



国家出版基金项目
NATIONAL PUBLICATION FOUNDATION

“十二五”国家重点图书出版规划项目

中国 民间游戏 总汇

林继富 主编

语言文字卷

CIS 湖南文艺出版社



中国 民间游戏 总汇

林继富
主编

语言文字卷

图书在版编目(CIP)数据

中国民间游戏总汇·语言文字卷 / 王丹主编. — 长沙 :
湖南文艺出版社, 2016.4
ISBN 978-7-5404-7456-0

I. ①中… II. ①王… III. ①游戏—介绍—中国
IV. ①G898

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第318207号

中国民间游戏总汇·语言文字卷

ZHONGGUO MINJIAN YOUXI ZONGHUI · YUYAN WENZI JUAN

出版人: 刘清华

主 编: 林继富

语言文字卷主编: 王 丹

策 划: 曾昭来

组 稿: 曾昭来 吕苗莉 匡杨乐

统 筹: 吕苗莉

责任编辑: 吕苗莉 张 璐

特约编辑: 伍益中

责任校对: 欧阳慧

装帧总监: 萧睿子

印制总监: 邓华强

湖南文艺出版社出版、发行

(湖南省长沙市雨花区东二环一段508号 邮编: 410014)

网 址: www.hnwy.net

湖南省新华书店经销 湖南天闻新华印务有限公司印刷

2016年4月第1版 第1次印刷

开 本: 787 mm×1092 mm 1/16

印 张: 35

字 数: 555.6千字

插 图: 66幅

书 号: ISBN 978-7-5404-7456-0

定 价: 210.00元

本社邮购电话: 0731—85983015

若有质量问题, 请直接与本社出版科联系调换

总序

林继富

每个人从出生的那一刻起，父母的音容笑貌便成为幸福的营养源和催化剂。爷爷奶奶口口相传的游戏歌谣、爸爸妈妈手把手教授的游戏活动，成为儿时欢乐的主要元素。与伙伴们一起成长的日子，大家无拘无束地在游戏嬉闹中协作、竞争，那么有趣和快乐。所有游戏中展现出来的亲切感总是与朗朗的笑声和浓浓的乡情融在一起。不论是斗百草、放风筝、骑竹马、荡秋千、捉迷藏、斗蟋蟀，还是跳房子、老鹰捉小鸡、拔河、赛龙舟、摔跤、下土棋等，几乎每个中华儿女都能津津有味地说出许许多多。这些传统民间游戏产生于民间，流行于民间，深受民间百姓的喜爱，是他们美好生活的源泉，并伴随着一代代人的成长，沉淀成温暖而深刻的记忆。

传统民间游戏是由普通民众的生活经历、经验和智慧创造的集体活动形式。从历史发展的角度看，由于朝代的更迭、政治经济环境和风俗习惯的改变，民间游戏受到各个朝代民众生活方式和时代文化的影响，先前游戏过程中的细节不断完善，花样不断翻新，并且不断融入时代新的内容。同时，每个朝代均会产生新的游戏，尽管这些游戏流传在民间，有的游戏也并不复杂，但是却体现了民众在生活中的大才智、大情怀，从这个意义上来说，传统民间游戏的发展轨迹记录了不同阶段民众的生存状况、文化心理和精神气质，是一个民族时代精神最直观、最鲜活的外在体现。美国

人类学家格尔茨认为，游戏是一种文化的文本或者符号。在他看来，巴厘岛斗鸡游戏虽然表面上是金钱的输赢，但是深层意义却在于获取象征性的地位。因此，我们不能简单地把民间游戏仅仅看作是一种玩乐和玩耍的活动。

民间游戏作为中国民众的生活方式，是中国传统文化的重要组成部分。民间游戏的历史久远，并且伴随着民众生活的变化而变化，至今仍然是民众娱乐生活的一部分，有着旺盛的生命力。当然，传统民间游戏与民众其他生活方式、生活行为和生活文化一样，面临着来自现代化进程、城镇化建设和新媒体发展的巨大冲击，许多传统民间游戏因难以适应当代人的生活而趋于销匿，有些传统民间游戏则实现了与当代民众生活方式相适应的转换，还有些传统民间游戏因走向网络游戏而发生了改变，诸如此类的情况意味着传统民间游戏在与时俱进的过程中，也存在着可持续发展的危机。因此，在现代社会语境下，汇聚中国传统民间游戏，摸清中国民间游戏的家底，对于保护中国人的传统生活和传统文化，留住中国人对过往岁月的记忆，促进社会文化和谐发展具有重要意义。

