

■ 学前教育理论

新童年社会学视角下城市儿童社区游戏空间审视

韩 波,袁丽娟

(马鞍山师范高等专科学校教师教育系,安徽马鞍山 243041)

摘要:空间是新童年社会学研究的重要关注点,社区游戏空间是儿童游戏和发展的重要场所。通过田野研究发现:城市儿童社区游戏空间的儿童尺度不足;社区游戏空间中儿童自由在逐渐消失,驯养化现象严重,但是儿童也自主创设了一些游戏空间;社区游戏空间中关系网络建设有待进一步加强。主要教育建议:在物理层面上,建设符合儿童尺度的自然友好型游戏空间;在心理层面上,建设有利于儿童自主的自由开放型游戏空间;在关系层面上,建设有利于儿童与物、人互动的交互型游戏空间。

关键词:新童年社会学;社区游戏空间;儿童尺度;自由

中图分类号: G610

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2021)05-0025-09

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2021.05.005

A Survey of Urban Children's Community Play Space from the Perspective of New Childhood Sociology

HAN Bo, YUAN Li-juan

(Department of Education and Teaching, Ma'an Shan Teacher's College, Ma'an Shan 243041, China)

Abstract: Space is an important focus in the study of new childhood sociology and the community play space is an important place for children's play and development. Through the field research, we have found that: the scale of children in urban children's community play space is insufficient; children's freedom in the community play space is gradually disappearing; the phenomenon of domestication is serious, but children also create some play space independently; and the construction of the relationship network in the community play space needs to be further strengthened. Suggestions: on the physical level, a natural friendly play space should be built to meet the scale of children; on the psychological level, a free and open play space that is conducive to children's autonomy should be built; and on the relationship level, an interactive play space that is conducive to children's interaction with objects and people should be built.

Key words: new childhood sociology; community play space; children scale; freedom

一、问题的提出

城市化带来的空间问题长期以来一直是游戏、儿童发展、环境心理学、儿童地理学、城市规划和城市设计相关研究中的热点问题。快速城市化改变了城市地区的社会 and 物质环境,也极大

地影响了儿童的游戏空间。对大多数孩子来说,他们第一次独立探索家庭和学校以外的世界是在当地社区——在街道、房子和离家不远的目的地。游戏、社交和独立探索的安全场所对儿童的归属感、身份形成和健康发展很重要。儿童通过与周围环境的互动来学习,对人和地方的体验有

收稿日期:2021-02-24;修回日期:2021-03-08

基金项目:安徽省哲学社会科学规划项目(AH SKQ2020D179)

作者简介:韩波,女,辽宁鞍山人,马鞍山师范高等专科学校教师教育系副教授,主要研究方向:儿童游戏与玩具文化;袁丽娟,女,河南宝丰人,马鞍山师范高等专科学校教师教育系讲师,主要研究方向:学前儿童家庭与社区教育。

助于他们的身体、社会 and 认知发展。

儿童游戏空间的研究在国内历来被研究者所重视。研究内容方面,注重从传统地理空间和规划设计的角度研究儿童游戏空间;关注游戏设施等物质空间,而忽视非物质空间,如文化空间、社会空间及游戏空间生产与再生产等问题。研究者方面,主要来自规划类、设计类、工程类、建筑类和园艺类学科,而教育学学者的研究不足。研究视角方面,以往儿童游戏空间研究中更多采取成人中心视角进行“对儿童”的游戏空间研究,而儿童中心视角的“有儿童”的游戏空间研究比较欠缺。研究范围方面,研究者对具有明确的儿童游戏空间功能的公园、幼儿园、居民区等关注较多,而对于社区中不具有明确儿童游戏空间功能的“空间”,如街道、户外广场、公共商业空间等关注得少,这些空间对儿童成长发挥着非常重要的影响,故值得关注和深入研究。目前,实现“社会空间”的认知转向是儿童游戏空间研究需要突破的地方。教育学研究者需要跳出空间的物质性范畴,关注儿童游戏空间的社会性、文化性、生产性,关注空间的多元交互性^[1]。

空间是新童年社会学研究的重要关注点。新童年社会学研究者关注现代城市中家庭、邻里、社区等重要空间对儿童生活的影响以及儿童在这些空间中的积极行动。新童年社会学研究者关注到,这些空间既是物质场所,也是社会文化场所。这些空间塑造着儿童的日常生活。儿童通过积极行动建构对空间的认知和使用^[2]。对儿童社区游戏空间的关注与审视有助于理解儿童的生活,有助于改善儿童的社区游戏空间。因此,具有重要的实践价值。新童年社会学主要观点显示,儿童是积极的社会行动者,不是社会化的被动对象,儿童应当被视为建构其周围世界的参与者^[3]。笔者聚焦于儿童社区游戏空间,运用新童年社会学的视角,基于儿童立场揭示城市儿童社区游戏空间的现实状态。

