

重庆地区90后童年游戏特点研究

张金锐, 李 花, 冯 晖

伊犁师范大学教育科学学院, 新疆 伊宁

收稿日期: 2023年6月10日; 录用日期: 2023年7月6日; 发布日期: 2023年7月17日

摘 要

游戏是儿童的基本活动之一, 它不仅促进儿童身体发展, 对儿童认知、情感、社会性发展有着极大促进作用。本研究以重庆地区90后群体为研究对象, 通过问卷和访谈的方式, 关注其童年游戏特点和发展趋势。研究发现重庆地区90后的童年游戏呈现游戏时间较为充裕、游戏地点存在年龄和地区差异、游戏材料呈现专门化趋势、儿童游戏后分享欲增加、个体化以及更倾向于与家庭成员之外的人玩、性别差异明显以及游戏类型多样化增加等特点。这些游戏特点不仅反映了那一时期的时代变化, 也呈现了许多教育上的问题。对此, 我们提出扩大游戏价值的宣传力、为儿童创设足够的游戏空间和丰富的游戏材料、家长要增加与孩子的游戏时间等建议。

关键词

重庆地区, 90后, 童年游戏

A Study on the Characteristics of Childhood Games of the Post-90s Generation in Chongqing

Jinrui Zhang, Hua Li, Hui Feng

College of Education Science, Yili Normal University, Yining Xinjiang

Received: Jun. 10th, 2023; accepted: Jul. 6th, 2023; published: Jul. 17th, 2023

Abstract

Game is one of the basic activities of children, which not only promotes children's physical development, but also plays a great role in promoting children's cognitive, emotional and social development. This study takes the post-90s group in Chongqing as the research object, and focuses on the characteristics and development trend of childhood games through questionnaires and interviews. It is found that the childhood games of the post-90s generation in Chongqing are character-

alized by abundant playing time, age and regional differences in playing places, specialization in game materials, increased desire to share after playing games, individualization and more tendency to play with people other than family members, obvious gender differences and increased diversification of game types. These features not only reflect the changing times of the period, but also present many educational problems. In this regard, we propose to expand the publicity of game value, create enough game space and rich game materials for children, parents should increase the time to play with children and other suggestions.

Keywords

Chongqing Area, Post-90s Generation, Childhood Games

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

“游戏是幼儿园的基本教育活动”是我国幼儿园课程改革的重要指导思想,也是幼儿园教师耳熟能详的教育理念。1989 年试行,1996 年正式颁布的《幼儿园工作规程》、2001 年颁布的《幼儿园教育指导纲要(试行)》、2010 年下发的《国务院关于当前发展学前教育的若干意见》等文件中均一字不变地强调了幼儿园要“以游戏为基本活动”这一观点。可想而知,游戏对于儿童发展具有重要意义。研究 90 后群体的童年游戏,一方面可以以小窥大,总结出童年游戏的特点和发展趋势,找到值得继承和发展的亮点。另一方面,90 后群体如今最小已经 23 岁,他们已经或者准备为人父母,通过研究他们童年游戏的经历,还能窥探出许多教育上的问题,进而可以为他们提供儿童游戏教育方面的建议。重庆作为西南地区的重要辖区,其地区的儿童游戏特点更是具有一定的代表性,值得进行深入探究。

2. 研究方法

2.1. 研究工具

本研究主要采用问卷调查和访谈的方式进行。调查问卷是在参阅相关文献的基础上,结合本次的研究问题编制了“重庆地区 90 后童年游戏特点研究”的问卷。访谈内容则是根据研究主题,且弥补问卷研究不够深入的不足,对研究问题进行更深入的探讨。

2.2. 研究对象与数据分析

本调查对象为重庆地区 90 后群体(即出生时间在 1990 年 1 月至 1999 年 12 月时间段内)。总共回收问卷 136 份,其中问卷填写者出生时间在 1990 年 1 月至 1994 年 12 月的共有 29 份问卷,问卷填写者出生时间在 1995 年 1 月至 1999 年 12 月的共有 107 份问卷,问卷回收率达到 100%。填写时要求问卷填写者回忆初中以前的童年游戏经历,以保证问卷结果的有效性。

