

[美] 戴维·埃尔金德◎著
胡玉立◎译

一部影响全美父母的游戏教育权威启蒙书

游戏的 力量

玩出创造力
与竞争力

THE POWER
OF PLAY



重庆出版集团  重庆出版社

[美] 戴维·埃尔金德◎著
胡玉立◎译

游戏的 力量

玩出创造力
与竞争力

重庆出版集团  重庆出版社

THE POWER OF PLAY: Imaginative What Comes Naturally by David Elkind, Ph.D.

Copyright © 2007 by David Elkind

Simplified Chinese translation copyright © 2011

by Chongqing Publishing Group

Published by arrangement with Da Capo Press, a Member of Perseus Books Group

through Bardon-Chinese Media Agency

博達著作權代理有限公司

ALL RIGHTS RESERVED

本书译文由久周出版文化事业有限公司(台湾)授权使用

版贸核渝字(2010)第 047 号

图书在版编目(CIP)数据

游戏的力量:玩出创造力与竞争力 / (美)埃尔金德 著; 胡玉立 译. - 重庆:
重庆出版社, 2011.1

ISBN 978-7-229-03307-1

I. ①游… II. ①埃… ②胡… III. ①游戏-家庭教育:儿童教育-研究
IV. ①G78

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 238824 号

游戏的力量:玩出创造力与竞争力

YOUXI DE LILIANG WANCHU CHUANGZAOLI YU JINGZHENG LI

[美]戴维·埃尔金德 著

胡玉立 译

出 版 人: 罗小卫

策 划:  华章同人

责任编辑: 李 洁

特约编辑: 舒晓云

责任印制: 杨 宁

营销编辑: 田 果 闫国栋

封面设计: 视觉传达



重庆出版集团 出版

重庆出版社

(重庆长江二路 205 号)

北京联兴盛业印刷股份有限公司 印刷

重庆出版集团图书发行公司 发行

邮购电话: 010-85869375/76/77 转 810

E-MAIL: bjhxr@vip.163.com

全国新华书店经销

开本: 787mm × 1092mm 1/16 印张: 13 字数: 170千

2011年5月第1版 2011年5月第1次印刷

定价: 25.00元

如有印装质量问题, 请致电023-68706683

版权所有, 侵权必究

游戏，是儿童因好奇与幻想而生的天赋能力，却在我们一手创造出的高科技商业化世界中销声匿迹。玩具，以前一度被儿童用来精心编造自己充满想象的故事，现在最多不过是被动的消费主义习惯。过去在邻家巷口随处可见、随兴而起的游戏活动，现在大多被有组织的团队运动和计算机游戏取代。电视连续剧和电影光盘几乎把以前模仿（和嘲弄）大人世界的自发性戏剧游戏给消弭殆尽。父母对儿女能否在竞争日趋激烈的全球经济中成功生存感到焦虑，就把游戏当成现代儿童无力负荷的奢侈品了。

过去 20 年来，儿童失去了每周 12 小时的自由时间，其中包括 8 小时无组织的游戏和户外活动。相反的是，儿童花在有组织运动的时间加倍了，花在被动旁观的消遣上的分钟数增加了 5 倍，包含观看运动比赛但不含看电视在内，从 30 分钟增加到超过 3 小时。游戏从儿童生活中的消失也反映在媒体上。电视节目很少描绘儿童单靠游戏就能拥有快乐时光，他们更常被描绘成高成就的小大人，或者满脑子都是学校或家庭问题（像离婚、上瘾、艾滋病和失业）的问题孩子。就连卡通都变了，《摩登原始人》（The Flintstones）和《宇宙家族》（The Jetsons）的主角们从来不会为了工作忘了玩乐，《建筑师巴布》（Bob the Builder）和《海绵宝宝》（SpongeBob SquarePants）中的人物却恰恰相反，他们热爱工作。海绵宝宝甚至在他工作的快餐店里当选“每月优良员工”。什么时候儿童的人生变得如此辛苦？

