

## 歐洲「流動遊戲車」兒童休閒行動之理念與實務

范育成

明新科技大學休閒事業管理系

### 摘要

文化多元化與生活休閒化是二十一世紀許多國家之發展趨勢，國民的休閒生活品質反映了該國之文化水平，亦即本國文化與藝術教育之推展相當程度地影響國民的休閒生活品質。目前國內兒童及青少年之休閒生活多偏重於電視電腦遊樂等被動性休閒，「休閒教育」亟待加強。

歐洲「流動遊戲車」為三十多年前之教改人士，尤其是藝術教師們，為了改善當時城市兒童之遊戲與休閒環境及兒童藝術教育而發起實踐的服務措施。推廣至今已成為歐洲許多城市兒童藝術休閒之重要推動者，其理念亦影響學校之藝術教育。

本文探究歐洲「流動遊戲車」在兒童藝術文化教育與休閒活動領域之推動理念與內涵，分析歸納其中具創意且有益兒童暨青少年健康之遊戲、藝術、文化與其它休閒活動之項目與內容，並嘗試評論其活動成果，以及思考此類行動對休閒教育之啓示，以提供國內關心藝術教育與兒童休閒之各界人士以及休閒事業各單位作參考。

**關鍵詞：**藝術休閒、休閒教育、歐洲研究、遊戲環境、兒童遊戲場

## European “Play-mobile” and the Theory and Practice of Children’s Leisure Activity

Yuh-Cheng Fan

Department of Leisure Management, Ming Hsin University of Science and Technology

### Abstract

Multi-cultural development is a tendency in many countries today. In Particular, the quality of people’s leisure life reflects that country’s cultural level. How a country promotes its cultural and artistic education has a great influence on the quality of its citizen’s leisure life. At present, our children and youth’s leisure life is overly dependent upon the T.V., computer games and similar passive activities. There is urgent need for “leisure education”.

“Play-mobile” was developed more than 30 years ago in German speaking countries by some educational reformers, especially art teachers, to improve the play environment and art education for children living in cities. The success of this movement has greatly influenced art education in schools and many cities in Europe have similar promoters.

The aim of this research is to study the theory and practice of the “play-mobile” movement in Europe and thus to provide a point of reference for educators who are concerned about art education and children’s leisure in our own country.

**Keywords :** Artistic Leisure, Leisure education, Europe study, Play environment, Playground

## 壹、緒論

### 一、研究動機與目的

「流動遊戲車」是裝載各種遊戲器材的車，在特定的時間開往廣場、綠地、遊戲場、校園等地方，提供遊戲器材免費出借、遊戲活動構想、活動陪伴指導等服務，由遊戲教育專業人士擔任輔導與組織工作。這些車子停在某一定點一段時間，再換至另一住宅區或市區，如此巡迴服務，因而稱之「流動遊戲車」(歐洲德語區稱之“Spielmobil”)<sup>1</sup>。

有鑑於國內兒童遊戲環境惡劣，兒童暨青少年休閒生活品質低落，對於兒童之身心發展、生涯規劃及人格養成莫不造成相當負面之影響。如何提供兒童健康、環保、有意義之休閒活動、遊戲環境及遊戲機會，是有識之士共同關心之課題。歐洲各國「流動遊戲車」正是面臨相似問題而產生之改善措施，並且行之數十年來，所提供與累積之活動項目、種類與內容非常豐富，實應加以深入研究、分析與整理。

本文目的即在探究歐洲各國「流動遊戲車」之理念、教育構想與服務內容，並將歐洲各國流動遊戲車豐富之活動內容歸類成遊戲行動、藝術行動、文化行動、及馬戲團行動(作為運動、藝術及文化之綜合行動)加以論述，再作結論，以提供關心兒童遊戲環境、青少年休閒教育、藝術教育或文化教育之各界人士以及休閒事業單位作參考。

### 二、研究方法

#### (一) 文獻分析法

本研究之對象「流動遊戲車」在歐洲各國各城市、鄉鎮之運作及組織各國各地皆不同，多數有活動報告及記錄，尤其每年在歐洲各國輪流舉辦之「國際流動遊戲車大會」<sup>2</sup>出版大會活動記錄與各地業界發展概況等報告。因此，本計畫廣泛收集業界活動圖文記錄、會議及配合會議所舉辦活動之記錄報告等「一次文獻」與學界相關論文、研究著述等「二次文獻」，並結合比較、分析、綜合、歸納等研究方法對文獻內容作系統之考察研究。

#### (二) 參與觀察法

運用參與觀察法(亦稱為實地調查法)，實地參與**流動遊戲車**業界之活動(參加2002年9月26-28日於德國慕城(Muenchen)舉辦之國際流動遊戲車專業研討會，及研討會後配合舉辦之「慕城流動遊戲車三十週年慶祝遊戲節」活動)，直接觀察其實際運作情形、兒童參與狀況、活動內容等，以印證及補充文獻分析所得之結果與內涵。

#### (三) 深入訪談法

訪談法是通過研究者與被訪者面對面談話的途徑獲取研究資料的方法。此法可分為結構式、半結構式、及非結構式訪談。結構式訪談法又稱標準化訪談，所有被訪者回答同一結構之問題；半結構式訪談是以訪談大綱來進行訪談；本研究採用非結構式訪談法，事先不製定表格、問卷或定向標準程序，而是由研究者與被訪者(歐洲流動遊戲車相關組織負責人<sup>3</sup>)對特定議題自由交談及深入探問，此法之優點為

<sup>1</sup> 「流動遊戲車」之定義詳見范育成(2002a)頁172

<sup>2</sup> 「流動遊戲車」與「國際流動遊戲車大會」之形成與發展參見范育成(2002a)

<sup>3</sup> 受訪對象包括：德國流動遊戲車創始人 Hans Mayrhofer、Gerd Grueneisl、Wolfgang Zacharias，慕城「遊戲景觀城市協會」負責人及流動遊戲車聯邦工作聯合會理事 Gerd Knecht，瑞士流動遊戲車指導員 Toni

比較靈活，可在訪談過程中獲得更多資料，以利研究者之深入研究，此外，受訪者有相關著述者，可進一步探討印證其內涵。

## 貳、歐洲流動遊戲車之行動理念

目前已知擁有流動遊戲車或提供類似服務之歐洲國家包括英國、愛爾蘭、瑞典、荷蘭、比利時、盧森堡、奧地利、瑞士、德國、義大利、匈牙利、法國。除了英國及瑞典等北歐國家外，其他國家則以德國的發展為前導，奧地利、瑞士、義大利等國之德語區多取經於德國，但依當地之需求及主辦人之理念而有各自不同重點之發展。

### 一、文化教育與社會教育理念

由歐洲流動遊戲車形成之背景來看，其主要目的大致雷同，乃為了提供兒童或青少年遊戲機會（包括場所、器材、同伴、活動構想及時間），為了改善孩童之休閒與學習環境。但如上所言，歐洲各國各地之流動遊戲車依其當地情況及主事者之理念而各有其不同之工作重點。究竟流動遊戲車屬於一種社會服務或是文化工作？早在 1980 年之國際流動遊戲車會議上，業界人士就曾經激烈的從社會教育及文化教育的觀點討論流動遊戲車之工作性質<sup>4</sup>。

各地也因個別的發展史而有路線傾向的不同，以德國為例，即有南北差異，南部（如慕城 Muenchen）大致出自文化教育之觀點，而北部（如柏林 Berlin）較重視社會教育的觀點。德國流動遊戲車創始人之一的 Hans Mayrhofer 認為兩者之差別如下：社會教育家把重點放在輔導對象（人），幫助個別對象或團體，試圖解決其問題、給予諮詢、提供機會、減少其社會缺失、預防傷害…等；文化教育家則重視學習對象（文化），強調環境、學習及遊戲空間，欲改善學習環境、開發學習潛力、提供學習器材、塑造城市為兒童之文化景觀…等<sup>5</sup>。慕城「遊戲景觀城市協會」（Spiellandschaft Stadt e.V）負責人及流動遊戲車聯邦工作聯合會理事 Gerd Knecht 亦指出兩者之差別還在於：從社會教育觀點出發，比較重視輔導者與對象間之長期關係及固定之聯繫，協助邊緣團體，輔導其社會結合；從文化教育觀點來看，則認為兒童不需要依賴遊戲車輔導員，遊戲項目與遊戲同伴應可自發及隨興的變換，過多的教育輔導恰恰違反了兒童之自動自發與表達創意之需求<sup>6</sup>。

針對流動遊戲車工作定位的問題，Gerhard Knecht 在接受訪談時表示：「兒童及青少年犯罪、吸毒等問題，可能不是流動遊戲車工作所能解決的。在流動遊戲車的發展過程當中，也有過不斷的嘗試及討論，到底應該以社會教育觀點，針對所謂的邊緣團體工作呢，還是以文化教育的觀點，針對所有的兒童設計活動呢？這幾年我們多數比較認同後者。至於對預防兒童犯罪等社會問題有沒有間接影響力，是很難具體評估的。2000 年在慕城舉行的『流動遊戲車國際會議』當中亦有人提出來，認為流動遊戲車要給自己確實定位，明示工作範圍及對象，但不必強調其他領域的工作效果。因為即使是海外駕帆船課程也很難

---

Anderfuhren 等。上述受訪者不僅為業界人士，且都有流動遊戲車相關著述，詳見參考文獻。訪談所得內容與其著述相印證者，在論文中直接引用其著述內容，並標示出處。

<sup>4</sup> 參見 Gerd Knecht u.a. 1986, S.28,S.38

<sup>5</sup> Hans Mayrhofer 1991, S.37-39

<sup>6</sup> Gerd Knecht u.a. 1986, S.38

宣稱：年輕人參加過這個課程後會比較社會化」<sup>7</sup>。

## 二、流動遊戲車教輔人員之自我定位

從流動遊戲車教輔人員之自我定位來看，流動遊戲車之工作人員（Spielmobiler），其職稱除了流動遊戲車指導員（Spielbusbetreuer）、遊戲場輔導員（Spielplatzbetreuer），其他業界相關人員還包括：遊戲發明家（Spieleerfinder）、文化管理人（Kulturmanager）、文化教育家（Kulturpaedagoge）、休閒教育家（Freizeitpaedagoge）、社會教育家（Sozialpaedagoge）、遊戲教育家（Spielpaedagoge）、媒體教育家（Medienpaedagoge）、藝術教育家（Kunstpaedagoge）、藝術教師（Kunsterzieher）、戲劇教育家（Theaterpaedagoge）、博物館教育家（Museumspaedagoge）、環境教育家（Umweltpaedagoge）、計畫指導人（Projektleiter）<sup>8</sup>。此外，還包括藝術家、木工、社會工作者、義工、服普通役者及見習人員等<sup>9</sup>。從這些職稱可以看出流動遊戲車所提供之服務及活動內容是相當豐富的。或許各自有所偏重：社會教育、文化教育、藝術教育、休閒教育或遊戲教育，也有綜合各種觀點，以期符合各方需求的，如許多綜合性的或大型的活動如『藝術與廢品』、『遊戲城』（詳見下文），就是讓所有孩子都能參與，都可以找到適合自己的工作或遊戲，也讓其他孩子有機會接觸所謂的問題兒童，學習與他們相處溝通。

