



# 游戏史

## 玩了几千年，玩得心跳

斗鸡、走狗、角抵、拔河、七巧板、九连环、酒令、谜语、纸牌，狩猎，中国人玩了几千年，玩出了斗鸡皇帝，蟋蟀宰相。

【唐代以后，酒令游戏仍然盛行不衰，其名目也越来越多。令曰：“上水船，风太急，帆下人，须好立。”答曰：“上水船，船底破，好看客，莫依舵。”这是一种诗文类的行令方式。前人念一句酒令诗后，后一人必须以相同的格式应对，否则便算输，必须罚酒。猜物类的酒令也叫做“猜枚”，玩时由行令的人拳中藏握一些小件物品，如棋子、瓜子、钱币、干果等等，供人猜测。有猜单双、猜颜色、猜数目等多种猜法，猜中者为胜，猜不中者为负，负者要罚酒。酒令中最为通俗，也是为热闹的方式是猜拳，也叫“划拳”、“豁拳”、“拇战”。它是由两人同时伸出几个手指，并同时喊，猜所伸手指的合计数的一种游戏方式。如手指数被一方猜中，另一方便算输，需罚酒。】

【抓子游戏玩时一手抓五丸，以一丸上掷，俟其未落的时候，跳百索要抓起桌上的一丸或数丸，或将它们互叠在一起。也有的是边掷边拾边接，连续不断。玩时用一根丈把长的大绳，由二人各执一头，挥臂摆动大绳，其他人则一一跳到摆动的绳中，并用单脚或双脚反复跳动，使脚不被绳索绊住。谁跳的时间最长，谁便算赢。】

【摸虾儿又叫“摸瞎”、“摸瞎鱼”、“藏朦”，也是儿童们玩的一种游戏活动。玩时用绳子围成一个大圈，其中两个人用手帕将眼睛蒙住，另一个人则手拿木鱼敲击，每击一次便换一个地方，使其不被蒙眼者捉住。如果一旦被抓住了，就要将击木鱼者的眼睛蒙住，由他来摸。】

黑二十四史



游戏史

珍



# 第一章 历史纵览

中华民族是一个具有古老历史的民族，生活在旧石器时代的北京人，距今已有四五十万年，生活在新石器时代的仰韶人和河姆渡人，至今也已有七千多年的历史。古老的中华民族在进入有史社会以后，经历了夏商周、春秋战国、秦汉、魏晋、南北朝、隋唐、宋元、明清等许多个朝代，在这些朝代不断的更替变换中，中华民族逐渐成长为一个强大、繁盛的民族，也创建了无数光辉灿烂的文化。

在中华民族的成长史上，游戏一直是一种重要的文化活动。早在茹毛饮血、穴居巢处的原始时代，先民们就有拉着牛尾巴唱歌跳舞，或者围着打来的猎物手舞足蹈的情景，或许这些便是最为原始的游戏形式，到了奴隶社会以后，一些较为简单的，但又较具刺激性的游戏形式被逐渐创造出来，诸如斗鸡、走狗、六博等等，都是当时社会上十分流行的游戏形式。在长达两千多年的封建社会里，中国的游戏更是有了非常广泛的发展，各种新型的游戏形式不断涌现出来。它们不但为上层统治阶级所嗜好喜爱，也受到了广大人民群众的热情欢迎，人们常常为玩游戏而废寝忘食，甚至弄到痴迷颠狂的程度。

根据中国古代游戏在不同时期的形式特点和演变发展的具体情况，我们在这里可把中国古代游戏大致分为原始时期的游戏、先秦时期的游戏、汉魏时期的游戏、唐宋时期的游戏、明清时期的游戏等几个不同的阶段。

## 一、从十万年前的石球说起

1976年，考古学家在山西省阳高县许家窑村的文化遗址中，发掘出了1500多个石球，这些石球重的为2000克，轻的为90克，共计重量有十余吨。据考古学家们证实，这些石球均为十万年前的人类所打制。那么，它们在当时究竟是何作用呢？这个问题引起了许多专家们的兴趣。一些考古专家在经过了一番分析研究以后认为，它们可能是原始时代的先民们用以打击敌人或捕猎野兽的工具。但是，同类的石球在其他一些文化遗址中也不断被发现，特别是陕西省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，是在一个三四岁小孩的墓葬之中，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，而且也已经成为一种游戏的工具。因为三四岁的女孩是不大会用石球去击打野兽的。石球由武器变为游戏工具的现象，是与当时生产力的发展和提高密切相关的。在人类发明了弓箭以后，石球的武器功能便逐渐消失，于是石球逐渐开始变成一种人们手中或脚下的玩物，用以互相抛玩、踢弄、嬉戏。中国一些文化学家们也早已看到这一点，如王其慧等编著的《中外体育史》中说：

“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。”

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找到了充分的依据。如明清时代的儿童游戏中便有一种名叫“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。这种踢石球的游戏方式很可能也被原始先民们所采用过。

除了石球以外，80年代初，考古学家们在四川、安徽等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3厘米，空心，薄壳，球面分割成若干对称、均等的三角形和扇形，这与春秋战国时所记载的宜僚弄丸的丸铃形象完全一致。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玩具。

由此可见，早在原始时代，我国的先民们就有了一定的游戏活动、玩球，或许就是他们最早创始，也是最受他们欢迎的一种游戏方式。

## 二、古老的游戏，斗鸡、走狗、六博和踏鞠

自公元前21世纪我国历史上第一个奴隶制国家——夏王朝的出现，中间经历了商朝和周朝，最后直至秦统一中国，总共有近两千年的时间。在这段漫长的历史过程中，中华民族开始逐渐由野蛮走向文明，社会经济和思想文化也有了很大的发展。特别是周王朝后期的春秋战国时代，随着社会体制由奴隶制向封建制过渡，当时社会的价值观念、道德标准、文化精神和生活态度都发生了很大的变化，人们的思想空前活跃，文化观念和文化需求也呈现了一种多元化的格局。尤其是在战国后期，“士”的人数激增，流品也日益复杂，他们注重实际，讲求功利而不受礼义、道德、法治的约束。有的学派如杨朱学派和杂家更是公开主张及时行乐，追求声色富贵。如《吕氏春秋·仲春纪》云：“古人得道者，生从长寿，声色滋时，能久乐之。”这种追求享乐，崇尚声色地社会风尚，为游戏活动在先秦时代的流行和发展奠定了重要的基础。

由于社会思想的活跃和文娱娱乐需求的日益增长，先秦时代出现了许多很有特色的游戏活动。司马迁在《史记》中写道：“临淄甚富而实，其民无不吹竽、鼓瑟、击筑、斗鸡、走狗、六博、踏鞠。”《战国策·齐策》中也有类似的说法：“临淄之中七万户……其民无不吹竽、鼓瑟、击筑、弹琴、斗鸡、走犬、六博、踏鞠者。”这些记载中所提到的“斗鸡”、“走狗”、“六博”、“踏鞠”等事象，都是当时社会中非常盛行的游戏活动。

