

绪 论

游戏作为人类社会的一种活动现象，从小至年幼儿孩的玩耍打闹，到壮至成人的棋牌娱乐，甚至老逾古稀之年的幽默笑谈，无不诠释着它在现实生活中存在的广泛性及其独具的魅力。而游戏在儿童世界中的存在则更为普遍，对儿童的魅力更为独特。

从繁华的都市到纯朴的乡村，从绵延的海滨到广袤的牧场，从古朴的街巷到雅致的公园，人们随处随时可看到孩子们在兴致盎然地做着各式各样的游戏。他们或玩布娃娃，当“爸爸”、“妈妈”或捉迷藏玩追逐或装扮“大灰狼”演故事或搭积木建房子或猜谜语或唱儿歌，不一而足。正是孩子喜欢游戏才使得无论是在豪华的大商场还是狭僻的小店铺，都始终不忘将那些花样翻新、大小各异的儿童玩具展列其中，成为吸引孩子的最大亮点。游戏成为孩子们生活的一项重要内容。

追溯人类社会的历史，儿童的游戏也同样普遍存在且源远流长。在对世界各地的村落遗址考古工作中，人们时常发现那些小型的、模拟的类似原始人生活用具的最早的儿童玩具（如小石斧、小箭头等）。即使在当代犹存的原始民族或部落中，无论是北极的爱斯基摩人还是西非的潘格威人，无论是中国的鄂温克人还是美洲的印第安人，他们的孩子也都在玩各种各样的游戏。男孩子在玩打仗、玩渔猎，女孩子编小篮子、盖小房子、玩树枝做成的小偶人。史料中同样不乏关于儿童游戏的记载。我国《史记·孔子世家》中说：“孔子为儿嬉戏，常陈俎豆，设礼容。”猫

述了孔子在孩提时代做学习礼节的嬉戏。《列女传·母仪》中孟母三迁的故事 有孟子幼年时玩殡葬、买卖、学礼节的游戏叙述。《韩非子·外储说左上》中记载的一则古代儿童游戏 与今天孩子们所玩的‘过家家’几乎一脉相承：“夫婴儿相与戏也 以尘为饭，以涂为羹 以木为戟 然至日晚必归飧者 尘饭涂羹可以戏而不可食也。”在 2300 多年前的西欧 古希腊哲学家柏拉图所著《理想国》中记载：“儿童分两队 玩的蚌壳一面白，一面黑。玩时，一儿童丢蚌壳于两队间 视所出或白或黑，一队逃，一队追。”这种可以称为‘黑白对抗’的游戏十分类似于我国民间流传的‘捉迷藏’游戏。

古往今来 任何时代 任何民族 任何国家 任何地区 没有不做游戏的儿童 没有不喜欢游戏的儿童。在时间上 游戏的历史与人类社会的历史一样古老而悠久，它贯串人类社会发展的整个历史。在空间上，它遍及所有儿童生存的地域。自从有了儿童就有了游戏。哪里有儿童哪里就有游戏。儿童与游戏就像鱼儿离不开水，鸟儿离不开翅膀。

然而，游戏历史的悠久及其存在的广泛却并不必然导致游戏研究的繁荣与发展。千百年以来，由于传统价值观念的影响和社会发展历史条件的局限，游戏一直被认为是与儿童的学习、成人的工作相悖的、不相融的、琐屑的、不重要的 甚至是消磨时光浪费生命的活动。即使到了今天 也仍然有人说：“游戏有什么好值得研究的 不就是玩吗？”现实中 人们常常将某种不足为道的行为斥之为‘儿戏’。因此 直到人类社会进入 19世纪中叶以后 方开始有人试图把游戏 尤其是儿童游戏 作为科学研究的对象，进行理论上的探索。游戏研究开始成为人类学、社会学、美学等领域里的重要课题。以学前儿童为主要研究对象的学前教育学和儿童心理学 伴随着自身学科的产生和发展 也更加关注在人的童年期频频发生和出现的游戏行为。许多心理学

