

■ 国际儿童游戏研究动态



儿童游戏的权利

——世界范围内游戏在儿童生活中重要性的考察
(连载之二)

Stuart Lester¹, Wendy Russell¹, 著; 周桂勋², 译; 丁海东³, 王见好⁴, 校

(1. 格罗斯特大学, 英国格罗斯特; 2. 甘肃民族师范学院教育系, 甘肃合作 747000;
3. 福建师范大学教育学院, 福建福州 350007; 4. 香港智乐游戏协会, 香港 999077)

摘要: 本文系统考察世界范围内游戏在儿童生活中重要性, 将儿童的游戏权看做 1989 年联合国《儿童权利公约》(CRC) 第 31 条中的一个独立的权利, 旨在为世界范围内和整个联合国《儿童权利公约》框架内探究“儿童的游戏权”提供理论基础, 并提出人们为何要承认、尊重儿童游戏权, 并阐明将游戏提升为一种儿童权利的理论依据, 主张全面深刻理解儿童游戏权利的丰富内涵, 特别是作为自我保护方式及作为参与日常生活方法的的游戏的社会价值, 应积极创设提供儿童游戏发生的条件, 努力推进实现儿童的游戏权利。

关键词: 儿童生活; 儿童游戏; 游戏权利; 游戏价值

中图分类号: G613.7

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2018)02-0127-07

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

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2018.02.027

Children's Right to Play—An Examination of the Importance of Play in the Lives of Children Worldwide (Serialization Part Two)

Stuart Lester¹, Wendy Russell¹, write;

ZHOU Gui-xun², translate; DING Hai-dong³, WANG Jian-hao⁴, revise

(1. University of Gloucestershire, Great Britain; 2. Department of education, Gansu National Normal University, Hezuo 747000, China; 3. College of education, Fujian Normal University, Fuzhou 350007, China; 4. Playright Children's Play Association, Hongkong 999077, China)

Abstract: The paper examines the importance of play in the lives of children worldwide in a systematic way, taking children's right to play as an independent right referred to in item 31 in CRC issued by the United Nation in the year 1989, aiming at the exploration of theoretical basis for the research of "children's right to play" worldwide within the framework of CPC. It illustrates the reasons for people to acknowledge and respect children's right to play, expounds the theoretical basis for escalating play to be a right of children, and argues for the necessity of the comprehensive understanding of the deep meaning of children's right to play, especial of the social value of play as a way of self-protection and of involving into daily life. To

收稿日期: 2017-11-17; **修回日期:** 2017-12-13

作者简介: Stuart Lester, 格罗斯特大学高级讲师, 主要研究方向: 儿童对游戏性时空制造, 成人对游戏的理解和政策之间的关系; Wendy Russell, 英国格罗斯特大学兼职高级讲师, 主要研究方向: 通过政策、计划和行动支持儿童游戏活动中成人的角色; 周桂勋, 男, 山东临沂人, 甘肃民族师范学院教育系讲师, 主要研究方向: 儿童游戏理论; 丁海东, 男, 山东临沭人, 福建师范大学教育学院教授, 博士, 主要研究方向: 儿童游戏理论; 王见好, 女, 广东东莞人, 香港智乐游戏协会总干事, 国际游乐协会副理事长, 主要研究方向: 儿童游戏权利与政策。

achieve this aim, appropriate game environment should be created positively and efforts should be made to promote the actualization of children's right to play.

Key words: lives of children; children's play; right to play; value of play

(上接本刊 2018 年第 1 期第 132 页)

六、为游戏发生提供条件

前文讨论了游戏是如何支持儿童保护权和参与权的。这里讨论联合国《儿童权利公约》中的第三个“P”的观点——提供。

当一切正常,游戏是“儿童在没有成人参与的情况下儿童参加的活动”(Hyder 2005: 37)。如果是这个样子,我们可能会问为什么还要“提供”呢?答案是,尽管游戏是个必然的现象,而且儿童无论在哪里都会寻找机会进行游戏,但是如果条件不是支持性的,游戏就会受到伤害,可能带来的后果。当儿童的生存权、发展权和幸福权受到伤害时,会对他们的游戏能力造成影响(Burghardt 2005, McEwen 2007);同样,儿童的游戏能力会对他们的健康、幸福和发展产生影响,正如我们在第三章和第四章显示的那样。另外,游戏可以减缓这些伤害带来的严重压力(Tugade et al. 2004, Booth-La Force et al. 2005, Ratner et al. 2006)。考虑到这一点,我们可以看出游戏是怎样与联合国《儿童权利公约》中的所有条款是相互关联的。

