

哈佛大学人生幸福课

The Mansion of Happiness: A History of Life and Death

一场从摇篮到坟墓的冒险

假如人生 是一场游戏

(美) 吉尔·莱波雷 著
(Jill Lepore)
王岑卉 译

我们一直好奇：
生命从何开始？
生命有何意义？
我们死亡时会发生什么？

中国友谊出版公司

哈佛大学人生幸福课

The Mansion of Happiness: A History of Life and Death

！一场从摇篮到坟墓的冒险！

假如人生 是一场游戏

(美) 吉尔·莱波雷 著
Chil Leapor

王笑卉 译

图书在版编目(CIP)数据

假如人生是一场游戏 / (美) 莱波雷著; 王岑卉译. -- 北京: 中国友谊出版公司, 2014.8

ISBN 978-7-5057-3414-2

I. ①假… II. ①莱… ②王… III. ①人生哲学-通俗读物 IV. ①B821-49



The Mansions of Happiness: A History of Life and Death

Copyright © 2012 by Jill Lepore

All rights reserved including the rights of reproduction in whole or in part in any form.

Simplified Chinese translation copyright © 2013 by Beijing Mediatime Books Co., Ltd.

- | | |
|----|---------------------------------|
| 书名 | 假如人生是一场游戏 |
| 作者 | (美) 吉尔·莱波雷 |
| 出版 | 中国友谊出版公司 |
| 发行 | 中国友谊出版公司 |
| 经销 | 北京时代华语图书股份有限公司 010-83670231 |
| 印刷 | 三河市宏图印务有限公司 |
| 规格 | 880×1230毫米 32开
10.25印张 212千字 |
| 版次 | 2014年9月第1版 |
| 印次 | 2014年9月第1次印刷 |
| 书号 | ISBN 978-7-5057-3414-2 |
| 定价 | 39.80元 |
| 地址 | 北京市朝阳区西坝河南里17-1号楼 |
| 邮编 | 100028 |
| 电话 | (010) 64668676 |

献给约翰·迪莫斯

从这个游戏里，每个人都能找到
提升品行的道义指示。

前言

本书探讨了关于生死的历史，从17世纪的英国人威廉·哈维（William Harvey），一直说到20世纪70年代初的美国人罗伯特·艾丁格（Robert Ettinger）。前者认为生命是从蛋里诞生的，而后者试着把死去的人冷冻起来。如果维克多·弗兰肯斯坦（Victor Frankenstein）出现在这本书里，他的位置会介于“蛋男”和“冷冻男”之间。不过，弗兰肯斯坦不会出现在这本书里。因为在关于生死的历史里，几乎所有的东西都能囊括在内，而你不得不进行取舍。

历史写作通过讲故事来陈述观点。所以，这本书首先是一本故事书。书里的故事均独立成篇，每个都对过去发生的事加以解读，综合起来则有利于读者理解当下。这些我必须讲述的故事横跨几个世纪，有一点儿像轮回的怪圈。不过，这种怪圈只存在于17世纪、19世纪末和20世纪初，到了20世纪六七十年代，这种怪圈便消失了。我认为，大发现时代、进化论和太空时代的出现，让人们对生命的看法变得极度混乱。新世界的发现，即是旧乐园的终结。我谈到的观点大多和美国有关。

生命曾是一个轮回：尘归尘，土归土。财富曾是不不断滚动的车轮。亚里士多德认为人生分为三个阶段：青年、壮年和老年，分别代表早晨、中午和夜晚。中世纪作家也把人生分为三个阶段，有些人则将人生按照季节分为四个阶段，从象征春天的童年到象征冬天的暮年。还有些人根据天象将人生划分为七个阶段。无论将人生分为几个阶段，相关的比喻都来自于自然界中不断循环的东西。后来，人类的寿命延长了，人生的阶段也越来越多。1800年，美国平均每个妇女生育七个孩子，人均寿命是16岁，活到40岁就可以算是长寿了。到了2010年，美国的生育率降至平均每个妇女生育两个孩子，人均寿命是37岁，活到80岁也不算稀奇了。全世界的人都经历了这种改变。生命不再是一个轮回。

