



儿童文学与 游戏精神

李学斌 著

 二十一世纪出版社
21st Century Publishing House
全国百佳出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

儿童文学与游戏精神 / 李学斌著.

— 南昌 : 二十一世纪出版社, 2011.5

ISBN 978-7-5391-6090-0

I. ①儿… II. ①李… III. ①儿童文学—文学研究

IV. ①I058

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 028744 号

儿童文学与游戏精神 李学斌 / 著

责任编辑	谈炜萍	印	刷	江西华奥印务有限责任公司
装帧设计	陈思达	版	次	2011 年 5 月第 1 版
出版发行	二十一世纪出版社 (江西省南昌市子安路 75 号 330009) www.21cccc.com cc21@163.net	印	次	2011 年 5 月第 1 次印刷
		开	本	787mm×1092mm 1/16
		印	张	22.75
出版人	张秋林	书	号	ISBN 978-7-5391-6090-0
经 销	新华书店	定	价	32.00 元

赣版权登字—04—2011—103

如发现印装质量问题, 请寄本社图书发行公司调换 服务热线: 0791-6524997



儿童文学与游戏精神

李学斌 著

 二十一世纪出版社
21st Century Publishing House
全国百佳出版社

序 一：我们的学业（梅子涵）	5
序 二：在核心层里游走（朱自强）	7
绪 论	10
一、论题的由来	10
二、释说“游戏”	12
三、一些界定、一些说明	14
 第一章 游戏的精神密码	 19
一、游戏：理性思辨的自由	19
二、游戏：文化的生成和意义	25
三、游戏：生命动因或心理表情	29
四、游戏：存在结构与自我表现	34
五、游戏：后现代主义的“关键词”	42
六、游戏：中国文化中的“逍遥游”	48
 第二章 游戏精神与儿童审美	 56
一、游戏的童年哲学	56
二、儿童游戏与文学审美之关系	61
三、游戏精神：儿童生命发展的价值向度	68
 第三章 游戏精神的价值途径	 95
一、游戏冲动：儿童文学作家为何而写	95
二、游戏享受：儿童文学乐趣从哪里来	104
三、游戏过程：儿童文学文本功能何在	126
四、游戏机制：儿童文学价值实现的方式	145

第四章 游戏精神的文学形态	175
一、幼儿文学：一场游戏一场梦	175
二、童年文学：花开的声音	188
三、少年文学：纷纷扬扬花瓣雨	211
第五章 教育·思想·审美	
——西方儿童文学中的游戏精神	235
一、“糖衣”效应：教育型儿童文学的窘境	235
二、审美转化：民间故事的浴火重生	243
三、象征童年：自我表现和游戏内化	253
四、顽童意识：游戏精神的自然形态	259
五、自然法则：回归与异化的目光交织	267
第六章 游戏在高处——中国儿童文学的游戏精神	278
一、从叶圣陶到张天翼：游戏精神的肇始	278
二、“寓教于乐”：教育背景下的游戏精神	290
三、本体之路：为“游戏”而游戏	300
四、从“幽默”到“幻想”：“游戏”的双面效应	312
五、文体实验与情节迷宫：探索性小说的“游戏精神”	329
六、理论质疑：游戏精神是“学习”+“好玩”吗	336
七、从宽阔到狭隘：	
当代儿童文学的审美误区与“游戏”困境	340
结束语：	
“淘尽黄沙始见金”：多元共生下的游戏精神	353
附 录	355
后 记	359

我们的学业

我在阅读李学斌的博士论文的时候，会想起十多年前，他从宁夏的小镇上考来读研究生时的情景。那时他对儿童文学是懵懂的，就像三十多年前我也懵懂。成年的人突然想起要搞儿童文学，都会懵懂很久，因为成长早就让我们离开了天真的游戏场，我们做人已经在利益场中。我们甚至写作儿童文学、研究儿童文学，也是要为自己赢利，所以，我们搞儿童文学，可是我们的位置却是和儿童文学背道的，这是我们的“天然”麻烦。

