

■儿童游戏理论



“数理化”多维视角下的儿童游戏解读

周梦瑶, 吴吉惠

(西华师范大学教育学院, 四川南充 637009)

摘要:文章旨在通过跨领域的理性视角,多维解读儿童与游戏的内在联系以及儿童游戏的文化价值,为儿童游戏的探索提供新的思路。儿童与游戏之间相互影响、形成的平衡发展状态是儿童游戏教育发展和儿童认知建构的基础,在平衡发展的基础上,游戏使儿童的成长“曲线”变得平顺而美丽。不同文化和教育经验的融入,在不同的时代让儿童和游戏之间产生“化学反应”,生成了具有时代特色和文化背景的儿童游戏,并使其不断更新发展。教育工作者和家长应博采众长,提炼出适合中国社会儿童教育发展的儿童游戏文化。

关键词: 儿童游戏;“数理化”多维视角;逻辑关系;文化融合

中图分类号: G613

文献标识码: A

文章编号: 2095—770X(2018)01—0031—04

PDF 获取: <http://sxxqsfxxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095—770X.2018.01.008

Interpretation of Children's Palys from the Perspective of "Mathematics, Physics and Chemistry"

ZHOU Meng-yao, WU Ji-hui

(Xihua Normal University, Nanchong 637009, China)

Abstract: This paper aims at the multidimensional interpretation of the relationship between children and play, the cultural values of children's paly from the interdisciplinary rational perspective, providing new ideas for the exploration of children's palys. The mutual influence between the children forms a balance development state between the both parties, which is the basis of the children's paly education and the construction of children's cognition. On the basis of balanced development, palys make children grow smoothly. Different cultural and educational experience catalyzes a chemical reaction between children and paly at different times, which in turn produces the children's palys with the distinguished characteristics of the times and cultural background, and further makes the palys develop continuously. Educators and parents should draw on others' successful experience and choose palys for children, which is suitable for the development of Chinese children.

Key words: Children's palys; multidimensional perspective of "mathematics, physics and chemistry"; logical relationship; cultural integration

学前儿童的教育和成长,需要家长和老师通过游戏的方式让幼儿对这个神秘的世界有了系统基础的认识,这是儿童建构自身文化结构、适应社会生活的第一步。但由于现代社会中社会结构、生态环境、家庭结构的变迁和升学压力以及高科技的发展使得儿童游戏面临消逝的危机,性质也被改变。遵循人

和游戏的发展历史,现代社会的“教育游戏化”和“课程游戏化”虽然达到了教学目的,但在很大程度上忽略了儿童游戏的本体性价值,对儿童文化是一种损害^[1]。因此,了解儿童和游戏的本质,以及它们的内在联系,能够最大限度地发挥儿童游戏的教育熏陶和文化传播作用。许多研究者通过哲学、心理学、教

收稿日期: 2017—10—23; **修回日期:** 2017—11—04

作者简介: 周梦瑶,女,四川资阳人,西华师范大学教育学院硕士研究生;吴吉惠,女,四川广安人,西华师范大学教育学院教授,硕士研究生导师,主要研究方向:心理学。

育学、人类学和民俗学等领域在一定的思想高度上解读儿童游戏的本质,取得了不少的成果,但对于广大读者来说有时难免晦涩难懂。本文将从物理、数学和化学跨领域视角,为儿童游戏解读提供新思路,从实际的社会生活中寻找儿童游戏的答案。

一、儿童与游戏的“力学平衡”

力学通过描述物体的运动状态来揭示大千世界奇妙的现象。我们所感受到的物体的静止、昼夜更替和月亮盈缺等,揭示了物体的力学平衡。对于学前儿童来说,自出生开始,对于世界每一件事物都充满好奇,并主要受到父母的文化熏陶,父母和儿童的游戏互动很大程度上决定了儿童的文化建构,在这样的外力推动下,儿童对于游戏的认知就具有了“加速度”,而家长一旦放手,儿童就会原地徘徊张望或失足跌倒,这个表现就会让我们反思:儿童怎样才能通过游戏自主地平稳成长?

