

CONTENTS 目录

第一章

认识幼儿园游戏

第一节 游戏的起源	2
一、游戏的研究分析	2
二、游戏的起源	4
第二节 游戏的相关理论	6
一、古典游戏理论	6
二、现代游戏理论	8
三、当代游戏理论	14
第三节 游戏的特征	17
一、国外学者关于游戏特征的描述	17
二、国内学者关于游戏特征的描述	20

第二章

游戏与幼儿发展



第一节 游戏与幼儿身体发展	28
一、游戏促进幼儿身体的生长发育	28
二、游戏促进幼儿运动能力的发展	29
三、游戏增强幼儿的适应能力	30
第二节 游戏促进幼儿认知发展	31
一、游戏有助于幼儿认识自我，认识世界	31
二、游戏有助于幼儿概念的形成与发展	31
三、游戏有助于幼儿问题解决能力的形成与发展	32
四、游戏有助于幼儿智力的发展	33

第三节	游戏与幼儿社会性发展	35
	一、社会性发展的概念与内容	35
	二、游戏在幼儿社会性发展中的功能	36
第四节	游戏与幼儿情绪情感发展	38
	一、游戏的情感发展功能	39
	二、游戏的情绪治疗功能	40
第五节	游戏与幼儿个性发展	42
	一、个性概述	42
	二、游戏在幼儿个性发展中的作用	43

第三章 游戏与幼儿园课程



第一节	游戏与幼儿园课程的关系	49
	一、幼儿园课程的定义	49
	二、游戏在幼儿园课程中的地位	50
第二节	游戏生成课程	53
	一、游戏生成课程的内涵	54
	二、游戏生成课程中教师的角色	54
第三节	课程生成游戏	56
	一、课程生成游戏的内涵	56
	二、课程生成游戏中游戏的功能	57

第四章 幼儿园各类游戏的指导



第一节	幼儿园角色游戏的指导	64
	一、角色游戏的概念	64
	二、角色游戏的特点	65
	三、各年龄班幼儿角色游戏的特点与指导要点	65
第二节	幼儿园建构游戏的指导	69
	一、建构游戏的概念	69

二、建构游戏的特点	69
三、各年龄班幼儿建构游戏的特点与指导要点	70
第三节 幼儿园表演游戏的指导	73
一、表演游戏的概念	73
二、表演游戏的特点	73
三、各年龄班幼儿表演游戏的特点与指导要点	74
第四节 幼儿园体育游戏的指导	78
一、体育游戏的概念	78
二、体育游戏的特点	78
三、各年龄班幼儿体育游戏的特点与指导要点	79
第五节 幼儿园智力游戏的指导	82
一、智力游戏的概念	82
二、智力游戏的特点	82
三、各年龄班幼儿智力游戏的特点与指导要点	83
第六节 幼儿园音乐游戏的指导	85
一、音乐游戏的概念	85
二、音乐游戏的特点	86
三、各年龄班幼儿音乐游戏的特点与指导要点	87

第五章

游戏与成人参与



第一节 成人参与幼儿游戏的重要性	92
一、教师参与幼儿游戏的作用	92
二、父母参与幼儿游戏的作用	94
第二节 成人在幼儿游戏中扮演的角色	96
一、幼儿游戏的观察者	96
二、幼儿游戏的支持者	97
三、幼儿游戏的合作者	98
四、幼儿游戏的引导者	99
第三节 成人指导幼儿游戏	102
一、把握指导幼儿游戏的时机	103
二、成人指导幼儿游戏的方法	106

第六章

幼儿园游戏观察与评价



第一节 游戏活动中观察的指导思想	114
一、观察与观察法	114
二、观察法的基本类型	115
三、观察法的实施程序	116
四、游戏活动中的观察	119
第二节 游戏活动中观察的内容和方法	121
一、制定观察计划	121
二、确定观察内容	122
三、选择观察方法	122
四、撰写观察记录	124
五、整理和分析观察记录	125
六、观察记录的运用	126
第三节 游戏活动的评价	127
一、游戏评价的概念和类型	127
二、游戏评价的现状	127
三、评价结果的分析	130
四、评价结果的应用	131
五、游戏评价中应注意的问题	131

第七章

游戏与玩具



第一节 玩具与幼儿发展	144
一、玩具概述	144
二、玩具促进幼儿发展	146
第二节 玩具的分类与选择	149
一、玩具的分类	149
二、为幼儿选择、配备玩具的原则	152

第三节 玩具与游戏安全	157
一、玩具的安全使用	157
二、玩具的安全设计	159

第八章 游戏与游戏环境创设



第一节 幼儿园游戏环境概述	166
一、幼儿园游戏环境的本质定义	166
二、幼儿园游戏环境的构成要素	167
三、幼儿园游戏环境的基本特点	168
四、幼儿园游戏环境创设的意义	170
第二节 幼儿园游戏环境创设	172
一、幼儿园室内游戏环境的创设	173
二、幼儿园户外游戏环境的创设	186

第九章 游戏治疗与儿童心理健康



第一节 游戏治疗概述	196
一、游戏治疗的定义	197
二、游戏治疗的价值	198
第二节 游戏治疗理论与发展	200
一、游戏治疗理论	200
二、游戏治疗的发展趋势	204
第三节 几种典型的游戏治疗模式	207
一、团体游戏治疗	207
二、家庭与亲子游戏治疗	209
三、沙盘游戏治疗	212

第十章

游戏与儿童权利

第一节	游戏观的历史演进	222
一、	游戏娱乐观	223
二、	游戏本能观	225
三、	游戏发展观	226
四、	游戏权利观	229
第二节	游戏权的法律化进程	231
一、	国际法律规范中的游戏权	231
二、	国内法律规范中的游戏权	234

第十一章

幼儿园传统民间游戏的开发与利用

第一节	我国传统民间幼儿游戏概述	240
一、	传统民间幼儿游戏的概念与特征	241
二、	传统民间幼儿游戏的分类	243
三、	传统民间幼儿游戏的教育价值	245
第二节	我国传统民间幼儿游戏的开发与利用	247
一、	传统民间幼儿游戏开发与利用的原则	247
二、	传统民间幼儿游戏开发与利用的方法	248
三、	传统民间幼儿游戏开发与利用的实例与教育价值分析	250

参考文献	257
-------------	------------

第一章

认识幼儿园游戏

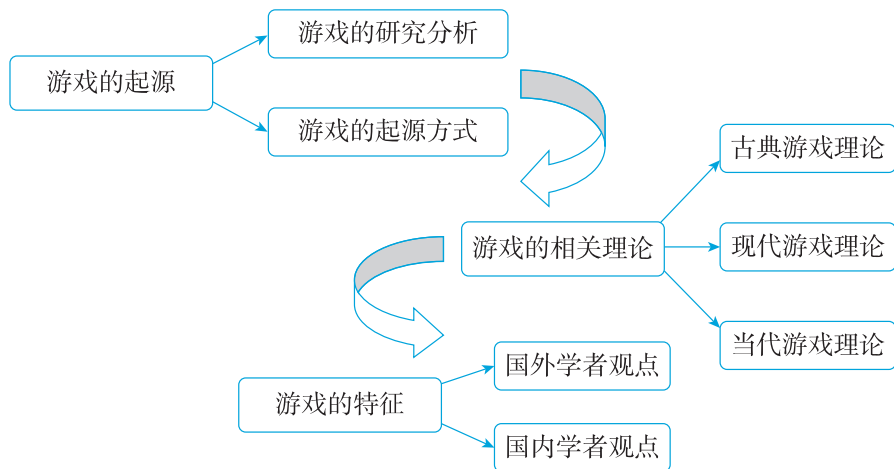
关键词

游戏起源；游戏理论；游戏特征

学习目标

1. 了解游戏的概念及游戏的起源。
2. 掌握不同理论流派对游戏看法的异同，并能运用相关理论进行案例分析。
3. 掌握儿童游戏的基本特征，并且能够根据儿童游戏的基本特征来判断哪些活动是儿童游戏。

内容结构图



本章第一节介绍了儿童游戏的起源，从词源学和民俗学两个角度分析游戏，阐明了游戏的起源。第二节对同时期几种游戏理论的代表人物、主要观点及其影响作用进行了分析和阐述，通过学习使读者能用自己的话对各种游戏的理论观点进行分析说明。第三节对国内外学者关于游戏特征的基本观点进行了梳理。学习本章要着重掌握儿童游戏的基本特征，透过这些特征读者能够在实践中很好地区分哪些是儿童游戏，哪些不是儿童游戏。



1976年,考古学家在山西省阳高县许家窑村文化遗址中,发掘出了1500多个石球,在这些石球中,重的达2000克,轻的为90克,共计重量十余吨。据考古学家们证实,这些石球均为十万年前的古人所打制。那么这些石球在当时究竟是作何用途的呢?这个问题引起了许多专家的兴趣。一些考古专家在经过一番分析研究后认为,它们可能是原始时代的人们用以打击敌人或捕猎野兽的工具。但是,类似的石球在其他一些文化遗址中也不断被发现,特别是从陕西省西安半坡的母系氏族公社时期的村落遗址中发现的三个石球,是在一个三四岁小孩的墓葬之中,距今大约有七千年的历史。

问题

案例中考古发掘的石球到底有何用途?

