

中国民间游戏与竞技

著 者 / 郭泮溪

责任编辑 / 冯 征

装帧设计 / 陆震伟

责任制作 / 魏志荣

责任校对 / 张海云

出 版 / 生活·读书·新知上海三联书店

(200020) 中国上海市绍兴路7号

发 行 / 新华书店 上海发行所

上海三联书店·学林出版社联合发行部

(200020) 中国上海市永嘉路25弄8号

制 版 / 上海印刷技校实验工厂

印 刷 / 上海市印七厂一分厂

版 次 / 1996年1月第1版

印 次 / 1996年1月第1次印刷

开 本 / 850×1168 1/32

字 数 / 120千字

印 张 / 10.5

插 页 / 2

印 数 / 1—5,000

ISBN7 - 5426 - 0869 - X

G·175 定 价 15.00元

目 录

编者序言

序 言

一 中国民间游戏与竞技概说	1
(一)民间游戏与竞技在民俗大系中的位置	1
(二)中国民间游戏概说	5
(三)中国民间竞技概说	11
(四)民间游戏与民间竞技的联系	12
二 放鸢清明日 斗鸡寒食天	
——话说中国民间游戏	17
(一)儿童游戏	17
(二)斗赛游戏	52
(三)季节游戏	66
(四)歌舞观赏游戏	100
(五)杂艺游戏	124
(六)智能游戏	137
(七)驯化小动物游戏	146
(八)助兴游戏	150

(九)博戏·····	157
三 拔河惊远近 蹴鞠角胜负	
——话说中国民间竞技·····	165
(一)赛力竞技·····	165
(二)赛技巧竞技·····	179
(三)赛技艺竞技·····	214
四 中国民间游戏与竞技的发生·····	238
(一)发生的基础·····	238
1. 发生基础的第一层基石——先民的各类生产方式 ···	239
2. 发生基础的组成部分之二——原始宗教信仰仪式 ···	243
3. 发生基础的组成部分之三——对某些历史传说的追念	258
4. 发生基础组成部分之四——繁衍、教育后代的手段及其他	262
(二)“兴”与中国民间游戏与竞技的发生·····	269
五 民间游戏与竞技的流传演变·····	272
(一)时代的影响·····	273
(二)民族和地域的制约·····	287
(三)阶层与性别的差异·····	294
(四)外来文化的影响·····	297
六 中国民间游戏与竞技的社会价值·····	301
(一)早期的启蒙功能·····	302
(二)培养认同感和民族精神的有效形式·····	304
(三)文艺体育的滋养源·····	308
(四)自娱谐和的功能·····	313
附录一:主要参考书目 ·····	316
附录二:征引资料的主要报刊 ·····	318
后 记·····	319

一 中国民间游戏 与竞技概说

谈起绚丽多彩的中国民间游戏与民间竞技，每个炎黄子孙都会感到亲切。不论是斗蟋蟀、放风筝、抖空竹、跳百索、骑竹马、捉迷藏，还是放爆竹、斗百草、拔河、摔跤、赛龙舟、猜谜语、下棋等等，几乎每个中国人都会津津有味地说出许多各具特色的民间游戏与竞技活动来。

当你与人们一起参加或谈起一些民间游戏或民间竞技活动时，如稍加留意即可发现，不论男女老幼，对自己熟悉的游戏竞技活动总是充满兴趣和注入情感的。这是一个极简单明了的事实。民间游戏与竞技活动产生于民间，流行于民间，故深受人们的喜爱。“独在异乡为异客，每逢佳节倍思亲。遥知兄弟登高处，遍插茱萸少一人。”远离故土的游子，每逢佳节倍思亲，这浓浓的乡情常常与民间游戏与竞技活动的特有魅力联系在一起。

民间游戏与民间竞技似一对从民间文化母体中孕育出来的同胞兄弟。它们身上折射着民族的精神风貌，积淀着不同地域、不同民族的审美情趣，浓缩着难以割舍的乡土情思，这正是其本身特有魅力之原因。

