

黄海学术论坛

第一辑

主编 陈金钊

HUANGHAI XUESHULUNTAN
HUANGHAI XUESHULUNTAN

学林出版社

黄海学术论坛

第一辑

主 编 陈金钊

执行主编 周 怡

学林出版社

图书在版编目(CIP)数据

黄海学术论坛. 第1辑 / 陈金钊主编. —上海: 学林出版社, 2003. 8

ISBN 7-80668-568-5

I. 黄... II. 陈... III. 社会科学—文集 IV. C53

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 059993 号

黄海学术论坛(第一辑)

主 编——陈金钊

责任编辑——陈宁宁 叶 刚

封面设计——张 莉

出 版——学林出版社(上海钦州南路 81 号 3 楼)

电话: 64515005 传真: 64515005

发 行——新华书店上海发行所

学林图书发行部(钦州南路 81 号 1 楼)

电话: 64515012 传真: 64844088

印 刷——上海市农科院印刷厂

开 本——787×960 1/16

印 张——24

字 数——40 万

版 次——2003 年 8 月第 1 版

2003 年 8 月第 1 次印刷

书 号——ISBN 7-80668-568-5/G. 193

定 价——28.00 元

编委会

主 任 李建军

副 主 任 王吉法 陈金钊

主 编 陈金钊

执行主编 周 怡

副 主 编 李孝全 吴文新

目 录

哲学政治研究

“玩”:人类生命的一种基本需要	
——关于“玩的价值”的对话	于光远 马惠娣(1)
现代民主社会中“螺丝钉”的“自由”	卢 风(12)
中国古代德治的理论基础和规范	朱康有 葛荣晋(19)
邓小平共同富裕思想的理论价值和实践意义	孙武安(29)
论必然性与偶然性形式的多样性	张文军(42)
归纳问题与知识的增长	张传新(50)
建设小康社会中休闲文化创新研究	吴文新(56)
《周易》的忧患意识与处困之道	马秋丽(64)

法 律 研 究

超越自然法与实证主义法学	
——对考夫曼法律思维模式评介	陈金钊(72)
法律职业二题	谢 晖(95)
论契约的不平等	桑本谦(110)
诠释性法哲学	吴丙新(124)

经 济 研 究

垄断契约、资产专用与弱势乡村契约主体:一个实证研究	
.....	张东辉 王 杰(132)

- 新型工业化模式:中国工业化道路的当代选择 吕爱权(144)
- 区域旅游管理组织结构设计的初步研究 郑建瑜 韩国圣(154)
- 试论 E 时代电子商务营销的产生与发展 闫涛蔚(166)
- 县域第三产业发展水平评价及战略对策
- 以陕西为例的分析 崔宇明(179)
- 关于目前宏观控制的一些基本观点 左 峰(188)

文学研究

- 作为独立学科的现代文艺学的产生和形成 谭好哲(196)
- 被误解的历史——初唐诗歌论 张银堂(211)
- 白话文学:民间价值立场与形式审美活力
- 胡适对新文学的贡献 王光东(220)
- 和声与独语
- 论胡适在中西文化汇流中的独特话语方式 管恩森(228)
- 90 年代中国“主旋律电影”的走向与整合 宋乐永 景虹梅(238)

语言学研究

- 文学语言的逻辑基础 高万云(245)
- 英汉疑问句生成语法研究的现状与趋势 马道山(258)
- 关于“所”字短语中“所”之词性问题的再探讨 杜丽荣(269)

文化研究

- 中国人的自然观
- 民族审美心理探微 梁一儒(273)
- 人类学知识谱系和跨文化比较的依据
- 读《16 和 17 世纪的早期人类学》 户晓辉(283)

东北亚经济、法律研究

- 试论东亚区域经济合作 田中青(292)
日本、韩国的研修生制度与我国的对日、韩劳务合作 姜爱丽(304)

东北亚文学语言与文化交流

- 探寻“构筑灵魂的场所”
——评大江健三郎的《空翻》 胡志明(313)
南龙翼《燕行诗》研究 (韩)安末淑(320)
尹永春与中国现代文学 金哲(331)
关于《动静字音》的音变构词研究
——韩国16世纪语言学家崔世珍对汉语声韵学的贡献
..... 张晓曼(348)
《王昭君变文》之词汇风格特征探析 (韩)朴真哲(359)
日本人的敬语语用心理 孙玉林(369)

