



Children's Play 儿童游戏

在游戏中成长

【美】 W. George Scarlett, Sophie Naudeau 著
Dorothy Salonijs-Pasternak, Iris Ponte

谭晨译

Children's Play

儿童游戏

——在游戏中成长

【美】 W. George Scarlett, Sophie Naudeau 著
Dorothy Salonijs-Pasternak, Iris Ponte

谭 晨 译

图书在版编目 (CIP) 数据

儿童游戏: 在游戏中成长 / (美) 斯卡雷特 (George W.) 等著; 谭晨译. —北京: 中国轻工业出版社, 2008.1
ISBN 978-7-5019-6234-1

I. 儿… II. ①斯…②谭… III. 游戏—儿童教育—研究 IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 180224 号

版权声明

CHILDREN'S PLAY

Copyright © 2005 by Sage Publications, Inc.

Sage Publications, Inc. 是原书的出版者, 其位于美国、伦敦和新德里。本书由 Sage Publications, Inc. 授权翻译出版。

总策划: 石 铁
策划编辑: 徐 玥
责任编辑: 朱 玲 徐 玥 封面设计: 海马书装
责任终审: 杜文勇 责任监印: 刘志颖

出版发行: 中国轻工业出版社 (北京东长安街 6 号, 邮编: 100740)

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

经 销: 各地新华书店

版 次: 2008 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

开 本: 850 × 1000 1/16 印张: 16.25

字 数: 180 千字

书 号: ISBN 978-7-5019-6234-1/B · 144 定价: 30.00 元

著作权合同登记 图字: 01-2007-3847

咨询电话: 010-65595090 65262933

读者服务部邮购热线电话: 010-65241695 85111729 传真: 85111730

发行电话: 010-65128898 传真: 85113293

网 址: <http://www.chlip.com.cn>

E-mail: club@chlip.com.cn

如发现图书残缺请直接与我社读者服务部 (邮购) 联系调换
70851J6X101ZYW

译者序

我们如果单就本书的题目来进行判断，似乎觉得这不太像一本儿童心理学或者说是教育学方面的书籍。更像是一本有关儿童游戏的科普性读物，然而，当您打开它的时候，您一定会发现，这是一本既引人入胜又相当有实用价值的优秀书籍。

爱提问的读者总会有这样的疑问：儿童的游戏是否有被人们研究的必要呢？心理学和教育学中的很多研究已经给了我们明确的答案。如果做一个简单的文献检索——甚至只需要在搜索引擎中进行简单的词语配对检索，那么我们就不难发现，在已有的研究结果中，人们已经发现，儿童游戏不是无意义的、单纯消磨时间的单一活动，相反，它和儿童的大脑发展、认知发展、道德判断发展乃至亲子关系的发展都有着密切的联系，甚至于和儿童的学习（本书中有详尽说明）乃至生活的各个方面息息相关。此外，就像作者在文中提到的那样，儿童的游戏几乎不受任何时间、地域等因素的限制，“只要儿童愿意，他们就可以随时随地开始游戏”。然而，儿童游戏这种容易发生对儿童又相当重要的发展方面，一直以来，我们似乎都没有给予足够的重视和了解。所以，本书给我们一个机会，可以更好地了解儿童游戏，更好地运用儿童游戏，进而给儿童的发展以更全面的支持和引导。因此，这就给了我们一个很好的方向：游戏不仅值得我们去探索研究，也值得我们去给予更高度的关注。

理清了有关儿童游戏价值的思路，让我们再来看看本书提供了哪些重要而又令人感兴趣的知识内容：就理论而言，本书给我们提供了游戏的多种相关理论及实例，还有游戏的治疗、复元性功能相关介绍；就操作而言，本书不仅给我们提





儿童游戏——在游戏中成长

供了各种游戏的分类方式，而且帮助我们对好/坏/模糊游戏进行了区分；此外，本书还帮助我们区分了不同年龄阶段儿童的游戏，甚至连如何对游戏环境和材料进行设置、如何对儿童的游戏进行适当的支持和引导都有详细说明。所以，当您拿到这本书时，就会发现，这不是一本简单的科普读物，也不是一本艰涩难懂的专业书籍，而是一本理论与实践并重、操作性强而又富有趣味和研究价值的宝贵财富。