家和教育家都非常重视学前儿童的游戏，并侧重从游戏是学前儿童的基本活动，是学前教育的手段来研究，提出了一些重要的思想观点，形成了比较完整的理论体系，并在实践上进行种种尝试，极大地推动了学前儿童游戏理论研究的发展。

随着研究方法的不断改进和完善以及认识水平的日趋提高，实践中经验的不断积累，游戏之于儿童发展所不可替代的价值越发成为人们的共识。甚至有人宣称，游戏之于儿童似毫不亚于母乳，游戏之于儿童如同生命一样重要。

1989年11月第44届联合国大会在巴黎通过了由来自155个国家和地区的政府首脑或国家元首共同签署的《儿童权利公约》规定儿童具有“从事与儿童年龄相适宜的游戏和娱乐活动”的正当权利。这一标志着当代儿童观的最高水平的国际公约，代表当代文明社会向全人类发出了所有儿童的游戏权利不可剥夺的宣言和承诺。1996年6月我国正式实行的《幼儿园工作规程》中规定了“以游戏为基本活动，寓教育于各项活动之中”的教育原则，并指出“游戏是对幼儿进行全面发展教育的重要形式”，进一步明确了游戏在学前教育中的地位。教育因素与游戏形式的最佳融合，成为现代学前教育改革与发展的方向之一。

在新形势下，为了促进每个儿童的发展，更好地培养未来社会的人才，加强对学前儿童的游戏理论研究，实现对儿童游戏的科学实施及指导，就成为教育界特别是幼教界普遍关注的课题。概括而言，在教育领域，学前游戏的研究的意义，一方面表现在其自身的理论发展和学科建设上。学前游戏理论是从学前教育学和儿童心理学中分化出来并日趋独立的一门分支学科或理论，是学前教育学及儿童心理学领域在游戏研究上纵的深入和面的扩展。目前，学前游戏理论在我国还是一门非常年轻的学科，从具体问题到理论体系都有许多不成熟不完善的地方。学前游戏理论作为一门学科的成熟，必需经过一个长期的发展过

程。进行并加强学前游戏的研究工作不仅是总结和借鉴国内外理论成果，探索理论发展方向和道路的需要，更具体表现为促进自身学科完善和成熟，从而为建设符合我国实际的游戏理论体系奠定坚实基础。另一方面，加强学前游戏的研究也是实践工作的需要。学前教育的实践工作尤其是托幼儿园所中的游戏组织与开展迫切需要科学的游戏理论的指导。学前游戏研究的最根本目的就在于指导学前游戏的实践，减少盲目性，提高自觉性，充分发挥游戏的教育作用，让儿童在游戏中活泼、主动地学习，使之健康地成长。学前教育工作者在长期的教育实践中观察和指导婴幼儿游戏的实践经验同样也需要加以整理、分析和概括，使之科学化、系统化、理性化，上升为具有普遍指导意义的学前游戏理论。

可以认为，在教育领域，学前游戏理论主要是从教育的观点出发，专门研究学前儿童的游戏现象，揭示其发展规律，探讨其价值和教育实施及指导的一门学科。它一般涉及学前游戏的特点、分类、发展、价值特别是教育价值在学前教育中的实施及其指导、评价等，另外，关于学前游戏理论及研究的发展也是这门学科所应予以关注的专题内容。随着学前游戏研究的不断深入以及研究技术的改进，学前游戏理论在广度和深度上都将日趋成熟和完善。

本书在广泛参阅同界前辈的成果及资料的基础上，本着有利于理论发展和指导实践的意愿力求较全面地反映出学前游戏的理论及教育实践研究的概貌。全书内容分为三部分：第一编是关于学前游戏的基本原理。该编首先对学前游戏的基本概念（涉及游戏的本质、特点及结构）进行阐释，然后在此基础上进一步论述学前游戏的分类、发展、价值以及影响学前游戏活动的各方面因素等基本理论问题。学前游戏的基本原理是教育实施及指导游戏的理论基础和依据。第二编是关于学前游戏的教育

