

# 國小學童兩性現象之觀察與意義

◎袁汝儀

## 前言

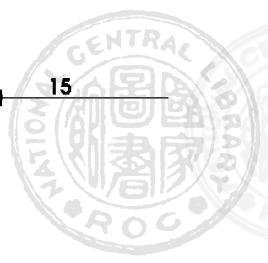
民國八十年二月至八月間，我以一所台北縣的國民小學（下稱M國小）中，五年級某一班（下稱五年甲班）學童為對象，進行了六個月的田野調查（註一）。這一部分的資料後來提供了一份研究報告之用，名為「非官方說法：台北縣國小學生次文化之審美價值取向研究」（註二）。該研究之主要目的，是要了解台灣一群兒童在較無成人文導管理的情境中，如下課、午修、自修、清潔時間、回家途中及假日等，依其所見之「視覺藝術」為何？而針對此

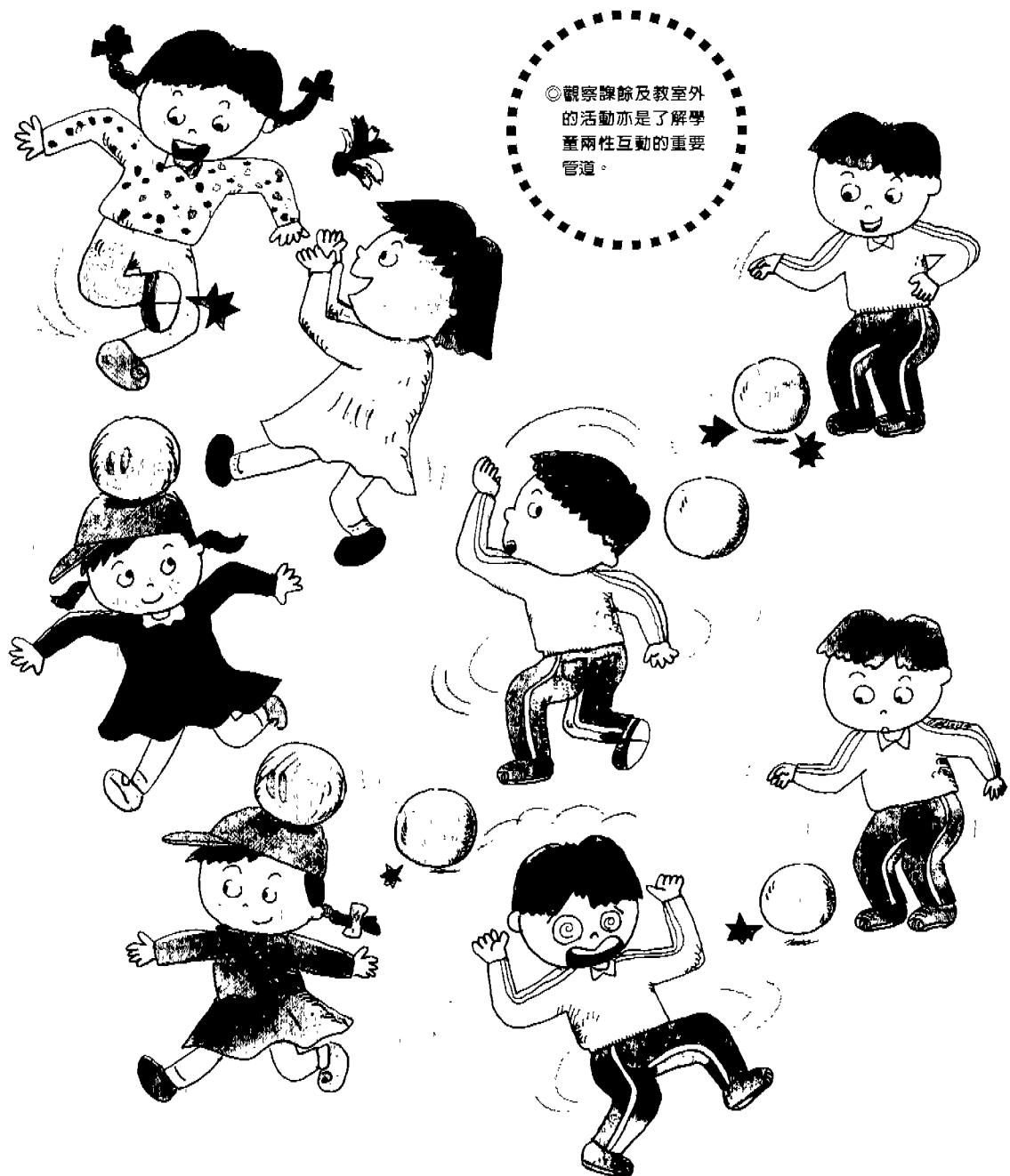
「視覺藝術」，他（她）們審美的傾向為何？整個研究背後的信念是：如果教育被視為一種服務業，則我們——師範學院的教師——對我們的最終顧客——國小學童——的了解實在太少，除非我們增加對他（她）們的了解，我們不可能提高我們的服務品質。事後證明，這個研究顯示我對國小的現況也許有某種程度的了解，但對國小學童的了解，卻相當有限，因此整個研究過程與結果，對我而言，是一番徹底的再教育，也幫助我自此更將注意力轉向如何使國小美勞師資教育更貼近國小學童的生活世界與需