征稿启示 (377)

哲学政治研究

“玩”:人类生命的一种基本需要

——关于“玩的价值”的对话

于光远 马惠娣

[摘要]玩作为人类一种特殊的活动形式,一种有意义的存在方式,一种社会功能——始终是我们生活的主题。人类社会伟大的原创性活动从来都渗透着游戏。这是人类文化传统中一个独特的方面,也是人类创造性的来源之一。因此,玩是人生的根本需要之一,要玩得有文化、要有玩的文化、要研究玩的学术、掌握玩的技术、发展玩的艺术。

[关键词]玩;价值;自由;创造

[作者简介]于光远,中国社会科学院,著名哲学家、经济学家、玩学家。

马惠娣,中国艺术研究院休闲文化研究中心客座研究员,文化部重点课题“闲暇时间:我国公众文化精神生活现状的调查与研究”主持人之一。

马惠娣:在西方休闲理论研究中,“玩”(play)是一个重要的概念,在不同的历史阶段、不同的学派、不同的著作、不同的人物和不同的教科书中,都作为一个章节被提及和诠释。因为,玩是人类一种特殊的活动形式,一种有意义的存在方式,一种社会功能——始终是我们生活的主题。人类社会伟大的原创性活动从来都渗透着游戏。这是人类文化传统中一个独特的方面,也是人类创造性的来源之一。

于光远:在我们国家,对玩没有这样深刻的认识,所以,在我们讨论有关玩的话题之前,有必要对“玩”字加以限制,否则会引起歧义。因为,在汉语里,对玩的释义多种多样,如《现代汉语词典》中对作为动词的“玩”就有这样几个解释:①玩耍;②做某种文体运动;③使用(不正当的方法手段);④用不严肃的态度对待;⑤观赏。等等。而在《汉语成语大词典》中有关玩的

成语,更是让人对“玩”不敢恭维,什么“玩世不恭”、“玩物丧志”、“玩忽职守”、“玩火自焚”、“玩法徇私”等。当然,玩字的各种用法,已约定俗成,不能禁止对这些字、词的使用。但是,因为“玩”字有这么多贬义的含义和贬义的法,我们就不敢使用“玩”字,不敢提倡“玩”,不敢建立“玩学”,不敢说“玩是人生的根本需要之一”。那将是一件悲哀的事情。

马惠娣:其实在英语中,“玩”(play)这个词的含义也很丰富,play 既可以是玩,也可以是游戏(game),甚至还可以是娱乐(recreation)。但与我们不同,西方人认为,玩是参与、学习和认知的动态发展整合起来的过程。“玩”有几个要素,比如:自愿的行为、自由的心态、与生活的距离、有时空的限制、能够吸引参与者、有规则的约束,等等,玩的本质是自由、愉快和创造。许多研究者认为,玩是人接受文化的一种途径。人通过玩可以学会解决矛盾、增强团队意识、促进合作、培养兴趣、接受“失败”的考验、激励好奇心和创造的欲望。所以荷兰文化史学家赫伊津哈在他的著作《游戏的人——关于文化成分的研究》中,对“玩”给予了高度赞赏,他说:“游戏作为一种特殊的活动形式,作为一种‘有意义的形式’,作为一种社会功能——正是我们生活的主题。”他甚至认为,人类社会的伟大的原创性活动自始至终都渗透着游戏。这也成为西方文化传统中一个独特的方面,是西方的文化底蕴。当然,因为“玩”这个词具有丰富的含义,人们常常借用其中某一个意思,比如在英文中 playboy 就是一个贬义词。这是词义学中的问题。而我们这里讨论的“玩”完全是作为人的一种文化现象加以考察和讨论的。

于光远:中国有许多至理名言,讲的都是抽象的道理,并不具体。但我最推崇的一句话是“人之初,性本玩”。作为中国传统启蒙读物的《三字经》中有“人之初,性本善”,这是孟子的主张,与杨朱主张的“性本恶”相对。我认为,“性本善”与“性本恶”都有道理,但是都忽视了一个明显的事实:人一生下来就喜欢玩。过去,社会鄙夷“玩”,说玩物丧志。社会的传统是希望人们多读书,受教化,不要玩。但是人爱玩是天性,顺应这个天性是有益的。在玩中学,更有效率。

