

# 闲敲棋子

落

灯

花



中国古代游戏文化 ● 韦明铤 著



| 中 | 国 | 古 | 代 | 游 | 戏 | 文 | 化 |

闲  
敲  
棋  
子

落

灯

花

韦明铤 著

云南出版集团公司  
云南人民出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

闲敲棋子落灯花:中国古代时尚文化/韦明铤著.

—昆明:云南人民出版社,2007.1

ISBN 7-222-04950-9

I. 闲... II. 韦... III. 游戏—中国—古代 IV. G898

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第006301号

责任编辑:赵石定

装帧设计:杨晓东

责任印制:洪中丽

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| 书 名    | 闲敲棋子落灯花—中国古代游戏文化            |
| 作 者    | 韦明铤 著                       |
| 出 版    | 云南出版集团公司 云南人民出版社            |
| 发 行    | 云南人民出版社                     |
| 社 址    | 昆明市环城西路609号                 |
| 邮 编    | 650034                      |
| 网 址    | ynrm.peoplespace.net        |
| E-mail | rmszbs @ public. km. yn. cn |
| 开 本    | 787×1092 1/16               |
| 印 张    | 26.5                        |
| 字 数    | 315千                        |
| 版 次    | 2007年2月第1版第1次印刷             |
| 印 数    | 1—4000                      |
| 印 刷    | 昆明宏宝兴印务有限公司                 |
| 书 号    | ISBN 7-222-04950-9          |
| 定 价    | 38.00元                      |

尊敬的读者:若你购买的我社图书存在印装质量问题,请与我社发行部联系调换。

发行部电话:(0871)4194864 4191604 4107628(邮购)



# 序 言

# 序 言

没有一个人没有做过游戏。婴儿在摇篮里吮手指，老人在墙脚根下象棋，农妇在麦田中讲荤笑话，文人在沙发上吐香烟圈——从宽泛的意义上说，凡是为了消遣和快乐而自发产生的行为，都可以视为游戏。但是显然，只有当这些行为成为群体性的，并且有规则的活动时，才算是成熟的游戏。因此，“打闹”只是自发的游戏，“摔跤”才是真正的游戏，正如“戏水”不等于正式的“游泳”一样。

现在的儿童多喜欢变形金刚、芭比娃娃等舶来玩具，他们不知道他们的祖先曾经发明过七巧板、华容道、孔明锁、五子棋、九连环、抖空竹、跳房子、砸沙包等等传统游戏。

中国古代有着极为丰富的游戏文化。记得《韩湘子全传》第五回中说：“湘子回到书房中，闷闷不乐，坐在那里调神运气。两个当值的近前道：‘大叔不要愁烦，我们寻些怎么替大叔解闷何如？’湘子道：‘世上有什么东西解得闷？’当值的道：‘插牌、斗草、打双陆、下象棋、绰纸牌、斗六张、掷骰

□

子、蹴气球，都是解得闷。’”其中说的种种解闷方式，其实都是古代流行的游戏。元代剧作家关汉卿在《一枝花·不伏老》里有这样的自白：“我也会围棋、会蹴鞠、会打围、会插科、会歌舞、回吹弹、会咽作、会吟诗、会双陆。”可知游戏在古人心目中，也是一种值得自豪的资本。

中国的经典智力游戏，如九连环、七巧板、华容道、鲁班锁、四喜人等，把数学和游戏完美结合起来，对于开发思维智力具有独特的功能。西方人将它们统称为“中国的难题”，这些难题涉及到数学中的几何学、拓扑学、运筹学等多门学科。李约瑟博士的《中国科技史》称七巧板是“东方最古老的消遣品之一”，日本的《数理科学》杂志将华容道称为“智力游戏界三大不可思议之一”，美国的智力大师马丁·佳德纳认为西方著名的智力玩具“驴的魔术”的灵感来自中国的“四喜人”。我们应该知道，中国古典游戏对世界产生过巨大影响。