分析:

很显然,这些石球已经不仅是狩猎的工具和保卫自身安全的武器,而且是一种游戏工具。因为三四岁的小孩是不大会用石球去打击野兽的。石球由武器变成游戏工具的现象,是与当时生产力的发展和提高密切相关的。人类在发明了弓箭以后,石球的武器功能便逐渐消失,开始变成人们手中或脚下的玩物,用以互相抛玩、踢弄、嬉戏。正如学者王其慧所指出的,“在弓箭发明并得到普遍应用以后,石球便在母系氏族公社的全盛时期开始成为一种游戏工具”。

第一节



游戏的起源

一、游戏的研究分析

(一) 词源学的研究分析

1. 汉语分析

“游”同“遊”,遊是游的异体字,古时“游”和“遊”二字是有区别的,“游”字带有水字旁,其含义多与水有关,表示“人或动物在水里行动”;而“遊”的含义为“行走”,引申出“闲逛”的意思。《礼记·学记》中记载:“故君子之于学也,藏焉修焉,息焉遊焉”,这就建议我们不要一天到晚沉浸在学习中,要休息,劳逸结合。学习要学得愉快。游戏就可作为学习之余放松、休息的基本方式。1956年颁布的《汉

字简化方案》中，将“遊”与“游”进行合并，将本来意义明确的“遊”的意义全部加到“游”上，才有了现在常用的“游”的多重含义。

“嬉”“戏”二字在古时经常连用，《史记·孔子世家》记载：“孔子为儿嬉戏，常陈俎豆，设礼容”，意为孔子幼年与伙伴一起玩时，经常摆设祭器，演习祭祀时的动作。

《劝学解》记载：“业精于勤，荒于嬉”，意为学业因勤奋而精通，因贪玩而荒废。古时“嬉戏”的意思接近现代汉语中的“游戏”一词，单纯地表示“玩”。

2. 外文分析

英语中“游戏”可表示为“play”“game”，都表示一种既很娱乐又很轻松的活动，但二者略有区别。“game”指儿童游戏、运动、比赛，可以指户外或室内，可以是脑力或体力，但通常都有一定的规则，如足球赛等竞技体育运动，或者是民间流传的、带有秩序、规则的游戏，如“丢手绢”。而“play”当名词用时，是游戏、玩耍的总称，包含的范围很广。但它所包括的行为也具有共同特征：一是很轻松的活动；二是能使人得到愉快的满足感。

荷兰生物学家、心理学家拜敦代克（F. Buytendijk）对“游戏”一词做过词源学的分析，并揭示了该词意思含有的典型特征，包括：“走来走去”的运动，自发性与自由自在，愉快和快乐^①。荷兰文化史学家和语言学家约翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）在其著作《游戏的人》中提出，“在文化的最早阶段里蕴含着游戏的特质，文化在游戏氛围和游戏形态中推进，在游戏与文化的双生联合体中，游戏是第一位的”。“游戏是通往自由之境的工具”，“游戏首先应该是自愿的，被迫的游戏只是对游戏的模拟”。

德国著名文学家、思想家 J.C.F. 冯·席勒（J. C. F. von Schiller）认为，游戏不只是娱乐或玩耍，而且是人类自由本性和完整人格充分展现的途径和证明，游戏意味着“人的诞生”和“人性的复归”^②。

（二）民俗学的研究分析

民俗是指民间的风俗习惯。它反映了民间普通百姓的生活常态，如衣、食、住、行等，它是一种物质性和精神性兼有的人类社会文化现象。按照民俗学者钟敬文对民俗的分类，民间游戏娱乐就是一种民俗，娱乐性和竞技性是民间游戏的基本特征，是游戏成立的前提；民俗学家乌丙安也将游戏纳入民俗文化，民间游戏就是流传于民间，以嬉戏、消遣为主的娱乐活动，主要流行于少年儿童和节日里成人的娱乐节目之中。民间的传统游戏是老百姓对日常生活中喜闻乐见且又带有民俗特质的活动形式的不断积累、总结。经过时间的积累，逐渐发展成为一种文化。有学者进行调查研究发现，有 65% 的民间游戏都保留着地方传统文化，代表了本地的文化特色。

① 刘焱. 幼儿园游戏教学论 [M]. 北京：中国社会科学出版社，1999：24.

② 石中英. 教育哲学 [M]. 北京：北京师范大学出版社，2007：86.



民俗的重要功能就是启蒙教化和规范道德,一旦民俗风情被民众接受和认可,自然就会变成人们的文化自觉,以耳濡目染、潜移默化的方式来实现约束。其与教育这种“有意识的以影响人的身心发展为直接目标的社会活动”^①是有细微差别的。民俗反映的是民众群体的特征,是一种完全生活化的文化教育方式,这种教育方式通过环境的熏陶,在潜意识里影响人们的道德规范和行为举止。正是由于民间游戏蕴含着大量的民间传统文化,儿童在游戏中才可以接触并传承本民族的文化。

二、游戏的起源

游戏是人类自然进化的产物,跟人类的生产生活存在密切的联系。但是,游戏超脱了实际生活,不同于劳动和生活,是一个独立存在,且具有“文化特性”。游戏的起源是一个长期的渐变过程。游戏到底是从何处起源的呢?

(一) 源于生产劳动

游戏和劳动都是人类世界的活动。但是远古人类首先要解决的问题是通过劳动来获取基本的生活资料,在满足了机体的生存需要之后,才有可能产生游戏。比如荡秋千,可追溯到春秋时期山戎人发明的“千秋”(用于把身体悬吊在树上找食物)。在朱彝尊辑录的《明诗综》中记录了一首明代童谣《狸斑童谣》:“狸狸斑斑,跳过南山。南山北斗,猎回界口;界口北面,二十弓箭。”意思就是说玩耍的孩童们模仿猎人去追逐一只斑狸,越过南山,孩童们凭借着北斗星的指引,返回了界口,在地界的出口北面,向野兽发射了20支弓箭^②。孩童将日常生活中经常看到的场景,模拟成有娱乐性质的游戏。可见,劳动为游戏创造了想象的灵感。

著名心理学家威廉·冯特(W. Wundt)也认为:“游戏是劳动的产物,没有一种形式的游戏不是以某种严肃的工作为原型的,不用说,这个工作在时间上是先于游戏的。因为生活的需要迫使人去劳动,而人在劳动中逐渐地把使用自己的力量看作是一种快乐。”从这里能够看出,冯特认为游戏与人类的劳动生产息息相关,强调游戏是从劳动生产中发源和形成的。人类在通过辛勤的生产劳动获得温饱之后,才有闲暇的时间和游戏的可能。那些原先曾是生产劳动的技能才能转变为游戏娱乐的形式,游戏才能成为人们生活的组成部分^③。

(二) 源于社会风俗

民间许多游戏是围绕着特定节日展开的,游戏包含着特定的文化内容。“斗草”就是我国汉族民间流行的一种娱乐游戏,它的起源与中医药学的产生有关。人们在每

① 叶澜. 教育概论 [M]. 北京: 人民教育出版社, 2006: 8.

② 曹淑忠, 潘绍伟. 儿童游戏初探 [J]. 体育文化导刊, 2008 (5): 41-43.

③ 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 7.

年的端午节前后进山采艾叶祛疫辟邪，而此时，正是百草丰茂的时节，于是在劳动之余，人们便会比赛对花草名，或是以草相斗。白居易在《观儿戏》中写道：“弄尘复斗草，尽日乐嬉嬉”，描述了一副欢乐的儿童斗草游戏画面。

唐代时期，斗草已不仅是孩童们的游戏，也渐渐受到成年女子的追捧。不少诗歌中有对妇女斗百草的描写，如“十五嫁王昌，盈盈入画堂。自矜年最少，复倚婿为郎。舞爱前谿绿，歌怜子夜长。闲来斗百草，度日不成妆。”宋代，斗草之风日渐盛行，变成了不仅是在端午，在清明时节甚至平日里也会进行的游戏。

（三）源于军事战争

在诸多种类的游戏中，有不少是和战争紧密相关的，如放风筝、摔跤、射箭等。

中国的风筝有着悠久的历史。早期的风筝多用于军事侦察及通信、测量。公元前190年，楚汉相争时，汉将韩信攻打未央宫，就曾利用风筝来测量未央宫下面地道的距离。从唐代开始，风筝逐渐演化成玩具，成为民间流传甚广的游戏道具。至宋代，人们把放风筝作为锻炼身体的体育活动。明清时期，清明放风筝就成了一项民俗活动。清代书画家、文学家郑板桥在《怀潍县》中写道：“纸花如雪满天飞，娇女秋千打四围。五色罗裙风摆动，好将蝴蝶斗春归。”生动地描绘了当时清明佳节，山东潍坊放风筝的情节。

摔跤是公认的世界最早的竞技体育运动之一。在原始社会时期就有了摔跤运动的影子。当时人们为能够获取食物必须与大自然抗争、与其他部落展开争夺，只能利用自身的力量进行自我保护，从而产生了原始的摔跤活动。在文明发达的古希腊、古埃及和古代中国等均有对摔跤活动的文字记载。春秋战国时期，正是从奴隶社会向封建社会过渡的大变革时期，部落之间的战争频繁发生，摔跤作为一项军事训练项目得到广泛开展。据《礼记·月令》中记载：“天子乃命将帅讲武，习射御、角力。”由于当时生产力低下，兵器制造水平差，因此，射箭、驾车、角力都是军队操练的主要科目。到秦汉时期，摔跤开始往游戏表演方向发展，它既是一种军事训练的手段，同时也是节日中宫廷内的一种娱乐表演项目。

