

游戏史

蔡丰明著



来自外域的游戏

娱乐乃人生之本性

古代游戏的历史渊源



上海文艺出版社

G898.09

1

蔡丰明著

游戏史

中国社会民俗史丛书

上海文艺出版社

责任编辑：涂 石

封面设计：王志伟

中国社会民俗史丛书

游 戏 史

蔡丰明 著

上海文艺出版社出版、发行

(上海绍兴路74号)

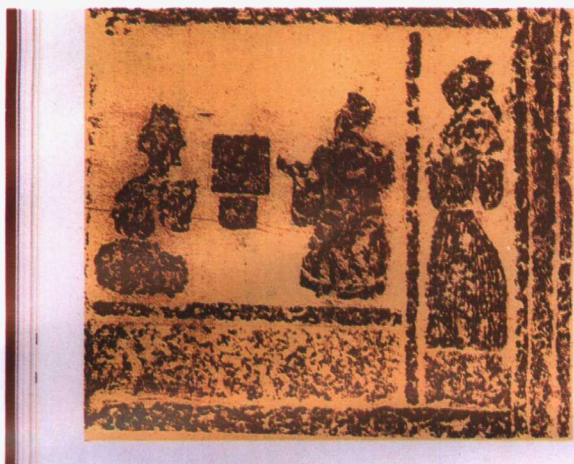
新华书店经销 吴县文艺印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 6.5 插页 10 字数 137,000

1997年11月第1版 1997年11月第1次印刷

印数：1-5,000册

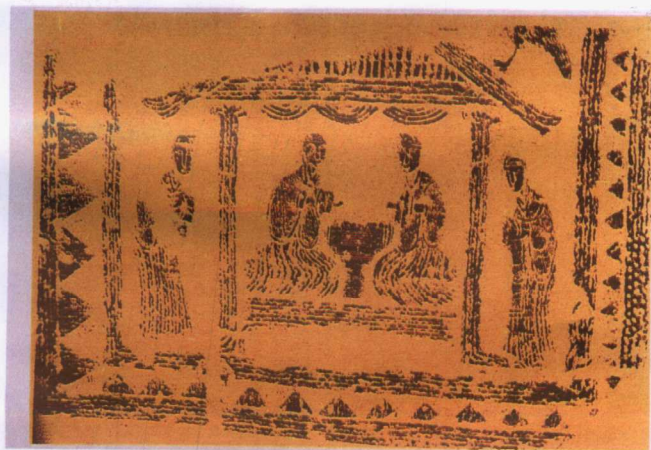
ISBN 7-5321-1652-2/K·100 定价：14.00元



對博圖 /

对博图

徐州汉画像砖



对博图

徐州汉画像砖

投壶乐

〔清〕任渭长绘



下象棋图

山西洪洞县广胜寺壁画



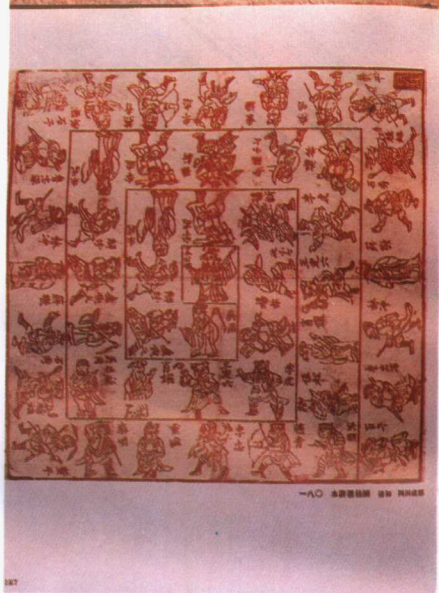


弈棋仕女图

[唐]绢画



婴戏图轴 [明]陈洪绶绘



水浒选仙图 [清]四川成都

弈棋图 [清]任熊绘



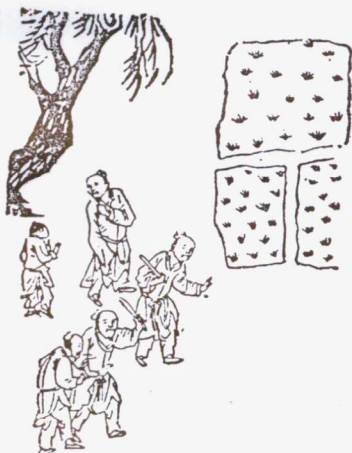
角抵图

明刻《三才图绘》



击壤图

(明版木刻《三才图绘》)