游戏的消逝对儿童健康的影响很明显。2000 年首度针对儿童心理健康举行的美国公共卫生研讨会报告指出，“心理不健康儿童数量的增加，是因为原来设计来照顾这些儿童的机构未能满足他们在情绪、行为和发展上的需要，这样的事不应该发生。”超过 20% 的儿童人口现在正遭受这些问题，美

国公共卫生署署长还表示，2/3 的美国儿童至少存在一个健康问题。有超过 2 百万名儿童在服用利他林（Ritalin）和其他 ADHD（注意力缺陷过动症）药物，这可能是美国第一代健康状况比父母差的儿童。

儿童无法随兴自满地玩游戏所造成的心理影响也同样严重，同样令人担忧。由于把太多时间花在电视机上和其他荧光屏前，儿童很少有时间磨炼他们的幻想、想象和创造力，然而要在更高层次的数学和科学方面成功，这些心理特性是必备工具。美国不像其他国家那样吸引年轻人投入数学和科学领域，至少有部分原因和未能发展这些特性有关。例如，就读美国科学与工程研究教育的人数在 1993 年达到高峰，一路下滑到 1998 年，然后在 2001 年升至与最高纪录相近的水平。报读计算机科学与工程研究者近期的成长，“大部分源于外国学生”。其他绝大多数科学领域的入学人数不是维持在同样水平就是下降。

我们的学校现在对于压抑好奇心、想象力和幻想力，很有一番“作为”。去掉下课时间、以便有更多上课时间；逐渐以考试领导教学的课程，几乎去掉了所有富有创意、有趣的教学实务；为了让孩子应对过于频繁的考查，死记硬背的学习方法愈来愈常被使用。巴西教育家保罗·弗拉瑞（Paulo Freire）写道：教育如果不是解放，就是驯化。殖民者一度用死记硬诵学习方法来教化土生土长的人民，诱使他们臣服于外来权威之下。死记硬背的学习是对批判革新思考的诅咒。

种种的忧虑是我写下这本书的原因。25 年前，写下《还孩子幸福童年：揠苗助长的危机》（The Hurried Child）一书时，我的工作是临床医师和大学教授，当时我眼看那些小病人被逼得太过快速地长大，因此愈来愈关切儿童的心理健康。《还孩子幸福童年：揠苗助长的危机》是要警告那些冒着风险揠苗助长的父母和教育者。那本书写就之后，我放弃了大部分的临床工作，投入到主要影响家庭和儿童的议题之中。10 年后我出版了另一本书《为孩子减压》（Ties That Stress），试图突显出一个较大的问题——在我们的社会中存在着儿童需求与大人需求失衡这一令人困扰的问题。到了 20 世纪中期，

这样的需求失衡发生在儿童和青少年身上；20 世纪后半期一直到 21 世纪，需求失衡的问题转移到父母及成人身上。

儿童现在已被视为消费者，是不顾家长赞同与否，广告产品直接诉求的市场销售大饼。高脂高钠食物、含糖饮料、用过即丢的流行玩具以及更多的产品，都直接以儿童为销售对象。优质儿童电视节目对节目制作者来说，进账相对较低，只是今日电视发展的一小部分。在家庭时段播出的节目很多都是满嘴脏话、公然谈性或与暴力相关。许多儿童计算机游戏也同样不当，显然有些成人认为追求商业利润高于儿童的需求。在我撰写《为孩子减压》之际，有件事情我没有完全认识清楚，它是在新的需求失衡下无意间产生的结果——儿童游戏销声匿迹了。儿童对游戏的需求总是被剥夺、被改成以符合商业目的为导向。儿童自然随兴的主动游戏，总是被改变成被动的听众参与。

