

【中华民俗风情丛书】

ZHONGHUA MINSU

FENGQING CONGSHU

姚伟钧 余和祥 主编
赵庆伟 朱华忠 著



游戏



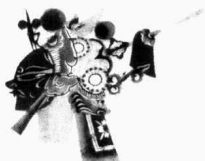
风情

■ 湖北教育出版社

【俗风情丛书】

MINSU
JONGSHU

姚伟钧 余和祥 主编



游戏风情

赵庆伟 朱华忠 著

□ 湖北教育出版社

(鄂)新登字 02 号

图书在版编目(CIP)数据

游戏风情/赵庆伟,朱华忠著. —武汉:湖北教育出版社,
2000

(中华民俗风情丛书)

ISBN 7 - 5351 - 2873 - 4

I . 游… II . ①赵… ②朱… III . 传统-游戏-研究-中国
IV . G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 80742 号

出 版: 湖北教育出版社
发 行:

武汉市青年路 277 号
邮编:430015 电话:83625580

经 销:新 华 书 店

印 刷:文字六〇三厂

(441021·湖北襄樊盛丰路 45 号)

开 本:850mm × 1168mm 1/32

5 插页 9.75 印张

版 次:2001 年 4 月第 1 版

2001 年 4 月第 1 次印刷

字 数:229 千字

印数:1—4 000

ISBN 7 - 5351 - 2873 - 4/G·2340

定价:18.00 元

如印刷、装订影响阅读,承印厂为你调换

序

冯天瑜

言

民俗作为一种社会群体共有的代代相袭的行为方式,是人类文化的重要构成因素。它起源于社会众成员不断重复的不自觉行为,因其满足了社会群体的某些基本需要,逐渐变得规范化,被人群广为接受与传承,从而极具稳定性和遗传性。在中华文化系统里,不仅深藏着丰赡的民俗内容,而且素有“观风”、“采风”传统,其内蕴在于朝野有识之士重视民俗的社会功能,力图使之归于雅正,所谓“明王之化,当移风使之雅,易俗使之正”(《刘子》卷九),“正身行,广教化,修礼乐以美风俗”(《新书·辅佐》)。这正是伦理型的中华文化在雅俗边际处所下的

特别功夫。武汉地区一批中青年学者,承继先贤遗泽,运用新的民俗学理论与方法,探幽致远、锐意精进,呈献给读者诸君的这套《中华民俗风情》丛书便是他们研习有年的成果结集。希望这套丛书为读者所喜爱,并在新一轮的民俗纲维化育和归于雅正的社会实践中,发挥作用。

1999年8月14日书于武昌珞珈山麓寓所

目

录

- 一 人间自古有闲情
 - 游戏的源流/1
 - (一)世事如戏本有因
 - 游戏的渊源/2
 - (二)启后承前代出新
 - 游戏的流变/14
- 二 缤纷绚丽悦身心
 - 游戏的类型及功能/27
 - (一)见仁见智说纷纭
 - 游戏的主要类型/28
 - (二)传承文明冶性灵
 - 游戏的社会功能/32
- 三 天真活泼见本性
 - 儿童游戏/41

- (一)逗摸惹笑喜煞人
——逗逗飞之类/43
- (二)心手敏捷两相应
——打鼻子眼虎龙灯/44
- (三)生活角色早养成
——过家家娶媳妇儿/45
- (四)长街掷打赛定准
——打瓦打石靶/46
- (五)丢包掉帕且留神
——揣包儿踢绊脚/48
- (六)覆手为雨翻手云
——掷贝石抓子儿/49
- (七)情仇爱憎辨分明
——老鹰捉小鸡之类/51
- (八)回廊花丛费找寻
——捉迷藏摸瞎鱼/54
- (九)姹紫嫣红满眼春
——斗草/57
- (十)两小无猜情意真
——竹马/60
- (十一)鹞子翻身洪钟鸣
——抖空竹/64
- (十二)顶光旋旋影如定
——抽陀螺/66
- (十三)彩蝶纷飞不少停
——踢毽子/69
- (十四)双足幻游白光轮
——跳白索/73

