

杜成宪 主编



Zhongguo
Jiaoyu Wenhua
Yanjiu
Cangshu

中国教育文化
研究丛书

中国传统游戏研究

——游戏与教育关系的历史解读

李屏 著



山西出版传媒集团 山西教育出版社

中国教育文化
研究丛书

Zhongguo

Jiaoyu Wenhua

Yanjiu

Conghu

杜成宪 主编

中国传统游戏研究

——游戏与教育关系的历史解读

李 屏 著

山西出版传媒集团 山西教育出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

中国传统游戏研究/李屏著. ——太原: 山西教育出版社, 2012. 9
(中国教育文化研究丛书/杜成宪主编)
ISBN 978-7-5440-5614-4

I. ①中… II. ①李… III. ①游戏-研究-中国 IV. ①G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 226765 号

中国传统游戏研究——游戏与教育关系的历史解读

ZHONG GUO CHUAN TONG YOU XI YAN JIU YOU XI YU JIAO YU GUAN XI DE LI SHI JIE DU

责任编辑 郭志强
复 审 邓吉忠
终 审 张沛泓
装帧设计 薛 菲
印装监制 贾永胜

出版发行 山西出版传媒集团·山西教育出版社
(太原市水西门街馒头巷7号 电话: 0351-4035711 邮编: 030002)

印 装 山西新华印业有限公司
开 本 787×960 1/16
印 张 20
字 数 200千字
版 次 2012年9月第1版 2012年9月山西第1次印刷
印 数 1—3000册
书 号 ISBN 978-7-5440-5614-4
定 价 40.00元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂联系调换。电话: 0351-4120948

◆ 本书属于“江西省高校人文社会科学研究项目立项资助课题”, 课题名称是: “教育视野中的中国传统游戏研究”, 课题编号是: jy06208。

总 序

20 世纪初，适应了兴办新式学堂的需要，也深受“新史学”思潮的影响，中国教育史学科在中国诞生。教育史学科诞生之后的一段时期里，学科的价值主要体现为人才培养，即为师范学堂（学校）培养未来的教师进行专业训练。之后，出于思考和探索现实中国教育发展出路的需要，人们开始主动地反思本国的文化和教育传统，教育史学科的科学价值逐渐体现并为人们所重视。中国教育史学科诞生早期的这两个特点——教师训练的需要和思考中国教育出路的需要，深刻地影响了学科未来的发展。在很长的一段时期里，在宏观层面注重对中国历史上的教育制度和教育思想的研究和阐述，成为中国教育史学科发展的主旋律。

20 世纪二三十年代，对上述中国教育史研究取向的第一次冲击，来自当时不同的教育史观指导下的中国教育史研究。以陈东原为代表的实证主义教育史观，将目光投向历史事实，注重实证，更关心“教育究竟是怎样发生的”之类问题，反对脱离事实的玄想和思辨；以黄炎培为代表的实用主义教育史观，依据教育与生活、学校与社会相联系的观点审视教育的历史，主张“用全社会的眼光来看教育、

讲教育”，先将教育的“大史”写成，才能去撰写教育的“小史”；以杨贤江为代表的历史唯物主义教育史观，批判以往教育历史书写中的统治阶级立场，立志以阶级斗争的线索重写教育史，并体现劳动群众的教育活动在教育史中的重要地位。这些史观在政治立场和学术旨趣上相去甚远，但共同点是试图突破反映制度化教育发展和著名教育家思想的教育史表现样式，倡导更为丰富、具体、生动、视线下移的教育史。显然，这种研究理念对固有研究模式是个突破，具有积极意义，事实上也共同促成了当时中国教育史研究的繁荣。当然，这些主张及其指导下的研究实践也存在明显的缺陷，如：泛化教育史研究对象、过分强调教育历史发展中阶级斗争的意义，等等。

1949年中华人民共和国建立后，教育史学科的发展面临着与半个世纪前颇为类似的情形，所不同的是，在学科建设和研究中开始普遍地强调和推行历史唯物主义。在中国教育史的教学和研究中，同样是更为关注制度化的教育和教育思想。

