

■专题:儿童游戏与教学

基于儿童视角的城市社区游戏空间优化

韩 波, 戴明丽

(马鞍山师范高等专科学校, 安徽马鞍山 243041)

摘要:基于儿童视角审视社区游戏空间的适宜性从而优化有助于儿童友好城市建设。采用田野调查以及马赛克方法研究城市社区活动空间优化问题,主要发现:儿童的社区游戏空间情感体现为联结与反抗;空间行为表现为模仿、重复与自主;空间生产方式为组合、转换与创造。基于儿童视角的游戏空间优化策略包括:第一,原有空间改善方面,重视建设儿童与成人共享的公共空间、本地微型生态空间、激活想象的自由空间;第二,新游戏空间开发方面,重视理解儿童对生态网络式游戏空间的需求和满足儿童的空间参与。

关键词:儿童视角;社区游戏空间;联结;生态网络;儿童参与

中图分类号: G612

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2022)02-0044-08

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2022.02.006

Research on the Optimization of Urban Community Play Space Based on Children's Perspective

HAN Bo, DAI Ming-li

(Ma'an Shan Teacher's College, Ma'an Shan 243041, China)

Abstract: It is good for constructing children's friendly city by optimizing the suitability of community play space from the perspective of children. This study adopts the field investigation way and mosaic methods and it is found that: children's community game space emotion is reflected in connection and resistance; spatial behavior is represented by imitation, repetition and autonomy; the production mode of space is combination, transformation and creation. Based on children's perspective, this paper notices that the optimization of game space includes: firstly, about the improvement of the original space, we should pay attention to the construction of public space shared by children and adults, also should pay attention to local micro ecological space and the free space which can activate imagination; secondly, about the development of new game space, we should pay attention to understanding children's needs for ecological network game space and should meet spatial participation of children.

Key words: children's perspective; community play space; connection; ecological network; children participation.

一、问题的提出

社区游戏空间为儿童游戏提供平台,是属于儿童的重要场所。社区游戏空间是儿童构建社会和文化身份的重要场所和载体。适宜的社区

儿童游戏空间是儿童友好城市的重要组成部分。国务院近期发布了《关于推进儿童友好城市建设的指导意见》强调推进城市公共空间适儿化改造,强调全社会积极践行儿童友好理念,坚持儿童优先发展,从儿童视角出发,以儿童需求为

收稿日期:2021-11-23;修回日期:2021-12-18

基金项目:2020年度安徽省哲学社会科学规划项目(AHSKQ2020D179)。

作者简介:韩波,女,辽宁鞍山人,马鞍山师范高等专科学校副教授,主要研究方向:学前教育基础理论;戴明丽,女,安徽安庆人,马鞍山师范高等专科学校讲师,主要研究方向:幼儿园游戏。

导向,为儿童更好成长提供环境。

城市社区游戏空间现实困境制约着儿童美好生活。周路路和周蜀秦指出:中国儿童城市公共游戏空间存在弱标准、偏态化、区隔化的现实困境,直接导致“空间孤岛化”、“游戏规训化”、“儿童消失化”的后果^[1]。已有研究中关于当前城市社区游戏空间的“成人化”、“边缘化”、“制度化”等问题,反映出我们一定程度上忽视了对于儿童友好生活的关照。城市儿童社区游戏空间现状导致一系列消极后果。黄进指出:“在儿童的空间经验被成人社会影响和塑造的同时,我们却不能忽略作为能动者的儿童,是在主动生长的、积极地建构着空间甚至影响着成人社会生活的。儿童对空间有着自己的体验与经验。”^[2]

20世纪70年代以来,倾听儿童的声音已经成为一种响亮的号召。必须承认儿童的多样性,承认儿童作为塑造其童年经历的社会作用^{[3]23}。以儿童为主体的空间研究亟待受到重视,虽然儿童身处于成人其规划设计的空间之中,但儿童并不是被动的接受者或静止的机器,而是主动地赋予空间以意义并利用和创造空间的积极行动者。儿童美好生活需要从儿童的角度去反思当前城市社区游戏空间的设计、规划与利用。

