

一個少年廟祝的養成—整合仁壽宮五大神明的神聖分工與太子殿藝術創作

投稿類別：人文藝術

篇名：一個少年廟祝的養成—

整合仁壽宮五大神明的神聖分工與太子殿藝術創作

作者：

王志群。花蓮縣西富國小。六年甲班

徐偉翔。花蓮縣西富國小。四年甲班

指導老師： 魏仲良老師

第一章 導論與研究背景

1.1 研究背景與問題意識

台灣的宮廟是地方信仰的中心，也承載了文化和社區交流。花蓮仁壽宮的特色是主神感天大帝（許遜），還有養活體黑眉錦蛇的「蛇廟」文化。這讓它不只是宗教地方，也有生命教育和生態共生的意思。這份研究的主角，是一個小學六年級的少年。他對雕刻、彩繪、木工等傳統廟宇藝術非常有興趣，甚至還自建了「太子殿」的創作空間與可攜式的「行動版太子殿」，而且他有著超齡的天賦。為了幫助他發展，也讓仁壽宮能培養新的接班人，廟方和研究團隊一起設計了一個「廟和學校結合」的自學方法。研究的核心問題是：怎麼把廟宇神明的神明分工（這種在地的智慧），轉換成一個有系統的教育方式，既能讓少年成長，又能培養他對社群的責任感？

1.2 四大比喻的框架

研究者用四個比喻來解釋這個複雜的養成模式：(1) **作品是橋**：學到的東西要能應用，變成連接思考和做法的橋。(2) **藝術是語言**：少年用創作來表達，和文化交流。(3) **行政是馬路網**：廟的治理方式變成像馬路一樣的規則和流程（標準作業 SOP）。(4) **心路是引擎**：透過互動儀式鏈（IRC），少年累積情緒能量，推動自己不斷成長，並挑戰更難的任務，就像引擎的燃料 [4]。這篇論文會用這四大比喻當作分析的重點，來說明這個自學模式是怎麼設計、怎麼實踐、怎麼培養少年的。

1.3 研究目的與問題

(1) 解釋仁壽宮五大神明的分工。怎麼轉換成「五學院」的學習方法？(2) 探討少年在太子殿的藝術創作。怎麼當作教育翻譯，把抽象的治理想法變得清楚？(3) 用互動儀式鏈（IRC）理論，分析少年的心路過程。說明他怎麼累積情緒能量，培養能力？(4) 評估這個模式在文化傳承、社群服務和個人成長方面，怎麼達到「三贏」？

第二章 文獻回顧：理論框架與研究方法

2.1 廟宇的文化與教育潛力

傳統的宮廟是台灣很重要的文化寶藏。它們不只是拜神的地方，也能變成教育的資源。這就是「地方怎麼發展教育」的想法，也是「廟校混成」模式的核心精神。仁壽宮的案例告訴我們，教育資源不一定要從外面照搬一樣的教材，而是可以從在地獨特的文化 DNA 裡（像神明的分工），學到治理智慧。這個模式，就是把看不見的「神聖分工」轉換成看得見的教育內容與流程（五學院、SOP），讓文化傳承能在現代社會被真正使用，這和在地化、學校本位（宮廟本位）在邊緣地區推動教育更有活力的研究，很一致 [2]。

2.2 設計型研究（DBR）和行動研究（AR）的搭配

這份研究之所以能成功，是因為結合了 DBR 和 AR：(1) DBR（設計型研究）：是由建立理論、設計產品、實際測試、分析結果一直循環所組成 [9]。主要工作是建立「行政是馬路網」的整體藍圖。它把五大神明的分工整理成五個學院，確定在地的先後順序，給學習一個清楚的方向。這用在於仁壽宮模式中，要求少年在真實廟務情境中解決問題的設計意圖。(2) AR（行動研究）：主要工作是實際操作和調整。它透過每一季的循環，把失敗或卡住的地方當作回饋，來修正 SOP 和教育工具，確保方法能夠落實並且有深度 [2]。行動研究的目標之一是增強行動者的內在動力 [2]。這與仁壽宮研究將「情緒能量」（EE）作為核心動力（心路是引擎）的理論機制直接相關。簡單來說，DBR 是畫地圖，AR 是走路。兩者結合，讓學習模式能夠不斷改進。仁壽宮的研究從 IRC 來看，這種不斷循環的實踐（AR）和改進（DBR）本身就是一種動態的 IRC，確保學習模式能夠不斷調整，以最大化儀式成功的機率，進而持續高效地生成 EE 和社群連帶。

