

学前游戏论

XUEQIAN YOUXI LUN

郑名 龙红芝 ◎ 编著



兰州大学出版社

前言

游戏是学前儿童的基本活动。《幼儿园工作规程》明确规定了“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动之中”的教育原则,提出了“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式”,确立了游戏在学前教育与幼儿发展中的价值和地位。近年来,随着幼儿教育改革的深入,科学的教育观、儿童观逐步确立,广大的幼教工作者充分认识到了游戏价值,对儿童游戏的研究也在迅猛发展,成果令人瞩目。如何将新的研究系统化并及时反映在学前教育专业的教学中,引领学生走在本学科前沿,以满足教学的需要,不仅成为学前教育界普遍关注的课题,也是我们撰写本书的目的。

本书是在广泛参阅学前教育领域的前辈和同行的研究成果及资料的基础上,本着有利于理论发展和指导实践的意愿,力图反映学前儿童游戏的理论及教育实践研究的概貌。本书内容分为上、下二篇,由十章组成。上编是关于学前儿童游戏的基本原理。该部分明确了学前儿童游戏研究的对象与内容,回顾了学前儿童游戏研究的历史与主要的理论流派,阐述了游戏的特征与类型,阐明了游戏与学前儿童发展、游戏与学前教育的关系。下编是关于幼儿园游戏的实施与指导。该部分论述了在幼儿园游戏教育活动的实施中,游戏环境与条件的创设、游戏方案的制定、游戏的组织与指导,以及游戏活动质量的评估等,并且对游戏的物质载体——玩具与游戏材料的类型与功能、玩具的选择与配置等进行了分析。





为了突出教材的特点,本书在编写中注意了理论与实践的结合,兼顾了学习者的特点。在体例的确立、材料的组织、内容的安排上,充分反映本学科研究状况与幼儿园教育实践,尽可能方便学生的学习。本书每一章的编写体例由本章导航、学习目标、正文内容、小结、思考与练习、拓展阅读等部分组成。“本章导航”旨在让学生对本章内容有概括了解,并与之前所学内容相衔接。“学习目标”旨在说明本章学习所要达到的目的和基本指标。“正文”是本章所要阐述的重点内容。在行文中,我们兼顾了内容的科学性与语言的通俗性、学科发展与学生发展的统一,注意理论与实践相结合、基本理论与案例相呼应。“专栏”列出了与本章内容相关的研究,以拓展学习者的视野。“小结”则概括了本章的重点内容,强化学生对重点内容的掌握,并学会学以致用。“思考与练习”与“学习目标”“小结”呼应,提示读者对各章内容进行进一步的反思,帮助学生消理解本章的主要内容,明确不同教学目标的教学重点。“拓展阅读”旨在帮助在学习内容的基础上,通过阅读推荐材料,加深与拓宽对各章知识的理解。

本书的框架由郑名、龙红芝设计。郑名(西北师大教育学院)撰写了第一章、第三章第二节、第八章,张东红(兰州城市学院教育学院)撰写了第四章,龙红芝(西北师大教育学院)撰写了第五章、第六章、第七章,郭敏(海南师大教科院)撰写了第三章第一节、第十章,马娥(宁夏大学教科院)撰写了第二章、第十章第一节。全书由郑名、龙红芝统稿。

本书在编写的过程中,参考和引用了许多有关的论著和文献资料,吸收了国内外许多同行的研究成果,在此一并致谢。本书的编写与出版得到了西北师范大学教育学院和兰州大学出版社的高度重视与大力支持,特此致谢。

