

樂當閱讀捕手

劉美瑤

臺中市西區中正國小老師

一、科技會把閱讀帶往哪裡去？

曾經一舉拿下「雨果獎」、「星雲獎」、「軌跡獎」三大獎的姜峯楠，在他的小說集《呼吸：姜峯楠第二本小說集》中，有篇極有意思的故事〈真實的真相，感覺的真相〉¹，故事使用兩線交織的敘述方式，主線講電子媒介高度發展後，數位與雲端科技改變人類傳統的閱讀習慣，改變幅度與想像之大已經遠遠超越我們現在經常叨念的：聲光影像擊退印刷媒介，使得成人與兒童多數沉迷於追逐虛擬的數位科技刺激，傳統的抽象文字閱讀逐漸被棄如敝屣。

小說裡的改變極為「驚悚」：未來的人類不需要學習閱讀、書寫，所有一切知識、記憶都可以仰賴電子腦「天眼」。「天眼」無所不在，監控人類思考與記憶，人們只要一起心動念，「天眼」就能透過大數據快速檢索電子腦中儲存的所有記憶，找出人們需要的資訊。另外一條故事線則是傳教士教導原住民學習利用書寫記錄經驗，習得文字書寫能力後，原住民的思考方式也跟著改變。

兩條故事線都著墨於科技與文字如何改變人類的思考以及情感處理的方式，而故事設定之所以「驚悚」，是因為小說裡的未來已經沒有

¹ 姜峯楠，陳榮琛譯，〈真實的真相，感覺的真相〉《呼吸：姜峯楠第二本小說集》（臺北：鸚鵡螺文化，2020年），頁229-285。



66,666,666

「閱讀」存在的必要。於是我開始思索，若是有一天，文字等所有抽象符號不再具有凝鍊思考、保存記憶的功能，一切都被科技取代，「書」與「閱讀」的存在意義，又將變得如何呢？

身為一個戮力推動閱讀，迷戀文字(符號)讀寫，認為圖書館與霍格華茲魔法學校是同義詞的我，可以在我的閱讀課、在我的閱讀活動規劃中做些什麼？留下什麼呢？

二、一堂有溫度的閱讀課：用故事編一張網，接住即將墜落的人。

2011年《教學與教師教育期刊》(Journal of Teaching and Teacher Education)有篇研究提到，兒童在一起讀故事書的過程中，因感覺相互之間有更多的聯繫，而對彼此產生同理心。換言之，讀故事與說故事可以「培養同理心、同情心、寬容與尊重差異。」²。援此思路，我是否也應該在我的閱讀課堂裡設計幾堂故事課，這幾堂故事課不僅僅要教導孩子學會故事閱讀策略，更重要的是，透過我們共同讀寫、討論故事，我們可以以故事為橋，探訪更多不同的人生經歷，理解與我們相異的人，以故事為竿與杖，學習故事裡的哲理。而這些目標，需要有循序漸進的步驟，雖然故事可親，但是仍然需要引路，方能一窺故事裡的堂奧。

2 轉引自喬·拉佐斯卡斯(Joe Lazauskas)、申恩·史諾(Shane Snow)，莊安祺譯，《故事的力量：正中靶心，連結目標客群，優化品牌價值的飛輪策略行銷》(臺北：遠流，2019年)，頁48-49。

為了讓孩子以故事為磚，構築出共好的價值觀，我設計了三個步驟：

首先是「想讀」。

閱讀課選讀的文本要貼近孩子的生活，孩子們感興趣或是困擾他們的議題比較容易引起閱讀動機，比如同儕相處、霸凌，家庭親情、衝突等，或是懸疑推理故事。過於主題先行、故事價值觀太過單一，無法引導孩子產生多元辯證與討論的文本，比較不適宜在閱讀課做討論。我希望透過故事對話與討論，讓孩子逐漸理解同理與悲憫、寬容與尊重的必要。

第二個步驟是「享讀」，運用策略帶孩子深入探討文本的「未說之處」。

我會利用簡報逐步帶孩子讀故事，逐段討論，進行價值辯證，讓他們能領略故事之美，在討論的過程，去省思、去想像同理他人的喜怒哀樂，鼓勵他們發表看法，抒發疑惑與悲傷甚至是憤懣。因此，在這個階段最重要的是要建立一個安全的討論空間，孩子們知道：在這個空間裡，他們不用擔心「說錯話」。這也是故事閱讀課程必須擺在上學期末或是下學期才能進行的原因，因為，老師需先取得學生的信任。

