

中国民俗史

新丛书

蔡丰明 著

游戏史

角力 角抵 相扑

竞技 投射 球戏 秋千

斗智 围棋 象棋 七巧板

骰子 骨牌和纸牌

投射游戏与原始狩猎

风筝与古代军事

来自外域的游戏

游戏与岁时节令

正月抓子儿

七月斗蟋蟀

应时性游戏

清明荡秋千

端午斗百草

应节性游戏

热闹的游戏节

游戏与各色人物

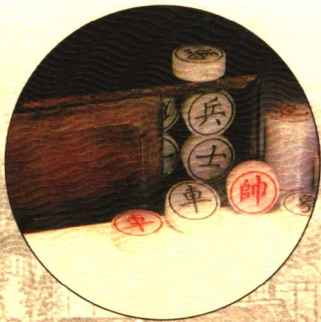
斗鸡皇帝与蟋蟀宰相

古代戏具

游戏与社会风俗

游戏与祈吉 驱邪 占卜

因戏得官与以戏选夫



上海文艺出版社

游戏史



中国社会民俗史
丛书

游戏史

蔡丰明 著

 上海文艺出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏史/蔡丰明著.-上海:上海文艺出版社.2007.4

(中国社会民俗史新丛书)

ISBN 978-7-5321-3095-5

I.游… II.蔡… III.游戏-历史-中国 IV.G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 090794 号

责任编辑:徐华龙

封面设计:王志伟

游 戏 史

蔡丰明 著

上海文艺出版社出版、发行

地址:上海绍兴路 74 号

电子信箱:csbcm@public1.sta.net.cn

网址:www.slcm.com

新华书店经销 上海文艺大一印刷有限公司印刷

开本 787×1092 1/18 印张 13 5/9 插页 2 字数 116,000

2007 年 4 月第 1 版 2007 年 4 月第 1 次印刷

印数:1-5,100 册

ISBN 978-7-5321-3095-9/K·231 定价:46.00 元

告读者 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系

T: 021-54483425

目 录

第一章 古代游戏史概述	1
第一节 从十万年前的石球说起	3
第二节 古老的先秦游戏	5
——斗鸡、走狗、六博和踏鞠	
第三节 汉魏时期的官家游戏	9
第四节 游戏史上的新纪元	17
第五节 明清棋牌的发展和麻将的诞生	31
第二章 古代游戏的主要类型	37
第一节 角力:角抵、相扑、拔河和斗禽	39
第二节 竞技:投射、球戏、秋千和毽子	47
第三节 斗智:围棋、象棋、七巧板和九连环	57
第四节 猜射:射覆、藏钩、谜语和酒令	63
第五节 博戏:骰子、骨牌和纸牌	67
第三章 古代游戏的历史渊源	77
第一节 投射游戏与原始狩猎	79
第二节 角抵、风筝与古代军事	82
第三节 由古代风俗演变而来的游戏	88
第四节 来自外域的游戏	93
第四章 游戏与岁时节令	97
第一节 正月抓子儿,七月斗蟋蟀	99
——应时性游戏	

