

解
读
红
楼
梦
之

红楼游艺



祝良文 编著



在大众文化日益吞噬现代性的今天，人似乎仅仅作为机器的附属物而存在，除了服从技术规程和社会规则之外，别无选择。我不再是我。人们从此找不到理想的精神家园和心灵天堂。

时至今日，那些古人曾经流连忘返的玩乐之乐，却正在一步步远离我们的视野。就地取材、

启智为主的古代游戏，更多地体现着人与人之间、人与自然之间的交流，是古人真实生活的一部分。

寻找古代游艺的发生发展，正是试图恢复作为人之本能的游艺在人类生活中的真正位置，以让现代人早日找到属于自己的温情、宁静、休闲的港湾。



齐鲁书社

解
读
红
楼
梦
之

【紅樓游藝】



祝良文
编著

齊魯書社

图书在版编目 (CIP) 数据

解读红楼梦之红楼游艺/祝良文编著. —济南: 齐鲁书社, 2008. 5

ISBN 978 - 7 - 5333 - 2009 - 6

I. 解… II. 祝… III. 游戏—历史—中国 IV. G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 050345 号

解读红楼梦之红楼游艺

祝良文 编著

出 版 齐 鲁 书 社
社 址 济南经九路胜利大街 39 号
邮 编 250001
网 址 www.qlss.com.cn
电子信箱 qlss@sdpress.com.cn
印 刷 日照报业印刷有限公司
开 本 787 × 1092 1/16
印 张 22.125
插 页 2
字 数 345 千
版 次 2008 年 5 月第 1 版
印 次 2008 年 5 月第 1 次印刷
标准书号 ISBN 978 - 7 - 5333 - 2009 - 6
定 价 31.00 元

序言：偷得浮生半日闲

一、引言：现代社会需要游戏

天下熙熙，皆为利来，天下攘攘，皆为利往。从前现代走向现代，人们的物质文明和精神生活确实有了极大改善，体现了历史的进步与发展。然而，作为一个历史过程，现代化往往又伴随着某些负面的文化后果。

首先一点，大众文化在逐渐吞噬人的主体性。大众文化通过发达的传媒和快速的信息传递手段，其影响已经渗透到社会的各个角落。在不断的重复之下，具有流行色调的趣味标准便逐渐为社会大众所接受，而个体独立的判断力则趋于衰退。

另一方面，随着商品经济的发展，随着工具理性的强化与扩张，人本身也逐渐失去了主体性而被对象化，人似乎仅仅成为机器的附属物，除了服从技术规程和社会规则之外，别无选择。人的独特需要与情感受到了无情的漠视。而大众文化则通过对主体性的消融，进一步强化了非主体化的趋势，我不再是我。人们找不到理想的精神家园和心灵的天堂，更别提什么诗意的栖居。

不仅如此，现代社会的技术专制、普遍的商品化、紧张的人际关系等，已经深深地影响着现代人的精神世界，使之难以形成健全的人格。人的物化、主体性的失落、与他人的对峙等，已经从不同方面展示了现代人的人格危机。技术异化所带来的压抑感，市场竞争中的不测风云，高效率下的超常节奏，法理关系中的人情淡化等，使紧张、压抑、郁闷、烦恼、畏惧、焦虑、冲突等，成为现代人难以排遣的心理体验，并常常导致人格的扭曲。

总之，由于人本主义与科学主义的内在紧张，每个人都存在着难以排遣的精神困扰。

而我们的传统文化又是一个重视教化的文化，相对于古希腊文明，中华民族是一个没有童年的早熟民族，人们向来重视严肃、稳重、





温良谦让，而竭力避免天真、幼稚。从某种意义上来说，这恰恰是一个民族的不幸，就像一个小儿没有童年，没有娱乐一样，虽然心智很成熟，但是毕竟发育不完全。祖宗给我们留下了浩如烟海的典籍，但与人类童年天然共生的游戏却鲜有提及，甚至连雕虫小技都算不上，提及游戏，我们总觉得“勤有功，嬉无益”，总带着一点近乎不务正业的罪恶感。举凡人类文明之各项，差不多都有专门记述，可是，游戏只是只言片语偶有提及，就像被冷落在历史某个角落的小媳妇一样，在那独自垂泣。