我们在儿童文学里经常目瞪口呆，胡言乱语，因为我们没有童年之眼了。这没有办法，因为成长是规律。

可是我们又必须要认识。我们要尽可能知道，怎么把文学给天真游戏场里的儿童。怎样的文字、故事品性能合乎他们的趣味，可是却又不能合乎了，便让他们平庸、低俗。这也是一个麻烦。就好比孩子喜欢玩，但是我们不能因此废除学校，让他们玩到童年结束。英国的“童年主义者”巴里很科学，他让小孩们夜晚跟着彼得·潘飞出去玩，到了早晨，彼得又领他们回来。要不然，童年会野掉。

我们能实验的只是怎么让学校多一些趣味，让童年能喜欢地在里面学习到往人性高处行走的智慧和力量。遗憾的是办学历史漫长的中国，到现在还在懵懵懂懂地实验，所以，才一百年不到的中国儿童文学仍旧有些懵懂真属合理。

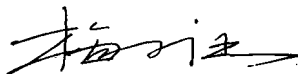
不过，我们都在很努力地研究。虽然我们的位置是“背道”的，但是既然决定了要从事这一种文学，那么就必须研究，接近那个天真游戏场。

李学斌的论文就是在进行这接近的。他做的是一个基础的大话题。他这些年来一直钟情于这接近的研究，相当努力。他也是一位作家，主要写作给孩子阅读的小说。他在写小说的时候，也一直努力接近那个天真的游戏场，可是又保持着文学的愿望和人性方向。这在人类的儿童文学里是属于很正统的，我本人也追求这个正统。我们可以在很多杰出前辈的写作里获得这种信念和支持。

我不认为从个人的层面而言，我们真的能够把文学，把儿童文学认识透彻，解释清楚。我们只可能是添加一点自己的醒悟和例证。甚至也许我们只不过是为人最后的认识和解释提供一点废话。人类最后的认识和解释是在什么时候呢？所以我们万不可以宣布自己已经把大基础、大话题、乃至小基础、小话题说透彻了，说清楚了。我们不宣布，因为这是我们永远的学业，我们很难毕业。

我的儿童文学三十年已经过去了。我开始问自己现在是在门里还是在门外。但是我心里的愿望是要继续往门里走。我也想问李学斌，你的儿童文学的十几年也已经过去，那么学斌，你現在是在门里还是在门外？我知道，你的愿望也是继续要往门里走。

所以，我们就接着走吧。因为我们都还只是在学业中。永远有“在学业中”的感觉是很美妙的！



2011年3月12日

于樱园寓所

序二

在核心层里游走

我已经记不得是在什么时候与李学斌博士认识的了。可以肯定的是，没有见面之前我们就已经认识了。还可以肯定的是，我们最初的联系，与学斌的硕士论文有关。直到现在，在我的意识里，作为研究者（他还是作家）的李学斌总是会与“儿童文学的幽默”问题联系在一起。那是他的硕士论文研究的问题，是他的学术出发点。

在不清晰的记忆里，有着清晰的记忆。其实我是想说，学斌是个蚌里藏珠的人，他为人朴实无华，为学却颇有光泽。

2004年，我编论文集《儿童文学新视野》，在考虑“艺术形态论”这一栏目时，我想收一篇研究幽默的论文进来。我自然想到了李学斌，最后收入的是他发表在台湾《儿童文学学刊》上的《幽默的蛰伏——论儿童幽默的文本发生》。

2005年，中国海洋大学儿童文学研究所与《文艺报》一起主办“中国原创儿童文学的现状和发展趋势”研讨会，我邀请了李学斌参加。他提交的论文是《幽默的文学意味——论儿童幽默的心理发生》，依然是我很感兴趣，当然也是很有难度的研究。

现在，摆在我面前的是学斌的书稿《儿童文学与游戏精神》。这是一本专著，也是一篇博士学位论文。从硕士论文的“幽默”，到博士论文的“游戏精神”，学斌的学术思考一直游走在儿童文学理论的核心层面，显示了他对基础理论的学术兴趣，对重大问题的学术敏感。

儿童文学的游戏精神，是一个很有难度的理论课题。学斌深知这一点，但是，他是个认“死理”的人，所以“明知山有虎，偏向虎山行”，同时，他又是一个“真”聪明的人，因为他知道，“难度越大，价值自然也就越高”。

通读这部书稿，我感觉学斌是对研究课题进行了深入细致的思考，对自己的思考所得进行了较为系统的理论建构。由于大陆尚未有较为系统的儿童文学游戏理论研究，学斌的这本著作理所当然的是具有标志性的成果。在台湾，有黄秋芳的专著《儿童文学的游戏性》，不过与黄著相比，李学斌的著作有自己的思考基点与切入角度。黄著侧重于“游戏性”，李著则侧重于“游戏精神”，彼此是具有互补性的。

