



中华博士文库

黑龙江人民出版社

朝鲜族传统游戏传承的 教育人类学研究

朝鲜族传统游戏在文化生态与结构功能、象征符号的互动过程中
塑造文化特质、发挥教育功能，并代代传承。

崔英锦

崔英锦 著

The Educational Anthropological Research of



中华博士文库

朝鲜族传统游戏传承的 教育人类学研究

崔英锦 著

黑龙江人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

朝鲜族传统游戏传承的教育人类学研究/崔英锦著.
—哈尔滨:黑龙江人民出版社,2008.7
ISBN 978-7-207-07867-4

I. 朝... II. 崔... III. 朝鲜族—游戏—研究
IV. G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 106199 号

责任编辑:孙国志

装帧设计:李 梅

朝鲜族传统游戏传承的教育人类学研究

Chaoxianzu Chuantong Youxi Chuancheng De Jiaoyu renleixue Yanjiu

崔英锦 著

出版发行	黑龙江人民出版社
通讯地址	哈尔滨市南岗区宣庆小区1号楼
邮 编	150008
网 址	www.longpress.com
电子邮箱	hljrmcbs@yeah.net
印 刷	黑龙江神龙联合制版印务有限责任公司
开 本	880×1230 毫米 1/32 插页4
印 张	10
字 数	250 千
版 次	2008 年7月第1版 2008 年7月第1次印刷
书 号	ISBN 978-7-207-07867-4/G·1856
定 价	25.00 元

(如发现本书有印制质量问题,印刷厂负责调换)

本社常年法律顾问:北京市大成律师事务所哈尔滨分所律师赵学利、赵景波

序

伴随着人类科学技术的急速发展和现代化进程的不断加快，人们也开始越来越留恋以往的旧时生活。特别当那些千百年来各民族创造和传承下来的宝贵的口头与非物质遗产，被一座座高楼大厦和漫天飞舞的信息所埋没的今天，各民族的有识之士都纷纷投入到抢救和保护这些优秀的民族文化遗产的“抗洪抢险”当中。喜闻弟子崔英锦博士的《朝鲜族传统游戏传承的教育人类学研究》一书即将出版，由衷地感到一种欣慰。崔英锦是我的博士生，非常勤奋好学。记得她报考的时候，我曾问过她为什么要选择民族文化遗产与教育这个研究方向？她的回答很明确，就是立志要在原有的教育学的基础上再加上民族学的训练，从交叉学科的角度来研究朝鲜族的文化遗产和民族教育。这部著作是在她的博士学位论文的基础上，采用教育人类学的独特视角和研究方法，在进行大量田野调查的基础上完成的一部力作。相信这一成果的问世，不仅对朝鲜族文化的传承和教育有着重要的意义，对其他民族的文化遗产乃至我国教育人类学的学科发展，都是一个有益的尝试。

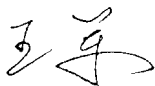
我认为这部著作有以下三个突出的特点值得关注：首先，在国内首次从教育人类学的视角，系统研究和解读了朝鲜族传统游戏。朝鲜族作为一个迁徙民族，其传统游戏的传承，一定意义上反映了该民族的历史进程和文化变迁。作者能够立足于教育人类学理

论,把民族传统游戏放在民族变迁的大背景中加以审视和把握,提出朝鲜族传统游戏是通过文化生态与结构功能互动、文化生态与文化象征符号的互动过程得以传承和延续的两个观点,充分体现了开拓创新的探索精神。

其次,首次对我国朝鲜族目前保存和承继最好、最具有典型民族特征的摔跤、秋千、跳板、象棋、花图、掷柶、拔河等七项传统游戏进行了较系统、全面的梳理,并解读了朝鲜族传统游戏具有的文化特质和教育功能。这部著作始终贯穿一个观点是,我国朝鲜族传统游戏的传承和发展,并不是历史自然延续的过程,而是朝鲜族传统游戏与国内外多元文化生态环境相互互动与碰撞的体现和结果。这些具有独创性的学术观点,在学位论文盲审过程中也得到了国内有关专家的肯定和好评。