(一)儿童与游戏相互作用

首先,游戏的主体是人,源于儿童的内部动机。正如德国教育家福禄贝尔通过系统研究游戏的起因及价值认为:“游戏是儿童内部存在的自我活动的表现,是一种本能性的活动,是儿童内心世界的反映,通过游戏可以表现和发展神的本源”。^[2]可以看出游戏是儿童内心世界的外在体现,儿童通过游戏表达出在成长过程中除饮食与睡眠外最大的心理需求。

其次,游戏对于儿童的作用,主要体现在推动儿童的认知进程和系统建构。游戏通过玩具展现世界的认知模型,充分利用儿童的好奇和游戏天性,让儿童形成基本的认知框架。蒙台梭利指出:儿童的心理是有吸收的心理,不论是“胚胎心理”还是人类特有的心理都是以儿童自身为主导吸收的,具有主体性。在儿童期,游戏是获得良好吸收的最佳手段。^[3]此外,游戏还通过角色扮演的方式,让儿童了解了游戏的核心要素,即规则,正如赫伊津哈认为的那样,游戏是一个在特定时空界限内的秩序,而这种秩序与真实的生活世界是隔绝的、无关的,在这个特定的时空界限内,游戏主体依据游戏规则生产了自身的秩序,我们可以称之为“游戏社会”^[4],正是规范将游戏秩序化,并使游戏自身形成了独立于游戏主体之外的结构。游戏以这种方式,让儿童确立在游戏主体中的地位,并促使其遵循规则约束,不会产生混乱的认知结果,阻碍儿童的社会化发展。

最后,儿童对于游戏的作用,主要体现在文化建构和游戏本质价值的传承。杨晓萍指出,“儿童是一个集内在文化和外在文化、自然文化与社会文化于

一体的多种文化融合体。游戏是文化本质的、固有的、不可或缺的成分,是作为文化存在的现象。”^[5]正如赫伊津哈所言:文化在游戏中成长,在游戏中展开,文化就是游戏。所以,我们可以得出结论:儿童是游戏本质的载体,是文化交流的方式,游戏来源于儿童的文化生活。伽达默尔(Hans-Georg Gadamer)认为,游戏是“重复往返又不断更新”,^[6]这为儿童对于游戏的作用方式提供了解读依据。

儿童和游戏正是这样的相互作用、相互促进,达到了儿童认知和教育发展的“力学平衡”,形成了独特的儿童游戏,即许多文化因子连接形成的文化链条,实现了自由与创造的核心精神价值,并为实现儿童游戏美的终极目标提供了源源不断的动力。

(二)儿童与游戏的不平衡

游戏在儿童自身认知建构中起推动作用,这样的“力”使儿童的认知过程有了明确的方向。现代社会全球化进程的快速推进,学前儿童的教育不断融入国外先进教育经验和资源,在一定程度上完善了学前教育理论体系,但是,也给中国社会带来了不小的负面影响。张珊明通过分析国内外儿童游戏研究现状并和国内进行跨文化对比研究,指出不同文化中儿童游戏的性别差异、父母对儿童游戏的影响以及游戏的争议进行了详细的分析阐述,并得出结论:儿童游戏与文化是双向构建的过程。^[7]从研究成果可以看出,不同文化背景下儿童游戏的特点和表现形式都有明显的差别,所以,了解不同文化下儿童游戏的差异就显得尤为重要,这样才能在吸收外来文化的同时,避免出现更严重的教育问题。詹姆斯·约翰逊等认为,社会阶级与文化因素更能影响儿童游戏的频率和性质,游戏内容因文化的不同而不同,而游戏在每种文化中的水平将随着社会经济功能不同而不同。^[8]寻找平衡也是儿童游戏文化建构的一项重要内容。

现代社会崇洋媚外的风气仍然存在,中国的传统文化受到了不小的冲击。学前儿童教育表现出来的问题,如语言的“国际化”、教育的“出国热”等,既然游戏就是文化,就是一种社会化体制,那么必然会产生差别。此外,目前的幼儿园教育环境中,幼儿教师自身的局限性和在各方面压力的作用下存在对游戏的理解尚偏重外在形式要素而忽视游戏的精神内涵的现象。^[9]不同文化下的儿童如果没有适应性的游戏,必然会导致两者发展的不平衡,到时候就不仅仅是文化缺失的问题了,所以,我们首先应该充分了解差异,才能更好地吸收精华。

物理学中的力学平衡让我们感受到了物体表现

出的永恒不变的状态是一种运动的平衡,而社会和教育平衡代表着和谐的进步,儿童游戏正是在不同文化下形成的一种平衡和谐。只有儿童与游戏的平衡发展,才能发挥其最大教育作用和传承价值。这正好印证了赫伊津哈所言,游戏之所以迷住儿童,是因为游戏能带来节律与和谐的美。

二、儿童与游戏的“函数”曲线

数学中的函数的通俗理解是表征某种现象随着另外一种现象变化而变化的关系。通过儿童与游戏之间的作用关系,我们不妨将儿童定义为游戏的“函数”,儿童对于游戏的偏好映射着内心的自主活动和不同的心理需求。在不同社会阶层中,儿童在游戏中所扮演的主体地位也有明显差别。海伦·斯瓦茨门认为,游戏是人类的一种适应行为,而这种行为只有在特定的文化背景下才能得到准确解释。^[10]儿童在不同游戏中所表现出来的差异和函数的定义不谋而合,这样能帮助我们更加深入理解儿童游戏的逻辑建构。

