

# 中国旧石器时代体育发端探索

## ——以泥河湾遗址为案

秦双兰, 程冬艳, 赵禹, 徐妍华, 陈志华

(河北大学 体育文化研究中心, 河北 保定 071002)

**摘要:** 运用文献资料法和结构式观察法, 从考古视角沿着中国古人类进化过程实证性探索了旧石器时代体育发端的可能性。认为: 中国古代体育的起源至迟可以追溯到旧石器中期。旧石器中期开始的祭祀(或称图腾崇拜)逐渐分化出特定的肢体律动——舞蹈; 旧石器中期批量出现的石球逐渐分化出有意识、有组织的习练活动——飞石索抛掷技巧训练; 旧石器中、晚期批量出现的石片应该蕴含着我们至今还无法探知的丰富的儿童游戏; 旧石器晚期的石镞、石矛就其性质而言, 类同于石球的投掷技巧习练, 所以仍属肢体训练; 结合考古和文献推测, 旧石器时代应该还没有萌生有意识、有组织的战争。建议根据不断增加的考古新材料, 细致梳理考辨中国体育的起源与发展。

**关键词:** 旧石器时代; 体育发端; 中国; 泥河湾; 舞蹈; 抛掷技巧; 儿童游戏

**中图分类号:** G80-054

**文献标志码:** A

**文章编号:** 1008-3596 (2017) 06-0018-06

### 1 问题的提出

由于缺乏可靠材料支撑, 对于体育起源的描述多较为笼统, 一般统称为原始社会的体育, 然后总结性阐述。近几十年泥河湾考古持续性突破, 使中国体育沿着人类进化轨迹剥离成为可能。

泥河湾, 原本是河北省阳原县一个普通的小山村, 东西长约 60 千米, 南北宽约 10 千米。1924 年法国神甫桑志华、英国地质学家巴尔博在此考察, 揭开了泥河湾古老历史的面纱, 从此泥河湾日渐不同凡响, 以致成为泥河湾遗址群代称。截止到 2014 年小长梁遗址的发现, 泥河湾百万年遗址增至 48 处。而在此之前, 全世界百万年遗址 53 处中, 46 处在泥河湾盆地。特别是马圈沟遗址古人类餐食大象情境再现, 直接把中

国最早人类推到确切可知的 200 万年以前。泥河湾正在向世人昭示: 人类不仅从东非的奥杜维峡谷走来, 也有可能从中国的泥河湾走来<sup>[1]</sup>。这直接导致“考古学家们正在重新评价过去受到珍视的一些理论假设, 有些人已开始质疑人类最早的起源地到底是在非洲还是在亚洲。”<sup>[2]18</sup>

泥河湾境内发现的 80 余处石器时代遗址中, 以马圈沟、小长梁、东谷坨、马梁、山兑、侯家窑、板井子、上沙嘴、虎头梁、于家沟、周家山等为代表的遗址, 分别遗留着距今 200 万年、136 万年、100 万年、78 万年、12 万年、10 万年、7.8 万年、2.8 万年、1.16 万年、1.1 万年、0.4 万年前的生活遗存(资料收集于泥河湾博物馆)。时间跨度之长、连续性之良好几乎完整记录了从旧石器时代至新石器时代中国人类发展演变的全部过程。可以说, 泥河湾地层序列勾勒出

收稿日期: 2017-06-20

基金项目: 河北省社科基金“河北古代体育文物调查研究”(HB17TY002)

作者简介: 秦双兰(1969—), 女, 河北成安人, 教授, 硕士, 研究方向为体育史和体育文化。

了石器时代中国古人类生活的完整轨迹。

那么,沿着这条人类发展轨迹,体育发端也应必见端倪。

谈到体育起源,必须首先明确一些基本共识,比如生存活动算不算体育?劳动算不算体育?关于体育起源,新中国成立后共进行过四次大的争论,但并没有形成共识。在这种基础上探讨体育起源,也必然各自为说甚至大相径庭。谷世权先生曾对体育产生和起源的主流观点做过总结,主要有以下几点:①遗传本能论;②生产劳动论或一元论;③多元论;④生理、心理冲动论;⑤需要论<sup>[3]</sup>。

因为没有厘定前提,上述各种理论都有一定道理,也都能自圆其说。正如“黑格尔说世上最深刻的悲剧冲突,双方不存在对错,只是两个都有充分理由的片面撞到了一起。”<sup>[4]</sup>