但是，就是这个“小媳妇”，我却认为是拯救人们在现代化进程中面临的一系列精神危机的良方之一，她也许会驱散笼罩在你头上多日的阴霾，给你沮丧的生活带来一缕亮光，吹来一阵清风，让你轻装前行，快乐前行。

德国诗人和剧作家席勒在《美育书简》中说：“只有当人充分是人的时候，他才游戏；只有当人游戏的时候，他才是完全的人。”他认为，人类在生活中要受到精神与物质的双重束缚，在这些束缚中就失去了理想和自由。而游戏克服了人的片面和异化，是一种最高的人性状态，是自由与解放的真实体现。

二、自古人间有闲情

——游戏(艺)的渊源和本质

西方文化人类学家冯特在其《伦理学》一书中指出：“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做原型的。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。”

许多娱乐性极强的游戏形式最早起源于紧张严肃的生产活动，完全是功利性的——为了满足人们的物质生活需要，为了生存和繁衍。后来，随着社会发展和生产效率的提高，人们有一些剩余精力，可以无需为了单纯的物质需要而付出自己全部的劳动，一些游戏便产生了，如秋千、射箭。

除了生产活动之外，军事战争活动也是许多传统游戏的重要源头，譬如风筝、角觥、象棋、围棋、蹴鞠等等。如蹴鞠，南朝梁人宗懔《荆楚岁时记》引刘向《别录》云：“蹴鞠，皇帝所造，在练武士，本兵势也。”

原始宗教有时也是游戏产生的重要来源。例如曲水流觞就来源于我国古代农历三月三的修禊活动,人们在这一天来到水边洗去一年的晦气,祈求来年的幸福。拔河,唐玄宗《观拔河俗戏》序云:“俗传此戏,必致丰年。故命北军,以求岁稔。”再如放风筝以求放晦气,抓子儿以求多子多福。

总之,生产劳动、军事战争、原始宗教(巫术)仪式等,均是游戏产生的重要源头。

游戏的历史非常悠久,但要探讨它的本质,我觉得应该从儿童的游戏着手,因为儿童的玩更接近游戏的本真状态。

儿童的玩与成人的玩有一些根本上的差异,成人的玩与工作、学习是分开的,甚至是对立的;然而对幼儿而言,玩就是工作与学习,它们根本就是合一的:

1.“玩”本身即是目的,而非达到某种目的的手段。

2.玩是一种自发性、主动性的行为,是本身的选择而非外在的强迫;反之,被外界强迫去做的——即使这件事在形态上是玩——也不是游戏。

3.“玩”是一种愉快的经验。

那么,对于大人而言,当功利性的生产活动过量时,机体紧张必然要求放松,也会表现出“无目的”的玩乐活动,使机体得到调整和休息。

但是儿童游戏又不单纯是儿童的事情,也不仅仅是出于生理需要而产生的玩乐活动,她还是一种社会性的活动。儿童在游戏中模仿、反映周围的现实生活,并通过游戏体验着周围人们的劳动、生活和道德面貌,同时也理解和体验着人们之间的相互关系。游戏是实现儿童与周围现实相联系的特殊形式、特殊活动。因此,游戏的主题和内容都是由社会生活条件决定的。

三、怡情养志总关情

——中国古代游戏(艺)分类标准与游戏分类

在漫长的古代社会中,游戏活动层出不穷,它们各有各的特点,各有各的方式,因此,很有必要对它们进行一个比较系统的分类。自古以来,人们的分类标准不一,分类结果自然也不一样。世界著名文化人类学家J.罗伯茨曾经按照游戏的生理、心理特征,把游戏分为三类:体育





