

“游戏精神”融入教育教学：突破教育内卷之困局

徐 露¹, 时 伟²

¹阜阳师范大学教育学院, 安徽 阜阳

²安徽科技学院人文学院, 安徽 滁州

收稿日期: 2024年3月12日; 录用日期: 2024年4月11日; 发布日期: 2024年4月18日

摘要

教育内卷化是内卷化现象在教育上的体现,反映在教育教学上就是尽管教育教学改革在紧锣密鼓地推进,却难以有突破性的成效,难以实现教学质量的飞跃。探寻破解教育内卷化的关键是从教育的本质出发(教育是一场游戏),从教育的根源上寻找解决教育内卷化问题的突破口。只有转变教育观,将自由、无功利、合作、创新的游戏精神融入教育教学的目标、过程和教学情境中,使师生的学习体验达到最佳效果,才能突破教育内卷之困局,实现教育真正的价值。

关键词

游戏精神, 教育内卷, 游戏人

The Integration of “Game Spirit” into Education and Teaching: Breaking through the Dilemma of Educational Entrenchment

Lu Xu¹, Wei Shi²

¹College of Education, Fuyang Normal University, Fuyang Anhui

²College of Humanities, Anhui Science and Technology University, Chuzhou Anhui

Received: Mar. 12th, 2024; accepted: Apr. 11th, 2024; published: Apr. 18th, 2024

Abstract

Education involution is the embodiment of involution phenomenon in education, which is reflect-

ed in education and teaching. Although the reform of education and teaching is in full swing, it is difficult to achieve breakthrough results and achieve a qualitative leap in teaching quality. The key to the solution of involution in education is to start from the essence of education (education is a game) and find a breakthrough to solve the problem of involution in education from the root of education. Only by changing the concept of game, integrating the spirit of free, utilitarian, cooperative and innovative game into the goal, process and teaching situation of education and teaching, and making the learning experience of teachers and students achieve the best effect, can we break through the dilemma of educational involution and realize the real value of education.

Keywords

Game Spirit, Educational Involution, Gamer

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

近年来,学生置身在呈现白热化竞争趋势的教育场域中并逐渐变得焦虑和反复的精神内耗,教育“内卷”便在这样的背景下应运而生。前苏联著名教育家苏霍姆林斯基认为,身心健康永远是教育的第一要务[1]。教育内卷给学生带来了诸如焦虑、不良竞争等一系列现实弊病,国家出台“双减”政策旨在一定程度上缓解内卷趋势和教育焦虑[2]。那么,何谓教育内卷?教育的本质又是什么?本文希望回溯教育的源头,将教育教学中融入游戏精神,既能助其突破教育内卷之困局,又能更深层次推进教育领域的系统性改革。

2. “内卷”与教育“内卷化”

(一) 内卷概念的溯源

内卷的拉丁文词源为 involution,本意为“扭曲或盘绕的状态”“卷入”等。德国哲学家康德首次提出“内卷”一词,康德将“内卷”与“演化”作为对照进行论述,认为演化即进化,而内卷作为演化的对立面则意味着退化或非进化[3]。

此后,美国人类学家亚历山大·戈登威泽认为“内卷”是指一种达到某种状态以后,既无法改变现状又无法稳定现状,只得内部变得更加复杂的文化模式[4]。美国人类学家福德·格尔茨利用“内卷”概念来研究印度尼西亚爪哇地区的水稻生产,用以解释将劳动力不断填充到有限的水稻生产当中来弥补无法向外延伸扩展的农业缺陷的现象。我国历史社会学家黄宗智在其著作《华北的小农经济与社会变迁》中提出“农业内卷化”,即在有限的土地上投入过多的劳动要素而导致的没有发展的增长[5]。虽然后续有不少学者对于黄宗智的有关“内卷”这一概念的界定存在争议,但毋庸置疑的是“内卷”概念经黄宗智进一步的阐述过后受到了多个学科领域的接纳和推广,被用以解释几乎无任何质变却越来越紧密的劳动投入和边际回报递减的现象。例如行政体系的“内卷化”,政治措施的“内卷化”,社会动态的“内卷化”;甚至是“应试教育”下学习的“内卷化”[6]。

