

于光远 马惠娣 著



休闲游戏麻将

「多闻数穷，不若守中。」意思是说，人的心灵要保持清静，而不要旁骛太多，没了章法和智慧，因为，人一忙就容易乱，头脑不清醒，人一忙也容易烦，心情不能和平；人一忙就容易肤浅，不能研究问题，不冷静认真思考，人一忙就容易只顾眼前，不能高瞻远瞩。



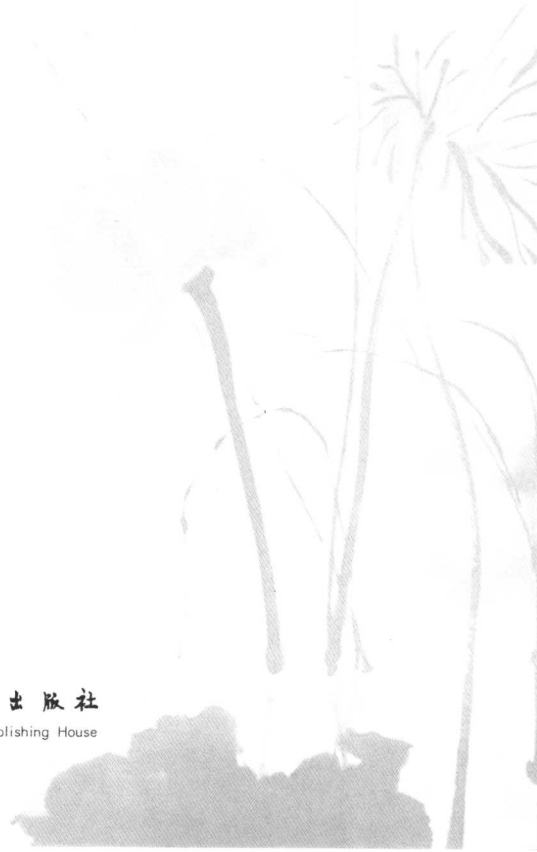
文化艺术出版社
Culture and Art Publishing House

休闲·游戏·麻将

Leisure Play and Mahjong

于光远 马惠娣 著

文化艺术出版社
Culture and Art Publishing House



作者简介

于光远，1915年生人，上海市人，1936年清华大学物理系毕业，1955年当选为中国科学院哲学社会科学部学部委员（院士）。曾任中国社会科学院副院长、国家科委副主任，第十二、十三届中央顾问委员会委员。著名的马克思主义理论家、哲学家、经济学家、百科全书式的学问家。许多新兴学科由他创立，诸如自然辩证法、科学学、发展战略学、玩学、休闲学、竞赛论、麻将文化研究等等。近年来发起了“中华麻将论坛及公开赛”，扬起了“健康、科学、友好”的麻将文化的大旗，得到其他国家麻将组织的积极响应，在2005年“中华麻将论坛及公开赛”期间当选为国际麻将组织主席。

马惠娣，自1995年起，一直在于光远的指导下从事休闲研究。发表学术论文约50余篇，学术著作3本。2006年当选为美国休闲科学院成员，世界休闲与游憩协会终身会员。现任职于中国艺术研究院中国休闲研究中心和《自然辩证法研究》编辑部。

于光远、马惠娣二人曾合作主编和执行主编了“西方休闲研究译丛”与“中国学人休闲研究丛书”。合作发表了休闲研究论文多篇。

“西方休闲研究译丛”

《人类思想史中的休闲》

《走向自由——休闲社会学新论》

《女性休闲》

《你生命中的休闲》

《21 世纪的休闲与休闲服务》

(2000 年由云南人民出版社出版)

“中国学人休闲研究丛书”

《论普遍有闲的社会》

《民闲论》

《走向人文关怀的休闲经济》

《休闲：人类美丽的精神家园》

《中国公众休闲状况调查》

(2004 年由中国经济出版社出版)

