

当代中国教育思想探索书系——檀传宝 主编

我们虽然身处学历社会之中，虽然无法消除体制化学习的工作属性，但我们可以生活质量的的话语指导下，将生活中许多原本对立的方面统整起来，其中就包括儿童的游戏和学习。

游戏生活在多大程度上得以实现，取决于学生从学习生活中解脱出来的程度。游戏需要进入教育建制，获得独立的游戏时空，并借助游戏精神实现游戏与学习之间的融通。

李 敏/著

戏与学习

——以游戏提升学生的生活质量



教育科学出版社
Educational Science Publishing House

当代中国教育思想探索书系

| 檀传宝 主编

李 敏/著

| 游戏与学习

——以游戏提升学生的生活质量

教育科学出版社

· 北 京 ·

责任编辑 何 艺
版式设计 沈晓萌
责任校对 曲凤玲
责任印制 曲凤玲

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏与学习：以游戏提升学生的生活质量 / 李敏著.
—北京：教育科学出版社，2010. 11
(当代中国教育思想探索书系 / 檀传宝主编)
ISBN 978 - 7 - 5041 - 4936 - 7

I. ①游… II. ①李… III. ①活动课程—教学研究—
中小学 IV. ①G632.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 026567 号

出版发行 教育科学出版社

社 址 北京·朝阳区安慧北里安园甲 9 号

邮 编 100101

传 真 010 - 64891796

市场部电话 010 - 64989009

编辑部电话 010 - 64981167

网 址 <http://www.esph.com.cn>

经 销 各地新华书店

制 作 北京金奥都图文制作中心

印 刷 保定市中国画美凯印刷有限公司

开 本 169 毫米×239 毫米 16 开

印 张 13.25

字 数 195 千

版 次 2010 年 11 月第 1 版

印 次 2010 年 11 月第 1 次印刷

印 数 1—3 000 册

定 价 27.00 元

如有印装质量问题，请到所购图书销售部门联系调换。

当代中国教育思想探索书系

Chinese Advances in Contemporary

Educational Thought Series

总 序

一

近年在国外旅行的时候，常常有外国友人非常礼貌地赞叹中国经济及教育指标成长的神速，令我们的自尊心得到很大的满足。但是也有一些特别熟悉中国大陆、和我们保持最紧密关系的友人，会在由衷赞叹之后十分善意地补充或者提醒说，“除了在思想方面之外”！

每当这个时候，我都会陷入沉思。因为思想的贫血其实是这个时代（全球性）的问题，只不过忙于发展经济的中国更突出而已。

我认为，思想的贫血对于我们这个时代来说最主要原因可能有以下三个方面。

第一，经济理性导致了思想的贫乏。经济理性等现代性问题的确是造成思想贫乏的罪魁祸首。比如，当每一个个体都醉心于发家致富、全社会都奉行“经济挂帅”原则的时候，人们除非万不得已才会抽时间去“仰望天空”。因此历史上曾经最“高贵”的人文学科如哲学、历史、高雅艺术等在当代世界的几乎任何一个国度都是囊中羞涩的现实，就是一个不难解释的尴尬。虽然哲学家很早就说过人们“宁愿当一个苦恼的人，而不愿当一个满足的猪”，但令人遗憾的是，在当代社会，显然人们更愿意当一个快餐店里安逸生活的猪而不愿去遭遇任何属人的思想的苦恼！

第二，思想解放导致了思想的消解。当代社会的思想自由与价值多元本来对于人类来说是革命性的解放。但是，“上帝死了”、“人死了”也必然导致思想的消解。而一旦所有的想法都合理的时候，思想的逻辑就已然会崩溃。正是因为如此，哲学家朗格（Friedrich Albert Lange）才说

“人类需要一个由他自己创造的理想世界作为现实世界的补充”，英国前教育哲学学会主席特里·麦克劳克兰（Terry McLaughlan）才呼吁认真地开展“批判的批判”。而解放和重建的平衡最需要的仍然是“思想”！

