

关于儿童假装游戏的跨文化研究

姚奕辰

英国谢菲尔德大学 英国 S3 8PW

摘要: 儿童的游戏是一个十分宽广的主题。游戏在人类经验中是宽广的,在时间和地点上是丰富多样的,并且容纳了各种不同的追求。本篇文献综述讨论的主题是儿童游戏,更确切的是儿童的假装游戏及其相关概念,例如幻想游戏,象征性游戏。我注意到,大部分的学者都在心理学框架范围内研究儿童的假装游戏,但在这篇文章中,我并不从心理学方向入手,我更多的是关注假装游戏在社会文化历史视角的文献。首先,本文章对游戏与假装游戏做一个简单的定义。然后,我想讨论不同文化背景下的假装游戏——假装游戏是多种文化中共有的童年活动之一。但在不同的文化背景下,对假装游戏的重视度,以及儿童参与度各不相同。最后,在取得对假装游戏的一系列成果后,反思当前研究所面临的问题,以及研究学者们的困境,期望在今后的研究中获得新的方向与突破。

关键词: 儿童游戏;假装游戏;跨文化研究

A Cross-cultural Study on Children's Pretending Games

Yichen Yao

University of Sheffield UK S3 8PW

Abstract: Children's games are a very broad theme. Games are broad in human experience, rich and varied in time and place, and accommodate various pursuits. This literature review discusses the theme of children's games, more specifically children's pretend games and related concepts, such as fantasy games and symbolic games. I have noticed that most scholars study children's pretend games within the framework of psychology, but in this article, I don't start from the psychological direction, but I pay more attention to the literature of pretend games from the perspective of social culture and history. First of all, this article gives a simple definition of games and pretend games. Then, I want to discuss pretend games in different cultural backgrounds—pretend games are one of childhood activities shared by many cultures. However, in different cultural backgrounds, the emphasis on pretend games and children's participation are different. Finally, after obtaining a series of achievements on pretend games, I reflect on the problems faced by current research and the dilemma of research scholars, and hope to get new directions and breakthroughs in future research.

Keywords: Children's games; Pretend to play; Cross-culture study

1 游戏与假装游戏的定义

1989年11月20日联合国大会一致通过的《儿童权利公约》第31条明确规定,缔约国确认儿童有权利休息和闲暇,从事与儿童年龄相宜的游戏和娱乐活动,以及自由参加文化生活和艺术活动。Theobald et al认为尽管游戏是一个众所周知的概念,被视为观察为儿童的基本要求,但游戏的定义是出了名的难。在这一章中,我并不试图全面地展开游戏的定义,对于游戏的性质和价值有许多不同的、经常是矛盾的解释。Lester and Russell认为,游戏是一种由特定特征区分的行为,代表了一种独特的存在方式:一种在世界上感知、感觉和行动的方式。这意味着游戏是以儿童主观感受存在的,而非成年人强加于儿童的意义。Lester and Russell强调,在这些不同的表现形式中,游戏因其明显的自发的、自愿的和不可预测的性质而可以

被识别,并伴随着快乐和享受的迹象。总而言之,人们普遍认为,游戏是一种活动,通过这种活动,儿童可以很好地表达和发展其主体性,并且是有益于儿童的许多发展过程。

儿童的假装游戏隶属于游戏的一种,自然也拥有着游戏的特质。Weisberg指出,假装游戏是一种涉及非文字动作的嬉戏行为。且大多数关于假装成长的文献都倾向于认为,儿童玩的是非常直白的游戏。在游戏中,儿童可以以相对不受限制的方式表达自己对现实的解释,这就允许了许多自发的想法。Lillard et al认为,假装游戏可以与其他类型的游戏重叠。例如,当儿童假装是战斗的战士时,身体游戏与假装游戏重叠。当儿童把这些物体变成动画时,物体游戏与假装游戏重叠。但本文并不想要混淆这些不同类型的游戏,仍尽可能地着重关注假装游戏及其相关概念。

