

阅读《红楼梦》中的酒令游戏机制对建构高中语文合作学习理论的启发

梁永恒

新疆师范大学中国语言文学学院, 新疆 乌鲁木齐

收稿日期: 2026年5月12日; 录用日期: 2026年6月8日; 发布日期: 2026年6月17日

摘要

本文聚焦高中语文教材中《红楼梦》篇目的酒令游戏, 分析其文化功能与教育内涵, 揭示其对当代高中教育的启示意义。从酒令游戏的机制与特点谈起, 梳理《红楼梦》中的酒令情节, 思考其中蕴含的教育原理, 接着探究酒令游戏对高中阶段学生合作学习的启发, 有助于在课堂中互相激励形成正向合力、锻炼学生灵活调用知识储备、培养学生的团队协作能力。

关键词

《红楼梦》, 酒令游戏, 合作学习, 培养学生

The Inspiration from the Drinking Game Mechanism in *Dream of the Red Chamber* for Constructing the Theory of Cooperative Learning in High School Chinese Language Education

Yongheng Liang

China College of Language and Literature, Xinjiang Normal University, Urumqi Xinjiang

Received: May 12, 2026; accepted: June 8, 2026; published: June 17, 2026

Abstract

This paper focuses on the drinking game featured in the *Dream of the Red Chamber* chapter within

high school Chinese language textbooks, analyzing its cultural functions and educational implications, and revealing its significance for contemporary high school education. Starting with an examination of the game's mechanisms and characteristics, it reviews the drinking game episodes in *Dream of the Red Chamber*, reflects on the underlying educational principles, and further explores how the game inspires collaborative learning among high school students. This approach facilitates mutual motivation in the classroom to foster positive synergy, enables students to flexibly draw upon their knowledge base, and cultivates their teamwork skills.

Keywords

Dream of the Red Chamber, Drinking Game, Cooperative Learning, Student Development

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

随着课程改革的深化，我们的教育也在与日俱新，这充分体现了我国对教育的关注。《红楼梦》作为中国古典文学的巅峰之作，四大名著之一。同时，《红楼梦》也被列为高中语文“整本书阅读”的必读篇目，这意味着高中学生必须在阅读课上深入品鉴这部作品。

《红楼梦》中的酒令活动不仅是娱乐，更是对参与者多维能力的综合考验，需要参与者在文学积累与经典运用方面十分熟练，参与者需熟记诗词典故，并快速调用；训练联想与谐音思维，酒令常要求将实物与诗句、谐音关联；临场应变与语言组织，酒令的即兴性极高，此类场景凸显快速组织语言与逻辑表达的重要性；文化理解与情感共鸣，游戏内容需融入对古典文化的理解。因此，在教育过程中，我们应当充分挖掘和利用《红楼梦》的理论价值，将其作为培养学生综合素质的重要资源。

2. 酒令运作机制及其教育原理

(一) 运作机制

“《红楼梦》对酒令的描写不惜笔墨，通过酒令语言表现人物的社会地位和思想性格，谏语式地预言人物的命运。” [1]《红楼梦》中出现了繁多酒令形式，目的在于饮酒时助兴，可以多饮一些，为了达成这一目的，通常会由令官主持，“酒令形式、内容的确定，一般要依席间饮者的身份、文化水平和趣味而定” [2]，完成行令。

关于《红楼梦》中的酒令研究，郝林芳学者在《〈红楼梦〉酒令描写在宴会叙事中的作用》中对《红楼梦》中出现的酒令游戏进行了归纳举例，“比如女儿令(第二十八回)、牙牌令(第四十回)、射覆令(第六十二回)、古文贯串令(第六十二回)、占花名令(第六十三回)、猜枚(划拳、拇战)(第十九、六十二、七十五、九十三、一一七回)、击鼓传花令(第五十四、六十三、七十五回)、『月』字流觞令(第一一七回)、说笑话令(第一一七回)。” [3]从中可以看出《红楼梦》中的酒令形式确实形式多样。

