中央研究院歷史語言研究所集刊
第八十本，第一分
出版日期：民國九十八年三月

# 從馬吊到馬將——小玩意與大傳統交織的一段歷史因緣

陳熙遠*

晚明成型的馬吊〔馬弔、馬掉〕與晚清出現的馬將〔麻將、麻雀〕，在中國游藝史上具有相當特殊的地位：儘管它們都是市井的「小玩意」，但卻不時成為士林「大傳統」中種種政治與文化論述所關注的議題。它們由於極具感染力，從閭閻、閥閱到閨閣，竟得跨越階級、身分與性別的藩籬，風潮所至，幾成眾樂同歡的全民活動。晚明刊行的各種牌經與牌譜，不僅鑽研譜式，同時講究牌品，甚至與儒家道德論述相互比附，足見不少士大夫試圖將此一市井的游戲，轉化為正經的學問。馬吊牌戲裡的機遇性，使它始終沾染博弈的色彩。同時也由於馬吊具有跨界的群眾性格：一入戲局，眾生平等，因此又成為社會各階層文化的共相與交集。

明代崩解後，馬吊變成眾矢之的，不僅明代遺民將之定讞為亡國妖孽，清朝官方也視之為洪水猛獸，屢申禁令。逮至晚清，新興的馬將牌上承馬吊遺緒，亦迅速廣播南北。部分以啟蒙自許的知識份子欲禁絕而不能、思改造而未成。民國成立後，知識份子一度將馬將標舉為「國粹」、封擬為「國戲」，或甚至是「國民性」具體而微的化身，將馬將視為檢驗時代精神或批判社會心態的關鍵線索。從東風到西風，馬將於二十世紀初期西傳，隨即於英美等地發展並在一九二〇年代蔚為風潮，成為西方通俗文化裡的新寵。東方主義的想像交織著異國情調的浪漫，流傳於異域的馬將竟轉而化身為中國古老智慧的精華、文化傳統的象徵。馬將變得既現代、又中國。從明末的馬吊到民國的馬將，在傳統士大夫或現代知識份子的「大雅」論述裡，這前後兩種具有血緣關係的「小道」，總無法當作一個普通的玩意、一種單純的游戲。

**關鍵詞：馬吊〔馬弔 馬掉〕 馬將〔麻將 麻雀〕 博戲 小道 大雅**

* 中央研究院歷史語言研究所

## 一・淵源與流衍：葉子、馬吊與麻雀

話說在明清之際的小說《照世杯》裡，有篇〈掘新坑慳鬼成財主〉的傳奇，主角是家住湖州烏程縣的穆太公。穆太公有天靈機一動，以爲可蒐集糞肥來轉賣牟利，於是在自家門前挖了三個大糞坑，然後砌上小牆，在每間茅廁裡貼上斗方的詩畫，並且提供免費的草紙當作誘餌，招徠四鄰男女老幼前來光顧。隨後再以每擔一錢賣給種田的莊戶。果不其然發了小財，鄉里甚還因此戲封爲「新坑穆家」。這位「新坑穆家」雖然幫獨子穆文光娶了門親事，但又擔心他繾綣床笫而荒廢學業，於是更加勤督嚴管。受不了父親時時監控的穆文光，有天便偷跑進城裡投靠母舅，不料竟在一間「馬吊學館」裡找到了鎮日溺在牌桌上的母舅，而穆文光也當場開了眼界，迷上了這個小玩意：馬吊。

就在這間「馬吊學館」裡，穆文光遇到了一位綽號「賽桑門」的「吊師」，坐在大廳中的高臺上開館授徒，供桌上鋪滿了四十張的馬吊紙牌，臺下則有「無數聽講的弟子，兩行擺班坐看」，整個排場就像「講經的法師」一般。賽桑門首先向諸生揭示那馬吊的來歷：

> 這牌在古時原叫做「葉子戲」，有兩人鬬的，有三人鬬的。其中鬧江、打海、上樓、鬬蛤、打老虎、看豹，名色不同。惟有馬吊必用四人，所以按四方之象；四人手執八張，所以配八卦之數。以三家而攻一家，意主合從，以一家而贏三家，意主併吞。此製馬吊之來歷也。[1]

賽桑門特別措意於四人鬥馬吊時具有空間與方位的特性。他所解說的「來歷」，當然不是對馬吊牌進行歷史源流的考證，而是就其蘊含的術數義理加以比附。

馬吊〔馬弔、馬掉〕牌其實是當時各式紙牌游戲中的一種（圖一、二）。若僅就戲具的材質推本究原，紙牌或可追溯到唐代的「葉子戲」。宋初李昉 (925-996) 在《太平廣記》裡援引《感定錄》的記載指出：唐代李郃擔任賀州刺史，曾與妓女葉茂蓮渡江共行之時，「因撰骰子選，謂之葉子」；並自唐懿宗咸通年間 (860-874) 開始流行天下。[2] 王闢之 (1032-?) 的《澠水燕談錄》則提出他解：唐太宗曾向高僧一行 (683-727) 詢問唐代的「世數」，一行禪師於是「制

---

[1] 清・酌元亭主人編，《照世杯》（上海：上海古籍出版社，1985），〈掘新坑慳鬼成財主〉，頁80。

[2] 宋・李昉等編，《太平廣記》（北京：中華書局，1995），卷一三六，頁978。

葉子格進之」，似欲以「葉子」二字暗指唐代將歷「二十世」而亡。[3] 兩種典故何者屬實，或皆附會的傳言，今已難考。但是唐代已經出現葉子之戲，殆無疑義。只是當時葉子本身並非作爲鬥比之用，主要仍是以擲骰計點來較勝。[4]

若從牌色的型制往下按圖索驥，馬吊可說是近現代馬將〔麻將、麻雀〕的前身。[5] 一般制式的馬吊牌共有四十張，分爲「文錢」、「索子」、「萬字」與「十字」（所謂十字，指的是從十萬以上，至於萬萬）四門，每色一張，而現代

---

[3] 宋・王闢之，《澠水燕談錄》（收入《景印文淵閣四庫全書》〔臺北：臺灣商務印書館，1983〕，第1036冊），卷一〇，頁524。

[4] 宋代洪遵 (1120-1174) 即曾指出當時「雙陸、打馬、葉子」等戲，都是「視明瓊為標的」，並且「非圖諜，則無以得彷彿」；見洪遵，〈譜雙敘欣賞編〉，清・勞格輯，《洪文安公遺集》（收入《續修四庫全書》〔上海：上海古籍出版社，1997〕，集部，別集類，第1317冊），頁572。古代的骰子又稱「明瓊」或「六赤」；見明・郎瑛，《七修類稿》（北京：中華書局，1959），卷四五，頁657，「窯燒骰子及名」。

[5] 近代對中國傳統博戲的研究，首推杜亞泉 (1873-1933)《博史》一書。杜氏在緒言中提及論著因緣，正是由於一九二〇年代馬將牌流行於英國，而英人對此牌之起源多有附會之說，杜亞泉遂以「傖父」之名，寫成〈馬將推原〉一文，發表於上海商務印書館刊行的《東方雜誌》20.24 (1923)：83-85。後來他又受到明清史學者孟森 (1869-1937) 主張「西洋象棋由我國流入」的啟發，懷疑西洋紙牌與中國馬吊牌的淵源關係，進而探討中國古代各式博具的歷史變遷；參見杜亞泉，《博史》（上海：開明書店，1933）。杜氏之後，楊蔭深 (1910-) 將博戲納入中國游藝傳統中考察，其中亦對馬吊牌與馬將牌有所探討，楊氏以為《博史》僅將馬將出現於「明亡以後」的說法過於籠統，並據《清稗類鈔》的記載，推論馬將牌出現於道光、咸豐之際太平天國軍中；見楊蔭深，《中國古代游藝活動》（臺北：國文天地雜誌社，1989；原名《中國游藝研究》〔上海：世界書局，1935〕），頁97-104。近年對中國歷代賭博活動與官方禁令的綜論性研究，可參見郭雙林、蕭梅花，《中華賭博史》（北京：中國社會科學出版社，1995）。究竟西方紙牌是否源自中國，目前學界雖尚無定論，但中國文獻關於紙牌的記載較已知西方的史料為早；參見 Andrew Lo（盧慶濱），"The Game of Leaves: An Inquiry into the Origin of Chinese Playing Cards," *Bulletin of the School of Oriental and African Studies* 63.3 (2000): 389-406. 盧氏所引證的史料是《大元聖政國朝典章》「抹牌賭博斷例」所引用的案例：在至元三十一年 (1294) 六月二十三日曾捉獲閆僧住、鄭豬狗等人抹牌，並追搜到印牌、木符等證物；原文見《景印元本大元聖政國朝典章》（收入《善本叢書》〔臺北：國立故宮博物院，1976〕），頁1928。而西方關於紙牌最早的記載是一三七七年；見 Michael Dummett, *The Game of Tarot* (London: Gerald Duckworth & Co., 1980), p. 10. 又西文綜論世界紙牌淵源流變的經典之作，當屬 Catherine Perry Hargrave, *A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming* (repr., New York: Dover Publications, INC., 1966)，該書初刊於一九三〇年，並有附圖歐洲現存最早的印刷紙牌（製於一四四〇年），作者亦認為紙牌最早出現於遠東地區，故該書首論中國與日本的紙牌；見頁6-19。

的馬將牌則保留了「文錢」、「索子」與「萬字」三門，每色四張。

「馬吊」如何得名是個耐人尋味的謎團。常見的解釋乃以「馬」的形象狀擬，例如清初汪師韓 (1632-1705) 便認爲「馬弔」本名「馬掉腳」，後簡稱「馬掉」，復改「掉」爲「弔」，原意是「馬四足，失一則不可」。[6] 在小說《鏡花緣》裡，眾家姑娘曾品論「馬吊」的來由，也從形象的類比作解，以爲馬吊是因四家相打，故以馬之四足相擬。按照《鏡花緣》的說法，一副四十張的紙牌，四個人可以正規地玩四腳的「馬弔」，只有三人玩的時候，可以抽去其中八張，打起三足的「蟾弔」；兩人也可對鬥，打個兩腿的「梯子弔」，理論上甚至一個人也能獨自玩起「商羊弔」。[7] 清初鄞縣學者李鄴嗣 (1622-1680) 雖然也認爲馬吊牌與馬的四足有關，但主要從鬥牌的形式來解釋「馬吊」立名的緣由：

> 人得二桌為本。今勝家上五桌，而三家適各一桌，其狀如馬立而弔其一足也。[8]

所謂「一桌」，指的是鬥牌一輪的勝負結果。由於四人各分得八張馬吊，一局下來共有八桌，因此平均每人應至少贏得二桌，才得維持平盤，保住本錢（即所謂「人得二桌爲本」）。[9] 按照李鄴嗣的解釋，若是發生勝家得五桌，其餘三家各勝一桌的情況，便會形成類似馬提立一足的模樣。然而四家既有八輪鬥牌的機會，在理論上有種種勝負的組合可能，爲何僅以其中五比一比一比一 (5:1:1:1) 的結果來命名馬吊？對此李鄴嗣並未作進一步的說明，反而話鋒一轉，喟嘆此戲乃「亡國之兆」（此點將於下節細論）。無論如何，以馬之四足來象形牌局四人對陣的解釋，恐怕是後人的附會想像，不必然是游戲定名的原委。

若從紙牌的型制而論，「馬吊」中的「馬」，可能是原指計數或算錢用的

---

[6] 清・汪師韓，〈紙牌〉，《談書錄》（臺北：中央研究院歷史語言研究所傅斯年圖書館〔以下簡稱傅斯年圖書館〕藏清光緒十二年〔1886〕錢唐汪氏長沙刊本），頁37a。

[7] 清・李汝珍，《鏡花緣》（臺北：桂冠圖書公司，1983），第七十三回，〈看圍棋姚妹談弈譜　觀馬弔孟女講牌經〉，頁551。商羊是古代一種單足之鳥，孔子視為「水祥」，當時並有童謠「天將大雨，商羊鼓舞」。典出魏・王肅注，《孔子家語》（臺北：世界書局，1991），〈辯政〉，頁33。

[8] 清・李鄴嗣，《杲堂詩文集》（杭州：浙江古籍出版社，1988），卷五，頁507。

[9] 馬吊牌的基本玩法，可參見楊蔭深，《中國古代游藝活動》，頁97-104。日本學者大谷通順在楊氏的研究基礎上，利用現存馬掉牌譜的資料，對馬掉牌的遊戲規則有更詳細的介紹；參見大谷通順，〈馬掉牌考〉，《北海道大学文学部紀要》38.1 (1989)：144-164。

標記，類似籌碼，或爲方便商旅時計算之用。「馬」字本有兩種通見的用法，一如梁紹壬 (1792-ca.1837) 在《兩般秋雨盦隨筆》裡所言：

> 「馬」字之為用不一，然不外「記數」、「象形」二義。《禮・投壺》「請為勝者立馬」，今俗猜枚之物曰「拳馬」，衡銀之物曰「法馬」，賭博之子曰「籌馬」，又以筆畫一至九數曰「打馬子」，此皆記數之馬也。[10]

梁紹壬雖未直接論及馬吊，但馬吊牌制既以錢數爲主，從「文錢」牌、「索子」牌、「萬字」牌以至「十〔萬〕字」牌，牌面幣值逐增累進，或原本作爲帳目的記數或交易的計算之用：「文錢」是最小的貨幣單位、「索子」則狀擬文錢穿線成串，然後逐步累進成千上「萬」，以至「萬萬」。明清之際的陳瑚 (1613-1675) 便從這個角度揣度當時牌戲的源起：

> 角牌不知始於何時？以愚揣之，古有籌算法，今牌載百千萬貫，皆錢數，又以九為限，合於算指。意商賈流舟車旅舍所用，以會計多寡者乎。晚近遂以為戲弄之具。[11]

原本商旅用來籌算度量的數碼牌，在假借作爲消遣的過程中，逐步發展成賽鬥的工具，牌與牌間的數值排比與大小勝剋，於是演化成游戲的規則。

值得進一步推敲的是：一般馬吊牌往往在「萬貫」門以上的牌面繪畫《水滸傳》裏的人物。此種作法其實並非馬吊牌所獨有，明中葉時崑山陸容 (1436-1494) 已提及當地流行一種「葉子之戲」，總共有三十八張牌，當時尚未有四十張馬吊牌中的「空無文」與「半文錢」。其中在「萬子」以上的牌面已繪有《宣和遺事》諸位梁山泊好漢的造像。[12] 到了晚明，著名劇評家潘之恆 (1556-1622) 曾在其《葉子譜》的「圖像品」裡詳細羅列出當時崑山馬吊牌的各組牌色，不過當時馬吊牌上的梁山泊好漢，已經悉數變成《水滸傳》小說定型之後的人物；[13] 例如當初陸容所見二十萬貫的牌面上，繪的是《宣和遺事》的「一丈青張橫」，演變到後來的馬吊牌時，已經改成《水滸傳》的女將「一丈青扈三娘」（附表

---

[10] 清・梁紹壬，莊葳點校，《兩般秋雨盦隨筆》（上海：上海古籍出版社，1982），卷四，〈馬字〉，頁161-162。

[11] 清・陳瑚輯，《頑潭詩話》（臺北：傅斯年圖書館藏清宣統至民國間新陽趙氏刊本），卷上，頁42b。

[12] 明・陸容，《菽園雜記》（北京：中華書局據墨海金壺本排印，1985），卷一四，頁173-174。

[13] 明・潘之恆輯，《葉子譜》（收入《廣百川學海》〔臺北：新興書局，1970〕，第六輯），〈圖象品〉，頁3326-3329。

一：馬吊型制與水滸人物）。總而言之，馬吊紙牌上繪有水滸人物，並非新添的創舉，其實是傳承有自，早在明中葉所流行的紙牌已有雛形。隨著時間推移，一方面馬吊牌戲逐漸成型，並且在諸般牌戲中脫穎而出，蔚爲風潮；一方面梁山泊的各路好漢，也因《水滸傳》的流傳而得到進一步的確定。馬吊牌上的圖像造型與《水滸傳》的風行，恰好同步相應。[14]

清初浙江李式玉 (1622-1683) 在《四十張紙牌說》裡對馬吊牌上繪有水滸人物提出一套解釋。他以爲「錢」若未積盈上「萬」，則不得比於「人數」。上萬之牌，意味著「皂隸升爲衣冠，銅臭立致公卿」。李氏闡述：

> 自二十萬以至萬萬，數極矣。有其資者，勢擬乎封君，而事可以帝制，故尊之以宋江也。或曰：大萬不易致，此其人必有狙詐之謀，而參以殘刻之行。盜固有道焉，富人類然矣。[15]

李式玉諷諭的解釋，恐怕攙雜著他對社會上爲富不仁，以及藉「富」致「貴」等現象的批判，或可聊備一說，但恐怕附會的成分居多。與李氏同時期的文壇祭酒王士禛 (1634-1711) 曾提出另種解釋，他根據宋代張叔夜的〈招安梁山濼榜文〉，指出葉子戲裡的萬萬貫、千萬貫、百萬貫等所對應之人物，原來可能是懸賞拏獲梁山泊盜賊各值的賞金。[16] 不論其原始圖繪的用意爲何，但梁山泊英雄好

---

[14] 當然，水滸人物並不只是運用在馬吊牌上。晚明陳洪綬 (1598-1652) 曾繪有一套水滸葉子譜。與一般馬吊牌不同的是：馬吊牌上僅有萬字門與十字門上才畫有水滸人物，而這套水滸英雄則從「空沒文花和尚魯智深」、「一文錢神行太保戴宗」到「萬萬貫呼保義宋江」，每張牌上都繪有水滸人物，而且與一般馬吊牌上的人物也不對應，例如馬吊牌中百萬貫上畫的是阮小五，而陳洪綬則畫作小李廣花榮。此大抵是陳洪綬別出心裁的創作，但也可見水滸人物之風靡。圖見明・陳洪綬作，清・黃子立刻，《博古葉子》（成都：四川美術出版社，1986）。裘沙即認為陳洪綬以古諷今，藉此宣揚水滸忠義精神以圖救危亡世局；見〈水滸葉子研究〉，氏著，《陳洪綬：時代、思想與插圖》（北京：人民美術出版社，2004），頁98-146。

[15] 清・李式玉，《四十張紙牌說》（收入《叢書集成續編》〔上海：上海書店，1994〕，子部，第87冊），頁603。

[16] 張叔夜的招安榜文有云：「有赤身為國，不避兇鋒，拏獲宋江者，賞錢萬萬貫，雙執花紅；拏獲李進義者，賞錢百萬貫，雙花紅；拏獲關勝、呼延綽、柴進、武松、張清等者，賞錢十萬貫，花紅；拏獲董平、李進者，賞錢五萬貫，有差。」見清・王士禛，《居易錄》（收入《景印文淵閣四庫全書》第869冊），卷二四，頁607。不過，余嘉錫 (1884-1955) 指出，宋代尋常懸賞告捕，多不過數千貫，而拏獲宋江一人之賞錢，竟足抵仁宗、英宗兩朝歲收，該榜文恐怕非史實；見余嘉錫，《宋江三十六人考實》（臺北：古亭書屋，1975），頁14-15。