寿命延长后，所有的圆都变成了线：财富，是账单上的数字；生命，是生长进化的过程。20世纪后半叶，关于发展的讨论被关于创新的讨论取代，但两者其实是一回事。与此同时，对生死问题的探讨从书斋转移到了实验室，从人文层面进入了科学层面。

线，和圆不同，是有终点的。但事实真的如此吗？关于未来，线性的科学解释承诺了另一种永恒——人类的不朽。但说到地球灭亡后该怎么办，科学家只能含糊地表示，人类可以移居到另一个星球，就算当时找到的星球不够理想，日后也总能找到一个理想的居所，让人类得以延续。当对生死问题的探讨从书斋转移到实验室，历史就越来越不受人重视。无限的未来战胜了有限的历史。年轻人战胜了老年人，因为死亡对前者来说是不可想象的。生命不朽的观点越普遍，接受死亡的人就越少，甚至连接受“变老”

的人也会变少。医生和科学家也包括在内，因为他们比普通人更难接受死亡和变老。把死去的人冷冻起来，就像期望在另一个星系永生一样，是很荒唐的，但这么做和女人抹去皱霜其实相去不远。

简而言之，本书想说的是：生命是如何产生的、生命有何意义以及死亡时会发生什么事，这是三个很大的问题，当人们被迫回答这些问题，或仅仅是提出这些问题时，就会显得不切实际。亨利·菲尔丁（Henry Fielding）曾发现：“荒谬的唯一来源就是故弄玄虚。”我想，菲尔丁在读《信徒离世之日比出生之日更荣耀》（*The Day of a Godly Man's Death Better Than the Day of His Birth*）这本由波士顿的托马斯·福克斯克罗夫特（Thomas Foxcroft）在1722年凄冷冬日出版的布道书的时候，脑海里大概会呈现以下场景：牧师刚开始布道没多久，底下的教民就睡得东倒西歪了。有时候，我自己也会忍不住浮想联翩。

我还得再说一句话：关于生死的问题和信仰、知识、希望和绝望紧密相关。尽管探讨这些问题最终往往会变成政治论战，但这些问题本身与政治无关。通常情况下，当某人认为自己找到了问题的答案，开始迫使别人认可自己的观点时，麻烦就接踵而至了。如今，战争已经比从前少得多了。但在过去的几十年间，一些关于“生命文化”（culture of life）的重大问题，比如堕胎、临终关怀、干细胞研究、死亡权利等等，引起了激烈的辩论，已经演变成了“为美国灵魂而战”的战争。这些通常被认为和科学、宗教有关的辩论，其实和历史也有千丝万缕的联系。人们为生死问题辩论时，往往会坚定甚至是虔诚地相信，自己认定的生死观

（而不是其他任何人的观点）才是亘古不变的。但即便是古老的观点也会随着世事变迁——在一个年代被奉为圭臬的观点，在另一个年代可能被斥为异端。而一些看上去似乎不受时间影响的真理，比如“生命神圣不可侵犯”或“带着尊严死去”，不过是刚出现没多久的新思想。这些历史值得我们去挖掘。然而，过去发生的事虽然有教育意义，却很少能起到决定性作用：人们相信自己相信的东西，珍视自己珍视的东西，并不是因为很久以前发生过的事，而更多是出于其他原因。这本书是历史著作，而不是教义问答。

本书的章节划分遵循人生的各个阶段：始于生前，终于死后。中间的章节依次是婴儿期、童年、成长、婚姻、工作、育儿、衰老和临终。但在这些章节开始之前，会有一章导论，其中的核心观点是：人生是一场游戏，本书书名即拜这一观点所赐。曾经有一款非常流行的桌面游戏名为“幸福公寓”，也以人生为主题。一本书，就像人生一样，是一段旅程；这本书始于生前，终于死后；游戏棋盘就是你的旅行地图。

导论

人生是一场游戏

1860年，也就是亚伯拉罕·林肯当选总统的那一年，一个鼻子很长的瘦小美国人，23岁的米尔顿·布莱德利（Milton Bradley）发明了自己的第一款桌面游戏。游戏棋盘红白相间，上面有64个方格。他将这款游戏命名为“波折人生”（Checkered Game of Life）。游戏的起点位于棋盘左下角，一个代表“摇篮阶段”的白格子，格子里印着一只黑色的摇篮，终点位于棋盘右上角的“幸福晚年”。不过一般来说，你更容易踏进“自杀”、“意外”、“无助”、“悲惨”、“绞刑”这些格子，而踏进这些格子就意味着——你死了。