要。

由於與五年甲班長期的相處，可觀察到的不只是與我的研究本行（美勞教育）有關者，這個田野調查的「副產品」之一，是觀察到這些學童的性別現象，本文的目的便是要：（一）、報告本人於民國八十年間，對台北縣M國小五年甲班學童之性別現象之觀察；（二）、初步討論此項觀察對國小推行兩性平等教育之可能意義。

有必要說明的是，依本文的目的，我在此只報告最明顯的多數現象，不討論極少數的個案；同時限於篇幅也不一一介紹，但求給讀者





一個基本的印象，此外雖然我的田野觀察發生在六年前，今日之實況必與當時不同，但我相信其基本面應仍然存在，可以認做是兩性平等教育之前的一個參考案例。

### 五年甲班學童性別現象的觀察

#### 一般性觀察

五年甲班的學生人數共54人，其中女生29人，男生25人，男女生各有明顯不同的行為模式。一般來說，同性間的交往比較頻繁且持續，而小朋友對同性與對異性的態度也完全不同，可是比起同校低年級小朋友的天真不分彼此、與中年級小朋友的強烈劃分（包括在課桌中間刻線）來，五年甲班這班學生似乎居於中

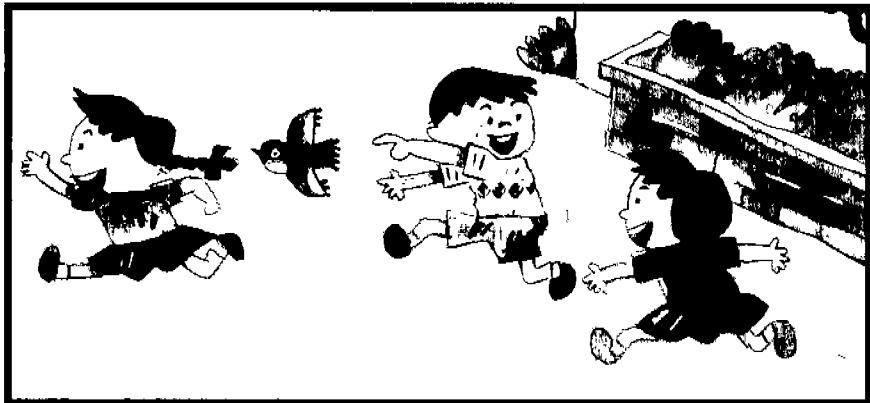
間，對性別差異的存在比較自在。

女生們在一起時，有形成二～三人死黨的情形，她們似乎做什麼事都在一塊，做功課、買東西、聊天乃至上廁所都結伴而行，連老師分配任務時，也會不自覺地把死黨配在一起。這種死黨通常具有排他性，外人很難打進去，但會因為老師重編座位或類似「移情別戀」的情況，而拆散重組，有時當事人會感覺嚴重的失落感，尤其是對於比較依賴性的一方而言。即使死忠情形較不嚴重的一些女生，別人也能很容易地指出她們平日來往較密的一群，邀約時一塊邀約，並避免介入成為第三者。

男生相對的比較大而化之，只要有得玩，就算是隔壁班不知姓名的

男生，也可以玩在一起。但在男生的世界裡，生理上的爭鬥與比較，有著比女生更重要的意義。像座位在前三排的那些瘦小男生，總好像和座位在中間或後面的那些高壯男女，保持距離，很自覺自身之邊緣性的他們，下課時比較不會去參與各種以體力取勝的活動，至少在他們期望體格成長到來前。至於中後排那些已冒青春痘，甚至有小鬚的男生，就顯得急切而粗線條，不但不怕體能挑戰的場面，反而會主動生事。

