

追寻游戏生活的真谛

——中国民间游戏研究的成就与启示

王丹¹ 王祺²

(1.中央民族大学 中国少数民族研究中心,北京 100081;2.中央民族大学 民族学与社会学学院,北京 100081)

摘要:中国民间游戏研究在多学科综合发展中取得巨大成就,而且在当代学术界依然具有相当热度,尤其在多学科交流合作日益频繁的今天,在当代科际整合研究中发挥着支点作用。回顾中国民间游戏研究70年发展历程,可以凸显其跨学科的学术特点。民间游戏寓教于乐的特点使之同时存在于学习与娱乐之中,对包括儿童和成人在内的所有人群的生活和工作都具有积极作用。民间游戏可以模仿社会,为儿童学习社会化、成人寻觅社会理想提供虚拟时空。民间游戏还参与建构传统文化与民众记忆,具有文化认同功能。民间游戏的传承路径主要有民间游戏与现代生活融合、民间游戏进课堂、民间游戏与现代技术融合、民间游戏产业开发。

关键词:民间游戏;跨学科;研究综述

分类号:G613.7 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395(2020)03-0026-06

中国民间游戏研究在多学科综合发展中取得了不俗成就,已经成为“当代科际整合研究趋势中一个不可忽略的支点”^[1]。纵览中国民间游戏研究70年发展历程,更能凸显其跨学科学术特点。

一、民间游戏研究态势

学界对民间游戏的关注经历了漫长的学术发展过程。早在20世纪初便有学者关注中国民间游戏,然而受时代的局限,中国民间游戏研究未得到充分的关注。1949年新中国建立至2019年的70年发展历史,起初经历了一段空白时期,目前所能找到的刊载记录中仅有《江苏教育》对民间游戏的体育教育应用有所关注^①。改革开放以来,特别是20世纪90年代后的近三十年,民间游戏研究开始兴起、繁荣,至今已成为多学科共同关注的研究范畴。

为整体了解中国民间游戏70年的研究态势,本

文以中国知网(CNKI)为数据来源,选取“民间游戏”“传统游戏”“民间游艺”“传统游艺”作为主题词,检索全部文献1825篇^②。

自1949年以来的前30年,我国民间游戏研究几乎一直处于空白时期;1979年以后研究成果逐年增多,每年都有新的研究成果面世;21世纪以来,尤其从2004年至今,中国民间游戏研究日渐繁荣,相关论文发表量呈现井喷式增长,到2018年止仍有上升趋势。综合民间游戏相关著作情况以及论文发表频率,民间游戏研究可以分为两个阶段。第一阶段:起步时期(1980~2004年),改革开放后的25年里,学界开始关注民间游戏,逐渐开展研究,相关著作与论文陆续出现。第二阶段:繁荣时期(2005年至今),相关论文发表量持续、快速增长,特别是2016年《中国民间游戏总汇》的诞生和2019年东北亚民间游戏文化论坛的召开,渐将中国民间游戏研究引

收稿日期:2020-03-01

基金项目:国家社会科学基金重大项目“中国民俗学学科建设与理论创新研究”(16ZDA162)

第一作者简介:王丹(1978—),女,湖北浠水人,副教授,博士,主要从事民俗学、非物质文化遗产研究。

① 虞静霞:《我们怎样领导幼儿进行民间游戏的》,《江苏教育》1956年第1期。佚名:《体育游戏》,《江苏教育》1961年第12期。佚名:《体育游戏》,《江苏教育》1962年第1期。佚名:《体育游戏》,《江苏教育》1962年第2期。佚名:《体育游戏》,《江苏教育》1962年第3期。

② 中国知网:《计量可视化——检索结果》,http://kns.cnki.net/kns/Visualization/VisualCenter.aspx,2019年5月14日。

