

冲动的社会

为什么我们越来越短视，世界越来越极端

[美] 保罗·罗伯茨 (Paul Roberts) ◎著

鲁冬旭 任思思 冯 宇◎译

揭秘特朗普胜选背后的社会基因 直击真人秀隐藏的文化浮躁
曝光企业不择手段的金钱贪念

美国著名记者拷问世界和时代

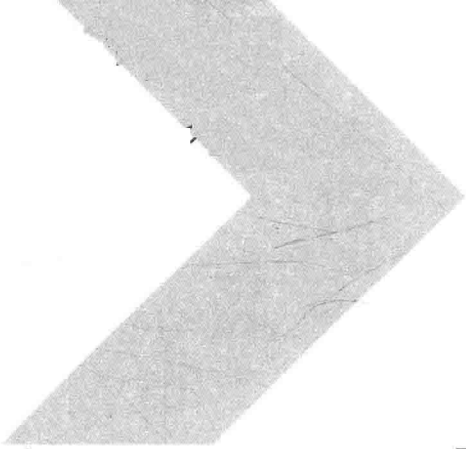
为什么我们的政治是一出闹剧，经济是一场好戏，生活是一台荒诞戏？



THE IMPULSE
SOCIETY

America in the age of instant gratification

中信出版集团



THE IMPULSE
SOCIETY

America in the age of instant gratification

冲动的社会

为什么我们越来越短视，世界越来越极端

[美] 保罗·罗伯茨 (Paul Roberts) ◎ 著

鲁冬旭 任思思 冯 宇◎译

图书在版编目 (CIP) 数据

冲动的社会 / (美) 保罗·罗伯茨著; 鲁冬旭, 任思思, 冯宇译. -- 北京: 中信出版社, 2017.2
书名原文: The Impulse Society
ISBN 978-7-5086-7157-4

I. ①冲… II. ①保… ②鲁… ③任… ④冯… III.
①社会心理学 IV. ①C912.6-0

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 301444 号

Copyright © Paul Roberts 2014

This translation of The Impulse Society: America in the age of Instant Gratification is published by CITIC Press Corporation by arrangement with Bloomsbury Publishing Plc.

Simplified Chinese translation copyright © 2017 by CITIC Press Corporation

All rights reserved

本书仅限中国大陆地区发行销售

冲动的社会

著 者: [美] 保罗·罗伯茨

译 者: 鲁冬旭 任思思 冯 宇

出版发行: 中信出版集团股份有限公司

(北京市朝阳区惠新东街甲 4 号富盛大厦 2 座 邮编 100029)

承 印 者: 中国电影出版社印刷厂

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 22 字 数: 318 千字

版 次: 2017 年 2 月第 1 版

印 次: 2017 年 2 月第 1 次印刷

京权图字: 01-2014-6934

广告经营许可证: 京朝工商广字第 8087 号

书 号: ISBN 978-7-5086-7157-4

定 价: 49.00 元

版权所有·侵权必究

如有印刷、装订问题, 本公司负责调换。

服务热线: 400-600-8099

投稿邮箱: author@citicpub.com

从个人感情到政治、商业，在现在生活的每一个方面，以自我为中心的文化塑造了新的常规和新的预期，从而使人类已经很难像以前那样以文明的、社会的方式行事了。我们无法做出长期的承诺。对所有不能直接或立即与我们发生联系的人和观点，我们越来越难以产生兴趣，我们甚至无法容忍这样的人和观点。我们的同理心弱化了，我们越来越难以相信人类之间有任何共同点，而一旦这种信念崩溃，民主制度也将随之面临挑战。

冲动的社会

The Impulse Society

献给林恩、莫莉、马修和
我的老邻居安妮

在西雅图以东不到半个小时车程的地方，坐落着美国第一座帮患者戒除“技术毒瘾”的康复中心。这所康复中心的名字叫作“重新开始”。这里距离微软、亚马逊及其他数字革命时代支柱公司的总部并不远，然而这条蜿蜒的乡间小路却仿佛引领我们走向一扇不为人知的窗户。透过这扇窗户，可以看到我们即将迎来的更广阔世界的全貌。这间康复中心的大部分患者正试图戒除网络游戏。这些患者都曾出现强迫性网游成瘾的症状，而这些问题严重影响了他们的工作、人际关系以及未来的幸福指数。对不熟悉这个世界的人来说，这种成瘾现象也许很难理解，但当你倾听过这些患者的故事，你就会慢慢理解他们的感受。在一间能够眺望草坪的起居室中，29岁的布雷特·沃克讲述了他与网游《魔兽世界》的故事。《魔兽世界》是一款非常受欢迎的角色扮演网络游戏，这个游戏为玩家塑造出一个蒸汽朋克的中世纪世界，在这个世界中，玩家将扮演武士角色。在过去的