技巧型游戏、策略型游戏和投机型游戏。我国较早系统研究游戏的顾鸣塘先生在其《斗草藏钩》一书中将游戏分为技艺游戏、智力游戏、赌胜游戏、儿童游戏和节令游戏。郭泮溪先生的《中国民间游戏与竞技》把游戏分两个大类：民间游戏和民间竞技。前者分九小类，即儿童游戏、斗赛游戏、季节游戏、歌舞观赏游戏、杂艺游戏、智能游戏、驯化小动物游戏、助兴游戏、博戏。后者包括赛力竞技、赛技巧竞技、赛技艺竞技等三种。至于麻国钧先生的《中华传统游戏大全》分类更加仔细，有十三种之多。

我们从这些著作可以看出，作者竭力想详尽地包罗古代游戏各个种类，但是，分类标准过于明确和仔细，同时也意味着有更多种类不能被包含其中，而且有些分类标准逻辑混乱，导致有些游戏既可归入这一类，又可划为另一类。

倒是蔡丰明先生的《游戏史》从游戏的性质和功能入手，把中国古代的游戏活动分为角力、竞技、斗智、猜射和赌博等五种类型，既简明扼要，又包罗较广，基本涵盖了古代所有的游戏种类。关键是这五种分类，从名称上看，符合人类历史和事物发展的一般规律：基本上是从体力到脑力，从低级到高级，从简单到复杂，从原始粗犷到现代精致，从劳动到娱乐。

先看角力型游戏。它是一种较为原始的游戏方式，主要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。如中国古代的角觚、拔河和斗禽等等，都是属于典型的角力型游戏活动。

竞技型游戏与角力型游戏不同，它是一种介于力量与智慧之间的一种游戏，或者说是一种半力量半智慧型的游戏。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，把这些特定的技巧和方法用来进行竞斗较量，便产生了竞技型游戏。所以竞技型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。中华民族是一个很早就已进入文明时代的先进民族，因此，中国历史上竞技性游戏活动也非常多，重要的有投射、蹴鞠、击鞠（马球）、步打与木射、秋千、毽子等。

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。在上古时代，人类的智力尚未得到充分的开发，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也便开始大量产生出来。如棋类游戏之围棋、象棋,中国古代四大益智游戏之九连环、七巧板、鲁班锁、华容道等等,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,一部分是竞争性的,即几个游戏者在游戏中通过解决某一问题过程中的能力、速度、技巧等方面的较量、竞赛来决定胜负,分出高下。

猜射类游戏主要通过游戏者对某些事物的形状、大小、颜色、数量等方面的猜测、揣度来决出胜负,以此创造出一种有趣、快乐的游戏效果,如射覆、藏钩、谜语和酒令等。

猜射游戏从一定程度上来说也是一种智力游戏,因为它主要也是依靠人的判断、推理来进行活动的。但是与一般智力游戏不同的是,猜射游戏所作的判断和推理带有一定的随意性,其猜射所依据的条件并不一定与所猜事物之间存在着必然的联系。猜射游戏者必须充分利用自己丰富的生活经验和各种社会知识,运用直觉思维,来提高判断、猜测的能力。

博戏是人类游戏活动中一种较为特殊的游戏方式。其主要特点就是游戏的胜负结果要以钱财来兑现,如六博、双陆、五木、投琼和彩战,骨牌之推牌九和打天九、麻将;纸牌之叶子戏、马吊牌、默和牌等。但是,博戏与真正的赌博并不完全相同。赌博纯粹是为了获得钱财,它不带有娱乐性,而博戏主要追寻的是一种情绪上的刺激,只不过由于有了钱财因素的介入,这种刺激性更为强烈、突出而已。博戏魅力之一在于它的偶然性。具有必然的、完全可以预测之性质的事物是难以用于赌博的,世界上没有一个人会去玩明知道完全没有可能赢,只不过是去白白送钱的游戏。

