

J. Bruner 論兒童的遊戲及其理解現實之道

蔣美霞、羅逸平*

隨著兒童遊戲的重要性日漸得到大眾和學術界認可，圍繞這一主題的研究逐步增多。然而，布魯納對於兒童遊戲的深度探索和見解，儘管具有極高的研究價值和實踐意義，卻在教育學領域未獲得足夠的重視。在教育學界日益認識到兒童遊戲重要性之際，深入分析布魯納有關兒童遊戲的深刻洞見顯得尤為重要。首先，闡釋布魯納如何從靈長類動物遊戲研究中提煉出重要觀點，並成功將其轉化為兒童遊戲研究的核心內容，特別是遊戲如何作為一種低風險學習的手段，幫助兒童在安全環境中探索技能和適應社會規則；其次，深入討論布魯納的兒童遊戲理論，強調遊戲不僅是兒童認知、語言發展的核心要素，更是兒童接觸和理解現實世界的重要途徑，並展現遊戲在模擬日常生活、形成敘事能力及學習社會規範中的關鍵角色；繼而，關注布魯納在兒童遊戲因應作法這方面的教育主張，包括遊戲與學科內容的有機結合、成人與同儕適度參與的原則，以及透過遊戲激發創造力與問題解決能力的方法；最後，基於對布魯納兒童遊戲理論及貢獻的反思，本研究建議可針對標的兒童進行遊戲行為觀察，或是針對兒童遊戲回合的長度及遊戲的複雜性條件進行深入探討，使遊戲發揮其教育兒童的最大功能。

關鍵詞：布魯納、兒童、理解現實、遊戲理論

蔣美霞：江蘇理工學院學前教育學系講師

*羅逸平：中國文化大學教育學系助理教授

（通訊作者：LYP9@ulive.pccu.edu.tw）

J. Bruner on Children's Play and Their Path to Understanding Reality

Meixia Jiang & Yi-Ping Lo*

With the growing recognition of the importance of children's play in both public and academic communities, research on this topic has steadily increased. However, Jerome J. Bruner's comprehensive interpretation of children's play remains underexplored within the field of education. By delving into J. Bruner's original works and his academic contributions, this article seeks to highlight J. Bruner's core perspectives and educational practices concerning children's play. This article first traces J. Bruner's academic trajectory, from his studies on primate play to his explorations of children's play, elucidating how J. Bruner drew insights from animal play research and successfully applied them to the study of children's play. Specifically, J. Bruner illustrated how play functions as a low-risk learning mechanism, enabling children to explore skills and adapt to social rules in a safe environment.

Subsequently, the article discusses J. Bruner's theory of children's play, emphasizing that play is not only a key medium for children's cognitive and linguistic development, but also an essential avenue for them to engage with and understand the real world. Play serves a pivotal role in simulating daily life, fostering narrative skills and learning social norms. Furthermore, this article focuses on J. Bruner's educational stance on practices in children's play, including the integration of games with subject content, the principle of moderate participation by adults and peers, and approaches to stimulating creativity and problem-solving abilities through games. Finally, based on J. Bruner's theory and the contribution of children's play, this study recommends that the play behavior of target children should be further observed. The duration of children's play rounds and the complexity of the play can be investigated in depth. In this way, the educational value of children's play can be fully leveraged.

Keywords: *children, J. Bruner, play theory, understanding reality*

Meixia Jiang: Lecturer, Department of Early Childhood Education, Jiangsu University of Technology

* Yi-Ping Lo: Assistant Professor, Department of Education, Chinese Culture University
(corresponding author: LYP9@ulive.pccu.edu.tw)

J. Bruner 論兒童的遊戲及其理解現實之道

蔣美霞、羅逸平

壹、緒論

在教育領域中，遊戲的重要性廣為學界和大眾認可，遊戲更被視為兒童思考與學習的核心要素。J. Dewey 早在〈我們如何思考〉（1910/1978）一書中，即將遊戲當作兒童思考養成或訓練的方法，甚至直指遊戲是兒童唯一的教育方法，其在〈明日之學校〉（1915）與〈民主主義與教育〉（1916）二本著作中亦分別專辟章節探討教育中的遊戲，認為學校課程採用遊戲並非權宜之計，而是理智的考慮，認為兒童遊戲更是學習經驗的重要資源。本此，任何時代任何人，對於兒童的教育，無不在相當程度上依賴於遊戲（Dewey, 1915/2005）。Dewey 即在芝加哥大學實驗學校實施了以遊戲為基礎的課程，他相信遊戲是兒童應參與的有意義活動，而這些活動應反映了他們周圍重要成人的生活（Sutterby, 2018）。

J. Bruner 的教育思想深受 Dewey 影響。D. Olson（2007/2017）指出，J. Bruner 的教育觀點與 Dewey 的進步主義教育主張之間存在明顯的關聯，認為 J. Bruner 承襲 Dewey 衣鉢的說法並無不妥。這一點更在 J. Bruner 晚年的訪談中得到確認，他曾親口承認自己極其敬仰 Dewey；但與 Dewey 不同的是，J. Bruner 不僅關注學校課程中的遊戲，還進而研究母子互動中的兒童遊戲、同伴群體中的兒童遊戲，更探討遊戲與兒童早期語言習得的關聯、乃至遊戲經驗與兒童問題解決能力的關聯等主題。J. Bruner 對兒童遊戲的深入研究，無疑為我們提供了寶貴的洞見。遺憾的是，專門探討 J. Bruner 論述兒童遊戲有關議題的論文較為少見。筆者們以「J. Bruner」為關鍵字，分自中國知網、華藝線上圖書館等兩岸的研究文獻資料庫搜尋，鮮見有專論兒童遊戲者，而以兒童通過遊戲理解現實（reality）之道為主題者更為罕見，這正是本文試圖回應與闡述的重點。

J. Bruner 對兒童遊戲的主張在兒童教育領域產生了深遠的影響。首先，從理論背景來看，他為「發展適性教育」（developmentally appropriate practice）這一重要概

念提供了堅實的理論基礎（Johnson et al., 2005/2013）。再者，從歷史角度出發，J. Bruner 的主張得到了多元課程模式的印證。在 1960 至 1970 年代，J. Bruner 以遊戲為基礎的學習方法受到了廣泛重視，特別是那些涉及主題課程及方案課程的教學實踐（Hedges, 2014）。更值得提出的是，J. Bruner 認為遊戲在學前教育中的重要性不容忽視。如 Olson 所指，J. Bruner 堅信遊戲是優質學前教育的核心要素，他列舉的三個關鍵特徵中，與遊戲緊密相關者，即有兩個（Olson, 2007/2017）。

J. Bruner 不僅在理論上強調了遊戲在兒童教育中的重要性，他的學術貢獻還體現在對該領域的深入探索和研究。從 J. Bruner 的專作與多篇研究中，可以充分瞭解他如何系統地探索兒童遊戲的相關主題。如，J. Bruner 在以〈探索教育學〉（*In search of pedagogy*）為名的教育論著自選集一、二卷中多方探討遊戲這項主題；該自選集不但收錄了 J. Bruner 早些年的遊戲研究，如〈兒童的遊戲〉（1972）、〈將遊戲作為解釋現實的一種方式〉（*Play as a mode of construing the real*）（1979）、〈遊戲、思考與語言〉（1983）等專章，還在其他多篇中兼及遊戲的討論。另外，他於 1976 年更領銜主編了一本專門探討遊戲的文集〈遊戲：其在發展與演化中的作用〉；爾後，J. Bruner 復以探討兒童遊戲為基礎，持續以兒童甚至成人為對象，在語言與思考、學習與發展、照顧與教育，以及敘事與詮釋等方面，屢有名山之作問世；凡此皆顯示出 J. Bruner 對兒童遊戲真實性的高度重視，並進一步確認了我們進行本研究的學術重要性。

在臺灣和中國大陸，當前幼兒教育課程皆強調遊戲在孩子學習中的重要性。臺灣的《幼兒園教保活動課程大綱》（教育部，2017），以及中國大陸《3-6 歲兒童學習與發展指南》（中華人民共和國教育部，2012）和《幼兒園工作規程》（中華人民共和國教育部，2016）皆指出幼兒園應「以遊戲為本」的教學取向，根據幼兒的興趣設計活動，引導幼兒主動探索與發現，避免過多的指導，以保持學習的樂趣。遊戲不僅是一種學習形式，更是一種能夠促進兒童全面發展的活動方式，亦在教育中體現其獨特之價值。

本文旨在探討兒童遊戲在理解現實過程中的重要性，並深入分析 J. Bruner 的遊戲理論對教育實踐的貢獻。具體而言，本文將聚焦於以下三個核心問題：首先，J. Bruner 如何闡述遊戲是兒童理解現實世界的一種重要機制，幫助他們在模擬與探索中建構對現實世界的認知？其次，J. Bruner 如何結合理論與實踐，闡明遊戲在兒童發展過程中的教育價值，特別是其在語言、思維與社會互動能力培養中的影響力？

最後，如何將 J. Bruner 的遊戲理論有效應用於當代教育情境中，從而促進兒童的認知、社會和情感等方面的全面發展？這些問題不僅指出遊戲在兒童學習與發展中的本質角色，也著眼於其在教育實踐中的創新應用，對深化教育理論與實踐的整合具有重要意義。

為了回答上述問題，本文乃用範圍界定綜述（scoping review）作為研究方法，對有關文獻進行深入的文本分析（textual analysis）。與全面系統綜述（full systematic reviews）不同者，範圍界定綜述著重對某個研究主題的文獻進行廣泛且深入的解析和評論（Arksey & O'Malley, 2005）。另外，本文在進行文本分析時，特別關注不同文獻之間的「互為正文性」（游美惠，2000），同時秉承 J. Bruner 重視的「詮釋迴圈」（hermeneutic circle）（Bruner, 1996）原理，依據部分與整體雙向交相印證的原則（單文經等人，2022），深入闡釋 J. Bruner 在兒童遊戲及兒童據以理解現實之道這個問題上的主張。

