



湖南大学出版社
图书出版基金资助项目

游戏设计史

GAME DESIGN HISTORY

颜其峰 编著



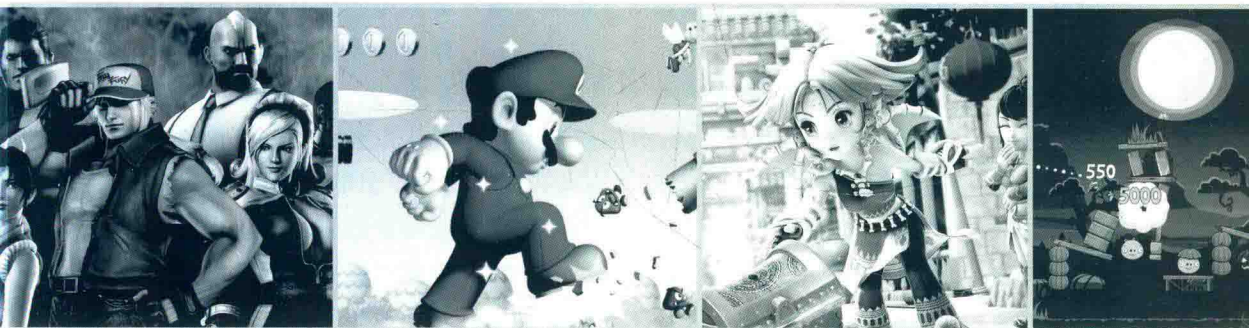
湖南大学出版社



湖南大学出版社
图书出版基金资助项目

游戏设计史

GAME DESIGN HISTORY



编 著 颜其峰 编著助理 郑诗维



湖南大学出版社

内 容 简 介

本书系统阐述游戏设计史,包括游戏的起源、游戏的定义、电子游戏的种类、电子游戏的诞生、电子游戏的发展、网络游戏的发展,中国与世界各国游戏产业简介等内容。

图书在版编目(CIP)数据

游戏设计史/颜其峰编著. —长沙:湖南大学出版社, 2016. 11
(设计学新视野论丛)

ISBN 978-7-5667-1043-7

I. ①游… II. ①颜… III. ①游戏—设计—历史—世界
IV. ①G898-091

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 005787 号

游戏设计史

YOUXI SHEJISHI

作 者: 颜其峰 编著

责任编辑: 李 由 责任校对: 全 健

封面设计: 李 帆

印 装: 湖南雅嘉彩色印刷有限公司

开 本: 787×1092 印张: 9.5 字数: 245 千

版 次: 2016 年 11 月第 1 版 印次: 2016 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5667-1043-7

定 价: 58.00 元

出 版 人: 雷 鸣

出版发行: 湖南大学出版社

社 址: 湖南·长沙·岳麓山 邮 编: 410082

电 话: 0731-88822559(发行部), 88821594(编辑室), 88821006(出版部)

传 真: 0731-88649312(发行部), 88822264(总编室)

网 址: <http://www.hnupress.com>

版权所有,盗版必究

湖南大学版图书凡有印装差错,请与发行部联系

序

游戏设计从第一款游戏诞生以来,已有数十年历史。但由于受到我国传统教育思想的影响,父母习惯性地认为电子游戏就是玩物丧志的东西,只要听到“游戏”两个字就觉得是洪水猛兽。由于这种传统思维的影响,当我国游戏工业高速发展时,才发现游戏设计方面理论著作和人才存在着巨大的缺口和不足。再加上我国高水平高校对游戏设计专业的忽略。让高端游戏设计人才变得非常紧缺。

我主编的《工业设计史》获 2002 年国家级优秀教材一等奖,《工业设计史》课程获 2003 国家精品课程称号。作为该书的作者和课程教授,我关注国际上各类设计史论著作并不断修订该书,已经有数十年历史。但在国内游戏设计领域,相关史论书籍还是一个空白。而相关史论的研究对于设计教育而言非常重要。

在欧美日游戏工业发达国家,现在游戏设计专业已经超过了许多专业成为当下就业最热门的专业之一。而这种热门情况将随着游戏工业的爆发性增长和人才缺口的扩大而继续持续。所以游戏设计专业的就业前景将会非常乐观。在国防领域,无人机、模拟器和机器人的广泛应用也需要大量有天分的游戏人才。希望社会和监管机构能够摒弃过去对游戏行业的偏见,正确认识游戏设计专业。让更多对游戏设计专业有兴趣的学生追求自己的爱好。也希望更多的相关专业人才、教育工作者能投身到游戏设计教育中来。

本书作者颜其锋先生 2002 年湖南大学工业设计系硕士毕业,工作 1 年后赴芬兰赫尔辛基艺术设计大学媒体实验室攻读新媒体设计学博士学位。他在芬兰诺基亚公司工作 10 年间,见证了芬兰游戏工业的起步、发展和崛起。

本书的出版将填补国内游戏设计史论图书的空白。与外文版游戏设计史论著作相比,该书增加了中国传统游戏设计概述、中国游戏工业发展史、游戏设计中的东西方文化差异等内容。既可以作为高校游戏设计专业的教材,也可以作为游戏产业的培训资料和参考书。

何人可
2016 年 10 月

1 导 论

- 1.1 游戏的起源 2
- 1.2 游戏的定义 22
- 1.3 电子游戏的种类 24

2 电子游戏发展史

- 2.1 电子游戏的诞生 32
- 2.2 电子游戏的发展 33
- 2.3 电子游戏的成熟——走向 21 世纪 74

3 游戏产业简介

- 3.1 北美游戏产业 92
- 3.2 日本游戏产业 98
- 3.3 欧洲游戏产业 105
- 3.4 韩国游戏产业 110
- 3.5 中国游戏产业 113
- 3.6 著名游戏展会沿革 138
- 3.7 游戏产业的角色分工 140

