

幼兒自發性扮演遊戲之內容分析

鍾 鳳 嬌*

摘 要

皮亞傑 (Piaget) 和維格斯基 (Vygotsky) 認為表徵扮演遊戲是幼兒智能及情緒發展的關鍵，經由扮演遊戲，幼兒先從模仿自己他人，經歷「重現」(represent) 生活經驗，到有組織有計劃的主題戲劇遊戲，這是兒童在智能、情緒發展的大精進。本研究將從微觀分析方式探究幼兒扮演遊戲出現的題材內容、協商計劃扮演遊戲、扮演轉化形式及與物體互動的情節分析，以了解國內幼兒扮演遊戲的發展情況。

本研究採用自然觀察法，以微觀分析方式探究幼兒扮演遊戲的情形，共有三歲、四歲、五歲及六歲組幼兒各 10 人參加，幼兒分別在幼稚園教室之學習區--娃娃家被觀察三次各二十分鐘的扮演遊戲，以分析幼兒在自然情境中的扮演遊戲行為。

研究結果顯示在幼兒扮演遊戲中與物體的遊戲層次，大部分幼兒在娃娃家的扮演遊戲均屬利用物體的扮演遊戲，幼兒會利用娃娃家已提供的玩具，組織成每日進行的生活遊戲，大部分幼兒均進行著社會性扮演遊戲，但也有少部分的幼兒是進行獨自的扮演遊戲，年齡較小的幼兒亦有可能玩互相參與的合作性扮演遊戲，只要對遊戲的題材經驗豐富，幼兒還是能參與合作性扮演遊戲。

於扮演遊戲的題材內容方面，幼兒扮演遊戲的題材大部份均是進行著每天的活動，題材內容為幼兒熟悉的生活經驗或活動，幼兒會把生活中的幾種經驗作有意義的結合，形成一齣有趣的生活故事劇，幼兒所進行的遊戲題材與提供的玩具有絕對的關係，研究也發現國內幼兒較少出現危險活動的扮演遊戲。

於扮演遊戲的設定方面，幼兒會利用誇大的聲音、說話的內容、角色的設定或行動姿勢等方式來告訴他人正在進行扮演遊戲，言語中最常出現的形式是：「假裝……」，幼兒也常會利用肢體動作來作扮演遊戲的設定，例如當其扮演各種動物時，他會將自己扮演成動物在地上爬來爬去。

對於扮演遊戲的計劃與協商分析發現，被觀察的幼兒較少進行有組織且很有計劃的扮演遊戲，大部分的幼兒會隨著情境中玩具的提供而進行著隨性的扮演遊戲，因而扮演遊戲的起始與環境佈置大都屬於較為隨性的安排，但在扮演遊戲的進行中，常會隨著遊戲情節的轉換而有角色分配及協商討論的歷程，特別是年齡較大的幼兒，常見到其為扮演遊戲情節而進行之討論協商的歷程，而且該協商明顯地是屬於一種動力互動的歷程模式。

研究結果分析顯現，在扮演遊戲的物體轉化形式，出現較多的是「生命化」、「物體特質的歸因」、「取代」及「角色與情境的歸因」，幼兒扮演遊戲中，偶而也會出現「物體的真實性」，例如扮演無尾熊或狗狗等動物時，會有躺上地上哭哭或高興跳舞等情緒反應行為出現，至於「歸因於不存在的物體特質」的轉化形式則少出現，也由於扮演遊戲中物體轉化形式之現象產生，讓幼兒之扮演遊戲顯現其豐碩內容，有如幼兒們正在上演一齣齣生動又有趣的生活故事劇，因此幼兒扮演遊戲正是幼兒生活經驗之最佳重現。

關鍵詞：扮演遊戲、扮演遊戲的題材內容、扮演遊戲的協商計劃、扮演遊戲的轉化形式、與物體互動的情節

壹、緣由與目的

娃娃家有二位可愛的小媽咪正在煮菜，「你給我白菜，再給我蔥」另一位則忙著從籃子裡拿出各種青菜，「媽咪你還要不要青椒？這裡還有茄子、南瓜和花菜」「我現在要炒青菜，你可不可以拿油和鹽給我？」另一位則左顧右盼，然後走進櫃子旁拿了兩個小瓶子，「媽咪！這是油和鹽」「我要炒很多菜，今天我們家會有很多客人來呦！」……這二位小媽咪是在幼稚園小班教室內娃娃家所觀察到的扮演遊戲，這樣的扮演遊戲足足進行了半個小時，直到自由遊戲時間結束後，小媽咪要求大姊姊（實習教師）把他的衣服換下來，天哪！那一位媽咪小幫手居然是一位可愛的小男生，扮演時的體貼入微根本難以判斷他是誰？也令人難以想像幼兒的扮演遊戲簡直就是一幕精采戲劇的縮寫，一個活生生家庭生活情境的完全寫照，他的主角竟是二位可愛的小朋友。

「Baby 肚子餓了，我要幫他餵奶」「你餵完奶後，可不可以幫我烤 Pizza？我要吃漢堡 Pizza」「好哇！要等 Baby 不哭了再來烤 Pizza……」「你要不要鹽巴、糖和油？」「噢！這個好像是奶瓶？不是鹽巴。」「沒關係啦！假裝啦！」……另一位幼兒加入，我要跟你們一起玩，「假裝我是爸爸，我要騎車去上班，噢...」該幼兒還做了「腳跨上去」騎機車的樣子，過一會兒，爸爸幼兒又騎機車回來了，「我下班回來了，我上班很辛苦哦！我肚子餓了，可以吃晚餐了嗎？」接著四位幼兒就坐下來圍在桌子邊，準備要吃晚餐了。以上的情境是幼稚園大班幼兒在自由遊戲的時間於娃娃家進行之扮演遊戲。

幼稚園之教室內每天均進行著這樣有組織、有內容且主題明確的戲劇扮演遊戲情節。「遊戲是兒童的第二生命」，「對兒童來說，遊戲是一種學習、活動、適應、生活或工作。」（郭靜晃，1992），特別是透過表徵扮演遊戲，幼兒先是從模仿自己他人，經歷「重現」（represent）幼兒生活經驗，到有組織有計劃的主題戲劇遊戲，這時顯現兒童在智能、情緒發展上有很大的進步，因此，皮亞傑（1962）和維格斯基（1978）均認為表徵扮演遊戲是幼兒智能及情緒發展的關

鍵所在。

由於遊戲對兒童發展有顯著的影響，因而西方有很多心理學者從遊戲與發展的角度去探討遊戲對兒童發展的影響，也建立了許多遊戲的理論，如皮亞傑（1962）從認知發展的觀點將遊戲行為作分類，派頓（Parten）則從社會發展的觀點去區分幼兒的社會遊戲（黃瑞琴，1992）；而人類學家則從遊戲的功能探討遊戲對人類生活的影響，從不同文化的觀點探討了遊戲在人類生活中所扮演的重組與建構角色。

早期對遊戲的研究著重於對遊戲類型的分類以及探討遊戲對發展的影響（潘慧玲，1991），近期對扮演遊戲的研究則偏向於三大趨勢，一是研究扮演遊戲出現的相關情境脈絡；第二方面是從泛文化的比較分析，探討家庭文化對組織孩子活動及塑造幼兒扮演遊戲行為的影響；第三方面是探討扮演遊戲對認知及社會行為的影響。在這些研究中，其研究方法不外乎以微觀分析的角度，著重質量的觀點，探討扮演遊戲顯現的社會情境脈絡，及扮演遊戲對智能及社會情緒發展的影響。

以微觀分析探討中國孩子扮演遊戲者，只有林聖曦（1995）著重於不同性別幼兒的扮演遊戲之社會情境及後設溝通策略的質性探討，本研究將建立在以往的基礎上，探究台灣不同年齡幼兒於幼稚園角落中所顯現之扮演遊戲之主題內容、計劃溝通策略、與物體互動及扮演轉化的分析。具體而言，本研究的研究目的是以內容分析方式探討幼兒扮演遊戲出現的題材內容、協商計劃扮演遊戲、扮演轉化形式及與物體互動的情節分析。