最後是「響讀」。

在閱讀課的尾聲，我會讓他們藉由故事回想生命過往，問一些攸關個人生存的兩難問題，刺激孩子去思考：當我們面對生死或道德衝突時，我們自己會怎麼做。有時候鼓勵孩子修改、延續故事的結局，讓孩子明白，面對衝突或人生困境，我們其實有另一條路可以走下去，當然，藉由書寫或重述故事拾回孩子們編故事的熱情與想像，也是我的目



66,666,666

的。這些努力，最終是希望他們能學會：與他者合作、與自己和解。

以下使用短篇小說〈倖存者〉³做範例：

（一）〈倖存者〉故事大綱：

故事從一座漂流的冰島開始，主角諾尼和他的狗尼奴克因為一場意外漂流到一座冰島。尼奴克是他從小養到大的狗兒，他愛尼奴克，所以在情況危急之下，他丟掉了一切身外之物，換取救起他的狗兒尼奴克。

儘管在關鍵時刻，諾尼選擇拯救他心愛的狗兒，但在經過三天飢寒交迫的侵襲之後，他對尼奴克的愛動搖了：他想起家鄉的人在荒年時也會殺掉自己養的寵物果腹；他懷疑尼奴克可能會因為太餓而攻擊自己。

為了自保，他必須有所行動。所以他拆掉原本裹在受傷腳上的鐵板，開始磨刀，他想先下手殺了尼奴克充飢，免得自己被吃掉。

在磨刀的過程，諾尼幾度天人交戰，過去的情誼與當下的痛苦交錯。天亮了，刀也磨好了，諾尼呼喚尼奴克靠近些，然後，把刀拋擲出去。

刀子丟偏了，就在諾尼絕望的撲倒在雪地上，以為尼奴克即將啃咬自己時，尼奴克溫暖的氣息喚醒了諾尼，牠舔拭諾尼彷彿在安慰他：不要怕，有我在。

3 〈倖存者〉一文引用自美國作家休·卡夫的作品。休·卡夫 (Daniel H. Pink)，張子樟譯，〈倖存者〉《文學星斗：世界文學名作選》(臺北:幼獅文化，2015)，頁74-78。

不久，一架飛機因為雪地上那把刀的反射光芒而降落在冰島上，當飛行員靠近他們時，尼奴克仍忠誠的守護在已經昏迷的諾尼身旁。

（二）對話與討論摘要

〈倖存者〉用字不難，情節也不複雜，沒有時下孩子們習慣的快節奏打鬥或搞笑誇張的對白，通篇幾乎都是主角諾尼的內心獨白，但是透過對話與討論，孩子們都表現出想要讀下去的渴望。

以下舉幾個討論問題作範例：

1. 〈倖存者〉是什麼意思？

多數孩子都明白倖存者的意思，他們舉例解釋，是地震等天災、或是人禍比如戰爭、傳染病肆虐之後存活下來的人。曾有一個孩子說，在二二八、白色恐怖之後活下來的人就是倖存者。這個答案從一個小學四年級生口中說出來，讓人頗為驚訝，因為同學們都不太明白他的答案，所以讓那個孩子對二二八以及白色恐怖做了些解釋。

之後我順勢問道，這些倖存者可能會有那些情緒產生，如果你周圍有這樣的同學，我們應該如何與他們相處、陪伴。如果自己就是倖存者，可能會有那些情緒產生，希望別人怎麼對待我們？

短篇小說的題目通常與故事的寓意關聯甚深，所以在指導短篇小說閱讀時，先理解題目的意思極為重要。



66,666,666

2. 問孩子，諾尼疼愛尼奴克嗎？證據何在？

故事開頭，孩子斬釘截鐵的表示，諾尼非常疼愛尼奴克，並列舉故事裏頭找到的證據。

繼續追問孩子，換作是你，你會選擇救起你的狗，還是要保留匕首與皮衣增加自己的生存機會。

有些孩子開始猶豫，有些孩子則為了「與眾不同」會故意大聲說他們不會救小狗，他們要先讓自己活下去。但是隨即有同學反駁：若是沒有救起小狗，那麼諾尼恐怕撐不到三天就死了。那個孩子的解釋讓我印象深刻，他表示，諾尼那時候最需要的，不是皮衣、食物或匕首，而是朋友，因為當時他需要**有伴**才能活下去。

