

<<于光远马惠娣十年对话>>

图书基本信息

书名：<<于光远马惠娣十年对话>>

13位ISBN编号：9787562446149

10位ISBN编号：7562446148

出版时间：2008-8

出版时间：重庆大学出版社

作者：于光远,马惠娣

页数：259

字数：233000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<于光远马惠娣十年对话>>

前言

这部《对话》写了10年，原因很多，我看最重要的原因是休闲研究比我们原来想象的要难得多。最初是缺少对国外的了解，待有了了解之后，又发现与休闲相交叉的学科领域太多。因此，只能慢慢累积，慢慢萃取。

一本书写10年，固然有不可急功近利的原则在其中，但还有一个重要的因素是我和马惠娣都喜爱这个学科。

之所以喜欢，原因有三：一是休闲研究的跨学科性能发挥我们一贯的研究方法和思维方法；二是休闲本身所具有的人文特性与我们本身所向往的“存在状态”，很契合；三是学者的创造意识使我们愿意为这一时代问题而耕耘。

还有一个难得之处是，马惠娣几乎是潜心研究，别无旁骛。

所以，这个对话一直是在兴趣中进行，不知不觉10年过去了。

休闲，是个既古老又新鲜的课题，她的古老文化是什么？

如今她的新意如何体现？

哲学家、社会学家、历史学家、文学家、艺术家、科学家、经济学家都怎么评说？

黎民百姓市井生活如何对待？

等等问题都需要花工夫梳理、甄别。

《对话》中所涉及的10个方面是休闲研究中基本的、核心的问题。

我们用哲学引领，用跨学科方法思辨，希冀有我们独到的视角和对人类文化与文明的传承。

休闲既是一个社会问题、时代问题、宏观问题，又是一个个体问题、微观问题。

无论如何，她是我们生命中的三分之一，是我们生活中的三分之一。

她需要与哲学、社会学、历史学、文化学、人类学、经济学以及其他学科的对话。

<<于光远马惠娣十年对话>>

内容概要

本书由10篇对话和1篇论文组成。

是两位学者倾10年之力，对休闲的历史、休闲在人类文化思想史中的价值所做的深入细致的考察与思索。

《对话》中涉及的10个问题，关注休闲这一新的社会文化现象以及由这一现象提出的哲学、社会学、文化学、经济学等问题；关注休闲对生命价值的影响、对人性的滋养、对文化的孕育。

这10个问题不仅是休闲学研究必须面对的问题，而且也是在国内外休闲研究中比较匮乏的工作。

两位学者以跨学科的思维方法对所讨论的问题给出了独到见解和理论创新。

本书以休闲学研究为核心，探讨并定位了涉及哲学、社会、文化、闲暇、劳作、教育、游戏、旅游、经济、产业、消费等学科领域在内的休闲学研究的学术论题，为我国休闲学的研究奠定了跨学科、宽领域、与社会生活密切联系、与提升人的精神和文化品位、生存状态息息相关的学科特点及学术基础，是我国休闲学研究的开山与奠基之作。

<<于光远马惠娣十年对话>>

作者简介

于光远，1915年生，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，第十二届、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。

<<于光远马惠娣十年对话>>

书籍目录

序言二 第一篇 休闲与哲学 第二篇 休闲与文化 第三篇 休闲与教育 第四篇 游戏与创造 第五篇 劳作与休闲 第六篇 闲暇与休闲 第七篇 休闲与经济 第八篇 休闲与产业 第九篇 休闲与消费 第十篇 休闲与旅游 第十一篇 休闲与休闲学探源 参考文献 后记

<<于光远马惠娣十年对话>>

章节摘录

第一篇 休闲与哲学 马惠娣：经常会有人问我：“你和于光远先生都认为休闲首先是哲学的，这意味着什么呢？”

