

警察通識叢刊 | 第十五期 | 民國 111 年 10 月出版

警察通識

叢刊

臺灣警察專科學校 | 出版發行

【主編的話】

「科技建警」的反思

警察與科技有什麼關係。這問題的核心在於：警察的任務與科技之間的關聯性如何，它是一個非常值得我們去思索的問題。我們做任何事情都需要先知道、想到，才能真正做到我們想要做到的事情。惟若只是想去做，卻不知道或是根本沒想到這事情可能會發生的問題，那麼這事情即便是做了但是做錯了，也不知道錯在哪裡，或者是做了但是衍生出許多問題，多到自己也沒辦法去解決問題。如此的結果，真正最大的原因是：因為我們做這事情的時候：根本就沒有目的，也不知道這件事的真正意義何在，自然就不知道它的底線在哪裡，即便是越界也不知道，自己錯在哪裡，事後不僅覺得委屈無助、有無自信心，對此項工作自然就找不到樂趣。所以，警察與科技的關係，事實上就是在討論警察執法與科技倫理的法秩序問題，促使警察執法更顯現出時代的法秩序的真諦，警察的工作若從這個角度來討論，每一位警察將是社會秩序建構的工程師，這就是警察核心的工作目標，這就是樂趣之所在。

上述是討論工作的目的性的重要性，不過，還有一項重要事情必須要去做的就是：經驗的反思能力。任何經驗若果不經過回饋與反思，就不會認真地去檢視或去

盤點過程中各個環節有無失誤或未注意到，結果只是不斷地複製過往的經驗，很容易陷入過往經驗值的迷失，而失去更多思考與進步的空間。所以，成功與失敗只不過我們進行下一步驟的踏腳石而已，科學的精神與方法，與科技的運用，它是警察執行職務的方法，儘管它不是目的，但是科學的方法與科技的運用，卻是檢視目的行為過程的最佳的反思工具，如此才得以轉化成為自己工作的能力。

通常我們會把科技放在警察職務的前面來思考，這也意味著科技的認知超過警察的職務行為。惟若是要探討科技如何運用在社會生活，我們就會發現，科技的問題本身不在科技，而是在於人為的控制的程度及其規範的可行性，如此我們就會發現科技問題，不僅只有科技問題了，還涉及各種領域的知識，例如使用者的感受、社會倫理規範、法律秩序的建構、生活秩序的調整。所以，討論至此，我們必須再次強調，警察與科技的關係，事實上就是在討論警察執法與科技倫理的法秩序問題。

「科技建警」這名詞，對所有警察同仁而言，應不會太陌生。若我們從警察執法的層面來看，更可以清楚的看到：警察為維護社會治安與社會環境的變遷是分不開的，預防犯罪與打擊犯罪都與社會變遷

的環境與條件有關。隨著 AI 人工智慧的科技發展，讓我們生活更加便利、開拓更多的視野、促使社會文化的多元與開放，無論是食衣住行各方面，科技使用的便利性，已經不再是人類的幻想。隨之而起的電信詐欺、網路各種犯罪、虛擬貨幣的犯罪洗錢……等等，虛擬社會取代實體社會的結構與體系，犯罪預防與犯罪偵查的基礎理論，隨之須加更新，犯罪預防與犯罪偵查的方法，隨之須加更新。不過，無論科技如何發達，警察的任務維持社會治安的目的性未曾改變，只是社會環境產生變遷，如何使用科技的方法運用在警察工作上，因此，「科技建警」的關係，是目的與方法的關係，而絕對不是以科技為目的，來重新建立警察執法的目的，簡單的講，警察執法的目的早就存在，無須以科技來取代它，反而要使用科技的普及化，來落實警察的任務才對。

若我們從警察教育的層面來看，就可以更清楚的看到：科學的目的是：「由果求因」，科技發展的目的是：「依因求果」。前者在於找規則、找定律、找原則；後者在於透過方法解決問題。兩者融貫成為科學的實踐力量。例如，先有愛因斯坦發現「相對論」的概念後，才有今日核能的運用，先有飛機的「伯努利定律」的實驗，才有飛機的發明。所以，科技發展的方向，在於「依因求果」的實踐。換言之，理論的創發：源自於各種現象的觀察後，找出規律性的原理原則。理論也會隨著時空環境的變遷，而擴展出新創理論，

所以理論也是有生命週期的，並非絕對的永恆不變的。在這裡要強調的是：不要輕忽理論的重要性，同時也不要過於侷限於某種理論的思考模式，打破理論的框架，去突破既有的規則，有時反倒是有助於更多科學理論的運用。許多科技的發展也都是因為既有思維的突破而改變人類的生活習慣。

警察面對高科技的犯罪案件，應融貫科學的方法、精神與科技的運用、目的為指導原則，應先求勝，再求戰。換言之，在刑事政策上找到正當性（需先找到至高點的位置），才能落實打擊犯罪的力道。同時也應該注意到使用科技的倫理規範，如歐盟對於 AI 人工智慧就提出倫理的七項應遵守的準則，介紹如後：

- （一）應由人類監督 AI 人工智慧，鑒於 AI 人工智慧的發展，歐盟認為 AI 於開發或是進行途中應由可信任的機構進行監督，以確保其使用範圍為正當且安全。
- （二）AI 應穩健與安全並值得信賴，「值得信賴的 AI」包含 3 項構成要素，且應在 AI 系統之整體生命週期中加以滿足，如下：1. 應為「合法的」：即應遵守所有應適用之法律及法規規定。2. 應為「倫理的」：即應確保可貼合「倫理原則」及「歐盟本身之價值觀」3. 應為「穩健的」：因為從技術面與社會面

等角度來看，即便是具良善意圖，AI 系統也有可能導致非預期的危害，故應確保其穩定與健全。

(三) 尊重隱私與數據管制除了確保充分尊重隱私和資料保護之外，還必須確保適當的資料治理機制，同時考慮到資料的品質和完整性，並確保合法近用資料為可行。

(四) 使 AI 具有透明及可追溯性，資料、系統和 AI 的商業模型應該是透明的。可追溯性機制有助於實現這一目標。另外，應以利害關係人能夠理解的方式解釋 AI 系統的邏輯及運作模式。人類參與者和使用者需要意識到他們正在與 AI 系統進行互動，並且必須了解 AI 系統的功能和限制。

(五) AI 應確保多元和公平，AI 不公平的偏見可能會加劇對弱勢群體的偏見和歧視，導致邊緣化現象更為嚴重。為避免此種情況，AI 系統應該設計為所有人皆可以近用，達成使用者多樣性的目標。

(六) 尊重社會與環境維護，AI 應該使包含我們的後代在內的所有人類受益。因此，AI 必須兼顧永續發展、環境友善，並能提供正向的社會影響。

(七) 建立完善究責制度應建立機制以妥當處理 AI 所導致的結果的責任歸屬，演算法的可審計性為關鍵。另外，應確保補救措施為無障礙設計。

歷史告訴我們任何短淺的視野與功利的價值觀，近程或許會帶動社會的興奮與鼓舞，但終究經不起歷史洪流的衝擊，通識的核心在於人類『共通善』的發揚與實踐，由此轉化成人性的尊嚴與關懷的體現。唯獨科技融入人文的教化，始能打動人心，故教育乃國家百年大計，捨此不由，終究淪於虛空。

我相信學校的每一個成員都正在為本校寫下光輝的歷史，基於這樣的認識，也基於這樣的使命感。《警察通識叢刊》就是站在這個歷史的高度上，促使或提供想要表達思想或意見的參與者，透過這個平台來參與，以此聚焦或論述，發展公民社群論事說理的基礎，以及建構民主與科學素養的實體，建立多元、寬容、自律、健康的群體關係。所以，我們這個刊物是多元的、豐富的，承載著警專人的豐富情感，與精緻的文化。

任何參與這個學術活動者，可不拘任何形式，自由表達自己的歷史觀點來論述，也可以不需要以歷史的觀點切入，而以其他方式尋求切入。重要的是，願意暫時摒棄許多讓事實可信與完整的資料來論述，而使用自己覺得「應該要做什麼」的

角度來論述事理，這種內心發出來的聲音，可能是哲學、科學、醫學、心理學、社會學、政治學、道德、倫理學、犯罪學等，也可能是以自身實際經驗，或社會上實存的經驗事實來論述。個人認為參與不是取決於本身論點的正確與否，或是他有多少原創力，而是在於他的熱心投入。

簡單的說，事實上我們經常會發現，自己或他人有許多聰明的見解與觀點一再的流失，同時也有許多奇特和脫離現實的想法不斷的出現或重生。可惜的是，沒有把它紀錄下來，作為下一階段的進階或反思的基礎。因此，如果我們把它紀錄下來，可能就是下一階段的轉機與蛻變，甚至生命有了領悟或翻轉。

警察通識教育的核心，在於警察一直在我們社會中擔當一項重要的使命，即是社會秩序與倫理規範的執行者，也是創造者，社會文化的維護者，也是建構者，政治文化的穩定者，也是中立者。本校走過漫長的悠悠歲月，在歷史的洪流中，是一所既古老又年輕的學校，無論政治與社會如何的變遷，警察教育如何的改變，它在這塊土地上孕育出警察的生命力量，默默地培育出無數的執法與救災人員。無論時代如何變遷，一批又一批年輕人在這塊土地上，經淬煉、蛻變成精湛的基層公務人員，投入職場工作，默默的在工作崗位上耕耘著，這是一個歷史的事實，毋庸置疑，而它所呈現的是當時代歷史的價值與定位，應給予相當的肯定。

本期《警察通識叢刊》，這次校慶前出刊，感謝大家願意獻出自己無私的關愛與熱心去投入、去灌溉這片園地。如此，足以改變眼前的觀點或現實環境的羈絆，翻轉自己的生命，獲得心靈上更大的自由與滿足，樂在其中，所得的代價就是人格自我的實現。此時，我們會發現這樣的投入是一種自律、包容、責任之高貴情操的極致表現。同時，特別對校長及編輯委員與編輯小組的努力付出，由衷的表示謝意。

中華民國 111 年 10 月

警察通識

叢刊

封面題字：陳銘鏡先生

目次

| 研究論文 |

傳統中國哲學範疇落實於警察文化與執法之舉隅 ■ 李智平	9
游於藝：教育戲劇在通識國文經典《史記》的教學應用 ■ 廖育菁	37
對比與虛實——論古典詩創作技巧與教學示例 ■ 普義南	56
從刑事政策視角探討賭博除罪化之「可能性」思辨 ■ 劉育偉・許仁杰	71
運用播課（Podcasting）提升學習之興趣及成效——以警察專業英文課程為例 ■ 蔡佳靜	86
臺灣警察專科學校互動式VR 情境模擬射擊訓練學習成效初探——以專38 期警察類科正期組學生為例 ■ 吳冠杰・沈明昌	107
徵稿說明	141
論文撰寫體例	143
著作授權同意書	147

警察通識叢刊 | 第十五期 | 民國 111 年 10 月出版

發行人 | 鍾國文

副發行人 | 莊進星

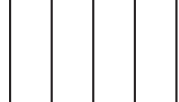
編輯委員 | 趙中偉 · 高桂惠 · 陳宏毅 · 黃清德 · 陳俊宏 · 林榮輝 · 湯慧芬 · 林義正 ·
馬心韻 · 呂明都 · 陳永鎮 · 邱晨瑋 · 王旭昇 · 吳啟安

主 編 | 張榮吉

執行編輯 | 張湘婷、陳昭佑

發行所 | 臺灣警察專科學校
台北市文山區興隆路三段 153 號

印 刷 | 彩之坊科技股份有限公司



傳統中國哲學範疇落實於警察文化與執法之舉隅

李智平 | 臺灣警察專科學校通識教育中心專任副教授

摘要

本文以中國哲學範疇詮釋警察實務工作所面臨到的問題；並透過「仁義、情義」、「理欲、善惡」二組範疇，分別討論「從俠義再到復讎」，「界於仁義、情義之間的忠義」，以及「權力結構中的衝突與矛盾」之於警察文化與執法時，可能衍生出的情、理、法間的矛盾衝突。進而透過古籍與經典名篇對應相關範疇，溯源

至問題本源，以期達成四個層面的研究目的，分別是：一是考鏡源流，溯源情、理、法之脈絡；二是從範疇到實務，如何將情、理、法通達於社會之用；三是將回歸人性本質之善惡、理欲的討論；四是以古為鏡，古籍今用與新詮，並能作為開拓警察通識領域相關課程的參考。

關鍵字：仁義、情義、復讎、忠義、理欲、善惡、情理法、權力結構

壹、問題意識

本文問題意識的提出，係以中國哲學之「仁義、情義」、「理欲、善惡」二組範疇，分別討論「從俠義再到復讎」，「界於仁義、情義之間的忠義」，以及「權力結構中的衝突與矛盾」之於警察文化與執法時，所衍生出情、理、法間矛盾衝突的問題。

目前對於警察文化與執法的認知，乃至於警察養成教育，多取徑自現有的專業

學科¹，而較少反思傳統文化對警察所學所知帶來的影響，這實與晚近代學術分科，各有不同學術畛域有關。

當回顧這段史實，西方「學術分科」的觀念自晚清傳入中國後，大量來自於西方系統性的科學理論迫使中國傳統學術、文化不得不接受轉型。這樣的變革主要體現在兩個方面：一是引進新式學制。1905年，中國廢除長達1300餘年的科舉取材制度，將學術分科理念導入各級新式學堂，讀書不再以當官為目的，而是以專業

1 現代警察發展的歷史、養成教育的說明，可分別參考陳宜安、萬靄雲：〈第二章，警察歷史〉、王輝傑：〈第六章，警察教育〉，收入馬心韻、陳宜安等合著：《警察學》（臺北：臺灣警察專科學校，2018年1月），頁11-80、153-200。

知能作為各行各業之為備。二是以西方知識重整中國傳統學問。此成為當時各個知識領域發展的主流，而這種西方文化大量植入不僅僅只在中國，也深深影響東亞各國走向現代化的腳步。² 因此，有關警察養成教育、執法等相關知識範疇，早在接受西方知識傳播下，轉型為現代化的教育訓練模式。

但西方的科學理論縱能分析知識，卻無法改變文化傳統對我們生活的影響；時至今日，許多嫁接於西方的方法、制度、政策，落實於各專業領域如：教育、法律、社會、經濟……，特別是人文社會領域時，更是常問題叢生，難完全契合，究其因，誠是受到專業領域大量西化，卻未能釐清文化間的差異所致。

同理，再從「文化」的空間軸、時間軸、內涵三者來看。文化的「空間軸」是指某一民族生活態度的總和，能與其他民族作出區隔者，包括：道德行為、語言文字、生活模式、工具技藝……。文化的「時間軸」則是指文化的傳承性，可代代相傳。至於文化的「內涵」，則包括了：精神文化、物質文化、制度文化。總觀上述三者，「文化」雖可隨著外在空間、內涵的改變而轉變；但其本源與歷時性的傳承則是代代相傳的，不能也不會脫失。因此，若未考慮文化差異而欲直接移植西方

專業知識的觀點、理論、制度，盼能達到相同結果，則易本末倒置，水土不服。

誠然，本研究非欲恢復晚清民初面對西學衝擊下的「西學中源」，又或者是「中體西用」³，而是盼由古籍與經典名篇，結合警察實務所需，冀從現象界向上溯源至傳統中國哲學範疇，以提供警察人員品德教育、執法行為之參考。因此，以下將針對題目，提出「從哲學範疇到社會實踐」、「由警察文化到警察倫理學」作說明。

先論「哲學範疇」，張立文曾定義何謂「哲學範疇」指出：

則哲學範疇便是最基本的概念，它是更高層次的範疇。因此，可以說它是反映整個世界最普遍的本質聯繫的最基本概念；它又是整個學科各個方面深入認識客觀對象內部本質聯繫的成果，是有關知識的系統總結。……因此，把握哲學範疇，有助於把握對象各個方面的全關係、多層次、多系列、全行程的系統知識。⁴

當古代哲學家們面對宇宙、人生課題時，他們透過一個又一個哲學範疇，提出概念性、原則性思考，作為探索生命源起、道

2 有關於如何詮釋中國的近代性，與近現代知識傳播的觀點的思考架構，源自張壽安先生：〈導言〉，《中央研究院近代史研究所集刊》第52期，2006年6月，頁9-17。也是本文最重要的立論基礎，特此感謝。

3 王爾敏：〈清季知識分子的中體西用論〉，收入中華文化復興運動推行委員會主編：《中國近代現代史論集》第十八編（上）（臺北：臺灣商務印書館，1986年），頁261-276。

4 張立文：《中國哲學範疇發展史（天道篇）》，（臺北：五南出版社，1996年7月）頁3。

德修養、社會議題、家國大事的理事原則。這樣的原則既跟歷史（即客觀對象）產生連結，但又不止步於某一歷史事件中，而是掌握事件內部本質的「所以然之理」，關照、解釋客觀世界的一切。若以經、權範疇作概括，哲學範疇顯然是「經」，是事物變化最後不變的原則；客觀世界的事物變化與種種現象，便是「權」。

換言之，「社會實踐」即是權。社會現象事理紛呈，經作為原則，不可能透析所有的變化，便須透過權來衡斷事理，理出解決問題的方法。相對來說，若掌握經而不知權，以為把握哲學範疇便能洞悉一切事理，反而會過分簡化事理發生的原因、過程，誠如司馬遷（145B.C – ?）於《史記·太史公自序》所言：「守經事而不知其宜，遭變事而不知其權。」要言之，「經」是處理問題的原則，也是解決權變時的最後防線；權變、社會實踐是在經的原則下衍生出的各種變化，但也不會是毫無章法的亂變，而是依附於「經」，在合情、合理、合法下，作出的通變之道。

據此亦可輻射出中國哲學特性與哲學範疇特點的討論。中國哲學的特性是以人生、政治思考為主軸，與西方哲學的愛智、純粹理性思辨不同。故中國哲學以人的生命為核心，上探宇宙本體，下探社會、政治實踐之道；其表現形態則經常以範疇（Category）形式出現，如：天道、理氣、王霸、經權……自天道以至於人

道，有數十組之多。特別的是，中國哲學家們並不熱衷於一再的創造新範疇，多採「述而不作，以述代作」，將一個或一組哲學範疇不斷地再詮釋，賦予時代的新價值、新意義。其「新」也不是全然創新或翻案式的重塑意義，而是在前人討論基礎上的批評或深化。從歷時性來看，每個或每組哲學範疇都能拉出一條歷史發展的脈絡；從共時性來看，能同時看出任一範疇在某一段歷史所發展出的時代詮釋特點。此外，各個範疇之間都能相互聯結，如談仁義，必和理欲、王霸、義利……產生關聯；談天道，則和理氣、道、心物……相關；而天人之間又能相互感應，進而構築出一整個和諧的宇宙、生命整體，層層疊疊，綿密交錯。

其次，論及「警察文化」者，溯其形成因素有二：一是「警察組織的外在環境」，內轄：政治環境、法治環境、社會環境；二是「警察工作的特性」，兼及如工作的危險性、權威性、效率性、社會黑暗面、猜疑心……，形塑出與民眾之間的距離感，成為一極為特殊的文化生態。⁵

因此，從「警察文化」延伸出的「警察倫理學」格外重要。無論是工作執法、生活態度、品德操守都應加以討論，並作為道德標準的相關參照。⁶然而，這同樣面臨哲學範疇中的經、權問題，「警察倫理學」是經，是原則，但如何落實？實際於生活、工作場域中遇到某些狀況，諸如：一、「組織」所造成的警察倫理困境，

5 梅可望、陳明傳等：《警察學》（臺北：臺灣警察專科學校，2016年8月），頁281-284。

6 梅可望、陳明傳等：《警察學》，頁294-296。

像是同儕、政治因素；二、「個人」造成的警察倫理困境，像是自身工作、生活因素。在此情況下，警察還能否維持其操守？又如何做出合於情理法的道德判斷？

綜上所述，本文以中國哲學範疇的演繹為基礎，古籍與經典名篇為例證，從文化傳承、發展兩個面向進行討論，以期達成四個目的：一是考鏡源流，溯源情、理、法之脈絡；二是從範疇到實務，如何將情、理、法通達於社會之用；三是將回歸人性本質之善惡、理欲的討論；四是以古為鏡，古籍今用與新詮，作為開拓通識領域相關課程的參考。唯在作為應用類型論文之思考前提下，則不得不暫先跳出所引用之典籍於其歷史語境脈絡的討論，此係研究方法上的條件限制，特此說明。

以下分三點討論說明，依序是：「仁義、情義的分判——論俠義、復讎、忠義」，「理欲、善惡的困境——論權力中的衝突與矛盾」，最後以一「結語暨展望」作結。

貳、仁義、情義的分判——論俠義、復讎、忠義

「仁」與「義」是儒家哲學最核心的概念，再從個人行為之義，到團體約定俗成之禮，便完成了自形上本體到社會實踐的概念原則。另有「情義」一詞，指個人情誼、恩情下的回報，後人常以「情義」、「義氣」相混於「仁義」，進而當成是「正

義」。特別在政治、社會氛圍中，常以「情義相挺」、「義氣相挺」之口號誤以為是正義，實則非然。此外，還有一種很特殊，界乎仁義、情義之間，常為政權、宗教所用的「忠義」。

該如何分判其間的差異？以下將透過一些具體的情為表徵，並分作四點說明：一是先闡述「仁義」、「情義」之判；二是以古籍與經典名篇談「俠義」、「復讎」兩種行為，申明二者之別；三是討論宗教意義下，警察人員立為「忠義」典範之關公（關羽，？－220）信仰；最後引一小結作結。

一、從哲學範疇論「仁義」，與個人恩情的「情義」

（一）仁義

「仁」與「義」非對立的詞組範疇。而是代表著原則與實踐的進路。仁者，《論語》有謂「夫仁者，己欲立而立人，己欲達而達人」⁷、「其恕乎，己所不欲，勿施於人」⁸，是對仁最根本的解釋，簡言之，便是視人若己，推己及人。而「仁」同時也被視為是形而上的本體，到了宋明時代，理學家們更以道、理、天、心性，與仁齊等，成為道德最高價值的展現。

至於「義」，《說文》釋「義」云：「己之威義也。」段玉裁（1735－1815）《注》云：

7 南宋·朱熹註：《論語·雍也》，收入《四書章句集註》（臺北：鵝湖出版社，2000年9月），頁92。

8 南宋·朱熹註：《論語·衛靈公》，收入《四書章句集註》，頁166。

義各本作儀，今正。古者威儀字作義，今仁義字用之。儀者，度也，今威儀字用之。誼者，人所宜也，今情誼字用之。鄭司農（鄭玄，127－200）注《周禮·肆師》：「古者書儀但為義，今時所謂義為誼。」是謂義為古文威儀字；誼為古文仁義字。故許各仍古訓，而訓儀為度。……義之本訓謂禮容，各得其宜，禮容得其宜則善矣！故〈文王〉〈我將〉《毛傳》皆曰：義，善也。

董子曰：「仁者，人也。義者，我也。」謂仁必及人，義必由中斷制也。從羊者，與善美同意。⁹

「義」當「儀」用時，是指行為表現。個人在團體中，展現出合宜的禮容，便是義、是善。「誼」是合宜，又《廣韻·寘韻》云：「誼，人所誼也，又善也。」¹⁰可與義、儀互訓。所以，「義」的解釋廣包「儀」、「誼」，既為法度、準則，亦為合宜，並以行為之善為依歸。而此善的根源，便是「仁」。

行為如何能合宜，是成義與否的關鍵。從道德實踐面而言，仁是廣愛於人，義是主體實踐之道，由自身做起。個人行為合乎於義，才有行仁於他者的條件。換言之，仁作為道德指導的核心精神，還必

須有實踐的方法，即「義」。至於行為是否合宜，更強調能否合乎「時」。原則與實踐的差異，在於原則是持久不變，實踐會因應時空需求而有不同。因此，論義之宜，還必須兼顧對象性，而無一制式定準。

（二）情義

情義之「情」，往往與「性」成為一組範疇，即「性情論」；有時則是心性一組，而為「心性論」；或如宋明理學家將「心、性、情」三者一併討論者，皆是討論人性的本質。此處專就「情」而論。

情為「感情」，自古多以情為心性生發，受氣性影響，以至於萌生善惡之情。如《荀子·正名》云：「性之好、惡、喜、怒、哀、樂謂之情」¹¹，指當人性受外物所感，就有了各種情感反應。而東漢《白虎通義》引《鉤命決》云：「情生于陰，欲以時念也。性生于陽，以就理也。陽氣者仁，陰氣者貪，故情有利欲，性有仁也。」注下又言「《漢書·董仲舒傳》亦云：『情者，人之欲也。』是情陰故欲，性陽故仁也。」¹²以此說明情即是人的欲望。

南宋陳淳（1159－1223）的《北溪字義》更總結程朱一脈論「情」而謂：「情與性相對。情者，性之動也。在心裏面未發動底是性，事物觸著便發動出來是情。寂然不動是性，感而遂通是情。……情之中節，是從本性發來便是善，更無不

9 東漢·許慎著、清·段玉裁疏：《說文解字注·羊部》（臺北：書銘出版社，1997年8月），頁639。

10 北宋·陳彭年：《廣韻·寘韻》（臺北：黎明文化，1996年11月），頁347。

11 李滌生：《荀子集釋·正名》（臺北：臺灣學生書局，1994年10月），頁506。

12 清·陳立：《白虎通疏證·性情》（北京：中華書局，2007年10月），頁381。

善。其不中節是感物欲而動，不從本性發來，便有箇不善。」¹³ 明代王陽明（1472 – 1529）提出「四句教」，當中的「有善有惡意之動」一句，莫非是指心體本無善惡，但心動而生「意」，「意」受了人的氣質影響，便有善惡區分。歸結宋明理學家論「情」，人心感於外物而生情，產生各種官能欲望，如果合乎理分，便為善；不合乎理分，就會有惡。

所以，「情」與「仁」不同，情為「私情」，當彼我雙方有所感，私情便生。若此觀之，何謂「情義」、「義氣」？這是源於人我間互相有情，有私誼，所以我對某人某物的情義相挺，與「仁義」汎愛於眾截然二分。須知，人與人之間互動的基礎在於「報」，情感相善者報恩，不相善者報讎，那麼，復讎之情絕非是愛人之「仁」的前提下被提出，而是愛己之「情」的呈現。以下藉由古籍與經典名篇中談俠義精神、復讎觀二者，證明此觀點。

二、古籍與經典名篇中的「俠義精神」與「復讎觀」

（一）俠義精神

最早對「俠」最完整的界定在司馬遷《史記·游俠列傳》。該傳一開始便引法家韓非（281B.C. – 233B.C.）語云：「而俠以武犯禁」，指出俠客透過武力干犯法律禁令。但政治清明，不公不義之事得以伸張，又何須有「以武犯禁」之俠？故司馬遷以「竊鉤者誅，竊侯者國，侯之門仁

義存」諷刺犯小罪者受誅殺，竊人之國者，不但成為諸侯，竟肆言仁義。

其次，若以只依靠武力爭勝，是否便可稱為俠？顯然不是。司馬遷提出「俠」的界定：

今游俠，其行雖不軌於正義，然其言必信，其行必果，已諾必誠，不愛其軀，赴士之危困，既已存亡死生矣，而不矜其能，羞伐其德，蓋亦有足多者焉。

如閭巷之俠，脩行砥名聲，施於天下，莫不稱賢，是為難耳。

又形容漢初最早的俠客朱家（？）俠義之舉是「然終不伐其能，歆其德，諸所嘗施，唯恐見之。振人不贍，先從貧賤始。家無餘財，衣不完采，食不重味，乘不過輶牛。專趨人之急，甚己之私。」至於對主要傳主郭解（？）有許多讚譽，如言：「及解年長，更折節為儉，以德報怨，厚施而薄望。然其自喜為俠益甚。既已振人之命，不矜其功。」「解執恭敬，不敢乘車入其縣廷。之旁郡國，為人請求事，事可出，出之；不可者，各厭其意，然後乃敢嘗酒食。」大抵說來，俠之德在於能以德報怨，解人困厄，不慕富貴、廉潔退讓。相對於「朋黨宗彊比周，設財役貧，豪暴侵凌孤弱，恣欲自快」的暴豪之徒¹⁴，這種人萬萬不可以俠名世。

其中，該傳至少三次提到「少年」慕

13 南宋·陳淳：《北溪字義·情》（北京：中華書局，1983年8月），頁14-15。

其行¹⁵，一旦郭解受他人誤解或牽連，少年動輒就要為他殺人、報讎。但司馬遷也很清楚提到俠是「不軌於正義」，套句現代話來說，就是「非法正義」。

與游俠相類似的非法正義者「刺客」，他們就更是「不愛其軀，赴士之戾困，既已存亡死生矣。」只不過游俠尚且德澤於部分人，刺客則專主某一個人對自己的知遇之恩，以刺殺他人作為報償。如：專諸（？-515B.C.）替吳公子光（537B.C.-496B.C.）刺殺吳王僚（？-515B.C.）；豫讓（？-453B.C.）感智伯（？）知遇而三次刺殺趙襄子（？-443B.C.）；聶政（？-397B.C.）為嚴仲子（？）殺韓相俠累（？-397B.C.）；先有荊軻（？-227B.C.）為燕太子丹（？-226B.C.）刺秦王（即後來的秦始皇，259B.C.-210B.C.），後有高漸離（？）為荊軻擲筑扑秦始皇等。¹⁶除了環境因素，如：避讎、不遇、窮困之外，在刺客行為動機的背後，不外乎是因為對：一、親情與愛的看重；二、對自尊的渴望；三、對道義、名聲的執著追求¹⁷，以還報囑託者的知遇之恩。這非但不是「不軌於正義」，根本與正義

無涉。

從「俠」還可以連結到另一人物品類——「英雄」，此二者常被劃上等號，但根據三國時期劉劭（424-453）《人物志》對「英」、「雄」的界定，俠與英、雄大有不同。

劉劭云：「聰明秀出，謂之英；膽力過人，謂之雄。」又說：「英以其聰謀始，以其明見機，待雄之膽行之；雄以其力服眾，以其勇排難，待英之智成之；然後乃能各濟其所長也。」簡言之，聰明有才學者，是為「英」；有膽識，有勇力者為「雄」。而英與雄互有所長，兩相互補，有謀有勇方能發揮其大用，故劉劭認為如劉邦（256或247B.C.-195B.C.）、項羽（232B.C.-202B.C.）者，堪可為英雄，但可惜項羽英少而雄多，不懂得使用如范增（278B.C.-204B.C.）之類的謀士，終致敗亡。如其謂：「徒英而不雄，則雄材不服也；徒雄而不英，則智者不歸往也。」饒是如此。¹⁸

所以，「英」與「雄」是人物品類的界定，與最初對「俠義」的認知與定義截然不同，但後世往往將二者並論，把英雄

14 以上諸引文參見西漢·司馬遷著，南朝宋·裴駟等集解：《史記三家注·游俠列傳》（臺北：七略出版社，1985年9月），頁1301-1304。

15 如言：「既已振人之命，不矜其功，其陰賊著於心，卒發於睚眦故云。而少年慕其行，亦輒為報仇，不使知也」、「箕踞者乃肉袒謝罪。少年聞之，愈益慕解之行」、「邑中少年及旁近縣賢豪，夜半過門常十餘車，請得解客舍養之」，參見西漢·司馬遷著，南朝宋·裴駟等集解：《史記三家注·游俠列傳》，頁1301-1304。

16 西漢·司馬遷著，南朝宋裴駟等集解：《史記三家注·刺客列傳》，頁1016-1025。

17 黃瑩、裴宏江：〈試析刺客列傳中刺客行為的心理動機〉，《渭南師範學院學報》第22卷第1期，2007年1月，頁15-17。

18 三國魏·劉劭著，馬駿騏、朱建華譯注：《人物志·英雄》（貴州：貴州人民出版社，2009年3月），頁101-108。

當成俠，如清人文康（？）所著俠義小說《金玉緣》，又名為《兒女英雄傳》即為一例。

（二）復讎

復讎或報讎，是在「報」¹⁹、「情義」概念驅使下，對他人進行以牙還牙的殺人行為。然而，論及復讎至少必須考量其動機、復讎對象、與復讎身分、古代禮法衝突等等諸多的問題，且隨著時代，官方對復讎行為也有不同的態度。而中國傳統談復讎，是架構在五倫——父子、君臣、夫婦、兄弟、朋友間的復讎。根據李隆獻的研究，可分成血緣、非血緣的復讎兩大類，前者以報父讎居多，後者則形態各異。²⁰

然而，一般的打殺復讎本應循法律究責，爭議無多。終中國歷代各朝最多爭議的是報父之讎，因為這牽涉到儒家提倡的「孝道」，如《禮記·曲禮上》有言：「父之讎弗與共戴天。」²¹但《周禮·調人》卻也針對如何調解殺父之讎，提出「凡和難，父之讎避諸海外。」²²既然不共戴

天，就一方遠走他鄉，避離讎恨，亦能化解恩怨。此外，《孟子》也提到「吾今而後知殺人親之重也：殺人之父，人亦殺其父；殺人之兄，人亦殺其兄。然則非自殺之也，一閒耳。」²³很顯然，孟子（372B.C. – 289B.C.）已見復讎是冤冤相報，汝殺我父，我亦殺之，豈有寧日？不過，上古典籍除了《周禮》、《孟子》，《左傳》也主張不要復讎。其他如《禮記》、《公羊傳》、《穀梁傳》則主張應該復讎。²⁴如《公羊傳·隱公 11 年（712B.C.）》便云：「君弑，臣不討賊，非臣也。子不復讎，非子也。」²⁵因此，自上古時期對相關議題就有歧見，造成後世對該不該復讎的態度兩相矛盾。

復讎不是個人之事，一如《公羊傳》提到的君父之讎，就使得復讎隱含了「國讎」與「家恨」，更牽涉到「忠」、「孝」的問題，甚至更可假復讎之名合理化篡奪國祚、革命之口號。²⁶若律法支持復讎，無疑造成更多社會糾紛與犯罪，衍生更多禮法衝突。則是否該禁止這種親倫之讎，

19 關於「報」、「報讎」之間的關係，可詳參李隆獻：《復讎觀的省察與詮釋——先秦兩漢魏晉南北朝隋唐編》（臺北：臺大出版中心，2012 年 11 月），頁 1-6。

20 李隆獻：《復讎觀的省察與詮釋——先秦兩漢魏晉南北朝隋唐編》，頁 60-81。

21 東漢·鄭玄注，唐·孔穎達疏：《禮記正義·曲禮上》，收入李學勤主編：《十三經注疏》（北京：北京大學出版社，1999 年 12 月），頁 84。

22 東漢·鄭玄注，唐·賈公彥疏：《周禮正義·調人》，收入李學勤主編：《十三經注疏》（北京：北京大學出版社，1999 年 12 月），頁 358。

23 南宋·朱熹註：《孟子·盡心下》，收入《四書章句集註》，頁 366。

24 李隆獻：《復讎觀的省察與詮釋——先秦兩漢魏晉南北朝隋唐編》，頁 43。

25 西漢·公羊壽傳，東漢·何休解詁，唐·徐彥疏：《春秋公羊傳注疏·隱公 11 年》，收入李學勤主編：《十三經注疏》（北京：北京大學出版社，1999 年 12 月），頁 65。

26 陳登武：〈復讎新釋——從皇權的角度再論唐宋復讎個案〉，《臺灣師大歷史學報》第 31 期，2003 年 6 月，頁 5。

又如何妥協禮、法間的關係？²⁷如唐代陳子昂（661–702）〈復讎議狀〉、柳宗元（773–819）〈駁復讎議〉，乃自古論復讎，立場相對之名篇，可援此闡述復讎與否的矛盾衝突。

這事件起因於武后（624–705）時期的徐元慶（？）之父徐爽（？）為縣尉趙師韞（？）所殺一案，徐元慶隱姓埋名，等待報讎，後某日遇師韞，便手刃父讎，並自首伏罪。時任左拾遺的陳子昂提出議論，其〈復讎議狀〉曰：

竊見同州下邳人徐元慶，先時父為縣令趙師韞所殺，元慶鬻身庸保，為父報讎，手刃師韞，束身歸罪。雖古烈者，亦何以多，誠足以激清名教，旁感忍辱義士之靡者也。然按之國章，殺人者死，則國家畫一之法也。法之不二，元慶宜伏辜。又按《禮經》，父讎不同天，亦國家勸人之教也。教之不苟，元慶不宜誅。然臣聞昔者刑之所生，本以遏亂；仁之所利，蓋以崇德。今元慶報父之仇，意非亂也；行子之道，義能仁也。……今若釋元慶之罪以利其生，是奪其德而虧其義；非所謂殺身成仁全死無生之節也。如臣等所見，謂宜正國之法，置之以刑，然後旌其閭墓，嘉其微烈，

可使天下直道而行。編之於令，永為國典。謹議。²⁸

陳子昂立論基礎直指禮、法間的矛盾衝突，即報父讎，為人子之義；但殺了人，就是亂法。他援引《禮記》報讎觀，先讚賞徐元慶為父報讎，認為有可赦免之幾；但也強調既有刑以禁亂，就該循法律管道，不該私自復讎。兩難抉擇下，陳子昂主張對徐元慶先正法誅之，在他死後再褒揚其復讎之義舉。

此處還特別以「仁」的概念解釋徐元慶的行為。其報父讎是出自於孝，故符合「仁」之「義行」；但相對而言，仁要汎愛於眾人，非僅於私愛父子之親，所以陳子昂說：「仁而無利，與同亂誅，是曰能刑，未可以訓。」嚴格說來，此舉不能稱為仁，而是父子倫常之「情」衍生出的行動是為情義，非真正的仁義。

但此觀點仍糾結於禮、法衝突而未決。既殺之，又旌表之，究竟應否讚許這樣的行為？往後是否應比照辦理？數十年後的柳宗元提出反駁，其〈駁復讎議〉有言：

若元慶之父，不陷於公罪，師韞之誅，獨以其私怨，奮其吏氣，虐於非辜，州牧不知罪，刑官不知問，上下蒙冒，籲號不聞；而元慶能以

27 各朝代對於復讎之合法性，或如何議處，皆有不同，本文不及論述，詳可參李隆獻：《復讎觀的省察與詮釋——先秦兩漢魏晉南北朝隋唐編》，共393頁、李隆獻：《復讎觀的省察與詮釋——宋元明清編》，（臺北：臺大出版中心，2015年8月），頁431。

28 唐·陳子昂撰，徐鵬校點：《陳子昂集（修訂本）》（上海：上海古籍出版社，2017年8月），頁175-176。

戴天為大恥，枕戈為得禮，處心積慮，以衝讎人之胸，介然自克，即死無憾，是守禮而行義也。執事者宜有慙色，將謝之不暇，而又何誅焉？其或元慶之父，不免於罪，師韞之誅，不愆於法，是非死於吏也，是死於法也。法其可讎乎？讎天子之法，而戕奉法之吏，是悖驚而凌上也。執而誅之，所以正邦典，而又何旌焉？²⁹

柳宗元直接批判陳子昂係從結果判定禮法間的矛盾，卻未能推究行為之因。柳宗元由行為的原因推論，主張徐父若是蒙受冤屈，但上下不聞，故徐元慶手刃官員行為是「守禮而行義」的，不但不該誅殺，還應究官員之責；相反的，若徐父犯罪，官員依法嚴懲，而徐元慶行為就是干犯法律，應殺之以正國法。所以，柳宗元認為「禮之所謂讎者，蓋以冤抑沉痛，而號無告也，非謂抵罪觸法，陷于大戮。」³⁰上有國法，若非法不能伸展，豈可恣意報讎？他反批陳子昂混淆禮法，以旌表默許了徐元慶的行為，誠為不智。然柳宗元亦未提出若皇法本身不得當，又官員無法伸張正義，以致「冤抑沉痛」無從申屈，又該如何解決之種種問題，而僅以「執事者宜有慙色，將謝之不暇」簡單帶過。

由上述例證可見禮、法間的爭議。但縱觀歷朝各代對復讎概念的發展，大多還

是禁止復讎的。如瞿同祖（1910－2008）說：「我們可以看出從東漢以來的法律，除了元代一時期外，都是禁止人民私復讎的。法律上都有一共同趨勢，即生殺權操於主權，人民如有冤枉須請求政府為之昭雪。」³⁰其中，獨元代允許為父報讎，而且子可免罪。直到明清時，祖父母、父母若為人所殺，子孫當場因激憤而報讎可無罪，但若過了一段時間再去復讎，就會被定罪。³¹

歸總而論，「復讎」是出自私情，而非公理。古人對「復讎」之爭議多是就殺父之讎而論，這是緣於儒家著重五倫，而父子間又有有特殊理分之故。現今是法治社會的年代，不能因親倫間的特殊理分，就貿然復讎，又更何況是個人情感下的挾怨報復？

三、警察人員立為「忠義」典範之關公信仰

此外，尚有一特殊之「忠義」精神，其界乎仁義、情義之間，端看如何去定亦其內涵。而此一「忠義」深深影響警察人員的信仰文化，即對「關公」的崇祀。

早在宋元時期，當時社會便已發展出多部揚讚關公忠義精神的文學作品、戲劇；直至元末明初羅貫中（約1330年－約1400年）《三國演義》問世，關公「忠」於蜀漢；對待兄弟有情有義，如：桃園三結義發誓「不求同年同月同日生，但求同

29 唐·柳宗元撰，尹占華、韓文奇校注：《柳宗元集校注》（北京：中華書局，2013年10月），頁292。

30 瞿同祖：《中國法律與中國社會》（北京：中華書局，2006年10月），頁80。

年同月同日死」，堅守異姓兄弟之「義」，都為後世津津樂道。然仔細來看，此處的「忠」、「義」並不是普遍道德下的仁義，而是源於與某一群人相善交好下的「情義」，但又與一般的「情義」略有區隔。因為關公的「忠義」精神為後世統治者所用，逐步上升到對「國家」、「國族」的忠心不渝，談的是為國以忠，待人以義。

而儘管崇祀關公信仰形成於隋唐時期，但將「關公」、「忠義」連結，則約莫起於宋代，這跟北宋面對國家存亡之秋，欲團結民心有關；到了南宋，出現「蜀漢正統論」，更進一步的提升關公信仰、形象的神聖性。如：北宋末年宋徽宗（1082－1135）崇寧元年（1102）封其為「忠惠公」。又在大觀2年（1108）被封為「昭烈武安王」，此後兩宋期間，關公陸續被封為「義勇武安王」、「壯繆義勇王」、「英濟王」。也因為宋徽宗封他為王，關公從武成王廟獨立出有自己的廟堂，其神格地位也逐步抬升。

殆及宋元之際到明初，受戲曲小說影響，關公的忠義形象愈發成熟；明代關公信仰中的忠義形象盛行於全國，統治者們更大加提升關公的神職地位，將其從「王」升格為「帝」，特別是明萬曆42年（1614）被封為「三界伏魔大帝神威遠鎮天尊關聖帝君」。

清代的關公信仰又更勝於明代。滿族本在關外時期便已十分崇拜關公，滅了明朝後，一方面要彌合滿漢之間的民族隔閡，一方面要表彰忠貞，更是大力宣揚關公信仰。如：順治9年（1652），封關公為「忠義神武關聖大帝」。不僅如此，清朝歷來各個皇帝對於關公都有不同的追封，而其「忠義」的形象經常成為國家凝聚人心的力量。³²時至今日，已進入民主社會，雖不再如帝制時代倡言忠君的思維，但關公勇武的形象仍然是現代警察人員所崇祀的重要神祇。

至於「忠義」究竟是偏「仁義」，還是「情義」？從歷來統治者期待人民百姓效忠之目的來看，此忠義更趨近「情義」，著重在個人對所屬團體之公的情義。可是，這「團體之公」是該效忠於誰而生發出的情義？義者，自不待言，前已述明「仁義、情義」之別。至於「忠」，該忠於何者？有無因私情情義相挺，形成盲從的愚忠？對此，北宋的陳淳則將「『忠、信』、『誠』」概念等觀，闡釋到：

忠信二字，從古未有人解得分曉。諸家說忠，都只是以事君不欺為言。夫忠固能不欺，而以不欺名忠則不可。如此，則忠之一字，只事君方使得。說信又只已

31 瞿同祖：《中國法律與中國社會》，頁80。

32 以上酌參王崇任：〈關公信仰中「忠義」觀念的演變及其影響〉，《運城學院學報》，2021年5期，頁8-14。吳濤：〈論關公信仰產生的原因〉，《洛陽理工學院學報（社會科學版）》，第34卷第4期，2019年8月，頁14-14、25。傅含章：〈從文藝美學角度談關羽形象之演變〉，《東海大學圖書館館訊》第170期，2015年11月，頁76-93。張家麟：《圖說宗教GPS 5》（臺北：臺灣宗教與社會協會，2022年4月），頁18-19。

不疑為言。信固能不疑，而以不疑解信則不可。如此，則所謂不疑者，不疑何事？直至程子曰：「盡己之謂忠，以實之謂信。」

忠信二字近誠字。忠信只是實，誠也只是實。但誠是自然實底，忠信是做工夫實底。誠是就本然天賦真實道理上立字，忠信是就人做工夫上立字。³³

以下分三個層次說明。首先，就「忠、信」二字以觀。陳淳指出，以往釋「忠」，多是侍奉國君而不欺瞞。如此就只是對某一個人盡忠；同理，若將「信」解釋為不懷疑他人的言行，但如果他人言行本有誤或不正呢？是否還得要深信不疑？什麼可以疑，什麼不用疑？有無可參照的標準？到最後忠、信會否只剩下不明就理的愚忠、愚信？因此，陳淳引用「盡己之謂忠，以實之謂信」之語，即在道德原則下，先要能以「不自欺」為原則。

其次，何謂不自欺？這便連結到「忠信、誠」的關係。陳淳認為忠信的根本近於「誠」，而「誠」就是對自己、待人處世要真誠、實在。換言之，從道德本源來說，誠是立身處世的根本；從道德實踐來看，忠、信是誠的行為表現。然而，「誠」還不只是行為的誠實這麼簡單。如

《孟子·離婁上》言：「是故誠者天之道也，思誠者人之道也。」³⁴即是將「誠」視為是天人合一的道德精神。至宋明理學家更是把誠提升到宇宙本體論的高度，以「誠」作為忠信的本源，抬升了忠信的道德基礎。³⁵易言之，本來由「忠」所生發出的「義」是屬於私人情義的延伸，一旦以誠作為基礎，就把忠義昇華至「仁義」的境界了。

最後，再歸結陳淳所述，其言：

忠信等字骨看得透，則無往而不通。如事君之忠，亦只是盡己之心以事君。為人謀之忠，亦只是盡己之心以為人謀耳。如與朋友交之信，亦只是以實而與朋友交。與國人交之信，亦只是以實而與國人交耳。³⁶

這段話說得尤佳，陳淳認為人若看不透忠信的本源在誠、自我的道德修持，那麼，忠信只不過是為某一個人、某一團體私人情感的付出，則不啻為情義的另一種表現，故不能以此為滿足，而要以至誠為本。

當釐清這些概念後，再返身思考關公何以能成為軍警人員崇祀信仰的理由，鄒濬智提出四點可能原因，包括：一、警政人員需要與職業內涵同質性的宗教信仰來寄託心靈；二、關公品行表現符合警務人

