

■专题:儿童记忆与叙事

“好玩”的童年游戏

——基于对20世纪60—90年代生人童年游戏记忆的调查

王雪菲,邱学青

(中国石油大学胜利学院,山东东营 257000)

摘要:每个人都拥有属于自己的童年游戏。为了探寻多年后,记忆中不曾忘却的童年游戏是否有着何种特殊意义,本研究以童年游戏记忆为切入点,运用访谈法于D市N市共抽取40名20世纪60—90年代生人进行访谈,并总结提炼。研究发现,即便在时代变换下不可抵挡的发生了游戏群体消解、游戏条件商业化、游戏文化多元化的变迁。但由“自由自在”、“紧张刺激”、“忐忑不安”等情绪体验以及在“视觉”、“听觉”、“触觉”上的不同感受构成了60—90年代人对童年游戏“好玩”这一深刻而一致的印象,也是对游戏本质的理解。记忆是连通过去和当下的桥梁,通过记忆的重现和审视也有助于更好的理解和把握童年游戏的意义,更好的对待当下儿童的游戏。

关键词:童年游戏;游戏记忆;童年游戏变迁

中图分类号:G613.7

文献标识码:A

文章编号:2095—770X(2019)02—0007—05

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

doi: 10.11995/j.issn.2095—770X.2019.02.002

The “Interesting” Plays in Childhood

—A Research on Memory about Plays of People in 1960s—1990s

WANG Xue-fei, QIU Xue-qing

(Department of Education, Shengli college chine University of Petroleum, shandong Dongying, 257000 China)

Abstract: Everyone has his own experience of play in childhood. By investigating people about the play in their memory, the paper tries to explore whether the play in childhood which left in people's memory has any special meaning. The study is based on an interview of 40 people born in 1960s—1990s in D city and N city. It finds that in spite of the inevitable changes in the play communities, play conditions, and play culture, emotional experience of seeking for “freedom”, “sensation” and “unease” and different feeling of “sight”, “sound” and “touch” together make people have deep and consistent impression about the plays in their childhood. Memory is a bridge connecting the past and the present, representation and evaluation through memory is helpful for a better understanding of the significance of plays in childhood, and may shed some light for the exploration of children's play today.

Key words: play in childhood; memory about play; changes of play in childhood

一、问题的提出

游戏,总是儿童生活中必不可少的一部分。它似是专属于儿童,却也反映、承载着社会文化,更在一定程度上传承着两代甚至三代人共同的记忆。

然而在日新月异的社会变革之下,长辈与晚辈间童年所玩的游戏日渐变得大相庭径,对童年游戏的记忆也出现了分层甚至断层的现象。但对个体而言,那段真切存在过得经历也一定以其特有的方式留存于个体的脑海中。经多年风霜洗礼所留存下的

收稿日期:2018—10—16;**修回日期:**2018—11—05

作者简介:王雪菲,女,山东诸城人,中国石油大学胜利学院教师,主要研究方向:学前儿童游戏;邱学青,女,贵州贵阳人,南京师范大学教授,硕士生导师,主要研究方向:学前儿童游戏。

记忆中时候隐含着何种特殊的含义呢?

二、研究方法

本研究采用访谈法,于D市及N市共抽取40名20世纪60—90年代的分享者进行开放式访谈。通过扎根于原始资料抽析出分享者回忆游戏时共同提及的“材料”、“地点”、“内容”、“玩伴”、“体验”以及“感悟”六大类属。在每个类属下对每位分享者的资料进行逐一地编码和归类后按照年代汇总到一起,进行比较与总结。同时,发现60与70两个年代分享者关于童年游戏的相关内容趋于一致,故在后文的行文中将这两个年代分享者记忆的内容统整为一体。

分析资料时发现,60—90年代分享者记忆中的童年游戏既受着分享者同伴、家庭等因素的影响,也与当时所处年代的自然、社会经济文化等因素密切相关。这些因素又彼此相互影响。鉴于此,本研究选用布氏的人类发展生态学理论作为分析视角,对60—90年代人童年游戏的变化进行剖析。

