

走向生态的儿童教育研究丛书

主编 滕守尧

儿童游戏文化引论

黄 进 著



南京师范大学出版社
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

走向生态的儿童教育研究丛书

主编 滕守尧

儿童游戏文化引论

黄 进 著



南京师范大学出版社
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

儿童游戏文化引论 / 黄进著. —南京: 南京师范大学出版社, 2012. 10

(走向生态的儿童教育研究丛书)

ISBN 978-7-5651-0680-4

I. ①儿… II. ①黄… III. ①游戏课—儿童教育—研究 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 039102 号

-
- | | |
|-------|---|
| 书 名 | 儿童游戏文化引论 |
| 作 者 | 黄 进 |
| 丛书策划 | 万 斌 王 艳 |
| 责任编辑 | 王 艳 |
| 出版发行 | 南京师范大学出版社 |
| 地 址 | 江苏省南京市宁海路 122 号(邮编: 210097) |
| 电 话 | (025)83598919(传真) 83598412(营销部) 83598297(邮购部) |
| 网 址 | http://www.njnup.com |
| 电子信箱 | nspzbb@163.com |
| 照 排 | 南京凯建图文制作有限公司 |
| 印 刷 | 扬中市印刷有限公司 |
| 开 本 | 787 毫米×960 毫米 1/16 |
| 印 张 | 17.5 |
| 字 数 | 217 千 |
| 版 次 | 2012 年 10 月第 1 版 2012 年 10 月第 1 次印刷 |
| 印 数 | 1~3 600 册 |
| 书 号 | ISBN 978-7-5651-0680-4 |
| 定 价 | 35.00 元 |
| 出 版 人 | 彭志斌 |
-

南京师大版图书若有印装问题请与销售商调换
版权所有 侵犯必究

前言

本书完成之时,距离我的博士论文《游戏精神与幼儿教育》完成正好十年。我很高兴自己在肩负其他研究工作的压力之下,仍然能将游戏研究的兴趣保持得这么长久。我想它会持续地保持下去,因为游戏对于我来说,永远是一个“问题”,它不是来自于工作的安排或者生存的经营,而是来自于对生命、生活本身的疑问,是一种非常原始的探求。我就像一个儿童观看大海,面对着人类这样一种古老的活动方式,观看它以各种复杂的方式存在并向未来敞开。

我最初对于游戏研究的兴趣,莫过于是看到 20 世纪末、21 世纪初幼儿园游戏活动与 20 世纪 70 年代我经历过的童年游戏的差异,从而对“游戏”这个概念产生了疑问。那些被改造过、控制过、设计过的游戏,是否还是游戏? 它的理想状态到底是什么? 它能给儿童带来什么? 这些疑问使得我回到教育思想的源头——哲学世界中去进行追溯,确立了从“游戏活动”、“游戏体验”到“游戏精神”这样一个概念体系。《游戏精神与幼儿教育》一书首先梳理了“游戏精神”在人类思想领域的源流和发展路径,在此基础上描述了其价值内涵,从而去观照和批判我们现实中的教育、教学和

游戏活动。其时国家相继颁布了《幼儿园工作规程》和《幼儿园教育指导纲要(试行)》，里面都突出了“幼儿园要以游戏为基本活动”的观念，我也是想以自己的视角来对这样的现代教育观念做出解释，将“幼儿教育应该充满游戏精神”作为一种解决问题的思路，而不纠结于“游戏作为幼儿园的基本活动到底该占多大比例”的问题。

然而我遇上了一个问题：其时，电子游戏以一种迅猛的势头冲击了少年儿童的生活，报纸和电视上不时报道孩子因迷恋电子游戏而毁掉学习与生活的事件，电子游戏甚至被称为“海洛因”。一方面是家长和教师的警惕与反对，一方面是电子游戏市场的迅速扩大，同时还伴随着各种高科技玩具在儿童生活中的勃兴。如何看待这样的“游戏”？它们与传统生活中的游戏、与哲人思想家所赞颂的“游戏精神”有何关系？既然游戏呈现出令人喜爱和迷醉的色彩，既然是个体高度自由的一种存在方式，那么我们又怎么能说它是“坏”的呢？

当具体的游戏面临着价值判断的时候，我才发现，需要审视的，一是游戏所诞生的文化土壤，一是人们对游戏所持有的观念。这个发现导致我的思考方向发生了一个很大的变化，就是由“游戏精神”转向“游戏文化”。如果说“游戏精神”是一个价值概念，它是人们赋予游戏的那些最美好的价值的升华，那么“游戏文化”则是一个事实概念，它是鲜活的现实，从玩具、游戏活动、风俗制度到情感、精神，它是向四面八方延伸的网状物，与具体的时代、社会生活交织在一起。