Chawla(2002a: 92)描述了日益增长的全球消费对于贫穷农村家庭中农业活动和采矿活动的影响。为了应对这些活动更加工业化,随着儿童为了增加家庭收入而日益参加这些活动,他们“在工作时丢失了游戏的自由,而他们在进行放牧、喂牲口和捕猎的传统活动时经常进行游戏。”

儿童对游戏时一空的需要在广泛的发展政策、计划和实践中经常被误解和忽视,这可能会对儿童造成很高的代价(Bartlett 1999, Chawla 2002b, Churchman 2003)。关于环境问题的决定经常是由远离地方背景的人作出的,他们的首要考虑是经济而不是文化和价值。

在更加具体的层面上,这些负责对关乎儿童生活的事情作出决定的人,会将他们对于游戏及其价值的理解带入其中。这可能始终工具性的观点,例如,把游戏当做教育、社会发展或减少犯罪的手段。可能为了对儿童肥胖宣战而鼓励积极地参加游戏,正如 Lester 和 Russel(2008)对英国社会政策回顾时所描述的。在其它地方,游戏可能被理解为浪费时间、不想要的恶作剧或(尤其对女孩)不合适的行为,如 Chatterjee(2002)在对南亚人们态度讨论时

描述的那样。

(一)缺少游戏

考虑到游戏性、适应行为和幸福之间的关系,人们可能认为缺少游戏是有害的(Siviy et al. 2003, Bateson 2005)。在很多时候,如在工作中和教育活动中儿童无法进行游戏,但是在日常活动中或在日常活动之后,当机会出现时儿童会有强烈的游戏“反弹”(Panksepp 2001, Bjorklund and Pellegrini 2002)。然而,长期的游戏缺失可能会扰乱情绪调节系统,这反过来会降低儿童的身体、社会和认知能力(Pellis and Pellis 2006)。

很少有关于青少年缺乏游戏和任何结果有直接联系的研究;但是有许多剥夺任一单独变量的动物的讨论,有的甚至是在实验室情境下做的。而且影响游戏性倾向压抑的因素是极为复杂的,由于有许多无法控制的变量和干扰变量,所以无法做因果推论(Hubbs-Tait et al. 2006)。大多数对于游戏剥夺的研究来自对老鼠的研究,老鼠是个极具游戏性和适应性的物种。研究发现了情绪调节、与其它老鼠社会性交流或成功配对方面的灾难性后果(Pellis and Pellis 2006 and 2007)。另外,进一步的影响在青春期和成年期是显而易见的。Spinka 等人(2001: 155)对动物研究发现的总结中指出“游戏剥夺引起在新的环境中恐惧和不确定性的增加,和在严重冲突中更严重的攻击行为。”

Brown(1998)对于青年人暴力犯罪的研究一致地发现,童年和成年的游戏缺乏与其它变量一起是个共同特征;相似地,他对有天赋和创造性人的研究发现了高水平的游戏性。Brown 很谨慎地说,无法推论出关于游戏性的绝对的因果关系。但是他总结说,我们因为忽略游戏的重要性和其在“发展同情心、社会利他主义和掌握一系列使游戏者能应对压力,尤其是耻辱和无力的社会技能”(Brown 1998: 250)的作用,可能要付出巨大的代价。

尽管不可能将游戏与儿童生活的其它领域的剥夺种分离出来,Burghardt(2005)的分析清楚地表明了游戏与压力的关系:在极端压力的情境,儿童参与游戏的能力会被极大削弱,因此削弱了他们建立应对压力的恢复力的能力。

(二)压力对于适应系统的影响

不是所有压力都是有害的。游戏中的不确定的意义表明了儿童有控制感的少量有益压力是如何帮

助初级压力反应系统和帮助建立恢复力的。美国国家儿童发展科学委员会(The US National Scientific Council on the Developing Child 2005)将此称为“积极压力”,并确认了两类压力:发生在其他方面具有支持性背景的一次性的创伤事件,“可容忍压力”;和“有害压力”,儿童承受他们无法控制的强烈的、频繁的和持续的压力。这种极端压力,在几乎没有其他缓冲资源的条件下,可能会损害大脑发展和大脑功能,而且可能会导致协调健康的适应反应的那些系统的发展失败(McEwen 2000)。

