



## 數理人文專題報告比賽（學校組）（2020-2021 年度） 亞軍

學校名稱：港大同學會小學

學生姓名：韓展穎

報告題目：不一樣的消閒活動——麻將

### 引言 / 研習動機：

在新型冠狀病毒肆虐期間，只可以留在家裏，無聊極了！每逢假日，我都會聽到隔壁傳來「砰砰碰碰」的聲音，好奇心驅使下，發現了麻將這項活動，希望藉着這份專題研究，瞭解一下麻將的由來，進而改變大家對麻將的固有印象和誤解。那麼麻將究竟是什麼呢？你又知不知道它的由來呢？

現今電子產品充斥市面，大多數都市人閒來都是「低頭族」，麻將是否仍有機會成為新一代朋輩之間的娛樂呢？

### 研習方法：

通過瀏覽網頁、訪問爺爺，我瞭解到更多關於麻將這項活動。此外，為了瞭解大眾對麻將的看法，我製作了一份問卷分別邀請四個不同年齡層的人士（13-18 歲，19-30 歲，31-50 歲及 51 歲或以上）去填寫，他們分別是我的家人、親友和他們的朋友。



邀請不同人士填寫問卷。

### 研習內容：

首先，通過瀏覽網頁，我瞭解到更多關於麻將的背景資料，包括它的由來和起源。麻將是中國古時皇家和王公貴族的遊戲，但對於麻將的由來有很多種說法，有的說麻將本名是「抹將」，「抹」指的是《水滸傳》中的 108 條好漢（因有 108 張牌）。相傳元末明初有個名叫萬秉迢的人，非常崇拜那些《水滸傳》中的梁山好漢，所以將《水滸傳》這個故事說給大人知，其後將水滸英雄融入這個遊戲當中進而發明麻將。有的說是守護太倉的士兵以捕雀取樂，倉官便送了一些竹制籌牌給士兵們。這籌牌刻有字，改用作遊戲的工具。這種遊戲流傳下來，變成如今的麻將。

接着，為了清楚瞭解麻將，我訪問了爺爺關於麻將的玩法及觀摩了他和朋友打麻將。透過觀察，



我對打麻將有了初步的認識。爺爺告訴我麻將有很多種玩法，變化萬千，他懂得的只是其中的一兩種而已。

然後，我製作了一份問卷給上述所提及的年齡層的人士填寫，從而令到這份專題報告變得為客觀和全面。這份問卷共收集了 84 份回覆（20 份為 13-18 歲，21 份為 19-30 歲，23 份為 31-50 歲和 20 份為 51 歲或以上）。

然而，我發現了有部分受訪者對麻將存在一些誤解和刻板印象，同時亦令我沉思到，在這科技發達的社會中，打麻雀這項活動已逐漸淡出人們的生活，那麻將會消失嗎？

以下是我的問卷結果：

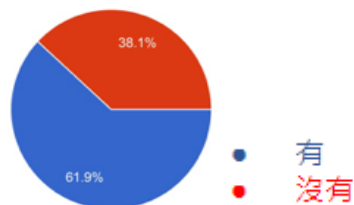
第一年齡段（13-18 歲人士）的回應（共收回 20 份問卷）

<p>1. 你有接觸過麻將嗎？</p> <p>有 66.7% 的人有接觸過麻將，而有 33.3% 的人沒有接觸過。</p>	<p>2. 你覺得打麻將是一種怎樣的行為？</p> <p>有 25% 的人覺得打麻將是一種賭博的行為，而有 75% 的人覺得打麻將是娛樂的行為。</p>
<p>3. 當你有空閒時，你會做什麼活動？（多項選擇）</p> <p>有空閒時，有 4 人會打麻將，7 人會做手工，10 人會學習，20 人會玩電子產品，2 人會休息睡覺和 1 人會做運動。</p>	<p>4. 你覺得打麻將在現今科技發達的社會中消失的機會有多高？</p> <p>有 4.8% 的人覺得打麻將消失的機會甚低，有 57.1% 的人覺得機會低，有 38.1% 的人覺得機會高，而沒有人覺得機會甚高。</p>
<p>5. 你會否推介打麻將這項活動給家人或朋友？（如果第一題選擇了「沒有」，請點選「不適用」）</p> <p>有 61.9% 的人會推介打麻將給家人朋友，有 9.5% 的人不會推介，其他 28.6% 的人表示不適用。</p>	<p>6. 如果有機會，你會不會嘗試打麻將？（如果在第一題選擇了「有」，請點選「不適用」）</p> <p>有 23.8% 的人是會嘗試打麻將，有 19% 的人不會嘗試，而其餘 57.1% 的人表示不適用。</p>



