



儿童游戏

原理与应用

毛颖梅 著



學苑出版社

“北京市属高等学校人才强教计划资助项目”成果

儿童游戏

原理与应用

毛颖梅 著



學苑出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

儿童游戏原理与应用 / 毛颖梅著. —北京: 学苑出版社, 2014.4
ISBN 978-7-5077-4489-7

I. ①儿… II. ①毛… III. ①游戏课—学前教育—教学参考资料 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 061384 号

出 版 人: 孟 白
责任编辑: 洪文雄
索引制作: 李红权
封面设计: 徐道会
出版发行: 学苑出版社
社 址: 北京市丰台区南方庄 2 号院 1 号楼
邮政编码: 100079
网 址: www.book001.com
电子信箱: xueyuan@public.bta.net.cn
销售电话: 010-67675512 67678944 67601101 (邮购)
经 销: 新华书店
印 刷 厂: 河北保定彩虹艺雅印刷有限公司
开本尺寸: 710×1000 1/16
印 张: 15
字 数: 242 千字
版 次: 2014 年 4 月北京第 1 版
印 次: 2014 年 4 月第 1 次印刷
定 价: 48.00 元

前 言

陪伴儿童游戏，参与儿童的游戏，是我所喜欢做的事情。在任何时候，看到孩子，无论在襁褓中婴儿，还是已入学的孩童，我都忍不住要盯着他/她们看，在那双纯净的眼睛里，有着为人之初的可爱与纯真。感谢这些可爱的孩子，总是毫不吝啬地回报给我清澈、专注的目光和微笑。

一个春末夏初的上午，在阳光明媚的游戏室里，三个4岁多的孩子在一起玩耍，我陪伴并观察他们。三个孩子里的一位，是唐宝宝（患有唐氏综合症的儿童），他脸上带着微笑，带着好奇的眼神，探索着玩具，拿自己想要的材料，自在地开始在玩具厨房里洗洗涮涮，做饭。他的身后，跟着两位普通孩子。唐宝宝去哪里，这两个孩子就跟去哪里，手里拿了些玩具，脸上却带着茫然的神情，似乎不知道要做些什么。一同观察的一位幼儿教师说：“这两个孩子还不如唐宝宝会玩呢！”此情此景，我不知道是应为唐宝宝高兴还是为那两个孩子悲哀。并不是说有障碍的孩子就一定没有普通孩子玩得好，我希望看到：三个孩子都自主、快乐地投入到游戏中。4岁正是进行象征性游戏的年龄，但是假想对这两个孩子来说似乎是件不太容易的事情。

在很多城市，圣诞节也成为孩子们期盼的节日之一，我猜想他们并非由于宗教的原因，而是因为圣诞节可以得到很多礼物，无条件的，由爱孩子的圣诞老人送来。在这些相信圣诞节故事的孩子心里，有一个白胡子老爷爷，他是那么爱孩子，不忍心拒绝他们的要求，他就是无条件的爱的象征之一。可是总有一些成人，客观理智地反复给孩子讲解圣诞老人是根本不存在的，看不到那双眼睛里的不解和失望。在很多成人眼里，“讲理”比没用的想象重要，他们忘了，自己当初也是满怀幻想、梦想长大的。

实践中看到的种种，不断提示我思考：

游戏离孩子有多远？为什么有的孩子小小年纪就失去了爱游戏的天性？现在的孩子们是如何游戏的？

老师们是如何引导孩子的日常游戏活动的，除了对认知的引导之外，有没有注重对情感的引导？

.....