《红楼梦》中酒令游戏的运作主要依令行事，其核心是依情境而设主题。行令一般就景取题，具有随机性。第六十三回，宝玉与袭人等人小聚时，宝玉要求大家放松些，大家都卸妆宽衣，都是女孩且衣服上多夹花的图案，他自己倚着装满各色花瓣的枕头，于是他想行个令是占花名儿，也适合女孩们一起玩。再如第二十八回，为何要行女儿令，想必是和行令之前云儿的唱词“两个冤家”“幽期私订”“一个偷情”有关；此外，行令一般有所限定，这也是为了游戏有一定难度，才会存在行得上令与行不上令。如

刚才提及的女儿令限其中要有“悲愁喜乐”四个字。第六十二回，行古文贯串令时要求用古文、古诗、骨牌词、曲牌名、历书上的话凑成一句话，难度相当高；众人聚集饮酒之时，通常情况下行令，为了活跃气氛，有些趣味。第四十回众人依次坐定，贾母吃了两杯酒便说“今日也行一令，才有意思。”果然刘姥姥以农家俗语逗得大家哄堂大笑。

这与班级教学有一定程度的相似，目前的语文教学倡导情境化的大情境下开展课堂活动，在试卷命题方面也有情境化的考量要求，这一点与《红楼梦》中酒令游戏依情境而设主题方向一致；行令一般有所限制，语文教学更是如此，如果教师对课堂前进方向不加以限制引导，那么学生生成的产物就太多太乱了，会无法较好落实学习目标，突破教学重难点也就无从谈起；行令有活跃气氛，增添趣味的作用，课堂教学设置情境和游戏也是如此，当教材中的事件、人物及物品等距离当今学生生活体验较远的时候，学生是无法产生精神上的共鸣的，无法理解自然会逐渐降低学习兴趣，情境和游戏让学生有代入感和“亲历感”，学生情绪得到积极调动，主动性增强，学习效果得到强化。

（二）教育原理

《红楼梦》中酒令的运行，产生了教育效果。第三十八回在贾母处吃过螃蟹后，众人继续吃酒写出菊花诗，李纨评说排序，评的是优点，说的是亮点，如果批评说缺点的话难免有人心中不平。这样的互相点评众人内心愉悦高兴，面上会更加谦虚，也拉近了众人的关系。也正是因为如此，宝玉在写诗方面虽总是落第，却也不气馁，就如刚才的菊花诗虽连个名次都没有，但紧接着宝玉便打头吟了螃蟹诗。克拉克认为语言习得受一些感情因素影响，其中一个“焦虑状态：焦虑感较强的学习者及课堂气氛，情感屏障高，获得的输入低；反之，则容易得到更多的输入。”^[4]在《红楼梦》的酒令活动中，李纨“只说亮点、不说缺点”的互评方式，实质上营造了低风险、低焦虑的课堂氛围，降低了参与者的情感过滤，使宝玉虽屡次落第却不气馁，仍愿意继续作诗。

第四十八回香菱向黛玉学诗，黛玉要香菱把《王摩诘全集》五言律诗熟读一百首，杜甫的七律李白的七绝等皆要熟读，可见她自己必然读过，宝钗宝玉等人也必然饱读诗书。酒令游戏帮助他们将所学灵活运用。第六十二回覆射令宝钗与探春对点子，探春以“鸡窗”“鸡人”暗示“鸡”，宝钗则用《诗经》“鸡栖于埘”射出“埘”（鸡窝），如不多读书的话首先不知有其典，其次听不明其义，最后不知人笑什么。酒令帮助众人将读过的书巩固致用。情境认知理论认为“个体心理常常产生于构成、指导和支持认知过程的环境之中，认知过程的本质是由情境决定的，情境是一切认知活动的基础。”^[5]知识是情境化的，脱离了具体应用场景的知识无法有效迁移。酒令本质上是一种“微情境社交”，它为文化典籍提供了真实的应用语境。参与者必须在极短时间内，在长时记忆中检索匹配的典故，并适应游戏规则进行重组，这属于高阶的“远迁移”。游戏迫使知识从“存储态”转化为“输出态”。