斗鸡是将两只性情凶猛的公鸡放在一起，引诱它们互相啄咬攻击，以此来寻求乐趣的一种游戏活动，这种游戏在先秦时代的王侯贵族府邸中经常可以见到。如《左传》中曾记载了一个关于鲁国的季氏和郈氏两个大夫以斗鸡取乐的故事。他们两人为了使自己的鸡能够斗赢对方，还各自采用了一些特殊的方法，季氏是在自己的鸡身上披上一件特制的铁甲，而郈氏则是在自己的鸡爪子上套上金属做的套子。这样两鸡争斗起来就更为

凶猛，也更为有趣了。这种斗鸡方式可以说明当时的斗鸡之术已经是非常发达了。

《庄子·达生篇》中，也有一则有关斗鸡的材料，主要讲述的是一个名叫纪渚子的人如何为当时的君王饲养斗鸡的事情。这段文字里谈到为了培养一只合格的斗鸡，要经过长达四十天的调教，一直训到那只鸡“望之似木鸡”的时候，它才真正具有强大的竞斗能力。到了这种状态的斗鸡没有哪只鸡敢与它相斗，甚至见到它就会逃走。这段材料虽然是庄子在说明道理时随便提到的，但却反映了先秦时代君王家中斗鸡活动的盛行以及斗鸡条件的优越。实际上，先秦时代的斗鸡游戏不仅在王府和贵族家中十分盛行，即使是在民间也蔚成风气。就前面所引的齐国临淄城中普通群众无不喜欢斗鸡、走狗的材料来看，可见这种游戏活动对先秦时代的各个阶层都有着相当的吸引力。

六博也是一种在先秦时代就已非常盛行的古老游戏活动，六博又称“六籀”或“陆博”，是一种带有一定赌博性的棋类游戏。六博所用的棋子双方各为六枚，六黑六红，又有骰子六枚，故称为“六博”。六博的起源极早，《说文》云：“（六博）局戏也，六箸十二棋也。古者乌曹作籀。”乌曹是夏桀的臣子，说明六博这种游戏早在夏朝时就被创制出来了。到了商周时期，六博已经成为一种君王贵族们经常玩的游戏。《史记·殷本纪》中，记载过一则有关商朝帝王武乙与天神玩六博的故事：“帝武乙无道，为偶人，谓之天神。与之博，令人为行。天神不胜，乃谬辱之。”《穆天子传》中，也有一则关于周穆王与井公玩六博的材料：（穆王）北入邠，与井公博，三日而决。”这些记载都说明早在商周时期，六博游戏便已在宫廷和上层社会中开始流行了。春秋战国时代，随着商业城市的兴起，六博游戏更是盛行于世，许多先秦文献如《论语》、《左传》、《庄子》、《战国策》、《楚辞》、《史记》等书中，都有不少关于六博的记载，内容涉及到君王、诸侯、贵族、大夫、士和平民等各个阶层。特别是在一些像齐国这样的政治上比较开明，文化上比较自由，商业经济比较繁荣发达的国家中，六博这种带有一定赌博性的游戏方式，更是获得了十分广阔的市场。

与六博相关的还有围棋这种古老的棋类游戏活动。《论语·阳货》中云：“饱食终日，无所用心，难矣哉！不有博弈乎？为之，犹贤乎已。”这段话中的“博弈”二字，指的便是六博和围棋。写于春秋战国时期的《论语》中已经将六博与围棋并称，说明围棋的起源也非常古老。与《论语》时代相近的《孟子》中还提到了一个名叫奕秋的人，他的围棋技术非常高明，是当时的一个著名的围棋手。围棋在春秋战国时代的流行与当时的社会背景有很大的关系。春秋战国是我国奴隶制开始衰亡，封建制刚刚兴起的社会大变革时代，也是我国古代史上文化大发展的时期，当时的数学、天文学、军事学以及体育艺术等等都有了相当的发展。因此，弈棋这种与数学、军事学密切相关的攻战布阵斗智的游戏形式，便开始迅速发展起来，并很快成了当时社会上十分盛行的风尚。

先秦时期还有一种重要的游戏活动，那就是所谓的“踏鞠”。踏鞠又叫“蹴鞠”、“蹶鞠”，其实就是我国最为原始的足球游戏。这种游戏活动早在三千多年前的殷商时代就已出现。在殷商用来占卜的甲骨文字中，已有关于踏鞠之事的记录。过去有些人认为中国的足球是在近代以后从欧洲引进的，但是实际上早在三千多年以前我国就有了足球

运动的雏形，蹴鞠游戏便是它的最早源头。有的古籍中甚至将我国蹴鞠的起源一直推到上古时代。如刘向《别录》中称：“寒食蹴鞠，黄帝所造，以练武士。”把蹴鞠的发明权归属于上古时代的黄帝的说法恐怕是附会之辞，但是根据现有的资料来看，蹴鞠活动在商周时期已经开始出现，在春秋战国时期已经十分普及。

先秦时代的游戏从整体上来说样式还并不丰富，玩法也比较简单，它们的风格大都呈现了较为粗犷、原始的特色。如在斗鸡、走狗等等的游戏方式中，还多少保留着一些原始狩猎和原始农业时代的遗风。但是它们对于后世游戏的影响却非常之大。许多古老的先秦游戏样式一直延续到近、现代仍然盛行不衰，一些古老的游戏规则和游戏技艺，也一直延续到近、现代还在为人们所沿用。

### 三、汉魏时期的官家游戏

汉魏时期是中国游戏史上一个重要的承上启下的阶段。这个阶段中的游戏一方面继承了先秦游戏的传统，保留了许多先秦时代流传下来的游戏形式，另一方面又在传统游戏的基础上产生了许多新的形式，它们对于后来唐宋明清时代的游戏具有着重要的影响。

汉魏时期游戏文化上的一种鲜明的倾向是，以封建帝王为首的，由大官僚、大贵族、大地主所组成的统治集团中的游戏活动开展得非常频繁红火。由于拥有社会高层权力的人物对于游戏的普遍热衷和爱好，使得汉魏时期的游戏活动带上了浓重的官家色彩。这种倾向的出现与当时社会的政治、经济、思想、文化等方面的条件因素都有密切关系。秦王朝统一中国以后，中国成了一个大一统的封建国家，皇帝和官僚地主拥有大量的土地，而农民则大量沦为他们的佃客。到了汉代，以皇帝为首的封建统治集团兼并土地，掠夺财富的现象更为严重。他们在经济上贪得无厌，在生活上穷奢极欲。如汉代的昭帝、宣帝以及以后的几个皇帝，大都醉心于生活上的享受，在政治上却无所作为。当时的一些世家大族的势力非常之大，他们除了竭力扩张自己的政治权力和经济地位以外，在生活上也非常的奢靡腐化，这就使得这些豪门大族中的游戏活动普遍兴盛起来。东汉王符在《潜夫论》中即指出，当时的富人大都以“游敖博弈为事”。《汉书·食货志》中也谈到当时那些世家大族和豪绅富家的子弟们“或斗鸡走狗马，弋猎博戏”的事实。这些记载充分反映了汉代时期世家大族、豪绅地主们热衷游戏，迷恋游戏的社会风气。到了魏晋以后，由于门阀制度的制定，大贵族、大地主们的权势得到了进一步的承认和保护，形成了“上品无寒门，下品无世族”的社会政治格局。这些贵族和地主们把持朝政，左右皇室，生活上也更加奢侈腐化。他们酗酒、服药、赌博，甚至争奇斗富，以各种方式来挥霍享受。在这样的社会风气影响下，各种豪奢铺张的游戏活动出现于豪绅大族的门下，当然也就是势之必然的了。

