

郭泮溪 著

中国民间 游戏与竞技

为了真正认识中华文化这一独特的系统，除了宏观的理论研究之外，目前尤需脚踏实地的实证研



究。只有在宏观与微观的结合中深入考察与思考，
中华文化的研究才会有新的

中华本土文化

中华本土文化丛书

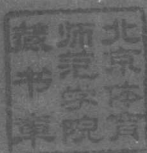
郭泮溪 著

中国民间 游戏与竞技

上海三联书店



北体师 B0013997



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

作 者 简 介

郭泮溪,男,1952 年生于青岛市,大学专科毕业,多年来致力于中国风俗史和民间文化的研究,现为山东省民俗学会理事、青岛教育学院副处长。出版有《中国饮酒习俗》、《中国古代民俗》等专著,参加《中国风俗史》一书撰写(承担隋唐五代部分),已发表学术论文和文学作品近百篇,多次获省、市级科研成果奖和文学作品奖。

11234/08

编者序言

上海三联书店策划编辑的中华本土文化丛书，在 1990 年推出第一辑，颇受学术界注意。这套丛书，作为本店的重点出书项目，将每年推出一辑，力求反映这一领域研究前沿的学术成果。

在中华本土上滋生的中华文化，延续古今，传播中外，其时空的博大精深，居世界前列，是我们民族的根基。上海三联书店初创之时，恰逢国门顿开，西方思潮汹涌而入，引发学人对民族文化的又一次反思，并反弹起一股对中华文化的研究热潮。正是在这历史背景底下，我们审时度势，生发出组织出版丛书的使命感。我们希望通过这套丛书，伸张我们对中华文化研究的基本观念。任何民族的传统文化，都有其精华与糟粕，而任何民族向现代化奋进，都不能摆脱传统文化的根基。我们不赞成把中国百年来的积弱完全归因于文化因素的文化宿命论观点，我们也不赞成重新把儒家捧上至高无上的宝座这样的复古倾向。我们以为，对中华传统文化的全盘肯定或者全盘否定，都是不科学的，都不能解决中国文化的出路问题。作为中国人，我们只能面对我们文化的传统和现实，寻求现代化的道路。在考察对中华文化的研究状况时，我们还感到，以往学术界对传统的上层精英文化给

予较多的瞩目,相对来说,对于下层的民间文化,缺乏高水准的研究。所以,作为中华本土文化丛书的组织者,我们希望这套丛书能够不同于当时流行的许多纯理性探讨的文化学术著作,而提倡脚踏实地、深入探求的研究作风,以实证研究的方法,通过田野考察和标本剖析,揭示中华大地上的诸文化相,并着力透过中国历史的和现存的种种文化表象,探索其深层的内涵和意义,对中华文化做出自己的解说,进而以开放式的现代学术意识,构建当代中国的新型文化体系。我们还希望这套丛书的写作,能够朴实自然,而不去追赶时髦。要求资料充实,准确可信,语言规范,简洁通达,深入浅出,生动明畅,使严谨深刻的学术研究成果,能为更多的读者所受益。

中华本土广袤磅礴,文化含蕴深沉丰厚,对它的研究永久不能穷尽,故而中华本土文化丛书的出版,将是上海三联书店的长期事业。我们热忱希望得到学术界朋友们的支持,希望有更多的优秀研究成果加入本丛书的行列。

序 言

刘魁立

人类认识自己往往多注意最重要的部分，所谓荦荦大者，如：生产活动，人与人的关系，社会组织，阶级斗争，历史的演进等等等等。但是若想全面地认识社会，认识自己，就不能不关注人的似乎并非不可或缺的那些部分，比如说人的余暇时间和余暇活动。

人类在社会历史发展的初期，在为自己的生存和发展而艰苦奋斗的活动之外，是否有余暇，有多少余暇，以及如何度过这些余暇时间，这应该是原始文化学家研究范围之内的课题，但是像泰勒这样的大师，也没有在他的《原始文化》一书中辟出章节，专加论述。后世的情况如何，好像也很少被人关注，也较少得到学术界的认真研究。

民间文化学，或者说是通常所谓的民俗学，其根本的目的，在于揭示和阐明人民生活的历史和现状的本来面目。既然如此，人们的余暇，特别是他们的游戏和竞技活动，必然应该成为观察和研究的重要课题。

