



哈佛儿童发展译丛

# 游戏

Play



[美]凯瑟琳·贾维著  
王蓓华译

The Developing Child



四川出版集团  
四川教育出版社

哈佛儿童发展译丛

# 游 戏

Play

The Developing Child



[美] 凯瑟琳·贾 维 著  
王蓓华 译

四川出版集团  
四川教育出版社

· 成 都 ·

**图书在版编目 (CIP) 数据**

游戏/(美) 加维. (Garvey, C.) 著; 王蓓华译.  
—成都: 四川教育出版社, 2006  
(哈佛儿童发展译丛)

ISBN 7-5408-4308-X

I. 游… II. ①加… ②王… III. 游戏—儿童教育—研究 IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 078571 号

**Play by Catherine Garvey**

©本书中文简体字版由哈佛大学出版社授权

责任编辑 胡申知

版式设计 王 凌

封面设计 金 阳

责任校对 伍登富

责任印制 黄 萍

出版发行 四川出版集团 四川教育出版社  
(成都市槐树街2号 邮政编码 610031)

出 版 人 安庆国

印 刷 四川锦祝印务有限公司

版 次 2006 年 8 月第 1 版

印 次 2006 年 8 月第 1 次印刷

成品规格 135mm×210mm

印 张 5.875 插页 3

字 数 117 千

印 数 1—3000 册

定 价 18.00 元

如发现印装质量问题, 请与本社调换。电话: (028) 86259359

编辑部电话: (028) 86259381 邮购电话: (028) 86259694

作者凯瑟琳·贾维 (Catherine Garvey) 为  
迈阿密大学心理学教授。



哈佛儿童发展译丛

自闭症儿童：发展的视角

游戏

婴儿世界

爱心儿童

儿童怎样解决问题

## 原版丛书序

最近几十年来，有关人类发展的研究取得了前所未有的进展。与此同时，维护儿童权益的公益政策也发生了深刻的变化。“哈佛儿童发展”丛书中的每一本著作均反映了这方面研究的重要成果和儿童公益政策的形成过程。出版本丛书的目的是为了帮助那些致力于抚育下一代和制定儿童政策的人们了解此项研究的成果。我们希望这套丛书能为家长、教育界人士、儿童保育人员、学习发展心理学的学生以及关注人类进步的各界人士提供丰富而有益的知识。

### 丛书主编：

杰罗姆·布鲁纳 (Jerome Bruner)

纽约大学

迈克尔·科尔 (Michael Cole)

加州大学圣地亚哥分校

安尼特·卡明洛夫-史密斯

(Annette Karmiloff-Smith)

伦敦医学研究委员会

## 前 言

本书中的大部分研究得到了国家精神健康学会（美国健康、教育和社会福利署）的资助。我们对几家幼儿园以及其中参与游戏的儿童表示诚挚的谢意。我还要感谢瑞塔·穆德、桑德拉·邦得、罗伯特·豪根、阿丽西亚·李伯曼、克莱曼汀·考夫曼以及斯图亚特·豪斯，他们对这本书的最初几稿提供了有益的建议。我还要特别感谢弗莱德，这只猫虽然上了年纪但仍很有想象力，它教会了我很多关于游戏的知识。

凯瑟琳·贾维  
(Catherine Garvey)

# 目 录

- 1 什么是游戏/ 1
  - 1.1 游戏资源/ 8
  - 1.2 研究程序/ 10
- 2 微笑的发展史/ 19
- 3 运动游戏和交往/ 27
  - 3.1 动物游戏/ 29
  - 3.2 儿童社会游戏的开始/ 37
  - 3.3 混战游戏/ 40
  - 3.4 其他文化中的混战游戏/ 42
- 4 物品游戏/ 45
  - 4.1 物品游戏是怎样开始的/ 47
  - 4.2 从发现和探索到运用和游戏/ 52
  - 4.3 物品游戏和创造性地解决问题/ 56
  - 4.4 物品在社会接触中的作用/ 57
  - 4.5 选择玩具/ 60
  - 4.6 借助于物品的表达行为/ 62



