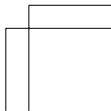
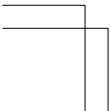
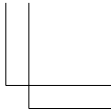
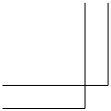


◆ 第一章 ◆

遊戲的意義

遊戲是幼兒期的最高發展，因它是
幼兒心靈的自由表達……。
幼兒的遊戲不單只是運動，
它充滿意義且極為重要。

——F. Frobel



從古至今，人類一直都在進行著遊戲活動。《史記·孔子世家》中記載：「孔子為兒嬉戲，常陳俎豆，設禮容。」（瀧川龜太郎，1998），《列女傳》中記載孟子幼時，其母為之三遷住所，最後把家搬到學校之旁，於是孟子「嬉遊」乃設俎豆、揖讓、進退，是對禮儀活動的模仿、演練，視為幼兒最佳的遊戲內容。《禮記·學記》中也提倡「藏焉修焉，息焉游焉」（王夢鷗，1984），即是要求學生學習時就努力進修，休息時就盡情玩樂，將遊戲視為學習之餘放鬆、休息的基本方式，亦即學習應與遊戲相結合，唯有這樣，才能使學生在學習與生活中感到快樂。

西方大哲柏拉圖（Plato）在《理想國》一書中，也曾描述了幼兒玩的蠟殼一面白、一面黑，玩時分兩隊，一幼兒丟蠟殼於兩隊間，視所出或白或黑，一隊逃，一隊追的遊戲（劉伯驥，1969）。近代十八世紀的盧梭（J. J. Rousseau）即寫下觀察遊戲來認識與了解幼兒的重要性。在《愛彌兒》（*Emile*）一書闡明：「尊敬兒童期，且別急於下定論說它是好或是壞……在你想代勞前，給他自然的時間去運作，以免去干擾到他的進行……幼兒時代為理性的睡眠時代，只要任他遊戲」（林玉体，2003）。十九世紀福錄貝爾（F. Froebel）在其《人類的教育》（*The Education of Man*）一書中強調：不管何種性質的遊戲，都有它意義與潛意識的目的，因此可以從中得知意義。遊戲是兒童期的最高發展，因它是兒童心靈的自由表達……兒童的遊戲不單只是運動，它充滿意義且極為重要」（高淑貞，1994）。林玉体（2003）也引用福錄貝爾曾呼喚：「母親啊！培養幼兒遊戲的能力吧！父親啊，保衛和指導幼兒的遊戲吧！」是不？一個完全專注於遊戲中的幼兒，一位玩累了而沈沈入睡的幼兒，看起來不是頂漂亮的嗎？一個幼兒玩得過癮，自動自發、有決心、堅持到身體疲勞為止的，才算是會成為一個完全、徹底又毅力不拔的人。

由此可知，遊戲是非常古老而且普遍的人類活動現象，遊戲的重要地位與作用，很早就被古代中外哲學家、教育學家們所注意。

004 遊戲理論與應用

那麼遊戲的意義是什麼呢？筆者引述若干專家學者對遊戲所下的定義，然後再加以綜合，歸納出一個定義來。

福錄貝爾（Froebel, 1826）對於遊戲有如下的闡述：遊戲是幼兒內在性自我活動的表現，代表內在需欲與衝動；遊戲是幼兒期中最純淨也最具心靈性的活動。遊戲是萬善之源，帶來歡樂、自由、滿足，是內在與外在的休憩，使世界充滿和平。遊戲是人類最純粹，最極致的精神活動（林玉休，2003）。

羅素（Russell, 1926）認為遊戲是幼兒想獲得的權力慾。因為幼兒常覺得自己能力比不上大人，就把平常觀察大人的角色，透過遊戲幻想淋漓盡致的表現出來，來表現最強烈的動機，好讓自己快點長大，得到成人的工作角色（蔡淑苓，1988）。

弗洛伊德（S. Freud）認為：遊戲是幼兒意願實現和克服創傷的一個大道。遊戲源自於潛意識之動機；遊戲具有心理治療的功用，透過其過程，來達成淨化之作用（Erikson, 1950）。

艾瑞克森（Erikson, 1950）認為：遊戲是自我功能的發揮，是身體和自己同時發展的社會化過程，是想像和實際的中介變項，遊戲必須由幼兒去選擇、去感到愉快與歡樂。

愛克蘭（Axline, 1969）認為：遊戲的本身即具有且會產生治療之效果，遊戲能讓幼兒表達自己，發現自己的問題，並促進自我實現的潛能。

皮亞傑（Piaget, 1962）主張：遊戲的目的，在讓幼兒認識真實的世界。

維高斯基（Vygotsky, 1967）將遊戲當成是學齡前兒童生活的一面。遊戲是創造兒童發展的根基。在遊戲中，幼兒經常會超越他自己的年齡，甚至超越他平常的行為。

路賓等人（Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983）認為：遊戲是一種轉借行為，無固定模式，是出自於內在動機，是一種自由選擇，是具有正面影響的活動。