近年来,“儿童视角”“儿童的视角”等概念出现在学前教育研究领域当中,正在形成一股风潮。从研究取向上来看,其不失为向“儿童本位”等现代立场的接近和召唤,也为教育实践提供了有益的启示^[4]。儿童游戏空间的研究在国内历来被研究者所重视,但是研究视角方面,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”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^[5]。与传统的儿童研究相比,“儿童的视角”的研究者所持立场实现了两个重大的转变:一是从“带有儿童视角”到“探索儿童的视角”;二是从“以儿童为对象开展研究”到“以儿童为合作伙伴开展研究”^[6]。

本研究基于儿童视角着眼于儿童对社区游戏空间的探索、利用和创造,关注儿童在社区游戏空间中的体验和行为,倾听儿童对游戏空间的想法。基于儿童的视角反思社区游戏空间,有利于尊重和满足儿童的游戏需要,在社区游戏空间

设计和安排等方面保障儿童的参与权。

二、研究方法

本研究采用质化研究方法,通过田野调查以及马赛克方法收集资料,对2-6岁城市儿童在社区游戏空间中的体验和行为进行基于情境的研究。

(一)田野调查法

主要考察两个方面:第一,从儿童视角出发做关于社区游戏空间实际情况的记录;第二,基于儿童立场考察儿童在社区游戏空间中的行为,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,对儿童进行访谈,了解他们对社区游戏空间的认知和感受。

(二)马赛克方法

“儿童的视角”研究应选择“儿童能做”和“儿童想做”的活动作为研究方法。马赛克方法将观察、访谈等传统的质化研究方法与参与式的可视化方法结合起来。儿童直接参与有关研究材料的建构和讨论中,而不仅仅作为研究的对象^[7]。本研究中主要采用儿童观察、儿童拍照、与儿童会谈、与儿童进行定向旅行等方式了解儿童对社区游戏空间的体验。多种方法的综合运用,能够有效倾听幼儿的声音,也有利于多方视角的融合,促进意义生成与建构。

三、研究结果

(一)儿童的社区游戏空间情感:联结与反抗

研究发现:儿童有自己独特的空间喜好,在不同空间中会产生不同的情感体验。儿童在喜欢的空间中能够与物和人建立广泛联结,而在不喜欢的空间会激起儿童激烈的反抗。儿童在空间获取和占有中找到属于自己的空间。

1. 儿童喜欢的游戏空间:有可玩的物或共玩的人

基于调研发现,儿童喜欢的游戏空间包括以下几种:自然游戏空间、地面游戏空间、有玩伴的空间、有小动物的空间、有玩具的空间。这些空间共同的特征是有可玩的物或共玩的人。物与人是儿童游戏中的重要行动者,在儿童的游戏互动中占据重要地位。可玩的物作为媒介影响着儿童的游戏类型,也影响着儿童与游戏伙伴之间

的关系。

(1)自然游戏空间

大自然拥有着强大的造物力量,自然物的丰富性与变化性带来游戏的无限可能。丰富的自然物,能够满足儿童的亲自然性和亲生命性。在结满红果子的灌木丛里,儿童进行揪红果子或者摘树叶的游戏;在一片片的酢浆草丛中,儿童躺在上面翻滚或者采集草叶玩做菜的游戏;在铺满鹅卵石的地方,儿童玩捡石头、扔石头和用石头搭建的游戏;一方小水塘,儿童可以带着食物去喂小鱼、蝌蚪或乌龟,还可以玩用小木棍搅水或者扔物入水的游戏。自然中没有wi-fi,但儿童可以找到更好的连接。自然不仅仅是行动的背景,自然与儿童的生命相呼应,自然是一个动态的环境,它总是在变化——空气、温度、光线、天气条件、季节都在不断变化。水坑出现又消失,云朵移动,花蕾开放,雨后蜗牛出现。动态变化带来各种可能性,引发儿童探索,产生惊奇感。自然具有流动性,儿童可塑造,从而产生对自然的控制感。

