



麻將起源

10450262 王子晴(簡報)

10130830 李韋佑(報告)

10360874 鄧睿成(報告)

目錄

歷史背景

主要傳說

麻將文化意義

現代麻將

總結

歷史背景

- 19世紀於清朝開始流行
- 原始牌面為紙牌且這些紙牌代表貨幣的不同面額
- 隨著20世紀中國移民麻將流至世界各國
- 經幾世紀過後
- 隨著數世紀的演變，各國根據自身文化和偏好，發展出具有獨特風格的麻將規則。

主要傳說

梁山108好漢的代表

麻將中基本字牌的數量共108張，代表水滸傳中的108個好漢，而東南西北中這幾張牌這寓意著江湖好漢是由四面八方匯聚而來的，四海之內皆兄弟。好奇心很強的寶寶一定會問，為什麼麻將胡牌的時候會說“和”，而不是說炸、贏之類的話。其實「和」有另一個意思就是和平，這個理念也是來自於梁山最初美好的理想。



主要傳說

保糧捕雀

傳說江蘇地區曾經發生過大規模的麻雀偷吃存糧的災難，讓糧食大量損失。官府為了解決這個難題，於是製作了一批帶有符號的捕捉麻雀的獎勵憑證，鼓勵老百姓去捕捉麻雀，然後將捕捉到的麻雀去當地衙門換取捕雀符，然後憑著這個捕雀符領取獎金。由於這些符牌圖案精美，所以有老百姓就將其編出了一些打牌的規則，也就是麻將的前身。



主要傳說

孔子麻將傳說

據說麻將是孔子在四處遊學的時候發明的。例如紅中牌代表「仁愛」思想，發牌代表「真誠」思想，白板代表「孝心」。傳聞麻將的每張牌都蘊含著孔子說。不過這個傳聞的歷史價值性不高，因為據歷史資料顯示，麻將起源於明代的“葉子戲”，並比孔子時代晚了很多。



主要傳說

鄭和發明說

關於麻將起源還有另外一種傳說，那就是鄭和在下西洋的時候發明了麻將。傳聞鄭和帶士兵下西洋的途中特別無聊漫長，為了能排除士兵們負面情緒，時刻保持飽滿的精神狀態，鄭和發明了一種小竹牌打法、而這種打法就是現在麻將的前身。據說花牌設計的靈感來自鄭和下西洋經歷一年四季不同風景。



麻將文化意義

麻將注入了許多傳統文化的精華元素，有著深奧的理學思想和文化內涵，從某種程度上講，麻將算是中國古代文明的集大成者，是中華民族優秀文化的代表，我們可以從麻將和麻將活動中了解中國的優秀傳統文化，從而懂得它風靡千年的原因。

- 麻將中的儒家思想
- 麻將中的美學思想
- 麻將中的哲學思想
- 麻將的現實意義

現代麻將

1949年中華人民共和國成立之後，麻將因被視為賭博遊戲，是「資本主義腐敗的象徵」，被政府依法取締並全面禁止。直至文革結束後逐漸恢復。

1985年，中國大陸正式廢除麻將遊玩禁令。

1998年7月，中國國家體育總局制定了國標麻將玩法。

總結

麻將是一種深具中國傳統文化的遊戲，具有悠久的歷史和豐富的傳說背景。無論其具體起源如何，麻將都已經成為一種廣受歡迎的娛樂形式，並在全球範圍內得到廣泛傳播和發展。

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus quis ultrices felis. Fusce sapien nunc, posuere at mauris sed, sagittis luctus erat. Integer sollicitudin pellentesque dolor ac suscipit. Duis quis commodo mauris.

<https://wapbaike.baidu.com/tashuo/browse/content?id=4b0ae63debc07ca202c34a>





謝謝大家

