

东北师范大学教育科学

博士论文文库



DONGBEI SHIFAN DAXUE JIAOYU KEXUE
BOSHI LUNWEN WENKU

儿童游戏的意义

● 王小英 // 著

ERTONG YOUXI DE YIYI



东北师范大学出版社

NORTHEAST NORMAL UNIVERSITY PRESS

儿童游戏的意义

王小英 著

东北师范大学出版社
长 春

图书在版编目 (CIP) 数据

儿童游戏的意义/王小英著. —长春: 东北师范大学出版社, 2006. 4
ISBN 7 - 5602 - 4462 - 9

I. 儿... II. 王... III. 儿童—游戏—研究 IV. G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 030050 号

☐责任编辑: 陈春花 ☐封面设计: 李岩冰

☐责任校对: 陈 希 ☐责任印制: 张允豪

东北师范大学出版社出版发行
长春市人民大街 5268 号 (130024)

电话: 0431—5687213

传真: 0431—5691969

网址: <http://www.nenup.com>

电子函件: sdcbbs@mail.jl.cn

东北师范大学出版社激光照排中心制版

吉林省吉育印业有限公司印刷

2006 年 4 月第 1 版 2006 年 4 月第 1 次印刷

幅面尺寸: 170mm×227mm 印张: 9.75 字数: 136 千

印数: 0 001 — 3 000 册

定价: 14.00 元

前 言

世纪初开，新风若炽，新人辈出，新作频仍。沐浴着改革开放的春风，立足于东北师范大学的沃土，不辜负时代的期望和祖国的重托，东北师范大学教育科学学院的一批中青年教师在教育科学研究中成长迅速，成果喜人。近年来，一批中青年教师勤奋努力，孜孜以求，立教不忘治学，攻读博士学位，成为终身教育立交桥上的佼佼者。这批中青年教师攻读博士学位期间，选择了立意深刻，具有重要理论和实践价值的题目，结合自身的研究方向，试图探讨和解决我国教育和心理学界的重要课题。在他们多年的潜心研究和导师的悉心指导下，完成了一篇篇具有较高学术价值的博士学位论文。

为使这些博士学位论文发挥更大的社会效益，展示东北师范大学教育学科的研究成果，我们专门设立东北师范大学教育科学博士文库。博士文库的设立一方面可以鼓励中青年教师从事科学研究，希望他们能够在已有研究的基础上再接再厉，奋发有为。另一方面是为了丰富学术研究，为学术研究注入新鲜血液。教师的成长发展是一所学校和学院发展的关键，有好教师才有好大学。好教师或大师是培养出来的，倘若通过我们的激励与培养能够塑造出一批引领学术发展，成为教育科学研究中坚的教师或大师来，那将是日后发展的巨大财富。愿博士文库的设立为中青年教师的成长与发展铺路搭桥。中青年教师基础扎实，思想敏锐，学术视野宽阔，他们看问题的视角、解决问题的思路，对问题的观点往往打破常规，具有开拓意义，这对丰富学术研究，启迪、砥砺后学皆具有重要的意义。即便是他们在学术研究中所存在的缺点和问题，也同样具

2 儿童游戏的意义

有重要的警示或启发意义，这是一笔无形的财富。我们希望将这笔无形的财富累积起来，以此进一步丰富我国教育科学研究的学术园林，使其更加丰富多彩，绚烂多姿。

首批获东北师范大学教育科学博士文库专项基金资助的优秀博士论文有：

王小英：《儿童游戏的意义》。王凌皓：《中日近代道德教育理念比较研究》。李力红：《认知风格的理论与实证研究》。杨兆山：《马克思人的解放思想的时代价值——科技革命视野中人的解放问题探索》。张明：《青少年感觉寻求人格特质的研究》。姚伟：《论儿童观的时代性转换》。路海东：《小学生数学应用题解决的认知与元认知策略及其训练研究》。

衷心祝福这批中青年学者撒下辛勤劳动的汗水，收获硕果累累，衷心祝愿更多的中青年教师蓬勃向上，早成栋梁。

东北师范大学教育科学博士文库编委会

2005年10月

内 容 提 要

游戏是一种十分复杂而又影响很广的重要活动形式。如果说动物的游戏是一种维系“生存”的活动，具有“生命功能”的话，那么，儿童的游戏则不仅具有“生命功能”，而且具有“心理功能”和“文化功能”。