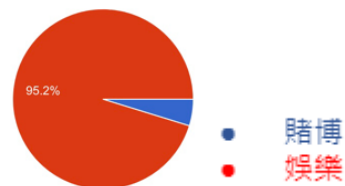
第二年齡段（19-30 歲人士）的回應（共收回 21 份問卷）

1. 你有接觸過麻將嗎？



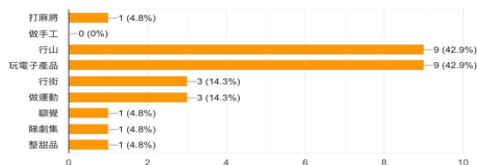
有 61.9% 人有接觸過麻將，而有 38.1% 的人沒有接觸過。

2. 你覺得打麻將是一種怎樣的行為？



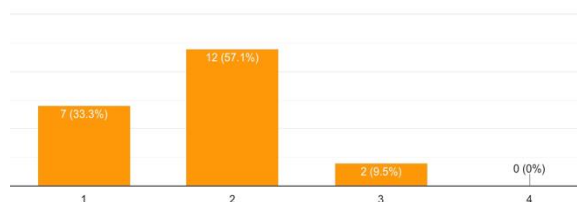
有 4.8% 的人覺得打麻將是一種賭博的行為，而有 95.2% 的人覺得打麻將是娛樂的行為。

3. 當你有空閒時，你會做什麼活動？（多項選擇）



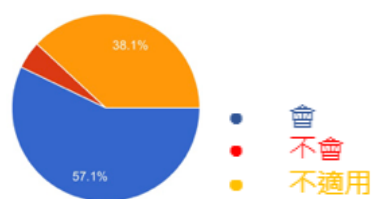
有空閒時，有 1 人會打麻將，9 人會行山，10 人會玩電子產品，3 人會行街，3 人會做運動和 1 人會做甜品。

4. 你覺得打麻將在現今科技發達的社會中消失的機會有多高？



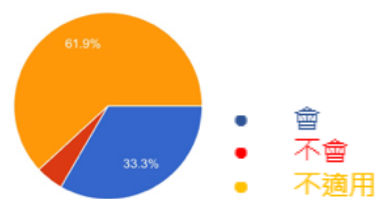
有 33.3% 的人覺得打麻將消失的機會甚低，有 57.1% 的人覺得機會低，有 9.5% 的人覺得機會高，而沒有人覺得機會甚高。

5. 你會否推介打麻將這項活動給家人或朋友？（如果第一題選擇了「沒有」，請點選「不適用」）



有 57.1% 的人會推介打麻將給家人朋友，有 4.8% 的人不會推介，其他 38.1% 的人表示不適用。

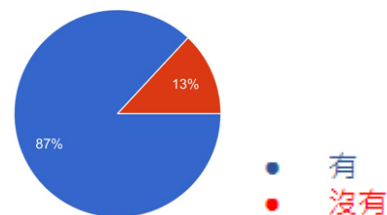
6. 如果有機會，你會不會嘗試打麻將？（如果在第一題選擇了「有」，請點「不適用」）