綜上所述，本文乃分六節鋪陳之。除前言與結論外，分述 J. Bruner 研究兒童遊戲的緣起，其兒童遊戲論與兒童透過遊戲而理解現實之道，以及兒童教育的因應做法。另外，本文於行文中會略提及其他有關學者的相對觀點，以便突顯 J. Bruner 有關主張的特色，謹此補述。

貳、J. Bruner 從靈長類動物到兒童遊戲的研究之旅

自心理學這一學科誕生之初，對人類行為的探索便不斷深入，其中遊戲作為兒童認知和社會發展的重要組成部分，卻長期為早期的實驗心理學者所忽視。這一現象部分源自早期實驗心理學的研究範式，其傾向於量化的方法論使得對兒童遊戲這一複雜現象的研究顯得尤為棘手。然而，隨著跨學科研究的興起和研究視角的拓展，人們開始尋求新的研究路徑。J. Bruner 的兒童遊戲思想，便是在此背景下應運而生。J. Bruner 不僅關注兒童遊戲本身，而且從靈長類動物遊戲行為的研究中，探索其對理解兒童遊戲的可能啟示，試圖揭示兒童遊戲的基本機制與內在邏輯。茲分三點說明如下。

一、早期實驗心理學迴避兒童遊戲的研究

Bruner (2006a) 根據布朗大學 Harold Schlosberg 在 1960 年代所提出的說法指出，遊戲由於其難以界定的操作性定義，曾一度未被納入實驗心理學的研究範疇。這一論斷說明了遊戲現象因其固有的複雜性，被學術界視作具有挑戰性的研究領域。然而，隨著時間的推移和研究模式的更新，尤其是在靈長類動物研究資料逐漸豐富的前提下，學界對遊戲的理解開始轉變。靈長類動物學者 (primatologists) 的研究揭示了一個不容忽視的現象 (Bruner, 2006a)：對於未成熟的幼崽而言，遊戲在其認知和社會發展扮演著至關重要的角色。這些研究進而確定，遊戲對靈長類動物具有重要意義。靈長類動物的研究發現促使心理學和教育學的研究者意識到遊戲在個體發展中的作用，可能遠比之前理解的要深刻得多，於是進一步呼籲修正、深化對遊戲的認識。

二、靈長類動物的遊戲或可為兒童遊戲研究帶來啟發

為了探討遊戲在學習和發展中的關鍵作用，J. Bruner 引用了兩位靈長類動物研究者的研究成果。David Hamburg (Bruner, 2006a) 注意到幼年黑猩猩在其成長的頭五年會投入大量時間觀察成年黑猩猩的行為，並將觀察到的行為模式融入自己的遊戲中，這種遊戲行為是其學習和社會化過程的重要組成部分。而 Jane van Lawick-Goodall (Bruner, 2006a) 更是直接將遊戲與黑猩猩的一項具體技能「白蟻捕食技術」聯繫起來，其研究發現，一只失去了母親的幼年黑猩猩，儘管有兄弟姐妹的陪伴，卻並未像其他在母親身旁成長的同伴那樣掌握「白蟻捕食技術」，這恰恰突顯了與母親互動時的遊戲對於幼年黑猩猩的學習發展有多麼關鍵：這只幼年黑猩猩被剝奪了與母親互動的遊戲機會，導致其學習速度和能力發展明顯落後於其同齡夥伴。

值得注意的是，遊戲的作用遠遠超越了對現實行為的單純模仿或是重複。而在探討黑猩猩的「白蟻捕食技術」時，可知這一生存技術並非是孤立單一的行為，它實際上是由一系列子行為組合而成，如使用木棒、從樹枝上剝下樹葉，篩選適宜長度的樹枝，以及將樹枝插入不同的洞中等。幼年黑猩猩通過遊戲得以分步學習、練習這些子行為，這些子行為終能組合而成一項複雜的熟練動作技能。這一過程深刻體現遊戲為動物（包括人類）提供的無風險學習環境，更說明了遊戲在學習生活、技能習得及探究新知等重要活動中的不可替代性。

另外，須在此補述者，蓋在遊戲中，藉由模仿，可以學會很多事物，此一觀點與 Parker 所提及兒童會嘗試製作其所看到的一切有異曲同工之妙，例如，使用剪刀、針和線，整個家務活動提供兒童無數的機會，使得兒童有強烈的模仿傾向（Parker, 1894）。Parker 亦指出，兒童天生具有愛好遊戲的傾向，遊戲能激發他們的想像力，這對靈性教育至關重要，這種觀點源自 Froebel 的身心靈整體教育觀。兒童的戲劇性本能源自於神話式的本能，模仿老年人或野生印度人的遊戲具有很高的教育價值。兒童遊戲的興趣多樣性和強度源於本能，其實意味著生命、成長和性格。如果這些本能得到培養和指導，將促進智力活力、道德力量和審美趣味。自發性活動是兒童本能的重要表現，應加以充分認識和鼓勵，因為它在動機和興趣上具有巨大的價值（Parker & Helm, 1898）。傳統教育往往忽視了這一點，所以我們應重視透過遊戲、工作和觀察獲得的力量，以激發兒童的想像力和創造力。

傳統觀點傾向於將遊戲視為一種演練基本生存技能的行為，如打鬥或捕食。但在荷蘭靈長類動物學家 Jan van Hooff（Bruner, 2006a）的描述中，事實並非如此。他的研究指出，在靈長類動物中，遊戲行為通常與「遊戲表情」（play face）這個特定的非言語信號相伴隨；動物總是認真地以此信號交流彼此之間的遊戲意圖。「遊戲表情」的元信號（metasignal）為何普遍存在於某些靈長類動物中？J. Bruner 指出，這種形式的遊戲經常表現為「假打鬥」，此種模擬「打鬥」的遊戲行為並非只是單純的生存技能練習，更具複雜的社會交流功能，因其要求參與者投入情感與認知資源。「遊戲表情」作為一個元信號，所傳遞的資訊是「此為帶有挑戰意味的快樂遊戲」，而非假戲真做的拼命打鬥，這對靈長類動物避免真正的衝突和傷害至關重要。

在靈長類動物的遊戲行為中，「遊戲表情」元信號的出現具有雙重含義：它不單是動物為避免傷害而採行的自我保護機制，更是重要的社會互動信號；而這些互動信號會在動物之間建立信任和理解，因此突顯了遊戲作為動物社會行為的核心意義。在此背景下，Jane van Lawick-Goodall 對自由放養的黑猩猩所進行的研究，進一步揭示了遊戲在高等靈長類動物中的社會互動價值（Bruner, 2006a）。

黑猩猩的幼年期比舊世界（old world）的猴子要長得多，年幼的黑猩猩與母親親密接觸長達四、五年之久，在此期間，母親沒有其他後代。猴子的發情週期則較為頻繁，通常一年之內便會有新的幼崽出生；這時，先前一年迅速成熟的幼猴就會被排擠到同齡的幼猴群體中，而在這個群體中，遊戲會迅速減少。

這一觀察說明，黑猩猩幼崽享有更多與母親親密接觸與共同遊戲的時間，這與

猴子的迅速成長週期形成鮮明對比。黑猩猩的幼年期通常長達四到五年，這段時間的親子互動為幼崽提供了穩定的學習環境。使其能有更充裕的時間投入到遊戲中，並通過觀察來學習成年黑猩猩的複雜社會互動行為。相反的，猴子較短的幼年期可能導致它們在生命早期就面臨更為迅速的認知和社會互動挑戰。人類的幼年期比大多數靈長類動物都要長，這使得人類有著更長時間以遊戲為重點的母嬰互動（Smidt, 2013）。

三、靈長類動物的遊戲成為 J. Bruner 研究兒童遊戲的重要依據

深入探討靈長類動物幼年期的遊戲行為，揭示一項關鍵發現：遊戲是靈長類動物幼崽習得生存與社會互動技能的重要途徑。低幼兒童成長與發展方面的研究常是 J. Bruner 學術洞見的重要來源（黃進、楊穎慧，2023），然而他這方面的研究卻常受到靈長類動物幼崽研究的啟發，本此，靈長類動物的遊戲乃成為 J. Bruner 研究兒童遊戲的重要依據，他深信遊戲在靈長類動物幼崽與人類兒童的成長中扮演著關鍵的角色。J. Bruner 不僅揭示靈長類動物幼崽的遊戲與兒童遊戲行為間的相似性，他進一步闡明了遊戲在兒童早期的認知和社會發展過程中的不可替代性。或許，對 J. Bruner 而言，這些有關遊戲的發現不僅僅是關於靈長類動物或兒童的，更是關於人類學習、成長和發展本質的更深層體悟。歸結而言，J. Bruner 超越 Dewey 的原因之一，即是他運用了有如前述國際靈長類動物學者的研究成果。

參、J. Bruner 論兒童的遊戲

J. Bruner 的洞察力提供了全面瞭解兒童遊戲的依據，視遊戲為愉悅的源泉，更強調其在兒童學習和發展過程所扮演的關鍵角色。對 J. Bruner 而言，遊戲本身即是目的，其內在的滿足和動機足以維持其魅力，而無需外加的激勵機制。在這種自我驅動的遊戲過程中，兒童不僅學習如何解決問題，同時練習早期的語言表達以及與他人的合作之道。而成人與同齡夥伴的恰當介入，更可顯著提升兒童遊戲的體驗，並強化其教育效益。基於這些洞見，J. Bruner 進而重新審視了遊戲對未來的學習與工作之間的關聯。現分四點詳細闡述 J. Bruner 的這些洞見。