儿童世界是游戏的世界，是审美的世界。游戏是正在成长中的儿童最大的心理需求。游戏在儿童心理发展的各方面（如情感、认知、社会性、意志、人格等）起着重要的作用。儿童在游戏中编织了假想的世界，却在身心方面实现了真实的成长。游戏对于儿童的心理发展的价值，并不仅仅局限在儿童时期，它还表现在儿童成人以后的生活中。

游戏不仅是儿童的“精神乐园”，同样是成人的“精神乐园”。成人的“职业性游戏”不是儿童游戏的简单复归，而是一种超越，它在更高的基础上发展了儿童游戏，使之走向圆满和成熟。成人的“职业性游戏”是另一种人生境界，是最高的人生境界，它使工作（劳动）在游戏的意境中建立起来。

游戏伴随人的一生，以不同的方式使人生丰富而充满着希望与欢欣。

目 录

第一章 导 论	1
一、“游戏”概念的解析	1
二、游戏研究历史的简要回顾	6
三、探察儿童游戏意义的视角	10
四、追寻儿童游戏意义的价值	15
 第二章 生物学视角下儿童游戏的意义	 21
一、剩余精力说	22
二、松弛消遣说	25
三、预演说	27
四、复演说	29
五、儿童游戏与动物游戏的联系与区别	32
 第三章 心理学视角下儿童游戏的意义	 45
一、游戏与儿童情感的发展	45
二、游戏与儿童认知的发展	57
三、游戏与儿童社会性的发展	73
四、游戏与儿童心理其他方面的发展	83

2 儿童游戏的意义

第四章 文化学视角下儿童游戏的意义	91
一、文化是在游戏中并作为游戏而产生和发展起来的	91
二、文化·游戏·儿童	99
三、游戏是一种儿童文化生活方式	100
四、游戏是儿童早期文化适应的基本途径	102
五、游戏精神是儿童生活的“主旋律”	106
六、儿童游戏与儿童艺术	108
 第五章 哲学视角下儿童游戏的意义	 111
一、游戏是生命主体自身对自身的内在适应活动	111
二、游戏可以满足人自由活动的需要	115
三、游戏有益于人的“主体性”的张扬与发展	121
四、游戏乃“无为而为”	126
 结束语	 135
参考文献	138
后 记	145

第一章

导 论

一、“游戏”概念的解析

“如果问‘什么是游戏’，人们也许会感到茫然。游戏似乎已构成日常生活的一部分，如同衣、食、住、行一样普遍，一样普通。正如沛西·能所言：‘游戏的精神是一个不可捉摸的、巧于规避的幽灵，它的影响可以在最难预料到的一些生活角落里找到。’但是，每个人都承认，儿童偏爱游戏，游戏伴随娱乐。从古希腊、古罗马时期开始，人们就一直想解开‘游戏’这个‘谜团’，也许正因为游戏善于规避，难以捉摸，几千年来，‘游戏之谜’仍然困扰着学者。”^①

关于游戏概念，从古至今，中外哲学家、文化学家、教育家、心理学家等各有其论述，至今还没有一个公认的确切定义。

柏拉图（Plato）在《法律篇》中，将游戏界定为：那种无功利、非真理、不相类且结果也无害处的东西，可由存在于其中的魅力标准以及它所提供的愉快来最好地加以评判。这种不包含善或恶的愉快，就是游戏。荷兰的文化学家约翰·胡伊青加（Johan Huizinga, 1938）把“游

^① 曹中平. 儿童游戏论：文化学、心理学和教育学三维视野. 银川：宁夏人民出版社，2000：1.

戏”视为生活的一个最根本的范畴。在他看来，游戏是一种完全有意置身于“日常”生活之外的、“不当真的”但又强烈吸引游戏者的自由活动。德国的哲学家恩斯特·卡西尔（Ernst Cassirer, 1944）认为，游戏与艺术彼此极为相似，它们都是非功利的，不与任何实际目的相关。游戏是一种能动的功能，它并不局限于经验材料的界限内，而且游戏可以给游戏者带来“快感”。