参考文献 145

1

导论

o n e

- ▶ 游戏的起源
- ▶ 游戏的定义
- ▶ 电子游戏的种类

1.1 游戏的起源

1.1.1 外国传统游戏

人类社会在不断地发展和进化，游戏也是一样。如今游戏种类灿若繁星，但也有很多游戏销声匿迹。考古学家和历史学

家发现：早期的很多棋盘游戏的准确规则记录已经遗失，有些规则对今天而言还完全是未知的，有些规则还只能理解其中的一部分，而后人通常情况下都是通过历史学家和游戏制造商来知晓其中的游戏规则。

最早消亡的棋类游戏就是 Senet，它也是世界上最早的游戏。它由后人于古埃及第一王朝统治时期的墓葬遗址里发现，根据象形文字记载，可以追溯到公元前 3100 年（图 1-1）。

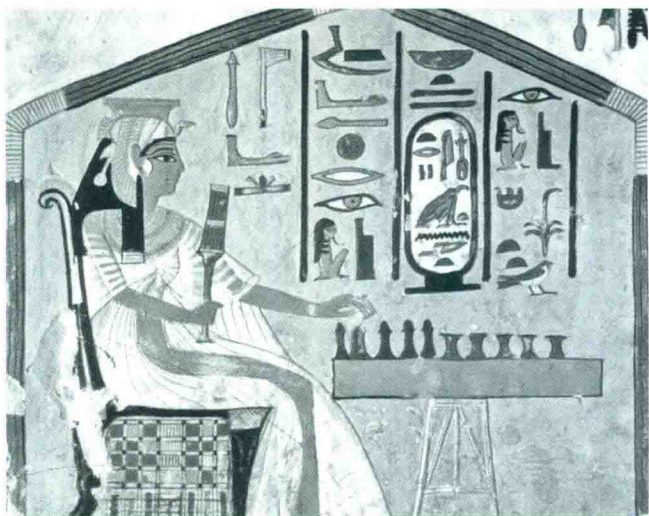


图 1-1 Senet

<http://allaboutfunandgames.com/wp-content/uploads/2011/10/Nefertari-playing-Senet1.jpg>

图 1-2 所示的是，出现于公元前 3000 年左右古埃及前王朝时期的掷赛游戏，版图如同一条卷曲的蛇，途中若想抵达某些特定

格子，则有特别规定，最为类似的游戏是鬣狗图、赛鹅图，升官图也与此有关。

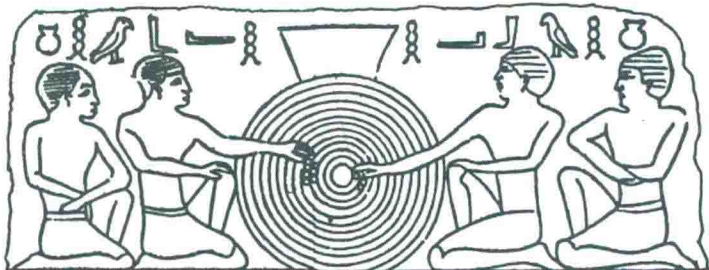


图 1-2 Mehen（盘蛇图）

<http://www.pergioco.net/>

著名的乌尔皇室博弈游戏大约起源于公元前 2600~前 2400 年,是由 19 世纪 20 年代伦德·伍利爵士 (Sir Leonard Woolley) 在考察伊拉克南部城市古城乌尔遗址的时候发现的。乌尔皇室博弈棋盘由 20 个贝壳制方格组成:5 个方格一组,分别刻有玫

瑰花饰、“眼睛”和小圆点。据古文献参考资料显示,比赛时看游戏双方谁更快使棋子从棋盘的一端到达另一端。游戏开始时,只有掷到特定点数的骰子才能将棋子放在棋盘上 (图 1-3)。

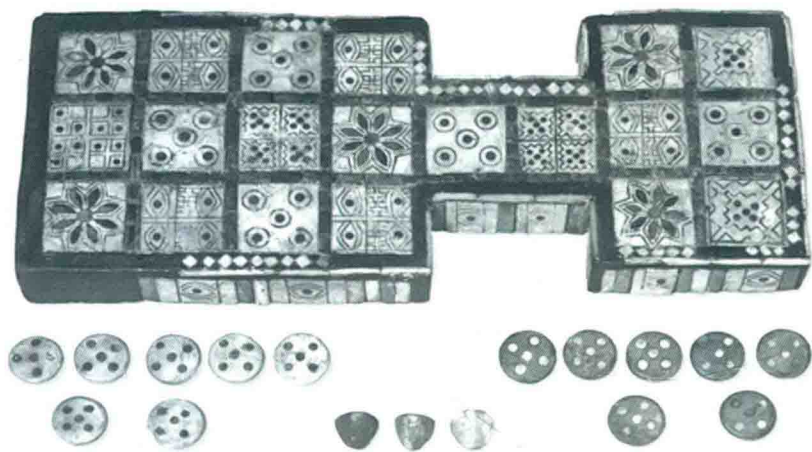


图 1-3 乌尔皇室博弈

http://lvyou168.cn/travel/uk/Britishmuseum/royal_game_of_ur.html

中国的围棋是世界最古老的棋类运动之一,推测起源时间大约为公元前 6 世纪。传说尧的儿子丹朱顽劣,尧发明围棋以教育丹朱,陶冶其性情。关于围棋的具体玩法将会在“古代中国传统游戏类型”中提到。

Patolli (中美洲十字游戏) 起源于公元前 200 年的美洲地区,当时受到了平民和贵族的喜爱,同时也受到称霸中美洲的君王蒙特祖马二世的喜爱 (图 1-4)。