“活到老,玩到老”是我推崇的第二句话。不但小孩子和年轻人好玩,老年人也好玩。我自己的六句话是“玩是人生的根本需要之一”、“要玩得有文化”、“要有玩的文化”、“要研究玩的学术”、“掌握玩的技术”、“发展玩的艺术”。

马惠娣:这六句话您在很早以前就提出了,在社会上流传很广,许多人

相当感兴趣。是否可以理解这六句话是您对玩学理论的抽象概括和对“玩的价值”的肯定?请您具体谈谈我们该如何理解它的蕴涵。

于光远:“玩是人生的根本需要之一”,既是人生目的之中的东西,也是达到人生目的所必备的基本手段。人生的目的,包括每个人都能享受幸福的生活。幸福生活中就要有一部分时间去做轻松的、会给自己带来快乐的活动。这种活动——玩——的效果,就成为人生中不可或缺的部分。一个人还要用玩来调剂生活,恢复疲劳,使人能更精力充沛地工作,为达到人生的目的创造必要的条件。在西方流行一句话:All works, no play, makes Jack a dull boy. 意思是说,完全工作,没有玩,使 Jack 变成一个迟钝的孩子。我认为这是真理。

马惠娣:玩是人生中不可或缺的部分,是与人类关系非常密切的文化现象,是人类实现自我价值的一种具体方式。玩的本质特征是文化的性质,虽然它是人的本能和生理需求所赋予的,但是玩的过程会对人的精神产生重要的影响,使人在情绪上感到快乐。正因为如此,人类在许多领域创造了不计其数的玩的形式,如:技能型、娱乐型、竞赛型、智力型、赌博型、交际型等;有带玩具的玩,也有不带玩具的玩,如我们常说的欣赏、玩味、沉思等;玩的形式也多种多样,单人玩、多人玩,带规则的玩与不带规则的玩,既有静态的玩,也有动态的玩,既有高雅的玩,也有通俗的玩,玩也不受年龄、性别的限制等。可以说,世界上几乎没有一个人不是在玩中成长。

于光远:“要玩得有文化”,这句话是对玩的人提出的要求。因为有人喜欢去玩那些低级趣味、内容低俗的东西,甚至有的人的玩不仅对本人的身心有害,而且还危及他人与社会。这样的玩我们当然反对!我们提倡高尚的玩和有文化的玩,是指在我们社会上传承下来的、在较大范围内传播开来的人类自古迄今的优秀创造物。这种创造物,使人类从野蛮时期进入文明时期,使人类的物质文明和精神文明程度不断提高。一个人的行为如果是“有文化的”,就是说他在行动中接受了人类优秀的创造物,因而他的行为有助于文明的发展。当然,我们也要注意区分“文化内涵比较少的玩”和“对玩者身心甚至是对他人与社会有害的玩”。

马惠娣:是否可以“把‘要玩得有文化’理解为,玩是建立于闲暇时间基础之上的行为情趣,或是休息、娱乐,或是学习、交往,等等,它们都有一个共同的特点,即获得一种愉悦的心理体验,产生一种美好感。比如:通过人与自然的接触,可以铸造人的坚韧、豁达、开朗、坦荡、虚怀若谷的品格。人与

人的交往会变得真诚、友善、和谐、美好。在玩中,会促进人类理性的进步,科学发现、技术发明、哲学思想、艺术杰作的产生,如:天人合一的思想,可持续发展的追求,命运交响曲的感召力等,都是人类沉思、玩味的果实。

休闲与游玩,为补偿当代生活方式中的许多要求创造了条件,它通过身体放松、竞技、欣赏艺术、科学和大自然,一方面为丰富生活提供了可能性,另一方面锻炼了健康的体魄,提供了激发基本才能的条件。更重要的还在于培养了人的丰富的感情世界,表达和体现着人的高尚与美好的气质。所以强调要玩得有文化。

于光远:要玩得有文化,就“要有玩的文化”。首先说明的是,不要误以为以前没有玩的文化。可以说,在漫长的人类历史中玩文化在不断地积累,内容在不断地丰富。这里强调“要有玩的文化”,是承认还存在“玩文化不足”的现象。一方面,优秀传统玩文化的东西失传不少;另一方面,能够满足现代人需要的具有文化创新的“玩”又严重匮乏。当然,玩的文化要靠人们有意识、有目的地去发展,因为,玩文化是整个社会文化的一个组成部分,并随社会的发展而发展。比如说,电子技术和电子工业的发展推动了电子娱乐设施(设备)的兴起,开辟了玩文化一个很大的领域。优秀的玩文化可以物化在各种物质资料中,也可以与人的头脑、四肢、躯体结为一体,成为人的知识和技能,并在学习和传授中掌握和传播。比如说,下棋这种游戏,既是人的智力活动,又是人的智慧结晶。古人以为,一副棋盘,就是一个缩小了的宇宙,象征着人的生活空间。在这里或是体味“四面楚歌的悲壮”,或是分享“兵攻城下的快慰”,或是体验“背水一战的无奈”。真是其乐无穷。这就是玩的文化。