实施。该部分在论述了游戏实施的基本原则之后，进而阐述教育实施学前游戏的任务以及各类游戏的指导内容要点，并涉及家庭教育中亲子游戏的问题。第三编是关于游戏理论及研究发展状况的介绍，其中重点论述了国外心理学界影响较大的各个游戏理论流派，这些理论流派对于我们的游戏研究及实践具有一定借鉴意义和启悟价值。

第一编 基本原理

第一章 学前游戏的基本概念

游戏是一种广泛存在的现象。在人类社会，它不仅活跃于儿童的世界，而且也存在于成人的生活中。但是人们往往把儿童的游戏看做是“游戏的最纯粹形式”，而且在事实上游戏也更频繁地发生在人的童年期。所以儿童游戏研究是游戏研究的一个主要内容，并吸引起包括心理学家和教育家在内的研究者去关注这一领域。而任何一种游戏理论的研究都无不首先涉及游戏基本概念的理解和诠释。因为，游戏的概念概括着游戏的本质，并集中反映着人们对游戏的特点、结构、价值等方面的最一般认识。它既是儿童游戏理论研究的逻辑开端，也深刻地影响着对儿童游戏的科学指导和开展。

可以认为，立足于对儿童游戏本质的科学把握，准确理解学前儿童游戏的固有特性并从微观上分析其结构或组成的模式，是廓清学前儿童游戏的基本概念的基础和前提。

第一节 建立科学的儿童游戏本质观

游戏的概念概括着游戏的本质。科学的游戏本质观的建立是准确把握学前儿童游戏基本概念的基础。科学的儿童游戏本

质观，推动着人们对于游戏的性质、价值等认识的不断深化，也积极地影响着儿童教育中运用游戏的策略和方式等。剖析游戏概念的发展史及其所反映的各种游戏本质观的利弊得失，是探索科学的儿童游戏本质观的重要途径。

一、儿童游戏本质观的演变

对于什么是游戏这一问题的不同回答，构成人们对于游戏概念的不同解释。一方面，游戏这种现象本身具有复杂性。“游戏”是一类行为的总称，它包括的行为具有极广的范围。各种游戏在主动控制的分量、复杂的程度，动静的性质和运用材料的种类、多少等方面，差距很大，而且又灵活多变。因此，一种定义可能适合这种游戏而不适合那种游戏。另一方面，由于不同的研究者处于不同的学术背景，观察问题的角度不同，方法论不同和所依据的材料不同，使得人们对于游戏概念的界定难以找到统一的理论和研究标准。所以，迄今为止，游戏概念问题的讨论仍没有获得一个为大家一致认同的操作性定义。然而，从主观上而言，人们对游戏本质的理解和把握的不同，是导致游戏概念解释不同的根本原因之一。因为科学的游戏本质观是科学理解游戏概念的基础，没有统一的对游戏本质的科学把握，是不可能形成人们对游戏概念的统一认识的。游戏的概念直接反映人们对游戏本质理解的广度和深度。沿着游戏理论研究的发展历程，综观人们对游戏概念的种种理解及解释，即可勾勒出儿童游戏本质观在态度上由不自觉到自觉，在内涵上由生物性到社会性的一般演变趋势。