二、研究方法

笔者采用质化研究方法,以典型的儿童社区游戏空间作为田野,通过田野调查收集资料,扫描儿童社区游戏空间真实情况,发现儿童社区游戏空间可改进之处,基于新童年社会学视角探索

儿童社区游戏空间的优化路径,为儿童的美好生活提供支持。

(一)研究对象

本研究中的儿童主要指2-3岁城市低龄儿童。因为这个年龄段的儿童自主意识较强,有更多自己的想法和行动,更能展现儿童作为行动者角色的诸多行为。同时,该年龄段的儿童还没有入园,在社区中游戏的时间更多,社区游戏空间对于这部分儿童更为重要。因此,研究此群体儿童的社区游戏空间更有现实意义。

(二)数据收集方法

本研究的数据收集方法主要是田野调查法。通过在田野中参与观察、深度访谈等方式获取关于儿童社区游戏空间现状的资料。通过田野观察主要考察两个方面:第一,从儿童视角出发具体考察城市儿童社区游戏空间情况,做关于社区游戏空间实际情况的田野记录;第二,基于儿童立场考察儿童在社区游戏空间中的游戏行为,发现游戏空间对儿童的具体影响以及儿童对游戏空间的改造与创造。同时,对儿童和家长等人员进行深入访谈。通过对儿童的访谈,了解其对社区游戏空间的认知和感受;通过对家长的访谈,了解其对社区游戏空间创设与使用方面的思考与困惑,以及家长对儿童在社区游戏空间中行为的关注与理解。

三、研究结果

通过田野调查,笔者对社区游戏中的儿童、成人、游戏、空间及其彼此之间关系进行了整体考察,城市儿童社区游戏空间状况得以一定的呈现。

(一)社区游戏中的儿童尺度

社区游戏空间的状况对儿童游戏会产生直接的影响,社区游戏空间符合儿童尺度时能够引发儿童更多适宜的游戏。儿童尺度(Child-scaled)指以儿童的生理和心理特点为出发点进行物理空间的布局与设计^[4]。当前社区游戏空间的现状让儿童获得的感受是:“他们是生活在一个由巨人和巨物构成的世界中的‘小人’,很少有东西是按照他们的尺寸制作的。”^{[5][21]}社区空间设计和建设时常常忽略儿童,所以社区空间基本是成人尺度。考察社区空间发现,每个小区均有成

人健身设施,但是却并非每个小区均有儿童游戏设施。以某三线城市为例,走访相邻的8个小区,只有一个小区拥有简单的儿童游戏设施(一个儿童滑梯)。当然儿童不仅在专门游戏空间中玩耍,社区中的任何一处都有可能引发儿童的游戏。现实情况是追逐商业利益的地产开发过程中建造更多的房子,留下了越来越有限的户外空间。社区空间由一个个门禁式小区分割成孤立封闭的空间,高墙围栏大门导致儿童视线可及的很多风景被阻挡变得不可见,也妨碍了儿童的社会交往。每个小区内的绿色景观只能看却不适合儿童在其间游戏,比如精心照料的专门草坪禁止进入,直挺挺的大树禁止攀爬,也不适合攀爬,灌木丛细密不透风导致儿童无法通过。社区空间的地面基本是水泥混凝土或者砖石铺设的坚硬地面,沙土地少之又少,极大地影响了儿童感知泥土的自然气息和多变的特性。不符合儿童尺度的社区空间制约了儿童的游戏,也缺乏对儿童的吸引力。

专门室内儿童游戏场是否符合儿童尺度呢?实地考察会发现:专门室内儿童游戏场也未必符合儿童尺度,一些儿童进入某个游戏场几次之后就不想进入。儿童游戏场建成后基本没有变化,导致对儿童失去持续的吸引力。儿童游戏场大型设备固定不动,有着特定的游戏功能,玩法单一,缺乏灵活性。根据儿童年龄特点投放的材料也未必适合儿童。为什么根据儿童发展特点的材料不符合儿童游戏需要呢?因为成人所依据的是心理学研究中儿童年龄阶段发展特点,学科研究中更多考虑的是儿童的普遍发展特点,但每个儿童的发展具有很大的差异性。心理学中的“发展”近来也受到了批判,新童年社会学者认为,“发展”这一概念对童年的社会历史背景和急剧变化的成长环境缺乏关注^[61]。根据儿童年龄发展特点选择游戏材料只能作为一个参考,并不能确保材料一定适宜并引发儿童的游戏。成人需要全面考虑孩子的个性化发展特点和成长背景,提供丰富多样的开放性材料供儿童选择,这样才能尽量的接近儿童游戏需要。