对于中国民间游戏与竞技活动，之所以要进行一些必要的

介绍和探讨,是有其社会价值和现实的意义的。一是生活在中华神州不同民族不同地域的人们,虽说都熟悉一些民间游戏与竞技活动,但对我国各族各地域的民间游戏与竞技的基本情况往往知之不多。这正像人们往往熟悉一些星星,但不一定知道满天繁星的基本概况一样。所以较系统全面地作一些介绍,能使人们从一定的广度和深度上领略中国民间游戏与竞技的风采。二是民间游戏与竞技是传承的民间文化现象,它有一个发生与传承演变的过程。许多传统的民间游戏或民间竞技活动,其滥觞本是先民们的生产、生活方式或原始宗教信仰形式等,后来随着社会的发展而逐渐演变为游戏或竞技活动的。例如,舞龙灯和赛龙舟等,皆发轫于中国远古时先民们的龙图腾崇拜,后来随着社会的发展,龙图腾崇拜逐渐在人们的生活中消失了,但其外在表现形式却一代又一代地传承下来并演变为许多有关于龙的民间游戏或竞技活动。所以有必要对一些传统的民间游戏与竞技活动进行一番寻根溯源,了解其发生发展的大概情况。三是对作为传承文化现象的中国民间游戏与竞技,有必要从纵和横两方面进行较深入的研讨,这可为全方位探讨中国传统文化拓开一新的渠道。四是可为各国人民了解中国民间游戏与竞技的基本情况打开一扇窗口。

在介绍和探讨中国民间游戏与竞技之前,应该先来解决民间游戏与竞技在民俗大系中的位置,它们各自的定义,外延范围以及与之相关的诸问题。

(一) 民间游戏与竞技在民俗大系中的位置

民俗,是传承的民间文化现象。简言之,就是民间风俗。民

俗是诸多民俗事象的综合概念。民俗事象存在于人类社会生活的各个方面。民间游戏与民间竞技是民俗大系中的重要组成部分。在中外民俗学家关于民俗的分类中,虽说各家所用的指代民间游戏与竞技的名称不一致,但其作为民俗大系中重要组成部分这一点,却是一致的。

民俗的最早分类出现在 19 世纪的英国。英国民俗学会 1890 年出版的由高莫(L. Gomme)主编的《民俗学概论》一书,将民俗分为“观念和迷信的信仰”、“旧传的风俗”、“旧传的叙事谭”和“民间成语”四大类。在第二大类“旧传的风俗”中有“嬉戏”(主要内容是民间游戏活动)部分;在第四大类“民间成语”中有“谜语”部分。

后来,英国民俗学家班妮(S. Burne)女士对高莫的《民俗学概论》进行修订,将民俗分为“信仰和行为”、“习惯”和“故事、歌谣和谚语”三大类。在第二大类“习惯”中有“竞技、运动和嬉戏”部分;在第三大类“故事、歌谣和谚语”中有“谜语”部分。

19 世纪末,英国高莫的《民俗学概论》传入日本。日本学者找到了两国民俗学研究的相似之处。日本民俗学创始人柳田国男将民俗分为“习惯(生活技术)”、“口碑(语言艺术)”和“感情、观念、信仰”这三大类。在第一大类“习惯”中有“竞技”和“儿童游戏(附玩具)”两部分;在第二大类“口碑”中有“谜语”部分。另外,在法国、瑞士等国民俗学家的民俗分类中,民间游戏与竞技也在其中占有不可缺少的位置。虽说不同国度的民俗学家,鉴于本国民俗事象的表现以及各人的理解,对民俗的分类不完全相同,但是均把民间游戏与竞技作为重要的民俗事象列入其中。

我国有几千年的文明历史。翻开我国历代文献,其中有关民俗资料的记载比比皆是。十三经、二十四史、各地地方史志、各类野史和历代文人的笔记中都记载了许多华夏古民俗的资料。特

