

■教育理论



幽默游戏价值及教育启示

吕进锋¹, 曹能秀²

(1. 云南师范大学旅游与地理科学学院, 云南昆明 650500; 2. 云南师范大学教育科学与管理学院, 云南昆明 650500)

摘要:幽默就是一种游戏, 幽默也是一种游戏精神。儿童的幽默通过游戏的情境得以表现, 并促进儿童的发展, 这个过程即是幽默游戏。儿童幽默游戏的产生和发展具有自己的特点。儿童的幽默游戏与认知发展密切相关。儿童幽默游戏对儿童认知、社会性、情绪情感、道德养成、行为塑造等方面具有积极作用。成人与教师应积极关注和支持儿童幽默游戏, 通过儿童幽默游戏促进儿童身心发展, 培养儿童的幽默意识与幽默能力。

关键词:幽默游戏; 概念和特征; 发展价值; 教育启示

中图分类号: G610

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2017)05-0001-06

PDF 获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2017.05.001

The Value of Humor Games and Its Enlightenment to Education

LV Jin-feng, CAO Xiu-neng

(Yunnan Normal University, Kunming 650500, China)

Abstract: Humor itself is a kind of game, which embodies the spirit of game. Humor games create an environment for children to give full play of their sense of humor in playing, which contributes to the growth of children. The development of children's humor game exhibits its own characteristics. It is closely related to children's cognition. Human game has positive effects on children's cognition, social nature, emotion, morality and behavior. Consequently, adults and teachers should attach importance to children's humor game and support the application of humor game in children's education. Children's humor game contributes to the development of children mentally and physically, and helps the training of childrens' awareness of humor and humor ability.

Key words: humor game; concept and characteristics; value for development; enlightenment to education

幽默是一种品质。每个人都喜欢有幽默感的人。和有幽默感的人一起总能分享很多的快乐。“幽默既是增进他人关系、调节社会行为的润滑剂, 也是提升自我品质、增强自我修养的良方。”^[1] 儿童具有与生俱来的幽默感。如儿童与成人的藏猫猫游戏所蕴含的幽默感不言而喻。幽默是一种游戏。儿童会在游戏中表现幽默。具有幽默意味的游戏称为

幽默游戏。儿童幽默游戏对儿童认知、社会性等方面的发展具有促进作用, 非常值得关注和研究。

一、幽默

什么是幽默? 中外理论家无法给出一个确切的定义。“只可意会, 不以言传”^[2], “有多少人就有多少意义”^[3], “懂的人一读就懂, 不懂的人打一百下

收稿日期: 2016-10-28; **修回日期:** 2017-02-26

基金项目: 红河学院科研基金重点项目(XJ15Z03)

作者简介: 吕进锋, 男, 福建连城人, 云南师范大学博士研究生, 云南师范大学旅游与地理科学学院讲师, 主要研究方向: 游戏与幼儿园课程、幼儿园教师专业化发展、民族文化与幼儿教育; 曹能秀, 女, 云南师范大学教育科学与管理学院教授、博士生导师, 主要研究方向: 幼儿教育、农村教育、民族教育。

手心也不知其所言为何物”^[4]，“要想明确地说一说它(幽默)到底是什么，就会众说纷纭，莫衷一是。”^[5]

幽默起初是具有医学含义的一个词。西方起源于古希腊的“Humour”一词，被希波克拉底用来表示汁液(体液)。所以幽默一直以来被认为是人的某种特殊的性格气质。后来学者和理论家对幽默进行了许多论述。黑格尔说幽默是理性的嘲弄，里普斯说幽默是天生的戏剧性，赫斯列特说幽默是对荒谬可笑的模仿，梅瑞狄斯说幽默是对同情性的讽刺，幽默是游戏本能、有意味的玩笑、崇高嘲弄等说法，使幽默具有审美意味。^[13]弗洛伊德从临床心理学角度对幽默进行了研究。认为幽默是一种被压抑的“欲望”、“本能”的合法释放。他认为幽默的快乐，降低了人的感情消耗^{[6]216}。幽默的含义虽众说纷纭，但总的来说，大多数幽默研究者都认可：幽默与人的认知、情绪情感、社会交际(特别是语言和行为)、个性等方面是密切相关的。儿童的幽默同样如此。