2020年9月,某高校“卷王”学子边骑车边学习的过度努力行为在网络平台迅速走红,随即“内卷”成为社会大众备受关注且深受共鸣的热点话题。与此同时,“内卷”一词也逐渐被大众泛化理解和使用,随着社会的快速发展和信息技术的更新,人们逐渐将“内卷”等同于“内卷化”,用以表达“竞争白热

化”的社会现象。总之,“内卷”在产生及发展过程中逐渐泛化为无效竞争,无效努力的意蕴。随着“内卷化”这一词语在社会的广泛传播,人类学、经济学、政治学等学科纷纷将这一概念应用于其领域的研究,与此同时“内卷化”也同样适用于教育领域的分析。例如,尽管教育教学改革在紧锣密鼓地推进,却难以有突破性的成效,难以实现教学质量质的飞跃。

(二) 教育内卷的产生原由

1) 学校教育体系的失衡

学校的教育体系是学生学业表现内卷化的深层原因。首先是教育理念,部分学校过分强调学生学业成绩,忽略学生的身心全面发展。其次,在这种失衡的教育理念下,某些学校为追求学校的荣誉,以严格的竞争和排名为导向来制定学校管理制度从而提高升学率突显自身的办学优势。例如学校对教师的评价体系中过度强调学生的成绩,教师在感受到来自上级和家长压力的情况下,不得不通过提高学生成绩来证明自己的教学能力。最后,部分学校对学生的个性化教育存怀疑态度,忽视学生的个体差异,并未提供个性化的学习方案和支持。

2) 教师教学理念的偏差

教师是学校教育的主体,是最直接的教育者,教师的教育理念、教学方法、教学能力等无不决定了教育的水平和质量,影响着学生的身心发展。当今社会,在教育市场化的影响下,部分教师为在升学和排名中提高竞争力,过度注重应试教学和突击训练,从而导致教育理念失衡。在这种过于追求功利化的教育目标下衍生出来的教育,只关注了“考点”却忽略了知识的广度和深度,还忽视了学生的学习兴趣,背离了“培养全面发展的人”的初心。教育理念支配和影响着教育行为。功利化教育目标下的教学服务于应试教育,导致采取以追求高分为导向的教学方式,教学方法缺乏创造性,教育内容缺乏趣味性,教学能力得不到良性发展。

3) 学生学习目标功利化

学生是学校教育的客体,在教学过程中,学生接受来自教师的引导。同时,学生在学习过程中还具有其自身的主观能动性,所以学生还是学习的主体。鉴于此,学生自身的学习动力、学习兴趣、学习动机等因素在学习过程中也发挥着重要作用。学生往往面临着来自社会和家庭还有学校的多重压力,在这种压力促使下,他们希望取得优秀的学习成绩和升学机会来满足老师和家长的期待并提高自身的竞争力。激烈的竞争压力和过重的学习负担会导致学生学习目标逐渐功利化,他们不断追求更高的成绩,不甘落后于同学,被迫不自由地学习。内卷式的学习并不能给学生带来学习的自信,反而陷入了焦虑的漩涡,他们担心自己的学习表现会影响未来的发展,从而通过不断追求高分来增加自身的安全感,可这种无序竞争忽略了其内在的优势和兴趣,反而不利于自身的发展。

3. 回归教育的本质: 教育是一场游戏

探寻破解教育内卷化的关键是从教育的本质出发,从教育的根源上寻找解决教育内卷化问题的突破口。

(一) 教育产生于游戏

荷兰语言学家和历史学家约翰赫·伊津哈在研究游戏与各类文化形式之间的关系时发现文明是在游戏中产生和发展起来的,文明就是游戏,文明与游戏相辅相成;其中人所需的内在精神就是游戏精神的核心,人所处的所有生活领域都和游戏无法分离,教育教学活动也不例外。游戏是人的一种存在方式,人是游戏者,这源于人类的本性和精神追求。游戏也是反映儿童天性与本能的活动[7]。