## 三、共同立場

儘管各地之流動遊戲車之出發觀點或工作重點有所不同，但其重視兒童休閒與遊戲之理念則是始終一貫的。2000年的國際流動遊戲車大會上，與會者發表及綜合了大家對遊戲的一致立場（Positionspapier 2000），內容包括十項要點<sup>10</sup>：

1. 遊戲即是兒童文化- 真實的與數位的。
2. 遊戲有未來且影響深遠；遊戲隨著時間而改變。
3. 遊戲意味著創意、活動及自我負責的自由。
4. 遊戲既有所要求亦有所促進：遊戲同時是教育、休閒及社會文化的學習。
5. 遊戲打破既有結構，讓社會改變成為可能。
6. 遊戲世界多樣多變：遊戲與遊戲形式變化無窮。
7. 遊戲需要時間與空間，遊戲需要鼓勵與動機。
8. 兒童及青少年有遊戲的權利。
9. 遊戲促進是公家的任務。
10. 我們有必要投入：遊戲政策就是社會政策。

從這些要點可見流動遊戲車業界人士對兒童教育、休閒、社會文化學習之重視，他們主動提供多元多樣之遊戲服務，爭取遊戲空間與時間，維護兒童與青少年之遊戲權利，鼓勵其遊戲參與，促進其創意學習，並藉以改進社會，推動遊戲政策成為社會政策的一部份。

---

<sup>7</sup> 詳見范育成（2001），76 頁

<sup>8</sup> 參見 Gerd Grueneisl / Gerhard Knecht / Wolfgang Zacharias (Hrsg.) (2001), S.205-208

<sup>9</sup> 流動遊戲車實施所需資源、人力及專業等，詳見范育成，（2002b），218-219 頁；范育成（2002a）

<sup>10</sup> Gerd Grueneisl / Gerhard Knecht / Wolfgang Zacharias (Hrsg.) (2001), S.16-18

## 參、歐洲流動遊戲車之行動內容

遊戲的花樣很多，人的想像力無窮，流動遊戲車的種類因此亦難以盡數，他們所提供的服務及活動項目更是多如繁星，依據德國的青少年文化教育聯邦協會(Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung e.V.)所收集的相關活動計畫，其項目有數百種<sup>11</sup>。以下各節將歐洲流動遊戲車之活動計畫歸納為遊戲、藝術、文化、馬戲團等領域，並各選數例探討其構想與活動內容。

### 一、歐洲流動遊戲車之遊戲行動

#### (一) 遊戲場遊戲輔導(Spielplatzbetreuung)

##### 1. 構想：

傳統兒童遊戲場之設施固定，兒童可玩之遊戲有限，提供各設施單調的兒童遊戲場遊戲器材、遊戲活動及遊戲陪伴服務，可提高傳統遊戲場之遊戲價值，吸引兒童及家長踏出屋外，參與遊戲。所提供之遊戲器材可以只是簡單的玩具、運動性遊戲（如高蹺、跳繩、球類、扯鈴、玩具車等）、或配合固定主題提供相關之器材與活動，亦可綜合提供多種遊戲。

##### 2. 活動實例：

依本研究 2002 年夏之現場觀察，慕城南區一部名為回力標(Boomerang)之流動遊戲車，載了數樣自製遊戲器材，包括木製乳牛（供兒童玩擠奶遊戲）、挖了洞的乳酪形大木板（供細繩拉球入洞遊戲）、自製球類、踏板車及彈跳器具，以及長型桌、板凳與手工藝材料，停在傳統兒童遊戲場上，提供現場兒童與家長一同創作。該車教輔人員表示，他們在附近數個遊戲場巡迴服務，名為回力標，乃取其活動力強、多變化及一再回來之意。每次皆變換主題，此次主題為「農家」，所以有乳牛、乳酪板等自製玩具，讓城市兒童在遊戲中享受農家情趣。

#### (二) 街道遊戲(Strassenspiele)

##### 1. 構想：

家門前之街道在過去原是兒童、青少年及成人聊天、觀看、遊玩的所在，60 年代的歐洲城市街道漸漸被汽車霸佔了，70 年代初期不只是家長或大學生對此發展大力批評，關心兒童需求的城市計畫者也試著透過遊戲街道的規劃，讓兒童在街上遊戲及讓各年齡層居民在街上碰面閒話家常再度成為可能。在這些被規劃為交通僻靜區(Der verkehrsberuhigte Bereich)的街道上，兒童有遊戲權，汽車駕駛人必須減速慢行，必要時甚至停下。這些所謂的遊戲街道之運用，往往還需要成人給予支持，有些流動遊戲車即以此為其任務，而發展出街道遊戲行動，其目的就是要讓大眾能看得到或感覺得到兒童在遊戲街上之遊戲權<sup>12</sup>。

##### 2. 活動實例：

(1) 街道研究員遊戲：流動遊戲車教輔人員準備了研究員證件、帽子、筆、問卷等，指導兒童扮演研究員，在遊戲街道對過往行人及汽車駕駛員等進行問卷訪談，問題包括對兒童在遊戲街道之遊戲權內容、回憶過去兒時曾經玩過的遊戲、遊戲規則、這些遊戲是否適合在遊戲街道上進行等。透過這些訪談，

<sup>11</sup> 參見 Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung e.V.(2000)

<sup>12</sup> Gerhard Knecht, (1998a), S.10-11

不僅加強大眾對遊戲街之認識，創造兒童與成人之對話交流機會，同時收集了各世代人童年玩過的遊戲，提供兒童遊戲點子。當然，問卷也能設計成兒童問兒童之遊戲經驗等。

(2) 街道繪畫：流動遊戲車教輔人員提供材料，教兒童自製各種顏色的粉筆，然後指導他們使用自製粉筆彩繪街道鋪面，讓兒童隨興盡興繪製色彩鮮明的大型圖案，這些遊戲所留下的「痕跡」正好提醒來往車輛：此地是遊戲街！

(3) 運動遊戲：直排輪是兒童很喜愛的街道運動，加上一些用箱子、木板等自製的簡單跑道及障礙物，是許多孩童的最愛。舊輪胎可以提供很多樣的競賽遊戲，推、擲、鑽、滾，可隨兒童年齡而有不同的玩法。<sup>13</sup>

### (三) 校園遊戲行動 (Spielaktionen auf dem Schulhof)

#### 1. 構想：

學校操場、庭院等空間，除了可提供學生課間休息時，舒展筋骨，跑跑跳跳及玩一些簡單的球類、捉迷藏遊戲之外，其實亦可提供城市兒童作為放學後及假日很安全又寬闊的遊戲空間。讓學校不只是兒童學習的地方，也是可以遊戲、活動、社會生活的地點<sup>14</sup>。

#### 2. 活動實例：

(1) 校園調查遊戲：兒童多為熱衷的收集者及發現者，提供他們調查證件及調查任務，例如校園動植物調查、校園相關故事傳說調查、校園遊戲調查等，讓兒童分小組出發調查與紀錄，所有成果辦成展覽，給其他兒童及成人參觀。

(2) 動作遊戲：將古老的各種追逐遊戲及其變化型介紹給現場兒童，兒童在追逐玩樂中很快能融入團體。例如「連鎖抓人」，由兩個人牽手形成第一個鎖鍊，被他們碰觸到的其他跑者，即被連入，如此鎖鍊越接越長，當鎖鍊連成四人時，即從中間切斷，由兩組鎖鍊再去抓其他人<sup>15</sup>。

(3) 自製玩具工作坊：提供材料及作法，教兒童自製各種簡單的遊戲器材，如毽子、跳繩等，並帶領他們使用這些自製器材玩各式遊戲，也讓他們在流動遊戲車離開後，仍能保有這些器材繼續玩。<sup>16</sup> 校園遊戲種類還有很多，包括各式球類活動、藝術遊戲、馬戲團等。<sup>17</sup>

### (四) 奧林匹克遊戲行動 (Spielaktion "Olympiade")

#### 1. 構想：

由於不斷的城市化，兒童在住家附近從事與體能相關活動及感官體驗之機會愈來愈少，奧林匹克遊戲行動正是為了平衡各種遊戲形式，讓兒童在動作中感受樂趣，並讓參與者共同決定此活動之內容與遊戲規則。建立此遊戲行動（運動項目及規則）主要考慮以下幾個重點<sup>18</sup>：

- \_ 其成績評定不限於某項能力之表現，也決定於一些運氣、技巧、機智和方法；
- \_ 組成團隊參與之，且其成績表現決定於互相之幫助及協調行為；

<sup>13</sup> 相關活動詳見 Gerhard Knecht (1998a), S.11-13

<sup>14</sup> 校園及校內中庭空間之對外開放，在歐洲並非尋常之事。

<sup>15</sup> 其他古老追逐遊戲參見 Gerhard Knecht (1998b), S.19

<sup>16</sup> 其他玩具之作法及玩法參見 Gerhard Knecht (1998b), S.19-21; Endrik Grigo u.a.(1998), S.44-48

<sup>17</sup> 其他校園遊戲種類詳見 Urbanes Wohnen e.V., Spiellandschaft Stadt e.V. (Hrsg.)(1995), S.20ff

<sup>18</sup> Gerhard Knecht (1998c), S.14

— 所有參與者都是贏家。

## 2. 活動實例：

第一階段：讓參與兒童一起準備及計畫。在流動遊戲車教輔人員的帶領下，大家討論競賽項目與遊戲規則等，並讓兒童自願參與及分組負責籌備工作，包括：各類競賽之場地佈置、美化；運動員休息室安排；報名處佈置及詢問處資料製作張貼等。