笔者认为，幽默是使人发笑的，受人的认知、情绪情感、个性等方面支配的，在特定情境中表现出的诙谐而轻松的语言或行为艺术。此含义中，表明了幽默四层含义：第一，幽默产生具有一定身心基础；第二，幽默产生具有情境条件；第三，幽默是能使自己或他人发笑的，让人感到诙谐而轻松的；第四，幽默是一种语言和行为艺术。

二、儿童的幽默游戏

儿童幽默游戏本质上是一种游戏。原因有三：“首先，幽默是令人愉快的——大部分游戏是令人愉快的；其次，幽默创设了不真实的世界——和假装游戏存在很多相似之处；第三，幽默建立的对令人愉快的虚拟世界的认知、社会以及情绪功能往往与一般游戏相同。”^{[7]95}笔者认为，儿童的幽默，特别是言语和行为的幽默，通过游戏的情境得以表现并促进儿童的发展。

(一)幽默游戏具有游戏的共性

首先，儿童幽默游戏具有与其他类型游戏，如感觉运动游戏、创造性游戏和规则游戏等同样特点，即游戏的共性。

1. 儿童的幽默游戏是一种紧张的虚无

这种紧张后的虚无可以缓解儿童的紧张感，使儿童身心得到放松。这与游戏是一致的，是紧张之后的放松。著名哲学家康德说：“笑是一种情感，起源于紧张的期待突然转变为虚无”。^{[8]334}如一个孩子

在家里玩具区玩玩具，突然她惊声尖叫起来。爸爸以为孩子受伤了，赶紧跑过来紧张地问：“怎么了？”孩子说：“有虫”，然后用手指着一只死去的蚊子。爸爸被逗笑了。孩子制造的幽默给你以一种跟期待不一样的“原来是这样”。笛卡尔、叔本华，还有我国朱光潜先生都有类似的观点。幽默游戏的这种紧张后的虚无与儿童的愉悦的游戏体验是一致的。

2. 儿童的幽默游戏是其剩余精力的一种宣泄

这是斯宾塞的观点，同时也用来解释儿童为什么游戏。因为幽默的笑和儿童游戏一样都是剩余精力的宣泄。斯宾塞认为，儿童是精力旺盛的个体，儿童正是通过游戏(幽默的活动)让剩余的精力找到宣泄的途径。这是斯宾塞从生物性角度解释儿童幽默游戏的观点。

3. 儿童幽默游戏是一种愉悦的放松

法国心理学家彭约翰认为“笑是一种没有外在目的的行为，它总是一种游戏的情感，是为自身的活动。”^{[1]19-20}他和格里高利都认为：笑是一种束缚被解除后的松弛。“笑的作用就在于消除为准备应付环境而在身体内产生的精神紧张和肌肉精神”^{[1]19-20}，这种观点被称为“松弛说”。这与一些阐释儿童为什么游戏的理论是一致的。

4. 儿童幽默发笑的心境和儿童游戏的心境一致

梅瑞狄斯说幽默是游戏本能。萨利明确地提到“我们在发笑时和在游戏时的心境是根本相同的。”^{[9]26}笑是由于游戏心境突然出现。

许多学者把幽默感看成是儿童游戏的主体性本质特征之一。有些学者，如美国斯卡雷特，还在儿童游戏的论著里，开辟“幽默游戏”专章进行讨论。

(二)幽默游戏具有个性

儿童幽默游戏除具有游戏的共性之外，还具有自己的个性，即与其他类型的游戏不一样的地方。

儿童幽默游戏不是一般的游戏，而是蕴含幽默意味(成分)的游戏。所以幽默游戏也属于幽默。游戏中幽默的意味(成分)也把幽默游戏和其他类型的游戏相区分开来，使其具有了自己的特点——并不是所有的儿童游戏都具有幽默意味，如规则游戏中，儿童按规则进行游戏，建构游戏中，幼儿按照图纸搭建积木，其中并不含有幽默的意味。但如果儿童在游戏中表现出了幽默的语言和行为，如创造性地搭建出奇特的、令人发笑的造型或以一个夸张的姿势搭建积木等，就使游戏具有了幽默的意味。