马惠娣:如此说来,中国民间传统文化中许多精华的品类,比如:赶集、庙会、放鹰、养鸟、观鱼、垂钓、猜谜、楹联、诗社、书院、风筝、踢毽、打拳、舞剑、啜茗、嚼蟹、书市、园林、流觞、国画、曲艺、管弦、戏曲、书法、金石……以及琴棋书画、诗词歌赋,也是“玩”文化的产物。这些高雅的“玩文化”表达着我们民族的聪明与智慧、道德与伦理、勤劳与善良,在源远流长的五千年历史中形成了独具魅力的文化特色,是我们民族文化宝库中重要的组成部分,是当今玩的文化继承与发展的重要内容。

于光远:所以要“研究玩的学术”,强调对中、外的玩进行历史的考察与研究,这一方面可以阐明“玩”与社会进步的关系,又可以挖掘玩的历史遗产。如中国古代的“博弈”中的“博”。马王堆出土文物中有一套比较完整

的博具,但是,如何进行“博”这种游戏就有待研究。再如《水浒传》中高踢的球到底是什么样的东西,怎么个踢法,发掘出来也许有用处。还有麻将牌为什么分“条子”、“万子”、“饼子”?都表达什么意思?为什么“一条”用麻雀的形象?等等。对玩进行学术研究的方面很多,比如:玩之为物、玩之种种、玩之意义、玩与人生、玩与心理、玩与健康、玩与文学、玩与教育等。总之,既包括理论的研究,也包括历史的研究;既包括中国的研究,也包括对国外的研究;既包括对在文献上有记载材料的研究,也包括对活人脑子里记忆中的材料的研究。但遗憾的是,玩的学术研究还没有引起各方面足够的关注,这对我们全方位地继承文化遗产、进行新的文化创新带来局限性和片面性。从文化的角度讲,将失去优秀传统文化的完整性。从哲学的角度讲,使对主体性的认识与研究失去了一个维度。

马惠娣:的确是这样,中华民族悠久灿烂的文化中有相当多的内容与玩有关,但是,对玩的学术研究我们却很落后。我记得10多年前,您就呼吁建立玩学图书馆、在大学里开设玩学的课、成立有关玩的研究机构以及永久性的玩具博物馆。大概到现在还没有一项能够实现。这里固然有缺少人才、资金等方面的问题,但实质还是认识上的问题。但现在也有一个可喜的消息,国家已把民间流传的口头和非物质文化遗产的抢救与保护工作,以及民间民俗制作活动列入国家重点课题。恢复和发掘优秀的“玩的品类”有助于民族精神和民族性格的再现,有助于对民族价值观的认同,有助于民族情感的寄托,有助于对民族创造历史的了解,如此,方能构筑现代化文化进步的基础。

在西方,有关玩的问题已成为休闲学中一个很重要的内容。在我接触到的许多休闲研究的著作中,“玩”被作为一个重要的概念加以阐释。比如说,早在200年前,德国思想家席勒从美学的角度就谈到了玩的意义,他说:“人性的圆满完成就是美。这样的美是理性提出的要求,这个要求只有当人游戏时才能完成。所以,人同美只是游戏,人只是同美游戏;只有当人是完全意义上的人,他才游戏,只有当人游戏时,他才完全是人。”75年前,赫伊津哈就指出,游戏的本质和意义实乃是人类的文化现象。这些见解十分深刻。

于光远:为了促进玩得有文化和玩的学术发展,人的实践活动很重要,所以“要掌握玩的技术”。这包含两个方面的意思,第一是指掌握玩中许多的科学原理。以竞赛游戏为例,不论是棋类、牌类或其他竞赛游戏,都有许