别自南北朝以来,还出现了许多主要记载民俗事象的专著,如《荆楚岁时记》、《东京梦华录》、《岁时广记》、《武林旧事》、《梦粱录》、《帝京景物略》、《粤风》、《古今风谣》、《清嘉录》、《燕京岁时记》等。在艺术品中也不乏民俗资料,如张择端所画的《清明上河图》,展现了北宋都城城郊一带的风土民情,是形象化的宝贵民俗资料。在这些民俗资料构成的中国历代民俗大系中,民间游戏与竞技是其中的重要组成部分。

本世纪 20 年代是我国民俗学研究的开拓期。这期间的民俗学研究,虽说其广度和深度都有一定的局限,但是也要注意把民俗调查和民俗研究的重点之一放在民间游戏与竞技上。如 1923 年北京大学风俗调查会在其《风俗调查表》中,便在“玩耍”条中列入儿童游戏、猴戏等有关的游戏活动事象。1927 年厦门大学风俗调查会在《厦大国学院周刊社启事》中,也把民间游戏列入重要的风俗调查项目。

进入本世纪 80 年代后,我国的民俗学调查研究出现了前所未有的繁荣期,许多关于民俗研究的专著陆续出版面世。在有关专著的中国民俗分类中,也把民间游戏与竞技作为重要的民俗事象列入其内。例如,乌丙安在《中国民俗学》一书中,将中国民俗事象分为“经济的民俗”、“社会的民俗”、“信仰的民俗”和“游艺的民俗”四大类。在“游艺的民俗”这一大类中,民间游戏和民间竞技的内容占了相当大的部分。陈勤建在《中国民俗》中将中国民俗事象分为“有形的物质民俗”、“人生社会民俗”、“心意信仰民俗”和“游艺竞技民俗”四大类。民间游戏和民间竞技则是“游艺竞技民俗”的主要构成部分。另外,在我国许多民俗学家的民俗分类中,民间游戏和民间竞技皆被视为中国民俗大系中的极为重要的组成部分。

以上概括地介绍了中外民俗分类的情况以及民间游戏与竞

技在民俗大系中的位置。很明显,将民间游戏和民间竞技列入游艺民俗(或游艺竞技民俗)中是妥当的。乌丙安在《中国民俗学》中是这样说明的:“在复杂纷纭的民俗事象中,有许多有关民间文化娱乐活动的内容与形式,它们都有自身的古老传承渊源。从口头文艺的‘讲’、‘唱’到民间游乐的‘表演’;从少年儿童的‘游戏’到男女成人的‘竞技’,都有多彩多姿的活动,很值得民俗学去加以探讨。它们在民间的视听生活中占据很重要的民俗地位,几乎垄断了民间全部娱乐。考虑到这种状况,比较恰当的,大体上能概括民间文娱体育活动的词语,以‘游艺’为好。”

在中国游艺民俗中,民间游戏和民间竞技既紧密相联又各具特色。为了介绍和探讨方便之故,让我们先着手就民间游戏和民间竞技的基本概念、外延范围和两者之间的联系,作一概括的介绍。

(二) 中国民间游戏概说

什么是民间游戏?回答这一问题似乎很简单。谁没有玩过游戏?谁不熟悉一些游戏?的确,每个人从孩提时在大人们的逗引下玩一些最简单的游戏,如“逗逗飞”之类。每个人的一生中玩过和见过的游戏是难以计数的。但是,如果要给这人人皆知的民间游戏下一个比较确切的定义,却并非一件简单的事情。东汉时期的应劭在《风俗通义》的序言中引用了一则发人深思的故事,说明日常生活中经常出现并熟悉的东西,要把它准确地描绘出来,确实是件不容易办到的事。故事是这样的:“昔客为齐王画者,王问画孰最难,孰最易。曰:‘犬马最难,鬼魅最易。犬马旦暮在人之前,不类不可,类之故难。鬼魅则无形,无形者不见,不见