幼教之父福禄贝尔（F. Fröbel）说：游戏的发生是起于儿童内部发生的纯真的精神产物，儿童在游戏中常常表现出欢悦、自由、满足及和平的心情，儿童在游戏中，也常显出快活、热心、合作的态度，非做到疲劳不止，儿童在游戏中更常表现出勤勉、忍耐和牺牲的精神。所以游戏为万善之源。皮亚杰（J. Piaget, 1945）认为游戏活动具有6个特性，即活动的内在目的性、自发性、快乐性、非逻辑性、超脱性和过剩动机性^①。列昂节夫（Леонтьев）指出：游戏的目的在于行动的过程而不在乎结果。布鲁纳（J. S. Bruner）说：游戏是手段超过了目的的活动。在小口忠彦看来：儿童的游戏是脱离外界束缚的自由活动，儿童只有在这种活动中才能发现自己所具备的各种能力，这种发现的连续出现，就意味着趋于成熟的能力不断有所发展。利维（Levy, 1978）则认为，游戏行为是受内在动机控制的行为，取决于儿童的自我决策，其报偿产生于所从事的活动本身。儿童游戏的内源性动机的直接表现是：儿童游戏的兴趣指向游戏的过程而非游戏的结果。

游戏定义的困难性，不仅在于学术背景不同的研究者观察问题的角度不同，因此造成了游戏解释的多样性，而且在于游戏这种现象本身的复杂性。“游戏”事实上是一类行为的总称，它包括的行为范围很广。不同的游戏在游戏者主动控制的程度、主客体之间的关系以及动静的性质等方面有较大的差距。一种定义可能比较适合这种游戏却不适合那种游戏。“面对这种状况，人们基本上采取了两种不同的态度与策略来解释游

① J. ピアジェ著，大伴 茂訳：遊びの心理学，黎明書房，1986：122～128 ページ。

戏，解决游戏的定义问题。一种看法认为，游戏是一类庞杂的行为，无法精确定义，因此可用直觉判断的方法解决游戏的定义问题；另一种看法主张把游戏看做具有一套共同因素的一类行为，只要设法找出这些共同因素，就可以解决‘什么是游戏’的问题。因此，游戏特征列举法就成为解释游戏的基本策略。”^①

游戏特征列举法可分为游戏行为特征列举法和游戏情景特征列举法两种方法。游戏行为特征列举法是通过分析游戏行为在动机、手段、目的等行为构成要素上的倾向性来概括游戏行为的特征。下面是几种有代表性的关于游戏行为的倾向性特征的提法。

1. 纽曼 (Neumann, 1971) 的游戏特征“三内说”。纽曼指出，应当用控制、真实性和动机这三种指标来确定一种活动是否是游戏。他认为游戏的特征是内部控制、内部真实、内部动机。从内控到外控，从内部真实到外部现实，从内部动机到外部动机，它们之间构成了一个行为连续体，游戏与工作这是这一连续体的两端，许多行为都可以在这一连续体上找到相应的位置。

2. 克拉思诺和佩培拉 (Krasnor & Pepler, 1980) 的游戏四因素说。克拉思诺和佩培拉勾画了游戏行为特征的模式图，这个模式图由四种游戏特征构成。(1) 灵活性：指游戏活动在形式与内容上的多变性；(2) 肯定的情感：指游戏者的情绪体验总是快乐的，笑容是这种肯定的情感的标志；(3) 虚构性：指游戏总带有想象的因素；(4) 内部动机：指游戏不受外部规则或社会性要求的制约，游戏者是为游戏而游戏，玩即目的。

3. 加维 (Catherine Garvey, 1982) 提出了游戏行为的五个特征。(1) 游戏是令人愉快、有趣的活动，即使有时并不一定表示出快乐，但游戏者仍然作出积极的评价；(2) 游戏没有外在的目标，从功利的角度说，游戏本身是非生产性的；(3) 游戏是自发自愿的，是非强制性的，由游戏者自由选择；(4) 游戏包括对游戏者的积极约束；(5) 游戏与非

^① 刘焱. 幼儿园游戏教学论. 北京：中国社会出版社，1999：39，40.

游戏活动之间有着某种系统性的联系。

4. 鲁宾等 (Rubin et al, 1983) 概括了游戏行为的六个特征。(1) 内部动机: 儿童游戏是因为他们想游戏, 游戏行为是自我发动的, 不受外部诱惑或要求的驱使; (2) 儿童被游戏过程本身吸引, 他们并不把注意力放在活动的结果上; (3) 游戏和探究不同, 探究的特征是“这个东西有什么用”, 它是由刺激控制的, 而游戏则是由活动者自己控制的, 游戏者与物体 (或材料) 结成的关系特征是“我能拿它做什么”; (4) 游戏是想象的或假想的行为, 游戏行为不同于工具性行为; (5) 游戏是有规则的行为, 这种规则是由游戏者自己制定或自愿执行的; (6) 游戏者总是积极参与活动, 与材料和人相互作用。游戏与闲逛、无所事事不同。