(2)地面游戏空间

低龄儿童最喜欢的是地面游戏,儿童的体型越小,意味着他们比成年人更有可能接近地面。观察发现:儿童喜欢也善于基于地面特征开展各类游戏。不同地形或者物理特征的场地能够引发儿童诸多游戏。土丘与沙坑是儿童的最爱,儿童常常蹲在地上、坐在地上、跪在地上甚至趴在地上游戏。他们喜欢在地上打滚、爬行,从地面抓取泥土,捡拾各种小东西,如,石子、树叶、木棍或者其他人工材料。儿童身在大地上,感受脚下的泥土,闻到熟悉的味道,这些体验无法在室内空间中获得。从物理意义上来说,与陆地的联系是一种感觉和体验(即能够通过触觉和嗅觉进行联系),能够将一个地方的物质和精神联系结合在一起。儿童在地面游戏中接触土地,建构与土地的联系,形成地方感。

(3)有小动物的空间

儿童喜欢亲近各种小动物,包括宠物、流浪动物和昆虫等。昆虫种类繁多,生活中随处可见的蚂蚁、蚯蚓、潮虫等都会吸引儿童的驻足围观。观察小蚂蚁搬食物、观察蚯蚓钻土、观察潮虫蜷缩身体变成一个球,这些都是儿童感兴趣的

游戏。儿童喜欢的活动是寻找小动物,儿童看到小猫、小狗会跟在后面跑,甚至想要伸出手去摸摸。有时一些小宠物的出现会引来很多其他儿童的围观。比如,一群儿童围着笼中的鹦鹉,好奇的拿着小草去逗鹦鹉。当一只宠物鸭子跟在主人后面走时,其他儿童都开心的跟在鸭子后面一摇一摆地走。

(4)有玩具的空间

儿童会被令人兴奋的各种物品所吸引。儿童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。尽管儿童是成人世界中的“小人”,但他们却是自己玩具世界中的“巨人”。他们从一个高度看着玩具房屋和玩具火车,并控制着它们^{[8]21}。玩具是能够满足儿童需要的重要物品。在儿童的心中,别人的玩具最好玩。比如,母婴店的积木、商场超市的玩具和广场小摊上的玩具、其他儿童带出来的玩具等。有玩具的广场成为吸引儿童的一个重要游戏空间。其他儿童带到户外的玩具同样会吸引儿童们的目光与身影。小区空地上常常看到儿童之间互相交换玩具进行游戏。别人的玩具更能满足儿童的好奇心,更能引发儿童的探索。当儿童外出时带上一个玩具时,他们就拥有了启动与他人交换玩具或者共同游戏的资本。

(5)有玩伴的空间

对于儿童来说,有玩伴的地方就是游戏的地方,尤其是在没有儿童设施的空间中玩伴显得尤为重要。游戏是一个有魔力的事件,儿童能够借助游戏结交新的玩伴,建立友谊。与朋友的积极关系似乎是这个年龄段孩子强烈归属感的主要来源。对儿童所拍摄照片的解读中常常有朋友的痕迹,儿童被要求拍摄地点,而不是人,但是他们经常找到将友谊融入照片的方法,比如:“这是我和朋友经常一起玩的地方”。一句“我可以一起玩吗?”可以开启不同儿童之间的游戏之旅。一小块空旷的场地,儿童与小伙伴可以进行各种各样的身体和语言游戏。儿童之间互相追逐与嬉戏;一起唱歌与跳舞;当儿童看到玩伴时,会兴高采烈的跑过去拥抱。此外,儿童一般喜欢与哥哥姐姐玩,喜欢围观哥哥姐姐们的团体游戏。