汉魏时期上层统治集团中流行的游戏形式，主要有蹴鞠、棋戏、斗禽等等。

先秦时期就很盛行的蹴鞠游戏，在汉魏时期受到了皇帝和官僚士族们的极大宠幸。

如西汉时的汉武帝就是一个蹴鞠爱好者。据说他平定西域以后，抓到了一个善于蹴鞠的胡人，这人的蹴鞠技艺相当好，于是汉武帝就让他在大庭广众前表演，并且自己也玩起了蹴鞠游戏。西汉时期的名将霍去病，也是一名蹴鞠爱好者。他奉命到边塞去防卫守备时，还与士兵们一起蹴鞠玩乐，以振士气。汉代帝王贵族们玩蹴鞠之戏时是在一种专门的地方进行的。这就是所谓的“鞠城”。它一般都挖在地下，其目的是为了不让球滚到很远的地方，免得人追逐奔跑起来劳累。《汉书·艺文志》中还收有二十五篇蹴鞠经，描写的都是有关当时帝王贵族们蹴鞠玩乐的情况。

与蹴鞠关系非常密切的，还有一种叫做弹棋的游戏，也很受汉魏时期皇帝和贵族们喜爱。据说弹棋是汉代刘向为了防止汉成帝过分迷恋蹴鞠而发明的。有趣的是，这种弹棋的形制与蹴鞠十分相似，其棋局的形状，棋子的数量和棋的玩法都是模仿蹴鞠而制定的。因此爱好蹴鞠的汉成帝见到这种弹棋游戏时十分喜悦，他当即赐给了刘向一件青羔裘和一双紫丝袜，让刘向穿着它们上朝觐见，同时自己也就此喜欢上了这种游戏。

到了汉献帝时代，由于曹操十分严格的政治管理和军事纪律，弹棋等游戏活动受到了禁止，一时没有多大的市场。但是到了魏文帝时，这种游戏又开始在皇宫中兴盛起来。魏文帝曹丕自己便是个弹棋迷，而且精于此道。据说他在玩弹棋时，能够“用手巾角拂之，无不中”。但是在当时还有一个比魏文帝弹棋水平更高的人，他在魏文帝面前述说了自己弹棋技术的高妙，并当场表演用帽上的葛巾角撒棋的技艺，结果使魏文帝佩服无比。这些历史故事虽然并不一定真实，但是却反映了魏晋时期和宫廷中弹棋游戏非常盛行的事实。在帝王们的倡导下，一时“朝臣名士无不争能”，掀起了一个“弹棋热”。曹丕和王粲、丁廙等人还分别作过《弹棋赋》，称颂这种非常令人迷恋的游戏活动。

除了弹棋以外，汉魏时期还有许多其他的棋类游戏活动，它们大都是一些比较高雅的贵族游戏，也有一些是首先在皇帝、贵族中开始流行起来，然后才逐渐普及到民间的。这些棋类游戏主要有六博、格五、樗蒲、握槊、双陆等等。先秦时期就很盛行的六博，到了汉代时得到了更为广泛的传播，特别是在官闾、王府和富家之中广为盛行。汉景帝刘启、汉宣帝刘洵、汉恒帝刘志，以及不少贵族大臣如刘勃、黄遂、梁冀等都是见诸记载的六博好手。现存江苏徐州的汉代画像中，还有一幅摹写六博的图画，画的是两人坐于亭中对局，其中一人半起身，右手作掷彩状，另一人手指棋局，目不转睛。这幅图画形象地反映了汉代贵族们玩耍六博游戏时的情景。六博至东汉和两晋时仍在上层统治集团中盛行，一直延续到南北朝才被北周武帝的“象戏”所代替。

汉代时期的上流社会中还盛行一种叫做“格五”的棋类游戏，这种游戏是在六博的基础上发展起来的。先秦时期的六博行棋时是要用骰子掷彩的，但是到了战国时期，出现了一种不用骰子的棋戏，称为“塞”，“塞”就是格五的前身。由于格五已经取消了用骰子掷彩的方式，主要是靠行棋的技术来战胜对手，这就摆脱了侥幸取胜的成分，因此已同六博这种带有一定赌博性的游戏分野，成了汉代贵族和士大夫中流行的一种雅戏。如西汉时的吾丘寿王，东汉时的梁冀等，都是格五的好手，吾丘寿王还因为擅长格五而

被任命为专门陪皇帝下棋的“棋待诏”。

到了两晋南北朝时期，一种叫做“樗蒲”的棋戏开始在上层统治集团中流行起来。樗蒲大约是在西汉时期从西域传播到中原地区的。东汉马融《樗蒲赋》云：“伯阳（老子的字）入戎，以斯消愁。”西晋张华《博物志》中则云：“老子入胡作樗蒲。”这些记载中都提到樗蒲来自西部地区。到了西晋以后，樗蒲已经成为当时的皇帝和达官贵人们非常喜好的游戏活动，如晋武帝司马炎、宋武帝刘裕、宋孝武帝刘骏、周文帝宇文泰，以及桓温、桓玄、袁耽、温峤、颜师伯、韦容、王献之等人都善于樗蒲。

握槊和双陆，是产生于南北朝时期的两种棋戏活动。握槊流行于北朝，它本是一种西北少数民族中流行的游戏，后来流传到汉族的贵族之中。据说它是由胡王的弟弟发明的。此人犯了罪将要被斩首，临刑前关押在监狱中。他在狱中研制了握槊这种游戏，并将其献给胡王。按这种棋的规定，一梁中单立一马，则别的马可杀死此马，此意是告诉胡王如果杀了兄弟，那么自己也将遭来杀身之祸。于是胡王便将他释放出来。从此握槊这种游戏便开始广泛流行起来了。双陆则盛行于南朝，宋洪遵《谱双》叙云：“双陆最近古，号雅戏，以传记考之，获四名，曰握槊，曰长行，曰婆罗塞戏，曰双陆。”这说明双陆与握槊，只不过是名称不同，流传地区不同，其形制则是一致的。双陆的棋盘左右各有六路，故名“双陆”。这种游戏由于比较高雅，又富有一定赌博性，所以深得奢侈挥霍的贵族们的喜爱。