（一）游戏概念的非自觉化理解

儿童游戏的历史和人类社会历史一样古老悠久，然而游戏并不是一开始就成为科学研究的对象。但，正是因为人类游戏的行为由来已久，“游戏”一词在实际生活中的应用是很早就产

生的。在汉语中，“游戏”一词在战国时期的历史文献中即已出现如《韩非子·难三》中载有：“管仲所谓‘言室满室言堂满堂’者非特谓游戏饮食之言也必谓大物也。”但“游戏”一词在其意义的渊源上是从古汉语中的“遊”、“遨”、“嬉”等词字义发展而来的而在现代词语系列中与“玩”、“玩耍”等十分相似。其含义与动作或运动有关其活动特点是轻松自在但又与“无意义”或“无价值的”等贬义判断有关。在英文中，“游戏”有“play”与“game”两词其中与“play”更为相关因为“game”主要指“有规则的游戏”如竞技运动会等。“play”可作动词之用。但作为名词所指向的行为特征是：一方面不要求沉重的工作另一方面使人愉快和满足。东西方在游戏一词的语义及其演变上的相通或相似更多的是基于游戏活动与其他活动主要是工作在人社会类社会发展中的不同作用的同样社会客观现实。游戏一词作为一种观念的表达它所积淀的这种社会文化内涵一直影响着人们对游戏概念的理解因为它自始至终都是人们对游戏进行本质把握的思想背景。但是在游戏被纳入理论研究领域之前，主要是单纯地不自觉地接受这种社会文化的影响。人们对游戏的概念的理解只是停留在感性层面还不能达到自觉地把握游戏的本质，因为没有人去有意识地去理性地思考游戏的概念问题。当然，游戏的社会语言文化的最初影响也历史地奠定了自觉地对游戏本质化的概念理解的基础也建立起了人们对游戏特征、价值等的初步认识尽管这种认识是非理论性的甚至由于根本上受社会历史条件的制约其认识可能是不全面的或非科学的。

（二）游戏的生物性本质观 游戏是儿童的本能活动

在游戏被置于科学研究领域之外的状态持续了人类社会历史的相当漫长的时期之后由于社会文明的进步特别是科学文化的发展，人类逐渐关注起自身早已有之的行为之一——游戏。在大约 19 世纪中期及其后，游戏开始真正成为理论研究的对

象，出现了人类历史上最早的游戏理论。人们对游戏概念的理解上升到自觉的本质化阶段，开始了对游戏本质进行自觉的、理性的探索尝试。但由于受当时社会历史条件的制约，特别是表现为受达尔文生物进化论思想的直接影响，在既没有科学的哲学思想来作为方法论的基础，又缺乏科学实证的客观条件下，人们对游戏本质的理解建立在了本能论的基础上，即初步建立起了游戏的生物性本质观。

德国的福禄贝尔 (F·Frubel, 1782 ~ 1852) 是教育史上系统研究游戏的价值并为儿童尝试创立游戏实践体系的第一个教育家。他认为，游戏是儿童内部存在的自我活动的表现，是一种本能性的活动，是儿童内心世界的反映，通过游戏可以表现和发展神的本源。福禄贝尔从唯心主义的哲学观出发，将游戏的本质归结为生物性。他虽然觉察到儿童在游戏中表达某种内在愿望的主动性，却否认了游戏来源的客观现实性。德国思想家席勒 (F·Schiller) 和英国心理学家斯宾塞 (H·Spencer) 将游戏看做是剩余精力的无目的的消耗，把人与动物游戏的动力都归结为是剩余精力的发泄或运用，并从中获得愉悦和满足。美国心理学家霍尔 (G·S·Hall) 则从游戏复演论的观点出发，指出游戏是种族的过去活动习惯的延续和再现。将儿童对游戏的爱好和参与理解为生物进化复演规律的被动适应。复演论的游戏本质观肯定了游戏对于个体成长的意义，以思辨的方法解释了童年期的游戏现象，但没能肯定游戏的社会性，且无视儿童游戏的主观能动性，因此也不能把人的游戏和动物的游戏予以区别。德国心理学家格鲁斯 (K·Gross) 则是从另一个角度来说明游戏的动因或价值的。他主张游戏是对未来生活需要的活动的准备，是本能的练习或训练。可见，他同样没能够走出游戏本能论的窠臼。在 20 世纪初期，荷兰生物学家、心理学家拜敦代克 (F·Buytendijk) 提出游戏成熟说，认为游戏是儿童操作某些物品得以进行的

