



遊 戲 與 教 育

邱思銘

中國的教育，向來對於遊戲看得不大起；所謂「勤有功，戲無益」，「業精於勤荒於嬉」，諸如此類的觀念，我們在初上學的時候，差不多即已裝進了腦子裡；就是到了現在二十世紀，有些人對於遊戲的觀念，仍然沒有多大的理解，甚而現在高談教育的人，亦與一般人持有同一見解，昔日更有人主張廢除星期日者，這委實是我國教育上的一大障礙。

(一) 遊戲的意義

所謂遊戲者，簡而言之，亦即各種本能的表現，但這些本能，並不是立刻有用的，這便所謂遊戲，據Stranger Norrworthy等的說法，就是當神經系統關聯The connection in the nervous system業已成熟，所有別的因子Factor鼓勵這些關聯，使在一種預備狀態，遇着刺激這種關聯的情境Situation，遊戲即因以發生。

大凡遊戲，可分為無規則，有規則及娛樂三種。無規則的遊戲，亦即所謂play如歡呼、跳躍；有規則的遊戲，亦即所謂Game如打球、下棋；娛樂的遊戲，亦即所謂Amusement如看戲，看電影等是，就廣義而言，所謂遊戲，似可包括以上三種。

遊戲的特徵，如就其普通的特徵看來有二：(1)無目的，為遊戲而遊戲，所有的享受，即在遊戲本身。(2)滿足內部需要。由這兩種特徵而論，遊戲可以說是注意自由的，直接的，用力多而疲倦少，自動的。遊戲與服役Drudgery不同之點，即(1)服役為結果而活動，遊戲則為遊戲本身活動。(2)服役帶有強迫性質，遊戲則為滿足內部需要。簡而言之，即遊戲與服役恰恰立於相反地位，遊戲與工作Work不同之點，即(1)工作和本能的關係較遠，(2)工作的注意多為間接的，(3)工作的自然和興味較少，(4)工作利用後來學成的能力較多，(5)工作的結果多為有價值的；而遊戲則異是。人類的活動不外遊戲，工作，服役三種，我們知道了遊戲與其餘二者不同之點，則遊戲之為遊戲，也就可以知其大概了。

普通對於遊戲的誤會，大約有三：(1)遊戲限於體能一方面，(2)將遊戲當作偷閒，(3)兒童不應作所不願作的。如前面所說，遊戲是由自身得着享受以滿足內部需要的，所以無論體育，情感，智慧各方

面，祇要能做到這一步，都可算是遊戲，所以遊戲不限於體能一方面。遊戲並非與偷閒同一意義，因為遊戲為滿足內部需要，故活動時為全心傾注，非偷閒可比，而服役裡邊才有偷閒。遊戲的動機是由刺激而來的，假使沒有強度的繼續的刺激，兒童便永遠不會遊戲。教育所要的結果，就是使兒童得着學問能力，而遊戲對此，就是一個最經濟最有效的方法。假使因為團體教育的困難，或個人材能的缺乏，而得不到這種結果時，當然要改用他法，就是服役，遇有必要，也是要採用的。總之，遊戲在教育上，不妨盡量採用。

(二) 遊戲的由來

兒童為什麼要遊戲？關於這個問題，美國錢白Chamber曾問過許多兒童，他們的答案總是：「那是好玩」，「我喜歡他」，「那是有趣」，一類的話。如從學說上研究，則有下列各說：

一——餘力說Surplus energy theory，德人歇祿Shiller、英人斯賓塞Spencer等即主張此說。此派以為兒童所以喜歡遊戲，實在是為兒童精力蘊積過多，在體內既無處發洩，當然要流溢到別的地方去活動，結果就生出遊戲。

二——生活預備說Preparation for life theory，瑞士學者葛羅斯Gross首倡此說。大意說兒童所以要遊戲，為的是將來生活之預備；因為我們人類生存競爭較其他動物為難，故必須將本能加以訓練，使與將來的生活相適應。這種訓練本能的方法，即是遊戲。例如女子的遊戲，如弄布娃娃、做飯等，即是訓練一種能力，為將來生活的準備。

三——複習說Reapitulation theory，就是按人類進化的程序來解釋遊戲。如美國霍爾G. Stanley Hall即主張此說。這派大意謂兒童的遊戲，就是自有人類以來，人類事業的重新表現。換句話說，就是兒童遊戲的程序，是和人類進化的程序一致的。兒童為什麼喜歡捕捉小動物？這是我們的祖先在上古時代靠捕捉動物才能生活的緣故。兒童為什麼喜歡掘洞？這也因為我們祖先經過一種穴居野處的時代。總之，兒童現在的遊戲，無一不是複習全人類進化的程序了。

四——舒放說Theory of Relaxation Tension，這派可以帕吹克Patrick為代表。大意說人

類的遊戲，是要求身心的舒放，因為工作是要有堅定的注意，約束的觀念聯合等等能力的，這些能力，兒童尚未發展，就是成人也沒有發展完全，並且這些能力用的時候，容易使人疲倦，所以人類當不喜歡工作而要求舒放時，結果便生出遊戲來。