第三，思想肢解导致了思想的难产。思想的肢解也是思想的稀释或者零碎化。在当代社会，只有专家没有思想家可能已经构成一个趋势，未来可能只有极少数的人才有可能突破困顿成为康德、杜威那样的思想大师。原因是当代学术领域已经分工得比工业生产还细致。在一个个局部可能都有思想的碎片产生，但是连接这些碎片成为思想整体的困难之大前所未有的。于是常常出现的现象是：当一个专家在滔滔不绝、眉飞色舞地介绍他的精湛技艺时，旁观者不经意间一个涉猎范围较大、超越专家专门领域的前提性的发问常常就足以让他惊慌失措、顿失神采。

思想的贫血和由此产生的对于思想的渴求是一个问题的两个方面。在人文社会科学领域，我们最为渴望的是真正的“思想”的诞生，而中国内地的教育科学领域就更是如此。当大家都热衷于项目、经费、制造教育学术和出版泡沫的时候，在心灵深处我们常常情不自禁地发问：中国人的教育思想在哪里？为什么真正意义上的教育思想如此之少？

二

在中国内地的教育科学研究中一个认真但是荒谬的争论是对“教育学”是否已经消亡的讨论。我之所以说这一论证是“认真”的，是因为差不多二十多年中许多严肃的学者都加入过这场具有元教育学性质的争论。而说这一论证是“荒谬”的，是因为问题基本上是一个假命题：如果你问赫尔巴特时代的那种无所不包的“教育学”是否消亡，答案很简单——当然已经消亡，就像牛顿时代的物理学形态早已被取代一样；如果你讨论的是包括教育哲学、课程与教学理论、教育技术等不同形态的教育学科总称意义上的教育学是否存在，那也不需要争论，看一看全世界那么多教育学院里忙忙碌碌的学者和他们汗牛充栋的作品吧，作为“学科群”意义上的教育学当然无可争辩地、无比鲜活地存在着！在这一争论里，很重要的一个核心问题其实是“教育基本理论”（或“教育学原理”）是否存在？而这是一个具有中国特色的教育学命题。

一些人认为“教育基本理论”含糊不清，严格说来应等同于教育哲

2 游戏与学习——以游戏提升学生的生活质量

学。但是我和许多学者一样坚定地认为：教育基本理论比教育哲学涵括的内容要广大很多。许多教育基本问题的讨论如“青少年的符号消费”、“游戏与学习的关系”，以及前些年集中讨论过的“教育现代化”、“教育现代性”命题等都不只是教育哲学的问题，这些问题的合理解释常常必须涉及社会学、文化学、心理学、伦理学、政治学等相关学科的综合分析。因而我认为，“教育基本理论”实质上是“教育思想”的一种主要形态。它需要回答的是教育领域里面的全局性、根本性的“大问题”，以便为其他教育学科的具体分析奠定基础 and 方向。

但是如同整个人文社会科学、整个社会的思想贫乏的局面一样，目前的中国是一个“教育基本理论”的“大国”，但并不是一个“教育思想”的“强国”。放眼中国大陆，号称作教育基本理论研究，以此名义申报重点学科，做硕士、博士生导师的单位和学者的规模肯定是全球第一，但是新中国成立以来真正本土的、原创性的教育思想寥若晨星。因此，如何改变这一教育科学不正常、不健康的局面，如何建立吸引、激励教育学者们甘于、敢于发扬“板凳要坐十年冷”的精神去“仰望（教育的）天空”的机制，是当代中国教育界的一个当务之急。也因为这一点，以促进中国教育科学发展为当然使命与特色的教育科学出版社决定推出“当代中国教育思想探索”书系（Chinese Advances in Contemporary Educational Thought Series），我认为正当其时。

受哥伦比亚大学教育学院出版社出版的享誉全球的“Advances in Contemporary Educational Thought Series”（当代教育思想进展系列）的启发，本丛书希望本着宁缺毋滥的原则每年收录若干本少而精、有真正意义上的中国当代“教育思想”含量的作品，集腋成裘，逐步成为增进中国教育基础理论研究的重要学术平台之一。作为主编，除了衷心感谢出版社领导、同仁的充分理解和大力支持之外，就是在此诚挚吁请全国教育学界的方家能共襄盛举，积极举荐合适作品不断加入这个时代中国教育学术最重要的交响！