活动，不是单纯的机能，而是幼稚动力的一般特点的表现。并指出游戏不是本能，是个体适应环境，寻求自由和主动的欲望的表现。成熟说作为游戏动力理论中的一种，是当时游戏理论发展的最高水平，它反映了人们在游戏研究中，开始逐渐摆脱把游戏单纯地看做是生理机能或机体本能活动的传统观点。当然，在早期的理论研究所确立起来的生物性游戏本质观，一直深刻地影响着后来人们对游戏概念的理解和游戏理论的研究。例如，以唯心论为其哲学基础的精神分析学派的游戏理论，以为儿童游戏是潜意识中的本能和欲望在活动中的宣泄或补偿，依然带有将儿童游戏予以生物化理解的因素。

游戏的本能论及其生物性的游戏本质观，第一次以抽象的思辨方式，充分肯定了儿童的生理性机制及功能在游戏中的作用，关注了游戏对于个体的生物学意义和价值以及游戏活动的生理性特点。同时，它也使人们对人（儿童）的游戏概念的界定停留于和对动物游戏的理解相同的认识水平，不能够全面、客观地展示出儿童游戏作为一定社会历史条件下的人的游戏的本质属性和主体性价值。它尽管强调了游戏是人在童年期的重要活动，却仍然不能够真正地改变人们对儿童游戏不屑一顾的习惯性思维方式和态度。人们在现实中对儿童的教育往往是以压抑儿童天性、剥夺儿童的游戏自由和游戏快乐为主要表现形式。只有当理论家们开始把游戏的儿童置于发展的社会历史和特定的社会生活中时，才有可能科学地把握游戏的本质，从而把游戏的人和游戏的动物从根本上予以区别，建构和界定作为人的儿童游戏的概念。当游戏的社会性本质观的建立成为必然，游戏的概念也就开始了由抽象到具体、由思辨到实用的逐渐演变。

（三）游戏的社会性本质观 游戏是儿童的社会性活动

游戏是一种社会性的活动的观点是前苏联心理学家和教育家首先提出来的。坚持游戏社会性的本质观，是前苏联游戏理

论研究的典型特征，这在研究者们对游戏的概念的表述及确立中集中体现出来。心理学家维果斯基认为游戏是在真实的实践之外，在行动上再造某种生活现象，在这种活动中儿童凭借语言以角色为中介，了解学习和掌握基本的人与人的社会关系。心理学家艾里康宁同样也指出游戏是在真实条件之外，借助想象利用象征性的材料再现人与人的关系。可见他们在对游戏进行概念式的解释中，以儿童典型的象征性游戏或角色游戏为重点分析对象，突出强调了游戏是对现实社会关系的反映，概括出游戏的结构组成、活动特征及价值等。

我国的游戏理论研究，长期以来一直受到前苏联研究者的影响，也坚持游戏是儿童的社会性活动的观点。以为游戏不是儿童的本能活动，他们并不是天生就会做游戏。只有当儿童的智力和体力发展达到了一定水平，积累了一定的知识经验，他们才会做游戏。游戏是反映真实生活的活动。儿童生活在人类社会里，他们所接触的事物有社会性，反映到游戏中来，游戏必然有社会性。我国学前教育理论研究中，对游戏概念的理解和解释，深受这种游戏本质观的影响。在学前教育专业的许多教科书中，对游戏的概念解释都集中反映了这一点。黄人颂主编的《学前教育学》中将幼儿游戏解释为“是幼儿喜爱的、主动的活动，是幼儿反映现实生活的活动”。这种活动具有主动性、社会性、非生产性、愉悦性的特点。在香港理工大学学前教育系列教材之一《幼儿游戏》一书中指出，幼儿的游戏与生活是连结在一起的，游戏是幼儿的生活方式，幼儿从中探索和认识四周的环境，并感受乐趣。在我国一些教育辞典之类的工具书中，人们都将儿童游戏作为一个概念列入其中，也都从游戏的社会性本质观角度并试图具体、微观地作出描述性的定义。如在《教育大辞典》（上海教育出版社第2卷）中有：“游戏是幼儿的基本活动，是适合幼儿年龄特点的一种有目的、有意识的，通过模仿和想象，

