

第一章 緒論

高竿、宏業、淑雅、文雄、名清、怡君¹又像尋常一樣，在社辦有說有笑。看著出隊的照片，對彼此的糗事再拿出來揶揄一番，有時夾雜著肢體上的打情罵俏，似乎已經把剛才高竿大哥對大家的告誡拋到腦後。適才，高竿說道：「我們服務社團不是出隊活動才可以服務。（社辦）對面的廁所這麼髒，它是誰在使用，自己不會主動去打掃一下？社辦也是一樣，要讓人家一看就要有藍暉的樣子」。

(field 05/04/20)

這是經常出現在學生社團辦公室的一個景象，卻也充滿社會性議題。學生們所揶揄的是共同活動的記憶，而產生此記憶的相片在於他們實踐共同的文化活動——「出隊」或其他社團活動——以形成集體連帶。打情罵俏的歡愉背後，是來自學長對社團文化價值的諄諄教誨。這一個場景建構基於社團文化價值的集體連帶，基此不僅呈現文化傳承的規訓面向，同時也表現學生社團年輕人遊玩歡愉的一面。

涂爾幹(Emile Durkheim)在分工論中以機械連帶指出，初民社會及當代小團體，具有情感、價值、宗教認知等的高度相似性。在這一個群體中整個社會分工是一種低度開發的狀況，個體在團體中的職能可以任意被其他人所取代。他們使用共同的圖騰、情感與價值，創造強烈的集體意識以維持群體的團結。相形之下會帶來群體的崩潰的個體意識，是不見容於此種社群中。涂爾幹頌揚當代工業化社會在高度分工的情況下，彼此高度依賴形成一種有機連帶，個人在社會中的重要性被突顯出來。他可盡其所能開發自己，以促進社會的發展。強調個體意識變成社會的基本價值。²當今，提倡高度競爭性的全球化機制，無非就是貫徹涂氏的分工式的有機連帶體系。體現到各國的教育系統，正式以分類的專科教育為主，尤其是深具市場生產機能的工商學門最被重視。不過，這種專業化分工所形成的社會對馬克思(Karl Marx)而言，是造成族類異化的主要禍首，歌誦個體意識的異化勞動讓個人與其族群逐漸脫離，以致逐漸喪失了屬於族群應有的共同情感

¹ 本論文田野中人名均為匿名。

² 涂爾幹(Emile Durkheim)，《分工論》(北京：三聯，2000)，頁 59-72，83-92。

與價值。³當個體意識在大社會中受到挫折，在集體情感與價值付之闕如下，無法從周遭族類中得到適時的支持。是故，爲了獲得團體支持，「認同」問題形成首要問題。認同問題就是文化問題。透過什麼方式凝結特定的文化群體？涂爾幹認爲「信仰」與「崇拜」的雙重性，構成初民部落集體社會連帶的基本形式。相對於初民部落基於血緣的強迫性身份連帶關係，現代社會個體自願參與的餘暇團體，構成其集體連帶的基礎爲何？「規訓」與「歡愉」是否能成爲自願式餘暇團體的基本連帶形式？⁴不同的集體透過什麼特有的方式傳遞文化給個體？特別是面對文化傳承所需的集體規訓及歡愉的親密性連帶，是藉由什麼方式進行個體與集體的互動？同時個體與集體各自獲得什麼？

特定文化價值的傳承是集體的刻意作爲，但是經由檢視個體尋求認同的角力與融合的動態過程，理解認同不僅包含目的導向的理性計算，更多的是衝突與歡愉的情感依賴。認同議題的動態實踐有助於釐清，文化的養成不是單方面集體強制作爲，或是個體心理感受所能掌控，而是集體與個體意志，不斷辯證互動的產物。這有助於釐清同樣環境成長的個體，爲何對集體文化價值的判斷有所不同。特別是對於即將步入社會的年輕人尋求各自文化認同的觀察，更可以檢視其中各自屬於個體與集體行動的互動運作張力。爲了檢視年輕人動態性認同課題，本研究以服務性「學生社團」田野調查的場域進行研究。以學生社團作爲文化認同議題研究的價值，在於年輕人是即將邁入社會化成年的一個關鍵時期，他們對過往常態意識的叛逆性，使得認同的問題獲得凸顯，也藉由互動反應個體與集體的動態性關係。並且在無涉經濟行動導向的認同裡，讓認同問題聚焦在純文化意識議題。其次，學生社團是個體自願參與，相對之前被決定的學生生涯，這往往是個體第一次以自由意志加入的團體。它與個體過往的文化慣習如何銜接？另外，尙在學習及變動的學生社團透過何種形式，吸納新成員及塑造自己的特有文化？這

³ 馬克思(Karl Marx)，《1844年經濟學哲學手稿》(台北：時報文化，1995)，頁53-61。

⁴ 感謝李丁讚老師，對於「規訓」與「歡愉」作爲自願式餘暇團體連帶形式的理論探討，所提供的寶貴意見。

些課題的的探討對於認同議題都具本質性的意義。再者，過往會從邊緣團體的差異行為出發，來凸顯年輕人的獨特文化，但「學生社團」的活動形式已宣告其文化是社會文化的再製，它被收編到整個社會文化體系。對它的研究可以讓我們理解學生如何利用帶有不確定性的「遊玩」性質，巧妙的重詮既有的文化意義。換言之，在承認現有的社會文化，但以他們特有的遊玩方式重新意會這些既定文化。

學生社團的研究

在學生的參與動機上，姜淑華(2003)、許龍君(2002)、羅麗雲(2000)⁵的相關研究指出性別、年級、系所都會影響學生參與社團活動的積極程度，而其動機主要有結交志同道合的朋友、學習成長、社會關懷、減輕課業壓力(姜淑華、許龍君)。參與社團的評價，除了正面的達成心理社會發展、獲得公民訓練、強化社會整合與支持，及人力(一技之長)、社會(結交同好)、文化(生活風格)三項資本提昇(姜淑華)外，若參加社團數量太多及參與時間頻繁，卻也不利課業表現(羅麗雲)。從個體參與動機觀點，雖然表面上指出了學生個體的主體性，但從單純的「動機」項目，無法說明個體真正面對社團集體意志時，個體與集體是如何遭遇。只有經由這一動態互動過程的深入探討才有辦法解釋，並不是只有個體願意「想結交同好」就有辦法融入社團取得連帶，往往是經過個體不斷的投入而為集體所認同才行。另一研究面向是有關社團經營管理：賴科位(2002)、魏宇明(2001)、王曉麟(2000)、蘇家瑩(2000)⁶相關研究指出：社團負責人在擬定社團發展策略、教育訓練、協調能力、建構團隊合作能力上都對社團和諧發展及業務推動有明顯影響(賴科位)。參與社團活動學生所就讀專業背景不同，對社團參與之組織管理要素認知上有明顯差異。學生參與社團目標與成就動機等認知越高，學生相對要

⁵ 姜淑華，《台東師院學生社團參與及影響因素之研究》，台東大學教育所(2003)；許龍君，《大學生社團參與及其人際關係之研究》，彰師大商教所(2002)；羅麗雲，《大學生社團參與態度及其評價之研究-以逢甲大學為例》，中華大學工管所(2000)。

⁶ 賴科位，《大專院校學生社團負責人之經營管理能力研究》，彰師大工教所(2002)；魏宇明，《大學學生社團組織管理績效之研究---以清大學生社團為例》，銘傳公管所(2001)；王曉麟，《科技大學學生社團負責人領導行為、領導特質與領導效能關係之研究》，彰師大工教所(2000)；蘇家瑩，《大學女生社團領導經驗與心理社會發展歷程之研究》，台師大公民訓育所(2000)。

達成目標信念越強，此直接有效提昇社團表現績效(魏宇明)。領導特質中「鎮靜、冷靜」、「訓練輔導能力」、「決策能力」、「正直誠實」、「資訊處理能力」等特質形成高領導效能組合(王曉麟)。社團是一個人與人的結合體，這些關於社團發展的條列式理性設計(擬定社團發展策略、教育訓練等)，雖然說明一個「有為」的社團應該採取的方法，但是，無法說明這些項目要能夠表現出來，必須基於社團所認同的價值，此價值的展現方式在於，共同的文化符號所建構活動實踐上。發展策略、教育訓練等技術手段是不能夠取代代表社團集體意義的象徵符號。而這些討論也忽略了學生社團的遊玩本質，它構成了學生社團的特殊性，只有從遊玩面向來探討，才能瞭解學生社團的本質存在。

規訓、歡愉與認同的媒介：符號的創作與遊玩

掌握社團文化知識權力的學長姊們，應用訓練的方式把社團的意識型態傳承給學弟妹們。傅柯(Michel Foucault)認為規訓權力的主要功能就是「訓練」。⁷從田野的觀察中發現，為了展現服務性學生社團犧牲奉獻的精神，藍暉社⁸的活動充塞著規訓力量——特別是身體紀律的規訓。校園內此詭態的身體演作，並非不受挑戰。它往往構成不同世代間對規訓詮釋方式的衝突，或因無法認同此文化而離開社團。然而，對反的是能夠持續留在社團的成員，卻認同此訓練方式而形成集體的緊密連帶。不過，學生社團的本質並非藉由規訓的身體尋求集體的利益生產。社團的另一主要面向是尋求集體的歡愉。藍暉社的康輔⁹服務社團本質就是歡愉，它不僅透過各式的展演方式——團康、舞蹈、戲劇、海報——娛樂他者，更從中獲得集體情感上歡愉的連帶。但有別於觀賞者，社員的歡愉構成集體的歷史記憶。據此，規訓的認同與歡愉的認同如何共同發生在學生社團場域？社員們

⁷ 傅柯認為由知識所建構的論述與權力是二而一的。它散落在各個場域，展現此權力的方式並不是壓制性的，而是透過漫不經心又絕對審慎的訓練方式進行。傅柯(Michel Foucault)，《規訓與懲罰》(台北：桂冠，1992)，頁 135-177。學長姊掌握社團文化符號的知識構成其權力來源，並藉各種訓練方式展現此權力。具體面向及影響於第二章討論。

⁸ 筆者所進行的田野對象。相關社團介紹書於第二章。

⁹ 「康輔性」詞稱乃指該社團具有團康娛樂表演性質，及小學生「育樂營」扮演老師輔導的角色而得。

正以集體的文化符號創作及遊玩方式，統合了規訓與歡愉的對反兩極。也唯有此才能突破個別分子式的規訓與歡愉，而形成集體的認同。

認同並不是單方面的群體對個體的接受。自願參與群體的動機，若個體沒有在這場域中獲得自我認同，其動能勢必將逐漸減弱。認同是基於信任，正如紀登斯(Anthony Giddens)援引米德(George H. Mead)對「自我」的概念指出「基本信任以一種命定的方式把自我認同與他人的評價聯結在一起。基本信任所認為的與早期看護者之間的相互密切的關係，本質上具有無異是社會性，其存在先『主我』(I)和賓我(me)，並且也是這兩者之間任何分化的本原。」¹⁰據此，個體在團體中的認同，包含「主我」的自我期許認知與「賓我」的他人評價的綜合結果。團體中個體主體意識無法疏離於集體意志而處於獨我認知狀態。而集體意志正是團體文化的反應。

特定的團體文化用來連結個體意識與集體意志，有賴於其特定的文化符號來進行溝通。卡希勒(Ernst Cassirer)在《人論：人類文化的哲學導引》中指出，「我們應當把人類定義為符號的動物(animal symbolism)，來取代把人類定義為理性的動物。只有這樣，我們指明人的獨特之處，也才能理解對人開放的新路——通向文化之路。」¹¹為什麼人的符號活動能力是人的本性？將人的「本性」界定為符號的動物，凸顯人與其他動物的根本差別。每一有機生命體都存在感受系統和效應系統，使得它對外在的刺激採取迅速的反應。相對的人類還有符號系統的第三環節，它介於上述兩系統之間。使得人們對外界的刺激採取應對方式回應，這種回答是延遲的，它被思想的緩慢複雜過程打斷和延遲。人因符號能力的運用，揚棄了直接而本能的動物反應方式，改以深思熟慮的應對方式，面對外在的生存挑戰。人類符號化的構作目的是在建立「文化」。「符號化的思維和符號化的行為，是人類生活中最富代表性的特徵，並且人類文化的全部發展，都依賴這些條件，

¹⁰ 紀登斯(Anthony Giddens)，《現代性與自我認同》(台北：左岸，2002)，頁36。

¹¹ Ernst Cassirer, *An Essay on Man* (New Haven : Yale University Press, 1972), p.26.

這一點是無可爭辯的。」¹²每一個集體構作自己的文化符號，以尋求屬於此團體的意義系統。人類文化就是人之展現符號化活動的意義拓展，人以文化方式塑造自身的存在。

文化符號如何構作？是什麼動力促進這些文化符號的創作？卡希勒表示「《符號形式的哲學》是從這樣的前提出發：如果人有什麼本性或『本質』的定義的話，那麼這種定義是指能被理解為一種功能性的定義，而不能是一種實體性的定義」¹³。功能性意味著藉由人的主體行動的動態行為創作符號。據此，文化符號就以勞作—作品方式呈現。「人的突出特徵，人與眾不同的標誌，既不是他的形而上的本性，也不是他的物理本性，而是人的勞作。正是這種勞作——人的活動符號系統，劃定『人性』的圓周。語言、神話、宗教、藝術、科學、歷史都是此圓的組成部分。他能使我們洞見這些人類的基本結果，同時又能使我們把這些行動理解為一有機整體」。¹⁴人的勞作就是人的活動符號。以符號活動作為人的文化活動，就是人類運用智慧與想像進行的「意義」活動，個體就在符號活動的意義詮釋中尋求認同。

符號作為集體文化價值的載體，是否會形成集體「意識型態」的傳遞，個體最終只是一個被動的符碼接受者而喪失主體性？確實，集體價值與集體的意識型態本來就是一體的，當我們在學習一套符號系統，同時就在接受其背後的價值及其意識型態。實踐這套符號所帶來的成果，反過來吞噬掉個體主體性。馬庫塞(Herbert Marcuse)在《單向度的人》中認為，科學與技術本身成了意識型態，因為它具有明顯的工具性與奴性。人們控制自然的科學方法，結果為人對人的統治提供了概念和工具。高度精確的技術設備把生產者綑綁住，使之成為附屬物，成了生產線上的一原子。他抨擊現代的工業設備及高度生產率，在滿足個人各種需要的過程中，剝奪了人的獨立思想、自主性及反對派存在的權利，使社會成了單

¹² Ibid. p.28.

¹³ Ibid. p.67.

¹⁴ Ibid. p.68.

向度的社會，生活其中的人成了「單向度的人」。¹⁵針對這點哈伯馬斯(Jurgen Habermas)認為，只有基於符號互動的溝通行動可以化解宰制的形式。在此互動中是受社會規範的共識性約束，來接受互為主體性的瞭解與認可。表現對行動規範的真誠期待下，展現出溝通的有效性而免於主體的被宰制。

哈伯馬斯認為語言符號的溝通前提，乃雙方基於平等、真誠互為主體性的想像就會產生有效的交往。但是，哈伯馬斯刻意忽略，經由符號來進行溝通，本身就會有不平等。首先，個體與集體的交往中，符號所反應的意識型態，就包含著多數暴力，在掌握符號工具及交流媒介的不對等下，個體是很難抗拒單向的傳播。其次，即使在個體間的溝通層次上，誰擁有符號的知識與技巧也不均等。掌握嫻熟技巧者，自然就具有較高的發言權——學生社團裡學長就擁有此優勢。據此，個體欲藉由符號與集體溝通進行連帶，如何保有個體的主體性？個體主體性伴隨的是主體意識的知覺。個體意識是在與外界的辯證過程中獲得成長。自我意識的經驗產生於互動的經驗個體意識就。在互動中，我學會用其他主體的眼光看我自己。「我們認識的，即得到承認的總體意識，只有當它揚棄自身時，他才是得到承認的總體意識」。¹⁶自我意識是社會性而且是動態的辯證關係。只有在揚棄過往的自我，才能保有新的主體性。

然而，初入一個新的群體要揚棄過往的自我並非容易。因為個體已經被原有的文化符號系統所形塑。對於他異的文化符號系統，個體初入此群體往往面臨兩難。首先來自於個體的文化慣習與新文化的銜接。個體的生活習性往往會對所加入的新群體文化產生抗拒，其原因就在於不同文化符碼所構作的行動習性的差異。布爾迪厄(Pierre Bourdieu)「生存心態」(habitus)就是在特定的歷史條件下，個體無意識的內化社會結構影響的結果。納許(R. Nash)評論此生存心態是一種文化符碼內化的結果¹⁷。它反映出的身體習性是政治神話的具體表現，逐漸轉成持

¹⁵ 馬庫塞(Herbert Marcuse)，《單向度的人》(台北：桂冠，1996)，導言第二頁，第一章第八頁。

¹⁶ 哈伯馬斯(Jurgen Habermas)，《作為「意識型態」的技術與科學》(上海：學林，1999)，頁11。

¹⁷ 集體(collective)的生存心態是統一的文化符碼；秉性(dispositional)的生存心態是內化的文化符碼；顯現(manifest)的生存心態是獨特風格的實際日常行為。R. Nash, "Bourdieu on Education and

久的秉性，包括站立、言談、感覺及思維方式。¹⁸當個體用原有文化養成的生存心態應用到新團體時會面臨適應上的困難。群體把新的符號系統強加到新加入的個體時，除了個體文化符號所養成的習性轉換上的衝突之外，對於誰掌握文化詮釋權，同樣在制度上產生衝突。特別是沒有典範文本，而必須仰賴個人魅力藉由親密性肢體演繹文化符號的群體。例如學生社團沒有特定的符號創作文本，通常要由「學長姊」親身的示範，長久以往逐漸構成其權力。隨著時間更迭，原本的新員逐漸熟悉符號構作的行動運作及進入制度核心，與原有掌權者產生衝突。達倫道夫(Ralf Dahrendorf)從社會壓制理論觀點解釋衝突的形成。權利賦予地位，使社會組織存在「權力」與「權威」的差別。對學生社團而言，「學長姊」的權力角色與「社團幹部」的權威角色同樣構成衝突來源。個體除了上述的衝突外，在群體行動中也會為自己帶來各式的挫折。就在這些衝突挫折中，讓主我有機會對過往的自我質疑，重新反思與群體的關係。揚棄後再統合成新的自我，這新的我讓自己保有更多的能動性。

是故，個體以符號作為集體價值/意識型態的被動接受者，如何在與他者辯證的互動交往中保有主體性？並在反思後的自我能夠積極投入群體的互動，以化解必然存在的挫折與衝突？威利斯(Paul Willis)指出符號創作(symbolic creativity)是必要性工作整體的一部份。它本質上是確保人類生存的日常生產與再生產。所以在談符號創作之前，須先界定何謂必要性工作？必要性工作是指人類運用工具活動對原料進行加工，而生產出貨物或服務——通常經由工資勞動——以滿足人類生理上的需求。摩瑞斯(Morris)著名的公式:藝術=工作/歡愉。對他而言工作是神聖的，因此藝術是指技藝用來製造有用事物的原則時稱之。因為日常生活的再生產是神聖的。神聖性就是來自於符號創作在這些事物上的扮演。當代工業的工資性活動已經摧毀了藝術的可能性。但人類還是可以藉由另一種的必要性工作——符號工作，使用符號資源或原料(集結的象徵和符號，如歌曲及電影)來創作出

Social and Culture Reproduction”, *British Journal of Sociology of Education*, 11(4)(1990), pp.431-447.

¹⁸ Pierre Bourdieu, *The Logic of Practice*. trans. By R. Nice (Cambridge: Polity Press, 1990), pp.69-70.

意義。¹⁹

爲什麼要有必要性符號工作？因爲人類要溝通交往。也因此，我們把注意力集中在日常生活上。雖然有人會視日常生活是文化沙漠，不過，我們堅持想像是不能超脫出日常生活。符號工作是從日常生活中所導出。符號創作性生產，本質上附屬於情感、能量、興奮及精神上的新意義。它幫助產生人們認同和能力的特別形式。符號工作和符號創作可以生產出什麼？(1)生產和再生產個體的認同；(2)把認同置於更大的全體之中——這讓我們不處於決定論的境地，它提供我們探索開拓更大經驗所需的資源；(3)提供開發我們的活力的主動意識及如何把它們運用到我們的文化世界。正由於這種行動及認同的特性使威利斯把焦點轉移到年輕人身上。對許多年輕人而言，視未來充滿不確定性，因缺乏對周遭環境的控制力而覺無力感，自覺他們深處社會的邊緣，沒有屬於自己的物質籌碼，唯有創造屬於自己的符號籌碼才能生存競爭。

然而，欲瞭解集體文化實踐，必須瞭解該群體的行動邏輯。現代社會中個體自主加入的群體有一個現象，他們必須用餘暇(leisure)時間來從事活動，不同的時空與心情都會影響個體的行動邏輯²⁰。韋布倫(Thorstein Veblen)在《有閒階級論》提及富有的有閒階級者，享有餘暇不受工作時間的制約，他們透過炫耀性消費來誇耀自身的優越身份。²¹所以餘暇自有其自身的行動邏輯，甚至其優越性意識更超越「正常」工作。雖然韋布倫論證了餘暇並非工作的附屬物，然而能夠擁有炫耀性消費的有閒階級畢竟是少數，常人如何展現餘暇的行動邏輯？在餘暇時間自主性的參與團體，藉由創造共同的文化符號尋求集體的連帶，是突破被動的文化意識型態傳承，所形成族類異化的可能性所在。

青澀、焦慮、衝動、歡愉的年輕人時期，在人海中正展開一場漫長的探索之旅，尋找「人是什麼」－「認識自己」的阿基米德原點。此原點的重要性，不僅

¹⁹ Paul Willis, "Symbolic Creativity" in B. Highmore (ed.) *The Everyday Life Reader* (New York : Routledge, 2002), pp.282-292.

²⁰ 同樣學生社團在學校場域也被認定為「課外活動」，顧名思義可知它非正業的餘暇活動。

²¹ Thorstein Veblen, *The Theory of Leisure Class* (New Brunswick, USA : Transaction Publishers, 1992), pp.60-80.

在於作為支撐人類知識系統的原點，同時青少年也正是個體獨立探索的起點。青少年逐漸走出家庭呵護以面對周遭同學，煩惱、挫折及叛逆的性格，激發了自覺為一能夠不斷自我反省的存在者。青少年的反思，不是個體自我獨白，他產生於與周遭互動的辯證對話中。台灣的年輕人在求學歷程裡所隸屬的群體，幾乎都是被決定的——包括家庭和就讀的學校，鮮少有機會自主性的加入一個群體。同儕團體是青少年與周遭世界照面的一個主要方式。學校生活佔據青少年構作世界知識的主要處所。而其中，學生社團正是學生利用餘暇時間，提供學生個體主動參與建構文化認同的實踐場域。另外，學生社團同屬於學校場域，正可與上課的「正常」工作邏輯產生對比。相較於「正常」工作，餘暇群體所處的空間充滿著附屬、邊陲、非主流、流動、不可見、可有可無等特性。學生社團在學校所擁有的空間與活動時間都是例證。然而，正是這些附屬不可見性質，使得學生有其自主的空間創造自己的文化符號。而不像在主流的(教育)文化裡，學生只是一位被動的文化符號的接受者。另外，附屬邊陲的場域所營造的氛圍，對於塑造特有的文化扮演催化的角色。不同群體傳遞特有的文化，其特殊性不僅來自刻意的作為，更多的是仰賴成員能夠在集體所營造的特有氛圍中，進行情感的饗宴來達成。「社辦」雖處邊陲，卻提供社員各式的感官接觸的平台，從而塑造集體的「品味」。這特有的氛圍，提供作為創造特色文化符碼的沃土。是故，有必要探討如何經營其特有的情境，包括引發情感溝通需藉助的聽覺、視覺、等各式感官所造就的集體「品味」。

學生社團的活動形式都是社會所認可的文化活動形式。因此對於深處邊陲的年輕人場域中，如何創造具特色的文化符號成為可能？對於年輕人而言，面對強勢主流文化符號的爭奪方式，無須採取正面的戰略對決方式。藉由策略性的手段，讓參與者彼此融入於集體符號創作更能達成溝通效果。塞圖(Michel de Certeau)以戰略及策略的運用，來說明身處核心及邊緣其行動策略的差異。戰略是當權力和意志的主體性隔絕於環境因素下，用來使支配關係成為可能的計算。戰略是假設有恰當性的。其所指向的關係是外部性——競爭者、對手、目標。政

治、經濟和科學理性就是被建立在這種戰略模式中。²² 飆車族、幫派與主流文化的衝突，採用正面衝突戰略手段爭奪發聲權。然而，對於一大群沉默的邊陲群體，如何建構自己的特色文化？邊陲群體雖是沉默的多數，但並不意謂這群體是同質性的。身處邊陲的分疏個體，在辨識行動和戰鬥的差異中，採取策略性的操作來檢測他們的技藝。策略是與環境有關且依賴於時間，它不牽涉恰當的問題，也沒有把他者當作一個可見的全體而劃一條界線區分彼此。策略就是屬於彼此。策略意味著它自己融入他者立場，結合了異質性元素，消弭了距離而沒有取代他者。馬克思在異化勞動論述中，提及產品分工及工人消費能力不足，造成工人與產品間的疏離。反觀，像學生社團這種非主流不成熟的符號創作，通常是集體的現場創作，其使用對象也都在自己團體中，彼此用理性或情感交流共鳴。這種以直接參與方式來使用的符號創造，無法藉由媒介周轉讓集體外的他者使用。

與專業工作團體相較，餘暇的符號創作不能與之比擬。但餘暇團體的符號演作，並非全爲了實質的利益回饋，更大部分是爲了美的情感交流。藉由何種方式激發情感的愉悅，是社團一個重要課題。班雅明(Walter Benjmin)在〈機械複製時代的藝術品〉，以「韻味」(aura)來說明即使在機械大量複製的作品中，只要能夠展現作品的特有韻味，就能夠產生美的內涵。²³ 這種韻味的組成來自於社團各式各樣有特色的符號創造，並經由活動形式展演出來。童軍團經由各種技能學習與考驗，培養冒險挑戰的精神。土風舞社或國際標準舞社雖然都是經由舞者的肢體來展現，但各自有其特殊的肢體語彙其呈現的結果也大異其趣。登山社除了依靠雙腳於每一次登頂的過程中，實踐著與大自然的融合外，對山友而言還必須具備對山岳的知識與登山技術學習——從領隊、嚮導、汽化爐、直式背包、頭燈、冰爪、冰斧到等高線地圖等專門知識，藉由這些知識化後的語彙才能進行集體的溝

²² Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life* (Minneapolis : University of Minnesota Press, 1998), pp.xi-xxiv.

²³ Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illumination* (London : Fontana Press, c1992), pp.217-251.

通與活動創作。各具特色的符號創作形式呈現多元的活動樣貌。²⁴這些各具特色的活動，有一個共同的特質是它們都是以面對面的方式，直接運用這些符號創作活動進行互動。

再者，餘暇團體以面對面方式演繹符號創作，通常以「遊玩」(play)為其行動邏輯。遊玩又是「正經」工作的對反。它能重新喚回在常態工作下所喪失的主體性。伊津哈(J. Huizinga)解釋遊玩的歡愉是拒絕所有的邏輯分析，並由於只有在心靈打破了宇宙決定論時，遊玩才有可能存在，遊玩的存在證明了人類情境對理性邏輯具有超越的能力。²⁵唯一能對遊玩作出解釋，是與日常生活常態工作不同，於遊玩中可獲得清醒的激奮——我們玩耍，同時也知道我們在玩。對於學生社團而言(例如童軍團、康輔性服務隊、登山社)，它們所設計的活動形式，都是藉由遊玩方式對其作品進行演繹。這種詮釋方式可以完全與「工作」邏輯脫鉤，讓集體的餘暇行動成為主體行動。對這一群尚未融入異化勞動文化的世代，他們所能依恃的手段就是遊玩形式。Hip-Hop²⁶正在跨國界跨族群的傳播，它是由年輕人所創造而引領世界流行文化的符號創作。Hip-Hop起源於美國哈林區黑人和拉丁美裔年輕人，整天無所事事街上打混，爲了要打發時間而隨性地在街上唱歌、跳舞、玩音樂、隨性地塗鴉，逐漸發展而成的。Hip-Hop名稱的命名人巴背塔(Afrika Bambaataa)，他闡述「Hip-Hop是一種文化，它帶給人們生活中歡樂，你必須去享

²⁴ 社團舉辦活動是它之所以存在的目的，然而，並非每一社團的活動，必然創作屬於自己特有的活動符號來強調個體與集體的連帶關係。聯誼性社團——各校校友會，和系學會這兩類的學生社團，由於這些社團的成員都有「限制」性——必須某科系學生或某高中畢業校友，再則，其幹部成員是每年經由選舉產生以致年年更替，雖然同樣各自都會舉辦活動，但是，無法顯現屬於該社團特有的核心價值，也就無法創作特有的文化符碼來達成誇世代的文化溝通。據此，學生社團是否創作其特有的活動符號，一個重要指標是這些符號的傳遞溝通是誇世代的，社團畢業校友和在校生，同樣可在不同時空的活動事件交談中完成彼此對共同符號的理解。

²⁵ John Huizinga, *Homo Ludens: Study of the Play Element in Culture* (Boston: The Beacon Press, 1955), pp.1-27.

²⁶ Hip-Hop文化符號有四項元素—MC、DJ、B-Boy及Graffiti(塗鴉)。MC 是要帶動眾人的情緒，對著眾人說話，以人的聲音製造節奏以及模仿機器所發出聲音如鼓聲或刮聲等，慢慢的演變為現在Rap等說唱技巧。DJ就是在那位舞台上刮唱片用手指頭在唱片上磨來磨去就是DJ擁有的技術。B-boy就是很會跳舞的男孩，當然也包括B-girl。和上述的三項聲音的展演方式不同，塗鴉以平面視覺的的展演方式，讓Hip-Hop呈現全方位的文化符碼。在一大片牆上宣洩塗鴉簽名不僅遊走在法律的邊緣，本身就是對傳統的藝術形式挑戰，深沈的對成人掌握所有文化符碼的價值、傳播及意義詮釋的抗議。挑戰主流形式就是年輕人符號創作之所以可能的動力。

受它，享受它帶給你的歡樂。正是遊玩在歡愉的文化中，克服深處社會邊緣晦澀、焦慮的挫折感，引領跨族群文化年輕人的共鳴而形成世界潮流的流行文化」。²⁷遊玩的演繹方式，讓原本對反的行動可以被同時置放在同一時空進行演繹，而達成奇幻的效果。學生社團由於承繼社會認可的文化，連帶的社會的規範同時被移植到社員身心上。即使號稱與大自然為伍不受拘束的登山社，同樣為了「安全」的社會期待也要對社員進行約束。然而，歡愉是社團活動的天職。規訓與歡愉是社團活動兩股拉鋸力量。正是遊玩的行動邏輯能夠讓活動擺盪在規訓與歡愉之間而不顯突兀。。

從衝突到實踐個體逐漸熟悉以集體的文化符號為互動方式。²⁸不過，當這套文化符號無法再為他帶來物質的利益或啓迪精神上的價值。這正是此套文化符號被揚棄的時候。為了持續的傳承集體的文化價值，集體往往會把文化加以神聖化。集體往往透過儀式過程，把個體推向犧牲奉獻的神性境遇，藉此把集體的互動關係推向集體的連帶關係。涂爾幹認為是神聖與世俗兩個世界的區別。儀式若不具有一定的神聖性就不可能存在。在這神聖的空間對集體圖騰進行崇拜，圖騰表記象徵神的外表可見形式，同時也是氏族確定的社會符號——作為集體的符號可以和其他氏族區別——承載著集體意識。在崇拜的領域，社會不依理性，而是訴諸於道德與情感的心裡層面來建立權威。²⁹據此，儀式空間的廣度建構，在於群體如何在此空間創造更多的神聖性象徵。儀式除了空間進行橫切面的連帶外，同時，神話傳說提供歷史上的連帶(前後輩)同等重要。儀式傳說在各初民部落的成年禮儀一再地傳頌。但是，對於一個現代性的團體是否還會重視和創作屬於他們的傳說？羅蘭·巴特(Roland Barthes)在〈現代神話〉提及：神話是一種傳播體系，它是一種訊息。神話並非藉其訊息的客體來定義，而是以它說出這個訊息來

²⁷ 有關上述Hip-Hop資料來源：www.wretch.cc/blog/MecK247/&article_id=460400

²⁸ 米德說明「姿勢的相互作用」(conversation of gesture)，以摔角手為例，雙方從對方行為中可以預期接下來的訪應，而作出相映的動作。G. H. Mead, *Mind, Self, and Society* (Chicago: The University of Chicago Press, 1937), pp.14, 63, 253.

