

# 沛西·能儿童游戏论及其教育意义

## ——对《教育原理》一书的深层解读

王江海

(长沙师范学院, 湖南 长沙 410100)

**[摘要]**《教育原理》是英国教育家沛西·能的代表作, 比较全面地反映了他的进步主义教育思想。在《教育原理》第六、七章中, 他集中阐述了常规与游戏学说, 透视出他的儿童游戏论。他认为儿童具有保守性活动和创造性活动, 在保守性活动中表现为常规和仪式, 在创造性活动中表现为游戏。儿童应该积极参与自发性游戏, 获取充分的游戏机会, 并充分利用游戏来完成社会化和美育过程。

**[关键词]** 沛西·能; 教育原理; 常规游戏; 儿童教育

**[中图分类号]** G 642

**[文献标识码]** A

**[文章编号]** 1671-6493 (2019) 05-0055-04

托马斯·沛西·能 (Thomas Percy Nunn, 1870—1944), 是英国杰出的教育家、哲学家和科学家, 系英国进步主义教育学派的代表人物。他的“教育生物学进化思想”和“个性自由发展理论”风靡一时, 深刻影响了20世纪上半叶的英国教育理论和实践。《教育原理》(Education, Its Data and First Principles) 是沛西·能的代表作, 是英国进步主义教育的经典著作。书中提出的“个性自由发展理论”的“中心命题”, 即“一切教育努力的根本目的应该是帮助男女儿童尽其所能达到最高度的个人发展”, 至今影响深远。其中, 书中对于常规和游戏的论述, 对于当下幼儿教育也深具启发意义。

### 一 关于常规与游戏

在《教育原理》中, 沛西·能认为: “人类的活动可以大概地分为保守性的或创造性的两种: 当活动的目的是在变化着的情景面前保持某种早先的状态时, 就是保守性活动; 当他们的目的是某种积极的新的成就时, 就是创造性活动”<sup>[1]70</sup>。那么儿童的活动自然也就如其所说, 分为保守性活动和创造性活动。书中也如此说: “远在正式学校教育开始以前, 在婴儿的行为中, 已经可以看到变化不定

地混在一起的保守性的和创造性的冲动了”<sup>[1]70</sup>。这两种活动典型表现形式为常规和仪式, 及游戏。其中常规和仪式属于保守性活动, 游戏属于创造性活动。

在《教育原理》中, 沛西·能并未对其做准确界定, 而是通过对儿童日常行为的描述提炼出常规的含义。在沛西·能看来, 常规是一种日常奉行的规则, 也是一种“信仰堡垒”和“既定惯例”, 主导了儿童生活的活动逻辑。儿童日常行为中便显出一种“常规趋势”, 即在这类常规活动中, 儿童表现出“对过去事物的主动坚持、对重复熟悉事物的积极爱好”。这也可以在日常观察中获得, 日常生活中的儿童保持着“不恭敬的急进主义, 奇怪地夹着明显的和不妥协的保守主义因素”。“儿童是我们宁静生活的无情的扰乱者, 是我们生活方式的压制不住的质问者, 但是他们又是法律、秩序和财产的热心拘守者, 他们是那么坚守传统, 以致他们所喜爱的玩具, 有最古老的文化史上的纪念物。而他们所习惯的游戏, 有世界童年时期支配人类的最坚固的信仰堡垒”<sup>[1]70</sup>。这是沛西·能对儿童“常规趋势”的观察描述, 这也符合美国哈佛大学教授威尔森 (E·O·Wison) 在《社会生物学》中提及的“人类行为也是演化的产物”的论