5. 杰克曼 (Hilda L. Jackman, 2001) 把儿童游戏的特征归纳为五点: (1) 具有内在动机; (2) 儿童自由选择; (3) 以过程为定向; (4) 是一种快乐的行为; (5) 是儿童天生的活动。

游戏情景特征列举法是对游戏行为特征列举法的发展与补充。游戏情景特征列举法的思想基础是把游戏看做发生在特定的环境中的行为, 只有这种环境能够导致游戏行为的发生。鲁宾等人 (Rubin et al, 1983) 认为能够促使游戏发生的背景具有以下特征: (1) 儿童熟悉的环境 (包括人与物); (2) 儿童能够自由选择; (3) 成人的干预减少到最低限度; (4) 舒适、安全、友好的心理气氛; (5) 儿童没有任何来自内部或外部的压力 (如饥饿、疲劳、疾病等), 身心放松, 机能状态良好^①。

日本学者高桥 (1988) 一针见血地指出: 吹口琴、画画等活动, 如果是儿童主动发起的娱乐活动, 它们就是游戏活动, 如果是教师布置的、儿童被迫去进行的活动, 它们就是“作业”活动。因此, 判断游戏的标准关键不在于活动的形式, 而在于儿童主观的情感体验^②。

综上所述, 儿童游戏主要具有以下六个特征:

1. 游戏是自发、自愿的活动。游戏既不是来自外部的强制性要求,

① 刘焱. 幼儿园游戏教学论. 北京: 中国社会科学出版社, 1999: 48~54.

② 高桥. たまき: 《乳幼児の遊び》: その発達プロセス、新曜社, 1988: 1~2
ページ.

也不是被生活所迫而不得不为，它是由儿童内在动机引发且深受其喜爱的活动。游戏是一种自愿的活动。遵照成人指令的游戏已经不是“儿童游戏”，而是“游戏儿童”。

2. 游戏是自由的活动。游戏是儿童在特定的时空范围内，在自由意志支配下进行的一种主体性的活动。游戏无论是开始还是结束，无论是玩什么还是怎么玩，都是由儿童自由决定的。充满强制性而无自由藏身之处，是不存在游戏的。

3. 游戏是有规则的活动。一切游戏皆有其规则。游戏是一种规则体系。游戏规则是由游戏者共同决定的。规则一旦决定就有了强制力，所有的游戏者都必须严格遵守。否则，谁破坏了规则，谁就破坏了游戏。如果游戏规则遭到破坏，整个游戏世界就会坍塌。

4. 游戏是“假想”的与日常生活相“隔离”的活动。游戏使儿童从真实的生活跨入到一个短暂但却完全由其主宰的活动领域。儿童清楚地知道，游戏“只是一种假装”，但这并不妨碍他们以“最大的严肃”来从事游戏。游戏是现实的暂时中断，它使儿童沉湎于假想之中。但是，这并不意味着游戏与现实生活“绝缘”。儿童在日常生活中的经验是游戏的基本素材。儿童在假想的世界里，将这些素材自由地进行组合与实验。在此意义上可以说游戏是儿童安心、自主地进行学习的基地。

5. 游戏是重过程、轻结果、“无果而终”的非生产性活动。在游戏中儿童只关注活动或行为本身，而不注重活动的目的与结果。换言之，游戏是“方法重于结果”的活动。由于不用刻意地追求固定的目标，儿童的精神压力相应地就会减少，他们可以自由地尝试各种行为或方法。由于游戏活动不直接创造物质或精神财富，因此，它没有社会性实用价值。

6. 游戏常常伴随着快乐、愉悦的情绪。由于游戏是由儿童内在动机引发的、深受其“喜爱”的活动，是儿童积极投身并沉湎于其中的活动，因此，它通常给儿童带来淋漓尽致的快感。即使并非如此，儿童也依然喜好之。例如，当儿童从陡峭的滑梯滑下来时，尽管会感到紧张或恐惧，但是，他们还是乐此不疲。

总之，在“什么是游戏”的问题上，我们的看法是：应当把“游戏”看做具有一套共同的行为倾向特征和情感体验，具有各种不同行为类型的“主体性”活动的总和。这是因为游戏活动本身具有复杂多样性，任何用某种简单的方式来概括游戏内涵的做法，都会显得捉襟见肘，并陷入以偏赅全的泥潭。