由于我们的水平和视野有限,本书肯定存在着不足、偏颇之处,我们真诚地欢迎专家、同行和广大读者指正与批评,以便以后修订完善。

作者

二〇一四年八月于西北师范大学





目 录

理论篇：儿童游戏的基本理论

第一章 学前儿童游戏概论	003
第一节 学前儿童游戏研究的对象与任务	004
第二节 儿童游戏研究的历史回顾	008
第二章 学前儿童游戏的理论流派	021
第一节 精神分析学派的游戏理论	022
第二节 皮亚杰的认知发展的游戏理论	031
第三节 社会文化历史学派的游戏理论	036
第四节 游戏的觉醒理论与元交际理论	043
第三章 学前儿童游戏的本质特征与类型	049
第一节 学前儿童游戏的本质特征	050
第二节 学前儿童游戏的分类	061
第四章 游戏与学前儿童发展	071
第一节 儿童游戏的个体发生与发展	072
第二节 游戏与学前儿童的发展	085
第五章 幼儿园游戏与幼儿园教育	101
第一节 幼儿园以游戏为基本活动的基本原理	102
第二节 幼儿园游戏与课程	105
第三节 游戏与幼儿园教学	113





实践篇：幼儿园游戏实践

第六章 幼儿园游戏环境的创设	123
第一节 幼儿园游戏环境创设的基本问题	124
第二节 幼儿园室内环境的创设	127
第三节 幼儿园室外环境的创设	134
第四节 幼儿园心理环境的创设	141
第七章 幼儿园游戏计划的制订	146
第一节 幼儿园游戏活动的计划	147
第二节 幼儿园游戏活动方案的设计	151
第八章 幼儿园游戏的组织与指导	160
第一节 幼儿园游戏指导的一般策略与方法	161
第二节 幼儿园不同类型游戏的指导	171
第九章 幼儿园游戏评价	194
第一节 幼儿园游戏评价概述	195
第二节 幼儿园游戏评价的组织与实施	197
第十章 玩具与游戏材料	214
第一节 玩具与游戏材料的功能	215
第二节 玩具与游戏材料的分类与配置	222
第三节 玩具和游戏材料的选择与投放	228
参考文献	238



理论篇： 儿童游戏的基本理论



游戏是儿童发展的最高阶段，因为它是内在本质的自发表现。游戏给人以欢乐、自由、满足、内部和外部的平静，以及同周围世界的和平相处。

——福禄贝尔



第一章 学前儿童游戏概论

【本章导航】

本章为本门学科的开篇,主要从整体上概述了学前游戏论的研究对象、内容与意义,介绍了国内外学前儿童游戏研究的发展概况及其有代表性的游戏理论,分析了儿童游戏研究面临的问题及其发展趋势。为学习者了解学前游戏论勾画了一个初步轮廓,也为以下各章建立了一个总体框架。学前游戏论作为一门新兴的学科,有其自身的研究对象与内容、学科性质与作用,也有其自身的发展轨迹。这是本章重点介绍的内容。

【学习目标】

- 1.明确学前儿童游戏的研究对象。
- 2.掌握学前儿童游戏研究的内容。
- 3.理解研究学前儿童游戏的理论意义。
- 4.能举例说明研究儿童游戏的实践价值。
- 5.了解学前儿童游戏研究发展的历史线索。
- 6.掌握在儿童游戏研究发展的历史中出现的理论观点。
- 7.正确理解与掌握陈鹤琴儿童游戏的思想。
- 8.了解我国学前儿童游戏研究的现状与问题。





游戏是学前儿童的基本活动。所谓基本活动是指在其全部生活中,占据时间最多、作用最大的活动。

在人类历史上,从古到今,任何地区、任何民族的儿童都喜欢游戏。无论是在城镇,还是在乡村,到处都可以看到孩子们兴致勃勃地游戏情景。游戏作为一种广泛存在的社会现象,它的历史几乎与人类历史一样悠久。

尽管,儿童游戏是人类早已有之的社会现象,但对儿童游戏的科学研究和理论才刚刚开始发展,迄今只有一百多年的历史。因此,了解学前儿童游戏的研究对象与内容,透视国内外儿童游戏研究的历史轨迹,认识儿童游戏理论的形成与发展,对于我们深入理解游戏对学前儿童发展的价值,进而更好地指导学前儿童游戏具有重要意义。