Pachisi 是古印度的十字戏类游戏,是印度宫廷十字戏、英国十字戏、飞行棋等所有十字戏类的共同祖先。棋盘为同色格,或像西洋棋盘,深浅色交错。游戏的起点与终点为 Charkoni。玩法为:棋子先置于一旁;轮流 6 个贝壳,依采数移动一枚己棋;需掷出特定的彩,才能放己棋入场到 Charkoni 并立刻以该采数移动;棋子以逆时针方向绕最外边的棋盘格 (不经 Charkoni) 一周后沿

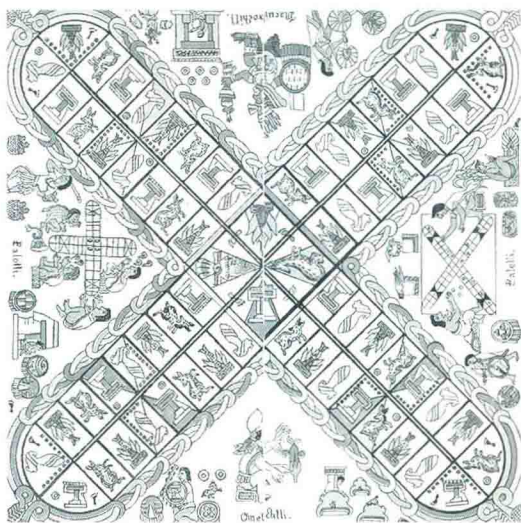


图 1-4 Patolli (中美洲十字游戏)

<http://aztli.wordpress.com/2009/09/15/>

中心线路朝 Charkoni 前进,途中可穿过任何棋子;若至敌棋处,则将敌棋放回该原有者手中;不能放至城堡的敌棋处;以先让所有己棋走完共 83 格,返回 Charkoni 为胜。

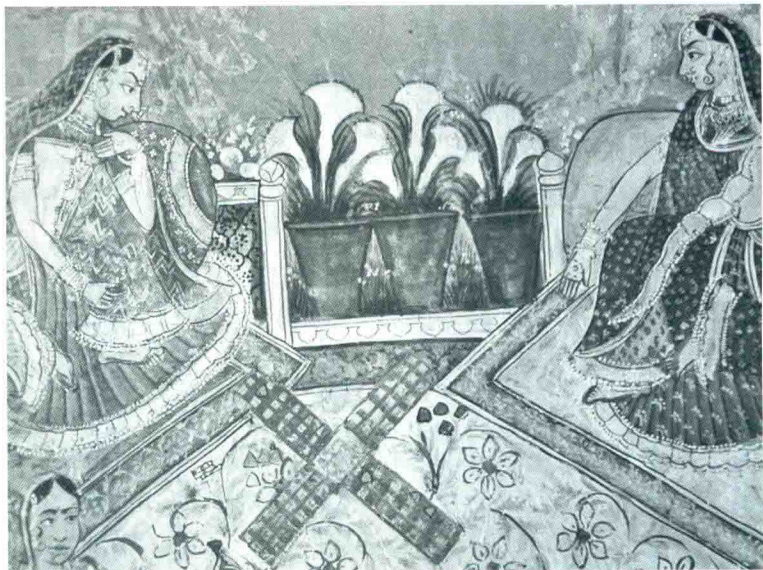


图 1-5 Pachisi (古印度十字戏)

<http://indianjourneys.wordpress.com/2010/03/14/in-medieval-bundi/>

1.1.2 古代中国传统游戏类型

中国人的游戏源远流长，很长一段时期以来，中国就有以思维类游戏为中心的文化传统。中国传统文化博大精深，无论是战乱还是朝代更替，游戏的传统还是保留了下来，民间百戏更是多姿多彩。麻国均《中国传统游戏大全》记录古今游戏一百多种，分为角力类、酒令类、棋类、博类、球类、投掷类、射类、水类、冰雪类、口头文字类、大戏类、鬻养类、杂类等十余类，使中国人丰富的游戏生活粲然展现于世人面前。从游戏的性质和功能分类的话，中国古代的游戏活动分为角力、竞技、斗智、猜射和博戏等几种类型。

(1) 角力类：角抵、相扑、拔河、斗禽

角力类游戏是一种较为原始的游戏方式，它的主要特点，就是通过游戏者力量上的竞争和较量来分出胜负，以此得到一种精神上的快感。角力类游戏与人的基本生理运动有着非常密切的关系。在人的机体要求不断运动的欲望下，人便会通过一种能量的发

泄来满足这种欲望，于是便产生了角力类游戏。中国古代的角抵、相扑等等，都是属于典型的角力类游戏活动。

①角抵

角抵的起源我们可以追溯到上古时代。据《述异记》记载，上古时的蚩尤民族头上长着角，耳鬓旁长着剑戟。他们在与黄帝打仗时，就以头上之角抵人，敌方对此很难防御。这种所谓的“以角抵人”，其实便是一种类似现在摔跤、拳斗一类的角力活动。它们主要是一种力量型的较量，通过非常简单的人体相搏来分出胜负输赢。

到了秦汉时期，角抵活动非常盛行，但是当时的角抵已经不再是一种争斗相搏的手段，而是变成成为一种带有一定表演成分的游戏活动。据古籍记载：“秦并天下，罢讲武礼，为角抵。”由于秦始皇怕民众起来造反，于是便罢讲武，息兵事，把角抵变成了一种寻欢作乐的游戏节目。