2. 儿童不喜欢的空间:封闭与僵化

儿童生活在一个由各种力量构成的世界

里。边界在构建孩子的生活中至关重要。边界有物理形式和符号形式,从物理角度来说,城市儿童生活在封闭的门禁式社区,活动是在封闭的专门场所,因为城市居所的私密化和区隔化导致边界封闭。儿童常常不喜欢在封闭的小区里游戏,嘴里大声喊着:“我要出去。”同时,身体快速的跑向小区的门口。空间使用中代际冲突也会影响儿童对公共空间的情感,当成人阻挡儿童出大门时,她们会说:“总在这里,我觉得无聊”。从儿童的行动和语言以及情绪中能深刻感受到儿童对阻隔的不满以及对控制的反抗。封闭小区的大门阻隔了儿童对外面游戏空间的探索,高墙使他们看不到外面正在发生的事情。边界过于严格,会阻碍关系的产生,影响儿童空间权利的实现。当边界处于封闭状态,儿童会缺失与人和物相遇并建立联结的机会。父母因为危险焦虑和陌生人焦虑,会以安全之名控制儿童与外部世界接触。

(二)儿童的社区游戏空间行为:模仿、重复与自主

1.“我也想玩”——模仿玩伴的游戏行为

模仿玩伴的游戏是儿童在社区游戏空间中的典型行为。儿童自身特点决定了他们喜欢模仿并善于模仿。环境和社会文化氛围也影响着儿童的模仿行为。儿童处于自由状态时,模仿随处发生。

案例:小木棍变化多

雨后,萱萱、七七、瑞瑞和淘淘四个3岁左右的小朋友一起在小区广场玩。萱萱看到地上的小木棍,蹲下来看,七七、瑞瑞和淘淘也跟着蹲下来看,瑞瑞伸脚踩了一下小木棍,其他三个小朋友也学着伸脚踩小木棍。旁边一个小弟弟拿着一个木棍在小水坑里搅,他的妈妈说:“你在钓鱼啊!”四个小朋友听到了之后,每人也找了一个小木棍,开始在小水坑里搅。四个小朋友围在一个小水坑旁边用小木棍搅水,越搅动作越大,水溅到身上,他们反而搅得更起劲,玩得更开心,直到家长拉开才结束游戏。

案例中儿童模仿玩伴进行了看木棍、踩木棍和用木棍搅水的游戏,游戏兴致很高。儿童们借助模仿创设了游戏氛围并沉浸期间,获得情感上的满足,也收获了行动上的乐趣。

2.“我还要玩”——重复自己喜欢的游戏

走进儿童热闹的游戏现场,研究者常常可以听到儿童发出“我还要玩”的呐喊。“我还要玩”的宣告体现了儿童在游戏空间中获得了积极的情感体验,当儿童掌握了不同环境中身体挑战能力时,儿童会留恋获得新身体技能的经历,所以,儿童愿意不断重复自己胜任的游戏。根据观察发现:在每个有沙堆的地方,儿童都喜欢不断重复的进行挖沙、装沙、堆沙、用手抓沙等一系列游戏。小区里游戏时,儿童最喜欢的是沙土堆,喜欢带着挖沙工具到那里挖坑、堆沙堡,为蚯蚓造个家等。玩沙土时长基本在半个小时以上,玩沙是儿童喜欢的游戏,也是富有创造性的开放游戏,能够带给儿童积极体验。所以,儿童会迷恋玩沙游戏,沙坑应成为儿童游戏空间的标配。此外,吹泡泡也是儿童百玩不厌的游戏。各年龄段的儿童似乎都喜欢泡泡,吹泡泡会吸引其他儿童的加入,一旦有一个儿童吹泡泡、打泡泡或者甩泡泡,其他儿童就会围过去抓泡泡,小朋友啊啊啊的叫着,伸着小手,高举着手去抓泡泡。抓住泡泡后高兴得拍拍手,广场上充满着孩子们的欢笑声。