4年中，虽然游戏把沃克的现实生活搞得一塌糊涂，但他在网络世界中拥有着近乎完美的身份：他在《魔兽世界》中拥有无限的权力，并有着黑帮大佬和摇滚明星般的地位。沃克说：“在游戏世界里，我可以做任何我想做的事，我可以去任何我想去的地方。”当他这么对我说的时，我感受到沃克的语气中混杂着骄傲和自嘲。沃克说：“那个世界是我的避风港和天堂。”

其实沃克自己也理解这种具有讽刺性的情况。沃克花了无数时间扮演网络游戏里的超级英雄，而在现实生活中，游戏成瘾使他身体虚弱、财务困难，并且在社交上极度孤立——在最严重的时候，沃克甚至几乎不能与人面对面地谈话。事实上，这还不是网游成瘾最深层的效应。有研究显示，高强度、长时间地进行网络游戏活动会改变人类的大脑结构，影响大脑负责决策和自我控制的部分。网游成瘾的这种效果与毒品和酒精的效果类似。网游成瘾会导致患者的感情发展推迟或异常，使患者认为自己无能、脆弱，无法参与社交——也就是自我凌驾于超我之上。用“重新开始”康复中心的创始人之一、网络成瘾治疗专家希拉里·凯什的话说：“这些患者被他们的冲动完全控制。”

这些特点导致网游成瘾者更容易受到网络世界复杂魅力的吸引。游戏公司当然希望游戏玩家玩得越久越好：你玩得越久，就越有可能将游戏升级到下一代。为了达到这个目的，游戏设计者开发了复杂的数据回馈系统，尽可能刺激游戏玩家升级的欲望。随着玩家在虚拟世界中不断前进，他们向游戏公司提供了越来越多的数据，而游戏公司通过对这些数据的分析，把后续的游戏设计得更加逼真。也就是说，你玩得越久，游戏公司得到的数据就越多，后续的游戏体验也就越逼真、越吸引人，这样的循环可

以不断地继续下去。《魔兽世界》会定期发布升级程序，又称“补丁”，补丁为玩家提供新的武器和技能。要想在《魔兽世界》中继续保持上帝般的权力，玩家就必须采用这些新的武器和技能，因此升级对玩家来说总是有致命的吸引力。所有这一切形成了一个永动机般的循环。这种永无止境的循环一方面受游戏公司对利润的贪婪所驱动，同时也是游戏玩家永远无法满足的自我表达欲望所导致的。在彻底放弃《魔兽世界》之前，沃克从不拒绝任何升级的机会，只要有可能取得任何一点额外的权力，沃克都会选择立刻消费这种权力，即使这种游戏世界的权力在不断侵蚀着他的现实生活。

从表面上来看，布雷特·沃克的故事与我们并没有什么关系，因为我们并不会整天沉溺在游戏世界的虚拟战争之中。事实上，这种电子时代的弊病显示的是后工业社会中每个人最终都会面对的一个难题：现在的社会经济环境总能轻松满足我们的任何欲望，我们究竟应该如何面对这个过于“友好”的社会？在这里，我指的不仅仅是智能电话、搜索引擎、Netflix（一家在线影片租赁提供商）、亚马逊等各种产品或服务商对使用者偏好的预测。事实上，整个消费者经济的大厦早已悄悄改变了自身的结构，并且日益围绕我们的个人兴趣、个人形象和内在幻想而运作。现在，在北美和英国，甚至在欧洲和日本，要过上一种完全私人定制的生活成了一种很正常的需求。我们用药物和音乐来调适我们的情绪；我们让食物适应我们的过敏症和生活观念；我们通过健身、油墨、金属、手术以及可穿戴技术来私人定制我们的身体；我们可以选择不同的车型来表达我们的品味和态度；我们可以搬去最符合我们社会价值观的社区居住；我们可以找到与我们的政治观点最一致的新闻媒体；我们可以创建一个社交网络，使我们说