到了汉代时期，角抵活动十分普及，尤其是在冀州一带民间，经常有这种游戏活动：“其民三三两两，头戴兽角相抵，名唤

‘蚩尤戏’。”从这一记载中将角抵称为“蚩尤戏”，以及角抵时要进行化妆的情况来看，很明显角抵在当时已经成为一种富有娱乐性的游戏活动。《汉书·武帝本纪》中也有关于角抵戏的记载，据载当时的角抵戏规模宏大，轰动京城，老百姓甚至宁愿跑几百里的路也要去观看助威，可见当时人们对于角抵游戏的喜爱。

到了唐宋时期，角抵戏更是盛及朝野，其游戏色彩也更浓，当时它经常是作为一种百戏的形式出现在皇廷、官府、军队和民间集会等场合中。如《旧唐书·敬宗本纪》引《续文献通考·百戏散乐》云：“角力戏，壮力裸袒相搏而角胜负。每群戏毕，左右军擂大鼓而引之（图1-6）。 ”

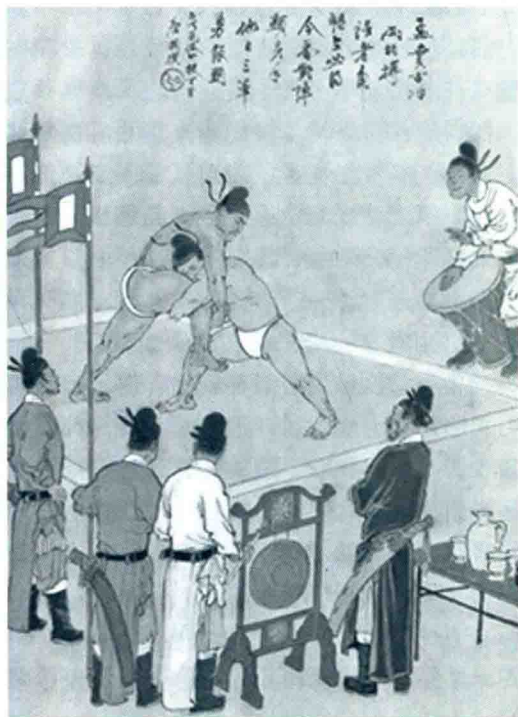


图 1-6 角抵

<http://bbs.xhstory.net/simple/?t15895.html>

②相扑

角抵在宋代变为相扑，当时朝廷中凡有盛大的宴会，经常要请相扑手来表演，以作席间嬉乐。民间瓦舍中的相扑之戏也广为盛行。进行相扑时一般都是先由女子出来对打

一番，然后派出大力士来比赛，力气最大、天下无敌的相扑手可以领得奖赏。角抵、相扑虽然主要是靠力量来战胜对方，但有时也要讲究一定的技巧。敦煌壁画中，绘有一幅五代时期的相扑图，图上画着两名相扑手在一方形地毯上比赛的形象。两名相扑手，一人一手在前，一手在后，用弓箭步直取对方；另一人则双臂弯曲，低俯身体，左右回旋，伺机反攻。两人上场后不是立即扭抱在一起，而是找角度、看时机再比赛，十分讲究技巧方法。

③拔河

中国古代的拔河也是一种角力类游戏活动。拔河古称“牵钩”，相传起源于春秋时楚国一带。唐封演《封氏闻见录》云：“拔河古谓之牵钩，襄汉风俗，常以正月望日为之。”较为原始的拔河活动是用竹索为工具的，两队人马分别站在竹索的两边，中间画一条界线。一声号令后，两队人马拉住竹索使劲往自己一方拔，一直拔到将另一方拉过界线为止。拔河时两边都还要敲着大鼓，以振奋人心。这种游戏主要依靠的是手臂力量，玩时要求全队人员共同使力，因此也是一种十分典型的角力类游戏。拔河到了隋唐时期，已将竹索改为大绳，其绳长约50丈，两头还分系小绳索数百条。《封氏闻见录》对此有详细记载：“（拔河）古用篾缆，今则用大纆，长50丈，两头分系小索数百条，挂于前。分两朋，两勾齐挽，当大纆之中，立大旗为界，震鼓叫噪，使相牵引，以却者为输。”《景龙文馆记》中也曾记录过唐代宫廷中举行拔河比赛的一个故事，情节非常有趣。当时是景龙四年（公元710年）清明节，唐中宗李显命文武百官进行拔河比赛。侍者拿上一条大麻绳，大麻绳的两头分别系着十余条小绳子，每条小绳都可以让几个人拉着拔河。朝廷中的皇亲国戚和文武大臣们分为东西两队，东队的人员由七位宰相和三位驸马组成，西队的人员则由三位文臣和五位将军组成。在激烈的争逐中，仆射韦巨

源、少师唐休璟因为年纪大，身体弱，竟被绳子拖倒在地，久久难以爬起，十分狼狈，引得中宗和文武大臣们大笑了一场。从这个故事中可以看出，拔河游戏在唐代经常在宫廷中展开，它主要是通过比赛双方在绳子上的角力、较劲来竞斗输赢，并从中获得一种快乐和情趣。

④斗禽

角力类游戏中还有一种较为特殊的形式，就是斗禽。斗禽包括斗鸡、斗鸭、斗鹅、斗牛、斗马、斗蟋蟀、斗鸟、斗鱼等等，这类游戏虽然不是由人直接参与争斗，但却是以动物之间的相斗、角力为内容的游戏活动，因此实际上也是属于一种角力类游戏。动物之间的相斗以斗鸡、斗牛、斗蟋蟀、斗鸟等几种形式最为常见。

