

童年、游戏与禁忌：网络时代儿童的边界与越界

胡清泉

湖北大学 湖北武汉

【摘要】儿童的“成人化”现象与之伴随的儿童各项禁令日益繁多。在网络时代秘辛曝露下，成人对儿童符号环境控制力衰弱，儿童与成人的边界不断扩大。被成人视为他者的儿童，加于儿童的“禁忌”越发繁多，但繁多的禁忌并没能禁绝儿童的“成人化”现象。通过巴塔耶越界理论的观点，探索儿童越界行为的动因，儿童“越界”成为成人，在对童年受锢愈繁多禁忌时，童年“游戏”的越界行为成为了儿童自我的补完。

【关键词】童年；成人化；社会化秩序；越界理论

【收稿日期】2024 年 5 月 20 日 **【出刊日期】**2024 年 6 月 20 日 **【DOI】**10.12208/j.ssr.20240006

The boundaries and transgressions of children in network era

Qingquan Hu

Hubei University, Wuhan, Hubei

【Abstract】 The phenomenon of "adultification" of children is accompanied by an increasing number of prohibitions imposed on them. In the era of the internet, with the exposure of secrets, adults' control over children's symbolic environment has weakened, leading to a continuous blurring of the boundaries between children and adults. Children, who are perceived as "others" by adults, face an ever-growing list of "taboos." However, these numerous taboos have not been able to eradicate the phenomenon of "adultification" among children. Drawing upon Georges Bataille's theory of transgression, we can explore the motivations behind children's transgressive behaviors. As children "transgress" into adulthood, in the face of an increasing number of prohibitions that constrain childhood, the transgressive act of "play" becomes a means for children to complete their self-realization.

【Keywords】 Childhood; Adultification; Socialized order; Theory of Transgression

2023 年 10 月，塑料玩具“萝卜刀”风靡全国中小学校园。迎来众多家长与媒体的批判抵制。萝卜刀虽名字带“刀”，钝型塑料外壳的它并无威力，却在对待孩童的“游戏”的敏感中被批为“毒玩具”。事实上，对未成年游戏类的批评与禁令一直不绝如缕。21 年《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》中，严格限制所有网络游戏仅可在休息日 20 时至 21 时向未成年人提供 1 小时网络游戏服务，其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务。以至于未成年用户在网络中抒发苦痛——“等你变成小孩了怎么办？”。诚然，成人不会再变为“小孩”了，也似乎不需去思考这被“禁止”带来的苦难。但童年中的他，与成年我的边界何处？在更加自由的信息环境之中，童年为

何被束缚以越来越多的禁忌，而“成人化”的“越界”行为亦不绝如缕。

1 儿童，文化与游戏

刘慈欣的《超星系纪元》中曾描绘过这样一个场景。由于远方死星爆发引起的奇异病症，全球唯有十三岁以下的儿童存活。而接下来主导着社会生产生活的，便成为了一场没有大人的人类群体行为。儿童模仿着既有的成人生活范式，却将“游戏”这一孩子诉求渗入到社会的构建中。就连战争也成为了游戏，虽然这个世界荒谬而狂悖，但社会仍维持着基本的秩序。儿童在滑稽的模仿中，似乎一瞬间成为了成人。

儿童和成人，诚然并不存在一个明确的界限。正如媒体文化研究者波兹曼看来，这一印刷时代塑

造的边界正逐步模糊。如今儿童的可能是成人的，成人同样可以回溯儿童。从实然角度看待儿童与成人的区隔，将看到彼此的对立和冲突；从应然层面看，成人与儿童却是互生共进的，并且相当程度上由成人所塑造的情境推动与塑造。在成人与儿童二元视角下暗藏着一个隐喻，即便儿童是儿童文化的内部持有者，不将实践主体错位的情况下。儿童文化仍然是预定论式的演进，它的目的地是成人文化^[1]。儿童渴望成为“成人”，而路径则是从儿童文化向成人文化的趋近。

缘于儿童研究的特殊性，谈论儿童时总是离不开“游戏”——这儿童“动物性”的天性。从游戏看儿童似乎是一种天然的视角，在席勒看来，人之所以会产生游戏的冲动，是因为生命力的盈余^[2]。恰好儿童充沛这推动力——他并不参加天平另一端的劳动。盈余的生命在刺激它活动，儿童是成为天生的游戏者。儿童生活的主题是学习与游戏。学习是儿童社会化与展现社会性的重要方式，是在成人控制下有条件的社会文化生活，学生处于被“规训”与“压抑”的状态之中。这种近现代的教育体系代表一种工具的理性，而游戏则是儿童“天然”的另一种文化形态，是儿童自我的解放。游戏提供了一种他能完全进入的社会情境，这是一个儿童自我归属的社会过程，儿童通过扮演某种角色成为建构“自我”^[3]。在儿童向着成人的身份转换中，游戏扮演着重要的角色。