谨以此书献给一切热爱生活的人们

在这个世界上，除去阳光、空气、水以外，还有两样东西是所有生命必须拥有的，那就是休闲与游戏。

没有休闲，一切生命都不能持续。

没有游戏，一切生命都难以进化。

社会文明程度越高，越要关注休闲与游戏。

对人类而言：

休闲是上帝的赠品，她让我们学会沉思、欣赏、创造，因而能诞生这世界上最美丽的花朵。

游戏是人类的天使，她给我们插上自由、想像、飞翔的翅膀，因而能诞生这绚烂多姿的大千世界。

麻将是人类休闲和游戏智慧的创造物，也是休闲与游戏中的玩耍活动。它与任何游戏品类一样，让我们在其中体味喜怒哀乐、恩怨情愁，因而，它应当得到我们的珍惜与呵护。

目 录

序.....	1
--------	---

第一编 休闲：上帝的赠品

休闲的文化记忆.....	7
休闲的价值.....	15
在多学科视野中的休闲.....	21
休闲不仅是概念.....	26
休闲让我们学会止欲.....	31
休闲：培养完整的人.....	37
呼唤现代休闲教育.....	48
休闲：中国的文化富矿.....	57

第二编 游戏：人类的天使

游戏：潜在和隐性的力量.....	69
游戏的本质.....	73
思想家笔下的游戏.....	77
游戏的误区.....	81
勿让老游戏失传.....	89
游戏中的智慧与创造.....	93

目 录

第三编 麻将：智慧的花朵

透视麻将·····	105
麻将的历史·····	106
麻将现象·····	122
麻将：洪水猛兽·····	128
麻将：与智慧有约·····	135
探查麻将之痛·····	152
试问路在何方·····	155

第四编 游戏中的博弈理论

竞赛论：掌握市场经济文化的 一个重要学科·····	165
休闲竞赛也要创新·····	185
休闲在社会生活中的地位·····	188

附 编 于光远的休闲生活实践·····	191
---------------------	-----

后 记·····	204
----------	-----

Leisure Play and Mahjong

Table of Contents

Preface	1
----------------------	----------

Part I Leisure: A Gift from God

Leisure in culture: past, present, and future.....	7
The value of leisure.....	15
Leisure seen from a multi-disciplinary perspectives.....	21
Leisure: not just an abstract concept.....	26
Leisure helps us learn to curb our desires.....	31
The role of leisure in fostering the “complete and well-rounded human individual”.....	37
A call for modern leisure education.....	48
Chinese culture: a rich mine for leisure cultural heritage.....	57

Part II Play: An Angel Sent to Mankind

Play: a potential and invisible force.....	69
Play’s Character.....	73
Play in the writings of great thinkers.....	77
Misconceptions about Play.....	81
Preserving “old-day games”.....	89
Wisdom and creativity in Play.....	93

Part III Mahjong: Flower of the Chinese Genius

Insight of mahjong.....	105
The history of mahjong.....	106
The mahjong phenomenon.....	122
Mahjong as “flood and ferocious beast”.....	128
Mahjong as manifestation of wisdom.....	135
An examination of “pains with mahjong”.....	152
Where is the way out?.....	155

Part IV Theories of Game

The theory of Game: an important discipline for understanding modern market economy and culture.....	165
Innovation is needed for leisure contests as well.....	185
The role of contest in leisure activities.....	188

Addendum: Yu Guangyuan’s leisure life.....	191
---	------------

Afterword.....	204
-----------------------	------------

序

如今，“休闲”已成为我们每个人生活实践中的重要内容。从发展规律的角度看，社会文明程度越高，休闲的内涵就越丰富。

闲暇时间多了，我们干什么？这是时代的大课题。当年马克思、恩格斯对此有很多深刻的论述，认为社会发展、社会享用和社会活动的全面性都取决于时间的节省。一切节约都是时间的节约，可以自由支配的时间就是财富本身。因而，利用时间问题是一个极其高级的问题。在一些国家一般设有“业余部”或“文部省”，以引导人们正确、合理地利用闲暇时间。因为“闲”的时间利用不好是会出问题的，对个人、家庭和社会都如此。