男女生之間在校外的互動上，偶有成群結隊相約出遊的情況，只有一男一女的「約會」或「接吻」，則時有耳聞，其實不論真假與否，有關誰對誰有興趣，誰在追誰的流言，一直都被



◎相互追打嬉鬧經常是孩子表達感情的方式。

興奮地流傳著，顯示這班學生對異性的興趣，已超過好奇的程度。

教室內是大家聊天、下棋、打牌、圍觀寵物（偷偷帶來學校的）、趕寫作業、討論評鑑四驅車、機器人模型、貼紙、娃娃等的場所。貫穿教室內外的活動，是極為常見的追打，不論是男生還是女生，似乎總是不停地互相追打，樂此不疲，旁觀者則在旁嘻笑助陣、煽風點火，甚至自己也下場參加，造成教室內外主要的動作與噪音來源。

（袁汝儀，民84，P.18，註三）

追打通常開始於一名學生對另一名異性學生進行騷擾：如找碴、惡作劇、言語取笑、藉故踢打、搶奪物品等明顯的無理侵犯行為。被騷擾的受害者立刻為了報復或奪回物品開始追打，一前一後地流竄於教室內外，被追到的加害者會被打、掐或踢，還有捏耳朵、抓頭髮等，施暴者表情嚴厲，但不帶仇恨性質地進行懲罰。加害者經一番哀叫要賴，待所受虐待約

略對等時，情勢就會反過來，加害者變成受害者，回頭開始反追打，如此週而復始，不但是全班兩性雙方積極參與的活動，而且似乎是主要娛樂與消遣活動之一。根據學生的說法是：如果不喜歡他或她，根本不會去騷擾或追打他或她，因此誰如果和誰經常互相追打，就是互相有意思。（P.18）

#### 男生與電動

電動是電動遊戲的簡稱，可以在電腦上玩，



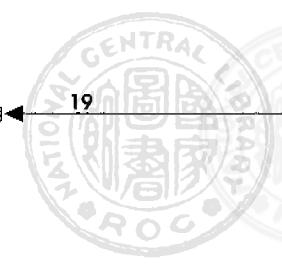
也可以以遊戲主機和操縱設備，接在電視銀幕上來玩，也有小型手掌型的，後者比較不是主流。電動雖然不論男女生都愛玩，女生的態度比較不是那麼執著，而且偏愛「魔術方塊」這種戰鬥性低的遊戲，男生的話，幾乎個個都是電動迷，不只打「魔術方塊」，更偏愛「瑪莉」或「快打旋風」這類的動作遊戲，幾乎到每日不打就難過的地步。這種遊戲主要先以卡帶的型式(1991年間，五年甲班學生擁有電腦的還很少)在學校及社區的小店裡賣出，也可以在店裡以舊帶交換或抵換新帶，幾乎全是日本出品的，真貨較昂貴，但若搶新鮮的話，真貨出現得早(但不見得是店裡賣的，而可能是個人親自由日本帶回來的)，

盜版出現得稍慢，盜版的價錢便宜很多，比較受歡迎，而且可以買到幾合一，甚至數十合一(幾個遊戲或數十個在一個卡帶上)者。

在我觀察的這群男生的觀念裡，電動可分成兩種，一種是「文字的」，一種是「動作的」。文字遊戲不是以畫面取勝，而是以讓玩遊戲的人模擬英雄人物見長，有名的是「三國志」，玩的人先挑選扮演三國時代某一時期的

某一君主，接下來便模擬領導內政、外交與軍備，一方面要實施能令人民安居樂業的政策，以厚植國力；一方面要指揮具有各種特長與缺陷的文臣武將，或據地壯大，或攻城掠土，時而屯田養馬，時而施反間計謀，還要注意部下的忠誠度，一旦降低，就以寶劍名駒收買等等，讓玩家感覺儼然一

◎男孩子較易沉迷於電腦、電動遊戲的世界。



方之雄長。這種遊戲，除了簡單而靜態的畫面外，幾乎全是文字，而且是日文，入門者若沒有耐性研讀「秘笈」中的指令與符號，又不屬於理智機變者，會知難而退。在五年甲班裡，只有兩個男生打這種遊戲，其中之一的G是班上的領袖型學生，另一個的社會地位也不差，打別人敬畏的文字遊戲的能力，顯然對其社會地位有增強作用。其他絕大多數的男生，都喜歡打動作遊戲。

動作的遊戲以打鬥為主，有機器與機器對打，有卡通角色過關斬將的，也有動畫人物對決的，尤其是後面這種，最風靡的「快打旋風」，在遊樂場裡有以一人高卡座的遊樂檯形式，也有以超大銀幕的遊樂站形式出現的，不