一、什么是“民间游戏”

人类对游戏的痴迷吸引了古往今来众多学者对其进行深入研究。柏拉图认为，游戏起源于一切动物的幼者“不能使身体静止或不出声”而“试图运动和发出声音”的活动。亚里士多德认为，游戏是劳动之后的休息和娱乐消遣，游戏本身并不是游戏者的目的。“游戏说”理论的创立者康德认为，游戏是与劳动相对立的自由活动。自此，很多西方思想家从美学、教育学、心理学和文化学等多种角度对游戏活动进行了讨论和分析。在康德眼中，游戏有广义和狭义之分，广义的游戏是指一切内在目的的心意活动；狭义的游戏是指以情感体验为内在目的的鉴赏活动。弗洛伊德的游戏“替代论”与康德的游戏“目的论”相反，他认为游戏的对立面不是谋求外物

的劳动，而是人谋求并利用外物以满足自身愿望的现实活动。席勒认为游戏是“剩余生命的刺激”^①，斯宾塞认为游戏是儿童在使用剩余的精力。还有学者认为游戏是某种“模拟本能”的释放，是人们在生产、生活中放松自己的需要。在拉扎勒斯看来，游戏或者娱乐可以恢复人们在生活中损失的能量，起到恢复体力的作用。20世纪早期的哲学家帕特里克发展了拉扎勒斯的“松弛说”理论，认为游戏源于娱乐的需要。美国心理学家霍尔和吉利克认为，儿童游戏是在复演史前人类祖先到现代人的进化过程。荷兰学者约翰·赫伊津哈在《游戏的人》中提出：“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，并伴以紧张、愉悦的感受和‘有别于’平常生活的意识。”^②这一概念囊括了所有动物、儿童和成人的游戏活动，较为准确地揭示了游戏的特点和游戏自身的价值。

在全球化与城镇化的背景下，传统民间游戏引起了越来越多国内各学科研究者的关注和重视。中国学者对民间游戏的研究更多是基于中国传统文化背景，较国外学者的理论更贴近中国传统民间游戏的现实状况。但是，因为各学者的研究方向和研究目的存在差别，得出的研究结论也各有侧重点。崔乐泉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、消闲遣性为主要目的的精神文化活动。^③蔡丰明认为，游戏是人们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。^④李屏在《中国传统游戏研究——游戏与教育关系的历史解读》中指出，游戏是自愿进行的、以休闲娱乐为目的的活动。^⑤郭洋溪在《中国民间游戏与竞技》中提出，民间游戏是指流传于广大民众生活中的嬉戏娱乐活动，俗称“玩耍”。^⑥陈连山将民间游戏定义为“那

① 席勒. 审美教育书简[M]. 冯至, 译. 上海: 上海人民出版社, 2003: 229.

② 赫伊津哈. 游戏的人[M]. 多人, 译. 杭州: 中国美术学院出版社, 1996: 30.

③ 崔乐泉. 忘忧清乐——古代游艺文化[M]. 南京: 江苏古籍出版社, 2002: 1.

④ 蔡丰明. 游戏史[M]. 上海: 上海文艺出版社, 1997.

⑤ 李屏. 中国传统游戏研究——游戏与教育关系的历史解读[M]. 太原: 山西教育出版社, 2012: 2.

⑥ 郭洋溪. 中国民间游戏与竞技: 第2版[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2008: 2.