(二) 游戏促进教育发展

教育活动是传承文明的行为,同时也是培养人的过程。游戏是人类的生存状态,也是儿童的本性。通过游戏,儿童可以将潜意识外化,并通过与周围环境的互动促进内在精神的自由成长。教育的主要目

标是传递文明, 使文明在个体身上得到展示和体现, 同时允许个体赋予文明以个性化和多样性特征。教育要关注“人”的生命形式的展现, 要关注“人”的存在, 教育教学要融入游戏精神, 教学如同游戏。游戏精神是游戏的核心, 是游戏内在的精神、意蕴。游戏精神是一种合作精神, 是一种创新精神, 是一种自由精神, 也是一种体验精神。教学就像是游戏, 而游戏中蕴含着游戏精神, 这种游戏精神通过游戏活动的方式得以展现和存在, 游戏活动与游戏精神互相转化, 互相促进。当教育教学具有游戏精神, 能给学生带来精神上的愉悦、自由, 并激发学生的创造性, 从长远意义上做到真正促进人的身心全面发展。

(三) 教育要素和游戏要素相同

游戏具有三要素, 即游戏的人、游戏规则和游戏情境。这同教育活动具有异曲同工之妙, 在教育活动中“游戏的人”就是指参与教育活动的教师和学生, 教师和学生两者的存在是进行教育活动的前提条件; “游戏规则”是指双方在进行教育活动时所应当遵循的规则, 如教师要遵循教师职业道德规范等, 游戏规则是保证游戏公平且正常有序开展的基础; “游戏情境”是指游戏的人在游戏规则的指引下开展教育活动过程中的显性环境和隐性环境, 显性环境包括班级布置、教学道具等, 隐性环境包括教学氛围和融洽的师生关系等。

总之, 教育教学具有游戏性, 游戏具有教育性, 教育教学应该回归游戏的本质, 回溯教育的源头。

4. “游戏精神”融入教育教学的作用

回归教育的本质, 我们会发现教育本身就是破解教育内卷化的良药, 游戏精神融入教育教学是破解教育内卷化的良方, 游戏精神能够激发教育的活力。

(一) 自由精神, 远离被动内卷

游戏是一种自主选择, 自发参与且自成目的的活动。实用主义的代表人物杜威曾提出教育即生活, 鼓励学生在做中学, 在活动中学, 释放学生的本能发挥儿童的潜力。游戏精神即是这样一种自由自在的精神, 学生在这种游戏活动过程中发现问题, 解决问题, 并不断提高自身认识世界的能力。学生参与游戏是自愿的, 自主选择的, 不再是传统意义上的为了参与而参与。在游戏过程中, 学生完全沉浸其中, 无关乎外界的一切压力和强迫, 完全被游戏所吸引, 纯粹地为了游戏而游戏。游戏精神在教育教学中表现为教学自成目的, 教学活动的开展即教学目的。在特定的教学环境下, 教师根据学生的个体差异采用合适的教学方法来实现学生积极主动参与学习, 乐于学习善于学习的效果。

(二) 无功利精神, 消除内卷焦虑

游戏具有无功利的游戏精神, 教育亦理应如此。将游戏精神融入教育教学, 教学本身则成为目的, 这也是教学的唯一目的。教学即是目的, 也是手段, 是目的和手段的统一。将游戏精神融入教育教学, 师生在游戏中传递知识, 在欢愉的气氛中感知知识, 在心灵互动中体验生活的真实和美好。这里提及的教育教学的“无功利性”并不意味着教育缺乏目标, 而是指教育没有相对于外部的目标或外力的强加目标。“无功利性”是将教育教学和日常生活视为一种常规和本质, 教学活动即是我们的期望和要求要做到的, 是教育目标与教育手段的融合。教育教学不再追求单纯的分数和排名, 而是注重人与人之间内心的互动和交流。

(三) 合作精神, 避免无序竞争

传统的教育教学活动中, 教师“一把抓”, 教师的权威是不容置疑的存在, 学生更像是配合教师教学活动的参与者, 观看教师教学表演的观众, 和教学活动的局外人。随着新课改“减负”“尊重学生主体地位”等观念的传播, 部分教师又把课堂完全交给学生, 怕给学生带来“压力”, 这时学生的主体地位得到提升, 但师生间同样缺乏合作。游戏精神融入教育教学中, 教师与学生紧密合作, 共同为教学活动即教学目标而努力, 构建融洽、和谐的师生关系。游戏精神是一种合作精神, 不仅仅体现在师生间的