思想的诞生无法速成，唯能做有准备的期待。是为序。

檀传宝

2009年7月10日、9月10日于日本鸣门

绪 论 / 1

第一章 困顿的童年

一、失乐的童年 / 27

(一) 儿童生活的“大生产性” / 27

(二) 成人继“发现”儿童之后又“主宰”了儿童 / 29

(三) 坍塌的童年天堂 / 34

二、奴役与拔根：在学习中迷失自己 / 39

(一) 学习成为奴役 / 39

(二) 儿童的拔根状态 / 47

三、逃逸的游戏和侵入的游戏 / 51

(一) 游戏在教育生活中的疏离 / 51

(二) 传统游戏的消逝 / 53

(三) 游戏对学习的皈依与反叛 / 56

(四) 游戏式教学：拙劣的形式主义 / 61

四、守护童年的幸福——引入生活质量的话题 / 64

(一) 游戏进入生活质量研究的视野 / 65

(二) 生活质量的概念及其使用 / 67

(三) 游戏与儿童的生活质量 / 69

(四) 用生活质量的均衡提升守护童年的幸福 / 73

第二章 游戏与学习的社会意识形态分析

一、学历社会批判与游戏的可能 / 76

(一) 学历社会的不可逾越性 / 77

(二) 学历社会的内在冲突: 学习对游戏的压制 / 81

(三) 学历社会的功能更新: 满足游戏需要 / 86

二、游戏与学习的社会文化心理 / 90

(一) 社会对“学生·学习”的理解与操作 / 90

(二) 社会对“儿童·游戏”的理解与操作 / 96

三、游戏与学习的既定社会安排 / 102

(一) 社会性格中固化的社会安排 / 103

(二) 借助学历社会推行的社会安排 / 106

(三) 学校教育中具体的社会安排 / 109

第三章 游戏独立于学习之外——游戏进入教育建制

一、游戏走向独立的现实反思——游戏与学习的现实作用

形态考察 / 117

(一) 在冲突状态中认识游戏独立的必要性 / 117

(二) 在协调状态中认识游戏独立的相对性 / 122

二、游戏进入教育建制的可能路径 / 125

(一) 厘清观念认识——确立游戏的意义和价值 / 126

(二) 争夺游戏时空——游戏获得独立的关键 / 132

(三) 提供游戏资源——努力推进学生的游戏生活 / 147

第四章 游戏相融于学习之中——游戏精神进入学习活动

一、游戏·游戏精神·学习——游戏精神构筑游戏与学习

融通的桥梁 / 156

(一) 游戏与游戏精神 / 157

(二) 游戏精神与学习 / 167	
二、游戏精神进入学习活动——以推进深度学习为例 / 178	
(一) 演进的学习理论不断趋向美好的游戏精神 / 178	
(二) 关于深度学习的理解和认识 / 180	
(三) 以游戏精神推进深度学习 / 182	
结 语 走向和谐幸福的“游习世纪” / 192	
参考文献 / 195	
后 记 / 201	

如果一本正经，那就没有游戏了。

如果没有游戏，那还有什么呢？

——托尔斯泰

一、研究问题的浮现

《西西弗的神话》是加缪第一篇重要哲学论文。在这篇论文中，现实生活的不合理使他感到震惊。鉴于这种不合理的状况，加缪提出了自杀的可能性问题。他写道：“人们的生活舞台坍塌了。起床，乘电车，在办公室或工厂工作四小时，午饭，又乘电车，工作四个小时，吃饭，睡觉；星期一、二、三、四、五、六，总是一个节奏，在绝大部分时间里很容易沿循这条道路。一旦某一天，‘为什么’的问题被提了出来，一切就从这带点惊奇味道的厌倦开始了。”（加缪，2003）这个“为什么”，这个“意识冲动”使人们面临着一种悖理的局面：人的心灵要求合乎理性的统一性，而这种非人的现实生活却是违背理性和支离破碎的。人的心灵和非人的现实生活发生了矛盾。