⑤斗鸡

鸡的竞斗性很强，把两只性情凶猛的公鸡放在一起，它们就会激烈地斗啄咬起来，一直斗到一方败下阵来为止。我国古代的斗

对此有生动的描绘。如唐代的斗鸡诗云：“裂血失鸣声，啄殷甚饥馁，对起何急惊，随旋诚巧给。”（韩愈）“事爪深难解，嗔睛时未怠。一喷一醒然，再接再厉乃。”（孟郊）两鸡相斗时难分难解，势不两立；两鸡相斗后鸡冠流血，无力啼叫。如果两鸡相斗太久，各显疲惫之态，还要用水泼醒，使其清醒振奋，重新投入战斗。这是何等激烈、残酷的场面（图1-7）！

⑥斗牛

与斗鸡相似的斗牛，也是一种角力类很强的传统游戏。两条斗牛相斗时，各自使出全身的力气和招数，或以头和腿压在对方颈上，或以力猛烈推搡使对方后退，或以颈相抵，或以角相撞，甚至将自己的头伸向对方腹部，从下面将对方顶起……总之，相斗双方都是尽量想方设法将对方斗败。过去斗牛游戏在浙江金华一带非常盛行，每逢春秋之季，当地便要举行斗牛比赛。其胜负视牛力之大小、牛术之优劣、耐性强弱而定。若一方体力不支，或受伤逃奔，则胜负已分。斗牛人立即抄住牛角，将两牛分开，由牛主人牵牛出场。

⑦斗鸟

鸟类动物体形一般都较小，但是有些鸟类其性情却十分凶猛，善争好斗的鸟类不计其数，八哥、画眉、鹪鹩、鹌鹑等等都十分喜好相斗，因此中国古代斗鸟游戏也一直十分盛行。如《清稗类钞》中谈到的“斗鹪鹩”：“羽族中有俗呼黄鹪者，即鹪鹩，为小鸟之一种。性喜争斗，……每当春夏之交，各出所养者，隔笼相斗。”《清嘉录》中谈到的“斗鹌鹑”：“霜降后，斗鹌鹑角胜……每斗一次，谓之一圈。斗必昏夜。”

清代有一本名叫《蜨阶外史》的书还记载了一个十分有趣的斗鹌鹑故事。当时有一个住在武清蔡村兴善寺中的和尚，名叫鸿僧。他非常喜欢斗鹌鹑，蓄养的鹌鹑数以万计。后来他得到了一只玉鹌，长颈短尾，纯洁如雪，就像一只小鹤一样。它十分擅长搏



图 1-7 斗鸡图

鸡游戏，正是利用了鸡的这种习性而进行的。斗鸡的场面常常极为惨烈，一些古诗中

击,飞起来有三四尺高,每次搏击时都能十分准确地击中敌手,因此附近地区没有一只鹌鹑能战胜它。后来邻村的西贾得到了一只黑鹌,毛色纯黑,短小精悍,当它与其他鹌鹑相斗时,两只翅膀伏在地上,就如燕子掠水一般。它的嘴硬得像锥子一样,啄时令对手无法逃避。村人对玉鹌和黑鹌都非常喜爱,将它们称之为天龙和地虎。鸿僧与西贾也因为两只鹌鹑而结为好友,并约定两鹌永不相斗。不料后来有一次由于误会,这两只鹌鹑不得不互相争斗起来。只见玉鹌怒视以待,黑鹌两翼伏地,斗得天昏地暗。到后来甚至连各自的身体都无法辨清,只看见黑白两个影子飞快地一来一往,扭成一团。这时旁边围观之人无数,大家屏住呼吸,紧张至极,都认为是看到了一场从未见过的好戏。玉鹌身上已受了数十处伤,血浸透了羽毛,它张开双翼拖到地下,学着黑鹌的样子,眼看就要败下阵来。但只见它突然跃起五尺,猛朝黑鹌啄去,黑鹌遭此一击,魂飞魄散,只得垂翅逃走。西贾见后非常气愤,拔出刀来要与鸿僧拼命,经过鸿僧的解释,总算结束了这场纠纷。后来鸿僧一直与玉鹌相依为命,直至鸿僧圆寂的那一天,玉鹌也在他手中死去。这个故事极其生动地描写了斗鹌鹑时激烈、惨壮的场面,也反映了中国古代社会中那种盛行的斗鹌鹑风气。

(2) 竞技类: 投射、球戏、秋千、毽子

竞技类游戏是中国古代游戏活动中一种非常常见的游戏方式。与角力类游戏不同的是,竞技类游戏主要不是通过力量,而是通过一些特定的技巧和方法来进行竞斗较量。竞技类游戏是人们生产实践知识和社会生活经验不断积累的产物。在大量的实践知识和生活经验基础上,人的行为能力不断提高,技能不断增强,这些能力和本领不但使人们在与自然和社会的斗争中更能占据主动,获得成功,而且也使人们在文化活动方面有了更多的创造。大量的竞技类游戏便是在这种技能性文化创造的基础上发展起来的。

中华民族是一个很早就已进入文明时代的先进民族,因此,中国历史上曾出现过的竞技类游戏活动也非常之多,这些竞技类游戏中最为重要的有投射、球戏、秋千、毽子等等。

① 投射

▲ 击壤



图 1-8 (明版木刻) 击壤图

<http://www.uus8.org/c/102/50/04.html>

击壤是一种古老的投射游戏,其起源一直可以追溯到上古时期。相传盛行于帝尧时的“击壤”之戏,实际上就是一种非常古老的投射游戏活动。据《帝王世纪》中记载:“尧时有壤父五十人,击壤于康衢,或有观者曰:‘大哉,尧之为君也。’壤父作色曰:‘吾日出而作,日入而息……帝力于我何有哉!’”由此可见,早在原始时代,击壤游戏就已产生,当时它是一种乡村野老玩的“土俗之戏”。《释名》云:“击壤,野老之戏,盖击块壤之具,因此为戏也(图 1-8)。”