现在有越来越多的证据表明,儿童的认知在3岁到4岁之间有某种形式的飞跃在假装游戏中,儿童用一个物体

作者简介:姚奕辰(1997年8月-),女,汉族,浙江嘉兴人,硕士研究生就读于英国谢菲尔德大学学前教育专业,研究方向:学前教育专业

来代表另一个物体,因此是一种符号。假装似乎是孩子使用和理解符号能力的早期表现。Weisberg强调,假装游戏最显著的特点之一是它的象征性。在假装游戏中,行为在现实中没有典型的效果,物体也可能没有典型的属性。因此,假装游戏又称象征性游戏。Schousboe认为,假装游戏是一种为其本身而进行的参与性活动,在这个意义上,它不以目标为导向,也不为一个直接的目的服务。玩耍的儿童创造了一个想象的领域,在那里,作为一个创造者,它可以探索和改变它自己生活中看起来很重要的方面。

2 假装游戏的跨文化研究

假装游戏的两个普遍维度是玩具的使用和游戏的社交功能。而儿童环境的质量影响着他们游戏的能力。例如,生活在战争地区对孩子会受到战争影响,无法在户外自由玩耍;在严重贫困地区,食物和水短缺等情况影响下,儿童遭受严重压力,那么他们参与游戏的能力会被大大削弱。

儿童在学校教育之外的游戏研究Singer et al对 16 个国家的 2400 名母亲进行了抽样调查,通过面对面交谈或电话采访来进行对儿童在学校教育之外的游戏研究。特别值得关注的是,在Singer et al的研究中,报告他们的孩子从事想象或假装游戏的母亲比例很低。只有 15%的母亲认为这种活动对孩子的健康是必要的,三分之一的母亲认为想象力和原创力的发展是一种好处。另一方面,将近一半的母亲表示,在公园或游乐场的户外玩耍对孩子的健康很有价值。母亲们似乎并没有完全认识到假装游戏的认知或社会效益。只有三个国家—美国、英国和爱尔兰的母亲们提到了想象游戏。Fleer&Veresov指出,欧洲传统家庭与他们的孩子进行假装游戏,而亚洲传统家庭参与建设性游戏。新加坡日托中心的日常直接教育课程中几乎不存在假装游戏,而假装元素或游戏角,尤其是这种类型的游戏,在儿童中心也很少见。

Farver, Kim&Lee-Shin也表达了欧美儿童更多参与假装游戏的看法,他们提到,在自由游戏的观察中,欧美儿童比韩裔美国儿童从事更多的假装游戏,对同伴的游戏发起做出更积极的反应,并且在双人游戏的情节中更有自我主张和不同意的态度。而Taggart, Heise&Lillard则从西方的角度来看,认为儿童更喜欢真实的活动而不是假装的。这一发现令人惊讶,特别是因为接受测试的儿童处于假装游戏是主要活动的年龄。

而除开国家与国家之间,实际上同一个国家的不同地区,儿童进行假装游戏的参与也有所不同。我们发现农村和郊区的儿童比城市儿童更多地参与创造性的活动,如想

象性游戏、玩具游戏、绘画、和画画。事实上,农村的母亲最有可能报告说她们的孩子在参加虚构的游戏时最快乐。

我们可以推测,这 16 个国家的儿童实际上可能比母亲们认识到的做了更多的假装游戏。不过这些研究仅仅是说明,游戏、学习和发展在不同文化社区中的复杂性。儿童的假装游戏可以预期在不同的文化背景下会产生不同的游戏行为模式。

尽管儿童找到了游戏的方法和手段,但在政治和经济过程中,成人议程的优先性经常会压制儿童行使游戏权的能力,无论是在日常生活中还是在极端情况下。我们认为有必要告知家长,他们的孩子会从将角色扮演和社会戏剧叙事融入游戏的机会中受益,因为许多母亲提到需要孩子之间更多的互动,希望他们学习社会技能。

3 假装游戏的研究空白以及研究方向

有研究者提出“假装游戏仅仅是一种童年活动,这种活动会随着年龄的增长而逐渐消失,因此不应该引起认知科学家的太多关注”。但上述研究表明,这种观点是错误的。当研究学者面对儿童的游戏时,当很大一部分儿童实际玩的游戏被忽视时,或者当游戏可能的有益功能被放在简单的因果关系的背景下考察时,游戏有可能被放在一个过于狭窄的框架中讨论,并与儿童的现实隔离。同时,鉴于早前教育工作者面临的全球压力,要求他们为孩子上学“做好准备”,这可能以牺牲他们玩耍的时间为代价,但我们认为探索假装游戏的贡献很重要游戏可以满足规定性早教课程的要求。并且,他们建议应该重新考虑假装游戏在培养创造力中的重要性。

