



# 行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告

## Gadamer 遊戲理論在德國寓言教學之應用

計畫編號：NSC 91- 2411 - H - 034 - 010 -

執行期間：91 年 8 月 1 日至 92 年 7 月 31 日

計畫主持人：彭雅卿

共同主持人：

計畫參與人員：

### 一、中文摘要：

Gadamer 的詮釋學文論是其哲學詮釋學的一部份，他在闡述藝術真理的概念時以遊戲 (Spiel) 為例，說明理解的過程，認為遊戲的主體不是遊戲者，而是遊戲活動本身，遊戲存在的方式就是自我表現，是經由遊戲者與觀賞者共同形成的視域融合的過程。

教學，包括德語為外語的德國寓言教學，含有兩個不同側面的問題，一是教，另一是學，若將教與學區隔來處理，實難達到教學的目的；理解常是教與學的中隔距離，如何縮短這個距離，是教學的藝術之一。為了克服「理解」的中隔距離，本研究擬利用 Gadamer 遊戲理論的理解概念，設計德國寓言教學的方法，俾望提高學生學習的興趣，讓學生在遊戲中達到學習的效果。

配合分析，本文概分為五個部份：

一、文獻回顧，彙整目前德語為外語教學的德國寓言教學方法，瞭解各種方法的適用性；二、建立理論架構，利用 Gadamer 的遊戲理論，說明 Gadamer 如何透過遊戲的例子闡述理解的過程；三、提出研究假說，擬以德國寓言為例，規畫實際教學的流程與方法；四、驗證研究假說，將教學設計應用於實際教學，記載教學的效果，統計評析其優缺點；五、結論。

關鍵詞：1. Gadamer 2. 詮釋學

3. 遊戲 4. 理解

### 二、英文摘要

Gadamer's literary theories are based on his tenets of hermeneutics. Using his theory of play to exemplify his concepts of truth in artistic production, Gadamer explains that for the process of understanding, the subject of a playing is not the player but the playing with its activities. The playing is a process of a merging of the horizons of both the player and the spectator, and exists by means of its display.

The instruction of German fables, in German as a foreign language, consists of two aspects – teaching and learning – that need to be combined for it to be successful. For a teacher, the aim of instruction is to diminish the distance between teaching and learning, a distance that understanding maintains. This paper applies Gadamer's analogy of understanding as found in his theory of play to the teaching of German fables.

In analyzing this subject, this paper will be divided into five parts:

Part 1: Literature review

Part 2: An analysis of Gadamer's theory of play to construct the basic framework of this paper.

Part 3: Propose two hypotheses.

Part 4: Evaluate these hypotheses.

Part 5: Conclusion.

Key Words : 1. Hans-Georg Gadamer

2. hermeneutic

3. playing

4. understanding

## 一、研究說明

由 Marton (1984)、Palincsar & Brown (1984)、Simons (1993)、Shuell (1988) 等人建立的建構式學習理論瞭解，學習是一種活潑、創意、累積與目標導向的活動；但理解常是教與學的中隔距離，如何縮短這個中隔距離，應是教學活動的核心問題之一。

對理解活動做廣泛、深入研究者，應屬德國哲學詮釋學 (die philosophische Hermeneutik) 者 H.-G. Gadamer (1900-2002)。為了說明理解活動，Gadamer (1975, 97-127) 以遊戲 (Spiel) 為例，闡釋理解的意義，認為遊戲的主體不是遊戲者，而是遊戲本身，是遊戲者與觀賞者處於同在 (Dabeisein) 及共享 (Kommunion) 中共同形成視域融合 (Horizontverschmelzung) 的過程。Gadamer 的理解活動若以遊戲的方式表現出來，則可將遊戲轉化成合宜的教學情境。

本文提出「教學寓於遊戲」的觀點，以 Gadamer 的遊戲理論作為建構外語教學的新途徑，尋求德國寓言教學的新方法；依據教育部揭示的第二外語教學精神，分析寓言教學的存在方式，並提出兩項假說 (Hypothese) 予以驗證。