现在户外运动正在成为新兴的游乐活动，登山、攀岩、蹦极、漂流、滑雪、潜水、越野、溯溪等以其挑战性和刺激性得到许多人的青睐。户外游乐的兴起，使人们远离城市，走向荒野，向大自然寻求人类生存的本质意义。而在这些新兴游乐项目产生之前，中国人早已有自己的户外运动。最显著的要数御术、骑术和射术了。生产生活需要便捷的交通工具，军事战争需要更加灵活的运输器械，于是马匹和马车走进了人类文明的历史。拥有马车的多寡，甚至一度成为衡量一个国家实力的标准。千乘之国，万乘之君，就是以马车的数量衡量国力。古代中国的御术和骑术相当发达，现在的赛马与赛车不过是历史的延续。战争与狩猎都需要一种远距离的投掷武器，因此射箭可以说是古代户外活动的鼻祖。在中国历史上，与射箭有关的典故不胜枚举，汉朝飞将军李广的“射石没羽”，北齐斛律光的“射落大雕”，北周长孙晟的“一箭双雕”，唐朝薛仁贵

的“三箭定天山”，南宋岳飞的“左右手射”，都在国人中间脍炙人口，耳熟能详。在火器普及之后，射箭便从军事领域退出，成为纯粹的户外游乐运动。

中国古典游戏中的一部分，是从宗教祭祀转化而来的。最明显的是龙舟竞渡。考古学家曾在浙江发现了一件春秋时期的青铜钺，表面纹饰就是龙舟竞渡，而且人戴着羽饰，动作整齐划一。龙舟竞渡常常和屈原的故事相联系，实际上它起源于宗教祭祀。人们用龙的形象装饰小舟，一路敲锣打鼓，祈求风调雨顺。在热闹的活动过程中，人们得到了乐趣，于是娱神变成了娱己。龙舟竞渡就带着宗教的身影，带着美丽的传说，走过了千年的时光，走出了南方的泽国，成为东亚人共同的游乐。

在游戏研究史上，关于游戏的发生或起源，主要有两派之争。一派是生物起源论，认为游戏是动物的本能，人和其他高等动物由于进化程度较高，受先天遗传而获得较强的本能驱使，于是参与游戏以应对复杂的未来生活。另一派是社会起源论，认为游戏是社会性的实践活动，是对社会现实中人与人之间的关系的反映，所以游戏作为个体的发生的前提是个体社会性经验的获得。凭心而论，如果不是钻牛角尖，那么这两派观点都有道理。

游戏的本质到底是什么，各家说法从来就不一。德国诗人席勒认为，游戏是人的本能，与生俱来。实际上，凡是高等动物，都有类似的游戏本能，可以作为本能说的支撑。英国哲学家赫伯特·斯宾塞进一步补充说，人类在完成了维持和延续生命的主要任务之后，还有剩余精力存在，这种剩余精力的发泄，就是游戏。奥地利精神分析学家弗洛伊德提出的游戏理论，称为宣泄说，他认为游戏是被压抑欲望的一种替代行为。他们的理论，确乎都有一定的道理。游戏固然反映着社会性，然而我并不倾向于任何游戏都必然具有社会性。

因为要写这本书，我才特别想了解国际上关于游戏研究的主要论点。有两个人的思想，引起了我的注意。

一个是当代德国哲学家汉斯－格奥尔格·伽达默尔。他是西方哲学史上具有里程碑意义的少数哲学家之一，也是以谈论游戏著称的少数哲学家之一。伽达默尔从目的论的角度对游戏作过论述，他说：“游戏的存在方式就是自我表现。而自我表现乃是自然的普遍的存在状态。……生物学的目的论观点对于理解生物的形成，是何等不充分。这种情况也适用于游戏，光探讨游戏的生命功能和生物学目的的问题是极为不够的。……我们宁可说，游戏任务的自我交付实际上就是一种自我表现。游戏的自我表现就这样导致游戏者仿佛是通过他游戏某物即表现某物而达到他自己特有的自我表现。”他认为游戏并不为他人而表现的，也就是说，游戏并不一定有观众。儿童总是自为地游戏，甚至那些在观众面前表演的体育类游戏，其本身也不指向观众。相反，游戏如果一定要成为竞赛性的表演，反而会使自己面临不成其为游戏的危险。这一看法，我是非常赞成的。

另一个是荷兰历史学家和文化学家胡伊青加。在近代关心游戏问题的西方理论家中，专门写过游戏研究专著的人并不多见，胡伊青加正是少数写过游戏研究专著的人之一。在《人：游戏者》一书中，胡伊青加从多方面考察了游戏现象，提出了自己的游戏观，并广泛讨论了多种人类文化与游戏的关系。与绝大多数理论家一样，胡伊青加将自愿看成是游戏的必备性质。他说：“首先，一切游戏都是一种自愿的活动。遵照命令的游戏已不再是游戏，它至多是对游戏的强制性摹仿。单凭这种自愿的性质，游戏便使自己从自然过程的轨道中脱颖而出。游戏是多于自然过程的东西，它是覆盖在自然之上的一朵鲜花、一种