(二)社区游戏空间中儿童的地位

1. 社区公共游戏空间中儿童的自由逐渐消失

(1)随时随地玩耍的自由在消失

研究发现,游戏机会的匮乏和游戏场所的缺乏是儿童游戏中自由消失的显著表现。城市中儿童游戏的时间状况为多在专门的时间而非随时。儿童游戏时间的安排常常依据家长时间而定。因为大部分父母需要工作,2-3岁儿童在工作日时基本由祖辈家长照顾。祖辈家长一方面照顾孩子,另一方面还要负责家里的清洁卫生、煮饭等家务,剩余的时间才有可能带孩子外出游戏。访谈和观察中均发现,家长会在忙好自己的工作和家务之后带儿童外出游戏。一般每天外出游戏的时间1小时左右。祖辈家长活动能力有限,不会开车,一般带孩子在小区周边玩耍。工作日时,父母会选择晚上陪伴儿童游戏。节假日时,父母会开车带孩子到城市周边的生态乐园、动物园等地方玩,游戏时间约大半天。此外,儿童游戏时间会受到天气状况的影响,只有在天气状况较好的情况下,家长会带儿童外出游戏。如果天气情况不好,遭遇雨雾风雪时,儿童通常不被允许出去玩。尤其冬季气温低的日子,外面游戏的儿童极少。冬季寒冷的日子里,有的孩子可能连续一个星期不外出。家长担心儿童着凉感冒,于是大大减少带儿童外出游戏的时间。

研究发现,儿童在封闭空间中游戏多于在公共开放空间中游戏,儿童在室内游戏多于户外游戏。儿童经常玩的地方有所在小区、附近小公园、露天广场、大型商场超市和母婴店等具体空间中,街道开放空间中的游戏基本消失。伴随着街道成为汽车占据的交通要道,成人的风险焦虑和陌生人焦虑共同导致儿童游戏从街道的退出,也因而减少了儿童对社区街道的熟悉与了解,以及儿童与他在街道处的相遇与相处。城市中很难见到在街道上玩耍和闲逛的儿童,儿童对自身周围空间探索的机会减少,这一切导致儿童活动范围窄化,很难获得丰富的地方经验。访谈中家长常常感叹,适合孩子玩的地方很少,可选择的游戏空间有限。考察儿童经常游戏的地方发现,儿童走出家门后,在自然环境中玩耍的时间很有限,常常走进商场、超市、母婴店等一些室内空间去游戏。一方面,儿童所在社区的户外空间缺少对儿童的吸引力;另一方面消费主义盛行的今天,商场超市母婴店中琳琅满目的新奇商品和有趣的儿童玩具快速抓住了儿童的眼球,吸引着

儿童的驻足流连。同时,家长认为,室内不会风吹日晒,也相对安全卫生,常带领儿童进入室内。多方面原因共同导致儿童游戏场所从户外向室内转移。

(2)随心所欲玩耍的自由在消失

游戏时成人会以陪伴之名对儿童的游戏进行监管与控制。正如泽利泽在《给无价的孩子定价》一书中指出,现代儿童虽然经济上无用,但是情感上无价。儿童受到高度保护,因安全之名的限制在所难免。大多数情况下,家长决定儿童到哪里玩和玩什么。访谈中,当问到“去哪里玩由谁决定时?”很多家长说:孩子太小说不清楚,一般是我决定。我会根据之前孩子游戏时的表现选择地点,他(她)玩得好的地方我会再带他(她)去。个别家长会说:我会问问孩子想到哪里玩?能去的地方就带孩子去,不能去的地方就只能听我的了。因为幼小儿童的独立活动性弱,需要家长陪伴,所以玩耍的安排只能随家长意愿,而非自身意愿。

儿童游戏时,家长全程在旁监控,家长喜欢儿童玩安全卫生的游戏。“走啦走啦!这里脏!不可以去那里”。这样催促与制止的语言充斥于儿童游戏过程中。家长一旦发现儿童有危险行为,会立刻制止。当儿童攀爬高处时,家长会大声阻止或者全程保护。当儿童走进草丛中时,家长也会阻拦,因为那里可能有狗屎或者其他未知的危险,比如蛇。家长过度的安全焦虑让儿童束手束脚,这种规避行为让儿童接触不到危险,当然也学不到如何应对危险。当儿童踩水或者用手去触碰地上的泥土时,一些祖辈家长会立刻进行制止并将他拉离那里。很多祖辈家长认为,踩水和玩泥土不卫生,会脏了手,也脏了衣服。儿童生活于钢筋混凝土建构而成的城市中,本就缺乏与自然物(水、泥土等)的接触。游戏中成人对于儿童玩水和玩泥土的制止,减弱了儿童尽情游戏的乐趣,也切断了儿童与自然物建立情感的机会。

2. 社区专门游戏空间中儿童的行为被驯养化

驯养化指儿童的活动日益离开户外进入了封闭和被保护起来的空間。商业场所参与了童年的驯养^[7]。商业化游乐场作为专门游戏空间得到了家长和孩子共同的青睐。城市家庭父母平时忙于工作,有时间带孩子玩时首先想到的就是专门的

