

# 乡村儿童游戏共同体变迁：一项口述史研究

聂雅

(湖南师范大学教育科学学院 湖南 长沙 410000)

**【摘要】**基于一家四代在湖南省建龙村的生活记忆，运用口述史方法，对一家四代儿童时期游戏回忆进行研究。研究发现，由亲子游戏、邻里同伴游戏和符号游戏组成的游戏共同体，伴随改革开放进程和信息化社会的加快，乡村儿童游戏共同体随之发生变化，这些变化包括：亲子游戏从亲密到疏远；邻里同伴游戏从稳定到瓦解；符号游戏从约定俗成到专门化。游戏共同体变迁对乡村儿童具有强烈冲击力，其后果是乡村儿童认同感缺失和精神成长贫瘠。在游戏共同体变迁势不可挡之际，研究者应进一步思考如何从当代社会文化中重塑共同体，捍卫童年。

**【关键词】**乡村儿童；共同体理论；游戏共同体变迁；口述史

**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-6261.2020.05.1081

游戏共同体指在共同体滋养下，乡村儿童逐渐形成了亲子游戏（血缘）、邻里同伴游戏（地缘）、符号游戏（精神）的游戏共同体。伴随时代的日新月异，游戏共同体亦随之发生变迁。

## 一、从亲密到疏远：乡村儿童亲子游戏的变化

亲子游戏指父母与儿童以血缘为基础而进行游戏活动，是幼儿出生后最早开展的游戏形式和社会化途径之一。改革开放、市场经济和信息技术致使亲子游戏从亲密无间转向“物化”与疏远。

50年代和70年代对劳动所衍生的情绪记忆最为深刻，访谈过程中多次提及劳动，其游戏记忆与家庭劳动密切相关。家庭生活中，父母与孩子并不是单方面照顾与被照顾的关系，而是一种双方关系，即父母照料儿童的同时，儿童亦参与家庭的共同工作，共同的家庭生活孕育了50年代和70年代亲密的亲子游戏。乡村儿童在家庭中与父母和兄弟姐妹共同生活、共同劳作、共同游戏，在长期相处中彼此熟知，父母并未给乡村儿童提供丰富的游戏材料，却通过无声的方式，在生活中、劳动中直接或间接参与乡村儿童游戏，抑或教导其游戏规则，抑或陪伴、观察乡村儿童游戏。他们在星光下，稻场上，聆听长辈诉说先辈古老的歌谣、童话，聆听周边熟悉的人与事，在父母的陪伴与交流中游戏，汲取精神营养。

20世纪90年代后，血缘共同体相继受改革开放和信息化浪潮冲击，致使亲子游戏发生变化。人口的流动致使通过亲子游戏而建立亲密关系的空间受阻，但父母却通过玩具的形式对亲子游戏进行弥补，父母开始有意识地购买玩具作为未能陪伴、照料孩子成长的补偿。这些新型游戏材料伺机而动，开始登场充当父母陪伴乡村儿童游戏的主角，致使90后和00后游戏记忆中，父母不再是那个陪同他们游戏、教导他们游戏规则“具体的”父母，取而代之的是“概念化和物化”的父母。

## 二、从稳定到瓦解：乡村儿童邻里同伴游戏的变化

地缘共同体中人口流动性小，祖辈定居之地亦是父辈定居之地，村子中的人彼此熟知，使得人际交往呈现出以自身为圆心，逐步向外扩散的特征。借助稳定的地缘共同体，50后和70后开始以自己为中心结成社交网，离自己越近，社交关系越亲密，同村同龄伙伴为核心的稳定游戏群体越易形成。

20世纪90年代，改革开放使得人口流动加速，生于斯，长于斯，亡于斯的传统逐渐消逝，人际交往从封闭系统转为开放系统；千禧年，在信息技术引领下，手机以迅雷不及掩耳之势“毫不客气地”闯入了共同体，它使得人与人之间的交往打破时间和空间限制，人际交往、休闲娱乐等愈加依靠网络，致使乡村儿童邻里同伴游戏逐渐瓦解。以自己为中心的社交差序格局未变，变动的是人口的流动，父母将儿童带离乡村意味着，留守在乡村的儿童失去了往日的游戏伙伴，而远离乡村的儿童将在新居住地以自己为圆心重新寻找新的游戏伙伴。不断变化的住址使得乡村儿童在城市中不断徘徊、不断寻找游戏伙伴、不断融入新的儿童群体，他们逐渐丧失了通过邻里同伴游戏而建立游戏群体，通过外在的游戏形式和内在的游戏文化而与外部世界建立认同感、归属感与安全感。

## 三、从约定俗成到专门化：乡村儿童符号游戏的变化

符号起源于人表达意义渴望被感知的需要，在游戏活动中，儿童自我建构游戏符号，这些符号在儿童游戏中具有“令约定之事成为共识”的特殊意义。乡村儿童符号游戏具体体现在儿童游戏材料和规则上，历经时代的洗礼，它经历了从约定俗成到专门化的变迁。