这种游戏讲究一定的技巧性,只有瞄得准,力量用得得当,才能击中目标。据晋代周处《风土记》和三国时期魏国人邯郸淳

《艺经》等书介绍,“壤”是用木头做的,前面宽后面尖,阔约三寸,形状就像一只鞋子一样。玩的时候,先把一只壤插在地上,人走到三四十步开外,用手中的壤向地上的壤击去,投中的就算赢。击壤对后世游戏的影响非常之大,如宋代的“飞堦(石)”、清代的“打瓦”等等游戏形式,都是由击壤演变而来的。

▲投壶

投壶,亦称射壶,是一种由射箭演变而来的投射游戏,既可登大雅之堂,又可入巷陌平康的传统游戏。民国时期,军阀孙传芳倡导尊孔复礼,拉拢一些知名学者行投壶之

事,章太炎也名列其中。鲁迅先生因此表示不满,以为是“既离民众,渐入颓唐”的征兆(《关于太炎先生二三事》)。照此看来,投壶在当时是脱离民众的士大夫阶层的风雅之事。但在明清小说中,社会底层的三教九流也玩此道,《金瓶梅》第十九回中,有西门庆与应伯爵以及李桂姐等在“院子内投壶耍子”的描写;《镜花缘》里的那位“乌投壶”,能玩出“苏秦背剑”“鹁子翻身”“朝天一炷香”“张果老倒骑驴”等许多花样。又可见这种游戏在民间的普及程度(图1-9)。



图1-9 投壶

<http://www.iciba.com/投壶>

这种游戏大约起源于先秦时期,是从“燕射”演化而来。当时士大夫们玩这种游戏,主要是出于一种礼乐上的需要,因此玩时有一套烦琐的礼节。如投壶时主人该怎样做,宾客该怎样做,东西该如何放等等,都有一套定制。《礼记》云:“投壶之礼,主人奉矢,司射奉中,使人执壶。主人请曰‘某有枉矢哨壶,请以乐宾。’”箭的长度也有严格规定。一般室内投壶用二尺箭,堂上投壶用二尺八寸箭,庭中投壶用三尺六寸箭。

到了后来,投壶的礼仪开始趋于简化,但具体的玩法却更加丰富多样化了。据《颜氏家训》记载:“投壶之礼,近世愈精。古者,实以小豆,为其矢之跃也。今则唯欲其骁,益多益善,乃有倚竿、带剑、狼壶、豹尾、龙骨之名。其尤妙者,有莲花骁。汝南周愤弘之子,会稽贺徽华之子,并能一箭四十余骁。贺又尝为小障置壶其外,隔障投

之,无所失也。”投壶者竟然能够隔着障碍物投中目标,可见当时投壶技巧已经到了炉火纯青的程度(图1-9)。

▲投射

中国古代一些少数民族素以游牧、狩猎为主,射技对他们来说非常重要,因此这些少数民族中的投射游戏十分普及。

如金、辽等北方少数民族中十分盛行射柳之戏。每当端午节时,人们便要在场上插上两排柳枝,射柳之人按尊卑长幼次序轮流进行射箭。每人先用剑把所要射的柳枝上的皮削去一块,然后骑着马用无镞箭向柳枝去皮处射去。射中柳枝的还不算赢,一定要把柳枝射断,然后飞马前去将射落的柳枝接住,不能让它落地,然后手拿柳枝向场外跑去,这样才算获胜。

北方契丹民族的射兔,也是一种十分盛行的投射游戏。每年农历三月三日,契丹民

族就用木头雕成兔子形状,然后分成两队骑着马进行射兔比赛。先射中兔子的为胜,输的一方要下马跪着向胜方敬酒,胜方则骑在马上洋洋得意地将所献之酒喝完。

除了射柳、射兔以外,中国古代还有许多其他的射箭游戏活动,如射鸭、射鼓、射粉团、射香箭、射天球、九射格等等,这些活动所射之物各有不同,所射方法也各有差异。但是它们都是在射箭的技艺上发展起来的游戏形式,它们反映了中国古人对于射箭技艺的重视以及射箭技艺在社会生产、生活

中的重要作用。

②球戏

中国古代竞技游戏中的另一个大类是以球为戏具而展开的各种球戏。由于球是圆的,抛接击打起来需要一定的技巧,因此球经常被用来作为一种游戏器具,以球为戏具而产生的传统游戏活动也特别多。

▲蹴鞠

蹴鞠在先秦时期已经产生,汉魏和唐宋时期得到极大发展,是一种典型的球类游戏形式。



图 1-10 蹴鞠图

http://pic1a.nipic.com/2009-01-12/200911283035180_2.jpg

汉代皇室中的蹴鞠规模很大,有专门的球场,四周还有围墙和看台。较为正规的蹴鞠比赛分为两队,双方各有 12 名队员参加,以踢进球门之球数的多少决定胜负。当然一般平民百姓的蹴鞠活动就没有那么好的条件了,他们大多是两三个人自己随便踢踢玩玩,而且也只能是在路旁小巷中进行。桓宽《盐铁论》中提到的“康庄驰逐,穷巷蹴鞠”,指的就是一般平民百姓的蹴鞠活动。

到了唐宋时期,蹴鞠的形制有了很大的改变,蹴鞠技术也有了很大的提高。据一些

古籍记载,唐宋时的蹴鞠有家庭中二三人玩的小型蹴鞠比赛,也有皇室宫廷中玩的数百人参加的大型蹴鞠活动。如宋代每逢天宁节时,朝廷中的宰相、亲王和百官们都要给徽宗赵佶上寿,此时宫廷中奏起音乐,双方队员穿红、黑两色锦衣入场,进行踢球比赛。在经过一番较量以后,分出输赢,赢者获金奖,输者受鞭打,或以黄白粉涂脸。在踢球规则上,唐宋时期已经形成了许多定制,有所谓的“白打”“打二”“官场”等等。“两人对踢为白打,三人角踢为官场”“每人两