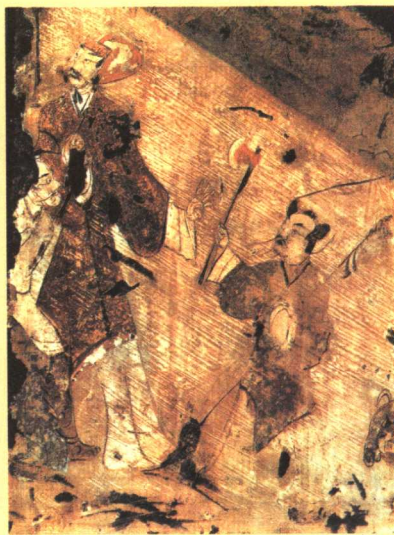


第二节	清明荡秋千,端午斗百草	107
	——应节性游戏	
第三节	热闹的游戏节	120
第五章	游戏与各色人物	123
第一节	斗鸡皇帝与蟋蟀宰相	125
第二节	文人的游戏癖好和游戏诗咏	134
第三节	古代女子相扑、打球、秋千、围棋诸戏	139
第四节	活泼有趣的儿童游戏	150
第六章	游戏与社会风俗	161
第一节	民间的游戏风情和游戏规习	163
第二节	关于游戏的神话传说	171
第三节	游戏与祈吉、驱邪、占卜、禁忌风俗	176
第七章	游戏的社会影响	183
第一节	六博引发的“七国之乱”	185
第二节	游戏的铺张与挥霍	191
第三节	因戏得官与以戏选夫	194
第四节	古人对于游戏的批判	201
第八章	古代戏具	209
第一节	古代戏具	211
第二节	古代戏具之祖	214
	——球	
第三节	智力戏具的代表	218
	——棋与牌	
第四节	文人的戏具	227
	——语言文字	
第五节	斗戏中的特殊戏具	231
	——动物	
第六节	其他戏具	234
后记		238

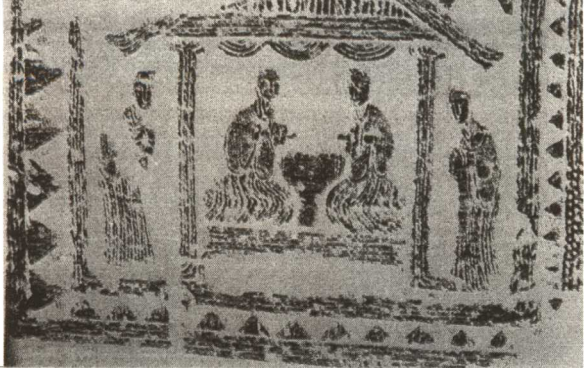


第一章

古代游戏史概述







第一节 从十万年前的石球说起

1976年，考古学家在山西省阳高县许家窑村的文化遗址中，发掘出了1500多个石球，这些石球重的为2000克，轻的为90克，共计重量有十余吨。据考古学家们证实，这些石球均为十万年前的人类所打制。那么，它们在当时究竟是做何用处呢？这个问题引起了许多专家们的兴趣。一些考古专家在经过了一番分析研究以后认为，它们可能是原始时代的先民们用以打击敌人或捕猎野兽的工具。但是，同类的石球在其他一些文化遗址中也不断被发现，特别是陕西省西安半坡的母系氏族公社时期村落的遗址中发现的三个石球，是在一个三四岁小孩的墓葬之中，距今大约有七千年的历史。很显然，这些石球已经不仅是狩猎的工具和保卫自身



石球原本是原始人狩猎时射击野兽用的弹丸，但出土于陕西省西安半坡母系氏族公社时期（距今7000年）一个墓葬中的几个石球形体轻巧，经过精磨加工，很明显已经从狩猎工具演变为游戏器具。

安全的武器,而且也已经成为一种游戏的工具。因为三四岁的女孩是不大会用石球去击打野兽的。石球由武器变为游戏工具的现象,是与当时生产力的发展和提高密切相关的。在人类发明了弓箭以后,石球的武器功能便逐渐消失,于是石球逐渐开始变成一种人们手中或脚下的玩物,用以互相抛玩、踢弄、嬉戏。中国一些文化学家们也早已看到这一点,如王其慧等编著的《中外体育史》中说:“在弓箭发明并得到普遍应用以后,石球便在母系氏族公社的全盛时期开始成为一种游戏工具。”

石球成为远古先民的游戏工具的事实,在后世的游戏形式中也找到了充分的依据。如明清时代的儿童游戏中便有一种名叫“踢石球”的游戏形式。玩时先把一石球放在地上,另一石球放在脚边,用脚把近处的石球向远处的石球踢去,踢中便算赢。这种踢石球的游戏方式很可能也被原始先民们所采用过。

除了石球以外,80年代初,考古学家们在四川、安徽等新石器时代的文化遗址中,还发现了一些距今五千多年的陶球。四川出土的陶球用细沙红陶烧制,直径3厘米,空心、薄壳,球面分割成若干对称、均等的三角形和扇形,这与春秋战国时所记载的宜僚弄丸的丸铃形象完全一致。从这些陶球外形上的精美、细致等特征来看,可以肯定它们已经不是一种狩猎的武器,而是一种具有较为明显的游戏功能的玩具。