（四）源于祭祀活动

祭祀活动是儒教礼仪文化的重要组成部分。在古代中国，人们认为人过世之后，其灵魂是可以离开躯体而存在的，祭祀就是向神灵祈福消灾的一种传统礼俗仪式。而民间也有许多节庆游戏来自这种原始的祭祀仪式。这类游戏往往都是围绕特定的节日而开展，最负有盛名的游戏就是“龙舟竞渡”。赛龙舟是端午节的主要习俗活动，关于其起源，民间有很多说法，但流传最广的是为了纪念屈原。屈原是战国时期楚国诗人、政治家，胸怀大志，举贤任能，因屡遭小人排挤而被流放，性格耿直的屈原在政治理想破灭后，以死明志，于当年五月怀恨投入汨罗江。传说屈原死后，楚国的百姓们纷纷自发涌到汨罗江凭吊屈原。之后的每年五月初五都要进行赛龙舟



活动以此怀念。

也有另一说法,“龙舟竞渡”其实早在屈原之前就有了。1976年浙江省曾出土一件春秋时期的文物——青铜钺,表面刻有“羽人划船”的图案,图中四名划船者头戴高大羽饰,奋力划舟,这应是当年民间祭祀河神风俗的真实写照,与后来的“龙舟竞渡”基本吻合。

第二节



游戏的相关理论

一、古典游戏理论

古典游戏理论泛指第一次世界大战之前所倡导的游戏理论,这些理论对当时及后世产生深远影响,因此也被称为“经典游戏理论”。从古希腊时期柏拉图提出通过游戏的方式对儿童进行教育开始,思想家们一直对游戏进行哲学的思考。直到达尔文提出进化论,关于游戏的思考才真正归于理论化,早期的游戏理论都含有生物学的观点。

(一) 精力过剩说

该观点的代表人物是德国思想家席勒和英国心理学家、社会学家斯宾塞(H. Spencer)。精力过剩说认为,生物个体的能量一部分用来满足生存所需,多余的精力(即剩余精力)累积起来会对生物个体造成压力,必须以适当的方式消耗掉,游戏则是消耗多余精力的有效方式。这种朴素简明的理论至今仍可以解释我们生活中的许多现象:①孩子在室内安静地活动之后,总是迫不及待地到外面疯跑;②孩子的精力总比大人旺盛,那是因为成人把一部分精力用于谋生;③高等动物的嬉戏行为更多,因为相比低等动物,它们用于生存的精力少一些。

精力过剩说能解释一部分现象,但批评的声音也有很多。首先,这种观点带有很强的生物学观点,将人与其他动物混为一谈;其次,该观点认为体力参与的活动才会消耗精力,而忽视了安静的智力活动同样会消耗精力;再次,它不能解释为什么孩子总是不知疲倦地游戏,似乎精力永远也用不尽;最后,根据当时进化论用进废退的观点,游戏作为一种多余的生存行为,应该会随种系的进化而淘汰,而事实恰恰相反。

(二) 松弛消遣说

该观点的代表人物是德国哲学家拉察鲁斯(M. Lazarus)和帕特里克(Patrick)。这种观点认为有机体经过长时间艰苦的工作之后,会丧失大量精力,身心疲累,游戏

能使机体消除紧张，恢复精力。这种观点很好地解释了为什么成年人也热衷于游戏，是因为游戏作为一种休闲活动有助于长时间工作后的精力恢复。不过也有一些现象是松弛消遣说不能解释的：①无法解释体力劳动者为什么要游戏，这种观点认为体力劳动产生的疲劳少于脑力劳动；②不能解释儿童为什么要游戏，游戏是脑力劳动后的修复，而儿童脑力劳动还未充分发展；③把游戏视为非脑力的劳动，事实上许多游戏本身也需要抽象思维和推理。

精力过剩说和松弛消遣说看起来意见相反，其实，二者都是从身体机能和精力调节的角度谈论游戏。机体从事不同的活动，消耗不同的精力。一种精力的亏空会导致另一种精力的过剩，在消耗过剩的精力时，那部分亏空的精力便得到补充，两种精力互补，便可求得平衡。游戏是对工作和学习的补偿，工作和游戏、学习和游戏就是通过动静交替、劳逸互补而协调的。

（三）预演说

该观点的代表人物是德国心理学家、生物学家格罗斯（K. Groos）。这种观点认为儿童游戏是为未来社会生活无意识的准备，游戏内容取决于未来的成人生活，儿童自发投身于这样的生活，目的在于为未来生活做准备。

预演说的观点颠覆了传统的对游戏和童年关系的观点，颠覆了传统的对游戏和劳动关系的观点。游戏不再是劳动之后的产物，而是先于劳动，是劳动之前的预演和准备。但是儿童在游戏中扮演不同的社会职业，他长大了真的会从事对应的职业吗？游戏中的幼稚行为真的是一种职业行为吗？这是预演说无法解释的地方。

（四）复演说

该观点的代表人物是美国心理学家霍尔（S. Hall）。复演说的观点认为，游戏是生物遗传的结果，儿童游戏可以重现祖先进化的过程，重现祖先进化过程中的动作与行为，通过这种游戏的重演，个体逐渐摆脱原始的本能行为，为学习复杂行为做准备。

这种近乎玄妙的观点似乎有比较强的解释性，日常生活中即使不提供给儿童任何玩具，在没有任何提示的情况下，儿童也会自发地玩沙土建构游戏，或利用尖利的石块切割草根树叶。但是儿童也会在玩骑自行车、开火车等动作技能复杂、想象力丰富的游戏，显然人类进化的历史里并没有这一篇章，复演说也难以自圆其说。

预演说和复演说看起来意见相反，实质上二者是辩证统一的。无论是预演未来，还是复演过去，儿童都是在重复着幼稚的动作，提升自己的实际能力，只是时间视角不同而已。

古典游戏理论开创了游戏理论研究的先河，但它源于达尔文的物种进化理论，带有强烈的生物学的观点，认为游戏是生物本能的意志。古典游戏理论的研究没有触及游戏的本质，对于游戏中儿童多样化的复杂情感也没有解释。在古典游戏理论之后，游戏理论的研究揭开了新的篇章，心理学观点成为主流观点。



二、现代游戏理论

前文提到有了达尔文的物种进化理论才有了经典游戏理论，达尔文在他的理论中提到了一个重要概念，即生物影响和环境影响相互作用，他认为遗传和环境对个体的行为会有交互影响。古典游戏理论对于生物因素和环境因素如何影响儿童的游戏行为并未谈及。接下来的很长一段时间，心理学的各个流派从更开阔的视野提出了对游戏的观点，现代游戏理论极大地丰富发展起来。

（一）精神分析学派的游戏理论

精神分析学派的理论，又称发泄论或补偿论。精神分析学派游戏理论包括创始人弗洛伊德（S. Freud）及其追随者的观点，观点表述虽然不尽相同，但有共同的理论基点。精神分析学派认为生物生存的基础是与生俱来的原始冲动和欲望，在动物界这种冲动可以赤裸裸地表现出来，如争抢食物、随意发生性行为。但人类社会有道德的约束，这些欲望和冲动不能直接表现，这些压抑的冲动如果不能寻找到合适的出口，会导致人精神分裂。人可以通过完善的人格调整自我，解除一部分原始冲动和欲望，或者将这些冲动放在潜意识中，通过梦境释放被压抑的冲动。儿童生活在成人的规则世界中，欲望和冲动被压抑得更厉害，但儿童可以充分利用游戏的途径，在以儿童为主宰的想象世界中，那些被压抑的情感可以得到充分发泄，身心得以和谐成长。

1. 弗洛伊德的游戏思想

弗洛伊德并未就儿童游戏理论进行专门论述，我们可以将他的游戏观点归结为以下三点。

（1）游戏的“补偿说”和“发泄说”。

“补偿说”是指游戏能满足儿童在现实生活中无法满足的愿望。儿童总是期望快快长大，像成人一样主宰任何事情，这在短时期内不可能实现，儿童就在游戏中扮演成人，满足自己的愿望。“发泄说”是指游戏为儿童提供了一条宣泄负面情绪的安全通道。对儿童而言，他们是社会的弱者，由于身心不成熟，他们总是处于成人的控制之下，本能不能施展，驱动力无以满足，焦虑等情绪无法宣泄。儿童通过想象的游戏情境，反客为主，成为可以主宰自己的“权力拥有者”，如医生、警察、大老虎，通过这样的设定，儿童将释放现实生活中累积的驱力，身心重新得以平衡，逐渐形成自我。

（2）游戏的动机遵循“唯乐原则”。

如前所述，儿童的行为更多受到本我支配，他们盲目地追求欲望的满足，置社会规则于不顾，其活动受“唯乐原则”驱使。在游戏中，儿童的愿望得以满足，负面的情绪得以转移，游戏成为儿童的心理安全岛。此外，不愉快的体验也常常会成为儿童游戏的主题，事实上这是“唯乐原则”的另一种表现方式，在这样的情节中，儿童由现实生活的被动承受者转为主动执行者，如幼儿害怕打针，但游戏中他们常常扮演给

别人打针的医生。这种行为我们称之为强迫性重复动作，是个体应对心理伤害的心理机制。强迫性重复动作只在成人出现严重创伤事件中发生，儿童对损伤更为敏感，也不具备完整的防御机制，所以儿童更倾向于通过强迫性重复动作来获得环境的掌握感，最终成为环境的积极主宰者。

（3）游戏的时期是短暂的。

弗洛伊德认为，儿童通过游戏自由表现他们愿望的时期是短暂的，它随着儿童自我的发展、思维的发展逐渐消失。随着儿童自我的发展，本我的一面越来越受到现实的约束，儿童对本我的表达越来越多元化。本我或成为潜意识的一部分，或通过诙谐幽默的玩笑形式表现，或通过严肃而具有创造性的艺术活动表达，游戏逐渐退出人生的舞台。

2. 埃里克森的掌握论

美国心理学家埃里克森（E. H. Erikson）从积极的方面发展了弗洛伊德的观点。与弗洛伊德的人是被驱动力控制的被动适应者的观点不同，埃里克森认为游戏是个体积极的自我调节。