由我编著的《特殊儿童游戏治疗》（2010年出版）是从心理治疗的角度撰写，将游戏看作一种心理干预的媒介。然而，在实际应用中我发现：幼儿园和小学的教师因为缺乏心理学的系统学习，理解和应用起来有一定困难。如能从课程设计和实施的角度阐述游戏，更有助于教师们将游戏理论应用于教育教学实践中，切实有效地帮助儿童成长。虽然幼儿教育领域关于游戏理论的研究著作颇丰，但如何深入了解和参与儿童的游戏，仍然是一件值得继续探讨的主题。在此特别感谢在这个领域的研究者，他们的研究成果对游戏的实际应用提供了有意义的建议。我愿意做一个游戏应用者，让自己看到儿童更多的发展可能性，发现更多值得关注的研究主题。

源于这些想法，决心动笔撰写此书。

本书共六章，力图借鉴文化学、社会学、教育学、心理学、艺术等领域对儿童游戏的研究成果，从多个视角分析儿童的游戏。第四章由毛颖梅、北京市朝阳区新源里幼儿园的田赛、绳琦颖、阎芳和北京市东城区分司厅幼儿园的王丽娇、李博、王梦、苑立洁共同完成，其余章节由毛颖梅完成。书中的外国人名如不是普遍为人所知的，后附有英文名，如是专业研究者也较为陌生的外国作者，则直接使用英文名，未翻译。

本书得以出版，要感谢北京市属高等学校人才强教计划资助项目的支持！感谢首都特殊教育创新团队的支持！感谢多年来积极参与游戏、游戏治疗研究与实践的北京市东城区分司厅幼儿园、北京市朝阳区新源里幼儿园的领导、老师们！感谢我可爱的学生们，特别是乐于与我分享观察听觉障碍儿童游戏经验的2011级语康专业杜斯慧、于桂荣、汪元元、王洁冉等同学！感谢所有支持我进行游戏治疗研究的北京联合大学特殊教育学院的同仁！感谢学苑出版社的洪文雄编辑，不厌其烦地帮助我完善书稿！

感谢所有的孩子，是你们帮助我们体会到了游戏的快乐与美好！

本书如有疏漏之处，请读者不吝赐教！

毛颖梅

2014年2月

目 录

第一章 认识游戏	(1)
第一节 儿童游戏的历史与发展	(1)
第二节 游戏与儿童的发展	(8)
第三节 游戏水平划分及其表现	(20)
第四节 近年对儿童游戏的研究	(28)
第二章 认识游戏材料	(39)
第一节 游戏与玩具	(39)
第二节 游戏材料的分类	(47)
第三节 感知运动游戏与游戏材料	(60)
第四节 建构游戏与游戏材料	(65)
第五节 角色游戏与游戏材料	(75)
第六节 规则游戏与游戏材料	(80)
第三章 选择游戏材料	(88)
第一节 谁来选择玩具	(88)
第二节 如何选择玩具	(91)
第四章 游戏可以教吗	(111)
第一节 需要特别关注的儿童	(111)
第二节 游戏活动引导实例	(118)
第五章 基于游戏的课程	(147)
第一节 课程与游戏	(147)
第二节 国外基于游戏的课程	(152)

第六章 游戏在其他领域的应用	(186)
第一节 游戏用于评估和干预	(186)
第二节 游戏在心理治疗领域的应用	(192)
第三节 游戏在特殊教育领域的应用	(220)
索引	(233)

第一章 认识游戏

第一节 儿童游戏的历史与发展

儿童游戏是一种社会现象,伴随着人类社会的产生而产生、发展而发展。在人类文明的发展进程中,游戏与艺术、体育、文学戏剧、宗教活动等紧密联系在一起,甚至有学者提出,游戏是这些活动的早期表现形式。自从人类文明产生以来,游戏始终是儿童文化生活的主要形式,更是社会对儿童实施教育和儿童个体自我教育的重要形式。^[1]