²⁹ Emile Durkheim, *The Element Forms of The Religious Life* (New York: The Free Press, 1965), pp.235~255.

定義的。這種訊息絕不限於口頭發言，還包括論文、照片、電影、表演、運動都是神話言談的支援。神話言談是經過加工而適用於傳播的素材構成。神話都先設定了一種告知的意識，使人在忽視它們的實質時，還可以加以推論³⁰。由此觀之，即使高度的現代社會並不乏創造神化的素材，它可以是一段言談、表演或事蹟。關鍵是這些神話傳播的對象是明確的。並且接受者要用什麼態度來推論解讀這訊息。對於一個現代性的社會團體，卻不乏儀式性的認證機制—如「畢業典禮」。筆者的田野觀察同樣發現來自傳統的成年禮儀，也被挪用到學生社團上。是故，神話、儀式所傳遞的訊息能夠成就集體的共在，它就會被保留存在。

學生社團附屬於學校就宣告社團的文化創作，並非採取與主流文化對抗方式施行。「玩社團」向來就是學生社團號召個體的策略性口號，在活動遊玩的實踐裡，也用來對集體符號創作進行解碼，以達成社團文化價值的傳遞與認同。傳遞社團固有文化價值的社團活動之所以可能，有賴於它特有的活動符號。無論學生社團文化符號創作的成就為何，在於以嚴肅科學符號為傳承語彙的校園內，以遊玩方式進行符號的演繹，本身就是一種對主流科學符號的對照。此對照運用大量邊陲的策略性多元創作，同樣展現其存在的價值。本論文正是欲藉由對於「服務性學生社團」的田野觀察訪談方式，探討學生社團如何經由遊玩於集體的符號創作，在傳遞集體文化價值中，集體與個體進行溝通，並且個體獲得認同。

章節簡介

學生社團是透過符號活動進行互動，因此擁有社團文化知識者自然構成權力的來源。據此，擁有社團詮釋權的學長姊們不僅扮演規訓傳遞角色，但過多的規訓也構成衝突來源。衝突不僅止於此，個體源於其文化慣習、期望的落差或與他者互動的挫折，都構成自我意識的反省，而形成集體認同的危機。要克服此危機有賴集體提供個體自我成就的舞台。(第二章)

³⁰ Roland Barthes, *Mythologies* (New York: The Monday Press, 1991), pp.109-111

學生社團此舞台是由各式文化符號活動來搭建。這些特定活動並非要獲得實質的效益，而是藉此達到情感上的交流。據此，提供情感交流的重要場域「社辦」，其特殊的氛圍——靜默、喧鬧等知覺可感的元素都是——形塑共同特有的品味。連帶影響如何創作社團獨特的有意味活動形式，來進行情感交流以形成多意連結。規訓認同是基於文化傳承所需，歡愉認同是學生社團活動的本質。但藍暉社把兩者完全透過活動形式呈現出來而不隱藏，進而創造其特有的有意味形式。兩種極端的認同方式是透過遊玩的行動邏輯進行連結，化解規訓與歡愉原本不協調的詭態演作。(第三章)

對社團的集體認同無法僅由文化符號的互動實踐獲得，更必須進行儀式性連帶，把它提升到信仰層次。儀式傳說提供時間性連帶，構成跨世代的連結。儀式的神聖空間構成集體可感的神聖連帶氛圍。「出隊」服務重新喚醒集體的文化價值，不僅作為意識型態的傳承連結，同時交換儀式舉行的正當性。最終的傳承儀式在規訓與歡愉的遊玩中，認證了這樣的連帶關係。(第四章)

第二章 社團文化的衝突：尋求認同的危機

學生社團是社會文化的再製樣本，它在學校的設立未必有特殊設立背景。但是，社會服務隊的出現卻和台灣政經環境關連。藍暉社會服務隊就是此環境下的產物(後述)。「服務隊」本身從字面上很難理解它的活動形式，各式協助性質——如養老院、育幼院拜訪協助或康輔性小學生育樂營等——都是打著服務名號。這些活動對新成員都是陌生的，連帶社團文化與組織運作也都是陌生的。學生加入該團體能從中吸取什麼文化養分，以開拓它的意識廣度是處於不定的狀態。他往往要面對的是與自己年記相仿學長姊的領導，他(她)們扮演文化傳遞及團體親密性營造的角色，對新成員構成各方面(包括親密性及行動)影響力。但隨著新成員成爲幹部，對這樣的干預產生抗拒而形成衝突。再者，新成員的文化慣習的預想與現實社團文化差異，及社團互動上的拉扯等也都會形成個體意識的挫折。無論衝突或挫折對個體並非無益處，它能夠讓個體重新審視與團體的關係。這樣的審視是蛻變的重要轉折，它可讓個體認知到——若他選擇再投入而非離開——就是社團活動的舞台，他才有機會在衝突成長中，肯定自己並獲得認同。

社團簡介

台灣大專院校普遍都設有社會服務性質的學生社團。依據汪淑娟指出最早服務隊是以山地服務隊型態出現。它是宗教與政治力量運作的結果。開端是 1959 年天主教聖母會大專生成立病房流動圖書館，1967 年耕莘山地服務團成立，接下來 1970 年台大慈幼社。早期宗教組織以悲天憫人精神，看到早期原住民部落的貧苦，以教會資源發起大學生組團到部落服務。政治力作用主要是由於受到 70 年代退出聯合國及保釣運動影響，政府與民間發起百萬小時奉獻運動下的產物。典型例子是中興大學法商學院的社會服務隊，其資料顯示，「民國 61 年(1972)救國團爲輔導山地同胞加強生活教育、激發民族意識、政令宣導，乃發動大專院校成立山地服務隊前往山地服務」。同期台大、政大、師大也都陸續成立社會服

務隊，作為「支持政府改革力量，擔任政府與民眾間的溝通橋樑」。與宗教性質的社服隊不同，在於後者只是政府的附庸，上山(或偏遠地區)做政令宣導及調查工作³¹。藍暉社會服務隊成立初期，為了經費也曾經列名於救國團寒暑假活動營隊，同樣也負擔政令宣導及調查任務。但是，隨著時間的推移，原住民意識的抬頭及城鄉差距的縮小，學生參與服務隊的心態也跟著改變，從漢人自以為是山地社會的解救者，主從意味濃厚，演變成向原住民文化學習，到最後遊山玩水的心態³²。同樣這現象也應驗於藍暉社。田野觀察中，藍暉社到偏遠進行服務活動，在不擾民前提下，同樣已經鮮少與當地民眾互動，使其活動已經回歸單純的「學生社團活動」面向。所以本論文把重點放在社團本身活動對社員的影響，而不觸及因服務所產生不同文化間——如原住民與平地住民間——遭遇所延伸的面向。

藍暉社所屬學校是中部某技術學院。整體的學校情況，影響學生參與社團活動的進行。³³該校原屬五專，而於 2000 年升格為技術學院，全校(日、夜間及進修部)學生約六千餘人，主要有機會參與學生社團的日間部學生約四千餘人。另外，學校所在交通不便，雖有火車到達所屬城鎮，但距離市區約六、七公里需轉搭公車，又公車站步行到校尚需 15 分鐘。這些因素都影響著學生參與社團意願，首先，由於地理位置及學生地域(主要來自台中縣市、彰化縣)分佈，學校校車發達(最高峰有 30 幾部)——理論上學生 18 歲前無駕照，主要交通工具不是公車就是校車。受制校車到離校時間，學生在校時間極被制約，原本已屬課餘活動的學生社團時間被極度壓縮，而影響學生參與社團意願及實際活動作為。直到現在為了鼓勵學生參與社團活動，課表還有表定「聯課活動」時間，甚至，在專科時代還強制每個學生都要選擇社團。直到現在四技生來自各地，校外住宿增加，才較常看見晚上的社團活動(藍暉社是較特殊的例外，於第三章會說明)。另外，由於還在處於學制的過渡階段，現有體制內存在五專、四技、二專、二技生(後兩者

³¹ 汪淑娟，《大專生山地服務隊的發展階段與族群關係的變遷》，東吳大學社會學系碩士論文(1996)，頁 37-40。

³² 同上書，頁 151-156。

³³ 與第一章學生社團研究以普通大學為對象，學生的參與度與自主性有很大差異。

占社團比例少)。五專生是由國中畢業進入學校，而四技生是高中職畢業後就讀。初入社團時期的心智有差異，田野調查期間藍暉社正面臨，從五專生幹部轉換成四技生為主的幹部變革的挑戰，向來以五專生為主體的社團文化也開始轉變。³⁴ 這些情境顯示此校學生社團活動的能量，無法與正規大學比擬。但是，參與社團的熱誠和經由活動所獲得的滿足、同儕認同，及面對的挑戰是一樣的。

藍暉山地服務隊設立於 1984 年冬天。初期是山地服務隊，礙於社團認為山地服務隊只限於山地，範圍太小，於是在 1987 年改名為藍暉社會服務隊。藍暉之名代表著藍天不斷綻放著無限光輝，照耀各個角落，願每個人皆能活的快樂有意義。藍暉社會服務隊服務的方式是以康輔性活動，為受服務對象帶來育樂方式進行。主要的活動可分成幾類，其一，學校的重要慶典需要，基於藍暉社的活動性質，常參與活動設計、主持、表演。同樣，他校需要校方支援大會(或晚會)表演活動，也常代表學校參加。另一類，與各系共同舉辦全校新生大露營，這是藍暉社傳統的重要活動項目，與前述不同之處，三天兩夜的活動讓新生有機會與社員互動，不僅讓新生在這段時間獲得歡樂、培養社員與新生的親密性連帶，也讓新生瞭解藍暉社的(符號)活動形式，包括整隊集合規訓面向和煮炊品味的一面。新生大露營是社團招收新成員的重要場合。另外，偏遠地區寒暑假「小學生育樂營」是社團傳統上最重要「服務」宗旨的展現場域，也是社員訓練的驗收處。在學期間的假日會穿插著到鄰近學校的小學進行一天的育樂營，或者到育樂院、安養院拜訪服務，或配合校方到學校附近鄰里進行掃街服務。這些事蹟也為藍暉社長年獲得績優社團的殊榮。由於社團的服務性質，社團所進行的大部分活動考慮的對象，如上述都是受服務的他者，這是此類服務性社團與其他內需形社團——主要針對自己社員舉辦活動——主要差異之處。由於對外服務形象，使得藍暉社除了歡愉的演作活動外，也格外重視技能訓練及團體的紀律。所以除了前述的對

³⁴ 據他們的訪談指出，五專生比較容易服從學長姊領導，而四技生比較有自己的主見，會常問為什麼要這樣做，做這些行動的用意等。論文所指稱的社團「年輕人」，其實有這兩類不同的文化慣習來源，但不刻意區分。

外展演活動外，社團每學期都會針對學員舉辦「幹部甄選」及「幹部訓練」的文化再製活動。

從藍暉社的例子發現，康輔性學生社會服務隊具有明顯的規訓機制，不僅表現在身體的規訓方面，同時也反應在意識型態的面向上，這可由前述對該社團各式活動的描述觀察得知。這類社團的活動性質的獨特性來自於與「救國團」的特殊關係。³⁵從這極端的例證凸顯出集體需對個體的治理，才可維繫團體的連帶。這些治理的效果反映在群體持續的文化再製上。相對的個體藉由群體的遊玩所獲得的歡愉，讓他可以持續不斷的投入其中。

個體與文化傳承者的衝突

學生參與社團是爲了能夠在群體尋求認同，集體認同牽涉個體情感或理念與集體意識的必要結合。個體在群體的互動過程，必然接受傳承社團的文化價值。然而，學生社團的文化是經由什麼管道傳遞下去？此過程是否會引發衝突？雖然，藍暉社的社團章程明訂社團的「服務」理念，但文字化的價值表述方式只是一種意識型態的接襲，並無法依此就能讓社員都具熱誠且令其積極參與服務活動。從同儕間衝突可以理解「犧牲奉獻」及「團隊合作」的社團宗旨，向來就不是那麼容易達成。達倫道夫解釋衝突的形成，社會並不是志願的結合或普遍的共識，而是強迫的束縛力量，使社會組織聯繫在一起。從制度的概念而言，某些地位被賦予一種權利，它能夠控制社會組織的其他地位，以確保有效壓制。換言之，

³⁵ 救國團在戒嚴時期，對於學生的思想教育扮演極其特殊的角色，特別是在軍訓教育上。李泰翰(2002:100)指出國民黨檢討大陸失守的原因，認爲學校方面有必要建立支持政權的基礎，因而在 1952 年中央改造委員會規劃下，救國團成爲國民黨校園中領導青年運動最重要的外圍組織。其任務之一，即在於推行學生軍訓(1952 年 7 月 9 日台灣省高級中等學校軍訓設計督導委員會第一次會議決議)。爲了記取中國大陸實施學生軍訓的失敗教訓，「救國團實施軍訓，是把握體育國防與課外活動軍事化兩大原則」，初期軍訓課程著實具有強烈的軍事機能(李泰翰 2002:114)。但隨著大環境及時間的更迭，原本學生與救國團戰鬥氣息濃烈的關係逐漸退卻，救國團被包裝成青年育樂活動——「青年自強活動」——公司。再加上 70 年代退出聯合國、「保釣運動」及「鄉土論戰」衍伸的本土化運動，救國團開始辦理「大專學生村里文化服務隊」，進行下鄉服務。然而對於這些服務隊的「幹部」或「服務人員」所舉辦的短期「營隊服務人員研習會」，或藉由「台灣省大專青年服務協會」的組織性訓練方式，卻不忘課外活動軍事化的紀律要求，因此這批學員回到學校同樣複製此訓練方式給隊員們。

此權利賦予地位，使社會組織存在「權力」與「權威」的差別。達倫道夫認為，這種差別分配一律轉變成有系統的社會對立的決定因素，其結構上的原因，必須從社會角色的安排中尋找。社會只要有角色的存在，這種團體對立必然存在。³⁶韋伯(Max Weber)指出對權力和權威的差異在於，權力實際上依附於個人的人格，但是權威永遠與社會地位角色結合在一起。³⁷對學生社團而言，「學長姊」的權力角色與「社團幹部」的權威角色構成衝突來源。

按理說在學生社團中，社員都是任一活動的行動主體，故其社員地位是平等的。³⁸然而，不僅由於社團組織帶來的權利不均，另外對社團活動事務的熟練程度不同，自然而然造就出特定社員具有社團價值詮釋權的身分。通常這種發言權可從科層制的社(隊)長，幹部顯現出來。相對於明訂的顯性權威，有一種隱性的權力的形式「學長姊」。顧名思義學長姊與學弟妹關係意味著前者比後者較早來到某一場域學習。在我們的文化中，對於比自身早進入的前期學生，通常會尊稱對方為學長，相對的也稱對方為學弟。在學術領域中其作用並不意味學長必定優於學弟妹，使得前者具有學術上的權威性，反而是為了拉近彼此形成親密性連帶關係——特別是當兩者都已離開校園——所施用的策略性尊稱。相對之下，同樣在校園的場域之中，社團中的學長姊就具有實質的權力。這是因為社團的價值主要是藉由社團的各式活動的展演，在社員的彼此互動中逐漸傳承。在這種過程中，負起主要社團文化價值與意識型態的傳遞者就是「學長姊」。梁暉昌也指出，學長姊可以幫助新生在社團活動過程中將外在性加以內化，嘗試著理解及學習社團固有的「生存心態」，而學長姊也藉由在活動的舉辦，不斷的展現出個人的行動策

³⁶ Ralf Dahrendore, *Class and Class Conflict in Industrial Society* (California: Stanford University Press, 1963), pp.165-173.

³⁷ 韋伯曾對這個名詞下過周詳定義。韋伯把「權力」解釋為「一種機會，使一個社會關係內的行動者處在一個地位，儘管有些抗拒，也無論這個機會的基礎是什麼，仍能夠實現他的意願」。「權威」則是「一種機會，此機會使具有某個特殊意涵的命令，能夠為某個既定團體所遵守」。政治改革家對追隨他的群眾而言，他擁有「權力」號召群眾。辦公室的上司擁有「權威」管理下屬。權力僅是一種實質的關係(factual relation)，而權威則是上下從屬有關的合法關係(legitimate relation)。

³⁸ 社團組織章程也明訂社員平等。

略。³⁹然而較早進入某一場域學習就具有權力？若無法保證，那「學長姊」制其權力來源為何？權力如何傳遞社團文化，並在傳承的過程中化解衝突？

學長權力構成的特殊之處，在於通常他都是在制度上享受了權威後，蛻變成「資深」權力的形式。⁴⁰所以要考察它的形成，必先論及社團權威的形成。社團權威主要是制度性的建構。

藍暉社組織章程第 12 條：隊員於各時期獎勵

於見習期間考核一年表現良好經幹評會，評定通過授證見習衣服(黃服)。

於正見習期間考核一年表現良好經幹評會，評定通過授正式隊員証及綠衣。

於正式隊員期間考核一年表現良好經幹評會，評定通過授幹部証。

從此制度可見要達到最核心幹部，除了要表現良好受到幹部肯定外，最主要的就是時間因素。由一個新學員要到幹部，通常要擁有 2-3 年社團資歷，才可能獲得青睞。這就形成資深幹部再製資深幹部的重製歷程，也因此享有社團制度性權威者必然來自於學長。

資深制度的設計考量是基於社團價值的傳遞需求，而社團必須藉由活動把隱藏在符號後的社團價值的意義展演出來。這些活動的呈現，雖然有一套固定的形式，但並非有固定不變的文本作為傳承範本。唯有藉由已熟悉這套活動運作的資深學長，身體力行的教導才能演繹。親身演繹的作為，讓學長身具「老師」與「師父」的雙重角色，前者角色中，他是一位符號創作的教導者。新社員在社團中如何學習，都是經由幹部學長的安排，例如分發到不同的組別——生活組，活動組，美工組——磨練，或者針對新社員進行一系列的訓練課程，這些內容都是資深幹部針對社員本身應具備基礎符碼創作能力，加以精心理性計畫而成。就像課堂老師傳遞給學生學問的都是經過符號化的文本，學長把要呈現的活動作品，細化成

³⁹ 梁暉昌，《大學社團活動場域之探究—以東吳大學社團為例》，東吳大學社會系碩士論文(2001)。

⁴⁰ 這類似韋伯論及以克力司馬 (charisma) 個人魅力所建立的支配體制，最終要逐漸轉化成合法性的權威支配體制成對比。他對它的描寫是「Charisma 乃是對依偎具有超凡性質人物的稱謂。他被視為具有自然或超人類或至少有一種特殊超凡、為常人所不及的力量或天賦，或被視為神所派遣，或被視為人的典範，因此被接受為領袖」。雖然學生社團的個人，並非具有超凡天賦，但，個體在各種行為舉止或行動中所展現魅力，對他人同樣可以形成仰慕與效法，如此一樣具有克力司馬魅力。然而，學長姊從權力退變成權威，卻同樣應用到克力司馬個人魅力的建構方式。(此節稍後即將論及此觀點)

不同單項，在不同組別中訓練的方式，正是挪移自專業分科方式。文書組教你檔案製作，活動公文申請。器材組學習活動道具製作及器材保養。活動組學習活動節目策劃設計等。這些分殊的專業單項都是由一位資深組長負責傳承。符號分殊化的師生式學習，相較於師徒的學習方式——所有應學的技能，完全由一個體(師父)傳授給個體(徒弟)的關係，前者因制度的設計呈現個體依活動分工方式與集體產生連帶。此處學長扮演著老師的角色，切割活動的職能以概念化其內容，藉以傳授集體文化意識。

專業科系中知識的符號化是概念抽象化的工程，典型例子是物理、數學等科學符號。這類抽象符號都有典範文本加以傳遞。它可以隔代傳授，知識的接受者與傳授者無必然的關係，反而和文本或文本作者有較深的連帶。在高度抽象符號的專業知識面前，老師與學生兩個個體是疏離的，兩者不因老師的個人風格或行為舉止而影響符號的傳遞效果，相較之下，社團雖然把活動內容依照職能需求，分割成不同知識加以符號化作為傳承，但社團的活動內容與專業科學知識最大不同是情感的符號化——除了學術性社團(如資訊社)外。學生社團內集體利用符號化後的特定活動形式，彼此形成情感上的連帶。所以情感的外顯有賴於符號化的活動形式。此符號化的作用不在於傳承可為個體所用的「知識」，而是在符號化的活動裡，建立一個可作為情感溝通的管道。以藍暉社為例，其活動方式主要是用身體表演(舞蹈、戲劇、團康)或海報來呈現。它沒有特定的典範文本，所以它的傳承方式無法隔代傳遞，必須經由面對面的實踐才有辦法領會。這些符號是浮動多意的，必須經由傳授者面對面的加以詮釋，學習者才有辦法領會。在傳授此類符號過程中，傳遞者的個人風格負極大變數。因此，在社團教育中，傳遞者與接受者並非疏離，反而是符號與接受者間的觸媒。少了這些觸媒的發酵，社員對於符號還是疏離。就像旁觀者看到了一段團康，依然無法理解此段團康為何會在此以這種方式出現。

據此，作為傳遞者的學長們，便像「師父」的角色。這種「師徒」制的關係會產生超越純知識傳授的角色功能。師父在各方面會對徒弟產生影響，而形成親

密性的連帶。候念祖在師徒制上有這樣的考察：對於學徒的訓練不僅只是一種職業技巧的訓練，它同時也含了心性、人格等等道德，考核一個學徒同時必須包含品格、德性的面向。⁴¹朝夕相處自然對學徒各方面的人格舉止發生影響，此影響當然包含正負面，但都屬於親密性的連帶關係。同樣的，在教學傳承的過程中，學長必然以本身肢體實踐的方式來指導，其中身體不僅是符號的載體，並在身體接觸式的互動裡，產生了一種微妙的情愫，消彌了學長/學弟形式上的對立關係。換句話說，社團活動內容的符號化，必須藉由親密性的身體媒介來完成符號的傳遞，而無法僅由理性的論述來達成。就在親密性身體媒介中，感性的思維被激發而出，負以詮釋的力量。親密性是學生社團得以藉由符號活動互動的前提，當然它不只發生在學長/學弟間，同儕或異性間的親密性，更是這群青年人參與社團的強大動機。

一位男幹部直率的指出：

社團中女生是很重要的，若都是錘槓錘(閩南語指男性)有什麼好玩。像跳舞時就是要牽女生的手，牽男生有什麼好玩。尤其，在幹部訓練的時候，幹部(學長)在指導時，都會藉機會去牽學妹跳。(field 05/03/11)

從此例中可看出，對異性社員的親密性期待是學生社團的重大功用。關於如何營造社團內部同儕間親密性關係，及如何在此親密的氛圍下，透過符號創作活動進行互動，將在第 3 章進一步討論。

承上述，藉由傳遞者肢體動作的親自指導方式，教授者本身的個人質能及魅力關係著符號傳遞的成效。個人質能面向上，必須具備各分組所需的專門能力，如美工組要傳授海報設計技巧，活動組要能夠設計活動內容，流程的技巧。不過具有這些特別的技巧，並不是符號傳遞成敗的保證。因為，學生社團作品較具實驗性質。學長個人質素影響學弟，願意投入社團活動的是在於「個人魅力」或「個人風格」。學長魅力的展現，並非只在於以權力的領導風格來展現，也在種種的生活風格面向吸引著學弟妹。一位晚上在樂器行打工，也曾經在 PUB 駐唱過現

⁴¹ 候念祖，《以工匠為師：對鹿港小木工匠的經驗考察》，東海社會所博士論文(2000)，頁 44-60。

為延修生的輔導員，在吉他自彈自唱典雅的歌聲中，接受我的訪問中，他說：

學吉他是到社上後才學的。當初會學是因為看到學長們在一起邊談邊唱，那種感覺很好。很羨慕他能夠隨意的拿起吉他就唱起來。所以就跟學長從基本的開始學。

其實就在與我邊談邊聊的同時，旁邊圍著的幾位學弟妹。也正以一種渴望的眼神聆聽著。(field 04/01/29)

另外，一位已畢業多年的學姊，每一次七天六夜的出隊活動，她不僅到山上全程參與，還任勞任怨的幫他們打理三餐。這讓學弟妹們在校時常提及這位學姊，言語中充滿對她尊崇之情。前任生活長(職掌活動營隊飲食與生活起居)談及這位學姊時說：

我(生活長)個性就是喜歡煮東西。像學姊(前述這位畢業校友)一樣，能夠在有限的經費下，把飯煮好，讓大家吃飽，這就是最有成就的地方。(field 05/03/23)

學吉他和學採買、煮大鍋飯，對社團活動的成敗同等重要。無論學長彈吉他的翩翩風采，或者學姊的任勞任怨，都是個人風格產生魅力，吸引後繼者延續志業。

社團中學長有意無意的能力與風格的展現，形塑其個人權力，同時在資深任職制度下，也逐漸把制度性權威轉化為權力。這些權力是無形的，並不會隨著制度上職位的更替而消失。原本基於學弟羨慕、效法所建立的信賴基礎，逐漸建立了一種資深優越的階級意識。而進一步變成「資深優良、學長無錯」的教條。

這些學長的權力並非不會被質疑。各式衝突的來源同樣源自此，這些衝突形成對集體認同的危機。一位在幹訓營儀態訓練課程裡，被操的受不了而離開社團的社員說：

儀態訓練時，操我的那個學長，只要認為我的動作不正確就罵我，而且，還要伏地挺身。我就這樣ㄍ一ㄥ(撐)了一個晚上，總共坐了 200 多下的伏地挺身。當初看他們招生表演覺得很好玩而來參加。沒想到一進來就被操的半死，想一想為什麼我要交錢來被操。況且，我看那些學長也是「僕僕啊」(沒什麼能力)。回家後想一想就不想再去那個社團，沒必要...。(field 05/04/06)

訪談中，無法接受藍暉社嚴厲訓練模式而離開社團的例子很多。對社團而言，嚴厲的身體規訓是活動的必要條件，它也讓後續符號創作不會偏離核心價值

的保證。然而，此訓練過程中，學長並沒有清楚的交代為何非要做此嚴厲訓練不可。一位接受者無法從訓練中，感受到此動作對參與社團的必要性，衍生出質疑學長的權力正當性。

學長個人風格魅力，總會吸引一批對其信賴的學弟支持者，並透過各式聯誼「搏感情」形成次集團。對這些人而言視為自然的親密性結合，但對於非處於此團體的社團成員就造成困境。一位已卸任幹部對他同期的隊長和活動長抱怨說：

他們兩個(隊長和活動長)跟阿威大哥(畢業校友)最好了，每次活動大哥認為不對的，把他們叫到旁邊講幾句，就會聽他的。也不會和我同期的幹部商量商量…

(field 05/03/23)

另一則有關於次團體的衝突，就明顯激烈：

伯凱：第xx期的學長們，明顯就分成了2批。當他們要接社團(當社團主要幹部)時，他們上一期的學長們介入選擇其中一人當隊長後，另外一批人從此就很少來社上。(field 05/03/11)

學長的「師父」角色由於個人魅力或權力，超越了「老師」只做為知識符號的傳承者地位，對學弟的各行動領域發生影響，進而形成次團體。正像上述，它可以用作聯絡感情促進和諧，但同時也超越原本學長做為社團價值傳承者角色，而形成次團體間的拉扯。關於社團不同群體間——包含新生/幹部、學長/學弟、畢業校友/在校生、異性或小團體間——的衝突，已經是社團的一種常態。曾擔任社團指導老師被社員暱稱吳爸爸，在一次幹訓營對社況低迷有感而發：

藍暉社以前每隔一陣子就會搞「叛變」。你們現在什麼時候要「叛變」？⁴²
(field 05/01/06)

學長由於個人魅力對學弟領導構成權力角色，再加上制度上授與幹部的權威，在學長任職幹部的雙重角色結合，連帶著權力與權威的合一，形塑出資深優

⁴² 吳爸爸是社團多年前的指導老師，他也已經離校多年在台北工作。但長久以來都持續關心社務，對歷任社員也都知之甚詳，社員因此暱稱「吳爸爸」。特別是社團偏遠地區的出隊活動，他都會特意撥空參加。這段田野記錄轉述自筆者與現任社團指導許老師的聊天，他也是一位積極參與藍暉社活動的老師。。

越的階級意識。對這紀律嚴明的社團的田野觀察裡，發現對於已畢業社友特別要稱「大哥、大姊」。這些不只是一種稱謂，它也意味著學弟對學長的集體尊崇。然而這樣的集體優越性必然要面臨制度上的挑戰。

學生社團基於社員必須具有學生身份，以致於社團社員的新陳代謝，相較於其他團體——如宗教團體、青商會、工會——來得明顯與快速。學生畢業或離校構成強迫性的退場機制，連帶社團幹部的更替必然年年進行。通常的情況是新生、二年級參與社團活動學習，三年級擔任幹部，四年級扮演輔導演角色，畢業離校就成為校友。幹部是制度性設計而賦予權威，一旦下台其權威自然消失。相對之下，基於個人魅力或資深優越的權力性尊崇，並不會隨著制度性的去職而喪失。若輔導員或校友不干預社務運作，資深權力與幹部權威兼併不會衝突。不過，若卸任的學長藉其優越性的階級意識插手社團運作，則衝突同樣無可避免。在田野觀察中，大部分的社團正式活動都會有一群畢業校友的大哥姊們來「關心」。他們並不直接參與活動，而是這些大哥姊們羅列在活動場域的四周，觀看著在校生活動節目的進行。以監督者觀看著學弟們的一舉一動，對活動內容品頭論足，在他們眼裡學弟妹的能力永遠有改進的空間。一位大哥在看完幹部甄選營首夜的舞會後，很不以為然的說道：

整個晚上都在跳舞，不知道他們在想什麼。應該要透過活動方式，讓新社員能夠瞭解社團的活動形式與宗旨。像我們那時候(他當幹部時)為了要拉近與新社員的距離，就用分組帶團康方式，一方面讓他們了解團康是我們的活動方式，而且它也可以使大家玩在一起打成一片。(field 03/11/21)

確實，以舞會形式出現在幹甄營活動是社團的第一次。不過，實際上並非如這位大哥所言，整個晚上就只有舞會活動。針對這件事事後詢問社長的看法，他說：

以前沒有在幹部甄選中辦過舞會沒錯。但時代不同了。現在的學生不能開始就用硬梆梆的方式來吸引他們。舞會的方式是經過幹部開會討論過，想用這種輕鬆方式吸引他們接觸社團。先讓他們進來再說，不要一下子就嚇跑他們。

(field 03/11/21)

大哥姊在活動過程中，甚至會直接介入其中。在一次的幹訓營，大哥姊們對於在校幹部的活動內容有問題，需要馬上改進，因此在活動流程尚未完全結束下，召集了所有的綠衣幹部開會。據會後對幹部的訪談了解(由於大哥們的堅持，筆者無法參與會議)，大哥們就是針對活動的進行方式和內容細節，以他們過往的經驗要求學弟妹改進。關於這件緊急會談，現任幹部的反應是：

隊長：我們尊重大哥姊的看法，確實有些需要改進。但是，我們當初設計這些活動是經過幹部討論後逐漸形成的，大哥姊並沒有和我們一起參與討論，看到這些活動就用他們以前的看法說不行，真的不知道怎麼辦。

另一位幹部插嘴道：現在是我們當家作主。

訪問者：大哥姊給你們的建議打算怎麼辦？

隊長：基本上整個活動流程還是要跑完。畢竟大哥姊說的，還是要經過所有的幹部開會討論過後再說。(field 03/11/21)