第三,这部著作大量查阅了国内外相关学者的文献,注重实证调查与分析,使其观点具有充分的史料和现实依据。她在研究的过程中,多次实地走访了延边朝鲜族自治州和黑龙江等地的部分幼儿园、中小学、社区和高校,访谈有关专家学者,搜集了大量珍贵的第一手资料。她在读博期间,借去韩国济州岛参加第三届世界韩国学学术会议的机会,就部分学位论文内容作了大会发言,并及时与各国有关专家进行学术交流,赢得了国外有关专家学者的高度赞扬和认可,可见她为这部著作倾注了大量的心血。

崔英锦博士是我的开门弟子,她学思敏捷,刻苦求学,具有很强的社会责任感和学术责任感。希望崔英锦能在今后的学术生涯中百尺竿头更进一步,为祖国的民族和教育事业做出更大的贡献,并以此为序。



2008年4月1日于北京

目 录

导 论	(1)
第一章 朝鲜族传统游戏的起源与概况	(28)
第一节 游戏的界定	(28)
一、游戏的词源学解读	(29)
二、游戏的本质	(35)
三、游戏起源界说	(46)
第二节 审视游戏与人类教育的关系	(58)
一、对两者关系的历史追溯	(59)
二、游戏与教育的生存呼应	(66)
第三节 朝鲜族传统游戏的起源与生成	(84)
一、朝鲜族的形成与发展	(85)
二、朝鲜族传统游戏的渊源与生成	(89)
三、朝鲜族传统游戏的种类、规则与玩法	(97)
第二章 朝鲜族传统游戏的文化特质与教育功能	(112)
第一节 文化生态学视野下的朝鲜族传统游戏	(112)
一、文化生态与结构功能的互动	(113)
二、文化生态与文化象征符号的互动	(117)
第二节 朝鲜族传统游戏的文化特质	(121)
一、秋千的文化特质	(121)
二、摔跤的文化特质	(124)

三、象棋的文化特质	(128)
第三节 朝鲜族传统游戏的教育功能	(131)
一、促进智力发展	(132)
二、促进非智力发展	(135)
三、促进体能发展	(154)
四、塑造民族性格	(155)
五、训练语言能力	(162)
第三章 朝鲜族传统游戏的田野调查与分析	(167)
第一节 现状调查	(167)
一、调查方案的设计	(167)
二、调查的具体实施	(174)
第二节 调查结果与成因分析	(176)
一、幼儿园游戏调查与分析	(176)
二、中小学游戏调查与分析	(187)
三、大学生游戏调查与分析	(204)
四、其他社会阶层的游戏调查与分析	(208)
第三节 朝鲜族传统游戏的发展背景与动态	(213)
一、社会文化背景	(213)
二、自身发展背景	(215)
三、朝鲜族传统游戏的发展动态	(217)
第四章 朝鲜族传统游戏传承的理性思考	(225)
第一节 朝鲜族传统游戏的生存选择	(225)
一、面临的危机与挑战	(225)
二、现代背景下的文化选择	(228)
第二节 朝鲜族传统游戏的传承意义	(230)
一、朝鲜族自身的文化传承	(231)
二、多元文化生存中的传承	(233)

第三节 审视朝鲜族传统游戏回归教育的价值	(236)
一、符合人的身心发展	(237)
二、符合教育的本质	(239)
三、促进教育目标的实现	(242)
第五章 多元文化生态环境下朝鲜族传统游戏传承的策略	(247)
第一节 朝鲜族传统游戏的现代化调适与变革	(247)
一、游戏规则、玩法的更新与改革	(248)
二、开发和导入游戏课程	(253)
第二节 建构和完善朝鲜族传统游戏的传承机制	(258)
一、有关教育政策的制定与实施	(258)
二、各层级教育中积极渗透游戏文化	(259)
三、建构游戏传承的生存机制	(264)
结 语 朝鲜族传统游戏传承的独特魅力	(271)
附录一:中文问卷	(274)
附录二:朝文问卷	(285)
附录三:中文访谈提纲	(291)
附录四:朝文访谈提纲	(294)
附录五:田野调查工作流程目录	(296)
参考文献	(300)
后 记	(313)

