从玩具到学具、从教育到乐育－童玩的游艺研究与应用

张　世宗

廿一世纪是一个变革、更新、改革的时代，整个社会体系正走向充满着挑战，却也充满着机会的革新之路。教育体系中我们最熟悉的「学校」教育机构常被视為唯一的正式教育(formal education)机构，却忽略出了校门外，有其它非正式教育(informal education) 形式和非正规教育(non-formal education)机构的多元功能。而今社会高龄化、少子化所带来的社会人口结构和跨代教育失衡的危机与问题，不正也是另一种社会教育需求兴起的转机？

从游戏研究角度，我们发现结合「教育」(Education)和「娱乐」(Entertainment)功能的「乐育」正是终身学习的利器。在「保健重於復健」的社会教育理念之下，我们发现有目的、有意义的游戏研究和玩具设计可以成為学具甚至教具的乐育功能。而為了达到此目的，我们必须进行以人為本的游艺研究；提供社区博物馆功能的「游艺屋」之设立，正是此理论研究在社会教育实践的一个例证。