我得說，每一堂課的提問與討論有時候是無法複製的，因為你不知道，孩子會出現什麼樣的答案。當我聽到這個答案的時候，愣了幾秒，隨即在黑板上寫下這句話：「沒有人是一座孤島。」⁴。我問孩子，這句話與剛才的答案有什麼關聯，引導孩子理解：人是群居的動物，我們都需要朋友與同伴，特別是陷溺困厄之時。我希望孩子明白，人在困境當中，最需要的是「陪伴」。這個道理對於才四年級的孩子來說，可能似懂非懂，但是他們會感受到：陪伴的重要、朋友的重要。

3. 諾尼想要殺掉尼奴克的理由是什麼？

我繼續揭露三天之後諾尼的艱難處境，以及諾尼決定殺掉尼奴克的理由。

4 英國詩人約翰·鄧恩(John Donne, 1572—1631年)的名言。

我先問孩子諾尼對尼奴克的愛有無消滅，原因與證據何在？

孩子們都理解諾尼的轉變是因為面對生死困境，但是無法同理諾尼，紛紛指責諾尼泯滅人性，竟然想要殺掉自己的好朋友。

我再繼續問，他用了哪些理由。

孩子們歸納回答說諾尼的理由有二：家鄉的人也曾這麼做過；若不殺了尼奴克，自己會被殺掉。

我先問孩子，諾尼現在選擇殺掉尼奴克，表示他即將跨越心中那條線，而這兩個理由，第一個是「別人也有這樣做」，第二個理由是「如果我不先下手，他會先害我」，聽起來有沒有覺得耳熟？我們是不是也常用這兩個理由為自己的「越線」做開脫？

有些孩子聽了後點頭，有些孩子面帶赧然，有些孩子則會勇敢地舉手表示自己也曾這樣批評別人，對於孩子此時的回饋，我們需先接納，無須在此時逼迫孩子「告解」，只要想著：這個問題猶如一顆石子投入孩子的心湖，一定會在他們心中泛起漣漪，他會開始思考自己是否曾用這種理由為自己攻擊他人做開脫，只要他們願意開始思考，這就夠了。

4. 面對生死交關，你會跨越心中的那條線嗎？

討論完諾尼使用的理由之後，我繼續帶孩子讀故事，理解諾尼在磨刀之際的天人交戰，引導孩子關注支撐腳行走的鐵板變成屠殺的刀具，去思考：一樣物品(或發明)的好壞與善惡，取決於它最終用在何處。



66,666,666

引導孩子思考在磨刀的過程中，諾尼的心情轉變以及鐵板磨掉的鐵屑暗示著諾尼心中被磨掉的什麼？回顧故事，哪些經歷會逼使人把心裡的柔軟給磨掉，把自己磨成一個殘忍冷酷的人呢？

在這裡，試著要孩子開始去想像與思考：兇惡與粗暴可能來自於生活的磨難與苦痛，沒有人一開始就願意當壞人。

接著，我要孩子再次思考：面對生死存亡，會堅守底線還是會越線？

有一個孩子書寫，生死存亡關頭，他覺得自己可能會撐不下去，會選擇先出賣朋友，當我公布這個答案的時候，底下的孩子們立刻大加撻伐，指責這種人沒有良心。

我先要孩子們暫停指責。往下問：若威脅延伸到家人或最喜歡的朋友時，小孩能堅守底線嗎？孩子們開始猶豫，有些人閃躲不願意回答，但這時候每個班上都會有幾個比較勇敢的孩子率先回應：如果會威脅到自己的家人或最喜歡的朋友，他們可能會選擇犧牲那些比較沒有那麼喜愛的友伴。

所以，我提問：比較不喜歡的就可以先被犧牲掉嗎？讓他們思考但並不逼迫他們回答，因為我只需要他們去想，只要開始思考，想像與同理就有可能被啓發。

接著，我再請孩子重新思考「越線」的人真的是無惡不赦的壞蛋嗎？請孩子回想人之所以越線的理由，試著想像這些人背後的苦衷與緣由，理解「作惡」的緣由可能有千百種。希望孩子能明白，把自己當作正義使者，指責他人的「惡」，這件事極為簡單，但是，善與惡真的那麼容易區分嗎？

再回到剛才那個說自己在面對生死交關就會先「越線」而備受指責的答案，我再問孩子，這個答案的背後可能存在哪些原因。有孩子仍然堅持，不管再怎麼痛苦，也不能越線，因為那樣，也會造成別人的痛苦。我讚賞這樣的答案，告訴孩子，人性可貴之處正是在於：我們不忍他人受苦。

