

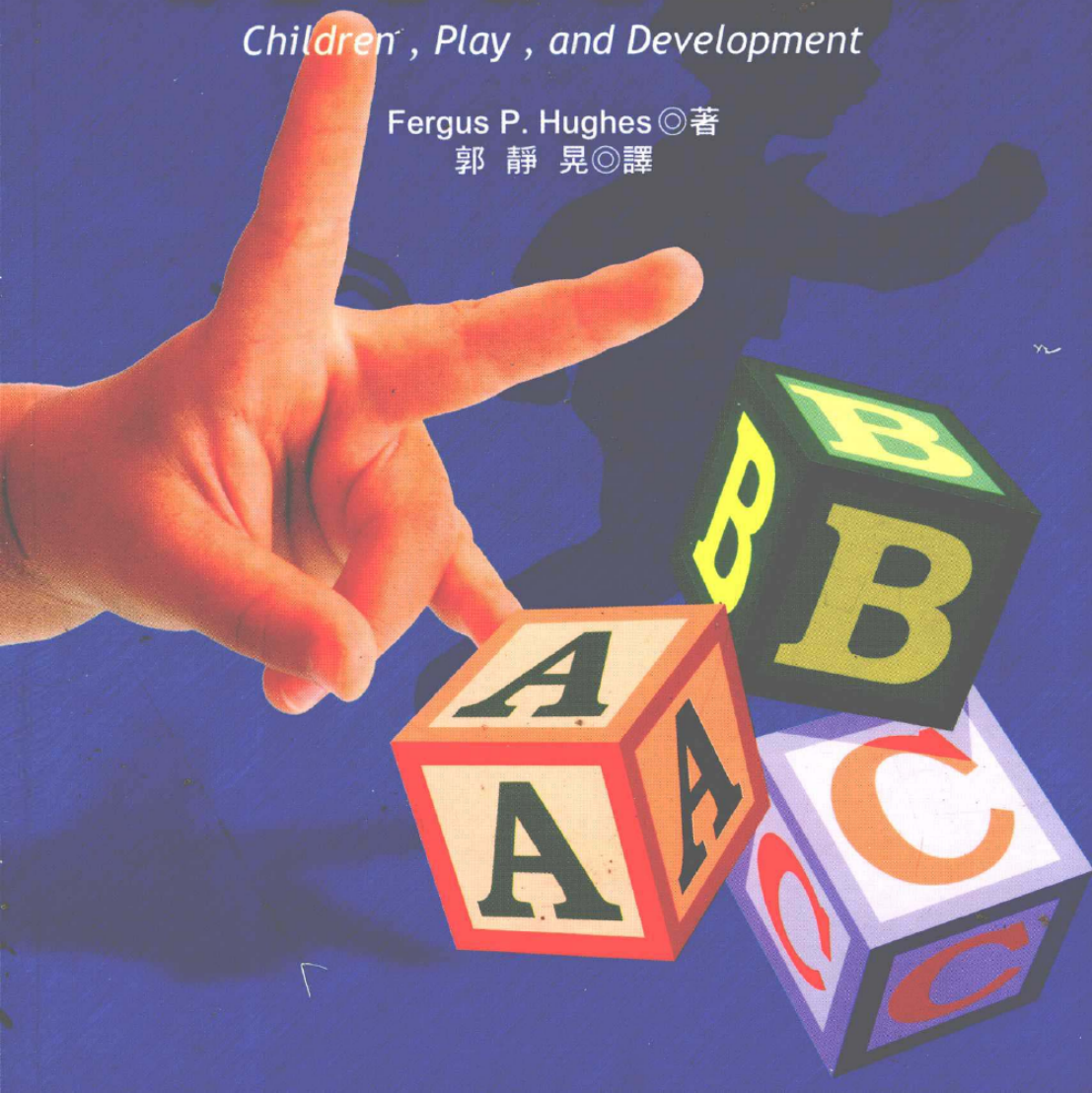
兒童遊戲

兒 · 童 · 發 · 展 · 觀 · 的 · 詮 · 釋

Children , Play , and Development

Fergus P. Hughes◎著

郭 靜 晃◎譯



在許多心理學、兒童發展與教育類期刊中，「遊戲」一直是很多人研究的主題。本書除一般研究兒童遊戲的方向之外，還包括泛文化研究、幼兒教育、營養因素等全盤性的考量都收納於其中。值得一提的是，作者將美國全國幼教協會（NAEYC）所提倡的教育哲學——發展適齡實務（*development appropriate practice*）用語運用於內容之中，把這些哲學目標和讀者一起分享。