第二階段：讓部份兒童擔任工作人員及裁判，其他願參賽者可自行報名及分組成各團隊。舉行開幕儀式：參賽者排隊高舉紅色氣球（象徵奧林匹克火炬）圍繞競賽場地跑一圈，氣球在運動員之間互傳，跑完一大圈後，爆破氣球，比賽（遊戲）開始！

第三階段：每兩隊運動員選擇四樣競賽遊戲<sup>19</sup>，開始比賽。

第四階段：競賽告一段落，所有參與者集合，一起進行結束遊戲。此遊戲分兩部分。

（1）奧林匹克結：所有參與者手拉手圍成一大圈，手不放開，利用鑽過或跳過之方式打成結，然後再解開結站成一圈；

（2）奧林匹克腿座：所有參與者前後排成一列，把手放在前面的人的肩上，邊走成一圈邊按摩「前人」的肩膀，走成圓圈後停住，往圓心踏一步，再邊走邊按摩，再停住，再往圓心踏一步，如此重複至所有參與者緊靠在一起，然後一聲令下，大家都坐在「後人」的腿上，好好休息一下。

最後，擔任報名處的工作人員頒發給所有參與者獎牌及寫上參與者姓名的證書，每位參賽者可持參賽證到運動員休息室領取飲料或水果等。<sup>20</sup>

奧林匹克遊戲行動可大可小，視現場情況及兒童人數可以相應的增加或減少項目與調整競賽時間。

## （五）水上與水中遊戲計畫（Mobile Projekte im und rund ums Wasser）

### 1. 構想：

在最近一、二十年來，人們的休閒需求與休閒行為有了很大的改變，特別是對於舒適的要求急速上升。旅遊密度的明顯增加，亦讓兒童認識了旅遊地提供的多樣化且極舒適的休閒泳池，假期結束回來，往往對本地的傳統游泳池失去了興趣。城市游泳池通常卻是兒童與青少年極為重要的休閒場所。特別是對於夏季假期中留在家裡的城市兒童而言，露天游泳池往往是他們最常逗留之處。因此，有些流動遊戲車針對這個情況，在各個露天游泳池及其他室內泳池進行其水上與水中遊戲計畫。<sup>21</sup>

### 2. 活動實例：

水上奧林匹克（Wasserolympiade）：適合 7 歲以上兒童及成人參與，每三到四人組成一隊，共三至 8 隊。在水上、池邊安排六項遊戲，抽籤決定比賽順序，用最短時間及最有創意的方法完成六關任務者獲勝。水上及水中遊戲種類很多，舉數例如下：

— 穿衣游泳：隊員穿上擺在池邊之衣、褲、眼鏡、鞋、領帶等，游到池中心橡皮艇上，脫下衣物，再游回來。

— 餵水怪：參與者站在池畔，將球投入池中之游泳圈（或呼拉圈）中，進圈球數越多者得分越高。

<sup>19</sup> 競賽遊戲種類很多，詳見 Gerhard Knecht (1998c), S.15; Ute Haas (2001)

<sup>20</sup> 此項行動詳見 Gerhard Knecht (1998c), S.16

<sup>21</sup> 參見 Veronika Valtiner/ Thomas Schuster (1998), S. 24

— 水上桌球：隊員排一行站在水深及胸之池中，將置於其前之桌球在一定時間之內吹到對岸。

— 氣球賽跑：所有參賽者坐在池邊，用雙腳固定住已寫上號碼的氣球，比賽開始後，放開氣球，用腳打水，將自己的氣球努力打向對岸，一小段時間後，聽令終止打水，比比誰的氣球飄得遠。

— 尋寶：10-15 粒小石子用錫箔紙包住，丟入池中，隊員同時潛入水裡，在固定時間內，比比各隊隊員撿起的「寶石」數量。<sup>22</sup>

除了在游泳池外，附近有水龍頭的斜坡草地也可以是兒童玩水的好地方，只要鋪上大約長 10 米寬 3 米之大塊塑膠布（例如大卡車的舊遮雨篷），用有噴頭的水管接上水龍頭，將布篷噴溼後，即成爲很好玩的水滑梯<sup>23</sup>。

#### （六）兒童參與建築行動（Bauaktion mit Kindern）

##### 1. 構想：

兒童的生活空間，包括房子、街道、遊戲場、校園等，一般都是成人構思設計建築的。如果讓兒童參與設計並實現其理想，會與成人之作品有何區別？一位德國弗來堡（Freiburg）市流動遊戲車的長老級業界人士 Bernhard Lush 認爲「一個適合兒童需求的遊戲場是永不完工的，它在一定意義之下停留在建築工地樣態」<sup>24</sup>。流動遊戲車人員在現實情況許可時，應與社區、學校、青少年局或市建單位等配合，舉辦兒童參與建築行動，讓兒童及青少年一同參與建設其理想之生活環境。

##### 2. 活動實例：

（1）遊戲場建築行動：原來的住宅區空地，在流動遊戲車人員及專業建築人員的帶領之下，讓兒童描繪理想中的遊戲場設施、佈局、做模型，並集合眾兒童之意見，選定最佳組合。並讓兒童參與整個施工過程，他們在遊戲與工作之同時，可認識各種建材，學到工具使用，更重要的是體驗大家的同心協力與分工合作，此活動亦可吸引家長自願參與。<sup>25</sup> 除了新建遊戲場外，亦有老舊或設施單調之遊戲場，在改建時讓兒童全程參與。類似的活動有校園空地與遊樂設施建築<sup>26</sup>、住宅區街道之規劃<sup>27</sup>等。

（2）校舍美化計畫（Gestaltungsprojekt Schulhaus）：2002 年春，瑞士葛綠因根（Grueningen）市的奧色佳（Aussergass）學校之 250 位學生及教師，在流動藝術工作坊及藝術家 Menel Rachdi 的指導下，從構思、設計、材料準備到繪製、施工，全程參與校舍美化計畫，於數週內將其校舍 100 多米長的牆面及操場地面等，以瀝青藝術美化得色彩繽紛。<sup>28</sup>

#### （七）夏季行動（Sommeraktion）

##### 1. 構想：

暑假期間，歐洲學校停課，才藝班停課，運動協會等所謂的「封閉式青少年工作」（Geschlossene

<sup>22</sup> 相關遊戲參見 Veronika Valtiner/ Thomas Schuster (1998), S.24-25

<sup>23</sup> Veronika Valtiner/ Thomas Schuster (1998), S. 26

<sup>24</sup> Reinhild Schepers (1998), S.31

<sup>25</sup> Freiburg 市建築中的 Langemarck 遊戲場參見 Reinhild Schepers (1998), S.31-34；  
其它相關之實例參見 BAG-Spielmobil e.V. (Hrsg.) (2001), S.44ff

<sup>26</sup> 實例參見 Deutsches Kinderhilfswerk und Aktion Schleswig-Holstein--Land fuer Kinder(Hrsg.) (2000),S.21ff

<sup>27</sup> 實例參見 Pach, Reinhard (1998), S. 27-30

<sup>28</sup> 此活動詳見 Menel Rachdi (2002)

Jugendarbeit) 之活動幾乎全部停擺，假期中也沒有家庭作業。歐洲旅遊風氣雖很盛行，但仍有許多兒童留在城市裡。針對這許多兒童之需求，除了上述水上及水中遊戲計畫外，公園草地也是可以舉辦遊戲活動吸引兒童走出家門的極佳場所。一般大城市總有數座大公園，公園多有寬廣的草地。適合散步和曬太陽，卻不能滿足兒童之需要。因此，許多流動遊戲車推出夏季行動，通常數個流動遊戲車協會或數輛遊戲車合作，共襄盛會。

## 2. 活動實例：

2001 夏，慕城數個遊戲協會在該市公園之一：鹿園 (Hirschgarten) 舉辦夏季行動。為期數週的活動內容包括：各式運動型遊戲，如：自製溜滑梯；各種自製遊戲器材提供；各種手工藝工作坊（如：黏土造型）；雜技；球類；馬戲團活動（包括動物飼養及與動物同台演出）等。此類活動在一般情況下年年在不同的公園或城市廣場舉辦<sup>29</sup>。

與夏季活動相似之綜合各類型遊戲之大型活動，往往亦配合流動遊戲車國際會議或特別之業界相關慶典舉行。例如為慶祝流動遊戲車 30 年紀念，於 2002 年 9 月 26-28 日在慕城舉行流動遊戲車專業研討會，並在該市市政廳大樓後廣場配合舉辦為期兩天之大型遊戲行動，提供各式遊戲給大小市民玩。該廣場位於市中心行人徒步區，亦吸引了很多過往行人與遊客參與遊戲。

## 二、歐洲流動遊戲車之藝術行動

在歐洲流動遊戲車業界佔有舉足輕重地位的慕城之流動遊戲車乃源自一批藝術教師們之藝術教育理念，試圖在校外實驗其藝術教育之理想。因此，流動遊戲車行動中與藝術相關之遊戲活動很多。在此，僅舉數個代表性的例子。

### （一）戲劇遊戲 (Theaterspiel)

#### 1. 構想：

戲劇遊戲亦稱角色遊戲 (Rollenspiel)，或行動遊戲 (Aktionsspiel)。兒童多喜歡扮演，模仿成人，裝扮各種角色。若以教育的觀點來看，透過戲劇遊戲，兒童可訓練其語言、表情、肢體表達等能力。同時亦提供一個集體學習過程。在真實生活裡，人與人之間的交流對話通常亦不按劇本來，而是必須對對方的話語或行動直接有所反應，必須聆聽、理解及回答。兒童在家中較無困難，因為已熟知父母及兄弟姊妹之思考與反應模式。但在其他場所則不然，談話對象可能是陌生人，不熟悉其反應，如果對自己的表達能力不很自信的話，可能引起不安或恐懼。透過戲劇遊戲，可玩出即興反應能力。

#### 2. 活動：

對戲劇遊戲的組織者而言，其重要任務是「製造不斷變換的環境及氣氛，如此行為變化才有可能」<sup>30</sup>。指導者只提供一個基本環境及架構，故事之內容、角色之個性及行為模式由參與之兒童一起設計。依兒童之需求和興趣，允許經常改變情況及劇情。這種行動戲劇與傳統戲劇遊戲之差別在於「沒有預先寫定之劇本、行為模式和角色，其演出結果並不重要，重要的是那直接的過程、不統一的及自發的想法、以及對於演出對手之直覺反應。演員們即興突發之念頭與話語才是重點」<sup>31</sup>。也就是說，編劇及演出同時進