5. 救了諾尼的，究竟是什麼？

故事進行到尾聲，諾尼呼喚尼奴克前來，當他看見他以為的凶惡的尼奴克其實也與他一樣飢寒交迫傷痕累累時，他猶豫了，但又逼迫自己狠下心，最後刀丟出去，歪了。爾後刀子反射的光芒吸引飛行員前來救援。

我先請孩子思考，救了諾尼的究竟是什麼，再請他們重新思索諾尼是不是壞人？

有些孩子認為拯救諾尼的是尼奴克，有些孩子認為是飛行員，有些孩子則以為拯救諾尼的其實是他自己。有些人認為是因為狗的眼淚融化了諾尼。

上一堂課指出再痛苦也不能製造他人苦痛的孩子說，他覺得是尼奴克的痛苦喚醒了諾尼的良知，因為諾尼在尼奴克眼中發現牠也在受苦，所以才會丟歪刀子，所以是諾尼對尼奴克的不忍救了他們兩個。

當結局翻轉，孩子們閱讀到諾尼擁抱尼奴克流下淚水時，之前指責諾尼，批評他是大壞蛋的孩子們此時皆偃旗息鼓。他們開始重新思索：或許善與惡的區分並沒有那麼的明確，沒有絕對的惡人，也沒有百分百的善人。



66,666,666

此時我又往下追問：所以我們可以指責那些撐不住而越線的人是惡人，判處他們死刑嗎？

這個問題沒有單一答案，我也沒有要他們服從我的價值判斷，更不願在這時闡述我的想法，因為我以為，以教師在教室的權威來看，一旦我說了我的想法，可能孩子的思考就會在此中斷，轉而服膺我的價值。

我提出這個問題，並不是要他們為「惡」找藉口找理由，而是希望引導孩子思考：我們與「惡」的距離並非我們想像中的那麼遙遠。從故事一路討論下來，我們可以看見諾尼曾經那麼愛尼奴克，但因飢寒交迫也會用：「別人也有那樣做」、「我不殺牠牠會殺我」這兩種理由為自己的罪愆開脫。

我們應該與孩子一同省思：每個人心中都有惡的陰影存在，都可能為自己的越線找理由。如果不承認心裡也有陰影，總是以正義使者自居，那麼又怎麼能確信我們行的是善呢？

（三）省思與迴響

討論進行到尾聲，我請孩子們思考幾個問題：最感動的情節是哪一幕？再回到「倖存者」題目，倖存者的意義究竟是什麼？

關於感動的一幕，多數孩子都選擇諾尼與尼奴克相擁那一刻，有些孩子甚至寫：當他讀到這一段時也忍不住想要流淚。而這也是我這堂課的目的之一：除了帶孩子思考衝突、善惡等價值判斷之外，也希望藉由諾尼擁抱尼奴克流下眼淚那段情節，喚醒孩子心底的感動與柔軟。

當讀完故事再來思考題目的意義時，孩子們終於能明白：倖存者的心理轉折，以及「活著」的支撐是什麼，還有這篇故事指的「倖存」不單指真實的災難，也暗喻心理的「難關。」

最後我會讓孩子書寫一段有關於自己面對衝突或是處於困境的經驗，回想那時候自己是如何面對衝突，如果重來一次，自己可以怎麼做？希望別人怎麼對待我們。

也許有孩子只有寥寥數語，也許有孩子錯字連篇，有的孩子甚至會拒絕回想，不論結果如何，都無妨，因為故事閱讀課的最終設計並不需要孩子寫出一篇文情並茂的作文，我相信在對話與討論的過程中，已經有一些關於同理、關於想像、關於溫暖的種子在孩子心裡種下，就像尼爾·蓋曼所說：「閱讀的時候，你會找到一些什麼。……，這個『什麼』會非常重要，那便是：這世界有改變的可能。其實可以有所不同。」⁵那些關於「什麼」的種子何時會發芽，我們不知道，但是，我們可以期待，我們可以等待。

三、來玩一場有故事的悅讀解謎

除了在推廣閱讀的課程中選擇貼近孩子的文本，讓孩子想要閱讀之外，一次對許多書本產生興趣的好方法是辦書展。105年接任圖書教師之後，臺中西區中正國小每年都會選擇一個國家或地區，辦理國際文化主題書展，藉由書本帶孩子「讀步全球」。那時候正是「密室逃脫」實