因此,探索体育发端必先厘定体育要表达的特定内涵姓“文”还是姓“自”。若表达文化性特质,则自然性的生物本能应排除在外,本能论、生存论自是站不住脚。根据对中外大量体育概念的梳理解读,承认体育的文化本质属性差不多是共性认识。这也是本文观点:体育是文化现象,是人类智力发展后的人文化产物。特殊的是,“体育作为一种文化,既反映着人类社会发展的进程,也反映着人类对自身、对生命的思考。”<sup>[5]</sup>因此,毕进杰说:“体育归根结底就是人类创造出来的一种提高身体活动效率的知识和方法。这种知识和方法才是体育的本质和体育文化核心。”<sup>[6]</sup>是有一定道理的。

如此,体育起源应满足两个条件:一是人类刻意或有意的行为;二是满足特定目的需求,或精神,或物质。据此观点,原始时期走、跑、跳、投等遗传和生存技能“主要是为了求生存,而不是为了锻炼身体。因此,不能把这活动叫做体育。”<sup>[3]34</sup>

当然,这并不是说,体育与人类的生存活动、劳动没有任何关系。相反,本文要表达的是,体育恰是这些人类本能活动有思想、有意识的延伸。

## 2 中国旧石器时期人类的生存状况

### 2.1 旧石器早期人类的生存状况

距今200万年前,中国古人类在马圈沟的集体聚餐标志了人猿开始揖别,中国古人类开

始走上独立进化的道路。观察旧石器早期的出土文物,我们会发现人类的生存进化并不是线性前进的过程(表1),半山、岑家湾遗址出土工具比较单一,比其几十万年前的马圈沟、小长梁少好几个种类,比其几十万年后东谷坨、霍家地也少好几个种类,说明进化是曲折反复前进的。从核心工具刮削器的稳定传承可以看出,人类上百万年的生活基本上是日复一日的重复。从猿进化到人,靠的是智力突破,但这种智力突破是为了生存,一旦生存状况稳定,人类就又失去了突破动力。

由此可以推测旧石器早期人类的智力总体水平还是非常低下的。这个时期的人类恰如婴幼儿,需要不断通过刺激去提高智力。但采摘、捕猎稳定生活的简单重复显然不利于智力开发。所以,可以肯定的是这个时期的人类身体活动除却生存和本能,应该不具备人文体育发端的可能。

表1 旧石器时代早期  
(距今约200万年—100万年前)出土文物对比表

遗址地点	距今年限	出土文物类型
马圈沟	约200—155万年前	刮削器、凹缺刮器、砍砸器、石锤
小长梁	约136万年前	刮削器、尖状器、雕刻器、砍砸器、钻具
半山	约132万年前	刮削器等
岑家湾	约110万年前	刮削器
东谷坨	约100万年前	刮削器、尖状器、锯齿刃器、砍砸器、凹缺刮器、钻具
飞梁	约100万年前	刮削器、凹缺刮器、
霍家地	约100万年前	刮削器、尖状器、雕刻器、石锤

注:资料收集于河北省博物院,下同

### 2.2 旧石器中期人类的生存状况

旧石器早期这种近乎停滞状态的发展在旧石器中期产生了很大变化(表2)。旧石器中期除传承早期简单的刮削器、砍砸器等工具外,还出现了石锥、逐背小刀等能够对材料进行塑型或特殊加工的工具,形成批量工业式生产特色。特别是侯家窑—徐家窑遗址出土的骨角器,如铲状器、尖状器、雕刻器、刮削器等,使其成为早、中分期的转折典型。制造并使用骨角器,说明人类已经突破常规思维,有意识地选择、利用轻便工具。这在智力进化上堪称飞跃。

表2 旧石器时代中期  
(距今13万—3.5万年前)出土文物对比表

遗址地点	距今年限	出土文物类型
侯家窑—徐家窑	约13万—10万年前	石器:尖状器、砍砸器、刮削器、雕刻器、石球、石锥 骨角器:铲状器、尖状器、雕刻器、刮削器
板井子	约10万—7万年前	尖状器、砍砸器、刮削器、凹缺刮器、端刮器、石锥、石锤
新庙庄	约4万年前	尖状器、砍砸器、刮削器、凹缺刮器、逐背小刀、锯齿刃器、石锥、雕刻器

