

# THE STONE SOUP EXPERIMENT

WHY CULTURAL BOUNDARIES PERSIST

## 石头汤实验

文化隔阂为什么如此顽固

[美]黛博拉·唐宁·威尔逊◎著

王亦兵◎译

**我们如何交友、结盟，又如何树敌、争斗？**

一所美国大学内开展的引人入胜的社会实验  
揭示群体间文化隔阂与冲突产生的过程与强度  
读来如小说般精彩，又不失发人深省的震撼力

**世界著名教育心理学家霍华德·加德纳盛赞推荐**

---

## 内容简介

---

### 作者简介

黛博拉·唐宁·威尔逊  
Deborah Downing Wilson

现任教于美国内华达大学雷诺分校新闻系。其著作《石头汤实验》描述了其在校展开的一项为期10周的文化模拟实验项目，揭示了消除文化隔阂的困难程度。整个实验过程中，她秉持诚实的态度并极具反思精神，综合各社会科学领域（心理学、传播学、社会学、人类学）有关群体、文化、交流传播等方面的理论，在理论研究上令人耳目一新。

本书详细记录了在美国内华达大学开展的为期10周的文化模拟实验项目，展现了不同群体之间迅速确立文化界限并强烈捍卫自己文化的过程，同时也展示了实验与现实之间界限瓦解的迅速程度。

作者将40名大学生分成两个模拟文化小组：无忧无虑的石头人组和唯利是图的商人组。石头人悠闲度日，喜欢闲聊，经常一起制作手工艺品；商人则忙于复杂的交易游戏，想尽办法为自己争取更多的利益，力求在竞争中获胜。当两种截然不同的文化接触之后，很快便出现了误解、竞争，甚至是操控、利用。最后，双方都认为自己的文化高人一等。即使在实验项目结束之后，双方仍然拒绝和解。

石头人和商人的经历证明人类具有高度的社会性，虽然实验是在模拟环境中进行并以游戏的方式展开，但参与者仍迅速并全身心地接受了其所属文化群体的意识形态，积极投入到各种文化活动中。

本书揭示了人类社会形成的根基——群体意识如何形成以及不同群体接触后会发生的情况，展现了我们内在的社会倾向及交友和树敌的能量，同时



虽然很遗憾我们无法重塑卢梭或者霍布斯所描绘的那种人类最原始的自然状态，但在这本引人入胜而又发人深省的书中，唐宁·威尔逊就人类不同文化的进化历程提供了一些十分重要的线索。

——霍华德·加德纳（著有《重塑真善美》）

《石头汤实验》是一部内容极具吸引力、理论基础极其扎实的作品，为读者提供了小说般流畅的阅读体验。但这种可读性并未削弱其学术价值。作者巧妙地将文化理论和学术文献融入叙事中，对小群体文化的形成过程进行了细致而深入的叙述与剖析。更为重要的是，本书对如何教授文化多样性、多元文化论、文化交流以及其他与文化相关的课程均有相当大的启发。

——凯莎·尼格林（著有《这些孩子》）

这是继半个世纪前谢里夫著名的罗伯斯山洞实验之后最重要的一项对照研究，探讨了群体如何通过冲突和对抗来创建文化。本书内容客观详实，叙事节奏明快，于认知学者或是国际关系研究学者而言，此书均值得一读。

——詹姆斯·韦尔奇（著有《集体记忆的声音》）



新华出版社微信



新华出版社  
天猫旗舰店



新华出版社  
京东旗舰店

ISBN 978-7-5166-3401-1



9 787516 634011 >

定价：45.00 元



# 目 录 | CONTENTS

引 言 浪漫主义课堂 / 1

第一部分 实验伊始 / 5

第二部分 嫌隙渐生 / 57

第三部分 自我辩护 / 113

第四部分 无法和解 / 169

结 语 / 235

致 谢 / 239

引言  
浪漫主义课堂

善用健康的感官，我们自己就是最精密的科学仪器。

——歌德

2008年春，我组织学生开展了一项文化模拟实验。这是一个参与性质的科学研究项目，旨在揭示新建群体内部文化的形成过程以及群体内各成员之间达成共识的方式。作为一名研究人员，我希望看到学生对其所属群体的认同，看到各群体创造并阐释他们的文化传统和文化素材，看到各群体在交往互动中相互借鉴、相互适应。虽然项目开始之前我也看过一些相关的研究文献，但是参与者们在实验过程中所表现出来的极大的情感投入还是让我深感意外。此外，同样出乎我意料的结果还包括：在实验初始阶段即形成了明确的群体内外界限，界限遭到破坏以后各群体之间