33 南宋·陳淳：《北溪字義·忠信》，頁26-28。

34 南宋·朱熹註：《孟子·離婁上》，收入《四書章句集註》，頁282。

35 蒙培元：《理學範疇系統》（北京：北京人民出版社，1998年5月），頁469。

36 南宋·陳淳：《北溪字義·忠信》，頁28。

員自我要求的標竿；三、透過共同信仰加強組織凝聚力和約束力；四、建立與黑道溝通的價值觀基準。³⁷ 透過以上四點，可知關公信仰的成形與流傳至少融合包括：宗教、傳統道德、心理學、人際溝通等在內等綜合性的理由，但大多較偏向形而下現實層面的需求，特別是第四點與黑道的溝通價值基準。因為黑道同樣重視忠義，故警察人員與之談判溝通時，可藉此作為對話基礎，但此忠義實為情義，而非仁義。至於這種現實上的需求，可收立竿見影之效而無關善惡良劣；但唯有在忠義之上，安頓一形而上至善之「誠」作為統攝，使「仁義、忠義」無二，方能更堅實關公信仰下道德精神的普遍價值。

四、小結

首先，從仁義與情義，再到論俠義與復讎，除了仁義是己立立人，己達達人的汎愛眾之外，其餘三者都是私情、私義。儘管常有以正義看待其舉措，如所謂「替天行道」云云，但我們必須要認清這樣的正義，並非架構在眾人之情、眾人之事上，而是在與親倫或與己相善的基礎上；而另一個條件，就是社會或法律缺乏保護人民的公平正義之時，所謂的俠、血刃父讎才會出現，成為一種對社會亂象的示警。

以此對應於現今的警察工作，邱華君曾定義犯罪而云：「可知犯罪乃破壞國家之法律秩序，侵害社會法益，動搖民族國家傳統道德，善良風俗、信仰，妨害國計民生，使人民陷於混亂不安，生命財產遭到有形無形之不法行為。」³⁸ 從哲學角度來看，就是在私人情義下，造成不符社會規範的偏差行為，無論是俠的衝撞體制，或復讎報讎皆然。然而，社會欲達到真正公平是不可能的，那麼，如何在最低底線道德——「法律」約束下，去制裁、平衡、妥協、化解彼此間的衝突，才是維持人我關係的基本原則。³⁹

其次，關公作為警察人員崇祀信仰的主要神明，其忠義精神大多是對團體、人際互動的忠與義。若無形而上的「誠」為核心，則任何人都可以大談忠義，如：黑道常言「盜亦有道」；又古代的俠、復讎行為，同樣可解釋為對某人或國家的忠義之舉。那麼，忠義便與情義無別，更無法區辨警察人員與黑道同樣信仰關公之分別，道德價值就無從建構。所以，必得上溯至形而上的「誠」為基礎，以深廣化忠義的道德內蘊。而此「誠」者，亦是我國警務人員培養的搖籃——中央警察大學、臺灣警察專科學校二校的校訓精神。

37 鄒濬智：〈臺灣警務人員普遍熱衷關公信仰原因試析（下）〉，《臺灣源流》第64、65期，2013年10月，168-173。

38 邱華君：《警察學通論》（臺北：茂昌圖書有限公司，1991年8月），頁14。

39 至於所謂的「革命」，完全推翻現行政治或法律體制者，作出根本性的改革，已屬於安邦治國等政治層面的問題，與本文欲討論的社會性問題有別，不宜並論。

參、理欲、善惡的困境——論權力中的衝突與矛盾

「理性」、「欲望」是人性兩端，前者為道德精神，後者為物質欲望。一般常誤以為欲望為惡，實則「欲」、「慾」二字有別，前者固可解釋為貪欲，但多指人感於外物而有欲望之情，後來衍生出「慾」字，就專指過分之情欲。⁴⁰ 理性自不待論，但欲望該達到怎樣的程度？或如何使精神與物質欲望達成妥協？從人我關係來看，這牽涉到公私、義利之辨，這也是中國哲學中的兩組異名同實的重要範疇；從本質上來看，就是孰為善、惡的問題。故本節將先界定「理欲」、「善惡」之分；繼而從古籍中的權力之衝突、善惡為例，借鏡當下；最後以一小結作結。

一、從哲學範疇論「理欲」與「善惡」

（一）理欲

理性與欲望，是人生在世的兩大價值。理性實質的展現為「秩序」，任何社會皆不可或缺。欲望則是生存最根本的需求。

「欲望」並非負面意涵，欲望是渴求，人生的渴求有二：一是內在精神。在

己而言，內在精神是反躬自省的道德；自人我關係而論，便是合乎約定俗成的秩序，與理性異名同質。一是本性衝動的欲望，如：情欲、飲食之欲、好善惡惡，求利避害的欲望。本性衝動欲望，是生理現象所致，原無對錯可論。然而，在人類社會的理性支配下，須受到制約，不可無限上綱。一旦不符合尋常標準，才會衍生負面的「慾望」。

至於本性衝動的感性欲望應如何被限制，歷來哲學家看法皆不同，如：道家老子（571B.C. – 471B.C.）提出的「見樸報素，少私寡欲」⁴¹，講求恪守基本的物質欲望，維持基本生存即可，不能妄求；被視為是宋明理學家們主張的「存天理，滅人欲」則是要人追求純粹至善的本體道德，脫離私欲氣性的蒙蔽；清初儒者戴震（1724 – 1777）云：「生養之道，存乎欲者也；感通之道，存乎情者也。二者，自然之符，天下之事舉矣！」⁴² 主張情、欲乃天生的自然而然，情、欲即是理，有效控制即可。其中差別在於掌控欲望之程度。這無關是非正誤，也沒有固定答案，理性與欲望的分際，需依個人體會而定。

當理、欲觀念置於人我關係時，便形成義利、公私之判。此二者無太大區隔，

40 清·段玉裁云：「貪欲也。欲者衍字。貝部貪下云。欲也。二篆轉注。今貪下作欲物也。亦是淺人增字。凡此書經後人妄竄。蓋不可數計。獨其義例精密。迄今將二千年。猶可推尋。以復其舊。是以曰云後有達者、理而董之也。感於物而動。性之欲也。欲而當於理，則天理；欲而不當於理，則人欲。欲求適可斯已矣。非欲之外有理也。古有欲字、無慾字。後人分別之、製慾字。殊乖古義。」參見氏疏：《說文解字注·欠部》，頁415。

41 陳鼓應註譯：《老子今註今譯及評介·第19章》（臺北：臺灣商務印書館，2004年5月），頁121。

42 清·戴震：《原善》卷上，收入清·顏元、戴震：《四存編、原善、孟子字義疏證》合編本，（臺北：世界書局，1974年4月），頁6。

皆是分辨主體與客體間權利義務關係，唯歷來哲學家使用概念有別，故分為二。人生於世，任何問題的判斷都脫離不了此範疇，當人際產生交流，內心便開始思索，諸如：什麼是你的，什麼是我的；什麼是整體利益，什麼是個人利益；哪些是我應享有的權利、權力，哪些又是我應盡的義務；又「私」、「利」指向為何？是可取或不可取？又該怎樣選取？有何界線等等。

在道德修養過程中，公私、義利似是互斥，傳統道德一向有「捨身取義」，忘卻個人之利，已成全公義，達成犧牲小我，完成大我的至高境界，如《孟子》：「生，亦我所欲也；義，亦我所欲也；二者不可得兼，捨生而取義者也。生亦我所欲，所欲有甚於生者，故不為苟得也；死亦我所惡，所惡有甚於死者，故患有所不辟也。」⁴³ 當道義已然超越生命時，捨去生命是可以的。此乃就「個人身修」而論。

在現實生活中，恐非人人所能達到。關鍵在「私」、「利」的屬性。一旦被視為自私自利，罔顧公家利益，的確有對立的可能。可是，若是指人性私欲，則人皆有之，就不能直接與「公」對立，唯有不符合「約定俗成」的私欲，如：偷竊、貪汙……作奸犯科之舉，才會直接與公、義相對。⁴⁴

所以，人如何克服私欲操控，符合團

體需求，極為重要。反之，團體的公權力是多數人妥協出的中道，若公不符時勢所需，則會以公害私，成為至高無上的權力，有可能被推翻。歷來的革命，對社會自由的追求，皆是如此。又好比說國與國相爭強，倘成全一國之私，卻忽略他國之需，是否為義？因此，現實層面的義利關係，不若道德層面的斷然二分，反而具有更多的妥協性、融通性、變動性。

（二）善惡

「善」與「惡」不消分說，是兩組對立且具有道德評價的概念。善為人所喜；惡為人所厭，為善不為惡，去惡以揚善，皆是如此。

然而，怎樣的行為是「善」？何種行為又屬於「惡」？古以君子、小人分判道德的善惡，是否客觀？其標準如何訂定，是否能權通融變？傳統價值觀中，「聖人」是善彰顯於人身的最終代表，如何成為聖人，甚至有無成就的可能？皆可深思。

「善」可分成形上與形下之善。形上的善是本體之至善，是一切道德的根源。因為「善」自身目的是尋求人類，乃至於全生命、全宇宙的和平共存，如何藉由「愛」散播善的種子，無論儒家的等差之愛、墨家的兼愛、道家的「天地不仁，以萬物為芻狗」⁴⁵，宗教家的博愛等等，方法有別，「愛」萬物的精神不變。

43 南宋·朱熹註：《孟子·告子上》，收入《四書章句集註》，頁332。

44 以上酌參李智平：《國家考試作文——得分技巧及寫作要領》（第四版）（臺北：五南出版社，2016年3月），頁134-135。

45 陳鼓應註譯：《老子今註今譯及評介·第5章》，頁66。

形而下的善，是某一時空下之民族精神的共通意念，透過具體的行為實踐，產生約定俗成的意識。故「善」僅是一共通道德原則下的代名詞，其內涵會因時空而有異。自然，相對的「非善」（即「惡」）也隨著善的標準，而有轉折。

善、惡的難辨，不是上述的最終原則，而是形而下現實人生的「動機」與「行為」過程中的落差。「動機」良善與否，不必然會有相應的實踐，如：孔子（551B.C. – 479B.C.）論「其父攘羊」中的「父為子隱，子為父隱。」⁴⁶ 其直躬的定義便設於動機上以倫理為先，故「隱」雖不符合禮法，但父子之親情大過於法理，仍屬善行。但對目的性論者而言，「動機」並不重要，能達到最終目的即是善，非者即為惡。又如自古有「成者為王，敗者為寇」之說，然中國歷來政權何謂「正統」，是血緣關係？領土大小？種族民族？道德高下？未能成定論。能一統中原或為下一個政權所認可即為善，反之成寇。⁴⁷

因此，在時代更迭與「動機」、「行為」難以全然知悉下，善、惡關係很難對立化區分。譬如：我們應如何判斷秦始皇、武則天，甚或是慈禧太后（1835 – 1908）等人動機與行為的善惡？政權體制下的更動，牽動著許多既得利益者的利益問題，

絕非一兩人能撼動。當評判事件本身時，都須以多角度視野判斷與省視，不能從單一「動機」或「行為結果」直接預設其善惡。

在警察倫理學中，如何區別善、惡是很重要的事。休士頓州立大學刑事司法學院的 Sourtal 教授將形而下的善惡分成四種：一是「本質善」（Intrinsic goodness），指的是本身即善，不待追尋，如：生命、正義、自由、幸福等。二是「非本質善」（Non-intrinsic goodness），指工具價值或第二序的善，需靠追求而得，如：金錢、食物、紀律、個人的忠誠。三是「本質惡」（Intrinsic evil），指事物本身即惡，如：死亡、奴隸、不正義、殘暴。四是「非本質惡」（Non-intrinsic evil），指作為本質惡的工具，如：毒品、致命武器、非民主的政府。因此，他認為警察人員作道德判斷時，應遵守兩個原則，一是規範「非本質惡」，避免造成「本質惡」。即警察人員在使用致命性武器或執行公權力時，宜遵守規範，避免造成本質惡。二是「本質善」和「非本質善」之兩善相權取其重。警務人員則應追求本質善，進而達到前述形而上的「至善」，若因為本質、非本質善有衝突時，如長官命令屬員作不正義之事，就應該捨棄非本質

46 南宋·朱熹註：《論語·子路》，收入《四書章句集註》，頁 146。

47 如梁啟超曾提到中國論正統的六種方式：一、曰以得地之多寡，而定其正不正也。二、曰以據位之久暫，而定其正不正也。三、曰以前代之血胤為正，而其餘皆偽也。四、曰以前代之舊都所在為正，而其餘皆為偽也。五、曰以後代之所承者，所自出者為正，而其餘為偽也。六、曰以中國種族為正統，其餘為偽也。參見氏著，〈論正統〉，收入饒宗頤：《中國史學上之正統論——中國史學觀念探討之一》（香港：龍門書店，1977 年），頁 248-249。

48 梅可望、陳明傳等：《警察學》，頁 302-303。

善，而就本質善。⁴⁸ 以下就古籍之相關篇章，分別援例說明。

二、古籍與經典名篇論權力衝突與善惡之判

（一）權力衝突

所謂的「權力」，燕繼榮認為可從兩方面理解：一是「power to」，即做某事的能力；一是「power over」，即對某人的控制能力。亦即權力是一種達到既定目的之能力，施用於政治上時，則成為凌駕於他人之上的影響他人行為的能力（power to do something）。⁴⁹ 所以，權力間的衝突至少來自於兩方以上的力量拉扯，當應用在政治、社會層面時，即成為公權力、人權間的矛盾與平衡。然而，中國古代並不直接談人權，但自孟子的「民為貴」思想⁵⁰，則隱藏著以民為本的思想，雖不宜驟然比附之⁵¹，但從古代君民、官民間的關係，亦可作為權力之於文化脈絡下的思考。以下分別從《左傳》所見的兩個政治事件，觀察領導者與被領導者間的關係平衡；其次，再從古人論為官之道談「清」，即清之過猶不及的兩面性。

首先，《左傳·文公 13 年》，有一段敘事，邾文公（？－615B.C.）欲遷都

而先占卜吉凶，得到結果是：

邾文公卜遷于繹。史曰：「利於民而不利於君。」邾子曰：「苟利於民，孤之利也。天生民而樹之君，以利之也。民既利矣，孤必與焉。」左右曰：「命可長也，君何弗為？」邾子曰：「命在養民。死之短長，時也。民苟利矣，遷也，吉莫如之！」遂遷于繹。⁵²

根據史官占卜結果，遷都利於民卻不利己，但文公以民利而利之，決定遷都。邾文公僅管擁有政治權力，可操控與支配一切，但體認到權力來自民心，不能無限滿足自我，而國君不過是天的代理者，立君目的在利於百姓，自當跟從民意。至於評邾文公「知命」，更體現出命限為天有定數，能知「命在養民」乃安於職司，而為君之所宜的義行。

一旦欲施行的政策與百姓現實利益產生衝突，如《左傳·昭公 4 年》，鄭國子產（？－522B.C.）欲恢復古法，以丘賦為稅，但鄭人不領情而毀謗他：

鄭子產作丘賦，國人謗之，曰：「其

49 燕繼榮：《政治學十五講》（北京：北京大學出版社，2004 年 7 月），第 124-125 頁。

50 南宋·朱熹註：《孟子·盡心下》，收入《四書章句集註》，頁 367。

51 如蕭公權言：「雖然，孟子民貴之說，與近代之民權有別，未可混同。簡言之，民權思想必含民享、民有、民治之三觀念。故人民不祇為政治之目的，國家之主體，必須具有自動參與國政之權力。以此衡之，則孟子貴民，不過由民享以達於民有。民治之原則與制度皆為其所未聞。故在孟子之思想中民意僅能作被動之表現，治權專操於『勞心』之階級。」參見氏著：《中國政治思想史》（臺北：中國文化大學出版部，1993 年 11 月），頁 91-92。

52 先秦·左丘明著，楊伯峻編著：《春秋左傳注·文公 13 年》（臺北：洪業文化，1993 年 5 月），頁 597-598。

父死於路，己為蠶尾，以令於國，國將若之何？」子寬（？）以告。子產曰：「何害？苟利社稷，死生以之。且吾聞為善者不改其度，故能有濟也。民不可逞，度不可改。《詩》曰：『禮義不愆，何恤於人言？』吾不遷矣。」渾罕（？）曰：「國氏其先亡乎！君子作法於涼，其敝猶貪。作法於貪，敝將若之何？姬在列者，蔡及曹、滕其先亡乎，偪而無禮。鄭先衛亡，偪而無法。政不率法，而制於心。民各有心，何上之有？」⁵³

子產認為有利於社稷，即便受批判，仍堅持不應全然滿足人民欲望，要以禮義法度為依準。相對地，渾罕視法端乎於人情，應以民心為準，倘不為多數人同意，乃個人之貪，非公義。此正提出了疑問，即全然以多數民意為依歸，可否代表事理合宜？又上位者掌教化之責，能否獨斷而行？民意與政策制訂又將如何取得平衡？從此所見，人民利益擴張猶有停損點，需以道義禮法為據，否則「民各有心，何上之有？」政策無法執行。上位者具備政治權力的優勢，雖然可從所欲而設命，但是權力賦予於民心，也需受道義裁約，不得為所欲為。

其次，再談古人為官之道。以至今日，則可視為是公務人員的基本品德操守。其中，「清廉」一向是重要的原則，如南北宋之際的呂本中（1084－1145）《官箴》便以「清、慎、勤」為核心，有言：「當官之法，唯有三事：曰清、曰慎、曰勤。知此三者，可以保祿位，可以遠恥辱，可以得上之知，可以得下之援。」⁵⁴然而，「清廉」律己可以，若嚴以待人到逾越人情而苛刻時，就非清之本意了，如：元代張養浩（1270－1329）在〈牧民忠告〉中云：「寧人負我，無我負人，此待己之道也。天下之善，不必己出，此待人之道也。能行斯二者，於道其庶幾乎！」「同官有過，不至害政，宜為包容。大抵律己當嚴，待人當恕。必欲人人同己，天下必無是理也。」⁵⁵張養浩特別強調過於刻待他人，欲天下人都與自己相同，其實也是一種自私。

到了清代的汪輝祖（1731－1807），他在《學治臆說》提到：「清特治術之一端，非能是遂足也。嘗有潔己之吏，傲人以清，為治務嚴，執法務峻，雌黃在口，人人側目，一事偶失，環聚而攻之。不原其禍所由起，輒曰：『廉吏不可為。』夫豈廉之禍哉？蓋清近於刻，刻於律己，可也；刻於待人，不可也。」⁵⁶過於嚴酷，失去了人情，即是以公害私，故人皆虎視

53 先秦·左丘明著，楊伯峻編著：《春秋左傳注·昭公4年》，頁1254-1255。

54 北宋·呂本中：《官箴》，收入北宋·李元弼等著，閻建飛等點校《宋代官箴書五種》（北京：中華書局，2019年4月），頁75。

55 元·張養浩：《為政忠告·牧民忠告》等合編本（遼寧：遼寧教育出版社，1998年12月），頁16-17。

56 清·汪輝祖：《學治臆說·清不可刻》，收入元·張養浩：《為政忠告》等合編本，頁90。

眈眈，待其有過咎，隨時反撲，《大戴禮記》言：「水至清則無魚，人至察則無徒。」⁵⁷ 正是如此。

（二）善惡之判

善、惡作為道德評價，係出自個人情感而然，又可分成「動機論」、「目的論」。前者係根據行為動機以判斷行為正惡，如：西漢董仲舒（179B.C. – 104B.C.）的〈春秋決獄〉強調「原心定罪」；後者以「行為結果」辨別善惡，如：如何評定歷史人物的歷史定位。以下分別舉例說明。

其一，從動機論言善惡者，以春秋決獄為例。「春秋決獄」又可稱為春秋折獄、經義折獄，是古人在法律外，比附儒家經典輔助判決獄訟的方法，其重要意義在於結合儒家的禮與律法間的聯繫，援禮入法。最早由董仲舒開啟端緒，他主要透過《春秋公羊傳》微言大義的精神作為判案依據，故稱為「春秋決獄」，現在遺留下來六條。

古人借用「春秋決獄」判案有兩個原因：一是原本法條不夠周延；二是當人情與法條判決產生矛盾時，便會借儒家經典減輕或加重刑責。漢初，承襲秦律，自蕭何（？ – 193B.C.）定律令開始，叔孫通（？）、張湯（155B.C. – 115B.C.）、趙禹（？）等人皆有增修，法條眾多，用法嚴苛，直到漢武帝獨尊儒術，儒家經典地位抬升，故當時以儒家經義論事者甚眾，

故董仲舒透過《春秋》等經典斷決獄案，務使情理暢然。

而「春秋決獄」根本精神在「論心定罪」，誠如《鹽鐵論·刑德》言：「《春秋》之治獄，論心定罪，志善而違於法者免；志惡而合於法者誅。」⁵⁸ 即根據犯罪者的行為動機作為判案標準。援引其中幾條與倫常有關的例證說明如下：

時有疑獄曰：「甲无子，拾道旁棄兒乙養之，以為子。及乙長，有罪殺人，以狀語甲，甲藏匿乙，甲當何論？」仲舒斷曰：「甲无子，振活養乙，雖非所生，誰與易之。《詩》云：『螟蛉有子，蜾蠃負之。』《春秋》之義，父為子隱，甲宜匿乙而不當坐。」

甲有子乙以乞丙，乙後長大，而丙所成育。甲因酒色而謂乙曰：「汝是吾子。」乙怒杖甲二十。甲以乙本是其子，不勝其忿，自告縣官。仲舒斷之曰：「甲生乙，不能長育，以乞丙，於義已絕矣！雖杖甲，不應坐。」

甲父乙與丙爭言相，丙以佩刀刺乙，甲即以杖擊丙，誤傷乙，甲當何論？或曰毆父也，當梟首。論曰：「臣愚以父子至親也，聞其，莫

57 西漢·戴德著，清·王聘珍注：《大戴禮記解詁·子張問入官》（北京：中華書局，2008年1月），頁141。

58 西漢·桓寬著、盧烈紅注譯：《新譯鹽鐵論》（臺北：三民書局，2017年5月），頁444。

不有怵懼之心，扶杖而救之，非所以欲誥父也。《春秋》之義，許止（？）父病，進藥於其父而卒，君子原心，赦而不誅。甲非律所謂毆父，不當坐。」⁵⁹

第一條案例是養父子之間，兒子殺人，養父藏匿，是否可行的問題。董仲舒以《論語》「父為子隱」為之解套。第二條案例是父親於兒子年幼時棄子，兒子長大後，在不知對方為自己親生父親的狀況下，毆打父親，該當何罪。董仲舒則以雙方已「恩斷義絕」，判兒子不應以不孝而處之極刑。第三條案例則是父親與他人爭執，兒子持刀救父，爭執過程中，意外傷及父親，當如何議處。漢朝重視孝道，毆父本應處以梟首之刑，但董仲舒卻以「原心定罪」，認為兒子本意非欲傷父，故不用處以死刑。上述三條判案都觸及儒家親親之愛，也都因為非本心之失，而能被赦免原刑責。

不過，使用「春秋決獄」有利亦有弊，表面似乎更能符合人之常情，實際卻常遊走在適法邊緣。董仲舒也說道：「《春秋》之聽獄也，必本其事而原其志。志邪者不待成，首惡者最特重，本直者其論輕。」⁶⁰簡言之，判案關鍵在於犯罪行為結果源自於本心的有意或無意，未有犯意卻不慎有犯罪行為，可免刑或緩刑；相反的，只要被認定有不法意圖，可以不待其行為結

果，直接被定罪。如此一來，就容易被有心者利用、誣陷，產生弊端。

唐代以後，這種經典的比附之風趨緩，禮法結合趨於成熟，編定於唐高宗（628－683）永徽三年（652）的《唐律》就以禮指導法律之編訂，並將傳統倫理思想、制度化的禮走向法制化，意義重大。直到晚清，國際、社會局勢不變，清廷重修律法，歷經二千餘年「儒家化」的法律制度才被淘汰。僅管如此，儒家重視倫理，重教化過於刑罰的精神，卻早已成為文化精神的一部分，無可取代。

其二，由目的論言善惡者。有些歷史人物若只用道德評價其行為，易忽略其在歷史事實上應有的地位，如：中國唯一的女皇帝武則天即是一例。在傳統思想中，其竟能以女性身分當上皇帝，打擊異己手段又果決殘忍，到最後「武周代唐」等同滅了大唐國祚，這一切行為都超越了既往對女性后妃聽政、干政、執政的認知。

西元 684 年，武氏臨朝聽制，將欲稱帝之前，時為眉州刺史的徐敬業（636－684）以擁戴中宗（656－710）為名起義，其文膽駱賓王（約 640－約 684）寫下〈為徐敬業討武曌檄〉一文，申討武氏過咎，號召天下推翻其政。該文起首便言：

偽臨朝武氏者，性非和順，地實寒微。昔充太宗（598－649）下陳，曾以更衣入侍。洎乎晚節，穢亂春

59 西漢·董仲舒：〈春秋決獄〉，收入清·程樹德：《九朝律考》（北京：中華書局，1963 年 5 月），頁 164。

60 西漢·董仲舒著，清·蘇輿注：《春秋繁露義證·精華》（北京：中華書局，2007 年 10 月），頁 92

宮。潛隱先帝之私，陰圖後房之嬖。入門見嫉，蛾眉不肯讓人；掩袖工讒，狐媚偏能惑主。踐元后（王皇后，？－655）於翬翟陷吾君於聚麀。加以虺蜴為心，豺狼成性。近狎邪僻，殘害忠良。殺姊屠兄，弑君鳩母。神人之所共嫉，天地之所不容。猶復包藏禍心，竊竊神器。君之愛子，幽之於別宮；賊之宗盟，委之以重任。嗚呼！霍子孟（？－68B.C.）之不作，朱虛侯（200B.C.－176B.C.）之已亡。燕（趙飛燕，45B.C.－1B.C.）啄皇孫，知漢祚之將盡。龍漦帝后，識夏庭之遽衰。

檄文本是一種討伐他人前，公諸其罪狀於世的文體。故駱賓王從個性、出身開始批判，表明武氏既缺乏傳統女性和順之德，也沒有好的身分地位。而後，駱賓王從武氏登后妃位之前後的行為大肆批判。如：她本為太宗妃嬪，後竟與高宗淫亂后宫；個性上的善妒陰沉，使她登上后位，卻也因此害高宗陷入聚麀亂倫之譏；登后位後，又親近小人、害忠良，殺姊屠兄，弑君與王皇后；後又囚禁中宗，不予即位，反將國政委與武氏宗親。字字句句圍繞著「性非和順」大肆批判，全然以性格為立論基礎。

由於其時駱賓王未及見到武氏登帝王位後的種種政績，批評尚且圍繞在性格，

但後世又是如何評價的？且觀劉昫（888－947）《舊唐書》對武氏之評議：

史臣曰：治亂，時也，存亡，勢也。使桀（1818B.C.－1766B.C.）、紂（1105B.C.－1046B.C.）在上，雖十堯（2324B.C.－2255B.C.）不能治；使堯、舜（？－2184B.C.）在上，雖十桀不能亂；使懦夫女子乘時得勢，亦足坐制群生之命，肆行不義之威。觀夫武氏稱制之年，英才接軫，靡不痛心於家索，扼腕于朝危，竟不能報先帝之恩，衛吾君之子。俄至無辜被陷，引頸就誅，天地為籠，去將安所？悲夫！昔掩鼻之讒，古稱其毒；人彘之酷，世以為冤。武后奪嫡之謀也，振喉絕繼祿之兒，蒞醢碎椒塗之骨，其不道也甚矣，亦奸人妒婦之恆態也。然猶泛延讜議，時禮正人。初雖北雞司晨，終能復子明辟，飛語辯元忠（？－707）之罪，善言慰仁傑（630－704）之心，尊時憲而抑幸臣，聽忠言而誅酷吏。有旨哉，有旨哉！贊曰：龍漦易貌，丙殿昌儲。胡為穹昊，生此夔魑？奪攘神器，穢褻皇居。窮妖白首，降鑒何如。⁶¹

上述內容多襲自〈為徐敬業討武曌檄〉，且仍是圍繞在性格，甚而以「奸人妒婦之恆態」批判之；而「贊曰」所述，更無一

61 後晉·劉昫：《舊唐書·則天皇后本紀》（北京：中華書局，1987年11月），頁133。

針對事功，反視為妖禍；獨於史臣之說，對其知才用才，能遵行法律而給予肯定。

北宋歐陽修（1007－1072）、宋祁（998－1061）《新唐書》亦云：

武氏之亂，唐之宗室戕殺殆盡，其賢士大夫不免者十八九。以太宗之治，其遺德餘烈在人者未遠，而幾於遂絕，其為惡豈一褒姒（？－771B.C.）之比邪？以太宗之明，昧於知子，廢立之際，不能自決，卒用昏童。高宗溺愛衽席，不戒履霜之漸，而毒流天下，貽禍邦家。⁶²

贊曰：昔者孔子作《春秋》而亂臣賊子懼，其於殺君篡國之主，皆不黜絕之，豈以其盜而有之者，莫大之罪也，不沒其實，所以著其大惡而不隱歟？自司馬遷、班固（32－92）皆作《高后紀》，呂氏（呂后，？－180B.C.）雖非篡漢，而盜執其國政，遂不敢沒其實，豈其得聖人之意歟？抑亦偶合於《春秋》之法也。唐之舊史因之，列武后於本紀，蓋其所從來遠矣。夫吉凶之於人，猶影響也，而為善者得吉常多，其不幸而罹於凶者有矣；為惡者未始不及於凶，其幸而免者亦時有焉。而小人之慮，遂以為天道難知，為善未必福，而為惡未必

禍也。武后之惡，不及於大戮，所謂幸免者也。至中宗韋氏（？－710），則禍不旋踵矣。然其親遭母后之難，而躬自蹈之，所謂下愚之不移者歟！⁶³

相比於《舊唐書》，《新唐書》完全只剩下性格的評論，事功褒貶竟都避談。其中，前一條引文出自〈高宗本紀〉，斥言太宗餘澤未終，到高宗溺愛武氏而導致禍國殃民。第二條來自〈武后本紀〉，先直指其代唐乃「盜國」之舉；次以后妃之尊列於本紀，並非認可其武周正統，而是將她擬於西漢呂后，國政由其所從出而然；末以武后居然能得善終，《新唐書》則以僥倖作評。

殆及清朝趙翼（1727－1814）作《廿二史劄記》，態度與前朝差別甚大，其言：

案：古來太后以縱慾而殺子者，後魏文明馮太后（441－490）行不正，有內寵李奕（？），獻文帝（454－476）因事誅之，馮太后遂害帝，然帝非馮后親子也。明帝（510－528）母靈后胡氏（？－528），親生明帝，帝幼登極，太后恣行凶穢，後帝長，母子間起嫌隙，太后乃毒死明帝，後為爾朱榮（493－530）沈於河，是徒有武后之失德，而無武后之雄才，更不足道也。⁶⁴

62 北宋·歐陽修、宋祁：《新唐書·高宗本紀》（臺北：洪氏出版社，1977年6月），頁79。

63 北宋·歐陽修、宋祁：《新唐書·則天皇后中宗本紀》，頁113。

武后之淫惡極矣，然其納諫知人，亦自有不可及者。……人主富有四海，妃嬪動至千百，后既身為女主，而所寵倖不過數人，固亦無足深怪。故后初不以為諱，並若不必諱也。至用人行政之大端，則獨握其綱，至老不可撓撼。陸贄（754－805）謂：「后收人心，擢才俊，當時稱知人之明，累朝賴多士之用。」李絳（764－830）亦言：「后命官猥多，而開元中名臣多出其選。」《舊唐書·本紀》贊謂：「后不惜官爵寵豪傑以自助，有一言合，輒不次用，不稱職，亦廢誅不少假，務取實才真賢。」然則區區惟薄不修，固其末節，而知人善任，權不下移，不可謂非女中英主也。⁶⁵

趙翼接續《舊唐書》、陸贄、李絳之言，對武氏的用才、善掌權、事功等，大加讚賞，雖仍稱武后，實以「女主」評析，故說其寵愛男寵本無足怪。有意思的是，趙翼評武氏為「雄才」、「英主」，實與前述劉劭品鑑人物為聰明之「英」，有勇之「雄」相同。而趙翼與《舊唐書》之別，在於已能區分德、才無必然關係，故能客觀評價其治國事功。

已故史學家黃仁宇（1918－2000）在《赫遜河畔談中國歷史》也以專章討論武氏。他從權力鬥爭的切入點，重新界定武氏的歷史定位。他開宗明義便指出不該全然以傳統道德批評她，而言：「要是從傳統的道德立場攻擊她，則明知所謂『殺子屠兄，君鳩母』半係牽強虛構。並且她在不同名義之下主持中國的政局半個世紀，其影響之所及與歷代帝王最有流風餘韻的相比，並無遜色。所以事實決不會如此簡單，可以由我們以『好』『壞』概括之。」⁶⁶此外，黃先生從養男寵、睥睨大臣者，提到武氏已然洞悉男性弱點不外乎是對名利、性欲的追求。當能看穿人性「欲望無窮」弱點後，便不難理解她何以懂得利用威脅利誘之方式應付這些官僚。最後總結提到武氏能夠製造新官僚集團，在於她了解到官僚組織結構的性格。所以武氏於為后時期便極力弱化李氏氏族之力量，並藉由三教合一與剷除異己，建立新體系。而能夠真正穩固帝位之道，還是得靠遠見與「實力」。這股實力積累不是朝夕可得，而需透過對臣下嚴密掌控，與建立屬於自己的官僚集團後，才能真正圖謀霸業。⁶⁷

故由上二例可知，無論從動機，或從行為結果來斷言善惡，都有一定的困難度，而必須多方考量，方能立下判斷基準，而不能直接以非黑即白的方式二分人性。

64 清·趙翼：《廿二史劄記·武后之忍》（臺北：世界書局，2001年8月），頁258。

65 清·趙翼：《廿二史劄記·武后納諫知人》，頁258-260。

66 黃仁宇：《赫遜河畔談中國歷史·武則天》（臺北：時報文化，1990年11月），頁156。

67 黃仁宇：《赫遜河畔談中國歷史·武則天》，頁160-169。

三、小結

自上述公權力與人權、善惡之判，可知形下層的是非正誤，不如形而上層易於截然二分。前者牽涉到情理法，抑或是法理情先後序列的兩難；後者則是從行為原因、目的，明客觀判別善惡並不容易。

這都攸關如何以公平、公正的態度待人處世，對警察人員尤其重要。誠如梅可望（1918－2016）言：「……然而『人是情感的動物』，又是『社會動物』。要不受偏見、私見、成見的影響，已經很不容易；要斬斷情面的、歷史的、社會的牽掣，更不容易」，所以，他認為警察人員要培養公正的態度，定要以法為先，因為係為執法者身分，自己不能違背法律；其次要合常理，對法之不盡之處，以良知來判斷；又次為人情之常，凡法、理未能決理者，便可由情來判斷。當然，在面對實際狀況時，則應三者聯合運用，使「警察人員要做到公正，不僅要鐵面無私執法，也要權衡理與情，才不失為一個有修養有品德的警察工作者。」⁶⁸

此外，面對行為善惡問題時，心理學中的「同理心」強調換位思考，將心比心，站在對方立場來思考問題。然而，作為心理學或心理治療的同理心，有學理的規範、設限、步驟……。一旦成為現實生活的口號時，很容易被濫用，成為迎合他

人的手段，故使用同理心，仍應堅守自己的道德原則與基本立場，否則即為鄉愿式的兩面討好。尤其是身為警務人員要有「三Q」，即知能智商（IQ）、情緒智商（EQ）、道德智商（MQ）；也要嚴加管束掌控自己對「三P（passion）」的欲望，即：金錢、權力、色情慾念⁶⁹，方能端己以正人。

肆、結語暨展望

本文以中國哲學範疇為原則，尋繹出幾組與警務人員有關的哲學範疇為原則，徵引古籍、經典文章說明個人處世修身與待人應物之道，證明傳統、現代間的薪火傳承。以下將分成兩部分做總結。首先，針對全文內容，歸結出以下三個重點。

一、正義忠義源自仁義，非止於情義。

「正義」是一抽象概念，各個時代、族群團體對正義的界定，各有不同，如：原始社會以復讎作為維護社會秩序的方法，那也是正義⁷⁰，因此，形下世界的正義，多架構在人我情義之上。至於「忠義」者，究竟是為一人一家，或以大眾百姓而盡忠義？內涵亦頗為曖昧不明。若人多以私情私義為正義、忠義，則天下亂矣！故正義、忠義必須在愛眾人前提下，以維護眾人利益為原則，此方為「仁義」之實踐。⁷¹

68 梅可望：《警察學原理》（臺北：著者自印，1956年8月），頁123-124。

69 梅可望、陳明傳等：《警察學》，頁301-302。

70 黃源盛：《中國法史導論》（臺北：犁齋社有限公司，2016年2月），頁55-57。

二、公權人權的過猶不及，皆非良善。

當執行公權力逾越人權時，成為獨裁、專制；相反的，當人權大過於公權，則法紀蕩然，民意成了民粹。易言之，過分的追求公平，缺乏情理，忽略公權本源自於人權、人民情感，這也是自私；相對的，當過度使用人權之名義，而漠視法律規範，則不免流於情義之私，同樣非善良之舉。然而，當公權與人權間不平衡，也正是社會動盪的警訊，不能不正視。

三、修養品德，以斷行為動機與目的。

善惡是非之難判，往往在於面對人物或事件時，該從什麼角度切入詮釋，「原心」能否判定是非？「行為結果」能否決定正誤？很難有一定標準。故警務人員必須自我修養品德，作為道德的核心價值，在合乎情、理、法或法、理、情的原則下，來判斷善惡良窳。

其次，從「寓傳統於創新」開拓傳統文化與西方學術分科連結互攝，提出以下兩點參考作結。

一、開拓傳統經典與跨域的通識課程。

所謂「經典」，非必然得設限在儒家的四書五經，而是各個專業領域皆有之。中國古代經典以文言文的方式表達，易讓學習者心生恐懼，但其透顯出的知識領域與文化資源則是十分豐富且亙古綿長的。

教學者可開拓、廣納各種與警察專業知能有關的傳統資源，如：古代的法醫學、刑事偵查學、法制思想與禮學、消防學、海防學……之不同教材；或透過經典新詮，以科普方式作為教學內容等，除可提升對傳統知識的認知與文化情感的認同，亦能更客觀的體驗、觀察到科學歷史之演進。

二、正視文化傳承價值，溯源以開新。

走向學術分科化的時代，知識分子們以各種現代化的、科學化的方式來分析各種專業知識，但常忽略傳統文化根源的意義與價值，甚至視為落伍守舊。但任何專業知識都必須正視文化溯源，因為文化之本揭示了各種知識的本源與發展方向，若能考辨其源流，便可從中瞭解某一民族的民族精神與文化史觀，尤其是人文科學、社會科學更不可能截斷其源。有形的制度或可受到其他文化影響，但思想與情感本身卻不會脫離文化，譬如：法律制度可借鏡西方國家，但法律所根著的人情與法理則源自傳統文化。故文化溯源的重要不僅是維護傳統，更是在此基礎上，繼往開新。

最後，本文礙於篇幅限制，僅能擇要闡釋，尚有許多值得討論的哲學範疇與警察執法文化間的關係，則待後續研究。

71 有關何謂「正義」的討論，可借鏡邁可·桑德爾：《正義：一場思辨之旅》（臺北：雅言文化，2011年3月），共303頁。

參考書目：（按時代、作者姓名筆劃排序）

一、古代典籍

- 先秦·左丘明著，楊伯峻編著：《春秋左傳注》，臺北：洪業文化，1993年5月。
- 西漢·公羊壽傳，東漢·何休解詁，唐·徐彥疏：《春秋公羊傳注疏》，收入李學勤主編：《十三經注疏》，北京：北京大學出版社，1999年12月。
- 西漢·司馬遷著，南朝宋·裴駟等集解：《史記三家注》，臺北：七略出版社，1985年9月。
- 西漢·桓寬著，盧烈紅注譯：《新譯鹽鐵論》（臺北：三民書局，2017年5月）。
- 西漢·董仲舒著，清·蘇輿注：《春秋繁露義證》，北京：中華書局，2007年10月。
- 西漢·戴德著，清·王聘珍注：《大戴禮記解詁》，北京：中華書局，2008年1月。
- 東漢·許慎著、清·段玉裁疏：《說文解字注》，臺北：書銘出版社，1997年8月。
- 東漢·鄭玄注，唐·孔穎達疏：《禮記正義》，收入李學勤主編：《十三經注疏》，北京：北京大學出版社，1999年12月。
- 東漢·鄭玄注，唐·賈公彥疏：《周禮正義》，收入李學勤主編：《十三經注疏》，北京：北京大學出版社，1999年12月。
- 三國魏·劉劭著，馬駿騏、朱建華譯注：《人物志》，貴州：貴州人民出版社，2009年3月。
- 唐·柳宗元撰，尹占華、韓文奇校注：《柳宗元集校注》，北京：中華書局，2013年10月。
- 唐·陳子昂撰，徐鵬校點：《陳子昂集（修訂本）》，上海：上海古籍出版社，2017年8月。
- 後晉·劉昫：《舊唐書》，北京：中華書局，1987年11月。
- 北宋·李元弼等著，閔建飛等點校《宋代官箴書五種》，北京：中華書局，2019年4月。
- 北宋·陳彭年：《廣韻》，臺北：黎明文化，1996年11月。
- 北宋·歐陽修、宋祁：《新唐書》，臺北：洪氏出版社，1977年6月。
- 南宋·朱熹註：《四書章句集註》，臺北：鵝湖出版社，2000年9月。
- 南宋·陳淳：《北溪字義》，北京：中華書局，1983年8月。
- 元·張養浩：《為政忠告·牧民忠告》等合編本，遼寧：遼寧教育出版社，1998年12月。
- 清·程樹德：《九朝律考》，北京：中華書局，1963年5月。
- 清·陳立：《白虎通疏證》，北京：中華書局，2007年10月。
- 清·趙翼：《廿二史劄記》，臺北：世界

書局，2001 年 8 月。
清·顏元、戴震：《四存編、原善、孟子字義疏證》合編本，臺北：世界書局，1974 年 4 月。

二、現代專著

中華文化復興運動推行委員會主編：《中國近代現代史論集》第十八編（上），臺北：臺灣商務印書館，1986 年。
李智平：《國家考試作文——得分技巧及寫作要領》（第四版），臺北：五南出版社，2016 年 3 月。
李智平主編：《警專國文選》，臺北：臺灣警察專科學校，2018 年 9 月。
李隆獻：《復讎觀的省察與詮釋——先秦兩漢魏晉南北朝隋唐編》，臺北：臺大出版中心，2012 年 11 月。
李隆獻：《復讎觀的省察與詮釋——宋元明清編》，臺北：臺大出版中心，2015 年 8 月。
李滌生：《荀子集釋》，臺北：臺灣學生書局，1994 年 10 月。
邱華君：《警察學通論》，臺北：茂昌圖書有限公司，1991 年 8 月。
馬心韻、陳宜安等合著：《警察學》，臺北：臺灣警察專科學校，2018 年 1 月。
梅可望：《警察學原理》，臺北：著者自印，1956 年 8 月。
梅可望、陳明傳等：《警察學》，臺北：臺灣警察專科學校，2016 年 8 月。
黃仁宇：《赫遜河畔談中國歷史》，北京：生活·讀書·新知三聯書店，1997 年 5 月。

黃源盛：《中國法史導論》，臺北：犁齋社有限公司，2016 年 2 月。
張立文：《中國哲學範疇發展史（天道篇）》，臺北：五南出版社，1996 年 7 月。
張家麟：《圖說宗教 GPS 5》，臺北：臺灣宗教與社會協會，2022 年 4 月。
陳鼓應註譯，《老子今註今譯及評介》，臺北：臺灣商務印書館，2004 年 5 月。
蒙培元：《理學範疇系統》，北京：北京人民出版社，1998 年 5 月。
蕭公權：《中國政治思想史》，臺北：中國文化大學出版部，1993 年 11 月。
燕繼榮：《政治學十五講》，北京：北京大學出版社，2004 年 7 月。
邁可·桑德爾：《正義：一場思辨之旅》，臺北：雅言文化，2011 年 3 月。
瞿同祖：《中國法律與中國社會》，北京：中華書局，2006 年 10 月。
饒宗頤：《中國史學上之正統論——中國史學觀念探討之一》，香港：龍門書店，1977 年。

三、期刊、會議論文

王崇任：〈關公信仰中「忠義」觀念的演變及其影響〉，《運城學院學報》，2021 年 5 期。
吳濤：〈論關公信仰產生的原因〉，《洛陽理工學院學報（社會科學版）》，第 34 卷第 4 期，2019 年 8 月。
傅含章：〈從文藝美學角度談關羽形象之演變〉，《東海大學圖書館館訊》第 170 期，2015 年 11 月。

黃瑩、裴宏江：〈試析刺客列傳中刺客行為的心理動機〉，《渭南師範學院學報》第 22 卷第 1 期，2007 年 1 月。

張壽安先生：〈導言〉，《中央研究院近代史研究所集刊》第 52 期，2006 年 6 月。

陳登武：〈復讎新釋——從皇權的角度再論唐宋復讎個案〉，《臺灣師大歷史學報》第 31 期，2003 年 6 月。

鄒濬智：〈臺灣警務人員普遍熱衷關公信仰原因試析（下）〉，《臺灣源流》第 64、65 期，2013 年 10 月

游於藝：教育戲劇在通識國文經典《史記》的教學應用

廖育菁 | 國立勤益科技大學通識教育中心專任副教授

摘要

各民族經典文本，是人們賴以思考、演繹和創作取材的文化資源寶庫；但是，如果不能深入理解與產生共鳴，就無法在人生道路上運用得宜。本經典通識課程的設計，提供同學克服對於國語文經典的陌生與抗拒，用聲音的、肢體的、腦力激盪的、遊戲的與同儕互助等教育戲劇教學法，一起「身」（身到，如眼到、手到）入經典文字內蘊之境。教育戲劇法行之有年，於歐美用於教授各類型科目，由於語言關係，台灣多見於學齡前幼童啟蒙開發、熟齡成人身心紓壓，或英語話劇的類藝術成果展演。本文使用教育戲劇法於中文經典教學，並不常見，教材與教學方法皆為筆者因應經典以調和創用，因頗見提

昇學生學習動機，故以本文分享歸納分析後的心得。可能會有使用者（教師）以為非得同時熟稔中文經典、教育戲劇法或肢體表達等不同學科領域才能運用得宜，若教師可跨域合作，或揀選一部分教育戲劇方法而能在課堂使用（可參考本文方法操作），套入學科文本。本文將展示，教師將經典文本學習融入教育戲劇教學法，嘗試構建具像化的經典世界，師生透過參與，共同歷經跨時空共時的感官之旅。本研究分析結果，可知經典教學頗可融合教育戲劇法，以提昇學生學習經典的樂趣，同時也能啟發學生想像創造力，期待形成學生個人腦海的文化資源庫。

關鍵字：通識國文經典教學，教育戲劇，做中學，說故事

壹、前言：教育戲劇與中國經典教學

教育戲劇是行之有年的教育法之一，融入正式學科教學亦是歐美國家致力多年的課題。本文以教授中文經典採用教育戲

劇（Drama In Education）法的研究，可作為中文經典教學的觀察和示範。

教師如何將經典的意義，有機的、具體的傳達給學生？雖然鑽研學術研究頗令人自得其樂，然身為教師，獨樂樂，更要

與學生共樂，讓知識被學生理解、甚至能夠應用到生活上。即使母語為華語的人，文言文，對他們而言或可視為另一種語言表達，並不容易，故教師仍須採取適切的語言教學法以傳遞經典文意（pass or translate meaning）給學生¹。如心理學家利維·維高斯基（1962）引用托爾斯泰對年輕學習者的教學為例，傳達文學意義，就像轉譯一樣，用學生們懂的語言、「換句話說」地告訴他們²。因為學生如果能了解經典的意義，或者對於經典產生感覺或共鳴，這樣經典就和他們的生命產生連結，影響著他們現在或未來的想法，或者未來的創意發想來源³。