3.“我就要玩”——越禁止越想玩

儿童在空间控制中追寻自由与自主。儿童有自己的兴趣和玩法,但家长喜欢监管儿童的游戏。当家长越是不想儿童玩,儿童可能玩得越有劲。比如不停的跪在地上,捡地上的各种小东西;近距离靠近野猫或者小狗等,追猫追狗不停歇;爬凹凸不平的假山;玩沙时觉得有趣,会把沙扬起来,扬到别人和自己的身上。许多室外空间有坚硬的混凝土表面、金属栏杆和锋利的边缘,成人会以安全之名禁止儿童在锋利的边缘奔跑和游戏。儿童对成人禁止的空间充满好奇,成人越是想控制,儿童的反抗越激烈。随着儿童进入更广阔的公共空间,不可避免的见证代际冲突,感受释放和约束之间的矛盾紧张关系。比如,夜晚时老年人跳广场舞的区域儿童不能进入。禁止儿童进入某些区域是一种排斥的行为,让儿童产生格格不入的不适感。成人根据社会文化需求控制儿童在公共空间的进入与离开,但儿童会智慧的从中寻找自己的游戏空间。对于同一空间场所,儿童与成人会有不同看法,儿童重视具

体的运动和互动,立足此时此地;成人重视面向未来,关心孩子的发展需要。儿童喜欢以成人难以理解的方式与环境互动,比如,无惧灰尘趴在地上玩耍,钻进黑暗的洞穴中探险,走石子铺成的小路,在狭小的空间进行隐藏或者从空隙中爬进爬出。

(三)儿童的社区游戏空间生产:组合、转换与创造

相关研究发现:儿童在游戏实践中进行着多样化的空间生产。在人文社会科学关于空间转向的热潮中,列斐伏尔的空间生产思想是一种最具代表性的理论观点,列斐伏尔指出空间不是静态、预先存在的,它是具有社会性的。对于空间生产而言,它不是空间内部物质的生产,而是“空间本身的生产”,即以空间作为生产对象进行的生产,这样所生产出的社会空间是具有建构力量^[9]。借助列斐伏尔空间生产理论,结合儿童游戏实例分析,研究发现:儿童对游戏空间生产的方式主要是组合、转化以及创造的方式。

1. 游戏空间价值的新发现:自然空间的组合化运用

案例:雨后池塘里的小蝌蚪

连续几天下雨后,小区中一个干涸的池塘涨满了水。小池塘出现了很多小蝌蚪。七七看到一个小姐姐和一个小哥哥在池塘边玩。其中小姐姐用一个透明的小桶从池塘里向外舀水,每次水桶中会捞起一条或者两条小蝌蚪。七七也蹲在旁边看小蝌蚪。小哥哥直接用手抓蝌蚪,拿在手中看看,最后将小蝌蚪放回池塘中。姥姥从水中捡到一个方形的泡沫盒盖放在地上,捞到两条小蝌蚪放入其中。七七蹲在旁边,看着盒盖中游动着的小蝌蚪很开心,忍不住用手指碰碰水,手指随着小蝌蚪游动的轨迹而划来划去。小朋友们一起在池塘边与小蝌蚪游戏了很久。

案例分析:水、小蝌蚪和工具的组合使池塘边成为一个有吸引力的游戏空间。儿童们关注到蝌蚪后,通过自己的身体(手)和工具(水桶)等展开与蝌蚪的互动,获得有趣的游戏体验。

2. 游戏空间功能的新利用:游戏设施的转换性运用

案例:滑梯处的多样化游戏

小区内儿童游戏场中的滑梯是深受儿童喜

爱的一处游戏空间。滑梯的常规玩法是用于向下滑的游戏,包括人和物的滑滑梯。一般儿童会从滑梯上坐着向下滑,而小婴儿会趴着向下滑。调皮的儿童会挑战头向下滑或者沿着滑梯的坡面从下面反向走上滑梯。除了运用自己的身体来滑,她们还会探索用玩具或者树果从滑梯上面往下滑,感受不同物品的下落。此外,儿童还会借助滑梯的平台开展一些非滑的游戏:比如站在滑梯上唱“小兔子乖乖”等儿歌;双手挂在滑梯顶部玩吊单杠的游戏;用树棍插滑梯面板上的洞洞;小女孩们坐在滑梯一侧的台阶上聊天,小男孩坐在台阶上交流各种枪和各种陀螺。