多数学和自然科学方面的科学问题。我曾经写过一本《漫谈竞赛论、漫谈聪明学》的书,讨论了各种原始竞赛的性质,分析了竞赛和赌博之间的关系,讨论了竞赛中赌博和非赌博之间的关系,探讨了“一人竞赛”与“多人竞赛”、“零和竞赛”和“非零和竞赛”,对“致胜之道”发表了一通议论。第二是指玩的方面也要努力发展科学技术,在玩具业中也应该运用高科技产业。1983年我曾对澳门的赌业做过考察,受到很多的启发。回来后,我建议珠海、广州、北京可以利用迷宫的原理,用电脑软件指挥一个机械系统,而后摆出各种“阵”,游客买票入“阵”——一字长蛇阵、二龙戏水阵、三才阵……八卦阵、迷魂阵。我想设计得好,肯定很吸引游客。这种游戏具有刺激性、挑战性,可以锻炼人多方面解决问题的能力。科技界也要注意人们对玩的需求,为玩服务。但是,目前科技界似乎很少有人,至少我不知道有什么人重视这方面的工作。也许有人已经开始重视,而我还不知道。

马惠娣:据我了解,目前,以旅游业、娱乐业、影视业、体育产业、文化产业、玩具业、主题公园等为龙头的休闲产业领域都有高科技的成果应用其中。这使玩的效果、视觉和听觉的感受、参与的方式、体验获得的满足感等方面都发生了重大的变化。与传统的游戏相比,更富于挑战性、刺激性、直观性。科技界的有关领导也在呼吁科技研究与开发向人的娱乐生活倾斜,以满足人的多方面发展欲求。比如:原科技部副部长韩德乾同志就呼吁注意用现代高新技术开发一些娱乐项目。建议导游用激光笔指景代替用手、棍、手电筒指景;用多语种的放音机来代替导游的话筒和不标准的普通话;用多种色彩灯光的变幻来显示古建筑的历史变迁;用多媒体来揭示古建筑的科技进步状态;用仿真技术来揭示地质变化、解释神话和识别难解的问题,等等。

计算机游戏软件的开发,全世界每年都能创造几百个亿美元的产值。但有些开发项目还很粗糙,特别是利欲熏心的商人或打着高科技产品的幌子,贩卖低级趣味、凶杀、色情、暴力或庸俗化,使人参与其中不仅不能获得美的享受,甚至让人颓废和堕落。

于光远:玩的本质特征是使人感到自由和愉悦,这是玩的最高境界,因此,要“发展玩的艺术”。“玩的艺术”是指玩的“技术”达到高超的程度。比如高水平的演唱可以使人悦耳,优美的舞姿可以让人获得美的享受。还比如现在有许多青少年玩“溜溜球”、“跳板”,还有玩“自行车”,做出千姿百态的动作,所有看客都会为他们出神入化的技艺而赞叹不已,观者也会随

他们一道沉浸其中,这是具有高超程度的“玩”带来的魅力。反之,不能给人以美的享受,甚至不舒服、反感。比如解放前,北京天桥有一种表演,让一个光着上身的人躺在钉板上,身上再压一大块石板,由另外一个人抡铁锤击打石板,结果石板碎了,而躺在铁板上的人安然无恙。我记得在1951年召开杂耍行业的会议上,周恩来总理对此提出意见,不许演出这样的节目。因为,它会使观众感到紧张,而且没有一点美感。当然,玩的艺术,还指人的欣赏能力和欣赏水平。只有真正的艺术才能感动人、陶冶人,对艺术在玩中的作用应该有进一步的认识。

马惠娣:看来“玩的价值”,不仅仅在于它的外在形态,更重要的是赋予文化内涵。所以说,玩是建立在闲暇时间基础上的行为情趣,任何一种健康意义上的玩,都能陶冶人的性情、培养人的勇气和积极向上的力量。特别是在当今,科学技术的迅猛发展为人类创造了巨大的物质财富,而人的精神财富只有靠人的健康的行为方式来构筑。

在西方,人们很重视“玩的能力的培养”,在孩子很小的时候,学校就开设“学会玩”、“学会欣赏”的课——让孩子从小就在“玩”的体验和实践中感受自由带来的创造灵感。有科学家注意到“跷跷板”游戏有助于孩子培养解决人与人之间问题的能力。有报道说,美国老师在组织“和平之籽”的夏令营中就做这种游戏,在一根大的跷跷板的每边各站10个人,保持平衡,使之放在中间的一杯水不溅出来。这个游戏是想告诉孩子们,通过谈判谋求战争各方面之间的和平需要考虑各方面的因素。