一、自有其目的之性質維持了遊戲的趣味性

（一）遊戲自有其目的：不向外求酬賞，而自有其內在酬賞

J. Bruner 指出，在成人世界確實有許多遊戲活動，特別是列有獎項的競賽，皆顯現出明確的「手段-目的關係」(means-end relations)，亦即人們往往會在遊戲中追求某種外在目的。但是，Bruner (2006b) 明示，兒童玩遊戲的初衷主要是為了自身的快樂 (pleasure)，亦即遊戲自有其目的，或者說，遊戲是為了遊戲本身，而非謀求獎勵。J. Bruner 的說法，與比他早些提出類似說法的 Vygotsky 一樣，都認為遊戲之所以讓兒童感到快樂，主要是因為兒童在遊戲當中滿足了某些需要或是內在動機 (Vygotsky, 1978/2005)。這一觀點與晚近的研究結果相呼應 (柯巧翊等人, 2022)，該研究發現提供兒童感興趣的遊戲活動，可以有效維持並延長兒童的學習動機。

J. Bruner 引用動物研究來證實內在動機確實存在。Wolfgang Köhler (Bruner, 2006a) 的黑猩猩實驗顯示，當黑猩猩學習堆疊盒子以取到懸掛在籠子高處的水果時，它們往往在接近解決方案時失去了吃水果的興趣。這暗示了其行為的驅動可能更多基於解決問題的內在動機，而不僅是得到食物的獎勵。Köhler 的黑猩猩實驗為內在動機提供了有力的證據。

但隨著外部的干預，如將遊戲與明確的學習目的或成年後的生活緊密聯繫，兒童可能會被引導去追求外在獎勵而非內在的樂趣。Bruner (2006a) 警告說，當遊戲被過度地賦予外部目的時，兒童可能會喪失遊戲的興味和樂趣，進一步導致他們失去寶貴的童年體驗。比如，J. Bruner 對早期兒童語言習得的研究 (Smidt, 2013)，便可充分說明語言習得並非在追求外在目的的壓力下進行的，而是在遊戲的情境中展開的。繼而，J. Bruner 又借用學習心理學中的耶克斯—多德森定律 (the Yerkes-Dodson law) 來說明，遊戲能夠減輕或抵消目的導向行動所帶來之過重的壓力，因而遊戲是成功完成一項行動的「推力 (push)」(Bruner, 2006a)，J. Bruner 將此項機制稱為挫折的暫停期 (moratorium on frustration) (Sylva et al., 1976)。

J. Bruner 此舉意在突顯遊戲的內在動機與兒童學習之間的關係。J. Bruner 指出，在教育情境中，遊戲的本質在於將目的導向行為與其主要的驅動系統和慣常的強化機制分離 (Bruner, 2006a)。這表明遊戲可作為一種方式，讓兒童不受外部獎勵的影響，專注於探索和學習，更意味遊戲可以為兒童提供低風險、低壓力的環境來嘗試

失敗以及再次嘗試，從而增進學習和探索的機會。事實上，有經驗的教育者都明白，借由這一點提高兒童內在動機和學習興趣的重要性。

（二）遊戲中目的與手段的解耦：旨在維持遊戲的趣味性

在探討兒童遊戲的本質時，J. Bruner 研究團隊明確提出遊戲的核心在於手段優先於目的（Sylva et al., 1976），蓋因兒童沉浸於遊戲時，經常會在遊戲過程中根據新的手段改變其初始的目的（Bruner, 2006b）。兒童固然會在遊戲中採用適當的手段達成目的，但更多地，他們會為了適應新的手段而改變目的¹，這意味著，遊戲的真正價值並非達到某個預定的結果，而是在於過程本身採取不同的方法或策略來實現這一結果。這種觀點進一步得到了 J. Bruner 與 Koslowski（1972）合作的一項以兒童伸手抓物為主題的研究支持，他們確認，就像動物一樣，人類兒童常會從對於目的的興趣，轉移到對手段的關注。

儘管兒童遊戲的主要目的是獲得快樂，但外部環境和成人的期望常使遊戲帶有明確的、與未來生活緊密相關的目的性（Bruner, 2006b）。J. Bruner 對此提出批評，強調兒童遊戲應更注重過程而非結果（Bruner, 2006b）。當遊戲與孩童未來生活的準備的關係過於緊密時，遊戲可能會變得相對嚴肅，使兒童感到壓力而失去興趣。這與 Dewey 反對學習或教育僅為未來生活作預備之觀點一致。Bruner（2006b）則更進一步批評了將遊戲視為只有某些特定的、非結構化的、自發活動的觀念，並在對傳統遊戲觀念進行了全面的反思後，提出了自己的新觀點。即兒童更喜歡使用那些含有「工具性（instrumentality）」價值的建構材料來進行遊戲，而這些遊戲通常具豐富的內涵和持久性，且有更多發揮創意的機會。因為這些遊戲活動是兒童可以自己感知與欣賞的，無需外部的評判與介入。論及於此，Dewey 十分重視一般成人論理行事應注意目的與手段的連結，J. Bruner 不僅同意此說，他更是特別關注兒童在遊戲活動中較有機會將目的與手段加以解耦（uncoupling），並借此而在手段的運用上，呈現較多的創意；Vygotsky 則似有此意，但並未言明。

¹ 例如，有兩位兒童原本計劃在遊戲中扮演老爺爺和老奶奶，他們一開始決定這樣的角色設定是因為覺得模仿年長者的行為很有趣。然而，當他們開始準備遊戲道具時，發現沒有合適的鬍子來裝扮老爺爺，也不想臉上畫皺紋來扮演老奶奶。於是，他們決定改變遊戲設定，轉而扮演勇敢的探險家，因為這樣不需要特殊的道具，只需要使用身邊的樹枝當作探險工具，而且這樣的角色設定更符合他們現有的資源和興趣。

質言之，此項手段與目的之間的解耦原理，就成了 J. Bruner 所強調之遊戲靈活性（flexibility）這項重要特質的核心（Bruner, 2006b）。在 J. Bruner 看來，當遊戲不再被固定的目的所束縛，兒童即可以自由地變換手段，遊戲也就不再單一性和結構化，而是變得充滿變化與趣味，更是始終帶著新鮮感；這樣的遊戲應較能引起兒童的興趣，並激發他們的創造力。J. Bruner 的這種觀點提醒了教育者或家長，務必充分理解並尊重兒童所參與的遊戲活動，同時支持這些遊戲活動，放心地讓他們在遊戲中自由地探索和變換手段，以便維持甚至提高遊戲的趣味性。

二、遊戲提供兒童解決問題、社會互動能力與語言能力的習得機會

（一）遊戲與兒童解決問題能力、社會互動能力

J. Bruner 明確表示，我們感興趣的學習大多與解決問題有關。在解決問題的學習過程中，遊戲起著核心的作用，因為它提供了一個環境，使兒童能夠運用各種方法來達到某種目的（Bruner, 2006b）。許多研究者也支持這一觀點（Johnson, 1987/2006），他們發現遊戲能顯著提高兒童的解決問題能力。J. Bruner 三人研究團隊（Sylva et al., 1976）進行的實驗即進一步證明了這一觀點。實驗中，三到五歲的幼兒面對一個目的清晰的任務：取得放在遠處的彩色粉筆。遊戲規則是，兒童必須坐在離他們一段間距的椅子上才能拿到彩色粉筆。他們有各種各樣的東西可用：棍子、夾子、繩子。可用以解決問題的方法是拿夾子或繩子把較短的木棍連接起來，做成一根較長的木棍。實驗者將兒童分成三組。先讓第一組兒童自由地玩，在玩的過程中，他們有機會擺弄木棍、夾子和繩子。第二組，實驗者為每位兒童做了一個小的教學示範，解釋如何使用工具。第三組，則只是讓兒童熟悉他們將要玩的材料，並給他們做一些簡單的演示，讓他們瞭解材料的特性與功能。該研究結果表明，之前有過遊戲經驗的兒童在問題解決任務中表現得更好。

尤其值得注意的是：

遊戲小組的突出表現是他們堅持完成任務的韌性，即使他們最初的方法很差，但他們最終還是解決了問題。尤為突出的是，他們能抗拒挫折感，更能做到不「放棄」，他們是在玩（Bruner, 2006a）。

J. Bruner 與同事開展的這項研究揭示了兒童遊戲背後的深層機制：將任務視為遊戲的兒童展現出強烈的韌勁和抗拒挫折的本領。此外，這些「真正的玩家」在處

理問題時更為靈活開放，他們不太可能堅持固定的、看來無效的解決方法（Bruner, 2006b）。此意味著這些兒童對待任務的態度是輕鬆的、積極的，這或許是他們成功完成任務的關鍵因素。這再一次表明，遊戲為兒童提供可以安全地嘗試、失敗並再次嘗試的環境，在該環境中，兒童學會如何應對挑戰和失敗。這種在遊戲中培養的堅韌是兒童發展能力的核心部分，同時也意味著，兒童在遊戲化的環境中學習可以增強他們的問題解決能力和堅毅不拔的韌性。

為了探討遊戲對於兒童創造力造成影響的重要性，Bruner（2006a）還引用了 Corinne Hutt 的研究成果。Corinne Hutt 為 3-5 歲的幼兒設計了一款複雜的玩具，並觀察幼兒如何與之互動。四年後，她對這些孩子進行了創造力測試，順便施予若干人格量表的評估。結果顯示，早期表現出較強探索性和創造性的兒童，在創造力測試上有更高的得分。相反，早期不喜歡探索和玩耍的兒童，除了創造力測試的得分較低，並有缺乏好奇心、冒險精神或不擅長社會互動等人格特性，顯示早期的遊戲行為與兒童後來的創造性和社會互動能力有關。