导 论

一、游戏与人类的关系

游戏是与人类关系十分密切的一种古老的社会文化现象。它不分地区、种族,跨越人类的不同文化圈而普遍存在着。世界上任何一个民族的发展和生存过程都与游戏具有割舍不断的情缘。甚至可以说人的一生都在从事和进行着各种不同级别、不同层次、不同类型的游戏。据文献记载,早在两千多年前,游戏在希腊已发展成为大规模的奥林匹克竞技运动。^①虽然游戏与人类关系如此密切,但自古以来游戏往往与人们的消遣和娱乐活动联系在一起,把游戏看做是与“工作”(或劳动)不同的“闲暇生活”,甚至出现了“重工作、轻游戏”的价值取向。因此,自由、快乐、公正、和谐的游戏精神和本质特征未能引起人们足够的重视,游戏在人的身心发展和人类教育中的独特价值和功能也未能及时得到开发和挖掘。

随着国内外对文化研究的不断深入,特别是人类的通俗文化、娱乐文化现象越来越成为研究热点和焦点的今天,游戏这一人类文化现象重新得到了学术界的广泛关注和重视。目前,西方发达国家的游戏研究不仅涉及人的感知、思维等认知过程,语言与符

^① [荷兰]胡伊青加著,成穷译《人:游戏者》,贵阳:贵州人民出版社1998年版,前言第4页。

号、人格形成、治疗和调节人的各种心理压力和心理障碍等心理咨询和治疗的领域,还拓展到文化学、人类学、现象学和阐释学等多学科领域,从多视角重新审视和研究游戏与人类之间的关系。我国以往的游戏研究大多从属于史料记载或描述之中,或是属于民俗文化范畴之中,其研究集中体现在游戏的娱乐特点上,具有一定的局限性。近年来,随着游戏研究向教育领域的逐渐渗透,游戏在人类生存中的独特作用引起了人们的关注,但目前诸多研究更多地停留在学前儿童游戏领域,游戏在其他教育层级中的功能研究尚处于初步摸索阶段。其实游戏是人类实现自我价值的一种生存方式,其过程充满着人类的各種社会文化,可以说人类通过游戏完成着人类进化和整个社会的发展和延续过程。

游戏作为社会文化现象在民族社会发展历程中具有重要的社会价值。这是因为,文化是民族的重要特征,也是构成民族的核心要素。人类创造了文化,文化又缔造了人类,文化与民族社会群体之间通过“传”与“承”两个并存继起的环节实现有机的整合,促使文化在传承过程中呈现出稳定、延续、再生的特征,最终形成模式化发展。因此,要弄清游戏文化传承与人类关系,首先也要了解什么是文化。《辞海》中对文化的定义有三层含义:①广义指人类社会实践过程中所获得的物质、精神的生产能力和创造的物质、精神财富的总和。狭义指精神生产能力和精神产品,包括一切社会意识形态:自然科学、技术科学、社会意识形态。有时又专指教育、科学、文学、艺术、卫生、体育等方面的知识与设施。作为一种历史现象,文化的发展有历史的继承性;在阶级社会中,又具有阶级性,同时也具有民族性、地域性。不同民族、不同地域的文化又形成了人类文化的多样性。作为社会意识形态的文化,是一定社会的政治和经济的反映,同时又给予一定社会的政治和经济以巨大的影响。

②泛指一般知识,包括语文知识。如“学文化”即指学习文字和求取一般知识。又如对个人而言的“文化水平”,指一个人的语文和知识程度。③中国古代封建王朝所施的文治和教化的总称。①显然,文化的内涵十分丰富,外延也极为广阔。现代文化学研究也认为,文化是人类有意识活动的综合成果,是一个有机的整体,分为物质形态、非物质形态和行为方式等有机构成形态。可以说,文化的内在属性就是文化遗产,游戏作为一种社会文化现象当然不能脱离文化遗产的内在属性,而任何一种文化的传承主体就是我们人类。