正是在这些条件下游戏可以发挥重要作用,帮助发展应对这些影响的适应系统。现在在一些文化中过度保护儿童的趋势(Furedi 2001, Gill 2007a)可能减少有益性压力,例如,由于害怕交通或攻击而限制儿童独自行动,或设计对称的、可预测的“安全”的游戏设备。具有讽刺意味的是,这样做时却不解决像持久贫困、劣质住房或高的交通量和像铅这样的神经毒有害的压力。

儿童的环境包括极为复杂的家庭、学校、文化和物理因素。尽管每个因素可能发挥一种独特作用,但是它们可能相互关联并共同起作用(Hubbs - Tait et al. 2006)。这就很难组织关于这些因素的讨论,因为环境压力源可能采取一系列变量形式,这些变量形式无法分类。

(三)环境压力源头

讨论的出发点是考虑被一些城市儿童体验的压力源。据估计,很快会有超过世界上半数的儿童居住在城市,而且地方分权的趋势意味着城市当局会日益注意这些儿童生活的质量(UNICEF Innocenti Research Centre 2004)。

世界银行(2009)把城市化的(不规律)增长看做贫困国家经济发展的潜在好处。然而,迁移和定居城市意味着使用这些潜在好处的极大的不公平。随着贫富差距日益扩大,越来越多的儿童生活在包括恶劣卫生条件、水供应不足和污染环境日益恶化的条件下(Chawla 2002a, Bartlett 2002)。在这种环境下,第3章描述的与游戏有关的自我保护因素可能会被在这种环境中游戏的健康方面的后果所伤害或消解。

城市生活,像其他分类一样,不是同质的经验。它会根据诸如贫穷、阶级|社会地位、性别、残疾、种族和在各个文化中的广泛的童年建构的分类模式而变化。而且这部分描述的一些压力源也包含在城区;其他环境下的儿童可能会经历暴力、恐惧、歧视、儿童虐待、过多的学业压力、劳工剥削、安全和家庭支持缺失、迁移、不安全或有害环境和食物和水短缺

方面的长期压力。以下章节中描述的问题只被看做是例证性的而非全面的。

交通是世界各地儿童意外事故和死亡的主要原因,而且到2020年会增加67%(Peden et al. 2008)。在主要国家快速发展的城市里,交通流量在失修的路上飞速增长。儿童仍旧把这些路当做游戏场所,但是他们却没有人行道和安全的不使用。像家庭外许多可预防的事故一样,贫困儿童和男孩的意外事故率更高(Bartlett 2002)。

在许多贫穷的城市地区,由于不足够的卫生和垃圾处理,导致儿童游戏的水里有很高的生物病菌,引起使人衰弱有时是致命性的病毒。他们仍在这里游戏,因为室内几乎没有地方游戏。在室内游戏也会有害,由于缺少通风设备,或由烹饪和加热器的烟或火油和火灾事故,儿童经历很高水平的口鼻问题(Bartlett 2002)。另外,交通、工业和农业的排出物包含(如铅、水银和镉)神经毒,会对包括游戏行为在内的社会和认知发展造成消极影响(Hubbs - Tait et al. 2006)。

在富裕的(城市和农村)地区也有令人担忧的过度保护和危险规避的趋势。由于害怕交通事故成人限制儿童到户外游戏(Grayling et al. 2002);Hillman(2006)指出,把儿童而不是汽车从路上移走对于两者都显示出相对价值。

Shier(2008)比较了马达加尔巴、尼加拉瓜地区和英国的儿童游戏,强调差异不仅存在于城市和农村之间的游戏机会,而且存在于在户外游戏时对于安全的态度。马达加尔巴儿童独立行动的水平很高,在湖里游泳和爬树时形成了对于安全的很强的独立性。每种文化都有对于儿童游戏的限制。马达加尔巴的限制性因素是在咖啡园和家园中工作时间过长;成人把游戏看做浪费时间;小家庭和大约6:00后暮色降临对于游戏的阻碍;与女孩相比,给男孩更多时间和许可的性别区分。