文化视角的形成，给我的思想带来了两方面的进展。一是游戏的价值必须置于文化的坐标之内，才能够得到清晰的显现，这个坐标的时间向度、地域、范围、人群都会影响对游戏的价值判断，因此，游戏的价值往往是多重的、复杂的。这使得我们能反思在对儿童游戏做出评判的时候，我们所持有的文化观念是否具有现代中心、成人中心、城市中心、西方中心

等特点。二是游戏本身作为一种文化,显现了人类社会生活的生态。儿童之所以玩“这些”游戏,“这样”玩而不是“那样”玩,其身后是有着种种文化的缘由的。归根结底,我们通过游戏之镜看到的,是更广泛的社会生活,是儿童与成人之间的关系,是童年与成年之间的关系,是社会生活中种种活动之间的关系。

《儿童游戏文化引论》是我在以上方面做出的一些初步的思考。在第一章中,我在界定“游戏”概念的基础上,阐述了“游戏作为人的天性”和“游戏作为人的文化”这两个互生互补的命题,突出了这两种思考问题角度的差异;其后,我将儿童游戏文化表述为“儿童的游戏文化”和“为儿童的游戏文化”两种类型,前者是由儿童自身创造的,后者则是由成人为儿童制作的,既有教育定向的游戏文化,又有市场定向的游戏文化。在第二章和第三章中,我分别阐述了这两种文化的特征,并以两个对儿童的经验的研究,展示了儿童对于自己喜欢的游戏的观念,以及对于消费文化的观念。第四章则试图描述儿童游戏文化的变迁,首先从比较传统社会中“儿童的游戏文化”与现代社会中“为儿童的游戏文化”入手,展示不同时代成年与童年之间的关系,并从“游戏共同体的瓦解”和“游戏精神的衰落”这两方面来说明传统游戏文化向现代游戏文化的转变,最后用三个不同教育场景中游戏活动的比较研究来说明传统与现代在当前社会生活之中的一种并置现象。第五章聚焦于现代游戏文化的构成性因素——“玩具”,分析了儿童玩具文化中的技术、商业、教育等方面,并对具体玩具尝试进行了一些文化分析。

这些问题看似与“教育”没有太多关系,但我认为它要探讨的问题,确为儿童教育的根本。一个家庭购置了些什么玩具,一个幼儿园班级组织了什么样的游戏活动,背后往往有着一些看不见的手在引导着它们,而我就是想展现这些看不见的东西。让它们变得可见,既能让我们重新审视

这些儿童游戏,也能让我们更为明智地去引导儿童的生活。多年的教育基础理论教学,使我发现,我们的本科生和硕士生们,初学教育之时,特别偏好于去给现实问题开药方,没有弄清楚“是什么”和“为什么”之前,就忙着说“应该怎样做”。有的时候,退远一些,站高一些,能看得更清楚,对儿童的帮助也会更有效。

必须要指出的是,我在游戏方面所思考的问题,很多都可以追溯到刘焱的著述,多年来我一直从她关于游戏的思想中获益。刘晓东在儿童观、儿童教育哲学方面给了我深远的影响:如果不是建立了一种对儿童的非常内在的尊敬感,我几乎无法想象本书的立论。边霞关于儿童文化的理论和观点也给了我很多帮助。另外,丹麦学者弗雷明·莫里森将儿童文化区分为“儿童的文化”和“为儿童的文化”的思路给了我很大的启发,我在书中也援引了这个框架来进行游戏文化的分析。

还需要指出的是,第二章的第二节、第三章的第三节由本人所指导的硕士生薛梅、王奶珍完成,吴雪影、杨慧敏参与了第四章第四节的写作,翟爱萍参与了第五章第三节的写作。

本书得到了国家社会科学“十一五”青年基金的资助,系“现代儿童游戏文化的国际比较研究”项目的成果。它定位于“引论”,其实仅仅是一个开端、一个初步的架构。面对“文化”这样一个内涵丰富、理论庞杂的概念,受自己学识和素养的局限,把握起来常常力有不逮。同时我也发现,国内相关的研究十分稀缺,或许因为“儿童”、“游戏”这些概念,本身都上不得“文化”的台面。但这也许更意味着一种研究的契机,在学术领域缓缓将视角转向一些被忽略的群体、被轻视的活动、被贬损的文化,一个社会存在的真相会更有力地向公众打开。