《红楼梦》中众人经常宴饮聚会，想必香菱也在其中，看别人行酒令诗词歌赋，自己却不大会，这应当是香菱学诗的一个重要原因，第四十八回和第四十九回，香菱刻苦学诗，夜而不寐，虚心求教，反复作吟月诗终获众人赞叹。第六十二回与众人一同玩覆射令，酒令游戏作为香菱学诗动因之一，驱动香菱自觉地读诗、作诗、推敲诗。“自我决定论认为，由内部动机激发的行为是自我决定行为；外部动机的内化水平越高，或与自我整合的程度越高，由外部动机引发的行为就越倾向于自我决定。”^[6]酒令是群体活动，香菱渴望融入大观园的诗意社交圈，香菱初期“不大会”，产生了能力缺口（认知失调），而她最终作出好诗并获得赞赏，体验了强烈的胜任感，游戏是自愿参与的，香菱学诗并非被迫，而是主动求教。高中课堂中，学生常常因为被动接受而产生“习得性无助”，而游戏机制通过“设定挑战 - 提供支持 - 获得成就”的闭环，将“要我学”转化为“我要学”。

综上所述，酒令在《红楼梦》中呈现了多样的形式，酒令有其运作的内在机制原理，形成了教育原理模型。情境破冰，引入角色扮演或规则游戏，用表扬式互评替代批评式批改，降低情感过滤，让学生

敢于表达；微社交情境激活，设计类似“覆射令”“飞花令”的课堂微游戏，把需要背诵的语文知识变为社交货币。学生为了在同伴中赢得胜利或表现自我，会主动去检索和调用深层的知识储备，实现知识的近迁移与远迁移；满足需求，激发内驱力，让学生在小组课堂互动中获得归属感和胜任感。正如香菱从旁观者变成参与者，高中生在游戏化任务的驱动下，其学习动机将从外部奖惩转向内部的自我决定。

3. 酒令游戏对高中阶段学生合作学习的启发

(一) 在教师的引导下，有助于激发正向互相学习的合力

恰当的课堂游戏运用可以更好地帮助老师提高对学生的引导效果。“激发学生的学习兴趣是游戏化教学最直观的价值” [7]，首先部分学生受长期应试教育影响，对传统课堂模式存在心理抵触，游戏化教学可有效消解这种负面情绪，快速构建轻松愉悦的课堂氛围，调动学生参与积极性；其次，学生群体中普遍存在从众心理和攀比心理，利用这种游戏可以帮助我们正向地将这种心理引向正确的方向，转化为学习上的良性竞争；接着，班级授课制下，学业水平相近的学生间易形成正向竞技互动关系，这种关系具有示范效应，能够促进知识共享与互助学习。有研究表明，“良性竞争态度与成熟型应对方式对学习投入有显著的正向预测作用。” [8]这种互动模式不仅有助于个体学业提升，更能推动班级整体学习氛围的优化。

这种互相激励的氛围在班级里会迅速扩散，带动更多的学生参与到这种正向竞争中来。他们不再把学习看作是一种负担，而是一种挑战和乐趣。在这样的班级里，学生们相互帮助，共同进步，形成了一个良好的学习环境。

(二) 锻炼高中生灵活调用自身知识储备和自主学习的能力

对于正处于高中阶段的学生而言，想要在课堂上参与游戏活动绝非一件轻松的事情，因为这实际上是对他们综合能力的一次全面考察。要想在游戏中取得胜利，更是对他们所学知识灵活运用能力的一次重大挑战。简而言之，笔者精心设计了一个小游戏，计划在正式开始当天的学习内容之前，通过这个小游戏来活跃一下课堂氛围。于是，我向同学们宣布：“今天我们将要深入探讨杜甫的著名诗作《蜀相》，让我们来玩一个有趣的游戏。关于杜甫，你们都知道些什么呢？现在，请每位同学依次介绍一个关于杜甫的小知识点，比如他的字是子美，但请记住，每个人只能介绍一个点，不能重复，也不能过多地展开。如果大家对你的介绍都表示认可，那么你的小组将会获得相应的加分；反之，如果大家对你的介绍有异议，那么你的小组将会被扣分。”这个游戏的核心就是围绕“杜甫”这个主题，通过这种方式来检验学生们课前的预习情况以及他们对过去所学知识的掌握程度。同时，这也要求学生们以杜甫为出发点，尽可能地延伸出所有与杜甫相关的历史背景、文学成就、个人生平等方面的知识。