貳、文獻探討

一、皮亞傑對扮演遊戲的主張

一歲的欣蒂（Cindy）把玩具奶瓶塞進洋娃娃的口中；二歲的均均把玩具卡車在地上滑動著並發出“撲撲--”聲音，三歲的堤哇那（Tywana）抱著玩具人並放入卡車時說：「待會兒，必須去工作了」，

這些幼兒都在從事著想像遊戲，或稱扮演遊戲或戲劇遊戲。

扮演遊戲在幼兒階段是當作認知發展和情緒發展的重要角色。皮亞傑(1962)認為扮演(pretense)是從感覺動作期發展到前操作期的重要轉變，在前操作期開始，幼兒已開始發展了他們的符號功能或表徵能力，這種功能可以允許小孩子跨越立即經驗的限制而運用符號去代表，重視(represent)過去的經驗和想像未來的可能性。

對幼兒早期扮演遊戲的發展階段，大部分均是建立在皮亞傑的理論上，皮亞傑對扮演遊戲的發展模式是敘述在他的一本書上--遊戲、夢和模仿(Play, Dream 和 Imitation, 英文版已於 1962 翻譯完成)，皮亞傑描述符號遊戲的開始於前想像行為，是從感官動作期到表徵期的轉折點：

1. 前想像行為 (Pre-Pretend)：是指孩子發現了扮演的力量，孩子已投入近似的扮演遊戲中，但沒有確定扮演的證據，例如孩子會拿奶瓶碰觸娃娃的嘴巴，拿玩具的杯子放進嘴巴裡，或在耳邊握著電話筒當作在接聽電話，這些前想像的姿勢顯示孩子對這些玩具能被符號性運用 (be used symbolically) 有些了解，但卻沒有確定的證據顯示孩子真的是扮演餵食娃娃，從杯中喝水或在電話中講話。

2. 自我扮演 (Pretend Self)：剛開始，孩子扮演日常生活中他真正做的事，如睡覺、吃東西...然而，這些動作並不是在日常情境中出現，皮亞傑(1962)曾描述他女兒剛開始出現的符號基模的例子如下：

真正可笑的假裝遊戲訊號出現在一歲三個月。「有一天，他看到衣服邊緣碎碎的，想起她自己的枕頭，她捉住並握在右手，然後吸右手指頭，並躺下當作要睡覺，但她的眼睛卻張開著，又眨眨眼好像想閉上眼睛，但最後卻笑出來，並說『不要，不要』」

自我扮演最常被觀察到的是扮演睡覺和吃東西，研究者也發現自我扮演常出現在一歲左右。這個時候孩子涉入扮演行為，這種假裝是非常明顯的，例如孩子舉起杯子到嘴邊，碰碰杯子，還發出喝東西的

聲音。

3.其他扮演 (Pretend Other)：隨著發展，兒童想像扮演會變得愈非自我中心，他們開始扮演加入別人的活動，扮演更導向別人，例如，他們扮演講電話、餵小孩、開車或買東西。

此時的扮演遊戲與玩具及材料均有密切的關係，特別是一些表徵性玩具如洋娃娃、玩具汽車、盤子、鍋子、電話等玩具，都跟真實的物品很像，這些玩具很容易導引孩子進入想像遊戲中，孩子通常會從事看到成人們所從事的活動，如講電話、煮晚餐、餵孩子等等，從這些扮演活動中，可以理解在此文化或社區中重要的事件與角色，如有人觀察礦區的孩子會用積木去建造運煤的鐵路。

4、物體的取代 (Substitution)：當孩子扮演遊戲的技巧愈發展，孩子將愈來愈少去依賴表徵性玩具，扮演遊戲愈來愈去情境化 (decontextualized)，他們較少用類似的物體來取代表徵或符號的東西。

物體的取代在幼兒的符號化功能的發展上非常重要，在感覺動作階段，孩子的想法會跟具體的行動及具體的事結合在一起，而到運思期，孩子會用文字及符號來代表概念及抽象物。在表徵期的開始階段，符號化功能開始發展，孩子會把文字賦予物體，文字是融合予物體中；較成熟的思想，文字可以被視為意義的任意象徵 (arbitrary signifiers)，而不僅是一些事情的標籤，在扮演遊戲中的物體取代可以讓孩子完成這樣的發展 (Vygotsky, 1978)。

當孩子遊戲技巧的發展，他們會漸漸發展用很多物體來代替不同的東西，當他們在扮演遊戲中，會選擇適當的物體來取代一些想像的行動。在符號遊戲的早期，孩子發展了雙重取代 (double substitution) 的功能，那就是在同一扮演遊戲中，用兩個物體來取代，例如用方形積木取代三明治，而用圓形積木當作杯子用以喝咖啡。

在物體取代歷程中，用同一物體取代不同事情，或用不同物體取代同一件事都是非常重要的，例如，在玩扮家家時，將積木當作飯菜，而在玩醫生護士的扮演遊戲時，把同一積木當作是打針的工具。這想像符號與表徵意義之關係是孩子自己任意創造的，這有如是文字與代

表意義之間的關係一樣，經由扮演遊戲中，創造符號與意義之關係的經驗中，孩子漸漸獲得符號特質的直覺知識。

5、想像物體與生物 (Imaginary Objects or Beings)：兒童不僅用很多物體當作遊戲的符號，他們也會插入想像的物體和生物在扮演遊戲中，二歲時，孩子通常用真實的東西來當作想像的物體或事情，例如玩喝茶遊戲時，會從玩具茶壺中將茶倒入杯中喝，漸漸地，孩子想像的成分不一定會有材料來支持，例如三歲孩子會假裝蒼蠅正在飛，用手拍下去，然後把他丟進垃圾桶後去洗洗手。另外，在幼稚園中，常見幼兒利用假錢玩雜貨店買賣遊戲，騎著想像的摩托車，吃很多想像的食物，幼兒在玩這些想像遊戲時，不一定會有具體的東西來伴隨著遊戲，隨著孩子認知表徵能力的發展，孩子可以想像這些只以文字符號而已。

6、生動的代理者 (Active Agent)：一種特殊的物體取代會發生，孩子不僅適用玩具人或動物代表真正的物體，而且這些玩具還假裝是有生命的，會移動也會說話，在早期階段，兒童的扮演遊戲有這些物體，但他們把它當作被動的，例如孩子會餵洋娃娃或幫他洗澡，但這些是被動地接受，當這些玩具被賦予生命時，這些玩具被當成「生動的代理者」，他們能完成一些行動，例如孩子拖著一個玩具人在地上，有如他是在走路或跑步，騎在玩具馬上，跳躍過圍牆，並走到盤子旁，裝出吃東西的聲音，孩子通常會提高或降低聲音對玩具人說話。

較為複雜的「生動代理者」，此時孩子有二個或更多玩具互動著，例如孩子將一個玩具人放進車內說：「我要去工作啦！」然後又對另一玩具人說：「再見！」這種互動式類型的「生動代理者」遊戲出現在 28 個月大的孩子身上 (Bretherton, 1984)。

7、故事或非故事的連續 (Sequence No-Story/Sequence Story)：孩子想像遊戲的發展會越來越統整，孩子會合併或統整假裝的片段而形成小型戲劇，在這過程的中介階段稱為「非故事的連續」，這種型式的遊戲，孩子會一直重複著相同的動作，而這動作有不同的接受者，如餵自己，然後餵媽媽，這種「非故事的連續」大概在孩子 15 個月的自發性扮演遊戲中出現。

在「故事的連續」中，孩子扮演二個或更多相關的行為來形成小故事或戲劇，例如假裝端咖啡然後喝掉，或餵孩子然後把他放在床上睡覺，這種遊戲類型大概在 15、16 個月時會出現，大多數二歲的孩子會扮演小戲劇，隨著孩子的發展，這些小戲劇會越來越複雜，「故事的連續」的假裝成分越多，故事會越來越長，例如一位 29 個月大的孩子，假裝要帶娃娃去看病，他會把娃娃放進椅子上（假裝這是車子），然後拿一些玩具放進車內，當作是孩子的玩具，再搬了一些想像的「口紅」放進車內，然後坐在位置上假裝綁安全帶，假裝開車到醫院去了。

