

# 桌游在亲子互动中的正向价值探讨

(西南大学 教育学部,重庆 )

摘要:

关键词:

doi . j.issn.

中图分类号:

文献标志码:

文章编号:

( )

桌上游戏 简称桌游 主要是指以画在硬板上的图文符号作为过程记录 再搭配卡牌及其它配件所进行的游戏 除图板游戏外 卡牌游戏 棋盘游戏 博弈游戏以及纸笔游戏等 皆包含在桌游的领域中 随着科技的进步 电子设备不断普及 游戏逐渐数字化 网络化 电子游戏的强烈声光效果改变了孩子的游戏方式 但反观许多西方国家 桌游及其相关产业的兴盛 每年约有 款桌游面世 已使其成为社会交往中极其重要的一环

亲子互动是指父母与儿童之间的交往行为 是双方在观念 情感和行为上的交流与沟通 游戏是儿童与生俱来的表达 沟通方式 是亲子互动的重要手段 以游戏促进亲子互动 有助于儿童认知能力 社交能力以及良好情绪的发展 增加家庭凝聚力 帮助父母发展多元化的互动技能 亲子互动的双向性 要求在互动过程中 需同时考虑孩子与父母的兴趣与需求 桌游作为游戏的一种形式 在满足儿童游戏性需要的同时 其在逻辑性 策略性基础上 富含社会互动性的特点 是否符合父母价值诉求 因此 桌游在亲子互动中的正向价值值得探讨

## 一、桌游的基本特征

定义桌游 时认为 原意指平板 因此 是指任何可以在平面 地板 桌子等地方 上玩的东西 与 认为桌游有两个特征 一是具有一套制定好的规则 以限制图板上的配件数量 配件的位置及配件可能的动作 二是具有一块将游戏配件置于其上的平面图板 配件间的移动或动作会影响到板上其他的配件 但因现代桌游的设计更倾向于以家庭作为市场对象 并且在社会需求 教育理论及商业行为等的影响下 呈现出多元化 综合化且富教育意义的特殊风格

因此在讨论现代桌游的特征时 通常从主题 机制和配件的角度来进行

### 一 丰富的主题

主题是指一款游戏的背景故事 从游戏主题来看 内容涉及生活 历史 体育 军事 经济 自然 社会等各个方面 主题跟随游戏进程而展开 有丰富且生动的特点 家庭可根据需要与兴趣进行选择

### 二 灵活的机制

机制是指一款游戏的运作方式 也就是规则所规范出来的一套玩法 从游戏机制来看 现代桌游大多以家庭为对象进行设计 适合 至 人共同游戏 游戏机制跟随主题故事的发展将复杂的逻辑概念用一种亲

收稿日期

作者简介:

( — ),

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

,

切的方式呈现出来 而这些概念也能在主题背景下延伸出灵活的游戏机制 呈现千变万化的特点 桌游的游戏机制涵盖亲子互动中常涉及的游戏类型 体育 智力 结构 角色 音乐 表演等 通常具有简单易学的特点 适合低年龄层的玩家 但同时运气 策略以及选择三因素皆会影响游戏胜负 运气增加游戏的变量 让每次玩都有不同感受 但决定胜负的关键是参与者的策略运用 能引起成年人的兴趣 且桌游强调面对面的交流 在交易 协商 角色扮演 应变突发状况等过程中观察他人的表情和身体语言 推测他人所想 提高沟通能力 思维逻辑和推理能力

### 三 生动的配件

配件是指一款游戏的具体呈现方式 包含游戏中使用的棋子 纸牌 指示物 图卡 图板等 从游戏的配件来看 现代桌游的配件设计重视创意与美感 强调精美绘图 高质量纸板及木刻 金属等材质的人物棋子 营造出真实生动的游戏场景