2.3 Collins 的互動儀式鏈理論（IRC）

「互動儀式鏈理論」（IRC）是這份研究的重要理論，對應到「心路是引擎」這個比喻。認為情緒能量（EE）是推動少年不斷成長的燃料。Collins 將 EE 定義為一種內心的正向力量，包含自信、振奮、力量、熱情和採取行動的積極性 [4]。IRC 認為，只要一個群體符合四個條件 [4]：(1) **大家在一起**（共同在場）：儀式的起點是人體聚集在同一地點，這能產生強大的刺激作用。仁壽宮（研究場域）作為群體聚集的實體空間，是所有學習和廟務活動的基礎。需分析少年與導師、社群成員共同參與時的聚集狀態。(2) **有界線**（外部限制）：規範劃定了自由探

索時的安全和尊重界線，區分了局內人與局外人，是成功儀式的關鍵成分。嚴格的規範有助於建立清晰的道德邊界。規範（如動物福利規範、尊重宗教界線）被明確界定為「外部屏障」。強調外部屏障作為儀式成分的重要性，它界定了團體和互動的範圍，保障了儀式能夠成功進行 [4]。 (3) **有共同焦點**：共同焦點是儀式成功的關鍵要素。藝術創作（「作品是橋」）可作為具體化的焦點，將抽象的治理概念轉譯成可共享的符號。太子殿的藝術創作和五大神明的分工被轉化為「五學院」的學習方式。(4) **有情緒共享**。那麼這個儀式就會產生「情緒能量」（EE）。共同焦點和情緒共享相互強化，能產生自我強化的反饋過程。透過身體微觀節奏的同步和情緒傳染，參與者會被捲入共同的情緒氛圍。少年透過一連串的互動儀式鏈，把外在的規則和創作慢慢吸收。這種能量是一種內心的正向力量，會讓人更願意投入，並挑戰更難的任務，就像引擎的燃料 [4]。少年廟祝的養成，就是透過一連串的互動儀式，把外在的行政規則和藝術創作，變成技能、品格、自信，還有深厚的歸屬感。也間接地確立道德教育核心：仁壽宮的主神（許真君）教義直接涵蓋道德與品格（忠、孝、廉、謹等），支持了養成模式把規則與藝術創作轉化成少年「品格」的目標 [5]。

第三章 研究場域與計畫緣起

3.1 花蓮仁壽宮和使者公文化

仁壽宮位在花蓮光復鄉，主神是感天大帝。宣揚許真君之「忠、孝、廉、謹、寬、裕、容、忍」垂世八寶 [5]，是少年廟祝品格養成和吸收的宗教源頭，支持了仁壽宮養成模式的倫理教育目標。廟最特別的地方，是大家叫它「蛇廟」，因為裡面真的養活的黑眉錦蛇，叫做「使者公」。使者公的地位很特別：牠是玄壇元帥的部下，不同於一般神像腳下的裝飾蛇 [6]。這讓仁壽宮的文化特別強調「尊重生命、和動物一起生活」。也區分出它特有的社群身份和道德界線，表現出儀式在地方社群中創造特別文化連結和道德標準的作用。仁壽宮的倫理規範（像動物福利）對少年帶來道德上的責任感，這和儀式產生群體道德和規範性承諾的結果是一樣的。所以，動物福利和倫理規範就成為「玄壇學院」的核心學習內容 [4]。

3.2 少年廟祝的背景和太子殿的設立

研究的主角是一個從小在廟裡長大的小學六年級少年，他對雕刻、彩繪、木工等廟宇傳統藝術非常有興趣，也有天分。由於他的藝術天分，太子殿成為他的創作空間：(1) **藝術天分（藝術是語言）**：他能用紙黏土、木材、色紙這些簡單材料，做出漂亮的神像、法器和縮小版的廟宇模型。(2) **太子殿的成立**：為了支持