8、計劃 (Planning)：當孩子扮演遊戲變得更複雜時，他們會開始慢慢構思，想像遊戲該如何去進行，剛開始的計劃是宣佈如何進行，例如孩子在吃之前會宣佈：「吃晚餐啦！」孩子也會計劃尋求適當的物體來當玩的象徵，例如四歲的小敏，爲了玩騎機車遊戲，他會一直找，直到發現盒子後，他把盒蓋戴在頭上，然後說：「我有戴安全帽」，就騎機車出去了。

當四、五歲時，計劃通常變成孩子們討論扮演遊戲的情節，他們花很多時間在討論協商「誰要扮演什麼角色？」及「該如何進行下去？」等，這種協商的進行幫助孩子建構了事件與角色的知識，也發展了社交技巧。

二、維格斯基對扮演遊戲的看法

年齡小的幼兒，其慾望具有立刻被滿足的需求，隨著年齡的增長，許多無法了解的趨勢 (unrealizable tendencies) 與慾望出現了，可是通常這些慾望均無法立即獲得滿足，爲了解決這種緊張，於是幼兒就進入這種想像、虛構的世界，在那裡無法被了解的趨勢及慾望均可被了解，所以，維格斯基 (1978) 認爲想像力是一種新的心理歷程，想像力不會出現在年齡很小的幼兒之意識中，動物也沒有想像力，想像力代表著人類特有的一種有意識的活動型式，有如其他有意識的機能一樣，想像力起源於行動 (action)。

在遊戲中，兒童創造了想像的情境，但想像情境卻不是定義遊戲

的惟一特徵，而是遊戲的特性之一。遊戲對兒童的發展影響非常大，在想像遊戲中，幼兒可從束縛中得到解脫（Vygotsky, 1978），而且幼兒仰賴內在的趨向和動機去學習行動，而非經由外在所提供的誘因去學習行動的。

A、遊戲中的行動與意義

在遊戲中，事物失去了決定性的力量，兒童雖看到某物，但他做出不同於他所看到事物的行動來，因此，當兒童的行動獨立於他所看到的事物時，一種想像的狀態就達成了。在想像情境中，行動會指引兒童去學習如何引導自己的行為，這種學習不僅是對物體的立即知覺或對其有影響的情境中，同時也是經由對兒童有意義的情境中，來熟習引導自己的行為。

在實驗中，發現幼兒無法將意義的世界（the field of meaning）與視覺世界（the visual field）分開，可是在想像遊戲裡，思考是與物體分開的，而且行動是出自於意念而非來自於物體，例如一塊積木可當成漢堡或冰淇淋，因此，行動是受到意念的影響而不是物體本身。

當幼兒把物體當作一種「支撐」（pivot），這支撐是一種意義，例如一支木棍當作是有意義的馬而非真正的馬時，此時遊戲是在一轉換的階段，因為幼兒通常無法將物體與思想分離出來，所以為了想像一匹馬，他需要利用『馬在棍子上』的方法來定義他的行動，在這同時，這基本的架構已產生了改變，因為他的知覺架構已產生了改變。

人類的知覺不只是外在的顏色和形狀，還包含了意義，因此，人的知覺架構可被描述成一種比率-- 物體/意義，這種比率顯示人的知覺是有普遍性而不是孤立的，對幼兒而言，物體是主要的，而意義是附屬的，但在棍子變成「支撐」，被當成『馬』的意義時，這時意義已被轉換成主要的，變成意義/物體了。

這並不是說這些物體已不再具有意義了，對幼兒而言，他們缺乏自由取代（free substitution）的能力，所以他的活動是遊戲而非象徵符號的表現（symbolism），在遊戲中，物體的意義變成是中心

點，而物體已從支配的地位轉移到附屬的地位，幼兒以一種脫離一般物體與行動的意義來運作，所以，遊戲具有過渡性的本質，可以幫幼兒完全脫離真實的情境。

在遊戲中，兒童自動自發地將意義從一個物體中分離出來，因此，遊戲給予兒童一種新型態的願望，經由願望而與假想的「我」相關聯，兒童有願望，並且透過經驗使他了解願望是什麼，因此兒童在思考中採取行動，內在與外在的行動是不可分開的，想像力、詮釋和意志是經由外在行動所實現的內在過程。因此，一位想著正在騎馬的兒童，他已將行動/意義的比率轉換成意義/行動了。

因此，在扮演遊戲中，兒童是以一個非常接近真實情境的想像情境開始，有如是真實情境的再製造，幾乎是回憶曾經發生過的某事情，是把記憶放諸於行動，而非新奇的想像情境的。因此，從發展的觀點來看，創造出一個想像的情境可被視為發展抽象思考的一種方法。

B、協商和扮演遊戲

在扮演遊戲的歷程中，幼兒起初需要有共同的目標，創造出相同的認知到特定的物體、人物和行動，轉換成彼此都相信的（make-believe）境界，根據維格斯基的主張（Vygotsky, 1966），在社交性的扮演遊戲中，幼兒會在扮演遊戲前，協商他們自己的規則，直到同意扮演所進行的方式與方向；因此，透過協商或計劃，互動者共同進入了扮演遊戲的架構中，分配角色、行動、物體的轉化，甚至發展了遊戲的腳本。

三、扮演遊戲的相關研究

近期有關於扮演遊戲的相關研究，大致可分成三大趨勢，一是研究扮演遊戲出現的相關情境脈絡，如探討年齡、性別、社交階層、與不同的互動對象所顯現的扮演遊戲，並以微觀角度從互動策略、溝通形式及扮演轉換等內容剖析扮演遊戲的出現；第二方面是從泛文化的比較分析，探討家庭文化對組織孩子活動及塑造幼兒扮演遊戲行為的影響；第三方面是探討扮演遊戲對認知及社會行為的影響。本扮演遊

戲的相關研究將著重於前兩方面之研究結果分析。

(一)扮演遊戲出現的相關情境脈絡研究

高裘(Goncu, 1993)研究社會扮演遊戲的發展,探討共享扮演遊戲的焦點,後設溝通去定義活動及扮演遊戲中的溝通行為,結果發現幼兒在三歲以前就已經能達到遊戲中共同主體性(intersubjectivity)的境界。寶拉(Paula, 1995)比較不同情境中的扮演行為,探討二歲到六歲的孩子之單獨及相互扮演遊戲的行為,結果發現因同儕的在場,而造成扮演遊戲的量減少,但扮演遊戲的品質卻因而提昇了,特別是在扮演物體的轉換及物體的操弄上。

卓余-史密斯(Trawick-Smith, 1990)觀察 32 位幼兒學校的兒童,在比較他們玩真實的玩具支撐(prop)與非真實玩具的支撐,剖析他們在扮演物體轉化的歷程,結果發現五歲以下的幼兒比較會用真實的玩具支撐來玩扮演遊戲。

布雷克(Black, 1992)探討 68 位幼兒社交階層與協商的策略,孩子被同儕提名而分成受歡迎者、不受歡迎者及低影響力等三組,三組孩子被錄影觀察要進入一對同性別幼兒之遊戲中,結果發現受歡迎的幼兒比較會同意和擴展同儕的想法,也會對同儕的建議有所澄清,並會對新加入的幼兒解釋目前進行的活動;而不受歡迎的幼兒較常拒絕同儕的想法,抗拒團體的想法,因此,不同社交階層的幼兒會使用不同的策略進入社會扮演遊戲中。

(二)泛文化的扮演遊戲之研究

許多的研究都發現文化與種族差異會影響遊戲的內容及偏好,文化及環境因素會對遊戲發展產生影響,建立在此基礎上,近期對扮演遊戲的研究著重於做泛文化的比較(Farver, Kim, & Lee, 1995; Farver & Lee, 1997; Farver & Wimbarti, 1995)。

