

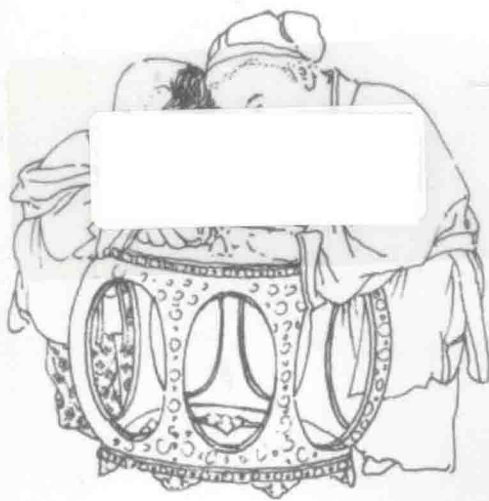
中國民間遺趣

時勇 著

ZHONGGUO MINJIAN YIQU



时勇 著



郑州大学出版社

ISBN 7-5349-1111-1

中國民間遺趣

ZHONGGUO MINJIAN YIQU



时 勇 著



郑州大学出版社

郑州

图书在版编目(CIP)数据

中国民间遗趣/时勇著. —郑州:郑州大学出版社, 2015. 1

ISBN 978-7-5645-2064-9

I. ①中… II. ①时… III. ①文化遗迹-中国 IV. ①K878

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 276238 号

郑州大学出版社出版发行

郑州市大学路 40 号

出版人:王 锋

全国新华书店经销

郑州龙洋印务有限公司印制

开本:710 mm×1 012 mm 1/16

印张:18.5

字数:305 千字

版次:2015 年 1 月第 1 版

邮政编码:450052

发行部电话:0371-66966070

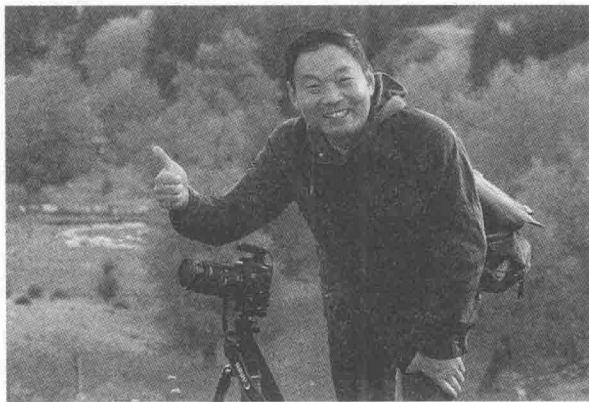
印次:2015 年 1 月第 1 次印刷

书号:ISBN 978-7-5645-2064-9

定价:39.00 元

本书如有印装质量问题,请向本社调换

作者简介



时勇,生于河南开封,上山下乡时到商丘拓城插队,当过拖拉机手、民办教师;应征入伍,不久提干,是部队的“两用人才标兵”“优秀政治思想工作”和“宣传队长”;转业到河南大学后,任《河南大学学报》记者、美编,摄影专业副教授,硕士研究生导师。他长期从事新闻摄影及民间遗趣的挖掘研究工作,现为中国摄影家协会会员、中国民间艺术家协会会员、中国高教学会摄影专委会理事、河南省根艺协会副会长。迄今为止,他完成省级科研项目《民间童趣·文集》《民间儿戏·图集》两项,事迹被录入《中国民间名人录》。他还出版了《根雕艺术》《与世纪同行》《读图忆往》《百年镜像》《新闻摄影教程》《实用摄影教程》《百年河大》等多部著作,获得中国高校摄影教育颁发的“优秀教学奖”和“德艺双馨”奖。

序

根的艺术与文化的实质

——为时勇关于中国游戏文化而序

时勇是我的好朋友，他费尽心血，完成了一部关于中国游戏及玩具文化的大书，名为“中国民间遗趣”，为我们的传统记忆宝库增添了大放光彩的一页。我向他表示祝贺！

记忆是历经时代变迁而不衰的认同，是一个民族存在、发展和创新的社会背景与文化背景，是一个民族价值立场与思维方式建立确定的基础。

失去记忆，便是失去了思想与精神的本位，失去与他人进行平等对话、交流的前提。

失去记忆，就是忘记从哪里出发，就是忘记回家的路，就是忘记了自己究竟是谁，究竟要干什么！

时勇书写的主要是中原地区的娱乐方式，点点滴滴都是对中原文化的深厚感情。在他的笔下，我们又一次看到了中原文化的辉煌。在民间传说中，所有的玩具都是女娲和伏羲造的，可谓是中原文化根的显示。时勇是一位根雕艺术家，他做的根雕，更能显示这些内容。书中不少玩具都是他亲手复制或制作的。一切文化都有自己的源头，而所有的游戏，又都可以称为人民大众的文化生活。