宏观上讲，以上这些优点对于家长、教育家、心理学家乃至临床工作者都有着相当的理论和实践价值，所以，凡是从事儿童相关工作的人、对儿童生活感兴趣的人、常和儿童打交道的人（包括那些已经成为人父人母或即将成为人父人母的人），都能从这本书中找到对生活、工作有价值的东西。所以，不要吝啬于翻看几页书的时间，尝试在这个观点新颖、知识翔实、内容丰富的宝库中寻找那些未知或原以为不可知的答案吧。

星河之璀璨难尽知尽瞭，余惟有掬一捧星河之水，盖以止芸芸求知之渴。相信所有传播知识的人都有着这样的初衷，希望这本书籍也能给您的求索之路开启一个新的窗口。所以现在，让我们打开这能让您获益匪浅的书，去领略儿童游戏那神秘而又充满魅力的精彩世界吧。

前言

我们为什么要研究儿童的游戏呢？有一个答案是很显然的，因为这样做可以帮助那些研究儿童的学者——他们需要研究儿童的游戏，对他们的工作而言，理解儿童的游戏不仅重要而且必要。对教师而言，游戏对儿童的发展十分重要；而对于临床医生，研究儿童的游戏可以帮助他们去评价并解决问题。如果我们把儿童的养育当作一项事业，那么对于父母来说，游戏对养育孩子这个过程来说十分关键。因此，研究儿童的游戏就有了其实际价值。

然而，我们无须把这些实际价值当作研究儿童游戏的必要性，也不必把这作为我们研究它的最重要的原因，我们在编著这本书时也时刻将这个观点铭记于心。为了传达这个观念，我们可以来做个类比——很少有人认为研究音乐对养育者至关重要，但是研究和赏析音乐却始终是一件好事，因为音乐本身是复杂而美丽的。游戏也是如此。本书就是要将游戏的复杂性和魅力展示给读者。

更深入地看，我们会发现在对游戏进行深入了解之前，很多人都认为它无足轻重，认为它是儿童发展中次重要的方面。令人惊讶的是，我们从儿童发展的教科书中就能发现这一点——很少有书籍涉及儿童游戏发展这个领域。人们往往更多地去关注研究儿童的大脑发展、认知发展、道德判断以及依恋的发展，但对游戏却很少有人问津。

对于为什么要研究游戏，其原因不外乎两点：首先，如果孩子有机会，他们通常选择玩游戏。游戏对于儿童而言存在重要价值，这就提醒我们要正视这个事实：游戏非常重要。其次，心理学和教育学中的一些研究者已经对游戏进行了研究，结果显示，游戏对孩子的发展而言确实是复杂、美丽且重要的。

然而，在本书中，我们不想解释为什么游戏如此重要却往往被人们忽略。我



儿童游戏——在游戏中成长

们只想对儿童的游戏进行简单的解释，然后对它的复杂性进行深入的分析评价——其形式的多样性、很多有趣的应用以及最重要的魅力所在。我们希望读者能认识到游戏的核心所在——即人类精神的传达。

致 谢

作者想向为本书提供帮助的人表达谢意。我们要感谢Kim Walls为本书提供了大部分的照片，感谢David Murray为本书提供了线条插图，感谢Jason Kuhn协助我们完成了本书两个章节的内容，感谢Audra Plewak、Rosa Maria Ares以及Gregory Chertok在有关青少年运动的章节中提供了帮助，感谢Brett Levin为第六章的编写提供了大力支持，Lamio Sol为本书的最初设想提供了很好的意见。最后，还要感谢我们的编者Jim Brace-Thompson，他在我们写作中给予了很多指导和支持。

目 录

第一章	绪论	1
	对于游戏功能与发展的解释	5
	几种游戏理论	8
	不同群体和游戏：性别、社会经济状况与残障	16
	坏游戏	18
	总结	21
第一部分 游戏从婴儿到儿童后期的发展/23		
第二章	婴幼儿期的游戏	25
	游戏行为与探索行为	28
	婴幼儿阶段的游戏类型	30
	对婴幼儿游戏的支持	43
	总结	51
第三章	儿童早期的游戏：假装游戏的黄金时期	53
	假装游戏的动机	55
	关于假装游戏的问题	57
	总结	73
第四章	儿童后期的游戏：受规则支配的游戏	75
	社会化、规则以及“坏游戏”	77
	勤奋感、幻想与控制感	86
	总结	93





儿童游戏——在游戏中成长

第五章	儿童的幽默	95
	定义幽默	96
	什么是有趣的	99
	婴幼儿阶段的幽默	101
	儿童早期的幽默	103
	小学：社交幽默与认知幽默的整合阶段	107
	总结	111