法握、欽和李(Farver, Kim, & Lee, 1995)比較 48 位美國幼兒及 48 位韓籍在美國的幼兒,探討文化對孩子組織活動及塑造扮演遊戲上有何影響,觀察者記錄了一些預設定的社會行為出現與否,及記錄遊戲行為的複雜程度,另外父母也填寫了孩子在家中遊戲的狀況

況。結果發現不同文化下，孩子有不同的互動行爲，遊戲複雜程度也有所不同，不同文化中，父母對遊戲的看法亦有所差異，研究建議在不同文化的社會化歷程中，的確會對孩子的社會互動及扮演遊戲有所影響。

在相關的研究中，孩子在自由遊戲及實驗室中被觀察其社會扮演遊戲的次數，溝通的策略及扮演遊戲的主題。結果在自由遊戲中，美國幼兒出現較多的扮演遊戲，然而在實驗室中，扮演遊戲的次數並沒有顯著差異，但溝通策略及扮演遊戲的主題卻有顯著的不同，韓籍小孩的主題大部分是每天的活動和家庭角色的主題；而美國幼兒從事較多環境中的危險及幻想的主題（Farver & Lee, 1997），另美國幼兒會描述自己的行動，拒絕同伴的建議，使用較多的引導句；而韓籍幼兒會描述同伴的行動，用附屬問句、語意連結，並使用同意及禮貌性的請求。

法握和余波堤(Farver & Wimbarti, 1995) 觀察印尼的幼兒遊戲，比較幼兒與父母及兄姊的互動，剖析利用物體遊戲的程度、彼此參與社會合作扮演遊戲和遊戲主題，父母也訪問了孩子在家中遊戲的狀況。結果發現利用物體遊戲的程度及彼此參與社會合作扮演遊戲隨年齡增加而增多，兄姊比父母更會投入幼兒社會合作扮演遊戲中，他們在加入遊戲時會給予意見及建議，顯示兄姊是社會扮演遊戲的有效促進者，結果顯示社會文化情境因素會塑造幼兒早期的遊戲行爲。

參、研究方法

一、研究對象

本研究邀請幼稚園四十位小朋友參加，這些小孩的年齡層是在 36 個月到 72 個月之間，樣本在屏東地區的一所幼稚園取得。參與對象爲三歲組、四歲組、五歲組及六歲組孩子各 10 人，其中每一年齡層將儘可能取得男女幼兒約各半的樣本人數，該所幼稚園是屬於開放式教學--角落教學模式，每日幼兒進入園內教室後，約有 30 分鐘以上的時間於角落內進行探索遊戲。

二、研究程序及情境佈置

為探究幼兒扮演遊戲的題材內容，於扮演遊戲中與物體互動的情境分析，剖析扮演遊戲的協商程度及轉化形式，於幼稚園內之學習情境中裝設錄影機，拍攝幼兒進行扮演遊戲活動。因為幼稚園教室之學習區--娃娃家，是幼兒顯現扮演遊戲次數最多的場所，所以本研究程序鎖定以標的幼兒為主，拍攝幼兒進入原班級娃娃家後所進行之所有扮演遊戲活動，每位幼兒被選定以觀察三次為原則，每次觀察的時間將持續 20 分鐘以上（此時間乃配合著幼稚園角落時間的安排大約為 20 分鐘至 30 分鐘）。

至於遊戲情境的安排，則以幼稚園原來班級之學習區--娃娃家為主，一般娃娃家所佈置的玩具材料將包括：

1. 服飾類：衣服、帽子、鞋子、褲子、手飾...等等
2. 廚具組玩具：爐子、冰箱、鍋、盤、碗筷、鏟子、調味瓶、刀、叉、杯子、茶壺、桌椅...等。
3. 人物玩偶：包括不同角色的娃娃，如 Baby、爸爸、媽媽...等等。
4. 動物玩偶：牛、羊、熊、豬、兔子...等等。
5. 交通工具玩具：汽車、摩托車、腳踏車、飛機、船...等等。
6. 各式食物模型組：如蔬菜類、水果類、西點、麵包類、雞腿、漢堡、飲料...等等。
7. 家電用品：吹風機、電話、電鍋...等等。
8. 玩具錢幣：銅板、不同面額紙鈔、收銀機、發票。
9. 醫療用品組：聽診器、體溫計、針筒、血壓器、藥包、三角巾、冰枕...等等。

除了提供真實玩具材料（Prop）供幼兒玩扮演遊戲外，另本研究也提供象徵性的物體，如積木、樂高玩具。通常這些玩具都被放置在櫃子內，由幼兒自行選取使用，並於遊戲結束後，依平日要求收入櫃子內。

蒐集資料時間是從 89 年 11 月至 90 年 6 月，共持續了八個多月，在此期間，該園所內教學所進行的主題單元包括好吃的食物、服裝、

新年到、台灣寶島、和大自然玩遊戲、溫暖的家、及夏天到等教學單元。

三、觀察資料的登錄

(一)與物體的遊戲層次

幼兒在遊戲歷程中，與玩具互動的層次將依歐坎內爾和布里斯頓(O'Connell & Bretherton, 1984)所創造的量表，將每個互動情節(episodic)記錄下來，並依到達之最高層次作以下幾種層次的分類。

1. 探索遊戲：是指幼兒操弄物體，包括觸摸、丟、敲打物體，或將物體放進嘴巴、以一個物體去碰另一物體。
2. 聯合遊戲：指幼兒將物體放在一起、堆在一起、做成空間結構、或依顏色或功能堆放在一起。
3. 利用物體的扮演遊戲：指兒童將物體「當作是」另外的物體或活動，例如將無生命物體當作是有生命的、展現每天的活動、將物體取代、和運用單獨的人物等。
4. 互相參予的社會遊戲：是指當互動者彼此直接的社交互動(如笑、說話、提供或收到物體、或在工作中的協助)，或者是彼此了解的情況下進行互相或互補的活動。
5. 互相參予的合作社交性扮演遊戲：指兩個互動者進行著幻想的行動，而且在此遊戲歷程中彼此有腳本，或扮演著互補的角色(如媽媽與孩子)，腳本是指有組織且有多重事件的意義性活動。

(二)幼兒扮演遊戲的題材內容

幼兒扮演遊戲的題材內容將依法握(Farver, 1992)的方式，記錄下每個扮演遊戲的情節，並將每個情節作以下幾種類型的分類。

1. 家庭的關係：包括設定家庭結構、區分家庭成員的外表、或扮演家庭角色。
2. 每天的活動：指睡覺、煮飯及吃東西、穿、修理東西、開車、打電話、讀書、結婚及生日舞會等。

3. 環境中的危險活動：如發生車禍、殺人、追逐和天災等。
4. 想像的內容：有一些幻想性的行動。

(三) 幼兒協商扮演遊戲的程度

幼兒之間的協商扮演遊戲將依郝伊、佩卓誥斯和林若地(Howe, Petrakos, & Rinaldi (1998) 所創的方式，將扮演遊戲中的語言行為重複轉錄成以下二種層次的扮演遊戲：扮演遊戲的設定及扮演遊戲的協商與計畫。

I、扮演遊戲的設定：扮演遊戲的設定將依聲音、說話內容及行動分成三種類別。

- a. 誇大的聲音。
- b. 說話內容及角色設定，如我是小牛。
- c. 行動和身體的姿勢，例如走路繞過桌子。

II、扮演遊戲的協商與計畫：扮演遊戲的協商和計畫將依據幼兒扮演遊戲中的語言行為來作分類，並分別紀錄下幼兒語言輪流轉換的總次數，而協商和計畫策略的各種類別之次數亦分別被紀錄下來。