## 5 语言游戏/ 66

5.1 用声音玩游戏/ 68

5.2 用语言系统游戏/ 73

5.3 社会性游戏/ 76

## 6 社会性游戏/ 87

6.1 什么是装扮游戏/ 91

6.2 身份和角色/ 97

6.3 情节/ 101

6.4 角色、剧情、物体/ 104

6.5 装扮与个体和文化差异的关系/ 106

## 7 规则游戏/ 111

## 8 仪式化的游戏/ 119

## 9 游戏和现实世界/ 132

9.1 游戏中的性别差异/ 136

9.2 友谊及同龄儿童间的其他关系/ 143

9.3 游戏叙述和文化程度/ 148

参考文献/ 160

推荐书目/ 170

中英文译名对照/ 173



## 什么是游戏

在成人看来，儿童游戏时而细致可爱，时而吵吵闹闹，有时天真，有时愚蠢，有时又是对成人的行为和态度惊人敏锐的折射。其实如果我们仔细观察就会发现，儿童游戏有相当的规律性和连贯性。本书将从一个新的角度向大家展示儿童游戏的系统性和规律性，这既是人类生物遗传特性和文化创造能力的产物，又是它们的起源。游戏最频繁的阶段，正是儿童在自我、自然世界、社会 and 人际交流方面的知识增长最迅速的阶段。因此我们认为儿童在这些领域的成长和游戏有着错综复杂的关系。本书对游戏的结构与有效运用语言之间的关系尤为感兴趣。因为这两者对儿童建立起一个真实的世界都有重要的影响。不过，还是让我们从游戏的定义开始吧。

在汤姆·斯道帕的一出戏剧中，一位牛津的哲学家陷入“上帝是否存在”的难题中不能自拔。因此他试用一种通常很管用的修辞手法，不断地变换形式来问这个问题，从“上帝是否存在”到“什么是上帝”，直到最后，他提



了一个尽管不符合语法但却一针见血的问题：“哪些是上帝？”我们也用这种办法来给游戏定义。首先让我们提出这样一个问题：“哪些算是游戏？”

先看下面一段虚拟的母与子（6岁）的对话：

“我要打扫房间了，你出去玩。”

“出去玩是什么意思？”

“你知道的。”

“我不知道。”

“就是出去干那些你想干的，能让你开心得忘了回家吃晚饭的事。”

“你是说对着车库扔网球、漆完我的自行车、拿大顶、逗安迪的妹妹玩，还是掏鸟窝？”

这段对话到后来可能会引起父母的暴力行为，我们还是略去结果。

在日常会话中，要求对一个耳熟能详的常用词下精确的定义，既没必要，又容易激怒人。但侵犯、智力、人格等这些熟悉的概念一旦成为研究对象时，就有必要给它们下定义，至少也要说清楚，使研究者和读者知道它们所指的是同一件事。游戏一直是一个特别难掌握的概念，但是我们必须对此加以定义——至少要说清楚在这本书里它是什么意思。

一个婴儿不停地摇拨浪鼓；一只小猫追自己的尾巴；一群男孩打弹子；一个小女孩为她的玩具娃娃准备丰盛的

晚宴；一个蹒跚学步的小家伙高兴得从妈妈怀里往外跑；一群女孩在跳绳；一个小孩用手指玩油漆；两只猴子玩打架；一个小男孩对他的玩具熊又打又骂——这些都是游戏吗？它们有什么共同特征？游戏有什么独特之处？童年的游戏和成人游戏以及幼小动物的游戏又有什么关系？

日常口语中说的游戏，其核心内涵已经相当清楚，但它的外延还很模糊。游戏的外形时刻在改变。好几位学者曾集中研究一两种典型的 game 形式，并分别提出不同的理论，解释这些游戏在个人和群体生活中的起源、特性以及功能。例如几乎所有高等动物的幼崽都会出现与成年者的活动相似，但又不完整或不完善的 game 行为。基于此事实，有位学者提出，game 是本能的，其主要功能是锻炼和培养技能，为今后的成年生活做准备。哲学家卡尔·格魯斯认为动物的打鬥 game 和儿童的模仿行为是在为成年活动做准备。心理学家 G. 斯坦利·霍尔也指出这些特征，同时指出 game 行为随年龄增长而变化的事实，从而提出“重演”理论。该理论坚称，儿童的 game 反映了从史前人到现代人的进化过程。人类演变的历史在每个孩子的发展过程中得到概述。这两种理论都是在世纪之交发展起来的，都深受达尔文自然选择论的影响。