第二部分 当代儿童游戏的演变 /113

第六章	电子游戏：电脑、游戏机和视频游戏	115
	电子游戏的现状：什么人在什么时间什么地点玩电子游戏	118
	电子游戏的不同类型：人们都在玩什么游戏	118
	儿童为什么要玩这些游戏	120
	电子游戏与儿童发展	124
	电子游戏与性别差异	129
	关于电子游戏的热点问题	130
	家长指导应该起什么样的作用	132
	结论	134
	总结	135
第七章	有组织的青少年体育运动	137
	历史观点	140
	年龄变化和有组织的青少年体育运动	145
	教练	147
	家长和有组织的青少年体育运动	150
	有组织的青少年体育运动中的严重问题	151
	有组织的青少年体育运动是游戏吗	155



总结	156
----------	-----

第三部分 儿童游戏的主要环境 /159

第八章	室内外的游戏	161
	家庭环境与儿童游戏	164
	室外游戏的场所	168
	总结	175
第九章	学校与游戏	177
	儿童的早期教育与游戏	181
	小学中的游戏	189
	总结	197

第四部分 游戏在治疗方面的应用 /199

第十章	压力环境中的复元性游戏	201
	压力及其可能对儿童造成的影响	204
	游戏作为评估和缓解压力的手段	211
	一个高质量游戏的四个标准	219
	总结	228
第十一章	游戏治疗	231
	游戏治疗：精神分析的观点	234
	游戏治疗：人本主义观点	237
	游戏治疗：认知发展的方法	239
	游戏治疗：行为与认知-行为方法	243
	艺术治疗	245
	结语：游戏治疗有用吗	246
参考文献	247	

第一章

绪 论





儿童游戏——在游戏中成长

对于游戏功能与发展的解释

游戏的功能

游戏的发展

支持游戏的发展

几种游戏理论

精神分析理论与游戏

认知发展理论与游戏

文化生态学理论与游戏

进化比较理论与游戏

不同群体和游戏：性别、社会经济状况与残障

性别

社会经济状况

残障

坏游戏

坏游戏的类型

模糊的游戏

总结



在有关儿童游戏的书籍中，人们似乎默认甚至赞许以假设的方式来开始整本书的内容。在这里，我们可以尝试做出一些假设：游戏没有什么适应性的价值，也不能帮助儿童为未来做好准备（除了让他们为更多的游戏做好准备）；我们可以假设儿童的游戏与成人的娱乐远比我们想象中的要更为相似；我们也可以假设游戏并非完全是好的，而是一个有好有坏的混合体；最后，我们还可以假设游戏不是一个简单的“实体”，而是一个难以界定的“非实体”，因此，我们几乎不可能按



照科学的方法去研究它。

看完以上这些有意思的假设，你可能会觉得有一些假设真实存在。你可能认为游戏确实没有什么适应性的价值，儿童的游戏与成人的娱乐极其相似，而且游戏好坏搀杂，也很难按照科学的理念来对游戏进行界定。

通过上面这个假设的小游戏我们想告诉大家的是，当我们谈到游戏的时候，其实很多时候我们把它变成了另外一个东西——对儿童来说完全是好的事情。也就是说，在我们把游戏作为一个“物质”来描述的时候，经常把游戏理想化了——我们所描述的游戏往往是我们希望中的游戏，而不是现实中的实体。

然而，在我们真正去游戏、甚至在我们诠释游戏时，将会出现一些自由而愉快的东西。获取有关游戏的真相固然有趣并且非常重要，但如果我们能够不过分严肃地看待这个过程并能乐在其中的话，我们其实就已经把自己置于求知过程之中了。我们越不去刻意追求全面严谨的结论，我们就越有可能去享受求知过程本身。

游戏，就其词义来说，似乎与玩耍更为贴近，它更像是一个动词而非名词。作为动词，是指个体的体验与收获。我们不需要在特定时间、地点或人群中去寻找游戏。在任意时间、任意地点、任意人群中，哪怕在最出乎人们意料的情况下游戏都有可能发生，并且在这些时间、地点、人群中，和游戏无关的事情也有可能出现。