黄 进

序言一

“走向生态的儿童教育研究丛书”是南京师范大学国家重点学科——学前教育学近几年的一项系列研究成果。

本丛书所探索的“走向生态的儿童教育”，是在借鉴当代生态观念和国际先进教育理论和经验、总结以往我国儿童教育之长处和缺陷的基础上所提出的一种全新的儿童教育形态。

生态学，原指研究生命体与其自然环境之间关系的学问（生态学家在研究中发现，生命体之间以及生命体与无机世界之间，存在着一种极其复杂的相互关联）。但发展到今天，它已经越出生态学学科的界限，成为人们观察世界和发现世界的一种世界观。所谓生态世界观，是一种以万物相互联系的视角看待世界的方式。在这个世界上，即使是严重对立的两方，如阴和阳、水与火等，也有着互益互补的可能。目前，人类遇到许许多多问题，如环境、战争、科学、教育、经济等方面的问题，假如以生态世界观对待，都将得到良性的解决。

就儿童教育来说，以往我国儿童教育虽然取得长足进展，但是在有形教育（正规的学校和课堂教育）和无形教育（社区、学校自然环境和人文环境，家长和教师的言行，电视和其他媒介的信息等对儿童的无形影响）之间，偏重于有形教育，不注意无形教育对儿童无所不在的影响，不重视有形教育与无形教育之间的联系和协调。

在儿童的发展问题上，以往教育往往以偏概全，在某单一方向上发展

(或单纯强调生活化的教育,或单纯强调游戏化的教育,或单纯强调体验化等)。走向生态的儿童教育,则强调儿童生命发展、生活和生产的三位一体,在三者之间的生态联系中发展儿童整体。在生命发展问题上,以往教育偏重于拔苗助长的温室环境,忽视适宜于儿童生命自然发展的自然环境;在儿童的生活问题上,以往教育偏重于家长、教师、保育员三位一体的包办一切的方式,忽视挫折环境的创立,忽视让儿童自己动手、自己解决问题的真实生活环境的创立;在儿童的生产问题上,以往教育偏重于灌输、模仿和千篇一律的效果,儿童所接触的东西,多是现成、精密和昂贵的玩具和乐器,而不是自然中的泥土、石头、果实、枝条、小动物、自然声响等触发其创造性思维的原生态环境和媒介。

走向生态的儿童教育,意在借助自然生态中不同物种之间的相互联系、相互支持、相互补充,以保持生命之间可持续发展的大智慧,强化有形教育与无形教育之间、温室环境与自然环境之间、对儿童生命的照顾与让儿童自己克服困难和挫折之间、被动吸收知识与发展创造性思维之间的多重联系,创设适宜儿童生长和发育的生态环境。

为使我国儿童教育渐渐走向生态式教育,本丛书的作者们广泛吸收了国内外儿童教育大师的经验和理论,试图找出一套能有效克服学校和文化造成的儿童生活和生命普遍分裂状态,一步步走向对话和融合的儿童教育理论手段课程形态等。

本丛书的许多研究,实则是要为广大儿童教育者提供一种研究如何建立适宜儿童发展、体现当代生态智慧,并能将适宜儿童发展的科学、文学、艺术、游戏、语言综合为一体的发展平台(尤其是课程),展现有益于儿童发展的理想生态环境,使我国儿童教育真正成为引导儿童回复到其健康的生命状态、生存状态和生产状态,以保护儿童文化和儿童之自然本性

的整体性教育。

所谓通过将适宜儿童的科学、文学、艺术、游戏、语言等综合一体,展现有益于儿童发展的理想生态环境,就是通过一系列儿童特有的原生态艺术再现方式、表现方式以及游戏方式,创造出促进儿童身心健康的生态环境。儿童被鼓励通过一切可用的原生态语言(自我表现性的、交流性的、认知性的),探究周围环境,促进其自我的发现和表现。所谓原生态语言是艺术味道很浓但还不是专业意义上的艺术语言,包括口头语言、肢体动作语言、绘画语言、建筑语言、雕塑语言、影子语言、拼贴语言、戏剧语言、音乐语言等。这些语言与儿童的想象世界和真实生存状态密切联系,所以保持着浓厚的生命和生活气息,而且各种语言之间保持着一种有机的、自然的和生态式的配合和联系。这种配合和联系造就的环境,是一种回归自然、充满趣味和诱惑的生态环境,在这种环境中,学习与游戏相互渗透,真实与幻想若分若合,儿童可用身体去想,也可以用脑子去做,不仅惊喜连连,而且始终弥漫着爱的气氛。

