



# 政大教育學院 兒童與媒介讀書會報導紀實

■張盈堃 國立政治大學幼兒教育研究所副教授

**102**學年度第二學期，我在政治大學教育學院幼兒教育研究所開設教育與文化研究這門課，文化研究是一門新興學科，探討當代文化中的大眾文化、被主流文化排斥或被優勢文化壓抑的邊緣文化或次文化，以及文化中的權力關係和運作機制等探討。課程的開設目的是希望在教育的場域中，開展出文化研究相關的討論。這門課是第二次開設，第一次開設時即透過讀書會的方式，選讀社會學家或是人類學家到日本教育現場所進行的田野研究。有了第一次開課的經驗，本學期的主題扣連著兒童與媒介這個主題。我從廣義的角度來看兒童與教育，教育的場域不必然限於學校的場域，應該包括媒體、社會與文化。大眾傳播媒體（包括平面、電視與網路）也就形成了兒童與教育研究

中必須重視的議題之一。在政大教育學院頂尖大學計畫的經費補助下，這堂課一共舉辦了三場讀書會（每個場次選讀兩本書），書目與場次如下：

#### 場次一：兒童從媒介中學到了什麼？

Buckingham, D. (2007). *Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture*. London: Poity. (導讀者：卯靜儒)

Gee, J. P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy?* New York: Palgrave Macmillan. (導讀者：李碩)

#### 場次二：家長在兒童媒體使用上的角色

Nelson, M. (2010). *Parenting out of control: Anxious parents in uncertain times*. New York: NYU Press. (導讀者：楊巧玲、高郁茗)

Steyer, J.P., & Clinton, P. (2002). *The other parent: The inside story of media's effect on our children*. New York: Atria. (導讀者：藍依勤)

場次三：媒介刻板印象的翻轉

Giroux, H., & Pollack, G. (2010). *The mouse that roared: Disney and the end of innocence*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield. (導讀者：蕭昭君)  
Cassell, J., & Jenkins, H. (eds.) (2000). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. The MIT Press. (導讀者：方念萱)

本文針對場次三「媒介刻板印象的翻轉」這個主題進行介紹。這個場次由東華大學花師教育學院的蕭昭君教授與政治大學傳播學院的方念萱教授擔任導讀的工作，在此特別感謝她們精彩的導讀與評論。

\* \* \*

傳播媒體在科技發達的世代中，已變成第二教育體制，學生不用坐在教室裡面學習，透過電視、網際網路所接收到的資訊遠大於一本教科書所能給予的知識。然而媒體所傳遞的訊息與知識，閱聽人是否能夠選擇或是抵抗，還是照單全收，這些都是文化研究取向所關切的問題。這個場次的第一本書主要反省孩童的生活世界中的迪士尼現象，目前學界的迪士尼研究大致有幾種取徑：一種是偏向藝術領域，探討迪士尼的藝術設計；另外也存在著行

銷管理，以商業的角度探討迪士尼的經營之道；第三種則是跟本次讀書會的性質比較類似，站在教育與傳播的取徑，解讀迪士尼內容所隱含的意識型態、文化偏見。迪士尼創造了一種童年的理想圖像，但蕭昭君一開始提到：「兒童究竟從迪士尼學到什麼？」蕭昭君要我們去反思在迪士尼文化工業中，所呈現的純真兒童意象的背後，所暗藏的商業結構。迪士尼究竟是真正關心兒童的教育，還是將兒童及具有消費能力的父母，作為市場上的消費者？蕭昭君一再提醒大家不要只看事件的表面，而是要去思考訊息背後的價值觀。在卡通《小美人魚》(The Little Mermaid)中，壞人是女生(巫婆)，結局也為了符應快樂結局的美好童話格式，而改成王子與愛麗兒相知相惜過著幸福美滿快樂的日子。此外，《風中奇緣》的寶嘉康蒂早逝的歷史事實也被竄改，花木蘭的誇張鳳眼外型、阿拉丁的膚色及英文發音腔調中的種族歧視都說明了迪士尼文本裡面的性別偏見的意識型態與東方主義，然而這些東西往往是被隱藏的。