3. 90 后童年游戏特点和发展趋势

3.1. 游戏时间较为充裕

如表 1 所示,总的来说,重庆地区的 90 后群体一周平均下来,每天的游戏时间超过一小时的占比高

达 84.56%，说明 90 后童年游戏时间都比较充裕。以 95 年出生为界限，将 90 后平均划分为两个年龄段，我们还可以发现 95 后比 95 前在玩游戏时间超过一小时的选项中上升了两个百分点，90 后群体大都拥有充裕的游戏时间。

Table 1. The average amount of time played each day during the week
表 1. 一周平均下来每天玩耍的游戏时间

年龄段	平均每天玩耍的游戏时间(单位：%)		
	0.5 h 以下	0.5~1 h	1 h 以上
90 后	5.88	9.56	84.56
90~94	6.9	6.9	86.21
95~99	5.61	10.28	84.11

根据对所处地区进行划分，发现童年时期生活在城镇的儿童每天玩耍时间超过 1 h 占总人数的 80.39%，而生活在农村的儿童每天玩耍时间超过 1 h 的占总人数的 87.06%。由此可见，生活在城镇的儿童可能由于更多的学习负担导致了更少的游戏时间。此外，由于 90 年代以来，国家颁布了诸多的教育政策法规和意见，并且教育红利在我国一直存在，家长们越来越重视教育的重要价值。因此，90 后群体游戏时间呈现逐渐减少的趋势。

3.2. 游戏地点存在年龄和地区差异

根据表 2 所示，儿童最多选择的游戏场所是自己或别人家里，比例高达 66.18%。而院子里和户外场地也是常去的游戏场地，且占比大致相同，都约为 40%左右，而去专门的游乐场所玩耍的比例较低，在对八个访谈对象进行访谈时，他们提到的游乐场所也都是非专门性质的游戏场地，进一步佐证了这一点。

Table 2. General choice of game places of the post-90s generation
表 2. 90 后一般选择的游戏场所

年龄段	一般选择玩游戏的地点(单位：%)			
	自己或别人家里	院子里	户外场地	专门的游乐场所
90 后	66.18	39.71	40.44	8.09
90~94	58.62	44.83	37.93	6.9
95~99	68.22	38.32	41.12	8.41

从上表中我们还可以看到，在自己或别人家里，以及专门的游乐场所中，95 后比 95 前选择的比例更高。一方面，随着经济的发展，人们不再局限于吃饱穿暖，而想要追求更高的生活品质，比如更优质的教育质量、更便利的医疗服务以及更优惠的住房政策。因此，为了满足大众对美好生活的需要，社会场所提供给大众的户外游戏场地也在逐渐变多，儿童在游戏场地方面有了更多的选择。另外，结合问卷第五题“在您初中之前，您主要生活的地区属于？”，上个世纪开始，随着城镇化的发展，从小居住在城镇的人口在逐年增加。如下表 3 可知，95 后比 95 前生活在城镇的人数增多，且比例增加了 22%左右。

并且，以“主要生活的地区属于城镇还是农村”为筛选条件，我们可以发现城镇人口确实比农村人口选择专门游乐场地的概率更大，具体如表 4 可知：

Table 3. Where you lived before middle school
表 3. 您初中之前主要生活的地区

年龄段	在您初中之前，您主要生活的地区属于(单位：%)	
	城镇	农村
90~94	20.69	79.31
95~99	42.06	57.94

Table 4. Choice of game places in different living areas
表 4. 不同生活地区对游戏场所的选择

生活地区	一般选择玩游戏的地点(单位：%)			
	自己或别人家里	院子里	户外场地	专门的游乐场所
城镇	56.86	21.57	49.02	17.65
农村	71.76	50.59	35.29	2.35

从表 4 中，我们可以看到城镇人口选择专门的游戏场所比例为 17.65%，而农村人口则较少接触到专门的游乐场所，更多的是在家里或者院子里玩耍。

3.3. 游戏材料呈现专门化趋势

从表 5 可知，90 后整体一半以上会选择生活或自然中现成的材料，其次是专门生产的、现成的玩具，占总数的 28.68%，最后是需动手制作的玩具，占总数的 13.24%。其次，将 95 前和 95 后进行对比，我们可以发现 95 后游戏材料中专门生产、现成的玩具比例增加，达到了 31.78%。