論及兒童社會互動能力時，應當一提 Froebel 及 Montessori 的主張與事蹟。Froebel 認為兒童的世界充滿了遊戲，遊戲是兒童生活中最重要的一部分。Montessori 在其設立的「兒童之家」（Casa dei Bambini）中，將握、搬、走、跑等基本運動融入日常生活，以促進兒童的動作發展。兒童的運動應該通過遊戲進行，這不僅能培養他們的身體機能，還能促進他們的想像力和社交技巧的發展（李崑璋、吳香萍，2013）。由此可見，遊戲有益於提升兒童的想像力和社會互動能力。

綜上所述，應可確認，兒童透過遊戲不僅掌握特定的知識與技能，同樣重要的是，他們在遊戲過程中學會了堅持不懈以及靈活調整策略以實現目的，同時也進一步提升了問題解決能力與社會互動能力。

（二）遊戲與兒童早期的語言習得

J. Bruner 有關兒童早期語言習得的研究為我們提供了寶貴的見解（2006b）：兒童在遊戲活動中，不僅母語掌握得很快，而且，除了學到簡單的對話，更學會了較為複雜的語法形式，為進一步的語言習得奠定良好的基礎。此項觀點得到了許多實例的支持，例如：

一個三歲的幼兒第一次使用條件句，他對另一個幼兒說：「如果你把你的彈珠給我，倘若你表現好，我就把我的左輪手槍給你。」很久以後，這種複雜的語言才被

用於日常生活中更為緊張、實際的場合。一般來說，在遊戲情境中，人們會發現最早的複雜詞語結構、最早的省略句和擬聲詞等（Bruner, 2006b）。

在進一步探討兒童語言習得的細節之時，J. Bruner 特地注意到「兒語（baby talk）」（Bruner, 2006b）。他認為，兒童通過「兒語」能夠更自由地組合他們已掌握的語言元素，從而形成更複雜的表達。他強調了兒童在遊戲中不僅學習語言，更在學習如何使用語言作為一種思考和行動的工具。在這個過程中，遊戲為兒童提供了一個關鍵的環境，使他們能夠自由、有創意地探索和使用語言。這一點得到了語言學家 Ruth Weir 的研究支持，她的研究突顯了兒童通過遊戲和自由探索，而非嚴格的教學，來發展其語言和思考能力的重要性。

R. Weir 有一本關於兩歲半幼兒語言遊戲的知名專作〈嬰兒床上的語言〉（Language in the Crib）。書中指出她兒 Anthony 熄燈睡覺後的語言，是自發文法學徒（a spontaneous grammatical apprentice）的典型例子。她兒子在音韻、句法和語義上把組合活動（combinatorial activity）推向了極致，「媽媽帽子」、「媽媽藍帽子」、「媽媽藍帽子，不，不，不」，她兒子常常用一個成年人的語氣告誡自己說「哦，不，不」。另外，K. Nelson 的 Emmy，她會花五分鐘的談話將她父親睡前所做發言的含義推到極限「只有小嬰兒會哭，她是個大女孩，大女孩不會哭」。我們面臨一個有趣的兩難困境（Bruner, 2006b），亦即並非語言或思考方面的教學會讓兒童發展其強而有力的語言組合技能，而是提供合宜的遊戲機會，讓兒童運用語言，並且增進其思考的體驗，這才是扭轉局面的關鍵。

J. Bruner 明示，因為遊戲在兒童早期語言習得的過程中，確實起到關鍵的作用，所以，兒童若要真正精通語言，必須相當充分地擁有在遊戲中進行自由探索的經驗。除此之外，J. Bruner 還顧及到兒童在語言習得過程中的「犯錯」行為，強調兒童在語言學習中的錯誤不應受到過多的懲罰或失諸唐突的糾正，如果成人不允許兒童在說話時犯錯，這種過於嚴厲的態度可能會阻礙兒童的語言發展。J. Bruner 引用 Nelson 的研究指出（2006b），母親不假辭色的語言糾正可能會打擊兒童的信心，並導致某些辭彙從其辭彙庫中消失。這些發現說明了母親在兒童語言發展中的核心作用，特別是母親在回應兒童錯誤語言時不應是嚴厲的糾正，而應是正面的回饋和支持，這對於兒童的語言習得至關重要。J. Bruner 提到的這個觀點，揭示了在遊戲環境中提供正面回饋的重要性。

三、他人參與兒童遊戲的原則

（一）他人適度參與可優化兒童的單獨遊戲

J. Bruner 對教育情境中的兒童互動與協作有一番細緻的論述，特別是說明了集體環境中經歷的互動與協商過程，會對兒童的單獨遊戲造成影響。Bruner（2006b）指出，一旦兒童在類似班級或小組的群體環境中參與過挑戰性的智力活動，等兒童獨自一個人時，這些群體互動即會對兒童隨後的單獨遊戲有著明顯的鷹架作用。具體來說，群體環境中經歷的互動與協商，可在兒童單獨遊戲時表現出一種行為與思維的再創造，讓他以更豐富、更精細的方式遊戲（play），就好像整個班級一起參與挑戰的活動，為兒童獨自玩耍的遊戲提供了榜樣一般，起到優化的作用。換言之，群體環境中具有挑戰性的活動，會影響和促進兒童單獨遊戲時的創造性和多樣性，從而提升兒童獨自玩耍的遊戲品質。

這種情況與 Bruner（1996）提出之「互為主體的交換（intersubjective interchange）」的理念相契合，亦即突顯了兒童通過協商合作，逐漸將個體的信念和想法融入到與人共用的指涉架構這項作法的重要性。J. Bruner 指出：

我們必須記住，遊戲中的兒童並不孤單...儘管他們需要獨處，但他們也需要將自己的想法與夥伴們（partners）的想法結合起來。這種做法可稱之為協商（negotiation）或無論你怎麼稱呼它；在此，協商動作的意義，不僅在於遊戲的本身，更在於思考的交流（Bruner, 2006b, p. 98）。

在此觀點中，兒童不僅僅是在單獨遊戲，他們還在與夥伴的觀點、想法展開進一步的思想交流。這種交流並非局限於遊戲的規則或策略，而是涉及到更深層次的信念或想法的交換。這意味著，即便是兒童單獨遊戲，他們也在試圖與他人、夥伴建立共同的理解或共用的指涉架構。這種共同的理解或指涉架構之建立，無法一蹴而就，需要透過不斷的討論與互動才能實現。特別是當過程伴隨著衝突和分歧時，互動會促使兒童重新審視、調整自己的觀點，並與夥伴達成共識。這不但成為遊戲的一部分，更是兒童思考的關鍵環節。

J. Bruner 強調觀察學習並非單純模仿，而是一個涉及智力活動的過程，在此過程中，觀察學習可被視為一種「認真的遊戲」（serious play），意即將觀察到的東西融

入到行為中，這不只是有樣學樣的模仿，更是有智慧地達到目的的努力，然而，這必須依賴於「與榜樣相符」(matching to model)來達成(Bruner, 2006a)。本此，我們必須理解「認真的遊戲」與兒童自我遊戲體驗的關係。當兒童單獨遊戲時，他們經常會在不自覺中探索和實驗，這種探索與實驗離不開先前他們所觀察的同伴的言行。在觀察學習的過程中，兒童通過觀察、實驗與修正，逐步優化自己的行為模式以便達成目的，這不是單純的模仿，更是一種「有智慧地達到目的的努力」。於是，J. Bruner「與榜樣相符」的理念在這裡起著關鍵作用，亦即在集體挑戰性的活動中，兒童通過觀察同伴，學習和借鑒其優點與策略，再進一步將所觀察到的行為融入到自己的遊戲中，透過不斷的嘗試和調整，尋找最適合自己的方式。同時，兒童也可能成為其他同伴觀察學習的對象，由此形成互相學習的正向迴圈。在這樣的環境中，兒童既在遊戲中學習，又在學習中遊戲，總是不斷通過觀察優化自我體驗。

行文至此，須指明這一部分討論的「他人」主要著眼於與兒童年齡相仿的「同儕」；然而，J. Bruner 所說的「他人」當然不只於此，成人參與的重要性，亦不容忽視。請看下文敘述。

(二) 成人參與的最佳原則：積極但適度

J. Bruner 探討了成人在兒童遊戲中的作用，確認了成人的存在可以讓兒童在遊戲中保持長時間的專注。不過，J. Bruner 強調的並不是成人要對兒童進行直接的指導和干預，而是應該在附近為兒童提供適宜的環境，當兒童需要之時給予適切的協助。成人若過度干涉，搶走兒童的遊戲主動權，遊戲就會變得無趣；這意味著成人需要保持適當的距離，讓兒童有自己的空間和自主性。

J. Bruner 舉了一所托幼機構的案例，具體成人應以積極但適度的方式參與兒童遊戲。在該機構中，一位領導者帶領幾名成人照顧著一些嬰兒。領導者發現嬰兒平均每 9 分鐘才有機會與成人交談一次，而且交流的內容似乎看不到深度，多是膚淺的交談，因而認為有必要調整成人工作的分配，提高成人和嬰兒對話的品質、頻率和時間。參與的成人都表示有高度的興趣並展開干預行動，且稱其現狀確實有所改善。但是，Bruner (2006b, p. 98) 頗不以為然地坦言「我很懷疑在這些干預中，成人是否真的成了人類靈魂的工程師」。接著，Bruner (2006b, p. 98) 以十分嚴肅的語氣指出，適切的做法應該是「設置一些情境，讓豐富的遊戲成為可能」，他堅信「豐富、詳盡和持久的遊戲比貧乏、膚淺和短暫的遊戲能造就更好的人」。值得特別注意