在游戏的进程中，学生们不仅需要掌握杜甫的基本信息，还需要能够将这些信息与其他相关的知识点进行联系和整合，从而形成一个完整的知识体系。例如，当某位学生介绍到杜甫的字是“子美”时，其他学生可能会联想到杜甫的别称、他的主要作品、他的创作风格以及他在文学史上的地位等等。这样的联想和整合过程，实际上就是在锻炼学生们运用所学知识进行综合分析和判断的能力。

此外，这个游戏还具有一定的竞争性，能够激发学生们的求胜欲望和学习动力。在游戏中，学生们会为了给自己的小组赢得更多的分数而积极发言、认真思考，这种积极的学习态度不仅能够提高课堂的学习效率，还能够培养学生们的团队合作精神和竞争意识。

通过这样的小游戏，不仅可以检验学生们对所学知识的掌握程度，还能够引导他们进行更深入的学习和思考。同时，这种游戏化的学习方式也能够让学生在轻松愉快的氛围中感受到学习的乐趣，从而更加积极主动地参与到学习中来。

(三) 增强合作与团队意识，磨炼学生的抗压能力

当这种以“酒令”模式为基础的课堂游戏逐渐成为一种常态，学生们会根据一定的标准被划分开来，

从而形成一种默契。这种默契不仅能够增强他们彼此之间的凝聚力，还能进一步提升整个团队的团结力。情境教学情境课堂已经不陌生，再根据学生的综合素质以及优劣势将他们分层。“团队内部出现了内聚力，这种内聚力会促使团队中的成员都保持着高度的团队意识和集体荣誉感。” [9]

班级实际上就是一个小型的人际关系网，虽然它可能不像乡土社会那样牢不可破，但也具备了相当强的社会性。这也正是为什么当学生到一个新的环境，进入一个新的学校班级时，一开始总是会感到难以适应的原因。不能否认的是，只要有人存在，就必然会有团体的存在。因此，应该正视这种现象，并积极引导它发挥出积极的作用。

在今天的课堂中，小组合作仍在使用，且使用频率不低，这都是为了让学生们能够培养合作的意识，展示团队的智慧，而不仅仅是个人的才华。通过这种方式，学生们可以在互动中学习如何更好地与他人合作，如何在团队中发挥自己的作用，从而在未来的社会生活中更加游刃有余。

在高中阶段，学生们所面临的压力往往比小学和初中时期更为巨大，且这些压力的来源也更加多样化和复杂化。教师曾垂坤在其文章《浅谈高中生抗压能力培养》中指出：“通过培养积极的心态，可以增强高中生的乐观、自信以及应对压力的能力。” [10]笔者认同此观点。相较于那些已经具备积极心态的同学，对于那些尚未形成积极心态的高中生进行培养显得尤为重要。

在课堂上，游戏是一种常见的教学手段，但游戏本身也存在输赢之分。有些同学能够准确无误地完成游戏任务，顺利过关；而有些同学则可能无法赢得游戏的胜利，距离完成游戏的条件还有一定的差距；甚至有些同学可能根本无法参与游戏，选择放弃。这时，不得不考虑多次游戏失败是否会对学生的积极性和信心造成打击。影响学生积极性和信心的关键因素之一，便是游戏氛围，或者说课堂氛围。研究表明，“积极低唤醒学业情绪在上行比较与学习动机间的中介效应显著，该中介效应受到感知班级竞争氛围的调节。” [11]

如果课堂氛围如同宝玉几人饮酒赋诗时那般欢声笑语、其乐融融，同学们互相夸赞对方做得好的地方，即使最终游戏没有结果，想必整个过程也是愉悦的。相反，如果没有一个良好的课堂氛围，同学们可能会因为游戏的输赢而互相埋怨，甚至不择手段，最终导致冲突和互相辱骂。这样的经历留给学生的将是痛苦，甚至可能让他们对游戏产生恐惧，留下心理阴影，这显然是得不偿失的。