案例分析:滑梯本来具有固定的游戏功能,但在儿童的积极运用中滑梯的功能得到了多样化开发。滑梯不仅可以用于自身及其物品的滑动,也可以作为角色扮演和生活游戏场所。儿童借助自身的行动将滑梯转换为不同功能的游戏场。

3. 非游戏空间的生产:通过想象创造游戏空间

案例:吊灯与钓鱼

瑞瑞在地上捡树叶,捡着捡着看到了一个顶端留有好多片树叶的树枝。树枝顶端的树叶向下垂着,他说:这是吊灯。他开心的举着吊灯走来走去,像是提着灯笼一样。玩了一会之后,他又趴在矮墙上,手拿着这段树枝向下伸,兴奋的说:钓鱼。钓鱼结束后,他又拿着树枝在场地上欢快的跑了几圈。

案例分析:儿童通过个人想象实现空间创造性利用。儿童借助语言赋予游戏新的意义,形成游戏空间。“如果成年人的空间可以更具渗透性、异质性和对他者的宽容,那么,那些在社会中以他们的身体和精神自发性、创造性、丰富性和流动性而闻名的儿童,可能有机会在成人世界中创造他们自己的空间。”^{[10]37}成人在空间中多一些放手,将为儿童的想象提供更多的自由与支持,儿童可以进行更多创造性游戏。

四、研究建议

新童年社会学者认为:儿童是参与互动、活动、交流、谈判和调整的社会行动者,有助于社会世界的建设、延续和变革。

(一)基于儿童视角的原有游戏空间优化

当空间具有儿童敏感性,满足儿童游戏需求

时,均可以成为儿童的游戏空间。可用空间可以包括:儿童与成人共享的公共空间、本地微型生态空间、激活想象的自由空间等。

1. 儿童与成人共享的空间

科林·沃德(Colin Ward)在他的重要著作《城市中的儿童》(The Child in the City)中强烈主张,城市应该是儿童和成人可以生活在一起的地方。“人人共享的城市”必须包括对儿童作为一个社会群体的敏感性,以及对儿童作为个体的敏感性。这种敏感性的一个关键是从儿童的角度理解城市生活。理解儿童如何体验和构建场所感是让儿童参与改变这些场所的基础。我们需要知道儿童如何看待这个城市,以便在一个儿童友好的框架内改革这个城市。现代城市儿童有望成为多元环境中的积极领航员^{[11]20}。

社区融合(共享空间)对儿童形成归属感、主人翁感和公民责任感很重要。许多儿童谈到需要更多的游戏场所,这些场所和活动存在于主流社区生活之内,而不是之外。儿童是街道和其他日常生活场所的居住者,儿童不应该处于边缘化的地位,应该充分保障儿童的公民权利和行动权利。儿童的声音提醒我们未来实际上在哪里。新童年社会学者主张一种全面包容的方法来振兴城市,并提出让城市成为对儿童及其父母更具吸引力的地方,这是改善所有人城市生活的一个重要方面。当现有公共空间建设成为儿童与成人共享空间时,父母可以和孩子一起玩游戏,通过共享开展代际游戏活动,从而增强社区凝聚力。

2. 本地的微型生态空间

儿童通过每天与当地环境的接触,建立起对当地环境的认知。当儿童对当地环境进行相对不受约束的探索时,这个过程融合了身份的形成以及对地方意义的创造。借助本地社区游戏空间,儿童可以被嵌入一个固定的社会关系网络中。

社区游戏空间是童年生活的一部分。社区游戏时,孩子们通过积极的运动和运用他们的感官把他们带入与充满社会意义的地方的关系中。比如,一小片花园就能让儿童感受到丰富的自然联结,小花园里种植树木和灌木可以提供更好的遮荫和降温效果,为儿童提供丰富多样的身

体运动、了解植物生长、关注自然生态,实现自然中的成长。本地的微型生态空间具有易得性,贴近儿童的生活。另外,儿童通过步行就能到达本地游戏空间,减少距离带来的阻碍,能够很好的满足儿童游戏需要。

