

公園與娛樂

作者：普及灣大學 (University of Puget Sound) 哲學系副教授
廖顯禕 (Shen-yi Liao)

翻譯：還我特色公園行動聯盟成員謝宜暉、蔡青樺

原文出處：APA Studies on Feminism and Philosophy Volume 22, Fall 2022, P.3-7
https://cdn.ymaws.com/www.apaonline.org/resource/collection/D03EBDAB-82D7-4B28-B897-C050FDC1ACB4/APA_Studies_on_Feminism_and_Philosophy_V22_n1.pdf?fbclid=IwAR24UQj9d9jgfQELbCAwI1O2bcvr1wvAN70-ZVtNIsyaSBZbEYBqnl9lc9w

Page 3

「滑梯是用來溜下來，不是爬上去的！」

在過去幾年裡，這樣的想法已經很多次浮現我的腦海，甚至有很多次我還把它大聲說出來。跟很多（具有一定社經地位的）照顧者一樣，在新冠疫情流行期間，我花了很多時間陪孩子在公園遊戲場玩耍。而就像很多孩子一樣，他們並不總是會用正規的方式在這些遊具和空間中玩耍。他們喜歡爬上滑梯、喜歡趴著盪鞦韆，也喜歡用手玩蹺蹺板。

作為既定規則，有時候滑梯旁邊的標示會明確寫著「滑梯是用來溜下來，不是爬上去的」。而有時候旁邊的其他照顧者也會明確這麼說。不過更多的時候，這就是個潛規則。即使旁邊沒有標示，也沒有其他照顧者，我（我敢打賭還有很多其他照顧者也是如此）會在腦中聽到這個規則，然後告訴孩子。通常我們不費吹灰之力，就會下意識地自動自發這樣做。

這不僅是種既定規則，而且是種結構性的規範。在遊戲場上，並不是每個傾斜的表面都算是滑梯。滑梯（根據定義，有人可能會這樣說）是個用來滑下來的傾斜表面。艾里斯·瑪莉恩·楊 (Iris Marion Young, 譯註：美國政治理論家與女性主義者) 說：「我們所遇到的習慣性事物與限制都帶有過去慣例的痕跡，但我們被動地體驗這種慣例，作為其所具有的客觀屬性，有可能符合或不符合我們目前的計畫和目標。」¹無論多麼不起眼的滑梯，都無一例外：這項規則根深蒂固地存在這種東西裡，而我們被動地體驗這項規則，作為其所具有的客觀屬性。

理論工具

奎爾·庫克拉 (Quill R Kukla, 譯註：加拿大與美國的哲學家) 所著的《城市生活》(City Living, 2021) 巧妙地結合了創新且深具洞察力的理論框架，以及三大洲三個城市

的民族誌(ethnographies, 譯註:透過直接觀察, 與研究對象長期相處甚至生活在一起, 所獲得的第一手資料):華盛頓特區、柏林與約翰尼斯堡。這本書給了我一種全新的工具, 來思考我自己與物體之間的協調, 以及我在空間中的活動, 即使是在我帶孩子去公園玩這樣平常的事情上。庫克拉細心地留意到, 城市環境能夠賦與一些居民的能動性(agency), 但同時又對一些居民造成限制;這個發現也讓我將注意力轉移到日常環境上。現在, 即使身處遊戲場這樣平常的地方, 我也忍不住會想, 它賦予了誰能動性, 又限制了誰。

在《城市生活》中的兩個基礎理論章節裡, 庫克拉解釋了「城市與城市居民在特定主體透過特定空間進行小幅度運動的尺度下如何互相融合」。(3)他討論了關於城市與城市居民之間關係的兩種相反論點。空間決定論者(spatial determinist)堅持物質最重要:物體和空間設定了我們必須遵循的規則。空間意志論者(spatial voluntarist)

Page 4

則堅持心理最重要:我們設定規則, 然後可以用任何物體和空間做我們想做的事。庫克拉用新的框架取代這兩種論點, 在這個新框架上, 空間和主體「相互制約、構建與適應。」(17)