昔司马迁在《史记·封禅书》中说：“三代之居，皆在河洛之间。”河洛地区即今天我们所说的中原，即现今河南及河南周边相连的陕西、山西等省份的部分地区。河，即大河、黄河；洛，即洛水，洛河。两河交汇，形成“洛汭”，被我们的祖先描绘成“河出图，洛出书”——河图洛书与龙马的传说，成为我们民族古老而神圣的记忆。有传说，河图洛书生成太极，与伏羲氏创制文明密切相关。《周易·系辞（下）》：“古者伏羲氏之王天下也，仰则观象于天，





俯则观法于地，观鸟兽之文与地之宜，近取诸身，远取诸物，于是始作八卦，以通神明之德，以类万物之情。”卦，即特殊的符号，其符号内容的阐释方式多种多样，在民间传说中，无论是先天八卦还是后天八卦，都是与伏羲、周文王这些传说中的圣贤们联系在一起的，绵延至今。这就是关于根的记忆。时勇钟情于根雕，更钟爱民族传统。

历史文化像黄河一样奔腾不息，滚滚流过中原大地，贯通中原大地；中原地区有多少故事流传，几乎可以看作另外一个版本的《中国通史》——一部口述版的《中国通史》。时勇书写了一幅关于中原文化宏篇的长卷，映照历史的长河。

最早的记忆是什么？

文字的出现大大晚于历史的进程。在我们的印象中，历史是神话，是歌谣，是故事。今天，我们把这些称为民间文学，称作口头与非物质文化遗产，即口口相传的语言文化。

确实，在我们广袤的中原大地上，这些古老的语言文化形式的存在，都不是偶然的，它们是如何传承百代千载，那恐怕是考古学家们也难以轻易解释的。因为，不管是浉池仰韶村、舞阳贾湖、濮阳西水坡、偃师二里头，还是淮阳神农台、安阳殷墟，那些无言的器物所传达所表现的古老的历史文化信息，我们都只能借助于残存的文献来解读。而口头文学，其实质就是千百万民众口头传达的历史精神的记忆，是他们对于社会历史发展的一种评价方式。还有许多与历史相关的问题，恐怕我们只能想象与推测了。

这些民间遗趣，就是我们最为重要而又最容易遗忘的民族文化遗产。

时勇立足中原，采访挖掘工作遍及全国，台湾的书店、新疆的巴扎、内蒙的牧场、西藏的地摊等，都曾留下他辛勤忙碌的足迹。他对游戏的保存与收集，体现了时代的良心，如当年孔子他们倡导的“礼失求诸野”。对，我们还是应该要向人民大众学习！如何向人民大众学习？回到本真，回望人民大众，胸怀宽广，视野开阔，品格高尚，一句话，凡事想得开。

感谢时勇，如此辛苦！

祝福时勇，常有幸福。

高有鹏^①

2014年立秋日写于寓所

^① 高有鹏，中国著名民俗学家、上海交通大学人文学院教授、博士生导师。

目录

缘起	1
第一章 启智角力	5
第一节 智力玩具	6
第二节 地头土棋	19
第三节 博弈牌戏	26
第四节 角力竞技	38
第五节 投掷弹打	56
第二章 说猜逗舞	68
第一节 说说唱唱	69
第二节 逗乐挑趣	84
第三节 剖析猜测	92
第四节 手舞足蹈	99
第三章 模人拟物	108
第一节 群体模拟	109
第二节 个人扮演	121
第三节 仿效玩物	127
第四节 插雕折编	136
第四章 赏玩捕斗	148
第一节 观赏消遣	149
第二节 品赏饮食	156

