

乐施文库

NGO与社会工作丛书

GAMES FOR
SOCIAL JUSTICE

社会公平发展 游戏集



李滢铨 谭碧茵 孔繁强 苏 湘 • 著



社会科学文献出版社

SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)

乐施文库·NGO 与社会工作丛书

社会公平发展游戏集

Games for Social Justice

李滢铨 谭碧茵 著
孔繁强 苏 湘



社会科学文献出版社
Social Sciences Academic Press (China)

· 乐施文库 · NGO 与社会工作丛书 ·

社会公平发展游戏集

著 者 / 李滢铨 谭碧茵 孔繁强 苏 湘

插 图 / 竞 齐

出 版 人 / 谢寿光

出 版 者 / 社会科学文献出版社

地 址 / 北京市东城区先晓胡同 10 号

邮政编码 / 100005

网 址 / <http://www.ssap.com.cn>

责任部门 / 教材图书事业部

(010) 65281150

项目经理 / 范广伟

责任编辑 / 周映希

责任校对 / 林雪洲

责任印制 / 同 非

总 经 销 / 社会科学文献出版社发行部

(010) 65139961 65139963

经 销 / 各地书店

读者服务 / 客户服务中心

(010) 65285539

法律顾问 / 北京建元律师事务所

排 版 / 北京中文天地文化艺术有限公司

印 刷 / 尚艺印装有限公司

开 本 / 850 × 1168 毫米 1/32 开

印 张 / 9

字 数 / 183 千字

版 次 / 2005 年 8 月第 1 版

印 次 / 2005 年 8 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 7 - 80190 - 581 - 4/D · 183

定 价 / 23.00 元

本书如有破损、缺页、装订错误，
请与本社客户服务中心联系更换



版权所有 翻印必究

前言 游戏和社会公平发展

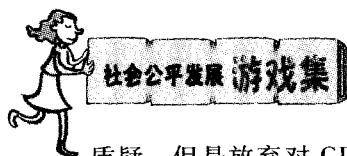
——大家都有快乐的权利

文：李滢铨 谭碧茵 孔繁强 苏 湘

长久以来，国内生产总值（Gross Domestic Product, GDP）一直被西方已发展国家，视为衡量国家发展水平的直观标准，虽然对于这个把经济发展几乎等同国家所有发展的指标，所受到的批评俯拾即是，如不能反映贫富分配、社会经济文化权利、环境生态和资源的状况等等，但大多数发展中国家仍旧追捧。中国近年也有 GDP 热潮，各地政府纷纷讨论如何能创造 GDP 新高，社会上随后也有很多关于 GDP 的批判。西方国家除了讨论 GDP 外，也讨论 GNP，即国民生产总值（Gross National Product, GNP），把国民在外地赚的钱加上和除去非国民在国内赚的钱。

在一片 GDP 和 GNP 主导的发展论述下，处于喜马拉雅山的不丹国，则是全球第一个国家把快乐列为衡量国家发展的指标，确立国民快乐总值（Gross National Happiness, GNH），以政治善治、经济增长、文化发展和环境保护等四方面来衡量发展。以 GNP 计算，不丹是全球最低度发展的贫穷国家之一，但是 GNH 的量度却显示不丹的国民认为自己十分快乐。虽然在实际的量度和计算上仍有不少问题，也受到很多西方经济学家的





质疑，但是放弃对 GDP 或 GNP 代表的纯粹经济发展的盲目崇拜，而把国民的快乐放在首位的尝试，是重要的一步。在全球经济发展一体化大合唱愈演愈烈的今天，GNH 无疑是一缕清风。

发展和快乐

物质的丰硕不一定能带来快乐，资源的匮乏并不一定会带来不快乐。快乐可以是简单直接，也可以是复杂难求的。不过，可以肯定的是，在一个不公平和人们互相践踏求存的环境中，大多数人难以得到快乐。要在社会生活中得到快乐，其中必要的是，一个人的各种权利及其尊严获得尊重和肯定；歧视和否定一个人得到公平和公正对待的权利，也就是否定其获得快乐的权利。

作为社会公平发展的关注者和推动者，我们有不少与弱势群体一起讨论其权益的经验，结合我们自己生活中曾经历过的种种不公平的待遇，我们尝试过以不同的方法来协助弱势群体和自己，表达对获得快乐的简单愿望和对社会公平发展的愿景。在不同的尝试中，游戏是其中一种能结合社会公平发展和人民快乐权的有效工具。