美国心理学家马斯洛说:“几乎任何一个孩童都能在没有事先计划的情况下即兴创作一支歌、一首诗、一个舞蹈、一幅画或一个剧本、一个游戏。”因为他们自由、没有束缚,所以他们有惊人的创造力。鲁迅先生也曾惊叹于孩子们的想象力,他说,孩子是可以敬服的,他们常常想象到星月以上的境界,想象到地面下的情形,想象花卉的用处,想到昆虫的语言,他想飞向天空,他想潜入蚁穴。人在玩中可以摆脱任何控制、压力、束缚、强制,他完全沉浸在放松、自由的状态下,他的创造意识就被极大地调动起来了。

于光远:马克思说过,“自由是创造的前提”,我有八字真言,“创造为乐,自由为乐”,自由万岁!创造万岁!创造和自由是互为前提的。创新,必须有自由的环境;自由的环境才能为创新提供必要的条件。这样的认识从小就应该让孩子们了解。而我们在这方面做得很不够,比如在中小学生的素质教育中,虽然包括体育、科学、艺术方面的内容,但家长和学校只是重

视一般知识和技能方面的培养,“分、分、分,孩子的命根”,绝大多数孩子“玩”的时间被剥夺。即使玩的时候,也很少有家长和老师告诉他们,你在玩中能够感受到:什么是和谐、什么是合作、什么是仁爱、什么是规则、什么是力量、什么是坚韧、什么是诚信、什么是责任。“读书是为了考高分”,因而大量的时间被挤占去死读书,结果是读死书、死读书。“高分低能”在中小学生中间是一个很普遍的现象。越是为考高分就越是把时间投入到“备考”上,哪里还有时间去关注别的。人的玩的天性就这样被我们扼杀了,那么也就扼杀了人的创造性。

应该说玩的历史相当久远,甚至早于人类就存在。玩在创建人类文明的过程中、在一切人类发明创造中都具有重要的作用。控制论的创始人,美国数学家维纳,从小就表现出非凡的才能,3岁能读写,11岁上大学,14岁大学毕业,18岁即获哈佛大学哲学博士学位。在他晚年写下的《自传》中,他以较多的笔墨记述了自己在童年时是如何的玩——爬迷宫、玩滑梯、打群架、摆弄扩音机、万花筒、幻灯机、与妹妹“过家家”,在他6-9岁的时候,他对各种生物学感兴趣,他观察细胞分裂、精卵结合。这一切使他很愉快,促使他产生了许多怪异的想法,为他日后在数学、工程学和生物学等领域作出的卓越贡献奠定了坚实的基础。许多科学家、艺术家成长的历史表明:玩在促进他们创造的过程中具有重要的价值。许多灵感产生于闲暇之时;许多发明创造是在游玩中得到启迪。

马惠娣:我们知道您是个大玩家,不仅玩学理论方面有研究,而且还很会玩,从小一直玩到老。比如,您小的时候从来没为考试发过愁,甚至很少专门为考试做准备,而更多的时间您去玩(包括对他人玩的观察);您在延安翻译恩格斯《自然辩证法》的书时,革命工作既繁忙又艰苦,您还能忙里偷闲去翻译马克思给燕尼的爱情诗;即使现在您已是耄耋之年,每天仍工作13-14个小时,而且还不忘记玩,甚至还像小孩子一样陶醉于玩中——制作谜语、用数学演算某一年的年历再过多少年还可以使用、研究古代魔方、观察小外孙女的成长。您既在玩中工作,又在玩中思考。玩在您整个人生中太重要了。

于光远:的确如此。因为玩与人的认识和创造活动密切相关。人在玩的状态是感觉最自由的生活领域,正是在这种自由中,创造才可能出于思想、行为与环境的互动中。但玩必须具有内在意义。不能把玩作为一种工具,并为某种外在的目的所控制。玩可以促进大脑运动、活跃思维、激发想

象力、培养人的兴趣、获得心理的满足、对新生事物永远充满好奇心。我从青少年起一直到现在,约近80年了,每天工作、学习的时间从不少于13-14个小时,青少年时代时间就更长了。难道真的不累?对我来说,累了的时候,我就会去做各种游戏。游戏把我带入一个奇妙的世界,我会在那里流连忘返。这样我不仅不累,而且待我再回到工作(思考或创作)中的时候,我会获得新的灵感、新的动力、新的精气神儿。现在我制作了许多谜语、收藏了许多玩具,还有有关玩的图书,它们不仅陪伴我,而且常常给我带来创作的激情和思想的灵感。