五——生物說Biological theory，這派是以生物發達的程序來解釋遊戲的。大意謂心身發展時，發生種種需要，遊戲即是滿足這種需要的。例如兒童最初發達的為手臂，故第一期的遊戲最喜歡用手臂，後來腿部漸漸發達，故第二期的遊戲多為用腿的遊戲，最後思想也漸漸發達，故第三期的遊戲多為用思想的遊戲。這派可以Miss App'enton為代表。

此外還有所謂爭勝說，消遣說，好動說，仿效說，因為在學說上不見得有多大的勢力，但以上五說，比較第五說稍微圓滿，其餘四說雖都有一部份的真實，然而都不免有所偏，不能使我們十分滿意，不過他們都有一個共同之點，即都承認遊戲是一種重要的本能，必要的活動，這一點却是我們可以相信的。

（一）遊戲的價值

遊戲的價值，如加以說明有下述幾點：

（一）身體上——遊戲可以使人身體強健，這是顯而易見的，如練習足球的人，腿部多發達；練習網球的人，臂部多肥大是。其實運動，祇要依着自然的天性，全身各部便都可藉以發達，而沒有畸輕畸重的弊病，這是遊戲對於身體上的價值。

（二）感情上——遊戲能調劑感情，使人們得着一種慰安及快樂，減少活動的疲倦。這是因為遊戲本身即是好玩有趣，即是滿足慾望；所以當遊戲的時候，感情能够得着安慰及愉快，而且不覺着疲倦。所以有人說：「遊戲的精神，即是藝術的精神」，這話是不錯的。

（三）智識上——遊戲不但能發達人的身體，而且能發達人的智識；因為遊戲可以使人心思靈巧，感官敏銳，如判斷，摹倣，想像，注意等能力，即可以遊戲得到練習。例如打網球，一方面可以活潑身體，他一方面可練習判斷力注意力，如何可以使人打不敗，如何可以接住對方的球，如何可以打敗對方，這都是要用判斷力注意力的。

（四）道德上——遊戲不但對於體育習育有貢獻，對於德育也有極大的價值。例如好遊戲的人，多富於協作互助的精神，這種精神，即是自遊戲中得來。其他如自動，自治，公正，忠實，專心，守法，犧

牲，忍耐，勇敢等種種美德，差不多都可自遊戲中練習出來。這些美德，可於有規則的遊戲中看出。例如踢足球，足球規則大家都必須遵守，運動員常彼此互相照顧，並且有為本隊或本組名譽奮不顧身的，即是一個明證。滑鐵盧Watesloo之戰，英將Duk of Wellington, Arthur Welles'ey 以為英軍之勝，是由球場練習出來，即是這個意思。

（五）職業上——遊戲動機，雖不為預備職業才去遊戲，然而遊戲的結果，則的確可為職業的預備。換言之，即是遊戲對於職業，也有相當的價值，因為遊戲純熟以後，便可聯絡各種官覺，操縱各種肌肉，使蠢笨的，費力的，醜陋的活動，變成靈巧的，省力的，美觀的活動。這種活動對於職業即有莫大的補助。例如打乒乓球，即可使視覺敏銳，腕力靈活，並且可使他們得到聯絡。所以有人說：「外科醫生的精巧手段，機械家的敏銳神經，演說家的優雅態度，都是幼時自遊戲訓練出來的」。

總之，遊戲的價值，無論在那一方面都是很大的，但並不是說祇要遊戲，什麼工作，服役，都可以不要，也就是說，遊戲是需要與工作合併的，是要工作裡邊含有遊戲的基礎的，必須做到這一步，這才使遊戲在教育上有意義，有價值！

上述的五種遊戲價值，固然也是教育上的重要意義，然而遊戲的意義，還不止此。因為上列五種價值，都是限於遊戲本身而言，萬一某一方面不能應用遊戲時，即遊戲之用，豈非有時而窮了嗎？所以遊戲若單是有上列的價值，還不是遊戲的真意義。進一步說，要使遊戲有其真意義，必須工作遊戲化。工作的遊戲化，就是應用遊戲態度於工作方面，如上所述，遊戲精神，就是藝術精神，亦即為所為而為的精神。工作的遊戲化，就是將這種精神（或態度）應用在工作裡邊；由乾燥的，被動的，疲倦的活動，變作有趣的，自動的，耐久的活動。單有無目的活動——遊戲——，往往生不了多大的效果，單有求功效的活動——工作——，又往往乾燥無味而不能持久。所以遊戲與工作，實有合併的必要，其在教育上的真意義，亦即在乎此點。Stranger and Norworthy在他們所著的教授法(How to teach)上說道：「人類任何活動，沒有工作，便沒有大的結果，然而沒有遊戲精神管理着，大的結果，仍然得不到」。杜威在他的教育哲學學 (Dewey: Democracy and Education) 上說：「凡是有價值的工作，一定含有一點遊戲的動作」。我們由此可以知道遊戲與工作的關係了。