上述，大哥姊是以殘留的優越性權力意識，對實際掌握社團運作權威的學弟妹們進行強烈干預。彼此的關係是如此的緊張，但學弟妹們即使有抱怨，卻不會產生正面對抗？是因為對大哥姊個人魅力的長久服從所養成？還是此衝突本身就是一種對話，只因為對活動意義及價值的詮釋差異所引起？我們不能單純的把大哥姊/現任幹部的學長/學弟衝突，簡化成權力/權威的對抗關係。因為這些大哥姊也都有被其更早期大哥姊介入的不快經驗，訪談中他們也會反省知道，過多的干預會對在校幹部產生困擾。綜觀上例，大哥姊並非針對幹部的個體行為，而都是對活動內容或形式有意見。精確的說法是兩者對活動符號如何創造與詮釋的不同看法——大哥們認為應該用團康方式，一面拉近與新生的距離，同時也讓他們接觸社團的符號創作形式。反觀，現任幹部想以時下年輕人可以接受的舞會形式增進彼此的互動。據此，大哥姊/現任幹部的衝突是符號創作與詮釋權的爭奪。藉由個人魅力或優越的能力形成權力的大哥姊們，依據過往的「經驗」訂出符號的產生方式與意義標準。透過活動現場的監看，緊接著搖頭嘆息的不以為然，最後召集學弟開會這戲劇化的三步驟，把這準則強加到學弟妹們已創作符號上來檢驗與修正。這檢查的用意是用來衡量這些作品是否偏離他們所設想的社團宗旨，

因為只有在這共有的基礎上才能溝通。是故，符號詮釋權的爭奪就是一種對話。一方尋求作品符號的創新，另一方以準則來規範符號創作的任意性。也正由於依賴經驗設定的標準是模糊游離，使得對話終究無法取得一致的共識，大哥姊們才有機會一再的介入學弟妹的符號作品中而造成衝突。那麼如何在這緊張的拉扯中還能夠保持兩者間的和諧？這個關鍵在於學生社團以「遊玩」為特有的符號詮釋方式。社團的遊玩是集體性的行動，個體把自我拋向集體的歡愉行動中，共同對他們所創造的象徵符碼進行詮釋。換言之，遊玩提供了一種集體解碼的形式。在歡樂的同時，集體以感性方式解構了原有這些符號的意涵，而重詮出當下的意義，就在情感的詮釋過程中個體與集體取得了新的和諧平衡。

自我挫折的拉扯

「社會人」的概念，說明每個人以集體社會生存中的樣貌和他者互動。「社會自我」只不過是社會意識納為己用的任何觀念系統，而這些觀念來自交流的生活，來自於集體生活成長的自我意識，它影響著如何自我看待及如何融入集體的行動中。作為一個社會人只能在團體中尋求安身立命的依靠，然而，個體是否有選擇團體的權利？若有，自我意識如何與集體互動而形成社會人？人一出生，就沒有太多選擇團體的權利。生於黃種人中產階級的都市家庭的女孩，與原住民部落家庭的男孩，周遭的環境與成人的教育都會決定這些個體的意識，及隨之而來的意識盲點，連帶也會影響他們日後進入另一團體的思維動力。對一位從小其周遭團體就被決定的個體—家庭、幼稚園、小學、國中、高中到大專，無法選擇與誰互動。參與學校的學生社團會是人生，第一個能夠出於自由意志選擇的團體。它是個體「出社會」—社會化—的先修班，它不只是一群人的集合，在其中所有人藉由活動形成集體連帶。關於這第一次社會化自由選擇，從中檢視個體的心路歷程，可以領會個體意識如何作用成長。

訪問者：你當初為什麼會參加社團？

人宇：社團招生時，覺得他們的表演好厲害又有自信，就想加入。而且，剛來

學校時，就有學長說，現在不是國中了，只會讀書。應該到社團中，好好玩一玩。...對一個剛從國中升學上來的人，看到他們能夠帶活動、彈吉他還會教唱。覺得我也可以像他們一樣。...後來，自然就加入社團。

訪問者：那麼你為什麼又那麼早離開社團（該受訪者待在社團時間約一學期）？

人宇：原本以為參加他們，可以學到東西又會是一件很快樂的事。但是，參加他們的幹部訓練被操的半死後，就已經不太想去社團。後來，又聽說社團的學長講：假如對社團沒有心，乾脆就不要來。最後我們就有一票人不再去社團。(field 05/04/06)

我們總是根據過去的經驗對當下進行判斷。上述，是一位剛從國中來就讀五專一年級新生，訴及參與社團到離開的過程。對一位其身分向來是被給定的青少年，他能夠主動參與社團，不致是其人生第一次的重大抉擇。做出參與社團的選擇依據，是來自與過往經驗的對比。羨慕他者具有帶活動或彈吉他的能力，在以前的學習經驗中是缺乏的，期待在可自主參與的作為中補足。學吉他可以到坊間樂器社或自修學習，那在此場域的參與學習，有何特別之處？此期待的意涵是「鏡中之我」的想像，期望自我可以像舞台上學長把才藝展現給大家欣賞，就是期待自己能夠像學長，在團體中把自己塑造成社會性的我，以獲得團體及外界的認同。初次加入陌生社團，必須克服徬徨並做出必要的割捨。田野的訪談中，有很多都初來社團幾次，因不確定感就離開。策略上有些新生會邀同班同學一起加入，來克服初期的不確定感。社團的學長也理解此段新生的猶疑，初期都會訴諸親密性訪談來主動抓緊新生。新社員會以習慣性的生存意識來設定參與社團的情境，如上述的受訪者，原本想像參加社團是一件快樂又可學到東西。並沒意識到在團活動中，個體必須適當的割捨原有的生存意識，才有辦法融入集體生活。關於相同的問題，詢問曾經也是新生的幹部，對當初痛苦的磨練看法時，得到的答案往往是：「那些磨練當然很苦，但忍過去以後，可以讓我學到更多。社團的東西不是只有這個，若只有操人，也不會有人會留下的」。面對同樣的境況，不同的個體意識到，在全新的生存環境，要以不同的態度及作為才能在團體互動中吸收成長。

什麼社會觀念引領這些參與者願意限制身體的自主性以融入集體之中？格拉瑟(William Glasser)把認同社會定義作角色定向社會。他認為現代社會已從目

標定向社會演變成角色定向社會。在後者中，孩子們更注重自身的價值，而不是關心目標。他們關心的是他們的角色，及做為人的潛能與幸福。⁴³角色要由不同場域的扮演來評價，個體在不同場域的轉換中，必須尋求相映的應對策略以獲得認同。可藉由檢驗不同場域的角色扮演，來檢驗自我意識如何可能，及說明不同場域中個體的自我定向。

社員來自學生，班上與社上之間身份角色的轉換隨時在學校的場域上演，從學生如何扮演好此二角色，可觀察自我意識的作用。一般的情況，他們衡量得知班上場所是他們在學校的主要所在——有些同學放棄了正規課業學習專心在社團，其結果往往是他也無法繼續參與社團，因此除了保持最低限度的專業課程上的能力外，與班上的同學互動也是重要課題。一位現正全心全力經營班上同學互動的卸任女幹部：

當初正熱衷於社團時，一下課就往社團跑。結果，班上的同學就說我是搞社團的。
(field 05/04/13)

被同學貼上「搞社團」的標籤，當事者就被班上同學認定她（他）的朋友是在社團而非我族類，這將造成班級人際關係的困難。「去社團化」是他們班級人際經營刻意採行的策略。一個可觀察此變化的指標，社團中往往會發現同班同學的社友——通常是當初是同班同學相邀來到社團。同樣個體們在兩個不同的空間場域轉換扮演著不同身份。在班上某科系同班同學關係，修習共同專業課程。在社團不僅是社友的關係，有時還會有上下級——如隊長、組長或前後期——關係。在兩個場域身份變換過程中，他們永遠不會搞錯各自相對應的職責。田野中所觀察的案例中——現任隊長與一位綠衣幹部，他們也是同班同學，顯示他們彼此不會把社上的事務拿到班級空間討論，他們也不會嘗試坐在一起，甚至還刻意的遠離——社長都坐在最後面角落，另一位則坐在最前排——這並不表示他們關係不好。在班上他們都想保有各自交友圈，在各自的小團體中也不會凸顯他們是屬於

⁴³ 格拉瑟(William Glasser)，《認同社會》(台北：桂冠，1994)，頁pp5-24。

某一社團（但可能在衣著上社服的打扮就讓人一目了然）。社友同學間的刻意迴避，有助於彼此再融入班上同學的交友互動中。這一切都想傳達給周遭的同學一種「去社團性」的訊息。針對此現象一位卸任隊長說：

回到班上，我盡可能不提社上的事。我想(假如)跟他們講，他們無法感受那種感覺。反而會變的很奇怪。(field 05/05/20)

對於班上沒有參與社團經驗的同學，過份的談論社團事務經驗，對他們而言是一種負擔，換來的只會是參與社團同學遭到排斥的下場，這對往後課堂上的學習將會是一種負面影響。學生意識到社團與班上場域兩者身份上的差異——社團幹部與同學不同關係，使互動所採取的策略不同。而影響這經營策略的根本原因是溝通符號的差異。符號的信息傳遞是無法跨場域理解。社團個體們藉由團體創作的作品符號來溝通，具特定性。班級中，溝通符碼除了是日常生活的語彙及事件外，就是專業課程符號。後者缺乏集體創作的互動，同時專業成績也構成競爭關係。學生意識到這二者符號的差異，當面對周遭的不同身分同學時，所採取的應對方式也有所調整。

個體面對不同場域的角色扮演，會意識到以不同的策略與他者互動。意識的策略性使用，並無法保證集體的互動不會產生衝突。考察此面向需先釐清，團體的生活中「我」與「他者」在是如何來照面？海德格(Martin Heidegger)認為，他者是通過周圍世界來照面。此在(我)的世界是對他者開放的，後者不僅與用具和物有別，而且也以此在的方式，「在」世界之中——他也在此。我與他者形成「共在」的關係。換言之，我和一群人雜處一室，並無共在關係。共在關係，要我與他者在面對相同的周遭世界，面對彼此的存在會為之「煩神」，互相關心、互相反對、互不相照、互不關涉，都是煩神的表現。因此，此在作為共在，本質上是為他人之故而存在。⁴⁴社團就是自我與他者彼此照面共在的世界，在此周遭中個

⁴⁴ 海德格認為此在在世的值就是「煩」。寓於上手事物的存在可以被理解為煩忙，而與他人的在世內照面的共同此在一起的存在，可以被理解為煩神。海德格(Martin Heidegger)，《存在與時間》(台北：唐山，1989)，頁233-241。

體們爲了活動、情感、社團事務等而煩神。個體在集體的存在中，爲之何所煩？社員在社團的存在意義，來自於他經歷了社團各個重要的活動及對他刻苦銘心的事件，在這活動及事件中展現其角色及主張。

「我是參加新生大露營，幹部們帶我們活動，營造那種感覺很好，尤其是營火晚會。所以我就想參加社團看看。」 (field 05/03/11)

「每一次參加出隊活動，都有不一樣的體驗。像上一次到秀巒(國小)出隊，爲了與小學接洽事物，我就和宏業兩個人騎著摩托車，來回 2、3 百公里。去和他們(校長和老師)談，以前沒有這些經驗。…這些都是我們出隊的回憶。」

(field 05/03/23)

「那時候社員已經不多，崑偉(隊長)，覺得要能夠號召新社員，必須增進社團的活動技巧，就派我到外面的『長青營』學習，後來我當隊長後，就把學到的那一套，帶回來用，效果蠻不錯的。」 (field 03/11/22)

無論營火晚會的感人氣氛、摩托車的長途跋涉，或爲了社團成長的向外學習，這些對個體的美好回憶，都起因於共在所投入的歷事(historizing)形成。個體藉由回憶過往的歷事事件來定位自己。

集體共在的各式活動與事件，並非全然是美好的，這往往爲集體帶來衝突，及個體意識上的挫折。一位正要擔任幹部，卻選擇淡出社團的女社員，談及爲什麼離開社團：

訪問者：到你這個位置(綠衣幹部)再離開的很少了，爲什麼？

曉英：已經感到很(厭)煩了。之前沒有離開，當然是因為在社團可以讓我學到很多，像我最喜歡的美工 POP，這是以前國中沒學過的。我就畫得很高興。另外，和學長們相處也過得很快樂，所以也就一直待著。後來，慢慢淡出社團，除了因為那些學長畢業之外，主要是看到有些人做事的方式，人前人後不一樣，說的一套，做的是另一套，感到很灰心。

(field 05/04/13)

此受訪者參與社團有一段時間，原本設想的單純學習與交友，爲她帶來一段快樂時光。就像一個小社會，隨著逐漸參與社團的運作，權力與個體意志的作用，與原本純淨場域想像發生衝突。因歷事而與自我意識設想的衝突，使自己重新領會自身。個體的挫折，不僅來自自我意識設想的衝突，更直接的是來自人與人的

直接互動所產生。底下是一位自認被同期隊員所欺騙，而陷於沮喪的卸任幹部所敘述的經歷：

訪問者：你最近很少去社團，因為你已經是五年級(五專畢業班)的關係？

義信：不完全是。

訪問者：為什麼？你看起來很懶(沒精神)。

義信：你知道社團，男女朋友交往是一件複雜的事。社團並不鼓勵交男女朋友，若有交往，總希望不要影響社務。(訪問者插嘴：會很嚴重?)你想想看，假如有第三者也想交其中那個女孩而不成，或者男女朋友吵架了離開社團，事情沒人做，尤其是幹部當組長的，影響更大。

訪問者：好！回來談談，現在到底整麼回事？

義信：你知道宏業和淑雅是我們這期的重要幹部。他們兩個在交往，又不讓我們知道。好幾次在路上被我們隊員遇到，我也曾經用電話去試探要約他們出來，其實那時候我知道他們正在一起，但他騙我說，他不知道她在那。為這件事我和惠玲(另一同期女幹部)都覺得很沮喪。最後為這件事，上一次出隊時，還請大哥及大姊(共六位)，坐下來想把事情談清楚。結果他們還是顧左右而言他不正面回答。

訪問者：人家可能想單純的交女朋友是私事，不想讓別人知道。有那麼嚴重？

義信：其實我在意的，並不是男女朋友的交往。而是，大家都是同期的，有就有，沒有就沒有，有什麼不可以講的。…真正在意的是真不真誠。

關於，這件事後來還訪談了社上其他隊員(包括已離校的大哥)，他們都知道這件事，而且也都認為此事，不僅對社務有影響，也體會此事對上述兩位在意者帶來重大挫折。最後，他們都選擇逐漸遠離社團。(field 05/03/23)

無法得到相應的真誠對待，使受訪者覺得與過去的交往產生嚴重的斷裂，無法在歷事的過程中形成一致性。這挫折讓他意識到必須以新的態度在與同期朋友交往上做出抉擇。

集體規訓與個體挫折喚醒主體意識。嚴厲的規訓是集體意志施加在社員身上，以往可隨意活動的身體無法恣意掌握而產生強烈的挫折感，在可以選擇自由離去的前提下，個體的主體意識經由反思表現出來。確實，有一大批社員在嚴厲的訓練之後選擇離開，這反映出集體價值與個體意識間並不是完全處於同一狀態，其關係是屬於動態平衡的狀態。挫折的來源不僅來自有形的身體，更大一部份是心理。在社團中人與人的互動中衝突不斷，挫折一再發生。為何主體意識覺

醒會發生在挫折之時？挫折發生時，讓個體審視前此這一卻所為何來，而茫然失其所在，進而進入不再確定個體與集體的原有關係，而從本質上各種可能性重新籌畫自身。⁴⁵ 社團中集體與個體之間處於共在的關係，個體把自己拋向其中為其煩神。正如前述，受訪者無法得到相應的真誠對待，使他覺得與過去的交往認知產生嚴重的斷裂，無法與過往的歷事記憶形成一致性。這挫折讓個體意識其茫然失其所在，挫折讓他意識到必須以新的態度在與同期朋友交往上做出抉擇。當遭遇挫折後選擇離開，也是一種自我意識覺醒後所籌畫的途徑之一。反之，經過身心挫折後個體與集體再次結合，則讓主體意識與團體意志更加緊密聯繫。挫折就像一種洗鍊機制粹練出更強的連帶。

衝突如何化解？溝通是慣常使用的形式。溝通應分成兩層面來分析——個體自我及個體與他者間。首先，就個體而言，挫折必定產生自我意識的對話。尤其是正處激情、苦澀，其心靈特別敏感的青少年時期。自我對話式的溝通，雖能喚起自我的處境，回顧過往尋求整全的意義，以利籌畫未來。然而，挫折的引起點，向來就不是自我形成。他必定是在與他者——包括人與物——的互動中，與自己的意識設想衝突時產生。所以，要化解此衝突，必然要在與他者的溝通中解決。

哈伯馬斯在人和人互為主體性的互動中，期待透過語言作理性的溝通。他把可理解性、真實性、正當性及真誠性作為溝通理性的四要素。⁴⁶ 在四個條件都存在狀況下，一個沒有扭曲的溝通可以展現，以達彼此的互相理解。然而，實際溝通要展現這樣的理想情境是困難的。如上述的例子，六位對話者——當事者與中介者——關室溝通，若受訪者不拋棄他原有的認定——宏業和淑雅兩者的交往，或者後者不真誠以對——這就是受訪者在意的問題，其結果通常是各自表述。對長期同甘共苦的同期好友，「真誠」超越僅作為語言溝通的要素，它是個體們能夠彼此連帶的重要基礎——尤其是這一群敏感的青少年。但是，若具備四項理性

⁴⁵ 海德格認為人在挫折時，頓時茫然失其所在會產生「畏」的狀態。在「畏」中人覺得茫然失其所在，此在所緣而現身於畏的東西所特有的不確定性在這當下表達出來。「畏」使此在個別化為其最本己的在世的在，這種最本己的在世領會自身，從本質上向各種可能性籌畫自身。

⁴⁶ J. Habermas, *Communication and the Evolution of Society* (Boston : Polity Press, 1991), pp.56-68.

要素，就可達成個體與集體間的溝通？個體在社團遇到挫折，特別是情感式的挫折，並非藉由語言式的理性溝通就可解除個體的所有疑慮。此類理性溝通，只能針對原本目標明確，如社團的理性式活動設計，才能發揮作用。即使如此，也有可能溝通失敗。⁴⁷

個體與集體牽涉情感性的溝通如何可能？「自我」(self, ego)一詞在普通用語中包括「主我」(I)、「賓我」(me)、所有格「我的」(my, mine)及反身詞「我自己」(myself)。社會性的自我不能只停留於唯「主我」式思維。主我、賓我的關係內在於語言中，而不是個體非社會性部分(主我)與社會自我的聯絡。「主我」是語言轉換器，他從術語的網路中獲得其意義，藉助這個網絡，主題的話語系統得以形成。自我認同是個人依據其個人經歷所形成，做為反思性理解的自我。在轉換的場域中運用「主我」以及每個已知文化特質的能力，是個人性反思概念的基本特徵。⁴⁸特有場域的文化特質，依據經歷的反思性理解自我，必然牽涉到社會性「賓我」歷事性的形塑，它通常來自於他者對我的期待和評價。從下述案例可看出，他者的期待和評價一直為之。這是一位大哥針對隊上幹部甄選中，嚴格的身體規訓，期待新社員應有的自我體認：

與其這些新的隊員，到時候無法適應隊上的團體生活在出隊的時候出狀況，破壞隊上和學校的名譽，不如現在就嚴格一點，讓他們知道隊上的情況，若他自己衡量無法適應就離開，對他及隊上並不是壞事。像我那一期幹部訓練時總共 36 位，結果留下來的不到 20 位。其實，像我們這種對外辦活動的社團並不需要太多的社員，只要肯做事這樣的(新生)人數就夠了。⁴⁹ (field 03/11/2)

同樣對於參與社團的期待，本節開頭所述新生的自我設想(I)和他者對他的期望(me)，顯然是有落差。如何經由在與他者歷事性的共在，作為反思性的主我意識

⁴⁷有一次為了出隊的活動安排，隊長有意見找活動長溝通，原本很有誠意的邀約，原本很要好的隊友，在各自堅持己見的情況下，最後兩人都罵出口。事後兩人對自己向好友的口出惡言，都感到不可思議。

⁴⁸ 紀登斯，《現代性與自我認同》(台北：左岸，2002)，頁 48-49。

⁴⁹ 此處他所指的對外辦活動的意義，說明服務性社團的活動性質是設計一個活動完全由社團外的人參加。這樣的性質類似救國團活動中的幹部角色。它與大部分學生社團不同——它們辦活動主要是讓社員參與。即使，社服隊與童軍團屬性極其類似，但童軍團的活動設計很大一部份是對內用來訓練自己一如琳瑯滿目的童軍技能研習，這也就是兩者最大差異所在。

與賓我獲得聯繫？

主我與賓我連帶之可能，取決於所有格「我的」溝通。情感式的個體挫折，是由於具有「實踐」旨趣的賓我，在轉換成以「意識」為思考方式的主我間的溝通障礙。這需要具「擁有」屬性——「我的」——的溝通渠道，把乘載社會意識載體，主動(或被動)轉化成個體所有的屬性，才能經過實踐轉換成主我意識。⁵⁰這包含實踐與意識能夠溝通的「平台」與「材料」。社團學生自我溝通的平台就是對外活動的「舞台」。材料就是在此舞台展演屬於他(們)所創作的符號。社團的溝通符號，就是為了活動所創作的作品。符號把現實的實體活動，概念化成象徵語言，讓意識成為可思考與傳遞。傳遞的作用不僅溝通集體與個體——包括集體期待與個體意志，還藉由回憶溝通著個體的現在與過往，以定出其價值。社團透過各式的舞台——如新生大露營、小學生育樂營、出隊及薪傳儀式等——把集體符號創作形成的材料展示出來。個體就在不同舞台演出中，歷事性的與集體共在。

誰願意來這裡被操，無非就是要一個能夠表現的舞台。辛苦那麼久，能夠在同學面前把它們表演出來，之前的辛勞都有了代價。我們要的就是這種成就感。像現在我們就有很多美好的回憶。若沒有舞台能夠表現成就感，現代的學生怎麼會來社團？社團怎麼可能會存在？(field 05/03/11)

這是一位卸任幹部深刻道出，能夠支撐他們在社團自我定位的價值，是有一個能展現自我的「我的」舞台。台下欣賞者，雖然也懂得台上表演者的符號語彙，但是對符號的意義解讀，兩者是不同的。如對社團育樂營活動的小朋友而言，該營隊只是育樂活動。台上的參與者與台下的欣賞者的差異在於「投入」。角色扮演的認同社會，每個人都試圖透過工作、服務或娛樂等活動中投入他人，或透過可以幫助他成為投入的目標來獲得成功認同。⁵¹舞台不僅是角色扮演的場域，同時在此藉由符號的展演把自我與集體進行交換。由於表演符號的感性詮釋方式，在

⁵⁰ 馬克思認為勞動階級受虛假意識所控制，所以無法起身革命。上班族為什麼會自認是一個中產階級？這虛假意識正是來自於，(上班族)個人所擁有的吃、喝、感官經驗所認同的品味建立。所以若無個體擁有的實踐渠道，是無法把社會意識轉換成個體意識。

⁵¹ 格拉瑟，《認同社會》(台北：桂冠，1994)，頁 6-8。

自我託付於集體的展演過程中，原有情感式的挫折獲得抒解。換言之，舞台及符號材料是屬於參與者的——「我的」，唯有這「我的」的溝通渠道，才把具社會實踐性的「賓我」和個體意識性「主我」聯繫起來，創造屬於認同社會所需的價值與意義。投入即是投入到我(們)的，它是主體意識反思後依意志所願再拋入其中，據此，才可克服自我的疏離。

第三章 社團符號的實踐：社團活動的場域、形式與詮釋

做為集體文化價值傳遞的特定團體符號是在什麼環境？藉由什麼形式創作？有何特色來影響團體內的眾人？不同「場域」滋養出各具特色文化的符號創作。在各自的場域作為活動空間中，不同的指引聯繫構成了人與實事(sache)間的連結，產生場域內的特有之事與行動方針。場域始終是先行給予的，因為沒有一種行為是能夠獨立於所有指引聯繫而發生的。他一方面給予我們自由的能力，另一方面建構附屬於它的主體性格。學生社團在其特有的場域所進行的符號創作及活動，對個體而言同樣都是先行給予，使得在各具特色環境所建構的特殊符號活動達成集體的連繫。因此本章考察的重點，首先是學生社團文化的滋養地「社辦」。社辦提供先行於個體的社團文化一個互動發酵的場域。這些發酵的酵素可能來自於一則「心情留言」、抑或來自一場不經義的嬉鬧、還是定期的慶生會、或者在社辦獨處的發呆冥想等，而藉由感官直接感受連結——非理性式思維體會。從社團各種活動形式的符號創作展演都可發現，「規訓」是對學生社團文化傳承的預期保證，「歡愉」是遊玩式符號解碼的必然效果。學生社團的文化特色就擺盪在規訓與歡愉的拉扯之中，這些拉扯反映了許多不協調的詭態與對反。

社辦：符號創作的場域

特定團體其集體符號的生產與使用場域同樣也是特定，例如宗教儀式的符號使用要在教堂或廟宇舉行。場域中符號的生產與再生產，是特定時間與空間作用的結果。是故，探究學生社團的特有符號作品，要先探索學生社團特有的時空場域。學生社團隸屬於「學校」的大環境，後者的設計是為了建構「學術」廟堂，而進行符號的學習、使用及生產與再生產。「學術性」是各大專院校的主體價值。各式各樣的考試、研討會、畢業典禮等等儀式，使得此場域生產的專業知識受到國家及學術社群的認證，確保此符號傳播及使用的正當性。認證的機制自然形成

學術社群的「標準」。教科書式範本確保同一社群的共同語言，同時做爲範本傳播者的老師也豎立其權威的合法性。知識價值高度來自於與典範的距離——此由認證制度進行測量(例如論文點數)，使得學生彼此間以競爭取代互動。據此。反應到校園空間配置上，做爲知識的生產與再生產基地，「研究室」、「實驗室」及「教室」佔據校園的主要空間。基於專業學術考量，使它們隸屬於各學院、系所。據此，學校占多數的學生與老師，都以系所、中心來給定其身份。知識的標準與權威屬性又讓它們成爲學校空間的配置重點：做爲知識生產基地的老師「研究室」，及安置生產儀器的「實驗室」成爲空間配置的重心，皆被賦予專有空間名稱——如光電量測實驗室、教授研究室。雖然，「教室」同樣佔據大量空間是學生主要的活動處所，但學生作爲被動的知識接受者，在彼此無須互動的前提下，它只是成爲人員流動的空蕩場所。

相對的，學校的學習場域中，學生社團提供以學生爲主體的自主創作場域。在這空間，學生同樣以活動的符號來建構團體的共同語言。弔詭的是同屬文化符號傳遞的學生社團的活動空間，在學校的大場域中，充滿著附屬、邊陲、非主流、流動、不可見、可有可無等特性。我們可從學生社團的校方管理單位「課外活動組」名稱，說明一切校園主流意識對學生社團的想像。「課外」指出學生社團活動，不屬於正式傳授知識的公開「教育行動」，所以它不可見。空間上隱而不顯，表現在社團活動空間上，就以「學生活動中心」下屬各社團辦公室方式，被安置校園各邊陲。該空間是完全無法反應各式社團活動所需。例如，管樂社或橋牌社可在一固定場所活動，但登山社其主要活動場所就要在戶外。其次，「課外」也指明了，各社團主要活動時間雖然不盡相同，確有一個共同特徵，是要在課堂授課時間之外的「課餘時間」。這樣的課餘活動，正像社會場域中「餘暇」(leisure)相對於「工作」的對應關係。餘暇的休閒活動往往被人認爲是附屬調劑的性質——「休息是爲了走更長的路」，其存在的目的是爲了讓職人回到職場時能夠盡心盡力的工作。同樣的社團在隱而不顯的角落及課餘時間從事課外活動，皆顯示學生參與社團被定位在附屬調劑的性質。連帶的社員的身份也是附屬的，社員必然來

自各科系的學生，他們無法任意轉科系，但是，他們卻可以任意進出社團，使得學生社團的存在充滿不確定性。不過，因為不會被現有的制度性身份的權利義務所框限，卻反而讓學生社團在此場域，透過建立自己的制度及其特有的活動形式，建構自己的文化，而為自己帶來自主性。

學生社團的符號創作，雖沒有認證的合法性基礎，但是，以「某學校社團」所展現的活動，也確保了此符號創作的正當性。因此，學生社團就在隸屬邊陲換得自由的不確定性中，形構以學生為主體性的年輕人特有符號創作。考察這特有的符號創作，同樣要從誕生它的時空場域開始。

社團活動空間可區分成表演與創作兩個場所。「表演」活動場所指的是社團對外正式⁵²舉辦活動所在的空間。對登山社或野營社而言高山或戶外處所、管樂社的大禮堂是他們各自正式活動的表演場域。社團的符號創作以活動方式，在這正式的空間上展現。由於觀眾的多元抑或是活動的多樣性，使得正式展演的舞台通常沒有固定的處所——例如登山社隊員不會一直重複登一座山。同樣的藍暉社每學期末，針對偏遠地區小學生舉辦育樂營的「出隊」活動，也會避免重複到某一學校。社團正式表演空間由於活動時間的短暫與特殊性或者本身屬校外活動性質，學校無法常態提供這空間所需。反之，社團除了正式對外的展演行動外，平常社團辦公室——簡稱「社辦」——提供社團符號創作整備工作的主要場所。整備工作除了實質上的作品創作行動，更包含醞釀作品創作需要的共同情感與默契。一則笑話、同儕間互相的調侃或嬉鬧都是學生社團集體情感不可或缺的情愫。因此，社辦是社員精神情感與符號創作的轉化場所。

這一重要處所，本身卻是得來不易。學校都有提供社團的社辦處所，不過，附屬性質的社團並非學校空間的主要擁有者。在空間有限社團眾多情況下，所謂「辦公室」是往往數個社團共擠一間，每一社團只是「一桌兩櫃」的象徵性空間。不過藍暉社卻可以獨立擁有一間 10 坪左右空間。擁有獨立空間所產生的吵雜、

⁵² 此處所謂「正式」活動是指有表定的活動時間或者是對外公開的活動。

喧鬧的情狀，與共用空間的社團彼此間的冷清形成強烈的對比——這正反應特定性符號溝通的界線。何以某些社團能夠獨自使用較大空間？除了社團人數、器材多寡的因素外，主要原因是社團的活動性質對「校譽」的貢獻度作為考量。田野觀察中，除了藍暉社會服務隊外，還享有獨立空間的社團尚有管樂社、童軍社及「天使家族」——另一服務社。這些社團除了人多因素，另一共有的特徵是除了能夠在校內重要節慶——如校慶、畢業典禮及大型活動、晚會等——支援，更重要的是能以「X X技術學院」社團名義為校爭光。校方也藉由這些「績優」社團的對外活動，與政府單位建立另類的接觸。例如青輔會的「帶動中小學方案」就是藍暉社經常申請舉辦的活動，不僅對校譽有正面的影響，同時也為學校與社團爭取到實質的經費補助⁵³。校方對於這些績優社團的對校貢獻，回饋以獨立空間的享有。這一獨立的空間，正是人員可以情感交流的基礎。

學生通常利用「課餘時間」使用這自主的獨立空間。無論主觀或客觀上，課餘時間就是學生「正課」時間的對反。它總被賦予這樣的意義：有一段休息放鬆的時間，以利從緊張繁忙的課業裡恢復。艾力斯(N. Elias)認為這是以工作為中心的意識型態。餘暇活動往往伴隨愉悅的緊張狀態，若欲從餘暇活動中，獲得工作壓力的抒解是一種迷思。⁵⁴積極參與社團活動的成員，花在社團上的工作勞力，往往數倍於課業。餘暇活動固然是「正常」工作的對反，然而它不應只被當作常態工作的補充。韋布倫提及富有的有閒階級者，享有餘暇不受工作時間的制約。所以餘暇自有其自身的行動邏輯，甚至其優越性意識更超越「正常」工作。雖然韋布倫論證了餘暇並非工作的附屬物，然而能夠擁有炫耀性消費的有閒階級畢竟是少數，常人如何展現餘暇的行動邏輯？阿多諾(Theodor W. Adorno)評論韋布倫是合併了馬克斯主義到他的實用主義觀點上，產生炫耀、浪費及退化等概念。消費的概念存在，不在於消費本身，而是作為顯赫地位的反射，這與馬克思

⁵³ 「帶動中小學方案」是青輔會的委辦方案，社團可藉由機構這類委辦活動充實社團經費或器材設備。解嚴之前以往經常接觸的單位還有救國團及國民黨青工會。

⁵⁴ Norbert Elias and Eric Dunning, "The Quest for Excitement in Leisure", *Quest for Excitement* (Cambridge, USA : Blackwell, 1986), pp.63-90.