游戏的力量：一起建造让大家都开心的社会

在推动社会公平发展的过程中，游戏能直接而有效地让人感受和明白快乐的权利。在游戏中大家一起闹一起笑，在愉快的气氛中平等参与和互相支持，在玩乐中挑战既有的社会主流或传统的论述，如弱肉强食、适者生存、男尊女卑、各种歧视、贫穷是个人的失败所致等等，并且肯定团结认同、包容尊重、合作友爱以至具体的社会性别平等、劳动权利、伤病人士权利、爱护环境生态等价值，使参与者感受到在主流社会中充斥的种种歧视之外，有一些快乐生活的可能性。

此外，游戏能开发不同的表达方式，打破语言主导，开放了不同的空间，鼓励大家尝试不同的方式，如肢体表达、行动力、歌唱、扮演、绘画、记忆力、创意、集体合作、互相照顾等等，使大家跳出自己既有的框框，扣连在各种个人经历和社会问题上，以各种方式来共同学习和反思，展示出社会公平发展的可能性。

最重要的是，游戏能让大家开心，这种“大家都开心”的气氛和中心思想，是一种力量的泉源，使游戏参与者都感受到一种因分享快乐而带来的快乐，还要把快乐分享和扩散的力量，结合在社会公平的问题上，给参与者一种动力去共同建设一个让大家都有开心权利的社会。

游戏的局限

当然，游戏也不是万灵仙丹，也不是完全中立的媒介，它可以让一些人发挥出其长处或潜能，但也同时可能会限制了另一些人的自我表达，譬如一个爱唱歌的人，可能不习惯做角色扮演；身体障碍会限制了一些人的参与；有些人心思细密，有些人眼疾手快等等。每一种形式的游戏都可以使一些人有所发挥，但也有其限制，所以我们不能只偏重使用某些游戏，反而要注意活动形式的多元化，以让不同性格、特质或能力的参与者，都有机会表达和发挥。

此外，游戏中常有竞争的成分，我们也要注意不要重复主流的成王败寇、适者生存等观点，而该强调团结互助、解析成为“适者”条件的合理性、让强势者协助弱势者等等，以确保平等参与、民主决策、尊重差异和包容认同等等价值观能在游戏中彰显。另一方面，社会不公平的现状是有其复杂的根源的，游戏可能会将之过分简单化，但是仍可以作为



一些开展讨论的引子，使大家简要地明白社会问题中的一些要点。如何让大家更深入地了解问题，则需协作者多动脑筋思考了，毕竟，世上是没有完美的工具的。

继续创作、一起快乐

花了好几个月的时间，我们把过去多年协作过的、或参与过的一些游戏整理了出来，过程中也想起了过去玩这些游戏时的一些快乐片段，和一些来自弱势群体的参与者的点滴，还有就是大家在游戏中，一起得到创造未来公平社会的希望、力量和感动。我们希望能借这本书，把这些快乐、希望、力量和感动也传送出去。我们在书中提供了共七十三个不同主题的游戏和其他一些游戏点子，并提供了几个工作坊的计划作为参考。

必须强调的是，在我们的经验中，协作工作坊和运用游戏并没有必然的成功模式，如何运用协作都需要由协作者本身灵活地把握。在本书中介绍的游戏和活动设计，都结合了其他协作者和我们自己的经验，其中有些是在加入对弱势群体的社会状况的分析和对民间团体特性的把握的基础上，再加工修改而成的。我们的经验当然有限，整理出来的游戏也仍有很多不足之处，所以我们鼓励大家参考书中的游戏，更鼓励大家继续修改和创作。这些游戏是支持平等公义的协作者群体的宝贵财产，也是弱势群体生活文化的累积成果，是需要大家继续灌溉培育的。

当你开始协作游戏，当你开始修改这些游戏或创作更多的游戏，当你促进其他人投入去经验这些活动，你也展开了你自己和其他人对另一种快乐生活的追求，你也团结到创造平等公义的行列中。让我们的团队越来越壮大，一起去创造让大家都有快乐权利的平等公义的社会！来吧，欢迎加入！欢迎！

目 录

协作出未来	1
好玩又有意义的工作坊——生前身后备忘录	9
主题游戏	12
热身	12
声音森林	13
隔山叫牛	15
快枪手	16
身体会唱歌	17
嘿呀嘿呀哇啦啦	19
猫捉老鼠	22
你是谁	23
乱唱歌坛	24
找对象	26
大逃亡	28
早操大表态	30
划清界限	32
团队	34
鸭子抢滩	35