埃里克森发展了弗洛伊德的人格发展阶段理论，并且将游戏视为影响人格发展的积极因素。人格发展是心理性欲和社会因素相互作用的结果，而游戏可以帮助自我对生理因素和社会因素进行协调。游戏的形式随着年龄的增长和人格的发展而不同，游戏帮助儿童从一个阶段转向另一个阶段。埃里克森把人格的发展分为八个阶段。每一个阶段都面临危机，如果危机得以解除，就形成理想人格；如果危机不能解除，就走向反向人格。

阶段一：0~1.5岁，相当于弗洛伊德提出的口唇期。

此时，婴儿的人格表现为本能与社会要求开始交锋。软弱无助的婴儿完全依赖于成人的养护，在饮食和身体照料的过程中，婴儿与成人通过声音、表情、动作互动，形成默契，获得身体和情感的双重满足，并逐渐产生对成人和环境的信任感。如果成人忽视婴儿的需求，或对婴儿的需求理解有误，应对不当，婴儿就很难对成人产生信任。信任和不信任是新的社会成员对社会最初的态度，影响着以后的发展。

良好的亲子关系是产生信任感的基础。在养育过程中关注婴儿的生理需求，积极与婴儿进行情感互动，做一些简单的亲子逗乐游戏，这都有助于与婴儿形成最初的信任，成为他日后社会交往的根基。

阶段二：1.5~3岁，相当于弗洛伊德提出的肛门期。

这个阶段人格主要表现为解决生物社会性危机，掌握对排泄肌肉的控制并在此基础上获得自信，认识到自己的意志，产生自主感。如果做不到这一点，幼儿会对自己产生羞怯与怀疑。

在此阶段，游戏行为在幼儿生活中会越来越明显。幼儿已经学会走路与奔跑等肌肉大动作，手部精细小动作也在探索和操作中日益精进。幼儿的练习性游戏使这些动



笔记

作逐渐熟练,幼儿会饶有兴趣地学习一个新的本领,如会练习自己吃饭,并以此为乐。在这样一系列的练习性游戏中,幼儿可获得越来越多的掌握感,尤其是对排泄肌肉的控制和掌握如厕动作,使幼儿在自主中获得自由与自信。

阶段三:3~6岁,相当于弗洛伊德提出的阴茎期。

此时的幼儿处于弗洛伊德所说的恋父(母)情节阶段,对父母中与自己性别相同的那一方会有排斥感。为了博得父亲(母亲)的喜爱,儿童会向父亲(母亲)学习,并以父亲(母亲)自居,小男孩扮演爸爸,小女孩扮演妈妈,在这种想象的角色扮演中,逐步学会关于性别的社会规则,并在人格上打上男性或女性的气质。

此时儿童游戏进入发展的高峰期,游戏类型非常多样,有象征性的角色扮演游戏是最典型的类型。通过游戏中想象与现实的转换,儿童越来越能够清楚地辨识出哪些行为在社会中是允许的,哪些是不允许的。通过典型的角色扮演游戏,儿童内心的焦虑和危机得以缓和,并可以习得大量社会性规则,进而积极主动地调适自己的行为。

6岁以前,游戏对儿童人格建构起着非常重要的作用,它能有效地化解不同阶段的矛盾危机,使儿童进入新的人生阶段。6岁以后,儿童身心逐渐成熟,游戏作为一种幼稚心理的产物,逐渐淡出儿童的人格发展历程。

3. 佩勒的角色扮演理论

佩勒(L. E. Peller)专门研究了儿童的角色扮演游戏。在经典游戏理论中,预演说提出儿童的游戏是为未来的社会生活做准备。儿童对某种社会角色的扮演是为了适应该职业。事实上,儿童所扮演的游戏角色与成人后的社会工作并非直接相关。佩勒指出,儿童进行角色扮演游戏并不是为了学习职业知识与技能,只是一种情感表达。角色选择的背后具有强烈的情感动机,儿童对角色具有高度的选择性。通过观察,他将儿童的角色动机归纳为以下三类。

第一类:扮演他们热爱和敬佩的人。儿童希望快快长大,他们会扮演爸爸、妈妈、教师、厨师等一切在他们生活中出现并让他们心生敬意的成人。

第二类:扮演引起他们恐惧的人。模仿那些引起儿童恐惧的人,如医生、坏人,在重复性动作中,体验颠覆现实的自主感。

第三类:扮演身份低于自己的角色。虚假的情境可以让幼儿重回过去,回归本我或者保持动物本能,不受现实规则的约束,如幼儿会想要无所顾忌地在地上打滚、爬行,会扮演小狗或者毛毛虫。

4. 门宁格(K.A.Menninger)的宣泄说及相关研究

“宣泄”一词早期被用于艺术范畴,在审美的过程中,观众所产生的体验性情感可以使被压抑的情感得到表现和释放。游戏和艺术审美过程一样,游戏者给玩具等游戏对象灌注生命,移情和活动使游戏者的情感得到净化,使积蓄于体内的精力得到释放而不致发生危害。

在现代,“宣泄”的含义发生转变,专指攻击性的行为或敌意的宣泄。人们相信

在人身上存在着一种攻击性倾向，如果这种攻击性倾向得不到发泄，会伤害个体。门宁格认为，人身上存在着一种本能的攻击性驱力，这种驱力不断寻找表现出口，以此来降低自身的焦虑感。成人通过对抗性竞技体育活动来表现攻击性驱力，儿童则通过游戏来释放攻击性驱力。

游戏是精神分析学派一个重要的理论概念。游戏作为一种发展性活动，可以让我们学会社会规则，认识到我们是谁。虽然精神分析学派的许多观点并不能被完全接受，但是它有一些内容仍然影响着我们：

(1) 游戏是重要的、有发展意义的活动；(2) 通过游戏，我们可以了解每个儿童的独特性；(3) 游戏是儿童整合和建构他自己的生活经历与人格的重要方式，“自我”是在游戏中形成的，正是游戏使我们得以成为“我们自己”；(4) 儿童在游戏中以自己的方式处理和解决他们在现实生活中遇到的问题；(5) 情绪情感是游戏的重要组成部分；(6) 我们的生活经历对于理解“我们自己是谁”是非常重要的，游戏使我们发现“我们自己是谁”。

(二) 认知发展的游戏理论

瑞士著名心理学家皮亚杰(J. Piaget)第一个提出了认知发展理论。他将游戏与儿童智力活动联系起来，试图通过研究儿童游戏，找到沟通感知与运算思维之间的桥梁。他认为游戏是儿童思维的外在表现形式。从此以后，游戏研究又打开了新的视角。

1. 游戏的实质

皮亚杰认为游戏不仅是活动，而且是认知水平的表现形式，儿童游戏的动力根源在于智慧的发展。智慧是生物适应的延伸，这种适应是在同化和顺应的动态平衡过程中实现的。

什么是同化？皮亚杰说：“同化就是把外界元素整合到一个已经形成或正在形成的认知结构中。”同化是主体用自己原有的认知图式整合新的认知资源，形成一个更丰富的图式。比如，一个孩子先有了“狗”的概念，然后把大狗、小狗、黑狗、黄狗纳入原有认知结构，这就是同化过程。

什么是顺应？皮亚杰说：“顺应就是同化性格式或结构受到它所同化的元素影响而发生的改变。”顺应是认知结构受到新事物的挑战而提升到新的水平。比如，儿童将第一次看到的羊说成狗，在信息输入过程中，眼前看到的与脑海中原有的图式相互矛盾，儿童就对原有认知结构进行调整，以适应这一新的刺激，这个过程就是顺应。

游戏是同化大于顺应的活动，儿童通常不考虑事物的客观特性，只想满足自己的愿望，甚至想以自我需求改造现实，儿童的角色游戏正是如此。而当顺应大于同化时，儿童的活动具有模仿性，服从外界的权威，是他律的表现。

皮亚杰认为，游戏是儿童在已有经验范围里的活动，它须以儿童认知发展水平为基础。游戏是对原有知识技能的练习，并不会促使儿童形成新的图式。不过，如孔子



所说,“温故而知新”,儿童在游戏中的练习也并不是全无认知价值的,它会使儿童在同化中遇到新的认知失衡,产生顺应,最终实现认知结构的动态发展。因此,游戏的价值不容忽视。

2. 儿童游戏的发展阶段

儿童游戏的类型随着儿童认知的发展而改变,从游戏的类型可以了解儿童的认知水平,游戏类型与智力发展阶段有着非常强的关联性,见表 1.1。

表 1.1 儿童认知发展阶段与游戏类型

年龄	认知水平	游戏类型
0~2 岁	感知运动阶段	练习性游戏
2~7 岁	前运算阶段	象征性游戏
7~11、12 岁	具体运算阶段	规则性游戏

(1) 练习性游戏。

0~2 岁婴幼儿的游戏类型是练习性游戏,婴幼儿通过游戏掌握技能,从而获得快乐,游戏形式是重复偶然习得的动作图式。处于感知运动阶段的幼儿,只有动作能力,而没有表象和抽象运算的能力,动作是他们认识外部世界的唯一方式。皮亚杰认为,练习性游戏的愉悦来自于幼儿对自我和环境的控制感,当这种控制能力被反复验证,幼儿会沉溺于自己的能力和自信中。