些在广大民众中广泛流行，并且成为代代传承的文化传统的游戏”^①。乌丙安认为，“民间游戏是指流传于广大人民生活中的嬉戏娱乐活动，俗称‘玩耍’。游戏是游艺民俗中最常见、最普遍、最有趣的娱乐活动。它主要流行于少年儿童中间和节日里成年人娱乐节目中”^②。

当代汉语词典对“游戏”的解释代表了人们对游戏的普遍性认识，如《现代汉语大词典》中“游戏”词条的解释：1. 游乐嬉戏，玩耍；2. 犹戏谑，也指不郑重、不严肃；3. 文娱活动的一种，分智力游戏（如拼七巧板、猜灯谜、玩魔方）、活动性游戏（如捉迷藏、抛手绢、跳橡皮筋）等几种。这种解释较为全面地列出了游戏的现象，但并没有从本质上来界定游戏的属性。

游戏，在中国古代常被称为“游嬉”“戏”，也有称“嬉”或“游”的。《礼记·学记》中曰：“藏焉修焉，息焉游焉。”学习时心中常怀抱学业，休息时心志在于学习，游玩、游戏时，也不忘学习。崔学古在《幼训》中指出游戏对儿童成长的作用，“优而游之，使自得之，自然慧性日开，生机日活”，意即在游戏中的儿童教育，必须顺应儿童自然的发展规律。

综上所述，我们认为“民间游戏”是广大民众创作、传承的生活文化，是民众在特殊的时间、空间内，通过一定的活动和相应的规则彼此之间游乐嬉戏的活动。民间游戏的构成要素主要包括游戏主体、游戏道具、游戏规则与游戏效果等部分。

二、民间游戏的起源

我国传统民间游戏萌发的时间有的很早，有的比较晚近；形成的时期有的有清晰的记录，有的则比较模糊；生成的动因有的源于生产，有的源于生活，

① 陈连山. 游戏 [M]. 北京：中央民族大学出版社，2000：18.

② 乌丙安. 中国民俗学 [M]. 沈阳：辽宁大学出版社，1999：373.

有的源于宗教，有的源于战争，各有不同。

综合传承中国传统民间游戏的诸多现象，生产活动、宗教祭祀、巫术活动、社会习俗、军事活动等既是中国传统民间游戏来源的主要渠道，也是构成中国传统民间游戏的基本主题。

（一）生产活动

西方文化人类学家冯特指出：“游戏是劳动的产儿，没有一种形式的游戏不是以某种严肃的工作作原型的。不用说，这个工作在时间上是先于游戏的，因为生活的需要迫使人去劳动，而人在劳动中逐渐把自己的力量的实际使用看作一种快乐。”^①冯特注意到了游戏与劳动生产之间的内在关系。人类为了生存，必须进行生产劳动，生产劳动的初衷是为了人类的延续。然而，随着人类生产力的发展，劳动效率的提高，劳动力就有了剩余，此时，人类不需要把所有精力投入到劳动当中，除可以拥有较多的时间休息以外，甚至可以进行一定的娱乐活动。于是，他们将原有的生产劳动形式转化为娱乐游戏活动，这样，最初的游戏便诞生了。这种游戏起源论与席勒关于游戏起源于人类剩余精力的假说相似，他认为生物的精神除了维持正常的生活之外，如果还有剩余或过剩的，就必须通过一定的途径消耗掉，而游戏就是消耗剩余精力的形式之一，剩余精力越多，游戏的种类和游戏的时间也就越多。

民间游戏起源于生产活动的假说具有一定的合理性，从目前民间流行的游戏来看，有些确实与生产劳动之间存在联系，如跑竹马游戏与游牧民族骑马狩猎、迁徙的生产生活场景之间的联系，荡秋千游戏与山地民族采集野果、躲避野兽袭击等生活之间的联系。我国湖南、广西等地瑶族有一种“独木滑水”的竞技活动。比赛时，参加者每人脚下踩一根长约两三丈的原木，手持一根竹竿，顺着急湍流水滑行。比赛结果以不搁浅、不触礁、

^① 李屏. 中国传统游戏研究——游戏与教育关系的历史解读 [M]. 太原: 山西教育出版社, 2012: 24.