的每句话、发的每条状态都得到赞美。伴随着每一次交易和升级，伴随着每一次点击和选择，生活离我们越来越近，世界变成了“我们的”世界。

我想，即使我们没有变成网游成瘾者，我们也可以清楚地看到，我们正在尽一切可能，用我们自己的想象和愿望去改变世界的面貌，而这种趋势会导致一些严重的问题。显然，当我们从一个层次的满足迈向另一个层次的满足时，这种追求给我们带来了高额的成本：这方面最好的例子是，最近一次房地产和信贷危机几乎葬送了整个世界经济。但我们面临的问题并不仅仅是简单的过度放纵问题。即使经济正在缓慢地康复，我们中的很多人仍然觉得不够充实和稳定：如今我们对自我表达的永恒渴求变得如此强烈，以至这种渴求似乎已经摧毁了日常生活的核心结构。实际情况也确实如此，从个人感情到政治、商业，在现在生活的每一个方面，以自我为中心的文化塑造了新的常规和新的预期，从而使人类已经很难像以前那样以文明的、社会的方式行事了。我们无法做出长期的承诺。对所有不能直接或立即与我们发生联系的人和观点，我们越来越难以产生兴趣，我们甚至无法容忍这样的人和观点。我们的同理心弱化了，我们越来越难以相信人类之间有任何共同点，而一旦这种信念崩溃，民主制度也将随之面临挑战。

这种情况并不是最近才出现的。40年前，丹尼尔·贝尔、克里斯托弗·拉希以及汤姆·沃尔夫等社会批评家就曾警告我们：我们日益增长的自我中心意识正在摧毁战后时代的理想主义与信念。在1978年的一次题为“自恋文化”的辩论中，克里斯托弗·拉希曾说：“个人主义的逻辑已经把我们的日常生活变成了一场残酷的社会斗争，我们在进行霍布斯所说的‘与所有人的战争’，而这种战争摧毁了我们的快乐与存在意义。”事到

如今，当我们再回顾这些悲观者的言论，我们会发现他们悲观的程度竟然远远不够。那个时代的人永远无法想象，在几十年后，以自我为中心和高度自恋会变成主流文化不可分割的一部分。恐怕他们也从来不曾猜到，如今，个人的自私想法会变成这个社会的共同想法。政府、媒体、学界，尤其是商业界，曾经帮助我们平衡对即时自我满足的不当追求，如今它们自身却越来越多地沉醉在这种自私的追逐中。一个又一个板块在这种文化中沦陷，不管在大的尺度上，还是在小的尺度上，我们的社会都日益变成一个追求即时满足的社会，却对这种追求的后果不加考虑。这就是我们目前生活于其中的“冲动的社会”。

我所描述的这种传统文化已经超越了消费者文化的范畴。随着我们对即时回报的不断追求，一整套社会经济体系因此而启动，并不断自动升温。关于共同行动和个人承诺的传统观念在不断消退。我们的经济曾经创造过长期的、基础广泛的繁荣与富裕，而现在却日益缺乏缔造这种繁荣的能力。更糟糕的是，目前看来我们的经济似乎被锁定在一个过热—崩溃的循环周期中，而这种周期的幅度还在不断放大。最令人不安的是，我们的政治体制曾经能够合理地动用资源，鼓励人们做出实质性的创新并实现进步，如今我们的政治体制却倾向于逃避复杂的长期问题（比如教育改革和气候变化，比如为防止下一次危机的发生而必须进行的金融改革）。让我们来正视这样的事实：3/4 个世纪以来最严重的经济危机本应成为社会重启的契机，本应使我们反思自动升级和关注短期收益的社会经济模型。但实际情况是，我们在危机之后最关注的仍然是经济的能量、企业家的才华以及能在短期内产生最大回报率创新。事实上，由于经济模型的失灵，我们中越来越多的人已经无力负担对更快满足的追求了，正是出于这样的

原因，目前愤怒的民粹主义倾向导致很多国家面临政治瘫痪的局面。但即使在如此糟糕的情况下，我们也没有做出应有的改变和调整。

我们是如何走到这一步的？为什么我们曾经理性而又团结的社会如今变得如此冲动并以自我为中心？在未来几年甚至几十年中，这些变化会如何影响作为个人和作为集体的我们？这些问题是本书将讨论的核心问题。