几年前我曾主编一套《民间文化丛书》，当时曾列入了“游戏

和竞技”这一选题,但由于某种原因,这个选题被搁置了,这件事长久地变成了我心中的一个郁结。如今郭泮溪同志的《中国民间游戏与竞技》一书在上海三联书店的领导陈达凯先生和杨晓敏编辑的支持下得以问世,我个人的快慰是无须说的,广大读者更可增加一个角度,来认识我们自己的生活。

在一些研究者的心目中,游戏与竞技不同于、甚至严格区别于其他活动的是它的非功利特点。也就是说,参加者从事这项活动,是随机的,愿意来就来,愿意走就走,是随兴致所致,是无企欲的,并不想藉它达到什么具体目的或获取某种功利,或者通俗地说,工作和游戏是判然不同甚至严格对立的两件事,这种认识似乎成为了一种模式,而且还影响着广大群众的舆论。或许正是这种原因造成人们对它的轻视。但我觉得,作为劳动生活的一种补偿,作为欢愉情绪的一种宣泄,作为智慧和技能的无须追求某种效果的自然训练和展示,它的功利性并非是绝对没有,而仅仅是不外显的、隐含着的。这些活动虽然不致影响到国计民生、历史的进程、人类的发展,但也不是可有可无、无足轻重。

如果仔细地观察游戏和竞技活动的内容,我们不难看出,这些余暇活动同生产活动、社会活动等等,不仅密切相关,而且在一些场合下不乏相互转换的情况。许多模拟性的游戏和竞技,来自人们的实践活动,这当然是无须多说的。此外,不少游戏和竞技,在某些特定条件下,也可能成为后者的一部分,从而改变了它初始的性质。共时的描述,未必会把这些复杂的情况揭示出来,它的任务也在于此。然而一旦跨进历史研究的门槛,那饶有趣味、令人惊异的许多演进过程以及关联和幻化的情景,便会出现现在考察者的视野之中。当然这种演进和幻化是那样的具体而独特,有增加,有删减,有性质的转换,有形式的改变,有时甚至可能变得面目全非。然而那内核却在很多情况下都与人们

的生产和生活连着一一条割不断的脐带。我们看到,有些游戏和竞技确实是毫无疑问地同人们的严肃的实践活动有着最直接的联系。延续有年的马拉松长跑,与公元前五世纪在雅典附近马拉松平原上发生的那场雅典人同入侵的波斯军的轰轰烈烈的战争,始终无法割断联系,就连从马拉松地方到雅典的实际距离:42公里又195米,也都在竞技活动中严格地保持至今,毫厘不变。

游戏与竞技在许多情况下,也常常和生产活动等等混杂在一起,使人难以严格地抽取和划分出来。比如,许多生产活动,特别是集体生产活动,需要有节奏,需要大家行动一致,需要默契和谐,在这个劳动过程中总不免有许多部分同游戏和竞技相关联。德国学者毕歇尔曾在《劳动与节奏》一书中,主张“文艺的劳动起源说”,举出大量实例,论证节奏、音乐、舞蹈、文艺等与人的余暇活动有关的事象都直接来源于生产活动。然而,绝对化有时也会把真理扭曲成荒谬。生产活动对人类社会固属重要,但根本的并不等于是唯一的。有些娱人的活动是从娱神的活动蜕变而来的,这也是不争的事实。此外,还有许多更复杂的情况,具体问题需要具体分析。

一种事物,由于性质和功能的演进和变化,常常使后世的人们难以追视而感到困惑不解。严肃变为嬉戏,神圣变为平俗,悲壮演化为笑闹,如果其中的历史联系为悠悠岁月所湮没,人们自然会感到莫名其妙。有时人们为了自圆其说而臆想出某种联系来,但这种“联系”并不能反映历史的真实情况,而仅仅是后世的一种解释而已,这就为探寻那种事物最原始的、最本初的状况,增添了更多的困惑和麻烦。划船活动和龙舟竞赛,在公元前3、4世纪战国时期伟大诗人屈原在世以前,是否存在?作为一种竞技和游戏存在的情况如何?以及这项活动被人们怎样解释、怎样看待?这些情况大约和我们今天的说法是大相径庭的吧。