我会告诉他，“认识休闲，实质是认识人的问题，而认识人是哲学探究的最高目标，所以，认识休闲的起点是哲学”。

对此回答，不知您是否赞同。

于光远：我表示赞同。

那么你是如何看待休闲哲学的呢？

马惠娣：我认为，休闲属于现象世界的一部分，它存在于物质世界和精神世界中。

休闲哲学是以人的休闲状态和生命态度为对象，是对人“成为人”的过程的一种观照与探索。

休闲哲学归根结底是对人的认识，这与哲学探索的最高目标相一致。

可是，休闲为什么是一切事物环绕的中心（亚里斯多德曾说，休闲是一切事物环绕的中心）？

休闲又如何构成“成为人”的核心？

休闲为什么是现象世界的一部分？

它与物质世界和精神世界是怎样的关系？

休闲在人类的进化中以怎样的形式给人们带来价值？

什么样的休闲是合理的并符合道德生活的？

休闲与生命与存在具有怎样的关系，又与生活和生产有怎样的联系等。

这些年来我一直在思索，在寻求答案。

不可否认，哲学是认识，唯有通过认识才能找到休闲作为人“成为人”和“一切事物环绕的中心”这两大基础命题的合理性。

我认为，近百多年来休闲研究的兴起，其实质是哲学的一种延伸，是对现代人类精神家园的衰落和价值体系发生断裂现状的反思，其旨意是探讨人的本质、生命的本质、生活的本质等问题。

于光远：你已经有了“问题”意识，这对休闲哲学的探索很有意义，希望你能慢慢地做出思索与回答。

我想先问你，休闲哲学在国外是一个什么状况，有哪些代表人物或专著，就你了解到的做一点介绍。

马惠娣：就我浏览到的书来看，在国外以“休闲哲学”命名的书不多，但这并不意味着缺少休闲哲学方面的书。

我想这有多方面的原因（这个话题可另行讨论）。

其实，始自柏拉图、亚里斯多德以及古希腊多种流派的哲学家们，中世纪以来至近现代的哲学家和人文学者们谁能避开休闲问题谈论哲学呢，至少在西方的情况是如此。

在古希腊时期的多种哲学流派以及西方后来的经院哲学，都主张把学问与休闲思想联系在一起。

他们认为，知识总是同自由相关，自由又同休闲相关。

还认为休闲与美德、愉快、幸福密不可分。

正是这些要素，奠定了欧洲文化在科学、哲学、教育、艺术、戏剧、诗歌等领域为人类做出贡献的基础。

古希腊时期的哲学流派很多，诸如：犬儒学派、怀疑主义、斯多噶主义、伊壁鸠鲁学派都吸收了休闲的思想。

一个典型的例子是，犬儒主义者第欧根尼，因他常在洗澡盆内睡觉，而被人们称为“狗”。

传说他曾要求亚历山大大帝闪到一边，别挡住他的阳光，因为亚历山大说过愿意帮他任何的忙。

在这个故事中，大帝说：“如果我不是亚历山大，我愿做第欧根尼。”

另一个例子，斯多噶哲学学派的掌门人芝诺主张，人们应当选择去过一种顺应于自然规律的生活，这才是最好的生活。

人们过着朴实的生活，除了一些必要的财产外，他们轻视一切物欲，并让自己坦然地面对人生。

据史书记载，一位10岁的孩子在给爷爷的信中写道：“我是一名足球队员，在比赛中我们有赢也有输。”

<<于光远马惠娣十年对话>>

”仅从这句十分平和的话语中，就可以看到斯多噶学派对当时人们意识所带来的影响。

马克思思想的诞生也深受古希腊文化的影响。

在他的著作中有大量的有关休闲问题的论述，他被西方社会评为对20世纪最有影响的思想家之一，而他的休闲思想，尤其受到高度的评价。

马克思认为，人们有了充裕的休闲时间，就等于享有了充分发挥自己一切爱好、兴趣、才能、力量的广阔空间，有了可供思想自由驰骋的天地。

在这个自由的天地里，人们可以不再为谋取生活资料而奔波操劳，个人才能在艺术、科学等方面获得发展。

他还认为，一个理想的存在方式，应当是任何人没有特定的活动范围，每个人都可以在任何部门内发展，社会调节着整个生产，因而使人有可能随自己的心愿，今天干这事，明天干那事，上午打猎，下午捕鱼，傍晚从事畜牧，晚饭后从事批判，但并不因此成为一个猎人、渔夫、牧人或批判者。

这大概是休闲时代的标志。

在近现代的哲学分支中，诸如：自然哲学、科学哲学、技术哲学、工程哲学、管理哲学、人学等学科的背后都离不开休闲问题。

近代以前的哲学家们在建构哲学理论时，更愿意倾注他们的思想对休闲加以解释：一方面，哲学思想的产生需要休闲状态；另一方面，人作为哲学研究的最高目标，其休闲态度也必然成为一种现象而备受关注。