游戏作为与学习并举的儿童两项基本活动之一,其重要地位与作用很早就被古代教育家们提及。《礼记·学记》中写道:“藏焉修焉,息焉游焉。”^[2]即学习时就努力进修,休息时就尽情游乐,将游戏视为学习之余放松、休息的基本方式。王守仁进一步解释道:“大抵童子之情,乐嬉游而惮拘检,如草木之始萌芽,舒畅之则条达,摧挠之则衰疾”,这句话指明了游戏是适应儿童天性、促进儿童发展的活动。要对儿童进行教育,就必须顺应儿童的自然发展规律,游戏就是最主要的手段。在游戏中儿童自主地活动,自得地娱乐,自然会生机勃勃,智力悟性也得到发展。

游戏具有教育性,是一种学习方式、教育方式,已成为教育理论中普遍被接受的观点。早在古希腊时代,柏拉图就认为,青年们“如能在游戏上有良好的开始,又从音乐的协助上取得良好秩序的习惯……就会在他们的一切行动里追随他们,成为他们成长的原则”,游戏被柏拉图视做是一种模仿行为,通过游戏得以进行教育,游戏是教育的一种方法、手段。亚里士多德进一步继承和发展了柏拉图的游戏观点,他将游戏视为是真实的摹本、具有创造的意涵,能够重新组构现实世界,人们认可相信游戏创造的想象世界,甚至认为想象世界比原有的真实世界更真实。因此,亚里士多德承认游戏的教育意义,他认为模拟真实世界的替代经验(如游戏、戏剧)就是一种预先学习,可作为面对真实情境时作判断的依据,或是间接取得知识的方式。

从柏拉图到亚里士多德,游戏除了被界定为教育的一种方式之外,其

本身所具有的教育作用在近现代社会逐渐被人们所重视。夸美纽斯、洛克、卢梭、裴斯泰洛齐、福禄贝尔等教育家在著作中也有论述。例如，夸美纽斯重视游戏在学前教育中的意义，指出游戏可以使儿童“自寻其乐，并可锻炼身体的健康、精神的活泼和各种肢体的敏捷”；洛克认为，人们的游戏经验虽然不能促进理性和思维的发展，但确实在增强体质、改善态度和提高技能方面发挥了积极作用；卢梭认为游戏是自然对于儿童的要求，自由伴随着游戏的实现，而教育正应倡导着自由与游戏的学习；福禄倍尔以游戏作为幼儿教育的基础，认为游戏是童年生活中最快乐的活动，是表现和发展儿童的自动性和创造性的最好的活动形式。现代心理学家维果斯基、布鲁纳等认为能够帮助儿童发展的工具就是玩具和游戏，儿童在玩玩具的过程中可以使自己的发展达到一个质的飞跃。游戏和玩具在儿童的发展过程中不仅帮助他们成长，更能发掘潜力。童年期的身心发展奠定了人类所特有的一些高级的心理活动的基础，如有意识记、思考、注意、想象以及个性，儿童期尤其需要在游戏中获得身心发展。

至此，游戏的价值被打上了“教育”的标签，教育者眼中的游戏多数是实现教育目的的一种工具。事实上，在教育没有出现之前，游戏就已经出现。荷兰人类学者约翰·赫伊津哈提出“游戏先于文化”，“唤起游戏本性的积极原则为‘本能’”，从动物到人类，都存在游戏行为。

由此可见，游戏是儿童的天性，是他们生存的一种方式，在游戏这种不与实际的物质利益相联系的活动中，儿童的身心发展自然而然地得到了发展。承担教育儿童职责的工作者更是需要改变对待游戏的态度和观念，不应该只把游戏看作教育的手段，而应该当作是儿童应有的一项权利，是他们生活中必不可少的部分。

游戏虽然被认为是一种儿童自发自主的活动，本身蕴含教育意义，但对游戏本身究竟为何物？为何产生？如何解释？却是争论不休，众说纷纭。

一、儿童为何游戏—早期对游戏的理论假设

早期研究游戏的学者对儿童游戏产生的原因提出多种假设，主要有如下几种：

（一）剩余能量说

主要代表学者是斯科勒（Schiller）和斯宾塞（Spencer）等人，他们认为能量是产生行为的基础，个体为了生存，已经消耗了部分能量，在剩余能量的驱使下，个体会出现无目的的，与生存无关的行为，这就是游戏。