所谓儿童幽默意味，包含有意的幽默成分和无

意的幽默成分。前者是儿童有意制造的幽默,后者是儿童无意制造的幽默,即儿童自身并没有意识到自己在进行幽默游戏。

(三)幽默游戏与其他类型游戏的关联性

幽默游戏与其他类型的游戏还具有关联性,即幽默游戏往往与表演游戏、角色游戏、建构游戏等创造性游戏紧密联系在一起,甚至依托于这些游戏的情境——这与笔者在幽默的定义中表述的,幽默具有情境性的观点是一致的,即不能脱离特定的游戏情境而独立存在。

(四)幽默游戏的独立性

既然幽默游戏与各类游戏情境关联,为什么要把“幽默游戏”独立出来研究呢?原因有三:第一,任何游戏都具有规则,为什么要把表演游戏、角色游戏、建构游戏和规则游戏并列呢?显然,一方面,规则是个相对的概念;另一方面,前三者有其游戏独特性,有独特的儿童发展价值。将其独立出来,深入研究是必要的。于是,用隐性规则概念将这三类游戏中的规则与规则游戏中的“规则”区别——可是谁说隐性规则不是规则呢?通过类比,幽默游戏的独立研究的必要与价值,是由其特性和对儿童发展的独特意义决定的。第二,幽默游戏的确与其他类型的游戏有明显的区别——幽默游戏具有幽默的意味(成分),至少从概念上看,这是其他类型的游戏所不具备的。例如,我们肯定不能笼统地说规则游戏具有幽默成分。目前的研究,都把幽默游戏蕴含在各类游戏中,这显然是不严谨的。因为并不是所有的游戏都具有幽默的成分。因此,有必要对幽默游戏进行独立而深入的研究,甚至单独成类。这样,一方面赋予了幽默游戏独立的地位,另一方面也可以澄清其他类型的游戏特征——目前的分类,把游戏的幽默成分深锁在各类游戏牢笼里,让各类游戏有时候具有幽默的特征,有时候不具有幽默的特征。这显然是违背分类逻辑的。如果幽默性不是所有游戏的必要特征,要么它不是游戏的特征,要么应该据此特征划分出另一种游戏类型。笔者认为后者从逻辑上是成立的。第三,基于前两点,将幽默游戏相对独立出来,有利于深入研究、挖掘价值、服务教育。即对幽默游戏进行界定和研究,具有研究的理论价值和教育价值。

三、幽默游戏对儿童发展的价值

幽默游戏对儿童发展的作用是全方位的。斯卡

雷特认为,“大多数幽默的发展必然包括情绪、认知以及社会的交互作用。”^{[7][11]}前文已述,儿童的幽默通过游戏的情境得以表现,并促进儿童的发展,这个过程就是幽默游戏。因此幽默游戏中已经蕴含了儿童幽默的表现(特别是言语和行为)和儿童的发展两层含义。儿童进行幽默游戏的途径是游戏情境中的幽默表现,幽默游戏的落脚点是儿童的发展。二者相辅相承,相互促进。

(一)幽默游戏促进儿童认知发展

认知的冲突引发婴幼儿的幽默游戏。婴幼儿在幽默游戏中发展认知。婴幼儿阶段的幽默游戏,更多体现为一种“认知幽默”,而后才逐渐发展为“社会性幽默”或者认知幽默与社会性幽默的整合。

1. 幽默游戏丰富儿童认知经验

以儿童语言发展为例,大部分三岁的孩子都能够使用句子进行交流。但儿童不能完全理解词语背后的文化知识。虽然掌握了一些语用知识,但并未完全掌握;虽然掌握了一些社会语言知识,但并未完全掌握。

