

儿童游戏的社会性与儿童公园游戏空间设计

林 瑛

(江南大学 设计学院, 江苏 无锡 214122)

摘要: 健康的儿童期是健康的成年期的先声, 支撑儿童活动与发展的重要杠杆是儿童的人际交往。而现在儿童由于网络、电视、电脑等虚拟社会的普及等种种原因, 交往变得困难。从儿童成长过程以及游戏方式入手, 借用国内目前儿童教育领域对于儿童游戏的分类, 将之应用于儿童公园游戏空间设计, 并列国外优秀案例, 希望能抛砖引玉, 引发儿童公园设计思考, 为儿童健康成长谋福利。

关键词: 儿童; 社会性; 儿童游戏; 儿童公园; 游戏空间

中图分类号: TU 986.2

文献标识码: A

文章编号: 1008-7192(2016)01-0065-05

从出生起, 婴儿就是一个社会的人。当今城市化浪潮, 居住密度化、高层化加之生活模式的独生化、网络化使得越来越多的孩子因交往、游戏空间的缺失而封闭, “孤独”成为不少孩子精神上的“病症”, 著名人类学家阿什利·蒙塔古认为“健康的儿童期是健康的成年期的先声”, 支撑儿童活动与发展的重要杠杆是儿童的人际交往。儿童与父母亲的互动, 与同伴的玩耍, 与周围其他人的接触, 这一切给他们的生活带来了根本性的变化。交往, 这一卓越的方式, 为儿童的活动与发展提供了无限的时空平台, 同时, 儿童的活动与发展又使得交往过程变得更为积极有效^[1]。本文即以儿童游戏空间为研究对象, 研究其设计对儿童社会性的塑造。

一、儿童成长过程

儿童心理学家让·皮亚杰提出了著名的认知发展理论, 以认知结构为依据概括了儿童的成长过程, 包括感知运动阶段 Sensorimotor Stage (0~2 岁左右)、前运算阶段 Preoperational Stage (2~6、7 岁)、具体运算阶段 Concrete Operations Stage (6、7~11、12 岁) 以及形式运算阶段 Formal Operations Stage (11、12 岁及以后)^{[2]①}。皮亚杰的四个阶段成长中, 儿童逐渐完成从自我为中心到平衡个人与社会的过程, 儿童的心理图式建构, 也是一个从片段的社会图式认知, 到通过以自我为中心的同化周围社

会环境, 再到顺应周围社会环境的平衡过程, 是一个社会化的过程。而我国依具体国情, 将儿童成长过程分为: 婴儿期、幼儿期、学龄期和青春期, 也是一个逐渐社会化的过程。目前, 我国儿童成长过程中的教育活动多集中于育儿机构, 充分发挥儿童公园的教育娱乐作用是景观工作者的任务。

二、儿童成长过程中的游戏特点与社会性表现

游戏是幼儿运用一定的知识和语言, 借助各种物品, 通过身体的运动和心智活动, 反映并探索周围世界的一种活动。精神分析专家埃里克森认为“游戏使儿童有可能安全的操练以后在现实中将被规定要干的事情”, 家皮亚杰也认为“游戏是情感发展和认知的必要过程”。

1. 儿童成长过程中的游戏特点

按照皮亚杰的观点, 在感知运动阶段儿童通过感知图示适应环境, 游戏特点具有练习性。所谓的游戏只是单纯重复某种活动或动作, 例如重复扔东西、重复抓举、重复挥手等; 前运算阶段儿童通过表象符号进行思维运算活动, 游戏特点具有象征性、模仿性, 进行的多是以假装为特征的象征性游戏或自我模仿、他人模仿以及情节模仿的游戏, 典型如娃娃家游戏; 具体运算阶段和形式运算阶段, 儿童

由表象图式演化为运算图式,并进一步进行抽象逻辑推理,儿童游戏具有规则性特点,如规则性游戏。

2. 儿童游戏过程中的社会性表现

处于感知运算阶段的儿童并没有体现出社会意识,其游戏过程多处于诺顿所提出的无所事事或旁观状态,通常单独游戏,自我玩耍;而进入前运算阶段以后,随着儿童年龄的增长,平行游戏、联合游戏开始进行。所谓平行游戏是指儿童看似一起游戏但是仍然各玩各,彼此没有合作与语言交流,只是偶尔相互观望。而联合游戏,指的是玩同一个游戏,但是没有明确的目标也没有分工,各自按各自的意愿玩耍。这两种游戏虽然参与的儿童合作不多,但是已初步具有社会性特点。而需要彼此合作,有目标有分工的合作游戏则是儿童积极交往、参与社会的重要过程。儿童在游戏中学习社会规则,成为社会性的人。同时游戏也是培养儿童社会性的良好手段。儿童公园是儿童社会活动的重要场所,如何将儿童游戏理论应用于儿童公园游戏空间的设计,是本文研究的重点。