的是，Bruner (2006b, p. 98) 打了個具象的比方，提醒負有教育責任的成人：遊戲當然可以喻為一間為兒童提供熱能的「溫室 (a hot house)」，成人必須不時地添柴加油，維持可激發兒童的熱能，但卻不能「過熱 (overheat)」。他自嘲道「在這個意義上，我想，我確實是一名工程師。不過，我或許是一名帶著一些有趣偏見的人」(Bruner, 2006b, p. 98)。

所以，成人積極但適度地參與兒童遊戲才是 J. Bruner 的真意，同樣重要的，適度並非只是消極地不干預，而是積極地透過環境的佈置與安排來提高兒童遊戲的豐富性。如此，方為正道！成人如此，兒童同伴的參與之道也有所講究，請看下文所述。

(三) 同伴參與的最佳組合：二人模式

Bruner (2006b) 提到了三種不同的同伴組合的兒童遊戲。第一種，一名兒童的單獨遊戲很難維持，因為缺乏互動和回饋；第二種，兩名兒童一起玩耍時，可以交換想法、討論意圖、詳細說明並根據需要進行長時間的遊戲，這種二人式同伴組合應會鼓勵兒童進行更深入、更有目的的互動；第三種，三名兒童一起玩耍時，可能會出現不一致的關注點，容易分心或是難以長時間沉浸於遊戲中。因此，J. Bruner 強調兩名兒童是最佳的組合，因為他們能夠相互交流並保持長時間的專注；而一名兒童或三名兒童都有其局限性：一名兒童缺乏互動，三名兒童可能會分散注意力。總的來說，這一觀點尤其突出了兩名兒童一起遊戲的優勢。J. Bruner 請讀者看他所作的一段報導：

兩個小女孩在茶會上玩耍，毯子鋪在兩把椅子的靠背上，創造出細膩而豐富的家庭場景。一個小女孩說「你想喝杯茶嗎，親愛的？」，另一個女孩回答「哦，好的，不過請稍等，電話響了」。第一個女孩停頓了一下繼續說「我希望是你的朋友打來的」，而另一個人說「不，是裁縫打來的」。遊戲就這樣持續了五分鐘 (Bruner, 2006b, p. 97)。

以上報導突顯了兩名女童在假想遊戲中所體現的創意和互動的過程。通過簡單的道具（毯子與椅子），她們創造出一個茶會場景來模擬成人的日常社會互動行為，在遊戲中表現出禮貌、等待、回應等社會互動技巧。具體說來，兩名女童的互動是深度遊戲的關鍵：一名女童的想像力和行動得到了另一名女童的回應與互動，不僅推進了遊戲情節的發展，更增強了遊戲的動態性。這種深度的遊戲交流在兒童的單

獨遊戲或是三人的遊戲中很難實現。質言之，兩名兒童的共同參與為遊戲情節的多樣性提供了更大的空間，帶來了更加深入和引人入勝的遊戲模式。

四、重新審視遊戲與學習或工作之間的關係

在深入審視兒童遊戲的過程中，J. Bruner 的分析愈發深刻開闊。他不僅將遊戲視為兒童玩樂的一種形式，更將其上升為兒童掌握社交技能的學習機制，進而看成兒童學習為人處事之道的方（Bruner, 2006b）；該觀點為我們重新認識兒童遊戲的價值提供了獨到的視角。依 J. Bruner 之說，遊戲創造了一種保護性空間，讓兒童得以在其中練習社會行為的實踐準則，無需直接承受現實世界的負面後果。J. Bruner 深入闡釋了這一觀點，他指出遊戲活動使得兒童有機會在不斷變化的環境中試驗他們的想法與做法。具體而言，他認為遊戲代表了一種探索性和試驗性的思考態度；這種態度鼓勵兒童去冒險、去嘗試，即使有可能失敗，也仍然在失敗中獲得再冒險、再嘗試的信心與能力，這一過程對於兒童的學習極為關鍵。

繼而，J. Bruner 將遊戲的作用拓展到成人生活中，指出遊戲的重要性不限於兒童階段，它在成年人的工作生活中同樣扮演著重要角色。他強調即使在成熟的成人思維中，遊戲仍舊是一種寶貴的資源。Bruner（2006b）引用了 Erik Erikson 的縱向成長研究，提到有些人能夠讓工作和遊戲緊密結合，使他們的生活充滿趣味和活力。Bruner（2006b）認為，Erik Erikson 的研究進一步證明了，凡是能將玩性（playfulness）放在生活中心位置的人們，生活品質普遍較高。這意味著，遊戲不僅僅是兒童的特權，將遊戲的精神融入日常工作和生活，成人同樣可以從中受益。

本此，J. Bruner 認為，我們必須重新審視遊戲與學習、遊戲與工作之間的關係。就這點而言，J. Bruner、Dewey 與 Vygotsky 都強調從遊戲過渡到學習或工作的重要性；但是，J. Bruner 作了更值得注意的指陳：我們應於理解遊戲性在成人工作和生活中充分發揮作用的前提下，將遊戲性這項要素融入工作及生活，以便讓工作更有效能，生活更具意義。接著，Bruner（2006b, p. 64）以強調的語氣點出：「遊『是』一項必須嚴肅以待的要務。」

另外，一樣值得注意的是，在 J. Bruner 看來，遊戲不但是維繫人類學習與工作及生活永續，以至不斷求新求變與進步發展的要項，更是兒童「理解現實之道」的必備利器。論及於此，請看下一節的討論。

肆、兒童透過遊戲而理解現實之道

在 J. Bruner 看來，作為嚴肅要務的遊戲，既是未成熟的兒童順遂生存、逐步長大之所依，又是進入成人生活、融入現實世界文化之所據。於此過程中，遊戲不但為兒童的心靈提供了與現實互動的理想機制，更讓兒童經由遊戲、語言與思考而理解現實世界，終而能從中習得與現實世界互動的社會規則，並在熟練掌握這些規則之後，真正融入成人的生活與文化之中。以下分四點討論之。

一、未成熟的兒童透過遊戲融入現實世界的文化

J. Bruner 以「遊戲」為切入點，深入探討兒童所呈現的「未成熟」特質以及其在人類文化中的意義。在 J. Bruner 看來，強調兒童的「未成熟」特質，並非出於貶抑之想，而是善意指出兒童在成長過程中所呈現的天賦，更進而明示這是兒童理解、進而融入現實世界的關鍵要素。J. Bruner 還特別論及，兒童的「未成熟」特質與遊戲行為緊密相關，因而，在人類的認知和社會文化進程中扮演著不可或缺的重要角色。為理解遊戲在兒童社會化進程中的角色，Bruner（2006a）刻意引入了 Bentham 關於「深度遊戲（deep play）」的觀點以及 Geertz 應用此一概念於巴利島鬥雞文化的研究，目的在於揭示，即便看似「未成熟」或尚未見有明顯價值的遊戲行為，實則對人類社會文化有著深遠的影響。

Bruner（2006a）認為，Bentham 的「深度遊戲」這一特點同樣顯現在兒童遊戲中。他觀察到，遊戲是一種把自己行為的後果降到最低程度的手段，因此也是一種在風險較小的情況下進行學習的手段。Bentham 解釋了人們為什麼願意參與那些高風險、低回報的活動，主要源自這些行為提供的某種內在價值或滿足感。例如，即使在充滿挑戰且可能面臨多次失敗的情況下，兒童仍會全身心投入一項遊戲活動中，就是因為兒童能感受到有透過挑戰與獲致成功的可能，所以才會在遊戲屢為他們帶來喜樂和興趣的引導下再次嘗試。這一洞見有助於我們理解兒童如何在遊戲中透過面對「風險」（例如，失敗或挑戰）來學習和成長的緣由。

當我們轉向 Geertz 的鬥雞文化研究，遊戲活動中的象徵和社會意義更是顯而易見。鬥雞遊戲不僅是比賽，更是涵蓋榮譽和社會身份的社會化事件。兒童遊戲同樣

不只是簡單的玩樂或身體活動，它還成為一種模擬現實世界的工具，讓兒童得以從中觀察成人的行為、理解社會的規範，並在相對安全的環境中實踐這些社會角色。進一步地，這一觀察學習的活動還為兒童提供了理解並逐步融入更廣泛社會文化體系的機會。事實上，兒童在觀察成人的行為、社會互動規範，並在理解其意義後進而採取相同的作為，以便爭取成人的認可、鼓勵與接受，正是融入成人文化的必要途徑。

二、遊戲為兒童提供心靈與現實互動的理想機制

J. Bruner 以案例及實驗各一個，解釋這一點。案例（Bruner, 2006a, p. 164；J. Bruner, 2006b, p. 57, 92）是 Sully 雙胞胎姐妹，扮演一對堅持公平分享每件東西的兩姐妹之遊戲情況；實驗（Bruner, 2006b, p. 57, 92）則是本文前述，J. Bruner 及兩位同事研究遊戲小組及另兩個小組的三到五歲兒童，完成問題解決任務時的不同表現。

J. Bruner 為案例作了四點說明。第一，兩位女孩執著地要求，二人格遵公平原則，分享一切東西。J. Bruner 評以，這與現實的生活狀況不符；然從某個角度看，這種完全平等的情景是一種對生活的「理想化模仿（idealized imitation）」（Bruner, 2006b, p. 92）。第二，遊戲中，兩位女孩不顧日常生活的不公真相，堅持公平原則，將自己的意向外化於環境，並試圖以內在的生活體驗來解讀，甚至轉變外在的事理；亦即，這是一種「從內到外（inside-to-outside）」（Bruner, 2006b, p. 92）的活動方式。第三，兩位女孩的遊戲活動構成了雖然有趣而且可能、但並非真實的世界，因而人們通常以「虛構的（fictive）」或「模擬的（simulative）」等字眼描述這項特性（Bruner, 2006b, p. 57）。第四，換個觀點想，「模擬的」一詞意謂：「遊戲是對生活的模擬，是單向反射的（specular），是現實的反映（mirror on reality）」（Bruner, 2006b, p. 60）。