論何種形式，都很受男生歡迎，不但連續有人打，而且「挑」或圍觀的情形很多。所謂「挑」就是「挑戰」，一般遊樂檯或遊樂站的設計都可供一人或二人玩，譬如甲在玩的時候，另一個陌生人乙可能過來投錢，在甲旁邊坐下，挑一個「人物」，與甲正在玩的那個「人物」，在銀幕上大打出手，直到對手倒地不起，這就是「挑」。這種「代理戰爭」，關乎雙方主打者的尊嚴，尤其是被挑者的能力，所以氣氛很嚴肅凝結。有一次，我隨男生H及幾個男女生的放學路隊回家，途中先去一名女生的家串門子，接著在小巷裡的一個電玩店裡打「快打」，H才開始一會兒，大夥正在熱烈地討論招式時，閃進來一個年紀只稍大一點，但有

點江湖味的小胖子，後面跟著兩個同伴，這胖子二話不說就投幣開始，旁的H見來者不善，也不甘示弱投幣對壘，雙方左右手齊動，全神貫注，在打的過程中，兩者始終不交一言，但口裡並不輕饒對方，有時是示威：給他破啦！爽啦！有時是喊招式：厂×己为一又ㄎ一ㄤヽ（日腔英語：暴風）！有時是與旁邊己方的同伴交換鄙夷的詞語：這一招也想騙嗎？有時只純粹是抑制不住激動的喃喃自語，旁觀者也緊張地盯著銀幕，很快地勝負已現，所謂來者不善，挑戰者的實力太強了，落敗的H感覺沒面子，就昇高口頭侮辱，雙方劍拔弩張，怒目相視，在同學聳恿再玩一盤時，H突然轉身，一面說：算了！算



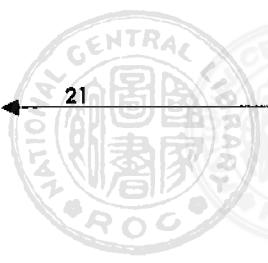
了！一面頭也不回地擠出人群，去玩別檯的遊戲，剩下的同學就趕緊跟過去，挑戰者這邊不甘被遺棄，一群也跟過去，要繼續「挑」，H見狀再度起身，離開小店，在店外大聲地向同學咒罵店裡的挑戰者。

由這一幕可以看出，電動和男生的爭強好勝有很大的關聯，這種遊戲會吸引他們幾至不可自拔，上下課(不論是學校的課還是補習的課)的路途空檔，是最好的機會「順便」打一下，這種繞道行為大都是背著父母及老師做的，成人們也通常不容易發覺。像班上的「快打」高手，家裡的電玩主機已被媽媽禁用很久，理由是要他專心讀書，他完全是靠這種「打游擊」式的練習機會成就其高手之地位的，

直至有一天，他媽媽打電話問一同補習的同學，為什麼他還沒有到家，同學說漏了嘴，才被揭穿，但即使如此，這種「非官方」活動仍然繼續存在，他只是更隱密小心了。

對於電動，這些男生的態度是偏愛動作的，而就動作遊戲來說，又喜歡聲光畫電較精采的，譬如「快打」的人物動作逼真，分不同國籍膚色與性別，每一關都換場景，每一關的時間都不長(受投幣限制)，色彩也隨場景變化，還有成功過關時的罐頭歡呼聲，操控時又按紐又搖桿，左右開弓，手眼俱到，挑戰性很夠。比起一般家庭的小型遊戲主機，「快打」的這些性能都必須在公眾的遊樂場才能發揮淋漓，這一年來，在眾目睽睽之下，

每個人都得賭上自己的面子，使賭注增高了，刺激性也增加不少。而整個遊戲的魅力就在於難易程度的調控上，一些過份困難或簡單的遊戲，都引起不起人興趣，「快打」的優點正在於操縱原理簡單，讓每一個人都很容易上手，覺得每次打都有進步，但又始終有更高的可追求目標。而且可在同一遊樂場同一時間裡，形成相當「好」的生態：人人敬畏的高手鳳毛麟角，較多的是中間群，更多的是初級者，只要遊戲不斷升級(快打二代、三代相繼出現)，這個三角形生態就會繼續維持。有兩手的人在打的時候，都會吸引一些人在後面專注地觀看，這些英雄一面在銀幕看見對手被自己的代理打手重摔、狠踢，直到倒地