值得強調的是, 像庫克拉這樣的空間共生論者(spatial mutualist)不僅僅是主張空間與主體之間存在因果關係的相互作用。「我們的空間能動性(spatial agency)是由城市空間所賦予和塑造的;而透過我們的空間能動性, 我們也改造了我們的居住空間」說起來既是一種因果性的主張, 也是種結構性的主張, 即「無論是空間還是其居民, 當一個獨立於另一個時, 都無法受到適當的理解。」。(15)在這個框架下, 社會實踐與實質物體之間存在著一種相互依存的關係。(38)

庫克拉將《城市生活》的最後一章聚焦在一個明確的規範目標上:「一個適合每個人居住的城市, 也必須由每個人來建造。」(257)雖然空間和主體會互相成就, 但兩者之間的關係並不平等。同樣的空間可以為某些主體賦能, 但卻無法讓其他主體茁壯。同樣的空間也可能讓某些個體更容易觸及, 但對另一些個體卻不是如此, 取決於不同個體的特殊性。

在某些情況下, 這些模式僅僅是空間上的差異。然而, 當它們與社會其他不平等的模式相契合時, 就會成為空間不平等。此外, 根據不同社會身分的特殊性, 有些人比其他人更能夠重新塑造、利用或改造同一個空間。當這種情況發生時, 不同階級之間不平等的相互因果交互作用最終會成為持續的壓迫性制度, 例如種族歧視、性別歧視、能力歧視和階級歧視。²

事實上, 庫克拉處理了符合種族歧視、性別歧視、能力歧視與階級歧視的空間不平等問題。但我從他對符合年齡歧視的空間不平等問題的討論中學到了最多, 尤其是我對於他對青少年如何被系統性地拒絕進入第三空間(third place)的觀察感到很震驚。第三空間就是「既不是我們的家, 也不是工作場所(公司或學校), 但在公共意義上是屬於我們的地方」。(271)庫克拉的見解是, 有很多所謂的公共空間, 實際上並不適合所有人。透過明確或隱含的標籤, 這些空間的可及度多少都會受到社會身分的影響, 例如種族、性別、能力狀況、階級, 以及(沒錯)年齡。在這方面, 青少年常常被拒之門外, 無法擁有自己的地盤(territory), 即「一個讓一群人感到賓至如歸的空間, 並且體驗到自己對於這個空間以及在該空間中擁有發

兒童的第三空間？

兒童的第三空間在哪裡？庫克拉公正地指出：「重要的是必須了解附近有多少空間是兒童感到舒適的領域，也就是他們能夠享受到空間能動性與屬於他們地盤的地方。」(110)³在很多城市中(就這方面而言，郊區也是)，遊戲場似乎是個例外——或多或少算是兒童專用的空間。成人的足球聯盟與青少年足球比賽可能會為了誰能使用公園裡的同一個場地而發生爭執；但唯一會跟孩子為了誰能夠使用滑梯、鞦韆或蹺蹺板爭吵的，只有其他孩子。然而，孩子們真的可以宣稱遊戲場是他們的地盤，對於遊戲場以及在遊戲場中發揮他們的能動性嗎？我可不敢這麼肯定。

說孩子跟他們的照顧者之間存在一種壓迫性關係，似乎很荒謬。然而，在《用父母的角色認真看待孩子自主性》(Taking Children's Autonomy Seriously as a Parent, 2020)一書中，庫克拉認為，許多在文化上佔有主導地位的教養觀念，事實上並沒有完全認可孩子是具有完整權利主體的人。每個人都承認，照顧者對孩子擁有相當大的權力，因為孩子通常還不具備完整的能力來滿足自身的基本需求。然而，並不是每個人都承認，很多照顧者同時認為(正如文化上佔有主導地位的教養觀念向他們灌輸的那樣)「伴隨著這種權力而來的，是限制孩子行動與選擇的權利。」⁴

為什麼爬上滑梯是錯的？最典型的答案，就是這樣做不安全：「家長需要保護他們的孩子！」這個答案的背後，有著深切的、幾乎是出於本能的情緒支持；而就像其他的照顧者一樣，我很能理解這種情緒。這種情緒本身並沒有錯。正如庫克拉所指出的，危險之處在於它會產生侷限孩子發揮能動性的舉措。