“就像它的名字显示的那样，这个游戏展示了人生旅途上的波折。”布莱德利解释说。棋盘上有代表美德和好事的格子，也有代表恶习和坏事的格子，所占比例大体相等。美德和好事包括真诚、勇敢和成功，恶习和坏事则包括贫困、瞎混和丢人。聪明的玩家会努力“在人生旅程中获得最大的成功，绕开可能阻止自己前进的障碍。”但就算你一心追求幸福，也可能醉醺醺地倒在

一家破烂小酒馆里，而死神就像《荒凉山庄》（*Bleak House*）里的追债人一样，身穿巨大的黑色外套，头戴怪异的高帽，出现在你面前。

人生游戏的发展史，反映了人类对生命看法的演变。“波折人生”这款游戏，让米尔顿·布莱德利在1860年建立了以自己名字命名的公司。这家公司在他1911年逝世后依然坚挺，还顺利度过了大萧条时期和两次世界大战。1960年，为了庆祝公司成立百年，米尔顿·布莱德利公司推出了一款纪念版的“波折人生”游戏。这款游戏和19世纪推出的那款同名游戏几乎没有相似之处。南北战争前的那款游戏是关乎美德与恶习的，而莱维镇的新游戏把游戏地点定在二维空间里，用支票、养老院和药费账单把对幸福的追求变成了一堂教你如何消费的课程。在新游戏里，代表玩家的塑料小人，与粉色和蓝色的塑料爸妈坐在同样由塑料做成的旅行车里，转动“命运之轮”，在“人生大道”上飞驰。赚钱，买家具，生下一大堆粉色和蓝色的塑料婴儿，最后退休（幸运的话，可以在“百万富翁的乐土”上退休）。在游戏过程中，你可能会遇上好事，比如，“领养了一个女孩和一个男孩！得到礼物！”也有可能碰上坏事，比如，“担任陪审员！暂停一个回合！”最后，赚钱最多的玩家胜出。（这款游戏的座右铭是：“这就是人生！”）游戏盒里有一大叠纸——假的汽车保险单、债券、期票和玩具钞票。在总价值750万美元的钞票里，有许多面值5万美元的绿票子，上面印着布莱德利晚年的肖像——满脸胡须的老绅士。

随着时间的推移，人生看上去越来越像布莱德利晚年的肖像

了。当然，只有很少的游戏能畅销不衰。没过多久，大家就开始玩米尔顿·布莱德利公司推出的另一款游戏“停车购物”（Park and Shop）了。这款游戏的目标是“用计战胜其他玩家，让自己的车占据有利位置，迅速买好东西，谁先到家谁就赢。”到了20世纪90年代，在1984年收购了米尔顿·布莱德利公司的孩之宝公司（Hasbro）推出了新版人生游戏，目标人群是伴随这款游戏长大的婴儿潮一代，他们已为人父母：小车升级为大车，在“人生高速路”上开出一段就可能碰上“中年危机”。这款新版游戏很令人失望。因此，在2006年，为了让新一代年轻人爱上这种古老的游戏，孩之宝公司决定重新设计一款人生游戏。它们提出的问题是：如果人生游戏是现在发明出来的，它会是什么样子呢？这是一个关于当下的问题。但如果你稍微变一下问法，它就会变成一个关于过去的问题：米尔顿·布莱德利设计游戏的时候，为什么要把它做成那个样子呢？简而言之，人生游戏是如何诞生的？

许多关于生死的问题都没有答案，尤其是下面这三个问题：生命是如何产生的？生命有何意义？死亡时会发生什么事？这些问题由来已久，是神话、宗教和科学研究的核心。这些问题过去没有人能回答，将来也没有人能回答，但每个人都会试着去回答——尝试是人类的天性。我们唯一能做的就是提出问题。这就是为什么说，生死观的发展史是一段满足好奇心的历史。本书讲述的就是这样一段历史。