关于假装游戏的跨文化背景研究,目前仍有很大空缺。同时,可惜的是,这些研究都没有考虑到文化对创造力、解决问题、换位思考或情感理解的影响。需要更多的研究来调查游戏和适应性功能之间是否存在类似的跨文化关系。其次,像Singer et al采取的调查访问儿童的母亲的研究方法,很难确定儿童在研究人员向他们的母亲询问的一系列活动时到底在做什么。直接观察儿童的游戏会产生关于他们假装游戏的更详细的信息。

4 我的结论

本文综述浅谈了社会文化背景下的儿童的假装游戏。主要从假装游戏的跨文化背景角度入手。本研究最重要的结论是假装游戏不是童年的一种无意义的活动,假装游戏值得学者更深入地从不同的角度进行研究。

本文综述仅从社会文化角度分析入手,另外,在心理学框架以及脑科学方向也有很多值得研究的角度。本文

讨论了假装游戏的跨文化背景,主要结论是游戏重要性的文化信仰因每种文化而异。

同时,我们需要承认,在儿童所在的社区中,假装游戏和创造力可能并不总是被认为是重要的。例如,一些父母可能会优先考虑专注于孩子的学业成就,认为关于创造性的追求对学业成功的贡献不大。此外,教师对假装游戏的期望与孩子和他们来自的家庭的期望之间可能存在不匹配的情况。因此不论是哪种文化背景下的儿童,政府和相关教育部门都应更加注重儿童的假装游戏。包括家庭对儿童的影响,儿童的活动和父母的态度更加同质化,父母应该更多地关注儿童本质,陪伴儿童游戏。Catalano&Campbell-Barr提出,教师应专注于创造一个组织良好、安全且同时非僵化的环境,鼓励学龄前儿童想象、探索、主动、唤醒好奇心、激发合作、创造和再创造奇妙的事物。社会学界应当更多地意识到,假装游戏在支持学龄前儿童的学习过程中发挥着重要作用。

当然,这项研究需要更多地倾听儿童的声音,减弱外界对儿童参与假装游戏的干预,让儿童成为游戏世界的主宰者。同时需要研究者抛弃传统的刻板印象,不该在最初就带着结论去观察研究,而应该从零出发去进行更多的样本分析。

参考文献:

- [1] Chessa,D.、Lis,A.、Riso,D.D.、Delvecchio,E.、Mazzeschi,C.、Russ,S.W.和 Dillon,J.。美国和意大利儿童假装游戏的跨文化比较[J].跨文化心理学杂志,44(4):640-656.
- [2] Catalano,H.和 Campbell-Barr,V.罗马尼亚幼儿教育中假装游戏的发生--一项调查研究[J].早期儿童发展和护理,2021,191(3):349-359.
- [3] Farver,J.A.M.,Kim,Y.K.和 Lee-Shin,Y.在文化差异中:考察韩裔美国人和欧美学龄前儿童社交假装游戏中的个体差异[J].跨文化心理学杂志,2000,31(5):583-602.
- [4] Lillard,A.S.,Lerner,M.D.,Hopkins,E.J.,Dore,R.A.,Smith,E.D.和 Palmquist,C.M.假装游戏对儿童发展的影响:证据回顾[J].心理公告,2013,139(1):1.
- [5] 皮亚杰·J.童年的玩耍、梦想和模仿[J].劳特利奇,2013.
- [6] Schousboe,I.,&Winther-Lindqvist,D.儿童游戏与发展:文化历史视角[J].施普林格,2013.
- [7] Theobald,M.,Danby,S.,Einarsdóttir,J.,Bourne,J.,Jones,D.,Ross,S.,...&Carter-Jones,C.教育实践中儿童的游戏和学习观点[J].教育科学,2015,5(4):345-362.