不起，一面感到背後的觀眾對自己所使用的招式的竊竊議論，即使是我這個局外人，也能了解這整個局面的過癮之處。(P.33-36)

### 少男漫畫與少女漫畫

漫畫是男女生都喜歡的，對於某些小朋友來說，更是他唯一閱讀的課外讀物，這種小朋友的房間除了漫畫之外，只有參考書和課本，其他的讀物少之又少，而且品質很差。漫畫又分少男漫畫和少女漫畫，內容取向完全不同，五年甲班對漫畫的興趣也按性別劃分開來，由於成套的漫畫的價錢很高，很難不經父母同意去買，只能在書店租看或站著翻看。家裡擁有的漫畫，多限兩種：一是漫畫雜誌，一是「機

器貓小叮噹」。最受歡迎的漫畫雜誌是「少年快報」(後來因版權問題停掉改版)，這份當時完全是剪貼翻譯日本漫畫的雜誌，內容是好幾個故事的連載，有純少男的故事，如「魁！！男塾」，有純少女的故事，如「電影少女」，也有男女生都看，帶點笑料的功夫故事「七龍珠」、「七笑拳」和中產階級生活的「機器貓小叮噹」。

「魁！！男塾」裡的主

角是體格魁梧，帶著西洋人輪廓的大英雄桃太郎，對他來說，生命只是無休止的挑戰，隨時隨地命運都會把他和強大邪惡的對手配對，要他在心、智、體力上一再掙扎，竭盡一切可能來應付一關又一關的生死考驗，整個漫畫充滿了極端仰角和俯角畫面，以及強烈的黑白對比，英俊冷酷與狂暴醜陋的面孔交織，血腥以一片片潑灑的墨汁來表現，每一段對話都是爲



◎漫畫中的女性形象。



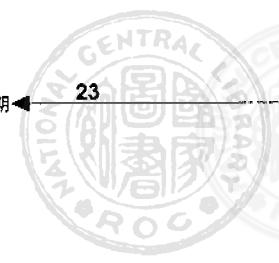
了輕蔑對手，或是勝利與失敗時的嘶喊，偶爾才出現的正義，是殘忍叢林的一線微光，常常整期的連載中，沒有一個女人出現，完全是你死我活的純男性世界。「電影少女」和「魁！！男塾」完全相反，畫面因為灰調子層次較多，視角多在人眼的範圍，因此畫面較為柔和，故事圍繞著只是影像的金髮美麗的小愛，黑髮美麗的人類小楓，和青澀俊美的男同學仁佑三人，三人間感情變化多端，以「少年快報」第八十五期上的內容來說，仁佑迷戀小愛，小楓暗戀仁佑，小愛想愛仁佑但因不是人類不能結合，場景是學校，現實與超現實並行，每一個大特寫都是無暇疵的純美：五官、髮型、服裝、及配件都是，也都

代表又一種情緒與掙扎，節拍很慢，三角戀愛的主軸牽出犧牲、奉獻、嫉妒、傷害等副題，也有兩頁男女獨處的「狀況」穿插其間，可說是愛情手冊，對於後者，有些女生會抱怨「好(ㄏㄞˇ)色」。

相形之下「七龍珠」與「七笑拳」，故事中的角色就有一個共同的特色：不完美，而且是很奢的不完美，如會失控變成破壞性大猩猩的英雄孫悟空，武功高強但渴欲改名的褲襪太郎，有偷窺狂的龜派氣功師父，及一千女生，個個身材惹火，卻也有驕縱火爆的小心眼等等，每個人物的表情可以在瞬間由極酷而極滑稽，在這種世界裡，完全沒有神聖事物，或固定的遊戲規則，只有簡單直接的刺激反應，好人壞人

的分野也不明顯，打鬥、愛情、搞笑的情節，以快速的節拍交替，既沒有少男漫畫那麼暴力，也沒有少女漫畫那麼婉轉，但各種性騷擾、性暗示卻是重要的主調與笑料的來源。(P.36-37)

值得一提的是，每個小朋友都多少會自動做一些模仿漫畫的線畫，有的是撕作業紙畫的，有的是特別準備的一本簿子，裡面就是這種圖畫，幾乎毫無例外的，男生是畫機器人、聖鬥士這類英雄，女生是畫「銀色舞鞋」、「尼羅河女兒」這類美女：大眼小嘴，身穿大蓬裙，週身珠光寶氣。男女生都畫的則是加菲貓、小叮噹這類的中性漫畫角色。這本簿子相當寶貴，不輕易示人，只和好友分享。(P.38)