很多 game 行为似乎都还有一个普遍特征——劲头十足、兴致勃勃。高等动物的幼崽兴高采烈地欢跳嬉闹、参加战斗 game，而没有明显的功利性目的。赫伯特·斯宾塞认为，这些喧闹的 game 形式是为了消耗过剩的能量。在一本最早期的心理学著作中，斯宾塞假设，健康的神经系统



所产生的过剩的能量必须被释放。当它们不必为捕猎、战斗、交配等生存的迫切需要而奋斗时，多余的能量通过游戏和练习得到宣泄。这种游戏和练习采用普通的行为方式，却没有任何直接目的。斯宾塞试图用一种生理过程来解释游戏的这种作用，并由此解释它在生命的较高形式中存在的原因。

本能的准备、重演理论、过剩的能量，这些解释后来都被摒弃或被修改成更符合现代理论的形式；但它们试图解释的那些现象——与成人行为的部分相似、掌握游戏新形式的渐进过程、旺盛的活动力——都是游戏的重要方面。然而游戏还有其他方面。它们吸引了科学和人文领域的很多研究者。例如儿童在玩装扮游戏时，经常间接或象征性地表达出强烈的担心或恐惧情绪，而且一再重复。这一事实提示了游戏的宣泄角度——儿童企图通过再体验，来解决或控制一种困难局面。精神病学家和临床心理学家对游戏的这一方面特别感兴趣。

游戏本身有多种形式，再加上研究者从不同的途径入手，因而围绕游戏的起因和可能具有的功能出现了大量的理论。然而任何理论如要回答游戏的起因及其在生命、物种、社会生活中的功用，必须先具体说明游戏现象。用休林斯·杰克逊的话来说就是“研究事物的起因必先研究事物的现象”。据此，本书将先描述儿童游戏的各种特征，再提出有关游戏的起因及其在儿童发展过程中的作用的研究结果。

鉴于游戏的某些描述性特征对游戏的定义至关重要，

人们广泛地引用这些特征。大多数研究者会接受以下概述：

1. 游戏是快乐的、享受的。即使游戏者看上去没有表现出欢乐的迹象，他仍然认为游戏很有价值。
2. 游戏没有外在目的。其动机是内在的，没有其他目的。实际上，它是享受，而不是为了某种目的所做的努力。用实用主义者的话说，它本质上是无利可图的。
3. 游戏是非强制性的，是游戏者自发和自愿的选择。
4. 游戏需要游戏者积极的参与。

非游戏行为也可以典型地具有部分上述特征。工作或艺术创作也经常是愉快的、自发的，但两者都有某种形式的成果，都是以某种可感知的方式有目的地改变现实世界的行为。有组织的运动，尤其是职业运动和竞技运动，也是如此。闲荡懒散通常是快乐的、自发的，也常常无特别目的（当然有时人们休息是为了恢复精力或纯粹是为了躲避工作），但它不要求有积极的参与。什么都不做，百无聊赖通常并不快乐；尽管这可能是一种自愿选择，但人们既没有积极参与，也不预期有任何结果。人们通常认为幻想是快乐的、自愿的，但幻想者是被动的，因为他没有积极参与。

这一系列概述的最后一条是：

5. 游戏与非游戏之间有系统联系。

最后这个描述最使人感兴趣。如果游戏只是一种单一孤立的现象，是幼儿期广泛的、短暂的、无害的和脱离常规的现象，那么它就没有什么科学研究的价值了。事实



是，游戏与创造力、解决问题的能力、语言学习、社会角色的形成以及其他一些认知现象、社会现象有关联。因而人们不断进行探索以期说明这些关联的性质。

游戏与非游戏之间的系统联系蕴涵着一种重要的含义，本书将对该含义进行讨论。事实上，游戏这一概念本身需要通过比较才能确立。我们只能在与其它行为或状态相比较时才能谈到游戏。我们只能在游戏者也从事与该游戏相对应但又有区别的非游戏行为时，才能确认游戏行为。游戏与非游戏相对照有差别，而游戏行为与可类比的非游戏行为之间又有某些相似之处；当代研究者们对此很感兴趣，他们试图给游戏下一个可操作定义。经过几十年的研究，情况变得越来越清楚，人们无法把游戏定义为一种特定的活动种类。跳、扔石头、追逐某人，甚至提问或模仿另一个人的言谈举止都可以是游戏；当然人们也可以出于严肃的意图，以严肃的形式来做这些活动。很显然，除了上文对游戏所作的简单概述以外，我们还需要从其他途径来对游戏活动进行研究。