漢的故事顯然在民間廣爲流傳，不僅故事本身從《宣和遺事》的雛形發展成以《水滸傳》爲主流，同時也反映在當時紙牌製作的人物造型上。在紙牌的萬字與十字門上添繪人們耳熟能詳的傳奇人物，既增加牌色的分辨性，游戲規則也因應部分人物（如「百子滅活」中的百萬貫牌阮小五）而有所變化，不啻更憑添玩興話題。後來種種關於馬吊亡明的讖緯之論，也因而與此有密切的關係。

從晚明定制的「馬吊」演化爲晚清出現的「馬將」，當然並非線性的單一演化結果。儘管「馬吊」蔚爲風潮，但並不意味其他紙牌游戲自此銷聲匿跡。而晚清開始風行的「馬將」，毋寧是諸種牌戲開枝散葉下的一支，或可說是結合「紙牌」玩法與「骨牌」型制的一支變種。不過，從馬吊到馬將這將近三百多年來各種型制與玩法的繁衍變化，其間細節恐難稽考。可以確定的是：以馬吊爲主的紙牌游戲既未隨明朝覆亡而絕、亦不因清朝禁令而衰。其游戲形式在乾隆、嘉慶年間似乎更趨繁複多元。成書於乾隆六十年 (1795) 的《揚州畫舫錄》留下發展的部分線索，作者李斗 (1749-1817) 在描寫揚州虹橋各種畫舫活動時，提及船上「多作牙牌、葉格諸戲」。他並詳細介紹各種紙牌的張數與基本玩法：除了馬吊之外，另有將原本四十張的紙牌，減去「十字」一門，即是以筒子、索子和萬字爲主要牌型，以三十張來打「鬥混江」；後來又有從三十張加倍而成六十張，稱之爲「擠矮」，然後再加倍爲一百二十張，有的牌戲還可以五人齊鬥。[17] 從原本三十張一再增倍的結果，原來馬吊中的筒子（文錢）、索子和萬字的每個牌色，便從一色單張倍增爲一色四張。晚清出現的麻雀牌的牌色與張數，顯然與之若合符節。

麻雀牌大抵出現於清中葉以後，相傳源自浙江寧波。甚至有一說直指是寧波文人陳魚門 (1817-1878) 於同治三年 (1864) 將原已張數增倍的碰和紙牌改作竹骨，是爲現代麻雀牌的雛形。[18] 雖說是近代的產物，「麻雀」、「麻將」或「馬將」得名的因緣似乎更形隱晦，形諸文字解釋的清代記載甚少。江蘇松江人韓邦慶 (1856-1894) 於一八九二年創辦中國第一份小說期刊《海上奇書》，並開始連載《海上花列傳》。書中談及周少和等人酒暖飯飽之餘，乘興欲打「碰和牌」，而紅木方桌上「一副烏木嵌牙麻雀牌和四分籌碼，皆端正齊備」。可見當

---

[17] 清・李斗，《揚州畫舫錄》（北京：中華書局，1997），卷一一，頁259-260。

[18] 參見麻將起源地陳列館編，《麻將的歷史與文化》（寧波：麻將起源地陳列館，年代不詳）。筆者特別感謝蘇州檔案館夏冰先生費心購寄該資料。

時碰和所用的博具，已是立體的麻雀牌。（圖三）[19]

筆者偶見民國時期編定的廣西《來賓縣志》，在其風俗志中記錄當地流行的游戲時，曾特別提及「近日牙牌中爵牌最盛行」。原來這種牙牌本有「公、侯、將、相」等號，因此稱作「爵牌」。民國以後，將爵位改爲「東、西、南、北」等風。根據該縣志編者的推敲：京省俗稱「鬥牌」爲「抹牌」，而「抹爵牌」一語口耳相傳，將「抹」作「麻」字、「爵」成「雀」音。[20] 結果「抹爵牌」便訛轉成了「麻雀牌」。至於「麻雀」與「麻將」兩者大抵也是在游戲流傳各地時，隨著方言一音之轉而成。

就牌型的設計而言，麻雀牌可說是結合了「紙牌」的花色與「骨牌」的質制。基本花色乃以萬字、索〔條〕子、筒〔餅〕子爲主，數從一到九，再加上所謂的中、發、白等「三箭」與東、西、南、北等「四風」，每牌色四張，計有一百三十六張。另有所謂「季花」，八到十六張不等，一般刻以「春、夏、秋、冬」與「梅、蘭、竹、菊」。季花主要用以計算輸贏的翻〔檯〕之用，總計可達一百四十四張或一百五十二張。《揚州畫舫錄》在討論揚州的各式紙牌玩法時，提及還有一種玩法是另外增加「福、祿、壽、財、喜五星」，若是「五星聚于一人，則共賀之」。此五星的設計，可能便是後來馬將中「花將」的雛形。

儘管馬吊與馬將在牌色（筒、索、萬）與玩法（四人對戰）有共通之處，但從四十張到一百四十四張，從二維平面的紙牌到三維立體的竹骨牌，兩者間變化與差異不容忽視。即就其基本玩法而言，馬吊牌是三家齊力與莊家（椿家）相鬥，即《牌經》所謂的「三人同心，以攻一椿」，[21] 各家輪番出牌較勝，八回下來，再以輸贏的色樣論賞；馬將的特色卻是牌桌上對戰的四人各自爲戰，並以某家先行開胡和番爲定局。無論如何，就游戲的屬性而論，馬吊與馬將都屬於「牌戲」(card-games)，近代日常用語中俗稱的「打牌」，指的即是打馬將牌。馬吊牌和馬將牌同時也兼有類似「棋戲」(board-games) 的空間特性，在鬥牌過程中四

---

[19] 清・韓子雲，《海上花列傳》（收入《晚清小說大系》〔臺北：廣雅出版有限公司，1984〕），第十三回，〈挨城門陸秀寶開寶　棲轎子周少和碰和〉，頁102。原本插圖收錄於此點校本之卷首。

[20] 賓尚武修，翟富文纂，民國《來賓縣志》（收入《中國方志叢書・華南地方・廣西省》第201號〔臺北：成文出版社據民國二十五年 (1936) 鉛印本影印，1975〕），頁237。

[21] 明・龍子猶（馮夢龍），《牌經十三篇》（收入魏同賢主編，《馮夢龍全集》〔上海：上海古籍出版社，1993〕，第43冊），〈捉放篇〉，頁4。

人的方位與順序皆有一定的規矩。而厚骨立體的馬將牌無疑更凸顯其游戲的空間特性，在「方城之戰」裡，從布局伊始的砌牌定風，到對戰過程中的碰吃槓和，處處可見四人在空間上的互動牽引。

## 二・從南風到北風：跨地域與跨階級的流傳

《照世杯》裡這篇〈掘新坑慳鬼成財主〉是以江蘇湖州府作爲故事的場景，這地點應當不是作者隨意捏指。事實上江南地區確是牌戲流行的溫床，特別是江蘇一帶。根據清初申涵光 (1620-1677) 的觀察，明末開始風行的馬吊之戲，乃先於南方發展成形，然後再向北傳播：「始於南中，漸延都下，窮日累夜，紛然若狂。」[22] 江蘇太倉的陳瑚更以個人親身見聞，直指其故鄉蘇州府是馬吊鬥牌的發源地：

> 予少時所見尚簡略，士君子恥不屑為。近乃變為鬬戳，則智巧雜備，機械百出。而好此者乃在博奕之上矣。始於吾郡，施及海內，遂成風俗。[23]

《照世杯》的湖州府乃與蘇州府毗鄰，彼此交通來往相當密切，生活習俗與社會游藝自然相互影響。與陳瑚同年的大儒顧炎武 (1613-1682) 爲蘇州府崑山縣人，其對馬吊發源的歷史與流行的區域亦有所考察：

> 萬曆之末，太平無事，士大夫無所用心，間有相從賭博者。至天啟中，始行馬弔之戲，而今之朝士若江南、山東，幾於無人不為。[24]

顧炎武推估紙牌流行的源起時間，恐怕仍嫌保守。根據前引明中葉陸容的筆記，提及其在崑山親見一種「上自士夫，下至僮豎皆能」的「葉子之戲」，可見當地的紙牌戲在弘治之前已相當流行。不過當時只用三十八張，至於後來的馬吊牌，則又增添了「空無文」與「半文錢」兩張牌色。對照顧炎武的描述，陳瑚所言不虛，牌戲的型制與玩法發展至馬吊，已然日臻成熟，並逐漸「施及海內」。當然，在其傳播的過程中，不僅是向北蔓延至顧炎武所提及的山東，同時也擴散至嶺南。晚明廣東番禺的黎遂球 (1602-1646) 即以其親身的鬥牌見聞，推敲其中種

---

[22] 清・申涵光，《荊園小語》（收入《叢書集成新編》〔臺北：新文豐出版公司，1985〕，第14冊），頁410。

[23]《頑潭詩話》卷上，頁42-43。

[24] 清・顧炎武，《原鈔本顧亭林日知錄》（臺北：文史哲出版社，1979），卷一六，頁369。

種「事理」，撰成《運掌經》一書。他在書中特別提及「吾粵人之鬬」有「必去其一而不用」的習慣，亦即不將四十張牌完全打完，他認爲這種打法寄寓「智者不窮其物，多留餘地以勝天」的深意。[25] 由此可見，最晚在明亡之前，嶺南地區不僅鬥牌成風，而且自成一格。

陳瑚和顧炎武在觀察馬吊的流行時，都不約而同地關注到士大夫的參與，陳瑚還特別指出當地士人對牌戲態度上的轉變。清乾隆年間的吳江學者金學詩(1736-?) 在其《牧豬閒話》裡品論當時流行的各種「戲具」。他一語道破這些玩意「法多不傳」的癥結所在：「玩物喪志之尤，名流俊士間一涉獵，儒者所詬厲，大雅所弗尚也。」士大夫之所以對種種消遣的小道玩法諱莫如深，極少形諸文字，正在於「事涉猥瑣」，因此「未暇析其原委，條其分合」。[26] 其實「未暇」一語只是託辭，士大夫真正擔心的是：一旦爲小道著書立說，豈不壞了自己「立言」的不朽大業！難怪即使社會上廣泛流傳於各階層的博戲，在歷史上終只聞其名，未傳其法。金學詩在書序的結尾，還特別自我解嘲，表示其寫作目的只是「資談諧、示寓意」而已。[27]

金學詩所謂的「大雅」，也就是本文泛指士林君子高自標置的「大傳統」。[28]

---

[25] 明・黎遂球，《運掌經》（收入清・汪師韓〔上湖居士〕輯錄，《葉戲原起》〔臺北：傅斯年圖書館藏清光緒十二年 (1886) 錢唐汪氏長沙刊本〕），頁21a。

[26] 清・金學詩，《牧豬閒話》（收入《叢書集成續編》〔臺北：新文豐出版公司，1989〕，藝術類，第102冊），頁647。

[27] 金學詩以「牧豬」命名其書，取自東晉名將陶侃 (259-334) 的典故：陶侃發現屬下竟「以談戲廢事」，當即痛斥：「樗蒱者，牧豬奴戲耳！」遂命將其酒器與蒱博之具盡皆投入江中；參見元・張鉉纂修，《至正金陵新志》（北京：中華書局據元至正四年〔1344〕修，清四庫全書本影印，1990），卷一三，〈人物志三・列傳・忠勳〉，頁5822-2。因此金學詩在其書序的結尾自我調侃：該書「倘遇運甓之陶士行，毋乃亟取而投諸江中乎！」見《牧豬閒話》，頁2。案，最早關於陶侃批判賭博的記載，乃出自晉朝何法盛所撰的《中興書》：「侃嘗檢校佐吏，若得樗蒲博弈之具，投之曰：『樗蒲，老子入胡所作，外國戲耳。圍棊，堯、舜以教愚子。博弈，紂所造。諸君國器，何以為此？若王事之暇，患邑邑者，文士何不讀書！武士何不射弓！』談者無以易也」。不過《中興書》今已亡佚，該段記載僅保留於南朝梁劉孝標《世說新語》的注語中；見南朝宋・劉義慶撰，南朝梁・劉孝標注，余嘉錫箋疏，《世說新語箋疏》（上海：上海古籍出版社，1993），頁179。至於「牧豬奴戲」的說法，恐是後來敷衍而成。

[28] 本文在討論過程中，每以「小道／小玩意」與「大雅／大傳統」對舉，可能讓讀者聯想到五、六〇年代美國人類學家雷德菲爾德 (Robert Redfield) 所提出的大、小傳統 (great/little traditions) 的二元分析架構。在其《農民社會與文化》(*Peasant Society and Culture*) 一書中，雷氏的「大傳統」主要是指以城市為中心，由少數社會知識菁英所形

儘管大部分「猥瑣」的博戲「小道」，往往難登「大雅」之堂。不過晚明的馬吊牌顯然成功地突破、跨越雅俗的藩籬，並且逐漸從市井滲透甚至風靡士林的日常生活。一如前引陳瑚的親身觀察，士大夫的態度從原先「恥不屑爲」竟率爾轉變爲趨之若鶩。申涵光鄙斥牌戲是屬於「市井事」，不過當時「士大夫往往好之」。他曾探詢當時士人何以如此耽迷馬吊，得到的答案都是「極有趣！」[29] 馬吊的狂熱在入清之後，並未戢止。王士禛曾指證當時江蘇地方有三種「好尚」：「鬪馬弔牌、喫河豚魚、敬畏五通邪神」。其中尤以馬吊牌影響最大，不僅「士大夫不能免」，而且「縉紳子弟多廢學競爲之」。[30] 小說《照世杯》描寫穆文光聽了「賽桑門」講述馬吊種種玄機妙理，竟發了從學的宏願，甚至將原本修業的學費，權充拜見這位吊師的贄見禮，每天就在馬吊學館裡鑽研這門「運動馬吊的學問」。這段情節恐怕不完全是作者誇張之想像，在一定程度上可說是反映了當時不少士子廢學競吊的實情。

清初周文煒在《觀宅四十吉祥相》一書中，曾綱舉條列四十條安居齊家的軌範，其中一條是「紙牌不入手中」。他並且痛批當時士大夫耽迷於鬥馬吊牌，「儼然爲之不恥」。周文煒認爲馬吊只「宜輿儓、宜革匠、宜不識字人、宜四達衢中」——換言之，馬吊只適合下層社會市井之徒游戲之用。值得注意的是：他一開始即點名「輿儓之人」，應非隨意列舉。根據清代安徽桐城文人戴名世 (1653-1713) 的觀察，北京流行「馬吊」即始自「京師之輿人」，隨後才「浸尋

---

塑的倫理與律法；而小傳統則是指在農村裡，多數農民的風俗與習慣；參見 Robert Redfield, *Peasant Society and Culture: an Anthropological Approach to Civilization* (Chicago: University of Chicago Press, 1956)。值得注意的是：雷氏認為在文化發展的進程中，小傳統往往處於被動地位，農村將不可避免地被城市所同化。這種論點是否可運用在解釋中國傳統城鄉的互動發展上，不無可議之處。若作粗略的劃分，大傳統乃以「精英文化」(elite culture) 為主體；對應的是小傳統的大眾文化 (popular culture)，但如此對立並舉，不過是理想類型的便宜說法。兩者的錯綜關係，絕非單向或片面的依存或影響可以概括，「大傳統」固然經由知識菁英參與所形塑，並透過文字、媒介的傳播，建立歷史的傳承與空間的聯繫；相對而言，「小傳統」雖往往局限於地方一隅，且各個地方傳統間的橫向聯繫，亦難免受到種種空間與媒介的限制。但是在中國傳統的社會裡，士大夫固然參與「大傳統」的形塑，也受到「大傳統」的薰陶，但是其並非與「小傳統」完全隔膜。即以地緣關係而論，除了原鄉之外，他們也隨著仕途的遷轉，與許多在地的小傳統發生一定的互動。

[29] 《荊園小語》，頁410。

[30] 王士禛，《分甘餘話》（收入《筆記小說大觀・第三十九編》〔臺北：新興書局，1985〕，第5冊），頁354。

及于士大夫及婦女」。[31] 晚清《申報》即曾報導揚州城各坊都有轎舖，轎夫於無事之際，「動輒就地鬥葉子戲以爲樂」。[32] 老舍 (1899-1966) 的《駱駝祥子》(1937) 描寫北京二〇年代一位人力車伕的悲慘命運，也屢次提及車伕常以打牌爲樂。可見對在城市裡從事機動性載運工作的轎夫而言，鬥牌是他們在閒暇或待命時的主要消遣。周文煒羅列齊家的規範，便是要告誡士人：坐轎的士大夫豈能與抬轎的轎夫相類並比！他強調在這馬吊桌上即使「有千變萬化、神妙不測」，但只要「一思手持者何物，豈不愧殺？」言下之意，士大夫豈能紆尊降貴，與梓匠輪輿之流比肩齊步！[33]

按照周文煒的說法，士大夫一旦玩馬吊這等市井游戲，便有失士林身分，遑論士大夫直接與市井之徒習玩。但反過來說，這等游戲正好提供士大夫與市井之徒最容易互動的交流平臺。金學詩《牧豬閒話》裡羅列了博戲各種「宜」與「忌」的場合、時間和人物，其中一條便是「宜與不甚曉文墨者同居時」。金學詩點出各種牧豬奴戲的共同本質：只要熟習了游戲的規則，百姓庶眾與士大夫儘可在開放的戲局裡衡長較短。的確，不僅是社會各階層各鬥各的牌，在主僕之間、士庶之間，以至男女之間混鬥的情形也實所難免。太倉著名詩人吳偉業 (1609-1672) 的〈葉公傳〉一文，就是以擬人筆法，描寫馬吊牌在江南一地的風行，這位浪跡吳、越間的「葉公子」（影射「葉」子戲）召集當地富家「窮日并夜，以爲高會」。更重要的是：「入其坐者，不復以少長貴賤爲齒」。[34] 換言之，傳統以年齡、階層、財富等劃分井然的身分秩序，已經在戲局裡失去規範的作用。

周文煒訴諸維繫士大夫身段的呼籲，實是針對明末以降士大夫耽迷馬吊的現實而發。可見明末以降士大夫的馬吊熱，似乎並未因明亡而稍減。當然，確有不少仕宦之家以禮教自持，明令子弟戒絕馬吊，例如康雍乾三朝重臣張廷玉