人不落水、最先到达终点者为胜。独木滑冰游戏记录了远古先民渔猎生活时的情景。再如赛牦牛、赛骆驼、斗牛、斗羊、斗鸡、阿斯掏等民间游戏与家畜家禽的驯化、畜牧业的产生与发展有着某种渊源。流行于我国江南地区的摇快船与蚕桑农事活动有联系。养蚕时，河道里行船，历来有让运桑叶船先通过的习俗。因为一旦缺少桑叶，人们往往外出数十里买桑叶赶着往回运，这就要求摇船的速度越快越好。这种行船劳动逐渐演变成名为“摇快船”的娱乐活动。每年农历三月初，在嘉兴河塘上，人们兴高采烈地进行划船比赛。赛船上分别插上红、黄、蓝、白、黑五色旗，划船手们身穿色彩鲜艳的服装，协同摇橹划桨，使船身迅速前行，这在一定程度上保留了当时摇船运送桑叶的景象。

游戏起源于生产活动的假说为我们提供了解读游戏的视角。原始社会时期，生产力低下，集体劳动、平均分配劳动产品的制度是维系部落、族群的基本准则。从生产集体化的角度讲，生产活动之余的游戏便具有群体性的特色，虽然民间游戏中也有个人游戏，但所占比重很少。

民间游戏是群体性的行为，其活动倾向于形成自己特有的社会团体和参与人群，尤其在熟人社会里，由彼此之间熟悉规则、具有共同传统知识的人在一起游戏，这样才能够实现娱乐、快乐、协作和竞争的功能。当然，民众的生产劳动存在年龄、性别、职业等方面的差异，相应地，民间游戏也出现了明显的变化，同时，不同年龄、职业或者地区、民族的人群玩着某些游戏，反过来，这些游戏又起到了凝聚某类人群的作用。

（二）宗教祭祀

人类精神文化的最早状态，可能与原始宗教之间有各种形式的联系，如歌、舞的起源与原始宗教之祭祀仪式的关系就是典型的例子。有学者曾在研究秦汉时期流行于冀州民间的蚩尤戏时，发现这个类属于角力竞技类活动的游戏，

可能是牛图腾崇拜的变异形式。^①此外，有学者在探讨我国传统民间游戏踢毽子时，提出了该游戏起源于古代傩舞的观点。^②

游戏起源于宗教活动的观点与美国心理学家霍尔与吉利克提出的“复演说”相似。他们认为，“儿童是动物与成年人之间的进化锁链的环节，在儿童生活中人类的历史得到了复演。即儿童游戏反映了从史前的人类祖先到现代人的进化过程，游戏活动是祖先最早活动的再现，是复演祖先的动作和活动”^③。以“爆竹”为例，爆竹在最初被发明时，是为了驱疫、逐祟。《荆楚岁时记》中记载：“正月一日……先于庭前爆竹，以辟山臊恶鬼。”这里记录了用燃竹发爆的办法以辟山臊恶鬼的原始意义。不知从何时起，喜庆之日模仿“庭前爆竹”的习俗，从而使“爆竹”在原有的驱疫逐祟的功能上，增添了庆贺之意。一般认为，宋代出现的烟花是在爆竹的基础上发展而成的节令性的玩具。现在，中国民间流行的“甩炮”“摔炮”等游戏占据了意在除旧迎新的节日空间，成为儿童最为喜欢的互动游戏之一。又如宋代以后盛行的泥娃娃“磨喝乐”，是佛教造像转化为民间玩具的典型。木棒娃则是由道教耳报神演变而来的。另外，兔儿爷是由祭月活动派生出来的民间玩具。维吾尔族人历史上信仰的宗教也深刻地影响了他们的民间游戏，“皮热”“萨玛”“火焰”等宗教信仰习俗及仪式，在漫长的历史过程中逐渐转化为民间竞技游戏活动，且传承至今。从这个角度来看，宗教祭祀中的道具、活动过程均成为民间游戏起源的重要途径。

中国民间游戏源于宗教祭祀，不仅体现在对古老信仰的复演上，而且也体现在对本土道教和外来佛教、基督教、伊斯兰教的宗教信仰的尊重上。这些源于宗教祭祀的民间游戏在某种程度上依然保留了宗教的特性，但更多反映了民间游戏活态性传承的特点。也就是说，在发展演变的过程中，通过不断变化、不断革新和不断创造，宗教的传统祭祀及其宗教器具逐步演化成民间游戏活动及其道具，因而传统民间游戏既具有传统文化底蕴，

① 李屏. 中国传统游戏研究——游戏与教育关系的历史解读 [M]. 太原: 山西教育出版社, 2012: 29.