## 二、正向价值诉求指引下的应然亲子互动状态

在亲子互动过程中 父母与儿童呈现出一定的交往状态 影响着儿童的心理和行为发展 随着人们教育意识不断提高 以及科学研究成果的广泛传播 父母更倾向于寻求亲子互动的正向功能 因此亲子互动的价值诉求已定义为透过亲子互动实现儿童认知能力 社会交往能力 良好的情绪管控能力的提高以及增进亲子间的情感连结 价值诉求的实现仰赖合宜的亲子互动 基于正向价值诉求的亲子互动应具有以下特征

### 一 平等是应然互动状态的基调

平等的互动关系有利于促进儿童自尊的形成和心理的健康发展 等人研究表明 亲子互动与儿童的自尊和心理健康呈正相关 基于自我观念理论认为这种平等的互动表现为父母能在情感上与认知上从儿童的立场理解其行为 尊重儿童按自己的方式行事 持续无条件地接纳孩子 但由于父母通常是权力或资源的掌控者 不可避免地会造成亲子间不对等的互动关系 表现为父母在与子女互动中处于过度帮助 管理 指导等支配地位 因此要维持平等的互动关系 需要父母学会尊重儿童的人格 耐心倾听 宽容异见

### 二 亲密是应然互动状态的表现

亲密的亲子互动促进安全型依恋关系的建立 使儿童获得最初安全感以及对社会的积极认知 和 的研究表明 积极主动的游戏互动状态对儿童心理发展更具影响力 因此 亲密的亲子互动表现为父母对由子女引发的互动 在情感和行动上所采取的配合或合作反应 即情感上的投入和行动上的支持 其次 亲密关系建立在双方自我坦露的基础上 鼓励并耐心倾听子女表达其想法 态度 情感 但在传统观念和现代电子设备普及的双重冲击下 亲子互动易落入 人在 心不在 的教养冷暴力 因此 亲密互动的实现依赖父母的情感投入以及对互动技巧的掌握

### 三 引导是应然互动状态的目标

具有指引性的互动使儿童获得更高水平的知识与技能 呼吁平等的互动关系并非亲代对引导作用的摒弃 亲子互动对象的特殊性要求亲子间的互动具有引导性 一方面 父母通过显性的指导抑或隐性的示范影响着孩子的成长 另一方面 孩子从自然人成长为符合社会文化规范的社会人的过程需要父母的引导 维果茨基的 最近发展区 理论认为 儿童的发展有两个水平 一个是当下实际的发展水平 一个是潜在的发展水平 是儿童在他人帮助下达到的发展水平 李燕燕 研究表明 在亲子互动中 父母经常给予儿童指导 为儿童提供了实现从实际水平向潜在水平发展的工具 这种引导可表现为 身教 与 言传 两种形式 但通常情况下 父母的要求或引导 与子女对自主与独立要求的本能或冲动 两者间潜藏着冲突危机 因此如何提高孩子的学习动机并将学习的结果内化为自己的能力 需要父母掌握更多的引导与启发技巧

## 三、桌游在亲子互动中的正向价值

亲子间通过游戏进行的相互交流是其他活动所不能替代的 它不仅对孩子十分重要 而且对家长也是不可缺少 亲子互动的双向性 要求在互动过程中 同时考虑孩子与父母的兴趣与需求 现代桌游 作为儿童游戏的一种形式 不仅具备普遍意义上的游戏功能 即促进儿童智力 情感和社会化等方面的发展 其主题与机制的设置使其富含社会互动性的特点 与亲子间的应然互动特征产生共鸣 具体来讲 笔者认为将现代

桌游运用于亲子互动具有以下优势

### 一 机制互动奠定平等基调

平等的角色定位是实现亲子双方在情感、观念和行为上有效沟通的前提，也是互动正向价值得以实现的基础。现代桌游的机制使游戏者受制于游戏规则、主题以及游戏者之间所产生的互动。现代桌游的游戏机制主要依靠游戏规则建立，通常给予游戏者同样的起点。在规定每位游戏参与者拥有权利的同时也有其限制，使互动的双方处于平等的地位，是游戏得以顺利进行的保障。当游戏者尝试理解规则、遵照规则进行游戏时，游戏参与者就拥有了平等的角色，从而实现亲子双方平等的角色定位。