商业化游戏场。很多家长愿意将孩子放入专门游戏场中,为自己的孩子购买游戏场的会员卡,能够满足孩子多次进入游戏场游戏的需要。家长认为,将儿童放到游戏场中进行游戏有安全保障,与户外游戏相比,不用时刻眼睛盯着孩子以防发生危险。家长觉得,带孩子在游戏场玩自己精神可以不用那么紧张,身体不那么劳累。

商业化游戏场位于各种大型商场、超市、母婴店等处,为实现商业利益,游戏场常常会建设成投儿童所好的地方。游戏场中安放了诸多大型游戏组合设施供儿童攀爬,还有其他各种儿童喜欢的游戏材料如沙池、小车等供儿童选择,地面采取软包的方式保证儿童的安全,周围有围栏或者透明玻璃作为明确的界限,有专人管理和服 务,儿童在此封闭空间中进行着忙碌的游戏。游戏场周围设有家长休息和观察的区域。游戏场的建设实际上造成了家长与孩子的隔离。家长将儿童放入游戏场后可以做自己的事情,比如刷手机等。儿童经常到游戏场中进行玩耍的经历仿佛在告诉儿童,这里才是适合你游戏的地方。儿童在专门设置的控制好的环境中,在固定的游戏设备上玩着特定的游戏,攀爬无生命的设备,而非攀爬有生命的树。有形的空间和具体的设备让儿童进行特定游戏。“由于室内空间的狭小、有限,过去儿童游戏所具有的天然‘动态性’与‘无序性’是对室内空间稳定秩序的严重冒犯,儿童必须压抑自己‘狂躁’的身体,使其不会超出严格的空間界限,方能保证空間秩序的正常执行。”^[8]这种控制好的环境只能让儿童获得有限的游戏体验,儿童无法体验到自然中的光影风等与游戏结合的美妙。

3. 儿童在社区中自主创设了诸多游戏空间

“新童年社会学在批判传统社会化理论的基础上发展起来,它否认童年轻仅是一种生物学事实,否认儿童的消极地位,提倡把童年作为一种积极建构的社会现象加以研究。”^[9]社区游戏空间影响着儿童的游戏行为,但同时儿童也在开放的社区游戏空间之中积极建构自己的游戏空间。当成人可以打开空间的限制,社区的所有生活空间都可以变成儿童的游戏空间。儿童借助自己的创造性和想像力,可以将一切空间为自己所用。

案例1:树棍插洞洞

小区滑梯的面板上有很多的小洞洞。小女孩七七在地上捡到一根细细的树棍。七七拿着小树棍坐在滑梯面板上休息,这时她看到了面板上的洞洞,于是尝试把小树棍插入小洞洞,插入后小木棍掉了下去。七七大声喊“掉了,掉了”,妈妈帮忙捡起来递给她。她又反复试了几次,然后开始到地面上捡更多的树棍,逐一尝试着将不同树棍插入洞洞中。既尝试了长棍,也尝试了短棍;既尝试了粗棍,也尝试了细棍;既尝试了直棍,也尝试了弯棍。发现弯棍插入后掉不下去。树棍插洞洞的游戏玩了好久,还吸引了两个小姐姐捡了好多棍棍一起玩。

案例中小女孩用树棍和滑梯面板上的洞洞创设了一个与玩滑梯不同的游戏空间。小女孩自主创设的新游戏空间是对滑梯孔洞面板的创造性利用,运用不同树棍插洞洞,充满多样化探索的趣味。

案例2:“声东击西”

小区广场有一个圆形花坛。一次点点和妈妈走到圆形花坛时,点点指着花坛一边对妈妈说你跑那边,妈妈很配合的向那边跑去。结果妈妈一回头发现点点从与妈妈相反的方向跑走了。妈妈开玩笑的说:点点真厉害,都会“声东击西”了。点点第一次听到“声东击西”这个词,感觉很有趣,他哈哈大笑着要求再玩一次“声东击西”。之后每次走到圆形花坛处,点点都要和妈妈玩“声东击西”游戏。点点通过“声东击西”的方式指挥妈妈跑一个方向,他跑相反的另一方向,乐此不疲的玩着简单的跑步游戏。

案例中点点通过“声东击西”的跑步游戏实现了对圆形花坛空间的创造性运用。点点和妈妈共同用“声东击西”这样的词语赋予绕着圆圈奔跑游戏以趣味,让圆形花坛有了新意义,形成了一个不同于原先的游戏空间。