女子蹴鞠图 [宋]陶枕纹



斗鹤鹑 《明代版画》



踢石球



清风俗画



踢毽子



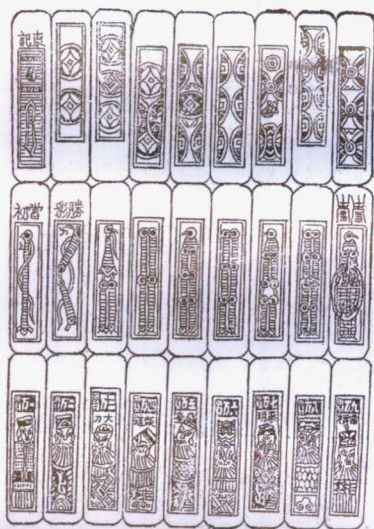
清风俗画



古代放风筝游戏
《中国符号与迷信》



小儿斗蟋图
《中国古代赌博习俗》



马吊牌
《中国古代赌博习俗》

前 言

游戏是一种与人类关系非常密切的文化现象,世界上几乎没有一个人在一生中没有玩过游戏。当他还在襁褓之中,刚刚学会啼哭、嬉笑的时候,他便时常会拍起手掌,或者蹬动双腿,做出一些最为幼稚,同时也是最为天真可笑的游戏动作;当他背起书包走进学校,成为一名学生的时候,在课余之时与同学们玩老鹰抓小鸡、捉瞎猫等游戏,更是儿童生活中一些最富有情趣的活动;甚至到了老年时代,在感到孤独和寂寞的时候,许多人也会经常玩起一些能引起他们兴趣的游戏。据有关报道,国外的有些商店中还专门陈列一些出售老人玩具的柜台,以满足老人游戏的需要。

游戏与人类的关系虽然非常密切,但是至今还很少有人来专门探讨游戏问题。游戏在一般人的眼里,经常被看作是一种无足轻重,聊以消遣的事物,因此很难在学术研究的殿堂中占有一席之地,更少有人将其汇总成史,以传后世。当前,随着“文化热”的不断高涨,特别是通俗文化、娱乐文化越来越受到人们的重视,社会上对于游戏这种较为普遍性的文化现象也有了重新的认识。很多有识之士都逐渐认识到,游戏虽然是一种娱乐性的活动,但是却具有着重要的文化意义和社会意义,它是人类实现自我价值的一种具体方式,是与人们的社会生

活密切相关的一种文化活动。上海文艺出版社的编辑正是看到了这一点,才决定把游戏这一选题列入社会民俗史丛书系列之中,并约我撰写一本专书来概括地介绍一下中国游戏史的发展、演变,以及与社会文化的关系等等方面的情况。

接受了这项任务以后,我便开始进行这一课题的资料搜集和分析研究工作。经过一段时间的思考,我发现要写好这本书并不像想象中那么简单。游戏的本质是什么?游戏的主要特点以及中国游戏的发展规律是什么?中国游戏与中国社会究竟有哪些方面的联系?它们的内在根据及形成原因又是什么?这些问题都必须在本书中作出回答。然而这些问题又大都很少为前人所论及。在参阅了大量的资料,并经过了反复的思考和研究以后,我对游戏问题的认识总算有了一个较为清楚的轮廓,这主要包括如下几个方面:

1 对于游戏本质的认识

我认为,游戏的本质是一种出于人的生理需要而产生的玩乐活动。人都有玩乐的天性,这种玩乐的天性是由人的本能性生理需求所赋予的。我国的文化心理学专家指出,动物运动系统的新陈代谢和生长发育,从内部要求动物不断地运动,致使动物产生一种运动欲。这种欲望一般在物质追求的实际活动中得到满足。当实际的功利性活动暂时不能满足内在的运动欲时,动物就会自发地表现出“无目的”的运动。当功利性的活动过量时,机体必然要求紧张后的松弛,这时动物也会表现出消闲式的“无目的”运动,以使肌体内部得到调整和休息。^①这种“无目的”的运动便是游戏产生的生理机制。这也就是说,

① 见刘尧纯《从动物快感到人的美感》,山东文艺出版社1986年。

游戏是人们出于一种为了满足生理上的运动欲的需要而产生的本能性活动,它是没有什么特定的功利性的。

2 对于游戏特点的认识

游戏的基本特点,我认为主要有三个方面。其一是娱乐性。游戏的结果会对人的精神具有重要的影响,那就是使人在情绪上感到一种快乐。经过了一定的游戏活动后,人便会产生愉悦、舒适、兴奋的感觉,便会得到一种精神上的满足。中国古代社会中有无数人喜欢游戏,甚至连一些高贵的皇帝和闲雅的文人们都会对游戏情有独钟,所追求的正是游戏身上的这种娱乐性。

