这把不算

玩的发生学

柴翱 著　王德生 指导

德麦国际出版社
DEMAI INTERNATIONAL PRESS

出 版 信 息

书名	《这把不算——玩的发生学》
著者	柴翱 著　王德生 指导
执笔	复合主体：柴翱以 SDE Universes 站内的 ChatSDE 问对（决斗版提问）问出九问、成九篇底稿论文并立论，王德生指导，Claude 协作扩写与统稿
出版	德麦国际出版社（Demai International Press）· 新加坡
编号	德麦国际专著第 428 号
ISBN	979-8-90690-428-7
定价	US$20
开本	170 mm × 240 mm
字数	约 19.7 万字
版次	2026 年 10 月第 1 版

AI 协作声明：本书的九个问题与九场「决斗」，由作者柴翱在 SDE Universes 站内的 ChatSDE 问对（决斗版提问）中完成，九篇底稿论文由此生成；全书脊梁「痕要留，回执要有，账不能记」与各章判断，在王德生指导下确定；由底稿扩写成书的文字，由 AI（Claude）协作成稿与统稿。书中所引各位大师的说法，凡未核到原书原话者一律写作转述，不挂页码；尚待核的条目以〔待核〕标出，汇于附录三「引文核验表」。书中凡写明「设想」「构想」的场景均为虚构。书中的种种「看一看」「数一数」只供父母、老师自察，不作任何诊断，不进任何考核，也不给孩子打分。

全书结构：出版信息、作者介绍、前言、导读、目录；四编十二章；结语、参考书目（六十五种）、附录三件。

作 者 介 绍

柴翱，本书作者，也是德麦国际第 506 号专著《土·石·煤——作文的发生学》的作者。两本书都是在王德生指导下，用 SDE 发生学的方法写成的：从日常生活里一个看得见的瞬间问起，追问它是怎样一步步发生出来的。本书的底稿，是作者在 SDE Universes 站内的 ChatSDE 问对（决斗版提问）中就「玩」所做的九问与九篇论文。

王德生，本书指导老师，SIO 本体论与 SDE 发生学创立者，德麦国际创始人。



孩子玩的时候最常喊的一句话是「这把不算」。玩，就是「可以不算」的那段发生——物替你记住痕，人替你接住你，但没有人替你记账。

—— 本书

前 言

玩泥巴的下午和刷手机的下午

设想这样一个周六。天刚放晴，楼下花坛边上积着一滩昨夜的雨水，一个五六岁的孩子蹲在那里，把湿土和成泥，捏碗、捏小人、捏一条歪歪扭扭的蛇。捏好了，他端详两眼，一巴掌拍扁，再洒点水，重新和。从午饭后到天擦黑，他的裤腿上全是泥点，指甲缝里塞满了土，脸上却越来越亮，喊他回家吃饭，喊三遍都叫不动——不是赌气，是手里那一团还没捏完。同一个周六，同一栋楼里，一个大人歪在沙发上刷手机。短视频一条接一条，上滑、上滑、再上滑，偶尔退出来，点开另一个应用，又退出来，再点回去。从午饭后到天擦黑，他也没停过手。可放下手机的那一刻，他心里是空的，空得说不清是累还是烦，只知道这一下午像被什么东西一点点掏走了，连刚才看过什么都想不起来。

这两个下午，表面上看是一回事：都没干正事，都是「玩了一下午」。孩子在玩泥巴，大人在玩手机，谁也没被逼，谁也没挣钱，谁都可以随时停下。可两个人走出这个下午的样子完全相反——一个越玩越满，一个越玩越空。这本书就是从这个反差开始的。如果玩只是「放松」「消遣」「不干正事」，那两个下午应该差不多；如果玩是「学习的反面」「浪费时间」，那两个下午也应该差不多。偏偏它们差得这么远。差在哪里？这个问题看上去小，问下去却牵出一大串：玩到底是什么，玩是怎样发生的，玩为什么会变成沉迷，又怎样会变成手艺，人为什么非玩不可，人为什么在玩到忘我的时候最幸福，到了机器替人做了越来越多事的时代，人还会不会玩、该怎样玩。

◆ 这本书是怎么来的

这本书的底稿，是九场「决斗」。我用 SDE Universes 站内的 ChatSDE 问对（决斗版提问），按「是什么、怎样发生、为什么」三组，一组三个问题，一共问

了九问。每一问都点名一位在这个问题上说过最有分量的话的大师，作为这一问的「决斗对手」：问玩是什么，对手是写《游戏的人》的赫伊津哈；问风吹落叶、小猫追尾巴、孩子推沙堡是不是一回事，对手是伽达默尔；问「玩物丧志」遮住了什么，对手是说「游于艺」的孔子；问一次玩怎样从无聊里长出来，对手是研究心流的契克森米哈赖；问好玩怎样变成坏玩，对手是在拉斯维加斯研究老虎机的舒尔；问一个爱拆收音机的少年怎样玩成了工程师，对手是费曼；问人和动物为什么必然会玩，对手是发现大鼠会「笑」的潘克塞普；问人为什么在忘我地玩时最幸福，对手是席勒；问 AI 时代人还怎样玩，对手是呼吁把自由玩耍还给孩子的彼得·格雷。

决斗的规矩只有一条，而且很严：先老老实实承认对手说中了什么；然后指出我的判断在哪一处和他分了岔；如果我的回答能被他一句话装下，就算我输；最后，要给出一个只有我推得出、他推不出（或者推出相反结果）的生活局面。这条规矩逼得很紧。它不许我拿「玩很重要」「玩也是学习」「要给孩子自由」这类人人点头的话来交差，因为这些话大师们早就说过，而且说得更好。它逼着我在每一个问题上都去找一个具体的、看得见的瞬间，在那个瞬间里，老的说法解释不通，新的说法能解释，而且能预言接下来会发生什么。九问下来，九篇论文，每一篇都各自咬住了一个瞬间：拍扁泥碗的那一下、推倒沙堡之前那一拍不动、塔倒了孩子笑出来的那一刻、砖头被立起来以后一直站着、玩完游戏抬头那五秒、收音机就是不响、小狗咬到同伴耳根松了口、投篮第二次偏向同一边、孩子拿到第一个自由下午却要平板。

九篇写完，我把它们摊在一起看，才发现它们说的是同一件事。九个瞬间里，都藏着孩子嘴里最常冒出来的一句话：「这把不算。」

◆ 为什么从一句孩子话切进去

捉迷藏被抓到了，孩子喊「不算不算，我还没藏好」；下棋走了一步臭棋，手按在棋子上不放，「这步不算，我重走」；跳房子踩了线，「刚才不算，我脚滑了」；搭积木搭歪了，一把推倒，「不算，重来」。大人听到这句话，第一反应常常是「耍赖」。可是你仔细听，会发现这句话在孩子的玩里出现得太频繁、太自然

了，频繁到像是一种语法，而不是一次耍赖。它不是在逃避输赢，它是在宣布：刚才那一段，是试的，不入账。

这本书就是要把这句话当真。我的判断是：玩，就是「可以不算」的那段发生。泥巴下午之所以越玩越满，是因为孩子拍扁的每一只碗都真的「不算」了——泥还在手里，手感还在，下一只更圆，而那只被拍扁的碗没有被任何人记下来、拿去比、日后追究。刷手机的下午之所以越刷越空，是因为每一次上滑看起来像「不算」，其实每一次都被记下了——算法把你每一次停留、每一次划走都存起来，用来决定下一条推给你什么。你以为自己在重来，其实是在一本看不见的账本上一页页地往下写。

孩子玩的时候最常喊的一句话是「这把不算」。玩，就是「可以不算」的那段发生——物替你记住痕，人替你接住你，但没有人替你记账。

说得再具体一点，玩里面有三样东西。第一样叫「痕」：物自己留下的结果，积木倒的方向、泥碗塌下去的样子、球偏左还是偏右，这是物在说话，手读得懂。第二样叫「回执」：有人接住你，你说「我打完了」，有人应一声；你话说了一半，有人帮你接成整句。第三样叫「账」：有人把这一次记下来、作数、存档、拿去比、日后翻出来说。全书反复要说的，就是一句话：痕要留，回执要有，账不能记。这三样东西在导读里还会细讲，这里先把它们亮出来，读者往后读，会发现九章每一章都在这三个词之间来回走。

◆ 关于方法

这本书背后的方法，是王德生老师提出的 SDE 发生学。简单说，它不问「玩这个东西本来是什么」，而问「玩这件事是怎样一步步发生出来的」——在什么样的场里（比如一滩泥、一个不盯着你的大人、一段没人催的时间），经过怎样一串差异（捏、拍扁、再捏，每一次和上一次有一点不同），显露出怎样的样子（手越

来越跟手，「不算」越来越自如）。这三样——显露、差异序列、场——是分不开的，分开来讲只是为了讲清楚。但读者不需要先懂 SDE 才能读这本书。正文里我尽量用泥巴、积木、饭桌、作业本来说话，SDE 的说法只在每章末尾的「两行小账」里用一句话交代，第十章、第十一章才集中讲一次。不想看理论的读者，可以跳过那两行，什么也不会丢。

这本书是我写的，王德生老师是指导老师。从九个问题怎么问、决斗对手怎么点，到「痕、回执、账」这条脊梁怎么立，到每一章怎样才算没有被大师一句话装下，都是在他的指导下反复磨出来的。书里的错处，归我。

◆ 三种读法

这本书可以有三种读法。

如果你是父母，你可以把它当成一本「看懂孩子在干什么」的书。孩子推倒刚搭好的积木、玩游戏打完一局又一局、拿到自由时间却只想要平板、说话说一半就不说了——这些让你心疼、着急、发火的时刻，书里都会停下来仔细看一看：这一刻，他的「不算」是真的还是假的？他有没有被接住？是谁在给他记账？你会发现，很多时候需要改的不是孩子，而是你的眼睛落在哪里、你的嘴先说什么、你的手机举不举起来。

如果你是老师，你可以把它当成一本「教室里哪里还能留一块可以不算的地方」的书。教室天然是一个要算的地方：作业要批，考试要排名，进度要赶。这本书不反对算，书里第一条判决就说，玩和学两样都要会。但书里会指给你看，有些地方，一张红叉、一次拍照上传、一句「你又错了」，会把孩子最需要的那块试错的土封成水泥地。哪些地方可以松一点，怎么松，第十二章会集中说。

如果你是一个普通的成年人，你可以把它当成一本关于自己的书。很多大人已经很久没有真的玩过了。刷手机、追剧、打游戏、看比赛，时间花了不少，可真正「可以不算」的段落越来越少——什么都被记着，什么都要有结果，什么都可能被翻出来。机器替人做了越来越多的事，空出来的时间如果只是被另一台机器接走，

人并没有因此更自由。这本书最后想交给你的，是一个很小的能力：在自己的一天里，留出一段真的可以推倒重来、而且推倒不作数的时间。

书里所有的场景，凡是没有标明出处的，都是为了讲清道理而构想的，我在文中都写明了「设想」或「构想」。书里引到的大师的话，凡是我拿不准原文的，都改成了转述，并在每章末尾列出待核的条目。书里给出的种种「看一看」「数一数」，只供父母和老师自己察看，不拿去给孩子打分，更不进任何考核——一本讲「账不能记」的书，如果反手又给孩子开一本新账，那就太讽刺了。

最后说回那个周六。玩泥巴的孩子迟早会长大，迟早会有那么一天，发现自己没有哪一段是可以随便不算的了。这本书不能让那一天不来，但希望能让它来得晚一点，来了之后，还能在大人的生活里留下一点缝隙——一块泥，一座塔，一盘可以悔一步的棋。

柴　翱

导 读

一句「这把不算」

◆ 一、孩子为什么天天喊「这把不算」

先回到那几个熟悉的画面。

捉迷藏。数到十，睁眼，转身，一眼看见窗帘底下露出的两只脚。你扑过去一掀，孩子尖叫着跳出来，第一句话不是「哎呀被抓到了」，而是「不算不算，我还没藏好！」然后他飞快地跑开，换一个地方，喊「再来一次」。你如果较真，说「刚才明明数到十了」，游戏就僵在那里；你如果笑着说「好，不算，再数一遍」，游戏就接着往下走，而且往往越玩越起劲。下一轮，他藏得比上一轮好——窗帘底下的脚收进去了。

下棋。孩子刚学会走跳棋，一步走出去，手指还按在棋子上，眼睛已经看出不对了，那颗棋子被你的棋子一跳就能吃掉。他的手指不松开，抬头看你，说：「这步不算，我重走。」你若一口回绝「落子无悔」，他可能当场把棋盘一推；你若让他重走，他会把那颗棋子挪回去，想一想，换一个地方。下一盘，他落子之前会先看一眼你的棋子能不能跳过来。

跳房子。粉笔画的格子，单脚跳，跳到第五格的时候脚尖踩到了线。旁边的小伙伴喊「踩线了！」孩子说「刚才不算，我脚滑了」，然后退回起点。有时候伙伴们同意，有时候不同意，吵一会儿，最后往往达成一个新规矩：「每人可以有一次不算。」

还有一种「不算」，是一群孩子一起喊的。几个孩子在楼下玩「木头人」，领头的转身喊「一二三，木头人！」，最小的那个没站稳，晃了一下，按规矩该出局。领头的大孩子摆摆手：「他小，这把不算。」没有人反对，游戏照常往下走。过了几轮，那个小的站得比谁都稳。这一声「不算」不是谁在赖账，是一群孩子一起决定：刚才那一下，不往账上记。没有人教过他们，可他们好像都知道，一个游

戏想要玩得下去，得时不时有人喊这一声；一局里一次「不算」都不许的游戏，往往玩不了几轮，小的就哭着回家了。

这几个画面里的「不算」，大人很容易一律听成耍赖。耍赖当然也有：有的孩子输一次喊一次不算，赢了就绝口不提，那是另一回事，后面的章节会说到它和真正的「不算」怎么分。可大多数时候，孩子喊「不算」，不是为了赖掉输赢，而是为了把刚才那一段从账上划掉，好让自己再试一次。注意上面几个画面的结尾：下一轮他藏得更好了，下一盘他先看了一眼，伙伴们发明了新规矩，最小的那个站稳了。「不算」之后，总是跟着一个比上一次更好一点的「再来」。这就是这句话真正的用处——它不是终点，是一个转身。

打个比方。你用电脑写东西，打错了一个字，按一下撤销，那个字消失了，你重新打。撤销键让你敢打字：要是每打错一个字都要留在纸上、被人看见、被人圈出来，你下笔就会很慢很慢，每一个字都要想好了才敢打。孩子喊的「这把不算」，就是玩里的撤销键。它让孩子敢藏、敢落子、敢跳——因为错了可以撤，撤了不追究。没有这个键，玩就会变得很慢、很重、很小心，最后不再是玩。

所以，这句话不是玩的漏洞，而是玩的语法。就像一门语言里有些词你天天用、却从来没想过它的语法地位，「不算」就是玩的语言里最基本的一个词。孩子在任何一种玩里都会用到它：搭积木推倒是一种「不算」，泥碗拍扁是一种「不算」，过家家里「刚才我是妈妈，现在我当医生」也是一种「不算」，打雪仗打到一半喊「暂停」还是一种「不算」。它们形式各异，说的是同一件事：刚才那段不入账，我们接着来。

有意思的是，大人在自己的世界里，几乎找不到这句话的位置了。考试不能说「这道题不算」，合同签了不能说「刚才那页不算」，话说出口不能说「刚才那句不算」，朋友圈发出去，就算删了，也早有人截了图。大人的世界里，绝大多数东西都是「算了就是算了」。所以大人看孩子喊「不算」，难免觉得孩子不懂事、不守规矩、得管一管。这本书想请大人先别急着管，先听一听：孩子喊「不算」的时候，他在守护什么？如果这个东西被拿走了，会发生什么？

◆ 二、痕、回执、账

要听懂「这把不算」，得先分清三样东西。这三个词全书会用上几百次，这里把它们的白话意思说透。

痕。 痕是物自己留下的结果。积木塔倒了，往左倒还是往右倒，散成一片还是整个儿栽下去——这是痕。泥碗拍扁之前是什么形状，拍扁之后泥上留着几道指印——这是痕。篮球投出去，偏左了还是偏右了，砸在篮筐前沿还是后沿——这是痕。收音机拧了一个螺丝，响了还是没响——也是痕。痕的要紧之处在于：它是物在说话，不是人在说话。塔往左倒，是塔告诉你左边的底垫薄了；球砸在前沿，是球告诉你劲儿小了。手读得懂这些话，这叫「读回」。读回之后，手就知道下一次怎么改。

画一个画面。一个孩子搭积木塔，搭到第七层，塔歪了，哗啦一声倒向左边。孩子盯着散在地上的积木看了两秒，伸手先去捡左边那块最底下的，换了一块更厚的垫上，重新搭。这两秒，就是他在读痕。没有人告诉他「左边的底不稳」，是塔倒的方向自己把话说完了。玩需要痕：如果材料什么也不留——比如干沙，一推就平，什么形状都记不住——手就没有东西可读，玩不了多久就散了。

回执。 回执是有人接住你。寄一封挂号信，邮局会给你一张回执，证明这封信有人收到了。玩里的回执也是这个意思：你做了什么、说了什么，有一个人在那头应一声，表示「收到了」。

画一个画面。孩子打完一局游戏，放下手柄，冲着厨房喊：「妈，我打完了！」妈妈在灶台边上应一声：「打完啦？那一关过了没？」孩子说：「过了，最后那个我是绕到后面打的。」妈妈说：「哦，绕到后面，聪明。」就这么两三句话，孩子起身去喝水了。这两三句话就是回执。它没有表扬什么大成就，也没有说教，只是让孩子刚才那一段有个落脚的地方——有人知道我打完了，有人知道我是怎么打的。回执不一定是话。小狗咬到同伴的耳朵松了口，同伴不逃也不还手，转了半圈又扑回来——这也是回执，第七章会细说。玩需要回执：没有人接，孩子就

只能自己再点一次「下一局」，用下一局来证明上一局打完了——这是第五章要讲的事。

账。 账是有人把这一次记下来、作数、存档、拿去比、日后追究。作业本上的红叉是账：错了，就在那里，要订正，要签字，下次还会被翻出来。家长把作业拍照发到班级群是账：拍下来就不能改了，还要和别的孩子的放在一起看。一句「你怎么又……」是账：「又」字一出口，就说明上一次早被记着了。游戏里的积分、排名、成就徽章是账。短视频平台把你每一次停留、每一次划走都存起来，也是账，而且是你看不见的账。

画一个画面。孩子的数学作业发回来，第三题一个大红叉。晚上他把作业本摊在桌上，经过的时候顺手把它翻了个面，扣在桌上。他没有哭，没有闹，只是不想再看见那个叉。那个红叉和塔倒的方向不一样：塔倒的方向告诉他下一次怎么搭；红叉告诉他的是「你错了，这个错被记下了」。前者是痕，后者是账。

账一进场，「不算」就失效，玩就死。 这是全书最要紧的一句话。痕和回执都是玩需要的，而且越多越好——痕越清楚，手越知道怎么改；回执越及时，孩子越敢往下走。唯独账不行。只要一件事被记下来、作数、可能被追究，「这把不算」就说不出口了，因为它已经算了。孩子不会在一个被打分的本子上乱画，不会在一个会被拍照发群的作业上乱改，不会在一个每一步都被记分的游戏里「随便试试」。不是他不想试，是试错的代价忽然变得很贵。

打一个最日常的比方：草稿纸和正本。草稿纸可以擦、可以划、可以写满了扔掉——上面的每一笔都留下了痕（你算到哪一步、哪里写错了，看得清清楚楚），但没有一笔入账（没有人会收走你的草稿纸打分）。正本不一样，正本要交上去，要整洁，不能涂改，写上去的每一个字都作数。一个会解题的人，一定是先在草稿纸上乱算一通，再把对的那条路誊到正本上。如果有人规定「草稿纸也要交，也要打分，也要整洁」，会发生什么？他就不敢在草稿纸上乱算了。他会先在脑子里算好，再小心翼翼地写到草稿纸上——可是脑子里算不了那么复杂的东西，于是很多题，他根本就不去试。

玩，就是人生的草稿纸。它不是正本的反面，也不是正本的预备，它是一块痕全留着、账一笔不记的纸面。学习、工作、考试，是正本，要算。人两样都要会：只会写正本不会打草稿的人，什么新东西也试不出来；只会打草稿不会誊正本的人，什么也交不出去。这本书为玩说话，不是要把正本撕掉，是要把被正本挤没了的草稿纸找回来。

最后说一句，三个词之间的分界有时候很细。同一张照片，孩子自己拍下自己搭的塔，拍完自己看一眼，接着推倒——这是留痕。大人拍下来发到家庭群，大家点赞、评论「真棒」，过几天翻出来说「你上次搭得比这次高」——这就成了账。同一句话，「这关你是怎么过的」是回执；「这关你怎么又没过」是账。分界不在东西本身，而在它被拿去做什么：是让这一次落个脚、好接着往下走，还是把这一次存起来、等着以后算。

孩子玩的时候最常喊的一句话是「这把不算」。玩，就是「可以不算」的那段发生——物替你记住痕，人替你接住你，但没有人替你记账。

◆ 三、全书地图

这本书分四编十二章。前三编各三章，分别回答「玩是什么」「玩怎样发生」「为什么玩」；第四编三章，把前面的东西合拢，交到读者手上。

第一编　玩是什么。　第一章《刚才不算》从一个拍扁自己捏好的泥碗的孩子讲起，说玩的心脏不是自由、不是规则，而是一个撤销键——结果可以撤回，过程撤不回；并且区分真撤销和假撤销，回答「为什么玩泥巴越玩越满、刷手机越刷越空」。决斗对手是赫伊津哈。第二章《推沙堡的手》问：风卷落叶、小猫追尾巴、孩子推沙堡，是不是一回事？答案是：前两样都有来回，只有第三样有一个「认」——孩子推倒之前那一拍不动，是在签字；被浪冲塌的沙堡，孩子不笑。「不算」要由我亲手宣布。决斗对手是伽达默尔，兼及温尼科特。第三章《谁有权说不算》

追问「玩物丧志」「先学后玩」这些话到底在守什么，提出玩真正在长的东西是「销账权」——自己决定哪一次失败作废、什么时候再来；而这份权利，长在大人不经意的漏记里，死在一次次快门里。决斗对手是孔子。

第二编　玩怎样发生。　第四章《从无聊到玩起来》看几个孩子怎样用砖头树枝在台阶上发明一个新游戏，提出「痕先于规则」：孩子挑的不是最好玩的材料，而是「能把手记下来」的材料；规则是动作和痕对不上时不得不记下的一句，规则抢在动作前头说话，游戏就散了。决斗对手是契克森米哈赖。第五章《玩完之后的那五秒》讲好玩和坏玩在哪里分岔：不在游戏里，而在玩完抬头那五秒有没有人接住。没人接，孩子只能自己再点一次。决斗对手是舒尔。第六章《会拒绝的收音机》讲玩怎样变成手艺：不是靠兴趣加深，而是靠把「行不行」的裁定权交给不肯让步的物，撤掉大人替物道歉的那本账。决斗对手是费曼。

第三编　为什么玩。　第七章《松爪》讲人和动物为什么必然会玩：有肉身、有同伴，就有使不完也不能使尽的力；对方不逃也不还手，把力接住、转半圈递回来，力就不必当场结算。饭桌上那半句话，是大人的松爪。决斗对手是潘克塞普。第八章《空着的椅子》讲为什么人在忘我地玩时最幸福：差异当场被下一步借走，中间插不进旁白，「我」没有位子可坐，也就没有一个「我」要被追究。决斗对手是席勒。第九章《缺省流》讲 AI 时代谁在替孩子玩：空出来的是时间，不是空白；屏幕占据空白，靠的不是吸引力，而是「不需要解释」；它抢走的，是孩子自己读痕的权利。决斗对手是彼得·格雷。

第四编　合拢。　第十章《手、耳、眼》把玩放回人的三种感觉里：手玩、耳玩、眼玩各有自己的痕、回执和账，而且每一种感觉里都是一场完整的发生，不是三份，是一份。屏幕时代的问题，是眼睛被单独拎了出来，手和耳退了场。第十一章《痕、回执、账》把九章摊开，说九位大师各说中了「这把不算」的哪一块，又合起来漏掉了哪一处——他们各自看见了边界、往返、出口、状态、机器、兴趣、回路、完整、时间，却都没有看见「账」。这一章也老实交代本书最弱的地方。第十二章《把玩当回事》给父母、老师和普通成年人各一条可以走的路，都是家里、教室里、自己生活里明天就能动手的小事。

五条判决。 全书最后要兑现、结语要逐条验收的，是下面五条判决。先在这里亮出来，读者可以带着它们往下读，看每一条是不是站得住。

第一条：玩不是学习的反面，也不只是「学习的另一种形式」。玩是「可以不算」的发生，学是「要算」的发生，人两样都要会。

第二条：玩和不玩的分界，不在自由不自由、有没有规则、有没有功利，而在「不算」是真是假——真撤销还是假撤销。

第三条：好玩和坏玩，不在游戏里分开，而在玩完之后有没有回执——玩后那五秒，有没有人接住。

第四条：玩变成手艺，不靠兴趣加深，而靠把「行不行」的裁定权交给不肯道歉的物，撤掉大人替物道歉的那本账。

第五条：AI 时代把时间还给孩子不够，要还的是读回权和空白——一片低反应、没人抢答、不必解释的场。

这五条判决都可能错。每一章末尾都有一节「这一章怎样会错」，说清楚出现什么样的大局面，那一章的判断就要收回；附录里把它们汇总在一起。全书总的推翻条件也先放在这里：如果「撤销真假」这件事，在大量观察里和动机高低、焦虑多少、疲劳与否根本分不开；如果玩后五秒有没有被接住，和孩子日后会不会沉迷毫无关系；如果一个被高度安排的孩子，拿到第一个自由下午，屏幕挪开、玩具收起、大人不起头，就能自己对同一样东西反复摆弄起来——那么这本书的主命题，就该收回。

每一章的结尾，还有两样小东西。一样叫「带走的话」，一到三句，短到能贴在冰箱门上。一样叫「两行小账」：第一行用一句话交代这一章在 SDE 发生学里看到了什么——显露的是什么、差异序列是什么、场是什么；第二行是本书定制的「这把不算」账——这一章里，什么该算，什么该不算。「两行小账」这个名字有点自嘲：一本说「账不能记」的书，每章末尾偏要记两行账。可这正是本书的意思——账不是不能有，是不能记在不该记的地方。该算的要算清楚，该不算的，要让它真的不算。

好，可以开始了。先去看那个拍扁泥碗的孩子。

目 录

作者介绍 · · · · · iii
前言　玩泥巴的下午和刷手机的下午 · · · · · v
导读　一句「这把不算」 · · · · · x

第一编　玩是什么 · · · · · **1**
第 1 章　刚才不算——玩的撤销键 · · · · · 2
第 2 章　推沙堡的手——消失的认领 · · · · · 25
第 3 章　谁有权说不算——玩物丧志遮住了什么 · · · · · 46

第二编　玩怎样发生 · · · · · **68**
第 4 章　从无聊到玩起来——痕先于规则 · · · · · 69
第 5 章　玩完之后的那五秒——好玩与坏玩在哪里分岔 · · · · · 90
第 6 章　会拒绝的收音机——玩怎样变成手艺 · · · · · 112

第三编　为什么玩 · · · · · **134**
第 7 章　松爪——为什么人和动物必然会玩 · · · · · 135
第 8 章　空着的椅子——忘我为什么是最幸福的时候 · · · · · 157
第 9 章　缺省流——AI时代谁在替孩子玩 · · · · · 179

第四编　合拢 · · · · · **201**
第 10 章　手、耳、眼——玩的三觉发生学 · · · · · 202
第 11 章　痕、回执、账——全书的一张图 · · · · · 221
第 12 章　把玩当回事——给父母、老师和普通人的发生路径 · · · · · 241

结语　推倒，并且不作数 · · · · · **262**

参考书目 · · · · · **267**

附录 · · · · · **272**
附录一　九问原题与九位决斗大师 · · · · · 272
附录二　本书怎样会错 · · · · · 276
附录三　引文核验表 · · · · · 280



第 一 编

玩是什么

编 序

这一编三章，回答「玩是什么」。第 1 章从一个拍扁泥碗的孩子讲起：玩的心脏是一个撤销键——结果可以撤回，过程撤不回；并分清真撤销和假撤销。第 2 章看推沙堡的手：「不算」要由我亲手宣布，推倒之前那一拍不动，是在签字。第 3 章追问「玩物丧志」遮住了什么：玩真正在长的，是自己决定哪一次作废的销账权。本编是第一、第二条判决的主场。

01

第 1 章

刚才不算——玩的撤销键

这一章的问题

设想一个孩子蹲在院子里玩泥巴。他已经捏好了三只泥碗，一字排开晾在砖头上，碗沿捏得有薄有厚，最右边那只还歪着嘴。第四只刚刚有了个碗的样子，他托在手心里转了半圈，看也没多看，一巴掌拍扁，洒一点水，重新揉成一团。旁边晾衣服的奶奶看见了，忍不住说：「好好的碗，拍了干什么？」孩子头也不抬：「刚才那个不算。」然后接着捏。可是这一章要停在这一巴掌上不走。他拍下去的时候，没有心疼，没有告别，也没有生气。他到底拍掉了什么？又留下了什么？为什么一个下午拍了十几次，他一点不累，反而越捏越来劲？而同一个下午，在沙发上一条一条划走短视频的大人，划掉的东西比孩子拍掉的多得多，为什么越划越空？这一章要回答：玩到底是什么。

1.1 拍扁泥碗的孩子

先把那一巴掌看仔细。孩子拍扁泥碗的动作，和大人摔碎一只碗、撕掉一张纸、删掉一封写坏了的信，看上去都是「毁掉」，可是味道完全不一样。大人摔碗，要么是失手，脸上是懊恼；要么是生气，脸上是怒；就算是心平气和地把一只有裂缝的旧碗扔进垃圾桶，那一下也带着一点点告别——这只碗用了好几年了，扔了怪可惜的。撕信也一样：撕之前犹豫，撕的时候用力，撕完了心里空一下，那封信里的话不会再有人看见了。这些都是真的失去。可是孩子拍泥碗，脸上什么也没

有。他不懊恼，因为不是失手；他不生气，因为没有人惹他；他也不告别，因为他根本不觉得失去了什么。如果你这时候问他「你不心疼吗」，他多半会愣一下，好像你问了一个很奇怪的问题——泥还在呀，我手里还有呀。

这就是第一个要看清的地方：孩子拍扁的，不是泥，是「做完」这两个字。那只碗刚刚有了碗的样子，在大人眼里它已经是一件东西了，可以晾干，可以摆在窗台上，可以拿给邻居看，甚至可以拍照发到家庭群里。孩子一巴掌下去，让这件「东西」重新变回了「材料」，让「做完了」这个状态失效了。他并没有消灭泥，他消灭的是一个结论：刚才那只碗，不作数。

打个比方。拍电影的时候，导演喊「再来一条」。演员刚刚演完一场哭戏，眼泪还挂在脸上，导演说：「不错，再来一条。」演员擦擦眼泪，走回起点，重新哭。刚才那一条没有被毁掉——胶片还在，硬盘里还存着——但它「不算」了，它不是最后那一条。演员也不会因为刚才那一条不算而心疼，因为她知道，刚才那一遍哭过的身体还在，那一遍里摸到的情绪还在，下一条只会更准。导演喊「再来一条」，不是否定刚才那一条的价值，是宣布刚才那一条的价值不在于被保留，而在于让下一条更好。孩子拍泥碗，就是自己给自己当导演：再来一条。

再看下棋。大人之间下棋讲「落子无悔」，可是两个关系好的人下棋，常常会有人手指按着棋子不放，说：「等等，我再想想。」对面的人笑一笑，把手收回去：「你想吧。」悔一步棋，在比赛里是犯规，在朋友之间却是常事，而且悔棋的那一方往往不会因此变得更差——他刚才那一步走出去了，看见了后果，再收回来，他已经知道那条路不通了。他「悔」掉的是那一步的结果，没有悔掉那一步带给他的知识。你看，一盘被允许悔棋的棋，下棋的人长进得往往更快，因为他可以把一条路走到看见后果，再退回来。不许悔棋的棋，每一步都要先在脑子里算清楚，算不清楚的就不敢走。

还有一个几乎每个人小时候都玩过的画面。冬天，公交车的窗玻璃上蒙着一层雾气，孩子伸出手指在上面画一个笑脸，画完看一眼，用手掌一抹，抹出一块透亮的玻璃，窗外的街景从那块透亮里闪过去；不一会儿，雾气又蒙上来，他再画一只猫，再抹掉。一路坐下来，他能画十几样东西，没有一样留下来，下车的时候他一

点也不遗憾。洗完澡的浴室镜子上，也常常有这样的画。雾气玻璃是天下最慷慨的画板：它什么都肯让你画，画完什么都肯让你抹，抹完还会自己补上一层新雾，等你接着画。孩子喜欢它，恰恰因为它留不住——它不会被收起来，不会被贴到墙上，不会被拿去和别人的比。可是你仔细看会发现，他画第十个笑脸的时候，眼睛和嘴的位置比第一个准多了。画没有留下，手留下了。

把这几样摆在一起——拍扁泥碗、再来一条、悔一步棋、雾气玻璃上的画——它们有一个共同的东西：刚才那一段发生了，可是不入账。它发生了，所以留下了东西：手感、情绪、看见了的后果。它不入账，所以没有人把它当成最后的结果拿去评判、保存、比较。这一章、乃至这一整本书，要从头到尾盯着的，就是这个「发生了，但不入账」的东西。孩子用一句话说它：「刚才不算。」这本书给它起一个好记的名字：撤销键。

为什么叫撤销键？因为今天几乎每个人都用过电脑或手机上的撤销——打错了字，按一下，字没了；排版排乱了，按一下，回到上一步。撤销键是现代人最熟悉的一个「不算」。孩子没见过电脑也会撤销，他的撤销键就长在手上，一巴掌拍下去，就是按了一下。这一章要说的判断是：玩的心脏，不是自由，不是规则，不是无功利，而是这个撤销键还好使。撤销键好使的时候，人在玩；撤销键坏了、被封了、或者被换成了一个假的，人就不在玩了——哪怕他看上去还在玩，还在笑，还在一下一下地划手机。

这个判断听起来简单，但它和我们平常对玩的理解不太一样。平常人说起玩，第一个想到的往往是「自由」：玩就是想干什么就干什么，没人管。第二个想到的是「放松」：玩就是不干正事、歇一歇。第三个想到的是「游戏」：玩就是按某种规则来比一比、闹一闹。这三个都对，也都不错，可是用来解释拍扁泥碗，都差一口气。说孩子拍泥碗是因为自由？他不拍也很自由。说是为了放松？拍扁重捏比留着那只碗累多了。说是在玩一个有规则的游戏？他没有任何规则，他只是不想要那只碗了——不，准确地说，他不是不想要那只碗，他是想要下一只。正是在「自由」「放松」「规则」都解释不到的地方，撤销键露出头来。

◆ 1.2 撤销键：结果可以撤回，过程撤不回

撤销键为什么值得被放在这么高的位置？因为它做到了一件别的东西很难做到的事：结果可以被撤回，而过程撤不回。

还是看泥。孩子把第四只碗拍扁了，那只碗没了，这是结果被撤回。可是在捏那只碗的几分钟里，他的手指学会了一件事：泥太湿的时候，碗沿立不住；转着捏比按着捏圆。这些东西拍不掉。泥还在手里，手感还在手指上，下一只碗只会比上一只更圆。就像你在电脑上打了一段话，觉得不好，按撤销删掉了，可是你打那段话时想清楚的事情还在你脑子里，你重新打的时候，会打得比刚才好。撤销键撤的是屏幕上的字，撤不掉你的手、你的脑子已经走过的那一遍。

这里要特别留意一个容易混淆的地方。有人会说：成年人也有重来呀，考试考砸了可以补考，工作丢了可以再找，房子不满意可以再搬。这不也是撤销吗？不一样。成年人的重来，几乎都带着账。补考的成绩单上会注明「补考」，下一份工作的面试官会问你「上一份为什么离职」，搬家要付中介费、违约金。成年人的重来，是「上一段仍然算数，我在上一段的基础上再来一段」。而孩子拍泥碗的重来，是「上一段从账上划掉了，我从头再来，但手是带着上一段的」。前一种重来，结果和过程都留着，结果还会被人翻出来；后一种重来，结果撤掉了，过程留下了，没有人会翻。只有后一种，才是撤销键。

打个比方。一个学画画的人，用铅笔起稿，画歪了，拿橡皮擦掉重画。纸上看不出来画过一遍——结果撤回了；可是他的手已经知道刚才那一笔为什么歪了——过程留下了。这就是撤销键。如果换成用毛笔在宣纸上画，一笔下去就擦不掉，画歪了只能整张作废，或者将错就错；作废的那张纸还会被人看见、被老师拿起来说「这一笔太急」——这就不再是撤销键了，而是另一回事：每一笔都要算。毛笔宣纸当然有它的好处，一个画家最后总要会一笔不改地落墨。可是你想一想，一个学画的孩子如果一开始就只给他毛笔和宣纸，不给他铅笔和橡皮，他会怎样？他会画得很慢、很小、很拘谨，或者干脆不画了。他不是没有天分，是试错太贵。

由此可以推出一个有些出人意料的判断：撤销是自由的来源，而不是自由的结果。我们平常以为，人先有了自由，才敢乱来；孩子先被允许自由地玩，才会拍扁泥碗。其实顺序可能反过来。一个孩子敢乱捏，不是因为他有什么勇气，也不是因为大人宣布了「你现在可以自由地玩」，而是因为他发现，捏坏了可以拍扁，拍扁了没人追究。是这个「可以不算」先在那里，然后才长出了「我可以随便捏」的那份自由。你见过刚学走路的孩子吗？他摔了爬起来，摔了再爬起来，一个下午摔几十次，从来不怕。不是他勇敢，是他摔的那一下「不算」——摔了没人骂，摔了不会被记在一个本子上，摔完了腿还在，下一步走得更稳。等到哪一天他摔一跤，旁边的大人「哎呀」一声冲过来，一边扶一边说「你看你，又摔了」，那个「又」字一出来，摔跤就开始算了。从那以后，他走路会变得小心一些——这当然有保护的好处，可是那份毫无顾忌的、一个下午摔几十次的劲，也就少了一些。

讲到这里，就要碰一碰赫伊津哈那个著名的词：魔环。荷兰历史学家赫伊津哈在 1938 年出版的《游戏的人》里，把游戏描述为发生在日常生活之外、一个被特别圈出来的时空里的活动。他在书里列举游戏的场地——竞技场、牌桌、舞台、法庭——「魔环」（magic circle）只是这一串例子里的一个；后来的游戏研究者，尤其是 2003 年一本讲游戏设计的书（塞伦与齐默尔曼合著的 Rules of Play），把这个词拎出来，才让它成了一个人人都用的术语。他的意思大致是：游戏需要一个和「正经生活」暂时隔开的地方，进了这个圈，日常的规矩就暂停了，圈里有圈里的规矩。这个说法非常好，这一章的最后一节会郑重地承认它说中了什么。可是用撤销键的眼光看，魔环和撤销键的先后顺序，可能被看反了。

孩子并不是先知道「现在我进入魔环了，可以乱来了」，然后才开始乱捏。他是先乱捏了一次，捏坏了，拍扁了，发现什么事也没有；第二次再捏坏，再拍扁，还是什么事也没有。拍了十几次之后，这块泥、这块砖头、这个院子的角落，就成了一个「在这里怎么弄都行」的地方。魔环不是先划好的圈，是撤销一次次积累出来的地形——就像一条小路，不是先修好了才有人走，是走的人多了，才有了路。孩子在一块地方撤销的次数多了，那块地方就成了玩的地方。反过来，如果一块地方哪怕只有一次，撤销被追究了——拍扁的泥碗被奶奶捡起来说「多可惜」，被妈

妈说「别糟蹋东西」——那块地方的「魔力」就会弱一点。追究的次数多了，魔环就自己破了，用不着谁去拆。

跳绳是一个特别清楚的例子。孩子自己在楼下跳绳，绊了一下，绳子缠在脚上，他把绳子一甩，从头再跳，嘴里重新数「一、二、三」。绊多少次都无所谓，数字随时可以归零，归零了也没人知道刚才数到了几。跳着跳着，他会自己发明花样：单脚跳、交叉跳、跳一下转半圈。可是到了体育课测跳绳，一分钟计数，老师拿着秒表，同学站在旁边数，一绊，这一分钟的成绩就定了，不能说「刚才不算」。同一根绳子，同一个孩子，测试的时候他不会去试转半圈——那太冒险了，绊一下就要扣分。测试当然有它的用处，一个人总要在某些时刻交出一个作数的成绩。可是你看得很清楚：花样，是在那些可以归零的下午里长出来的，不是在计数的那一分钟里长出来的。

为什么大人会习惯性地觉得「玩需要先被划出一块地方」？这和大人怎样过日子有关。成年人的日子，早就被切成了一格一格：上班的时间、通勤的时间、做饭的时间、陪孩子写作业的时间，每一格都有它要产出的东西。英国史学家汤普森在 1967 年一篇讲时间、工作纪律与工业资本主义的文章里研究过，工业时代的劳动纪律，怎样用钟表把人的时间切成「值钱的段」和「不值钱的段」。在这样一本时间账里，「玩」常常不是先被发现没用，而是「有用」的名单先被写好了，凡是没进名单的段落，统统被扔进一个叫「玩」的筐里。孩子进不了工段、不算产出，于是整个童年都被放进了这个筐。这就是为什么大人会觉得：玩必须被「批准」，必须有一块被划出来的时间和地方。可是孩子那边，筐还没有被划出来，他的日子本来就是连着的，他不需要谁批准，他只需要拍扁的那一下不被追究。

所以，与其说「玩需要一个魔环」，不如说「魔环是撤销键好使的地方留下的脚印」。这个差别看起来像是绕口令，但它对父母和老师的意义很实在：如果魔环是前提，那大人要做的是「给孩子划出一块玩的时间和地方」——报个兴趣班、留出一个周末下午、买一块地垫。这些都好，但不够。如果魔环是撤销积累出来的，那大人要做的是另一件更细的事：在孩子撤销的那一刻，不追究。你给孩子留出了整整一个下午、一整块地垫，可是他每推倒一次积木你都叹一口气，那个下午就不

是魔环，而是一个被监视着的车间。反过来，哪怕只有十分钟、只有饭桌一角，只要他在那里拍扁、重来、再拍扁，没有一次被追究，那十分钟就是一个真正的魔环。

说到这里，要防一个误会。撤销键好使，不等于什么都可以「不算」。孩子推倒自己的积木，可以不算；推倒弟弟刚搭好的积木，就不能一句「不算」了事——那座塔不是他的，弟弟的眼泪是真的。孩子拍扁自己的泥碗，可以不算；把泥抹在奶奶刚洗干净的衣服上，也不能不算。话也一样：游戏里喊「我是大魔王，我要吃掉你」，可以不算；吵架时说「我讨厌你」，说出口就是说出口了，对方心里那一下疼，撤不回来。撤销键管的，是自己的材料、自己的尝试、自己的那一段过程；凡是碰到了别人的东西、别人的身体、别人的心，那就离开了玩的地盘，走上了饭桌——那里的东西要算。大人护住孩子的撤销键，并不是要教他「什么都可以不负责」，恰恰相反，是要让他分得清哪些可以不算、哪些必须算。一个在自己的泥巴上拍扁过几百次的孩子，往往更明白「拍扁」和「弄坏别人的东西」是两回事，因为他知道真正的「不算」是什么手感：它不伤到任何人，它只让下一次更好。

◆ 1.3 推倒是结论，不是破坏

泥碗之外，最常见的撤销是推倒积木。很多父母都见过这个场面：孩子花了二十分钟搭起一座塔，塔高到他自己都要踮脚，大人刚想夸一句，他一伸手，哗啦，推倒了，然后咯咯地笑。大人的心往往跟着塔一起塌了一下：这么好的塔，怎么推了？于是有的大人会说「别推呀，留着给爸爸看」，有的会说「你怎么老是破坏」，还有的会悄悄拿手机先拍一张，再让他推。在大人的育儿词典里，推倒这个动作长期住着两个名字：「破坏欲」和「不懂珍惜」。这一节要做一件小事：把这两个名字从推倒身上揭下来。

把孩子搭积木的过程拆开看，它其实是一串很完整的动作：先猜（这块大的放在底下应该稳），再搭（一块一块往上摞），然后推（一伸手），接着看（塔往哪边倒、倒成什么样、哗啦的声音是脆还是闷），然后换（下一座从哪块开始垫、底下换成哪一块），最后再来。这六步里，最要紧的是第三步和第四步：推和看。大

人以为孩子推倒是为了毁掉，其实他推倒，是为了看。塔往左倒，说明左边的底垫薄了；塔从中间折断，说明中间那块放歪了；塔整个儿直直地栽下去，说明底下太小、上面太重。孩子不需要谁告诉他错在哪里，塔倒的方式自己就把话说完了。

这件事成年人也做，只是做法不同。工程师测试一根钢梁，会把它放在机器里压，一直压到断，看它在多大的力下断、从哪里断。他压断钢梁，没有人说他「破坏欲强」，因为大家都知道，压断是为了读数。可是工程师会先在心里算一遍，再动手压，压完还要写报告、存档案。孩子把这几步并成了一步：他不在心里算，他直接推；他不写报告，倒的样子就是报告；他也不存档，看完了就重来。他的判断不在脑子里，在手上。这一点很要紧——判断长在手上，这本书叫它「评估外化在手」：评价这座塔搭得好不好，不是孩子在心里打个分，也不是大人在旁边说一句，而是塔自己倒给他看。推倒，就是评估。推倒不是破坏，是结论。

把这一层看明白了，撤销键和推倒的关系也就清楚了：它们是同一件事的两个名字。撤销键是语法，宣布「这一座不算」；推倒是这条语法落到手上，一边把这一座抹平，一边把读数交出来。一个负责作废，一个负责回收。这就是为什么推倒之后孩子常常会笑，而且笑完马上去抓新的积木：推倒没有让他的努力归零，而是让努力回流——刚才二十分钟的搭建，变成了倒下那一瞬间的一个清清楚楚的答案，这个答案顺着他的眼睛和手，回到了他身上。笑，是收到答案的那一下；接着去抓新积木，是拿着答案去用。

这样看，大人在一旁说的每一句「哎呀倒了」「别推」「好好的又搞坏」，就有点像对着一个正在草稿纸上演算的人喊：「你怎么把草稿纸写得这么乱！」草稿纸本来就是用来乱的，乱才算得出来。草稿纸的发明，可以说就是把撤销键做成了一种日常的东西：人能在纸上推理，正是因为纸上的东西可以划掉、可以重写，想法被放到了纸上，就可以被看见、被修改，而不必一次想对。孩子拍扁泥碗、推倒积木，是比草稿纸更早的一层——把判断放到可以拍扁的泥上、可以推倒的塔上。凡是允许划掉的地方，思想就住得进去；凡是不许划掉的地方，思想就住不进去。

说到这里，就不能不提作业本。很多孩子的作业本有一条规矩：不许涂黑，不许乱划，不许撕页，卷面要整洁，写错了要用规定的方式改，改多了要扣「书写

分」。这条规矩有它的道理，字写干净是一种好习惯，交给别人看的东西要体面。可是从撤销键的眼光看，它做了一件我们平常没注意到的事：在撤销键上收税。每涂改一次，要付一点代价——难看，扣分，被说。税轻的时候，孩子还肯涂改；税重到一定程度，孩子就会想出另一个办法：不在本子上试了，在心里试。先在心里想好，想对了再写，一笔写成，不留痕迹。听起来像是进步了——作业本越来越干净了——但「在心里试」常常并不是真的在心里演算，而是先在心里把大人的脸试一遍：这样写，老师会不会打叉？妈妈看了会不会皱眉？于是本子干净了，可是孩子试错的那块地方，从纸上搬进了他对别人脸色的揣摩里。

大人其实也交过这种税，只是很少意识到。很多人在单位里用过那种多人一起编辑的在线文档：你写的每一个字、删的每一句话，都在「修订记录」里留着，谁什么时候改了什么，一点就看得见。头几次用的时候，很多人会发现自己写字变慢了，一句话想好了才敢敲上去，敲上去了也不太敢删——删了别人也看得见你删过。同样一段话，在自己电脑上的空白文档里写，噼里啪啦一通乱打，打完了删一半，留下的反而更好。两种文档的差别不在功能，在于撤销是不是真的：自己的空白文档里，删掉的就是没了；修订记录里，删掉的只是换了个地方存着。大人都会在被记录的地方变得谨慎，孩子当然也会。

还有一个更早的地方会收这笔税：命名。孩子的塔刚搭成，大人脱口而出：「哇，你的作品真棒！」「这是你今天的成果呀！」这两个词听上去是夸奖，可是它们悄悄做了一件事：把一堆还在实验中的材料，宣布成了一件完成了的东西。「作品」是要保存的，「成果」是要展示的，一个被叫作作品的东西，推倒它就成了「毁掉作品」。很多幼儿园会让孩子把手工带回家，家长拍照、贴到墙上、发到群里，这本身没什么不好，可是如果孩子做的每一样东西都会被这样郑重地收起来，他慢慢就会明白：在这里，做出来的东西是不能拍扁的。只要大人没有在塔搭成的那一刻把它喊成「作品」，塔就一直是材料，孩子推起来就一点不心疼。

这里有一个父母今天就可以试一试的小办法。孩子推倒积木之后，别看积木，看他的手。在推倒后的三秒钟里，如果他的手又伸向了新的积木，说明他的「推倒—看—换—再来」还在跑，散了一地的积木在他那里根本不是损失，而是刚刚交出

来的读数；这时候你什么都不用说，你心里那一点心疼，会被你自己看见的这只手慢慢翻译掉。如果他的手停住了，眼睛看向了你，那才是他需要你的时候——也许是想分享「你看它倒得多好玩」，也许是有点不知所措。这时候你再出场，刚刚好。这个办法的好处是，它改的不是嘴，是眼睛。很多大人知道「不该说孩子破坏」，于是忍着不说，可是眼睛还盯着那一地「浪费」，忍着反而更累。眼睛落的地方一换，嘴里那些话自己就退场了。

需要补一句：并不是所有的推倒都是结论。有时候孩子推倒积木是因为烦了、累了、生气了，推完就走，不看也不换。这种时候，推倒确实只是一个情绪的出口，跟这里说的撤销键关系不大。怎么分？还是看那三秒：推完之后，他看不看倒下的样子，手往不往新的积木上去。看了，去了，就是结论；不看，走了，就是另一回事。这个分法不必精确，也不用记录在册，大人心里有个数就够了。

◆ 1.4 从看手到看脸，再到看纸、看镜头

推倒是结论，这是撤销键好使时的样子。可是很多父母会发现，孩子长到某个时候，就不怎么推倒了。他搭积木搭得越来越规矩，照着盒子上的图一块一块地拼，拼好了小心翼翼地放在架子上，谁碰一下他都要急。这时候大人往往很欣慰：孩子懂事了，知道珍惜了，有耐心了。这一节要问的是：在「推倒」和「珍惜」之间，孩子身上到底发生了什么？是他自己长大了，还是有什么东西悄悄换掉了？

先看一个很小的画面。孩子手里捏着一块积木，正要往塔上放，手停在半空，他没有看塔，而是抬起头，看你的脸。他在等。等你说一个「对」，或者点一下头，或者至少不皱眉。你说「对呀，放上去」，他才放。这个抬头，大人往往注意不到，就算注意到了，也觉得挺好：孩子知道问了，懂得尊重大人的意见了。可是从撤销键的眼光看，这一抬头，是一件大事。在这一抬头之前，孩子问的是世界：这样搭会不会倒？世界用塔倒的方向回答他。在这一抬头之后，孩子问的是人：我这样放行不行？人用脸色回答他。问的对象从世界换成了人，评估就从手上搬到了别人的脸上。

这里要分清两个很像的词：评估外化，和评估外包。评估外化，是孩子自己的判断放在了手上、放在了塔上——判断还是他的，只是借塔倒的样子说出来。评估外包，是孩子把判断交给了别人——判断不再是他的，他只负责等结果。一个字的差别，一个是把判断放在自己手边，一个是把判断寄存在别人眼睛里。外化，是玩走的路；外包，是玩在路上出事的地方。

外包的第一幕，通常不是骂，也不是罚，而是插话。孩子搭到一半，大人在旁边说：「先放哪个呀？」「这个应该这样搭。」「你看清楚图纸没有？」每一句都是好心，每一句都在帮忙，可是每一句都把下一步的判定从孩子手里抽了出来，递到大人的嘴边。孩子很快就会学会一件事：与其做错了之后看见那张失望的脸，不如在做之前先到脸上取个答案。这不是他胆小，这是他聪明——在他那个位置上，先问确实最省事。

于是有一个细节变了：「对」这个字开始带电。本来「对」只是大人随口的一个语气词，孩子搭对了也好、搭错了也好，大人可能都会「嗯，对」一声。可是当孩子开始在动手之前抬头，「对」就成了一张通行证：拿到「对」之前，手在等；拿到「对」之后，手才动。每抬一次头，就是撤销键的一次不启动。撤销键没有被谁按坏，它只是找不到对象了。以前它连着一座塔，塔可以倒，倒了给出读数；现在它连着一张脸，脸是不能推倒的，脸只能给表情。而表情不是读数，表情是一种记录：妈妈刚才皱了一下眉，这件事孩子会记住。

再往下走一步，会出现一个更隐蔽的局面。设想大人不在屋里，孩子一个人搭积木，搭到一半，手停了，他翻出盒子里的说明书，对一对，再接着搭。没有人看着他，没有人会说「不对」，他为什么还要对说明书？按常理说，评价的人走了，孩子应该回到那个随便推、随便搭的自己。可他没有。他把那张「对不对」的脸，换成了一张纸。这说明，当撤销键停用得久了，判断就从手上搬进了「自查」里，而自查一旦住下来，就不需要大人在场了。再往后，孩子甚至会对说明书也不放心：「真的是这样吗？」那就已经是在给秤称重了。这种时候的孩子，常常显得犹犹豫豫、磨磨蹭蹭，大人以为他是没兴趣了、注意力不集中了，其实他的兴趣还在，只是每一个动作都停在半空，找不到落脚的结论。

从脸再往下走一步，脸也退场了，纸上了台。孩子从学校带回来的作业本，就是评估外包写得最完整的一页。导读里说过那个画面：一张画着红叉的作业纸，孩子经过时把它翻了个面扣在桌上。这张纸有三重身份。第一重，它是老师眼睛的替身——一位老师要照看几十个孩子，盯不住几十双手怎么试，可是要交成绩、要赶进度，于是把「对不对」写在纸上，让纸自己回家。第二重，它是证据：家长签了字，等于说「我看过了」。第三重，它是一份不能销毁的档案：错了要订正，订正了要签字，下次考试前还要翻出来「复习错题」。这张纸一到家，家长站在它旁边，哪怕一句话都还没说，那道「先查对不对」的岗就已经设好了。家里原本可能有另一种过法——孩子推倒、大人看手——可是这张纸带来的那条路已经现成跑通了，家里没有自己的路，就借学校那条来用。不用谁说服谁，也不用吵架，便宜的路总是先被走。

看纸还有一个更日常的版本：试卷签字。设想一个周五晚上，孩子把一张数学测验卷递过来，先递过来的是背面。你翻过来，他站在桌边，眼睛不看卷子，看你拿笔的那只手。你在右上角签名字的那几秒，他屏着气；签完，他把卷子收回书包，动作很快，像收回一张刚盖了章的单子。其实这张卷子上，痕很多：哪一步算岔了、哪一题空着、哪一道擦了又写、擦得纸都起了毛——这些本来都可以像塔倒的方向一样，是一份读数，告诉他下一次在哪里留神。可卷子一进家门，第一个被看的不是这些痕，是右上角那个红色的数字。数字一被看见，痕就退成了背景，账站到了前头。孩子从这一晚记住的，多半不是「第三题第二步我把进位忘了」，而是「七十八分，妈妈脸沉了一下」。读数还在纸上，读的人却换了：本该是他自己去读痕，现在他读的是大人读分数时的那张脸。

纸还有一样比脸厉害的地方：脸会忘，纸不会。妈妈今天皱了一下眉，明天也许就忘了；纸上的红叉却跟着本子过完一个学期，月考前要翻出来，期末要汇总，家长会上还可能被摊在桌上。脸上的评价像一阵风，纸上的评价像一块碑。对着脸，孩子还能等风过去；对着碑，他只能想办法让碑上少刻几个字。最省事的办法，上一节说过——不在纸上试，在心里试。于是有的孩子做题时手悬在本子上方，迟迟落不下笔，大人以为他在想题，其实他在等心里那张脸先点头；有的孩子

宁可空着不写，也不肯写一个可能错的答案，因为空着只是「不会」，写错了是「错」，错是要刻上碑的。你看，一张纸，把撤销键的税又加重了一层：在脸前面，错了还能被一笑带过；在纸上，错了就是存了档。

为什么这条「先查对不对」的路总能赢？说穿了两个字：便宜。对家长来说，先问一句「这样对不对」、先看一眼答案，比坐在旁边看孩子怎么试、试了多少回、这一回比上一回多想到了什么，要省事得多——后者要花眼睛、花耐心，还要忍住不插嘴。对孩子来说，先抬头取个「对」，也比自己推倒了看、看完了想、想完了再来，要省事得多。两边都选了便宜的那个动作，谁也没做错什么，可是那条更贵的路——让孩子自己在手上得出结论——就没人走了。路不必被打败，只要不再被走，草就长满了。而且这笔账有一个很狡猾的地方：先问省下的力气是眼前的，看得见；它记下的账是远处的，看不见——它记在孩子心里，变成一个越来越响的声音：「我自己做，会不会错？」

这几年，纸又往外多走了一站：镜头。很多家庭的晚上多了一个环节，作业做完，家长把本子摊平，凑到台灯下举起手机，拍照，上传到班级群或者某个打卡的小程序。设想晚上九点零七分，孩子没有从第一页翻起，而是先翻到字写得最漂亮的那一页，压平了，才喊：「妈，拍吧。」这个动作没有人教过他，是他自己算出来的：照片会被很多人看，那就让照片好看一点。签字的纸还能翻个面扣在桌上，照片翻不了面；从这里往后，字丑了要重写，涂改多了要撕页重抄，连草稿都开始写得工工整整。快门一响，撤销键不是被禁止了，是被封存了。快门怎样把一段发生变成一本账、大人为什么忍不住要拍，第3章会专门细说；这里只把它在这条路上的位置标出来：从手到脸，从脸到纸，从纸到镜头，评估每往外搬一站，孩子手上的撤销键就少按一次。干净，不一定是进步的记号，有时候它是撤销键交过税的收据。

那该怎么办？第十二章会细说，这里只说两个最小的办法。一个是给纸留一块「不算」的地方。本子最后两页，或者一沓单独的草稿纸，和孩子约好：这里写什么都不检查、不签字、不拍、不拿去给任何人看，写满了撕不撕由他定。这块地方的用处，不在于让孩子少错，而在于让他重新有一个可以先在纸上乱试、再把对的

那条路誊到正本上的地方——导读里说的草稿纸，就是这个意思。如果学校一定要交照片，也可以试着商量：交那张改了三遍、划来划去的草稿，而不只交那页最漂亮的正本——要证明孩子在学，「改」的凭证比「美」的凭证更有分量。另一个办法更简单，今晚就能做：大人当着孩子的面，推倒一样自己做的东西——不是孩子的积木，是你自己的：一个刚叠好又不满意的纸盒、一张画了一半的速写、一道做到一半觉得不对的菜——推倒了，不解释，自己笑一下，重来。然后看孩子那一刻的眼睛。如果他眼睛一亮，说明他的撤销键还活着；如果他愣住了，等你说话，那你就看见了，评估已经从他手上搬到了哪一站。

◆ 1.5 假撤销：刷手机为什么越刷越空

现在可以回到本章开头的那个反差了：孩子玩泥巴一下午不累，大人刷手机一下午越刷越空。

先说一件奇怪的事。如果只数「撤销」的次数，刷手机的人比玩泥巴的孩子多得多。孩子一个下午拍扁十几只泥碗，大人一个下午划走的短视频，可能有几百条。上滑，就是「这条不要了」；退出，就是「这个应用不看了」；再点开另一个，就是「换一个重来」。每一个动作都像是在说「刚才不算」。按理说，撤销这么便宜、这么多，大人应该比孩子玩得更痛快才对。可事实正相反。问题出在哪里？

出在这些撤销是假的。孩子拍扁泥碗，那只碗是真的没了——世界上不再有它，没有人记得它，它不会在明天以任何形式回来找他。可是大人上滑一条视频，那条视频并没有「没了」。它被记下来了：你在它上面停了几秒，你是看完了才划走还是看了一半就划走，你有没有点赞，你划走之后紧接着看了什么——这一切都被存了起来，用来决定下一条推给你什么。你以为你在说「这条不算」，其实你每说一次，就在一本看不见的账本上写了一行。这本账本不是用来追究你的，它比追究更厉害：它用来接住你的每一次回手，把它变成下一个「再看一眼」。你划走一条，它就递上一条更合你胃口的；你退出去，它就在你下一次打开时把你上次没看

完的那种东西排在最前面。你看起来撤销了几百次，可是每一次撤销都被它当成了一次投票，投给了「继续」。这就是假撤销：样子是撤销，里子是记账。

这个差别，可以从人的眼睛上看出来。真撤销之后，人会回过头来，看同一样东西。孩子拍扁泥碗，眼睛还落在手里那团泥上，他要接着捏的，还是这团泥；推倒积木的孩子，看的还是这一堆积木，他要接着搭的，还是这一座塔。真撤销把人带回到同一样材料面前，只是这一次手里多了一点上一次留下的东西。假撤销之后，人会去找下一个。划走一条视频，眼睛等的是下一条；退出一个应用，手指去找的是另一个图标。假撤销从来不把人带回来，它只把人往前推，推到一样新东西面前，而那样新东西又会在几秒钟后被划走。玩泥巴的孩子总在看泥，刷手机的人总在找下一个图标。回看同一样东西的眼睛，是在玩；找下一个的手，是在逃。

打个比方。真撤销像是在同一块田里翻土：今年种得不好，翻过来，明年接着种，土一年比一年熟。假撤销像是不停地换地方开荒：这块地刚挖了两锄头，觉得不好，扔下去挖另一块；那块挖两锄头，又扔下去。一个下午挖了几百块地，没有一块种出东西来，人还累得要命。而且这片荒地的主人还在暗地里记着你在哪块地上多挖了一锄头，好在下一块地上多埋一点你喜欢的诱饵。累，不是因为挖得多，是因为每一块地都没有成为你的地。

所以，刷手机之后的那种空，不是身体的累，而是一种「什么都没有落下来」的空。孩子玩了一下午泥巴，手上多了一种手感，眼里多了一点判断，那一下午沉淀在他身上了——这就是为什么他越玩越满。大人刷了一下午手机，每一条都被他「不算」掉了，可是没有一条的「不算」是真的——它们没有沉淀成他的任何东西，却都沉淀成了别人账本上关于他的一行。到了某个时刻，他会发现自己既停不下来，也并不真想继续。那不是玩累了，是被一种「看起来能重来、其实不能重来」的东西掏空了。