(2) 象征性游戏。

第二个阶段可以分为两个阶段,2~4 岁和 4~7 岁。4~7 岁儿童游戏动作、语言、情境更具有逻辑性,游戏的象征性意义更强,与现实生活更为贴近。而 2~4 岁的阶段更多表现为儿童的嬉戏,以动作的延迟模仿为主,游戏主题不鲜明,角色意识不强。随着儿童年龄增长,象征性游戏逐渐成为学前期儿童最典型的游戏类型,通过这种再现社会的游戏,儿童练习在游戏中协商解决问题与矛盾,主动地建构规则,从他律走向自律,为规则性游戏的出现奠定基础。

(3) 规则性游戏。

学前期渐进尾声,儿童游戏类型更多表现为规则性游戏逐渐发展,儿童游戏逐渐失去具体的表象性内容,进一步抽象化。规则在游戏中成为中心,儿童按照规则进行游戏,按既定的规则控制自己的行动。规则性游戏的象征性情境比较少,更多是依托抽象的规则设定建构游戏,游戏中的儿童需要理解并接受竞赛性和对抗性的规则,通过游戏享受过程、体验结果。

皮亚杰开拓了从儿童认知发展的角度考察儿童游戏的崭新视野,将游戏的发展与儿童认知阶段相联系。从认知建构的角度,肯定游戏是一种积极主动的建构活动,超越了传统的认为学习与游戏相互对立的理论。但是,皮亚杰对游戏价值的认识不够充分,只是将游戏视为认知发展的附庸,忽视了儿童游戏的社会性,对于成人和社会环境对儿童游戏的影响认识不足。

（三）社会文化历史学派的游戏理论

社会文化历史学派是苏联的心理学派，也称维列鲁学派，主要代表人物有维果茨基、列昂节夫、鲁宾斯坦、艾利康宁。他们以马克思辩证唯物主义和历史唯物主义的观点为基础，阐释自己的心理学观点，分析儿童的游戏行为，开创了与西方不同的游戏理论。他们的主要观点集中体现在以下几个方面。

1. 游戏是社会反应性活动

社会文化历史学派通过研究儿童游戏的主题和内容，发现儿童游戏具有社会性和历史性。仔细观察儿童游戏的题材和名称可以发现儿童选择的游戏总是与他们所处的社会环境相关，如“幼儿园”“医院”“商店”等。即使主题一样，内容也可能不同，这取决于儿童生活和受教育的社会时代。同样是“商店”游戏，在战争年代和和平年代的表现不一样，战争年代表现的是物质匮乏，凭票购物；和平年代表现的是商品充足，游戏内容多样。这类现象表明儿童在自己的游戏中反映着他们的生活，也反映出每个社会阶段有特定的社会现象。游戏内容随着社会的进步和生活方式的改变也在不断更新，儿童所关心的也正是成人所关心的，可见儿童游戏是对社会生活的积极反映。

2. 游戏是有目的、有计划的活动

社会文化历史学派认为，儿童的游戏是有意识、有目的的社会实践活动。儿童在每一个游戏活动中，都有确定的目的。为了达到游戏目的，儿童会制订计划，选择实施材料，解决所遇困境，最终达到目的，获得成就感。

在该学派看来，儿童游戏和教育一样，具有社会性的目的，可以把游戏的目的和教育的目的统一。通过赋予儿童游戏某种社会性目的，达到教育的目的，培养和教育儿童为未来的社会生活做准备。

3. 游戏是学前儿童的主导活动

所谓主导活动，就是这种活动的发展与儿童心理发展变化有着重要关系，它会促进儿童心理不断从低级向高级发展。在不同的年龄阶段，主导活动的形式不同。游戏是学前儿童的主导活动，学前儿童的内部需要和外部需要的矛盾在游戏中可以得到表现和解决，这种矛盾是学前儿童心理发展的结果，而游戏则是学前儿童心理发展的途径。

4. 游戏是需要成人引导的活动

游戏是后天社会环境的产物，成人创造了社会环境，也是社会环境重要的组成部分，儿童游戏是在和成人的互动中发生和发展的。游戏被赋予了社会性目的，自然会被用作教育和教学的手段，在教育过程中利用游戏，实现游戏的价值，就不得不对儿童的游戏环境进行有目的的筛选，引导儿童学会游戏，掌握游戏方法。

总之，游戏被纳入了教育的范畴，成人需对儿童游戏进行有计划的指导。没有成人指导的游戏，不能有效地促进儿童发展。因此，对各年龄的儿童游戏，从形式到内



容、从动作到语言给予关注和引导十分必要。在诸多游戏中，角色游戏最为重要，所涉及内容最为广泛，最贴近社会生活，最符合儿童内心需要。

社会文化历史学派的游戏理论，对于苏联的学前教育具有重要影响。该学派强调游戏的教育价值，揭示了游戏与教育之间的关系，将游戏的理论研究应用到教育实际。

三、当代游戏理论

人类对游戏理论的研究从未停止，就像儿童游戏行为不会停止一样。随着研究的深入，旧的理论不断被扬弃，新的理论不断涌现，游戏理论的研究走向开放和多元。

（一）游戏觉醒理论

游戏觉醒理论也被称为内驱力理论，该理论试图通过解释环境刺激和个体行为的关系，来揭示游戏的神经心理机制。伯莱因（D.Berlyne）是该理论的创始人，埃利斯（M. J. Ellis）等进一步丰富了觉醒理论。

1. 理论基础——内驱力

内驱力是由机体的需要状态引起的，其功能在于引起或激起行为，或赋予行为动力。传统的内驱力理论一般只讲生物内驱力，生物内驱力缘于食物、空气、水、体温的变化。当食物缺乏时，个体感觉不安，随即进行觅食和进食活动，随着生物进食，内驱力不断下降。生物内驱力理论源于达尔文进化论。按照这种理论，人的一切活动都指向这些基本需要，都是为了降低与这些需要有关的内驱力。

然而传统的内驱力理论并不能解释人类和动物的所有行为。探索、好奇、游戏、幽默等诉求，显然与基本生理需要无关，但这些诉求对于维持机体健康具有重要的意义。

因此，人们认为机体不仅有满足饥饿、睡眠、性等需要的驱力，还有进行认知、探索、游戏等与生理需要无关的活动的内驱力。儿童的探索与游戏正是这些内驱力的产物。

2. 基本观点

觉醒（arousal）是觉醒理论的核心概念，它是中枢神经系统的机能状态或机体的一种驱力状态。引起机体内驱力的生理机制是怎样的呢？一种神经系统激活状态的假设应运而生。神经中枢的觉醒状态与两个因素有关：一是外部刺激或环境刺激，二是机体内部平衡机制。觉醒理论的基本观点包括两点。

（1）环境刺激是觉醒的重要源泉。中枢神经系统需要适当的刺激，以使之保持一个最佳觉醒水平。

（2）机体具有维持体内平衡的自动调节机制。当外界刺激水平过高或过低时，中枢神经系统能够通过一定的方式自行调节觉醒水平，使之不偏离最佳觉醒水平。具体

见表 1.2。

表 1.2 觉醒水平的变化

环境刺激	觉醒水平	主体感受	调节方式	行为目的
新异刺激	增高	紧张	特殊性探究行为	对外诉求：获知物体属性
缺乏刺激	降低	疲倦	多样化探究行为	对内诉求：获得主体满足

当新异刺激出现时，主体产生不确定性，觉醒水平增高，机体感觉紧张。中枢神经系统会采取一定的方式来降低觉醒水平，这种方式是探索。直接感知物体，获得物体的知觉属性，从而能够回答“这个东西是什么，有什么用”的问题。伯莱因将这种行为方式称为“特殊性探究行为”，这种探究的作用在于获知外界物体的信息，消除不确定性，降低觉醒水平。反之，如果缺乏刺激或刺激过于单调，觉醒水平会逐渐降低，主体会感觉厌倦，主体同样会采用相应的方式来提高觉醒水平，这种方式与游戏有关。在游戏中主动寻求刺激、增加兴奋性的行为是主体行为，不是由刺激引起的行为，主要回答“我能用这个东西干什么”的问题，伯莱因将这种行为称为“多样化探究行为”。

3. 游戏觉醒理论对教育的启示

游戏觉醒理论从生理心理学的角度分析儿童的行为及行为背后的动机，使游戏理论更为精确和严谨。当然，我们也不难发现，觉醒理论与早期的“精力过剩说”有相似之处。

游戏觉醒理论指出了环境与人之间的交互作用，启发我们应该合理地设计、创造幼儿园环境。环境中的刺激不宜过多，也不宜贫乏单调，在组织游戏与教学中，新异刺激应该与旧有经验搭配安排，注意比例。

游戏觉醒理论指出儿童的探索和游戏活动是由于内在动力驱使。成功的儿童教育应该能始终激发儿童的兴趣、保护儿童的自主活动，这种自主活动包括儿童的自主探索和自由游戏。

（二）游戏元交际理论

游戏元交际理论由贝特森（G. Bateson）提出，他运用人类学、逻辑学理论来研究游戏，揭示了游戏的元交际意义。

1. 游戏与元交际

贝特森认为，人类的交际包含两种类型：一种是意义明确的言语交际，另一种是意义含蓄的交际，即元交际。元交际是一种抽象水平上的交际，依赖于交际双方的关系和对于所传递信号中的隐喻信息的辨识和理解，这种意义不明确的隐喻信息就是“言外之意”或“不言之意”。例如，当人们在游戏时，往往会用“我们在玩呢”这样的话来说明白己正在从事的活动，而当人们在说“什么是游戏”的时候，实际上也