向新的阶段。中国民间游戏70年的总体发展趋势和时代发展紧密联系。

排名前30位的文献来源刊物以教育类为主,其中,核心期刊有《学前教育研究》《体育文化导刊》《民俗研究》三种,分别为教育学、体育学和民俗学核心期刊,但核心期刊发文量较少。这一方面显示了中国民间游戏研究的跨学科属性,另一方面也反映出我国民间游戏研究的核心成果尚不丰富。因此,中国民间游戏研究不仅需要各科学者相互交流,也需要不同层次研究机构之间沟通合作。

二、民间游戏概念与分类

(一)民间游戏的概念

民间游戏由“民间”和“游戏”两个核心要素构成,“民间”是民俗学的基本视角,“游戏”是游戏学核心概念。钟敬文认为民间游戏是“指流传于民间,以嬉戏、消遣为主的娱乐活动”^{[2](P290)},乌丙安认为“民间游戏是指流传于广大人民生活中的嬉戏娱乐活动,俗语称‘玩耍’”^{[3](P343)}。早期民俗学者尚未接触到游戏学的研究成果,对于概念的认识多聚焦于民俗学研究视角,突出民间因素。

从更广的范畴概括民间游戏,即以“游艺”指称,泛指各种娱乐活动,如杨荫深、崔乐泉对游艺的定义。乌丙安以列举法定义游艺民俗,“凡是民间传统的文化娱乐活动,不论是口头语言表演还是动作表演,或用综合的艺术手段表演的活动,都是游艺民俗”^{[3](P317~318)}。林继富、王丹对“民间游艺”的定义是:“以调节人们身心健康为目的,在空闲时间进行的文化娱乐活动,在民众中广为流传并成为世代传承的文化传统,这就是民间游艺习俗。”^{[4](P136)}此观点不仅强调民间与传统,还注意到游艺目的与时间特征,但仍无法厘清游戏与一般娱乐的分野。

当游戏学对“游戏”的界定成果被应用于民俗研究之后,概念定义变得容易。陈连山提出民间游戏“就是指那些在广大民众中广泛流行,并且成为代代传承的文化传统的游戏”^{[5](P18)}。民间游戏最终落脚在“游戏”的核心词上,突出了民间游戏的游戏本质。林继富在《中国民间游戏总汇》中通过综合游戏学与民俗学双重视角,给予“民间游戏”科学定义:“民间游戏是广大民众创作、传承的生活文化,是民众在特殊的时间、空间内,通过一定的活动和相应的规则彼

此之间游乐嬉戏的活动。”^{[6](P4)}

(二)民间游戏的分类

近代我国游戏研究还未起步,游戏分类难免简陋。民国时期的《游戏大观》罗列了文字游戏、益智游戏、幻术游戏、栽花游戏和养物游戏五种游戏类型^①。杨荫深《中国游艺研究》分类范围有所缩小,分为杂技、弈棋和博戏三种^[7]。在后来的游戏研究中,分类方法更显多样,主要依据以下几种标准:游戏教育作用、认知发展、社会性发展、利用的替代物、游戏活动对象^{[8](P26~30)}、游戏涉及的身体部位、中国古代主要游戏^[9]、历史朝代^[10]等,但每一种分类结果几乎都有重合或遗漏。

按游戏涉及的身体部位分类应用较多,这种方法在一定程度上来源于歌谣学研究。钟敬文在《儿童游戏的歌谣》中说:“游戏之歌谣,分有面的游戏、手的游戏、手指的游戏及其他各种游戏,等等。”^②游戏歌谣的分类实际上也是游戏的分类,其后各家多有借鉴。陈连山借用AT分类法对民间游戏进行分类,主要类型“身体活动的游戏”^{[5](P39)}可能借鉴了钟敬文的观点。民间游戏分类标准不一而足,分类的困难也体现出中国民间游戏资源的丰富。当人们意识到某些游戏涵盖了多个核心要素,有学者提出了综合性民间游戏,“其中有两种或两种以上的游戏方式或技巧、动作来完成的嬉戏和玩耍活动,我们称之为‘综合类民间游戏’”^[6]。《中国民间游戏总汇》依据游戏方式不同划分民间游戏类型:角力类、棋牌类、球类、跑跳类、表演类、手工制作类、语言文字类和综合类^[6]。民间游戏在传承过程中相互借鉴,这种交融给民间游戏分类造成了相当的困难,综合类民间游戏的探索是中国民间游戏分类的可行之路。