**[收稿日期]** 2018-10-15

**[基金项目]** 教育科学“十三五”规划2017年度课题“师幼互动质量对幼儿创造性行为的影响研究”(EHA170459)

**[作者简介]** 王江海 (1986—), 男, 河南濮阳人, 长沙师范学院讲师, 教育学硕士, 主要研究方向为思想政治教育。

说<sup>[2]</sup>。

他还从文学和生物学视角论述“节奏的感知和创造自然是令人感到愉快的”，节奏可以体现出审美的敏感性和理性。于是儿童便从“最初所表现出的狂想的冲动，便自动变得或多或少有意识地与行为和社会秩序的理性一致”<sup>[1]82</sup>。对于儿童所持的“常规趋势”，沛西·能认为，它不仅能够助于儿童维系一种稳定的生活方式，而且在“更高的活动水平上，常规趋势大大地有助于维系与单纯秩序不同的学校纪律所寄托的‘风气’和‘传统’”。可见，保守性以常规趋势的能动形式在儿童生活中非常突出。沛西·能解释说这是儿童过多活动的变现，即“儿童渴望运动他成长着的身心的力量，但是他的才艺宝库狭窄有限，所以，他爱好重复熟悉的东西，因为他从其中得到最充分的有效的自我表现”<sup>[1]89</sup>。

仪式是另一类常规行动。仪式作为一种典型的常规形式，保持着固定的性质和程序，承载着巨大的象征意义。沛西·能说，仪式“在生物学上的效用，在于每当它们反复时它们在当事人和旁观者身上引起情感或情绪状态的能力，这些情感或情绪状态常常具有巨大的社会意义”<sup>[1]76</sup>。儿童在学校教育中，通过仪式的适当时机和形式，如典礼、合唱、捐旗等，来促进其完成学校教化的过程。

综上所述，常规趋势是儿童保守性活动的特质，它受限于儿童身心力量的不足，生成于儿童阶段的一种特质。常规趋势维系着儿童基本生活技能掌握的强化，同时也在一定程度上遏制着儿童的成长性发展。沛西·能在此仅仅是基于生物学视角提出，多有偏颇。儿童身心发展受多重因素影响，有遗传素质、生理成熟、环境以及儿童心理的内部因素等，而沛西·能所提及的常规趋势，除去由于生理特质驱动外，还有儿童旧的心理水平或状态的要求。此外，在常规趋势循环往复过程中，创造性活动也始终潜生在其中，与常规趋势不断的发生矛盾运动，最终促成创造性活动的产生，即儿童身心的成熟发展。

## 二 关于儿童游戏论

由于创造性活动与保守性活动既是相对的，又是互生的，所以创造性活动对于儿童身心发展也起着重要作用。在沛西·能看来，创造性活动也是培养人的个性自由发展，实现教育目的的途径。而游

戏就是创造性活动的典型样式。在游戏活动中，不仅包含有极其浓郁的自发性，也深含着儿童的创造性。正如沛西·能所说，需在游戏中发现和锻炼人的天赋和智力，并且往往发现以后在成人生活中占中心地位的各种兴趣<sup>[1]114</sup>。

在《教育原理》中，沛西·能解释游戏为“剩余精力”的表现，“也就是说，在儿童和青少年时期，有机体所能使用的身体的和心理的精力，多于它单纯自我保存或身体发育的需要，并且大都以游戏的形式来消耗这种剩余的精力。”<sup>[1]109</sup>他还引用了两个典型的游戏理论解释游戏，一个是格洛斯的“游戏的预期性”，一个是霍尔的“游戏的回忆性”。根据格洛斯的意见，从生物学角度来看，“当动物游戏时，它总是在游戏中模仿将来成长时的严肃的活动”，“动物幼年时期的游戏，是高等动物获得生活斗争的有效装备的生物学的手段”，即“动物需要游戏，以准备从事成年生活的严肃事务”<sup>[1]85</sup>。所以推广至儿童期的游戏，也是同理，甚至于“在每一个世代和各族儿童中间所经常不断地发生的其他游戏，也可以采用相同的解释”。根据霍尔的意见，他把游戏看做回忆性，认为“儿童的游戏仅仅是每个人的生活所表现的复演种族历史的一些偶然小事”，儿童的游戏还保持着种族历史上最好忘掉的那些阶段的记忆。这两种学说显然具有明显的对立性，沛西·能却将其视为儿童游戏解释学说的相互补充，指出霍尔的观点“对于解释像舞蹈和室外游戏这一类基本上属于动作现象的游戏最有帮助”，“当游戏涉及智力而不是身体的游戏时”，就符合了格洛斯的解释<sup>[1]79</sup>。