行文至此，本應依序為實驗做若干說明。不過，站在本文立場，直接將 J. Bruner 就上一案例所導出的兩項重要問題所作的處理，作一番討論，更有意義。特先行指明，如本文前述，該研究顯示，遊戲小組比另兩個小組表現得較好。現接續說明 J. Bruner 所處理的兩項問題：一為，因不滿於現在的生活情況而轉進虛構或模擬的遊戲世界中，如此之舉，似為一種逃避的表現，是否？二為，「現實鏡像」與「從內到外」的活動方向，這兩者之間似乎存在著奇怪的衝突，或曰：假影像與真行動不對頭？是否？

先看問題一，J. Bruner 的解答為：否！其實，他們是在「解決」問題。他提醒大家，他已一再指明（本文亦多次論及），將任務與現實分離開來，其實有助於遊戲中的兒童擺脫一些挫折感；這讓他們不會因為受挫而不前，亦不會因偶見的錯誤而糾結不已，反而會讓他們更加靈活地為達成任務而尋求解方。本此以觀，他們已將任務視為一種「自本自根的（autonomous）」（Bruner, 2006b, p. 60）存在，因此會堅持到底，而不需把這件事與生活中的其他事情聯繫起來，因為一旦聯繫起來，就不再會那麼自在地完成任務。還有，與那些外在動機更強的同伴相比，這些遊而戲之、不受外在動機影響的兒童，顯然獲得了更多的快樂。

再看問題二，J. Bruner 的解答為：看似是，實則否！看似是，因為正在玩著的兒童被所面對的任務及其所帶來的要求所吸引，所以假影像與真行動二者，看似不對頭，實則否！因為根本就不存在假影像與真行動二者的衝突，何來不對頭？蓋若真是因為如此而使得這些兒童反而未進行太多的幻想投射，那麼，追根究底，問題可能出在這項任務原本就設置失當。何況與另兩個小組相比，遊戲小組兒童的幻想任務可能會產生更多的內心情感「外化」（externalizations）（Bruner, 2006b, p. 58）。不過，J. Bruner 自承，很難說是否真會如此。然而，他唯一想指明的是，遊戲的（playful）態度可能會產生更符合現實的（realistic）行動。所以，Bruner（2006b, p. 60）總結道：遊戲不僅僅是幻想的「催化劑」，更是為兒童進行心靈與現實互動的理想機制，應予特別重視。

三、兒童經由遊戲、語言與思考而理解現實世界

如前所述，J. Bruner 很重視遊戲與兒童語言、思考能力之間的關聯，他特別關注遊戲如何協助兒童借由語言和思考而理解現實世界的過程。J. Bruner 明示，兒童的語言習得不僅僅是個體的認知活動，更是與其所處社會文化環境密切相關的社會交往行動。在這一前提背景下，遊戲成了兒童習得語言，進而學會思考的重要途徑。他強調，成人的日常互動，如共同關注（joint attention）（Bruner, 1983）和例行對話，既為兒童提供了學習語言的「鷹架」，又為兒童帶來了思前想後的機會。這一觀點與 Vygotsky 以社會文化為本的發展理論相呼應。然而，J. Bruner 進一步論證，兒童在遊戲中並非僅是模擬或記憶，而是通過與他人的深度互動來形成其語言與思考能力。

兒童如何在與家長或照顧者的日常遊戲互動中學習語言與思考？論及於此，

Bruner (2006a, p. 141) 的說法跟前述解耦原理一致，認為遊戲可放寬或解離 (loosening up or dissociating) 工具性行為 (instrumental behavior) 中，手段與目的間互有關聯。他認為，母嬰互動包含了許多遊戲元素，且遊戲在高等靈長類未成熟幼崽中的一項重要功能即是將行動的嚴重後果降至最低，為嘗試構建「在功能壓力 (functional pressure) 下從未嘗試過的行為組合」提供機會。例如，當兒童在遊戲中指向某物時，成人常會引導性地命名某件物體，並與兒童進行深入互動，從而為兒童佈置語言學習的「鷹架」。J. Bruner 據此指出，遊戲為兒童提供了一個自然的環境，讓他們可以在實踐中練習語言技能，並在遊戲所包含的想像活動中精進思考的技能。

J. Bruner 特別指出人們確實能夠在設計一些幼兒園遊戲的時候，有意使兒童更加主動地察覺事物怎樣互相影響或互相聯繫，這是對自然界和社會中事件多重決定論這個觀念的一種入門學習 (Bruner, 1960)。這表示兒童透過遊戲能夠思考事物之間的相互影響與關聯性，逐步積累自然界與社會事件的多重認識，從而更好地理解現實世界的複雜性。在這一過程中，遊戲可促進兒童的感官覺察和創造力的發揮。蔡敏玲 (2023) 指出，在探索童謠遊戲的過程中，幼兒的感官會更細緻地醒轉，其想像力與創造力得以自在發揮，而 J. Bruner 所提及的「知覺、感覺與思考」也會在兒童後續的學習活動中更加細膩，察覺角度更多，感受也更深。這種「知覺、感覺與思考」的提升，使兒童能夠在更高層次上理解現實世界地複雜性，激發他們的創造性思維。

J. Bruner 更注意到兒童在遊戲中所展現的「敘事 (narrative)」(Smidt, 2013, p. 33) 技能。兒童經常需要在遊戲中與其他人交流，無論描述情境、表達意圖或解決問題，都須使用語言敘說他們目前所做的事情，並通過思考解釋他們未來想做的事情。特別是，當兒童在遊戲中創造並分享故事與想望時，實際上是在語言敘說當中練習如何有條理地組織思考。這些日常的遊戲互動有助於兒童在理解語法結構的同時，將這些理解以適當的辭彙表達出來，並且借此豐富他們的思考內涵，進而為他們理解現實生活和應對外在世界的複雜情境打下基礎。總結而言，J. Bruner 認為，遊戲為兒童提供了一個獨特的途徑，讓他們在有支持的安全環境中深化語言和思考能力，進而理解和應對現實世界。

四、兒童在遊戲中習得與現實世界互動的社會規則

自 20 世紀 70 年代中期以來，許多學者都強調兒童可以通過遊戲學習社會規則（Wood, 2010），表示這方面的研究已廣受關注，而 J. Bruner 的貢獻尤為顯著。他悉心探討了兒童如何在遊戲中學到遵守社會規則，進而增進社會互動這一重點。具體而言，他通過多方分析「躲貓貓（peekaboo）」（Smidt, 2013, p. 29）這一母親引領嬰兒學習語言時最早且最常運用的遊戲類型，讓我們得以察知，兒童如何在母親的引導下，於習得語言的同時，洞悉並應用一些既隱蔽又不時顯露的遊戲規則，於是，兒童不僅在這類遊戲中學會輪流的作法，更在這當中理解與熟悉包括期望和等待在內的社會規則。

Bruner（2006a, p. 166）進而援引 Catherine Garvey 的研究指出，在兩人一組的遊戲中，三至五歲的兒童就能夠隱晦地創造並辨識規則和期望，更能夠敏銳地區分「憑空捏造或可能性（make-believe or possibilities）」與真實事物的不同。然而，J. Bruner 以為，遊戲中的規則學習並不僅限於明顯的社會互動；他以 Vygotsky 所揭示的，遊戲可培養兒童自我控制之說為本，作了較適切的解說。他指出，通過包含規則在內的遊戲環境設計，兒童還進一步學會了如何調控自己的衝動和欲望。例如，當糖果在遊戲中被定義為「毒藥」（Bruner, 2006a, p. 164）時，儘管孩子們鍾愛糖果，卻學會了規避之，這突顯了遊戲規則影響兒童行為的現實。這項現實在 J. Bruner 與 Sherwood（1976）合作的一項以兒童透過「躲貓貓」遊戲而習得規則結構為主題的研究，得到進一步的確認。

值得注意的是，上述討論不僅確認了兒童於遊戲學習過程中，依循社會規則時應有的言行表現，更突顯了遊戲作為一種模擬現實世界的平臺，為兒童從中逐步學習並理解現實世界的運作，進而憑藉所習得的社會規則妥切地步入成人的生活世界。而這些都為兒童教育任務的實現，打下良好的基礎。

伍、兒童教育的因應做法

曾於 2003 年獲歐洲幼兒研究學會頒贈特別貢獻獎的 J. Bruner，一向關注兒童教育（Bruner & Sherwood, 1976）。他關於將兒童遊戲和與學科內容有關的知識作有機

的結合，以及應善待、而非「利用」兒童遊戲的兩項兒童教育主張，值得專節論述如下。

一、將兒童遊戲和與學科內容有關的知識作有機的結合

兒童在成長過程中，如何平衡遊戲與學科內容有關的知識學習，始終是教育領域所關注的議題。Dewey 早就提出了他的見解，強調幼兒的學習經驗應當以遊戲為基礎，但為了更具教育意義，這些遊戲經驗應能導向與學科內容有關的知識之學習（Hedges, 2014）。J. Bruner 的觀點與 Dewey 有所不同，但卻可調相輔相成；他認為，任何與學科內容有關的知識都能夠以智育上誠實的方式，有效地教給處於任何發展階段的任何兒童（Bruner, 2006a, p. 47）。在遊戲中，兒童可通過把物體加以組織，或再予重新組織來學習 $(A+B)+C=A+(B+C)$ 這類數學的交換原則，或是可以通過在不同形狀的容器中來回傾倒液體而習得可逆性原則（Olson, 2007/2017, p. 46）。和 Dewey 一樣，J. Bruner 也主張（Hedges, 2014），若將這些知識與兒童已有的經驗結合，並以適應兒童的教學方法呈現，則學習就能發揮真正的作用。舉例來說，J. Bruner 認為（Olson, 2007/2017, p. 47），若不直接使用數學術語，而是通過兒童自己能觸摸到的具體材料來學習的話，即使幼童也應能理解所學習的數學概念。