我不想就整本书作细致评说。我认为，在总体上，这是一部有思想、有思考、有深度、有现实意义的著作。它既为基础理论夯实了一些问题，也拓展了儿童文学理论的话语空间。我尤其赞成李学斌把“游戏精神”作为有高度的人类精神和儿童文学艺术精神来把握的学术立场。他的很多思考是非常到位的，也是有所超越的。比如，他说：“随着‘儿童观’的演进，‘儿童本位’立场与‘儿童观’结合所诞生的现代‘儿童本位’之‘儿童观’就成为儿童文学‘游戏精神’的艺术源泉。没有‘儿童本位’，儿童的游戏需求得不到理解、尊重和满足；没有‘儿童本位’的‘儿童观’，‘游戏精神’难以得到文学审美表达方式的滋润和支撑，‘游戏精神’则为无源之水、无本之木”。这是我所深深认同的。

学斌还是一位很有成绩的儿童文学作家。他的儿童小说曾获得中国作家协会的“全国优秀儿童文学奖”。我在阅读《儿童文学与游戏精神》时，特别在意他是否把自己的作家资源，活用于自己的

学术研究。学斌不仅执着于较为宏观的理论研讨，而且重视贴紧儿童文学的具体文本，注意对当下儿童文学创作现象进行检视，使自己的理论言说有实实在在的依凭，这种研究姿态是我所喜欢的。应该说，有这样的意识，并且能将两者进行有机结合的年轻（相对而言）学者尚为数不多。

《儿童文学与游戏精神》是李学斌在博士论文基础上形成的著作。我一直对有机会攻读博士学位的儿童文学年轻学人抱有学科建设的期待。近年来，也的确因撰写学位论文，产生了一些有价值、有水准的儿童文学研究著作。与既成学者的学术专著一样，这种著作的存在，是儿童文学学科建设的基础性材料。读这些著作，我常常怀恋自己当年思考、撰写博士论文《中国儿童文学与现代化进程》的“学生”时光，内心里渴望继续做那样的研究。

至今为止，学斌已经出版过《沉潜的水滴》和《童年审美与文本趣味》两本文集。《儿童文学与游戏精神》这部专著的出版，对作为学者的李学斌有着不同的重要意义。我要由衷地表示祝贺！

朱自强

2011年3月4日

于中国海洋大学儿童文学研究所

绪 论

一、论题的由来

“游戏研究”是当今世界范围内童年研究的一个富有启示性和前瞻性的研究视角，其不同层面的深入展开，不仅有助于儿童生命状态的把握及精神人格的建构，而且对推进儿童文学基础理论建设意义重大。至于“游戏精神”，则更是儿童文学理论研究的核心话题之一，其所关涉的“儿童观”、“童年幻想”、“儿童幽默”之于儿童文学创作与研究具有本体价值。

从古希腊哲学家柏拉图开始，西方游戏研究源远流长、蔚为大观。“游戏”对欧美各国民族精神和思维方式的滋润、养育功莫大焉。而在我国，情形则大大不同。“游戏”在两千多年的封建文化中，始终被视为“经世”、“明志”的对立面而遭贬抑。中国古代、近代文化典籍，即使偶尔涉及“游戏”，也仅为只言片语，难以形成经久的影响。

此种情况，直至二十世纪上半叶，也未有根本改观。其中，“五四”新文化运动前后，受西方社会思潮砥砺，虽有周氏兄弟（鲁迅、周作人）、丰子恺、林语堂、叶圣陶等现代作家先后在著述里提及“儿童游戏”与“游

戏精神”，但大多仅限于感性的文学描述，少有理论层面的剖析、阐释。放眼整个现代中国文化语境，真正关注游戏，并从审美角度予以研究的是一代美学大家朱光潜。朱光潜以西方精神分析学为切入点，从文艺美学的视角阐释了游戏和艺术审美之间的区别与联系，为后人的游戏审美研究提供了良好的参照系。