谈到游戏在儿童发展中扮演的角色，我向来认为，儿童用游戏来滋长他们的认知、社会及情绪发展，但是我从不曾好好整理过游戏如何有助于各个年龄层的顺利发展。如今，我正视到游戏的销声匿迹，就算没有更多坏处，这件事也和揠苗助长一样对儿童的健康发展有害。为了让这一观点更有力地呈现出来，我整理出一套游戏发展理论，它其实一直蕴含在我早期的研究工作中，只是一直没有清楚说明。与我大多数的著述一样，我试图在这项理论中结合弗洛伊德的动机导向说和皮亚杰的智能发展论，智能 / 动机的游戏发展理论构成这整本书。我会在第一章说明我的理论，接着强调社会发展如何靠儿童从事有益身心的游戏来运作。我想向父母、教育者和立法人士阐明游戏在智能、社会和情绪的健康发展上所扮演的核心角色。最后，我要和父母及教育者分享如何将自动自发的游戏带回到儿童生活的一些建议。

戴维·埃尔金德，2006 年 10 月

麻省，东桑德威奇市

第一章

游戏、爱和工作：不可或缺的重奏

在整个生命循环中，爱、工作和游戏，是三种鼓舞人类思想和行动的天生驱动力。我们需要游戏，好让世界顺应我们自己和创造新的学习经验。

“新鲜事是怎么来的？答案是：游戏。”——让·皮亚杰（Jean Piaget）

有人问过西格蒙德·弗洛伊德（Sigmund Freud），什么是通往快乐完满的丰富人生的必要条件？他回答道：“爱和工作”。我对弗洛伊德充满敬意，却认为他应该把“游戏”包括在内。在整个生命循环中，爱、工作和游戏，是三种鼓舞人类思想和行动的天生驱动力。

我们需要游戏，好让世界顺应我们自己和创造新的学习经验：婴儿把沙沙作响的摇铃拉到面前凑近地看，即缔造了一回崭新的学习经验。爱是我们表达欲望、感觉和情绪的意向：婴儿很早就借由本能的啼哭来传达他们的需要。工作是我们适应自然界和社交界要求的意向：婴儿很容易就适应了乳头和奶嘴的形状。游戏、工作和爱，最早是以单一意向

一同运作，不过，它们在发展过程中逐渐分开、个别存在，所扮演的角色也随着时间而变化。

在这本书一开始即纠正有关工作和游戏的常见误解，很是重要。人们往往由工作联想到痛苦，认为游戏和喜悦相关。然而，我所要主张的是：尽管游戏、爱和工作是个别的驱动力，但把游戏从工作中抽离出来，可能会很痛苦。想象一名老师有新点子可以让学生觉得教学主题既生动又有趣，要是那名老师受制于考试，无法实现自己的创意，他就会感到受挫和难过。相反地，一名构想受到老板青睐的上班族，一定会在工作中感觉到快乐。游戏和工作合而为一，让人感到喜悦，只有二者分离才会是痛苦的。少了爱和工作中的游戏，就纯粹只是娱乐。

游戏是人类必不可少的基本天赋这个概念，早已受到认可。哲学家弗里德里克·席勒（Friedrich Schiller）认为，游戏对于人类的经验至关重要。在席勒看来，游戏让人类得以实现他们最崇高的渴望和理想。其他作者则详述游戏乃是语言学、文学以及赛局理论（一种策略思考方法——编者注）的主要动力。不过，这些作者都是单挑游戏来看，把它与爱和工作分开，也不涉及儿童发展。心理学家和教育学者也曾撇开其他概念来探究游戏，并写下他们的观点。

为了充分体会游戏的力量，我认为我们需要了解游戏之力如何与爱和工作相关联地发展。儿童发展的主要阶段，在传统上是依据发生在各个时段的生理、智能和社会情绪发展来描述的。这本书中，我将从游戏、爱和工作互动的观点来叙述主要发展时期，并借此来呈现游戏、爱和工作在各个主要成长阶段中，如何彼此互补，而非相斥；更有甚者，当游戏、爱和工作都相互关联时，学习和发展是最具成效的。**游戏不是奢侈品，反而是一项极为关键的动力，攸关所有年龄层之生理、智能和社会情绪的健康发展。**