在英国,就像在许多少数世界的国家中一样,恐惧和危险规避的文化严重地限制了儿童的独立行动,引起对儿童生活的更加制度化和更多的监控(Thomas and Hocking 2003, Veitch et al. 2006)。Chawla(2002a)指出,对于关于未来的不确定性的“新剥夺”的影响,削弱了社区和家庭中的社会支持网络,而且成人和儿童更少的开放的社区空间影响了全球范围内各个阶层的儿童。

有几个报告指出了儿童街道游戏的消逝,和儿童在户外游戏的普遍减少(Gill, 2007b, Kinoshita 2008, Van Gils et al. 2009)。Singer等人(2009)对非洲、亚洲、欧洲、北美和南美16个国家母亲的调

查中,报道了母亲感受到在过去20年中儿童自发游戏的减少;所有国家母亲指出害怕儿童外出游戏的原因包括,担心他们弄脏并染上细菌,害怕犯罪和交通。对暴力和街头犯罪或对被歧视和被骚扰的恐惧是全球性的(Bartlett 2002, Chawla 200b)。

Evans等人(2009)把对帮派的害怕看做南非城镇肥胖增多的一个原因,因为儿童的生活变得越来越室内化和越来越是静坐的。应对肥胖的政策把其当做个人事情,经常通过结构化的、成人领导的活动项目而关注饮食和鼓励儿童参加更多的运动。另一种办法是将其看做环境问题:如果干预政策更多地关注交通速度和街道设计,儿童的户外游戏就会更多地受到支持(Brunton et al. 2005, Whewey 2007)。

游戏对身体活动和健康、幸福和对人和地点的依恋的整体益处与通过结构性活动项目相比更有效和更能自我强化(Burdette and Whitaker 2005)。游戏提供了一个动态范围的活动,而且不可预知模式的断断续续的挑战增加动态血流中心率变异和变化(Yun et al. 2005)。同样,Fjortoft(2004)对儿童游戏的研究揭示了来自游戏的改善的身体健康、合作、平衡和灵活的好处,以及进入能够提供挑战和不确定性的环境的好处。

这些关于缺少游戏以及关于影响儿童游戏能力压力源的讨论强调了成人有必要确保能够进行游戏的条件。在最后一部分,我们考虑如何确保这些条件。

(四)实施第31条的情况

“让他们(成人)在旁边也行,但他们可能会破坏游戏。”“如果你在做秘密的事情就不好了。”(Boys(9 and 10 years old), Consultation on Children's Right to Play, Children's Parliament IPA Scotland 2010, Kelso)

在本文开头对Burghardt(2005)的引用表明了对于游戏的理解是至关重要的。因此,在《公约》内将游戏突出为一个条款是合适的。但是,我们必须谨慎,不能使游戏成为成人关注过多的目标。儿童的游戏属于儿童,当考虑这方面的责任时,成人应轻轻地涉足,小心翼翼不要通过敏感度低的计划或追逐这方面的议事日程而占用或毁坏儿童自己的游戏空间,或通过建设分离儿童的地点和项目而控制他们的游戏。

本文的目的是促进对于儿童怎样游戏以及在哪里游戏的理解。负责任的成人应该承认游戏模式的存在和价值,然后采取行动保护和恢复儿童在他们当地环境中参与地方游戏文化的权利。在这个权利受到损害的地方,最终目标应是所有成人共同合作

建造支持游戏条件的物理和社会环境。

成人应当意识到游戏的重要性,并采取行动保护和促进支持游戏的条件。指导原则是,任何促进游戏的干预都要承认其特点,并留有充足的灵活性、不确定性以及安全,以让儿童自由地游戏。引用Kytta(2004)行动领域的概念,成人应当将其干预建立在创建促进行为领域上,目的是为了支持儿童创建他们自己自由行动的领域。

适应性强的社区会提供资源和方法亦是用这些资源。Ungar(2008)对抗逆力的国际研究提供了有用工具以描述成人怎样可能支持游戏的条件。

1. 作为情境能力的导引和商谈

Ungar(2008:225)的恢复力定义强调了儿童自己的力量和社区支持:

在面对严重逆境的条件下,不管逆境时心理的、环境的,还是既是心理的又是环境的,恢复力(也称为抗逆力或心理弹性或复原力)既是个体寻找他们(包括体验幸福成长的机会)保持健康资源的能力,又是个体的家庭、社区和文化以有文化意义的方式提供这些资源和经历的情境。因此,恢复能力既是儿童导引向的过程,又是个体以自己的方式获得健康资源的能力。

“导引”这个词既意味着儿童个人的力量,又意味着儿童可以达成的一种假设,即环境中儿童能够使用的人文和物理的物品。把游戏理解为一种倾向意味着儿童会寻找或导向环境中与他们个人有关的刺激物;游戏提供了支持幸福成长和促进恢复力的儿童自发经验;这种导引“向游戏”的能力内在于文化和空间内;它涉及在儿童的社区里的日常常规和行为中寻找(商谈)时一空。支持游戏的环境条件在第四章中讨论过了。

“商谈”,很少是关于提供专门的特征、空间或项目的明确的咨询,尽管这些可能也很重要;它更多的是父母、照料者和当地社区通过制造和再造当地文化活动商谈儿童游戏的时间和空间的方式。这与Chawla(2002b: 33)确认的积极价值的社会元素产生了共鸣,这些元素包括“积极的自我形象、友善的成人、可获得的玩伴、可接触和参与有趣活动的公共空间,儿童能称为他们社交和游戏的空间。”参加游戏不会减缓贫穷和艰难,但是它会作为减缓相关压力的缓冲地带起作用(Tugade et al. 2004, Booth-LaForce et al. 2005, Ratner et al. 2006)。

同时引用这两个概念,成人需要从地方行动到国际法各个层面工作以确保:

游戏被认为对儿童的生存、幸福、健康和发展是至关重要的;所有儿童都有游戏的时间、空间和许

可;有害的压力源能被辨认出,并且采取行动将其消除,并且也能使儿童通过游戏形成对其的恢复力;在政策制定和社区层面采取积极的和联合的行动,发展和维持支持儿童游戏的地方环境。

这些行动必将是多层次和长期的,而且对于一般的国家和国际发展以及专门针对儿童的行动都有意义。它们需要在政策、计划和态度层面采取行动。本章剩下的部分讨论三个(相互重叠)的方面:政策、环境设计和游戏提供。

2. 政策

在国际层面,我们可以从联合国《儿童权利公约》内寻找政策指导。然而,第31条经常不被看做单独的权利而受到忽视(Child Rights Information Network 2007),它被称为“被遗忘的权利”(Hodgkin and Newell 2007)而且是所有条款中最受忽视的(IPA 2008)。这种“忽视”有若干原因,其中很多原因与游戏及其价值在儿童生活和社区生活的文化适宜性的理解有关。

游戏权被联合国《儿童权利公约》的前身,1959年《儿童权利宣言》(原则7)所承认。这里,游戏和娱乐明显是“指向教育这个同一目的”。这种直接联系保持到今天,可以从向儿童权利委员会报告的联合国《儿童权利公约》的指导方针可以看出,指导方针将第28、29和31条合并到一起。对联合国《儿童权利公约》的报告在这些部分与关注游戏相比,更加关注教育。(例如,UNICEF and Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos 2006)。

Doek(2008: 6), 2001—2007年儿童权利委员会主席,评论说,缔约国向联合国《儿童权利公约》委员会递交的报告很少注意落实[第31条],甚至根本就没有这方面的内容。他建议委员会应通过“系列问题”程序(The“List of Issues”procedure)要求缔约国提供关于实施第31条的具体信息。Doek承认不可能描述适用于所有缔约国的一系列行动,但是他建议他们起草一份清晰的实施计划,计划会涉及(包括儿童在内)的利益相关者,并且计划在国家和地方层面都是多部门的。

委员会也承认在其总体评价7(在儿童早期实现儿童权利)内注意实施第31条的重要性:

由于缔约国以及与实施联合国《儿童权利公约》第31条中各款项有关的各方重视不足...委员会重申,这些是使每个幼儿全面发展他\她的个性、实现才能、心理和身体实现潜能最大发展的关键权利。承认这些权利经常被各种外部限制条件所危及,这些限制条件阻止儿童在儿童适宜的有刺激性的、安