其次,要了解教育与文化的关系。《辞海》中对教育的解释是:广义的教育是指以影响人的身心发展为直接目的的社会活动。狭义的教育是指由专职人员和专门机构进行的学校教育。随社会的产生而产生,是作为个体的人与社会发展必不可少的手段,为一切社会所必需,又随着社会的进步而发展;受社会政治、经济、文化等方面的制约,也对社会整体及其诸多方面产生的影响。教育还受制于个体的身心发展规律。②《中国教育大百科全书》中认为:教育是培养人的一种社会活动,它同社会的发展、人的发展有着密切的联系。从广义上说,凡是增进人们的知识和技能、影响人们的思想品德的活动,都是教育。狭义的教育,主要指学校教育,其含义是教育者根据一定社会(或阶级)的要求,有目的、有计划、有组织地对受教育者的身心施加影响,把他们培养成为一定社会(或阶级)所需要的人的活动。这里所指的教育是指广义的教育,包括学校教育、家庭教育和社会教育。教育与文化的关系体现在以下几个方面。一是文化必须由教育而产生,文化凭借教育机制来

① 《辞海》,上海:上海辞书出版社1999年版,第4365页。

② 《辞海》,上海:上海辞书出版社1999年版,第4176页。

传承和整合,文化的作用、目的与教育具有同质性。二是文化是人类发展的主要精神财富,教育具有吸收、接纳和创新这些精神营养优化系统和结构的功能。因此,文化的进化水平、发展同教育发展相一致。三是教育作为文化的一个部分,必须受文化的性质、内容和形式的作用,并决定其影响。教育作为一个独特的文化体,生命机制也会反作用于人类文化,对人的发展起着重要的作用。四是文化对教育具有定向作用。因为人类教育最重要的目的就是按照文化价值期望对人类实现社会化过程,其根本目的是保持和传承文化,依据文化价值来培养年轻一代,使文化代代相传。因此,文化价值规定了教育的目的、内容和方向等诸多方面。可见,文化与教育是互为条件的,不同民族的文化对教育具有不同的作用,不同的文化功能对人产生不同的影响,而游戏作为文化对人的身心发展具有独特的教育功能和价值。因此,通过研究游戏这一人类社会普遍的文化现象,尤其是对朝鲜族传统游戏的教育价值和功能的深入挖掘和探究,进一步透视人类的教育,在当今具有重要的现实意义和研究价值。

朝鲜族是从19世纪开始迁入东北各地从朝鲜人逐渐成为我国56个民族成员的,^①因此,其社会文化风俗具有多元化的特征,它既具有生活在朝鲜半岛的朝鲜人的文化特征,又具有迁入中国后与其他各民族的文化遗产与交流中为适应我国社会发展而形成的独特的民族文化特征。传统游戏始终伴随着朝鲜族历史发展进程和民族社会生产活动,演绎着充满传奇色彩的民族社会化过程,勾画出永不分割的生存关系。

^① 关于朝鲜族的渊源有多种说法,笔者通过国内外相关文献和对不同学者观点的分析和整理,比较认可的观点是19世纪中叶说。这方面详细内容可见第一章的相关论述,在此不再叙述。

二、相关研究动态

人类对游戏的初期研究一般大多包含在民俗、体育、艺术、哲学、美学等多学科领域之中,其研究更多集中在生物学阐释和心理学研究,并没有形成专门的或者专题的游戏研究。随着西方人类学、哲学、文化学、教育学等诸多学术领域对游戏的系统研究和反思,人们逐渐拓展对游戏的认知与思路,揭开了游戏神秘的面纱,使游戏成为推动人类社会不可或缺的一种文化现象,消除了简单而机械地把游戏当做一种本能的生物现象,为游戏提供了更为广阔的研究视野。

(一)西方近现代游戏研究动态

西方近现代的游戏研究,绝大多数是从属性研究。所谓从属性是指不把游戏本身作为论旨,或虽作为论旨但却只是体系的一个次要部分。

康德使游戏研究进入了理论思维的视野。康德的游戏观是论述艺术创作时附带提出来的,如“艺术还有别于手工艺,艺术是自由的,手工艺也可叫做挣报酬的艺术。人们把艺术看作仿佛是一种游戏,这本身就是愉快的一种事情,达到了这一点,就算是符合目的……”^①而席勒的游戏说是在《审美教育书简》一文中审美游戏作为克服人性分裂的治疗手段而提出来的,符合该书关于人的自由与解放的主题。斯宾塞的游戏论则是在他的“综合哲学”体系之一的《心理学原理》第九章中提出来的,探讨了美感在意识进化之链中的来源、地位、特征与功能,把游戏与审美相互统一起来。伽达默尔的《真理与方法》是要建立一种关于理解的一般哲学理