三、研究结果与分析

(一)“好玩”——童年游戏的直观印象及本质特征。

赫伊津哈认为,游戏的乐趣所在,在于有一种“被抓住、被震撼、被弄得神魂颠倒”的心理状态^[1]。与我们常说的体验,一种让人情不自禁沉迷当中、屏气凝神、心无旁骛的心理状态有着相通的意味。儿童的游戏尤为突出地表现出了体验的这种特征。儿童摆脱了一切压制、胆怯、和恐惧而完全沉浸并醉心于游戏中,不为任何目的,仅是享受游戏所带来的乐趣,释放与展示自我,达到与游戏的完全融合。即便已时隔多年,分享者回忆并分享童年游戏时常会感叹童年游戏的“好玩”,也仿佛再次经历了一般亦或轻笑出声甚至拍手大笑。这种不受时间限制的延续性的快乐和愉悦也正是游戏在分享者内心中最直观的印象。

1. 五味杂陈的情感体验

游戏具有高度的情境性。当游戏者沉浸在游戏中时,不同的游戏情境便会给游戏者带来不同的情感体验。通过研究发现,分享者在童年游戏中所体验到“好玩”,其中一部分源于情感上的直接体验。

①自由自在

无论是生活条件艰苦的六七十年代、承上启下的八十年代亦或是充斥着新鲜刺激的九十年代,分享者们一致认为自己在童年的游戏中是一种“自由”的状态。这里的“自由”其一意味着分享者在游戏中作为游戏的主人,可以不受外界影响而享有游戏的

主动权。但在这“自由”的背后,也仍受着其特有规则的制约,只是这些规则是由一起玩的同伴们共同制定的;其二,意味着游戏过程中可以暂且抛开家务、作业等繁杂琐事而产生的心身上放松。

②紧张刺激

“偷盗”是社会规范中所不被接受的,然而偷橘子、偷萝卜等“偷”的经历却是很多分享者小时候都经历过的。对分享者来说,并不是“为了偷而去偷”,更多的是偏向于想要满足自己的好奇心,和想要体验这种刺激的心理。

塞尔曼认为,个体角色承担的发展经历着从没有意识到他人或社会观点的存在到领会他人的观点和社会的规则,从而意识到存在的普遍的价值或权利的过程,这一过程发展也标志着个体社会化的逐渐成熟。在这“偷”的过程中,确是既紧张,又刺激。因为有了这种经历,也更加直观的感受到的那种恐惧的心理,体会到对方的愤怒。

③洋洋自得

分享者在提及的童年“刻木枪”、“抓鱼”、“挖藕”等游戏时表示,游戏过程中需要也不断锻炼了相关的经验技巧。同时,成功时那种满满的自豪感时至今日仍记忆犹新。大卫·麦克莱兰认为儿童是有成就需要的,且个体高成就所产生的自豪感会因胜任或成就等内在需要得以满足而具有强化作用。游戏中那种自豪感、成就感甚至能延续到分享者的学业、事业上,使自己认为没有什么困难是克服不了的。

④愤懑不已

游戏的过程是不断与同伴交互、磨合的过程。这个过程中,或许因为争抢材料,或许因为对游戏的意见不一致,又或许仅因为对方的话语不尽人意,冲突就接踵而至。

冲突发生时,男生偏向于“该出手时就出手”,双方或直接扭打在一起,或在晚上放公共电影时借助昏暗的灯光用弹弓背后偷袭。女生除直接动手外,有的会用“冷战”的处理方式,直至气消和解。

冲突是一种破坏力量,同时也具有群体凝聚、敌意释放、权力制衡与安全阀的功能^[2]。通过与他人的相互作用,对彼此反应的评价,“自我”也不断产生完善,更新对自己言行、对待他人的认知。

除此之外,分享者在回忆童年游戏时也反馈出了闯了祸事时担心被责骂的“忐忑不安”;及疯玩之后不得不抓紧补作业时的“乐极生悲”。

2. “有感而发”的感官感受

游戏中,游戏者调动了全身感官,对游戏甚至周围的环境充分感知,而“好玩”的另一部分便源自于游戏中感官的直接刺激。

例如看到飞舞的萤火虫、空中偶然划过的流行等无以言表的视觉上的“美”,暗藏着分享者童年的感受美、表现美和创造美等对艺术的懵懂理解;粘黄鳝、摔泥巴时听到那“啪”的声响等让人浑身舒畅等听觉上的“爽”;以及划船驶在湖上的微风拂面或是手持棍棒的均匀粗细等时触觉上的“舒服”。