四川川东大溪新石器时代(距今5000年)出土的红陶球,直径3厘米,空心、薄壳,球面分割成若干对称的三角形和扇形,线条连接交通,上有小圆孔,是原始先民一种抛掷游戏的器具。

由此可见,早在原始时代,我国的先民们就有了一定的游戏活动,玩球,或许就是他们最早创始,也是最受他们欢迎的一种游戏方式。

第二节 古老的先秦游戏

——斗鸡、走狗、六博和踏鞠

自公元前 21 世纪我国历史上第一个奴隶制国家——夏王朝的出现,中间经历了商朝和周朝,最后直至秦统一中国,总共有近两千年的时间。在这段漫长的历史过程中,中华民族开始逐渐由野蛮走向文明,社会经济和思想文化也有了很大的发展。特别是周王朝后期的春秋战国时代,随着社会体制由奴隶制向封建制过渡,当时社会的价值观念、道德标准、文化精神和生活态度都发生了很大的变化,人们的思想空前活跃,文化观念和文化需求也呈现了一种多元化的格局。尤其是在战国后期,“士”的人数激增,流品也日益复杂,他们注重实际,讲究功利而不受礼义、道德、法治的约束。有的学派如杨朱学派和杂家更是公开主张及时行乐,追求声色富贵。如《吕氏春秋·仲春纪》云:“古人得道者,生从长寿,声色滋时,能久乐之。”这种追求享乐,崇尚声色的社会风尚,为游戏活动在先秦时代的流行和发展奠定了重要的基础。

由于社会思想的活跃和文娱娱乐需求的日益增长,先秦时代出现了许多很有特色的游戏活动。司马迁在《史记》中写道:“临淄甚富而实,其民无不吹竽、鼓瑟、击筑、斗鸡、走狗、六博、踏鞠。”《战国策·齐策》中也有类似的说法:“临淄之中七万户……其民无不吹竽、鼓瑟、击筑、弹琴、斗鸡、走犬、六博、踏鞠者。”这些记载中所提到的“斗鸡”、“走狗”、“六博”、“踏鞠”等事象,都是当时社会中非常盛行的游戏活动。

斗鸡是将两只性情凶猛的公鸡放在一起,引诱它们互相啄咬攻击,以此来寻求乐趣的一种游戏活动,这种游戏在先秦时代的王侯贵族府邸中经常可以见到。如《左传》中曾记载了一个关于鲁国的季氏和郈氏两个大夫以斗鸡取乐的故事。他们两人为了使自己的鸡能够斗赢对方,还各自采用了一些特殊的方法,季氏是在自己的鸡身上披上一件特制的铁甲,而郈氏则是在自己的鸡爪子

上套上金属做的套子。这样两鸡争斗起来就更为凶猛,也更为有趣了。^① 这种斗鸡方式可以说明当时的斗鸡之术已经是非常发达了。

《庄子·达生篇》中,也有一则有关斗鸡的材料,主要讲述的是一个名叫纪渚子的人如何为当时的君王饲养斗鸡的事情。这段文字里谈到为了培养一只合格的斗鸡,要经过长达四十天的调教,一直训到那只鸡“望之似木鸡”的时候,它才真正具有强大的竞斗能力。到了这种状态的斗鸡没有哪只鸡敢与它相斗,甚至见到它就会逃走。这段材料虽然是庄子在说明道理时随便提到的,但却反映了先秦时代君王家中斗鸡活动的盛行以及斗鸡条件的优越。实际上,先秦时代的斗鸡游戏不仅在王府和贵族家中十分盛行,即使是在民间也蔚然成风。就前面所引的齐国临淄城中普通群众无不喜欢斗鸡、走狗的材料来看,可见这种游戏活动对先秦时代的各个阶层都有着相当的吸引力。