1. 玩具的安排：例如我將這些玩具作成一個小農場。
2. 準備或程序的行為：物體及特質的澄清和規則的討論，例如小牛可以在牧場中到處走動，小牛要回到房子裡休息等。
3. 扮演遊戲的起始：經過協商與計劃後，將會開始進行扮演遊戲，因此，扮演遊戲的起始可能包括有邀請，如讓我們一起玩伴家家，或假裝的計劃，如假裝牛牛生病了等。
4. 說故事，如我生氣了，你開始哭。
5. 討論或分配角色：如假裝你是公主，我是王子。
6. 明顯地同意接受邀請、扮演計劃或轉化。
7. 拒絕接受邀請、計劃或轉化。

(四) 扮演遊戲的轉化形式

在扮演遊戲的物體轉化形式將依布雷克、謝林頓、羅根和柏(Black, Sheridan, Logan, & Borgh, 1992) 等人的分類，將幼兒對物體的轉化形式依幼兒對想像物體的特質或區別具體的參照物而

分成以下幾種類別。

1. 生命化 (Animation/Reification)：將無生命的物體賦予人或生物的特質，或者將相關的事務具體化成想像的物體，這種轉化仍屬反應性，而不是主動性，因為這種想像的關係仍存在於存在物與想像物之間。
2. 物體特質的歸因 (Attribution of object property)：利用存在的物體來扮演想像的物體，例如將積木當作飯菜。
3. 取代 (Substitution)：將存在物體賦予新的特質，如假裝牛牛會飛起來。
4. 物體的真實性 (Object realism)：扮演的物體已經存在，而且是主動有生命的，這種特質不一定與原來物有關聯，例如假裝馬馬會唱歌、跳舞，也會炒菜煮晚餐。
5. 歸因於不存在的物體特質 (Attribution of nonexistent object property)：將不存在物體的特質歸因於想像或取代的物體上，例如大魔鬼會來抱走娃娃。
6. 情境的歸因 (Situational attribution)：假裝是一個想像的情境存在。
7. 角色的歸因 (Role attribution)：假裝是一個角色的人物存在。

四、登錄程序

本研究中所有娃娃家扮演遊戲錄影帶將完全被轉錄，並將逐字稿紀錄下來，扮演遊戲中出現與物體互動遊戲層次及題材內容依每個遊戲情節來作分類；而幼兒協商計劃扮演遊戲及扮演轉化形式則依扮演的進行中語言行為及內容來作分類。扮演遊戲中的錄影帶將依其語言、內容、與玩具互動及互動情境等作詳實描述。錄影帶內語言的登錄由研究助理來完成，為確保公正客觀的立場，這些助理並不清楚本研究的目的，助理人員由研究者加以訓練，在練習過程中，助理必須在每個登錄類別的可信度到達 Kappa .80 以上，才開始進行登錄工作。

肆、結果與討論

一、與物體的遊戲層次分析

本研究探討幼兒遊戲歷程中與玩具的互動層次是採用歐坎內爾和布里斯頓(O'Connell & Bretherton, 1984)所創用之分類方式，將幼兒與玩具互動的層次分為探索遊戲、聯合遊戲、利用物體的扮演遊戲、互相參與的社會遊戲、互相參與的合作性扮演遊戲等五類別，觀察結果顯示大部分幼兒在娃娃家的扮演遊戲均屬利用物體的扮演遊戲，幼兒們均利用娃娃家已提供的玩具，組織成每日進行的生活遊戲，最常見到的有煮飯炒菜、水果買賣、醫生護士、結婚新娘子等題材的扮演遊戲。

由於觀察的情境是在幼兒教室內的娃娃角，平日有相當多的機會進入該學習區，幼兒對該情境已相當的熟悉，因此較少出現單純的探索遊戲行為，大都是進入後就開始操弄著玩具，然後邀請別的幼兒參與社會扮演遊戲，接受觀察的大部分幼兒均進行著社會性扮演遊戲，但也有少部分的幼兒是進行獨自的扮演遊戲，此時幼兒常會有自言自語的行為，其與物體的遊戲層次均屬探索遊戲、聯合遊戲或利用物體的扮演遊戲。

幼兒在進行著高層次的互相參與社會遊戲或合作社會性扮演遊戲時，由於互動者彼此是在了解的情況下進行著互相或互補的角色，因此玩伴間有較好的默契，也是良好的互動合作者，可能幼兒間平日已發展了彼此的友伴關係，也形成較穩定的互動模式，因此，進入娃娃家後很快就能發展出高層次的互相參與的社會性扮演遊戲。

二、幼兒扮演遊戲的題材內容

幼兒扮演遊戲的題材大部份均是進行著每天的活動，題材內容為幼兒熟悉的生活經驗或活動，最常出現的題材之一為「醫生、護士及病人的遊戲」，由於每個幼兒從小均有豐富的看醫生經驗，因而在扮演此種遊戲時，會出現相當豐富的語言行為，互動時提出之問話也相當深入，底下之範例為一位 40 個月的小男生所進行的「醫生、護士

及病人的遊戲」，由於非常投入也非常有興趣，因此同一主題的遊戲行為進行了近三十分鐘，期間目標幼兒的角色行為一直不停變更，從醫生角色到護士角色行為，甚至到最後扮演一位咳嗽病人，假裝「咳、咳....」進入醫院要求看病的情境。

C: (打開針筒刺 C1 的手背) 啊你要, 啊你要說很痛

C1: (看 C 搖頭)

C6: (蹲下來看 C1, C)

C: 要打針哦~ 才不會很痛 (用力壓針筒) 好了 (放回籃子裡)

C1: (手背放大腿上抹)

C6: 給他量量看

C3: 手伸出來~ 好~ 壓著 (溫度計放 C1 腋下)

C: 要擦藥 (拿綠瓶, 擦在 C1 剛打針的地方) 不痛

C3: 好~ (拿出溫度計) 你發燒

C: (放回綠瓶)

C3: (拿溫度計給 C4 看) 你沒有發燒 (看 C1)

C: (拿被子) 好~ 蓋被 (蓋在 C1 身上)

C6: 拿藥藥哈

C: 喝藥好啦 (走到櫃子前, 拿出黃杯)

C6: 可以拿藥

C3: (拿小透明杯給 C1)

C: (走去壓熱水瓶, 轉身看 V8) 這個是燙水不可以摸 (喝黃杯) 噓~
(拿黃杯放回櫃子裡)

C3: 好, 一天吃一包藥, 好不好

C1: (和 C4 走出娃娃家)

其次，較常出現的主題是日常經驗的結合，幼兒會把生活中的幾種經驗作有意義的結合，因而扮演遊戲通常可以持續很長的時間，形成一齣有趣的生活故事劇，例如小女生常把化妝塗口紅，扮演新娘子進行結婚典禮，及生出小 Baby 與之後的餵奶活動作一連串的結合。

幼兒所進行的遊戲題材與提供的玩具有絕對的關係，例如提供的是醫療模型器具，幼兒就選擇玩醫生護士的扮演遊戲，假如提供的是服裝、化妝品及珠寶盒等相關玩具，幼兒就會進行化妝當新娘子之結婚遊戲，而且大部分的扮演遊戲均是與提供的玩具作結合，並將娃娃家的玩具作有意義的組織，形成有趣的生活故事扮演遊戲，較少出現幻想性的故事扮演內容與行動，此研究結果與國外幼兒所顯現的扮演遊戲題材有極大差異。

研究也發現國內幼兒較少出現危險活動的扮演遊戲，資料中有一位男幼兒，他曾經玩開拖車及警察的遊戲，也出現其當修理電話機的人之角色行爲；唯一出現的危險活動行爲是有一位幼兒將自己裝扮成僵屍，這可能與其在電視中看到僵屍影片有關，且其他幼兒也會對此行爲產生模仿之作用。

三、幼兒協商扮演遊戲的程度

(一) 幼兒扮演遊戲的設定

幼兒會利用誇大的聲音、說話的內容、角色的設定或行動姿勢等方式來告訴他人正在進行扮演遊戲，研究中發現幼兒常會利用言語來告知正在扮演遊戲，言語中最常出現的形式是：「假裝……」，底下之範例顯現幼兒藉由假裝語言來作角色的認定。

C1: 假裝我就在賣東西

C: (手伸進桶裡) 哎娘~好多錢吶

C1: ㄟ~我知道了, 假裝我在賣東西, 啊然後你是幫我拿錢的人, 好不好

C: (將大桶的錢倒入白桶裡)