此外，蕭昭君也提到迪士尼集團

鞏固其正面形象的強硬態度，Elizabeth Bell 主編一本匯集學術界對迪士尼的批判著作，編者要使用迪士尼的相關檔案資料，迪士尼的法律部門回信要求審查書本的內容，完全介入學術的言論自由；由於主編反對，於是迪士尼禁止編者在書名中出現迪士尼的字眼，違反就提告處理，這再再反映了迪士尼集團已經完全控制媒介言論自由的巨獸。如同 Giroux 在書中所言：迪士尼本身不只是一個產業巨人，更是一個文化機構，傾全力保護自己一貫宣揚的純真和道德的價值地位。也由於迪士尼是媒體巨獸，使得多數閱聽人聽不到、看不見批判的立場與聲音。迪士尼建立一個美其名為世界上的兒童天堂，實質上卻是透過媒介的運作，對美國與全球的兒童進行洗腦，把教育變成可消費的商品，把兒童視為潛在的消費者。這本書的作者 Henry Giroux 是北美批判教育學教父級的人物之一，強調除了批判的語言外，更強調可能性的語言，即抗拒／抵抗的可能性。蕭昭君延續這本書的精神，提出臺灣社會和學校教育在面對迪士尼這種媒體大集團時應該要採取什麼樣的行動，

她認為除了媒體識讀教育作為解構的策略，由教師指導學生去分析、解構畫面與情節的意識型態安排外，更應該要拉高層次去思考迪士尼集團為什麼會生產這樣的文本，以及如何鑲嵌各種迷思的情節。

許多女性主義研究早已指出美國的女孩世界存在著芭比娃娃情結，全美國平均每個女孩有 8 個芭比娃娃。雖然美國的女孩可把玩芭比娃娃，但這距離男孩樂不思蜀的數位世界卻遙遠得很，因此產生了女孩遊戲運動（girls games movement），也就是要推動女孩進入數位世界，強調女性主義運動者與想為女孩開發數位遊戲的產業界在這運動中似乎可以攜手。而讀書會選讀 *From Barbie to Mortal Kombat* 就是著眼於這議題而彙集各方看法分析研究的一本文集。方念萱把問題聚焦在「女生玩的遊戲，到底具備哪些特質？女孩遊戲到底是為女孩打造專屬的女孩的遊戲？還是鼓勵女孩在當代男孩稱霸的遊戲裡打敗男孩，同時鼓勵開發商、電腦遊戲業者大量開發有正面形象的女性角色／主角的遊戲？」電腦遊戲中的女性再現與文化再現，以及電腦

遊戲工業中女性所佔的比例和角色等等問題都值得深究。

一般電腦遊戲可以區分為電視機臺遊戲 (console games) 與電腦 PC 遊戲兩類，在這兩類遊戲中，往往很少有主動積極的女性角色，而且通常還都不是人類 (有的是以動物為主角的遊戲)。電腦遊戲要不就是暴力得要命，讓人一看就覺得「不適合」女孩、要不就是標誌為女孩的遊戲就是軟調得要命，等於芭比娃娃上線而已。換言之，在性別刻板預設之下，電玩的偏好和玩法往往被認為具有性別分化的區隔，普遍預設了男孩喜歡內容暴力的電玩，屬於熱衷型的玩家；而女孩則偏好非暴力的玩樂模式。

方念萱在讀書會中指出一款專門設計給女孩的遊戲——祕密花園 (secret garden)，遊戲速度緩慢，主要是探索人際關係，正巧符合非暴力的特徵、緩慢的節奏，但這樣的遊戲設計無疑地再度強化既存的性別區隔。市面上設計給女生的遊戲大多是很溫和、沒什麼危險性、社交模擬類，聚焦在感性部分的遊戲；相反地，男生遊戲就是鼓勵掌控技巧，內容具有暴力與刺激。

