

## 生日、slither与得分游戏

生日除了给一个吃奶油蛋糕的借口外，还有一大功能是慎终追远。像在人生的激流中强行刻下一处印记，让人们有时间停下脚，想想自己这一年乃至几十年都做了些什么。在我们内省反思之时，时钟仍然不留情面地一圈圈转下去。因此这处印记实在不过是刻舟求剑，多年以后再看自己当年的感触，或许会觉得遥远陌生，仿佛偷窥了陌生人的隐私。

五年前和一年前，各写过一篇生日文。五年前的文章沉郁痛苦，仿佛对整个人生怀疑绝望，生命一片铅灰色。一年前的文章散漫无稽，从童年回忆扯到要发展个人爱好，如果出一道高考阅读理解自己做，是要得零分的。然而倒是有一个共同点：无论是五年前还是一年前，我都要大提三大理想：“爱，知识与趣味”，从而告诉自己和诸位看官，我是一个有理想的人，一个脱离了低级趣味的人。而这恰恰说明我经常不太确定自己有没有理想，所以要时不时对自己洗洗脑。

我对理想的怀疑在前几个月意外地达到了顶峰。当时是考完qualification的第一周，百无聊赖之下突然发现了一个叫slither的游戏。游戏规则：（1）每人操纵一条蛇，自己的头碰到了别人的身体，自己就会死去；（2）死去的蛇会变成许多“宝石”，吃了宝石身体可以变长。于是游戏画面就是一大堆蜿蜒的蛇，在广袤的黑色背景里阴沉地游走；突然有一条大蛇死去，周围的几十条蛇就直接冲过去，为了抢夺尸体拼得头破血流。我和许多其他人一样，被这个游戏洗了脑，一天打了八个小时，好几次还冲到了服务器的第一名。我当时像个标准的网瘾少年，怀疑自己的意志力自感罪恶深重，然后自暴自弃地接着打下去。后来决定掐个秒表一次只打二十分钟，然后逐渐减量，终于自己戒掉了。戒断效应非常严重，每天睡前脑子里都飘满丑陋的大蛇。虽然耽误了几天的工作，但幸好没有沦落到需要被杨永信教授使用电击疗法。

戒掉slither以后，我却越想越不对劲。我对玩slither的罪恶感，很大程度上是由于它并没有创造什么，只不过是一个成王败寇的得分游戏。我如果写一天小说，非但不会有罪恶感，简直要自居为有头有脸的文化人。然而我现在的“正经事”--做学术--在创造之余，也不过是个刷影响因子的得分游戏。许多别人的正经事是工作，但我当时一钻牛角尖，觉得多数工作也不过是刷工资的得分游戏。当然，在学术圈没有paper、在生活里没有钱，是要被现实吞噬的。但是在slither游戏里，你如果只是条瘦弱的小蛇，也经常有大蛇兴之所至把你围而杀之。我为什么要玩“人生”这个得分游戏？

如果你擅长一项得分游戏，可以得到很多邪恶的快乐。我最擅长的得分游戏叫“应试教育”，多年来重大考试很少失手，靠着它一路混到了国外读PhD。我本就是个狂妄的人，到了考场上总觉得“之前哪套真题我没见过”，一副郑渊洁童话里反派学霸的丑恶嘴脸。但我当然远比不上大魔王张怡宁，她当年比赛前“有时候这么一握手，那人就觉得自己输了”。不过要把一生奉献给一个庞大的得分游戏，无论它的名字是“科研”还是“上班”或者是“创业”，总感觉心有不甘。我在这些游戏里的天赋未必比得上我玩slither的本事；“升职加薪，当上CEO，赢取白富美，走上人生巅峰”，与玩slither时发现自己分数进了前十名的排行榜的沾沾自喜，好像也没有本质上的区别。这么一想，不工作时的愧疚感，不过是“人生”这个得分游戏的戒断效应罢了。要想彻底戒除“人生”的瘾，或许只能出家或者自杀？

我是个贪生怕死的人，对于任何引向“不妨自杀”这种凶残结论的思考都深怀畏惧；由于太喜欢吃肉，也当然不会出家。因此就要追本溯源，想想“人生”为什么会变成得分游戏。

天地不仁，以万物为刍狗。动物基因的本能，不过是生存和繁殖；反映到生活中的基本需求，就是“食色性也”。我们看到红烧肉和漂亮的姑娘、汉子激动不已，宏观来看只是上天怕我们意识不到种群生存繁衍的重要性，给我们一点直接的激励。然而人类吃过伊甸园的苹果，突然懂得了从更高更远的地方审视自己的所作所为；被牛顿花园里的苹果砸到，又学会了从更广更深的角度观察世界的斗转星移。（高中语文老师，请给我的对仗句打满分！）于是人类的欲望与大局观混在一起，产生了种种奇怪的现象。比如清代儒生李刚，日记里有一条“昨夜与老妻敦伦一次”。伦理里面“不孝有三，无后为大”，为了敦睦夫妻之论，不免行床，李刚先生一定满怀着责任感而不是荷尔蒙。