这里要说清楚，这本书不是在讲「手机有害」。手机也可以用来真撤销：一个人用手机上的绘画软件画画，画坏了撤销，撤到满意为止，那些撤掉的笔画真的没了，没有人拿去分析他的口味，他在同一幅画面前越画越熟——这就是真撤销，跟铅笔橡皮一个道理。一个人用手机拍照，拍了二十张，删掉十九张，留一张，删的

那十九张也确实不再回来——这也近乎真撤销。问题不在屏幕，而在撤销之后，被撤销的东西去了哪里：是真的消失了，还是被悄悄存进了一本会反过来推着你走的账。

还可以反过来看。真撤销并不是孩子的专利，大人也有，只是越来越少。一个人在厨房里试一道新菜，第一次盐放多了，倒掉，第二次放少了，加一点，第三次刚好——那两次失败没有人记得，也没有人追究，他站在同一口锅前面越做越熟，做完了心里是满的。一个人在周末修一把椅子，螺丝拧错了位置，拧出来重拧，拧了三次才对——那三次也是真撤销。你会发现，凡是这样的时刻，人都不太觉得累，反而觉得踏实，哪怕手上是真的出了汗。而那些让人越过越空的时刻，常常都有一个共同点：做的每一件事都被记着，做错了会被翻出来，做对了要被拿去比，或者，做的每一件事都被一个看不见的东西记下来，用来推着你去做下一件。

这里有一个父母可以拿去用的读法，也是大人可以拿来看看自己的读法：看一个人在什么时候、对什么东西愿意「拍扁」。一个愿意把已经做成的东西拍扁重来的人，他身上的劲是满的，他在玩；一个舍不得拍扁、只肯往下再添一格的人——再看一条、再刷一页、再点一次——多半已经不在玩了，而是待在一个包装成玩的耗能器里。这个读法很粗，不精确，也不该拿去给任何人打分。但它比「你玩得太多了」「你该休息了」这类话管用，因为它指向的不是时间的长短，而是撤销的真假。

把这一节压成一句话：玩和不玩的分界，不在于有没有撤销，而在于撤销是真是假。真撤销把人带回同一样东西面前，越撤越熟；假撤销把人推向下一样东西，越撤越空。

◆ 1.6 与赫伊津哈决斗

现在可以正面和赫伊津哈过招了。前面说过，他那本《游戏的人》是二十世纪讲「玩」讲得最有分量的书之一。他给游戏下过一个后来被引用了无数遍的描述，大意是说：游戏是一种自愿的活动，在某种固定的时间和空间界限之内进行，遵循自愿接受、但一旦接受就有约束力的规则；它以自身为目的，伴随着紧张和愉快的

感觉，并且意识到自己「不同于」平常的生活。（这是转述，不是原话。）他还提出一个更大胆的看法：文化不是先有了然后才拿来游戏，文化本身就是在游戏中、作为游戏而发生的——诉讼、战争、诗歌、哲学、艺术，在它们最早的样子里，都带着游戏的形状。

先承认他说中了什么。 这一点要说足，因为他说中的东西是真的，而且直到今天都没有过时。

第一，他说中了「边界」。玩需要一个和严肃生活暂时脱钩的地方。孩子在客厅里玩得正起劲，一喊吃饭，上了饭桌，游戏就得停——不是因为饭桌上没有自由，而是因为饭桌有饭桌的规矩，那里的东西是不能随便「不算」的：汤洒了就是洒了，话说重了就是说重了。赫伊津哈把这种「这里和那里不一样」的感觉说了出来，而且说得很准：游戏有它自己的地盘，进了这块地盘，平常的规矩就暂停了。「魔环」这个后来流行起来的说法，一个词就把这件事说清了：玩需要一个被划出来、被大家默认的地方。

第二，他说中了「自愿」。被逼着捏的泥巴和自己想捏的泥巴，是两种泥巴。一个孩子如果是被大人要求「今天下午你要捏五个泥碗」，那么他捏的泥碗再多、拍扁的次数再多，那也是在完成任务，不是在玩。赫伊津哈把自愿放在游戏定义的第一条，这一条谁也绕不过去。

第三，他说中了「文化在游戏中发生」。这是他最了不起的地方。在他之前，很多人把玩看成正事之外的点缀，是吃饱了没事干时的消遣。他把这个看法翻了过来：正事里最庄重的那些东西——法庭上的辩论、竞技场上的较量、诗人之间的对歌——它们的骨子里，都是游戏。人类不是先严肃了，然后偶尔玩一玩；人类是在玩里长出了严肃。这个判断，是整本书站得住的根基，这本书接着往下走，也是站在他这块地基上。

再说本书多出的一层。 赫伊津哈的盲区，不在他说的那些话里，而在他没有盯着看的地方：边界划出来之后，圈里面靠什么一直动下去？

他的回答是规则。在他的描述里，游戏之所以能成立，是因为有一套圈内人都接受的规则；规则一旦被破坏，游戏就散了——下棋不按棋规，棋就下不成；踢球用手抱着跑，球就踢不成。这句话用在游戏上是对的。可问题是，他把「玩」和「游戏」并成了一件事。用在游戏上对的话，用在玩上就不一定对了。拍扁泥碗的孩子没有任何规则，他的那一巴掌如果放在一个「有规则的游戏」里看，简直就是犯规——你的任务是捏碗，你怎么把碗拍了？可是从这一章的角度看，这一巴掌恰恰是从头到尾一直推着他往下玩的那样东西。玩不靠规则活着，玩靠「可以不算」活着。

这样就可以把本书与赫伊津哈分岔的地方说得很准：规则不是玩的骨架，撤销键才是。游戏是玩的一种收口——是成年人把玩里那个四处都能按的撤销键收窄了以后，留下来的一条又窄又结实的道。在游戏里，撤销权交给了规则：一步棋合不合规，规则说了算，不合规就作废，谁也不能自己说「这步不算」。在玩里，撤销权在玩的人自己手上：他可以把刚刚做好的东西作废，而且作废不需要任何理由。一边是规则在作废人的动作，一边是人在作废自己刚做完的东西。只有用撤销键来当观察点，这个差别才看得见。也正因为如此，赫伊津哈那本谈遍了诉讼、战争、诗歌、哲学的大书里，找不到那个拍扁泥碗的孩子——那孩子不比赛、不展示、不冒险，他只是撤销。

这个盲区还有一个更麻烦的后果。如果拿赫伊津哈的几条判据去量一个现代人最常做的事——一个下午刷手机——会发现它全部合格。不妨把两个下午并排摆一摆：

判据	玩泥巴的下午	刷手机的下午
自愿	是，没人逼	是，没人逼
在日常生活之外的特定时空	是，花坛边那一块地	是，沙发上那一方屏幕
有自己的一套规矩	有，孩子自己的「拍扁重来」	有，平台设好的上滑、点赞、推荐
不为物质利益	是	是

判据	玩泥巴的下午	刷手机的下午
撤销是真是假（本书补上的一条）	真：拍扁的碗不回来，手感留下	假：划走的每一条都被记下，推着人去找下一条
一下午之后	越玩越满	越刷越空

按前四条，两个下午都是「纯正的玩」，而且都玩了整整一下午。可是两个人走出这个下午的样子完全相反。这说明，那几条判据缺了一样东西——撤销的真假。一个定义如果连「越玩越满」和「越刷越空」都分不开，它就漏了玩最要紧的那一处。

顺着这条线，还要和几位邻居各打一个照面。

人类学家贝特森在 1955 年发表过一篇《游戏与幻想的理论》，讲他在旧金山的动物园里看两只小猴子打闹：两只猴子互相扑咬，可是谁都知道这不是真打，咬是轻咬。他由此提出，玩的关键在于一个信号——「这不过是在玩」——这个信号告诉对方：接下来的动作，样子像打架，意思不是打架。（这篇文章后来收进他 1972 年的文集《迈向心灵生态学》。）这跟本书是同一条路上的。「这不过是在玩」，和「这把不算」，几乎是一对孪生兄弟。可是贝特森关心的，是这个信号怎样改变了动作的意思——轻咬不等于咬；本书关心的，是这个信号让刚才那一段过程不必作为结果被存进下一轮。他说的是「怎么理解」，本书说的是「记不记账」。所以这不是打倒他，而是递给他一样他没有专门去看的东西：那一团被拍扁的泥。

心理学家德西和瑞安的研究是本书最强的对手，也是最有用的反面参照。德西在 1971 年发表过一个有名的实验：让大学生玩一种叫「索玛」的立体拼图，一组人中间有一段时间拼对一个给一份钱，另一组始终不给钱；后来钱停了，实验者借口离开屋子几分钟，拿过钱的那一组，在这段没人管的自由时间里花在拼图上的工夫，反而比没拿过钱的那组少。后来他们发展出一整套理论，大意是：外部的奖励、评价和控制，会削弱人做一件事的内在兴趣；而自主、胜任和与人相连，会增强它。本书说「评估外包会让孩子停止推倒」，乍一听像是这套理论的一个儿童

版。可是这里要分开。他们看的是动机这股水流：外部评价一来，兴趣就变弱。本书看的是撤销键：外部评价一来，判断就从手上搬走了。两者在一个地方会分岔——撤掉所有大人的评价之后，按动机的说法，孩子的兴趣会慢慢恢复，他会重新开始乱推乱搭；按本书的说法，孩子会先经过一段「无人验算」的日子：大人不在了，他翻说明书，自己嘀咕，在空气里对了又对，动作停在半空。这不是兴趣没回来，是兴趣回来了，可手上的结论还没回来。

哲学家福柯写过「全景敞视」：一座圆形监狱，中间一座塔，塔里的人看得见每一间囚室，囚室里的人看不见塔里有没有人，于是他们只好时时刻刻当作有人在看，自己管住自己。这是他 1975 年《规训与惩罚》里最有名的一幅图。他在同一本书里还写过，学校和医院的「检查」会把每一个人变成一份档案里的「个案」。这和孩子抬头看脸、对说明书、摆拍作业的样子，结构上很像——福柯在这一点上看得比谁都透，本书不必另起炉灶。本书多出的一点很小：福柯写的档案，是机构替人建的、关于人的；而作业本前的那个孩子，是自己动手在为档案生产，连草稿都开始为档案而写。他被拿走的，不只是「不被看」的自由，更是他自己那张草稿纸上「这笔不算」的权利。

社会学家戈夫曼在《日常生活中的自我呈现》（1956 年初版，1959 年通行版）里讲过「前台」和「后台」：人在别人面前表演的地方是前台，卸了妆、松了领带、可以随便的地方是后台。孩子做作业，本来大半是后台——可以乱，可以试，可以错，只有交上去的那一页才是前台。签字、红叉、拍照上传一站站搬进家里之后，后台就一点点塌了，整本作业都成了前台。戈夫曼说中了这一层：一个永远没有后台的人，就像一个永远在直播的人，每个动作都要先想一想「这样被看见好不好」。本书多出的一点是：后台要紧，不只因为那里没人看，更因为那里的东西可以不算。一间没人看、却什么都被记下来的屋子——比如一个人深夜独自刷手机——照样不是后台。后台的门槛，不是观众，是账。

最后，给出一个只有本书推得出的局面。

设想一个孩子画了一张画，画的下半截他自己不满意。把他放进两种处境里。

第一种处境：他可以把这张画撕掉，重画一张；撕掉的那张，没有人捡起来，没有人留着，没有人会因此说「你又浪费了一张纸」，它就是没了。

第二种处境：他不能撕。大人说，纸很贵，不满意的话，在上面贴一张写着「作废」的小条子，放在一边，再画一张新的。那张作废的画，就躺在他手边。

按赫伊津哈的说法，两种处境都一样：都是自愿画画，都在画画的那一小块时空里，都不为物质利益，第二种甚至还多了一条清楚的规则。按德西的说法，两种处境也差不多：都没有奖励，都没有外人评价，都是孩子自己想画，动机应该一样。按贝特森的说法，两种处境都有「这是在画着玩」的默契。三家都推不出这两种处境有什么要紧的差别。

本书推得出。本书预言：在第一种处境里，孩子重画的时候，眼睛和手都在新的那张纸上，上一张的经验留在他的手里，而不在他眼前；在第二种处境里，同一个孩子会一边画新的，一边时不时回过头，扫一眼旁边那张贴了「作废」的旧画。这个「回头扫」，是本书独有的读数。它说明，那张画只是在名义上作废了，并没有真的从世界里清除，它像一份旧档案一样躺在那里，不断地往新的这一张里回填——新画的下半截，会不知不觉地照着旧画「哪里画坏了」去躲，而不是照着「我现在想怎么画」去画。本书给它起个名字：旧档回填。撤销如果只是口头上的作废，而不是物理上的抹去，那么每一次重来，都踩在上一次的影子上。

再从另一个方向把这个判断挤一挤。一个孩子拍扁泥碗的那一瞬间，可以从四个不同的角度去看：从材料看，泥可以揉回去，代价接近于零；从判断看，评价长在手上，没有第二个人插进来；从劲头看，没有观众、没有奖品，他的劲却不减反增，因为拍扁把刚才的过程变成了下一次的燃料；从意义看，「这件事有没有用」的那杆秤暂时没有落下来，他按的是「手还没停」，而不是「做出了什么」。四个角度挤到同一个瞬间上，指向的都是同一件事：拍扁之后，手和泥之间，没有一个评价的人插进来。只要插进来一句「你先拿着，等妈妈看看」，四个角度会一起停摆。单看任何一个角度，都会落回老话——只看动机，就回到了德西；只看投入，就回到了心流；只看边界，就回到了赫伊津哈。四个角度交叉起来，才逼出「撤销真假」这一条。

◆ 这一章怎样会错

这一章的判断押在一件事上：「撤销是真是假」是一根可以单独看出来的轴，它不是动机、焦虑、疲劳换了个说法。如果下面这些大局面出现，这一章就该收回。

第一，如果大量地看孩子推倒积木、拍扁泥巴，发现推倒之后，孩子几乎从来不换个搭法、不改个捏法，只是原样再来一遍，那么「推倒是结论」就站不住了——推倒可能只是一种动作上的痛快，和判断无关，这一章第三节就塌了。

第二，如果把人刷手机之后的那种空，和焦虑、疲劳、睡眠差这些东西分开来看，发现一旦把这些拿掉，「撤销真假」就什么也说明不了，那么「假撤销」这个说法就只是给旧东西换了件新衣服，应当撤下。

第三，如果在那些作业天天要签字、要拍照上传的家庭里，孩子自己推倒、修改、涂改的次数，和没有这些环节的家庭没有差别，甚至更多，那么「评估一站站外包、撤销键一站站被封存」这一条就是错的，错在把两件碰巧一起出现的事写成了因果。

这三条，都不需要精密的实验才能看出来。父母和老师在日常里留个心，就能看见它们是不是成立。如果它们不成立，这一章宁可老老实实地退回去，承认自己只是给一个旧理论补了一个小例子。

> **带走的话**
>
> 孩子拍扁泥碗，拍掉的是「做完」，留下的是手。
> 别问孩子玩了多久，问他刚才拍扁的东西，是真的没了，还是被谁记下了。

小账

第一行（SDE）：显露的，是「不算」在一次次拍扁、推倒里越来越自如、手越来越跟手的那条谱系；差异序列，是「捏—拍扁—再捏」「猜—搭—推—看—换—再来」；场，是可以揉回去的泥、不在旁边设岗的大人、还没被快门照到的那段时间。

第二行（这把不算）：该算的，是倒的方向、手上的感觉、下一只更圆——这些是痕，要留；该不算的，是那只碗、那座塔、那张草稿——这些不能入账。

◆

02

第 2 章

推沙堡的手——消失的认领

这一章的问题

设想一个秋天的傍晚。小区门口一阵风把几片落叶卷起来，在墙角打了三四个旋。台阶上那只橘猫忽然发现了自己的尾巴，扭过身去追，追了几圈追不上，趴下来舔爪子。海边一个四五岁的孩子蹲在湿沙里，堆了半个钟头的城堡，堆好了，看了一会儿，抬手一推，城堡塌成一摊沙，他咯咯笑起来，又开始堆。我们平常把三样都叫「玩」，可它们真是一回事吗？如果是，玩就只是一种来来回回的运动，跟人怎样长大没有特别的关系；如果不是，孩子多出来的那一样东西到底是什么？这一章盯住的，就是那只推沙堡的手——尤其是它推下去之前，停在半空的那一拍。第1章说，玩的核心是一个真的撤销键，「刚才不算」；这一章要追问的是：这个「不算」，由谁来宣布？

◆ 2.1 三界里的「玩」

先把三个画面摆整齐。第一个是风和树叶，没有生命的东西在动，我们姑且叫它物的一界；第二个是猫和尾巴，有生命、有身体、有兴致，叫它动物的一界；第三个是孩子和沙堡，会造东西、会给东西起名字的人，叫它人的一界。三界里都有我们会脱口而出叫作「玩」的场面，这不是巧合，汉语里早就这么说：阳光在水面上「跳」，浪花在礁石边「嬉戏」，风「逗」着柳条，小猫「玩」线团，孩子「玩」沙子。英语、德语里也有一样的说法，光的游戏、浪的游戏。语言好像先替

我们做了一个判断：凡是那种不为什么、来回往返、停不下来又说不出目的的动，都可以叫玩。

这个判断有一位哲学家替它说得最透，他就是本章要决斗的伽达默尔。他在一九六〇年的《真理与方法》里专门分析过游戏，大意是说：游戏真正的主体不是游戏者，而是游戏本身；游戏是一种不奔向某个终点、在重复中不断更新自己的往返运动，人一进去，就被这股往返卷着走。（这是转述，不是原话。）正因为这样，他才会认真看待「光在嬉戏」「浪在嬉戏」这些说法——它们不是修辞上的偷懒，而是说中了游戏最本质的那一层：往返本身就是游戏，有没有一个「我」在背后打主意，并不要紧。照他这条线，风卷树叶、猫追尾巴、孩子堆沙，是同一种往返在三界里的三次现身，一句话就全收走了。

这一句话很有力，本书先老老实实承认它的力量。孩子堆沙堡的时候，确实不是一个「我」在指挥一双手。你喊他吃饭，他听不见；你问他在堆什么，他说「不知道，在堆」；太阳从头顶挪到身后，他的影子都长了，他还蹲在那里。这时候说「是沙子和手的往返在玩他」，比说「他在执行一个堆城堡的计划」要准确得多。猫追尾巴也一样，没有哪只猫是想清楚了「我要抓住尾巴」才转的。风更不用说。

可是把三个画面再往细里看一层，事情就分岔了。树叶打转，风停它就停，它没有在任何一个时刻「完成」过什么；猫追尾巴，追不上就算了，舔舔爪子去晒太阳，尾巴还在身后，什么也没被造出来，也没有什么被毁掉。它们的往返是空转——像钟摆，来回一万次，没有一次是「它的」。孩子不一样。他的往返中间有一件东西被造了出来：一座城堡，有墙，有门，也许还插了一根树枝当旗杆。这座城堡立起来的时候，孩子会认出它——「这是我堆的」。然后，他亲手把它推倒。

钟摆和露营的人可以放在一起比一比。钟摆来回摆，摆得再好看，它也不会在某一下停住，看一眼自己的轨迹，然后决定「这一摆不算」。露营的人傍晚搭起帐篷，钉好地钉，拉紧绳子，退后一步看看，挺满意；第二天早上，他自己拔起地钉，叠好帐篷，那片草地又空了。帐篷没了，但这个「没了」是他的——是他亲手收的，不是被风刮走的，也不是被人偷走的。被风刮走帐篷的人，和自己收起帐篷的人，第二天站在同一片空草地上，心里完全是两回事。

所以本章的第一个判断很简单：三界里都有往返，但只有第三界里多出了一个「认」。风不认树叶，猫不认尾巴，孩子却认他的沙堡；正因为认过，推倒才成了一件有主人的事。用本书的话说，痕在三界里都可能有——树叶落下的位置、猫爪在地上划的道道——但只有孩子会回头读这道痕，会对着自己造出又毁掉的东西说一句：这把不算，再来。第1章讲过，「不算」是玩的语法；这一章补上一句：「不算」必须有人来宣布，而宣布者必须先认过那样东西是他的。

把三界混成一回事，并不只是哲学家的事，家里天天在发生。大人最常说的一句是：「让他出去跑跑，把电放完，回来就老实了。」这句话背后有一幅图：孩子像一块充满电的电池，玩就是放电，跑几圈、跳几下、喊几嗓子，电放完了，人就安静了。在这幅图里，孩子的玩和风吹树叶、小狗在院子里转圈没有区别，都是能量来来回回地消耗。于是我们给孩子安排「玩」的时候，想的是场地够不够大、时间够不够长、器材够不够多，很少有人去想：在这一个钟头里，有没有哪一样东西是他造出来、认过、又由他亲手收掉的？一个孩子在蹦床上跳了一个钟头，确实累了，确实「放电」了，可他可能一次也没有做过推沙堡的那件事。放电是往返，认领是另一回事。两样都好，但只把前一样当成玩，就像只把吃饱当成吃饭，忘了一家人坐在一起的那一顿。再看小一点的孩子：八九个月的婴儿坐在餐椅上，拿勺子一下一下敲桌板，敲得叮叮当当，敲了又敲，这是往返，声音是他留在世界上的痕，他听得很入迷；可是要等到他会把两个纸杯摞起来、看一眼、再一巴掌拍倒，喊一声「倒啦」，认领才露出了第一点苗头。往返在先，认领在后，后者是从前者里长出来的，而不是天生就有。

这里顺带说一句动物。动物的玩远比猫追尾巴复杂，小狗打闹时咬到同伴耳根会松开，那里面有很细的结构，第7章会专门讲。本章借猫追尾巴，只是借一个最简单的空转画面，不是说动物不会玩。我们要找的那条线，不在人和动物之间，而在「只有往返」和「往返中间夹着一次认领」之间。一个大人在办公室里无意识地转笔，也是空转；一个孩子认真地堆了又推，才夹着认领。

◆ 2.2 堆、立、认、推

孩子堆沙堡，看上去是一团乱，其实有很严的次序。拆开来是四道工序：堆、立、认、推。

堆，是让沙子聚起来。手掌拢沙，小桶扣沙，拿铲子拍实，湿沙不够了跑去海水边捧一把回来。这一阶段孩子整个人在沙子里头，手、膝盖、裤腿全是沙，嘴里常常念念有词，念的未必是城堡，可能是「这边这边」「再来一点」。立，是让这一堆东西站到足以被认作「一个东西」的程度。它不一定好看，也不一定像城堡，但它要站得住，要有一个可以叫出名字的轮廓——「这是我的家」「这是公主住的」「这是大炮台」。一堆沙变成了一样「东西」，靠的就是立。

然后是最容易被漏掉的那一道工序：认。孩子的手忽然停了。眼睛在沙堡上停一下，可能歪着头，可能往后挪半步，可能什么也不说，只是蹲在那里看。这一拍很短，一两秒，大人通常看不见，因为大人这时候多半在看手机，或者在看沙堡，而不是在看孩子的手。但这一拍是整件事的分水岭：手停了，眼睛从「做沙堡」变成「看沙堡」，人从沙堡里头抽身到了沙堡外头。画画的人画到一半要往后退两步看，厨师端菜出去前要再尝一口，写完一封信封口之前要从头再看一遍——都是这个动作。从里面到外面，就在这一停。

最后才是推。推可以是一巴掌拍下去，可以是一脚踩平，可以是用小铲子从底部一挖让它自己塌，花样很多，但都发生在认之后。本书的判断是：没有认，就没有推。如果沙堡堆到一半自己塌了，孩子不推，他接着堆，把塌的地方补起来；如果怎么堆也立不住，孩子会着急、发脾气、把铲子一扔，那时候他不笑，那也不像在玩；凡是被浪冲塌的、被路过的大孩子踢塌的、被自己的小妹妹一屁股坐塌的，他都不笑，有时候还哭。只有他认过的那一个，推起来才笑。你可以自己去幼儿园的沙池边、去海滩上看看是不是这样——不需要任何仪器，只需要把眼睛从沙堡挪到孩子的手上。

还有一个更小、更常见的画面，几乎每个家里都见过：吹泡泡。孩子吹出一个特别大的泡泡，它晃晃悠悠飘起来，孩子盯着它看，看它在太阳底下转出彩色的花

纹——这是认。然后他追上去，伸出一根手指，「啪」，自己把它戳破，笑得前仰后合。可如果同样一个大泡泡还没等他追上，就自己撞在树枝上破了，他会「哎——」一声，脸上是失望。同一个泡泡，同样是破，一个是他戳的，一个是树枝戳的，他的脸完全不一样。泡泡比沙堡快得多，从吹出来到破掉只有几秒钟，可「造—认—亲手收」这三步一样不少，像一座缩小了的沙堡。孩子要的不是泡泡永远不破——他比谁都清楚泡泡一定会破——他要的是「破」这一下由他来。

为什么非有认不可？因为推是一个判决，而判决需要签字。签合同的人，前面的条款可以由律师起草，可以改了又改，可以一边喝茶一边谈，但落笔签名之前那一下，人会停住——这一停，合同就从「一份文件」变成了「我的承诺」。孩子在沙堡前那一拍不动，就是在心里签字。签的是什么？签的是「这是我的，现在它成了」。只有先签了「它是我的、它成了」，接下来那一推才是「我让它没了」；没签字就推，那只是随手一扬，和风吹沙没有区别。断得含糊，推就随手；断得清楚，推才是判决。

这里可以把推和「毁坏」分开。毁坏是冲着东西去的，要让一样东西不再能用、不再好看、不再存在；推沙堡的孩子并不讨厌沙堡，他刚刚还在小心翼翼地给门洞抹边。他推，不是因为沙堡不好，而是因为沙堡「成了」——成了，所以可以由他来宣布「这把不算」。这跟那个拍扁自己捏好的泥碗的孩子（见第1章）是一个语法，只是这一章把镜头凑得更近，凑到了推之前那一拍上。

还要想一想：孩子为什么不干脆把城堡留着？答案藏在沙滩本身。沙堡堆好了，立着，但谁都知道它留不住：太阳一晒，表面的湿沙干了就往下掉；潮水一涨，迟早漫上来；人一走，明天早上它就是一片平地。这件事没有人教孩子，可他蹲在海边，看着浪一次次舔上来，身体里是知道的。于是有两件事撞在了一起：「它现在是我的」和「它迟早要没」。面对这两头，他有几条路可以走。

第一条，交给时间。不动手，等浪来、等风来、等别人来，作品自己慢慢没了。这条路不费力，却要付一笔看不见的钱：从此这件作品怎么消失，与他无关。他成了自己作品消失的观众。第二条是中间路：别人替他拆，但拆之前他点了头。妈妈说「要回家啦，我们把它推平好不好」，他说「好」，妈妈推。这时「我说了

算」里的那个「我」，从动手的人换成了点头的人，认领还在，只是隔了一层。大人世界里这种认领很多，一个作者同意编辑删掉自己写了很久的开头，一个设计师点头让同事推翻自己的方案。第三条，亲手推倒——抢在风浪之前，自己动手。只有这一推，能把「它迟早要没」这个必然，改写成「它什么时候没、怎么没，我说了算」。

三条路都能走，但三条都绕不开同一个东西：「没了」这件事，得有人认领。走第一条路的孩子，如果一直这么走，会慢慢相信，自己造出来的东西怎么消失，与自己无关；这才是玩最深的反面——比「不玩」更深。至于亲手比点头多出什么，多出的那一层，也许正好就是成年以后每次该拆自己搭起来的东西时，手抖不抖的差别。

大人世界里，成人版的推沙堡到处都是，只是不叫这个名字。一个研究者花了好几年搭起一套解释，后来发现它在要紧处站不住，他得自己动手把它拆掉，从头再来；一个人苦心经营的小店，生意早就不对了，关不关门，要他自己点头；一段名存实亡的关系，拖着谁都难受，结束它的那句话，总得有人先说出口；一个人跑熟了的一条旧路，眼看走不通，要不要掉头。这些「拆」比推沙堡难得多，因为沙堡推了还有沙滩，这些拆了，身前身后常常是一片白。可是拆的那只手，还是那只手；拆之前停在半空的那一拍，也还是那一拍。我们常常以为，敢拆的人是性格果断，或者是被逼到了墙角；本章想提醒的是另一种可能：他小时候有没有被允许，在一片最便宜的沙子上，把「我造的，我让它没了，我还好好的」走过很多遍。

如果从四个不同的角度去挤同一个瞬间——孩子推沙堡之前那一拍——会挤出四个半句。第一个角度看对比：城堡和平地一比，「城堡」才显出来，堆的动作写回到孩子身上，推之前那一刻他享受的是蓄着没发的那股劲，不是城堡本身；挤出来的半句是「堆不是目的地」。第二个角度看起伏：堆和推是一整段浪，不是一个个拆得开的动作，劲在浪尖上最满，而浪尖恰恰在推的前一秒；挤出来的是「满在推前」。第三个角度看真：沙堡美不美不要紧，要紧的是「我认了它」，认是写进手和身体里的确认，不是眼睛上的好看；挤出来的是「认比美先」。第四个角度看场：整片沙滩、风、浪、孩子都在一个场里，推倒不是让劲散到地里去，而是让劲

回到孩子的手上，下一座又开始；挤出来的是「回来比散掉多」。四个半句拼起来，就是本章的主句：孩子推沙堡，练的不是堆，是推；不是造，是在最便宜的材料上练习认领自己造物的消失。只看其中任何一个角度，都会落回一句老话，比如「游戏促进动手能力」「游戏促进创造力」；落得回去的是「堆」，落不回去的，才是「推」。

◆ 2.3 三样同时在场：可逆的材料、不追究的人、允许再来的时间

那一拍「认」能被切出来，推能从事故变成判决，靠的是三样东西同时在场。缺一样，判决就变形。

第一样是可逆的材料。沙子有一种很奇怪的性格：它在乎形状，又不在乎形状。湿沙拍实了，能立起一座有门洞的城堡；一巴掌下去，又平得像什么都没发生过，不留碎片、不留伤口、不留「坏了」的样子，下一把沙子马上就能用。拿乐高来比：乐高立住了，推是推不平的，推倒了是一地零件，还得一块块捡起来，大人还会在旁边说「小心别把零件弄丢了」；它适合搭，不适合推。拿瓷碗来比：瓷碗一推就碎，碎了不能复原，还可能割手，那不叫判决，叫事故，事故之后紧跟着的是挨骂。沙子刚好站在中间——立得住，也推得平。再想几样孩子天生爱推的东西：秋天大人扫成一堆的落叶，孩子一定要扑进去；排了一长溜的多米诺骨牌，排的时候屏住气，排好了就是为了那一指头；冬天堆好的雪人，最后常常是被堆它的孩子亲手推倒的。这些材料有个共同点：推完之后，它们又变回了「可以再来」的原料。材料给了撤销的可能。

第二样是不追究的人。孩子推沙堡那一下，旁边的大人说什么，决定了这一下叫什么。最常见的一句是：「哎呀，好不容易堆的，推它干嘛！」这句话没有恶意，大人甚至是心疼孩子的劳动，可它把推倒变成了一件要解释的事——你得说出个理由来。更细的一层在大人的眼睛落在哪里。设想两个场面。一个大人盯着沙堡说：「多好看啊，可惜了。」孩子听到的是，刚才那座城堡是作品，作品没了，所以推就是毁坏，下一次他推之前会犹豫，推完可能会哭。另一个大人盯着孩子的手说：「这一下真干脆！来，再堆一个更高的。」孩子听到的是，刚才那一下是他身

体的本事，推倒是一个本领，下一次他推得更痛快，推完会笑。同一个动作，大人目光的落点替孩子决定了它的名字。这里还有一种追究不出声：孩子刚要推，大人举起手机，「等等，先拍一张」——快门一响，沙堡就从「我的这一把」变成了「要留下来的作品」，推就变得不那么理直气壮了（快门怎样开账，第3章细讲）。不追究的人，就是在那一拍里不抢、不催、不拍、不评的人。旁人给了撤销的许可。

第三样最容易被漏掉：允许再来的时间。推完之后，还有没有下一座？如果每一次推完都得马上收拾回家，推就变成了告别。告别是要哭的。很多大人奇怪，孩子明明自己推得好好的，怎么一说「走了」就哇哇大哭——他哭的不是城堡，是「没有下一座了」。这里本书想提出一条很好记的判断：笑总是第二圈才开始，哭往往停在第一圈的结尾。孩子第一次推自己的沙堡，常常并不笑，会愣一下，甚至有点慌；等他推完发现，沙还在，海还在，妈妈还坐在那块毯子上，他还能再堆一座，第二次推的时候，笑就出来了。这有点像小孩学游泳时第一次把头埋进水里：第一次憋着气沉下去，脸是紧的，浮上来才喘着气笑；第二次，他是笑着沉下去的。因为他已经知道「还会浮上来」。「还会有」必须先发生过一次，孩子才敢笑。所以给孩子的环境不复杂：推倒之后别惋惜、别讲道理，马上接一句「再堆一个，这次高一点」，把「还会有」做成一件看得见的事。真要回家了，也可以提前说「再堆一座我们就走」，让最后那一推落在他知道的结尾上，而不是落在一声突然的「走了」上。时间给了撤销的找回。

这三样，在今天的城市里常常凑不齐，而且缺得很隐蔽。很多小区的沙池早就填平了，铺上了软软的塑胶地，上面立着滑梯和攀爬架——这些器械立得住，却推不动，孩子在上面只能按它设计好的路线爬上滑下，没有一样东西是他造的，也就没有一样东西能由他收。买回家的「太空沙」「魔力沙」倒是可逆的，捏什么都行，可大人在旁边心里惦记的是地板，嘴上是「别撒出来」「就在盘子里玩」，那一拍的沉默里掺进了追究。家里孩子用乐高拼好一艘飞船，刚要拆了改成别的，大人说：「先别拆，等爸爸回来给他看看。」这句话很温暖，可它把推往后推成了展示，飞船从「我这一把」变成了「要给人看的作品」，等爸爸看完，孩子早就不想

拆了。还有时间：早教班的沙池课四十五分钟，铃声一响，老师说「小朋友们把沙子放回去，排队洗手」，最后一座城堡不是被推的，是被铃声收走的。这就像一场戏，演员谢完幕再下台，和演到一半忽然停电，台下的人一哄而散，同样是「结束」，滋味完全不同。孩子要的是谢幕，不是停电。

沙滩上还有一件常见的事，最考大人：别人把孩子的沙堡碰塌了。设想哥哥跑过去，一脚踩塌了妹妹刚堆好的城堡，妹妹哇地哭了。大人通常的处理是两步：先批评哥哥，再哄妹妹「不哭不哭，妈妈给你买冰淇淋」。这两步都不算错，可都没碰到妹妹哭的那个地方。她哭的不只是城堡，是「它没了」这件事被别人抢先宣布了。冰淇淋是转移，批评哥哥是追责，都没有把「没了」还给她。还有一种接法：蹲下来陪她把城堡再堆起来，堆好之后问一句：「这一座，你想留着，还是想自己推？」很多孩子这时候会抹着眼泪，自己把新堆的城堡推倒，然后破涕为笑。被夺走的那一次，被她亲手的那一次改写了。大人在这里做的，不是安慰，是把认领权还回去。

三样合起来，可以说得更紧一点：沙子给了「错得起」的底，沉默给了「不必交代」的厚度。沙子让他推了还能再铺，停下来不是终结；沉默让他在那一拍里不必向任何人解释，他才听得见自己的手停了。有沙没沉默，孩子的手停到一半就会去看大人的脸色，那一拍就不是签字，是请示；有沉默没沙，推倒就真成了一笔还不上的债，他也不会轻易推。签字不是一个纯粹的心理活动，而是沙子和沉默合伙造出来的一个位置——一个可撤销的位置。再加上时间，把这个位置一遍一遍地续上，推倒才从事故变成判决，从告别变成游戏。

拿本书的三个词来对：沙堡塌下去的样子，是痕，是物在说话；大人那句「再堆一个」，是回执，是有人接住了；而「好不容易堆的推它干嘛」「先拍一张」，是账——这一把被记下来、要作数了。痕要留，回执要有，账不能记。沙滩之所以是孩子最好的玩场之一，正因为它天然地把三样都配齐了：沙子留痕又不留疤，大海和大人都在，谁也不记账。

◆ 2.4 敢推的信用从哪来

但是要小心一个误会：好像只要找来沙子、闭上嘴、留足时间，孩子就会痛痛快快地推。不是的。当场这三样只保证了「这一下可以推」，并不保证「他敢推」。同一片沙滩上，有的孩子推得干脆，有的孩子堆好了就守着，谁碰都不行，太阳下山了还要哭着护住；有的孩子推之前要回头看三次妈妈。敢推的那一拍，靠的是一笔更早攒下的信用。

这笔信用不是一次性的。孩子第一次推完会看人脸色，第二次就不看了；第一次停得发抖，第二次就停得稳。两次之间只差一样东西：「我已经安然经过一回了」。上一回他自己搭没搭成，没人追究；再上一回推得太早塌了，也没人判他失败。可撤销不是材料的性质，是次数养出来的信用，像一个人的信用记录——不是哪一天突然变好的，是一笔一笔按时还款攒出来的。第一次的那个回头，值得多看一眼。设想一个三岁的孩子第一次推倒自己堆的沙堡，手刚落下，他几乎立刻扭过头去找妈妈的脸。那一眼里有一个问题，他说不出来，大意是：「这样可以吗？这算不算闯祸？」妈妈这时候的脸，就是他心里那本信用簿上的第一笔。如果妈妈正好在笑，或者只是平平常常地看着他，甚至说一句「哟，平啦」，这一笔记的是「可以」；如果妈妈皱了一下眉，或者叹一口气「哎，好好的」，这一笔记的是「最好别」。第一次之后，孩子会越来越少回头——不是他不在乎妈妈了，是那本信用簿上已经有了足够的「可以」，他不必每次都去查。一个推完总要回头看的孩子，和一个推完就自顾自笑起来的孩子，差的往往不是胆量，是信用簿上的存数。（这本信用簿和全书说的「账」不是一回事：账是别人替你记下、日后拿来追究的；信用簿是孩子自己攒的、只记「上次没事」的存根。）

离开沙滩，这个结构照样成立：一个人敢在自己的作品面前停下来、敢推，不是因为此刻手里的材料特别软，而是因为他有「我曾推倒过、也没事」的旧事可查。

那么，这笔信用在家里是从哪些小事里攒出来的？至少有几件，都很不起眼，却都天天在发生。

第一件，说错了，被接成补丁，而不是被接成笑柄。三岁的孩子跑回家说：「我今天去公园，看见一只大狗狗，跑跑跑，掉水里了没有。」大人有两种接法。一种是：「不对，是『没有掉进水里』，你说话要说完整。」另一种是：「哦，一只大狗在公园里跑，差一点掉进水里？后来它跑到哪儿去了？」第二种接法里，孩子那句话里的洞，被大人顺手拿一块布补上了，句子接着往下走，没人指着洞口说这是谁挖的。这样的接法走多了，孩子学到的不是「我说错了」，而是「话里的错是事情上发生的，不是长在我身上的」。用本书的话说，这就是回执：有人接住了他的半截话，没有给他开一张错账。

第二件，翻旧事时翻的是「变」，不是「疤」。大人提起孩子的旧事，也有两种口气。「你上次不是说最讨厌吃青菜吗，今天怎么吃了两大口？」——这是在点一个变化，孩子听到的是：你是活的，你在长，爸妈看见了。「你上次就说错了，这次又这样。」——这是在揭一个疤，孩子听到的是：你身上有个洞，一直没合上，大家都记着。两句话都是提旧事，孩子分得清哪一句是在看他、哪一句是在记他；分不清的，常常是大人自己。

第三件，错有名而无主。孩子把一杯水碰洒了，大人说「杯子放得太靠边了」，还是说「你怎么这么笨手笨脚」？前一句，错挂在杯子的位置上；后一句，错贴在孩子身上。前一句并不是在撒谎替孩子开脱——杯子确实放得太靠边了——它只是把账记在物上，不记在人上。孩子从这里学到：出了事，可以先看事，不必先认罪。

第四件，缩回没罚款。孩子要说一句话，说了一半又咽回去；伸手想拿一块饼干，伸到一半又缩回来。如果每一次缩回都被追问「你到底要说什么」「想要就拿，磨磨蹭蹭干什么」，缩回就成了一种失败。如果缩回不算事，孩子就学会了：伸出去，可以没有结果。这是可撤销的第一张存根。

第五件，也是最重的一件：大人之间的指错，他看过，没塌。设想爸爸妈妈开车出门，为走哪条路争了起来，一个说导航错了，一个说导航没错；后来证明是爸爸记错了，他说：「好吧，是我记错了，你对。」两个人照样有说有笑地到了外婆家，第二天照样一起出门。孩子坐在后座，一分风险都没付，却白白看了一场完整

的演示：一个大人被指出错了，人还在，关系还在，晚饭照吃。这一课最便宜，也最贵。说它便宜，是因为孩子不用自己去冒一次险；说它贵，是因为这种演示在很多家里很稀少——大人之间要么不当着孩子争，要么争完谁也不认，冷着脸过三天。信用的大头，不产在孩子自己挨批评的时候，产在大人被指错还活着的时候。孩子敢推自己的沙堡、敢在课堂上说「老师你写错了」，靠的往往不是自己的勇气，而是他见过一个大人先这样做过，而且没事。

还有一件，和沙堡最像：旧东西由谁来处置。设想一家人要搬家，孩子房间里堆满了几年来的画、手工、拼好又坏了一半的玩具。一种做法是，大人趁孩子上学的时候收拾，觉得没用的统统装袋扔掉，等孩子回来，房间清爽了。另一种做法是，大人把东西摊在地上，说：「新家放不下这么多，你挑一挑，哪些带走，哪些跟它说再见。」第一种做法省事，可很多孩子放学回家发现某样东西不见了，会大哭一场——哭得大人莫名其妙：那个旧玩具他一年都没碰过了呀。他哭的未必是那个玩具，是「它没了」这件事没有经过他。第二种做法慢得多，孩子会犹豫，会翻来覆去，会把一张画拿起来又放下，可到最后，他会自己把几样东西放进「再见」的那一堆，有时候还会郑重地拍拍它们。这一拍，跟沙滩上推之前那一拍是一回事。一个经常被允许自己处置旧东西的孩子，攒下的就是「没了也可以归我」的信用；一个总是在不知情时失去东西的孩子，攒下的是另一种经验：东西是会被拿走的，跟我说不说没有关系。

这几件合起来，攒下的不是笼统的「勇气」，也不是「自信」，而是一种很具体的翻存根的能力：出了错，被看见了，还能退回来；认了账的人，还能好好地站着。孩子那一拍敢停、敢推，不是因为不怕，而是因为他数得出退路。

◆ 2.5 两本账打平：教室里那根停在半空的手指

把镜头从沙滩搬进教室，同一只手会再出现一次。

设想一节四年级的数学课。老师在黑板上演算一道应用题，把一个数抄错了，题目里是三十六，黑板上写成了六十三，后面一路算下去，越算越不对劲。台下第三排有个孩子看出来了。他的手指先是离开了桌沿，抬起一点点，停住；又落回

去，按在桌沿上；过了几秒，又抬起来一点，指尖有点抖。这一节课里，这根手指在桌沿上起起落落好几次，老师背对着全班，什么也没看见。

我们习惯用「胆小」或「勇敢」来解释这根手指：缩回去是胆小，举起来是勇敢。可这两个词都解释不了它为什么停在半空——胆小的人不会抬起来，勇敢的人不会落回去。本书的读法是：那一停，是两本账打平了。（这里说的「账」，是孩子心里两本经验的流水，和上一节那本信用簿是一类东西，不是全书说的那本由别人记下、日后拿来追究的账。）

第一本账是他自己的经验。也许上学期他举手说过一次「老师这里不对」，老师脸一沉，说「你先听我讲完」，全班回头看他，他的脸热了一整节课。这本账写着：指出去，有风险。第二本账是他看见的别人。昨天同桌也指出过老师一个笔误，老师瞪了同桌一眼，可今天同桌照样坐在那里，照样上课，照样跟他说笑。这本账写着：指出去，也死不了。两本账同时翻到了最后一页，一本说「别伸」，一本说「伸吧」，谁也拿不出那最后一笔——害怕拿不出「伸出去就会出大事」的实据，因为同桌明明活着；勇气拿不出「伸出去绝对安全」的存根，因为同桌挨的那一眼是真的。于是手就停在桌沿上方，不伸也不缩。像跷跷板两头坐了两个一样重的人，板子停在半空，不是没人用力，是两边的力正好相等。

这个读法和一个著名的心理学说法不一样。塞利格曼和同事在一九六七年发表的狗的实验，讲的是「习得性无助」：反复受电击、怎么做都躲不开之后，后来就算有了躲开的路，狗也常常不再尝试了。按这条线，不敢指错的孩子应该是「不再动了」。可教室里的真实情形常常不是这样——如果有人去数一节课里有多少根手指离开过桌沿、又缩回了几次，很可能会发现，尝试从来不缺，缺的是把这些尝试读出来的人。孩子一直在动，只是动都发生在皮下，在桌沿上方那一两厘米的地方。

那么，什么能让这根手指伸直？不是哪本账先服软，而是第三样东西先给了他一笔：一个付得起的先例。冬天河面结了冰，岸上站着一群人，谁也不敢先下去。不是大家胆子都小，是谁也拿不准冰有多厚。这时候有一个人慢慢走到河中间，又慢慢走回来——后面的人才陆续下了脚。他们并不是忽然变勇敢了，是账上多了一

笔进项：有人走过，冰没塌。教室里也一样，孩子要看见一个人已经替他探过一次步子：第一个认错的、第一个指错的、第一个把自己的错留在大家眼前的——那个人没事，还在，甚至因此更被人看重。这一眼看见了，他自己那本「伸出去」的账，才忽然多了一笔，跷跷板才往一边落下去。

而在教室里，最有资格做这个先例的人，是老师。这里有一个细节比任何制度都快：孩子指完那一下，老师的脸。指完之后的半秒，老师的第一眼落在黑板上那个错数上，还是落在孩子的脸上？是先笑一下说「哎，你看得真仔细，是我抄错了」，还是先皱眉？孩子们对这半秒的记性好得惊人，一个班几十双眼睛，就在这半秒里决定了「指错」这个动作在这个教室里叫什么名字——叫「找茬」，还是叫「帮忙」。脸比制度快。脸先变，教室里的空气才跟着变。

家里也有一个教室，就是饭桌。孩子在饭桌上说：「爸爸，你刚才说错了，长城不是秦始皇一个人修的。」这一刻，爸爸的脸也只有半秒。他可以说「小孩子懂什么，吃饭」，也可以说「哦？你说说，那还有谁修过？」前一句，孩子手里那本「伸出去有风险」的账又添了一笔；后一句，他不但看见指错没事，还看见指错之后话能接下去——指错不是顶撞，是把一句话往前推了一步。至于到底谁说得对，可以吃完饭一起去查，查出来是爸爸错了，爸爸认一句「这回你对」，就是一张最便宜也最值钱的先例。

这根手指，长大以后也不会消失，只是换了样子。设想一个刚工作两年的年轻人坐在会议室里，领导在投影上放的一页数据，有一个数明显算错了。他手里的笔在本子上点了两下，停住；抬起头，又低下去。这根笔，就是当年桌沿上的那根手指。他心里翻着的，还是那两本账：上一次有人在会上指出领导的错，后来怎样了？如果那个人照样升职、照样被叫去开会，他的笔就会抬起来；如果那个人后来被「穿小鞋」了，他的笔就会一直点在本子上，直到会散。一个机构里敢不敢有人说「这里错了」，往往不取决于规章写了什么，而取决于大家记得的那几个先例。

讲到这里可以回头看沙滩了。沙滩上那一拍「认」，和教室里那根停在半空的手指，是同一只手的两个年龄。沙滩上，孩子要认领的是自己作品的消失；教室里，他要认领的是一个「错」——别人的错，或者他自己可能指错了的那份风险。

两处都需要一个可撤销的位置，两处都需要有人先付过账。沙滩上的推，练的正是将来教室里、办公室里、家里那一下「伸出去」。

◆ 2.6 与伽达默尔、温尼科特决斗

先说伽达默尔。他说中了什么，要说足。第一，他说中了游戏不是游戏者私有的目的行为。孩子推沙堡，确实不能用「他想要一座沙堡」或「他想毁掉它」来穷尽；你问他为什么推，他多半答不上来，或者说「好玩」。尤其是认的那一拍，恰恰是孩子在游戏里失去了「我要什么」这个固定目标的时刻——他既不是要保留，也不是要毁掉，他只是在那儿。第二，他说中了游戏的往返本身有一种吸力，人一进去就被卷着走，「是游戏在玩人」。打过乒乓球的人都知道，来回打得顺的时候，并不是你在决定每一拍，是那个来回在带着你，一停下来才发现已经出了一身汗。第三，他敢把风、浪、光的游戏和人的游戏放在一起看，这一手很大气：它不把玩关进人的心理里，而是把玩看成世界本身的一种动法。这三条，本书都承认，而且认为它们比「游戏是消遣」「游戏是练习」那些说法深得多。

本书多出的一层，落在那一拍上。伽达默尔把主体消融进了往返，于是他看不见往返里最要命的一下：在沙堡面前停住的那一拍，游戏没有在继续，游戏断了。而断掉的那一拍，恰恰不是主体消融，是主体被逼了出来——孩子从沙堡里抽身，不得不站在自己的作品面前，做一个连他自己都说不清理由的判决。「推，还是不推」不是游戏规则的问题，是一个主权问题。游戏本身不会认，往返本身不会签字；会为作品签字的，只有孩子。伽达默尔说游戏的主体是游戏，本书说：在认的那一拍，主体从游戏里被重新安了回去，而且比堆的时候安得更清楚。风卷树叶永远没有这一拍，所以风的游戏和孩子的游戏，在他那里是一回事，在本书这里不是。

这样说，并不是把伽达默尔从沙滩上赶走。更准确的分法是：堆，归伽达默尔；认和推，归那个被逼出来的孩子。孩子埋头堆沙的那半个钟头，确实是往返在玩他，手和沙一来一回，他忘了时间、忘了自己，这一段伽达默尔描述得比谁都好。可一座沙堡从头到尾不只有堆。往返走到浪尖上会断一下，断的那一下，有人

从里面走出来，站到作品对面——伽达默尔的理论到这里就没有话说了，因为在他那里，从游戏里走出来，就等于游戏结束了。本书恰恰认为，这一下走出来又走回去，才是孩子的玩和风的玩真正分家的地方。好比一场乒乓球，你被来回带着走，那是往返；可发球之前，你把球在手心里掂两下、看一眼对面——那一下，是你在发球，不是球在打你。

判别局面要一个只有本书推得出的场面。设想同一片海滩、同一个孩子、同一个下午，发生两件事。第一件：他堆好一座沙堡，正在给门洞抹边，一个大浪扑上来，把城堡冲塌了一大半。第二件：他又堆好一座，认过了，一拍不动之后，自己一巴掌拍平。再设想一个更细的版本：浪冲出了一道缺口，城堡歪着还剩一半，孩子愣愣地看了一会儿，自己伸出手，把剩下的一半推倒。

照伽达默尔的游戏论，这几件事都是游戏往返的一部分——扑上来的浪和伸出去的手，都是同一场往返里的一来一回，游戏在继续，孩子沉浸其中，被冲塌也好、自己推也好，没有本质差别。本书的判断正相反：差别是全部。被浪冲塌，是发生在他身上的事；自己推倒，是他做出来的事。前者他多半不笑，可能愣住，可能哭；后者他笑。而在那个更细的版本里，本书预测：浪冲塌那一半时他不笑，他自己推倒剩下那一半时，笑会回来——因为在那一下，他把「被夺走」改写成了「我说了算」。这个局面不需要实验室，只需要一双眼睛在海滩上看：如果被浪冲塌和自己推倒，孩子的脸没有分别，本书错，伽达默尔对；如果有分别，而且分别恰好落在「谁宣布了没了」上，那就是伽达默尔的往返推不出来的东西。

再说温尼科特。他是本章最危险的邻居，因为他几乎说到了本书的家门口。这位英国儿科医生和精神分析师在一九七一年的《游戏与现实》里，有一篇讲「客体的使用」的文章，大意是说：婴儿在心里一遍遍地「摧毁」母亲，母亲在这摧毁中活了下来——没有报复，也没有垮掉——正是这一次次的「活下来」，让母亲从婴儿心里的一个影子，变成了一个外在的、真实的、可以被使用的人。他的意思里，毁不是一个负号，而是一个把对象建立起来的正号。这一点本书先认下，而且认得很足：孩子推沙堡，确实和「摧毁」同出一源；没有毁，很多东西就永远是「我的延伸」，挣脱不出来成为一样独立的东西。他还让我们看见，母亲那种「被打了不

还手、也不塌」的稳，对孩子有多要紧——这一条，和本章说的「不追究的人」，是一脉相通的。

家里有一个很常见的场面，正好能把温尼科特和本章并排放着看。一岁多的孩子最爱干的一件事，是推倒大人给他搭的东西：妈妈把三个纸杯摞起来，他一巴掌拍倒，咯咯笑；妈妈再摞，他再拍，能来回几十遍。这时候被推倒的是妈妈的作品，妈妈还在、还笑、还肯再摞——这一幕，很像温尼科特说的那个经得住摧毁的大人，孩子在一遍遍确认：她是真的，她经得住我。可再过一两年，很多孩子会出现一句新的话：「我自己搭！我自己推！」大人好心帮他搭了一半，他会生气，非要推倒了从头自己来；大人替他推了，他也会生气：「我还没推呢！」这句「我自己推」，温尼科特的那条线是接不住的——被推的已经不是别人的东西，要确认的也不再是别人真不真，而是「没了」这件事归不归我。本书的判断是，这两样都要，而且常常先有前一样，后有后一样：先确认世界经得住我，再学会认领我自己造物的消失。至于是不是总按这个先后来，这只是本书的一个猜想，留给有心的父母自己去看。

本书多出的一层，差在毁的是谁的东西，以及最后是谁活了下来。温尼科特那里，被毁的是别人——母亲、外在的对象；毁的意义，在于对方经受住了，活了下来，于是对方是真的。沙滩上，被推的是孩子自己亲手造的东西；而且推的意义恰恰在于它没有活下来——沙堡真的没了。活下来的不是客体，是孩子自己：他亲手让自己的造物消失，然后站在那里，发现自己还好好的。毁别人的东西，练的是「别人是真的，别人经得住我」；毁自己的造物，练的是「消失可以由我认领，我经得住」。前者是确认他人，后者是认领消失。温尼科特解释得了孩子为什么要冲妈妈发脾气、为什么要扔妈妈给的玩具；解释不了他为什么要把自己刚刚堆好、谁也没碰过的沙堡，留不过几秒钟就推平。

本章的判别局面在这里还能再用一次。如果温尼科特的线足够，那么沙堡被浪冲塌和被孩子自己推倒，应该同样是「对象没能经受住摧毁」，孩子的反应应该相近；本书预测两者天差地别。而且本书还推得出一个温尼科特推不出的方向：一个总有人在旁边说「好不容易堆的，推它干嘛」的孩子，长大后未必不会对人发脾

气、未必不能确认他人是真的，但他会在另一件事上犯难——当他自己亲手搭起来的东西该拆的时候，他的手会抖。

再各说一段两位老邻居。席勒在 1795 年的《审美教育书简》第十五封信里那句话很有名，大意是人只有在游戏的时候才是完整的人；他在第二十七封信里也把游戏和一种多余出来的力联系在一起，好像玩是吃饱了、喝足了之后剩下的力气在自由地动。他说中了玩的自足：不为什么，就为玩，而且在玩里人反而最像人。可是「多余的力」解释不了推倒——如果只是力气有富余，孩子应该把沙堡堆得更高、更大，而不是把它拍平。推倒这一下一点也不多余，它刚刚好，非这样不可。席勒关于「完整的人」的那条线，本书第8章会正面去碰。

维果茨基在 1933 年一次讲游戏的讲演里说，孩子在游戏里常常表现得比他平时大一头，游戏替孩子撑开了一片「最近发展区」（这篇讲演后来收进英文选集《社会中的心智》）。他说中了玩是成长的前厅，这一点比「玩是浪费时间」高明太多。可在发展的框架里，推倒没有位置：发展是累积、提高、往上走，推倒是一个删除动作。最近发展区说得清孩子怎样把城堡堆得越来越好，说不清那座被推掉的城堡去了哪里——孩子推它，不是为了腾出地方堆一座更好的，有时候他推完就去捡贝壳了。他要的，就是那一下「不要了」本身。那一下里没有发展，只有认领。

◆ 2.7 从沙滩到黑板：错账与那只举起的手

如果玩是消失的认领，那就有一个绕不开的推论：孩子在沙滩上学到的是「我造的，我推，我没事」；进了学校，他常常学到的是「我错了，被画了个大红叉，同学都看见了，很丢人」。两套完全相反的算法。学校最该动的，也许不是多加几节活动课，而是把「错」和「改」之间隔的时间缩短。沙滩上孩子敢推，是因为下一座就在眼前；作业本上的错，要等第二天发下来才知道，要等订正、等再检查，中间隔着一整夜的「我错了」。如果错的那一步能当场标出来、当场改一遍，改对了就算成；作文推倒重写，原稿上的修改痕迹不算浪费，而是留作这一程走过的痕——「错」到「改」从几天缩到几分钟，教室里的推，就更像沙滩上的推了。

这里面最细的，其实是老师批到错处时的第一句话。一句是：「这也能错？」另一句是：「错在这一步。好，你现在从这一步再走一遍。」第一句，眼睛落在人身上，错就贴到了孩子脑门上；第二句，眼睛落在那一步上，错就挂在题目的某一行，孩子的笔可以马上回到那一行，把那一步推平了重走。这和沙滩上大人的目光从沙堡挪到孩子的手，是同一个动作，只是方向倒过来：沙滩上要把目光从作品挪到人的本事上，作业本上要把目光从人挪到那一步上。两处挪的，都是「这一下该记在哪里」——记在能重来的地方，不记在拿不掉的地方。

更难的一步，还是谁先付。一个老师想让学生「错了不丢人」，最好的办法不是劝，而是自己某一堂课上说错一句话，再当众说一句：「我这句话说错了，重讲一遍。」这一步还可以再往前走：改口之后，原来那句错话不擦，在旁边补上改过的，让它在黑板一角挂到这周结束。只说「以后我会公开改错」，是表态；当堂错一次、改一次、擦掉，是示范；错句留在黑板上挂几天，下课回头的学生还能指着它问，才算真正把这笔付出去了。这里要说清楚，免得和本书的「账不能记」打架：挂在黑板上的，是老师自己认领的一道痕，不是替哪个学生记的账；它不进任何人的考核，它存在的全部意义，就是让学生看见「被指错不会死」，从而让学生自己的错不必被记账。还有一条小规矩：挂上去的错，后来的人只许补，不许替他擦圆——它要「还丑丑地挂着，而大家照常上课」，才是那个付得起的先例。

学生自己手里，其实也有一件可以变成沙滩、也可以变成账本的东西：错题本。同一个本子，有两种用法。一种是交上去检查的，每周拍照发给老师，错得多的要写反思，大人翻开来看的是「你又错了几道」——这时候错题本是一本账，记的是孩子的错。另一种是孩子自己的：错题抄上去，旁边写自己当时是怎么想的，哪一天真弄懂了，就由他自己在那一道题上打一个大大的勾，或者干脆划掉，像推平一座沙堡——「这一道，不算了」。第二种用法里，错题是痕，划掉是认领；本子越用越薄，孩子越用越轻。差别不在本子，在那支划掉的笔握在谁手里。

如果老师开始挂错，还会冒出一个新问题：大家都挂最安全的错——口误、笔误、忘擦黑板——真正疼的错，比如讲错了一个关键概念、冤枉了一个学生，没人挂。公开的地方很快就变成了展台。这时可以另放一只不具名、不表扬、不公开统

计的错账箱，让那些疼的错有一个去处。一明一暗，错才从「挑便宜的交」回到「找上门了就认」。所有这些，都只是一个方向，是给愿意试的老师的小办法，不是要学校去考核谁挂了几笔错——一旦拿去考核，它就又成了账。

从沙滩走到黑板，问题其实已经悄悄换了一个。沙滩上，推不推是孩子自己说了算；教室里，一个错算不算、能不能划掉、要不要拍下来交上去，常常不是孩子说了算。「这把不算」这句话，到底谁有权说？大人什么时候在替孩子说，什么时候又把这句话从孩子嘴里拿走了？这是第3章要接着追的。

◆ 这一章怎样会错

本章的判断有三个可以把它自己打倒的大局面。第一，如果在不同地方、不同文化的孩子身上普遍看到：孩子在可逆材料、无人追究、能再来这三样都具备的情况下，亲手推倒自己认过的沙堡，稳定地露出的是难过、烦躁或哭，而不是笑，那么本章「推倒是认领、认领带出笑」这条线就受了重伤。第二，如果仔细看下来发现，被浪冲塌和自己推倒，孩子的反应其实没什么分别——该笑的都笑、该哭的都哭，跟是谁让它没了无关——那么本章与伽达默尔、温尼科特的那场决斗就输了，「谁宣布了没了」不是那个关键的分界。

第三，本章最细的一笔是推之前那一拍「认」。如果有人认真看很多次孩子推沙堡，发现推之前停不停、停多久，与推完笑不笑毫无关系——不停的也笑，停很久的也哭——那么「认」就是本书硬加进去的一道工序，不是孩子本来就有的那一站，本章要收回这一笔。至于教室那一半，如果有一些老师长时间地当众认错、留错，学生指错、说出自己疼的错的情形却丝毫不见变化，那么「强者先付、弱者才敢付」这一条也要减重。还有一个更大的局面值得说出来：如果有一天发现，那些从小几乎没有机会亲手推倒自己东西的人——比如一直在只能搭、不能拆的环境里长大，东西总在他不知情时被收走——成年后在「该拆自己搭的东西」这件事上，和从小推够了沙堡的人毫无分别，同样果断、同样不抖，那么本章把沙滩和成人世界接起来的那座桥，就是一厢情愿。这几条都只是粗粒度的局面，说清楚「出现什么样子，本章就错了」，留给愿意去看的父母和老师。

带走的话

孩子推倒沙堡那一下，不是在破坏，是在宣布：「它怎么没，我说了算。」一个从没被允许亲手推倒自己沙堡的人，二十年后怎么敢拆掉自己那间漏雨的旧房。

小账

第一行（SDE）：显露的是「没了也归我」这个认领，随一次次堆、立、认、推越来越清楚；差异序列是「手在沙里动—手停、眼睛退到外面—推—再堆」，承重的是那一拍断开；场是可逆的沙、不追究也不拍照的大人、还能再来一座的下午，再加上那些先被指错还活着的大人。