全的环境中相见、游戏和娱乐,因此,委员会呼吁所有缔约国、非政府组织和私人活动家通过包括消除贫困的策略消除幼儿享受这些权利的潜在障碍(United Nations 2006)。

一些国家开始发展国家和地方游戏政策和策略。威尔士是这方面的先驱而且很明显新成立的威尔士议会政府采取的政策是,在对儿童进行决策时采用基本权利的方法(Greenaway 2008)。我们建议,任何政策都是基于这个理解之上,即游戏提供只是支持儿童游戏的一个要素;整体的方法要求对所有可能影响儿童在他们社区中自由游戏的能力的法规进行分析。

建立于1996年的联合国儿童基金会因诺森提研究中心(Innocenti Research Centre)的儿童友好城市计划(Child Friendly Cities Initiative)见证了越来越多的城市努力变得“儿童友好”,而且形成了强大的信息分享网络。在CFCs原则和标准下承认游戏和会见朋友的重要性,而且对城市设计也采用更综合的方法而非只关注具体的和专门的儿童空间。Bartlett等人(1999)的开创性工作揭示了城市当局是如何实现儿童权利的,强调市政当局应注意消除所有儿童尤其是幼儿、女孩和残疾儿童游戏的障碍。

3. 环境设计

在考虑儿童空间环境的变化时,Blinkert(2004: 100)注意到“行为空间”的普遍丧失。这些是家庭以外的地方,有四个特点:可接近、安全、灵活性和与其他儿童互动的机会。在城市设计,这些特点可以通过注意交通流量和速度,以及承认设计时不太“有序”的重要性——更多儿童适合进行游戏的地方来培育。

Chatterjee(2005)声称,与环境对于健康、幸福成长和教育的影响相比,决策者对儿童一友好不太感兴趣。她呼吁通过政策决策者可以控制和改变的变量,可以将这种工具性政策聚焦和空间研究整合起来,辨认出“对一系列探索和使用环境资源的安全的使用方法”。辨认出游戏、生活和学习的安全、健康和环境的指导原则(Chatterjee 2005: 19)。

Chatterjee也指出了许多城市设计的指南将儿童的游戏和社区生活的其他方面融合到一起,承认对核心区域的多用途使用(Chatterjee 2002)。这包括(在设施、游戏区域、结构和景观、步行区、可预测和不可预测方面)的环境多样性;(具有文化、价值、历史、意义因素的)认同;(儿童能够浏览他们环境的)易辨性;(逐渐专用和使用,设计特征,建筑)特征;(多用途使用和空间区域划分的)灵活性;规模;视觉丰富性;和安全可防卫性。

(五)游戏提供

直到我们理解环境中的哪些部分是儿童实际使

用和为何使用的时候,我们才能做出儿童方面的决策以投放金钱在儿童设施(Moore 1986: X vi)。

正如我们主张的,成人以实施联合国《儿童权利公约》第31条的名义只考虑“提供游戏”只是整个事情的一个小部分;它甚至可能会限制儿童参加游戏性活动的能力。Factor(2004)讨论了儿童的“游戏线路(playlines)”,这是儿童景观共享的微观细节的文化史,例如把操场中的井盖用作弹珠游戏,或学校操场的水管被几代儿童当做许多游戏的计数点。成人是看不到这些游戏线路的,而且经常被为儿童(重新)设计游戏地点的活动所破坏。Kinoshita(2008)观察到,为了实施应对自然灾害的计划,日本太子堂城移走了窄路和死胡同,这样就毁坏了儿童最喜欢的游戏地点。

如果专门的游戏地点可以被赋予意义并成为儿童的地方(Masmussen 2004),那么它们可能成为儿童创造他们游戏时空的重要地点,这些环境远离有害的、混乱的和有敌意的广泛的环境。游戏提供可能会在儿童与社区的“重新连结”中发挥巨大作用(Hyder 2005)。有时,在一定的情况下,需要直接干预以提供游戏活动,例子包括 Cuninghame 等人(2001)在巴尔干冲突期间建立专门游戏中心的报告,或 Loughry 等人(2006)对巴勒斯坦地区结构性活动的研究。