游戏、爱和工作在人的整个生命循环中运作着，不过，三者的贡献

程度因特定的成长阶段而异。游戏、爱和工作的发展以四个主要发展时段逐步开展：婴幼儿期，游戏是活动的主导形式，爱和工作是次要的；6岁或7岁之后——严格定义下的儿童期——工作和游戏掌控全局，爱扮演的是支持角色；在青春期，爱成为凌驾其他的决定性活动，在爱之下，包含着工作和游戏；在成年期，游戏、爱和工作变得完全分开来，但是仍能以某种组合呈现。例如，某些成年人热爱工作，很少有时间玩乐；却也有职业运动员这种例子，游戏“正是”他们的工作。此外，我们每个人都偶尔会尝到游戏、爱和工作合而为一的愉悦滋味。



婴幼儿期：游戏是主导

在婴儿期（约在生命的头两年），游戏、爱和工作几乎分不出来，而游戏占主要地位。婴儿的好奇心和兴趣，决定了他需要做什么活动和他将创造、学习以及享受些什么。这个阶段的孩子是在再现现实（reality）——大一点的孩子和成人已知的现实。婴儿不只是在创造那个现实（游戏），更是在适应新的现实（工作）。在快满一时，婴儿会建立出“物体长存”的概念（当一件物体不再呈现于自己的感官前，仍相信它是存在的）。现在，这名婴儿在妈妈不见的时候会哭，是因为他对不在场的父母已经有了心理表征（mental representation），婴儿也会运用这种新的心理创造来顺应外在世界。物体长存的概念一旦建立，婴儿就会去寻找被藏起来的東西，当他找出那件东西时，会显得很開心。游戏、爱和工作，就在婴儿与这个世界的初始互动之中，交织在一起。

在幼儿期（约2至6岁），游戏、爱和工作稍微分开了些，但还是紧密相系。这个阶段的孩子既能学习符号，也能创造符号。他们可以学习人、地方和事物的名称，还能学习数字和字母，借此适应周遭环境的

需求——工作。不过，幼儿常常创造自己的用字，而且在运用它们时，还很像从周遭环境学来似的。譬如，我的孙女莉莉把她的祖母叫成“咪咪”，但是我们完全不知道那个名字是从哪儿来的，莉莉摆出一副是从我们这里得来的样子，使用着这个她自创的词。个人的创造（源自游戏）也可以是实际的适应（工作上的功能），幼儿创造新词就是好例子。

除了自创事物名称之外，孩子们也会创造属于他们自己的概念，而且还为这些概念命名。我大儿子在4岁大的时候开始使用“stocks”这个词，我以为这是他早熟，就替他到哈佛商学院报名，好让他一路迈向纽约股票（stock）交易市场。后来才搞清楚，“stocks”这个词是他自创的，用来形容他妈妈的长统袜（stockings）和我的短袜（socks）。这很有创意，却也是一种适应，让他得以把两个事物群统合成单一的概念。至于爱的方面，幼儿一般都相当乐于创造和使用新词、符号和图画。

当幼儿运用他们自创的新词时，好像以为每个人都会懂。幼儿还不太能明确区分哪些是从他们自己内在而生、哪些不是。这种情形在游戏和非游戏的经验中都确实存在。我另一个儿子在还是学前儿童时，有一次牙痛，当时我问他是不是很痛，他有点恼火地看着我回答道：“对，你没感觉到吗？”孩子们的游戏创作对他们来说是真实的，他们也期待我们把他们想象出来的伙伴当真。如果我们不理睬或马虎看待幼儿的游戏创作，他们会很沮丧。

