

結合數位敘事與青銀互動之音樂通識課程的探討

蘇金輝

國立臺灣科技大學人文社會學科教授

一、前言

根據國家發展委員會推估，我國超高齡社會將於 2025 年到來，到時進入 65 歲以上人口占比將突破 20%，2040 年老年人口占比將突破 30%（國家發展委員會，2022）。高齡社會伴隨少子化的現象，政府和社會也相繼成立許多高齡照護協會，許多大學也陸續開始規劃與銀髮族相關的服務類課程，希望能藉由散播青與銀的交流，促進跨世代的交流，其中最常見到的類型就是青銀互動。這些與銀髮族相關的政策與活動，不僅能建造高齡友善環境、更提供了大學生一個讓能將己身所學習與生活及社會人群相連結的機會，進而落實當今大學教育中所重視的服務學習與大學社會責任。

雖然融入大學生和銀髮族的服務性學習活動是可以促進學生學習的一種方式（蘇金輝，2022），但若只是規劃相關的音樂性活動，缺乏反思性學習，則較難達成服務學習的精神，也難以達成通識教育的目標。根據世界經濟論壇（World Economic Forum）發表的《2020 未來工作報告》，2025 年最重要的軟實力包括批判性思考、問題解決能力、服務導向思考模式、領導能力與社會影響力、分析思維、創造力等（林玠均，2020）。但根據本人在教學現場的觀察，當今國內的大學生們多著力於專業能力或技術證照上的追求，大部分缺乏具備未來進入社會時所需具備的軟實力。音樂在通識教育中具有人格培育及美感教育的功能，並具備了促進人際溝通、多元文化包容及人文關懷之功效（蘇金輝，2020），因此可被視為是大學生培養溝通和服務關懷能力的最佳管道之一。但長久以來國內許多大學的音樂通識課程常被學生所忽視，在教學成效上難以提升（蘇金輝，2020），也無法有效地培育學生的軟實力。如何有效地幫助學生進行深度學習，解決目前音樂通識課程在教學上所遇到的問題，需要導入有效的學習模式。

數位敘事強調以學習者為中心，透過說故事並結合經驗來建構意義與學習，組織內容及重新詮釋所獲得的知識，藉由資訊科技的輔助，以易於理解的呈現方式與他人分享，幫助學習者同時執行產出、思考與協作，促進深度學習與高層次能力的發展（Ivala et al., 2013; Sadik, 2008）。以數位科技所製作的「數位音樂」可讓一般未具備樂器及樂理學習經驗的學生，透過數位聲響的傳遞來呈現自己對音樂的感受與想法，不僅能落實全面性的音樂學習（包括：理解、感受、創作），更能過數位音樂為故事創作編製配樂，提升故事的情境，引發聽眾共鳴（蘇金輝，2020）。因此，數位敘事為音樂教學提供了創新的教學和學習方式，可以幫助學生經由創作能提升情境的配樂進行完整的音樂學習，並透過創建故事鼓勵學生反思參與，達成服務學習的核心概念－反思與互惠（Jacoby, 1996）。若能在音樂通

識課程中，透過數位敘事結合青銀互動來促進學生深入學習，培養人文關懷能力，其成效都值得期待。

二、數位敘事的意涵與特性

敘事是一種故事化敘說的形式，是一種關注經驗、時間序與情節脈絡的描述方法（黃淑玲等，2022）。敘事也可被視為是一種研究方法，若是關於生活的故事，可作為一種詮釋性反省的手法；若用於實踐取向的研究，則可以用於教育實踐（林愛玲，2019）。由於數位敘事是運用數位科技來創造出豐富又具創意的敘述過程，創作者透過運用相機、視頻編輯軟體、社群媒體平臺等方式來整合圖像、聲音及文本，創建出吸引人又易於理解的故事（Rahiem, 2021），創作故事的過程具其挑戰性，需要選擇適合的軟體工具與具備多媒體技能才能達成任務（Ramalia, 2023）。