一些美国休闲研究学者们常常把卢梭、克尔凯郭尔、尼采、席勒、萨特、海德格尔等思想大家的著作当作休闲哲学的重要文献来对待，因为，他们对生命的意义、生命的完整性都有深刻的洞见。

在他们看来，休闲是人的存在方式和精神状态，是人的价值存在的表现形式，是人的本体论意义之所在，是认识人的问题的“入口处”。

我的美国朋友、著名的休闲哲学教授托马斯·古德德尔在与我讨论这个问题时说，西方人的休闲理念主要传承了古希腊文化传统，在哲学认知和休闲理念方面深受其影响。

因此，我们今天不能不读苏格拉底、柏拉图、亚里斯多德。

当然，如果进入研究休闲领域也不能不读卢克莱修、托马斯·阿奎那、洛克、弗瑞德里希·席勒、索尔斯坦·凡勃伦、约瑟夫·皮普尔、约翰·赫伊津哈、查理斯·波瑞特比尔的书，当然还有很多很多思想家的书，包括中国古代的孔子、老子等。

在他们的书中蕴含着丰富的休闲哲学思想，这些书籍是休闲哲学的重要文献。

当然，目前休闲哲学研究在国际哲学界还没有形成一个鲜明的分支或流派，这大概与休闲意识浸透西方人骨髓中有关系，类似中国人所讲“大道无术、大音无声”的道理一样。

这只是我的一种判断，并没有做调查研究，也不曾与西方学者讨论过。

另一种可能性是哲学的衰落使然。

1998年我在美国波士顿参加第20届世界哲学大会时，整个会议的45个专题中有近五千名会议代表，只有我的文章讨论休闲问题。

这篇文章的题目是“文化精神之域的休闲理论初探”，后被波士顿大学学报电子版发表。

当时引起了美国休闲学界和STS研究人士的关注，同时有宾夕法尼亚州立大学、康乃尔大学、斯坦福大学、纽约州立大学珀切斯学院邀请我访问他们。

在北美，哲学对于休闲研究来讲是灵魂，是核心。

一般情况下，教授与休闲相关专业的老师都要具备休闲哲学的基本素养。

休闲问题对哲学家们来说始终是他们关注的领域，是他们从事哲学思考所必须的条件。

从这个意义上说，休闲哲学思想又普遍地存在于哲学家的著述中。

从形式上看，近几十年来北美的休闲研究比较活跃，成果也颇多，这主要源自北美社会，尤其美国社会激烈竞争导致人性扭曲的背景，使得休闲问题成为学者们日益关注的学术现象。

北美作为新兴的移民国家，由于其文化历史的短浅，此中又由于他们的绝大多数人是欧洲人的后裔，因此，吸收欧洲休闲文化思想传统就带有了必然性；当然，他们也创造了新理论。

对于欧洲人来讲，古希腊休闲思想传统几乎就不曾中断过，而文艺复兴以来伴随人文精神的弘扬，休闲的价值与科学、宗教、艺术、哲学的巨大成就紧密地联系在一起，也体现在人们的日常生活里

<<于光远马惠娣十年对话>>

，其中在衣、食、住、行中都有所体现。

我们从16世纪“小科学时代”的科学精神中，从18世纪狄德罗和达兰贝尔编撰的《百科全书》中，从19世纪康德、黑格尔、马克思的著作中，以及从20世纪40年代形成的法兰克福学派到70年代罗马俱乐部中都看到了休闲对西方学术思想的滋养。

于光远：为什么古希腊的思想能如此长盛不衰？

休闲为什么是一切事物环绕的中心？

马惠娣：我认为，古希腊思想是一个相对完整，且严密的理论体系，尤其对国家管理和人性问题有深刻的和本质性的认识，不论从形而上学、价值论、政治学，还是从律法、教育、道德伦理，甚至管理等方面。

在所有这些思想理论中都能突出休闲的思想（或与休闲相关的思想），并把休闲作为认识人的本质的核心问题来对待。

在古希腊思想家的眼中，休闲是人的一种精神状态，是人的一种沉思能力，是人的灵魂的场所，是人获得自由、快乐、体验、创造的源泉，是人们学会止欲、产生美德的条件，是人“成为人”的重要途径。