总之,每种分类虽然都有其科学性和合理性,但是由于中华民族传统游戏自身的丰富性,使得这些分类不可能尽善尽美。我们的分类只是为了更好地研究它们,更好地让读者了解缤纷绚丽的传统游戏风情。

四、《红楼》游艺

《红楼梦》是传统文化的结晶,里面渗透的传统文化因子异常丰





富。就反映生活的丰富性来说，它是封建社会的百科全书，堪称中华民族传统文化的总汇。作为传统文化一部分的传统游艺，在《红楼梦》中也有集中体现。

《红楼梦》本以描写十八世纪中叶封建贵族的日常生活情境见长，尤其是描写大观园里青春勃发的少男少女时，既反映了他们吟诗作赋、游园宴饮等对月吟诗、迎风洒泪的诗意生活，也写到了他们日常的欢乐游戏。他们避开了家长管束，忘记了封建尊卑秩序，在大观园中，尽情展现顽皮天性，如放风筝、下围棋、斗叶、猜谜、说笑话、投骰子、解九连环、击鼓传花、斗草、猜拳、下棋、品茗、抓子儿、抢红、行酒令等等，忙得不亦乐乎。

这些涉及游艺的生活片段，既体现了小说中人物充满活力、单纯无邪的特点，同时也是故事情节不可分割的一部分，在刻画人物、充实情节、渲染气氛、预示人物命运等方面发挥着重要作用。如枕翠庵品茶的妙玉，簪花的刘姥姥，唱曲的薛蟠，“放晦气”的林黛玉，“捉迷藏”扑蝶的薛宝钗……

五、红楼游艺的意义

——兼论现代游戏的弊端与古代游戏的积极意义

游戏是促使儿童身心发展的一种最好的活动形式。在游戏中，儿童的运动器官能得到很好的发展，他们学习如何使用肌肉、发展视觉和动作协调的能力。通过游戏，儿童的各种心理过程能够更快、更好地发展起来。在集体游戏中，由于儿童担任各种不同的角色，可以促使儿童更好地认识世界、认识自己，锻炼和培养自己的个性品质。

那么，是不是今天所有的游戏形式都具备这些功能呢？

现代游戏的第一个特点与工业文明有关，就是它的虚拟性。

今天的许多电子游戏，已经不像从前那样，需要从真实生活中借助各种器具，一台电脑、些许软件便可以虚拟很多故事、情境和偶像人物，甚至游戏人自身也可以被虚拟为他想要的任何身份，只要他愿意。君不见现今的街头巷尾或专门的游乐中心里那种热烈而又冷漠的景象：各种奇形怪状的电动机器一溜排开，同时发出各种噪音和怪叫，闪动的屏幕映红了一张张兴奋、扭曲的脸，每个人都沉迷在机器里，对周遭置若罔闻：时而手舞足蹈，兴高采烈；时而捶胸顿足，如丧考妣。

虚拟的电子游戏是把双刃剑，它虚拟了生活，给人们的娱乐带来方便，但也隔绝了生活。例如在游戏中，驾车失事、中弹死亡时有发生，但你却可拥有多次生命，死了可以复生；在这里，我们感觉不到生命和真情的宝贵，即使有，也是廉价的，甚至是可以拍卖或打折交换的商品。

在电动游戏室中孵化成长的一代人，对现实世界的残酷缺乏起码的认识。他们终日沉湎于虚拟世界，习惯于游戏对他们心灵的安抚，不能明白生活中失去的东西已经不可挽回。它最大的坏影响恐怕是使他们失去对真实世界的理解力，从而变得自闭和内向。一旦从游戏室中走出来，阳光不仅仅会刺得他们睁不开眼，更重要的是他们的心灵反而更加空虚，不知所措。