休闲的价值不言而喻，没有闲，人的自然成长都有问题。中国的文化传统是强调休闲的，我特别欣赏《道德经》中的一句话：“多闻数穷，不若守中。”意思是说，人的心灵要保持清静，而不要旁骛太多，没了章法和智慧。因为，人一忙就容易乱，头脑不清醒；人一忙也容易烦，心情不能和平；人一忙就容易肤浅，不能研究问题，不能冷静认真思考；人一忙就容易只顾眼前，不能高瞻远瞩。

还有两句诗写“忙”的，“浮世忙忙蚁子群，莫嗔头上雪纷纷。”大雪纷纷，是关系蚂蚁生存的大事。可是“蚁子群”忙得看不见这些，还在地上觅食或者打群架。诗人们为它们担心，可是

蚁群还不知不觉，忙得没有主见，忙得没有远见，只能平庸。

对现代人来讲，学会珍视休闲尤其重要。

我也历来强调游戏对人的成长所产生的功效，一是人的生活中不能没有游戏，二是游戏是创造的基础，三是游戏是人的学习课堂，四是游戏培养人的智慧，五是游戏锻炼人的胆识。因此，我说，玩是人生的根本需要之一，而且要活到老，玩到老。我这里的玩，指的是那些积极、健康、友好的游戏品类。游戏的多样性应特别强调，包括静态的、动态的，益智的、健身的，肢体的、心灵的，简单的、复杂的，舒缓的、刺激的，户内的、户外的等等。

我特别关注孩子们的玩，鲁迅曾说过：游戏是儿童最正当的行为。这是真理。因为玩能教人许多道理，能展开他们想像的翅膀，激发他们的兴趣，发现他们的爱好，培养他们的专长。当然，有人会玩物丧志，那不是游戏的错，而是游戏者没有掌握好“度”，没有做好价值判断。对孩子们来说，那是家长或学校没有指导好和没有尽到责任。

任何一个事物都具有两面性，这也是一切事物的辩证法。

麻将游戏的品类之一，在中国已流行了几百年，折射了中国的文化智慧。作为一种文化记忆和非物质文化遗产，它是弥足珍贵的。何况，它是人们最喜闻乐见的游戏方式，不仅在中国，甚至在全世界。但是，麻将在中国有“异化”的趋势，甚至成为了赌博的代名词。有人便想封杀麻将，我想不大可能，而且也不应该。其实，把赌博现象归罪于麻将，显然是人的智慧出了问题，是人的创造力还不够，是人在逃避责任。

在日本和欧美，玩麻将的现象也比较普遍，但他们在麻将游戏中，尝试了解和解决一个又一个不确定性的变局，注意从麻将游戏中发现科学的思维与方法，注重欣赏麻将推演过程中产生的美，体验游戏中的智力的角逐。现在，日本人又把麻将作为提升国民教养的“绅士运动”加以推广。同是麻将游戏，却产生不同的结局。我们应当好好地反省！

在西方人看来，休闲时间是人们用来沉思、欣赏、创造的，因而休闲是神圣的；而游戏是生活的主题，是文化的基础。这些认识很深刻。麻将地地道的中国文化智慧的产物，并始终扮演着文化大使的角色，我们在输出智慧的同时，也传播了中国的传统文化。我们有责任呵护它、爱护它。

休闲、游戏、麻将，都存在于我们的生活中。由于它们的存在，我们的生活才丰富多彩，我们的生命才充满阳光，我们生活的世界才有创造的源泉。

接下来，我还要讲一下，为什么要写这样一本书和写作这本书的有关情况。

为什么写这本书？是觉得近些年来，人们越来越远离休闲和游戏，尤其孩子们玩的时间太少，成年人和老年人对玩的品类选择性也很有限，而打麻将也正成为赌博的代名词。对此现象我想我有责任发表见解，并从道理上阐释休闲、游戏的价值，阐释用麻将赌博乃人之过的道理。