从某种程度上说，对上述问题的研究是一种高度个人化的经验。正像很多生活在第一世界的人一样，我在生活中常常需要与我们的经济体系艰难相处，因为该体系总是将我们想要的东西和我们需要的东西混为一谈。因此，我最初的研究重点是习惯了资源稀缺的个人与物质极大丰富的经济体系之间强烈的不匹配现象。然而，我渐渐发现，问题的核心并不是狡猾的市场与容易受骗的消费者之间的矛盾，而是个人与整个社会经济体系之间的关系，这种复杂而重要的关系已经发生了一种宏大的、历史性的变化。比如，我们可以很清楚地看到，在美国的战后时期，今天的这种高度自私的文化并没有如此露骨地占据主流。因此我们可以做出这样的论断：今天自我中心主义的不断升温至少部分源于宗教和家庭等制度的弱化，因为这些制度曾经对自我沉迷的行为起到过限制作用。然而，这里还存在一种更为严格的经济层面上的叙事。美国战后时代无私精神的垮塌始于20世纪70年代的经济动荡时期，显然这种时间上的关联性不仅仅是巧合。经济危机削弱了我们的安全感，也增强了我们的自我保护意识；而经济上的成功也同样助长了自私文化的盛行，因为新经济理念和新科学技术的爆炸式发展使我们的经济能够更快、更高效、更个性化地满足消费者的各种欲望。获得个人满足变得如此容易，因此我们常常难以确认自我和市场的

界限究竟在哪里。换句话说，我们现在之所以面临困境，不仅仅是因为我们处在经济危机后的正常紧缩阶段，更是因为我们正在经历一场大型的“侵略战争”。市场这台巨大的侵略机器一直在加速扫清它与消费者之间的一切障碍，而这场侵略战争现在已经进入了剧烈的最终阶段——市场与我们的自我、市场与我们的心理正在以前所未有的方式融合。

如果时间倒流一个世纪，回到消费者经济产生以前的时代，我们一定会被技术的匮乏所震惊。那时候经济与人之间的距离是那么遥远，人们的经济生活和感情生活是分离的。这并不是说那个时代的人较少参与经济活动。那个时代与现今的区别主要表现在经济活动发生的地方。一个世纪前，大部分经济活动发生我们的“外围生活”中，所谓“外围生活”指的是物质的“生产”世界。我们生产各种各样的东西：我们农耕，我们制造手工艺品，我们修鞋，我们钉钉子，我们烘烤食物，我们腌制食物，我们酿酒……我们生产各种各样有形的商品和服务，其价值是相对客观和可量化的——它们的价值不仅取决于市场，还取决于我们物质的、外在的生活需要，而这种需要是很容易度量的。如今，情况几乎完全相反。虽然我们的经济规模变大了许多，但是大部分经济活动（在美国约占 70%）是以消费为中心的。我们消费的很大一部分都具有可选择性——这些消费不是由我们的“需要”驱动的，而是被我们内在世界的无形标准所驱动的：包括我们的理想和希望，包括我们的自我认知和我们秘密的渴望，包括我们的焦虑和我们想克服无聊的心情。由于我们的内在世界在经济中发挥着越来越明显的作用，尤其是由于公司的利润越来越依赖人们瞬间的喜好（这种瞬间的喜好会永不停息地产生），整个市场变得更以自我为中心。于是，整个经济便逐步向人们的自我靠近。有些人甚至认为，自 20 世纪 70 年代

计算机革命以来，事实上消费者市场已经进入了自我的内部。如今，市场不仅与我们的欲望和决策不可分割，甚至也与我们的自我认知不可分割。

在通常的叙事下，这种市场与自我的融合被描述成一种带有敌意的接管——如果没有商家几十年来的市场宣传和广告洗脑，也许我们仍然生活在生产者经济的田园牧歌之中。但是，市场与自我的融合其实一直在我们的视野之内。一旦消费者成为经济活动和公司利润的中心，自我的死亡就已经注定。市场注定会冷酷无情地改变其复杂的结构和过程，来吞噬消费者的自我，因为只有消费者无穷无尽的自我欲望才能消化发达工业化资本主义经济的各种产出，而这些产出永远不会停止增长。虽然被市场吞没是不可避免的，但我们的自我却会欢迎市场的吞噬，因为如果没有这些不断翻新的产出，我们的内在生活就无法接触这么多美丽的幻想，无法将自我表达的力量持续不断地转移和放大。从这一角度来说，市场对自我的侵占实际是市场和自我的双赢。