故易。”应劭有感于此,所以他明智地说,在《风俗通义》中有关东汉社会风俗的那些记述是很“肤浅”的。“有似犬马,其为难矣。”除此以外,关于“民间游戏”的定义应不仅仅限于一个民族、一个地区、一个时代,它应是在比较大的时间空间条件下,将这类活动综合抽象后的概括,所以说并非易事。翻阅权威性的综合性辞书《辞海》,关于“游戏”的词条是这样解释的:“体育的重要手段之一。文化娱乐的一种。有智力游戏(如下棋、积木、填字),活动性游戏(如捉迷藏、搬运接力),竞技性游戏(如足球、乒乓球)。游戏一般都有规则,对发展智力和体力有一定作用。”很明显,这一则关于“游戏”的定义是极含糊宽泛的,是很不确切的。

现在,再让我们看一些国内外专家学者对游戏(民间游戏)所下的定义。

国外一些专家学者如席勒、斯宾塞、普列汉诺夫、阿恩海姆等人从心理学、美学等不同学科角度对游戏的定义进行过一些探讨。斯宾塞在《心理学原理》中这样认为:游戏是过剩精力的流露。当这种过剩精力表现在人身上时,感觉上的冲动和形式上的冲动就融合为游戏的冲动,从而产生一种摆脱实用目的束缚的享受和快乐。鲁道夫·阿恩海姆在《艺术与视知觉》中认为:游戏,就是对一种生活情景中的那些愉快的方面的借用。游戏是高级动物(这里指人)所特有的愉快的活动。诸如此类的关于游戏的定义还有一些,就不一一列举了。

我国一些专家学者也在研究概括民间游戏活动事象的基础上给其下过一些定义。相比较而言,乌丙安先生给民间游戏所下的定义更乐于被人们接受。该定义如下:“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之中。”(见《中国民俗学》第343

页)

这一定义的特点是语言简明易懂,较确切地概括了中国古往今来各民族各地区民间游戏的基本特征。“最常见、最普遍”概括了民间游戏的民众性和普及性;“最有趣”则指出了民间游戏的最基本的特征——娱乐性。用民间常使用的“玩耍”一词来说明游戏,虽说两者的外延范围存在着差别,但是却使人感到通俗易懂又亲切熟悉。另外,该定义中的“流传于广大人民生活中的嬉戏娱乐活动”,也反映了民间游戏的历史传承性特征。总之,民间游戏应是在游戏活动过程中获得乐趣的娱乐活动。想玩就玩,玩时充满乐趣。如果感到厌倦无聊时,便随时可以退出该游戏活动或者把兴趣转移到其他游戏活动中去。虽说有些游戏活动玩时需要开动脑筋(如猜谜语、套九连环等),但是动脑筋的过程同时也是游戏者获得乐趣的过程。如果玩时没有乐趣可言,任何游戏活动都是难以进行的。

我国古往今来,各民族各地区的民间游戏活动犹如满天繁星。我们知道,天文学家把满天繁星分成了许多星系,这使得看来似乎纷杂的满天繁星有了便于把握的规律。由于许多民间游戏活动在性质、方式以及游戏者的范围等诸方面存在着某些相同或者是相似之处,这给民间游戏的分类提供了方便。综观我国纷繁众多的民间游戏活动,可考虑分为九类,其具体分类情况如下:

一是儿童游戏,即只在少年儿童范围内开展的游戏活动。这类游戏活动的项目很多,主要有老鹰捉小鸡、老鹰吃仙鹤、猫捉耗子、跳年、蹿熊、跳背、煎白鱼、摔泥凹凹、磕泥悻悻、吹噗噗噎儿、颠幕儿、滚铁环、马虎咬羊、狼吃小羊、凤凰护蛋、打瓦、打咩、过家家、骑竹马、围虎陷、抢角位、打鞋桩、拍毛片、堆宝塔、弹槐豆、弹玻璃蛋儿、小鸡赶火烧、挑急急令、转瓢、占地窝、轧墙壁、