旗帜飘扬	37
团结金刚	39
集思广益	41
网中人	42
你的毕加索	44
画出未来	46
一分钟团结故事	49
团体力量神掌	50
成长	51
理想的我	52
我做不到	54
“我觉得你很……”	55
你说你的	57
情绪传染圈	59
塑像剧场——个体塑像	61
塑像剧场——群体塑像	64
塑像剧场——权力链	67
社会性别	70
新闻眼	71
性别歧视放大镜	73
办公室里的他与她	76
女人说不要的时候	78
去你的性骚扰！	83
理想的体型	85
女人造字	88
草根女人的历史	91



太极拳第一式	93
大鱼小鱼	95
五笔无敌掌门人	97
女人变变变	98
排除万难	100
劳工	103
权益百宝轮	104
气球对打	106
五脏六腑响警号	108
摩登超人	110
人生交叉点	112
圈出你的劳工权利	114
劳工新闻之我见	116
叹气以后.....	118
精彩的自我介绍	119
身体历史	121
歧视	123
谁能了解我心中的不安	125
谁被看好	128
穿衣扣纽考考你	132
萝莎坐着的坚持	134
传气球	137
用物品介绍自己	140
我是谁	143
社区大风吹	145
环境	148



社会公平发展 游戏集

静听天籁	149
电子洋垃圾	151
画小区地图	158
垃圾再用	160
全球化	163
咖啡贸易	164
一个都不能少	170
衣服何价	174
一双运动鞋的诞生	177
评估	180
你抛我接	181
这么近，那么远	182
思前想后	183
人肉体温计	185
从我出发	187
其他游戏	190
填字游戏	190
与社会公平发展相关的纪念日	191
使人精神振奋的无聊小点子	201
工作坊流程设计示范	206
团队建设工作坊	207
“扬眉女子——女性自主工作坊系列”	210
劳动经验分享工作坊	216
集体创作（剧场）工作坊	218
团队检讨和计划工作坊	226



跳出工作坊——游戏·小组发展·充权	234
弱势群体参与和充权的重要性	
——回归以人为本、以权利为本的发展	241
后 记	250
感 言	250
感谢大家的包容	251
游乐后语	252
太阳花的力量	254
附 件	256
游戏列表	256
创造发声	260
出版缘起	270
乐施会简介	272

协作出未来

文：李滢铨

征求：协作者

任务

- 设计和协作进行各种促进社会公平发展的工作坊。
- 创造有活力、有吸引力的环境和气氛（不论是在舒适亮丽、有水晶吊灯的空调会议室，还是在破落不堪、牛粪满布的农村小学中）。
- 从参与者的生活经验和集体智慧开展，协助大家一同游戏、一同学习，使每一个人既是学员，也是老师。
- 鼓励参与者不单要动手动脚玩游戏，也要动脑筋思考游戏带出的问题，做出社会、文化、经济、社会性别、弱势群体的分析，建立大家对社会公平发展的共同愿望和行动计划。
- 协助参与者把体会带出工作坊，须在日常生活中以行动落实支持社会公平。

具备条件

- 理念上和行动上都真诚地支持社会公平发展、人人有



平等权利。

- 尊重和懂得欣赏民众和参与者的智慧，并能启发大家的创意、参与、批判地思考和讨论。
- 目光敏锐，耳听八方，有热情、有激情，如看到弱势群体受不合理对待或欺凌，会有心跳加速、血脉贲张、眼睛发红或其他不同程度的心理/生理不安反应等（麻木者免问）。
- 脚踏实地，但高瞻远瞩，有前瞻性，能从现实出发，打破现有不平等的框框。
- 有创意，古灵精怪不拘，最好带点疯，有点笨是可以的，但不能太笨哟。
- 必须是好的聆听者，说话最好能抓重点和有启发性，有时候说废话也可以，但不能太多。
- 要喜欢玩、懂得玩！

回报

- 结交有心推动社会公平发展的天下良朋益友，好开心啊！心宽体胖，自然漂亮啦！
- 能成为社会公平发展的推动者，好光荣啊！脸上散发出光芒，很吸引人啊！
- 和大家一起学习和得到支持鼓励，真有收获啊！学无止境，好好学习、天天向上啊！
- 大家一起朝光明的未来又迈进一步，好振奋啊！理想在前，更勇猛精进！

一大堆人在一起玩，哇啦哇啦的就自然会很开心，用不着有人来协作。不过，此玩不同彼玩，在这书中，我们提出



在工作坊中玩耍，并不是一般的寻欢作乐，也不是大家笑得捧着肚子后快乐地回家、感叹又过了一天的那一种玩乐，而是抱着对社会公平发展的愿望来玩乐的。协作者就是要协助大家在过程中可以尽情地参与、言之有物地讨论、互相启发学习，最重要的是协助大家在玩耍中对社会公平发展的愿景有更深刻的了解。