汉魏六朝时期上层统治阶级中玩的棋戏除了六博、格五、樗蒲、握槊、双陆以外，还有许多其他的形式，如夹食、擘闷、簸子、四维、蹙融、儒棋等等，围棋更是十分盛行。当时的围棋已有九等之分，最高者称为“入神”，表示其棋艺已达到变化不测而能先知的程度。以下分别为“坐照”、“具体”、“通幽”、“用智”、“小巧”、“斗力”、“老愚”、“守拙”等等。由于下围棋要花费较多的时间，又必须精于计算，所以这种游戏活动当时主要都是在一些生活条件优越，又有许多闲暇空余的贵族和士大夫中间进行的，一般老百姓则很少问津。南北朝时的北周武帝还发明了一种叫做“象戏”的棋戏。《周书·武帝纪》云：“天和三年，帝制象经成，集百僚讲说。”“象经”即象戏之经，但今已失传，唯有庾信的《象戏赋》存世。根据《象戏赋》中的描写，象戏是一种以棋局上圆象天，下方法地的“象天法地”之戏，其规则则与六博相近。故古人云：“象戏之制……盖弹棋、格五、六博之遗意也。”这种象戏现在有很多人都把它看作是中国象棋的最早源头。

汉魏时期的贵族中还有一项十分流行的游戏活动是斗禽。先秦时期就已产生的斗鸡到了汉魏时期变成了一种达官显贵们非常喜好的游戏活动，一些皇室子弟们也纷纷加入了斗鸡的行列。如西汉的大臣袁盎因病免官在家时，就时常与闾里斗鸡走犬。东汉的梁冀也十分喜欢斗鸡游戏。汉代长乐宫中建有关斗鸡台，专供皇宫中斗鸡之用。汉代还有许多刻在石和砖上的斗鸡图，描绘了当时的贵族大臣们斗鸡玩乐时的生动景象。到了建安时期，曹丕、曹植等皇族子弟也十分喜好斗鸡，他们在斗鸡时还要邀请宾朋同乐，并共同描写斗鸡的诗篇。如曹植的《斗鸡篇》写道：“游目极妙技，清听厌宫商。主人寂无



为，众宾进乐方。长筵坐戏客，斗鸡观闲房。群雄正翕赫，双翘自飞扬。挥羽邀清风，悍目发朱光。觜落轻毛散，严距往往伤。长鸣入青云，扇翼独翱翔。愿蒙狸膏助，常得擅此场。”诗中刻画了斗鸡时紧张激烈的场面，也流露了斗鸡给人带来的极大快乐。

与斗鸡相类似的斗鸭、斗鹅游戏，在汉魏时也十分盛行。斗鸭、斗鹅的起源要晚于斗鸡，它们大概源于汉初。《西京杂记》载：“鲁恭王好斗鸡鸭及鹅雁。”由于鸭嘴扁长，进取甚为困难，争斗起来十分有趣，因此这种游戏一经创制，马上博得了当时皇帝和贵族官僚们的喜爱，并在宫廷王府和贵族官僚的宅第中广泛流行起来。据文献记载，三国时孙权的儿子建昌侯孙虑十分迷恋斗鸭游戏，他在堂前设立了小巧精制的斗鸭栏，畜养斗鸭于栏内水池中，这种做法后来受到了当时执掌军国大权的陆逊的批评。南朝刘宋时期的王僧达也十分喜爱斗鸭游戏，他在病假期间听说当地有个叫杨列桥的地方正在举行斗鸭比赛，便前去观看，结果遭到有司的纠劾。可见当时的许多贵族官僚们对于斗鸭游戏都非常喜好。

汉魏时期许多游戏活动在上层统治集团中的广泛盛行，反映了当时上层统治集团寻求享乐，纵情声色的生活态度，也显示了他们那种带有挥霍、奢靡特征的文化趣味，这是当时社会权力和财富高度集中，娱乐消费需求急速增长的产物。当然，实际上汉魏时期的游戏并不局限在官方集团中进行，当时民间的游戏活动也开展得十分兴旺和普遍，只是它们没能像官家游戏那样影响巨大、声名显赫而已。

#### 四、游戏史上的新纪元

中国的游戏发展到唐宋时期，进入了一个鼎盛的阶段。在这一阶段中，各种各样的游戏形式层出不穷地涌现出来，它们对于当时的社会文化和社会生活都造成了深刻的影响。如果说，先秦时期的游戏是中国游戏史上的滥觞时期，汉魏六朝时期的游戏是中国游戏史上的发展时期的话，那么唐宋时期的游戏则是中国游戏史上最为兴盛，最为繁荣的时期。

唐朝是我国历史上一个国力强盛、文化繁荣的时代，也是封建社会中一个较为稳定、发达的中兴时期。唐朝前期，由于李世民等人实行了较为开明的政策，使得唐王朝政权巩固，经济繁荣，文化昌盛，民族关系融洽。唐代的文化从总体上来说呈现了一种恢宏壮阔，热烈昂扬的格调，这为唐代娱乐和游戏活动的兴盛创造了一种良好的氛围。唐代的许多游戏活动，如荡秋千、放风筝、蹴鞠、马球、拔河、射箭、走马、游猎、斗草等等，都是在这样的文化氛围中蓬勃开展起来的。宋代的国力虽然比不上唐代强盛，但是，宋时市民文化的发达和繁荣又要超过唐代。随着商品经济的发展和商业城市的扩大，宋代时期形成了一个十分庞大的市民阶层，他们的文化显示了一种通俗化、娱乐化的取向，追求享受，喜欢猎奇，成了宋代文化上的一种显著特色。这样的文化品味和文化需求，造成了宋代游戏活动的大量产生。在《东京梦华录》、《梦粱录》、《武林旧事》等一些宋人笔记材料中，我们经常可以看到汴京、杭州等城市中所进行的大量游戏活

动，一些专门性的游戏组织，如蹴鞠社、打毬社等等，也已经开始在这些城市中出现。

唐宋时期游戏活动的兴盛和繁荣具体表现在以下一些方面：

## 1. 对于传统游戏形制、方法的改革

唐宋时期一些古老的传统游戏活动，如蹴鞠、弹棋等等仍然非常盛行，但是它们在具体的形制和方法上，已经与以前有了一定的不同。它们大都经过了唐人宋人的改革，在各个方面都显得比以前更为完善、丰富和有趣。例如唐代时期社会上盛行蹴鞠，但其形制却已经与汉代时有了很大的区别。汉代的“鞠”里面充填的是毛发，踢起来虽然很轻，但是弹性不好。到了唐代时，人们将其改为气球，外面用皮革缝制成表壳，里面放上一个动物的胞，胞内充满气，就成了名副其实的“气球”。这种球踢起来又轻巧又有弹性，比汉代的“鞠”要精巧、完美得多。另外，汉代的蹴鞠是在地下的“鞠城”中进行的，而到了唐代时，则改为在球场中进行。《隋唐嘉话》中云：“驸马杨慎至油洒地，以筑球场。”这种球场既宽广又平坦，踢起球来当然也更有意思了。