三、民间游戏价值与功能

民间游戏的主体是人,游戏活动的价值是对人内在的作用,游戏功能是指游戏对社会文化系统的作用。为突出人的主体地位,学者分别讨论了民间游戏的内在价值与外部功能。

(一)民间游戏的价值

萧放认为民间游戏对儿童教育主要有开发智力、增强体能、塑造人格的作用,对成人主要起到调节生活的作用^[11]。陈连山指出民间游戏有利于游戏者人格发展、缓解心情、体育锻炼、开发智

① 《游戏大观》,中国书店1987年版,据上海广文书局1919年版影印。

② 钟敬文:《儿童游戏的歌谣》,见钟敬文《民间文艺丛话》,国立中山大学语言学研究所,1928年,第44页。

力^{[5](P26~33)}。《中国民间游戏总汇》总结民间游戏能够提升协调合作能力、锻炼身体机能、塑造健全人格^{[6](P20~26)}。施小菊和徐志诚认为民间游戏具有儿童早期启蒙、自娱谐和、宣泄身心的价值^[12]。曹中平通过对幼儿园民间体育游戏的实验研究,发现民间体育游戏对幼儿体质发展、运动技能和社会行为等具有重要的意义^[13]。李玉峰从学前教育的角度分析了民间幼儿体育游戏具有的生命、心理和文化意义:传承幼儿健身智慧,增进幼儿健康发展;塑造幼儿游戏生活,满足幼儿心理需求;延续幼儿文化生活,奠定终身文化适应之基础^[14]。游戏精神是我国学前教育界大力提倡的,其内涵为“自由、自主、愉悦、创造”,关注幼儿的主体地位,民间游戏精神的传承在儿童心理发展中占有重要地位^[15]。民间游戏所蕴含的游戏精神更是人类的自然需求,当代社会缺乏游戏精神,陈连山等学者呼唤重建游戏精神^①。

学界也着重发掘具体类型或特定区域民间游戏的价值。周竞红以赫哲族传统儿童游戏为例,挖掘其训练智能、训练体能、塑造人格的教育价值及其文化意涵^[16]。徐莉、彭海伦对毛南族儿童棋类游戏进行研究,总结出其具有促进儿童心智发展,培养竞技意识、规则意识的社会性发展以及强化民族文化认同的教育价值^[17]。王丹认为语言文字类民间游戏在语言表达能力、启迪心智、道德培养、地方知识教育、接受文字传统、文学艺术熏陶等方面具有显著效果^[18]。

民间游戏作用于人本身从而产生意义,人在游戏活动中具有核心地位。民间游戏寓教于乐的特点使之同时存在于学习与娱乐之中,对包括儿童和成人在内的所有人群的生活和工作都具有积极作用。

(二)民间游戏的功能

将民间游戏放在社会文化背景下,讨论民间游戏对文化传统和社会运行的作用。民间游戏无论是作为儿童进入社会的准备,还是成人调整人际关系的形式,都具有“增强群体意识,培养集体情操”^[11]的作用。

王杰文阐释晋西吕梁地区“黄鼬捉鸡”民间游戏的活动情境,发现民间游戏与仪式有着相似的社会化过程^[19]。陈连山从社会角色和社会化角度强调儿童从民间游戏中习得的角色意识对儿童社会化的作用^{[5](P26~31)},同时认为“民间游戏也体现着人类社