---

[31] 清・戴名世，《憂庵集》（收入王樹民、韓明祥、韓自強編校，《戴名世遺文集》〔北京：中華書局，2002〕），頁29（原手稿影印本）；頁104（點校文）。

[32] 《申報》（上海：上海書店影印本，1982-1987），光緒五年五月十八日 (1879.07.07)，頁2。

[33] 清・周文煒，《觀宅四十吉祥相》（收入《叢書集成續編》〔臺北：新文豐出版公司，1989〕，哲學類，第43冊），「紙牌不入手中」，頁709。

[34] 清・吳偉業，〈葉公傳〉，收入《吳梅村全集》（上海：上海古籍出版社，1990），頁649-650。

(1672-1755) 追憶父親張英 (1637-1708) 的行誼時，便特別提到父親的家教中特別禁止馬吊牌：「巧思聰明之人，一入其中，即迷惑而不知返也」。官至康熙朝文華殿大學士的張英還鐫一印章用於家書楮尾：「馬弔淫巧／眾惡之門／紙牌入手／非吾子孫」。[35] 張英念茲在茲地誡訓子孫，足見馬吊透過仕宦間的交際酬酢，在士大夫彼此間的感染力極強。康熙年間湯斌在明令江蘇地方「禁印造馬吊紙牌」的告諭中，便特別指出原本各有本業的士農工商，往往「一執紙牌」便「曠時廢業」，何況在窩賭之際「主僕混雜，上下無分」等逾矩亂象，自然會讓「奸淫竊盜，乘間而起」。[36] 即在國家控制力相當緊嚴的乾隆初期，仍有官員不顧尊卑身分而與僕奴相鬥馬吊的情形。例如乾隆十六年在北京的四川會館裡，就當場逮捕了九位窩聚在文昌殿中鬥牌之人，其中不僅有看館的工人，還包括了經營該會館的工部郎中劉灝先以及幾位長隨，主僕共「頑紙牌」。儘管這位工部郎中推說：自己當時只是去「查估文昌殿壁修理工程」，正好撞見奴僕鬥牌，不過朝廷仍認爲其「一面之辭，難成定讞」，終以「有玷官箴」將之革職究處。[37]

流傳到北京的馬吊，很快地成爲士大夫的重要消遣，就連北方的漢軍八旗與宮中太監也有不少人耽迷其中；康熙皇帝（玄燁；1662-1722）即曾對漢軍終日「以馬吊飲酒爲樂」的情形大加撻伐，[38] 可是效果似乎有限。康熙五十七年步軍統領隆科多 (?-1728) 就在北京首善之區查獲：四位太監在西安門內一位油漆民人所租設的賭場裡玩牌，四人每人出二、三百錢，負責賭場的鄭二則抽頭四百。從當場所沒收的證物——「色〔骰〕子四十八個、牌三百五十張、碗一只、筐籮四個、錢一千三百文」——來研判，有好幾副紙牌隨時備用，可見鄭二的賭場規模不小，「油漆民人」的身分恐怕不過是遮掩，爲宮中太監提供消遣的空間才是正業。而這四位太監竟分屬不同府部，顯然平常就在宮中私下口耳交接，互通訊息，不時相約來此玩牌聚賭。[39]

---

[35] 清・張廷玉，《澄懷園語》（收入《四庫全書存目叢刊》〔臺南：莊嚴文化事業有限公司，1997〕，集部，別集類，第262冊），卷四，頁3a-b。

[36] 清・湯斌，〈禁印造馬吊紙牌告諭〉，見《湯子遺書》（收入《四庫全書珍本・第十一集》〔臺北：臺灣商務印書館，1981〕，第117冊），卷九，頁24b-26a。

[37]「清代軍機處檔摺件」（臺北：國立故宮博物院藏），編號006646，「巡視北城給事中鎖柱等奏報拿獲賭犯情形」，乾隆十六年四月廿一日。

[38] 清・覺羅勒德洪等奉敕修，《聖祖仁皇帝實錄》（天津：天津古籍出版社，1993），康熙二十六年十月，頁415。

[39]〈署理內務府總管事務董殿邦等奏報宮內太監賭博一案摺〉，收入中國第一歷史檔案館

從南到北，從庶民到士子，隨著馬吊牌在士大夫階層的擴散，並成爲士人日常交接的媒介，自然對官場的風氣產生重要的影響。梁章鉅 (1775-1849) 在《歸田瑣記》曾指出北京聚集了許多陪主人清談消磨的「清客」，有人並且編了順口溜式的「十字令」，描寫這些清客必備的十項才品：

> 一筆好字，二等才情，三斤酒量，四季衣服，五子圍棋，六齣崑曲，七字歪詩，八張馬釣〔吊〕，九品頭銜，十分和氣。[40]

其中所謂「八張馬吊」，是因爲馬吊牌每局四家各發牌八張。可見勝任清客的一項重要祕訣，便是要懂得打牌以伺候主公。其實不只勝任清客有許多條件，基層官員爲求官場與仕途的順遂，也相傳有所謂「首縣十字令」的要訣：

> 一曰紅，二曰圓融，三曰路路通，四曰認識古董，五曰不怕大虧空，六曰圍棋、馬吊中中，七曰梨園子弟殷勤奉，八曰衣服齊整、言語從容，九曰主恩憲德，滿口常稱頌，十曰座上客常滿，樽中酒不空。[41]

這從一字訣到十字訣的「首縣十字令」，序數同時配應作官要訣的字數。和「清客十字令」共同之處，正是以馬吊牌作爲官場必備技能。所謂「中中」，指的不是本身技藝平庸，而是要懂得如在在臨場時有恰如其分的表現。尤其是在酬酢交際的場合，若遇好勝的長官，逢迎的下屬必須懂得把握機會拙打巧讓，在棋局與牌戲的進退上拿捏分寸，滿足其較長鬥短之意。棋局與牌戲上的應對進退，往往攸關官場上的出處昇黜。

也許純屬巧合，在傳播的軌跡上，晚清流行的麻雀牌，在地域的跨越與階層的擴散上，都與馬吊牌有相近之處。麻雀牌源起於南方，但北京既位於全國的政治與交通樞紐、仕途與商旅的輻輳中心，南方新興的消遣與玩意，自然很快會流傳至北京（圖四）。一如馬吊牌在流傳之初，可能受限於印刷技術與紙張供應的因素，以竹骨製成的一百多張麻雀牌，最初也是以城市爲主要的供需據點。對地方新鮮事物相當敏感的晚清報紙便留意到，新興的麻雀牌逐漸在城鎮流傳開來，上海的《申報》在光緒十年 (1885) 即報導嘉興一地賭風日熾，並且賭具「花樣翻新」，其中一種便是「麻雀賭」。[42] 魯迅的〈阿Q正傳〉是以清末民初

---

編，《康熙朝滿文朱批奏摺全譯》（北京：中國社會科學出版社，1996），第3196號，頁1294-1297。

[40] 清・梁章鉅，〈清客〉，收入《歸田瑣記》（北京：中華書局，1981），卷七，頁138。

[41] 清・徐珂，《清稗類鈔》（北京：中華書局，1996），頁1595。

[42]《申報》，光緒十年十一月廿五日 (1885.01.10)。

的時代轉折爲背景，從城裡回來的阿Q向同鄉抱怨：在老家的鄉下人頂多是打「三十二張的竹牌」，只有那些號稱搞洋務的假洋鬼子能夠「叉麻醬」。但是在城裡頭，卻「連小烏龜子都叉得精熟」。[43] 魯迅特別將阿Q所說的「麻將」牌寫作「麻醬」牌，暗示阿Q恐怕也是道聽途說，連「麻將」的寫法都沒個準。無論如何，改爲竹骨的麻雀牌製作成本雖較紙牌爲高，但確實逐步從城市風行到鄉村，民初一位河北省鄉土地理志的編者林翰儒，描寫其家鄉河北藁城的博戲活動時便指出：

> 以物作戲，視勝負以授受財物者，曰賭博。行賭博之地，曰賭場。行賭之物，曰賭具，如紙牌、骨牌、色子、寶盒等，皆吾邑普通之賭具。近數年來，又由外埠輸入一種新賭具，俗稱曰麻將。亦為竹牌戲之一種。鄉村尚未多見，而城鎮已漸漸風行，將來不難普及全邑也。[44]

麻將從南向北蔓延的過程中，作爲政治交通中心的北京官場，其實也是對消費文化極爲敏感的流行市場。許指嚴 (1875-1923) 即指證：清末出現的「雀戲」原從南方的牌戲演化而來，而在北京開始流行的契機又適逢種種世變亂局。根據他的推估，麻雀牌興起於光緒甲午戰事之後，並隨著一九〇〇年庚子拳亂、八國聯軍之役、一九〇一年辛丑合約簽訂兩宮回鑾，逐漸增溫，終至風靡全北京：

> 當其盛時，上自宮廷閥閱，下至肩輿負販之流，罔不樂從。凡舟車狹巷，輒聞錚錚然聲相答也。慶吊事餘，暇必為之。而狹斜胡同曲院中無晝夜，沉溺於此。[45]

可說是人無分朝野、時無分晝夜，盡皆浸淫在麻雀的摩搓聲中。據其所述，麻雀戲在清末宮廷裡甚至是「排日爲歡」，大權獨攬的慈禧太后 (1835-1908) 更樂於「逢場作戲」。徐珂在《清稗類鈔》中也指出慈禧使用的麻雀牌，材質都用上等的象牙製成，並且「雕鏤精細，鬼斧神工」。[46] 根據慈禧的曾孫輩葉赫那拉・根正回憶，當時有外國使節夫人爲了迎合慈禧，曾特別仿造麻將竹骨的型制，製作

---

[43] 魯迅，《吶喊》，收入《魯迅全集》（北京：人民文學出版社，1989），第1卷，頁509。

[44] 林翰儒纂，民國《河北省藁城縣鄉土地理》（收入《中國方志叢書・華北地方・河北省》第162號〔臺北：成文出版社據一九二三年石印本影印，1968〕），上冊，頁18，總頁47-48。

[45] 許指嚴，《十葉野聞》（收入《近代稗海・第十一輯》〔成都：四川人民出版社，1988〕），頁67。

[46] 《清稗類鈔・孝欽后好雀戲》，頁4908。

了一套撲克牌送給慈禧賞玩（圖五）。[47] 當然，「上有好者，下必有甚焉者」，宮中從妃嬪到內監，包括權傾一時的李蓮英 (1848-1911)「無不熱心於此」。流風所及，從內宮到外廷，有心趨勢逢迎的官員自然聞風景從。許指嚴指出：

> 宮廷中既倡導於上，而外此王公大臣、部僚百職，以逮諸官眷屬，競以麻雀為消遣款客之具。[48]

不難想見，原本官場「十字令」中的馬吊牌，到了晚清已被麻雀牌所取代。宣統元年在成都出版的《通俗畫報》上，恰有一幅「諷刺畫」題名爲「麻將教科書」，畫的是在課堂中教師向學生解說黑板上羅列的麻將要領，這要領是仿照古代詩詞對仗的口訣寫成，畫中學生書桌上排列著整齊的麻將牌（圖六）。[49] 畫中情景彷彿是《照世杯》中賽桑門在馬吊學館裡授課的翻版；「馬弔」和「馬將」這兩種市井游藝竟登堂入室，成爲士林教養的正業。

明末馬吊與清末麻雀不僅在型制上有一定的血緣關係，即就源起與散佈的樣態而論，兩者散佈的軌跡也恍若亦步亦趨。在地域的傳佈上，始於江南城市，隨即向四方流行，作爲政治交通中心的北京成爲另一個流行的據點；從階層的擴散而論，則是從市井到士林，並在逐步跨越各種社會階序的過程中，成爲席捲全國的風俗。

## 三・小道與大雅之間：馬吊／馬將的正經化

《照世杯》裡在馬吊學館開班授課的「賽桑門」，講授的根據是一本龍子猶所著的《牌經十三篇》。他不僅將該書「條分縷析、句解明白」，並特別闡述這「運動馬吊的學問」的要旨：

> 若夫不打過椿、不打連張，則謂之「仁」；逢椿必捉、有千必掛，則謂之「義」；發牌有序、殿牌不亂，則謂之「禮」；留張防賀、現趣圖沖，則謂之「智」；不可急捉、必發還張，則謂之「信」。[50]

---

[47] 葉赫那拉・根正口述，赫曉輝撰，《我所知道的慈禧太后：慈禧曾孫口述實錄》（北京：金城出版社，2005），頁172，並見附圖，頁173。慈禧後來將這副撲克牌賞賜給隆裕皇后，隆裕又轉贈給根正的祖父，目前為根正家藏。

[48] 許指嚴，《十葉野聞》，頁68。

[49]《通俗畫報》，清宣統元年 (1909) 八月三十日；收入姜亞沙、經莉、陳湛綺主編，《民國畫報匯編・綜合卷》（北京：全國圖書館文獻縮微複製中心，2007），頁68。

[50]《照世杯》，頁80。

種種打牌的要領各有專門術語，而這些要領竟得以一一與傳統儒家道德論述的綱領配應起來。難怪穆文光原本以爲馬吊只是個「戲局」，沒想到那吊師講出一番「大道理」。而這位賽桑門收了穆文光爲徒之後，不僅讓他研讀馬吊經，更拿出一本所謂的「十三經註疏」（應是指龍子猶《牌經十三篇》的註解本），然後仿照「張閣老直解」——即萬曆年間張居正 (1525-1582)《四書直解》的形式，「逐節逐段」地爲穆文光「講貫明白」，甚至「傳授心法」。最後並再三叮囑他：至於「洗牌之乾淨、分牌之敏捷不錯、出牌之變化奇幻、打牌之斟酌有方、留牌之審時度勢」等種種臨場經驗，則仍然「須要袖手在場中旁觀，然後親身在場中歷練，自然一鳴驚人，冠軍無疑」。[51] 彷彿這運動馬吊處處有考究的學問，不僅需細繹經文，更待註疏的輔助，方得詳參其中奧義，一如解讀儒家的經典。

儘管《照世杯》寫的是傳奇故事，但賽桑門奉爲經典的《牌經十三篇》，並非子虛烏有；龍子猶《牌經十三篇》確有其書，龍子猶即晚明戲曲名家馮夢龍 (1574-1646)。明清之際論及馬吊牌的各種牌譜，都會援引該書，甚至視爲圭臬。馮夢龍另編有一部專論馬吊規條的《馬吊腳例》，據其前言，是根據《鬬法利病經》詳加「損益」而成，[52] 可見在這之前已有類似的著作行世。不過《牌經十三篇》無疑是當時士大夫試圖將馬吊之戲「正經化」的代表作。儘管《牌經十三篇》主要仍在提綱挈領地闡述馬吊的訣竅，但在其開宗明義的〈論品篇第一〉中，龍子猶特別揭櫫：在鬥牌「角智」之前，必先「鍊品」——

> 毋多音崑山謂牌為「閒口葉子」、毋舞機如認牌、偷牌及誰語惑人皆是、毋使氣、毋墮志、毋僥倖、毋陰嫉。得勿驕、失勿吝。大敗勿戀、大勝勿劫俗曰劫賭。其爭也君子，斯為美。[53]

一言以蔽之，這馬吊紙牌處處關乎君子的道德修養。儘管《牌經十三篇》其實不過是本小冊子，但這「十三」的篇數頗有蹊蹺，原本「十三」可能是仿效《孫子兵法》的篇數，不過賽桑門卻將《牌經十三篇》比附爲儒家的「十三經」，並且仿照明代「張閣老」張居正「直解」儒家經典的方式，逐篇推敲其句意論旨。潘之恆在其《葉子譜》的序言中，也一再強調「物各有品，雖小技，必有可

---

[51]《照世杯》，頁91。

[52] 明・龍子猶（馮夢龍），《馬吊腳例》（收入陸國斌點校，《馮夢龍全集》〔南京：江蘇古籍出版社，1993〕，第18冊），頁1。

[53] 龍子猶（馮夢龍），《牌經十三篇》（收入陸國斌點校，《馮夢龍全集》第18冊），頁1。

觀」。[54] 而黎遂球在其《運掌經》中，更宣稱鬥牌「思深於圍棋」，也將鬥牌的要領與傳統道德教條一一比附：

> 凡鬪牌，優容，仁也；附其類以共力，義也；必擊，勇也；有讓，禮也；成算，智也；守死，信也。

在《運掌經》的末節，黎遂球更以傳統五倫關係來詮釋鬥牌的規範與技巧：

> 凡牌以類聚者，朋友也；從其魁，君臣也；以次出，兄弟也；相繼，父子也；柔不能勝，而配以附之，夫婦也。[55]

無一不可與儒家的倫理教義相參互證。現藏於臺北國家圖書館的一本《馬吊譜》的抄本，署名「守庵居士」的作者在前言中表示：該譜是以龍子猶《牌經十三篇》爲本，進一步改善牌戲的規則，並且更提醒讀者「慎勿徒以戲具視之」，他特別宣稱若能熟習馬吊的「金科玉律」，甚至能從中參究治平的真諦：

> 通此道以為人，必為正人、為君子。通此道以治國家，必為名臣、為良將。[56]

馬吊不僅不可視爲小道，並且蘊含著修齊治平的精髓。如此的論調，直將理學家所謂「一物格而萬理通」的觀點發揮得淋漓盡致。

隨著種種馬吊牌經與牌譜的出版與流傳，馬吊游戲在士大夫間獲得極大的迴響，甚至從馬吊熱發展成馬吊學。儘管《照世杯》裡的馬吊學館可能是文人的捏造，但馬吊牌譜成爲許多士子埋首鑽研的經典，極可能是實情。不少學者試圖將流行於市井俚俗的游戲，提升爲士林正經的學問。所謂「正經化」的嘗試，首先當然是講究譜式，將種種勝負的牌型冠上韻名雅號。再者，便是賦予馬吊牌戲種種道德意涵，甚至修齊治平的理想。

值得玩味的是：近代鵲起的麻雀牌，在士人與官員間流傳的過程中，也同樣不斷被包裝成正經的玩意。即以日本麻雀博物館的收藏爲例，有些製作者直接在麻將盒面刻上「高尚娛樂」，以正視聽（圖七）。民國初年北洋直系軍閥吳佩孚 (1874-1939) 在其專用麻將盒上不僅刻有「吳佩孚清玩」的字樣，更鐫上「文章溯古跡，博物尋原宗」的聯句（圖八）。「博物」一詞用於此，頗有一語雙關

---

[54]《葉子譜》，頁3323。

[55]《運掌經》，頁22a。

[56] 清・守庵居士訂，《馬吊譜》（臺北：國家圖書館藏貴池劉氏聚學軒鈔本），第一揭頁。按：該鈔本原無頁碼。雖國家圖書館著錄作者年代為清代，但通觀內文，並無線索。作者於序文提及曾讀龍子猶《十三篇》一書，疑為明清之際。

的意味。[57] 隨著麻將在官場上的流行，特製的麻將自然成爲餽贈禮品的選項，一九二六年有人送給國民黨桂系將領白崇禧 (1893-1966) 一副麻將，盒上特別刻著「雅趣」兩字（圖九）。方城之戰儼然成爲博古品物的風雅活動。

除了從包裝上添飾麻將作爲賞玩用品的正當性，更有人從變造牌色入手，將萬子門的一萬到九萬改爲一品到九品，東西南北四風，變成了公侯將相，中發白換作龍鳳白。有的麻將牌甚至連索子、筒子也分別改爲「功」與「級」，不僅降低甚至消弭原來牌色的銅臭味，同時也滿足打牌者飛黃騰達或官運亨通的渴望（圖一〇、一一）。一九二五年二月皖系軍閥段祺瑞 (1865?-1936) 爲鞏固其政權，因此邀約各方代表共八十六人在北京舉行「善後會議」，以抗衡孫中山所倡導的國民會議。當時並發行特製麻將以爲紀念，以「北」「京」取代「中」「發」，「善後會議」四字爲四風，更以「限制社團、廢督裁兵」等字分別製成花牌。這套麻將當是用來籠絡代表之用，宣傳善後會議的正當目的。麻將牌竟也扮演起爲國家扶危救傾的配角。（圖一二）