商品拜物教概念相通。⁵⁵儘管韋布倫談豐富生活，但是他對社會的想像並非根據幸福，而是根據工作。艾力斯用剩餘時間光譜(spare-time spectrum)區分即使每一個人都有工作後的剩餘時間，但如何運用又很大不同。光譜的最右端是餘暇活動，此活動的特徵是自願性及個人性，所從事的活動是交際性活動、模仿或遊戲活動。⁵⁶藍暉社活動形式就是個體基於自願所從事的餘暇活動。他的各式活動設計，如團康、戲劇、舞蹈、歌唱、海報都是對社會文化符號的模仿。艾力斯特別強調模仿活動是與所有關於現實藝術形式相關連，連接模仿事件及各種嚴肅生活情況所引發的影響。模仿事件其所引發的情感與人的現實生活的經驗相關，只是轉換不同調，混合成一種愉悅。模仿的激動不具社會性與個人性的危險，而有淨化的功效。在團康、戲劇、舞蹈裡塑造一個濃縮的集體互動情境。有別於工作或上課基於理性交流，所衍生彼此疏離的互動情境，它激發個體情感使其轉化成共感的愉悅。

餘暇活動雖然是個體自願方式參與，但它具什麼特徵讓個體願意藉由模仿事件來放棄個體理性計算，以成就集體的歡愉？正是「無為而為」提供個體在強烈的社會控制情境下另一種行動模式。「無為」的行動意味著，個體行動的前提無須有外部目的與效益計算。為了讓社員互動，所進行的符號創作活動，並非以活動的成效收益來評量社團是否可以存在或存在價值——學校社團的評鑑制度，並不能命令社團解散——而是在這過程中，藉由遊玩方式產生互動。即使標榜「服務」的社團，其「服務」論述只是用來建構藍暉社行動的正當性，而不是用來界定該社團的進步性或優越性。特別是具「學生」身分的社團，其活動方式都是對社會文化的模擬而具「實驗性質」，相較於社工或慈善團體，它通常不會被以專業標準檢驗。「無為」——不為什麼目的——讓個體從平時時時刻刻的理性計算的行動中獲得解放基礎。無為並非不為，要完全解放尚須「而為」。集體是經由行

⁵⁵ Theodor W. Adorno, "Veblen's Attack on Culture", *Prisms* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1981), pp.73-94

⁵⁶ Norbert Elias and Eric Dunning, "Leisure in the Spare-time Spectrum", *Quest for Excitement*, (Cambridge, USA: Blackwell, 1986), pp.91-125.

動構成彼此的連帶，同樣的社團的存在並非依靠它的成就，而是由其「活動」來界定。若社團沒有活動，則它僅剩是一群人的組合，並不是一個團體。所以不同社團存在意義，就在於建構自我特色的活動。在各自特色的活動中，激發群體的歡愉來形成連帶。課堂正規的學習活動以成績來認證學習成效，目的成效導向讓學生以競爭為互動基礎。遊玩於「無為而為」行動的學生社團，開展了另一種與他者互動的可能性。因為社團活動可能是另外一種壓力挫折的開端，所以它解放的不是生理上的壓力(如勞動)，而是解放另類的行動想像。「無為而為」的行動邏輯，突破韋布倫以炫耀性活動為基礎的餘暇行動邏輯的不足——本質上它還是與工作邏輯關連，另一缺失是這只有少數人可以成就的行動，因為無為的行動是普羅大眾皆可進行，它可以完全與「工作」邏輯脫鉤，讓集體的餘暇行動成為主體行動。

我們可從平時社辦內社員的互動觀察，看出它正是培養此「無為而為」行動邏輯的場所。社辦平時提供作為生產基地及聚會所的功能，即可分有關社務及情誼的活動功能。社務運作包括開會、對校內外洽辦工作、各式訓練、活動整備、採排等工作。這些工作項目同校方一樣，都以學期為單位表定活動日期。活動的推動方式以全社或功能分組(如器材組、活動組、美工組)方式進行。以表定及組織形式，顯現出半強迫的團體紀律及作為。行動的計算及強力的推行方式，並不違反餘暇「無為而為」的行動邏輯，因為這種行動方式欲在確保作為溝通符碼的符號創作得以完成，及作為溝通行動的社團活動確實進行，而不在於計較行動的目的及成效。為了確保人員參與符號創作適得其所，首先面臨人員安排的問題。幹部甄選除了用來檢視新社員對社團參與度，更進一步在預視他們適合那些組別。幹部甄選營隊新生設計了美工、口才、戲劇、歌唱、律動的闖關遊戲。新生要於短暫的幾分鐘內，在眾人面前按照被指定的主題，透過這幾種方式表現出來。對一位不會在大眾面前展現肢體語言的人，所呈現的成品通常是斷裂不成熟的。但即席的表演也可呈現他平時擅長的另一面，例如有人五音不全，不過他就是感秀，因此他可能會被分配到活動組。另外，有些人由於內向在舞台上放不開，

但任勞任怨，就會被分發到器材組或生活組。

當然，所有的分組並沒有強迫性。社團是自願性質，並無強制的權利與義務來保證完成活動的生產，所以活動作品的完成，不光靠上述的社務行動，反而依賴的基礎來自於平時情誼行動所建立的情感連帶上。田野觀察中發現社務的推動，往往更需要私底下的請託或默契，在彼此心情愉悅的情況下投入工作，通常這比用強制要求會獲得更強的保證。這些交誼行動不拘於任何形式，但社辦卻是此交誼行動建立彼此情誼的關鍵場域。情誼行動包含個體與集體間的交誼行動，及課餘時間在社辦的個體行動。情誼行動是從個體對社辦所營造的氛圍依賴開始，然後才進階到與他者的交誼活動。若一位新生並不習慣在課餘時間來到社辦，那結果往往是這位成員只會與社團漸行漸遠。是故，營造社辦特有的氛圍是吸引社員互動的必要條件。所以考察社辦的作息與情境，可理解創造社團文化產生境遇。

社辦平時以中午午休或放學後時間的社員較多。通常是 3~5 人，有幾位社員會在社辦待到很晚。

訪問者：為什麼放學後想留在社辦？

文雄：怎麼講，已經習慣下課後來這裡晃一晃。喜歡來這裡和其他同學在一起的感覺。還有可以讓我放輕鬆。在這裡可以和其他同學打屁聊天。聊到一些以前共同出隊經驗，特別是糗事時會特別的興奮。

訪問者：除了聊天打屁外？比如說只有一個人時做什麼？那你為什麼不回家看書或像其他人一樣泡網咖？

文雄：當然不可能一直在聊天。如果只有我一個人時，我可能在這裡休息、發呆，或看看資料做自己的事。我不喜歡到網咖。我想我若喜歡到網咖，可能我就不會參加社團。另外，我也不是很喜歡看書的人，回家總覺得會有人管我。在這裡可以獨自一人擁有一個空間，做我想做的。也可以和朋友在一起，這樣我覺得很快樂 (field 05/05/16)

阿多諾認為自由時間是在一種社會情境下影響人們，並非由他們的意識來決定他們的自由。而由社會規則來影響人性特徵的內在，所以非常難去確定人類的各種存在不含有功能性的決定。但在自由時間從事活動的人，至少主觀上仍確信

他們具有從事這種活動的自由意志，可藉由自由時間來逃離工作的辛苦。⁵⁷為何受訪者選擇社辦打發他的自由時間以展現其意志？明顯的在這空間中他是自主的，沒有任何外在的壓力及他者的眼光限制身體的行動。他可以睡覺發呆，又有別於家庭，在此他還可以和同學一起喧嘩，創造集體的共同經驗。

自由時間又可區分成個人獨處的靜默時間，及與他者交誼互動的喧鬧時間。兩者都在同一場域發生，營造出完全不同的情調，對個體認同社團文化卻同等重要。屬於個體無聊發呆的靜默時間，對他有何影響？這很難考察個體的內心狀態。事後的訪談也只能大致回憶(或想像)個體當時的狀態。但是書寫於當下的「心情留言」——對藍暉社來說這是少見的以文字表達情感的方式，可以讓我們間接一窺社辦獨處「無聊」的情境，對社員引發出的心境感受。

坐在社辦“冥想”了好一陣子，大概幾小時了吧！突然覺得常相依偎的我們已經好久沒有互相留言、見面、關懷了。好不容易留的言，全部都是給下面期的。之前的也有好多都是出ㄛㄣㄣ的語氣，大家的“生命共同體”呢？

好想說. 好愛你們！

真的別把共聚一期的緣當成習慣了，要珍惜的，不是嗎?!

Love viki 2513⁵⁸

一大早跑到社辦吹冷氣看看書(因為宿舍冷氣已經關了)。發覺一個人在這裡“偷偷摸摸”的。喔不!是“光明正大”的想事情時，好像比較容易有些想法(好像而已啦!!)。心情方面也比較寧靜(因為已經睡著了!)，比起有時候人多時，感覺會不一樣(當然不一樣，因為很無聊)。好啦!! 不想再耍白癡了，大家好好加油吧!!

2910

靜默時間提供個體一個安心溫暖的場域，這樣的氛圍是培養以感情為基礎的集體連帶重要的要素。發呆、瞎扯淡這些看似無聊的作為，讓煩忙於「正事」的人停下腳步，不再以成效為計算行動的依據。在「無為」中審視自己的存在，即使一句「我不是一位喜歡看書的人」，也是真實的面對自己。克萊克勒(S. Kracauer)也認為無聊是逃避宰制的唯一合適的場所，因為它提供一種保證，也就說一個人

⁵⁷ Theodor W. Adorno, “Free Time”, *The Culture Industry* (London: Routledge, 1991), pp.162-170.

⁵⁸ 此處屬名「2513」和「2910」是每一位隊員的「期號」。前兩數字代表「期別」，數字越少代表期別越高。

仍然可以控制自己的存在——感覺到自己無聊。一個人可以滿足什麼事也不做，也不知道自己應該做什麼事的狀態，甚至正當化無聊，那麼就會體會一種超乎自然的喜樂。⁵⁹就在無聊中體會到真實的自我，又在「安心溫暖」的情境裡，把真實無私的自我交與這個集體場域，以成就集體的作為。

社辦除了作為社員發呆冥想的處所外，它更是社員集體間交誼行動的主要場所，交誼行動提煉社團集體親密情誼。此親密行動並不建立於作品的完成時，而是在此過程或平時彼此的喧鬧互動中——此構成喧鬧時間。因此，作為互動的主要場所「社辦」就具關鍵角色。社辦有何特色可營造親密的喧鬧行動？對應於喧鬧時間，此空間充滿聽覺、味覺、觸覺、及視覺等的立體感官氛圍，交織出屬於年輕人獨有的不安、激情、青澀等特質。來到社辦首先映入眼簾的是沒處擺放的器具(可能是剛活動完尚未歸位)放在地上，桌上也會看到隨意擺放的活動傳單或資料，但亂中有序——對於注重紀律的藍暉社這是必要的要求。另外，同時還可看到各組資料櫃，以海報塗鴉來裝扮其領域。塗鴉是學生社團常見的行為，它不僅用來布置社團的四周空間，從心情留言的塗鴉可看出，它也用作抒發個人有意識(無意識)情緒的工具。而且，這些卡通造型、戲謔的言詞都是年輕人特有的符號模式，藉此展現出屬於他們的特有視覺韻味。

社辦周遭通常最熱鬧的時刻是傍晚，熱舞社社員都聚集在活動中心外大玻璃前，在節奏明快的Hip-Hop音樂陪襯下，激烈扭動身軀跳著街舞。管樂社喇叭手和鼓手一再重複那吵死人的音節。再加上其他社團的笑浪聲，都在對周遭領域宣示主權。隨著夜晚的降臨，各社辦人數逐漸減少，原本瀰漫空間社團彼此爭吵的聲音趨於單一化，通常僅剩藍暉社社員完全佔據整個活動中心。原本被混雜身音壓抑的社團「藍暉」之聲，在「搏感情」的互動中逐漸的顯明出來。聊天是最基本的形式，沒有特定的話題，但往往以社員(或當事者)的糗事帶來取笑聲。逐漸高亢的嘻鬧吵雜聲在多人合演的「吐嘈」裡也出現，隨之而來的是手舞足蹈打鬧

⁵⁹ Siegfried Kracauer, "Boredom" in B. Highmore (ed.), *The Everyday Life Reader* (New York: Routledge, 2002), pp.301-304.

式的身體接觸。熱戰方酣，和緩的吉他聲再一次把大家聯繫在一起。徹底放鬆自主的場域，讓人與人的互動不再以目的性作為溝通的必要手段，取而代之的是，以遊玩的方式在肢體與肢體的碰觸當中進行交流。歡愉的聚會同樣是少不了味覺上的陪襯。由藍暉社活動性質，炊具是社團必備的器具。慶生會、元宵節、中秋節、冬至等節令或者隨性號召，也會在社辦藉由煮炊來聯絡感情，此時空氣中充滿了各式味道，也加熱了在場所有社員的心情。搏感情的戲碼就在這私密空間裡各式感官效應的伴隨下，營造出集體間親密性的情感。正是這種親密性的感覺⁶⁰讓許許多多的社員，忘卻身體的疲累沈浸在此共感的氛圍裡。相較於人員流動頻繁冰冷的教室，雖處邊陲卻充滿感官繽紛的社辦，營造出各個社團創作其文化符號的特有境遇。正是「無為而為」的餘暇行動邏輯，才能界接無聊的靜默與喧鬧的交誼同處一室。

規訓：詭態的符號形式

下面這一幕是發生在晚間校園的某一角落，訓練科目是「儀態訓練」，參與的人員是已經通過幹部甄選的新社員及社團幹部。所有的參與操演的成員，他們的服裝一律身穿「藍暉情」襯衫搭配牛仔褲。操演開始就像軍訓課出戶外基本教練，由一位指揮官——隊員稱「值星官」——統一指揮，為了宣告值星官的特殊權威，他身上會配戴軍中值星班長用的紅、白、藍三色的值星背帶。這一幕的操練就從集合開始

值星官：集合！

所有的新社員依照事先指定的順序成兩列縱隊就定位。

值星官：藍暉是一個社會服務隊，不是一個自己關起門來玩的社團。我們代表學校出活動，不能丟學校的臉。對外要展現藍暉社的服務精神，就要有紀律。所以「儀態訓練」很重要，要讓你們站出去就看的出是藍暉人。接下來的科目訓練，我會很嚴格，希望你們都能熬的過

⁶⁰ 詢問社員們為何喜歡待在社團？通常的答案是「就是喜歡那種感覺」。雖然感覺會因人而異，但是也都特別指出親密感是他們能夠待在社團的動力。這種親密感不只來自平時的交誼行動，更需透過各式氛圍的營造，例如社辦的整體氣氛及透過各式活動的互動來成就。

來。立正!

所有的隊員依口令整齊畫一的動作。在操練每一項動作時，指揮官會遊走在學員身邊，以便校正其姿勢，並且把動作要領敘述一遍。

值星官：聞「立正」時，抬頭挺胸、眼睛直視正前方、收下顎、手指併攏貼緊褲縫線、兩腳併攏腳尖成 90°。

每一項基本動作：「立正」、「敬禮」、「向左轉」、「向右轉」及「向後轉」都被一再地分解動作並重複操練。此時在旁圍觀的幹部也被要求加入對新員的操練與检查工作，而形成一對一的操練。在這些新員的身旁也不時傳來叫罵聲：「你這個儀態能看嘛」、「當年操我們的程度比這個嚴幾百倍，這樣就受不了啦」、「亂七八糟，連一個立正都站不好怎麼當榜樣」……。

值星官當然也不能錯過，言語上嘲諷來展現權威。

值星官(渡步遊走四周)：教你們是為你們好，沒有把你們教好，怎讓你們帶下面的……值星官不會亂整你們，要整也要把你們帶到旁邊……給你們臉，你們不要臉，偏要讓學長用罵的……值星官不會兇只會惡整，整人的把戲很多，你們都聽說過……。

在值星官巡視四周嘲諷謾罵的同時，幹部們持續的對新隊員作嚴格的身體整飭動作。新隊員在這一幕中是無聲的依照口令動作，有的只是他們一臉嚴肅緊繃，似乎遭受極大的壓抑而無法逃脫。(05/11/25)

這樣的場景發生在尋常的校園中，常常引發經過的師生側目，有時會有人刻意停下來觀看這一幕，甚至有人會以不屑的口氣說「哮也(瘋子)!怎麼會有人甘願被操。他怎麼受得了」。學生身配用於軍事操演的背帶扮演指揮官，喊著軍事化的口令，再加上一群馴化的學生無聲整齊畫一的動作，在一個崇尚自由及自我表現的校園中，這樣的景況特別顯得弔詭。筆者初次對藍暉社發生研究旨趣，也是基於這樣的預想。以致於對於這樣的場景演出視為一種「詭態」(grotesque)。朱元鴻說明，「詭態不是某個形象的特定內容，而是因為類型的混雜 (genre mixte) 而導致整體上模稜與失規的強烈(無)形式」。這樣的無法用原有認知所設想的情狀，使得「所有『是什麼』的提問都無解，詭態同時指涉對反的事物，邪惡又似神聖、膚淺又似有深意；有時它有腐蝕意義、指涉無物」。⁶¹社

⁶¹ 朱元鴻，〈"Miasma, Stigma,"她讓自己丟人現眼!——詭態與美學判斷再探〉(1999)，第四屆《性教育、性學、性別暨同性戀研究》國際學術研討會，中央大學，頁 1-6。

團的對新社員身體的整飭操練，所模仿的對象當然是軍事教育。在軍隊操練的環境中，這樣的規訓方式，之所以被視為當然而不會覺得怪異，在於大家已接受軍隊與規訓等同的認知。反觀，在學校的場域中，軍訓課在各界的壓力下被縮減到最小的同時，有同學自願參與社團被軍事操練，當然會遭受異樣的眼光，更何況這些學生，對於學校制式的軍訓課並沒有特別喜好。詭態的顯現是在被認知的場域中，出現不適合此場域規範的舉措。此顛覆行動讓循規蹈矩者不知如何設想掌握，致使他們處於焦慮當中。

顯然的這種詭態所遭受的污名(stigmas)——「哮也」，並非來自展演者的作為，反而是觀看者的預想偏見。因為在戒嚴時期軍訓課普遍實行，再加上救國團各式戰鬥營所塑造的規訓式遊玩活動情境，使得社團採取相似的訓練活動，並不會感覺如此突兀。⁶²觀看者在現有的環境中，為了讓自己安穩又隱形的身處其中，必然從經驗裡累積建構出適應其環境的知識，此認知反過來指導他面對他異時，所抱持的預想態度。此知識形式宣告了個體的階級、品味的類屬。當分屬兩種不同知識類型者遭遇時，自然會產生「詭態」的衝撞。高夫曼認為「混類接觸」(mixed contacts)是社會學想像的重要遭遇之一。特別是受污名者的「混類接觸」，常要受「正常人」的評量，因為不確定他們會如何識別與想像，受污名者常會刻意的裝扮自己。雖然為了因應招生的困難——新生對玩社團的歡樂期待，社團一直對是否採用嚴格訓練方式有所爭辯，然而，藍暉社對於遭受質疑的規訓活動方式，並沒有要刻意隱藏或裝飾以符合他者的預想。為什麼他們可以如此的執著？抑或，從詭態展演中，可以獲得什麼新的觀看方式？

正如前述，這一群學生在學校這個環境中，他們很清楚的知道他們具有學生及社員的雙重身分。應付這兩種身分類型所需的環境知識同樣清晰可辯，在社團中刻意呈現優異的學業成績，或者在教室內不斷的談論社團成就同樣會遭

⁶² 這可由對大哥姊的訪談，述及早期到「中大服」或「長青營」接受訓練比這苦上好幾倍，顯示這樣的訓練是應該的。談及現在以此訓練方式所面臨的新生無法接受，且外界報以異樣眼光，反映出現在如此訓練的困境。

受排擠。社團場域中的知識邏輯不是以智性為出發點，它是以集體遊玩為互動形式。他異局外者的思維無法侵蝕遊戲者的行動邏輯，所以對認真的遊戲者而言，並不存在「詭態」的認知——只有當他在遊玩中又以既定的預想審視自己的行為，才會覺得其荒繆性。⁶³

是故，對於上述这一幕身體規訓，需要在遊戲本身的脈絡中重拾意義。康輔性社會服務隊是仿效童子軍方式進行活動。藍暉社的活動宗旨明訂「訓練自己、服務別人」，此信條與「童子軍活動目標：訓練公民資格，不從外表而從內心培養兒童品德，健康和體力、手藝和技能及服務他人」⁶⁴不謀而合。再者，童子軍採用依不同年齡受訓逐漸考核晉級的訓練方式同樣見於藍暉社，也分見習隊員、正見習隊員及正式幹部三級，不同階級晉升也是需要經過考核。為了達到階級權威明顯可辨，活動中都需著代表不同階級的制服。童軍團成員必定身著童軍制服，而用徽章來標明其級別及受訓的成果——包含有標誌章、級別章、職位章、專業章、服務章及榮譽章等。藍暉社沒有像童軍團繁複的訓練課程，而可用勳章來細分成員的能力。簡化改用不同的樣式及顏色來區分，見習隊員為白色「藍暉情」T shirt、正見習隊員為淺黃色襯衫（簡稱黃服）、幹部為綠色夾克（簡稱綠衣）。這些制服其共同特色是都繡有個人的姓名及期號（除T shirt外），以彰顯權威及紀律。

藍暉社與童軍團兩者都揭橥服務的大旗。然而，這群尙在教育受呵護的年輕人，如何服務別人？要探究如何服務他者之前，更重要的是如何說服自己和證明給他人知道，我們是有能力服務他者。訓練、制服、勳章、名牌、番號等不僅是一種紀律的規訓，同時也是一種展演。藍暉社比童軍團尤有甚者，是在於他們結合台灣特有的軍訓課的操練方式，使原只出現在軍隊的值星背帶及基

⁶³ 對於一些幹訓營後退出社團的新生訪談中，可看出對這制度的反思性批判（如第2章）。其出發點皆類似「我為什麼要繳錢去被操…」、「他們又沒有比我厲害…」。相對的把這個問題詢問幹部，他們的答案是「學長這樣訓練我們，對往後社團活動是有幫助…」、「那時（當下）會很幹！不過忍過去，反而現在有很多的回憶…」。前者無法投入遊戲的扮演中，以原有的認知來衡量自己所遭受的處境而視為其行動為詭態的扮演，解節這慌晒的衝突他選擇離開。相對後者投入遊戲的扮演中，創造出集體的記憶。

⁶⁴ 轉引自《中國童子軍童子軍團長手冊》（台北：中國童子軍總會出版，1991），頁17。

本教練通通移植過來。透過集體的紀律，使自己認知到他可經由群體力量成就為他者服務。並且，也讓外者感受到這股群體的力量。規訓式遊玩傳達自我節制意念。自制是由對身體的直接控制來呈現，人的肢體要被超脫為自制意涵的符碼。如聞「立正」：抬頭挺胸、眼睛直視正前方、收下顎、手指併攏貼緊褲縫線、兩腳併攏腳尖成 90°。「向後轉」：聞一口令，左腳向後置於右腳跟處、聞二口令，向左旋轉 180°、聞三口令，縮左腿成立正姿勢。肢體符號化拆解成頭部、上半身、雙腳等細部，並可被重複組合以傳達所要的「立正」或「稍息」精神。整齊規訓的肢體動作展現群體紀律的正面意象，正符合服務的「犧牲奉獻」性論述：它就開宗明義的載明在藍暉社的組織宗旨中

- 一、為偏遠地區提供各項服務，充實社區生活內容，提升社區品質及涵養。
- 二、培養同學服務熱誠及犧牲奉獻精神與團隊生活紀律。
- 三、學習獨立人格，適應團體生活，培養高尚情操，達成德、智、體、群、美五育均衡發展。
- 四、訓練自己、服務別人。

「訓練自己、服務別人」的社團價值把規訓的肢體動作，巧妙的與服務別人的「犧牲奉獻」論述結合在一起，意在呈顯個體超脫凡俗以達「偉大」的意象——阿波羅(Apollo)的光輝是用來照耀大地，讓他者能感受到溫暖。那麼上述對身體的嚴格規訓，何以能呈現此光輝意象？柏克(Edmund Burke)指出「自我保存」是維持個體生命的本能。涉及自我保存的感情大部分注重痛苦或危險。痛苦、疾病與死亡的觀念以強烈的恐懼充斥人心，它們是感情中最強有力的情感。當人們面對可能給他帶來危害或痛苦的力量或數量巨大的自然物時，出於自身保護本能，他會感到恐懼，但當他異是對對象不會實際的給他帶來危害或痛苦時，他會產生驚愕、尊崇、敬畏、讚嘆等情感。柏克認為崇高的光輝真正根源是人作為弱小生命所必然的自身保護本能。這也是人因客體中的某些性質而感到恐懼的深層原因。⁶⁵嚴格操演對個體帶來痛苦與恐懼，讓個體遠離平時放縱不拘的

⁶⁵ Edmund Burke, *On the sublime & beautiful* (New York : F.M. Lupton, 1985), pp.136-137.

身體，證明社團成員有別於其他年輕人是可負起對他者的犧牲奉獻的服務工作。同時有必要藉展演把從訓練自己到服務別人的連結轉換為人感知。所以，這一幕嚴厲的操練就是一種表演式遊玩，讓參與者內化其價值同時讓閱聽者也觀看到這樣的意象。

社團這種嚴格紀律的展演，並不只發生在「幹部訓練」的特定活動中，從田野觀察中，藍暉社每一正式活動的進行，都是從值星官下達正式的集合開始，每一節目的完畢也是吹哨音統一結束——尖銳的哨音常讓原本處於歡愉高亢的情緒受到驚嚇。他的職責是活動期間的總指揮，除了下達節目進行應注意事項外還身負監看活動的一舉一動。從這樣的制度性設計，無非讓活動中的每一成員(包括參與活動的小朋友)瞭解到活動的紀律要求。這樣的權力構成，不是來自於個人，而是源自於「值星背帶」所賦予的象徵意義。所以在表演紀律的遊玩中，值星官透過此象徵物來傳達訊息。⁶⁶作為訊息接受者的新生，也同樣經由立正、稍息、敬禮等肢體的象徵化，來呈獻社團行動的光輝意象。

然而，規訓對身體所產生光輝的意象，並不能掩蓋對個體整飭與壓抑的事實。藍暉社為什麼要以此強烈規訓方式來對待新員？傅柯認為主導理論論述者構成「權力—知識」的關係。受規訓者標示出擁有論述者的權力。⁶⁷期數高的學長姊，由於在社團的資歷，自然成為上述「服務」論述的繼承者，也藉由承襲對他者的規訓方式而展現其權力。再者，順從的身體也意味着個體是能夠改造的，這有助於集體意志的執行。不過，繼承傳統知識所形成的權威，往往也是集體衝突的來源(如第二章所述)，以致社團一直面臨是否改變活動策略的論述爭執。

模仿自軍事操演的儀態訓練，若只為了傳遞的光輝意象，顯然無法令這些新生能長久的投入規訓操演。遊玩除了展現集體旨趣外，個體也要從其中獲得情感的宣洩，才有辦法讓遊戲重複施作。從下一幕我們將看到，如何透過遊玩

⁶⁶ 有關值星官的扮演及值星背帶象徵意義與禁忌在第4章說明。

⁶⁷ 傅柯，《規訓與懲罰》(台北：桂冠，1992)，頁27。

來「玩」成個體情感的激發。

承前述，值星官繼續要求新成員把同期隊員的個人資料背熟，但當值星官抽問時，他們還是無法答出：

值星官：社服你們覺得辛苦，但做一次要有一次的成果，這是經驗的累積。

既然還是沒辦法達到要求，等一下我們來玩一個遊戲。集合！

集合完畢後。

值星官：等一下聽口令。1：左（向左轉）、2：右、3：後、4：蹲下、5：起立。好聽清楚了：1

全體向左轉。但還是有人轉錯方向後改正。當值星官刻意把速度加快，幾乎大家都錯了。這時

值星官：你們不會就是你們的隊長沒有把你教好。名清！

名清：有！（立正站好）

值星官：伏地挺身一個單位(5下)。

名清作伏地挺身同時並高喊1...2...3...4...5...

做完後，值星官繼續完這遊戲。學員們依然有錯，此時

值星官：名清你的上任隊長是誰？

名清：宏業。

值星官：宏業你沒有把名清教好，使他沒辦法把學弟教好。宏業一個單位，名清二個單位。

.....