② 王绍曾. 中国古代游艺 [M]. 济南: 山东教育出版社, 1991: 22.

③ 李屏. 中国传统游戏研究——游戏与教育关系的历史解读 [M]. 太原: 山西教育出版社, 2012: 22.

又具有时代感，并且保有着生命的活力而久传不衰。

（三）巫术行为

巫术是民众古老的信仰行为。远古时期，人们有许多生活目标难以实现、许多社会活动难以展开，于是，人们希冀借助神奇、神秘的行为，通过同样类型或者相似物象的彼此模拟和接触，从而将愿望变成现实，这就是巫术的起源。巫术包括念咒、占卜、唱颂、歌舞、祈求、祭祀、招魂、驱鬼、施蛊、避邪等活动内容。不少巫术行为成为民间游戏的源头，有些民间游戏至今仍然保留了巫术因子。

山东民间斗百草中的劈豆腐块游戏可以溯源到远古时的草卜巫术。游戏方法是取三棱草长茎一根，两人各持一端破为两半，同时向中心点劈开，至中心点，交换其中的一股再向两边拉开，最后以劈为正方形如豆腐块者为胜。山东民间称劈成正方形的为“小厮（男孩）”，劈成“H”形者为“闺女”，劈不成形者为全败。这种民间游戏的源头是先民预测妇女生男孩还是生女孩的一种占卜巫术。可以想见，当时这类活动应该是虔诚的草卜仪式，后来随着社会的发展，越来越游戏娱乐化了，最终演化成斗百草游戏。又如抓子儿（抓石头子儿）的游戏源于古代的“抓子儿”（抓儿子）仪式。据记载，新年之后的正月，对于妇女来讲是“求子月”，她们玩一种用橡木银砾做的小圆丸，向上抛掷再以手承接，即“抓子儿”。

巫术与民间游戏的关系是紧密的，不仅许多民间游戏来源于巫术，而且巫术还为民间游戏提供了赖以传承、发展的文化环境。从巫术到民间游戏，凸显了巫术的娱乐成分、教育成分，淡化了巫术的神秘色彩，那些不适应时代的文化元素被剔去了，进而演化成民众喜闻乐见的民间游戏活动。

（四）社会习俗

游戏起源于社会习俗的观点，被诸多游戏研究者所接受。何谓习俗？

习俗就是在民众中普遍流行的，且代代相传的具有一定模式性的社会行为。这些诞生在特定时间和特定空间的民间游戏即为当地民众的社会习俗，相应地，相当多的民间游戏源于民众的社会习俗。

“昔葛天氏之乐，三人操牛尾，捉足以歌八阙”，这是我国较早以民俗歌舞形式呈现的娱乐性游戏，这里记录的“葛天氏之乐”与马家窑考古遗址发掘的彩陶图案中带短尾的人形一脉相承，它证明了当时人的游乐性舞蹈与社会民俗之间的关系。

原始时代，我国先民就在与自然打交道的过程中创造和发明了历法知识，并且懂得利用历法知识为人们的生活服务。这些历法知识的积累，使先民对时间的把握超越了“太阳东升西落”的简单感知，而进入较为严密的岁时记录时代。对岁时的观察和记录最早出于对农事安排的需要。农作物的生长有鲜明的季节性，农业生产的规律相应呈现有节奏的时间性，不同的时间从事不同的生产劳动。为了实时、合理地安排农业生产劳动，人们从一年的时间中规定出一些特定的日期，作为划分时间节点的界限，这些特定的日期以后便逐渐发展成为节日。与农耕生产有关的节日带有严肃的生产性意义，但随着人类生产力的发展和人类心智水平的提高，在以合理安排农事为初衷的节日里，也出现了一些游乐性的活动，以表示纪念和庆祝。如在我国青海南部地区，当地操持农业的藏族民众会在藏历正月十五这一天（或正月十五前后），自制形态各异的风筝，呼朋引伴相约到麦场或空旷地放风筝。据介绍，放风筝不仅是新年期间的一项游艺活动，也是当地民众观察气象、观测大地是否回暖、预测春耕时日的重要农事活动。

