

老人研究群報告會議紀錄

報告人：黃曉琪、蔣與弘

報告日期：2017/3/18

壹、曉琪〈聽老人說畫：銀髮族繪畫中的家庭敘事與自我認同〉

羅：「目前現有研究多聚焦於失智和照顧者如醫學和護理學的文獻所示，但除了失能老人的文獻，亦可從照顧者切入而獲得較多資訊。問題意識中『老家畫問』，畫作代替寫作也有一定意涵。老人到了一定年齡，或許會增加宗教信仰等閱歷。Ericsson 提及老人文獻。碩士論文是否需送 IRB？（指「人體實驗」倫理委員會）」

蔡：「Ericsson 太太曾經整理老年的文獻，但受到批評，認為其跟 Ericsson 以往的想法不同。」（此書書名是《Erikson 老年研究報告》，周伶利譯）。

（<http://www.books.com.tw/products/0010120005>）」

許：「若是實踐型的研究，如何賦權、研究歷程如何彰顯 empower 的痕跡。不同於照顧者的老人想像。在繪畫表現中，身體是否為繪畫的一部份又如何詮釋？如老人未繪圖，肢體語言可表達，但未必有繪圖的狀況。故而『互為主體性』的部份如何彰顯？」

琪：「希望共同聆聽建議，聽老人訴說，呈現互為主體的過程。」

仁：「可分成幾個步驟，第一，先請老人繪畫，第二，請照顧者參加，第三，請照顧者作焦點團體訪談，如此可以回到家庭脈絡而談畫。在老人指定要誰在場時，再進一步談話，如此或許可以彰顯家庭脈絡。」

許：「歷史結構的大事件，也會影響家庭的想像。日本政府離開後，世代老人的概念也會受影響。如家庭與社會結構的拉扯。」

仁：「故事固然會呈現大社會之結構，但也與小故事有所牽扯」

黃：「選擇老人會希望是願意畫，樂意畫，再參與研究。」

許：「若分不同次，何時選擇畫作、不同幅，找出互文性也可選擇。」

蔣：「研究者的位置可能再裁定，如互為主體如何在研究呈現？」

黃：「研究者提到的『他者』很重要，是否需另闢一塊講自己？」

盧：「藝術治療中有 **empower** 觀點，繪畫中有家庭敘事及自我認同，可再補充跟傳統訪談有何不同？」

仁：「圖畫和語言、文字有何不同？強調為何使用圖像。」

黃：「未必採用藝術治療。圖畫作為研究方法。」

羅：「畫畫門檻低，讓老人藉由畫畫工具而表達事物，相對於媒介而有門檻。如色彩、筆觸和意境，是否讓老人更容易表現。」

許：「繪畫歷程的思考，也是賦權的歷程。即使是以前不會繪畫歷程，在觀察者、研究者中，研究者如何紀錄和觀察的 **empower**。」

仁：「應減低少「轉引自」。」

賴：「《漫畫原來要這樣看》(Understanding comics: The invisible art) 著作的呈現形態，讓人想到圖像敘事的表現(書目可參見：

<http://www.books.com.tw/products/0010740504>)，限制框格而表現家庭故事。

佐以訪談、口述，說明研究對象之家庭想像、建構生命史等。另外，繪者、研究者、作品關係也是詮釋學循環的過程，如標記某個生命經歷或反思／建構某一家庭論述。有一本老人繪畫、藝術創作的書，說明九二一大地震等經歷對老人影響。書目可參見：鄭月妹(2015)。〈從繪製記憶地圖開始〉，鄭月妹(編)，《彩繪人生：阿公阿婆畫圖說故事》，頁 1-16。台北：洪葉文化。」



(封面出自：<http://www.books.com.tw/products/0010672609>)

貳、政大金城武〈論行動媒介對空間建構與重構：共在的卡比獸〉

本文由政大金城武報告，以下簡稱「金」。

仁：「什麼是共在？」

心「為何寶可夢不適合研究？」

金：「會聚焦於寶可夢研究。但 AR 探索範疇似乎可包括寶可夢。」

蔡：「題目應為空間能否被探究，包括空間可否被理解。空間能否被探究？卡比

獸未必需在題目中，實質、非實質的空間包括通路。如系統理論中，通路是

界定邊界的重要事物。媒介作為通路可視為邊界的界限。如 Wifi 是卡比獸

的連結，呈現卡比夢的物。身體和意識的連結文獻，技術和媒介如何統整起

來。身體可否不分別於人類的意向和意識？建構此時對科技、媒介定義的空

間。真、假可否不去探究，研究方法可在第一章提及，如史學、文學等運用

方式。第三到五章已經有整體想法呈現，已經有架構。」

孫：「空間是否能被理解和探究？寶可夢可否作為空間延伸，而身體如何被體現？」

蔡：「身體的部份可整合主體，不需分開討論。」

金：「希望回到海德格及梅洛龐蒂。」

蔡：「第一章可處理，如何抓回身體概念。若涉及系統，並不能將身體出來談。」

琪：「空間如何被理解和研究，過去研究學者如何怎麼做？空間可否再深究？」

仁：「虛線表示身體在某個地方，但需思考人為何在某個空間。應看不見的東西而概念化。」

琪：「寶可夢很重要，如何貫串在第一到六點？」

盧：行動媒介的建構及重構，可舉寶可夢的案例而去探索。去貫串各章節，展現行動媒介的角色。行動媒介建構和重構的空間，轉化過程為何？」

蔡：「空間如何被理解和探究：以寶可夢為例。」

盧：「可從寶可夢推出，從玩家如何感受它，如經驗研究、訪談。如手機研究及改變。」

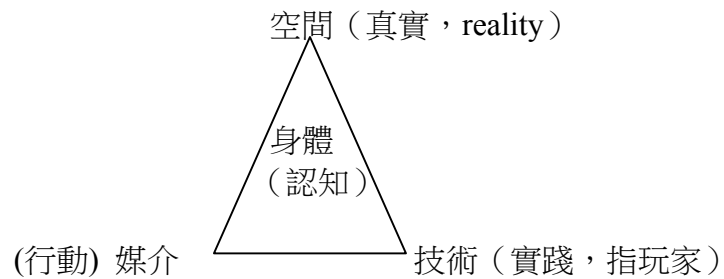
仁：「經驗式研究可蒐集訪談資料。」

羅：「如何把不可見轉為可見。空間其實就是行動媒體，符號或語言等萊科夫（Lakoff & Johnson）的想法、圖像及認知的想法／實驗法的運用。」

許：「這篇論文的書寫宛如寶可夢的使用手冊，概念可貫串章節及強度化。如經驗部份而證成一些理論。」

仁：「可將報告想法整理成十頁。題目為：論行動媒介之空間建構與重構：以卡比獸遊戲玩家之共在感為例。共在感指身體的感知，玩家則為實證部份。圓

圈內是身體，再來有行動媒介、玩家、實踐的層面。」(如下圖)



許：「可從乩童的儀式、降乩的概念去思考。」

賴：「寶可夢的發展，另網絡美學即建構了流動的空間。使用者需由科技而發現

感官、地景的身體感。閱聽人藉由媒介而探索的空間，科技鑲嵌於空間中。」

報告時程說明：

4/22 為勝欽老師報告。

五月為心宇報告。

六月為 **Roger** 報告。