布魯斯（Bruce, 1991）認為：遊戲是生活的準備，是一個思想、感情與行為的心理過程。

白川靜（1983）認為：遊戲是不具有目的之衝動行為，是脫離現實生活的態度，非置目的於外表，歌之，舞之，躍之，全在其內心中找尋無目的之快感。

邱志鵬（1992）認為：遊戲是小孩喜歡從事的有趣活動。有八種特性：(1)熟悉四周之物理環境；(2)鍛鍊身體肌肉；(3)熟練各種感官——動作的協調；(4)發洩體力或打發時間；(5)概念之學習；(6)習得解決問題之新方法；(7)紓解挫折情緒和滿足心理需求；(8)學得與人相處之技巧和增進經驗。

劉焜輝（1992）：遊戲是兒童的語言，玩具是兒童的詞句，遊戲或玩具本身，對兒童而言，便自然而然具有紓解焦慮、引發興味的功能。最後，由於遊戲是模仿生活中的真實過程，兒童在遊戲之情境中，因而得以自然演出與困擾有關的行為、經驗、需求與感受。

郭靜晃（1993）認為：遊戲本質上是歡笑、愉悅的，是一種樂趣。

梁培勇（1995）認為：遊戲是形式上不嚴肅、有樂趣的；非強迫性的、自發的；無宣告性的學習目的；無時間上的覺察感、全神貫注的；無輸贏負擔；過程中讓遊戲者充滿了主宰感（mastery feeling）。

何長珠（1998）：遊戲是一種自發的、有趣的玩耍過程。它不只是打發時間、發洩精力或促進生理動作之協調而已，它同時還具有主動探索、發表感受、學習社會性及引發互動的特質。

綜合各家的意見，可知遊戲是一個多廣度、多層面的複雜概念。遊戲，不是一般成人所謂的「玩」。遊戲有它其獨特的意義和價值，具有如生理的、智能的、社會的及心理的等多方面的功能。許多教育家、心理學家與哲學家對遊戲定義有不同之認識，對它有不同論述。

筆者綜合上述，歸納出如下意義：遊戲是幼兒自然的活動和自

006 遊戲理論與應用

然的學習媒介，是由其直接內在的動機引起；具想像力的行為模式，且能同化調整外界的現實，來符合個人的概念；不需依賴外在世界的獎懲，不受外部規則制約，而又有自己的規則；重過程不重結果及積極主動的參與。這一定義包含了下列五點，茲說明如下：

一、自然而發、直接內在的動機

遊戲是幼兒自然而發、直接內在的動機所引起的過程，通過一種有吸引的目標，有目的或有意識的模仿和想像，去自我探索，願望的表白，做自己內心裡真正想做的事，去一窺究竟的活動，以對新與舊經驗產生一種新的體認。老師觀察幼兒進行的遊戲活動時，有能力可以分辨得出，那些幼兒遊戲是自然而發，是個體直接內在動機，運用他的物體或動作，在做心裡真正想做的事的遊戲。例如，小清與小明兩位小朋友正在玩撲克配對的遊戲，小克在他們旁邊的空位上坐了下來。小克問：「你們在玩什麼？」小清回答：「我們正在玩紅點，很好玩喔！」小克說：「我也要玩。」當他聽完小清說明紅點配對之遊戲規則後，小克就乖乖的等到有人輸了就換人的遊戲。等到輪到他與小明玩時，他翻了一張牌，沒對上；又輪到他時，他選了一張牌，然後說：「八黑桃。哦！不！我沒有八黑桃！」由上可知，小克本身的激發，激起玩遊戲的興趣，進而決定參與其中，視為自然而發、直接內在動機的一種表現。

二、具想像力的行為模式，且能同化調整外界的現實，來符合個人的概念

遊戲是幼兒開放其感覺與情緒，想像與創造的意念，將以前或現在所獲得的印象，不受限制地嘗試其心中之願景，自由地表現意義和情感，重新組合新的創造世界。亦即，幼兒會將物體與場合形式活動加以轉變，把眼前不存在的東西，以非工具性行為多於工具性行為，以語言、符號等抽象因素納入他們的遊戲當中，並以之進