我们不无遗憾地看到，这种工业化时代成人生活的分裂状态已经延伸到中小学生的生活圈，孩子们的忙碌程度和劳动时间与大人相比有过之而无不及，远远超过了应有的限度。中国目前有三亿多儿童，他们正处于童年的黄金时期，但是在现有的教育体制和成人观念下，儿童变成了职业化的“学仆”，他们不仅每天要应付学校沉重的学业，而且还要在

双休日寒暑假学习各种技艺。他们过早地背上了无形的枷锁，童年的空间日渐逼仄，童年的快乐消失殆尽。^①

对于生活中的不合理之处，成人通过大力发展休闲活动使分裂的生活状态获得某种程度上的调和，然而，游戏作为中小学生学习最重要的活动形式和生活方式却在人们的视线之外。学习的合法性在很大程度上取缔了游戏的合法性，学习活动无限挤压着学生的游戏时空，游戏在学龄儿童的生活中处于“缺位”^②的状态。

基于以上现实视角，笔者逐渐明确了问题指向：相比学习活动，游戏在中小学阶段的儿童生活中是“缺位”的，这破坏了儿童生活的完整性，妨碍了儿童生活质量的均衡提升。

根据研究问题，本研究提出了指向问题解决的三个研究假设：①在现代教育中，学习的合法性遮蔽了游戏的合法性，游戏与学习日益表现出本质上的差别；②在教育生活中，游戏有其自身的合法性，它应当进入教育建制，但需要与学习保持分离；③在教育生活中，不能追求游戏与学习在形式上的合一，但可以通过游戏精神实现游戏与学习之间的融通。

本书正是通过对这三个研究假设的描述、分析以及论证，逐渐逼近具有真实性和价值性的研究问题，并致力于问题的解决。在具体分析游戏现象时，本研究是以学生的学习生活作参照，试图通过对比的方式揭示中小学阶段儿童游戏的“缺位”问题及其社会成因，在此基础上提出游戏须像学习一样进入教育建制，与此同时借助游戏精神推进游戏与学习的融通，以此彰显游戏在教育生活中的价值，均衡提升学生的生活质量。

需要进一步交代的是，本研究之所以选择以学习为参照而没有选择通过单纯论证游戏的价值去为游戏辩护，是基于现实国情的考虑。国际

① 虽然近年来随着我国素质教育理念与实践的不断深入推进，有越来越多的有识之士开始重视孩子的个性、综合素质、生活品质，但伴随社会竞争的不断加剧，对学习的功利性追求仍然统治着学校和家庭的教育价值观。

② 在本书中，儿童游戏的“缺位”，意指游戏在中小学生的教育生活中没有合法的位置，主要表现为人们忽视儿童游戏的价值，干预和驱逐儿童的游戏活动，以及由此导致的在其他重要生活领域（如学习活动）中缺少游戏精神的积极关怀。

2 游戏与学习——以游戏提升学生的生活质量

比较研究发现,世界各地的父母对儿童游戏的态度和观点呈多样化趋势。有些国家的父母不重视儿童的游戏。如墨西哥的父母就不认为游戏对儿童发展起重要作用,事实上他们也并不参与孩子的游戏;埃及农村和肯尼亚的父母们认为儿童是成人活动的被动、安静的观察者,并主动防止他们的孩子游戏;日本父母认为游戏行为是琐碎无用的,而且游戏活动太过于自由、无节制,小孩应得到大人的允许和暗示才可以游戏,许多日本儿童在大人们在场时很难自发地去游戏。也有些国家的父母积极认可游戏的价值,中国的父母也在其列。中国父母认为游戏有益于儿童的发展,并将自己视为儿童的玩伴。(参见 Frost, Wortham, and Raifel, 2001)这就出现一个让人深感迷惑的悖论:中国父母并非没有认识到游戏的魅力和价值,这从父母那么积极地关注和参与学前阶段孩子的游戏就能够看得出来。那么,为什么孩子一进入学龄阶段,社会、学校和家长对待游戏的态度就有了根本性的转变?问题不是因为人们认为游戏自身的价值不复存在了,而在于游戏在与学习相遇之后,游戏的价值就只能在关系中被理解,游戏成为一种关系性的存在。当学习被认定为学生发展的头等大事后,与学习从内容到行动处处背道而驰的游戏,其合法性也就连同其内在价值一起被自然而然地消解了。