又如产生于汉魏时期的弹棋、双陆等游戏形式，到了唐宋时仍很盛行，但是在形制和玩法上也有了一定的变化。汉魏弹棋用子十二枚，但到了唐代时期，则已发展到二十四枚，而且还有贵子和贱子之分。《酉阳杂俎》云：“今弹棋用棋二十四，以色别贵贱。”又如汉魏时期的双陆到了唐宋时期其形制也有了变化和发展。唐代的女皇帝武则天非常喜欢玩双陆，她又是一个喜欢创新的改革家，她曾对双陆的形制进行了改造，并取名为“九胜局”。唐代时期还出现了一种由双陆变来的棋戏，叫做“长行”。据李肇《国史补》云：“今之博戏，有长行最盛……其法生于握槊，变于双陆。”这说明长行这种棋戏形式，是在南北朝时的握槊、双陆基础上演变出来的。到了宋代，双陆的形制又有了进一步的发展，分化出了平双陆、三梁双陆、七梁双陆、打间双陆、回回双陆、广州双陆、真腊双陆、日本双陆、大食双陆、佛双陆等等形式。这些名目众多的双陆形式，在具体的形制、规则和方法上与传统双陆都有着一定的不同，它们都是经过了对传统双陆游戏的改造和变革以后发展起来的。

## 2. 新型游戏活动的大量涌现

唐宋时期，除了对于许多传统的游戏方式进行了改革，使其更能适应现实社会娱乐消费的需要以外，还出现了大量的新型游戏方式，这些游戏方式有的出自中原本土，有的出自边疆他族，还有一些来自外国。它们大大地丰富了唐宋游戏的内容和形式，致使唐宋时期成为我国游戏史上一个最为繁荣、鼎盛的时代。

唐宋之间涌现出来的新型游戏形式，主要有马球、步打、象棋、骰子戏、叶子戏、斗蟋蟀、斗鹌鹑等等。

马球在唐代时称为“击鞠”，这种游戏活动与古代的蹴鞠有很大的不同。玩马球时游戏者骑于马上，手执一柄头部弯曲的棍子，用棍击打地上的球，最后用筹来计算胜负。这种游戏一是一要求骑乘有很高的训练程度，二是一要求骑术非常娴熟，以能与骑乘相



配。马球游戏据说是在唐代时由波斯传入的，当时称为“波罗球”。“击鞠”活动实际上在魏晋时期就已经出现，曹植《名都篇》中就有“连骑击鞠壤，巧捷惟万端”的诗句。但是当时这种游戏尚处萌芽阶段，还未定型化。到了唐代时，由于社会经济和社会文化的全面繁荣，再加上唐代的马术非常发达，当时西域大宛岁献好马，激发了唐代朝野对养马和马术的兴趣，于是马球也就在唐代广泛开展起来了。唐代的诸王和贵族们都非常喜欢打马球，唐玄宗本人就是一个击鞠的好手。他曾经参加过与吐蕃人进行的马球比赛，结果把吐蕃人打得大败。唐代的宫廷、京师和名城中大都有马球场，1956年在西安大明宫遗址中出土的一块石碑上，刻有“含光殿马球场”、“大唐大和辛亥岁乙未月建”的字样，就是这方面的一个明证。1971年在陕西章怀太子墓中，还发现了一幅打马球的壁画，画面上摹写了打马球时的生动场面：奔驰的骏马及手执一头弯曲的球杖的骑手们在球场上追逐马球，你争我夺，形象栩栩如生。唐时除了骑马击球的方式以外，还有骑驴击球的。如《旧唐书·郭英义传》：“聚女人骑驴击球，制钲驴鞍及诸服用，皆侈奢装饰，日费数万，以为笑乐。”大概是由于女子玩马球时其激烈程度不如男子，所以用驴来代替马作为骑乘。

到了宋代，马球游戏仍然十分兴盛。北宋末年，每逢三月三宝津楼举行诸军百戏，击鞠便是其中的一个主要节目，玩时还有“小打”、“大打”之分。一些宫中的妇女也十分喜欢玩马球游戏，宋代文人创作的许多《宫词》中，就经常提到宫中的嫔妃们玩耍马球时的情景。

与马球相近的还有一种叫做“步打”的游戏，也是在唐宋时期开始盛行起来的。与马球不同的是，步打不是骑在马上打球，而是一种在地面上徒步持杖打球的娱乐活动，其形制类似现代的高尔夫球。唐代时期，玩步打游戏的主要是一些后宫佳人，但是到了宋代时，步打已经成为一种由皇帝亲自主持的大型游戏活动。据《宋史·礼志》记载，每年三月，宋太宗都要亲自主持仪式，组织朝廷和艺人们参加步打游戏。步打在金元时期称为“捶丸”，元初宁志老人所撰的《丸经》中，曾详细地记载了步打游戏的场地、器具的规格以及活动方式，可见步打至金、元时在社会上仍很流行。

象棋这种古老的中国传统游戏形式，也是在唐宋时期发展起来的。早在南北朝时代，北周武帝就创制了象戏，但是象戏实际上是一种类似六博之类的游戏方式，与中国象棋的形制相去甚远。真正称得上中国象棋之祖的应是唐代时的“宝应象棋”，唐代的相国牛僧儒编过一本叫《玄怪录》的书，书中讲到在唐宝应元年掘得一个古墓，墓中有一棋局，棋子都是用金属制成的，具有王、上将、军师、辐车、马、六甲等不同的类型。这种棋戏从其形制上来看，已经接近于现代的象棋，因此人们一般都把它看作是中国象棋的真正起源。日本至今还有人把中国象棋称为“宝应象棋”，可见这种说法确有一定的历史根据。一些古人还认为宝应象棋就是唐代的牛僧儒发明的，如《续藏经》云：“昔神农以日月星辰为象，唐相国牛僧儒用车马将士卒加炮，代之为棋矣。”此说现在也已得到了大多数人的肯定。

到了宋代，象棋的形制已经与现在完全相同了。李清照《打马图经》中所载的象棋

盘，与今相比已无二致。南宋的刘克庄还有一首《象弈一首呈叶潜仲》的诗，从诗中所描述的河界和将帅炮卒士象车马等形式来看，已与现今的象棋完全一样。宋代的司马光和晁补之，还分别发明了“七国象棋”和“广象棋”，它们的形制和方法与现代的象棋也有许多相似之处。