然而，朱光潜空谷足音般的“游戏”阐释除了对美学界有所触动外，并未在文化领域引起更大的反响。国内游戏研究依旧“水波不兴”，处于滞重难前的状态。这种状况一直延续到二十世纪八十年代。甚至到了二十世纪末，国内心理学、教育学层面的游戏研究仍显零星、散佚。至于“游戏研究”在文学界，尤其是在儿童文学领域，更是没有得到足够的重视与回应。据笔者所了解，截止目前，中国大陆仅有班马、孙建江、刘绪源、朱自强、王泉根、吴其南、方卫平、汤锐等极少数学者对之做过不同程度的考察，而其中除班马、孙建江两位的“儿童游戏”研究相对比较系统外，其他学者大多仅限于偶有涉猎。总体上，还难言深入。

新世纪以来，随着新媒体崛起，“游戏研究”意义日显，心理学界、教育界对之关注也渐盛。在这种氛围中，儿童文学领域内的“游戏研究”也渐成风习。据不完全统计，近年来，先后有20余篇国内高校儿童文学及相关专业的硕士、博士论文涉猎“儿童游戏”、“游戏精神”话题。可即便如此，中国大陆当代儿童文学之“游戏研究”因缺少独到的发现与理论创见，总体上，还是难成气候。倒是海峡对岸的台湾，多年来，因先后有林良、林文宝、黄秋芳等一批学者专注研究儿童文学之“游戏性”，分别获得了一些有价值的论断。

然而，即便是这样，中国儿童文学之“游戏研究”还是难尽人意。原因在于，无论大陆儿童文学界，还是台湾学人，当他们在考察儿童文学

之“游戏”状况时，都不同程度存在着方法单一、视野逼仄、创见欠缺、材料堆砌等问题，研究之广度、深度都亟待拓展。

基于此，笔者期望能够通过系统考察、论述“游戏研究”之历史演进、“游戏精神”之现实涵义，来深入探讨“游戏”对儿童精神人格建构、和谐身心发展的意义。与此同时，也试图通过上述讨论来张扬“游戏精神”之于儿童文学的核心价值，并由此强化其在儿童文学美学系统中的基础性地位。

二、释说“游戏”

关于游戏，《大英百科全书》这样说：游戏，动物学术语，指动物在缺乏正常刺激时呈现出的行为，或由正常刺激引起但并没有完成全套仪式化行为模式的行为。游戏行为仅在哺乳动物和鸟类中可观察到，常见于未成年动物，是学习成年行为过程的一部分。偶尔成年动物也游戏。游戏过程中，仪式化行为的所有因素都可能存在，但其组合顺序并不表示任何认真意图。

《大美百科全书》的解释则有所不同。游戏为娱乐所做的任何消遣和活动，包括玩玩具、参加体育活动、看电视等等。游戏的特色是不断往前，以及是“独一无二的人物和事件”。在游戏中，人们将希望和幻想投诸在特定事件上，而不是遵照外在世界要求……所以，游戏者觉得游戏事件生动刺激，乃是因为客观事件并非如此。

而《中国大百科全书》“游戏”辞条的阐释又是另一种观点：游戏是儿童的主要活动形式，也是一种社会现象，儿童在游戏中反映周围的现实生活，通过游戏体验着周围人们的劳动、生活和道德面貌，同时也理解、体验着人们之间的相互关系。游戏是实现儿童与周围现实相联系的特殊形式、特殊活动。因此，游戏是一种社会性活动，游戏的主题和内容都由社会生活条件所决定。

不难看出，以上三种对“游戏”的解释侧重点各不相同。其中，既有生物学意义的理解，也有社会学层面的阐发，更有儿童认知、教育学角度的释义。这些不同视角的解释，充分说明了“游戏”作为一种生命现象与文化形式，在人类文明的不断演进中，其内涵、外延、精神实质始终处于不断分化、拆解、变异、融合之有机建构过程中。

对于“游戏研究”的历史，西方通常以二十世纪二十年代（第一次世界大战）为界，将游戏研究划分为“古典期”和“现代期”两个时段。其中，二十世纪二十年代之前关于游戏的学说常被称为古典游戏理论。古典游戏理论基本肇始于十八十九世纪，主要以生物学、心理学、美学等学科为基本背景，包括精力过剩说、松弛消遣说、复演说和预演说等观念体系。而二十世纪二十年代之后的游戏研究则被称之为现代游戏理论。它在承接古典游戏理论的基础上推陈出新，多以认知心理学、精神分析学、哲学阐释学、文化学、社会学等知识结构为依托构建自己的观念体系。上述“历时性”概念界定和划分，多为后来的研究者所认可。