根据不同的标准或参照系，可以将游戏划分为不同的种类。如：皮亚杰以儿童认知发展阶段为依据，将游戏分为机能性游戏、象征性游戏和规则性游戏；美国心理学家帕顿（M. B. Patten）以儿童在游戏中结成的不同类型的关系为依据，将游戏分为独自游戏、平行游戏、联合游戏和合作游戏；奥地利心理学家彪勒（K. Bühel）按照游戏活动中占优势的心理成分把游戏分为机能游戏、想象游戏、欣赏游戏和建构游戏；前苏联学前教育学根据游戏的“教育功能”把幼儿园的游戏分为幼儿的“创造性游戏”（主要包括主题角色游戏、建筑造型游戏、表演游戏等）和教师的“教学游戏”（主要包括语言游戏、体育游戏、音乐游戏等）。我国幼儿园游戏的分类方式深受前苏联的影响，一般将幼儿园的游戏分为“创造性游戏”和“规则性游戏”两大类。其中，创造性游戏包括角色游戏、结构游戏和表演游戏三种，规则游戏包括体育游戏、智力游戏和音乐游戏三种。

不同种类的游戏具有不同的起源和价值。例如，机能性游戏（练习性游戏）带有浓厚的生物学色彩，它主要有益于个体身体机能的发展，而角色游戏则是人类文明发展的产物，具有社会起源性，它对于促进儿童社会性及认知等的发展具有十分重要的作用。

二、游戏研究历史的简要回顾

游戏具有悠久的历史。尽管在个体不同的年龄阶段，游戏有着不同的表现形式与内容，而且游戏所具有的地位亦不相同，但是，游戏始终与人相伴。游戏是人的一生中不可回避的一项活动。正因为游戏是一项

古老的、基本的活动形式，所以，从古至今，许多哲人、学者在建构自己的理论体系时，或多或少地都涉及了游戏。

柏拉图在《法律篇》中，对仪式、舞蹈、音乐与游戏之间的关系作出了清楚的描述。他指出：出于对生来注定痛苦的人类的怜悯，神灵吩咐用感恩的节庆来减缓他们的烦恼并把阿波罗和狄俄尼索斯赐予他们做节庆的陪伴，以使用此种神灵在节期的莅临来把秩序保存在人之中。也就是说，一切年幼的生命体由于不能保持他们身体或声音的安定，所以，必须不断地运动，发欢悦之声，跳跃，滑动，舞蹈并发出各种叫声。所有别生命体都不知道秩序（在此指节律与和谐）与混乱的区别，而对于我们人来说，“神灵”被赐予我们做舞蹈的伴侣，他们使我们对节律与和谐有所感知，而此种感知是永远伴有愉悦的。他进而将游戏界定为：“那种无功利、非真理、不相类且结果也无害处的东西，可由存在于其中的魅力标准以及它所提供的愉快来加以最好的评判。这种不包含善或恶的愉快，就是游戏。”^①

康德（Immanuel Kant）的游戏论是在讨论艺术创作的特征时附带提出来的。康德认为，艺术的精髓在于自由，而自由也正是游戏的灵魂所在，正是在这一点上，艺术与游戏紧紧地连在了一起。在康德看来，游戏概念不仅表现在艺术创造上，而且表现在艺术欣赏上。欣赏者在欣赏活动时，“想象力与知解力的自由活动”是主要的心理内容。康德还用游戏概念来说明许多审美方面的现象，例如在艺术分类里，他把诗看成“想象力的自由游戏”，把音乐和“颜色艺术”列入所谓“感觉游戏的艺术”^②。

斯宾塞（Herbert Spencer）的游戏说是在他的《心理学原理》第九章“审美情感”中提出来的。这一章所要讨论的是作为一种独特心理活动的“美感”在意识进化之链中的来源、地位、特征与功能。在此讨论中，他继承了席勒（Von Friedrich Schiller）关于艺术、审美与游戏相类

① 〔荷〕胡伊青加. 人：游戏者：对文化中游戏因素的研究. 成穷译. 贵阳：贵州人民出版社，1998：160.

② 朱光潜. 西方美学史. 北京：人民文学出版社，2002：374.

