

# 成人规训下的儿童游戏综述

张罗斌 王娟 孟文静 石秋香 崔筱芳

(河北科技师范学院教育系 河北 秦皇岛 066004)

**摘要:**儿童生活在梦想之中,游戏是他们进行梦想的手段和场所。人们很早就开始关注儿童的游戏,今天我们把游戏称为儿童的基本活动,更多的是从教育学和心理学角度分析的。本文在分析前人研究成果基础上,用社会学视角分析儿童游戏是如何被社会规训的。

**关键词:**儿童 游戏 规训

**中图分类号:** G642

**文献标识码:** A

**文章编号:** 1672-1578(2009)4-0101-02

儿童游戏的产生、发展与成人的世界密不可分。成人的世界是儿童游戏的渊源,同时成人又用自己的语言和行为不断规训着儿童游戏。关于儿童游戏的论著汗牛充栋,但从笔者所收集到的资料来看,人们更多的是从教育学与心理学的角度来分析儿童游戏,而笔者试图从规训的视角来综述隐藏在儿童游戏背后的神秘的东西。

“规训”一词在福柯的著作中体现的淋漓尽致。他认为,“规训”早在17、18世纪就成为统治阶级行使权力统治的普遍机制并且在以后的演变中逐渐形成一套系列程序和系列功能,它可以“改造农民成为具有军人气派的士兵”,使他们逐渐习惯于“昂首挺胸,收腹垂臂,笔直站立”。“规训”的背后体现了统治阶级权力的行使,它通过对个体进行分配、分类,力求在空间上固定他们;同时又以尽量多的时间和精力来训练他们的身体,并在其过程中建构一套知识和价值体系。规训通常与个体的身体密切联系,通过制定严密的时间表或有规律的活动,使个体的行为得以习惯化。儿童在游戏中,身体行为无时无刻不受到成人的规训,主要体现在成人对游戏概念的界定,成人持有的游戏观,成人对游戏内容的筛选,成人对游戏类型的划分等方面。以下本文就从这几个方面进行综述,以期待揭示成人对儿童游戏的规训。

## 1 收集资料的分析

### 1.1 游戏的概念

人们对游戏概念的界定大部分集中在生物学起源、社会起源和文化起源等三个角度。而在这三个角度中,大部分研究者又将视角集中在第二个角度,即把游戏与教育学和心理学密切联系起来。有学者指出,由于游戏定义取决于各个定义者对游戏的理解,加之游戏并非儿童所孤立的行为或动作群,它包含的内容要丰富得多,因而“要提出一个正式的游戏定义是很困难的”。

英国学者加维(Gawey.C.1997)把游戏概括出五种特征:游戏是令人愉快、有趣的活动;游戏没有外在目标;游戏是发自内心的;游戏包括对游戏者的积极约束;游戏与非游戏活动之间有着某种系统性的联系。

荷兰学者鲁宾·法因等(Rubin.K.H.Fein.G.G)把游戏描述为三种特征:游戏是一种意向(dispotion);游戏是可观察的行为(observable behavior);游戏即情境(context)。国内具有影响的观点把游戏的特征描述为:是儿童主动自愿的;游戏是在假想的情景中反映周围生活的;游戏没有社会的实用价值,不直接创造财富;游戏伴随着愉悦的情绪。

游戏的特征是学者们区分游戏、学习或工作的标志。在界定儿童游戏的时候,人们已经用成人的视角把儿童游戏进行了筛选,例如把杂乱无章的活动进行分类,将儿童游戏固定在成人设计好的空间里,以便于成人能够用最大的时间和精力来训练儿童的心智,在这个过程中人们总结出一套教育儿童的知识体系,以供后人学习和模仿,这样的书籍在目前可以说不计其数。成人对儿童游戏的规训已经形成了一套完整和科学的知识体系。

### 1.2 成人游戏观下的儿童游戏

“游戏”在古汉语中多与“戏”、“遨”、“游”、“玩”、“嬉”等词相通,但将“游”、“戏”这两个字连用时,在成人生活中往往具有贬义。例如,《红楼梦》第二十三回:“你日日在外游嬉,渐次疏懒了工课。”游戏被人们认为是一种会妨碍学业等正经事的行为。朱熹也曾说过“业精于勤,荒于嬉”。张伯行引朱熹的话而阐发之,认为“童子时惟外诱最坏事,如博弈游戏”,可见在古代,游戏和学习是对立的,游戏是不务正业的表现。

现代社会,儿童的生活依然无法摆脱成人的规训。随着现代高科技的迅猛发展,很多家长意识到知识的重要性,强调“早教育”,在幼儿园就要学习小学的知识,回家之后要完成更多的课外学习,周末家长还要牺牲自己的时间陪着孩子去学习各种技能。在这种环境下,儿童更没有了游戏的权利,成人将儿童的时间安排得极为紧凑,就连吃饭、睡觉时也不忘给儿童传授知识。成人眼中儿童的游戏是一种浪费时间的行为,曾有人对北京某社区的51位家长进行问卷调查,结果发现一半多的家长认为游戏是浪费时间的,儿童回家后首要的事就是做作业。也许我们更多的将家长的无奈看成是社会的规训,但是社会的规则和要求是按成人世界的规范进行的,与其说是社会的规训,不如说是成人的规范和要求,使现在的儿童的很多游戏时间被剥夺。