5 尼爾·蓋曼(Neil Gaiman)，沈曉鈺譯，〈我們的未來為什麼仰賴圖書館、閱讀和白日夢：二〇一三，英國閱讀協會講座〉《從邊緣到大師：尼爾蓋曼的超連結創作之路》(臺北：木馬文化，2018年)，頁29。



66,666,666

境遊戲正夯時，為了讓孩子在最短的時間內對書展的展書與議題引起興趣，於是我思考：何不讓書與密室逃脫結合，把圖書館當成密室，設計一場「密室逃脫」悅讀解謎呢？

我爬梳了密室解謎的文獻、查詢有關邏輯推理的題目設計，以及請教曾去密室實境玩過的同事們，根據主題書展設計了幾個密室解謎關卡。



圖1 密室逃脫悅讀解謎

推出之後獲得熱烈回響。有了那次成功的密室設計經驗，之後每年的主題書展，我都會將展書融入解謎遊戲中，讓孩子藉著玩遊戲的過程，認識展書，引起閱讀興趣，同時也藉由悅讀解謎的過程，驗收閱讀課學到的圖資利用教育與閱讀課成效。

(一) 設計流程－以下先就「密室逃脫」悅讀解謎的設計流程分項說明：

1. 擬定驗收的目標：

確定主題書展的展出內容後，根據內容決定目標，比如需要學會閱讀繪本封面訊息、會區分故事結構、找出故事的正確順序、角色、認識索書號、辨認作家作品風格。

2. 依據目標構思關卡設計：

我會先從最後一關開始思考，先設定好最後一關需要孩子解開那些謎題，之後再往前推，思考前面一個關卡要怎麼布置。

3. 製作道具，邀請同事試玩，依據試玩結果修正關卡。

4. 「密室逃脫」悅讀解謎正式開玩。

(二) 關卡說明－這幾年來，累積了一些關卡設計，以下揀選幾個較容易上手的關卡做說明：

1. 故事拼圖：

選擇希望孩子閱讀的文本，重新編排打字，在每一頁的頁碼處寫上不同的數字，或是利用字體不同將數字藏在故事裡面，只要孩子排出故事的正確順序，就能得到一串通往下一關的密碼。



圖2 故事拼圖



66,666,666

2. 洞洞卡：



圖3 洞洞卡

這是故事拼圖的變形版。先讓孩子閱讀一段文本(可能是影片或是紙本)，孩子須根據文本找到某一本書裡的句子。

接著根據句子的順序，將散布在桌上的數張圖畫紙疊起來，句子分別藏在這幾張挖了幾個洞的圖畫紙中，只要疊放圖畫紙的順序正確，就會在最上面的一張圖畫紙上看見露出來的作家名字(或是書的名字)，找到該本展書，就能獲得密碼。

3. 聽讀辨認故事：

找一段與故事相關的歌曲，歌詞中最好有文本裡的關鍵詞，除了讓孩子藉由聽歌產生閱讀文本的興趣。同時這首歌曲又恰好與解謎題目有關。比如在「英閱有愛」英國國際文化主題書展時，我想讓孩子閱讀王爾德的〈夜鶯與玫瑰〉，上網找到了《純白》這首歌，歌曲以夜鶯與玫瑰的故事為背

景，孩子們反覆聽了幾次，猜出故事名稱之後，接著要從書中找到夜鶯的結局，才能獲得破關的密碼。

4. 辨認繪本風格或認識作家：



圖4 辨認繪本作家風格，再從大海報裡找出作家名字

將想要孩子辨認的繪本作家的名字排成數字寫在大海報上，讓孩子找出藏在海報裡面的數字。比如在「越讀日韓」國際文化主題書展中，我想讓孩子辨認五味太郎、宮西達也兩個繪本作家的風格，於是我先在大海報上面寫兩個作家的名字，兩個名字直行書寫排出的數字是11，接著在這兩個名字旁邊寫上其他作家的名字，利用「藏樹於林」的方法將答案隱藏起來。至於提示則是影印畫家某本繪本裡的某一頁，在海報旁貼上這兩個繪本作家的作品，孩子要先辨認出這是誰的作品，接著找出藏在海報裡的名字，就能找到這兩個名字形成的數字。

今年的「閱美力」美國國際文化主題書展，則是將作家



66,666,666

名字藏在大海報中，至於提示，則是影印作家作品、利用作品介紹的相關影片給予提示，讓孩子藉由閱讀不同形式的文本去找出答案。

5. 故事分類：



圖5 童話故事圖卡分類

以「享讀北歐」書展為例，首先影印數個不同童話作家的故事相關圖片，比如安徒生、格林兄弟、拉格洛夫等。在每張圖片上面標示數字，要孩子們先依據故事特徵找出安徒生的作品，接著根據提示，將那些屬於安徒生童話的圖片上的數字相加或是相乘，得出來的數字就是進入下一關的線索。