2 “口诛笔伐的萝卜刀”网络时代的现时童年

2.1 身心同构的童年

儿童作为成长中的，幼态的“成人”，碍于“儿童怎么能明白”的身体经验藩篱。是否能将其以成人与儿童作为主客体，“我将他人理解为和我一样的人”，以看待的基础呢？梅洛-庞蒂认为，身体图式表示的是人存在于世界的方式，是经由感官运动系统而生成的一种“身体经验”，一种经验与意义内化了的无意识的姿态模式^[4]。丧失部分感知的身体经验的心理状态将会迥异。如儿童对“性”的感知。在“儿童”的身体经验上，无论是费洛伊德对孩童“潜伏期”向“生殖期”人格因发育和群体互动的演进^[5]。“儿童的性”一直存在，并从两三岁的幼儿阶段持续发展。在传统的儿童-成人认知体系之下，正存在着一个身体经验向成人趋近乃至无异的“童年”

时期。这样一个流动的时期称为事实上身心感知上童年的“小大人”的状态。此处的“小大人”与成人，在身体经验的感知差异渺小。

2.2 禁忌的童年

波兹曼认为，漫长的中世纪童年是不见的。印刷带来了童年的发明，成人的界限以流动的识字文化作为标准与藩篱^[6]。相较于口语时代，印刷与识字带来了庞大的文化信息环境，并以书本文字的方式遮蔽了复杂的成年文化。阅读成为了通向成人文化与秘辛之路。网络时代，现代教育下文化阅读的门槛需求的年龄空前降低。另一者，信息的内爆使得一切关系与信息的距离空前压缩，音视频多媒介的互联将成人文化无遮的放置在了儿童轻易触及的网络中。儿童文化与成人文化被清晰的陈列。哈里·亨得利克因这种传统禁忌被轻易窥视而感叹“童年已死”。为了再一次区隔出“童年”，社会以大量禁令去维护儿童与成人不同的价值，去维护二者之界限。儿童向着成人文化前行，具有不间断性。而又将在某一个节点“涌现”，突破儿童与成年的藩篱，此处藩篱即禁忌。波兹曼曾对童年预言，儿童与成人的边界将在电子媒体创造的拟像环境中被消弭，儿童将得以模仿成人的一切行为。“童年”不复存在。而电子媒介泛滥的当下，童年似乎仍然挺立。而在看似坚毅的童年之下，“童年”已然依赖禁忌而维系。

2.3 童年与禁忌的同构

作为“童年”的禁忌，如性、死亡，暴力。这些禁忌在二者文化的边界处若隐若现，有时我们感知到其起点，轮廓。而有时它甚至大到覆盖整个边界。

漫长中世纪口语时代，儿童没有所谓的禁忌，亦不存在所谓的成人秘辛。成人的粗口并不避讳儿童，也无所谓的“童年”。儿童通过对成人的模仿，而成为成人。进入印刷时代后，媒介以及工业化对孩童生活情境的改变。儿童需要通过媒介阅读进入更大的世界，并由此窥探被成人所隐藏的秘辛。但在此时，秘辛也意味着大量“禁忌”是需要被发现，禁忌需要“被感知”以成为禁忌——越界的前提是禁忌的发现。过去童年的幼态仍需要通过长时的成长的发现，在一个持续的互动中，掌握秘辛得以成为成人。而在网络信息空前泛滥下，秘密无法被隐藏。成人发现自己对未成年人的符号环境控制力较印刷时代陷入了巨大的跌宕。这迫使成人从约束的

“禁忌”补偿缺失的掌控。

如果说印刷时代的禁忌仍需像翻书一般，需要“学习”门槛与“翻页”的过程。网络短视频与推送机制下的海量内容曝露下儿童与成人的文化作为边界的内容不断增殖，传统秘辛如暴力、粗口的径直陈列。对作为符号环境的信息内容掌控力的弱化，使父母的权威与社会基于保护童年价值与文化力量，将童年“小心翼翼”通过禁忌层层像一层透明的薄薄的保鲜膜层层包裹。我们又回到了中世纪儿童事实上能够模仿任何成年文化下的秘辛与行为的时代。但此时本应是“秘辛”的媒介内容更多，禁忌更多。儿童与成人的边界在“感知”中不断扩大，乃至处处是禁忌。而边界的缝隙越大越模糊，需要用以“维持童年”禁忌也便越多，新的禁忌层出不穷，以至于童年与禁忌同构。