所谓儿童的生命状态,是指儿童的那种活泼、自由、奔放、充满想象和情趣的状态。生命的发展需要自由,需要养分,需要自然的生态,需要整体地发展。在这里,诗、歌、舞、说、算等自然融为一体,不容许硬性分裂;在这里,儿童思想和交流,遵从生命本身的逻辑,不一定非用脑和口头语言,多数时候是通过肢体动作的流畅而自然地表达(如马拉古齐所说的“用身体去想,用脑袋去做”)。

所谓儿童的生存状态,是指儿童生命发展遇到问题和挑战时,儿童特有的解决方式,以及与这种方式相伴随的特殊感受和情感(如马拉古齐所说的“学习和游戏不分,想象和真实不分”)。

所谓儿童的生产状态,是指那种儿童在其中能手脑并用、将感受和想

象的东西化为可听可见东西的过程。这里所说的“生产”是原本意义上的生产,不是被文化和政治破坏与改造过的分裂性的、零碎性的、异化的生产,此处的“生产”甚至不同于西方人所说的创造。“生产”指生命的自然发展遇到生存问题时产生的解决方式,是整体性和连串性的行为,既有浓厚的梦想和幻想色彩,又与儿童真实生活密切相关,它们是儿童整体性生命活动的自然延伸,而不是分裂生命的“毒瘤”;它们是儿童生存活动的延续,而不是与生存割裂的无中生有的“创造”。这种教育追求的目标,是保持儿童的千手千眼观音般的神性,保持其天然的慈悲心、爱心和奉献精神,保持其天然的用身体思考、用头脑去做的能力。在这里,儿童不仅能运用多种自我表达的语言,并且能在各种语言之间快速转换,在转换中保持与发展自己的智慧、个性和高尚品格。

按照这一思路发展出的儿童教育,就不再是传统意义上的“小儿科”,也绝不局限在幼儿园。它涉及的儿童文化是人类文化的基础;它涉及的教育是大教育的起点;它所高扬的童真、童趣、童智等,不同于普通人所说的幼稚,而是哲学、宗教、艺术的起点。总之,以此为起点的儿童教育,必将是一个开放的、深刻的,与成人和整个社会密切相关、意义重大的领域。

愿本丛书的出版能为我国儿童教育大厦增添一砖一瓦。

滕守尧

2006年12月30日

序言二

初识黄进应当是在审阅她的博士论文时。尽管学术观点不尽相同，但是，其论文表现出来的批判精神和流畅的文笔给我留下了深刻的印象。十年以后，再读她的新作《儿童游戏文化引论》，感觉依旧，只不过其关于游戏的思考更为深入和全面。十年来，黄进一直专注游戏问题的研究。正如她自己在“前言”中所说：“游戏对于我来说，永远是一个‘问题’，它不是来自于工作的安排或者生存的经营，而是来自于对生命、生活本身的疑问，是一种非常原始的探求。我就像一个儿童观看大海，面对着人类这样一种古老的活动方式，观看它以各种复杂的方式存在并向未来敞开。”正是这种对于游戏研究充满了游戏精神的坚守，才有了作者现在这本新的游戏专著。《儿童游戏文化引论》的问世，将为我国儿童游戏研究领域这座万紫千红的花坛增添一枝风采独特的鲜花。

在《儿童游戏文化引论》这本新的游戏专著中，作者一如既往地崇尚和肯定儿童自身创造的“儿童的游戏文化”，认为游戏“是儿童的生命活动”，“对于儿童来说，不仅是他们的思维方式，也是他们的行动方式，教育只有顺应于它才能够具有内在的生命力”。“我们允许和鼓励儿童游戏，不仅是因为游戏能够使他们的身心得到有益的发展，更因为这是他们内心的迫切需要，是他们作为一个初涉人世的小生命的权利。”“任何附加的价值都不会高于这个价值，这是一个教育者应该持有的基本立场。”从这样一种关于儿童游戏本质和价值的认识出发，作者对“由成人为儿童制作

的”“为儿童的游戏文化”,包括教育定向的游戏文化和市场定向的游戏文化进行了剖析和批判。

在教育领域中,作者认为应当“杜绝一些虚假的‘游戏’”。她通过游戏在三所幼儿园的“处境”为我们展示了游戏在幼儿园“被安排”、“被驱逐”、“被忽略”的状况,认为游戏之所以“被教学所驱逐”,原因之一在于游戏发展的功能被极端强化。“教学对发展的关注有可能使得游戏的享乐功能有弱化和丧失的危险。教学很容易将自己的目的性、计划性等特质强加于幼儿游戏,使得游戏慢慢向教学异化。一旦成为教学的附庸,那么游戏也就徒有其表了。在幼儿园设置的游戏活动时间里,我们看到了太多的对主题、进程的安排,对行为规范的强调,对于常识的更正和传授,对于幼儿表现的批评和褒奖。游戏成为教师随意控制的手中之物,很难有自由舒展的余地。教师的参与成为自外向内的一种‘指导’,甚至将这种‘指导’视为必不可少的,没有它孩子就不会玩、玩不好。游戏成为教师导演下的活动,我们看不到幼儿对于游戏的迫切需求,看不到本能的释放,看不到生命的激情。显然这样的游戏没有了它应该有的内在精神——它空有游戏的形式,它已不是游戏。”