三、基于儿童游戏社会性研究的儿童游戏空间设计

儿童通过游戏的方式进入社会,看似在游戏,其实是儿童学习进入社会的过程,儿童游戏能积极有效培养儿童的社交能力,合理的设计能极大提升儿童的社交品质。

1. 儿童游戏分类与社会性研究

儿童游戏的分类方式多样,诺顿按照儿童表现出的社会参与水平,将其分为无所事事、旁观或独自游戏、平行游戏、联合游戏、合作游戏,皮亚杰按照社会认知发展角度,分为机能游戏、象征游戏、规则游戏等。而我国从教育实用角度,总结以上多种分法,多分为规则性游戏和创造性游戏,其中后者又包括角色、结构和表演游戏。

(1) 规则游戏与社会性。规则游戏是成人为发展培养儿童各方面能力而设置的有明确游戏规则的游戏。规则游戏是儿童进入社会的必要贮备,一般由游戏目的、游戏任务、游戏规则、游戏结果等组成,各类游戏规则正是对儿童融入社会的磨砺,让他们适应我们的社会运作方式。例如我们耳熟能详的丢手绢游戏、击鼓传花游戏。目的是让人配合,一个个往下接力,接到花或者手绢就要表演或者追

击,能有效抑制孩子们的自我意识,进行自我约束。

(2) 角色游戏与社会性。角色游戏是儿童按照自己的意愿扮演角色,通过模仿和想象,独立自主地、创造性地反映现实生活的活动。角色游戏的源泉是来自于儿童对现实社会的印象,动力是他们丰富的想象力,游戏的主题、结构、情节、材料均源于社会生活,是儿童初步建立表象符号,并依托符号思维的反映,也是孩子们对社会生活好奇并努力学习社会生活的过程。例如娃娃家游戏、警察抓小偷游戏等,模仿父母的日常生活,或者警察抓小偷的场景,能有效训练孩子们的社交沟通能力与社会生活能力。

(3) 表演游戏与社会性。表演游戏是儿童根据故事、童话的内容,运用语言、动作、表情、扮演角色进行的游戏。它与角色游戏的区别在于既定的故事情节再现与创造,游戏的约束更为强烈,对年龄的要求更高,从某种意义上而言,具有特定的“规则”。表演游戏对于情节的要求较高,可以演绎、可以创造、可以改编,但一定是一个完整的故事,游戏对于场地、道具、情绪等的要求显著高于角色游戏,是孩子们对真实的或者虚构的社会生活的表演与理解,例如“渔夫和金鱼”游戏,“龟兔赛跑”游戏等,能有效培养儿童模仿、创造、沟通、交际、团队协作等能力,以及集体荣誉感。

(4) 结构游戏与社会性。结构游戏又称“建筑游戏”,是儿童使用多种材料,通过想象和创造,建造建筑形象的游戏。儿童运用各种材料手动塑形,建构或拆分不同的物体或建筑,是对周围现实社会的反映,儿童能通过合成和分解的过程得到各种堆积、排列等经验与数量、宽窄、对称等概念,例如积木游戏,玩沙水雪等亦属此类,能有效锻炼孩子们的目的计划性、整理保管意识、以及推倒重来的意志力。这些都是社会生活的必要准备,大型结构游戏需要分工合作,能积极培养团队意识。