ISBN 957-8424-89-2



9 789578 424890

00550



〈教育心理學叢書〉

兒童遊戲：兒童發展觀的詮釋

Children, Play, and Development

Fergus P. Hughes 著

郭靜晃 譯

洪葉文化事業有限公司 印行

兒童遊戲：兒童發展觀的詮釋

作者／Fergus P. Hughes

譯者／郭靜晃

責任編輯／張逸忱

封面設計／莊士展

發行人／薛慶意

發行所／洪葉文化事業有限公司

登記號：局版台業字第 5509 號

地址：北市羅斯福路三段 283 巷 14 弄 22 號 3 樓

電話：(886-2)2363-2866

傳真：(886-2)2363-2274

劃撥：1630104-7 洪有道帳戶

門市部／電話：(886-2)2736-2544

排版所／辰皓電腦排版股份有限公司

版次／2000 年 3 月 初版一刷

2003 年 7 月 初版二刷

ISBN／957-8424-89-2

定價 550 元

◎如有缺頁、破損、裝幀錯誤請寄回更換

Translation copyright © 2000 by **Hung Yeh Publishing Co., Ltd.**

Children, Play, and Development, 3rd Edition

Copyright © 1999 by **Allyn & Bacon.**

All Rights Reserved.

Published by arrangement with the original publisher, **Allyn &**

Bacon,

a Simon & Schuster company

作者序

由於「遊戲」一直是相當吸引我的主題，而且從相關教學與著作中獲得很大的滿足感，因此我很高興能推出《兒童遊戲：兒童發展觀的詮釋》一書。

本書中有許多章節，是要呈現「遊戲」研究的新方向，例如：第三、第四章遊戲的泛文化研究，有著許多其他文化中有關遊戲的研究，及其對兒童發展的意涵。此外，第三章中有關營養因素對遊戲的影響，則是要增廣我們對遊戲的了解。適當的營養對於美國一般兒童來說可能較不受關注，但對世界上其他文化或少數民族的兒童來說可能就備受重視。很明顯的，近來有一著名的兒童發展期刊正致力於研究「貧窮兒童」。所以要完整的探討遊戲，似乎應將飲食的影響也包含進去。

因為我的專長是心理學而非幼兒教育，我呈現資料的方式通常是以心理學的觀點，而非教育的觀點。儘管如此，多年來許多讀者正準備進入幼教界，而有些教授也要求我增加對教育議題的討論。在本書中，我如此做了。讀者們將會注意到我花了很多心力將所謂發展適齡

實務(developmentally appropriate practice)用語增加進去，這是一九八〇年代末期美國全國幼教協會(NAEYC)所提倡的教育哲學，由於我將這些哲學目標分享給讀者，所以在文中你將可以發現這些基本觀點，而這類的用語也更加明確了。

在整本書中都可以看到有關教育主題的章節，例如在第一章當中增加 Vygotsky 的兒童發展觀點，以了解其對我們在思考幼兒發展與教育時的影響。第一章討論了遊戲與工作的不同，並將幼兒教育中遊戲與工作的重要性合併在內；在第七章中將身心障礙兒童遊戲的研究資訊運用到教育上；最後，教育系學生對於「創造力」基本概念的了解可能不比心理系學生多。也因此，第八章則有「創造力的本質」和「創造力與遊戲之關係」等資料。

Dr. Fergus P. Hughes

郭 序

「遊戲生活化」、「生活遊戲化」、「做中學」、「遊戲中學習」，從上列口號中，我們可看出許多熱心提倡遊戲的人士，將遊戲當作解決兒童問題的萬靈丹。但相反的，也有人（例如 Piaget）把遊戲看作是兒童過渡到成人式工作的行為。到底什麼是遊戲(play)也困惑了許多學者，甚至許多研究也很難對遊戲這名詞作定義及嘗試用實徵數據來驗證遊戲理論。因此，遊戲的定義仍是眾說紛云。不過兒童心理學家卻努力在分辨什麼是遊戲行為，也分類一些遊戲行為型態（例如佯裝遊戲、建構遊戲或合作遊戲）與兒童的發展（尤其是認知與社會發展）有密切關係。隨著孩子年齡的增加，遊戲的行為型態及名稱會有巨大的改變，例如嬰幼兒的行為型態可以稱為遊戲，而到成人社會就變成休閒或工作；嬰兒玩棒球那是一種身體的遊戲，到了成人打棒球就變成休閒，而成為職棒選手，打棒球則變成工作了。不過，任何的遊戲活動型態皆可以掌握到一些共同的特徵及目的。