<sup>29</sup> 相關活動參見 Gerd Grueneisl / Wolfgang Zacharias (Hrsg.) (2002), S.112

<sup>30</sup> Gerd Grueneisl (1982), S.42

<sup>31</sup> 參見 Gerd Grueneisl (1982), S.43

行，參與者同時是故事創作者、導演、演員及觀眾。

另外，也有流動遊戲車本身即作為流動劇院，由隨車人員在車內佈置好的舞台表演布偶劇，歡迎兒童入內觀賞。此類布偶劇通常演員和兒童觀眾的互動很多、對答熱烈。於前文所述之大型夏季活動或綜合性遊戲行動之現場中，常有此類遊戲車參與，定時召集現場兒童入車同樂。

## (二) 開放空間藝術 (Kunst im oeffentlichen Raum)

### 1. 構想：

對於廣場或遊戲場的設置，人們往往重視其所需之維護費用勝於重視其遊戲價值。為何不能提供兒童材料，讓他們在廣場或空地現場創作、變換、裝置其作品？瑞士的流動遊戲車指導員 Toni Anderfuhren 認為『藝術行動不僅改善開放空間之遊戲價值，也紀錄了公共空間提供兒童適當利用基本上之可能性』<sup>32</sup>。開放空間藝術行動讓兒童在日常生活中接觸藝術創作者，提供兒童在休閒時間直接接觸塑造、創作、藝術體驗之機會，並且得到藝術工作者之現場指導，認識材料、技巧。加上每日天氣、兒童、興致、主題、現場等之變化，使該場地展現更多的活力，更豐富的創意。

### 2. 活動：

根據瑞士流動遊戲車之活動經驗，火、水、土、風都是很不錯的主題，選定適合場地的主題，準備相應的材料，藝術工作者於現場指導感興趣的兒童進行遊戲及創作。例如以風為主題時，除了玩與風相關之遊戲外，亦可構建各式旗幟、風車等；以土為主題時，用石頭、稻草、荊條、泥土等創作城堡、迷宮、雕塑等；以火作為主題時，烤、燒食物、堆窯、製陶、鑄金屬造型等等。情況允許的話，亦可與兒童討論，由兒童自定主題，兒童自帶材料（如空瓶罐之類），或大家一起去尋找材料。辦此類活動前，必須與場地管理當局商定活動及作品擺置期限。作品的展示、維護、甚至自然毀損，對兒童而言都可能是寶貴的生活經驗<sup>33</sup>。

## (三) 廢鐵工作坊 (Schrottwerkstatt)

### 1. 構想：

兒童喜愛冒險、愛創造、愛行動、愛飆車，城市中已越來越少可供兒童及青少年衝刺、創造、玩的場地及機會。七十年代歐洲各地興起許多所謂的冒險遊戲場 (Abenteurspielplatz)，讓兒童有利用木頭、石塊等材料建構、冒險的地方。但單調的建材玩久了，亦會失去其冒險性。如果能用更艱難建構的器材，又能製成能跑的車子，是否更吸引人，更激發創意？

### 2 活動：

瑞士有個廢鐵工作坊 (Schrottwerkstatt)，1996 年設在屋絲特 (Uster) 市的冒險遊戲場內，收集了許多方向盤、輪胎、浴缸、破銅爛鐵及各式各樣包括燒熔金屬的工具，在廢鐵藝術家 (Schrottkuenstler) Markus Meyle 的陪同下，提供兒童、青少年、甚至童心未泯的成人，自創自製真正可以跑的車子。這幾年製作出許多稀奇古怪的車子，這些車雖不能跑長途或長時間使用，但開著或推著自創的車子，有多自豪！<sup>34</sup>。這些製成的車子，當然不會留在原地，而是開到住宅區，成為兒童的最佳玩具、夥伴、生活中的

<sup>32</sup> Toni Anderfuhren (2001), S.33

<sup>33</sup> Toni Anderfuhren (2001), S.38

<sup>34</sup> 詳見 Toni Anderfuhren (2000), S.36-39

重要部分之一。

也有類似之廢鐵工作坊是以社會工作為重要任務，大量收集廢品，並與城市社會局合作，任用失業青年或行為偏差青少年一同創作各式遊戲器材，其作品除辦遊戲活動提供兒童玩外，亦可出租或出售。<sup>35</sup>

#### (四)「藝術與廢品」(Kunst & Krempel)

##### 1. 構想：

一般學校裡的藝術課程，例如繪畫，往往讓學生在方方的桌上，小小一張紙上，用小小的色筆或顏料作畫，甚至提供一定的題目，給予一小段時間。畫作根據教師特定的標準予以評分，模仿、學習、成績為其重點。這樣的藝術教學大大侷限了兒童的無窮想像力及創作欲。提供兒童另外一種完全無視於學習成果的特殊學習經驗，給他們時間、空間、材料、工具、小小的任務提示，激勵他們發揮創意、想像、並運用材料及工具將其表現出來。在寬闊的開放空間「提供各種材料，各種藝術項目，小孩不必登記，沒有任何義務。完全自己決定要玩什麼，學什麼，要玩多長時間，自己對自己學習的抉擇負責」<sup>36</sup>。所提供的材料都是工業廢品及自然材料，如紙張、木料、毛線、紙箱、布料、石頭、花、草、葉、破桌椅、舊 CD…等。因此名之曰：「藝術與廢品」(Kunst & Krempel)<sup>37</sup>。許多現代兒童已經失去運用工具及自然材料的機會和能力。「用鐵絲、報紙和糰糊製造出一隻鴨子或一艘船，對兒童的意義是：透過對某物的想像，結合其創意及行動，將之從與該物完全無關之物質中創造出新物來。對成人而言，這也許不足為奇，但對兒童而言，把特定的材料由自己手中有意識地變換成另一種東西，卻意義非凡，同時，兒童還記憶了對不同物質的感官體驗：鐵絲會刮皮膚，刺刺的，糰糊黏黏的，有些情況下還得克服開始時噁心的感覺」<sup>38</sup>。

##### 2. 活動：

「藝術與廢品」通常在公園草地上舉行。搭蓋許多工作帳篷，提供各種材料和藝術項目，如木雕、紙塑、繪畫、壁畫、模型、空間藝術…等，給所有感興趣的兒童、青少年來共同創作、遊戲。孩子們的作品每天在現場展出。主辦單位並邀請藝術家、手工藝者、和文化教育專家到現場指導，把自然材料或廢品化腐朽為神奇的製作成藝術品或玩具。<sup>39</sup>

「藝術與廢品」所提供的是一種綜合性的活動，兒童可以免費自由參加。也許在參與這些活動當中，他們對某樣技術或藝術特別感興趣，例如木工、拍片、或繪畫，他們就可以選擇到該協會所設的文化工作坊參加學習課程，尤其是冬季(在德國大約是 10 月~4 月)，室內活動時間長，他們可按自己的興趣，學自己想學的東西。

#### (五) 其他與藝術相關之流動遊戲計畫

其他與藝術相關之流動遊戲計畫包括：

<sup>35</sup> Felix Furrer (1996), S.72

<sup>36</sup> 參見范育成，(2001)，附錄 2， Gerd Grueneisl 訪談記錄

<sup>37</sup> Gerd Grueneisl (1998),S.3-4

<sup>38</sup> Gerd Grueneisl (1998),S.16-17

<sup>39</sup> 其多年來活動記錄參見 Gerd Grueneisl / Wolfgang Zacharias (Hrsg.) (2002)； Gerd Grueneisl (1998)；相關活動照片亦可參見范育成，(2002b)

1. 室內裝潢計畫 (Raume Gestaltungsprojekt)：讓兒童自由佈置理想中的住宅<sup>40</sup>；

2. 流動博物館計畫 (Museomobil)：所有展品讓兒童動手觸摸或操作，亦帶領兒童收集物品，再認識、紀錄、分類、展示，讓兒童在遊戲中學到博物館知識<sup>41</sup>。這樣的計畫往往與「兒童及青少年博物館」(Kinder- und Jugendmuseum) 合作，或屬於「兒童及青少年博物館」所有，其任務是將館內的展品帶到兒童住處附近去，讓更多的兒童得到益處<sup>42</sup>。

3. 各種流動音樂車計畫：包括 Rockmobil, Musikmobil, HipHop Mobil, mobile Disco...等。<sup>43</sup>

### 三、歐洲流動遊戲車之文化行動

所謂的文化，在此並非指狹義的文化（藝術方面）而言，而是指廣義的文化：「人們對於適應自然環境、自覺塑造生活、規範人際關係之一切努力的總和」<sup>44</sup>，亦即包括政治、教育、科學、遊戲、藝術等在內。遊戲及藝術行動已如上所述，本節論述流動遊戲車文化領域其他相關代表性之活動實例。其中迷你慕城 (Mini-Muenchen) 已發展為歐洲最大、最著名之兒童文化計畫 (Kinder-Kulturprojekt)，且有數十個城市競相模仿辦理<sup>45</sup>。

#### (一) 迷你慕城 (Mini-Muenchen)

##### 1. 構想：

「迷你慕城」(Mini-Muenchen) 其實就是慕城 (Muenchen) 的「兒童遊戲城」(Kinder-Spielstadt) 之意。根據此行動創始人之一 Gerd Grueneisl 的說法，遊戲城的構想緣起實歸功於對兒童在遊戲時之觀察。流動遊戲車教輔人員在活動中觀察兒童用他們提供的紙箱或木料蓋房子，以提供鑽、爬、住及擁有，並不一定帶有手工藝或建築之興趣。房子越蓋越多，或多或少有想像力豐富的門、窗、屋頂、陽台和院子出現。這些房子隨意組合排列而成街，街與街連而有廣場，進而形成一整座城區。然後，有人開起商店、設了郵局，有人拿水管和漏斗當作電話，有人開餐廳請客人吃草、花或葉子大餐，或者玩家庭遊戲，就像現實生活習俗那樣有婚禮、節慶等。原來兒童之遊戲並非如成人所想的那樣：完全自由、天馬行空地及毫無目的地瞎玩，而是有模仿其現實生活經驗之傾向<sup>46</sup>。

兒童生活在成人世界當中，而成人世界並不像過去農村生活那麼單純，兒童無機會參與其中，在資訊如此發達之時代，與其讓兒童透過數位世界去探索認識成人生活，不如給他們在遊戲中真正接觸現實城市生活的機會。教育者之任務只是為此城市遊戲設計一個架構及簡單的規則，儘可能讓很多兒童能共同參與，同時每位參與者仍能保有其個人之遊戲空間。