1958年9月，《红旗》杂志发表时任中共中央宣传部部长陆定一的文章《教育必须与生产劳动相结合》，提出“中国教育史有人民性的一面”的观点，认为：劳动人民有自己的文化教育活动，如果不予表现，这样的教育史就不全面；从孔子到孙中山，历史上那些有民主性、进步性的社会思想、政治思想、哲学思想都影响到对人民的教育，中国教育史都要提到他们。于是，在当时所编著的为数不多的中国教育史著述中，劳动人民的生产教育、科技教育等内容

和屈原、司马迁、范缜、关汉卿、施耐庵、吴承恩、曹雪芹等历史人物的思想，也被写进了中国教育史。这样的做法既关注了向来受到忽视的劳动人民的教育、科技教育和非教育人物的教育历史价值，也表现出研究视角的下移有可肯定之处，但其指导思想却颇可商榷，同时也有泛化研究对象、模糊学科界限、造成思想混乱之弊端。

“文化大革命”结束后，中国教育史学科的拨乱反正是从重新评价孔子的教育思想开始的，由此开始了对“文化大革命”期间甚至之前年代教育史研究中诸多教育历史人物和教育史基本理论问题的重新评价。同时，1977年恢复高考之后，全国高等师范院校教育专业的人才培养迫切需要相应的课程和教材，历史似乎又一次重演。于是我们看到，在相当长一段时期里，中国教育史研究更多地关注了学校历史、教育制度变革、教育家思想这类研究主题，学术关注的层面仍旧是“高高在上”的。然而，变化也随之发生。

20世纪80年代的“文化反思热”，20世纪90年代“现代化探索热”，也深刻地影响了中国教育史学科。前者，启发人们拓宽学术研究视野，去发现和开拓教育制度史和教育思想史之外的更广阔的研究领域；后者，引导人们去关注、学习乃至借鉴、运用当代西方的人文和社会科学研究理论、方法及其最新成果。于是，在世纪之交，作为对以宏观研究为特征、以制度化教育为对象的研究取向的不满，中国教育史研究中再次出现视角下移的新趋势，并在近年蔚成风气，成为学术潮流。

出现在世纪之交的中国教育史学术发展中的这一潮流，表现出

与欧美国家产生于 20 世纪六七十年代的“新社会史”潮流颇为相似的学术特点，即：从历史认识论方面看，表现出对“总体的、社会的历史”的关注，同时也十分重视对历史进行文化和心态的考察；从方法论方面看，表现出“自下向上看的历史”的价值取向，改变了历史研究的视角，普通人和底层群体、日常生活和具体过程等格外地受到关注；从方法与技术方面看，表现出对诸多其他学科研究方法的借鉴，尤其是社会学、人类学方法的借鉴。由此，极大地拓展了教育史研究的范围、丰富了教育史研究的方法、改变了教育史研究的面貌，前所未有地展现了中国教育历史发展的丰富而生动的画面。中国教育史学科诞生以来的 110 年里，学术研究关注点的三次下移，折射出的却是教育史学科发展的矛盾运动。每一次下移，都带来了对学科认识的扩展和深化；每一次下移，也带来了学科发展的新的理论和实践问题。表面上看，三次下移具有相似性，而实际上，无论是从背景、原因，还是从性质、内涵和意义等方面进行考察，三次视角下移，情形各不相同，而以发生在世纪之交的这一次最可肯定。这一次的探索更多地具有学术价值，对中国教育史学科发展将会产生长远影响。

本丛书所收入的五种中国教育史著作，可以看成是世纪之交中国的中国教育史研究中“新社会史”取向的尝试，它们所关注和研究的是历史上的教育究竟是“怎么发生”的。这五种著作，分别研究了中国传统童谣、中国传统游戏、中国传统尊师风俗、中国大学教授和中国学校校训。童谣、游戏、风俗、教授、校训，这些问题