即使当我们认为儿童显然是在游戏的时候，他们似乎也一直在游戏内外不停地穿梭。有一个很好的例子可以被用来证实游戏的这种短暂性：儿童使用一些木块、乐高积木或者其他材料进行建筑游戏的时候，就像George Forman指出的那样，如果他们对建筑物的经验为“如果我这样的话……”那么，这是一个建设性的游戏，但是，一旦当这个观点转化为“为什么它不能是那样的？”这个时候“游戏”则更像一个工作而非游戏了。按照Forman的观点，“游戏中的儿童会乐于不停地改变自己正在创造的东西，目的只是为了看看最后能产生什么结果。”人们发现，任务定向的儿童则往往会去达到他们既定的目标。

也就是说，我们很难对游戏进行定义，同时，我们也很难判断游戏开始的具



儿童游戏——在游戏中成长

体时间。面对这些含混不清的问题，我们能做什么呢？游戏概念的模糊性并不意味着我们就无法去研究与理解它。还有很多与游戏一样模糊甚至更模糊的概念，比如爱、感觉与信仰。这些概念都无法进行准确的定义，然而对于全面理解人类本身来讲，它们却是不可或缺的。

由于单一标准会出现不足，我们对付这种模糊性的一个办法就是找出良好的效标，来决定哪个是游戏、哪个不是。但是，什么样的效标才是合适的呢？有些人认为，一些效标其实是无用的，比如游戏是由内在动机驱动的，也有些效标在某些时候是适用的，但并不适用于所有情况。例如，游戏可以产生积极的作用，游戏是灵活、自愿、平等以及（特别是）非文字的（例如，假装游戏）。因此，对于游戏，我们就需要采用一个多重的效标体系而非一个简单的定义。

有时候，研究者对游戏的定义和儿童眼中的游戏相同。我们知道，对于儿童，游戏的特点就是好玩的、在户外的、和朋友一起的、可以自由选择、非工作性质的、角色扮演的、表演戏剧或充满幻想的，等。此外，我们还知道，游戏并不为儿童的未来做什么准备。

在本书中，我们将主要以儿童眼中的游戏来作为游戏定义的效标。出于这个原因，我们会讨论一些主流学者认为不是游戏的现象，如幽默、有组织的体育运动以及教学游戏。对此我们的解释是，如果游戏被认为是一种玩耍时的经验，那么，我们就不能把儿童眼中认为是游戏的边缘活动排除在外。我们需要在这二者之间进行平衡：是提供一个精确但错误的游戏定义，还是要接受任何和游戏相关的有趣的东西？面临这样的选择，我们宁可让定义更加广泛。我们选择用描述性的语言和弹性的效标来对游戏进行定义。

但是，即使我们选择了最好的效标，对游戏的定义仍然是一件困难的事情，甚至几乎是不可能的任务。也就是说，任何有关游戏的理论都很难对游戏行为进行明确的界定。对于游戏与玩耍，模糊似乎总是如影随形，这也是为什么伟大的游戏理论学家Brian Sutton-Smith更倾向于认为我们正在对游戏进行充满修辞技巧的探讨，而不是聚焦于游戏的理论本身。



◎ 对于游戏功能与发展的解释

修辞是一种有说服目的的表达方式。它们存在的原因在于：在没有准确的定义以及足够的资料时，我们还需要了解、评价以及决定是否支持儿童的游戏。也就是说，其中不存在任何非理性的东西。然而，如果我们太依赖修辞技巧而忽略了这并不是有充分根据的理论，那么这也会带来一定问题。

游戏的功能

Sutton-Smith认为，存在着关于儿童游戏的多种修辞说法，每种都强调一些假设中的游戏的一般功能。其中比较特别的是Sutton-Smith所谓的发展性议题。也就是说，游戏对儿童的生理、情绪、认知、社交发展具有积极的意义。游戏可以为儿童的未来做好一定的准备。

近年来，在工业化的大环境中，关于发展性的这种说法已经在学者、家长、老师以及普通人中占据了统治地位，就像一位评论家所说的那样：

人们假设儿童的游戏对于儿童的认知、运动机能以及社交的发展都有一定的作用，包含知觉、注意力、记忆、问题解决能力、语言能力、人际交往、创造力、逻辑运算能力、情绪管理能力、自律能力、社交技能、性别角色、社交关系、冲突解决以及压力应对等方面(Power, 2000)。