社区支持的其他形式可见于许多与儿童一起改善地方游戏环境条件的参与项目。Swart-Kruger(2002)对约翰尼斯堡寮屋社区儿童的研究提供了这方面的证据。在原住区,最受儿童欢迎的地点是带有大片长草高地和游戏设备的公园。当社区突然被迫迁移后,儿童最思念的地方就是操场。在“成长在城市中项目(Growing Up in Cities programme)”支持下,经过儿童和成人的一段参与活动,一个新的游戏和学习中心开启了。这个活动确保了儿童是需要考虑的,并且在社区中有些空间。

成人在设计和维护儿童具体的游戏区域时需要仔细地注意。儿童友好城市规划和其他地方最近的工作宣告离开统一的、受保护的和无菌的地方。”新的地方承认游戏的性质,使用能将一系列地点和景观、自然特征、不同高度、一系列灵活和可变的材料以及对这些因素使用方法融合到一起的设计原则。它们包括一系列松散的部分,儿童能用这些部分自由地实验、创造出给儿童世界是充满可探索东西感觉的环境,而且儿童创造出的环境中的空间和资源有时可被转换成需要的东西。儿童能对游戏空间产生巨大影响而且儿童能运用所有的物种感官。规划一片地方、安装上设备,然后什么也不做是不够的。

Chatterjee(2009)阐述了比生活在贫民窟中儿童日常生活环境中可以自然地接近的高危环境相比,多数世界地区政府向贫困儿童义务地提供的游戏设施时如何造成更多伤害的。

在2005年对Nizamuddin Basti观察期间我见到的唯一的游戏伤害是在当地政府小学前面的一块荒地上的摇晃的滑梯上发生的。这是由德里发展政府试图为儿童提供操场的努力。我见到一个男孩往下划时被夹在了滑梯中间。他的脚夹在了滑梯包铁皮的厚板和高于厚板三英寸的作为扶手的圆铁管之间...我经常对这个社区的伤害感到惊奇。我看到儿童光脚碎石、沙和脏东西上。我见到过小孩,可能不满5岁走在装满突出来的尖东西的马车后面。我见到年长的兄妹抓住年幼的儿童在不平的地面上全速疯狂旋转,直到我看得头晕...但是我见到的唯一的伤害出现在政府的态度中,他们为贫困儿童义务性地提供设施而没有对儿童作出任何的尊重。

Cuninghame等人(2001)强调在紧急情况下为幼儿,尤其要努力包含残疾儿童和来自少数群体的儿童提供安全的可用空间的重要性。这些地方可能变成在混乱环境中相对有序的地点,变成儿童可以进行游戏的时间和空间。Bartlett(2008)注意到非政府组织越来越意识到自然灾害后立即提供安全的游戏空间的重要性:平常的游戏地点受到污染或变得有害,而且照料者经常变得对他们的儿童越来越恐惧和不得不更加关注日常生活任务。尽管这些区域在即时后果中发挥了有用的功能,但是仍旧需要关注长期的重建。

在她对城市环境的讨论中,Bartlett(2002)建议把历险游乐场作为一种提供形式。起源于1930s的丹麦,现在在世界的许多城市都可使用,这些是儿童能够建造和改进户外游戏区域的地方,而且涉及使用一系列材料、元素和概念。它们是由游戏工作者供给的,游戏工作者的任务是支持儿童制造他们自己的游戏空间(Hughes 2001)。

这些故事来源于Hitoshi Shimamura,日本Kawasaki地区Kodomo Yume公园历险游乐场的一个游戏工作者,故事指出了游乐场是怎样被看作与儿童生活的其他方面相分离的专门的地方的:

“有许多经常去的初中学生。一个是最近才开始来的15岁女孩。几周后,它开始说她在游乐场的经历‘我直到这么大才像这样游戏过。’她跳过了她的补习班并且待到晚上9:00关门。她说在少年期她放学后她的日程表里填满了那么多的课程。

一个来游乐场的母亲说,‘我是从我家附近的地区逃到游乐场的。我家周围非常压抑。我的邻居因

为我让我的孩子在街上玩而批评我,说“让孩子到街上玩很危险!”街上并没有很多车,但在那儿游戏似乎抄到了那些人’(Shimamura, personal communication 2009)。”

英国(例如 Cranwell 2003)和美国(Hart 2002, Chudacoff 2007, Frost 2007)的游戏和游戏提供史是把儿童游戏看做解决像青少年犯罪、健康不佳、社会化或儿童安全这些社会问题的方法的故事。成人中心的游乐场设计已经倾向于建立在对儿童和游戏的错误的、工具性的理解之上,如 Frost(2007: 13)所说:

缺少的根本要素是要找出克服流行的、误导人的看法,克服那种认为儿童自由的、自发的游戏是无聊的和无足轻重的的看法,和克服那种认为成人结构化的、相对干净的、不鼓励人的、标准化的干预能满足儿童内在的户外游戏需要的看法。

英国许多针对儿童的公共政策采用的是对游戏的工具性理解(Lester and Russell 2008),而游戏工作者自己的信条(Playwork Principles Scrutiny Group 2005)强调游戏内在的和自我组织的性质。如英国越来越多的文献表明的,游戏工作者在理解成人在游戏空间的作用时有时会遇到困难(Hughes 2001, Brown 2003, Brown and Taylor 2008)。然而,在协调成人限制或指引游戏的倾向和协调不支持游戏环境中提供补偿性空间的需要的作用是重要的。

七、小结

本文勾勒出了游戏的益处以及缺少游戏的后果。通过本文,我们开始理解游戏是怎样与儿童的整体权利在根本上连结在一起的。游戏不是在考虑

完其他权利以后的额外的奢侈品;它是支撑联合国《儿童权利公约》四原则(非歧视、生存和发展、儿童最大利益和参与)的关键的和不可分割的一个部分。Van Gils(2007: 372)指出:

从儿童的观点看,游戏权不是局限在第 31 条内一小部分的额外的权利。它充分地反映了此时此地作为儿童的权利。在整个联合国《儿童权利公约》中没有一条不推迟它对未来理由的设置而强调在当下作为儿童的权利。所以尽管在强调游戏权的重要,人们是在支持作为儿童的权利。

游戏在通过适应系统——快乐、情绪调节、压力反应系统、对同伴和地方的依恋、学习和创造中具有关键作用。这些益处来源于游戏的不确定性、自发性和非理性,也来源于儿童的控制感。成人应该确保儿童生活的物理和社会环境支持他们的游戏;否则,他们的生存、成长和发展可能会受伤害。这并不意味着提供特殊服务,尽管在需要时要这么做。但是确实意味着要避免将游戏视为无聊,为儿童担心或担心儿童而限制游戏的诱惑,或避免为了更加工具性的目的而控制或喜欢游戏的诱惑。原则是通过支持游戏发生的条件而支持联合国《儿童权利公约》第 31 条。

(备注:本文参考文献省略,可以登陆国际游戏协会官网以下链接下载: <http://ipaworld.org/ipa-working-paper-on-childs-right-to-play/>)

[责任编辑 熊伟]

(上接第 117 页)

[参考文献]

- [1] 江苏教育厅. 江苏教育学前教育五年行动计划专题 [EB/OL]. http://www.ec.js.edu.cn/art/2016/11/25/art_14542_201349.html.
- [2] 郑名.“学前教育三年行动计划”成效分析与政策建议 [J]. 学前教育研究, 2014(8): 35.
- [3] 江苏教育厅. 2015 年全国教育事业发展统计公报 [EB/OL]. http://www.ec.js.edu.cn/art/2016/7/7/art_4269_195082.html.
- [4] 江苏教育厅. 2011 年江苏省教育事业发展统计公报 [EB/OL]. http://www.ec.js.edu.cn/art/2012/3/6/art_4567_66222.html.

- [5] 中国教育部. 教育部关于印发《幼儿园教职工配备标准(暂行)》的通知 教师〔2013〕1 号 [EB/OL]. http://www.gov.cn/zwqk/2013-01/23/content_2318295.htm.
- [6] 江苏教育厅. 江苏省公办幼儿园机构编制标准(试行)苏编办发〔2013〕3 号 [EB/OL]. http://www.ec.js.edu.cn/art/2013/7/1/art_6325_124029.html.
- [7] 江苏省教育厅. 关于实施第二期学前教育五年行动计划的意见 苏教基〔2015〕15 号 [EB/OL]. <http://www.jsxjw.cn/html/201506/7704.html>.
- [8] 殷雅竹. 2016 年江苏省学前教育重点工作 [J]. 早期教育(教师版), 2016(3): 21.

[责任编辑 朱毅然]