第一节 学前儿童游戏研究的对象与任务

一、学前儿童游戏研究的对象

每一门学科都是以自己的研究对象来和其他学科进行区分的,都是在研究对象的范围内寻找该事物发展的规律,并用这个规律为社会服务。“科学研究的区分,就是根据科学对象所具有的特殊矛盾性。因此,对于某一现象的领域所特有的某一种矛盾的研究,就构成某一门学科的对象。”^{〔1〕}那么,学前儿童游戏研究的对象是什么呢?学前儿童游戏论研究的是游戏的基本原理,以及幼儿园以游戏为基本活动的教育学原理与游戏教育实践。

具体地说,它涉及三个方面的问题:一是阐明游戏的基本原理,即从理论层面上,阐明什么是游戏、儿童为什么游戏等问题;二是探明幼儿园以游戏为基本活动的教育学原理,说明游戏与学前儿童发展、游戏与学前教育的关系等;三是在实践层面上,揭示“以游戏为基本”的实践模式,为教师组织与指导幼儿的不同类型的游戏提出具体建议。这三个方面是相互联系的、不可分割的。前二者,让我们明确科学的游戏观与要素,厘清游戏与学前儿童发展、学前教育的关系,后者为游戏价值的实现提供实践路径。只有“知其所以然”,才能根据学前儿童游戏发展的需要与规律,有意识地创设条件,更有效地促进学前儿童游戏的发展。

〔1〕《毛泽东选集》第1卷,人民教育出版社1968年,第284页。





二、研究内容

学前儿童游戏的研究可以概括为三个W: What? Why? How? 一问“游戏是什么”, 阐明什么是游戏, 揭示游戏的本质属性, 描述儿童游戏的发生、发展过程及其特征; 二问“为什么游戏”, 从“游戏与学前儿童发展的关系”“游戏与幼儿园教育的关系”等方面, 说明游戏的价值所在; 三问“如何开展游戏”, 说明在幼儿园教育场景下, 如何通过教师的组织与指导促进学前儿童游戏水平的提高, 进而促进其身心的全面发展。

具体地说, 学前儿童游戏论研究的内容包括以下几个方面:

(一) 阐明学前儿童游戏的本质

游戏是人类社会广泛存在的现象, 不仅活跃在儿童的世界, 也存在于成人的生活中。但是, 什么是游戏? 游戏的本质属性与基本特征是什么? 儿童为什么游戏, 即游戏的动因是什么? 对这些问题的回答, 反映着人们对游戏的基本认识, 即游戏观的问题。学前游戏论的首要任务就是要厘清这些问题。对这些问题的研究既是儿童游戏研究的逻辑起点, 而且也影响着对儿童游戏的指导与实施。

(二) 揭示学前儿童游戏发展的特征与规律

游戏在不断成长的学前儿童个体身上处于不断发展变化的动态过程, 这种发展是循序渐进的量变和质变的过程, 既有连续性又有阶段性。学前游戏论还要揭示儿童游戏发展的客观规律, 掌握儿童游戏随年龄而发生的变化, 如从出生到学前晚期, 学前儿童的游戏发展经历了哪些阶段, 各阶段的本质特征是什么, 某种类型的游戏从什么时候开始出现, 什么时候达到高峰, 发展是否有快有慢等。这些研究属于描述性的, 通过真实、确切的描述, 揭示游戏发展的客观规律。

(三) 探明学前儿童游戏的机制与因素

儿童是如何获得游戏的能力的? 为什么在不同的社会文化背景下儿童在游戏中的认知水平或交往能力呈现出按阶段向前发展的态势? 游戏阶段不变地向前推移的原因或条件是什么? 环境因素(如空间、时间、材料、成人等)是如何影响着儿童的游戏行为? 游戏的个体差异是什么因素造成的? 对上述问题的研究和回答是分析性或解释性的。许多心理学家、教育学家及其他领域的研究者根据收集到的资料, 然后提出自己种种的理论假设, 通过进一步的观察、实验验证等, 构建种种儿童游戏发展的理论。对这些问题的深入研究, 可以进一步揭示儿童游戏发展的原因和机制, 也为如何正确地指导游戏, 进而促进儿童的全面身心发展创造条件。





