



儿童的道德判断

儿童的道德判断

[瑞士]让·皮亚杰 著

傅统先 陆有铨 译

山东教育出版社

一九八四年·济南

儿童的道德判断

〔瑞士〕让·皮亚杰著

傅统先 陆有铨 译

*

山东教育出版社出版

（济南经九路胜利大街）

山东省新华书店发行 济南印刷厂印刷

*

787×1092毫米32开本 15.625印张 6插页 309千字

1984年9月第1版 1984年9月第1次印刷

印数1—5,000

书号2275·3

定价2.65元

中译者序

皮亚杰是瑞士的儿童心理学家，但与其说他是儿童心理学家，还不如说他是一位发生认识论者。他之所以研究儿童知识的发生与发展是为了解决认识论上人类知识之发生与发展的问题。皮亚杰花费了几十年的功夫来研究儿童对于世界、物理的因果关系、实体构造、空间、数目的起源和发展以及儿童的具体运算和形式运算的问题。当然，他也研究过儿童的道德判断。这一方面是儿童的一个知识问题；另一方面，也是一个儿童道德教育问题。就我所知，这是他写的关于儿童道德判断的唯一的一本书。这本书对儿童道德教育很有参考的价值。

本书共分四章。第一章皮亚杰用打弹子游戏的规则说明道德判断的法则，他从儿童的游戏实践和儿童的思想意识两方面来说明儿童道德判断的起源和发展。他的结论是，年幼儿童的道德规则是成人教给他的，属于他律的性质。随着儿童年龄的增长和社会关系方面的变化，这种他律的道德规则便逐渐发展为自主的规则，即逐渐发展为自律的了。在第二章里，皮亚杰通过自己的研究发现，年幼儿童的道德判断有一种明显的“道德实在论”的特征，儿童往往根据一个人的行为后果而不是他的意图来判断责任的大小。皮亚杰认为，造成儿童“道德实在论”的主要原因是成人的约束。在第三章

里，作者通过对儿童“公正”观念发展的研究，发现儿童随着年龄的增长逐渐从他律过渡到自律的过程。作者认为，儿童公正观念的发展经历了一个从服从到平等，从平等到公道的发展过程，而造成儿童公正观念不断发展的主要原因是协作。在本书的最后一章里，皮亚杰将自己在心理学方面的研究成果转向社会学方面的讨论。他批评了涂尔干、博维以及鲍尔温等人的某些观点，从社会学的角度来说明儿童的两种道德观。他认为，最符合心理学研究成果的道德教育方法将是集体活动和自治管理的方法。

皮亚杰的儿童判断发展学说在全世界产生了一定的影响。美国哈佛大学教育心理学教授柯尔伯格(L. Kohlberg)根据自己的研究进一步发展了这个学说，他把儿童道德的发展分为三个水平，六个阶段，认为这个规律在全世界都适用。皮亚杰的这种学说也引起了我国教育科学工作者的重视。为了查明我国儿童道德观念发展的特点和一般趋势，近年来，我国心理学工作者在全国范围内进行协作，他们的研究基本上是重复皮亚杰的试验，结果证明皮亚杰关于儿童道德判断发展的学说具有普遍的意义。

本书系根据1932年马约丽·加伯因的英译本翻译的，其中第一、四两章为我所译，陆有铨同志翻译了第二、三两章，特此声明。

傅 统 先

前 言

读者们在本书内将见不到我们直接分析儿童在家庭里、在学校生活中或在他们的社会中的道德行为。我们建议所要研究的是道德判断而不是道德行为或情操。我们带着这个目的询问了许多日内瓦和纳沙特尔学校的儿童并和他们进行交谈，这同我们研究他们对世界和对因果关系的概念时的情况是一样的。这本书就包括着这些谈话的结果。

首先我们要明确，从儿童的观点看来，所谓遵守规则是什么意思。这就是为什么我们要开始分析一种社会性游戏规则的缘故，而这种社会性游戏的规则对一个真诚的游戏者而言是具有强制性的。然后我们从游戏规则转到成人制定的那些具有特别道德意义的规则，并且试图去发现儿童从这些特殊的义务中形成了一种什么想法。我们选择了儿童对于说谎的想法作为一个特殊的例子。最后，我们考察了从儿童们彼此关系中所产生的一些概念，因而导致讨论公正这个概念，作为我们的一个专门的主题。