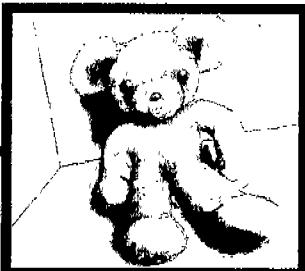
### 女孩·偶與小精品

這個分類是去總括女生所喜歡的各種娃娃，和男生所喜歡的模型機器人，但在投入的程度上來說，男生對機器偶的興趣，絕無法與他們對電動的興趣來相比，也無法與女生對芭比娃娃、填充動物、及其他各種偶的付出來比。芭比娃娃(不管是真品，還是仿冒品，還是類似的商品)是幾乎每個女孩都有的，有的有好多

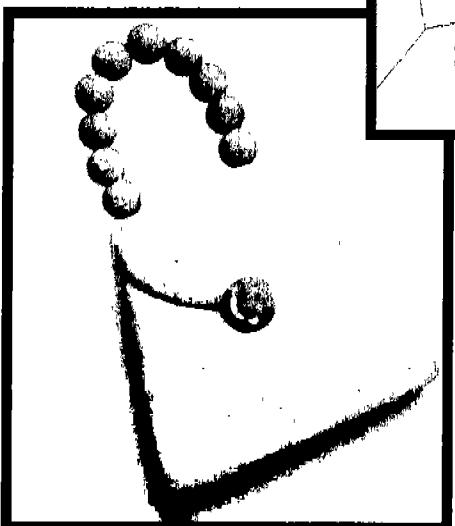
個，其中金髮、碧眼、白膚、穿大篷裙禮服的最受歡迎。給芭比穿衣服、梳頭打扮的工作，可以令她們極為專注，除了現成的各種衣服及配件之外，還有小朋友自己使用的髮圈、髮夾、髮帶、手帕、絲巾、別針、鍊子等真人的服飾也可以用來纏繞、包裹芭比，創造出自己設計的打扮，如果

有同好的話，打扮的過程會不斷的討論，逐步試驗欣賞，接下來，有的女孩子還擁有芭比的傢俱與用品，還可以藉擺弄芭比來模擬想像一些生活的情節，有一次我旁觀兩個女孩玩芭比近兩小時，她倆忙碌得似乎完全把我忘記了。

各種填充的絨毛偶，不管大小，是獨立的，還是附有吸盤的，這種東西幾乎訪問過的每一家都有，但女生擁有的數量，遠多於男生，而且照顧得較好。幾乎每個女生都有擺設填充偶的興趣，房間常弄得琳琅滿目，如果談開來，她們對每一「隻」的來歷都如數家珍，清楚記得是誰為了什麼事送給她們那「隻」，在對待這些偶時，她們的態度很「擬人」，可以呼應她們對家中寵物的態度。



◎玩偶、精品是女生的最愛。





(P. 45-  
46)

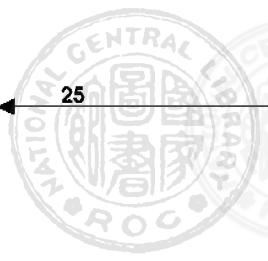
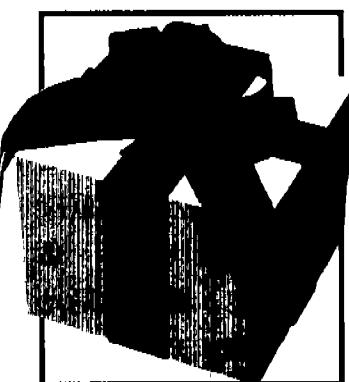
「偶」擴而大之，還有「偶像」，這包括歌星、影星、卡通明星、漫畫主角等星字輩人物或角色，女生對它們的反應普遍比男生強烈（但不是男生對電玩的那種沈迷），或者更確切地說，男生不願意表現他們對偶像的感覺，通常只輕描淡寫地說「郭子唱歌還可以啦！」偶像出現的情形非常多樣化，不限於立體的「娃娃」形，還有海報、彩色照片、貼紙、寫真集、書籤、及鑰匙鍊等等，和芭比一樣，這些都是幻想的工具，隨時拿出來欣賞，或者張掛擺設在房間裡，有時與同學分享，有時則互相交換，不管是真人如郭

富城、劉德華、小虎隊，還是假人如少女漫畫「雙星奇緣」裡的美男子雙胞胎西瓦與塞瓦，事實上，除了類似「帥」、「可愛」、「酷」這樣的形容詞外，她們的反應缺乏更多樣或更深入的內容。（P.46）