Table 5. Main sources of game materials
表 5. 游戏材料的主要来源

年龄段	玩游戏材料主要来自于(单位：%)		
	专门生产的、现成的玩具	需动手制作的玩具	生活或自然中现成的材料
90 后	28.68	13.24	58.09
90~94	17.24	27.59	55.17
95~99	31.78	9.35	58.88

产生这一现象的原因主要有以下几方面：首先，上文所提到的表 2 中可以看出，95 后比 95 前选择专门的游戏场地的比例增加，更多的 95 后选择去专门的游乐场地玩耍，比如儿童乐园、科技馆等场所。专门的游乐场地就意味着儿童的玩具也是专门生产的、现成的；其次，从上文提到的表 3 可以看到，95 后所处的地区城镇化水平是远高于 95 前的，也就意味着 95 后比 95 前有更多机会接触到专门化的游戏场地；最后，问卷最后一题是开放题“说说您玩得最多的几种游戏”。通过对两个年龄段的词条进行分析，发现 95 前游戏大都为过家家、跳绳、泥土等游戏。而 95 后游戏种类中出现了红白机、魂斗罗等游戏，这些都是经典的单机游戏。因此，90 后群体游戏材料呈现专门化的趋势。

3.4. 游戏后分享欲增加

通过调查我们发现，儿童监护人文化水平有了明显提升，由下表我们可以看出，95 前群体，其监护

人文化水平小学及以下占 27.59%。而 95 后群体，其监护人小学及以下学历只占 13.08%，低学历人数占比明显减少。

Table 6. Cultural level of guardians in childhood of the post-90s group (unit: %)
表 6. 90 后群体童年时期监护人文化水平(单位：%)

年龄段	人数比例		
	小学及以下	初中 - 大学本科以下	大学本科及以上
90~94	27.59	44.83	27.58
95~99	13.08	57.01	29.91

与此相适应的是，儿童游戏后主动分享欲增加。在童年时期，90 后群体游戏结束后与父母等人分享游戏体验的比例整体上没有多大变化，但是愿意分享的儿童中，主动分享人数比例上升。由表 2 我们可以发现，90~94 年主动分享人数占比 71.43%，而 95~99 年主动分享人数比例达到 84%。

Table 7. Sharing degree of post-90s group after game (unit: %)
表 7. 90 后群体游戏结束后分享程度(单位：%)

年龄段	人数比例	
	主动分享	被动分享
90~94	71.43	28.57
95~99	84	16

结合表 6 和表 7，可以发现 95 后群体其监护人文化水平整体高于 95 前，他们在游戏结束后更乐于与家长分享游戏经历。之所以出现这种变化主要在于我国持续推进高考改革。1977 年恢复高考后，我国教育水平发生显著变化，中国高等教育飞速发展，在经历最初的恢复和重建后，1985 年我国高考进入全面改革阶段，高考进入多元化改革时期，这种影响最直观的变化便是我国高学历知识分子增多，高文化水平的监护人人数占比增加。一般而言，监护人受教育水平越高，对子女及后代的教育越重视，这种重视也体现在人们对游戏的看法和态度上，人们对待游戏不再完全是“玩物丧志”，人们会更加关注儿童学到了什么，对于儿童的经验获得更加重视，更愿意倾听儿童的想法，进而导致儿童在游戏后更愿意与监护人分享自己的游戏体验。

3.5. 个体化以及更倾向于与家庭成员之外的人玩

由表 8 可知，95 前群体单独玩的人数占 17.24%，与家庭成员玩的人数占比为 72.41%，而 95 后群体独自玩的比例增加到 28.04%，与家庭成员之内游戏的人数减少到 49.53%，可见儿童游戏的个体化增加，在与其他人游戏时也更倾向于选择家庭成员之外的伙伴或者同学。

Table 8. Game partner selection tendency of post-90s group (unit: %)
表 8. 90 后群体游戏伙伴选择倾向(单位：%)

年龄段	人数比例			
	单独玩	和长辈玩	和兄弟姐妹玩	和附近的小伙伴或同学玩
90~94	17.24	13.79	58.62	68.97
95~99	28.04	1.87	47.66	88.79