因此,本研究没有选择从游戏自身的价值出发去论证儿童游戏的独立价值,而是以学习为重要参照,探讨和论证游戏在教育生活中的适当位置。基于这种研究意图,本书标题“游戏与学习”中的“与”是这样定性和使用的:它作介词用,表示比较的对象,可理解为“跟……(相比)”、“同……(相比)”等^①。那么,“游戏与学习”即可以理解为跟(同)学习相比,游戏是什么,它应当是什么。由此可见,就本书的研究旨趣而言,对“游戏与学习”的对比分析体现出更多的方法论意味,而“游戏”的价值彰显才具有本体论的意味。

^① “与”在日常用法中,更多情况下是作为连词使用,表示并列,可理解为“和”,或仍作“与”。本书题名中的“与”不同于日常用法。

二、核心概念界定及理论基础

(一) 核心概念

1. 游戏

游戏是古老而又普遍的活动,由于它的功能复杂多样,所以许多学科都是从自己的角度研究游戏。游戏一直面临着如何去进行定义的困难,原因不仅在于研究者的学术背景和研究旨趣不同,由此造成了游戏解释的多样性,而且还在于游戏这种现象本身的复杂性。人们一般试图用三种方法来界定游戏。其一,人们按照心理学上的倾向和定势来界定游戏,这种倾向或定势被认为标志着游戏的出现,并把游戏和行为的其它类型区别开来。其二,人们按照可观察的行为的种类来界定游戏,这种行为的种类是以具体化的行为准则或更直觉的确认过程为基础的。其三,人们按照情景来界定游戏,这种情景可能引起倾向或可能产生一种或多种被确认为游戏的行为。尽管这些界定方法不是无懈可击的,但它们反映了被广泛认同的观念,那就是,游戏这一存在是一种行为上的倾向,这种倾向出现在可描述的和可再现的情景中,表现于种种可观察的行为之中。但是,游戏的心理倾向的、行为的和情景的标志,将由于特定研究者的理论倾向而有所不同。(转引自瞿葆奎,1991)

尽管存在着多种多样的游戏定义,荷兰文化史学家和语言学家赫伊津哈(Johan Huizinga)关于游戏的定义得到了最广泛的认可。他认为:游戏是在某一固定时空中进行的自愿活动或事业,依照自觉接受并完全遵从的规则,有其自身的目标,并伴以紧张、愉悦的感受和“有别于”“平常生活”的意识。(赫伊津哈,1998)³⁰这虽然是从文化历史学的角度对游戏所下的定义,但能够囊括动物、儿童和成人的游戏,是一个很具代表性的游戏定义。结合本书的研究旨趣和研究目的,遂将游戏定义为:游戏是基于活动本身乐趣的自觉自愿的活动。在本研究中,由于是在与学习相对比的维度上使用游戏概念,旨在强调游戏作为非学习性活动的

意义与价值,所以可以对本研究中的游戏作进一步界定:游戏是学生从学习的义务中抽身而出,放松身心并自由发挥想象力和创造精神的完全随意的活动。

2. 休闲

休闲是一个指向成人活动的用语。无论在西方国家还是在中国,对休闲的描述更多地指向成人生活。^①近代以来,对休闲的研究是随同对工业化时代的批判一起展开的,主要关注的是成人生活中休闲与劳动之间的矛盾。基于此,本书倾向于将休闲与工作看作成人生活的两种主要方式,而将游戏与学习看作学生生活的两种主要方式,当然我们并不否认休闲与游戏在很多方面是重叠和相通的。

本书以社会学的视角来认识休闲:休闲是一种时间的利用方式,是个人在闲暇时间里所从事的各种非工作性活动,是一种社会建构,也是发展人的个性的场所。(卿前龙,2006)

3. 学习

和游戏一样,学习也是一类复杂的人类现象和行为,人们因此也难以给出统一的定义。目前对学习的研究大多集中在探索学习活动的内在过程方面,如在《学习理论:教育的视角》一书中,作者经过对大量庞杂的学习定义进行比较后,筛选出一个被认为是教育领域内的大多数专业人员都会赞同的定义——学习是行为或按某种方式表现出某种行为的能力的持久变化,它来自实践或其他的经历。(申克,2003)²这一学习定义较为客观地从教育学和心理学的立场描述了学习活动,是一个体现学习