這個「代人受過」的技法持續的玩下去，現場總共看到前後三位隊長遭受處罰。此時，現任幹部在新員的旁邊嚷著：「你們很厲害嘔！讓三位隊長幫你伏地挺身」。(field 05/11/25)

對於「代人受過」⁶⁸一位學長的看法點出了此操練設計的目的，同時它也是一場情感遊戲。實務上其目的，主要讓他們知道我們是一個團體，你自己犯錯不是你自已就能夠完全承擔，這牽連到整個社團的榮譽，往往別人也要承擔你的過錯。用這樣的方式只是提早讓他們體會這個事實。另外，嚴格的操練是接下來「黑白臉」扮演的前戲：

崑偉(大哥)：假如全部都來硬的，真的會全部跑光光。其實，等一下到快就

⁶⁸ 此處「代人受過」有別於「連坐法」在於，前者都刻意的不受懲罰，完全由他人(特別是訓練他的學長)代他受過，而後者是自己也同樣要受懲罰。

寢的休息時間就會有學長跑去跟他們聊天，用軟的跟他們說明為什麼要這麼嚴格的操，這就是白臉。

訪問者：聊什麼？

崑偉：除了說明為什麼要這麼操外，還跟他們聊社團其實並不只有這麼操的一面，它還有很多好玩的，比如說可以交到很多朋友，可以到山上帶小朋友玩。而且把自己的出隊經驗和他們講。就是「搏感情」。

正如這位學長所言，在晚上所有節目結束後，大家可以休息聊天時。這些實習幹部被幾位幹部(不是剛才訓練新生的人)悄悄帶離。用比較和緩的語氣告訴他們，他們以前訓練的糗事，同時也提到嚴格操練的必要性，在於要展現藍暉的精神。不能因為一些習慣性的個人舉止，讓出隊服務時影響校譽。再者，也強調藍暉社不是只有這種嚴厲的操練方式，還有很多好玩的活動，試圖藉此把他們的壓抑轉移到一些快樂活動的設想上。並且，也聽這些新員談談他們的感受。這場「搏感情」的對話，就在彼此的心情交流中持續著。(field 05/11/25)

有別於「公事公辦」的軍事操練，無視於個體的感受。正如這位學長的親身感受，「代人受過」的遊戲方式，把原本純粹生理上的身體規訓轉化成心理上的情感壓抑。高度壓抑的情緒使個體的情感彰顯出來——「黑臉」角色扮演的目的。在透過扮演「白臉」者溫和角色，訴諸於感同身受的同理心，巧妙的把個體受壓抑的情緒宣洩融入集體的情感交流中。

規訓遊戲除了營造光輝的意象及情感交流的戲劇化互動外，它的活動設計本身也有理性現實上的考量。正如上述學長所言：社團中個體的犯錯，往往是要由集體來承擔。「代人受過」的遊玩方式是設計這樣的情境，讓隊員們藉由遊戲體認這一理念。另外，田野訪談中隊長也明白表示這樣的紀律效用，不僅是要讓社員在活動中不要鬆懈導致使活動失敗或意外產生而有辱校譽，另外，為了使要去服務的小學校方可以放心的把學校場地借給社團使用，及學生家長安心的把自己的小孩交給一群陌生的大朋友來帶，紀律上的正式展演是有其正面的效用。

所以無論是光輝的意象、集體的情感交流或現實的考量，社團透過這種活動式的符號創作，把社團的理念和實踐在遊玩的過程中傳達給新的成員。康輔性社團其活動方式，當然不會只有這種規訓壓抑式的行動，更多的是歡愉的活

動，才能支撐年輕人不斷的投入。下一節正是要說明藍暉社如何設計特有的康輔性符號創作形式，讓成員在遊玩裡營造有別於規訓壓抑的集體歡樂氣氛。

歡愉：有意味的符號形式

學生社團的行動方式是經由社團活動作為個體與集體間的連結。課後餘暇與校園邊陲的時空附屬性，形塑學生社團特有的創作氛圍。在這非主流的時空中，學生能創作出什麼屬於年輕人特有的符號作品？這些作品為何對學生而言是有意識的活動，而不是自我隨性式的塗鴉？不過，在凸顯年輕人特殊的意識作品之前，不能忽略學生社團作品的保守性質。學生社團雖然是校園非主流的邊陲活動。然而，不可否認因從屬於學校的關係，必須接受校規的規範。組織上各社團受校方「課外活動組」所管轄，這讓校方有評鑑各社團活動的依據。因此，從社團成立校方就有核定與否的權力。各式社團的設立，基本上仿效自社會價值所認可的活動方式。如此模仿社會(社團)活動方式，可以得到雙重的確保。不僅確保社團的活動不違社會風俗，可為校方所接受。並且，這些被認可的符號活動對於成員的社會化有所助益。登山社雖然擔負登山失蹤、死亡會為校方帶來不名譽的風險。但是，有益「身心健康」的社會價值觀追求，使其能夠在學校設立。其他，如康輔性、學術性、競賽性、服務性等社團，對於「多元社會」的論述有所幫助，校方也樂見各式社團的成立。相對的要成立有違背社會價值的社團，就不會在學校社團的名單中，如早期的麻將社、同志性社團或政論性社團。近代的飆車社、八家將社、雪茄社等。學生社團活動大致上模仿自社會活動，其符號創作也大半是文化的再製，它展現一種保守穩定的力量。觀察藍暉社活動，同樣是此保守文化再製的形式。這可從他們各式活動手冊所附需學習的歌曲內容，窺知欲透過這些歌曲傳遞愛與奉獻的社團價值。如《隊歌》：「為了愛，偏遠的愛，不曾遺棄的愛，不管那嚴寒冬裡，不管那山高崎嶇，雖然我們僅有那微薄的力量，可是我們心理卻燃燒著無窮的希望，燃燒你的火光照亮那黑暗，與其詛咒黑暗，不如綻放光芒，讓大地永遠溫暖」。從這些必定頌唱的歌詞，

可看出藍暉社的保守屬性。此傳統性格構成社團的符號創作境域。此語境構成社團符號創作的前知識。前知識雖然保守傳統，但它傳遞已被社會高度認同的文化符碼，保證了社團符號創作的有效及正當性。

既然學生社團的符號作品傳承社會文化符碼，那他們只是社會文化符碼的複製品？什麼是學生社團符號的特殊性？學生社團符號創作所設計的活動，其目的並不僅用來傳遞社團的意識型態，更重要的在活動遊玩的過程裡，激發彼此情感的交流。作為意識型態的訊息傳遞，雖然是符號創作作為群體溝通的主要目的，但若學生活動只為完成社會價值的訊息傳遞，實無須大費周章的去創造各式各樣的活動形式。據此，我們必須以有別於訊息傳遞的方式來看待學生社團活動，而應從什麼樣的符號創作形式，可以為集體促進有意識的情感交流來審視。因此，透過有意識的活動能夠激發美的情感。貝爾(Clive Bell)指出藝術按照某種不為人知的神秘規律排列和組合的形式，會以某種特殊的方式激發我們的情感，而藝術家的工作就是按這種規律去排列、組合出能夠感動我們的形式。此動人的排列、組合稱為「有意味的形式」。⁶⁹學生社團的活動方式，雖然承襲自一般社會團體的活動方式，但是，學生社團若能夠建立其特有的意味(韻味)，同樣能夠創造屬於學生社團的特殊風格，讓藉活動遊玩其中的學生產生美育上情感的抒發，以補制式教育重視智育的缺失。「神秘規律的排列組合形式」說明了可激發人心的作品，不是一種傳統的再現。學生社團活動的符號創作的方法雖然都有模仿對象——登山、烹飪、舞蹈、戲劇、團康等等，經過學生社團的巧思，透過這些方法注入屬於年輕人的特有元素，重新排列組合構成屬於年輕人特有的韻味活動，同樣建立審美議題。正如上節，模仿自軍事操演的幹部訓練科目，同樣是對身體進行規訓以展現犧牲奉獻的形象，學生社團卻把壓抑整飭的過程，加入「黑臉、白臉」的角色扮演及「代人受過」元素，並重新組合排列形成兼具角色扮演的遊玩式規訓樣貌。局外人或許不認同此為「有意

⁶⁹ Clive Bell, *Art* (New York: Capricorn Books, 1958), pp.15~34.

味的形式」，不過對認同社團理念的社員——如那些幹部和大哥姊——都同意經由「代人受過」及「黑白臉」的遊戲方式，可以激起社員們的情感與彼此的交流。

康輔性社團主要不是用此痛苦壓抑式方式來激發成員情感，更多的是經由歡愉的方式來達成。那什麼是藍暉社特有的有意味「形式」，來激發集體歡愉的情感？語言是無法忠實地再現和表達的。語言只能大致地、粗造地描繪想像的狀態，而在傳達永恆運動著的模式，內在經驗的矛盾心理和錯綜複雜的情感、思想和印象記憶和再記憶，先驗的幻象……的相互作用上面，則可悲地失敗了⁷⁰。語言表達的貧乏，無法真實的反應「內在生命」感受的的多樣面貌。唯直接藉由特定活動形式產生的特有集體意味，讓參與者能直接感受與交流。對於藍暉服務社透過活動方式所展現的特有意味，在於對其符號作品的直觀為橋樑，把外在表演形式與內在的情感連接起來。此連接立基於年輕人特有的風格境遇——符號作品的可解讀性，要從相應的語境氛圍中才能理解。因此，要考察藍暉社的語境，除了正規的社團活動外，還可從學生社團特有的「生活性」活動，觀察理解屬於年輕人的環境氛圍。

接下來從社團「生活」來審視此境遇。藍暉社對外活動，無論新生大露營、幹部訓練出隊的時間都要歷經數天。在這期間內，除了正式的集體展演活動外，還有一部份是生活起居的非正式活動。雖然在此非正式活動中，沒有符號性的作品展演，不過，在激發個體感官感應上卻發揮很大作用。「煮炊」是生活活動裡讓成員經由與平時味覺差異的感受，領會出屬於社團特有的品味(taste)。⁷¹對時下備受呵護的年輕人，在家已很難得下廚做羹湯，新生大露營面對第一次的戶外煮炊，在簡陋的烹煮器具與環境中，並不會看到他們惶恐不知手措。反而從它們的身手及臉龐，感受到他們躍躍欲試的興奮。首先面臨的考驗是煮飯，

⁷⁰ Susanne K. Langer, *Problems of art: Ten philosophical lectures* (New York : Scribner, 1957), p.21.

⁷¹ 布爾迪厄(P. Bourdieu)在《秀異》中指出品味(taste)是一種社會區分，不同的階級產生特有的品味。Pierre Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste* (Cambridge.: Harvard University Press, 1984), pp.1-7.

有些成員在家有用電鍋煮飯的經驗，但是如何用瓦斯和鍋子煮飯就是新的體驗——這牽涉到要用多少米、多少水、多大的火候，煮多久時間，在此過程中會發現除了烹煮的動作外，還充滿多樣的討論，每一個人都有他自己一套的煮飯法則。在七嘴八舌後，事關民生大計的煮炊於焉展開。料理過程中，若該組的氣氛很“high”，發覺洗菜、切菜等煮炊動作都會引來激奮的效果。特別是男女生藉言語揶揄對方在家都不下廚，然後對方爲了表現他(她)的能力，動作上會特別賣力，並反唇相譏對方光說不練，而藉此營造出嬉戲的場景。就在一切玩鬧及用餐時間的逼迫下，發覺每組總會形成一個掌廚者，把一道道的「佳餚」擺上桌。雖然幹部有提供菜單，但是最終的成品，往往與期望的菜色大異其趣。如蕃茄炒蛋變成蛋炒蕃茄汁，紅燒獅子頭成了瓜子肉燥。吃飯時間到了，簡樸的菜色搭配上大自然豪邁的用餐環境，空氣中瀰漫著一股燒焦的鍋巴味，嘴巴嚐著酸甜苦辣的綜合體。沒有人抱怨，反而，走味的料理提供接下來歡樂的泉源。通常活動長藉著「愛就是要把菜吃光光」的正當性口號來玩遊戲。最簡單的形式是以「猜拳」方式來決定誰要負責吃完和洗碗的工作。當然免不了對輸者進行口頭上揶揄及對碗筷或菜色再「加油添醋」。味覺養成相應團體風格，來自不同家庭背景的學生，每一次活動所獲得的特別感官刺激，再與原有的感官記憶比較所成的差異，加速形塑出社團集體的文化風格。燒焦的鍋巴，走味的菜餚，不僅不會爲學生們帶來嫌惡(distaste)，反而在此特別的味蕾記憶，建構出年輕人特有「熱情」、「不成熟」的品味。

熱情帶點生澀的風格，構作出年輕人集體情感可理解的境域。⁷²於此特別的語境，不同性質社團利用其獨特的「形式」創作個別的文化符號，以呈顯各社團的特殊意味，並於符號展演的活動中，達成集體情感的交流。例如，登山社透過攀爬崇山峻嶺凸顯豪邁的性格。體育社團經由競賽以獲取勝利的喜悅。由於藍暉社屬康輔服務性社團，其活動以歌唱、舞蹈、戲劇、團康及海報的形式

⁷² 藍暉社除了上述品味外，從社員的衣著綠衣、黃服、牛仔褲所顯式的紀律性風格，同樣構成其特有的語境氛圍，

來娛樂受服務的對象。這些活動樣態所模仿的社會文化符號，共通的性質是以「藝術」類為展演形式。朗格(Susanne Langer)欣賞巴恩施(O. Baensch)所提情感的客觀化(外化)，藝術所表現的是一種概念，是再現人類生活統一性、個別性和複雜性的概念，這些概念是藝術形式的內涵，藝術正是那種將這些概念細膩而深刻表現出來的符號手段。⁷³

對這一群業餘娛樂表演者，雖然藝術的符號作品，主要用來呈獻給他者觀賞，但真正藉由這些作品進行情感溝通的是社團的內部成員。從以下觀察可理解社員如何在社團各式特有的符號創作「形式」中，把個體的情感外顯以進行集體的交流。舞蹈是藍暉社在學校慶典或校際觀摩時最常用的表演方式。因為它呈現肢體動態及聲音效果，又符合慶典上對歡愉的期待。綜合娛樂表演社團的舞蹈成品自然無法與熱舞社、國際標準舞社媲美。不過社團還是期待社員勇於演出有自我風格的作品。「期舞」就在這情況下被鼓勵及要求而誕生。所謂「期舞」是指同一期的社員，在幹訓期間要編一首屬於該期同儕的舞蹈。短時間內所創作的作品自然不成熟，對沒有參與其中的他者很難體會作品內容要傳遞的訊息。不過重點不在於作品內容的意義為何，而是在編舞的過程中，看到參與者不斷的展現專注、嬉鬧、遊玩及喜、笑等的情緒反應，每個人把自己的情感經由肢體語言展現給其他同儕，同樣的他也接受到來自同儕的情感訊息，而把它們反映在肢體語彙的修改上，形成共同的作品。最終這隻舞蹈可能只在幹訓營表演一次，但卻是同期隊友們的共同註記。舞蹈創作就是在嘗試彼此在一次又一次的身體動作修改中，建立同儕的溝通法則。

前述已說明，見習幹部在幹訓營會受軍訓般的身體整飭，而能夠在空檔時間，輕鬆的聞樂起舞，與先前規訓時的緊張，形成感官上強烈對反。特別是儀態訓練與「期舞」都是用肢體語言作為社團風格的表現，不過兩者的差異在於，儀態訓練產生個體情緒壓抑，而「期舞」成為個體情感表現的符號。從幹訓營

⁷³ Susanne K. Langer, *Feeling and Form* (New York: Charles Scribner's Sons, 1953), pp.21-23.

這兩種不同典型的肢體語言同時並存，可看出「規訓與歡愉」貫穿了藍暉社的所有行動。

有些舞蹈作品會參考時下的「街舞」或「PaLa PaLa」，強調整體的歡愉。另外有些筆者稱之為「滑稽之舞」，它通常是用誇張的故事內容搭配雜亂的背景音樂來編舞——為迎合故事把不同風格歌曲剪接而成。這些作品共通的樣貌：小丑般的舞衣、簡陋的道具(如紙糊的方向盤)、誇張嬉鬧的肢體動作(如拿氣球棒打人、倒地滾爬等)。除了舞蹈有這種誇張嬉鬧的演出外，同樣的戲劇也會以這種風格呈現。兩者的差別只在於戲劇強調故事性，而用演員的對話取代背景音樂，但同樣都採用誇張嬉鬧的肢體語言表現。為了能夠在短時間的演出裡激起觀眾的熱情，詼諧滑稽的劇情是主要的考量。另外，誇張的肢體動作正可彌補劇情深度的不足。我們是否僅以幼稚學生的搞笑作品來看待？這可從外向呈現與內部作用兩方面來檢視社團滑稽作品呈現的意義。首先前者，伯格森(Henri Bergson)認為「滑稽」是一種社會性行為。滑稽所應具備的前提是它是人的活動。動物的可笑是因為我們從它們身上看到人的態度或者表情，而自然景象則根本不可笑。笑的智力活動必須是群體的，必須適應某些共同生活的需求。⁷⁴這些誇張嬉鬧的肢體表現手法，包括有重複的機械動作、心不在焉、瘋瘋癲癲、跌跌撞撞、摔倒、被捉弄、扮畸形癡呆等滑稽元素。這些詭態元素又再次在社團的演作中浮現，前述儀態訓練是為了展現社團「光輝」意象而發，現在卻是為了「滑稽」而扮演。這樣的展演並呈，讓我看到嚴肅的光輝與搞笑的滑稽竟是如此的相像而可並存。另外，無論「光輝」或「滑稽」都是生活常態的異數，這群學生正用「詭態」——違反常態——的肢體語言，提醒(或取笑)我們太過「中規中矩」。鑲嵌日常生活而「活生生的身體像機械一樣，一再重複而變的僵硬時，滑稽也就產生」。⁷⁵若我們已習慣而只適應這種生活樣貌，那我們是否太匱乏，而滑稽者是舞台上的人物或者是現實中的我們。

⁷⁴ 伯格森(Henri Bergson)，《笑與滑稽》(廣東人民出版社，2000)，頁 2-6。

⁷⁵ 同上書，頁 35。

其次對內的作用上，滑稽嬉鬧的社會性更顯重要。伯格森進一步對笑的社會作用解釋，「笑，就是這樣一種東西，一種社會姿態。笑通過自身可能引起的恐懼限制離心的傾向，使人保持清醒，並使人們在進入我行我素和似睡非睡狀態之前，保持與其他人的接觸。簡言之，笑就是要使社會肌體表面的那種死板僵化變的靈活生動」⁷⁶。這些滑稽舞蹈或戲劇並不只有演出時才產生社會性的一面，社會面向更直接表現在社員創作或練習採排時，個體卸下自我的焦慮與防衛情緒，改以嬉鬧歡笑的方式與同儕互動。滑稽劇的作用不僅是當下排練演作時才有作用，另外對社團不同時空的社員，也經由滑稽劇的演出連帶在一起。滑稽劇首要考量的是「笑點」，編排有多樣笑點的劇情，對這一群非科班出生的學生是項挑戰，使得戲劇難以像期舞般較常創作。是故，社團常使用前人留下來的劇本重複表演——社團四大劇：「大王」、「看電影部買票」、「大寶小寶」、「西門町」。這些劇碼不管是在排練時或出隊演出時，大哥姊們都有機會一再看到。對一再觀看這些滑稽劇的演出，他們並不會覺得是一件乏味的事。

訪問者：你們對這些演過或看過數回的短劇，一再看會不會覺得很無趣？
崑偉大哥：不會啊！看他們演出，就想到以前我們很「姪」的樣子。

(field 05/07/06)

對曾經參與演出相同劇碼的大哥姊們，再觀看學弟妹的演出，已經不再是觀看戲劇本身，而是讓他們憶往。不同世代利用相同符號重新歷事，進而彼此溝通形成新的記憶。滑稽的笑點正是提供不同世代共同融入的管道。舒茲(Alfred Schutz)利用音樂聆聽的經驗分析，指出音樂欣賞提供作曲者、演奏者與旁聽者面對面的互相調入關係(mutual tuning-in relationship)。原屬不同時空的三者各自情緒體悟的內在時間，在演奏的旋律所提供的管道裡互相連結。音樂作品本質上是多意的結構，此連結也是多意連結。⁷⁷學生社團的意味表現形式，提供團體內利用特有展演形式的實踐——如相同的滑稽劇，來產生跨時空(學長/學弟)面

⁷⁶ 同上書，頁 14。

⁷⁷ Alfred Schutz, "Making Music Together: A Study in Social Relationship", *Collect Papers* (Boston: Kluwer Academic Publisher), pp.159-178.

對面(同儕間)互相調入的連結。換言之，面對面的不可逆性使得參與者全神貫注，把原本屬於內在世界的感情藉由外在空間的表現方式，把它從內向外轉移，與他者的感情產生多意的交換。是故，即使是最滑稽不成熟的作品，對這些(曾)參與其中的人都能在各自不同意義中互相交流。

社團除了上述肢體動態的表現形式外，相對的「海報」是一種靜態的呈現。海報最常用來作為社團的行銷，無論是招生、活動公告或家族聯絡都可派上用場。相較於社團以歌唱、舞蹈、短劇團康強調當下動態的演繹，海報呈現靜態的幻想與期待的語意功能。海報以非面對面方式作為行銷工具，必須提出美好的幻想與期待作為觀看者能夠被吸引的要素。海報的期待和幻想對藍暉社而言，不僅用在對外推銷行動上，也用在社團的自我期許表現上。做為學校績優康輔性社團，除了支援動態的表演外，為了配合學校節慶營造張燈結彩的歡樂氣氛，都會被要求製作大型海報布置校園——這同時它也是額外社團推銷機會。據此，藍暉社就以對社團的「正面美好」的期待想像為主題來製作。大海報的特徵是人物型態的卡通化，比如把同儕的個人肢體特徵或口頭禪誇大，或者彼此間對話趣味化入圖，呈現出社團遊玩歡愉的正面意象。所謂「大海報」並沒有一定尺寸，有的長達長寬各 8 公尺(約二樓高)的巨型海報，當它垂掛在大樓或體育館著實十分顯目。要製作此巨型海報，需要動員十幾位同學花幾週時間來繪製。製作方法先從小張草圖開始，其次用全開廣告紙拼貼出巨型海報規模，再把原有小圖繪製的底稿按比例翻拷到大海報上，接下來用廣告顏料徒手一筆一畫將色彩布滿整面巨圖，最後為了能夠保存，在海報正反面布滿透明膠帶護貝(這需要耗掉數十卷膠帶)，並且安裝長竹竿或繩索以方便懸掛。為了繪製此巨型海報，要選擇能夠遮風避雨且夠大的閒置空間就是一件難事——通常是體育館長廊，同時每位社員都要以趴跪著的姿勢長時間作業，這是一項時間耐力的考驗。靜態圖像承載更多多意想像，畫中每位社員特別的手勢或語言都是同儕間經過長久的歷事，才有辦法把這些特徵抽象出最純粹的個人符碼，而把它們集結成最美好的集體幻象。美好的幻想與期待提供成員再投入的動力，而

「巨型」海報更提供這抽象演繹的震撼效果。

空氣中瀰漫的焦味飲食、詭態滑稽的舞蹈戲劇或者充滿幻想期待的海報，各式重新拼貼組合的符號創作呈現出奇幻的語境，用來突破學生社團原本所應傳承的保守文化框架。

遊玩：集體的詮釋方式

學生社團在意味的形式中進行符號創作，所建構的作品有賴「遊玩」的方式進行解碼溝通。讓學生特有不成熟、幼稚的實驗作品，都可在遊玩的互動中形成集體的意義。尤其學生社團的遊玩特質，突顯出學校正式教育用來傳播特定符碼與意識型態的方式，所喪失掉的作為人「活」的天性。正規教育所教導高度抽象的符號，使得人的原始活動本能逐漸弱化，讓教育行動成為只重思維論證。人「活」的方式統合了主體與外在客體間的關係，不同個體的生活態度，決定不同的生活樣貌。有人追求「名牌」，自然就會用各式時尚來裝扮自我，用與外界形成聯繫。那這種活的特質，如何形成這主體與外在客體間聯繫的準則？這是「審美」的關係。個體對外在世界的認知，構成其知識論的基礎。基於此知識的行動及與他者的互動，導致倫理學的需求。而自我的知識體系與外在行動間的品質聯繫，有賴審美的判斷力。席勒(Friedrich Schiller)在《美育書簡》中，指出我們身上有兩種對反力量推動我們，其一是感性衝動，它產於人的感性本質。另一種是形式衝動，它產生於理性本質(第 12 封信)。美的最高理想就是實在與(理性的)形式盡可能完美的結合與平衡。這兩種衝動的結合稱為遊玩衝動(第 16 封信)。遊玩衝動的對象在主觀及客觀上並不是偶然，同時又不受外在與強制。遊玩的衝動產生活的形象。⁷⁸正如前述，學生社團的各式活動形式，如對身體的規訓程度、舞蹈、短劇、及其他各式表演行動都是經過理性計算。理性行動讓所有的行為合乎可理解性以進行交換，據此所從事的遊玩行動是合乎社

⁷⁸ 席勒(Friedrich Schiller)，《美育書簡》(台北：單青，1987)。

會規範的範疇。當中個體透過遊玩活動形式所外化的情感愉悅，在此範疇中得到認可，而與周遭世界取得和諧平衡。⁷⁹

卡林歐斯(R. Caillois)對於遊戲進行分類⁸⁰。發現形成兩個對反的兩極，軸的一端充滿喧鬧、即興、無憂無慮的歡愉，他稱為*paidia*。如小孩的盪鞦韆、扮家家酒、賽跑、腕力比賽等。另一極需要全神貫注、紀律、無休止反覆的練習，其目的是為了在不確定的前提下獲得期望的結果。被稱為*ludus*。這類的遊戲、有拳擊賽、棋局、滑雪、戲劇等。⁸¹卡林歐斯這樣的分類是依據喧鬧式或規則式的方式來區分。然而，任何遊戲就都含有這兩種成分，即使是小孩隨興辦家家酒的模仿遊戲，他們也會自然的遵循家庭中，父親、母親、及小孩的角色規定。同樣藍暉社的符號作品也在規則與喧鬧的交織裡遊玩。「團康」就是由指揮者制訂規則的遊玩方式(本節後詳述)。喧鬧充塞於各式活動的場合。

音樂響起，宏業首先起舞，文雄、小皮、俊良和千茹在旁隨節拍輕搖著身體，或幫他打拍子，也不時的發出叫好聲。當他跳不下去時，俊良自然的接下去。其他幾位也是輪流著隨性舞上一段。逐漸的大家開始討論舞蹈細節，CD反覆的倒帶，研究每一個肢體細節與舞步的銜接問題。但這嚴肅的態度無法維持多久。宏業誇張的舞步，引來俊良的取笑。同樣的其他同學跳時，大家也加入「吐嘈」行列，指對方跳得很濫，並且逐漸加入肢體推擠。隨著越來越大的言語和肢體的互相挑逗動作，最後是大家打罵嬉鬧的跌坐在一起。(field 04/01/29)

舞跳的濫、言語的吐嘈所製造的喧鬧，卻得到集體的歡愉與連帶。

社團並非隨意的人員組合，而是以活動為主的特定群體，其遊玩的方式必然透過特定的活動形式與規則，才有辦法集合大家做共同的行動。即使是受限於形式規則，但遊玩的自由性質，讓參與者可以意識到自我的存在。正如前述，「值星官」於藍暉社的正式活動中扮演紀律整飭的角色。紅白藍的值星背帶，

⁷⁹ 其對反的例子是飆車，飆車活動同樣可以後得高度愉悅，但因不符合社會規範範疇，因此無法完全無負擔的和諧。當然，正因為此種挑戰性的愉悅，可以激發更多可能性。但本文所討論的學生社團活動，已被吸納入社會價值體系，它所呈現的就是要在和諧中尋求愉悅。雖然兩者完全是對反類型，但透過遊玩的方式獲得歡愉是一樣的。

⁸⁰ 依比賽性質有四種類型：競賽型(*Agon*)：運動比賽或隨性比賽；機會型(*Alea*)：擲骰紫、樂透；模仿型(*mimicry*)：小孩的扮家家酒、劇場；暈眩型(*ilinx*)：小孩的盪鞦韆、跳華爾滋、嘉年華、爬山。上述，*paidia*及*ludus*是依即興喧鬧和有規則分類。四種遊戲類型都有這兩種類型樣貌。

⁸¹ Roger Caillois, *Man, Play, and Game* (Urbana: University of Illinois Press, 2001), p.13.

是其權力的象徵符號。活動期間這條彩帶的配戴方式與收藏，社團都有明文規定。如此神聖的法器，在正式遊戲的規則中是不可加以褻瀆，否則遊戲就會崩潰。據此，身配背帶的值星官直到下執星之前，他要隨時保持警覺，不參與節目活動，處於制高點洞見觀瞻。不過，通常實際的情況是在休息時間或在非正式的活動場所——如廚房或器材室，他也會和大家玩在一起，甚至拿起神聖的值星背帶來把玩。在這遊戲的局裡，參與者意識到在非正式的場合他是自由的。高夫曼用舞台來描述這樣的場域變化，前台是正式的活動場域，大家依照共同認定的角色來扮演其職責。後台(器材室或廚房)提供大家整飭修繕自我門面及稍事嘻笑休息的地方。每一位參與活動的成員，知道用角色身份的認定來界分彼此，故他們都能夠把這種前後台略帶突兀的情境視為正常。於此大家都能意會到，值星背帶只是一個台前的遊玩符號，在台前依照規則遵守的「法具」，在後台卻變成幫助大家喧鬧的「玩具」。從規則到喧鬧同樣的一條彩帶都負起集體遊玩的溝通器具。

自由不僅讓參與者意識到自我獨立性，同時在規則的制式行動中，產生不確定的驚奇效果。同樣的值星場景中，這種紀律的操演，對一個新手被賦予這一重任，往往是一連串「笑果」的開始。

在出隊的最後一天，為了有機會訓練新手，一位「黃服」的低階幹部臨時被授與值星職務。他本身個性比較木訥又帶有一點口吃，當他要求隊伍不要亂動，在他那已醜態緊張萬分的臉孔中，好不容易擠出差怯小聲的「不...動」(正規口令是「不要動」)時，在頓時一陣錯愕之後，大家笑成一團。緊跟著同學開始作弄他，彼此笑鬧在一起。但這並不會讓他下不了台。不久候大家還是收斂起笑容，繼續聽他的號令。(field 04/1/29)

上述是一位新人初試身手時，往往會面臨的尷尬情境。然而，實質像是一種顛倒對反的驚奇效果。原本值星官制度性的設計，卻在遊玩中得到完全不同的結果。制度設計無非是方便於群體能夠順意交流，不過，若於規則框架中生活成習的人們，反過來把遊戲變成一種工作，就會被制度所制約。如同樣的在軍隊中一位新手班長，也會面臨這樣的處境。相對之下，其權威並不會在公開的場合中受到質

疑，就在於遊戲與工作的不同。後者的軍事操練是日常的工作，不容許制度上的質疑。反觀，遊戲的場域可提供任何突發的可能性，讓原本僵化的思維重新警醒。值星官的象徵性權威，在遊戲的笑鬧中被分解了。有別於制度壓迫所激起的對權威的武力挑戰，遊戲提供另一種歡愉式的權威想像。

遊玩中歡愉的激奮，用來洗滌塵封已久的心靈。此歡愉的心靈，讓我們突破僵固的生活樣貌，再次活絡我們的感官去領會自然。社團幹部訓練營對於新成員的儀態整飭及這些隊員合編期舞的喧鬧過程，又如上述，嚴肅的值星訓練的意外嬉鬧，都是利用強烈的反差製作出激奮的效果。同樣的，利用滑稽的舞蹈、短劇、團康等的符號創作，透過正式表演行動——如晚會或薪傳儀式(後述)，尋求集體的狂喜。成效導向的理性時代，已經逐漸喪失人作為動物的原始衝動。個體的衝動被視為社會失控的徵兆，是故，身體必須加以規訓以利有效率的生活。弔詭的是，社團的身體規訓與符號作品生產，在遊玩的氛圍中再次產生反轉，回到最原始的生命悸動，而重拾失落的動物本能。在遊戲的壓縮的時空中，讓參與者在極短的時間裡體會冒險、挑戰、挫折、苦痛與歡笑，形成混合性的愉悅以產生個體淨化的功效。

米德認為在遊戲中具有所有在遊戲裡涉及他人的態度。它的所作所為受到遊戲中其他每一個人角色的制約，賦予個體其自我統一性的有組織的共同體或社會群體被稱作「類化他人」(generalized other)。類化他人的態度就是整個共同體的態度。米德特別強調，只有就他所隸屬的有組織群體對這一群體從事有組織的、合作的社會活動，他才能形成完整的自我。⁸²遊戲作為一種模仿行動，它提供參與的個體藉由遊戲的角色扮演啟發具社會性的自我意識，以獲得遊戲群體的認同。換言之，社會規範也經由遊戲的模擬方式，內化成參與者的價值。在康輔性社會服務隊的遊玩方式裡，「團康」是一個極其特殊的遊戲形式，它提供社會制度制約個體的模擬場域。

⁸² G. H. Mead, *Mind, Self, and Society* (Chicago: The University of Chicago Press, 1937), pp.152-164.