这个时期生产工具的工业化生产,给人类生活带来很多变化。首先,为人类生产带来重大变革。侯家窑—徐家窑出土的大量石球,其意义不亚于晚期石镞、石矛的创造。人类可以在规避危险的情况下完成远距离狩猎。而石球的飞石索抛射性使用使投射技巧必然成为日常练习内容,因为只有练习才能保证抛射准确性。其次,工业生产废料为儿童游戏的发展创造了机会。卫奇先生在《石片研究》一文中说:“从人类行为和考古发现判断,只有少量的石片是用来加工器物或直接用于切割砍砸的,而大量石片应该属于废品或下脚料,其中不乏儿童剥片的习作品。原始人类寿命较短,儿童期却显得相对较长,儿童游戏活动产生的石片数量是不可估量的。”<sup>[7]</sup>

因此,旧石器中期,随着生产工具的大力发展,人类的生活也逐渐丰富多彩。诸如游戏、祭祀、专门性技术练习逐步萌芽。这标示着带有人文刻划痕迹的体育活动也可能开始萌芽。

### 2.3 旧石器晚期人类生存状况

旧石器晚期,人类厚积薄发,工具制造呈现飞跃式发展(表3),石镞、石矛头等攻击性尖锐细石器与树枝捆绑形成复合工具,使人类生产力发生了革命性变革。簸箕滩、马鞍山、于家沟等遗址均发掘出了石镞、石矛,说明有效工具一旦发明,即被广泛传播使用。同时也说明,早期人类的相互交流逐渐增强。随后新石器时代的“雄鸡一唱天下白”充分证明了这一点。

于家沟发掘出距今1.1万年前的陶片说明,旧石器晚期的中国人类不仅学会了制陶,可能还发明了制陶的陶轮、底盘等器物,人类思维步入复杂化,逻辑性、空间性不断增强。这一时期,

人类开始逐渐使用磨制石器,农业革命的曙光已经开始显露。

表3 旧石器时代晚期  
(距今3.5万—1万年前)出土文物对比表

遗址地点	距今年限	出土文物类型
西白马营	1.8万—1.5万年	刮削器、雕刻器、尖状器、砍砸器
簸箕滩	1.5万—1万年	凹缺刮器、尖状器、雕刻器、砍砸器、铲状器、刮削器、石锥、矛头、石镞
马鞍山	约1.3万年	刮削器、铲状器、尖状器、雕刻器、石矛、石锤、石砧
于家沟	1.5万—0.5万年	刮削器、铲状器、尖状器、砍砸器、石镞、石矛、石锤、石砧、石斧、磨盘、磨棒、陶片

## 3 旧石器时代体育发端的可能性探析

### 3.1 祭祀舞蹈

旧石器早期上百万年的低水平进化徘徊,使人类遇到骤冷、洪水、干旱、森林大火、地震等自然现象时,往往不能科学地认识和解释。而灾难的不断重复上演让人类产生恐惧、惊慌,身体的本能反应是颤抖、逃跑、匍匐或抱头团缩。无助的人类渴望得到帮助,渴望外力能够扭转这一切。而灾难过后食物艰难获得又让他们倍感惊喜,并以手舞足蹈来表达,而且这种表达方式逐渐由本能转向人文化。

旧石器中期,石片、石球的批量生产说明人类不断增加,聚群不断扩大,“据估计,旧石器时代初期,原人的人口数为12.5万,而到了距今1万年的旧石器时代末期,即农业革命前夕,人类的人口增为532万人。”<sup>[2]17</sup>人口的增长必然导致大群体的生活,大群体生活必须依靠内聚力来维持稳定,于是“巫”开始出现,借助肢体舞动传达天地神灵指示,逐渐地,“原始人相信:通过把每一种有用的动物或植物作为本团体的图腾,通过树立种种偶像、象征和跳起模仿性的舞蹈,可使各种动物大量繁衍、食物来源丰盛。”<sup>[2]11-12</sup>这就是最原始的信仰。以当时人类制造简单工具智力判断,人类对图腾、对冥冥之神的虔诚与今日五六岁孩童相信圣诞老人一样。旧石器时期的岩画、洞穴壁画都证明了这种推测。这说明舞蹈的萌芽至少在旧石器中期就已经开始了。也许就是肢体简单的挥舞,可能也算不上现代意义上的真正舞蹈,但因为承载了人类有