案例3:好玩的小水管

小区草坪边缘有一些插在地上的小水管,接上长管子可以用于给草坪浇水。瑞瑞有一次在草坪边缘发现了小水管,小水管存了一点水。水管的粗细刚好够瑞瑞的小手伸进去。瑞瑞将小手整个伸入水管中,一直伸到不能伸为止。看到水管旁有树叶,他将地上干枯的小树叶放入水中,让树叶喝水,最后将树叶扔在水里游泳;还用

小木棍试试水有多深;模仿《南瓜汤》里的小松鼠来搅一搅。一玩玩了半小时。之后很长一段日子里,每次外出他都要去草坪寻找小水管,要去玩玩小水管里面的水。

案例中可以发现,因为儿童对水很感兴趣,寻找到了可以玩水的小水管后,兴致盎然的玩起了一系列游戏。小水管因为儿童瑞瑞创造性的使用变成了一个有趣的游戏空间。

上述三个案例展现了儿童游戏空间生产的不同方式。一方面,儿童能够对现有游戏空间进行拓展,创造不同于原有游戏空间的新空间;另一方面,儿童也能够对生活空间进行创造性利用,使生活空间转变为游戏空间。“儿童游戏空间的生产就是空间主体、空间媒介和空间情境三者交互的结果。”^[10]儿童游戏空间的生产过程中儿童无疑是空间主体,儿童充分发挥自主性,对空间情境做出自己的理解,并借助不同的空间媒介实现游戏空间的生产。案例1中空间媒介是自然物小树棍,小树棍在周围空间中的易得性激发了新游戏。此外,自然物对于儿童来说有着更多的功能可供性。例如,小树棍可以用来插洞洞探索空间,也可以被假装为稻子来插秧。所以空间中的自然物有助于儿童游戏空间的生产。案例2中空间媒介是语词游戏“声东击西”。“声东击西”来自于成人的话语,正如科萨罗在阐释性再构理论中所指出,儿童能够对来自成人世界的资讯和知识进行创造性利用^{[11]33}。儿童对“声东击西”这个词语进行了自己的理解与阐释,与奔跑游戏相结合赋予生活空间新意义,从而实现了游戏空间的生产。案例3中的空间媒介是水管,水管中的水是符合儿童天性之物,故对儿童有着巨大的吸引力。儿童将自身生活经验与水管结合,衍生出很多游戏情境,将水管变成了自己的游戏空间。三个案例的空间情境均是在户外。“户外环境灵活、开放和不确定的性质大大增强了儿童创造、创新、想象、组合和转换材料的潜力。”^{[12]18}户外情境为儿童的游戏提供了更多可能,自然物能够激发儿童象征性思考,也允许儿童运用动作、语词等探索新意义,故有利于儿童游戏空间的生产。

(三)社区游戏空间中的关系

1. 社区游戏空间的孤岛化现象

现代社会中,一方面儿童被视为家庭情感的

核心,家长会采用限制的方式保护儿童,远离充满不确定危险的公共空间;另一方面,儿童有时被视为公共秩序的干扰者,被一些公共空间所不容。两方面原因共同推动了将儿童置于专门空间的安排,从而催生了一系列专门游戏场的建设。“附加式”室内外游乐场和“独立式”室内软游戏中心宣称儿童有权在建筑的某些部分玩耍,将儿童从成人空间中隔离出来^[13]。儿童游戏空间逐渐成为一个被设计和划分出来的专门的“孤岛”区域。”^[14]孤岛割裂了与周围的联系,造成了儿童与公共空间和成人活动的隔离。儿童在孤岛般的游戏场中进行玩耍,更少在家附近公共空间中玩耍,导致对社区中本地空间认识和了解不足,不利于社区归属感的形成。儿童常常需要家长的陪伴而无法独立到达这些孤岛般的游戏场,由于成人束缚,儿童失去自由探索周围环境的机会。儿童的这种生活轨迹显示了空间碎片化和集中化,儿童在孤岛中度过自己的时间,儿童拥有有限的游戏空间而非广阔的游戏空间。

2. 社区游戏空间的具体问题

艾伦·普劳特引入法国科学知识社会学学者布鲁诺·拉图尔(Bruno Latour)的行动者网络理论(actornetwork theory),试图以此消解新童年社会学中行动者和社会结构的二元对立问题。行动者网络理论认为,社会是许多异质性事物之间的联系,并不存在实体性的社会,有的只是处于不断发生、变化和消亡中的联结,社会即是由行动者所构成的异质网络^[15]。一方面,行动者有很多类型,既有人类,也有非人类;另一方面,每一个行动者背后都有一张人和物共同作用的、复杂的网络。当一系列新的网络发生连接时,新的童年形式也就出现了^{[6]73}。普劳特的思考启发我们运用网络连接的视角来审视童年问题,关注网络中的不同行动者以及构建网络的人与物。此外,社会建构主义理论认为,儿童通过与物和人的相互作用实现发展。因此,考察游戏空间中儿童与物以及儿童与人的关系显得尤为重要。通过田野研究发现,在社区游戏空间中,儿童与物和人借助不同游戏活动形成了不同的关系,但是还存在一定问题。