值得注意的是，這個典型答案背後有兩個假設。

第一個假設是，孩子對自己的安全沒有很好的判斷力。但根據我的經驗，在大多數情況下並非如此。爬上滑梯實際上並沒有那麼不安全，而且孩子在遊戲場上通常都會避免極度不安全的行為。此外，我們還應該對這種假設抱持著懷疑的態度，因為長期以來，類似的假設一直被用來合理化受壓迫群體中人們只有部分能動性的原因，同時也反過來合理化壓迫群體中人們的家長式作風。有許多保護非白人、婦女、殘障人士與工人階級的呼籲背後，都是這樣的一種假設，即他們對自身的安全性沒有很好的判斷力。

第二個假設是，安全性比其他價值更重要。成人通常不會對自己的生活做出這種假設。即使可能會受傷，我還是會在公園打籃球。其他成人也會從事其他具有風險的行為。因此，即使爬上滑梯實際上不安全(重申一下，大多數情況下並非如此)，但僅憑著這一點並不能證明告訴孩子不要這樣做是合理的。認真看待孩子

的自主權，就是允許他們去從事一些具有風險的行為，就像你我和其他成人一樣。

當然，我不認為照顧者絕對不該為孩子設定任何界限。但如果庫克拉是對的，文化上佔有主導地位的教養觀念沒有認真看待孩子的自主權，那麼我們在這個領域中的情緒反應就很值得質疑了，即使（或者也許，特別是當）我們的感受是如此深刻。因此，

Page 5

我們所設定的界限是不是應當，也很值得質疑。然而照顧者出於好意，有時候會以保護孩子的名義來限制孩子的行動和選擇。說到底，這就是家長式作風的本質。

楊說：「普遍來說，所有受壓迫的人都遭受到一些抑制，讓他們無法發展和發揮自己的能力、表達他們的需求、想法與感受。」⁵遊戲場可能看起來無足輕重，因為遊戲可能被視為是微不足道的事。但事實並非如此，正如很多強調兒童遊戲重要性的教育工作者會告訴你的那樣，孩子做為遊戲場的能動者，會獲得相當多的發展：透過遊戲，他們學會為自己的身體做決定、表達自己的價值觀，以及與他人協商。因此，當照顧者抑制他們發展與練習這些能力的機會時，還有什麼比「壓迫」更適合的說法嗎？事實上，孩子與他們的照顧者之間存在一種壓迫關係這種說法的顯著荒謬性，本身可能正說明了成人習慣性地不把孩子的說法當一回事。⁶

如果愛孩子入骨的照顧者跟孩子之間都可能存在一種壓迫性關係，那麼其他成人跟孩子之間具有壓迫性關係也就不令人意外了。其他成人對孩子不僅具有類似的權力，而且還可能認為他們更熟知不屬於他們自己的肢體動作安全性，也更懂得不屬於他們自己的競爭價值的正確平衡。我經常會在遊戲場上觀察到一些成人會限制孩子的行為和選擇，即使那些孩子不是他們家的。他們甚至不必大喊「滑梯是用來溜下來，不是爬上去的！」只要一個嚴厲的表情，甚至是**預期壞事發生的狀態**，都能產生同樣的效果。社會實踐與實質物體之間存在著互相依賴的關係：成人隱性的監督加強並強化了已經建立的規則。

壓迫是環環相扣的。因此，存在於遊戲場上兒童與成人之間的權力動態，可能會由於在種族、性別、能力與階級上劃分兒童而進一步惡化。即使當成人（包括主要照顧者）表現出對兒童自主權的尊重，也可能只會選擇性地對那些守規矩的孩子這麼做。相反地，他們可能會選擇性地透過監督（實際上，有時是懲罰），強制不守規矩的孩子遵守規則。儘管很多白人男孩都被允許爬上滑梯，但很多亞洲女孩都會被告誡「不准那樣做——太危險了！」

孩子的第三空間在哪裡呢？儘管遊戲場是為了兒童所建，但就目前的情況來說，這並不是孩子們真正可以稱之為屬於他們的地方。正如我們所見，孩子經常被顯性和隱性的規則所限制，禁止他們重新塑造或重新利用空間。因此，即使兒童是遊戲場建造的目的，但他們仍然被剝奪了領地權，因為他們無法把遊戲場改造成真正屬於他們的樣子。如果一個適合所有人居住的城市必須由所有人來打造，那麼適合兒童的遊戲場也必須由兒童來打造。