其實麻將被賦予正經的歷史任務，並非民國時期才出現。早在晚清麻雀逐漸風行南北之際，即有人亦曾冀望順勢賦予其啓蒙群眾的教化功能。在一九〇四年的《警鐘日報》有專文提出〈馬將軍改革議案〉，作者「深念欲寓普通知識於游戲，以救國人之愚」。由於今日麻雀之風盛行，幾於通國之人，無不能之。因此他特意將原來的牌式進行改造，並主張捨卻俗名「麻雀」，統一稱作「馬將」，以取其具「武事競爭之義」。[58] 作者首先對牌式加以改進如下：

一、三箭：以「專制」、「立憲」、「共和」取代「中」、「發」、「白」。

二、四風：以「農」、「工」、「商」、「兵」取代「東」、「南」、「西」、「北」。

三、筒子：取亞洲九國，註明其政體，如（一）中國專制、（二）日本立憲等，並於其旁繪某團爲記號。

四、萬子：取歐洲九國，註明其政體，編一至九號，並於其旁繪某萬爲記號。

---

[57] 日本千葉：麻雀博物館藏。唯該展品的介紹誤將該聯語辨識為「文豪溯古跡，博物多原宗」，日文的解釋難免因而失真。

[58]《警鐘日報》（臺北：中國國民黨中央委員會黨史史料編纂委員會據上海警鐘日報社影印，1968），一九〇四年三月十四日專件。

五、索子：取美洲九國，註明其政體，並繪某索爲記號。

六、花牌：以地球與五大洲（以縮圖示意）、五大洋（飾以波紋），再加上「汽船」、「鐵路」、「電線」、「印字機」和「輕氣球」等科技發明。每樣一張，共十六張，代替傳統的梅、蘭、竹、菊等花牌。

茲據作者的設計，試以圖表方式將全副牌型整理如附表二。

在玩法方面與一般麻將打法最重要的不同之處，就在作者借用獨特計算「和翻」的方式寄寓其啓蒙的理想：例如「專制」牌成對無翻、「立憲」牌則有一翻、「共和」牌更可得二翻，如此設計乃「隱寓抑專制之意」。同理，若得到專制國的牌，即使是同一色，仍然無翻，但立憲國一色則有一翻，共和國一色更有二翻。作者藉此揭櫫「共和」爲立國最高理想。至於花牌的用法，與傳統打法有更重要的差異，也可見作者志在啓蒙的特殊設計：例如若是得到「地球」一牌，無論何家皆作一翻，若得「亞洲」花牌，則需合「亞洲」國牌，才有一翻；「歐洲」花牌和「美洲」花牌亦然。但是若有「非洲」花牌和「澳洲」花牌，卻無翻可得，作者解釋這是因爲兩洲都是他洲種族殖民地的緣故。

再者，若有「太平洋」、「大西洋」、「印度洋」等三種花牌，則需要和「商」、「兵」一副相合，才可以得到一翻，因爲若要獲得這些地區的「海權」，必須要仰賴商業與軍事的力量。至於「北冰洋」、「南冰洋」二花牌與「輕氣球」花牌合在一起，才有一翻，理由是「以氣球爲此兩洋探險利器也」。[59] 設計者苦心孤詣的設計立意昭然：藉由改造風行的游戲，讓國民在耳濡目染中既體察現代的世局，復擁抱共和的理想，更能藉此體認到科技的改革是中國富強的關鍵。

無獨有偶，翌年（光緒三十一年，1905）上海《申報》也登載一篇〈創製麻雀牌之新法〉的報導，提及一位「志士」念及近世麻雀牌的風行，勢所難挽，於是「思以改良之法，輸入文明之途，獨出心裁，創製新牌」。他的方法是以英文二十六字母鐫刻牌面，每牌一字，每字四張，共有一百零四張；再加上英文一

[59] 李孝悌曾引述這篇清末改革馬將牌的提議，作為其論述下層社會啟蒙運動的一項例證；見李孝悌，《清末的下層社會啟蒙運動：1901-1911》（臺北：中央研究院近代史研究所，1998），頁211-213。唯李先生以為其設計「過於技術性」，故未加細論。其實該文作者改造牌式的啟蒙用心，是與其計算翻數的方法密切相關。又按：該牌中九索銀國（亞爾然丁）乃指 Argentina，今通譯為阿根廷。

至九的數字，各製四張，計有三十六張，兩大類總共有一百四十張，恰好等同於原來麻雀牌的總數。不過這位「志士」並未對游戲的玩法詳細說明，只是建議「以三字拼音變化爲用，參用兩字及四、五字拼法，以便習練。其專以數目字拼合者，即爲清一色，餘可隨人自定」。[60]

這種玩法就其雛形而言，頗爲類似後來美國一位失業建築師 Alfred Mosher Butts 在經濟大恐慌時期所發明的拼字游戲（該游戲初名 Lexico，後改成 Criss-Cross Words，一九四八年改用今名 Scrabble）。[61]《申報》所介紹的新式麻將，改良者當然不在立意創新，而是希望寓新「教」於舊「樂」。而該《申報》記者固然肯定該有志之士「改腐敗爲文明，游戲即是學問」的用心，不過也批評此法無乃「異想天開」。畢竟這種拼字式的玩法，顯然已非傳統的麻雀牌吃碰和的打法，遑論若考量到玩牌者的英文造詣，在中國推廣恐怕窒礙難行。

就游戲規則的設計而言，前述兩種改良麻將都過於倚傍文字，對於一般識字有限的市井百姓而言，恐怕會望而卻步。不過改革者確實是用心良苦，企圖將流行的游戲進行「中體西用」式的改革：藉著改造風行大眾的游戲，賦予啓蒙的理念，或是轉化爲導引西學的傳媒。這些改革者都認知到麻將迷人的博戲潛質，因此才嘗試透過一番正經化的改造設計，寓教於「博」，或寓教於「戲」。

## 四・從正經化到妖孽化

國家將亡，必有妖孽。　　《中庸》[62]

不論是賦予道德意涵或啓蒙功能，種種「正經化」的努力，目的本在擺脫馬吊或麻將等僅爲小技、小道的習見，使以足登「大雅」之堂。只不過，當朝代危急之際，或是覆滅之後，具有強烈群眾感染力的馬吊與麻將，往往成爲口誅筆伐的亡國「妖孽」。

若說馬吊紙牌的前身可追溯到出現於唐代的葉子戲，那麼除了紙質的型制之外，馬吊與葉子似乎都具有預示性的讖緯。「葉子」戲乃預示唐朝國祚定數的

---

[60]《申報》，光緒三十一年四月初八 (1905.05.11)，第十七版。

[61] 參見 Tony Augarde, *The Oxford Guide to Word Games* (Oxford: Oxford University Press, 1984).

[62]《禮記注疏》（收入清・阮元校勘，《重刊宋本十三經注疏》〔臺北：藝文印書館，1965〕），《中庸第三十一・中庸二》，頁895-2。

傳聞，在宋代即廣爲流傳。前面討論牌戲的淵源與流衍時，曾徵引王闢之《澠水燕談錄》關於一行禪師創制了「葉子格」，向唐太宗暗示唐代「世數」的典故。[63] 李昉在《太平廣記》裡也援引《感定錄》的記載指出：唐代出現的葉子戲正好徵驗唐代的「年祚」。因爲「葉」字是由「廿世木」組成，而最後的「木」字與「子」字可合成一「李」字；亦即「葉子」兩字可拆組成「二十世李」。[64] 儘管各種對葉子戲的源起因緣說法有異，但「葉子」一詞的寓意則同：李唐自高祖武德到哀帝天祐，恰歷二十世。

不過，這種帶有附會成分的臆說，只是針對「葉子」一詞加以拆組作解，視爲唐朝國祚的讖語。至於葉子戲本身，與唐朝的覆亡並無因果上的牽連。相較之下，「馬吊」在明清之際所遭受的指控更爲嚴厲。明代遺民面對天崩地解的變局，多嘗痛定思痛；從學術思想上王學末流的遺毒到世俗風尙的奢迷頹廢，無不一一納入檢討。而「馬吊」這個玩意兒竟也成爲眾矢之的，當作弔祭亡明的犧牲。前引清初大儒顧炎武論及：在萬曆末年時士大夫「無所用心」，因此有人以博戲消遣；天啓以後馬吊牌開始盛行，更是南北兩地「無人不爲」。顧炎武抨擊當時的士大夫「無所用心」，這「無所用心」一詞，典出《論語・陽貨》裡孔子的斷言：「飽食終日，無所用心，難矣哉！不有博弈者乎，爲之猶賢乎已。」[65] 孔子當然不是意在鼓勵「博弈」，但「無所用心」的士大夫卻儼然以「博弈」爲消閒寄情之所在。在另一處論及「南北學者之病」時，顧炎武曾作如是分辨：

> 飽食終日，無所用心，難矣哉！今日北方之學者是也；群居終日，言不及義，好行小慧，難矣哉！今日南方之學者是也。[66]

依此可見，南北學者的病態或有不同，但馬吊卻風行南北，大概符合南方學者群居空言的閒情，也對味北方學者飽食無心的散漫。顧炎武借用三國韋曜 (204-273) 對士大夫不務經術而好翫博弈的批判，以爲晚明士大夫爭鬥馬吊的寫照：「窮日盡明，繼以脂燭，人事曠而不修，賓旅闕而不接」；甚至當時的進士「有以不工賭博爲恥者」。他更特別舉《遼史》爲證，認爲遼穆宗（耶律璟；931-969）在應曆十九年正月與群臣玩葉格戲，二月即爲人所殺，足證葉子戲確爲

---

[63]《澠水燕談錄》卷一〇，頁524。
[64]《太平廣記》卷一三六，頁978。
[65]《論語正義》（收入《重刊宋本十三經注疏》），〈陽貨第十七〉，頁158-2。
[66]《原鈔本顧亭林日知錄》卷一七，頁403。

「不祥之物」。顧氏言下之意，馬吊牌既源自不祥的葉子戲，士大夫卻不以前車之鑑爲戒，反而「終日執之」而不悔。若要根究明朝淪亡的禍首，士大夫豈能推卸其「效尤之咎」？[67]

即使如明末東南士人所組成的復社，上承東林遺緒，聲聞影響極廣，鼎革之際，社中成員殉明者不勝枚舉，可是當時卻有人對復社許多行徑深表不滿，並作十大罪檄文「開訴四方、共祈鳴鼓」，其中第八大罪狀便是復社成員游博馬吊之戲，「污壞品行」：

> 夫士為四民之首，今社中游博馬弔之戲，老傳而童習；中冓賈豎之言，途誦而口占。誇豪舉於一擲，錙銖動興詬詈；買歡笑於千觴，別袂已見睚眥。其劣薄如此！[68]

究竟復社成員是否沈迷於馬吊博戲，雖無其他佐證，但也未見有人立言駁斥。批評者直指復社士人忝爲百姓表率，卻喪德敗俗至此，影響世風極鉅。換言之，並非復社殉明，反而是復社亡明。

顧炎武追溯馬吊與葉子戲的淵源糾葛，暗指兩者都是亡國的妖孽。而這種論調並非空谷跫音，在清初可發現有許多類似的迴響，因此恐怕是許多人相應的共鳴。江蘇太倉文人王育 (1593-1680) 在明代淪亡之際即感嘆：

> 嗚呼！孰知傾敗之數，妖興於人，亡何？獻賊披猖豫、楚；闖賊蹂躪秦、晉，且僭號大順，禍及宗祏；戳讖之符遂至於此。謂宜痛心疾首，以懲惡習，或可少救敗亡。奈何舉國如狂，終迷罔覺！[69]

他當時曾譜一闕〈戳讖謠〉，收尾句句沈痛：

> 浸淫郡國及京師，處處迷魂無益事。何期竟為狂賊讖？一闖一獻一順字。
>
> 天崩地裂罔聞知，始信若輩真戾氣。轉禍為福在知幾，何當壞卻此妖器！

與王育同時並同籍的吳偉業，在《綏寇紀略》中也言之鑿鑿地舉證馬吊玩法中種種亡國之兆：

> 萬曆末年，民間好葉子戲，圖趙宋時山東羣盜姓名于牌而鬬之。至崇禎時

---

[67]《原鈔本顧亭林日知錄》卷一六，頁371。遼穆宗與群臣玩葉格戲被殺本事，參見元・脫脫等，《遼史》（北京：中華書局，1959），本紀，卷七，穆宗下。

[68] 見清・陸世儀，《復社紀略》（收入《明代筆記小說》〔石家莊：河北教育出版社，1995〕，第12冊），卷四，頁569。

[69] 清・王育，〈戳讖謠・序〉，收入《頑潭詩話》卷上，頁43。

> 大盛，其法以百貫滅活為勝負，有曰「闖」、有曰「獻」、曰「大順」，初不知所自起，後皆驗。[70]

王育和吳偉業都不約而同地留意到：馬吊玩法中的許多術語，如「闖」、「順」、「獻」等，竟與亡明流寇「闖王」李自成（1605?-1645；國號「大順」）和張「獻」忠 (1605-1647) 等名號隱然相符。類似如此馬吊亡明的讖緯之說，並不局限於江南一隅，例如乾隆年間編定的陝西《寶雞縣志》，在〈祥異〉一節中即有雷同的記載，[71] 可見馬吊預弔明亡的傳言不脛而走。

隨著南明氣數衰竭，關於馬吊的種種讖緯之論更是甚囂塵上，並且與南明亡國人物有更繪聲繪影的聯繫，清初浙江鄞縣李鄴嗣在〈馬弔說〉裡，即詳細條陳馬吊的「亡國之兆」。李鄴嗣認爲明末「福王之敗，成於馬士英 (1591-1646)；桂王之敗，成於馬吉翔 (?-1661)。馬氏用而國亡，故豫弔之」。尤有進者，當時馬吊牌的玩法主要有北京的「京弔」與江蘇的「吳弔」兩種，南北兩弔並行，實有「南北俱可哀」的涵意。馬吊牌中以「百老」牌最尊，而百老牌上畫的是水滸英雄中的阮小五，乃是因爲若馬士英不用阮大鋮 (1587-1646)，則明朝不至於亡國。換言之，阮小五便是阮大鋮的化身。因此之所以尊阮小五爲百老，是暗指阮大鋮「在閹孽四百餘人中，其才獨爲之魁」。李鄴嗣並且不憚其煩地將馬吊中以百老滅活種種技巧，實乃種種讖語，暗喻馬士英如何「使諸小敗壞國家，而禍俱本于大鋮，罪實通于天也」。

李鄴嗣最後總結馬吊牌的源起與型制，論道：馬吊戲「起自天啓時，值閹黨大喪國家正氣，遂釀劇盜蠭起，至國用盡耗而亡」。而四十張的馬吊牌從「萬萬貫」到「無文」，並以水滸群盜爲像，無不反映此一歷史實情。他甚至聯想到孟子引述「三月無君，則弔」的說法，以爲「馬弔」之「弔」實是「預弔」天崩地坼的「甲申 (1644) 三月之禍」。[72]

---

[70] 清・吳偉業，《綏寇紀略》（收入《景印文淵閣四庫全書》第363冊），卷一二，頁36-37，總頁1064。

[71] 清・許起鳳修，清・高登科等纂，乾隆《寶雞縣志》（收入《稀見中國地方志匯刊》〔北京：中國書店，1992〕，第8冊，據清乾隆二十九年〔1764〕刻本影印），頁8b。

[72] 《杲堂詩文集》卷五，頁508。李鄴嗣文中所引「傳曰：三月無君，則弔」；見《孟子・滕文公下》：「傳曰：孔子三月無君，則皇皇如也，出疆必載質。公明儀曰：古之人三月無君，則弔。三月無君則弔，不以急乎？」《孟子注疏》（收入《重刊宋本十三經注疏》），〈滕文公章句下一〉，頁107-1。

李鄴嗣將馬吊從型制、名稱到玩法，一一比附爲明朝亡國之兆。種種讖緯般的巧合，不論可信與否，實反映了士大夫歷經甲申之變後，苦索明亡成因的心境。無怪乎李與友人「相與毀其譜、焚其葉、戒不復角」，誓言從此不再「習此亡國之戲」。

李鄴嗣歷歷指證馬吊亡國之論，並非孤例。以修纂《明史》爲一生職志的戴名世在其《憂庵集》的手稿裡也論及馬吊玩法與牌型中暗寓種種明亡之象：

> 葉子之戲，始於萬曆之末，後變而為馬吊，蓋取小說中所載宋時山東群盜姓名。分為四十紙，一曰「紙牌」，人各八紙，蓋明末盜賊群起之象也。其曰馬吊者，馬士英、馬吉翔弄權喪邦之讖也。有曰百子者，畫一人提人頭，而署曰阮小二，為阮大鋮殺人之讖。大鋮書室曰「百子樓」。其曰順風旗者，順治統八旗入關之讖也。其曰闖百者，李闖王之讖也。其曰獻百者，張獻忠之讖也。其他如翻青、翻紅等，無不皆驗。其法：四人相鬥，而以三家逼一家，為關外及張、李三家分裂明土之象。[73]

其中戴名世所見的百萬貫牌上繪的「阮小二」，而非潘之恆《葉子譜》所記的「阮小五」，但這並不一定是戴名世的記憶有誤。在明人所輯的《國朝典故》裡，有部《蓬軒類記》，內容雖幾乎全抄自陸容的《菽園雜記》卷一二至一五，因此也錄有「葉子之戲」一條。但是其所列舉的牌面人物，卻與《菽園雜記》所言不盡相合，其中便指認百萬貫牌上繪的是「阮小二」。[74] 畢竟隨著馬吊牌的印製流行，歧異在所難免。不論這百子（百萬貫）牌上繪的是哥哥阮小二，還是弟弟阮小五，都可視爲阮大鋮作孽的預兆。比較戴名世與前引李鄴嗣、吳偉業等人的觀點，細節或有繁簡增略之異，但其基調實則相通。依照戴名世的比附，甚至連馬吊牌戲以三家鬥一樁家的打法，也都有象徵的意涵：大明江山在張獻忠、李自成兩大流寇集團與關外女真族等三方的分進合擊之下，注定窮途末路。

及至清中葉，有人檢討當時士人各種僞習陋俗，仍會上溯明末的流弊遺毒。宗室昭槤 (1776-1829) 便曾論道：「世皆以明人重理學、尚氣節，繼挽唐、宋頹風，有返樸還淳之盛。殊不知近日陋僞，實皆起於明末之時。」而馬吊正是源自明末的一項「陋僞」：「馬吊興自萬曆末年，致有張〔獻忠〕、李〔自成〕

---

[73]《憂庵集》，頁28-29（原手稿影本）；頁103-104（點校文）。

[74]《國朝典故》中《蓬軒類記》與清代墨海金壺本的《菽園雜記》相較，筆記多出了近十條；見明・鄧士龍輯，許大齡、王天有等點校，《國朝典故》（北京：北京大學出版社，1993），頁1515。