在以往的教育史研究中涉及不多，甚至有些还是研究空白。选择这些研究主题并不是出于猎奇之心，也不是好走旁门左道，而是表达了我们对教育历史的理解。作一个不十分恰当的类比：如果将一部中国教育史比成一头巨大的恐龙的话，那么，以往百年里人们更多关注的教育制度和教育家教育思想的历史研究，搭建起了恐龙的骨架，而近些年来人们关注历史上教育的具体发生和实施过程的研究，则填补了恐龙的血肉，由此恐龙才可能复活。

20世纪90年代，出于自己的学术兴趣和对教育史的认识，我曾经撰写过从儿童歌谣、儿童游戏和儿童题材绘画探究中国传统儿童观和教育观的论文，也曾撰写过中国历史上的城市发展与教育发展关系的论文。相比之下，现在呈现在大家面前的这五本书，比起本人当年的那些撰述，选题更加精彩了，内涵更加丰富了，认识也更加深刻了。显然，年青一代的学者正在成长起来。

我们由衷地感谢山西教育出版社的决策者支持学术出版的眼光和胸怀；由衷地感谢张荫鸿老师以她的慧眼选择了我们。这套丛书是我们的探索和尝试，新则新矣，却一定颇多不当、不周之处，如能得到方家同好赐教，将不胜欣喜和感谢！

杜成宪

于华东师范大学教育学系

contents
目
录

前言	1
第一章 远古至西周：游戏的起源	15
第一节 游戏的起源	15
一、游戏：辞源学略考	15
二、我国游戏的起源	20
三、从甲骨文看我国殷商时期的游戏	35
第二节 传说中的学校与游戏	39
一、成均	39
二、校、序、庠	44
三、明堂、瞽宗、辟雍、泮宫	49
四、西周的教育与游戏	52
第二章 春秋战国至汉：游戏的发展	58
第一节 游戏的发展	58
一、游戏发展的社会背景	58

二、游戏发展的概况	59
第二节 游戏道德性的确立	74
一、游戏道德性的确立	74
二、游戏观的“百家争鸣”	81
第三章 魏晋南北朝至唐：游戏的繁荣（一）	110
第一节 游戏的繁荣	110
一、游戏繁荣的社会背景	110
二、游戏繁荣的概况	112
第二节 游戏道德性的淡化	141
一、游戏道德性的淡化	141
二、教育家的游戏观	152
第四章 宋元：游戏的繁荣（二）	166
第一节 游戏的繁荣	166
一、游戏繁荣的社会背景	166

二、游戏繁荣的概况	172
第二节 游戏道德性的恢复	192
一、游戏道德性的恢复	192
二、教育家的游戏观	205
第五章 明清：游戏的鼎盛	211
第一节 游戏的鼎盛	211
一、游戏鼎盛的社会背景	211
二、游戏鼎盛的概况	214
第二节 游戏的世俗化	244
一、游戏的世俗化	244
二、教育家的游戏观	260
三、世俗的游戏观	271
结语	278
参考文献	300
后记	307

前 言

游戏是一种因人的生理、心理需要而产生的娱乐活动，虽历来被视为“末技小道”，却与人类生活密切联系，实为古代文化生活中不可缺少的组成部分，是社会各阶层大多数人的共同行为。它参与了人类生活机制的调节，直接影响了人们的道德观念、行为准则、审美情趣乃至思想方式，这一切使它成为一种具有丰富内容的文化形态。想要全面了解古代社会，当时的游戏习俗是一个虽然不大但却很细致的角度。

正如林语堂所说：“我们只有知道一个国家人民生活的乐趣，才会真正了解这个国家，正如我们只有知道一个人怎样利用闲暇时光，才会真正了解这个人一样。只有当一个人歇下他手头不得不干的事情，开始做他所喜欢做的事情时，他的个性才会显露出来。”^①