目的的精神和物质需求,这种有意识的肢体活动应该属于后世体育的发端。

舞蹈经由旧石器时期的不规律随性肢体摆动到新石器时期规律的节奏性律动,显示了舞蹈发展的逐渐人文化痕迹。沧源县岩画、青海上孙家寨舞蹈纹盆等文物都证实了这个发展过程。当舞蹈走下神圣祭坛与生活开始结合,它便迅速成为人类生活的重要内容,如祭祀的神圣舞、战争的武舞、宴会的文舞、娱乐的随性舞、收获的欢心舞等等,舞蹈迅速成为人类有意识体现精神意志的重要肢体活动。

### 3.2 抛掷石球

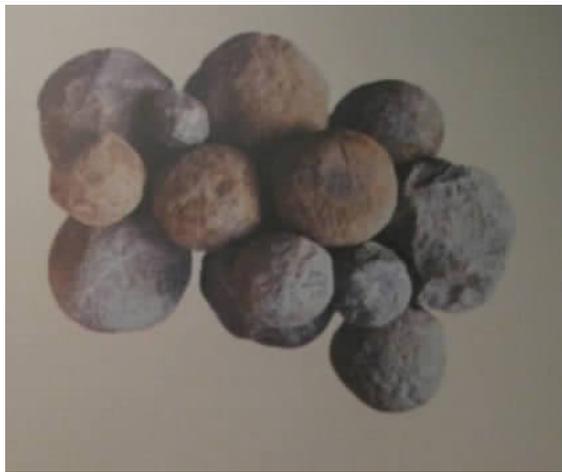


图1 侯家窑—许家窑遗址出土的石球

旧石器早期,用石块对敲制作出圆形石球堪称顶级工艺,需要控制力道和敲击方向,这不是每个人都能制作出来的,因此,石球也显得弥足珍贵,石球回收使用也在常理之中。以泥河湾为中心的华北地区,从匱河出土的距今约80万年前的石球、周口店出土的距今50万—20万年前的石球、丁村出土的距今约12万年前的石球,到侯家窑—许家窑出土的距今约10万年的大量

石球,显示石球作为高级工具经历了一球难求到批量生产的过程。最初的石球因为制作量小,需要有特长的人专用。随着制作技术进步,石球批量生产后需要群体操作这项技术,可能就产生了专门技艺的传授与学习。于是,有目的、有意识、有组织的抛射练习活动就产生了。吕利平称“飞石索在弓箭尚未发明之前是人类重要的狩猎工具,也是狩猎技术的一项重大革命。”<sup>[8]</sup>那么,伴随这项狩猎技术革命产生的人文副产品便是有组织的练准抛射。从侯家窑—徐家窑集中出土近两千件石球来推测(图1),这个遗址要么是生产车间,刚生产出大量各种用途的石球;要么是集中练习场所,集体学习抛射技巧。但无论何种推测,这么多石球集中存放在一起,至少说明在旧石器中期的早期阶段,抛射技术已经开始有组织地传授了。类似今日的推铅球、抛链球,石球抛击目标需要出手角度控制距离,需要出手时机控制方向,在没有文字记录的石器时代,人们只能通过言传身教进行经验传承,当然想要达到一定远度还必须要有绝对力量,这就导致抛掷练习逐渐从捕猎实战的亦猎亦学到单独培训学习,抛掷石球成为体育发端的另一种可能性。

### 3.3 弓箭

也许是受远距离飞球的启发,旧石器晚期人类发明了更加准确有效的远程投射工具——石镞、石矛。与绊倒猎物再围而攻之不同,石镞、石矛可以直接远距离杀伤猎物,其意义超越工具本身,之后弓箭迅速成为掌控人类命脉的控制力量,以致形成后世“弧矢之利,以威天下”的共识。

当人类开始掌握并使用强力杀伤性工具,其矛头也就不仅仅只对准猎物,同时也开始对准人类自己,特别是面临环境恶化、生存受到威胁时。距今7万年开始到距今1.8万年达到一个高峰的末次冰期,使生存资源恶化,争战开始成为人类常态。为争战而进行的弓箭技术性练习便成为军事体育的开端。