合作, 还有生生间的团结。学生置身于内卷化的教育场域中时, 为使自己获取更多的竞争优势会拼尽全力, 但最终会导致竞争的无序性。在这种内卷化的无序竞争中, 只有师生共同合作, 生生互相团结才能共同体验超越自我所带来的成就感和满足感, 体验游戏中那种全身心投入, 无功利性的, 与自己的内心和生命进行对话的酣畅淋漓。

(四) 创新精神, 突破内卷的不竭动力

具有创造性的人才是推动一个国家和社会进步的源泉和不竭动力, 重视创造性人才是新时期科学人才观的主要内容。一般认为, 具有开放性和突破性的组织氛围能够激发团体成员的工作积极性和创造力[8]。游戏就具有开放性和突破性的组织氛围, 因为游戏具有不确定性的特点, 参与每一场比赛的游戏人、游戏环境和其他游戏因素都是无法一一复刻的, 对于游戏人来说每一场比赛都将带来独一无二的体验感。其次, 游戏精神的创造性还体现在游戏规则的变化中, 游戏人会根据游戏效果、体验感、游戏情境等要素调整游戏规则以带来更好的游戏体验感。正是这种游戏所具备的非重复性和无规律性特征, 使得教学活动与传统的教学有所区别, 师生的每一节课都是独一无二的课堂, 都是富含创造性的课堂, 都是带给学生新体验的课堂。毋庸置疑的是, 这种创新的游戏精神能够帮助学生在面对竞争和竞争者时, 能够以积极的心态去面对, 摆脱由内卷造成的对抗性关系。

5. 游戏精神融入教育教学, 突破教育内卷

在当代教育中, 教育内卷化愈演愈烈, 教育教学活动逐渐消解教育的游戏属性, 教育的游戏精神也存在着丧失的危险。随着社会变得更加复杂、多样化, 随着生产技术和社会生活本身变得更加有序, 古老文化逐渐被覆盖上了浓厚的观念、思想体系、知识体系、教义、规章制度、道德习俗, 与游戏断绝了联系。因此, 我们宣称文明变得越来越严肃, 而游戏在社会中变得次要[9]。鉴于此, 我们亟需改变教育教学观念, 以游戏精神为突破口, 突破教育内卷之困局, 从而构建良好教育生态, 促进学生的身心全面发展。

(一) 树立“游戏人”的教学目标

当今社会, 弥漫着一种极度功利主义的教育观: 上学就是为了考好大学, 考好大学就是为了找好工作。真正好的教育其教育的初衷应该是纯粹的, 热爱的, 实现自我的。赫伊津哈认为文明来源于游戏, 游戏是人类生存的一种方式, 参与游戏的“游戏人”是自由的, 富有完整人性的人。教育是培养人的活动, 因此, 教育教学活动要培养“游戏人”的教育目标。首先, “游戏人”是一个来自“生活中”的人。游戏来源于生活, 尤其儿童的游戏行为, 是儿童基于身心和生活的需要探索世界的表现。“游戏人”来自于生活, 只有生活着、体验过生活的人才会对生活有着自身独特的体会和感受, 才会是一个精神丰富的人, 这样的人才有可能成长为一个身心全面发展的人。其次, “游戏人”是会将游戏视为一种生存方式的。赫伊津哈认为, 游戏是一切文明的存在方式, 例如诗歌、音乐、竞技、祭祀等都是以游戏的形式存在的。只有将游戏视为生存方式, 才能真正地把游戏精神贯穿在生活的方方面面中。蕴含游戏精神的学生在游戏中占绝对的主导地位, 能够自由自在地进行游戏, 体会游戏所带来的丰富的情感体验; 并在游戏中生成独属于自己的思考方式和行为方式, 促进自身的成长。最后, “游戏人”是一个完整的人。这里指的完整的人即自然生命和精神生命都是完整的。自然生命属于生理范畴, 是自然所赋予人类的, 它要求人要具有健康的体魄和积极乐观的灵魂。教育应遵循生物发展的规律, 保护自然所赋予人类的自然生命。精神生活即指拥有卓越、丰富的个性, 思想奔流不息, 拥有自由思想、创造性思维、批判性思维的生活方式。“游戏人”是一个完整的人, 是自然生命和精神生命两者皆和谐发展的人。