但是对如何确定哪些行为所使用的能量是剩余能量,还存在争议。而且它也无法解释为何儿童玩到筋疲力尽也不愿停歇的现象。

(二) 休闲和放松说

主要代表学者是 Lazarus 和 Patrick 等人,他们对游戏的看法与剩余能量说的观点正好相反,他们认为当生活中有太多令人疲惫的事,当人们觉得生活需要调剂一下时,游戏行为就开始出现,人们在游戏中能重新恢复活力。他们还认为所谓的疲惫是“劳心者”的权利,“劳力者”基本上不会出现疲惫的现象。

但事实上,无论是“劳心者”还是“劳力者”都会出现游戏行为,儿童这类不需要“劳心”的人,却是玩得最多的人。成人工作越多,越容易疲惫,应该是游戏最多的人,可事实并非如此。

(三) 练习说

亦称为“生活预备说”,主要代表学者有格罗斯(Groos)等达尔文学派的人,他们认为按照适者生存的观点,游戏在人类进化的过程中保留下来,应该具有其适应性的功能,因此游戏并非无目的行为。对那些需要较长时间达到成熟期的动物,在成长的过程中容易出现游戏行为,以帮助个体练习将来可能用得上的行为。根据成长阶段的不同,游戏的内容也不相同。

但他们没有解释未成熟的个体是如何知道将来需要的行为和技能的。

(四) 复演说

主要代表学者是霍尔(Hall)和 Gulick 等人,他们认为个体的成长过程是在重演人类进化的过程,成人阶段是达到人类进化的最高境界。儿童在不同成长阶段表现的不同游戏行为就是重演了人类逐步进化的各个阶段。儿童往往最先出现和四肢运动有关的游戏,代表还未进化成人类的动物时代;出现打猎有关的游戏,与渔猎时代相关;喜欢养宠物并与宠物游戏,则与畜牧时代有关;玩洋娃娃、沙和团体游戏则代表个体发展进入人类进化的农业和部落时代。

对这一观点的质疑是:人类的进化进程是按固定顺序发展的,因而儿童的游戏阶段也应按这一顺序进行,但是儿童的游戏内容并非完全依照这一顺序出现,而且同一种游戏往往在多个年龄阶段出现。^[3]

二、心理学的游戏理论

游戏作为人类早年频繁出现的行为,其重要性和复杂性已得到肯定,

不同学科的研究者从不同的研究角度出发,提出了对游戏的不同定义。从体育的观点来看游戏,将其定义为一种体育运动;从社会学的研究角度,将游戏定义为社会结构和价值观的一种表现;从教育的观点来看,游戏和学习、教育息息相关;从人类学研究的角度,游戏成为了解人类发展的途径。

20世纪后,心理学对游戏的研究逐渐深入,形成了精神分析、认知发展、社会文化为代表的三大游戏理论。读者可从三类游戏理论中了解心理学理论对游戏的假设和阐释。^[4]

(一) 精神分析学派的游戏理论

以弗洛伊德为代表的精神分析学派,认为儿童潜意识里充满了与社会道德不符的原始冲动和欲望,儿童的人格发展还处于本我占据主导地位的阶段,自我还在形成中,这些欲望便积极活动寻求满足,形成了儿童游戏的内驱力。他们认为儿童游戏就是发泄潜意识中的能量,将受压抑的冲动发泄出来,使儿童能保持愉快的情绪,有助于健康人格的发展。精神分析学派的游戏理论强调了游戏对情感发展的价值。

门宁格(Menninger)发展了弗洛伊德关于游戏具有宣泄敌意和报复冲动的作用的理论,认为个体天生具有攻击性驱力,儿童可以通过玩攻击性或侵犯性的游戏来减少攻击性行为。但这一观点受到了班杜拉(Bandura)和费奇贝克(Feshback)的批评,他们根据实证研究的结果指出攻击性游戏刺激并提高了攻击性行为。