(1) 游戏空间中材料之间的关联性不足

通常,对儿童游戏行为方式的描述是基于游

戏的物理环境。诚然,儿童往往对他们周围的物体感兴趣,他们可以触摸和操纵这些物体。然而,问题是成年人通常会将儿童游戏中的行为与这种对物体的可见操纵相提并论,从而用外在的术语来描述儿童游戏,而不是在社会和文化背景下研究游戏。“儿童游戏的许多心理学理论都是基于生物学的方法,这意味着随着儿童的成熟,它会按照一个固定的模式发展进步:从玩物体发展到使用符号,最终到角色扮演。”^[16]成人关注到物对儿童发展的重要价值,于是重视为儿童提供游戏物品。但是其中很多游戏物品是某种特定功能的玩具,这种游戏物品与儿童之间建立的是某种特定关系。例如,儿童游戏场地中孤立的放置滑梯,儿童体验的只是玩滑梯的经验。当周围地面有自然物例如果子时,儿童可以用果子放到滑梯上感受果子在滑梯上的滚动。成人为了保持地面的整洁,将地面的自然物清扫干净,儿童就缺少了用这些自然物进行游戏的宝贵机会。如果投放的各种材料零散、分散,儿童只能进行孤立的物品操作,无法获得关系性的经验。成人需要重视从关系视角为儿童游戏提供可操作之物。比如小池塘周围铺有小石子,这样儿童可以用石子玩打水漂的游戏。

(2) 游戏空间中儿童与成人的互动不足

通过对游戏空间中儿童与他人关系的观察,研究者发现:儿童与同伴关系紧密,喜欢与同伴一起玩,同伴对儿童来说是游戏中的重要他人。当到达游戏场地后,儿童会被场地中游戏的其他儿童吸引,想要加入同伴游戏之中。当游戏空间中有其他小伙伴时,儿童游戏的积极性更高,游戏的时间更长。但是考察儿童与成人关系发现,儿童与成人的关系比较松散。儿童游戏时,成人更多时候处于陪着的状态或者不知所措的状态。成人的行为主要表现在保证儿童游戏的安全。在儿童游戏遇到困难求助成人时,成人会给予帮助。有时儿童在游戏,成人会在旁边拍摄视频记录游戏过程;有时成人会看手机,做自己的事情。成人或者作为旁观者或者游离于儿童游戏之外。成人看着儿童游戏,而非参与儿童游戏。社区游戏空间中,成人很多时候处于身体在场,而非整个生命在场。成人与儿童的游戏处于分离状态。成人习惯于将游戏空间视为物理空

间,忽略其背后的社会文化意义。家长认为,游戏是一种“自由”的活动,应该受到保护,不受成人的干扰。成人对儿童的游戏有一种矛盾的态度,当孩子们玩的时候,他们不确定是否要参与。这种矛盾源于成人采用了传统的发展心理学方法对待儿童游戏,关注的是儿童通过对物的操作获得发展,没有从社会和文化背景思考儿童的游戏,没有认识到儿童也需要在与成人的社会互动中建构新的游戏意义^[17]。

四、研究建议

新童年社会代表人物普劳特在《童年的未来》中指出:儿童是“自然-文化”的结合物。根据新童年社会学研究的启示,审视社区游戏空间时,既要关注空间的自然物理属性,也要关注空间的社会文化属性,同时重视空间的关系属性。重视儿童自身的积极行动能力,从儿童立场出发建设社区游戏空间。

(一)物理层面上建设符合儿童尺度的自然友好型游戏空间

“对于儿童,尺度尤其重要:他们与环境互动所用的尺度比成年人要小很多;儿童会发现成人忽视的东西,也会受到成人不易受到的影响。例如,年幼的孩子不能从停着的汽车或者花园围墙上面看过去,在童车里过马路时他们处在汽车排气口的高度。距离是尺度的一个重要部分,它决定着儿童是否能够容易地到达商店、体育场、朋友家和游泳池(取决于年龄和独立水平)。尺度和距离影响着他们能走多远,需要穿越多少个路口,才能到达一个地方。”^{[18]202}重视儿童尺度,既要重视了解儿童生理和心理需求,也要重视空间的可达性。对于儿童来说,空间中的可达性影响了儿童随时随地的玩耍,需要建设有吸引力的本地社区游戏空间。

关于环境的文献以及儿童的学习证据表明,设计具有挑战性和创造性的户外游戏空间包括:指定和相连的空间,高架空间,野生空间,探索和调查的空间,神秘和迷人的空间,自然空间,想象力空间,运动和静止的空间,社交空间,流体空间^{[12]59}。已有研究证明,良好的游戏空间必须包含:多样有趣的物理环境,儿童可以进行与物理环境相关的挑战游戏;丰富的自然元素——土、