散佈M校四周有許多小朋友喜歡光顧的百貨店、文具店及精品店，店裡各種藝品、飾品及禮品琳琅滿目，像史奴比鉛筆、kitty貓鉛筆盒，聖鬥士墊板、小音樂盒、香水信箋信封、刻上勵志語錄與可愛小女孩的木板、裝飾著人造花的存錢筒、裝飾著貝殼的小花瓶、各種貼紙、少女首飾等等。

有一樣小東西是我在好幾家店裡看見，後來又有小朋友送給我，它是用印有白色花邊、柵欄與棕櫚樹紋樣的透明

塑膠盒包著的，盒子上面印著「深深祝福」四字，裡面是一個以三夾板及白膠黏成的房屋，房屋的正面及地面，窗戶是心形，裡面各黏著兩隻一灰一棕的綁紅蝴蝶結的泰迪熊，牆上以絹印一個螢光桃色的蝴蝶結，及「祝福」二字，旁邊地上放著一個竹製鑽孔的圓珠，用途不明，後面是一朵桃色與白色塑膠布花瓣、黃色塑膠花心，及有綠色塑膠枝葉的人造花，插在一粒粉紅色的塑膠珠子裡，再以白膠固定在地板上。小朋友送我這樣



東西，我很確定是極好的好意，所以保存至今，這樣禮品相當具有代表性：輕薄短小。整件禮品連包裝不超過二百公克；組合性強——大部分的這類小精品是由許多現成零件與不同的現成材質組合，而不再進一步融為一體的；價錢便宜——大部分的這類小精品都在台幣百元以下，這一件是六十元；多焦點——在色彩上，重點的顏色大都屬於高明度與高彩度，形狀也同時有好幾個重點，以類似的強度並陳；多符號——不論是祝福的字眼、心形的門窗，還是那一對小熊，還是盛開的花朵，與蝴蝶結，重重疊疊，都是以最直接的方式，重複地投射可愛、愛心、溫馨的訊息，顯示的是光明、快樂、充滿愛與和

平的世界。這些特點賦予了這類精品、藝品與禮品一種豐富、熱鬧、明確而且正向的感覺。  
(P.51)

### 討論： 對國小兩性平等 教育之意義

由前面的田野觀察可知，五年甲班這一群男女學童，在沒有(除我以外)成人在場時，所自然展現的性別現象顯示，不論是出於先天因素或後天因素，有關男女角色的認同已接近完成。女生們整體來說顯得感性、溫和、少競爭性，且特別注重同性同儕間的人際關係。男生則較具競爭性，衝突性強而較要求主控權。雖然他(她)們都一樣愛玩、愛幻想、需要安全感與成就感、喜歡被肯

定，並一起在成人建構的生活架構中，尋找縫隙追求所好，但兩群體間的性別差異已相當明顯。也可以說，以這群學童而言，五年級時，男女兩性的發展已走上截然不同的方向。

我一向的研究方向並不在兩性問題，不敢自稱了解兩性平等教育的內涵，教育部八十六年函頒的「兩性平等教育實施方案」(註三)開宗明義所言：

兩性之間的不平等雖仍是全球各國普遍面對的問題，但所有現代民主國家莫不致力於達成兩性平等為目標。根據中華民國憲法第七條規定：「中華民國人民，無分男女、宗教、種族、階級、黨派，在法律上一律平等。」可知，性別平等在我國亦是受到憲法保障之基本



人權。

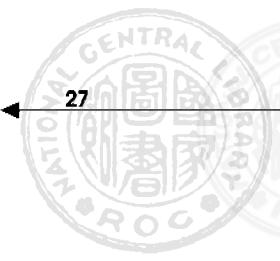
然而，我國一方面因受到傳統父權意識型態深遠的影響，二方面因民主化的發展過程較為遲緩，此議題在過去長久以來並未受到應有之重視，故比諸世界各國，我國社會在性別方面不平等的問題更為嚴重，舉凡在法律、工

作、參政、教育、婚姻家庭、人身安全、生命尊嚴等各方面，至今都仍存在著男尊女卑的差別待遇與歧視現象，致使我國婦女的許多基本權益受到忽視剝奪，而兩性之間也因資源分配的不當與性別刻板角色的框限，呈現出緊張不平衡的關係。

根據這樣的說法，憑我個人粗淺的推斷，要談兩性平等教育，首先要對個人的性別處境有所覺醒，接著要學習超越目前對兩性的刻板定位，解開它對個人的束縛力，使男性和女性都能平等地照著自己適當的路徑去發展，不但互相尊重對方的差異性，