C1: 你是收東西的人, 啊我是那個付錢, 還有拿錢的人

C: 云云, 你看

C1: 妹妹 (摸C3) 假裝你要來買東西 (站起來)

C2: 哇~ (看C硬幣)

C3: 我也要

C1: (走到C3旁邊) 假裝你要來這裡買東西, 你要買髮圈~ (給C3看)

幼兒也常會利用肢體動作來作扮演遊戲的設定，例如當其扮演的角色行為是各種動物時，他會將自己扮演成動物的模樣，在地上爬來爬去，他也會藉由聲音來扮演自己的角色行為，例如當幼兒扮演小狗時，他會汪汪叫，可是他如扮演是小貓時，他會喵喵叫，底下之範例是幼兒將自己角色設定為狗狗，為了扮演好其狗狗的角色，目標幼兒（C）從頭到尾均爬在地上或爬進桌子下，或躲進工作櫃內，但是都沒有發出任何聲音，其他幼兒也都能認定其如此之行為，因此扮演行為可一直持續下去。

C: (跪在地上, 雙手地板, 在地上跪著爬, 爬到櫃子邊)

C1: (吃開心果)

C: (看幼兒爬進桌子下)

C1: 好, 已經不能再爬了 (拿開心果給 C 吃)

C: (張開嘴巴吃開心果, 在地上轉圈圈)

C2: 你什麼時候泡的

C: (吃開心果看幼兒)

C3: 你不要當媽媽

C2: 我要當爸爸呢

C3: 我要當爸爸

C1: (看 C, 又看 C3) 莉樺你要不要當媽媽, 我那邊有戒指, 我包包有戒指

C: (跪在地上看工作櫃又看地上, 看 C1)

C1: (拿開心果給 C 吃) 啊

C: (張開嘴巴吃開心果, 看 V8)

C2: 這個不會燙 (喝咖啡)

C: (跪在地上看工作櫃又看地上, 看 C1)

C2: 我跟你乾杯, 好不好 (拿杯子對 C3 說)

C1: (倒咖啡)

C: (碰 C1 的圍裙帶子)

C1: 狗狗, 狗狗, 來 (咖啡放桌上)

C2:在後面

C1:狗狗來(拿咖啡要給C喝)

C:(搖頭,躲進衣桿下)

C1:(蹲下來)狗狗來(看C)狗狗來,快喝(要拿給C)

C:(閃開)

另一個範例是玩無尾熊的扮演故事，C1 當無尾熊，C 拿木棒當尤加利葉給 C1 吃，C1 亦能認定木棒就是尤加利葉，因此他也配合著將一根木棒弄倒，以顯現無尾熊正在吃尤加利葉之動作。除了吃東西之外，在本次扮演遊戲中，還發展成無尾熊亂跑顯現生病之情節，幼兒們替無尾熊請了一位醫生來看病，但無尾熊躺在地上哭哭(擬人化情節)，幼兒們顯現對無尾熊生病的焦慮，擔心牠會死去，還要求哥哥陪無尾熊，真是一次精采而內容豐富的扮演故事。

C:(坐在C1背上,然後起來)給我一下啦(轉頭看V8,用手心擋鏡頭,
看V8,然後走到桌前看大皮包裡的東西)

C2:(走過來)你當誰

C:(看C2)我,我是哥哥吶

C3:哥哥,你不要拿媽媽的就好了

C:我,我要買尤加利葉呢給無尾熊吃啊,無尾熊餓扁了啊

C2:(也要拿C皮包裡的錢)

C:啊,你那麼多錢

C:(看C2)你,你幹嘛拿錢吶

C2:我已經有那麼多錢了

C:(將小皮包放入大皮包裡,將錢放積木櫃上,拿2根木棒)尤,尤加利葉來了,快吃(拿到C1面前放地上)

C:(將木棒直立,然後站起來)鏗鏗(右手從右往左)吃哦,吃哦

C1:(低頭,將一根木棒弄倒)【無尾熊假裝在吃尤加利葉】

C:吃哦我再去買。

(二)幼兒扮演遊戲的協商與計劃

1.玩具的安排及準備或程序的行爲：幼兒在開始扮演遊戲的進行時，通常會將玩具作一些適當的安排，例如會將瓷娃娃擬人化當作是扮演家族之孩子角色，媽媽幼兒會把瓷娃娃抱在懷裡準備作餵奶的行爲，並大聲嚷嚷：「孩子肚子好餓好餓！」甚至幼兒會利用一些玩具來界定自己正在扮演角色，幼兒藉由太陽眼鏡帶在身上，並高聲呼喊自己是陌生人的角色，界定陌生人角色後並積極參與幼兒的角色扮演遊戲。

底下之範例是一位幼兒正在扮演煮菜炒菜遊戲，他們還討論到這是日式料理餐店，廚師還要帶帽子，其中還藉由討論男女性別角色之劃分，假裝你是男生廚師帶藍色帽子，女生廚師則帶紅色帽子，在遊戲進行中，幼兒又會將新玩具加入，並編入新的遊戲劇情，此時同儕可能進行協商，有時很快就能將其融入新劇情，有時別的幼兒無法認同新道具的加入，但如果提議之幼兒在遊戲中又再度強調該角色，可能其他幼兒會慢慢認同該角色的扮演行爲，這種協商討論的動力互動歷程慢慢地進行著，直到大夥兒均能認同該角色與行爲。於煮菜扮演遊戲歷程中，C2 幼兒突然拿著娃娃說：「這是我生的小孩，我生 2 個」，後來別的幼兒拒絕該角色的介入，就說：「乾脆不要生這個，拿去！」但後來慢慢接受該角色，「假裝我沒結婚，我就有小孩。」從幼兒間扮演遊戲的對話分析中，可以得知這是一個扮演遊戲協商討論的動力運作歷程。

C: (將花檢出來放紅壺裡,然後站起來)

C1:啊,我幫你煮啦(走 C2 前)

C: (推 C1) 候~我要來煮這個(拿鍋蓋放地上)

C1:唷~假,假裝你是在這裡煮飯的

C:好啦(將紅壺裡花倒入炒菜鍋裡)

C1:假裝你在這裡煮飯的

C:好

C2: 啊我也是, 我也是

C1: 好

C: 然後你就肚子餓了來吃東西

C1: ㄟ~我們不是去參加舞會, 我們去渡假村ㄟ~這又不是參加舞會的地ㄟ, 你嘛哈拜託ㄟ~

C: (用手指將花挖出來)

C1: 假裝你們餐廳在這裡(指桌上)然後你就用來我們這裡像日本哈~
(看 V8)

C: (倒花, 轉頭看 C1) 然後這是日本料理

C1: 這裡都日本的東西

C: 日本料理

C1: 假裝這裡都是(手指在櫃前圓圈)我們用的

C: ㄟ~廚師要戴這個哦(手拿帽子)

C1: 你戴紅色的

C2: 我要戴紅色的(拿紅帽)

C: 我要戴藍色的(拿藍帽)

C1: 假裝你是男生, 他是女生

C: (拿鏟子炒花)

C1: ㄟ~廚師先生這裡的東西都是我們的, 剛剛(指地上)

C1: ㄟ~這是我生的小孩ㄟ~(拿娃娃)我生 2 個

C2: 哈~哈~

C: (轉頭看 C1, 炒花) 對候~我忘記開瓦斯(轉動開關)

C2: (將葡萄倒入 C 鍋裡, 然後走到籃子前)

C: (炒花, 葡萄, 然後拿紅鍋, 撿裡面的花放炒菜鍋裡)

C1: 乾脆不要生這個, 拿去(丟到 C 腳下)

C2: 等一下(將花, 雞塊放入炒菜鍋裡)

C: (撿起雞塊放紅鍋裡, 然後炒一下, 轉身看 C1) 來~你要吃什麼

C1: (坐在地上) 放在桌子啊, 你以為這裡是餐廳啊~

C: (拿起地上眼鏡, 戴臉上) 廚師有一個戴眼鏡

C2: 放在這裡(拿一碗水果放桌上)