然而，就本书而言，笔者无意遵照“古典”、“现代”的时间分野来论述儿童游戏和游戏精神，而是着意于打破时间界限、穿透学科分隔，试图从文化整合的视角，重新审视游戏留给人生童年期的丰富感受与深刻启示。

三、一些界定、一些说明

1. 在人类文明史上,“游戏”是处于不断发展、演变中的社会、文化现象,其形式繁多、类型驳杂,研究视角和概念界定也具多元特征。本着不图“包罗万象”,但为“有据可查”的原则,本书仅撷取其中代表性阶段及成果,并以之为后文“儿童游戏”层面论述之理论背景。

2. 鉴于人生不同阶段对于“游戏”内在需求和心理驱动的差异,儿童和成人在“游戏”中的行为特征、心理状态迥然不同。因此,文中所涉“游戏”概念,除第一章综述外,均专指纯粹意义上的“游戏”,即“儿童游戏”。依照伽达默尔之游戏理论,儿童文学作为“审美游戏”,是“成人游戏者”与“儿童观赏者”合二为一的文化活动。其主体既非“成人游戏者”,也非“儿童观赏者”,而是“审美游戏”本身。而自第二章始,“儿童游戏”多指“儿童想象游戏”。

3. “想象游戏”作为儿童置身其中、乐此不疲的本体生命活动,其在儿童成长中具有特殊意义:它以“能量释放”与“自我表现”为心理动因,以“幻想体验”为审美方式,以“快乐效应”为外部表征,以“精神超越”为内在旨归,体现了儿童生命发展的“非功利性”价值取向。需要强调的是,“非功利性”实际上就是“儿童游戏”与“成人游戏”之本质区别。

4. 具体到“儿童文学”与“儿童游戏”之关系,可依照“游戏者”、“游戏”、“观赏者”三方面来理解。就“观赏者”层面而言,“观赏者”在儿童文学审美流程中,直接对应着“儿童读者”。儿童文学作为儿童游戏的一种审美内化,一种审美符号表达,其实质就是一种想象性、象征性游戏。之所以如此,原因在于儿童文学审美在其把握世界的方式、表现形态、

现实功能、内部结构等方面与“儿童想象游戏”完全“同根同源”、具有内在的“同构性”。它是儿童生活在想象层面的扩展和延伸，是儿童现实游戏需求的幻想性、替代性满足。通过儿童文学阅读，儿童读者从现实游戏的“身体扮演”，逐渐走向审美体验意义上的“精神扮演”。

5. 在此基础上，儿童文学作家作为“游戏者”，其进入“审美游戏”的内在心理动因不是“为儿童”的“社会责任感”，而是“自我实现”内在驱动下的“自我表现”。这其中，“再造童年”与“精神补偿”则是“自我表现”的核心内容。

6. “儿童审美游戏”所对应的“儿童文学作品”，是“想象游戏”的物化状态。或者说是想象游戏的审美“转化物”。它一经产生，就是一种“自在”的存在，呈现多元、开放形态，具有阐释、理解的多样性。但是，尽管如此，它还是要受“审美指令”的拘囿，在“审美指令”范畴内体示意义，而非审美主体可以“无穷”阐释。

7. “儿童幽默”是一个开放性概念，它具有多方位的涵义。从认知角度来说，“儿童幽默”是指儿童在特定思维方式支配下所表现出来的一种具有鲜明游戏性和幻想特征的行为或语言的不谐调组合；从审美品性来说，它是指儿童文学文本中所着力表现的种种不谐调的引人发笑的行为方式、意象组合或游戏场景；从接受主体层面说，它是儿童读者在儿童文学文本阅读中领悟到的喜剧因素、感受到的幽默意味和审美愉悦。换句话说，它是阅读中激发出来的一种审美效应。但是，归根结底，笔者以为，“儿童幽默”是儿童文学体示其“游戏精神”之审美表达方式和价值的实现途径。据此，站位于“游戏精神”的高度，真正上乘的“儿童幽默”就是作为“手段”的幽默，而不是成为“目的”的幽默。在儿童文学美学链条上，“幽默”仅为“游戏精神”的题旨之一；在儿童文学审美表达中，“手段”