(四)说明学前儿童游戏的价值

游戏是学前儿童的基本活动。所谓基本活动,不仅是指在幼儿的生活中占据时间与发生频率最多,更是指对其身心发展产生重要影响的活动。那么,游戏是如何实现促进学前儿童身心发展的价值的?这是学前游戏论需要回答的问题。游戏是学前儿童喜爱的活动,是与其年龄特点相适应的学习方式,在游戏活动中发生着大量的学习活动。因此探讨幼儿园以游戏为基本活动的理论基础及游戏与幼儿园课程、教学的关系,也是学前游戏论需要厘清的基本问题。

(五)提出指导儿童游戏的策略或具体方法

阐明学前儿童游戏的本质,描述儿童游戏发展的共同模式与规律,揭示学前儿童游戏的价值所在,探明学前儿童游戏发展的机制与影响学前儿童游戏的因素,目的只有一个,就是帮助学前儿童提高其游戏水平,进而促进其身心的全面和谐发展。苏联心理学家认为,孩子不是生来就会游戏的,游戏也不会自然而然地得到发展,没有成人的指导,游戏就不会产生,或者就会停滞不前。为了促进儿童游戏的发展,成人的干预是必要的。游戏的教育价值和游戏本身的发展,取决于成人对游戏的指导。正因为如此,维果斯基说:“注意游戏,研究这一丰富的源泉,组织游戏并使游戏成为最好的和强有力的教育手段——这就是未来教育学的任务。”^[1]

三、研究意义

研究学前儿童的游戏,既有理论意义,又有实践价值。

(一)改善教育实践

1.为学前教育机构开展游戏活动提供科学指导

游戏是幼儿最喜爱的活动形式,也是学前教育的基本组织形式。但是幼儿游戏的需要是否得到满足,游戏能否在实际上成为幼儿的基本活动,不取决于幼儿自身,而取决于成人,特别是幼儿教师对待游戏的态度,以及是否为幼儿游戏创造必要的条件和提供正确的指导。因为,幼儿园游戏不同于自然状态下的游戏,它是在教育目标的关照下,由教师组织开展的,它已成为幼儿园教育的基本活动和重要的组织形式。但是,在幼儿园教育实践中,许多教师虽然从认识上已肯定了游戏的作用,但在具体的操作与实施中存在着诸多问题,如在组织幼儿游戏时,缺乏科学的指导策略,在游戏中老师“大包大揽”,游戏主题的确立、游戏角色的分配、游戏情节的发展等都在老师的精心安排下“有序”进行,忽

[1]转引自里姆布尔戈:《苏维埃游戏理论的基本原理》,引自《学前教育学参考资料(三)》,北京师范大学教育系学前教育教研室编,第937页。





略了幼儿的游戏兴趣与体验,幼儿游戏演化成了“老师导演,幼儿表演”的一台戏。由此可见,游戏要成为幼儿的基本活动,发挥促进幼儿身心发展的作用,需要成人的支持与保障。如果不了解儿童游戏的客观规律,全凭成人的主观愿望来组织儿童游戏,那么,不仅会使游戏丧失了对幼儿的吸引力,而且可能扼杀儿童的主动性、积极性和创造性,妨碍儿童的发展。

要充分发挥游戏的教育作用,使幼儿在游戏中愉快地学习、健康地成长,必须研究儿童游戏的客观规律,并根据这种客观规律,来引导和组织孩子开展游戏,寓教育于游戏之中。例如,游戏的年龄特点问题。不同年龄的学前儿童,游戏的发展水平是不同的。3岁左右的孩子,以独自游戏和平行游戏为主,很少协同游戏。因此,教师在组织小班幼儿游戏时,就必须注意到他们游戏的这一特点,不能强求孩子进行角色的分工与合作,如把娃娃家组、医院组、食堂组、商店组等各组相互串联起来。这种角色多、场面大的游戏,要求孩子具有较强的协调、合作的能力,对于年龄较小的幼儿来说是比较困难的。勉强把他们拉拢在一起的结果,只能是使游戏变成在教师导演下的“一台戏”,孩子成了跟着教师指挥棒的小木偶。因此,要科学指导幼儿的游戏,必须研究游戏的客观规律。