这些情感上五味杂陈的直接体验和感官上的直接刺激不仅让分享者感受到满满地体验,也为游戏“好玩”这一特征赋予了更广泛的内涵。

游戏就像一颗彩虹糖,不同的颜色代表着不一样的体验,虽色彩各有不同,彼此分明,但整颗吃下去却又给人一种满足感和甜蜜感,这份满足和甜蜜更是久久回味在心间不能散去,时至今日回想起来仍有那份甜美萦绕心头,不由感叹童年的快乐与美好。

(二)“好玩”背后的差异——基于人类发展生态学的分析

1. 游戏群体的消解

游戏群体是游戏者依据“游戏”这一需要形成起来的社会组织。在这一群体中,游戏者有着各自的角色分工,在与同伴间的合作、矛盾中相互学习,体味着“社会人”的角色。但在不同的年代背景下,游戏群体受计划生育政策、高考制度、城市化发展等因素的冲击而发生了不可阻挡的变化。

(1) 家庭子女的减少

自家兄弟姐妹是儿童接触的第一个同伴群体。在子女满堂的六七十年代里,父母忙于工作无暇照顾家中儿童子女时,年长的哥哥姐姐便承担了照看弟妹的责任;特殊原因不能外出玩耍时,兄弟姐妹间便又能填补同伴群体的交往真空,成为彼此的玩伴。自1982年计划生育政策作为基本国策出台并严抓起,除农村家庭可以适当放宽生育二胎条件外,城镇各家中子女的数量急剧下降为一个。也是从八十年代起,兄弟姐妹便由六七十年代家庭内部的玩伴转变为作为家中独子家庭外部的玩伴,见面聚集的机会明显受到时间、地点的影响。

当儿童进入学校伊始,其生态位便发生了转变,儿童开始受到“学生”这一角色所赋予的期望、要求等影响。但在六七十年代,父母对子女学业的要求受其自身工作“文革”及毕业分配制度等影响而相对偏低,父母更多的是关注和照料子女的起居生活。1977年“文革”结束、高考恢复,以及随后对毕业分配制度的改革和取消,学历成为进入更好工作单位的敲门砖。父母对子女的学业期望也逐渐上升至白热化阶段。加之应“应试考试”、培养兴趣而生的“兴趣班”、“学琴风”,八九十年代城镇的分享者均反映出不同程度的应家长要求参加辅导、兴趣班培训,与

同伴相约同玩的时间也逐渐受到影响甚至阻碍。

(2) 居住格局的变化

当儿童出于游戏的需要形成群体时,同伴多以居家为中心,借助已有的朋友关系再似水波般向周围辐射扩大,结识新的同伴。

六七十年代的住房结构不论在城镇或是乡村,都以平房为主。“单位办社会”是城镇居住的总体格局,且无法随便搬迁。乡村同城镇一样,一旦落户一处,就像大树扎了根,流动性很小。

稳定的居住环境及住房结构为营造熟人社会打下了坚定的基础,家家都是彼此信任、大院敞开。同时,六七十年代的孩子通常由父母自己抚养。所以在这种环境和条件下,家长不必担心自家孩子与不认识的儿童一起,无论年龄大小,儿童与同伴结识后便能维持一种稳定持久的关系,也能保持一种开放的交往状态。在“熟人”的引荐下由近到远不断扩大社交群体。到了八九十年代的乡村依旧如此。

