

寻找童年的乐趣

——从竹马之乐看儿童游戏的特征

陈敏姣

(浙江师范大学 人文学院, 浙江 金华 321004)

摘要:竹马游戏是中国古代儿童乐此不疲的游戏之一,儿童在竹马游戏过程中,策马扬鞭,想象竹马行空。他们模拟古代战争场面,模拟成人的礼仪之举,体验着成人的社会实践活动,并以游戏为中介建立与同性以及异性群体的伙伴关系。竹马之戏呈现出儿戏的模拟性、社交性和想象性的特征,竹马行空的幻想也延伸到当代的儿童文学创作中,为儿童文学提供了创作的不竭源泉。

关键词:竹马游戏;儿童游戏;模拟游戏;幻想文学

中图分类号:I207.8;I207.22 **文献标识码:**A **文章编号:**1674-5639(2016)02-0006-05

DOI:10.14091/j.cnki.kmxyxb.2016.02.002

Looking for the Fun of Childhood: On the Characteristics of the Children's Games from the Bamboo Horse Game

CHEN Min-jiao

(College of Humanities, Zhejiang Normal University, Zhejiang Jinhua 321004, China)

Abstract: Bamboo horse game was one of children's favorite games in ancient China. During the game, children urged their "horses" forward with their powerful imagination. They simulated the ancient war scenes and adult etiquette, and experienced the social practice of adults. They established the relationship with their friends and even heterosexual groups by the game. Bamboo horse game shows the features of the simulation, sociability and fantasy from children's games. The fantasy in the game exists in the creation and is the inexhaustible source for the contemporary children's literature.

Key words: Bamboo horse game; children's games; stimulation games; fantasy literature

前言

骑竹马,是中国古老的儿童游戏之一,即以一根竹竿代马,骑在两胯之间,一手握住竿头,竿尾曳于地,一手做扬鞭状,来回嬉闹、奔跑。《后汉书·郭伋传》中第一次记载了群童竹马交迎的热闹场面,此后竹马正式成为儿童喜闻乐见的游戏形式并迅速流行开来。到了唐代,竹马游戏盛行于世。《新唐书》中记载了唐太宗曾这样评价竹马游戏,“夫乐有几,郑尝言之:土城竹马,童儿乐也。”可见,竹马游

戏成为当时儿童最具有代表性和标志性的游戏。唐代的文人骚客也纷纷描写竹马之戏,留下许多脍炙人口的诗篇,开创了“竹马”进入诗歌殿堂的新纪元。唐宋以后,竹马游戏的形式变得更加复杂多样,“马”的制作也更加精致。由儿戏竹马衍变而来的“竹马戏”“竹马剧”也更加成熟,竹马游戏逐渐由民俗化走向艺术化和戏剧化。

西晋张华在《博物志》中说:“小儿五岁曰鸠车之戏,七岁曰竹马之戏。”可见七岁左右的低龄儿童是竹马游戏的主要群体。儿童在竹马游戏过程中,

收稿日期:2015-11-01

作者简介:陈敏姣(1992—),女,浙江衢州人,在读硕士研究生,主要从事儿童文学研究。

策马扬鞭,任其所往,想象竹马行空。他们模拟古代战争场面,模拟成人的礼仪之举,体验着成人的社会实践活动,并以游戏为中介建立与同性以及异性群体的伙伴关系。作为竹马之戏呈现出儿童游戏特有的模拟性、社交性和想象性的特征。

一、以竹代马:模拟性

竹马游戏是典型的儿童模拟游戏,孩童以竹代马,模仿成人策马扬鞭、驰骋四方的行为。模拟性是儿童游戏的一个突出特点,对成人行为、成人生活以及成人角色的模拟和扮演也是古往今来儿童乐此不疲的重要游戏形式。在游戏中,“儿童的身份暂时消失了,他们幻化成了内心所渴慕的具有各种能力身份的成人。”^[1]以竹代马,儿童或成了马背上威风凛凛的大将军,或是骑着高头大马的新郎,充满了童年生活的无限乐趣。