精神分析学派把游戏与个体的心理发展联系起来,并重视想象性游戏在儿童发展中的作用,对其他心理学家的研究有很大影响。特别是开始使用“娃娃游戏”,作为研究前言语期儿童人格因素的一种方法,并在之后的发展中将游戏治疗作为一般性的临床业务,把游戏作为一种评价工具来使用,对儿童情绪的精神病理诊断做出了很大贡献。

但是精神分析学派的游戏理论过多强调性驱力的作用,强调了个体的生物性,忽视了社会性。再者,由于研究结果来源于在对临床个案的分析基础之上,并不可避免地加入了研究者本人的主观判断和解释,其研究的客观性和普遍性遭到质疑。

(二) 认知发展学派的游戏理论

认知发展学派的创始人皮亚杰反对把游戏看作孤立的机能或活动,他认为游戏是思维活动的一种表现形式,儿童的认知发展阶段决定了他们不同的游戏方式,因而将游戏放到儿童智力发展的背景中进行研究。他认为

儿童只有在活动中才能建立主客体联结,才能获得真实的知识;游戏帮助儿童巩固新的认知结构并发展他们感情,是积极主动的活动过程。皮亚杰将儿童认知发展阶段与游戏水平对应起来,并对象征性游戏作了大量论述,揭示了符号形成与游戏的关系。

皮亚杰从认知的角度研究儿童游戏,对传统的游戏与学习对立观是一个挑战,他的研究促进了其他研究者对游戏促进智力、情感、社会性、身体等方面的全面发展的研究。

但是,认知发展学派的游戏理论忽视了社会生活,如文化、教育对儿童认知发展的影响,同时他将游戏看作是儿童智力发展的表现形式,否认游戏是一种独立的活動形式;他们认为儿童游戏的本质是同化而非顺应,否认了游戏在发展出新的认知结构中的作用。这学派的游戏理论强调了环境与儿童之间的相互作用,却忽视了人的作用和影响,特别是忽视了对人与人之间关系的研究。

(三) 社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派是前苏联影响较大的一个心理学派别,以维果斯基、列昂捷夫、艾里康宁等人代表。他们认为儿童的游戏具有社会历史起源,反对游戏的生物学起源论,“社会形成和推行游戏的目的,是教育和培养儿童参加未来的劳动。”^[5]他们还认为游戏是学龄前儿童的主导活动,与儿童的心理发展有重要关系,即游戏能促进儿童思维的发展,游戏创造了儿童的最近发展区,游戏中儿童学会并内化了规则,促进了意志品质和道德行为的形成、发展;游戏对儿童来说,重在游戏行为过程本身而非行为结果;强调成人对儿童的教育影响作用,并提出成人为了帮助儿童学会游戏,需要进行必要的干预;艾里康宁还特别强调游戏使儿童成为社会成员,形成个性。

社会文化学派的游戏理论将理论与实践相结合,不仅研究了儿童游戏发生发展的现象和规律,还将理论研究成果广泛运用于指导儿童发展的游戏活动中,注重发挥理论研究对实际工作,特别是对学前教育的指导作用;指导幼儿教师在游戏中能够将幼儿园的日常活动整合在其中;强调游戏对儿童认知发展的积极促进作用。

然而,该学派的游戏理论把象征性游戏的发展看作是儿童必须在成年人指导下才能发展起来的,过度地强调了成人的教育作用,容易导致教师成为儿童游戏的“导演”,忽视了儿童在游戏中的主观能动性、独立性。

除了这三种游戏理论之外,还有几种较有影响的的游戏理论。

伯莱恩、艾利斯、赫特等人提出的游戏觉醒理论论述了学习源于探索而非游戏,游戏的作用是制造刺激,起到调剂个体认知激发水平的作用,如果环境的刺激不适当,即过于丰富或单调,都会抑制游戏行为,不利于儿童发展。