改革开放后,单位制逐渐解散,在土地开发的推动下高楼大厦也在城市中拔地而起,八十年代起的城镇居民逐渐住进了单元楼,各家紧闭的家门打破了原本亲密的关系,邻里间的距离在不知不觉中变得疏远和陌生,家长对子女与陌生家庭或相隔甚远家庭子女的交往逐渐有了警惕之心,儿童与同伴关系的建立主要以家住得近为基准,并且多为班上的同学,同伴的关系变得更为固定却缺少了开放性。同时,八十年代起,作为独生子女的儿童可能会因生活的需要周转于自家与祖辈家之间。并且在不受单位包办的限制下,家庭可以根据自己的经济情况及生活期许选择搬迁,这就使得儿童的同伴交往又带有了流动的特点。

所以在家庭子女减少以及居住格局改变的影响下,儿童与同伴的关系便因此而改变,尤以居住在城镇的分享者所呈现的最为明显。儿童间形成的游戏群体在实质上是呈现出逐渐瓦解的表现。

2. 游戏条件的商业化

玩具是游戏的物质载体,联结儿童彼此的互动与情感。同时,儿童就是依靠玩具而联系感觉,发达身心^[3]。游戏场地则为游戏提供了施展的场所,其大小影响也制约着游戏的发生和发展。

(1) 玩具的商品化与虚拟化

萨顿·史密斯(Sutton-Smith, 1972)指出,在非洲贫穷地区,儿童几乎没有玩具——专门设计用来促进认知性、创造性的游戏或语言的发展的材料,但是他们使用普通的容易得到的材料,这有利于他们在游戏中的创造和革新^[4]。六七十年代在“三年自然灾害”“大跃进”“文革”等冲击下,整体的经济、

生活水平仍比较滞后。计划经济体制下,家家户户以粮票、肉票等各种票证来购买以维持生活所需,儿童更是鲜少有零花钱能购买成品玩具。于是,在这种条件下,身为游戏者的儿童便成为玩具的制作者:无论是吃剩的杏核、猪骨或是冰糕棍;还是废旧的铁丝、自行车链条、破木板,都能被充分利用起来,摇身一变成为游戏的玩具。路边捡来的小石子、枝叶也都能玩出一番花样。

改革开放后,国家经济体制逐渐向市场经济体制转轨,私营经济也随之放开。八十年代分享者是改革开放第一代,较之六七十年代的分享者有了更多接触成品玩具的市场条件。六七十年代把烟盒剪下用来“拍卡片”的纸片有了工厂专制的“毛片”顶替;“挑冰棍”所用的废旧冰糕棍也有了五彩的小棒替代。但若非家境很好的家庭,八十年代的分享者可拥有的成品玩具数量仍然有限,更多的是自制玩具。凌晓楠(2015)在其关于家长玩具观的研究指出,家长对玩具的选择会受到家庭经济情况的影响,玩具价格是家长在选择玩具时考虑的第二项标准^[5]。固八十年代分享者游戏所用的玩具便显现出上承六七十年代的自己制作,又下启九十年代花钱购买的特点。这种状态在九十年代乡村的分享者身上仍有体现。

工业化的发展下,玩具开始批量生产,下降的价格为九十年代的分享者提供了更加便利的购买条件。仿真的厨卫玩具、大哥大等各式玩具出现在商店的货架上。从日本引进的“小霸王”也打着学习机的名号进入到家庭中,但其学习功能常被隐置于游戏功能之后,成为备受儿童欢迎的游戏机。在玩具日渐丰富的九十年代,大众化的电视机中播放的玩具广告,以及独生子女在家庭中的中心地位也为玩具的推广、销售起到了推动作用。至此,儿童的玩具发生了从自制到购买,由自然到虚拟的转变。游戏者与玩具制作者的分离,使自制玩具中蕴含的游戏者的智慧与情感在流水线上生产出的成品玩具上不见了踪迹。

(2) 游戏场所的专门化与商业化

六七十年代,没有粉饰精美的高楼大厦、设备精良的娱乐设施,也没有呼啸而过的汽车。随处可见的是错落的平房、田地和溪流。生活条件虽相对清苦,但儿童却有更为开阔和选择多样的游戏空间。春天可爬上树梢远眺或摘榆钱、摘槐花;夏天可溜入水中抓鱼游泳;秋天可躲于收好的麦垛中捉迷藏;冬天可拿着自制的冰鞋冰车或旁若无人的滑,或相互比拼着进行冰上接力;哪怕不能外出,家中兄妹也能围坐炕头玩拍卡片、抓骨头……上至屋顶、树梢,下