(一)骑马当将军

竹马游戏最初是儿童模拟成人骑马打仗而产生的。《后汉书·郭伋传》中最早记载了儿童骑竹马的场面:

“(郭伋)始至行部,到西河美稷,有童儿数百,各骑竹马,道次迎拜。伋问:‘儿曹何自远来?’对曰:‘闻使君到,喜,故来奉迎。’伋辞谢之。”^[2]

郭伋所巡查的“西河美稷”位于今天的内蒙古自治区准格尔旗西北部。“内蒙古草原上的少数民族素以善骑而著称。马既是草原上主要的交通工具,也为战争所不可缺少。儿童模仿成人,以竹代马,奔跑嬉戏”。^[3]可见竹马游戏正是由于儿童在父兄骑马征战的耳濡目染之下,效法成人骑马打仗而创作出来的。

东汉以来战争的频发,更是让儿童从小就渴望和成人一样,骑马打仗,驰骋沙场。骑竹马正是男孩“骑马当将军”的英雄梦的表现,甚至有不少著名的军事家、政治家在孩童时期就是骑竹马高手。东汉陶谦“年十四,犹缀帛为幡,乘竹马而戏,邑中儿童皆随之”^[4],长大后屡建奇功,曾任“安东将军”;三国曹魏大将夏侯渊的第三子夏侯称“自孺子而好聚

合儿童,为之渠帅,戏必为军旅战阵之事,有违者辄严以鞭捶,众莫敢逆。”小时便是叱咤风云的竹马高手;北周李远“幼时尝与群儿为(竹马)战斗之戏,便有军阵之法……远持杖叱之,复为向势,意气雄壮,殆甚于前。”^[5]后为北周“十二大将军”之一;可见儿童竹马之戏,往往和战阵之戏相结合,体现出竹马对战争场面的模拟性。除此之外,晋武帝司马炎、东吴大司马诸葛靓、东晋的殷浩和恒温、十六国后凉主吕光等著名的历史人物小时都乐于竹马之戏,热衷于模拟古代战场的场面。

唐代的诗文中多有描写儿童以竹代马,骑马打仗的场面。杜牧在《冬至日寄小侄阿宜诗》曾这样描写道:

小侄名阿宜,未得三足长。头圆筋骨紧,两脸明且光。

去年学官人,竹马绕四席。指挥群儿辈,意气何坚刚。

诗中侄儿阿宜模仿官人的样子,骑着竹马,并“指挥群儿辈”,领导小伙伴布阵作战,颇有竹马将军的气度和风范。李商隐也曾曾在《骄儿诗》中描绘孩子骑竹马的情景:“截得青篴笋,骑走恣唐突。忽复学参军,按声唤苍鹘。”孩子骑着竹竿,模仿战马显得有模有样。

(二)郎骑竹马来

如果说“骑马当将军”是儿童对成人骑马打仗的技能和战争场面的模拟,那么“郎骑竹马来”则是表现出儿童对成人礼俗生活和角色的扮演,是一种社会经验的预习性学习。唐代诗人李白脍炙人口的佳作《长干行》就生动地描绘了这样一幅青梅竹马、两小无猜的纯真画面:

妾发初覆额,折花门前剧。

郎骑竹马来,绕床弄青梅。

诗人以妙龄少妇的口吻,回忆了与夫君幼时嬉戏、玩耍的场面。“郎骑竹马来,绕床弄青梅。”也历来为人们所称道。通读整首诗歌,我们可以发现“郎骑竹马来”中的“郎”,“显然不是对现在的丈夫的指代,而是对当时那个男孩模仿角色的称呼。”^[6]少妇始终是以“君”来称呼现在的丈夫的,例如“十四为君妇”等。“郎”所指代正是“过家家”游戏中的