在这个年龄层的学习主导形式是游戏，自我创造的学习经验对孩子的学习来说是最好不过的。创立幼儿教育的人都了解这一点。幼儿园的创始者弗里德里克·福禄贝尔（Friedrich Froebel）给幼儿20项“礼物”和不受限制的手工劳作，孩子们得以运用各式各样具有可塑性的材料创造出属于他们自己的现实。玛利亚·蒙台梭利（Maria Montessori）倡导她所谓的“自我订正教具”，孩子们可以透过尝试、错误、洞察和假设性试验，自己做主。幼儿当然可以学习数字和字母的名称，甚至边看边读出

一些字，但这是工作，而且应该只占总体来说是实地参与、自我主导的幼儿课程的一小部分。



小学时期（6至12岁）：工作（适应外在世界）是首要动力

在小学时期，工作（适应外在世界）成为孩子的首要动力；这或许是弗洛伊德称此时段为“潜伏期”的原因之一，“潜伏期”的性驱力相对来说较为微弱。这个时期强调的是适应社会的要求，小学低年级儿童（大约6至8岁或9岁）学习阅读、写作、算术和计算的基本技能，但如果在学习这些技能时有好玩的成分存在，就不会那么吃力。童书作者苏斯博士（Dr. Seuss）创作的精神即在此；他深知幼童透过韵文、节奏和反复，可以学得最好。看看以下摘自《Hop on Pop》的字句：

ALL

BALL

BALL

WALL

We all play ball

Up on a wall

同样地，如果学习基本算术也带着游戏的成分，就会更容易也更有兴趣。这就是为什么操纵不同长度的棒子、豆子和小方块之类的东西是如此的可贵——这些材料让孩子们得以运用他们的想象力来学习数字。脑海中有棒子、豆子或方块的影像，就可以开始在心理上操控它们，这是心理操控实际数字的前兆。即便是在这个阶段，儿童都会抗拒背诵式学习，想去了解，而不只是重复或模仿。然而，幼童的好奇心并非总是得人赏识。接下来这个既幽默又悲哀的差劲教学案例，出自自传体小说《安琪拉的灰烬》（Angela's Ashes）：

问题奎格利举起他的手。我们叫他“问题奎格利”，是因为他永远都在问问题，他没办法克制自己。“先生，”他说，“什么是‘圣化圣宠’（Sanctifying Grace）？”老师朝天翻了翻白眼，他要把奎格利给宰了。不过，他改向奎格利咆哮：“用不着管什么是‘圣化圣宠’，那不关你的事。你是来这里学教理问答（Catechism）和做我叫你做的事，不是来这儿发问的。这个世界有太多游手好闲的人在问问题才使我们的生活变成这样。要是我发现班上有哪个男孩问问题，发生什么事情我可不负责。你听到了没有，奎格利？”

这个阶段的老师非常重要，他们可以鼓励或妨碍儿童的学习态度。在这个阶段对某位老师的喜爱会促进学习， just 和不喜欢某个老师也可能会抑制学习一样。我年幼的时候曾在放学后去学希伯来文，有个教我的老师就很像前面描述的那个老师。而且，我和问题奎格利一样，也总是在问问题。老师教我们读却不教我们理解希伯来文，我不断地问那些字的意义是什么，却从来没得到过答案。最后我开始憎恶希伯来文并离开了那所学校，我的父母很不高兴。在那样的早期经验之后，我对学习外语再也提不起兴趣来。一直到师从瑞士心理学家皮亚杰以后，才有了动机去学法文。

在童年时期的后面几年（8至12岁），孩子们认识到更广大的社交界、自然界和科学界。小学的后几年课程，着重的是让不熟悉的世界变得熟悉。这个年纪的儿童学习到属于自己之外的民族和国家，也学习有关地球及行星的事。在基础科学中，他们学习物理、化学和生物的基本原则，参与较高形式的艺术、音乐和运动。同样地，这些主题可以用许多好玩有趣的方式来教。例如，倘若化学或物理教案中带有问题解决或发现方法的部分，孩子们会更有兴趣并从中学到更多。