首先教師可將文本具像化或主題化（有時只須文本分段或參考譯註分段，不一定要特別編輯），讓文字付諸情境、形象化（教育戲劇方法），作於課堂裡教學活動⁴的文本模板，教師在過程中施作、觀察、調整與採集回饋的一個教研過程。這樣的方法，筆者曾多次演練施行，並透

過讓學生們課前預習（課前平時成績問答）、課中分組討論（peer learning，同儕互學）和小組報告（empowering，教師分享課堂權力）、（可用聲情或戲劇表演，readers theatre）讓學生們把他們所理解的意義，用他們的語言和動作，表現出來等回饋觀察分析。先讓學生們天馬行空、盡情地想像發揮，老師隨後再給予指導和講評，可收反覆輸入知識之效；類教育戲劇的教學活動，把知識幻化成各種姿態，「反覆」多角度地輸入知識，卻不會有多次重覆教授的彈性疲乏感。在這種做中學（Learning by doing）⁵的過程中，學生們會被觸動而產生許多新的理解和想法，只要沒有偏差觀念或違反社會道德良知，教師樂觀其成學生的創意發想。

「教育戲劇」目的不是為了表演，而是藉由戲劇或遊戲式的模式代入情境，呈現較為歡愉、動態的課堂教學活動，具有「做中學」的教學實踐方法。教育戲劇，一開始統稱為「教育性戲劇」（educational

- 1 用適切的教學方法，把經典文學的智慧傳達給學生。Davis D. *Imagining the Real: Towards a new theory of drama in education*. London: IOE Press, 2014, pp.9.
- 2 Vygotsky L. S. *THOUGHT AND LANGUAGE* (E. Hanfmann, G. Vakar). Massachusetts: The M.I.T. Press, 1971, 83.
- 3 倘若能先行了解文本世界的意義，再接觸文字，可以克服學生對於文字的不耐，降低閱讀的心理障礙。如 Vygotsky 說的：'true human communication presupposes a generalizing attitude, which is an advanced stage in the development of word meanings....That is why certain thoughts cannot be communicated to children even if they are familiar with the necessary words.' Vygotsky L.S. (1896-1934), Hanfmann E. & Vakar G. (ed.). *THOUGHT AND LANGUAGE*. U.S.A. The M.I.T. Press, 1971, pp.7.
- 4 吳靜吉：「英國人從小接觸莎士比亞，他們耳濡目染地走進戲劇世界，成長需求所產生的慾望也獲得紓解。學校的教育變得輕鬆有創意，他們長大之後，也因此更懂得如何面對社會」吳靜吉：〈戲劇太有趣，很有創意！〉《書與人》，第7期，91.10，2002年，頁6。
- 5 美國杜威（John Dewey, 1859-1952）「做中學」的「角色扮演」，他強調「實用主義哲學」，學習者應可「做中學」（something to do, something to learn）在模擬真實世界中實踐理論。參考陳龍安：〈體驗學習的創造力訓練〉《研習論壇》，2014年，第160卷第4期，頁16-26。

drama)，亦稱之為「發展性戲劇」（development drama）、「戲劇教學」（drama teaching）等。概念源於一八九六年杜威（1859-1952），到一九一〇年代的實驗性教學活動，具有教育戲劇之實而尚未戲劇之名的教學應用，稱為「漸進式教學」（progressive education），歷經一九一〇年代英國小學教師哈麗特·芬蕾（Harriet Finlay-Johnson, 1871-1956）將課程主題戲劇化的建構式情境教學，一九二〇年代伯西·紐恩爵士用於高年級、羅勃·牛頓（Sir Petry Nunn）應用即興表演於成人教育之中，後陸續擴大於英、美和澳各地的戲劇教學方法發展，直到一九七〇年代，英國戲劇教師桃樂絲·希斯考特（Dorothy Heathcote, 1926-2011）和學者凱文·勃頓（Gavin Bolton）以戲劇作為學習媒介，讓學生以「親身經歷」去探索學習。後希斯考特又融合前人方法教學實務，與 BBC 製作教學影片，她融合前人方法的教學實務，由哈漢森（John Hodgson）及班漢（Martin Banham）整理編輯合集，稱之為教育戲劇（Drama in Education, DiE），再經過凱文·勃頓整理希斯考特教學方法，出版《邁向教育戲劇理論》（Towards a Theory Drama in Education, 1979）一書，從此對教育戲劇

（DiE）有了明確的詮釋⁶。教育戲劇，具有幾項基本教育概念，即：實作性的階段教學、心理認知模擬的學習、自然漸進的社會性學習、情境的學習、以程序為中心的學習、建構式教學等基本教育理論基礎與作用⁷。

本經典教學研究係以教育戲劇應用於中國傳統經典教學，具有嘗試、示範的意義。在國內已有幾種教育戲劇教學的應用模式，其一：英文學系的英語話劇，即是緣自於這樣的概念，在課堂上可用以學生聽說英語的練習；但如果他們製作成話劇公開展演，則屬於「戲劇教育」，即具有劇場藝術表演的性質，和教育戲劇僅運用於課堂教學不同。其二：如專注於初等教育學校的戲劇創作與應用學系，及其參與培訓的幼教或小學教師的教育戲劇工作坊，目標以啟發幼兒潛能（遊戲中啟發潛能）為主。其三：學齡前幼兒英語補習班，亦採用部分教育戲劇方法，標榜在遊戲中學英語。其四：科學博物館或藝文單位展覽開場的說故事活動，可引導展覽主題。總的來說，歸納以上各項使用方向即：發現潛能、學習英語和藝文展覽場的導引等，除了英語系的話劇展比較常態性地舉辦與（初等）教育大學的開發潛能師資培訓之外，其餘兩項活動則較不是常態性廣

6 參考張曉華：《教育戲劇理論與發展》（臺北：心理出版社股份有限公司，2015年1月初版四刷），頁8-17。

7 參考張曉華：《教育戲劇理論與發展》，頁20-25。另陳韻文引用學者致辭而歸納了教育戲劇的內容，有：杜威（John Dewey）體驗式教學、布魯納（Jerome Bruner）建構式教學、維高茨基（Lev Vygotski）啟發式教學、弗拉瑞（Paulo Freire）批判式教學等教育理念，引用2005年Neelands“The Diversity of DiE-The Application of DiE in Schools” keynote speech致辭文歸納。陳韻文：〈英國教育戲劇的發展脈絡〉《戲劇學刊》，第3期2006年，頁58-59。

泛地使用於教學的。據所見資料現況，我們再進一步觀察台灣的教育戲劇，有：第一，台灣目前應用領域較集中，臺灣則多半使用在英語教學，特別是學齡前或是小學低年級。而英國則廣泛使用於語言、性別、種族、健康教育等不同學科⁸。第二，台灣多半用以教導幼兒肢體表達（即開發潛能）為主，教材的部分，較為受限，為了短時間內順利進行戲劇或遊戲，故事必須耳熟能詳和有趣，情節也不能太複雜，如：三隻小豬、白雪公主等；故較無法使用於中高年級、較不與正式學科接軌；但如果學科教師能與戲劇教師（目前已多校備有戲劇教師）合作教學，或編寫教材（形象化書寫，例如如何用身體表達字句），則有發展於學科的可能。此外，施行於大專院校的肢體表達工作坊亦有同樣的困境，曾看到學生「內容無聊」或者「不知意義為何」等回饋評語，學生表示，故若只有肢體開發、欠缺文本的工作坊，會使得忙碌大學生們參與的意願不高。第三，教育戲劇本為使用於課堂的教學活動，除了有效接軌正式學科教材，亦須設計學生回饋評量機制⁹，以有效評量學生的學習成效與回饋教學目標。綜合而言，教育戲劇在台灣，多半應用在：英語話劇、遊戲中學英語、或學齡前啟發教育之中。

之所以會有這樣的侷限，那是因為教育戲劇法來自英語系國家，故理所當然使用於外語教學；此外，還有學術領域的界線，如：教育系著重教學理論和方法的研究、戲劇教育著重在表達與表演的藝術水準、英語教學著重提昇英語能力領域。注意到了嗎？同樣教育戲劇的教育方法，其實只要把英語換成其他學科，可如法炮製。

本文嘗試改良整合中國文學、教育戲劇和語言的教學理念方法，並非直接套用歐美的教育戲劇法，而是注重經典教材的調和（adaptation）、相應（connection），以將教材有效利用（conduct）教育戲劇法和傳授（pass meaning）經典知識的內蘊給學生。藉由教育戲教學活動，觸動學生經驗概念中的世界，視、聽、觸覺和身體一起動起來、一起構思如何從文字到動作場景¹⁰；另外，教師亦可提供象徵性的教具，作為連結想像的符碼（metaphor），例如：教授《西遊記》時，提供芭蕉扇、緊箍咒等道具所帶來的意象聯想效應。筆者曾於課堂使用的教育戲劇方法有：鏡像畫面（still images）、即興表演（improvisation）、遊戲應用（drama games）、說故事（storytelling）、誦讀（改編自讀者劇場 reader theatre）、或偶戲等教學方法；可回應對照一些語文教學法的

8 參見 Liao Y. J. (2015). In what ways does Theatre in Education enhance learning? A case study investigation of two programmes. Coventry: University of Warwick dissertation.

9 即目標文本（target text）、學科（subject）、評量（assessment）和回饋（feedback）等所謂學習能力指標等。

10 如道格拉斯提到的「Framing Our Conceptual Universe 架構我們概念中的世界」，運用圖像、標籤、色彩等感官感受形塑思考。道格拉斯·布朗（2016）·語言、文化與認同，林俊宏、林宜瑄譯·第二語教學最高原則（第6版）·臺北：台灣培生教育出版股份有限公司，217-220。

目標導向，例如：肢體回應教學法（Total Physical Response, TPR），情境式教學法（Situational Language Teaching, SLT），溝通式教學法（Communicative Language Teaching, CLT），肢體反應故事教學法（TPR 加上 Storytelling, TPRS）和遊戲化導向學習（Game-Based Learning, GBL）等教學方法¹¹。鍾鎮城曾說：「老師必須幫助或引領學生把自己帶入故事的情節主題，彼此對話，甚至是重述故事的內容，而後發展並創造對話。」¹² 本文的教學應用，即嘗試與學生一起想像、勾勒文本情境，使其立體化，教學方法即採用了類肢體反應教學理念（在很多成功的溝通、互動課堂中，TPR 具有實用價值¹³），採取戲劇教育的視覺、聽覺、觸覺和身體力行等方法，形塑意義和情境¹⁴，以增進學生

對於兩種文體（如白話與文言，中文與英文）意義之間的「相互了解度」（mutual intelligibility）¹⁵，降低學生學習經典文本的焦慮感¹⁶。讓師生一起進入那個共同創造的異想世界，盡情地對話¹⁷，當然，教師也時時會在總結時，帶領學生回到經典文本，穩固知識面基石¹⁸。在接下來的各段，將分項呈現經典採用教育戲劇法教學的過程與心得。

貳、經典與表達

教師須事先剪裁文本（有時只須分配段落）、設定主題，並且預估文本搭配教學活動所需的時間，每次以不超過每堂課的一半時間為宜。教師事先準備的文本段落主題，並在說故事活動前講解文本內容，於活動後再次由教師彙整重點、而由

- 11 胡依嘉：〈第二語言習得的口語溝通與課室語言〉《第二語言習得與教學》（鍾鎮城主編）（臺北：新學林出版社股份有限公司，2015年），頁55-76。
- 12 鍾鎮城：〈第二語言習得的口語溝通與課室語言〉《第二語言習得與教學》，頁101。
- 13 道格拉斯·布朗：〈年齡與語言習得〉，林俊宏、林宜瑄譯：《第二語教學最高原則》（第6版）（臺北：台灣培生教育出版股份有限公司，2016年），頁88。
- 14 如同 Heathcote 所言，教育戲劇活動就是置身他人處境（Put yourself in my shoes）去經歷一些情境和狀況（‘exercises for’ particular circumstance）。Heathcote D.. Collected Writings on Education and Drama. London: Hutchinson, 1984, pp.54.
- 15 在語言學裡，如同兩種方言，提昇兩種語言的「相互了解度」，也是克服差異、找到共識的方法之一。謝國平：《語言學概論三版》（臺北：三民書局，2016年），頁312-3。
- 16 Courtney R. Paly, *Drama & Thought* (3th ed.). Toronto: Simon & Pierre, 1984, pp.105.
- 17 其實國外教育戲劇者，近十年來，也是多方嘗試要將戲劇和正規課程結合，以發揮教育目的。筆者希望能把經典文本融合戲劇創意教學法，以提昇學生學習國語文的實作與效率。Neelands J. said, ‘The teachers are conscious that literacy teaching should seek to integrate language activities so that skills associated with the discrete components are brought together and taught as part of complete and meaningful language activities.’ Neelands J. (1992). *Drama as a Curriculum Framework. Learning through imagined experience.* London: St Edmundsbury Press, pp.36. 知名教育戲劇學者 Neelands 認為，教師必須有意識地將讀寫能有意義地融入教學活動之中，以趨向教學目標。
- 18 本課程設計屬於有條件的開放性設定課堂任務，有既定文本、教師設計活動任務，學生可以創意思考，但還是有一定的教學目標設計在裡頭，也會事先設定一些遵守規則。袁芳遠：《基於課堂的第二語言習得研究》（北京：商務印書館，2016年），頁109-110。

學生分組討論回答問題。

其次，在教育戲劇活動時，「有規則」的混亂是正常的¹⁹；教師可事先和學生們約定守則，例如：當教師拍手三下表示一切活動停止²⁰，以作為切換課堂模式的按鈕。

一、教材講授與剪裁：張良與黃石公

本活動教材文本段落為「張良遣力士暗殺秦始皇」橋段的衝重對照「張良和黃石公的贈兵書」橋段的謙忍，也補充了宋人蘇軾的〈留侯論〉，提供學生們作為參考意見，如：張良暗殺秦始皇時毫無勝算的衝動，對照他能忍讓橋上怪異老人得到兵書的轉變。教師講解文本大意，搭配學生們唸過蘇軾的〈留侯論〉，了解黃石公給張良的功課，呼應司馬遷在「太史公曰」的「學者多言無鬼神，然言有物。至如留侯所見老父予書，亦可怪矣。」討論果真有鬼神作工，還是別有寓意在其中。

二、經典文字意義與肢體表達：想像的鏡像畫面（still images）

教材文本，由於教師相當熟悉文本，故設計教材時，可因應學生設計預定學生可能有的反應與學習成效，如此，有助於學生抓住重點和理解意義²¹，亦可使得教師想傳達的知識不至於在引發想像時而失去軌跡或陷於混亂²²。

象徵性道具使用，能引起學生的玩興動機，教師可揀選文本畫面中具代表象徵性的物品，有著引領學生進入教師所構建文化世界的一種暗示²³。維高斯基（Vygotsky）曾談到，學習是一種人與社會互動的過程，「而社會環境則透過一些符號系統（如工具、人、物品……等）的仲介（mediating）」²⁴誘發個人的認知與經驗，用以和經典對話，與他們的生命經驗產生交換意見。此外，為了讓學生發揮創意和增加活動樂趣，不分年齡，都可以

19 Manon van de Water, Mary McAvoy, Kristin Hunt. *Drama and Education: performance methodologies for teaching and learning*. Oxon: Routledge, 2014, 4.

20 如同 Bateson 所說的，學習者在遊戲（戲劇）的互動過程中，需很清楚維持著「這是遊戲」的訊息。詹志禹：〈遊戲與教育〔座談會〕〉《教育研究月刊》，58（12），1997年，頁15。

21 Gee (2004) 談到：設計遊戲活動的教學者，本身要能夠掌握遊戲後的習得情形，讓學生在進出遊戲（戲劇）活動後，能真正達到教學者所設計的學習目標。J. P. Gee (2014). *Situated Language and Learning- A critique of traditional schooling*. Oxon: Routledge, pp.71.

22 Anderson & Dunn (2013) said, 'Without selectivity, history is messy and discomfoting. While selective histories may meet some needs in terms of stabilizing and reinforcing cultural icons and values, it is through acknowledging the messy jumble of different perspectives and interpretations that we come to know where we stand in relation to contexts past and present.' M. Anderson & J. Dunn (2013ed.). *How Drama Activates Learning: Contemporary Research and Practice*. London, New Delhi, New York & Sydney: Bloomsbury Academic, pp.202.

23 R. Courtney (1984). *Paly, Drama & Thought* (3th ed.). Toronto: Simon & Pierre, pp.207.

24 鍾鎮城：〈第二語言習得教學理論的基本議題〉《第二語言習得與教學》，頁45。



圖 1、2 兩圖為學生想像張良在夢中被秦始皇活捉、處決的兩個連續鏡像畫面。

仿效中小學生廣泛使用教具一樣²⁵，雖然教育心理學普遍以幼兒學習需要感官的刺激為主要探討對象（如：皮亞傑，1952）²⁶；然而，經筆者多次課堂證實，大學一二年級的學生，看到道具，還是會玩興大起的，如：大學生也有所謂電玩世界裡的角色扮演²⁷。因此，教具（道具）的使用，亦可促進教學活動的活潑性與想像²⁸，幫助學生構建腦海中想像的畫面。

由於張良派遣力士暗殺秦始皇失敗，秦始皇大怒，派人捉拿刺客主謀——張良，於是張良開始了他的逃亡生涯。

「張良與黃石公」的故事，採用鏡像畫面活動，請學生就文本想像張良從貴公子到亡命天涯被通緝時可代表的分解動作畫面，設想張良的心靈感受和性格的轉折²⁹。學生們分組討論時，教師會到各組聆聽，並適時提出問題，作為引導反饋，例

25 義大利教育家蒙特梭利（M. Montessori, 1870-1952）主張實物是最佳的教材，重視兒童的『發現』，認為家長和教師多應利用生活中的事物來豐富兒童的遊戲，或是運用故事、工具的實作來引發學習興趣，這也是體驗學習理論的開展時期（林玉體，1986）。陳龍安：〈體驗學習的創造力訓練〉《研習論壇》，第 160 期，2014.04，頁 18。

26 張春興、林清山著：《教育心理學》（臺北：臺灣東華書局股份有限公司，2002 年 22 版），頁 41-43。

27 美國杜威（John Dewey, 1859-1952）「做中學」的「角色扮演」，就是一種「實用主義哲學」，學習者透過「做中學」（something to do, something to learn）在模擬真實世界中實踐理論。參考陳龍安：〈體驗學習的創造力訓練〉《研習論壇》，第 160 期，2014.04，頁 16-26。

28 黃惠君等提到：「Fix (2003) 指出，個人在玩興表現上的程度對創造力有顯著影響；Glynn 和 Webster (1992, 1993) 以 300 個成人為對象進行的研究中亦發現，玩興較高者能以較活潑的方式來理解工作，且玩興和工作評估、投入及表現有正相關。」黃惠君；葉玉珠：〈國中教師教學玩興、教學動機、教學快樂感受與創意教學之關係〉《教育與心理研究》，2008 年 6 月，31（2），頁 92。

29 就杜威看法，學習能夠運用活動，結合心與身體，以為學習者創造相關有意義的經驗。希斯考特亦提到，運用教育戲劇，以呼應人們自身經歷，以達到傳達知識的目的；至於戲演得如何，原本就不是教學上所考量的重點。‘Dewey also believed that learning relied upon specific life relevancy; the mind and body must work together to create relevant experiences for learners....Heathcote focused on immersion into drama as a method to learn about whatever topic she introduced. Life skills, rather than drama skills, were the desired learning outcome, and the only ability participants needed was firm commitment to the topic.’ Manon van de Water., M. McAvoy, K. Hunt (2015). Drama and Education performance methodologies for teaching and learning. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp.22, 24.

如：張良和他們印象中的張良有何不同？大家想起了國、高中曾讀過蘇軾的〈留侯論〉，才把兩人串連起來。另一組學生則是提到常常夢見被追殺，他們認為日有所思，或許張良也會有那種感覺。教師與學生，學生與學生之間的分組對話溝通，讓學生在既有的文本資料之下，透過想像畫面呈現的同時，深入思考與創造發想。也許學生們真能做到像胡賽爾（Edmund Gustav Albrecht Husserl, 1859-1938）所說的「還原」場景，或者根本就像是伽達默爾（Hans-Georg Gadamer, 1900-2002）所說的「再創造」新場景，又或者我們在形塑準備一些解密符碼，除了將文本問題導向化，也模擬了我們未來解決實際問題的方法³⁰。

參、經典與「口說」

一、剪裁教材講授主題：韓信謀反受誅三族

情節之一：教師給予此片段文本，學生必須表現韓信和陳豨兩人攜手、避開眾人、散步於中庭的情節片段，有趣的是，學生立刻聯想到當今熱門的性別議題，他們表示「淮陰侯挈其手，辟左右與之步於庭」實在很曖昧，接著引來一陣笑聲，教師介入引導，問：「那麼，如果他們兩人不是男男戀的曖昧關係，是不是韓信和陳

豨可能在計劃著什麼陰謀呢？」引領學生回到文本脈絡思考。

情節之二：教師給予此片段文本，內容為韓信被家僕之弟密告其私會陳豨、且密謀殺害呂后母子造反。除了司馬遷留白韓未有合理審判即被誅殺的不尋常情況，明代小說（如：馮夢龍的《三言》）也提出了疑點，即韓信乃一代功臣，謀反大罪，竟沒有任何審判就被滅殺三族，非常不合理且令人同情。

二、經典文字意義與口說表達：說故事之即興演出（storytelling）



圖 3 韓信與陳豨見面



圖 4 韓信與陳豨相挈步於中庭

30 對應自己所擁有的文字意義系統，發掘既有的以及可創造的文字意義，可供未來創意的應用。如 Halliday 曾說：「Language is being regarded as the encoding of a “behavior potential” into a “meaning potential”; that is, as a means of expressing what the human organism “can do”, in interaction with other human organisms, by turning it into what he “can man”.’ M. A. K. Halliday (1987). Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning. Avon: The Bath Press, pp.21.

上兩圖，教師和同學們說明說故事的規則，請負責做動作的同學依著說書人（很像旁白的角色）所說的故事情節，表現動作和情緒。即興表演，教師請學生先行討論和了解文本表演時，依照自己對文



圖 5 地獄審判

學生加上道具的說故事活動，他們嘗試製造強烈想像的空間，表達出他們所理解文本的主、客觀意象³²。

教師於活動前講解故事大意，於活動

字的體會，作出相應的動作為原則，事後再訪問觀賞同學的是否能夠理解他們的表達，表演和觀賞的同學，都覺得十分有趣，也可以說出部分情節，這也是興起學生參與動機的方法之一³¹。



圖 6 地獄受刑

後提綱挈領本段故事的重點回顧。此為亦本著「重覆」、深化熟悉文本大意的原則，因此，教師安排了另類的「總結」即訪問古人——韓信，照片如下：



圖 7 教師（扮演韓信）進場



圖 8 教師就定位接受訪問

31 R. Courtney (1987). Paly, Drama & Thought (3th ed.). Toronto: Simon & Pierre, pp.103.

32 B. Prentki & S. Preston ed. (2009). The applied theatre reader. Oxon: Routledge, pp.85.

創造性思考，也是取決於如何解決問題³³，但有時直接了當地說明，不一定能夠有效引發具有創造性的思考，於是由教師扮演韓信（Teacher-in-Role，圖7、8）跨越時空，接受學生們的訪談，藉以營造情境氛圍，讓學生們藉由問問題的過程當中引發思考，從韓信（教師飾演）「所回答的內容」，再次歸納文本的重點知識。

肆、經典與「寫作」

一、剪裁教材講授主題：霸王別姬

本課程一開始，一樣由教師講授本段主題內容，讓學生熟悉故事的前因後果。學生們多半聽過「霸王別姬」這個名詞，教師以《史記》項王聽聞四面楚歌、和愛人虞姬道別的故事命題，介紹這個故事與詮釋當下的可能情況。教師在講解後，給予學生們一點整理性的提問，例如：你覺得項王（項羽，西楚霸王）現在的處境怎麼樣，淒涼悲慘嗎？一方面給予形容詞，類似選擇題，讓有些不知道答案或不愛答

題的學生至少可以有答案可選，以促進學生參與的機會。

而在進行書信寫作之前，亦進行了一段說故事即興表演，作為學生體會故事的情境與氛圍暖身。

二、經典感想與寫、說表達：書信寫作與朗誦（Readers Theatre）

在此，採用教育戲劇即興表演以置入情境之後，馬上加入了讀寫活動（literacy）。在再次閱讀文本主題段落之後，請學生寫一篇模擬感受的書信、再試著依照對書信內容的感覺朗讀書信，設定以打動人心為方向的書寫與具聲情的朗讀。並且，為了營造氣氛，教師播放事先選擇和故事情境相似的「音樂」，作為學生書寫時的背景音樂。事後訪問學生，他們也認為那音樂真的令人感到悲傷，有助於他們道別書信的模寫。這是對文本的一種解碼（decode）活動，透過書寫、狀態模擬的文本詮釋方法，可清晰了解學生所要表達的情感脈絡³⁴。其實這是取用



圖9 項王夜聞楚歌、和虞姬飲酒道別



圖10 項羽和虞姬互訴衷情

33 張春興、林清山著：《教育心理學》，頁175-178。

34 J. P. Gee (2004). "Simulations and bodies" Situated Language and Learning- A critique of traditional schooling. Oxon: Routledge, pp.46.

於戲劇的一種應用方法，名叫讀者劇場（Readers theatre），由表達活動—書寫兼聲情表達，讓聆聽者對內容產生感受和興趣。這樣的方式用在小朋友身上，反而不太容易進行；但是對於大朋友，於目的性的書寫和情感詮釋的強化上，效果則較為顯著。

班上同學以男生居多（圖 9），反串虞姬的男同學（圖 10），也非常賣力的演出。在歡樂的看戲氛圍之下，教師會在一旁邀請大家觀察表演者的表情（例如：是否哀傷、假裝掉淚等），時時讓同學們專注於活動和故事進度主題。

緊接著進入書寫寫作，首先小組內互相分享一段關於離別的事件和心情。第二，和霸王別姬的故事作比較，看看有無相同的情況，例如：相擁落淚、連身旁侍衛都掉淚的場面。第三，小組內每個同學都寫一封信給某個人，書寫內容可取材項王和虞姬的故事，但也可以書寫自己的心境感受。最後，小組推派一到兩位，不一定要唸自己寫的信，用最感人的聲情（活

動前已作訓練）唸出書信內容。

上兩圖中，聲情表達書信，乃是為了讓學生的生命經驗和文本作連結，藉由學生所表達的情緒，教師可以適時呼應連結學生對於文本主人翁感受的體會³⁵。不過，其實唸信的過程中，五組同學裡，有兩位同學在朗讀信時落淚、一位同學一度哽咽，事後表示乃因霸王別姬聯想到與戀人、親人分離的心情，頗感同身受。

伍、多元評量法

傳統的紙筆評量法，有一定的公平性和印證性。不過，這有時較有利於具有良好的書寫能力或字體優美的學生，至於聽、說等其他回饋表達方式，本課程亦嘗試納入評量。在本課程研究，參考採取多元評量法，以印證本教學過程中學生的各方收穫，如學生能夠有感而發，或是能針對自己面對問題、蒐集資料、解決問題，經歷聽說、讀書等表達的答案，也不失為一種實質和正向的學習回饋。故期末評量採取了多元評量方式，一個筆試，另一個就是



圖 11 學生讀信



圖 12 學生讀信

35 D. Heathcote (1984). *Collected Writings on Education and Drama*. London: Hutchinson, pp.99.

歌詞

1. 天地到底有多大？大到容不下一人，項羽吶喊、韓信慘死，上帝可曾全聽見？蕭何月下追韓信，韓信死在鐘室裡，正義和真理，教我如何能相信。
2. 張良智慧神算，巧助漢王，脫困鴻門宴，蕭何調度糧草，安定後方，教劉邦安心，韓信智謀，困楚王，定江山，天下平。
1. 如果世上有真理，為何有時無規律？好人壞人都下地獄，這算是什麼道理？但願真的有上帝，公平審判有道義，天理能昭彰，才是人生真公平。
2. 虞姬痴心多情，香消玉殞，不貪戀富貴，戚姬奪位不成，失權被虐，悽慘無人形。呂后陰狠，剷情敵，殺戚姬，無人性。
1. 如果世上有真理，為何有時無規律？好人壞人都下地獄，這算是什麼道理？但願真能有上帝，公平審判有道義，天理能昭彰，才是人生真公平。

圖 13 由教師據《史記》漢初故事為內容填詞

成果展演（非筆試項目），說明如下：

一、動態驗收成果：《史記》歌之快閃演唱（flash mob）

快閃（Flash mob），可說是劇場形式的一種，訴諸於戲劇不一定要在劇場演出才叫戲劇的表演模式，只要有演員和觀眾，它可以在一個任意的場合呈現結果。不過，我們主要仍是教育戲劇式的教學目標，所以，鼓勵同學參與，師生共同完成了這項任務。全班票選快閃大合唱，票選「悲慘世界」〈你有聽到人民的聲音嗎？〉（Do you hear the people sing）為音樂，由教師據《史記》漢初故事為內容填詞，

大家一起練唱，歌詞如下：

快閃演唱之前，教師和學生在班上一一起練唱、排練快閃合唱的隊形。並且，排定了一個小劇場—藉故略高分貝談話，以銜接快閃合唱。

不管是排練或是正式快閃合唱，教師都在隊伍當中，與學生們一起努力。代入教師入戲（Teacher-in-Role）的教育戲劇活動，即使是大學生，他們也期待教師可以陪伴他們同甘共苦地學習，也是教師釋放權力（empowerment）的象徵，可提昇學習興味。事實上，教師的尊嚴並不會因此失去管理，如同 Lehr F.（1985）所說教育戲劇的規則之一，教師需要設定指



圖 14 老師及學生排練



圖 15 快閃合唱

令，帶學生進入戲劇世界，也要有帶他們離開情境的設定³⁶。教師可在活動結束後，馬上進行課堂知識講解，一方面提示重點、總結意境，另一方面，也可恢復師生間各司其職的份際本位。這項快閃活動，除了肢體語表達訓練的目的，其實最主要還是總結《史記》漢初三傑的故事；歌詞內容，藉由對上天不公的怒吼，共同表達我們讀《史記》跨時空共時的感動，情感與知識的交融³⁷。

二、靜態驗收成果：類報告撰寫的紙筆測驗（open-book exams）

學生有時嚮往考試不用背書的「open-book exams」考試模式，教師接受學生的意見。不過，教師希望學生能在考

試前熟悉資料（除了課堂教育戲劇片段資料、快閃合唱歌詞，教師亦提供三篇相關期刊摘要片段），在課堂上共讀和提問，亦可自備更多相關主題資料，教師除了叮嚀限時答題的要點，就是要充分事前閱讀，故教師請學生於考前把準備應考的資料帶到課堂上，由老師設定一些線索，教師可擬出一些問題，請學生分享資料和分組討論，或讓同學們饒富興趣地翻閱資料找答案，互助且競賽，亦頗收合作學習（collaborative peer learning）的效果。

陸、回饋分析

一、教學目標之檢視表

歸納達成的項目如下：

教學活動項目	預計達成學生學習之能力目標	教師自評
肢體語言表達、戲劇表演、書信撰寫	表達溝通能力	有
肢體語言表達、戲劇表演、書信撰寫	創新創意能力	有
文本解讀、小組討論、活動編排	解決問題能力	有
文本解讀、書信撰寫、活動編排	思考推理能力	有
同儕討論、校外教學、合作編劇、合作演出	合作學習能力	有
快閃展演或小劇場、口試、期末考試	多元成績評量	有

二、教學量化與質化意見評量

採用教育戲劇教學法，將較有難度的人文經典具像化、構築場景畫面，讓學生

從正反面推敲文本內容，效果頗佳。

（一）量化教學滿意度（學習動機）比較表

根據教學意見調查裡可藉以觀察學習動機的項目，如：學生在上課過程中對上

36 Lehr claimed, 'that creative drama is not an unstructured free-for-all, but a structured undertaking in which the teacher sets limits, establishes guidelines, and intervenes...' F. Lehr. "Creative drama and Language Building" The Reading Teacher, 38-9 (1985), 897.

37 本活動，教師乃為有意識地置入《史記》故事、用語，過程中，學生常常會詢問古人的際遇、情況，也有學生問了一下這首歌中人物的可能心境等，《史記》故事此時對學生來說不再遙不可及，而像是社會新聞或身邊的故事。參考語言教學活動，J. Swale (2016). DRAMA GAMES FOR DEVISING. London: Nick Hern Books Limited, pp.20-23.

課方式給予正面評價、或自述產生興趣等意見，比較如下表：

教學意見調查項目	電甲 104-1	電甲 104-2	工丁 104-1	工丁 104-2	化丙 104-1	化丙 104-2
教師所指定或提供的教材〈如教科書、參考書、講義、影片等〉有助於該科的學習。	4.63	4.72	4.33	4.67	4.44	4.58
教師在課堂上樂於與學生討論課程內容	4.60	4.84	4.63	4.67	4.50	4.61
教師授課方式能引發我的學習興趣。	4.37	4.60	3.92	4.46	4.17	4.42
學生提出問題時，老師有提供解答問題的方法或途徑。	4.58	4.70	4.54	4.58	4.47	4.58
這是一門值得學習的課程	4.56	4.67	4.04	4.42	4.28	4.52
平均（五分制）	4.55	4.70	4.29	4.56	4.37	4.54

* 以上資料乃擷取自本校各學期統計資料

這些調查，採取學生線上匿名填卷，同樣的班級，比較上學期（104-1）一般講授教學和下學期（104-2）部分時間採取教育戲劇教學，挑選具有提高教學動機（興趣）傾向的項目來看，皆有所提昇（4.55 → 4.70）、（4.29 → 4.56）和（4.37 → 4.54）。

（二）質化教學滿意度意見對照表

以下為學生文字意見實錄，羅列如下：

〔電甲〕

上學期（104-1）

學生一：老師活潑和大家有良好互動
上課氣氛不錯。

學生二：超級喜歡老師的上課方式，
真的讓我學習到很多

學生三：老師人很好，讓我對我一直
以來都討厭的國文，有新的

看法，像是以演戲的方式融入課文，這樣對課文就很有畫面，也不覺得枯燥乏味了。

下學期（104-2）

學生一：老師您教的方式很特別～讓我獲益良多。

學生二：老師很認真。

學生三：我很喜歡老師的教法。

〔工丁〕

上學期（104-1）

學生一：老師你繼續帶我們吧！

學生二：謝謝老師。

下學期（104-2）

學生一：這門創新課程真的很有趣，
有大學生的感覺而不是像高中生一樣死板讀書上課，這種類型的課如果以後有開大

概堂堂爆滿吧！

學生二：覺得創新課程學校可以多支持，希望藉由外校老師或者講師提供給學生不一樣的看法或者想法觀念。老師這次的猴戲、易經等很讓我吸引住。如果我當初也讀戲劇不知道現在的我是怎樣呢？有興趣有衝動。

學生三：這種類型的課如果以後有開大概堂堂爆滿八。

學生四：老師加油。

〔化丙〕

上學期（104-1）

學生一：有充分學習到課程內容。

學生二：超用心的好老師～

學生三：在課程中不只能學習國文還學習到表達能力很棒！

學生四：老師你很勇於創新，很積極的想找到對我們，在於課堂上吸收知識的辦法，我覺得你真的是一個非常好的老師，加油啊！

下學期（104-2）

學生一：因材施教。

學生二：謝謝老師您辛苦了！

學生三：謝謝老師對我們班的教導～為了呼應韓信故事裡崩通的橋段，老師還開了一堂姓名學的課給我們上！老師的用心，是我們最大的福氣～謝謝老師對我們班的不離不

棄，愛妳。

學生四：老師很用心還替我們安排了實用的課程，上課也是很生動活潑，很喜歡上國文課！

除了上段量化意見的正向回饋情況，本段所對照的學生質化教學意見，亦可見在下學期（104-2），同樣科目和課程內容，搭配了表鏡像畫面或說故事活動等綜合教育戲劇法的運用，學生回饋「教的方式」、「教法」、「創新課程」、「實用的課程」等特點，呈現教育戲劇法在本課程使用後，學習動機意願的提昇是可見的。

三、學生學習歷程回饋

（一）經典之再創造：肢體表達

〈淮陰侯列傳〉，採取鏡像畫面。學生分組討論教師事先編排的主題短文，透過分組討論、揣摩後以動作詮釋，學生表達「張良與黃石公」創造鏡像畫面的動作與感受，即秦始皇擁有龐大勢力範圍，昭告天下追殺張良，張良的內心一定非常驚恐，所以，日有所思，夜有所夢，故最後以夢境中被追殺的畫面呈現。在文本故事之外，學生嘗試感受模擬故事主人翁的心境，是一種深化的情境學習，在閱讀文本之後所產生的發想與感受。在充滿競賽與遊戲節奏的氛圍裡，學生試著找問題、並透過小組合作共讀，他們能夠在短時間內閱畢文本並理解、再組織文本，自行構思畫面演進圖，最後呈現出來的鏡像畫面以表達文本意義，生動多元（如照片所示），

筆者十分驚豔學生們的語文潛力。

（二）經典之再詮釋：寫作朗讀

另一堂課〈項羽本紀〉，同系列不同文本段落，採取寫作朗讀。教師製造文本情感表達的氣氛，在背景音樂中分組討論後、嘗試賦予感情的文字書寫、再加上具聲情的誦讀等，可深化學生對於此段情節的感受與回響。

學生表示，老師講述項羽霸王別姬故事時，搭配音樂，讓人覺得彷彿身處分離的情境之中。摘出部分師生訪談紀錄，內容如下：

受訪學生甲：我突然想到家鄉的女友，在高雄，我到勤益讀時前，我天天買早餐給她吃。兩個人依依不捨。

受訪學生乙：我是想跟過去陰暗的內心世界道別，過去的我，總是太在意別人說法，也總是責備自己。覺得項羽很有趣，戰敗都怪天，這樣也不壞，內心可以看開一點。

受訪學生丙：我想跟爺爺道別，他走的時候，我哭不出來，我也不知道為什麼？但我想我欠他幾句話，就是要請他好好到天堂快樂生活，我會想他的。

訪問完學生之後，教師再講述項羽故事一次，再次複習與融入學生再

詮釋的情境教學世界。

（三）經典之總結：訪談古人

採取教育戲劇法—訪談古人，由教師扮演韓信，先訴說遭遇和心路歷程（依循文本內容），再接受學生提問，當然，這個方法，教師要有一定程度的心理適應，因為教師必須自己類扮演文本中的人物，透過自己口中總結文本重點。事後請學生分享心得，學生主示：「老師和平常不一樣，切換角色，很跳 tone」、「因為假裝老師就是韓信，所以我問了他被陷害的心情」、「韓信說他是冤枉的，這點蠻顛覆我原先的想法的，我以為劉邦是好人。」等回饋，透過「訪談韓信」的過程，教師呈現司馬遷鋪設於〈淮陰侯列傳〉的線索，供學生思考和提問，最後總結本課重點。

四、學生筆試評量回饋

依照學校規定，仍必須有筆試；也應學生要求、評估情況，我們採取「open books」筆試模式。但要在有限時間內回答題，就不太可能照單全收地抄錄所有資料，勢必事先有所挑選和剪裁。因此，除了事先閱讀，教師也必須提醒同學應注意的重點，學生也才能在考試時間內將適切剪裁後的答案，寫在考卷上。據期末筆試空白率情況來看，104-1 和 104-2 學期電甲班試卷問答空白率是（10 / 51 人：0 / 51 人），工丁班試卷答空白率是（5 / 47 人：1 / 47 人），化丙班試卷答空白率是（6 / 50 人：2 / 49 人）。由此可知，事前的大量閱讀、配合考前的議題

討論等配合，可提高學生答題率，而且帶著資料應考，比較像是在一定時間裡完成報告，雖有緊湊感，但沒有依靠記憶背誦的緊張感，有助於培養學生解決難題（考題）的意願，降低對考試的焦慮感；並且因為事前閱讀、同儕間的互助、教師提示重點等考前複習步驟，讓學生對於文本意義有更多元的體悟與信心。

柒、結論：檢討與未來

本文研究採用教育戲劇教學法，教師除了必須就原有教材剪裁主題，也必須事先模擬學生反應、或部分時段的場地借用等各種措施，妥善安排事前、課程中事項。施行過程中，教師須時時審視預期效果，以朝設定的教學目標邁進。首先，教師可將經典以主題式呈現，亦即須事先準備經典文本的剪裁或戲劇性（如：編入科白）。此外，課程進行的每個環結，教師事先規劃可能必須預備的教室、錄影設備和教（道）具等。並且，教師一開始必須觀察該班學生的屬性，例如科系、活潑或文靜、合群或有小團體等情況，再依班級經營的方法，微調教學文本與活動，以符合預期教學目標。如此，未來若能再循環幾次課程活動，異動的項目可能只須微調或加入一些新教具，並不需要特別的經費補助亦能實踐。

本語文經典課程，採用語言學習之聽、說、讀和寫等教育過程，以開展肢體表達（身到）、複誦經典對白（口到）、書信之心境模寫（心到、手到）等綜合學習歷程，除了可改善學生可能因久坐而注

意力不集中的情況、模擬情境讓學生對於經典人物心境能夠引發共鳴或感受、進而引導學生提出對經典人事物的問題或看法等；就課程學習歷程觀察，學生並不像一開始課堂上表現的文靜，大部分學生為了完成任務，也比較願意主動和教師討論經典故事中人物的處世風格或缺失，有助於促進學生問題思考或嘗試解決方法的能力提昇。

總的來說，學生們透過參與文本與教育戲劇教學活動，師生共創了文本的情境世界、共同歷經了一場跨時空、共時的感官之旅。教師將經典文本學習融入教育戲劇（含類遊戲）法之中，嘗試構建具像化的經典世界，如此不但可以提昇學生學習國語文的興趣與樂趣，也頗啟發學生的想像力，以建立學生個人腦海的文化創意資源庫。

本文之經典教學結合教育戲劇方法，適用於一般班級或微學分工作坊的教學活動。筆者另有因應經典之各類型教學搭配教育戲劇的應用，如：大學生社會責任與服務（赴小學經典共學活動）、跨科系應用（經典與多媒體）、跨校系實作（經典與小型話劇、中大型劇場）等課程，適用於博雅通識課程、教學實作專題等課程型態，未來筆者可編寫一系列專文分享。此外，關於有教師提到，如何將各類文本，例如：經學、史傳、詩詞和戲曲與教育戲劇法有機結合？學生未必喜歡演戲？筆者要提醒的是，教學者只需文本依教育戲劇作「類戲劇」傾向的調整（可參考本文方法，擇一使用），並非專業劇本、亦非以

表演藝術為方向，它真的就是實實在在的教學。故筆者未來將系列專文討論、示範分享各類文本的施行方法。再懇請學者先

進不吝賜教，切磋琢磨，以實踐更充實美好的教研任務。

參考書目（依出版年代、中外著作排序）

- 道格拉斯·布朗：《語言、文化與認同》，林俊宏、林宜瑄譯：《第二語教學高原則（第6版）》，臺北：台灣培生教育出版股份有限公司，2016年。
- 謝國平：《語言學概論三版》，臺北：三民書局，2016年。
- 袁芳遠：《基於課堂的第二語言習得研究》，北京：商務印書館，2016年，頁109-110。
- 張曉華：《教育戲劇理論與發展》（臺北：心理出版社股份有限公司，2015年1月初版四刷）。
- 胡依嘉：〈第二語言習得的口語溝通與課室語言〉《第二語言習得與教學》（鍾鎮城主編），臺北：新學林出版社股份有限公司，2015年，頁55-76。
- 鍾鎮城：〈第二語言習得的口語溝通與課室語言〉《第二語言習得與教學》，頁93-105。
- 陳龍安：〈體驗學習的創造力訓練〉《研習論壇》，2014年，第160卷第4期，頁16-26。
- 黃惠君；葉玉珠：〈國中教師教學玩興、教學動機、教學快樂感受與創意教學之關係〉《教育與心理研究》，2008年6月，31：2，頁85-118。
- 陳韻文：〈英國教育戲劇的發展脈絡〉《戲劇學刊》，第3期2006年，頁39-62。
- 吳靜吉：〈戲劇太有趣，很有創意！〉《書與人》，第7期，2002.10，2002年。
- 張春興、林清山著：《教育心理學》（臺北：臺灣東華書局股份有限公司，2002年22版），頁41-43。
- 詹志禹：〈遊戲與教育〔座談會〕〉《教育研究月刊》，58（12），1997年，頁15。
- J. Swale (2016). DRAMA GAMES FOR DEVISING. London: Nick Hern Books Limited.
- Manon van de Water., M. McAvoy, K. Hunt (2015). Drama and Education performance methodologies for teaching and learning. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- D. Davis (2014). Imagining the Real: Towards a new theory of drama in education. London: IOE Press.
- M. Anderson & J. Dunn (2013 ed.). How Drama Activates Learning: Contemporary Research and Practice. London, New Delhi, New York & Sydney: Bloomsbury Academic.

- B. Prentki & S. Preston ed.(2009).
The applied theatre reader. Oxon:
Routledge.
- J. P. Gee(2004). Situated Language and
Learning- A critique of traditional
schooling. Oxon: Routledge.
- J. Neelands (1992). Drama as a Curriculum
Framework. Learning through imagined
experience. London: St Edmundsbury
Press.
- M. A. K Halliday (1987). Language as social
semiotic: The social interpretation of
language and meaning. Avon: The Bath
Press.
- F. Lehr. "Creative drama and Language
Building" The Reading Teacher, 38-9
(1985), 897.
- D. Heathcote (1984). Collected Writings
on Education and Drama. London:
Hutchinson.
- R. Courtney (1984). Paly, Drama & Thought
(3th ed.). Toronto: Simon & Pierre.
- Lev S. Vygotsky (1971). THOUGHT AND
LANGUAGE (E. Hanfmann, G. Vakar).
Massachusetts: The M.I.T. Press.