社會與空間的不平等會構成一個回饋循環，讓壓迫性系統持續自我放大。遊戲場不僅反映了兒童自主權並不總是受到重視的社會事實，同時也制約並構成了這

個社會事實。在空間和主體互相影響的前提下，遊戲場不只塑造了兒童的主體性，同時也塑造了成人的認知。我堅信我們應該認真對待兒童的自主權。然而，當我處於遊戲場中，尤其是當我注意到其他照顧者不以為然的目光時，仍然會（相對而言毫不費力、自動且無意識地）聽到我腦中響起這樣的聲音，並且也會對我的孩子說：「滑梯是用來滑下來的，不是用來爬上去的！」

也許這些弊病就只是現今（不可諱言，是某種社經地位所具有的）過度焦慮的直升機教養方式所呈現出來的症狀而已。小時候我住在台北，印象中我都一個人跟朋友去附近的公園玩。或許那時候，我們有更多的自由和自主權。不過我不認為這些弊病能夠這麼輕易就獲得令人滿意的解釋，至少不能完全解釋得通。僅僅因為我的照顧者不在身邊，不代表旁邊沒有成人。只要周圍有成人在，同樣的權力動態（同樣嚴厲的表情和**同樣預期壞事會發生的狀態**）可能依舊存在。此外，即使周圍沒有成人，成人所寫下的規則仍然經常出現在附近的標示上，或者內化在遊戲場上其他孩子的心裡面。

庫克拉告誡我們，不要把空間自由主義（spatial libertarianism）當成空間不平等的解決方法。（284）建立一個共融空間，需要有意識的努力。兒童自主權的脆弱性，意味著他們需要主動的照顧。共融遊戲場並不是沒有成人在場的地方，而是成人有意識地檢視自己的衝動，在尊重兒童能動性上持續努力的地方。唯有如此，孩子才能夠擁有他們可以宣稱是自己地盤的第三空間。

遊戲或是玩具？

「模擬城市」（SimCity）與「模擬市民」（The Sims）的傳奇遊戲設計師威爾·萊特（Will Wright）說：「人們稱我為遊戲設計師，但我其實認為這些是玩具。」⁷遊戲（game）是由結構性的規則所構成。⁸遊戲會給予玩家目標，為他們指定能力，並且在他們的通關道路上設置障礙。⁹相較之下，玩具（toys）則是能提供（**afford**）不同類型遊戲的環境。由詹姆斯·吉柏森（James J. Gibson）所引入的經典意義裡，「環境的直覺功能性（**affordance**）即環境能提供給動物的，不論好或壞的一切……這表示動物跟環境之間是互補的。」¹⁰沒有所謂玩「模擬城市」的正確方式：你可以精心規劃來將**人口最大化**，或者也可以啟動所有的自然災害來摧毀一切。不論是選擇人口最大化或是破壞城市的玩家都沒有錯，因為人口最大化或者破壞城市都不是「模擬城市」的結構性規則。就如萊特所設想的，這些僅僅是玩家可以跟玩具連結的（諸多方式中的）兩個方式。

滑梯對孩子來說是玩具，但對成人來說則是遊戲。對於那些在標示上寫明規則的公部門或是小心翼翼的照顧者而言，滑梯是由結構性規則所架構的：它是用來滑下去，而不是爬上來的。但對孩子而言就不是這樣了。孩子在同一個實體物品中看到了

不僅僅是個玩具的時候，滑梯是具有壓迫性的——它變成一個由心理、社會和物質成分所組成的壓力系統的一部分。但現實還是有不一樣的可能性：雕塑家野口勇 (Isamu Noguchi) 的理想遊戲場完全由一個巨大的公共雕塑建構而成，他稱之為「遊戲山」，有「馬雅神廟跟山之間的通道」或「不對稱的埃及階梯金字塔」等各種不同的描述，沒有內建規則。¹¹

