

哈佛大学人生幸福课

The Mansion of Happiness: A History of Life and Death

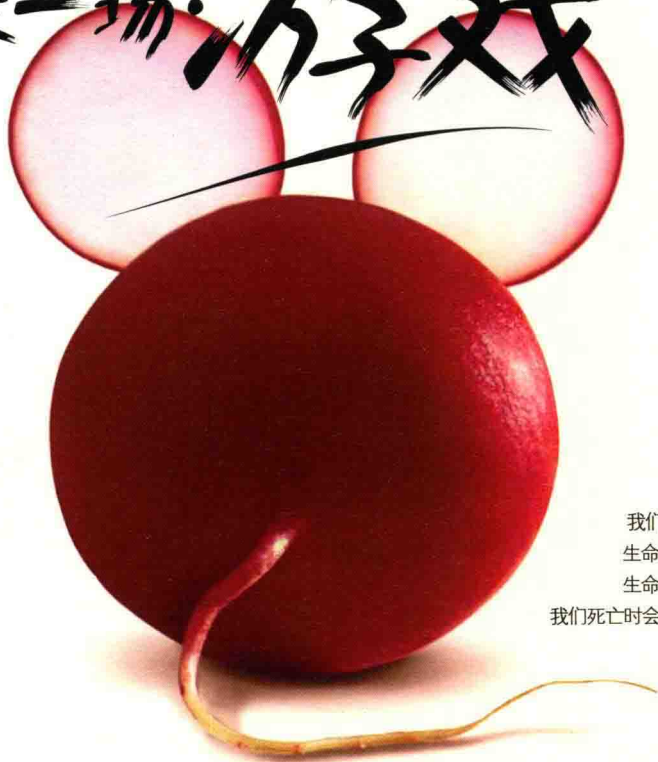
！ 一场从摇篮到坟墓的冒险 ！

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？

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 Lequire)
王杰卉 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

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第160606号

著作权合同登记号: 01-2014-4223 号

The Mansion 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	001
导论	005

第一章 我们从何而来

万物由蛋而生?	006
小白鼠大军, 占据了科研第一线	013
《2001 太空漫游》: 生命的奥秘在遥远的星系	022

第二章 哺乳这件事

人乳是一种食物? 还是一种灵药?	032
不愿意哺乳, 怎么算公民	035
奶牛和奶瓶能不能代替亲妈?	039
女员工能不能有哺乳室?	042

第三章 孩子应该读什么

儿童教育始于开架阅览	053
谁来决定孩子读什么？	060
《精灵鼠小弟》：童书界的黑暗之处	068
一只小白鼠引发了出版业地震	076

第四章 关于勃起的一切

“此事不宜常做，也不宜长期不做”	092
白鹤传说也有黑暗的一面	095
孤独不是问题，射精才是	101
性行为是青春期的完结	107
性教育终于告别了农场	113

第五章 更好的婚姻

结婚是必须的选择吗？	122
遗传，决定婚姻质量	132
换个人，还是继续坚持下去？	136

第六章 高效人生，每天奋斗八小时

如何管理“施密特”？	146
幸福不再是一栋公寓，而是一段时间	153
没刷过碗，也能当家务专家	160

第七章 称职才算好父母

靠谱的意见从哪里来？	167
“成年”，不再等于“成为家长”	170
每个女孩都应该知道的事	175
童年是一种权利，你必须对孩子好	182
带孩子到底有多难？	188
可不可以不生？	198

第八章 精彩晚年

生命是不是奔向尽头？	206
45岁，老年阶段就开始了	212
衰老是种疾病，死亡需要征服	220

第九章 生与死的边际

“昆兰案”：生存权与死亡权的论战	228
医学越昌明，住院时间越长	234
医生能不能决定你的死亡？	238
生还是死，处处是僵局	245

第十章 如果能复活，死亡就不是终结

冷冻：始于科幻，走向现实	251
征服时间，就能征服死亡	256
给自己一个复活的机会？	261
倒挂着迎接未来，就像蝙蝠一样	275
结束语	280
译者后记	286

第一章

我们从何而来

生命的起源一直是个谜。生命的真相被称为“人类永恒的话题”，因为它不是寻常的谜团，而是关乎人生的重大谜题。

生命曾是一个轮回：尘归尘，土归土。财富曾是不断滚动的车轮。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”

敦的《星期日泰晤士报》（*Sunday Times*）上，时间是复活节之后不久。短短四天时间，杂志就卖出了 800 万册。九月，纽约一家出版社以书籍形式推出了这套摄影集，名为《婴儿诞生》（*A Child Is Born*，这本书后来成为了出版史上最畅销的插图作品）。第二年五月，尼尔森被美国媒体摄影师协会（*American Society of Magazine Photographers*）提名为年度最佳摄影师。不久之后，他拍摄的照片成了人类的代表。1977 年，美国国家航空航天局（*NASA*）将尼尔森拍摄的照片作为地球上存在生命的证据放进了“旅行者一号”卫星探测器，发往外太空。