六博也是一种在先秦时代就已非常盛行的古老游戏活动。六博又称“六箸”或“陆博”,是一种带有一定赌博性的棋类游戏。六博所用的棋子双方各为六枚,六黑六红,又有骰子六枚,故称为“六博”。六博的起源极早,《说文》云:“(六博)局戏也,六箸十二棋也。古者乌曹作箸。”乌曹是夏桀的臣子,说明六博这种游戏早在夏朝时就被创制出来了。到了商周时期,六博已经成为一种君王贵族们经常玩的游戏。《史记·殷本纪》中,记载过一则有关商朝帝王武乙与天神玩六博的故事:“帝武乙无道,为偶人,谓之天神。与之博,令人为行。天神不胜,乃谬辱之。”《穆天子传》中,也有一则关于周穆王与井公玩六博的材料:“(穆王)北入邴,与井公博,三日而决。”这些记载都说明早在商周时期,六博游戏便已在宫廷和上层社会中开始流行了。春秋战国时代,随着商业城市的兴起,六博游戏更是盛行于世,许多先秦文献如《论语》、《左传》、《庄子》、《战国策》、《楚辞》、《史记》等书中,都有不少关于六博的记载,内容涉及君王、诸侯、贵族、大夫、士和平民等各个阶层。特别是在一些像齐国这样的政治上比较开明,文化上比较自由,商业经济比较繁荣发达的国家中,六博这种带有一定赌博性的游戏方式,更是获得了

① 见《左传·昭公二十五年》。



十分广阔的市场。

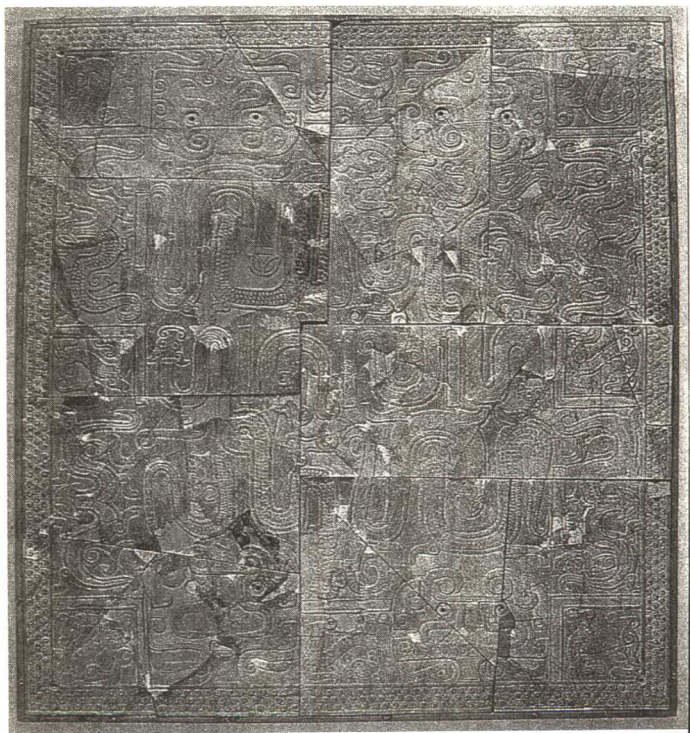
与六博相关的还有围棋这种古老的棋类游戏活动。《论语·阳货》中云：“饱食终日，无所用心，难矣哉！不有博弈乎？为之，犹贤乎已。”这段话中的“博弈”二字，指的便是六博和围棋。写于春秋战国时期的《论语》中已经将六博与围棋并称，说明围棋的起源也非常古老。与《论语》时代相近的《孟子》中还提到了一个名叫弈秋的人，他的围棋技术非常高明，是当时的一个著名的围棋手。围棋在春秋战国时代的流行与当时的社会背景有很大的关系。春秋战国是我国奴隶制开始衰亡，封建制刚刚兴起的社会大变革时代，也是我国古代史上文化大发展的时期，当时的数学、天文学、军事学以及体育艺术等等都有了相当的发展。因此，弈棋这种与数学、军事学密切相关的攻战布阵斗智的游戏形式，便开始迅速发展起来，并很快成了当时社会上十分盛行的风尚。