有機會的話，33.3% 的人想嘗試打麻將，有 4.8% 的人不想嘗試，而其餘 69.1% 的人表示不適用。

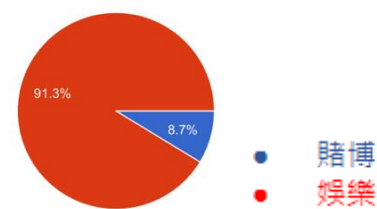
第三年齡段（31-50 歲人士）的回應（共收回 23 份問卷）

1. 你有接觸過麻將嗎？



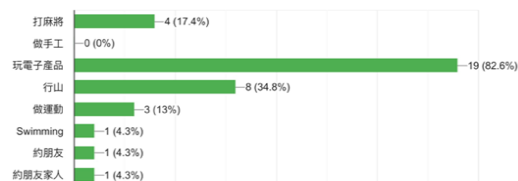
有 87% 人有接觸過麻將，而有 13% 的人沒有接觸過。

2. 你覺得打麻將是一種怎樣的行為？



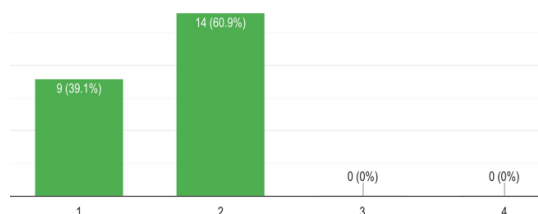
有 8.7% 的人覺得打麻將是一種賭博的行為，而有 91.3% 的人覺得打麻將是娛樂的行為。

3. 當你有空閒時，你會做什麼活動？（多項選擇）



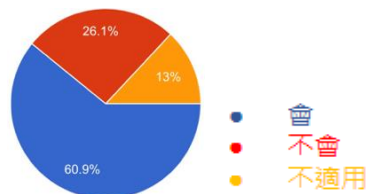
在空閒時，有 4 人會打麻將，8 人會行山，19 人會玩電子產品，2 人會約朋友家人和 4 人會做運動。

4. 你覺得打麻將在現今科技發達的社會中消失的機會有多高？



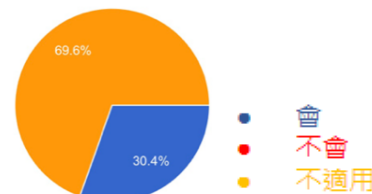
有 39.1% 的人覺得打麻將消失的機會甚低，有 60.9% 的人覺得機會低，而沒有人覺得機會高和甚高。

5. 你會否推介打麻將這項活動給家人或朋友？（如果第一題選擇了「沒有」，請點選「不適用」）



有 60.9% 的人會將打麻將這項活動推介給他們身邊的人，有 25% 的人不會推介，而其餘 13% 的人表示不適用。

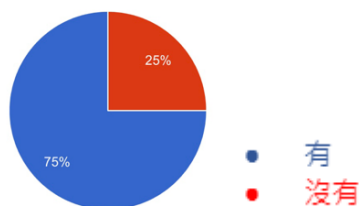
6. 如果有機會，你會不會嘗試打麻將？（如果在第一題選擇了「有」，請點「不適用」）