以市场为定向的游戏文化以商业化的玩具为媒介,使得昔日街头巷尾、田间河边的纯粹的自然游戏演变成“为商业所殖民的游戏”,玩具的制作者开始成为游戏的控制者。游戏者事实上成为了“被游戏者”,商业化的玩具和游戏控制了儿童。制作者与游戏者的彻底分离导致了游戏共同体的瓦解。

作者以其流畅的文笔为我们展示了现代社会儿童缺乏“真正的游戏”的童年生活和教育中仅有游戏之名而无游戏之实的种种现象,从中我们可以真切地感受到作者对于儿童权利和童年幸福的关怀,以及对于当今

中国幼儿教育现状强烈的批判精神。

然而,建构往往难于解构。批判仅仅是解决问题的第一步。在中国特有的文化土壤中,如何让游戏真正进入儿童的生活,成为幼儿园的基本活动,需要我们坚持教育理想,在批判的基础上进一步去探索和创造。作为教育研究者,我们不应当仅仅批判现实,更应当投身于教育实践,与所有关注儿童福祉的人携手,共同为幼儿创造适宜的幼儿园生活,让幼儿能够真正快乐生活、健康成长。谨以此与作者共勉。

黄进希望我为她的这本新作作序。非常感谢她对于我的信任。能够在第一时间拜读她的新作,我也感到非常荣幸。

刘 焱

2012年8月7日于北京沙河

目 录

序言一	1
序言二	1
前言	1
第一章 天性与文化——儿童游戏性质的双重规定	1
第一节 游戏与儿童	1
第二节 天性——儿童游戏的可能性	14
第三节 文化——儿童游戏的现实性	22
第二章 儿童的游戏文化	30
第一节 儿童游戏文化的特征	32
第二节 我们喜欢什么样的游戏:来自 5~6 岁儿童的声音	48
第三章 为儿童的游戏文化	68
第一节 教育定向的儿童游戏文化	69
第二节 市场定向的儿童游戏文化	83

第三节	我喜欢买东西——来自 5~6 岁儿童的声音	97
第四节	“无玩具幼儿园”的启示	118
第四章	儿童游戏文化的变迁	126
第一节	“儿童的”与“为儿童的”	126
第二节	游戏共同体的瓦解	143
第三节	儿童游戏文化中游戏精神的衰落	153
第四节	教育场景中的儿童游戏:三所幼儿园的比较	164
第五章	玩具的文化阐释	180
第一节	玩具中的技术	180
第二节	玩具中的商业	190
第三节	玩具中的教育	201
附录:玩具漫谈		207
参考文献		258

第一章 天性与文化——儿童游戏性质的双重规定

第一节 游戏与儿童

一、游戏活动、游戏体验与游戏精神

游戏,是一个迷人却又复杂的概念。它的迷人之处在于,作为活动,它是有趣的、引人入胜的;作为日常生活中的隐喻,它可以是一种轻松愉快的体验,也可以是轻浮和不负责的代名词。而历史上有许多的大思想家也涉及了这样一个概念,甚至用它作为人之为人的标志,或者用它来概括自己要阐发的思想,足以说明它具有无限丰富的意义和价值。据此,我们从游戏活动、游戏体验与游戏精神三个层次来说明游戏概念的内涵。

1. 游戏活动

游戏是一项古老的活动,它比人类文明的发端更为古老。在一些高等动物那里,我们就可以观察到纯粹的游戏行为。在食物、休息和安全都得到满足的情况下,动物会进行嬉戏和打闹,这些行为与真正的“斗争”类似,但它们却是出于明显的善意和愉悦,这被动物习性学家们称为“求适行为”。这些行为不受眼前利益或目标的驱使,但却指向一个未来的目的,它们能使神经系统保持适当的激活水平,并从强压中解除出来,从而使机体得到休息。它在练习技能和情绪沟通方面也有着重要的意义。

儿童有着游戏的天性,这种天性在动物游戏那里可找到一定的本能