形成这一特征的因素很多，首先是独生子女政策在农村地区与城镇地区的贯彻实施程度不同。90年代我国依然在大力推行着独生子女政策，但是，在经济欠发达的农村，多数家庭还是存有多子多福的观念，一个家庭生养两三个孩子的情况比较多，因此，95前出生的儿童与兄弟姐妹游戏的情况多于95后出生的儿童。其次，随着城镇化进程的发展，人们生活水平不断提升，居住环境也随之发生变化，邻与邻距离得更加近，但是关系却相较农村更远，户外高楼大厦的鳞次栉比使得儿童游戏场所不在无所限制，根据调查，被试中初中之前生活在农村的95~99年的儿童占比57.94%，而90~94年占比79.31%，与此相适应的是，95后在游戏选择时更倾向于单独玩，可见，城镇化的推进使得游戏呈现出个体化趋势。最后，教育成本的不断增加是形成这一特征的重要原因。城镇化的不断推进以及人们受教育水平的不断增加，更多的人认识到教育的重要性，而对于投入的教育成本也随着社会经济的发展不断增加，因此，为了让孩子接受到更好的教育，家长会付出更多的时间、精力在工作上，对于孩子的陪伴逐渐减少，因此，家长与孩子游戏的时间变得更少了。

3.6. 性别差异明显以及游戏类型多样化增加

根据儿童游戏时主要心理成分不同，我们将游戏类型分为机能游戏，想象游戏，美感或欣赏游戏，创作游戏或结构性游戏。机能游戏是指儿童游戏时主要心理成分是感知觉器官和身体运动，受机能性快感所驱动；想象游戏是指儿童游戏时主要心理成分是模仿与想象；美感或欣赏游戏的主要心理成份是欣赏，是一种接受性游戏，儿童处于“被动观赏”的地位，如看书或电视、听故事或音乐、参观动物园等；创作游戏或结构性游戏，主要心理成分是主动地创造与建构，并欣赏自己创造活动的结果，如绘画、积木、折纸、黏土等。此外，结合当时时代背景下所发展的变化，我们又增加了电子游戏。

通过调查我们发现(表9)，90年代的儿童在各类游戏中整体上都呈现出性别差异，男生与女生所喜欢的游戏类型差异明显。在整个90年代，儿童主要玩的游戏类型为和机能游戏创作游戏或结构性游戏，分别占总人数比例的25%和23.53%，而想象游戏玩得最少，只有14.71%。此外，随着时代发展，男生玩电子游戏的人数由原来的6.67%增加到32.79%，女生玩想象游戏和美感或欣赏游戏的人数比例也不断增加。

Table 9. Proportion of boys and girls playing various types of games in 1990s (Unit: %)
表 9. 90 年代男女儿童各类游戏的人数比例(单位: %)

年龄段	机能游戏		想象游戏		美感或欣赏游戏		创作游戏或结构性游戏		电子游戏	
	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女
90~94	46.7	14.2	26.7	7.14	0	21.4	20	42.9	6.7	14.3
95~99	26.2	19.6	9.8	19.6	11.5	30.4	19.7	23.9	32.8	6.6

同时期，男女游戏类型倾向差异显著，在95年前出生的儿童里，男生更喜欢玩机能游戏，占总比的47%左右，极少玩美感或欣赏游戏，而女生有大约43%更喜欢玩创作或结构性游戏，玩想象游戏的较少，只有7%左右；而95年后出生的儿童，男生更喜欢玩电子游戏，它约占总人数的33%，喜欢玩美感游戏或欣赏游戏的男生大幅度提高，而想象游戏由原来的27%左右降为10%左右，成为男生玩游戏人数最少的类型，相比起来，女生最喜欢的游戏类型由结构性游戏转向美感或欣赏游戏。

从上述研究中不难发现，90后童年游戏呈现性别差异显著的特点，造成这一原因主要是由于男女生生理和心理发展的不同。一般而言，男生童年时期比女生更加活泼好动，更喜欢具有挑战和冒险性的东西，因此更喜欢玩机能游戏，同时青睐电子游戏这种刺激新奇的游戏。女生童年多数性格文静，“过家家”“煮饭”等想象游戏和创作游戏也就更容易被选择。