(二) 开展“游戏式”的教学过程

无数的教学过程组成了教育过程, 并促进了教育过程的发展。基于游戏精神的教育教学过程主要包

括教学内容、教学方法、教学评价三个部分。

1) 教学内容立足于人的全面发展

教学内容是教学活动的主体, 基于游戏精神的教学内容要体现自由性、综合性、生成性、创造性、非功利性等特点。传统的教学过程中教学内容的选择性在教师手中, 学生的个体地位和价值无法提升和凸显。游戏具有自由的精神, 热爱自由是人的天性, 学生在自由的游戏中释放自身的天性, 发挥潜力, 展现真实的自我。教学内容还要摆脱传统教育单一、明确、直接的形式, 要打破知识间分类的界限, 重视知识模块的融会贯通。这样的知识更贴近学生的生活经验, 给予学生更多的发展空间, 有利于提高学生学习的积极性和促进学生的全面发展。体验是指个体在亲身参与的过程中产生的认知、情感、态度的交融, 是生命的感觉活动或精神状态。基于游戏精神的教学活动具有开放性, 学生在相对自由的空间里可以自主创造、自主体验、自主调节等, 正是这种不确定性促成了教学内容的生成性和创造性。基于游戏精神的教学活动中, 学生不再是知识的容器, 而是自然生命和精神生命的成长。这种非功利性的教学活动中教学内容的选择也不再是紧紧围绕“考点”, 而是指向了真正促进学生的成长, 做到立足于人的发展。

2) 创造性运用教学方法

教学手段与方法是连接教育者和受教育者的纽带, 是完成教育任务的必要条件, 基于游戏精神的教学方法是师生共同合作完成的, 是教法和学法协调统一的, 是具有创造性的。传统的教学中, 教师的权威是不容置疑的, 忽略了学生的个体独立性, 表面上学生是游戏的参与者, 实际上变成了观看游戏的观众, 并没有体会到深入游戏的体验感、愉悦感。长此以往, 教师无法体会教学的成就感, 学生也失去了学习的乐趣, 双方都以疲于应付而告终。教学是教师和学生共同合作完成的活动, 两者各自扮演着不同的角色, 有教有学, 有答有应, 才能奏响课堂的和谐乐章。教师不仅要有适合自己和自己的学生的教法, 还要引导学生相应的学法, 所谓“授人以鱼不如授人以渔”, 做到教法和学法的协调统一。随着现代科技和社会的发展, 学生获取信息的渠道也愈加便捷和多元化, 这使得学生的兴趣更难被调动, 要求教师的教学方法也要更加灵活多样和具有创造性。所谓教学有法, 但无定法。教师要针对不同的教学内容, 不同的学生特点, 创造性地选择教学手段和方法。

3) 教学评价有实效性, 促进学生自我评价

得当的教学评价不仅为教师改进教学和展现教学效果提供依据, 还能为学生的进步提供支持和动力, 基于游戏精神的教学评价活动保障学生自主反思的权力, 教师评价要与课程建设紧密结合, 教师评价以促进“人的发展”为目标关注学生学习状态。我国伟大的教育家孔子曾说: 吾日三省吾身。这个“三省”就是自我评价。自我评价是自我意识的重要组成部分, 自我评价比他人评价的自我认同度更高, 更有助于自身的不断进步。游戏精神强调自由精神, 教师教学活动过程中要给足学生自我评价的时间、空间和权力, 培养学生的独立思考能力、独立判断能力。基于游戏精神的教学评价不仅要引导学生进行自我评价, 教师在教学过程中也需对学生的学状态和过程进行记录和反思。只有在这样具体的教学评价中, 教师才能更直观地认识到学生对于知识的理解和掌握程度, 这将成为课程建设的来源, 提高课程建设的质量。最后, 教师评价的最终目标要落在促进“人的发展”上, 要关注学生的学习状态和过程, 而非只关注学习结果。要扭转学生被动学习的状况, 教师就要在学习过程中善于捕捉学生的信息并及时给予反馈。例如教学过程中关注学生是否有良好的学习习惯、是否全身心投入、是否积极交流与合作、是否善于思考与创新等。由于学生具有很强的向师性, 教师关注学习过程的评价, 就有利于帮助学生形成积极的态度, 从而促进学生自然生命和精神生命的协调发展。