反映周围现实生活的一种独特的社会性活动。”在《中国大百科全书·教育卷》中的游戏概念是：“儿童运用一定的知识和语言，借助各种物品，通过身体运动和心智活动，反映并探索周围世界的一种活动。”该定义也是立足于游戏的社会性本质观，更为全面地概括了一般游戏的形式条件及其属性。在西方的现代游戏理论研究中，同样也有游戏的社会性本质论的反映。美国教育家杜威（John Dewey）很早就认为游戏是儿童生活的重要组成部分。他提出对于儿童而言“特别是在幼儿阶段”，“生活即游戏，游戏即生活”的游戏本质观。在现代美国心理学和教育学的教材中关于游戏含义的解释也是反映游戏的社会性本质观的立场。在《幼儿的创造性活动》一书中就沿袭了杜威的解释，以为游戏就是生活，而生活就是游戏，即蕴含了游戏的社会性本质的意识倾向。

长期以来，强调游戏的社会性本质，一直是前苏联和我国学前教育理论的主要观点。它为人们理解和讨论游戏的概念提供了新的视角，是运用马克思主义的人性论和历史唯物主义哲学作为思想指导对游戏本质进行探索的尝试和努力，以人的社会性特质将游戏的人从游戏的动物中提升出来，从而彻底地批判了游戏的本能论。把游戏看做是儿童，其社会性活动，使人们可以看到作为社会人的儿童的游戏的产生、来源和发展的社会制约性、历史制约性等特点和规律，以及游戏对于儿童作为人的发展的意义和价值，游戏不仅仅是儿童生理性需要的满足，更是人的社会性需要的满足和实现。游戏的社会性本质观不仅使人们对游戏的概念的理解有了更加客观化和科学化的思想基础，也深刻地推动了儿童游戏在教育中的实践和运用。把游戏的本质归结为社会性，一方面强调了游戏制约于儿童的社会生活状况和儿童对前辈经验的掌握，肯定了成人与教育影响在儿童游戏的发展过程中的作用及其这种作用的必要性。另一方面它主张

游戏是生活的反映，关注游戏本身所寓含的社会文化和生活规则，肯定了游戏作为儿童掌握社会文化、生活经验的手段或途径的有效性。因此，游戏的社会性本质观极大地提高了在学前教育实践中开展和指导儿童游戏的自觉性和积极性，推动了游戏在教育实践中的运用。

把游戏看做是儿童的社会性活动，成为比以前的任何一种游戏本质观都科学的游戏研究与实践的思想指导，并较长时间地和较广泛地被认为是游戏本质观的最高水平。然而，任何一种游戏本质观的产生和发展，都是一定社会历史条件下的产生和发展。随着时代的发展，特别是理论研究的逐步深化和实践经验的不断丰富，人们对游戏本质的认识必将更加向真理靠近，游戏本质观必将向着更加高级更加科学的方向发展。

二、建立科学的儿童游戏本质观的新探索

从对游戏本质的不自觉到自觉的探索，从游戏本质的本能论到现代游戏理论的社会性本质观的建立，每一次游戏本质观的提升和发展，都直接引发了人们对游戏的属性和价值的重新认识。在彻底批判和否定游戏生物性本质观的基础上，把游戏的本质归结为社会性的活动，成为人们解释游戏概念，理解游戏特征、认识游戏价值的出发点和思想背景，并推动了游戏在教育实践中的运用。然而借鉴不断深入的理论研究成果，并结合对游戏实践经验的总结和反思，人们越来越意识到游戏的社会性本质观存在的缺陷和不足。与新的历史形势及新的教育理念相适应，探索建立更加科学、合理的游戏本质观，成为理论界和实践界的新课题。