这种有关发展性的探讨具有直观上的意义，这是我们为什么要在本书中涉及它的原因，也是为什么过去有关儿童游戏的研究与最新的研究都会涉及它的原因。然而，是否存在证据可以支持这种关于发展性的言辞，研究者们并没有一致的结论。例如，Martin与Caro在对有关游戏功能的文献进行检索整合后认为：“除了对儿童的行为会存在一些短时的影响外，目前为止尚没有明显的证据证明



儿童游戏——在游戏中成长

游戏有其他任何重要的好处。”与之形成鲜明对比的是 Fein 与 Kinney 的观点：

那些自发参与到假装游戏中的儿童，和其他不擅长游戏的儿童相比，前者往往更友好、更受欢迎、更富表现力、更合作、更富创造力、更少出现冲动与攻击行为，并且更容易进行观点采择。更令人惊讶的是，如果儿童在幼儿园阶段参与到社交模式的游戏中，那么小学一、二年级的时候，他们会在社交以及社交认知方面表现出优于同年龄儿童的成熟度来。

Fein 与 Kinney 的观点实际上探讨的是游戏的短期效果，这就是为什么他们的观点只是在表面上和 Martin 与 Caro 的观点有所不同，而实际上并非如此。总之，尽管关于发展性的探讨在直观上以及在对儿童将来的预测上确实存在一定意义，但是还没有足够的资料与证据证明游戏确实存在长期的影响。

对发展性议题而言，缺乏足够的证据证实游戏的积极意义并不是其唯一缺陷。这种有关发展性的探讨还有可能导致严重的后果。首先，它会使得人们对游戏过于理想化，而忽略了游戏的阴暗有害的一面（我们即将对此进行讨论），最终导致我们不得不去预防坏游戏或者干脆停止所有的游戏。另外，这种对游戏的理想化还会导致成人在不该控制的时候对儿童的游戏实施干预。有些人认为，游戏对儿童的未来至关重要，应该让儿童自己去选择如何游戏。

Sutton-Smith 注意到，成年人开始越来越多地干预儿童的游戏。这一点也同样应该引起我们的关注，就像 Sutton-Smith 所说：“儿童需要游戏来帮助自己适应当下的情境。我们要保护这种需要，并且注意避免这种倾向：为了维护自己过去陈旧的价值观，打着为儿童未来做准备的幌子而去干涉他们。”

最后，我们不能马上下结论说游戏对儿童的未来做出了某些准备。我们只能根据现有事实的基础下结论：游戏至少可以帮助儿童茁壮成长，或至少在当时有这样的作用。



游戏的发展

这是第一本有关游戏发展的书。因此，需要对我们所说的发展进行概念上的澄清。尽管我们会谈到随着儿童年龄的增长游戏会有怎样的变化，但是发展不是简单地随年龄的变化而变化。我们所说的发展更多指的是成熟，也就是变得更加复杂而有组织性，机能上达到更高的水平，更加精细，更加灵活，感知力更强。有关儿童游戏的发展观点涉及儿童成熟的表现，包含儿童个体的成熟和儿童游戏的成熟。

随着对儿童游戏的观察，你会发现，这种发展是难以用语言与概念来囊括的。例如，你会发现一个孩子从“喂”自己的娃娃吃东西转变到让这个娃娃去“喂”其他的娃娃，这样的变化可能会让你感觉到有些东西得到了发展。然而，由于没有相关的概念与区分标准来进行解释，你可能不知道具体是什么东西得到了发展。我们这本书的一个目的就是给你提供有关游戏发展的相关概念与区分标准。

为了更深地挖掘发展的意义，让我们再看看最后这个娃娃游戏的例子：在两个娃娃游戏中，游戏内容是一样的（喂玩具娃娃），然而，其形式或者说是结构却存在不一致。这种结构上的概念以及结构与内容之间的区别对了解发展的意义至关重要。像许多其他决定性的区别一样，我们很难依靠一种单一的定义来对此进行解释，但如果我们重复地去举例与解释，我们会发现事实变得越来越清晰。无论我们任何时候提到发展这个术语，你都可以把以上观点铭记于心。

支持游戏的发展

这本书涉及的游戏发展的研究方法十分宽泛，我们并不受任何单一理论观点的制约。就像皮亚杰与其他研究者告诉我们的那样，儿童会通过不断的困惑、问题解决过程来维持他们自己的发展过程。父母、老师和照料者可以宽泛地支持儿童游戏的发展，如让儿童感到安全与自信；也可以具体帮助他们，如让儿童把乐高积木按照图案拼接在一起。而对于身体方面的支持，成人则可以提供游戏的材