笔者通过观察发现,某种认知的“不足”,会让儿童产生语言的幽默。比如,一个三岁半的小女孩在看外婆用铝盆腌制腊肉,外婆随口说道:这个盐巴也不知道会不会把盆“咬烂”。小女孩顿时就笑了,说:盐巴又没有嘴巴,怎么会把盆“咬烂”!很显然,小女孩并没有理解“咬”这个字在这里的含义,她只能理解单一的含义,即嘴巴和牙齿的关系,这种与她已有认知的“不协调”,让她觉得可笑。同时她的言语又制造了幽默,这是一种无心的幽默——当事人并不知道自己已经制造了幽默。

此处的“幽默”是由于儿童的认知经验不足所致的,它产生了儿童特有的语言幽默。这样的幽默情境是令人愉快的。儿童在幽默游戏中感受到自身认知的不足,同时成人或者教师正好可以抓住机会,在愉快中潜移默化地丰富了儿童的认知经验,让儿童对“咬”的概念和文化含义理解更透彻,对语词的掌握逐渐变得丰富而正确,从而促进儿童语言能力的提高。

2. 幽默游戏中的“认知冲突”强化了儿童认知发展

所谓认知冲突是指事物与儿童已有的认知经验产生冲突,从而产生幽默。深受儿童喜爱的儿童歌谣《胡说歌》《颠倒歌》,正是利用了儿童的认知“不协调”来制造幽默效果的。儿童在这充满与现实不符

的“歪曲”中,进一步强化了对正确认知的肯定,在感到幽默愉快的氛围中摒弃了错误的认知,让幼儿对正确认知的印象深刻。这也启示我们,在某些教育中,有意识营造一种“认知冲突”,更能让幼儿在轻松愉快中学习,促进认知发展。

3. 幽默游戏促进儿童想象力的发展

想象力是儿童最基本的能力。儿童经常通过一种对事物的“任意结合”而产生的幽默游戏展现和发展自己的想象力。“任意结合”是一种不符合常理的结合,但又感觉“毫无违和感”而带来的幽默效果。如一个孩子用拖把当话筒,在认真投入地唱歌,观者觉得特别好笑;一个小姑娘,把数辆玩具小汽车并排放在床上,给它们盖上被子,说它们在睡觉;一个小男孩把水瓢扣在头上,用一根红薯当枪,说:“我是警察,举起手来!”这些幽默游戏与儿童认知发展水平密切相关,都充分展现了儿童丰富的想象力和事物运用的能力。成人或教师鼓励和支持,甚至投入到儿童的幽默游戏中与儿童共同游戏,对发展儿童的想象力具有重大意义。

(二) 幽默游戏提高儿童社会交际能力

幽默游戏将从认知幽默向认知与社会性幽默的整合方向发展,甚至完全成为了一种社会性交际。幽默游戏过程往往是儿童与他人进行社会性交互作用的过程。

1. 增强人际关系

幽默被认为是通过分享笑声来增强人际关系的行为。许多幽默研究者都认为,幽默游戏具有儿童社会性发展功能。

从游戏的阶段理论看,幽默的“阶段1”(感觉运动阶段的游戏)开始就离不开具有交际意味的笑——针对依恋对象的笑——幽默游戏从一开始就具有社会性。幽默一定是在人与人交互的过程中产生的。独自笑或一个人笑而对方不笑,至少不能称之为“幽默”——专属幽默除外。儿童的幽默游戏,甚至单纯的幽默的语言和动作有时正是为了引起教师和同伴的注意,通过这种方式紧密人际关系。它是以儿童人际关系的发生为指向的。儿童的幽默游戏过程有时本身就是人际互动的过程。

2. 调节人际关系

斯卡雷特等认为“尽管幽默可以独立发生,但其实大部分它还是一种社会现象——是和朋友联络感情的方式,也是我们了解所处世界的方式。”^{[7]100}“笑话可以帮助大家团结,可以缓解紧张,可以隐藏不

适,还可以避免困窘”^{[7]97}。儿童在幽默游戏中与教师、同伴进行互动,幽默就像润滑剂推进游戏的进程,同时调节人际间的关系。一个孩子在户外活动的场地上打滚,老师看到很惊讶,问:“你们干什么在地上滚(太不卫生了)?”这个孩子说:“老师,我在学轱辘滚!”老师顿时笑了,一群小朋友加进了“滚轱辘”的行列。这个幽默游戏中的人际调节关系,特别在调节这个孩子和老师之间的关系上是非常清晰的。