之變。近日士大夫尙有好者，玩愒時日，莫甚於此。」[75] 昭槤如此痛責當時士大夫著迷於亡明的馬吊，當然是憂慮清朝的國勢。倘若昭槤目睹清朝的覆亡，想必浩嘆其憂慮成真，只不過，亡清的是一種脫胎於亡明馬吊的新玩意。

儘管馬吊被指控爲明朝覆亡的罪魁禍首，它並未隨著明代的覆亡而銷聲匿跡，在朝更代迭之後，這個妖孽卻依然風行天下，肆虐如常。於此同時，也有人嘗試藉著改造牌式或游戲規則，重新賦予紙牌正經的意涵。在屠紳 (1744-1801) 的小說《蟫史》裡，就描寫一位國子監的求姓博士曾創制一套「四靈圖」牌，並將其牌譜詳細記錄下來。這位求博士特別批評馬吊牌乃「用宣和綠林，既屬率爾，貫、索爲罪囚之星，稱名安得雅馴？徒以銅臭爲累，究之億萬子虛，祇成亡國餘讖！」[76] 而他所創制的「四靈圖」，便是以毛、羽、介、麟等四類經典中的祥瑞動物，取代以盜賊銅臭爲主的馬吊牌。藉用小說裡的說法，這位求博士設計該圖的用意是「陳典禮則以慧心，戒誅求則以宏度」。值得注意的是：這「四靈圖」爲了與葉子戲有所區別，還有一項特別的設計，便是將各類奇祥異瑞刻在牙骨及文竹之上。[77] 可見早在麻雀牌出現之前，已有以竹骨爲材質改造紙牌的構想。

當清朝勢局頹危之際，逐漸風行的麻雀牌隱隱然也成爲眾矢之的。有一種說法即認爲麻雀牌起源於太平天國時期，本來是軍中用以當作酒籌來賭酒取樂，後來增入「筒化、索化、萬化、天化、王化，東南西北化，蓋本僞封號」。逮太平天國亡後，該賭酒用的籌牌又變成博戲的工具，不久傳入寧波，漸而遍及大江南北。[78] 嚴格而論，將麻雀牌的東南西北四風，溯源到太平天國的東南西北四王封號，與認爲馬吊戲中「獻」、「順」、「闖」的門牌術語符應晚明流寇的作亂，這兩者各有不同的對應結構與因果關係：前者中麻雀是「果」，是太平天國遺留的產物；後者中馬吊則是「因」，是預示流寇的讖語。儘管如此，麻雀與馬吊都與動搖國本的叛亂有所聯繫，作爲亡朝的不祥之物，並無二致。

---

[75] 清・昭槤，《嘯亭雜錄・續錄》（北京：中華書局，1997），卷五，〈明末風俗〉，頁512。

[76] 清・磊砢山人（屠紳），《蟫史》（臺北：天一出版社據清嘉慶五年〔1800〕版影印，1976），卷一五，頁1037。

[77] 同前書，卷一五，頁1037-1044。

[78]《清稗類鈔・叉麻雀》，頁4906。亦見凌善清編，《太平天國野史》（上海：文明書局，1924），頁24-25。

一九一四年在《游戲雜誌》中有一篇滑稽文章〈麻雀大王本紀〉，將麻雀牌諧謔爲亡清第一大將。文章一開始即諧謔地記載「麻雀大王」的籍貫：「麻雀大王者，方城人也」。作者首先描述晚清的亂象：「清末失馭，天下騷然，英雄群起，思所以亡清。」亡清的各路英雄，包括了起兵於北京與天津的「色大王」與「財大王」，「鐵路大王」以武漢爲基地，「野雞大王」與「鴉片大王」則興於上海等地。在諸雄並峙之下，「天下遂囂囂苦兵」。然而由於諸雄割據，莫相統屬，因此滿清雖亂，「猶得擁空名於諸侯王上」。一直要等到「麻雀大王」一出，「天下遂不可收拾矣」。作者諷刺說「惟人無論農工商賈，時無論晨昏晴雨，體無別乎男女老幼，戰勿論乎多少大小」，盡爲這位麻雀大王所驅策。[79]

這篇民初的〈麻雀大王本紀〉，與清初吳偉業擬人化的〈葉公傳〉儼然異曲同工，不啻遙相呼應。吳偉業的〈葉公傳〉，即以擬人之筆爲馬吊立傳。所謂「葉公」，即是以「葉子」戲比喻馬吊牌。文章以嘻笑之筆敘述「葉公」取「鬬氏」爲妻、好「嬉戲蒲博」等等行誼事蹟，其後代有「葉公子者，浪跡吳、越間，吳、越間推中人爲之主」。當北方「宛、葉盜起，其魁曰獻、曰闖」，暗指張「獻」忠與「闖」王李自成，竟與葉公子之軍號相同。[80] 從晚明馬吊變身而爲晚清麻雀，從「列傳」升格爲「本紀」，這兩種血脈相連的小玩意兒，竟具有如此翻朝覆國的能耐。

種種關於馬吊亡明或是麻將亡清的讖緯預兆，大多是附會臆說，然而這麼個博戲用的小玩意，卻被撻伐爲亂世亡國的洪水猛獸，並從本質上定讞其妖孽的原罪。根究其因，正在於它們對廣大群眾具有極大的吸引力，一入游戲，當局成迷。等到牌局或方城之外的大傳統面對天崩地解的鉅變時，後見之明的「有識之士」於是痛定思痛，企圖尋找政治、社會與文化領域中共相的症狀。而馬吊與麻將具有跨越階級、性別與地域等畛界的普及性，儼然成爲從廟堂到江湖的共通語言，而這種普及性也自然使它們成爲診斷一個時代的集體心態或是病態時，最容易被歸咎的病因。

---

[79] 亞俾，〈麻雀大王本紀〉，《游戲雜誌》（上海：中華圖書館）7 (1914)：7-8。

[80]《吳梅村全集・葉公傳》，頁649-650。

## 五・從東風到西風：國戲、國粹與國民性

> 他們天涯相遇，一見如故，談起外患內亂的祖國，都恨不得立刻就回去為它服務。船走得這樣慢，大家一片鄉心，正愁無處寄托，不知哪裏忽來了兩副馬將牌。馬將當然是國技，又聽說在美國風行；打牌不但有故鄉風味，並且適合世界潮流。[81]

這是錢鍾書 (1910-1998) 揭開《圍城》序幕的場景，時值一九三七年，來自歐洲各地的留學生們從法國搭上了船正準備回國。那時的麻將似乎也在西方拿了個「榮譽學位」，風風光光地隨著留學生衣錦還鄉。錢鍾書描寫歸國留學生在船上打麻將，並非憑空杜撰，當趙元任 (1892-1982)、楊步偉 (1889-1981) 夫婦在一九二五年從法國搭船歸國，歸航的路線與《圍城》所言相仿，途中也看到了同船的中國人閒得發慌，聊天之餘，「空下就打麻將」。[82] 可見攜帶麻將隨行，是當時留學生或遠途者搭船的常備品。

的確，早在一九二〇年代，麻雀已從貽害國民的洪水猛獸，搖身一變而爲鎮國之寶。一次世界大戰以後，曾在蘇州美孚油公司 (Standard Oil Company) 上班的 Joseph P. Babcock (1893-1949) 即嘗試以英文整理並編纂麻將的玩法，他第一本關於麻將玩法的手冊是在中國出版，並在通商口岸的城市廣受歡迎。[83] 隨後一位舊金山的木材商 W. A. Hammond 在一九二二年九月從上海進口一批總值五萬美元的麻將牌，並成立專門的麻將銷售公司 (Mah Jongg Sales Co. of San Francisco)，同時以提供免費課程來推廣麻將。[84] 短短一年內，全美竟形成一股「麻將熱」(Mah jong craze)，許多人開始習慣一邊聽著收音機，一邊吆喝著「碰」(pung) 或「吃」(chow)，進行方城之戰。「美國麻將聯盟」(Mah Jong League of America) 也隨之成立。[85] 一九二三年麻將可說是席捲全美，成爲當時

---

[81] 錢鍾書，《圍城》（北京：人民文學出版社，1980），頁2。

[82] 楊步偉，《雜記趙家》（臺北：傳記文學出版社，1972），第四章，〈第一次歐洲遊記〉，頁41。

[83] Joseph P. Babcock, *Babcock's Rules for Mah-jongg: The Red Book of Rules* (Shanghai: Mah-jongg Company of China, 1924). 該書從一九二〇年九月初版到一九二四年一月已印達十二版，行銷至美國、加拿大與墨西哥等地。

[84] Robert F. Foster, *The Laws of Mah Jong* (New York: Vanity Fair, 1924), pp. 168-169.

[85] Frederick Lewis Allen, *Only Yesterday: An Informal History of the 1920s* (New York: Harper & Row, 1964, c1931), chap. 4 "America Convalescent," p. 68.

最流行的游藝活動，並且持續好些年。外銷麻將甚至成爲一九二〇年代中國出口的大宗。一九二四年四月二十四日出刊的《生活》雜誌 (*LIFE*)，封面畫的是一對中國老夫婦打麻將，標題頗有諧音的趣味：「老爸老媽（麻）將」(Pa and Ma Jongg) 底下還有「東」「西」兩個風牌，意味著麻將已然風靡東西兩方人民的「生活」之中（圖一三）。研究麻將的名作家 Robert F. Foster (1853-1945) 在同年重新整理出版的 *The Laws of Mah Jong* 裡，表示該書是參考過去出版七十二種教材或譯本總結而成，[86] 從同類型書刊的出版便可窺見市場上的大量需求。美國大眾甚至要求透過報業聯盟舉辦民意投票 (referendum)，以期將當時五花八門的麻將規則歸於一統，一九二四年九月美國《橋牌與麻將》雜誌發出五萬張選票，並邀請當時出版過麻將專著的五位作者組成委員會，經過兩回美國麻將迷的民意投票，有三種玩法仍然勢均力敵，堅持不下。[87] 有趣的是：麻雀是在第一次世界大戰之後開始傳入日本，並也開始透過諸如「規則協定委員會」的召開，企圖將日本國內的競技規則加以統一，一九二九年末到三〇年間，更有所謂的「麻雀理論鬥爭」激烈展開，但終未達成共識。[88]

儘管在 Babcock 最早出版的手冊裡，已經指出麻將在中國各地的玩法其實差異極大，並沒有一個所謂標準的中國打法。[89] 但對美國或是日本的玩家而言，卻似乎渴望制訂一套標準 (standard) 或是真正 (genuine) 的打法，例如在日本就有強調使用「寧波規則」的呼籲。對比之下，中國各地的玩法雖然差異極大，卻一直未見任何要求制訂普遍準則的呼籲。顯然對近代中國的牌迷而言，麻雀乃屬市井小道的玩意，儘管有種種正經化的倡議，但始終難登大雅之堂，遑論要大張旗鼓地去尋求放諸四海皆準的游戲規則。

在一九二〇年代所出版的麻將手冊裡，仍有許多作者誤以爲麻將是中國最古老的游戲，或者判斷是孔子時代發明於廣州或寧波的游戲。[90] 更有甚者，有的

---

[86] Foster, *The Laws of Mah Jong*, p. 6.

[87] 這五位作者分別是 Joseph P. Babcock, Robert F. Foster, Lee S. Hartman, John H. Smith, 以及 Milton Cooper Work. 參見 Milton Cooper Work, *Mah-jongg Up-to-date*, including *the American Official Laws of Mah-jongg* (Chicago: The John C. Winston Company, 1924), pp. 8-9.

[88] 參見榛原茂樹，《麻雀精通》（東京：春陽堂，1931），「日本麻雀史」，頁390-398。

[89] Babcock, *Babcock's Rules for Mah-jongg*, "Preface," p. iii.

[90] 例如 Jordan Marsh Company ed., *Ma-Jong: Book of Instructions* (New York: Lent & Graf Co., 1924), introduction, p. 3. 該書初版於一九二二年，並於一九二三年一、五、九月間內印行二、三、四版，一九二四年三月又出增訂第五版。

書在首頁援引「當局者迷，旁觀者清」一語，並註明是孔子的金玉良言。[91] 孔老夫子儼然成爲這個傳統中國益智游戲的代言人。

不難想像，麻將在中國本土的淵源與發展即相當隱晦，在向外傳播的過程中，很容易被渲染爲中國古老東方的智慧結晶，憑添異國情調的神祕色彩。一位西班牙麻將游戲手冊的作者 C. de Oteyza 便宣稱經過他實地考察，發現麻將在中國的傳播路線，與孔夫子栖栖惶惶周遊列國的路徑不謀而合。麻將裡「紅中」、「白板」與「綠發」三元將牌，乃呼應孔子周遊列國時所宣傳的三種核心道德：仁 (benevolence)、誠〔信〕(sincerity)、孝 (filial piety)。平生愛鳥的孔子更特別以「麻雀」(Sparrow; Hemp Bird) 之名命名此牌。尤有進者，麻將玩法中三個關鍵術語：「碰」(pung)、「吃」(chee) 和「槓」(kong)，也與孔子有著密不可分的關係：Kong 對應的是孔子的姓氏，又因孔子娶亓官氏爲妻，因此取「亓」(che) 變音爲「吃」(chee)。[92] 種種玄想附會不一而足。

這位作者捕風捉影的說法，固然不足爲訓，也並未被當時研究麻將規則的西方作家所接受。但是強調麻將與中國文化傳統的聯繫者，實不乏其人，一位自號「宇桑居士」的中國作者以英文撰寫《麻雀正詮》(*Sparrow: The Chinese Game Called Ma-ch'iau; A Descriptive and Explanatory Story*)，在一九二〇年代頗爲當時人倚重。書中闢有專章論證麻雀的玩法實蘊含著傳統儒家的《易經》哲學與兵家《握奇經》的術數。[93] 姑不論這位「宇桑居士」的比附是否合理，但顯然與晚明如黎遂球《運掌經》等以傳統思想詮解馬吊法門的取徑若合符節。麻將不僅可供娛樂消遣，而且是一個凝淬中國古代智慧的游戲。

作爲麻將游戲的發源地，中國風靡麻將的程度，說是全民運動當不爲過。上海大戲院曾經在一九二六年準備放映一部西洋電影《古國奇緣》，爲了要提高

---

[91] 原文是 "Men in the game are blind, to what lookers-on see clearly." 見 Ezra H. Fitch, "Ma-jung: The Ancient Game of Chinese Scholars and Gentlemen," in Henry M. Snyder, *The Ma-Jung Manual* (Boston and New York: Houghton Mifflin Company, 1923), p. ix. 案：「當局者迷，旁觀者清」一語，事實上並非孔子所言。宋代范成大在《吳郡志》裡曾論及「旁觀者審，當局者迷，此不特為奕者之論」；見宋・范成大，《吳郡志》（收入《景印文淵閣四庫全書》第485冊），卷二七，頁7。

[92] Robert F. Foster, *Foster on Mah Jong* (New York: Dodd, Mead and Company, 1924), pp. 147-149.

[93] Ly Yu Sang, *Sparrow: The Chinese Game Called Ma-ch'iau; A Descriptive and Explanatory Story* (New York: The Long Sang Ti Chinese Curios Co., 1923), chap. II "The Origin and Philosophy of Ma-ch'iau," pp. 9-18.

票房，還特別在《申報》上刊登廣告，標題赫然寫著——

敬告愛打麻雀牌的諸君——寧可少打八圈・不可不看古國奇緣！

在長篇廣告詞裡，上海大戲院刻意將看電影與打麻將的樂趣相提並比：「打麻雀是一件開心的事情，看影戲也是一種作樂的妙法。但是麻雀天天可打，好影戲不是常常有得看」。因此建議大家「無論怎樣高興打牌，還是少打八圈，省了兩個鐘頭的工夫，來看看這驚天動地的古國奇緣罷！」[94]（圖一四）如此宣傳的手法不必然能將桌上的牌友引誘進戲院，但廣告本身已充分反映出麻雀牌在當時風靡的程度，連時髦的戲院都擔心民眾不情願離開牌桌，從事其他娛樂活動。

新文化運動的舵手胡適 (1891-1962) 在一九二七年旅美途中，也注意到當時歐美與日本社會所形成的麻將熱潮：

有一個時期，麻將竟成了西洋社會裡最時髦的一種游戲：俱樂部裡差不多桌桌都是麻將，書店裡出了許多種研究麻將的小冊子，中國留學生沒有錢的可以靠教麻將吃飯掙錢。歐、美人竟發了麻將狂熱了！

他譏諷地表示「誰也夢想不到東方文明征服西洋的先鋒隊，卻是那一百三十六個麻將軍！」不過，他也認爲麻將熱在西洋或者日本不過是一時的現象，因爲他相信西洋或是日本這等「長進的民族」都決不會做麻將的信徒；麻將只是中華民族的專利品——象徵著一種「好閑愛蕩、不愛惜光陰」的「精神文明」。

胡適進一步列舉各國的國戲：「英國的國戲是 Cricket〔板球〕；美國的國戲是 Baseball〔棒球〕；日本的國戲是角抵；中國呢？中國的國戲則是麻將。」不同的國戲正表現各國不同的民族特性。作爲中國全民運動的國戲麻將，也充分展現中國的民族性：

只有咱們這種不長進的民族以「閑」為幸福，以「消閑」為急務，男人以打麻將為消閑，女人以打麻將為家常，老太婆以打麻將為下半生的大事業！[95]

---

[94]《申報》民國十五年九月二十六日。根據廣告詞所言，「劇中有一千萬年前洪荒時代，像房子多大的種種毒龍猛獸，神氣活現的游行馬路上，嚇得那坐汽車的朋友個個下車逃走。當中最希奇的，就是他們相打得血肉模糊」。這部電影《古國奇緣》，應即改編自科南道爾 (Arthur Conan Doyle; 1859-1930) 一九一二年的探險小說 *The Lost World*，一九二五年由導演 Harry O. Hoyt 拍成電影。

[95] 胡適，〈麻將〉，《胡適文存》（臺北：遠東圖書公司，1953），第3集，頁36-38。

胡適將麻將比擬爲中國的「國粹」或是「國戲」，畢竟是在自我調侃，以打麻將作爲國民性的縮影。胡適其實無法解釋歐美何以會出現麻將熱這樣的現象，如果真按照他的邏輯來檢證其論點，那麼歐美和日本如此「長進」的民族，恐怕在一開始就不會耽迷上麻將這種曠時廢事的游戲。而他對中西民族性的分判，恐怕早有定見，因此他會堅持西方的麻將熱是變異、是意外；退燒是正常、是必然。

胡適並非唯一對麻將與國民性的關係大作文章之人，他的好友優生學家潘光旦 (1899-1967) 在一九三二年曾經撰文，認爲麻雀牌不愧爲「中國國家的游藝」，他推究麻雀流行最大的原因便是中國人的民族性與麻雀牌中間「實有一種固結不解的心理因素」。他認爲和外國紙牌玩法上最大的不同，「可以說是完全用不著合作的功夫的」。非但用不著合作的功夫，並且絕對要不得：