社團在遊玩中產生歡愉是真實情感的自然流落，不過，同樣在遊玩過程中不同的形式會產生完全對反的效果。「團康」——它是一種社會控制力量的再製形遊戲——有別於於前述舞蹈、海報、戲劇等的形式，它在製造歡愉的同時，也注入社會控制的力量。爲什麼團康是康輔社團的重要活動形式？它有什麼活動類型？又爲何其效果是一種社會控制的展現？藍暉社所參與的活動，除了純粹的觀賞性的表演活動外，其他大部分都具集體的互動性質。在短時間內，要讓不同的個體能夠解除彼此陌生感，肢體上適當的歡愉式接觸著實可幫助大家快速融入。團康遊戲就因應而生且變得很重要，不斷的在社團活動中重複使用——在出隊的小學生育樂營，每天都要安排一斷團康時間。團康何以幫助大家解除陌生感促進集體的歡愉？活動開始之初，爲了大家能夠彼此融入，通常會用「解凍」遊戲。這類遊戲很多樣，比如「捕魚歌」節目把大家圍成圓圈，在「百浪滔滔我不怕，掌起舵兒往前滑...」的歌聲中，隨著韻律前後搖著別人的肩膀或倒在他的懷裡。或者，「一支小雨傘」同樣圍繞成圓圈，左手舉起手掌向下，右手食指頂在旁邊同伴的手掌下，形成狀式小雨傘。主持人設定遊戲口令及規則——如歌詞出現某一字，雨傘(手掌)就閉合，若食指被抓者就要被處罰。通常玩這遊戲時，不是左手掌知道閉合而忘了右手食指要跑，否則就是相反情況。其製作歡樂的效果奇好，特別是男女伙伴比鄰的場合。若場地與時間許可——小朋友育樂營或新生大露營，「大地遊戲」的對抗遊戲可以激發團體的榮譽與認同。分成數隊按照大哥哥大姊姊設定的規則進行遊戲。如「足壘球」、「蘿蔔蹲」、「袋鼠跳」等。

團康再製社會控制的功能在於它遊玩的形式。在營造集體歡愉的背後，細觀團康的活動形式發現，所有團康遊玩方式都存在一個指揮者——主持人。此人不僅要能言善道會適時講笑話，他還控制遊戲的流程、並明確的頒訂規則及實施獎懲。獎懲對於對抗性的大地遊戲是必要的手段，重點不在於獎罰的質與量而在於透過此形式激發團隊的榮譽心。例如在遊戲中如果失敗的一方就會被紀錄一個缺點。當缺點達到一定數量，就會用遊玩又滑稽的方式來進行處罰——如用「屁股寫字」來製造大家得歡樂，此時就會驗證那句老話：「別人的失敗，

就是我的快樂」。這樣一位人物角色通常由較資深的團員來擔任，以避免「摔場」而產生角色異位的情境——參與者反過來掌控全局。然而，正如高夫曼所分析，在遊玩的過程中有些參與者，採取下調(down key)的不合作態度以凸顯自己的超然，以欲使遊戲失控。⁸³即使，看似很好掌控的育樂營小學生，也常有調皮不合作的小朋友，而且他們的反應不只會消極的不合作，而更直接的破壞遊戲進行——例如干擾主持人或其他小朋友。對於這樣的情形，下課後都會由資深幹部召集開會教以應付的技巧。為避免有這種情事發生，一開始就需要團體控制，其交戰手則有「分化」：製造小組對立，產生競爭心；「統戰」：聯合次要群眾刺激主要群眾；「滲透」：製造「間諜」團體或個人共同爭取榮譽；「顛覆」：破壞心理距離以刺激高潮；「消長」：團體、群眾、個人三者心理並存，藉此互相牽制。⁸⁴對於這些挑戰權威的小朋友，制裁方可讓他個別出來表現、用群眾的力量制裁、讓他帶領一群人和別組競爭。雖然，這些手則用誇張的語詞呈現，不過，正說明在團康遊戲中，主持人與遊戲者關係的不對等。在主持人的角度，下面的遊戲者必須接受指揮，否則團體就會崩潰。這是社會集體對個體控制的標準再製模擬。更荒謬的是「大阿哥」(Big Brother)的操控方式，也是利用遊戲者情感上的激奮，在集體的歡笑中，解除了個體的自主性。「團康」強烈的不對等操控性遊戲，是絕無僅有的遊玩形式。它凸顯此類康輔服務性社團，所具有的強烈矛盾性格：在一般的遊玩形式中——短劇、舞蹈、海報、歌唱，在不受規則限制的集體中尋求個體情感的歡愉，卻又在團康的遊玩中，把自己的身體完全的讓渡給集體。⁸⁵

藍暉社是康輔服務性社團，平時在校的有關戲劇、歌舞、團康等的各式準備，無非能夠在適當的表演場合一展身手。特別是在晚會的場合能夠完整呈現

⁸³ Erving Goffman, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience* (Cambridge.: Harvard University Press, 1974), pp.40-83.

⁸⁴ 載於王百祥，《團康秘笈》(台北：眾文圖書，1996)，頁8。

⁸⁵ 團康遊戲對社員而言，似乎是扮演大阿哥操縱者的角色——訪談中顯示，能夠把團康帶好，讓底下的小朋友跟著做出期待的效果，對他們是一項很高的成就感，但是，在他們要能夠成為主持人之前，要經過無數的練習，特別是剛開始要扮演無數次的被操縱者角色。所以這套操控與服從的價值觀，已經身埋在這些社團成員心中。

所有的表演形式。晚會最常出現在新生大露營或者類似夏令營的場合。爲了營造集體歡愉的氛圍，流程安排多要經過精心設計。「營火」是星夜下在帶點宗教神秘氣氛裡塑造親密性的必備元素。營火的形式有兩種樣貌，傳統營火是用木材搭建而成，搭建方式及薪柴處理是極具技巧：井字形柴堆要分數層，在每一層間建立適當的防火牆，才能讓火勢能在 2~3 小時間均勻燃燒，並且爲了順利點燃木柴都要先加入適量的柴油處理。點燃營火過程是晚會的第一個高潮，一隻從天而降的「火鳥」劃破寂靜的夜空，頓時間烈火熊熊。原本周遭漆黑的身形，改以朦朧的身影映入眼簾，這時同儕完全以有別於平時的形象獲得感知。受限於場地及薪柴取得不易等因素，新的現代版營火因應而生。新式營火是以燈光取代薪火，但還是保留類似火堆的框架，爲了製造昏暗效果，就在框架四周用各色玻璃紙包裝。框架頂端用電扇吹起火紅的線條來製造火焰效果。最特別的是科技版的火鳥造型，線條式彩色螢光棒，用其幽深的冷光編織出奇幻的效果。當來自天界奇幻火鳥浴火重生，點燃五顏六色昏暗營火。有別於炙熱的火焰，綠、紫、紅、藍、黃等繽紛的彩光，在黑夜中更添魔幻寫實的幻境。

部族社會的聚會儀式再次展演。「營火舞」是營火晚會首要呈顯的符碼。全體在簡單的旋律及踢併舞步中，高舉雙手上下擺盪繞著營火舞出今夜的序曲。

「火舞」已是流傳已久極具視覺及熱情的舞碼。它是在繩索兩端，各牽引一個內裝火紅竹炭的鐵絲籃，節奏逐漸加快，產生多變的舞動花樣，就見數條拖著長長尾巴的火蛇(由木炭的火活飛屑形成)，在黑夜中不停的流竄。在一陣激烈的肢體舞蹈過後，滑稽短劇有緩和爲再現高潮預作準備的功效。「看電影不買票」訴說著兩位不期而遇的老友，其中聰明狡猾者教導愚笨者如何看電影不買票。雖是毫無深意的情節，但誇張的肢體動作及詼諧的對話⁸⁶，讓大家保留著愉悅的情緒。同樣的在各個節目的空檔中，主持人藉由團康遊戲來保持著歡愉的氣氛。

「世間多男女」是另一場改編自社團「期舞」的表演，它採摘時下各流行歌曲

⁸⁶ 詼諧的對話如「孔雀東南飛vs.烏龜西北爬」、「秋風秋雨愁剝人vs.電風電扇電死你」、「柳岸花名又一村vs.槓上開花加一台」。

的內容片段，串接成一部歌舞笑鬧劇。內容是男女間的三角戀愛關係。在暴力、親密性暗示、混亂誇張及道具滿天飛中，把三者間的愛恨情仇歷歷演來，卻又在最終的集體和諧舞蹈中進行謝幕。接下來，「團結舞」再次把底下所有與會者，從純視覺語音的欣賞，再次帶回到親密性的肢體接觸。它的背景歌曲改編自耳熟能詳的原住民歌曲，更改歌詞為「椅子拿來坐(閩南語)」，動作內容基本上延續著營火舞繞圈旋轉的舞步，差異是隨著舞蹈的進行，圓圈逐漸靠攏並且面向一邊形成舞蹈者前後站立，在歌曲結束時，指揮者一聲令下，前者跨坐在後者的左腳上，同時右腳用來支撐。此舞蹈的目的，除了身以親密性接觸外，主要是考驗對同伴的信賴，剛開始由於親密性跨坐在他人身上的不自在(特別是陌生的男女參與者)，或者信賴不足，致使半蹲跨坐的圓圈崩潰而跌坐成一團。隨著一再失敗，肢體的一再親密性接觸，產生的熟練與信賴，最終四、五十人成功的緊密跨坐成一圓圈，並在倒數終了後歡呼成一片。

夜幕低垂下酒神戴奧尼索斯(Dionysus)以狂喜混亂之姿降臨大地，祂以非造形藝術展演出生命的活力。尼采(Friedrich W. Nietzsche)指出：

在戴奧尼索斯祭禮中奴隸以自由的姿態出現；人透過歌舞而把自己表現為更高境界的成員；它的每一姿態都表現出魔力：透過他而表現一種超自然的力量，整個宇宙的的創生力，現在都表現在他的強烈情緒中。在醉狂的世界中，不再注意自我個體的存在，而透過集體的神秘體驗而使他得到解脫。⁸⁷

營火堆裡，炙熱的薪柴在熊熊的烈火中頃頹，激起陣陣夢境般的白煙。個體幻化在這縷縷輕煙中，隨煙不斷的上升終與諸神共舞。音樂、舞蹈、戲劇提供彼此情感共鳴的最佳形式，鮮活的律動是最直接的交流語言，此時此刻無人能夠頓逃於狂喜的漩渦外。

激情的弔詭卻也同時發生。在這狂喜的遊玩中，卻有一群隨時遊移在激情與理智邊緣的群體——不錯，正是藍暉社社員。由於，晚會所有設計的活動，服務的對象是外來的參與者。如何營造氣氛、掌握流程，都要時時刻刻的觀察

⁸⁷ 尼采，《悲劇的誕生》(台北：志文，1972)，頁 32。

並注意周遭情況。各項節目如何達到高潮，通事經過一再地理性的盤算與演練。在節目進行中，會發現爲了要帶動新手，社員會穿插在這些人之中。特別是晚會的主持人，他會用詼諧逗趣的言語與團康來炒熱氣氛，這些妙語及串場活動，都是事先經過反覆的練習改進而成。現場主持人是不直接參與各式的表演與團康活動，他是洞見觀瞻的人物，隨時掌握時間、流程，氣氛、各式的突發狀況與解決。沒有人此時此刻，比他更需要冷靜理智的頭腦。其他社員同時扮演這理智的分身。朦朧夢幻的夜色中，卻有雙睿智的雙眼不斷的思索每個角落

然而，我們不能據此下斷語，認爲在晚會的遊玩中，這些社員是徹頭徹尾的理性人物。正如前言，此狂喜的漩渦是沒有參與者可以逃脫。每一段的表演(如「世間多男女」)，每位參與者真誠的在舞蹈的律動中，盡情表達象徵自然本質的慾望，回到自然合一的原始共鳴。只爲了保留制高點，使得社員們的身體必須游離在理智與熱情激烈交換的洪流中。太陽神阿波羅，代表一種靜穆的美以及藉冷靜理智來觀看世界的一種精神。

作為道德之神的阿波羅，要求他的子民能夠自制，而為了要遵守這種自制，便需要一整自我認識。因此，我們發現隨著美的直覺需求，便產生一種「認識你自己」和「不太過渡」的要求。⁸⁸

特定形式法則的遊玩，避免了縱慾式無節制的狂亂。狂喜與理智的交替，讓集體與自我數度的來回進入我的軀體，不斷的調和之後，它神秘的結合在一起，最終產生了既戴奧尼索斯又爲阿波羅的雙重性。有別於晚會的純粹參與者，這種雙重性是社團服務者獨有的。至此，基於各式符號創作，所進行的遊玩行動，不僅是爲他者而舉行，更是爲了社團本身個體自我認識(阿波羅式)與集體歡愉(戴奧尼索斯式)所設計。

⁸⁸同上書，頁 49。

第四章 社團符號的信仰：集體認同的薪傳儀式

當個體新入團體以求認同時，由於文化符號的從新學習而與過往的自我與權力階級發生衝突，慢慢在特有境遇環境裡，及在熟悉各式的符號活動的應對進退中，接受團體的文化價值，並且藉由遊玩的集體詮釋建立共同的品味，同時也從新生逐漸進入到權力階級。符號創作的嫻熟與獲取權力，可在儀式的保證裡關連在一起。同時，社團常態活動與生活互動，雖然可以讓個體潛移默化的養成其特有的符號系統。然而，儀式卻可使得符號的演作達到一種夢幻的效果，使得身處其中者感受到它的驚奇力量，進而把集體融合在一起。同時，團體的文化價值在儀式——特指通過儀式——濃縮的符號演作裡，戲劇化的傳承下去，必須有賴幾項元素：首先，傳說是長期活動後歸納的敘述符號，承載著團體的文化價值。它建構了時間維度上跨世代的集體連帶。再者，儀式場域在各式禁忌的氛圍裡，提供集體行動對符號進行詮釋的神聖空間——祭壇。最後，這有賴社團宗旨的演繹行動用來換取儀式舉行的正當性，同時此行動再回饋加強傳說敘述文本的厚度。儀式的三位一體——「傳說」、「祭壇」及集體價值的「演繹行動」——的獻祭，把社團的行動與符號轉換連結，使得個體逐漸邁入對團體的信仰之門。據此，對文化符號的衝突、實踐到信仰的過程構成了個體的認同歷程。

傳說：儀式的時間性連帶

學生社團所從事的符號創造，在遊玩中進行集體歡愉的詮釋，以達到個體與集體的認同。從新生、幹部到校友，此一短暫的社團生涯，此過程也意味著個體社會化的成長歷程：嬰兒、成年到老年。此社會化歷程的再現，在社團的活動中就由迎新、薪傳、送舊各式儀式來標誌。這些通過儀式不僅要建構集體的認同，而且也標示出不同階段角色扮演及所負責任。這些社團儀式中，相應於這群年輕人年紀所要擔負的角色與責任，類似成年禮的「薪傳」儀式是藍暉社最重視的儀式活動。於此儀式中，個體藉由身體規訓、各式活動的創作與參與、帶領兒童育

樂營等種種的試煉，所獲得的集體肯定以換取新的身份標記——幹部。

關於社團的儀式，不能以官式「行禮如儀」方式視之。對藍暉社的田野觀察中，可見儀式過程的試煉與歡愉，以戲劇化及心靈啓迪方式來解讀其中所展演的儀式符號，此戲劇化讓參與者在短暫時空裡，與同儕及前輩們產生集體的聯繫。儀式是日常生活行動的對反，但它卻是常態活動的象徵性再現行動。它透過符號創作方式把日常行動抽象化，在經由角色扮演模仿現實。赫伊津哈指出儀式同遊戲一樣都標示出一個與平時生活空間的隔離，在此空間中同時都通過再現的現實化來認知，因此，儀式本身就具有遊戲的性質。在儀式中主要是一件事情的展示、再現、戲劇性演出一種准真實的想像性的現實化。⁸⁹在儀式遊戲中我們知道自己在玩，而且知道怎麼玩，這正是主體意識作用的證明。在神聖的獻祭歡愉過程中，個人原有的主體意識被拋棄，代之而起的是在集體情感的共鳴下，所新生的個體與集體。

成年禮中包含兩個要素：試煉與歡愉。試煉——特別是對身體的規訓——是個體責任的象徵性考驗，即使，在之前個體對社團活動參與表現有目共睹，儀式過程中的再次考驗是對個體能力肯定的公開宣告。儀式是現實生活的象徵性再現。在日常生活行動中，爲了集體保存特別需要「工作」。如何透過儀式慶典彰顯現實生活的工作價值，向來是儀式慶典的一個重要課題。⁹⁰學生參與社團通常被視爲一種課業餘暇的調劑性娛樂。不過，對一位花極大心力於社團的學生，辦活動的工作已經和遊玩結合爲一。社團活動正是社團存在的保證，集體是行動的集合。社員要取得集體的肯定，必須在各式的訓練及活動充分的展現所學習的成果。對社團而言最重要的當然是呈載社團價值的符號創作，因爲這些符碼的展演是溝通不同世代的集體記憶與情感，以維繫團體的生存。爲了綜合檢視一位新成員對集體符號掌握的情況，在薪傳儀式之前必須通過寒暑假「出隊」的最終試煉。

⁸⁹ John Huizinga, *Homo Ludens: Study of the Play Element in Culture* (Boston: The Beacon Press, 1955), pp14-21.

⁹⁰ Victor Turner, *From Rite to Theatre: The Human Seriousness of Play* (New York: PAJ Publication, 1992), pp.30-44。特納(Victor Turner)說明在節日——特別是宗教性的節日——裡工作和遊玩是難與區分的。而嘉年華是現代工作外，額外區分出餘暇的遊玩時間。

同樣的爲了慶祝新成員的新生，通過儀式中不可少的會展現節慶式的歡愉，藉由歌唱、舞蹈或宴飲來歡慶新成員的加入，也宣告著團體的再生。⁹¹分享歡樂的舞蹈，不只是純粹娛樂，它伴隨符號性象徵力量——盔甲或社團隊服——傳遞集體的價值。藉由一種慶典儀式教育給下一代，這樣的啓迪方式比簡單的口耳相傳更強烈。在夜晚火光昏暗伴隨著強勁的鼓聲及歌唱下歇斯底里的舞動全身肢體。來自古老的遙遠傳說在這樣的狂喜忘我中憾動每個心靈。舞蹈已不再是舞蹈，歌唱已不再是歌唱。它已成爲現場的每個人與先靈結合的橋樑。也唯有在儀式中工作與遊玩的結合，才能創造出集體節慶式歡愉的社團特有歡愉形式。

儀式不僅把當下的個體與集體間進行連結，它在時間的向度上同時也提供了不同世代的聯繫。唯有這樣的結合使個體與集體結合不只是當下斷裂式的連帶。那麼在儀式中何種質素能提供個體與前輩們的連結？「傳說」提供了不同世代間的精神聯繫。儀式的進行若少了神話傳說⁹²，就僅剩下框架形式而失掉了精神內涵，如此，也喪失了構成完整儀式的美學論述。特別是有關英雄事蹟傳說，對於青少年脫離孩童看護期進入成年更具強烈精神引導力。它象徵對過去的割離及對未來的期許。正如國家慶典中，革命先賢的英烈事蹟，用來喚起後繼子民對國族的認同，以期待後者不斷的投入國家建設大業。雖然有此類的國族神話敘述，不可否認強調理性的現代化氛圍，神話傳說已經不再是主流思維方式。若不是在科學理性下刻意被忽略，就是以宗教的怪力亂神加以污名化。不過正如神話學大師坎伯(Joseph Campbell)所說：「神話在所有人類居住的地方，各個時間和情境中盛放著，它們一直是人類身體與心智活動產物活生生的啓發」。⁹³然而爲什

⁹¹ 吉內普(A.V. Genep)，在對美拉尼西亞(Melanesia)社會如Fiji Banks Islands和New Hebrides或索羅門群島的Duk-duk部落等的成年禮慶典敘述，都顯示透過集體舞蹈及宴飲，可以把社會的神秘性價值傳給新成員。Arnold Van Genep, *The Rite of Passage* (Chicago: The University of Chicago Press, 1960), p.82.

⁹² 關永中，《神話與時間》(台北：台灣書店，1997)中提及，mythos一字有語言、文字、故事之意，引伸出神話(myth)具某些語言文字是蘊含深義，值得我們去反思，以求體悟出其中的含意。傳說(legend)與神話的差別，理論上傳說是以歷史人物、事蹟爲基礎演繹而得，神話角色及處境都是超越歷史。不過實際上人類所留神話和傳說作品很難分明切割(頁6~9)。據此，在本文中並不刻意區分神話與傳說的區別，其概念皆指由人爲構作的象徵敘事，以讓閱聽者詮釋其意義。

⁹³ 坎伯(Joseph Campbell)，《千面英雄》(台北：立緒，2003)，頁2。

麼現代人對於豐饒的神話智慧感到疏離?現代人所真正失去的是解讀能力，透過神話我們學習生命的智慧，咀嚼存在的經驗，思考自然的神秘。不過這些心力在現代講求科學實證的知識前提下逐漸被弱化了。喪失的不是神話文本，而是我們無法解讀或誤讀了神話語言。

正如前述，雖然這群學生成長於高度現代化環境中，不過這個社團提供了成年禮通過儀式的洗禮，那麼處於現代性氛圍的社團是否有辦法建立自己的神化傳說?若有，那麼這些傳說會來自於那裡?羅蘭·巴特在〈現代神話〉提及：神話是一種傳播體系，它是一種訊息。由此觀之，即使高度的現代社會並不乏創造神化的素材，它可以是一斷文字、言談、表演或事蹟。關鍵的是用這些神話傳播的對象是明確的。並且接受者要用什麼態度來推論解讀這訊息。社團傳說主要來自於學長姐的英雄傳說，這些傳說是每一次活動或經歷各式各樣的事件抽煉出異於常態的事跡，經由言談訊息方式傳遞給學弟妹，當作啓發仿效的範本。

學長的事跡傳說特別能夠引起學弟妹的效法共鳴，底下是同屬山地服務隊中，真實「捨身救人」事跡所演繹的傳說。這則傳說來自於輔大安港山地友團的楊港安事件，此事件發生於民國六十一年八月十四日，地點鄒族阿里山鄉。那年暑假在即將完成十多天服務前兩天，楊港安等人帶著小孩到溪邊游泳，然後事情發生...

「...經過了約幾百公尺的游程，此時楊港安正坐在靠岸的一大石塊上喘息著。『老師，我游不過去!』小朋友的喊聲突然傳來，疲乏一掃而空，楊港安雙腳一蹬，直向呼聲方向游去。由於久雨過後，水中暗流頗強，在此種情況之下，游泳尚可應付，要救人可就不容易了。在激流中經過一番搏鬥，好不容易把那差點為激流吞食的小孩，送上一大石塊上，楊港安再也沒有多少精力了，就在此時，一股無情的激流，硬是把正在水中喘息的楊港安推衝向一塊石頭，無情的時頭撞上楊港安的頭部，楊港安失去了知覺，便任由無情的水帶其逐波而下...(港安十年：33)。」⁹⁴

事情發生之後爲了紀念楊港安，原名醒新山地服務團改爲港安山地服務團。也有

⁹⁴ 對於上述「捨身救人」事件，文中提及，原住民對此事的反應不一，有人認為不要再製造吳鳳神話。該服務隊再到該部落進行活動時，也盡量避免提及「港安」這兩個字。

許多人因為感動而加入山地服務工作。而這事件也變成社團招生宣傳「賣點」。

並非每一個社團都有如此捨身救人的英雄事蹟，不過，由於學長對學弟具有強烈的身教影響力，這樣的事跡故事不難被塑造。藍暉社的傳說相較上述例子，並無如此大敘述而成為傳頌的範本，通常是一些小事件，而形成多意的傳說。最常被提及當數創社時期的事跡。田野中常聽他們提及：

「那時候還是戒嚴，要到山地鄉就是一個很大的問題，而且又沒有資源，學校也沒辦法幫忙。當時隊長就想辦法，把活動掛名在救國團下面。這樣就可辦理入山證，並且可以動用十輪軍用大卡車來載送，連軍毯也有供應。那時候的山地鄉，由於有管制的關係，比現在原始很多，對這些平地去的學生都很熱情。常常到晚上就會邀社員喝酒。除了兒童育樂營對小朋友的幫助外，社區服務(電器修護、量血壓)實質上也對那時的當地民眾有所助益。另外，服務隊還有一項特殊工作，政令宣導及探訪民情。以前學長出隊回來，都要向救國團寫報告，曾經有好幾件貧困待援的原住民家庭，獲得鄉公所的援助」⁹⁵(field 05/03/10)

山地管制、入山證、軍用大卡車、這些看似普通的經歷，對處現代社會的隊員是無法再體驗了，更不用說還具有點「特務」性質的政令宣導與民情探訪。上述情況雖是無法再現的事實，對這些後輩卻是可以引領共鳴。此乃因為他們有共同的「出隊」經驗作為連結基礎，使得它不只是一段故事言談，而是能激發後輩動力的事跡傳說。

前輩真實事跡雖可直接激發學生的熱情，還需要把事跡經過符號化轉換，使其成為全社的精神象徵。藍暉社並沒有上述可歌可泣的犧牲故事，但是在其薪傳儀式上，開頭必須傳誦著他們的傳說：

聽說在很久很久以前，在一座沒有人深知的島嶼，住著一群求新求變的綠蠮龜⁹⁶，他們本著服務社會開發自然的不變原則，更承襲傳統—互助合作，也就是不忘日新又新的奮鬥精神，逐漸地，綠蠮龜群所建立的家族，慢慢的成長茁壯．．． 「綠蠮龜的傳奇」(field 2004/1/31)

⁹⁵ 這是創社社長的事蹟。後來與該社長訪談聊到，是一位原住民小女孩家裡貧窮沒法繼續升學，父母有意把她賣掉。回來跟上面的報告尋求協助。但是，好像沒有成功，因為後來想辦法再聯絡，好像她已經到城裡去了，是被賣掉還是單純去工作，不得而知。但由此是也印證前述，早期服務隊還負責調查回報民情的工作。

⁹⁶ 藍暉社幹部深著綠衣，因此他們自比為綠蠮龜家族。傳承儀式授與新任幹部「綠衣」。

在這故事中，統合了隔離(出隊)、歷險(服務)、蛻變(授服)等的象徵意義。傳說對於非社員而言，它只是一段故事言談，但對身處同樣環境的學弟妹，除了是一則言說故事外，更能激發深層的共感。當學長述說著他出隊到某一個山地鄉，從探勘到結訓的種種歷程，學弟也都親身磨練過，故可達到傳說的共同感受。

神話和儀式的主要功能一直是提供使人類精神發展的象徵。學長姊的傳說事跡，搭配了儀式性洗禮，不斷的啓發後繼者再生。坎伯在描述神話中所描述的英雄，他的第一步是淡泊或退出，把強調重點由外在世界轉向內在世界，由荒原的悲戚絕望退入內在永恆領域。在那裡拔除自己個人的困難——譬如挑戰自己地域文化滋養嬰兒期惡魔，破除蔽障到達未經扭曲的直接經驗。⁹⁷一位學生從學校較大的場域退縮到社團中尋求小眾傳說的慰藉，當他面對英雄傳說時，更會退縮到自我深層內心世界。藉由英雄傳說所設想的「我」與過往受到訶護的「我」產生戰鬥，斬斷所有的牽伴，從內心產生再出發的新動力。個人的再生就是整個儀式所要追求的終極目標。

然而，社團提供個體洗禮再生的傳說事跡，並非那麼牢靠而不受挑戰。因為這些學長都還以普通個體生活在學弟的四周，連帶的也消除掉原本傳說所需的神秘性。那麼如何持續豐富傳說內容，不至隨時間而淡化？唯有不同世代在同樣的活動場域中持續建構屬於自己的傳說事跡，與前輩事跡形成對話聯繫，以豐富集體的傳說文本。社團的英雄傳說是前輩學長在活動實踐中符號化的言說，對於一位經過儀式洗禮再生的社員，已經具備創造屬於自我同儕間傳說的資格。在針對畢業校友所做的訪談中，幾乎所有的校友都可娓娓道來一段屬於他們那一世代的豐功偉蹟。學長的事跡傳說對於後輩有引領的指標，但是無形之中這些傳說也形成一種壓抑的來源。這些前輩的傳說是實踐經符號化的結果，不足以構成爲永久的典範，頂多只具範型的參考價值。再加上，社團無法完全封閉，他必需時時刻刻向外招收新的社員，這些新成員無疑會把屬於時間的環境因素帶入社團。正如

⁹⁷ 坎伯《千面英雄》(台北：立緒，2003)，頁17。

藍暉社在二十年前創社時基於與救國團的密切關係條件，所建構的事跡已經無法在現時時空完成。但是，不同的歷事遭遇卻同樣提供傳說建構所需的事跡條件。例如，藉由化解社團的共同危機所形成集體歷事記憶，自然形塑同期的英雄事跡。底下是一位曾任隊長面臨社團蕭條，如何在避免倒社危機的作為中創造出他們的英雄事跡。言談中他是充滿著驕傲之情。

我們那時候(19期)原本有好幾位綠衣幹部，因為擔任幹部問題，就有許多人離開社團。我擔任隊長時只剩下幾位幹部，學弟妹也很少了。我對阿村(學弟)說這樣下去不行，要把他送到「長青營」去學一些外面社團帶活動的技巧及管理方式，把它帶回來看有沒有辦法吸引別人進到社團。而且，我也把社上剩下的經費全部壓在新生大露營上，那一次辦的很成功。小皮他們就是那一屆進來的。從阿村當隊長後，社團人數又慢慢增加，證明阿村去「長青營」是對的。

(field 05/09/08)

此外，雖然，社團活動的內容形式都是一樣，然而也會在有限的時空中創造屬於自己的集體記憶。下面是一位幹部敘述他們出隊的集體歷事經驗：

像上一次到秀巒(國小)出隊，為了與小學接洽事物，我就和宏業兩個人騎著摩托車，來回 2、3 百公里。去和他們(校長和老師)談，以前沒有這些經驗。等到出隊時，農曆春節剛過(初五)，那天深夜下著綿綿細雨溫度只有十度，大家背著所有裝備(包括活動道具及燈光音響器材、炊具、睡袋等)半夜從學校出發，走了幾小時趕第一班火車到新竹(距離約 6 公里)。我們沿路大聲唱歌就覺得比較不會冷。…山上溫度更低，而且出隊那幾天每天也都陰雨綿綿，感覺平地上從來沒這麼冷過。…這些都是我們出隊的回憶。(field 05/03/23)

一個強調學長、學弟傳承的社團，學長的事跡影響深遠，壓力也是極大的。學長／學弟對傳說事跡的關係是一種對傳說符碼化的建構與詮釋的爭奪，這種爭奪不僅豐富了傳說文本，也是全體再生的一種必然過程。社團要不斷隨著時代往前邁進，就是必須不斷的挑戰前輩所建構的象徵，開創屬於自我世代的符號記憶。其次，歷事事跡的符號化也讓學長／學弟的關係，開展出一種新的對話關係。它把原本的日常社團的生活互動，提升到一種誇時空的精神平台。在這平台上藉由不同事跡所形塑的共同語言對話，讓學長／學弟形成跨時空的連帶，藉此建構出儀式所需的時間聯繫維度。

出隊⁹⁸：儀式的空間性連帶

前述已經說明，只要是屬康輔性的項目所能貢獻其長的場合，無論是校內的大型晚會、新生大露營或者代表學校參加他校的活動等，都是藍暉社的活動場域。但是，這些活動在這些成員的心目中，都是爲了服務娛樂他者的「外顯活動」。雖然這些外顯活動能夠增加他們的活動量，以鍛鍊其遊玩的技巧，並於其中增進內部的溝通的頻率及增加社團的曝光度。這些外顯活動提供社團存活所需的能源與正當性。但是，爲了社團的永續生存，還需要一場「內造活動」來再製社團存在所需的成員。有了成員及其生存所需能量的生產活動，才能讓社團生生不息。內造活動是由一系列行動來完成：包括幹部甄選、幹部訓練及出隊等。內造活動其首要成就的對象就是自己——藍暉社的社員再生產。內造活動及外顯活動並不是兩完全界限分明的活動形式，對藍暉社而言，雖然有表訂的幹部甄選活動時程，但其社員的物色一大部分來自社團舉辦的全校新生大露營，受到活動的吸引而主動參加社團。另外，幹部訓練及平時的各式舞蹈、戲劇、團康等活動形式的練習，也都是爲了外顯活動作準備。每次外顯活動的參與度及能力，也回饋作爲評比晉升幹部及職位的指標。據此，在社團中沒有任何一個幹部是純粹的玩樂個體，只參與外顯的遊玩活動而不負起社團再生產的責任。在每學期中不斷的在內造與外顯的交融活動中，最終的高潮就以寒暑假的出隊活動作爲學期完美的句點，它充滿著通過儀式的痛苦與喜悅。

儀式中神話傳說建構的時間軸度已經完成，空間軸向就等待寒暑假的「出隊」來建立。社團的出隊活動的正式名稱是「寒(暑)假小學生育樂營」，對內都以「出隊」相稱。從這慣用的名稱，突顯出此一活動重點並不是在小學生的營隊上，而是社團自我的通過儀式。出隊活動是社團選擇一所偏遠學校——通常是山地原住民或平地偏遠小學，進行約爲期一週的育樂營活動，此期間通常育樂營課程只佔

⁹⁸ 底下有關社團「出隊」是 2004.1.26~2.1 及 2005.7.4~7.11 兩次出隊的田野調查。

每天早上半天時間，其餘屬於社團時間。高階幹部除了對早上營隊缺失檢討或對明日活動叮嚀外，還會安排課程對新近或即將成為幹部的成員進行訓練。經過為期一週的營隊活動結束後，有兩個儀式性活動要進行。對外在白天會為小朋友們舉辦「育樂營成果展暨惜別會」。對內則會在夜晚的氛圍中舉辦晉升幹部的「薪傳」儀式。為小學生所舉辦的育樂營活動，對於社團本身的通過儀式有何意義？若沒有此育樂營的舉行，那薪傳儀式是否可行？在解答此一問題(將在下節陳述)之前，先問社團為何不選擇在學校附近的國小服務，而要大老遠跑到山上或偏遠地區服務？這樣一處遠離塵囂場所建構什麼空間意象？此空間意象提供什麼儀式功能？

偏遠地區小學對社團出隊實務上具實際的考量。因為地處交通不便之處，使得參與出隊的成員無法來去自如，使得隊員必須全程參與，這一點特別對首次參與出隊活動的成員特別有約制力。據畢業的大哥講述，曾經到埔里出隊，雖然小學離最近的市區有一段距離，但是離公路是可以走路的到的距離。有新隊員可能受不了連日的操練或者不習慣長期在外的生活，在沒有告知他人情況下，晚上獨自離開營隊回家。發生類似事件，對社團活動不僅是一項挫折，營隊安全的疏漏，更會導致校方對社團往後校外活動的重新評估。但我們不能據此就下結論說，為了防止參與隊員任意離隊，所以要特別選擇交通不便之處。絕大部分會參與出隊活動的社員，本身就有要與常態生活隔絕的心理準備。另外，偏遠地區純樸的山光水色，對社員而言還附加提供其遊玩的功能。當所有的出隊任務完成後，會有一天的自由時間，可讓學員們放鬆心情享樂——如原民(尖石秀巒)部落的溪邊溫泉樂。除了，偏遠地區的條件外，社團對於處所的選擇，並沒有特別其他條件。除處所的條件設定有違服務的宗旨外，客觀上對藍暉社而言，它是被動的接受者。並非每一次設定出隊的場所，都有辦法順利成行，主要還要看該小學場地使用情況及校長的態度。若校方同意營隊的進駐，接下來除了數次公文往返外，還需要由幹部先行親自勘查、交涉及瞭解當地周邊情況。

偏遠小學在實務上有上述的考量，但作為一個活動的場域，基於活動的性

質，它就不在僅是一個場所。他的空間內涵，完全要由在其中活動所展演的符號行動，來探討深隱其中的意義。既然出隊的通過儀式是最終意義的指向，偏遠地區小學就要以「儀式空間」來看待。此儀式空間是如何建構？吉內普把通過儀式分成三個階段：隔離、過渡及再融入。⁹⁹這種隔離式的成年禮儀常見於初民部落，吉內普指出在澳大利亞數個部落，都可看到新成員像孕婦一樣被隔離於灌木叢、小屋或特別的處所。此處的生活是伴隨著多樣的禁忌，特別是在飲食方面。此時的新成員，往往被當作死者對待。在持續一段長時間的生理和心理的磨練，使其喪失對孩童時期的存在記憶。同時新成員也透過積極神話吟頌及圖騰禮儀來完成教育及傳授部落律法。最終的宗教式慶典，伴隨著對身體痛苦毀損行動(包括割禮、拔牙、刺青)，讓原本被認定的死人重生於成人團體。¹⁰⁰偏遠地區小學正式提供這樣一個隔離、過渡及再融入的場域。由於位處偏遠，它是完全隔離這群隊員原有認知熟悉的場域，營造出無法依賴原有個體的生活型態，從生活中伙食起居到育樂營作業，都完全採團體行動。同時此空間的過渡，藉由形式上斬斷過去個體的慣習以揮別過往。並經此場域所展演的傳承儀式，讓原本個體成員融入社團為集體所認同。

儀式性的時間與空間軸度，用來衡量集體行動的豐富性。社團雖然隨著時間推移，活動的數量增多，但唯有經過儀式的洗禮才能轉譯出其象徵意義。藉由儀式中的時間與空間軸度的定位，可以找到不同時期出隊的相對意涵。然而，時間與空間軸線如何擴延以增加象徵意義的廣度？前述社團不同期別在前輩學長的激發下，去建構屬於同期的事跡。經此不斷的傳說繁衍，儀式的時間軸度也不斷的延展其縱深。那空間軸度是否也在不斷的出隊經歷中，同樣的擴展的更長？其實物理空間的廣度不增反減，正受到嚴厲的挑戰。現實環境的變遷，包括「偏遠」學校有同樣的現代化設備、小學生接受同樣的現代資訊、原住民部落的商業化觀光等，使得各地的城鄉差距越來越小，再加上交通工具(包括電腦、手機)的

⁹⁹ Arnold Van Gennep, *The Rite of Passage* (Chicago: The University of Chicago Press, 1960), p.83.