數位敘事捕捉了學生的想像力，製作一個有意義的故事，讓學生和教學者都獲得經驗的提升（Robin & Pierson, 2005），讓學生更積極的參與及深入反思（Barrett, 2006），並能提升學生的學習動機、學習投入與認知理解能力（Ramalia, 2023）。數位敘事也可以讓教學者透過數位科技和多媒體工具來記錄學生的工作過程和產出的作品，與其他同學一起分享（Sadik, 2008）。故數位敘事能夠超越傳統敘事所帶來的學習果效，對學生的學習與反思有幫助，也能協助教師在教學上突破傳統，以創新的方式來提升教學成效。

三、青銀互動的功能與影響

「青銀互動」是指年輕人和銀髮族之間的互動，也常被稱為跨世代、不同世代之間的互動。隨著臺灣將邁入超高齡化社會，2025年時65歲以上的人口將會超過480萬人，銀髮族的照護問題成為各國迫切面臨的新挑戰。而隨著少子化與超高齡化社會的趨勢，將導引出「世代對立」的嚴重議題（錢世傑，2015）。為了解決此問題，國內政府社會單位及許多大學希望透過結合大學生與銀髮族這兩個看似沒有交集的族群，提供大學生一個應用所學幫助社會人群及服務關懷的機會；而銀髮族也能在過程中增加與社會人群的互動，分享自己的生命經驗來增進與年輕人之間的理解，消除不同世代間的鴻溝。

活躍老化的其中一項目標為「讓老年人學習能夠適應以後生活中所發生的變化並獲得與年輕人相似的能力，持續保持生產力」（Torres, 1999），而高齡者藉由使用網際網絡將可以實現此一目標（Berner et al., 2016；Dove & Astell, 2017；Lifshitz, Nimrod & Bachner, 2018）。在當今網路科技快速發展的趨勢下，許多高齡者卻選擇避免使用資訊科技，可能的因素包括：畏懼科技與缺乏數位教育及使

用經驗下而產生心理抗拒、視力及認知與運動能力下降等健康因素，但若是讓高齡者能在較年輕的家庭成員輔助下共同創作，將可提升其幸福感，增進自我成長及與社會連結的機會（Bianchi & Constanza, 2021；Marimuthu et al., 2022）。若讓銀髮族在與大學生的互動過程中，將自己的生命故事在大學生的輔助下創建數位敘事作品，對於提升銀髮族對科技的接受度、提升適應未來生活的能力，將會有一定的影響。

四、數位敘事、青銀互動與音樂通識課程的連結

科技帶來改變，數位敘事為音樂通識教學提供了創新的教學和學習方式，可以幫助學生經由創作能提升情境的配樂進行完整的音樂學習，並透過創建故事鼓勵學生反思參與。Gordon（1971）強調，音樂欣賞是一個綜合能力的活動，須要先透過聽覺的認知及概念化系統，才能因為了解音樂進而產生喜歡聽音樂的情意態度，因此「直覺」與「想像」只是開發體驗的初步，真正的學習仍然應要回歸於音樂本體（楊雅惠，2007）。透過創作落實理解與感受的學習，才能有效地引領學生落實全面性的音樂教育，而數位敘事正是能達成此目標的最佳途徑之一。

對於當今身處數位科技環境下的高齡者而言，在家人的幫助與支持下學習使用數位科技，會比從其他非家庭成員的輔助下學習，產生更高的接受度（Barrantes-Cáceres & Cozzubo-Chaparro, 2019; Schreurs, Quan-Haase, & Martin, 2017）。但在當今社會結構大都是小家庭及少子化的狀況下，銀髮族與家庭中的年輕世代成員相處機會與時間也越來越少，如何透過教育的力量，幫助大學生學習接納年長者，理解其需求，進而反思自己與家中高齡家人的關係，引發觸動其主動關懷與協助長者學習數位科技的意願，音樂通識課堂即提供了最好的環境。