(十五)晃荡腾飞半仙神

——打秋千/75

(十六)乘风入云声如箏

——放风筝/79

四 机关算尽显聪明

——智力游戏/85

(一)手谈清娱黑白分

——围棋/87

(二)汉界楚河起风云

——象棋/92

(三)射覆猜拳各尽兴

——行酒令/95

(四)刮肚搜肠索晦隐

——谜语/110

(五)叠韵双声口齿清

——绕口令/119

(六)首尾相衔咬字文

——顶真续麻/122

(七)意重千里志士心

——拆白道字/126

(八)文通韵同逆亦顺

——回文/129

(九)截搭联句百衲琴

——诗钟/132

(十)解铃何须系铃人

——七巧板九连环/135

五 奋力拼搏铸精神

——竞技游戏/139

- (一)黄发垂髫享太平
——击壤抛堦/140
- (二)岁时闲暇乐无垠
——打毬殖赛布鲁/143
- (三)后羿神技惠子孙
——射箭投壶/147
- (四)色香滋味任品评
——斗茶/160
- (五)器声振腾惊远近
——拔河/163
- (六)狭路相逢巧取胜
——摔跤/165
- (七)拍拽捺控艺超群
——蹴鞠/170
- (八)群马争骤杖击门
——马球/174
- (九)镫里藏身绝烟尘
——赛马/179
- (十)风卷龙髯破浪行
——龙舟竞渡/182

六 好胜争强撞大运

- 赌斗游戏/187
- (一)金笼欹枕夜深闻
——斗蟋蟀/188
- (二)飘花照日冠相映
——斗鸡/193
- (三)细草寒风翼共轻
——斗鸭斗鹅/197

- (四)咬死不走是将军
——斗鹌鹑/201
- (五)架挂撞顶血气横
——斗牛/204
- (六)小虫大战各逞能
——斗蚁/207
- (七)掷采行棋定输赢
——六博/209
- (八)呼卢喝雉木有神
——樗蒲/212
- (九)性耽智戏萦梦魂
——双陆/218
- (十)雅戏稍苏奔竞心
——打马/222
- (十一)奇冤小隙钱一文
——摊钱、擲钱、掷钱/226
- (十二)孤注一掷存侥幸
——压宝/230
- (十三)走街串巷旋盘轮
——转盘/233
- (十四)赌运斗智围方城
——马吊麻将/235
- 七 纵歌酣舞乐有生
——时令游戏/241
- (一)冲天霹雳鬼神惊
——放爆竹/242
- (二)龙腾狮跃喜盈门
——耍龙灯舞狮子/244

- (三)金吾不禁夜长明
——赏花灯/250
- (四)出门俱是看花人
——春游踏青/254
- (五)双枝继足自在行
——踩高跷/257
- (六)锣鼓欢歌扭腰身
——扭秧歌跑旱船/261
- (七)七夕卜巧试银针
——乞巧/266
- (八)月明人静水澄澄
——放河灯/270
- (九)遍插茱萸倍思亲
——重阳登高/272
- (十)嬉洒祈福表衷情
——泼水/275
- (十一)寒流趁冻雪花春
——冰嬉雪戏/277
- (十二)愿者上钩怡情性
——垂钓/286
- (十三)倒海翻江步闲庭
——游泳弄潮/291
- (十四)始作俑者有后人
——木偶戏影戏/295
- 后记/288

一 人间自古有闲情

——
游戏的源流

中华传统游戏包括儿童游戏、智力游戏、竞技游戏、赌斗游戏及时令游戏等娱乐活动。一般具有自娱性、群众性等特点。这些活动以娱乐为主要目的,它们大多流行在民间,有着较为广泛的群众基础,群众自身参与其中,或为他们所喜闻乐见,体现了其社会娱乐功能。从某种意义上来说,正是这种娱乐性,才使许多游戏活动流传下来,经久不衰,并进而形成了相对独立且蔚为大观的中华游戏风情。

(一) 世事如戏本有因

——游戏的渊源

中华传统游戏的发生,显然离不开神州大地,离不开从古至今在这块土地上繁衍生息的人们以及他们认识自然、改造自然的活动。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。

在这里,冯特注意到了游戏与人类劳动之间的密切关系,他强调游戏是从劳动中发源和形成的,这种观点很有见地。诚如冯特所言,现在仍在流行的许多十分有趣、娱乐性甚强的传统游戏形式,其最早的起源往往是一些十分紧张而严肃的劳动。起初,这些劳动完全是功利性的,其目的主要是为了满足人们物质生活的需要。但是到了后来,随着社会生产的发展和劳动效率的提高,人们不再需要为物质生活付出自己所有的劳动,于是一些原有的劳动形式便开始转化为游戏活动。