当我们达到了这一点时，在我们看来，如果将我们的结果和某些社会学家和道德心理学的作家们所赞同的假设相比较，那么它们之间是十分一致的。我们的第四章就是为了完

成最后这个任务的。

至于我们所用的方法，有它的优点，也有它的缺点，这一点我们比谁都明白。在道德问题上特别存在着一个大的危险，那就是人们会使儿童说他们所想要他讲的话。对于这一点，没有一个万无一失的补救办法；询问者的真诚和我们在别处强调过的那些预防错误的方法^①都不足以弥补这个缺点。唯一保险的办法是和别的研究者合作。如果别的心理学家从不同的观点利用我们的问题去询问一些处于不同社会环境的儿童，那么他们迟早就会可能从我们研究结果内的那些人为的因素中把客观的因素分隔出来。关于儿童的逻辑和儿童对于因果关系的观念，在各国都曾经进行类似的工作；虽然有人曾经责备我们有某些夸大之处，而且这种夸大已为众所周知之事，但迄今为止，他们所取得的结果丝毫也没有使我们放弃我们所采用的这个方法。

在我们看来，这个方法的优点在于它使我们明白：如果只有观察本身，它就只能进行预测。例如，在前几年我把我的两个小女儿自己讲的话记录下来，而不向她们提出象在《儿童的世界概念》或《儿童的因果概念》中所审查过的那些问题。现在，广义地讲来，趋向实在论、泛灵论、人工论以及动力因果等等的倾向已经十分清晰地为大家所周知，但是在儿童的那些自发讲话中最有趣的“为什么”的意义，如

^①参见《儿童的世界概念》，以后简称C. W. 我的其它书，如《儿童的语言与思维》、《儿童的判断与推理》和《儿童的世界概念》，此三本书以后简称L. T. J. R和C. W.

果我在过去对于同一题材没有亲自询问过几百个儿童，就会使我完全不理解。当然，儿童自发的讲话比世界上的任何问题都更有价值。但是在儿童心理学中，如果那些询问者没有做好准备工作，那么人们对于儿童的这种自发的讲话就不能从它的正确的一面去理解它。

这本关于儿童道德的书只是一个初步的工作。我诚恳地希望，它可以提供一个脚手架，好让那些和儿童们生活在一起并且观察他们的自发反应的人们用来建筑一所实际大厦。从某种意义讲来，儿童的道德也有助于说明成人的道德。如果我们想要培养人，那么完成这个任务的最好办法就是研究那些控制人类形成的规律。

目 录

中译者序

前 言

第一章 游戏的规则	1
1. 打弹子游戏的规则	4
2. 询问及其一般结果	14
3. 规则的实践 I, 前两个阶段	21
4. 规则的实践 II, 第三和第四阶段	37
5. 规则的意识 I, 前两个阶段	49
6. 规则的意识 II, 第三阶段	68
7. 一个女孩子的游戏: “寻人” 游戏	83
8. 结论: I, 运动方面的规则和两种尊重	94
9. 结论: II, 尊重集体与尊重个人, 寻求一个有 指导作用的假设	114
第二章 成人的约束和道德实在论	123
1. 方法	126
2. 客观的责任 I, 笨手笨脚和偷窃	137
3. 客观的责任 II, 说谎	160
4. 说谎和两种类型的尊敬	192

5. 结论：道德实在论	206
第三章 协作和公正概念的发展	235
1. 惩罚和惩罚的公正的问题	237
2. 集体的和可交流的责任	281
3. “内在的公正”	305
4. 惩罚的公正和平等的公正	319
5. 平等与权威	336
6. 儿童之间的公正	361
7. 结论：公正的概念	386
第四章 儿童的两种道德观以及社会关系的类型	401
1. 涂尔干和傅康纳的责任论	402
2. 涂尔干的道德权威论：I，导言	416
3. 涂尔干的道德权威论：II，道德教育	430
4. 博维先生的理论	451
5. 鲍尔温的观点	468
6. 结论	478

第一章

游戏的规则^①

儿童的游戏构成了一种最好的社会制度。例如，孩子们玩的打弹子游戏就包括一个非常复杂的规则系统，即有它本身的一套法则，一种裁判规程。心理学家有责任去熟悉这个普通法则的事例，并去发现这个事例背后所内含的道德意义。所以只有这种心理学家才能够从他掌握这些规则的细节时所经历到的困难去估计这些内容异常丰富的规则。

如果我们想要理解儿童道德，显然我们必须要从分析这些事实入手。一切的道德都是一个包括有许多规则的系统，而一切道德的实质就在于个人学会去遵守这些规则。康德的反省分析，涂尔干（Durkheim）的社会学和博维（Bovet）的个人心理学都符合这个论点。当它们要解释人是在思想上学会遵守这些规则时，这些学说便开始发生分歧了。至于我们的工作，（我们将在儿童心理学的领域内分析这个“怎样”学会遵守这些规则的。

