

Everything **Bad** Is
Good For You

大众文化 让我们变得更聪明

[美] 史蒂文·约翰逊 / 著

坏事变好事

对所有想理解大众文化的人来说，
这都是一本重要的读物。

——《纽约时报》



中信出版社
CHINA CITIC PRESS

大众文化

让我们变得更聪明

Everything **Bad** Is
Good For You

坏事变好事

[美] 史蒂文·约翰逊 / 著
苑爱玲 / 译



中信出版社
CHINA CITIC PRESS

图书在版编目(CIP)数据

坏事变好事:大众文化让我们变得更聪明/(美)约翰逊著;苑爱玲译.—北京:中信出版社, 2006.9

书名原文: Everything Bad Is Good For You

ISBN 7-5086-0718-X

I.坏… II.①史… ②苑… III.文化社会学—研究 IV.G0

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第083293号

Everything Bad Is Good For You by Steven Johnson

Copyright © 2005 by Steven Johnson

Simplified Chinese edition copyright © 2006 by CHINA CITIC PRESS.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with Riverhead Books, a member of Penguin Group(USA) Inc.

ALL RIGHTS RESERVED.

坏事变好事——大众文化让我们变得更聪明

HUAISHI BIAN HAOSHI

著 者: [美] 史蒂文·约翰逊

译 者: 苑爱玲

策 划 者: 中信出版社策划中心

出 版 者: 中信出版社(北京市朝阳区东外大街亮马河南路14号塔园外交办公大楼 邮编 100600)

经 销 者: 中信联合发行有限责任公司

承 印 者: 北京通州皇家印刷厂

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印 张: 12.5 字 数: 140千字

版 次: 2006年9月第1版 印 次: 2006年9月第1次印刷

京权图字: 01-2006-1488

书 号: ISBN 7-5086-0718-X/G·195

定 价: 26.00元

版权所有·侵权必究

凡购本社图书,如有缺页、倒页、脱页,由发行公司负责退换。

服务热线: 010-85322521

<http://www.publish.citic.com>

010-85322522

E-mail: sales@citicpub.com

author@citicpub.com



游戏、电影、电视、网络这些大众文化是否像传统看法认为的那样庸俗、肤浅？在《坏事变好事》这本书中，著名畅销书作家、文化学者史蒂文·约翰逊提出了与众不同的观点，他认为我们每天沉浸其中的大众文化，在逐年变得成熟，它所带来的认知挑战正使我们的大脑变得更睿智。

约翰逊吸收了经济学、神经系统科学、传媒学的理论，指出人们唯恐避之不及的“垃圾”文化其实正使人类变得更聪明。他认为，一款电子游戏、一部影视剧不可能像一本书，也没有理由“渴望”成为一本书。事实证明，从游戏《俄罗斯方块》到影视剧《反恐24小时》，再到真人秀节目《学徒》（*The Apprentice*），都提高了人们的IQ值与认知能力，而这些未必能从书本中学到。

约翰逊以实例证明了当今的大众文化不是在衰退，而是在变化——以令人兴奋而刺激的方式在变化，这一点可以从我们日常生活中轻松地理解。读完这本书，当你再面对电子游戏或电视屏幕时，你的感受一定是全新的。



史蒂文·约翰逊

文化学者、著名畅销书作家，曾著有《心思大开：日常生活中的大脑与神经系统科学》（*Mind Wide Open: Your Brain and the Neuroscience of Everyday Life*）；《突创：蚂蚁、大脑、城市与软件的关系》（*Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*）；《界面的文化：新科技如何改变我们创造和沟通的方式》（*Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*）。他是《发现》（*Discover*）杂志“新兴技术”的专栏作家、《连线》（*Wired*）杂志的撰稿人兼编辑，同时经常在《石板》（*Slate*）杂志与《纽约时报杂志》（*New York Times Magazine*）上发表文章。

责任编辑 靳昊轩

封面设计  工作室·刘军

经销：中信联合发行有限责任公司

献给莉迪亚，虔诚的信仰者

Everything Bad
Is Good
For you

科学家甲：“他要什么特别的了吗？”

科学家乙：“是啊，唉，他要的早餐……竟然是‘麦芽’、‘纯天然蜂蜜’、‘老虎奶’之类的。”