“从身心健康成长的方面来看，其实也是他们在活动中，逐渐获得各种认同的过程。” [12]因此，在一个良好的氛围下，可以帮助学生训练他们的抗压能力。在这种背景下，尽管游戏依然有输有赢，但学生不再将主要精力放在结果上。这对于那些在游戏中遭遇小失败的同学来说，就有了一个缓冲的空间。这种认知模式的转变有助于学生构建健康的挫折应对机制，逐步提升心理弹性。长期来看，这种能力将使学生在面对未来生活中的各种挑战时，能够保持积极乐观的心态与坚韧不拔的意志。

教育心理学研究证实，心理弹性的发展是一个长期过程，需要通过持续的挑战性经历与支持性环境的交互作用逐步形成，并且“心理弹性通过内外在保护性因素，使有弹性的个体在面对逆境时积极应对，是生活实践中不断发展的动态过程，成为个体健康发展的一个正常组成部分” [13]。通过游戏化教学活动，教师可以为学生提供可控的挑战性情境，同时构建支持性的课堂氛围，从而促进学生心理弹性的发展，为其终身学习与发展奠定坚实基础。

4. 结语

《红楼梦》丰富的内容为适配语文教学提供了很好的资源，更为整本书阅读教学提供了方向。《红楼梦》中的酒令不只有贵族宴饮的娱乐元素，更蕴含着教育价值，比如合作、良性竞争及知识的运用。借鉴酒令机制设计语文合作学习活动，既能够充分调动学生的知识储备，激发学生自主学习与互助竞争的动力，也能在潜移默化中培养学生的合作意识与抗压能力，为高中语文整本书阅读教学、合作学习课

堂构建提供新的思路。我们也可以继续挖掘《红楼梦》中的更多教育资源，“从而具有了更广泛的自由度和展现力，为《红楼梦》的经典化历程扩展了多元渠道。”[14]让古典文学经典《红楼梦》真正活在当下的语文课堂中，发挥其独特的育人价值。

参考文献

- [1] 艾志云. 清代酒令研究[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 华中师范大学, 2012.
- [2] 孙和平. 酒中凸性格, 令里显智慧——管窥《红楼梦》酒令语言[J]. 理论月刊, 2012(7): 63-66.
- [3] 郝林芳. 《红楼梦》酒令描写在宴会叙事中的作用[J]. 曹雪芹研究, 2022(1): 75-87.
- [4] 高翠英, 毛永泉. 克拉申“情感过滤”假设对英语教学的启示[J]. 教学与管理, 2007(30): 94-96.
- [5] 王文静. 情境认知与学习理论研究述评[J]. 全球教育展望, 2002, 31(1): 51-55.
- [6] 暴占光. 初中生外在学习动机内化的实验研究[D]: [博士学位论文]. 长春: 东北师范大学, 2006.
- [7] 赵泽茂. 小学语文游戏化教学途径探索[J]. 基础教育论坛, 2026(8): 72-74.
- [8] 徐芷薇, 李志扬, 孙香君, 等. 大学生竞争态度、应对方式与学习投入的关系[J]. 科教导刊, 2018(3): 177-179.
- [9] 高冰悦. 角色扮演类网络游戏的作用研究——以中职院校学生为例[D]: [硕士学位论文]. 济南: 山东大学, 2020.
- [10] 曾垂坤. 浅谈高中生抗压能力培养[J]. 河南教育(教师教育), 2025(5): 16.
- [11] 李卉子. 高中生上行比较、学业情绪与学习动机的关系: 一项交叉滞后研究[J]. 中小学心理健康教育, 2026(4): 4-11.
- [12] 曾女兰. 浅谈在小学教辅活动中开展游戏心理辅导[J]. 华夏教师, 2015(11): 20-21.
- [13] 王丽梅. 心理弹性: 健康人生指南[J]. 福建教育学院学报, 2009, 10(5): 88-90.
- [14] 王丹. 晚清两种《红楼梦》印谱考论[J]. 红楼梦学刊, 2017(6): 155-174.