第三节 实用玩耍	165
第四节 集物珍藏	174
第五节 捕养斗趣	184
第五章 声响巧动	201
第一节 悦耳声响	201
第二节 奇巧运动	216
第三节 投射掷打	229
第四节 美妙结合	240
第六章 时尚习俗	252
第一节 日常风俗	252
第二节 衣食习惯	262
第三节 奇俗时尚	268
第四节 寻乐有道	276
参考文献	286



缘起



在十八世纪以前,中国的农耕文化长期处于世界的领先地位。上古传说中的神农氏就是因为发明农耕工具,教民稼穡,让人类从采集、渔猎文明进入了农业耕作文明。人们“日出而作,日入而息,凿井而饮,耕田而食”乐在其中。农耕文明发展到汉代,已经达到相当成熟的地步。晋张骏《东门行》中“嘉苗布原野,百卉敷时荣”“绿萍覆灵沼,鲜花扬芳馨”的诗句,既描绘了优美醉人的郊野风光,又反映了当时农耕文化的发达,人与自然的和谐相处。其间,与农业生产节奏息息相通的精神文化生活、娱乐活动也同步发展并日益完善起来。宋代之后,文化发展在中国乃至全世界的文化史上已占有了极其重要的地位,对人类文化发展做出了杰出贡献。它不仅有值得我们骄傲的科技、文学和思想,还有娱乐文化的昌盛。生活富裕了,人们自然会去追求不同的娱乐方式和精神生活。各类民间“玩意儿”和传统的游戏、逗乐形式更得到了普及与完善。“时节相次,各有欣赏”。从“灯宵月夕”到“雪际花时”,一年四季人们都能找到娱乐的理由和时机,都能推出相适应的玩物与形式。

娱乐,是人类劳作之余进行的一种以放松身心、增加生活情趣的活动,是人的本能,也是人们生活的重要部分。生活中人们称娱乐为“玩”。玩是人人喜爱的事情。爱玩,是人的天性,是在最基本的生存条件得到满足以后随之而生的欲望。这种欲望促使人们在竞技对抗、捕养斗耍中增强自己的体魄和生活技能;通过启智角力、棋牌舞蹈又可使人机智勇敢、灵巧健美;通过模人拟物、说猜逗唱的娱乐形式更增进了人们相互间的团结与和谐;有声响能巧动的各种玩物、插雕折编绘制的工艺创作大大拓宽了生活、娱乐的渠道;在集藏赏玩中不仅形成了各类游戏,还产生了诸多玩具(又称耍货、玩意



儿)和艺术品。莫大的兴趣促使一代代人传承发扬,甚至将劳动与工作也融进了玩耍之中。

然而,迅速变化的现代生活方式与高科技娱乐品的汹涌浪潮,使流传数千年的娱乐文化受到巨大的冲击,甚至形成认知上的断层。时至今日,已经进入电子时代的现代人,对先人们那些来自生活与劳作中的种种玩物与乐趣,还能记起多少?幸亏六十岁上下的不少亲身经历的人们,仍能对种种民间遗趣有所记忆,才使笔者有了采访、了解的对象,才使本书内容有了生活的源泉。

我们的祖先,创造并传承下来了丰富多彩的消遣娱乐活动方式,还有各式各样的游戏及玩耍器具。农历的时令,传统的节日,各族的习俗、信仰与玩物等,是中国农耕社会的产物,是农耕风俗习惯的载体,是中华民族智慧的结晶,也是中国传统文化的重要内容之一。诸如民间流行的:大年初一来拜年,戴花、放炮、贴对联;正月十五闹元宵,张灯、结彩、吃汤圆;清明祭祖思根源,踏青、插柳、吹柳笛;五月端午佩香囊,挂艾、赛舟、吃粽子;七夕乞巧拜双星,“丢针”、置筵、搭香桥;中秋团圆吃月饼,赏月、拜月,舞火龙;九九重阳要敬老,赏菊、饮酒、插茱萸。还有彝族与纳西族的“火把节”(斗牛、摔跤、射箭等)、瑶族的“达努节”(敲铜鼓、庆丰收)、蒙古族的“那达慕”(赛马、摔跤、斗棋等)、苗族的“芦笙节”(斗牛、球赛、吹笙等)、京族的“哈节”(弹琴、唱歌、颂扬爱情)、毛南族的“庙节”(走亲访友、蒸五色糯米饭与粉蒸肉)、傣族的“泼水节”(泼水、洗尘、丢包等)、白族的“三月节”(竞技、角力、舞蹈)等。这些自古以来就交织在一起的乐舞百戏、游戏玩具、民间工艺以及竞技比赛活动、消遣及节庆娱乐习俗,深刻表现着我国先民们的聪明才智与文化内涵,给人民生活增添了无限的乐趣,同时也提高了人们生活的质量。