休闲表达了人性中最美好的东西，并能设法遏制人性中丑陋的一面。

当休闲作为一切事物环绕中心的时候，人类的一切美德才能释放出来。

这样美好的人类理想（《理想国》），是人类永恒的目标，当然也是哲学永远寻求的目标。

于光远：希腊文化思想传统的确是西方文化之根，西方哲学史也折射出了这样的思想脉络。

文艺复兴以来的人文精神、自由主义、无政府主义、近现代科学的诞生等是否都与休闲思想有直接或间接的联系？

我没有研究，但是将来可以组织些力量做这些考察。

毫无疑问，休闲是个哲学问题，归根结底是认识人的问题。

但是，无论是在西方还是东方，这种认识已被现在的人们淡忘了，这是人的异化形式的现象之一。

马惠娣：其实，现代人很愿意谈论休闲和拥有休闲的话题。

但是，什么是真正意义上的休闲几乎不被人们所了解。

人们有一个误区，常常把“闲暇”与“休闲”混为一谈。

闲暇是一个用时间度量的概念，与工作形成一对反义词，即摆脱工作后的一段时间。

休闲是每一个人都拥有的生命状态，它是一种观念、一种理想。

虽然人人占有，却未必真正拥有过它、享用过它、体验过它。

因此，休闲对每一个人来说都弥足珍贵。

把休闲解释清楚是一件很困难的事。

美国学者约翰·凯利曾举过一个例子，他说，丢了钱包的人在找钱包的时候总会借着有光亮的地方去寻找，可是有时恰恰是在黑暗处找到了钱包。

这个例子的意思是说，对“休闲”用一个学科、一个角度的知识去认识它是很困难的。

从一般意义上讲，休闲是一切生物的本能，因为没有休闲，一切生物的生命都难以持续。

休闲可以解除体力的疲劳，恢复生理的平衡；还可以获得精神的慰藉，成为心灵的驿站。

休闲是人的生存权、发展权、享受权的组成部分，人人享有并伴随终生，同时得到法律的保护。

对个体来讲，休闲具有多元性、多样性、多重性等特点，而个体休闲又常常以各种形式与社会发生联系。

休闲本身非常注重个体性，并强调休闲形态特征的多样性，比如静态的、动态的、精神的、智力的、消遣的、社交的、创造的等方面构成了一个人广泛的休闲生活体验。

也正是在这种体验中，人能够发现自我的潜力，发现自我的潜在资源。

个体休闲的单一性、封闭性、保守性，不利于人的成长与创造。

因此，多元性和多样性休闲生活实践是哲学思考的来源。

从理论上讲，休闲的形态可分为“世俗的”和“信仰的”两种。

“世俗的休闲”追求行为的自由，它不受正义、秩序、责任、美德所羁绊；而且，它往往带有很

<<于光远马惠娣十年对话>>

大的生物性、随意性，只在于感性需要的满足；甚至常常将人带入虚假的自由中，刹那间的快感只能是稍纵即逝。

空虚、无助、百无聊赖是最重要的特征。

在没有精神消遣的休闲中，人的生活会感到与地狱相伴。

“信仰的休闲”追求精神的自由，尤其强调寻求真理的自由，它是人的尊严和美德的体现。

一个精神丰富的人在他的休闲状态中，努力于对自由、快乐、美德、理性、创造目标的追求。

于光远：那么说，作为精神活动的休闲与作为填充闲暇时间的休闲方式并不是一回事。

马惠娣：十多年来我一直在思索这个问题，过去也不能把它们分辨清楚。

令人欣慰的是现在有了新收获。

我认为，哲学范畴的休闲与生活实践中的休闲有密不可分的关系，但它们是两种不同的境界。

哲学作为一门认识性科学，是对现实生活和现实社会存在的反映。

哲学离开了具体的活生生的生活便失去了意义，至少只能是做纯粹的文字游戏。

我想，哲学视野中的休闲，是关注休闲行为背后对人所产生的意义，关注点在于人的精神世界，因而它是崇高的、神圣的。

这是休闲的“在”的问题。

此“在”，体现于个体的一种美德、教养、教育、沉思的能力等方面，同时它可物化到家教、学校、科学、宗教、艺术等方面中。

这里，可以从英文休闲（Leisure）一词的演化中看到这样的思想脉络。