¹⁰⁰ *Ibid.*, pp73-75.

便利，使得要尋覓一個與日常生活變化大的空間感受越來越小。雖然物理空間受到壓縮，不過儀式崇拜的空間意象，主要並不在於出隊小學周遭物理的環境氛圍，而應屬象徵的認定。這儀式崇拜的空間象徵，涂爾幹認為是神聖與世俗兩個世界的區別。儀式若不具有一定的神聖性就不可能存在。涂爾幹以澳洲原住民部落為例，指出在世俗世界每個人爲了自己的物質生活各自努力，每年固定一段時期，人群集中在一個地點，進行神聖的宗教典禮。在這神聖的空間對集體圖騰進行崇拜。在崇拜的領域，社會不依理性，而是訴諸於道德與情感的心裡層面來建立權威。¹⁰¹據此，儀式空間的廣度建構，在於群體如何在此空間創造更多的神聖性象徵。

圖騰、制服、飲食所搭配的神性與禁忌，用來營造崇拜的空間意象是必要的裝飾。社旗與社歌是各社團必備的象徵圖騰。藍暉社的隊旗構圖簡單，意味崇山峻嶺的大小兩個綠色三角形中間，夾雜著代表旭日東升的橘色圓球，再搭配上「X X 技術學院藍暉社會服務隊」，所傳達的朝氣、偏遠、服務的精神，一目了然的視覺意象，道出社團的核心價值。社旗會出現在社團的每一個正式活動，特別是在出隊過程裡，除了在傳承儀式被布置在場地的正中央外，特別的是營隊的入口處也插上隊旗，以宣告世俗與神聖場域的界線。在田野的觀察中，出隊最大的圖騰禁忌，並不是來自於社旗，而是「值星背帶」(此圖騰的功能已在第二章闡述)。平時在校此三色背帶，被懸掛社旗下方，正對於社辦入口處，讓每位進社團的人可以馬上見到這兩樣圖騰。平時爲了可以讓社員練習值星，此背帶可以隨時取下，並無太多的禁忌。但是，出隊時值星背帶的神性與禁忌被突顯出來。出隊的第一天，尙未出發還在藍暉社所屬的學校，除了做整備與加強訓練及各項協調的工作外，隊長、活動長與第一任值星官會抽空，攜值星背帶到鎮上「衡文宮」祭拜。慎重的把值星背帶置放供桌上，旁邊置放一些簡單的糕餅。隊長焚香祈禱請神明保佑出隊期間一切平安。擲筊得到神明的應許後，燒「金紙」感謝神

¹⁰¹ Emile Durkheim, *The Element Forms of The Religious Life* (New York: The Free Press, 1965), pp.235~255.

明。經過此交感儀式，神力被感染到這條值星背帶上，意使配戴它的值星官同時也具有不可侵犯的神性。¹⁰²在出隊期間，若在非正式的場合，值星官可以較輕鬆心情和大家互動，但值星背帶要收起折好置於口袋，並且背帶的墜鬚要落於口袋外。另外，值星官嚴禁攜帶背帶進入浴廁。這些禁忌都爲了保證背帶的神聖性不會遭受世俗污染¹⁰³。

相對於禁忌此消極性儀式，藉由食物的力量象徵，可以對儀式成員的精神力進行加持。對於到偏遠地區服務，每位成員對於出隊期間紀律的生活型態都已有心理準備。出隊期間的飲食都是極其簡單的料理，通常四菜一湯中，只有一道會摻有肉食。克難的飲食條件，一方面是因爲學生經費不足。另一方面卻可以展現禁慾苦行的修練。一個人不放棄自己凡俗的東西，便不能同神聖建立起神秘的連結。除了宗教的儀式崇拜要求追隨者對痛苦表示輕視外，社團本身也要求其成員能夠作出犧牲。如果我們要完成社會任務，那麼我們必須準備好隨時同我們的本性激烈鬥爭。¹⁰⁴經過幾天的苦行式的簡單飲食，到了薪傳儀式那天，飲食會特別好——某方面的原因是畢業的大哥姊會回來。這一天社團傳統上有一道必吃的料理「香菇雞」。社團成員無法解釋，爲什麼要吃香菇雞不吃別的。但他們都同意，這道菜在此時此刻是一道意味著豐盛的菜餚。豐盛的菜餚能夠爲所有的隊員帶來力量，就像原始部落的圖騰動物，平時不能獵食，但在儀式期間能夠藉由儀式有條件的食用聖物，象徵著可以帶來神秘的力量。¹⁰⁵社團同樣能夠在苦行飲食後，善用香菇雞的豐盛意象，轉換成象徵神聖力量的符號，營造出儀式中成員所需要的神性。

營隊場地的安排，基本上是功能性的配置：上課教室、器材室、寢室、廚房、餐廳等。在避免使用過多教室，造成校方困擾，通常會合併一些功能性場地

¹⁰² 祈禱平安的膜拜，會在到達小學（第二天）的晚上再舉行一次。這一次相對簡單，向地基主上香祈求完燒銀紙來完成整個儀式。儀式屬純粹的請託膜拜，不帶有交感神力的傳遞。

¹⁰³ 這值星背帶的神聖性，對照第三章所闡述，在歡樂的氛圍中，它被不經意的把玩。凸顯社團成員遊玩的本性。並在共同的遊戲規約下，值星背帶作為符號的作用才具有意義。

¹⁰⁴ Emile Durkheim, *The Element Forms of The Religious Life* (New York: The Free Press, 1965), pp.337-365.

¹⁰⁵ Ibid., pp.150-156.

於一間，如育樂營上課教室也當餐廳及開會用。不過，這樣的場地安排，也要符合聖俗的界分。除了男女寢室不可互相越界外，有兩個場域是新成員不可隨意進出的：器材室及廚房。整個出隊過程，除了因布置營隊及傳承儀式需要外，器材室進出機會不多，但要得到器材長的同意始可進入。但廚房禁忌的意象，完全凸顯聖俗的分界。雖然表面上的原因同器材室，都是避免搞亂此處所及維持紀律。但真的原本彬彬有禮的隊員，會進出這些處所搞破壞？廚房是由生活長所管理與掌廚，幫忙做飯的通常是綠衣幹部或已畢業校友，爲了鍛鍊新成員往後可以負責掌廚，生活長也會安排到廚房幫忙，但原則上新成員是不能隨意進出或逗留此地。其實這樣的安排，明顯是作神聖與世俗的區分。廚房意味著世俗物質勞動的場所，紀律要求是爲了防止這些即將接受儀式洗禮的新成員迷戀於此而受世俗污染。廚房在整個營隊場域裡是一處相對輕鬆的場域，在這裡可以休息談笑，幹部輕鬆世俗的言語，不會污染到新成員。聖俗區分並不全處於和諧靜態下，每當飯畢新員要集體進廚房洗餐具時，它就受到定時的挑戰。如何解決空間身份轉換的衝突？基於儀式的空間區分，他們也用儀式的方式，巧妙的解決在此空間中身份的轉換：

用餐完畢，新成員們收拾所有的鍋碗瓢盆來到廚房外面。首先整隊（對一個要求紀律的社團而言，這是必要的動作），面對著生活長。然後以嬉戲方式的唸出「廚房口訣」並跳起相應的舞步：

罐頭鴨啊！罐頭鴨啊！
收納盒啊！收納盒啊！
章魚飛啊！章魚飛啊！
罐頭超人我最瞎！
胡搞瞎搞！胡搞瞎搞！

之後，在生活長一陣嬉鬧的挑別之後，始可進入廚房。(field 05/07/06)

這一段再次展現了學生特有的遊玩本質。它不應單純的被視爲一種幼稚的嬉戲。儀式除了紀律外，本身就內含有遊戲的元素。上述先行整隊再嬉鬧的遊戲，已經模糊了規訓與歡愉的界線。

從時空的橫切面觀之，這樣的一個融合規訓——出隊還會進行新成員的身體再整飭——與歡愉的遊玩場域，但對旁觀者會產生意義上的疑慮。它是否只是一種幼稚的遊玩行爲。田野觀察中，由於小學是一個開放的空間，每當傍晚時刻，總是會有附近居民來學校運動。當他們看到藍暉社由值星官以嚴厲的口氣集合操練時，總是會以不屑的眼神伴著微微的嘴角上揚，冷眼旁觀这一幕「自虐被操」的不可思議景象。從這些他者的觀看中，凸顯這種橫切面式解讀的失焦。雖然看似自虐、幼稚、嬉鬧的遊玩，當它一再地透過符號的遊玩溝通方式重複展演不斷的影響一群人時，「傳統」就此確立。霍布斯邦(Eric Hobsbawn)指出，「創發傳統」在本質上是種形式化和儀式化的程序，這程序只要藉由反覆運作，賦予相關歷史過往的特徵，傳統就會被製造出來。被創造的傳統其功用是在真實或刻意人爲的社群中，建立或象徵化凝聚力，使成員對團體產生認同。同時建立或合法化權威的機構、地位或關係。並且藉由傳統達成對信仰、價值體系和行爲舉止的諄諄教誨。¹⁰⁶當我們習慣於端午節要划龍舟吃粽子、中秋節烤肉賞月，元旦倒數跨年，或者是集會時立正唱國歌等等行徑，並不比社團焚香祭拜值星背帶，或者跳一段廚房口訣唸著「胡搞瞎搞」來的更成熟。對於一個創社廿一年的社團，重複累積了四十幾次的出隊經驗，自然會建構出屬於自己的文化傳統。特別是一個學生社團能夠在同一個場域中，藉由遊玩的形式，把規訓與歡愉兩種完全對反的情緒張力，融合在同一個場域中和諧演出的創發力量。

聖俗的空間區分，讓儀式性崇拜得以進行。然而，物理空間的遠近，難道不會影響出隊的成敗？若物理空間的區隔與服務地區的「原味」程度，無助於加深儀式進行的敘事建構，社團不會一而再的跑到「偏遠」地區進行服務。正如前述，隨著資訊、交通的發達，台灣的城鄉差距逐漸縮小，不過對這些來自都市的青年，媒體提供的知識認知，與實際親身的體驗間還是有所區別。

訪問者：第一次到山上服務，對周遭的感覺如何？

義信：國中以前在學校唸書，沒有機會到這麼山上。有機會到郊外玩也都是

¹⁰⁶ 霍布斯邦(Eric Hobsbawn)，《被發明的傳統》(台北：城邦，2002)，頁 11~25。

當天來回，沒有像這樣會在這裡生活一個禮拜。覺得這裡感覺都很新鮮，特別是山上天氣好冷。部落的人很少。小朋友都很自由，常常看到他們在外面「懶懶蛇」(台語，國語是閒晃的意思)，還會跑到河裡游泳，大人都不會管。這裡的大人好像沒事做的都會聚在下面小吃攤唱卡拉 OK，你看現在都聽的到。反正跟我們山下的步調都不一樣，都很好玩...。(field 04/01/30)

上述的場合是 2004 年寒假，時值強烈寒流來襲，平地溫度 9°，在山上更顯得寒冷刺骨。新竹尖石秀巒國小，位於崇山峻嶺間。襯托出周遭背景音樂的白石溪湍急的流水聲不時的迴盪著。附近居住一、二十戶泰雅族人，在開闊的大地中，特別顯得人煙稀少。白天他們都到深山作田，有些人會聚在小吃攤，把聲音開的很大唱卡拉 OK——這是當地空氣裡瀰漫的第二種背景聲。當這機械人爲的聲音停止時，周遭頓時剩下旋律單調的流水聲。讓所有浸淫其中的人頓時完全的沈靜下來。同樣的出隊，2005 暑假換成平地的彰化鄉下文昌國小，該所小學距離藍暉社所屬學院距離並不很遠，但「偏遠」所營造的空間氛圍效果是一致的。文昌國小周邊除了一間廟宇外，周遭都是稻田。學生大部分都是騎腳踏車上學，故舉目所見的家戶很少。下午少了早上育樂營小朋友吵雜的歡笑聲，整個偌大的校園僅剩隊員。午後高達 35 °C 的熱浪襲來，頓時讓人慵懶起來。樹蔭下兩位隊員無言的斜靠在搖搖椅上，無意識的盪著。一股涼風吹來激起樹梢陣陣娑娑聲。同時驚擾了夏蟬，頓時蟬聲唧唧大作。兩個對比強烈的空間，同樣羸造出一個與隊員熟悉空間截然不同的情境。冷冽(或炙熱)的溫度、寂靜單調的流水聲、樹梢風聲、或蟬鳴，充塞了整個場所。就像和尚念經，單調重複的木魚聲，讓身處其中的人回歸自然，單獨面對自我內心的聲音。

偏遠地區的服務行動，除了有利於事跡傳說的敘述。偏遠地點對這些成員(尤其是第一次參加出隊活動)是強迫他們要割捨掉對原有空間的習慣性依賴，對空間的不熟悉，必然本能的強迫個體用心靈去感知、應付周遭的變動。不過這狀態並非是模糊不可辨。反而，更讓新成員感知這一不確定狀態。心靈感知讓他們能夠辨識出與過往的差異。而這心靈活動，正是透過強烈的外在空間差異，才能激發這心靈的辨識系統。同時，偏遠環境上的孤立，正是用來提供接下來不斷試練

成爲有效的必要條件。

服務：儀式正當性的交換

儀式中空間與時間軸線，已由育樂營建構的神聖場域及學長事跡傳說劃定完成。要用什麼來填補此時間與空間所圍成的象限？若沒有一個實質的社團行動來支撐儀式進行的正當性，只把所有的心力遊玩於神聖場域的建構與傳說形塑，忽略各社團活動宗旨的行動，將逐漸失去社團傳承的動力。通過儀式的進行是爲了藉由承載集體意識的符號性象徵行動來傳遞群體的價值。是故，藍暉社若只爲了舉辦自己的傳承儀式而出隊，那麼如何在儀式中傳遞「鍛鍊自己，服務人群」的社團宗旨。若沒有此意識形態的教育，如何凝聚集體行動？對藍暉社而言，小學生育樂營就是用來展現社團的「服務」宗旨的場域。它填滿了儀式的實際行動內容，讓通過儀式不只是爲儀式而儀式的表演性行動。藉由對社團宗旨的履行，它被提升到「交換」行動。換言之，服務宗旨的履行交換儀式舉行的正當性。

在交換儀式進行正當性中，我們必須重新審視「服務」對藍暉社會服務隊的意涵。根據實際田野訪談，隨時空變遷，對原住民小朋友的康樂性服務已經逐漸失去「服務」內涵。早期山地與平地交通資訊隔閡甚巨，學生寒暑假上山對小朋友做課業輔導或團康娛樂及社區服務，確實爲當地帶來了一些實質的服務效果。但近來隨著入山管制的取消，加上觀光所帶來的交通資訊的進展，城鄉的差異逐漸拉近。因此，同樣的服務內容對偏遠地區的小朋友所產生的效益逐漸遞減。在這種情況之下，「服務」對這群大專青年心中扮演什麼角色？

訪問者：不可否認的，藍暉社是一個康輔性的社團，若「服務」這兩個字拿掉，做一個純粹的康輔社團一樣舉行活動，你覺得如何？

名清：社團現正面臨斷層，也開始對社團的屬性反省，是不是要把「服務」兩字拿掉。這可分兩層面來談，首先是不是要走康輔性社團的爭論，起因是我們以康輔性方式服務，所面對的對象成效越來越少。除了偶而代表學校出去表演或帶活動，像暑期出隊就不像以前大哥姊還可以真正做到社區服務，現在就剩下育樂營陪小朋友玩。但是，要轉換成別種形式的服務方式又有問題，一方面別的服務性社團已經

很多。另一方面，康輔是藍暉社的傳統，要怎麼改？改了就不是藍暉了，大哥姊們看了會怎樣？那樣乾脆關門創一個新社團好了。另外，把「服務」拿掉，同樣的大哥姊們也會無法接受。服務是一種理念，雖然我們不會一直把服務掛在嘴邊，但是每當有提到我們是服務隊時，自然就會想到我們可以幫助別人。當我们用帶活動或表演方式使別人快樂，這時候我們就有成就感。所以我想還是會保留服務這兩個字，若把它們拿掉改成藍暉康輔社，那麼別人就會以為我們的活動是自己在玩。至於到底我們的活動是服務自己還是別人，我想一半一半吧！ (field 05/05/16)

從上述的對話及田野觀察理解到，像藍暉社這樣的康輔性服務社團，對受服務對象的實質幫助是有限的，大都是以爲他者帶來情感上的愉悅方式服務。正如受訪者所言，「服務」對社團而言已經轉化成是一種理念，也就是一種意識形態。由於這種轉換，它提供了儀式中「神聖性」符號意涵，以誘發新血願意奉獻自我的神話敘述。對於一個成員必須外求的團體，「犧牲奉獻」是一個必要論述口號。在初民部落中，新生兒即爲部落的子民，其成員無需外求就會一直有新血加入，成年禮的神話傳說無需強調個體對團體的犧牲奉獻，只要他們能成爲部落文化載體，即可讓部落生生不息。相對天主教會要成爲正式修女的儀式，則需用劍象徵上帝來強調如何嫁(奉獻)給祂¹⁰⁷。對於必需外求成員加入的團體，奉獻的敘述是基於集體心靈共鳴。康輔服務性社團透過傳說，把「服務」概念化成象徵「奉獻」的論述符號。如此一來，即使服務的效益遞減，還是能夠不斷驅使外在新的成員投入這個社團行列。儀式的神聖性不只要靠建立神聖的空間(育樂營)，或者神聖的圖騰(隊旗、值星背帶)，同時還要有神聖的「教條」論述，才能完成儀式性崇拜。「服務」的理念建構出集體神聖崇拜的契約條文。上述，「把『服務』拿掉，同樣大哥姊們無法接受」，這些前輩們所無法接受的，並非能爲他者達成什麼實質的服務——從來沒有人去檢驗服務的成效，而是，當它被拋棄就等於宣告集體契約的喪失。

神聖的服務契約教條，在出隊的通過儀式中如何書寫？此儀式中，此展現的

¹⁰⁷ Arnold Van Gennep, *The Rite of Passage* (Chicago: The University of Chicago Press, 1960), pp98-100。

方式及目的？布西亞(Jean Baudrillard)提到物必須先轉換成符號才能夠被消費交換。¹⁰⁸出隊服務的呈現方式，就是小學生「育樂營」，它主要的活動方式就是遊玩。遊戲本身就是一種集體的交換行動。賽跑者以努力獲起佳績以換得名聲。賭博在輸贏中交換物質上的利益。模仿性遊戲用來學習社會價值。交換通常需要通過符號媒介——如貨幣。同樣的藍暉社的以「服務」之名舉辦育樂營，正是社員作為生產者，運用一連串符號創作活動，與扮演消費者的學童們進行交換。小朋友經由這交換獲得娛樂，而社員們則獲得通過儀式進行的正當性。

為期一週的營隊，其時間安排通常是 4~5 個半天的課程，包括團康、歌唱、舞蹈、戲劇、美勞等，外加一場惜別會。經過長途跋涉初來到全然陌生環境，除了整理安頓所有的人員與器具外，第一個面對的挑戰是去那裡找小朋友來參加育樂營(學校有幫忙登記)。山地鄉小學生本來就少(如這所學校總 54 人，和附近小學相比人數已算多了)，再加上這些平時住在學校宿舍的小朋友很多寒暑假都回到更山上的家裡。或者，有些小朋友平時上學期間是在山上由祖父母看管，反而寒暑假是到都市和父母一起，使得能有多少小朋友參加變數極大。而育樂營是藍暉社上山服務的最重要的活動，若失敗了整個支撐以「服務」為薪傳意涵的薪傳儀式，就會減低其正當性。為了自我推銷，社員們安排以「家訪」的宣傳方法，走入各個家庭推銷自己。家訪除了向家長說明活動內容及場所安全以便讓家長安心外，也使所有的成員在陌生環境敢展現自我，同時可由當地人的口中了解整個聚落環境與傳統，如此可以最快方式突破環境的陌生感，以安頓內心的焦慮。

營隊實行方式主要分成教室課程及戶外活動。課堂課主要有上美勞、英語、唱遊及團康等。戶外課則是大地遊戲類的團康。班級數要看參與學生的多寡決定，像秀巒營隊(山上)參與人數 4 人當然只有一班，而文昌營隊(平地)參加人數有 101 位小朋友，則可依高、中、低年級分成三班。為了驗收長期來的訓練成果，班級主要帶領小朋友活動者，都是即將晉升綠衣幹部的正見習幹部(黃服)或見習

¹⁰⁸ 布西亞(Jean Baudrillard)，《物體系》(台北：時報文化，1997)，頁 211-216。

幹部所擔任的班導師。一個班級至少要 2 位帶領，在旁會有一位資深幹部，除了協助外也注意這些見習者表現的優缺點，以便開會時檢討。事前的訓練都只是準備工作，真正面對這些小朋友時，考驗才開始。其實要教他們做卡片或美勞、上英文、帶團康並不難，難的是許多人這是第一次上台面對一群很吵雜的觀眾，如何把所學表現出來。社員努力扮好「老師」的角色，但在這群小朋友眼裡，他們並不完全是老師。常常發生小朋友對其權威的挑戰。像文昌出隊的第一堂室內課，由於中班班導師沒有注意桌椅數少了 2 張，使得 4、5 個同班同學都乾脆站著，即使桌椅搬來以後，還是玩鬧不願就坐。連帶其他已就坐的小朋友也吵鬧開來，使得課程無法進行。台上稚嫩的班導師頓時不知手措，最後資深幹部出面把這幾位小朋友帶離教室，始把教室吵亂的場面控制住。另外，有一次大地遊戲，一位小男生總是故意拖慢同組的其他小朋友行動以出風頭，使得該組成績變差。其結果是招致所有小朋友的唾棄。班導師爲了讓遊戲順利進行，只好請他在旁觀看。同樣的原住民小朋友也會對這些隊員挑戰，在課堂上會叫隊員的綽號——隊員都希望他們被稱大哥哥、大姊姊。可能是自然性情流露，有時對他們也會有動手動腳的肢體動作。這些都挑戰了原有所設想的「老師」權威。

對於權威的挑戰，若是對個人無傷大雅的綽號或肢體動作，他們都不會在意。但是，對於已經嚴重干擾集體的活動的行爲，還是會作技巧性的軟性懲罰。其目的是重新奪回遭質疑的「權威」。前述，當小朋友被請到旁邊不能參與遊戲，對他就是懲罰。根據隊員的經驗，遭唾棄的這些愛現的小朋友，當他沒有舞台展現時都是很不舒服的。他們並不會離開不玩，而是最後都會乖乖的回來參與。然而，大部分的懲罰方式是種積極的遊玩方式。遊玩就是社團的本質，懲罰也可以作得很好玩。基本的原則是用同儕團體的力量來壓制個體的出軌。每一班都會分組，當有人違規，班導師就會記錄「醜一」，當達到一定數量，就會以遊玩的方式作集體懲罰。如用「屁股寫字」，背對觀眾扭捏屁股，總會引起其他小朋友的哄堂大笑。爲了避免集體上台出醜，個體自然會避免違規。這種遊玩式的懲罰不僅用在規規者身上，更多用在集體對抗中失敗的一方。大地遊戲是育樂營的重頭

戲，它是各式的團康和運動組成，他們會完全的投入其中，每當值星官吹起下課的哨音時，總會看到這些小朋友意猶未盡的臉龐。然而如前述所分析，團康的主導者是這些帶活動的班導師，這位規則及獎懲的發號者，自然成爲整個遊玩的中心人物。就在小朋友全心融入不知不覺的遊玩過程中，社員們逐漸建立「老師」的權威。

藍暉社爲小學生舉辦育樂營的服務精神是本於「利他主義」，在社會互動的過程中，利他主義並非是無酬的行動。布勞(Peter M. Blau)指出「社會生活充滿著『利他主義』，人們渴望互利以及爲他們得到的利益做出回報但在這種似乎是無私的面紗之下，我們可以發現一種潛在的『利己主義』。幫助他人的傾向常常是以下述期望爲動機：這樣做會帶來社會報酬」。¹⁰⁹同樣的牟斯(Marcel Mauss)指出誇富宴上，長期累積的財貨被餽贈、無盡的消耗或瘋狂的損毀的背後動機，並不代表全然的無私。酋長與臣民、侍從間的階層關係，全賴著些禮物來建立。¹¹⁰無論提供有形的禮物或無形的服務，表面上無私的利他行爲，背後都隱藏著權力的對峙，讓收禮者(或被服務者)處於弱勢。對於服務隊也激起原住民知識份子的質疑，瓦歷斯·尤幹指出服務隊並沒有使原住民社會更好，反而因爲他們的出現，強化了彼此原有的階級差異，使原住民更形弱勢。¹¹¹當服務隊來到偏遠地區進行服務，強弱勢的階層架構已然形成。不過，對藍暉社這種沒有固定出隊處所的「遊牧式」社會服務隊¹¹²而言，並不刻意要建立與出隊當地部落的社會連帶關係。每次出隊與部落的接觸是極其疏離，出了形式上的家訪外，最多只是再進行社區的環境清潔、可有可無的血壓量測或電器修護，與住民的互動微乎其微，社團已逐漸力求不要爲當地帶來干擾的消極作爲。再者，出隊後的檢討也僅止於育樂營活動相關事項，與當地社區互動已不再是活動的認知檢討範圍。據此，藍暉

¹⁰⁹ 布勞(Peter M. Blau)，《社會生活中的交換與權力》(台北：桂冠，1998)，頁P20。

¹¹⁰ 牟斯(Marcel Mauss)，《禮物：舊社會中交換的形式與功能》(台北：遠流，1989)，頁 98。

¹¹¹ 汪淑娟，《大專生山地服務隊的發展階段與族群關係的變遷》，東吳大學社會學系碩士論文(1996)，頁 41~42。

¹¹² 藍暉社會服務隊有曾經重複前往的國小有 4 次

社對當地部落的服務，並不構成當地住民的社會負欠，以便從住民處交換報酬。

不過，藍暉服務隊進行利他的奉獻服務中，還是有以活動成就獲得的榮譽肯定，所累積出社團的象徵資本。此資本獲得的場域就是育樂營的惜別會。(文昌出隊)惜別會安排在育樂營的最後一天，場地安排在小禮堂——此處也是晚上用來進行薪傳通過儀式的場所，其布置並不突出，唯入口處擺上育樂營小朋友的美勞成品，包括有父親節卡片、風鈴、圖畫、剪紙等。惜別會在驪歌的感傷歌聲中展開，隊長在簡單的致詞後，請來賓(小學教務主任)致詞，主任首先頒發一面小錦旗，並在演說中一再感謝社團來到該校舉辦育樂營，為小朋友們帶來一段歡樂時光，同時也歡迎以後社員有空來學校玩。接下來頒發最活潑及表現優異等獎項給各班的小朋友。緊接著高、中、低三個班級，各自表演英文帶動唱、舞蹈及唱遊節目，把這幾天採排的成果展現在大家面前。隊員們也表演一齣社團的經典滑稽劇炒熱氣氛。外觀上，這個舞台是小朋友的成果展示場，大哥哥大姊姊是他們的觀眾，其實剛好相反，這個舞台主角是社團的社員展示的是他們服務的成果：在數天的活動期間，他們可以把一群陌生的小朋友訓練出什麼成績，完全藉由惜別會展現出來，他肯定的不只是這些小朋友，更是對自我成就的肯定。再加上一位長者賦予的榮譽——雖然可能是一番客氣話，社團更形累積出等待交換的資本，因為成就與榮譽都是作為服務性社團所必須擁有的資本。