少年的夢想（想成為廟祝），廟方特別給他設立一個創作空間——太子殿。（3）**空間彈性**：太子殿有兩種形式：一種是固定展示和討論的「教育角」，另一種是能折疊帶走的「行動版太子殿」，讓學習可以走出廟宇，連結到社區。

3.3 廟方的決策：從興趣到接班人養成

廟方希望不只是滿足少年的個人興趣，而是要系統性地幫助他，把興趣和天分轉化為責任和能力，讓他能成為未來的接班人。這個決策的核心目標是：把少年的「個人天分」變成「對社群的責任感」和「服務社群的能力」。為了確保少年能一直有動力，研究團隊把 IRC 理論放進設計裡，讓少年的熱情能透過一次次成功的互動，變成持續累積的內在力量。

第四章 文化原型與教育轉化：行政是馬路網

4.1 五大神明的神聖分工（文化原型）

仁壽宮的五大神明各有工作，就像一套完整的治理系統：（1）**感天大帝（許遜）**：最高的決策者，像老闆，處理人生方向和心靈教化等重大問題。（2）**玄壇元帥（趙公明）**：營運總管，直接管理活體使者公，負責核心事務的執行和秩序。（3）**玄天上帝**：安全管理者，負責防止危險、處理危機。（4）**福德正神（土地公）**：社區的協調員，維護鄰里和諧，像公關中心。（5）**輔信王公（李伯瑤）**：收尾和復原的角色，處理善後與環境維護。

4.2 從「五大神」到「五學院」：結構化學習

研究團隊把這五位神明的分工，轉換成五個學院的學習範疇，作為少年的學習架構：（1）**感天學院**：學決策和情緒管理，培養有步驟的思考。（2）**玄壇學院**：學秩序管理、資源運用，以及動物福利倫理。（3）**玄天學院**：學風險評估和危機處理。（4）**福德學院**：學公共溝通和社區互動。（5）**輔信學院**：學收尾、環境維護和反思能力。

4.3 在地排序原則：決定優先順序

為了讓學習更符合仁壽宮的特色，研究提出了以下的「在地排序原則」，這些原則，讓「行政是馬路網」的結構變得實際，真正符合廟方的需求：（1）**制度**

優先：主神**感天大帝**地位最高，代表整體規範和價值觀。(2) **實務優先：**和日常生活有關的工作（例如管理使者公）要放在最重要的位置，所以**玄壇元帥**被排在優先順序的前面。(3) **神階參考：**其他神明的層級作為補充參考，依次是輔信王公、玄天上帝及福德正神。

第五章 學習設計與實踐：作品是橋

這一章要解釋少年怎麼把藝術創作變成有功能的作品（作品是橋），以及他怎麼用 SOP 在「行政馬路網」上前進。確立廟宇對聯這類符號具有傳達美感經驗和培養價值的教化功能 [7]，與養成模式培養少年品格與自信的目標一致。

5.1 藝術是語言與創作動機

少年在太子殿的作品，不只是藝術展現，也是他用來和廟宇治理對話的語言。(1) **個人情感的投射：**少年選擇**哪吒三太子**當太子殿的主神，是因為「師父」請祂來「管教」當時「很不乖」的自己。這顯示藝術對他來說，不只是表面漂亮，而是和自己生活有關。(2) **職責的映射：**少年創作**玄壇元帥**神像，除了覺得「很帥」，更重要的是祂也負責管使者公；創作**土地公神將**，是因為想「提升社區的凝聚力」。這代表少年的藝術創作已經開始回應廟的文化和社會責任。

5.2 教育版具的設計：作品是橋

少年的作品被設計成**教育版具**（artifact-based learning），把抽象的學習目標轉換成看得見、用得著的實體橋樑：

學院（治理目標）	作品（教育版具）	功能與實踐
玄壇學院（秩序/福利）	微縮使者公洞模型	實踐動物福利，標示安全距離，當導覽工具
玄天學院（安全治理）	安定三建築	用儀式性的擺設，建立秩序感和安全感
感天學院（決策流程）	程序轉輪	把四部 SOP 視覺化，幫助理解決策過程
輔信學院（收尾反思）	清心爐	活動結束後用來沉澱，代表有始有終

