

问题：忍耐是一个好的品质吗？

忍耐作为一种能力，是一种好能力。

忍耐作为一种态度，需要与明白为何要忍耐的智慧合起来才构成一种良性的态度。

忍耐本身不构成一种“品质”。

只有本身就是价值观的东西，才可以被称为一种品质。

何为“价值观”？就是你可以把牺牲其它东西换取它的积累视作一种收获。比如为它而损失金钱、为它而损失时间，你就会觉得值得。

于是你会发现忍耐和独立、宽容、诚实、健康、高尚……这些价值观性质的东西不一样。

对于看重自己的自由的人，用金钱乃至时间（也就是部分的生命）换取独立，你会觉得这是好事。

对于看重自己是否宽容的人，用金钱和时间（也就是生命）换取自己对自己宽容的确信，这是一种收获。

对看重自己诚实的人，为了诚实而拒绝一些得利、接受沉没的时间成本（也就是部分的生命），是理所当然的。

同一性质的东西，就可以一直无碍的套用这个公式，拿去类型敏感的编译器里 run 一下不会报错，这就可以说明它们是同一数据类型的不同实例。

但是你 run 到忍耐就会发现，单纯为了积累自己的忍耐而承受时间和金钱的损失本身是无意义的。

约等于单纯为了证明自己能耐，于是不吃饭不睡觉。

忍耐必须要有别的目的，是为了那些经由忍耐去实现目的，你才会觉得为之消耗生命是可以接受的。

打个比方，就好像你打游戏，物理攻击等级、魔法等级、敏捷、幸运这些就是你愿意用各种资源去换的东西，是你的根本价值基底，这时候有人说我拿钱出来给你买你的攻击力上限下降到最多 90，你会觉得这肯定不划算，给你再多钱也没用，花钱是为了换武力值，不能花武力值去换钱，这怎么算都是亏的。

而忍耐对于真实的人生，就好像一种用钱来兑换各种素质点数数据必须搭配的宝石。

你没这个宝石，光有钱没法涨点数。

但是这个宝石毕竟本身不是点数。同样，为了这些宝石要你降低武力上限，你也会觉得亏了。

作为对比，要你降低武力上限换提高敏捷上限，你未必觉得不划算。

看到这个区别没有？

忍耐必须再加上它的理由，被视为它所能兑换到的绝对价值的前体才能谈得上品质。

举个例子，为爱忍耐，这忍耐就是爱的前体，因为爱是优良品质，于是为爱忍耐也就是优良品质；

为仇恨忍耐，这忍耐就是仇恨和伤害的前体，因为仇恨是恶劣品质，于是为仇恨忍耐就不是优良品质。

去掉了这个“为 xx”，忍耐本身是中性的，无善无恶。

如果你决定要忍耐，一定要确保这忍耐是为了某个好的理由。

这至少包括三条禁忌：

1) 这理由只能是一个命题，不能是一个人。为了具体的人忍耐，你所受的每一分痛苦都是对方欠的债，对方如果不希望欠这个债，可不可以选不要你忍耐？

至少，作为一个人，对方是没法简单定义善恶的，于是至少这种忍耐没有什么具体的好或者不好可言。

2) 你的忍耐不应该以任何具体人受伤害、失自由为诉求。

这个就是恶，没什么好说的。

3) 你的忍耐不能以忍耐本身为诉求。因为这会发生“我试试我能多久不吃饭”的忍耐努力只能以被饿死为最后结局的逻辑死锁——你居然还没饿死，你不是就还可以再忍耐一会儿吗？

这也是为什么会说忍耐本身不成其作为一种品质的原因。

编辑于 2021-05-15

<https://www.zhihu.com/answer/1870178232>

---

评论区：

Q: 忍耐贫穷并不开心。

A: 为了保持善良忍耐贫穷是好事

---

Q: 人只有两条路可以走，一条是偶像崇拜之路，另一条是忍耐之路。放弃了忍耐，人就会在偶像崇拜之路上越陷越深。当然忍耐也要为爱而忍耐，这是我的理解。

---

Q: 为爱忍耐，择善固执。

---

更新于 2022/11/27