第二行（这把不算）：该算的是孩子亲手认领了一次消失、老师亲口认领了一次错；不该算的是沙堡的好坏、推倒的「浪费」、缩回去的手指，以及黑板上任何一笔错——它们都只留痕，不入账。

03

第 3 章

谁有权说不算——玩物丧志遮住了什么

这一章的问题

设想一个再平常不过的傍晚。六点刚过，孩子从书包里掏出一盒积木，往客厅地板上一倒，哗啦一声。厨房里立刻飘出来一句话：「先写完作业再玩。」这句话说的人不用想，听的人也不用想，每天不知道要在多少客厅里响起。它像门口那块擦脚垫，谁进门都踩一下，没有人会蹲下来看看垫子底下压着什么。可这句话到底在守什么？这一章要把那块垫子掀起来。底下压着的是一句从《尚书》里来、几千年人人会背的老话「玩物丧志」，老话底下压着的，是一个从来没人审过的前提：玩没有账，所以不算数。本章要问的就是：玩和学各在长什么？孩子把积木塔推倒之后，又把散木推得更散的那几下，在干什么？对一次失败说「这把不算」的那支笔，该握在谁手里？

◆ 3.1 「玩物丧志」是怎么搬家的

「玩物丧志」这四个字，出自《尚书·旅獒》。故事很短：西边一个叫「旅」的部族向周武王进贡了一头大犬，这种犬叫「獒」；一位大臣——按《书序》的说法，是太保召公——怕武王收了这件稀罕东西从此心有所系，写了一篇劝诫，里面有两句后来人人会背的话：「玩人丧德，玩物丧志。」（《旅獒》属于后世所传的古文《尚书》，成篇年代学界历来有争议；这里只取它千百年来被人引用的意思。）玩弄人，就丢了德；沉溺于物，就丢了志。

把这两句放回原处去读，会发现它说话的对象非常具体。听话的人是一个刚刚得了天下的王；「物」是远方贡来的奇珍异兽；「志」是治理天下、安定四方的大志；而「玩」，是一个手里有权的人被别人送来的好东西牵着鼻子走。这里头甚至有一层政治的算计：贡品从来不是白送的，收了就欠了人情，一国之君的心思一旦挂在某件别人送的东西上，送东西的人就多了一根拉他的线。所以这句话真正担心的，是权力被物俘虏。它跟一个八岁孩子在地板上搭积木，几乎八竿子打不着。

可是这句话后来搬了两次家。第一次，从王宫搬进书房。读书人拿它来互相提醒：别玩鸟，别斗蛐蛐，别迷金石字画，误了功名。第二次，从书房搬进客厅，对象换成了孩子，意思也换成了：「玩会耽误学习。」每搬一次，它就缩一次水。听话的人从「一个有天下的人」缩成「一个上小学的孩子」；「物」从远方的奇珍缩成一切不是课本的东西，皮球、泥巴、积木、蚂蚁窝都算；「志」从治国之志缩成下周的单元测验；「玩」从被物俘虏缩成任何一段拿不出成果的时间。这很像一件大人的长袍改给孩子穿，改一回剪一截，改到最后只剩一圈领子，硬扣在孩子脖子上。领子还是那件长袍的领子，绣的花纹还是旧的，可它早就不是一件衣服了，只是一个勒人的圈。

缩水还在其次，更要紧的是搬家路上悄悄钉进去的一个前提。原文里，「玩物」是一个动作，玩的是某样东西，毛病出在「沉溺」二字上；搬进客厅以后，毛病被安到了「玩」本身上——仿佛玩天生带着原罪，只要在玩，就是在丢东西。紧跟着，一根看不见的轴被立了起来：玩在一头，学在另一头。学是正数，玩是零；学是存钱，玩是花钱，或者至少是什么都没存。「先写完作业再玩」，就是这根轴每天的时刻表：先把正数挣够，才准你在零那一格里待一会儿。还有一种更细的时刻表，很多家庭都有：计时器。设想孩子玩到兴头上，厨房里的计时器「叮」地一响，大人还没开口，孩子的手先停了，然后抬头说：「再给我五分钟。」这句话听着可爱，其实已经是一场谈判——孩子在向大人续租一块地皮。玩不是他的，是租来的，按分钟计价，到点收回。

那么现在流行的说法呢？「玩也很重要」「在游戏中学习」「玩是孩子的工作」——这些话的心是好的，可它们动不了那根轴。它们做的事，是在零那一格上

刷一层金粉：零还是零，只是亮了一点；玩之所以被允许，是因为它也能折算成学，能「培养专注力」「锻炼手眼协调」「发展社交能力」。这好比一支温度计，有人觉得零度太寒碜，就把零度那一格漆成金色，温度计照旧还是那支温度计，量的也还是那个温度。玩被准许进门的理由，仍然是「它其实也是一种学」——玩自己是什么，仍然没人问。

这根轴为什么立得这么牢？只骂一句「都是应试闹的」是不够的，它底下有一个一圈一圈转起来的机关。第一圈：好的位置总是有限的，好学校、好班级、好座位，就那么几个，孩子们就得排成一条能比较的队。可玩产出的东西排不进队——塔倒了，在队里就是零；捉迷藏藏得再妙，也换不来一分。于是能被排队的那一样，分数，就成了孩子唯一被看见的样子。第二圈最厉害：分数一旦站住，它会反过来改写别的东西。先改写时间表，从早到晚的每一块时间都要能折算，连玩也要「项目化」「打卡化」，兴趣班要有汇报演出，周末出游要写成日记；再改写人心里的道理，「能出成果」被写成了美德，「玩物丧志」被写成了戒条。到这一步，「先学后玩」就显得天经地义了——不是玩不好，而是玩没有价钱，没有价钱的东西，在一片只认价钱的地里，就等于不存在。第三圈是自己喂自己：被剪成碎块的「娱乐时段」，本来就更难玩出什么名堂，越玩不出名堂，就越证明它该剪。这台机关里，谁也没有坏心，每个人都只是在照着上一圈留下的账办事。它真正漏算的，是一段时间：方向还没有生出来之前的那一段。那一段时间里，孩子既拿不出成果，也说不出自己在干什么，在只认成果的账本上，它整个被记成了零。

所以这一章不打算把玩和学调换位置，也不打算再给零那一格刷一层更厚的金粉，而是要换一个问题来问：玩和学，各自到底在孩子身上长什么？本章的回答压在一个词上。学，长的是一只记账的手：错了一道题，有一栏「-1」，账记在大家都认的那把尺子上，作数、存档、拿去比。玩，长的是一只销账的手：塔倒了，孩子自己说「这把不算」，把这次失败从账上划掉，再来。对一次失败说「这把不算」的那支笔——本书叫它**销账权**。下面就从一座倒了两次的积木塔说起。

3.2 一个人推塔的三岁半孩子

这是一个构想的场景，但带过小孩的人大多见过它的某个版本。

一个三岁半的孩子，一个人在客厅地板上搭积木塔。木头积木，方的、长的、拱形的，一块压一块。搭到第四层，塔歪了，倒了。他愣了一下，没有哭，没有叫，也没有抬头找人。他蹲下去，把倒在最近的几块重新排成底座，再往上搭。搭到第五层，塔又倒了。这一次他停的时间更长一点，两手搭在膝盖上，看着那一地积木。然后他伸出手，把倒在地上的积木往外推——推得比倒的时候还要散，左手拨两下，右手再拨两下，有一块拱形积木被他推到了沙发底下。散成一地之后，他就那么蹲着看了一会儿，看什么，大人不知道。然后他从头开始，这一回，底座比前两次宽了一圈。

没有大人在场，没有相机，没有人问他在做什么。如果这时候一个大人从厨房出来，看见的会是：「在玩积木，倒了几次，没事。」很难觉得这里有什么东西值得写进一本书里。顶多，看见他把积木推到沙发底下，会说一句：「别乱扔，待会儿又找不着了。」

可是就在「倒——推散——再来」这几下之间，发生了一件比「学会搭得更高」更根本的事。请注意，同样是「塔倒了」，前后两次其实不是一回事。第一次和第二次，是塔自己倒的，是事故；推散那几下，是他让它倒得更彻底，是打算。在世界的大账本上，这两样写出来都是同一行字：塔倒了。可在孩子身上，它们落在两个不同的栏里。

这种区别，大人其实非常熟悉，只是没往孩子身上想。一个人被公司辞退，和一个人自己递了辞呈，简历上都只写一行「某年某月离职」，可他心里记的是两本完全不同的账：前一本里，他是被处置的；后一本里，他是做决定的。一只杯子被别人碰翻，茶洒了一桌，和你自己把凉掉的剩茶倒进水池，桌上和水池里都少了一杯茶，可前一件让你皱眉，后一件你连想都不会想。推散那几下，就是孩子把「倒了」这三个字从事故栏里拿出来，挪进了计划栏：这不是它倒给我的，是我让它倒的；这一局到此为止，是我说的。

要看清这两栏有多不一样，不妨再设想一个对照：还是这个孩子，还是这样一座塔，搭到第五层，他四岁的表哥跑过来，脚一绊，塔倒了。这一回他的反应完全不同——他会哭，会喊「你赔我」，会扑到大人怀里告状，好半天不肯再搭（第2章讲沙堡时说过同样的事：被浪冲塌、被别人碰塌，孩子不笑）。塔倒的样子差不多，积木一块没少，他却像丢了一件东西。为什么？因为这一次的倒，有一个别人在他的账上记了一笔，而他没有权力把这一笔划掉：塔是表哥碰倒的，这是事实，他「说不算」也没用。他哭，哭的不是塔，是那支笔不在自己手里。把这两个场面并排放着看就明白了：让孩子不痛快的从来不是「倒」本身，而是「倒」由谁说了算。

本书把这一下叫作**销账**。销账不是抹掉账——塔确实倒了，倒的方向、倒的样子都还在地上，痕一点没少（第1章说过，倒的样子本身就是塔替孩子把话说完的结论）。销账是把账划到自己这一页上，由自己签字决定：这一次失败，算不算一次收场；算不算数。这里有一个更贴近日常的比方：欠条。一张欠条，谁有权当面把它撕掉？只有债主。欠钱的人自己撕了不算，旁观的人撕了更不算。推塔的孩子做的，就是让自己成为自己那次失败的债主——他有权撕这张条子。一个人一旦尝过「我能撕自己的欠条」是什么滋味，他对失败的整个感觉就变了：失败不再是一张别人攥在手里、随时可以拿出来追讨的条子，而是一张自己可以决定留着还是撕掉的纸。

还有一件小事值得多看一眼：推散之后，他蹲着看了一会儿。那堆散木不是垃圾，是另一种布局。倒成什么样、散成什么样，被他的手和眼一起记下来了，下一次的搭法就悄悄变了——底座宽了一圈，没有人教他「重心要低」，是推散的那几下把这个道理喂进了手里。所以推散不只是情绪上的「算了」，它本身还在留痕：塔被推成什么样，物替他记着，手读得懂。痕留下了，账却划掉了，这正是全书那句话的一个最小样本：痕要留，账不能记。

要是从四个不同的角度去挤这同一个瞬间——推倒之后再推第二下、第三下——会看见四样东西同时被压出来。从对比看：散木不是失序，是相对于塔的另一种摆法，它把搭的势头悬在半空，下一次的搭法悄悄变了。从时间看：推散在时间

里是一段连续的波，不是一次损耗；可大人一贴上「搞破坏」三个字，波就被截断了，孩子把手收回来，那一页又回到了会挨骂的旧栏。从好看不好看看：有的孩子会发现倒得越散越好看，于是不再一门心思往高里搭，改成往「倒得干脆」里搭，把倒那一下也搭进游戏，玩成一段完整的起和落。从场看：散了一地的积木要是马上被收走，地板就重新归打扫的人管，孩子那一页还没写完，纸先被收走了。单从任何一个角度看，都只能看见一角：只看对比，会说孩子在探索空间；只看时间，会说他在发泄；只看好看，会说他有审美；只看场，会说要给他一块地方。四个角度压在同一个瞬间上，才逼出那个单看哪一面都看不见的判断：孩子在练习把「倒」从事故改成打算。

再回头看那位从厨房出来的大人。他要是说「别推了，搭完让妈妈看一眼」，塔就成了成果，手却没有推过；他要是说「干什么呢，搞破坏」，推散就被记进了错误栏。两种话方向相反，一个夸一个骂，干的却是同一件事：替孩子把这一下记了账。前一种救下了塔的样子，砍掉了正要去推的那只手；后一种把那只手直接定了性。大人几乎总是救样子、砍手，因为样子看得见、留得住、能拍照，手的动作一过去就什么也没剩下。可玩真正在长的东西，恰恰长在那只手上。

◆ 3.3 销账权：玩真正在长的东西

「失败无代价」这句话，大家都听过，常常被当成一句温情的教育口号：要让孩子在安全的环境里试错。可要是把它放慢了看，它其实是一个很精确的会计问题：代价由谁记，记在哪一页，什么时候付。

在玩里，失败的账有三条性质。第一条，无人记账：塔倒了，没有扣分，没有红叉，也没有那一句尾音上扬的「怎么又倒了」。第二条，可以再来：倒不是句号，是逗号，今天倒了明天还能搭，这一局的失败有保质期，过期作废。第三条，来不来由自己定：没有人命令「再搭一次」，他推散是他想推，他再搭是他想搭。

这三条里，哪一条最承重？很多讲教育、讲管理的人会说是第一条——要营造一个允许失败的安全环境。温尼科特在《游戏与现实》里把这样一片地方叫作「潜在空间」，组织行为学家埃德蒙森在 1999 年一篇研究工作团队的论文里，把团队

里这样一种氛围叫作「心理安全」。两个词都摸到了边，可它们都把责任放在了营造者身上：好像只要大人把场子搭好，孩子自然就敢失败了。推塔的孩子告诉我们的恰恰相反。最承重的是第三条接上第二次动作：「再来一次」不是环境给的首肯，是孩子自己用身体续上去的。底盘不是大人豁免出来的，是孩子用推散的手、一砖一砖砌出来的；大人能做的只有一件事——别去拆。这就像种地。地是农人翻的，可庄稼是自己长的；农人最大的本事，不是把苗往上拔，而是别在苗刚冒头的时候去踩。

那么这页「倒了算我的」账，孩子是怎样一步步翻出来的？不是一次顿悟，是一串「这一次和上一次不一样」推着走。还是那个推塔的孩子，把他前后几次倒塔排在一起看：

第几次	发生了什么	孩子从这一次里摸到的
倒一号	塔倒了，妈妈「哎呀」一声	倒是有账的，账记在别人那里；倒＝事故
倒二号	同样的塔、同样地倒，妈妈在回消息，头都没抬	同一种倒，后果不固定；账不是每次都非写不可
倒三号	又一次意外倒，他不再看妈妈，自己蹲下重搭	不再把「倒」送到别人的账台上去验
第四下	亲手推倒，推完再往散木上拨两下	在事故栏旁边给自己开了一页新栏：我做的，因为我想看它倒

这里头真正起作用的是两种「不一样」。一种是有人记和没人记：同样倒，这回有人「哎呀」，那回没人吭声。另一种是碰倒和推倒：同样倒，这回是它自己倒，那回是我推的。后一种区别在孩子身上不需要语言，手臂有没有发力，他自己最清楚。两种区别叠在一起，孩子就摸到了账本的分页线：世界的账本原来不止一页，有一页是别人记的，有一页是可以自己记的。

把这一串排开，还能看出玩和学的另一个分别：两者的账，不在同一个「时区」里结。学的账是当场付的，听写错三个，本子上立刻就有一栏「-3」，而且会滚利息——这次错了，下次考前要补，期末要算总分，成绩单要带回家。玩的账是可以往后挪的、可以改期的：今天倒了，明天再搭；这一局输了，下一局再说；甚

至可以一直挪下去，挪到它自己作废。孩子学说话、学走路、学跟人相处，其实全发生在这种「账可以改期」的地方：说错一个字不扣分，摔一跤不打分，抢了玩具不记过。设想一下，要是学走路也像听写一样，每摔一次当场记一笔、到周末汇总，大概没有几个孩子学得会走路。科学哲学家波普尔在 1963 年的《猜想与反驳》里，大意是说：科学就是不断地猜、不断地被驳倒，知识正是从错误被一次次找出来里长出来的。成年人要写一本书才敢说出口的这句话，推倒第三座塔的孩子早就在手上知道了：被推翻的那座塔，正是下一座塔的地基。

还有一种「不一样」，表里没有，因为它从来没发生过——可你必须给它留个位置。假如那个第四下推倒，被厨房里一句「干什么，搞破坏！」接住了，这一页大概到今天也翻不出来。那句没有兑现的呵斥，和那两次已经兑现的沉默，是同一件事的两面：销账权长得出来，一半靠发生过的沉默，一半靠没有发生的呵斥。

这样看，玩长出来的，不是某一项特定的本事，不是专注力也不是手眼协调，而是一种对失败的解释权：这一次倒，算我的，算不算数，我说了算。学长出来的是什么？学是把这个解释权交出去，按大家都认的那把尺子来记。这不是说学坏。一个人要会背乘法表，要会写对「已」和「己」，要知道桥梁的承重是多少吨——这些账必须交给大家的尺子，不能由自己说「这把不算」。桥塌了没法说不算。所以要把两样分开看：学的账在大家的尺子上结，玩的账在自己的那一页上结。一本像银行流水，每一笔都要对得上外面的数；一本像练球场边自己心里那本数，投偏了就再投一个，没人记分，也不需要人记分。

这两本账，大人自己的生活里其实也天天在记。一个人洗澡时扯着嗓子唱歌，高音破了，咳一声再来一遍，破十次也没关系——这十次不算，连墙都不记得。同一首歌要是在单位年会上拿着话筒唱，高音一破就是破了，台下几十双耳朵都听见了，第二天食堂里还有人学着哼那一嗓子，这一笔记在了别人心里。学骑自行车也是：在空无一人的操场上摔十次，爬起来再骑，摔一次算一次的只有膝盖；要是在一群同学的注视下摔一次，那一跤可能会被人记好几年。孩子跳房子踩了线，喊一声「刚才不算」，同伴们多半会允许——因为大家心里都明白，这是在玩，玩里的线是可以商量的；考试的时候要是把题写错了也喊「刚才不算」，就没人会理了。

人要活得好，得同时会这两种场合：知道什么时候可以喊「不算」，什么时候必须认账。

一个完整的人，两本账都得会记。只会记第一本的人，每一次失败都要等别人来判，判了才知道自己该难过多久；他的笔一辈子攥在别人手里，别人不开口，他连重来都不敢。只会记第二本的人呢？什么都能说「这把不算」，借了同伴的积木弄坏了也说不算，答应的事没做到也说不算——那就不是销账，是赖账了。区别在哪里？销账销的是自己的失败，赖账赖的是别人的账。推倒自己的塔是销账，推倒别人的塔还说「不算」，是另一回事，这一点本章最后还要回来对账。

这就是全书第一条判决在这一章里的样子：玩不是学习的反面，也不只是「学习的另一种形式」；玩是「可以不算」的发生，学是「要算」的发生，人两样都要会。而且两样之间有个先后：会玩的人更敢学。因为一个手里握过销账笔的人，知道失败可以先记在自己这一页上，所以他敢把一道不会的题交给尺子去量——量出个「不会」，他不至于整个人跟着塌下去。

回到「玩物丧志」。如果玩里长的是销账权，那「丧志」丧的究竟是什么？设想一个孩子，从小到大，每一次塔倒都有人「哎呀」，每一次推散都有人说「别推了，搭完给妈妈看」，每一座塔都被拍下来发到群里。这样的孩子不会不会搭积木，他甚至可能比别人更会「完成作品」。可过两年你也许会看见：他得一句夸奖就停手，没人看就不做，只肯做有成果的事，一件事倒了第一反应是抬头看大人的脸。这些都不是病，也不必给它贴任何标签，它们只是同一件事的回声：他这辈子记的账，笔都在别人手里。所以「玩物丧志」这四个字要是还想留着用，得改一个字的意思：被丧掉的，常常不是孩子的志向，而是那支销账的笔——是把自己从账本里赎出来的那份自由。

◆ 3.4 销账权长在大人的漏记里

上一节那张表里，最要紧的是第二行：妈妈在回消息，头都没抬。这一行值得单独拿出来说，因为它颠倒了很多人对「好的陪伴」的想象。

先想一想，孩子出生头一年是什么样子。每一次摔、每一次倒、每一次把勺子扔到地上，都有大人的一声「哎呀」、一个箭步、一句「没事没事」。每一声「哎呀」都是一笔记录。假如这种记录永远及时、永远准确，从不落下一次，孩子学到的会是一个干干净净的世界：所有动作都有价钱，所有价钱都由大人来标，他要做的只是读价签。他倒了，看大人的脸就知道这次倒值多少：脸一紧，是大事；脸一松，是小事；脸上笑，是好玩的事。这样的孩子很乖，也很会察言观色，但他永远翻不出自己那一页，因为每一页都已经有人写满了。

可大人不可能永远在场。妈妈头也没抬，多半不是她读了哪本育儿书、决定「放权」，而是她在回工作群的消息，锅里炖着汤要看一眼火，腰疼得想靠一会儿，或者干脆就是走了神，脑子里在想明天的事。于是同一件事「塔倒了」，昨天有账，今天没账。孩子正是从这一点「不一样」里，第一次尝到了一种奇怪的滋味：这件事，好像没有发生——没有人看见，没有人记下，它不在任何人的本子上。既然不在任何人的本子上，那它算不算、怎么算，就只剩自己说了算。销账权的第一粒种子，就是这么落下来的。

所以本书要说一句听起来有点不体面的话：销账权不是教出来的，是漏出来的。它长在大人的漏记里。这片漏记的空地，常常不是理念给的，而是生活挤出来的——家里从来不止一本账。锅里炖着的是一本，立刻会坏；洗衣机里的衣服是一本，隔天会坏；手机里那些叮叮作响的小群小窗，每一条都是要当面确认的账。大人不是不想记孩子的账，是她的记录顺序早被更急的那些对象占满了。她跑去给更急的账奔命，孩子就捡到了她跑开之后没人管的那一小块地。这里面没有谁的爱少了一分，爱只是被别的账分走了一点，像一笔收入被扣了税。

读到这里，忙碌的父母也许可以松一口气：你那几次没抬头、那几回走神，不全是失职。孩子在那几分钟里，可能正在长一样你在场时他长不出来的东西。

但接下来这一层要说得非常小心。

如果销账权长在漏记里，那反过来就有一个很别扭的推论：一个太会记、太懂育儿、太追求「高质量陪伴」的大人，可能会在不知不觉中把这片空地填满。她不

是不好，她是太好——她懂得「这是很好的游戏」「这一刻很珍贵」「这里面有教育价值」，懂得越多，就越忍不住要记它一笔：夸一句，问一句「你搭的是什么呀」，拍一张，提一个更高的建议，「要不要试试把大的放在下面」。每一句都充满了爱，每一句也都是一次记账。记着记着，孩子就再也找不到一块没人记账的地方了。打个比方：漏记的那片空地是生土，草籽落下去能自己发芽；太周密的爱，像是出于好心给这片地铺了一层平平整整的水泥，干净，安全，不硌脚，可再也长不出东西了。

这句话很容易被听歪，所以必须把分寸说清楚：**这不是叫大人冷淡，是叫大人留空**。

冷淡是人走了、心也走了，孩子抬头找不到人。留空是人在、眼在、心在，只是手里那支记账的笔放下了。要分清这一点，可以把大人在孩子玩的时候做的事拆成三样。第一样是看护：插座、桌角、窗台、楼梯，这些关乎安全的事，该盯就盯，一刻都不能漏，这一样没有任何「留空」可言。第二样是回执：孩子玩着玩着抬头看你一眼，你在，你看回去，点个头，或者只是笑一下——这是告诉他「我在这儿」，不是告诉他「我记下了」。第三样才是账：评价、比较、拍照存档、「你今天比昨天搭得高」、「怎么又倒了」。留空，留的只是第三样。前两样一样都不能少，少了就不是留空，是撂下。

打个比方，好的在场像灯塔，不像摄像头。灯塔就立在那里亮着，船知道它在，夜里不至于迷了方向，可船怎么走、在哪里打转、绕了几个弯，灯塔不记。摄像头也在，也一刻不离，可它把每一个弯都存下来，回头可以一帧一帧地调出来看。孩子需要的是前一种在场：知道有人在，又知道没人在记。

落到嘴上，回执和账的分别其实听得出来。孩子推倒了塔，抬头看你。「哎呀，怎么又倒了」是账，它把这一次和上一次连起来记成了一串；「真棒，推得好」也是账，只是记在了贷方，下一次他推倒之前会先想想这一回能不能也得一句「真棒」；「你刚才搭的是什么呀」多半也是账，它要孩子把一段还在发生的事折算成一个名字交上来。那什么是回执？有时候是一个「嗯」，有时候是跟着他看一眼地上的散木，有时候只是他抬头时你恰好也抬头，两个人对一下眼神，各自低头

接着干各自的事。回执的意思是「我收到了」，账的意思是「我记下了」；前者让孩子放心往下玩，后者让孩子开始替下一次打算。分寸就在这里：你不必一句话不说，你只是不必替他结账。

再打一个比方。一页印得好的书，四周都留着白边，行和行之间也有空。没有人会说那些空白是浪费纸，恰恰是那些空白让字能被读下去，读的人也有地方在页边写一句自己的话。一页从头到脚印满了字的纸，信息是多了，却没法读，更没有地方让读的人落笔。孩子的一天也是一页纸，大人的话、安排和记录是字，漏记的那几段是留白。留白不是没印好，是这一页能被孩子自己写上一笔的唯一地方。

还要提防另一种看起来像留空、其实不是的做法：刻意装没看见。设想一个大人读了「要给孩子空间」的道理，于是孩子推塔的时候，她在旁边憋着不说话，眼睛却一刻不离，脸上写满了「我在忍着不评价你」。孩子是读得懂这张脸的。这种憋着的沉默，本身又成了一种记账——账没写在嘴上，写在了脸上。真正的漏记是松的，不是憋的。所以与其「忍着不看」，不如真去做一件自己的事：坐在旁边叠衣服、缝一颗掉了的扣子、看两页自己的书。手里有事，心思就自然松开一半，孩子抬头时你也在，你抬头时他也在，中间没有人在记。

有一个画面可以作为样子。这也是一个构想的场景：祖母坐在客厅的藤椅上织毛衣，孙子在她脚边的地板上搭塔、推倒、再搭，前后搭了一个下午。祖母一句话也没说，偶尔抬眼看一下，针没停。塔倒的时候，她的针顿了半拍，又接着织。孩子推散积木，她看了一眼，又低下头去数针。这个下午，孩子的玩一直没断。为什么？因为祖母在场，却没有账；她的注意力大半在毛衣上，剩下的一小半刚好够当灯塔。可是只要她放下毛衣，掏出手机说一句「摆好，拍一张给你妈看」——那片地当天就裂了。不是「有人看着」那一层出了事，也不是「时间被占了」那一层出了事，是记账那一层：手机一掏，倒了就拍不了，拍不了就拿不出东西，失败从此有了价钱。

最后，说一点家里能做的小事。家里的账不止一本，可账和账不同命：有立刻会坏的（锅上炖着的汤），有隔天会坏的（没晾的衣服），还有一类其实永远不会坏的——地板干不干净、别人怎么看我、孩子的成长档案有没有按时更新。最后这

一档，完全可以挪到孩子睡着以后，或者一周集中结一次。多数大人不敢漏，怕的往往不是汤糊了，而是「有没有人会看见我这个当妈的、当爸的失了职」。可孩子要的那片生土并不大，就是大人敢让几本账同时欠着的那几分钟。欠着不吃人，记账才吃人。

◆ 3.5 快门：账本是怎么开起来的

上一节说到祖母掏手机，这一节就从手机说起。

设想这样一个场景。孩子的塔这一回搭得特别高，七层，最上面还顶着一块三角形的屋顶。大人从厨房出来，眼睛一亮：「哇，别动别动！」手机举起来，「往旁边站一点，对，笑一个。」咔嚓一声。「我发给爸爸看。」再咔嚓一声，「发到家族群里，让奶奶也看看。」

这一下小得不能再小，几秒钟的事，全世界的客厅里每天发生无数次。可它干了一件大事：快门一响，塔就从「在地上」变成了「在文件里」。在地上的塔，是现场，它只存在于这个客厅、这个下午、这个孩子的手边；在文件里的塔，能离开现场了——能被装进口袋带走，能在半夜被一个远在外地的亲戚刷到。作品和玩的分别，说到底就在这里：作品能离开现场，玩不能。一座塔一旦能离场，它就从一段发生，变成了一件可以拿去给人看、拿去比、日后可以翻出来的东西。用本书的话说：账开了。

为什么说快门是开账，不是记录？因为手机那头站着人。人类学家莫斯在1925 年发表的《礼物》里研究过，礼物身上有一股逼人回礼的力量：送、收、还，三样都是义务，你收了礼，就欠了一份情，迟早要还。一张发进群里的照片也是这样，它等着回礼——点赞、评论、「宝贝真棒」「搭得真高」、一个大拇指。这些回礼一到，孩子很快就会明白一件事：要紧的不是塔倒得怎么样、推散的时候心里痛不痛快，要紧的是被拍下来的那一帧好不好看。于是你会慢慢看到一些细小的变化：他开始按「拍出来好看」的顺序搭，而不是按自己想试的顺序搭；他搭完不再推倒，而是喊「妈妈快来拍」；拍完了他也不推，转头问「发出去了吗？奶奶

说什么了？」；再往后，他学会在镜头前给作品起名字：「这是我的作品，叫城堡。」

有一个谁都能在家里当场验的分界线。玩完了，孩子是还蹲在散木旁边，继续拨弄、继续看，还是转身找人：「你看我做的好不好？」前一种，人还在场里；后一种，人已经跟着作品离场了。那一转身，就是账本已经开起来的记号。

不过，莫斯说的礼物是要流转的，送出去，对方回礼，一来一往，人情就在人群里转起来。家长群里的那张塔的照片却有点不一样：它不送给谁，也不指望流转回来，它当场开了一栏账，隔一夜就记上利息——今天发了七层的，下回不到八层就不好意思发了；这周发了得奖的画，下周没东西发，心里就空落落的。它讨的回礼，也不是别人的承认，而是自己的安心。

那么，大人到底为什么要拍？难道真是为了孩子的记忆？法国学者巴特在1980年讲摄影的书《明室》里说，照片的要害是证明「此曾在」——这个东西曾经在那里。用在这里极准，只是要换一下主语：一张塔的照片证明的，常常不是「孩子玩过」，而是「我在场过」。大人的陪伴有一个它自己很少说出口的缺口：人不可能一直在。一天二十四小时，除去上班、通勤、家务、睡觉，能完完整整把身体放在孩子身边的，也就那么几个钟头，还常常被手机切成碎片。拿什么证明自己爱过、陪过？照片。所以快门很多时候是给大人自己开的收据：白天缺的那一块，晚上用一张照片补上。

一层层剥下去，就摸到了「玩物丧志」和「先学后玩」真正的地基。这地基不是分数——分数是后来才加进账本的一栏。最早的那一笔账，是爱：爱要看得见。关心这样东西，看不见，摸不着，记不住，也没法拿去向别人证明。要把它留在自己和别人的记忆里，就得把它翻译成一样能离开现场、能被展示的东西：一张照片，一张奖状，一条朋友圈，一座拍得下来的、不能倒的塔。这份「要把爱留下来」的念头，是一切留痕的第一推动力；快门只是它最普通的一个变种。

接下来账就滚起来了。为什么是「先」学「后」玩？因为学有成果，成果能留下来，能拍，能存档，能拿去比；玩没有成果，没有成果的时间，在「留得下来的

才算发生过」这片土壤里，就等于空白。孩子被记录得越多，空白就显得越可耻；空白越可耻，大人越急着用成果把孩子的空白填满；填得越满，那一点点没被填的空当就越扎眼。于是「玩物丧志」从一句大臣劝王的话，变成了一块钉在空白地上的牌子：此地无产出，禁止逗留。

说到这里，大人难免要自责。其实不必。第一张照片，大多是因为爱按下去的——孩子第一次自己站起来，第一次搭成一座塔，那一下的心动是真的。后来一天拍一百张，推动它的已经不是那一下心动，而是账的惯性。点火只要一瞬，火势铺开靠的是风。两段的推手不一样，所以要停下后一段，根本用不着去审问自己当初的真心。把两段分开，那一场自我谴责就散了。

那么怎样撤快门？要动的是手，不是嘴，而且先动的不是按快门的那只手，是「发出去」的那只手。快门只是让瞬间离开现场，「发出去」才让它变成一台收账机。下面几条，是一些家庭可以试的小规矩，只是建议，不是标准：

一是拍但不发。想拍就拍，拍完把手机反扣在桌上，接着干自己的事。照片不发出去，就成了一份私人的纪念，没有回礼的压力，举手拍的冲动也就淡了一半。二是手机不过线。孩子玩的地方划一个圈，手机放在圈外；真想拍，人走出圈再拿。一段实打实的物理距离，比十次「我要忍住」都诚实。三是一周发一次。当天拍的只存不发，到周末挑三张发。当天觉得非发不可的图，到周末大半成了自己都懒得发的——时间是最好的删片人。四是只拍抬头，不拍作品。作品一入镜就上了账，一上账就有人等着验收；孩子抬头看你的那张脸，不欠任何人的账。五是孩子自己要拍，就给他拍。他喊「给我拍一张」，说明快门已经成了他游戏的一部分，这时候再没收，反倒成了新的账。拍完补一句：「现在看看，它还会变成什么？」

幼儿园和学校也有自己的快门，而且常常装在制度里：成长档案袋要放作品照，家长群里每天要发活动照，建构区搭完要拍下来「留存」。这里也可以动一动小地方。比如建构区挂一个「不拍成品」的小牌子，快门只留给户外跑跳；成长册里少放几张作品照，多抄几句孩子自己的原话，再添一行老师的字：「今天倒了五次，又开始了。」这一行字不评价塔高不高，只记下一个事实：倒了，又开始了。它是痕，不是账。要检验这些小改动有没有用，也不必看塔搭得多高——塔高是旧

账本上的一栏——只看两样：推倒之后，隔多久重新开工，是不是变短了；玩的时候，抬头找大人的次数，是不是变少了。这两样读数只给大人自己看，不给孩子打分，也不进任何考核。

撤掉快门以后，最难的不是忍住不拍，而是大人忽然空了手。那一分钟，他必须只是坐着，看。这比任何教育理念都难做到——难的不是舍不得照片，是舍不得那个「我总得做点什么」的自己。一张照片，不过是这个念头的收据。收据停了，孩子才回得来。

最后让大人真正收手的，往往也不是道理。设想有一天，孩子搭到一半，忽然丢下塔，转身去追墙上自己的影子。大人举着手机，手指搭在快门上，那半秒钟里，镜头里只剩下一个糊掉的虚影。拍东西，总预设对象会停在那里等你取景；作品会等，孩子不会。又设想几年后，孩子指着相册里那座七层的塔，或者听大人说「你小时候最爱搭塔了」，平平淡淡地回一句：「那不是我。」相册里冻着的小人，和眼前这个活生生的孩子，在「哪一个才是他」上顶住了。旧照片追不上新孩子。大人收手，不是因为想通了，是因为那本相册里冻着的样子，越来越配不上眼前这个一直在变的人。而孩子是天底下少有的会回头注销自己旧样子的生物——他小时候推倒一座塔，是给自己签的第一张销账单；长大后那一声「那不是我」，是这张单子的回声。

◆ 3.6 与孔子决斗

要反驳「玩物丧志」，中国人手边最现成的一句话，不在西方的游戏理论里，而在《论语·述而》：

> 子曰：「志于道，据于德，依于仁，游于艺。」

立志在道上，守住德，依靠仁，在六艺里优游。一个人只要背得出这十二个字，就可以对「玩物丧志」说：你看，孔子自己就讲「游」。所以这一章最该正面

交锋的，不是哪位游戏学者，而是孔子。规矩照旧：先承认他说中了什么，要说足；再写本书多出来的那一层；最后给一个只有本书推得出、他推不出的局面。

他说中了什么。孔子说中了一件根本的事，比今天大多数谈「游戏化学习」的人都深。「游于艺」的「游」，不是学累了出去放松，不是学完了才准许的奖赏，它本身就是成人的一部分。艺是礼、乐、射、御、书、数，这六样里，有要下苦功练的射箭、驾车，也有要整个人沉浸进去的音乐、书写；孔子没有把它们切成「正经学」和「课余玩」两半，而是说，人在这些东西里要能「游」——像鱼在水里，进得去，又不被水困住。后来朱熹在《论语集注》里注这一句，解「游」字，说的恰恰是「游者，玩物适情之谓」：同样是「玩物」二字，在《旅獒》里通向丧志，在这里却通向成人。可见古人自己心里很清楚，「玩物」本身并不必然丧志，要看它站在什么位置上。《礼记·学记》里也有类似的意思：「君子之于学也，藏焉，修焉，息焉，游焉。」君子对待学，要收藏在心、要修习，也要休息、要游。孔子在《论语·雍也》里还说过：「知之者不如好之者，好之者不如乐之者。」懂得它的人，不如喜欢它的人；喜欢它的人，不如以它为乐的人。

这里头有一个了不起的判断：游，不是学的反面，而是学的最高姿态。学到了家，反而能玩；真正的行家，在自己的行当里是游刃有余、有点像在玩的。站在「游于艺」的位置上回看「先学后玩」，那个「后」字已经被破掉了：学和游不是先后两段，而是一体的。单凭这一手，已经足够驳倒客厅里八成的「玩物丧志」。

所以，如果本书只是说「玩也是学」「玩很重要」，那就输了——孔子一句「游于艺」就把它装下了，而且装得比我们更体面。

本书多出来的一层。仔细看那十二个字的顺序：志、据、依、游。游排在最后。不是随手排的，这个顺序是有分量的：先立志于道，再据守于德，再依凭于仁，最后才是游于艺。游，是一个已经立了志、已经站稳了的人，在已经成型的六艺里的优游。它有方向，有出口。礼乐射御书数是现成的、有规矩可循的「艺」，游的人知道自己在游什么、游向哪里。打个比方，孔子的游，像一个会水的人在一条有堤岸的河里游，水再深再急，两边有岸，前面有码头；游得再自在，也是在河道里的自在。

而那个三岁半推塔的孩子，站在这个顺序的更前面。他还没有「志」，也谈不上「据」和「依」。他推倒、推散、再搭，不是为了抵达哪一门艺——他连「搭建」算不算一门艺都不知道。他是在给「倒」开一页自己的账。在他这里，方向不是早就摆在那里、只等他滑过去的东西；方向是还没生出来的东西，要靠「可以倒、倒了算我的」这片底盘先垫出来。他不是在有堤岸的河里游，他是在一片还没有河道的湿地里扑腾，河道要靠他一次次扑腾冲出来。

所以孔子的顺序是「志—据—依—游」，而孩子身上，常常是另一个顺序：先游，志从游里慢慢生出来，然后才谈得上据和依。这一个顺序，孔子推不出来——不是他想不到，是他那套话的第一条命根就是「志于道」，志在先。一个没有志、先把自己抛进玩里的人，在孔子的框架里不是游者，而是迷路的人。

这也顺带回答了一个常被问到的问题：为什么不少发明家、艺术家回忆自己最要紧的那段时光，爱说「我那时候是在玩」，而不说「我在研究」「我在创作」？（第6章会专门谈费曼，这里只带一句。）一个可能的解释是：在他们真正碰出新东西的那一刻，方向还没生出来。要是方向早就清清楚楚，那做的事就叫「解题」，不叫「发明」。人只有先承认自己还没有方向、甘心在一片没有出口的地方转圈，才可能碰到一个比「要到哪里去」更早的问题：我到底在往哪个方向使劲。他们说「玩」，说的正是那片还没有出口的地方。

只有本书推得出的局面。设想一个孩子，反复拆同一座塔，拆了整整一年。这一年里，他没有一件可以拿出来给人看的作品，没有一张值得发的照片，搭的永远是那么几层，最后都被他自己推倒。但仔细看，他不是卡住了：他每一次拆的方式都不一样——有时从顶上一块块拿，有时从底下抽一块让它整个塌，有时推散了又按颜色归堆；而且，从推倒到重新开工之间隔的时间，一次比一次短。

这一年，该怎么看？

「玩物丧志」会说：荒废了，一年什么都没搭出来。「先学后玩」会说：他还没挣到玩的资格。孔子呢？孔子是宽厚的，他不会骂这个孩子，但他会摇头：这孩子没有志，不在道上，也谈不上据和依，他的游没有去处。孔子的好心会给他指一

条路：给他一门艺。去学点正经的——送去搭建课，学结构，学比例，学怎样搭出一座「像样」的塔。三种说法，一个骂、一个拦、一个劝，最后指的是同一个出口：给他一个方向。

本书在这里分了岔。本书说：这一年，那孩子正在长一样以后任何正经学习都得先有的东西——他在给自己写「倒了算我的」那一页账，一年写了几百遍。方向可以晚一点生，这页账不能没有。用一个做生意的比方：那一年不是亏空，是他在攒自己人格这家小铺子的原始股。原始股不分红，账面上看不出任何收益，可以后铺子开得多大，全看它厚不厚。孔子的「游于艺」，对「有艺可游」的人是最高的赞美；可对一个「尚未有艺、正在倒塌里练习销账」的孩子，它开出的方子——尽快给他一门艺——反而可能是一笔坏账。

这个分岔不只是看法不同，它推出的局面也不同。按孔子的方子，早早把这个孩子领进一门艺，本书预言你会看到：他推倒的次数会变少，因为在艺里，倒是错；他开始在搭之前先问「这样对不对」；搭完了，他会抬头找老师的眼睛。他也许会搭得越来越像样，但那页自己署名的账，翻到一半就被合上了。反过来，如果大人只是别去没收那片地——不催、不拍、不问「你到底在搭什么」——本书预言，等某一天艺真的来了（也许是乐高，也许是木工，也许根本不是搭东西），他接得住，而且敢在里面倒：老师说「这样不行」，他不至于整个人塌下去，因为他知道失败可以先记在自己这一页上。孔子的框架推不出后一种结果，因为在他那里，没有艺的游不成其为游，也就谈不上它能为后来的艺垫底。

公平地说，孔子的顺序并没有错，它只是说给另一种人听的。一个已经成年、已经有了志向的人，确实需要「志—据—依—游」这条路：先知道自己要往哪里去，再在路上学会优游。木匠干了二十年，刨子在他手里就像在玩；琴师练了半辈子，弹琴就像说话。这是孔子的游，是学到头之后的自在，本书完全同意。本书要补的，只是这条路前面还有一截：在一个人有志之前，他需要先有一片可以倒、倒了算自己的地。没有这一截，后面那条路走起来就格外沉——每一步都怕走错，因为他从来没有尝过「错了也可以不算」的滋味。很多成年人在工作里不敢试、不敢改、交出去的东西一被挑毛病就整夜睡不着，未必是他们缺少志向，可能是这一截

在他们小时候就被铺成了水泥地。好在这一截不是过了年纪就再也补不上的，第12章会谈成年人怎样重新给自己找一块能推倒重来的地。

不妨把判别问题问得再直白一点：看到这个拆了一年塔的孩子，你是给他一门艺，还是替他把倒过的那几百页留着？孔子只能给前一个答案，因为他的游要有出口；本书推得出后一个，因为「销账」既不在他的游里，也不在他的志里——它在两者之前。

几位邻居。孔子之外，还有三位西方学者离本章的说法很近，各说一段。

第一位是格鲁斯。十九世纪末，他先后写了《动物的游戏》（1896）和《人的游戏》（1899），提出游戏是对将来成年行为的预演：小猫扑线团是在练捕鼠，孩子过家家是在练当家，追打是在练身体。这个说法解释了游戏里大量的模仿，是「玩有将来的用处」最结实的一个版本。可它有一处说不通：孩子推倒一座塔，预演的是将来的什么？没有哪一种成年生活，需要专门练习把自己刚搭好的东西推倒再推散。预演论能解释搭、藏、跑、扮，解释不了「倒」。因为「倒」没有未来的目的，它属于现在，它的用处就在这几次重复里——它处理的不是将来要走的路，而是眼下这一笔失败归谁。

第二位是杜威。他在《民主主义与教育》里专门谈过游戏与工作，反对把游戏当消遣、把工作当正经的老划分；在他看来，两者的分别不在一个有目的、一个没目的，而在目的落在哪里、隔得多远：游戏的兴趣在活动本身之中，工作的目的更多落在活动之外、更远的结果上。这是那本书第十五章「课程中的游戏与工作」的大意，不是原话。这一刀已经砍断了「玩没有目的，所以是玩物丧志」的说法，比格鲁斯高出一头。可杜威仍然护着一个「目的」，只是把它挪进了活动里面。推散那几下，连这个目的都没有——它不是「把活动当目的」，它就是一次收场、一次清零。杜威能说「推塔自有其乐」，说不出「推散是孩子把这一场的结束记在自己名下」。因为账不是目标的关系，是结束的关系。

第三位是萨顿-史密斯，一位研究游戏一辈子的学者。他在《游戏的模糊性》里指出，现代人谈游戏，被一种「进步」的说法收编了：游戏有价值，是因为它促

进发展、促进学习、有疗愈作用——游戏的价值全落在它带来了什么上。这本书出版于 1997 年。这本书几乎就是在给「玩有什么用」这个问题拆台，和本章 3.1 节说的「在零那一格上刷金粉」是同一个方向。本书多出的一层是：他拆的是「游戏被解释了，就会变成别的东西」；本书看到的是更早、更细的一步——游戏被记了，就会变成别的东西。解释是事后加税，记账是当场改价。快门并不解释游戏，它不需要任何理论，只要一个「发送」，玩就离了场。萨顿-史密斯拆得掉「玩是为了什么」，拆不掉「玩被记下之后会怎样」——后者不是说法的问题，是账的问题。

◆ 这一章怎样会错

本章的说法，在几个大局面下就要收回。

第一，如果推散不是销账，而是表演。本章把「推倒之后再推几下」读成孩子在给自己的失败签字。可要是在大量寻常家庭里看到：孩子在没人看、没人拍的时候很少推散，只有身边有观众时才推得起劲——那推散主要就是演给人看的，销账一说站不住。

第二，如果快门没有利息。要是发现，家里照片发得勤的孩子，自由玩的时间反而更长、玩完抬头找人的次数反而更少，那就说明快门并没有给玩开账，本章关于「快门是收账机」的整段话就要撤回。

第三，如果销账和赖账分不开。本章默认，玩里练出的「倒了算我的」是一种好的能力。要是看到玩得多、推塔推得欢的孩子，同时也更常把别人的账一起销掉——推倒同伴的塔也喊「不算」，弄坏了别人的东西也说「重来就行」——那销账权就和「自己做主、不认别人的账」是同一样东西，本章给它的正面评价就要塌。

还有一个常识性的反例一直盯着本章：电子游戏。电子游戏也能无限重开，现实里也没人记账，按本章的道理，它似乎也该养出销账权，可很多大人觉得孩子打完游戏是空的。本章的回答是：电子游戏里的账，是代码早就记好的死账。它不是漏记，而是记得比任何大人都干净——第几关、死了几次、几颗星、排第几名，一笔不落；「重开」是系统给你的按钮，不是你自己签的字。玩家能按「重来」，却

没有权说「刚才那次不算」，因为那次早就被存进去了（第1章所说的假撤销，就是这个意思）。可这个回答本身也可能错：要是看到一个手边只剩电子游戏、没有积木泥巴的孩子，照样长出了「倒了算我的」那份底气，那本章这一段就要改写。

> **带走的话**
>
> 孩子把塔推倒又推散的那两下，是他在给自己的失败签字。别抢他那支笔。人在，眼在，记账的笔放下——这叫留空，不叫冷淡。

小账

第一行（SDE）：显露的，是「倒了算我的」那一页自己署名的账，随一次次推散、重来，一层层显出来；差异序列，是有人记／没人记、碰倒／推倒、推散／再来；场，是漏记的大人、容得下散木的地板、没被切成小块的时间、搁在圈外的手机。

第二行（这把不算）：该算的——作业本上那道题、借来的积木要还、推倒别人的塔要道歉；该不算的——客厅地板上那座塔倒了几次、推得有多散、一年里搭成过几座。

◆



第 二 编

玩怎样发生

编　序

这一编三章，回答「玩怎样发生」。第 4 章看几个孩子用砖头、树枝在台阶上发明一个游戏：痕先于规则，规则抢在动作前头说话，游戏就散。第 5 章盯住玩完之后那五秒：好玩和坏玩在这里分岔，没人接住，孩子只能自己再点一次。第 6 章讲一台不肯响的收音机：把「行不行」交给物来裁定，撤掉大人替物道歉的那本账，玩才变成手艺。本编是第三、第四条判决的主场。

04

第 4 章

从无聊到玩起来——痕先于规则

这一章的问题

设想一个暑假的下午。单元门口三级水泥台阶上坐着四个孩子：一个晃腿，一个拿树枝戳蚂蚁洞，一个把拖鞋甩出去又用脚尖勾回来，最小的那个趴在扶手上拖长了声音：「好——无——聊——啊。」台阶旁边是拆花坛剩下的一小堆红砖，墙角扔着几根断枝。十分钟以后再看：砖立起来了，有的站着，有的倒着；有人喊「不许用手扶」，有人喊「只许用脚踢」，有人数「一、二、三」，规矩越来越多，人也越玩越投入。又过了半个钟头，有个孩子说：「没意思，我们换个地方吧。」一群人呼啦一下转到楼后去了。乘凉的大人会说「小孩就是会玩」，这句话很省事，却把整件事又塞回了黑暗里。那一局游戏，是怎样从一堆砖头和一群无聊的孩子里，一步一步长出来的？

◆ 4.1 无聊不是空的，是一身没处放的劲

先看「无聊」的样子。大人以为无聊就是「没事干」，像一间空屋子，什么也没有。可只要在台阶边上多坐五分钟，就会发现无聊的孩子一刻也没闲着：腿在晃，晃得台阶上的沙子都震起来；手在戳，树枝把蚂蚁洞口戳大了一圈；脚在甩，拖鞋飞出去两米远又被勾回来；嘴在哼，哼的不成调；身子在扭，一会儿趴着一会儿仰着，一会儿把头倒挂在台阶边上看倒过来的楼。一个真正「空」的人不会这

样，一个真正空的人会躺着不动，或者睡着。无聊的孩子不是没有劲，是一身的劲找不到地方放。

这就像炉子上烧开了一壶水。水滚了，气要出来，壶嘴要是被堵住，壶盖就「噗噗噗」地跳，跳得整个灶台都在响。壶盖跳不是因为壶里空，恰恰是因为壶里太满；它乱跳，是因为气在找出口。无聊的孩子晃腿、戳地、甩鞋，就是那只乱跳的壶盖。他身上有的是动的劲，可是周围没有一样东西接得住这股劲，也没有任何现成的玩法告诉他「这股劲往这里放」。劲在，接的东西不在，路也不在——三样凑在一起，就是我们叫作「无聊」的那种又烦又躁、坐不住又起不来的状态。还可以换一个比方：路口堵车，车停着不走，发动机却一直在转，油门一点就「嗡」地响一声。车不是没油，是前面没路。无聊的孩子就是一辆堵在路口、发动机一直在转的车。

所以本书对无聊有一个和平常不太一样的看法：无聊不是玩的反面，是玩的土壤。土壤里看着什么都没有，可它不是空的，它憋着劲，里面有水分、有温度、有埋着的种子，就等一个口子破土。一个正跑得欢、正追得热闹的孩子，是不会突然蹲下去捡一块砖头的，他的劲已经有地方去了；只有那个坐在台阶上、劲憋得没处放的孩子，眼睛才会在周围的东西上一样一样地扫过去，像一只饿了的麻雀在地上跳来跳去找吃的。玩的第一下，常常就是从这种「扫」里冒出来的。

那一下是什么样子？设想台阶上那个拿树枝戳蚂蚁洞的孩子，戳着戳着，树枝碰到了旁边那堆红砖，「当」的一声。他转过头，多看了那堆砖一眼。这一眼很短，大人一般看不见，可是从这一眼起，砖头和别的东西就不一样了。在这之前，那堆砖是背景，跟台阶、跟墙、跟垃圾桶一样，是「本来就在那儿」的东西；这一眼之后，砖从背景里被切出来了一块——它成了一样「可以拿来干点什么」的东西。他伸手拿起一块，掂了掂，往地上一立，砖站住了。

请注意这里的次序。孩子并不是先想好「我们来玩搭砖的游戏」，然后去找砖；也不是先认出「砖是玩具」，然后才去碰它。他是先碰了、先掂了、先立了，在这几个动作里，砖的一个性质被切了出来：能立住。树枝能挥，可是立不住；石头能扔，可是立不稳；沙子能抓，可是一抓就散。三样一比，「能立住」才成了砖

的一个特别的地方。这个性质在这一刻之前对孩子来说并不存在——它不是写在砖上的说明书，是那几下手上的比较把它切出来的。等到很久以后，也许有人才会说「这是我们的玩具」「这是我们的城墙」。指认在先，命名在后；名字是后来从别处借来、盖在这个已经切出来的性质上的。

这一眼不是天才，也不是「创造力」。说它是创造力，好像这孩子比别人多长了一样东西；其实他只是比别人更无聊了一点，劲憋得更紧了一点，土壤更紧，劲不得不换个地方走。同一个孩子，如果那天下午刚从游泳池回来，累得只想躺着，他看见那堆砖也不会多看一眼；如果他正抱着平板，那堆砖就是不存在的。那一眼需要两样东西同时在：一身没处放的劲，和一样刚好能接住这股劲的东西。前一样是无聊给的，后一样是那堆砖给的。缺了前一样，砖只是砖；缺了后一样，劲只能继续在台阶上晃腿。

大人身上其实也有这种无聊，只是我们不太好意思承认。开一个很长的会，前面的人一直在念稿子，你手里的笔开始转，转着转着，你在笔记本的角上画了一个小方块，又给方块加了个影子，再加一个窗户，等会议结束，本子角上已经是一栋带烟囱的小房子了。在机场等延误的航班，有人把登机牌折了又折，折成一个小扇子；有人用脚尖顺着地砖的缝走直线，走到头转身再走回来。这些都不是「有意义的事」，可它们都是同一个动作：一股没处放的劲，在周围的东西里找到了一个能接住它的口子。笔记本角上能留下线条，登机牌能留下折痕，地砖缝能让脚一步一步对上——这些东西都有一点共同之处，下一节会细讲。

那么大人能做什么？本书的建议很朴素：不必替孩子想好玩什么，只要在他够得着的地方，留几样「做一下会留下点什么」的东西，然后走开。阳台角落里一小盆可以挖的土，门口一盒粉笔，一块旧黑板，一把用剩的小木块，一盆水和几个空瓶子。它们不是玩具，它们是给那一眼准备的。孩子喊「无聊」的时候，大人不用接话，也不用推荐，只需要不把这几样东西收走。等他的眼睛扫过来，自然会停在其中某一样上。

这里先说一句大人最常做、也最好心的事：孩子一喊「无聊」，大人马上往里塞东西。「无聊就去看会儿书」「无聊就把作业写了」「要不给你开一集动画

片」，或者给他报一个班、递一个玩具。这些都不坏，可它们做的事情，有点像看见壶盖在跳，就赶紧把整壶水从火上端下来——壶盖是不跳了，水也不滚了，那股找出口的劲也一起凉了。还有一种更常见的反应是数落：「这么多玩具还说无聊，你到底要什么？」孩子答不上来，因为他确实不知道自己要什么；无聊之所以是无聊，就是因为「要什么」还没长出来。本书不是说大人永远不该接孩子的无聊，而是想请大人多给它几分钟，看看它自己会往哪里冒。很多时候，那一眼、那一下「当」，就差那几分钟。至于为什么今天的孩子越来越等不到这几分钟——无聊一冒头，屏幕就先替他填上了——第9章会专门讲，这里只把问题留下。

◆ 4.2 留痕时间：材料记得住手多久

为什么偏偏是砖？台阶边上明明还有沙子、有树叶、有树枝、有一只空饮料瓶。如果问孩子，他会说「砖好玩」。可「好玩」是一句结论，不是原因。这一节要把这个原因找出来，它比「好玩」小得多，也硬得多。

把砖和沙子并排放着看。台阶下面那一小片地上积着从花坛里冲出来的干沙，孩子用手推一把，沙子散开，平了；再推一把，又散开，又平了。他推了一百下，第一百下开始的地方，和第一下开始的地方，一模一样。他的动作做完了，动作的结果也跟着一起完了，地上没有留下「我刚才推过」的证据。砖不一样。他把一块砖立起来，手一松，砖站着；他走开去捡树枝，回头一看，砖还站着；他跟别人说了一会儿话，再回头，砖还站着。他的那一下早就做完了，可那一下的结果还在那里，替他保持着「刚才发生过」的样子。

这就是砖和沙留给孩子的根本差别：一个把痕留住，一个把痕收走。「能立住」是后来的事，最先接住那股无聊劲的，是「能留痕」。一个无聊的孩子在找的，其实是这样一样东西——我对它做了一下之后，世界有没有给我留下一个结果，让我回头还能看见。

这里要小心一个误会：好像沙子天生不留痕，砖天生留痕。不是的。大人一脚踩在沙地上，脚印清清楚楚，能留好几天；海边的湿沙能堆出城堡（那是第2章的主场）。沙子留不留痕，要看是谁的手、多大的劲、什么样的沙。一个六七岁孩子

的小手，在干沙面上轻轻一推，沙子当场就抹平了；同一片干沙，对大人的脚是留痕的，对孩子的手是不留的。可见留痕不是物的一张属性表，而是「这个身体」和「这样材料」碰在一起时，当场结出来的一个读数。换一只手、换一阵风、洒一点水，读数就变了。

本书给这个读数起一个名字，叫「留痕时间」：一次动作做完以后，「这一下发生过」的痕迹还能被做的人自己看见多久。这个定义很窄，只说一件事，可它几乎可以拿表来量。干沙面上孩子的手推一下，留痕时间差不多是零；湿沙上拿手指划一道，痕能活几秒到几分钟，慢慢塌下去；粉笔在水泥地上画一条线，能活一个下午，下一场雨才冲掉；砖立起来，只要没人碰、没风刮，可以一直站下去。把家里和街边常见的几样材料排一排，会看得更清楚：

材料	孩子的一下能留多久	孩子通常会怎样
干沙面、水面	几乎当场抹平	拍几下就走，或者乱泼乱撒
冬天窗玻璃上哈的气	几秒到十几秒	一遍遍哈、一遍遍画，盯着字一点点淡掉
湿沙、压实的土	几秒到几分钟，慢慢塌	划一道，停下来看它塌到哪里，再划
清水写在水写布上	几分钟后干掉	写了又写，写到布干得比手快才停
粉笔线、地上的格子	一个下午，等雨来冲	画格子、跳房子，规矩跟着格子长
立起来的砖、搭好的积木	没人碰就一直在	立、推、再立，很快开始定「该怎么摆」

这张表里的时间都是粗估，不是测出来的数据，只是为了看出一个排列：从「一下就没」到「一直都在」，中间有一长串。孩子在一片场地上挑材料，挑的不是「最好玩的」，是「还能被自己看见的」。砖之所以在那个下午先被挑中，是因为在台阶边那一堆东西里，它是第一个肯替孩子把手记下来的东西。拿一个大人熟悉的东西来比：砖像一张存根。去银行存了一笔钱，柜员递给你一张小纸条，钱进去了，你看不见了，可是那张纸条在你手里，证明「刚才这件事发生过」。一块立着的砖，就是孩子可以放心交给时间的一张动作存根——他转身去干别的，存根替他守着。

但是还要往细里再看一层，因为「留痕」这件事最有意思的地方，不在留得最久的那头，而在中间那一段。设想另一个孩子没去碰砖，他蹲在楼边那一小片被浇花水打湿的沙地上，用手把一块湿沙拍平，拿手指划一道，然后——他不急着划第二道，手悬在半空，偏着头看那道痕。痕的两边一点点往里塌，塌得很慢，三秒、五秒，它还在，但已经不是刚才那道了。等它塌得差不多，他再拍平，再划，再看。这一回他划得深一点，看它能不能多活一会儿。

这个孩子在看什么？他在看「做过」和「没有」之间的那条边。干沙上，动作做完结果就没了，「有过」和「没有」挤在同一秒里，孩子根本来不及看见它们的分别；湿沙上，结果被拖后了几秒才消失，就在这几秒里，「刚才那一下」和「现在」分开了——痕还在，但不是原来的样子了。差异第一次被时间拉开，摆在了孩子眼前。而一旦他看见了一次，手就想再看一次：再划一道，看它几秒没。第二道不是第一道的重复，它把第一道变成了「上一次」。「上一次」一出现，一条序列就开始跑了：这次深一点、这次长一点、这次等它塌完再划、这次不等它塌完就划第二道去挡住它。料子在这里成了一个会说话的第三方，它用「塌到哪里、多久塌完」回答孩子的每一下。

所以，留痕这件事真正的土壤，不在「留」，而在「慢」。沙子的路是一条自己抹平自己的路，可抹平从来不是一瞬间的事；只要它慢那么一点——湿一点、压实一点——它就把「痕迹活过的那一小段命」放大了，孩子就在这段延迟里第一次看见了差异。这也是为什么很多孩子对那些「半留不留」的东西有一种说不清的迷恋：冬天对着窗玻璃哈一口气，画一个笑脸，盯着它从边上开始淡掉，淡完了再哈；夏天拿手指在落了灰的车窗上写字；在浴室的镜子起雾时画画；拿清水在水写布上写字，写完看着字一个个干掉、变浅、消失。大人觉得「写了又没了有什么意思」，孩子要的恰恰就是这个「又没了」——没得刚刚好，既让他看见了自己做过，又把地方腾出来让他再做一次。

北方的孩子还有一样更好的东西：雪。下了一夜雪，早上院子里一片白，孩子冲出去，第一件事往往不是堆雪人，而是踩脚印——一步一个，回头看，一串歪歪扭扭的脚印跟在身后，那是他刚刚走过的证据。他会故意倒着走，故意跳着走，故

意踩出一个圈，再站到圈中间去。雪是一种很讲分寸的材料：脚印留得住，留一上午、一整天；可它又不是永远——太阳一出来，脚印的边就软了，再下一场雪，整个院子又白回去，像一张擦干净的纸。孩子在雪地上能疯一整天，大人说是因为雪「新鲜」，本书想补一句：雪新鲜的地方，正在于它把每一步都记下来，又肯在第二天全部还回去。

由此可以得出一个给大人用的判据，它只有一条：一样材料的「记性」，最好刚好长过孩子下一次伸手的时间，又短过他会长出「不许改」的时间。太短，像干沙，痕还没被看见就没了，孩子只剩乱泼乱拍，劲泄掉了，什么也没长出来；太长，像砖，痕被焊死了，孩子很快就会从「还能怎么摆」变成「就该这么摆」——这一点，第4.4节会看到它怎样一步步把游戏憋死。刚好的那一段，是湿沙、压实的土、能擦的旧黑板、能抹掉的粉笔、哈了气的玻璃。痕要活着，但别活成标本。砖头的好处是它最先接住了无聊；砖头的危险，也正在它太好地记住了每一下。