### 1.3 儿童游戏的内容来源于成人的生活

刘焱等人对改革开放前后北京儿童游戏变化的研究发现,改革开放前,儿童游戏的名称、题材和游戏时所唱的歌谣,主要与当时的政治运动密切联系。例如:古老的“抽陀螺”的游戏在六十年代的儿童那里被称为“抽汉奸”,还有“抓特务”、“炸碉堡”,“斗地主”等,儿童游戏材料多直接来自大自然,如“做弹弓”,“做柳笛”等。而且儿童游戏的时间也很充裕,80年代初又61.8%的儿童把“玩”列为占课余时间最长的活动。改革开放以后,儿童游戏的内容发生着翻天覆地的变化,大部分取材于电视剧,刘焱根据研究列出当时的歌谣与热播的十几部电视剧之间的关系;儿童游戏的取材越来越局限于成人提供的成型的玩具。

### 1.4 成人对儿童游戏类型的规训

从游戏的起源看,我们会发现中国和西方对游戏的本义有着惊人的相似性。荷兰文化史学家和语言学家约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)在《游戏的人》一书中,对包括希腊语,梵语,拉丁语,汉语,日语,日耳曼语以及英语等十几种语言在内的游戏的概念进行分析后指出:“游戏”在词源上与“快捷运动”有关,如跳跃、风和波浪的“摇摆起伏”等。而中国古汉语把游戏视为一种身体的运动,所以最初的儿童游戏表现为体育锻炼。而每一种体育运动游戏都有既定的规则,这些规则一般是成人预设好的,儿童只能按照这些规则锻炼自己。福柯曾指出,“Discipline”一词兼有“学科”和“训练”的双重意思,游戏中的这些规则可以看成是对儿童进行既定训练的意思。那么谁来监督这些规则的实施呢,于是在体育游戏中产生了裁判员,他扮演了保证游戏规则正

常进行的角色。随着儿童游戏的逐步学校化,儿童的游戏和教师的联系日益密切,游戏规则的制定也慢慢转向教师。

儿童游戏的类型是很丰富的,除了运动型游戏以外,还有一些智力型游戏。在我国古代这种游戏也很盛行,例如宋明时期的填词,猜灯谜,象棋,围棋等。这类游戏中有一部分是竞争性的,需要参与者对一些智力问题思考和分析来解决问题,得出某些结论,由此产生一种愉快的情绪。一部分是非竞争性的,几个游戏者在游戏中通过解决某一问题的能力、速度、技巧等方面的较量、竞赛来决定胜负,分出高下。流传到现在大部分游戏都具有竞争性,这与成人世界里的竞争分不开的。从幼儿园开始,所玩的游戏都要比一比强弱,在一定程度上是儿童先预演成人的生活,使他们在心理上经常受到来自竞争的压力或是愉悦;另一方面,儿童世界里也有一种游戏规则产生:适者生存。用竞争的手段引起儿童的兴趣是我们不自觉使用的,因为我们的世界里充满了竞争。

### 1.5 成人对儿童玩具的规训

有学者将儿童玩具的规训归于社会,指出社会规训是因为通过被控制者心甘情愿的配合而显得更为深刻、主动和持久。笔者认为,个人与社会是相互构建的过程,个人的活动是不断影响和改变社会构成的,所以应该将儿童玩具的规训归于成人。玩具制造商根据社会的需求制造很多玩具,这些玩具之所以盛行有两个方面的原因。一方面是玩具的制造本身符合成人规训儿童的要求。某调查显示,父母为其子女购买玩具的动机主要有:玩具能开发提高智力;玩具能增强动手能力。另一方面是因为,玩具蕴含了成人对子女的爱,尤其是在物欲横流的社会中,一切的感情似乎只能用物质表现出来,于是玩具出场了。成人在享受自己制造的高科技玩具时,也面临着子女对其爱的回报的消逝。

## 2 展望和预测

儿童本是充满梦想的,游戏是儿童实现梦想的场所,可以说儿童是游戏着的儿童。但就目前所占有的资料来看,大部分研究把儿童和游戏分离,将游戏视为学习的手段和工具。世界公认的“游戏信条”——让每一个孩子有一个幸福的童年,可以说我们已经科学的认识到游戏对儿童的重要性。柏拉图曾说过“儿童的本性是需要游戏的”,所以儿童的生活实际上就是游戏中进行的。我们在在用成人的眼光规训儿童游戏时,也要更多为孩子的未来着想一下。

### 参考文献:

- [1] 丹纳赫.理解福柯[M].(天津)百花文艺出版社,2002.
- [2] 黄人颂.学前教育参考资料(下)[M].人民教育出版社,1989.
- [3] 翟保奎.课外校外活动[M].人民教育出版社,1991.
- [4] 黄人颂.学前教育学[M].人民教育出版社,2001.
- [5] 刘焱.儿童游戏通论[M].北京师范大学出版社,2004.
- [6] 刘焱 王丽 沈薇.建国以后儿童游戏发展变化的特点、趋势及原因分析[J].学前教育研究,1999(4).

作者简介:张罗斌(1982-),男,汉族,山西长治人,本科,助教,教育学学士,研究方向:学前教育基本原理。现工作于河北科技师范学院教育系。

王娟(1979-),女,汉族,山东济南人,硕士研究生,讲师,教育学硕士,研究方向:教育社会学。

孟文静(1980-),女,汉族,河北唐山人,本科,助教,法学学士,研究方向:思想政治和法学。现工作于河北科技师范学院社会科学系。

石秋香(1982-),女,汉族,河北秦皇岛人,本科,助教。研究方向:信息技术教育与多媒体软件开发。

崔筱芳(1983-),女,汉族,山东泰安人,本科,助教。研究方向:信息技术教育。