比起前面的那个时期，在这个发育中的年龄，游戏会更加突显作用。有规则的游戏是小学阶段后期的主要游戏形式，而且，朋友胜过父母，成为他们最渴望得到的玩伴和同伴。孩子们借着创造属于他们自己的游戏规则学习重要的社交技巧、态度和价值观。至于爱的方面，性的驱动力据称处于潜伏状态，但并没有阻绝儿童形成对朋友们在情绪上的依恋。儿童对朋友的喜爱之情促进了同龄的社会学习。在这个阶段，游戏和爱让孩子更适应这个世界。这正是为什么那些不喜欢老师或朋友很少的孩子的学习困难，可能会比那些拥有正向关系的孩子来得多的原因。



青春期：爱是主角

随着发育期到来和随之而至的生理、心理及情绪改变，爱成为最显著的愿望。它经常盘踞在青少年的心头，以至于他们很少将兴趣放在学业或游戏上。到了这个时期的尾声，年轻人成双成对、爱情有了特定的依附对象时，爱就可能被投注在工作和游戏上头。这个阶段的年轻人开始思考他们未来的教育和职业选择。

当一名少年步入青春期早期（大约 12 至 15 岁），爱扮演核心角色，学习和游戏是配角。弗洛伊德说，在这个年龄，“俄狄浦斯情结”（儿童对于与其性别相异的父母的爱）的冲突再度复苏。现在，这名年轻人必然会开始寻找一份替代的爱。这三种天赋优先级的改变，有助于说明七年级（相当于初中一年级——译者注）的暴跌状况——发育期第一年内的学业兴趣衰退。如果我们够明智的话，就会废除七年级，改让年轻人从事戏剧活动、造一艘小船或是开一家店来学习基本的人际关系和竞争技巧，这类计划可以用一种适龄的方式将这三种天赋整合在一起。

在青春期后期（大约 16 至 19 岁），游戏、爱和工作达到某种平衡状态。这些年轻人已完成了他们最初的性探索，同龄人团体也失去了它的力量。男孩女孩们开始出双入对并建立较为持久的爱情关系，这是把爱的意向放在特定的异性或同性身上，依附在一小群经过挑选的朋友身上。而一股新的学习兴致，则执著于职业前程或教育方面的目标。经由参加表演或艺术创作，年轻人了解到他们自己的创作潜力，此时，游戏变得较为制式化，例如：玩乐团、参加戏剧演出或写作。这个阶段的年轻人因为自己的创作可以被较大的社会赏识和看重，而开始在社会意识上有所发展。



成年期：结合游戏、爱和工作三种动力的潜能

当生理成长期结束，年轻人就迈入成年期，这个时期的游戏、爱和工作是完全分开的。游戏，此时主要是消遣娱乐的手段，暂时舒缓工作的压力。游戏在这样的新角色里，失去了一些它曾为儿童展现的创造功能。但是，许多成年人将这股创造力带入他们的工作中，或至少带入他们的嗜好和副业，像是创意烹饪、刺绣、木工、园艺、制陶等等。这些创意常常让人感到快乐，也因而生出了爱。而游戏和爱同盟的结果，往往生出一种能够运用在真实世界中的产物——工作产物。这种类型的副业，让成人得以再度将游戏、爱和工作三项动力整合成单一的活动。

长大以后，婚姻和家庭关系成了我们爱的重心。虽然有爱做基础，但持久的关系仍旧需要工作——顺应另一个人的需要和渴望；要关系持久，也需要学习我们自己和另一个人的种种；持久的关系还需要嬉戏和幽默感，这样可以避免我们太过严肃地看待自己，并得以享受彼此的关系。孩子出生之后，爱和工作相联结，为人父母的喜乐也因此而生。同

样地，幽默感和嬉戏的态度可以让做父母这件事变得更愉快，不论对父母和对孩子来说都是如此。幸运的是，我们的孩子经常为我们展示怎么做会好玩又有趣。我写这本书，部分是想协助父母们见识到：幽默和嬉戏如何对儿童有益，也对父母有益。