五、結合數位敘事與青銀互動之音樂通識課程的施行原則與策略

（一）運用能有效地引導學生創建故事的方法

編寫數位敘事故事腳本時如何構築出好的敘事結構是提高故事品質的關鍵因素（Pinto et al., 2016），教師如何有效地引導學生創建故事並進行反思甚為重要。McDrury 與 Alterio（2003）所提出的「故事反思性學習模型」，包括五個階段：故事發想（story finding）、故事初稿（story telling）、故事擴展（story expanding）、故事編輯（story processing）及故事重構與反思（story reconstructing），透過此一模型的引導，教師可以幫助學習者逐步建構出一個有意義的故事，學習者也能從過程中積極投入、尋找問題解決的方法、聯結目前與過去的學習經驗、進行深度學習。在影像拍攝及配樂製作方面，可透過邀請業界專家進行數位影音創作知能教學，並透過同儕互評來精進各小組的作品。

（二）結合可輔助音樂學習的跨感官元素

傳統的音樂教育是讓學習者在一開始必須處理大量的訊息，因此挑戰和困難也較其他藝術學科相對要高。研究發現，運用多感官交互設計（包括視覺、聽覺觸覺、嗅覺等感官）進行體驗活動設計，可以提升高齡患者主動行為、激發其正向情緒與輔助認知康復的目的。在運用多重感官元素的活動中，聽覺和視覺的組合最為常見（歐靜等，2023），在學習與應用上，色彩音樂學可以將原本平面的音樂學習內容進行色彩化、形象化，幫助初學者或非音樂科系的學習者克服恐懼，拉近與音樂之間的距離（楊文標，2007）。因此音樂通識教學者可以透過導入跨感官的元素，以促進大學生的學習及青銀間的互動。例如：讓青銀共同以色彩畫出音樂的感覺。

（三）重視學習過程而非作品成果

製作數位敘事應包括七要素：觀點（point of view）、戲劇性問題（dramatic question）、情感內容（emotional content）、旁白（the gift of your voice）、配樂渲染力（the power of the soundtrack）、精簡準則（economy）及故事步調（pacing）等（Robin, 2006），才能讓作品更完整且更吸引人，並有效傳達個人意念。教師可依據敘事的七要素來編制適合的數位敘事作品評分指標，來評定學生所完成的故事之整體性。Gravestock 與 Jenkins（2009）強調在創建數位故事的整個過程中都會經歷反思，因此教師在學生學習成效上關注的焦點應為數位敘事作品的創建過程，而非僅著重於作品成果的展現。

五、結語

在當今科技和創新佔據著重要地位的環境中，運用科技之便捷性來幫助大學生發揮創造力建構敘事作品，並結合音樂為媒介來協助銀髮族展開人際互動與促進身心健康，可透過在音樂通識課程中融入數位敘事與高齡者相關的服務性活動來達成。以數位敘事結合青銀互動為輔助的音樂通識教育，將能喚起不同世代相互了解與扶持的行動和經驗，引領大學生將學習與生活、人群以及社會做連結，以創意實作的方式與銀髮族互動，建立同理心與學習反思，不僅有助於提升音樂學習與應用能力，更能建立未來進入社會時所需具備的多元能力。本文以「數位敘事結合青銀互動在音樂通識課程之探討」為題，期望能提供大學音樂及通識教育界作為進行相關教學創新改革時之參考。