上面所述似乎都和发生学有些关联。说起事物起源的研究,好像可以从两个方面展开:一个是历史的追溯,探求和指认它的“本初”;另一个则是研究和分析这种或那种事象出现和发生的历史条件、现实要求、以及人类的现实生活对该事象的性质、功能、存在状态所提出的种种规定和限制。这两个方面都是必要的,而且它们之间有着非常密切的关联。如果分开来看的话,或许第二方面的研究,对认识事物的历史必然性,有更为深切的价值和意义。功利特点明显而强烈的事象,其起源必然同人们对它的功利要求有最直接的关系。功能学派的理论家们认为,决定事物性质的根本因素在于它的功能。比如,人要越过河流的阻隔,将自己或者自己的物品摆渡过去,这种需要促成了船的发明。水有浮力,树木可以借助于这种浮力漂在河上不下沉,于是树木就成了造船的首选材料。要载人载物,就要将树挖空。为了掌握方向,就要制成船头和船尾。这些功能方面的要求和限定,不仅促进了船的诞生,而且也规定了船的形制。当然,这个过程是经过无数次的选择和实验,无数次的失败和反复,最后才获得成功的。功能学派学者的立论,在分析游戏和竞技这一类功利特点极不明显的事象的起源问题时,可能就会显得苍白而力绌了。当然,解除困乏和宣泄情绪,填充余暇,也未尝不可以被看作是某种功能,但这多少有些抽象和牵强。总之,我是想说,发生学的研究,特别是游戏与竞技事象的起源研究,是一件相当困难的工作。

许多民间文化活动有一个十分明显的特点,那就是它的集体性。民间游戏和竞技则更是如此。人在集体地参加生产活动和社会活动之后,余暇的时间也往往是集体度过的。这种集体活动,既是个人的休憩、身心的松弛、个人情绪的流露和宣泄,也在客观上促进了群体的团结、和谐,增强了群体的感情交流和凝聚

力。

一切事物都存在于时间的范畴之中,民间游戏和竞技的诸多形态,同其他各类民间文化事象一样,既有相当稳定的传承特点,同时也必然深深地打上时代的烙印。即使在今天风靡全国城乡的电子游戏中,手段和方式虽然完全变了,参加的人也只剩下了一个,然而仔细地分析一下它的内容,仍不免有很多中国的或外国的传统民间游戏的内容,而且仍然是假设和模拟传统的由两个人或多个人参加的博弈和竞技。时代性和传承性就是这样千姿百态地融于一体。

涉及到游戏和竞技的话题,还有很多很多。游戏和竞技本身饶有兴趣,关于它的研究,则更是意味无穷。

郭泮溪的《中国民间游戏与竞技》一书,是较系统地研究中国民间游戏和竞技的一部专著。他在这部近二十五万字的著作中,介绍了从古至今中国各民族民间游戏和竞技活动近三百项,分类描述,追本溯源,考察其流变,分析其特点,阐释其功能和价值。他的这一研究颇有开创之功。作者还从传世的壁画、青铜器、画像砖,以及其他艺术品中,选取以民间游戏和竞技活动为题材的画面,展示这些活动的历史风貌,不仅介绍了丰富的历史知识,而且使人读来兴趣盎然。作者将中国民间传统游戏活动分为九大类,将民间竞技活动分为三大类,既承继了前人的研究成果,又有自己的新思考。他根据民间游戏和竞技的形式和特点,提出了自己的新的分类,成为一家之言,对今后在这个领域里的研究有着重要的参考价值。

对于民间游戏和竞技的起源,作者提出了直接发生和间接发生两种类型。这种区分既便利了研究,也间接地道出了有关民间事象的根本性质和历史基因。作者特别提出了“兴”对于民间游戏和竞技发生的重要作用。这确是一个值得深入研究和深入

挖掘的重要课题。作者关于民间游戏和竞技流变的影响等等,也都有生动具体的分析。在以往这一类著作中,介绍汉族事象者居多,而这部著作涉及到少数民族的有关事象的文字颇为不少,这可以帮助我们从一个侧面来认识我们由多民族组成的伟大祖国的文化自古以来就具有的多元一体的特点。

这虽是一部写游戏和竞技的书,但作者业精于勤,态度严肃,他是在病榻上完成这部书的。他的这种精神着实令人感佩。我与泮溪同志神交已久,仅仅是书信往还,至今不曾谋面。我衷心地希望他的这本有益的书能够受到读者的欢迎。

我在向读者推荐这部书的时候,说了上面的一些感想和对这部书的一些看法,我希望读者通过这部书,对每一个人都曾参与过的游戏和竞技,有更深刻的认识,也希望有志于此的同行,能够在这个领域里继续耕耘,贡献出更新的成果。

1994年岁末于北京

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