笔者自幼爱玩,什么玩物都想玩,什么玩法都想试,做什么都爱说是玩,玩什么都很有兴致。玩起来,苦也是开心的,累也是快乐的。上学前爱玩“打土仗”,没想到高中毕业时把学校所有的投掷项目纪录全给刷了个新;读小学时正赶上“文化大革命”,大家都舞刀弄枪,我也刻木枪、玩弹弓、做弓箭、打气枪,这股劲儿后来到部队真排上了用场,四种武器(手枪、半自动步枪、冲锋枪、轻机枪)射击获得全优,拆装仅用四分多钟;中学时期家境困难,脚上穿着逢有14块补丁的旧军鞋,每月拿着学校最高的(4元)助学金,硬想



要玩照相机这些奢侈品。家里人都劝我：“勇，玩照相是个无底洞（花钱没完），咱可玩不起啊。”我憋着劲，找人借，攒钱租，拿把电工刀和钢锯条花三年时间硬是刻制了一台“海鸥 DF”，以安抚自己痴迷贪玩的心；上大学本来是凭着手风琴功底考上了音乐系，可最后却从美术系雕塑班毕了业，还“雕”（出版）出本《根雕艺术》的专著来。不觉间，笔者已在《河南大学学报》摄影记者和新闻传播学院摄影教学岗位上工作近三十年了，已是将要退休之人。不敢想啊，真是游戏人生。

正因如此，闲暇之时我常会想起儿时玩过、见过或听过的那些难以忘怀的淳朴、简陋、乡土气十足的娱乐方式，和游戏中伙伴们那种天真、朴实的情感。这份恋情，促使我从二十世纪末就开始了对此类素材的收集和整理。其间，从老年人那里听到许多新鲜的故事；从能走到的许多地方收集到一些独特的玩意儿；从专家学者已有成果中汲取了不少营养；更从爱人和亲朋好友那里得到了无尽的支持与帮助。开始，收集这些材料纯属兴趣，只是觉得整理在一起，和朋友们一起聊聊，畅谈一下童年的记忆挺有意思，没有著书的念头。2005 年一次偶然的的机会，与好友高有鹏先生闲聊中谈起了这番爱好。这位中国著名民俗学家听后很感兴趣，不久就以《民间童趣》为名列入了他主编的民俗丛书之中，由某出版集团负责出版。我也很快按要求完成了初稿。这中间还以此内容，分文集和图集完成了两项河南省教育厅的科研项目。遗憾的是，由于种种原因，最终未能付梓。在本人即将退休之时，曾多次合作的郑州大学出版社伸出了温暖的双手，破例接收这本非教材书籍的出版工作，了却了我十余年的心愿，使这本小书能呈现在各位读者面前，也使这些即将或已经被人们遗忘了的游戏方式、趣味玩物，能让更多的人认知，并得以继续流传。我由衷地感谢郑州大学出版社及刘金兰老师，感谢爱人沙丽的理解与支持，感谢这本书的伯乐高有鹏、王振铎、李丙寅、吴卫中等老师。

笔者生在古都汴梁，在古城开封陶醉了半个多世纪，饱受积淀深厚之古老文化的熏陶与滋润，书中所列事例，有亲身经历的，多来源于自己长期生活过的河南、湖北及北京等地；还有其他各地的，资料多来源于采访的亲朋及老人，查阅过的图书，搜索过的网页等渠道。开始之时，没有网络、很少有同类书籍，收集素材除泡在图书馆中翻阅外，几乎全靠走村串巷、实地采访。





多年来,一直期盼着能通过自己的手,让我国博大精深的娱乐文化、民间遗趣,得以点滴再现。书中内容,是一些正在逝去的历史烟云;是许多人对父辈、对祖先返璞归真的理解;是不少读者幸福而有趣的回望;是我们脚下这块古老土地上大众的民间文化;是祖国母亲脸上的一道深深的笑褶。时间穿越千年,条目陈列数百例,仍只可窥见我国古老娱乐文化遗留情趣之一斑。愿这些险被遗忘、近乎原始的娱乐方式仍能为您带来愉悦和享受。愿您在分享快乐的同时也多一分思考与担当,让我们共同拥有,并一起来填补和保护它吧!