## 二、寓言教學的內涵

寓言為文本 (Text) 的一種類型，屬文學的一支，具有文短、言簡、意賅、雋永、批判、饒味等特性，對於初學第二外國語言者言，應為合適的教材之一。寓言教學即是對寓言作品的詮釋。若依 Gadamer 哲學詮釋學 (die philosophische Hermeneutik) 的本體論作為理解的方法，則寓言教學應是「此在」(Dasein) 去揭示寓言作品的存在方式；其涵蓋層面包括如下：

- (一) 寓言教學的主體為寓言教學本身，由教師、學生、寓言教材、相關作品共同組成。
- (二) 教學活動為教師與學生對寓言作品的共同理解活動，活動的本身不再是以教師或學生作為理解的主體，而是雙方共同參與的遊戲活動，透過遊戲，教學的雙向工作才得以實

現。

- (三) 教學的雙向工作可視為向創造物的轉化 (Verwandlung ins Gebilde) 及往返重複的遊戲活動 (das Hin und Her der Spielbewegung)，讓教師與學生可以由遊戲活動中充分展現彼此「在的擴充」(Zuwachs an Sein)。
- (四) 在的擴充是教師與學生的自我展現活動，亦為共同發現的過程，雙方須進入寓言作品的世界後，方由展現中瞭解彼此的認知。
- (五) 自我展現具有瞭解與表達的意義，前者是對寓言作品認知的視域融合，後者是對寓言作品認知的真理帶出 (Hervorholung)，誠如 Hegel (1770-1831) 所說，係以一種更高的方式 (eine höhere Weise) 把握真理，從而展現了陳述的生命意義。
- (六) 視域融合是教師與學生的共同認知，真理帶出是教師與學生的自我表述，可以讓學生面對文學作品時，有了理性的理解空間。

## 三、教學設計

### (一) 教材選用

本文選擇十六世紀德國宗教改革家 Martin Luther (1483-1546) 寫於 1530 年左右的寓言作品〈獅子的份額〉(Die Teilung der Beute) 作為應用的對象。

### (二) 教學活動

將上則寓言規劃成遊戲的方式用來教學，安排情形如下：

1. 遊戲前：教師將班級學生分成實驗組和非實驗組。非實驗組採用傳統教學法，即教師先對非實驗組學生講述 Martin Luther 生明事略，提供有關背景資料，帶領學生閱讀討論該作品，並讓學生寫下寓言寓意和個人的詮釋觀點。對實驗組學生則發放有關資料，指導小短劇編寫方式並協助籌備演出事宜。
2. 遊戲時：邀請實驗組學生出場，輪流演出由該寓言改編的小短劇，即將原寓言作品在基本架構與核心

- 詞句不變情況下做適度的擴充；擴充的範圍以烘托故事情節，凸顯故事角色性格為原則。台詞以簡明、易懂、詼諧、有趣的日常用語為主。遊戲時非實驗組學生為觀眾。
3. 遊戲後：首先由非實驗組學生陳述寓言意義，表達個人的詮釋方法。接著由實驗組學生展示個人備存的資料，並揭示個人的詮釋方式，如此師生可以觀察並比較兩組在理解和詮釋上的差異，當教師與非實驗組以及實驗組學生之間出現了差異性的視域，即表示產生了不同的詮釋內容，此為寓言作品存在方式的多樣性。