这就让我们对「给孩子什么玩」这件事，有了一个和商店货架不一样的看法。货架上的东西，大多按「功能」分：益智的、动手的、早教的、运动的。本书想请大人换一把尺子量一量：家里这些东西里，有几样是孩子做了一下之后，会替他留住几秒、几分钟、一个下午，然后又肯让出地方的？一盒彩泥、一块小黑板、一盆水、一把粉笔、阳台上一小块可以挖的土，常常比一个按一下就唱歌、唱完就回到原样的电子玩具，更接得住一个下午的无聊。后一种按完就复原，留痕时间几乎是零，孩子只能再按一下，再按一下。这和第5章要讲的「再点一次」，是近亲。

◆ 4.3 动作先于规则：规则是痕的账单

回到台阶边。第一个孩子把一块砖立在地上，手一松，砖站住了。这是全局的第一个细胞：我做的，没消失。接下来那一两秒，比任何规则都要紧——旁边的孩子怎么接？

最坏的接法，是一句话。「那算什么呀。」「立块砖有什么好玩的。」「不跟你玩了。」这几句话一出来，第一块砖就成了孤零零的一个动作，没人接，过一会儿立砖的孩子自己也觉得没劲，把砖一踢，回台阶上接着晃腿。整个下午可能就这

样过去了。不太坏、可也不太好的接法，也是一句话：「我们来玩搭城墙吧，规则是这样的……」听起来很有主意，可它把一个刚冒头的动作，一下子变成了一份要大家表态的提案——同意的进来，不同意的走开，脸皮薄的、拿不准的，当场就退了。

最好的接法，不是话，是手。第二个孩子什么也没说，也拿起一块砖，在旁边立了一块；或者走过去，伸出脚尖，把第一块砖轻轻一推，砖「咚」地倒了。第一个孩子愣一下，笑了，把它扶起来。第二个孩子又推。第三个孩子凑过来，也立了一块。一个动作撞出另一个动作，这一撞比任何规则都更早把这片场子焊住了。

为什么手比嘴好？因为第一块砖立起来的时候，没有带任何声明。立砖的孩子没说「这是游戏」，也没说「你们来跟我玩」，他只是立了一块砖。不说话的动作，不逼任何人表态，它就放在那里，谁愿意接都行，接了也不欠谁的。第二个孩子跟手，不是因为同意了一个主意——根本还没有主意——而是因为那块站着的砖，留下了一个谁都能加进去的痕。用本书的话说，第二个孩子那一推，就是第一块砖收到的回执：有人接住了。而接住它的方式，不是评价它好不好，是在它上面再做一下。规则一上来就要划出「谁对谁错」，对的人没事，错的人退场；动作没有对错，只有「跟没跟上」。一排孩子都在立、都在推，链子就断不了；链子不断，场子就在；场子在，规则才有地方长。所以这一局真正的第一句话，不是「我们玩什么」，是「我也来一下」。嘴要慢半拍，等痕连成了串，再开口。

那么规则是什么时候、从哪里来的？顺着这个下午往下看。立了、推了、又立了，几个回合之后，有个孩子在砖快要倒的时候伸手扶了一把，砖没倒。另一个孩子马上喊：「不许用手！」这是这一局的第一条规则。它不是谁坐下来想出来的，是在那一下扶住之后，被逼出来的。为什么被逼？因为在这之前，砖倒没倒，是砖自己说了算——推的人推了，砖该倒就倒、该站就站，痕在说真话。手一扶，砖没倒，可这个「没倒」不是砖的回答，是手替砖作了假，痕不再说真话了。大家心里都觉得「这样不对」，可又说不出哪里不对，于是有人喊了一句「不许用手」。这一句，是把动作和痕对不上的那个地方，用一句话记了下来。

再往下，有人踢得太猛，砖飞出去砸到了别人的脚，于是有了「只许用脚尖碰」；有人一口气推倒了一排，别人还没轮上，于是有了「一人一下」；有人推完马上又去扶，看不清刚才倒成了什么样子，于是有了「推完先别动，看它倒好」。湿沙那边的孩子也一样：他们看着痕慢慢塌，有人等不及要去划第二道，另一个孩子说「先别碰，让它自己平」；再往后，有人开始数「一、二、三」，数完才准动手。每一条都不是先想好的，都是在某一下动作之后，痕的样子和大家想看见的样子对不上，不得不记下来的一句话。

所以本书说：规则是痕的账单。先有货，后开单；先有动作和痕，后有那句「不许」「只许」「数到三」。要说清楚，这里的「账单」只是一张记流水的单子：它记的是手和痕已经走过的地方，不记谁对谁错，也不拿去日后追究谁，还不是全书说的那本「别人记下、作数、日后追究」的账。它什么时候变成那本账？下一节会看到：当它跑到动作前头去判人的时候。这就像过日子记流水：钱先花出去了，晚上回家翻小票，一笔一笔记到本子上，流水本是跟在日子后面的，不是先写好流水再去照着它花钱。又像小区草坪上那条「野路」：本来没有路，楼里的人赶时间，从草坪斜着穿过去，走的人多了，草秃了，地上踩出一道土印子；过了一阵，物业在那里铺了几块石板，再过一阵，旁边竖了块牌子「请走石板路，爱护草坪」。牌子是最后来的，它记下的，是那一道早就被脚踩出来的痕。

账单还有一个特点：它会分角色。在湿沙那边，「先别碰，让它自己平」和「数到三」这两条长出来以后，渐渐有人固定负责划痕，有人负责护着不让别人碰，有人负责数数。这些角色也不是事先派的，是沿着「痕能活几秒」这条线，一个一个被盘出来的。砖这边也一样：有人总在扶，成了「守砖的」；有人数得最响，成了「喊开始的」；有人看得最准，谁犯了规都是他先叫，慢慢成了裁判。到这时候，几个原先松松散散坐在台阶上的孩子，被这一局重新排了位置。第二天下午他们还会来，这片台阶边上的空地，成了「我们的场子」。

还有一样东西是最后才来的：名字。整个下午过了大半，才有一个孩子说：「这是我们的城墙，那边是敌人的。」大家都点头，好像本来就是这样。可如果回头看，前面那一个多小时里，没有任何人提过城墙，大家只是在立、在推、在看、

在数。主题是事后追认的，不是事先约定的；先有一串痕，后有一个能把这串痕捆起来的名字。就像一个人回头看自己走过的一段路，才说「原来我这几年是在学做菜」，可当时他只是每天晚上都在厨房里多待了一会儿。

大人自己玩的游戏里，这条次序也随处可见，只是我们很少回头去看。设想下班后几个同事在公司楼下的半块篮球场上打野球，人不够，凑了三对三。一开始什么规矩都没有，抢到就投。打了几个回合，有人在篮下站着不走，等球掉下来就补，大家觉得别扭，于是有了「篮下不许一直站着」；有人抢到后场篮板直接转身就投，对面说「这样不行，得先拿出三分线」；有个球打到地上的水管又弹回来，两边争了半天，最后定了「碰到水管算出界」。打到天黑，一场野球已经长出了七八条规矩，每一条后面都站着刚才的一个回合、一次争执、一个哭笑不得的球。第二周再来，没人重新商量，大家照着上周的规矩就开打了——存根已经攒下了，人人都认。

民间那些代代相传的游戏，也留着这条次序的影子。跳房子就是一个好例子：它的「规则」一大半画在地上——几个格子、单格单脚、双格双脚、沙包扔进哪一格就不能踩哪一格。跳房子很多地方都有，格子怎么画、各格叫什么，各地常常不一样，规矩也跟着格子变。先在地上画出格子，玩法才跟着格子长出来；粉笔线就是那张写在地上的账单。今天我们看见的一套「标准」跳房子，其实是无数个下午里，无数道粉笔线被踩、被争、被重画之后，慢慢沉淀下来的存根。

把这一节收成一句话：规则不是玩的先声，是玩的存根。它记下的是动作和痕已经走过的地方。这句话听起来像是在说规则不重要，其实恰恰相反——一局游戏越玩越投入，正是因为存根越攒越多，大家手里有了一沓共同的存根，每一张都是自己的手亲身走出来的，所以人人都认。可存根有一个脾气：它只能跟在动作后面。它一旦跑到动作前头去，事情就变了。

◆ 4.4 规则抢在动作前头说话，游戏就散了

设想这一局玩到第四十分钟。砖已经摆成了一排，站得整整齐齐；规矩已经有了七八条。轮到那个最小的孩子，他蹲下去，想把一块砖斜着靠在另一块上——他

刚才在旁边看了半天，觉得斜着放，推的时候也许会倒出一个不一样的样子。他的手刚伸到砖上头，头顶已经响起一声：「不许放斜！要放正！」

手停在了半空。

这一停和第2章那个推沙堡之前的一停不一样。那一拍是孩子自己停的，是在签字；这一拍是被一句话按住的。他还没动手，结果已经被判好了。从这一刻起，动手不再是去试一试「会怎样」，而是去对一对「对不对」。原来是「做了就知道」，现在成了「问了才敢做」。下一次轮到他，他会先抬头问一句：「这样行不行？」——问的那一下，那条从动作到痕、从痕到下一个动作的链子，就已经断了。

这就是本章最要紧的一个判断：规则本来是跟在动作后面记流水的，当它抢在下一个动作之前说话，游戏就开始散了。不是孩子累了，也不是游戏变难了，是动作被提前判完了。

散场有一个很安静的样子，大人往往看不出来。一局游戏不会因为一句「不许」当场就散，它是先散手，后散人。顺着那个下午往下看：被喊住的那个孩子没有吵，也没有走，他照规矩把砖放正了，推了，砖倒了，跟别人一样。下一轮他又照规矩放正、推倒。可是再过一会儿，他蹲在边上，拿一根小树枝，在那片干沙上一圈一圈地画。别的孩子还在立砖、推砖，看起来热热闹闹，可最有想法的那只手，已经在旁边另起炉灶了。队伍还站着，手先走了。

这里有一个很反直觉的地方：最先「不专心」的，常常不是最不合群、最没兴趣的那个孩子，而是最常「违规」、最有主意的那个。因为他的手总想往规则外面漏一点新东西，他的那条链子也就最先被一句句「不许」堵死，所以他最先离开。如果有一个大人在旁边看，他看到的是「这孩子玩什么都三分钟热度」；可如果把镜头倒回去，会看见这孩子在被纠正之后，并没有再违规，只是他留在游戏里的时间一次比一次短，眼睛落在旁边那片沙子上的时间一次比一次长。每一句抢在动作前头的「不许」，都当场从他身上转走了一点劲，而那点劲没有消失，它正在旁边的沙子里找新的出口。

为什么规则会跑到动作前头去？不是哪个孩子坏，是规则自己长到了一定程度，就会「站起来」。起初，规则是从动作里长出来的，每多一条，就多划一道「不许」，可「不许」的外面总还有地方：「不许用手」，还可以用脚；「只许用脚尖」，还可以侧着脚去碰；「要放正」，还可以放得高一点、远一点。但规则一多，外面的地方就越来越少；到某一步，规则不再是从动作里长出来，而是开始反过来管「什么样的玩法才配叫玩」。那句「不许放斜」，其实已经不是一张记流水的账单了，它是一张提前开好的判决书——存根从这一刻起变成了账：它不再记手走过的地方，开始记人、判人。孩子想漏一点差异出来，得先去问规则；而「先去问规则」这一下，本身就是规则的胜利。

更隐蔽的一层，是规则住在地上。到这个时候，嘴上的规则其实已经不那么重要了，因为地上的砖替它记着呢：哪块砖该放哪、一排站几块、从哪头开始数、谁站在哪一边，全写在砖的排列里。设想有个孩子说：「这局我们换个玩法，斜着来！」大家也都说好。可是一低头，地上那一排正正的砖还站在那里，眼睛一看，手一伸，旧的姿势就自己回来了。嘴上换了规矩，地上没换；脑子里的规矩可以一句话改掉，摆在地上的规矩，改不掉。这正是上一节说的砖的危险：它太好地记住了每一下，记到最后，每一块砖都登记好了「该怎么摆」，整片地成了一张画满了线的纸，手想动，得先在线和线之间找空，而空早就被划完了。

还有一层，比砖的排列更沉：地上的每个位置都长出了故事。谁在这块砖前赢过，谁在那个角上被踢中过脚、哭过，哪块大砖被哪个孩子霸占了一下午。设想新规矩宣布「这局斜着来」，轮到那个上一局在这块砖前输得最惨的孩子，他的手伸到砖上头，停了一下，又缩了回来——砖还是那块砖，可在他眼里，它是一张「你上次在这儿输过」的证词。他没有在想上次输的事，是他的身体一走到那里，就先替他回答了：「这次大概还是会输。」于是新规则改得了说法，改不了路；地上没有一个落点是空的，赢了的人在那儿有旧姿势，输了的人在那儿有旧姿势，在旁边看的人也有旧姿势。新规则漂在半空，落不了地。

从四个不同的角度去挤这个缩回去的手，会挤出同一句话。从比较看，同一块砖既是别人的奖品，又是他的伤口，两种「这块砖是什么」顶在一样东西上，他的

手走不了直线；从起伏看，新规则是一阵刚起的小浪，碰上一粒粒旧输赢就被打散了，最省力的走法是照旧摆；从值不值看，旧砖还是那块砖、还是那个样子，压过了新规则许给他的那一点「可以不一样」；从记账看，他这一缩，又给这块砖添了一行「有人在这儿躲过」的注。四个角度挤到一处，挤出来的都是：旧地方不是不欢迎新规则，是旧地方已经排满了旧结果，新规则缺的从来不是孩子愿不愿意听，而是一个没人输过的落点。只看其中一个角度，都会落回老话——「孩子怕输」「孩子有习惯」「孩子对地方有感情」；交叉起来，才看见那块砖本身在记账。

于是有了那一幕：「没意思，我们换个地方吧。」这句话常常不是由刚赢的孩子说出来的，而是由那个在旧地上输得最多、或者被「不许」喊住最多的孩子说出来的。旧地对赢家是奖状，对他是一本翻不过去的账。大人看这一幕，会说「小孩子喜新厌旧」「三分钟热度」。本书的读法是：换地方，是这群孩子在规则把旧地占满之后，唯一还能让差异重新跑起来的办法。规则不肯松，动作跑不出去，能动的只剩下那片地本身——换掉整块地，等于给规则换一具还没被刻满的身体。新地方的砖没有登记过「该怎么摆」，新地方的土没有放过谁的输赢，手又有了先动、后判的空间。

换地的时候还有一个细节特别值得看：脚还没动，眼睛先搬了家。在那个孩子说出「换个地方」之前，好几双眼睛已经越过了地上的砖，在看别处——看楼后面那片空地，看树底下那块松土，看墙根的水泥缝。眼睛先换了一张没画线的地图，脚才跟上去。到了新地方，孩子们也不是先讨论「这里玩什么」，而是有人先蹲下，拿树枝在地上一划，划出一道印子，抬头说：「就这儿！」他不用嘴问哪里好，他用痕选地。选地的标准跟上一节说的一模一样：手碰一下，能不能留下几秒。

这里要说清楚，免得误会：本章不是说一切游戏都不该先讲规则。体育课上老师先讲清楚跳绳怎么计数、接力怎么交棒，这没有什么不对——那是要「算」的事，要比、要记、要拿大家的尺子量，先讲规则正合适，第1章说过，玩和学是两种发生，人两样都要会。本章说的只是那一种从无聊里自己长出来的玩：在那一种玩里，规则只能跟在动作后面，它一抢到前头，这一种玩就变成了另一种东西。大

人自己也常碰到这个场面。设想一个部门开会想新点子，有人刚说出半句「要不我们试试……」，对面马上接一句「这个流程上走不通」「去年有人试过，不行」——每一句都有道理，每一句都是从旧经验里来的真账，可它们都抢在「试一试」之前把结果判完了。会开到后来，最有想法的那个人不怎么开口了，低头在本子上画圈；会散了，大家说「今天没什么好点子」。这和台阶边那个在沙子上画圈的孩子，是同一只手。

还要替「散场」说一句公道话。大人看见孩子玩到一半一哄而散，常常有点失望，好像一件事没做完。可从这一章的眼光看，一局游戏散了，并不等于玩死了。玩死，是那群孩子又回到台阶上晃腿，劲没处去，谁也不看谁；玩活着，是他们转到楼后面，有人蹲下去划了一道印子。前一局的散，正是下一局的起头；那几条被留在旧地上的规矩，并没有白长，它们跟着孩子的手搬到了新地方，只是不再以「必须」的身份，而是以「上次我们这样玩过」的身份，等着被挑着用。一个下午换三四个地方的孩子，不是没长性，常常恰恰是玩得最活的那一群。真正该担心的，是那种一局玩到底、规矩越来越死、谁也不敢提换地方，大家硬撑着直到被喊回家的游戏——那一局看着最「专注」，其实里面的手早就走光了。

这对大人有一个很实在的提醒。想让一群孩子试一个新玩法，与其在旧地方苦口婆心地讲新规矩，不如先换一块没人输过的地，而且让新地方的第一下，是一个没人会输的起手：每人各自立一块，谁也不评谁，几块都站着。起手谁也没输，地方就还是干净的，新规矩才敢在这里撑开。家里也一样：一个孩子在书桌前写作业总是写不下去，那张书桌上可能已经记满了「这道题又错了」「坐好」「怎么又走神」；换到餐桌上、换到阳台的小桌上，有时候第一题就顺了。这不是地方有魔力，是新地方还没替他把结果提前判好。至于第3章讲的「销账权」，在这里正好看见它的另一面：孩子能在自己手里把一局销掉，靠的不只是没人记账，还靠脚下那块地没有替他把账记满。

◆ 4.5 手、耳、眼在玩里各做了什么

前面几节一直在说「痕」，好像痕只是眼睛看见的东西：砖站着、湿沙上一道印子、粉笔线。其实在那个下午，孩子的手、耳朵、眼睛各自都在接痕、各自都在等回执，只是方式很不一样。这一节只开一个头，把三样东西各自的样子先摆出来；它们怎样合成一回事，留到第10章细讲。

先说手。手是这一局里最先动的，它不管规则，也等不及名字。砖的重量，手先知道：这一块沉，那一块轻，这一块棱角磨圆了，立不稳；那一块底面平，一放就站住。推倒的时候，手也最先知道：有的砖轻轻一碰就倒，有的砖要使点劲才倒，倒的那一下，阻力从指尖传回来，像有人跟你掰了一下手腕。手上的痕不在地上，在掌心里——拿过的分量、推过的劲道、砖倒下去那一瞬的「松」，都被手记着。下一次伸手，手已经替你调好了力气。第一个新动作，几乎总是从手的冲动里漏出来的：它不按任何已有的路走，所以才有「新」的可能。手像一个先下水的人，不知道水深浅，先下去再说。

再说耳朵。耳朵在这一局里干的事，大人最容易忽略。砖倒下去，「咚」的一声，大砖闷，小砖脆，倒在水泥地上和倒在土上又不一样；孩子听得出来，有时候推完了头都不回，听声音就知道倒了几块。这是耳朵的痕。更要紧的是耳朵还在听人：谁笑了，谁急了，谁喊「不算不算」，谁喊「重新来」，谁在数「一、二、三」——数数的那个节拍，常常比任何一条说出来的规矩都更早把大家的手拢到一起。一条规矩到底算不算数，不写在纸上，写在「别人同不同意」里，而「别人同不同意」，是耳朵先听见的。孩子喊出「不许用手」，接着要听一听：有没有人反对？有人嘟囔「凭什么」，这条规矩就悬着；大家都不吭声、接着玩，这条规矩就落地了。在这个意义上，耳朵是回执的器官：一个动作、一句话做出去之后，有没有人接住，耳朵最先知道。

最后是眼睛。眼睛在这一局里很少盯着正在发生的那一下——那一下归手。眼睛看的是两样东西。一样是自己的痕：砖还站着吗？湿沙上那道印子塌到哪里了？上一回推倒的那一排，是往左倒还是往右倒？另一样是同伴的脸：他是在笑，还是

在皱眉？他是不是不想玩了？除此之外，眼睛还在干一件很特别的事：它老往旁边瞟——那根树枝能不能当一把剑？那几级台阶能不能当成「家」？楼后面那片空地是不是更大？眼睛负责把玩从「这一局」拖向「下一局」，从这个游戏拖向下一个游戏。上一节那个「眼睛先搬家」的画面，就是眼睛在干它的本行。

不妨设想一个对照：同一个孩子，一个人在院子角落里立砖、推砖，没有同伴。他的手照样有分量，眼睛照样看得见站着的砖，可耳朵那边空了一大块——砖倒了，「咚」一声，没有人笑，没有人喊「再来」。很多孩子一个人也能玩很久，可玩着玩着，常常会自己给自己配音：「砰！倒啦！」「第二块，上！」他一边推一边喊，喊给谁听？喊给自己的耳朵听。没有同伴的回执，他就自己造一个回执，替这一局补上那个空。大人有时候嫌孩子一个人玩还「吵」，其实那吵声，是他在给自己的游戏收回执。

这样分着讲，很容易让人以为三样东西是分工的：手管痕，耳管回执，眼管下一步。这个印象要马上纠正。仔细看会发现，三样里每一样都有自己完整的一套：手有手的痕（掌心里的分量），也有手的回执（推过去，砖倒了，力被接住了），也有手的账（被人打了一下手背「叫你别碰」，那就是手上记的账）；耳朵有耳朵的痕（砖倒的余音），有耳朵的回执（同伴的笑声），也有耳朵的账（「你又犯规了」）；眼睛有眼睛的痕（站着的砖），有眼睛的回执（同伴点头），更有眼睛的账——眼睛最容易被账收编，排名、比分、拍照、「看看人家」，都是冲着眼睛来的。三觉不是三个工人各干一段，而是三个各自完整的小世界，同时在一局游戏里转。哪一个先被账收走，哪一个就先从玩里退场；三个都还在痕和回执里转，这一局就活着。

把手、耳、眼放回那个下午，可以看出前面几节的事情在三觉里各走了一遍。无聊的时候，三样都在空转：手在戳地，耳朵里只有蝉叫，眼睛在扫；第一块砖立起来，手先有了分量，眼睛先有了一个站着的东西；第二个孩子推倒它，「咚」的一声，耳朵先收到了回执；规则长出来，耳朵在听大家认不认；规则抢到动作前头，手先停在半空，眼睛开始往别处瞟，耳朵里那声「不许」最响。这一节先把线

头留在这里。至于为什么说三觉不是三份、而是一份，为什么屏幕时代的问题恰恰是眼睛被单独拎了出来、手和耳朵退了场，第10章会正面去讲。

◆ 4.6 与契克森米哈赖决斗

这一章的决斗对手，是研究「心流」的心理学家契克森米哈赖。他在一九七五年出版的《厌倦与焦虑之外》（Beyond Boredom and Anxiety）里，开始系统地研究人在什么时候会全神贯注；一九九〇年的《心流》（Flow）一书让这个词传遍了全世界。他的核心说法，大意是这样：当一件事的挑战和人的技能大致相当、目标清楚、反馈及时，人会进入一种全神贯注的状态，忘了时间，也暂时忘了自己；挑战太低，人会厌倦，挑战太高，人会焦虑，心流就在这两头之间那条窄窄的通道里。他研究过下棋的人、攀岩的人、跳舞的人、做手术的医生，后来又和同事一起用「经验取样法」——让受访者带着呼叫器，一天里随机响几次，响了就当场记下此刻在做什么、感觉如何——收集了大量日常生活里的体验。

先要老老实实承认，他说中了很多，而且说得很好。台阶边那个下午，用心流的话来讲几乎严丝合缝：孩子们一开始坐在台阶上，挑战太低，在「厌倦区」；后来立砖、推砖，难度慢慢上去了——立一块太容易，就立两块摞着；踢中太容易，就规定只许用脚尖；用脚尖还太容易，就退远一步再踢。孩子们确实在不停地给自己「调难度」，把挑战往自己技能的边上推，推到刚好够得着又不太够得着的地方，然后整个人被吸进去，喊他们回家吃饭都听不见。目标清楚（踢倒那块大的）、反馈及时（砖倒没倒，一眼就知道），全都对得上。「越玩越投入」在状态这一层，就是心流。本书认为，这个理论比「孩子天生贪玩」「玩是释放精力」之类说法深得多，它第一次把「投入」这件看不见摸不着的事，讲成了一条可以画出来的曲线。

本书多出的一层在这里：心流讲的是「入了局的人处在什么状态」，没有讲「局是怎样从不是局的东西里长出来的」。心流理论暗暗假定了一件事：已经有一个游戏摆在那里，等着人走进去，然后人在里面调难度、进状态。可那个下午一开始，台阶边上并没有游戏，只有一堆砖、几根树枝和四个无聊的孩子。砖头不是游

戏，树枝也不是游戏。把它们变成游戏的那一连串事情——那一眼、那块立住的砖、那个不说话的跟手、那张跟在动作后面的账单——都发生在心流之前。心流是终点站的风景，不是上车的方式。打个比方：心流理论像一份很精确的说明书，讲一辆车在高速上怎样开得又稳又快；可它没讲这辆车是怎么从一堆零件里装起来的，更没讲路是谁先踩出来的。

心流还有一处够不着：它只管怎样进状态，不管怎样散场。在心流的曲线里，一局游戏规则越清楚、反馈越及时，人应该越投入；可这一章看到的恰恰相反——规则最多、目标最清楚、谁对谁错一眼就判的那一刻，常常就是散场前的最后一刻。按心流的说法，这时候大家都该在通道里；可实际上，最有主意的那只手已经在旁边的沙子上画圈了。心流的尺子量的是「挑战和技能配不配」，量不到「规则是跟在动作后面，还是抢在动作前头」。

顺着这一点，还能看出心流理论最适合解释的是哪一种玩：那种局已经被人替你搭好了的玩。电子游戏是最好的例子。一款做得好的游戏，关卡设计师会一层层替玩家调难度：第一关教你跳，第二关加一个坑，第三关坑后面再放一个敌人，你刚觉得顺手，难度就往上提一点，正好卡在你够得着又不太够得着的地方；每一下操作，屏幕上马上有声音、有光、有分数。心流的几个条件——挑战与技能相配、目标清楚、反馈及时——在这里不是孩子自己长出来的，是别人用代码一条条写好、提前摆在那里的。在这样的局里，心流理论几乎完美。可正因为如此，它也看不见这种局里少了什么：孩子在里面从来不用经历那一眼、那块立住的砖、那个不说话的跟手；规则从第一秒起就站在动作前头，每一下的结果都被代码提前判好、记进存档。第3章说过，游戏的账是代码记好的死账；从这一章的角度看，那是一种没有「从无聊到玩起来」这一段的玩——孩子一打开，局就已经在那里等他了。它不一定坏，但它练的是「进局」，不是「生局」。一个只会进别人搭好的局的孩子，到了一个什么都没摆好的下午，可能就只剩下坐在台阶上晃腿。

判别局面要一个只有本书推得出的场面。设想同一局砖头游戏，同一时刻，有两个孩子。甲的技能和挑战刚好相当：他踢五次能中三次，正紧张又兴奋，眼睛发亮，完全进了状态。乙的技能明显高过这局的挑战：他踢十次中九次，觉得没劲，

在旁边晃来晃去，按心流的说法，他已经在「厌倦区」的边上了，接下来该退出、该走神、该回台阶上去。照心流理论，这一局里该被看重的是甲，把这一局往下带的也该是甲。可本书预测：就在这一局快结束的时候，开口说「下一局我们不这么玩了，换个更疯的——背对着踢！」的，多半是乙，不是甲。乙才是把游戏往下一段带的那个人。因为乙虽然无聊，可他还站在「差异还能接着跑」的地方，他的劲还在找新的出口；而甲正在一条被填满的通道里，走到底，这条路就没了。一个正在心流里的孩子，最不想改规则；一个在这局里已经无聊了的孩子，最先长出下一局。心流理论会说乙是这局里最该退出的人，本书说乙是这局游戏的下一个起点。你可以在任何一群自己玩的孩子里看一看：提议「换个玩法」的，是玩得最入迷的那个，还是已经开始东张西望的那个？

还有一个局面，也是心流推不出的：同一群孩子，同样的挑战难度，只是手边的材料不同——一组只有干沙，一组有湿沙，一组有砖。心流的公式里没有「材料能留痕多久」这一项，按它的说法，只要难度调得合适，三组都能玩进去。本书预测三组会很不一样：干沙那一组很难长出规则，劲泄得快，拍一拍就散了；砖那一组规则长得快，可也快快地长死，早早就要换地方；湿沙那一组开口定规则的时候最晚，可游戏的活头最长。这只是一个设想，没有人专门做过这样的比较，但它是只有「留痕时间」这个说法才会去设想的局面。

再各说一段几位老邻居。维果茨基在一九三三年那篇关于游戏的讲演里，大意是说，孩子的游戏总是先有一个想象的情境——先假装这根棍子是马、这块砖是城墙——规则从这个想象情境里长出来。他说中了：在过家家这一路游戏里，大体是这样，先说「你当妈妈我当宝宝」，然后才有「宝宝不许自己吃饭」。本书不否认这一路。本书多出的一层在于：在那个下午最初的几分钟里，没有任何想象情境，孩子们只是在立、在推、在看、在数，过了很久才有人说「这是我们的城墙」——主题是事后追认的。如果按维果茨基，规则出现之前必有一个可以指认的想象情境；本书预测，在还没有人给那堆砖起名字之前，「只许用脚」「数完才准碰」这样的规矩已经被大家遵守了。

知觉心理学家吉布森在一九七九年的《视知觉的生态学进路》里，系统讲了「可供性」这个说法：东西本身就直接向身体提供了某种动作的可能，砖「可供」立，椅子「可供」坐，人不必先想好概念，就看得出能拿它干什么。这是本章最近的邻居，近到本章差点被它吃掉——「砖能立住」不就是砖的可供性吗？差别在时间和痕。吉布森讲的是一样东西现在能让你做什么；本书讲的是你做完之后，它替你把这一下留住多久。两样材料都「可供」立，一种立起来半秒就塌，一种能站一下午，按可供性说法它们差不多，按本书，孩子在这两样材料上长出规则的速度会差很多。

地理学家段义孚在一九七四年的《恋地情结》（Topophilia）里，讲人和地方之间的情感纽带：人会把情感沉积进地方，地方替人收藏着感情。他说中了：地会存东西，孩子对一块玩熟了的地确实有感情。可他把地里的情感多半看成让人想回去的依恋；本书看见的是另一面：对一个在那里输过很多次的孩子来说，旧地里存着的不是依恋，是账。照恋地的思路，输得最重的孩子对旧地应该最放不下；照本书，他反而最可能是第一个说「我们换个地方吧」的人。谁第一个提议换地，在任何一群孩子里都看得见。

戈夫曼第1章出过场，那里借的是他的「前台／后台」；这里借他另一处。他在一九六一年的《相遇》（Encounters）里有一篇〈游戏中的乐趣〉，大意是说：一场聚精会神的聚集，外面像裹着一层膜，靠一些「这跟咱们无关」的规则，把外头的身份、闲事挡在膜外，膜里的人才玩得进去。他说中了：一局游戏确实有边界，边界里外，同一个动作意思不一样。可本书把顺序倒了过来：不是规则先围成了局，是痕先围出了一片地方，规则晚到一步来记流水。这个倒转能判出差别来：按戈夫曼，规则越清楚、执行越一致，这场聚集应该越稳；按本书，「规则先于动作被说出来」的时候越多，这场游戏散得越早。

◆ 这一章怎样会错

本章的判断有几个可以把它自己打倒的大局面。第一个，也是最承重的：如果认真去看很多群自己玩的孩子，发现材料留痕多久，和规矩长出来的快慢、游戏能

活多久毫无关系——给干沙、给湿沙、给砖，长出来的游戏一样多、一样久——那么「留痕时间」这根中轴就折了，本章就只剩一个好听的比喻。第二个：如果发现那些规则常常抢在动作前头说出来的游戏，反而玩得更久、更不容易散，甚至大家越被「不许」管着越投入，那么「规则抢在动作前头，游戏就散」这一条要收回，戈夫曼那一边是对的。

第三个局面落在两个更细的地方。一是换地：如果总是刚赢了的孩子先提议换地方，输得最多的孩子反而最舍不得走，那么本章「旧地对输家是一本账」那一步就站不住，段义孚的恋地说法更接近实情。二是想象情境：如果在大多数没有过家家色彩的孩子自由游戏里，都能看到孩子们在动手之前就先把「这是什么游戏」说清楚了，规则普遍先于动作被起名，那么「痕先于规则、名字事后追认」就该作废，维果茨基那一路要扩大地盘。这几条都只是粗粒度的局面，说清楚「出现什么样子，本章就错了」，留给愿意去小区、去操场边上看一看的父母和老师。

> **带走的话**
>
> 别问怎么让孩子会玩，问你给他的那堆东西，有几样能把手记下来。
> 规则是玩的存根，不是先声；它一跑到动作前头，最有主意的那只手就先走了。

小账

第一行（SDE）：显露的是「我做过的还在」，随第一块砖立住、湿沙上的痕慢慢塌、规矩一条条记下而一层层露出来，也在规则抢先时一层层冻住；差异序列是「无聊的劲—那一眼—手碰料、痕留下—有人跟手—动作和痕对不上时记一句规矩—规矩抢到动作前头—眼睛先搬家、换地」；场是一身没处放的劲、留痕刚好的材料、肯跟手不先开口的同伴，以及一块还没被旧输赢记满的地。

第二行（这把不算）：该算的是材料替手留下的痕、同伴跟手的那一下回执、跟在动作后面记下的规矩；不该算的是还没动手就被判好的结果、地上旧输赢替新一局提前开好的账，以及大人一句「这孩子玩什么都三分钟热度」。

◆

05

第 5 章

玩完之后的那五秒——好玩与坏玩在哪里分岔

这一章的问题

设想一个周六的下午，两个同班的男孩，在各自家里打同一款手机游戏的同一关，最后都赢了。第一个孩子赢了之后，手从屏幕上抬起来，扭头冲客厅里喊：「我换了个刺客，这招是我自己试出来的！」喊完把手机往沙发上一扔，去厨房找水喝，一边喝一边比画。第二个孩子赢了之后什么也没说，屏幕上的结算动画还没放完，烟花还在一朵一朵地炸，他的手指已经落在「下一局」那个按钮上了。同一款游戏、同一关、同样一场胜利，两个孩子接下来的一个钟头完全不一样。可他们俩在游戏里做的事几乎一模一样，那么好玩和坏玩，到底是在哪一步分开的？这一章要说：不在游戏里头，在游戏结束之后那短短的五秒钟里——那五秒钟，外面有没有一个人。

◆ 5.1 三种老解释：怪设计、怪体验、怪孩子

孩子玩着玩着停不下来，这件事几乎每个家庭都碰到过，所以关于它的解释也早就有了，大致可以归成三种。第一种怪设计：游戏是一群聪明人花了大价钱做出来的，每一个关卡的难度、每一次掉落的奖励、每一声通关的音效，都是专门调过的，目的就是让你多待一会儿；孩子斗不过一个行业，停不下来不奇怪。第二种怪体验：玩游戏的那种感觉太好了，紧张、刺激、全神贯注、一下子就忘了时间，人天然会追逐这种感觉，就像人天然爱吃甜的；好的体验谁都想再来一次。第三种怪

孩子：同样一款游戏，有的孩子说放就放，有的孩子就是放不下，那说明问题在孩子身上——自控力差、意志薄弱、太贪玩，再往重里说，就是「这孩子是不是有点什么问题」。

这三种解释，本书都不说它们错。第一种说中了一件真事：游戏确实被设计过，有些设计确实就是冲着「让你别停」去的，大人如果连这一点都不承认，只顾着骂孩子，那是在拿孩子的一双手去跟一整个产业掰腕子。第二种也说中了：玩得投入本身不是病，一个人能全神贯注地做一件事，这是好东西，第4章讲过的心流说的就是这一层。第三种也不全错：孩子和孩子确实不一样，有的孩子脾气急，有的孩子慢，同一件事落到不同的孩子身上，分量不同。

可是把三种解释并排一放，就会发现它们有一个共同的盲区：它们看的都是「玩的过程」——设计在过程里起作用，体验在过程里发生，孩子的自控力在过程里被考验。三家人吵来吵去，吵的都是游戏开着的那一段。而游戏关掉，或者一局结束、下一局还没开始的那一拍，三家都跳过去了。好像玩是一条连着的线，坏玩就是这条线拉得太长；没有人停下来看看，线和线之间那个接头处是什么样子。

打个比方。下了一场暴雨，小区里有一处地方积水最深，每次都淹。大家开始讨论：一派说是雨太大了，今年雨水多；一派说是这块地势低，当初设计就有问题；还有一派说是住在这儿的人倒霉。三派各有道理，可没有一派想起来去看一看——雨停之后，水往哪儿流。同样大的雨，同样低的地势，有一处下水口通着，水半个钟头就退了；另一处下水口被落叶堵着，水就一直积在那里，越积越深。雨大不大、地低不低，都是真的；可积水不积水，最后是由那个下水口决定的。雨停之后的那一段，才是分岔的地方。

本章就是要去看那个下水口。孩子赢了一局、输了一局、打完一关，那一下，他身上有一点东西要往外流：一个刚刚做出的决定、一点得意、一点憋气、一句想说的话。这点东西流不流得出去，流到哪里去，决定了下一局是一个新的开始，还是上一局的续篇。第一个孩子的那句「这招是我试出来的」，就是水顺着下水口流走了；第二个孩子的手指落在「下一局」上，是水没有地方去，只好原地又涨了一层。用本书的三个词说：游戏给了孩子很多痕——分数、血条、结算画面——也给

了很多账——等级、排名、连胜纪录，可它唯独给不了一样东西，那就是回执：一个人，应他一声。

为什么偏说「五秒」？这不是一个量出来的数字，而是一个大致的尺寸，意思是：很短，短到大人通常注意不到。一局结束，孩子的手离开屏幕，头抬起来，眼睛往屋里扫一圈，嘴里冒出半句话——这一串动作，前后也就几秒钟。几秒钟里如果有人接，那半句话就落了地；几秒钟一过，没人接，孩子的眼睛就会回到屏幕上，那半句话就咽回去了，下一局的按钮就在拇指底下。跑过长跑的人可能有体会：冲过终点线那一下，人是空的，腿还在往前迈，脑子还没反应过来已经跑完了；这时候如果有人递过来一瓶水、拍一下肩膀说「跑完了」，人才真正停下来，弯下腰喘气，开始想刚才哪一段跑得不好。如果终点线那边空无一人，很多人会不自觉地又往前多跑上一段，好像那条线还没到。五秒，就是终点线那边的那一小块地方。它太小了，小到三种老解释都没给它留位子；可好玩和坏玩，偏偏就在这么一小块地方上分了手。

◆ 5.2 每个人身上都随身带着一座机器区

要把「怪设计」那一派说透，得先把它最强的版本请出来。美国人类学家娜塔莎·道·舒尔在二〇一二年出了一本书，叫《设计成瘾》（Addiction by Design），她在拉斯维加斯泡了很多年，看人玩老虎机，访谈长年玩机器的人，也访谈那些设计老虎机、经营赌场的人。她发现一件让人后背发凉的事：长期玩老虎机的人，到后来常常说不出自己是想赢钱。他们描述的是另一种状态——时间没了，周围的人没了，钱也只是让机器继续转下去的筹码，连「我」都没了，只剩下手和屏幕之间那一下一下的节拍。舒尔把这种状态叫作「机器区」（machine zone）。她书里的玩家一再说出同一个意思：目的不是赢，而是继续玩下去。而赌场和机器厂商做的事，就是一点一点地调：下注更快、等待更短、输的时候也有灯光和音乐、座椅坐着更舒服，一切都朝着一个方向——让人不必抬头。

这一层分析很厉害，本书在后面的决斗里还要好好承认它。这里先只抓一个问题：如果「为了继续而继续」是被设计出来的，那么在没有设计者的地方，它应该不会出现才对。可事实恰恰相反。

想一想上一辈人小时候。那时候没有手机，没有游戏机，街上的孩子弹玻璃珠，在地上挖个小坑，趴在土里一弹一弹，弹到天黑，弹到逃课，弹到被家长拎着耳朵揪回家，第二天照样去。玻璃珠没有工程师调过，没有音效，没有积分，赢来的珠子也换不了钱。再想一想下棋：有人下象棋下到通宵，棋盘上的规则几百上千年没人改过一行，「马走日、象走田」，一点也不新鲜，可就是有人下到天亮还要「再来一盘」。拍洋画、跳皮筋、抽陀螺，哪一样背后有设计团队？还有大人们更熟悉的：嗑瓜子。一盘瓜子摆在桌上，本来只想吃几颗，结果手停不下来，一颗接一颗，磕到嘴皮发麻、面前堆起一座瓜子壳的小山，还在伸手。瓜子是谁设计的？没有人。就连一张白纸、一支铅笔，也能让一个孩子趴在桌上画到忘了吃饭。

所以本章的第一个判断是：机器区不是老虎机发明的。每一个玩的人，身上都随身带着一座机器区。「为继续而继续」是一种很古老的时间结构，人只要有手、有一样可以反复摆弄的东西，它就可能出现。老虎机做的事，不是凭空造出了这座机器区，而是找到了它，把它工程化、放大、收费。这就好比一条山间小路，本来是人走多了自己踩出来的；后来有人顺着这条路修了一条高速公路，路面平了、弯取直了、两边加了护栏、每隔一段还有收费站——高速公路很可怕，车开上去就很难下来，可路的走向不是修路的人发明的，是早就踩在那里的。

那么问题就来了：同样是弹玻璃珠，有的孩子弹到天黑回家吃饭，第二天去上学，弹珠是他童年里亮晶晶的一块；有的孩子弹到逃课、弹到撒谎、弹到别的事都不想做了。同样是下棋，有人下了一辈子，越下越开阔，成了街坊里最会讲棋的老头；有人下到后来，只是一盘接一盘地下，下完不复盘、不说话、不看人，起身去开下一盘。同样一盘瓜子，有人嗑着嗑着跟一桌人聊开了，瓜子成了说话的伴；有人一个人坐在电视前，一边嗑一边空空地盯着屏幕，到后来连瓜子是什么味道都尝不出来了。玻璃珠没有变，棋盘没有变，瓜子也没有变，变的是什么？

仔细看就会发现，分开它们的，不在玩的那一段里。弹珠弹得正起劲的时候，两种孩子看上去一模一样，都是趴在地上、眼睛发亮、全神贯注。分开它们的，是一局弹完的时候——有没有人围在旁边喊一声「好球」、有没有一个小伙伴跟他争「刚才那颗算不算出界」、回家之后有没有人问一句「今天赢了几颗」。下棋也一样，越下越开阔的那个人，下完一盘，对手会说「你这步马跳得刁」，旁边看棋的会插嘴「其实炮该先走」，他一边收棋子一边跟人吵，吵完了，这盘棋就算真正下完了，他带着一肚子新想法回家。另一个人下完一盘，对面起身走了，旁边没人看，他把棋子一摆，下一盘。嗑瓜子也一样：一桌人一边嗑一边说话，每一颗瓜子都夹在一句话和下一句话之间，手是被话带着的，话一停，手也就慢慢停了；一个人对着电视嗑，手和瓜子之间什么也没夹，只剩下「剥—送进嘴—再伸手」这一个闭合的圈，它可以一直转下去。

这就是本章说的「机器区随身带着」的意思：它不藏在玩的东西里，藏在一局和下一局之间的那个停顿里。停顿处有人，停顿就是一扇门，人从这扇门走出去，回到世界里；停顿处没人，停顿就成了一个转角，人只能顺着转回去，进入下一圈。老虎机的设计者做得最狠的一件事，不是让游戏更好玩，而是把这个停顿删掉——一把结束到下一把开始，中间只有零点几秒，连抬头的工夫都不给你。可是在家里，那个停顿本来是有的，孩子打完一局，结算画面要放好几秒，他的手会离开屏幕，他的头会抬一下。问题是，他抬头的时候，外面有什么在等他。本书把这个停顿处没人接、孩子只好顺着转角转回去的地方，叫作「回响断崖」：话喊出去没有回声，人站在崖边，脚下是空的，只能往回退——退回下一局里去。

◆ 5.3 三句半截话

孩子玩完一局，心里有东西要往外流，那东西最先出来的样子，几乎从来不是一句完整的话，而是半截。他不会说「妈妈，我刚才在第三关遇到了一个难点，我尝试了三种方法，最后发现绕后偷袭效果最好，我感到很满意」——那是作文，不是孩子说话。孩子说的是：「妈你看！」「烦死了！」「我打完了。」话只走到一

半，后一半等着人来接。这就像打羽毛球时发过去的一个球：球拍挥出去了，球在空中，接下来那一半，要对面的人去够。对面不够，球落地，这一回合就死了。

孩子的半截话，最常见的有三种形状，每一种都有一句大人顺嘴就会接上去的回话，而这句回话，恰好把那半截话折了回去。不妨先把它们摆成一张表，再一条一条说。

孩子的半截话	大人顺嘴的回话	被折回去的是什么	孩子慢慢学到的
「妈，你看我搭的这个！」	「看到了看到了，快去洗手。」	一个邀请：请你进到我正在发生的事里来	喊人进来是没用的
「这关烦死了！」	「烦就别玩，正好写作业去。」	一段情绪：我在里面卡住了、憋着气	难受不能说，说了会被没收
「我打完了。」	「那该写作业了吧。」	一个句号：这件事在我这里结束了	打完不等于结束

第一种是邀请的半截。孩子在游戏里搭了一座城、拼出一个造型、打出一个连招，抬头喊：「妈，你看我搭的这个！」大人通常把这句话听成「我做好了一个东西，请你验收」，于是要么认真看一眼、夸一句「真厉害」，要么眼睛还在手机上，嘴里说「看到了看到了，快去洗手」。前一种至少是看了，后一种连看都没看。可这两种回话其实都没有接到孩子那句话的本意。孩子喊「你看」的时候，他要的不是一个分数，不是「真厉害」，而是请你进来——进到他正在做的那件事里，跟他站在同一块地方上，看一看那里正在发生什么。就像一个人在山顶看见日出，回头喊同伴「快来看」，他不是让同伴给日出打分，是想让同伴站到他身边来。你站在山脚下喊一声「看到了，挺好」，他就明白了：你不会上来的。邀请被错放一次两次，问题不大；错放得多了，下一次他就不喊了。不喊，不是因为没有东西可看，是因为喊了也没人上来。

第二种是情绪的半截。孩子一局打得很憋屈，摔了手柄，冲着空气说：「这关烦死了！」这句话里有一团气，气还没散，他自己也不知道是该接着打还是该放下。大人听见了，多半回一句很「合理」的话：「烦就别玩，正好写作业去。」这句话的逻辑无懈可击——既然烦，那就不做；既然不做，那就去做该做的事。可它

在孩子那里的效果，是把那团气当场作废了。孩子说「烦死了」，不是在申请退出，而是在把一点卡住的东西往外倒；你接一句「是挺烦的，卡在哪儿了」，那团气就有了一个出口，他也许倒完了就又回去打，也许倒完了就真不打了，但不管哪种，都是他自己走出来的。你接「烦就别玩」，那团气就被塞了回去，还顺带被贴上了一张「正好去写作业」的条子。往后他学乖了：烦也不说了。下次你问他打得怎么样，他说「不知道」。

第三种最容易被忽略，是完成的半截。孩子关掉游戏，或者打完一局放下手机，说一句：「我打完了。」这句话在孩子嘴里是一个句号，意思是「这件事在我这里结束了，我要回来了」。就像出差的人推门进屋说一声「我回来了」，那一声不是在汇报，是在给这一趟画一个句号，他要的是有人应一声「回来啦」。可大人对「我打完了」的第一反应常常是：「那该写作业了吧。」——句号被拿走了，变成了下一件任务的开头。孩子学到的不是「打完了」，而是「打完不等于结束，打完只是轮到下一件」。这一句看起来最无害，因为大人确实没有批评什么，只是安排了一下接下来的事；可它恰恰是三种里后劲最大的一种，我们下一节专门说它。

三句半截话被反复折回去，日子久了，孩子身上会长出一件外套，那件外套叫「不知道」。你问他「今天游戏打得怎么样」，他说「不知道」；你问他「那关难不难」，他说「不知道」；你问他「你最喜欢里面哪个角色」，他还是「不知道」。很多家长被这三个字气得够呛，觉得孩子在敷衍、在顶嘴、在关门。其实「不知道」不是没有东西，而是那东西还没长成整句话，就被要求交出成品；交不出成品，又怕交出半成品会被驳回——于是交一张白卷，最安全。就像一个刚学写字的孩子，写了一半的字总被大人擦掉说「重写，写好看点」，后来他干脆不写了，你问他会不会写，他说不会。「不知道」是三次被折回的半截话缝起来的，一句驳回缝一针，缝着缝着，就成了一件严严实实的外套，挡风，也挡人。

这里要说清楚：大人那三句回话，几乎没有一句是坏心。「快去洗手」是怕他饭凉了，「烦就别玩」是心疼他，「该写作业了」是替他着急。问题不在心，在顺序——大人的回话总是从自己手边那件事出发，而不是从孩子那半截话出发。孩子

把球打过来，大人没接球，而是指了指旁边另一个球场：「去那边打吧。」一次两次，孩子会跟着走；次数多了，他就不往你这边打球了。

◆ 5.4「再点一次」：给自己开一张收据

「不知道」是孩子把话收回去了；可还有一条几乎相反的路，比「不知道」更让家长揪心，那就是「再点一次」——一局完了，不停，接着下一局。很多人会把这两件事当成两个问题：前一个是「孩子不愿意跟我说话」，属于沟通问题；后一个是「孩子停不下来」，属于沉迷问题。本书的看法是：它们是同一个根上长出来的两张脸。

还是回到那句「我打完了」。孩子打完一局，心里其实同时喊过好几声没出声的话：「我打完了。」「我比昨天强一点。」「我该停了。」这几声，每一声都在等一个回应。「我打完了」等的是有人说一声「打完啦」；「我比昨天强」等的是有人记得他昨天什么样；「我该停了」等的是有人接住这个「停」，让停真的成为停。如果有人应了，哪怕只是一句「哦，打完啦，那关难吧」，这一局就算真正结束了，像一封信有人签收了，寄信的人就可以放心去做别的事。如果没人应呢？

成年人对这种滋味一点都不陌生。你给一个很在意的人发了一条消息，说了一件你觉得挺要紧的事，然后等。屏幕上显示「已送达」，没有回复。过了五分钟，你拿起手机看一眼；过了十分钟，你又看一眼；再过一会儿，你忍不住又发一条：「在吗？」或者发一个表情，好像只是随手，其实是在敲门。那件事本身已经说完了，可它没有被接住，于是它就没有真的完成——你只能一次又一次地去碰它，用新的动作来证明旧的那一个确实发生过。又比如加班把一份方案做完，发给领导，领导一整天没回音；你明明已经交了，可心里那件事就是放不下，晚上回家又把文件打开，改了几个字，改着改着改出了第二版。不是第一版不行，是第一版没有人收件，你只好自己接着续写。

孩子的「再点一次」，就是这样一个动作。他打完了，没人接；「打完了」这件事就悬在半空，不算数。怎么让它算数？最简单的办法，是再开一局——下一局的开始，可以证明上一局确实结束了。每一个「下一局」，都是孩子给上一局自己

开的一张收据：我打完了，这张收据就是证明。可这张收据是他自己开给自己的，没有别人签字，所以它不作数，他得再开一张，再开一张。他也许并不那么想玩下一局，下一局对他来说也不新鲜，可那是他手边唯一能让「完成」落地的动作。就像一个人站在一座空房子里喊「有人吗」，没人答应，他就再喊一声，喊的不是为了等人，是为了听见一点声音——哪怕只是自己的回声。

设想一个更朴素的画面，没有屏幕。一个七八岁的孩子在院子里踢毽子，一口气踢到五十个，毽子落地，他喘着气冲屋里喊：「妈，我踢了五十个！」屋里在炒菜，抽油烟机呼呼响，没人听见。他等了几秒，又踢起来，这回踢到六十，又喊，还是没人应。他接着踢，踢到腿发酸，踢到毽子老往外飞，还在踢。你说他是爱踢毽子吗？他是在等那一声「哟，五十个了」。那一声要是来了，他多半会在五十个的地方停下，跑进屋去比画；那一声迟迟不来，他就只能用继续踢来让自己相信，刚才那五十个是真的。这是一个构想的场景，可是很多做过孩子的人，读到这里大概都能想起自己身上的某一回。

这一节最要紧的一句话，是那个先后：孩子先发现「说了也没用」，才投靠「不停就有用」。不是先学会了停不下来，然后才不爱说话；而是先发现往人那边走的路不通，才把全部的力气都喂进往游戏那边走的路。半截话被折回、完成声没人应，这两样把那扇朝外开的门堵小了；门小了，屋里的东西还在往外涨，它只能找另一个口子——那个口子，就是「下一局」。「不知道」是往人的那条路被封死，「再点一次」是往游戏的那条路自己开了。两样合起来，是回响断崖的两张脸：一张闭着嘴，一张停不下手。

这条路不是一天走出来的，是一个一个晚上砌出来的。每错过一次接住，墙就同时往上长好几层。第一层，孩子拿这一局的一点东西去试探外面的世界，没人回应，这点东西无处可放，外面的世界在他心里就薄了一分。第二层，没放出去的东西散不掉，只能靠「再点一次」给自己一个做完的动作，游戏那条路学会了自己合上圈，硬了一分。第三层，「说了也没用」这件事被记住了，下一次他心里冒出一点什么，不再往人那边走，游戏里的声音又大了一分。到了最后一层，孩子不是不想找人，是他已经忘了曾经有过一扇朝外开的门。墙砌得这样慢、这样安静，所以

谁也没看见是哪一天砌成的；等大人发现孩子「怎么叫都叫不出来」的时候，往往已经是几十个晚上以后的事了。

那么，眼前这个孩子到底缺的是哪一样？是有话没人听，还是根本无话可说？有一个很朴素的分法。如果他还会拉着你的袖子说「妈你看我这个」「我刚换了一个角色」，哪怕你听得半懂不懂，那说明他心里那条往外走的路还活着，缺的只是一个听的人——这时候最要紧的是接，接住一句是一句。如果他打赢了说「不知道」，打输了也说「不知道」，问什么都是「不知道」，那说明路已经瘦得厉害，这时候外面的人再多、问得再勤，也问不出东西来，反倒会让「不知道」说得越来越熟练——这时候要做的不是多问，而是先让「不知道」本身变得安全，这一点 5.7 节再说。不过最常见的顺序，是先没人听，路才瘦；先有了外面的薄，才有了里面的空。所以从长远看，是人先缺；但落到某一个具体的晚上，缺哪样就补哪样，别等两样一起断了才着急。

所以，当一个家长对着停不下来的孩子着急的时候，也许可以先问自己一个很小的问题：他上一次停下来的时候，那一口完成的气，有没有一个人替他接住？如果没有，那么他现在的不停，就不一定是贪，而是一个孩子用他能找到的最省力的办法，给自己找了一个不会掉下去的地方。这里还要和第1章说过的「假撤销」分一分：第1章讲的是刷手机时每一下上滑看上去像在「不算」、其实每一下都被算法记着；这一章讲的是另一头——一局结束时，本该有人来签收的那一下，没有人来。前一个是账偷偷进了场，后一个是回执没有到场。两样常常一起出现，但不是一回事。

有一个细节最能说明这一点：游戏自己其实是会「回应」的。打赢了，屏幕上放烟花，跳出「胜利」两个大字，还有金币哗哗地往下掉，有的游戏还会让一个卡通人物跳出来竖大拇指。看上去，完成声明明有人应了，为什么还不够？因为那不是回执，那是群发的贺卡。银行在你生日那天发来一条「祝您生日快乐」的短信，你不会因此觉得有人记得你；一个老朋友打来电话说「你去年说想学游泳，学了没有」，你才觉得被接住了。区别在于：回执要回的是「你」这一次，是你刚才那个具体的决定、那一下绕后、那一次差点输了又翻回来；而屏幕上的烟花对谁都放，

对哪一局都放，它不知道你刚才做了什么。游戏给的是账——分数、等级、连胜——账可以给得很慷慨，可账越多，越显得那个回执的位子空着。孩子的手指落在「下一局」上，也许正是因为烟花放得太热闹，热闹得他更清楚：这里没有人。

◆ 5.5 「他就是爱玩」：一句止痛的假账

回响断崖还有最后一块砖，这块砖不是孩子砌的，是大人砌的，而且砌的时候往往一点也不觉得。这块砖是一句话：「他就是爱玩。」

这句话几乎每家都说过。爷爷奶奶来了，问起孩子成绩，妈妈叹口气：「别提了，他就是爱玩。」开家长会，老师说孩子上课走神，爸爸点点头：「这孩子就是爱玩，回去我说他。」亲戚聊天，说起谁家孩子天天抱着手机，大家摇摇头：「现在的孩子都这样，就是爱玩。」说的人语气各不相同，有的无奈、有的宽容、有的带点埋怨，可这句话的结构都一样：它把一个正在发生、一天天在变的过程，冻成了一个属性。「他这几个月玩游戏的时间越来越长，玩完越来越不说话」，这是一个过程，过程有来路、有原因、有可以伸手的地方；「他就是爱玩」，这是一个属性，像「他是单眼皮」「他属虎」一样，是他这个人的一部分，没有来路，也不必追问。

为什么一个家会需要这样一句话？因为在说这句话之前，家里通常已经卡住很久了。一头是大人心里那个牢固的念头：玩是耽误事的，该写作业的时候在玩，就是不务正业。另一头是天天摆在眼前的事实：他就是在玩，说了也玩，收了手机也想办法玩。中间还夹着大人自己心里那一点说不出口的东西：我也知道光骂没用，我也不知道该怎么办，我也累。三样东西顶在一起，谁也压不倒谁，可家里总得有个说法，总不能每天都吵。这时候，「他就是爱玩」就出场了。它像一剂止痛药，一吃下去，全家都松一口气：既然这是他的性子，那就不用再追问那一局里发生了什么，不用再琢磨他为什么不说话，也不用再反省自己那几句「快去洗手」「该写作业了」是不是接错了。孩子那边也松了一口气：既然我「就是爱玩」，那我玩就是理所当然的，也不用再解释了。一句话，两个人一起下班。

说到这里，不妨回头再看看那件叫「不知道」的外套。它在家里其实还有一个用处：它是这间屋里最小的一扇太平门。孩子说一声「不知道」，就不用交代那一局里发生了什么；大人听见「不知道」，也就顺势不用再问下去了。一个词，两个人一起从可见的地方撤下来。这扇门开得多了，「他就是爱玩」就有了地基：孩子什么都不说，大人只看得见他在玩，那么能说出口的，也就只剩下他在玩。怎样分辨「不知道」到底是孩子一时的害羞，还是已经成了这样一扇太平门？看它是不是在谁面前都一样。如果只是害羞、只是在你面前不好意思，换一个他信得过的人、换一个轻松的场合，他就肯说了；如果它是太平门，那么他在谁面前都说「不知道」，因为他早就不指望这扇门后面有什么别的东西了。

止痛药的问题，不在于它不管用，而在于它太管用。它止住了疼，也就让人不再去找疼的来路。牙疼吃止痛片，吃一次两次没什么，天天吃，牙在下面烂透了，人还觉得不疼。「他就是爱玩」就是这样一片家里人人都能伸手拿到、最便宜的止痛片。本书管它叫一笔「假账」：它看上去是在记一件事实，其实是在销掉一个问题；它也不是第1章借戈夫曼说过的那种摆在「前台」给外人看的体面——「他就是爱玩」说出去并不好听——它是写给家里人自己看的，图的不是面子，是免于追问。

更要命的是，这笔假账会自己长成真账。标签一立住，第一件事是大人不再问了：反正他就是爱玩，问也白问。大人不问，孩子就更不说了：反正说了你也只会觉得我爱玩。孩子不说，那一局一局里玩出来的决定、得意、憋气，全都没处去，只能沉回游戏里，喂给下一局。于是过了几个月，孩子看上去果然更爱玩了——玩的时间更长了，玩完更不说话了，叫他也叫不动了。大人看在眼里，心里那句话就更坚定了：你看，我说得没错吧，他就是爱玩。一个本来只是形容词的词，被它自己喂大的事实坐实了。到最后，大人可以很平静地说：「我不是担心他沉迷，我只是说出了一个事实。」可是那个事实，有一半是这句话自己养出来的。

这个过程像什么？像班上给人起外号。一个孩子某天动作慢了一点，有人随口叫了一声「蜗牛」，大家一笑，就叫开了。叫的人多了，他自己也慢慢「像」起来：反正大家都说我慢，我快给谁看？过一个学期，他真成了班上最慢的那一个。

外号不是他自己长出来的，是一屋子人一起喊出来、他再一点点长进去的。「他就是爱玩」，就是家里给孩子起的那个外号。

还要说一句分寸话，免得被误会：本书不是说孩子没有脾性的差别，也不是说所有的「爱玩」都是假的。有的孩子天生好动、好奇心大、对新鲜东西特别有兴趣，这些都是真的，也都是好东西。本书要分开的是两种说法：一种是「他喜欢玩，你看他玩的时候眼睛多亮」，这是在描述一个人；另一种是「他就是爱玩，没办法」，这是在给一件事结案。前一种话说完，后面还能接「那他最近在玩什么」；后一种话说完，后面就只剩下叹气。同样四个字，一个是开口，一个是封口。像「他就是内向」「她就是磨蹭」「这孩子就是不爱说话」，都有这两种说法，结案的那一种，都值得在说出口之前停一停——那不是对孩子的诊断，本书也绝不主张给孩子贴任何诊断式的标签；那只是大人累了以后，给自己找的一个可以不再追问的地方。

◆ 5.6 与舒尔决斗

现在可以正面去碰本章的决斗大师了。在「玩怎样变坏」这个问题上，舒尔是今天最锋利的一位，她的说法几乎可以用一句话把本章收走：好的玩和坏的玩的分界，就在于有没有被设计拖进机器区。所以先要把她说中的东西说足，说真诚。

她说中的第一件事，是把问题从人的身上挪到了结构上。在她之前，人们谈赌博成瘾，谈得最多的是赌徒的性格：贪心、冲动、侥幸、意志薄弱。舒尔多年在赌场里看、听、访谈，她把目光从坐在机器前的人身上挪开，挪到了机器本身、赌场的布局、行业的设计逻辑上。她让人看见：一个人停不下来，不全是他自己的事，有一整套外置的结构在一点点替他做决定。这一挪，比「意志薄弱」深了一层，也比「大脑里的奖赏回路」那一路说法更贴着人的日子——它看见的是灯光、座椅、按钮的手感、一把接一把之间那零点几秒的间隔。家长如果读懂了这一层，就不会再把孩子停不下来全怪到孩子头上，这是一份很大的公道。