對比與虛實

——論古典詩創作技巧與教學示例

普義南 | 淡江大學中國文學學系助理教授

摘要

古典詩整齊中寓變化，其創作關鍵大致有五：韻有響抑，務求聲情自然；聲有輕重，注意四聲組合；句有虛實，善用對比張力；篇有承轉，要使結構變化；題有新舊，立意需推陳出新。以組句而言，好的詩句通常能透過強烈的意象對比產生閱讀張力。如意義正反對比、景物強弱對比、事態動靜對比、感官摹寫對比，以及意象虛實對比。其中意象虛實對比變化最大、應用最廣，古人常以「虛實」二字論詩，但缺乏系統性的陳述。本論文即以時間、空間、人物、事件四個面向闡明古典詩創作之虛實應用。時間上，當下是實，

過去、未來是虛；空間上，物理是實，心理是虛；人物上，于此是實，于彼是虛；事物上，具象是實，抽象是虛；虛實創作技巧應用在教學時，可安排一些簡易的練習單元，寓教於樂，建構並加強學生寫作觀念。如近體詩對聯的「反對」練習，《文心雕龍·麗辭》云「反對為優，正對為劣」，一聯意義趨正趨反多與虛實相關，可使學生用接龍、交換的方式，互動學習；如絕句「勾勒」字練習，可於詩句中先行安插「縱使」、「但教」、「惟有」、「何如」等勾勒字，讓學生打破時空順序敘述慣性，明白虛實應用之奇趣。

關鍵字：古典詩、虛實、反對、勾勒

壹、前言：對比與張力

近體詩經過齊梁至唐初的長期摸索、操作，最終形成一套精緻而周密的結構，具備「文字向內凝縮，意義向外延展」¹

的特色。文字凝縮者，就體式而言，近體詩要求「篇有定句」、「句有定字」、「字有定聲」、「韻有定限」，無論句數、字數、聲調組合、用韻範圍皆有規定，精心構築出「錯綜、對稱和和諧的語音節奏」

1 李元洛：「詩歌，是最精煉的語言的藝術，是十分講究語言與內涵的『密度』的藝術，它要求以最簡約的文字包含盡可能豐富的社會生活和思想情感的內容，做到文字向內凝縮，意外向外延展，激發讀者盡可能豐富的美感。」見李氏著《歌鼓湘靈——楚詩詞藝術欣賞》（臺北：東大圖書公司，1990.08），頁173。

²。然而此語音節奏是以隋唐中古音為基礎，如何克服古今語音差異，便成為當代近體詩寫作推廣一大難題，張夢機所謂「懼畏既生，遂少問津」³，很大原因來自對體式的陌生、排斥。但關於近體詩體式的溯源、推衍，並不是本篇討論中心。從事近體詩創作教學時，常常會遇到的狀況是學生不是在「寫詩」而是在「填詩」，就算花了很大的心力去記誦體式，下筆時還是一個蘿蔔一個坑、生硬地拼湊平仄與韻腳，最後只能「填」出一些平直、缺乏張力的作品。因此本文欲結合個人在近體詩教學、創作的經驗，嘗試架構一套近體詩創作論，望有助於當代近體詩寫作教學。

當代近體詩創作論著汗牛充棟，其中如黃永武《中國詩學》、杜松柏《詩與詩學》、張夢機《近體詩發凡》、許清雲《近體詩創作理論》等，尤其體例完備、自成

一家。綜合前人成果，近體詩若要達到「意義向外延展」的最大可能，其需掌握的創作關鍵大致有五：一是「韻有響抑」，務求聲情配合、自然穩妥。清人沈德潛曾云「詩中韻腳，如大廈之有柱石，此處不牢，傾折立見」⁴，袁枚亦云「欲作佳詩，先選好韻。凡其音涉啞滯者，便宜棄捨」⁵，一般人閱讀、寫作習慣從由字到句、由句到韻，殊不知近體詩寫作以擇韻為首要，擇韻之後立意、立意之後構篇，韻腳是作品的柱石，險韻有險韻的寫法、次韻有次韻的發揮，要能配合柱石架構藍圖⁶；二是「聲有輕重」，平聲輕、仄聲重，近體詩判別平仄是基本要求，而優秀作家還會追求四聲的諧和、美聽，比如要求不能連續兩句首字同上去入⁷，律詩單數句尾必需四聲俱備⁸，句中不犯韻字等；三是「句有虛實」，注意句中意象經營的張力，容後細述；四是「篇有承轉」，要使結構

2 葛兆光：「中國古典詩歌語言的圖案化結構中所表現出來的錯綜、對稱與和諧的語言節奏並不是一種後天理性設計出的產物，而是一種由對天道或宇宙的整體領悟、對生理與心理的內在體驗以及對語言符號的外在把握綜合形成的審美習慣自然選擇的結果。」見葛氏著《漢字的魔方——中國古典詩歌語言學札記》（瀋陽：遼寧教育出版社，1999.01），頁124。

3 張夢機《近體詩發凡·序》，收錄在張夢機著、龔鵬程校《張夢機詩文選編》（合肥：黃山書社，2013.01），頁295。

4 （清）沈德潛《說詩啞語》引見丁福保編《清詩話》（臺北：西南書局，1979），頁500。

5 （清）袁枚《隨園詩話》（臺北：廣文書局，1979.04），卷七，頁6。

6 黃永武曾引經典詩作為例：「李白的〈靜夜思〉，用平聲『光霜鄉』為韻，有激動昂起的感覺，描寫失眠的情狀很諧和。孟浩然的〈春曉〉，用上聲『曉鳥少』為韻，有和軟舒徐的感覺，描寫春眠的情狀很諧和；賈島的〈尋隱者不遇〉，用去聲『去處』為韻腳，有輕飄清遠的感覺，描寫隱者飄忽的行蹤很諧和；柳宗元的〈江雪〉詩，用『絕滅雪』為韻腳，有無聲寂滅的感覺，描寫雪景寒寂的情景和諧和。」見黃永武〈談詩的完全鑑賞〉收錄於游喚編《文學批評精讀》（臺北：五南出版社，2003.08），頁171-172。

7 《文鏡秘府論》引元兢〈調聲〉：「不得句頭第一字是上去入，次句頭用上去入，則聲不調也。」（日）遍照金剛撰、盧盛江校箋《文鏡秘府論》（北京：中華書局，2019.10），頁41。

8 黃永武：「講究詩中四聲的參互配置，前人還有兩種考究的地方，一種是指每句中盡量求四聲具備，一種是指律詩出句的末一字必須上去入輪用。……後者如杜甫詠懷古跡二首之二，『搖落深知宋玉悲』

變化，出人意表，打破平直，如元人楊載稱絕句寫作「婉轉變化之功夫，全在第三句。」⁹；五是「題有新舊」，寫作不僅要扣題、自我完足，更要生題熟寫、舊題新寫，如宋人姜夔所云「人所易言，我寡言之，人所難言，我易言之」¹⁰，新鮮且能雅馴、翻案不失情理。

以組句而言，好的詩句通常能透過強烈的意象對比產生閱讀張力。張力是物理名詞，原指作用力和反作用力的拉張。放在寫作中，我們可以將對比強烈的事實、事理，並列呈顯，從而加強語氣、加深意義，「對比越是強烈，印象越是鮮明」¹¹。古典詩中常見的對比張力，首先如正反對比，像「可憐無定河邊骨，猶是春閨夢裡人」（陳陶〈隴西行四首〉其二）、「人憐巧語情雖重，鳥憶高飛意不同」（白居易〈鸚鵡〉），死亡與溫存、禁錮與自由，產生強大的反差；其次如強弱對比，指性質非相反，但大小、多寡對比強烈，大小對比如「天地一沙鷗」（杜甫〈旅夜書懷〉）、多寡對比如「萬里雲羅一雁飛」

（李商隱〈春雨〉）、「萬人如海一身藏」（蘇軾〈病中聞子由得告不赴商州三首〉之一），以巨大的背景去烘托個體之渺小；其三如動靜對比，像「來如雷霆收震怒，罷如江海凝清光」（杜甫〈觀公孫大娘舞劍器行〉）、「寒聲動蕩潮初上，疎影孤圓月正中」（蔡襄〈庭松安靜堂〉），動與靜統合在一身、一景，離心力與向心力取得巧妙的平衡，更高明的是動中寓靜、靜中寓動，如「月出驚山鳥，時鳴春澗中」（王維〈鳥鳴澗〉），鳥鳴、澗流更顯春山寂靜，沈括《夢溪筆談》亦曾舉例：

古人詩有「風定花猶落」之句，以謂無人能對。王荊公對以「鳥鳴山更幽」。「鳥鳴山更幽」本宋王籍詩，元對「蟬噪蟬逾靜，鳥鳴山更幽」，上下句只是一意。「風定花猶落，鳥鳴山更幽」，則上句乃靜中有動，下句動中有靜。¹²

花落、鳥鳴之動，風定、山幽之靜，

『悵望千秋一灑淚』『江山故宅空文藻』『最是楚宮俱泯滅』。末字『悲、淚、藻、滅』正是輪用平上去入四聲，這種有意的安排，當然是在求音調的抑揚動聽。」見黃永武《中國詩學——設計篇》（臺北：巨流出版社，1978.6），頁185。

9 （元）楊載《詩法家數》：「絕句之法，要婉曲回環，刪蕪就簡，句絕而意不絕，多以第三句為主，而第四句發之。有實接，有虛接，承接之間，開與合相關，反與正相依，順與逆相應，一呼一吸，宮商自諧。大抵起承二句固難，然不過平直敘起為佳，從容承之為是。至如宛轉變化工夫，全在第三句，若於此轉變得好，則第四句如順流之舟矣。」見張健編著《元代詩法校考》（北京：北京大學出版社，2001.09），頁23。

10 （宋）姜夔《白石詩說》，見宋魏慶之著《詩人玉屑》（臺北：世界書局，1975.11），卷一，頁9。

11 對比運用於具體寫作時，可以變化成「對偶」、「映襯」、「倒反」諸多修辭格，但以「映襯」最常見。黃慶萱云：「映襯辭格的依據在人類感覺作用上差異覺閾。人類對差異的辨別力，與差異的強度是成正比的；低於差異覺閾，人就無法辨別了。所以愈強烈的對比，越能給人鮮明的印象。」見黃慶萱著《修辭學》（臺北：三民書局，1994.10），頁295。

12 （宋）沈括《夢溪筆談》（香港：鳳凰出版社，2009），頁140。

看似矛盾，卻又相反相成；其四如感官對比，像「風鳴兩岸葉，月照一孤舟」（孟浩然〈宿桐廬江寄廣陵舊遊〉）、「疏影橫斜水清淺，暗香浮動月黃昏」（林逋〈山園小梅二首〉之一），前者疊合聽覺、視覺，後者疊合視覺、嗅覺，不同的感官摹寫，構築了豐富的體驗。除了以上正反、強弱、動靜、感官的對比，還有一種對比指涉更豐富、應用更廣泛，那就是「虛實」。

貳、心象與現象——論近體詩虛實筆法

「虛實」作為一對批評概念，常見於近體詩創作論中，然而其使用範疇缺乏系統性的梳理。或以詞性論虛實，如李東陽《麓堂詩話》：「詩用實字易，用虛字難」¹³、謝榛《四溟詩話》：「實字多，則意簡而語健；虛字多，則意繁而句弱」¹⁴；或有以情物論虛實，如焦竑《六家詩名物疏·序》：「夫詩有實有虛，虛者其宗趣也，而以穿鑿實之。實者其名物也，而以孤陋虛之。」¹⁵能對虛實概念作出定義者，如李元洛：

簡略地說，「實」，就是對生活具體真實的形象的描繪，即形象的直接性；「虛」，就是給讀者留下的聯想和想像的藝術再創造的天地，

即形象的間接性。¹⁶

李氏以具象與想像、直接與間接去界定虛實，然而想像不等同虛構，有時也會呼喚過去經驗的再現，那是作者獨特心境的營造，有別於現實的摹寫。但具象寫境、想像造境都是創作手法，跟是否能「給讀者留下的聯想」沒有必然關係。張夢機《近體詩發凡》論對偶「虛實」，分「情景」、「遮表」、「今昔」、「時空」¹⁷；李元洛《歌鼓湘靈——楚詩詞藝術欣賞》用「虛實疊用」賞析崔塗〈春夕旅懷〉時，亦將詩中虛實分成「情景」、「今昔」、「時空」、「有無」。其中「遮表」即「有無」，虛實四類盡同。然而如此分類尚不夠周全，首先「今昔」屬時間範疇，與「時空」犯重；其次，無法涵括詞性虛實。因此筆者增補張氏、李氏虛實之說，從「時間」、「空間」、「人物」、「事物」分述之。

一、時間：現在、進行中的是實，過去、未來、想像的是虛

「時間」是作品敘述中展現的時間，與作者實存時間無必然關係。如李白「鳥高飛盡，孤雲獨去閑。相看兩不厭，只有敬亭山。」（〈獨坐敬亭山〉），是作者即敘述者，實存時間與敘述時間同步；

13 （明）李東陽《麓堂詩話》收入周維德集校《全明詩話（一）》（濟南：齊魯書社，2005.06），頁483。

14 （明）謝榛《四溟詩話》收入周維德集校《全明詩話（二）》，頁1313。

15 引見（明）馮復京著《六家詩名物疏》，臺北：國家圖書館藏明萬曆三十三年序刊本。

16 李元洛《歌鼓湘靈——楚詩詞藝術欣賞》（臺北：東大圖書公司，1990.08），頁247。

17 參見張夢機著、龔鵬程校《張夢機詩文選編》，頁364-367。

若如李商隱「巧笑知堪敵萬幾，傾城最在著戎衣。晉陽已陷休回顧，更請君王獵一圍。」（〈北齊二首〉之二）詠北齊馮淑妃故事，作品敘述的雖然是過去發生的一件事，非李商隱所處時代，但敘述時間線卻是單一的、進行中的。〈獨坐敬亭山〉、〈北齊二首之二〉都未展現時間上的變化。我們要觀察的是在近體詩四句、八句有限的文字容量中，還能在時間線上作出挪移變化者。

一首之中現在、過去並現，或先昔後今，如杜甫〈江南逢李龜年〉：

岐王宅裡尋常見，崔九堂前幾度聞。
正是江南好風景，落花時節又逢君。

此首仇兆鰲繫年於唐代宗大曆五年（西元 770 年¹⁸）杜甫五十九歲流離潭州時作，詩中前兩句「岐王」（李範）、「崔九」（崔滌）卒於唐玄宗開元十四年（726）¹⁹，亦即杜甫追憶的是四十四年前，曾經在李範、崔滌府邸觀賞過李龜年的演出。句末一「又」字，就讓讀者在短短二十八字間閱盡李龜年、杜甫，甚至玄宗朝的興衰。或者先今後昔，如陸游〈沈園二首〉其一：

城上斜陽畫角哀，沈園非復舊池台。
傷心橋下春波綠，曾是驚鴻照影來。

此首作於南宋寧宗慶元五年（1199）²⁰，陸游已高齡七十五歲退休居於山陰。然而重遊沈園所追憶是半世紀前的一段刻苦銘心情事。陸游二十歲與唐琬結婚，陸游三十一歲時唐琬卒，但卻永永遠遠地活在詩人心中。垂暮老人重游故地、懷想故人，過往美好的一切只用「驚鴻照影」四字輕輕放下，但無盡的「哀」、「傷心」卻迴盪在詩人與讀者心頭。

一首之中現在與未來並現，未來不是記憶中的心象，而是詩人的推斷、猜測，屬於想象的心象，通常放在作品後半段，懸想未來之發展。如李商隱〈夜雨寄北〉：

君問歸期未有期，巴山夜雨漲秋池。
何當共剪西窗燭，卻話巴山夜雨時。

此首馮浩繫年於唐宣宗大中二年（848）離開桂州北歸長安，途經西川時作。沈德潛認為「此寄閨中之詩」²¹，意即對象是位處四川巴山以北、留在長安的李妻王氏。李商隱赴桂州鄭亞幕，已和妻兒分離了一年多。首句妻來信「問歸期」，

18 以下西元簡標數字，省略「西元」、「年」等字。

19 詩文、繫年均見（清）仇兆鰲《杜詩詳注》（臺北：漢京文化事業有限公司，1984.3），頁 2060-2061。

20 詩文、繫年均見錢仲聯《劍南詩稿校注》（上海：上海古籍出版社，2008.04），頁 2478。

21 詩文、繫年、詮評均見劉學鐸、余恕誠《李商隱詩歌集解》（臺北：洪葉文化事業有限公司，1992.10），頁 1230-1231。

是妻子思念丈夫。次句，因為收到家書，連同巴山夜雨漲起的是作者的寂寞、孤獨情緒，是丈夫思念妻子。然後此刻煎熬，詩人期盼未來重逢時能夠化消、昇華。沈祖棻特別指出此首時空錯綜特色：

任何文學作品。不可能不涉及時間、空間。精確而形象地描摹生活中的空間與時間及其相關變化，則是作家們所必需擁有的手段。但在七絕詩中，由於篇幅的限制，往往是就一時而寫空間之殊異，就一地而寫時間之變遷，來塑造主人公的形象，刻劃他的心情。至于將空間與時間的變化交織起來，以更複雜錯綜的地點時間來布局，卻很少見。²²

李商隱〈夜雨寄北〉對未來的描寫是出自感性的期盼，至於楊巨源的〈城東早春〉更多是作者理性的論斷：

詩家清景在新春，綠柳才黃半未勻。若待上林花似錦，出門俱是看花人。

詩人選擇在春意初萌的此刻，獨自城東走春，是怕未來上林苑繁花盛開時，游人如織、摩肩擦踵，反而破壞了游興。

最後還有一種時間發展不屬現在、過去、未來，而是作者取喻的、想象的發展。比如古詩十九首〈行行重行行〉從追憶離別到當下相思之間插入「胡馬依北風，越鳥巢南枝」兩句，這兩句不屬於任何特定時間，是詩人將經驗事實化為喻象，以形容當下情況，亦屬於想象的示現²³。

二、空間：此處是實，彼處是虛

時間、空間很難割裂來看，也往往伴隨者敘述對象的改變。但正如沈祖棻指出七絕或有「一時而寫空間之殊異」，也就是摹寫同一個時間點下、不同地點發生的事情。如此發生在敘述者此處是實，懸想彼處同時發生的事情是虛。如唐人張敬忠〈邊詞〉：

五原春色舊來遲，二月垂楊未挂絲。即今河畔冰開日，正是長安花落時。

詩人在唐中宗神龍三年（707）曾入朔方軍總管張仁愿幕，五原唐屬豐州，今在內蒙古五原縣。五原到二月還是非常寒冷，冰河初開，未見春意，但詩人懷念南方的長安，想象此時長安已落花繽紛。詩人所處此地五原，是實；遙想彼地長安，是虛。有時此彼兩地，也會有範圍大小的

22 沈祖棻《唐人七絕詩淺釋》（上海：上海古籍出版社，1981.08），頁240-241。

23 示現是一種修辭格。陳望道《修辭學發凡》稱：「示現是把實際上不見不聞的事物，說得如見如聞的辭格。所謂不見不聞，或者原本早已過去，或者還在未來，或者不過是說者想像裡的景象，而說者因為當時的意象極強，並不計較這等實際間隔，也許雖然計及仍然不願受它拘束，於是實際上並非身經親歷的，也就說得好像身經親歷的一般，而說話裡，便有我們稱為示現這一種超絕實在的非常辭格。」引見陳望道《修辭學發凡》（台北：文史哲出版社，1989.01再版）。

強烈對比，如王維〈菩提寺禁裴迪來相看說逆賊等凝碧池上作音樂供奉人等舉聲便一時淚下私成口號誦示裴迪〉：

萬戶傷心生野煙，百僚何日更朝天。
秋槐葉落空宮裏，凝碧池頭奏管弦。

唐玄宗天寶十五年（756）安祿山打入長安，王維被俘，後拘禁於洛陽菩提寺（《舊唐書》作普施寺），好友裴迪探望他時，提到安祿山在洛陽禁苑凝碧池舉行宴會，強迫從長安攜來的梨園弟子、樂工為其演奏。「口號」者順口成詩，所以「萬戶」百姓所在之地、「百僚」朝廷所在之地、「空宮」皇帝曾在之地，地域範圍由大至小，最後和「逆賊」宴會之凝碧池邊，產生極大的對比。彼處一小群人的歡樂，卻建築此處無盡無數的苦難上。

類似的作品，如陳陶〈隴西行〉「可憐無定河邊骨，猶是深閨夢裡人」，對敘述者而言「無定河」是此地，是實；但眼前所見無定河邊戰死之人，他的妻子可能還在南方家鄉對其魂牽夢縈。「深閨」是彼處，是虛。又如杜甫〈春日憶李白〉「渭北春天樹，江東日暮雲」，同一時間點，「渭北」是杜甫所處之地，「江東」是想像李白漂泊之地，一實一虛，張力自現。

三、人物：敘述自己為實；敘述他人為虛

如前所述「一時而寫空間之殊異」，

空間殊異，若涉及人物，人物當然也不同。像張敬忠〈邊詞〉純寫兩地景物，與人物無涉。其他如王維凝碧池詩、陳陶〈隴西行〉、杜甫〈春日憶李白〉都涉及彼地人物之行動、情感。像這種摹寫他人所見所想的筆法，最早出現在《詩經》。如《詩經·周南·卷耳》：

采采卷耳，不盈頃筐。嗟我懷人，置彼周行。

陟彼崔嵬，我馬虺隤。我姑酌彼金罍，維以不永懷。

陟彼高岡，我馬玄黃。我姑酌彼兕觥，維以不永傷。

陟彼砠矣，我馬瘠矣，我僕痡矣，云何籲矣。

首章采卷耳的主詞是女性，「嗟我懷人，置彼周行」指她想念的對象（可能是丈夫）正在外行役。之後三章的主詞全部是想像語，寫在外行役者此刻正跨越某處高山、正休息飲酒、正抱怨馬生病了人也生病了。葉國良賞析云：

本詩構思巧妙。明明寫妻子懷念丈夫，但全詩四章僅有起首一章作正面抒寫，其餘三章，詩人皆從對面著筆，用第一人稱「我」反復抒寫丈夫之勞頓及其對妻子魂牽夢縈之眷戀。此自然是妻子思念到極點所產生之幻想。²⁴

24 詩文、賞析見葉國良《新譯詩經讀本》（臺北：三民書局，2011.07），頁10。

魏風〈陟岵〉亦運用對面著筆寫法，如首章「陟彼岵兮，瞻望父兮」，寫敘述者登上山頭，遙望父親。之後「父曰：『嗟予子，行役夙夜無已。上慎旃哉，猶來無止！』」²⁵則想像遠方父親對自己的關心話語。近體詩中如王維〈九月九日憶山東兄弟〉

獨在異鄉 異客，每逢佳節倍思親。
遙知兄弟登高處，遍插茱萸少一人。

異鄉思念親友，是王維，是我，是實；家鄉登高飲宴，是王維思念的親友兄弟，是他，是虛。又如白居易〈邯鄲冬至夜思家〉：

邯鄲驛裏逢冬至，抱膝燈前影伴身。
想得家中夜深坐，還應說著遠行人。

白居易獨自在異鄉過冬至，無法和家人團圓，但不直說自己想念家人，卻說家人此夜同樣坐至深夜，想著「遠行人」的自己。絕句四句內要人我雙寫，需要很大筆力，而律詩使用對面著筆則較為常見。如杜甫〈月夜〉：

今夜鄜州月，閨中只獨看。遙憐小兒女，未解憶長安。香霧雲鬟濕，

清輝玉臂寒。何時倚虛幌，雙照淚痕乾。

玄宗天寶十五年（756）杜甫困居淪陷區長安，想念暫置北方鄜州的妻兒，卻從鄜州妻子視角描寫，想像她在月窗獨坐許久，思念著自己。末聯推進一層，期盼未來重聚。仇兆鰲引明人王嗣奭《杜臆》賞析：

公本思家，偏想家人思己，已進一層。至念及兒女不能思，又進一層。鬟濕臂寒，看月之久也，月愈好而苦愈增，語麗情悲。末又想到聚首時，對月舒愁之狀，詞旨婉切，見此老鍾情之至。²⁶

虛事偏要實寫，明明是想像語，卻生動鮮明，如親眼目睹，比起「渭北春天樹，江東日暮雲」（杜甫〈春日憶李白〉）、「當君白首同歸日，是我青山獨往時」（白居易〈九年十一月二十一日感事而作〉）聯語人我並列，杜甫〈月夜〉更加變幻莫測。

四、事物：佔空間的物象是實，不佔空間的物象是虛

最後談事物虛實，簡單來說，佔空間的、具體的、感官能捕捉的是實；相對的，不佔空間的、抽象的、感官不能捕捉的則

25 葉國良《新譯詩經讀本》，頁289。

26 詩文、引文均見（清）仇兆鰲《杜詩詳注》，頁309。

是虛，更進一步來說，包含虛詞（字）、虛物，明人高琦《文章一貫》引《文筌·體物七法》則統稱「虛體」：

一、實體，體物之實形，如人之眉目手足，木之花葉根實，鳥獸之羽毛骨角，宮室之門牆棟柱是也。

二、虛體，體物之虛象，如心意聲色、短動靜之類是也。心意聲色為死虛體，長短高下為半虛體，動靜飛走為活虛體。²⁷

從詞性來看，現代漢語的詞類可以分作實詞（名詞、動詞、形容詞、數詞、量詞、代詞）以及虛詞（副詞、介詞、連詞、助詞、嘆詞）²⁸。從意義上來說，實詞表示比較實在的具體的意義，虛詞中大部分沒有什麼實在的意義，表示的是某種語法意義。《詩學初範·對仗》：「對句亦作詩所必需，初著手時，需知字有虛實之別。」以律詩對仗來說，若句中具象之實詞居多，稱實字對；反之，虛詞或非具象的情態詞居多，則稱虛字對。實字對如：

九天閭闔開宮殿，萬國衣冠拜冕旒。（王維〈和賈至舍人早朝大明宮之作〉）

旌旗日暖龍蛇動，宮殿風微燕雀高。（杜甫〈和賈至早朝大明宮〉）

前者除「開」「拜」是動詞，後者除「暖」「微」是形容詞、「動」「高」是動詞，其餘亦是名詞或名詞詞組。虛字對如：

若教解語應傾國，任是無情亦動人。（羅隱〈牡丹花〉）

聚散有期雲北去，浮沉無計水東流。（許渾〈京口閒居寄京洛友人〉）

前者只有「國」「人」是具體的名詞、後者只有「雲」「水」是具體的名詞，其餘皆是抽象名詞或虛詞。正如張夢機所說「詩中善用虛字，可使氣脈流轉，而抒情敘事，亦往往可藉虛字逼出作者神態」²⁹，比如杜甫〈旅夜書懷〉：

細草微風岸，危檣獨夜舟。星垂平野闊，月湧大江流。名豈文章著，官應老病休。飄飄何所似，天地一沙鷗。

頸聯抒情最出采就是「豈」、「應」兩虛字，「豈」是疑問詞，杜甫一生追求

27 （明）高琦，《文章一貫》，收錄於王水照編，《歷代文話》（上海：復旦大學出版社，2007年11月），冊2，頁2181-2182。

28 英文法中副詞與形容詞都屬於實詞，但竺家寧認為從漢語區分標準來看，副詞的特性與一般虛詞相同。說見竺家寧《漢語語法之旅》（臺北：洪業文化，2018.01）。

29 張夢機著、龔鵬程校《張夢機詩文選編》，頁388。

「致君堯舜上，再使風俗淳」，本想立德、立功，最後卻只能文章詩歌傳名於世；「應」字則寫出杜甫明白自己如今年紀又老、身體又病，應該要好好休息，但為了填補肚子，不得不追尋俸祿而奔波。近體詩創作中虛字運用最為關鍵，也最見功力，可參見第三節「勾勒」虛字教學示例。

再從情景來看，抽象的情感是虛，具體的景物是實。一聯之中，情景虛實相對者如「身世豈能遂，蘭花又已開」（賈島〈病起〉）、「寒食清明驚客意，暖風遲日醉梨花」（陳與義〈清明〉），「身世」、「客意」是抽象之物，「蘭花」、「梨花」是具體之物，當我們把主體感觸和客體物像並列時，或以無情襯托有情、或以有情滲透無情，感發力量更加強烈。以淡江大學「秋水文章——文學創作大賽」對聯組得獎作品為例，往往脫穎而出的便是善用情景虛實營造抒情張力者。如第四屆（2015）徵聯題目是「海日生殘月」，優選作品對以「江帆念舊人」（中一B師藝菡）；第六屆（2017）徵聯題目是「滴水能穿石」，優選作品對以「流言不入心」（中一A賀欣儀）；第七屆（2018）題目是「潮音堪洗耳」，優選作品對以「史鑑可明心」（中三A張家慈）。

情景運用更多的是在律詩中間兩聯，或先景後情，如杜甫〈登樓〉頷聯「錦江春色來天地，玉壘浮雲變古今」是寫景、屬景語，頸聯「北極朝廷終不改，西山寇盜莫相侵」是議論、屬情語；或先情後景，如韓愈〈左遷至藍關示侄孫湘〉頷聯「欲

聖明除弊事，肯將衰朽惜殘年」是議論、屬情語，頸聯「雲橫秦嶺家何在？雪擁藍關馬不前」是寫景、屬景語。這樣區分景聯、情聯只是方便分說，其實經典詩作往往是渾然一體的，景聯喻情、情聯入景，虛實雙關，如杜甫〈登樓〉「錦江春色來天地」呼應「北極朝廷終不改」、「玉壘浮雲變古今」呼應「西山寇盜莫相侵」。關於律詩情景虛實經營，縱橫變化，可另撰文章討論，此處亦不展開。

參、反對與勾勒—古典詩教學示例

筆者長期指導大專古典詩社創作，每學期至少主講兩次社課，其中如：〈對不對有關係—論詩聯對仗〉、〈「轉」角遇到詩—論絕句章法〉、〈轉折與對比—論詩的張力〉、〈橫看成嶺側成峰—談古典詩詞視角轉換〉、〈勾勒與渲染—談古典詩句首虛字的使用〉、〈移情與取譬—再論古典詩的立意〉、〈練虛合道—再談古典詩的虛字運用〉、〈奇趣與理趣—再談近體詩的聯想〉等與虛實筆法練習相關。每次社課時間約兩小時，前一小時由筆者講解基本觀念，後一小時則讓社員操作並練習。今擇取兩則相關社課活動設計，分享如下：

一、對不對有關係—論詩聯對仗

屬對之用，變化多端。南朝梁劉勰《文心雕龍·麗辭》先提出「四對」，唐初上官儀《筆札華梁》則有「六對」、「八對」之說，日僧空海《文鏡秘府論》匯集唐代諸種詩格著作，更詳分「二十九

種對」。筆者曾綜合古今屬對類型，分為九類：

- (一) 以事物虛實區分：實字對、虛字對。
- (二) 以寬嚴程度區分：寬對、鄰對、工對。
- (三) 以用典與否區分：言對、事對。
- (四) 以句意對比區分：正對、反對。
- (五) 以句意相承區分：並肩對、流水對、互文對。
- (六) 以聲韻趨同區分：雙聲對、疊韻對、連珠對、雙擬對。
- (七) 以位置所在區分：當句對、互成對、迴文對、隔句對。
- (八) 以挪移假借區分：錯綜對、蹉對、假對（借對）。
- (九) 以對仗位移區分：探春對、蜂腰格。

九類之中，以正對、反對、言對、事對最為要緊。以《文心雕龍·麗辭》為例：

故麗辭之體，凡有四對：言對為易，事對為難；反對為優，正對為劣。言對者，雙比空辭者也；事對者，并舉人驗者也；反對者，理殊趣合者也；正對者，事異義同者也。長卿《上林賦》云：「修容乎禮園，翱翔乎書圃。」此言對之類也。宋玉《神女賦》云：「毛嬙鄣袂，不足程式；西施掩面，比之無色。」此事對之類也。仲宣《登樓》云：

「鍾儀幽而楚奏，莊烏顯而越吟。」此反對之類也。孟陽《七哀》云：「漢祖想粉榆，光武思白水。」此正對之類也。凡偶辭胸臆，言對所以為易也；徵人資學，事對所以為難也；幽顯同志，反對所以為優也；并貴共心，正對所以為劣也。又以事對，各有反正，指類而求，萬條自昭然矣。³⁰

其中言對是「雙比空辭」、「偶辭胸臆」，直寫眼前所見、心中所想，一無傍依；事對是「并舉人驗」、「征人資學」，徵引人事、借助學問，以前人經驗、故事，抒發自己情緒、議論；而兩者區分標準在於有無引用故實，其言對之例：「修容乎禮園，翱翔乎書圃。」，泛指學禮讀書，不必定有出處；其事對之例：「毛嬙鄣袂，不足程式；西施掩面，比之無色。」，毛嬙、西施皆是春秋越國美女，美名傳播天下。如《管子·小稱》曾曰：「毛嬙、西施，天下之美人也。」宋玉為了烘托巫山神女之美貌，特以毛嬙、西施作對照。雖然事對要徵人資學，寫作難度較言對為高，但兩者優劣實無必然關係。

說解完《文心雕龍·麗辭》「四對」後，能運用的活動設計，一種是讓學生出自由出聯，然後隨機抽取他人上聯來對。當然，也可以指定學生必須使用「正對」或「反對」。最後彙整學生作品，標示出律之處，作成選單，讓學生票選，再於課

30 （南朝齊）劉勰著、黃侃注《文心雕龍注》（臺北：開明書局，1993.5 臺十七版），頁 33。

堂上利用 PPT 分析得獎作品的優缺點。
節錄課堂即席對偶選單，示例如下：

編號	上 聯	下 聯
A01	半夜圖書館	全天展演廳
A02	安康平遂別	富貴順心來
A03	火腿蔥抓餅	培根蛋吐司
A04	五月天阿信	飛輪海東城
A05	淡大金雞母	台南赤崁樓
A06	黛玉瀟湘館	甄嬛永壽宮
A07	針織長外套	雪紡短紗裙
A08	超商茶葉蛋	夜市炸雞排
A09	德國天鵝堡	台灣赤崁樓
A10	圓珠中性筆	硬體橡皮糖
A11	鹿港玻璃廟	澎湖大義宮
A12	懊悔紅顏老	開心白髮長
A13	煎熬詩選課	快樂訓詁學
A14	夜夜綿天斷	天天焰日窮
A15	火焰梧桐木	冰霜冷冽花
A16	富士溫泉好	宜蘭冷氣佳

但這種設計比較適合人多的班級，整理起來也比較耗費時間。若人數較少的班級，可以改用對聯接龍的方式。筆者會按上課人數準備若干白紙，白紙正中間寫好一組平仄相反的詞語，比如「天地」、「書劍」、「紅綠」、「山水」……等等。開始時先讓學生各選取一張，可自由在原來詞語之上、之下接續新詞，如「紅綠」下續成「紅花」、「綠葉」，等學生都完成後，按順時針或逆時針座位順序交換給下一個同學續寫。此對偶接龍越寫越長、越長越難，學生通常會先將實字對用完，然

後沒話找話拼命想虛字對，樂在其中，無形中也練習了實字、虛字的對法。

二、鈎勒與渲染——談古典詩句首虛字的使用

詩中虛字按出現位置，可分為句首虛字、句中虛字、句尾虛字。後兩者較侷限練句層面，句中虛字如以副詞取代動詞，以杜甫詩為例。像「河漢不改色，關山空自寒。」（杜甫〈初月〉），「自」即「自感」；「故國猶兵馬，他鄉亦鼓鼙。」（杜甫〈初郭〉），「猶」即「猶見」、「亦」即「亦聞」；「卷簾惟白水，隱几亦青山。」（杜甫〈悶〉），「惟」即「惟見」。雖然動詞之字沒有出現句中，但動詞之意卻被保留，甚至更加豐富。如改成「故國見兵馬，他鄉聞鼓鼙。」就少了「猶」、「亦」字帶給人戰火連年、四方塗炭的悲慨。如果說句中虛字以副詞取代動詞，是為求詩歌語言之精煉，那麼句尾虛字則是以散文句式調劑過於凝鍊的詩歌語言，適當使用造成亦詩亦文之奇趣。如「光華揚盛矣，霄漢在茲乎。」（高適〈真定即事奉贈韋使君二十八韻〉）、「翠華森遠矣，白首颯淒其。」（杜甫〈夔府書懷四十韻〉）、「借問白頭翁，垂綸幾年也。」（王昌齡〈題灞池〉二首其二）。

而句首虛字若用於全首轉結處，通常能起到另出新境、化正為奇的妙用。像鈎（鈎、勾）勒，一般指用線條勾描物象輪廓。用筆順勢為「勾」，用筆逆勢為「勒」。圖畫時先鈎勒再著色、再渲染。用在絕句創作上，其詞性多為虛詞，其位

置多在第三句，其意義在於無中生有、讓詩意轉出新境。沈祖棻《唐人七絕詩淺釋》云：

畫家繪畫時，先用墨雙鉤輪廓，以便渲染，稱為鉤勒。文學批評借用了造型藝術的這一個名詞，稱這一類的詞為鉤勒字。有了鉤勒字，才會使讀者對於詩人所要表達的意境感覺更為清晰。³¹

比如「縱使」、「但使」能表達假設或想像：

唐·元稹〈花栽〉二首之二

【現在—實寫】南花北地種應難，
且向船中盡日看。
【未來—假設】縱使將來眼前死，
猶勝拋擲在空欄。

唐·王昌齡〈出塞〉二首之一

【已然—實寫】秦時明月漢時關，
萬里長征人未還。
【或然—假設】但使龍城飛將在，
不教胡馬度陰山。

比如「惟有」、「可憐」能表達對比或感嘆：

唐·賀知章〈回鄉偶書〉二首之二

【已變】離別家鄉歲月多，歸來人

事半消磨。

【不變】惟有門前鑑湖水，春風不減舊時波。

唐·李商隱〈賈生〉

【正說】宣室求賢訪逐臣，賈生才調更無倫。

【反說】可憐夜半虛前席，不問蒼生問鬼神。

比如「卻恨」、「但教」能表達轉折或議論：

唐·王昌齡〈西宮秋怨〉

【直敘】芙蓉不及美人妝，水殿風來珠翠香。
【轉折】卻恨含情掩秋扇，空懸明月待君王。

元·張弘範〈讀李廣傳〉

【直敘】弧矢威盈塞北屯，漢家飛將氣如神。
【轉折】但教千古英名在，不得封侯也快人。

《文鏡秘府論》稱這類勾勒語為「句端」字，有更詳細的分類，此處不贅引³²。活動設計可先準備若干張寫好「縱使」、「但使」、「惟有」、「可憐」、「卻恨」、「但教」……等勾勒字的小卡，覆蓋於桌上。然後四人一組，接力完成一

31 沈祖棻《唐人七絕詩淺釋》，頁6。

32 詳見（日）遍照金剛撰、盧盛江校箋《文鏡秘府論》，頁496-512。

首七絕，前每人各寫一句，但第三人需抽取勾勒字卡，將勾勒字寫在第三句句首，再完成作品，彼此分享。這樣的練習可以讓學生創作時打破線性思維，學習在第三句經營出人意料的轉折，清人劉熙載《藝概》云「大起大落，大開大合，用之長篇，比如黃河之百里一曲，千里一曲一直也，然即短至絕句，亦未嘗無尺水興波之法。」善用勾勒字，通常是達到七絕「尺水興波」的關鍵。

肆、結語一不只是情景

古典詩歌講究語言凝鍊、意義層深，近體詩尤其如此。歷來講授古典詩歌者多以「情景」切入，或區分情語、景語，然則綜上所述，可以明白大至章法結構、小至練字造境，或比興、或情景、或時空、或人我，其實都不脫「虛實」，而虛實歸結就是聯想作用。

詩歌創作最忌諱就是聯想貧瘠，只會寫眼前事、眼前景，讀者僅看第一句就猜的出後三句寫什麼，一望可盡。大凡經典作品多能透過聯想作用，化直為曲、化實為虛。物我聯想，如由物至我：《詩經·關雎》首章「關關雎鳩，在河之洲」，這

是眼前事、眼前景，屬實。轉至「窈窕淑女，君子好逑」，則是心中事、心中情，屬虛；如由我至物：潘岳〈悼亡詩〉「悵悵如或存，回惶忡驚惕」，這是情語，也是喻體，虛中有實。後接「如彼翰林鳥，雙棲一朝隻」，這是景語，也是喻依，空中造境，實中有虛；時空聯想，如張敬忠〈邊詞〉「即今河畔冰開日，正是長安花落時」，一時兩地，前句是詩人所在邊疆苦寒之地，是眼前景，屬實。後句是詩人懷念的京城，是心中景，屬虛。又如李白〈蘇臺懷古〉「只今惟有西江月，曾照吳王宮裡人」，一地兩時，前者屬現在，實筆。後者屬過去，虛筆。由此物我聯想、時空聯想，推而廣之，諸如借代、雙關、比喻、引用等修辭手法，都是聯想作用，也都是虛實妙用。

如上所述，近體詩創作的虛實筆法，相當複雜，涉及到句法、章法，也涉及到作品寫景、造境的問題，還可以延伸到比興層面。本篇論文只是從教學角度出發，試圖拋出一個簡要的創作論架構，並提供部分教學實作。許多環節未能開展，望有助於古典詩創作教學。

參考書目

一、古籍

唐·杜甫著，仇兆鰲注，《杜詩詳注》，臺北：漢京文化事業有限公司，1984.3。

唐·李商隱著，劉學鍔、余恕誠集解，《李商隱詩歌集解》，臺北：洪葉文化事業·陸游著，錢仲聯注，《劍南詩稿校注》，上海：上海古籍出版社，2008.04。

宋·魏慶之著：《詩人玉屑》，臺北：世界書局，1975.11。

清·康熙御製，《全唐詩》，臺北：明倫出版社，1971.05。

清·袁枚，《隨園詩話》，臺北：廣文書局，1979.04。

日·遍照金剛撰、盧盛江校箋，《文鏡秘府論》，北京：中華書局，2019.10。

二、近人論著

王水照編，《歷代文話》，上海：復旦大學出版社，2007.11。

李元洛，《歌鼓湘靈——楚詩詞藝術欣賞》，臺北：東大圖書公司，1990.08。

杜松柏，《詩與詩學》，臺北：洙泗出版社，1981.12。

沈祖棻，《唐人七絕詩淺釋》，上海：上海古籍出版社，1981.08。

周維德集校，《全明詩話》，濟南：齊魯書社，2005.06。

高步瀛編著，《唐宋詩舉要》，臺北：漢京文化事業有限公司，1992.11。

張伯偉編著，《全唐五代詩格彙考》，南京：江蘇古籍出版社，2002.04

張健編著，《元代詩法校考》，北京：北京大學出版社，2001.09。

張夢機著、龔鵬程校，《張夢機詩文選編》，合肥：黃山書社，2013.01。

許清雲，《近體詩創作理論》，臺北：洪葉文化事業有限公司，2008.09。

郭紹虞編選，富壽蓀校點，《清詩話續

編》，上海，上海古籍出版社，1999.06。

陳望道，《修辭學發凡》，台北：文史哲出版社，1989.01。

黃永武，《中國詩學——設計篇》，臺北：巨流圖書公司，1978.06。

黃永武，《字句鍛鍊法》，台北：洪範書局，1992.10。

黃慶萱，《修辭學》，臺北：三民書局，1994.10。

業有限公司，1992.10。

葉國良，《新譯詩經讀本》，臺北：三民書局，2011.07。

葛兆光，《漢字的魔方——中國古典詩歌語言學札記》，瀋陽：遼寧教育出版社，1999.01。

從刑事政策視角探討賭博除罪化之「可能性」思辨

劉育偉 | 玄奘大學法律系助理教授，本文通訊作者

許仁杰 | 國防大學管理學院法律研究所研究生

摘要

賭博罪是否除罪化之議題在公益彩券發行、博弈條款通過後，向來為論辯的考古題，且相關學術研究均有從各個社會科學的面向予以探討，並思辨賭博罪除罪化之可能性，該罪屬性為無被害者犯罪、道德犯罪及法定犯罪，本文先透由司法官方實務統計，發現賭博罪與原始所欲保護之法益相較已有落差，且賭博罪相較於整體刑事案件而言有罪比例偏低，案件數量亦

有逐年下降之趨勢，是否符合原始立法設計之初衷容有爭議，重新以刑事政策之視角再次檢視在刑事立法端之法制，除罪化的假設並不無可能，而是整體刑事政策層面是否願意接納轉向的考量，繼通姦除罪化後，或許賭博除罪化將會是下一個彰顯刑法謙抑性的指標。

關鍵字：刑事政策、賭博、除罪化、寬嚴並進、刑罰。

壹、前言

刑事政策的範圍應包含刑事立法、刑事司法及刑事執行之各項刑事作為，此三部分從我國寬嚴並進的刑事政策以觀，在「寬」的一面之表現，即刑事立法之除罪化、刑事司法的除刑化及刑事執行的去機構化，彰顯刑法謙抑性思想（又稱為「刑法的最後手段性〔ultima ratio〕」）的概念而立基；相對地，在「嚴」的這一面，

突顯於刑事立法的入罪化、刑事司法之入刑化（即刑事司法於刑罰之加重），及刑事執行之機構化（以監禁威嚇犯罪）而言；刑事立法「罪」的問題、刑事司法「刑」之裁量與刑事執行以「提升監禁率、嚇阻犯罪率」三者為成立刑事政策整體交互作用之構面並有順序性、循環性地依序牽動彼此，尤其在道德恐慌所引發之間歇性刑事政策影響下，更是嚴格、嚴厲、重刑、重罰及強調監禁刑事政策上之突變¹；職

1 劉育偉，〈斯堪地那維亞間歇的刑事政策——挪威「道德恐慌」之探討〉，國會季刊，2020年6月，第48卷第2期，頁81-102。

是，一個行為是否應予以刑罰化之討論即為立法者就該行為是否認定成立「犯罪」觀之，簡言之，就是以有無納入刑事法律規定，並明訂刑罰範圍，也就是「入罪」或「除罪」之差別；提及犯罪，一般人即會聯想到刑法分則所列舉之犯罪型態，只要行為人所為行為及該行為所產生之事實狀態，透過構成要件該當（符合構成要件要素）、具違法性（具形式違法性及實質違法性，而未有任何阻卻違法事由）及有責性之三階段論證，即認為該行為屬犯罪行為，行為人必須接受法定之刑罰處罰，此即為形式上之犯罪²，然形式上犯罪係立法者考量憲法所欲保護法益、人性善惡標準、現今社會大眾普遍價值觀念等因素產生之結果，並無法解釋立法者是如何將渠等刑法化之行為納入犯罪行為之過程，故需藉超脫形式法典外之實質犯罪概念理解，一個行為須具備何種要件前提，始有入罪之可能；反之，若無法滿足實質犯罪之要件下，行為即可被認為無達到犯罪之程度，即不應納入刑法規範，若已有納入刑法之情形，不論隨著自然犯罪或法定犯罪的認知，抑或與日俱進、法隨時轉之特性，則宜適時檢討除罪而不罰之可能，以符刑法之法之目的性、利益衡量及價值判斷的功能。

貳、刑事政策對於應罰性犯罪之探討

揆諸實質犯罪之內涵於我國刑事法學說中並未有統一性之見解，惟細究詳觀其中關於此部之意涵，其主要內容包括：應刑罰性及刑罰需要性，分別探討如下：

一、應刑罰性

法諺有云：法律為道德之最後一道底線。換言之，刑法可謂國家對整體控制最嚴厲之手段，然此手段非表示國家可藉由立法恣意妄為，仍須有一定之界線，方符法治國期待，而應刑罰性即為審視此一界限之方法。按人類之行為猶如數學常態分布圖一般，僅有極少數之行為人屬於兩極化之極惡或極善之人（如圖1）³，呼應美國渥夫幹等人（Wolfgang, 1972）同生群（cohort）研究，該研究發現僅有6%的極少數慢性犯罪者，卻觸犯了大多數的暴力犯罪（其中殺人罪占71%、強制性交罪73%、強盜搶奪犯罪82%及傷害罪69%）⁴，故絕大部分之人類行為遊走於惡與善之間，此乃人類行為之正常現象；惟因應時間變換，部分屬於較惡之行為會因應時空背景等因素不同，為大部分人類無法接受，或經由權力擁有者納入須被處罰之範疇，轉變為所謂偏差行為或是犯罪等反社會行為，而此兩者間之差別，即屬

2 陳俊偉，〈入罪化與除罪化——刑事立法政策之基本思維〉，國立中正大學法律研究所碩士論文，2004年7月，頁12。

3 許春金，《犯罪學》，三民書局，2013年9月，修訂7版，頁64。

4 Wolfgang, Marvin, Robert M. Figlio and Thorsten Sellin (1972). *Delinquency in a Birth Cohort*. University of Chicago Press.