要澄清的是，我並不是說玩具一定比遊戲好。雖然有些人系統性地支持自由遊戲勝過結構性遊戲，但阮C. Thi (C. Thi Nguyen) 提出了深具說服力的論點，認為遊戲的可貴之處，在於培養了不同模式的能動性，而這正是因為它們施加了限制跟規範。¹²透過溝通不同模式的能動性，遊戲「提供一個特別的管道，來豐富我們長期的自由與自主權。」¹³我的觀點是，遊戲只有在按照玩家的選擇來進行的時候，才能做到這一點。遊戲可以說是能動性的瑜珈，但只有在你自己移動身體，而不是別人推你時，瑜珈才會發揮作用。滑梯作為一種遊戲，當處在兒童跟成人之間存在壓迫關係的背景下時，並不完全是種自由選擇。傳統教養觀念太過刻意形塑兒童的能動性，最終限制了孩子的自由跟自主權。

在過去幾年間，台灣城市的遊戲場經歷了翻天覆地的變化。由於一個民間組織「[還我特色公園行動聯盟](#)」(Parks and Playgrounds for Children by Children) 的努力，遊戲場裡千篇一律的罐頭遊具被多元型態的遊戲設施所取代。這個組織致力於捍衛兒童遊戲權——傳統上，兒童遊戲權在各地一直都被忽視，尤其在台灣。¹⁴顧名思義，這個組織的理念是遊戲場不只是為孩子建造，而且應該由孩子來建造。儘管這樣的理念在實踐上良莠不齊，但在最好的案例中——例如台北華山1914文創園區中央藝文公園遊戲場的建造，在初始設計中就透過多場工作坊的過程，來諮詢孩子的意見。¹⁵

參與遊戲場的改造當然能改善現狀。然而，這似乎仍未達到庫克拉的要求，即能動者必須能夠重新改造或重新利用，空間才能算是他們的領地。或許Minecraft的世界在兒童界成為特別受歡迎的虛擬第三空間，就是因為他們可以做一些在真實世界裡不能做的事情：可以不斷「改造空間以[.....]符合我們當下的需求跟渴望」的能力(20)。以目前來說，遊戲場仍然只是提供孩子娛樂而非再創造的空間。就算是在中央藝文公園遊戲場，滑梯依然是用來滑下來，而不是爬上去的。

容我重申，現實還是有不一樣的可能性：冒險遊戲場(有時候也被稱為「自然遊戲場」或「垃圾遊戲場」)可以讓孩子重新塑造、重新利用，甚至是重新創造遊戲的物件及空間。¹⁶這種遊戲場有指派的成人在現場，被稱為遊戲工作者，但會避免說或做出可能過度限制兒童的活動跟選擇的行為。雖然冒險遊戲場背後的概念已存在將近一世紀之久，但在現實世界中還是很難找到。臺灣目前還沒有冒險遊戲場，即使是還我特色公園行動聯盟也還沒有大力倡議。¹⁷

在此期間，像我一樣的照顧者可以帶著冒險的精神去我們現有的遊戲場。跟空間自由意志論者不同的地方是，我們應該要認識到，環境可以形塑我們。而跟空間決定論者不同的地方是，我們也應該要認識到，我們可以形塑環境。我們不必拆除每個滑梯，去改變其客觀性質；我們照顧者可以藉由重塑我們的社會實踐來重新改造物質環境，並邀請我們的孩子也這麼做。

滑梯是用來溜下來的，但也可以爬上去！

圖1. 台北華山1914文創園區中央藝文公園遊戲場的雙塔溜滑梯，有部分設計是從多次兒童工作坊的兒童設計得來的。

圖2. 台北華山1914文創園區中央藝文公園遊戲場的告示牌，說明並解釋了兒童工作坊進行的過程。

Page 7

銘謝

感謝Barrett Emerick、Lauren Freeman、Quill Kukla、C. Thi Nguyen與Sara Protasi讀過這篇論文並跟我討論這些想法。也要感謝我的兩位研究助理所做的田野調查。