科学家甲：“哦，是的。据说这些东西若干年前很受人青睐，说是含有使人长寿的成分呢。”

科学家乙：“你是说人们不吃高脂肪的食物？不吃牛排，不吃奶油派……热奶糖？”

科学家甲：“他们觉得这些不健康……”

——摘自伍迪·艾伦导演的电影《睡眠者》(Sleeper)

我们处在一个为各种花花绿绿的娱乐方式而痴迷的时代。在这个日益幼稚化的社会里，人们的道德哲学退化了，取而代之的是庆贺我们有诸多的选择。成年人所痴迷的娱乐与孩子们的娱乐差别越来越小——电视游戏、电脑游戏、掌中宝游戏、电脑播放电影等等。这种进步无异于：愚蠢穿上了更高明的外衣。

——乔治·威尔 (George Will)



本书说起来也很老套，无非就是说服读者最终相信一件事：大众文化在最近的30年里，总体发展趋势更复杂、更有益于挑战智力。尽管很多评论家认为，现代的大众文化进入了最低端，正变得越来越“弱智”（用乔治·威尔的话说“这个日益幼稚化的社会”），而我却看到了一番进步的景象：大众文化正越来越成熟，一年比一年更需要人们投入更强的认知力。不妨把这种现象看成是一种积极的“洗脑”：虽然那些使我们沉迷的大众娱乐经常被人鄙视为无用的垃圾，但它们却正稳健地、几乎是潜移默化地使沉迷者的头脑更加敏锐。我把这种向上的趋势称为“睡眠者曲线”，取名自伍迪·艾伦（Woody Allen）导演的科幻电影《睡眠者》的一个经典片断：一组从2173年来的科学家很惊讶地发现，20世纪的人们竟然不懂得奶油派和奶油软糖的营养价值。

读者也许曾有这样的感受，并将之压制在心底，即：大众文化并不是被禁锢在日益糟糕的标准中，并在此框架中逐渐滑落。那么，希望你读过此书后能唤回这种感受，与本书的观点产生共鸣。下次，再听到有人抱怨电视上的暴力匪徒或偶尔出现的裸体，或责骂沉迷任天堂（Nintendo）游戏的人眼神迟钝时，你就可以想到那条“睡眠者曲线”正在混乱的表层下悄悄地上升。天并没有塌下来，而且从很多方面来说，天气没有比现在更好的了。只不过我们需要一种全新的晴雨表来衡量差别所在。

导读

大众文化并非洪水猛兽

胡 泳

游戏不只是“电子海洛因”

2004年2月，云南发生了令人震惊的“马加爵案件”。马加爵被判处死刑后，人们从各种角度对其犯罪心理进行了解剖，发现他的冷酷与网络游戏不无关联。有媒体甚至这样称，“酷爱暴力、色情和恐怖游戏的马加爵制造了令人咋舌的恐怖事件。”在这样的强力刺激下，“尽量减少乃至消除暴力应是网络游戏文化发展的底线”成为一种呼声。当年4月，为“整顿荧屏暴力”，国家广电总局发出《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》，要求各级广播电视播出机构一律不得开设电脑网络游戏类栏目，不得播出电脑网络游戏节目。9月，文化部“进口游戏产品内容审查委员会”宣布取缔《生化危机》、《Quake3》等涉嫌暴力的进口网络游戏。

暴力内容从来就是电子游戏的一大卖点，PK（玩家杀人）几乎无所不在。长期接触游戏中图像化的杀戮和破坏，对青少年有何心理影



响，没有人能够准确断定。成年人不只害怕青少年对暴力会变得麻木，更害怕他们会以攻击和暴力来解决他们在真实世界中遇到的麻烦。社会上渐渐流传各种彼此矛盾的新闻报道和研究数据，讨论电子游戏对青少年的伤害和影响。

的确，电子游戏文化可能让人非常不愉快。除了大量的暴力，还有一个令人头疼的后果：孩子们有时像是年轻的瘾君子。2005年10月，国内出现首起以“网络游戏致人成瘾”为名提起的民事诉讼，鼎鼎大名的美国游戏开发商暴雪公司的一款《魔兽争霸》游戏，被指导致了天津一位13岁的网瘾少年跳楼自杀。据称一场网络游戏受害家庭的集体诉讼也在酝酿之中，诉讼对象是游戏公司、游戏的设计者和经营者。