是否應刑罰性所欲探討者，依刑法做為最嚴厲之控制手段觀念檢視，國家只有在行為已嚴重破壞所欲保護法益，且其行為衍生出之結果超出社會大眾可以忍受之社會損害時，不法行為始具應刑罰性，而得以刑罰處罰之；換言之，圖 1 之 A 線已逾

越一般社會大眾於客觀上可容忍之程度，且立法者亦認為有嚴重破壞所欲保護法益之情形，始屬於具應刑罰性之行為；而 B 線雖經立法者透由法律定義為犯罪，但其行為結果似無不能被大部分人民接受時，此時此應刑罰性之有無則有待商榷空間。

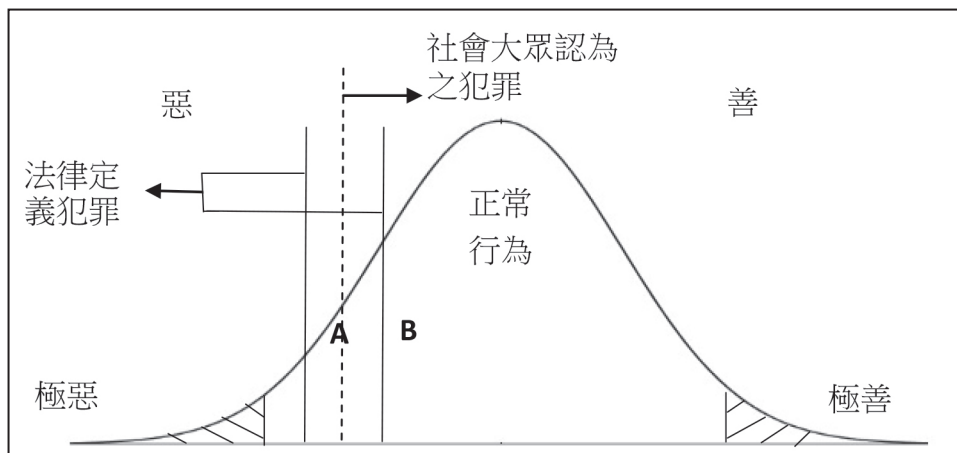


圖 1 人類行為分布示意圖

資料來源：許春金，2013。

另外，由上述應刑罰性定義可知，「侵害保護法益」及「引起社會重大損害」為判斷行為是否具應罰性之前提要件，茲說明以下：

（一）侵害保護法益

所謂法益，即法律所保護之利益，係一種值得由刑法規範加以保護之價值性生活利益⁵。而此生活利益非由立法者自行定位，應係由實現憲法上之基本權等原則發展而來，在個人權利與憲法基本權中相互權衡，所得出可作為刑事政策中實質犯罪概念，進而成為可利用於審查入罪或除

罪之基準，按刑法也扮演國家控制所使用最後手段之角色，亦非所有憲法有提及之法益均應被納入刑法規範，必須與生命、身體、自由、名譽或財產等核心法益有相關或依司法院大法官會議解釋第 443 號理由書層級化法律保留所必要者，方屬刑法應保護必要之法益；此外，除了體現上述憲法價值內容外，立法者仍應佐以社會變動所置換之價值觀予以輔助，畢竟法律係為社會控制所設置，應回歸社會現今本質，法才有其存在價值，而此想法亦提供國家刑事政策重要之參考依據，對於各類

5 同註 2，頁 19。鄭昆山，〈台灣刑法改革之理論與實務〉，刑事思潮之奔騰——韓忠謨教授紀念論文集，財團法人韓忠謨教授法學基金會印行，2000 年 6 月，頁 389。

行為之入罪或除罪，甚至量刑參考影響深遠⁶。

（二）引起社會重大損害

對於社會重大損害之概念，係指對於現今人類群居社會創造之共同秩序，破壞其穩定性及功能性而言，且為大部分民眾所無法忍受者，其主要功能在於區分「刑罰」與「道德」間之界線⁷；換言之，大部分行為或多或少都有破壞秩序之可能性，惟僅有達重大零容忍之範圍下，復有納入刑罰討論之空間，而社會損害性之概念，除上揭法益之侵害外，尚包含對於行為客體之破壞、加害人與被害人間之情感破壞、財產價值之破壞等，故其認定應由不法行為的結果非價、行為非價、行為人良知非價等三項基準予以衡量⁸。所謂結果非價，意指行為所破壞法益的價值、種類、程度與範圍，同時也包含對於行為在法益破壞上之危險性觀察；行為非價則指行為本身對於行為客體的侵害危險性，代表行為所生損害是否屬社會難以容忍的危險性觀察；而行為人良知非價即係行為人主觀上之惡性或良知表現，是否具有一定程度之可譴責性。綜合以上基準，社會損害之觀察也必須透過犯罪學及法社會學上之不斷研究，將特定類型之行為的侵害做總體性之觀察，藉由如此實際社會現狀之蒐集及顯示，方有將社會損害性的概念內涵具體化之可能⁹。

二、刑罰需要性

如前所述，刑法做為國家控制整體社會秩序最嚴厲之手段；換言之，應於其他制裁手段均無法確保或平衡社會法秩序之安定及和平時，刑罰始能啟動，是其具「最後手段性」。故換句話說，刑罰需要性其實就是考量量刑程度之比例原則，先透由「應刑罰性」做為審視行為對社會損害程度及法益侵害程度為何，次以「刑罰需要性」之比例原則探討國家動用刑罰處罰該行為人時，是否具合乎目的性及狹義比例原則之考量；綜上所述，一個行為要成為犯罪，除立法者藉由形式法典化之構成要件、違法性及有責性之討論，說明其為形式之犯罪外，更須利用實質犯罪之應刑罰性，深刻觀察該行為對現行社會實際會產生的危害情形及原欲保護法益受侵害之程度如何，最後輔以刑罰需要性之比例原則探討，手段與目的間之關聯與對行為人之最小侵害程度，始為完整之「成立犯罪」過程，而本文即係以賭博罪為探討標的，利用此審查方式檢視其除罪化之可能性。

參、賭博罪立法例與司法實務研析

一、賭博罪之沿革

賭博於我國刑法設有獨立專章，可見

6 同註2，頁20-21。

7 李美苓，〈論賭博行為之應罰性〉，國立台北大學法律研究所碩士論文，2006年6月，頁175。

8 同註7。林山田，《刑法通論（上）》，台大法學院圖書部，2003年11月，增訂7版，頁84-88。

9 同註2，頁18。

於立法之初，立法者認為賭博之射倖行為對當時社會危害程度非客觀上之一般社會大眾所能見容；揆諸我國該罪歷史淵源，賭博行為最早可追溯至先秦時代，而往後各個朝代亦均有相關文獻記載不同之賭博方式及遊戲，當然不乏為因應賭博所衍生帶來的危害，而設立各種禁止賭博的法律規範，其規範大同小異，差別係因應不同時代所給予之處罰方式不同；本文雖無欲探討過往賭博罪之法制史，但肯定的是，無論各個朝代均對於賭博行為危害的認識及防堵，均有一定的共識。

現行賭博罪之立法緣由，來自於民國初期之暫行新刑律至目前刑法，均設有賭博罪專章，原因可認為係因清末民初彩票與麻將盛行，適逢改朝換代之際，百廢待興，實不宜因賭誤事。當然，隨著民國政權逐漸穩定，考量社會觀念及換境變遷，賭博罪亦歷經多次法律修正，其中值得注意的為 1914 年第 1 次刑法修正草案與 1918 年第 2 次刑法修正草案間，賭博罪處罰之對象由任何地方進行賭博者轉變為僅處罰於公共場所或公眾得出入之場所，修正理由謂：「原案（暫刑新刑律）第 276 條第 1 項範圍太廣，實際上難以適用，幾成具文，本案擬仿外國先例，略微縮小，蓋在公眾場所賭博貽害社會較甚，故科以刑罰，若非公眾場所，為禮教輿論始得防閑之，非刑法所能為力也。」¹⁰可

見此修正理由考量當時社會環境轉變及司法實務上遭遇困境所進行之修法變革，為當時國家刑事政策由嚴轉寬之體現；迄於 1935 年現行刑法發布後，歷經 16 次法條修正，賭博罪章除刪除常業賭博罪外，餘內容均無變動，是經歷了將近 80 年餘載，賭博罪所欲保護之法益是否仍存在？現今社會對於賭博行為之看法或觀感是否仍與立法之初相同？博弈本身有無透由刑罰約制之必要？實為本文亟待釐清之爭議。

二、賭博罪保護之法益

刑法為一法益保護法，換言之，無所欲保護之法益，即無刑法可言。由現行刑法章節體例安排及學術普遍見解認為，賭博罪保護之法益係屬社會法益，包含「維護善良風俗」、「維護社會秩序」及「保障財產法益」¹¹等方面進行討論：

（一）維護善良風俗

賭博行為是被認為容易增長人民不勞而獲之射倖心態，導致頹廢之生活習慣，屬於敗壞社會風氣之道德觀念，國內褚劍鴻表示：「…但賭博足以引起僥倖不勞而獲之心理，亦使人沉迷其中，曠時廢業，傾家蕩產…」¹²故不論賭博之結果係輸或贏，贏者欲以此方式獲得更多金錢，輸者亦極其想要透由賭博贏回賭債，均會使人沉迷其中，多半養成僥倖習慣而無法自拔，進而影響自身生活，若由個體發散至

10 王明偉，〈賭博行為應刑性之研究〉，中國文化大學法律研究所碩士論文，2009 年 6 月，頁 40。梁陽昇，〈單純賭博罪立法之檢討〉，法律評論，1977 年 7 月，第 43 卷第 7 期，頁 15-21。

11 蔡聖偉，〈刑法問題研究（一）〉，元照出版公司，2008 年 7 月，頁 339-341。

12 褚劍鴻，〈刑法分則釋論（下）〉，臺灣商務出版社，1998 年 12 月，頁 834。

群眾，則不無影響至社會整體發展之可能，是透過此種論證，認賭博非僅僅係個人金錢上之得、喪、變更，更遠遠連帶影響社會發展之可能。

（二）維護社會秩序

賭博係以偶然之機會創造短促獲利之行為模式，然欲以此不確定之機會而圖謀生活之所需頗不切實際；然若沉迷於賭博，積欠債務無力償還亦為可預見之結果；同時，基於耗費過多時間於賭博中，相對付出或增進己身正業之比例下降，甚或無正業得以維繫家計，進而鋌而走險而選擇其他犯罪諸如：強盜、擄人勒贖、詐欺、販毒、妨害風化等，藉以獲得金錢償還賭債，造就賭博罪具衍生犯罪之特性；換言之，立法者為避免因賭債衍生出其他犯罪孳生，應可將賭博罪視為係一種「刑罰前置化」立法模式之設計¹³。

（三）保護財產法益

利用己身財產進行賭博為通常賭博之認知，故若對於僅保護「個人」財產法益之角度解釋賭博罪，可能會有侵害個人財產權處分自由之虞；然換角度言之，個人賭博所形成之賭債，亦有可能係藉由其家人、朋友等關係人償還；更甚者，大型賭博行為因牽涉之金錢利益龐大、影響人民

眾多，受影響者可能非僅僅個人或家庭，係影響至整個社會，故此財產法益之保護不宜被解讀為個人之財產法益保護，而係社會之財產法益應較為妥適；另外，部分賭博行為係經由專業之賭博集團所辦設，小至人員分配，大至遊戲規則均係由集團所控管，此時賭博是否仍係基於偶然之機會進行公平、公正、公開地金錢分配，則有所疑問，例如 2022 年 1 月 18 日華視新聞報導「博奕詐騙“調低機率” 30 人受害騙近千萬」¹⁴，賭博集團控制了整個線上博奕之遊戲規則，設立嚴苛之領獎門檻外，更利用手段調低中獎機率，致不知情之不特定多數人仍認為係靠偶然運氣而進行賭博行為，如此已偏離賭博之定義本質，實為詐騙之犯罪行為，更係社會財產法益須被保護之最佳寫照。

三、賭博罪之司法實務統計

賭博罪作為現行刑法之形式犯罪類型，其透過司法系統執法之結果如何，亦將影響賭博罪是否除罪化之關鍵，本文將利用「警察破獲件數」比對「起訴人數」及「有罪人數」、「賭博罪與全部刑案佔比」、「賭博犯罪者年齡、性別分布」及「賭博犯罪者教育程度」等數據，分析法

13 同註 7，頁 183。

14 簡名杉、梁宏志，〈博奕詐騙“調低機率” 30 人受害騙近千萬〉，華視新聞網，2022 年 1 月 18 日，網址：<https://news.cts.com.tw/cts/society/202201/202201182069201.html>，最後瀏覽日期：2022 年 2 月 18 日。

15 內政部，〈內政部統計年報：刑案嫌疑犯年齡〉，內政統計年報警政專區，網址：<https://ws.moi.gov.tw/001/Upload/400/relfile/0/4405/48349492-6f8c-453b-a9d1-4a8f0593b979/year/year.html>，最後瀏覽日：2022 年 2 月 18 日。法務部，〈地方檢察署偵查案件終結情形〉、〈地方檢察署執行裁判確定有罪人數—按罪名及年齡分〉，法務部統計年報，網址：https://www.rjtd.moj.gov.tw/RJSDWeb/book/Book_Detail.aspx?book_id=491，最後瀏覽日期：2022 年 2 月 18 日。

益保護所期待之效果與實務之關聯。

(一) 「經查破獲件數」、「起訴人數」及「有罪人數」之比對¹⁵

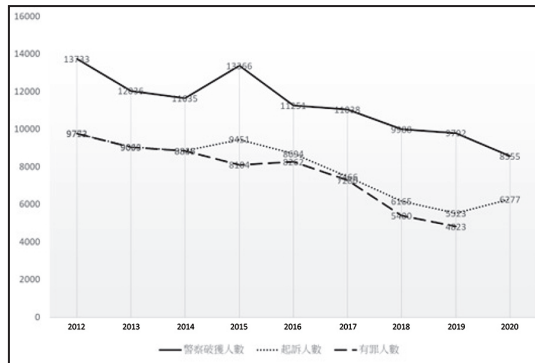


圖 2 「經查破獲件數」、「起訴人數」及「有罪人數」之比對
資料來源：自行繪製。

由圖 2 可知，從警察破獲賭博之人數至起訴人數，甚至到最終有罪之人數觀之，刑事司法體系並未以相同之方式處理案件，實務上只有少數案件會到達法院接受判決或經量刑定罪入監執行，犯罪案件在各刑事司法部門執法人員自由裁量下，案件逐層經過篩檢，只部分案件留在系統內處理，而其他案件排除於刑事司法體系之外，明顯呈現刑事司法的漏斗效應；不過值得注意的是，經由檢察官起訴後，經法院為有罪判決之比例非常高，幾近 9 成以上；另外，整體上而言，觸犯賭博罪之人數亦有減少之趨勢，惟 2015 年有突然攀升現象，可能因素複雜，或與經濟成長率¹⁶、或與警察執法結果相關，但由於欠

缺因果關係或實證之建立，茲不任意妄加推論及贅述，附此說明。

(二) 賭博罪與全部刑案佔比情形

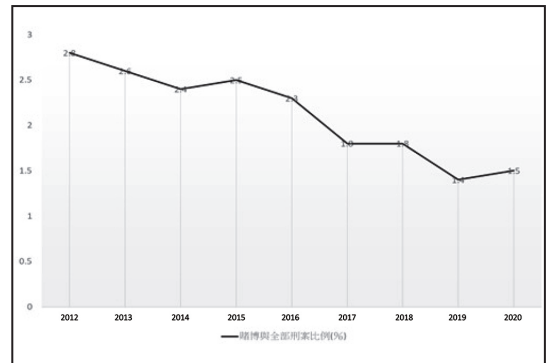


圖 3 賭博罪與全部刑案佔比圖
資料來源：自行繪製

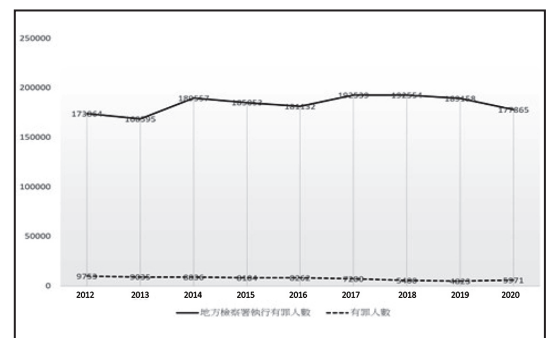


圖 4 地方檢察署執行有罪人數與賭博罪有罪人數比較圖
資料來源：自行繪製。

由圖 3 及圖 4 得知，2012 年至 2020 年期間，全部經地方檢察署執行有罪之人數與賭博罪有罪經執行之人數並無顯著變化，惟賭博罪佔全部刑案犯罪之比例逐年減少，表示觸犯賭博罪之人數有逐年下降趨勢，此一結論亦呼應圖 2 所示情形。

16 兆豐商銀企劃處，〈104 年國內經濟金融回顧與 105 年展望〉，網址：<https://wwwfile.megabank.com.tw/upload%5CF290%5C%E5%B0%88%E8%AB%96%E2%94%802015%E5%B9%B4%E5%9C%8B%E5%85%A7%E7%B6%93%E6%BF%9F%E9%87%91%E8%9E%8D%E5%9B%9E%E9%A1%A7%E8%88%87%E5%B1%95%E6%9C%9B.pdf>，2016 年 2 月 15 日，最後瀏覽日期：2022 年 2 月 19 日。

(三) 賭博犯罪者年齡分布圖

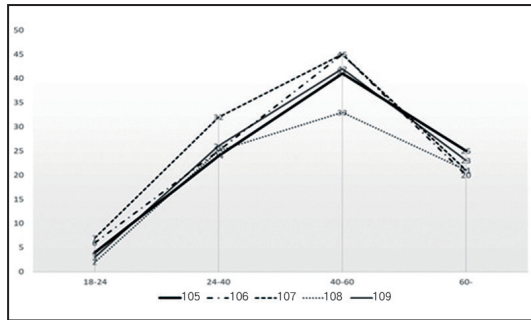


圖 5 賭博犯罪者年齡分布圖

資料來源：自行繪製

由圖 5 可知¹⁷，賭博人口最多之年齡分布為 40 至 60 歲，本文認為此階段之民眾正處於經濟能力最強之時期，與其他年齡層民眾相比，亦較有能力償還賭債，故經過理性選擇後，參與賭博犯罪之人數亦為最多。

(四) 賭博犯罪者性別比例比較圖

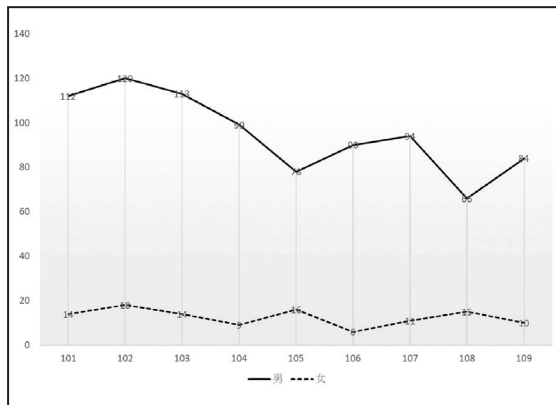


圖 6 賭博犯罪者年齡分布圖

資料來源：自行繪製

由圖 6 可知¹⁸，男性觸犯賭博罪之人

數遠超過女性之比例，本文認為此與男性天生較女性喜好嘗試具風險之事務有關，於現今社會中，亦不乏此現象之觀察，女性則趨於保守居多。

(五) 賭博犯罪者之教育程度分布圖

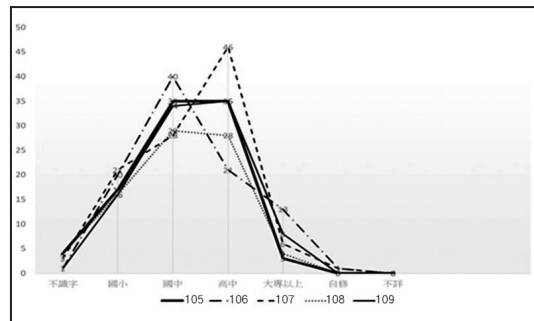


圖 7 賭博犯罪者之教育程度分布圖

資料來源：自行繪製

由圖 7 可知¹⁹，觸犯賭博罪之族群，智識程度主要聚集於國小至高中，而受過大專以上教育之人則明顯下降；換言之，本文分析大部分學歷高中以下之民眾主要為藍領階級，而學歷大專以上之民眾為白領階級，兩者薪資結構作為對比，白領階級絕大部份薪資較藍領階級為高、穩定，故無需藉由賭博之僥倖心態即可滿足生活水平；反觀藍領階級之民眾，因薪資可能無法滿足其生活所需，故僅透過偶然之運氣、僥倖的心態，欲透由不法途徑尋求逆轉人生、一夜致富機會之可能。

四、小結

本文透由司法實務偵查、審判之統計

17 法務部，〈地方檢察署執行裁判確定有罪人數—按年齡別分（人）〉，法務部進階統計查詢，網址：<https://www.rjtd.moj.gov.tw/RJSDWeb/inquiry/InquireAdvance.aspx>，最後瀏覽日期：2022 年 2 月 12 日。

18 同註 17。

19 同註 15。

結果，與前述賭博罪所欲保護之法益相比較，可觀察出賭博罪佔法院審判有罪之比例非常低，且有逐年下降之趨勢，表示單純賭博行為對社會所造成之危害情形已不若立法者立法之初想像來之嚴重，故所謂維護善良風俗之法益保護是否仍有存在性及必要性容有爭議；儘管如此，統計數據無法顯示其他犯罪與賭博罪是否存在關聯性，此部分是否有間接危害社會秩序之虞，亦有保留空間。

肆、學術文獻探討

賭博罪是否除罪化之議題向來為辯論的考古題，且相關學術研究均從各個社會科學的面向予以探討，並思辨賭博罪除罪化之可能性，畢竟該罪屬性為法定犯罪，在刑事立法端，除罪化的假設並不無可能，而是整體刑事政策層面是否願意轉向的考量，繼因司法院大法官會議解釋第791號解釋，宣告刑法239條「通姦罪」及刑事訴訟法第239條但書違憲即刻失效，而致使通姦除罪化後，或許賭博除罪化將會是下一個彰顯刑法謙抑性的指標。茲就有關文獻整理如下，略以：

王明偉（2009）研究應刑性之內涵，就是「人民之危懼共感」。而賭博已不具有應刑性，除為人性需求、無被害人、道德化犯罪，並基於刑法謙抑之思想，賭博罪應予以除罪化，又對於一個行為是否具

有應刑性，應以人民共感為依歸，從內政部公布離島設置賭場看法的全國性民調，有高達65%的民眾有條件支持政府設置賭場，金門縣離島烈嶼鄉公所舉辦「諮詢性投票」，有近7成同意在相關規範下於當地開辦「博弈產業」，呼應應刑性與除罪化與否之共鳴²⁰。

郭乃瑩（2011）研究認為賭博行為應該要除罪化，若有管制人民的賭博行為之必要，應可效仿外國之經驗，設立專局或是賭博特區予以管制，以便集中管理，由我國於2009年修正通過離島建設條例，可見我國亦開始朝發展博弈專區的方向邁進，賭博罪有除罪化檢討之實需²¹。

余文翔（2011）認為刑法雖設有處罰賭博行為的相關規定，但是在政府開辦公益彩券與運動彩券，以及試圖要建立觀光賭場的情況下，對於賭博行為處罰的合理性越來越受到質疑；此外，我國目前公益彩券與運動彩券，均已是政府核准發行的一種合法賭博方式，故該罪之存在容有爭議²²。

葛名翔（2013）認為世界各國開始出現了將賭博除罪化的聲音，不用刑罰手段來加以處罰，而是改用事前的政府監督或事後的行政罰鍰來對賭博活動或賭場設置加以管制。從犯罪學的角度，賭博罪被分類為無被害人犯罪或非道德犯罪，其指在賭博進行的過程中並不會侵害到任何人的

20 王明偉，同註10，頁148。

21 郭乃瑩，〈論賭博罪之存廢〉，國立臺北大學法律研究所碩士論文，2011年1月，頁1。

22 余文翔，〈我國現行賭博行為規範之問題與解決對策——兼論運動彩券發行條例第21條規定之適當性〉，中原大學財經法律研究所碩士論文，2012年1月，頁1。

具體利益，至多只能主張其會造成社會道德的侵害，可是這種不具有強烈社會損害性的行為真的有必要用刑罰手段來處罰嗎？其存在的正當性即有疑義；再從刑法法益保護、刑法的謙抑性角度檢視賭博罪的正當性是有問題的，而主張對賭博行為除罪化後，改用行政管制的手段會是較好的一種方式²³。

吳佳樺（2016）以「量化研究方法」分別從司法實務及社會民意兩個面向，探討賭博罪的犯罪現象，以及司法實務與社會大眾對於賭博罪的態度，研究發現執法機關及司法機關未將賭博罪視為重點查緝或需嚴厲處罰的重大犯罪，社會對於賭博的價值觀也已經改變，賭博罪遲早恐面臨廢除的問題²⁴。

蔡依倫（2016）認為 2009 年 1 月離島建設條例博弈條款已使賭博除罪化，並將爭議十餘年觀光賭場交付地方性公民投票決定，揆諸觀光賭場是澎湖地方政治菁英長期爭取的經濟政策，研究結果顯示，像博弈公投這類的政策公投，贊成方在動員過程受益於地方政府，享有較多專屬的在地資源；反觀，反對方則須自行生產資源或汲取無專屬性的文化資源與道德資源，以致於衍生出「小蝦米對大鯨魚」的不對等競爭²⁵。

當然，思辨有正有反，本文主軸係以可能性為題進行探討，亦有認為即便國家通過博弈條款，也發行公益彩卷，但賭博除罪化仍有未宜而有不同意見，亦不無道理，例如張育瑞（2015）研究發現認為國內「六合彩」參與賭博人數眾多且仍方興未艾，未因警方查緝及公益彩券之發行而銷聲匿跡；「賭博性電動玩具」亦有特定民眾參與，未因查緝取締而沒落，賭場、電玩店與應召站、酒店等，形成結構性的犯罪，查緝人員極易集體包庇，且賭博性電玩、賭場利益龐大，因此，檢、警、調人員經常身陷其中分一杯羹。另外，該研究亦以美國拉斯維加斯（City of Las Vegas）、美國大西洋城（Atlantic City）、新加坡（Republic of Singapore）、澳門（Macao）等 4 個國外博弈產業發展代表性之國家或地區，就其博弈產業之地理環境、產業轉型、產業結構、經濟效 及社會問題進行研究，發現博弈產業對經濟發展及預防犯罪之成效有限，而我國立法院雖然通過「離島建設條例」新增第 10-2）條所謂「博弈條款」，惟民眾對臺灣離島地區發展博弈產業意見兩極，並於結論主張博弈產業對經濟發展及預防犯罪之成效有限、民眾對發展博弈產業共識不足，而認為我國賭博犯罪現階

23 葛名翔，〈賭博罪正當性問題之研究——兼論其保護法益〉，國立臺灣大學法律學研究所碩士論文，2013 年 7 月，頁 1。

24 吳佳樺，〈從社會變遷的角度論賭博罪之存廢〉，人文與社會科學期刊，2016 年 9 月，第 54 卷 3 期，頁 119-172。

25 蔡依倫，〈小蝦米對大鯨魚：2009 年澎湖博弈公投反對與贊成動員形式的比較研究〉，人文與社會科學期刊，2016 年 9 月，第 54 卷 3 期，頁 79-117。

段不宜除罪化，亦不宜於國內貿然推動發展博弈產業²⁶。

伍、賭博罪宜除罪化之可能性

一、應刑性之探討

如前所述，一個行為要被定性為犯罪行為，除要符合形式上犯罪之構成要件、具不法性及有責性外，仍須以應刑性加以探討，始得經由刑事立法，賦予犯罪化手段，規範其刑罰之法律效果。故以下假設賭博之行為已具不法性及有責性，針對是否該當應刑性之要件：「保護法益之侵害」及「引起社會重大損害」，分別論之：

（一）保護法益之論證

1. 維護善良風俗

「善良風俗」之定義一直是一個不確定內涵的法律概念，其會隨著不同時空造就之不同價值觀而改變；換言之，其係一個浮動的、相對的、抽象的概念，係不容易簡單以一句話所定義，然刑法做為國家控制整體社會秩序之最後手段，其要件勢必要嚴謹的、可被受規範者預測的、具體的、可受司法審查的，故若「善良風俗」此不確定概念得作為刑法欲保護之法益，立法者即可以透過此一法益須被保護之手段，擴張其權力，將一切其認為與善良風俗相悖之行為刑罰化，

如此則與權力分立、人權保障等憲法基本原則大相逕庭；此外，一般認為善良風俗屬國民一般之道德觀念，依學者許春金教授所主張之犯罪偏差行為漏斗效應觀之，對於所有違反道德觀念之行為不應全數納入犯罪行為，必須同時考量對社會危害程度、人民對該行為的看法等因素，國家才有將之刑罰化之可能，如未經此一思維過程，則有國家逾越刑罰權界限之疑慮²⁷。儘管學界多數見解認為若國家放縱賭博行為，會使人沉迷而不務正業，增長人民不勞而獲的僥倖心理，敗壞社會風氣，但反觀我國賭博行為其實由普遍成為公開，甚至合法，例如國家興辦之公益彩券或運動彩券，本質上均與賭博無任何差別，代表已容許有限度的賭博；若賭博之惡害真會嚴重侵害社會善良風俗，政府何有設立合法賭博之可能？以此角度觀之，賭博行為對善良風俗造成嚴重危害的判斷，從有邏輯上的矛盾，在既屬一般道德觀念之情形下，似不宜以此法益做為賭博罪須維持刑罰化之理由。

2. 維護社會秩序

吾等日常生活中對於賭博行為並不陌生，舉凡過年期間家人一起小賭怡情、同學間競賽競爭的賭注、國家辦理公益彩券等等，都是客觀一般人

26 張育瑞，〈從賭博犯罪及博弈產業研析臺灣賭博除罪化之可行性〉，國立臺北大學犯罪學研究所碩士論文，2015年6月，頁119-123。

27 同註3，頁121。

平常會接觸或娛樂的常態；簡言之，大部分人對於賭博行為，只要是適當程度者，不僅不會排斥，反而有時也會當成人生尋求刺激目標及興趣之選項，此即為人之天性使然，然賭博現在會被納入刑罰化之原因，主要是因為少部分人無法有效管制自己對於賭博之依賴，成天沉迷於賭博行為，致傾家蕩產、誘發其他犯罪、造成自己以外之人一起遭受連累，產生巨大之家庭、社會成本，使賭博罪反而成為是一種道德情感的譴責；因此，立法者鑑於賭博行為會引起其他犯罪之發生效應，故嚴格禁止之，但此種「刑罰前置化」之法益保護，已遠遠違背憲法所欲保障人民權利之目的，因賭博所引發或衍生之犯罪，仍有其他複雜因子摻雜，亦有其他犯罪種類囊括引發，是否因賭博造成其犯罪動機，僅係主觀構成要件上之考量，與賭博行為本身無涉，如此推論賭博行為尚不至於達到刑罰化之程度²⁸。另外，針對上揭官方統計賭博有罪人數佔全部刑案有罪執行人數比例圖所示，賭博有罪人數可謂屬極少量之犯罪態樣，亦有逐年遞減之趨勢，以此現象說明賭博行為對社會造成嚴重秩序危害實屬遷強，併予敘明。

3. 保障財產法益

財產法益之保護在賭博罪中，應

以超出個人財產的面向詮釋較為合理，未若自己以自己之財產進行賭博行為，那也是行為人經過理性選擇後，認為犯罪實行或犯罪所得之利益大於不利益所為之決定，就本質上即係渠等處分自己財產的一種途徑而已，實無以政府手段介入之必要，不過若以賭博之公平性被破壞之角度觀之，不肖業者掌控賭博之機會機率，造成善良或不知情之不特定之多數人遭受詐欺，似有必須解決此一現象之必要，因而衍生保護多數不特定人之財產法益應有理由，但那又是涉及詐欺犯罪層面的議題，本文茲不贅述探討。是以，換個方向思考，破壞遊戲規則之人非參與賭博之玩家，而係不肖業者透過詐欺手法欲騙取更多錢財，就惡性而言，應係針對不肖業者之行為賦予更加嚴格之法律效果，而非徒僅檢討參與賭博之人之刻板思維。

（二）是否引起社會重大損害

考量是否引起社會重大損害部分，應以結果非價、行為非價及行為人良知非價予以探討，以前揭針對法益保護探討賭博行為是否具結果非價而言，現行通說所認之「維護善良風俗」、「維護社會秩序」及「保障財產法益」均難認有做為賭博罪欲保護之理由，故本文認賭博罪不具結果非價；次者，賭博行為為多數學者認為係屬無被害者犯罪、是一種道德犯罪²⁹，此類

28 同註 7，頁 186-187。

29 同註 23，頁 130-131。Edwin M. Schur (1965). *Crimes without Victims: Deviant Behavior and Public Policy: Abortion, Homosexuality, Drug Addiction*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.

犯罪類型有無刑罰化必要，在無行為之客體實質損害下，要難具體評論；末以，探討賭博行為人之主觀是否具有可譴責非難部分，即行為人良知非價之探討，呼應前述，賭博並不難於我們日常生活中發現，每個人或多或少都有參與賭博之可能，社會通念下之科普行為，亦無實質違法性而予以苛責之必要。

綜上，除三個非價之討論外，仍須體察社會現狀對賭博之價值觀，再以國家興辦公益彩券或運動彩券為例，若賭博行為侵害個人或社會財產法益嚴重，屬於嚴重錯誤之價值觀，國家反應嚴格管制，而非公權力作莊，大部分人民也會因為其歸屬賭博行為而進行抵制；但反觀現實，每當公益彩券金額大增或逢年過節時，「公益」彩券行往往門庭若市，顯見民眾並無明顯認為賭博屬嚴重錯誤之價值觀念，也是國家賦予賭博逐步邁向除罪化之前奏曲。

二、刑罰需要性之探討

刑罰具最後手段性，如果國家已採取所有手段均無法滿足需被保護之法益，或防堵社會避免受嚴重損害之目的時，始將行為入罪化，並予以相對適當之刑罰；簡言之，犯罪行為最後仍須與其法條之法律效果作比例原則之探討，觀諸現行刑法第266條普通賭博罪之法律效果及上揭圖4地方檢察署執行有罪人數與賭博罪有罪人數比較圖可知，儘管賭博罪目前違反者處以五萬元以下罰金，屬極為輕微之法律效果，觸犯賭博罪之人數亦並無因此增加，

反而平穩，甚至逐年減少；故可認為大部分人均與賭博罪之距離甚遠，甚至可大膽假設賭博罪之有罪者常居於累犯者居多，故以罰金做為法律效果，似無助於遏止賭博行為進行，是與刑罰所欲達成之目的並無相符。此外，社會秩序維護法中亦有針對賭博行為進行罰鍰之行政罰，故既然有較小侵害手段之行政罰可以選擇，刑罰處以罰金之最小侵害性勢必蕩然無存，更無法印證賭博罪具有刑罰之迫切需要性。

陸、結論

目前我國賭博罪主要規範於刑法第21章賭博罪（第266～270條）外，涉及賭博法規者尚有刑事訴訟法第147條第3款「常用為賭博之場所，夜間亦得入內搜索或扣押」、社會秩序維護法第84條「於非公共場所或非公眾得出入之職業賭博場所，賭博財物者」、陸海空軍刑法第75條「在營區、艦艇或其他軍事處所、建築物賭博財物者」，及公務員服務法第5條「公務員應誠實清廉，謹慎勤勉，不得有驕恣貪惰，奢侈放蕩及冶遊、賭博、吸食煙毒等足以損失名譽之行為」；至於司法判解部分，亦有司法院大法官會議解釋第646號（電子遊戲場業管理條例）、釋字第636號（檢肅流氓條例）、最高法院2001年台非字第276號（電子遊戲場業管理條例），1992年台非字第233號（賭博共犯問題）等；藉由上述賭博行為之應刑性及刑罰需要性探討，及反思現代生活中之生活經驗後，不難發現賭博行為早已成為現代人紓壓之方法之一，從電視

中各式各樣之電視節目、廣告插播，均有賭博行為的影射，已成為一般人日常生活經驗，且在賭博罪尚未除罪化之現在，多數人亦保有其理性思維，選擇以對社會付出之方式換取相對應之對價，以維持生活，此由司法統計數據亦有所表明，此現象與一般社會道德拘束之力度並無差別，且與一般道德觀念不同之處為，賭博行為仍有「社會秩序維護法」及「電子遊戲場業管理條例」等具行政罰效果之行政法規

予以規制，刑罰之介入已破壞原始法治社會應有之平衡，反而有立法者恣意之可能，如未來不加以檢討，更多類案將會逐漸使立法者超脫三權分立之憲法原則，故本文除針對賭博罪為除罪化理由之審查外，亦呼籲類此道德犯罪或無被害人犯罪，於形式犯罪上應逐步檢討，強化其法益保護之論述，使我國人民可具體明確了解法條規範意義，以維持長期穩定之社會秩序與安定，彰顯法治國之人性關懷。

參考文獻

一、中文

內政部，〈內政部統計年報：刑案嫌疑犯案年齡〉，內政統計年報警政專區，網址：<https://ws.moi.gov.tw/001/Upload/400/refile/0/4405/48349492-6f8c-453b-a9d1-4a8f0593b979/year/year.html>，最後瀏覽日：2022年2月18日。

王明偉，〈賭博行為應刑性之研究〉，中國文化大學法律研究所碩士論文，2009年6月。

兆豐商銀企劃處，〈104年國內經濟金融回顧與105年展望〉，網址：<https://wwwfile.megabank.com.tw/upload%5CF290%5CE5%B0%88%E8%AB%96%E2%94%802015%E5%B9%B4%E5%9C%8B%E5%85%A7%E7%B6%93%E6%BF%9F%E9%87%91%E8%9E%8D%E5%9B%9E%E9%A1%A7%E8>

[%88%87%E5%B1%95%E6%9C%9B.pdf](#)，2016年2月15日，最後瀏覽日期：2022年2月19日

余文翔，〈我國現行賭博行為規範之問題與解決對策——兼論運動彩券發行條例第21條規定之適當性〉，中原大學財經法律研究所碩士論文，2012年1月。

吳佳樺，〈從社會變遷的角度論賭博罪之存廢〉，人文與社會科學期刊，2016年9月，第54卷3期，頁119-172。

李美苓，〈論賭博行為之應罰性〉，國立台北大學法律研究所碩士論文，2006年6月。

林山田，《刑法通論（上）》（增訂7版），台大法學院圖書部，2003年11月。

法務部，〈地方檢察署偵查案件終結情形〉、〈地方檢察署執行裁判確定有罪人數—按罪名及年齡分〉，法務部統計年報，網址：<https://www>

- rjsd.moj.gov.tw/RJSDWeb/book/Book_Detail.aspx?book_id=491，最後瀏覽日期：2022 年 2 月 18 日。
- 法務部，〈地方檢察署執行裁判確定有罪人數—按年齡別分（人）〉，法務部進階統計查詢，網址：<https://www.rjsd.moj.gov.tw/RJSDWeb/inquiry/InquireAdvance.aspx>，最後瀏覽日期：2022 年 2 月 12 日。
- 張育瑞，〈從賭博犯罪及博弈產業研析臺灣賭博除罪化之可行性〉，國立臺北大學犯罪學研究所碩士論文，2015 年 6 月。
- 梁陽昇，〈單純賭博罪立法之檢討〉，法律評論，1977 年 7 月，第 43 卷第 7 期，頁 15-21。
- 許春金，《犯罪學》（修訂 7 版），三民書局，2013 年 9 月。
- 郭乃瑩，〈論賭博罪之存廢〉，國立臺北大學法律研究所碩士論文，2011 年 1 月。
- 陳俊偉，〈入罪化與除罪化——刑事立法政策之基本思維〉，國立中正大學法律研究所碩士論文，2004 年 7 月。
- 葛名翔，〈賭博罪正當性問題之研究——兼論其保護法益〉，國立臺灣大學法律學研究所碩士論文，2013 年 7 月。
- 褚劍鴻，《刑法分則釋論（下）》，臺灣商務出版社，1998 年 12 月。
- 劉育偉，〈斯堪地那維亞間歇的刑事政策——挪威「道德恐慌」之探討〉，國會季刊，2020 年 6 月，第 48 卷第 2 期，頁 81-102。

蔡依倫，〈小蝦米對大鯨魚：2009 年澎湖博弈公投反對與贊成動員形式的比較研究〉，人文與社會科學期刊，2016 年 9 月，第 54 卷 3 期，頁 79-117。

蔡聖偉，《刑法問題研究（一）》，元照出版公司，2008 年 7 月。

鄭昆山，〈台灣刑法改革之理論與實務〉，刑事思潮之奔騰——韓忠謨教授紀念論文集，財團法人韓忠謨教授法學基金會印行，2000 年 6 月。

簡名杉、梁宏志，〈博弈詐騙 " 調低機率 " 30 人受害騙近千萬〉，華視新聞網，2022 年 1 月 18 日，網址：<https://news.cts.com.tw/cts/society/202201/202201182069201.html>，最後瀏覽日期：2022 年 2 月 18 日。

二、西文

Edwin M. Schur (1965). Crimes without Victims: Deviant Behavior and Public Policy: Abortion, Homosexuality, Drug Addiction. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.

Wolfgang, Marvin, Robert M. Figlio and Thorsten Sellin (1972). Delinquency in a Birth Cohort. University of Chicago Press.