成年人的工作和游戏一样，可以与其他布置单独分开存在。对太多人来说，工作只是为了谋生；从挑战他们的创意和情绪上的满足来看，工作几乎谈不上什么贡献。但有些人却能让堪称最卑微的职务成为一份爱的工作。传教士特蕾莎修女（Mother Teresa）即是一例。她基于爱和奉献，关心“至穷的穷人”，这和只是受雇去执行交代的任务大相径庭。

正如我方才所提，成人有结合游戏、爱和工作三种动力的潜能。哲学家兼心理学家米哈里·契克森米哈（Mihaly Csikszentmihalyi）用“心流”（flow）这个词来形容成人这种特殊状况。举一个我个人的例子或许可以说明心流的意思，虽然这种状况当时我无以名之，但我的确体验过“心流”。难得有那么几次，我驾着我的单桅小帆船在水上航行时，风正清扬，帆儿满涨，我把倾斜角度调得刚刚好，船儿向前行进时就好像在吟唱似的不费吹灰之力。我觉得自己和帆船合为一体，而我和我的船都是大海的一部分，这种感觉是纯然的喜悦。拜米哈里之赐，现在我知道我所经历的就是“心流”。“心流”永远都有概率因素存在（我的例子中的概率因素是风和水流），所以，这样的经验就不可能常见。

米哈里是在他要求人们谈谈快乐的感觉时确认了“心流”。他指出，运动员、艺术家、宗教神秘主义者、科学家及一般人描述他们最宝贵的经验时，使用的字眼非常类似，不因文化、性别和年龄而有别。年长年幼、富人穷人、男人女人，当人们遇到真正快乐的经验时，有9种要素一而再、再而三地被提及：

1.过程中每一步都目标明确

- 2.种种动作都有立即回馈
- 3.技能与挑战处于平衡
- 4.行动与察觉合而为一
- 5.意念集中不分心
- 6.不担心失败
- 7.自我意识消失
- 8.时间感变得不真切
- 9.活动本身即是目的（自身即是结果）

我看到 2006 年奥运溜冰选手、滑雪选手和雪地滑板选手们相互竞技，那些获得成功的人似乎都处在“心流”的状态，他们既轻巧又优雅地呈现高难度技艺，这种心流经验即是我提到的游戏、爱与工作三者合而为一的特殊状况。除非是用上述那些方法积极努力地结合这些动力，否则成人的心流不会发生。心流可能发生在我们的休闲娱乐、工作或人际关系之中，也可能在我们为人父母时出现。有时候，就在我们说出或做了一件恰恰好的事、或是当孩子既快乐又深情地对我们报以粲然一笑，我们尝到的即是心流的喜悦。

下一章要谈的，正是从很多方面来看，不断在变化的玩具世界阻碍了儿童体验心流的感受。

第二章

玩具花样多，家长要冷静

在玩具稀少、要隔很久才能得到新玩具的时候，玩具给了孩子飞向想象王国的翅膀。当玩具不再特殊，儿童那份无上的喜悦和让幻想飞跃的机会就被剥夺了。

儿童透过玩玩具来认识自己和他们的世界。过去半个世纪的大规模生产，让人得以大量拥有价格便宜的玩具，而且看似花样繁多、应有尽有。时至今日，就算是低收入家庭儿童拥有的玩具，都比前几代儿童要多。以前是过生日和圣诞节的时候才送玩具，现在人们一年到头经常在购买玩具。此外，还有质的改变，今日绝大多数玩具是用塑料材料制成的，这些玩意儿通常缺乏木头的温润，少了棉花或羊毛的天然纤维触感，也没有金属的坚硬质地。儿童玩具的操作也比过去更自动化，发条玩具、弹簧玩具是最早出现的自动玩具，现在，玩具内置的计算机芯片可以辨识小孩的声音、做出从惊讶到沮丧的情绪反应，还能响应某个小孩说出的特定字眼。种种改变，都冲击了儿童从玩玩具中学到的个人及社会的技能、态度和价值观。