的协商谈判颇具复杂性与激烈性，以及对“原始”群体的认同感在模拟阶段过后很长一段时间内仍然继续存在。随着实验项目的逐渐展开，活动中出现了偷窃、舞弊、说谎、阴谋、背叛等始料未及的负面行为，把实验引向了我起初完全没有预料到的境地。当然，群体之间的竞争也让我疲于奔命，不仅使我的观察视角发生了偏离，更使不偏不倚的客观分析成为一项不可能完成的任务。

我写作本书主要有三个目的。首先，我提供了小规模群体文化起源的第一手资料，即实验项目中的集体叙事过程，这是一个创造性的意义构建过程，包括持续不断的磋商与和解，以及新构建的和业已掌握的符号系统与实践之间的不断同步。

其次，我按照时间先后顺序记录了浪漫主义科学这一教学模式和研究策略的实施过程。第一部分对其进行了较为详细的描述。浪漫主义科学主要强调参与者的切身体验，研究者在探究与他人关系这一新领域时，需将其掌握的“科学知识”与其情感相结合。这里需要注意的是，这些情感并非居于次要地位或者以辅助形式存在，而是我们认知过程及交流过程中的关键因素。

第三，我在书中分享了自己对社会模拟实验的一个新认识——此类实验是社会科学领域教学和研究的有力工具，它不仅能够帮助 44 个人迅速、高效地建立起极富意义的人际关系，还能激发出高校课堂极为罕见的情感投入。模拟实验一旦开始，实验就不再仅仅是一个游戏，而是变得日益真切起来，参与者能够从中得出适用于实验之外的结论并将其应用于真实的日常生活中。


学生们的叙述贯穿整本书，读者可以从中清楚地发现，实验与“真实生活”之间的界限是十分模糊的。我认为，这种模糊性，对于那些想要深入了解高等教育领域学习与发展议题的学者来说，具有非常宝贵的启发意义。

我在本书中使用了英国哲学家约翰·沃特金斯（John W. N. Watkins）在《忏悔有益于思想》一文中所提出的“忏悔方式”，“让读者在自然状态下重新思考自己的想法和观点”，而不是“抛出一系列命题和主张强迫读者接受”。换言之，学生的叙述和我自己的观察都只是在“讲故事”，从而给予读者较大的独立阐释空间。用歌德的话来说就是，允许读者“用自己的方式去发现别人已经发现的一切”。

本书内容共计分成四大部分。第一部分“实验伊始”记录了模拟实验项目的组织工作及前三天的活动内容，在这一阶段，学生将学习掌握各自文化的表达工具和方式。第二部分“嫌隙渐生”按时间先后顺序记录了初始阶段的跨文化活动以及参与者为在文化活动中占据上风而做出的不正当行为。第三部分“自我辩护”主要描写了实验最后几天的内容，参与实验的每组成员都坚信自己具有优越性并对外界的评价充耳不闻。第四部分“无法和解”主要讲述了我们试图将共同经历模拟文化实验的学生们重新团结成一个班集体，但该尝试最终以失败告终。我们本以为实验结束之后会有四个星期的“善后”时间，在此期间，所有参与者可以一起总结、欣赏我们共同努力的成果，但是，我们的调停却造成



了不同群体之间的进一步分化。因此，实验活动结束后，我们至少可以得出两个确切的结论：一是我们的确创建了两个截然不同的文化群体；二是制造文化隔阂相对容易，但消除文化隔阂则是一项十分艰巨的任务。



第一部分

---

实验伊始

石头汤实验  
文化隔阂为什么如此顽固



## 基本原理

本项实验的核心为人与文化之间的共建关系。在日常生活中，我们既是文化世界的组成部分，也是文化世界的创造者。通常情况下，我们是在不知不觉中完成这一过程的。但是，我想用一种有意识的方式来“创建文化”，记录文化的起源并结合理论知识对其创建过程进行多角度、多层次的描述。