装饰、一件彩衣。”除自愿性外，胡伊青加认为，游戏的另一个特征就是它的非实利性。游戏行为不同于现实活动的地方在于，现实活动中的人通过谋求活动之外的结果来满足需要，游戏行为中的人则在行为本身中得到满足。同时，胡伊青加又认为：游戏的规则应该是绝对的。他说：“游戏的规则绝对具有约束力，不允许有丝毫的怀疑。……一旦规则遭到破坏，整个游戏世界便会坍塌。”他的这些观点，无疑让人感到信服。

我觉得中国的经典游戏，实际上都可以用伽达默尔和胡伊青加的学说来加以观照与阐述。

本书所写的游戏，是中国传统游戏中极少的一部分，但也是最有代表性的一部分。我把这些游戏分为八个类别，即：童稚游戏，如七巧板、九连环之类；闺阁游戏，如荡秋千、踢毽子之类；士人游戏，如斗茶、酒令之类；角力游戏，如斗牛、拔河之类；博弈游戏，如斗蟋蟀、打麻将之类；禽兽游戏，如戏鼠、耍猴之类；节令游戏，如耍龙灯、放风筝之类；最后是消逝了的游戏，如击壤、投壶之类。游戏的分类，并无一定规则，我这样分类，不过取其方便叙述而已。

书稿写成后，忽然想到，今天重提中国传统游戏其实不无现实意义。

在今天中国的网民中，年轻人占绝对多数。互联网的文化环境如何，对青少年影响非常之大。网络文化改变了青少年传统的学习和游戏的方式，让他们体验到更多的自信和快乐。但是，我们不能不看到互联网对未成年人带来的消极影响。就网络游戏而言，当前传统的、民族的项目显然太少，时髦的、舶来的项目显然太多，从而造成游戏文化生态的失衡。中国拥有悠久灿烂的文明，可以为游戏开发提供丰富的资源。日本、韩国甚至美国的游戏开发商都常

常从中国文化经典中汲取养分，开发出游戏产品再打入中国市场，而中国人自己利用本土的文化资源反而非常不够，能打动人和吸引人的本土游戏产品相当缺乏。从长远来看，当我们失去游戏市场时，丢掉的也许不仅是经济的利益，更重要的是文化的地位。在世界文化中，各民族文化都有其存在的权利和独特的价值。众多的民族游戏项目，如石担、石锁、弹丸、爬杆、跳板、木杠、皮条、沙袋、地转、跳桌、筋斗、打术、跳术、跳绳、飞叉、中幡、弓箭术、叠罗汉、大武术、五虎棍等，不但不应该任其消亡，而且应该得到有效保护。我们谁也不愿意看到维吾尔族的踩绳、蒙古族的摔跤、朝鲜族的跳板等精彩的民族游戏，消逝在岁月的风烟中。

现代网络游戏是一门多元化的专业，包括技术、美工、创意、策划、运营、推广等，但其中最根本的是文化资源。现代游戏应从中国经典游戏中汲取养分，才是必由之路。可以说，了解、保护和弘扬中国传统游戏文化，在当前经济一体化、时尚全球化的大潮中有着特别重要的意义。

书名《闲敲棋子落灯花》，出自宋人赵师秀《约客》诗：“黄梅时节家家雨，青草池塘处处蛙。有约不来过夜半，闲敲棋子落灯花。”客人久等不来，心情应该烦躁才是，诗人却以轻灵的笔调，写出宁静的夜境，于是心情也变得轻松。