運用播課（Podcasting）提升學習之興趣及成效 ——以警察專業英文課程為例

蔡佳靜 | 文化大學英國語文學系助理教授

摘要

隨著科技的發展，許多語言教師都試著將多媒體教學融入教學中。而由於播客（Podcast）多元化的特點及優勢，學校的教學也紛紛地採用了播客教學。由於 covid-19 疫情的爆發，更讓國外原本利用 zoom 教學平台實施的遠距教學，逐漸變成了定期發布的 Podcast 節目，這種可用視頻或音頻的形式，快速更新呈現在學習者面前的教學，更可自由搜尋課外的相關延伸節目及交流討論，養成學生的自主探究能力。本研究的目的為利用播客結合作學習課程內容，來探討學生們對此方法的觀感、學習興趣、以及學習成效。在 109 學年第二學期，38 位選修警察專業英

文專題研究的學生參與本項研究。學生在期末需要填寫針對播客教學內容的學習興趣量表（分為注意力、相關性、自信心及滿意度四個子量表）以及回答 4 個對於播客教學的觀感之開放式問題。此外，警察專業英文的特考模擬試題也在期初及期末進行施測及比較。結果顯示，在使用播客學習法後，學生認為播客內容的相關性能符合他們的需求及興趣，而其自信心仍嫌不足。而在學習成效方面，在使用播客合作學習後，其特考的成績有顯著的增加。並且，大多數的學生對於播客教學抱持著正面的態度。本研究的教學省思提供了教授專業英文的教師們一些教學上的建議。

關鍵字：播客、警察英文、專業英文

壹、前言

隨著現代科技的發展迅速，web 2.0 的網路技術也大多被廣用於教學之中。在語言教學中，教師將多媒體教學融入到課程中，例如，使用 zovio 平台來進行線上點名、分組討論、及同儕評分；使用 kahoot 來進行遊戲型態的形成式評量；使

用社群溝通媒體（如臉書、Line…等）來做為溝通的工具；以及使用一些手機英文學習應用程式來幫助學生學習，結果都顯示學習者在動機及學習成效上都有正向的改變（O'Bryan & Hegelheimer, 2007; Shield & Kukulska-Hulme, 2008; Prensky, 2009; Asmawati, 2017）。近年來，由於播客（Podcasting）節目的流行，有研究

學者使用播客來作為一種單向的傳輸資訊和課程內容的工具，例如通過錄製講座，為下一節課提供給學生課前預習的內容 (France & Ribchester, 2008)，以作為翻轉教育的學習。Rosell-Aguilar (2007) 指出，播客為語言學習者提供了多樣化與現實世界情況相關的資訊內容，使學習者有機會學習生活相關的句子結構和詞彙。這種數位學習方式可以成為一個非常強大的工具，通過發展實現共同目標所需的技能來增加課室的互動並促進語言學習 (Stolenkomp, Mapuva, Khumalo & Kies, 2011)。一些專業領域的教師也發現，利用播客的流行度及特性，除了增進學生的學習興趣外，也可以培養學生的批判性思考及自我學習能力。例如，Phillips (2017) 在護理系學生的專業科目中融入學生自製播客節目的教學活動，研究中發現，學生自製播客的節目能增強小組合作學習時的溝通能力。同樣地，Nie, Cashmore, 及 Cane (2008) 的研究報告中提到，醫學院學生認為基於小組的播客作業有助於分享意見並從不同角度看待該主題，進而提高其反思能力。這些研究都顯示，學生製作的播客節目能鼓勵學生反思自己的學習，並且提高他們在內容創作過程中的認知發展。此外，在語言教學方面，教師們利用收聽播客來提升學生的一般的英文聽力及發音的研究中，也顯示了學習者有正向的語言改變 (Hasan & Hoon, 2013; Palenque, 2016)。以上的研究都顯示了播客對於學生們的學習是有正向影響的，但截至目前為止，尚未有學者

針對專業英文的課程來做播客融入教學的研究。

本研究的教授課程為警察英文專題研究，在警察專業訓練養成的課程設計中，學員們必須在入學後接受三個學期的警察專業英文必修課程，其教學目標為協助學生們增加特考的通過率，課程內容是針對警察專業英文的單字及用法來做介紹，不同於一般英文或商業英文，警察英文的單字及用法較為艱深。在第四個學期中，學生們可以自由選修警察英文專題研究的課程，每位授課教師在此課程中融入不同的教學內容及策略，除了增進學員們警察專業英文的能力外，也冀望能使他們對於一些實際案例的英文分析能力之養成。因此，在本研究中，授課教師利用不同的國外刑事及交通案例來作為課程內容，再融入學生創建播客節目的分組學習活動，來檢驗學生們在學習動機上的表現，以及學習成效上的改變，並且，本研究也會針對學生對於使用播客的觀感及認知進行調查。其研究問題為：

- 一、透過播客的學習，學生在學習興趣中的注意力、相關性、自信心、及滿意度為何？
- 二、經由播客的學習後，其學習成效是否有顯著差異？
- 三、學生對於使用播客來學習警察專業英文的觀感及認知為何？

貳、文獻探討

隨著科技的發展，以及在建構主義的影響下，電腦輔助教學已大量的被

語言教師們融入在課程之中（Indahsari, 2020）。Chester, Buntine, Hammond, & Atkinson（2011）也提到，利用科技工具融入教學之中，能讓學生發展其自主學習能力，並能透過和電腦的互動，發展 Bloom 理論中的高層次的學習。此外，如果能夠結合國際化的資訊、不同的情境、以及結合其他不同的教學法，將能提供讓學生能按照自己的步調，進行反思以及獨立思考的機會。而在新興的手機輔助語言學習的趨勢下，播客成為培養語言學習技能的有效工具。Powell & Robson（2014）指出，在播客的學習中，因為收聽同樣類型的節目，學生會在這個學習群組中感受到歸屬感。此外，Cooper（2008）在他的研究中也討論到，播客除了可以讓學生進行個人化的學習，也能夠提供給特殊學習需求者額外的學習資源。以下將會介紹播客的特性、播客在教育上的應用、學習動機及合作學習的基本理論的概述，內容如下：

一、播客特性介紹

播客（podcasting）始於 Apple 公司的 iPod，再加上廣播 broadcasting 而來的，播客的英文全名為 Personal Optional Digital Casting。有別於一般傳統的廣播節目有限制時間播出的收聽方式，播客則是一種讓使用者能夠在網路平台上自由選擇想收聽的節目，並且可以利用其 RSS feed 的方式，自由訂閱並下載儲存，可以傳輸到各種電子便攜式設備，如筆記型電腦或手機，隨時隨地都可以離線或線上收

聽特定的節目，而其內容也可以在每一集的主頁上加上文字、視頻、及圖片，更依照這些特性，分成三種型態：靜止圖像及文字的音頻式（audio-podcast），動畫的加強式（enhanced-podcast），以及視頻式（video-podcast）（Grgurovic & Hegelheimer, 2007）。而台灣目前知名的英文教學播客的節目一百靈果，原本是單純的音頻式的節目，但隨著收聽人數及贊助商的增加，也逐漸加入視頻，並放置在 youtube 上隨時供使用者免費觀看。這種便捷的移動性及可攜性（Portability）是 podcasting 這種有聲資訊最顯著的特性，也能夠符合現在一些教育學者多為推廣的手機移動式學習（Mobile Learning）。

互聯網為學習者帶來了新的方式。播客自從 2003 年在美國開始發展以來，以高速的用戶成長速度增加。根據 Digital News Report 2019 年的報導，播客在人們走路、通勤、運動、做家事、工作…等情境下收聽。更是約 58% 的年輕人成為播客的主要收聽者。這更可以說明了，教學者可以將播客融入教學中，藉以提高教學效率。

二、播客的教育應用

在所有的科技工具中，手機的普及率是最高的，再加上音頻是最方便人類接受訊息的一個形式，而播客是最大眾化的一種免費的網路資源。若是播客與手機結合，對於利用手機來做移動式學習，畢將積極的獲得最大的成效（Gilakjani & Sabouri, 2019）。國外很多的大學都已利

用了此工具來做為行動學習，並且養成學生課外自我學習的收聽習慣，來做為非正式的學習 (Bolliger, Suanakorn, & Boggs, 2010; Dupugne, Millette, & Grinfeder, 2009)。而在台灣，暨南大學及嘉義大學的語言中心，也都設立了播客節目來讓學生學習。Indahsari (2020) 指出，學生能自由並按照他們的目的來選擇想收聽的播客英文節目，從嚴肅的考試教學，到輕鬆的聊天分享皆可，如此一來，為語言學習者創造了真實的語言學習環境。Asmawati (2017) 解釋到，教師可以收集和上課內容相關的播客節目，並將其下載放在自己的節目列表中，提供給學生作課前的預習，作為翻轉教育之用。而且播客不受時間和空間限制的特性，可將優質的內容及知識在潛移默化之下，傳達給學生 (Şendağ, Gedik, & Toker, 2019)。

而在 Vygotsky 的建構主義中提到，學習者不能僅靠著老師的講述來獲得知識，而是要在一定的情境及文化背景下，利用可用的學習資源，進行反思，進而建構知識。播客在這種學習中，提供了一個豐富的學習資源，學習者可以任意的依照自己的喜好去收聽，並且可以利用留言反饋方式做學習反思 (Bolliger, Suanakorn, & Boggs, 2010)。Phillips (2017) 在其課堂上，加以鼓勵學生及討論收聽的內容，並且嘗試讓學生一起針對學習的內容，協作一個播客的節目。亦即教師可以通過播客將學習任務交給學生，讓學生經由這種實際體驗製作節目的過程，除了能對從所收聽的節目內容進行學習反思及統

整，也能訓練他們的組織能力，通過合作討論來進行節目的腳本撰寫，最後再真正的去錄製節目。此外，創建播客的過程還可以幫助學生發展未來職場的溝通、協商、及組織…等的基本技能。Middleton (2009) 發現學生生成的播客節目，增強了學生在學術工作中的創造力、培養批判性思維以及解決問題的能力。因此，如何將播客有效運用在專業英文課程中的學習活動，將是未來語言教師所要思考與嘗試的一項教學策略。

此外，很多高等教育的語言教師將播客帶入教學，讓學生們進行課堂外或課室內的學習。例如，Copley (2007) 比較了傳統式教學以及播客學習，其結果發現，在課外讓學生聆聽和課程相關的播客節目，有助於提升課室中教學的成效。此外，語言教師們也著墨在字彙的習得，他們認為，經由反覆聆聽播課的內容，以及在不同情況下的字彙使用方式，將會讓學生更了解字彙及搭配詞的意義。並且能夠正確地去運用 (Hunt & Beglar, 2002; Kargozari & Zarinkamar, 2014; Ting 2014)。而這些研究都是在一般英文學習上，尚未有文獻指出播客的學習對於專業英文的學習成效有無影響，也尚未有文獻針對警察專業英文的學習成效做進一步的研究。而在研究者課室的觀察及訪談中發現，大部分的學生著重於警察專業英文的字彙記憶方面。但即使學生記住了字彙，也只是短期的記憶，不代表學會了這個單字，不會運用在句子中，最後導致閱讀上的障礙，進而在特考的字彙及閱讀理解的

題目中造成答題上的問題。也因為這種問題，導致學習動機低落。

基於上述所提到播客的優點，本研究嘗試著利用播客去以營造出一個結合國外犯罪資訊的情境式的學習環境，去檢測是否這種學習法，能如同學者們所說的能建構知識、內化後運用、到最後的養成學生自主學習的能力。

三、學習動機

影響及保持好的學習行為最大的一個因素就要歸咎於動機。動機是一種引發並維持個體行為進行的重要因素。動機越強，維持此一學習行為的堅定意念越強，此行為也會維持越久，反之則不然（Kormos & Csizer, 2008）。而 Ushioda（2001）也指出，學習動機是引發學生參與學習活動，並持續學習，使該學習活動逐漸朝著老師所訂定的教學目標的一種內心歷程。簡單說來，追求個人目標及成就的一種慾望或傾向，就是成就動機（Yashima, 2000）。Maslow 的歸因論中提到，人有基本需求及成長需求，只要滿足了基本需求，人們就會開始去尋求成長，而學習動機就是屬於成長需求中求知的慾望（Lester, 1990）。在社會學習主義中，學者認為除了要注重個人的學習成效外，也要注意到個人的信念。Bandura（1977）提到，人在對於是否能完成某個特定的工作之個人信念的高低，會影響一個人是否能持續努力及保持動機。而 Keller 發展出的針對教材教法的動機模式（Instructional Motivation Material Survey;

IMMS），認為提高學習動機（ARCS）有四個要素：注意力（Attention）、相關性（Relevance）、自信心（Confidence）、及滿足感（Satisfaction）。其中，只要能夠維持學習者的注意力，學習者才會主動參與學習，達到預期的教學目標。而學習者如果能在學習當中掌握並找到和自身相關的內容，就會對學習感到安心，進而提高其學習的參與度。再者，在學習過程中，信心可以影響學習者的堅持與成就，教學者要讓學生產生及保持學習動機就必須發展學習者的信心。最後，學習者如果對學習產生了良好的滿足感，就能引起動機，驅使自己繼續學習（Keller, 1997）。任何的教學設計，若無法引起學習者的興趣，就會減弱學習的效果。這個 ARCS 動機模式能讓教學者依照這四個要素來發展及設計教學策略，以激發其學習動機，並有效地提升學生的學習與表現。

不同於一般語言學習，專業英文（English for Specific Purposes; ESP）的教學，是要讓學習者可以將他們在課堂上所學的英文，運用在工作或是學校的專業科目上面，增加其實踐性。換句話說，這種語言課程，是以專業知識內容為主的一種英文學習。本研究所提到的警察專業英文，就是讓學員們學習這些專業英文用法後，除了增加警察專業英文的知識外，也能順利通過警察特考，並且能夠從播客的英文的案例中，以情境式的學習，增加自己在未來職場上的分析能力，並能利用所悉的英文，和國際接軌。此外，教師除了要利用增加教材的趣味性及多樣化

來吸引學生的注意力，還要能有效的運用教學策略，並協助學生創造正向的成功與期望，因成就提升內外動的動機，增加滿足感，進而產生對專業英文持續的學習欲望。

綜合以上所述，在語言學習中，如果能夠利用科技學習的工具，來提供學生一個分組學習的環境，學生將學會以積極的方式相互依賴，完成各種學習任務。教師也要建立課堂規範和協定，指導學生做出貢獻，堅持任務，互相明，相互鼓勵及分享，並解決問題，完成客成的任務，並達到教學目標。

參、研究方法

本研究主要目的為檢驗學生在使用播客的分組學習教學方法後，學生在學習動機四個分量表上的差別，以及學習成效上的改變，並且，本研究也會針對學生對於使用播客的觀感及認知進行調查。研究方法採用混合性的研究，以下為研究步驟及方法的詳述：

一、研究對象

本研究主要的時間軸在 109 學年的第二學期施行，38 位選修警察專業英文專題研究課程的學員參與本項研究，本科目課程內容及目標為協助學生通過警察四等特考，以及提升學生的英文聽、說、讀、寫四項技能的基本能力。在參與者中，有 8 位為刑事科的學生，其他的則是行政科的學生。學生組成性別為 5 位女性，33 名男性。其中，有 7 位同學通過全民英檢

中高級的測驗、15 位通過中級，8 位通過初級檢定，其餘的學生沒有任何英文檢定的考試經驗。透過調查，在特考模擬測驗中，以英文滿分 50 分的考試中，全班的平均成績為 32 分。此外，有 16.8% 的學生有收聽播客的習慣，74% 的學生曾經有聽過播客的節目，26% 的學生從未聽過播客節目。

二、研究工具及方法

本研究依照研究問題，採用混合性的研究方法，在量化部分，學生在期末填寫教材動機量表 (Instructional Material Survey, IMMS)，此 36 項問題的李克特式五點量表是 Keller 在 1997 年發展出來的包含注意力、相關性、自信心、以及滿意度的四個子量表。主要是在於測量教學內容或特定的教學活動後，如何影響學生的學習興趣。而經由 Bolliger, Supanakorn, 及 Boggs (2010) 的微幅修改後，成為使用播客這種特定的教學活動後，和一般傳統式的教學法比較，會如何影響學生的學習興趣之量表。因此，在本研究中，在施行本課程的播客分組學習的教學方法後，才會施測 IMMS。經修改後的播客 IMMS 量表的信度 (Cronbach's alpha) 為 0.97。其中，注意力的信度 $\alpha = .94$ ；相關性 $\alpha = .91$ ；自信心 $\alpha = .82$ ；滿意度 $\alpha = .92$ 。而為了要參與本研究的學生都能充分了解問卷上的問題，針對英文問卷的部分進行了翻譯 (translation) 及回譯 (back translation) 的過程，有 5 位英文系教授參與了內部效度的評分，經過此過

程後的中文問卷，其條目水平的內容效度 $I-CVI=0.92$ ，量表水平 $S-CVI=0.89$ ，表示此問卷具有高內容效度。此外，學生在期初及期末須接受警察專業英文的前測及後測，測驗內容皆和本課程相關，包含字彙選擇及閱讀理解題，兩份試卷的折半信度（split-Half Reliability）分別為 0.82 及 0.78。在質性研究方面，為了要了解學生對於播客的分組學習的觀感，學生們除了教材動機量表的填寫外，還須回答以下幾個問題，用以加強解釋量化資料的結果：

- （一）你覺得自製播客節目的感想如何？
- （二）你能從同學的播客節目中學到東西嗎？有學到別人對於案例分析不同的想法嗎？覺得有一般英文的能力，還是特考的英文能力有增加？
- （三）你覺得傳統式的授課，還是融入播客的方式比較好？為什麼？
- （四）你在上了這門課之後，會自己去找播客的其他節目收聽嗎？大概是甚麼類型的節目呢？

所有質性問題的回答將會進行打字整理，而質性研究的編碼方式按照這四個題目，編號為 1-4；學生的編號 C 為刑事科，A 為行政科學生；38 位學生的編號為 001-038；內容的行數以 01, 02... 來代表。舉例來說，若編碼為 C005-3-04-07，則為刑事科 5 號學生的第三題回應，內容在該題的第 4 到第 7 行。

三、課程步驟

本課程採用國外知名刑事及交通案例的播客節目，共 11 個單元案例，學生在每次上課前需要按每週次所安排的單元案例，收聽 She Tells True Crime 的節目，每個節目大約為 20 分鐘，節目內容以中文為主，英文為輔。在課堂上課時，老師針對案例內容，指派學習單，並配合警察英文的單子分組討論完成。圖一為收聽的流程，學生藉由手機下載圖列中的任何一種收聽軟體，例如 Firstory、Spotify..... 等，再由訂閱的方式每週收聽一次指定的案例，留言或寫下重點。



圖 1 播客收聽流程

在完成 11 週的案例分析內容後，學生們分組從節目中選出和上課內容不同的單元，收聽完之後，經由合作討論的方式，整理並重新組織內容，並分組錄製成

播客節目，圖 2 為學生錄製節目的過程圖示。上傳後，各組互相收聽，並且在課堂上討論，完成各組自行製作的學習單。附件一為詳細研究步驟及課程內容進度表。



圖 2 學生錄製播客過程

肆、研究結果

一、研究問題（一）：透過播客的學習，學生在學習興趣中的注意力、相關性、自信心、及滿意度為何？

在本研究問題中，由於 IMMS 量表是針對教材教法所製作的包含注意力、相

關性、自信心、滿意度的四個子量表，因此，在課後所進行的 IMMS 量表的填寫，會利用 SPSS 22 軟體進行描述性統計的分析，並檢視四個分量表的結果之比較，再根據結果去探討教學上需要精進的部分。表 1 為注意力分量表的結果，總平均為 3.60。其中，「學生們認為播客節目的多樣化讓他們可以集中注意力在各單元中」得到最高的平均值（ $M=4.12$ ），其次，「播客內容學到的東西讓學生們感到驚奇及意外」也得到了多數學生的正面肯（ $M=3.94$ ）。而普遍的學生認為「播客節目讓他們感到厭煩或無聊」則得到最低分數（ $M=2.98$; $M=3.02$ ），顯示學生們不認為播客節目是無聊厭煩的。

表 1 注意力分量表

題號	題目	平均數	標準差
2	和傳統教學比較，剛開始時，播客一些有趣的地方，引起了我的注意	3.66	.88
8	播客比傳統式教學法更能吸引我注意	3.74	.86
11	播客的節目品質，和傳統式教學比起來，讓我更能持續關注	3.74	.80
12	播客的內容太抽象，很難讓我維持我的注意力	3.71	.87
15	和傳統教學比較，播客很無趣及不吸引人	3.71	.84
17	播客內容的安排比傳統式教學，更能幫助我維持我的注意力	3.66	.82
20	和傳統式教學比較，播客的內容引起我的好奇心	3.79	.84
22	播客內容的重複性讓我有時感到無聊	2.98	.78
24	和傳統教學比，我從播客裡學到的東西，讓我感到驚奇及意外	3.94	.86
28	比起傳統式教學，播客節目的多樣化能讓我集中注意力	4.12	.80
29	播客的呈現方式讓我感到無聊	3.13	.82
31	有很多播客的內容讓人很煩	3.02	.83
總題數		3.60	.83

表 2 為相關性分量表的分析結果，在四個分量表中，相關性得到第二高的平均數（ $M=4.01$ ）。從中可發現，學生們認為播客節目的內容和他們的興趣相關（ $M=4.42$ ），也很有用（ $M=4.39$ ）。而「播客的內容和我的需求不相關，因為我早就知道這些資訊」則的到了此分量表的最低分（ $M=3.50$ ）。

表 2 相關性分量表

題號	題目	平均數	標準差
6	播客的內容和我所知道的事情相關聯	3.52	.76
9	播客裡的故事或例子讓我知道這些資訊可能對某些人很重要	4.13	.78
10	利用播客的使用，成功地完成各項課程單元，對我來說很重要	4.11	.83
16	播客內容和我的興趣相關	4.42	.64
18	在節目中，有很多讓人知道如何去使用播客內容資訊的解釋及例子	3.76	.75
23	播客的內容及呈現方式足以說服這些內容是值得去了解	4.13	.67
26	播客的內容和我的需求不相關，因為我早就知道這些資訊了	3.50	.56
30	我可以將播客裡所學到的東西，和我在生活中所想的、看到的、以及做過的相連結	4.18	.61
33	播客的內容對我很有用	4.39	.60
總題數		4.01	.68

表 3 則為自信心的分析結果，總平均為 3.55，為四個分量表中得分最低的平均值。其中，學生還是對於能夠通過考試的信心不足，得到所有題目中的最低分（ $M=3.10$ ），然而，學生們對於播客內容的組織結構，具有較高的自信心能學到其中的資訊（ $M=4.03$ ）。

表 3 自信心分量表

題號	題目	平均數	標準差
1	當我第一次聽播客時，我的印象是這節課對我來說很容易	3.13	.67
3	和傳統教學比較，播客的內容比我預期想像的還要難	3.55	.60
4	使用播客之後，我對於能在這堂課學到東西感到有自信	3.97	.82
7	很多播客的節目中包含太多的訊息，讓我很難抓到重點也很難去記住	3.53	.69
13	當我使用播客時，我相信我可以學習到它的內容	3.82	.73
19	和傳統教學比較，播客的內容太難了	3.34	.75
25	在使用播客一段時間之後，我對於通過考試很有自信	3.10	.69
34	我無法真正了解播客中的很多資訊	3.66	.88
35	播客內容的組織，比起傳統式教學，更能幫助我有自信能學到其中的資訊	4.03	.68
總題數		3.55	.72

表 4 為滿意度分量表的分析結果，獲得了四個分量表中的最高分 (M=4.32)，在此分量表中，所有的題目都達到平均值

4.0 以上的表現，顯示學生們對於使用此種教學法都具有高度的滿意度。

表 4 滿意度分量表

題號	題目	平均數	標準差
5	和傳統式教學來比，播客單元的活動，讓我有很大成就感	4.34	.85
14	我非常享受使用播客，也想知道更多	4.26	.83
21	比起傳統式教學，我非常喜歡學習播客裡的內容	4.39	.86
27	我的老師的反饋 明我在使用播客方面的努力得到回報	4.45	.90
32	成功地使用播客，讓我感覺很好	4.32	.84
36	很高興使用如此精心設計的播客內容	4.13	.88
總題數		4.32	.86

二、研究問題 (二)：經由播客的學習後，其學習成效是否有顯著差異？

表 5 則為學習成效的前後測比較，經由成對樣本 t 檢定法發現，後測及前測的學習成效有顯著差異 (p=.90)，此外，從平均值中也可看出，在滿分 100 分的測驗中，前測的平均值為 65.53 分，而後測則為 74.95 分，由此可知，經由播客的合作學習，學生們的成績進步了 9.42 分。

表 5 學習成效

	平均數	標準差	p value
前測	65.53	12.01	.90**
後測	74.95	12.56	

** 在顯著水準為 0.01 時 (雙尾)，相關顯著。

三、研究問題 (三)：學生對於使用播客來學習警察專業英文的觀感及認知為何？

為了要獲得學生對於播客學習法的觀

感，學生們要分別針對四個開放性的問題做回應，以下為 他們應答的整理資料。

(一) 當問及對於自製播客節目的觀感時，大部分的學生有著正面的想法，其回應如下：

「我覺得自己做節目，感覺很新鮮，那個編輯軟體一打開來，又帶著專業耳機跟那個專業錄音室的麥克風，真的好像我就是廣播主持人…」 (A003-1-01-02)

「本來上了高中後，每天背英文，老師上課又無聊，逼我已經無法去喜歡英文了，可是這個課很不一樣，教官鼓勵我們自己錄製節目，還要去互相聽，這感覺很有趣也很有新鮮感，讓我在這裡上課，除了柔道以外，錄這個節目應該是最有趣的了，而且還要上架，錄的時候，我們這組一直笑場，教官還教我們出錯的時候拍一下手，再開始

的時候再拍一次，這樣剪片比較好弄，又學到一招了。」（A010-1-01-05）

以上兩位學生的回應範例，符合了在動機模組中的注意力部分，從學生的反應中得知，利用播客的融入，可以產生感官的吸引，並且利用聆聽別人的節目、自製節目、及分組討論的活動變化中，維持學生的注意力。

「…感覺我好像花了比平常多的時間在學習英文上，除了錄製節目上所花的時間，我自己有再花時間找一些補充的東西，想說可以分組討論的時候分享出來，而且，我上這個課比較敢在課堂上講話了…」（A020-1-02-04）

「老師要我們聽的節目的內容，和特考的內容很接近，只是會不太確定那些單字會考，那些不會出現，如果能從這些內容裡面，弄個模擬考給我們試考，這樣會更好。」（C-034-1-01-02）

上述學生的回應內容和相關性有關，在過程導向上，提供合作學習的機會給學生，並藉由分組討論，引發學生的自我學習，並且，內容和學生特考的內容具相關性，藉以產生目標導向之使用的知覺。

「…雖然錄的時候滿好玩的，也很有成就感，不過說實話，我們二年

級了，壓力較大，每天在讀特考其他科目，英文只占 50 分，英文課這樣搞蠻花時間的，快到特考了，我很怕考不過，只想要老師比較有組織的內容，像是所有的東西都很清楚印下來給我們，然後告訴我們哪裡是重點，這樣比較好，如果是在高中，我應該會很愛這種上課方式 …」（C-037-1-04-06）

「…錄製節目時，因為教官規定要至少用一半英文一半中文來講，這增加了一點難度，平常我是可以看英文，了解題目意思，但叫我念還真的不太行，所以花了很多的時間在練習英文的發音，很怕被笑，我們那組就有同學可以念得很好，很羨慕，讓我更想增加我說英文的能力…」（C028-1-02-03）

以上學生的回應和自信心相關，很明顯地可以得知，在這個項目中，學生的反應是比較負面的，在無法操控自己的學習之下，使其對成功機會的不確定，進而降低了自信心。

（二）針對第二個問題，是否有從同學的播客節目中學到東西，學生有正向的也有負面的回應如下：

「…有的同學唸的英文很清楚，可是有些同學根本不知道他在唸什麼拉，還好那個節目前的介紹都有他們要教的英文的單字，不然真的不知道在搞什麼，還好老師很會鼓勵

人，唸得很爛的也可以說不錯，還會在旁邊提醒發音，所以同學都有順利做完。」（C030-2-03-05）

「在聽別人的節目時，我是有學到一些跟特考相關的單字跟唸法，但好像對我的一般的英文程度沒有什麼用處，有也是在發音有練習了一下，反而是我們這組在錄的時候，為了要錄好，查了好多的英文用法，這時候我才覺得應該對我的英文能力有用。可是別組同學好像對案例分析沒有太多的說法，我只聽到有一組在分析那個把屍體藏在儲藏室的博士研究生殺人案的分析覺得很特殊…」（A017-2-01-04）

在以上的回應中，反映了學生的滿意度，老師利用鼓勵的方式產生正向的結果，並且在情境式的犯罪故事中，能讓學生一展長才，獲得滿足感。

「那個 She tells true crime 的節目有好多我都沒聽過的案例，像是一個美國女生突然失蹤，但又有人看到她在馬路上走，到底是被綁架還是怎樣，老師教我們分析到底發生甚麼事，這還蠻有趣，每組都自己有創造出好多的故事。然後這個節目除了老師講的案例以外，我們還從裡面找其他不同的案例再來加上英文重新說故事的方法也很有趣，感覺省掉很多我們自己找案例的時

間，不過，很多單字真的不知道怎樣才是對的，有些用法好像又跟課本裡的不一樣，從網上找，又找不太到。不過確實聽了同學的節目，讓我學到一些之前沒有背過的特考單字，例如刑事鑑定原來還有很多項目，像是 trace evidence exam, bloodstain pattern analysis 之類的東西…」（A024-2-01-07）

「…還好ㄟ，我覺得我平常就有在背單字，所以同學錄的東西，我大概都已經知道了，所以在聽一次，我覺得是可以複習還不錯…那些案例，我倒是滿有興趣的，不過同學敘述的聲音有點尬，我覺得我可以自己聽原來節目講的還比較有趣。」（C037-2-03-04）。

以上兩個學生回應之範例是利用學生的先備知識，讓他們先有熟悉感後，再施以目標導向的方式，讓學生認為上課的內容是和他們有相關性的。

（三）在問及第三個問題，比較傳統式的授課及融入播客的教學方式時，很多學生卻比較傾向傳統式的教學法，其回答如下：

「…因為我們是要特考的，我還覺得為了通過考試，還是用填鴨式的方法，給我單字表，一直讓我背，一直讓我做考古題，感覺會比較心安。」（A007-3-05-06）

「我覺得這個用播課的方式適合用

在程度好的人身上，譬如說班上刑事科的人好像英文都不錯，他們錄出來的效果也感覺比較專業，如果是我，我自己英文不好，雖然特考的英文只有 50 分，但還是想要考好，所以希望能夠用傳統式的，講解考古題會比較有幫助。」

(A022-3-01-03)

「…很有趣的經驗，但是要我選擇，我還是想說要考過特考，還是要讓我們一直練習考古題，雖然這些播課的內容我都很喜歡，也學到不同單字，可是這樣我還要花時間自己看考古題，課本的又沒有閱讀測驗的考題，還要自己去買自己去看，有點麻煩，遇到不會的時候怎麼辦？沒人可問…」(A026-3-03-05)

「…這個 pocast 真的好滿好玩的，我也從節目中學了很多不同的案例及結果分析，但是還是建議老師能夠加入考古題的教學，畢竟我們的目標是考過特考，這樣我們對特考也比較有方向，比較心安，不過說真的，自己錄節目，讓我覺得很有滿足感，也增加了我對英文學習的興趣，這是真的。」(A012-3-03-05)

針對這個問題，發現所有學生的回答都和自信心相關，回應皆是希望和特考的模擬考的模式一樣，並且認為要有紙本的教材，才能提高他們成功的機會。

(四) 針對第四個問題，對於學生們會不會持續的去找播客的其他節目收聽，學生們的回應如下：

「我之前就有聽 podcast 的節目，我大部分是聽鬼故事或是靈異現象的節目，所以我也會持續的去聽，老師介紹的這個節目也不錯，我應該也會持續關注更新的集數。」

(C034-4-01-02)

「我有在聽播客，那個 Bilingual 的節目我就有在聽，練習我的英文，其實我很想說，老師跟那個主持人凱莉好像喔，我也會在特考完，看看還有什麼別的節目可以聽。」(A014-4-01-02)

「我應該還會再聽其他的吧，我想去找找看有沒有國外有關犯罪的節目聽，順便訓練一下我的聽力，希望老師可以建議其他的外國節目。」(A002-4-01-02)

「會吧！這是我第一次接觸 podcast，我覺得還滿有趣的，我應該會再找其他訓練英文的節目聽，像我就找到一個 Kevin 說英文的一個節目，覺得還不錯，我也聽過教官自己做的節目，超好笑的，以後工作我應該無聊的時候就會聽。」

(A001-4-01-03)

在這個題目中，大部分的學生的回應都是正向的，會在特考後持續收聽和自己興趣相關的節目，尤其是以訓練自己英文

能力或是犯罪現場的節目為主。

伍、討論

在本研究中，在 IMMS 的播課學習動機的四個子量表中顯示，學生們普遍認為此播客合作學習的教學法的滿意度是最高的，其次為相關性及注意力，最低得分的為自信心，在交叉比對了質性問題的回答後發現，發現了幾個現象，首先，從學生的回應中得知，在完成案例分析及播客節目的錄製中，他們感到滿足，並且在老師的鼓勵中，讓程度不好的同學也敢開口說話，尤其是在唸 *Miranda warning* 的時候，所有同學都能順利地背誦出來，而老師提供犯罪現場的播客節目的情境式教學，也讓學生們能夠展現他們的專長，這也符合了量化結果中，滿意度子量表的得分是最高的。此外，學生們普遍認為播客內容跟他們的專業特殊背景有高度相關性，老師授課時先以學生的先備知識為主，結合前三學期所學的單字，在每單元的播客節目中會出現一些單字，再以目標導向的主題為主，讓學生們藉由合作學習的方式，去加強他們對於相關性的認知，也因如此，不但在量化數據中，相關性得分是四個動機子量表中第二高分的，並且在學生的質性回應中也得知，收聽播客的節目讓他們了解更多的單字，而在分組討論的過程中，也讓他們能夠藉由觀察及反思的過程來分析案例。在注意力部分，學生反應在結合播客的收聽、自製節目及分組討論分析案例的轉換教學中，讓他們維持了好奇心及注意力。但在自信心部分，

學生們反應，因為他們的目標是考過特考，需要不斷的練習模擬考題，而這種創新的教學方式，較不能讓他們放心，因此較沒有自信心。Darwis (2016) 提出，使用播客這項新的教育工具，能夠讓第二語言學習者提高他們的學習興趣，尤其是收聽他們自己喜歡的節目時，更能讓他們從排斥到享受學習，這和本研究的結果符合。此外，值得一提的是，本研究的自信心在四個子量表中得分最低的結果卻和 Bolliger, Supanakorn, 及 Boggs 在 2010 年針對利用播客所營造出的大學生線上學習環境的研究結果不同，其結果指出，學生收聽和自己的興趣及專業相關的節目時，他們的自信心和其他的動機子量表比較之下得到較高的平均值。但在本研究中卻是相反的結果。在和質性的資料比對下，學生提到，雖然使用播課能增加他們對這門課的喜愛，但是對於特考通過率的自信心卻不足，認為傳統式的考古題講解之教學方式能幫助他們通過考試。

在學習成效方面，本研究顯示，學生在收聽及分組共同產出播客節目後，其學習的成效有顯著的增加。在質性資料中，學生也都反映了投入很多的時間在找資料及練習英文的用法上，藉由這種分組活動，讓學生有更多的機會，在討論及準備錄製節目內容的過程中，無形中反覆的練習，增加其學習成效。這也符合了多數學者所提到的，利用播客的多樣化節目的收聽，以及自製節目的過程中，能增加學生的學習成效 (Rostami, Azarnoosh, & Addolmanafi-Rokni, 2017; Evan, 2008;

Phillips, 2017)。

針對學生使用播客合作學習的課程之觀感及認知方面，本研究提出四個問題讓學生回答，結果指出，對於學生來說，播客是一項新的學習工具，大部分的學生對於這項工具有新鮮感，從分組生成的節目中，也能獲得滿足感。而他們對於使用播客，也認為能改善他們的專業英文能力，而一般的英文能力也有些許的成長。但對於案例分析方面，學生們認為有些組別所生成的節目品質比較好的時候，他們就能從中學到一些不同的想法，但是仍然有少數幾組的節目品質較差，這點就需要教師去做品質的管控、監督學生以及隨時給予協助。

此外，學生們雖然普遍給予此學習法高度的支持及滿意度，然而，在他們的觀念中，仍然認為是用傳統式的教學法才能幫助他們完成通過特考，完成邁入職場前的必要條件。Abdous, Facer, 及 Yen (2012) 指出，在第二語言學習中，如果能夠使用播客來當作補充的學習內容，則能夠增加學生在語言上的表現。同時，在他們的研究中也指出，對於程度高的學生採用播客學習，他們的學期成績會比低成就的學生更有顯著的進步。由此看來，在課程設計方面，除了可以加入特考考古題的內容外，對於基本的知識的傳遞，可以搭配使用其他的教學法，例如傳統式的教學法，解答學生的疑惑，增加他們對於通過特考的信心外，再融入播客來進行分組活動，以期在高度互動討論的狀況之下，增進學生的學習興趣及學習成效。而

Polat (2020) 也提到，沒有唯一有效的教學方法，只有在老師不斷的嘗試之下，設計出多元化的教學方式，符合學生的需求及期待，協助學生達到學習目標，並且訓練他們的批判性的思考及解決問題的能力，才是真正對學生有幫助的教學。

除此之外，經由質性研究的資料中顯示，學生們大部分認為播客節目對他們是有用的，經過統計，有高達 78.9% 的學生會持續在收聽其它的節目，這些節目有包含英文 (12 人)、刑事犯罪案件 (8 人)、溝通技巧 (3 人)、個人成長 (2 人) …等類別。顯示出將播客融入在教學中，能夠促進學生自我學習的意願及習慣。McMinn (2011) 也說到，在第二語言的學習中，收聽播客節目能夠鼓勵學生在課程外的持續學習，而老師也能利用收聽播客的節目，來做為個人教學專業成長的方法，由此可知，播客的融入，可以讓學生及教師彼此受惠。

陸、結論與建議

Torres (2011) 強調，播客節目對於未來教育界，是一個非常具有增加學習成效及教學效能的工具，此工具的優點經整理後如下所述：

一、建構師生共學的學習環境

在學生收聽的同時，老師也跟著一起收聽節目，習得的相關知識也可以成為教師的專業成長能力。而在上課時，也會花時間來討論所聽到的節目，和學生們成為一個共學的社群，彼此討論與交流，進而

建構更多的知識，並且間接地增加學生的自我效能及自信心。

二、促進學生的自主探究學習

學生可藉由播客不受時間及空間限制的特性，自由的下載收聽播客的節目，進而養成課外自發性的學習，此外，播客的回饋性留言的功能，也能讓使用者能感受到自己是在同一個學習群族當中的歸屬感，這種感覺也能讓他們持續的在這個群組中學習。

三、翻轉教育的教材內容

老師可篩選與課程內容相關播客的節目，在下載之後，上傳到自己的節目平台上，作為課前的預習之用，這樣到了課堂上，老師不用花太多時間在講解，學生可以專心的分組討論完成指派的作業，達到翻轉教學的功能。

四、建構教學資料庫

老師可將上列所述的課程相關內容上傳到自己的節目平台外，也可將和學生一起協作的節目單位一併放上去平台並分類，做成一個可以永續使用的完整教學資料庫，並分享給其他的老師或聽眾。

在本課程中，以播客為工具，利用分組討論讓各組學生們製作播客的節目。藉由 jigsaw group 的異質分組，各組都會有一位程度較好的學生作組長，藉以帶動成績差的學生收聽一樣的節目，每周互相的提醒學習，經由討論並產出一集節目並上架到的播客節目中，完成老師指派的學習

任務。因為彼此間有著共同的學習話題，逐漸的會形成一個有著共同目標的學習社群。而在生成節目的過程中，經由將聽過的播客內容重新分類並整合，並搜尋相關補充資料，最後加上英文，並撰寫成節目腳本的任務型作業的歷程中，其信息搜索及組織能力也會獲得發展。

語言學習中的一個關鍵問題是接受性（如閱讀及聽力）和生產性語言技能（如寫作及口語能力）之間的區別，而第二語言學習者（L2）往往具有更高的接受能力，而富有成效的語言技能需要更長的時間才能獲得。不幸的是，有限的上課時間和龐大的團體班級規模…等因素往往不利於培養語言生產技能。因此，教師可以藉由建立一個技術增強、以學習者為中心的學習環境，適時的加入不同的教學策略，並讓學生能獨立的自定學習進度或自主學習。而播客的特性能使學習者定義、計劃和監控他們的自主學習，無疑的是一個很好的數位教學工具之選擇。然而，沒有最好的教學工具，只有最適合學生的教學策略與方法（Yugsan-Gomez, Mejia-Gavilanez, Hidalgo-Montesinos, & Rosero-Morales, 2018）。因此，如何運用播客的特性，在符合學生的學習需求下，融入不同的教學方法與內容，以期協助學生們達到最大的學習效率，則是教學者在課程設計中所要省思的。

由於本課程只有單班上課，對於尋找另外一個程度相當的班級來去做不同教學法的比較實屬不易，因此，本研究的限制在於只能針對一個班級的學生們來做施

測，其結果只能比較單獨一個班級的四個動機子量表的平均值的差異，這可能會產生內部效度的問題，雖然本研究有加入質性資料來對結果做交叉比對，但仍無法過度的來解釋播客教學是否真的提高了學生們的學習興趣，因此，在未來的研究

中，可通過單組前後測設計（one-group pretest-posttest design），在排除學習遷移的張狂下，來檢驗兩種教學法的比較之下，是否在學習興趣及成效上有顯著差異。

參考書目

- Abdous, M., Facer, B. R., & Yen, C. J. (2011). Academic effective of podcasting: A comparative study of integrated versus supplemental use of podcasting in second language classes. *Computer & Education*, 58 (2012). 43-52.
- Asmawati, A. (2017). Analyzing students' difficulties toward Listening comprehension. *ETERNAL (English, Teaching, Learning and Research Journal)*, 3, 206-220.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.
- Bolliger, D., Suanakorn, S., & Boggs, C. (2010). Impact of podcasting on student motivation in the online learning environment. *Computer & Education*, 55, 714-722.
- Chester, A., Buntine, A., Hammond, K., & Atkinson, L. (2011). Podcasting in education: Students attitudes, behaviour and self-efficacy. *Educational Technology & Society*, 14 (2), 236-247.
- Cooper, S. (2008). Delivering student feedback in higher education: The role of podcasting. *Journal of Music, Technology and Education*, 1 (2&3), 153-165.
- Darwis, R. (2016). Students' perceptions towards the use of podcast in learning English: A case study of the second grade students at one high school in Bandung. *Journal of English and Education*, 4 (2), 80-100.
- Dupugne, M., Millette, D. M., & Grinfeder, K. (2009). Effectiveness of video podcast use as a revision tool. *Journalism and Mass Communication Educator*, 64, 54-70.
- France, D., & Ribchester, C. (2008). Podcasts and feedback. In G. Salmon & P. Edirisingha (Eds.), *Podcasting for Learning in University* (pp. 70-79). NY: Open University Press.
- Gilakjani, A., and Sabouri, N. (2019). Learners' listening comprehension difficulties in English language learning: A literature

- review. *English Language Teaching*, 9(6), 1-23.
- Grgurovic, M. & Hegelheimer, V. (2007). Help options and multimedia listening: students' use of subtitles and the transcript. *Language Learning & Teaching*, 11, 45-66.
- Hasan, S. B., & Hoon, T. B. (2013). Podcast applications in language learning: A review of recent studies. *English Language Teaching*, 6 (2), 128-135.
- Indahsari, D. (2020). Using podcast for EFL students in language learning. *JEEES (Journal of English Educators Society)*, 5(2), 103-108.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. MN: Interaction Book Company.
- Kormos, J., & Csizer, K. (2008). Age-related differences in the motivation of learning English as a foreign language: Attitudes, selves, and motivational learning behavior. *Language Learning*, 58(2), 327-355.
- Evan, C. (2008). The effectiveness of m-learning in the form of podcast revision lectures in higher education, *Computer & Education*, 50(2008), 491-498.
- Lester, D. (1990). Maslow's hierarchy of needs and personality. *Personality and Individual Differences*, 11(11), 1187-1188.
- Middleton, A. (2009). Beyond podcasting: creative approaches to designing educational audio. *Research in Learning Technology*, 17(2), 143-155.
- Nie, M., Cashmore, A. & Cane, C. (2008). The educational value of student-generated podcast. Paper presented at Association for Learning Technology Annual Conference (ALT-C 2008), Leeds, September, 9-1
- O'Bryan, A. & Hegelheimer, V. (2007). Integrating CALL into the classroom: the role of podcasting in an ESL listening strategies course. *ReCALL*, 19, 162-180.
- Palenque, S. M. (2016). The power of podcasting: Perspectives on pedagogy, *Journal of Instructional Research*, 5 (2016), 4-7.
- Polat, S. (2020). Multidimensional analysis of the teaching process of the critical thinking skills. *Research in Social Sciences and Technology*, 5(2), 134-157.
- Powell, L., & Robson, F. (2014). Lerner-generated podcasts: a useful approach to assessment? *Innovations in Education and Teaching International*, 51 (3), 326-337.
- Phillips, B. (2017). Student-Produced Podcasts in Language Learning- Exploring student perceptions of

- podcast activities. *IAFOR Journal of Education*, 5 (3), 157-171.
- Prensky, M. (2009). From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate*, 5, 1-9.
- Rosell-Aguilar, F. (2007). Top of the pods-in search of a podcasting: pedagogy” for language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 20 (5), 471-492.
- Rostami, M. A., Azarnoosh, M., & Abdolmanafi-Rokni, S. J. (2017). The effect of Podcasting on Iranian EFL learners’ motivation and attitude. *Theory and Practice in Language Studies*, 7(1), 70-78.
- Şendağ, S., Gedik, N., and Toker, S. (2018). Impact of repetitive listening, listening aid and podcast length on EFL podcast listening. *Computers & Education*. 125, 273–283.
- Shield, L., & Kukulska-Hulme, A. (2008). Special Issue of ReCALL on Mobile Assisted Language Learning. NY: Cambridge University Press.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative learning: Learning and cognition in education*. Boston: Elsevier Academic Press.
- Stoltenkamp, J., Mapuva, J., Khumalo, & Kies, C. (2011). Rolling out podcasting to enhance teaching and learning: A case of the university of the Western Cape. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 8 (1), 1-21.
- Torres, J. M. T. (2011). The use of Podcast in higher education: Communication, innovation, education, and knowledge management. *RUSC*, 8(2), 225-240.
- Ushioda, E. (2001). Language learning at university: Exploring the role of motivational thinking. In Z. Dornyei and R. Schmidt (Eds.). *Motivation and Second Language Acquisition* (pp. 93-125). HI: University of Hawaii Press.
- Yasima, T. (2000). Orientations and motivation in foreign language learning: A study of Japanese college students. *JACET Bulletin*, 31, 121-133.
- Yugsan-Gomez, W., Mejia-Gavilanez, P. G., Hidalgo-Montesinos, K., & Rosero-Morales, A. (2018). Podcast as an educational tool for EFL educators. *REIRE*, 12(1), 1-11.
- Zakaria, E., & Iksan, Z. (2007). Promoting cooperative learning in science and mathematics education: A Malaysian perspective. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 3 (1), 35-39

附件一 研究步驟及課程進度表

Week	Teaching Content	Requirement	Assignment
1	課程介紹 / 播客收聽方式	警察專業英文能力檢測	學習成效前測
2	播客的編輯方式	編輯軟體 Audacity 的使用方式	編輯軟體練習作業
3	Asha Degree 暴風雨中消失的 9 歲女孩	—收聽 She Tells True Crime 的播客節目 —案例分析與討論	分組討論學習單
4	Ohio Christmas Killing Spree 美國聖誕節瘋狂殺戮	—收聽 She Tells True Crime 的播客節目 —案例分析與討論	分組討論學習單
5	Sarah Everard 性別 / 平等 / 安全	—收聽 She Tells True Crime 的播客節目 —案例分析與討論	分組討論學習單
6	Amanda Todd 無形的傷害—加拿大網路霸凌	—收聽 She Tells True Crime 的播客節目 —案例分析與討論	分組討論學習單
7	Polly Klaas 刑法三振條款：抗衡重刑累犯，阻止悲劇再發生	—收聽 She Tells True Crime 的播客節目 —案例分析與討論	分組討論學習單
8	Ellen Greenberg 死者身上 20 處刀傷，是自殺還是他殺？	—收聽 She Tells True Crime 的播客節目 —案例分析與討論	分組討論學習單
9	New York Alphabet Murder 受害者姓名及陳屍地皆有共同點，是巧合還是布局？	—收聽 She Tells True Crime 的播客節目 —案例分析與討論	分組討論學習單
10	Cleveland Kidnappings 遭囚禁 10 年的 3 位少女	—收聽 She Tells True Crime 的播客節目 —案例分析與討論	分組討論學習單
11	Jay Cook / Tanya Van Cuylenborg 科技成為破案高手	—收聽 She Tells True Crime 的播客節目 —案例分析與討論	分組討論學習單
12	分組 Podcast 內容討論	—分組並選擇上課的 9 個案例主題 —開始分組討論個主題的英文重點單字及句型	各組定案主題內容，並和老師討論

Week	Teaching Content	Requirement	Assignment
13	錄製各主題內容	一各組錄製及剪輯各主題內容 一所有內容以中文講解為主，並融入主題相關英文單字及句型 一上傳節目至 Firstory	
14	收聽各組錄製的節目	一各組互相收聽節目，並進行互評及點讚 一進行個案英文部分的學習及討論	完成單元學習單
15	收聽各組錄製的節目	一各組互相收聽節目，並進行互評及點讚 一進行個案英文部分的學習及討論	完成單元學習單
16	收聽各組錄製的節目	一各組互相收聽節目，並進行互評及點讚 一進行個案英文部分的學習及討論	完成單元學習單
17	施測	podcast 學習興趣量表施測	學習成效後測
18	警察專業英文期末考	警察專業英文後測	

臺灣警察專科學校互動式 VR 情境模擬射擊訓練學習成效初探

——以專 38 期警察類科正期組學生為例

吳冠杰 | 臺灣警察專科學校行政警察科兼任講師，本文通訊作者。

沈明昌 | 臺灣警察專科學校海洋巡防科專任副教授

摘要

現代警察應具備基本的射擊技能，臺灣警察專科學校專責辦理基層警察養成教育，利用虛擬實境（VR）應用教育作為提升教學能力工具，回應警政署「科技建警」策略，故於 2021 年首次建立「互動式情境模擬射擊訓練」，為瞭解學習成效，本文針對 35 名警察類科學生，進行「開放式問卷調查」；另對課程教官 3 人進行「深度訪談」等研究方法進行研究。

提出 5 項建議：

- 一、警察傳統訓練模式永遠不會被取代，但虛擬實境（VR）培訓已成為訓練利器，可提升學生學習成效。
- 二、用槍安全永遠是首要考量，但要訓練學生當下做出最適當正確決策才能

避免不必要的傷亡。

- 三、建議教官訓練過程中或操作結束後，利用暫停或回放系統，針對學生反應處置優缺點即時講解，使能思考當下情境最適當做法。
- 四、建議針對國外系統改良，設計更貼近國內治安的執勤情境教案，符合教學情境與實務接軌之方針。
- 五、建議校方能於增設利用虛擬實境（VR）訓練應用海洋巡防科（操船模擬機系統）或消防安全科（消防訓練系統），落實警專培育具備執行各種警察勤務能力基層人員之教育目標。

關鍵字：虛擬實境（VR）、情境模擬射擊訓練、學習成效

壹、前言

警政署為提升員警訓練效能，推動

「精進員警執勤安全方案」，110 年度已完成臺灣警察專科學校等 10 處「互動式情境模擬射擊訓練靶場」（立法院第

10 屆第 5 會期內政部業務報告，頁 22，2022 年）¹。20 世紀，警察教育及培訓在世界各國取得大幅進展，被視為奠定警察專業化和現代化的基石。在警察機構內部，教育與訓練被視為警察管理的關鍵，對個人績效和組織變革具有重要影響（Cordner & Shain, 2011）。執法人員有時需要在瞬間（split-second）做出使用武力的決定（Martaindale, 2021），射擊教官強調執勤三安，警察處理現場環境常伴隨高度緊張（highly stressful）、不可預測（unpredictable）、模稜兩可（ambiguous）和迅速處置（rapidly unfolding）的情況（Giessing, 2021），如何訓練「精準執法、正確用槍」，是警校教育及實務訓練重要課題。根據韋氏詞典（Merriam Webster）²，培訓被定義為 1、培訓者的行為、過程或方法，及 2、培訓者獲得的技能、知識或經驗；或 3、受訓狀態（Merriam-Webster, 2022）。故警察教育與訓練提升警察的警技及體能，尤其射擊是身為警察基本素養及能力，警察有合法使用武力及槍械的時機與權力。傳統上，培訓是通過表演示範（presentations）與親身動手實踐（hands-on practice）在教室和實驗室空間等進行。除課堂學習環境外，學習者參與可透過現代科技 VR（Hilfert & König, 2016），在教育中實踐寓教於樂（edutainment）理念，通過教育和愉快的環境加強學習內容，增加學生的學習興趣（Xie et al., 2021）。虛擬現實

（VR）技術廣泛發展的應用領域主要是醫學、教育和娛樂，也包括製造過程、機器人技術和數據可視化的選定元素（Velez & Zlateva, 2017）。進行虛擬現實（VR）培訓可克服經費及場地限制，並幫學員獲得技能的一種靈活有效的方法，美國警察使用槍支和戰術模擬器、虛擬現實（VR）平台和基於場景的培訓正在發展，包括降級（de-escalation）、危機干預（crisis intervention）、處理失覺失調症（mental illness）和跨機關恐怖主義（interagency terrorism）應對培訓（Department of Homeland Security, 2018），舉紐約警察局（NYPD）於 2019 年也採用 VR 進行主動射擊訓練（Melnick, 2019）。警專於 2021 年 5 月正式啟用「互動式情境模擬射擊訓練系統」，教務處編排專 38 期警察類科正期組 2 年級學生上課體驗，本研究分別採用「深度訪談」與「問卷調查法」等研究方法進行研究，初探警專生使用成效。

一、美國射擊訓練時數及使用武力培訓

2016 年美國司法部（The Bureau of Justice Statistics of the U.S. Department of Justice）研究報告指出（表 1），2011 至 2013 年 664 個州與地方執法學院的 135,000 新進警察接受基礎培訓，平均每名員警須受 108 小時以上標準使用武力及警械（firearms skills, use of force and non-lethal weapons）訓練，另參考美國執法學

1 <https://www.ly.gov.tw/Pages/List.aspx?nodeid=43597/Retrieved March 10, 2022>

2 <https://www.merriam-webster.com/dictionary/training/Retrieved March 15, 2022>

院同仁接受訓練課程百分比，其中又以射擊訓練佔 18% 為高（圖 1）。可見射擊課程在美國警察培訓中佔重要地位，訓練中注重警察對現場狀況快速反應能力、掩體的利用、溝通及如何控制現場訓練與戰

術配合能力，確保員警在遇到生命威脅時能夠快速反應及適當正確用槍，有一套完整培訓程序。美國新警必須完成規定時數射擊課程，並經過層層考核嚴格淘汰。

表 1 2016 年美國司法部研究報告（每名員警受訓 6 個月期間接受 108 小時使用武力及警械訓練）

Training area	Percent of academies with training	Average number of hours of instruction required per recruit*
Operations		
Report writing	99%	25 hrs.
Patrol procedures	98	52
Investigations	98	42
Traffic accident investigations	98	23
Emergency vehicle operations	97	38
Basic first aid/CPR	97	24
Computers/information systems	61	9
Weapons/defensive tactics/use of force		
Defensive tactics	99%	60 hrs.
Firearms skills	98	71
Use of force	98	21
Nonlethal weapons	88	16
Self-improvement		
Ethics and integrity	98%	8 hrs.
Health and fitness	96	49
Communications	91	15
Professionalism	85	11
Stress prevention/management	81	6
Legal education		
Criminal/constitutional law	98%	53 hrs.
Traffic law	97	23
Juvenile justice law/procedures	97	10

*Excludes academies that did not provide this type of instruction.
Source: Bureau of Justice Statistics, Census of Law Enforcement Training Academies, 2013.