石镞、骨镞、石矛不仅越来越尖锐,而且出现倒钩,人类开始运用智力增加工具的威力,用石镞、石矛奏响了新石器时代战争的序曲。斯塔夫里阿诺斯曾说:“旧石器时代的社会缺乏维持大规模战争所必不可少的人力和物力,大规模战争直到有了农业、生产率大大提高、人口相应增多时才成为可能。”<sup>[2]9</sup>石镞、石矛发明与新石器

农业革命为大规模战争准备了充足的人力、物力,军事体育即将登上人类社会的舞台,并长期占据主角地位。但综合考察石镞、石矛,虽然出土量很大,但其群体性训练性质与石球相似,本文一并归类,看作是投掷技术训练的深入发展。

### 3.4 儿童游戏

旧石器时代,人类寿命较短,相对地,儿童时期就显得较长,针对于儿童本性的玩耍,由于活动过后没有留下什么记载,根本无法界定推测。但旧石器中、晚期大量石片出土,引发了考古学家的质疑和深入思考。卫奇先生提出“剥片以及石片修理的目的,除了制作食物外,更多功效的猜想也很有必要,不仅注重物质方面的,还须考虑精神方面的,例如将今论古可以设想敬奉首领、示爱异性、切割头发胡须、挠痒痒和清理排泄物等行为。”<sup>[7]</sup>就极具启发价值。卫奇先生的推测是根据自己小时候在“玩耍的主要对象就是石头,将扁平石头周边锤击加工成圆盘状的‘砣’,游戏套路有简有繁,还有输赢。”其实这样的场景在现在四十岁以上的农村出身的人生活中大多都有回忆。笔者儿时生活在华北平原,最常玩的游戏就是“抓子”。现在回想,当时游戏过后,确实留不下任何记录,以后的人们对于发现的一堆石头子,则并不知道是干什么用的。又如小时候常玩的打瓦(跟古代击壤类似)、丢沙包、冻“冰棍”、跳房子等,若不以文字资料记述,现在的儿童也是不知道有这些区域性游戏活动存在的。这也是我们推测远古人类游戏活动的难点所在。因此,卫奇先生说:“儿童游戏活动产生的石片数量是不可估量的,石片放在石工业的工序上进行分析,一概等同看待的研究缺陷是不言而喻的。”<sup>[7]</sup>

那么,撇除本能性玩耍,儿童有意识、有组织的游戏产生于何时,从目前出土的石器文物上实难判断。目前出土的石器文物多相似性,但缺乏相同性,数量巨大的石片也是如此。但游戏也可能产生。比如,在地上划定一个区域,每人分配一定数量的石片往里投,投进的多为赢。这种游戏很多人小时候也玩过,在物质匮乏的时代,孩子们的游戏一般就是就地取材。比如内蒙古自治区三星他拉村村民张凤祥在地里干活时“挖出一个‘铁钩’,拿回家后,他的弟弟张凤良(当时六七岁)就找了根绳子把它绑紧,拖着它跟小伙伴在村里玩耍,拖了七八天,铁钩子竟然变成

了墨绿色的玉,这就是堪称‘中华第一玉雕龙’的C型玉龙。”<sup>[9]</sup>“中华第一龙”就是在六七岁孩子顺手拖玩的巧合过程中磨出真面目来的,在孩童看来一切都是玩具,都可以尝试着去玩。

在斯塔夫里阿诺斯看来,“尽管不知道确切的年代和准确的地点,但可以肯定早在4万年以前,人类,或者说智人(具有思维能力的人),终于出现了。”<sup>[2]5</sup>据此观点,结合上述孩子的成长特点,再结合卫奇先生的儿童石片游戏推测,至少可以把游戏的起源推进到旧石器中期。因为具有思维能力的人,其孩童时代应该有游戏出现。在这里,有必要表明,对于马志勇先生根据泥河湾盆地二道梁遗址的丰富遗存推论武术作为一种生产劳动技能而寓于人们的生活实践当中,并作为一种反抗自然的本能,如:拳打、脚踢、指抓、跳跃、滚翻等动作,与各种野兽进行搏击,是泥河湾盆地最为原始的武术技术观点<sup>[10]</sup>,笔者不能苟同。旧石器时代,人类的生存内容就是采摘和捕猎,捕猎虽然有难度,但打斗是人类的动物性本能,这种本能不需要专门性习练,且捕猎工具石球、石镞、石矛的不断发明发展,说明人类是在运用智力来规避打斗可能造成的伤害,而不是通过习练腾挪闪转增强与动物打斗的能力,所以旧石器时期不具备武术起源的人文环境。只有当迎来新石器曙光,甚或进入青铜时代,人兽搏斗脱离生存成为娱乐观赏内容时,为搏赢斗兽而进行的专门练习才成为丰富武术技艺的源泉。