现在儿童学会遵守的大多数的规则是他从成人那里接受来的，这就是说，他是在这些规则已经充分完备之后才接受

①与V. J. 皮亚杰夫人、M. 郎伯谢和L. 马丁尼茨合作。

它们的。而这些规则的精细制定往往并不是和儿童关联的，也不是因为儿童需要这些规则，而是早期成人世代连续不断的活动结果。

相反，在最简单的社会游戏的事例中，我们所见到的规则则是由儿童们单独制定的。至于这些游戏的内容是否具有道德意义，这是无关紧要的。我们作为心理学家则不应采取成人道德的观点而必须采取儿童道德的观点。现在打弹子游戏的规则，正象所谓道德现实一样，乃是一代一代传下来的，并由于个人遵守这些规则而被保存了下来。唯一的差别就是，在这个事例中的关系只是存在于儿童之间的关系。年长的儿童逐渐训练开始游戏的年幼儿童尊重法则；而且这些小孩内心总是要追求人类尊严特有的一种美德，正确地利用游戏的惯例。年长的儿童则有权改变这些规则。如果这不是“道德”，那么道德是从哪里开始的呢？至少它是从遵守规则开始的，而对于这个问题的探讨，正象我们的探讨一样，最好是从研究有关这种规程的事实开始。当然，关于打弹子游戏的现象还不是人类最原始的现象。在儿童和他的伙伴游玩之先，他要受到他父母的影响。从他的婴儿时期起，他就要遵守许多规矩，甚至在他会说话以前他就意识到有一定的义务。我们以后可以见到，这种情景甚至会不可否认地影响游戏规则的制定。但是在制定游戏规则方面，成人的干涉无论如何已经减少到最低限度了。所以我们在这里所遇到的现实，如果不是最基本的，至少也应该是最自发的和最有益处的。

关于游戏的规则，有两种现象特别容易研究：第一，规则的实践，即不同年龄儿童有效地应用规则的方法；第二，规则的意识，即不同年龄儿童构成这些游戏规则特征的想法，而不管这些规则是神圣而带强制性的，或是可以由他们自己选择的，不管是他律的，或是自律的。

本章的目的就是对这两类论据加以比较。因为在规则的实践与规则的意识之间的关系最能使我们说明道德现实的心理性质。

还要申明一点。在我们着手分析规则的实践与规则的意识之前，我们必须首先说明这些规则的实际内容。所以我们必须确立这个问题的社会论据。但是我们将限于那些必不可少的东西。我们并没有试图建立一个关于弹球游戏的社会学，这就会意味着去发现这种游戏在过去是怎样玩的和在世界各地它是怎样玩的（黑人儿童实际上也玩这种游戏）。即使我们仅限于法语区瑞士，我们相信，要发现这种游戏在各地方的变种，特别是勾绘出这些变种在近几代的历史演变，也要花几年的时间。这样一种探究对于社会学家也许有用，但在心理学家看来却是不必要的。心理学家为了研究儿童是怎样学会规则的，只需要彻底知道某种实际运用的惯例。正象为了研究儿童语言，他只需要知道某种方言（不管什么地方的方言），而无需重新组合各种语义学和语音学在时间与空间上的各种变化。所以我们将把我们的研究限于简短地分析日内瓦和纳沙特尔所玩的那种游戏的内容，因为这些地区是我们从事工作的地方。

1. 打弹子游戏的规则

如果我们要同时分析规则的实践和规则的意识，我们就必须注意三个基本事实。

首先，在某一代和某一地方（不管它是多么小）的儿童中，对于打弹子从没有一个单一的玩法，而总是有各种不同的许多方法。有一种“四方形游戏”，我们将特别从事这种游戏的研究。在地上画一个四方形，里面放一些弹球；这种游戏是从一定的距离打中这些弹球并把它们打出界外。有一种“双人打”的游戏，两个人在无数的回合中互相试图击中对方的弹球。还有一种从洞穴中击出弹球的游戏，即把几个弹球在一个洞穴里堆集起来，然后用一个比较重的弹球把它们打出洞外。如此等等。每个儿童都熟悉几种游戏。这一事实，根据儿童年龄不同，也许有助于加强他对规则神圣性的信念，也许有助于减弱这种信念。

其次，同一种游戏，如四方形游戏，在不同的时间和不同的地方，可能有相当重要的变化。就象我们曾经证实过的那样，四方形游戏的规则在纳沙特尔彼此相隔不过二、三公里的四个社区就不是一样的^①。这些规则在日内瓦和纳沙特尔也不一样。在某些方面，这些规则在一个地区就不同于另一地区，即使在同一城镇里，各个学校之间也不相同。此外，通过我们能够获得的合作者的帮助，我们还知道，在一代一