人人都可以是协作者

我们相信，社会公平发展的理想并不复杂，人人都应享有平等权利的信念也并不难理解，并不一定要由专家顾问来给我们演说才能学会的。我们相信，这些现实的问题和由现实出发而来的理想并不抽象，而都是扎根在民众的生活智慧中，并由此起航的，所以协作者并不需要是专家，只须明白自己是民众中的一分子，支持社会公平发展的理想，相信平等参与、互相尊重和人人有平等权利，并具备技巧去协助大家在集体智慧的基础上进行反思学习，便可以担任协作者。我们并不歧视专家，也欢迎专家参与，但是请别以专家的身份来协作，因为其实每一个人都可以是协作者！

协作者也是推动者

与一般市面上流行的游戏书不同，这本书内的游戏并不是为了促进私营机构的内部团队建设或协助会议进行，所以与一般强调协作者要客观、价值中立的书籍不同，我们需要的协作者是要有价值观的，必须真诚地相信所有人的权利都是平等的，不分种族、性别、阶级、身体状况、宗教信仰和政治立场。协作者也须明白社会的不公平是源于社会结构和制度上的问题，所以个人的社会位置和境况好坏并不能简约



为个人问题。社会是在改变中，文化也是在改变中的，在了解和尊重社会既有制度和文化的同时，协作者须有批判的思考，敢于挑战社会主流观念，在不强加自己意见的同时，启发参与者以不同角度思考问题，加深大家对弱势群体状况的了解，推动大家成为改变社会不公平现状的一份力量，支持协助弱势群体充权（empowerment）的工作，促进社会公平发展。

协作无秘籍

协作的技巧并不是什么武林绝技，在具备了上述的理念后，加上一些协作的技巧，我们相信人人都可以是协作者。以下列出其中一些技巧以供参考，协作者都有自己的个性、故事、经验，发挥出来的效果和协作的风格也不一样，呈现出来的精彩可有千百万种呢！

——营造开放、欢迎参与、互相支持的气氛

在不少工作坊中，参与者并不都是原来就认识的。参与者之间因为陌生和不了解，可能会羞于发表自己的意见，这有碍大家真诚交流。协作者可利用不同的游戏来破冰，以游戏打破生硬的气氛。在讨论时也不宜鼓励太狠的批评，较佳的是鼓励大家以互相了解的角度去澄清各自观点，以开放的态度进行交流。气氛是一种很微妙的东西，不可触及但是笼罩所有人，营造一种互相支持、包容和有活力的气氛是很重要的，否则会阻碍了大家参与的持续性。

——注意自己的言语、动作、表情、声线

协作者的语言、动作和表情对工作坊的气氛、进行过程和最终效果都有极大的关系。一个不拘言笑、只给予进行程序的技术性指示的协作者一般不能有效地帮助营造工作坊的





讨论气氛。反之，生动的言语、有趣的动作、活泼的表情和明亮的声音是能抓住人的注意力的，也能创造轻松的气氛，有助参与者放松地投入工作坊。当然，真诚开放的笑容永远都是打破隔阂的必杀技，是鼓励大家参与的最好邀请。

——平衡大家的参与

参与者各有自身的故事和个性，对于参与工作坊的经验也不一样。在游戏中和讨论中，都很可能有一些参与者表现得很积极，这是好事，但是协作者必须注意不要让一些人的积极性减少了其他人参与的机会。协作者该在保持积极者的参与的同时，也鼓励较不积极的人更多参与，但切不可强迫，要以使之舒服的方法邀请。

——欣赏大家的智慧，也鼓励批判思考

在集体游戏和小组讨论中，大家的创作和讨论成果都是汇集集体智慧的，协作者须懂得去欣赏大家的努力成果，观点如何可以再商榷，但对大家的努力和参与须表示肯定。有时候，参与者也会流露一些社会主流的观点，因为不够了解一些群体和状况因而表现出对一些群体的怀疑和歧视。在这些时候，协作者无需急于批判，也不该指责，而可尝试用增加了解的态度和包容鼓励的笑容提出一些启发的问题，请大家用另一个角度去反思自己和社会的主流思想。工作坊作为一种学习和充权的过程，大家都是在学习，对在进行学习中进行打击，并不是有效地鼓励学习的方式，协作者并不是要打击大家、使大家感到挫败或无知，而是该协助大家建立自信心去挑战自己和社会的既有想法。

——明白差异，建立共同点

有时候参与者之间可能会发生争吵，协作者也不一定要很焦急地去摆平争吵。我们须明白争吵也是一种沟通，使大