烧野火、打鬼、打黑驴、扔沙布袋儿、跳房、打阎王鼻子、拉大锯、叫手势、叠脚、指星过月、背张哥、叮咛油、娶媳妇儿、打佛轿、揣包儿、逗逗飞、斗拐、打陀螺、打茧儿、捉迷藏、割韭菜、挤加油、瞎子摸象、瞎子捉跛子、献蛇孵蛋、掏个火、丢手帕、猜鱼、跑风车、斗老将、打鼻子眼、摸瞎鱼等。

二是斗赛游戏，即利用某些动物好斗的习性，驱使或逗引其相斗以取乐娱人的游戏活动。主要有斗牛、斗羊、斗马、斗狗、斗鸡、斗鸭、斗鹌鹑、斗画眉、斗蟋蟀、斗鱼、斗蚁等。

三是季节游戏，即在一定的季节（包括节日）里集中开展的游戏活动。主要有放爆竹、放高升、元宵赏灯、舞春牛、踏青、水浮素卵、斗百草、曳古、跑火把、乞巧、放河灯（海灯）、泼水、圆月、走月亮、登高、冰嬉等。

四是歌舞观赏游戏，即以观赏各种民间文娱表演而取乐的游戏活动。此类游戏活动多在节日庙会、集市和民间聚会时进行，极有吸引力。主要有舞龙、舞狮子、舞麒麟、竹马戏、游蛇灯、扭秧歌、跑驴、走高跷、跑旱船（采莲船）、抬阁、老汉推车、皮影戏、纸影戏、拉洋片、愧儡戏、串客、变戏法等。

五是杂艺游戏，即以展现某些技艺以娱乐的游戏活动。主要有放风筝、抖空竹、玩嘎什哈、抓子儿、跳百索、迎大旗、奥尔多、跳竹竿、劈甘蔗、翻九楼、打柴火、打马桩等。

六是智能游戏，即以训练开发人们（主要对象是少年儿童）的智力和技能为目的的游戏娱乐活动。主要有拼七巧板、套九连环、翻交交、猜谜语、折纸、剪纸、说绕口令、射覆、玩益智图、空格填字、葫芦罐分油、大小马驮百瓦、藏物找物等。

七是驯化小动物游戏，即以驯化小动物表演以娱人的游戏活动。主要有耍猴儿、鼠戏、金鱼排队、蛙教书、蚁阵、蝇虎戏、乌鸦下棋、水族戏、麻雀衔旗、蜡嘴鸟演剧等。

八是助兴游戏,主要是指在节日聚会和宴席上进行的以娱乐助兴为目的的游戏活动。如有行酒令、茶令、唱酒歌(酒戏)、躲数、藏钩、划拳、猜枚、包袱剪子锤、五扛七、击鼓传花等。

九是博戏,即以赌赛输赢为娱乐目的的某些游戏活动。主要有搏蒲、握槊、五木、关扑、双陆、长行、掷骰子、彩选(叶子戏)、马吊牌、压宝、麻将等。

把我国民间众多的游戏活动分为九钟类型是比较合适的。首先,将儿童游戏划为一种类型是必要的。因为从这类游戏的活动方式、内容和性质等方面看,最适宜少年儿童参加。如果成年人玩这类游戏活动,则显得与其年龄不相符。在日常生活中,成年人也鲜有参加此类游戏者。将斗牛、斗鸡、斗蟋蟀等划为斗赛游戏类,是由这类游戏活动本身的特点所决定的。参加斗赛的对象是一些动物,它们是在人们的驱使和逗引下相斗的。人们观看斗赛主要是为了娱乐。虽说斗赛的结果是决出胜负,这与民间竞技活动有相似之处,但如果将其划为竞技的范围就不伦不类了。因为竞技活动的直接参加比赛者是人而不是动物。如果将斗赛游戏与驯化小动物游戏合为一类,则又很勉强。虽说这两类游戏活动的相斗或表演者皆是动物,但有明显的区别。斗赛游戏的特点是动物相斗以娱人,而驯化小动物游戏的特点是动物表演以娱人。