##### 2. 活動：

迷你慕城從 1979 年夏開始平均隔年舉辦。2002 年為第 11 次舉行，參與兒童超過 37000 人<sup>47</sup>。二十幾

<sup>40</sup> 詳見 Elke Priess/ Andrea Siamis(2000), S.13-16

<sup>41</sup> 詳見 Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung e.V.(2000), Projekt Nr. 501

<sup>42</sup> 詳見 Haimo Liebich/ wolfgang Zacharias (Hrsg.) (1987)

<sup>43</sup> 詳見 Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung e.V.(2000), Projekt Nr. 488-493; BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.)(2000/01), S.6

<sup>44</sup> Peter Kapustin(2000), S.14

<sup>45</sup> Kultur & Spielraum e.V. (Hrsg.) (2000), S.3

<sup>46</sup> Kultur & Spielraum e.V. (Hrsg.) (2000), S.5

<sup>47</sup> Kultur & Spielraum e.V. (Hrsg.) (2002), Rundbrief 3

年來，其發展情況大致如主辦人 Gerd Grueneisl 接受訪談時所述：「這個活動規劃是要讓小孩子在『遊戲城』(Spielstadt)中接觸一個城市中的各行各業，並可以親自體驗工作、賺錢、用錢的滋味。整個規劃是一個很複雜的遊戲場，這還是第一階段。第二階段，讓兒童在遊戲中認識城市當局的行政管理及文化事業，譬如：他們自己發行報紙，從採訪、紀錄、攝影到出刊一手包辦，報導『迷你慕城』內所發生的一切新聞。第三階段，請真正的市長到遊戲城來，我們發現孩子們在『迷你慕城』裡，真的很認真在『生活』，所以試著結合真正的城市和遊戲的城市。我們邀請各界人士，包括行政人員、政治家、麵包師父、手工和藝術家，到現場來，一切『像真的一樣』」。到目前為止，除了教堂、監獄及小學外，幾乎現實的慕城擁有的所有單位及各行各業都可以在迷你慕城找得到。<sup>48</sup>

迷你慕城後來還發展出『星期一論壇』(Montagsforum)。活動期間，每星期一關閉遊戲城，邀請孩子們到真正的市政廳去參加討論、發表意見、提出孩子們的願望和需求。例如，住房問題(有三個以上小孩的家庭找住房不易)，交通問題(哪些地方對兒童十分危險)，甚至下一屆的迷你慕城能否舉辦，都曾是焦點論題。他們的意見也相當程度地受到市政府的重視。

## (二) 流動兒童辦公室 (Mobiles Kinderbuero)

### 1. 構想：

民主素養是要從小養成的，政治是管理眾人之事，當政者在決定與兒童生活、遊戲環境等相關之事務時，是否也能聽聽兒童之想法，瞭解兒童之需求？帶領兒童透過遊戲方式參與政治、認識政治，並體驗到政治人物對他們的意見之重視，亦成爲一些流動遊戲車之主要服務項目。

### 2. 活動：

流動遊戲車載了本行動所需之辦公室設備、文具等，到遊戲場、校園、或公園等兒童平時遊戲之場所。活動前透過日報刊登或學校發傳單，對兒童公告此活動。活動進行兩天。第一天主要是調查遊戲（調查附近居住環境、遊戲場設施、交通狀況、街道安全性等），訪談紀錄，以及開會決定大約一星期後舉行的兒童論壇 (Kinderforum) 所要討論之主題。第二天則爲這些將討論之主題收集更多的資訊，並爲兒童論壇做準備工作：寫邀請函、打電話、畫海報等。一星期後，邀請到政治及行政單位相關人員與兒童對話、討論與主題相關問題，讓前者瞭解兒童需求，讓兒童體驗參與經驗。<sup>49</sup>

上述迷你慕城活動發展出之『星期一論壇』，後來亦成爲慕城『兒童與青少年論壇』(Kinder- und Jugendforum)之前身。1993年，在市青少年局的支持及經費贊助下慕城成立了兒童與青少年論壇辦公室。讓9-16歲兒童及青少年有發表其意見及意願之管道。並定期舉辦到市政廳與官員對話。<sup>50</sup>到目前爲止，在慕城市政廳已舉辦了近四十屆兒童與青少年論壇。對促進兒童政策 (Kinderpolitik) 有相當地貢獻。

## (三) 跨文化遊戲節 (Interkulturelles Spielefest)

### 1. 構想：

有些城市，例如德國的葛來茲 (Greiz)，外國移民或申請政治庇護者較多，讓這些兒童與本地兒童透

<sup>48</sup> 相關活動詳見 Grueneisl, Gerd (2000), S.40-43；活動之遊戲規則參見 Kultur & Spielraum e.V. (Hrsg.) (2000), S.38-39

<sup>49</sup> Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung e.V.(2000), Projekt-Nr. 515

<sup>50</sup> 詳見 Arbeitskreis Kinder- und Jugendforen (Hrsg.)(1997)

過藝術、遊戲而多一些接觸、互相認識瞭解對方之文化，可儘早避免可能產生的排外現象。

2.活動：

每年在不同的學校體育館組織跨文化遊戲節，邀請本地及外國移入之兒童在活動現場組團表演各國之舞蹈、歌唱、樂團、運動項目等。同時，亦提供各式遊戲及手工藝拼湊材料等，讓兒童在表演及欣賞之餘，仍有足夠的自由遊戲空間。<sup>51</sup>

(四) 歐洲市集 (Jahrmarkt Europa)

1.構想：

與跨文化遊戲節之主旨相似，透過遊戲活動讓兒童了解各國文化差異。但以歐洲為主題。尤其歐盟成立以後，歐洲各國居民移動性增加許多，有必要讓兒童拓展國際視野。

2.活動：

依 2002 年 9 月本研究者慕城之市政廳後廣場之現場觀察，流動遊戲車人員擺上歐洲各國各式各樣的遊戲攤位，就像市集那樣圍成一大圈。兒童在入口處可領到一個基本數額的遊戲歐元。到每個遊戲攤位玩，都必須付款（遊戲歐元）。遊戲歐元用完了，也可租下攤位、管理攤位、向其他來此攤位玩遊戲者收費，賺夠了遊戲歐元，退還攤位，可再玩其他攤位的遊戲。兒童輪流當銷售者及消費者。

(五) 石器時代之旅 (Eine Reise in die Steinzeit)

1.構想：

現代人之生活越來越遠離大自然，讓兒童在一星期時間裡想像、認識、體驗石器時代之生活。並學習用最簡單的大自然材料製造玩具、手工藝品等。

2.活動：

遊戲車載了石頭、木條和工具等，到市區較貧困住宅區，聚集暑假未遠遊的兒童，到適當的空地或草地，作為期一週的石器時代之旅（每天下午兩點至五點）。活動內容包括：見面問候（用兒童想像中的石器時代語）、用麻袋製作衣服、石頭繪畫、做弓箭、製石子項鍊、用石頭磨麥子、燒營火、烤食物、跳舞、玩各種與石頭相關之遊戲等。<sup>52</sup>

其他類似石器時代之旅之歷史文化相關活動很多，以歷史文化為主題，讓兒童瞭解前人生活習慣或歷史故事之遊戲行動，如：英國公園史 (Englisch Garten Geschichte)，讓兒童在此公園現場各種遊戲中認識慕城著名的英國公園當年如何由狩獵園發展成市民休憩的公；施瓦本傳統烹調 (Schwaebische Leibspeisen)，用傳統的老式爐子，製作傳統家常菜，讓兒童體會五十多年前戰後物資缺乏時期的日常生活。類此活動還有祖母的洗衣日 (Omas Washtag)、歷史農村生活 (Historisches Landleben)、中古城市生活 (Leben in der Mittelalterlichen Stadt) 等。<sup>53</sup>

(六) 太陽能遊戲車 (Solarmobil)

1.構想：

讓兒童從最簡單的實驗遊戲中認識太陽能及其他自然能源，如：風、水。

---

<sup>51</sup> 詳見 Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung e.V.(2000), Projekt Nr.471

<sup>52</sup> 詳見 BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.)( 2000/01), *Spielmobileszene* Nr.10, S.21-23

<sup>53</sup> 詳見 Margret Ruecker-Beck(1998), S.22-23

2.活動：

太陽能遊戲車除了提供各種與能源主題相關之遊戲、手工藝及實驗外，遊戲車本身也是由一般用於火車站上載運行李箱的小車改裝而成的太陽能車<sup>54</sup>。

(七) 流動電影院 (Das Mobile Kino)

1.構想：

提供附近沒有電影院的城區或住宅區之兒童與青少年欣賞電影之機會，並介紹與電影相關之設備、編劇、音樂、及動畫原理等。

2.活動：

此行動之主題為「畫是怎麼動起來的？」，除選擇影片共同欣賞外，配合各項動畫設備介紹電影最初之原理，並指導兒童集體創作故事及作畫，將其成果配上適當音樂放映欣賞。亦讓兒童自己佈置電影院，操作放映設備等。<sup>55</sup>

(八) 多媒體巴士 (Multimedia- Bus)

1.構想：

流動遊戲車聯邦工作聯合會理事 Gerhard Knecht 在接受本研究訪談時表示，流動遊戲車之發展應該與網路結合，「有些流動遊戲車已經透過網路，結合數位遊戲世界與真實遊戲情境。這是流動遊戲車可以發展的方向之一」。流動遊戲車工作人員必須有能力提供新的遊戲或活動，要有新意、有創意，且必須能結合新的媒體：電腦、電視、電影、虛擬世界。兒童及青少年必須對多媒體有足夠的知識及技術，讓他們在日常生活中有能力、能自主、具創意、負社會責任感地面對這個相當受媒體左右的世界<sup>56</sup>。

2.活動：

在奧地利沙茲堡 (Salzburg) 市的多媒體巴士 (ibus) 車上裝備了數台齊全的多媒體設備，提供兒童及青少年使用-尤其是平時較無機會使用這些設備者，包括年紀較長者。有專業技術員現場指導，其設備與指導內容包括<sup>57</sup>：