^① 转引自朱光潜著《西方美学史》,北京:人民文学出版社1964年版,第383页。

论,其中分析游戏是为了更好地理解艺术作品的存在方式。可见这一时期学者大多是从艺术、哲学、美学、心理学等多学科的视野中逐渐发现和探秘到人类游戏现象与艺术、与人的审美情感的培养,与人的情操的陶冶等人的身心健康和人格塑造之间存在不可或缺的关系。虽然这一阶段的研究仍然属于从属性研究,但这些思想家、哲学家们的各种思辨和探索为后期进一步深入研究奠定了充实的思想基础。

前期良好的铺垫引来了游戏研究的新发展动态,专门的、系统的、细化的研究崭露头角。如格鲁斯的《动物的游戏》、《人的游戏》,胡伊青加的《人:游戏者》等专论游戏的经典著作唤醒了人类对游戏现象的一度漠视甚至否定的态度和认知,着实让人类不得不重新观察和审视自己身边时刻发生的游戏现象。格鲁斯提出的人类具有“游戏期”的概念,让人类开始关注游戏在人类生命历程中扮演的角色和地位,尤其开始关注游戏在儿童期的教育价值和功能,这为后期学前儿童游戏研究提供了非常重要的理论依据。胡伊青加的《人:游戏者》一书力图把游戏的概念整合到文化的概念中去,把游戏作为文化现象来阐释,挖掘游戏在法律、政治、神话、认知、文学、艺术、哲学、习俗、战争等人类文化形态中的表现,堪称世界最经典的游戏论著。这些研究虽不如雨后春笋般遍地开花,但第一次脱离其他学科独立论述了人类的游戏现象,这是游戏文化研究中的一次质的飞跃。这些经典学术著作如今仍在游戏研究中大显风采,永葆生命力和价值。

综观 19 世纪 70 年代以来,西方游戏理论研究大致可概括为三大发展趋势:一是心理学-教育学研究方向,以儿童游戏研究为特征,如皮亚杰的物品在儿童游戏中的使用及游戏与认知之间的关系;心理分析派关注游戏中的情感并把游戏作为心理治疗的手

段之一;教育学派关注游戏用来做什么,如皮亚杰、蒙台梭里、阿德勒等人;二是文化学-人类学研究方向,关注的是游戏的历史性和文化性,不把游戏作为生物现象而是作为文化现象,采取文化-史学的研究进路和方法,阐明游戏与文化之间的关系,代表人物有泰勒、胡伊青加等人。三是现象学-阐释学的研究方向,关注的是游戏的艺术性,试图冲破近代哲学主客二分认识论模式的束缚,在主体与客体未分的存在论的视域下重新审视游戏,从艺术作品与游戏关系来研究游戏,代表人物有伽达默尔、海德格尔等人。

(二)我国近现代游戏研究动态

我国早期有关游戏方面的研究著作和论文大多包含在社会民俗史、文化史、体育史、艺术史、学前教育史等领域之中,对游戏的专题或专门研究的高峰期出现在 20 世纪 90 年代。如麻国均、麻淑云的《中华传统游戏大全》(1990),从游戏方法的角度,把游戏分为角抵类、酒令类、棋类、博类、球类、投掷类、射类、冰雪类、水类、口头文字类、火戏类、蒙养类和杂类等十三类;蔡丰明的《游戏史》(1997),对我国古代游戏的历史渊源、主要类型,进行了较详细的论述,试图从游戏的性质和功能入手,把中国古代游戏活动分为角力、竞技、斗智、猜射和赌博等几种类型,阐述了游戏与岁时节令、社会风俗之间的关系;此外,还有王金玉的《中国民间游戏》(1997),郭泮溪的《中国民间游戏与竞技》(1996),王桂华的《新编民间游戏》(1996)等。吴文忠的《中国体育发展史》(1981),明确提出了中国体育发展的分期问题;杨向东的《中国古代体育文化史》(2000),叙述了古代体育与中国古代哲学、宗教、军事、艺术、教育、医学等文化现象之间的广泛而密切的联系,详细介绍了射箭、武术、摔跤、举重、游泳等体育项目的产生与各社会阶段的发展状况,并在第七章专章论述了秋千、风筝、拔河、龙舟竞渡、交游、