歌舞观赏游戏与季节游戏有着密切的联系(歌舞观赏游戏多在节日期间举行,如舞龙、舞狮子等),但两者也有明显的区别,即歌舞斗赛游戏如果脱离特定的季节和节日也能独立存在,而季节游戏中的诸多活动如脱离特定的季节和节日就难以进行,如春游踏青、元宵赏灯、舞春牛、七夕乞巧、中元放河灯、重阳登高、冰嬉等皆如此。将杂艺游戏和智能游戏各划为一类,也是根据其不同的游戏特点而定的。杂艺游戏的特点是具有一定的

技艺性。这类游戏活动与竞技活动相近但又不同于竞技。例如,民间的放风筝活动就是较有代表性杂艺游戏。风筝的技艺一在做工上;二在放飞上。如果没有这些技艺,就难以进行这类游戏活动。抖空竹、玩嘎什哈、抓子儿等也是如此。智能游戏的显著特点一是“智”;二是“能”。凡属于这两个特点范围内的游戏活动,皆划入智能游戏类。另外,将行酒令、猜拳、躲数等划为助兴游戏,将博戏列为游戏中的一类也是有道理的。助兴游戏的主要作用是在一定场合为人们助兴,多在节日聚会和饮宴时进行,其游戏的方式和目的明显有别于歌舞观赏游戏、杂艺游戏以及季节游戏等。博戏和以各种民间棋类活动为代表的赛技艺竞技有相近之处。从发生的基础看,两者是相同的,后来逐渐发生了变化。棋类活动发展成为竞技的一种,而博戏则朝赌博发展,最终成为民间游戏大系中的特殊类别。博戏常与输赢钱物相联系,似乎是一种赢利性的活动,但考察其最基本的属性却是娱乐,博戏与输赢钱物相分离,还是可以照常进行的。例如用纸片等代替钱物来玩博戏,其游戏的特征就清楚地显露出来了。可见,博戏与输赢钱物之间是没有必然联系的。

当然,将各种民间游戏活动分为九种类型只是相对合理的。由于许多民间游戏活动本身既有此类游戏的特点,又有彼类游戏的特点,将其划为某一类游戏只是为了研讨的方便,并非绝对的。例如放风筝多在春季举行(也有秋季放风筝“迎寒”的),放风筝者多为少年儿童。我们如把它归入季节游戏或儿童游戏也有一定道理,但如果全面考虑(因扎放风筝具有较强的技艺性),还是将其划为杂艺游戏更合理一些。再如斗蟋蟀这项游戏活动,是在秋季进行的,具有明显的季节游戏特征;另外,历史上的斗蟋蟀活动又常与赌赛输赢相结合进行,又有博戏的一些因素,但如把斗蟋蟀活动划为季节游戏或博戏之类,虽有一定的道理,但总