C: (炒花) 假裝我就有戴眼鏡, 然後我眼鏡拔下來 (放櫃子上)

C1: 假裝我沒結婚, 我就有小孩

C2: (拿粉紅碗給 C)

在幼兒的扮演遊戲中, 也常見到幼兒扮演角色的分配與協商, 通常可以見到主導性較強的幼兒, 他會擔任領導者角色, 先界定自己角色後再逐步進行分配別的幼兒角色, 同時角色分配會隨著情節更換而轉換, 當同一種扮演情節持續很久時, 角色行為並沒有轉換, 底下扮演遊戲範例中, 首先幼兒進行角色的分配, 當幼兒對其角色產生認同後, 他能很快扮演符合該角色之適當行為, 例如爸爸角色扮演手持大哥大的工具性角色行為。

C3: 我當哥哥, 他是當爸爸 (指 C2)

C1: 我當姐姐

C2: 他當哥哥

C1: 那我當姐姐

C3: 啊~爸爸吶, 爸爸你ㄟ~手機啊 (拿大哥大給 C2) 【符合該角色之扮

演行為】

C1: 你, 你要穿衣服哇 (推 C3)

C: (轉頭看 C1, C3 東看西看, 走到 C1, C3 旁邊) 我是妹妹 (走向瓦斯爐前, 用紅匙舀串珠放鍋裡)

C2: (走過來看一下 V8, 拿海綿放鐵盒裡)

C3: 那你當什麼

C: 我當妹妹呀 (舀串珠到鍋裡) 【再度對自己角色的澄清】

C3: 好 (拿針筒打 C 手背, 壓下針筒, 然後走了)

C: (繼續舀串珠放鍋裡)

底下之範例是幼兒正在進行結婚的扮演遊戲, 幼兒幫目標幼兒作新娘的裝扮, 當其裝扮好立刻進行結婚的典禮, 而其結婚典禮是以結婚進行曲來代表, 但在儀式進行時, 該幼兒反而對自己的角色扮演有

意見，因而他們又花了一段時間進行角色的討論與協商，但在協商歷程中，幼兒拒絕了其中一位幼兒的角色扮演，於是他們有激烈的爭執與討論。

- C: 幫我用一下, 好不好
- C1: 哎唷 (碰 C 白紗)
- C: 不要
- C3: 真的, 不行, 不行放
- C: 可是我不要放ㄟ~我是, 我是
- C1: 放這裡 (放櫃子上)
- C: (看 C2) ㄟ~等一下啦, 喂, 喂, 喂, 喂, 你沒穿高跟鞋~
- C2: 我穿好了
- C3: 哎唷有人結婚了哦
- C: (唱結婚進行曲)
- C2: (轉身看 C, 碰 C)
- C: (看 C6) 他是新娘子, 我才不是呢~ 【拒絕與澄清】
- C2: 他是我的伴娘~
- C: 我不是你的伴娘 【拒絕】
- C3: 對~真的
- C: 我是你的妹妹 (看 C3)
- C2: 不是 【激烈討論與爭執角色的分配】
- C: 我是你的妹
- C3: 我是你的妹妹
- C: 我是你的妹妹
- C3: (拍手) 不要吵
- C2: 伴娘
- C: 我是你的妹妹 【分配的角色談不攏】
- C2: 你是我的伴娘
- C: 我是你的妹妹

有時幼兒的扮演遊戲情節也會以說故事的方式進行，底下的範例中，由於扮演情節改以故事情節方式呈現，所以幼兒使用一連串的假裝語氣，用以達成扮演故事能流利進行的目的。

C:好~我也要下班了(看地上)等下我假裝下班的(拿地上眼鏡)然後我廚師的帽子就換你帶~呵~(拿籃帽放C3頭上)

C3:(拿下帽子放地上)我不要戴

C:(戴上眼鏡,拉高裙子,往前跳)走,走~(拉裙子,看身上的粉紅裙)

C3:假裝你肚子很餓

C:(雙手摸肚子)啊,我肚子好餓哦~走吧(拉高裙子,走到C3前)來~這裡吃

C3:自己炒

C:啊(雙手搖晃裙子)

C3:這鍋給你(拿紅鍋)

C:我先抱小孩

C3:ㄟ~這是我小孩(跑去抱娃娃)這是我小孩吶,你小孩在這(看地上娃娃)

C:(雙手搖晃裙子)假,我假裝有小孩 【協商討論】

C3:你的小孩底這啦(拿地上娃娃給C) 【國台語間插使用】

C:(抱娃娃,看C3)

對於幼兒扮演遊戲的計劃與協商分析發現，被觀察的幼兒較少進行有組織且很有計劃的扮演遊戲，大部分的幼兒會隨著情境中玩具的提供而進行著隨性的扮演遊戲，因而扮演遊戲的起始與環境佈置大都屬於較為隨性的安排，但在扮演遊戲的進行中，常會隨著遊戲情節的轉換而有角色分配及協商討論的歷程，特別是年齡較大的幼兒較常見到其為扮演遊戲情節而進行之討論協商的歷程，而且該協商歷程明顯地是屬於一種動力互動的歷程模式。

四、扮演遊戲的轉化形式

在扮演遊戲的物體轉化形式中，本研究採用布雷克等人（1992）之分類方式，將幼兒對物體的轉化形式依幼兒對想像物體的特質區分為幾種類別：生命化、物體特質的歸因、取代、物體的真實性、歸因於不存在的物體特質、情境歸因及角色歸因，研究結果發現，最常見到的物體轉換型式是生命化，亦就是將無生命的物體賦予人或生物的特質，底下的扮演範例即將洋娃娃賦予生命當作小妹妹，賦予生命後並將其融入平日的生活經驗中，讓其進行著睡覺、洗澡及換尿布等活動。

C: (抱洋娃娃) 我們來跟它玩

C1: (拿出紅絲巾)

C: 啊~哎喲喂呀 (拿起地上枕頭看一下V8, 然後將娃娃放小床上) 乖乖

睡覺, 乖乖睡覺 (拿枕頭壓在娃娃身上)

C: (找了找, 沒拿抱起娃娃, 走到 C1 旁邊)

C1: (脫下娃娃的小內褲, 洋裝)

C: (看 C1, 也跟著 C1 脫娃娃衣服)

C1: 脫褲褲, 脫內褲 (抬頭看C) 哎喲, 啊屁屁, 哎喲屁屁耶

C: 你看我給它脫下來了

C1: 哎喲 (看一下 C) 你的屁屁很髒哦, 要去洗吧 (丟內褲) 哇~呵~呵~

丟到電話那裡幹嘛, 電話要幫我們洗屁屁

C: 洗屁屁, 洗澡, 洗澡

其次，於幼兒扮演遊戲的物體轉化形式也常出現「物體特質的歸因」，亦就是利用存在的物體來扮演想像物體，例如於扮演煮菜的遊戲中，幼兒常將串珠當作食物菜餚，放入鍋裡攪拌煮食，待其煮熟後，他會拿著湯匙把串珠舀起來，嚷著：「煮好了，大家快來吃啊！」幼兒也會把串珠當作湯來煮食，並把串珠放進微波爐中烤煮。

(牛偶放 C3 頭上) 【動作的扮演】 【情境的歸因】

C1: 咻鳴~ (牛偶放 C3 頭上)

C3: 哇~啊 (摸頭)

C: 到了 (牛偶放地上, 看 C3) 走, 走, 走, 走, 走 (拿牛偶放 C3 嘴巴上)

嗯~啊 【情境的歸因】

.....