幸运的是，我在设计该主题论文研究时恰逢需要为学院规划跨文化交际方面的课程，为了解即将选修跨文化交际课程的学生以前都学过哪些相关的文化课程，我查阅了大量资料。结果发现，他们的知识结构均围绕着“我是文化的产物”这一主题展开，很少提及人类的日常活动是如何“创建文化”的。事实上，文化是双向互动的产物，但我们通常只强调文化对人的影响，而忽视了文化生成过程中每一个人所起到的作用。所以，我决定将选修该课程的本科生作为该研究项目的合作研究者，设计一个能将研究和教学结合起来的研究项目。我希望学生能够认识到，每个人都能通过自己的日常活动成为社会变革的有力推动者。

### 浪漫主义科学及参与性研究

在教学和研究工作中，我和比较人类认知学实验室的很多同事都遵循浪漫主义科学的相关理念。这一概念最初是由歌德提出

的，之后在其他学者和研究人员的补充下得到了进一步的发展。我在教学和研究领域的灵感主要来源于此。歌德提出，在进行科学探究时，应有意识地将科学家的变化发展与我们对科学发现过程的理解相结合。在他看来，科学实验不仅是知识的源泉，还是一种艺术实践，能让我们的“感觉器官”得到不断的发展和完善。

浪漫主义科学的特别之处主要在于其研究方法以及该方法所产生的知识或经验类别。它将科学发现定义为人类与自然之间合作的产物，是人类和谐参与自然现象发展的产物，其根本前提是善于思考的观察者与发展中的现象共处并在其发展过程中与之共同发展。与此同时，研究者的感知能力也通过这种同步发展得以塑造和提高。与传统的课堂相比，浪漫主义课堂让学生成为研究者，能让学生获得不一样的学习体验，因为在课业完成之后，学生所拥有的不再是单纯的事实罗列，而是真正的科学知识。

奥地利哲学家鲁道夫·施泰纳（Rudolf Steiner）曾对歌德的科学论著进行过阐释，为当时较为激进的教育形式奠定了理论基础。今天，华德福学校的教育理念就秉承了施泰纳的参与性研究理论，学生可以通过“发现之旅”亲自参与到动态的发展过程中，最终获得相应的认知。在浪漫主义课堂上，学生不再只是对他人提出的科学假设进行评论和学习，而是通过一系列有序的实验将基本的观点变成直观的认识。

## 研究设计

我的第一项任务就是要创建合适的实验氛围，以便文化在可观察、可监控的情况下产生。整个研究过程为期10周，要具备较强的可操作性，并且能让文化尽可能自然地发生和发展。实验氛围应有利于鼓励学生自愿参与有趣的活动并不断提出一定的问题以促进创造性思维，同时应该能够提供足够的空间让这些创造性解决方案得以扎根和发展。据我所知，最能让人们有参与感的活动就是游戏，因为游戏可以让参与者在团体活动中拥有相应的身份和地位，参与者的行为会对结果产生直观的影响。游戏能够将玩家的注意力集中在相关任务或事件上，同时还能提供必要的规则或手段，以保证玩家成功参与游戏。于我而言，游戏更重要的一大优点是，它通常能够激发一系列的对话。社会模拟实验是一种特别的游戏方式，不仅具备游戏的上述特点，还能通过创建有效的合作关系让参与者投入自己的情感并使其相信自己在故事发展过程中起着重要的作用。

我所设计的模拟游戏应该可以让我们保留“现实”文化工作中的很多因素，尤其是参与者之间自发的互动、无法预测的反应、文化产物及参与者之间关系的出现和演化等因素。与此同时，我希望我所设计的模拟游戏的各项参数和因素都是可控的，能够产生某些特定的文化现象供我观察，也能让我在必要的时候对游戏的发展方向进行适当的干预。文化是非常复杂和



棘手的，必须选择合适的游戏才能实现一定程度的结构性、简单性和明确性，否则结果只能是模糊一团。

最后，我选择了加利·舍茨(Garry Shirts)设计的“巴法巴法”文化模拟游戏。过去三十多年来，该游戏作为提高人们跨文化交流敏感性的有效工具，在跨文化领域得以广泛运用，其理论基础是为参与者创造安全可控的环境供其体验文化跨界，让参与者对其感受进行思考和分析。该模拟实验能够有效规避跨文化体验在现实生活中有可能遇到的偏见及限制等问题。