2. 为玩具的设计与生产、家长购置玩具、指导幼儿游戏提供帮助

儿童玩具的设计与生产,已经成为社会生产领域中的一个很重要的部门。儿童玩具设计与制作者,只有了解各年龄儿童游戏的特点,了解游戏发生、发展的规律,才可能设计出符合儿童身心发展需要的、富有教育意义的、价廉物美的玩具。

许多家长在为孩子购买玩具时,往往不是根据自己孩子的年龄特点和身心发展需要来选择玩具,以为价钱贵的、制作精美的就是好玩具,殊不知许多在我们成人眼中的“废品”,孩子们却乐此不疲。儿童游戏研究可以为家长购买玩具、在家庭中指导婴幼儿游戏提供帮助。如婴儿的玩具在于发展感官,年长儿童则喜欢可拆卸、变化无穷的玩具。

3. 为其他有关儿童游戏的领域提供理论依据

游戏治疗,是根据游戏的心理特点和规律设计的一种行为矫正方法,在国外临床实践中应用较广。一个儿童医务工作者,如果能够掌握一些儿童游戏的心理,在儿童心理障碍和精神病的治疗上,会收到很好的效果。

儿童广播电视教育,尤其是婴幼儿广播电视教育,应当考虑婴幼儿的年龄特点,采用他们喜闻乐见的游戏形式制作节目。

(二) 推进理论建设

黑格尔曾经提出,在宇宙发展过程中,人首先意识到外界,产生了意识;然





后才逐步意识到自己,产生了自我意识。人首先认识外部世界,然后才认识自己。但是当人开始把自己作为研究对象时,人类过去的历史已被岁月淹没了。为了沟通人类的过去与现在,人们开始注意到儿童,试图通过研究儿童来了解人类过去的历史。由于正在成长中的个体的反映活动,使我们能比较清楚地看到从感性到理性的“慢镜头”,我们可以步步追踪考察,以期从中发现量变到质变的翔实过程。所以,研究儿童的游戏,可以帮助人们了解意识、艺术的起源和本质,揭开人类自身的奥秘。

游戏与艺术,在发生的条件、目的、动机等方面都有许多相通之处:它们都是以自身为目的,不追求外部的、功利的目的;游戏和艺术表演都包含着角色扮演、移情等因素;游戏和审美活动都仿佛是在给外在世界灌注生命……正如格鲁斯(K. Gross)所指出的,游戏应当被视为儿童的艺术,就像艺术本是成人的消遣一样。所以,注意儿童的游戏,了解游戏发生、发展的规律,对于美学家来说是必要的。

意识,从来被看作是与语言联系在一起的。但是在游戏研究中,这种传统的观念受到了挑战。例如,闹着玩的打斗与真的打斗,在动作的外形上是相似的,但是,不一定需要言语的解释,游戏者自能意识到什么时候它是游戏,什么时候它不是游戏。这一点在动物的游戏中尤其明显。通过研究游戏与非游戏的心理界限形成与发展的规律,人们也许能够揭开意识发生、发展的奥秘。



第二节 儿童游戏研究的历史回顾

一、国外儿童游戏研究的历史与现状

游戏作为人类社会广泛存在的社会现象,它的历史几乎与人类历史一样悠久。因此,许多思想家、教育家很早就注意到了儿童的游戏。

古希腊哲学家柏拉图(Plato)首先把儿童游戏作为一项单独行为类别,提出游戏在儿童发展中的实际意义。亚里士多德(Aristotle)认为游戏是幼儿应有的活动,游戏可以做作业的准备。罗马教育理论家昆体良(M. F. Quintilianus)认为游戏的目的在于培养儿童有为的资质——这种资质足以做他将来活动的基础——所以应该加以奖励。他甚至提出这样的希望,对儿童来说,应通过游戏学习。

