

## 106 公務人員普通考試試題

類 科：文化行政

科 目：藝術概要

一、試述「生活美學」之五感的體驗。(25分)

### 【擬答】

(一)感官體驗作為美學原點：

美學出現於理性主義當道的啟蒙時代，其目的即是對過度偏狹於理性之文明的一種修正。自美學之父鮑姆加登開始，美學所提議的，即是對感性經驗的重視，這裡所謂的感性經驗，即是感官感受，而人的主要感官感受，有視覺、聽覺、嗅覺、味覺和觸覺等五感。因此，作為一美學之生活實踐的「生活美學」便涉及到如何去開拓這五感的感性經驗。而在鮑姆加登之後，為美學標定更明確目標的康德，即把美學界定為「主觀合目的性」的課題，「主觀合目的性」相對於科學的「客觀合目的性」；科學的「客觀合目的性」，是窮究感受主體之外，自然世界的法則，而美學的「主觀合目的性」，則涉及到唯有感受主體的存在，並以其存在去體驗事物，才有其可能的經驗。由此理論的脈絡我們可發現，從啟蒙運動開始，涉及到公民養成的美學教育，即是一種強調感性經驗，拓展五感，並充分利用人的五感去體驗這世界的實踐，這即是「生活美學」的核心內容。

**奪榜/特訓班**

**重點科目授課**  
· 弱科拉分 ·  
掌握投資報酬率高的主要拉分科目開課。105年高普奪榜班考取生，分數提升最高超過200分。

**3大課程架構**  
(以105年高普考為例)

**名師申論指導**  
· 申論作答 ·  
申論題【答題架構】與【時間掌握】為申論題高分之二大關鍵，名師現場指導申論技巧，快速掌握得分關鍵。

**專屬駐班輔導**  
· 老師閱卷 ·  
專屬導師隨班輔導給予解惑，並提供申論題閱卷服務與批改指導，助您釐清寫作盲點，好與不好立見分曉。

(二)感性經驗對理性偏狹的矯正：

在過去，過度偏重智育的教育養成，事實上正造成了人類感性經驗的匱乏。因為「客觀合目的性」的科學知識，是可以脫離感受經驗，以抽象的概念進行模擬與推演。這種「無感」的狀態，往往造就了人的麻木，這不只表現在感性經驗上的匱乏，更是同理心的危機，文明因此走上了一條過度強調功利目的偏狹道路。例如十九世紀以來的城市生活，人類所構

築的，是一個與自然隔絕，也與城市之外的「化外之地」隔絕的領地；城市人因此只重視自己的利益，而忽略了其背後所付出的，以自然為成本的代價。因此，感官經驗的回復，一方面是讓人重新對這世界有感，另一方面也是再次建立起同理心，以修正文明的困頓。「生活美學」因此正是以活化五感經驗，來回應此一文明矯正的課題。

(三)五感所涉及的可能：

若將「生活美學」界定為五感知體驗的美學，事實上，正擴大了美學的可能，其所涵蓋的可能實踐範圍，就不只是藝術品，還擴及生活細節中的每一種可能。如就視覺而言，那便涉及到美適性的居住環境之可能；而就聽覺而言，如何去聆聽聲音的層次、細節，與組合，都會讓我們以不同的感受經驗去體驗這世界；而就嗅覺而言，對嗅覺內容的重視，會驅動我們去注意生活裡的環境問題，試圖去營造一個清新、乾淨、健康的嗅覺環境；而就味覺而言，好的食物，健康的食材，講究的料理方法，都會因我們對味覺的重視，而重新被導正；最後就觸覺而言，我們所踩踏的道路，穿著的衣物，接觸的物品，皆從觸覺的層次，能被重新被檢證。更好的質感，在對五感的重視之中，便成為生活中的重要配備。

(四)結論：人與環境的價值

綜觀上述的論述，我們可瞭解到，透過五感體驗的提升，「生活美學」正實踐了美學的任務：提升感性經驗，養成良好的公民。因此，「生活美學」矯正了科學可能會有對這世界漠然的現象，同時，以人之存在與人的感性經驗為出發的立場，更重新賦予了人該有的價值。

## 志光學儒保成地特專班 上榜戰鬥力全開



二、所謂的「八大藝術」為何？試述現今新興的藝術類型「第九藝術」。(25分)

【擬答】

(一)何謂「八大藝術」：

所謂的「八大藝術」，包含了文學、音樂、美術、雕塑、舞蹈、建築、戲劇與電影等八種藝術類型。此一分類的實際出處已不可考，但可以發現，其適用性，比較是古典藝術的分類，而在當前強調跨領域的藝術現象下，較不易把藝術歸限成這八大類型。在這八大類型藝術中，文學、音樂、美術、雕塑、舞蹈和戲劇是最傳統的藝術類型；而建築，則是在這裡面可發現，試圖納歸實用傾向的藝術類型；而電影則是綜合了前述七大藝術類型的「第八藝術」。