乡村儿童经常玩的如捉迷藏、跳绳、黄花变、摸鱼、骑牛等游戏，其游戏内容来源于自然，其游戏规则来源于年长儿童或长辈的耳提面授和日常生活经验的模仿。它们在代际传递间生生不息，呈现出历史的绵延感。20世纪90年代始，一方面，市场经济的不断发展，促进了商品流通；另一方面，计划生育政策的全面实施、儿童观的逐渐转变和补偿心理作用下，使得70后和80后父母比以往更关注乡村儿童。改革开放和信息化浪潮使得外地文化得以通过各种途径进入乡村，如外出务工的父母、大众传媒等。其中电视功不可没，影视所塑造的人物形象通过电视传递至共同体，成为乡村儿童崇拜的对象，玩具制造商和商家瞄准商机为儿童量身打造市场化游戏材料、制定游戏规则。它的出现依靠大工业化生产，其最大特征为商业化和最大利益原则。如此一来，新型游戏材料的获得使得人与人之间的关系演变为生产者—消费者，生产者生产游戏材料期望获得利润，消费者购买游戏材料期望获得游戏体验，两者基于共同目标达成交易共识，一旦交易行为成功，消费者便不再与生产者发生联系。而专门化的符号游戏则诱导乡村儿童远离大自然，进入由成人以娱乐为目的而精心打造的电子化和虚拟化世界，这是“空心”和“异化”的世界，一个由机器交织而成，缺乏爱与温暖的世界，它无法提供乡村儿童精神成长所需的沃土。

## 四、结语

改革开放和信息化浪潮诱发乡村儿童游戏共同体发生改变。一是改革开放使得青年背井离乡，致使亲子游戏由亲密走向物化与疏远；二是人口的不断流动、居住地的不断变化、信息技术的冲击，使得乡村儿童邻里同伴游戏逐渐瓦解；三是市场经济和商品化浪潮中，符号游戏主角发生转移，由约定俗成转向专门的游戏制作者。游戏共同体变迁中，一方面，社会不断诱惑乡村儿童接受外来游戏文化；另一方面，乡村儿童失去了以往亲密的亲子游戏和稳定的游戏伙伴，无趣感油然而生，主动接受外来游戏文化。最终结果便是认同感的缺失和精神成长的贫瘠。胡伊青指出“今天的文明已不再做游戏了，甚至在文明仍然显得是在游戏的地方，它也是虚假的游戏...”<sup>[1]</sup>也许这话显得尖锐但却深刻表明现代人游戏精神的衰退，返回稳定、古老的传统社会显然不切实际，但在现代社会努力修复游戏共同体，捍卫童年却值得期待。如何修复游戏共同体，捍卫童年？这些问题成为后续研究乡村儿童游戏共同体的新方向。

## 参考文献

[1] (荷)胡伊青加.人:游戏者——对文化中游戏因素的研究[M].成穷译.贵阳:贵州人民出版社,2007:202.

# 浅谈低年级班级管理自主管理模式

王雪峰

(青岛市崂山区第二实验小学 山东 青岛 266100)

**【摘要】**对于低年级班级管理，班主任常会陷入循环烦琐的班级管理事务中，疲惫不堪且效果大打折扣。陶行知先生说过“学校一定要养成学生共同自制的力量，否则不应算为共和国的学校”。这十几年我一直在小学低年级担任班主任，根据小学低年级学生具有依赖性强、自我约束力弱的特点，我对如何激活学生的“隐形翅膀”，让学生逐步学会自我管理，实现班级自主管理做了一些思考与实践。

**【关键词】**低年级班级；自主管理模式

**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-6261.2020.05.1082

## 一、同伴教育，激发参与兴趣

### 1. 巧设岗位，自主申报

低年级的小朋友喜欢学大人的行为，了解了这个心理特点，我把班级当成小社会，在低年级儿童常发性问题的基础上，做好前置性预防，设置了相应的岗位。为了“人人有事做，事事有人做”，让每个学生扮演一种角色，拥有一份体验。我借助微信小程序，先公布岗位名称和岗位数量，在学生和家长商讨的基础上根据自己的特长和兴趣，先自主申报，每一个岗位报满后，小程序将自动满额，学生再竞争其他岗位。岗位确定后，按照每周五天固定每天一人一岗，将工作计划表班级公示，先形成“合作制”和“承包制”，再进行“岗位轮换制”。

“合作制”即相应岗位一周五人或十人合作担任；“承包制”即这项工作就专由一人或两人全方位负责。“轮换制”即在前一岗位合格并熟练后，再进行下一岗位的轮值，充分感受每一个岗位的职责要求。就这样做到了全班同学“人人有岗，人人定岗”，每个人都参与到班级事务中，担负起主人翁的责任意识。我们班的岗位还有

每日岗位记录，每天做好岗位记录和岗位反馈，进一步激发孩子们参与班级管理的热情，体验不同职位的岗位责任。

### 2. 自定职责，全员监督

在各岗位人员确定的基础上，让每个项目组讨论并制定本项目的具体检查要求，借助班会课在全班进行交流，孩子们可以发表修改建议，形成初步的岗位要求。每一周岗位检查结束后，如果孩子们发现本班学生在某一项目存在新的问题，经过小组讨论会进一步修改岗位要求，并全班公布。一个月后，在老师的引导下，制定出详细的分工和要求，责任到人。每个项目组组长负责本组成员，进行监督与反馈，在每一个天的岗位检查中，发现问题，直接找到该同学提出问题并及时改正，比如小柜子检查员每天两名，一名检查，一名记录，发现几号柜子不整齐就迅速找到该同学改正，并做相应记录，如果该同学对检查有异议，可以向该项目组长反应，如问题不能解决，交由全班协商讨论。所有岗位检查人员接受全班同学监督，所有项目不管老师在不在都可以依据值日表正常值日。