几千年来，人类社会逐渐复杂起来。现代的程序猿为了获得食物，居然必须在电脑上用一种新创的语言写命令，当年的人猿看到了一定会瞠目结舌。我们社会的宏观目标越来越抽象，比如为上帝献身、追求真理、平等自由民主、think different、实现共产主义、证明雅利安人最优秀。随着这些抽象的目标与人类本能的欲望渐行渐远，我们对目标们的热情也就越来越小。因此不妨开发一个得分游戏，让大家疯狂刷分，或许就可以达成the greater good。为上帝献身或许可以变成追求主教之类的头衔（起码《玫瑰之名》里是这么写的），追求真理变成了刷论文影响因子，平等自由民主变成了川普和希拉里为了拉选票互相攻讦，think different变成了努力赚钱湾区买房，大家便一下有了斗志。科学家们算RNA如何折叠算得心力交瘁，就开发了一个叫EteRNA的游戏，教玩家折叠RNA，还有一个得分排名系统。现在他们的用户超过十万，不少宅男打游戏上瘾，直接促进了科研的发展。我们把人生活成得分游戏，是因为这样在实现the greater good时更有效率。就像驴拉磨时前面放一根胡萝卜，它便兴冲冲地一路绕圈狂奔，从而使主人得到面粉的过程更有效率。

然而我们凭什么要当驴？孔子说过“君子不器”，庄子劝大家不妨当棵无用的樗树。无论是在“自由得一无所有”的万恶的资本主义社会，还是在物质精神生活极大富足的社会主义社会，一般而言没有人逼着你去给别人当驴，玩这个抢胡萝卜的愚蠢游戏。我们更多是自己在面前摆一根胡萝卜，高考、paper、FLAG码农、财务自由、纳斯达克上市，从而实现自己的the greater good。仙剑里我们攒够鼠儿果和止血草，是为了挑战大boss，了解更有趣的剧情。人生中努力拼搏，熟读成功学书籍，是为了自己心中或庸俗或邪恶或愚蠢的梦想。这么一想，貌似都想通了。求仁得仁，求驴得驴，又何怨乎？

当我自以为大彻大悟时，听说当年的一个同学去世了，死因不明。修短随化，终期於尽，自以为做出了经天纬地的大事业，也抵不过死神镰刀轻轻一勾。我高中的时候，在家里翻到几本书，《肿瘤学》，《传染病与寄生虫学》，《内科常见疾病》。随手翻开一个病种，觉得自己每条症状都吻合，吓得惶惶不可终日，每天缠着家人带我去医院检查。我自己知道这是胡思乱想，于是干脆采取了休克疗法：强行相信自己得了某种绝症，只有一年可活。然后那一年我突然觉得周围的一切事物，包括刷题，都变得有趣起来。一年下来，我简直是一个开朗乐天的好少年。可惜一年以后我发现自己不出意料地活得健健康康，于是又开始为一些生活琐事烦心懊恼，重新变成了一个俗人。

当然这种“向死而生”的奢侈，只有在单线程的应试教育时代才能享受。如果现在我笃信自己一年内会死，从而在许多决定中保守或者莽撞，恐怕会走出许多昏招。一年以后发现自己没死，那时候才要自吞苦果。不过作为物理学家，取极限是基本的分析方法。在假设自己生命无限时，应该当一头自我雇佣的驴，在得分游戏里拼拼杀杀不亦乐乎；在生命只剩一年乃至一天时，应该“欣于

所遇，暂得于己”，确保每一秒都快乐或者优美。我们的预期生命在两者之间，所以在生活或者 slither 之类得分游戏之余，在得分游戏背后的伟大梦想之余，也不妨在草坪上晒晒太阳。

王小波原来引过拉伯雷的一则寓言，“大山临盆，天为之崩，地为之裂，日月星辰，为之无光。房倒屋塌，烟尘滚滚，天下生灵，死伤无数……最后生下了一只耗子。”我这篇文章也是一样，从网瘾少年的自白写到疑病症的自我治愈，又用了物理学取极限的方法，最后只得出一个心灵鸡汤一样的结论。然而我在二十四岁生日时，终于暂时性地想通了“为什么要玩‘人生’这个得分游戏”，可以心无旁骛地吃蛋糕，以至于奶油沾了一嘴，也是件幸福的事。幸甚至哉，歌以咏志。

作于二十四岁生日后一周。