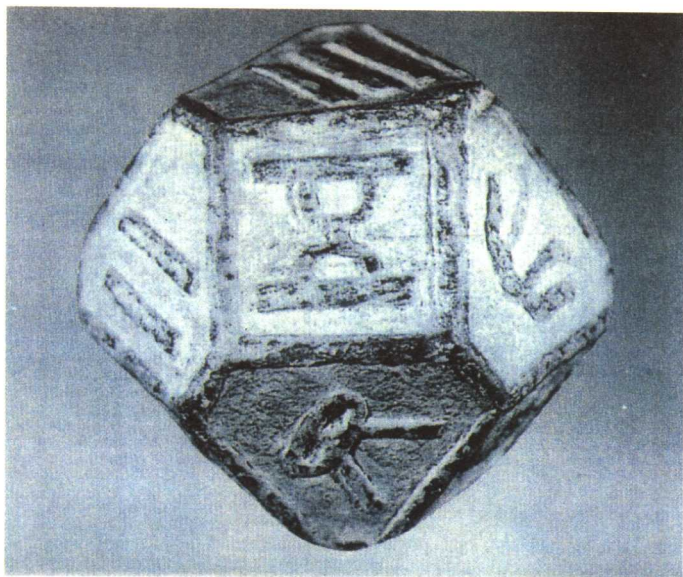
先秦时期还有一种重要的游戏活动，那就是所谓的“踏鞠”。踏鞠又叫“蹴鞠”、“蹙鞠”，其实就是我国最为原始的足球游戏。这种游戏活动早在三千多年前的殷商时代就

已出现。在殷商用
来占卜的甲骨文
字中，已有关于踏
鞠之事的记录。如
殷墟卜辞云：“庚
寅卜，贞，乎𠂔舞，

战国时期的石质六博棋局。棋局用多块黄褐色石片拼合而成，盘面浮雕成“L”“一”“十”“卜”等符号组成的六博格局及兽形纹饰，风格古朴富丽。

[河北省平山县中山王墓出土(战国)]





战国时期的六国博子。骰子质地为泥质灰陶,共有14个面,其中八个面为六边形,分别刻有“一”、“二”、“三”、“四”、“五”、“六”、“七”等图案,另外六个面为正方形,分别刻有“五”、“八”、“九”、“十”等图案。这是我国不可多得的原始六博骰子实物。

[河北省易县燕下都出土(战国)]

从雨。”^①这段话中的“𨔵”字就是“鞠”字的初文,“O”代表球,“𨔵”代表足,整个字义就是表示用两只脚踢球的意思。过去有些人认为中国的足球是在近代以后从欧洲引进的,但是实际上早在三千多年以前我国就有了足球运动的雏形,蹴鞠游戏便是它的最早源头。有的古籍中甚至将我国蹴鞠的起源一直推到上古时代。如刘向《别录》中称“寒食蹴鞠,黄帝所造,以练武士”。把蹴鞠的发明权归属于上古时代的黄帝的说法恐怕是附会之辞,但是根据现有的资料来看,蹴鞠活动在商周时期已经开始出现,在春秋战国时期已经十分普及。

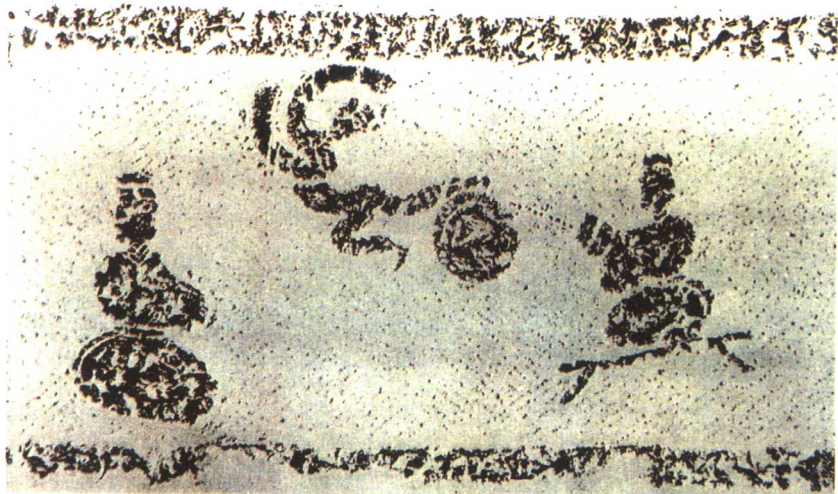
先秦时代的游戏从整体上来说样式还并不丰富,玩法也比较简单,它们的风格大都呈现了较为粗犷、原始的特色。如在斗鸡、走狗等等的游戏方式中,还多少保留着一些原始狩猎和原始农业时代的遗风。但是它们对于后世游戏的影响却非常之大。许多古老的先秦游戏样式一直延续到近、现代仍然盛行不衰,一些古老的游戏规则和游戏技艺,也一直延续到近、现代还在为人们所沿用。