資料來源：Reaves & Trotter (2017). The state of law enforcement training academies. Annotation.

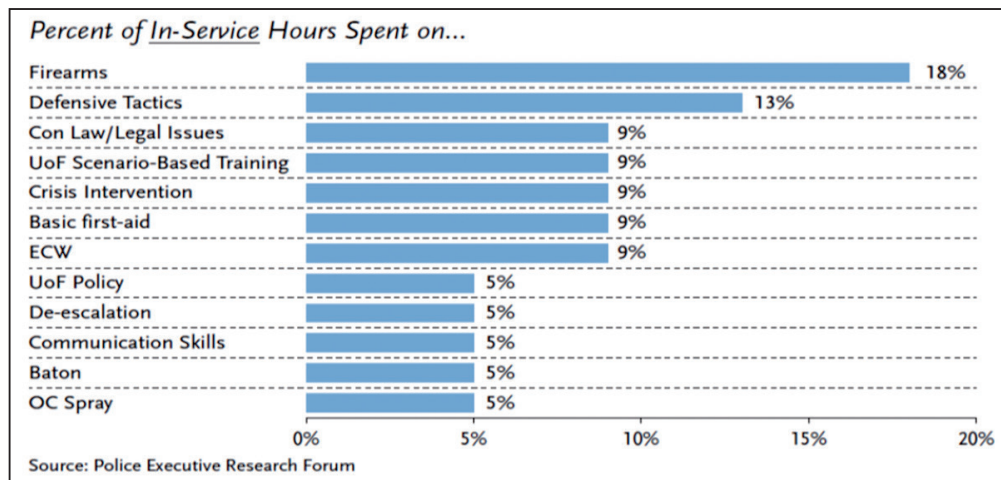


圖 1 美國執法學院同仁接受訓練課程百分比（其中以射擊訓練佔 18% 為高）

資料來源：Police Executive Research Forum. (2015). Re-engineering training on police use of force

2020 年 6 月美國國會因弗洛伊德（George Floyd）提出「2020 年警務公正法案」（The Justice in Policing Act），推

動警察改革，其中呼籲調整執法培訓。研究進一步檢查警察使用武力的其他情境決定因素，例如犯罪嚴重程度（offense

severity)、警察人數、旁觀者人數以及每次遭遇的開始類型(Bayley & Garofalo, 1989; White, 2002)。另美國司法統計局 2016 年數據, 有高達 81% 的警察學院及警察部門擁有使用槍支場景模擬器(firearms scenario simulator)幫助訓練新警射擊(Reaves, 2016)。

二、我國警專與警大射擊課程比較

警大射擊館 2016 年 12 月成立, 包括應用電腦情境模擬教室、基礎電腦情境模擬教室, 為國內首座大型綜合靶場; 另警專於 2021 年 5 月首次啟用「互動式情境模擬射擊訓練系統」。下表為本文整理警

專與警大射擊課程比較, 分析我國警校生在射擊時數高於美國新警訓練, 此數據雖與美國新警培訓約 6 個月有關, 但可見臺灣警大與警專生射擊時數切合未來實務執勤需要。監察院履勘警大射擊情境模擬課程亦顯示, 相關模擬情境配合實際案例演示, 有助於畢業後勤務執行時, 快速精準判斷用槍時機, 並訓練自我保護措施, 可減少情況誤判及不必要之人員傷亡等(包宗和、王美玉, 2016)。對基層員警而言, 實際擔服第一線勤務使用警械的機率比警大畢業生幹部更高, 故警專引進「互動式情境模擬射擊訓練」更有其迫切必要性及教學助益。

表 2 警專與警大射擊課程

	警專	警大
基礎射擊	第一學期	第二學期
近迫射擊	第二、三學期	第二、三、五學期
五環靶射擊	第二、三學期	第三、四、五學期
運動後射擊	第四學期	第四、五學期
實戰應用射擊	列入第四學期	第六、七學期
步槍射擊	組合警力訓練	第八學期
比較	1. 警大學士班四年制射擊時數計 256 小時; 警專二年制射擊時數計 180 小時 2. 美國警察學院平均每名員警在受訓 6 個月期間接受 108 小時使用警械訓練(含電擊槍)	

資料來源: 包宗和、王美玉(2016)。警察人員進用雙軌分流考試制度。監察院調查報告, 105 內調 0073; 陳慶財、李月德、章仁香、楊美鈴(2018)。員警近距離朝涉案外籍勞工連開 9 槍案。監察院調查報告, 107 內調 0042。並經本研究改寫整理。

貳、研究動機與目的

一、研究動機

工欲善其事, 必先利其器。在 21 世紀的教育, 利用科學技術應用在課堂

教學, 影響所及, 無處不在(Maddux, 2003)。研究發現科學技術有利於學生學習態度(Singer et al., 2012), 隨著新教學技術的開發, 高等教育應迅速進行評估調整, 尤其是應用虛擬現實及其他沉浸式媒體(Pan et al., 2006)。虛擬實境(VR)

提供兩全其美（the best of both worlds）的體驗，VR 實體模擬技術並為教育帶來全新改革（Perone, 2016）。在現實中要建立貼近實務訓練環境可能既昂貴又耗時（Karabiyik et al., 2019）。在虛擬現實中訓練急救人員可顯著降低培訓成本並提高績效（Koutitas et al., 2020），政府部門已開始將虛擬訓練作為實戰訓練的一部分，英國 BBCNews³ 報導英國林肯郡警察局（Lincolnshire Police）為訓練員警

駕駛技術，避免操作車輛發生危險及節省經費，2017 年與 Sony 合作利用 Gran Turismo Sport 賽車電玩遊戲模擬警員練習如何安全地進行高速追車（high-speed driving skills）。另厄瓜多國家安巴托技術大學（universidad tecnica de ambato）研究針對三名業餘射手進行實驗測試，利用擴增實境（Augmented Reality, AR）訓練射擊，與傳統方法相比，準確性可提高 67%（Lucero-Urresta, et al., 2021）。

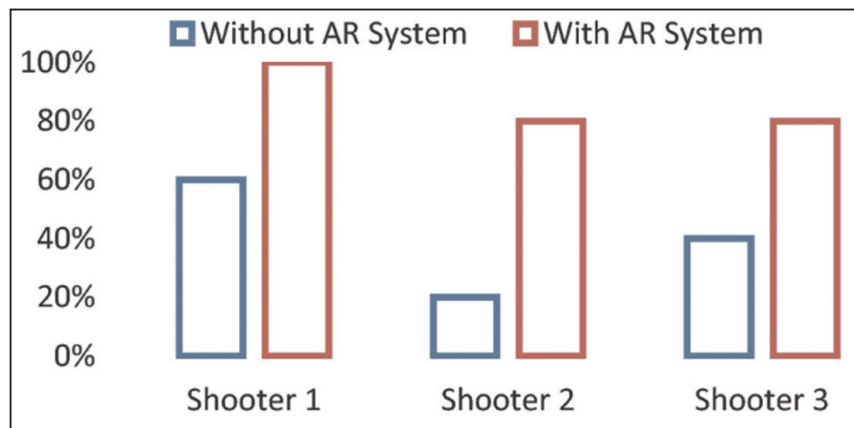


圖 2 利用擴增實境（Augmented Reality, AR）訓練射擊，準確性可提高 67%

資料來源：Lucero-Urresta, et al.(2021). Precision Shooting Training System Using Augmented Reality. In International Conference on Computational Science and Its Applications (pp.283-298)

美國高級執法部門快速反應訓練中心（Advance Law Enforcement Rapid Response Training Center, ALERRT）為例，隸屬於德州州立大學刑事司法學院（a part of the School of Criminal Justice in the College of Applied Arts and Science at Texas State）的訓練與研究中心，ALERRT 於 2002 年成立，2013 年被聯邦調查局（FBI）認證為主動射擊反應訓練的國家標準，該中心

2020 年亦引進 VR，該系統特別量身製作警察配件如手電筒、警棍、槍支、泰瑟槍（tasers）、警用辣椒水噴霧器（pepper spray）等，幫助執法者學會減少過度使用武力降低警民衝突（Dormehl, 2020）。本文認為警察面對各種執勤情境，尤其是使用警械，要第一時間隨機反應突發狀況，通過合法、精準的射擊及時制止，有效打擊暴力犯罪，所以傳統靜態靶紙射擊

3 <https://www.bbc.com/news/uk-england-lincolnshire-41635316>/Retrieved March 20,2022

訓練模式，已無法滿足現代訓練需求。警專 2021 年首次應用虛擬實境（VR）教學，初探此教學模式是否有助於提高學生學習興趣，促進教官與學生間在教學中的互動與反饋，訓練基層執法，面對未來各種突發情況能快速反應，做到正確、合法、安全、有效使用警械，以貼近執法實戰需求並提升教學品質，此為本文研究動機。

二、研究目的

國內學者洪榮昭（2012）提到，教育訓的目的在引起學員為的改變。隨著虛擬實境（Virtual Reality）科技進步應用，舉臺灣師範大學學習科學跨國研究中心「VR 在技能學習之應用」計畫為例，由洪榮昭教授成立團隊，2021 年以「技能學習系統」專利技術開發「火災應變」的虛擬實境技能訓練系統，讓使用者學習操作 VR 學習系統，進行火災逃生應變訓練開發火場虛擬實境系統，內容包括分項訓練（確實練好細項動作）及情境模擬訓練，結果顯示利用 VR 學習更能提升專注力⁴。另國內外警察機關或警校射擊訓練課程，逐漸朝向結合模擬實境的射擊模式。2018 年美國國家心理健康研究所（National Institute of Mental Health's）統計，每年約五分之一的美國人患有思覺失調症（mental illness）（Campbell, A. D., 2019）。美國華盛頓郵報（Washington Post）報導指出在 2018 年發生的 992 件致命的警察槍擊案件，計 213 被警槍

殺的人患有精神疾病（WASH. POST, 2019），其中法院判定警察誤殺事件可能導致執法機構或該州政府作出數百萬美元的金錢賠償。舉美國 Axon 企業針對思覺失調症（schizophrenia）設計的 VR 情境，警方先體驗民眾的感受，再回到自身角色，由於先親身感受劇烈的情緒波動，面對患有思覺失調症對光線、聲音、說話語氣等環境的敏感程度相當高，引發雙方溝通落差誤會，經歷換位思考的經驗，未來再處置類似的事件時，巧妙運用柔化術溝通，避免當下決策失當，導致擦槍走火的悲劇（Pam, 2021）。美國國家標準與技術研究院（National Institute of Standards and Technology, NIST）的研究人員進行 FR（First Responder）「先遣急救員」虛擬現實模擬，使消防員、執法人員和其他人員能夠進行緊急操作和通信培訓。開發的培訓框架的主要目標是提高培訓 FR 的效率。開發的技術旨在滿足 AMBUS EMS 培訓的需求，並提供 AR 和 VR 的跨平台培訓。所提出框架的整體系統架構如下圖 3 所示，AR/VR 是用戶和訓練之間的界面，允許用戶導航並與 3D 環境和對象交互，還可以接收任務，試圖開發一個 KPI 工具來計算用於實驗的性能指標。

4 <https://pr.ntnu.edu.tw/news/index.php?mode=data&id=20401&keywords=VR/RetrievedMay 8,2022>

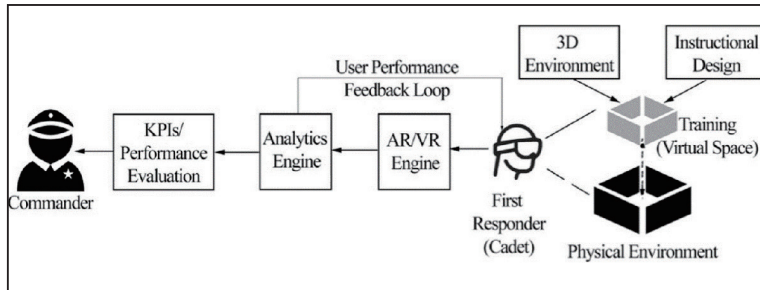


圖 3 建立 AR / VR 訓練框架的系統架構

資料來源：Koutitas, Smith, & Lawrence. (2020)

VR 已被用於對執法人員進行廣泛的行動培訓，例如槍支使用（Muñoz et al., 2020）、使用武力（Garcia et al., 2019）。在世界各國警方使用警械或武力鎮暴的新聞案例中，多被放大解讀警方使用強制力用當，故進行安全培訓對於員警訓練至關重要，警方經常面臨各種意想不到的危險事件，警察對情況的反應必須迅速而正確（Ticknor & Tillinghast, 2011）。為讓警專生為將來服勤可能遭遇各種危險情況做好準備，但由於高成本、危險、時間或精力而無法在現實生活中練習，虛擬培訓（virtual training）似乎是明智的選擇（Fejdy et al., 2022）。因應監察院糾正竹北分局鳳岡派出所員警，近距離朝涉案之逃逸外勞連開 9 槍（107 內調 0042 調查報告），指出警專專責辦理基層警察養成教育，為落實教學與實務接軌之教育目標，應爭取編列「互

動式情境模擬雷射射擊訓練場」預算經費，期能透過電腦模擬系統，融入警察實務情境，強化警專生應變能力及判斷力，才能符合未來執勤需要。故警專於 2021 年首度引進「互動式情境模擬射擊訓練系統」（圖 4），藉由

軟硬體設備運用情境，模擬各種可能發生的狀況，設計訓練課程。本文研究者設計問題，以半結構方式（semi-structured interview），針對課程教官 3 人進行深度訪談；另針對 35 名警察類科學生，即專 38 期正期組 2 年級學生，已受 4 學期的射擊課程，想了解學生首次接觸互動式情境模擬設施，學習各種突發狀況中的臨場反應與應對能力，提出反饋意見，讓射擊教官思考如何精進教學與提高學生滿意度，使學生建立正確使用警械觀念，檢視課程有無應再精進之處，為本研究目的。



圖 4 互動式情境模擬射擊訓練系統

資料來源：本研究現場拍照

三、名詞解釋

(一) 虛擬實境 (VR)

根據大英百科全書 (Encyclopedia Britannica)⁵，定義 VR (Virtual Reality) 係使用電腦建模和類比，使人能與人工三維 (3-D) 視覺或其他感官環境進行交互感受。VR 應用程式讓使用者沉浸在電腦生成的環境，通過使用互動式設備類比現實，如佩戴立體螢幕的頭盔使用者觀看模擬環境的動畫圖像，環繞多個大屏幕和動作捕捉傳感器等電子設備與對象交互並與化身進行溝通。利用電腦產生類元宇宙 (Metaverse) 虛擬空間，提供關於視覺、聽覺、觸覺等感官的虛擬世界，讓使用者身臨其境，可體驗沉浸所謂元宇宙 (Mystakidis, 2022)。

(二) 警察類科學生

警專編排射擊課程為警察類科學生，

計有：行政警察科、交通管理科、刑事警察科、科技偵查科等 4 科，每學期計 2 學分。

另本文研究者曾針對警專第 37 期正期學生組警察類科學生 1,935 人 (其中男 1,740、女 195)，於 109 年畢業後進行網路問卷施測，回收計 354 人。下表 3 顯示，「我覺得在下列術科及相關執行安全操作程序科目中，對於外勤工作最有幫助 (此題請依個人實際經驗：依次排序，並於口內填寫：最重要為 1，次之為 2，以此類推至 9)」題目，發現重要排序排序第 1 以柔道為最多人填答，代表柔道在填答者當中被視為最重要；而重要程度排序第 2 為射擊，學生認為柔道及射擊為前 2 名最重要的術科科目，表示學生普遍認為應學好柔道及射擊，將來畢業對執勤安全最有正向幫助。

表 3 對將來外勤工作有幫助術科及相關執行安全操作程序科目之次序題分析

答案選項	排序 1	排序 2	排序 3	排序 4	排序 5	排序 6	排序 7	排序 8	排序 9	填答次數
柔道	126	59	35	34	31	20	17	25	7	354
游泳	3	5	5	12	7	18	41	56	207	354
綜合逮捕術	46	55	54	45	28	44	33	30	19	354
組合警力訓練	6	26	40	42	55	49	44	46	46	354
射擊	60	66	52	54	44	26	31	16	5	354
體能訓練	40	49	59	50	41	41	29	32	13	354
防護型應動裝備(防護型噴霧器)操作	42	42	49	47	58	43	42	27	4	354
電擊槍操作	5	18	19	34	37	66	67	73	35	354
汽、機車安全駕駛訓練	26	34	41	36	53	47	50	49	18	354

資料來源：本研究自行整理

5 <https://www.britannica.com/technology/virtual-reality/Retrieved March 25, 2022>

（三）學習成效 Learning Outcome

美國教育心理學家布魯姆的學習層次（Bloom's Taxonomy），於 1956 年在芝加哥大學所提出的分類法，將教育者的教學目標分類，更有效的達成各個目標。強調 Learning outcomes 格式與分類，安排教學策略與內容（Benjamin Bloom, 1964），認為人類的能力，大致可分為三個領域（domains），即認知領域（cognitive domain）、情意領域（affective domain）、技能領域（psychomotor domain）。

（四）情境學習理論 Situated Learning Theory (SLT)

研究教育文獻，可知從行為主義學習理論（behaviorist）轉向建構主義學習理論（constructivist theories of learning）（Aikenhead, 1996）。情境學習理論（Situated learning theory）是一種學習方法，強調情境化（contextualized）、真實的教學有效化（authentic instruction for effective）與長期的學習（long-term learning）（Bell, Maeng, & Binns, 2013; Herrington, & Oliver, 2000）。美國猶他大學教育心理學系教授 Zheng（2010）比較情境學習與傳統學習方式，發現情境學習與學習者的表現存在正相關。另建構主義學習理論中，從激進學習理論（radical）到社會建構主義學習理論（social constructivism theories）的實質性轉變。情境學習理論的原則其中關鍵在真實的環境中建構主義學習（Bell, Maeng, & Binns, 2013; Orgill, 2007;

Schell, & Black, 1997）。在美國，建構主義學習觀也主導圍繞科學及數學教育課程開發工作的討論，1996 年《國家科學教育標準》National Science Education Standards in 1996 與 2013 年《下一代科學標準》the Next Generation Science Standards（Achieve Inc., 2013）發布，更加重視學生參與真實的科學實踐，例如查詢（inquiry）、模擬（modeling）及論證（argumentation）。通過情境認知（situated cognition）與認知學徒（cognitive apprenticeship）學習理論，可以正確指導與解釋學生對此類實踐的有效與有意義的學習參與（盧秀琴、洪榮昭、陳月雲，2011）。故建構主義強調師生間的協作，在協作中完成對新知識的意義構建，虛擬警務射擊同樣存在協作，更加側重於戰術協作，幫助學習者進一步思考技能，以建構其意義（洪榮昭，2021）。

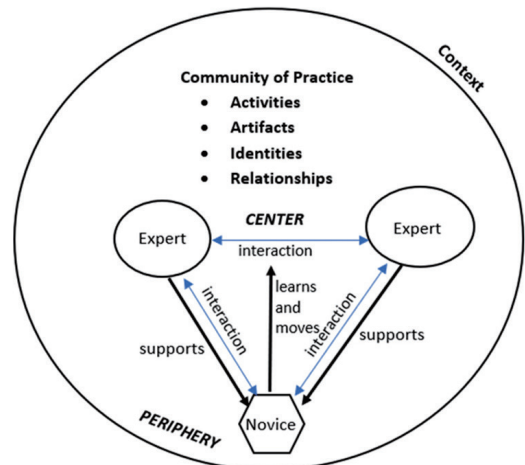


圖 5 情境認知學習理論模型

資料來源：Wenger, E. (1998). Communities of practice: Learning, meaning, and identity.

舉情境認知學習理論模型（下圖 5）為例：1、學習（learning），通過參與實踐社群（Community of Practice, COP）而獲得技能與知識；2、情境（context），即學習情境發生的環境；3、新手（novice），實踐社群中的學習者及新人，他們向專家們學習；4、專家（experts），了解要學習主題的專家（Wenger, 1998）。

參、文獻探討

一、傳統靶場及互動式情境模擬訓練系統比較

警專行政警察科（反恐訓練中心）、

消防安全科（竹山消防訓練中心）或海洋巡防科（巡防艦艇）等學（員）生，進行實戰課程必須在特定設施才能接受適當的培訓，應用 VR 技術使通過虛擬環境提供真實世界的培訓成為可能。所謂互動式情境模擬系統，透過電腦科技模擬執勤情境，同時提供各種突發狀況和身臨其境的體驗真實案件，內容包含執行臨檢（場所）身分查證、執行巡邏勤務中盤查人車、取締酒駕、逮捕現行犯、處理聚眾鬥毆等各式執勤日常情境。另本文也整理傳統靶場及互動式情境模擬射擊訓練系統分析比較與優缺點（表 4）。

表 4 傳統靶場及互動式情境模擬訓練系統比較

	傳統靶場	互動式情境模擬訓練系統
成立	1991 年	2021 年 5 月
地點	自強樓靶場、行健樓靶場	自強樓 2 樓靶場
目的	教學使用	實務情境實作，建 學生正確執勤觀 與能
差異	由 1 位教官、2 位助教授課	由 1 位教官、1 位助教授課，講解相關情境，教官提醒學生如何處置反應
成本	傳統實彈（一顆 6 元）	使用驅動氣瓶裝置（射擊一次 1 元），節省經費約 6 倍
效益	傳統一輪次射擊，從裝填子彈、收靶紙及檢彈殼時間估計花 10 分鐘	約 2 分鐘內可完成 20 發射擊練習，節省時間約 5 倍
程度	適合初學者	適合有基礎射擊者
時數	依照教學計畫及授課進度表	列入組合警力課程 4 小時
性質	基礎射擊	教學相長並融入執勤情境
優點	一、射擊時降低噪音，可減少教官職業聽力傷害 二、情境模擬射擊可避免射擊時發生遭跳彈碎片波及傷到學生 三、新北市員警實測結果，減少射擊後座力約 0.45 公斤，提升整體成績 四、傳統式訓練一律朝向正面靶紙，互動式情境模擬射擊訓練系統五面螢幕組成約 300 度環景 五、重覆練習可有效提升學生應對速度與射擊信心	

	傳統靶場	互動式情境模擬訓練系統
缺點	一、傳統射擊教學講求標準射擊動作，先要求站姿如「韋佛式射姿（Weaver）」或「二等邊射姿（Isosceles）」，握槍緊密度，前準星、後照門成一直線瞄準，正確的扳機後壓，強調基本功。而互動式情境模擬射擊訓練則相當程度簡化射擊姿勢與動作 二、無傳統式教導槍械故障排除及射擊完畢實施安全清槍動作 三、使用 VR 因人而異，有學生會感到不適及眩暈感	
討論	一、互動式情境模擬射擊訓練著重射擊改良，建議教官講授案例強調比例原則（高等法院 107 年度上訴字第 242 號張景義案判決） 二、依據練習效果，動作學習增加次數可以產生「制約反應」，比較符合用槍自保的反射動作 三、目前電腦程式皆以國外案例為腳本設計，是否符合國內用槍情境可再設計 四、電腦程式是否有測試員警採取其他適當手段，建議教官講授運用柔話術降低衝突解決事情的能力 五、教官可思考如何加強學生的心理素質（心理層面）	

資料來源：駱金興（2021）。射擊訓練新里程-警專「互動式情境模擬射擊訓練靶場建置」紀實；鍾運宏（2021）。科技領航、強化警察射擊訓練-警政署建置 10 處「互動式情境模擬射擊訓練靶場」。並經本研究改寫整理

二、本研究相關領域文獻整理

表 5 本研究相關國內外 VR 訓練及學習成效領域文獻一覽表

研究者	題目	出處	內容摘要（研究結果）
Fejdy, Marzena, et al. (2022)	Mathematical Algorithm for Risk Assessment of Police Officer in VR Training Simulation	Applied Sciences	該文介紹一種在 VR 環境中評估員警專業課程技能的計算演算法。定義所開發場景的難度級別，評估學生在模擬過程中進行的活動。可用於不同類型的訓練模擬，如警察、醫療、消防。未來測試更多的場景，以盡量貼近面對真實情境的可能性。開發的演算法使其可在 VR 模擬中使用，可應對威脅員警生命和危險的其他情況。另該演算法可動態調整培訓內容以適應消防隊及員警快速反應單位的實務需求。
Xie, et al. (2021)	A review on virtual reality skill training applications	Frontiers in Virtual Reality	該研究旨在討論為不同培訓應用開發虛擬現實（VR）技術的研究工作。首先描述如何使用當前的軟硬體創建和 VR 培訓體驗。另討論將 VR 培訓應用於不同領域的挑戰和解決方案，如急救人員、醫療、軍事、勞動力培訓與教育。此外驗證 VR 培訓有效性的常見評估測試和評估方法。最後討論利用 VR 技術進步開發新穎培訓體驗的未來可能方向

研究者	題目	出處	內容摘要（研究結果）
Lucero-Urresta, et al. (2021)	Precision Shooting Training System Using Augmented Reality	International Conference on Computational Science and Its Applications (pp. 283-298)	研究開發擴增實境（AR）系統，實現有利於短程武器訓練的三維物體。武器瞄準器中的全景被擴大，使射擊的三點一線更好瞄準。利用科學訓練方法，保留射擊產生的反作用力反應，不影響練習者的認知過程。AR 實驗測試表明，與傳統訓練相比，有效性提高 67%。
Comiskey, Lockwood, Cunningham, & Arminio, J. (2021).	The association between participant characteristics and perceptions of the effectiveness of law enforcement tactical simulator training	Police Practice and Research, 22 (6), 1655-1667.	該研究針對完成 VirTra-300 虛擬槍械和戰術模擬器訓練員警（美國東北部地區一個縣約 50 個警察部門 417 名施測者）的問卷。結論： 1. 大多數參與者認為模擬器培訓是有效益，這一點從高平均值得到驗證。 2. 擁有學士學位和受雇市政員警部門與認為培訓比其他培訓方法更有效。警察機關和研究人員應考慮這些預測因素可能帶來的影響，並制定戰略和政策，以提高受訓者的經驗，並獲得更佳的培訓結果。
Koutitas, et al. (2020)	Performance evaluation of AR/VR training technologies for EMS first responders	Virtual Reality	發現 AR/VR 培訓優於傳統培訓。VR 和 AR 解決方案幫助 EMS 緊急醫療技術人員技能在救活率提升 46%，在速度提升 29%，在整體性能提升 36%。另重複是整體改善的重要原因，因為認知和身體記憶都與重複訓練的次數高度相關。
Muñoz, et al. (2020)	A psychophysiological model of firearms training in police officers: A virtual reality experiment for biocybernetic adaptation.	Frontiers in psychology, 11, 683.	員警槍械訓練的關鍵要素包括掌握與射擊時控制呼吸有關的非常具體的心理生理反應。在高度緊張的情況，射擊者會受到交感神經系統反應，從而影響呼吸。研究的重點在虛擬實境（VR）槍械訓練，員警（N = 10）的額葉振盪腦波和心血管反應如何受到影響。結果顯示，與 VR 模擬器中的主動射擊相比，大腦的特定前額區域在休息狀態下引起不同的反應。另在心率變異參數（時間和頻率）中發現交感神經的特徵，反映了類似的差異。基於實驗結果，提出一個心理生理學模型，明設計一個生物控制論的適應層，該適應層根據目標生理反應對類比難度進行即時調製。

研究者	題目	出處	內容摘要（研究結果）
Caserman, et al. (2018)	A Concept of a Training Environment for Police Using VR Game Technology	Joint International Conference on Serious Games (pp. 175-181)	德國達姆施塔特工業大學（Technische Universität Darmstadt）研究以 10 名警察（8 名男警）為受試者。嚴肅遊戲（serious games）和模擬（simulations）可用來培訓，通過新穎的虛擬實境技術，取代傳統訓練。並開發一套交通警察處理虛擬訓練環境，藉訓練場景的變化性，提高員警執勤能力，結論顯示經由遊戲中學習的技巧可轉化實際工作任務中。
陳冠鳳（2021）	以 VR 爵士鼓遊戲探究中學生之節奏感增長信念與遊戲焦慮、心流經驗對學習價值及學習成效之相關研究	國立臺灣師範大學創造力發展碩士在職專班碩士論文	該研究採用由國立臺灣師範大學數位遊戲學習實驗室所開發之虛擬實境遊戲「VR 爵士鼓遊戲—打打爵士樂」來探討中學生於音樂課節奏學習上的成效。該遊戲內建一項功能，可針對學習者演奏的內容進行分析，使學習者知道自己的錯誤處，根據系統反饋進行修正再練習，以得學習成效。研究的結果表明從開始至最後階段，學生的節奏學習成效得到顯著的提升。
方彩濡（2021）	運用 VR 操作對餐飲科學生學習成效之研究	國立臺灣師範大學工業教育學系碩士論文	該研究透過虛擬實境（VR）方式探討學生進行切菜備料的空間能力、科技創新意識、認知負荷、體驗價值與學習成效是否具有影響，及不同背景的學生在空間能力、科技創新意識、認知負荷、體驗價值與學習成效是否有差異。以問卷調查法，對象為兩所私立技術型高中餐飲科學生，有效問卷共 367 份。研究結果發現： <ol style="list-style-type: none"> 1. 空間能力與認知負荷呈負相關。 2. 科技創新意識與認知負荷無相關。 3. 認知負荷與求知性價值、實用性價值趣味性價值呈負相關。 4. 求知性價值趣味性價值與學習成效呈正相關。 5. 實用性價值與學習成效無相關。 6. 不同性別，在空間能力、科技創新意識、求知性價值、實用性價值與趣味性價值皆有差異，且男性高於女性。

研究者	題目	出處	內容摘要（研究結果）
葉志俊 (2017)	警用手槍不同射擊姿勢之生物力學分析	國立臺灣師範大學體育學系碩士論文	該研究以 4 名擔任警察射擊訓練的男性教官特等射手為受試者。發現射擊表現上，韋佛式與等邊式無明顯差異，戰鬥單手則呈現彈著偏下且彈著偏差較大的情形。擊發前後的槍支穩定性以戰鬥單手最差，韋佛式與等邊式無顯著差異；身體穩定性在擊發後則以等邊式表現最佳。結論：在 30 秒的射擊時間下，使用不同警用射擊姿勢並不會影響射擊分數表現。而相較於戰鬥單手射擊，雙手射擊的韋佛式與等邊式於擊發後的槍支擺動較小，較為穩定。
陳晏祥 (2017)	警技射擊表現與心理技能研究：以中央警察大學為例	國立體育大學競技與教練科學研究所碩士論文	該研究為探討不同背景之警技射擊訓練學生之心理技能差異，問卷調查 250 位警大學生。結果發現： 1. 學生心理技能之現況由高到低分別為：可教導性、動機、壓力處理與逆境調適、專注、自信心。 2. 性別在壓力處理與逆境調適、動機及自信心有顯著差異，男性於壓力處理與逆境調適、動機及自信心皆優於女性。 3. 射擊社團參與在動機有顯著差異，並且射擊隊在動機優於一般組。 4. 不同成績水準在壓力處理與逆境調適、專注及自信心達顯著差異。
林文鴻 (2012)	互動式電腦射擊模擬器對於警察射擊教育訓練之影響評估——以應變回擊系統為例	中央警察大學刑事警察研究所碩士論文	該研究針對警大情境模擬電腦靶場「互動式電腦射擊模擬器」，挑選 44 位學生，以心跳頻率與生理反應之關係為基準。研究發現： 1. 「心跳頻率」：應變回擊系統可讓受試者造成心理壓力，提升受測過程之心跳頻率，證明回擊系統可提升系統擬真性，讓受試者能體驗槍戰時面臨生死存亡之恐懼感。 2. 「用槍適法性評估」：受試者受到回擊系統情境壓力的影響，出現過度緊張影響判斷能力，甚至違法用槍或反應不及情況，故啟用回擊系統將導致受試者用槍適法性之判斷能力下降。 3. 「射擊準確度」：測驗情境危險程度升高較為緩慢者，因缺乏急迫性，受試者有充足時間判斷並預先拔槍瞄準歹徒，回擊系統對於受試者射擊命中率無顯著影響。

資料來源：作者自行整理繪製

肆、課程設計、研究方法與研究對象

一、課程設計與內容：

- (一) 自 110 年 4 月 27 日起至 5 月 28 日止，利用空堂課實施，每教授班實施 2 次，共計 4 小時。
- (二) 施測對象：專 38 期正期學生組警察類科 1-12 教授班學生。
- (三) 採學生實作方式，由 1 位教官、1 位助教授課，另專責小組成員負責系統操作。
- (四) 學生應著防彈衣，確實檢查未同時攜帶勤務用配槍、拋射式電擊器及辣椒噴霧器，並聽從教官（助教）

指導，以維護場內人員及設備安全。

- (五) 全程同步紀錄訓練過程，供課後檢討，教官現場指導學生該有的反應。
- (六) 學生應穿著季節性制服，並依規定時間準時到訓，無故到課，以曠課。
- (七) 本文研究者基於教學現場的深入觀察及第一線研究，至靶場教室觀課及拍照，親身觀察隊上學生 VR 訓練課程場景，一起上 2 堂課計 4 小時，並與學生討論學習後感受及請益教學教官與助教相關回饋意見。

表 6 情境模擬射擊訓練課程表

警專 38 期正期組警察類科情境模擬射擊訓練課程表	
基礎能力與武力決策（2 小時）	敘事能力與情境建構（2 小時）
<ol style="list-style-type: none"> 1. 指向射擊、運動射擊基礎動作分享與實作演練。 2. 加強握槍、準心、照門整合、射擊姿勢與按壓板機之施力調整訓練。 3. 武器抽拔、武器轉換、武力決策實作演練。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 員警情境對話與技巧。 2. 基礎能力與情境建構實作演練。 3. 劇情類別：街道巡邏、家庭糾紛、交通攔檢、處理盜竊、酒醉、精神異常者鬧事等情境模擬
<p>上課注意事項：</p> <ol style="list-style-type: none"> (一) 訓練時，應著防彈背心、槍帶，並聽從教官（助教）指導 (二) 使用驅動氣瓶模擬實彈射擊的後座力，讓學生適應槍枝擊發的後座力，減少板機急扣提高射擊準度。 (三) 為使學生於情境模擬訓練中因疏於警戒而遭受歹徒攻擊，教官於遠端操作搖桿，控制敵火反擊設備，以模擬訓練人員被擊中的中彈感應，可訓練學生尋找掩蔽之重要性，增加受測者情境壓力，提高執勤警覺。 (四) 學生於操作前應先校正使用裝備之精準度，再依選定之模擬劇情影片不同情境施以話術柔性安撫、勸導，並隨著現場狀況升級，採取適當之互動反應攻防。 (五) 學生 2 人一組操作，模擬實務雙警巡邏勤務，過程中要適時溝通。 	

資料來源：本文研究整理



圖 6 學生 2 人一組上課 VR 情境模擬訓練
資料來源：本研究現場拍照

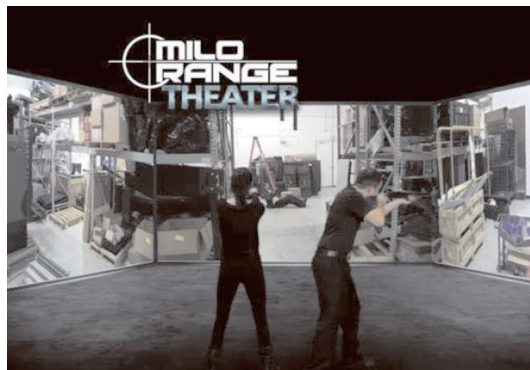


圖 7 互動式情境模擬射擊訓練系統介面
資料來源：本研究現場拍照

二、研究方法

(一) 本文研究者針對學生使用開放式問卷，於 2021 年 6 月 1 日至 6 月 10 日進行問卷調查法，寄至受測者電子信箱，蒐集質性資料與分析。本文研究遵守「告知同意」原則，先告知受測者本項研究內容與目的，完全自由意願決定是否參與研究，敘明：「如果施測者同意打字簽名表示願意參與本研究」，依個人自由意願就題目進行填答，並可隨時退出停止施測作答。

(二) 警專專責辦理基層警察養成教育，研究者平時接觸同事有警政署 111 年警察常年訓練技術教官複訓人員計 13 名之多，每月常訓射擊訓練打靶會組一個教學團隊 (Teaching team) 進行合作教學及教學相長，故本文選定其中專任及兼任 3 名射擊教官，在該專業域中至少達三 以上的 資進行訪談，採用半結構性訪談 (semistructured

interviews)，針對受訪者之背景與相關教學已有深入瞭解，將整理過的資料，依照訪談大綱所提的問題類目，探究所獲得資料間的關聯性，謹慎、客觀地組織歸納，並透過上述教學團隊共同探討與分析所收集之資。

(三) 故本文研究途徑為分別採用「深度訪談」與「問卷調查法」等研究方法進行研究。

二、學生問卷調查及訪談教官對象分析

本研究採分層抽樣，針對警專 38 期正期組 2 年級警察類科學生 (母體計 510 人)，計有行政警察科 (8 個教授班)、刑事警察科 (2 個教授班)、交通管理科 (1 個教授班)、科技偵查科 (1 個教授班) 等學生，共計行政警察科等四種類科並以各個教授班為單位，分層抽樣 35 名警察類科學生，皆已接受 4 學期的射擊課程，並完成寒暑假 2 次實習，有實際接觸過實務機關 (派出所、偵查隊及交通分隊) 實際執勤經驗計 3 個月，並進行成員

檢核 (Member Checking)，特別挑選獲學校鑑測頒發的特等射手及一等射手各 3 名，以增加本問卷答題者效度。研究者將教官與學生填答之內容進行後續分析，所有受測者資料均以代號進行編碼 (P1、T1.....)，確保研究對象的「保密權利」 (confidentiality rights)，最後回收學生有效問卷 35 份 (行政警察科 23 份、刑事警察科 6 份、交通管理科 3 份、科技偵查科 3 份)。

表 7 實施學生問卷調查及訪談教官對象分析表

代號	科別	接受射擊課程	學歷	問卷施測時間 (2021 年)	成績表現
P1	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 3 日	
P2	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 3 日	一等射手
P3	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 3 日	
P4	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 3 日	
P5	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 3 日	一等射手
P6	行政警察科	4 學期	大學畢業	6 月 3 日	
P7	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 7 日	
P8	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 7 日	
P9	行政警察科	4 學期	大學肄業	6 月 7 日	
P10	交通管理科	4 學期	高中畢業	6 月 7 日	
P11	交通管理科	4 學期	高中畢業	6 月 7 日	特等射手
P12	交通管理科	4 學期	高中畢業	6 月 7 日	
P13	行政警察科	4 學期	大學肄業	6 月 2 日	
P14	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 1 日	
P15	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 2 日	
P16	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 1 日	
P17	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 4 日	特等射手
P18	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 2 日	
P19	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 3 日	
P20	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 8 日	
P21	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 1 日	
P22	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 2 日	
P23	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 1 日	
P24	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 2 日	特等射手
P25	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 1 日	
P26	行政警察科	4 學期	高中畢業	6 月 2 日	
P27	刑事警察科	4 學期	高中畢業	6 月 8 日	
P28	刑事警察科	4 學期	高中畢業	6 月 1 日	
P29	刑事警察科	4 學期	大學畢業	6 月 1 日	
P30	刑事警察科	4 學期	高中畢業	6 月 8 日	一等射手
P31	刑事警察科	4 學期	大學肄業	6 月 2 日	
P32	刑事警察科	4 學期	高中畢業	6 月 2 日	
P33	科技偵查科	4 學期	高中畢業	6 月 2 日	
P34	科技偵查科	4 學期	高中畢業	6 月 2 日	
P35	科技偵查科	4 學期	高中畢業	6 月 7 日	

代號	專兼任教官	教授射擊課程	學歷	訪談實施時間 (2022 年)	經歷
T1	專任教官	15 年以上	專科畢業	8 月 10 日	臺北市府警察局
T2	兼任教官	3 年以上	專科畢業	8 月 15 日	保六總隊
T3	專任教官	3 年以上	專科畢業	8 月 18 日	桃園市政府警察局

資料來源：本文研究整理

三、資料分析方法

本文研究者曾擔任警專學生總隊隊職官，批改學生月記發現學生對於射擊動作及成績均會自我要求，第一線接觸學生皆對射擊課程產生興趣，尤其是實彈射擊，故本研究的主題，先蒐集關於 VR 訓練與學習成效之相關文獻，透過研究者與教育現場專業射擊教官反覆的檢視與詮釋並參考學生反饋意見而產生，增進所獲取資料真實性與可靠性，以增加本研究之信賴度及效度。

美國學者 Frazer (2003) 著作 *Quality Assurance in Higher Education*，高等教育首先衡量學生的學習成效，學生在學習整個歷程中，綜合認知、技能、態度等表現，學生的學習成效有「認知的」、「情感的」與「動作技能的」等三方之向度(王如哲，2010)。另本文研究者訪談課程教官，認為警械射擊訓練課程有三個核心架構，一是熟練槍枝操作，二是合法遵守警械使用條例，三是臨場正確判斷使用警械，總結為學生學習成效評量。本研究之三角檢定(Patton, 1999) 包含參考國內外相關文獻後，設計開放式問卷內容，奠基警械訓練課程三大核心，並融入學習成效中認知學習(cognitive competencies)、情意學習(attitudinal competencies)及技能學習

(professional competencies) 概念，訪談的內容分三個主軸分開。

本研究問卷及訪談題目設計主要參考 Monmouth University 副教授 John Comiskey 於 2020 年研究 417 名美國在職員警接受完 VirTra-300 模擬射擊平台，VirTra-300 提供五個屏幕組成約 300 度環景，判斷性武力訓練模式提供上百種現實場景，此系統與警專情境模擬射擊類似，該問卷設計有開放式問題。

其中奠基警械訓練課程三大核心，並與射擊教官進行討論，綜合教官觀察日誌(含錄影及拍照等記錄)，研究者隊上學生課後回饋單並考量學生的學習成效(認知、情意及技能學習)，改寫適合警專生開放式問卷內容與警專專任及兼任射擊教官進行討論，同時請教來警專授課的警大、臺北市府警察局、保一總隊及保六總隊等各機關優秀教官，形成「研究者三角檢定」，以確認資料蒐集方向，並與受測人員充分溝通，說明研究目的，受測者依據警專射擊課程及教育認知回答，以開放式調查問卷來從事資料蒐集進行內容分析，強化「資料來源三角檢定」，從「意義群聚」中決定「主題」以及「核心主題」，再與國內外文獻進行比較分析，歸納研究發現最後提出結論與建議(方法論三角檢定)，最後設計問卷八個問題及訪

談五個題目（表 8）。

表 8 本研究問卷設計及訪談核心概念主題表

針對學生學習成效設計八個問題問卷				
項次	主題	學習成效	關聯意義單元群聚	課程三大核心
一	射擊教官教學對學生的成績影響	認知學習	握槍穩定度、標準動作	熟練槍枝操作
二	學習射擊課程的反思		電腦輔助系統、練習	
三	如何精進射擊課程成績	技能學習	扣板機、調節呼吸	
四	互動式情境模擬射擊訓練上課		教學法、武力分級	
五	互動式情境模擬射擊訓練心得	情意學習	情境模擬、反應能力	合法遵守警械使用條例
六	射擊課程訓練有無融入情境		敵情觀念、三安	臨場正確判斷使用警械
七	互動式情境模擬射擊訓練建議		協同教學、課程時數	
八	警專整體教育訓練成效	學習成效	應用科技、素養能力	總結學習成效
針對授課教官訓練教學設計五個題目訪談				
一	互動式情境模擬射擊訓練授課心得			
二	互動式情境模擬射擊訓練教學有無融入情境			
三	互動式情境模擬射擊訓練是否符合國內治安情境			
四	互動式情境模擬射擊訓練教學如何提升學生學習成效			
五	互動式情境模擬射擊訓練教學提出再精進建議			

資料來源：Comiskey, Lockwood, Cunningham & Arminio (2021). The association between participant characteristics and perceptions of the effectiveness of law enforcement tactical simulator training 並經本文研究改寫設計

伍、研究結果

一、針對學生學習成效設計八個問題內容分析

問題一、射擊教官教學對學生的成績影響：

受測者普遍認為射擊教官對學生的成績影響甚大，從理論講解、基本射擊瞄準

姿勢，動作示範到用槍射擊技巧，講授握槍心法及瞄準要領，不僅要求動作，心理層面及素質也要強化，本文研究者發現有學生特別肯定射擊教官的教導，甚至有學生覺得警專課程收穫最多的是射擊課！

