拿捏得死死的。SA123。取自<http://reurl.cc/vgObpj>
- 明報新聞網（2020年6月2日）。西安小學生Cosplay世界名畫人物【短片】。取自<http://reurl.cc/OkDVXg>
- 邱紹雯、鍾清堯（2021年6月16日）。遠距美術課創作魂大爆發，全家動員名畫扮演。翻轉教育。取自<http://reurl.cc/43eDdK>
- 屏東市民生國小校網（2021年11月6日）。2021 HALLOWEEN 線上變裝挑戰。取自<http://reurl.cc/95Q4Ya>

- 苟彩煥（2011）。「多元藝術鑑賞」通識核心課程之規劃、實施與評量—以「藝術共有屬性與歸納要素」為架構。《關渡通識學刊》，7，23-59。取自 <https://doi.org/10.6477/KGEJ.201112.0023>
- 高雄市立美術館（2021年11月6日）。館藏X館員COSPLAY。取自 <http://reurl.cc/DZ8ARj>
- 陳祥明（2010）。注重形式美與提高鑑賞力—中國繪畫鑑賞的理論與實踐。《安徽電器工程職業技術學院學報》，15(4)，74-79。
- 國家教育研究院（2018年10月）。十二年國民基本教育課程綱要國民中小學暨普通型高級中等學校—藝術領域。取自 <http://reurl.cc/Ok85oy>
- 張靖國（2007）。談如何引導學生理解現代繪畫。《遼寧師專學報（社會科學版）》，49，86-87。
- 劉勝枝（2006）。衝突與共榮—cosplay 的文化性與商業性探究。《中國青年研究》，3，16-19。
- Anastasia Seregina, Henri A. Weijo (2017). Play at Any Cost: How Cosplayers Produce and Sustain Their Ludic Communal Consumption Experiences. *Journal of Consumer Research*, 44(1), 136-159. Retrieved from <https://doi.org/10.1093/jcr/ucw077>
- Kinko Ito, Paul A. Crutcher (2014). Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay. *Springer*, 51, 44-48. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s12115-013-9737-y>
- Osmud Rahman, Liu Wing-sun, Brittany Hei-man Cheung (2012), "Cosplay": Imaginative Self and Performing Identity, *Fashion Theory*, 16(3), 317-342. Retrieved from <https://doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>
- Yuko Matsukawa (2019). Cross-dressing as whitewashing : the Kimono Wednesdays protests and the erasure of Asian / American bodies, *INTER-ASIA CULTURAL STUDIES*, 20(4), 582-595. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/14649373.2019.1681077>