2. 基于儿童游戏社会性研究的儿童游戏空间设计

以上游戏方式的研究在儿童教育领域早已屡见不鲜,本文的关键在于将儿童教育领域的概念“借”至儿童景观空间,让室内或者育儿机构的游戏活动在儿童公园再现。

(1) 规则游戏空间设计。规则游戏空间即按规则游戏的游戏方式设定的景观空间,按照上文的

描述这一景观空间的设立目的是培养儿童自我约束能力、抑制自我意识,即按“规则”行事。规则游戏空间设计与建造的关键在于一个既定的游戏规则的设置,以此为依据安排景观氛围与景观设施,可以通过各种方式将这一规则讲述,例如安排专门的管理人员,讲解规则,这些管理人员还可兼有售卖租赁的任务,售卖饮食或者租赁游戏道具,或者将规则制成景观标语、小品、立于景观空间显眼处,还可以将规则含蓄地变成地面铺装、景观雕塑(有场景故事的雕塑)等。例如儿童景观空间设计方案《轨迹》,这是一处利用废旧铁轨建设的城市儿童景观空间,入口“动力广场”(图1),是一处典型的规则游戏空间,通过模仿火车编组站场景设计,场地内的地面铺装模仿火车编组站内错综复杂的火车轨道布局,利用废旧的客货车厢改造翻新,作为功能用房,供咖啡小卖、规则讲解、演示操控、道具租借、休息服务等用途,同时辅以各种标识小品、提示标语,火车运行设施等,让每个孩子观察、探索,在真实的火车运行操控管理的规则下加入游戏成分,让孩子们体验火车之旅,身临其境的了解火车、火车运行以及火车管理的相关知识,有一些活动还必须与人合作,锻炼团队合作能力,其游戏目的明确、游戏任务丰富、游戏规则生动、游戏结果喜人。

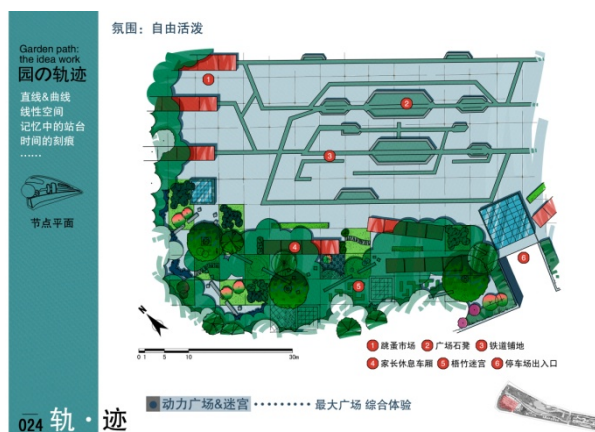


图1 轨迹-动力广场(图片绘制 宋佳奇)

(2) 角色游戏空间设计。角色游戏空间是提供一个模仿成人社会生活的景观舞台,是儿童眼中的社会投影再现与改造,也是儿童理解社会,学习社会生活的场所。如何设计建造角色游戏空间的重点在于“情景再现”一词,取材来源于生活、情景来源于生活、活动方式也来源于生活,但是又不是

简单的再现,讲究一个儿童视角,即趣味与再创造,典型如“娃娃家”,即过家家游戏,不同于室内,设计适宜于室外生活的主题。儿童景观空间设计方案《小小职业梦想家》即是一个角色游戏的主题公园(图2),园中功能分区即按“小小建筑师”、“小小园艺师小小厨师”、“小小运动员”、“小小表演家”、“小小绘画家”、“小小阅读家”、“小小航海家”、“小小送货员”等成人现实生活中的职业定位,按照不同的角色要求设计空间,满足孩子们对于成人世界的好奇,以及对于未来角色的模仿。例如“小小绘画家”的游戏空间中安排的“创想桌”、“涂鸦墙”、“飞碟屋”等设施,同时提供入画的风景和俯拾即得的工具,让孩子们尽情涂画的同时体验画家的职业艰辛。再如“小小园艺师小小厨师”的游戏空间中安排了一定面积的自耕地,让孩子们体验播种、浇水、施肥、采摘的乐趣与辛劳,同时将采摘的果实可以送入“小厨房”的地方,自己简单加工或者观看工作人员加工,了解体验厨师的职业生活。



图2 小小职业梦想家(图片绘制 王悦)

(3) 表演游戏空间设计。表演游戏空间是满足儿童表演欲望的场所,它与角色游戏空间的不同在于角色游戏空间再现的是现实场景,而表演游戏空间塑造的是故事、童话、电视、游戏等虚构的场