而古代游戏都是就地取材（这个材既指游戏用的材料、工具，也指参与游戏活动的活生生的人），它是真实生活的一部分，并不像现代游戏那样具有鲜明的虚拟性。它多以启智为主，但不光需要智慧和技巧，它还有人与人之间、人与自然之间的交流，它重感情，既有智商，也有情商。如斗草游戏，它代表着一种典型的古代趣味，温和，优雅，充满着对自然的亲近之情，又能学习不少草木鸟兽虫鱼之名，是日常生活中随兴而为的一种浪漫游戏。

现代游戏的第二个特点与快节奏的现代生活下的快餐文化相关，那就是现代游戏缺乏风雅。例如同是行酒令，现代人却只限于猜拳行令，多了喧闹和娱乐性，却少了吟诗助兴的优雅。快乐来得快，也去得快。而我国古代有一个著名的酒令游戏叫做“曲水流觞”，它由晋代的书法家王羲之传之后世。王羲之在一个叫兰亭的地方邀约好友雅聚，大家在溪旁席地而坐，将盛了酒的酒杯放入溪中漂流，酒杯在谁面前停下，谁就要即兴赋诗并饮酒。

第三，传统游戏具有现代游戏不可比拟的参与性和互动性。今日之电玩，小孩只要打开按钮，汽车就自动跑起来，机枪就自动叫起来……孩子只是旁观者。而早期的玩具，需要手控，或利用各种自然力（如放风筝之风力）或天然材料特性（如斗草之草）等，使玩具发挥其功能。现代孩子玩玩具，可以直接拥有想要的“结果”，而省略了自己亲手制造玩具的“过程”。在过去，因为童年生活中没有太多的现成玩具，“自己做，自己玩”是孩童游戏的普遍形式，大地就是他们的教室，伙伴和鸟兽草木就是他们的老师，他们在自然的刺激下总能创造出富有创意性的游戏。例如玩泥巴，要搓揉、抓握，用到手的大肌肉，当要培土、修补时，须要用到手指的小肌肉





去捏整，孩子摸到泥土的温度、软度、湿度等直接触感，都是第一手经验。而我觉得，与大自然母亲的接触，比什么都重要——在大自然母亲的怀抱里，你能感受四季变化，你能与小草、昆虫对话，你能变得感情丰富，感觉敏锐，你会热爱生命，珍惜生命。“沙、土、水”就是大地提供所有孩童快乐的泉源，不必花钱，却价值无穷。而电动玩具，只有按键而已，孩子所得都是间接经验，而不是自己内化的东西。所以本书特别要强调古代传统游戏用具的制作，这也是本书的特色之一。

当然，历史总是在进步，现代玩具和游戏自然有很多合理的地方，而某些传统童玩或许已失去它的基础，如以前的传统童玩七巧板、九连环、鲁班锁等，放到现在的环境中就不一定统统合适。如果仅仅着眼于恢复以前的童玩，那还是不够的，所以许多有识之士开发了诸如华容道、七巧板等游戏软件，把传统与现代结合起来，颇具新意，也很受大众欢迎，传统玩具也重新焕发出青春。总之，玩具只是工具，在玩的过程中达到教育的目的才是最主要的。

正是基于这个目的，本书主要针对《红楼梦》中的游艺，如斗茶、斗香、猜谜、风筝、牌艺等等中国传统游戏，考镜源流，钩沉故事，阐述制作材料、方法步骤、玩法以及现代休闲意义等内容，原本为初生的女儿寻找一点欢乐，尔后发现何止小儿，但凡为生活而忙碌奔波的现代人，都有一颗缘事因人而疲惫、荒芜的心灵，从潜意识里无不渴望一个温情、宁静、休闲的港湾，而游艺正是人的本能，为了充实我们的大脑（认知），为使我们心灵手巧（技能），为求一点高雅的娱乐休闲以怡情养志（情意），我完成了上述内容。