在中国游戏史上占有相当重要地位的骰子戏和叶子戏等游戏形式，也始出于唐宋时期。骰子戏是从双陆中分离出来的一种游戏活动，在唐代称为“投琼”或“彩战”。这种游戏不像双陆那样需要进行复杂的行棋程序，只要根据骰子的“彩”来决定胜负，玩法简单，又可用于赌博，因此很快就在唐代上层社会中首先流行起来。唐玄宗和杨贵妃就常在宫中以投琼为乐，由此还产生了一个唐玄宗为骰子“赐绯”的故事。后来唐代的骰子游戏又发展出一种新的玩法，叫做“彩选”，也即是后来的“升官图”。这种游戏据说是唐代贺州刺史李邵发明的。宋高承《事物纪原》云：“唐之衰，任官失序，而廉耻路断。李贺州邵讥之，耻当时任职，用投子之数，均班爵赏，谓之彩选，言其无实，惟彩胜而已。”可见李邵当初创制它的目的，主要是为了讽刺官场和朝政。彩选的具体玩法是很有意思的。在一个棋盘上绘有由贱至贵的六十八个官职，最低为县尉，最高至宰相。玩时用六枚骰子掷彩，根据不同的彩与不同的官职相对应。其规则与现今流行的“飞行棋”略有相似。这种游戏到了宋代以后，又发展出各种“升官图”、“选仙图”、“揽胜图”、“消夜图”等等，它们都是根据唐代的骰子戏演化而来的。

叶子戏是中国最为古老的纸牌游戏，它大概也产生在唐朝时期。历史上对于叶子戏起源问题的认识并不一致，有的认为它是由唐代的禅师一行发明的，说是唐太宗曾向一行讨教世数，一行创制了叶子戏献给太宗，以“叶子”（古写作“葉子”）暗喻“二十世李”。有的认为它是由唐代的妇女叶子青发明的。她写了一本以自己名字命名的纸牌书，叫做《叶子格》，后来这种纸牌就叫做叶子。尽管说法不一，但大多数人都认为叶子戏是在唐代中、后期开始流行于世的。这种游戏后来便发展为影响很大的马吊牌。

唐宋时期在斗动物的游戏活动方面也出现了一些新的形式，其中最为主要的就是斗蟋蟀。斗蟋蟀古称“斗蛩”，一般认为它始于唐天宝年间。宋顾文荐《负曝杂录》云：“斗蛩之戏，始于天宝间。长安富人镂象牙为笼而畜之，以万金之资，付之一喙”当时这种游戏主要流行于京师的宫廷、贵戚和豪富之家，但到了南宋时，斗蟋蟀已风行朝野，市井平民乃至僧道尼姑都好此戏，而且还出现了专营蟋蟀的专业户。宋周密《武林旧事》中，就记载了临安城内专卖蟋蟀盆的经纪人。除了斗蟋蟀以外，斗鹤鹑也是唐代新兴的游戏活动。相传在唐玄宗时，西凉人进献鹤鹑，这种小动物能随着金鼓的节奏互相争斗，形状十分有趣。玄宗见后甚为喜悦，于是斗鹤鹑之戏便开始在唐代的宫廷中盛行起来。

### 3. 游戏活动的普及化、通俗化

与汉魏时期那种官家色彩十分浓重的游戏风格不同的是，唐宋时代的游戏呈现了一种明显的普及化、通俗化特色。大多数游戏活动不再为皇室宫廷和豪门贵族们所垄断，

而是普及到了社会上的各个阶层之中。许多原来只是在皇帝、贵族中流行的游戏形式，到了唐宋时期则经常也可以从一般的平民百姓那里见到。之所以如此的原因在于，唐宋时期，随着新兴地主阶级的崛起和商业经济的繁荣，旧有的贵族势力和门阀制度受到很大的冲击，文化专制主义的局面开始被逐渐打破。特别是唐宋时期的统治阶级开始比较注重与下层民众的关系，他们推行文化安抚政策，提倡与民同乐，这就使得当时的游戏文化呈现出一种普及化、通俗化的倾向。

例如在唐宋时期的宫廷中经常进行的角抵、相扑之戏，同样也在民间广为盛行。《吴兴杂录》中云：“唐七月中元节，俗好相扑。”荆楚、五陵一带的相扑之戏则大多在五月进行，“五月盛集，水嬉则竞渡，街坊则相扑为乐”（《角力记》）。到了宋代时期，民间的相扑活动更是十分红火。据《梦粱录》记载，南宋临安的相国寺内，每年都要举行一、二次大型的相扑、摔跤比赛，届时各方好手云集，登台各显神通，得冠军者获旗帐、锦缎、马匹，欢笑而归。宋代时还出现了一些民间的相扑、摔跤好手，他们大都是江湖卖艺之人。甚至还有许多女性相扑高手，如赛关索、器三娘、黑四姐等等。

一些斗鸡、斗蟋蟀之类的斗禽游戏活动，也都有普及化、群众化的趋势。斗鸡、斗蟋之戏本来主要都在皇公贵族之中进行，唐太宗、唐玄宗等都是斗鸡好手。在他们的倡导下，斗鸡之风遍及朝野，王孙公子、豪侠少年以及广大的群众，都非常热衷于这种游戏活动。正如陈鸿在《东城老父传》中所写：“上之好之，民风尤盛。诸王世家，倾帑破产，市鸡以偿鸡值。都中男女以弄鸡为事。”贫困之家，甚至还有因买不起斗鸡而玩假鸡的。当时一些自命清高的文人也都喜欢上了斗鸡这种富有刺激性的游戏，他们在自己的诗作中写道：“莺啼正隐叶，鸡斗始开笼。”（韦承庆《寒食应制》）“马上抱鸡三市斗，袖中携剑五陵游。”（于鹄《公子行》）这些诗句都表现了唐代文人喜爱斗鸡的社会风气。斗蟋之戏在唐代时主要流行于京师长安的宫廷和贵族富绅之家，但是到了宋代，尤其是南宋，也开始风靡朝野，市井平民乃至僧道尼姑都喜好此戏。相传那个在民间被称为济颠的天台道济和尚，也因其爱蟋“铁枪”之死而专门为其安葬，并作悼词祭文。

先秦、汉魏时期主要流行于皇室宫廷中的蹴鞠之戏，到了唐宋时期也开始走向民间。唐代时期的平民百姓们到了寒食、清明之时，便纷纷地玩起了蹴鞠。杜甫《清明二首》诗云：“蹴鞠屡过飞鸟上，万里秋千习俗同。”描写的就是当时民间在清明时进行蹴鞠游戏的情状。宋代的民间蹴鞠活动更为普及，而且还出现了许多专门从事蹴鞠活动的民间组织，如圆社、蹴鞠打球社等等。

以上事实充分说明，唐宋时期的游戏活动有着十分明显的普及化、通俗化趋向，它们不但盛行于社会上层统治集团之中，而且也经常为平民百姓所喜爱和嗜好。这一事实，正显示了处于鼎盛时期的唐宋游戏的繁荣和兴旺。