(三) 构建“游戏场域”式教学情境

游戏的进行需要特定的时间和地点, 这就是所谓的“游戏场域”。游戏人在游戏场域中进行游戏会

有交流, 有合作, 甚至是碰撞, 但必须遵循特定的游戏规则和秩序, 最终获得游戏所带来的经验和成长。因此, 无论是游戏的道具和空间这样的显性环境, 还是情绪和氛围这样的隐性环境, 都会对游戏产生影响。环境本身也具有一种教育力量。基于游戏精神的教学环境, 强调构建“游戏场域”式的教学情境。

“游戏场域”式的教学情境是指教师在开展教学活动之前, 针对教学内容和学生差异, 创设自由开放的教学环境与和谐的教学氛围。“游戏场域”式的教学情境中, 教师和学生以游戏中的角色身份参与教学活动, 即进入游戏世界。教师和学生以游戏心态在这样相对轻松自由的环境中进行教学活动, 可以完全沉浸于游戏所带来的丰富情感体验中, 摆脱一切外在的纷扰和强加的压力。在“游戏场域”式的教学情境下, 教师和学生的思维不再设限, 还可以通过游戏互相交流思想, 互相协调行动, 从而实现沟通效果的最佳化。

6. 结语

教育内卷化是当教育发展到一定时期时所呈现出的一种现象, 这种内卷化也深刻影响着教育教学改革, 使得教学质量难以实现质的飞跃。随着“双减”、深化基础教育课程教学改革、推进素质教育等相关政策的出台和落实, 摆脱教育内卷是大势所趋, 也是教育高质量发展的迫切要求。从“教育是一场游戏”的教育本质出发, 将游戏精神融入到教育教学的目标、过程和教学情境中, 使教育摆脱内卷, 实现教育发展的可持续增长, 是将来教育发展的新动向。

基金项目

全国教育科学规划国家一般课题“新时代大学劳动教育课程体系与运行机制研究”(编号: BIA21069)成果。

参考文献

- [1] O.B.苏霍姆林斯卡娅, 肖甦, 刘晓璇. 身心健康永远是教育的第一要务——苏霍姆林斯基儿童健康教育观的历史前瞻性[J]. 比较教育研究, 2018, 40(11): 12-18.
- [2] 方芳, 孙彩平.“双减”政策的身体视角解读: 重拾对儿童身体的教育关怀[J]. 中国电化教育, 2022(7): 73-79.
- [3] 高水红. 内卷化: 学校教育过程的文化再生产[J]. 教育研究与实验, 2020(4): 13-18.
- [4] Geertz, C. (1963) Agricultural Involution: The Process of Ecological Change in Indonesia, CA. University of California Press, California, 82. <https://doi.org/10.1525/9780520341821>
- [5] 黄宗智. 华北的小农经济与社会变迁[M]. 北京: 法律出版社, 2014: 7.
- [6] 黄宗智. 小农经济理论与“内卷化”及“去内卷化”[J]. 开放时代, 2020(4): 126-139+9.
- [7] 齐格蒙特·鲍曼. 流动的现代性[M]. 欧阳景根, 译. 上海: 上海三联书店, 2002: 112.
- [8] 施杨, 赵曙明. 人才创造力的理论溯源、影响因素与多维视角[J]. 南京大学学报(哲学·人文科学·社会科学), 2020, 57(5): 37-45.
- [9] [荷]约翰·赫伊津哈. 游戏的人[M]. 傅存良, 译. 北京: 北京大学出版社, 2014: 85.