贝特森(Bateson)提出的游戏的元交际理论,以人类学、逻辑学、数学的理论来研究游戏,探讨了游戏中的意识与信息交流过程的实质,游戏是信息交流和操作的过程,以否定和解释为基本框架的元交际为特征。儿童在游戏中既要了解其所扮演的角色、所从事的活动,还要了解自己和他人的真实身份。他指出游戏对儿童发展的贡献是在创造和再创造角色的过程中,儿童在游戏中学习到事物的关系和联系。

布伦纳(Brenner)为代表的游戏生态学理论指出儿童是在微观系统、中间系统、外系统三层系统组成的复杂多变的环境系统中发展的。微观系统中儿童面临家人和自己的活动,中间系统和外系统常常受思想意识和文化或亚文化因素的影响,这些都会影响儿童的游戏活动。他们注重对自然状况下儿童的游戏行为的客观记录和描述,对游戏行为的单元分析和研究,认为严格的实验室研究破坏了游戏行为自然出现的环境,存在很大局限性。

三、游戏的定义及特性

(一) 游戏的定义

心理学对游戏的研究,似乎对游戏是什么,以及游戏发挥了何种作用,并没有达成共识。目前对游戏的定义有三种趋向。

1. 游戏是儿童与生俱来的一种倾向

游戏具有内在引发性,不是某种求生存的生物驱力导致,也不是外在社会压力强加于儿童的,具有主动参与的特性;游戏重视过程而非目的,是不具有工具性或生产性的行为,不以解决问题为目标,是一种无目的的自发性行为。

2. 游戏是一种行为

如果以游戏的属性来定义游戏,很难获得对于游戏的操作性定义,也有学者尝试指出游戏的行为特征,但到目前为止仍没有结果。

3. 游戏是一种情境

这一说法是从刺激的角度来定义游戏,探究在何种情境下游戏会自然而然地出现。根据这一假设,只要安排了符合条件的情境,就能观察到儿童的游戏行为。这样的条件有二:有让儿童感到熟悉的人和物存在,且这

些人和物能引起儿童的兴趣；二是在情境中所发生的人际互动，可以让儿童感到安全可以控制，能感到自主。

（二）游戏的特性

学者们在定义游戏时遇到了困难，但在讨论游戏的特性时却能大致达成一致意见。他们认为游戏行为具有以下特性：

1. 情绪愉悦

儿童在游戏中获得快乐，达到身心放松，如果这一过程始终没有欢笑，恐怕这种行为就不能称之为游戏。

2. 主动自发

游戏不是被迫产生的行为，而是自发产生的，在自然情境中，人们经常可以看到孩子们聚在一起，很自然就玩了起来。而且在实践中也能发现，他人很难强迫儿童去玩一个他没有意愿参加的游戏，即便参加也很难乐在其中。被迫游戏就不再是游戏了，最多不过是对游戏的模拟。对成年人或担负责任，追求某个目标的人而言是一种功能，因为游戏能创造快乐，当他们需要快乐，摆脱孤独是，才有游戏的需求。

3. 没有明确的目标

儿童在游戏中除了追求快乐之外，恐怕没有其他明确的目标，玩就是因为好玩。虽然在练习性游戏、角色扮演游戏等游戏中儿童了解和模仿现实生活，但这些似乎并不是儿童发起游戏的初衷。

4. 随意性

游戏的时间、规则、内容都可以随着游戏者的不同心愿，做出适当调整和改变。它可以随时开始，可以推迟，当然也可能随时结束。

5. 自我控制感

在儿童的游戏世界里，真实和幻想之间的界限模糊，任何现实世界里的东西都可以想象成自己希望的内容，使他们仿佛成为游戏世界里的主宰者，掌握着游戏世界中的各种变化，随着自己内在的意愿，决定游戏的内容和进程。由于儿童在现实生活中无法控制真实世界，在游戏中获得的这种可控感，可以增加儿童接受现实生活挑战的勇气。