捷克教育家夸美纽斯(J. A. Comenius)在其《母育学校》中提出,儿童们爱好活动是极有利的,因为儿童“还不能从事真的工作,而我们就应和他们共同游



戏”。^{〔1〕}“应为他们找些玩具以代替真的工具……这些东西可帮助他们自寻其乐,并可锻炼身体、精神的活泼和肢体的敏捷。”^{〔2〕}英国哲学家洛克(J. Locke)认为儿童应进行体操与游戏,不仅对身体健康重要,而且也让儿童试验了自己的能力,知道他们能做什么、不能做什么。

19世纪以后,随着幼儿园的产生和发展,以及学前教育理论的确立,儿童游戏受到了教育家们的高度关注。英国欧文(R. Owen)在其创办的幼儿学校中,把游戏作为儿童活动的主要方式,大量地开展儿童的户外活动和游戏,开创了游戏在学前公共教育中的实施。德国教育家福禄培尔(F. Frubel)第一个系统地研究了儿童的游戏,并把游戏作为幼儿园教育的基础。福禄培尔详细论述了儿童游戏的体系,并且阐明了游戏在教育上的巨大意义。他认为:“儿童早期的各种游戏,是一切未来生活的胚芽;因为整个人就是在游戏中,在他最柔嫩的性情中,在他最内在的倾向中发展和表现的。”^{〔3〕}为了使儿童得到知识和发展各种能力,福禄培尔为幼儿园设计了做游戏和进行作业时用的玩具和材料,取名为“恩物”(gifts),意为神赐予儿童的礼物。其儿童游戏的思想和方法,对西方各国的学前教育实践产生了深刻的影响。继福禄培尔之后,意大利教育家蒙台梭利(M. Monteson)创建了幼儿园教育的一系列教学法。她设计了14种教具,主要是训练知觉、进行感官教育和发展智力,后人称之为蒙台梭利教具。蒙台梭利教学法实际上是从儿童自然游戏中概括出主要因素,并把这些因素组织起来系统化而形成的。福禄培尔和蒙台梭利从不同的角度,运用了儿童游戏的有利因素,设计了幼儿园教育的内容和方法,把游戏引进了幼儿园。但他们都没有重视儿童自然的游戏,其游戏从根本上说是带有一定游戏性的教学活动,因而没能真正利用和发挥儿童游戏的教育潜能。

尽管,儿童游戏是人类早已有之的社会现象,但对儿童游戏的科学研究和理论才刚刚开始发展,迄今只有一百多年的历史。把儿童游戏作为科学研究的对象,始于19世纪下半叶。一百多年来,儿童游戏研究经历了三个历史发展阶段。

(一) 儿童游戏研究的兴起

从19世纪下半叶到20世纪30年代左右,这是儿童游戏研究的初兴阶段。在这一阶段,出现了最早一批游戏理论和对儿童游戏的最初的系统观察。

儿童游戏研究始于19世纪下半叶,是与当时的历史背景分不开的。19世

〔1〕任宝祥译:《母育学校》,西南师范学院教育系1981年,第32页。

〔2〕任宝祥译:《母育学校》,西南师范学院教育系1981年,第32页。

〔3〕张焕庭主编:《西方资产阶级论著选》,人民教育出版社1979年,第323页。





纪,自然科学的三大发现(细胞、能量守恒与转化定律和生物进化论)改变了人们对世界的看法和思维的方法。“一切僵硬的东西融化了,一切固定的东西消散了,一切被当作永久存在的特殊东西变成了转瞬即逝的东西,整个自然界被证明在永恒的流动和循环中运动着。”正是在这样的历史背景下,最早的游戏理论,在达尔文生物进化论思想的直接影响下出现了。