學院（治理目標）	作品（教育版 具）	功能與實踐
福德學院（公共溝通）	土地公神將／社 區地圖	培養公共溝通，增強社區凝聚力

5.3 結構化自學流程：四部 SOP

從廟的治理智慧裡，研究團隊提煉出一套四步驟的 SOP，成為少年學習和行動的路徑：(1) **先求安定**：對應玄天學院，確保環境安全、大家心情穩定。(2) **再來裁量**：對應感天學院，評估情況，弄清楚問題和目標。(3) **可度納編**：對應玄壇學院，實際動手做（創作或服務）。(4) **解決收尾**：對應輔信和福德學院，清潔復原、反思、回饋社群。這套 SOP 的厲害之處，是不管遇到什麼情況都能用，甚至可以處理突然發生的事。

第六章 評量系統與規範：橋的功能檢驗

這一章要解釋，怎麼用不同的方式來檢驗少年的作品（橋）是不是有用，還有規範（外部屏障）怎麼劃出自由的界線。

6.1 多元評量系統：重視過程和真實能力

這個模式不靠傳統考試，而是用很多不同的方式來看少年的表現，重點放在過程和實際能力。評量本身也算是學習的一部分。(1) **作品檔案**：完整記錄創作過程、思考方式和解決問題的方法。重點在於「築橋」的過程，而不是最後成品好不好看。(2) **徽章認證**：針對特定技術（例如木工、彩繪）或重要素養（像動物福利、尊重宗教界線）發徽章，讓少年能立刻感受到成就。說明儀式產物——符號（此處指徽章）——作為「文化資本」或情感資源，在互動儀式鏈中累積並提供馬上的成就感（EE）的功能 [4]。(3) **服務時數**：記錄少年實際參與廟務服務的時間和內容，來評估他的責任感和社會參與度。說明儀式需要重複以維持信仰和群體承諾 [4]。少年透過服務時數不斷參與廟務，確保情感投入和責任感不致消退。(4) **情境口試**：模擬真實狀況（例如有人怕蛇、有人爭吵），測試少年能不能用 SOP 冷靜處理。有人說行動研究就是要做問題解決；有人說有行動就是行動研究；有人說行動研究要珍惜自己的舊經驗 [2]；評量系統旨在檢驗少年在真實情境中有效處理問題的能力，這是超越傳統順從的互動儀式鏈應用。

6.2 安全與倫理規範（外部屏障）

這些規範就像「行政是馬路網」上的護欄，也是 互動儀式鏈理論中的「外部屏障」，讓少年在自由探索時還能保持安全和尊重。(1) **動物福利規範**：很嚴格，例如不能摸蛇、不能用閃光燈拍照，避免驚嚇使者公。(2) **宗教界限**：要清楚分開「少年的教育作品」和「廟裡正式的法器」，避免大家混淆。(3) **其他規範**：還包括工具使用安全、隱私保護（需要家長同意書）、財務透明。少年對這些規範的體會是：「規範讓自由有了界限。」