景,设计的关键在于景观氛围,或如梦似幻,或激情洋溢、或科幻超越等,而且,作为观演场所,有演就有观,因此不同于其他场所的自娱自乐,观演场所的设计也是需要考虑的要素。儿童景观空间设计方案《“辣”园》中,设计了一出真人CS游戏空间,CS即反恐精英,是一款美国开发的电脑游戏,设计者将这一劲爆十足(火辣辣)的荧屏场景搬至城市公园,是一处生动的能将儿童从电脑前解放出来的角色游戏空间。既有利于训练孩子们的反应能力、合作能力,同时又避免了长期面对电脑的各种疾病发生机率。场景选取易于实施的“人质解救模式”、“刺杀模式”和“逃亡模式”布置空间环境、定位空间气氛,同时安排小品建筑以完成服装租售、角色化妆、装备配备等功能活动。另外将儿童喜爱的童话故事、电视电影、COSPLAY等场景在儿童公园中再现,让他们自由自在地陶醉沉浸,或者仅仅提供一块环境舒适、设计精致的“空白”表演场地,通过提供各种服装道具租赁场地,让孩子们自我演绎,都能极大满足儿童成长过程中的表演欲望。设计表演游戏空间的时候,尤其应该同时关注观演场地,不用复杂,可以结合家长休息等候区域和设施同时设计。

(4) 结构游戏空间设计。结构游戏空间即建构的场所,提供或定制,或废旧,或人工,或天然的材料,比如积木、木头、轮胎、沙、水、泥等各种物品,供儿童进行搭建、拆除、组装、拼接等活动。这一景观空间由于活动方式的特殊,常需要格外关注空间安全,例如软性垫面材料,材料的棱角处理,尽量选择轻型材料,攀爬辅助设施(如栏杆)等的尺度等。儿童景观空间设计方案《小小职业梦想家》中的“小小建筑师”这一游戏空间中的游戏方式其实就是一种结构游戏,孩子们不可能真正在场地里拌水泥搭房子。因此在这一空间的设计中,采用的是用各种天然的或废旧的材料,模拟建筑师的搭建活动,设定了游戏沙坑,积塑工坊、拼图魔方等,设计的时候关注设计细节,例如游戏沙坑旁边结合自来水供应安排一处小品,即提升了家长等候休息区的景观品味,同时提供玩沙用水,以保证沙塑的顺利进行。再如积塑工坊,多采用自然的原木、石块或废旧的轮胎、木板等材料,环保节能又新奇有趣,同时充满创意,可单人完成也可多人合作,搭建理想空间,甚至拆毁、改造建成空间。由于材料的特殊性,并不是某些室内儿童游乐场的没有分量的塑料,除了普通结构游戏的合作性外,

在移动过程中需要更多的通力配合,这一过程就是孩子们将来进入社会的团队意识的有效锻炼。

四、国外儿童游戏空间对社会性的关注与设计方法的启示

国外的儿童游戏空间经历了传统游戏空间、冒险游戏空间、创造游戏空间等发展历程,越来越多的国家对儿童游戏空间给予极大的重视,关注的对象从空间逐渐转变为空间上的儿童。

1. 年龄混合, 提供社交可能

儿童游戏场是儿童娱乐的场所也是交流的场所,要保证交流活动顺利进行,首要前提是有足够的儿童进入。基于上文诺顿的儿童游戏理论,低龄儿童进入游戏的状态是旁观,也就是观看其他儿童游戏,随着年龄的增长,儿童游戏会逐渐从独立游戏到合作游戏。因此,游戏场地适宜各年龄段儿童混合,提供无所事事、观看、合作的可能。纽约赫克歇尔游乐场是中央公园中最早设立儿童游乐场,始建于1926年,也是纽约中央公园中占地面积最大的儿童游乐场。这里多采用自然质朴的建造材料,如模铸混凝土、绳索、大木头等,使游戏器材和大地本身浑然一体,同时,各游戏、休息方式、场地的组合决定了各年龄段儿童在场地中的碰撞。再如风景建筑师瑞赫尔德 Rehwalder 在德国博格豪森新城(Burghausen Neustadt)开发的一座都市公园(图3),北部有一个游戏山坡,奇异的微型阿尔卑斯山脉是一个被各年龄段儿童喜爱的游戏场地,包括不同的游戏选择,峡谷小溪、峡谷攀岩、峡谷沙坑和滑坡,在山顶可俯瞰整个公园的完美景色^[34]。通过对山坡山谷的不同坡度结合,照顾了各年龄段儿童的体能和攀爬需求喜好,也完美地将他们组合在一个场所中,混龄社交。