会的一种基本理想:自由、平等、公正”^{[5](P33)}。《中国民间游戏总汇》认为,民间游戏可以将这种理想投射到现实社会,有利于“均等思想的普及”^{[6](P20)},参与“传统文化的建构”,具有“文化认同功能”^{[6](P24~25)}。施小菊和徐志诚认识到民间游戏是“文艺和体育的滋养源”,具有培养认同感和民族精神的功能^[12]。李玉峰认为民间幼儿体育游戏具有承载“文化母题”的效用^[14]。李亚妮从儿童社会性别和角色分工角度考察了民间游戏在陕西关中地区青春期民俗教育中的重要作用^[20]。

民间游戏可以模仿社会,为儿童学习社会化、成人寻觅社会理想提供虚拟时空。民间游戏还参与建构传统文化与民众记忆,具有文化认同功能。

四、民间游戏起源与发展演进

(一)民间游戏的起源

民间游戏作为整体的民俗事象起源,与宏观的民俗起源一样,是“民众共同智慧的结晶”^{[4](P61)}。现代游戏理论认为“游戏的本质是先于人类,更是先于人类文化而存在的”^{[5](P7)}。学者对于民间游戏的多元起源研究成果颇丰,追溯游戏与其他社会文化现象的关系,厘清以民间游戏为中心参与编织的社会文化谱系。

郭洋溪发现了民间游戏、竞技与经济生产、信仰崇拜、神话传说、繁衍教育的关系^{[21](P6~11)}。蔡丰明从石球考古中发现了生产与游戏交融的情形,并梳理游戏与生产活动、古代军事、社会风俗、外域交流、岁时节令、各色人物的关系^[9]。李玉新、高学民、李玉超认为中国古代体育游戏起源于生产劳动、社会风俗和战争^[22]。李晓通、寸亚玲、张成胜追溯我国少数民族体育的人类学源流,认为体育源于生产劳动、自然探险及军事等原始生态,而宗教信仰是传统体育最早的科学成分融入,民族艺术与民间游戏则是传统体育发展的较高形式^[23]。李屏从发生学层面讨论我国游戏的起源,把我国传统游戏活动分为间接发生和直接发生两类,认为“游戏的产生是一个漫长而复杂的过程……是许多人长期实践创造出来的产物,是众人智慧的结晶”^{[24](P35)}。《中国民间游戏总汇》从民间游戏与其他社会文化现象的互文关系中寻求民间游戏的起源,认为“生产活动、宗教祭祀、巫术活动、社会习俗、军事活动等,既是中国传统

① 陈连山:《论游戏的精神价值》,《2019 东北亚民间游戏文化论坛论文集》,2019 年,第 25 页。

民间游戏来源的主要渠道,也是构成中国传统民间游戏的基本主题”^{[6](P5)}。

(二)民间游戏的发展演进

蔡丰明《游戏史》简要梳理了中国游戏发展史,将唐宋作为中国游戏发展的鼎盛时期^[9]。崔乐泉《忘忧清乐——古代游艺文化》“对每一种游艺活动的来龙去脉和游戏方式考证,穿插许多与各类游艺活动相关的历史故事和传说”^[25]。王宏凯《中国古代游艺》以朝代划分描述各种流行民间游戏的历史情形^[26]。

游戏断代史研究以汉魏、唐宋时期为盛。汉代游艺习俗已然成风,王子今、周苏平结合画像石刻和古籍文献研究汉代鸿车、竹马等游戏的情景和历史作用^[27]。聂济冬发现东汉士人盛行的游艺风气已由传统“六艺”向琴棋书画转变,对艺术的喜爱与游戏心理加重^[28]。唐宋游戏史研究更加丰富,王永平《唐代游艺》是史学界较早关注社会生活中休闲娱乐方面的研究^[29],在此基础上完成的《游戏、竞技与娱乐——中古社会生活透视》一书,以汉唐游戏、竞技、娱乐的情状透视时人的生活方式和社会风尚^[30]。李华云、陈文敏、罗历辛以唐前游艺赋为研究对象,窥得唐前各时期的社会生活、民俗文化,以及时人的生存方式、情感态度和思想观念^[31]。王赟馨从《全唐诗》中筛选出有关游艺活动的诗歌千余首,通过游艺诗展现唐代游艺活动的风貌,以及唐人的社会生活状态、民族习性和文化的交融^[32]。丛振在敦煌文献中重构中古时期世家大族的游艺活动^[33]。郑志刚、李重申从考古遗址和古籍记载中模拟唐代丝绸之路古代游戏、娱乐与竞技场地的空间分布,呈现了丝绸之路古代体育的繁荣及其历史记忆,梳理了古代体育游戏的时空发展脉络,探究了传统游戏的历史发展规律^[34]。