她说中的第二件事，是看见了一种时间的变化。「目的不是赢，而是继续玩下去」——这句话要真读懂。它说的是，在机器区里，输赢已经退成了背景，真正被

消耗掉的是「接下来还有没有」。人不再是为了某个结果在玩，而是为了玩不要停。时间、钱、周围的人、连「我」这个人，都慢慢淡出了，只剩下一个手和一块屏幕之间的节拍。这个描述，凡是在深夜里对着手机刷到手指发酸、却说不出自己在找什么的人，读到都会心里一凉。本章前面说的「再点一次」，和她看见的这个时间结构，在表面上是同一个样子。

她说中的第三件事，是看见了设计者在哪里下刀：删停顿。老虎机最狠的，不是赢面多大、奖金多高，而是把一把和下一把之间的那个空隙压到最短，让人没有工夫抬头。这一点，本章完全接过来，而且认为它是舒尔整套分析里最准的一刀。

那么本书多出来的一层在哪里？在分析的单位上。舒尔的单位是人和机器：她问的是机器对人做了什么，人在机器面前变成了什么。本书的单位是人和旁观者：问的是一局结束、人抬起头的那一下，旁边有没有一个人。这两个单位看起来只差一点，推出来的东西却很不一样。

在舒尔那里，机器区是设计出来的，所以好玩和坏玩的分界，主要看外面有没有一个会算计你的设计者。这条线拿来解释赌场、解释被精心调校过的手游，都解释得通；可它解释不了上一节说过的弹珠、象棋和瓜子——那里没有设计者，人照样被「为继续而继续」吞进去。本书的说法是：机器区不是被造出来的，是被找到的；它本来就藏在每一个停顿里，停顿处有人接，它就不开门，停顿处没人接，它就开门。设计者做的事，是把停顿删掉，让「有没有人接」这件事根本来不及发生。也就是说，舒尔看见的是这条断路被工程化之后的极端样子；而断路这个毛病，在没有任何工程师的地方早就有了，它的名字叫回响断崖。

为什么舒尔看不见这一层？不是因为她不聪明，而是因为她的现场替她把这个变量删掉了。赌场里，一个人坐在机器前，玩完一把，抬起头来，旁边是同样不抬头的陌生人，没有谁会问他「刚才那一把你怎么想的」；成年的赌客也早就不抬头了。她把一个停顿已经被删光了的现场研究到了极致，于是她看见的只能是机器。可是家里不一样。孩子打完一局，结算画面会放好几秒，他的手会离开屏幕，他的头会抬起来——那个停顿在家里还活着，还没有被删掉。这就是家长手里唯一比游

戏设计者多出来的一张牌：设计者修得了路，修不了你家的那几平方米；他能删掉赌场里的停顿，删不掉你家客厅里孩子抬头的那一下。

判别局面要给一个只有本书推得出、舒尔推不出或者推出相反结果的场面。设想同一个班里两个孩子，玩同一款游戏，打同一关，同样赢下来，玩的时间也差不多，游戏里的一切设计都不碰。只改一件事：其中一个孩子，每次一局结束的那五秒钟，家里有一个大人在旁边，接住他一句话——不是问分数，不是讲道理，只是问一句「这局你做了什么决定」，听完说一声「哦，这样」，就转身；另一个孩子，每次一局结束，屋里没有声音，或者只有一句「该写作业了」。就这样过三个星期。这是一个设想，不是一项已经做过的研究。

照舒尔的框架，机器区的吸力在游戏里面，两个孩子面对的设计一模一样，那么他们的差别应该很小，或者说，迟早会一起滑进去；玩完之后家里发生什么，在她那里顶多是个事后的小变量，构不成分界。本书的预测正好相反：三个星期以后，两个孩子会分岔。被接住的那个，主动说出的「决定」会一周比一周多，「不知道」会一周比一周少，打完一局自己停下来、去喝水、去找人说的次数会变多；没人接的那个，正好倒过来。如果真是这样，那就说明坏玩被剪开的那一刀，不在机器里，而在玩完之后的那口空气里。如果三个星期下来两个孩子毫无分别，本书这一判就输了，舒尔赢。

这两种读法落到家里，开出来的方子也不一样。顺着舒尔那条线，家长最自然的做法是对付机器：限时、没收、装管控软件、把游戏删掉。这些做法未必错，在某些时候也确实需要；可它们都只碰到了路，没碰到停顿——游戏被拿走了，可孩子抬头的那一下外面还是没人，那点没处去的东西就会去找下一个能让它合上圈的地方：换一个游戏、换一部动画片，甚至换成一盘瓜子。更麻烦的是，从「禁」起手，等于把整件「玩」都打成了敌人，孩子在游戏里那点真玩出来的东西，也跟着一起被没收了。顺着本书这条线，家长要动的首先不是游戏，而是自己在那五秒钟里站在哪里、嘴里说什么。这不是说管时间没有用，而是说：只管时间、不管停顿，就像只关水龙头、不通下水口，水是少了，积水的那个坑还在。

再顺着这个局面往下推一步，还能推出一个舒尔推不出的方向：同一条游戏规则，压在两个孩子身上，会长成两样东西。在被接住的孩子身上，规则还是「玩法」——他会开始自己改规则、给自己加难度、跟同学比谁的路线更怪，甚至会说「这关没意思了，我不玩了」；在没人接的孩子身上，规则慢慢成了一种「供奉」——他不再问「我还想不想玩」，只问「下一局几点开」「这一关怎么过」，他每天按时去打卡，像按时去给一尊神上香。照舒尔的读法，两个孩子是「中毒深浅不同」；照本书的读法，一个还在玩，另一个已经不在了，只是那双手还没停。

这一层还可以从几个不同的角度去挤同一个瞬间——孩子赢完一局、手指离开屏幕的那五秒——看看它是不是站得住。从「拿什么比」的角度看：孩子拿这一局去跟自己昨天比、跟同学比、跟一个新想法比，这一局就会露成「一个我想出来的决定」；他只拿这一局跟上一关的分数比，这一局就只是「又一个数」。从「还想不想再来」的角度看：被接住的那一局，下一局的劲是攒着的，攒成「我还有新招」；没人接的那一局，下一局的劲是漏出来的，漏成「再熬一局」。从「这一局值不值」的角度看：家里如果早就定了「写作业是正经、游戏是浪费」，那么这一局里真打出来的新东西，在家里就没有一个可以放的位子。从「他还准不准保留自己的玩法」的角度看：一句「不知道」被接住了，长成「我可以不知道」的底子；被追问了，就落成「我得给个交代」的债。四个角度挤到同一个五秒上，挤出来的都是同一句话：分岔在接没接住，不在游戏本身。单看其中任何一个角度，都会落回一种已有的老话——体验好不好、规则严不严、家长重不重视学习——只有四个一起挤，才挤出「玩后五秒」这个点来。

还有几位邻居，各说一段。

法国作家、社会学家凯卢瓦在一九五八年的《游戏与人》（Les jeux et les hommes）里，除了把游戏分成竞争、运气、模仿、眩晕四类，还画了一根贯穿四类的轴：一头是即兴的、撒欢的、没有章法的嬉闹（他叫 paidia），另一头是有规则、要费力、讲技巧的讲究（他叫 ludus）。照这一路，玩变坏，大概是因为规则越来越重，把撒欢的那一头挤没了。他说中了一件真事：规则确实会挤掉自由，孩子自发的追跑一旦被大人编成「比赛」，常常就不那么好玩了。可本章要剪

的那一刀不在规则的轻重上。同一条规则，回响还在的时候，孩子会自己改它、拿它开玩笑、跟人吵它；回响一断，同一条规则才从「玩法」变成「供奉」。凯卢瓦分的是游戏的种类，本书分的是玩完之后的人。他推不出「同一条规则在两个孩子身上分岔」，因为他的分类表里没有「玩完之后家里有什么」这一栏。

发展心理学里有一个很有名的「静止脸」实验，出自美国发展心理学家特罗尼克和同事：一九七五年先在学术会议上报告，一九七八年正式发表。做法是这样的：母亲先像平常一样跟几个月大的婴儿面对面说笑，然后忽然收起表情，脸像一块板一样一动不动，不回应婴儿的任何动作。婴儿先是更努力地笑、咿呀、伸手，想把妈妈「叫回来」；叫不回来，就开始转开脸、扭身子，表情变得紧张、警觉，有的哭起来。这个实验是本章「回响断崖」最精微的先声，它用最干净的方式说明了：对面不回应，能在极短的时间里改变一个很小的人。本书多出的一步是：实验里的婴儿还只会哭、会转头；已经会玩游戏的孩子，会把得不到回应的那一点东西改写成两样更隐蔽的东西——「不知道」和「再点一次」。前者看上去像冷淡，后者看上去像投入，都不像受了伤，所以比哭更难被大人看穿。

依恋理论里有一个说法，叫「安全基地」——这个说法最早出自鲍尔比的合作者安斯沃思，英国精神科医生鲍尔比晚年干脆把一本书就叫作《安全基地》（A Secure Base，1988）：孩子敢不敢离开大人去探索、去玩，取决于他回头的时候，那个人还在不在、接不接得住他。这一条和本章几乎贴着走。区别在于，安全基地讲的多是出发前和遇到害怕时的回头——摔倒了回头、遇到陌生人回头；本章讲的是玩完之后、得意的时候、完成的时候那一下回头。人们通常记得在孩子害怕时接住他，却很少想到孩子赢了、做完了、想炫耀的时候，同样需要被接住。

美国心理学家戈特曼研究过「情绪辅导型」的父母（一九九七年与德克莱尔合写的 Raising an Emotionally Intelligent Child），大意是说：孩子有情绪的时候，先接住、说出那个情绪，比急着纠正行为更养人；他在研究夫妻关系时还提出过一个很好用的说法（二〇〇一年的 The Relationship Cure 里讲得最集中），人在日常里会不停地向身边的人发出一个个小小的「邀约」——指着窗外说一句「你看那只鸟」——对方是转过来接，还是转开、不理，长期下来决定了关系的冷

热。这一路和本章前面说的「邀请的半截」几乎是一回事。本书多出的是：这些研究治理的多半是孩子在难受、在困难时大人怎么接；本章要补的，是孩子在完成时、在玩完时的那一下没人接。完成之后的停顿，是这几家都留在句号外面的那五秒。

最后要请一位方向相反的邻居进来，免得本书只找跟自己同路的人。精神医学和流行病学里有一条路，把一部分人长期失控的游戏行为当作一种需要专业评估的状况来研究，美国精神医学会二〇一三年的诊断手册第五版把「网络游戏障碍」列为需要进一步研究的状况，世界卫生组织二〇一九年通过的国际疾病分类第十一版（二〇二二年生效）也收入了「游戏障碍」。这一路的重心在个体：冲动控制、情绪、与其他困扰的伴随，干预也指向个人本身。照这一路的逻辑，玩后五秒只是一个外围的小变量，单靠家里五秒钟接住一句话，接不住什么。本书不否认这一路对一部分人成立，也绝不主张家长拿书里的说法去给孩子下判断——是不是需要专业帮助，那是专业人员当面评估的事。本书只说：两条路的预测是相反的。在一个长期折回半截话的家里，单改这五秒，应该能看到变化；在问题本来就不出在回响断崖上的人身上，单改这五秒，应该看不到什么变化。正因为方向相反，这两条路才可以各自接受检验，谁也不必把对方吞掉——沉迷这件事很大，本书只敢认领其中的一块。

◆ 5.7 接住五秒：家里可以自己做的小制度

前面说了那么多，落到家里，其实只是几个很小的动作。小到不像一套方法，更像几处改掉的口头禅。

先说一句为什么只能从这里下手。大人跟孩子玩游戏这件事较劲，常常较的是两头：一头是道理——「玩物丧志」「先写作业」，这是比一个家大得多的一整套说法在替你说话；另一头是那条路——游戏本身的规则、节奏、奖励，这是在你出手之前，早就被一整个行业铺好、修平了的。在这两头上用力，等于拿每天的一顿饭点去撞一整个产业，没有回合。而且这两堵墙其实都立在大人自己身上：说「为你好」的是你，看着钟、看着班级群、看着别人家孩子着急的也是你。两堵墙一

顶，被挤得变了形的，就是你天天进出的那几平方米——你怎么进他的房间、怎么开口、怎么收尾。那几平方米每天被踩上几百遍，最薄，可它也是你唯一真正伸得进手的地方。游戏设计者修得了路，修不了你家的地；路还是那条路，可孩子踩着它往哪个方向走，是从你家这块地上起步的。所以不是「应该先改家里」，而是除了家里，你本来就没有别的门。

第一步，不是学一句好话，而是先按住那句已经在嘴边等着的坏话。这一点有点反直觉。很多讲亲子沟通的书，教的是「你应该这样说」，给你一句又一句温柔、得体、有技巧的好话。可是在一个很久没接住过孩子的家里，大人新学来的任何一句好话，孩子听到的第一反应都是：后面还有。「你今天玩得开心吗？」——后面是不是要问作业？「这关难不难呀？」——后面是不是要说「难就别玩了」？好话越漂亮，越像审讯的开场白。所以第一步是减法：饭前不喊「又在玩游戏」，改成一句「饭前能打完这局不？我给你十分钟。」这句话不评价玩，不验收玩，只是递过去一段时间。它承认了「你在玩」这件事，却没有把它变成一个错。

第二步，是接住「不知道」。你递过去十分钟，孩子头也不抬地回一句「不知道」。这时候最难，因为大人心里那句「怎么会不知道」已经冲到嗓子眼了。接法只有一句：把「不知道」当答案收下，不当错误退回去。「行，那先打着，饭还有十分钟，到点我来喊你。」说完，真的转身走开。到点去喊的时候，喊的是「饭好了」，不是「到底打完了没有」。吃完饭，如果他想说，他会说；他不说，你也别找补。这一晚上的功课就算做完了：他亲眼看见了一回，「不知道」落了地，没有挨查，也没有人追着要答案。这里有两个小坑要防。一是那个「行」字的口气：别说成胜利的「行！」，那像你在饶了他；也别说成拖长音的「行吧——」，那像你在记账。一个干净的「行」，再配一个真转身。二是别站在门外听。很多大人转身之后，人在走廊里、耳朵还在门上，想听听里面是不是安静了——孩子是感觉得到的，门外那个影子会让刚才那个「不知道」变得更重。要读的不是门里，是你自己：如果你转身去择菜、去晾衣服，十秒钟之后真忘了去听，说明这件事你已经放下了；如果你发现自己手在剥蒜、心还在门后头，那说明放不下的是你，不是他。孩子的变化也从来不在当晚，在明天晚上，他会不会照样走到你说话的地方来。

第三步，是在家里留一段固定的「接住五秒」。每周挑一个固定的时候，比如周五晚饭以后，全家定一条很小的规矩：孩子开口讲一件事——不管是游戏里的、学校里的、路上看见的——大人的前五秒钟只做两个动作，一是重复他说过的一个词，二是问一句没有标准答案的话。他说「我今天跳过了那个大坑」，你接「跳过去了？那里后来怎么了？」五秒以后，再讲道理也不迟——不过多半到那时候，道理已经用不着讲了。另外，家里可以备一个小本子，不记孩子的对错，不记他玩了多久，只记一样东西：这一周，有哪一句话我们没接住。是爸爸在看手机时漏掉的那句「你看」，还是妈妈在炒菜时没听见的那声「我踢了五十个」。到周末翻一翻，看见的是大人自己错过了几回，而不是孩子又犯了几回。

这个本子有两条铁规矩。第一，它记的是大人，不是孩子；它一旦变成「孩子这周主动说话几次」的打分表，它自己就成了一本新账，那五秒钟就变成了一场考核，孩子会比谁都先闻出来。第二，它不配任何奖惩：不因为孩子说得多就奖励，也不因为大人接漏了就自罚。配了奖惩，它又变成一把秤。本书里所有的「读数」都只有一个用处：让大人自己看见自己，不进任何考核，不给孩子打任何分。

平常的日子里，也可以不必等到周五。最好的接住，往往不是专门安排出来的——专门安排的事，第二天就散了。收手机的时候顺口一句，比坐下来「我们谈谈」好得多。别叫它「复盘」，复盘听上去就是要算账的；说一句「走，跟我去倒个垃圾，说说刚才那局怎么赢的」，边走边说，很多孩子反而愿意。问的时候只问决定，不问结果：「你换了哪个角色」「你为什么走那条路」，而不是「这次打了多少分」「排第几」——前者是在接他这个人，后者是在替游戏查账。他答得再短，也接住，绝不当场把它接成一个道理。一次对话只搭一座小桥，桥搭多了，就成了审讯。

那怎么知道这件事有没有在起作用？只看一个极小的信号：孩子主动来找你讲一件事的次数，是不是比上个月多了一点。不是他回答了你多少问题，是他主动开口了几回。前者是你在要，后者是他在给。

最后还有一句给家里「最会说话」的那个大人的提醒。如果你恰好是做老师的，或者是家里最能讲道理、最会引导、最爱总结的人，那么在这件事上，你反而

最要小心。你的每一个问句，孩子都会自动听成「后面还有一大段」；你接住他一句话，下一秒就忍不住把它接成一个道理——「你看，这就说明做事要动脑子」。一接成道理，那五秒钟就从回执变成了账。所以试的时候，别追求说得多漂亮，要追求问完就转身。问一句「这局难不难」，听完一个「还行」或者「不知道」，说一声「行」，走。那一个干净的转身，比一整堂课的好话都值钱。因为说到底，孩子信的不是你说了什么，是你转身之后，那间屋子还静不静。

◆ 这一章怎样会错

本章的判断押在一个很细的地方——玩完之后的那五秒——所以它也很容易被几个大局面打倒。第一，如果在足够多的家庭里看下来，孩子玩完之后那一拍有没有人接住，和他日后玩得越来越收不住、玩完越来越不说话，根本扯不上关系——接住的和没接住的，过一段时间后一样地停不下来，一样地沉默——那么「回响断崖」就只是本书想象出来的一道崖，本章的主命题要收回。

第二，如果「不知道」其实主要跟孩子的年龄、说话能力、天生的脾性有关，跟大人怎么接他的半截话几乎无关——同样年纪、同样脾性的孩子，不管家里接不接，「不知道」说得一样多——那么本章 5.3 节「三句半截话缝出一件外套」这一段机制就站不住，要降成一种猜测。第三，如果真有家庭照着 5.7 节去试，几个星期下来，孩子主动说话没有多，玩的时间反而更长了，或者一局结束时孩子根本不在家里人的视线里，那五秒钟在家里压根不发生——那就说明本书高估了家里那几平方米能做的事。这几种局面只要出现一种，本章就得改；全都出现，本章就整个作废，留下一个更简单的解释：停不下来主要是设计和个人的事，家里只是背景，不是分岔口。

> **带走的话**
>
> 别看他玩了多久，看他玩完那一下，是抬起头来，还是滑进下一局。
> 好玩和坏玩不在游戏里分开，在一句话掉在地上、谁也没捡的那个晚上。

小账

第一行（SDE）：显露的是这一局在孩子身上露成「一个我想出来的决定」还是「又一个再来一次的理由」，随一局局的结束越露越分明；差异序列是「玩—停顿—抬头—说半句—被接住或被折回—下一步往人那边走或往游戏里缩」；场是那几秒里的客厅：一个在不在的大人、一句被接成「行」还是「该写作业了」的话、一盏一直放着烟花的屏幕。

第二行（这把不算）：该算的是大人自己漏接了几句话；不该算的是孩子这局的输赢、玩了多久、说出来的话够不够完整、「不知道」说了几回——这些只该得到一声回执，不该进任何一本账。

◆

06

第 6 章

会拒绝的收音机——玩怎样变成手艺

这一章的问题

设想一个周六的下午。一个十二三岁的男孩把爷爷那台装电池的旧收音机搬到饭桌上，后盖撬开了，旁边是一把改锥、两节从遥控器里抠出来的电池。他把电池装进去，拧开开关，旋钮从头拧到尾——没有声音。他抬起头，往厨房那边看了一眼。二十年后，这个男孩也许成了一名工程师，亲戚们会说：「这孩子从小就爱拆东西，兴趣是最好的老师。」可是，从小爱拆东西的孩子满街都是，长大以后真会修、真靠这门本事吃饭的，只是其中很少的一部分。「兴趣驱动」这四个字，够不够解释他？在「爱拆」和「会修」之间，发生了什么？这一章的回答，不在男孩的心里，而在两个地方：一个是那台不肯出声的收音机，一个是他抬头看向厨房的时候，大人嘴里说出的那一句话。

◆ 6.1 两本账：动作账和结果账

先把那个下午慢慢摊开来看。男孩在桌边坐了一个多钟头，他做了很多事：拿改锥尖碰了三次喇叭后面那两根细线，把电池仓里的弹簧片拧松又拧紧了两次，把从遥控器里抠出来的旧电池换成了刚去楼下小卖部买的新电池，又把音量旋钮从最小拧到最大、再从最大拧回最小，还把整台机器翻过来、对着窗户的光看了半天电路板上那些密密麻麻的小东西。他额头上有汗，手指头上有一道被铁片划的白印子。如果这时候有人问他：「你忙了一下午，干了些什么？」他能一口气数出一长

串来。这是一本账，记在他自己手上，本书借底稿里的说法，叫它「动作账」：摸了几次、拧了几回、换了什么、花了多久。这本账记得很勤，哗哗地往上跳，所以孩子越修越觉得自己在往前走。

收音机那边也有一本账，可它的记法完全两样。它不记谁碰过它几次，不记桌边坐了多久，不记谁的额头上有汗，它只记一个字：响，或者不响。下午两点，不响；两点半，不响；三点一刻，还是不响。这本账，叫它「结果账」。它最要命的一个特点是没有刻度——世上没有「差一点响」这回事，喇叭要么出声，要么不出声，中间不存在一格叫「已经挺接近了」。你可以在动作账上写「今天比昨天多试了五种办法」，结果账上永远只有那一个死值。

两本账放在一起，对不平。孩子这一边已经写满了一页，机器那一边还是一个「不」字。这种对不平，生活里谁都碰到过。一个想减重的人，这个礼拜少吃了五顿夜宵，每天走一万步，咬着牙没碰奶茶，这是他的动作账；礼拜天早上站上体重秤，数字一动不动，这是秤的结果账。打电话找一个人，你拨了十次，第十次和第一次一样，对方没接就是没接，你的十次在对方那里一次都不算。钓鱼的人在河边坐了一上午，抛了三十几竿，换了两回饵，鱼篓还是空的。在每一个这样的时刻，人心里都会有一点别扭：我明明做了这么多，怎么什么都没变？

本书要说的第一句话是：这点别扭不是坏事，它恰恰是学习唯一能落脚的地方。不妨倒过来想一想，两本账在什么时候是对平的。一种情况是孩子什么都没做——动作账是空的，机器也不响，两边都是零，平了，可那里面没有学习。另一种情况是孩子一伸手机器就响了——动作账上一笔，结果账上一个「响」，也平了，可那里面同样没有学习，因为他不知道是自己哪一下起了作用，也许本来就没坏。只有当孩子那边写了很多、机器那边一个字没动的时候，一句话才第一次有了地方可以冒出来：「我还不会。」学习就发生在两本账中间的那条缝里，像门缝里透进来的一线光——门关严了，屋里是黑的；门敞开了，光是散的；只有一条缝，光才是一道看得见的线，照出地上哪一块是亮的。

有一类东西专门把这条缝堵死，就是那种「按哪儿都会唱歌」的电子玩具。小孩一拍，它就亮灯；再一拍，它就唱一首儿歌；按错了，它也唱，只是换一首。它

的结果账和孩子的动作账永远是对平的：你动一下，它给你一个结果，从不说「不」。这样的玩具可以让一个两岁的孩子玩得很开心，开心本身没有什么错；可它玩不出手艺来，因为它从不让孩子撞见那条缝。手艺开始的地方，正好是玩具结束的地方——孩子碰到的第一样不肯配合他的东西。

两本账对不平，还会在孩子的动作账里留下一个看得见的变化，大人只要肯看，就看得出来。刚开始的那半个钟头，孩子的动作是乱的：这里戳一下，那里拧一下，想到哪儿碰到哪儿，像一个人进了陌生的屋子摸黑找灯的开关，满墙乱拍。这时候他的动作账虽然跳得快，却是一本糊涂流水。可是机器那边一遍遍地写「不响」，写到第七八遍，孩子的手会慢下来，动作开始有了次序：先看电池仓，电池是不是装反了，弹簧片有没有锈；再看开关，拧的时候里面有没有一点咔哒声；再顺着电线一段一段往喇叭那边找。从乱拍满墙到顺着墙根一寸一寸地摸，这个转变没有人教他，是机器那个不变的「不」字一遍遍逼出来的。乱试变成排查，这是手艺的第一道影子。这里藏着一个大人常犯的错：大人看孩子修东西，眼睛最容易落在动作账上——「你看他多认真，坐了一下午了」——于是夸的是坐得久、动得多。可坐得久、动得多，是乱拍也做得到的；真正值得留意的，是他的动作什么时候从乱变成了有次序。那个变化发生在两本账的缝里，不发生在动作账本身。

这里要停下来，把一个字说清楚，因为全书都在说「账不能记」，这一章却一上来就是「两本账」。读者会问：这不是自相矛盾吗？其实不矛盾。底稿管它们叫「账」，是为了好比；用本书自己的话说，孩子手上的动作账和机器身上的结果账，都还不是本书担心的那种账，它们是痕。痕是物自己留下的结果，是物在说话：积木往哪边倒，沙堡塌成什么样，收音机响没响。机器的那个「不响」，没有人替它写下来、存起来、拿去和隔壁孩子比、日后翻出来说「你上个月就没修好」。它只在当下说一句真话。下文顺着底稿仍叫「两本账」，读者只要记得：它们是两样痕，一本是手上的流水，一本是机器的存根，都不是全书担心的那本账。更妙的是，机器是世上最不记仇的东西：昨天你失败了二十次，今天只要哪根线接对了，它就响得和从来没坏过一样，绝不会多嘴说一句「早干什么去了」。它很严，可它不记账。严在当下，宽在过去——每一次重新按下开关，都是全新的一

次，前面那二十次，在它那里统统「不算」。这就是「这把不算」在手艺里长成的样子：每一次尝试都可以不算，只有「现在响没响」算，而且算的不是人，是它。

孩子手上那本动作账也一样，它不是存在本子上的，是存在手指头里的。拧过两回的弹簧片，手指已经知道它有多紧；碰过三次的细线，手已经知道哪一根一碰就晃。这本账没有人看得见，它也不必被谁看见。

那么，两本账对不平的那一刻，孩子会做什么？他的身体会有一股劲，想把两边扯平，像跷跷板一头翘在半空，人总想让它落下来。扯平有两条路。一条是低下头回到机器上：再试一次，换一个法子，从电池仓开始一段一段地查。另一条是抬起头，去看大人的脸。开头那个场景里，男孩往厨房看了一眼——他走的是哪条路，常常就取决于厨房里传出来的那句话。

◆ 6.2 第三本账：大人替机器道歉

厨房里传出来的话，最常见的是这几句：「你已经很努力了。」「差一点就成了。」「其实你进步很大。」「这机器本来就老了，不怪你。」「先吃饭，吃完再弄。」每一句都带着热气，没有一句是坏心。可是如果把它们放慢了看，会发现每一句都在做同一个动作：机器那边记下了「不响」，大人从孩子手边接过笔，在「不响」旁边批了一行小字——「但你的动作有价值」。批完之后，结果账就被涂改了，变成了「虽然没响，但也算走到了」。

这就是本章要揪出来的那样东西，底稿叫它「第三本账」。它不是孩子的，也不是机器的，是大人的，是一本专门用来把前两本强行对平的账。孩子手上写了一大页，机器那边一个「不」字，这样对不平的局面让人难受——让孩子难受，更让旁边看着的大人难受。于是大人掏出自己的本子，把孩子那一页动作，折算成分数，记在孩子名下：「努力分」「进步分」「态度分」，记满了，就可以和机器那个「不」字两相抵消。抵消之后，孩子看见的就再也不是「它不响」，而是「它不响，但我被肯定了」。「我不会」这三个字，被稀释成了「还需要一点时间」。

为什么说它是本书意义上那种真正的账？因为它具备账的全部特征：有人替孩子记，记的是孩子的这一次，记下来是要作数的，而且常常是要拿去比的——「你

比上次有耐心多了」「你比你哥那时候强」。它和另一句我们都知道不好的话，其实是一家人：「你怎么又没弄好？」后一句是在孩子名下记欠账，前一句是在孩子名下记功劳，一个是借方，一个是贷方，可拿笔的都是大人，翻开的都是同一本账簿。账一进场，裁判就从机器身上搬到了大人嘴里。为了看得清楚一点，把三本账并排摆一下：

	孩子的动作账	机器的结果账	大人的第三本账
谁在记	孩子的手	机器自己	旁边的大人
记什么	摸了几次、拧了几回、试了多久	响，或者不响	努力、态度、进步、「差一点」
有没有刻度	有，越记越多	没有，只有一个死值	有，而且可以随意加分
本书叫它	痕（存在手上）	痕（物在说话）	账（人替孩子记、拿去抵消结果）

三本里，前两本是好东西，是玩要变成手艺必须有的两样；只有第三本，是本章要撤掉的。

第三本账的几句话，细看还各有各的手法。「你已经很努力了」，是把动作账换成分数，去顶结果账。「差一点就成了」，是凭空给一个没有刻度的东西画上刻度——收音机没有「差一点响」，大人却替它造出一格来，让孩子以为自己站在第九十九格上，其实他可能连第一格在哪儿都还没找到。「这机器本来就老了，不怪你」，是把账推到机器头上，看上去是在说机器的不是，其实还是在替它道歉：它不响，不是孩子的能力问题，是机器的问题，于是那个「不」字和孩子无关了。「先吃饭，吃完再弄」最温柔，也最隐蔽，它不改写任何一个字，只是把整个现场解散了——等吃完饭，那股想把两本账扯平的劲早就散了，「下次再说」，下次往往没有下次。

第三本账不只在家里记，学校里也有它的样子。设想一堂小学的科学课，老师让每个孩子用吸管和胶带搭一座小桥，最后在桥面上一枚一枚地放硬币，看谁的桥撑得多。有一座桥放到第二枚就塌了，搭它的孩子眼圈红了。老师赶紧说：「没关

系，你的造型最有创意，老师给你一个创意奖。」全班鼓掌。这一幕的心意没有一点可以挑剔，可桥塌在第二枚硬币上这件事，就这样被一张奖状盖住了。那个孩子回家以后，记住的多半是「我得了创意奖」，而不是「我的桥面没有横撑，一压就往两边张开」。桥本来已经把话说完了，说得清清楚楚：哪里软，哪里先弯，往哪边倒。老师一开口，桥的那句话就没人听了。如果换一种做法，老师先蹲下来，和孩子一起看那摊塌下来的吸管：「你看，它是从中间往下弯的，还是从两头往外滑的？」——等孩子自己说出「中间」两个字，再说「明天你可以再搭一座」。这里没有一句冷话，也没有一张奖状，只是让桥自己把话说完，再给一个可以再来的明天。一个是替桥道歉，一个是陪孩子听桥说话。

打个比方。孩子要去公园，天下雨了，大人说：「老天爷不懂事，我们不理它。」对一个三岁的孩子，这句话可以哄他别哭，没有什么不好。可要是这孩子长到十岁，每逢下雨大人都这么说，他就始终没机会知道一件简单的事：天下不下雨，不跟任何人商量，也不是谁做错了什么。机器不响也是一样，它不是在犯错，它只是在说一个事实。替一个没有犯错的东西道歉，等于告诉孩子：事实是可以商量的，只要找对了人。

第三本账还有一个很少有人想到的后果：它会生利息。一个孩子在这本账上攒的「努力分」多了，迟早会想拿出来花。花在哪里？花在世界身上。他会开始对那些不肯配合的东西说：「我都这么努力了，你怎么还不行？」——对收音机这样说，对一道数学题这样说，长大以后对一份没被录用的申请、一段没有回音的心意也这样说。他心里有一本厚厚的存折，上面全是大人替他记下的辛苦，他以为这些辛苦是可以拿去和事实兑换的。可事实不收这种钱。收音机从来不认努力分，数学题也不认，后来遇到的大多数真事都不认。于是这个孩子会在某一天突然发现，自己攒了十几年的存折，在真东西面前一文不值，那一刻的失落，比小时候任何一次「它没响」都重得多。本书不是说辛苦不值得珍惜——辛苦当然值得被看见，被一句「累坏了吧」接住；本书说的是，辛苦不该被记成一种可以和结果对冲的货币。被看见的辛苦是回执，被记成分数的辛苦是账。

大人为什么这么做？说到底是因为爱，也是因为大人自己受不了那份安静。孩子看着机器不出声，脸一点点垮下来，大人站在旁边，觉得自己必须说点什么，好像不说话就是看着孩子掉进坑里不伸手。其实那一刻掉进坑里的不是孩子，是那句「我还不会」，它正要从缝里冒出来，大人一开口，缝就被抹平了。孩子学到的不是怎样查电池触点，而是另一门本事：遇到东西不配合的时候，先看人的脸，脸上有赦免，就可以收工。这门本事学得久了，人长大以后可能会变成这样：交上去的方案被退回来，他先想的不是「哪一步算错了」，而是「领导是不是对我有看法」；做的菜不好吃，他先等着别人说「挺好的呀」。这不是性格软弱，是他从小就在第三本账旁边长大，习惯了让人嘴替物说话。

所以要撤掉的，就是这第三本账。具体说，是撤掉所有用努力、态度、过程去抵消结果的话，只留一句：「它没响。」说完，停住，别说下半句。这听上去有点冷，其实不必冷。大人可以坐下来，坐在孩子旁边，一起看着那台机器；孩子气得拍桌子，大人可以说「嗯，真气人」；孩子伸手要那把小一号的改锥，大人可以递过去。这些都是接住人，不是改写物的判决。全书反复说的那句话，在这里正好用得上：物替你记住痕，人替你接住你，但没有人替你记账。接住孩子的情绪，是回执；替机器把「不响」改成「也算响了一半」，是记账。前一样越多越好，后一样一笔都不要。

◆ 6.3 能差是挤出来的

撤掉第三本账以后，桌上剩下的是一个孩子和一台不响的机器。那句「我还不会」会自己冒出来吗？不一定。本书在这里要说清楚一件事：孩子心里那道「能与不能」的差——底稿叫它「能差」，就是「我到底会不会」这件事第一次有了分明的界线——不是孩子坐在那里「认识到」的，也不是大人「告诉」他的，它是被挤出来的。

被什么挤？被两股都不肯退的力。一股在孩子这边：非响不可。这个念头不一定来自谁的命令，可能只是「我想让它活过来」，也可能有一个实实在在的用处——爷爷每天晚上要拿这台收音机听戏，这两天它坏了，爷爷吃完饭就坐在藤椅上

发愣，孩子答应了周末之前让爷爷听上。另一股在机器那边：它坏了，就是不响，不接收任何申辩，不看谁的面子，也不因为谁着急就让一步。两股力对着顶在同一个点上，那个点就是「响不响」。这一顶，「能」和「不能」之间的那道线才第一次被压了出来，又硬又清楚。

拿一个人人都干过的事来比：两个人抬一张大桌子过一扇窄门。门框不让，桌子又不能扔，于是两个人只好琢磨——先把桌子竖起来，不行；斜着进，桌腿卡住了；把一头先探进去、再转个角度，过去了。抬桌子过门的那套办法，不是谁事先想好的，是门框的「不让」和人的「不放手」一起挤出来的。门框要是能让一让，人就不用想办法；人要是撒手不管了，桌子就一直搁在门口。缺了哪一边，办法都长不出来。

所以，能差有两种死法。一种是孩子这边退了：「算了，不弄了。」现场一下子解散，机器还是不响，可那个「不」已经和孩子没关系了，他根本不在那个点上了。另一种是机器那边退了：家里大人一看孩子修不好，第二天买了一台新的，往他面前一放，「别折腾了，用这个」。现场同样解散。新机器一插就响，那条缝又被堵上了。很多大人以为第二种是在帮孩子，其实和第一种一样，都是让能差还没长出来就死在了路上。

还有第三种死法，更不容易看出来：那个「非响不可」的念头，被大人拿走了。孩子说「我想让它响」，大人接过去说「好，那今天必须修好，修不好不许看电视」。听上去是在给孩子的念头加劲，其实是把念头换了主人——从「我想让它响」变成了「爸爸要我修好」。这样一来，机器每说一次「不」，孩子听到的就不再是机器的声音，而是爸爸越来越难看的脸色；顶在那个点上的，不再是孩子的念头和机器的事实，而是孩子和爸爸。两个人顶起来，挤出来的不是能差，是委屈和较劲。所以非响不可的那股力，必须是孩子自己的。大人能做的，是让这个念头有一个实在的去处，比如爷爷今晚想听戏，而不是替这个念头立一个期限、定一个奖惩。念头是孩子的，事实是机器的，大人站在旁边，两头都不去替。

由此可以推出一个也许有点刺耳的结论：教育的第一个动作，不是去刺激兴趣，而是递给孩子一样不会让步的东西。兴趣孩子多半已经有了，他自己把后盖撬

开的那一刻，兴趣就在那里了；他缺的，往往是一样真会拒绝他的东西。今天的孩子手里，这种东西少得出奇。玩具坏了就换，平板点了就有反应，作业写错了有人帮着改，哭会来人，喊会有人应，大人在大多数事情上会让步。一个孩子可以一路长到十来岁，都没有真正撞见过一样「不听任何人的」东西。

收音机可能就是他撞见的第一样。他再怎么求它，它不响。他生气，它不响；他哭，它不响；他去找妈妈，妈妈过来摆弄两下，它还是不响。这是孩子人生里很要紧的一个时刻，比学会任何一项技术都早：世界上有一片地方，你想要它变，它就是不变。「事实」这个词，在他这里头一回不是从课本上念来的，是从手里长出来的。他手里第一次握着一样不属于任何人——包括不属于他自己——的东西。

有人会担心：这样一再碰壁，孩子会不会就此灰心？本书的看法正好相反。让人灰心的，从来不是事实本身，是被稀释过的事实。「它没响」是一个硬邦邦的事实，可它同时是一个有下一步的事实：没响，那就查查电池装反没有，喇叭的线断没断，开关打开时有没有一点点「沙沙」声。事实给人留了扶手。被稀释过的事实——「你很努力，差一点就成了」——反而没有扶手，孩子不知道到底是哪一步出了错，不知道下一步该往哪儿伸手，只能原地再把刚才那些动作重做一遍，越做越心虚。

还要提醒一句：会拒绝的东西，不等于危险的东西。给孩子拆着玩的，要挑装电池的、低电压的旧物件——旧收音机、旧闹钟、坏了的电动小风扇、旧随身听都很好；插市电的老机器、电视机、微波炉，里面有大人也碰不得的高压，绝不能让孩子单独拆。会拒绝，指的是它不让步，不是它会伤人。生活里会拒绝又安全的东西其实到处都是：揉面，水放多了面团就是粘手，怎么哄它都不成形；发豆芽，水换得不勤，豆子就是会烂；自行车链条掉了，蹬多少下都是空转；口琴上那个高音，气不对就是吹不出来。它们都和那台收音机一样，不跟人讲情面。

如果从四个不同的角度去挤同一个瞬间——少年按下开关、没有声音、手指停在半空、正要抬头去找一个裁判——会挤出四个半句。第一个角度看对比：响和不响一比，「坏」才显出来，这一比蓄起的那股劲，逼着下一次动手换一种法子，而不是把刚才的动作重做一遍；挤出来的半句是「僵住的地方攒着下一步」。第二个

角度看物：收音机是一样结结实实的实物，每一次失败都落在它身上，落在现实里，不落在心情里；挤出来的是「物不收努力这种钱」。第三个角度看真：修好了才叫真，可「真」不再由「我觉得」来定，由「响了没有」这一句来定；挤出来的是「尺子在机器手里」。第四个角度看误差：孩子每动一次，离「响」差多少，只许往小里走，口令始终是那一句「响了没有」；挤出来的是「下一步只看这一步差在哪」。四个半句合起来，才逼出本章的主句：玩要变成手艺，靠的是把「行不行」的裁定权移交给那台不肯让步的机器，并且没有人替它道歉。只从其中一个角度看，都会落回一句现成的老话——只看兴趣和环境，落回「兴趣加支持」；只看动作和反馈，落回「多练多纠正」；只看真和误差，落回「坚持就是胜利」。这三句老话都不算错，可哪一句都推不出「撤掉替机器道歉的话」这个动作来。

◆ 6.4 裁定权移交：把笔从人嘴里挪到物手里

上一节说到底，是一个「谁说了算」的问题。机器响不响、孩子行不行，总得有人下这个判断。在孩子的世界里，这支判断的笔通常握在大人手里：作业对不对，老师说了算；画得好不好，爸妈说了算；字写得端不端正，看谁在旁边。这一章的主张很简单：玩要变成手艺，第一道门槛不是哪一门技术，而是这支笔挪了个地方——从一个会心软、会道歉、会看脸色的人嘴里，挪到一个不会心软、不会道歉、不看任何人脸色的物手里。从「你觉得呢」，变成「它响了没有」。底稿把这件事叫「裁定权移交」，本书照用这个词。

看几个家里的画面。一个十岁的孩子头一回自己炒鸡蛋，盐放多了，咸得发苦。端上桌，妈妈尝了一口，说：「好吃好吃，我们家宝贝会做饭了。」这时候判断的笔在妈妈嘴里，而妈妈的嘴是会心软的。另一个妈妈尝了一口，没评价，把筷子递过去：「你自己尝尝。」孩子一尝，脸皱起来：「好咸！」——这一下，笔到了鸡蛋手里。下一次他放盐，手会自己抖一抖。学骑自行车也是一样。大人扶着后座跑，嘴里一直说「你会了你会了，骑得真好」，孩子到底会没会，谁也不知道；直到大人悄悄松了手，车子自己往前走了十几米，或者歪一歪倒在地上——摔不

摔，车说了算。放风筝也是：线放得好不好，风筝飞不飞，风说了算，岸边的人喊得再热闹，也喊不上去一只放错了角度的风筝。

有一句话看上去很尊重孩子，其实也还没把笔交出去，就是「你觉得呢？」。大人不给结论，把问题抛回去，这比直接夸好多了；可它仍然把判断安放在一个人身上，只不过从大人换成了孩子自己。孩子很快会学会，「你觉得呢」后面要接一个让大人满意的答案。真正的移交，是连这个问也省了，大家一起转过脸去，看那个东西：「它响了没有？」

裁定权一移交，有一件事会悄悄改变，而这件事常常被忽略：大人和孩子的位置。笔在大人手里的时候，大人是裁判，孩子是选手，两个人面对面，一个出题、一个答题，一个打分、一个挨分，中间隔着一张桌子。笔到了机器手里，裁判换成了那台收音机，大人和孩子就从面对面，变成了肩并肩——两个人一起坐在桌子这一边，看着桌子那一边那个不出声的家伙。大人终于可以站到孩子这边来了：「它这是跟我们较上劲了。」很多家庭里辅导作业的硝烟，说到底就是因为大人同时扮演了两个角色，既是陪练又是裁判，孩子不知道该把大人当队友还是当考官。把裁判的位置让给物，大人反而轻松了。

底稿里有一个很省事的小办法，可以原样搬进家里：拿一台旧机器摆上桌，在旁边贴一张纸条，写一句话——「它什么时候响，由它说了算，我们都不替它说话。」一分钱不花，也不用天天维护。它省事，是因为人立的规矩要人天天守，人会生气、会心软、会放水，今天严一点明天松一点；东西立的规矩，东西自己执法——明天不响，后天还不响，一个月以后它照样不响，绝不会因为你今天心情好就通融。大人一抽身，判据反而更严了。

裁定权移交还有一个好处，就是它让事实变得可以用。前面说过，事实不让人绝望，被稀释的事实才让人绝望。这句话可以再说得具体些。开车的人都有体会：导航冷冰冰地说一句「您已偏离路线」，人并不难受，马上就知道该在前面路口掉头；可要是坐在副驾驶的朋友说「差不多就在这附近了吧」，人反而心里发毛，因为不知道该往哪儿拐。「您已偏离路线」是一个硬事实，硬，所以抓得住；「差不多就在附近」是一个被稀释的事实，软，所以抓不住。收音机的「不响」就是那种

硬事实。它还会一点点变得更细：从「完全没动静」，到「打开开关有一点沙沙声」，到「拧旋钮的时候能听见一下咔哒」，到「有声音了，可只有噪音」，到「能听见一个电台，可是时断时续」。每一次变化都是机器多说了半句话，而这半句话，只有在没人替它道歉的时候才听得见。大人一插嘴，「有一点沙沙声」就被淹没在「你已经很棒了」里头了。

这也正是手艺人和爱好者最根本的分别。爱好者面对一样东西，最在意的常常是「我玩得开心不开心」；手艺人面对一样东西，最在意的是「它对不对」。木匠刨一块板，平不平，拿尺子一靠，透不透光，板子说了算；裁缝做一件衣服，合不合身，穿上一走，哪里吊、哪里绷，衣服说了算；修车的师傅听发动机的声音，那声音说了算。这些人的手艺之所以叫手艺，就是因为他们早就把「好不好」的笔交给了木头、布料和发动机，自己只负责去听、去看、去改。他们未必比爱好者更爱这件事，可他们身上多了一样东西：承认「它说了不算我说了算」的那份服气。这份服气不是低头，是一种自由——一个人一旦服了物，就再也不用去讨好任何人的嘴了。

这件事对大人自己也一样。设想一个四十岁的人下班以后学弹吉他，手机上装了一个练琴的软件，每弹完一段，屏幕上就跳出三颗金星和一句「太棒了」，哪怕他有两个和弦根本没按实。弹了两个月，他的金星攒了好几百颗，可坐下来给朋友弹一首完整的歌，第三小节就乱了。另一个人没装软件，只买了一个几十块钱的调音器，每天弹之前先把六根弦一根根调准，弹的时候拿手机录下来，弹完自己听一遍，哪个和弦发闷、哪里拍子抢了，录音里一清二楚，没有一颗星星，也没有一句「太棒了」。两个月后，后一个人未必弹得更多，可他知道自己哪里还不会。前一个人是在软件替琴道歉的声音里练琴，后一个人是让琴弦和录音说了算。大人以为第三本账只是小孩的事，其实它早就被做进了许多大人手里的屏幕，用金星、徽章、连续打卡的天数，替那些本该自己说话的东西说话。

孩子从哪里学会这份服气？多半不是从大人的话里，是从大人的样子里。一个当爸爸的周末给家里换水龙头，拧上去一试，接口那里还在滴水。他可以说：「这水龙头质量不行，肯定是买到次品了。」也可以说：「还滴，我刚才那圈生料带缠

反了。」然后蹲下去，拆开重缠。一个当妈妈的照着视频学烤蛋糕，出炉以后塌成一张饼，她可以说：「这烤箱温度不准。」也可以把那块饼切开，看看中间是不是还湿着，嘀咕一句：「蛋白没打够。」孩子在旁边，看见的是两种大人：一种在物出声的时候忙着替自己找一个说法，一种在物出声的时候先低头听它说完。前一种大人哪怕从来没对孩子说过「你已经很努力了」，孩子也学会了替物道歉——只不过是替自己向物道歉，把「它不行」挂在嘴边。后一种大人从来不讲「要尊重事实」这种大道理，孩子却在一次次「还滴」「没打够」里学会了，物说的话是可以听、也值得听的。裁定权的移交，很多时候是孩子先看着大人交过一遍，自己才敢交。

孩子第一次承认「它没响」，而不是「我还没准备好」「是机器太老了」，就是手艺的诞生。那个承认里没有自责，也没有羞愧，只有一个事实：它没响，我还不会。说完这一句，他就可以低下头，去查电池触点了。

◆ 6.5 玩漏出缺口，缺口长出修理铺

到这里，桌上有了一台会拒绝的机器，旁边坐着一个不替它道歉的大人。这够不够把一个爱拆东西的孩子带成一个会修东西的人？还差一样。这一样东西，底稿说得很形象：门外那个明天会来取的人。

接着设想那个周六下午往后的故事。男孩折腾了两个周末，终于找到了毛病：喇叭后面一根细线的焊点松了，他用胶布缠紧，机器「哔」地响了起来。那天晚上，爷爷又坐在藤椅上听戏了，声音开得很大。隔壁的王奶奶从窗户外面听见了，第二天拎着一台更旧的收音机过来：「听说你会修这个？我这台也好几个月不响了，你帮我看看。」——到这一步，事情的性质变了。第一台是爷爷的，修不好，爷爷叹口气也就算了；第二台是王奶奶的，她在等。再过一阵，楼下的张叔叔也拿来一台，说是老家带来的，有纪念意义。有人等结果，有人在楼道里议论「那孩子修得还真行」，也有人说「上回修的那台又不响了」。事情开始有了一点轻微的公共性。

把时间拉长了看，世上的修理铺大概就是这样来的。不是先有人开了一间铺子，再有孩子进去玩，而是几十年里，无数个「有人把坏东西递过来」的瞬间，一层层沉下来，沉成了一间铺子、一条街、一个行当。修理铺是被「递」出来的。河岸是河水自己冲出来的，不是先砌好了河岸再放水。所以本书要说一个和常识有点拧着的判断：接住玩的那片土壤，不是谁事先造好的，是玩自己漏出来的。玩先露出了一个缺口——能修，修坏了有人怪，修好了有人谢——缺口那里，才慢慢长出接住它的世界。大人常常以为，要先把环境建设好，买齐工具、报好班、请好老师，孩子才能玩出名堂；实际上，第一个递东西来的人出现时，环境才刚开始有。而这第一个人，没法雇来，也没法设计，只能是被那个缺口吸引来的。

门外这个人，到底改变了什么？最要紧的，是改变了「算了」这两个字的分量。一个人自己对着一台机器玩，「算了」永远能赢。修不好，算了，明天再说；修好了，也没人知道，只有自己知道。「算了」一出口，现场就解散，没声就没声，事情到此为止。这条岔路最厉害的地方在于它没有尾巴：你没有哪一步做「错」了，你只是「停」了，而停是不需要理由的。可一旦王奶奶在等，「算了」就不再是一个让你安全离场的动作，而变成了一个从你这边递到别人手上的后果——机器没修好，王奶奶今晚又听不成；你答应了礼拜六给她，礼拜六没去，她就白等一天。岔路还在，可走上去有了重量。这份重量不是从你的自律里来的，是从那件事落进了另一个人的时间里来的。人最容易躲开的，不是累，是没有旁人在场的那一声「算了」。

底稿把这一下叫作「先欠一次」：破土的第一步，不是去找一个最懂行的人，而是找一个你若不出现、他就会白等一次的人。白等一次，你就欠了他一次；欠了一次，下回你就非出现不可。这里的「欠」字容易让人皱眉，好像又回到了记账。其实它和账正好是两样东西。账是有人替你记下来、存起来、日后翻出来的；欠王奶奶的这一次，没有人记，王奶奶自己也未必放在心上，它只存在于礼拜六上午那一段具体的时间里——机器修好送过去，就清了，不留底，也不会在下一回被翻出来说「你上次拖了三天」。它更像朋友之间约好了周六一起去爬山：约好了，你就不能睡到中午，可这份「不能」不是谁给你记了一笔，而是有一个人会在山脚下等

你。还有一个细节值得留意：答应王奶奶礼拜六给她的，最好是孩子自己，而不是大人替他答应。大人在楼道里替孩子拍胸脯「没问题，他肯定能修好」，这一句又把事情变回了大人的面子；孩子自己说「我礼拜六给您送过去」，那个约才是他的，那份重量才落在他的手上。

说到这里，有一个地方必须分清楚，不然就和本书前面几章打架了。门外这个人，会不会又是一本账？本书的回答是：要看他是「等」的人，还是「看」的人。王奶奶是等的人。她不记录孩子失败了几次，不拿他和别的孩子比，不把他修收音机的样子拍下来发到群里，也不在礼拜六之前天天来问「怎么样了」。她只做一件事：到了日子，过来取，响了，高高兴兴拿走；不响，说一声「那你再看看」，过几天再来。她给的是回执，而且是一张有分量的回执——她把自己的一段真实时间押了进来。看的人就不一样了。把修好的机器拍成视频发出去，等别人点赞、评论、打分，这些眼睛可以随时转身走掉，也随时可以开一本账：谁修得快、谁的视频火、谁上回失手了。第3章讲过，快门一响，账本就开了；这一章要补的一句是：手艺需要的不是观众，是一个等着用的人。观众看的是你，等着用的人看的是那台机器。在等着用的人面前露出「不能」，失败落在机器上，不落在你身上——这是失败代价最小、却最真的一种。

如果身边连一个王奶奶都没有呢？底稿给的办法很实在：先造一个「别人」的替身。不是给外人看，是给明天的自己看。今天修到哪儿了，在一张小纸片上写一行——「卡在喇叭线，焊点松，用胶布缠住，能响但一碰就断」——夹在机器旁边。明天再坐下来的时候，先读这一行。这张纸片做的事情，和王奶奶做的事情是同一件：让今天玩出来的东西，明天有一双眼睛来检查它。它和第3章说的那种拍照上传正好相反：拍照上传是交给别人去比、去评；这一行字是孩子写给自己的存根，像第4章那些立起来就一直站着的砖头，只是替手把痕留到明天，不交给任何人打分。

这张纸片还有一个更深的用处，可以拿地层来比。一个人只对着自己那一台机器玩，他的经历像一层一层连续沉下来的泥沙，从外面看是一整块，分不清哪一段是「我不会」，哪一段是「我从来没被逼着试过」。等到有一天，来了第二双眼睛

——王奶奶的那台机器偏偏坏在他一直绕开的那个地方——地层里才第一次出现一道断面，他突然看清楚：原来这一步，我跳过了整整一年。断面不是那个逼你的人给的，是有了第二双眼睛，你才终于看得见自己曾经从哪里滑过去。

所以，大人能为孩子做的，次序很清楚：不是先造环境，是先造缺口；不是先买设备，是先递一样会坏的、边上有道缝的东西；不是先请老师，是先在门外留一个明天会来取的人。一个就够了。一个真在等的人，胜过一屋子的教具。对年纪大一点、已经会修几样东西的少年，这个人还可以往外找——旧货摊上正发愁的摊主，邻居家一台不舍得扔的老座钟，亲戚家一辆链条总掉的自行车——当然，要有大人陪着，而且不要把它变成挣钱的指标，一变成指标，又成了账。

走到这里，可以把这一章收拢成一个画面。桌上一台不响的收音机，桌边一个低着头的孩子，旁边一个没有说下半句话的大人，门外一个礼拜六会来敲门的邻居。四样东西里，没有一样是在「教」孩子，可手艺就在它们中间长了出来：机器给了一道不让步的界线，大人留出了一片没有人替机器说话的安静，邻居给了「算了」一个分量，孩子自己出了那股非响不可的劲。少了机器，孩子会玩得很开心，但长不出「我不会」；少了那片安静，「我不会」刚冒头就被抹平；少了邻居，「我不会」长出来了，却随时可以「算了」；少了孩子自己的那股劲，其余三样都只是摆设。这里还留着一个问题没有回答：那股劲是从哪里来的？孩子为什么会对一台旧机器、一堆沙子、一个同伴生出那种想去碰一碰、试一试、又不往死里较真的力气？人和动物为什么都会玩？那是第7章要去追的。

◆ 6.6 与费曼决斗

本章要决斗的对手，是一位几乎把这个问题亲口答完了的人：美国物理学家理查德·费曼。他在那本极受欢迎的回忆文集《别闹了，费曼先生》（Surely You're Joking, Mr. Feynman!，1985）里，讲了好几件和本章直接相关的事。一件是少年时代：他在家里给自己弄了一个小小的「实验室」，摆弄电线、电池、旧零件；大萧条那几年，他十来岁就帮邻里修收音机，有一回人家请他去修一台一开机就怪响的机器，他不急着动手，先在屋里来回踱步琢磨，对方起先很不耐烦，后来见他

真把毛病想出来了，逢人便夸这孩子「靠想就能修收音机」——书里那一篇的标题就是这句话。另一件是成年以后：二战结束，他到康奈尔大学教书，有一阵子觉得自己像被掏空了，什么都做不出来，心里压着各方面的期待；于是他下了个决心——以后只为好玩去玩物理，不管它有没有用、重不重要。没过多久，他在学校餐厅里看见有人把一只盘子往上一抛，盘子在空中一边转一边晃，他注意到晃和转之间有一个比例，回去就动手算了起来；照他自己的讲法，这件「没什么用」的小事一路连下去，接上了后来让他在一九六五年和施温格、朝永振一郎同获诺贝尔物理学奖的那些工作。

先认账，而且要认足。费曼说中了一条真实的路，而且是很多人在自己身上验证过的路：玩不需要先变成别的东西，它自己就会长出严肃来。他从盘子的晃动算起，没有人给他布置这道题，没有人催他交，结果他在这件小事上耗进去的注意力，比在任何一个「重要课题」上都多。这里有一个很深的道理：外部要求一删掉，人反而肯在一点一点的小事上投入全部心思。再说得透一点——费曼在康奈尔做的那个决定，用本书的话讲，恰恰就是撤账。那些压在他身上的期待，「你该做出大成果」「你对不起这份薪水」，是一本别人替他记、他自己也天天在翻的账；他决定只为好玩去玩，就是宣布：这些，统统不算了。账一撤，玩就活了。在「账不能记」这一条上，费曼不是本书的对手，是本书的同路人，而且是一个用自己的一生做了示范的同路人。还有一层也要认：他让人相信，「从玩到学」不需要一个转换仪式，不需要有人在某一天宣布「好了，从今天起你不是在玩了，是在学了」。玩到足够深，它自然就是物理。如果有人只说「兴趣驱动、为好玩而做」，费曼一句话就把他装下了。

那么本书多出来的一层在哪里？在费曼没有说出来的地方：他是站在一片已经接住他的土壤上玩的，可他讲故事的时候，像是自己悬在半空里玩成的。把他自己讲的两件事再看一遍。少年修收音机那一段，收音机是真会坏的，坏了就是不响，不因为他是个聪明孩子就通融——那是一样会拒绝的东西；邻里把坏机器递过来，等着听响，那是门外明天会来取的人；连那个起先不耐烦、后来逢人就夸的主顾，也是一个真有一台机器押在他手上的人。康奈尔餐厅那一段，盘子的晃动服从的是

力学，不是费曼的心情，他算得对不对，最后要拿盘子来对——裁定权在盘子手里；而据他自己讲，他算完之后跑去讲给同事、后来的诺贝尔奖得主汉斯·贝特听，贝特问他这有什么用，他说没什么用，就是好玩——可是，有一个贝特在那里听，这件事本身就是一张回执。费曼把这一切都归给了「为好玩而玩」。可真正让他的玩变成物理的，除了好玩，还有两样他没有点破的东西：他一辈子都站在一个「物会拒绝他」的场里，而且身边总有人接住他，却没有人替物向他道歉。照费曼自己讲故事的路子推下去，结论大概是：他玩成了工程师，因为他一直在玩。本书的结论是：他玩成了工程师，因为他的玩碰上了一台不肯让步的机器，还被一群等着听响的人接住了。爱玩是那个少年身上必需的一部分，却是最不够用的一部分。

判别局面要一个只有本书推得出、费曼推不出（或者推出相反结果）的场面。设想同一个爱玩收音机的少年，十六岁那年跟家里搬到了一个很不一样的地方：那里没有修理铺，没有旧货摊，邻居都不认识，没有人把坏机器递给他，也从来没有人问一句「你能修好吗」。他带着自己那台收音机，兴趣一点没减，每个周末照样拆开、装上、再拆开。照费曼那条路推，兴趣还在，为好玩的心还在，他照样会玩成工程师——只要他还在玩，他就在学。本书的预测不一样：他的玩不会消失，但会慢慢塌缩成自己拆装自己那一台的重复；他会变成一个很会自娱自乐、动手能力不差、说起收音机头头是道的人，却很可能长不成一个工程师。原因不是他不爱了，而是那条被门外的需要一次次校对过的路没了，玩失去了把自己变成手艺的那个接口——没有人等，「算了」就永远能赢；没有第二台不一样坏法的机器，地层里就永远出不了那道断面。还可以再设想一个更细的版本：两个同样爱拆东西的孩子，同样一台不响的收音机，一个的身边总有一句「你已经很努力了」，另一个的身边只有一句「它没响」，外加一个礼拜六要来取机器的王奶奶。照兴趣的说法，两个人一样爱，结果应该差不多；本书预测一年以后会分岔——前一个孩子的修法会兜圈子，一遍遍重复同样的动作，后一个会越来越少地重复同一个错误动作。这些局面怎样就算本书输了？只要找得到一个人，从小到大从来没有任何门外的需要接住过他的玩，全凭自己一个人对着自己的东西玩，最后玩成了被同行承认的工程师或手艺人——找得到，本书就输。

再各说一段几位老邻居。杜威，二十世纪最有名的教育家之一，在一九一六年的《民主主义与教育》和一九三八年的《经验与教育》里反复讲，学习要从真实的经验里来——后人把它概括成「做中学」——做了还要反思。说句公道话，杜威讲的「经验」里本来就有「后果」这一半：他在《民主主义与教育》第十一章里，大意是说经验有主动和被动两面，一面是去试，一面是承受试出来的后果，两面连上才算经验——人做一件事，事情反过来作用于人，人吃了这份后果，才算有了经验。他说中了一大半：玩不是学的对立面，动手做本身就是学的路。本书多出的那一层，落在教室和家庭的实际做法上：「做」之后的那个「反思」，常常是由大人的嘴来完成的，而大人的嘴会道歉——孩子做出来的东西不灵，老师马上说「过程比结果重要」，于是「做」被第三本账吃掉了一半。本书只是给做中学补一句话：做完之后，要先让「它没响」这件谁也改不了的事，完完整整地落地，再谈反思。

维果茨基讲「最近发展区」：孩子自己做不成、在大人或者更能干的同伴帮一把就做得成的那一段，是教学最该落脚的地方。后来的研究者从他这条线引出了「脚手架」这个比方——这个词其实出自伍德、布鲁纳和罗斯一九七六年讨论辅导孩子解题的一篇文章，不是维果茨基本人的用语。他说中了：接住那个少年的，不该是一个撒手不管的人，而该是能托他一把的人。本书多出的一层是：人搭的脚手架有一个共同的毛病，人会道歉。脚手架搭着搭着，「我陪你」就变成了「我替你向世界求情」。所以本书主张，脚手架尽量让物来搭——让那台会拒绝的机器、那条掉了的链条、那块粘手的面团来搭——人只负责一件事：不拆它。

德韦克这一段要格外公道，因为本章的说法很容易被误读成「别表扬孩子努力」。心理学家卡罗尔·德韦克在二〇〇六年的《终身成长》（Mindset）里讲「成长型思维」：相信能力能靠投入长出来的人，比相信能力天生定死的人更肯迎着难题上。她和穆勒一九九八年发表的一组实验很有名：孩子做完一套题，一组被夸「你真聪明」，一组被夸「你真努力」，接下来碰上难题、遭遇失败之后，被夸聪明的那组更容易放弃、更不爱做，被夸努力的那组更肯坚持。她说中了：怎样夸，会改变孩子面对困难的样子；夸天分不如夸投入。本书完全不反对这一条。要看清的是：在那组实验里，孩子的失败是明明白白摆在那里的——题没做出来就是