6. 部件解碼：

- (1) 利用國字部件，根據圖片推敲答案，比如在硯臺的圖片左邊畫圈，推敲得到的部件是石，在駱駝的圖片左邊畫圈，推敲得到的部件是馬，石加上馬組合出來的字就是

碼，以此方式依序找出謎底字，這些謎底字按照順序排列出來，就是正確的書名。

- (2) 利用部件解碼還有另一種方式：在小白板的左上角寫上一個國字，在小白板右下角寫下另一個國字，要求孩子一次用一個部



圖6 利用部件找答案

件逐步把左上角的國字轉換成右下角的國字。比如左上角寫上「英」，右下角寫「閱」，解答可能是「英」→「芹」，→「忻」→「愉」→「悅」→「閱」，使用最少字數的組別就能搶先破關得到密碼。

這個轉換部件的遊戲靈感來自於路易斯·卡洛爾（Lewis Carroll）的文字遊戲。他的遊戲內容是在兩個字母數相同的單字間，逐個更換單字的其中一個字母，最後變成另一個意思不同的單字。譬如把「HEAD換成TAIL」，解答可能是「HEAD」→heal→teal→tell→tall→「TAIL」。使用最少的單字數過關的就獲勝。

因為國小的孩子們學會的英文字彙量尚不足以支撐這個遊戲，所以我將之改為部件替換。

7. 偽裝：

利用圖書分類讓孩子找出謎底。例如在自然科學類的圖書書標上貼上一張語文類的書標，提示孩子密碼藏在這本書



66,666,666

的可疑之處。孩子必須檢視圖書，發現這本書被貼了錯誤的書標，將錯誤的書標取下，就會在書標背面發現密碼。



圖7 找出偽裝的書標

上述關卡僅是這些年設計的「密室逃脫」悅讀解謎遊戲中的一部分，所有題目皆以書入題，孩子要先認識書展的議題與作家、作品，才能在有限的時間內找到答案。有些關卡需要配合行動載具，結合網路搜尋的能力。為了要破解關卡，孩子在遊玩的過程中不知不覺的讀了一些故事、認識了幾個作家。也許這些微小的認識在目前無法看出巨大的功效，但是，只要種子落下，就有發芽與茁壯的可能，而這些「可能」都是帶著孩子邁向廣大世界的契機。

四、結語

隨著科技進步，AI智慧以及雲端記憶庫讓知識不再是力量的全部，所有我們不懂的、記不得的，電腦都可以幫我們解決，但總有一些是電腦科技無法取代的，總有一些需要感性、同理的情感層面是數位科技無力可施之處，而這條縫，就是我的閱讀推動可以切入的地方：讓孩子感受到閱讀的魔法，體驗閱讀的樂趣，願意親近閱讀，從故事汲取力量，以上，是我可以努力的地方。

沙林傑在《麥田捕手》最後寫道：

「我總是會想像，有那麼一群小孩子在一大片麥田裡玩遊戲。成千上萬個小孩子，附近沒有一個人，沒有一個大人，我是說，除了我。我就站在那懸崖邊。我的職務是在那裡守備，要是哪個孩子往懸崖邊跑來，我就把他接住……」

我一直努力想要做到的，就是用我唯一擅長的「說故事」去接住跑向懸崖邊的孩子、甚至是大人；希望透過故事讀寫，我們都能因認同自己的故事勇往前行，也因同理、悲憫他人的故事，有勇氣願意接住他人。



66,666,666

參考文獻

張子樟編譯。《文學星斗：世界文學名作選》。臺北：幼獅文化。2015年。

姜峯楠。陳榮琛譯。《呼吸：姜峯楠第二本小說集》。臺北：鸚鵡螺文化。2020年

Joe Lazauskas (喬·拉佐斯卡斯)、Shane Snow (申恩·史諾)。莊安祺譯。《故事的力量：正中靶心，連結目標客群，優化品牌價值的飛輪策略行銷》。臺北：遠流。2019年。

Neil Gaiman(尼爾·蓋曼)。沈曉鈺譯。《從邊緣到大師：尼爾蓋曼的超連結創作之路》。臺北：木馬文化。2018年。