感到有些牵强,不如划为斗赛游戏更合理。诸如此类的游戏活动还有许多,这种现象实际反映了我国民间游戏活动的多种类型特征。

(三) 中国民间竞技概说

民间竞技是指在民间举行的各种形式的赛力、赛技巧和赛技艺的活动。“竞”是比赛争逐的意思;“技”则指技能、技艺或技巧。民间竞技活动在我国已有悠久的历史,最早的竞技是与狩猎和争战活动紧密联系的。据考古研究得知,早在旧石器时代的原始狩猎活动中,已经出现了竞技活动的滥觞。在旧石器时代的许家窑文化遗址中发掘出许多石球,这些石球是距今约十万年前的许家窑人狩猎时用的投掷物。这是迄今为止,我们所知道的最早的投掷活动。在我国古文献中也记载了许多上古时代的竞技活动。《帝王世纪》载:帝尧时,天下太平,民间常举行一种叫作“击壤”的竞技活动。据《困学纪闻》所载:壤是用木头削制而成的,前广后锐,长尺余。玩此游戏时,先将一壤立于地上,然后在三、四十步以外处用手中的另一壤击之,以击中者为胜。另外,据《述异记》所载:上古时,“蚩尤氏耳鬓如剑戟,头有角,与轩辕斗。以角抵人,人不能向。”所谓“以角抵人”,大概应是摔跤和抵斗一类的角力战斗方法。进入阶级社会以后,民间竞技活动更加丰富,经过传承演变与发展,民间竞技活动逐渐形成三大类,即赛力竞技、赛技巧竞技和赛技艺竞技。

赛力竞技即以比赛力量为主要内容的竞技活动。主要有拔河、拔腰、推杆、对顶木杠、扔沙袋、举重、摔跤(相扑)、爬竿、打布鲁、拉海龟、象步虎掌、马上拉力、赛龙舟、朗青沙西合、索战等。

赛技巧竞技即以比赛技巧为主要内容的竞技活动,大致可分为单一技巧竞技活动和综合技巧竞技活动两种。赛技巧竞技活动主要有马毬、蹴鞠、击壤、打秋千、打尺寸、打石靶、打花龙、打蔑皮蛋、乍螂抛、托高会、毬草球、抛绣球、步打奴、顶瓮竞走、跳谷垛、跳牛、踢毽子、打手毽、爬坡竿、射柳、射草狗、姑娘追、刁羊、赛马、飞马拾银、赛骆驼、赛海马、抛花色、独木滑水、踏白船、跳板等。

赛技艺竞技,即以比赛技艺为主要内容的竞技活动,以各种民间棋类竞赛活动为代表。主要有围棋、象棋、弹棋、五道棋、鹿棋、罕跃、憋死牛、阿斯掬、喇叭跃、走北京等。

将我国民间竞技活动分为三大类,也是相对合理的。尤其是许多赛力竞技活动与赛技巧竞技活动的划分,很难划定一个很精确的界限。许多竞技活动本身既是比赛力量,又有很大的比赛技巧成分。例如摔跤就是这样,摔跤的前身是角抵,具有明显的赛力竞技特征。随着这一竞技活动的发展,许多技巧性动作出现其中,使这一古老的赛力竞技活动发生了变化,成为赛力与赛技巧相结合的竞技活动。我们虽把摔跤划为赛力竞技活动,但其赛技巧的成分是明显的。反之亦然,许多赛技巧竞技活动也不乏赛力的成分,如蹴鞠、顶瓮竞走等。

(四) 民间游戏与民间竞技的联系

前面,我们已经就民间游戏和民间竞技的相互关系作过这样一个比喻,即它们似一对从民间文化这一母体中孕育出来的同胞兄弟。之所以如此比喻,是由它们之间存在的千丝万缕的联系所决定的。从整体上看,民间游戏和民间竞技之间有着较明显

的区别,由此形成民间游戏和民间竞技的不同概念。但是,在许多具体的民间游戏活动与民间竞技活动之间,“你中有我,我中有你”的现象是常常见到的,即民间游戏的许多活动项目中存在着程度不同的竞技特征,而民间竞技的许多活动项目中也存在着程度不同的游戏特征。这一现象客观地展现了民间游戏和民间竞技之间存在着的密切关系。