由于时间仓促，水平有限，书中或有不妥，难免挂一漏万，敬请读者批评指正，特驰惠意。

祝良文

2007.5.11

序言：偷得浮生半日闲 / 1

上编 红楼游艺之文戏

第一章 猜射类 / 3

第一节 酒 令 / 3

一、酒令的起源和历史发展过程 / 6

二、关于酒令术语和通则 / 11

三、酒令大分类 / 12

四、酒令的作用 / 14

五、酒令介绍 / 14

第二节 谜 语 / 53

一、《红楼》谜事 / 53

二、谜语的起源及发展 / 57

三、灯谜 / 64

四、谜语的结构、术语和猜谜注意事项 / 66

五、谜格 / 68

六、猜制谜语常用的基本方法 / 78

第二章 斗智类 / 91

第一节 棋 类 / 91





一、双陆 / 94

二、象棋 / 103

三、围棋 / 115

第二节 中国古代四大益智游戏 / 139

一、九连环 / 139

二、华容道 / 147

三、七巧板 / 156

四、鲁班锁 / 168

第三章 博戏类 / 175

第一节 骰子 / 175

一、骰子的起源与发展 / 177

二、骰子的玩法 / 179

第二节 牌 / 181

一、骨牌 / 181

二、叶子戏、马吊和默和牌 / 194

三、麻将 / 200

下编 红楼游艺之武戏

第一章 角力类 / 213

第一节 斗鸡 / 213

一、斗鸡的历史 / 214

二、斗鸡的选择 / 216

三、斗鸡的饲养培育 / 216

四、斗鸡的训练 / 217

第二节 斗蟋蟀 / 217

一、《红楼》斗蟋 / 217

二、蟋蟀之名 / 218

- 三、我国斗蟋蟀的历史 / 219
- 四、我国几个著名玩蟋大城市 / 224
- 五、蟋蟀的叫声和斗性 / 225
- 六、蟋蟀的分类 / 227
- 七、蟋蟀产地与市场 / 228
- 八、虫具 / 229
- 九、蟋蟀的相法 / 233
- 十、蟋蟀的选拔和淘汰 / 235
- 十一、蟋蟀的捕捉 / 236
- 十二、蟋蟀的喂养与日常管理 / 238
- 十三、如何斗蟋蟀 / 239
- 十四、斗草的制作 / 240
- 十五、斗蟋蟀的意义 / 241

第二章 文斗类 / 243

第一节 斗草 / 243

- 一、斗草的起源与发展历程 / 251
- 二、玩法 / 256
- 三、斗草的意义 / 261

第二节 斗香 / 262

- 一、斗香的种类 / 262
- 二、斗香的具体过程 / 263

第三节 斗茶 / 264

- 一、《红楼梦》茶事 / 264
- 二、我国的斗茶之戏 / 266
- 三、斗茶艺术 / 270
- 四、如何品评茶叶 / 272
- 五、斗茶游艺举例 / 272





第三章 游戏类 / 275

第一节 风 筝 / 275

- 一、曹雪芹与风筝 / 278
- 二、风筝的名称 / 279
- 三、风筝的起源和发展史 / 280
- 四、我国风筝的种类和流派 / 286
- 五、风筝制作 / 294
- 六、游戏方法 / 299
- 七、风筝的功能 / 303
- 八、风筝的保存方法 / 304

第二节 迷 藏 / 304

第三节 秋 千 / 307

- 一、起源和历史发展 / 308
- 二、秋千分类、制作、
玩法以及各地有名的特色秋千活动 / 311
- 三、现代秋千的玩法 / 314

第四节 抓子儿 / 314

第四章 投射类 / 323

第一节 射 箭 / 323

- 一、射箭起源及发展历史 / 323
- 二、玩法 / 325

第二节 投 壶 / 328

- 一、起源和历史 / 328
- 二、器具和概念术语 / 333
- 三、玩法 / 334
- 四、投壶活动的现代个案：

台南艺术大学艺术史学系的投壶活动 / 337

第三节 击壤、打瓦、掉城戏 / 338

参考书目 / 339



上 编

红楼游艺之文戏



