

# 童年生活文物解碼

## Decoding Recreational Items of Childhood

張世宗 Shih-Tsung CHANG

國立台北教育大學藝術與造形設計系教授



1 清代婦女縫製虎帽圖。

### 引子：從「童年生活文物」到「美育文化解碼」

上回在本刊中曾經討論過 — 在距今一百多年前，杜象（Marcel Duchamp, 1887-1968）的小便斗現成物作品〈噴泉〉曾經引發了當時藝術界的質疑和論戰。由是之故，杜象不但藉此提出把藝術的焦點從實體作品的物質層面，轉移、提升到思想、意念詮釋的概念層面；並且更揭開了美術運動發展史上的新頁。

回觀東方的民間流傳文物，河南省淮陽縣的「泥泥狗」直到現今還保留著遠古流傳至今的母系社會「女陰」崇拜圖騰，展現出綿延數千年舊石器時代圖騰遺風，更被譽為「中華民族與人類文化遺跡活化石」。此外，陝北百姓為了讓嬰兒在炕上能自由爬行又可保障安全，以紅布條連結嬰兒和拴孩石「石虎」，此拴孩石不但是實用的育嬰用具，更承載了父母企盼虎爺保佑嬰兒長大成人的心意。俗語說：「天龍地虎」，龍為皇室專用；虎就是民間的保護神了。反映出此種信仰的民間文物還有虎帽、虎圍涎、虎鞋、虎枕、虎玩具等。當然民間童具的造形不限於虎爺，形式各異的護子造形，卻共同承載著歷代父母企盼其下一代平安快樂長大成人的殷殷深情。



2 虎帽是中華兒女傳統童年保護具。

人類生命代代傳承，歷史演變下來，人們或為生活使用、或為愉悅怡情，已經創作出大量的文物和生活用品。雖然這些生活文化作品有許多已經消失於歷史長河的洪流中；但仍有些倖存而流傳至今。此種作品的形式多元，也許是代表上層階級菁英文化的藝術家所創作的純藝術創作；也許是代表中、下層階級庶民百姓以實用為出發點的生活用品創造。這些諸多民間作品的創作者多是庶民百姓，原作者的姓名多已經佚失於歷史洪流中而多不可考，但是我們觀察到作品中承載、隱含著的心意和



3 民間藝術家手作可左右擺動的童具（模型）。

創意，卻源遠流長地流傳至今，讓我們欣賞、領略到。在接下來本欄系列文章中，我們將共同為這些童年生活文物民間藝術品，進行美育應用的文化解碼，找出它們所隱含的創意、智慧和心意。

經由前述案例的討論，讓我們更多地瞭解到一作品的美學欣賞價值，絕大部分乃是取決於創作者對該件文物投入的心靈能量，以及此能量被觀賞者體驗、內化後，觀賞者個體所產生的詮釋（interpretation）性理解和發自內心的心理性感受。而且當我們由觀眾的角色，將自己的心態調頻至與創作者同步的心靈來鑑賞之或產生共鳴，常會有更高層次的領會感受和收穫。如此一來，這不但是我們身為使用者和欣賞者針對創作者所投入用心的瞭解、欣賞和尊重；對我們自己而言，更可以是一種無可取代的智慧洞見和心靈饗宴。

歷代的民間藝術家們雖不似杜象所帶來的前衛性震撼，然而無需藝評家們來置喙，也沒有太多知名度，可是相對於被收藏於美術館殿堂的藝術品，我們看到這些庶民藝術家的作品經常投入更多的心意和能量，更多面向地反映出歷代實質性的生活文化，也更多了幾分沈穩潤厚的成熟度。套句口語話

說—「比較接地氣。」欣賞者不需要有高深的美學涵養或先備知識，也比較容易被我們解讀和領略，以下進一步深論之。

### 從「童玩、童具、童藝」到「民藝、游藝、生活美育」

環顧周遭現況，討論美術館珍藏文物等藝術作品的藝評家已經很多，但是對庶民百姓在生活中所創造出的用品器物投入關注的人士卻不多。這些人士其中大多數是古董鑑賞家和文史學家，前者古董鑑賞家又多關注於文物真假、實貨贗品等的辨別和價值鑑賞（有時更多的是價格的評估—鑒價）；後者文史學家則多關注於文物歷史沿革和事件考證。即便如此，仍然有較少數學者對這些用品器物在庶民生活文化和工藝造形、功能美學等產生興趣並投入研究和推廣。例如日本學者柳宗悅先生（1889-1961）即以不同的眼光來審視、肯定民間工藝的藝術性價值，創造了「民藝」一詞，強調「民藝反映生活；人心之菁華乃是民藝之泉源」，柳宗悅先生乃被稱為「日本民藝運動之父」。

質言之，傳統童年文物和童玩等都是「歷代童年生活文化的載體」。我們觀察陪伴著歷代兒童度過童年生活的「傳統童玩」— 無論是有實體的玩具或是無實體的遊戲活動，常會感受到無窮的玩興和創意；許多兒童自創或是上一代為豐富下一代童年所投入創造出的手作玩具，更是歷代童年生活中「手作的創意」加上「智慧的結晶」。可惜的是— 在過去盛行的「業精於勤，荒於嬉」、「勤有功，嬉無益」等傳統價值觀下，遊戲、娛樂成了一種罪惡，常被排擠、淡出於學童學習生活經驗之外；而它們的功能和價值也都被低估了。