抖空竹是流行于我国北方各地的民间杂艺游戏活动。空竹又称空钟、响簧、闷葫芦等,是用竹材料制成的,分双轴和单轴两种。空竹因自身中空而得此名,上有哨孔,旋转时可发出响声。抖空竹时,玩者双手持顶端连接一细绳的两个小木棍,悬空竹扯拉加速旋转,使之发出鸣叫声。这一游戏活动既可一人抖动自娱,也可多人相互比赛。抖动时姿势变化,绳索翻花。常见的技巧动作有“满天飞”、“仙人跳”、“放捻转”、“鸡上架”等,具有很强的竞技特征。再如儿童游戏中的滚铁环、摔泥凹凹等,也具有明显的竞技特征。我国北方儿童在冬春两季常玩滚铁环游戏,这一游戏活动既可一人滚动自娱,也可数人相互比赛滚动。众儿童比赛滚动铁环时,常常在一个起点处同时推动铁环滚跑,以谁的铁环不倒又滚动得快和远来决出胜负。很明显,这其中既有赛技巧竞技的特征又有赛力竞技的特征。摔泥凹凹这一游戏活动在我国北方民间儿童中流行。一群儿童各用手捏制一个小圆盆形的泥凹凹,然后各用手掌托起,使之口朝地面摔去。被摔的泥凹凹底部随之爆破,块块碎泥片四处飞溅。此时,儿童们顾不得擦溅在脸上和身上的碎泥片,一齐围到泥凹凹被摔碎处,品评比赛谁捏的泥凹凹摔得响,谁的泥凹凹爆裂得厉害。很显然,这一儿童游戏中的竞技特征是不可忽视的。

另外,儿童游戏中的斗拐、打陀螺、打茧儿、跳背、打瓦、打鞋桩、弹蛋儿、扔沙布袋儿、跑风车等项活动;季节游戏中的跑火

把、踢水仗、冰嬉；歌舞观赏游戏中的高跷、旱船、舞龙、抬阁；杂艺游戏中的跳百索、跳竹竿、玩嘎什哈、抓子儿等项活动，都有程度不同的竞技特征。

反之亦然，我国许多民间竞技活动也明显具有游戏的特征，如打秋千、踢毽子、抛绣球、拉海龟等。打秋千主要是比蹬技，以荡得高为胜，是自古以来雅俗共赏的竞技活动。打秋千主要有单人和双人两种形式，比赛时测高的方法有多种。朝鲜族民间测量高度的方法是在秋千架后高处系一条铜铃绳，当荡起的秋千踏板达到此高度碰绳时则铜铃响，以铃响的次数多少来比胜负。这一竞技活动的游戏特征也很明显。人们打秋千时除了比赛蹬技外，还有一功能是为了娱乐游戏，尤其是玩转秋千（秋千类的另一种形式），其游戏的特征更为明显。

再如我国古已有之的传统民间竞技活动踢毽子，其基本技巧有四种，即两脚向内侧交替的踢法“盘”；屈膝弹毽的“磕”；用脚外侧反踢的“拐”；用脚尖正踢的“蹦”。另外，踢毽子还常有花样技巧比赛，常用肩、背、胸、腹、头等身体各部位与两脚配合，做出各种姿势，使毽子经久不落地，缠身绕腿，翻转自如。这种民间赛技巧竞技活动也具备明显的游戏特征。首先，众人踢毽子竞技比赛的过程，就是一个边竞赛边玩耍的过程；其次，就是技巧欠佳的人踢毽子玩，也可以在踢的过程中获得许多乐趣的。边竞赛边玩耍，兴趣盎然，其乐陶陶，这正是我国众多的民间竞技活动的基本特征。民间竞技活动与近现代形成的体育竞技活动的主要区别在于：传统的民间竞技活动是玩耍与竞赛的结合体，即竞技的过程始终充满玩耍的乐趣。而体育竞技则是严肃认真的比赛，其中游戏玩耍的成分几乎没有。从我国古代盛行的竞技活动蹴鞠与近现代的足球比赛来看，两者之间有着直接的传承关系，但比赛的气氛是大不相同的。蹴鞠比赛过程中，时时显现出玩耍