一、游戏、游戏品格和游戏性：研究的对象和方法

首先是游戏概念的界定，这是本书研究的前提。

游戏是古老而又普遍的活动，由于它的功能复杂多样，所以许

^① 林语堂：《中国人》，浙江人民出版社1988年版，第285页。

多学科都从自己的角度研究游戏。如赫伊津哈将游戏定义为：

游戏是在某一固定时空中进行的自愿活动或事业，依照自觉接受并完全遵从的规则，有其自身的目标，并伴有紧张、愉悦的感受和“有别于”“平常生活”的意识。^①

这是从文化—历史学的角度对游戏所下的定义。作者认为这样定义的概念就能囊括所有动物、儿童和成人的“游戏”，比如力量和技巧的游戏，发明、猜谜以及种种机遇性游戏，展示和表演的游戏。

在我国古代游戏史的研究中，杨荫深、崔乐泉将古代游戏称为“游艺”，认为游艺就是游戏的艺术，是各种游戏或娱乐活动的总称，是人们以娱怀取乐、消闲遣兴为主要目的的一种精神文化活动。^② 蔡丰明则认为，从本质上说，游戏是人们出于一种为了满足生理上的运动欲的需要而产生的本能性活动，它是没有什么特定的功利性的。^③

综上所述，本书将游戏定义为：游戏是自愿进行的、以休闲娱乐为目的的活动。

本书对游戏的研究，是以各种文艺作品中的游戏史料为线索并结合其他史料来展开的。

本书涉及的文艺作品分为文学作品和艺术作品两大类，文学作品包括传说、魏赋、唐诗、宋词、元曲、明清小品及小说等；艺术作品

① （荷兰）约翰·赫伊津哈著，多人译：《游戏的人：关于文化的游戏成分的研究》，中国美术学院出版社1998年版，第30页。

② 崔乐泉：《忘忧清乐——古代游艺文化》，江苏古籍出版社2002年版，第1页。

③ 蔡丰明：《游戏史》之“前言”，上海文艺出版社1997年版。

包括汉代画像石、绘画等。本书的史料则以《古今图书集成·子部博物汇编·艺术典》(第59册)为主,并参考《续修四库全书·子部艺术类》(第1096—1106册)以及其他古籍丛书中的相关内容。

文艺作品来自于作者的生活,更是对社会生活的反映,包括游戏在内的一个民族的生活风俗可以说是一个民族文艺形成的土壤,它丰富着文艺作品的内容;反之,文艺对游戏等生活风俗的传承也产生重要的作用。文艺作品以其特殊的形式记载着各种游戏风俗,为人们所喜闻乐见,因此它对游戏的流传能够超越时间和空间的限制,使得一定的游戏风俗能世代相袭和传承。由此可见,文艺作品对游戏等生活风俗的传承有着其他文献资料不可比拟的优势。

文艺和游戏有着这么深厚的血缘关系。了解、研究游戏,能够从历代文艺作品中寻求到许多具体而形象的资料,文艺作品为我们研究当时的游戏提供了一个独特而又生动的视角。文艺作品的某些特点,如虚构、夸张等,使得它所叙述的内容不尽真实,但我们借助文艺作品中的相关资料,至少可以知道当时游戏的种类、参加游戏的人及游戏的玩法,从而了解游戏的大致情况。如果再结合其他史料的话,则这种了解将更趋可信、全面和细致。

我国传统游戏多种多样,要给它进行系统的、概念的分类是比较困难的。在前人研究的基础上,本书把游戏分为智力游戏、技艺性游戏和机遇性游戏三大类,将从我国古代社会丰富的游戏活动中抽取一些典型的具有教育意义的游戏活动,这主要集中在前两类中,而且由于这些游戏在各个历史时期都普遍存在,因而可以把它们看

成是我国传统智力游戏与技艺性游戏的基本结构。由于成人与儿童常常共享游戏的乐趣，所以儿童游戏与成人游戏之间并没有明确的界限，因此本书涉及的游戏一般不作年龄区分。

在前人研究的基础上，结合我国传统游戏在不同时期的形式特点和演变发展的具体情况，本书把我国传统游戏的发展分为五个阶段：1. 远古至西周：游戏的起源；2. 春秋战国至汉：游戏的发展；3. 魏晋南北朝至唐：游戏的繁荣（一）；4. 宋元：游戏的繁荣（二）；5. 明清：游戏的鼎盛。