我们当然可以继续辩论这种融合是否是我们想要的东西：我们可以谈论这种融合现象的道德性和可持续性；我们可以讨论是否存在自我与市场的另一种关系，以及自我与市场的另一种关系是否会比目前的关系更好。然而这种融合现象本身已成定局。今天，我们这个以自我为中心的社会经济体系已经如此完善，这个系统受到如此强烈的认同，以至任何进步的意义都要靠这个系统本身来定义。这个系统塑造了我们的期望，控制了我们成功与失败的度量。这个系统引导了对资源和才华的分配，尤其是决定了我们如何使用创新的巨大能力：苹果的成功正是这种以自我为中心的经济模式的缩影——这个目前市值最高、品牌认同率最高的公司的故事，可以告诉我们很多东西。而上述所有潮流都没有任何减缓的趋势。事实上，

如果不对目前的趋势进行严肃的修正，那么这种融合的现象将会随着新技术的产生而不断加速，因为新的技术会帮助市场更好地满足消费者最秘密的喜好，并且能够持续不断地调整 and 适应这些喜好的变化。市场和自我正融为一体。

但是，市场和自我的融合真的是一件坏事吗？如果我们把一个人从 19 世纪 90 年代或者 20 世纪 70 年代带到现在，恐怕这个人并不会认为目前以取悦消费者为唯一目标的社会经济体系存在什么巨大的问题。事实上，很多专家会告诉我们，一个被我们的冲动塑造的社会正是自由的象征；而一种由我们的欲望塑造的经济是最好的经济，因为这样的经济能够充分满足我们的愿望。正如亚当·斯密在 200 多年前所说的那样，如果经济中的每一个人都能自由地追求他们的自我利益（这种自我利益甚至包括他们最微小的欲望），那么这些行为的总和就会让经济以最高的效率运转，并且向大多数人提供最高的效用。（用亚当·斯密的名言来说，通过追求每个人的个人利益，我们像“被一只看不见的手所领导，共同达到一个与我们本意无关的最佳状态”）。以自我为中心的经济确实为我们提供了很多的好处，这一点不容否认。这样的经济产生了很多财富，很多创新，更重要的是创造了很多个人的力量。你我都可以运用这种个人的力量来塑造我们的生活、我们的感情，甚至我们的自我意识。为了获得这种前所未有的自我创造的力量，难道我们不能忍受周期性萧条、党派政治以及过度自恋的文化吗？

也许，我们确实不能。虽然目前的经济希望向我们提供所有我们想要的，但结果是，这样的经济并不能向我们提供我们所需要的。我们越是

有效地满足了个人的即时欲望，就越难达到一些长期的、对社会有利的条件。是的，这样的经济为我们创造了大量的财富，但这些财富却不再是以以前那种稳健的、广泛分配的、让所有社会阶级共同受益的财富了。是的，我们的经济产出了一系列令人瞠目结舌的个人商品（从智能手机到金融创新产品，再到神奇的保健药品），却不再能产出足够多的公共产品（比如公路桥梁、教育和科技、预防性的医药产品和清洁能源）。这些公共产品对经济的长期稳定是极为重要的，这些公共产品的缺乏已经对我们的经济和社会造成了负面的影响。我们能制造出等离子电视机、座位加热器、牙齿美白产品以及能一步一步指引你到达最近的潮流酒吧的手机导航软件。但当我们需要解决全球气候变化、金融体制改革、医疗体制弊病或者现实世界中的其他重大问题时，我们却完全不知道该从哪里下手。