沛西·能认为游戏有多重职能。第一，游戏由于附有一定的自发性，所以“大自然发明游戏”，不仅“作为没有伤害地处理幼小动物剩余精力的手段，而且作为利用这种精力准备参加严肃生活的一种手段”。游戏作为儿童期试验各种各样的运动和无数模仿别人的或中级发明的作业，可以承载未来从事成年生活的严肃事务的任务。第二，如沛西·能所说，游戏活动中的“竞技游戏”和“户外运动”，同被称为娱乐活动，具有极强的娱乐性，所以履行着“既不同于宣泄剩余精力又不同于娱乐的职能”，即“松弛”的职能。成人借以游戏解放有机体日常工作带来的极度的紧张状态，简化生活来缓和紧张，松弛身心。儿童借以游戏“躲避课堂的强迫劳动或学习”，完成身心的松弛。第

三、充分的游戏机会可以促进儿童健全的和愉快的发展。沛西·能以卢文费尔德的《儿童期的游戏》中两个例子加以说明，提出“在富于游戏用品的幼儿园的稳定、愉快的环境中，一个孩子自己选择的能够帮助他矫正造成心理和行为变态的某些不正常的现象和纠纷”。

游戏与工作、音乐和戏剧艺术类活动之间具有密切联系。关于游戏与工作，二者之间的关系，既相互对立，又互为一体。如沛西·能所说，游戏是“一种为了活动本身而不问结果有任何价值而进行的活动”，而工作是“为了活动以外的某些进一步的价值而进行的”，是有一定标准的，所以游戏与工作是对立的。但是游戏与工作之间的对立又是有限度的。在既定的根本的外来约束下，生活中显示着工作的方式，但是就如何执行和实施，仍旧存有颇多自主性空间，可以自发的依据个人意愿完成。另外，从另一角度来看，游戏与工作又是互为一体的。在作为自发性的游戏活动中，自发性的支配几乎毫无限制，在作为约束性的工作活动中，自发性常常受约束性的条件的阻碍<sup>[3]</sup>。如果“自发性能克服这些约束的条件，不管这个活动被称为‘游戏’还是‘工作’”。游戏与工作事实上已经一体化了。关于游戏与音乐盒戏剧等艺术类活动之间的联系，沛西·能认为，艺术活动是一种游戏现象。“艺术在更高的严肃性和价值的水平上表现着精力的服从于形式，它就是游戏的继续”。游戏的性质将预示艺术的特性和价值。

### 三 儿童游戏论的现代教育价值

沛西·能对于儿童游戏的论说，是基于游戏作为儿童的基本活动而言，即“每一个人都承认，儿童期是它（指游戏）的特殊领域，并且认为它出现在儿童的各种活动中”，这对于当前幼儿教育具有重要借鉴和参考意义。

首先，游戏是儿童的自发性活动，作为一种天性倾向行为，游戏满足了儿童发展的需要，成人对儿童应给予充分的理解和尊重。儿童视界中，游戏是自我发展过程中的一种“成长冲动”，这其中既有人的天性的自然表露，也饱含着成长的超越性发展。儿童将社会理解为乐园，社会机制视为游戏规则，把成人世界进行缩影，成为儿童视界的认知简略图。在儿童世界中，理应与成人一样，儿童享受着所属的各项权利，他们能够免受成人规则所束缚

而恣意生活，能够自由游戏和自主学习，能够充分地表达自我。对于游戏而言，儿童可以积极地参与自发性游戏，获得充分的游戏机会。成人对此应予以积极的回应，在生活中尊重儿童的自主选择，并有意识地创设良好的游戏环境，搭建游戏场，满足儿童对自发性游戏的需求。另外，游戏对于儿童而言，也是一种自我表达形式。儿童对社会和生活的理解及看法，以游戏的方式完成自我意见的表达，从游戏中，成人也可以借此解读出儿童的意图，实现与儿童的交流和沟通。满足儿童对游戏的需要，也就等同于与儿童交流，更是对儿童表达自我的尊重和理解。这也是儿童精神成长的必要之所在。