另外，平等的互动应该是在家长对孩子的重复倾听与应答的尊重基础上。但当下亲子关系中，家庭教育方式虽更多为民主型，但专制型与泛爱型仍占不少比例。在互动中的行为表现为过多指导与干预和旁观应对两种倾向。现代桌游的设置要求参与者认真地倾听他人的陈述或指令，分析其他人的意图和想法，再准确地表达自己的想法。例如桌游《卡坦岛》中，游戏者需要与他人交换物资，但这种交换需建立在双方自愿的基础上，因此除了在倾听的基础上选择合适的交换对象与交换时机外，提供具有说服力的理由，也成为交换成功的必要条件。此外，桌游打破儿童单独游戏的方式，强调家庭成员的互动、轮流、的机制，使整个游戏过程都处于相互回应的状态。

### 二 玩家互动实现亲密状态

福祿贝尔曾说过“游戏之道无他，唯爱与榜样”。而“爱”的传递难以在逃避抗拒或勉强被动的亲子互动状态中实现，互动的正向价值蕴含于主动积极地游戏性状态中。因此，在互动进行中需要亲子双方持续地情感投入。

现代桌游富于游戏性的机制设置能激发亲子双方积极主动参与互动的意愿。与传统游戏相比，现代桌游在主题的广泛程度和思考的深度上皆具明显优势。在传统桌游类型中，可运用思考技能的游戏往往缺乏生动的主题，如象棋，多属于抽象游戏，较难与情景结合。而部分具有主题的游戏，如《大富翁》，运气又成为影响游戏胜负的主要因素，无法激发游戏者较高层次的思考。但现代桌游强调以游戏主题与机制为基础创设生动的游戏情景，运气的好坏与恰当策略的运用交互作用成为影响胜负的重要因素，使家长以更佳的游戏性状态参与到亲子互动中。家长自身的游戏性状态将会给孩子创设一种真实的游戏氛围，让孩子真切地体会到父母的陪伴。

另外，传统观念中要求父亲扮演严厉的角色，再加之现代社会生活的各种压力，使父亲渐渐成为家庭教育的配角，缺乏亲子互动的意愿与技能。但父爱缺失、父亲缺位，对儿童的健康成长会产生消极影响。角色理论认为，父亲和母亲在家庭中扮演不同的角色，对儿童心理的发展发挥着不同的作用。父亲在儿童成长中最基本的角色是作为一个玩伴，父亲的主要抚养行为是与孩子共同做游戏。因此，游戏性的互动更能激发父亲的互动意愿，并且在游戏规则指引下实现与子女的有效互动。

### 三 生动情境加深彼此了解

每个孩子都是独特的个体，并不存在放之四海皆准的教养之道。因此，了解孩子是正向亲子互动价值得以实现的基础，但孩子身体的成长易被察觉，心理的变化却难被了解。

桌游并非静态的道具，而是靠“人电”交流启动的动态文本。生动的情境设置模拟生活实际，在人与人的交流互动中故事得以展开。桌游以游戏主题与机制为基础营造生动的游戏情景，使儿童得以在真实的经验中如实地表达自己。

模仿儿童时期与父母的冲突情境而设计出一套桌游，让参与者扮演情境中的主角，将小时候与父母间的正向和负向关系借由卡片内容表达出来。认为透过桌游中明确可定义预期的行为以及其结构化的设置，可以使那些难以表达自己的儿童成功地表露自己。何长珠

认为治疗者运用桌游中，可以看到游戏中相对双方之间的合作与竞争，也可以透过棋子的特征和游戏策略选择所代表的内在行为等两个层次，观察到儿童的决策判断和人际互动行为。具有竞赛特性的桌上游戏则可以显示儿童在生活中经验到的控制、对竞争的态度、如何处理成功和失败经验、可否与他人合作等行为。亲子在进行桌游的过程中，父母可以透过观察孩子在面对不同情境时的反应，了解孩子的气质，再慢慢在游戏中引导孩子。