3. 激活想象的自由空间

在为儿童提供激活想象的自由空间时,一方面需要提供功能性强的自然物。比如,各种树叶可以用于采集游戏,也可以用于艺术创作游戏等。一块空旷的场地搭配丰富的自然物,儿童能够以富有想象力的方式进行创造性开发与运用。比如儿童可以在地面上画出迷宫,也可以用树叶、木棍玩各种拼搭游戏。另一方面激活想象的空间最需要自由的氛围,成人需要注意减少对儿童的控制与规训。自由空间中,儿童能够借助幻想创造出无数想象性游戏。当成人能够理解并支持儿童游戏时,成人与儿童的对话可以创造游戏的背景,开启新的游戏之旅。“文化背景对儿童寻求有意义的行动产生积极的影响。儿童的想象力不是被物体本身所激活,而是被赋予物体和行为意义的故事所激活。当成年人将一系列事件进行故事化时,他们就打开了一扇儿童可以灵活进入的游戏世界之门。”^[12]

(二)基于儿童视角的新游戏空间开发

1. 理解儿童的空间需求:生态式网络

理解儿童的游戏需求是至关重要的。一旦空间得到开发,儿童是空间的主人,满足儿童需求的空间才能引发多样化的游戏。尽管科技改变了儿童的生活经验,但他们生活中最优先的事务在数十年一直未变。儿童最核心的事务一游戏仍然主宰着他们与世界的互动。儿童和数十年前一样喜欢同样类型的地方,他们尤其喜欢非正式空间或野外空间,能够被他们操控的地方或者允许他们与环境进行互动的地方(尤其是自然环境)^{[13]76},这是儿童的最爱。

自然环境作为生态式网络,充分满足儿童多样化游戏空间需求。自然环境不仅仅是一个自然空间,而是一个社会空间,在这里,人类的互动也影响着儿童如何从自然环境中受益。这进一步支持了自然和童年之间关系的复杂性^{[14]119}。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]。儿童与自然关系不是浪漫理想化的关系,而是一种复杂多样的关系。有欢乐,也有恐惧;有惊喜,也有惊险。从去人类中心角度看,非人类的生命物和无生命物也是社会空间中的重要行动者,均具有内部力量,会影响儿童与环境的互动。儿童与小虫子可以玩多种多样的游戏,包括寻找、追随、触摸、拦截等多种游戏行为。儿童具有亲生命性,会喜欢亲近小虫子,但也有可能会伤害、杀死小虫子。儿童与小虫子之间形成了矛盾复杂的关系。

2. 满足儿童基本需求:参与与发展

儿童是积极的公民,儿童需要有机会参与改变他们处境的活动,其中最有效的方式就是儿童参与游戏空间的开发过程。英国学者多琳·马西在《保卫空间》中指出:空间具有关系性、多样性和建构性。空间是两者间关系的产物,而关系必然嵌于必须进行的物质时间中,因而空间总是处在被构造的过程之中^[16]¹³。只有当一个空间被儿童用来游戏时,它才会变成一个游戏空间。任何强迫都不会迫使一个儿童去享受一个不支持它的空间。儿童有机会以真实的方式参与游戏空间开发显得尤为重要。

(1) 儿童参与的方法

特蕾莎在《户外游戏环境》一书中特别指出:儿童具有一系列能力、个性、需求、背景、天赋和兴趣,能够参与游戏空间的开发。具体可以尝试以下方法:

1)与当地儿童一起进行绘图练习,找出他们在哪里游戏,他们喜欢或不喜欢什么样的空间以及为什么,并找出是什么阻止了儿童在他们喜欢的地方游戏。

2)把儿童们聚在一起,一起散步,边走边讨论。确保所有的要点都被记录下来:儿童可以拍照以匹配关键点,或者绘画、使用符号来给地图添加细节。

3)发现地方之间的联系以及儿童如何在它们之间旅行可能会很有趣,一些最有趣的游戏“空间”实际上是点与点之间的旅程。

4)在复印机上放大该地区的地图,儿童可以直接在上面画画和写字。同样,用视频记录讨论是有用的。

5)给儿童准备自己的相机,请他们制作所在地区的简短摄影纪录片。

6)在一天不同时间,一周的不同日子,在一年的不同时间尝试一下,你会对儿童的游戏有不同的发现^[17]¹³。

(2) 儿童参与的注意事项

当与儿童一起规划他们的社区游戏空间时,要仔细考虑并在行动中贯彻儿童的见解。正如罗伯茨敏锐而清晰地指出的那样:“很明显,听孩子说话、听见孩子说话和按照孩子说的去做是三种截然不同的活动”。需要强调,参与绝不能成为无意义的象征。巴拉迪主张研究人员在与儿童合作时必须富有想象力和敏感性。重要的是,通过关注儿童的社会行为,他们对语言的使用以及他们在语言、概念和行为中表达的含义,开发让儿童参与进来的方法,这些方法建立在儿童交流实践的基础上,并与他们的“交流文化”相结合。在儿童参与时,注意减少限制。当儿童感觉到的排斥可能会限制他们的自我效能感和对环境的控制时,他们就会减少参与。

五、研究展望

(一) 儿童独特的游戏空间体验需要持续了解

研究结果已经表明:儿童有着自己独特的游戏空间体验,自然、自由、自主、开放等空间特质更符合儿童的游戏需求。但是,儿童具有多样性和异质性,儿童是自然—社会的混合物,不同自然和社会文化影响导致儿童获得不同的体验,因此,有必要持续观察和了解不同儿童的游戏空间体验。

(二) 儿童创造性的游戏空间生产需要深度支持

今天的儿童拥有前所未有的获取全球知识和技能的能力,这种能力可以超过大多数成年人。因此,他们有潜力表达自己的意见,并就他们选择的问题采取行动。在游戏空间方面,儿童能够创造性的进行空间生产,在此过程中实现“边界的超越、事实的反转、生命的自由和规则的突破”,充分彰显“儿童是游戏的儿童”的完整意义^[18]。因此,游戏空间生产的过程和影响因素值得深入研究,从而给予儿童游戏更充分的支持。

[参考文献]

- [1] 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.
- [2] 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(3):21-26.
- [3] James A,James A L.Constructing childhood: theory, policy and social practice[M]. London: Macmillan Education UK,2004.
- [4] 黄进,赵奇.“儿童的视角”:历史生成与方法论探寻[J].学前教育研究,2020(8):3-11.
- [5] 韩波,袁丽娟.新童年社会学视角下城市儿童社区游戏空间审视[J].陕西学前师范学院学报,2021,37(5):25-33.
- [6] 魏婷,鄢超云.“儿童的视角”研究的价值取向、方法原则与伦理思考[J].学前教育研究,2021(3):3-14.
- [7] 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.
- [8] 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.
- [9] 冯璇坤.新媒体空间“童年资本化”生产与规训理路研究[J].北京社会科学,2021(1):117-128.
- [10] Holloway S L, Valentine G.Children's Geographies: Playing, Living, Learning[M].London and New York: Routledge,2000.
- [11] Pia Christensen and Margaret O'Brien.Children in the city:Home, neighbourhood and community [M].London and New York:RoutledgeFalmer, Taylor&Francis Group, 2003.
- [12] Lindqvist, Gunilla.When Small Children Play: How adults dramatise and children create meaning [J].Early Years, 2001, 21(1):7-14.
- [13] 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.
- [14] Nairn K, Kraftl P.Space, Place, and Environment [M]. Singapore:Springer Singapore,2015.
- [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(8):14-22.
- [16] 多琳·马西.保卫空间[M].王爱松,译.南京:江苏教育出版社,2013.
- [17] Casey T.Environments for Outdoor Play:A Practical Guide to Making Space for Children[M]. London:Paul Chapman Publishing,2007.
- [18] 胡福贞,周雅君.关于儿童与游戏关系的再思考:从“游戏性”到“游戏力”再到“游戏的儿童”[J].陕西学前师范学院学报,2021,37(10):1-6.

[责任编辑 张雁影]