没做出来，夸奖并没有把结果抹掉。本书反对的不是表扬努力，是表扬取代结果，是「它不响，但你很努力」这句话里的那个「但」。德韦克本人二〇一五年在一篇回顾文章里也提醒过，大意是：光夸努力而不管努力有没有用，是对成长型思维的误用，要夸的是能带来进展的做法，并且帮孩子找下一种办法。照这个意思，比较好的次序是：先让「它没响」完整地落进孩子耳朵里，停一停，再说「你刚才先查电池那一步想得对，接下来查哪儿？」——夸的是一个和结果挂着钩的做法，而不是拿来顶替结果的一堆辛苦。本书的分歧只在一处：很多家长和老师正在用成长型思维的好话，热心地制造第三本账。至于「夸努力又说清没成」与「只说清没成」到底哪个更让孩子坚持，本书只给一个方向：如果认真看下来，说清没成、不加安慰的孩子反而放弃得更多，本章对德韦克的这一点补正就该收回。

最后说海德格尔。这位德国哲学家在一九二七年的《存在与时间》（第十五、十六节）里有一个很有名的分析，大意是说：一把用顺手了的锤子，人握着它干活，眼睛看的是钉子，根本不去注意锤子本身——它是「上手」的；锤子一旦坏了，锤头松了，它就一下子从手里「掉进」了眼里，成了一样被打量、被端详的东西——它变成了「现成」的。他说中了收音机故事里最关键的一下：机器好好的时候，没有人看它，爷爷听的是戏，不是收音机；它一坏，它才第一次作为一样东西站到了人面前，孩子才第一次开始认真地「看」它。坏，是玩物变成认识对象的那道门。本书多出的半步是：东西从手里掉进眼里的那一刻，旁边有没有人伸手把它接住，替它打个圆场？要是有人马上说「没关系，旧了嘛」，那件刚刚掉进眼里的东西又被包装回「还行」，孩子就失去了一次和物面对面的机会。海德格尔写的是人和世界，不是孩子和大人；本书只是把他那一刻往前推半步，推到饭桌边上：物坏了只是条件，物的「坏」能不能被听见，要看有没有第三本账在场。

◆ 这一章怎样会错

本章的判断有几个可以把它自己打倒的大局面。第一，孤岛反例：如果能找到不少这样的人——从小到大，他的玩从来没有被任何门外的人等过、要过、用过，全凭自己对着自己的东西反复摆弄，最后成了同行公认的工程师或手艺人——那么

「门外要有一个明天来取的人」这一条就是多余的，费曼的「为好玩而玩」就足够了。第二，第三本账无害：如果认真看下来，那些修东西失败时总被大人用「你已经很努力了」「差一点就成了」圆场的孩子，过几年和没被圆场的孩子比，一样肯坚持，一样修得好，一样少犯同样的错，那么「第三本账杀死能差」这一条就要收回，本章最核心的那个动作——撤掉替机器道歉的话——就失去了根据。

第三，裁定权移交被高估：如果在「物说了算」的环境里长大的孩子，和在「人说了算、而且人经常放水」的环境里长大的孩子，长大后在手艺上看不出什么分别，那么「把笔从人嘴里挪到物手里」就只是本书的一种说法，不是手艺发生的关键。第四，还有一个容易被忽略的方向：如果发现撤掉安慰、只说「它没响」，普遍让孩子从此不碰那样东西了，而不是低下头去查电池触点，那就说明本章把事实想得太友好了，至少对一部分孩子，硬事实需要先被软话垫一垫才接得住——本章就要把「撤掉」改成「晚一点说、少一点说」。这几条都只是粗粒度的局面，说清楚「出现什么样子，本章就错了」，留给愿意去看的父母和老师。

> **带走的话**
>
> 递上一样会拒绝的东西，撤掉所有替它道歉的话，在门外留一个明天会来取的人。
>
> 孩子说「它不响」，你只说「它没响」——说完，停住。

小账

第一行（SDE）：显露的是「能与不能」这道差，随一次次按下开关、一次次「还是不响」越来越清楚；差异序列是「动手—不响—不抬头去看人、低头换个法子—再按」，再往外是「修好—有人递来第二台—有人等着来取」；场是一台会拒绝又不记仇的机器、一个只接住人不改写物的大人、一个礼拜六会来取机器的邻居。

第二行（这把不算）：该算的只有一件——它响了没有，而且由它说了算；不该算的是摸了几次、熬了几个钟头、得了几分「努力分」，以及前面那二十次不响——机器不记，大人也别替它记。



第 三 编

为什么玩

编 序

这一编三章，回答「为什么玩」。第 7 章从小狗松开的爪子讲起：有肉身、有同伴，就有使不完的力，被接住、转半圈递回来，力就不必当场结算。第 8 章讲忘我的幸福：差被下一步借走，那把椅子空着，没有一个「我」要被追究。第 9 章看 AI 时代孩子的第一个自由下午：空出来的是时间，不是空白，屏幕抢走的是读回权。本编是第五条判决的主场。

07

第 7 章

松爪——为什么人和动物必然会玩

这一章的问题

设想一个春天的下午，小区草坪上两只半大的小狗滚成一团。黄的那只把黑的扑倒，张嘴去咬它的耳根，牙齿都碰到毛了——就在这一下，它松开了，往后一跳，前腿趴低，屁股撅高，等黑的那只反扑回来。不远处，两个五六岁的孩子绕着花坛追，后面那个眼看伸手就能揪住前面那个的衣角，偏偏慢了半拍，自己笑得喘不上气。咬，就该咬实；追，就该追上。这一「松」，在一个精打细算过日子的身体上，看起来是彻头彻尾的浪费，可它几乎出现在所有幼小的哺乳动物身上，越是玩得疯，松得越勤。人和动物为什么必然会玩？那一下松开的爪子里装着什么？一个学不会松的孩子，后来会怎样？

◆ 7.1 一次松爪的解剖

先把那一爪说细，细到它里面的先后次序。

小狗扑过去的时候，方向、角度、力道，全是冲着对方去的。它不是在「演」一个扑，它是真扑：后腿蹬地，身子拉直，张嘴的时机卡在对方转身的那一下。在它自己的身体里，这一扑是满的，没有留什么后手。这是第一步，可以叫它「满力」。然后，对方的身体给出了一个出乎意料的反应：它不跑，也不还嘴，更怪的是，它把脖子、耳朵、肚皮这些最软的地方，多露了半寸出来。这是第二步，可以叫它「顶住」——不是用力顶回来，而是用「不逃也不打」顶住。满力扑过去，前

面既没有一个要追的背影，也没有一张要防的嘴，力就像一拳打进了一团棉花：它没有消失，可也找不到可以落下去的地方。于是第三步发生了：力改道。牙齿合了三成，留了七成；爪子按下去，没有按实；扑倒了对方，自己却往后一跳，把肚皮翻过来亮给对方。这一改道，就是本章要讲的「松爪」。

次序很要紧：先有满力，再被顶住，最后才改道。很多人以为松爪是小狗「本来就知道这是玩，所以下嘴轻」，好像玩是一张事先签好的合同，签了合同大家就轻轻地咬。可你仔细看两只小狗打闹，会发现它们并不是一开始就轻的——扑的那一下常常很猛，猛到旁边的主人心里一紧；轻，是扑到半途才轻下来的。轻不是起点，是被对方那半寸不设防的脖子逼出来的结果。就像两个人在窄巷子里迎面快步走来，谁都没打算让路，走到跟前，对方忽然侧了一下身，你的肩膀本来要撞上去，也就跟着侧了一下——这一侧，不是你出门前就计划好的礼貌，是对方那一侧身在那一瞬间替你决定的。

猫玩线团是同一个结构，只是对手换成了一样会滚的东西。猫盯住线团，身子伏低，屁股左右扭两下，扑——爪子落到线团上，却不拍实。它把爪子悬着，或者只用肉垫轻轻一拨，让线团又滚出去半尺，然后再扑。如果它真想「抓住」线团，一爪按死就完了，线团跑不掉；它偏不按死。因为按死了，这一轮就结束了，线团成了一样「抓到了的东西」，再没有下一轮。线团之所以是猫最好的玩伴，正在于它不逃也不还手——你拨它，它就滚，滚完就停在那里等你，像一个永远不会生气、也永远不会跑远的同伴。猫在线团身上练的，正是那半途改道的一爪。

孩子追跑也一样。后面那个孩子是真追，追得脸都红了，可是追到伸手就能抓到的地方，他的手慢了半拍。你若问他「你怎么不抓」，他多半说不出来，或者说「抓到就没得玩了」。这句话说得比很多大人都明白：抓到，是结果；不抓，是下一轮。他的腿是满力在跑，他的手却在最后一寸改了道。前面那个孩子也不是傻跑，他会故意回头喊一声「来呀来呀」，偶尔还停一下，等后面那个快追上了再逃。这个「停一下」，就是孩子版的露出脖子——不逃到底，也不转身打回去，把自己多送出去半步。两个人一个松手、一个停脚，这一圈才跑得下去。

捉迷藏里，松爪换了一副样子出现。一个三岁的孩子躲在窗帘后面，两只脚明明露在外头，自己还捂着嘴咯咯笑。找的那个大人早就看见了那双脚，却偏偏大声说：「咦，跑哪儿去啦？是不是在柜子里？」打开柜子看一看，又走到床底下弯腰看一看，绕了一大圈才走回窗帘边。大人这一圈，就是松爪：他满可以一把掀开窗帘，一秒钟结束这一局，可他把这一下拖住了，绕开了，让那份「快被找到了」的紧张在屋子里多悬了一会儿。孩子那双露在外头的脚，其实也是一种松——他并不真想藏到谁都找不到，他要的是被找到之前那段又怕又盼的时间。等到大人终于掀开窗帘，孩子尖叫着跑出来，马上喊：「再来！这次你藏！」两个人都没有把劲用尽，所以都还有下一局。哪一天大人累了，一进屋就掀窗帘：「找到了，好了，去洗澡」，孩子多半会愣一下，然后不高兴——他不是输不起，是那一圈本该绕的路，被人一步抄了近道。

由此可以推出一条很朴素的判断：玩要三样东西同时在场，一个扑过去的力，一个不逃也不还手的对方，以及二者顶出来的那一次半途改道。三样缺一样，就成了别的东西。对方逃了，那是捕猎，追的一方会一路追到底；对方还手，那是打架，两边都要见个输赢；我这边根本没扑，那是发呆，什么都没有发生。人在路边看两只狗滚成一团，一眼就分得出它们是在玩还是在打，靠的往往不是看它们咬得多重，而是看它们咬完以后对方是不是还肯凑过来。动物行为学家注意到狗在邀玩时会做一个特别的姿势：前腿趴低、屁股撅高，人们管它叫「玩耍弓身」，大意是一个「下面这一扑不是真的」的招呼。研究犬科动物玩耍多年的贝科夫还注意到，弓身常常紧挨着那些最容易被误会的猛扑、猛咬出现，像给刚才或接下来那一下加一个标点。这个姿势很好看，也很有用，但本章想请读者多看一眼：弓身常常出现在一次扑咬之后、松开之后，像是把刚才那一下松的意思补签一遍。这是本书的读法：先松，再弓；不是先有招呼才敢松，而是松过以后，用招呼把「这还是玩」续上。

人说话也有松爪，而且比狗打闹常见得多。一句话已经烧到嗓子眼，本来要整句说出来，对面那个人脸上露出一点「我不跟你争」的神色，不躲你，也不瞪你，那句整话就被顶住了，出口的只剩下半句，后半句换成了一个笑、一口茶、一句

「算了」。这半句话不是胆小，也不是虚伪，它是力在喉咙口被对方的在场顶住之后，唯一能走的那条路。它就是大人的松爪。记住这个画面，后面讲饭桌的时候，它会自己走出来。

◆ 7.2 转半圈：张力不必当场结算

松爪为什么要紧？因为它替身体里的那股劲，找到了第二条路。

一个活的身体，每天都在攒劲。饿了要吃，怕了要逃，被惹了要打，看见会动的东西就想扑。这股劲有一个脾气：它总想有个着落。按最省事的走法，劲一起来，就在原地把它结清——吃到了，逃掉了，打赢了或打输了，扑到了。这叫结算：一股劲走完全程，换成一个看得见的结果，这一笔就算了结了。吃饭、发火、逃跑，都是结算，张力在第一轮就被换成了结果。玩偏不结算。它把已经顶到嗓子眼的那股劲按住，改一个道，不让它落成结果，而是转回来，变成下一轮的起势。小狗松开嘴往后一跳，那一跳里装着的，正是刚才没咬下去的那口劲；孩子慢了半拍的那只手，没抓住的那一把，变成了下一圈追跑的油门。

打过篮球、踢过野球的人，对这件事有一种身体上的懂。场边几个人凑在一起玩「斗牛」，一个人带球突到篮下，空位，明明可以自己上篮，他偏偏一个背后传球，塞给了刚跑进来的同伴。这一传，不是他不会投，也不是同伴位置更好，是他觉得这一球自己投进去，这一回合就「完了」；传出去，球还在场上活着，大家还在跑。打乒乓球也一样：两个朋友下班后打着玩，不比赛，水平高的那个总会喂一个好接的球，把对方打过来的歪球稳稳地托回去，落在对方正手最舒服的位置。他若真想得分，一板扣死就行，可是扣死了，就只剩下捡球。喂回去，这一来一回就还能接着走十板、二十板。传球不射门，喂球不扣杀，都是把本来可以当场兑现的一分，换成了一个还在转的回合。

本章把这个动作叫「转半圈」。力从我这里递出去，被对方接住，在对方手里转半圈，再递回到我这里，劲就从「必须结算」变成了「可以攒着」。好比两个人隔着一张小桌子推一只陀螺：你拨一下，陀螺转着滑到对面，对面的人不按停它，也不使劲甩回来，而是顺着它转的方向再轻轻拨一下，陀螺又滑回你这边，还在

转。只要两边都这么拨，陀螺可以一直转下去；只要有一边伸手按住，或者狠狠一甩把它甩下桌，这一局就结了。松爪是第一次拨，接住转半圈是对面那一拨，两下合起来，劲才没有落地。

到这里可以回答章题的前半句：人和动物为什么「必然」会玩？不是因为玩有什么好处让大家都去追，而是因为一个有肉身、又有同伴的生物，身体之间一定会攒出张力。这里可以借一点本书的方法论，用大白话说：一边是身体每天撞上的一连串差异——够不着、追不上、吓一跳、被抢了、没站稳——这一串差异推着劲往前走，每一下都想有个了结；另一边是它周围那片土——母兽卧在旁边，同伴在窝里，大人在家，天暂时不会塌——这片土把危险暂时挡在外头，不许这股劲真的闹出伤来。一边想结算，一边不让结算，劲被夹在中间，没处去，就借「玩」这件怪事找了个出口：既不真逃也不真打，而是假逃一次、假打一次。所以本书说，玩是这一对拉扯的活证据。必然性不是道德上的「应该玩」，而是结构上的「只要有这两样，玩就会来」——有劲，有一片不逃也不咬的土，劲被顶住，顶住就改道，改道再被接住，张力就从结果里被救了出来，转回成一团还能再来一轮的势。

不玩的生命是什么样子？可以借庄稼人的一个老规矩来想。秋收以后，粮食堆在场院里，一家人当然想全部吃掉、卖掉，换成看得见的饭和钱；可是再穷的人家，也要留出一袋种子，挂在房梁上，饿到眼睛发绿也不动它。那一袋种子，就是来年的本钱。一股劲一起来就全部结清的身体，像一户把种子也吃掉了的人家：这一季是吃饱了，下一季地里什么也长不出来。玩，就是身体的留种。小狗没咬下去的那一口、孩子没抓住的那一把、大人没掀开的那片窗帘，都是从这一季的收成里扣下来，挂到房梁上的一把种子。它们看起来是浪费——明明可以咬实、抓住、一把掀开——可正是这份「不吃尽」，让下一轮有东西可种。所以一个从小每一股劲都一次结清的人，并不缺力气，他缺的是本钱：每一轮都从零开始，每一轮都要重新挣一个结果，挣不到就慌。

动物行为学里有一个现象常被拿来说明这一点：强壮的一方和弱小的一方打闹时，强的一方会主动让着——故意倒在地上、让对方压在上面、咬得更轻、偶尔还故意输一回，研究者叫它「自我设障」。研究大鼠打闹多年的佩利斯夫妇等人也报

告过，在长期的玩伴之间，占上风的那只并不是每次都赢，它会时不时让对方翻过身来；一方赢得太多，另一方就不大肯再跟它玩了。这些观察本书只当旁证用，细节留给专业的人去核，但它们指的方向很清楚：一只每次都把对方按死的动物，很快会发现没有谁愿意再陪它滚一圈。强者让一让，不是因为它天生慈悲，而是因为不让，这团劲就没有下一轮。家里其实天天在演这一幕：爸爸和五岁的孩子掰手腕，爸爸的手腕一点点往下倒，倒到快贴桌面了，又顶回来一点，再慢慢倒下去，最后「输」了，孩子欢呼着要再来一局。爸爸若一下子把孩子的手按到桌上，孩子也许会服气，但不会再说「再来」。

这里要防一个误会：转半圈不是「谦让」这种美德。谦让是把劲收回来，让给对方；转半圈是把劲递出去，让它绕一圈再回来。谦让的人在一笔账上吃了亏，等着别人记住他的好；转半圈的两个人谁也没吃亏，因为谁也没在记那一笔。换成本书的话：松爪是在说「这一口不算」，对方接住，是在回一句「好，这一口不算，再来」。玩的「不算」，在这里第一次长出了身体——它不是一句嘴上的宣布，而是一只没合拢的嘴和一具肯凑回来的身子。被接住，就是玩的回执；没有回执的「不算」，只能悬在半空。

◆ 7.3 不会松的孩子：被咬回与被晾空

把上面的道理拿到一个具体的孩子身上看。

我们说一个孩子「不会玩」，脑子里通常浮出的是一个拘谨的、不跑不跳的孩子。其实真正学不会玩的孩子，很少是不动的，他扑、他追、他喊，样样都有，劲一点不缺。他缺的是那一下松。这种孩子很好认，不用量表，看三个地方就够：别人开玩笑，他总在等一个结论——「所以你到底是什么意思？」；玩到兴头上，他会忽然要立规则、判输赢——「刚才那下算我赢的」；游戏里出了意外，球砸到人、积木碰倒了，他的第一反应不是笑，是追问「谁弄的」。这些都不是性格坏，也不是什么毛病，本书不给它起任何诊断的名字。它们只说明一件事：这个孩子的劲，每一轮都只有结算，没有转半圈。他的玩笑都有胜负，他的让都要记账，他的

每一股力气都要亲自跑到终点，拿到一个看得见的结果才肯停。本书叫这种样子「结算型」，不是说他凶，是说他每一笔都得当场结清。

先看一个常见的画面：幼儿园里那种天天跟人扭在一起的孩子。他扑过去，对方的回应无非三种：还手，告状，或者跑。这三种看起来完全不同，一个硬，一个软，一个逃，可它们底下是同一件事：都不接那份劲，都把那份劲原样退回给他。还手，是硬退回来；告状，是退给了老师；逃跑，是退成了一股追的势头。孩子扑出去的那股劲，没有一次落空，它总得有个去处——打回去，哭出来，追上去，每一次都要见了结果才停。日子久了，这个孩子就再也不会「扑一半」，因为从来没有人给过他一块「不还手也不逃」的地，他的劲没有一个地方可以悬一悬。家里其实也有这样的地，只是换成了话。一个孩子开口说件事，旁边总有人赶着要结论：「你说这个想干嘛？」「这有什么好笑的？」「有事说事。」他的每一句话都得马上落到「对不对、有没有用、然后呢」上，话还没落地，就被人收走了。这样的家，没有一个人凶，可每一轮劲都被结算成了结果。

他是怎么变成这样的？几乎可以肯定，他小时候松过。孩子没有天生只会结算的，松是有过的，问题出在松出去以后的那几次下场。下场无非三种，摆成一张小表最清楚：

松出去以后	对方做了什么	孩子学到的一句话
被接住	翻个身扑回来、顺着接一句、停下来等一等	「我递出去，有人接。」
被咬回	趁他松的那一下，真咬一口、真抢走、真笑话他	「松是破绽，不能松给这个人。」
被晾空	不咬也不接，站起来走了，或者当没看见	「我不该松。」

被咬回，是最容易被大人看见的一种。他追到同伴身后慢了半拍，同伴不但没回头逗他，反而趁机伸脚绊了他一跤；他把手里的铲子递过去说「你先玩」，对方接过去就再也不还；他在一句玩笑里让了自己一步，换来的是全班的哄笑。他的半途改道，被对方当成了一个可以下手的缺口。这当然疼，可是被咬回的孩子，心里还有一个去处：他可以怪对方——「他耍赖」「他坏」。怪了对方，他学到的是「对这个人不再松」，他的松还活着，只是挪了地方，挪到信得过的人那里去。孩

子在不同人面前松得多少不一样，对哥哥松得多，对邻居那个爱动手的孩子一点不松，这本身是一种很聪明的分寸。

被晾空，就不一样了。他松了半拍，对方既不咬他，也不扑回来，而是站起来走了，或者转头去玩别的了。没有下文。那股已经悬在半空的劲，没有被接住，也没有被打回来，它就那么悬着。一个人在空白里等，第一次会难受，等几次，他会学到一件事：我那一下没有用。这比被咬回伤得更深，原因很简单——被咬回还能怪人，被晾空找不到人可怪，因为没有人对他做过什么。没有人可怪，那就只剩自己可怪：不是「他不接」，是「我不该松」。一句话就这样从外面翻到了里面。传出去的球没人接，滚到场边，捡球的永远是传球的那个人，传过几次，他就不再传了，自己带球一路冲到篮下，进不进都自己扛。

还有一种更隐蔽的路，是被大人的眼睛改了方向。幼儿园里，两个孩子扭在一起，老师远远喊一声「别打起来！」孩子一下子松开了。这个松，和小狗那个松长得一模一样，可方向完全不同：小狗的松是朝着同伴去的，是给对方的一封邀请；这个松是朝着老师的脸去的，是为了不挨说。次数多了，孩子的松会卡在大人转过头来之前那一瞬——大人一看过来，他就松；大人一转过去，他又压上去。这种松是表演的松，劲没有转半圈，劲是飞到大人脸上去讨一个点头的。更麻烦的是，大人的眼睛虽然不接球，却会给分：松了，大人微微点头，有一点光；不松，大人眉头一皱，有一点黑。孩子的同伴谁也不接他的球，大人的眼睛至少会给个分，他不肯让劲落空，于是劲就朝着给分的那双眼睛去。走到这一步，松就不再是两个玩伴之间的事，而成了两个人中间夹着一个裁判的事。最后的样子是：没人看的时候，那一下「假扑一下、等人来接」的动作，他也做不出来了——不是怕谁看见，而是那个动作已经找不到对象。

一片土地上，松是怎样被认成「输」的？很少是因为有人喊了一句「松就是输」。它是两本账一笔一笔养出来的（这两本正是本书说的那种账：由旁人记下、拿去比、日后翻出来说，只不过没有写在纸上）。一本是明账，专夸不松的：不让半拍、把话说死、扑到就要赢的孩子，被说成「有主见」「不吃亏」「厉害」。一本是暗账，专记松了的人的下场：让了一步的，被人多占了一口；松了半拍的，话

没接稳，冷了场。明账只奖不罚，暗账只罚不奖，两本对起来，没有一个孩子算得清：松，除了吃暗账那口亏，还图什么？图不来，就不松。先是一个孩子不松，他赢了；然后三个孩子不松，他们显得厉害；最后连大人也把那半拍收了回去——在饭桌上、在单位、在路口，大人本来还有让半拍的习惯，一看旁边的人都抢满了，也就算了。最该记住的是，这本账孩子们也帮着记：一个孩子心里其实想松，可为了不显得像那个总输的人，就先在别人面前把「不松」演一遍，演久了，自己都信了，再把这一套教给更小的孩子。

这样长大的孩子，到了大人的年纪，样子会换一换，底子不变。开会的时候，他要在每一个小点上都争出个对错，哪怕那一点对整件事无关紧要；朋友群里有人开了一句玩笑，他会认真回一段话解释为什么这个说法不准确；和爱人拌嘴，吵到一半对方笑了一下想缓一缓，他会说「你别笑，把话说清楚」。他不是爱吵，也不是刻薄，很多时候他心里比谁都想把这一下放过去。只是他的身体里没有那条「放过去」的路——劲一起来，他只认得一条道，走到底，拿到一个结论。旁人看他，觉得他「较真」「没意思」；其实他是那个房梁上从来没挂过种子的人，每一次都得从头挣一个结果，挣不到，心里就空。对这样的大人，劝他「放轻松」同样没有用，有用的仍旧是那个老办法：有人在他递出半句的时候，接住，转半圈，递回去。大人的松，也是可以被接回来的，只是要等得更久。

所以，碰到那种笑完总要等一个结论、玩着玩着就要判输赢的孩子，别急着问他「你怎么就不能放松一点」。这句话等于叫一个被咬过的人再把手伸出去。更值得问的，是另一句：他上一次松开手的时候，是谁咬上来了？或者，更可能是——那时候，有没有人在。

◆ 7.4 饭桌上那半句话

现在把镜头从草坪挪到一张饭桌上。这是一个构想的场景，但它不是一张坏桌子：没有人吵架，没有人摔碗，菜是热的，电视开着小声，一家三口，平平常常的一个晚上。

菜上到一半，妈妈有一句话已经到了嘴边。也许是关于孩子奶奶下个月要来住的事，也许是关于爸爸前两天答应了又没去办的那件小事，也许只是她白天在单位受了一点委屈。她本来可以整句说完——说完了，桌上的气氛也许会紧一下；她也可以干脆不提，像从来没想过。她做的是第三件事，一件很细的事：她说了一截，「我今天……」，停住了；然后笑了一下，端起碗，给自己添了一勺汤。那半句话就留在空气里，像一根被剪断的线头。爸爸低头在夹菜，筷子没有停；孩子看了妈妈一眼，又看了爸爸一眼。没有人问「你今天怎么了」。过了几秒，电视里换了一个广告，这一顿饭就这么接着吃下去了。

这就是成人的松爪。按本章的结构看，它和小狗咬到耳根松开嘴，是同一个动作：一股劲已经走到了半途，在对方的在场面前被顶住，改了道，不说死，留着半截，等对方来接。小狗松了嘴，等的是对方翻身扑回来；妈妈留了半句，等的是有人问一声「你刚才想说什么」。她未必想吵，她甚至可能只是想有人知道，今天有一句话她咽回去了。那一勺汤，是这半句话的另一条去路——劲没有出口，就进了碗里。饭桌上妈妈的松，比草坪上小狗的松更难，因为小狗的对面是一个随时会扑回来的玩伴，而妈妈的对面，是一张每个人手里都在忙着的桌子。

孩子在旁边看见了什么？他看见的不只是「妈妈没说完」，他看见的是更大的一课：妈妈让了半句，满桌没人接；而且，大人们好像都觉得没人接是对的，是体面的，是「懂事」。他未必能说出来，可他心里那张「正常」的图从这一刻起多了一条：让，是一件做了不用数、也不该有人数的事。这里要特别小心地说一句：这一桌上没有坏人。爸爸不是冷漠，他也许累了，也许真没听出来那是半句；妈妈不是软弱，她让，是因为她还有余力让，一个被逼到墙角的人是让不出半句的。问题不在哪一个人，而在于这个家里，「让」发生了，却没有人给它记一笔名字。动作是会传的——孩子看得见妈妈怎么咽，下次他也会咽；可「有人接」这件事没有发生，传下去的就只剩动作的一半，而且是受了伤的那一半：孩子学会了让的样子，同时学会了让就是亏。

故事往往还有第二幕。孩子小时候多半问过一次。也许是七八岁的某个晚上，他看见妈妈又说了一半停下，鼓起勇气问：「妈，你刚才要说什么？」妈妈笑笑：

「没事。」过了一阵，又一次，他再问，这回是爸爸先开口：「吃你的。」三个字，不重，甚至带着一点笑，像是在说「小孩子不用管大人的事」。第三次，他学会了自己闭上嘴。这三个字不凶，可它做了一件比沉默更狠的事。没人回应，孩子还能怪「他们没听见」；有人回了一句「吃你的」，他只能怪「我不该问」。从那一刻起，「你刚才想说什么」这句话，从这张桌子允许说的话里被除了名。这张桌上剩下的安全话，只有两种：吩咐（「快吃」「去写作业」）和「没事」。

这里要和第5章的「三句半截话」分清方向。第5章那三句，是孩子玩完递出去的半截——「妈你看我搭的」——大人没接。这一章倒过来：递出半句的是大人，没人接；孩子伸手去接，又被一句「吃你的」挡了回来。第5章堵的是孩子往外说的那条路，这一章堵的是孩子去接别人的那条路。一个家若两条都堵上，孩子既学会了「说了没人接」，也学会了「接了要挨挡」，后一样更难察觉，因为它看上去就是「懂事」。

家里还有一句常听见的话，可以放在这里一起看：「我让了你。」兄妹俩抢一个遥控器，大人说「你是哥哥，让着妹妹」，哥哥把遥控器递过去了。这一让，大人没说一声，妹妹没说一声，电视照常开着，好像什么都没发生。过了几天，兄妹又为一块蛋糕吵起来，哥哥脱口而出：「上次遥控器我都让你了！」这一句，大人常常听了皱眉：「怎么这么爱计较。」可是往回看就明白了，那一让，当时没有一个人给它记过名，它没有被接住，就只能悬在哥哥心里，悬久了，他只好自己出面给它记一笔——「我让了你」这句话，就是一次没人接的松，被松的人自己捡回来、记到了账上（这本账不是旁人记的，是没人给让记名之后，他只好自己记下、日后拿去向人追讨——它一样会让「不算」失效）。没人替你记名的让，最后只能变成你自己去讨的债。这一点对大人也一样：饭桌上那个总在让的人，若一直没人说一句「你让了」，某一天她也会说出「我在这个家让了二十年」，那时候，一家人才发现，原来每一次让，都记在了一个谁也看不见的本子上。不记名，不是不记账，是把账赶进了暗处。

那么，「吃你的」是在什么样的土里长出来的？看起来是嫌孩子多嘴，往下挖一层，会发现它落在一张「满桌都是正事」的桌子上。饭是正事，要趁热吃；手机

是正事，群里的消息要回；催孩子写作业也是正事，八点前得开始。每个人手里都有一个停不下来的动作，于是每个人都在「进行中」。孩子那一句「你刚才想说什么」，是整张桌上唯一没有座位的东西——它要求有一个人停下来。这里可以给家长一个只供自己看的判据，不用记下来，也不拿来比：看看你家的饭桌上，有没有一个人，手里的动作可以随时停下。有，半句话就落得下；没有，问一句就永远是多余。「吃你的」那三个字，与其说是对孩子凶，不如说是一个停不下来的人，在给自己守住一块不被打扰的地方。

还有一个人值得多看一眼：圆场的人。不是那个吼的人，是那个提着锅铲从厨房出来，「哎呀，吃饭吃饭，别吵吵」的人。吼的时候，孩子还知道那是在争，争就说明有两边、有道理可讲；圆场一来，孩子只学到一件事：别说，别问，别出头。圆场的人是最好心的人，他怕红脸，怕孩子看见大人不和，怕一桌饭吃得不痛快。可正是这份好心，把「让」的颜色悄悄改了：本来，让是一种美，是大人舍得在小事上退一步；没人接的后半句一多，让就成了暗处的一笔亏。这一家之所以把让记成亏，不是因为谁凶，而是因为两股力气顶在一起：一股是「家里不该红脸」，一股是「每一顿饭都是一笔小账，今天多一口，明天少半句」。要红脸，就得说破；可一说破，又显得小气、显得爱计较。两难之中，最省力的动作就是：让的人让，看见的人不看。这家的逼，不在凶，在轻。

再往上走一代，会看见更深的一层。大人从「接一句」改道成「吃你的」，根子常常不在忙，而在她自己的那半句，也从来没被人接过。她小时候也递过，没人接；长大以后，她学会了一件事——去接别人的半句，会照见自己也有半句话一直没有人接。这太疼了。于是她改了道：干脆在别人开口之前，先把那盏灯吹灭。「吃你的」不是在拒绝孩子，是在提前关掉一盏会照出自己缺口的灯。这一层不是为了给哪个大人定罪，恰恰相反，是为了说明：没有一个大人是天生会说「吃你的」的，每一个说这三个字的人，身后都站着一张更早的饭桌。

孩子学到的也不止是「咽」。他学到一个更深的动作：在别人开口的时候，比他更快地把他关上。因为他看明白了，这屋里真正危险的不是那半句话本身，而是半句话一旦被接住，大家都得停下来，面对那一阵安静。于是，这个孩子长大了，

过年回家，坐在同一张桌子边，会是第一个说「吃饭吧，妈都忙一天了」的人。他不是变坏了，也不只是学会了咽；他成了这片土的一部分，开始替这张桌子守它的规矩。生物学里有一个说法叫「生态位构建」，大意是：动物会改造自己住的环境，比如河狸筑坝、蚯蚓松土，被改造的环境反过来又挑选住在里面的动物。一个家的饭桌也是这样：咽的人把空气改造成「不说的家」，这片空气再反过来挑人——敢问的被挡回去，会咽的留下来。家里最深的传承，不在嘴上教了什么，而在话讲完以后，谁来接。

可是这个圈并不是铁打的。回头看第二幕，那个孩子毕竟问过——「妈，你刚才要说什么？」一个七八岁的孩子能问出这一句，说明在他身上，「接」曾经是活的；说明这个家虽然没人给让记名，却养出过一个想去接的人。这一点很要紧，它意味着要修的不是孩子，也不是哪一个大人的性子，而是那一个断口：孩子伸出来的那只手，当时被一句「吃你的」按了回去。断口在哪里，修就从哪里开始。这也是为什么本章不劝任何一个家「多沟通」「多表达爱」——那些话都对，但太大，落不到那一个晚上、那一口汤、那三个字上。一个家要变，往往不是从一次长谈开始，而是从某一天晚上，有人在半句话后面，多停了两秒。

如果从四个不同的角度去挤同一个瞬间——妈妈把半句话咽下去、端起碗给自己添汤的那一下——会挤出四个半句。看分布：这一咽不是今天一次，是几十顿饭里的同一个位置，上回说了没人接，这回就不说了，挤出来的是「咽是被前一次教会的」。看那股劲的去向：那半句的力气没有进任何人的耳朵，进了她自己的喉咙和那碗汤，挤出来的是「劲没有落地，只是换了一个看不见的地方」。看桌上的空气：筷子声照旧，电视照旧，可「提一句」这件事被全家默认成了多余，挤出来的是「和睦从『有人愿意让』变成了『让了必须没人看见』」。看孩子眼里的对错：他把妈妈的让读成「对」，却没有一句话替这个「对」记名，挤出来的是「善被看见了，却没被接住，于是成了不必学的一页」。四个半句拼起来，就是本节的主句：传下去的不是「松」这个动作，而是「松在这个家里有没有名字」；有名字，松是一种本事，没名字，松是一道内伤。只从任何一个角度看，都会落回一句老话

——「父母是孩子的榜样」「家里要多沟通」；落得回去的是「看见」，落不回去的，是「接」。

◆ 7.5 怎样把半途递回去

讲到这里，不是要叫谁去开一场家庭会议，也不是要谁去检讨。草坪也好，饭桌也好，要做的事情其实很小：让那股悬在半途的劲，有一个去处。

先说草坪上，大人和孩子玩的时候。接住一次松，有三种手法，判据是同一条：改劲的去路，不判劲的对错。第一种叫「软卸」：孩子扑过来，你把劲接住，身子一让，让那股劲从你身边滑开，但不把他甩出去。没顶回来，就是没判他输；没让他扑空摔倒，就是没冷落他。第二种叫「补拍」：孩子刚松了手，你就在他松的那个位置接着玩——不还手，不问「怎么了」，不趁机加码，就当他换了一个姿势。这一手最要紧，因为它把「松」从一件事降成了一个姿势；松不成其为一件事，孩子才敢天天松。第三种叫「留口」：你自己往后退半拍，眼睛还看着他，不扑过去也不算你输，他收手也不算他逃，下一步怎么走，交还给他。三种手法里藏着两个陷阱，一个是夸，一个是笑。孩子让了妹妹一回，大人大声夸「真懂事，真大方」，松就变成了表演，下次他让，是为了被夸；孩子松了半拍，大人笑一句「你怎么不抓呀，傻了吧」，松就变成了认错，下次他再也不松。夸松和笑松，都在杀松。真松只长在一种地方：没人夸它，也没人笑它，松了，然后没有下文，游戏照常往下走。

这样的地，只有一种大人铺得出来：自己会松半口的大人。这样的大人话很少说满。他教训孩子，说到最重的地方会停半拍：「你自己说呢？」他逗孩子，扑到一半就翻过身去，让孩子骑在背上。他自己天天在松，松在他身边就不是美德，也不是把柄，就是空气。但还有半片地同样要紧：要有玩伴也不把松当回事。大人会松，同伴却每一个动作都要分个输赢，孩子还是没处递劲。所以真松的地是两层，上面大人松，下面玩伴不咬也不晾，中间的孩子被放回两个身体之间，他的松才重新只为一件事发生——邀请下一轮。

兄弟姐妹之间的打闹，是大人最常碰到、也最容易接错的一幕。两个孩子在沙发上滚成一团，大人在厨房里听见尖叫，第一反应往往是冲出来喊「别打了！」。这当然有它的道理，真打起来会伤人，大人该拦的一定要拦。可是喊之前，可以先看一眼：两张脸上是不是还在笑？被压在下面的那个，是不是一被放开又自己扑回去？压在上面的那个，是不是咬了一口又松了嘴？如果是，这一团多半是玩，不是打——劲在转半圈，两个人都在松。这时候一声「别打了」，会把一场正在转的玩当场判成打架，两个孩子松开以后，心里记下的是「刚才那样是不对的」，而那恰恰是他们一下午最会松的时候。如果脸上不笑了，下面那个不再扑回来，只想挣脱；或者上面那个一直压着，不松嘴、不翻身，那么玩已经变了味，劲不再转，只在结算，这时大人进场，是在替弱的一方把劲接住。分辨的办法不在声音大小，在于松还在不在。

再说饭桌。想给孩子那半句补一个接住的人，第一步往往不是教孩子说话，而是倒过来，先让大人的半句有个去处。有一个很小的办法，构想如下：挑一顿气氛最松的晚饭，前一天先跟家里另一个大人悄悄说一句：「明天我要是把汤让给你，你别说『没事』，你就说一个字：好。」第二天真的让一回。孩子听见「好」，心里那条记了好几年的「让就是亏」，会松动一下——原来让是可以被接住的，原来接住了也没有出什么事。再进一步，是给让记名：谁让了，就有人轻轻说一声，「你让了他一句。」不是表扬，不是评理，只是让这一下有名有姓地落在桌上。安慰是围着看，记名才是接。要分清的是，记名不是记账：记名是当场说一声，说完就完，不存档，不拿去比，日后也不翻出来；记账是把它存下来，留着以后用。前者是回执，后者正是本书说不能记的那本。

更直接的一步，是把「吃你的」这三个字换掉。下一次孩子开口，哪怕是半句没头没尾的话，大人先接三个字：「你说吧。」说完，不催，不补「快点说」，筷子可以先放下。这三个字比让一碗汤更便宜，也更对症，因为让汤练的是松，「你说吧」练的是接，而这个家缺的本来就是接，不是松。可是要有耐心：孩子不会因为你说了一次「你说吧」，就把喉咙里的话递出来。他得先看见三件小事接连发生。第一件，你接了一次，没被另一个大人一句「先吃饭」盖过去；第二件，被接

住的那半句说到一半，没引来笑，也没冷场，它活到了下一句；第三件最要紧，他看见你自己也带着半句话上桌，把那半句交给了别人，又有人把它接住了。他得先看见「接」在这个家里能活过今晚、活到第二天，才敢把话重新递出去。因为这个孩子早就学会了：不是大人让不让说，是「说了也活不过今晚」。土不是一句好话就能翻过来的。

孩子自己的半句话，接法也一样。一个十岁的孩子放学回来，在饭桌上说：「今天体育课……算了，没事。」这是孩子的松爪：一件事已经到了嘴边，他看了看桌上的人，收住了。大人这时候有两种常见的回法。一种是「算了就算了，快吃」，这一句和「吃你的」是一家人，它顺着孩子的「算了」把门关上，替他把这一笔结了。另一种是追上去：「体育课怎么了？是不是有人欺负你？老师说你了？」一连串问题砸过去，孩子的半句被当成了一个案子，他只好要么全盘交代，要么干脆说「真没事」。两种回法方向相反，毛病一样：都没有让那半句悬一会儿。第三种接法是轻轻的：放下筷子，看着他，说一句「体育课？」，然后等着。不追，不结，就是把他的半句原样递回去，让他自己决定往下说多少。他可能今天不说，可是他记住了：这张桌上，半句话是可以放下的，放下了，有人会看着它，不会有人把它扫进垃圾桶，也不会有人把它拎去审。

玩的场景里也有同样的接法。孩子跟你下棋，赢了一局，眉飞色舞。很多大人的第一反应是「刚才那步我是让你的」，或者「来，我们复盘一下你哪步走得好」。前一句把孩子的赢收回去重新记账，后一句把一局玩变成了一堂课。还有一种接法，是什么都不追问，只说一句「再来？」——这一局赢了就是赢了，不算分，不复盘，不发到家庭群，下一局照样开。让孩子赢一局之后不追问，就是在饭桌之外，给他的劲留了一次转半圈。

这一节说的这些，都只是给家长自己看的小办法，不是一张考核表。谁也不必去数这个星期说了几次「你说吧」，更不必拿去跟别人家比——一旦数起来，「接」就又成了一笔账。饭桌是家里最大的游戏场：每天都开，人人都在，菜是可以推倒重来的，话也是。把半途递回去，用不着什么本领，只需要桌上有一个人，手里的动作肯停一下。

7.6 与潘克塞普决斗

先说他说中了什么，而且要说足，因为在「为什么人和动物必然会玩」这个问题上，很少有人比他走得更远。雅克·潘克塞普是一位研究动物情绪的神经科学家，他在一九九八年由牛津大学出版社出版的《情感神经科学》里提出：哺乳动物的大脑深处、在负责思考的皮层底下，有几套与生俱来的基本情绪系统，其中一套就是「玩」（他用大写的 PLAY 来命名，和「寻求」「恐惧」「愤怒」「关爱」等并列）。这句话分量很重。它等于说，玩不是吃饱了撑的，不是文明发达之后才有的闲情，也不是大人设计出来哄孩子的东西；玩和害怕、愤怒、寻找一样，是刻在身体底盘里的一套老装置。他最有名的一组实验，是给幼年大鼠挠痒：研究者用手指在大鼠的后颈和肚子上挠，大鼠会发出一种频率很高的超声波叫声，大约在五十千赫兹上下，人耳听不见，要靠仪器才能录下来；被挠过的大鼠还会主动追着那只手，凑回来要再挠。潘克塞普和他的学生伯格多夫在二〇〇〇年前后的一系列论文里，把这种叫声比作大鼠的「笑」。他和其他研究者（比如前面说到的佩利斯夫妇）还报告过，被剥夺了打闹玩耍机会的幼鼠，长大以后在和同类相处、应对紧张这些事上会出现种种不顺。

这几条，本书全都认下。第一，他把玩从「正事之外」挪进了「身体之内」，这一步回答了本章题目的一半：人和动物必然会玩，至少有一个原因是，身体里本来就有这么一套东西，它不靠教。第二，那个挠痒实验本身，几乎就是一幅松爪的画像：手指挠过来，大鼠扭着身子躲，躲开了又凑回来，叫声一串一串——这不是逃，也不是打，是躲了再回来。第三，他敢把动物的「笑」和人的笑放在一条线上看，这让我们这些做父母的，第一次可以理直气壮地说：孩子要打闹，不是没规矩，是身体里那套老装置在要它的东西。家里大人给孩子挠痒痒，孩子一边尖叫「不要不要」一边又把肚皮凑过来，这个画面全世界的父母都熟，潘克塞普让它有了一层很深的底。

本书多出的一层，落在一个词上：底盘。潘克塞普说中了，没有那套与生俱来的装置，玩连「看起来像玩」都做不到；可是有了装置，并不等于玩就发生了。装

置是底盘，不是这一次玩的成因。一辆车有发动机，不等于它此刻在跑；它跑不跑、往哪儿跑，要看路，要看有没有人在前面招手。回到挠痒的实验，有一个细节很值得多想一步：大鼠那一串「笑」是冲着谁发的？它是冲着那只挠它的手发的，而那只手会停、会等、会再伸过来。如果把那一串叫声听成「我很快乐」的报告，它就是装置的输出；如果把它听成「还可以继续」的邀请，它就离不开对面那只手。一个邀请，只有在有人接的时候才是邀请。一只装置完好、可对面谁也不接茬的幼崽，会叫，会扑，但玩不起来——它的松爪递出去，悬在半空，没有人翻过身来扑回去。

说得再尖一点：潘克塞普最有名的那个实验，本身就藏着一个接球的人。要让大鼠「笑」，得有一只手去挠它；按研究者自己的描述，那只手是照着幼鼠之间打闹的样子去挠的，而且挠一阵、停一阵，交替着来——停的那一阵里，大鼠会自己凑回来。也就是说，实验里那一串「笑声」，从来不是一只大鼠独自发出来的，它是在一只会停、会等、会再伸过来的手对面发出来的。我们读这个实验，眼睛很自然地落在大鼠身上，落在它脑子里那套装置上；可如果把眼睛挪到那只手上，就会看见本章一路在说的东西：一个不逃也不咬、肯转半圈的对面。装置在大鼠身上，玩却发生在大鼠和那只手之间。

换句话说，潘克塞普的回路说得清「为什么可以玩」，说不清「这一次松是被谁顶出来的」。本章前面一路讲的，都是后一件事：小狗的嘴在耳根上松开，是因为对方那半寸不设防的脖子；孩子的手慢了半拍，是因为前面那个孩子回头喊了一声「来呀」；妈妈的话停在半句，是因为对面那个人的在场。这些松，都不是脑子里一个开关自己打开了，而是两具身体之间顶出来的。如果说玩的发动机在脑子里，那玩的方向盘在两个身体之间。潘克塞普看见了发动机，本书看的是方向盘。

这个分别对家长不是学问上的小事。回路的说法一旦被拿到家里，很容易变成一句话：「这孩子天生就不爱闹。」或者反过来：「他就是天生皮。」这句话第5章碰到过它的兄弟——「他就是爱玩」——把一段经过冻成一样属性，全家都松一口气：既然是天生的，那就不用再问了。可是如果松是被接出来的，那么一个「天生不爱闹」的孩子，可能只是一个松了几次都没人接、慢慢不再递出来的孩子；他

的装置一点不缺，缺的是对面那个肯翻身扑回来的人。说他天生如此，大人就不必再去找那个人，孩子也就更没有机会再递一次。本书并不否认孩子之间有天生的差别，有的孩子劲大，有的孩子胆小，这些都真实；本书只是提醒，在「天生」这两个字落下之前，先看一看他最近一次松出去以后，是谁在对面。

大人自己也是一面镜子。照回路的说法，那套玩的装置不会随年纪消失，大人身体里也有；可是我们都看见了，大多数大人玩得越来越少，过了三十岁，在饭桌上留半句、和朋友互相让一步、跟孩子在地上滚一圈，都变得稀罕。是装置坏了吗？很难这么说——同一个大人，到了老同学聚会上，几杯茶下肚，一个外号一喊，又笑得前仰后合，扑上去拍人家肩膀，被拍回来也不恼。装置一直在，变的是对面：平常的日子里，他身边每个人手里都有停不下来的正事，他递出半句，没人接，久了也就不递了；老同学的桌上，大家都肯停，都肯接，他那股劲一下子又有了去处。装置解释得了大人「还能玩」，解释不了大人为什么只在某些桌上才玩。能解释这一点的，仍然是对面有没有人。

判别局面要找一个只有本书推得出、他推不出的场面。设想两个孩子，从小到大身体都好，用潘克塞普的话说，那套玩的装置一样健全，挠痒都会笑，打闹都会疯。不同的只有一件事：一个孩子，他每一次松，大多被接住——追跑时慢了半拍，前面那个回头冲他做鬼脸；和爸爸摔跤时故意倒下，爸爸翻身扑过来；饭桌上说了半句，有人问一句「然后呢」。另一个孩子，他每一次松，大多被晾空——慢了半拍，前面那个跑远了不回头；故意倒下，大人说「别闹了，起来」；饭桌上说了半句，换来一句「吃你的」。这是一个构想的场景，不是谁做过的研究。照回路的说法，两个孩子装置一样，环境里也都有玩伴、都有大人，那么几年之后，他们应该都照样会玩，至多一个玩得多些，一个玩得少些，差别是量上的。本书的预测不一样：几年后，前一个孩子会越松越频，松得越来越早，松的花样越来越多，因为每一次松都替下一次攒了底；后一个孩子不会不动，他照样跑、照样笑，可他的松会越来越少，最后几乎不松——他的玩会长出越来越多的规则和输赢，玩笑要等结论，让一步要记一笔。两个装置一样的孩子，在「会不会松」这件事上走向两

头，这个分岔是回路论推不出的，因为分岔的原因不在脑子里，在那些接与不接里。

本章还可以借动物给出一个更尖的版本，同样是构想，不是已经做过的实验：取两只从小被剥夺了打闹机会的幼鼠，一只放进同伴愿意跟它滚一圈的笼子，另一只放进同伴在、却从不接茬的笼子。照回路的说法，只要有同类在场，装置完好，两只都该慢慢玩起来。本书的预测是：前一只会玩起来；后一只仍然玩不起来，而且它发出的那种邀玩的叫声，一开始反而比前一只多——等不到回应，它就再发、再发，发到某一天，停了。停下来之前那一段多出来的反复，正是一股劲找不到下一轮的样子。如果真有人这样去看，后一只照样和前一只一样玩得欢，本书就输了。

再说三位邻居，各一段。第一位是贝特森。第1章已经请他出场，讲过他一九五五年看猴子打闹得出的那个信号——「这不过是在玩」；这一类「关于沟通的沟通」，他叫元沟通。这里不再重讲，只借它看一件第1章没看的事：那个框是从哪里来的。他说中了玩需要一个框，把动作和后果隔开，小狗的弓身、孩子打闹时脸上的笑，都是这个框。本书多出的一层是：框是松爪站稳以后才有的。先有一次松被接住，「这是玩」才有了凭据；一次次被接住，框才越来越牢。一个从没被接住过的孩子，你跟他说一百遍「这是玩，别当真」，他也松不下来，因为他的框里一次回执也没有。而且本书还能推出一件他推不出的事：大人的眼睛一直盯着、松被练成表演的孩子，等大人走开、舞台撤了，他并不会回到原来的玩——那一下「假扑一下等人接」的邀请，连他独自一人时也已经发不出来了。

第二位是鲍尔比。依恋理论里的「安全基地」（这个说法源自安斯沃思，鲍尔比一九八八年拿它作了书名），第5章已经借来讲过孩子回头时那个人在不在；这里换一个角度，只问一件事：那个人站在哪儿。他说中了玩要有一片安全的地，这和本章说的「不逃也不咬的土」是近亲。本书多出的一层是：安全的底气是一回事，接球是另一回事。一个只有底气、没人接球的孩子，不怕，也敢跑出去，却仍然不会松——因为松要的不是有人在身后，而是有人在对面。底气解释得了孩子为什么敢离开妈妈去沙坑，解释不了他为什么在沙坑里顺手松了同伴一爪。

第三位是特罗尼克。他的「静止脸」实验（一九七五年在学术会议上首报，一九七八年发表），第5章已经讲过，这里不重复。它在本章只作一个旁证：没有回应对人是多大的事，这正是「被晾空比被咬回更伤」的底子。本书多出的一层，落在饭桌上那三个字：「吃你的」不是没有回应，它是有回应的冷——回应没有被抽走，而是被一句长得像关心的吩咐补上了。静止脸里妈妈没有反应，婴儿还能哭，哭是有理由的；饭桌上大人有反应，孩子连哭的理由都找不到。所以本书推出一个和静止脸方向不同的结果：在一张有人回话、却回的是「吃你的」的桌上，孩子的问冻得反而更快，而且大人后来改成「你说吧」，他也不会马上回来，要等他亲眼看见「接」活过几个晚上。

◆ 这一章怎样会错

本章的判断有几个能把它自己打倒的大局面。第一，如果在很多地方、很多家庭里看下来发现：孩子松得多不多、勤不勤，几乎只跟天生的性子和身体有关，跟他松出去以后被接住、被咬回还是被晾空毫无关系——被晾空的孩子照样越松越勤，被接住的孩子照样不松——那么本章「松是两具身体之间顶出来、接出来的」这条主线就塌了，潘克塞普的底盘说就够用，不必再加方向盘。第二，如果认真比较发现，被晾空和被咬回对孩子的影响没有分别，甚至被咬回伤得更深，那么本章「晾空比咬回更伤，因为找不到人可怪」这一笔就要收回。

第三，饭桌这一半。如果一个家里大人长期地、真心地给「让」记名、用「你说吧」接住孩子的半句，过了很长时间，孩子在饭桌上仍旧不开口、长大后仍旧是第一个替这张桌子圆场的人，跟没有这样做的家庭毫无区别，那么本章把草坪上的松爪和饭桌上的半句话接起来的那座桥，就是一厢情愿；「家里最深的传承在讲完以后谁来接」这句话也要减重。还有一个更大的局面：如果后来有人发现，从小松总是被晾空的孩子，长大以后在开玩笑、让一步、留半句这些事上，和松总被接住的孩子一样松弛、一样自如，那本章对「结算型」的整段描写，就只是把一种性格画成了一段经历。这些都只是粗粒度的局面，说清楚「出现这样的样子，本章就错了」，留给愿意去看的父母和老师。

带走的话

孩子慢了半拍没抓住你，不是没力气，是在给你递一封信：「再来一圈。」饭桌上那半句话，接住了是一种本事，没人接就成了一道伤；先问问自己，桌上有没有一个人的手，肯停下来。

小账

第一行（SDE）：显露的是「松」——咬到半途松开、追到跟前慢下、话到嘴边留半句——随着一次次被接住越来越早、越来越自如；差异序列是「满力—被顶住—改道—被接住或被晾空—下一次松得更早或不再松」；场是不逃也不还手的同伴、自己会松半口的大人、一张有人手里的动作肯停下来的饭桌。

第二行（这把不算）：该算的是有人接住了那一次松、有人给一次「让」记了名；不该算的是那一口没咬下去的劲、那半句没说完的话、孩子赢下的那一局——它们只要被接住、转半圈，不必结算，更不必入账。

08

第 8 章

空着的椅子——忘我为什么是最幸福的时候

这一章的问题

请一个成年人回想一生里最亮的几个时刻，他报出来的，常常不是领奖、升职，而是些说出来都不好意思的小事：七八岁的夏天蹲在墙根看一队蚂蚁搬一粒饭，看到腿麻得站不起来；十几岁在水泥球场上打球，打到看不清篮筐，才想起还没吃晚饭。那些下午什么也没留下，没有表扬，也没有照片，可人回头一想，觉得值一切。奇怪的是，同一个人后来专门请了年假、带上相机去「好好放松」，回来却说不出哪一刻真的亮过。为什么最幸福的时候，偏偏是最不在乎自己幸不幸福的时候？那几个下午里，「我」去了哪里，又是被什么请回来的？

◆ 8.1 玩不躲压力，躲的是「我」

关于玩为什么让人快活，最顺口的回答是：因为玩没有压力。上班有指标，上学有考试，玩没有，所以人一玩就松了。这个回答听上去对，其实经不起看。随便找一个正在玩的人看一看，压力一点都不少。两个孩子下跳棋，下到最后几步，一方只差一颗子就能全部走进对面的营地，另一方拼命堵，两个人脸都憋红了，手悬在棋盘上不敢落；一群孩子在院子里玩老鹰捉小鸡，当「小鸡」的最后一个，被「老鹰」追得左躲右闪，尖叫声一阵高过一阵；搭积木搭到第九层，塔开始晃，孩子屏住呼吸，捏着最后一块的手指头在发抖。再说大人：周末打一场业余篮球，落

后六分，还剩两分钟，场上每个人都在喘，都在喊。这些时刻要说没有压力，谁也不信。压力有时候比上班还大，上班至少不会让人心跳到这个地步。

可是这些时刻，偏偏又是人日后最爱回想的时刻。如果玩的好处在于「没有压力」，那最好玩的应该是躺在沙发上什么也不干，可没有哪个孩子会把「躺着」说成「玩得最开心的一次」。所以要换一个问法：在这些压力很大、却仍然叫人快活的时刻里，到底少了什么？本书的回答是：少的不是压力，是「我」。更准确地说，是那个会站在旁边、对着自己说话的「我」——会说「我怎么这么笨」「我今天状态不行」「我是不是又要输了」「我现在开不开心」的那个我。下跳棋的孩子憋红了脸，可他脑子里转的全是「这颗往哪跳」「那条路被堵了换这条」；当小鸡的孩子尖叫着躲，他的身体在算老鹰下一步往哪扑，没有一丝空去想「我跑得好不好看」；搭到第九层的孩子屏着气，眼睛里只有那块积木和下面那一层的缝。压力在，而且全压在事情上，压不到「我」身上，因为「我」根本不在场。

这里先打一个比方。骑自行车的人，骑得顺的时候，不会去想「我左脚踩下去之后右脚该怎么动」；一旦有人在旁边问他「你是怎么保持平衡的」，他认真一想，车把就开始晃。还有一则流传很广的寓言：有人问一条蜈蚣，你这么多条腿，走路的时候先迈哪一条？蜈蚣停下来想了想，从此不会走路了。这两个画面说的是同一件事：做事的时候，事情本身是有难度、有压力的，这不要紧；要紧的是有没有一个「旁白」插进来。旁白一插进来，人就从做事的那一个，变成了看着自己做事、给自己做事打分的那一个。打分的人一上岗，同样的压力就换了一种滋味：原来压在「这颗棋往哪走」上，现在压在「我行不行」上。前一种压力是紧的，像拉满的弓；后一种压力是沉的，像背上的石头。

所以本章的第一个判断很简单：玩给人的幸福，不是「没有压力」的幸福，而是「压力当中我可以不在场」的幸福。这个区别不是咬文嚼字。如果幸福来自没有压力，那么给孩子减压、给大人放假，就是通往幸福的路；可如果幸福来自「我」可以不在场，那么很多减压的办法反而在添堵——它们一边说「放松一点」，一边把那个「我」请上了台：「你放松了吗？」「玩得开心吗？」「是不是感觉好多了？」这些话一问出口，人就得回头看一眼自己，而回头看自己这一眼，正是忘我

的反面。本章后面要一层层剥开：「我」是怎样被挡在门外的，又是从哪一道缝里挤回来的。

还要先说清楚一件事，免得读者误会。说「我」不在场，不是说人变傻了、变成机器了，更不是说人失去了自己。恰恰相反，看蚂蚁的孩子眼睛亮得很，打球的人反应快得很，下棋的人算得比平时远。人在场，而且是全身心在场；不在场的只是那个旁白者，那个会转过身来对着自己说话、给自己记账的角色。用本书的老话说：这时候痕还在——蚂蚁走到哪了，球偏向哪边，棋子落在哪一格，清清楚楚；回执也还在——队友一声「好球」，对手一句「这步厉害」；只是没有账，没有人把这一下记下来、存起来、拿去跟「平时的我」比。账房先生没来上班，那张记账的椅子空着。这张椅子，就是本章的题目。

◆ 8.2 一条只讲下一步的链

那个旁白者为什么插不进来？不是因为人意志坚强、硬把它挡在门外，而是因为没有缝。要看清这条缝是怎样被堵上的，得把一个最普通的动作放慢了看。这一章选的动作是投篮，因为它简单、常见、谁都见过，而且每一投的结果都清清楚楚：进了，或者没进；没进的话，偏左还是偏右，短了还是长了。

设想一个十来岁的孩子，傍晚一个人在小区的篮球架下投篮。第一投，球砸在篮筐左边弹了出来。他没停，捡起球，第二投出手的时候，身子不知不觉往右收了一点，手腕也往右压了一点——球擦着篮筐右沿，转了半圈，掉进去了。第三投，他退后一步，再来。你要是问他：刚才第一投为什么没进？他多半答不上来，或者说「偏了呗」。他没有在第一投之后停下来分析「我的出手角度有问题」，也没有对自己说「我今天手感不好」。第一投偏左这件事，在他身上只活了不到一秒——它一出现，就被第二投借走了，变成了第二投往右收的那一点点力。等到第二投出手，第一投的「偏左」已经用完了，不剩一点渣。

这就是忘我的玩里最核心的一条链：每一个差异——偏了、短了、塌了、跑慢了——一出现，就带着下一步的指令，下一步立刻接住它，把它花掉。中间没有空档，没有停顿，没有一刻需要有人站出来说一句「刚才那下是怎么回事」。本书管

这种差异叫「只讲下一步的差异」：它不讲你这个人怎么样，只讲下一手往哪里去。积木塌了，塌的方向本身就是下一次该往哪边垫；跳皮筋勾空了，空的那一下就是下一脚该往外多伸一寸的地方；纸飞机一出手就往下栽，栽的那一下就是下一架机头该往上折一点的提示。物在说话，说的全是下一步；人的手在听，听完就做。前面几章一直说「痕」——物自己留下的结果——在这里，痕的意思又深了一层：在忘我的玩里，痕不是拿来看的，是拿来用的，而且是一出现就用掉。

拿接力赛来比最清楚。好的接力，交棒的那一下几乎看不见：前一个人还在全速跑，后一个人已经起跑，手往后一伸，棒子过去，谁也没有停下来握着棒子站一会儿。差的接力是另一个样子：前一个人跑到了，后一个人还站着，棒子在两个人手里僵了一下，或者干脆掉在地上。忘我的玩就是一场交棒交得极好的接力，每一个差异都是一根棒子，前一步把它递出去，后一步已经伸手接住，没有一根棒子在半空停留。而那个旁白者，那个会说「我不行」的我，是什么？它是专门去捡掉在地上的棒子的人。棒子不掉，它就没有活干，也就没有理由上场。

再换一个厨房里的比方。炒菜火大的时候，一个熟手是不看菜谱的：锅里冒白烟了，手就往里倒油；油一热，葱姜就下去；香味一出，肉片就下；肉一变色，酱油顺着锅边一淋。每一个变化——烟、热、香、色——都是下一个动作的信号，一个接一个，快得容不下一句话。你要是在这时候问他「你在想什么」，他会说「什么也没想」。他确实什么也没想，因为每一个信号都直接接到了手上，用不着先变成一个想法。可是同一个人，要是在一个陌生的厨房、用一口不熟的锅、做一道没做过的菜，他就得一边炒一边看菜谱，一边想「是不是火太大了」「这时候该放盐了吗」——信号到了，手接不住，得先让脑子转一圈，话就插进来了。