話說回來，這些過去被稱為「婦孺之戲，士大夫不為」的童年遊戲和玩具，不也是「民藝」中的一項分支— 姑稱為「童藝」？而「童玩」不也是「生活美育」的一環？「生活」的面向包含了「食／衣／住／行／育／樂」六大主要範疇，進一步分析之，可以發現「童玩」— 尤其是從「農業期童年」一直到「工業化童年」我們常見到的手作童玩— 不正是視覺藝教育中的「童藝+工藝」嗎？對於關心「兒童生活美育」的我們，自然不應忽略掉這種歷代豐富「兒童美育生活」的童藝工藝資源。

現今各年齡層的學童都已經不作興自己做手工藝玩具，而多在玩廠製量產的商品玩具。如此一來，傳統民間和歷代童年的文化資產與動手作的智慧卻逐漸淡出於今日的童年生活；更何況商人對物品的形式化功能和價格的著重也凌駕過對兒童所能

獲得的成長效益之關懷。我們領悟到：現今人們在推動的不是「兒童遊戲」而卻是在「遊戲兒童」，這時，我們要大聲呼籲：

- 生活型態的改變以現代最為急遽，許多的「傳統童玩」會逐漸淡出於童年生活消失；但是「自己做，自己玩」的「玩童傳統」更應該保留，甚至更要發揚光大，以平衡新生代偏頗的生活遊戲經驗。
- 當實體性傳統童玩已經被虛擬經驗互動的電子童玩、數位遊戲所取代時，我們更應該珍惜手作玩具的創作智慧，以及其能豐富今日兒童生活美育的「新視覺藝術教育」功能。

#### 小結：從「傳統童玩」（工具）到「玩童傳統」（目的）

當今日孩子們已經沈溺在玩 Wii、APP、滑手機時，要在其生活中硬性地加入上一代玩的遊戲經驗，這種作法不但可行性不高，其意義也不大。我們不應該只是因為上一代「發思古之幽情」，就想要將自己的童年經驗不改形式而直接地移植到新世代的生活，這種作法其實也是另一種形式的「遊戲兒童」— 忽略了「玩」的本質是「個體因內在動力之驅使，主動行之的自主行為」。話說回來，我們的目的不應該是在推動傳統童玩和歷代童年文化的復興，卻是要讓孩子有機會接觸到過去的創意成

4 鐵線繞製三輪車，加上橡筋動力，就可以向前移行。





5 自己做自己玩的家具紙玩傳統摺紙。

品和智慧結晶時，會主動地樂於親近、進而願意進行操作、創作的互動學習行為，獲得生活中需要又卻匱乏學習、經驗。我們的目的應該放在一將這些傳統童年文化的資源經過分析淬鍊轉化，使之成為能豐富新生代樂於主動參與的生活美育、樂育的新資源和新利器。

教育的核心價值在帶來「人」的成長和豐富「人」的生命。正如同「藝術教育」是「透過藝術的教育」；「游藝樂育」是「透過童玩民藝的美育」。要達到前述之目的，避免停留在以「童玩達人」的角色進行童玩教作的形式性操作，我們就要先找出這些歷代童年生活文化載體的潛在教育價值——這是「為何」(Know-Why)性質的目標性思維；以及如何將這些價值潛能，植入於今日兒童的遊戲生活經驗中——這是「如何」(Know-How)性質的策略性思維。

筆者曾經分析傳統童玩資源的屬性，大致可以分為兩大類型：1. 以手作童玩為主要形式的「創作童玩」、以及 2. 以操作解題為主要功能的「益智游藝」。創作童玩的價值意義，主要是以實體材料製作成品以獲得手工技能、成就感和自信心，類同於工藝勞作的功能；益智游藝之重點則不是在創作益智玩具硬體，卻是在操作時獲得智力、智慧和創

造力的精進與提升，是軟體活動的價值概念。此兩類型都有豐富今日學童生活教育和能力提升的潛在功能，但要注意其價值不在形式性的模仿重製或複製，卻是讓與之互動的人們獲得心靈感動、智慧領略和能力等的功能性提升。由是於針對此兩大範疇的學習價值分析，筆者嘗言：

- 就「創作童玩」的價值而言：「傳統的童玩會消失；但玩童的傳統要保留」。前者是會消逝的歷史文物（可蒐藏、展示於博物館）；後者是「自己做、自己玩」的工藝和美育學習（要加入於今日學童的生活經驗中）。
- 就「益智童玩」的價值而言：「智慧的游藝是祖先的智慧成果；但游藝的智慧要我們自己去追尋」。前者是對傳統智慧的領略（如同對美術館、博物館展品的欣賞）；後者是經由對傳統智慧玩具的研究中，瞭解、提煉出其中所含有價值的游藝基因，開發設計出能協助當今樂育美育等實施功能的課程和活動。

最後提醒：「玩物喪志」的年代已經過去了；現在是「玩物尚智」的新時代！

（作者按：下一期本欄將進一步以實際個案分析和開發案例來與讀者分享，敬請期待。）



6 傳統益智游藝承載著的游藝智慧是鍛鍊頭腦智力的童年文化資源。