达尔文生物进化论思想的问世以及它在思想领域中的胜利,迎来了人们思想的大解放。进化的思想被称为这个时代的“关键性概念”,为许多不同领域的思想家所接受。在心理学研究领域,人们在探讨动物心理与人类心理之间的关系问题。但是,正像达尔文曾为人与猿之间“失去了中间环”而苦恼一样,人们为原始人的实用生产与艺术品生产之间、动物心理与人的心理之间缺少了“中间环”而苦恼。人们在历史的废墟中,在现代残存的原始部落中寻找着史前的遗迹,同时儿童特有的心理特点和行为表现吸引了人们的目光。人们发现,可以通过儿童的心理、儿童的游戏的研究来了解原始人的思维与艺术活动和现代社会中成人的思维与艺术活动之间的区别与联系。儿童可以成为沟通过去与现在的桥梁,成为活的“中间环”。人们对于儿童的看法发生了历史性的转折,开始注意到人类所具有的长久的幼年期的意义以及这种幼年期所具有独特的可塑性。儿童的游戏,开始作为童年期所特有的现象而受到关注。人们不仅仅从儿童的游戏探讨艺术的起源,而且也开始探讨游戏本身与儿童发展的关系。



最早出现的游戏理论之一是“剩余精力说”。这种游戏理论认为,生物体都具有维护自己生存的能力,生物体进化得越高级,这种能力越强。人类儿童除了一般生活活动外,无需谋生,所以除了维持正常的生活外,还有剩余精力,同样,高等动物除了维持生存所必须消耗的精力外,也有剩余精力,必须通过一定的途径将剩余精力发散出去,游戏就是儿童和高等动物对剩余精力的消耗。这一思想初见于德国哲学家席勒(Friedrich von Schiller, 1759—1805)的著作《美育书简是》中,他是在探索文化与艺术的起源时注意到了游戏问题。英国社会学家、心理学家斯宾塞(H. Spencer)则从神经心理学的角度阐发了游戏的剩余精力说,认为由于神经中心在使用一段时间后就疲劳,需要休息,休息一段时间后,精力就不稳定,超过对各种刺激的反应,因而产生剩余精力。游戏就是剩余精力的发泄。对高等动物和人来说,游戏具有特殊的意义。

德国学者拉察鲁斯(M. Lazarus)和帕特里克(Patrick)提出了游戏的“松弛说”,认为游戏不是剩余精力的发泄,而是为了精力的恢复。人类在脑力和体力劳动中都会感到疲劳,这种疲劳需要一定数量的休息和睡眠才能恢复,然而



要想完全恢复,只有从事这样一种活动,这种活动必须使基于现实的工作紧张感得到释放,游戏活动就具有恢复体力的功能。游戏与工作的不同在于,工作是消耗精力的活动,而游戏是储存精力的理想方式。为了消除疲劳、恢复精力,就产生了游戏。对于儿童来说,由于其身心发展水平低下以及生活经验缺乏,面对复杂的外部世界难以适应,容易疲劳,需要游戏帮助其轻松、恢复精力。

德国生物学家和心理学家格鲁斯提出了“生活准备说”,认为游戏是对未来生活的一种无意识准备。格鲁斯是第一个在心理学中把游戏作为专门对象来研究的人,著有《动物的游戏》《人类的游戏》,在20世纪初的西方游戏理论中产生了重要影响。格鲁斯以自然选择论为基础,认为人和动物有一种与环境斗争的生存本能,但依靠遗传得来的本能不够完善,不能适应将来复杂的生活,游戏则是对这种本能的无意识的训练。如小猫戏球是捕鼠的练习,男孩玩打鱼的游戏是对将来养家谋生的准备,女孩子喜欢玩“过家家”是为将来做妻子、母亲养育子女做准备。

美国心理学家霍尔(G. S. Hall)提出了“复演说”,提出游戏是人类生物遗传的结果。他将胚胎学关于人在发展过程中再现种族发展演化的情形应用于儿童游戏中,认为游戏的发展正是以不同的形式重现祖先的进化历史,重现祖先进化过程中产生的动作和活动。