民间游戏来源于社会习俗的观点与西方学者拉扎勒斯的“松弛说”相似。扎拉勒斯认为，艰苦的体力和脑力劳动使人身心俱疲，这种疲劳需要一定的休息和睡眠才能消除，然而只有当人解除紧张状态时，才可能得到充分的休息，游戏和娱乐活动就具有解除肌体紧张的作用。因此在人类肌体需要休息的情况下，游戏便产生了。扎拉勒斯注意到了游戏具有缓释疲劳和紧张的功能，其实质与节日中的游戏能解除日常劳动中的疲劳和精神上的

负担相似。

民间游戏来源于社会习俗，意味着民间游戏具有应时性的特点。也就是说，民间游戏虽然属于群体性活动，但具体到某一类游戏时，不仅在参与人群等方面有“约定俗成”的规定，在做游戏的时间方面也有一定的规定。如跳绳、踢毽子等游戏，比较适合在寒冷的冬季进行。有些游戏则必须依靠一定季节中的自然条件才能进行，如放风筝没有风力不行，但风力太大也不行，因此，放风筝一般都是在微风轻拂的春秋之季进行。此外，如耍花灯、猜灯谜、赛龙舟等也只能在相应的节日时间里才能够进行。

（五）军事行动

“国之大事，在祀与戎。”远古时代，军事活动对维护国家安全和社会发展具有重要意义，战争胜负关系到一个国家的生死存亡。为了达到“攻无不克，战无不胜”的目的，在非战争状态下，士兵战斗力的训练就显得尤为重要。然而，繁重的训练和紧张的精神也需要得到缓解和释放，于是在军营中就出现了以两人对抗为主要内容的竞技类游戏。这类游戏以日常军事训练为目标，但却以更为自由和轻松的形式展开，从而使训练摆脱了枯燥的重复和艰苦的比拼。

军营中的游戏传播到民间，成为民众模仿的对象。这种模仿不仅使参与游戏者的身体得到了锻炼，而且从某种意义上，也间接地为军队培养了能征善战的士兵。如角抵游戏就是由军事训练演化为民间游戏的典型。这种流行于军营中的游戏流传到民间，随即成为民众消遣娱乐、释放压力的途径。角抵游戏不仅锻炼了人的身体，也为游戏参与者成为某一类专门人才做好了准备。角抵游戏的发展演变过程，证明了军事行动演变为娱乐游戏的事实。

民间游戏产生于军事活动或军事训练的观点与西方学者 Grosz 关于游戏起源于“生活预备”的观点相似。Grosz 指出，儿童游戏随发展而变化，首先是实验性游戏，它包括感觉训练游戏和运动训练游戏；第二是社会性

游戏，它包括玩打仗和追逐（打闹性的游戏），以及模仿的、社会的和家庭的游戏（戏剧性的游戏）。格罗斯强调游戏的训练作用，这对于理解游戏具有重要的意义。

民间游戏与严格规范的军事训练之间的关系，似乎告诉我们民间游戏并非随性而为、毫无章法的活动。虽然民间游戏具有自由和自愿的特征，但这种自由和自愿是针对游戏参与者而言。就民间游戏的本质而言，每一种民间游戏都有严格的规则和秩序，“各人的角色，各人角色的权利和义务，游戏者上场的顺序，彼此轮换的方式，胜利者的奖励，失败者的惩罚都有明确规定。游戏中的一切都是依照严格的秩序，按部就班进行的，有条不紊，整齐而和谐”^①。这就是说，民间游戏虽然具有自由的精神，培养了人们的自信与彼此尊重，培养了人们的规范性和生活态度，但参与者一旦进入游戏，就必须绝对遵守民间游戏的全部规则，否则民间游戏就无法继续，即使继续也没有了意义。