^① 《殷墟文字类编·前编》。

第三节 汉魏时期的官家游戏

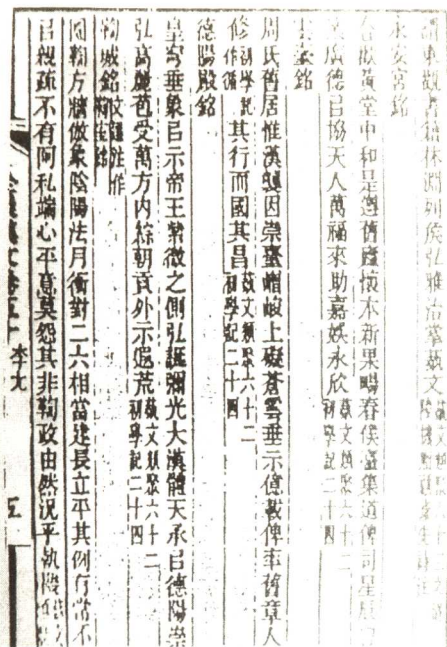
汉魏时期是中国游戏史上一个重要的承上启下的阶段。这个阶段中的游戏一方面继承了先秦游戏的传统,保留了许多先秦时代流传下来的游戏形式,另一方面又在传统游戏的基础上产生了许多新的形式,它们对于后来唐宋明清时代的游戏具有重要的影响。

汉魏时期游戏文化上的一种鲜明的倾向是,以封建帝王为首的,由大官僚、大贵族、大地主所组成的统治集团中的游戏活动开展得非常频繁红火。由于拥有社会高层权力的人物对于游戏的普遍热衷和爱好,使得汉魏时期的游



蹴鞠早在春秋战国时期就已盛行于世,至汉代时,蹴鞠成了上层统治阶级的一种时尚活动。图为汉人蹴鞠场面。画面中一人跃起,双臂舞动,以足踢球。右边一人坐榻上,手执一桴,击鼓助兴;左边一人拱手跪坐一旁,会神观赏。

[河南省登峰县少室阙画像石(东汉)]



汉代李尤《鞠室铭》中,对汉代蹴鞠活动中鞠场设置、比赛规则、比赛人数均有明确记述。

[上海古籍出版社 1982 年影印本《艺文类聚》卷五四《刑法部》]

戏活动带上了浓重的官家色彩。这种倾向的出现与当时社会的政治、经济、思想、文化等方面的条件因素都有密切关系。秦王朝统一中国以后,中国成了一个大一统的封建国家,皇帝和官僚地主拥有大量的土地,而农民则大量沦为他们的佃客。到了汉代,以皇帝为首的封建统治集团兼并土地,掠夺财富的现象更为严重。他们在经济上贪得无厌,在生活上穷奢极欲。如汉代的昭帝、宣帝以及以后的几个皇帝,大都醉心于生活上的享受,在政治上却无所作为。当时的一些世家大族的势力非常之大,他们除了竭力扩张自己的政治权力和经济地位以外,在生活上也非常的奢靡腐化,这就使得这些豪门大族中的游戏活动普遍兴盛起来。东汉王符在《潜