有機會的話，30.4% 的人想嘗試打麻將，沒有人不想嘗試，而其餘 69.6% 的人表示不適用。

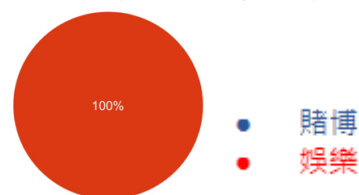
第四年齡段（51 歲或以上人士）的回應（共收回 20 份問卷）

1. 你有接觸過麻將嗎？



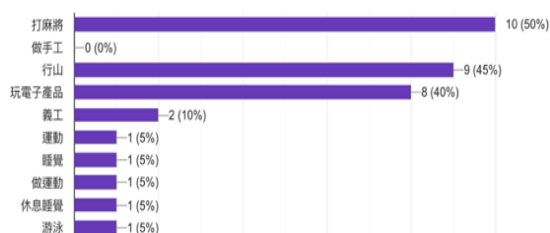
有 75% 人有接觸過麻將，而有 25% 的人沒有接觸過。

2. 你覺得打麻將是一種怎樣的行為？

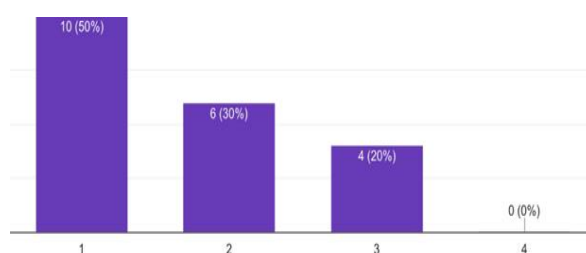


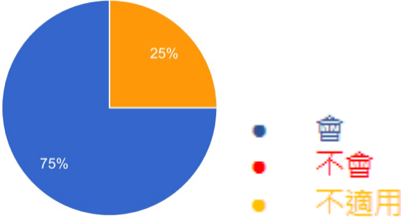
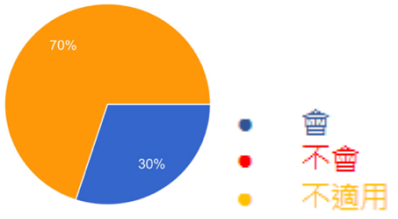
100% 的人覺得打麻將是娛樂的行為。

3. 當你有空閒時，你會做什麼活動？（多項選擇）



4. 你覺得打麻將在現今科技發達的社會中消失的機會有多高？



<p>有空閒時，有 10 人會打麻將，9 人會行山，8 人會玩電子產品，3 人會做運動，2 人會做義工和 2 人會休息睡覺。</p>	<p>有 50% 的人覺得打麻將消失的機會甚低，有 30% 的人覺得機會低，而 20% 的人覺得機會高，而沒有人覺得機會甚高。</p>
<p>5. 你會否推介打麻將這項活動給家人或朋友？ （如果第一題選擇了「沒有」，請點選「不適用」）</p>  <p>有 75% 的人會將打麻將這項活動推介給他們身邊的人，有 25% 的人不適用，沒有人表示不會推介。</p>	<p>6. 如果有機會，你會不會嘗試打麻將？（如果在第一題選擇了「有」，請點「不適用」）</p>  <p>有機會的話，30% 的人想嘗試打麻將，沒有人不想嘗試，而其餘 70% 的人表示不適用。</p>

### 總結及建議：

從以上問卷的回應中，我察覺到以下幾個現象，並分別對其進行了分析。較年長的一輩都認為打麻將是娛樂活動，甚少存在對打麻將一定要去麻館和涉及賭錢等的誤解和刻板印象。

其次，雖然許多不同年齡層的受訪者都會在空閒時選擇玩電子產品，但是大部分的受訪者均認為麻將不會消失在這個科技發達的社會，更會代代相傳下去；甚至大多數沒有接觸過麻將的人，都願意在未來有機會時嘗試瞭解。

最後，根據研究顯示，打麻將可以預防老人癡呆，因此我建議媒體可以多推廣和宣傳麻將這個傳統文化活動，使較年老的人能夠於閒時與三五知己「搓搓」麻將，消磨時間並維持身心健康；亦使年青的一輩能夠瞭解到更多有關麻將的知識，一方面使打麻將成為家人及朋輩之間的連接橋樑，增進彼此感情，另一方面亦能確保麻將能夠得以流傳。

### 研習感想：

透過這次的研習報告，我更加全面地瞭解麻將這個傳統活動，以及它的背景資料、玩法等。我更希望麻將這項意義非凡又充滿好處的傳統文化活動，不會在現今這電子世界中消失，而是可以得以保留，成為家人及朋輩之間其中一種互動活動。

### 老師評語：

展穎選取了中國的國粹——麻將作為專題報告，能從日常生活中取材，通過研習對此傳統文化活動有更深人的認識和瞭解。為了更全面地瞭解麻將，她不但查找了許多麻將的文字資料，更透過訪問及問卷調查，以及實際觀察，多方位理解麻將，並對此有深刻的體會，實屬佳作。

註：除校正如錯別字及標點符號外，以呈現學生作品的原貌為編輯原則。