註解

1. Iris Marion Young, "Structure as the Subject of Justice," 54.
2. 比較 Shen-yi Liao and Bryce Huebner, "Oppressive Things", 以及Shen-yi Liao and Vanessa Carbonell, "Materialized Oppression in Medical Tools and Technologies."
3. 需要澄清的是，柏林(《城市生活》中極為重要的三個城市之一)是個明顯的例外。歸功於柏林1979年的兒童遊戲場法，當地每個居民約有1平方公尺的遊戲場空間。資料來源：Mitra Anderson-Oliver, "Play Matters: The Style and Substance of the Berlin Spielplatz."
4. Kukla, "Taking Children's Autonomy Seriously as a Parent," 15.
5. Iris Marion Young, "Five Faces of Oppression."
6. Kukla, "Taking Children's Autonomy Seriously as a Parent," 14.
7. Will Wright, "Spore, Birth of a Game."
8. C. Thi Nguyen, "The Right Way to Play the Game."
9. C. Thi Nguyen, Games: Agency as Art, ch. 1.
10. James J. Gibson, The Ecological Approach to Visual Perception (Classic Edition), 119.
11. 99% Invisible, "Play Mountain."
12. Nguyen, Games: Agency as Art, ch. 4.
13. Nguyen, Games: Agency as Art, 76.
14. 透露一下：我有捐一點點錢給這個組織喔。
15. 在《公園遊戲力：22個精彩案例 × 一群幕後推手，與孩子一起翻轉全台兒童遊戲場》這本書中，還我特色公園行動聯盟的成員們提供了22個他們在台灣各地努力改造遊戲場的案例。在《遊戲場發生什麼事？》這本繪本裡，超級可愛月亮班的孩子們畫出了他們的設計概念，其中一些最終也被華山1914文創園區中央藝文公園所採用。
16. Tony Chilton, "Adventure Playgrounds: A Brief History."

17. 在《公園遊戲力：22個精彩案例 × 一群幕後推手，與孩子一起翻轉全台兒童遊戲場》的最後，有一些關於非傳統遊戲場模式與案例的討論。儘管台灣已經有一些冒險遊戲場，但現存的法規（以及或許是它們所體現的主流教養理念）成為了這些遊戲場繼續運作的挑戰。

參考書目

99% Invisible. "Play Mountain." 2019. Available at <https://99percentinvisible.org/episode/play-mountain/>.

Anderson-Oliver, Mitra. "Play Matters: The Style and Substance of the Berlin Spielplatz." Assemble Papers. 2019. Available at <https://assemblepapers.com.au/2019/11/07/play-matters-the-style-and-substance-of-the-berlin-spielplatz/>.

Chilton, Tony. "Adventure Playgrounds: A Brief History." In Aspects of Playwork: Play and Culture Studies (Volume 14), edited by Fraser Brown and Bob Hughes, 157–78. New York: Hamilton Books, 2018.

Gibson, James J. The Ecological Approach to Visual Perception (Classic Edition). New York: Psychology Press, 1979/2015.

Kukla, Quill R. "Taking Children's Autonomy Seriously as a Parent." APA Newsletter on Feminism and Philosophy 19, no. 2 (2020): 14–17.

Kukla, Quill R. City Living: How Urban Dwellers and Urban Spaces Make One Another. New York: Oxford University Press, 2021.

Liao, Shen-yi, and Bryce Huebner. "Oppressive Things." Philosophy and Phenomenological Research 103, no. 1 (2021): 92–113.

Liao, Shen-yi, and Vanessa Carbonell. "Materialized Oppression in Medical Tools and Technologies." American Journal of Bioethics, forthcoming.

Nguyen, C. Thi. "The Right Way to Play the Game." Game Studies 19, no. 1 (2019).

Nguyen, C. Thi. Games: Agency as Art. New York: Oxford University Press, 2020.

Wright, Will. "Spore, Birth of a Game." TED Talk. 2007. Available at https://www.ted.com/talks/will_wright_spore_birth_of_a_game/transcript.

Young, Iris Marion. "Five Faces of Oppression." In *Justice and the Politics of Difference*, 39–65. Princeton: Princeton University Press, 1990.

Young, Iris Marion. "Structure as the Subject of Justice." In *Responsibility for Justice*, 43–74. New York: Oxford University Press, 2011.

王佳琪、李玉華、還我特色公園行動聯盟 (2020)。《公園遊戲力：22個精彩案例 × 一群幕後推手，與孩子一起翻轉全台兒童遊戲場》。聯經。

超級可愛月亮班 (2020)。《遊戲場發生什麼事？》。遠流