马惠娣:说到玩具,就请您给我们谈谈玩具对人成长的意义。

于光远:我还曾经说过,“如果母亲是孩子的第一个教师,那么玩具就是孩子的第一部教科书”。说明玩具对人成长的重要性。玩具是“玩”的果实,也是玩的对象。在《汉语大词典》中对“玩具”是这样解释的:“供玩耍游戏的器具”。在《牛津英汉双解词典》中玩具 Toy 的释文是“儿童玩的小东西;用于娱乐而非用于正经用途的小东西”。我认为,这样认识过于单薄和片面。1988年我曾写了关于“玩具”的大纲,其中有这样的内容:①玩具与整个人生打交道;②玩具与人类的知识体系、玩具与学校制度;③玩具作为礼品;④玩具作为游乐业的“生产资料”;⑤玩具文化;⑥玩具业;⑦进行销售活动的玩具展览(玩具城);等等。人与玩具的关系,特别是儿童与玩具的关系,是人与人所掌握的各种物质手段的关系的模拟。玩具对人的智育培养起很大的作用。

我家里有各种各样的玩具。其中有德国朋友送的在印度梵塔中发现的一个很好玩的东西,64个黄金片按大小依次叠放在一个圆柱上,但是在搬运金片的过程中不能出现大的金片压在小的金片上面的情况。如果要把这叠金片按原样叠放在第三根圆柱上,要求是一次只能搬运一片,那么这需要多长时间?结果让人难以想象。如果按一秒钟搬一次计算,需要搬运18446744078700551615次,等于需要5845亿年才能搬运成功。还有一个是加拿大朋友送的“爱尔兰妖镜”的游戏卡片。把一个完整人的图象分成两截,由三张图片组成,每张图片上都有一些人,如果将两张小图片调换一下位置,拼凑出来的人数与未调换前相比差一个人。玩这些玩具的时候我很投入,常常让我爱不释手。因为这些玩具的设计充满了智慧。

然而,我们对玩在人类文明进程中究竟给予了怎样的帮助?它对我们分享文明生活其作用如何?现代社会是否正在遗弃“玩的精神”(作为文化

现象的玩的本质和意义)?大概还没有人做严肃、认真的系统思考(至少在中国没人做。你刚才介绍了荷兰一位文化史学家写过一部很重要的著作)。这很遗憾。

马惠娣:看来,玩与闲,在您那里已经不是“玩”了,而是一种哲学观。但,无论如何,玩,作为一种特殊的文化内容和文化形式,总是以渗透、融合、感染、凝聚、净化等多种形式影响和推动人类的生活和社会的进步。不管玩是哲学的,还是文化的,但玩的境界应该是:玩得从容,情趣如云;玩得平淡,味道自得;玩得朴素,丰富于心;玩得自在,创造无限。如果把茶聚酒会、郊野徜徉、卧听风雨、烹调小饪,或者吟诗作画、潜心阅读、与友畅谈也看做是一种“玩”,那么,身体上的、智力上的、道德上的、精神上的价值就会在玩中升华。的确,玩与人生密不可分。

玩与人类的文化发展、社会创造关系如此密切,当成为休闲研究视野中的一个重要方面。此文愿抛砖引玉。

(注:本对话于2003年1月17日进行)

[参考文献]

- [1]于光远:《吃喝玩——生活与经济》,华东师范大学出版社,2001年。
- [2]约翰·赫伊津哈:《游戏的人》,中国美术学院出版社,1996年。
- [3]马惠娣:“玩与人生密不可分”,1997年未发表稿,见 www.personal.nbnet.nb.ca。
- [4]弗瑞德里希·席勒:《审美教育书简》,北京大学出版社,1985年,第76-82页。

Play as a Basic Need for Human Life

——A Dialogue on the Value of Play

YU Guang-yuan, MA Hui-di

Abstract: As a special form of human activity, a form of meaningful human existence, and a social function, play is always a major theme of our life. Creativity, which plays such an important role in human society, has always been permeated with play. This constitutes an aspect of the uniqueness of human cultural tradition and is also one of the sources of human creativity. Play is therefore one