致謝

本文內容得自111年度教育部補助大專校院教學實踐研究計畫（計畫編號：PSR1100470），謹誌申謝。

參考文獻

- 林玠均（2020年11月30日）。**2025年最重要的工作技能是什麼？**天下雜誌。取自<https://www.cw.com.tw/article/5102958>
- 林愛玲（2019）。河口學堂：一位國小校長校本課程領導之敘事探究。**課程研究**，14（2），67-83。
- 黃淑玲、黃詠愷、陳怡婷（2022）。共敘大港聚落之環境正義：敘事力融入通識課程之人文陶養與學習成效探究。**通識教育學刊**，29，97-139。
- 國家發展委員會（2022年8月）。**國家發展委員會人口推估查詢系統**。取自<https://pop-proj.ndc.gov.tw/chart.aspx?c=10&uid=66&pid=60>
- 楊文標（2007）。**才能教育指導曲集1**。臺北市：棋碁出版社。
- 楊雅惠（2007）。色彩在音樂聆聽的歷程中。**美育**，160，64-69。
- 歐靜、譚瑜，方滢洁，康慶春，許盈（2023）。基於多感官交互的阿爾茲海默老人智能穿戴產品設計研究。**包裝工程**，44(10)，116-124。
- 錢世傑（2015）。**世代對立的隱憂：人口老化後的臺灣未來**。取自<https://www.viewpointtaiwan.com/columnist/%E4%B8%96%E4%BB%A3%E5%B0%8D%E7%AB%8B%E7%9A%84%E9%9A%B1%E6%86%82%EF%BC%9A%E4%BA%BA%E5%8F%A3%E8%80%81%E5%8C%96%E5%BE%8C%E7%9A%84%E5%8F%B0%E7%81%A3%E6%9C%AA%E4%BE%86/>
- 蘇金輝（2020）。**跨領域音樂教學：理論與實務**。翰蘆圖書出版有限公司。
- 蘇金輝（2022）。代間服務學習融入大學音樂通識課程之理論與應用。**臺灣教育評論月刊**，11(3)，128-133。
- Barrantes-Caceres, R., Cozzubo-Chaparro, A. (2019). Age for learning, age for teaching: The role of intergenerational, intra-household learning in internet use by Internet services Constanza Bianchi Journal of Services Marketing older adults in Latin America. *Inf. Commun. Soc.*, 22, 250–266.
- Barrett, L.F. (2006). Solving the emotion paradox: Categorization and the experience of emotion. *Personality and Social Psychology Review*, 10, 20–46.

- Berner, J., Aartsen, M., Wahlberg, M., Elmståhl, S., Berglund, J., Anderberg, P., & Deeg, D. (2016). A cross-national and longitudinal study on predictors in starting and stopping Internet use (2001-2013) by Swedish and Dutch older adults 66 years and above. *Gerontechnology, 14*, 157-168.
- Bianchi, Constanza (2021). Exploring how internet services can enhance elderly well-being. *Journal of Services Marketing, 35*(5), 585-603.
- Dove, E., Astell, A. J. (2017). The use of motion-based technology for people living with dementia or mild cognitive impairment: A literature review. *Journal of Medical Internet Research, 19*(1), e3.
- Gordon, E. (1971). *The psychology of music teaching*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.
- Gravestock, P., & Jenkins, M. (2009). Digital storytelling and its pedagogical impact. *Transforming higher education through technology-enhanced learning*. New York, Higher Education Academy, 249-264.
- Ivala, E., Gachago, D., Condy, J., & Chigona, A. (2013). Enhancing student engagement with their studies: A digital storytelling approach. *Scientific Research Online, 4*(10A), 82-89.
- Jacoby, B. (1996). Service-learning in today's higher education. In B. Jacoby, & Associates (Eds.), *Service-Learning in Higher Education Concepts and Practices* (pp. 3-25). San Francisco, CA Jossey-Bass.
- Lifshitz, R., Nimrod, G., & Bachner, Y. G. (2018) Internet use and well-being in later life: A functional approach. *Aging and Mental Health, 22*(1), 1-7.
- Marimuthu, R., Gupta, S., Stapleton, L., Duncan, D., Pasik-Duncan, B. (2022). Challenging the Digital Divide: Factors Affecting the Availability, Adoption, and Acceptance of Future Technology in Elderly User communities. *Computer, 55*(7), 56-66.
- McDrury, J. & Alterio, M. (2003) . *Learning through storytelling in higher education: using reflection and experience to improve learning*. London: Kogan Page.

- Pinto, G., Tarchi, C., & Bigozzi, L. (2016). Development in narrative competences from oral to written stories in five-to seven-year-old children. *Early Childhood Research Quarterly*, 36, 1-10.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 1-20.
- Ramalia, T. (2023). Digital Storytelling in Higher Education: Highlighting the Making Process. *Journal on Education*, 6(1), 7307-7319.
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). *A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom*. In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 708-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational technology research and development*, 56 (4) , 487-506.
- Schreurs, K., Quan-Haase, A., & Martin, K. (2017). Problematizing the digital literacy paradox in the context of older adults' ICT use: Aging, media discourse, media discourse, and self-determination. *Canadian Journal of Communication*, 42(2), 359-377.
- Torres, S. (1999). A culturally-relevant theoretical framework for the study of successful aging. *Aging And Society*, 19, 33-51.