無疑地，多數的遊戲要不就是給男生，要不就是太女孩子氣 (too girlish)。我們需要再思考的是為什麼要區隔男孩與女孩的遊戲，這樣的區隔某種程度不也是性別區隔的深化嗎？

另外，方念萱也指出有一款遊戲，邀請不同國家的小朋友透過電腦聊天，在遊戲展示結束時，有一位男士批評為什麼將媽媽的工作交給電腦遊戲，從這句話再現出這位男子認為掌握孩子的動態應該是媽媽的工作，而孩子只要隨著遊戲的軌跡安安靜靜地玩樂就好，這句話的背後正凸顯出在父權社會中那種牢不可破的性別腳本。性別腳本受到文化建構的影響，本書要問的是遊戲的設計者是經過什麼樣的養成過程，如果遊戲的設計者是在充滿性別刻板化的環境中成長，那麼父權社會的性別腳本或多或少也影響了遊戲的設計。但性別腳本並不是固定不變的概念，相同地，父權社會的意識型態也不是牢不可破，如同這本書強調突破刻板化性別腳本的可能性，關鍵在於設計者在遊戲中留下空間的鬆動性，讓玩家根據自己的意願來改變性別的刻板印象。

本書作者提出說故事 (敘說) 可

以是解決當代性別與科技二元固著關係的關鍵，並不是每個人的生命經驗完全遵循著刻板的男孩重視電玩遊戲、女孩重視玩偶遊戲這樣的迷思，如同前述性別腳本並非固定不變，許多人的故事與敘說中都可以看見鬆動刻板印象的可能性，因此作者認為透過女性主義的取徑，尊重其主體經驗，並且容納多元的觀點，或是藉由協作，可以重新創造一種新的遊戲文化。方念萱進一步比較設計的技術（technology in design）與使用的技術（technology in use）之間的差別，前者從設計者的角度出發，由設計者自我想像遊戲該長成什麼樣態、使用的對象是誰，但後者強調回到遊戲真正的使用者身上，使用者不會只有單一的男孩而已，還包括設計者所排除的女孩。目前商業市場上原有的電玩遊戲成了男生設計想像遊戲的起始點，因而設計的遊戲裡照樣充滿了暴力。這對女孩來說就不是同一回事了，女孩通常從日常生活中找靈感。女孩特別喜歡發展教學類的遊戲，並且女孩設計的遊戲多是在家庭情境。因此具有女性主義意識的遊戲設計者，必須考慮到（1）留下讓使用者可以參與的空

間、（2）強調使用者的主體經驗與屈從知識這兩個因素。屈從知識就是受到主流宰制的被壓制知識，屈從性的概念來自後結構主義者 Michel Foucault，他認為權力不（只）是壓迫性的暴力，更是生產出屈從的論述。為什麼我們需要重視主體經驗與屈從知識，如同女性主義者 Elizabeth Ellsworth（1994）認為女性主義中強調多重認同的概念，有助釐清社會權力交織與其運作，如果我們未能認知社會位置的多重性與矛盾性，將無法體會主體經驗的多樣性與揭露受到宰制的屈從知識。放在電玩的脈絡，不管是女孩的參與、發音，或是像是女性主義學者 bell hooks 所說的回嘴批評（talking back），都是幫助我們解構性別與科技二元固著的僵局。

\* \* \*

或許很多人會批判媒介對兒童帶來的負面影響，特別在升學主義至上的臺灣社會，兒童打電動玩具往往被貼上負面的標籤，但本次讀書會中 James Paul Gee 的著作 *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy?* 站在正面的立場討論教學者能從電動遊戲中學習到什麼，以及如何應用到教