笔记



笔记

说出了它不是什么——“它不是真的”。也就是说，人们在和游戏进行肯定表述（“这是在玩”）的同时，也隐含了一个否定的表述（“这不是真的”），在这里，否定的表述就是肯定表述的隐喻，即“不言之意”。例如，当小孩子驾着一根木棍当马骑时，他的动作实际上表明：“我在骑马，但这不是真的，而是在假装骑马。”这种隐喻或“不言之意”正是元交际的对象。只有参与者能够带着包含隐喻信息的信号进行元交际时，游戏才能发生。游戏是信息交流的过程，因此其特征就是元交际。也就是说，游戏的进行要以游戏双方能识别对方的游戏意图为前提。所以，游戏过程需要元交际，同时游戏过程也是使儿童获得元交际能力的最好途径。

2. 游戏元交际的意义

（1）元交际是人类言语交际的基础，人类的任何言语交际都包含元交际的成分。元交际不仅发生在非言语交往中，而且发生在言语交际中。在交际的进化过程中，先有元交际，后有人类的言语交际。游戏作为元交际的起源之一，在交际的进化发展过程中曾起过重要作用。

（2）元交际的特征不仅存在于游戏中，而且广泛存在于人类的表征系统和社会文化中。人类的表征系统是一个多层次的分类系统，它的结构特征与元交际的结构特征相似，即在肯定的表述中都含有一层隐喻（一个否定的或解释性的表述）。同样地，文化也是一个多层次的分类系统，是一种人们在谈话与交往中理解的东西。在文化中，人类充分发展了使用“隐喻”的功能，传递着远远超出信息本身范围的隐喻的意义。因此，游戏作为一种元交际，是理解人类文化和表征世界的必要途径，是组成人类文化的现实与基础。

在前两点的基础上，贝特森又分析了儿童角色游戏的意义。他指出，儿童角色游戏的价值不在于它的具体内容，而在于儿童可以在其中学习角色的概念，学会区分一种角色与其他角色的不同，了解行为方式与行为背景之间的制约关系。所以，游戏是一种学习。但幼儿在游戏中不是孤立地学习一个事物，而是在不同事物的关系与联系中学会区分与概括。

3. 游戏元交际理论的启示

贝特森的游戏元交际理论从游戏的内在心理过程着手来挖掘游戏本身的价值，打破了把游戏看作是发展其他重要品质和技能的工具或手段的传统观念，认为游戏本身就是有价值的。游戏不仅在文明的进化中发挥过重要的作用，而且它本身就是用来理解人类文化和表征世界的技能。所以，这一理论开阔了人们关于游戏研究的视野，对后来的研究产生了极其重大的影响。

第三节



游戏的特征

一、国外学者关于游戏特征的描述

什么是游戏？这个问题一直困扰着许多研究游戏的学者。为了能更好地认识和把握游戏的概念，有些学者运用游戏特征列举法来解释游戏和定义游戏。使用这种方法的前提是把概念看作对具有“共同标准属性”的对象、事件或情境的解释。从这种前提出发，对于一些游戏行为，只要设法找出它们共有的因素，并将之组合起来，就可以构成游戏的概念，使它们区别于非游戏活动。所列举的特征越多，越接近游戏的概念，就越容易判断一种行为是否是游戏^①。下面列举几种有代表性的关于游戏特征的理论。

（一）纽曼的游戏三特征说

纽曼（S. F. Neumann）提出用控制、真实和动机这三个指标来确定一种活动是否为游戏，即游戏的基本特征包括内部控制、内部真实和内部动机。

1. 内部控制

控制主要有内部控制和外部控制之分，但任何一种活动都不是绝对的内部控制或外部控制，只是看哪种控制在活动中占主导地位而已。游戏的典型特征是内部控制主导，与之相反，工作主要为外部控制主导。即当一个人在游戏活动过程中，个人的自由意志占主导，他能自由控制游戏活动。

2. 内部真实

内部真实是从游戏活动与现实生活的关系角度来区分的，如吃饭不是游戏，但用游戏材料代替餐具来假装吃饭就是游戏。尽管假装吃饭在旁人看来是不真实的，但对于游戏中的儿童来说，它是真实的，是一种内部真实，即游戏者在游戏过程中把它当作真实的。需要指出的是，这种内部真实又是外部真实的反映，即大部分游戏与现实生活密切相关，是外部现实生活的某种反映。

3. 内部动机

动机也有内部和外部之分，实际上任何一种活动都不可能完全由内部动机或者完全由外部动机支持，主要看哪种动机起主导作用。游戏就是由内部动机起主导作用的行为。

^① 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004: 144-147.



从内部控制到外部控制，从内部真实到外部真实，从内部动机到外部动机，构成了一个连续统一体，游戏与工作分别处于连续统一体的两端，许多行为都可以在这一连续统一体上找到自己的位置^①。

（二）克拉斯诺和佩培拉的游戏四特征说

克拉斯诺（A. G. Krasnor）和佩培拉（D. J. Pepler）指出，游戏主要有四个特征：①灵活性。游戏活动在形式上和內容上有许多种变化。②积极的情感。游戏者在游戏过程中伴随的情绪情感体验是积极的、快乐的，笑容是这种积极情感的标志。③虚构性。即游戏总是带有想象的因素，如把积木想象成鞋子等。④内部动机。即游戏不受外部规则和社会性要求的制约，游戏者为游戏而游戏，玩即目的。

（三）加维的游戏五特征说

加维（C. Gervery）认为，游戏主要有五个特征：①游戏是令人愉快、有趣的活动，即使有时并不一定表现出快乐，但游戏者仍然会做出积极的评价。②游戏没有外在的目标。游戏的动机是内在的，更多的是一种获得愉快体验的手段，而不是为了某种外部强加的目的而努力，从功利的角度说，游戏本身是非生产性的。③游戏是自发自愿的，即游戏是非强制性的，由游戏者自由选择。换言之，玩什么、和谁玩、在哪玩、怎么玩、玩多久都是游戏者自由决定。④游戏包括对游戏者的约束，即当游戏者进入游戏的时候，必须受游戏规则的制约，否则将会被排除在游戏之外。⑤游戏与非游戏活动之间有着某种系统性的联系。

（四）鲁宾等的游戏六特征说

鲁宾（H. K. Rubin）等学者认为，游戏具有以下六个特征。

1. 内部动机

儿童游戏是因为他们想游戏，而不是受饥饿等生理内驱力的作用，不依从于来自外部的社会要求，也不为得到游戏之外的奖赏。

2. 对手段的注意

游戏行为是自我起动的，不受外部诱惑或要求的驱使。儿童为游戏过程本身所吸引，而不是把注意力放在活动的结果上。例如，一个成人因喜欢游泳而游泳，那么游泳就具有游戏性；如果他是为了保持体型，那么游泳的游戏性因素就要减弱许多。

① 丁海东. 幼儿园游戏与指导 [M]. 北京：高等教育出版社，2013：21.

3. “我能拿它做什么”

游戏和探究不同，探究的目的是为了知道“这个东西有什么用”，是由外界刺激控制的；游戏是游戏者自己控制的，游戏者与物体或材料结成的关系特征是“我能拿它做什么”。

4. 想象或虚构

游戏是想象的或假想的行为，游戏行为不同于工具性行为。游戏者在游戏中可以通过把物体假装当作其他东西从而发现它的潜在意义，同时，游戏者清楚知道“这不是真的”。

5. 规则来自游戏需要

游戏是有规则的行为，但这种规则不是来自游戏之外，而是由于游戏的需要，由游戏者自己制定或自愿执行。

6. 游戏者积极参与

游戏者总是积极参与活动，与游戏材料和人相互作用，游戏与闲逛、无所事事不同。

尽管游戏特征列举法还有许多争议，但它作为一种解释游戏的方法，确实给我们提供了认识和解释游戏的新思路。其实游戏和非游戏活动的区别并不绝对。一些非游戏活动也包含游戏因素，一些游戏活动也可能包含非游戏因素。换言之，同一种行为（如跳跃、扔石头、追人）在此时此刻是游戏，在彼时彼刻可能就不是游戏。因此，把游戏活动和非游戏活动之间的关系看作一个渐变的连续体也许更符合实际，因为它超越了传统的游戏活动和非游戏活动之间“非此即彼”的二元对立观。一种活动符合大部分游戏特征时，那么它就是游戏性强的活动，如果符合很少部分的游戏特征，那么它就是游戏性弱的活动。



知识窗

幼儿游戏与成人游戏的不同

幼儿游戏与成人游戏是有区别的，我们一定要看到这种区别，避免用成人的眼光去审视幼儿游戏。关于这二者的区别，国外学者罗吉斯（C. S. Rogers）和索伊尔斯（J. K. Sawyers）曾指出，成人游戏具有如下特征：无趣、缺乏自发性、太过认真（太在乎正确与完美）。换句话说，成人常常为达到某种目的而进行游戏，幼儿则忽视目的尽情地玩乐^①。我们认为幼儿游戏与成人游戏相比，有以下几方面的不同。

① 陈淑敏. 幼儿游戏 [M]. 台北：心理出版社股份有限公司，2003：7.