区域游戏发展史研究包括区域断代民间游戏史和区域整体民间游戏史研究。区域断代游戏史研究以清代、民国等较近历史时期居多。樊志斌以李声振《百戏竹枝词》为依据,研究曹雪芹时代的京师游艺^①;张金庚根据儿时个人经历与民间游戏记忆,介绍了20世纪四五十年代潍县数种城镇儿童民间游戏^[35]。区域整体民间游戏史研究大多起于历史梳

理,终于意义追寻。周传志梳理了福建民间游艺的历史发展,落脚在民间游艺传承的当代意义^[36];王星慧从儿童游戏中考察华北抗日根据地儿童心理特点,认为抗战游戏属于战争动员的重要组成部分,对激发儿童的民族意识、抗战意识、爱国意识具有重要意义^[37]。少数民族地区游戏史研究有邓浩在《突厥语词典》里找寻古代维吾尔族的游艺民俗文化^[38],李娟从汉籍文献中搜集蒙古族游艺竞技民俗^[39]等。

专项游戏发展史研究是对某一项民间游戏的历史梳理。李绪稳溯源唐代儿童体育骑竹马游戏^[40];张金峰介绍宋代民间的风筝游艺活动情形^[41];邢金善研究斗鸡游艺在宋代的文化传承与发展^②;吴安宇从音乐角度分析清代琴人游艺现象^[42];丛振从敦煌、吐鲁番文献中考证藏钩游艺发展史^[43];张斌梳理古文献中记载塞棋的演变过程,探讨塞棋的具体玩法与分化^[44];张如安《中国象棋史》^[45]、蔡中民《中国围棋史》^[46]等是棋牌类民间游戏发展史研究专著。

民间游戏起源与发展演进研究即民间游戏史研究,汇集了以历史学、民俗学为核心的多学科力量,从宏观到微观,既见树木,又见森林,但依然存在一些问题,如民间游戏起源研究多以文献研究为主,依据的是零散史料记载;民间游戏起源、演进研究的关系论、记忆论的研究成果有待加强;文献研究与田野调查,包括考古发现和口述史等综合性研究还需进一步系统化和科学化。

五、回到生活的民间游戏传承

(一)融入现代生活的民间游戏

随着现代化进程,民间游戏的自然群体正在锐减,民间游戏生活属性在不断消失。如何使传统民间游戏融入现代生活,是民间游戏传承的根本道路。苗雪红期望通过丰富交往生活、创设物质场所、合理利用资源、适度自主支持等方式探寻儿童自然游戏群体的回归^[47]。蒋明智、王爱仪以朗镇大井头社区为例,探究当代东莞舞龙游艺习俗从求神祈福向文体活动嬗变的原因,从传统被发明的过程中探索民间游戏现代化转型路径^[48]。广州市猎德村游龙探亲游艺的现代传承颇具借鉴意义^③。贾秀海调研大