我们常常用“政治失灵”来解释上述难题。这些问题确实反映了一种失灵现象，然而这种失灵现象的根源是市场与消费者心理的过度融合。市场利用了消费者心理中最不应该被鼓励的部分，这种心理特点是我们在进化的过程中形成的——我们过度追求即时的奖励而忽略了未来的成本。我们的整个消费者文化把即时满足上升为人生最主要的目标，这种文化鼓励人们用最直接、最有效的方法来最大限度地追求这个目标。这种追求即时满足、忽略长期成本的倾向在整个消费者经济中的所有参与者个体和机构身上都有所体现，这些参与者和机构似乎已经牢牢地控制了我们的整个经济。追求利润永远是最优先的目标。然而我们似乎已经忘记了，过去我们曾有过更广泛的社会责任和预期，曾认为利润和这些社会责任是不可分割的。如今，这些社会元素已经被贴上了“低效率”的标签，我们试图用最新的科技（比如自动化）和最聪明的商业策略（比如离岸金融）来减少或

消除这些社会元素。这种彻头彻尾的实用主义解释了为什么如今的公司利润处于前所未有的高水平上。从公司利润的角度看，我们似乎早已从经济危机中恢复。然而，也正是这种彻头彻尾的实用主义导致我们的劳动者、我们的社区和其他的群体面临着前所未有的不安全感，而这些群体曾经天真地把商业世界当作一种能增强社会稳定的力量。

确实，商业是一种强大的力量，这种力量是我们大部分物质进步的来源。因此，当我们批评现在的商业组织不应该一味地用技术来提高利润，而完全不考虑这些商业行为的社会效应时，我们并不是在表达反商业主义或反技术主义的呼声。技术进步和资源的合理分配曾经提高过我们的整体社会效用，并且推动了很多广泛社会目标的实现。如今，这些技术和资源却被越来越多地运用于“金融工程”之类的领域，而我们都知道这些领域正给我们带来高昂的社会成本。我们清楚地看到，美国 and 英国的大部分利润曾经来自生产板块，如今金融产业却成了最大的利润来源。对于令人兴奋的大数据技术，我们不是用它来解决我们时代的很多复杂的问题（先不谈我们误用大数据技术的可能性），而是利用这项技术帮助市场进一步吞噬消费者的自我——我们用大数据技术开发更多逼真的游戏，更多量身订制的个人技术，甚至把整个数字经济放在离大脑只有几厘米的数字眼镜上。

显然，这并不是经济运行的最优方式。但是，对于一个靠我们的幻想和恐惧来支配的经济体系而言，我们还能期望一些别的什么呢？从更本质的层面上说，对于一种把合作价值、耐心、自我牺牲看得一文不值的文化来说，我们还能期待一些别的什么呢？在目前的文化中，我们不再把自我陶醉和以自我为中心看作一种毛病，反而把它们看作所有问题的解决之



道。在这样的文化中，自我已经变成了一种“产品类别”，我们欢庆着这种产品类别的合法化。这就是目前社会中我们的“自我”的真实样子，我们的“自我”形象不再是美国人曾引以为荣的那种强有力的、确定的、自信的自我，不再是沃尔特·惠特曼歌颂的那种自我，而是变成了一种腐败的、缺乏安全感的、高度妥协的自我。

最具讽刺意味的是，在这个冲动的社会中，所有对快乐和满足的强调，最终的产物却是焦虑。我们中的大部分人其实都明白，以短期自我利益为目标的文化意味着灾难迟早要发生；至少在潜意识的层面，很多人都明白这一点。我们看到经济体系每年都制造更多的贫富不均现象，我们看到政治体系是如此的短视，可以被利益收买而做任何事情，这些现象都导致了愤怒情绪的日益堆积。在情绪的层面，我们也越来越清楚地感觉到，虽然冲动的社会强调个人兴趣的满足，强调“我”高于“我们”的哲学，但这一切只是让我们变得更加难以被满足。想怎么生活就怎么生活的自由是一种神奇的特权，然而我们越是拼命地追求自我的满足，就越会发现一个古老的事实从未改变过：只为自己而活、只为当下而活的理念会严重埋没人们的潜能。

但是，好在我们仍有自救的潜能。上文提到的网游成瘾者布雷特·沃克就通过戒除网瘾拯救了自己。通过逃离网络游戏给予他的持续不断的即时满足，沃克发现在脱离这种自我沉迷之后，自己其实会变得更快乐。也许我们都应该学习沃克的经验。我们的社会通过制造对狭隘的即时满足的预期，把我们变成了沃克一样的“瘾君子”，使我们陷入了深重的社会和经济危机，导致我们至今未能康复。通过康复治疗，沃克已经戒除了网