的观点,进而在生命目的的基础上把游戏活动同审美活动统一起来了。斯宾塞认为:“在下等动物那里,机体的一切力量都消耗在实现维持生命所必需的能量上面。下等动物只知道功利活动。但是在动物发展的较高级阶段上,事情就不是如此了。在这里不是一切力量都被功利活动所吞没。由于较高的营养,机体中积聚着一些要求出路的剩余力量,所以当动物游戏的时候,它正是服从了这个要求。游戏是力量的一种非自然的练习。”“游戏的主要特征是:它对于维持生活所必需的活动过程没有直接的帮助。游戏者的活动并不追求一定的功利目的。”^①

19世纪末期,德国的生物学家和生理学家格罗斯(K. Groos)在《动物的游戏》(1898)和《人类的游戏》(1901)两本专著中,旗帜鲜明地反对席勒—斯宾塞的理论,从“成人的一切行动都是本能的”这一基本观点出发,提出了儿童游戏是成人生活的准备与练习的“预演说”。格罗斯认为,支配成人行动的各个方面的本能起初是不完善的,必须通过练习使之趋向完善,以便在将来需要运用它时能够发挥出最高水平,达到最佳效果。

19世纪末20世纪初,生物进化论的影响很广,当时在生物学中已经发现人类的胚胎发展史是动物进化过程的复演。美国心理学家霍尔(G. S. Hall)接受了这种进化论和复演说的思想,并把胚胎学关于人在发展过程中种族发展演化的情形会再现的思想,应用于对儿童游戏的解释。他认为儿童游戏的发展阶段以不同的形式重现祖先的进化历史:由动物、原始人到部落族群,进而把人类进化的发展阶段与儿童游戏的发展阶段对应起来。如:动物阶段反映在儿童的爬行和蹒跚行走期;野蛮阶段反映在儿童玩投掷、追逐、捉迷藏等活动中;农业和家长式阶段表现为儿童使用玩具的活动和沙滩挖掘的活动;部落阶段则表现为儿童的小组竞赛活动。

荷兰著名的文化学家胡伊青加以以前的游戏研究,主要以生物学和心理学的研究为主。虽然胡伊青加不是第一个发现游戏在解释人类行为中

^① 高玉. 艺术起源“游戏说”检讨. 青海师范大学学报, 2001 (1): 82.

的价值的人，但他却是试图准确界定游戏及其在文化与文化的各个方面，如艺术、知识生活、政治，乃至法律制度和战争中的形成和表现方式的第一人^①。在胡伊青加看来，游戏不仅是人类的生理现象和心理反应，而且它与严肃性相对，具有一定的社会功能，是生活中的一种文化因素。他指出，人类文化的种种形式都根植于游戏的原始土壤之中：“在整个文化进程中都活跃着某种游戏因素，这种游戏因素产生了社会生活的很多重要形式。游戏竞赛的精神，作为一种社交冲动，比文化本身还要古老，并且像一种真正的酵母，贯注到生活的所有方面。”^② 在此可以看出，胡伊青加将人类的文明史描绘成了一部充满着游戏精神的心态史。

一些重要的哲学家尽管缺乏正面的、系统的游戏理论，但也涉及了游戏现象，甚至把“游戏”作为自己某种理论的一种概括、一种代称。如语言分析哲学家维特根斯坦（L. Wittgenstein）后期的“语言游戏”，就是从对游戏现象的分析考察中提出来的。在德国哲学家汉斯—格奥尔格·伽达默尔（Hans—Georg Gadamer）的《真理与方法》（1960）一书中，游戏是作为艺术作品本体论的解释线索而提出来的^③。换言之，分析游戏是为了更好地理解艺术作品的存在方式。伽达默尔通过游戏活动来认识人类自身，他认为游戏不仅是艺术的存在方式，亦是人类的存在方式。20世纪西方存在主义哲学的主要代表人物海德格尔（Martin Heidegger），在后期著作的不少地方也谈到了游戏，如他在《荷尔德林和诗的本质》（该文系作者1936年4月2日在罗马的演说）中指出：“作诗显现于游戏的朴素形态之中，作诗自由地创造它的形象世界，并且沉湎于被构想之物的领域之中，从而这种游戏逸离于决断的严肃性，而在任何时候，决断总是这样或那样地是有罪的。所以作诗是完全无害的。同时作诗也是无作用的，因为它不过是一种道说和谈话而已。作诗压根

① 周兵。文化的“游戏说”。读书，2000：133。

② 〔荷〕胡伊青加。人：游戏者：对文化中游戏因素的研究。成穷译。贵阳：贵州人民出版社，1998：173。

③ 〔德〕汉斯—格奥尔格·伽达默尔。真理与方法：哲学诠释学的基本特征：上。洪汉鼎译。上海：上海译文出版社，1999：130。