人生游戏是怎么诞生的

“人生游戏是怎样诞生的”并不是一个存在主义问题，而是一个历史问题。你可以在图书馆、博物馆、档案室（如美国专利局）里找到历史问题的答案。“我，米尔顿·布莱德利……发明了一种新的社交游戏。”布莱德利在专利申请书上这样写道。“我设计这款游戏，除了想给人们带来乐趣和刺激之外，还想让关于善恶的道德准则在年轻人心里打下深刻的烙印。”“波折人生”是一款全新的游戏，但它却源自古老而遥远的地方。布莱德利的发明可以追溯到古代东南亚的某类游戏——“方块竞赛游戏”，而它们共同的祖先恐怕在几千年之前就存在了。尼泊尔有“因果游戏”，中国西藏有“解脱游戏”。印度有一款关于知识的游戏，玩法和“波折人生”非常类似：踏进代表美德的格子，你就可以沿阶梯向上攀登，离毗湿奴更近一步；踏进代表恶习的格子，你就会被巨蛇吞噬。人生的道路就是这样有起有伏。巨蛇吞下你，你就死了。然后，巨蛇会把你吐出来，你就回到了起点。

19世纪，远方的游戏传入英国，在维多利亚时代的中产阶级家庭里兴盛起来。大约在1810年，一款波斯的人生游戏被一位在印度北部服役的少将带回英国。早在1867年，美国公司 Selchow & Righter 就把双骰游戏包装成印度游戏带回了美国。1887年，总部位于纽约的迈克劳林兄弟公司（McLoughlin Brothers）开始出售古代游戏“五子棋”。1892年，根据印度游戏改造成的“蛇梯棋”

开始在英国出现；而在美国，这款游戏更名为“滑道与梯子”，去掉了因果报应的背景，和印度原版游戏基本上毫无关系了。

尽管米尔顿·布莱德利一辈子都在记日记，但遗憾的是，他没有把日记放进档案馆里，所以大部分日记都遗失了。但我们仍然能通过他的专利申请书了解到，在南北战争前夕，一个年轻的新英格兰人是怎么将一款古老的东南亚游戏改造成有美国特色的人生游戏的。当然，他从来没有去过印度。但他不用跨越半个地球，也能追寻自己想要的东西。

将人生视为一场可以玩好、也可以弄糟的游戏，这种观点在东方和西方都是古已有之。在托马斯·莫尔（Thomas More）1516年出版的作品《乌托邦》（*Utopia*）里，人们玩的人生游戏“和国际象棋差不多”，游戏里“恶习与美德交战，就像在战场上一般”。（国际象棋的起源并无定论。人们普遍认为，国际象棋诞生于公元600年左右的印度，或公元800年左右的中国。）无论你是跟自己较量，还是跟上帝或撒旦较量，获胜方式和游戏规则都是精心计算的产物。1640年，英国诗人乔治·赫伯特（George Herbert）这样写道：

人生是桌上的游戏

可通过智慧扭转厄运

死神与我们竞技，

每次病痛都留下痕迹

在人类与死神的较量中，聪明的头脑能起到一定的作用，但最好的玩法是延长游戏时间。死神总是赢家，因为他是个混蛋，他会作弊。

米尔顿·布莱德利对此持不同观点。在“波折人生”中，你可能取胜，也可能失败，甚至可能一败涂地，但棋盘上没有代表“死亡”的格子。除非踏进“自杀”的格子，否则你都不会真正死掉。而且，你可以在一定程度上掌控自己的命运。他解释说：“人生受机遇和判断的支配。”你掷出的点数和选择的方向决定了你的前程。“波折人生”就是一场受策略影响的命运游戏。米尔顿·布莱德利会持这种观点确实很奇怪，因为布莱德利家族历来只听从上帝的安排。

1635年，布莱德利一家抵达新英格兰。丹尼尔·布莱德利（Daniel Bradley）是个药剂师的儿子，他在马萨诸塞湾的塞勒姆安了家。当时，距离清教徒在山上建立城市才刚刚过去五年。这家人遭受的苦难就像圣经里写的一样。1689年，丹尼尔·布莱德利被印第安人杀害；六年后，他15岁的儿子伊萨克（Isaac）被印第安人俘虏。1697年，他的另一个儿子、儿媳和他们的两个孩子在印第安人对黑弗里尔发起的袭击中丧命，他还有一个儿媳汉娜·布莱德利（Hannah Bradley）则被活捉。她的丈夫约瑟夫（Joseph）带着爱犬和钱包，在及腰的积雪中穿行，紧紧跟着她，希望把她赎回来。