C: 假裝我就打電話給你 (看 C1)

C1: (看 C, 拿格子被蓋 C3 腳)

C3: (帽子, 拿下來放櫃子)

C: 媽媽, 快來聽電話, 叮~叮~叮~叮

C3: 我要睡覺了

C1: (站起來拿紅電話)

C: 喂~李媽媽哦 【角色的歸因】

C1: 喂~對~

C: 我今天晚上不會回去哦~ 【情境的歸因】

C1: 好~

C: 啊你幫我拿我的那個小壺來~

C1: 好~

C: 可是是小的哦~再見 (掛電話)

研究結果分析顯現，在扮演遊戲的物體轉化形式，出現較多的是「生命化」、「物體特質的歸因」及「角色與情境的歸因」，幼兒扮演遊戲中，偶而也會出現「物體的真實性」，例如扮演無尾熊或狗狗等動物時，會有躺上地上哭哭或高興跳舞等情緒反應行為出現，至於其他兩種物體轉化形式--「取代」、及「歸因於不存在的物體特質」則較少出現，也由於扮演遊戲中物體轉化形式之現象產生，讓幼兒之扮演遊戲顯現其豐碩內容，有如幼兒們正在上演一齣齣生動又有趣的生活故事劇，因此幼兒扮演遊戲正是幼兒生活經驗之最佳重現。

伍、結論與建議

本研究結果顯現扮演遊戲有如是幼兒的生活經驗史，幼兒會透過扮演遊戲重現自己曾有的生活經驗，也透過扮演遊戲豐富自己的生活。大部分幼兒會利用娃娃家已提供的玩具，組織成每日進行的生活遊戲；大部分幼兒均進行著社會性扮演遊戲，扮演遊戲的題材均是進行著每天的活動，內容為幼兒熟悉的生活經驗或活動，幼兒會把生活中的幾種經驗作有意義的結合，形成一齣有趣的生活故事劇，同時會利用誇大的聲音、說話的內容、角色的設定或行動姿勢等方式來告訴他人正在進行扮演遊戲，大部分的幼兒會隨著情境中玩具的提供而進行著隨性的扮演遊戲，因而扮演遊戲的起始與環境佈置大都屬於較為隨性的安排，但在扮演遊戲的進行中，常會隨著遊戲情節的轉換而有角色分配及協商討論的歷程，特別是年齡較大的幼兒較常見到其為扮演遊戲情節而進行之討論協商歷程，而且該協商歷程明顯地是屬於一種動力互動的歷程模式。扮演遊戲的物體轉化形式，出現較多的是「生命化」、「物體特質的歸因」、「取代」及「角色與情境的歸因」，幼兒扮演遊戲中，偶而也會出現「物體的真實性」，也由於扮演遊戲中物體轉化形式之現象產生，讓幼兒之扮演遊戲顯現其豐碩內容，有如正在上演一齣齣生動又有趣的生活故事劇，因此幼兒扮演遊戲正是幼兒生活經驗之最佳重現。

惟本研究結果僅探究幼兒扮演遊戲之內容分析，宜進一步以此資料為基礎進行量化資料的比較分析，特別是針對不同性別、年齡、社經地位的幼兒，其在自然情境中所進行的扮演遊戲題材內容、扮演遊戲的協商程度、及扮演遊戲的轉化形式均可能有所差異。

誌謝

本文之完成，感謝國科會專題研究計畫（編號：NSC-89-2413-H-020-011）之補助，李雯玉小姐協助資料蒐集，及幼稚園內各位協助之教師，在此一併致上最高謝意。

參考文獻

- 林聖曦(1995) *幼兒對假扮遊戲的啟動與維持之男女比較*。八十四學年度師範院校教育學術論文發表會，台灣屏東。
- 郭靜晃(1992) *兒童遊戲—遊戲發展理論與實務*。台北：揚智文化事業有限公司。
- 黃瑞琴(1992) *幼稚園的遊戲課程*。台北：心理出版社。
- 潘慧玲(1991) *兒童遊戲之研究*。行政院國家科學委員會專題研究成果報告。
- Black, B.(1992). Negotiating social pretend play: Communication differences related to social status and sex. *Merrill-Palmer Quarterly*, **38**, 212-232.
- Black, B., Sheridan, K., Logan, A., & Borgh, K.(1992). *The Relation of TV-Related Versus Traditional Props for Pretend Play to Complexity of Play Dialogues and Aggressive Themes and Behavior in Preschool Age Boys and Girls*. Unpublished manuscript.
- Bretherton, I.(1984). Representing the Social World in Symbolic Play: Reality and Fantasy," In I. Bretherton(Ed.), *Symbolic Play: The Development of Social Understanding*(pp. 3-41), Orlando : Academic Press.
- Farver, J. M., Kim, Y. K., & Lee, Y.(1995). Cultural differences in Korean-and Anglo-American preschoolers' social interaction and play behaviors. *Child Development*, **66**, 1088-1099.
- Farver, J. M., & Wimbarti, S.(1995). Indonesian toddlers' social play with their mothers and older siblings. *Child Development*, **66**, 501-516.
- Farver, J. M., & Lee, Y.(1997). Social pretend play in Korean-and Anglo-American preschoolers. *Child Development*, **68**, 544-556.
- Garvey, C.(1990). *Play*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University

Press.

- Goncu, A.(1993). Development of intersubjectivity in social pretend play. *Human Development*, **36**, 185-198.
- Howe, N., Petrakos, H., & Rinaldi, C. M.(1998). “All the sheeps are dead. He murdered them”: Sibling pretense, negotiation, internal state language, and relationship quality. *Child Development*, **69**, 182-191.
- Paula, L.(1995). Cross-situational variation on children's pretend play. *Early Child Development & Care*, **105**, 33-41.
- O'Connell, B., & Bretherton, I.(1984). Toddler's play alone and with mother: The role of maternal guidance. In I. Bretherton(Ed.), *Symbolic Play: The Development of Social Understanding*(pp. 337-368), Orlando : Academic Press.
- Piaget, J.(1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York : Norton.
- Rawick-Smith, J. (1990). The effects of realistic versus nonrealistic play materials on young children's symbolic transformation of objects. *Journal of Research in Childhood Education*, **5**, 1, 27-36.
- Smilansky, S.(1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.
- Vygotsky, L. S.(1966). Play and its role in the mental development of the child. In M. Cole(Ed.), *Soviet Developmental Psychology*(pp. 76-99). New York: Sharpe.
- Vygotsky, L. S.(1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard Press.

An Exploratory Analysis of Children's Spontaneous of Pretending Play

Feng-Chiao Chung*

Abstract

Pretending play plays a major role in the cognitive and emotional development of children throughout the preschool years. The symbolic function allows children to go beyond the limitations of immediate experience by using symbols to represent past experience and to image future possibilities. The present study was to examine the development of children's spontaneous pretending play in Taiwan. Children's pretending play including the play thematic content, level of play with objects, patterns of negotiation and pretend enactment, and the mode of transformation were analyzed. Children's spontaneous pretending play was investigated in a microanalytic approach. Forty children, age groups of 3, 4, 5, and 6 years old, were invited to participate in the present study. Children were observed during their free play session in the learning area in their current classroom for three times. Results indicated that children engaged in a higher proportion of cooperative social pretend play. The theme of social pretend play was highly associated with the props available in the situation. Moreover, children engaged in a higher proportion of play thematic content corresponding with their living activities, such as feeding, dressing, bathing and so on. Regarding the pretend enactment, children were observed to initiate pretend play with their partner reference to verbalization, gesture, and role assignment. Further research revealed that older preschoolers engaged in more frequent negotiation about pretense than

*Feng-Chiao Chung : Professor, Center for Teacher Education, National Pingtung

younger preschoolers. During pretend episodes, children initially require a shared goal to create a body of shared knowledge about how specific objects, persons, and actions can be transformed into make-believe. Children negotiate their own rules and must agree on the direction and meaning of the play before enacting the pretense. Specifically, through negotiation or planning, partners collaborate in the creation of the pretend framework, assignment of roles, actions, object transformations, and the development of the script. Research also indicated that children were more inclined to act on the transformation of animation, attribution of object property and substitution. However, the transformation of attribution of nonexistent object property was not obtained in the current study.

Key words: Pretending Play, Play Thematic Content, Level of Play with Objects, Patterns of Negotiation and Pretend Enactment and, Mode of Transformation