(一)游戏的“自变量”特点

通过对比国内外儿童游戏的文化差异可知,游戏在人类发展的漫长时期里,在不同文化环境中产生了不小的变化,所以,它的根本在于文化的分异。德国人类学家卡西尔认为,人区别于动物之根本在于文化,人是文化的产物,人具有符号化的想象力与智慧,人是“符号人”,也是“文化人”。^[11]而荷兰文化学家赫伊津哈在探讨游戏与文化的关系时也提出:“游戏先于文化并创造了文化,文化是游戏的衍生物。”这样我们可以得出结论:游戏创造了文化,人是文化的产物,那么游戏就可以定义为函数中的自变量,儿童在游戏的影响下体现出相对应的文化教育背景和社会特征。

(二)儿童的“因变量”特点

0~6岁的学前儿童是游戏的特殊群体,这也是形成人格特性的重要阶段,瑞士心理学家卡尔·荣格认为:“儿童与生俱来的精神生活是古老的、动物式的、无意识的。”^[12]也就是说,刚出生的婴儿可以理解为函数的原点,有着无数的发育轨迹,无法对其发展方向做出准确判断,而游戏的出现让它变得有迹可循。卢梭在《爱弥儿》一书中所言:“人愈是接近他的自然状态,他的能力和欲望的差别就越小,因此,他达到幸福的路程就没有那样遥远。”^[13]虽然游戏的主题确立、情节设想、道具安排、角色扮演等体现出“游戏社会”中的社会化体制,社会结构存在冲突和合作,但是,儿童游戏的自由和创造同样存在,

曾任哈佛大学校长的陆登庭说过:“如果没有好奇心和纯粹的求知欲为动力,就不可能产生那些对人类和社会具有巨大价值的发明创造。”这也可以解释为什么游戏对于儿童来说是一种美。

(三)儿童游戏的“函数”特点

儿童游戏是一种文化交流活动,并且形成了社会学视角下的由儿童作为主体的、非生产性的、非消费性的、以儿童自我愉悦为内在目的的社会互动系统。这样就有了变量和变量之间的逻辑,就可以构成一个合理的“函数”,它的方程从不同的角度有着不同的理解,其根源在于文化和社会结构的差异,我们需要结合教育的实际情况,进行逻辑思维建构。“函数”的曲线代表着儿童游戏的内在逻辑关系,游戏的表现形式和学习过程会让儿童有着不一样发展方向,在游戏“重复往返并不断更新”的过程中,游戏的内在价值会让学前儿童的认知发展也会不断更新。

三、儿童与游戏的“化学反应”

化学反应是对自然界现象的微观揭示,一般定义为:一种或多种物质在一定反应条件下相互作用生成新的物质的过程。基于化学视角来理解儿童与游戏之间的关系同样会带来一些新的分析思路。循着儿童游戏的多维视角(生理学、文化哲学、社会学、教育学等),我们可以大致得出结论:社会和人类的进步是必然的方向和结果,在这样的条件下,儿童与游戏可以“自发”地进行反应,仍然可以产生无法估量的新事物。

(一)“反应物”的组成

1989年的《儿童权利公约》定义儿童为0~18岁,根据中国社会的人口比例结构,习惯上称14岁以下的孩子为儿童,虽然研究表明,不能拘泥于普适的儿童概念限定,但为了有所区别,本次研究对象限定为0~6岁的学前儿童。而游戏,现代社会有着很多的定义,我们必须站在一定的思想高度来理解,荷兰文化学家胡伊青加认为:“在整个文化进程中都活跃着某种游戏因素,这种游戏因素产生了社会生活的很多重要形式,而处于最初阶段的文化就是被游戏出来的。它不是像婴儿从子宫脱离出来那样从游戏中产生出来的,而是在游戏中并作为游戏产生出来并永远也不脱离游戏的。”^[14]所以,游戏我们可以粗略定义为一种文化,一种儿童认知的手段。儿童与游戏是这种“化学反应”确定的反应物,而不确定的有时代、文化、背景和价值观以及儿童游戏的解读视角等,这些反应物在儿童游戏的发展演化过程中

互相碰撞、合作,才能激起儿童文化和学前教育的进步。

(二)“生成物”的特点

儿童与游戏在不同的“化学反应”条件下会得到不同的“生成物”。维果斯基(Vygotsky)认为,儿童游戏时,将文化价值观融入到游戏中去,通过游戏,儿童超越了原有的理解,并获得了用来支持今后发展和学习的新技能。^[15]韦敕(Wertsch)进一步强调,应以一种动态整合的方式在多元文化背景中将所有的环境因素考虑进去,来观察和理解儿童。所以,我们可以结合儿童与游戏的特性,得出“生成物”的特点,主要有以下几点:

第一,沿着中国传统文化的发展背景,衍生的具有文化传承气息的儿童游戏,正如乔孝冬^[16]解读《世说新语》儿童游戏时所得到的古代家庭教育文化一样。

第二,借鉴国外成功的儿童游戏特点,来指导学前儿童的认知发展和文化建构,容易出现“水土不服”的差异性儿童游戏文化。

第三,有着时代特点的新型儿童游戏,彰显中国式特色的儿童游戏文化。无论是“反应物”还是“生成物”都有着复杂的内在联系,反应是否能够完全发生,反应前后我们所提取的因子是否正确都需要我们经过长时间的探索和学习。站在文化的高度来理解儿童和游戏,才不会让儿童游戏沦为儿童教育的工具。父母和教育工作者、甚至整个社会,应该循着中国传统儿童游戏的文化发展方向,让儿童在游戏的熏陶下形成认知结构,才会摒弃“生成物”中的杂质。从游戏精神层面来说,教育过程中成人应该以“童眼”和“童心”来了解儿童生活,观察儿童的世界,才能更好地将游戏理念贯穿学前教育,为儿童成长提供保障^[17]。

“做人就意味着处在旅途中”,人的未特定化和未完成性是人与动物的最根本区别,为人的无限开放性和无限发展性提供了无限可能^[18]。儿童与游戏的“博弈”和碰撞让儿童的文化吸收和认知发展处于动态的发展平衡状态;游戏的主题确立、情节设想、道具安排、角色扮演等社会关系结构的变化牵动着儿童的内心世界,形成了充满节奏与和谐的儿童成长的美妙“函数”曲线;不同文化和时代背景的影响和融入,为儿童发展注入了新的元素,只有掌握游戏的文化本质和发挥文化传承的工具性价值,才能得到适合儿童认知发展和适应社会要求的“生成物”。游戏的美让儿童游戏充满了自由与创造,好奇

心带给幼儿源源不断的求知动力,让他们能逐渐完成自己的认知和文化建构,掌握游戏中的文化价值和规则,最终更好地适应社会生活。

[参考文献]

- [1] 李鹏举. 儿童游戏本质新视角——基于人性的解读[J]. 基础教育研究, 2011(22): 49—52.
- [2] 福禄贝尔. 人的教育[M]. 孙祖复, 译. 北京: 人民教育出版社, 1991.
- [3] 蒙台梭利. 发现孩子[M]. 胡纯玉, 译. 北京: 中国发展出版社, 2006.
- [4] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人: 文化中的游戏成分的研究[M]. 何道宽, 译. 广州: 花城出版社, 2007.
- [5] 杨晓萍, 李传英. 儿童游戏的本质——基于文化哲学的视角[J]. 学前教育研究, 2009(10): 17—22.
- [6] 伽达默尔. 真理与方法: 哲学诠释学的基本特征[M]. 洪汉鼎, 译. 上海: 上海译文出版社, 2004.
- [7] 张珊明. 国外有关儿童游戏的文化研究概述[J]. 比较教育研究, 2005(11): 17—21.
- [8] James E. Johnson, James F. Christle & Thomas, D. Yawkey. Play and Early childhood development (Second Edition) [M]. New York: Longman, 1999: 122—136.
- [9] 姜娟芳. 幼儿园游戏精神的偏离与回归路径分析[J]. 陕西学前师范学院学报, 2016(4): 7—11.
- [10] 吴航. 美国儿童游戏研究的文化人类学传统[J]. 教育学报, 2007(6).
- [11] 恩斯特·笛卡尔. 人论[M]. 甘阳, 译. 上海: 上海译文出版社, 2009: 10.
- [12] 刘晓东. 儿童的本能与儿童的教育[J]. 学前教育研究, 2000(2): 14—16.
- [13] 卢梭. 爱弥儿(上卷)[M]. 李平返, 译. 北京: 商务印书馆, 1978: 84.
- [14] 胡伊青加. 人: 游戏者[M]. 成穷, 译. 贵阳: 贵州人民出版社, 1998.
- [15] Judith E. Kieff & Renee M. Casbergue. Playful learning and teaching: An introduction[M]. Boston: Allyn and Bacon, 2000: 1—6.
- [16] 乔孝冬. 《世说新语》儿童游戏的谐趣效应[J]. 学前教育研究, 2015(01): 65—69.
- [17] 周颖. 游戏精神: 幼儿教育价值诉求[J]. 陕西学前师范学院学报, 2017(1): 6—10.
- [18] 王晓萍. 儿童游戏治疗[M]. 南京: 江苏教育出版社, 2010.

[责任编辑 张雁影]