至地头、溪水间,大街小巷随处都能见到聚在一起奔跑嬉闹的儿童,没有哪里是不能玩的。

八十年代起,城市化进程大力推进,城镇中逐渐开始修筑高楼,溪流渐渐淡出城镇的视界;若有未经开发的荒芜地带,便成了儿童不容错过的玩乐的好去处。虽然如六七十年代般的田地、溪流在八十年代的城镇鲜有踪迹可寻,但得益于当时私家车的数量之少,儿童仍有较大的空地以供玩耍。片区周围、家属大院、楼道上下也都能用作玩耍。与此同时,改革开放推动了民众对生活质量的追求,社区内不时举办的消夏晚会以及收费的公园都能吸引儿童前去游玩。

发展至九十年代,城市化进程的快速发展使得城市结构发生不同程度的变化,可供儿童游戏的场地也因此更加区域化。建筑楼房的沙堆、钢架在占用儿童游戏场地的同时又意外的为儿童创造出爬土坡、爬架子等新的游戏条件。八十年代带有简易游乐设施的公园发展至九十年代也成为一个个初具规模的游乐场。新兴的大型游戏机厅也尤为受九十年代男性分享者童年的亲睐。

与其成为鲜明对比的是八九十年代的乡村,由于城市化发展在八九十年代还并未波及到乡村,所以八九十年代于乡村的分享者童年的游戏场所仍同六七十年代一样,以山水为依,与田园为伴。

3. 游戏文化的多元化

游戏是由游戏者创造的一种文化,承载着游戏者对生活、规则、审美、情趣等的理解和诠释,游戏也是反映社会生活的一面镜子。儿童独立于成人作为一个群体,也无时无刻不受着成人世界的影响。

影视传媒是社会价值观和社会文化的重要传播途径之一。六七十年代,社会的主流文化是宣扬革命精神和英雄人物。如电影、舞剧、故事等文化作品题材的也都围绕此开展。儿童在这种文化的熏染下,常玩的扮演游戏也打上了时代的烙印,如夜间进行的“打仗”、“抓特务”等游戏。

但在生活条件匮乏的六七十年代,电视并不是家庭的标配。与此同时,儿童学习任务也并不繁重。“工作分配”制度下,即便初中毕业也能分配到工作,故而家长对子女的学业虽有要求但并不是很高,完成作业后便有大把的时间玩耍。得益于此,六七十年代儿童所玩的游戏也更加的丰富有趣:如洗面粘知了、河中“炸鱼”等捕捉类游戏;拍电线、三个字等抓捕类游戏;挑冰棍、抓骨头(或抓石子、卡杏核)等竞赛类游戏……

伴随着改革开放下国民生活水平的提高及信息的多元化,电视在家庭中得以普及,影视传媒的题材也变得更为多元,如带有科幻色彩的《白蛇传》、《西

游记》;带有浪漫情怀的《还珠格格》;充满肝胆侠义情怀的《射雕英雄传》;甚至海外作品也纷纷出现在荧屏中;此外,市面上贩卖的图书种类也越来越多。八十年代起的儿童不仅会以此扮演更多角色,也会利用手中的玩具创编情景剧。

生态系统中的一个因素发生改变,其他因素也会随之受到影响而改变以维持整个系统的动态平衡,系统发展中心的个体也会因某个因素的改变而受到波及。七十年代末期“文革”的结束及八十年代初“工作分配”制度的瓦解,受教育程度与可得的工作紧密挂钩。制度和社会风气的转变下家长对独生子女学业的关注、随之而来的“应试教育”及九十年代兴起的“补习班”、“兴趣班”大量冲击着儿童游戏的机会,电视的普及丰富了人们的娱乐生活,也逐渐成为儿童无人可玩、没有充足时间到户外玩时的陪伴,这在九十年代城镇分享者的童年时期体现的尤为明显。也致使儿童的游戏种类向静态的、单一的在家看电视倾斜。与此相对的是八九十年代乡村的分享者,因为教育资源的分配不均衡,居住在乡村的儿童并未受到太大影响。功课完成后的游戏时间和可以玩耍的地方仍有很多,游戏的种类也得以延续六七十年代与自然、农业生活紧密相连、且种类丰富多彩的状态。