除此之外，民间游戏还与历史人物、历史事件有紧密关系。比如拽石是流行于福建宁海、霞浦一带的季节性游戏活动，在每年中秋之夜举行。游戏者用绳索绑一块块大石头，在街头巷尾往返不停地拖拽着游戏取乐。相传这个游戏与戚继光有关。传说有一年，戚继光率军队到福建霞浦，得知海上倭寇防守严密，便决定智取。这一年的中秋之夜，戚家军和当地民众手执火把，把大街小巷照得如同白昼，青壮年们赤着膀子用渔船上的缆绳绑着一块块大石头在街上来回拖着，发出隆隆声响。盘踞在城外海上各岛屿的倭寇得知城里的军民正在欢度中秋，也跟着饮酒过起节来。当倭寇烂醉如泥时，戚家军便兵分几路奇袭岛上的倭寇，大获全胜。自此后，每年中秋节的晚上，城内外的民众便以拽石纪念戚继光，后演变成具有极强娱乐色彩的季节性民间游戏。

综上所述，中国传统民间游戏的起源是多样化的，尽管我们将传统民间游戏的起源进行了归纳，但是笔者以为，中国传统民间游戏的起源绝非

① 陈连山. 游戏 [M]. 北京: 中央民族大学出版社, 2000: 14.

仅有以上五种形式，也并非每一种游戏只有一个源头。同时，这些传统民间游戏的源头同样也成为中国民间游戏的基本内容，从这个角度来说，生产活动、宗教祭祀、巫术行为、社会习俗、军事行动等均属于中国传统民间游戏的基本传统。

三、中国民间游戏的发展

考古发掘资料显示，中国传统民间游戏的起源最早可追溯到新石器时代中期。具体来说，在仰韶文化遗址中发现了石球、陶球、陶制的小陀螺等器物，这些实际上就是早期民间游戏的“玩具”，尽管没有留下如何玩的痕迹，却成为中国传统民间游戏七千年前就已出现的确切证据。

《论衡·艺增篇》曰：“帝尧时，有年五十击壤于路者，观者曰：‘大哉！尧德乎。’击壤者曰：‘吾日出而作，日入而息，凿井而饮，耕田而食，尧何等力？’”这是古代文献记录帝尧时期击壤游戏的情景。

春秋时期传统民间游戏的诸多源头蕴藏在生产、生活和祭祀仪式之中，并且一些简单易行的、带有一定刺激性的传统民间游戏开始产生了。到了战国时代，传统民间游戏产生的渠道越来越多元化，游戏的种类也日益丰富起来。《韩非子·外储说左上》中有言：“夫婴儿相与戏也，以尘为饭，以涂为羹，以木为戟，然至日晚必归饑者，尘饭涂羹，可以戏而不可食也。”这可能是早期儿童“过家家”的游戏。

随着手工业技术的进步，越来越多依靠道具的传统民间游戏大量涌现。比如，春秋时公输班做木鸢以观宋城，“木鸢”成为风筝的原型。此时，斗鸡、六博、牵钩、蹴鞠、击壤等传统民间游戏亦开始流行。

汉魏时期是中国传统民间游戏发展的重要阶段。先秦时期的传统民间游戏不断得到丰富，新的游戏又在民间生长。但是，我们也意识到，汉魏时期的阶级分化明显加剧，门第观念日益严重，以封建帝王为首的统治集

团不仅有自己的势力范围，而且在文化上也拥有自己的特权，此时便出现了豪门望族专属性的游戏。一些传统的民间游戏被统治集团所利用，比如那些礼节繁琐、计数复杂的投壶、弹棋、格五、蹴鞠等游戏在上层统治集团中广为流行，其中玩蹴鞠还修建有专门的场地“鞠城”。在民间社会，民众依据生产、生活的需要创造了一些新的游戏，并且延续了一些先秦时期取材简单、容易操作的游戏，比如击壤、角抵、放风筝、荡秋千等继续受到民众的广泛欢迎。