今日台灣教育由於太注重成人權威及考試取向，強

調升學及成績為唯一的成就取向，教學內容僵化，一味注重填鴨知識、缺乏吸引學生的興趣與好奇，甚至偏離生活化的題材。再加上教學偏重記憶與背誦，忽略操作實驗與探索的重要性，也就是教育與遊戲的功能已有相左，所以造成台灣的教育只重視考試高分的好學生，而不重視知其所以然的操作過程。

來自各專業領域，如心理學、教育學及神經科學家一再呼籲，幼兒遊戲不但可以增加與人培養親密及依戀關係，更重要的是還能建構腦細胞脈絡網路的建立。而且相關研究也發現：透過遊戲，兒童不僅能獲得大小肌肉的發展、語言字彙的增加、思考、想像、解決問題能力的提升，更能幫助兒童了解他們與環境的關係、淨化個人負向情緒，促進利社會及合作行為的發展，而兒童的創意，更是藉著遊戲而發揮得淋漓盡致。因此，遊戲讓兒童成為一有能力、自信及自主的個體，甚至幫助他們身心健康。

本書(*Children, Play, and Development*)是由 Dr. Fergus P. Hughes 所著，目前任教於美國威斯康辛大學 Green Bay 校區。本書計有十章，分成四部分：(1)遊戲的定義及文化的觀點，(2)從兒童發展觀點看遊戲的功能，(3)遊戲與社會及認知發展之關係，(4)遊戲的功用。讀者可從書中仔細地擷取適合於自己情境及實務經驗，並加以融會貫通後，去除語言及文化的差異，求取最大的適用性，以幫助兒童從遊戲中獲得最大的發展。

期望本書的出版能帶給國內幼教領域的學生及家長
多一本參閱兒童遊戲的好題材。

郭靜晃 謹識

中國文化大學

陽明山，華岡

目 錄

序 一

郭序 三

目 錄 七

第一章 歷史和理論的觀點 1

遊戲的定義 2

遊戲在西方世界的歷史 7

遊戲理論 29

結論 44

專欄 1-1 47

專欄 1-2 73

專欄 1-3 82

第二章 動物行為學和文化觀 85

動物的遊戲特徵 86

遊戲的文化差異 95

表徵遊戲中的文化差異 109

結論 116

第三章 嬰兒期：二歲之前的生活	121
探索和遊戲	122
嬰兒遊戲的型態	124
學步幼兒遊戲的社會層面	147
結論	163
專欄 3-1	166
第四章 學齡前幼兒：二歲至五歲	173
二歲幼兒	175
三歲幼兒	178
四歲幼兒	182
五歲幼兒	185
遊戲的一般形式	187
影響學齡前幼兒遊戲的因素	203
結論	222
專欄 4-1	225
第五章 兒童期及青少年期的遊戲	235
學齡兒童的通性	236
青少年的通性	243
學齡兒童的遊戲	250
青少年的遊戲	266
結論	270
專欄 5-1	273
專欄 5-2	282

專欄 5-3	293
--------	-----

第六章 遊戲中的性別差異	299
---------------------	------------

性別的概念	300
玩具的選擇	302
幻想遊戲	320
狂野嬉鬧的遊戲	323
有規則的遊戲	331
結論	335

第七章 特殊需求兒童的遊戲	339
----------------------	------------

生理上有障礙的兒童	344
智能障礙的兒童	350
情感障礙的兒童	355
課堂環境裡的身心障礙兒童	362
處於壓力下的兒童	367
結論	382

第八章 遊戲與智力發展	387
--------------------	------------

玩物	389
語言遊戲和語言發展	408
遊戲、創造力和解決問題	415
結論	422
專欄 8-1	426

第九章	遊戲的社會利益	435
	什麼是社會性遊戲？	436
	社會性遊戲的益處	437
	結論	468
	專欄 9-1	471
第十章	以遊戲當作治療	481
	遊戲的治療性價值	484
	遊戲治療學派	485
	遊戲治療真的有幫助嗎？	510
	結論	511
	名詞索引	515

第一章 歷史和理論的觀點

史考特，是一個對於有競爭性的運動一點都沒有興趣的國小一年級學生，他是因為父母親的堅持才參加學校的足球隊。可是，史考特實在是被踢球這件事嚇壞了。每次踢完足球，他都因太焦慮而沒辦法吃晚餐。六個月大的蜜雪兒，可以花很長的時間來探究媽媽錢包裡面的東西；她很認真而且有條理的翻閱每一個發現的東西，直到研究清楚了才會繼續看下一個。艾玲很喜歡她在地方上做報紙編輯的工作，她常跟朋友說她做這麼喜歡的工作而且又可以領到薪水，讓她覺得很有罪惡感。當史考特在足球場裡，我們可以形容他是一個小孩子在玩嗎？當蜜雪兒在翻閱媽媽的錢包時，我們可以說他是在玩嗎？那艾玲呢？當她在辦公室的時候，她是在工作呢？還是我們可以說她的工作是一個很好玩的活動。