踢为‘打二’，拽开大踢为‘白打’”(图1-10)。

到了清代时期，蹴鞠又和溜冰结合在一起，出现了一种“上蹴鞠”的活动。玩时双方数十人分位而立，各有统礼，扎一彩球并将其抛起，众人群起而争，边滑边踢球，互相追逐嬉戏。这实际上是一种非常讲究技巧的古代冰球运动。

▲击鞠(马球)

唐代时期出现的击鞠也是一种十分典型的球类游戏方式。击鞠最大的特点，就是游

戏者必须乘坐在骑乘上击球，这就要求游戏者不但要有过人的击球本领，而且还要有过人的骑乘本领，这样才能在游戏时战胜对方。击鞠的球场、球具和玩法也都与蹴鞠有所不同。其球场形制一般是在一端立双桓置板，下开一孔为门，门上挂有网囊，也有的是在两端各立一门。游戏者分成两队，每人手中拿一根头部弯曲如偃月的球杖，骑在马上用球杖争球，抢得球后还要把球击入球门中的网囊中，谁击入网囊内的球多谁便算赢(图1-11)。



图1-11 击鞠图

<http://artist.zhuokearts.com/ArtistArtsMore.aspx?id=252&p=9>

到了宋代时，击鞠之戏常常被用于宫廷表演。如据《东京梦华录》记载，当时的宫廷中经常举行击鞠比赛，赛时还有“小打”“大打”之分。游戏时先在殿前设立一个用花彩结扎起来的小球门，百余名男子分成两队，一队穿红，一队着绿，两队都骑在雕鞍结彩的驴子上。每队中都有一个首领，手中拿着一条彩画球。首领将球击起，两队人马便开始争夺，一队力图将球击入网内，另一队则尽量将球击出，这称为“小打”。也有骑马而比赛的，则称为“大打”。这种游戏方式由于具有很强的竞技性，因此颇受皇帝、贵族的赏识，被经常运用到节庆宴席中作为一档助兴节目。

▲步打与木射

与击鞠相类似的“步打”“木射”等等，也是一些较为常见的古代球戏活动。

“步打”也叫“步击”“捶丸”，起源于唐代，流行于宋元时期。其游戏方法是：在旷地上画一尺见方的球基，离球基60~100步处，作若干球窝，旁竖彩旗。游戏者轮流持木棍从球基将球击入球窝，很像现代流行的高尔夫球。

“木射”则有点类似现在的保龄球。“木射”起源于唐代，又名“十五柱球戏”。其玩法是在场地一端竖立15根笋形平底の木柱，在每根木笋上用红黑颜色各写一字，红字可分别为“仁、义、礼、智、信、温、良、恭、俭、让”，黑字为“傲、慢、贪、滥”。红黑相间，作为目标。用木球从场的

另一端滚去,命中红笄者为胜,命中黑笄者为负。

中国古代的球戏还有多种,这里不再一一列举。总的看来,球戏都是以球类为戏具而展开的游戏活动,它们讲究技巧,富有竞争性,因此深得古人的喜爱。许多球戏具有十分悠久的历史,有的甚至一直延续至今,现在仍在广大群众中盛行。

③ 秋千

如果说古代的投射游戏主要是一种“射技”,球类游戏主要是一种“球技”,那么荡秋千实际上是一种“绳技”。秋千在我国晋代时期就已开始流行。宗懔《荆楚岁时记》所载:“春节悬长绳于高木,士女袿服坐立其上,推引之,名‘秋千’。”

这种游戏主要讲究的是掌握绳索的惯性,利用绳索的前后摆动,荡出各种各样的姿势,因此需要相当的技术性。最为普遍的形式是在木架上悬挂两绳,下系横板,游戏者在板上或坐或立,摆动秋千,让身体随着秋千的摆动而上下起落。

除此以外,中国古代的荡秋千还有一些技巧性较强、难度较大的方式,如“纺车秋千”。玩时要在两个柱架上开孔设置4块横板,呈辐射状,板上共坐4人,由他人帮助转动,然后利用惯性反复起落,如同纺车转动。玩“推磨秋千”时要在柱架上装轴,上系四绳,绳末各有一环。游戏之人各抓一环,绕柱旋转。“磨担秋千”则如跷跷板游戏,板上左右各坐一人,以互落互起为戏。

我国古代的文人对于这些高超的秋千技巧多有咏诵,如唐代诗人高无隐在《汉武帝后庭秋千赋》中描写道:“乍龙伸而螭屈,将欲上而复低,擢纤手以星曳,腾弱质而云齐。一去一来,斗舞空之花蝶,双上双下,乱晴野之虹霓。径如风,捷如电,倏忽顾盼,万人皆见,香裾飒以牵空,珠汗集而光面。时进时退,以游以邀,类七纵而七舍,期必高而让高。”诗中将宫女们荡秋千的情景描绘得生动逼真,将她们荡秋千的技术表