在大洋彼岸的美国，电子游戏引发的争议也始终不断。美国前第一夫人、现任参议员希拉里·克林顿和曾经获得副总统提名的约瑟夫·利伯曼2005年11月联手推出一项旨在保护少年儿童免受色情、暴力视频游戏骚扰的新提案。为表明该法案的公正性，克林顿办公室宣称“游戏内容正变得越来越暴力化以及暴露”。希拉里对“大盗猎车手”（*Grand Theft Auto*）这类暴力游戏直接点名，认为它们根本不学无术，只会教导少年儿童如何抢劫、杀人、嫖妓等，从根本上构成了危害美国社会与道德价值的毒瘤。

不过，如同美国的文化批评家史蒂文·约翰逊在他2005年出版的著作《坏事变好事》中所说的，既然游戏已经如此普及，如果它确实使人们变得更加暴力化，那么总会在犯罪率中显示出来吧。事实是，在电子游戏大获发展的20世纪90年代，美国的暴力犯罪大幅下降了。而且，还应看到，简单的道德判断对很多游戏并不适合。游戏的发展



越来越细密，有些已经允许玩家对为善还是为恶做出自我选择，根据他们的选择，游戏的进程也会随之改变。好几款以《星球大战》电影为蓝本的游戏都要求玩家选择站在光明的还是黑暗的一边。最惹人注目的是射杀游戏“Halo 2”，玩家必须选择一个外星人的角色。在大量游戏鼓励人们毫不留情地消灭身份不明的外星人的情况下，突然，你被要求站在外星人的立场上思考，这表明，游戏比它的批评者所想象的要复杂得多。

如果游戏开始摆脱传统的线性叙述，允许玩家做出道德选择的话，那么，它就可以用来讨论道德问题。这也是教育儿童的大好机会。光在玩的领域证明游戏的正当性还不够，消除人们对游戏的顾虑的最好方法是强调游戏的教育潜力。

即使是没有教育企图的游戏也会动员玩家学习。游戏的复杂多变迫使玩家及时做出多种决策。他们必须建构有关游戏世界的系列假设，通过试错掌握游戏规则，解决问题和谜团，提炼自己的应对之道，在遇到障碍时懂得向其他玩家求助。正是这些智力活动而不是表面上的暴力令游戏成为一种令人愉悦的体验。

因此，孩子们从大量的电子游戏中得到的不仅是乐趣，他们还获得了崭新的学习方式。他们锻炼出了绘制特殊图形和运动的技巧，能够同时处理大量的图形信息。他们拥有良好的空间技能，在让人迷惑的3D地形中穿行，其抽象思维的能力也得到巨大提高。可能更为重要的是，他们学会了对技术变革习以为常。这点之所以至关重要，是因为在十几年之内，他们就将和他们的态度和技能一道进入技术飞速变化的工作环境，而好工作将落入能快速灵活做出反应的人手中。



显性学习与附带学习

在《坏事变好事》一书中，约翰逊正是持这样的观点：游戏能够帮助青少年发展对他们的未来深具价值的技能。这本书有一个副标题“大众文化让我们变得更聪明”，约翰逊不仅想颠覆人们对游戏的偏见，而且直接向下述说法发起了挑战：大众文化是一种致人愚蠢的东西。

难道说，与读书相比，玩电脑游戏是一种在认知上更加有益的活动？约翰逊做了一个有趣的假设——如果几百年前人们首先发明了电子游戏，而书籍反成为儿童市场上姗姗来迟的文化产品，文化批评家们可能会这样说：

“读书会慢慢造成感觉的迟缓。长久以来的游戏传统令孩子们与鲜活的、三维的影音世界产生互动，在其中尽情遨游，并经由复杂的肢体活动对其加以控制，书籍却与之迥异，不过是印在纸上的一串串沉闷无趣的字符而已……而且读书悲剧性地把读者隔离开来。游戏在年轻人及其同伴之间架设了复杂的社会关系，他们可以一同建构和探索世界，而读书却逼使孩子退到一个僻静之处，关门自守而断绝他（她）和其他孩子的来往……”