Dewey 和 J. Bruner 都強調遊戲與學科內容有關的知識之間的關係，而近半個世紀來，教育者也在努力尋找更好的方法將這兩個方面作有機的結合（Hedges, 2014）。Dewey 讓我們確認，引領兒童由遊戲活動中習得與學科內容有關的知識，不僅是有意義的、而且是必要的；J. Bruner 則在此基礎上，更進一步從實際的角度，提議教師應該在以遊戲為基礎的課程中，根據兒童已有的知識、興趣和經驗，適度且合宜地融入與學科內容有關的知識，從而最大化兒童學習活動的效益（Hedges, 2014）。然而，誠如前述，這些作法務必適度，不可過熱，而應配合兒童的發展狀況，安排合宜的遊戲活動，教學者固然不可將硬梆梆的學科知識教予兒童，而自限於揠苗助長之絕境，亦不可罔顧學習與學科內容有關的知識的必要，以致淪為純粹玩樂嬉戲，徒然浪費兒童寶貴的學習時間。

本此，後進學者 Elizabeth Wood 即據此原則付諸實踐而設計了「統整教學法（integrated pedagogical approaches）」，以教師能將由自己主導與兒童主導的教學策略作了巧妙的結合，從而實現多重的教學目的（Hedges, 2014）：既維繫了兒童在遊戲中享受自由探索的樂趣，又讓教師能在合適的時機引入與學科內容有關的知識，致

使遊戲成為富有教育意義的體驗。

二、善待、而非「利用」兒童的遊戲

在 Bruner (2006b, p. 63) 看來，這個問題的關鍵在於成人能否抗拒「控制的誘惑」。他認為，若欲抗拒這項誘惑，最先應該做的就是摒棄這樣一種觀念，即如果一項任務本身在結構上要求很高，那麼它就不允許兒童以遊戲的態度表現自己。他主張，舉凡具有可以變化的手段—目的結構，以及兒童可以使用的回饋，而無需別人先向他解釋，就應該能夠吸引兒童長時間關注並投入到必需達成的任務。

相反，經過長時間、精心設計的遊戲，有時反而較容易因為兒童注意力分散而使遊戲還未進入高峰的階段即行中止 (Bruner, 2006b, p. 64)。此中的涵義是，我們應該為兒童提供一個讓他們能夠自由、公平遊戲的環境，容許他們自行設計遊戲，訂定或修改規則，而不是借著為他們設計遊戲，而試圖「利用」成人自以為是而設計的遊戲，將他們的活動步調打亂。

論及遊戲中可能存在的競爭現象時，J. Bruner 對於我們常會無意識地利用遊戲來引領兒童，要求他們在競爭中務必獲勝，頗不以為然；對於兒童因而產生的不當競爭觀念，更是擔憂。他要我們注意，鼓勵兒童參與遊戲活動的初衷是希望兒童通過自主表達而產生樂趣和成就感，而非為了培養兒童事事都要勝過別人的錯誤觀念；何況，過多的競爭可能會導致遊戲失去其真正的意義，特別是讓遊戲性這項特質中所包含的自由態度消磨殆盡。他更提醒，不當的競爭，特別是一味與人爭勝的競爭，可能會忽略遊戲中合作、分享和創意等更為重要的學習。要之，我們務必謹慎，不能在遊戲中過分鼓勵競爭，從而失去了遊戲的真正意義和價值 (Bruner, 2006b, p. 92)。

而更為關鍵的是，我們應如何善待兒童的遊戲。Bruner (2006b, p. 58) 甚至警告我們，有目的地「利用」遊戲，無論是為了社會化、治療還是生活準備，都不符合工程學的精神 (engineering spirit)；當我們試圖為了某種「高尚的目的」來安排兒童的遊戲時，反而可能會使他們失去寶貴的童趣。更進一步，如果我們僅僅是為了促進兒童的智力發展，而只想讓兒童將來能在學業競爭的道路上不輸在起跑點，懷抱著這般「長遠」的企圖心來組織遊戲，更是大錯特錯。絕不能為了從兒童那裏看到我們所期望的行為，就強迫他們進行不適切的遊戲活動 (Bruner, 2006b, p. 93)。相反，遊戲應該是一種幫助兒童緩解壓力、實現內在學習價值的活動，絕非成人以不

當要求來達成外在功利目的之手段。負有養育與教育責任的成人應當切記：承載著內在報酬的遊戲，才是兒童真正「樂意做的事情」(Wood, 2010)。我輩成人當思如何善待遊戲、而非想方設法「利用」之，方為正道。

陸、結論

本研究深入探討了 J. Bruner 關於兒童遊戲的觀點。本節結論將先就本文的五項立論重點，逐一總結其精要，並指出 J. Bruner 觀點的特色。其次，於反思本文貢獻之同時，指出因故而未及關注的事項，並據以提出若干可能的研究專案，作為筆者們本身的自期，或同道者的參考。

首先，本文縷述了 J. Bruner 從靈長類動物到兒童遊戲的研究之旅。J. Bruner 從靈長類動物的遊戲研究出發，展示了兒童遊戲如何為兒童認知和社會發展提供關鍵洞察。茲謹確認，J. Bruner 超越 Dewey 與 Vygotsky 之處，主要就在於 J. Bruner 以其哈佛大學認知研究中心所設「嬰兒實驗室」(baby lab) (Bruner, 2006a, p. 4) 的研究經驗為基礎，再配合他妥為運用了比 Dewey 與 Vygotsky 這兩位較早學者未得與聞之靈長類動物學領域的研究成果，為清儒章炳麟於〈國故論衡〉所說「後出轉精」作了最佳的見證。

第二，本文闡述了 J. Bruner 的兒童遊戲論。本文指出，J. Bruner 明示遊戲不僅自有其內在的獎賞性質，更為維持其趣味性而在目的和手段間進行瞭解耦。接著，本文於闡述遊戲提供兒童問題解決與語言能力的習得機會之緣由後，在確認他人適度參與可優化兒童單獨遊戲的前提下，探討了成人、同伴參與的原則。另外，本文還指出，J. Bruner 針對遊戲與學習或工作間的關係作了一番重新審視，而進一步確認了遊戲在人類發展過程中所占的重要地位。論及於此，J. Bruner 每以大量實證研究為佐證論述兒童遊戲，與以哲學思辨為法的 Dewey，少量實證研究為據的 Vygotsky，可謂後來居上而為值得注意的特點之一。

第三，本文於討論 J. Bruner 在兒童透過遊戲理解現實之道的問題時指出，J. Bruner 認為遊戲為兒童提供了一個與文化、心靈和現實世界互動的舞臺，同時也為兒童建立了一座通過語言和思考來認識和接受社會規則的橋樑。J. Bruner 特別強調遊戲通過將目標與手段解耦，降低了失敗的風險，這為兒童提供了一個探索和模擬現實、學習社會文化的安全環境，使他們能夠在遊戲中自由嘗試各種角色與行為，

從而逐步理解並內化社會規範。同時，遊戲是一個高度社會化的過程，在（茶會）遊戲中，兒童需要理解並回應同伴的意圖，這為兒童提供了學習社會規範的契機（禮貌邀請、等待和回應他人）。就此而言，J. Bruner 的理論深化了我們對兒童遊戲的理解，突顯了遊戲在促進兒童社會化過程中的獨特價值。通過遊戲，兒童能夠模擬社會情境，練習互動行為，並逐漸掌握適應社會的能力。與此同時，J. Bruner 也賡續了 Vygotsky 一向重視社會文化與社會互動在兒童發展所能產生的作用，並為遊戲如何成為兒童學習社會文化的重要橋樑提供了更具體的理論支持。

第四，基於教育研究者為文述事皆應兼顧理論與實務的考慮，本文也關注 J. Bruner 在兒童教育因應作法這方面的主張。跟 Dewey 與 Vygotsky 一樣，J. Bruner 一再提醒家長和教師等負有兒童教育責任的成人，培養兒童的「玩性」固然會讓兒童終身受用不盡，但是，絕不能畫地自限，以致讓兒童自限於遊戲玩樂，不知長進而與成人世界中賴以生活與工作所必需習得的學科知識脫節。另外，家長和教師應該謹慎對待兒童遊戲，不可操之過急，以致弄巧成拙：愛之，恰足以害之也！如何善待、而非「利用」兒童的遊戲，是成人必須時時關注的重要事項。

最後，闡述 J. Bruner 兒童遊戲觀點對現今教育中兒童遊戲的幾點啟示。第一，遊戲是學習的重要途徑。在現今教育中，教師應重視遊戲活動，將其融入課程教學中，鼓勵兒童透過遊戲進行探索和學習。第二，透過遊戲，兒童能夠鍛煉其問題解決能力和創造力。這些能力在當前迅速變化的社會中尤為重要，能夠幫助兒童更好地應對未來的挑戰。第三，遊戲為兒童提供了一個與同儕互動的平台，有助於他們學習合作、分享和理解他人。這些社會互動能力對於兒童未來的人際關係至關重要。第四，遊戲也是文化和價值觀傳遞的重要途徑。透過遊戲，兒童能夠理解和內化所在文化的規範和價值觀，從而形成自身的社會認同。

末了，反思本文，應可確認本文的主要貢獻在於對 J. Bruner 的兒童遊戲觀點進行了系統整理和深入探討，並在此基礎上為兒童教育提供了實踐建議。然而，本文的限制之一在於，雖然 J. Bruner 的兒童遊戲研究成果在某些方面超越了 Dewey 與 Vygotsky，但本文並未深入探討三者之間的差異與聯繫。因而，對於未來的研究方向，本文建議進一步分析比較 J. Bruner、Dewey 與 Vygotsky 等先驅的遊戲理論之異同，並結合現代教育實踐，探索如何更好地將遊戲應用於兒童的教育發展之中。