“新郎”一角。在游戏中,男孩以竹代马,扮演新郎角色,迎娶折花等待的新娘。

古代婚礼有“六礼”之说:“一曰纳采,二曰问名,三曰纳吉,四曰纳征,五曰请期,六曰亲迎。”亲迎之礼是婚礼程序的重要一环,新郎骑高头大马迎娶新娘是亲迎之礼的重要内容。《酉阳杂俎》(卷一礼异)中曾记载唐朝时亲迎的婚俗:“近代婚礼,当迎妇……妇上车,婿骑而环车三匝。”由此可见,“郎骑竹马来”正是对“亲迎之礼”的模仿,竹马之戏是儿童对成人婚姻礼俗和角色的扮演。“在游戏中通过模仿使成年生活所必须具备的、以本能为基础的能力得到锻炼,使之趋于完善。”^[7]“骑马当将军”和“郎骑竹马来”的扮演和模仿,正是儿童对成人所应具备的操作技能和社会经验的预习性实践和准备。儿童游戏对成人社会的模拟,也成为了我们考察和研究古代历史文化与风俗的独特窗口,具有重要的史料价值。

二、竹马之友:社交性

“五五相随骑竹马,三三结伴趁狗儿”。竹马之戏作为一种儿童群体协同合作的伙伴游戏,推动了儿童逐渐走向与同伴的交往和与社会的联结。历史上也曾留下“竹马之友”“竹马之朋”的交友佳话。现代儿童心理学研究表明,儿童2岁以后,对外界的兴趣开始从自我转向其他的孩子,特别是那些与他年龄相仿的孩子。游戏成为孩子与外界建立联系的重要手段。从单独性的游戏到合作性的游戏,游戏让孩子的世界不断扩大。日本心理学家堀内敏在《儿童心理学》中指出:“幼儿交友的主要场面是游戏。他们以游戏为中介和别的儿童建立了伙伴关系。”^[8]以竹马游戏为中介,儿童建立了同性群体的“竹马之好”和与异性的“青梅竹马”的纯真友谊。竹马之戏对儿童的社会性心理和发展具有极其重要的意义。

(一)竹马之好

骑竹马是古代儿童最具典型性的游戏之一,男孩在游戏中建立的友谊也往往被称为“竹马之好”。原东吴大司马诸葛靓与晋武帝司马炎自幼就

是骑竹马的好伙伴,后因为其父亲诸葛诞为晋太祖司马昭所杀,所以誓不归顺晋朝,不接受晋武帝授予的官职。于是晋武帝设宴召见诸葛靓,希望他念及竹马情谊,冰释前嫌:“礼毕,酒酣,帝曰:‘卿故复忆竹马之好不?’”^[9]以幼时交往来换取政治和解,可见“竹马之好”所象征的男孩之间的友情是非常纯真而深厚的。

晚唐诗人韦庄也曾在其诗歌中多次回忆儿时与友人骑竹马的经历。例如《洪州送西明寺省上人游福建》中的“记得初骑竹马年,送师来往御沟边。”回忆少时骑着竹马送别友人的情景,以表友谊的深厚;又如《涂次逢李氏兄弟感旧》中的“御沟西面朱门宅,记得当时好弟兄。晓傍柳阴骑竹马,夜隈灯影弄先生。”诗人路遇儿时“好弟兄”,追思与友人的竹马之乐。

竹马游戏推动了男孩之间的交流和友谊的建立。这种社交性有时甚至可能是跨国族的,现代作家郭沫若在《忠告日本政治家》一文中曾说:“日本唯一的元老西园寺公爵……他和明治皇帝本是竹马之好。”^[10]可见竹马游戏的重要社会交往功能。

(二)青梅竹马

竹马游戏也推动了异性之间的交流和友谊的发展,“青梅竹马”就是最有利的证明。“青梅竹马”一说最早出自李白的《长干行》:

妾发初覆额,折花门前剧。

郎骑竹马来,绕床弄青梅。

同居长千里,两小无嫌猜。

小女孩坐在门前折花玩赏,小男孩骑着竹马来和她一起嬉戏,他们模仿成人的婚礼形式,玩起“过家家”的游戏。儿时的玩乐,推动异性间建立了纯真无邪的友谊,也让爱情在游戏的记忆里萌芽。“十四为君妇”,曾经的竹马玩伴,最终成了亲密爱人。“青梅竹马”一词也成了儿时美好情谊、纯真爱情的代名词。

李贺在《唐儿歌》中也同样描绘了这样一幅两小无猜、青梅竹马的动人画面:

头玉珑璁眉剑翠,杜郎生得真男子。

骨重神寒无庙器,一双瞳人剪秋水。

竹马稍稍摇绿尾，银鸾睨光踏半臂。

东家娇娘求对值，浓笑画空作唐字。

杜郎之妻是唐朝公主，所以其子唤作“唐儿”。唐儿生得眉清目秀，气宇非凡。他穿着短袖衣服骑着带着绿叶的竹马，策马奔腾，尽情嬉戏。“东家娇娘求对值”，“对值”即配偶之意。邻家美丽可爱的小女孩看见了，就过来想和他“玩家家”的游戏。唐儿大笑，用手指在空中虚画了一个“唐”字，以表心意。竹马游戏中蕴藏的异性间的美好情谊，在诗人的笔下展现得淋漓尽致，让人无限怀想。

三、竹马行空：想象性

游戏的过程对儿童来说是一个充满想象力和创造力的过程。“在游戏中，他们的世界脱离了现实物质世界的束缚，而进入到了一种近似于梦想的国度。”^[11]游戏为儿童的内在世界与外在世界间架起了一座桥梁，儿童在游戏中自由地穿越现实的界限进入想象的领域。因而在儿童的眼里，一枝竹枝也可以变成了高头大马，甚至可以变成遨游天际的神马。这种竹马行空的奇谲想象不仅可以在古代的神怪小说中找到例证，在当代的幻想小说中我们也可以看到竹马意象变形后的书写。

（一）神怪小说的记载

在古代神怪小说的记载中，竹马被赋予了神奇的魔力，可以带着人们在须臾之间，自由驰骋。《后汉书·费长房传》中最早记载了骑竹飞行的奇幻场景：

长房辞归，翁与一竹杖，曰“骑此任所之，则自至矣。既至，可以杖投葛陂中也。”……长房乘杖，须臾来归。……即以杖投陂，顾视则青龙也。

长房骑着老翁赐予的竹杖，在片刻之间就回到了家。回头看时，甚至发现竹杖变成了一条遨游的青龙。竹马游戏由此被赋予了飞行的想象，从儿童的游戏玩具变成飞行的交通工具。

《唐书》中也曾记载灵僧万回年幼时骑竹飞行的事迹，据说其能骑行万里而回，故称万回：

僧万回，阆乡人也。……其兄戍边五载，母思之。万回年幼，请诣兄所，策竹马去。经归而返。

在交通条件极其落后的情况下，常年戍边的兄长难以与家人团聚。为了不让家中母亲牵肠挂肚，年幼的万回，请求前往边塞探望兄长。竹马便成了万回来往的飞行工具。竹马行空正是儿童在竹马游戏中赋予竹马的奇特想象，是儿童在御竹而行的经验中产生的独特创造。在童年的丰富的想象力中，竹马这一寻常事物突破了日常逻辑的禁锢，变得可以上天入地、日行万里，充满了神奇的魅力。

（二）幻想文学的变形

竹马行空的幻想也延伸到当代的儿童文学创作中，为儿童文学提供了创作的不竭源泉。北京作家郭洪波创作的长篇环保主题童话小说《小竹马历险记》，就以竹马为意象展开对惊心动魄的冒险经历的书写。在作者的笔下，小竹马不仅是飞行的交通工具，更是并肩作战的伙伴。小姑娘芳芳和她的弟弟元元骑着小竹马，与格里奇奇大沙漠的黄沙妖和风婆子进行人妖大战，跟海妖斗智斗勇，并在神奇的小竹马的帮助下，将沙漠化作绿洲，把风沙城变成鲜花城，把荒岛变成树的家园。