所以本书说：忘我不是放松，是因果链快得插不进旁白。这句话要和一种流行的说法分开。很多人以为忘我是一种「松」的状态，像泡温泉、晒太阳；其实忘我的人一点都不松，他是紧的，只是紧得很顺。顺到什么程度？顺到每一个差异出现和被下一步用掉之间，几乎没有时间。时间越短，旁白越插不进来；时间一拉长，旁白就有了缝。这也解释了一件很多人都有过的体验：玩的东西节奏越快，人越容易忘我；节奏慢下来，人反而容易走神，开始想别的、想自己。乒乓球比围棋更容

易让初学者「打得忘了时间」，不是因为乒乓球更有趣，是因为一来一回之间根本没有空让人想自己；而初学围棋的人，每一步之间都有大段的空，那些空里很容易钻进一句「我是不是下错了」。当然，下了几十年棋的高手在棋盘前同样能忘我，那是因为他的「下一步」已经快到不需要等——一个局面摆在眼前，几条路自己就浮出来了，他也没有空去想自己。

这条链也不一定只在一个人身上跑。几个孩子一起玩的时候，同伴的喊声常常就是链上的一环：一个孩子踢球踢偏了，旁边的同伴一边跑一边喊「往里点！」——这一声不是评价，是回执，它把那个偏差接住、转成了方向，又递回到踢球的人脚上。好的同伴喊的都是这种话：「左边！」「再高点！」「快，那边空！」全是方向，没有一句是「你怎么回事」。有这样的同伴在，链就跑得更快，因为连自己读不出来的偏差，也有人替你读成了下一步。反过来，要是同伴喊的是「你怎么又踢歪了」「笨死了」，那一声就不是回执，是账——偏差被接住了，却被接到了「你」身上，踢球的人下一脚就会犹豫。同一个场上，喊方向的同伴让人忘我，喊人的同伴让人想起自己。

还要补一句：这条链上不是没有失败。恰恰相反，忘我的玩里失败多得很——十投里可能只进三投，积木塌了一次又一次，毽子踢飞了无数回。可那些失败没有一笔剩下来。它们像柴火，扔进炉子里就烧掉了，变成了下一步的热。一个人玩到忘我，他心里留下的不是全是成功，而是什么都没剩：没有攒下来的懊恼，没有欠着的「我得想想为什么」，每一下都当场花掉了。这就是为什么一个人可以输了一下午，回家时却浑身发亮——设想一个刚学会下棋的孩子，缠着一个下得好得多的大人连下五盘，一盘没赢，可每一盘都有好几处「啊，原来是这样」，每一处被吃掉的子都在下一手变成「这里不能这么走了」的清楚。他下完不是沮丧，而是兴奋得睡不着。他输掉的每一手，都被下一手用上了；没有一手输棋，悬在半空等着他去解释。

◆ 8.3 第二阶的差：只问方向，不查基准

上一节说，忘我的链上每一个差异都「只讲下一步」。可是同样是「偏了」，为什么有时候它只讲下一步，有时候却讲起了「我」来？这一节要往下再削一层，因为分界线就藏在一句话的说法里。

还是那个投篮的孩子。设想他第二投、第三投都没进，心里冒出来一句话。这句话可能有两种说法。一种是：「我今天手感太差了。」另一种是：「比上一投又偏了一点。」两句话说的都是没进，可它们是两种完全不同的话。第一句话要成立，说话的人心里必须先有一个尺子——「平时的我」。今天手感差，是跟平时比；跟平时比，就得有一本账，账上记着我平时投几个进几个、手感好的时候是什么样子。所以这句话一出口，账本就翻开了，那个记账的「我」就坐上了椅子。第二句话不需要尺子。「比上一投又偏了一点」，比的是刚才那一投，而刚才那一投就在一秒钟之前，还热乎乎地留在手上，用不着去哪里翻档案。它也不问偏了多少算多、多少算少，只问方向：更偏了，还是往回收了？更偏了，就再收；收过头了，就放一点。这是一个手势问题，答案只有左一点、右一点、轻一点、重一点几种，连形容词都用不着。

把这两种差分开，是这一章最要紧的一刀。第一种差，本书叫它「一阶的差」：拿这一次的结果和一个基准比，问的是「偏了多少」，基准从「我平时」那里来。第二种差叫「二阶的差」：拿这一次的偏差和上一次的偏差比，问的是「比上一次更偏还是更收」，不查任何基准，只看方向。要是写成数学，就是只看前后两次偏差之差　Δe 的正负号 $\mathrm{sgn}(\Delta e)$，不看偏差本身的大小——这一句看不懂完全不碍事，下面全用白话说。白话就是：忘我的链上流动的，只是「方向」，不是「分数」。方向一出来，下一步的手势同时出来；分数一出来，就得有人来读这个分数，而读分数的，只能是那个「我」。

家里有一个更常见的画面，比投篮还要普遍：洗澡调水温。一个人站在淋浴下面拧龙头，没有谁会先去想「标准水温是多少度、我现在差几度」，他只是伸手试一下：比刚才烫了，往冷那边拧一点；拧过头了，凉了，再往回拧一点。几下之

后，水温就对了。整个过程里，他心里没有一个数字，只有「比刚才」。这就是二阶的差在日常里的样子：它不需要任何记忆，也不需要任何标准，刚才那一下就是全部的参照。可要是换一个场景：一个人去做体检，医生量完血压说「比你上次高了十个」，他心里咯噔一下，开始想「我最近是不是太累了」「是不是该少吃点盐」——这时候差就变成了一阶的，因为它被拿去和一本记着「上次的我」的账比，账一翻，「我」就上了场。同样是「比」，比的是刚刚过去的一拍，人就顺；比的是存起来的旧账，人就沉。

孩子的游戏里，这种「比刚才」到处都是，只是没人去点破。跳房子先要把沙包扔进格子里：第一次扔短了，落在第二格的线上；第二次手上多使一点劲，过了，落进第四格；第三次收一点，正好进了第三格。孩子从头到尾没有想过「我扔沙包的水平怎么样」，他只知道「比刚才远了」「比刚才近了」。荡秋千也是一样：脚往前一蹬，比上一下高了一点，再蹬，又高一点，到了某一下，身子一缩，秋千反倒低了，下一下就把腿伸得更直。整个院子里的孩子都在做这件事，一个个都是调水温的高手，没有一个人在查账。有意思的是，大人一插手，常常就把「比刚才」换成了「比标准」：「你看人家姐姐一下就扔进去了」「你上礼拜不是能荡这么高吗」——一句话，尺子就从刚才那一下，换成了别人、换成了上礼拜的自己，孩子的手就慢了下来。

下面这张表把两种说法并排摆一下，读者可以拿去对照自己日常的话：

	「我今天手感太差」	「比上一投又偏了一点」
拿什么来比	存起来的「平时的我」	刚刚过去的那一投
问的是什么	偏得多不多、算不算差	往哪边偏、下一投往哪收
要不要一本账	要，得记着平时的样子	不要，上一投还在手上
说完之后手在干什么	停下来，或者带着气投	已经在往右收了
谁坐上了那把椅子	一个要被评价的「我」	没有人，椅子空着

这张表最后一行，是本章的伏笔。一阶的差为什么会把「我」请上场？因为它要基准，基准只能从「我」那里取；取了一次，「我」就有了一个座位。二阶的差为什么不会？因为它不需要基准，上一拍已经被这一拍吃进去了，没有任何一样东西需要被单独保存起来。没有保存，就没有账；没有账，就没有记账的人。所以忘我的玩里，人嘴里冒出来的句子都是这种：「哎，又往左了——收！」「这次太轻——再使点劲。」「塌在这边了——这边垫一块。」这些句子都没有主语，或者说主语都是物：球、劲、塌的那一边。一旦句子里出现了「我」——「我怎么老往左」「我力气不够」「我搭不好」——你就知道，椅子上已经有人了。

这个区别，教过书的人其实每天都碰得到。给孩子改作文，老师在一个句子旁边写「这里不好」，这是一阶的评：老师心里有一个「好句子」的尺子，拿孩子的句子去量，量出来差一截。孩子看到这三个字，能读出来的只有一个结论——我写得不好——却读不出下一步该往哪里改。可是如果老师把孩子的这一句和另一句——也许是孩子自己上一篇里写得顺的一句，也许是同桌的一句——并排抄在一起，什么也不评，孩子自己读两遍，常常就「啊」一声，看出来哪一句更活、哪一句更板。这就是二阶的：两句一并，关系自己跳出来，方向自己出来，用不着谁来判。这个「并排」的办法，下面讲教室的时候还要用。在这里只要记住一点：一阶的话给结论，二阶的话给方向；结论要有人接收，方向只要有手去接。

还要说一句公道话：一阶的差不是坏东西。体检要看基准，考试要看分数，工程要看误差有没有超出标准——这些都是「要算」的地方，是本书第一条判决里说的「学」的那一半，人必须会。本章不是说人一辈子只该用二阶的差过日子，而是说：忘我的幸福只长在二阶的差里；一阶的差一进场，账就开了，「我」就上了岗，玩就从「可以不算」变成了「要算」。人两样都要会，只是别在玩的时候，把体检单带上球场。

◆ 8.4 解释位空档

现在可以把本章最要紧的一个说法正式摆出来。本书叫它「解释位空档」，听上去有点拗口，其实就是一把空着的椅子。

每一个差异出现的时候——球偏了、塔塌了、棋被吃了——它的命运只有两种。第一种，它被下一步当场借走：偏左就往右收，塌了就垫上，被吃了就换一条路，它在一秒之内就花掉了，什么也没剩下。第二种，下一步接不住它：不知道为什么偏，不知道该往哪里改，它就悬在了半空。悬在半空的差异是一件很别扭的东西，它不肯自己走开，它需要有人来解释：「这球为什么不进？」「这道题为什么又错？」「这事怎么又搞砸了？」这个「需要有人来解释」的位置，本书就叫它「解释位」。

解释位有一个特点：它不能一直空着等。差异悬在那里，像一张没人认领的账单，总得有人去签。谁去签？最方便、最近、永远在场的那一个——「我」。于是坐上解释位的，就是那个会紧张、会脸红、会记得「上次我也这样」、会说「我就是不行」的我。这个「我」并不是一直在那里的。它不是像心脏一样天天跳，而是像一个随叫随到的账房先生，平时不知道在哪里，只要有一张账单没人签，它就立刻出现，戴上眼镜，翻开本子。

反过来说，玩到忘我的时候，解释位一直是空的。不是「我」躲起来了，也不是「我」被谁赶走了，而是没有一张账单需要它签。每一个差异都被下一步当场用掉，没有一条悬着，椅子就一直空着。本书的主句就在这里：忘我的幸福，不是得到了什么，而是解释位空着的那段持续。那几个蹲着看蚂蚁的下午、那几场打到天黑的球，之所以在回忆里发亮，正是因为在那几个钟头里，那把椅子一次也没有被坐过。人回想不起那时候的「我」，因为那时候真的没有「我」需要出场。

打个比方。公交车上有一个空座位，车上的人都站着，可谁也没去坐——不是大家客气，而是每个人手里都有事：有人在扶老人，有人在哄孩子，有人在跟司机问路，忙得根本想不起那里有个座。车一路开着，那个座位一路空着。这就是忘我。可只要车上有一个人闲下来，四下一看，就会走过去坐下。解释位也是这样：它空着，不是因为它不存在，是因为没有人闲到要去坐它。而一个人在什么时候「闲」下来？就是在一个差异悬住、手上忽然没了下一步的那一刻。那一刻他手里空了，眼睛一转，就看见了那把椅子——不，是坐了上去。

把这个说法放回本书的脊梁上，会发现它和前几章接得严丝合缝。前面说，玩需要痕、需要回执，但不能有账。在这里，账有了一个更具体的样子：账就是那把解释位上的椅子，记账的就是坐上去的「我」。物留下的痕，如果能被下一步当场读回、当场用掉，就只是痕，不入账；痕一旦读不回去、悬在那里，就得有人给它一个解释，这个解释就是第一笔账——「我手感不好」「我粗心」「我就是笨」。这里要说清楚：本书说的账，是别人记下、作数、日后追究的那一本；坐上椅子的「我」记的这一本，起初也是别人的——老师的红叉、大人的「你又……」、拿去和别人家孩子比的分数——只是搬进了心里，由「我」代为记、代为追究（它怎样搬进来的，8.6 节借维果茨基再说）。所以「账不能记」这句话，落到忘我这件事上，意思就是：别让任何一道痕悬着等人来解释。第1章说真撤销之后人回看同一样东西，假撤销之后人去找下一个；这一章可以补上：真撤销让差异有下一步可去，椅子就空着；假撤销看似「不算」，其实每一笔都悬在了别处，迟早有人要坐上去算。

大人为什么常常玩不过孩子？这把椅子也能解释。一个成年人好不容易有一个下午去爬山、去钓鱼、去拼一千块的拼图，玩到第三分钟，他心里多半会冒出一句：「我现在放松了吗？」或者：「这样玩是不是有点浪费时间？」「回去要不要发个朋友圈？」这几句话有一个共同点：它们都不是关于山、鱼、拼图的，它们都是关于「我」的。它们不是差异，是凭空搬来的一张椅子——山上什么都没有悬着，他自己把椅子搬了过来，坐了上去。为什么会这样？因为大人身边的环境，早就给「玩」挂了一块牌子：玩是为了放松，玩是为了充电，玩是为了身心健康，玩是为了「找回自己」。牌子一挂，玩就有了疗效，有疗效就得验收，验收就得有人去问「效果怎么样」。一个人一边钓鱼一边验收自己放松了没有，他的注意力就被劈成了三份：一份在浮漂上，两份在「我放松了吗」「够了没有」上。浮漂动了，他要先回过神来，鱼早跑了。孩子没有这块牌子。他不知道「玩」对他有什么好处，甚至不太知道「玩」这个词指的是什么——你问他在干嘛，他说「在看蚂蚁」，而不是说「在玩」。等到有一天他知道了「我在玩，玩对我有好处」，那把椅子就已经搬到了他身边。

这把椅子是怎样一点点搬到孩子身边的，值得多看一眼，因为搬它的往往是最爱孩子的人。放学接孩子，大人张口第一句常常是：「今天玩得开心吗？」周末从游乐场出来，一路上问：「好不好玩？下次还来不来？」这些话都出于好意，大人想知道孩子过得好不好。可是对孩子来说，这些问题要求他做一件刚才玩的时候完全没做过的事：转过身来，看一眼自己，给刚才那几个钟头打一个分。问得多了，孩子就学会了一边玩一边预备答案，玩到一半想一想「等会儿妈妈问我开不开心，我怎么说」——椅子就这样搬了进来。这里要和第5章讲的「玩后五秒」分清楚：玩完之后有人接住，是好事，但接住的方式不一样。「你刚才那一局，是怎么想到从后面绕过去的？」问的是事情，孩子要回头看的是那一局，不是他自己；「开心吗？」问的是疗效，孩子要回头看的是自己的心情。前一种是回执，接住了他做过的事；后一种是验收，等于请他坐上那把椅子，给自己记一笔。所谓长大，很大一部分就是被递了一件叫作「我」的行李，被教着时时照看它、时时给它称重——行李本身并不坏，坏的是连玩的时候也放不下。

所以，要让一个大人重新玩到忘我，与其教他「怎么放松」，不如先撤掉几样往椅子上铺坐垫的东西。按杀伤力排，至少有三样。第一样是效果询问：「开心吗？」「放松了吗？」「有收获吗？」这句话不管是别人问的还是自己问的，一出口，玩就被切成一段一段，每一段都要交一份疗效报告——玩就变成了吃药。第二样是过程点评，哪怕是好话：「你这一下真漂亮！」被夸的人注意力立刻从「下一步往哪走」被拽到「我这一步被人怎么看」，被看的那一步就成了回放，不再有下一步。注意，这不是说玩的时候不能有人应声——第5章讲过，玩完之后那五秒需要有人接住；本章说的是玩到一半、链正在跑的时候，别伸手去拦那根棒子。第三样是主动记录：拍照、录像、发朋友圈、记打卡本。这件事最常见，也最隐蔽，下一节专门讲。撤掉这三样之后，还要配两样：一是给因果短的材料——球、棋、一件乐器、一样可以反复做的手工，规则越少越好，物说话越快越好；二是允许随时停下，停了不问。停下本身不伤人，伤人的是停的那一刻得交一句解释：「怎么不玩了？累了？没意思了？」解释是账本的收银台，只要人不必解释，账本就开不了张。

◆ 8.5 两个日常卡点：拍照冲动和第二次同错

讲到这里，解释位空档还只是一个说法。要让它立住，得拿两个人人都碰得到的卡点来试：一个是大人的，拍照；一个是孩子的，同一道题错第二次。前一个是椅子怎样被我们自己闭错了方向，后一个是椅子怎样在一瞬间被坐上去。

先说拍照。设想一个人周末去湖边散步，走着走着，太阳快落山了，西边的云忽然烧成一片橘红，湖面上铺了一层碎金。他几乎是在看见的同一瞬间，手已经伸进口袋去摸手机。念头冒出来和手抬起来之间，没有任何时间——这是一次弹射，就像膝盖被小锤一敲就会跳。拍完一张，看看，不满意，换个角度再拍一张，再拍一张。等他终于把手机放回口袋，抬头再看，云已经暗了一半。更细的一点是：他再看那片天的时候，看到的已经不是天，而是「刚才拍下来的那张照片」——眼睛在拿实景去对照片，看光线还在不在、颜色有没有变。体验还没过完，就已经被取了出来，存进了相册。

这件事为什么和忘我有关？拿本章的话来说：那片云是一个巨大的差异——太美、太大、太突然——它没有一个现成的下一步可以接住它。投篮偏了有下一投，积木塌了有下一块，可是一片烧红的天，你拿它怎么办？它悬在那里，大得让人有点慌。这种慌很微妙，说不太清，大意是「这么好的东西，我接不住」「它马上就要没了」「我要是不留下来，就白看了」。悬着的差异要人解释，椅子开始晃。拍照，就是赶在有人坐上椅子之前，把这个差异冻起来、存起来——存起来了，就不用处理了。所以拍照其实也是一种关椅子的办法，只不过关错了方向：忘我的人是把差异花进下一步，拍照的人是把差异存进相册。花掉了，椅子就空着；存起来了，椅子并没有空——它只是被挪到了「以后」，挪到了那个总也不来的「以后有空再翻相册看」的日子里。美国心理学家亨克尔在二〇一四年发表过一个实验，大意是让人在博物馆里参观，对有些展品拍照、有些只看，事后发现拍过照的那些反而记得更少。那个研究关心的是记忆存了多少；本书关心的是另一件事：拍照损害的不只是记忆的库存，更是当下这一刻被花掉的能力。体验这东西，一存就死。第

3章讲过快门怎样给孩子的玩开了一本账；这一章说的是，大人对自己也在做同一件事。

那怎么办？硬忍住不拍，不行——那是跟念头摔跤，越压越反弹，越不让自己想，越是满脑子都是那张没拍的照片。逼自己「想通了再拍」，也不行——那是跟「我」谈判，「我」最擅长谈判，谈来谈去还是要拍。本书的建议很小：不去管手，也不去管念头，只管两者之间那条几乎没有的缝，把它从零拉长到半秒。半秒里放什么？不放「我为什么想拍」，那是又请「我」上座；也不放「忍住」，那还是在跟念头较劲。放一个关于物的填空句：「云从____往____压过来。」比如：「云从楼那边往湖心压过来。」「光从水面往岸边退。」这个填空要半秒到一秒，正好填满那条缝。填完了，拍不拍随你——可这时候举起手机的那只手，已经不是刚才那只弹射出去的手了。因为填空是把注意力借给了物：云往哪走，光往哪退，这是一个「比刚才」的二阶差异，它有下一步——下一步就是接着看它往哪走。那个大得接不住的差异，被这一句话拆成了一个接得住的方向。椅子又空了。有心的人可以拿一张小卡片写上这个填空，贴在手机背面，只练填空，不练「不拍」。至于这个办法到底管不管用，读者自己试几次就知道，不必信本书。

再说孩子的卡点。这是本章的主例，要放慢了看。

设想一个四年级的孩子在做数学作业，一道应用题，他算错了。第二天老师讲过，他在订正本上改对了。又过了一个礼拜，单元练习里出现了一道几乎一模一样的题，他又错了——错在同一个地方。老师在讲台边面批，把本子推到他面前。那一刻，他的笔尖停在错处，不动了；然后，他抬起头，看老师的脸。

这一停、这一抬头，就是解释位打开的那一下。第一次错的时候，他并没有这样。第一次错，老师一讲，他「哦」一声就改了——那时候答案架上有现成的货：「原来这里要先算总数」，拿一个新答案，差异就被接住了，椅子空着，他甚至不太记得自己错过。可第二次同一个错，情形完全不同了。上一次的答案已经用过一次，他明明「会了」，可还是错了。物在诚实地报警——又错了——可它报不出任何新东西，报不出「这次和上次不一样在哪里」。手上没有了下一步，差异悬住了。悬住的差异要人解释：「我上次不是会了吗？」请注意这句话的主语。它不再

问「这道题该往哪改」，它在问「我这个人怎么了」。孩子的下一步不是去算题，而是去查自己——查自己是不是粗心、是不是笨、是不是「又这样」。于是他抬头，看老师的脸，因为他要知道，这一回，账会记在谁身上。

为什么偏偏是第二次？为什么不是错三次、错五次才开始，也不是第一次就开始？本书的回答是：「我」不是被错误的数量堆出来的，是在答案没有刷新的那一刻，被挤上椅子的。第一次错，题自己还会说话，它给了一个新答案；第二次同一个错，题已经说完了它能说的，同一个答案不能再交一遍，交出去等于没交。这时候，账要结在哪里？结在题上，题不接——题不会自己错第二次；结在步骤上，步骤没变，也接不了。剩下唯一能落账的地方，就是那个一直在场、会记得「上次我也错了」的人。所以「我」不是被冤枉挤出来的，是那个解释的空位恰好只剩它能坐。这不是孩子的人品问题，也不是他的心理素质问题，是一张账单找不到别的签字人。

这时候，老师的第一句话就格外要紧。最常见的一句是：「你怎么又这样？」这句话一出口，就是替孩子把椅子摆正、请他坐上去的手续——「又」字是翻旧账，「你」字是认人，题的事就正式变成了人的事。还有一句听上去温和得多：「没关系，这题是有点难。」它的心是好的，可它同样站在「人」那一边——它在安慰一个已经坐上椅子的人，而不是把椅子撤掉。另一种接法，是老师什么评价都不说，只做一件事：把孩子上次的错和这次的错，并排摆在同一张纸上，指着说：「这一题，上次错在这儿，今天还错在这儿。我们看看这两处，哪儿一样，哪儿不一样。」这句话里没有一个「你」，也没有一个「又」。它把差异重新放回题上——两次错并排一摆，题重新开口说话：原来两次都是把「每人」和「一共」弄反了。差异有了方向，就有了下一步；有了下一步，就不需要有人来解释；不需要解释，椅子就又空了。老师站在题的旁边，孩子就只算题；老师站到孩子的对面，孩子就开始算自己。

大人身上也天天在发生「第二次同错」，只是没人给它起名字。设想一个人在学开车，倒车入库，第一次右后轮压了线，教练说「方向打早了」，他「哦」一声，第二次就好了。可要是第二次还是右后轮压线，压在差不多同一个地方，他的

手就不一样了：第三次倒车，他会把车停在起点多坐一会儿，回头看了三遍后视镜才敢挂挡，嘴里还念叨「我怎么老是压这边」。车还是那辆车，库还是那个库，变的是驾驶座上多坐了一个人。再比如学一门外语，一个音被纠正了一次，下次注意了；第二次又被纠正同一个音，很多人就从此不太敢开口说那个词了——不是不会，是一开口，「我又要发错了」就先到了。两个画面里，让人僵住的都不是错的次数，而是同一个错第二次来、手里没有新说法的那一下。这时候，教练要是换一句话——「这次你看左边的镜子，等那根白线到了镜子中间再打」——哪怕这个说法并不比上一个高明，司机的手也常常就松了。因为差异又有了一个新去处。

这个办法还能挪到全班。语文课改作文的时候，与其在句子旁边批「不通顺」，不如花十来分钟，让孩子把自己最不满意的一句和另一个同学的原句并排抄在一行，不标对错；然后只填一个空——「从____往____走一步，它会变成____」；小组里互相读，读的时候不说「好、坏、对、错、应该」，只说方向。这十来分钟不是额外加的，它就是本来就有的订正时间，只是换了一种说法。老师在这里从判官退成了摆桌子的人：把两样东西摆在一起，让它们自己说话。这里要守住本书的禁令：这个办法不进任何考核，不给孩子打分，不拿去比谁改得好——一旦拿去比，并排的两句就又变成了一本账。

如果想自己看一看这个说法对不对，有一个很便宜的观察：下一回孩子第二次错同一道题的时候，大人什么也不评，只把两处错并排指给他看，然后数一数他下一笔落得快不快。快了，说明题已经把话接了回去；没快，说明椅子上还有人。这个「读数」只供大人自己心里有数，不记在任何本子上，更不告诉孩子。

◆ 8.6 与席勒决斗

现在请出本章的决斗对手。一七九五年，德国诗人席勒发表了一组讨论审美与人的书信，后来结集为《审美教育书简》。这组信里有一个影响极大的说法，大意是：人身上有两股力量在争，一股叫感性冲动，要的是此刻、是生命、是变化，是把一切都抓在手里感受；另一股叫形式冲动，要的是规则、是秩序、是不变，是把一切都纳进法则。两股力量各自往一边拉，单让哪一边赢了，人都会残缺：只有感

性，人被欲望拖着走；只有形式，人被教条冻住。席勒说，还有第三种冲动——游戏冲动——它把两者同时纳进来，既有感性的活，又有形式的形，于是人在游戏里既不被拖着走，也不被冻住，成为完整而自由的人。他在第十五封信里有一句后来被引了无数遍的话，中译各本措辞略有出入，通行的说法是：「只有当人是完全意义上的人时，他才游戏；只有当人游戏时，他才完全是人。」

先老老实实承认他说中了什么，而且要说足。第一，他第一次把玩从道德的附属品里救了出来。在他之前和之后很长一段时间，玩要么被当成闲散、当成「玩物丧志」，要么被当成为将来做准备的练习、当成精力过剩的发泄。席勒不这么看：玩不是偷闲，也不是彩排，玩是人自己的完成，是人最像人的时候。这一手的分量，到今天都没有过时——本书整本书都站在这块地上，没有它，就没有资格说「把玩当回事」。第二，他说中了玩里的规则是自愿的、可以改的：玩的人既不是被本能拖着，也不是被别人定的法压着，规则是自己立的，立了还能改，所以人在玩里才自由。孩子们玩跳房子，玩到一半有人说「这次单脚跳两格也算」，大家一商量，就这么改了，没有人觉得规则被破坏了——这正是席勒说的那种「形」：它是活的形，不是死的法。第三，他说中了玩和幸福之间那条最深的线：人在玩的时候，不必服务于任何别的东西，只是在那里。看蚂蚁的孩子不为什么而看，这一点席勒比谁都懂。这三条，本书都收下，而且认为它们比「游戏促进发展」「游戏是学习的一种形式」那些说法深得多。

本书多出的一层，就落在席勒最得意的两个词上：调和，和完整。

在席勒那里，玩是两位贵客之间的调停。感性在左边拉，形式在右边拉，游戏是中间那张桌子，把两边请到一起，谈出一个平衡。玩之所以好，是因为它平衡；人之所以在玩里完整，是因为两股力量在他身上和解了。这个说法很美，可是请仔细看这张桌子：桌子旁边永远坐着一个人。这个人需要被调和，需要被平衡，需要在游戏里「成为」一个完整的人。他是整场调停的当事人，是那个要被修补、被完成的人格。于是，玩就有了一个目的——让人完整；有了目的，玩就开始为将来服务——为了把这个人塑造成一个完整而自由的人。席勒的书本来就是一部讲「审美

教育」的书，他心里想的，是用审美和游戏去养育一种更好的人、更好的公民。这个愿望本身无可指责，可它让玩背上了一个「为了」。

本书看见的忘我，恰恰没有这个人。看蚂蚁的孩子，心里没有两股冲动需要调和——他不是在平衡什么，他就是在看。投篮的孩子投到天黑，不是在「成为完整的人」，而是每一投都被下一投借走，没有一个「我」需要出场。如果说席勒的玩是一张调停桌，桌边坐着一个等着被调和成完整的人，那本书看见的玩是一把空着的椅子——不是有人坐上去变完整了，而是椅子上根本没有人需要坐。席勒说，人在游戏时才成为完整的人；本书说，人在最忘我的玩里，暂时不需要成为任何人。

这个分岔不是在玩文字。它有一个很实在的后果：「完整」这个词，一旦搬进玩的人心里，玩就开始变质。「完整」是一个从外面看的词，是旁观者对一个人的评价。孩子蹲在那里看蚂蚁，他自己不知道自己完整不完整，也不需要知道；可一旦他知道了——一旦他心里冒出一句「我现在很完整」「玩让我恢复了」——这句话本身就是一位旁白者，一个坐上椅子的人。今天的大人玩不起来，很大一部分原因正在这里：我们从小被告知玩对人有好处、能让人恢复、能找回自己，于是一玩就开始验收自己有没有恢复、有没有找回。我们是在用席勒的眼光看自己玩，而这道眼光本身，就把那把椅子坐满了。席勒把玩从「没用」里救了出来，却不知不觉让它背上了另一种「有用」——对「人的完整」有用。本书想把这一层也卸下来：玩到最好的时候，它对谁都没有用，连对「我」都没有用，因为那时候没有「我」。

判别局面要一个只有本书推得出、席勒推不出的场面。还是回到那个傍晚的篮球场。设想孩子第一投偏左，没进。接下来有两种情形。

第一种：第二投他往右收，结果收过了头，偏右了。这是一个新的偏差——方向变了，物说出了新东西：「收得太多了，往回放一点。」差异有下一步可去，椅子空着。本书预测：他的第三投照样洒脱，出手的节奏和前两投没有分别。

第二种：第二投还是偏左，偏在和第一投差不多的地方。同一个偏差，第二次原样出现。上一投的答案——往右收——已经用过了，可它没有起作用，物报不出

任何新东西，只是诚实地重复了一遍：还是左。差异悬住了。本书预测：他的第三投，出手会忽然变慢。不是慢很多，可能只是比平时多停了一下，多拍了两下球，多看了一眼篮筐，或者嘴里嘟囔了一句「怎么又……」。那一下变慢，不是怕输——一个人在小区里自己投篮，没有输赢；也不是累了——前两投刚投完。那是「我怎么又这样」上了场，椅子上坐了人。

再往前推一步，本书还推得出一个更细的局面：在第二种情形里，如果第三投之前，有人在旁边随口给了一个新说法——「你是不是没蹲下去？」——哪怕这个说法根本不对，孩子的第三投也会比没人说话时放得开。因为答案刷新了，差异又有了一个去处，椅子又被让了出来。这一点和本书前几章的「回执」是同一条线：有人接住，差就不必悬着。

席勒的框架为什么推不出这个局面？因为在他那里，玩变成不玩，是感性和形式失了调和。可在这个篮球场上，感性冲动没有抬头——孩子没有被什么欲望拖走；形式冲动也没有压下来——没有新的规则、没有人来管他。两股冲动什么都没发生，可玩就在第三投之前断了一下。断在哪里？断在一个差异第二次原样出现、手里没有新答案的那一刻。席勒的地图上没有「解释位」这间房，他就看不见那个第三投之前多出来的停顿。他要人完整，本书只给人一把空椅子——人不是上去坐，而是看着它空着，下一投还能轻轻投出去。

这个局面不需要实验室，任何一个篮球场、任何一张作业本都能看。如果看下来发现，第二投偏向变了和第二投同样偏左，第三投出手的快慢毫无分别；或者发现，第三投之前有没有人给一个新说法，孩子的手都一样，那就是本书错了，「解释位」只是一个好听的比方。

下面再各说一段四位近邻。他们都离本章很近，近到很容易把本章「一句话装下」，所以要一个一个把界线画清楚。

第一位是契克森米哈赖。第4章已经正面跟他交过手，那一章问的是局怎样从不是局的东西里长出来；这里只借他一九九〇年《心流》里的一条：心流的特征之一，正是自我意识的暂时消失。他说中了「我」的退场本身就是满足的来源——本

章收下，心流是离本章最近的一家。可他把开关设在「挑战和技能匹不匹配」上，本章把开关设在「解释位空不空」上。两者在大多数时候是重合的，因为技能够的时候，差异多半有下一步可去。可有一个局面心流推不出：前面说的那个缠着大人下棋、一盘也没赢的孩子。按心流的说法，挑战远远超过他的技能，他应该焦虑；可他兴奋得睡不着，因为他输的每一手都被下一手用上了，没有一手悬着。匹配不匹配只是门槛，椅子空不空才是幸福长出来的地方。

第二位是德韦克。她把人面对失败的方式分成两种心态：一种认为能力是固定的，失败就说明「我不行」；一种认为能力是可以长的，失败只说明「还没学会」（见她二〇〇六年的《终身成长》）。她说中了失败之后人怎样解释，会决定他接下来怎么做——这一点在学校里已经很有影响，本章也认。可在她的模型里，「我」是一个早就坐在椅子上的解释者，区别只在于他用什么口气解释：是「我不行」，还是「我还没学会」。本章多出的一层是：问题不只在口气，而在那把椅子要不要被坐上去。如果每一个差异都有下一步，就根本不需要任何「我」来解释，无论是固定的我还是成长的我。所以本章推得出一个她推不出的局面：同一个孩子，心态不变，只要第二次同错之前给他一个新答案，他的第三投就松；不给，就紧。手的快慢变在心态改变之前，决定它的是答案有没有刷新，不是心态是哪一种。这里还要提醒一句：鼓励孩子「你只是还没学会」，如果说得太勤，也可能变成另一种替他坐椅子的方式——第6章讲过，大人替机器道歉，会把物的拒绝稀释掉。

第三位是贝特森。这位英国人类学家把学习分成好几个层级，大意是：最底下一层是学会这件事怎么做，再往上一层是学会「这类事该用什么办法学」，还有更高的层级；他认为，某一层里反复撞上的矛盾，会把学习往上推一层（见《迈向心灵生态学》，1972）。第1章、第7章都借过他「这只是在玩」的说法，这里借的是他的学习层级。他说中了：重复的错会让一个人的问题从「这件事怎么办」升到「我这套办法对不对」，甚至升到「我是什么样的人」。本章把他的「升层」收下，但给它一个更细的开关：升层不是重复本身必然带来的，而是同一个差异第二

次出现、而它的答案没有换新的时候才发生。换了新答案，再错十次也不必升到「我」那一层；不换，错两次就升上去了。

第四位是维果茨基。他有一个很有名的看法，大意是：孩子心里的很多声音，最早都是外面的声音——先是大人在旁边说给他听，后来变成他自己小声说给自己听，再后来就成了心里默默的话（见他一九三四年的《思维与言语》），他把这叫作「内化」。照这条线，那双盯着「我」的眼睛，最早是站在讲台上、站在饭桌边的：「你怎么又错了」先是老师和父母说的，后来才搬进孩子自己心里。他说中了这一点，而且说得很深：很多孩子对自己最狠的那句话，原来都是别人的话。本章多出的一层是：那句话搬进心里以后，并不是一直在说，它要等一个座位。解释位空着的时候，再狠的旧话也找不到地方开口；解释位一打开，任何一句旧时的话都会来抢座。所以本章推得出一个他推不出的局面：同一个孩子，心里装着同一句「你怎么又这样」，只要第二次同错之前换了一个新解释，第三次照样滑得开；不换，这句旧话就会准时响起。改不掉孩子心里已经装下的旧话，但可以少给它腾座位。

把这四家和席勒合起来看，会发现他们都看见了「我」——席勒看见一个要被调和成完整的我，德韦克看见一个用不同口气解释的我，贝特森看见一个被逼着升层的我，维果茨基看见一个心里装着别人声音的我。本章看见的，是那把椅子：「我」什么时候必须上场，什么时候可以不上。看椅子，而不是看坐在椅子上的人——这就是本书在这一章里多出来的那一层。

如果从四个不同的角度去挤同一个瞬间——第二投又偏左、第三投还没出手的那半秒——会挤出四句话。从「比较」这一头看：两次之间没有新的差可以借，比较熄了火，此后再比，就不比动作了，只比「我是不是不行」。从「起伏」这一头看：本来一浪接一浪的投篮，被同一个错折成了两颗可以数的珠子，数得清，就有人去数。从「美」这一头看：一投接一投的那种顺被划断了，可手还急着再投，自由从「带着方向去投」变成了「还敢不敢投」。从「变化」这一头看：变化这一栏报告「没变」，偏差那一栏却还在报警，两栏顶在一起，算账的方式就从「往左收」改成了「为什么总往左」。四句拼起来，就是本章的判别局面：第三投变慢，

不是因为错多了，而是因为同一个错第二次来、手里没有新答案，椅子被打开了。只从任何一个角度看，都会落回一句老话——德韦克说的归因方式，或者「专注就快乐」——四个角度在同一点上挤，才挤出「解释位」这间房。

◆ 这一章怎样会错

本章押宝押在一个地方：决定「我」出不出场的，是同一个差异有没有第二次原样出现、而答案没有刷新，而不是失败的多少、心态的好坏或者挑战与技能是否匹配。有三个大局面可以把它打翻。第一，如果在篮球场、作业本、棋盘这些普通地方看下来，同一个错第二次出现之后，和两次错得不一样之后，人的下一手快慢毫无分别；或者在第二次同错之前给不给一个新说法，下一手都一样——那么「解释位」就只是一个好听的比方，本章的判别局面就输了，席勒和第4章那位对手照样能把忘我装下。

第二，如果有人在解释位明明空着的时候，也一点不觉得幸福——比如全神贯注地排一个长队、抄一份很长的表格、按部就班地走一套流程，每一步都被下一步接住，「我」确实不在场，可人只觉得麻木——那么本章要承认：解释位空着只是忘我幸福的必要条件，不是全部，那里面还有别的东西在投票，比如这件事是不是自己愿意做的、是不是还在长出新的一手。本章倾向于认为这一条是对的，所以它与其说会推翻本章，不如说会给本章划一道边界：空椅子是幸福的地基，不是幸福本身。第三，如果在教室里认真试过一段时间「并排摆两次错、不评人」的接法，孩子第二次同错之后的停顿和抬头看老师的次数毫无变化，反而更依赖老师告诉他「我错在哪」，那么本章在教室这一半就要退出，只在游戏里留一条命。这几条都只是粗粒度的局面，说清楚「看到什么样子，本章就错了」，留给愿意去看的父母和老师。

带走的话

忘我不是把自己丢了，是没有一件事需要「我」来解释，那把椅子正好空着。

孩子第二次错同一道题的时候，别说「你怎么又这样」，把两次错并排摆在纸上，让题先开口。

小账

第一行（SDE）：显露的是「忘我」这个不在场的我，随一次次偏了就收、塌了就垫越来越深地隐去；差异序列是「偏差—下一步借走—再偏—再借走」，承重的是只问方向、不查基准，一旦同一个差第二次原样出现而答案不刷新，序列就断在解释位上；场是因果短的材料、不问「开心吗」的旁人、不拍照的手，以及在第二次同错时站到题旁边而不是人对面的大人。

第二行（这把不算）：该算的是物说出来的每一个方向——偏左、塌在这边、比刚才烫——它们要被读回、被下一步用掉；不该算的是「平时的我」这本旧账，以及「放松了吗」「开心吗」「我怎么又这样」这些往空椅子上铺坐垫的话。

◆

09

第 9 章

缺省流——AI时代谁在替孩子玩

这一章的问题

这是一个构想的场景。一个六岁的男孩，一周七天排得满满的：钢琴、英语打卡、游泳、口算，周末两个兴趣班。这个周六下午，妈妈下了决心：什么都不安排。她躲进书房，连咳嗽都压着声音，想看看儿子一个人会玩出什么。客厅里有一箱乐高、一筐绘本，楼下有孩子在喊。男孩在沙发上坐着，靠垫往左歪一下，往右歪一下，袜子脱了又穿上，十分钟后探进书房半个脑袋：「妈妈，我能看平板吗？」时间被还回来了，用时间的那个本事没有跟着回来。机器替人做掉的事越来越多，空出来的时间会不会自己流到别处？AI时代，到底是谁在替孩子玩？

◆ 9.1 AI时代，人会不会越来越像在玩

有一种很常见的乐观说法：机器越来越能干，洗衣服有洗衣机，扫地有扫地机，写报告、算账、画图有人工智能，人从繁重的活计里一点一点退出来，剩下的时间会越来越多，生活会越来越像一场游戏。这个说法不新。将近一百年前，经济学家凯恩斯写过一篇短文，大意是猜他孙辈那一代，技术进步会让人每天只需要工作三个小时左右，人类真正的难题会变成怎么打发空闲。这篇文章叫《我们后代的经济前景》，写于一九三〇年，他猜的是每周十五个钟头左右。这个预言在工时上没有完全兑现，可在另一件事上兑现得出奇地准：今天许多人确实有了大段大段

「不知道该干什么」的时间，而且不只是大人，孩子也有。功课再满，总还有饭前十分钟、等车十分钟、周末的一个下午、放假的一整个夏天。

问题在于，这些多出来的时间，并没有自动变成玩。一个上班族终于熬到周末，原本打算睡个懒觉、出门走走，结果早上醒来摸到手机，再抬头已经是下午三点，一天刷过去了，心里空落落的——这种越刷越空，第1章讲假撤销时说过，这里不再展开。一个孩子放了暑假，第一个星期还兴冲冲地翻箱倒柜，第二个星期开始，每天最常说的一句是「好无聊」，最常做的一件事是找大人要手机。时间多了，玩并没有多；有时候反而少了。

本书要在这里切开两样常被混成一样的东西：时间，和空白。时间是日历上、钟表上的一段，是可以被安排、也可以不安排的格子；空白却是这段时间里头的一种性质——在这段时间里，没有任何东西会自己滑进来，没有人要你交代你在干什么，世界也不会抢着替你回答「下一步干什么」。打个比方：一个仓库被清空了，这是时间；可清空之后，地上是浇了水泥，还是留着一片能下种的土，这是空白。清空仓库的人常常以为，空了就能种，其实空和能种是两回事。水泥地也很空，空得光溜溜，一粒种子撒上去，风一吹就滚走了。

想一想从前那些不起眼的空白。等公交车的十几分钟，人只能看看马路、数数车牌、踢踢路边的石子；下雨天困在家里，趴在窗台上看雨水顺着玻璃往下爬，赌哪一道先到底；大人饭后在桌上聊天，聊得没完没了，孩子钻到桌子底下，在一片腿和拖鞋的森林里自己玩出一个王国；暑假的午后长得没有边，蝉叫得人发困，孩子把一根草茎撕成一条一条，再编起来。这些时刻都很无聊，没有一样是谁特意安排的，可很多人回头去想，自己小时候最入迷的那些玩法，恰恰是从这样的无聊里长出来的——不是因为那时候的孩子更有本事，而是那时候的无聊里没有什么东西会自己滑进来，人只好伸手。

今天这些空白一处一处地被填上了。等公交，掏出手机；等上菜，大人把平板支在孩子面前；坐车、排队、等妈妈买菜，甚至上厕所，都有一块亮着的屏幕可以接住。没有谁规定必须这样，也没有谁特意要剥夺孩子的空白，只是每一处空白一出现，就有一样东西刚好在手边，刚好不费力，刚好让所有人都安静下来。于是出

现了一个有点反常的局面：机器替人做掉的事越多，人手里的时间越多，可空白反而越少。时间涨了，空白跌了，两条线朝相反的方向走。

回到本书的三个词——痕、回执、账——就看得出空白为什么这么要紧。玩需要痕：物替你记住你刚才做了什么，倒了，响了，湿了，偏了，你要自己去读它。玩需要回执：有人在旁边，接得住你那一句「你看」。玩还需要不记账：这一把可以不算，没人追问你在干什么、干得好不好、浪费没浪费。空白恰好是这三样能同时在场的地方：没有东西抢着替你读痕，没有人催你交代，你只能自己伸手，让世界多出一点不一样，再自己去看那一点不一样。所以本章的第一个判断是：AI时代人会不会越来越像在玩，不取决于机器替人省下了多少时间，而取决于省下来的时间里，还剩下多少空白。空出来的是时间，不是空白；而玩，只在空白里长。

这件事在AI时代比从前任何时候都要紧，原因说起来有点绕，但不难懂。机器最擅长接手的，恰恰是「要算」的那一部分：算账、排表、写格式规整的报告、查漏补缺、给出标准答案。这些事本来就要拿大家的尺子去量，错一点都不行，交给机器又快又稳。机器越把「要算」的那一半接过去，人身上剩下的，就越是那一半「可以不算」的发生：试一个没人试过的法子，把一个做坏的东西推倒重来，在一件事上琢磨到忘了时间，冒出一个连自己都说不清从哪儿来的念头。本书第一条判决说，玩不是学习的反面，玩是「可以不算」的发生，学是「要算」的发生，人两样都要会。机器把后一样做得越好，前一样就越成了人自己的本行。偏偏前一样只在空白里长。一个时代把「要算」的活交给了机器，又把「可以不算」的空白交给了屏幕，人手里还剩下什么，就很值得想一想了。

◆ 9.2 缺省流：没有人选的那个选项

那个六岁男孩为什么走到书房门口要平板？最顺手的解释是：屏幕太好玩了，乐高、绘本、院子都比不过它。这个解释不算错，可它漏掉了一件更安静的事。我们先借一个电脑上的词。

用过电脑的人都知道「缺省」这个词，也叫「默认」。一台新电脑开机，有些程序不用你点，自己就跑起来了；装了一个软件，它悄悄把自己设成了开机启动，

你什么都不做，它每天准时弹出来。这些程序不是被你选中的，而是「没有被你关掉」的。你要让它不出现，得专门去设置里找到它、取消勾选；你要让它出现，什么也不用做。本书借这个意思起一个名字：缺省流。在一个家庭的日常里，当大人什么都没安排、孩子也没打定主意的时候，时间会自己往某一个方向流——这股流，就是缺省流。它像水往低处走，不需要谁推，只需要谁都不拦。

今天在很多家庭里，缺省流有一个几乎固定的终点：屏幕。你可以做个小实验，在自己家里看一看：把平板收进高柜，把电视遥控器藏起来，把手机放在门口的鞋柜上，坚持一天，孩子会抱怨，会磨，但这一天总能过去；可是只要第二天谁都不再刻意去关，到了晚上，屏幕又会回到原来的位置——不是谁把它请回来的，是没有人再拦着它。就像院子里那条被人踩出来的小路，草坪上明明立着「请勿践踏」，大家还是从那里走，因为那是最低的一条路。

那么，屏幕凭什么成了这条最低的路？本章要提出的主命题是：屏幕占住孩子的空白，靠的主要不是吸引力，而是「不需要解释」。

这句话要放到家里那些很小的对话里才看得清。一个孩子在沙发上捧着平板看动画，大人从旁边走过，多半不会停下来问什么；就算问，也是「看什么呢」「别看太久啊」，一句带过，孩子不必回答也行。同一个孩子，换个样子：他一个人坐在客厅地板上，背靠着沙发，盯着天花板上的一道裂缝发呆，手里什么都没有。这一回，每一个路过的大人几乎都会停一下：「你怎么了？」「是不是不舒服？」「没事干就去看会儿书。」「作业写完了没有？」奶奶会摸摸他的额头，爸爸会皱一下眉，妈妈会问「是不是在学校受委屈了」。发呆需要解释，看屏幕不需要。这两件事在家里的分量，就在这一问一不问之间分开了。

这一问，正接上第8章那把空着的椅子：发呆的孩子本来坐在一片不必解释的空档里，一句「你怎么了」，就请他坐上椅子去给自己找说法。椅子的道理第8章讲过，这里只看它在家里的后果：捧着屏幕的孩子没有人请他上椅子——屏幕给的这种「不必交代」，和玩到忘我时那种「不必交代」，看上去一模一样。孩子从要被追问的地板上，逃到不被追问的屏幕上，他逃的不是无聊，是交代。

可这两种不必交代，底子完全不同。用本书的话说，大人那一句「你怎么了」，是一笔账——要你说明、要你作数。屏幕那头没人问，好像没有账；其实账记得更细，你每一次停留、每一次上滑、每一次多看了两秒，都被存了下来，拿去决定下一条给你推什么（第1章讲过，这正是假撤销）。所以孩子是从大人的账，逃进了机器的账；从一本当面问的账，逃进了一本永远不问、永远在记的账。人的眼睛只认得出前一本。

还要再问一层：为什么在家里，屏幕会成为那个「不用解释」的选项？难道大人不知道屏幕看多了不好吗？大人都知道。问题出在大人心里有三份「像样」，它们各要各的，最后只有屏幕能把三份同时交代过去。这三份不妨简称真、善、美。第一份要的是「对孩子真好」：时间别虚度，最好学到点什么。第二份要的是「我尽了责」：孩子在我眼皮底下，管着，没出事，没乱跑。第三份要的是「拿得出手」：孩子安安静静、专心致志，带出去不丢人，发到群里不难看。三份分开看都很正当，可它们互相拆台：真要给孩子空白，他就会在地板上发呆、在院子里滚一身泥，看上去像是「没管」，第二份就亮起了失职的灯；真要处处管着、安排着，空白就没了，第一份落了空；而发呆的孩子、一身泥的孩子，第三份最怕被人看见。

这时候屏幕出现了，它像一个公倍数，三个分母不同的分数都能被它整除：屏幕上有「学习软件」「益智动画」的名头，第一份交代了；孩子就在客厅沙发上，看得见、管得着，第二份交代了；那张专注的小侧脸，安静、乖巧、手指飞快，第三份也交代了。更要紧的是，这三份像样都是朝外的：真要的是「在别人看来没虚度」，善要的是「在别人看来没失职」，美要的是「在别人看来拿得出手」。三份都朝外，就只能找一样能在外人眼里一次结清三项的东西。所以屏幕不是哪个大人偷懒递出去的，是三份好心打架打出来的唯一解。好心越多、越朝外，这个解就焊得越死。

走出家门，缺省流照样在流，而且流得更急。设想一家餐馆的周末晚上，一张大圆桌坐着两三家人，大人们举杯说话，孩子们一落座，面前就各竖起一块平板或一部手机。没有哪个大人觉得这有什么不妥，因为在餐馆这个场合里，有一本大家

心照不宣的账（这正是本书说的那种账：旁人看着、记着、会拿来说你）：孩子要安静，不能乱跑，不能吵到邻桌。屏幕在这本账上是满分。反过来，要是有个孩子没拿平板，把桌上的牙签筒倒出来，在转盘上摆了一圈，转着看它们怎么飞出去，一转眼牙签撒了一地，他父母会立刻成为全桌的焦点，要道歉、要收拾、要解释「这孩子平时不这样」。在这样的场合，屏幕不只是不必解释，它还替大人免掉了解释。公共场合越多这样的账，缺省流就越深。这里不是说餐馆里该让孩子撒牙签，而是想让人看清：孩子一次次被递上屏幕，常常不是因为谁觉得屏幕好，而是因为在场所有人都不想交代。

还要补一句，免得把缺省流只当成屏幕的事。缺省流的终点，在不同的家里可以不一样。有的家里，它流向一筐按一下就唱歌的现成玩具；有的家里，它流向零食柜；还有的家里，它流向的恰恰是「再报一个班」。后一种最不容易被看出来，因为它看上去和屏幕正好相反，很勤奋、很上进。可你仔细听家里的对话就会发现，它和屏幕占着同一个位置：孩子周末去上兴趣班，没有人问「为什么」；孩子周末在家里躺着看了一下午云，就有人问「怎么不安排点事」。安排本身也成了一个不用解释的选项。屏幕和满满的课表，一个看上去在放纵，一个看上去在管教，在缺省流里却是一对孪生兄弟：它们都把空白填上了，而且填得名正言顺。本章多说屏幕，是因为它最普遍、最省力，不是因为它是唯一的那一个。

于是家里真正发生的事，就不是大人三天两头「选」了屏幕，而是大人什么都没选的时候，时间自己记到了屏幕名下。很多父母会很委屈地说：「我从来没主动让他玩平板啊。」这是真话。缺省流的厉害就在这里：它不需要任何人点头，只需要每一个人都不必开口。

◆ 9.3 屏幕抢走的是读回权

缺省流说的是时间往哪里流；可是流到屏幕上之后，孩子到底少了什么？很多人的回答是「少了运动」「伤眼睛」「内容不好」。这些都有道理，但都不是本书要说的那一样。本书要说的是：屏幕抢走的，是孩子的读回权。

先看一个最普通的画面。一个孩子拿着一块石头，敲窗台。第一下，「咚」，声音闷闷的。他停了停，好像在听那一声余音。第二下他换了个地方，敲在窗台边上的铁皮上，「当」，声音一下子亮了。他眼睛也亮了。第三下，他把石头换了一面，用尖的那头轻轻点，「叮」，又不一样。接下来他可能会去找第二块石头，比一比哪块更响；可能会敲出一个节奏，「咚咚当，咚咚当」；也可能会把石头放进一个铁皮罐子里摇。这一连串里，每一步都有三个动作：先做一下，让世界多出一点动静；再自己去读这点动静——响不响、闷不闷、像不像刚才；最后根据读到的，改一下——换个地方、换一面、轻一点。本书把这三步叫作「动作—读回—修」。三步转起来，孩子就在「玩」了；转着转着，「谁敲出最亮的一声谁赢」这样的规则，也就冒出了头。

这三步里最关键的是中间那一步，读回。石头敲在窗台上，窗台不会告诉孩子「真棒」，也不会告诉他「下一次试试铁皮」；它只是回一个声音，回完了就不管了，剩下的全要孩子自己去听、去比、去琢磨。这就是第4章说的痕：物替你记住了你刚才那一下，而读懂它的，只能是你自己的耳朵和手。读回是孩子跟世界之间的一段私事，没有人能替他读——一替，读回就成了听话。

屏幕的世界正好反过来。孩子点一下，世界确实变了，这一步还在；可接下来，「刚才那个有没有意思」「下一个看什么」「哪里更好玩」，已经有人替他读好、替他改好了。短视频滑到底，下一条早就挑好了等在那里；游戏里卡住了，提示框跳出来指着该点的地方；连学习软件都会在他答错的一瞬间亮出正确答案，配上一声「再接再厉」。动作还是他的，读回和修却都被包办了。他自己那台「动作—读回—修」的三步机，只剩第一步在空转。打个比方：猜谜的时候，你刚把谜面念完，旁边有个人一秒钟就报出了谜底——你没有输，可这道谜从此跟你没有关系了；看一部推理剧，刚看到一半，身边有人把凶手说了出来，后面的戏还能看，可那份「我自己琢磨出来」的东西没了。屏幕就是那个永远抢着报谜底的人，它不坏，它只是太快、太周到。

所以，看上去是屏幕「回应」孩子回应得最多，其实恰恰相反。这里要分清两个方向。屏幕的世界，是「世界对我有反应」：孩子点什么，它都有回应，孩子永

远是被回应的那一方，像坐在一辆车的副驾驶上，窗外风景一刻不停地换，可方向盘不在他手里。玩的世界，是「我让世界有反应」：敲一下、堆两块、把水倒过来，世界因为我才多了动静。会自己玩的孩子，都经历过一次从前者翻到后者的起跳——从「看世界对我做了什么」翻到「看我对世界做了什么」。这一跳翻过去了，人就很难再翻回来；没翻过去，也很难自己翻过去。屏幕把「世界对我有反应」做到了极致，于是孩子站在起跳点上，脚下却是一块软垫，使不上劲。

这一跳通常有三条路可走，走通任何一条都算跳成。第一条是物件路：孩子动手，物件因他而变，石头、水、泥、纸箱、一根绳子，他在「我做了，它变了」里长出因果的手感。第二条是同伴路：两三个孩子凑在一起，自己商量怎么算赢，「谁先跑到那棵树算赢」，有人赖皮就吵，吵完了改规则，规则感在争吵里长出来。第三条是空白路：一个人面对没事可干，硬是从无聊里排出一个自己的节奏，数地砖、踩影子、给自己出一道题，这是一个人自我安排的老家。三条路各有各的堵法：会唱歌会闪灯、一按就响的现成玩具，把物件路上的反应都替孩子造好了；大人一听到吵架就冲过去主持公道，同伴路上的商量就变成了告状；日程表排得没有一个空格，空白路就根本不出现。而屏幕的特别之处，是它一样东西同时把三条路都垫平了：现成的反应、即时的热闹、永不出现的空档。孩子跳不过去，不是他没有天赋，是三条路上都铺了软垫。

这里要说句公道话，免得把屏幕说成一个怪物。屏幕上的东西并不都一样：有的游戏要你自己搭、自己试、自己读结果，有的视频让孩子看完之后跑去厨房做个实验，这些都还给了孩子一部分读回权。本章说的，是那种最常见、最省力的流——下一条已经替你挑好、答案已经替你亮出、你只要接着往下滑的那一种。分界不在屏幕和非屏幕之间，而在「谁在读回」：读回在孩子手里，屏幕也可以是玩具；读回被抢走了，木头玩具也可以变成屏幕——一个大人在旁边不停地说「对，就这样」「不对，放那边」，他就是一块会说话的屏幕。

用本书的三个词再对一遍：屏幕抢答了痕——物本来要让你自己去读的那点动静，它替你读完了；屏幕伪造了回执——它每一次都回应你，可那不是有人接住了你，是一台机器在等你下一次点击；屏幕还偷偷记了账——你以为这一条不算、下

一条也不算，其实每一条都被存着。三样合起来，孩子在屏幕前坐了一下午，动作做了几千次，却没有一次是他自己读回、自己修过的。这样的下午过了几百个，再给他一个空白的下午，他坐在沙发上不知道从哪里开始，就不奇怪了——「从哪里开始」这个本事，本来就是在没人替你想下一步的地方长出来的。所以把玩还给孩子，最窄也最要紧的那一条路是：把读回权还给他，让他面对的世界里，总有一部分是不会自动抢答的。

读回权还有一个很好认的「回响」，可以留给细心的大人去看。一个真正自己读回过、自己修过的孩子，会把那股劲带到玩以外的地方去。排队排得无聊，他会发明一个游戏：数前面那个人的背包上有几个拉链，猜下一个进门的人穿什么颜色的鞋；写作业之前，他会给自己定一条小规矩：「写完这一面才能喝水」；下雨天出不了门，他会把被子和椅子搭成一个洞，宣布今天全家都得从洞里钻过去才能进卧室。这些都不是大人教的，是「动作—读回—修」转多了，在别处也转起来了。反过来，一个孩子如果玩了很久，却只在有人起头、有现成玩法的时候才玩得起来，一到没人管的地方就不知道干什么，那多半说明他的读回权一直在别人手里——在大人手里，或者在屏幕手里。这也不是给孩子下结论，只是给大人一面镜子：看一看孩子的那点自己定规矩的劲，有没有从玩里漏到生活里来。

◆ 9.4 把「要屏幕」和「要你」分开

道理想通了，真动手的时候，几乎每个家庭都会撞上同一堵墙：屏幕一挪走，孩子就闹。这里先设想一个最常见的晚上。饭后，妈妈说：「从今天起，平板放到柜子顶上，晚上不看了。」孩子先是不信，接着是讲条件：「就看一集。」「半集。」「我写完作业再看行不行？」「我同学都看的。」「那你为什么能看手机？」妈妈一条一条接：一集太长了；作业写完也不行；别人家是别人家；我看手机是在工作。孩子一条一条地来，妈妈一条一条地挡，半个钟头下来，孩子没被说服，妈妈也没赢，最后多半是在一声「好好好，就十分钟」里收场。第二天晚上，同样的戏再演一遍，只是这一次妈妈让步得更早。

这出戏的毛病，不在妈妈的道理讲得不好，而在于讲道理这件事本身。孩子的每一条要求，像撒过来的一粒一粒豆子；大人每接一粒，就得用一点意志力去回一句话。豆子是无穷的，孩子随时能想出下一条理由；意志力却是有数的，一个上了一天班、做了一顿饭的大人，库存本来就不多。所以这种拉锯的结局几乎是注定的：最后不是谁被说服了，是大人的意志库存清空了。这和讲没讲理无关，就像一个人站在井边，喊着叫孩子别打水，可自己手里还拎着桶——你一边举着手机一边说「屏幕伤眼睛」，孩子听到的不是道理，是「这东西大人也离不开」。所以第一件事，是先把自己手里的桶放下：大人自己的手机，先离开饭桌，离开手边。

第二件事，是分清孩子到底在闹什么。屏幕挪走之后孩子闹得更凶、更缠人，很多书和很多人会说「这是好事，说明戒断在起作用」。本书不这样看。闹得凶，只说明断供起了效，是一种戒断的声响，它不证明你走对了；走没走对，要看他闹的对象是什么。如果他闹着要的始终是屏幕——「给我平板」「就看一会儿」——说明他还在要那个代偿品本身，空白还没往他地里渗水。如果他闹着要的变成了你——「妈妈你陪我」「爸爸你看我」「你跟我玩」，缠着你问东问西，跟着你从厨房走到阳台——这虽然更累人，却是一个好得多的信号：他的劲开始从机器转向人了，空白在起作用了。

两种闹，接法完全不一样。闹着要你的，陪。可是陪的时候有一个窍门：手里做一件低反应的事。择菜、削铅笔、叠衣服、擦皮鞋、剥毛豆，这些事有一个共同点——慢，不急，不需要你一直盯着孩子，也不会把孩子的每一句话都接成一场表演。你在，可你不是一台反应器。孩子凑过来，可能先是蹭着你，问你在干什么；过一会儿，他也许会伸手拿一根豆荚，学你剥；再过一会儿，他可能拿着剥出来的豆子在桌上排起了队，排着排着，豆子成了士兵，桌沿成了城墙。大人这时候最容易犯的错，是一看孩子玩起来了，就兴奋地加一句「哇，你在打仗啊，那这边是不是要放个大炮」——一句话，孩子的读回又被抢走了。陪的分寸，是人在旁边，手在忙，嘴别抢。

闹着要屏幕的，理由只讲一遍。「平板放到柜子顶上了，晚上不拿下来。」说完就完了。孩子再问，不再重讲理由，只重复动作：手指一下柜子顶，或者摊开两

只空手，说一句「不在我这儿了」。第二遍起，重复的是动作，不是道理。这听上去有点硬，其实恰恰是在保护大人和孩子两个人：你不再一粒一粒地接豆子，意志力不被耗干；孩子也不再被拖进一场永远有下一轮的辩论，那场辩论里他学到的唯一一件事是「只要磨得够久，总能磨开」。这和冷处理不一样。冷处理是连人一起撤走，这里撤走的只是道理，人还在，饭照吃，话照说，他要你，你就陪。