(二)何謂「第九藝術」：

所謂的「第九藝術」一般而言是再把電子遊戲納編到藝術的概念裡。電子遊戲有何條件被



稱為「第九藝術」？顯然，這涉及到兩個層次的問題，一個是「電子遊戲如何能被視為藝術？」另一個是「從藝術的角度如何能重新看待電子遊戲？」以下分別申論：

1. 電子遊戲如何能被視為藝術？

在此一課題中，席勒為首的遊戲論可作為我們的參照。在遊戲論裡，藝術是被視為感性衝動與形式衝動外的遊戲衝動；這是一種綜合性的衝動，調和了感性衝動與形式衝動的各別問題。在電子遊戲中，人們確實會透過想像力與移情作用，藉由遊戲內容來獲得感受的滿足，似乎也像一般遊戲一般，調和了感性衝動與形式衝動；但較不一樣的是，電子遊戲較傾向於聲光刺激的快感層次課題，而不見得會致力於一種精神層次的昇華。此外，就遊戲內容而言，電子遊戲跟電影一樣，也是一種綜合藝術，也就是它綜合了各種類型藝術的可能。在電子遊戲的製作過程中，它需要仰賴各領域的藝術創作者投入，才能成就；換言之，就技藝層次而言，它讓各種類型藝術，有其發揮與實用化的可能。

2. 從藝術的角度如何能重新看待電子遊戲？

顯然，若我們將電子遊戲視為藝術，那麼便涉及了從一個不同於單純感官娛樂的角度來看待電子遊戲。事實上，要明確的說遊戲具備藝術性，包含了兩個層面的檢證，即「技藝精進」與「概念反思」。由此看來，那將會對其遊戲在內與技藝的精緻度，有不同的期待；但是，我們也得思考，這樣的看待方式，會不會跟電子遊戲原先的需求有所衝突？就「技藝精進」而言，隨著遊戲製作所投入的資本，確實有可能讓各類型藝術家有所發揮，這對各類型藝術的精進，有一定的幫助。但就「概念反思」而言，如何能成就一種遊戲，同時提供了娛樂效果與概念反思就是較大的挑戰。在此，電影的發展是可參照的。電影跟電子遊戲一樣，都是一種綜合藝術，而其在一開始的發展，也是以技藝與娛樂為主而較不涉及概念反思。而顯然的，電影藝術後續的發展，在「概念反思」層面，有相當精彩的表現，甚至反過來影響其它類型的藝術。而究竟電遊戲是否能會像電影一般在「概念反思」層面有所可能？這或許是可以期待的，但也有待接續下來電子遊戲的實際發展來檢視。



減壓學習無負擔

志光  
學儒  
保成

公職考取班

一般考生平均花2年上榜，考取班是有堅持和毅力的您最好選擇

考取班4大特色

雙師資循環

重點科目採雙師資教學  
加強自身學習程度

修法專題講座

定期舉辦修法關懷講座  
最新觀念資訊不漏接

實力提升課程

考前規劃題庫班、考試班  
提升破題實力

進階強化規劃

針對重要專業科目統整  
加強應考實力



康崇瑞

105地方特考三等台南市  
一般民政 狀元

他報名考取班  
一年考取 地特狀元

補習班提供充足的資源，運用得宜  
必然金榜題名，讀書珍貴之處不在  
書桌前坐多久，而是專心看書時須  
問心無愧。

(三)結論：

藝術的分類，始終不會是固定不變的，而是會隨著主客觀條件而有所改變。這一直是一種藝術的正常現象，因為藝術始終是日新月異的。當前，就電子遊戲的發展，我們確實有條件以藝術的角度來重新看待之。這不只是一種對電子遊戲的肯定，更是以不同的高度，對電子遊戲的期待。

三、請闡述今年舉辦之「臺灣文創藝術博覽」的意義與功能。(25分)

【擬答】

(一)何謂「臺灣文創藝術博覽」？

「臺灣文創藝術博覽」，為自2010年起，文化部所籌辦，至今年已是第四屆，用以推廣與交流臺灣的文創產業之經驗。

(二)「臺灣文創藝術博覽」的意義與功能：

綜觀「臺灣文創藝術博覽」的功能與意義，我們可從「整合資源」、「發表平臺」、「創建品牌」、「推廣政策」等幾個面向來申論。以下分別申論之：

1. 整合資源：

文化創意產業要具工業的實質有效性，產業鏈與資料庫的整合便極為關鍵。文創並非無中生有，而是涉及到如何將已存在的各個產業，從文化創意的角度再行整合。各種資源的整合，都需要些明確的事件作為驅動的動能。這有時可能是被動的外部環境刺激所致，也可能是主動的給出一個具能量的事件。而「臺灣文創藝術博覽」，正是一種主動的出擊。以此，它的成功與否，就後勤而言，就取決於它是否能有效的整合產業鏈與資料庫。