夫论》中即指出,当时的富人大都以“游敖博弈为事”。《汉书·食货志》中也谈到当时那些世家大族和豪绅富家的子弟们“或斗鸡走狗马,弋猎博戏”的事实。这些记载充分反映了汉代时期世家大族、豪绅地主们热衷游戏,迷恋游戏的社会风气。到了魏晋以后,由于门阀制度的制定,大贵族、大地主们的权势得到了进一步的承认和保护,形成了“上品无寒门,下品无世族”的社会政治格局。这些贵族和地主们把持朝政,左右皇室,生活上也更加奢侈腐化。他们酗酒、服药、赌博,甚至争奇斗富,以各种方式来挥霍享受。在这样的社会风气影响下,各种豪奢铺张的游戏活动出现于豪绅大族的门下,当然也就是势之必然的了。

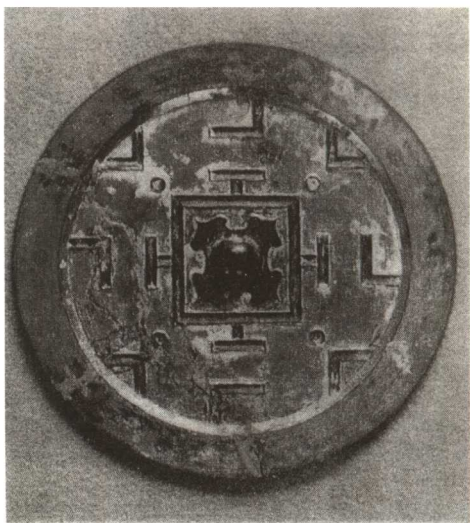
汉魏时期上层统治集团中流行的游戏形式,主要有蹴鞠、棋戏、斗禽等等。

先秦时期就很盛行的蹴鞠游戏,在汉魏时期受到了皇帝和官僚士族们的极大宠幸。如西汉时的汉武帝就是一个蹴鞠爱好者。据说他平定西域以后,抓

到了一个善于蹴鞠的胡人,这人的蹴鞠技艺相当好,于是汉武帝就让他在大庭广众前表演,并且自己也玩起了蹴鞠游戏。西汉时期的名将霍去病,也是一名蹴鞠爱好者。他奉命到边塞去防卫守备时,还与士兵们一起蹴鞠玩乐,以振士气。汉代帝王贵族们玩蹴鞠之戏时是在一种专门的地方进行的,这就是所谓的“鞠城”。它一般都挖在地下,其目的是为了不让球滚到很远的地方,免得人追逐奔跑起来劳累。《汉书·艺文志》中还收有二十五篇蹴鞠经,描写的都是有关当时帝王贵族们蹴鞠玩乐的情况。

与蹴鞠关系非常密切的,还有一种叫做弹棋的游戏,也很受汉魏时期皇帝和贵族们喜爱。据说弹棋是汉代刘向为了防止汉成帝过分迷恋蹴鞠而发明的。有趣的是,这种弹棋的形制与蹴鞠十分相似,其棋局的形状,棋子的数量和棋的玩法都是模仿蹴鞠而制定的。因此爱好蹴鞠的汉成帝见到这种弹棋游戏时十分喜悦,他当即赐给了刘向一件青羔裘和一双紫丝袜,让刘向穿着它们上朝觐见,同时自己也就此喜欢上了这种游戏。

到了汉献帝时代,由于曹操十分严格的政治管理和军事纪律,弹棋等游戏活动受到了禁止,一时没有多大的市场。但是到了魏文帝时,这种游戏又开始在皇宫中兴盛起来。魏文帝曹丕自己便是个弹棋迷,而且精于此道。据说他在玩弹棋时,能够“用手巾角拂之,无不中”^①。但是在当时还有一个比魏文帝弹棋水平更高的人,他在魏文帝面前述说了自己弹棋技术的高妙,并当场表演用帽上的葛巾角撇棋的技艺,结果使魏文帝佩服无比。^② 这些历史故事虽然并不一定真实,但是却



汉代时期,六博仍然十分流行,图为绘有六博博局纹的东汉鎏金铜镜。

[湖南省博物馆藏(东汉)]

①② 见南朝刘义庆《世说新语》。