（一）儿童游戏的社会性本质观的局限性

揭示儿童游戏的社会性本质属性，虽然在理论上划清了儿童游戏与动物游戏的界限，而且也肯定了成人指导和教育影响

的必要性以及游戏作为教育手段的有效性，但是仅仅将游戏的本质定位于社会性活动这一层面上，则遮蔽了游戏活动的自由自主的基本属性 否定了游戏作为一种自发的、自由的活动的意义和价值。

游戏的社会性本质观强调成人与教育影响在游戏发生、发展过程中的决定性作用，反对把游戏看做是教育影响之外的自由、自发的活动 强调有目的地开展儿童游戏。受这种游戏本质观的影响，教师在组织儿童开展游戏时总是期望儿童的游戏朝着自己预先构想的方向发展 用各种方式方法去“导演”儿童的游戏 以实现计划中的教育目标。于是 在游戏实践中产生了对儿童影响的过度干预的种种不恰当的做法，不能够真正发挥游戏在教育过程中应有的作用。正如前苏联幼教工作者在 20 世纪 80 年代末期对这种倾向的批评那样：“游戏仅仅被作为获取大纲要求所规定的知识的补充教学手段。教师常常像组织作业那样领导幼儿的游戏。‘结果幼儿园的游戏’俨然成了面向全体的作业或外部强加的活动”成为“知识的集体加工”过程。^① 游戏不再是儿童的游戏 而被异化为成人的游戏 游戏作为儿童自发自自由的活动的价值实现也就成为泡影。

游戏的社会性本质观是一定社会历史条件下的产物。在把受教育者对象看做是接纳知识的“容器”和技能训练的“机器”，即把人等同于“物”的传统教育思想背景下 人们尽管已经认识到游戏的自发、自由的根本特征 但却不可能充分认识和承认这种自发自由活动的价值与意义 而将游戏活动的“自发自由”的特征看做是有悖于教育活动的目的性、计划性的 而游戏在儿童生活与发展中的地位又不容忽视，这样对游戏的本质唯一可能

① 查包洛塞茨，马尔科佳：《学前教育学原理》，李子卓译，人民教育出版社 1984 年版 第 249 页。

的解释就是把它看是社会性活动，把这种自由自发的活动统辖起来，置于“有计划、有目的”的教育的掌管与影响之下。可见，揭示了游戏的社会性本质是非常必要的，但仅仅停留于这一层面，却不能够真正说明决定游戏活动的总体面貌和发展的根本属性及其独特价值，这种局限是一种历史的局限。

（二）建立科学的儿童游戏本质观的新探索 游戏是儿童的主体性活动

20世纪90年代以来，关于人的主体性与主体性发展与培养问题的讨论，为人们认识游戏的本质，重新审视这种自由自发的活动的价值与意义提供了新的视点与理论背景。在我国，许多研究者开始尝试把游戏活动的本质概括为主体性活动，来探索建立一种更加科学的儿童游戏本质观。刘焱在《幼儿园游戏教学论》一书中较为详尽地阐述了游戏的主体性本质。她指出，主体性活动是活动主体能动地驾驭活动对象的活动，是人的主体性得到充分表现与确证的活动，这种活动现实直观地表现为人的主动性、独立性和创造性的活动，是人的主体性在对象性活动上的反映与投射。而游戏是游戏者能动地驾驭活动对象的主体性活动，它现实直观地表现为幼儿的主动性、独立性和创造性活动。毛曙阳在《关于幼儿游戏本质及其对幼儿的发展价值的思考》一文中指出：“游戏从本质上说是指一类由幼儿自主控制的、能带来愉快情绪体验的、有操作材料的活动，其中自主控制是游戏的最内在本质。”他进一步解释，这是因为幼儿自身的特点所决定的：一方面儿童受成人照料，无需为生存去工作，具有大量的时间和精力去满足追求自由的愿望与需要，另一方面儿童由于身心能力的不足迫切需要找到一种自主控制的感觉，以达到消除不能真正融入现实世界带来的紧张和自我保护的目。显而易见，这里的“自主控制”实质上即是儿童游戏活动的主体性本质的体现和反映，或者是游戏的主体性的另一种表述。