## 4 结语

从考古视域解读文物信息,跟随中国古人类进化步伐徐徐前行,人文性体育剥离初见端倪:旧石器中期开始的祭祀逐渐分化出特定的肢体律动——舞蹈;旧石器中期批量出现的石球逐渐分化出有意识、有组织的习练活动——抛掷技巧训练;旧石器中、晚期批量出现的石片肯定蕴含着我们至今还无法探知的丰富儿童游戏。虽然旧石器晚期石镞、石矛既是生产力的重大变革,也是军事武器的重大变革,但就其性质而言,类同于石球的投掷技巧练习,仍应归为肢体训练。

从目前考古发掘来看,没有发现明确的旧石器时期战争的痕迹。虽然旧石器晚期大量石镞、石矛出现,但应多属生存层面。考古发现的定居聚落目前都在新时期时代,也就是说旧石器时代

生存流动性还是很强,虽有地盘争斗意识,也多为临时性本能打斗,把对方赶跑即可,因为采集狩猎没有什么储存或资源是可以争抢掠夺的。笔者赞同斯塔夫里阿诺斯的观点:“旧石器时代的社会缺乏维持大规模战争所必不可少的人力和物力,所以大规模战争直到有了农业、生产率大大提高、人口相应增多时才成为可能。”<sup>[2]9</sup>结合考古和文献推断,旧石器时代应该还没有萌生有意识、有组织的战争,军事体育的萌芽应该是新石器时代的事情。

#### 参考文献:

[1] 泥河湾博物馆. 泥河湾大事记四[EB/OL]. (2014-08-18)[2016-08-18]. <http://www.nhwmuseum.com/index.php?a=show&c=index&catid=14&id=57&m=content>.

- [2] 斯塔夫里阿诺斯. 全球通史——从史前史到 21 世纪[M]. 吴象婴,等译. 北京:北京大学出版社,2014.
- [3] 谷世权. 体育理论与体育史论丛[M]. 北京:当代中国出版社,2011.
- [4] 余秋雨. 寻觅中华[M]. 北京:华夏出版社,2008:13.
- [5] 赵逵夫. 体育古文[M]. 上海:华东师范大学出版社,2014:5.
- [6] 毕进杰. 再论体育的起源[J]. 体育文化导刊,2015(4):189.
- [7] 卫奇,裴树文. 石片研究[J]. 人类学学报,2013,32(4):454-469.
- [8] 吕利平. 旧石器文化与体育起源的考古学推论[J]. 体育科学,2013,33(6):94.
- [9] 殷晓蕾. 国宝春秋:玉器篇[M]. 南昌:江西美术出版社,2008:1.
- [10] 马志勇. 困厄与蒸腾:河北阳原泥河湾盆地民间武术[J]. 唐山师范学院学报,2012,34(2):74.

## Exploring the Origin of Sports in China's Paleolithic Age

——A Case Study based on Nihewan Ruins

QIN Shuang-lan, CHENG Dong-yan, ZHAO Yu, XU Yan-hua, CHEN Zhi-hua

(Research Center of Sport Culture, Hebei University, Baoding 071002, China)

**Abstract:** Using literature and structural observation method, the possibility of the origin of sports in the Paleolithic age is explored from the archaeological perspective along the ancient human evolution process. It is revealed that the origin of ancient Chinese sports can be traced back to the late Paleolithic age. Middle Paleolithic rituals (or totem worship) gradually differentiated out the specific rhythm of body—dance. The stone ball which appeared in Middle Paleolithic age gradually differentiated conscious, organized practice activities - rope stone throwing skills training. Stone flakes unearthed in the middle and late Paleolithic age should contain enriched children games which we still cannot detect now. Paleolithic stone arrowhead, stone spear, on its nature, are similar to the stone ball throwing skills training, so they are still categorized as physical training of limbs. Combined with archaeology and literature, it is inferred that in the Paleolithic age, conscious and organized wars did not initiate yet. It is recommended to reflect on the origin and development of Chinese sports based on the increasing archaeological materials.

**Key words:** Paleolithic age; sports origin; China; Nihewan Ruins; dance; throwing skills; children games