^① 美国著名休闲研究学者托马斯·古德尔曾说过一段很精彩的话:虽说美国人认为,指导自己生活的准则源自古希腊,例如,来自亚里士多德的‘黄金中道’,但实际上,儒家经典之一的《中庸》也给我们提供了同样的准则。美国人的文化传统中有来自古希腊斯多葛哲学的恬淡寡欲思想,但这种思想也完全可以来自中国,因为中国的圣人曾说道,“于此无常之世,有帽一顶,饭一钵,足矣”。但休闲应该使我们在生活中获得比“帽一顶,饭一钵”的基本生活资料更多的东西,它使我们能寻求意义、目的、美、友善、快乐、心灵的宁静及与他人和睦相处,从而使自己更高层次的需求得到满足。转引自:于光远,马惠娣.关于“闲暇”与“休闲”两个概念的对话录[J].自然辩证法研究,2006(9):89-93.

事实确实如此,中国的文化传统也主张人在工作之余要活得自然,心性尤其要悠然散淡。古代圣贤们常常将休闲与自然哲学、人格修养、审美情趣、文学艺术、养生延年紧密地联系在一起。

的认知理念的概念定义。本书认可这一学习的本质界定。

结合本书的研究目的和研究对象，还需要对学习概念的使用作进一步限定：本书中的学习特指以学校教育为背景的体制化学习，它既包括课堂学习，也包括与学业要求密切相关的课外学习。

4. 儿童

儿童远不只是一个生理学或心理学概念，它处在一定社会的文化、经济脉络当中，具体到每一个人、每一个家庭、每一个社会阶层，这个概念的外延、内涵还会有所不同。在各种媒体报道和学术研究中，“儿童”、“少年儿童”、“青少年”的提法不一，尚未形成统一的概念标准。根据1989年联合国《儿童权利公约》的规定，儿童是指18岁以下的任何人。《中华人民共和国未成年人保护法》称未成年人为“未满18周岁的公民”。这两者的界定是一致的。据此，本研究中的儿童指未满18岁的个体。

需要指出的是，本研究中还出现了“童年”一词。根据现代心理学的观点，“童年”一般是指从出生到12岁这段时期。十三四岁为童年期向青少年期过渡的年龄。不过我们看到，基于现代教育的普及化发展和日渐优越的儿童生活环境，童年期也正经历着纵向的延伸。学校教育的健全和完善让儿童进入社会、参加工作的年龄大大延后，这让“童年”与“儿童”两个概念在表意上大致趋同。因此，本书对于“儿童”和“童年”这两个概念的使用，在时间跨度上不作严格区分，均限定在18岁以下。

（二）理论分析工具

本研究是教育学的一项基础研究。教育学研究一般把人的发展和变化看作在一定价值观引导下的一种有目的的实践行为，它关注的问题是应当培养什么样的人以及采取什么样的方法和措施来实现既定的目的，尤其是变化了的环境对儿童行为的影响。所以教育学研究是规范性的、处方性的，往往从人的需要、愿望、价值观等出发去考虑教育原则与措施的“妥当性”和“合理性”。这一研究立场和理念渗透在本研究的整个过程中。不过，笔者并不赞同“只有使用教育学理论分析工具才是纯正的教育学研究”的学科保守主义立场。一项成功的研究应当根据问题研究的需要选取分析工具，

因此,本研究将博采社会学、心理学、休闲研究等相关学科的相宜观点和分析视角,将早期游戏理论和休闲研究作为主要的理论分析工具。游戏理论是本研究的重要理论基础,本书对之进行了细致的文献梳理工作。而休闲理论尚未形成较为清晰的理论流派和脉络,因此,本书在具体行文中会对使用到的休闲研究进行介绍,这里,仅着重对本研究缘何在探讨儿童游戏问题时关涉成人的休闲研究作一说明。