四、嬉闹中成长:童年游戏的馈赠

(一)游戏是儿童自己的事,源于儿童的兴趣和需要

儿童为何要游戏,不同理论有不同的言说。而在分享者的记忆中,游戏的原因很简单——“想玩所以就玩咯。(SHJ,60CG)^①”一个“想”字也意味着对于游戏者,游戏不是“为了玩而玩”,而是为了满足自己“要游戏”的需要。如此,便会“自己主动找着去玩(WZH,60NB)”。

游戏有其固有的“自然性”,进入到幼儿园便又被赋予了“教育性”这一独特特征。然即便如此,游戏者是儿童,游戏便应充分的考虑到儿童的兴趣和需要,而非仅凭教师的教育意图或想当然。否则,儿童玩的将是“老师的游戏”而无法在真正沉浸其中,游戏中便可能会出现专注性不持久,甚至游离于游戏之外的表现。而当儿童自发的想要游戏时,无论何时何地、有无材料,都能萌生出多种多样的游戏。

(二)游戏体验是儿童最长情的陪伴

时代更替,每一代有每一代的生活。游戏亦是如此,随着时间的推移而新旧交替。但游戏中的体验却在内心深处有磨灭不去的印记。一方面,游戏体验指上文中趋于静态的“好玩”这一情绪体验。使

得分享者在多年之后的回忆中仍如同身临其境感受到其中的乐趣。这种乐趣的延续揭示出游戏最本质的特征,也是一种对自己童年幸福的肯定。

游戏体验的另一方面在于游戏时趋于动态的过程性经历。皮亚杰认为,活动是连接主客体的桥梁,当儿童自发的参与到活动中便能获得真实的知识并形成自己的假设。分享者表示,正是在童年游戏的动手自制玩具、照养花草小动物、漫步山林田野、水边嬉戏等经历中学会了自我保护、感受到生命的意义,甚至无形中掌握了中学浮力、压强的物理知识等等。纵使曾经的游戏在现在看来有些幼稚,也不如现在富有科技含量,但若非实际经历了这些游戏过程,便无从收获此类经验。这也恰如其分的印证了陶行知先生所说的“行是知之始”以及《指南》中所倡导的,“最大限度地支持和满足幼儿通过直接感知,实际操作和亲身体验中获得经验的需要”。

这也启示着我们,在当下儿童的游戏,对儿童游戏体验的关注是不可忽视的。只关注游戏结果而忽略儿童的游戏过程及其中的体验,必会将游戏变得功利化与形式化。当儿童体验不到游戏中的乐趣,游戏便不再是游戏,而成为一种披着游戏外衣的枯燥劳动,也无法很好的充分调动已有经验与当前的活动联结而形成新的经验。

对记忆的关注是通过回忆重新审视过往,以更好的面对现在。童年是每个个体走向成熟的必经之路,童年的游戏亦是这条路程中不会错过的风景时过境迁,昔日游戏不再,但游戏的隐秘之处就在于无论游戏的形式如何变幻,它始终是“好玩”的,让人难以忘怀的,在嘻嘻哈哈中不知不觉的给自己以潜在的帮助和力量。

[注 释]

- ① SHJ,60CG表示60年代城镇的女性分享者,SHJ;下文WZH,60NB表示60年代乡村的男性分享者,WZH.

[参考文献]

- [1] 黄进. 体验为本的游戏——再论游戏是一种学习[J]. 学前教育研究,2003(6):10.
- [2] 王海英. 儿童共同体的建构[M]. 北京:高等教育出版社,2008.
- [3] 陈济芸. 玩具与教育[M]. 北京:海豚出版社,2012.
- [4] 莫伊蕾斯. 游戏的卓越性[M]. 刘峰峰,宋芳,译. 北京:北京师范大学出版社,2010.
- [5] 凌晓楠. 幼儿家长玩具观的调查研究——以XX市主城区为例[D]. 重庆:西南大学,2015.