图3 德国博格豪森新城都市公园

(图片来源:《儿童娱乐空间》)

2. 设施创意, 培养社交能力

儿童游戏是启发儿童创造性思维的地方,即使

为儿童进入社会准备也要采用“随风潜入夜，润物细无声”的方式，如果枯燥的说教，生硬的将孩子们绑在一起往往会事与愿违，传统的跷跷板游戏就能很好的让孩子们潜意识的沟通交流，因为它一个人无法使用，要想游戏必须动员一个小伙伴。国外有很多这样贴心的创意设计，不知不觉中让孩子们成为一个团队，相互合作。Paddy Burton 是一位独特的发声结构设计师和建造者，他在 20 世纪 90 年代为爱丁堡社区委员会搞了一个“住区里的音乐家”设计（图 4），将社区公园安插音乐游戏，将本地的硬木（橡木、山毛榉、赤柏松等）原木切成豁口，打击产生音符，可以以个人或者六人小组游戏，增加交流^{[3]50}。多个孩子共同游戏能发出更为美妙的天国之音，即使大半孩子合作出来的音乐毫无节奏，也是他们乐此不疲的动力。再入日本一个 Shiru-ku Road 小公园中喇叭装置，名为“伸长的耳朵”，伸进草地中、树梢上，可以倾听平时听不到的微小、遥远的声音，虽然一次只能一个小朋友倾听，但是一群孩子排上队伍，队伍秩序的维持就成为一种具体而微的社交活动。



图 4 住区里的音乐家(图片来源:《儿童娱乐空间》)

3. 布局设计合理，保障交往安全

安全是儿童游戏空间的重要考虑因素，如游乐场所的位置、有高差场地的维护设施，攀爬、坠落等设施的下垫面材料、植物的选择等常规的、规范上规定的各儿童游乐场所都必须考虑的安全因素外，如有特殊设计还应额外考虑。例如上文提到的德国博格豪森新城都市公园的混龄社交场地，就存在需要额外关注的安全问题，设计中设计者虽然将各年龄段儿童混在一起，但仍然有意识的将适宜低龄儿童的攀爬坡度与大龄儿童适当分开，以防止孩子们在玩耍过程中得意忘形，相互干扰。

五、结 语

儿童游戏是儿童成长的重要环节。二战以后，各国都意识到科技的力量，儿童教育大发展，儿童游戏场地作为儿童教育的必要补充，日益显得重要。本文从儿童游戏空间的社会性角度研究儿童公园如何培养儿童的社会意识，并从儿童游戏的分类入手详细论述儿童公园游戏空间的设计，并列举国外优秀案例以资借鉴，希望能抛砖引玉，引发儿童公园设计思考，为儿童谋福利。

参 考 文 献

- [1] 王振宇. 学前儿童发展心理学[M]. 北京:人民教育出版社,2004:163.
- [2] 卢潜. 皮亚杰的认知发展阶段学说[J]. 心理科学, 1985(3):9-15.
- [3] 卡尔斯·布勒特. 儿童娱乐空间[M]. 张书鸿,曹素平,译. 北京:机械工业出版社,2007.

The Sociality of Children Game and the Game Space Design of Children Park

LIN Ying

(School of Design, Jiangnan University, Wuxi 214122, China)

Abstract: The famous anthropologist Ashley Montagu believes that a healthy childhood heralds a healthy adulthood and that Children's interpersonal communication leverages the development of activity. Now due to the popularity of the network, TV, computer and any other virtual society, it is difficult for children to communicate with others. According to children's growing process and their way of playing, this paper applies the classification of children's games of Chinese children education to the game space design of children's Park and introduces the excellent designs abroad to trigger the thinking about the design for the children's welfare.

Key words: children; sociality; children game; Children Park; the game space

【编辑 王思齐】

注释:

- ① 认知发展理论 (Cognitive-developmental theory 或 Theory of Cognitive Development) 是著名发展心理学家让·皮亚杰所提出的，被公认为 20 世纪发展心理学上最权威的理论。所谓认知发展是指个体自出生后在适应环境的活动中，对事务的认知及面对问题情境时的思维方式与能力表现，随年龄增长而改变的历程。儿童成长的四个阶段即从条件反射到表象图式到运算图式到抽象逻辑推理的过程。