但书籍最危险的特质或许在于，它们总是顺从一条固化的、线性的道路。读者无法以任何方式控制叙事，只能坐在那里被动地听别人讲故事……这就造成了如下风险：一种被动性会被广泛植入我们的孩子，令其感到自身无力改变周围的环境。阅读不是一个主动的、富于参与性的过程；而是一个唯命是从的过程。”

当然，约翰逊开了一个大大的玩笑。不过这个玩笑并不是完全可笑的，因为它道出了一个真理：读书与玩游戏代表着两种截然不同的学习



方式。读书的时候，书的内容是第一位的，因为通过读书学到的是显性（explicit）的知识；而当你玩游戏时，首要的价值是游戏怎样促进你的思考，即学会如何解决问题和做出决策。这构成了杜威所说的“附带学习”（collateral learning），它的重要性一点也不比显性学习逊色。

杜威认为学生的经验是教育的核心，学生不仅直接从显性课程中学习，而且也从所参与的活动中学习，他把后者称为附带学习（也有人译为伴随学习或间接学习）。杜威说，也许对教育的最大误解就是认为人只学习他正在学的东西。其实，除了人们经由专门学习有意获得的知识，还存在一种无意学到的知识，它包括通过交往、评价等在学习过程中所获得的理想、情感、兴趣、意志等。杜威认为，附带学习可能比学校中有关阅读、地理、历史等的学习更重要，因为它可以培养学生面对未来生活最根本的态度。

变“聪明”意味着两种能力的同时提高——既掌握那些成形的知识，又具备灵活的解决问题的技能。真正的问题由此变成了如何找到两种能力的平衡点。约翰逊的书至少有力地提醒了我们，切勿陷入把显性学习当成唯一的学习方式的误区。中国孩子的玩耍时间比起国外少得多，就是因为显性学习大大压制了附带学习。对一个10岁的孩子来说，“玩耍”与约翰逊描述的青少年“打游戏”的状态是完全类似的：在一个松散的环境中要求孩子的主动介入，去寻求隐藏的逻辑，在混沌中发现秩序和意义。

“积极”地放松头脑

在中国很多城市，人们公认“工作最辛苦的人是中小学生”，他们



沉重的书包里装的不仅仅是学校的课本，还包括难以数计的各种家庭作业。可是，是否有人认真地估量过家庭作业的价值？与沉溺于网络相比，沉溺在家庭作业中是更好的选择吗？美国有上百项研究都表明，家庭作业对于提高学习成绩往最好说也只具有适中的效果。它对高中生以及对于像数学这样的科目最有效。对小学生来说，家庭作业的学习价值十分微小。它在纪律和责任心方面的影响是未经证实的。而且，即使是高中生，家庭作业和学习成绩之间的因果关系也并非不言自明：是更多的家庭作业造就了更好的学生呢，还是更好的学生因为喜欢做作业而花了更多的时间在上面？在价值不明的情况下，为什么整个社会要把家庭作业提到这么高的位置？也许是因为我们对孩子们腾出时间来要干的其他事情太看轻了。他们可以接触大自然，开展体育锻炼，和同伴培养友谊；当然，他们也可以玩电子游戏，“积极”地放松他们的头脑。玩游戏的孩子得到的是难度不断增加的挑战，这和他们在学校里因作业越来越难引发的畏难心理截然不同。

约翰逊指出，游戏的日益增强的复杂性有助于刺激大脑神经的改善。与今天的游戏相比，20年前的游戏只可算做简单的有关运动协调能力和模式识别能力的小练习。现在，像“Grand Theft Auto 3”这样的游戏，光游戏指南都有一本书那么厚。现代游戏不存在可以预先学习的一套毫不含糊的游戏规则，玩家必须依靠自我摸索才能掌握机关从而自如地行动。有一种流行说法是，游戏玩家往往沉湎于即时性的满足，其实玩这些复杂游戏的人获得的根本是一种延迟性的满足——有时延迟时间长得让玩家都不知道满足的时刻是否会出现。而且，玩家得时时面对一大堆杂乱的信息和选择。按部就班地前进只会导致失败，要想成功，必须有