想要赎回俘虏就要交纳赎金。约瑟夫·布莱德利花了两年时间，终于赎回了妻子，返回了家乡。1704年冬天，印第安人卷土

重来，布莱德利一家再遭重创。这一次，怀着八个月身孕的汉娜反击了。波士顿北教堂的牧师科顿·马瑟（Cotton Mather）在报告她经受的痛苦和磨难时写道：“她感觉到不幸正在逼近，所以烧了一壶滚烫的肥皂水，把一名入侵者烫死了。”她把妹妹和妹妹的一个孩子藏在屋子后面，自己最终还是投降了。第二次被俘期间，她被迫在几周内向北跋涉了几百英里。她靠吃坚果、树皮和生洋葱活了下来。有一次，她得到了一块驼鹿皮。她向上天祈祷，“愿主尽快结束自己不幸的人生！”被俘六周后，她产下了一个小婴儿，“旁边只有地下的白雪，和天上的天堂。”婴儿啼哭时，印第安人“把滚烫的灰烬扔进他嘴里”，导致他“疼痛难忍，无法吮吸母亲的乳汁……结果活活饿死了。”她凭着信仰挺了过来。

“她时常告诉自己，神恩一定会在人间彰显。”最后，“她温柔而忠诚的丈夫找到了她，并第二次把她带回了家。”她被赎回后，又是怎么祈祷的呢？“主与我同在，让我们高举他的圣名。”印第安人再一次来到她门前时，她对他们开了枪。她一直活到了90岁高龄。

1707年，当马瑟写下布莱德利被俘和被赎回的经历时，他把她的故事当作清教徒传教的寓言。他引用了维吉尔的名言：“管中窥豹（*Ab uno Disce omnes*）。”也就是所谓的“观一端而知全貌”。同一年，他进行了题为“生命的精魂踏入精神的荒原”（*The Spirit of Life Entering into the Spiritually Dead*）的布道，讲解《路加福音》：“他已经死去，但又活过来了。”复活是从死亡的囚禁中解脱出来，但马瑟说，这里还有另一层含义：从原罪的囚禁

中解脱出来。罪人灵魂已死，白骨已枯，但他们可以重获新生。但你自己对此无能为力，主会在审判日做出判决。你可以倾听：“枯干的骸骨啊，听耶和華说的话吧。”你也可以祈祷：“主啊，我死了！我死了！啊！让我别再躺在死者中间！”

汉娜·布莱德利的人生掌握在上帝手中；她被俘虏是一种恩赐，被解救是一种教诲。她绝不是无助的，但她追求的既不是幸福也不是安享晚年。她的故事与成败无关，只与命运有关：上帝选择了她去承受苦难，而她什么也做不了，只能赞美上帝，牢记《诗篇》119:50。“这话将我救活了。我在患难中，因此得安慰。”汉娜·布莱德利没有把人生视为一场游戏。这不是游戏，有的只是上帝，他的启示，生者和死者。

米尔顿·布莱德利发明的“波折人生”并不是英国第一个以人生为名的游戏。伦敦的印刷工、制图师约翰·沃利斯（John Wallis）在1790年发明的桌面游戏“人生新游戏”（New Game of Human Life）才是。18世纪的伦敦盛行桌面卡牌游戏，霍伊尔游戏就是此时首次推出。桌面游戏看上去很像地图，它们是由制图师发明的。第一款面向儿童的桌面游戏“游遍欧洲”（Journey Through Europe）或“趣味地理”（Play of Geography），早在1759年就在伦敦问世了。七年后诞生的第一款拼图解谜游戏“欧洲列国”（Europe Divided into Its Kingdoms）也是地图形式的。沃利斯的“人生新游戏”同样是地图形式的：人生旅程是一条从生到死的弯路，路上有84个站点，每个站点代表一年。

将人生视为一段旅程，可以追溯到很久很久以前。柏拉图在《理