1. 游戏在各自生活中的地位不同

例如，在成人的生活中，工作是最主要的日常生活。成人的生活包括各种政治、经济和思想文化等方面的社会活动。游戏作为一种重要的娱乐方式，只是成人生活中一个相对次要的部分；而在学前儿童的生活中，游戏是主要的或基本的活动，游戏是生活，游戏是一切。

2. 游戏的心理状态不同

游戏中的成人有着丰富的经验和明确的游戏目标，其意识中有明确的游戏活动与非游戏活动的区分，在游戏中往往会走神到游戏外；而幼儿往往从生活中走神到游戏中，在游戏时会有在日常生活中的朦胧感，游戏与非游戏之间的界限是模糊的和游移的。

3. 游戏的内容不同

成人游戏多为强规则游戏，带有突出的竞技色彩和一定的社会风俗传承性。在游戏中，成人往往更看重游戏技巧，追求技巧的娴熟，因此成人游戏有较多紧张、惊险的刺激因素；学前儿童游戏的内容一般是反复操作玩具、互相追逐以及在假想的情境中扮演角色，游戏多为隐性规则的自然游戏和规则性不强的游戏。

4. 游戏的驱动力不同

成人游戏的内部动机，更多地来自于间接动机（被游戏外的“第三者”所诱惑）。成人往往会为了达到某种游戏之外的目的，如联络人际感情来进行游戏活动；学前儿童游戏的驱动力是直接内在的，幼儿很少为了游戏以外的因素，如“为赢得游戏外的什么”去游戏。

5. 价值功能不同

这是成人游戏与幼儿游戏的最大区别。对于成人来说，好奇心依然存在，但游戏更多是一种工作之余的娱乐活动；对于学前儿童身心的成长和发展来说，游戏则具有至关重要的作用，游戏中丰富的探究、求知、审美趣味，对幼儿具有非常重要的自我教育意义。换句话说，游戏对成人而言，娱乐功能大于发展功能，而对于幼儿来说，则刚好相反，发展功能大于娱乐功能。

由此可见，幼儿游戏与成人游戏有所不同，幼儿教师若想让幼儿从游戏中学习，应仔细思考幼儿游戏的意义，并注意其与成人游戏的不同。

二、国内学者关于游戏特征的描述

根据我国学者对游戏活动的研究和经验，结合游戏的本质特征，游戏应该是反映幼儿现实生活的活动，它应该是幼儿喜欢的、主动的、自愿参与的活动。因此，可以从不同角度，根据游戏性质对游戏特征进行分析。

（一）从游戏与学习、劳动的区别来分析游戏的特征



所谓学习是指由练习或经验引起的相对持久的行为变化，这种变化是在主体与他周围环境的相互作用下产生，不包括由成熟或先天因素所导致的变化。学习是通过练习获得的，并与环境相互作用，练习与环境对学习主体非常重要。而劳动是创造物质财富的手段之一，它同样是与环境相互作用的，但是主体通过劳动不会有相对持久的变化。学习和劳动都是与环境相互作用的产物，它们的主体也都在环境中获得发展。然而游戏是指主体在环境中自主自愿，伴随着愉悦的心情来获得经验，而非练习，亦不能创造物质财富。因此，游戏与学习、劳动是有区别的。

1. 游戏是主体自主自愿的活动

游戏的本质属性是主动性，它是由幼儿的内部动机产生的。幼儿正处在身心迅速发展的时期，随着年龄的增长，幼儿的骨骼和肌肉都日趋健壮，体力逐渐增强，手的小肌肉动作也开始发展，逐渐可以进行手的操作活动。思维和想象力逐步发展，并能用语言与他人交往。他们的独立活动能力增强，对活动产生兴趣。在身心健康发展的同时，他们有活动的需要，有与人交往的需要，有认识周围世界的需要，有操作物体反复练习的需要。这一切需要都可以通过游戏来满足。从心理学的角度来分析，游戏是一种比较松散的、自由的、轻松的活动，符合幼儿的心理需要。而且游戏是由内部动机诱发的，源于幼儿的直接需要，不是外部强加的。因此，游戏可以使幼儿全身心地投入，并积极地参与其中。幼儿在进行高级神经活动的过程中，兴奋强于抑制，且高级神经系统和身体其他系统还不健全，易于疲劳，因此游戏符合幼儿的身心发展特点。游戏是随意性强的活动，幼儿有支配游戏时间的权利，在他们感到疲劳或不想进行下去的时候，他们有权停止游戏。从儿童的认知过程来看，幼儿的思维是具体形象思维，具有不随意性和情绪性。而游戏是以具体形象为主的活动，游戏中有游戏材料，有具体的动作。游戏内容和形式丰富多彩，灵活易变，幼儿进行游戏时乐此不疲，他们喜欢这种自由自在的活动。

2. 游戏是在假想的情境中反映周围生活

幼儿的游戏是对现实生活的反映，它来源于现实生活。因此，游戏的种类、内容与玩法会受到时代、社会、文化、地域、风俗习惯以及人与人之间关系的影响。幼儿游戏是对现实生活的模仿，但又带有想象和创造。他们通过游戏将日常生活中的人和事再现出来，并通过想象在游戏中创造新的形象。幼儿渴望进入成人的世界，游戏能够将幼儿带进假想的成人世界，幼儿在游戏中可以尽情重演成人世界的活动，不受成人的约束，不受时间和具体条件的限制。

任何一种游戏材料都可以被赋予无限的想象。幼儿根据游戏的需要和游戏材料的特征改变其原有的用途，运用到游戏中去。游戏材料经幼儿的想象可以有多种用法，他们在游戏中投入真诚的情感，体验游戏中的成人生活。



3. 游戏没有社会实用价值，没有强制性的社会义务，不直接创造财富

工作或劳动有明确的目的，它要求按照客观实际，严格地遵守操作方式，创造有社会实用价值的财富。而游戏是一种娱乐活动，它没有强制性的社会义务，没有实用的社会价值，也不可能创造社会财富，它不在于外部的目的，而在于本身的过程，游戏行为是幼儿获得愉悦的一种方式。要说游戏的目的，那就是让幼儿通过游戏学会关心他人、理解他人，并在游戏中锻炼意志力，发挥想象力和创造力。幼儿的兴趣在游戏的过程中，幼儿不会因为最终的目的而忽略游戏过程。

4. 游戏伴随着愉悦的情绪

游戏是自由的活动，是非强迫性的。在游戏活动中，幼儿自己控制所处的环境，尽量展现自己的能力，实现自己的愿望，释放自己的情绪，他们在游戏中能够体验到成功的喜悦。游戏中没有需要达到的目标，幼儿没有任何压力，因而减轻了为达到目标而产生的紧张感，耗费精力小，幼儿在游戏中感到轻松、愉快，获得满足感和自豪感。因此，整个游戏过程对幼儿来讲是愉悦的。

通过对游戏与学习、劳动的区别来分析游戏的特征，我们可以对游戏与非游戏的辩证关系做如下概述。

(1) 愉快中有严肃。游戏是幼儿在愉悦的情绪下进行的活动。在游戏中幼儿感受积极的情感，满足内心的种种体验。按照一般逻辑来推理，趣味性是对立于严肃性的，工作的性质是严肃的。但在游戏中也有严肃的一面。有些规则游戏是以严肃的方式进行的，如棋牌类游戏和球类游戏。幼儿在进行此类游戏时，表情严肃，神情紧张，呈现一种专注、痴迷的状态。在角色游戏中，幼儿扮演角色的认真程度就像现实中的人一样。由此可见，游戏虽然是一种轻松愉悦的活动，但不排斥游戏中有类似工作的严肃情景。

(2) 重过程又重结果。游戏本身不受外部因素所控制，幼儿在进行游戏时感兴趣的是游戏的过程。当问幼儿“你为什么玩这个”时，他们的回答都是“好玩啊”“有意思”等，从幼儿的回答中可以分析，幼儿是在体验游戏的过程，体验游戏中的快乐。游戏的过程是幼儿体验情绪情感的过程，这种愉悦的情绪情感的体验就是游戏本身所追求的结果。幼儿进行游戏活动就是为了“好玩”“有趣”“高兴”，他们在过程中追求快乐的情绪体验，这就是一种既重结果又重过程的表现。

(3) 自由中有规则。游戏是一种自由的活动，它不完全受控于活动的目的，幼儿在游戏中可以控制游戏的进展，选择游戏主题，参与游戏规则的制定。与此同时，游戏受规则的约束，这种规则是幼儿参与协商制定的，是幼儿自愿遵守的规则。例如，在建构游戏、棋类游戏、球类游戏中，幼儿按照规则的要求进行游戏，控制着违背规则的行为。幼儿根据自身需要制定游戏规则，不具有外来的强迫性，是游戏者在理解的基础上自觉自愿接受的。因此，游戏是一种自由的但却暗含着规则的活动，这种自由体现为幼儿自由自主地活动，对规则自觉自愿地遵守。

(4) 假想中有现实。游戏是假想的活动,但它又是现实生活的反映。游戏活动从属于现实,游戏中的情节都是幼儿对现实生活的反映。幼儿将生活中积累的经验再回到游戏中去,通过游戏来反映他们对成人世界的渴望。幼儿积累的经验越多,对游戏情节的设计越复杂、逼真。游戏是被概括了的现实,幼儿所扮演的角色不是具体的某人某事,而是对整个角色和事件的特征的概括,从而反映到游戏中。幼儿根据他们的经验和兴趣在游戏中对现实生活进行概括,通过想象将现实改造成符合他们意愿的假想情节。因此,游戏中的假想情节与现实生活中的情节被幼儿有机地结合在一起,使他们对游戏产生了浓厚的兴趣,并乐此不疲地玩着。

(5) 练习中有探索。游戏是一种活动,是对已有知识技能的运用和对新知识技能的练习。幼儿对于游戏材料,有时熟悉,有时不熟悉。幼儿需要通过探索和尝试,才能掌握一个不熟悉的游戏材料的性能和用法。游戏的过程不仅是对已有知识的掌握和练习,也是对新事物的探索,幼儿进行游戏的水平也会在探索中提高。在游戏的过程中,幼儿从未知到已知,再从已知到未知,如此反复,在经验中不断发展和创新。正如维果茨基所说:“游戏可以创造最近发展区。”幼儿通过游戏中的练习和探索,提高自身的游戏水平和能力。因此,游戏是一种既有练习又有探索的活动。