3. 凝聚与保护

幽默游戏能增强同伴之间交互作用而产生的凝聚力,同时又能发挥自我保护的作用,比如避免自卑、免于尴尬等。

萨利认为幽默的笑是具有社会功能的。他说“笑能为我们以类似于游戏的姿态投身社会生活做好准备”,笑具有社会方面的功能:笑的感染力隐含“合唱”功能,集体的笑能使大家团结一致;笑具有惩罚性的社会功能;笑能驱除敌意,防止不和;在任何社会中,笑都能“防止外人的沾染”;笑既可作为“内在的惩罚”,也可以作为“外在的惩罚”,即笑者与被笑者都能在笑声中引起对被笑者的行为的警觉。^[9]

伊斯特曼认为,笑是在社会中遭遇挫折时的自我保护。笑成为社会传递愉悦感的手段。而且在幽默游戏中,以笑的愉快来抵御挫折感。儿童在幽默游戏中能够完全地进行内心的自我保护,使心灵免受挫败。^{[1]21}

(三) 幽默游戏促进儿童情绪情感发展

幽默游戏能促进儿童情绪情感的发展。弗洛伊德的宣泄理论认为游戏是一种无意识的宣泄。儿童通过游戏中的笑(幽默感)来消除紧张和焦虑,宣泄社会交往过程的情绪。如“打针游戏”,可以消除儿童焦虑和痛苦,儿童在这个过程中,与他人建立良好的社会性关系。他还认为幽默能使人移除压抑,“节省心力”,所以幽默游戏具有良好的情绪调节作用。幽默还被认为是一种防卫机制,是儿童面对压力时的一种应对策略,让儿童产生积极的心理变化,促进儿童心理健康发展。^[10]

(四) 幽默游戏促进儿童道德养成

我国自古不乏关于幽默具有道德劝诫功能的论述。汉代刘向在《说苑》中写道“将忠言藏在滑稽戏笑中,使听着不觉得逆耳而乐于接受”^{[11]23}。南朝文艺理论家刘勰《文心雕龙》专列“谐隐”一章,论述笑的道德规劝作用。清人石成金专门写了一部《笑得好》笑话书一部,并列警醒,劝诫于人。他认为幽默

在劝人向善方面符合人的心理,把道德教育蕴含在幽默笑话中更容易被人接受。儿童教育中幽默的动画片、幽默的插图、幽默的行为都更能够吸引儿童的注意力,把道德教育蕴含在幽默的背后更能收到事半功倍的效果。如《猪八戒吃西瓜》的幽默动画片,猪八戒乱扔西瓜皮导致自食其果的幽默情节就让幼儿印象深刻,对幼儿良好行为的形成具有积极作用,避免了言语说教的枯燥。儿童故事《城里来了大肚狼》的幽默表演游戏活动,让儿童体验大肚狼的滑稽可笑,同时又在幽默游戏中感受到诚实、善良的可贵和欺骗的可笑可耻。

(五)幽默游戏促进儿童积极行为塑造

幽默游戏对幼儿良好行为塑造具有积极作用。有一次,孩子不刷牙,笔者故意问孩子妈妈:妈妈,你觉得宝宝是不是一个乖宝宝?孩子的妈妈心神领会,神秘地说:我觉得应该是吧!笔者:真的吗?那你觉得如果我叫她过来刷牙的话,她会不会很乖地过来呀?妈妈:你试试看!笔者故意大声说:宝,过来刷牙了!同时故意用眼光去偷看她的行动。结果看到她果然愉快地偷偷地过来刷牙了。笔者故意惊奇地说:呀,妈妈,她真过来了耶!笔者故意制造的这种“意外”,与“宝宝不乖”的认知形成一个有力“逆转”,让孩子觉得很有趣——本来以为应该说她“不乖”的,于是孩子欣然接受成人对她的行为要求。如果足够有趣,这样的幽默游戏就会被孩子要求不断重复。在吃饭、喂药、洗漱、收拾等行为塑造中,这样的幽默游戏,发挥了积极的作用。但必须看到,这样的幽默游戏之所以对孩子的行为塑造有效,是因为切合了孩子的认知发展特点。如果对中、高年级小学生、中学生,这样的“幽默游戏”是没有用的。