“巴法巴法”实验最初的设计方案是将参与者分成两组，每组用大约一个小时的时间来学习一整套不同的文化规范，然后两组成员进行短期交换，学习对方的文化。双方互换期间，要在不直接提问的前提下尽可能多地了解对方的价值观和习俗——这类似于我们去外国旅行时学习该国文化与风俗的实际情况。该实验中的两种文化大相径庭：阿尔法文化注重社区精神和分享，而贝塔文化则更加关注个人成就。因此，当小组成员对调时，巨大的文化差异会让他们对彼此产生很多误解。模拟游戏过程中，每个小组对对方都会有一些猜想，当两组成员聚在一起讨论其各自的体验时，这些猜想将会得以验证。虽然该游戏模式最初的设定是作为体验式教学的辅助工具而不是研究工具，但我还是从中看到了可以发展成小规模群体文化的“种子”（一些简单的规则和创造物）。

该游戏的标准评估形式是对态度的转变进行回顾性阐释。“巴法巴法”游戏中，小组凝聚及态度转变的速度均十分惊人，但问

题是游戏持续的时间太过短暂。当然，对于人员培训来说，该游戏具有非常高的效率。但对于研究来说，时间过短会极大地妨碍文化的形成与发展。要想解决文化的形成、延续和变化等相关问题，就必须延长“巴法巴法”游戏的持续时间。大学课程的强度为每周两次，可以保证学生有时间对其文化体验进行思考，在下次上课之前能够充分思考前一次课上出现的问题并提出相应的解决方案。我打算放慢模拟游戏的进展速度，让两种不同的文化在一个学季的时间里逐渐演化和发展，使参与者对文化过程有一个更加深入而细致的了解。

“巴法巴法”的游戏规则简单易学，为期半天的培训研讨会足以解决有可能出现的各种问题。但如果将社交互动的时间延长至10个星期，这些规则就远远不够用了，而这正是我所需要的，因为这种不足正好可以让我随着流程的逐渐展开对其进行必要的修改与添加，从而方便我们观察创造物的演化、社会规范形成的过程以及环境的变化。

此外，延长版的“巴法巴法”游戏也使研究结构和研究内容变得更加丰富。随着模拟游戏的逐步展开及各种不同情况和问题的产生，我和学生可以进一步阅读和讨论相关的社会理论并运用这些理论来评测我们即时获得的游戏体验并帮助我们进行相应的分析。同时，延长后的游戏可以保证学生有足够的时间充分思考并详细记录他们每周的体验。学生们每周的现场记录和反思报告等记录文件构成了我的核心研究数据。

## 学生记录者

基于之前我对本科生的了解，我知道，要求他们以书面形式详细描述自己的体验，尤其是要求他们记录自己当时的所思、所想和所感，将非常有助于他们定义并评估自己在社交互动过程中所扮演的角色及所起到的作用，同时也能让他们更好地理解其参与对小组关系发展的影响。从这个角度来看，学生的现场记录是思考和反思的有效工具，因为这些文字不仅描述了记录者每天的体验、认识或感想，而且能够帮助学生将这些知识综合整理成连贯的叙事。我希望学生能够通过现场记录对模拟游戏的内容进行更加深入的思考，将课堂里发生的事件与现实生活中的体验结合起来，用记笔记和写报告这种参与方式对其所思、所想和所感进行更加深入而细致的挖掘与阐释。

## 文化叙事理论

受美国教育心理学家、认知心理学家杰罗姆·布鲁纳（Jerome Bruner）、美国语言人类学家埃莉诺·奥克斯（Elinor Ochs），以及社会文化人类学家詹姆斯·韦尔奇（James Wertsch）等学者的启发，我认为文化起源可以被视为一个多元叙事过程。叙事理论与本项研究的基本论点具有高度的统一性；文化具有双向性，我们既是文化的创造者，也是文化的产物。我们记录的个人故事构成了社会叙事的一部分，反过来，社会叙事对我们能够书写出