长期的策略安排。约翰逊说，玩游戏意味着“确定任务的合适等级，然后以正确的顺序执行任务”，而这也就是要“在世界中发现秩序和意义，并做出决策去创造那个秩序”。

除了游戏，约翰逊认为电视节目的变化也相当大。情节简单、黑白分明的电视剧早已失去市场，今天再看《豪门恩怨》，我们会十分惊异于它的天真做作。现在的电视剧叙述线索纷繁错乱，人物暧昧难明，常常含有需要观众主动填补的隐喻空间。例如，《24小时》就借鉴了游戏的做法，只给观众提供很少的背景，要靠观众自行猜测人物与事件、人物与人物之间的关系。甚至连真人秀节目都在调动观众的预测性想象。在这种情况下，电视也和游戏一样，向人们提出了更高的认知能力上的要求。由此，大众文化使现代人变得聪明了，而不是相反。

不能不承认，约翰逊的结论很难说是证据充足的，但同样应该指出，责难大众文化对大众的头脑充满损害，也并不完全站得住脚。像约翰逊所显示的，很多有关大众文化的势利假设都可以被质疑。即使在我们观察到大众文化对现代人的现实损害时，我们也应该防止简单的“妖魔化”，而更多注重现象背后社会和教育的整体语境，正是这种语境界定了如此之多的当代生活。

中央电视台《赢在中国》总编辑、价值中国网总编辑

前言

“睡眠者曲线”

每个人在童年时都有自己的宝贝，它们对外界来说虽然平淡无奇，而对孩子自己却是神圣的。而且，当孩子长大后，每当回忆起这些宝贝，都会引发无限美好的想象。对我来说，那个神圣的宝贝是我9岁时，父亲从他的律师事务所带回来的一些静电复印纸上的数字。乍一看，这些纸页不大可能是让一个小学生着迷的东西。从远处看，你会以为它们是工资报表，凑近细看才知道上面的名字都很熟悉、很有名：投手凯特费许·杭特、外场手彼得·罗斯、投手维达·布鲁。棒球明星的名字搁置在随机数字的海洋中。

父亲带回家的这些纸页是某游戏的一部分，这款游戏不同于以前我接触过的任何游戏。它是被称为APBA的棒球模拟游戏，APBA是“美国职业棒球联赛”（American Professional Baseball Association）的简称。这种模拟游戏是要用到骰子与数据的。宾夕法尼亚州兰开斯特



市的一家公司分析前一赛季的数据，创造出一副卡片，每张卡片代表一位在那一年度至少参加12次比赛的球员。卡片包含一个大致的棒球场，其中的数字则记录着棒球手在内场的能力：强力选手与三振出局者、控球高手与速度强人。简单来说，APBA就是用卡片来玩棒球，或至少假装自己是棒球教练：你要选择击球顺序，决定开局投手人选，考虑什么时候轻打，什么时候偷垒。

APBA总体上听起来很有诱惑力——哪个孩子不想操纵一个运动队呢？但是真正玩起这个游戏来就复杂多了。在最低级别上，游戏遵循这样的程序：选好队员，选好策略，掷几个骰子，然后参照一个“查寻表格”来看看结果如何——三振出局还是本垒打，或是向第三垒的地滚球。

但是，APBA实际上从没有这么简单。你可以找个对手一起玩，也可以一人操纵两个队，为另一队做的决定会微妙而重要地改变变量。在每场开始，以及换替补队员时，你都要为自己阵容里的每个球员合计所有的守备得分。如果你的队伍防守非常有力，而别的队伍在防守上没有那么多天赋从而出现更多失误，那么特定的表现结果会有所改变。根据跑垒者的数量有完全不同的表格：如果有一个球手在第三垒，你就参阅“跑垒者在第三垒”那个表格。特定表现数字会得到不同的结果，这取决于投手的能力：如果你面对的是“A级”投手，根据他的卡片上的数据，你会得到一个“三振出局”的结果；如果投手是“C级”，则得到“右场的一垒打”。这些只是这个复杂游戏的粗浅介绍。下面是“空垒”主表格上“投球”的完整词条：

线条上方的得分数字，可根据球队击球送跑垒员上垒时所应对的