◎兩性平等教育的落實應從小開始紮根。(攝影／陳炎清)



包容對方的成長需要與特質，而且能主動地維護一個兩性平等社會的新秩序。

如果這樣的想法能成立的話，前面所描述的五年甲班學童兩性現象，對於在國小裡推行兩性平等教育而言，我認為可以有三個意義。

其一是，它顯示在國小裡推行這樣的教育並不太早。事實上，以六年前國小並不正式處理兩性課題時，小朋友在五年級時，已從各種「非官方」的管道裡，獲得了課本與教材上沒有的諸多資訊與態度——一些可能有長遠影響的東西，是則凡是擔心在國小裡做兩性平等教育會有「污染」或「催熟」之嫌者，可能是小看了今日兒童自小所接收資訊的複雜度，忽略了有多少成人不易察覺的學習在

進行著，我認為甚至可以說兩性平等教育實施得越晚會越困難，目前訂八十六學年起，各年級全面實施，是很正確的，越晚越困難。

進一步來說，我認為第二個意義是，學校應該介入兩性平等教育。蓋如果學童這麼早就接收了這麼多「非官方」訊息，我們是就應該擔心這些訊息背後的最大推手——商業主義。今日社會容或不可能脫離商業主義，反商業主義也只是道德家不可能實現的囁語，但在商業主義的包裝下，複雜的問題經常性地被簡化、庸俗化、淺化，使其訊息易被小朋友吸收，而商品所傳達的價值觀，不可能挑戰當前社會主流價值太力，為了討好兒童與出錢的成人，可能遊走於主流邊緣，但不可

能跳開，更不可能顛覆什麼。以免因爭議性過高而失去市場。也就是說，以兒童為對象的商品，保持一種「有點叛逆又不太叛逆」的分寸，直接或間接呼應現有價值體系，對商品的行銷最為有力。只是如此一來，若單靠商業主義對學童的影響力，兩性平等教育欲挑戰「舊共識」建立「新共識」的目標，便很難有成了。

這就是為什麼教育界有必要面對這個「你不做自有人做，人做了你就別後悔」的事實，及早介入兩性平等教育工作，維持兩性平等議題的開放性、複雜度與深度，更重要的是，把兩性議題由五年甲班那種地下化的情形翻上檯面，使其接受公開的檢驗與討論，如此不但有助學童接收資訊管道的



多元化，且可增加其敏感度與抉擇空間。

第三，在國小裡討論兩性平等，並不是強迫小朋友去注意他(她)們毫無興趣的課題。由前面的觀察可知，與兩性有關的各種設計與主題，不論是性還是性別，也不論是忐忑地還是戲謔地，始終是電動、漫畫、偶爾小精品的重要賣點，即使不需要商品協助的追打，也可以知道小學學童對兩性互動是相當有興趣，更可以推測，他(她)們可能需要追打所具有的虐待表象，來賦予他(她)們觸摸異性的合法性，並掩飾他(她)們對异性的興趣，降低自己的尷尬或罪惡感，也許這表示他(她)們不但有興趣也許有需要：需要學習一些更坦然的其他互動模式，並從中獲得

一些兩性平等共存共榮的技巧與方法，讓他(她)們可以受用一輩子。

在這篇文章的最後，除了再次肯定小學兩性平等教育之外，我想回過頭來，呼籲兩性平等教育工作者，專就台灣小學的兩性現象，進行更多、更深入的田野調查，以便找出台灣特有兩性平等教育需要，以使兩性平等的理想與實務間之落差減少，而能迅速地由其西方文化的源頭，落到台灣在地意義上，如是兩性平等教育造福全民的期待，才能若何接近。

#### 附註：

註一：這六個月是專指田野工作時間，也是本文第二部分描述之所本。實際研究本身，是從民國七十六年開始，

歷經三次前置研究才決定研究對象，接著於教學之餘進行之，直至民國八十四年發表研究報告為止。

註二：袁汝儀，民八十四年十一月十日，〈非官法說法：台北縣國小學生次文化中審美價值取向研究〉。論文發表於國際藝術教育學會亞洲地區學術研討會。國立彰化師範大學主辦。

註三：教育部函頒，民八十六年七月十九日，兩性平等教育實施方案，P.1。

註四：節錄自〈非官方說法〉一文，以下類似情況不再贅註，只標示頁碼，為配合本文之文氣，少部分原文會做修改，或只以變換字體表示之。

(本文作者為國立台北師範學院教授；美勞教育系系主任)