“闲敲棋子落灯花”——我喜欢诗句传达的那种闲适和优雅。游戏需要这种闲情，读书也需要这种闲情。

韦明铤

2006年8月于扬州

# 目 录

## 序 言 /1

### 一 童稚：混沌启蒙 /1

七巧板——来自中国的图 /4

送奴一把九连环 /12

旋转的陀螺 /21

竹蜻蜓 /30

吃葡萄不吐葡萄皮儿 /40

### 二 闺阁：美丽闲情 /49

七夕乞巧 /52

抓子儿 /65

闲来斗百草 度日不成妆 /74

秋千架上春衫薄 /85

踢毽子 /94

### 三 士人：青衫余事 /103

自古高僧爱斗茶 /106

酒令大如军令 /115

猜谜射虎 /124

弈棋不如观棋 /133

诗钟 /140

### 四 角力：勇者取胜 /149

见抵牛而悦之 /152

今日空留戏马台 /165

壮徒恒鼓勇 拔拒抵长河 /179

百步穿杨 /186



蚩尤之戏——摔跤 /194

## 五 博弈：吆五喝六 /205

斗鸡走马胜读书 /208

踞地斗蟋蟀 /221

鹤鹑场上看输赢 /236

桥牌之祖——叶子戏 /246

马吊和麻将 /258

## 六 禽兽：玩物怡情 /267

老鼠嫁女 /270

信鸽传书 /280

沐猴而冠 /289

春眠不觉晓 处处闻啼鸟 /302

夏虫声渐微 秋虫声渐繁 /313

## 七 节令：平安四季 /323

爆竹一声辞旧岁 /326

元宵龙灯 /332

新鸢放出万人看 /340

端午龙船 /350

九九消寒图 /361

## 八 存目：遥远记忆 /369

太平击壤 /372

投壶之礼 /378

打双陆 /385

虾蟆说法 /393

斗鸭池南夜不归 /403



一  
童稚：  
混沌启蒙



我的童年时代，是一个生活安定然而物资匮乏的年代。从学唱《雄赳赳，气昂昂，跨过鸭绿江》开始，到敲锣打鼓“除四害”结束，我的精神食粮多是属于政治内容的，惟独缺乏儿童喜爱的游戏。

现在细想起来，人的生存能力真是顽强。即使在那种高调风行而情趣贫瘠的年代，我们也曾设法做过一些简单的游戏。坐在长辈腿上，用两手食指相触又分开，叫做“虫虫虫虫飞”。一个孩子扮老鹰，一队孩子扮小鸡躲避，叫做“老鹰捉小鸡”。几个小孩子躲藏起来，让另一个小孩寻找，叫做“捉迷藏”，土话称“躲擒蒙蒙”。四个人在一起，由一人捉出另一人，捉错了挨罚，叫做“官打捉贼”。此外，搭积木、打弹弓、弹玻璃球，更多的却是用铁丝圈成环，然后去滚动它，看谁不倒。

中国传统的经典儿童游戏，如把木头削成陀螺，用绳子抽着转圈，这也曾经玩过，但陀螺必须自己做。用竹片做成竹蜻蜓，看它在空中盘旋，也曾经玩过，为了削竹片自然常常弄破手。长辈会教说一些绕口令，现在只记得一种，是：“老表撘老表的帽子”，其目的却不在锻炼口齿，而是以此作乐。可是，七巧板和九连环这样的东西，我小时候都没有玩过，现在想来依然觉得可惜。

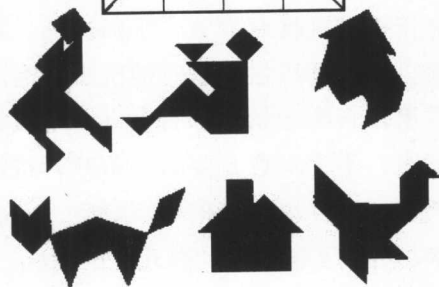
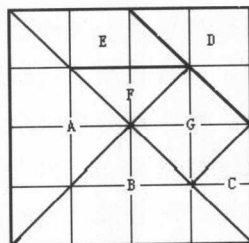
# 七巧板

## 来自中国的图

拼板可能是中国最古老的游戏之一。拼板有各种形式，最出名的是七巧板，据说是因为古人尚七的缘故。七巧板，亦称七巧图、智慧板、数学魔板，在西方则被称作“唐图”(Tangram)，意为“来自中国的图”。

标准的七巧板是由两块大三角形、一块中三角形、两块小三角形、一块正方形和一块平行四边形组成。据说它原来是文人玩的一种室内游戏，后来流传到民间，逐步演变为拼图板玩具。它的制作很简单，是用正方形的薄板、三夹板或硬板纸分截为七块，稍加剪裁修理，即成。玩法是将七块板拆开，拼成各种图形，如人物动态、动物植物、住房建筑、船轿车马、花卉鸟虫、太空图象及各种几何图形等等。可以一个人玩，也可以数人比赛。由于设计科学，构思巧妙，变化无穷，有益于提高人的想象力和判断力，活跃形象思维，启发儿童智慧。

七巧板的起源并无定说。有人认为，它的历史也许应该追溯到我国先秦的古籍《周髀算经》，因为其中有正方形切割术，并



七巧板拼图