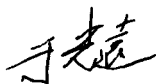
十几年前我就关心这个问题，多次指出在中国的高等院校中还没有一门有关游戏理论课程，没有一个游戏的专业。这不是什么优点，而是弱点。我还指出，闲暇时间越多，如何使用好闲暇时间的问题就越突出。从个人方面看，就有一个把闲暇时间支配好，使这段时间过得愉快、过得充实、过得有意义的问题。从社会方面看，也有一个如何帮助和引导人们支配好闲暇时间的问题。选择“休闲·游戏·麻将”这样一个角度也许对现实更有意义。

在这个领域我和马惠娣长期合作，当然，在此前我们也多有合作，比如1987年她曾协助我办《方法》杂志，1991年协助我完成《我的教育思想》。1998年底，我们曾与中国文联出版社签约，打算以对话的方式出版一部《对话录》，从那时开始就为此书的出版做准备。但是中国休闲学研究毕竟是一个新的学科领域，需要积累更多的知识，了解更多的学科前沿。这期间，我

们先后组织翻译出版了“西方休闲研究译丛”5本书，“中国学人休闲研究丛书”5本书、积累了我们对话的思想与素材。可是我们两人都忙，“对话”只能陆续进行。今年的5月份，我提出先写一部《休闲·游戏·麻将》的书，接着就开始了这本书的写作。因为这个主题我们合作写过多篇文章，都有很多的文献和资料储备，写起来也不很难。

遗憾的是，我两次生病住院，考虑到我的身体状况，书的执笔工作就由马惠娣来做。此间，我们经常讨论写作中遇到的问题。现在我粗读了书稿，提出了修改意见和建议，感觉还不错。马惠娣担心她不能很好地理解我的许多思想，现在看来，她的担忧是多余的。

最后，希望读者对我们的思想观点的正确与否给予反馈，欢迎读者与我们讨论。



北京医院502病房

2006年9月12日

第一编

休闲：
上帝的赠品

诸神怜悯生来就劳累的人们，因而赐予他们一系列的节日，并由酒神、诗神、太阳神相伴，由此他们的身心获得滋养，他们变得高大、正直。

——柏拉图

人在休闲中的沉思状态是最好的“境界”，是一种神圣的活动。他相信不同的思考和推理能力可以把人区别开来。

——亚里士多德

我很欣赏老子在《道德经》中的一句话：“多闻数穷，不若守中。”意思是说，人的心灵要保持清静，而不要旁骛太多，没了章法和智慧。因为，人一忙就容易乱，头脑不清醒；人一忙也容易烦，心情不能和平；人一忙就容易肤浅，不能研究问题，不能冷静认真思考；人一忙就容易只顾眼前，不能高瞻远瞩。

——于光远

休闲的文化记忆

20世纪90年代初，伴随“休闲服”、“休闲帽”的叫卖声，“休闲”一词开始走进中国老百姓的生活。当时，北京有一线公交车的车体广告词是“周末休闲哪里去，仟村百货购物去”。

那个时候，大多数人的休闲概念，就是在家休息休息，或者上街购物。但实际上，每个周日都要做许多家务事。

1995年7月，于光远成立“休闲研究小组”时，大家对如何理解“休闲”有颇多的困惑。而《现代汉语词典》的解释是：“（可耕地）闲着，一季或一年不种作物。”在2005年商务印书馆新出版的《现代汉语词典》中对“休闲”的解释则增加了“休息：过轻闲生活；休闲场所”的内容。

然而，休闲在人类发展史中，按照自己行进的轨迹，为我们留下了内涵丰富且博大精深的文化记忆。

历史

历史表明，人类的进步与发展同休闲有着十分密切的联系。

人类在早期的原始、朴素、赤贫的物质生活条件下，无论是劳作，还是闲暇都为了同一个目的——生存下去。即使是在原始社会的条件下，人类的祖先也知道利用一切可利用的时间来编织色彩斑斓的休闲生活。早期的图腾文化、各种祭祀活动、拙朴的绘画和手工艺品便是古人