2. 發表平臺：

任何博覽會，都是一個展示平臺，「臺灣文創藝術博覽」當然也是如此。因此就其功能與意義的外部表現，就是讓眾多文創產業有個具能見度的發表機制。這很實際的涉及到讓一些原本具備潛力，但沒有一合適發表園地的文創產業，能透過博覽會被看到。由此可知，宣傳與行銷，便是「臺灣文創藝術博覽」此一平臺的基本任務。

3. 創建品牌：

綜觀文創的發展，品牌的創建是其成功關鍵。而一個品牌所需具備的條件，一方面正是上述後勤面的「資源整合」，另一方面則是外部表現的「發表平臺」。一個品牌若無後勤，則將失去此品牌所能給人的信任感，而一個品牌若沒有發表的有效介面，則將不會被人所認識。因此，「臺灣文創藝術博覽」積極的功能與意義，正是要激化臺灣文創品牌的創生。

4. 推廣政策：

所謂的「推廣政策」，是公部門的施政方向的提示。這關係到各個文創環節如何整備，以防止相互箝制與錯亂的發生。當然，實際的政策，有賴對實務面的了解，因此，「臺灣文創藝術博覽」便在「推廣政策」的部分，有兩個層面的意義：一是政策的說明；另一是政策的模擬。博覽會，應該是個高張力的特殊主動事件，它其實正檢證著政策的合宜度，並同時在實際的博覽會之中「練兵」。

(三)結論：

透過上述的申論，應可掌握「臺灣文創藝術博覽」的功能與意義。當然，實際的可能性，有賴實際的過程去激化。在此，不流於表面形式，大膽、創新，勇於面對問題，將是這博覽會實質面向上成功的關鍵。



**5大學習系統** 最全方位的輔導·各種學習一次到位

- 1. 現場面授**  
考取學員建議要排除萬難來補習班上面授課程。
- 2. 視訊加強**  
依照您的時間選擇時段彈性補課，學習彈性也便利。
- 3. 線上學習**  
在家線上學習，把老師帶回家缺課無煩惱。
- 4. 遠距函授**  
兩大函授品牌，教材宅配學習最便利。
- 5. 國考用書**  
網羅各科名師，從教科書到題庫書，自修教材最齊全。

完整課程訊息請洽志光、學儒、保成全國門市

四、請試述下列名詞之意涵：

- (一)「謝赫六法」(15 分)
- (二)「蒸汽龐克」(Steampunk)(10 分)

【擬答】

- (一)南朝(5世紀末6世紀初)齊人謝赫在《古畫品錄》的序論中提出了繪畫的六個根本原則，被後世稱為「謝赫六法」。此六法依層次由高而低可分為「氣韻生動」、「骨法用筆」、「應物象形」、「隨類賦彩」、「經營位置」、「傳移模寫」。「氣韻生動」是指一幅好畫的首要之務就是要能傳達某種鮮活而賦意境與生命力的神氣；「骨法用筆」則是指筆墨的使用應該熟練而得宜；「應物象形」則是指描寫對像物的輪廓，也就是相當於西方繪畫「寫實」的概念；「隨類賦彩」則是指依照對像物畫出其所屬顏色；「經營位置」是指構圖上位置的經營與佈局；而最後的「傳移模寫」則是指「移畫」，也就是臨摹的意思；「傳移模寫」在「謝赫六法」中排名最末，但可說是中國特殊的繪畫訓練方式。「謝赫六法」是對中國繪畫最具影響力的理論，從中也能看出重「氣韻生動」的中國繪畫與重「形像模仿」的西方繪畫的根本差異。
- (二)「蒸汽龐克」為一科幻小說、漫畫與電影類型，其特色是以工業革命初期，以蒸汽動力為主的機械物件為其表現內容，用以建構一個非電子式的高科技文明之想像。凡爾納(Jules Gabriel Verne, 1828-1905)的《海底兩萬哩》與《環遊世界八十天》可說是「蒸汽龐克」的原形，而當代的宮崎駿的動畫《天空之城》與大友克洋的動畫《蒸氣男孩》等作品，也是「蒸汽龐克」的當代代表。在凡爾納部分，其所生處的十九世紀，大量以蒸汽動力所驅動的機械，即是其生活內容，因此我們可說，凡爾納小說裡所築建的「蒸汽龐克」世界，是以他當時的生活內容，而建構出的對未來世界的想像。「蒸汽龐克」的概念在二十世紀末的宮崎駿與大友克洋身上，則有不同於凡爾納的時代意義。基本上，宮崎駿與大友克洋與我們所身處的當代，蒸汽動力早已不是主流的能源內容；而機械也早已被積體電路所取代，因此在宮崎駿與大友克洋身上，「蒸汽龐克」反倒帶有一種復古的未來感，同時我們也可以後現代的混搭情境，來理解「蒸汽龐克」這一類型所體現的時代現象。