- \_ 攝影室 (Fotostudio)：配合數位相機、拍照片、存入電腦、變化圖片、印出、或加上文字、集體創作照片故事等。
- \_ 音響室 (Soundstudio)：剪接各式音樂、歌謠，燒製 CD 片等
- \_ 製片室 (Videofilmstudio)：陶土或其他材料製作各種人物或動物等造型，以數位攝影機拍攝、單張連成動畫，配上自畫的圖作為背景，讓參與者自編故事，並在電腦中處理成短片。
- \_ 網路室 (Internetstudio)：製作網頁、上網找資料、下載資料及圖片、處理 E-Mail 等。
- \_ 多媒體室 (Multimedistudio)：依各種主題製作多媒體報告，結合聲音、音樂、圖片、或影片。
- \_ 遊戲中心 (Spiele Center)：提供各種網上遊戲。

多媒體巴士往往也結合入大型夏季行動、節慶活動或藝術活動中，提供服務，其成果作品（例如集體

<sup>54</sup> 活動細節詳見 [www.spielmobil-freiburg.de](http://www.spielmobil-freiburg.de) 及 BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.) (2002), *Spielmobilszene* Nr.12, S. 19-20

<sup>55</sup> 詳見 Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung e.V.(2000), Projekt Nr.498

<sup>56</sup> Schuster, Thomas(2003), S.6

<sup>57</sup> 詳見 [www.ibus.at](http://www.ibus.at)

製作出之動畫短片)，亦可放進網站供大眾欣賞。例如 2001 年夏在慕城鹿園 (Hirschgarten) 之夏季行動中所參與的多媒體遊戲車帶領兒童製作的虛擬馬戲團動畫，至今仍可在網上欣賞<sup>58</sup>。

多媒體相關計畫<sup>59</sup>近年發展迅速，有些遊戲行動亦發展為網上活動，讓兒童在家中——尤其是在寒冷的冬季，也能參與活動、發揮其創意。例如迷你慕城 (Mini Muenchen) 已發展出網上迷你慕城 (Moni Muenchen Online)，作為真實兒童遊戲城之虛擬姊妹，讓兒童從 1998 年起全年都可上網參與遊戲城活動，並且在夏季之迷你慕城舉辦期間提供遊戲城內最新資訊<sup>60</sup>。

#### 四、歐洲流動遊戲車之馬戲團計畫 (Zirkusprojekte)

##### (一) 歐洲之兒童及青少年馬戲團 (Kinder- und Jugendzirkus)

兒童馬戲團表演在歐洲已有數十年傳統。荷蘭阿姆斯特丹的愛樂堡馬戲院 (Cirkus theater Elleboog) 之兒童馬戲團表演已有 50 多年歷史，瑞士蘇黎世之魯濱遜馬戲團 (Zirkus Robinson) 亦為兒童馬戲團，並已成立 30 多年<sup>61</sup>。

歐洲許多國家都有兒童及青少年的馬戲團課程及表演活動，並成立許多相關協會組織。例如德國下薩克森邦 (Niedersachsen) 的 21 個專業協會及相關組織結合成立「文化教育下薩克森邦聯合會」 (Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Niedersachsen e.V; 簡稱 LKJ)。1991 年起，此聯合會將推廣兒童及青少年馬戲團活動及促進國際青少年馬戲團交流作為其重要任務。其長期目標訂為：「讓兒童及青少年馬戲團發展成為兒童及青少年文化教育領域中如同音樂、戲劇、舞蹈、美術等一樣重要的藝術項目」<sup>62</sup>。

1997 年由 LKJ 主辦的歐洲青少年馬戲團專業研討會 (Fachtagung Jugendzirkus in Europa)，在漢諾威 (Hannover) 舉行，會中並決議成立歐洲馬戲團聯盟 (European Circus Union)，以加強及促進各國兒童馬戲團之交流及發展，舉辦多項國際兒童及青少年馬戲團藝術節、跨國表演項目等。會員共來自下列 8 個國家：荷蘭、德國、瑞士、英國、波蘭、義大利、法國、丹麥<sup>63</sup>。

##### (二) 歐洲流動遊戲車之馬戲團行動理念

馬戲團表演或學習之項目多，包括馬術、各種雜技、舞蹈、魔術、小丑藝術、體能藝術 (翻跟斗、疊羅漢、平衡體操、扯鈴、呼拉圈、跳繩、騎單輪車…) 等。對兒童或青少年而言，馬戲團之練習及表演既是樂趣，也是技巧、體力、耐力、勇氣等各方面之挑戰。

###### 1. 馬戲團作為遊戲活動：

Pieter Bruegel 在 1560 年所描述的農村兒童遊戲項目如下<sup>64</sup>：

- \_ 兒童玩車輪、圓圈圈、騎木馬…；
- \_ 兒童喜歡拉、推、捉、藏…；

<sup>58</sup> 參見 [www.kids.muc.kobis.de/projekte/megabyte/hirschgarten/zirkus.htm](http://www.kids.muc.kobis.de/projekte/megabyte/hirschgarten/zirkus.htm) (2005/2/20)

<sup>59</sup> 參見 Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung e.V.(2000), Projekt-Nr. 495-497

<sup>60</sup> 參見 [www.kulturundspielraum.de/mmo/index.htm](http://www.kulturundspielraum.de/mmo/index.htm); [www.minimunich.muc.kobis.de/mmo/home.htm](http://www.minimunich.muc.kobis.de/mmo/home.htm) (2005/3/1)

<sup>61</sup> Insa Lienemann-Onat (2000), S.121

<sup>62</sup> Insa Lienemann-Onat (2000), S.119

<sup>63</sup> Insa Lienemann-Onat (2000), S.120-121

<sup>64</sup> 參見 Peter Kapustin(2000),S.10

— 兒童扮演牛、馬、騎士、父母、皇帝…；

— 兒童練習藝術動作、踩高蹺、平衡遊戲、攀爬、登高、滑溜…。

即使今日農村兒童對這些遊戲方式亦不陌生，但近年來城市甚至鄉間之遊戲文化改變得太大了，有許多兒童已經不再是從遊戲或日常生活中直接經驗自然及體會世界真實，而是透過螢幕。

馬戲團之活動原本就很接近兒童之遊戲，兒童在遊戲中嘗試自己的體能極限，在遊戲中體驗其天馬行空之想像世界-往往亦超出成人之思考邏輯及社會之約束。兒童喜愛扮演小丑，因為「小丑對世界的闡釋，正如兒童經常所做的及所喜歡的那樣：『意義』在有意的胡鬧中顯現，正是在那個『錯亂』中表現出事物更清晰的、多層次的本質意義」<sup>65</sup>。

#### 2. 馬戲團作為體能活動：

運動在近數十年來已成爲人們休閒生活很重要的一部分。「休閒運動」(Freizeitsport)、「運動休閒」等名稱應運而生。馬戲團之表演項目中之馬術、雜技、翻跟斗、疊羅漢、平衡體操、扯鈴、呼拉圈、跳繩、騎單輪車等都是很有趣味性的體能活動。

#### 3. 馬戲團作為藝術活動：

馬戲團是身體藝術、是行動劇，是人、動物與物體之戲劇藝術，也是綜合從聲響、音樂、燈光、顏色、形貌、到各種味道、香氣及煙霧之舞台表演，馬戲團亦「挑戰活動主體個人之藝術及技巧之極限」<sup>66</sup>。馬術、各種雜技、舞蹈、魔術、小丑藝術、各項體能藝術都要求創意、技巧及表達。

#### 4. 馬戲團作為文化活動：

《馬戲團樂趣》(*Zirkuslust*)一書的出版者 Sibylle Schnapp/ Wolfgang Zacharias 在書中序言對馬戲團之意義詳加說明。他們認爲馬戲團是「文化的一種特別的象徵形式，也是一種表現歷史、現實及跨文化各種現象之藝術美學之真實」。馬戲團不僅擁有綜合藝術之品質，且結合藝術與生活，成爲一種特殊形式的「生活藝術」(Lebenskunst)。參與者既享有舞台前的光彩，同時亦體驗後台的艱辛-包括訓練時之艱苦及平日生活上的其他問題<sup>67</sup>。兒童熱衷馬戲團遊戲，正因爲他們「突然成爲眾目焦點，成爲特別人物，一段時間辛勤地練習在觀眾的掌聲中得到報償」<sup>68</sup>。

在文化體驗及文化交流方面，從前，是魔術師、流浪者及馬戲團把運動技藝、遊戲器材和運動競賽項目帶出文化圈外，以其各種變化形式於鄰近文化圈，或最後甚至傳到遙遠的文化圈內『定居』下來，例如中國各民族之民間雜技和競賽遊戲就在馬戲團裡作爲表演項目之一而傳到了歐洲文化圈。但近數十年來，馬戲團作爲家庭企業，數代同堂巡迴搭篷演出及傳承其運動藝術之傳統，似乎快絕傳了。許多文化圈之傳統遊戲、民俗舞蹈及運動項目亦已近乎失傳，或進了博物館<sup>69</sup>。透過馬戲團行動正可讓兒童體驗這些跨文化之遊戲、運動及藝術。

#### 5. 馬戲團作為社會學習活動：

馬戲團行動提供兒童「一個很特殊的遊戲及學習領域，不只促進其團隊精神、接觸各種不同的文化、

<sup>65</sup> Sibylle Schnapp/ Wolfgang Zacharias (Hrsg.) (2000), S.8

<sup>66</sup> Sibylle Schnapp/ Wolfgang Zacharias (Hrsg.) (2000), S.8

<sup>67</sup> Sibylle Schnapp/ Wolfgang Zacharias (Hrsg.) (2000), S.8

<sup>68</sup> Andrea Eugster / Nadine Schneider (1996), S.68

<sup>69</sup> Peter Kapustin(2000), S.11

體會台上經驗，且訓練其動作、表演能力、創意及耐力，並在遊戲中學習如何處理衝突情況」<sup>70</sup>。在練習及表演過程當中，亦能展現變通能力和組織才能。

馬戲團活動給予不同能力、興趣、靈巧性之各類兒童都有潛力發揮之機會。無論體能差、語言表達力弱、在學校學習差之兒童，或愛冒險、迷運動、有無專才之兒童都可以找到適合自己的項目，參與遊戲、練習及表演。多數兒童在參加過馬戲團行動之後，確實顯得較為自發、主動、較有自信<sup>71</sup>。尤其是原來在校之成績越差、成就感越低的孩子，透過馬戲團活動其自我價值感有越顯著之提升<sup>72</sup>。