行遊戲。換言之，幼兒會假裝是存在的，轉換成任何的形式活動，來符合他們的遊戲，增進了他們對邏輯運算理解的觀念，且獲得具體的學習需求與經驗。老師觀察幼兒進行的遊戲活動時，要有能力可以分辨得出，那些幼兒正有其行為的模式。例如，幼兒用乒乓球當蓮子墩，銀色碎紙當銀耳，紅色碎紙當紅棗，將乒乓球與紅色碎紙乒乒乓乓加入鍋中說道：「這是蓮子銀耳紅棗！」在「煮」好湯之後，他給其他小朋友一些小圍棋當成「錢」，要他們先買「蓮子銀耳紅棗」，然後再買他煮好的湯。幼兒將小圍棋轉變為「錢」的形式，買原來之乒乓球、碎紙之「蓮子銀耳紅棗」，就是說明幼兒以內在現實超越外在現實，對物體有新的定義出現，如把乒乓球當蓮子，圍棋當錢，嘗試其動作，具有想像力的行為模式，同化調整外界，組織自己的經驗，來符合個人的感覺、概念，並與外界有彈性的變化關係。

三、不需依賴外在世界的獎懲，不受制於外部的規則，而又有自己的規則

幼兒遊戲是自發性，受遊戲內部控制而非外部控制，亦即沒有外部的獎懲規範、外部的規則，但是，卻又隱含著自己的規則，且在遊戲中的規則，又隨情境的變化而改變，來符合他們所假設的劇中情節，調節自我之規則。老師觀察幼兒進行的遊戲活動時，必須要有能力可以分辨得出，那些幼兒正有其內部自己遊戲的規則。例如，當幼兒在假扮遊戲中扮演醫生、護士、藥劑師與病人時，他們彼此之間在幕後已做好了創意、發展情節與協議，會依據為人醫生、護士、藥劑師與病人的守則，遵守其角色所涉及到的扮演角色的規範和期望。同時，在遊戲中，幼兒了解到他自己是「病人」的角色，而他朋友扮演的是「醫生」的角色，就表現不同的角色規則，進行其遊戲。這種想像的情境，就如同醫生、護士、藥劑師與病人之間真實的關係一樣，有條有理，有一定角色相處之道的規則，有

008 遊戲理論與應用

如在模仿其周圍現實生活，將現實生活與想像的結合，修正自我的概念。諸如此類的行為，不得不信服幼兒遊戲時，能演好其角色，反映其周圍社區的現實生活，且有助於幼兒進一步練習其角色和功能，洞察社會環境面，開始了解社會中各個不同層次的角色與規則，學習負責任及自我控制，結果能增進個人及社會的適應。

四、重過程不重結果

幼兒遊戲是在公開性的表達其感覺、動作與情緒之過程，且在自己設定之下，以不同的方法，去達到他們想達到的非外在目標。且此一目標下，一旦知道有了問題，他們就會將解決問題的過程，加以排列，或是利用此過程，重新創造出新的遊戲，亦即會隨著遊戲的進行而有所改變，來統合這個過程。這種目標、方法、形式、過程的替換作用，使小孩學習思考，並促使其解決問題的能力更有彈性。老師觀察幼兒進行的遊戲活動時，有能力可以分辨得出，那些幼兒正有其過程而不在乎其遊戲結果的。例如：小庭玩家家酒時，以玩具熨斗，燙馬鈴薯片（黏土團製成的），他說：「我必須用熨斗，來烘烤這些馬鈴薯。」當他以「玩具熨斗」小心翼翼地在馬鈴薯片上面，全燙過一遍之後，他說：「烤好了，我們現在可以開動了。」此即是小庭所關心的是遊戲本身，去達成的非外在目標。這種遊戲目標、方法與過程、形式的替換，使小孩的思考及解決問題的能力，更有彈性。

五、積極地主動參與

遊戲是幼兒主動、積極、用心地參與，表現了張大的眼睛或用誇大的聲調、表情與動作，投入其所喜愛的活動，或與玩伴交談，分享彼此的想法，及對他們的發現感到興奮，且從他們的動作、語言及不願被外界干涉、打擾與中斷的行為中印證出來；而不是漫不經心的，覺得無聊無趣，以致參與意願低落且不積極。老師觀察幼

兒進行的遊戲活動時，可以分辨得出，那些幼兒正積極主動參與著。例如五歲的小根正在玩「海豚捉迷藏」的電腦軟體遊戲。小根正在保護一隻可愛的浮遊小動物，以躲避一隻巨大且凶惡的鯊魚，因若來不及避開凶惡的鯊魚，則「海豚」則會自螢幕上消失掉。小根謹慎地引導那隻可愛的浮遊小動物，當巨大且凶惡的鯊魚出現，又逐漸靠近時，他輕聲叫著：「不！壞蛋走開，不！壞蛋走開！」然後默默的一會兒，他又用力的、連續的大量按鍵，緊張大聲叫著：「不！壞蛋走開，不要抓我，不要抓我」的行為。由此可知，遊戲中的小根，是主動而積極的。

當然，筆者認為上述所指出遊戲的意義，並不是要求每一個幼兒其遊戲行為，都具備以上所有的特徵，而是在每一個遊戲中，幼兒會表現出不同的程度和傾向。