张燕在《幼儿园游戏探新》一文中指出：游戏是儿童为了寻求快乐而自愿参加的一种活动，其实质就在于儿童的主体性、自主性能够在活动中实现，从而也点明出了游戏的主体性本质。

把游戏看做是儿童的主体性活动，主要是基于对游戏的自主、自愿、愉快、自由等与动机相关的活动特征的充分理解和把握的基础上，而对游戏的本质进行概括的新尝试。所以，在这之前人们对游戏特征或要素的分析和研究（如纽曼的“三内说”，即内部动机、内部控制、内部真实等）已经触及到游戏的主体性本质或实质，只是没有明确阐明而已。主体性是人作为活动主体在对象性活动中与客体相互作用而表现与发展起来的功能特征，包括主动性、独立性与创造性等。人是活动的主体，人的活动又都是对象性活动，但并不意味着人的任何一种对象性活动都是主体性活动。当活动主体在对象性活动中不能驾驭对象反被对象所控制，或者主体活动的对象不是由活动主体自己所建构，而是由外部力量强加的，超出了活动自身的兴趣和能力的范围，活动主体的主体性无从表现与发挥，这种对象性活动就成为主体性较差或非主体性活动。而游戏是主体性活动，而且也是因为主体性的本质特征，游戏才直观具体地表现为是儿童的主动性、独立性和创造性活动：

(1) 游戏是儿童的主动的活动。游戏是儿童主动的而非被动的活动。游戏活动的动机来自于儿童本身，而非来自外部的命令或要求。因此，游戏着的儿童，身心总是处于主动积极的状态与无聊、厌烦、无所事事、呆坐等消极被动的状态有着明显的区别。

(2) 游戏是儿童的独立性活动。游戏是儿童独立活动的基本形式。儿童在游戏活动中，按照自己的主体地位，决定对活动材料、伙伴、内容的选择，决定对待和使用活动材料的方式方法，自己决定玩什么，和谁玩以及怎么玩。从而使周围环境按儿童

作为主体所确定的方式与主体构成特定的关系。

(3)游戏是儿童的创造性活动。游戏中，儿童拥有考虑手段与目的联结的多种可能性的自由，儿童可以按照自己的愿望与想法来使用玩具与游戏材料，表现与整合自己的生活经验，体现个体独特的创造性。

所以，把游戏看做是儿童的主体性活动，比以往任何一种游戏本质观都更能充分地概括出儿童在游戏中能动地驾驭活动对象的主体性特征，从而能够更加真正地说明游戏活动本身所固有的、决定其活动性质、面貌和发展的根本属性，较科学地揭示出游戏活动区别于人的其他活动的本质特征。

把游戏的本质概括为儿童的主体性活动具有重要理论意义和实践价值。

(1)把游戏看做是儿童的主体性活动，强调了儿童在游戏活动中内部的主观体验即主体性体验的决定性地位，有助于深化对游戏活动结构的整体和全面的认识。游戏作为儿童的主客体相互作用的对象性活动，其主体性的发挥不仅制约于外部的客观条件因素，而且实现于儿童在游戏活动中自主控制的内部过程。揭示游戏的主体性本质，肯定了儿童内部主观体验是构成儿童游戏活动的决定性因素或要求，改变了长期以来在游戏活动的构成上只注重外部客体条件及影响，而忽略儿童作为游戏主体的内部感受和经验的片面认识，从而有助于我们对游戏的构成模式有更加完整和全面的把握。

(2)把游戏看做是儿童的主体性活动，充分地游戏活动中儿童能动地驾驭和控制作为活动对象的客体的自主性、独立性、创造性的主体性属性予以承认和肯定，以主体性在活动中的表现和程度对活动的性质进行本质上的辨别，不再把儿童的游戏和非游戏的非主体性活动相互混淆，深刻揭示了游戏本身所固有的、区别于其他活动的本质特征。