(二) 通过观察游戏者的外显行为因素来分析游戏的特征

在游戏中,幼儿通过许多外显行为因素来表达他们的情绪情感,我们通常从幼儿的表情、动作、角色扮演、言语、材料(玩具)等外显因素来分析游戏的特征。

1. 表情

通常我们把表情作为一项外在指标来判断一种活动是否是游戏。皮亚杰曾把微笑作为游戏发生的标志,用以区分探究和游戏。当幼儿偶然碰到绳子而晃动了摇篮上的摇铃,最初他的表情是严肃的,这次晃动摇铃的行为可以被认为是一种探究行为。经过反复尝试,他理解了这种现象,开始把摇铃作为他的游戏材料,表情也由严肃变为愉悦,这时游戏就开始了。在幼儿园,幼儿在追逐嬉闹时,脸上常常露出一种笑意,我们称其为“玩相”。通过这种“玩相”,幼儿传递给同伴一些信息:“这不是真的,我在跟你闹着玩呢”“我们这是在玩呀,是假装的”幼儿在进行游戏时不一定总是在笑,有时候也会伴有严肃的表情,如在游戏中扮演一名哨兵时,幼儿的表情严肃而又认真,坚守在自己的岗位上。因此,幼儿游戏时的表情不止一种,而是由多种表情构成一个正向的情绪连续体。无论是专注认真的表情还是微笑嬉闹的表情,都表明幼儿在游戏中处于一种积极主动的状态,而不是消极被动的状态。这一点是我们区别游戏与“无所事事”“闲逛无聊”等消极被动状态的关键。

2. 动作

首先,幼儿的动作具有非常规性。游戏中,幼儿对游戏相关物品的使用方式往往不按照日常生活中该物品的用法,而是按照自己的意图和想法,如用小凳子假装开汽



笔记

车，幼儿并没有做出常规的“坐”的动作，而是做出“开车”的动作。其次，幼儿在游戏中会重复某动作，如幼儿会一直重复开车的动作，由此我们可以判断他们在玩。再次，游戏动作具有个人随意性，不同的人会用不同的方式对待同一个事物；同一个人第一次用这种玩法，第二次也许会用另外一种玩法。可见，游戏中的动作有非常规性、重复性和随意性。游戏动作的非常规性和随意性使游戏动作丰富多样、灵活多变。

3. 角色扮演

角色扮演是儿童以自身或他物为媒介对他人或他物的动作、行为、态度进行模仿，是一种象征性的动作。如果我们看到幼儿在模仿别人的行为或动作，并逼真地表现出来，那么就可以判断他是在游戏，因为角色扮演是一种特殊的游戏动作。

4. 言语

幼儿在游戏时不但伴随有动作，而且伴有言语。幼儿在游戏时的言语是我们判断他们是否在游戏的外显特征之一。幼儿在游戏时的言语通常有：“我们来玩过家家吧！”“这个不是这样玩的。”“这是我的汽车。”这些言语是幼儿在游戏中常用的，其功能是提议、解释、协商、表达、申辩、维系与支持情节的发展等，还有在游戏时的独白。注意倾听幼儿的言语，可以帮助我们判断幼儿是否在游戏以及其游戏的水平和状况。

5. 材料

幼儿在游戏时往往要借助具体的游戏材料。研究表明，幼儿的年龄越小对游戏材料的逼真性程度要求越高。游戏材料是幼儿游戏的工具，有无游戏材料也是人们判定幼儿是否游戏的又一指标。幼儿在游戏中可能会赋予游戏材料一定的寓意，将游戏材料“假装”当作游戏情节中的某一物体使用。因此，幼儿对游戏材料的非常规意义的使用是游戏的又一特征。

（三）从幼儿游戏的动机和体验来分析游戏的特征

构成游戏的内部要素是游戏行为发生的内在依据，它包括游戏者的动机和体验。游戏者的动机和体验是表明他们是否游戏的表现。

1. 游戏的动机

动机是推动人们活动的心理动力，从对幼儿“为什么游戏”的解释来看，多数理论认为是幼儿自身的内在动力驱使他去进行游戏活动。因此，动机是驱使幼儿进行游戏的内部动力，也是解释游戏内部特征的依据。

（1）内部动机。幼儿的游戏行为是在内部动机的驱使下进行的，是幼儿身心发展的客观要求。幼儿是自愿进行游戏活动的，是“我要玩”而不是“要我玩”，是幼儿驾驭游戏，而不是游戏驾驭幼儿。从幼儿的内部动机来看，游戏应当是幼儿主动、自发、自愿的活动，而非在外力强加和催促下开展的活动。

（2）直接动机。根据动机与目的的关系，幼儿开展活动的动机可以分为直接动机

和间接动机。游戏的动机是直接动机，也就是说，对幼儿来讲玩就是目的，游戏过程本身就是目的，在这一过程中幼儿可以得到满足感。因此，游戏不是“无目的”的活动，而是“目的在自身”的活动。幼儿追求的是游戏中的愉悦和满足。

(3) 内部控制。幼儿游戏活动受内部动机和直接动机的支配，没有来自外部的要求和压力，因此幼儿可以控制游戏的过程和方式，游戏是幼儿独立自主开展的自由活动。在游戏中幼儿自己决定玩什么、怎么玩、和谁玩、游戏材料怎么使用等，而不是按照外部的要求和规则来玩。游戏本身的规则是幼儿自己制定的，游戏中，幼儿具有自觉的自我约束行为。

游戏的动机决定着游戏活动的外部行为特征。正是游戏的内部动机、直接动机和内部控制，使儿童积极主动地投入游戏，在游戏中体验快乐。

2. 游戏性体验

幼儿作为游戏的主体，在游戏的过程中必然产生对游戏活动的内心体验和主观感受，它影响着幼儿对游戏的态度（积极还是不积极）和评价（喜欢还是不喜欢），这种在游戏中产生的内心体验和主观感受就是游戏性体验。游戏性体验是幼儿游戏必不可少的组成部分。如果说游戏的外部行为特征是外在于游戏者的一种可被观察、判断和解释的一种行为，那么游戏性体验则是内在于游戏者的，是游戏者在游戏过程中实实在在的“获得”。正是因为游戏者有了愉快、自由、自主的内心体验，他们才会喜欢游戏，才会乐此不疲地反复进行游戏活动。游戏性体验对于游戏活动本身具有决定性意义，判断一种活动能否成为幼儿的游戏，关键看幼儿在这种活动中能否获得游戏性体验。游戏性体验的情绪是正向的，幼儿表现出的是喜悦、愉快对幼儿身心发展起着积极作用。正是因为有了这种正向的游戏性体验，幼儿的身心需求才得以在游戏中得到满足，游戏也就有了它的内在价值。



本章小结

游戏是人类社会特有的现象，它的起源与生产劳动、社会风俗、军事战争、祭祀活动密切相关，我们能从现代社会的一些游戏中找到证据。我国传统民间游戏历史源远流长，经历数千年的发展，形成了种类繁多、内容丰富的儿童游戏，如智力游戏、生活游戏、童谣游戏、运动游戏等。

人们对于儿童为什么要游戏的认识在不断加深，最初，古典游戏理论认为游戏是儿童的原始本能，后来，人们看到游戏对于发展儿童认知、丰富儿童情感等方面的价值。游戏是儿童生活的重要方式，他们在游戏中实现个体的成长，也在游戏中逐渐从自我走向社会。

国内外学者都对游戏的特征进行过描述，国外比较有代表性的观点有纽曼的三特征说、克拉斯诺和佩培拉的游戏四特征说、加维的游戏五特征说和鲁宾等的游戏



笔记

六特征说。国内主要从三个角度来分析游戏特征：一是从游戏与学习和劳动的区别来分析游戏的特征；二是从观察游戏者的外显行为因素来分析游戏的特征；三是从幼儿游戏的动机和体验来分析游戏的特征。这些都为我们更好地把握和理解幼儿游戏提供了帮助。



理论知识练习

一、简答题

1. 游戏的起源方式有哪些？你能举两个例子吗？
2. 试比较古典游戏理论中的预演说和复演说。
3. 你能简单列举儿童游戏的几个特征吗？

二、论述题

1. 有人认为，幼儿游戏与成人游戏没有什么区别，只是游戏的内容不同而已，你是否赞同这种观点？为什么？
2. 比较觉醒理论几位代表人物观点的异同，并谈谈觉醒理论对幼儿日常生活安排的启示。
3. 如何根据游戏的基本特征评价幼儿园游戏活动？



实践能力提升

选择一个理论流派，写一篇游戏理论的文献综述。3~5 人为 1 组，先在小组内交流，再推选一名代表，进行组间交流。



拓展阅读

游戏的言传表征

史密斯（P. Smith）和他的同事在英国谢菲尔德大学进行了游戏的言传表征的研究。在他们的研究中，成人首先观看 30 分钟关于幼儿游戏的录影带，并独立判断其中哪些行为是游戏。在被询问哪些行为是游戏之前，这些被试者要先接受以游戏行为的特征作为指标来判断幼儿游戏的训练。这些游戏行为的特征包括：有内在动机（个人自由地选择）、正向情感（表现出愉悦的情绪）、弹性（有行为的改变）、过程导向（重过程轻结果）及难以言传（强调假装，儿童所做的是其对现实的反映）。

此项研究结果指出，难以言传是最可靠的指标。假如幼儿的行为具有难以言传（幼儿玩假装游戏）的特点，且伴随正向情感及弹性，那么幼儿就是在进行游戏。而内在动机是最不可靠的指标。幼儿的很多行为都是由自身发起的，如到冰箱拿饮料喝，这的确是由内在动机引发的行为，但显然不能算作游戏。