20世纪70年代,考古工作者在山西阳高许家窑文化遗址中,发掘出了古人类化石和数以万计的石器。值得我们注意的是,在这个距今至少十万年前的旧石器时代中期文化遗址中,有1500多枚大小不一的石球,重的达2000克,轻的仅90克,共计重量有十余吨。据专家们考证,这些石球是当时许家窑人狩猎

所用的最有力的投掷武器。他们认为,原始人在狩猎活动中,首先用兽皮将石球包裹起来;再用皮条将二三个石球连接在一起,手握一个石球在头上抡旋,然后对准野兽抛出去。绑有石球的皮条一旦碰上野兽的腿脚,就可以将其紧紧缠住,使其不能走动而被捕获。除此之外,直接用石球向野兽扔去,将其击伤或击倒的方法恐怕也经常为原始人所采用。后来,由于弓箭等先进工具的发明,人们猎取野兽的能力逐渐提高,很少再需要用到石球这种笨重的工具,于是石球的功能便开始向娱乐性的方面转化,扔石球的目的不再是为了击伤或击倒野兽,而只是为了消遣,增加一些欢乐的情趣。我国一些文化学者们也早已看到了这一点,如王其慧等编著的《中外体育史》中即明确指出:

在弓箭发明并得到普遍应用以后,石球便在母系氏族公社的全盛时期开始成为一种游戏工具。

其根据之一大概是陕西西安半坡的母系氏族公社时期村落的遗址中发现的三个石球,它们被放置在一个三四岁小孩的墓葬中,距今大约有七千年的历史。很显然,这些石球已经不仅是狩猎的工具和保卫自身安全的武器,而且也成为了一种游戏的工具。因为三四岁的女孩是不可能用石球去击打野兽的。



踢石球

石球成为远古先民的游戏工具的事实,在后世的游戏形式中也可以找到充分的依据。如金元以来,特别是明清时代北方儿童中便流行一种名叫“踢石球”的游戏形式。玩时先把一石球放在地上,另一石球放在脚边,用脚把近处的石球向远处的石球踢去,踢中便算赢。这种游戏方式很可能也被原始先民们采用过。

除了石球以外,20世纪80年代初,考古工作者在四川、安徽等地的新石器时代的文化遗址中,还发现了一些距今五千多年的陶球。四川出土的陶球用细沙红陶烧制,直径三厘米,空心、薄壳,球面分割成若干对称、均等的三角形或扇形,这与春秋战国时期所记载的宜僚弄丸的丸铃形制完全一致。从这些陶球外形上的精美、细致等特征来看,可以肯定它们已经不是一种狩猎的武器,而是一种具有较为明显的游戏功能的工具。

到了旧石器时代晚期,原始人狩猎的工具有了进一步的发展,出现了投矛器。投矛器的发明是弓箭的先声。考古工作者曾经在山西朔县、沁水县等地的旧石器时代晚期文化遗址中发现了一些用燧石制成的箭头,这些文化遗址距今约两万八千多年。由此可见,在两万多年以前,中华民族的先民们已经开始使用弓箭来猎取飞禽走兽。弓箭的发明是原始狩猎时代的一件大事,恩格斯在《家庭、私有制和国家的起源》一书中明确指出:“弓箭对于蒙昧时代,正如铁剑对于野蛮时代和火器对于文明时代一样,乃是决定性的武器。”发明了弓箭以后,狩猎的效率就有了很大提高,猎物便成了日常的食物。进入新石器时代以后,社会生产力又发展到了一个新的阶段,当时的原始农业和原始畜牧业开始大大发展起来,人们学会了种植庄稼和饲养牲畜,生活资料有了更为充分的保障。由于大量饲养牲畜,狩猎就不再像以前那样重要了。于是,弓箭在人们现实生活中的作用也逐渐减弱。当人们弯弓射箭已经主要不再是为了射得野兽饱腹充饥,而是为了玩玩射箭技艺,以显示一下自己的本领的时候,娱乐意义上的射箭游戏便出现了。正是基于此,在后来演化出的某些射箭游戏的内容上,我们还是多少可以看出一些原始狩猎的印迹,特别是在某些少数民族的射箭游戏活动中,这一点表现得更为明显。如宋代北方契丹族中盛行的射兔,元代蒙古族中盛行的射草狗,清代满族中盛行的射鸽等游戏活动,所射的对象都是