學上。他認為一個好的遊戲能為玩家建立自我認同，產生自信，也能讓玩家反思現實的世界。科技滲透了原本的教育體制，這樣的滲透對學校與教學者必然帶來衝擊與威脅，當然也可能是轉化，教師的角色並非知識的唯一來源，但教師的重要性是具有催化的功能。媒介刻板印象的翻轉，很重要的一個因素就是媒體識讀的意識啟蒙與行動。在臺灣 media literacy 主要有兩種譯法——媒體素養與媒體識讀，不過我認為媒體識讀比較貼近翻轉的精神，不只是強調閱聽人接觸媒體時，積極藉以詮釋訊息意義的觀點，或者是指透過印刷與非印刷的種種格式，近用、分析、評估，以及傳播資訊的能力而已，更強調的是針對大眾媒體的本質、運作技術及衝擊，發展出透澈和批判性的理解，其目標在於增進學習者了解與欣賞媒體如何運作、產製意義、組織，以及建構真實，並賦予學習者創造傳媒產物的能力。換句話說，透過解構／重構文本意義，不但能質疑媒體的再現方式，也能夠反思其文化經驗，發展出另類的解讀策略與反抗實踐，以轉換現有社會的不公不義，

這樣的立場正是批判教育學或是女性主義的傳統 (Livingstone, 2004)。

不管是在本次讀書會 (場次一) 所選讀的 *Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture* 一書，或是知名的《童年之死：在電子媒體時代下長大的兒童》(楊雅婷譯，2003)，均提供教師以下的建議：(1) 了解教學對象的所知見聞，並據以採取更開放的、提問式的教學；(2) 承認自己與教學對象，以及不同學習者之間存在的訊息解讀的差異；(3) 感受意義是經由協商而來的，因此應該尊重教學對象使用傳媒和解讀訊息的過程；(4) 鼓勵教學對象自行分析個人如何產製意義，再針對產製的意義提問、質疑；(5) 反思並改變傳統的師生關係，如同 Giroux 將教師視為轉化型知識分子，結合探究、反思、行動。

這三場讀書會無法窮盡兒童與媒介的各種議題，不過 Sonia Livingstone (2005) 採用 Habermas 的社會領域之分，提出一個架構闡析兒童和媒體的關係，就很值得有興趣者繼續深入，如表一。Habermas 的社會領域乃是結合公／私和體系／生活世界的討論，

包含四個領域——國家、經濟、公共領域，以及個人／私人領域，而本篇短文的兩本書都屬於公共領域的討論，不管是解構迪士尼的迷思或是鼓勵女

孩鬆動電玩的性別疆界，都可以看得出兒童作為主動且從事參與性和反抗文化的角色，這正是媒體識讀的意義。♥

表一 兒童與媒體的關係

|                        | 公共／兒童作為公民   | 私有／兒童作為消費者   |
|------------------------|---|--|
| <b>體系</b><br>兒童作為對象    | <b>國家</b><br>用在媒體工業的法律和管理架構，包括保護第四權。兒童作為媒體教育的對象，透過其易受傷害的特性，形成內容的指導與限制 | <b>經濟</b><br>媒體工業、媒體市場、媒體的商業邏輯、廣告，連結至消費市場。兒童作為商品或市場，透過分級制、市場分享和無法滿足的需求所特徵化 |
| <b>生活世界</b><br>兒童作為施為者 | <b>公共領域</b><br>媒體做為民主討論的論壇，中介社群參與和公共文化。兒童作為主動且從事參與性和反抗文化              | <b>個人或私有領域</b><br>媒體提供形象、愉悅、習慣及物品用於認同、關係及生活型態。兒童作為有選擇性、解釋、尋求愉悅、創造性進行認同工作   |

(Livingstone, 2005)

#### 參考文獻

- Buckingham, D. 著，楊雅婷譯（2003）。《童年之死：在電子媒體時代下長大的兒童》。臺北：巨流。
- Ellsworth, E. (1994). Why doesn't this feel empowering? Working through the repressive myths of critical pedagogy. In L Stoner (ed.), *The Education Feminism Reader*. (pp.300-327). New York: Routledge.
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7: 3-14.
- Livingstone, S. (2005). Mediating the public/private boundary at home: Child's use the internet for privacy and participation. *Journal of Media Practice*, 6(1): 41-51.