时勇

2014年8月15日于土城书香苑



第一章 启智角力

我国是一个伟大的文明古国,民间娱乐方式丰富多彩,其中通过智力竞赛和体力较量来获得快乐的方式非常普遍。如九连环、七巧板、华容道、鲁班锁、四喜人、魔盒、灯谜(射覆)、双陆棋、诗钟、对联、五子棋等。把数学和游戏玩具结合起来,对于提高娱乐品位、开发思维智力都有着独特的作用,成为既能锻炼人的逻辑思维能力,又能锻炼人的体能技巧的娱乐方式。博弈、牌戏,是我国古代娱乐消遣的组成部分,也是古人展现智慧、运筹争胜的重要方式。棋艺,除象棋和围棋外,还有双陆棋(由西域传入,是三国至宋元年间流行的棋类游戏)、六博棋(盛行于春秋战国至秦汉时期,但玩法已失传)、塞戏(由六博脱胎而来的一种古代博戏)、弹棋(相传是西汉成帝时刘向仿蹴鞠之戏而作,东汉时盛行)和“地头棋”(在田间地头随处可玩,无特殊棋子棋盘要求的娱乐棋戏)等。牌戏,则有骨牌、推牌九、打天九、麻将、纸牌等多种。它们中的不少已经失传,正在渐渐远离人们的生活。

自古以来,人类就生活在相依与对抗之中。为生存对抗导致战争,为娱乐对抗可产生游戏。在游戏中孩子们学到了许多成年人的本领,如跑、跳、投、射、骑、泅等。这些游戏也逐步变为成人乐于接受的娱乐方式。在我国远古的神话传说中,对抗性竞技活动就初显端倪。蚩尤“与轩辕斗,以戴牛角而相抵”(《述异记》)。《礼记·王制》载:“凡执技论力,适四方,赢股肱,决射御。”竞技的产生,使最初仅仅表现狩猎场面的洞穴壁画和岩画,也开始描绘人与人之间的格斗场面。军事训练也成为青少年学习的内容之一,在传说中时常提到英雄人物用竞技比赛的方法战胜恶魔,人们祈祷通过竞技来愉悦神灵,以求风调雨顺,驱魔避邪。于是,竞赛成为一种宗教仪式、一种娱乐形式、一种交往手段。竞赛戏仿之俗,重在参与。扛鼎、拔河、推手、角



抵和掰手腕(图1-1)等,这些以力量强弱定胜负的技艺游戏,有着很好的观赏性、娱乐性和实用性,历史证明这些传统项目大多具有顽强的生命力。源于春秋时期的拔河活动,据说就是根据楚国和吴国用战船作战时,楚国士兵模仿水运拖船的背纤训练动作发明出来的,这种训练方式作为游戏却流传至今。南



图1-1 掰手腕 时勇 摄

朝梁简文帝萧纲曾忧虑这种众人游戏会酿成祸乱而下令禁止过。但由于百姓喜欢,拔河活动在唐代还由民间传入了宫廷。据《封氏闻见记》记载,唐玄宗李隆基在长安城就曾组织过一次有一千多人参加的拔河比赛。唐玄宗自己写诗描述这次拔河比赛的盛况:“壮徒恒鼓勇,拔拒抵长河。欲练英雄志,须明胜负多。”

第一节 智力玩具

四喜娃

四喜娃,是利用连体造型法而制出的民间玩具,现已被列入中国古代益智玩具之列(图1-2)。人们将四喜娃摆在家中或系于腰间,以期招来福喜。不仅如此,它还能提高玩者的观察、思考、想象能力,增长玩者的智慧。四喜娃实际是一种民间美术造型,是中国传统图形艺术中图形共用的巧妙实例。它采用了几何中的形与形的部分重合和借用。商周青铜器纹饰中就有两只夔龙共用一个身体,敦煌藻井有隋朝时创作的“三兔共耳”图案也是这种造型方