现得精妙娴熟,这可以从一个侧面反映出中国古代秋千技术的发达(图1-12)。

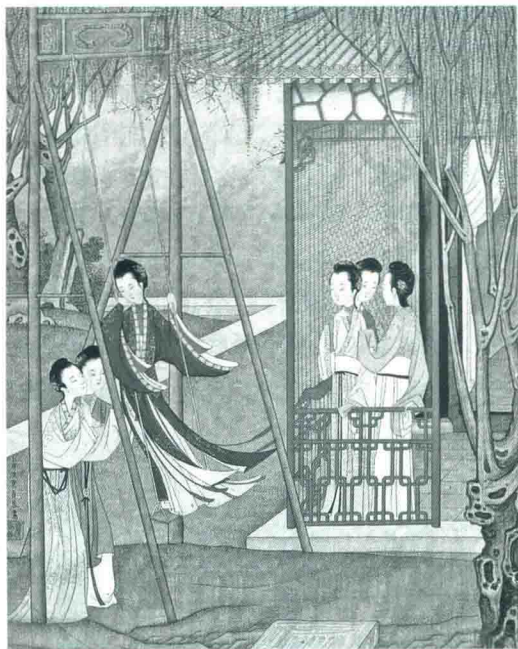


图 1-12 秋千图

http://img02.tooopen.com/Downs/images/2010/7/21/sy_20100721120145686127.jpg

荡秋千之戏到了唐宋时期成为了一种非常普及的游戏活动,特别是在妇女、儿童中广泛盛行。每逢春日秋节,妇女、儿童们都要玩这种有趣的游戏活动,皇廷和军队中也常以秋千之戏为乐。宋代时军队中还出现了一种“水秋千”的形式,它是秋千技术与跳水技术结合的产物。届时在船上立起秋千架,敲起大锣大鼓。荡秋千之人将秋千高高飞起,到了秋千与架顶相平的高度时,突然飞身跳起,翻筋斗掷身投入水中。这种荡秋千的技巧不是一般人所能掌握的,它必须经过长时期的演习和训练才能完成。

④ 毽子

踢毽子也是我国古代较为盛行的游戏形式。毽子古称“抛足戏具”,是一种用鸡毛插在圆形底座上做成的游戏器具。早在汉代时期毽子游戏已经出现,到了六朝和唐宋时期盛行于民间,特别是在儿童中十分普及。如宋代高承的《事物纪原》中记载今时小儿

以铅锡为线，装以鸡羽，呼为毽子，三四成群走踢，有里外廉、拖枪、耸膝、突肚、佛顶珠、剪刀、拐子各色，亦蹴鞠之遗事也。”这里所谓的“里外廉、拖枪、耸膝、突肚、佛顶珠”等等，都是一些踢毽子时常用的技巧。到了元明清时期，毽子游戏仍很盛行，《帝京岁纪胜》载：“都门有专艺踢毽子者，手舞足蹈，不少停息，若首若面，若背若胸，团转相击，随其高下，动合机宜，不致坠落。”可见当时的踢毽子技艺已经达到了炉火纯青、出神入化的程度。

(3) 斗智类：九连环、七巧板、围棋、象棋

斗智游戏是指那些主要通过智力上的竞赛、较量来获得愉悦、快乐的游戏方式，斗智游戏是人类智能活动高度发展的产物。从生理机制上来分析，人体的活动不但包括了体力的方面，而且也包括智力的方面，这种智力的运动，主要是指人类的概括、判断、推理等思维活动，它是人区别于动物的特殊运动方式。人类的智力运动也与体力运动一样具有一定的非功利性，这也就是说，当人类并不需要用自己的智能来解决现实问题，为现实需要服务的时候，人类的智能仍要进行一定的运动，这种运动的结果就使人

类产生了智能型的娱乐方式，其中主要的一个方面就是智力游戏。

在上古时代，人类的智力尚未得到充分开发，因此智力型游戏尚不多见。但是随着历史的发展，人类的生活条件逐渐改善，智力水平也有了很大的提高，各种智力型游戏于是便开始大量产生。如棋类游戏、牌类游戏、数学游戏、文字游戏等等，都是人类游戏史上十分典型的智力游戏形式。这些智力游戏中一部分是非竞争性的，游戏者主要是通过自己对于一些智力问题的思考和分析来解决某些问题，得出某些结论，由此而产生一种愉快的情绪。但是更多的是竞争性的，即几个游戏者在游戏中通过解决某一问题的能力、速度、技巧等方面的较量、竞赛来决定胜负，分出高下。这种竞争性的智力游戏，不但使人实现了智力能量的释放，而且也使人尝到了战胜他人的愉悦，因此这类游戏活动自古至今一直深得人们的喜爱。

① 九连环

中国古代还有许多既要依靠一定的智力，又要依靠一定的技巧才能得以进行的游戏方式，例如九连环就是如此（图 1-13）。

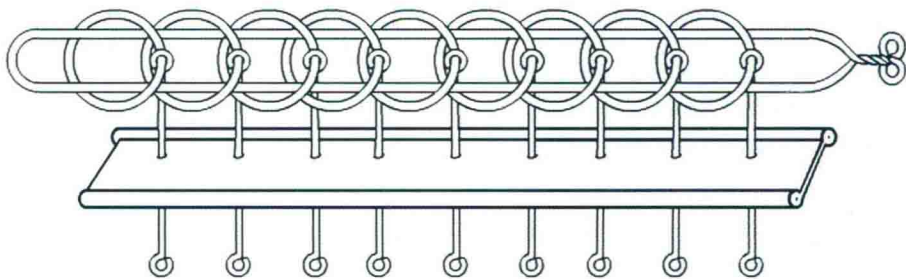


图 1-13 九环图

<http://activity.ntsec.gov.tw/web/Content/ma1404.jpg>

九连环又名“连环套”“巧环”，宋代时就已产生。宋代邦彦有《解连环》云：“纵妙手能解连环。”九连环最早是用金属丝制成的，共有圆形小环 9 个，互相串连在一起。游戏者要想方设法将它们一一解开，然后再一一合起来。明代《铅总录》云：“九连环，两

者互相贯为一，得其关捩，解之为二，又合而为一。”后来九连环也有用铜或铁制作的，其玩法也越来越多，各环可分可合，变化多端。玩这种游戏时需要经过周密的思考，上环和解环的程序一步都不能错，套错一个环，后面的程序全被打乱，就不可能解开所