四、幽默游戏对儿童教育的启示

(一)基于儿童认知发展水平开展幽默游戏

已有研究显示,儿童的幽默游戏与其认知发展密不可分。幽默研究学者 Paul McGhee 以皮亚杰的认知阶段的理论为背景,在 1979 年提出了一个有关儿童幽默发展的阶段模型(2002 年修订),把儿童幽默游戏的发展分为六个阶段^{[7] 108}。有些研究者从认知角度,把儿童的幽默游戏发展划分为四个阶段:动作假想的幽默、语言假想的幽默、歪曲概念的幽默、多种含义(理解语言多重含义)的幽默。^{[1]41-50}从学者对儿童幽默的分类可见,儿童认知发展是儿童幽默游戏的基础。所以儿童幽默游戏

开展必须基于儿童已有的认知水平。

儿童认知发展与幽默是相互促进的。认知的不协调(不足、冲突、错位、逆转等)产生幽默,但如果不协调让儿童产生心理压力,就会失去“幽默”,让儿童产生心理上的不适,甚至恐惧和害怕。这时就需要通过儿童认知的发展来调节,产生新的幽默。以深受孩子喜爱的动画片《倒霉熊》为例,这只熊的“倒霉”和本身的憨态让儿童乃至成人不禁捧腹大笑。但该动画片给三岁以前孩子观看,未必能引发笑,甚至对“倒霉熊”的过于“倒霉”感到心里的不适和害怕。笔者给自己女儿做过这样的实验,确实如此,按照孩子的话来说:“我以前(3岁前)看了倒霉熊会害怕,现在(3岁8个月)不害怕”了。她知道这是用“倒霉”行为制造的幽默效果。从害怕到发笑的变化有赖于孩子的认知发展。

值得注意的是,能让儿童产生认知“不协调”,又不会让儿童产生心理压力的幽默是儿童能够理解和接受的幽默。同样的幽默游戏,对于不同年龄段的孩子产生效果和作用是不一样的。认知的“不协调”,包括错位、反差、逆转、任意结合、概念混淆等,之所以能产生幽默游戏,是由儿童思维发展的特点决定的,与儿童的认知发展密切相关。

(二)超越儿童认知发展水平开展幽默游戏

虽然儿童幽默游戏是基于儿童认知发展水平的,但幽默游戏本身也不是被动的。幽默游戏和儿童认知在一定程度上是相互促进的。儿童幽默游戏反过来可以促进认知发展。根据维果斯基的最近发展区理论,在儿童认知发展水平许可的范围内,在教师的指导和帮助下,超越儿童现有认知水平的内容可以使幼儿认知水平发展到一个更高的高度。通过对儿童游戏产生的认知分析,我们发现,停留在儿童现有认知水平经验,并不能让幼儿产生认知不足、冲突和错位之感,从而无法产生幽默游戏。但在一定情境和活动材料丰富的情况下,仍然可以产生由“任意结合”而产生的幽默游戏。

(三)以丰富的刺激性环境,创造儿童幽默游戏条件

幼儿教育环境太单调、简单,无法调动儿童情感,无法激发儿童的好奇心。在幼儿教育中,即表现为儿童教育活动中学习、体验的认知经验等于或者低于儿童已有认知水平(即学习内容过于简单),让幼儿产生倦怠情绪,无从激发儿童情感,更不会产生幽默。从这个角度讲,创造丰富的幼儿教育环境和

具有一定难度的学习内容能激发儿童的幽默游戏,前提是必须在维果斯基所说的儿童“最近发展区”之内,因为可以刺激儿童认知不足、认知冲突和认知错位的产生,而这是幽默游戏产生的条件之一。