① 樊志斌:《曹雪芹生活时代的京师游艺——以李声振的〈百戏竹枝词〉为中心》,《北京民俗论丛》,2017年。

② 邢金善:《宋代斗鸡游艺的文化传承与发展》,《体育文化遗产论文集》,2014年。

③ 彭伟文:《民间体育活动的民俗功能——以广州市猎德村的游龙探亲为例》,《2019东北亚民间游戏文化论坛论文集》,2019年,第175页。

连中青年休闲文化,大连传统纸牌类民间游戏“打滚子”活动借助街头巷尾的棋牌室和登堂入室的大众传媒,已经成为流行的休闲游戏^[49]。

(二)走进课堂的民间游戏

民间游戏进课堂是当前民间游戏传承的主要形式。吴宝珊分析了民间儿童游戏进入幼儿园教育的搜集途径、选编原则和组织策略^[50]。曹中平从幼儿健康教育角度,试图构造合理分类分层民间幼儿体育游戏应用模式^[13]。李玉峰从意识形态、教学条件、实施策略方面入手,提出民间幼儿体育游戏的入园策略^[14]。杨静探讨了欠发达地区幼儿园游戏活动的组织原则和组织方式^[51]。莫晓超、李姗泽着重探讨了从搜集到筛选再到改编创新民间游戏的路径问题^[52]。冯林林总结区域性、适宜性和家长参与性是幼儿园民间游戏课程的构建原则^[53]。王海燕基于儿童教育提出彰显正确民间传统游戏观、纳入课堂体系、引入教学活动的操作建议^[54]。罗红辉针对幼儿园民间体育游戏存在的素材、运动和安全等问题,提出拓展资源、优化过程和组织方式等对策^[55]。李冬颖着眼高校对于民间游戏的“非遗”保护^[56]。

(三)民间游戏与现代技术融合

关于民间游戏与现代技术的关系,高金燕认为,中国民间游戏和电子游戏的社会功能具有差异,但能够互相借鉴补充^[57]。网络成为民间游戏的主要载体。左伟、李建英调研了棋牌产业的“联众模式”,认为网络平台能够促使我国棋牌运动逐渐与休闲娱乐相契合,协同发展^[58]。现代技术为传统民间游戏带来新的可能。2016、2017年人工智能AlphaGo两度击败人类围棋高手^①,人工智能参与民间游戏的传承与开发。VR和混合动捕技术也在民间游戏活动中得到推广和应用^②。

民间游戏与现代技术的融合成为文化与科技融合的创新领域,在信息时代民间游戏必将呈现出新的操作模式和文化表征。民间游戏与先进技术的深度融合是民间游戏的现代转型趋势。

(四)民间游戏产业开发

民间游戏产业开发以文化旅游产业为主。周宜君、黄蓉、曹诗图以鄂西地区为例,讨论传统儿童游戏的旅游价值,提出了景观化、体验化、线路化、商品

化等鄂西生态旅游圈传统儿童游戏旅游开发的具体设想^[59]。江西省万安县夏木塘村在古村落保护和开发方面走出了“旅游+扶贫”的新路子,为传承民间游戏探索产业开发的新思路^[60]。

以文化旅游为代表的民间游戏产业开发作为新兴传承路径,拥有巨大的市场,但相关研究尚不充分。民间游戏的传承不仅需要民俗学者的讨论与研究,更需要各学科、各领域人才的共同努力。

六、结语

中国民间游戏研究基础理论、关键术语研究较为成熟,民间游戏等术语的阐释反映出跨学科交流特点。中国民间游戏生活属性研究将民间游戏作为生活来看待,研究民间游戏生活语境、基本构成材料和基本玩法等,将生活纳入其中。中国民间游戏价值功能研究密切关注民间游戏在家庭教育、社会教育和学校教育中的特殊性,对人格养成、地方知识等也有密切关注,并且取得了大量的实践性成果。中国民间游戏转型研究主要讨论中国民间传统游戏的现代转型,中国民间游戏与网络游戏、现代科技之间的关系等。