#### 6. 馬戲團作為運動、遊戲、藝術、文化之綜合活動：

如果我們把文化定義為：「人們對於適應自然環境、自覺塑造生活、規範人際關係之一切努力的總和」，如上所述，則文化內涵亦包括身體及精神之發展。因此，遊戲、運動、藝術其實皆為文化生活的一部份。人之所以為人，即在其動物本能之外的所謂文化能力。人本來有遊戲能力、能享受遊戲樂趣、必需運動、有感性及理性行為、有想像力、能從事創意活動。但現代人之遊戲、運動、藝術等活動往往有目的傾向。例如運動為了健康、身材；藝術為了社會地位、名譽、金錢；遊戲為了學習、準備社會生活。這就失去了遊戲等之本質意義。為遊戲而遊戲、為運動而運動、為藝術而藝術之活動，正所以發展人之遊戲能力、運動能力及藝術能力，而不至於扼殺這些本能。馬戲團活動多樣化，實為運動、遊戲、藝術、文化之綜合活動。此外馬戲團原是很典型的流動性、巡迴性表演活動，正適合作為流動遊戲車服務項目。

##### （三）歐洲流動遊戲車之馬戲團活動實例

###### 1. 馬戲團週 (Zirkuswoche)：

此活動重點不在於準備一場完美的演出，而在於自願自發的遊戲及練習。兒童不需報名，也不需一整個星期都參加。因此各組成員每天都可能有變動，這正所以考驗馬戲團教師及團員的變通能力。

馬戲團為期七天的活動情形大致如下：星期一：介紹此活動、讓兒童給馬戲團命名、嘗試各組可能的表演項目；星期二至五：上午討論及嘗試表演項目，並製作道具；下午則用來練習及試演；星期三分組；星期五決定團長及各組組長等。星期六是公演日，所有「明星」要化妝、穿著表演服、佈置舞台、試音響。下午四點，表演開始，過往行人皆可為觀眾。謝幕之後，卸妝、撤舞台、清理現場及慶功。<sup>73</sup>

###### 2. 哩啦嚕兒童馬戲團 (Kinderzirkus Lilalu)

慕城哩啦嚕兒童馬戲團之活動也是為期一週，但為較大型的活動。搭蓋了專業表演帳篷及練習篷。每天上午 10 點到下午 3 點有馬戲團各種項目如：雜技、馬術、小丑……等等之訓練課程，有興趣的小朋友們必須事先選擇喜愛的項目報名及全程參加。由馬戲團專業演員教授之。同時，每天下午的兩點到六點鐘，配合有各式各樣的戶外遊戲設施及活動，開放給大眾參與，這些遊戲活動是由數個協會團體共同提供，由教育專業人員所組織的。活動最後一天的下午和晚上，各有一場收費的公演，由所有參加課程的學員參與演出。雖然僅僅一星期的訓練，技術有限，近百個孩子們都非常認真的表演，以家長、親朋好

<sup>70</sup> Andrea Eugster / Nadine Schneider (1996),S.68

<sup>71</sup> Sibylle Schnapp/ Wolfgang Zacharias (Hrsg.) (2000) ,S.115

<sup>72</sup> Steve Ward (2000),S.95

<sup>73</sup> 參見 Andrea Eugster / Nadine Schneider (1996),S.68-69

友為主的近千位觀眾給予最熱烈的掌聲，孩子們雖累，但出盡了風頭，過足了表演癮<sup>74</sup>。

馬戲團活動並不限定為期一週，也可以是數日（Zirkustage）或一日（Zirkustag）的小型活動，其表演項目則多為較短時間可學會的疊羅漢、小丑項目等。<sup>75</sup>

## 肆、結論

### 一、歐洲流動遊戲車活動成果論評

從歐洲流動遊戲車形成之背景來看，其主要目的乃為了提供兒童或青少年遊戲機會（包括時間、場所、器材、玩伴、活動構想），改善城市休閒環境；為了改善社經地位較低孩童之學習環境，或提供行為偏差等邊緣兒童參與遊戲及團體之機會；為了嘗試另一種有別於傳統制式之教育方法。在此即針對此三方面評論歐洲流動遊戲車活動之成果<sup>76</sup>。

#### （一）豐富歐洲城市遊戲生態

從上述歐洲流動遊戲車之各項遊戲行動來看，其**活動構想**千奇百怪，活動種類相當豐富；其使用**遊戲器材**從自然材料之石頭、泥土、草、木，到高科技之多媒體設備、自然科學實驗器材；其所提供之**玩伴**從少數幾人到數千人（如遊戲城等大型活動），從兒童、青少年到成人及各行各業之專家；其所提供之**遊戲時間**從午後遊戲器材出借之數小時，到連續數週之遊戲行動，甚至全年的網上遊戲服務；其所爭取之**遊戲空間**從兒童遊戲場、校園、公園、廣場、建築空地、空屋、街道、到藝術工作坊、博物館、圖書館、市政廳，幾乎無「所」不能玩。流動遊戲車對於兒童與青少年之遊戲時間、空間、器材、玩伴、構想等各方面之提供、改善、爭取，其目的在相當程度上已經達到。

流動遊戲車業界及學者 Wolfgang Zacharias 所提出之『遊戲生態學』（Oekologie des Spiels）概念，是把生物的生態平衡原則運用到人的領域中<sup>77</sup>。人既需要靜態的活動，也需要動態的；強調精神的和強調體力的；群體進行的和單獨進行的活動等；這些活動之從事必需儘可能達到平衡。如兒童只居家看電視或上網而不出外去接觸大自然，就失去其遊戲生態之平衡。流動遊戲車在遊戲的多元化方面有其不可抹滅之貢獻。有愈多遊戲供選擇，就愈能吸引兒童走出家裡，以努力往遊戲生態平衡之方向發展。

Wolfgang Zacharias 在接受本研究訪談時指出：「我們今日對兒童遊戲環境之關切，應包括整個「遊戲景觀」（Spiellandschaft），包括綠地、遊戲設施、兒童博物館、運動場、活動…，當然也包括流動遊戲車」。從流動遊戲車在遊戲構想、器材、玩伴、時間及空間之提供與服務來看，確實已是歐洲許多城市遊戲景觀不可缺少的一部分，對城市遊戲生態之貢獻不言而喻。

#### （二）補充歐洲各國社會服務

歐洲許多國家雖重視社會福利，但仍免不了有許多社經地位較低之地區、難民臨時或長期住所、戰

<sup>74</sup> 其 2001 年夏活動照片參見范育成，(2001)

<sup>75</sup> 相關活動見 Kulturfenster Heidelberg e.V./ Jugendfreizeitstaetten Baden-Wuerttemberg e.V. (Hrsg.)(1994), S.37-43； BAG-Spielmobil e.V. (Hrsg.) (2001), *Spielmobilszene* Nr.11； Sibylle Schnapp/ Wolfgang Zacharias(Hrsg.) (2000), *Zirkuslust*

<sup>76</sup> 關於流動遊戲車執行所遇困難及挑戰，參見范育成（2002b）,219-220 頁

<sup>77</sup> 有關遊戲生態學之討論參見 Zacharias, Wolfgang (Hrsg.) (1985), *Zur Oekologie des Spiels*

後待建地區、孤兒院等。歐洲流動遊戲車在提供這些地區兒童遊戲及學習機會方面貢獻不少。近幾年亦有流動遊戲車定期到東歐地區，為當地兒童提供服務<sup>78</sup>。瑞士的廢鐵工作坊、德國的大型藝術、文化、馬戲團活動等，其活動目的亦在於提供行為偏差等邊緣兒童及青少年參與遊戲及團體之機會，其成果雖不易評估，但此類社會關心應是永不嫌多的。英國的流動幼兒園服務、針對老人及殘障人士之流動車服務等，對於社會福利照顧不足的部分亦提供了補充。

### (三) 推動遊戲式教育方法

流動遊戲車部分創始成員原為教育界改革人士，對當時體制學校之教育方式有所不滿，正如 Gerd Grueneisel 接受訪談時所言：「我們感興趣的是，是否還有其他和學校不同的方式讓兒童學習。例如『歷史』如何能更生動有趣的教給學生。我們就想到在『建城日』當天辦一些有趣的活動。又譬如結合『媒體』和流動遊戲車工作，而產生了『影城』計劃，讓兒童自己拍片、欣賞、選片、獎勵」<sup>79</sup>。其理念除改善遊戲環境外，亦不忘以開放式遊戲活動達教育目的。

歐洲流動遊戲車之活動內容從古老遊戲到科學實驗，幾乎囊括學校教育之所有科目：藝術、體育、自然（探索環境）、社會（如遊戲城之管理及各行業體驗）、地理人文（如跨文化行動、歐洲市集）、歷史（石器時代之旅、兒童博物館等）、物理（太陽能遊戲車）、化學（流動實驗室）等。他們用行動試驗及展示了遊戲式教育方法，對學校之教學方式或社團活動有相當的影響。譬如，有些德國中學亦採用遊戲城（Spielstadt）之構想，在校內舉辦遊戲國（Spielstaat）活動，讓學生透過選舉總統等遊戲認識政府組織及民主運作<sup>80</sup>。

2002 年 9 月下旬在慕城舉辦的流動遊戲車專業研討會上，流動遊戲車人員的定位問題仍是焦點論題，多數與會學者從遊戲教育、藝術教育、社會教育等觀點論之，認為流動遊戲車也是兒童的重要學習場所。依本研究之見，如果擴充延用上述「遊戲生態學」之觀點於學習或教育領域，而有「學習生態學」或「教育生態學」，則兒童在學習方面也應有相應之「學習生態」或「教育生態」之平衡，也就是說，應綜合與平衡各級各類教育與各種學習模式。流動遊戲車所提供之活動應可視為多元化教育、校外教育、社會教育、休閒教育或整個「教育景觀」之重要組成部分。

## 二、歐洲流動遊戲車對休閒教育之啟示

### (一) 在休閒中生活，在生活中休閒

遊戲非生存所必需，但遊戲卻是人類文化生活的基礎。雖然處在困境中的人因必須為生存而奮鬥而可能玩不起來，但也可以反過來說：「不會遊戲的人正處於困境」<sup>81</sup>。有了休閒時間，卻不知如何休閒的大有人在。歐洲流動遊戲車所提供的藝術、文化、運動、遊戲、甚至學習、工作等各式各樣活動，不僅表明休閒遊戲活動之多彩豐富，而且說明了運動、學習及工作其實皆可在遊戲中享受；在休閒或遊戲時，亦可達到教育、學習、工作、或有益身心之效果，且不必過多地預設目的。

### (二) 多采多姿之藝術休閒

<sup>78</sup> 詳見 BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.)(1997/98), *Spielmobile* Nr.7, S.30-33; BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.)(2000/01), *Spielmobile* Nr.10, S.19