英文“Leisure”一词来源于希腊语和拉丁语。

在希腊语中“休闲”为“skole”，拉丁语为“scola”，具有“休闲”和“教育”两方面的意思。

认为发展娱乐从中得益，并与文化水平的提高相辅相成。

这种精美含义以一定的受教育程度为前提延续至今，并将有社会价值的娱乐区别于其他形式的娱乐。

表明了“休闲”一词所具有的独特的文化精神底蕴。

至今，英文的休闲研究只用Leisure Study或者Leisure Science表达，而不是其他。

这种用法表明了休闲与古希腊文化精神的一脉相承性。

这种文化底蕴体现在人作为人的精神世界中，这种精神世界是依靠知识、教养、品行、美德来构筑，以理想、信念、追求、习惯来维护和实现自我的一个不断发展的“成为”过程。

这种内在力量的获得靠的是始终如一的美学和道德意识的教育。

把休闲等同于闲暇、余暇、娱乐等，无疑违背了Leisure所蕴含的精美含义。

于光远：把起源于古希腊时代的“休闲”一词解释清楚是一件非常重要的工作。

对人们认识休闲作为精神世界的存在提供了可靠的依据。

学问需要“咬文嚼字”，哲学的论辩尤其如此。

马惠娣：我接着讲古希腊的休闲。

柏拉图在《法律篇》中，把仅靠满足物质需要的城邦称为“猪的城邦”，把追求奢侈生活的城邦称为“发高烧的城邦”。

他认为城邦的目的不是追求物质的满足，而是追求人的完善。

而具有完美人性的城邦应当是“正义、美德”兼而有之。

为了实现这样的目的，他上至城邦下至公民，理想化地安排了城邦公民的生活、工作、教育及一切。

柏拉图始终认为，管理者的主要职责是教育，真正的立法家不应当把力气花在法律和宪法这类事情上，因为任何制度都是由习惯产生，习惯产生于心灵的倾向，而心灵的倾向来自教育。

在他设计的“理想国”中，他把思想家、僧侣、自由职业者都纳入管理者的体系中，并给予他们足够的闲暇时间，为他们的杰出而天才的思考创造条件。

为了培养杰出而天才的思想者，也为了引起人们对闲暇价值的认识，柏拉图从斯巴达和雅典丰富的教育实践中汲取有益的东西，形成了他的教育理论体系。

所开七门学科：语法、修辞、逻辑（即论辩）、算术、几何、天文、音乐，为大学教育定下了最初的模式。

柏拉图认为，所有的教育内容都应体现在个人完善的品格上，这个完善的品格集勇敢、快乐、智

<<于光远马惠娣十年对话>>

慧、道德“四德合一”。
达到这样的目标，音乐与体育显得格外重要。

.....

<<于光远马惠娣十年对话>>

编辑推荐

何为休闲：是闲庭赏月、倚木而休对自然的敬畏。
是道德清正、思想纯洁的心灵。
是上帝馈赠于人类的礼物。
是诞生哲学思辨、科学思想、艺术杰作、人生信仰的摇篮。
是教养的投资——发现自我、陶冶自我、擢升自我的能力。
是以人为本、人文关怀的价值来源。
是一切发现、发明与创造的源泉。
是疗治孤独、无助、空虚、欲望的良药。
是以欣然之态做心爱之事的潇洒。
是人类美丽的精神家园。

在独处和沉思中，在自由与欣赏中，在兴趣与爱好中，在风籁与云彩中，在山势与地形的起伏中，在花草的颜色与香气中，在爱的传递中…… 休闲生活并不是富有者和成功者独享的权利，而是由达观意识而产生的宽怀心理。

享受休闲与金钱无关，有钱的人也不一琮能真正领略悠闲生活的真谛，只有那些轻视钱财的人才真正懂得此中的乐趣，他必须是有丰富的心灵，爱好简朴的生活，对于生财之道不放在心头。

我们的祖先懂得” 鹪鹩巢于深林，不过一枝；鼯鼠饮河，不过满腹“ 的道理。
享受简单生活，不仅可以抵制人的无限贪婪的欲望，摆脱物对人的奴役，而且还能让人腾出时间来品味自然与生活中的乐趣。
因为简单，让生命和谐，让人性平安，让心灵欢快与自由。

<<于光远马惠娣十年对话>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>