3 “游戏”的主体性缺失与禁忌泛滥

行为主义心理学强调行为和认知的结合，与环境对人的影响。行为主义心理学代言人华生曾言“给我一打健康的儿童，我可以将他们变成任何人”^[13]。着重强调儿童的特殊性，儿童的心理发展极大依赖环境的变化。Z时代的童年形成环境的迥异，成人与孩童在不同环境下对待童年认识的认识沟，已经破裂的无比严重。网络时代儿童街头巷尾的娱乐活动逐渐淡去，而互联网媒介，短视频，手机游戏等媒介成为了儿童交流的核心情境。承载儿童童年的符号环境与实践空间，逐步转至线上。儿童游戏的环境，是线上的环境。

新闻传播学者胡翼青认为，在产业与媒介技术双重逻辑的裹挟之下，游戏的时间、空间、场景、规则等都发生着质的变化。现在儿童的游戏本身高度媒介化，场景，玩具，关系媒介化^[7]。媒介化的背后则是儿童“我”的空前剥离下主体性的损失。传统的视角中，主要关注于“成年人的秘辛暴露”。媒介使用的低准入，孩童的秘辛亦同样暴露。孩童的游戏，文化实践场所集中于线上，秘辛同样一览无遗。作为“成人”的家长。拥有强主动与意愿进行对发现的“儿童秘辛”，侵入与改造。曾经身处模糊边界的思想与行为被暴露在了成人前，成人对孩童“线上”符号环境的掌握无力，便积极寻求“线下”的禁忌进行修正。成为了成人权威形塑的“你只可到此，不可越过”。学者黎黎的运用的父母干预理论于我国青少

年数字化游戏的媒介实践，结合父母干预理论设定三种范式，一限制型干预，即制定规则；二是积极型干预，指父母向子女解释媒介内容；三是共同使用，指家长与子女一起使用媒介。研究发现，传统受用最多的限制型干预却每每适得其反^[8]。在儿童游戏主体性高度丧失，无法议价下。儿童的自我认知中自身的抵抗与疑问形成了对抗的缘故。为什么“成人”可以，而“我”处处禁忌？儿童文化，被暴露在强势的成人文化前。而弱势的文化儿童无法塑造童年的边界，却又在网络中提供了越界的保留地。

4 “成为成人”——儿童的禁忌越界

相较于对德勒兹对快乐的阐释，人欲望的满足带来快乐^[9]。在这一层理论设置里“阻碍”是隐晦的。但童年的“阻碍”确是明示的。巴塔耶的禁忌理论提供了另一层设置，阻碍与逾越的快乐^[10]。巴塔耶认为人渴望禁忌之下的存在，禁忌是动物性的，是“根”的天性。一般的通向是“性”，“死亡”。

波兹曼在《童年的消逝》中广泛举例电视广播中“越界”的存在。成年人在电视节目中“语不惊人死不休”^[11]，将本不宜于展示的禁忌揶揄。同时，大量电视节目邀请了未成年人作为审视的客体，通过“成年化”的儿童。或是行为举止的诡异纯熟，或是服装暴露的性元素。这一禁忌的逾越仍主要是，以成年人的禁忌为锚定的，去消费成年人眼中的未成年。以获得成年人的越界逾越。本质上是“玩弄”成年人的禁忌。而网络时代中已走向了“玩弄儿童的禁忌”。儿童群体的短视频中，屡屡出现的“邪典”。因其针对的并不是成人的边界，而是儿童的边界。精准的勾勒“童年”的禁忌。

在儿童视角，其童年的存在依赖禁忌存在，需要被越过的“禁忌”被禁令标记的清晰。作为儿童生活主体的“学习”“游戏”。前者是社会性，工具理性主导的束缚，是一种“世俗时间”。而游戏则是挣脱束缚的狂欢，压抑和否定的源自“根”即动物性的东西就会借此机会予以爆发。而这爆发既有动物性否定不只是作为“动物”的第一层动物性展现，即被分离出的动物性需求。同样是通过禁忌和劳动所建立起来的世俗世界否定的第二层动物性。第二次的动物性是经过人的加工的动物性，即“圣性”的否定^[12]。对于儿童来说，“人的加工”即是被成人施加的禁忌本身，孩童玩耍“萝卜刀”的冲动被成人包装

成了理性的否定，此处禁忌的设置是儿童文化内无法得到“理性”解释的。“至尊性”“圣性”的束缚径直的指向成人文化与成人权威。而对禁忌的突破的路径恰好是成为成人。而这不是对“我”童年的否定，而是对“我”不“成人”的否定。游戏的狂欢逼近了禁忌，并呼唤着越界的螺旋。

主导儿童游戏范式的网络媒介，提供了双向的越界便利。一者是成人作为权威监管并做出惩戒的困难。一者是至尊化身的“成人”，参与了网络空间的接触。当下儿童游戏的核心端口手机，大多游戏都是成人儿童共同参与的，孩童的游戏中出现了大量的成人，并彼此分享这虚拟的秩序空间。在这新的游戏秩序中，成人象征的权威却零碎。以至于游戏中与成人互动的亢奋“儿童”，成为了互联网中的文化模因。在游戏狂欢的动物性回归中，通过对至尊代表的禁忌进行否定获得愉悦，并对自身“幻想”社会情境中建构自我。对禁忌的逾越成为了对自身的发现与补完，以试探自己是否能够，与能够成为怎样的成人。