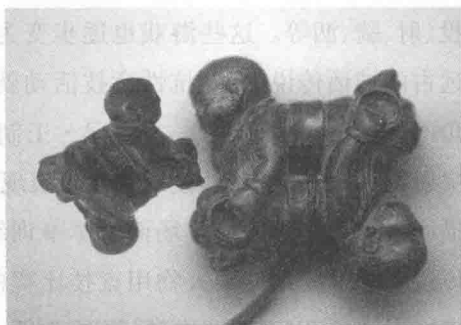


图1-2 四喜娃 清代藏品



式。据说,唐宋时期就有了四喜人雕塑玩具。但它最早出于何时、何人之手,学术界至今还无定论。

无论从哪个角度看,四喜娃孩童或立或卧,或背或对,相互构成四个完整的孩童,这正是四喜娃构思精巧独特之处。关于四喜娃的“四喜”有两种说法,普遍认为,由于两童组合形成四个,该造型又在我国古代民间婚嫁中作为吉物,“四喜娃”由此得名。还有一种颇具传说的解释:明代有个叫解晋的才子,有一次皇帝召集众才子,让每人做一个工艺品,并解释其内涵。解晋灵机一动,构思出这个四喜娃造型。皇帝问他何为“四喜”,解晋随口答道:“洞房花烛夜,金榜题名时,久旱逢甘霖,他乡遇故知。此乃人生四喜,故名‘四喜娃’。”从此“四喜娃”这一吉庆图案,便在民间流传开了。美国的智力大师马丁·佳德纳认为西方著名的智力玩具“驴的魔术”的灵感便是来自中国的“四喜娃”。

不管四喜娃从何而来,它今天向我们展示的内涵更多还是古代匠人的技艺和智慧。据《东京梦华录》记载,北宋时朱仙镇木版年画中就有类似四喜娃的年画《六子游戏图》。民间流传的装饰画《五子十童图》,是以人为题材的共生画,画中画了一群活泼儿童,只有五张脸、五双手、五双脚,故称“五子”,但数一数衣服,却有十件,所以说是“十童”(图1-3)。类似的还有装饰画莫高窟里的《三兔图》(这三只兔子只有三只耳朵,每只耳朵长在两只兔子头上,即每只耳朵被两只兔子共用)《三



图1-3 《五子十童图》朱伦作

七巧板

七巧板,又称智慧板,起源于宋代的“燕几图”。“燕几”也叫“骰子桌”,是一种桌子,这种桌子一套共有六张,大小形状各不相同。在宴席上,人们将这些桌子摆成各种图案,以增加宴会的欢乐气氛。宋人黄长睿专门著书



描述：“燕几图者，图几之制也。几之制，纵横离合，变态无穷，率视夫宾明多寡，杯盘丰约，以为广狭之用。遂创为二十体，变为四十名，谓之骰子桌，盖拟其六也。”后来，燕几从六几变为七几，易名为“七星”，这就是七巧板的雏形。后又经人们改制，将燕几桌改为七巧桌（图 1-4）、七巧板，于是真正的七巧板就出现了。

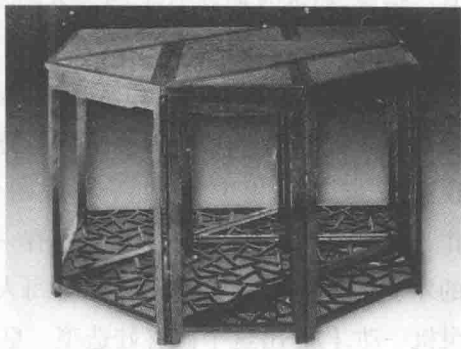


图 1-4 七巧桌 网络图片

七巧板曾传到国外，欧洲的毕达哥拉斯板、日本的智慧板都是据此借鉴改良而成的。据说到明清时期形成完整的拼板玩具，是世界公认的中国智力玩具的代表作。用正方形薄板或厚纸裁成形状不同的七小块，可以拼成各种图形。“七巧”和“奇巧”“蹊跷”同音，在古人看来，“七”是一个吉利的数字，因而把这种有规则的七块木板拼图，称作七巧板（图 1-5）。李约瑟博士在《中国科技史》中称七巧板是“东方最古老的消遣品之一”。