未来的民间游戏发展需要多学科综合研究成果的理论指导,生活中的民间游戏和表演化的民间游戏的关系问题值得进一步关注、研究,不同场域中民间游戏的实践过程和意义呈现应该得到重视;对于作为非物质文化遗产类型的民间游戏的挖掘、保护应该加大力度,寻找与当代民众生活相适应的民间游戏可持续发展道路,使民间游戏更好地融入民众生活;民间游戏在当代生活中创造性转化和创新性发展的应用研究也有待深化。

参考文献:

- [1]张士闪.游艺民俗:当代科际整合研究趋势中一个不可忽视的支点——《中国民间游戏与竞技》读后[J].民俗研究,1997(3).
- [2]钟敬文.民俗学概论[M].北京:高等教育出版社,2010.
- [3]乌丙安.中国民俗学[M].沈阳:辽宁大学出版社,1985.
- [4]林继富,王丹.解释民俗学[M].武汉:华中师范大学出版社,2006.
- [5]陈连山.游戏[M].北京:中央民族大学出版社,2000.
- [6]林继富.中国民间游戏总汇[M].长沙:湖南文艺出版社,2016.
- [7]杨荫深.中国游艺研究[M].上海:世界书局,1946.

① 2016年3月9~15日,围棋顶尖选手李世石九段与谷歌团队开发的AlphaGo人工智能系统进行了人机大战,以1:4的总成绩告负。2017年在乌镇围棋峰会上AlphaGo以3:0的巨大优势横扫世界围棋第一人柯洁九段。