与西方的群体游戏不同，中国的游戏精神更强调个体的自由，如庄子《逍遥游》中的“游”其最主要的含义就是指个体在摆脱了是非功利等外在束缚后所达到的一种精神极度超脱与自由的境界，这种自由自在，就是个体具有的自我控制感。

人们总是有这样一种固定的思维模式：当看到一对夫妇和小孩在草坪

上做游戏时，常常认为是成人带着儿童玩游戏，认为成人为儿童提供了游戏的机会，培养了儿童游戏的愉悦情绪。然而，这种思维模式掩盖了另一方面的事实：即儿童带着成人玩游戏，体验游戏快乐。成人往往把儿童游戏看作是“无用”的事情，但是，如果不是孩子带着成人玩耍，大多数成人是不会在草坪上做游戏的。成人的世界里有太多的功利，这种“无用”的事情没有多少成人愿意去做。相反，是儿童带着成人去游戏，去关注草坪上的昆虫，体验追逐与跑跳的快乐。看似简单的儿童游戏，却帮助成人重新找回失去的自我，发现生命原始的动力与快乐。

第二节 游戏与儿童的发展

一、游戏与儿童

（一）游戏是儿童的生存方式

游戏是儿童的生活方式，是儿童的一种特殊生活样态，蕴含着丰富的儿童文化^[6]。对于儿童来说，游戏是一种天性；儿童生活在游戏中，儿童生活就是由一系列不同类型的游戏构成；可以说，游戏是儿童的生存方式。

（二）儿童游戏是一种文化现象更是一种文化重构

“游戏本身的文化存在性和文化属性诠释了游戏与文化的双向构建历程，游戏既是文化的一个原因，又是文化的一种影响。游戏是儿童文化学习和传承的一个重要背景和途径，也是其发展的指示器和反应器。”^[7]游戏作为儿童生存的方式自然也是文化性的，儿童游戏本身就是一种特殊的文化现象。而且，儿童的文化是以游戏的形式出现并在游戏中展开。儿童在游戏中所表现出来的行为方式、语言系统以及所显露出的价值观念都是由儿童作为主体来主动参与的理解与建构的。

另一个方面，社会文化又反作用于儿童游戏，即社会环境为儿童提供行为模仿的例子，游戏就是在特定环境文化背景下的一种持续性模仿。维果斯基（1978）认为：人们对游戏的评价、对成人在儿童游戏中发挥的作用的看法都受文化环境的影响。^[8]儿童游戏时，将文化价值观融入到游戏中，通过游戏，儿童超越了原有的理解，并获得了用来支持今后发展和学习的新技能。儿童在游戏中通过自己的言行、观念实现对某特定文化的再建构。儿童游戏的主题往往是来源于日常生活中的各种现实情况（如过家家游戏、结婚游戏等，儿童对成人世界的观察为儿童提供了充实的想象重

构基础,可见成人文化对儿童游戏的显著影响。另一方面,儿童的游戏并不仅仅是对成人世界的简单模仿和再现,在某种程度上可看成是对成人社会关系的重新展现,同时游戏也在构建儿童的“自我”。Ghafouri, Farveh; Wien, Carol Anne 在研究中发现:儿童需要社会文化的支持来维持和保证游戏顺利进行,他们会建立情感界限来保护“我们”的游戏不受打扰。他们花费四个月的时间观察自发游戏情境下幼儿的行为,发现开展和继续游戏需要对文化进行共同构建和发展现有的文化,以便能在管理玩具和角色分工、调解冲突。幼儿在游戏中不仅诠释了社会文化,也在创造性地构建“我”,这个内在的我的发展幼儿表现出来的游戏文化应该得到教育者的理解、支持和尊重。^[9]