水、树叶、果实等;可以运动的场地,儿童用于奔跑、跳跃、翻滚、攀爬和平衡等游戏;有各种可操纵的天然和人造材料;游戏空间有助于儿童体验自然和环境的变化,有利于儿童与同伴和成人的社交^[19]。当游戏空间具有自然特征时,如吸引昆虫的植物、石头和流动的水,添加各种开放性的游戏资源,如工具、装扮衣服和轮子,会为儿童的游戏拓展可能性,满足各种能力和需求的孩子。自然特征也有助于带来感官和审美体验,体验光线的明暗;树皮的不同纹理,树叶、鹅卵石和沙子不同的质感;各种花草的气味;运动时风吹过脸庞等感觉。儿童自身的游戏空间实践为我们揭示了儿童的诸多尺度。比如,儿童喜欢隐秘的空间(如躲在灌木丛后或者滑梯下方等处),喜欢在圆形的空间处奔跑(如绕着圆形的花坛或者圆形的跑道追逐跑等),喜欢开放性的材料(如泥土、沙子、水、树叶等),喜欢自然绿色的空间(如大树、小草、小花、溪流等)。因此,社区游戏空间需要进行这些符合儿童尺度的自然友好空间的设计。在自然游戏空间中,儿童既可以使用和体验空间,也可以在运用空间中产生新经验,实现空间的再生产。

(二)心理层面上建设有利于儿童自主的自由开放型游戏空间

如果全面的理解空间,那么游戏空间不仅需要以物理方式看待,也需要以心理方式看待。从儿童的游戏行为和对游戏的材料选择中可以发现与“心灵”相关的因素,如儿童的自由感、兴奋感和惊奇感等都通过游戏空间表现出来。当儿童游戏时,空间中出现的兴奋和惊奇因素可能是他们出现在空间中的触发因素。兴奋这个词的意思是非常高兴和热情,因为好事即将发生。空间中有一些东西会让儿童玩游戏时感到兴奋。比如儿童看到水、泥土等就会异常惊喜。此外,既要关注实体的游戏空间,也不要忘记儿童的想象空间。在自由安全的氛围中,儿童通过自己的幻想能够创造出数不清的想象中的游戏空间。游戏是儿童内心生活(情感和思想)和外部世界之间的一次动态相遇。当儿童游戏时,他们创造了一个动态的空间情境。当一个孩子能创造一个想象的或有动机的情境时,他也在发展抽象思维能力。

发展心理学家彼得·格雷根据人类学、心理学和历史的证据指出,自由游戏是儿童学会控制自己的生活、解决问题、与同龄人相处以及情绪富有弹性的主要手段^[20]。拥有独立探索和参与未经组织的户外游戏的自由对儿童发展至关重要:不仅对他们的活动水平(他们的身体发展),而且对他们的心理、社会 and 认知发展都很重要^{[18]177}。基于自由游戏对于儿童的重要性,我们需要积极创设各种条件满足儿童的自由游戏。一方面,为儿童提供安全而有趣的本土游戏空间,通过减少地面停车,增加可达性的儿童户外游戏场地等方式实现;另一方面,减少对儿童游戏的控制,多支持少干预,多观察少说话。同时,帮助儿童提升应对风险的能力,支持儿童进行适度的冒险性游戏。此外,社区营造邻里守望相助的文化氛围,通过宣传与志愿服务等方式建设有利于儿童自由游戏的空间氛围。

(三)关系层面上建设有利于儿童与物、人互动的交互型游戏空间

空间不只是物理的空间,而是一种关系的社会。空间充满着多元性、主观性、文化性,充满复杂的社会关系^[10]。因此,儿童游戏空间的建设需要具有关系意识,处理好儿童与空间中物和人的关系。一方面,建设者需要意识到物的重要性,通过可移动的物和开放性材料支持儿童与物建立联结,形成关系。另一方面,成人通过游戏中与儿童的互动施以文化影响。比如儿童参观完动物园之后,成人与儿童可以利用开放性材料——小树棍共同制作小动物(如制作长颈鹿)。在制作的过程中,儿童进一步感受到长颈鹿拥有长脖子的典型特征。制作完成之后,儿童还可以用长颈鹿玩角色游戏。在这一个事例中可以发现,儿童和成人与建构玩具形成了有意义的联系,通过制作长颈鹿进行了深入互动,成人与儿童均获得了丰富的游戏体验。从中我们也可以发现儿童游戏的秘密:故事能够为儿童的游戏助力。当儿童的游戏具有一定情境时,儿童游戏时更为专注,也能够持续下去。儿童在与成人的互动中创造游戏的意义。“文化背景对儿童寻求有意义的行动有积极的影响。一个孩子的想象力不是被一个物体本身捕获的,而是被赋予物体和行为意义的故事捕获的。当成年人戏剧化一系