其次，教育应该满足儿童认知和发展的需求，游戏正是实现这一目标的有效教育策略。游戏作为儿童的基本活动，由于游戏和学习的一体化性质，使其具备了典型的探究性学习价值。儿童学习模式主要有模仿式学习和探究性学习，探究性学习主要依赖于学习者自身的积极性和体验感，独立思考、分析、判断，得出结论，从而养成严谨的科学态度及科学的思考方法。游戏恰恰是这样一种探究式活动，儿童在游戏活动中，具有明确的探究目的、游戏规则、活动情景、角色配置和奖惩设计，加之自发性的游戏动机和需求，是一种完备的探究式学习系统。正是在游戏活动中，儿童进行自我探索、自我体验和自我理解，促进了其认知学习的发展。

最后，游戏促进了儿童社会化，教育者对儿童应以游戏为载体，再构儿童文化。社会化简言之是通过人与社会的互动，形成符合社会规范的行为模式。游戏是儿童通过身体运动和心智活动，自主地探索周围世界的活动，与环境发生密切的交互作用。在游戏中，游戏主体的游戏行为面对既定的游戏规范，必然产生合作和冲突（竞争），进而可以将理解延伸至社会行为机制——合作和竞争，促进其社会化。再者，儿童游戏中角色扮演行为也是社会化的行为之一。美国社会学家米德认为，儿童角色扮演主要有三个阶段，即玩耍、游戏和泛化的他人。从玩耍阶段到泛化的他人阶段，角色扮演也从单一角色发展至多重角色，从自我行为发展至采取他人的态度而行动，“儿童确实采取他人的态度并允许以这种态度决定他为了一个共同目标而准备做的事，就此而言，他正在成为社会的一个有机成员”<sup>[4]</sup>，从而通过游戏促进了其社会化进程<sup>[4]</sup>。

沛西·能的游戏学说，肯定了儿童游戏对于儿

童学习发展和社会化的重要价值，并对儿童通过参与游戏，发展其创造性活动效能，都进行了详细论述。时至今日，这些观点对于时下的学前教育而言，仍旧价值凸显，值得借鉴。然而，沛西·能《教育原理》中的教育生物学化思想有明显偏颇，他认为教育更多根植于本能行为，及生物性的自发表现，在一定程度上抹杀了教育的社会性，脱离了社会实践，基于今天看来，是应当被舍弃的。审视一个教育理论的时代价值，不能脱离于其原有时代背景，正确地看待其时代局限性，有甄别地借鉴其恒远的教育价值，才是解读沛西·能《教育原理》的正确立场。

[参考文献]

[1] 沛西·能.《教育原理》[M]. 王承绪、赵端瑛,译: 北京:人民教育出版社,2009.

[2] 威尔森. 社会生物学 [M]. 成都:四川人民出版社, 1985: 79.

[3] 丘吉尔. 我的早年生活: 一个漫游的委令 [M]. 海口:海南出版社,2001: 33-34.

[4] 胡全柱,葛蓓蓓. 儿童游戏的社会学解读 [J]. 体育与科学,2011,9(5): 17-21.

(责任编辑:吴 姝)

Children’s Game Theory and its Significance by Percy Nunn  
——A Deep Interpretation of “Principles of Education”

WANG Jiang-hai

(Changsha Normal University, Changsha 410100, China)

**Abstract:** *Education Principles* is the representative work of Percy Nunn, an English educator, which reflects his progressive educational thought comprehensively. In the sixth and seventh chapters of *Education Principles*, he expounds the theory of routine and game, and penetrates into his theory of children’s game. He believes that children have conservative and creative activities, with routine in conservative activities and games in creative activities. Children should actively participate in spontaneous games, get full game opportunities, and make full use of games to complete the process of socialization and aesthetic education.

**Key words:** percy nunn; principles of education; routine games; children education