(四)支持和共享儿童的幽默游戏

第一,丰富和发展儿童的认知经验,认知是幽默的基础。第二,积极培养儿童良好的语言表达能力和良好的肢体语言表达能力,口语和肢体语言是儿童幽默的载体。第三,创造良好的幽默氛围,如轻松愉快的心理环境和物质环境,如有意识地创设幽默区,儿童可以在幽默区自由创造和共享幽默游戏^[12]。研究表明,学前儿童已经具有一定的幽默理解和幽默创造能力^[13],因此创设幽默创造区对培养孩子的幽默意识,发掘孩子的幽默表现能力是有意义的。第四,成人或教师有意识地对幼儿进行思维训练。幽默是敏捷思维的表现。在幽默游戏中发展儿童思维,在敏捷思维训练中培养儿童丰富的幽默感。第五,培养儿童乐观积极的心态。具有乐观积极心态的人通常更具有幽默感。因为乐观的人善于把悲观以“乐子”、“自嘲”的幽默方式宣泄出来,因而具有更好的抗挫能力和健康的心理。反过来讲,培养儿童良好的抗挫能力和积极乐观的心态对培养儿童的幽默意识和幽默感也具有积极意义。

(五)关注儿童幽默游戏开展的个体差异性

儿童幽默游戏的差异性主要体现为性别差异、理解能力差异、年龄差异、人格差异四个方面。心理学研究表明,由于性别不同,男性和女性思维加工的方式也不同,使幽默理解存在个体差异。此外,对幽默材料的理解能力受到个体认知发展水平的制约而各有不同。年龄的差异同样制约儿童幽默游戏的开展,而年龄水平又与儿童认知水平密切相关。个性特征是儿童个体开展幽默游戏的重要影响因素。^[14]所以成人或教师在培养孩子的幽默意识、支持儿童幽默游戏活动时,对个体差异给予足够关注,采取不同的支持策略就显得尤为重要。

五、结语

具有幽默精神的儿童是会游戏的儿童,会游戏

的儿童是富有幽默感的。幽默游戏对儿童的发展价值和其他类型的游戏对儿童的发展价值一样重要。幽默与游戏常常是一体而难以分开,幽默通过游戏的情境得以表现,游戏常常是幽默的。我们把具有幽默意味的那类游戏称为幽默游戏。幽默游戏的谐趣性在促进认知、情绪、情感、个性、道德感、行为规范等方面发展的独特意义是其他类型的游戏所不能取代的。因此在今后儿童的教育活动中,教师应给予儿童的幽默游戏以更多有意识的关注、支持和参与。

[参考文献]

- [1] 徐韵. 纯真并快乐着——论儿童幽默与儿童发展[D]. 南京:南京师范大学,2005.
- [2] 方成. 谈幽默和讽刺[J]. 文艺研究,1982(3):127.
- [3] 康格里夫. 论喜剧中的幽默[M]. 北京:人民文学出版社,1961.
- [4] 林语堂. 幽默杂话[M]. 晨报副镌,1964.
- [5] 陈慧. 论幽默[J]. 河北师范大学学报,1981(1):55.
- [6] 弗洛伊德. 机智及其与无意识的关系[M]. 上海:上海社会科学出版社,1989.
- [7] 斯卡雷特,等. 儿童游戏:在游戏中成长[M]. 谭晨,译. 北京:中国轻工业出版社,2008.
- [8] 孙绍振,汤化. 幽默学全书[M]. 福州:海峡文艺出版社,1998.
- [9] 潘志彪. 喜剧心理学[M]. 海口:三环出版社,1989.
- [10] 张莹瑞,佐斌. 幽默的心理学研究[J]. 中国临床心理学杂志,2008(4):409—412.
- [11] 冯沅君. 冯沅君古典文学论文集[M]. 济南:山东人民出版社,1980.
- [12] 张艳桃. 略谈三至六岁幼儿幽默意识的培养[J]. 课程教材教学研究,2008(47—48):78.
- [13] 徐韵,程征. 幼儿对幽默的理解及其绘画表现[J]. 幼儿教育(教育科学),2010(9):7—9.
- [14] 伍海燕,傅根跃,臧燕红. 幽默加工的脑机制[J]. 心理学进展,2009,17(1):112—117.

[责任编辑 朱毅然]