<sup>79</sup> 詳見范育成(2001), 66 頁

<sup>80</sup> 2004 年 9 月初參訪羅藤堡 (Rottenburg) 市的歐根波茲中學 (Eugen-Bolz-Gymnasium) 現場觀察結果

<sup>81</sup> Peter Kapustin(2000), S.11

兒童暨青少年休閒生活品質低落，是現代社會普遍的問題。事實上，成人及老年人之休閒生活品質亦有提升之需要。「面對有關休閒問題的病象，…唯有倡導藝術休閒教育才能正本清源，以藝術教育的功能來提鍊休閒教育的品質，使休閒經過藝術的美化與醇化以後，臻於高尚與精緻」<sup>82</sup>。藝術休閒教育宜越早開始越見成效，「多數成人的休閒觀念與習慣早已定型，改變的彈性極為有限，因而藝術休閒教育實宜及早在可塑性最大的兒童及青少年時期開始實施，才能為其畢生的幸福休閒生涯奠定良好的基礎」<sup>83</sup>。歐洲流動遊戲車所提供的藝術文化活動之項目與內容豐富，可作為校內外藝術教學及休閒事業單位提供活動之參考。

### (三)「流動性」教育或休閒場所

歐洲流動遊戲車之「流動性」構想，若引用作為**流動教學場所**，也許不失為特殊教室或校外教學之另類選擇，例如多媒體教室、實驗室、陶藝教室、手工藝教室等；作為**流動休閒教育、規劃或顧問室**，可隨時就地提供各界人士休閒諮詢；作為**流動休閒場館**，例如茶藝館、電影院、劇院等，可服務移動性差之族群如高齡者-包括老人院及居家老人-、殘障人士、病童等；作為**流動文化車**，可提供城市兒童鄉村遊戲-如農家遊戲、自製玩具、鄉間手工藝等-，及提供鄉村兒童城市遊戲-如藝術、文化活動-，此當可減少週末假日城市家庭下鄉去，鄉下家庭進城去遊樂休閒所引申之交通問題，又可提供兒童及青少年健康、環保、有意義之休閒活動。

## 伍、參考文獻

1. 王建柱 (2002), 〈「藝術休閒教育」初探〉,《台灣教育》, 482 期, 36-43 頁。
2. 范育成 (2001), 《德國「流動遊戲車」研究》, 明新技術學院專題研究計畫成果報告。
3. 范育成 (2002a), 〈德國「流動遊戲車」之形成及歷史發展〉,《明新學報》, 28 期, 171-179 頁。
4. 范育成 (2002b), 〈德國「流動遊戲車」及其提供兒童休閒活動現況之研究—以慕城之流動遊戲車為調查實例〉,《第四屆休閒、遊憩、觀光學術研討會 (2002) 休閒理論與遊憩行為篇》, 213-226 頁。
5. Anderfuhren, Toni (2002), *Gestaltungsprojekt Schulhaus Aussergass Grueningen*, Huttwill
6. Anderfuhren, Toni (2001), Kunst im oeffentlichen Raum, In: BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.) (2001), *Methodensammlung: Projekte Zur Partizipation von Kindern leicht gemacht*, S.33-38
7. Arbeitskreis Kinder- und Jugendforen (Hrsg.)(1997), *Kinderpolitik konkret: Das Muenchener Kinder-und Jugendforum*, Muenchen
8. BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.)( 1997/98), *Spielmobilszene* Nr.7
9. BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.)( 2000/01), *Spielmobilszene* Nr.10
10. BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.) (2001), *Spielmobilszene* Nr.11
11. BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.) (2002), *Spielmobilszene* Nr.12
12. BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.)( 2002), *Spielmobilszene* Nr.13
13. Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung e.V.(2000), *Kulturarbeit auf Achse: Mobile Projekte fuer*

<sup>82</sup> 王建柱, (2002), 37 頁

<sup>83</sup> 王建柱, (2002), 41 頁

*Kinder und Jugendliche*, Remscheid

14. Deutsches Kinderhilfswerk und Aktion Schleswig-Holstein--Land fuer Kinder (Hrsg.)(2000), "*Unser Schulhof wird genial*". *Schulhofgestaltung am Schulzentrum Schafflund- Ein Beteiligungsprojekt-*, Berlin u. Kiel
15. Eugster, Andrea/ Schneider, Nadine(1996), Zirkus im "Chreis Cheib", in: Meier, Daniel/ Anderfuhren, Toni (Hrsg.) (1996), *Handbuch Spielszene Schweiz*, S.68-69
16. Furrer, Felix (1996), Schrott-Power by „Blasio“, in: Meier, Daniel/ Anderfuhren, Toni(Hrsg.)(1996), *Handbuch Spielszene Schweiz*, S.72-73
17. Grigo, Endrik u.a.(1998), Spielmaterialien selbstgemacht, in : *Gruppe & Spiel, Sonderheft, Spiele im oeffentlichen Raum*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S.44-48
18. Grueneisl, Gerd (1982), *Spielen mit Gruppen*, Klett-Verlag
19. Grueneisl, Gerd (1998), *Kunst & Krempel: Fantastische Ideen fuer kreatives Gestalten mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen*, Muenster: Oekoropia Verlag.
20. Grueneisl, Gerd (2000), Spielstadt Mini-Muenchen, in: *Gruppe & Spiel, Sonderheft, Partizipation: Kinder mischen mit*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S. 38-43
21. Grueneisl, Gerd /Knecht, Gerhard/Zacharias, Wolfgang (Hrsg.) (2001), *Mensch und Spiel .Der mobile „homo Ludens“ im digitalen Zeitalter, 2001 plus*, Unna: LKD-Verlag
22. Grueneisl, Gerd /Zacharias, Wolfgang (Hrsg.) (2002), *30 Jahre Spiel & Kultur mobil in Muenchen*, Muenchen
23. Haas, Ute (2001), *Kinderolympiade*, Paedagogische Aktion /Spielen in der Stadt e.V.
24. Kapustin, Peter (2000), Spiel – Sport – Kultur als Einheit?, in: Schnapp, Sibylle / Zacharias, Wolfgang(Hrsg.) (2000), *Zirkuskunst: Zirkus macht stark und ist mehr. Zur Kulturpaedagogischen Aktualitaet einer Zirkuspaedagogik*, S.10-14
25. Knecht, Gerhard(1998a), Strassenspiele, in : *Gruppe & Spiel, Sonderheft, Spiele im oeffentlichen Raum*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S.10-13
26. Knecht, Gerhard(1998b), Spielaktionen auf dem Schulhof, in : *Gruppe & Spiel, Sonderheft, Spiele im oeffentlichen Raum*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S.17-21
27. Knecht, Gerhard(1998c), Spielaktion „Olympiade“, in : *Gruppe & Spiel, Sonderheft, Spiele im oeffentlichen Raum*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S.14-16
28. Kultur & Spielraum e.V. (Hrsg.) (2000), *10 × Mini-Muenchen: 20 Jahre Spielstadt 1979-2000*, Muenchen.
29. Kultur & Spielraum e.V. (Hrsg.) (2002), *Rundbrief* 3 ,September 2002, Muenchen
30. Kulturfenster Heidelberg e.V./ Jugendfreizeitstaetten Baden-Wuerttemberg e.V. (Hrsg.)(1994), *Aktionsbuch Kulturfenster: 10 Jahre Spielpaedagogische und soziokulturelle Praxis*, Leinfelden-Echterdingen : B. Fehrlen
31. Liebich, Haimo / Zacharias, Wolfgang (Hrsg.) (1987), *Vom Umgang mit Dingen: Ein Reader zur Museumspaedagogik heute*, Muenchen: Paedagogische Aktion

32. Lienemann-Onat, Insa (2000), Kinder- und Jugendzirkus in Europa, in: Schnapp, Sibylle / Zacharias, Wolfgang(Hrsg.) (2000), *Zirkuslust: Zirkus macht stark und ist mehr. Zur Kulturpaedagogischen Aktualitaet einer Zirkuspaedagogik*, Unna: LKD, S.119-122
33. Pach, Reinhard (1998), Kinder planen ihre Strasse, in : *Gruppe & Spiel, Sonderheft, Spiele im oeffentlichen Raum*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S.27-30
34. Priess ,Elke / Siamis, Andrea (2000), Freiraume: Kinder ziehen ein, in : *Gruppe & Spiel, Sonderheft 2000, Partizipation: Kinder mischen mit*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S.12-17
35. Rachdi, Menel(2002), *Gestaltungs Projekt Schulhaus Aussergass Grueningen*, Huttwil: Napf Edition
36. Ruecker-Beck, Margret(1998), Schwaebische Leibspeisen: Kochen wie vor 50 Jahren, in: *Gruppe & Spiel, Sonderheft, Spiele im oeffentlichen Raum*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S.22-23
37. Schepers, Reinhild (1998), Kinder gestalten ihren Spielplatz selber, in: *Gruppe & Spiel, Sonderheft, Spiele im oeffentlichen Raum*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S.31-36
38. Schnapp, Sibylle / Zacharias, Wolfgang(Hrsg.) (2000), *Zirkuslust: Zirkus macht stark und ist mehr. Zur Kulturpaedagogischen Aktualitaet einer Zirkuspaedagogik*, Unna: LKD
39. Schuster, Thomas(2003), Das interaktive Multimedia-Mobil des Verein Spektrum, in: BAG-Spielmobile e.V. (Hrsg.)(2003), *Spielmobilszene* Nr.14, S.6-7
40. Urbanes Wohnen e.V., Spiellandschaft Stadt e.V. (Hrsg.)(1995),*Vom Schulhof zum Spielhof: Erfahrungen, Perspektiven, Strategien*, Muenchen, 1995
41. Valtiner, Veronika/ Schuster, Thomas(1998), Mobile Projekte im und rund ums Wasser, in : *Gruppe & Spiel, Sonderheft, Spiele im oeffentlichen Raum*, Seelze-Velber : Kallmeyer, S.24-26
42. Zacharias, Wolfgang (Hrsg.) (1985), *Zur Oekologie des Spiels: Spielen kann man ueberall?!*, Muenchen
43. Zacharias, Wolfgang (2001a), *Kulturpaedagogik: Eine Einfuehrung*, Opladen: Leske+Budrich
44. Zacharias, Wolfgang (2001b), *Kultur und Bildung. Kunst und Leben: Zwischen Sinn und Sinnlichkeit Texte 1970-2000*, Bonn