其次,这一时期的儿童游戏还呈现出多样化的特点,造成这一结果的因素是多样的,首先便是中国经济和科技的不断进步。自改革开放后,我国经济实力不断进步,到80年代,为跟踪国家高科技发展前沿,我国加大对于高科技产业的投入,同时,自高考恢复后,高等教育在我国一直备受重视,这为90年代的经济发展和科技的进步提供了强有力的基础,在这样多重因素影响下,到了90年代,我国科技水平有了明显起色。科技的进步给家庭带来的直观变化便是彩色电视进入家家户户,我国在20世纪80年代末和90年代初期彩电销售高峰期售出的产品已经接近或超过设计寿命期,因此随后几年我国进入了彩电更新的高峰期[1]。彩电的普及为90年代的儿童增添了一抹趣味,因此,这一时期玩美感或欣赏游戏的人数增加。此外,电子游戏的兴起是儿童游戏类型多样化的另一重要原因[2]。电子游戏起源于西方,虽然中国大陆的游戏出版社始于1994年,但是在95年左右兼容机、盗版游戏在中国却十分火爆。根据问卷结果和访谈,笔者发现,随着城镇化的不断推进,家长工作越来越繁忙,儿童游戏个性化倾向价值,电子游戏的兴起成为更多儿童尤其是男生游戏的选择对象。

4. 结论与建议

本研究通过对重庆地区90后群体童年游戏特点进行研究,大致了解了这一时期儿童的游戏特点,并通过对游戏特点进行分析,了解到游戏演变进程与那一时期经济、科技、政策文化等的发展状况之间有着密切联系。因此,在一定程度上,儿童游戏特点的发展趋势反映了中国社会进程所展现的一系列变化。

儿童的游戏特点不仅反映了时代变化下的影响,也呈现了许多教育上的问题。对此,笔者结合访谈提出以下建议:

第一,扩大游戏价值的宣传力。随着教育的不断进步,儿童游戏也得到了越来越多人的重视,但是,受传统应试教育以及我国“一考定终身”的教育评价体系的影响,“不要孩子输在起跑线上”“早晚要学”等想法依然在家长观念中占据重要位置。此外,在现今社会竞争力愈加激烈的时代,即使许多家长知道游戏价值的重要地位,但是,内心害怕孩子落后他人的焦虑心理也会迫使他们用其他事占据孩子的游戏时间。因此,我们一方面要持续扩大游戏价值的宣传外,另一方面,要定期开展游戏价值宣传讲座,让家长真正明白丧失的童年游戏会对儿童今后一生的发展造成不可估量的损失,不必为了小学最初两年的“好成绩”而占据儿童游戏生活,帮助家长树立正确的游戏观以此缓解家长的焦虑心情。

第二,为儿童创设足够的游戏空间和丰富的游戏材料。丰富多样的材料会帮助儿童更好的游戏,提高儿童的游戏玩性,因此,在为儿童提供游戏材料时,完全结构性材料、半结构性材料以及完全结构性材料都应该有,并在数量和比例上根据儿童的身心年龄特点和游戏内容等适当调整。除了材料的丰富多样性之外,家长或教育者需要为儿童提供足够的游戏空间,特别是对于城市儿童而言,尽可能带他们到户外或大自然中去游戏,以此促进幼儿的游戏发展[3]。

第三,增加与孩子的游戏时间。随着社会的快速发展,人们愈加追求高质量的生活,社会竞争压力越大,家庭和事业的失衡也成为不少家庭的矛盾的中心,越来越多的家长在陪伴孩子的时间上越来越少,因此,在孩子的游戏世界里,家长出现的频率也越来越低。不管是城市或农村的儿童,他们多数游戏的伙伴都是来自同学或附近的小伙伴,较少与家长一起游戏。同伴对于儿童的游戏有着重要的作用,但是,亲人的陪伴对儿童在游戏中的愉悦情绪的发展、亲子关系等也至关重要,因此家长要抽出适当的时间,参与孩子的游戏。

参考文献

- [1] 浅析国内彩电业发展现状及趋势-360 文档[EB/OL]. <https://www.360docs.net/doc/9718177904.html>, 2023-06-08.
- [2] 朱梅,裴春睿.西方关于电子游戏对儿童影响的研究[J].心理发展与教育,1992(4): 43-46+14.
- [3] 丁梦丽.儿童玩具图书馆的价值及管理策略[J].河南教育(幼教),2018(10): 27-31.