信息内爆与推送机制的检索下，越界前提的“禁忌感知”空前扩大。曾经的朦胧边界被禁忌嵌合，而逐利的媒介系统又发现了孩童的“禁忌”。以越界的欢愉在“游戏”中吸引孩童参与，本为维护孩童价值设立的“禁忌”只得不断变得繁多，乃至逆向框定了“童年”。在孩童自身对“我与成人”的试探与补完中，虚拟空间提供的便利，使得被成人广泛感知的儿童“成人化”在这种“越界”中呈现。

5 结语

网络时代中，儿童仿佛回到能够模仿任何成年文化下的秘辛与行为的过去。但这时被模仿的客体不再是儿童身边有限的成年人，而是庞杂信息意义交会下的禁忌。双向透明后以禁忌维系童年，而这社会性的束缚与否定，迫使孩童更早以成为“成人”以否定“束缚”。

曾经波兹曼认知的，童年的边界缘于“羞耻感”塑造^[13]。而这羞耻感指向道德，显然。对于道德逐渐零散多元，本就缺乏支撑的禁忌。普于儿童的道德是很难实现的。而缺乏理性的道德感亦是无法构建童年之羞耻感与坚毅的“圣性”的。具体生活，媒介场域的变迁。也使得“童年”从印刷时代四百年至当下，不断着变异。致使童年已然成为忒修斯之船。

只是“材料变了，但目的没有变。”童年的自然“天性”“动物性”与生命活力的游戏仍然驱使这幼态的可能性不断前行。但“萝卜刀”式被单向施加的禁忌，确是童年边界胁迫与压缩。反迫使童年不断越界与发现自身的补完。网络时代的边疆无法再隐藏成年的秘辛。一切成人行为都可能被模仿，但并不意味着一切发现都应被禁忌。詹姆斯·卡梅隆的经典作品《泰坦尼克号》成年的女主 rose 作为精英阶层接受的信息被禁忌规训，jack 幼态的吐口水使她感受到了禁忌的新奇突破。便是她作为精英童年时，被庞大禁忌所丢失的“成长与禁忌发现”的补足。当下“幼态”的渴望，亦是对缺失的，“揠苗助长”成长旅程的补完。对待流动的，禁忌的童年。将儿童视为“他者”的过于功利性谋划和理性的禁忌阉割了孩童的生命活力。成人构建儿童“禁忌”需慎之又慎，以自身的需求直截取代儿童的需求，不可控的“越界”亦充斥童年自身的成长补全。

参考文献

- [1] 边霞,张克明.我国儿童文化研究的三十年:回溯、反思与展望.学前教育研究[J].2022(08)
- [2] 席勒.《美育书简》.[M].社会科学文献出版社出版 2016: 17
- [3] 苗雪红.西方新童年社会学研究综述[J].贵州师范大学学报(社会科学版),2015(04)
- [4] 梅洛-庞蒂:《知觉现象学》,[M]商务印书馆 2023: 131
- [5] 邢容.弗洛伊德人格发展阶段论对儿童养成教育的启示[J].基础教育参考,2022(10):78-80.
- [6] 尼尔波兹曼童年的消逝[M]吴燕蕊译中信出版社 2015.18
- [7] 胡翼青,陈洁雯.媒介化视角下的少儿游戏:基于媒介物质性的考察[J].南京社会科学,2021(11)
- [8] 黎黎,刘滔.父母干预与农村中小学生的智能手机使用——基于社会认知理论的影响因素研究[J].少年儿童研究,2023(02):15-24.
- [9] 福柯:《“越界”序言》,王楠译,见《神圣与越界》,北京:宗教文化出版社,2008年,第53页。
- [10] 乔治·巴塔耶:《色情史》,刘晖译,北京:商务印书馆,2003

- 年,第 75 页
- [11] 尼尔波兹曼童年的消逝[M]吴燕蕊译中信出版社 2015:
166
- [12] 乔治·巴塔耶:《色情史》,刘晖译,北京:商务印书馆,2003
年,第 75 页
- [13] [美] 华生著,陈德容译:《华生氏行为主义》,商务印
书馆 1935 年版,第 171 页

- [14] 尼尔波兹曼童年的消逝[M]吴燕蕊译中信出版社 2015:
15.

版权声明: ©2024 作者与开放获取期刊研究中心 (OAJRC)
所有。本文章按照知识共享署名许可条款发表。

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



OPEN ACCESS