就讀警專 2 年，影響學生最大的就是射擊教官，讓學生感受所謂扣板

機的感覺，在射擊方面進步許多，成為1等射手。(P1)

二上射擊課助教邱教官影響學生甚巨，學生在班上射擊屬後段成績，因畏懼槍聲，亦擔心成績不佳，導致成績不理想。教官發現學生問題持續關懷鼓勵，講授握槍心法及要領，受其用心指導，學生的成績有明顯提升。(P4)

在校2年的期間，學生認為影響最大的是第二學期射擊的劉教官，因為學生在1上成績不理想，心理排斥射擊，但經過教官耐心指導，成績漸有進步，教官的教誨及耐心是學生進步的一大主因。(P8)

在警專2年，學生覺得收獲最多的是射擊課，學生在一年級時射擊成績非常不理想，後來掌握射擊的要領，射擊成績大幅進步，雖然教官很嚴格，學生常因動作沒做好被教官糾正，但學生覺得教官指導超讚。實彈射擊較為不足的部分則是利用上課時間多詢問教官有關握槍及瞄準的技巧。(P9)

教官曾說過一句話：「寧可在課堂中受傷，也不願你們未來在執勤時受傷」讓我印象十分深刻，在這2年期間，把它當成受訓或磨鍊，目的不外乎一個，爾後實際執行任務避免受傷，在學校學會保護自己的方法，在外執勤才能不讓家人擔心。(P31)

小結：

教官必須對每個動作及時進行檢查和指導，握槍、瞄準、擊發、呼吸、心理，所謂「師父領進門，修行在個人」，學生精進射擊一定要練習、再練習、反覆練習，在學校學會射擊技能，未來下單位不但可保護自己也能保護人民。

問題二、學習射擊課程的反思：

武力分級的觀念，遵循行為-反應的模式來進行選擇，對不同程度的抵抗行為加以分類處理。針對各種可能突發狀況，逐一熟稔與操作各項實戰動作，互動式教學相長，尤其是P11（特等射手）回饋寶貴意見，學習武力分級概念，多練習情境模擬訓練，將來面對實務環境才能做出適當正確的反應，另P30（一等射手）表示傳統固定靶射擊可拿高分，但實際操作卻完全不同，可能因衝突造成緊張導致射偏或開槍過當。

1、教官先講解武器分級的觀念，在處理事情的初步要先懂得「分級」，使用話術懂得如何先降低衝突，並且要保持警戒姿勢作防衛及嚇阻的功能。2、衝突升高時再使用必要的強制力，如手腕、關節去做適當的控制。3、最後如遇有符合警械使用條例緊急狀況時，再大膽使用警械。(P11，特等射手)

很有意思的一次體驗，雖然平時在做射擊訓練時能打到高分，但實際

演練中，卻能發現平常訓練的一些習慣（如出槍瞄準的姿勢都是以精準射擊的方式出槍），下意識的就展現出來。另實際體驗發現在緊張情況下，無法做到僅僅射擊一、兩發就停止及應先朝對方非致命部位開槍這 2 點，未來要針對這 2 項改進。（P30，一等射手）

上射擊課一定要嚴肅看待，千萬不能掉以輕心。學生認為每學期的射擊教官讓學生收穫良多，從了解手槍，畢業時能將子彈打在 10 分靶內，記住教官糾正正確的觀念，以後下單位服勤能更安全。（P35）

小結：

嚴肅對待槍枝，落實靶場紀律，不論在任何狀況下，槍口均必須指向安全方向，除射擊及經指示外，不得碰觸板機確保，確保射擊課程安全。

問題三、如何精進射擊課程成績：

射擊的基本功訓練是掌握多種射擊技能的基礎，是學習射擊技能的第一步。射擊是不斷的重複動作，講究的是動作的一致性和內在的感覺，並保持呼吸正常，因呼吸的節奏調整自己射擊的節奏，確保血液有充分的氧氣供給，並且體會動作總結經驗，最後形成的一套自我機械化動作。P2（一等射手）體會要建立扎實基本功才能順利完成任務，技能學習領域的目標強調心智及動作聯合的學習，技能學習是多個動作的連鎖化（張春興、林清山，

1989），符合本次研究教官以多元化方式評估（如實作、回擊設備、現場口頭報告等），驗收學生的學習成效，增進學生技能精熟程度。

學生以前都是對靜態靶紙射擊，未來可能會面對與嫌犯交鋒的情況，如果沒有體驗過類似的恐懼及壓力，很容易會驚慌犯錯，所以學校這學期安排 VR 情境模擬射擊課程。教官分兩組，一組是有配合回擊設備，一組就算犯錯也不會被回擊，雖然在訓練期間，沒回擊系統的組別表現良好，但在最後實際驗收時，卻因恐懼及壓力表現不好，反而有回擊系統的組別表現好上許多倍。體驗第一次在近距離面對可能的危險，只要動作比較慢就會被射擊，心裡的壓力真的很大。操作過程中，很明顯大家的動作比平常僵硬很多，甚至緊張直冒冷汗，當時腦袋空白，手也很抖，在慌忙中才完成動作。這次體驗讓學生明白基礎動作及恐懼、壓力訓練的重要性，狀況瞬息萬變，要建立基本功才能順利完成任務。（P2，一等射手）

第 1 學期上射擊課常會急扣，導致成績不甚理想，後來請教教官及成績好的同學射擊要領，多練習並慢慢加強射擊精準度。（P10）

學生射擊術科方面表現相較其他同學差，所以時常向老師或成績好同學請教，細節如準星與照門瞄準的基本功還需要自我調整，多利用閒暇之

餘模擬練習射擊相關技術。(P6)

射擊課程，建議平時利用時間從事加強臂力之相關運動，以提升射擊準度。(P7)

小結：

學習射擊最重要的是「態度」，學生對於射擊學習都有一定的興趣，並在學習過程中想提升成績的表現。傳統教學會使學生產生固定化思維，只注重在射擊靶紙上，下意識瞄準分數區域，忽視模擬情境變化，會造成學生射擊反應僵化現象。故學生精進射擊成績要融會貫通，從姿勢動作要領、扣壓扳機熟練，呼吸調整，配合強大心理素質，注意力完全集中，感受人槍合一的境界。

問題四、「互動式情境模擬射擊訓練」上課情形：

教官提醒受測者隨時與另一名同伴保持溝通，因為雙警的優勢能隨時交換資訊、相互掩護。受測者學會如何分工，一名警戒、一名溝通，當對方有異狀時要立即反應。P24（特等射手）利用互動式情境模擬射擊訓練系統，模擬各種執勤情境，透過教官的講解，加上寒暑假實習經驗，知道以後遇到不同情境該如何做出最正確處置，符合認知學習理論，將新接收到的外在事物資訊和原有的認知結構聯繫起來，形成新認知結構的過程。

我覺得很特別也很新奇，這屆才開始引進互動式情境模擬射擊訓練課

程，使學生提前對未來執勤可能面臨的狀況預做演練，教官先介紹這堂課的教學目的，編成6人一組，穿戴護具及應勤裝備（警棍、噴霧器及模型槍），3人扮演執勤員警、3人扮演鬧事民眾，在這個演練中，教官藉由情境訓練臨場反應能力，面對臨時的突發狀況，如何反應及做出相對應的行為來控制場面。(P21)

我只能說學校的這個新硬體操作真的給滿分，非常符合目前我們所需，建議未來將這門課程變成選修課程之一。(P22)

我遇到的模擬情境是校園槍擊案件，畫面是一群學生在逃命，我與同伴馬上拔槍警戒，轉彎後發現持槍歹徒正準備槍擊一名女同學，我直接射殺歹徒。事後教官提醒為何都沒說話，才想到要與另一名同伴保持溝通，因為雙警的優勢在於能隨時交換資訊、相互掩護。(P19)

在不同的情境要有相對應處理措施，訓練自己的反應速度。學生遇到的情境，有一名女子拿著槍抵著自己，卻突然朝我們開槍。在嫌犯拿槍時，就要有敵情意識，設想會突然朝警方開槍，馬上要持槍警戒。2名警察應該分工，一名警戒、一名溝通，當對方有異狀時要立即反應，不可2名都顧著要對方冷靜、將槍放下。透過互動式情境模擬射擊訓練系統，真實的模擬當時情境，再透過教官的講解，讓學生知道以後遇到不同情境該

如何處置。(P24, 特等射手)

在情境模擬狀況，因預期對方會做出攻擊行為的心理，學生謹慎地面對，當下立即的反應比較接近現實中遇到狀況第一時間的動作，測試完教官直接指出剛才學生操作過程中需要改進的言詞對話或是反應動作，當場給出更好的建議，分析在情境中適當的反應。(P34)

小結：

教官會指正學生操作過程中需要改進的言詞對話或是反應動作，給出更好的建議，分析在情境中適當的反應。本文研究者與射擊教官提到認知學派的學習理論，教官表示同意並有融入術科教學，相信可推及學校柔道、綜合逮捕術、組合警力訓練及體能訓練等相關體育技能訓練課程，促進教學相長，使學生學習更有效率。

問題五、「互動式情境模擬射擊訓練」心得：

P17 (特等射手) 體會互動式情境模擬射擊訓練系統是新科技運用，不但節省資源還兼顧學習用途，清楚知道武力分級管理，面對各種情況除合乎法律及程序外還要符合比例原則。

- (一) 體驗真實執勤時發生狀況瞬息萬變，要克服緊張感及心理壓力。
- (二) 了解爾後執勤遇到突發狀況，必須隨時保持警戒，注意周遭的事物動態，一人擔任盤查另一人擔任警戒，隨時互相支援。

(三) 教官分 2 組：一組是有配合回擊設備，一組犯錯也不會被回擊。讓學生體驗其中差異性。

1、因為 VR 不具有危險性，可讓同學有比較多的發揮空間，不用怕傳統打靶出現意外，但可能讓同學養成錯誤習慣，是否影響拿到操作真槍時產生錯誤動作。2、關於酒駕臨檢的模擬，分為兩個角色，可以體驗面對不同情境時，需要做哪些事情，讓學生思考遇到狀況時該如何做出正確的反應動作。(P3)

我覺得真的很有用，練習時很緊張，雖然壓迫感沒這麼重，融入情境有助將來面對實務判斷，教官很認真，我學習到重要知識，像裝備的擺放，面對事情要用什麼裝備，雖然無法模擬所有的情境，只要能冷靜判斷，不要魯莽做事，一定可安全完成任務。(P15)

互動式情境模擬射擊訓練系統是新科技運用，優點不但節省資源還兼顧學習用途，讓學生在沒有危險的情況如何處理，清楚知道武力分級管理，面對各種情況所做除合乎法律及程序外還要符合比例原則。例如，面對徒手攻擊警方的歹徒，可想辦法徒手制伏，最多就使用警棍做防禦或逮捕術的運用。但新科技的缺點在於，有些細膩度及實際體驗的靈敏度還是跟真實有很大的偏差，未來會逐漸改善。整體而言是很棒的體驗。(P17，

特等射手)

我認為有趣及具有幫助的現代化科技設備，可節省子彈的耗損，訓練過程中十分安全。這堂課讓我印象深刻，了解到突發式的危機，必須隨時保持警戒，注意周遭的事物動態，一人擔任盤查另一個擔任警戒，當發現對方有可疑的動作時必須第一時間控制對方情緒，讓被盤查者找不到機會出手，降低自身執勤時的風險。我覺得最有趣的是系統具有回擊的效果，讓我們在壓力的狀況下達到訓練目標，更清楚知道盤查的流程及用槍時機。(P26)

小結：

教官對於案例中出現的情境，可以在讓學生一起討論分析集思廣益，類似合作教學模式可產生相互間的合作互動，營造良好學習氛圍，因實務上常是雙警巡邏模式，如幹部或小隊長（巡佐）帶員警或資深學長引導學弟，培養團隊的合作性和溝通性。

問題六、射擊課程訓練有無融入情境：

受測者皆認為此課程有融入外勤實務，教官教導如何使用武力決策及訓練反應力，經過訓練後，受測者覺得可縮短反應時間，並做出正確判斷，而不是遇到狀況就一味使用槍械，並能與對方保持適當距離避免遭受攻擊。

我認為這項課程真的非常有用，

設計模擬課程並非都要拔槍射擊，有時不需用槍，最重要的就是需要融入到實境課程，全神投入其中並試著講話術，就算你知道他是假的，也要更貼切實務去運作，除訓練反應能力，更可練習思考速度，藉由這項課程並結合警械使用條例等法規，審視用槍有無合法、適當，這真的是一堂很棒的課程，希望警專未來能繼續沿用，提升警察的用槍合理認知與能力。(P13)

互動式情境模擬射擊訓練有好幾種情境，讓我們體驗心跳加速時處事，要求先做一些運動，我第一次體會緊張時處理事情是有多困難，不僅有對話的情境，可以訓練跟民眾對答的語氣跟方式，亦能培養警戒度，這個課程蠻有趣，雖然沒有百分百呈現真實情況，但對於訓練用槍時機的判斷，算是有相當幫助。(P14)

我認為學校新設立的「互動式情境模擬射擊訓練系統」有助於訓練反應及因應方式，其中一個情境是查證身分，民眾從車內拿出槍指著自己的腦袋，可依當時情形判斷正確的用槍時機，有效提升射擊技術及用槍能力，以符合警械使用條例與比例原則，這才是合法、大膽用槍，不讓自己和他人生命、身體置於風險，根據不同的狀況，採取相對應的措施，加強自己面對危機反應能力，將來執勤時，因受過類似訓練，多一秒時間反應以降低風險，才可以保護自己及他

人。(P27)

此課程融入外勤實務，教官教導我們如何使用武力決策及訓練反應力，經過訓練後，學生覺得可縮短反應時間，並做出正確判斷，而不是遇到狀況就使用槍械，並與對方拉出適當距離避免遭受攻擊，學生覺得情境相當擬真，必須搭配語氣控制現場，並模擬當螢幕上的人發動攻擊時的應對方式，這套系統應早點引進，可惜就要畢業，無法多做幾次練習。

(P29)

小結：

受測者皆肯定是很棒的課程，因受過類似訓練，未來多一秒時間反應以降低風險，才可以保護自己及人民，希望警專未來繼續沿用，建議學校可與廠商討論精進，將多媒體和情景案例等引入軟體程式，設計符合國內情境的訓練方案，更貼近社會治安現況。

問題七、「互動式情境模擬射擊訓練」建議：

- (一) 在應勤裝備的部分只配置雷射槍，建議增加警棍的配置。
- (二) 建議將此項 VR 射擊訓練增加時數編排。
- (三) 希望學校能增加更多情境模擬課程，使學生具備警察所需能力，與實務接軌。

對於「互動式情境模擬射擊訓

練」，在應勤裝備的部分只有配置雷射槍，這點是比較可惜，因為現在人權意識高漲，不斷強調警察執法的比例原則，學生建議增加警棍的配置，因為科技要辨識出棍棒的揮擊與開槍的動作是十分容易的，藉此讓學生學習武力分級的判斷，而不是遇到狀況就一味地出槍。(P5，一等射手)

學校的「互動式情境模擬訓練」取代以往呆板的訓練方式，有各種狀況供同學練習，在過程中不是一味地看到人就開槍，與同學 2 人一組執勤，並要考慮人質的問題，是較符合實際情況的訓練方式。(P12)

第一次操作面對處理糾紛，有對話及場景感覺置身在真實的事故現場，不同的突發狀況訓練我們應變能力，有助於日後執勤的技巧，可惜時間過少，每人只有訓練一次的機會。(P32)

模擬靶場是一種對於臨場反應能力及應變所作出的射擊準度等綜合能力的訓練，能有效提升自己在面對突發狀況，臨場反應的正確性，以及該使用何裝備及採取什麼行動，適用法條。模擬未來應勤時所遇到的各種緊急狀況，及用槍時機，是警專兩年中不可或缺的訓練，建議將此項訓練納入每週課程。(P28)

學生實際體驗過「互動式情境模擬射擊訓練」後，認為是非常新穎的互動性教學工具，親身體會過完全能感受到臨場的緊張感，此項課程能讓

學生們感受到課程的變化及樂趣，建議學校將此課程編配在 2 上，才不會影響 2 下的上課進度。（P33）

小結：

課堂的教學訓練方法採用情境式、互動式、案例式教學的方法，設置貼近員警現場執法環境的情景中訓練方法，使學生在訓練過程中進入到模擬的情景中，根據類比情景的變化，學生能漸進式學習活用執勤技巧。

問題八、警專整體教育訓練成效：

警專於 2021 年 5 月正式啟用「互動式情境模擬射擊訓練系統」，透過科技 VR 訓練系統模擬執勤情境，獲得學生一致好評，表示警專整體教育訓練與時俱進，有提升學生學習成果。

VR 射擊使課程變得比較有趣，而不會像傳統死板的教學。另虛擬設計系統緣故，比起使用 PPQ 真槍，不具有危險性。（P16）

我認為學校很用心，覺得影片的狀況很貼近真實不會太浮誇，設計的狀況很多元有上千種，讓我們知道何時該拔槍、何時該警戒。（P18）

VR 射擊模擬結合科技及實務，大部分同學在使用前並沒有接觸過 VR 設備，學校這學期引進 VR 設備真的相當用心，在過程中體會應用虛擬實境的好處。（P20）

教官講解面對攻擊民眾該如何應

對、使用警力分級及正確使用警械等觀念，希望學校能夠增加更多情境模擬課程，使學生具備警察所需的能力，與實際勤務銜接。（P25）

學生認為警專整體教育訓練有與時俱進，尤其是學校選修課引進警察敘事能力與溝通課程，關於如何使用柔話術，如處理交通違規、家庭糾紛、民眾濫訴或聚眾鬥毆等案件時，應如何化解衝突，避免因錯誤的處理方式影響警察形象；在民眾向警察求助、處理兩造衝突等情境，透過話術、肢體語言更有效解決問題，讓民眾感受警察的專業。（P23）

小結：

校長領導不僅關係到學校經營成敗，並可提升學生學習成效。警察教育應持續革新，學習頂尖大學突破傳統教學模式，更新教學方法，加強對訓練場館、設施、裝備的投入，建設模擬場景訓練設施，精進射擊課教學品質，落實教學情境與實務接軌之教育目標。

二、針對授課教官訓練教學設計五個題目訪談內容分析

問題一、互動式情境模擬射擊訓練授課心得：

（一）學生本身素養不足

互動式情境模擬射擊訓練為結合學科（法知識）及術科（射擊或噴霧器之使用）的整體訓練，常見

學生本身素養不足，如法律基本知識、用槍時機不正確、裝備不熟悉等，遇到模擬的情境不知道如何反應跟應對。(T2)

(二) 虛擬現實情境模擬是現代警察培訓的重要組成部分

學生可在培訓犯錯並從中吸取教訓，倒帶和復習，練習和學習使用相對應的技巧。這種類型的學習創造適當的和必要的記憶力並訓練最重要的執法肌肉 - 大腦。(T1)

(三) 訓練過程僅能著重在「用槍時機」

遇到什麼情狀能用槍，何時不能用槍等，其他武器轉換訓練效果有限，畢竟僅平面效果，與實戰有一定之落差（如射擊距離之掌握）。(T3)

問題二、互動式情境模擬射擊訓練有無融入情境：

(一) 看師資如何引導教學

從任務開始前的情報蒐集，發動警察權力，接近盤查，對話溝通，衝突應變及事後三安檢視，以時間軸來切割每個步驟進行分析，可觀察，評估目標的外顯行為進而決策行動，這是一個完整的「員警執勤心智模型」。因此，師資如何引導學生進入情境並在每個環節進行相關訓練才是最關鍵的成功要素。(T1)

(二) 教官要事先備課並有完整外勤經歷及豐富教學經驗

教官要事先備課並有完整外勤經歷及豐富教學經驗，參考時事案例，始能融入執勤情境。(T3)

(三) 本訓練可結合組合警力、情境實務等課程，融合警察法規等基本執法知識

互動式情境模擬射擊訓練有融入情境，應結合組合警力、情境實務等課程，融合警察法規等基本執法知識，把生澀的法規或法條文字，透過口語在組合警力及情境實務等操作時展現出來，進而參與情境模擬靶場訓練時，也能對著螢幕畫面說出應該要說的話。(T2)

問題三、互動式情境模擬射擊訓練是否符合國內治安情境：

(一) 情境劇本的設計不容易

由於自製劇本設計不易，國內治安情境劇本稀少，目前情境靶場提供之國內情境劇本，大致符合外勤之執勤態樣，然後劇本的目的，皆訓練員警的武器選擇（槍枝及噴霧器之使用時機）。(T2)

(二) 重點在「師資」

總體而言，去除硬體限制和外國情境是可以結合國內治安需求而訓練，重點在「師資」。(T1)

(三) 參考當前治安重點錄製影片配合教學使用

可視當前治安重點與社會氛圍錄製影片配合教學使用。(T3)

問題四、互動式情境模擬射擊訓練教學 如何提升學生學習成效：

（一）提升學生學習成效就必需提高學生學習意願

「教」與「學」是二回事，要提升學生學習成效就必需提高學生學習意願，VR 具有聲光效果上的優勢，還有主動學習的特性，有別於授課師資講授技術傳遞經驗的模式。讓學生自己探索思考，親身體會決策解決方案。需要師資群用心改變教學方式，以學生的反應和學習需求為師，隨時修正教學模式，適時引導多方向思考，培養學生獨立自主的思考能力為本，方能有效提升學生學習成效，否則與打電動看電影無異。（T1）

（二）學生要事先準備並有實習經驗為佳

學生本身準備需充足，如法學知識之掌握、對民眾說話之藝術及常用勤務之標準作業程序（巡邏、臨檢）；另經過實習後，見過外動態樣再使用成效較佳。（T2）

（三）教官講解大方向，並指導學生實際操作了解本身優缺點

教官講解大方向，並指導學生實際操作，最後講解優缺點並期下次能改善。（T3）

問題五、互動式情境模擬射擊訓練教學 提出再精進建議：

（一）建議培訓固定師資以團隊方式進

行教學

建議培訓固定師資以團隊方式進行教學，大幅提昇師資專業能力及學生容訓率，多頻率操作問題，並以專案講習方式辦理培訓，增加上課時數以滿足學生需求。（T1）

（二）增加課程時數及培訓專業師資

建議增加課程時數及培訓專業師資，並結合組合警力或情境實務等課程一起上。（T2）

（三）教官須具備宏觀豐富之外勤執勤安全觀念，更能勝任上課

種子教官的訓練相當重要，並非單方面使用裝備及器材，教官須具備宏觀豐富之外勤執勤安全觀念，更能勝任上課。（T3）

陸、結論與建議

一、結論

（一）學生應加強本身素養，以有實習經驗後上課效果更佳

互動式情境模擬射擊訓練為結合學科（法知識）及術科（射擊或噴霧器之使用）的整體訓練，學生有時素養不足，如法律基本常識不足、用槍時機觀念不正確、裝備不熟悉等，遇到模擬的情境不知道如何反應跟應對。

（二）互動式情境模擬射擊訓練幫助學生面對何種情境如何運用

「訓練多流汗，執勤少流血」。警察技能課程最大的任務就是培養實戰技能，學生體驗心理生理壓力反應及其對

行為的影響，才能較穩定應對，因受過情境模擬狀況訓練，有多一秒時間去反應，降低面臨危險的風險，應用動作技能（psychomotor skill），持續強化以提升學生專業職能，使畢業後能無縫接軌。

（三）學校應將互動式情境模擬射擊訓練增加教學時數，幫助學生漸進式學習新科技 VR 訓練運用，課程設計相當擬真並融入外勤實務，節省經費並兼顧教學用途。情境模擬射擊訓練讓學生體驗感受更貼切實務，應增加時數編排，幫助學生漸進式學習。

（四）互動式情境模擬射擊訓練能提升大部分學生的認知、情意與技能之能力

情境模擬射擊訓練強調思考判斷狀況注重臨場反應能力，較無強調傳統式教導射擊姿勢，槍械故障排除及射擊完畢實施安全清槍等動作。教官教導如何使用武力決策及訓練臨場反應力，除訓練反應能力，幫助練習自身思考速度，並結合「警械使用條例」，審視用槍有無合法與適當，提升警察用槍的合理認知與能力。

（五）警專應有計畫培訓校內的種子教官，落實證照制度，將執法經驗傳授給學生

養成教育之良窳，攸關警界基層人力之素質。教官應根據學生在過程中的表現馬上進行指導說明，引導學生反思和總結經驗。另射擊場地設施、教官師資、教材內容等，攸關射擊訓練課程的發展。教官須具備宏觀豐富之外勤執勤安全觀念，警

專應加強專兼任教官素質，並吸收各實務機關優秀人才，才能貼近實務。

（六）情境劇本教案的設計研擬

國外引進之情境劇本與本國情境有落差（國情不同，治安環境差異）；而國內雖有自製之劇本，但須有一定之電腦基礎及影片剪輯能力，自製劇本難度過高；若委託廠商設計，需花費不少預算。

（七）教官教學在提升學生學習成效扮演關鍵性的角色

引進電腦 VR 情境模擬訓練有效符合未來執勤需要，課程回饋也獲學生高滿意度，提升學生學習成效，並落實教學情境與實務接軌之教育目標。

（八）互動式情境模擬射擊訓練屬綜合式射擊應用驗收

情境模擬訓練不是傳統的射擊訓練教學，綜合各種技能的使用，需導入所需的各項應用技能 - 基本射擊姿勢動態運用，掩體後射擊，拐角搜索，門的突入及實務盤查技能，學生上互動式情境模擬射擊訓練前應建立基本能力。

（九）警專校長領導革新行政管理，精進警察教育訓練

警專校長領導革新行政管理，學習頂尖大學突破傳統教學模式，更新教學方法，加強對訓練場館、設施、裝備的投入，建設模擬場景訓練設施，提升課程品質，精進警察教育訓練。

二、建議

（一）警察傳統訓練模式永遠不會被取代，但近年虛擬實境（VR）培訓

已成為訓練利器，可提升學生學習成效，幫助未來基層員警面對狀況反應能力、降級及培養戰術技能，反覆練習，建立執法信心與經驗。

- (二) 電腦情境模擬訓練程式提供警察執勤場景，訓練實際發生如腎上腺素升高反應，及短時間做出正確決策，選擇適當的策略，判斷是否需要使用武器。雖然用槍安全永遠是首要考量，但要訓練學生當下做出最適當正確決策才能避免不必要的傷亡。
- (三) 建議教官訓練過程中或操作結束後，利用暫停或回放系統，針對學

生反應處置優缺點即時講解，使能思考當下情境最適當做法。

- (四) 引進國外版本情境模擬射擊的缺點，在於有些設計內容的場景及實際體驗的真實度，與國內治安狀況有些落差，學校未來應設計貼近國內治安的執勤情境教案，落實教學情境與實務接軌之教育目標。
- (五) 建議校方能於增設利用虛擬實境（VR）訓練應用海洋巡防科（操船模擬機系統）或消防安全科（消防訓練系統），落實警專培育具備執行各種警察勤務能力基層人員之教育目標。

參考文獻

一、中文

- 中央警察大學訓導處（2021）。中央警察大學學生暨研究生體技教學實施規範。
- 方彩濡（2021）。用 VR 操作對餐飲科學生學習成效之研究〔未出版之碩士論文〕。國立臺灣師範大學。
- 王如哲（2010）。解析「學生學習成效」。評鑑雙月刊，27，62-62。
- 包宗和、王美玉（2016）。警察人員進用雙軌分流考試制度。監察院調查報告，105 內調 0073，臺北。
- 林文鴻（2011）。互動式電腦射擊模擬器對於警察射擊教育訓練之影響評估——以應變回擊系統為例。〔未出

版之碩士論文〕。中央警察大學。

- 洪文玲、劉嘉發、張淵崧、章惠傑、蔡一銘（2017）。研修警械使用條例研究案。內政部警政署刑事警察局委託研究。
- 洪榮昭（2012）。人力資源發展：企業教育訓練完全手冊。臺北市：五南圖書。
- 洪榮昭（2021）。論探究與實作之重要性。中等教育，72(4)，6-9。
- 張春興、林清山（1989）。教育心理學。臺北市：東華。
- 陳冠鳳（2021）。以 VR 爵士鼓遊戲探究中學生之節奏感增長信念與遊戲焦慮、心流經驗對學習價值及學習成效之相關研究〔未出版之碩士論文〕。

- 國立臺灣師範大學。
- 陳晏祥（2017）。警技射擊表現與心理技能研究：以中央警察大學為例〔未出版之碩士論文〕。國立體育大學。
- 陳慶財、李月德、章仁香、楊美鈴（2018）。員警近距離朝涉案外籍勞工連開 9 槍案。監察院調查報告，107 內調 0042，臺北。
- 葉志俊（2017）。警用手槍不同射擊姿勢之生物力學分析〔未出版之碩士論文〕。國立臺灣師範大學。
- 臺灣警察專科學校訓導處（2021）。臺灣警察專科學校學生體育技能訓練成績考查要點。
- 盧秀琴、洪榮昭、陳月雲（2011）。設計體驗式探究鷹架教學應用於非制式科學教育——不同探究能力。科學教育學刊，19（4），359-381。
- 駱金興（2021）。射擊訓練新里程——警專「互動式情境模擬射擊訓練靶場建置」紀實。警光雜誌第 776 期，頁 17-21。警政署警光雜誌社。
- 鍾運宏（2021）。科技領航、強化警察射擊訓練——警政署建置 10 處「互動式情境模擬射擊訓練靶場」。警光雜誌第 776 期，頁 13-16。警政署警光雜誌社。
- 二、英文
- Aikenhead, G. S. (1996). Science education: Border crossing into the subculture of science. *Studies in Science Education*, 27, 1-51.
- Bayley, D. H., & Garofalo, J. (1989). The management of violence by police patrol officers. *Criminology*, 27(1), 1-26.
- Bell, R. L., Maeng, J. L., & Binns, I. C. (2013). Learning in context: Technology integration in a teacher preparation program informed by situated learning theory. *Journal of Research in Science Teaching*, 50(3), 348-379.
- Bloom, B. S., & Committee of College and University Examiners. (1964). *Taxonomy of educational objectives* (Vol. 2). New York: Longmans, Green.
- Bodner, G. M., & Orgill, M. (2007). Theoretical frameworks for research in chemistry/science education.
- Bransford, J. D., Sherwood, R. D., Hasselbring, T. S., Kinzer, C. K., & Williams, S. M. (1990). *Cognition, Education and Multimedia. Exploring Ideas in High Technology*, 115-141.
- Campbell, A. D. (2019). Failure on the front line: how the Americans with disabilities act should be interpreted to better protect persons in mental health crisis from fatal police shootings. *Colum. Hum. Rts. L. Rev.*, 51, 313.
- Caserman, P., Cornel, M., Dieter, M., & Göbel, S. (2018, November). A concept of a training environment for police using VR game technology. In *Joint International Conference on Serious*

- Games (pp. 175-181). Springer, Cham.
- Comiskey, J., Lockwood, B., Cunningham, S., & Arminio, J. (2021). The association between participant characteristics and perceptions of the effectiveness of law enforcement tactical simulator training. *Police Practice and Research*, 22(6), 1655-1667.
- Cordner, G., & Shain, C. (2011). The changing landscape of police education and training. *Police Practice and Research*, 12(4), 281-285.
- Department of Homeland Security. (2018). FLETC strategic plan 2018-2020.
- Dormehl, L. (2020). VR training is helping police learn to cut down on unnecessary use of force. <https://www.digitaltrends.com/features/vr-training-future-of-policing/>
- Fatal Force, WASH. POST, (March 31,2019),
- Fejdy , M., Wlaze , S., Kusiak, E., Kaczmarek, K., Nepelski, M., Lubiewski, P., ... & Petniunas, M. (2022). Mathematical algorithm for risk assessment of police officer in VR training simulation. *Applied Sciences*, 12(4), 2169.
- Frazer, M. (2003). Quality assurance in higher education. *Quality assurance in higher education*, 17-34.
- Garcia, E. T., Ware, S. G., & Baker, L. J. (2019). Measuring presence and performance in a virtual reality police use of force training simulation prototype. In *The Thirty-Second International Flairs Conference*.
- Giessing, L. (2021). The potential of virtual reality for police training under stress: A SWOT analysis. In *Interventions, training, and technologies for improved police well-being and performance* (pp. 102-124). IGI Global.
- Herrington, J., & Oliver, R. (2000). An instructional design framework for authentic learning environments. *Educational technology research and development*, 48(3), 23-48.
- Hilfert, T., & König, M. (2016). Low-cost virtual reality environment for engineering and construction. *Visualization in Engineering*, 4(1), 1-18.
- <http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1031&context=edupapers>.
- <https://www.washingtonpost.com/graphics/2018/national/police-shootings-2018/> (on file with the Columbia Human Rights Law Review). See generally *infra* Part II (describing the author's methodology and alterations made to the database in order to conduct analysis for this Note).
- <https://vrscout.com/news/nypd-active-shooter-vr-training/>
- <https://www.merriam-webster.com/>

- dictionary/training
- Karabiyik, U., Mousas, C., Sirota, D., Iwai, T., & Akdere, M. (2019, October). A virtual reality framework for training incident first responders and digital forensic investigators. In *International Symposium on Visual Computing* (pp. 469-480). Springer, Cham.
- Koutitas, G., Smith, S., & Lawrence, G. (2021). Performance evaluation of AR/VR training technologies for EMS first responders. *Virtual Reality*, 25(1), 83-94.
- Lucero-Urresta, E., Buele, J., Córdova, P., & Varela-Aldás, J. (2021, September). Precision Shooting Training System Using Augmented Reality. In *International Conference on Computational Science and Its Applications* (pp. 283-298). Springer, Cham.
- Madden, J., Pandita, S., Schuldt, J. P., Kim, B., S. Won, A., & Holmes, N. G. (2020). Ready student one: Exploring the predictors of student learning in virtual reality. *PloS one*, 15(3), e0229788.
- Maddux, C. D. (2003). Twenty years of research in information technology in education: Assessing our progress. *Computers in the Schools*, 20(1-2), 35-48.
- Martaindale, M. H. (2021). Improving the accuracy of firearm identification in a dynamic use of force scenario. *Police Quarterly*, 24(1), 104-130.
- Melnick, K. (2019). Nypd Uses Location-Based Vr for Active Shooter Training. *VR Scout*.
- Merriam-Webster. (2022). Virtual reality [Accessed 10
- Muñoz, J. E., Quintero, L., Stephens, C. L., & Pope, A. T. (2020). A psychophysiological model of firearms training in police officers: A virtual reality experiment for biocybernetic adaptation. *Frontiers in psychology*, 11, 683.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497.
- Orgill, M. (2007). Situated cognition. In G. M. Bodner & M. Orgill (Eds.), *Theoretical Frameworks for Research in Chemistry/ Science Education* (pp. 187-203). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Pam Petersen (2021). The Future of Training includes VR Empathy. Retrieved from <https://www.axon.com/news/future-training-includes-vrempathy>
- Pan, Z., Cheok, A. D., Yang, H., Zhu, J., & Shi, J. (2006). Virtual reality and mixed reality for virtual learning environments. *Computers & graphics*, 30(1), 20-28.
- Patton, M. Q. (1999). Enhancing the quality and credibility of qualitative analysis.

- Health services research, 34(5 Pt 2), 1189.
- Perone, B. P. (2016). Taking VR to School: Exploring immersive virtual reality as a tool for environmental science education (Doctoral dissertation, Stanford University).
- Police Executive Research Forum. (2015). Re-engineering training on police use of force. Critical issues in policing series.
- Reaves, B. A. (2016). State and local law enforcement training academies, 2013. US Department of Justice. Office of Justice Programs, Bureau of Justice Statistics.
- Reaves, B. A., & Trotter, A. L. (2017). The state of law enforcement training academies. *Sheriff & Deputy*, 69(1), 44-47.
- Saus, E. R., Johnsen, B. H., Eid, J., Riisem, P. K., Andersen, R., & Thayer, J. F. (2006). The effect of brief situational awareness training in a police shooting simulator: An experimental study. *Military psychology*, 18 (sup1), S3-S21.
- Schell, J. W., & Black, R. S. (1997). Situated learning: An inductive case study of a collaborative learning experience. *Journal of Industrial Teacher Education*, 34(4), 5-28.
- Singer, S. R., Nielsen, N. R., & Schweingruber, H. A. (2012). Discipline- based education research. Washington, DC: The National Academies.
- Ticknor, B., & Tillinghast, S. (2011). Virtual reality and the criminal justice system: new possibilities for research, training, and rehabilitation. *Journal For Virtual Worlds Research*, 4(2).
- Velev, D., & Zlateva, P. (2017). Virtual reality challenges in education and training. *International Journal of Learning and Teaching*, 3(1), 33-37.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. New York, NY: Cambridge University Press.
- White, M. D. (2002). Identifying situational predictors of police shootings using multivariate analysis. *Policing: an international journal of police strategies & management*.
- Xie, B., Liu, H., Alghofaili, R., Zhang, Y., Jiang, Y., Lobo, F. D., ... & Yu, L. F. (2021). A review on virtual reality skill training applications. *Frontiers in Virtual Reality*, 2, 645153.
- Zheng, R. (2010). Effects of situated learning on students' knowledge acquisition: An individual differences perspective. *Journal of Educational Computing Research*, 43(4), 467-487.

臺灣警察專科學校《警察通識叢刊》徵稿說明

本叢刊旨在強化警察執法的倫理及人文素養，期集結不同領域的學者專家，藉由各種學科面向、領域的通識能力，培養全人教育的基層警力，以闡揚博雅通達的教育理念，在培育警察專業知能外，更以兼容並蓄之胸懷，增進警察的通識能力、現代公民素養、社會關懷、創新思辨、以古鑑今之宏觀視野等能力，融合對「在地化」與「全球化」的關懷，以發揚警察「志於道、據於德、依於仁、游於藝」之精神。

徵稿主題範圍

為明定本刊徵稿主題範圍，自第十一期開始，除警察專業論文外，有關警察生命教育，人權教育，立志文學、古典文學，語文教育，法制變革，警察工作條件，工作環境，工作壓力，警察各種設置、設備、建築、文物、歷史、藝術，以及社會民情風俗與社會變遷等對警察有影響者，皆屬本刊主題收稿件之範圍。

發行時間與定位

本叢刊以半年刊為原則（預計 6 月、11 月出刊），為提升學術地位，本刊定位為學術刊物，原則上以通識教育為核心，來稿一律徵求學術論文，須符合本刊

論文撰寫體例，不符者，恕不受理。本刊文稿一律採匿名審查方式，其中有一人審查未過者，送第三人審查。經審查通過並經刊登後，方核發論文審稿接受證明。

徵稿形式與期程

本叢刊之發行，經定位為各通識類型之刊物，屬學者專家論著之學術刊物，投稿形式，包括（一）專題論文；（二）一般論文，不限論述題材；（三）通識課程規劃、教學實踐成效。來稿中、英文不拘，中文長以一萬五千字為原則。英文文稿以八千字為原則，文稿須附中、英文文摘要。

徵稿期程，原則上半年至 4 月底止，下半年至 8 月底止，本刊並視稿件數量與作業期程調整，敬請各方踴躍投稿。

稿件格式及寄交注意事項

（一）來稿請用 Microsoft Word 編輯，書寫格式、作者簡歷、參考書目等撰寫格式，請點閱臺灣警察專科學校首頁（網址 <https://www.tpa.edu.tw/departement/adm11>）相關連結項下《警察通識叢刊》視窗，查詢論文撰寫體例，下載參考。

（二）來稿請以電子檔網路-mail 為主，

並請註明可聯絡電話及手機，傳送至（sodin520@cc.tpa.edu.tw）；或書面稿附電子檔（含作者簡歷 word 檔），寄至 11696 臺北市文山區興隆路三段 153 號臺灣警察專科學校《警察通識叢刊》，通識教育中心收。來稿電子檔請註明中文姓名及聯絡電話，以便聯繫。

- （三）文稿一經採用，稿費以每千字新臺幣 700 元計，因經費有限，每篇最高支給新臺幣 4000 元；文稿一律採匿名審查方式，委由校內外學者專家匿名審查通過後，擇期刊登。

稿件採用及出版作業

- （一）所有稿件（含圖片等）不得侵犯他人著作權，並遵守一般學術論文之相關規定，文責由作者自負。
- （二）來稿經錄用後，奉贈當期叢刊 1 至 3 冊，稿酬如上述。來稿無論刊登與否，恕不退稿。
- （三）稿件經本叢刊刊載後，同意授權本刊於本校出版書冊及於本校網頁上刊登，供讀者檢索、下載、列印、閱覽等服務。請作者至本校首頁（網址 <https://www.tpa.edu.tw/departments/adm11>）相關連結項下《警察通識叢刊》視窗，下載並填妥「著作授權同意書」寄回，俾利後續各項流通與推廣。

◎相關問題請洽詢本校通識教育中心執行編輯：(02) 2230-8512#2533 張小姐

《警察通識叢刊》論文撰寫體例

本刊為統一論文格式，自 2013 年 10 月（本刊第 1 期）起，訂定本刊之撰寫體例，敬請遵循採用。

壹、來稿需包括下列要項

一、首頁

- （一）中文或英文題目名稱。
- （二）中文或英文作者姓名。
- （三）中文或英文作者服務單位及職稱。
- （四）聯絡地址、電話、電子郵件地址。

二、第二頁

- （一）不含作者姓名之題目名稱。
- （二）摘要：中文文稿，摘要（500 字以內）在前；英文文稿，英文摘要在前。（摘要應涵蓋研究之問題、目的、方法與結果）。
- （三）關鍵詞置 3～5 個，對照分別列於中英文摘要之下。
- （四）正文（自本頁起）。請以 12 號字體撰寫，中文請用「新細明體」，英文請用「Times New Roman」字體，請編頁碼。

三、參考文獻：

請列出正文中所引用文獻之完整資料。

貳、正文格式

一、分節標題方式

- （一）中文標題以「壹、一、（一）1. (1) a. (a)」為序。
- （二）英文標題以「I. A. (A) 1. (1) a. (a)」為序。

二、引語用例

- （一）直接引語，用冒號（：）時
【格式】 中文加單引號「」，英文加雙引號“ ”
- （二）直接引語，不用冒號（：）時
【格式】 中文用單引號「」，英文用雙引號“ ”
- （三）直接引語，但另起一段
【格式】 不用引號，字體改為標楷體，左右縮排
- （四）引語中復有引語，或特殊引用時
【格式】 中文單引號「」在外，雙引號『』在內；英文雙引號“ ”在外，單

引號‘ ’在內

三、附加原文專有名詞用例

中文用外國機構名稱、著作、專有名詞時，應譯成中文，並於「第一次」出現時以「括號附加原文全名」。

（一）一般用語

【格式】括弧、小寫、正體

（二）專有名詞

【格式】括弧、首字大寫、正體

四、註釋用例

（一）出處的註釋

【格式】（作者，年代：頁數）

（二）有作者姓名時

【格式】作者（年代：頁數）

（三）若要以附註說明行文涵義時，請用腳註

【格式】於標點符號後，以插入註腳方式自動產生於右上角

五、圖表用例

（一）圖號碼與名稱應置於圖下方，表號碼與名稱應置於表上方。

（二）標題之明需清楚，所使用之文字、

數字須與文中引用之敘述一致。

（三）若引用他人之圖表需註明清楚資料來源，方式同內文註釋。

（四）圖的寫法

【格式】圖編號 標題

（五）表的寫法

【格式】表編號 標題

六、數字用例

（一）統計數字請以阿拉伯數字表示。

（二）非統計數字，如年代、表述性數字，則以中文表示。

七、引用書名、刊名及篇名用例

（一）書名

【範例】《行政學》

《正義論》（A Theory of Justice, 1971）

（二）刊名

【範例】《公共行政學報》

Public Administration Review

（三）篇名

【範例】〈社會資本、政策資源與政府績效〉

〈新公共服務：服務而非導航〉（The New Public Service: Serving Rather Than

Steering)

“Social Problems and the Quality of Life”

參、參考文獻用例

一、專書

【格式】作者（年代）。書名（版別）。出版地點：出版商。

【格式】Author, A. A. (1993). Book title (2nd Ed.). Location: Publisher.

二、期刊論文

【格式】作者（年代）。文章名稱。期刊名稱，卷期，頁別。

【格式】Author, A. A. (1993). Article title. Journal title, Vol. xx (No. xx) : xx-xx.

三、專書論文

【格式】作者（年代）。篇名。載於編者（編），書名（頁碼）。地點：出版商。

【格式】Author, A. A. (1993). Article title. In B. B. Author (Ed.), Book title (pp. xx-xx). Location: Publisher.

四、研討會論文

【格式】作者（年代）。論文名稱。發表於研討會名稱，主辦單位，舉行地點。

【格式】Author, B. C. (1993). Paper title. Paper presented at the Conference Title, Place.

五、研究計畫

【格式（未出版）】作者（年代）。報告名稱。行政院國家科學委員會專題研究成果報告，未出版。

【格式】（已出版）作者（年代）。報告名稱。教育部委託之專題研究成果報告，出版地點：出版商。

六、學位論文

【格式】作者（年代）。論文名稱。○○大學○○研究所碩士（或博士論文），未出版，大學地點。

七、譯著

【格式】譯者名（譯本出版年代）。書名（版別）（原文作者名）。出版地點：

出版商。

八、報紙

原則上，報紙不列入參考文獻（除非有確實作者姓名），放在正文敘述即可。

【格式】記者或作者（年月日）。文章名稱。報紙名稱，版別。

【格式】 Author, B. C. (1995, November 15). Article title. Newspaper Title, pp. xxxx.

九、網路等電子化資料

【格式】作者（發表年）。篇名，****年**月**日取自（單位名稱），網址：xxx。

【格式】 Author, B. C. (2000). Title of work. Retrieved month day, year, from: source url.

【格式】 Author, A. A., B. B. Author, & C. C. Author (2000). Title of article. Title of Periodical, (Vol. xx No. xx). Retrieved Month day, year, from source url.

十、其他注意事項

（一）參考文獻之排列，先列中文文獻，

以作者姓氏筆劃依次排列，再列西文文獻，以英文字母順序依次排列。

（二）一作者有多項參考文獻時，請依年代先後順序排列。

（三）一作者同一年代有多項參考文獻時，請依序在年代後面加 a b c 等符號。

著作授權同意書

論文名稱：_____（以下稱「本論文」）

一、若本文經《警察通識叢刊》接受刊登，作者同意非專屬授權予出版單位做下述利用：

1. 以紙本或是數位方式出版；
2. 進行數位化典藏、重製、透過網路公開傳輸、授權用戶下載、列印、瀏覽等資料庫銷售或提供服務之行為；
3. 再授權國家圖書館或其他資料庫業者將本論文納入資料庫中提供服務，或開放於網際網路提供公眾瀏覽；
4. 為符合各資料庫之系統需求，並得進行格式之變更。

二、作者同意出版單位得依其決定，以無償之方式再授權予國家圖書館或其他資料庫業者。除無償合作之狀況外，出版單位應以本同意書所載任一連絡方式通知作者其再授權狀況。

三、作者保證本論文為其所自行創作，有權為本同意書之各項授權。且授權著作未侵害任何第三人之智慧財產權。本同意書為非專屬授權，作者簽署對授權著作仍擁有著作權。

此致《警察通識叢刊》

立同意書人（作者）簽名：

身分證字號：

電話號碼：

電子郵件信箱：

戶籍地址：

中 華 民 國 年 月 日