这些理论被称为“经典的游戏理论”,这是人类思想史上,第一次严肃地思考并解释了儿童游戏出现的原因与意义。这些经典的游戏理论是在达尔文进化论的影响下产生的,所以都带着浓厚的生物学色彩,同时,它们主要是主观思辨的产物,缺乏可靠的实验依据。但是,由于它们或多或少地解释并说明了游戏这种人们司空见惯但又令人困惑的现象,推动着儿童游戏研究的进展,对后人的研究产生了巨大的影响。

在经典的游戏理论的影响下,人们开始把儿童的游戏作为科学研究的课题。20世纪20年代到30年代,许多研究者进行了儿童游戏的研究。这一时期的研究主要试图客观地观察描述托儿机构环境内儿童游戏的特征,寻求建立儿童游戏发展的常模。受研究技术的限制,研究者一般不注重条件控制,对于结果一般不做测量,主要是在自然条件下进行观察,对结果做简单分类,如柏顿(M. B. Parten)在1932年关于儿童游戏的社会性发展的研究为这一时期研究的代表。

(二)儿童游戏研究的缓慢发展阶段

20世纪40年代到60年代,是儿童游戏研究的缓慢发展阶段。这一阶段,弗洛伊德的精神分析理论在儿童游戏的研究领域中占据统治地位。精神分析学





派对于儿童游戏的研究,使游戏理论逐渐摆脱了美学的影响,成为发展心理学理论支配下的新游戏理论。

这一时期,人们普遍重视游戏对于儿童情感和社会性发展的价值,游戏被看作是童年的快乐、与未来健康的成年生活有关的活动。在精神分析理论和行为主义的刺激-反应理论的基础上,发展起了一种游戏治疗技术,叫作“娃娃游戏”(doll-play)。其做法是:给幼儿一大堆娃娃,它们穿着各种服饰以标志身份,例如家庭中的父亲、母亲、兄弟、姐妹等,这些娃娃和一些游戏材料组成了某种生活情景,例如家庭环境。然后让被试者在玩娃娃时,讲一个关于这些娃娃的故事。研究人员通过对儿童行为表现的观察、对儿童所讲述故事的分析以及在与儿童的谈话中,可以记录到大量的性格方面的因素,如攻击性、深层的情绪障碍问题等。

(三)儿童游戏研究的繁荣时期

20世纪70年代至今,儿童游戏研究领域呈现出空前的繁荣景象。来自各个学科的研究人员著书立说,丰富了儿童游戏的知识,使儿童游戏方面的研究资料数量激增。据1982年的统计,现存的关于儿童游戏方面的研究资料中的20%是在1970—1974年发表的,38%是在1975—1979年发表的,14%是在1980年之后发表的。也就是说,1970年以后发表的文章、著作占现存研究资料的70%多。

这次研究高潮的兴起,有其深刻的社会经济根源和思想文化背景。20世纪60—70年代以来,由于科技的进步,机器正在取代过去由人所做的工作,脑力劳动的成分逐渐增加,体力劳动的因素逐渐减少。这一现象不仅改变着生产过程本身,也改变了人们的生活和价值观。在人们的生活中,出现了这样两种现象:

一方面,是游戏娱乐生活的大众化。由于工作时间的减少,闲暇时间逐渐增多,观光旅游、户外活动成为时尚,各种游戏活动成为成年人生活中不可缺少的组成部分,大众化的游戏娱乐时代正在到来,清教徒式的游戏罪恶论的影响正在消除。那么,随着大众化的游戏娱乐时代的到来,如何用科学知识来指导和丰富大众的娱乐消遣?

另一方面,是信息技术对童年生活的挑战。技术进步,知识以几何级数的方式快速增加,生产过程对人的智力活动的要求越来越高,教育向学校教育的前后两端扩展,早期教育成为人们热衷的话题,各种各样的儿童读物、计算机、电视教育节目……涌入幼儿生活的天地,以往浪漫的、无忧无虑的童年生活面临挑战。那么,早期教育问题既已提出,如何调节社会需求与幸福童年之间的矛盾?儿童的游戏及其价值,就成为人们普遍关注与研究的重要领域。