(三) 自由、想象与创造是儿童游戏的精神内核

从文化心理学的角度看,儿童的游戏实质上是一种持久性模仿的重要过程,而持久性模仿才可能使个体在模仿过程中不断创新,以新的方式对原型进行重新建构。Schwartzman 是第一批从人类学视角对儿童游戏进行整合研究的学者之一,通过对特殊文化背景下的游戏行为进行了大量的观察,她认为人类学家和儿童最大的共同点是“都在不停地构建和转变他们所处的环境在这个过程中,他们发现了自己”。^[10]研究儿童的游戏是自由的、创造性的,是一个积极主动的再创造过程。在游戏中,个体能够选择性地将知识经验以游戏的方式创造性地应用于不确定、不相同的新经验背景中,以获取自己期望的某个目标。儿童在游戏中通过自由想象、角色转换,象征性地获得了对自我的把握,实现了主宰自我命运的潜在渴望;游戏使儿童把来自现实生命体验中的种种压迫感、紧张感得以释放的同时让儿童在不断创造新异性的过程中获得个体的发展。

案例:

妈妈叠衣服时请姐姐帮着把衣架挂回原处,姐姐搬来一张小板凳,站在上面开始工作。只见她踮起脚跟,很认真仔细地挂好了两个衣架。这时第三个衣架从她手上脱落,刚好挂在了前两个衣架上,姐姐好象发现了新大陆,她停了片刻,在前两个衣架上又挂了一个,并把剩下的衣架也三三两两地接着挂了下去。最后,她拎着一串衣架对妈妈说:“妈妈,我请你吃葡萄。”

二、游戏与儿童自主发展

（一）游戏是儿童联结可能世界与现实世界的桥梁

文化心理学认为，游戏的核心是持续的模仿，儿童游戏是在虚构中产生的，游戏的客体并不只是客体本身，而是被当作心理上虚构成的事物。

Bald 指出儿童是在“假装”的世界里游戏，且通过游戏将这一假装世界转化为他/她发展的下一步现实性。正是通过游戏，个体“提升”了自己当前式，以期望可告知自己将来会发生的事件。此前形成的“图式”使得个体能够对实际输入的多种环境输入做出选择。此前主要是由他人执行的社会控制，随着个体的发展，逐渐发展为个体控制，即自主性。人的自主性即体现为个体是自己行为的执行者。

（二）游戏提供给儿童发展自我意识的重要时机

儿童自我意识的发展是一个“无我—自我—去自我（他我）”的过程，儿童首先在环境文化或者说在成人意识的作用下获得了各种外部的信息，然后通过与自己及他人的关系中获得了他人与自我的认识，进而获得自主性的发展。在这一过程中，想象发挥着不可或缺的作用，儿童正是通过想象的能力将外部信息内化成个体的内部言语。在这期间，儿童会发起一种与假想的社会伙伴交流的游戏行为，即“假装游戏”。游戏作为一种持续性模仿，其中“仿拟”（移情）是一个关键的相关概念。仿拟是在想象的基础上产生，并指向未来可能发生的事件，同时需要个体自己的内部与外部关系中对立双方进行投射，通过这种不断的投射从而获得发展。个体自我的发展其实就是一种对自身的仿拟，在发展过程中，儿童扮演了新的角色，并对外部的要求赋予了自身的理解，从而促进儿童自我的进一步发展。鉴于游戏在儿童发展中发挥的作用，Danger（2003）运用了“上学去”的娃娃家游戏，在五次游戏单元中帮助一名有严重的分离焦虑的5岁女孩适应全天上幼儿园的生活，接受了与父母分离，在幼儿园中自在地与同伴一起玩耍。^[11]

总的来说，儿童的自主性是在与他人的关系中产生，通过承担社会角色而不断发展的，而游戏是重要的不可或缺的途径，只有通过在游戏中完成社会角色的建构，儿童才得以形成、建立各种社会角色的联系，进而在社会角色中发现自我，发展自我。