结 语

“一看竹马戏，每忆童騃时。童骑饶戏乐，老大多忧悲。”竹马游戏的流行使其成为了童年的代名词，象征着儿提时代无忧无虑、天真烂漫的美好时光。不论是骑马当将军的威风凛凛，还是郎骑竹马来时的纯真烂漫，不论是竹马之好的兄弟情谊，还是青梅竹马的两小无猜，不论是驰骋沙场的战马，还是遨游天际的神马，都展现了童年时代所特有的想象力、创造力和生命力。

然而在电子媒体中成长的一代儿童，他们的童年时代似乎已经和这样健康快乐的游戏渐行渐远。那么如何寻找属于儿童、属于童年的乐趣呢？给予孩子游戏的权利，引导孩子开展积极健康合适的游戏，才是童年生命的应有之义。选择

积极有益的儿童游戏文化与现代教育相结合,与现代童年生活相结合,是让儿童重新获得儿提时代的乐趣,寻回失落的童年生活的重要途径。

[参考文献]

- [1]班马. 中国儿童文学理论批评与构想[M]. 湖北:湖北少儿出版社,1990:47.
- [2]范晔. 后汉书[M]. 北京:中华书局,1975:1091.
- [3]麻国均. 中国传统游戏大全[M]. 北京:农村读物出版社,1990:555-556.
- [4]范晔. 后汉书[M]. 北京:中华书局,1975:2366.
- [5]令狐德棻. 周书[M]. 北京:中华书局,1971:428.
- [6]杨朴. 诗歌意象背后的原始意象——重解青梅竹马并兼论析李白的长干行[J]. 名作欣赏,2009(6):84.
- [7]刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社,2004:91.
- [8]堀内敏. 儿童心理学[M]. 谢艾群,译. 湖南:湖南人民出版社,1980:151.
- [9]余嘉锡. 世说新语笺疏[M]. 上海:上海古籍出版社,1993:290.
- [10]聂象森. 中国老游艺说趣[M]. 北京:人民文学出版社,2010:81.
- [11]方卫平. 儿童文学教程[M]. 上海:复旦大学出版社,2015:88.

(上接第5页)

天三次进木工房》《野葡萄》等,让学生在对故事的回忆中感受作品因情节的起伏变化而带来的审美愉悦,从而领悟“文似看山不许可”的道理。有了对作品的深度感悟,在“学习写”的训练中就能够具有学习应用的自觉。

儿童文学视域下的小学作文教学,是当下儿童文学阅读应于用于小学作文教学的新尝试,也是实现儿童文学的应用转化。从课标的要求出发审视儿童文学的阅读,再从儿童文学之于小学生多方面精神滋养与课标要求的对应性出发,我们可以发现儿童文学作品不论在内容还是形式等方面,都存在着与小学作文教学的对应性。因此,从二者的契合中探讨相互的联系性,并进行具体的教学探索是很必要的。在一线学校教师关于儿童文学如何与小学作文教学相结合的呼

声中,我们看到这一问题已经引起全国各地小学教师的关注,这是一种可喜的现象。而要实现儿童文学的阅读与作文教学的有机结合,需要师生都具有阅读的积累,同时需要教师不仅具有儿童文学的野,还需熟谙写作的基本理论和对文学文本的分析鉴赏能力,能够从习作教学的角度高屋建瓴地观照作品,分析作品。唯其如此,以儿童文学为范式的作文教学才可望自如地进行。

[参考文献]

- [1]外国文学研究资料丛刊编委会. 外国理论家作家论形象思维[M]. 北京:中国社会科学出版社,1979:33.
- [2]桂文亚. 你一定会听见的[M]. 太原:希望出版社,2004:1.