> 凡是玩麻雀的人，在玩的時候，一定得假定其餘三人無一不是你的敵人，要對他們鈎心鬥角，一刻不可懈怠。他是一個絕對的、絲毫不假借的個人主義者，他無刻不在想占便宜，或至少教別人也占不到便宜。在麻雀牌盛行的今日，我們一大部分的民眾，無論男女老幼，便時刻在培植這種損人利己的心理與態度，盡大部分的精力、時間、甚至於財力以赴之。民族中「為我」心發展，已經是夠畸形了，如今麻雀牌一類的游藝似乎更有教它變本加厲的趨勢，社會生活又安得不日就散漫、混亂、以至於不可收拾呢？[96]

在潘光旦的論點裡，打麻雀這個行爲同時具有兩種意義：一方面它既充分展現了中國的國民性，一方面又強化這種國民性發展中此種絕對個人主義的心態。

隨後在一九三四年《人間世》裡有篇文章〈談麻將〉，署名「海戈」的作者宣稱麻將是道地「中學爲體」的東西，並強調在每一桌麻將上，都可以清楚地察覺到中國的「國民性」：四人上桌，一開頭總是客氣，但牌一到手，不是拚命地「扼下家」，便是極力地「和三番」，而這正是「勇於私鬥」的最好表現，也因此造就了中國人講究「個人的實際主義的思想」。另外他也舉出一般人在輸贏時的表現，以爲從中可看出中國人「愛在雲端裡看廝殺，而一涉及自己便縮了頭的一種無責任的心理，同時也可證明國人的不拘小節，所以二十幾省的防區，丟掉了那麼四、五個省分，是滿不在乎」。當時《人間世》主編林語堂 (1895-

[96] 潘光旦，〈武術、游藝與民性〉，《憂庵隨筆》（天津：百花文藝出版社，2002），頁182-183。

1976) 在編者按語裡，還特別將海戈的論點與潘光旦所謂的「各自爲戰性」兩相呼應，以爲西洋游戲如足球、網球、橋牌，多分隊相抗，強調團隊合作 (team work) 的精神。反觀中國，卻是「人自爲戰之國、絕端個人主義之國」。[97]

一個有趣的對比是：相對於潘光旦或海戈批評麻將所代表「各自爲戰」的國民性，在美國，卻有人認爲麻將之所以吸引西方人的地方，正在於它是少數不需要同伴 (partners) 的游戲——「沒有必要拿自己的金錢去爲別人的游戲冒險」。[98] 潘光旦藉題發揮，批判中國國民性的地方，也許正是麻將在西方造成風潮的主要原因。

晚清以降對於中國「國民性」的批判與檢討，一直是知識份子關注的焦點。[99] 在一九三〇年代麻將忽然成爲譬擬借喻的熱門題材，主要原因自然要歸功於麻將在西方一時「暴得大名」，胡適也好、潘光旦也好，他們本身恐怕無意革除麻將這項國戲、或者以改革麻將游戲來遂行其改造國民性的目的。麻將不過是他們藉題發揮的一項祭品。[100] 借用王國維 (1877-1927)〈浣溪沙〉的名句相擬，

---

[97] 海戈，〈談麻將〉，《人間世》（上海：良友圖書印刷有限公司）12 (1934)：524-525。

[98] Arthur Julius Israel, *How to Play Mah-jong* (New York: Oriental Export Company, 1923), "Preface."

[99] 過去學界對二十世紀初期「國民性」論述的研究甚夥，殆難一一列舉。綜論性的研究，可參見鄭師渠，〈辛亥革命後關於國民性的探討〉，《天津社會科學》6 (1988)：39-45；陳高原，〈論近代中國改造國民性的社會思潮〉，《近代史研究》1 (1992)：1-22；鄭雲山，〈辛亥前夕的國民性問題探討〉，《近代史研究》1 (1992)：23-36。劉禾曾以明恩溥 (Arthur Smith, 1845-1932) 的 *Chinese Characters* (1890) 與魯迅的作品如《吶喊》(1921-8) 為主要分析文本，檢討「國民性」神話在歐洲發展的原型，以及移植到中國的轉化。她並指出即使如梁啟超或孫中山等嚴厲批判西方帝國主義的先驅，都難免屈從於歐洲人原用來彰顯其種族優勢的話語。見 Lydia H. Liu, *Translingual Practice: Literature, National Culture, and Translated Modernity—China, 1900-1937* (Stanford, CA: Stanford University Press, 1995), pp. 45-76. 此外，孫隆基亦對一八九〇年以降中國「國民性」論述所牽涉到種族理論、國族心理、文明進化與南北差異等課題，進行一系列的探討；見 Lung-kee Sun, *The Chinese National Character: From Nationhood to Individuality* (New York: M.E. Sharpe, 2002).

[100] 其實胡適和潘光旦本身便常以打麻將作為消遣，兩人甚至是牌友。散文名家梁實秋 (1903-1987) 曾撰有〈麻將〉一文，生動地回憶他在上海目睹胡適、潘光旦等人一塊打牌的情形：就在八圈的最後一輪，當莊的胡適一手滿貫好牌，而當時坐在對家的潘光旦也已然三副落地，顯然也在聽一副滿貫大牌。摸到一張白板的胡適，眼見桌上已有兩張白板，以為潘應該不至於單吊孤張，沒想到牌一出手，就讓潘給胡了。那回胡適輸得慘極，還開了三十幾元的支票；見梁實秋，《雅致人生》（廣州：花城出版社，1991），頁71-72。

這些批判國民性的知識份子，彷彿兀立於高峰上「偶開天眼覷紅塵」，卻驀然驚覺「可憐身是眼中人」，[101] 原來他們本身具有的「國民性」與其痛下針砭的眾生群相並無二致。

同樣在一九三四年的《申報・自由談》裡也有一篇〈麻將哲學〉，署名「孟真」的作者一開始指出「除了梅蘭芳，中國文明之能發揚於海外的，怕要首推麻將了」。他認爲麻將之所以受人歡迎，正是因爲這一百三十六張麻將，「包含了我們中國人的人生哲學」。用簡單的三字訣來說，就是「碰、吃、和」——

> 抹牌最要緊的是對子能夠「碰」倒，順子嵌當能夠「吃」著，那末「和」就很有把握了。我們中國人的生活也是這樣：只要運氣好、機會巧，一路順風，就可以由書記而主席，由馬弁而督辦。倘若獎券能夠中了頭彩，那末不但名流聞人，可以唾手而致，並且要做什麼長或主任之類，也大是易事。所以我們中國人最注意的是「天命」，卜筮星相，能被斥為迷信，卻依舊是社會的流行，上至黨國要人，下至車夫苦力，莫不拳拳服膺。

當然，麻將純粹靠運氣與機會，天命固然重要，但也不能完全聽天由命，作者便以麻將爲例，闡述「天命」與「人事」間的糾葛：

> 然而雖曰天命，亦有關人事。手風好時，雖是誰都可以和一色三翻，但是到了手風不順的時候，則精於抹牌者，也可以輸錢較少。因此，一方面雖相信天命，而他方面也說人定可以勝天。[102]

這位筆名「孟真」的作者，是否即是傅斯年 (1896-1950)，仍有待進一步的確認。[103] 不過，根據同門羅爾綱的回憶，一九三〇年代初期，傅斯年在與俞大綵

---

[101] 王國維，〈浣溪沙・山寺微茫背夕暾〉，收入氏著，《王觀堂先生全集》（臺北：文華出版社，1968），第4冊，《苕華詞》，頁1517。葉嘉瑩曾撰文細繹該闋詞象徵的意境，並藉以闡抉王國維詞作的特色；見葉嘉瑩，〈說靜安詞浣溪沙一首〉，收入氏著，《迦陵論詞叢稿》（臺北：明文出版社，1987），頁251-257。

[102] 孟真，〈麻將哲學〉，《申報・自由談》，一九三四年二月二十八日。

[103] 或有人質疑《申報・自由談》的「孟真」並非傅斯年，主要是因為傅斯年曾經登報公開表示：「上海《文化建設》及其相聯刊物中有署名『孟真』者，與我無涉」；見《大公報》（北京：人民出版社據天津大公報社原刊影印，1983），一九三五年六月十五日。不過，傅斯年當時登報所指的文章應是〈中國本位的文化建設問題〉，原刊於《文化建設》（上海）1.5 (1935.02.10)：1-3。當時關於中國本位的文化建設論戰方興未艾，有人可能刻意借用傅斯年之名立論，的確引起側目，並令傅斯年頗感困擾。該論戰始作俑者之一的陶希聖先生 (1899-1988) 即曾去函詢問傅斯年何以發表如此談話；見「史語所檔案」（臺北：中央研究院歷史語言研究所藏，編號元13-14）。然而，在《申報・自由談》發表文章的「孟真」，除了〈麻將哲學〉之外，尚有其他作品，如果《申報・自由

結襟 (1934.08.05) 之前，經常夥同汪原放和羅爾綱等人在胡適家進行方城之戰，「並且幾乎是每晚都來打麻將」。[104] 看來當「孟真」發表〈麻將哲學〉之際，傅斯年正好常在胡適家中琢磨牌技。

當然，參究麻將哲理之人不一定要會打麻將，反之亦是。不過，如果該文真是傅斯年當時即興的自由談，那麼這段論述「天命」與「人事」的辯證關係，或許與他個人在麻將桌上的親身體會不無關係。傅斯年的扛鼎之作《性命古訓辯證》完成於一九三八年，他在序裡曾經表示，關於「生」與「性」、「令」與「命」的關係，「始悟之於民國二十二、三年間」，[105] 正好與這篇〈麻將哲學〉約莫同時。這當然並不是說他的學術研究脫胎於這篇游戲之作，或者是直接從牌桌上得到啓發。相反地，也可能是傅斯年當時開始關注到天命與人事間糾葛，因此投射到麻將游戲哲理的體會上。就連毛澤東 (1893-1976) 也都提醒其私人醫生李志綏千萬不可小看麻將，他認爲「打麻將是要按照自己手上的牌、桌上打出來的牌、以及別家打出來的牌路，來判斷自己和每家的輸贏趨勢」。通過麻將，可以體悟到「偶然性」和「必然性」的辯證關係。[106] 毛的這番現身說法，或不免

---

談》中的「孟真」不是傅斯年，傅斯年恐怕不會坐視不管。在〈麻將哲學〉一文發表的同年，傅斯年就曾經去函《申報》，要求該報將所登載其「發掘古墓意見」中「有二語與所談者不合」的部分予以更正，見「史語所檔案」（編號元188-3, 1934.04.15）。即使一九三四年時他無意深究，但一年多之後當他特別登報澄清《文化建設》的「孟真」作者身分時，大可順帶一提《申報・自由談》的「孟真」也與他無涉。此外，「孟真」發表在《申報・自由談》專欄裡最早的一篇文章，是連載五天的〈韋爾斯的預言：一九三五年中日大戰記〉(1934.01.14-18)，主要是介紹著名歷史學家 H. G. Wells (1866-1946) 的新作 *The Shape of Things to Come* (New York: The Macmillan Company, 1933). 韋爾斯與傅斯年原有相當的私交，其名世的論著《世界史綱》(*The Outline of History: Being a Plain History of Life and Mankind* [London: Cassell, 1920])，曾多次徵引傅斯年的觀點；見頁310-311, 315-316；並在題記中特別感謝傅斯年；見頁vii。作者的贈書今藏於傅斯年圖書館，扉頁上並有作者題贈給傅斯年 (to S. N. Fu, with the compliments of H. G. Wells/ Sep. 2, 1920) 的親筆簽名。傅斯年留意韋氏出版的新書，其中又有關於爆發中日戰爭的預言，因此摘其大要介紹給中國讀者，應屬情理之中。當然，我們仍需找到更直接的證據，才能確定（或否定）刊文於「自由談」的「孟真」為傅斯年。但即就其登於《大公報》的啟事而言，傅斯年僅否認自己是《文化建設》裡的「孟真」，若據此一概而論，恐有以偏蓋全之虞。

[104] 見羅爾綱，《師門五年記》（北京：三聯書店，1995），頁132。

[105] 傅斯年，《性命古訓辯證》（收入《傅斯年全集》〔臺北：聯經出版事業公司，1980〕，第2冊），頁161。

[106] 李志綏，《毛澤東私人醫生回憶錄》（臺北：時報文化出版公司，1994），頁79。

有爲自己打牌作解之嫌；畢竟在他主政期間，恐怕只有少數人有此閒情或享此特權，可以藉著打麻將來琢磨天人之際的深奧哲理。無論如何，賦予麻將種種哲學意涵的說法，與三百多年前倡導馬吊牌可體悟儒家倫常道德，甚至修齊治平理念的主張，不啻是異曲同工。

進入二十世紀，麻將這個市井「小道」似乎依然牽引著士林「大雅」的眼光，不僅在一九二〇年代的西方一度蔚爲風潮，隨即又成爲中國知識份子解析國粹的線索。忽然間東南西北風，那一百四十四張麻將排列組合與摸碰吃和，一方面代表中國文化傳統的精粹自東徂西，一方面又帶給中國知識份子種種啓發，不論是挖掘國民性的黑暗面，或是從中領悟中國人的人生哲學。小玩意竟又成爲大傳統具體而微的化身。

## 結語：市井小道與士林大雅

相對於上層文化遺有豐富的文本資源，史學工作者如欲探討基層文化的歷史發展，難免受限於時空線索的貧瘠。本文選擇馬吊與馬將作爲研究的議題，正著眼於此兩者原生於市井的民間游藝，幾經擴散蔓延，既滲入知識階層的日常生活，更成爲士林論述中一再面對的課題，因此我們可以從士人社群的記載中披沙揀金，一窺大小傳統間的交接與互動。儘管依傍的史料仍大多出自士林的書寫，但透過抗拒式的文本解讀，[107] 對敘事者或立論者所可能蘊含的價值判斷進行篩濾與反思，在拼湊歷史原貌的同時，並檢視文本作者所預設的立場。由此或可以探測到偃息或隱伏於歷史文獻中民間文化的脈動，而這股脈動極可能不時地由下而上牽引著菁英傳統的神經。

如果小說是塵世的鏡影，那麼隨著馬吊／馬將進入了與眾樂樂的日常生活，馬吊／馬將自然也成爲文學想像世界裡常見的場景。從《照世杯》、《鏡花緣》裡的馬吊，一直到張愛玲 (1920-1995) 短篇〈色・戒〉(1950) 與長篇《怨

[107] 研治性別與文學的學者，或早已熟習 Judith Fetterley 所倡議「抗拒式閱讀」(resistant reading) 的理論，以期跳脫過去往往被男性視角所宰制的書寫傳統，從而對文本進行另類且多元的解釋；參見 *The Resisting Reader: a Feminist Approach to American Fiction* (Bloomington: Indiana University Press, 1978). 這種對文本的解讀策略，當然並不局限於性別史的研究。畢竟任何歷史文本，都是特定時空環境下特定階層的產物，作者的價值觀隱然主導其敘事的基調，因此在解讀過程中藉由唱反調的方式，尋繹其他變奏的可能，或許可以考掘出更多潛藏的音訊。

女》(1966) 裡的麻將，例證俯拾皆是。即以當代小說家白先勇筆下〈永遠的尹雪豔〉爲例，尹雪豔在臺北市仁愛路四段安頓了一棟西式的新公館，裡面並布置了一間麻將室，精巧的麻將桌、麻將燈一應俱全，特別用來款待並慰藉那批從上海流亡來臺、浮游於臺北的國府移／遺民。就像《圍城》裏船上聊解眾人鄉愁的麻將，在尹公館的麻將室裡，不見外面臺北的陰寒與溽暑，依舊是上海繁華似夢的十里洋場；杭州猶作汴州，他鄉恍如故鄉。[108] 華裔作家譚恩美也曾藉著四位飄洋到新大陸的中國婦女，組成「喜福會」(The Joy Luck Club)，在海外的移民世界裡以麻將會友，小說的情節隨著桌上輪流做莊的風序逐步展開：四對移民的母女，游移於故鄉傳統與異鄉文化之間，人事與天命的糾葛有如麻將桌上無常的悲喜。[109] 而在中國土地上被士人道德論說所鄙夷的小玩意，在移民的異域裡，卻成爲一般華人認同原鄉傳統的重要依傍。麻將這玩意兒變得如此中國、如此傳統。

馬吊與馬將雖然有一定的繼承淵源，但實非一脈單傳的線性發展，而是在開枝散葉的過程中有所揚棄與轉化。就傳播的軌跡而言，馬吊與馬將兩者在地域的跨越與階層的擴散上，都有許多相近之處：兩者都原本發跡於南方城市，充其量不過是市井生活裡的休閒玩意，一開始仍屬士林「大雅」所諱言的牧豬奴戲。但它們不久即逐漸滲透到士林的生活消遣之中，同時也從市井向外流播，一方面是以城市爲基點，逐步感染四周的村落鄉里，一方面則透過城市的交通，隨著士商的活動由南而北，產生點對點的跳接式傳播，終而普及各地。

晚明許多士大夫不僅熱中馬吊，更嘗試予以「正經化」的理論建構；同樣在晚清，也有些知識份子意欲從馬將的改革中，賦予其啓蒙的重責大任。當明朝淪亡之後，有人深惡馬吊讓士大夫荒廢正業，終導致亡國之禍，直以「妖孽」視之；至於晚清的馬將，不僅負亡清之罪，更涉亡國之嫌。當馬將飄洋過海，自東徂西，在東方被視爲貽毒中國社會的舊玩意，倏忽成爲引領西方文化風騷的新寵兒。馬將搖身一變，竟成爲融鑄中國傳統思想智慧於一爐的國技。馬吊與馬將不過是「小道」，卻一再成爲「大雅」論述中所關注的焦點：或將之正經化，或將之妖孽化，或將之改造成啓蒙利器，或藉之批判國民性，種種論述不一而足。究其實，馬吊何德？馬將何能？竟得忽爾比附成儒家的經典？忽爾必須承擔亡國的

---

[108] 白先勇，《臺北人》（臺北：爾雅出版社，1983），頁1-22。

[109] 見 Amy Tan, *The Joy Luck Club* (New York: Putnam's, 1989). 該書並曾改編成電影 (1993)，王穎 (Wayne Wang) 執導。

罪過？忽爾又成爲國民性格的表徵？忽爾又成爲中國傳統的精粹？

士大夫對馬吊／馬將的「妖孽化」或「正經化」，表面上雖是冰炭對反的兩極，但其實反映出「大雅」傳統對流行「小道」欲拒還迎的矛盾。正由於馬吊或馬將急遽擴散的群眾基礎，並早已走入士大夫階層的日常生活裡；換言之，「小道」早已滲入「大雅」之中。面對此一事實，有意將此「小道」收編入「大雅」的士大夫，期望藉由講究牌品、改造譜式等方法加以馴化，或者賦予該游戲的正當性，比附於德性倫常或術數義理；也有人是希望透過修訂游戲法則，或構思各式繁巧的牌譜，重新釐定士／庶、雅／俗之間日漸泯除的界線；有些近代的知識份子則企圖因勢利導，將之改造爲教化群氓的啓蒙工具。相對而言，亟欲將之根除的士大夫，則是震懾於該游戲對士庶官民的普及魅力，以及顛覆禮教秩序的潛伏動能。遂以正俗爲名，大張旗鼓地申以禁令，甚或將之定讞爲亡國妖孽，嚴防此一流俗的「小道」在逐漸侵滲下，噬蝕作爲國本的「大雅」。