这里需要说明的是，魏晋南北朝至唐与宋元游戏的发展虽然都处于繁荣的阶段，但两者游戏繁荣的程度不同，所呈现的特点也有本质的区别，因此把它们分为两个阶段。

在每个发展阶段，本书都首先以社会学、文化学的眼光，整体地看待游戏发展的社会文化背景，主要分析其政治、经济、文化等方面的原因；其次，从教育视野出发，主要详细叙述了智力游戏及技艺性游戏在每个阶段的具体发展形态；最后，从教育的角度分析游戏道德性的变迁及教育家的游戏观。除此之外，还论述了一些著名学者的游戏观。

其次说说游戏品格和游戏性。

“游戏品格”，即游戏精神，较早用于文学评论中，指一种创作态度。崇尚游戏精神并不是说儿童文学作家在写作上采取一种游戏的、不认真的、不负责任的态度，而是指在不受道学气的束缚下，让心灵参加游戏，升起本能的、狂野的、玩耍的情绪，创作出真正

的富于童心和儿童情趣的作品。^①

教育学中对“游戏品格”的阐释，是把游戏作为人的一种存在方式，这并非号召人们“玩世不恭”，相反，它对人的幸福和自由给予特别关切：希望人们摆脱压抑与强制，保有生命本有的活力；希望人们关注人生的终极意义，“游戏性地”生存和生活，也就是说，它呼唤的是人的游戏精神。这种精神指向人的自由，追求生命的自然绽放；指向生活的“可玩味性”，追求人生的开放性和生活之无限多的可能；指向人作为存在的根本意义，不屑于眼前的蝇头小利；指向投入沉迷，反对无谓的辛劳与苦役；指向自成目的性，反对外界强制。游戏精神是人的整个生活领域都应该且必须充满的根本精神。^②

所谓“游戏性”，一般被分为两个方面的含义。一种含义是把游戏性看作是游戏活动的一种客观特征。利伯曼认为，“游戏性”是判断一种活动是否是游戏的标准，她相信，游戏性是所有游戏活动的重要特征。另一种含义是把游戏性看作是儿童的一种个性品质。如格瑞菲斯认为，游戏是童年期特有的活动类型，在这种活动中，儿童会形成对于周围环境的态度，这种以游戏活动为中介形成的态度会逐渐转变为个体的一种个性特征或品质，即“游戏性”。正如杜威

① 杨鹏：《转型期童话的游戏品格》，《文学评论》，1998年第3期。

② 郭晓明：《论教学的游戏品格》，《湖南师范大学教育科学学报》，2002年第2期。

所言：“游戏性是一种精神状态，游戏是这种态度的外部表现形式。”^①

此外，游戏性也被看作是教育的品质，这可参考华中师范大学吴航的2001年博士学位论文：《游戏与教育——兼论教育的游戏性》。

对上述这两个概念本书作了必要的区分：“游戏品格”，本书主要指人的生存方式，人的个性品质；“游戏性”，本书主要指教育的存在方式，教育的品质。两者都是游戏活动客观特征的引申。

赫伊津哈认为游戏的特征主要有这样几点：自愿的行为；与“平常生活”的距离；有时间和空间的规划和限制；并非重要活动，但非常吸引参与者；有规则约束；促使游戏者形成私底里的组织。^②蔡丰明认为游戏的基本特点是：娱乐性、规则性和文化性。^③《中国大百科全书·教育卷》认为幼儿游戏的主要特点是：社会性、主动性、创造性、概括性和趣味性。^④

综上所述，本书的人的游戏品格主要指人的自由、自娱的精神；教育的游戏性主要指教育的自然性和趣味性。

① 转引自何梦焱、刘焱《面向21世纪 培养儿童的游戏性》，《学前教育研究》，1999年第1期。

② （荷兰）约翰·赫伊津哈著，多人译：《游戏的人：关于文化的游戏成分的研究》，中国美术学院出版社1998年版，第34页。

③ 蔡丰明：《游戏史》之“前言”，上海文艺出版社1997年版。

④ 《中国大百科全书·教育卷》，中国大百科全书出版社1985年版，第500页。