第七章 互動儀式鏈視角的解析：心路是引擎

這一章要更深入解釋「心路是引擎」這個比喻，用互動儀式鏈理論來說明，少年怎麼累積情緒能量，最後變成素養和內在力量。

7.1 IRC 四要素的實際運用

IRC 強調情緒能量（EE）的產生源於微觀的互動儀式（細微體驗）。此句支持了在行動研究中，對這些微觀的、難以量化（不可用概念言說）的情緒和體驗進行分析的重要性。仁壽宮的研究模式運用行動研究來解決實務問題（如文化傳承斷裂、少年品格養成），這與行動研究的根本目的相符 [10]。仁壽宮的研究模式也試圖將抽象的「神聖分工」（理論/知識）加以教育實踐（實務），正是體現了行動研究中追求「理論與知識合一」的 praxis 概念 [10]。也就是說仁壽宮的自學設計，剛好符合 IRC 的四大要素：(1) **共同在場**：學習發生在真實的仁壽宮裡，少年、使者公和其他參與者都同時在場，這是儀式成立的基礎。(2) **外部屏障**：嚴格的安全和倫理規範（例如動物福利、宗教界線）就是界限，確保探索是安全的。(3) **共同焦點**：透過教育作品（橋）和 SOP，把大家的注意力集中在同一個任務上，例如決策或安全。(4) **情緒共享**：當少年通過徽章認證、情境口試，或成功帶領導覽時，他感受到的成就感和歸屬感，就是情緒能量（EE）。期待將藝術教育的實踐視為解決文化傳承斷裂或社區疏離等實務問題的有效行動途徑，以支持仁壽宮研究的行動導向 [11]。參與式藝術是可以達成地方感、連結與互動的實踐模式，這與仁壽宮研究中 IRC 理論強調透過儀式產生社會連帶和歸屬感的目標高度一致。

7.2 雙軌養成與 EE 的累積

IRC 的運作，讓少年的成長分成橫向和縱向兩條軌道：(1) **縱向深化（Y 軸）**：EE 讓少年從單純的藝術創作（個人表達），進一步成長為能掌握治理（用 SOP 處理危機）。(2) **橫向擴展（X 軸）**：EE 讓少年從關心自己喜歡的哪吒三太子，擴展到對社區有責任（創作土地公、服務社群）。所以「心路是引擎」代表，

這些累積的 EE 就像燃料，幫助少年面對挑戰時有自信，也有歸屬感，為他未來擔任廟祝提供內在動力。也說明藝術創作是將外部資訊（知識、參觀經驗）進行消化與轉化（認知系統）的過程，這與仁壽宮研究中 IRC 理論強調儀式性內化的重要性一致 [11]。

7.3 「作品是橋」在 IRC 裡的角色

作品是 IRC 儀式中重要的中介工具，因為它們把抽象的規範或流程變成看得見的東西：(1) **把規範具體化**：例如「微縮使者公洞模型」把抽象的動物福利規範，變成大家都能看懂的焦點。(2) **把 SOP 視覺化**：例如「程序轉輪」把行政流程變成具體工具，可以用在情境口試這種高壓測試裡。

第八章 成果與影響：達致三贏的局面

8.1 對少年的影響：技術、品格與歸屬感的成長

透過「廟校混成」這個模式，少年在各方面都有進步：(1) **能力提升**：他學會了雕刻、彩繪等傳統技術，也掌握了公共溝通、風險評估等治理能力。(2) **內在素養**：透過一次次的互動和累積情緒能量，他的自信心、品格和歸屬感都變強了。他把興趣轉化成責任，從自我成長走向社群承諾。

8.2 對廟方的影響：文化傳承與形象轉型

仁壽宮在這個計畫中，也發生了重要的變化：(1) **活化文化傳承**：把五大神明的分工智慧，整理成一套能教、能複製的方法。(2) **功能擴展**：廟宇不只是拜拜的地方，而是變成一個開放的「自學中心」，有公共教育的角色。(3) **秩序改善**：少年設計的教育工具和 SOP，改善了使者公區域的參觀秩序和安全。

8.3 對社群的影響：凝聚力與公共空間再生

這個模式往外擴展，也讓社群得到好處：(1) **社群凝聚力**：少年創作土地公神將，就是希望能「增加社區的團結感」，這個精神透過「行動版太子殿」的分享被實踐出來。(2) **公共意義**：這個計畫讓少年成長、廟宇轉型、社群受益，真正形成了「三贏」，也提升了大家對在地文化的認同。

第九章 推廣可能與限制

9.1 模式的可轉移性：方法與框架

仁壽宮的價值，在於它的「方法」和「框架」可以被其他地方參考：(1) **結構化方法**：DBR/AR 的循環方式，以及從在地治理智慧中提煉 SOP 的方法，都能提供別人學習。(2) **教育作品的設計**：用「作品是橋」的思維，把抽象目標變成實際工具，這在其他需要動手實作的學習場合也能用。(3) **動力機制**：IRC 理論的應用，還有多元評量（徽章、情境口試），都能幫助培養內在動力和歸屬感。