然而，在《生活》杂志上这些让人难忘的精美照片背后，还有一些被人们忽视的东西：一页一页的胚胎和胎儿照片上，都没有出现孕妇的身影，仿佛这些胚胎和胎儿可以完全靠自己存活。当然，这是不可能的。尼尔森照片里的胚胎和胎儿都是死的——因为流产、堕胎或切除子宫。只有一张照片拍的是活生生的胎儿：“第一张在母体子宫内拍摄到的胎儿照片。”（母亲也没有出现在照片上。）其余的照片，包括杂志封面上那张广为流传的 18 周胎儿照片，都是“手术后”的产物。

《生活》杂志刊登尼尔森照片的当天，《时代周刊》（*Time*）对《生活》杂志的封面照进行了加工，用来给一篇名为“尚未出生的原告”（*The Unborn Plaintiff*）的文章配图。这篇文章探讨了刑事诉讼案件中胎儿的权利。（“如果一位孕妇被汽车撞倒受了伤，她能取得赔偿吗？如果是司机的过失，那当然可以。但她肚子里尚未出生的孩子怎么办？万一这次事故导致尚未出生的孩子

（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。

都认为，性行为通过热量将物质转化为生命，受孕就发生在这个过程里。种子或种子们提供物质，高潮则提供热量。由于受孕发生在女性体内，所以学者认为女性高潮和男性高潮都是受孕的必备条件（这就是为什么在某些地方，在很长一段时间内，遭强奸后怀孕的女性都不能起诉男方）。其次，两者都认为，女性和男性拥有同样的性器官，唯一区别在于女性的性器官位于体内。这就需要人们有一定的想象力。盖伦是这么解释的：“把女性生殖器官从体内翻出来，或者把男性生殖器官折叠两次塞入体内，你就会发现它们的每个方面都是一模一样的。”

除了拼命发挥想象力，有没有其他方法能解决这个问题呢？持“单种论”的亚里士多德通过调查来探索生命的起源。他解剖了动物胎儿，可能还包括流产的人类胎儿，以及敲开蛋壳。亚里士多德实际提出的问题是：“先有鸡还是先有蛋？”他坚持认为：“鸟来自于蛋。不可能存在第一颗孵出鸟的蛋，否则必然有下第一颗蛋的鸟。”

抛开这个哲学难题不谈，鸟生蛋和蛋孵鸟这个事实已经存在很久了。鸡的祖先大约在 5000 年前就被人驯养了，最初大概是在印度。古代中国人也会养鸡。大约在公元前 1400 年左右，母鸡经美索不达比亚地区传入埃及后，很快出现了人工孵育鸡蛋。鸡蛋很大，人类的“蛋”则很小。鸟蛋大小不一，这取决于鸟的体型，你可以想一想麻雀蛋和鸵鸟蛋的差距，但大象的卵子却和老鼠的差不多大。如果你在桌上撒一把沙子，把它们吹散，从中寻找最小的沙粒，人的肉眼几乎看不清，人、马、鲸和鼯鼯的卵子就和

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爹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

像天上的星那样多”^①），“蛋”（egg）这个词则一次也没有出现。

哈维成了伦敦皇家学院的医师，并继承了岳父的职位，成为了英王御用医师。根据哈维喜欢收集小道消息的朋友约翰·奥布里（John Aubrey）的说法，哈维是英国第一个“对解剖感兴趣的人”。哈维刚入宫的时候，一支由“发现号”为首的英国舰队横跨大洋，在新大陆建立了第一块殖民地。殖民者们将其命名为“詹姆斯敦”。有些殖民者饿死了，不是因为土地贫瘠，而是因为他们不会管理自己。约翰·史密斯（John Smith）抱怨说：“我们本来已经在天堂里了，不可能有更好的地方了。”殖民地副总督乔治·珀西（George Percy）这样描述殖民者光着身子到处乱跑的景象：“他们实在太瘦了，看上去就像骨头架子一样。”大多数殖民者都是男人，史密斯认为这也是问题之一。根据珀西的报告，一位女殖民者遭遇了悲惨的命运：“我们中有人谋杀了自己的老婆，把她肚里的孩子扯出来扔进河里，然后把做母亲的剁成碎块，腌起来做食物。”（另一名殖民者补充道：“我不知道她是被烤着吃的，还是被煮着吃的，不过我以前从没听说过拿老婆做菜的。”）根据史密斯的报告，詹姆斯敦是个“悲惨的、被遗弃的、遍地死尸的地狱”。然而，在1620年，清教徒们还是乘着“五月花号”来到了被史密斯命名为“新英格兰”的地方。

1625年詹姆斯一世去世后，其子查理继承了王位，威

① 该句出自《创世记》26:4，圣经和合本译作“我要加增你的后裔，像天上的星那样多”。“后裔”一词即英文中的“seed”。此处为配合上下文，译者将常用译本的内容略做改动。

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”