最後，離別感傷音樂再度響起，「簽名會」開始。在歷經數天相處在一起的玩樂，大姊姊們與小朋友已建立情誼，也包含對權威的信賴，在此離別的時刻，看到每一位隊員前面排著一列列長長的隊伍，等待每一位隊員簽名及留下通訊方式。在感傷樂曲陪襯下，數位小女生不禁潸然淚下，這些大姊姊們也忙著安撫他們的情緒。終曲就在大姊姊們展現「成年」人成熟、責任感的氛圍中結束。同樣的，最後這一幕小朋友的回饋行動，交換了屬於個體資本的「責任」與「奉獻」，它是作為一個即將晉升的準新人所必須要擁有的資產。由此觀之，責任與奉獻只有在集體的生活中方能展現其價值，是故，個體的成就必須仰賴集體的作為才能獲得。另外，集體也只有透過個體的奉獻，才能掙得榮譽的美名。這些由責任、

榮譽等之所以可被視為資本，在於它們並不僅是個體心理上的愉悅，而是實質上它可以用來交換擴大自我與群體的關係。新員在獲得此象徵資本，如何透過儀式進行交換新的身分地位，將於下節討論。

儀式：遊玩於日神與酒神之間

藍暉社會服務隊由於其學生身分使得其行動都隱含著實驗、模仿學習，容許可犯錯的階段，連帶藉由利他行動所獲得的榮譽、責任、成就等資本，所換取的成就資本也被打折扣。欲以此與外界社會進行交換來獲得肯定的地位與權力，其邊際效益有限。是故，把原本對外服務的交換行動，轉換成集體內部的交換。同時使代表集體領導權的大哥姊們，在為學弟妹們爭得利益的同時，深化了其領導的權力。¹¹³無怪乎！當「服務」字詞設想被摒除時是無法接受的反應，原因在於學長原本藉由指導服務行動，所獲榮譽及權力將一併摒除。另一方面，學弟妹們在服務的意念下，對社團的奉獻與忠誠所爭取的榮譽，讓集體對他們有所負欠，這使得必須藉由公開儀式讓他們獲得更高級的地位來償還。薪傳的成年禮儀就構成上述資本進行交換的場域。

整個小學生育樂營的安排上是充滿了理性計算，例如要如何安排課程、如何藉由遊戲調理小朋友的情緒、如何適當掌握權威及惜別會的氣氛營造，以交換責任、榮譽的成就資本。同樣的，此辛苦掙得的資本也是用玩樂的方式來消費，差異是並非在他異的市場中進行，而有賴自己精心設計的成年禮儀的遊戲中完成。在上演薪傳大戲之前，必定先來段極富戲劇張力的啓幕戲。以「訓練自己，服務別人」為宗旨的藍暉社在整個出隊期間，除了以小學生育樂營為服務宗旨的驗證場域外，為了同樣呈顯「訓練自己」的另一社團宗旨，也安排了社團成員自我學習訓練的科目。出隊期間除了上午的育樂營對外，下午過後會安排短暫的學校附近環境整潔、量血壓或電器修護等的社區服務，這些活動成效有限已流於形式。

¹¹³ 布勞，《社會生活中的交換與權力》(台北：桂冠，1998)，頁 35。

其餘時間定位為「藍暉時間」，當中會對即將升任幹部的見習幹部進行訓練。其過程就像再一次的幹訓營，由值星官按表操課，課目內容五花八門，包含有「打歌」、時下流行的星座命理、笑話研習、編舞、戲劇等，這些都是預先為校內外表演或活動營隊演出作準備。另外，用來展現社團精神的基本儀態訓練同樣要再次喚醒。為了考核學習成效，都要經過現任幹部的「驗收」。柔性課程通常是在充滿歡笑的愉悅聲中帶過，相對而言基本儀態的驗收就比較嚴格。如此歡愉與規訓交替的成員互動方式，一直充塞著這段藍暉時間。

時間來到薪傳當天下午，經過幾天分散式課程的學習，綠衣幹部給這些准幹部們下達最後的指令：排演今晚儀式後的表演節目，包含歌曲、舞蹈、戲劇。同時宣布這些節目將在薪傳開始之前驗收，並以略帶威脅的口吻說道「不要讓今天晚會的表演，給指導老師和遠道趕來的大哥姊們看笑話」。社團的薪傳儀式都安排在星期六晚上，其原因除了是必須安排在資本取得的育樂營之後，另外是，此時段可以讓已畢業的大哥姊們趕來參加。這些人物是薪傳儀式不可或缺的角色。最終的指令下達之後，准幹部們就按照節目分工方式，各自分組積極的彩排。晚餐過後，夜幕低垂之際，校友及社團指導老師陸續到達。大哥姊們三三兩兩的在操場上話家常，偶而會傳來陣陣笑聲，而且不時的會注意在校生們的一舉一動。反觀在校生還在忙著會場佈置和晚會要表演的節目。輕鬆與緊張的弔詭氛圍共處在同一場域。此時幾位現任幹部和大哥姊們在一旁角落，以帶點詭譎的氣氛商談著，似乎預告有什麼事要發生。

黑夜已經完全籠罩大地，原本操場上僅剩幾位打球的民眾也退出，整個操場完全由社團擁有。突然之間，一聲清脆響亮的哨音劃破夜空，「擘」……，時間停止，所有人動也不動。「集合」…，值星官集合口令讓大家重新甦醒，卻已身處不同時空情境。除了隊長與活動長外的所有在校生，以新員在前幹部在後方式列隊就定位。大哥姊及老師則零散的羅列在旁觀看。

值星官(國揚)：動作慢吞吞。等一下就要薪傳，老師及大哥大姊都在看，待會驗收的時候不要丟臉了。好，聽口令。立正，向前看。報數。

隊員：1…2…3…

值星官：天佑你沒吃飯啊，再來，報數。

接下來，值星官一再的下達「稍息」、「立正」、「向左轉」、「向後轉」、「向右轉」等的軍事操練動作，並且檢查隊員姿勢是否標準，同時也以嚴厲的口吻罵新成員：「出隊是出來玩的嗎？」、「嘻皮笑臉怎麼當幹部」、「要讓學長看笑話啊？」…。如此重複許久的謾罵後。突然之間，一位 19 期崑偉大哥喝叱到

崑偉：你這個值星官怎麼當的，只會罵人是不是？它們表現不好，你沒有責任嗎？

值星官（面對在校幹部）：很好。讓我在學長面前丟臉，真好！以後走著瞧。

崑偉：文雄，你是前任隊長，他們的表現你也有責任。值星你來背，看你怎麼帶他們。

經過值星交接後，文雄成為新的值星官。此後就分成兩組在操場內進行儀態及歌曲驗收。每一組幹部人數都超過新員，有時成員會被再分開成獨自一人面對 2、3 位幹部。在幹部環伺下，每個新員無不緊繃身體聽其號令。整個操場到處夾雜著嚴厲的叫罵聲和嘶吼的歌唱聲。

伯凱(幹部)：天佑你這種儀態能夠站上檯面嗎？你唱著什麼歌。博碩、雅玟下午時後就跟你們講，你們要一起練習。他唱的這麼爛，就是你們沒有團隊精神，各管各的沒有把他教好。博碩、雅玟伏地挺身 20 下。

「代人受過」的戲碼再次上演，特別是天佑這一組。空蕩的操場上交砸著謾罵、口令、答數、歌唱聲及大哥姊們的冷眼旁觀。它似乎永無盡頭的持續著，整個空間已經凍結在這嚴峻的氛圍裡。直到哨音再次突然想起「嘩」…「集合」（這已是 50 分鐘過後）。

值星官(文雄)：給你們這麼多時間練習，應該沒有問題了。好再來一遍，從(藍暉之愛)開始，「在年輕歲月中 選擇一份無悔的愛」(起音)，預備唱。

隊員：「在年輕歲月中 選擇一份無悔的愛 相信你我也曾經擁有同樣的期待 驚鴻相遇的情懷 是你伴我迎向未來…」

值星官：停！你們這些幹部怎麼教的。我示範給你們看，我就不相信他們的歌就是不行。天佑出來。

天佑一臉沮喪愧疚，以小跑步方式來到值星官面前。就在此時，一位幹部捧著點

點星火物品來到值星官背後。

值星官：生日快樂。

在拿出小蛋糕同時，大家唱起「生日快樂」歌。此刻天佑無法再按耐壓抑的情緒，眼淚奪眶而出。(field 05/07/09)

這一幕戲劇化的演出——幹部與大哥詭異的商談、文輝大哥的突然干預、代人受過——都是經過精心設計。每一次出隊不一定會恰巧會遇到過生日的同伴，但這場對新員磨練的前戲已是固定的戲碼。在社團宗旨執行前提下，「訓練自己」所指導的前戲，與育樂營以「服務別人」所獲得的成就資本巧妙的連接，使對外的服務轉換成對內的成年儀禮。由原本對外開放挪移為自我封閉的遊玩場域。

整齊紀律的肢體動作欲展現群體光輝的意象式敘述。光輝之神阿波羅透過造形藝術——和諧宏偉的雕塑、荷馬(Homer)英雄式史詩神話、敘事詩——形塑一種規訓的夢幻，一種小心謹慎的限制，一種擺脫過渡慾望的自由，一種造型之神智慧的平衡。¹¹⁴這場前戲於短時間內，刻意使用強烈的壓制操練手段，不斷的壓縮個體的痛苦情緒。阿波羅宏偉的姿態告訴我們，如何需要許多痛苦，以使個人能夠產生那用以拯救我們的幻影。作為道德之神，他要求其子民能夠自制，而為了要遵守這種自制，便需要一種自我認識。因此就產生了一種「認識自己」和「不要太過」的要求。¹¹⁵然而，過度的壓抑下的認識自我，由於緊繃的身體致使其腦筋空白喪失思維能力，因而完全把自己交與群體。阿波羅的風采必定要在投射物身上才能顯現其光輝，同樣的社團中個體的成就也唯有在被服務者身上才會呈現。個體受外壓抑所展現的集體光輝，卻是對欲由禁慾主義方式達到自我認識的一種弔詭。斯多噶(stoicism)式苦行的修道生活，就是明顯的禁慾性自我認識的例子。¹¹⁶然而，雖同屬禁慾苦行，社團的外加強制性與前者形成強烈對比。斯多噶

¹¹⁴ 尼采，《悲劇的誕生》(台北：志文，1972)，頁 29。

¹¹⁵ 同上書，頁 46。

¹¹⁶ 斯多噶(stoicism)式的禁慾主義強調每一個人要獲得德行，必須要靠自己從世俗的慾望中解脫出來。具有理性能夠反省認識自己的就只有人而已，禁慾就是脫離外界的牽絆，以達回歸本性自我認識的必要手段。愛比克泰德(Epictetus)，他和其他斯多噶派一樣鄙棄快樂(happy)，但是幸福(happiness)是不能鄙棄的。轉引自羅素(Bertrand Russell)，《西方哲學史》(上)(台北：左岸，2005)，頁 387。

派不強調集體的榮光與激情，反之，集體的壓抑苦行不強調個體的自由、反省與得道。後者強調集體行動的光輝意象，在集體中個體並不是靠反省式的自我認識來定位。即使個體的挫折，也必須在集體行動與溝通中賦予自我存在的意義。阿波羅式神話英雄，並不是依賴他們震聳啓慧的思想爲人記憶，而都是透過撼動人心的英雄事跡爲人所傳頌。社團成員不是靠個體的學業成績爲人認同，而是在集體的成就光輝中證明自己的價值。這兩種不同的自我認識途徑，造就出不同的人生旅途。所以不應用世俗的成就來衡量這群遊玩者。

再者，高度規訓壓抑的前戲，並非僅要展現「訓練自己」的社團意旨，其細膩的手法就欲藉此把新員的情緒壓縮到極致，以待成年禮儀宣洩使用。傳承儀式就在蓄壓的情緒之後展開。場地也由室外移至室內舉行，場地前方懸掛著隊旗。兩旁布置兩幅大海報，左邊是描述著小綠蠛龜破蛋奮力游向大海的畫面，右邊是描繪代表共同歡樂成長的掛圖。中央地上用臘燭圍繞著以心形及展翅象徵「飛揚的心」及「39」的圖樣。參與儀禮者依據身分都有其位置：隊長身處會場正前方，右側依照老師及期數高低依序排列。左側是在校幹部同樣依期別羅列。所有觀禮者就定位後，會場關燈，僅剩幾盞彩色玻璃紙覆蓋的昏暗燈光。同時，喜多郎《絲路之旅》幽遠澎湃的音符迴盪在四周，原本尚有的零星話語已經靜默，每個人頓時都沈入寧靜心緒中。從前戲亢奮的聲嘶力竭到此刻的靜默形成強烈的反差，不過這只是更高的情緒蕩漾的蓄積。要通過成年禮儀的准幹部們被蒙上眼睛，從操場互相手牽手，在一位資深幹部引導下，顛波而緩慢的摸黑經過各處樓梯向會場前進，這個過程除了考驗對同伴的信賴外，同時在專注於摸索的情境下，讓剛才激奮的情緒適當的維持。在快抵達會場前脫下眼罩，映入眼簾的是「浴火之路」——由數十個火罐夾雜數面隊旗排列在進場兩側路線上——的魔幻情境。

女司儀在空遠澎湃音樂陪襯下，以感性柔美的語調朗誦「綠蠛龜傳奇」：

傳說在很久很久以前，在一座沒有人深知的島嶼，住著一群求新求變的綠蠛龜，他們本著服務社會開發自然的不變原則，更承襲傳統——互助合作，也就是不忘日新又新的奮鬥精神，逐漸地，綠蠛龜群所建立的家族，慢慢的成長茁壯……接受一連串考驗，老綠蠛龜們亦從各地聚集於此，爲了這個家族，他

們將授給小綠蠛龜們各種技能及觀念，培養新的綠蠛龜。手握持的火把，傳成一片熊熊的光和熱散佈各地。這故事尚未結束，畢竟還有一片江山尚待您燎放。

傳說中好像每年約五月和十一月，就有一群經過歲月磨練和不斷學習的小綠蠛龜出現，它們秉持著繼往開來的精神延續傳統的重擔，相信必能在這一代創新發展下去。歲月如梭，薪火不停地向更長遠的未來傳遞，如今又到了薪傳的時候，綠蠛龜的吶喊，已喊了十幾個年頭之後，依然是這樣的吶喊著，喊完了一代又一代的甦醒，又是一個新希望的開始，長江後浪推前浪，又一群小綠蠛龜到了傳說中薪火相傳的時刻。

司儀：聞期號及姓名者答有。3902 陳博碩

博碩：(神情嚴肅)有！。跑向前面對隊長。

司儀：3902 陳博碩於見習期間刻苦耐勞，皆能完成社團交辦事項，足堪重任。經幹評會一致通過授與綠衣。

隊長為他穿上象徵獲得正式幹部認可的「綠衣」。接著依序對天佑、美倩、雲輝舉行晉升儀式。授服的那一刻，原本壓抑的情緒已無法再克制。

接下來司儀宣布「薪火相傳」。在昏暗的光線下，從隊長傳遞依序由老師、大哥姊、現任幹部到新任幹部點燃手中小蠟燭。然後請師長致詞：

隊長(名清)：感謝老師及大哥姊今晚來參加薪傳儀式，特別是小皮學長(畢業校友)全程參與，把他所有的看家本領都傾囊相售。也恭喜獲得晉升的幹部。社團現處於轉型青黃不接時刻。下任隊長應該完全由四技生來懸接了。所以今天 39 期的幹部特別重要，你們責任也更重。(field 05/07/09)

接下來，社團指導老師、大哥姊勉勵的話語完畢後，大家圍成一圈，並且由隊長帶領，依序把手中的小蠟燭黏貼在中央 39 其飛揚的心形圖樣周圍，同時持續吟唱著隊歌與「藍暉之愛」。就在不斷的歌頌當中，蠟燭已彼此融化在一起。

典禮結束，歡愉的慶祝活動才正要展開。首先上演社團傳統的經典滑稽劇，透過這演出也呈獻社團的傳承。滑稽的劇情正適合形塑歡樂的氛圍，大家不再壓抑也無須理智的思索劇情的含意。戲劇只是一個催化劑，大家的歡笑聲解放早已深植內心的情意。再者，共同符號的實踐，跨時空串起了彼此間原本疏離的記憶，進而形成當下集體共感的意義。接下來，熱情的舞蹈上場，表演的曲目「七彩霓虹燈」。同樣是誇張的肢體動作，在所有出隊人員表演下更顯壯觀。全身肢體的律動在電音音樂催促下釋放出全身的能量，最終激起集體高漲的情緒。為了配合

舞曲的進行，燈光也經過特別設計。吊掛式旋轉霓虹燈是當然裝置，它可製造出七彩暈眩效果。另外，「卡通燈」式間歇的投影，讓每個肢體動作呈現出跳躍式定格，更顯極不真實的魔幻字境。無論滑稽劇或誇張肢體舞蹈，怪誕戲謔是它們的共同元素。這是對前戲嚴肅身體語彙的反諷，我們無須思索內容的意涵，它只會限制我們的想像。在這戴奧尼索斯的狂喜中，個人完全忘記自己，於是「過渡」乃顯示為真理，而矛盾以及從痛苦中產生的快樂，便從人性的深處表達出來。¹¹⁷

然而，弔詭的情景再度出現。隨著按表操課式的節目演出方式，這樣的狂歡的慶祝並沒有維持多久。表面原因是在他人學校，必須維持社會服務隊應有的形象。就是這樣的考量，自我壓抑的幽靈，隨時迴盪在這群人心中。薪傳儀式中，規訓的前戲與歡愉的慶祝活動、階級式的列隊觀禮與其手持的微弱燭光、師長理智的訓勉話語與社團傳奇的感性朗誦、及社團中學長與學弟間保守與創新的角力，再再都形成強烈的對比。整個儀式中規訓所展現的阿波羅的光輝夢幻與歡愉的戴奧尼索斯式醉狂魔幻不斷交織，形成一種矛盾荒謬的情境，這已是社團的宿命。卡繆(Albert Camus)告誡我們針對這種荒謬的宿命，要像薛西弗思(Sisyphus)一樣不斷的與之纏鬥，最終可從宿命中超脫。¹¹⁸不過，除了正面的迎敵方式外，對於這充滿矛盾方謬的現實社會，這群年輕人告訴我們，規訓與歡愉的矛盾組合，唯有遊玩才能安然擺盪其中。我們原有對身體操練紀律與滑稽怪誕肢體的認知界線，在遊玩的撥弄中產生共鳴。曲調是和諧或走調已不重要。因為它已為群體共感所捕捉，同時也啓迪所有聆聽者：超脫所有的框限就從遊玩開始。遊玩的心靈讓我們全心投入，超脫身處荒謬組合的扭捏，突破了原有理性設想的限制，幽遊於世俗的矛盾情境中。¹¹⁹年輕人當及時行樂，遊玩於阿波羅的榮光與戴奧尼索斯的醉狂之間。

¹¹⁷ 尼采，《悲劇的誕生》(台北：志文，1972)，頁 49。

¹¹⁸ 卡繆(Albert Camus)，《薛西弗思的神話》(台北：志文，1987)，頁 139-143。

¹¹⁹ 這種幽遊於世俗矛盾的情境，並非個體所能達成。因為通常世俗的荒謬處境是集體所形塑，固然卡繆宣稱個體可藉由個體意識的覺醒與之對抗。真能超脫嗎？還是會越陷越深於荒謬的情境中——畢竟個體要先意識到荒謬的現實，在遭遇多變對反的處境，個體可藉由集體所創作的符號以遊玩的方式，來開創一種面對此荒謬矛盾的新可能性。

第五章 結論

學生社團相關研究有從參與動機或社團經營管理，作為研究取向。(第一章)這些研究都忽略，學生社團作為「人」的組合群體的整體觀看方式，而把它分殊化成機械式的條列議題來研究——如結交同儕、學習成長、減輕課業壓力等。「人」的群體組合議題，是有機式的「文化」議題。個體在集體中尋求文化認同，必須仰賴對集體中彼此互動及其影響的微觀觀察而得。再者，學生社團的研究不能只視為次要的邊陲文化議題。年輕人人生第一次自主性加入群體的文化議題，就是一個重要的社會性議題，它的研究旨趣不應只被當作學生文化研究，它更直指一個特定群體，如何透過創作集體的文化符號活動進行互動。這樣的研究觀看，同樣可用來檢視社會餘暇團體，如何構作其文化互動方式。由於學生身份尚未完全受文化、社會、經濟資本所制約，更能獲得群體文化符號互動的原初樣貌。並從中嘗試提出自願式餘暇團體其連帶的基本形式。

歡愉是學生社團活動所追求的基本要素，它構成學生團體連帶的主要基礎。但若缺乏規訓的要素，則欠缺集體價值的聯繫。學生社團除了服務性社團外，其餘的社團也多少含有規訓的成分，它未必在於對身體的直接整飭，更在於符號知識所灌輸的意識型態，及其背後所隱而不顯的權力機制——如學長/學弟關係。據此，當代社會的自願性餘暇團體，同樣也隱含「規訓」與「歡愉」的雙重性，如宗教性慈善團體(如慈濟)可以明顯看出其紀律的一面——基於宗教因素，及為他者服務所交換的歡愉。扶輪社、青商會、重型機車團體，也都透過各式各樣的活動方式創造自己的歡愉，同時也在這些活動中受各式的遊戲規則所制約。但「規訓」與「歡愉」是否能成為自願式餘暇團體認同的必要條件，需要更多的例證與理論探討。對此，本文嘗試從服務性學生社團的田野觀察，對此作出一點理論上的貢獻。要說明規訓與歡愉如何成為自願式團體的認同的形式，本文藉由下述的探討進行說明。

我們在本論文開頭指出，年輕人主動參與集體的文化符號創作具有符號互動

的本質性議題。這裡面牽涉到集體的文化符號如何創生。個體如何在原有的文化慣習下學習新的文化符號而衍生出自我與集體的衝突，並經由符號活動的實踐內化新的文化認同，而內化來自於不同團體其特有的詮釋方式(如學生社團以遊玩方式進行)。文化符號內化的最終階段在於透過儀式把實踐的符號提升到信仰的符號。

對於個體與集體符號互動的本質探討，其實預設了文化生產與再生產的前提。學生社團附屬於社會文化再製的學校的場域，這個立場已被確立。其中對個體主體性的宣稱，不是透過與大社會文化面對面的對抗來呈現個體的自由。學生社團的學生個體意識的存在並非在與大文化的對抗裡證明主體性。往往是團體行動參與的過程裡，基於個體慣習、行動、預想或制度上與他者互動所生衝突，反思而得，挫折是既有穩定文化的團體內，主體反思的動力。它讓個體重新審視與集體的關係。在學生社團這類自願參與的團體，對個體挫折的審視，可以發覺反思之後的因應之道。比如選擇離開，或者在重新尋求與他人的互動，包括視而不見，重新調和或在次團體的獲得慰藉。無論繼續留在團體內所用態度或方式為何，他始終還是要再既定的文化符號下與他者互動。讓我們放大檢視，在更大的社會集體，同樣要用既定的文化符號與他者互動——差別它提供更多的文化符號，依個體質能選擇部分符號與他者互動。

獨我意念式的主體意識並不等於主體存在。阿Q式精神勝利法只是自我催眠的意識。如何走出主體意識精神式自我存在?黑爾德(Klaus Held)指出「作出辯解」在他們生活於中的特殊世界尋求依靠，人應當對自己的生活狀態負責，這一點具體地表現在共同生活中(非個體精神世界)；在這裡對我為自己所選擇的，以及可能為其他人所建議的那種生活方式，我必須向其他人做出說明：對這一個世界的理論朝向以對成功的生活的基本興趣為前提，而這個成功的生活重心又是以對通過辯解承擔起責任的基本決定為前提。赫拉克利特(Herakleitos)以及蘇格拉底(Socrates)把這種相互對話提出的辯解稱為「邏各斯」(logos)。在辯解、「邏各斯」

中包含著「共有的東西」。¹²⁰「作出辯解」並不是精神勝利，它是在「共有的東西」與他者互動內為自己選擇作出辯護。這也反應為自己辯護是在集體之中，並負起責任。然而，這種為行動事後辯護，無法彰顯行動中的主體存在。個體有意識的參與集體文化符號的創作，在這過程裡把自己的意識經由符號創作行動，與他者同樣的符號創作行動進行交流，產生集體的共在以獲彼此認同。對學生社團的成員而言，在集體的行動裡被視為一體，個體存在正是透過群體的符號演作活動舞台被呈現出來。

然而，個體尋求認同不會僅在語言上的作出辯解的理智性論述裡。更多的是牽涉集體的情感，在特定的團體內，集體情感同樣需用集體行動來支撐，宗教團體的儀式展演，飆車族的街頭競技；「Cosplay 團體」的角色扮演等都需符號創作行動作為情感溝通的平台。特定的文化由於符號傳播的限定產生排他性，要擴大集體的連帶，必須擴大符號的可攜性。抽象符號、科學記號或音符都是典型的例子(並非涉及情感的符號是無法抽象化的)。學生社團由活動所抽離的事蹟傳說，就是用來產生不同世代的連帶，從此處可看出用以擴大連帶，存在著符號演化的動力方向。

作為承載意識形態的符號創作，也會隨著不同世代對其作品創作詮釋進行演化。由此引起的衝突(如第二章)，依涂爾幹所言並不是過去社會和現在社會之間的衝突，而是兩種理想之間的衝突，一種是昨日的理想，一種是今日的理想；也就是傳統權威與未來的希望之間衝突。¹²¹這樣表現在行動上的是符號詮釋權的爭奪。如第二章所提大哥姊與現任幹部，對幹訓營如何在活動中表現社團文化的爭執。這樣的爭辯體現了學生社團這種集體是社群的原初型態：符號化尚未穩固形成典範文化，個體可以透過直接面對面詮釋權爭奪，建構屬於同期的特有文本。相較之下擁有龐大穩固的符號系統集團一如學術團體一是利用制度性的認證機制來獲得發聲權與認同。但是，從學生社團「學長」制裡面也觀察到，「制度保

¹²⁰ 黑爾德(Klaus Held)，《世界現象學》(台北：左岸，2004)，頁 22-27。

¹²¹ Emile Durkheim, *The Element Forms of The Religious Life* (New York: The Free Press, 1965), p.479.

證」資深優越的雛型，無論這些學長是否在朝或在野，當他一但獲得制度上賦予的權威，就獲得發言權的保障。但是，學生社團的特殊之處在於，隨著每年畢業又有新員擔任幹部，在學長數量遞增下而逐漸稀釋學長個體的權力，連帶他們同期的創作也退化成傳說記憶。

以文化觀點分析集體與個體的關係，首先，讓我們聚焦在文化符號生產的場域背景。餘暇的同好團體建構特有的文化符號，自有其行動邏輯。「遊玩」是一個重要的行動邏輯要素。在學生社團的遊玩分析裡，我們發現集體遊玩可以建構群體文化，此文化有別於「工作」理性計算的刻意做為所形成的文化。前者並不排斥偶然性。不確定性是遊玩的重要因素。雖然社團都會按照表定的科目進行演作，但是，唯有演作互動過程所創作出的意外效果才是歡娛的來源—例如滑稽劇的「笑點」。遊玩的不確定性是文化變遷的重要動力，藍暉社各期的「期舞」都沒有固定的形式，就在每個參與者在遊玩歡笑裡，逐漸溝通創造形式。「無為而為」是另一個餘暇團體的行動邏輯，「無為」讓作為衡量行動意義的「成效」準則被揚棄，連帶著集體內每個個體都是對等的，不會用某人能力的產值來給定社團地位——社團雖然也會用貢獻度來作為社團幹部任職標準，但是如前述它還需配合資深制度，通常不會在新生階段就被賦予重責。「無為」及「不確定」性使個體理性行動計算被壓縮，讓集體情感行動面向獲得凸顯。遊玩無為而為的行動邏輯不會在理性計算工作邏輯為主的社會裡消失，它賦予日愈匱乏的文化，新的變革動力。原因在於遊玩過程裡形成多意的連結，相較之下理性計算的工作是單意的行動邏輯(如公司或職業棒球隊)，需不斷的開拓外在資源，來提供集體內成員所需包括身心方面的文化使用。在此無需灌注個性化的文化符號創作，他把此權力讓渡給專業經理人員，而形成強制性科層體制——這常見於消費性文化。相對於集體理性計算的單意行動思維，多意連結讓參與個體賦予符號創作和詮釋的權利，進而培養文化多元的可能性。之所以能夠在餘暇團體內不斷的擴大連帶廣度，就在於每個個體能夠在團體內各取所需，也足夠所需。換句話說這是「內需」文化使用。「內需文化」能夠持續吸引成員，就在於群體能夠不斷共同互動創造，

符合成員個體體質所需的新文化符號——所以它可以是多意的。所以此文化的集體連帶是為個體意識需求自發的連結關係。藍暉社不同世代符號創發正是為了提供不同世代個體的意識需求。既然「內需文化」是作為團體內個體的意識使用，對於身處團體外的觀眾，自然很難理解這些文化符號對這些成員的意義及所產生的作用。就像對不是信仰伊斯蘭教的人，很難理解他們飲食上的禁忌(如吃豬肉)。同理，對藍暉社對外的表演對社團成員及台下觀眾是完全不同的意識作用。是故，當成員感到當前文化養分無法再為他增進意識的廣度，另覓其他群體也是必然，就像田野調查中當社員對社團活動感到無聊厭煩時就會逐漸脫離，再加入同班同儕的團體。

當然以團體建構的文化滋養個體意識；同樣也受其制約。團體期待個體傳承集體價值，同時灌輸意識形態。藍暉社嚴厲的身體規訓，雖是餘暇團體極端例子。但是，對成員的約制，只要作為一個群體就會發生。然而，社團嚴厲規訓的作用若僅止於此，那麼很難令社員甘願受此對待，遊玩演繹方式可以把原本冰冷的身體規訓轉換成激發情感的遊戲——「代人受過」就是這樣一齣戲碼。另外，對社服社團成員而言，規訓是用來塑造「服務奉獻」光輝意象。正如前述，對於外者是難以理解此意象。另外，社團其他各種形式育樂的表演：滑稽舞蹈(戲劇)、營火晚會等，呈現社團歡愉的另一面向。規訓與歡愉在藍暉社活動過程裡同時併陳。從這群叛逆又充滿理想性的年輕人身上，看到透過集體行動展現阿波羅光輝與戴奧尼索斯醉狂兩者交雜的意象。訴諸情感的多意連結，若缺乏美學的基礎，集體文化就喪失激發情感交流的可能性。光輝與醉狂就像日夜，不停的轉換，都是滋養我們不可或缺的聖品。據此，學生社團的符號創作才能不斷擺盪在規訓與歡愉兩個極端，作辨証性的革新。對這群即將步入社會，要被社會規範所制約的年輕人而言，光輝/頹廢是兩種可享受人生的範型。唯有集體遊玩演繹方式放大自己，而進入這兩個極端境域，讓個體盡情享受，用以突破日常生活循規蹈矩中庸之道的設限。這些符號創作的演繹行動，讓個體可以拓展自己意識的能力。餘暇團體的行動本質不正是為了拓展常規化生活意識的限制。

集體間的多意連結並不完全各取所需，而無集體的共同意識。有別於音樂欣賞中作曲者、演奏者與聆聽者，疏離的個體間的多意連結，作為一個「集體」的多意詮釋是有邊界與主軸的。此界限在於集體文化符號行動所能達到的範圍。它包括空間與時間緯度。儀式場域提供成員們一個可感的時空邊限。儀式所需的事蹟傳說作為時間軸向詮釋文本。此文本是社團成員藉由活動，不斷的添加書寫，當下的章節是前段章節的衍生。經由傳說文本形成跨世代的連帶，儀式的神聖空間獻祭，不僅讓集體尋求個體的犧牲奉獻，及個體藉此獲得認同。同時把原本多意的文化符號，轉化為信仰符號。其作用讓原屬於個體分殊的多意詮釋方式，獲得一個共同意識，作為集體行動的主軸。

規訓與歡愉的雙重性，隱匿在太陽神節制式的自我認識與酒神過渡的集體歡愉中，當遊玩於規訓與歡愉的同時，自我與集體已彼此交融，展開新的社會關係。