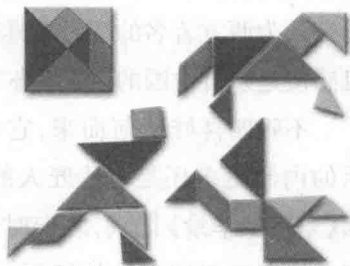


图 1-5 七巧板 开封藏品

1813 年，我国出版的《七巧图合璧》一书中称“七巧源于勾股法”，这是最早将七巧玩具与数学相联系的记载。七巧板是用一块正方形薄板，按照一定的规律分成七块大小不等的几何体，用以拼搭各种图形和文字。其中以两块“大三角形”为基准，“中三角形”之弦，合“大三角形”之勾股；“小三角形”之弦，合“中三角形”之勾股；“正方形”之边，合“小三角形”之勾股；“菱形”之二边，分别与“中三角形”之勾股、“小三角形”之弦吻合。其合则能成方，散则能组形，千变万化，耐人寻味。

七巧板制作简单，一个废纸盒画好图形，剪五下即成。剩下的就看个人智慧与想象力的发挥了。用最少的板块组合出最丰富的造型是拼板玩具的最高境界。简单的七块板，却有着千万种变化。有人称它为“世界上最简易而最富有智慧内涵的玩具”。在七巧板出现后的若干年中，全世界又有了许

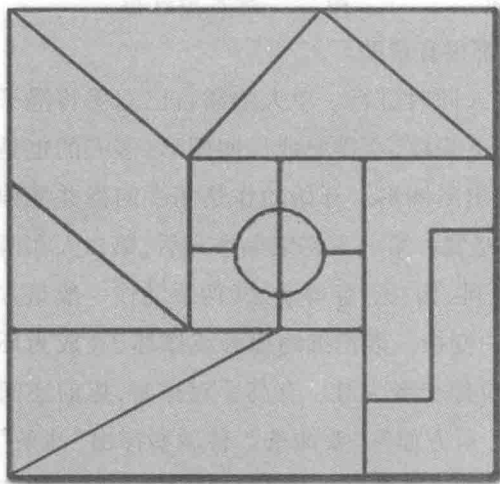


多各具特点的拼板玩具,但它们中的任何一种都无法取代七巧板的影响力。简洁而又丰富的造型变化,任形象思维自由驰骋,充满了生命的活力和对人类智慧的挑战。

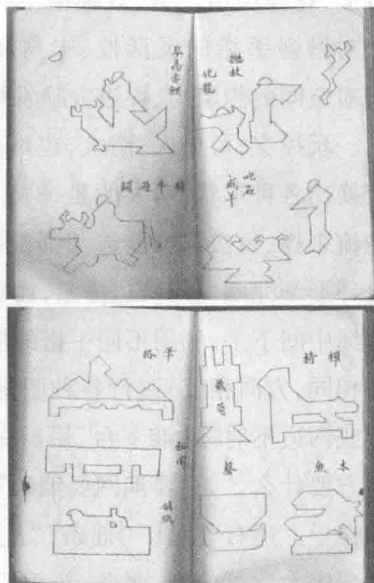
七巧板是数学与艺术的结晶,历代文人常将拼排的佳作编谱出版。从清嘉庆年间到民国初年就有六种拼排图谱出版。七巧板深得古人尤其是妇女的喜爱。清宣宗孝全皇后曾用七巧板排出“六合同春”四字。清代画家吴有如画有仕女玩七巧板的风俗画《天然巧合》。许多世界名人,如拿破仑、亚当、爱伦坡、安徒生等都热衷于玩七巧板。

益智图

益智图,是继七巧板之后出现的拼板玩具,又叫益智燕几图(图1-6)。相传为清光绪年间叶庚创制。叶庚根据民间流传的七巧板,取《易经》中“一画、二仪、四象、八卦”合起来的数目,将拼板改为十五块。这十五块小板,可以拼合成各种人物、动物或其他造型。由于比七巧板增加了板块数,因此圆缺方长,尖斜曲直诸形皆可拼出。



叶庚创制之益智图



益智图 清代手抄本

图1-6 益智图