另外，本文所聚焦的 J. Bruner 與兒童遊戲有關的三篇論文中，還有一些值得關注的研究主題，但因受多方限制只好割捨，至盼未來有機會再予深究。茲舉兩個例子如下：第一，由 J. Bruner 研究團隊引入名為「標的兒童」（target child）（Bruner,

2006b, p. 62) 的遊戲觀察技術，讓家長與教師可借由對選定之標的兒童進行長達數小時的連續觀察並深入反思所觀察到的行為，以便全面瞭解兒童的遊戲行為、興趣焦點和社會互動的特色，進而據以作為理解和指導兒童發展的重要手段；可予研究的是此項兒童遊戲觀察技術的學理根據、操作程式以及實際運用的效果。第二，J. Bruner 研究團隊針對兒童遊戲回合的長度及遊戲的複雜性條件等的研究（Bruner, 2006b, p. 63），為一向受到低估的成人的參與作法帶來了相當大的啟發，讓成人在帶領兒童遊戲時能密切注意其時長和品質，以便「善待」兒童的遊戲，讓遊戲發揮最大程度的兒童教育功能；值得探討的是此類研究的細節，以便確認其實際運用的可行性。

綜上言之，J. Bruner 的兒童遊戲理論將遊戲視為兒童發展的核心要素，並強調其對語言、思維與社會化的關鍵作用。更深層次來看，這一遊戲理論為我們提供了三點重要啟示。首先，遊戲作為一種低風險的學習（過程），讓兒童能夠在無壓力的環境中探索現實世界，這對他們的認知發展至關重要；再者，遊戲中的語言與敘事活動在兒童社會化過程中扮演了至關重要的角色，幫助兒童學會如何在複雜的社會情境中積極互動；最後，遊戲作為認知建構的基礎，讓兒童能夠理解現實世界的多重關係，並激發他們的創造性思維與問題解決能力。這三點啟示不僅拓展了我們對兒童學習的理解，也對當前及未來的教育實踐提供了重要的指導。

誌 謝

作者們敬謹感謝中國文化大學師資培育中心單文經兼任教授於撰寫過程中提供寶貴指導與諮詢意見，同時誠摯感謝期刊審查委員及編輯委員在審稿與修改階段所提供的專業建議，使文章得以更佳完善。謹此致謝。

參考文獻

Dewey, J. (2005)。學校與社會—明日之學校（趙祥麟、任鐘印、吳志宏譯）。人民教育出版社。（原著出版於 1915 年）

- [Dewey, J. (2005). *School and society—Schools of Tomorrow*. (X. L. Zhao, Z. Y. Ren, & Z. H. Wu, Trans.). People's Education Press. (Original work published 1915)]
- Johnson, J. E. (2006)。遊戲與兒童早期發展（華愛華譯）。華東師範大學出版社。（原著出版於 1987 年）
- [Johnson, J. E. (2006). *Play and child early development*. (A. H. H, Trans.). East China Normal University Press. (Original work published 1987)]
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2013)。遊戲、兒童發展與早期教育（馬柯譯）。南京師範大學出版社。（原著出版於 2005 年）
- [Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2013). *Play, development and early education*. (K. Ma, Trans.). Nanjing Normal University Press. (Original work published 2005)]
- Olson, D. R. (2017)。布盧姆斯伯裏圖書館之教育思想：傑羅姆·布魯納（袁錫江、李慧明譯）。黑龍江教育出版社。（原著出版於 2007 年）
- [Olson, D. R. (2017). *Bloomsbury Library of educational thought: Jerome J. Bruner*. (X. J. Yuan, & M. H. Li, Trans.). Heilongjiang Education Press. (Original work published 2007)]
- Vygotsky, L. S. (2005)。社會中的心智：高層次心理過程的發展（蔡敏玲、陳正乾譯）。心理出版社。（原著出版於 1978 年）
- [Vygotsky, L. S. (2005). *Mind in Society: The development of higher psychological processes*. (M. -L. Tsai, & J. -C. Chen, Trans.). Psychological Publishing Company. (Original work published 1978)]
- 中華人民共和國教育部（2012）。3-6 歲兒童學習與發展指南。作者。
- [Ministry of Education of the People's Republic of China. (2012). *The guidelines for the learning and development of children aged 3-6 years*. Author.]
- 中華人民共和國教育部（2016）。幼兒園工作規程。作者。
- [Ministry of Education of the People's Republic of China. (2016). *Working rules for kindergartens*. Author.]
- 李崑璋、吳香萍（2013）。設計合宜的幼兒運動遊戲。中華體育季刊，27（4），269-277。https://doi.org/10.6223/qcpe.2704.201312.1001
- [Lee, K. -C., & Wu, H. -P. (2013). An analysis of exercise and games design for preschoolers. *Quarterly of Chinese Physical Education*, 27(4), 269-277. https://doi.org/10.6223/qcpe.2704.201312.1001]
- 柯巧翊、陳凱玫、鄧菊秀（2022）。修正式循環音韻治療法介入以提升聽力損失兒童語音能力之研究。教育實踐與研究，35（2），103-138。

- [Ke, C. -Y., Chen, K. -M., & Teng, C. -H. (2022). The efficacy of the modified cycles phonological remediation to enhance speech for hearing-impaired children. *Journal of Educational Practice and Research*, 35(2), 103-138.]
- 教育部 (2017)。幼兒園教保活動課程大綱。教育部國民及學前教育署。
- [Ministry of Education. (2017). *Early childhood education & care curriculum framework*. K-12 Education Administration, Ministry of Education.]
- 單文經、高博銓、蔡曉楓 (2022)。J. S. Bruner 1950 年代四項著作述要及其教學義蘊。 *教育研究集刊*，68 (4)，79-128。
<https://doi.org/10.53106/102887082022126804003>
- [Shan, W. -J., Tsai, H. -F., & Kao, P. -C. (2022). The main points of J. Bruner's four works from the 1950s and their pedagogical implications. *Bulletin of Educational Research*, 68(4), 79-128. <https://doi.org/10.53106/102887082022126804003>]
- 游美惠 (2000)。內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用。 *調查研究*，8，5-42。
- [You, M. -H. (2000). Content analysis, textual analysis and discourse analysis in social research. *Survey Research*, 8, 5-42.]
- 黃進、楊穎慧 (2023)。在探尋「意義」的航程中相遇—晚年布魯納與瑞吉歐的交往史考察。 *比較教育研究*，5，52-61。
<https://doi.org/10.20013/j.cnki.ICE.2023.05.06>
- [Huang, J. & Yang, Y. H. (2023). The meeting on the voyage of exploring “meaning”—Study on the communication history between elderly J. Bruner and Reggio. *International and Comparative Education*, 5, 52-61.
<https://doi.org/10.20013/j.cnki.ICE.2023.05.06>]
- 蔡敏玲 (2023)。幼兒園幼兒體驗與探索童詩之個案研究。 *教育實踐與研究*，36 (2)，79-120。
- [Tsai, M. -L. (2023). A case study on young children's experiences and exploration of poetry. *Journal of Educational Practice and Research*, 36(2), 79-120.]
- Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). Scoping studies: Towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology*, 8(1), 19-32.
<https://doi.org/10.1080/1364557032000119616>
- Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. W. W. Norton & Company.
- Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.

- Bruner, J. S. (2006a). *In search of pedagogy volume I: The selected works of Jerome J. Bruner, 1957-1978*. Routledge.
- Bruner, J. S. (2006b). *In search of pedagogy volume II: The selected works of Jerome J. Bruner, 1957-1978*. Routledge.
- Bruner, J. S., & Koslowski, B. (1972). Visually preadapted constituents of manipulatory action. *Perception, 1*(1), 3-14. <https://doi.org/10.1068/p010003>
- Bruner, J. S., & Sherwood, V. (1976). Peekaboo and the learning of rule structures. In J. S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva (Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp. 277-285). Basic Books.
- Dewey, J. (1910). How we think. In L. Hickman (Ed.), *The Collected Works of John Dewey, 1882-1953* (Middle Works, Vol. 6, pp. 177-356). Southern Illinois University Press.
- Hedges, H. (2014). Children's content learning in play provision: Competing tensions and future possibilities. In E. Brooker, M. Blaise, & S. Edwards (Eds.), *The Sage handbook of play and learning in early childhood* (pp. 192-203). Sage.
- Parker, F. W. (1894). *Talks on pedagogics: An outline of the theory of concentration*. E. L. Kellogg.
- Parker, F. W., & Helm, N. L. (1898). *On the farm*. D. Appleton and company.
- Smidt, S. (2013). *Introducing J. Bruner: A guide for practitioners and students in early years education*. Routledge.
- Sutterby, J. A. (2018). Play spaces, indoors and out. In P. K. Smith, & J. L. Roopnarine (Eds.), *The Cambridge handbook of play: Developmental and disciplinary perspectives* (pp. 667-685). Cambridge University Press.
- Sylva, K., Bruner, J. S., & Genova, P. (1976). The role of play in the problem solving of children 3-5 years old. In J. S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva (Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp. 244-257). Basic Books.
- Wood, E. (2010). Developing integrated pedagogical approaches to play and learning. In P. Broadhead, J. Howard, & E. Wood (Eds.), *Play and learning in the early years: From research to practice* (pp. 9-26). Sage.

投稿收件日：2024 年 05 月 27 日

第 1 次修改日期：2024 年 07 月 31 日

第 2 次修改日期：2024 年 12 月 02 日

接受日：2024 年 12 月 13 日