^① 纳沙特尔、库德尔、上里维和圣布策尔斯。

代之间游戏也有不同的变化。一个二十岁的学生告诉我们，在他的村子里，他小时所玩的那种游戏，现在的儿童已经不再玩了。这些根据时间与地点不同而发生的变化是很重要的，因为儿童们时常都意识到有这种变化的存在。一个从一个城市迁移到另一个城市，或仅从一个学校转入另一个学校的儿童时常会对我们解释说，某种某样规则在这个地方有效而在另一个地方就无效。儿童也会时常告诉我们，他父亲的玩法不同于他的玩法。最后，还有一个十四岁的儿童不再玩打弹子游戏了，因为他已开始觉得他比那些年小的孩子们优越得多，而且他照他的不同脾气，或者嘲笑或者悲叹这样一个事实：他这一代的习俗正在被成长中的一代所抛弃，而不是被他们真诚地保存下来。

最后，而且显然由于各地或各时潮流互相聚集的结果，同一游戏（四方游戏）在同一学校的游戏场上是可以应用不同的规则的。十一岁到十三岁的儿童对于同一游戏的各种不同的玩法都是熟悉的，而且在他们游戏之前或在游戏之中，他们一般都要同意选择哪种玩法而不用其他的玩法。所以我们必须把这些事实记在心里，因为这些事实肯定制约着儿童对规则的价值所作的判断。

讲过了上述三个基本事实之后，我们将对四方形游戏的规则作一简介，用来作为一个范例；而且开始时我们将确定儿童的语言，这样我们才能理解我们和儿童交谈的记录，这些记录我们将在以后经常引用的。此外，也象儿童心理学中常有的情况一样，在这种语言中有一些方面本身也是具有高

度教育意义的。

一个弹球在纳尔称为“un marbre”，在日内瓦称为“un coeillu”或“un mapis”。不同的弹球有不同的价值。水泥弹球价值最高。还有小一点的“泥球”，这是用容易破裂的泥土做成的，它的价值较低，因为它比较便宜。一种用来弹击而不是放在四方形里面的弹球，按照它们的坚固性，被称为“corne”（如果它是玉的），“agate”或“agathe”“cassine”（带彩色花纹的玻璃球），“plomb”（含铅的大弹球）等等，每一个这样的弹球值若干一般的弹球或若干“corron”。掷一粒弹球叫做“射击”，自己的弹球触及另一弹球就叫做“击中了”。

于是他们就有了一套习惯用语。例如，有一种奉献仪式的用语，这种表达方式是游戏者用来宣称：他将进行某种某样的活动，因而这种表达方式就是象举行仪式一样地把这个宣告作为一个既成事实提出来（奉献出来）。因为当游戏者一旦说出这种话来，他的对方就无权反对他的决定了。然而，如果对方抢先运用一种禁令仪式的语言，他也将同样阻止他的伙伴进行他所害怕的那种行为。例如，为了在一种可能的条件下首先打弹子，儿童就说“premier”（在纳沙特尔）——显然这是“premier”（“首先”）一字的讹用。如果他想退回到所有的游戏者在第一轮时出发的那条线上去（这条线称为“coche”），那么他就只用说一声“coche”。如果他想前进或后退两倍的距离，他就说：两“coches”；如果他想前进或后退一、二、三指宽的距离，他就说：“一

个（两个或三个）*èmpans*（指宽）”。如果他想使他自己站在某一个地点（这个地点同他在某一时刻所站立的地点与四方形的距离相等，但方向相反，以便避免对方的可能的攻击），他就说：“*du mine*”（“我的”）；如果他想阻止对方这样做，他就说：“*du tien*”（“你的”）。这是纳沙特尔的用语。在日内瓦，表达这些活动的用语是“*faire une entasse*”或“*entorse*”（即“扭转”）。如果你放弃你轮到的一次击球机会，等到对手弹过之后再弹，你就说：“*coup passe*”（“我放弃我的一轮”）。

一旦在一种受整套法规系统审慎规定的条件下讲出这类用语时，对方就必须服从。但是如果对方想先走一步，他提出禁令仪式的用语就够了。在纳沙特尔，只要在对方用语的前面加上一个前缀“*fan*”（即“禁止”的意思）就行了。例如，“*fan-du-mien*”，“*fan-du-tien*”，“*fan-coche*”，“*fan-coup-passe*”等等。有些儿童不懂这个前缀，因为在他们所听到的言语中没有同这个前缀相对应的词汇，他们就说：“*femme-du-tien*”，“*femme-couche*”等等。

还有两个特别具有启发性的奉献用语，我们应该注意。这两个用语在日内瓦的小孩中很流行。它们是“*glaine*”和“*toumike*”两字。当一个游戏者把一个具有很高的价值的弹球放进地面上的四方形中而以为他是放进了一个一般的弹球时（例如，放进了一个“*ago*”而不是“*coeillu*”），如果他发现了他的错误而拾起他的“*ago*”，用一个一般的弹球去替代它，这自然是允许的。只有那种不老实的手才会利