#### 4. 游戏书籍的纷纷面世

标志唐宋游戏兴旺繁荣的另一个重要方面，是有关游戏方面书籍的纷纷面世。当时社会上出现了许多介绍、论述游戏活动的专门书籍。如在围棋方面，唐代的棋坛高手王

积薪写有《围棋十诀》，成为后世围棋战略战术的指导原则。唐代的徐铉又著有《围棋义例》。宋代的棋圣刘仲甫著有《棋诀》，更为具体地阐述了一些围棋理论。宋棋待诏李逸民编的《忘忧清乐集》，则是我国现存的第一部围棋古谱。象棋方面也出现了许多著作，特别是一些象棋谱开始纷纷面世。仅南宋至元代间，较著名的象棋谱就有《棋经论》、《单骑见虏》、《事林广记》等等。有关双陆方面的最有影响的专著，是宋人洪遵写的《谱双》。在这部书中，作者十分详细地记载了当时流行于各地的双陆棋局和赛制。唐代的叶子戏开始风行以后，也不断有介绍这种游戏方式的书籍出现，宋郑樵在《通志》中，就录有《新定偏金叶子格》、《小叶子格》、《击蒙叶子格》等多种叶子戏牌谱。斗蟋蟀方面的专书则应推南宋宰相贾似道写的《促织经》。这部书是我国历史上第一本系统、全面地介绍蟋蟀的学术著作，其中有大量关于斗蟋蟀的材料。这些书籍的问世，充分证明了唐宋时期游戏活动的发达和兴盛。

## 五、明清棋牌的发展和麻将的诞生

明清时期是我国封建社会逐渐走向末落衰亡的时代。明代的开国皇帝朱元璋出身贫寒，因此他统一天下以后，在生活上较为注重节俭，在意识形态上也控制较严，因此，明初时期的游戏活动受到较大的限制。但是到了明代中、后期，这种情况发生了很大的变化。宫廷中开始追求声色享受，娱乐性的活动开始大大增多，特别是自万历后，宫廷和豪门中的奢侈挥霍程度更是日甚一日。这种风气也对下层民众产生了重大的影响。明代中叶以后，民间的娱乐文化活动普遍兴盛起来，如元宵节放花灯长达十夜之久，端午节的龙舟竞渡、玩狮舞龙活动也盛行于各个村社街巷，京师和杭州等一些大城市中，各种娱乐文化活动如杂技百戏、旱船秧歌等等更是开展得如火如荼。这种追求娱乐，纵情声色的社会风气，一直延续到清代时期仍然没有改变，这对于明清时期游戏活动的开展当然具有着重要的影响。

明清时期游戏的总体特点是：种类齐全，但创新不多。从游戏形式、种类上看，明清时期堪称集大成者，凡是在古代流行过的诸多游戏活动，如蹴鞠、打球、相扑、斗禽、秋千、风筝等等，到了明清时期都十分盛行。明代的蹴鞠活动不但经常在男子中广泛开展，而且也得到了广大妇女的喜爱。从当时的《蹴鞠谱·坐蹬十三解》中记载的一些如表（妇人）、脖儿（女）、用表（使女）、苍老（老妇）、水表（娼妓）、嗟表（少女）、五角表（村妇）之类的圆社行话来看，当时的蹴鞠游戏已经广泛普及于广大妇女之中。清代时的女子蹴鞠活动也比较活跃，李渔《美人踢球诗》云：“蹴鞠当场二月天，香风吹下两婵娟，汗沾粉面花含露，尘拂蛾眉柳带烟……”诗中描绘了当时的上层妇女玩耍蹴鞠游戏时那种娇柔、多姿的情态。

斗鸡、斗蟋蟀、斗鹌鹑之类的传统斗动物游戏，到了明清时期也仍然非常盛行。明代斗鸡之风不亚于盛唐，《涌幢小品》中曾记载了当时的一些专门喜欢斗鸡的人：“博戏者，袁人，素无赖，不事产业，日抱鸡，呼少年搏市中，任气好斗，诸为里侠者皆下

之。”明人臧懋循在《咏寒食斗鸡》一诗中，也反映了明代时民间寒食斗鸡的习俗。明代时还出现了一种专门研究和举办斗鸡活动的民间组织——斗鸡社：“天启壬戌间好斗鸡，设斗鸡社于龙山下。”斗蟋蟀之风在明清时期也十分普遍，明代的宣宗是一个有名的“蟋蟀皇帝”，对于斗蟋蟀游戏迷恋到了痴狂的程度，他曾迫令民间每年向皇廷进贡蟋蟀。在皇风的倡导下，豪绅官吏、平民百姓无不以斗蟋为乐，捕蟋捉蟋也成了一种当时社会上十分盛行的风尚。据明蒋一葵《长安客话·斗促织》中描写：“京师人至七、八月，家家皆养促织。余至郊野，见健夫小儿群聚草间，侧耳往来，面貌兀兀，若有所失者。至于溷所、污垣之中，一闻其声，涌声疾趋，如馋猫见鼠，瓦盆泥罐，遍市井皆是。不论老幼男女，皆引斗以为乐。”这种全民斗蟋蟀，全民捉蟋蟀，甚至为此而弄得神昏颠倒，饭食不思的社会风气，充分反映了当时人们那种狂热的斗蟋蟀兴趣。

荡秋千、放风筝等一些技巧性较强的传统游戏形式，在明清时也广为盛行，特别是妇女、儿童对于这类游戏十分喜爱。小说《金瓶梅》中，曾有一段关于吴月娘、李瓶儿、潘金莲、玉箫、惠莲等几个风流女子一起玩打秋千游戏的情节。书中描写这些人中间数惠莲的秋千技术最好，只见她手挽丝绳，身子站得直直的，脚下踩定踏板，也不用人推送，那秋千飞起在半天云里，忽地又飞将下来，好像飞仙一般。到了清代，上自内苑，下至土庶，也经常要竞立秋千架，嬉戏为乐。据《燕京岁时纪胜》、《永平府志》等书的记载，每到元宵节、清明节等节日，京城和许多市镇中的民众们“家家树秋千为戏”，场面非常壮观。放风筝也是明清时期的一项十分普及的传统游戏活动。风筝的起源十分古老，早在宋代时期，放风筝习俗已经盛行于民间，宋代苏汉臣《百子图》中，已经有小儿放风筝的图绘。到了明清时期，放风筝活动在妇女、儿童中广泛开展起来，明代文学家徐渭写过“村庄女儿竞鸢嬉”的诗句，清代文学家曹雪芹在《红楼梦》中，也曾写到过贾宝玉在神游太虚境，翻阅“金陵十二钗正册”时，看到册中画有两个人在放风筝的情节。曹雪芹还写过一部介绍风筝品种和制作技艺的专著叫《南鹞北鸢考工记》，书中所记的风筝品种有比翼燕、双燕、双鲤、彩蝶、螃蟹、宓妃、双童等等，并附有题咏和绘图。这些作品和专书，反映了明清时期放风筝活动的炽盛。

明清时期的游戏形式虽然很多，但它们大都是继承了先秦、汉魏和唐宋时期游戏的传统，具有创新意义的游戏形式并不多见。这种特点恐怕与明清时代那种较为保守、禁锢的思想风气有很大的关系。明清时代已是封建社会的末落时期，其思想风气和精神面貌已不如唐宋时期那样具有昂扬、开放的基调，这就限制了明清时期文化活动的发展，也影响了明清时期游戏形式的开拓。