在本研究中,休闲与劳动、游戏与学习首先是作为两组不同的对应关系存在的。将两组关系区分开来,其实暗含着特定的研究假设——世界由成人和儿童两个部分组成,在成人世界中有休闲和劳动,在儿童世界中有游戏和学习。成人休闲十分强调阶层性和消费性,而儿童游戏则倾向于自由自发的自然形式,这也是时代发展所引致的两者间的根本区别。^①另外,从事物自身的独特性来看,游戏与休闲也有着重要区别。游戏是休闲的一个层面,它集中于行动的体验因素,更为强调自由自愿的玩耍,而休闲则更为强调行动的目的,要求情感、精神乃至物质上的回报。所以,本研究将游戏和休闲区分开来。尽管如此,本书仍然使用休闲理论辅助研究,原因有三。其一,休闲研究的核心是休闲和劳动的关系,这对关系是现代社会改革和进步的重要议题之一。休闲和劳动的关系格局对诸多人文科学领域和社会科学领域正在产生着广泛的投射性影响,包括使教育领域中游戏与学习这对张力关系得以突显。其二,从教育自身来看,教育研究和教育实践很少积极关注中小学生的游戏问题,更很少建设性地探讨游戏与学习两者间的关系,因此几乎没有可资借鉴的理论资源。为此,需要借用休闲研究的“他山之石”来帮助 we 研究儿童游戏问题。其三,也是最重要的原因在于,成人休闲与儿童游戏之间具有内在的关联。儿童与成人是前后相继、紧密联系的两个人生发展阶段,两者具有很多相似性。这从目前的休闲研究对儿童游戏的高度关注就可以看出来。在现有的休闲研究中,游戏是研究的重要内容之一,人们在研究成人的休闲行为时通常会历史地考察儿童的游戏行为,人们

^① 休闲的意义在工业化社会开始时便发生了根本性的变化。19 世纪对于休闲的理解是,休闲是人们选择一种能发挥其禀赋特长的活动,使自我价值得以实现。而新的工业时代的休闲观念所强调的是一系列物质上的满足。参见: Glasser R. Leisure: penalty or prize [M]. London: Macmillan, 1970.

已经注意到成人的休闲活动与儿童的游戏活动在形式上和内容上均有许多相似之处。“游戏常常用来表示作为行动的休闲，也就是在某一活动或时段内所发生的，并且具有其初始意义的活动（初始意义就表现在儿童的游戏）中”。但是，游戏同时也包含强调自发性因素的休闲活动和范围确定的轻松意义领域。”（凯利，2000）²⁰成人休闲与儿童游戏的内在关联还表现在其各自的对应面——成人劳动（工作）和儿童学习——越来越趋同。尤其是在“学历社会”形成之后，人们日益感受到，儿童的学习越来越具有劳动（工作）的性质，成人劳动是为了谋生和地位升迁，儿童学习也是为了将来的求职和地位升迁。更何况，儿童学习的时间和强度在很大程度上远远超出了成人劳动（工作）的时间和强度。事实表明，儿童学习和成人劳动的趋同不仅表现为行为和性质上的相似，还表现为观念上的接近。过去，儿童的学习观在很大程度上仅仅受成人劳动观的单方面影响，游戏观一直遭受着扭曲和压制。在成人休闲受到关注和得以推进的今天，我们也试图让儿童游戏研究借鉴成人休闲运动的发展经验，参照成人休闲观的形成过程去努力推进现代儿童游戏观的确立。

三、游戏研究回溯

本书的主旨在于让“游戏”回归教育生活，因此与之相关的所有论题（包括“游戏与学习”的比较这一研究的主线）最终都会回到对游戏的价值辩护上来。所以，文献回溯拟围绕关于游戏的已有研究展开，不同学科关于游戏的认识将为本研究提供丰富的思想支持。

（一）相关学科关于游戏的研究

1. 生物学对游戏的解释

在德国，格鲁斯提出了“前练习说”（或“生活准备说”）。“前练习说”是关于游戏的一种最具代表性的生物学解释。格鲁斯认为，“自然”发明了游戏，不仅仅是作为无伤害地处理幼小动物剩余精力的手段，而