列事件时,他们打开了一扇孩子们可以进入的游戏世界的大门。”^[16]

儿童生理特点和心理特点具有复杂性和多样性,每个儿童个体生理特点和心理特点又具有各自的独特性。在创设体现儿童能力和影响力的适宜的游戏空间方面,成人需要持续不断的去了解儿童。成人可以借鉴克拉克提出的马赛克方法来倾听儿童的声音。马赛克是由许多小的碎片组成的,我们需要把这些小碎片拼接到一起以理解整个画面。马赛克方法使幼儿有机会以多种多样的方式,或者说用他们的“一百种语言”来表达他们的观点。每种工具,如拍照、幼儿园之旅、地图制作等,都提供了一个碎片^{[21]24}。马赛克方法运用儿童喜欢并擅长的可视化工具捕捉儿童此时此地的经验,儿童有能力并主动发出自己的声音,基于儿童视角通过多方的信息碎片能够了解儿童对社区游戏空间的经验与想法。倾听儿童各种声音,理解儿童的游戏兴趣与需要,才能为儿童的游戏提供更多支持。儿童体验世界的方式与成人明显不同,对儿童游戏空间经验和声音给予高度重视,可以更好地理解儿童需要。

五、结语

正如科萨罗指出,童年的未来就在现在。“丰富孩子们的生活,有利于他们更好地长大成人,而且能够使他们充分地、积极地参与到自己的童年中去,也能够使我们成年人的生活更加丰富多彩。”^{[11]299}童年的现在就在儿童的游戏空间中。正如诸多新童年社会学研究所表明:儿童在其生活中扮演着积极的角色。走进并理解儿童游戏空间,我们也会发现:儿童能够与成人共同建构美好的社区游戏空间。

[参考文献]

- [1] 吕进锋,曹能秀.国内儿童游戏空间研究述评——基于硕博论文的分析[J].陕西学前师范学院学报,2018,34(1):94-99.
- [2] Pia Christensen, Margaret O'Brien. Children in the city: Home, neighbourhood and community [M]. London And New York : Routledge Falmer, Taylor & Francis Group, 2003.
- [3] 郑素华.新童年社会学:英国的发展及启示[J].比较教育研究,2012(10):89-92.

- [4] 黄进,赵亚莉,奥尔加·杰瑞特.中美幼儿园游戏空间的比较研究——以两所高校附属幼儿园的活动室为例[J].比较教育研究,2019,41(1):94-101.
- [5] 段义孚.空间与地方:经验的视角[M].王志标,译.北京:中国人民大学出版社,2017.
- [6] 艾伦·普劳特.童年的未来[M].华桦,译.上海:上海社会科学院出版社,2014.
- [7] 黄进.儿童的空间和空间中的儿童——多学科的研究及启示[J].教育研究与实验,2016(6):21-26.
- [8] 潘跃玲.自由、圈养、捆绑——游戏空间的变迁与儿童身体处境[J].当代教育科学,2017(12):9-12,8.
- [9] 王友缘.新童年社会学研究兴起的背景及其进展[J].学前教育研究,2011(5):34-39.
- [10] 吕进锋,曹能秀.教育空间之思:试论儿童游戏空间[J].陕西学前师范学院学报,2019,35(3):20-27.
- [11] 威廉·A·科萨罗.童年社会学[M].张蓝予,译.哈尔滨:黑龙江教育出版社,2016.
- [12] Helen Tovey. Playing outdoors: Spaces and Places, Risk and Challenge[M]. Open University Press, 2007.
- [13] Evans. Play and Recreation, Health and Wellbeing[J]. Geographies of Children & Young People, 2016:21.
- [14] 周路路,周蜀秦."自由是如何消失的":城市儿童公共游戏空间的审视与探讨[J].南京社会科学,2018(9):92-97.
- [15] 王友缘,魏聪,林兰,等.全球视野下新童年社会学研究的当代进展[J].教育发展研究,2020,40(8):14-22.
- [16] Gunilla Lindqvist. When Small Children Play: How adults dramatise and children create meaning[J]. Early Years: An International Research Journal, 2001:8.
- [17] 韩波.新童年社会学视角下城市儿童家庭游戏空间的审视[J].幼儿教育,2020(15):7-10.
- [18] 克莱尔·弗里曼,保罗·特伦特.儿童和他们的城市环境:变化的世界[M].萧明,译.南京:东南大学出版社,2015.
- [19] Casey T. Environments for Outdoor Play: A Practical Guide to Making Space for Children[J]. Paul Chapman Publishing, 2007:128.
- [20] Peter Gray. Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life[M]. Basic Books, 2015.
- [21] Alison Clark. 倾听幼儿——马赛克方法[M].刘宇,译.北京:中国轻工业出版社,2020.

[责任编辑 朱毅然]