#### 四、實證分析

##### (一) 假說

1. 假說 I：理解活動有助學生提昇學習效果。
2. 假說 II：寓言教學有助學生擴大理解的範圍。

##### (二) 驗證

1. 受測學生：實驗組（接受遊戲教學）、非實驗組（未接受遊戲教學）兩組。
2. 資料來源：問卷調查、課後測試成績兩種。

##### (三) 方法

1. 利用 SPSS 10.0 套裝軟體作為驗證工具。
2. 統計方法包括：虛擬變數簡單線性迴歸及顯著性檢定。

##### (四) 結果

1. 假說 I：  
虛擬變數簡單線性迴歸的結果：  
 $S = 67.4627 + 12.882 D$   
(3.237) (4.612)  
D=0, 非實驗組  
=1, 實驗組  
常數項 (67.4627) 為非實驗組的平均成績，該成績加上虛擬變數 (D) 的係數 (12.882) 即為實驗組的平均成績；其 t 值分別為 18.881 及 2.793，均具有統計的顯著性。

##### 2. 假說 II：

學生對教材詮釋的結果：

- 獅子涵義：非實驗組有 10 種詮釋方法，平均每人有 0.29 種；實驗組有 14 種詮釋方法，平均每人有 0.42 種詮釋方法，對於擴大學生理解範圍之檢定具有統計顯著性。
- 狐狸涵義：非實驗組有 11 種詮釋方法，平均每人有 0.32 種；實驗組有 20 種詮釋方法，平均每人有 0.61 種，對於擴大學生理解範圍之檢定具有統計顯著性。
- 驢子涵義：非實驗組有 11 種詮釋方法，平均每人有 0.32 種；實驗組有 19 種詮釋方法，平均每人有 0.58 種，對於擴大學生理解範圍之檢定具有統計顯著性。
- 小紅帽涵義：非實驗組有 13 種，平均每人有 0.38 種詮釋方法；實驗組有 20 種詮釋方法，平均每人有 0.61 種，對於擴大學生理解範圍之檢定具有統計顯著性。

3. 假說 I、II：通過統計檢定。

#### 五、結論與建議

- (一) 結論：寓言教學即為學生去揭示自己對寓言作品的存在方式，透過教師、學生、教材之「在的擴充」而達到共同理解。
- (二) 建議：可將第二外語教學轉化為遊戲活動，由遊戲中可以讓教學者與學習者共同展現寓言作品的存在方式，提昇學習者聽、說、讀、寫的能力。

#### 參考文獻

- Gadamer, Hans-Georg, 1975, 《Wahrheit und Methode-Grundzüge einer Hermeneutik》 J.C.B. Moh.
- Marton, F., & Saljo, R., 1984, Approaches to learning. In F. Marton, D., & N. Entwistle

- (Eds.), *The Experience of Learning*  
Edinburgh: Scottish Academic Press.
- Palincsar, A. S., & Brown, A. L., 1984, Reciprocal teaching of comprehension-fostering and comprehension monitoring activities. *Cognition and Instruction*, 1, 117-175.
- Schuell, T. J., 1988, The role of the student in learning from instruction. *Contemporary Educational Psychology*, 13, 276-295.
- Simons, P. R.-J., 1992, Constructive Learning: The role of the learner. In T. M. Duffy, J. Lowyck, D. Jonassen, & T. M. Welsh (Eds.), *Designing Environments for Constructive Learning*, 291-313. Berlin: Springer-Verlag.
- 中等教育司, 2002, [http : www.edu.tw/high-school/](http://www.edu.tw/high-school/)。
- 王漢鼎譯, 1993, 《真理與方法—哲學詮釋學的基本特徵》, 時報出版社。

計畫成果自評：

本計畫「Gadamer 遊戲理論在德國寓言教學之應用」已在執行年度 91.8.1.-92.7.31. 期間完成了以下預期之工作項目及成果：

- (一) 利用 Gadamer 的遊戲理論建構理解活動的理論架構。
- (二) 完成問卷調查。
- (三) 完成問卷資料之統計分析
- (四) 研究假說 I、II 獲得驗證，通過統計檢定。
- (五) 研究成果為 1.理解活動的理論架構可應用到第二外語教學，激勵修習者勇於主動學習，有助其聽、說、讀、寫能力之提昇。2.透過理解活動，能培養學生具有思辯的能力，活化教學效果。