唐代，中国传统民间游戏进入蓬勃发展的时期。此时的民间游戏最显著的变化就是广大女性参与进来，民间游戏的受众从先前的儿童、男性，扩展到女性群体，具有女性色彩的民间游戏也开始兴盛起来，传统民间游戏逐渐走向成熟和完善。民间游戏的道具也越来越精致和多样，民间游戏中的娱乐成分越来越大。唐王朝以传统民间游戏作为外交手段和内容，不仅将自己的民间游戏输送到周边国家和地区，而且欣然接受周边民族和国家的民间游戏，这种独特的“游乐外交”为唐代社会繁荣起到了促进作用，也为传统民间游戏的发展增添了丰富的内容。唐代社会生活多元化，从上至下形成了一种游乐之风，“唐时赌博之事，上自天子，下及庶人，不以为讳”^①。这一时期，民间游戏被民众附加了赌博的内容，并且成为全民性质的文化活动，并未受到人们的谴责。

两宋时期，传统民间游戏承续先前的内容和形式，尤其是唐代的民间游戏在北宋被民众广泛继承，如北宋调露子《角力记》所云“五月盛集，水嬉则竞渡，街坊则相扑为乐”的盛况是当时社会文化生活繁荣的记录，至于北宋时期出现“斗鸡走狗胜读书”的局面，则是对唐代民间游戏附加赌博内容的延续和发展。从唐代开始，周边国家和民族的民间游戏不断进入我国，到了宋代，这些新的游戏，如由波斯传入的马球、步打、象棋、骰子戏、叶子戏、斗鹤鹑、木射等在民间广为流传。许多流传久远的传统民间游戏出现了专门的著作，诸如《围棋十诀》《围棋义例》等。两宋时

① 张亮采. 中国风俗史 [M]. 北京: 东方出版社, 1996: 104.

期的民间游戏社团已经不是一个新的概念，《武林旧事》中曾多次提到过诸多游戏社团，比如齐云社（蹴球）、角抵社（相扑）、锦标社（射弩）等，《梦粱录》中也记载有“蹴鞠、打球、射水弩社”等，从这些记载来看，我国民间游戏社团的兴起早在两宋时期就出现了。此时依靠民间游戏社团的力量，进行传统民间游戏的营销、推广，预示着两宋民间游戏从民间散落的自在行为，发展成为有组织性的专业文化运行。两宋时期民间游戏社团呈现的繁荣局面既是传统民间游戏发展的必然要求，同时又加速了传统民间游戏的发展。

明中叶以后，我国社会经济进一步发展，沿海一些大中城市逐渐繁荣起来，贸易频繁，商业发达，传统民间游戏不断丰富。因为贸易往来，各地传统民间游戏交互影响，并随着文化娱乐活动的广泛开展而发展起来，显现出朝气蓬勃的态势。民间游戏的种类越来越丰富，民间游戏的活动形式也越来越多样化，这种繁盛的局面一直持续到清代。

清代，满族入关后带来了传统民间游戏的变化，诸如卡巴车、打围、绶球、抓嘎拉哈等满族游戏进入汉族民间社会生活中，但是并没有从根本上动摇传统民间游戏的传承根基。清代传统民间游戏表现出的丰富性超过了以往任何一个朝代，其中既保留了传统汉族社会的民间游戏，又出现了以满族为主的多民族民间游戏，还涌现出北方游牧文化与南方农耕文化彼此融合的民间游戏类型。

进入 20 世纪，中国传统民间游戏与民众生活变化的联系更为紧密，其发展主要表现在如下三个阶段。

1949 年新中国成立之前，中国社会经历了不断的变革，但是，民间社会的传统游戏依然存在于民众的生活之中，成为民众重要的生活方式，传统民间游戏和符合新时代的民间游戏并行不悖地发展。

20 世纪 60 年代，中国经历了“文化大革命”。传统民间游戏的许多种类被废止了，比如踢毽子、跳房子、弹玻璃球、抓子儿等游戏，不符合“革命化”的要求；养鸽子、养狗等游戏都是“资产阶级生活方式”的表现；捉迷藏、捞鱼等游戏因为人际关系的恶化，也自然终止；老鹰捉小鸡、