② 陈岩:《VR和混合动捕技术在民间游戏推广和传承中的应用》,《2019东北亚民间游戏文化论坛论文集》,2019年,第417页。

- [8]申健强,王文乔,申利丽.仡佬族地区民间游戏荟萃[M].北京:民族出版社,2012.
- [9]蔡丰明.游戏史[M].上海:上海文艺出版社,2007.
- [10]王宏凯.中国古代游艺[M].北京:中国国际广播出版社,2010.
- [11]萧放.文化视野下的中国民间游戏娱乐[J].民俗研究,1993(1).
- [12]施小菊,徐志诚.论我国民间游戏与民间竞技的社会价值[J].体育文化导刊,2003(5).
- [13]曹中平.民间体育游戏应用于幼儿健康教育的实验研究[J].学前教育研究,2005(1).
- [14]李玉峰.民间幼儿体育游戏:特性、价值及入园策略[J].学前教育研究,2005(6).
- [15]沈艳凤.游戏精神:幼儿园民间游戏传承的立足点[J].教育现代化,2017(50).
- [16]周竞红.赫哲族儿童传统游戏的文化功能[J].民俗研究,1994(2).
- [17]徐莉,彭海伦.毛南族儿童的棋游戏及其教育价值[J].学前教育研究,2009(2).
- [18]王丹.语言文字类民间游戏的教育功能研究[J].民俗研究,2018(4).
- [19]王杰文.民间游戏的情境化阐释——以“黄鹌抓鸡”为例[J].民俗研究,2001(4).
- [20]李亚妮.陕西关中地区青春期民俗教育的传承与变迁[J].民俗研究,2008(1).
- [21]郭洋溪.民间游戏与竞技[M].北京:中国社会出版社,2006.
- [22]李玉新,高学民,李玉超.中国古代体育游戏文化的解读[J].体育文化导刊,2006(11).
- [23]李晓通,寸亚玲,张成胜.我国少数民族传统体育的人类学溯源[J].体育文化导刊,2015(10).
- [24]李屏.中国传统游戏研究——游戏与教育关系的历史解读[M].太原:山西教育出版社,2012.
- [25]古柏.留住民族文化的记忆——评《忘忧清乐——古代游艺文化》[J].体育文化导刊,2002(6).
- [26]王宏凯.中国古代游艺[M].北京:中国国际广播出版社,2010.
- [27]王子今,周苏平.汉代儿童的游艺生活[J].中国史研究,1999(3).
- [28]聂济冬.东汉士人的游艺风气[J].民俗研究,2008(3).
- [29]王永平.唐代游艺[M].西安:西北大学出版社,1995.
- [30]王永平.游戏、竞技与娱乐——中古社会生活透视[M].北京:中华书局,2010.
- [31]李华云,陈文敏,罗历辛.唐前游艺赋研究[M].成都:四川大学出版社,2016.
- [32]王赞馨.唐代游艺与诗歌[M].长春:吉林大学出版社,2016.
- [33]丛振.敦煌文献中的游艺资料研究——以敦煌书仪所见中古大族游艺为中心[J].图书与情报,2012(5).
- [34]郑志刚,李重申.丝绸之路古代游戏、娱乐与竞技场地空间分布考研[J].敦煌学辑刊,2016(4).
- [35]张金庚.儿时游戏的记忆——潍县城镇四五十年代儿童民间游戏数种[J].民俗研究,1994(3).
- [36]周传志.福建民间游艺的历史发展及当代意义[J].体育文化导刊,2010(12).
- [37]王星慧.华北抗日根据地的儿童抗战游戏[J].河北学刊,2017(3).
- [38]邓浩.从《突厥语词典》看古代维吾尔族的游艺民俗文化[J].语言与翻译,1995(1).
- [39]李娟.简论汉籍文献所见蒙古族游艺竞技民俗[D].内蒙古师范大学,2015.
- [40]李绪稳.唐代儿童体育骑竹马文化考析[J].体育文化导刊,2016(2).
- [41]张金峰.宋代民间的风筝游艺活动[J].兰台世界,2012(28).
- [42]吴安宇.清代琴人游艺现象分析[J].音乐研究,2014(4).
- [43]丛振.敦煌、吐鲁番文献所见藏钩游艺考[J].吐鲁番学研究,2017(1).
- [44]张斌.古老的游艺塞棋考略[J].社会科学论坛,2015(4).
- [45]张如安.中国象棋史[M].北京:团结出版社,1991.
- [46]蔡中民.中国围棋史[M].成都:成都时代出版社,2007.
- [47]苗雪红.儿童自然游戏群体:传统的失落与当代的重建[J].学前教育研究,2004(11).
- [48]蒋明智,王爱仪.东莞舞龙游艺习俗的嬗变及其原因探析——以大朗镇大井头社区为中心[J].文化遗产,2010(4).
- [49]贾秀海.大连城市中青年游戏休闲行为研究[D].东北财经大学,2011.
- [50]吴宝珊.浅谈民间儿童游戏在幼儿园教育中的开发与运用[J].学前教育研究,2004(1).
- [51]杨静.欠发达地区幼儿园游戏活动组织方式探析[J].学前教育研究,2006(1).
- [52]莫晓超,李姗泽.民间游戏资源在幼儿园活动中的运用及其策略[J].学前教育研究,2006(9).
- [53]冯林林.幼儿园民间游戏课程的构建[J].学前教育研究,2010(3).
- [54]王海燕.民间传统游戏的失落与回归[J].广西师范学院学报(哲学社会科学版),2013(1).
- [55]罗红辉.幼儿园民间体育游戏存在的问题与解决对策[J].学前教育研究,2012(6).
- [56]李冬颖.体育与游艺类非物质文化遗产在少数民族地区高校生存状态调查研究[J].体育文化导刊,2016(6).
- [57]高金燕.中国民间游戏和电子游戏的社会功能差异[J].艺术与设计(理论),2010(1).
- [58]左伟,李建英.论“互联网+”体育产业的内涵、特征及呈现方式[J].山西大学学报(哲学社会科学版),2016(5).
- [59]周宜君,黄蓉,曹诗图.论传统儿童游戏的旅游价值及其保护性开发[J].中华文化论坛,2011(1).
- [60]龙玉然.三叹夏木塘[EB/OL].万安新闻网(井冈山报),2019-04-03.

特约编辑 桑俊

责任编辑 叶利荣 E-mail:yelirong@126.com