

中國文化大學 112 學年度高等教育深耕計畫

A2 活動成果紀錄表

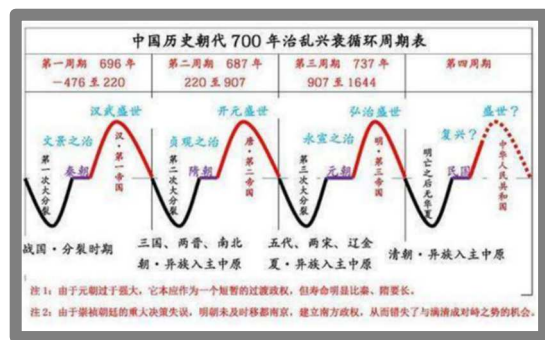
關鍵能力：人文關懷		績效指標：人文關懷能力提升及成效	
課程名稱	莊子的寓言與哲理	日期	115.5.13
本課程學生人文關懷學習方式		提供人文素養主題素材，透過主題介紹及問題討論，重新審視生命的意義。	
本課程預定學生人文關懷學習目標或可獲得的核心能力為何		增進學生對數位時代的新生活模式之理解與回應能力。	
本課程學生人文關懷學習是否達到預期學習目標或獲得核心能力之相關評估方式為何		討論與發言、滿意度調查表。	
本課程學生完成人文關懷的學習表現為何		學生發言、回饋意見。	
A2 人文關懷學習之成果紀錄：			
1、周詠盛老師本週的講題為——從「科技與權力（二）：資訊洪流下的個人自主」。因應上週同學反應希望「能多談一點莊子」，本週演講增加莊子比例。 2、介紹「科技－財富週期」，提出新興科技對社會的整體影響。歷史上發生很多次，並附上衰循環週期表來加以說明。有些東西隨著週期而消失、出現，每個週期都會出現新的上層階段。莊子關心的則是可以「跨越週期」的，不受週期影響的，甚至經過週期返而變更好的。現代作家，黑天鵝的作者，稱之為「反脆弱」。 3、面對新興週期，我們可以思考，哪些是可被壟斷（財富、名聲、權力）、不可被壟斷（思想、藝術、信仰）。明末清初的王夫之說莊子是衰世之學。因為盛世的時候，大家都會追求可壟斷的名利權位等；而當週期往下，莊子的智慧可以教導我們跨越週期的眼光，思想、藝術、信仰會特別興盛。衰世都會有累似莊子思想的著作，如《紅樓夢》。 4、例舉能夠「跨越週期」的例子，例如，李白，求官不成，反而為成詩仙千古流名。有錢有權的人一直在變、難以跨週期，但思想、藝術、文化可以跨週期地保存下來，如莊子。 5、解說「有限遊戲」、「無限遊戲」：前者為了「取勝」並結束，外部定義，畫地自限；後者為了「延續」並讓所有人參與，內部定義，打破邊界，跨域週期延傳承下去。由莊子來看，「逍遙遊」就可直接翻譯成「無限遊戲」，擁有無限視野。莊子知道，「無限遊戲」對有些人而言是「大而無當」的，就如晏雀庸知鴻鵠之志，小麻雀不懂得大鵬鳥的志向。莊子追求的是能跨越個人生命、政權起伏的無限視野。齊物論指出，任何高低優絕的判斷，都是出於有限遊戲的預設，沒有固定的好壞之分。 6、對莊子「周將處於材與不材之間」的新解：到底要當「有用」還是「無用」的人？對當代而言，這意謂著「所處環境，決定終局」。權力結構中，可區分成「篩選/被篩選」兩階層，在這種情況中，有篩選權的人即有權力的人；如果你不追求權利，至少要避免被篩選、跳脫所處環境。因此，「重大決定＝改變環境」，就學生而言，約莫是：選擇科系或工作、選擇的長期配偶、選擇居住的都市，這些都是長期影響你的環境，將塑造你。現在人是資訊自由的，你可以上網查詢面對的「環境」，如，你選課可以上網查評價。「環境」的選項可以很多，但你真正可以嘗試的時間並不多。所以，如何選擇環境，在有限的時間去投入某一環境，就成為重要的課題。這沒有標準答案，需要時間來試錯。			

- 7、人類文明一直在進步，但非洲動物大遷徙幾千年來都是如此。在古希臘，這談的是人與動物的差別。在當代，要問的是，人類與動物的差別何在，讓人類文明可以不斷地推進？如果我們能找出文明的內在動力，推進文明的核心，就能讓世界越來越好。有學者認為，文明的核心是科學家經濟，科技越進展國力越強大，這是有目的性的，可稱之為新科技史觀。持這種史觀的人，可能不太會追求文學、藝術。但是，但如果A I科技再有進展，甚至U B I（全民基本收入）成真，財富不再稀缺，大家會不會選擇當一個不思進取的「末人」就好？這樣的話，文明就會停滯不前。「停滯→不滿→離開→新世界」，莊子的無限視野，能引領我們打破有限視野，開創跨越週期的新思維。
- 8、學生滿意度調查表採線上填答，本次參與學生人數男性 12 人、女性 15 人、共 27 人，幾乎所有項目都得到 4-5 分，整體滿意度達到 100%。文字回饋有「很棒」、「講的非常好 有趣」「感謝分享」等。整體而言，學生相當滿意教師演講內容。
- 9、在人文素養測驗方面，線上測驗共 10 題，滿分 100，共有 20 位填答，平均為 92 分，已有相當程度的人文素養。

***簽到表另附活動照片及說明**



複習上週重點，銜接本週主體。



透過此表解說「科技—財富週期」



帶領大家思考如何「跨越」週期



說明有限遊戲、無限遊戲的概念



用無限遊戲來說明「逍遙遊」的概念



與同學對話