登高、踢毽子等民俗体育项目,阐述了中国与日本、印度、朝鲜等国家的体育文化交流活动。谷世权的《中国体育史》(2002),按照社会历史朝代的发展顺序论述了从人类原始时期体育的起源,到夏、商、西周体育(游戏)的初步形成,春秋战国体育(游戏)的发展,隋唐球类、武艺的兴盛与变化、宋元明清时期军事武艺与武术的发展与角抵、球类及娱乐体育(游戏)的演化以及各阶段民间娱乐游戏的种类、内容等,论述了新中国诞生后的体育(游戏)的发展概况;杜成宪、王伦信的《中国幼儿教育史》(2000),乔卫平、程培杰的《中国古代幼儿教育史》(1989)等著作中,从游戏与幼儿文化生活关系入手,不同程度地论述了游戏的各种分类,认为幼儿游戏具有崇尚智慧、崇尚道德和自然,崇尚礼乐的功能,并提出了游戏中存在男女性别差异等问题。唐淑、钟昭华的《中国学前教育史》(1998)论述了在古代家庭教育中把游戏作为加强幼儿身体锻炼的一种重要的方法,认为拔河、跳百索(跳绳)、放风筝、踢毽子、踢球(琢石为球,以足蹴之,前后交击为胜)等游戏是学期儿童喜爱的活动,是幼儿保健的重要内容;汝小美、刘炎的《儿童、游戏、家庭》(1997)、丁海东的《学前游戏论》(2001)、刘炎的《儿童游戏通论》(2004)等著作,较为系统地论述了游戏在儿童教育中的作用和意义,更加突出了教育视野中游戏的独特价值和功能。这些研究中社会文化风俗史对游戏的研究更为深入,但对游戏的叙述多为提纲挈领,过于简单,缺乏较为系统的阐释和整理;体育史中大多把游戏作为体育的一个内容,叙述了古代体育中游戏的产生和内容,主要介绍了体育活动中游戏的开展等相关知识,大多侧重于游戏对人的强身健体作用,对体育游戏的教育价值和功能问题关注不够,很少论及深层文化意义上的游戏精神;相对来说学前教育史研究中对游戏的关注程度较为显著,不过也是零散地谈到学前

教育中游戏对儿童道德、生活技能等方面的陶冶作用和训练的益处。

进入 21 世纪后,游戏研究呈现出新的研究特征和景象,刊登在各学术期刊的关于游戏的文章多达上千篇,其研究领域包括文学、教育、风俗、商业、企业、经济等各个方面,从不同学科角度对人类游戏现象进行了多方面探讨和研究。不过大多数文章更多论及的是游戏的产生、种类、玩法、技巧等问题,有关游戏传承与教育方面的文章大多是把研究热点主要集中在游戏与学前教育之间的关系上,更具拓展性的游戏研究并不多见。其中可查阅的优秀学位论文有 40 余篇,如吴航的《游戏与教育——兼论教育的游戏性》(2001),论述了游戏的本质及其与教育的关系,在分析当今基础教育的危机和“乐学”价值的基础上,从游戏的教育功能和教育的游戏性两个方面入手,谈到了在学校教育与儿童身心发展过程中游戏的作用和意义;李屏的《教育视野中的传统游戏研究》(2005)一文,按历史发展顺序从远古西周的游戏起源开始,谈到春秋战国至汉的游戏的发展过程,魏唐、宋元时期游戏的繁荣,明清时期游戏的鼎盛等,对游戏进行了细致地考察和论述,通过儒家、道家、墨家、法家等各家和朱熹、王守仁等教育家的游戏观的分析,突出了游戏的道德观,通过对游戏的教育传承与教育意义的论述,试图寻找游戏自身特有的传承模式及游戏在社会中的地位变迁,从而提出了游戏是生活中的教育,是学校教育很好的补充的结论。另外彭海蕾的《幼儿园游戏教学研究》(2002),王银玲的《游戏的秘密与美好的教育》(2002),易利红的《民间游戏训练对 3~9 岁儿童社会技能影响的实验研究》(2003),杜晓玲的《学前儿童游戏择伴的研究》(2003),任智茹的《被忽视幼儿在角色游戏中的行为特征及教育对策研究》(2004),何琴的《沙盘游戏作为儿童心理教育技