但是，在明清时期游戏形式上一个值得注意的现象是，虽然当时的新型游戏形式并不多见，一些传统游戏的玩法也无多大变化，然而在棋牌类游戏方面却有许多突出的发展。明清时期是我国游戏史上棋牌类游戏大发展的阶段，在棋类游戏方面，围棋、象棋等形式都已达到了峰颠阶段。当时不但涌现出了一大批棋艺精湛的围棋、象棋高手，而且还形成了许多重要的流派。如围棋方面出现了过百龄、黄龙士、范西屏、施定庵、杨小松等名家，出现了“永嘉派”、“新安派”、“京师派”等流派；象棋方面，明代的高手



有李开先、陈珍、张希秋、吴唐等，清代乾隆时期还形成了九个象棋流派。一些围棋、象棋的棋谱和专书也被大量印发出来。它们对于后世的棋戏影响都十分之大。

明清时期在牌类游戏方面也取得了许多重大的发展，其中如马吊牌、麻将牌等，对于后世的影响都非常大。小说《金瓶梅》第五十一回中，就有潘金莲与王潮儿斗马吊牌的描写。《金瓶梅》一书写于明嘉靖年间（1522—1567），由此推断，马吊牌的产生不会晚于明代中叶。马吊牌最初起于江苏昆山一带，明万历、天启年间流行于南北各地，并分化出北方的“京吊”和南方的“吴吊”等不同形式。由于马吊牌变化繁多，有很强的娱乐性，因此这种游戏方式深得当时人们的喜爱。据申涵光《荆园小语》中云：“马吊牌，始于吴中，渐延都下，穷日累夜，纷然若狂。问之，皆云极有趣。”可见当时玩马吊牌已成了一种社会风气。

麻将牌是在马吊牌结合默和牌和东、西、南、北四将张后而形成的一种牌类游戏，大约诞生于清道光、咸丰之际，也就是十九世纪四、五十年代。据说，麻将牌的最终定型是在太平天国军中完成的。《清稗类钞》有“叉麻雀”条云：“粤寇起事，军中用以赌酒……行之未几，流入宁波，不久而遂普及矣。”照此说法，麻将牌首先是在太平天国军中创制，随后流传到宁波，然后再普及到全国的。这种说法有一定的道理。麻将原称作“雀牌”，而宁波人称“雀”为“麻将”，可见这种牌戏的最早渊源的确与宁波有很大的关系。从清朝同治到光绪年间，麻将由江浙闽粤沿海地区传到北京、天津，随即扩展到全国。由于它具有很强的娱乐性和刺激性，既可用于玩乐又可进行赌博，所以很快成为我国最有影响的一种牌类游戏方式。

明清时期棋牌类游戏的兴盛，有着重要的内在原因。其一，棋牌类游戏是一种智能型的游戏活动，是人类文明程度提高和智力水平发展的产物。当人类还处于较为原始的时代，智力水平较低的时候，人们的游戏方式一般都以力量型为主，智能型的游戏则比较少见。但是随着人类文明程度的提高和智力的开发，智能型游戏在人们游戏生活中的比例就越来越高。明清时期是中国封建社会的末期，当时社会文明的程度已经很高，因此大量智能型的棋牌游戏形式被不断创造出来，并受到了当时人们的普遍欢迎。其二，棋牌类游戏活动规模较小，用具简单，也较少受到现实条件的限制，因此这类游戏适应于各种类型的人们玩乐，其普及化、群众化的程度非常之高。其三，棋牌类游戏活动具有一定的偶然性，可以运用于赌博。人们往往可以通过这类游戏来赢得钱财，并从中寻得强烈的刺激和快感。这些都是明清时期棋牌游戏迅速发展的重要原因。

珍



## 第二章 古代戏具

戏具，是指在游戏活动中所运用的某些必需的器具，它们对于游戏活动具有非常重要的作用。一般说来，游戏活动必须具备三方面的基本条件：其一是有有一定数量的游戏人员；其二是有某些事先确定的游戏规则；其三就是必须有某些具备一定游戏功能的戏具。只有依靠着一定的戏具，游戏活动才能正常开展，游戏的规则也才能付诸实践。应该指出的是，这里所谓的戏具与一般意义上的玩具并不是相等同的。戏具是某些游戏活动中必不可少的用具，是出于某些游戏规则的需要和规定而必须存在于某些游戏活动之中的，它们不能随意地调换或更改，更不能随意地取消，否则游戏活动便会无法进行。而一般的玩具却并不受某些规则的限制，它们可以根据人们的兴趣爱好而随意选取。例如围棋、象棋中所用的棋子，都是典型的戏具，因为它们是按围棋、象棋规则所必须运用的，少了它们，或者将它们调换成其他的棋子，就不成为围棋或象棋了。相反地，诸如洋娃娃、泥塑的动物、玩具喇叭等等的东西，虽然也同样具有十分鲜明的娱乐性，但因为它们并不是某种游戏规则中所规定的必须用品，因此只能是一种玩具而不能称为戏具。

戏具的产生与社会生产水平和文化水平有很大的关系。在原始社会，由于社会生产水平极为低下，人的认识能力和驾驭自然的能力也十分有限，因此当时的戏具大都处于十分原始和粗陋的状态。石块、木棒，以及其他的一些简单的生产工具，都可以被人们用来作为游戏的器具。到了封建社会，社会生产有了很大的发展，人的整体文化水平也有了很大的提高，因此一些较为精制、复杂的戏具便被不断创制出来。特别是具有开发人的智能意义的智力游戏戏具，如棋具、牌具等等大量地产生出来，其质地材料上也出现了骨制、木制、牙制、纸制、瓷制、玉制等等多种类型。它们体现了封建时代科学技术的发展，生产水平的提高，也反映了社会文化的进步。但是封建社会中的各类戏具从总体上看还是较为鲜明的带有农业文明的特征，其中如植物型戏具（花、草等）、动物型戏具（鸡、鸭、牛、蟋蟀等）和家庭型戏具（纸牌、骨牌等）都占有很高的比例。只有到了现代社会，随着科学技术的高度发展和工业文明的逐步深化，一些科技型戏具（光、电、声、电视、电脑等）才会大量发展起来，才会出现诸如光学游戏、声学游戏、特别是电脑游戏等的现代游戏形式。

就某一种具体的戏具发展情况来看，一般也经历了一个由低级到高级，由粗糙到精制，由简单到复杂的发展过程。例如中国古代起源甚早的球类戏具，最为原始的是石球，其形制十分笨重，玩的方式也十分简单。后来逐渐发展出木球、皮球、竹球、布球等等各种类型的球具，它们的形制越来越趋于精制、巧妙，其游戏的方式也越来越趋于丰富、复杂、多样。

藏