同时，桌游也是成人的“觉察室”。模仿是儿童的天性，而身为儿童生活经验中重要他人的父母，是儿童首要的模仿对象。因此，榜样的树立也成为正向互动价值实现的重要条件。在桌游的合作与竞争中，成人能

够觉知自己在情绪控制 与子女合作等方面的不同态度和方法 并且在桌游中审视自己的行为 通过真实且实时的应对机会 尝试解决真实生活中的教养难题

#### 四 规则指引发挥引导作用

親子间因被赋予经验传递的使命而不同于其他具有教育引导性的互动 福禄贝尔也认为儿童的游戏乃起于快乐 而终于智慧 但在实际操作中 父母往往把 教育 二字简单地认为是 教 或 说

现代桌游主题与机制的结合使桌游本身就蕴含教育引导性 例如 和 的

就是一款以地理为题材的游戏 游戏者需要为自己的十天旅程排定不同的国家和路线 除了在游戏中配合地图上的国家位置妥善地安排行程牌以外 还可同时认识各亚洲国家的地理位置 首都等地理常识 除历史地理知识外 现代桌游的主题还涉及健康 语言 社会 科学 艺术等领域 并藉由主题把复杂的逻辑概念用一种易于接受的方式导出 而这些概念也能够靠着主题延伸出独特的游戏机制 使各领域的内容相互渗透 从不同的角度促进儿童情感 态度 能力 知识 技能等方面的发展 据美国学乐教育集团

出版的 *Parent & Child* 报导 分龄的益智 教育类桌游 能帮助年幼的孩子愉快地学会认字 数数 辨色 手眼协调 训练手部灵巧 年龄稍大的孩子 也能从复杂的桌游中学会逻辑 推理 表达和专注

并且游戏进程中的每一个步骤都隐含多种选择 不同的选择将引发不同的结果 父母通过向孩子讲解游戏规则 与儿童共同讨论 尝试不同选择背后的结果 而实现互动的引导价值 并且游戏中的引导因为带有游戏性和动手操作的练习 相较于单纯口语教导更易被子女接受

#### 参考文献：

- [ ] 陈介宇 从现代桌上游戏的特点探讨其运用于儿童学习的可行性[ ] 国教新知, ( ):
- [ ] 古东昕 家庭教育中亲子互动现状及策略的研究[ ] 济南: 山东师范大学,
- [ ] 尹芳 国外亲子游戏研究综述[ ] 教育导刊: 幼儿教育, ( ):
- [ ] 马建荣, 章苏静, 李凤 基于体感技术的亲子互动游戏设计与实现[ ] 中国电化教育, ( ):
- [ ] [ ] :
- [ ] , , :
- [ ] ( ), , ( ):
- [ ] , , :
- [ ] , ( ):
- [ ] [ ] , , ( ):
- [ ] [ ] , , ( ):
- [ ] 张茂桂 “社会化”的冲突性: 理论与实际[ ] 中央研究院民族学研究所集刊, ( ):
- [ ] 汝小美, 刘焱 儿童, 游戏, 家庭[ ] 北京: 北京师范大学出版社, :
- [ ] 陈文烽, 孙春在 从思考风格探讨一般桌上游戏与数位桌上游戏的互动策略——以卡坦岛为例[ ] 新竹: 国立交通大学, :
- [ ] 刘育忠 浅谈桌游学习的疗愈功能——找回世界的童心[ ] 慧炬, ( ):
- [ ] :
- [ ] , 游戏治疗的技巧[ ] 何长珠, 译 成都: 四川大学出版社,
- [ ] 诺顿 , 诺顿 经验取向游戏治疗[ ] 陈碧玲, 译 台北: 五南出版社, :

## An Exploration of the Positive Value of Board Games in Parent-child Interaction

QIAN Qi

### Abstract

### Key words

(实习编辑: 王崛兴 责任校对: 金玉)