专门研究猕猴行为的彼得·雷诺兹提出将游戏看成是“模拟行为”。<sup>1</sup>他指出，猕猴的行为模式包括追逐、表演、攀爬、抓握或闲荡；这些模式几乎在游戏中都出现过，但几乎没有哪一种是只在游戏中才出现的。考虑到识别和划分动物行为的各种标准（如生理机能、身体外观、神经系统潜在的机制及对环境的影响），他提出将行为纳入他称之为“情绪—行为系统”的综合模式，成为行为综合体。每个综合体都有其特定目的、情绪指向和典型结果。哺育

和交配就是两个例子。每个系统都与某些别的系统有关联，比如交配前通常都有求偶行为。当一个“情绪—行为系统”，如侵犯性攻击，暂时和通常与之相连的其他系统脱节，仅在本系统内部正常运作，那它就是以模拟状态在运作，也就是我们所说的游戏。游戏自成一个“情绪—行为系统”。然而它没有自己独特的行为或目标。其行为模式是从其他“情绪—行为系统”“借用”的。因此模拟攻击状态，也就是攻击游戏，看上去很像是一种有目的的攻击。但攻击游戏既不具备引发真正攻击的因素，也没有攻击所具有的典型目的。雷诺兹提出，模拟行为使动物幼崽可以既节省体能又节省心理能量。而杰罗姆·布鲁纳也强调，模拟行为可以免除或减轻正常行为带来的实际后果。<sup>2</sup>

在确认某种活动是否属于模拟行为时，我们必须使用将模拟行为与其所模拟的对象相比照的方法。比照所产生的差异往往是很微妙的——有些话本来是刺激人的侮辱，但伴以咧嘴一笑或眨眨眼，就使情况起了变化。确实，如果我们观察其他物种或其他文化的人群，就需要更多地去学习和了解差异在那种交流系统中的作用方式，否则很容易忽略这种差异。人类往往喜欢对他所看到的行为进行解释。他们赋予各种行为以含义，并按照传统的分类方式对行为进行归类。正是因为有了分类，才使人们能够了解各种行为的含义，这一点我在另一篇文章里已经提过。<sup>3</sup> 例如如果我们看到一个人在奔跑，紧跟其后又有另一个人在跑，我们可能会认为这两件事有关联：或者第二个人在追赶第一个人，或者第一个人在逃避第二个人。我们可能运



用其他的行为线索来猜想奔跑者有罪或愤怒，因此得出结论说，第一个人可能是小偷，从而使他们的行为有一个“合理的解释”。这是对该情景的定位（如果我们紧接着又看到街角转弯处冲过来一只犀牛紧追奔跑者，我们又会有另外一种解释）。但如果我们听到其中一人在笑，或看到他们脸上有笑容，那又会怎样？我们可能会断定我们看到的不是一场“真的”追逐，他们是在做游戏——就像我们常说的，“只不过是”在玩。我们会把他们的行为定位在非表面的状态，而不按我们看见的表面现象归类。正如我们给别人的活动赋予含义和意图一样，我们也以同样的判断标准来看待自己的行为：我们把自己的行为和感情也归到按同一种标准分类的各种意图、目的、态度中，将其纳入同一种方法和目的的关系框架中。

所有游戏都要求游戏者了解，正在做的这件事和它看上去所要表现的不是一回事。正是这种不真实的态度使游戏的后果减轻：其结果是使游戏得以成为游戏。如果游戏是一种非表面化的情形和意图，而游戏行为反映了这种情形和意图，那么到底游戏的意图何在？

## 1.1 游戏资源

成人游戏往往很复杂，可以同时展现几层意义。再则，很多所谓的成人游戏已经变得“有组织化”，在人选、时间、地点以及如何开展等方面都有相当严格的规则。青年人和成人的游戏方式不属于本书的探讨范畴；但我们可以认为，下面所讨论的几种游戏在儿童期过后依然可能存