歸根究柢，此等「小道」祇因「極有趣」，既寓「賭」於「戲」，又蘊「戲」於「賭」。一旦設身牌局，人人既是當家的主角，又是別人的配角。人人在砌牌、抹牌時各自爲戰，又在碰牌、吃牌間相互牽引。在馬吊與馬將的博戲世界裡，演繹著的是人事與天命的牽扯、偶然性與必然性的糾葛。至於現實社會裡的尊卑差序、輩份倫常甚或男女之防，無不在戲局裡一一消解。晚明馬吊與晚清馬將都是以迅雷之姿橫掃中國，從市井閭閻，到宮廷閥閱，甚至繡房閨閣，儼然成爲一種全民運動。但是就在群眾「運動」馬吊或馬將的同時，馬吊或馬將其實在「運動」群眾；至少從爲正統禮教代言的士大夫看來，這馬吊／馬將等小道勢如燎原，風行未歇，不斷地在挑釁、鬆動原本井然的禮教秩序。

中國很少有一種消遣的游戲，竟在因緣際會中成爲大小傳統的文化共相；或如馬吊那樣背負亡國的原罪，或如馬將那樣成爲國粹的化身。也許是歷史的因緣巧合，它們都開始流行於衰世末葉，並且一發不可收拾；在國族銷沈之際，同時被標舉爲那個時代精神淪落的象徵。它們挾著雷霆萬鈞之勢，既席捲市井的小傳統，又擴散到士林的大傳統。從江湖流至廟堂，從閭閻傳入閨閣；跨越階級、身分與性別的界域，幾乎滲透到社會的每一個角落，也因此成爲檢視某個時代文化的指標，或集體心態的註腳。於是這小小的玩意兒，彷彿能左右天下的陣局、歷史的韻律。它們原不過是橫生在游藝史上一段趣味的枝節，卻沒想到竟張揚成文化史上一項嚴肅的課題。

（本文於民國九十七年四月十七日通過刊登）

## 後記

本文數易其稿。構思之初，既得李孝悌、邱仲麟與沙培德等同仁切磋。初稿先後並蒙王汎森、康豹、鄭培凱與金文京等先生提點指正。修訂過程中，除了兩位匿名審查人寶貴的增補建言，何漢威先生更費心批讀全文，且每讀獲一條佐證史料，隨即影印予筆者參考。筆者曾於二〇〇三年冬訪問日本千葉縣的麻雀博物館，得到館方熱情接待，並慷慨調出館藏中國傳統紙牌樣張供筆者檢視、拍攝。此外，閻秀慧、簡志仲、賀香綾與張志惠等人陸續協助蒐印各類圖文資料，謹此一併衷心銘謝。

## 附表一：馬吊型制與水滸人物（※表不同）

| 牌門 | 牌名 | 明晚期馬吊牌型制[110] | 明中葉崑山牌戲型制[111] |
|---|---|---|---|
| 十字門<br>計十一葉 | 二十〔萬〕 | 地慧星一丈青扈三娘 | 一丈青張橫※ |
| | 三十〔萬〕 | 天暗星青面獸楊志 | 青面獸楊志 |
| | 四十〔萬〕 | 天殺星黑旋風李逵 | 賽關索王雄※ |
| | 五十〔萬〕 | 天孤星花和尚魯智深 | 花和尚魯智深 |
| | 六十〔萬〕 | 天威星雙鞭呼延灼 | 鐵鞭呼延綽 |
| | 七十〔萬〕 | 地勇星病尉遲孫立 | 病尉遲孫立 |
| | 八十〔萬〕 | 天滿星美髯公朱仝，抱子雙頭 | 混江龍李進※ |
| | 九十〔萬〕 | 天敗星活閻羅阮小七 | 活閻羅阮小七 |
| | 百萬 | 天罪星短命二郎阮小五 | 阮小五 |
| | 千萬 | 天傷星行者武松 | 行者武松 |
| | 尊萬萬貫 | 天魁星呼保義宋江，貌髯 | 呼保義宋江 |
| 萬字門<br>計九葉 | 一萬 | 天巧星浪子燕青 | 浪子燕青 |
| | 二萬 | 天英星小李廣花榮 | 小李廣花榮 |
| | 三萬 | 天勇星大刀關勝 | 大刀關勝 |
| | 四萬 | 天貴星小旋風柴進 | 小旋風柴進 |
| | 五萬 | 天壽星混江龍李俊 | 黑旋風李逵※ |
| | 六萬 | 天微星九紋龍史進，雙頭 | 混江龍李海※ |
| | 七萬 | 天猛星霹靂火秦明 | 霹靂火秦明 |
| | 八萬 | 天空星急先鋒索超 | 急先鋒索超 |
| | 尊九萬貫 | 天退星插翅虎雷橫 | 插翅虎雷橫 |

[110] 見《葉子譜》。

[111] 見《菽園雜記》。

| 牌門 | 牌名 | 明晚期馬吊牌型制[110] | 明中葉崑山牌戲型制[111] |
|---|---|---|---|
| 索子門<br>計九葉 | 一索 | 如股釵 | |
| | 二索 | 如折足 | |
| | 三索 | 如品字形 | |
| | 四索 | 如雙珠環 | |
| | 五索 | 如艮卦形 | |
| | 六索 | 如六水雙遶 | |
| | 七索 | 疊二者三而斜其一 | |
| | 八索 | 疊二而四之 | |
| | 尊九索 | 自下麤四貫，疊二貫而銳其一 | |
| 文錢門<br>計十一葉 | 尊空沒文 | 原貌波斯進寶，標曰：空一文 | （無此牌※） |
| | 半文錢 | 花實各半，或曰一枝花，或曰鬻客 | （無此牌※） |
| | 一錢 | 如太極，自一至九 | |
| | 二錢 | 如腰鼓 | |
| | 三錢 | 如乾卦形 | |
| | 四錢 | 如連環 | |
| | 五錢 | 如五岳真形 | |
| | 六錢 | 如坤卦形 | |
| | 七錢 | 如北斗形 | |
| | 八錢 | 如塊玉 | |
| | 九錢 | 如三疊峰 | |

## 附表二：《警鐘日報》〈馬將軍改革議案〉示意圖

| 中 | 發 | 白 |
|---|---|---|
| 專制 | 立憲 | 共和 |

| 東 | 西 | 南 | 北 |
|---|---|---|---|
| 農 | 工 | 商 | 兵 |

| 一筒 | 二筒 | 三筒 | 四筒 | 五筒 | 六筒 | 七筒 | 八筒 | 九筒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 中國<br>專制 | 日本<br>立憲 | 高麗<br>專制 | 安南<br>法屬 | 暹羅<br>專制 | 緬甸<br>英屬 | 印度<br>英屬 | 阿富汗<br>專制 | 波斯<br>專制 |

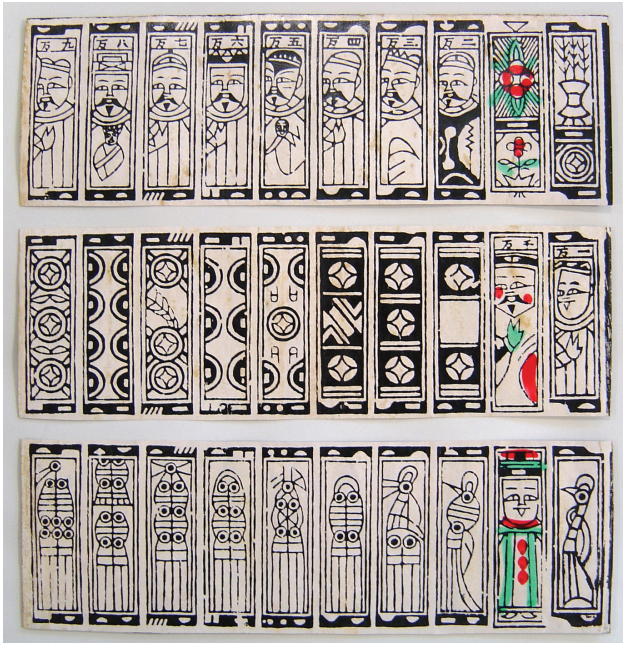
| 一萬 | 二萬 | 三萬 | 四萬 | 五萬 | 六萬 | 七萬 | 八萬 | 九萬 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 英吉利<br>立憲 | 俄羅斯<br>專制 | 德意志<br>立憲 | 法蘭西<br>共和 | 意大利<br>立憲 | 奧匈<br>立憲 | 比利時<br>立憲 | 荷蘭<br>立憲 | 西班牙<br>立憲 |

| 一索 | 二索 | 三索 | 四索 | 五索 | 六索 | 七索 | 八索 | 九索 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 美利堅<br>共和 | 墨西哥<br>共和 | 哥侖<br>比亞<br>共和 | 波利<br>斐亞<br>共和 | 委內<br>瑞拉<br>共和 | 巴西<br>共和 | 秘魯<br>共和 | 智利<br>共和 | 銀國<br>（亞爾然丁）<br>共和 |

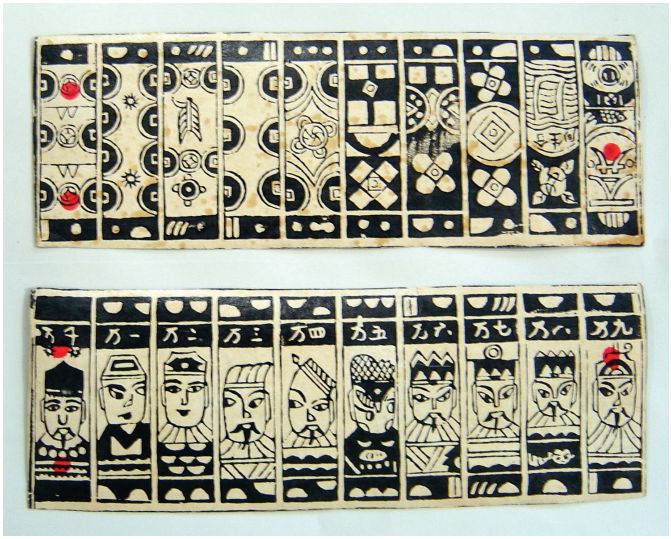
| 花 | 花 | 花 | 花 | 花 | 花 |
|---|---|---|---|---|---|
| 地球 | 亞洲 | 歐洲 | 非洲 | 澳洲 | 美洲 |

| 花 | 花 | 花 | 花 | 花 |
|---|---|---|---|---|
| 太平洋 | 大西洋 | 印度洋 | 北冰洋 | 南冰洋 |

| 花 | 花 | 花 | 花 | 花 |
|---|---|---|---|---|
| 汽船 | 鐵路 | 電線 | 印字機 | 輕氣球 |



圖一：〔馬吊〕紙牌樣張（年代未詳，日本千葉：麻雀博物館藏，筆者攝）



圖二：〔馬吊〕紙牌樣張（年代未詳，日本千葉：麻雀博物館藏，筆者攝）




**圖三：碰和牌**

**（《海上花列傳》，第十三回，〈挨城門陸秀寶開寶　檯轎子周少和碰和〉附圖）**

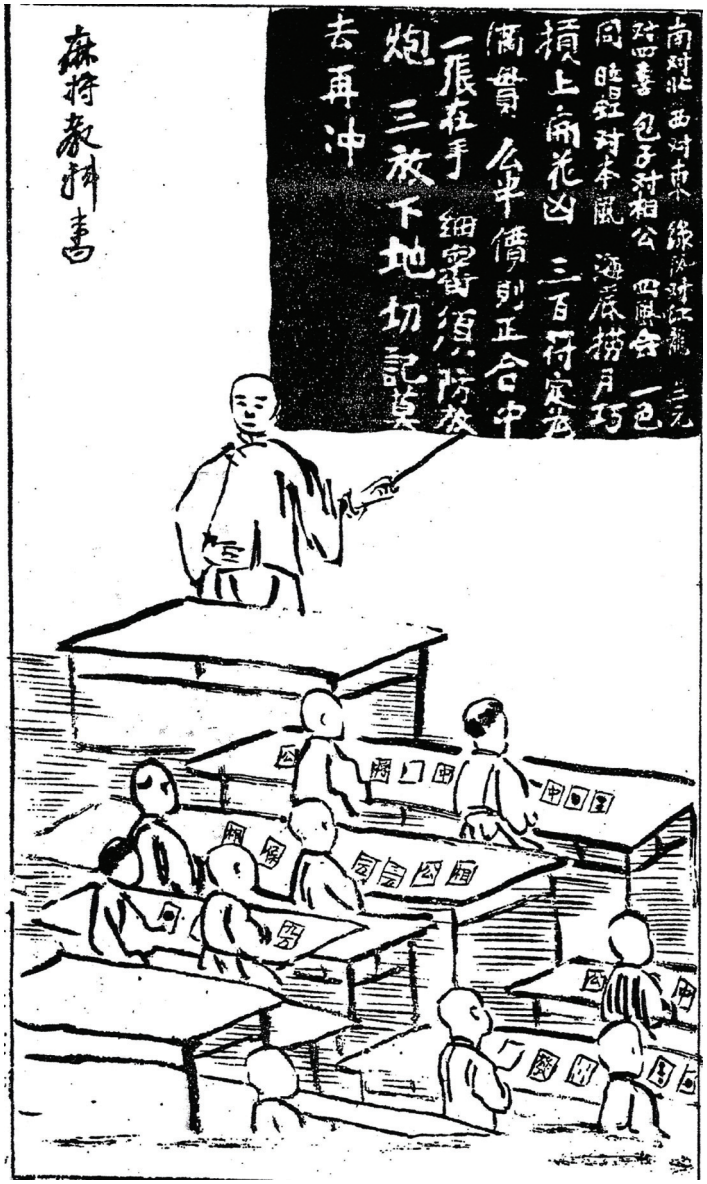



圖四：晚清「打麻雀」（日・青木正兒編，劉延年圖，《歲時圖譜》
〔收入內田道夫，《北京風俗圖譜》，
東京：株式會社平凡社，1986〕，頁170）



**圖五：慈禧用麻雀型制之撲克牌**

**（葉赫那拉・根正口述，赫曉輝撰，《我所知道的慈禧太后》，頁173）**




圖六：麻將教科書（《通俗畫報》〔收入姜亞沙、經莉、陳湛綺主編，《民國畫報匯編・綜合卷》〕，清宣統元年〔1909〕八月三十日）



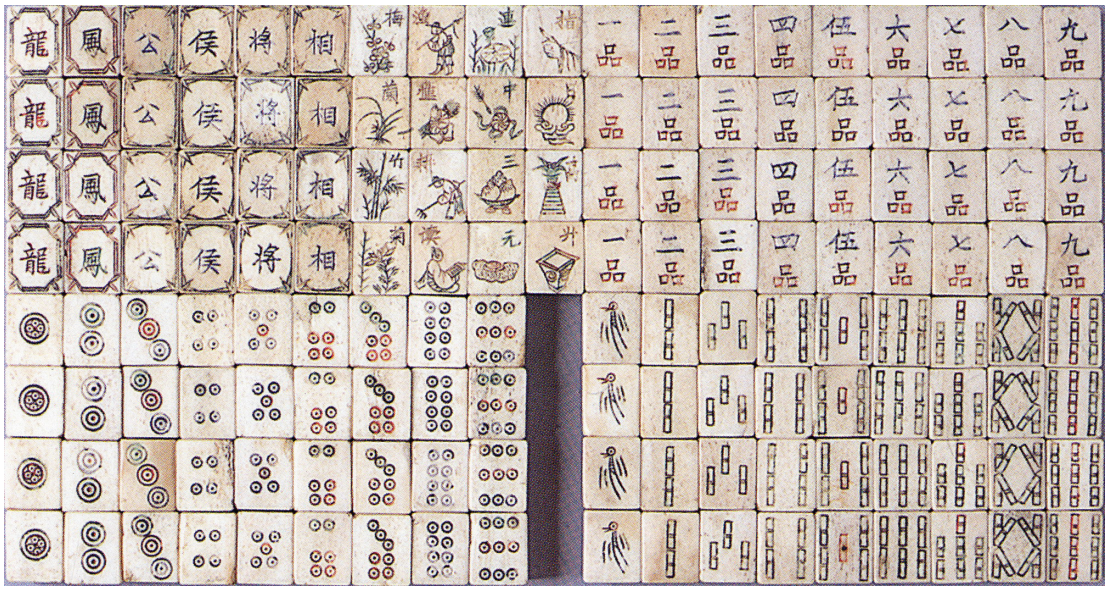

圖七：上海林源年製的麻雀牌盒面，上刻「高尚娛樂」
（日本千葉：麻雀博物館藏，筆者攝）




圖八：吳佩孚賞玩的麻將盒，上刻「文章溯古跡，博物尋原宗」
（日本千葉：麻雀博物館藏，筆者攝）




圖九：白崇禧獲贈之麻將盒，上鐫「雅趣」兩字
（日本千葉：麻雀博物館藏，筆者攝）



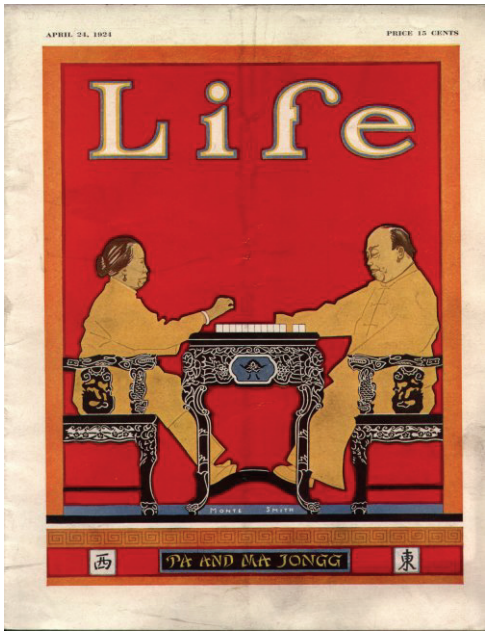

圖一〇：公侯將相牌。萬字牌改成品字牌，東西南北四風改為公侯將相，中發變成龍鳳，另有「連中三元」、「指日高升」等花牌（鈴木知志等編，《世界の麻雀：麻雀博物館ガイド》，東京：株式會社竹書房，2002，頁4；日本千葉：麻雀博物館藏，筆者攝）