9.2 在地化的限制：內容不可直接複製

這個模式的內容本身，不能直接複製到別的地方。(1) **原型獨特性**：「五神五學院」是仁壽宮獨一無二的文化原型（像使者公和五神分工），不適合直接拿到別的地方用。(2) **因地制宜**：其他廟或地方要自己去挖掘本地的文化 DNA、歷史、價值和需求，找到屬於自己的文化原型。

9.3 觀念的改變：「地方如何生成教育」

這個模式最重要的啟發，是讓大家明白：教育的內容和方法，不一定要照搬外面標準化的教材，而是應該從地方獨特的文化土壤裡，自己提煉、自己轉化。這就是「地方如何生成教育」的精神。

第十章 結論與啟示

10.1 回應四大比喻：雙重性與連貫性

這份研究用「作品是橋、藝術是語言、行政是馬路網、心路是引擎」四個比喻，證明了少年廟祝的養成，結合了內外兩種力量，也保持了前後一致：(1) **原型和翻譯的結合**：五大神明是文化的根（原型），而太子殿把它翻譯成具體的任務、作品和流程，變成教育的果實。(2) **內在動力的驅動**：少年透過心路引擎（IRC 累積的情緒能量），在藝術天分（藝術是語言）和廟務行政（行政是馬路網）之間不斷成長。(3) **責任的昇華**：最後，少年透過作品這座「橋」，把個人的興趣轉變成責任，從自我養成走向社群的承諾。

10.2 總結一句話：少年廟祝的自學真諦

少年廟祝的養成，其實就是一連串的互動儀式。每一次在場參與、遵守規範、專注任務、分享情感，都讓他更有力量，走向「能設計文化、能治理場域」的成熟角色。一句話總結就是：**少年廟祝的自學真諦，就是用作品做橋，用藝術說話，用 SOP 管理，最後把興趣煉成責任，把自我養成轉化成對社群的承諾。**

10.3 對未來研究與實踐的啟示

這個模式給文化資產活化、年輕人在地認同、還有非制式教育設計，提供了一個具體的案例。它鼓勵教育界多看看身邊的傳統場域，裡面常常藏著能為現代教育帶來深度和廣度的「文化 DNA」。

參考文獻

1. 吳鴻昌(2014)。經濟學帝國主義抑或行動理論的重建:對社會學理性選擇理論的反思。政治與社會哲學評論, (49), 2014
2. 翁開誠(2004)。行動研究:大家做,大家談。應用心理研究, 第 23 期, 2004 秋, 29-200 頁
3. 林瀚雲(2023)。【航空城專題】文化傳承的危機與轉機—福海宮搬遷故事。
<https://vocus.cc/article/6416c8c8fd89780001dac173>
4. (美)蘭德爾·柯林斯(2021)。互動儀式鏈。商務印書館
5. 朱清亮(2014)。桃園縣大園地區宗教信仰之研究-以仁壽宮為例。玄奘大學碩士論文
6. 阮昌銳(2013)。臺灣民間的蛇神崇拜。臺灣博物季刊 117 32 卷·第 1 期
7. 楊東慶(2016)。桃園地區開漳聖王與輔信王公廟宇對聯之研究。銘傳大學碩士論文
8. 莊仁傑(2016)。柔佛古廟遊神中的新山客家公會與感天大帝。全球客家研究，2016 年 5 月第 6 期，頁 253-278
9. 翁穎哲，譚克平(2008)。設計研究法簡介及其在教育研究的應用範例。科學教育月刊 第 307 期
10. 宋文里(2018)。行動與實踐:從行動研究來談研究行動的幾個問題。《生命敘說與心理傳記學》第 6 輯·2018 年 12 月·頁 1-30

11. 柯佳佑(2014)。歡迎來我家:以參與式藝術創作探究社區本位藝術教育實踐。國立臺北藝術大學碩士論文
12. 唐植梅(2023)。傳統宮廟、國家開發與地方社會—以桃園竹圍福海宮為例。國立中央大學碩士論文