一些动物,它们实际上是原始时代中捕射野兽的生产活动的再现。当然,更多的由古代射箭技艺演化而来的游戏活动,则发展成为较专门的游戏形式,完全失去了与物质生产之间的联系。

在新石器时代,中华大地上已先后形成了农业、畜牧业和手工业经济,加上原有的采集渔猎经济,各种类型的早期经济形式并存,为后来众多的游戏活动的发生打下了物质基础。诚然,游戏活动的发生基础是由许多成分构成的,在发生基础与实际发生之间也不能简单地画等号,还需要有其他的媒介来促成。但是,先民们认识自然、改造自然的各种类型的早期经济活动,无疑具有特别重要的意义。纵观中华民族丰富多彩的传统游戏活动,可以明显地看出其与各种类型的早期经济形式有着密切的关系。如赛马、赛牦牛、赛骆驼、斗牛、斗羊、斗鸡等活动与家畜家禽的驯化和畜牧业的发生发展;扭秧歌、舞春牛等与农业的发生发展;投掷、射击等与渔猎业的发生发展;木偶、皮影以及许多游戏活动中的道具、玩具与手工业的发生发展,都有着直接和间接的关系。再如,龙舟竞渡的发生与龙图腾崇拜有关,但龙舟的制作和划龙舟的技巧却与手工业和渔业的发生发展有着联系。乞巧这一传统的季节性妇女游戏与星辰崇拜有关,但是,如果没有男耕女织这一中国传统的小农经济模式,天空便不会出现以“牵牛”、“织女”命名的星星,也不会出现牛郎织女七夕相会的神话传说,丰富多彩的乞巧活动便不可能发生。拔河、打秋千等游戏的发生虽始于以祈求农作物丰收为主要目的的顺势巫术,但如果没有先民们在原始采集渔猎过程中发明使用绳索,那么以绳索为基本道具构成的拔河和打秋千活动也难以发生。

古代的军事战争活动,也是许多传统游戏形式的重要源头。在漫长的社会发展过程中,中国曾经发生过许许多多的战争。如原始社会的部落战争,商灭夏,周灭商,春秋战国的诸侯争霸,楚汉相争,三国之争,南北朝之争,五代十国之争等等,持续的时

间有长有短,其中发生的战争不计其数。再加上各个时代的农民起义,周边少数民族的进犯等等,也使得争战不断。军事战争往往是关系到国家民族生死存亡的重大事件,似乎与因消遣、娱乐而产生的游戏活动不大相干。但实际上,中国历史上许多传统的游戏活动,都与军事战争有着极为密切的关系,这方面的例证可谓俯拾即是。

比如角抵戏,秦汉时期已颇为盛行,唐宋时期更是朝野普及,其最早的原型就是一种军事争战活动。角抵戏的起源一直可以追溯到原始时代。当时少昊部落的蚩尤向炎帝部落的共工发动进攻,共工失利,向黄帝部落求援。于是黄帝和炎帝两个部落结成联盟,同蚩尤部落大战于涿鹿。蚩尤部落在战斗中运用了一种特殊的攻击方法,就是在头上戴着一种有角的器具,敌人进犯时,便用头上的角器来抵撞。这种特殊的角抵方法,实际上是对牛的搏斗方式的模仿。部落战争结束后,蚩尤族这种以角抵人的方式被保留了下来,并逐渐变成人们的一种嬉戏方式,其名也因此而被称为“蚩尤戏”。《史记·乐书》中记载:“蚩尤氏头有角,与黄帝斗,以角抵人。今冀州为蚩尤戏。”这说明至迟到西汉时期,角抵已经逐渐演变成了一种游戏活动。唐宋以后,角抵的娱乐色彩更浓,隋炀帝和唐懿宗等人都十分喜爱角抵戏,他们常常在宫中组织角抵戏表演,由几个角抵技术很好的人互相打斗,决出胜负。民间的角抵、相扑之戏也很普遍,宋代的瓦舍中,还设立了专门进行角抵戏比赛的“相扑社”。这时的角抵戏已经远离了原始部落战争的野蛮和血腥,处处充溢着热闹欢快的气氛。

又比如放风筝游戏,其最早的起源也与军事战争有关。风筝的前身是一种叫做“飞鸢”或“木鸢”的工具。《墨子·鲁问》载:“公输子削竹木以为鸢,成而飞之,三日不下。”《韩非子·外储说上》亦云:“墨子为木鸢,三年而成,蜚一日而败。”公输般是春秋