► 遊戲的定義

遊戲到底是什麼？遊戲跟工作的分界線在哪裡？有沒有可能有一個活動同時是遊戲也是工作呢？有沒有可能有一個活動剛開始是遊戲，然後又慢慢變成工作呢？事實上遊戲並沒有一個簡單的定義，而遊戲與其他活動的界線，比如說工作、探索、學習的區別並不是那麼明確，然而心理學家已經指出一些典型的遊戲要素，所以我們現在試著去檢驗這些大家公認的基本特色，來了解遊戲的定義。

遊戲的基本特徵

當一個活動可以說是遊戲，它一定要包含五個基本特徵(Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983)：第一，遊戲是內在動機(*intrinsically motivated*)，它的本質就是結果，只要做這件事情本身就可以得到滿足。第二，遊戲者可以自由選擇玩或不玩(*freely chosen*)。如果小孩是被迫（或稍許施予壓力）地去玩，那麼他們絕對不會認為這種活動是遊戲的一種。在一個研究中(King, 1979)發現：如果幼稚園的老師指定一個遊戲給學生，那麼學生會認為那是一個工作，而事實上如果讓他們可以自由選擇的話，

他們則會認為那是一個遊戲。

第三個特徵是，它一定是要好玩的(*pleasurable*)。小孩子一定要能夠享受這種好玩的經驗，否則就不能被視為是一個遊戲。就拿史考特的例子來說，那個被父母親要求去踢足球的小學生。很明顯的，他在足球上的活動無法滿足我們上述的任何一個遊戲的特徵。足球本身對史特來說並不是一個內在動機。他會去踢足球是為了要取悅他的父母親。它不是一個可以自由選擇的活動，因為那是他的父母親為他所選擇的。而且這個活動給他帶來了很多壓力，根本毫無樂趣可言。

第四個特徵，重行為不重於言傳(*nonliteral*)。遊戲包含了佯裝(*make-believe*)，扭曲外在現實來調適(*accommodate*)遊戲者的興趣。特別是在學齡前幼兒的表徵遊戲，他們花了很多時間嘗試新角色並玩一些想像情節的遊戲。遊戲的第五個特徵是，讓遊戲者主動的參與(*actively engaged*)。小孩子不論是在心理上或生理上一定要全心投入，而不是被動的或對所發生的事漠不關心。

遊戲、工作與幼兒教育

遊戲在許多方面都跟工作有所差別。最主要的差別是：即使工作是很好玩的，它的動機並不是自發的而是外在動機導向。它有一個目標，比如說：賺錢，改善目前狀況、覺得自己有用，或者是成功。就跟遊戲一樣，

工作其實也是可以自由選擇的。但是在我們的社會中你無法選擇不工作。如果有人覺得他的工作是好玩的，那是他很幸運。對大部分的人來說，工作並不是有趣的。而遊戲另一重要特徵——重行為不重言傳的要素，在工作裡幾乎是找不到的。然而，工作跟遊戲一樣也含有「主動的參與」這個特徵。

心理學家跟教育者都同意自發性、沒有設定目標的遊戲可以促進小孩子的發展。那麼什麼是工作的價值呢？難道說只有遊戲對小孩發展是有助益而工作則無嗎？在小孩子的生活裡，工作能夠扮演什麼樣的角色呢？事實上，工作跟遊戲都有它一定的地位，尤其當我們談到孩子的教育問題時特別明顯。

在孩童的教育過程中，要佔多少比例的工作，多少比例的遊戲呢？在教育的過程中那些有目標導向的活動，也就是那些不是出自小孩子自發的，而需要大人來監督的活動，需佔多少比例呢？很少有教育學者會認為這是一個是或不是的爭議。幾乎也無人會認為所有的學習都能透過兒童自發的遊戲，而老師只佔很少的或被動的角色。同樣的也不會有人認為遊戲與學習毫無關係；相反的，很多人認為遊戲與工作都是很重要的。在遊戲與工作之數線上傾向於遊戲這端的，美國全國幼兒教育協會（NAEYC）建議小孩應該被允許去發展他們自己的遊戲活動。如此一來他們更會覺得有成就感。當他們在玩自己所設計的遊戲時，並且學習不應該受到由成人所設定的