其二是规则性。游戏是一种受一定规则制约的娱乐玩耍活动,这是游戏的一个非常重要的本质特征。所有游戏都必须有一种事先规定的,为大家所遵守的规则中进行,否则它就不能称之为游戏。如中国古代节日习俗中有许多娱乐活动,像蹴鞠、击球、射箭、斗草、登高、走月等等。其中蹴鞠、击球、射箭、斗草等都有一整套固定的活动规则,因此都是一种游戏活动;而登高、走月等虽然也具有娱乐性,但却因带有较强的随意性而不能称其为是游戏。

其三是文化性。游戏虽然是人的一种本能活动,但却又有着重要的文化性,这种文化性主要表现在人在从事游戏活动的时候,已经把自己的主观精神和价值取向融入了游戏之中。人常常按照着自己的要求、目的来设计和从事游戏活动,因此,人的游戏活动体现了一种人的本质力量,具有着一种重要的文化意义。据某些文化人类学家的考察,一些高等动物也有与人相似的“游戏”活动。如小狗小猫在闲着时会玩滚动木棍或抓取物体的游戏,母猴在闲着时也常常会把自已的幼猴高

高举起来嬉戏逗乐,成为一种独特的“逗子游戏”。但是这些动物游戏并无任何体现自我价值的意义,因此没有什么文化性可言。只有人类游戏才是一种具有文化学意义的娱乐活动。

有了这样一些对于游戏特点的基本认识,我们就比较容易把握游戏的内涵,并且比较容易在游戏与其他文化形式之间画出一条较为明确的分界线。比如我们可以以此分辨出游戏与体育锻炼、游戏与文艺表演、游戏与一般娱乐活动之间的区别,我认为,这对于本书的写作无疑是非常必要的。

3 对于中国游戏的发展历史及其与中国社会的关系的认识

中国的游戏史源远流长,如果从有史记载的先秦时代的斗鸡、走狗、六博、踏鞠等古老游戏形式算起,中国的游戏已经具有三四千年的历史,如果从地下发掘的考古材料来看,中国的游戏史更是一直可以推源到遥远的原始时代。在这样一个绵延数千年,甚至上万年的历史过程中,中国的游戏经历了许多个重要的发展阶段,每个阶段中都有一些新的游戏形式和游戏特点的出现,它们组构了一部长长的、色彩绚丽的中国游戏史画卷,它们也反映了中国古代人民在人类文化史上的许多独特创造和卓越贡献。如果从更为广阔的角度来审视,我们还会发现中国的游戏史并不是孤立地产生和发展起来的,它与中国古代的社会史、生活史、民俗史密切地结合在一起,与这些社会史、生活史、民俗史之间存在着千丝万缕的联系。中国古代社会中特殊的社会条件、社会背景和社会环境,很大程度上决定了中国古代游戏活动的存在方式、发展方向和基本特点,而中国古代社会中各种独特的游戏活动,又会在各个层面上影响和作用于社会,使古代社会中的政治、经济、文化和

生活或多或少地发生一定的变化。因此，一部游戏史，不仅是游戏活动本身的历史，而且也是与社会文化、社会生活，社会活动密切有关的社会文化史、社会生活史和社会活动史。只有本着这样的理解，才能使游戏史的撰写和研究更具有宏观性和全面性。

以上只是我对游戏和游戏史方面的一些非常粗浅的认识，但既已成为较为成型的认识，我便要把它们融化到整本书的写作中去，便要在书中的各种问题上把这些思想体现出来。至于它们是否正确，是否完全能够得到读者们的赞同，就只有有待于大家的评价了。

目 录

前言	1
一 古代游戏史概述	1
1. 从十万年前的石球说起	2
2. 古老的先秦游戏——斗鸡、走狗、六博和踏鞠	3
3. 汉魏时期的官家游戏	7
4. 游戏史上的新纪元	14
5. 明清棋牌的发展和麻将的诞生	23
二 古代游戏的主要类型	28
1. 角力：角抵、相扑、拔河和斗禽	28
2. 竞技：投射、球戏、秋千和毽子	34
3. 斗智：围棋、象棋、七巧板和九连环	40
4. 猜射：射覆、藏钩、谜语和酒令	44
5. 博戏：骰子、骨牌和纸牌	50
三 古代游戏的历史渊源	57
1. 投射游戏与原始狩猎	58
2. 角抵、风筝与古代军事	61
3. 由古代风俗演变而来的游戏	66
4. 来自外域的游戏	72