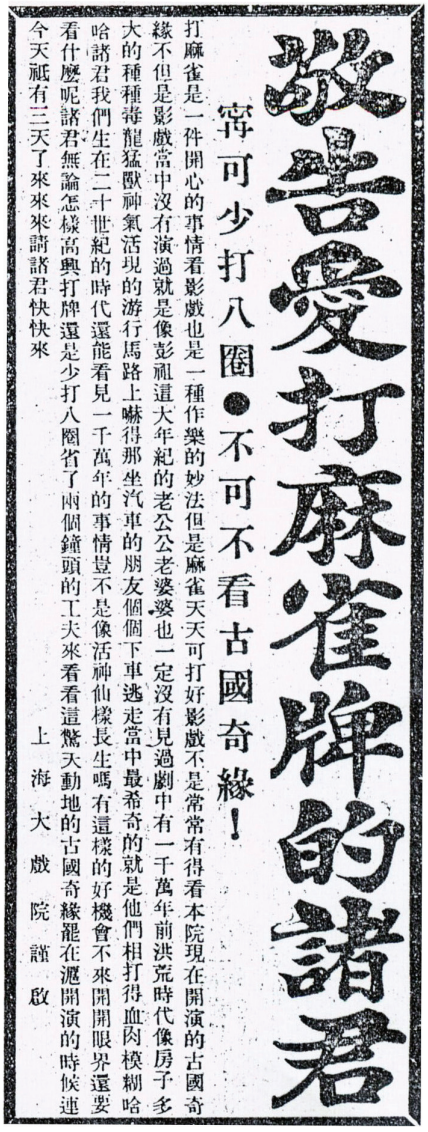
圖一一：升官麻將。萬、筒、索分別改成品、級、功，另有各種官銜的花牌
（日本千葉：麻雀博物館藏，筆者攝）



圖一二：「北京善後會議」麻將。以北、京代替中、發；善後會議分別代替東南西北四風，並有「限制社團」、「廢督裁兵」等花牌
（日本千葉：麻雀博物館藏，筆者攝）




圖一三：老爸老「媽」將，《生活》雜誌 (*LIFE*) 封面 (1924.04.24)。注意底下的標題欄有「東」「西」兩風。


敬告愛打麻雀牌的諸君

寧可少打八圈●不可不看古國奇緣！

打麻雀是一件開心的事情看影戲也是一種作樂的妙法但是麻雀天天可打好影戲不是常常有得看本院現在開演的古國奇緣不但是影戲當中沒有演過就是像彭祖這大年紀的老公公老婆婆也一定沒有見過劇中有一千萬年前洪荒時代像房子多大的種種毒龍猛獸神氣活現的游行馬路上嚇得那坐汽車的朋友個個下車逃走當中最希奇的就是他們相打得血肉模糊哈哈諸君我們生在二十世紀的時代還能看見一千萬年的事情豈不是像活神仙樣長生嗎有這樣的好機會不來開開眼界還要看什麼呢諸君無論怎樣高興打牌還是少打八圈省了兩個鐘頭的工夫來看看這驚天動地的古國奇緣罷在滬開演的時候連今天祇有三天了來來來請諸君快快來

上海大戲院謹啟

圖一四：古國奇緣 (*The Lost World*, 1925) 之影戲廣告，《申報》，一九二六年九月二十六日。

# 引用書目

## 一・傳統文獻

《孟子注疏》，收入清・阮元校勘，《重刊宋本十三經注疏》，臺北：藝文印書館，1965。

《論語正義》，收入《重刊宋本十三經注疏》。

《禮記注疏》，收入《重刊宋本十三經注疏》。

魏・王肅注，《孔子家語》，臺北：世界書局，1991。

南朝宋・劉義慶，《世說新語箋疏》，南朝梁・劉孝標注，余嘉錫箋疏，上海：上海古籍出版社，1993。

宋・王闢之，《澠水燕談錄》，收入《景印文淵閣四庫全書》，臺北：臺灣商務印書館，1983，第1036冊。

宋・李昉等編，《太平廣記》，北京：中華書局，1995。

宋・范成大，《吳郡志》五十卷，收入《景印文淵閣四庫全書》，第485冊。

元・不著編人，《景印元本大元聖政國朝典章》，收入《善本叢書》，臺北：國立故宮博物院，1976。

元・張鉉纂修，《至正金陵新志》十五卷，北京：中華書局據元至正四年 (1344) 修，清四庫全書本影印，1990。

元・脫脫等，《遼史》，北京：中華書局，1959。

明・郎瑛，《七修類稿》，北京：中華書局，1959。

明・陳洪綬作，清・黃子立刻，《博古葉子》，成都：四川美術出版社，1986。

明・陸容，《菽園雜記》，北京：中華書局據墨海金壺本排印，1985。

明・潘之恆輯，《葉子譜》，收入《廣百川學海》，臺北：新興書局，1970，第六輯。

明・鄧士龍輯，《國朝典故》，許大齡、王天有等點校，北京：北京大學出版社，1993。

明・黎遂球，《運掌經》，收入清・汪師韓（上湖居士）輯錄，《葉戲原起》，臺北：中央研究院歷史語言研究所傅斯年圖書館藏清光緒十二年 (1886) 錢唐汪氏長沙刊本。

明・龍子猶（馮夢龍），《馬吊腳例》，收入陸國斌點校，《馮夢龍全集》，南京：江蘇古籍出版社，1993，第18冊。

明・龍子猶（馮夢龍），《牌經十三篇》，收入陸國斌點校，《馮夢龍全集》，第18冊。

明・龍子猶（馮夢龍），《牌經十三篇》，收入魏同賢主編，《馮夢龍全集》，上海：上海古籍出版社，1993，第43冊。

清・王士禛，《分甘餘話》，收入《筆記小說大觀・第三十九編》，臺北：新興書局，1985，第5冊。

清・王士禛，《居易錄》，收入《景印文淵閣四庫全書》，第869冊。

清・申涵光，《荊園小語》，收入《叢書集成新編》，臺北：新文豐出版公司，1985，第14冊。

清・守庵居士訂，《馬吊譜》，臺北：國家圖書館藏貴池劉民聚學軒鈔本，年代不詳。

清・吳偉業，《吳梅村全集》，上海：上海古籍出版社，1990。

清・吳偉業，《綏寇紀略》，收入《景印文淵閣四庫全書》，第363冊。

清・李斗，《揚州畫舫錄》，北京：中華書局，1997。

清・李式玉，《四十張紙牌說》，收入《叢書集成續編》，上海：上海書店，1994，子部，第87冊。

清・李汝珍，《鏡花緣》，臺北：桂冠圖書公司，1983。

清・李鄴嗣，《杲堂詩文集》，杭州：浙江古籍出版社，1988。

清・汪師韓，《談書錄》，臺北：中央研究院歷史語言研究所傅斯年圖書館藏清光緒十二年 (1886) 錢唐汪氏長沙刊本。

清・周文煒，《觀宅四十吉祥相》，收入《叢書集成續編》，臺北：新文豐出版公司，1989，哲學類，第43冊。

清・金學詩，《牧豬閒話》，收入《叢書集成續編》，臺北：新文豐出版公司，1989，藝術類，第102冊。

清・昭槤，《嘯亭雜錄・續錄》，北京：中華書局，1997。

清・徐珂，《清稗類鈔》，北京：中華書局，1996。

清・酌元亭主人編，《照世杯》，上海：上海古籍出版社，1985。

清・張廷玉，《澄懷園語》，收入《四庫全書存目叢刊》，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1997，集部，別集類，第262冊。

清・梁紹壬，《兩般秋雨盦隨筆》，莊葳點校，上海：上海古籍出版社，1982。

清・梁章鉅，《歸田瑣記》，北京：中華書局，1981。

清・許起鳳修，清・高登科等纂，乾隆《寶雞縣志》十卷，首一卷，收入《稀見中國地方志匯刊》，北京：中國書店，1992，第8冊，據清乾隆二十九年 (1764) 刻本影印。

清・陳瑚輯，《頑潭詩話》，臺北：中央研究院歷史語言研究所傅斯年圖書館藏清宣統至民國間新陽趙氏刊本。

清・陸世儀，《復社紀略》，收入《明代筆記小說》，石家莊：河北教育出版社，1995，第12冊。

清・勞格輯，《洪文安公遺集》，收入《續修四庫全書》，上海：上海古籍出版社，1997，集部，別集類，第1317冊。

清・湯斌，《湯子遺書》，收入《四庫全書珍本・第十一集》，臺北：臺灣商務印書館，1981，第117冊。

清・磊砢山人（屠紳），《蟫史》，臺北：天一出版社據清嘉慶五年 (1800) 版影印，1976。

清・戴名世，《憂庵集》，收入王樹民、韓明祥、韓自強編校，《戴名世遺文集》，北京：中華書局，2002。

清・韓子雲，《海上花列傳》，收入《晚清小說大系》，臺北：廣雅出版有限公司，1984。

清・覺羅勒德洪等奉敕修，《聖祖仁皇帝實錄》，天津：天津古籍出版社，1993。

清・顧炎武，《原鈔本顧亭林日知錄》，臺北：文史哲出版社，1979。

林翰儒纂，民國《河北省藁城縣鄉土地理》，收入《中國方志叢書・華北地方・河北省》第162號，臺北：成文出版社據一九二三年石印本影印，1968。

賓尙武修，翟富文纂，民國《來賓縣志》，收入《中國方志叢書・華南地方・廣西省》第201號，臺北：成文出版社據民國二十五年 (1936) 鉛印本影印，1975。

《大公報》，北京：人民出版社據天津大公報社原刊影印，1983。

《申報》，上海：上海書店影印本，1982-1987。

《警鐘日報》，臺北：中國國民黨中央委員會黨史史料編纂委員會據上海警鐘日報社影印，1968。

中國第一歷史檔案館編，《康熙朝滿文朱批奏摺全譯》，北京：中國社會科學出版社，1996。

「清代軍機處檔摺件」，臺北：國立故宮博物院藏，編號006646。

「史語所檔案」，臺北：中央研究院歷史語言研究所藏，編號元13-14。

「史語所檔案」，臺北：中央研究院歷史語言研究所藏，編號元188-3。

## 二・近人論著

王國維
1968 《王觀堂先生全集》，臺北：文華出版社。
白先勇
1983 《臺北人》，臺北：爾雅出版社。
余嘉錫
1975 《宋江三十六人考實》，臺北：古亭書屋。
李孝悌
1998 《清末的下層社會啓蒙運動：1901-1911》，臺北：中央研究院近代史研究所。
李志綏
1994 《毛澤東私人醫生回憶錄》，臺北：時報文化出版公司。
杜亞泉（傖父）
1923 〈馬將推原〉，《東方雜誌》（上海）20.24：83-85。
1933 《博史》，上海：開明書店。
亞俾
1914 〈麻雀大王本紀〉，《游戲雜誌》（上海：中華圖書館）7：7-8。
孟真（非傅斯年）
1935 〈中國本位的文化建設問題〉，《文化建設》（上海）1.5 (1935.02.10)。
孟真（傅斯年？）
1934a 〈韋爾斯的預言：一九三五年中日大戰記〉，《申報・自由談》，1934年1月14-18日。
1934b 〈麻將哲學〉，《申報・自由談》，1934年2月28日。
姜亞沙、經莉、陳湛綺主編
2007 《民國畫報匯編・綜合卷》，北京：全國圖書館文獻縮微複製中心。
胡適
1953 《胡適文存》，臺北：遠東圖書公司，第3集。
凌善清編
1924 《太平天國野史》，上海：文明書局。
海戈
1934 〈談麻將〉，《人間世》（上海：良友圖書印刷有限公司）12：524-525。

梁實秋
1991 《雅致人生》，廣州：花城出版社。
許指嚴
1988 《十葉野聞》，收入《近代稗海・第十一輯》，成都：四川人民出版社。
郭雙林、蕭梅花
1995 《中華賭博史》，北京：中國社會科學出版社。
陳高原
1992 〈論近代中國改造國民性的社會思潮〉，《近代史研究》1：1-22。
麻將起源地陳列館編
不詳 《麻將的歷史與文化》，寧波：麻將起源地陳列館。
傅斯年
1980 《性命古訓辯證》，收入《傅斯年全集》，臺北：聯經出版事業公司，第2冊。
楊步偉
1972 《雜記趙家》，臺北：傳記文學出版社。
楊蔭深
1989 《中國古代游藝活動》，臺北：國文天地雜誌社。原名《中國游藝研究》，上海：世界書局，1935。
葉嘉瑩
1987 《迦陵論詞叢稿》，臺北：明文出版社。
葉赫那拉・根正口述，赫曉輝撰
2005 《我所知道的慈禧太后：慈禧曾孫口述實錄》，北京：金城出版社。
裘沙
2004 《陳洪綬：時代、思想與插圖》，北京：人民美術出版社。
潘光旦
2002 《夔庵隨筆》，天津：百花文藝出版社。
鄭師渠
1988 〈辛亥革命後關於國民性的探討〉，《天津社會科學》6：39-45。
鄭雲山
1992 〈辛亥前夕的國民性問題探討〉，《近代史研究》1：23-36。
魯迅
1989 《魯迅全集》，北京：人民文學出版社。

錢鍾書
1980 《圍城》，北京：人民文學出版社。
羅爾綱
1995 《師門五年記》，北京：三聯書店。
大谷通順
1989 〈馬掉牌考〉，《北海道大学文学部紀要》38.1：144-164。
內田道夫
1986 《北京風俗圖譜》，東京：株式會社平凡社。
鈴木知志等編
2002 《世界の麻雀：麻雀博物館ガイド》，東京：株式會社竹書房。
榛原茂樹
1931 《麻雀精通》，東京：春陽堂。
Allen, Frederick Lewis
1964 *Only Yesterday: An Informal History of the 1920s*. Reprint, New York: Harper & Row, c1931.
Augarde, Tony
1984 *The Oxford Guide to Word Games*. Oxford: Oxford University Press.
Babcock, Joseph P.
1924 *Babcock's Rules for Mah-jongg: The Red Book of Rules*. Shanghai: Mah-jongg Company of China.
Dummett, Michael
1980 *The Game of Tarot.* London: Gerald Duckworth & Co.
Fetterley, Judith
1978 *The Resisting Reader: a Feminist Approach to American Fiction.* Bloomington: Indiana University Press.
Foster, Robert F.
1924a *The Laws of Mah Jong*. New York: Vanity Fair.
1924b *Foster on Mah Jong*. New York: Dodd, Mead and Company.
Hargrave, Catherine Perry
1966 *A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming*. Reprint, New York: Dover Publications, INC.
Israel, Arthur Julius
1923 *How to Play Mah-jong*. New York: Oriental Export Company.
Jordan Marsh Company, ed.
1924 *Ma-Jong: Book of Instructions.* New York: Lent & Graf Co.

Liu, Lydia H.（劉禾）

1995 *Translingual Practice: Literature, National Culture, and Translated Modernity—China, 1900-1937.* Stanford, CA: Stanford University Press.

Lo, Andrew（盧慶濱）

2000 "The Game of Leaves: An Inquiry into the Origin of Chinese Playing Cards." *Bulletin of the School of Oriental and African Studies* 63.3: 389-406.

Ly, Yu Sang

1923 *Sparrow: The Chinese Game Called Ma-ch'iau; A Descriptive and Explanatory Story.* New York: The Long Sang Ti Chinese Curios Co.

Redfield, Robert

1956 *Peasant Society and Culture: an Anthropological Approach to Civilization.* Chicago: University of Chicago Press.

Snyder, Henry M.

1923 *The Ma-Jung Manual.* Boston and New York: Houghton Mifflin Company.

Sun, Lung-kee（孫隆基）

2002 *The Chinese National Character: From Nationhood to Individuality.* New York: M.E. Sharpe.

Tan, Amy（譚恩美）

1989 *The Joy Luck Club.* New York: Putnam's.

Wells, H. G.

1920 *The Outline of History: Being a Plain History of Life and Mankind.* London: Cassell.

1933 *The Shape of Things to Come.* New York: The Macmillan Company.

Work, Milton Cooper

1924 *Mah-jongg Up-to-date,* including *the American Official Laws of Mah-jongg.* Chicago: The John C. Winston Company.

# *Madiao* and Mahjong in Popular Culture and Elite Discourse

Hsi-yüan Chen

Institute of History and Philology, Academia Sinica

This article examines two games that once dominated the world of leisure in China. It traces the origins and development of *madiao* and mahjong, the routes by which they spread, their impact on everyday life, and, most importantly, the controversial assessments of these games in elite discourse.

The *madiao* card game, popular in the late Ming, and its successor, mahjong, which emerged in the late Qing, shared similar paths and a peculiar fate in the cultural history of Chinese recreations. They were pastimes originally enjoyed among the urban lower classes, but later spread from market towns to the central capital, and from the lower levels of society to the upper ones. Their popularity crossed social and gender boundaries. Once people entered the inviting world offered by these games, social and political distinctions temporarily melted away and the players united as *homo ludens*, equals as long as they honored the rules of game. Playing *madiao* and mahjong became a common pastime and a shared experience for countless Chinese from a wide variety of backgrounds.

As *madiao* pervaded the daily life of the populace, including that of elite circles, it became a subject of controversy among the literati. Some enthusiasts devoted themselves to the project of elevating the quality of the game by refining or reforming its rules, and many manuals on the rules and tactics of the game were published to meet growing demand. Some enthusiasts even justified the merits of playing the game by comparing it to Confucian moral cultivation, and claimed that the game embodied the Confucian idea of "studying the principle of things" which could lead the master players eventually to acquire the means to "pacify the realm under Heaven." Some conservatives, on the other hand, expressed their concern over people's addiction to what was at root a form of gambling and lamented the disruption of social norms the games inspired. After the collapse of the Ming dynasty, *madiao* was repeatedly indicted for compromising the ordered hierarchical ethics and for undermining social

morality. Moreover, both the rules of the game as well as card designs were interpreted retrospectively as a series of evil portents foretelling dynastic collapse.

Coincidently, the game of mahjong, originally a card game partially derived from *madiao* that evolved into a game played with tiles, also emerged at a time of turmoil: when the reigning Qing dynasty was teetering on the brink of collapse. Mahjong quickly became a craze all over China, and was avidly played everywhere, from squalid urban quarters to the imperial court. There were various attempts to promote mahjong as a more elevated type of entertainment. Some reformers even proposed using mahjong as an agent of "popular enlightenment" by remodeling the designs of tiles and revising the rules of the game. Yet moral conservatives worried that mass indulgence in this pernicious game would aggravate the already desperate condition of modern China. Some traced the emergence of the game to the Taiping Rebellion; some even figuratively joked that the Qing empire would eventually be dethroned by the mighty "Mahjong king."

Perhaps tinted with the West's fascination with exotic oriental cultures, mahjong became all the rage in the 1920s in the West and was promoted as the crystallization of ancient Chinese wisdom. This international mahjong craze in turn affected the Chinese perceptions of the game, and it was frequently referred to as the "national game," the emblem of the "national quintessence," or even the symbolic embodiment of "national character." Yet most of these associations were arguably meant in the negative sense. A typical interpretation was to refer to the game to exemplify the Chinese egocentricity, disunity, and lack of cooperative spirit.

Closely tied to the discourse that grew up around them, both the *madiao* of the late Ming and the mahjong of the late Qing were never viewed as mere games or simple diversions. They have always been under serious scrutiny, whether seen as a remedy to cure the people or a plague that cursed the nation.

**Keywords: *madiao*, mahjong, popular culture, elite discourse, national character**