两种闹之间，还有一句话最考大人：「那我干什么？」孩子不要屏幕了，也不缠你了，站在你面前，两手一摊，问你他该干什么。这句话像一个钩子，大人几乎本能地想去咬：「你可以画画呀」「去搭乐高」「要不要去看看书」。每一个提议都是好心，可每一个提议都把「从哪里开始」这件事又替他做了——他刚刚走到起跳点上，你一伸手，把他抱过去了。更糟的是，孩子常常会一个一个否掉你的提议：「画画没意思」「乐高玩过了」，几轮下来，你成了一台提议机，他成了一个评委，两个人谁也没在玩。这时候可以换一种接法，说得平平常常：「我也不知道，你自己看看吧，我在这儿剥豆子。」不是推开他，是把那个问题原样放回他手里。他可能会嘟囔着走开，在角落边转两圈；也可能就蹲在你脚边，拿起一根豆荚。无论哪一种，「干什么」这件事，又回到了他自己那里。

还有一件事要忍住：别急着给孩子贴名字。孩子一闹，大人最顺手的一步，是给这个闹起个名——「他就是懒」「这孩子上瘾了」「被惯坏了」。名字一贴，接下来所有的力气都花在纠正这个名字上，孩子那一份真实的需要——他其实在找一个可以落脚的东西——也被翻译成了毛病。本书不做任何诊断，也请大人别替孩子做：一个孩子要屏幕，在大多数家庭里，只是缺省流流到了它该流到的地方，不是他身上长了什么病。名字能贴上去，就很难揭下来（第5章说「他就是爱玩」是一句止痛的假账，是同一个道理）。

这一套分法，教室里的老师也用得上，只是场子换了。设想一个下雨天的课间，孩子们不能下楼，挤在教室里，有几个围着一个带了手表电话的同学看小视频，有几个缠着老师问东问西，还有两个蹲在窗台边，拿一张作业纸折了又拆、拆了又折。老师最省事的做法，是把所有人都按回座位，或者干脆放一段动画片让大家安静下来——那是教室里的缺省流。另一种做法，是分清楚这三拨孩子各在要什

么：围着小视频的，在找一个不必解释的去处；缠着老师的，在找人；折纸的，已经在玩了。对折纸的，什么都不用做，别走过去问「你们折的是什么呀」；对缠着自己的，陪着说几句，手里可以继续批作业、整理讲台，不必变成一场表演；对围着小视频的，规矩讲一遍就够了，不必在课间展开一场辩论。这只是一个老师自己可以掂量的小办法，不是要谁去定什么制度——课间一旦被安排成「有意义的活动」，它就又成了一个不必解释、却把空白填满的选项。

如果从四个不同的角度去挤同一个瞬间——孩子闹着要屏幕的那一刻——会挤出四个半句。第一个角度看对比：把这一次闹里「要屏幕」和「要你」的成分拉开来看，挤出来的是「先别定性，先挪东西」，那股憋着的劲就松了一格。第二个角度看损耗：一条条要求像豆子，大人一条条去接，挤出来的是「从管住他的人，改做供土的人」，要求变稀了，大人的力气也不再漏。第三个角度看「真」：「屏幕就是教育产品」这条说法把「对孩子真好」那一份锁死在屏幕上，挤出来的是「把像样从这条链上拆下来」，大人才说得出口「这段空白对他真好」。第四个角度看数：把一天的活动按「有没有现成反馈」分两类，挤出来的是「给自己一个能数的读数」。只从一个角度看，这个瞬间会落回一句老话：「平台是精心设计的即时反馈系统，注意力被工程化地留住了。」这句话没错，可它解释不了那一刻最疼的地方——屏幕不在场、谁也没提它，时间为什么还是自己流向它。四个角度挤在一起，才挤出了「不用解释」这一层。

说到读数，这里给一个只供大人自察的办法。屏幕挪开的头两个星期，大人可以在一个小本上，每天粗略记一下孩子闹的是哪一类：要屏幕的、要人的、自己玩起来的，三类各打个记号。不用精确，也不用给任何人看。这个小本的用处，是让大人自己看清楚风往哪里转：如果到了第二周，「要屏幕」还占了一大半，多半说明家里还有别的现成反馈源没断干净——零食柜一开就有、一筐按一下就唱歌的玩具、大人自己兜里亮个不停的手机。但这个小本有一个危险，下一节要专门说：记久了，它会把大人的手重新按回孩子身上。

9.5 低反应场：给空白长土

屏幕挪开了，道理只讲一遍了，孩子从要屏幕转成要人了——接下来呢？接下来是全章最慢、也最要紧的一步：给空白长土。

先说清楚什么叫「低反应场」。它不是一间空屋子，也不是把孩子关在没有任何东西的房间里。低反应场是这样一片地方：世界会回你，但不会即时地、均匀地、可以预料地回你。一块石头、一片草地、一盆水、一个纸箱、一卷胶带、一堆旧报纸，都会回你：你敲它，它响；你踩它，它倒；你泼它，它溅；你折它，它皱。可它们回完就不管了，不告诉你「对」，不告诉你「下一个」，也不会因为你停下来就自己换一个更好玩的出来。你要什么，都得先伸手；伸了手，还得自己去读。这就是空白里该有的土——有东西，但没有人抢答。

第一步，是改一项物理条件：让屏幕落到孩子的臂展之外，由大人单点开关。平板放到柜子顶上，电视的插头拔下来收进抽屉，路由器设个时段——总之，让屏幕从「伸手就有」变成「要大人专门去开」。为什么从这里下手，而不是天天跟孩子约「今天只看半小时」？因为天天约，就是天天谈判，意志力靠不住；把东西挪个地方，是决定一次，然后让环境替你执行七天。这有点像想少吃零食的人，与其每次走过零食柜都跟自己较劲，不如干脆不买，家里没有，就省了一万次较劲。挪东西，比管人省力得多。

第二步，清出一个角落。不用大，阳台的一角、客厅的一块地垫、院子里的一个墙根都行。把那些会自己唱歌、会自己闪灯、一按就有反应的现成玩具收起一大半，留下或者添上几样「笨」东西：一盆水和几个大小不一的杯子，一个大纸箱，几块形状不规则的木头，一卷胶带，一些石头和树叶，旧报纸，粗粗的蜡笔。这些东西的好处，是它们几乎没有说明书，没有「正确玩法」，也不会主动讨好孩子。第4章讲过，孩子挑的不是最好玩的东西，而是能把他的手记下来的东西——砖立起来就一直站着，湿沙能活三秒，那是那一章的主例，这里只借它一句：清角落，就是在给孩子凑一堆「记得住手」的东西。

第三步最难，是熬过一段不产流的时间。雨落在干地上，头一阵是看不见水流的，雨水先被地吸进去，吸饱了，才在地面上汇成细流，再汇成小溪。孩子面对空白，也有这样一段「先吸水」的时间：他会在角落边转来转去，拿起一个杯子又放下，踢一脚纸箱，说「没意思」，躺在地上，跑来找你，再回去，再说「没意思」。这一段在大人眼里最难熬，因为它看上去什么都没发生，甚至像是一种失败——「你看，我就说他不会自己玩吧」。于是大人很容易在这时候伸手：递一本书，提议一个游戏，教他「你可以用纸箱做个房子」，或者干脆心一软，把平板拿下来。每一次这样伸手，都像在雨水刚开始往下渗的时候，挖了一条沟把水引走了——地永远吸不饱。会自己玩的人，都熬过这样一段乱来、没劲、什么都不成形的时间，只是那时候往往没有人记得它。

那么，怎么知道土开始活了？本书只给一个很朴素的标志：同一样东西，第二次摆弄。孩子拿起一个杯子往盆里舀水，倒掉，走开了——这是第一次，还只是「看一眼有没有反应」。过了一会儿，他又回来了，又拿起那个杯子，这次换了个角度倒，或者拿另一个杯子来比——这是第二次，而且这第二次是被他自己上一次读回的结果推着来的。出现了第二次摆弄，就说明「动作—读回—修」那台三步机开始转了，土活了。这个标志的好处是，它不看孩子玩出了什么作品，不看他玩得「有没有意义」，只看他有没有回到自己留下的那道痕上。

到这里，要回头处理上一节留下的那个危险。那个「要屏幕、要人、自己玩」的三类小本，记上一两个星期，大人最容易做的一件事，就是盯着「要屏幕」的比例下判断：「才降了一点，这孩子是没救了」「怎么还这么高」——这一判，大人的手又重新按回了孩子身上，要管他、调他、判他，孩子在大人的眼神里又变成了一个要交代的人。所以本书建议，过了头两个星期，那个小本就换一个口径：别再记孩子，改记你自己。今天我往低反应场里放了什么？撤了哪个现成玩具？哪顿饭后没有把手机塞给他？哪个角落清出来了，地上有了石头，盆里有了水？今天他发呆的时候，我忍住没问「你怎么了」吗？本书把它叫作「供土日记」。这样改，不是换个说法，而是把欠账的人摆对位置：孩子不欠这个账，欠账的是供土的人（这里的「欠」不是要谁记下来日后追究，只是说该出力的是谁）。他闹、他缠、他说

没意思，不是他不行，是土还在等你一锹一锹地去铺。这本日记只给大人自己看，不拿去和别人家比，不拿去考谁，更不给孩子打分——一旦拿去比，它就又成了一本朝外的「像样」账。

供土的人还有一件很小、却最考功夫的事：在旁边，但不起头。低反应场不是把孩子丢在那里自己去，大人要在，在厨房、在阳台、在那块地垫附近，做自己的事，让孩子知道一回头就有人。可是大人不去起头：不提议玩什么，不示范怎么玩，不在孩子刚把纸箱翻过来的时候就问「你要做什么呀」。如果孩子跑过来说「你看」，就看，接住他这一句（这是第5章说的回执，那一章的主例在玩后五秒，这里只借它一句）；看完了，不评，不教，不加码，让他回去。人在场，回执有；人不起头，读回还是他的。

供土还有一个常常被忽略的难处：一家人不止一个大人。妈妈在家里清出了角落、挪开了平板，周末孩子去了爷爷奶奶家，奶奶心疼孙子，一见他坐在那里没事干，马上把手机递过去：「来，奶奶给你放个动画。」或者爸爸下班回来累得不想说话，孩子一缠，他顺手把自己的手机给了孩子。这样的事一来，妈妈攒了一个星期的土，一个下午就被冲回了水泥。这时候最容易吵起来，妈妈怪奶奶惯孩子，奶奶觉得儿媳妇太较真。可是回到9.2那三份「像样」上看，奶奶递手机，是她那一份「善」——孙子在我这儿，我得让他高高兴兴，不能让他干坐着受冷落——在说话；她并不是不疼孩子，恰恰是太怕孩子在她身边「没人管」。所以与其去争谁对谁错，不如把那个最要紧的口径说给家里每一个大人听：孩子发呆的时候，不用问他怎么了，也不用马上给他找事；你在旁边干你的，他要你，你就陪。口径一致了，缺省流的那条河床才会慢慢浅下去；口径不一致，土就永远铺不厚。

这件事也不只关乎孩子。一个普通的大人，等电梯的那半分钟、排队的那五分钟、地铁上的那二十分钟，可以试着不掏手机，看看自己会做什么——数窗外的广告牌，听车厢里的报站声，琢磨对面那个人的鞋子是在哪里买的。你会发现，头几分钟很难受，手不知道往哪里放，这就是你自己那段「不产流」的时间。熬过去，你也许会发现自己在心里给自己出了一道题。大人自己先熬过一次，才知道孩子在角落边转来转去的时候，心里是什么滋味，也就更忍得住不去递东西。

◆ 9.6 与彼得·格雷决斗

这一章的决斗对象，是美国心理学家彼得·格雷。他在二〇一三年出版的《Free to Learn》（直译《自由去学》）里，讲了一个很有分量的故事。先说他说中了什么，而且要说足。

第一，他说中了一个时代的大趋势。照他的梳理，大约从二十世纪五十年代起，在美国这样的社会里，孩子们不受大人支配、自己跟自己玩、自己跟同伴玩的时间，一年一年地少下去；同一段时间里，儿童和青少年的焦虑、抑郁一年一年地多起来（他二〇一一年在《美国游戏杂志》上那篇《游戏的衰落与儿童青少年心理病理的上升》，讲的就是这两条线）。他不是随口一说，而是把好几类研究摆在一起，指出这两条线不是碰巧并排，自由玩耍的减少很可能是孩子心里越来越苦的一个重要原因。这个判断，今天许多做父母的不用看数据也能感觉到：我们小时候放学后满街跑到天黑，没有大人盯着；今天的孩子放学后从一个班赶到另一个班，连下楼都要有人陪。

第二，他说中了玩的分量。在格雷那里，玩不是学习之余的点心，而是孩子学会做人的主要方式：孩子在自由玩耍里自己定规则、自己解决争执、自己管住脾气、自己交朋友，学会的是怎样掌握自己的生活。玩被拿走，被拿走的不只是快乐，还有长大本身。这一点和本书一路说的完全同向——本书说玩是「可以不算」的发生，人在里面练的是认领、读回、销账，这些都是课堂上的「要算」替代不了的。

第三，他给了一个有血有肉的方案。他长期关注一种很特别的学校——瑟谷学校（Sudbury Valley School），那里不排课、不考试，孩子从四五岁到十几岁混在一起，想学什么、什么时候学，自己说了算，大人只在旁边。这所学校一九六八年在美国马萨诸塞州办起来，格雷长期研究它和它的毕业生。他特别看重混龄：大孩子带小孩子，小孩子跟着大孩子，玩的难度自然拉开，没有人需要老师去搭梯子。他的方案说穿了很简单：把自由玩耍的时间还给孩子，让大人的手退开，孩子

天生就会自己去玩、自己去学。这个方案不空，他拿得出实例，而且这条路上确实长出了能自己安排自己的人。

还要替他补一句公道话。很多人以为讲「还孩子自由」的人一定反对屏幕，格雷并不是这样。他对孩子玩电子游戏并不悲观，在《今日心理学》的专栏里写过文章替电子游戏说话，认为那也可以是一种自由玩耍〔待核：具体篇目〕。这一点很重要，它让这场决斗不至于变成「屏幕好还是坏」的口水仗。本书和他分歧的地方，不在屏幕的内容好不好，而在别处。

本书多出的一层，在这里：格雷把玩看成一件被拿走、还能还回来的东西。在他的故事里，拿走玩的那只手，是成人的支配——课排得太满，作业留得太多，大人对孩子的安全太紧张，不让孩子自己出门。所以方案顺理成章：把那只手拿开，时间还给孩子，玩自己就会回来，像压在石头底下的草，石头一挪，草自己就直起来了。

这个假设，在他描述的那几十年里大致是成立的。那时候大人的手一拿开，孩子面前剩下的多半就是一片真的空白：院子、街道、一群邻居家的孩子、一下午没人管的时间。可在今天，大人的手拿开之后，孩子面前剩下的往往不是空白，而是一块亮着的屏幕。本章开头那个六岁男孩就是这样：妈妈的手已经拿开了，安排已经撤了，时间已经还了，他退回来的第一句话却是「我能看平板吗」。时间还回去了，第一刻就被缺省流重新占走。石头挪开了，可石头底下的那片地，这些年里已经被人铺上了一层软垫，草不是不想直起来，是根底下没有土。

所以本书的判断不是「多给孩子自由时间」，而是：玩不只是被耽误了，更是被代偿了。被耽误的东西，还回去时间就好；被代偿的东西，还回去的时间会先流向那个代偿品。格雷对付的，是「大人没收了玩」；本书要补的，是「大人没收之后，机器又补上了一个」——补得那么顺，以至于谁都不觉得少了什么。要还给孩子的，不只是时间，还有空白，还有读回权：一片低反应、没人抢答、不必解释的场。这是本书第五条判决说的事。

有人会说：这不就是格雷方案加一条「收掉屏幕」吗？还不是。差别在于谁在承担这件事。按格雷方案的逻辑，大人做的事是「退开」，退得越干净越好，剩下的交给孩子天生的玩性。照本书的思路，大人只退开是不够的，还得「供土」：挪屏幕、清角落、熬过不产流的时间、记自己的供土日记、在旁边但不起头。退开是一个动作，供土是一段日子。格雷的大人像是打开鸟笼的人，门一开，鸟自己会飞；本书的大人更像一个在水泥地上重新铺土的人，铺土之前，鸟飞出来也找不到落脚的枝头。

判别局面要一个只有本书推得出的场面。设想一个被高度安排的孩子——一周七天，白天都有大人排好的事，手边也常有屏幕。现在给他第一个完整的自由下午，并且把条件摆好：屏幕挪出臂展，那些一按就响、一碰就闪的现成玩具收起来，角落里放着一盆水、几个杯子、一个纸箱、几块石头，大人在旁边做自己的事，不起头、不提议、不问「你怎么了」。然后只看一件事：在头三十分钟里，他会不会对同一样东西自发地摆弄两次以上——而且第二次是被他自己读到的第一次的结果推着来的。比如舀水倒掉、过一会儿又回来换个角度倒；敲一下纸箱、听了听、再敲另一面。

按格雷方案的逻辑推下去，应该能：既然自由玩耍的冲动是孩子与生俱来的，锁一拿掉，它就会从里面流出来，用不着谁去铺什么土。这是本书替他的方案推出来的结论，不是格雷本人做过的预测。本书的预测是：第一个下午，多半不能。他会无聊，会问能不能看平板，会烦躁，会来找大人，会去摸一样东西，可那第一下不是「我要让它变个样」，而是「看一眼它有没有反应」——没反应，就放下了，不会回来。那个第二次摆弄，要等到第三个、第四个下午，等有人持续供了几天土，才会冒出来。

这个局面一点也不需要实验室。一位父亲或母亲，一位老师，在一个下午里拿一支笔，记下「第一次碰东西在几点几分，同一样东西第二次被他自己拿起来在几点几分」，就够了。它唯一难的地方，在大人身上：那三十分钟里，要忍住所有的「你怎么了」「要不要我陪你」「你可以试试这个」。而这份忍，恰恰就是本书说的供土。要说清楚：这个读数只是给大人看自己家的土是什么样子，不是给孩子打

分——孩子第一个下午没有摆弄第二次，不说明他有什么问题，只说明这片地还在吸水。如果在大量这样的下午里，被高度安排的孩子第一个下午就能自己转起来，那就是格雷的方案对、本书错；本书的主命题就该收回。

本书还推得出一个格雷那条线推不出的方向。设想两个孩子，拿到的自由时间一样多，家里屏幕的数量也一样多，大人对他们的支配也一样少——按格雷方案的逻辑，这两个孩子的玩应该差不多。可是一个家里，孩子发呆的时候人人要问「你怎么了」，看屏幕的时候没人过问；另一个家里正好反过来，孩子发呆没人打扰，拿起平板时大人会随口问一句「这会儿想看什么呀」，不是禁止，只是问一句，让屏幕也成了一个要稍微交代一下的选项。本书预测：过上一段日子，后一个家里的孩子，无事可做的时间落到屏幕上的会明显少，落到手边那些笨东西上的会明显多。两家的时间一样、自由一样，差别只在「谁要解释、谁不必解释」这一处。时间论看不见这一处，缺省流看得见。如果细看下来两家孩子毫无分别，本书这一层也就落空了。

格雷特别看重的混龄，在本书这里也可以多读出一层。他看重的是大孩子能带小孩子，难度自然拉开。本书会补一句：混龄的院子里，大孩子还是一个「会拒绝的同伴」——他不会每一次都回应小孩子，不会替小孩子读回，玩得不对他会直说「这样不算」，玩得好他也不一定夸。这正是一种低反应的人。一群混龄的孩子凑在院子里，彼此之间就是一片低反应场：有回应，但不即时、不均匀、不讨好。格雷看见了混龄让学习发生，本书看见的是，混龄的院子本身就是一片没人抢答的土。今天很多孩子缺的，未必是同龄的玩伴，而是这样一群不会替他读回的大孩子。

再说三位老邻居，各说一段。

先说卡尼曼。这位心理学家和他的同道，把人怎样做决定拆得很透。他在《思考，快与慢》（2011）里讲过人脑里有一个又快又省力的系统，许多时候我们并不是想清楚了才选，而是顺着那条最省力的路滑下去；行为经济学里有不少研究显示，一个选项只要被设成「默认」，选它的人就会多出一大截，比如约翰逊和戈尔茨坦二〇〇三年比较欧洲各国发现，把器官捐献设成默认同意的国家，同意的人远

远多于要专门去勾选的国家。他说中了不选择的那一半：人常常停在预设的那一格上。本书多出的一层是：卡尼曼看的是一个人站在一个岔口上的一次决定，为什么滑向省力的那一边；本书看的是一个家庭在没有岔口的日常里，一个选项怎样在一句句「你怎么了」和一次次「没人问」之间，慢慢变成了「不用解释」的那一项。决策论是横切一刀，看一个瞬间；本书是看一段日子怎样长出一条河床。卡尼曼解释得了「孩子在平板和书之间选了平板」；解释不了「大人没让他选，平板还是到了他手上」。

再说赫拉利。他在《今日简史》（2018）等书里反复提醒，算法越来越了解我们，甚至比我们自己更了解，决定权正在一点一点从人手里移到算法手里，人的注意力成了被争夺的东西。他说中了机器那一头的推力。本书多出的一层，是把那个画面放得更安静一点。说算法「抢夺」注意力，好像有一只手在抓人；家里真正发生的事，往往没有抓：屏幕不需要抓，它只需要在每一个人累了、烦了、没主意了的时候，刚好在那里，不用启动，不用交代，安安稳稳地接住你。它不劫持，它承接；而人对承接，是会说谢谢的。一个下班的父亲把平板递给吵闹的孩子，换来半小时安静，他心里是感激的，不是被抢的。正因为是承接，才没人反对，也没人认领——这就是缺省流。

最后说波兹曼。这位媒介学者在《童年的消逝》（1982）里有一个很著名的判断，大意是：印刷时代，大人和孩子之间隔着识字这道门，很多大人世界的事孩子读不到，童年因此有了边界；电视来了，画面不用识字就能看懂，大人世界的事一股脑儿摊在孩子眼前，那道边界被拆了，童年也就渐渐消逝。他说中了新媒介会改写大人和孩子之间的边界，而且早在几十年前就看见了。本书多出的一层是：波兹曼的「消逝」主要在内容上——孩子看见了本不该那么早看见的东西，于是不再像孩子。本书说的那种失去，跟看见了什么无关：孩子可能看的全是合适的、甚至有益的东西，他失去的，是没有经过那一片什么都不填的空白。前一种失去关乎「看见了什么」，后一种关乎「没经过什么」。童年消逝了，人还能写书去哀悼它；空白没了，很多人连它存在过都不知道，也就无从哀悼。

◆ 这一章怎样会错

本章有几个能把它自己打倒的大局面，粗粒度地摆在这里。

第一个，也是最要紧的一个：如果在许多家庭里看到，被高度安排的孩子，在屏幕挪开、现成玩具收起、大人不起头的第一个自由下午，就能自发地对同一样东西摆弄两次、三次，不需要任何人先供几天土，那么「时间还回来会被缺省流先占走」这条线就站不住，按格雷方案的逻辑推出的「还时间就够」是对的，本章的主命题要收回。

第二个：如果仔细看下来发现，家里的屏幕时间绝大部分并不是「没事干才拿起来的」，而是有明确目的、专门选出来的——查东西、跟外地的爷爷奶奶视频、一家人约好一起看一部片子——「因为没事可干、谁也没拦」而流到屏幕上的只占很小一块，那么缺省流就只是一个好听的比喻，不是家庭生活里的那股主流。第三个：如果在许多家庭里，孩子发呆和孩子看屏幕被大人追问的次数其实差不多，或者那片「无事可做」的时间最先落脚的地方普遍不是屏幕，那么「不用解释」就不是屏幕占住空白的主要原因，本章要把这一层减重，把功劳还给「屏幕本身更吸引人」这句老话。还有一个更大的局面：如果孩子扑向屏幕这件事，在细看之下几乎完全跟着疲劳、焦虑、学业压力起落，跟家里有没有空白、有没有人供土毫无关系，那么本章把力气花在「供土」上，就是找错了地方。

> **带走的话**
>
> 别只问孩子被拿走了什么，要问你家那片什么都不用说的时间，正替他流向哪里。
>
> 还给孩子的不只是时间，是读回权，和一片没人抢答、不必解释的空白。

小账

第一行（SDE）：显露的是「我让世界有反应」这个会自己玩的样子，随一次次自己读回、自己修越来越清楚；差异序列是「动作—读回—修—同一样东西的第二次摆弄」；场是挪出臂展的屏幕、清出来的笨角落、在旁边却不起头的大人，以及家里那套「谁该被问、谁不必被问」的说话习惯。

第二行（这把不算）：该算的是大人自己往低反应场里放了什么、撤了什么、忍住了哪一句「你怎么了」；不该算的是孩子发呆的那段时间、第一个下午的「没意思」、头两周还没降下来的「要屏幕」——它们只是地在吸水，不入任何人的账。



第 四 编

合拢

编　序

这一编三章，把前面合拢。第 10 章把玩放回手、耳、眼三种感觉：每一种都是一场完整的发生，三觉不是三份，是一份。第 11 章把九章摊成一张图：九位大师各看见了「这把不算」的一面，合起来漏掉的是那本账；本书自认的最弱处也在这里交代。第 12 章给父母、老师和普通成年人各一条明天就能动手的路。痕要留，回执要有，账不能记——在这一编落地。

10

第 10 章

手、耳、眼——玩的三觉发生学

这一章的问题

设想一个暑假，七岁的孩子回乡下外婆家。午饭后，他蹲在灶屋门口，把外婆攒着卖废品的空饮料瓶倒出来，一个个拧开盖子再拧回去，配错了拧不进就换一个，一蹲一个钟头。傍晚爬上屋后的小山，他朝对面山壁喊一声「喂——」，过了一拍，对面喊回来一声「喂——」，他喊到嗓子发哑都不肯下山。夜里停电，外婆点了蜡烛，他把两只手凑到烛光前，墙上出来一只张嘴的狗，去追一只鸟。这一天，他用手玩了瓶盖，用耳朵玩了回声，用眼睛玩了影子。这是三种玩、各管一摊，还是同一件事换了三扇门进出？这一章回答它，也第一次把本书的方法本身摊开来讲。

◆ 10.1 手玩：触觉里的痕、回执与账

先从瓶盖说起。大人拧瓶盖，一下就拧上了，根本不觉得这里面有什么学问。可是你要真蹲下来看一个孩子拧，就会发现那一个钟头里，他的手经历了一整段旅程。刚开始，他拿起一个盖子往瓶口上一扣就拧，盖子是歪着扣上去的，拧了两下就卡住，拧不动，再使劲，盖子「咯」地一下跳开，滚到地上。他捡起来再扣，再拧，又卡。这样卡了四五次以后，他的动作开始变：盖子扣上去以后，他不急着往前拧，先往回退半圈，手指底下等着——等什么呢？等那一下极轻的「咔」。凡是拧过螺纹盖的人都知道那一下：盖子往回退的时候，螺纹的头会从瓶口螺纹的头上

滑落下去，掉进那道沟里，手指能感到一个小小的台阶。大人从来没教过他这个，大人自己都说不出来这个。可是又过了十几个瓶子，你会看见他扣上盖子、往回一退、一停、再往前拧，一气呵成，盖子正正地旋到底。再过一会儿，他已经不看瓶子了，眼睛看着灶屋里外婆切菜，手底下照样一个一个地拧上、拧开。

这一段旅程里，有一样东西在一层一层地露出来：手感。注意，手感不是他一开始就有、只是还没用熟的东西；手感也不是外婆或者爸爸可以先讲给他听、他听懂了就有了的东西。手感是随着「扣—拧—卡—退—再拧」这一串动作一次次跑起来，才一层一层显露出来的。第一层露出来的是「会卡」：原来盖子不是随便扣上就能拧。第二层露出来的是「歪了才卡」：盖子平放上去的那几次没卡。第三层露出来的是「往回退有个台阶」。第四层露出来的是「不用看也能找到台阶」。每一层都是上一层跑过以后才露出来的，没有第一层的卡，就找不到第三层的台阶。所以说手感不是一个「点」，而是一条「谱系」——像家谱一样一代接一代长出来，后一代里带着前一代的血。本书在导读和各章末尾一直说的「显露」，在手上，就是这样一条越来越跟手的谱系。

这条谱系是被什么推着走的？是一串差异：这一次卡了，上一次没卡；这一次退了半圈，上一次没退；这个盖子扣得平，那个扣得歪。每一次和上一次之间的一点点不同，就是推着手感往下一层走的那一步。没有差异，手感就停在原地——一个只给孩子一个瓶子一个盖子、而且那个盖子恰好每次都扣得平平的孩子，可能永远不会发现「往回退」这件事。差异不是孩子刻意制造的，大半是碰出来的：大瓶小瓶混在一起，新瓶旧瓶混在一起，有的瓶口被踩扁过一点，有的盖子里面的密封圈掉了，每一个都和上一个不太一样。外婆那一袋乱七八糟的废品瓶，恰恰比商店里那种一模一样的「螺丝螺母益智玩具」好玩，因为它的差异多，多到手每拿起一个都要重新问一遍。

而这一切发生在一个场里。这个场里有瓶子、盖子、螺纹，有孩子的手指、手腕、蹲着的腿，有地心引力——盖子跳开就往地上滚，滚远了要起身去捡；有灶屋门口那块水泥地，有灶屋里切菜的外婆，她偶尔回头看一眼，但没有走过来说「来，外婆帮你拧」。这些东西缠在一起，缺一样，那一个钟头就不是那个样子：

瓶子要是全一样，差异就少了；外婆要是一看他卡住就过来帮忙，那一下「往回退」就永远轮不到他的手指去发现；盖子掉了要是不会滚，他就不必起身，那个「卡住—跳开—追着捡回来」的小小节奏也就没了。本书管这个缠在一起的东西叫「场」。显露、差异、场，三样在这里一样不缺。

现在把本书的脊梁放上来看。手玩的痕在哪里？痕有两处。一处在物上：拧到底的盖子和拧歪卡在半路的盖子，摆在地上一眼就看得出来；拧得太紧的，下一个人拧不开；拧得太松的，一倒过来就漏水。物替他记住了这一下拧得怎么样。另一处在手上：拧了一个钟头以后，他的拇指和食指指肚是红的，那一下「咔」的台阶感留在指尖里，第二天早上起来再拿一个瓶子，手指自己就会往回退半圈。触觉的痕有一个别的感觉都没有的特点：它是双份的，一份留在被摸的东西上，一份留在摸的那只手上。你在面团上按一个坑，面团上有个坑，你的掌心里也有了一个「这面团有多软」的底数。

手玩的回执又在哪里？最先接住他的不是人，是物。螺纹咬住的那一下「咔」，就是瓶子给手指开的回执：你这一下对了。拧不进的那一下「咯噔」，也是回执：你这一下不对。触觉的回执是长在动作里面的——你按下去，东西就顶回来，你使多大劲，它就回你多大劲，从来不会不理你。这一点很要紧。耳朵喊出去，可能没有回声；眼睛看过去，可能什么都没动；可是手伸出去，只要碰到了东西，就一定会被顶回来一下。所以手是三觉里最不容易「被晾空」的一觉。一个孩子在人那里接不到回执的时候，常常会去摸东西、抠东西、捏东西，大人说他「手闲不住」，其实他是在去最靠得住的那个地方领回执。

当然，手的回执也可以从人那里来，而且人给手的回执，往往比物给的更暖。两个孩子玩到高兴处，会「啪」地击一下掌；一个孩子把拧好的瓶子递给外婆，外婆接过去晃一晃，说「哟，一滴都不漏」，顺手在他后脑勺上摸一把。击掌的那一下，是两只手同时顶回去，力是对等的，谁也不比谁高；摸后脑勺的那一下，没有一个字评价他拧得好不好，只是「我接到了」。手上的回执有一个好处：它几乎不会被说成账。一句话可以被记住、被翻出来、被拿去比；一下击掌，过去了就过去了，谁也没法把它存进档案。所以很多会带孩子的大人，表扬起来话不多，手却

勤：拍一下肩，碰一下拳，接过孩子递来的东西时多掂一掂。这些都是给手的回执，接住了，又不记账。

再往前追一步，手是人最早的玩具。一个几个月大的婴儿，躺在那里，最早玩的东西是自己的手：抓住自己的另一只手，松开，再抓；把手塞进嘴里，拿出来，再塞进去。这时候他既是摸的一方，又是被摸的一方，一只手在摸，另一只手在被摸，两边的感觉同时传回来——这是人第一次碰到「我」和「不是我」的那条边。等他抓住了床边挂着的一只布球，发现布球被抓的时候不会同时「被摸」，他就碰到了世界。手玩从一开始就是在这条边上来回走的：哪儿是我能摆弄的，哪儿是会顶回来的。后来所有的拧、捏、拍、按，都是这条边被一次次重新摸一遍。

拍皮球是另一个好例子，它把触觉的回执摆得更明白。刚学拍皮球的孩子，是手追着球跑：球拍下去，弹起来，弹偏了，他赶紧跟过去，手伸出去的时候球已经在往下落，一巴掌拍在球的侧面，球就斜着跑了，他再追。这时候他和球之间是一场追逐，没有一下是接住的。拍上几十次以后，第二层露出来：他开始等球。球弹起来，手不急着拍，悬在那里等球自己升到手心底下，碰到了再往下按。再往后，第三层露出来：手迎球。球还没到顶，手已经往上迎一点，碰到球的那一下顺着球的劲往上抬一抬，再压下去——这时候你会看见拍球的声音变了，从「啪、啪」的硬响，变成「嘭、嘭」的闷响，球像粘在手上一样上下走。到了这一层，他可以一边拍一边走，可以换手，可以转一个身。所谓「球感」，就是这样从「追」到「等」到「迎」一层层露出来的谱系，每一层都是被上一层几十次的拍打推出来的，而拍打发生在球、地面、重力、手腕、地上那块不平的砖缝缠在一起的场里——球一落到砖缝上就乱弹，孩子很快学会了往旁边挪一步，那一小块平整的水泥地，从此就成了「我拍球的地方」。你看，场也不是摆在那里不动的：拍球拍出了「我的地方」，场被拍改写了一块。

拍皮球的孩子几乎都会自己数数：「一、二、三、四……」数到球跑了，就从「一」重新数。这个「从一重新数」，是触觉玩里的「这把不算」，它说得多么轻松：上一串断了，没关系，不存档，不追究，接着来。第1章讲过楼下自己跳绳和体育课一分钟计数的分别，这里不重复，只补一句手上才有的东西：当计数从孩子

自己嘴里挪到别人手里——体育老师掐着秒表、幼儿园的「拍球达标表」上要填一个数字、家长手机里那个「运动打卡」小程序——孩子的手会先变。他不再迎球了，他开始赶球，拍得又快又硬，因为数字要的是「多」，而迎球是慢的。球感那条谱系，在它刚长到「迎」那一层的时候，被一个数字拽回了「追」。这就是手上的账：账不一定伤到孩子的心情，它先伤到手。

触觉里还有一种更常见、更不容易被看见的伤，它本身不是账，却常常和账一起来：大人伸过来的手。孩子拧瓶盖拧了三次没拧上，大人一把拿过去，「咔嚓」拧上，递回来：「看，这样就行了。」这一下没有打分，没有批评，甚至是好心。可是那个「往回退半圈」的台阶，本来要被孩子的手指在第五次、第八次、第十二次的时候碰到，现在被大人的手指提前碰掉了。大人替他拧上，这一笔就被提前结掉了，而他的手里什么也没留下。第6章讲过大人替机器道歉的第三本账；触觉里还有一样和它同路、更隐蔽的东西：大人替孩子的手动手。它不记账，却把本该由螺纹开给手指的那张回执，先替孩子领走了。

那么，触觉的「不算」靠什么实现？靠材料可以回到原样。拧上的盖子可以拧开，按出坑的面团可以揉回一团，拍跑了的球可以捡回来从一数起。包饺子的时候，孩子分到一小团面，捏一只兔子，不像，揉回去；捏一个小碗，裂了，揉回去；他一点都不心疼，因为面团还在手里，而手里多了一点「面团有多软、捏到哪里会裂」的底数。这和第1章那只被拍扁的泥碗是同一件事，只是这一回我们把镜头对准了手本身。触觉的撤销键是材料给的：泥、面、沙、橡皮泥、盖子和螺纹，这些东西天生允许「揉回去、拧回去」。一样东西一经手就再也回不去——比如外婆那只瓷碗，孩子刚拿起来敲，大人一声惊叫抢走——它就不适合拿来玩手，因为它没有撤销键，每一下都入账。

大人的手也有这样的撤销键，只是用得少了。织毛衣的人织错了一针，会把一整排拆掉，线绕回线团上，重新起针，拆的时候嘴里还哼着歌；木匠刨一块板，刨歪了，翻个面再刨；捏饺子的人捏出一个露馅的，捏回去补一补。这些手艺人的手，一辈子都在和「拆了重来」打交道，所以他们的手特别稳——不是因为不出错，是因为错了可以拆。反过来，一个人要是手上做的每一件事都是一锤子买卖，

签了字就不能改，发了出去就撤不回来，他的手就会越来越僵，伸出去之前要先在脑子里过三遍。手上的「不算」，不只是孩子的东西。

◆ 10.2 耳玩：听觉里的痕、回执与账

再回到那个山坳。孩子喊出第一声「喂——」，对面山壁回来一声「喂——」。这一拍的愣，是一个人第一次发现「世界会回话」的愣。大人早就知道回声是怎么回事，声音碰到山壁弹回来，隔一会儿就听见了；初中物理课上还会讲，人耳要把原声和回声分开，中间大约要隔出十分之一秒，声音一去一回在这段时间里要走三十多米，所以人离反射面要有十七米左右，才听得出回声。可对一个七岁的孩子来说，这些都还没有，他只知道：我喊了，有人应了，而那个应我的人，用的是我的声音。

接下来他做的事情，是一整套的试。他喊得又长又响：「喂————————」，回来的声音和自己的尾巴搅在一起，糊成一团，听不清。他改喊短的：「喂！」对面干干净净回一声「喂！」，像有人在对面学他。他拍一下手，回来的是一声更脆的「啪」。他喊自己的名字，回声把名字的最后一个字送回来，前面的字被风吃掉了。爸爸教他换个地方站，往前走几步，回声好像快了一点；往旁边挪到一块大石头后面，回声几乎没了。他又试着跟回声「对话」：喊「你是谁」，回来「是谁」；喊「我是你」，回来「是你」——他乐得蹲在地上笑。

把这一串放在本书的三样东西上来看。显露的是什么？是声音的「形状」，一层一层地露出来：第一层，声音会回来；第二层，长的回来会糊、短的回来清楚；第三层，拍手比喊更脆；第四层，站的地方不一样，回来的也不一样；第五层，回来的总是尾巴。这些不是他事先知道的，是「喊—等—听—改」这一串跑过一次、再跑一次才露出来的，一层压着一层，像剥洋葱。差异序列就是这一串「喊—等—听—改」：每一次喊和上一次喊有一点不同（长短、响轻、站的位置、喊的字），每一次听到的也就有一点不同，下一次的改，就是从这一点不同里借来的。场呢？场是山坳、对面的山壁、中间那一截空气、傍晚的风、脚下那块大石头，还有站在他身后、不催他下山的爸爸。缺了山壁，就没有回声；起了大风，回声被吹散；身

后要是站着一个不断看表说「天黑了快走」的大人，那个「喊—等—听」中间的「等」，就等不住了。

耳朵的痕，和手的痕很不一样。声音是三样里最留不住的东西：喊出去，一两秒就没了，物上什么也不剩。山壁不会因为你喊了一百声就多一道印子。那么耳朵的痕在哪里？在两个地方。一个是在「回」里：回声本身就是声音留下的一道痕，只是这道痕只活一拍，它把你刚才那一下原样送回来给你听，让你有机会听见自己。另一个在身体里：喊了一个傍晚以后，他知道了喊多长、隔多久、站哪儿，这些都存进了他的嗓子和耳朵之间那一段节拍里。第二天你要是带他去一个空荡荡的大厅、一条长长的地下通道，他会自己停下来，「喂」一声，歪着头等。耳朵的痕不在物上，在那一拍的「等」里。

耳朵的回执，是三觉里来得最快、也最像「回执」的。回声就是世界给你开的回执：你这一下，我收到了，原样奉还。它不评价你喊得好不好，不纠正你的发音，不嫌你吵，只是收到、送回。这一点，读过第5章的读者会想起那个「回响断崖」：孩子说出「我打完了」，没有人应，话喊出去没有回声，人站在崖边，脚下是空的。在山坳里，孩子有了一面永远会应他的山壁；在家里，他要的那一声应，只能从人那里来。一个人对着山谷喊得那么起劲，有时候恰恰因为他在家里喊出去的话，常常落进了断崖。这是一个容易被忽略的提醒：耳朵的玩，本身就是在练「被接住」。

山壁的回执原样奉还，人的回执却会变形，这正是人的回执更好玩的地方。设想两个孩子做了一副「纸杯电话」：两只纸杯底上各扎一个小孔，中间穿一根长线，一人拿一只，走到线绷直，一个对着杯口说，一个把杯子扣在耳朵上听。头几次什么也听不见，因为线是松的；把线拉直，声音就顺着线「爬」过来了，嗡嗡的，像从很远的地方来。接着他们发现，线碰到门框，声音就断；手指捏住线，声音也断；线拉得越紧，声音越清楚。这些是声音的形状在「说—听—调」里一层层露出来。可最好玩的不是这些，是对面那个人的回答。山壁只会把「你是谁」还成「是谁」，而对面的小伙伴会说「我是外星人」，会故意压粗嗓子，会突然大笑把杯子都震了。回声教会孩子「世界会应我」，同伴的应答教会孩子「应我的人会给

我一个我没想到的东西」。听觉的场，从山壁和空气，一直延到一个会接话、会把话接歪的人。这里还要注意那根线：声音是顺着手里绷紧的线过来的，孩子是用手指感到线在「嗡」的——一个耳朵的游戏，从一开始就有手在里面。

耳朵的玩不一定要到山里去。很多孩子第一次真正玩声音，是在厨房地板上。一岁多的孩子坐在地上，大人给他一个不锈钢盆、一个铝锅盖、一个塑料碗、一双筷子，他抓起筷子乱敲，「当、当、嘭、哒」，每一样东西发的声都不一样。几天以后，乱敲里开始出现重复：他会连敲三下盆，「当当当」，停一下，再敲一下锅盖「嘭」。再往后，重复开始被他自己改动：「当当当—嘭」变成「当当—嘭嘭」。大一点的孩子还会往碗里倒水，发现水多了敲起来声音低、水少了声音高，排一排碗，能敲出一段像样的调子。这里显露的是节奏，节奏不是一开始就有，是在「敲—听—改」里一层层露出来的：先露出「不同东西声音不同」，再露出「同一下可以重复」，再露出「重复可以变形」，再露出「水能改音高」。每一层都要上一层先跑过。场里有盆、锅盖、碗、水、筷子、厨房瓷砖地的回音，还有那个在旁边炒菜、偶尔跟着他的节拍点一下头的大人。

厨房地板上，耳朵的账来得很快。最常见的一句是：「吵死了！」这一句其实还不算账，它是一张被退回的回执——你敲出来的，我不收。被退回的回执伤心，但它只管这一次。真正的账是下一句：「这孩子就会制造噪音」「他从小就是个闹腾的」。这一句把「这一回在敲锅」冻成了「他是个吵的人」，以后他一拿筷子，大人就先皱眉，那一下皱眉比任何一声「当」都来得早。账的特征就在这里：它不针对这一次，它针对「你」，而且会被日后翻出来。耳朵还有一种更体面的账：孩子在锅碗上敲出一段自己很得意的节奏，大人说「来，咱们去学架子鼓吧，考个级」，从此敲出来的每一下都要对着谱子、对着节拍器、对着考官的耳朵。学鼓不是坏事，第11章还要说玩和学两本账都要会记；但那一段在厨房地上「可以不算」的敲，从此就关门了。

自己编的歌，是耳朵玩里最轻的一种，也最容易被账一碰就碎。孩子在澡盆里、在上学路上、在搭积木的时候，常常会嘴里哼一段不知所云的歌：「小狗小狗跑跑跑，跑到楼下吃饺饺，饺饺饺饺烫烫烫……」调子是随走随编的，词是押着韵

乱凑的，今天唱的和昨天唱的不一样，这一遍唱的和上一遍也不一样。这正是耳朵天生的撤销键：声音本来就留不住，唱过的那一遍自己就消失了，不必拍扁、不必擦掉，空气替你撤销。所以孩子编歌编得那么随便、那么大胆，他从不担心「唱错」，因为根本没有一个「对」的版本放在那里等他对照。

设想这样一个场景：孩子正在澡盆里唱得高兴，妈妈觉得太可爱了，拿出手机：「宝贝，把刚才那首再唱一遍，妈妈录下来发给爸爸。」孩子愣一下，张嘴，唱不出来了——刚才那首已经没了，他从来没打算记住它。他勉强唱了几句，和刚才的不一样，妈妈说「不是这样的，刚才是小狗跑跑跑」，孩子更唱不出来了，或者开始挤眉弄眼地「表演」，唱给手机听，而不是唱给自己的耳朵听。这一幕里，账是从两个地方进来的。一是录音：声音第一次被变成了一样可以回放、可以发出去、可以拿来比的东西，「留不住」这个天生的撤销键被拔掉了。二是那一句「不是这样的」：刚才那一遍，忽然被立成了标准版本，现在这一遍成了它的错误抄本。耳朵的玩最怕的不是没人听，而是有人要它「再来一遍一模一样的」。

学说话的孩子身上，这件事更常见。两岁的孩子把「飞机」说成「灰机」，把「老虎」说成「老斧」，大人笑得前仰后合，掏出手机：「再说一遍，说飞机！」孩子见大家笑，又说一遍「灰机」，大人笑得更响，录下来发到家庭群里，群里一排「哈哈哈」。这一下看上去全是回执，热闹得很，其实账已经开了：那一声「灰机」被存了档，被一群人反复播放，日后还会在年夜饭桌上被翻出来，「你小时候管飞机叫灰机」。更麻烦的是另一种接法：「不对，是飞——机，跟我说，飞！」孩子一张嘴就被拦下来对口型。说话本来是耳朵和嘴巴之间一场「说—听—改」的玩，孩子自己听着大人怎么说、听着自己怎么说，一点点往近里凑，凑不准也不要紧，下一句又是新的一句；一旦每一句都要停下来过一道「对不对」的关，嘴就慢了，耳朵也不再听自己，只听大人的脸色。好的接法其实很简单：孩子说「灰机来了」，大人抬头看天，说「是啊，飞机来了，好大的飞机」。这一句是回执——我听懂了，我接住了；里面顺便带着一个准的「飞机」，放在那里，孩子哪天想拿就拿，不拿也没人记。

所以，听觉的「不算」靠什么实现？靠声音本身的消逝。山谷的回声一拍就散，锅碗的「当」一秒就没，自编的歌唱完就不在了。耳朵玩的撤销键是时间替你按的，这是三觉里最慷慨的撤销键，也是最脆弱的——一台录音机、一句「再唱一遍刚才的」，就足以把它拔掉。

◆ 10.3 眼玩：视觉里的痕、回执与账

回到停电的那个夜里。墙上一只狗，是孩子两只手拼出来的：一只手的四个指头并拢当狗头，小指往下一动就是张嘴，另一只手的拇指翘起来当耳朵。外婆教了他这一只，剩下的是他自己试出来的。他把手往蜡烛跟前凑，墙上的狗一下子变得老大，边缘却虚了；往墙那边挪，狗变小了，轮廓清清楚楚，连指缝透出来的光都看得见。他发现手指张开一条缝，狗的眼睛就「亮」了；手腕一抖，鸟的翅膀就扑起来。他让狗去咬鸟，鸟飞走，狗追；他又把一只手拢成一个圈，说这是月亮，鸟飞进了月亮里。旁边的表姐在猜：「这是兔子吗？」「不对，是狼！」他换一个手势：「那这个呢？」

眼玩里显露出来的，是影子的「活」：先露出「手能变成东西」，再露出「远近能变大小、能变清楚模糊」，再露出「指缝会变成眼睛」，再露出「手一动影子就会动作」，再露出「两个影子之间可以有故事」。每一层都是「摆—看—调」这一串跑过以后才露出来的，没有一次一次地把手往前凑、往后挪，「远近变大小」这一层就不会露出来。场里有蜡烛、墙、手、手和墙之间那一截距离、晃动的烛火，还有旁边那个一直在猜的表姐——她每猜一次，都逼着他把手势再调得像一点，或者干脆改个主意，说「对，就是狼」。注意，这个「眼玩」从头到尾离不开手：墙上动的是眼睛看见的影子，可推着它动的是手指。这个线头先留着，10.4 节要用。

眼睛的痕在哪里？手影的痕，是墙上那个形状。它比声音留得久一点——只要手不动，狗就一直在墙上；可它又比瓶盖、面团留得短——手一拿开，墙上什么都没有了。这是眼睛的痕最有意思的地方：它是「看得见的时候才在」的痕。比手影更极端的，是光斑。设想一个晴天的上午，孩子把妈妈的小镜子对着窗外的太阳一

斜，天花板上就跳出一块亮亮的光斑。他手腕一动，光斑就满屋子跑，从天花板跑到墙上，跑到衣柜上，跑到正在地上爬的弟弟面前。弟弟伸手去抓，抓到的是自己被照亮的手背；家里的猫扑过去，扑了个空，光斑已经跑到它头顶上了。光斑是全然没有物上痕迹的东西，它照过的地方什么也不留。可是它在弟弟的扑抓里、在猫一次一次落空的爪子里，留下了另一种痕：弟弟扑到第十次，开始不扑光斑本身，而是往光斑要去的方向扑——他的眼睛已经学会了预判。眼睛的痕，很多时候不在物上，而在「下一眼往哪里看」里。

拿镜子的那个哥哥，同样走完了一整套。一开始光斑在墙上乱跳，他的手腕一抖，光斑就飞出去老远，他自己都找不着；几分钟后他露出了第一层：手腕只要动一点点，光斑就跑很远，所以要「小动」。再往后露出第二层：镜子离窗越近，光斑越亮越圆；侧过去一点，光斑就拉成一个椭圆，淡下去。第三层是和弟弟有关的：光斑跑得太快，弟弟追不上，哭了；跑得太慢，弟弟一扑就抓住手背，没意思了；要跑得刚好比弟弟快一点点，在他扑到的前一刻挪开半尺，弟弟才会笑着一直追。这第三层，是在「晃—看—弟弟扑—再晃」的序列里露出来的，场里有太阳、窗、镜子、墙、弟弟的腿和猫的爪子。到了这一层，哥哥玩的已经不是光，是弟弟；弟弟玩的也不只是光，是哥哥。一块没有分量、不留痕迹的光斑，在两个孩子之间来回传，变成了他们之间的一根线。第7章讲过追跑里那慢半拍的「松」，这里的光斑，是把那慢半拍交给了手腕和一面小镜子。

眼睛的回执是什么？是「它跟着我动」。镜子一歪，光斑就跑；手指一勾，狗就张嘴。眼睛从世界那里领到的回执，是一种「我动，它也动」的应和。这种回执几乎和手一样快，但它不像手那样会顶回来——光斑没有分量，影子没有阻力。所以眼睛的回执更轻、更飘，也更需要人来补：表姐那一声「是狼！」，弟弟咯咯的笑，妈妈从厨房探头说一句「哎，那只鸟跑到我这边来了」，这些人的回执，常常比光斑本身更让孩子玩得下去。

第三个画面是粉笔画。设想家里墙上挂着一块小黑板，孩子拿一截粉笔在上面画：一座房子，一个太阳，太阳画歪了，用手掌一抹，抹出一片灰，在灰上重新画一个；房子旁边加一棵树，树画得太大，盖住了房子，擦掉，再画小一点；再加一

只猫，猫画完觉得不像，干脆把整块黑板都擦了，从头画一辆汽车。一个下午，这块黑板上前后出现过二三十样东西，没有一样留到晚上。可是到了傍晚，黑板已经擦不干净了，上面蒙着一层淡淡的灰影，仔细看，还能看出前面那几轮画的轮廓，一层叠一层，像隔着毛玻璃看见的旧梦。这层擦不掉的灰影，是视觉玩里最好的一个比方：痕在，账不在。前面那些画没有被留下，可它们也没有白画——灰影证明它们发生过，而每一次重画时下笔的准头，证明它们在孩子手上和眼里都留下了东西。孩子画第五个太阳的时候，圆比第一个圆多了；画第三棵树的时候，知道给房子留地方了。显露的是「画面怎样站得住」，一层层露出来；差异序列是「画—看—擦—再画」；场是黑板、粉笔、能抹开的灰、手掌、窗外的光，和一个不在旁边点评的大人。视觉的「不算」，靠的是一块擦得掉的板。

可是，三觉里面，眼睛的玩最容易被账收编。为什么？想一想账要做的事情：记下来、作数、存档、拿去比、日后追究。这五件事里，「拿去比」最要紧，而要比，就得能并排摆着。手感能并排摆着比吗？很难，你没办法把两个孩子的「拧瓶盖的手感」放在桌上对照。声音能并排比吗？也难，声音一过就没了，要比就得先录下来，录下来本身就已经是账了。可是看得见的东西天生就能并排：两张画摆在一起，谁画得像，一眼就知道；两座积木塔拍成两张照片，谁搭得高，一眼就知道。视觉是三觉里离「比」最近的一觉，所以账最爱从眼睛进来。

账从眼睛进来，有三条最常走的路。第一条是拍照。孩子刚画好一辆汽车，大人说：「画得真好，别擦，我拍下来发给奶奶。」黑板上那辆车，从「下一秒就可以擦掉」变成了「已经存档」，孩子再拿起板擦的手，会犹豫一下。拍照把「看得见的时候才在」的痕，变成了「永远在」的档案——第3章讲过快门怎样开了账本，这里只补一句：快门对眼睛的伤害最直接，因为它收编的正是眼睛自己的产物。第二条是打分。「这张画得比上次好」「你看人家画的多像」「这次美术作业得了个良」，这些都要求眼睛的东西并排、对照、排序。现在还有一些手机应用，孩子画完一拍，屏幕就跳出一个分数和几句评语，比任何一个老师都快——它连那个「大人看一眼想一想」的空当都省掉了。第三条是屏幕本身。屏幕是专门喂给眼睛的东西，而且是一样看得见、却碰不到、不留痕、也不会被你改动的东西：你看

见的那一条视频，不会因为你看了而有任何不同。眼睛在屏幕前，只剩下「看」，没有「摆—看—调」里的「摆」和「调」，回执是别人预先做好的特效，痕留在别人的服务器里，而那本账——你看了什么、看了多久、在哪里停了一下——一条不漏地被记着。

所以，眼睛的玩要回到哪里？要回到「看同一样东西两次」。光斑是同一块光斑，弟弟扑了十次；手影是同一只狗，他调了十次；黑板是同一块黑板，太阳画了五次。眼睛的玩，不在于看见了多少新东西，而在于对同一样东西看了第二眼、第三眼，每一眼都比上一眼多看出一点。

最省钱的一种眼玩，是躺在草地上看云。一朵云，刚看是一只兔子，过一会儿兔子的耳朵被风拉长了，像一条龙；龙的尾巴散开，又像一把扫帚。孩子嘴里一边报「兔子——龙——扫帚」，一边指给旁边的人看：「你看你看，它的头掉了！」看云的人从来不去找「下一朵」，他们盯着同一朵看到它散掉。这里没有手去摆、没有板去擦，可「看同一样东西两次」照样能跑出一整套：显露的是云的一个个样子，差异序列是「看—认—它变了—再认」，场是天、风、草地和旁边那个跟你一起认的人。云替孩子把「擦掉」这件事做了，风就是板擦。眼睛的玩里，最好的材料常常是那些自己会变、又不归谁所有的东西：云、水面上的倒影、火堆里的火苗、树叶缝里漏下来的晃动的光。它们天生拍不出「那一张」，因为下一秒它就不是那个样子了。刷手机恰恰相反：每一眼都是一样新的东西，没有一样东西被看第二次。第1章说，泥巴孩子总在看泥，刷手机的人总在找下一个图标；放到眼睛上说，就是：玩的眼睛回到同一处，被账收编的眼睛奔向下一处。

◆ 10.4 三觉不是三份，是一份

前面三节分开讲了手、耳、眼，讲完以后，最容易落下的一个误会是：好像手负责一样东西，耳负责一样东西，眼负责一样东西，三样拼起来，才是一次完整的玩。比如有人会顺手这样对应：手管动作，所以手是差异序列；耳管有没有人接，所以耳是场；眼管看见了什么，所以眼是显露。第4章 4.5 节讲小区台阶上那局砖头游戏时，已经先提醒过这个误会。这一节要把它正面拆掉：每一觉里，都有完整

的显露、差异序列和场，三样一样不缺；不是一维对一感，而是每一感都是一个完整的小世界。

回头数一数就清楚了。拧瓶盖：显露的是手感，从「会卡」到「不用看也能找到台阶」；差异序列是「扣—拧—卡—退—再拧」；场是一袋不一样的瓶子、螺纹、重力、地面、不伸手的外婆。对山谷喊：显露的是声音的形状，从「会回来」到「回来的总是尾巴」；差异序列是「喊—等—听—改」；场是山壁、空气、风、身后不催的爸爸。手影：显露的是影子的活，从「手能变成东西」到「两个影子之间有故事」；差异序列是「摆—看—调」；场是蜡烛、墙、距离、猜谜的表姐。三觉各自走完了一整套，没有哪一觉只管其中一段。这就像三个各自完整的家，每家都有厨房、卧室、门口，而不是一家只有厨房、一家只有卧室、一家只有门口，要三家拼起来才能过日子。

而在每一觉内部，显露、差异序列、场这三样，也是分不开的。拿拍皮球来说：球感（显露）不是先有了再去拍，是拍（差异序列）出来的；可拍又不是在真空里拍，是在球、地面、重力、那块不平的砖缝里拍（场）；而拍着拍着，场也变了——那块平整的水泥地成了「我的地方」，场被拍改写了。你没法说「先有了场，再跑差异，最后显露出球感」，因为球感每露出一层，孩子挑的地方、拍的节奏、用的力气就跟着变，场和差异也就跟着变了。三样是同时在长的，像一根麻绳的三股，你抽出任何一股看，它都是绕着另外两股拧出来的形状。所以显露不是一样先摆在那里、等差异去碰的东西：差异序列一启动，它就跟着一层层露出来，跑一步露一层，跑停了，它也就不再往下长。本书说「显露」，说的始终是这样一条随差异不停露出来的谱系，不是一张早就印好、等人来看的图。

那为什么本书还要把它们分开写？分开写，只是为了讲清楚，是在脑子里做的一刀假想的切割。打一个比方：一碗汤，又鲜、又咸、又烫，喝的人是一口喝下去的，嘴里从来没有一个时刻只尝到「咸」而没有「鲜」和「烫」。可是厨师教徒弟的时候，会说「咸了」「不够鲜」「火候过了」，把一口汤拆成几样来说。拆开说，是为了下一锅能改；但谁要是真以为一碗汤是「咸」「鲜」「烫」三样东西拌起来的，他就做不出一碗好汤来。地图上的经纬线也是一样，地球上并没有那些

线，画上去是为了说清楚「在哪儿」。显露、差异序列、场这三个词，就是画在玩上的经纬线。

不只三样在每一觉里分不开，三觉本身，在一次真实的玩里，也是缠在一起的。前面写手影的时候留了一个线头：那是一个「眼玩」，可推着影子动的是手。再看别的：拍皮球是「手玩」，可拍到第三层的时候，孩子是靠「嘭、嘭」那个闷响知道自己迎上了球的，那一声闷响一乱，他不用看就知道球要跑——耳朵在里面。对山谷喊是「耳玩」，可喊的那一下，是胸口、喉咙、嘴唇在用力，喊短喊长是嗓子里的一种手感；他换个地方站，是眼睛先看见那块大石头——手和眼在里面。敲锅碗，手握着筷子，眼睛盯着下一个要敲的碗，耳朵听着上一下的余音。小黑板上画画，眼睛看，手画，手掌一抹，指尖上沾满了灰，粉笔划过黑板偶尔「吱」一声尖响，孩子会缩一下脖子，下一笔就换个角度拿笔。所以本书把这一章叫「三觉发生学」，不是说玩有三种，而是说：每一觉都是一整次发生的入口，从哪一扇门进去，看见的都是同一间屋子；而在一次真实的玩里，三扇门是同时开着的，风从三扇门里一齐穿过去。

民间那些传了很多代的小游戏，几乎都是三扇门一起开的。拿拍手歌来说：两个孩子面对面坐着，嘴里念「你拍一，我拍一……」，手上你拍我掌心、我拍你掌心，眼睛盯着对方的手往哪儿去。手里有对方的掌心顶回来的那一下，耳朵里有两个人念到同一个字的那一拍，眼睛里有对方的手什么时候交叉、什么时候拍自己的膝盖。一开始总是乱，你拍左我出右，「啪」地拍空了，两个人笑倒；拍了十几遍以后，节奏露出来了，手不用看就知道下一下在哪儿；再往后，两个人开始故意加快，快到又乱了，再笑倒，从头来。拍乱了就从「你拍一」重新起头，没有人记谁拍错了几次——这又是一个干干净净的「这把不算」。在这个游戏里，你没法说哪一部分是「手玩」、哪一部分是「耳玩」：节奏是耳朵听见的，也是手掌拍出来的，也是眼睛跟出来的；它是一条谱系，同时从三扇门里露出来。传下来的游戏能传那么久，大概正因为它们都这样——三扇门一起开，痕留在两个人的手掌和嗓子里，回执就是对面那个人，账没有地方插进来。

这个看法放到本书的脊梁上，可以列成一张对照表。表里每一格都是从上面几节里取出来的，它不是说三觉各管一格，而是说三觉各有完整的一行：

	手（触觉）	耳（听觉）	眼（视觉）
一路显露出来的	手感：从卡住到不看也拧得上；从追球到迎球	声音的形状与节奏：从「会回来」到「短的才清楚」；从乱敲到会变形的重复	影子与画面的活：从「手能变狗」到「狗追鸟」；从歪太阳到给房子留地方
差异序列	扣—拧—卡—退—再拧；拍—弹—接—再拍	喊—等—听—改；敲—听—改	摆—看—调；画—看—擦—再画
场	瓶与螺纹、球与地面、重力、不伸手的大人	山壁、空气、锅碗与水、不催的大人、会应声的人	烛光与墙、镜子与太阳、黑板与灰、猜谜的同伴
痕（物怎样记住）	双份：物上的松紧与形状，手上的底数	只活一拍的回声；存在嗓子和耳朵之间的节拍里	看得见时才在；擦不干净的灰影；「下一眼往哪看」
回执（谁接住）	物一定顶回来，最不易被晾空	来得最快，回声就是世界的回执；也最怕落进断崖	「它跟着我动」，轻而飘，常要靠人补一声
账怎样进场	达标表、打卡把「迎球」拽回「赶球」	「吵死了」之后的「他就是闹」；录音与「再唱一遍刚才的」	拍照存档、并排打分、屏幕：离「比」最近，最易被收编
「不算」靠什么	材料能回原样：拧开、揉回去、从一数起	声音自己消逝：空气替你撤销	能擦掉的板、一移开就没的光

表格里最后一行值得多看一眼。三觉的撤销键，来路各不相同：手的撤销键是材料给的，耳的撤销键是时间给的，眼的撤销键是光和板擦给的。也正因为来路不同，它们被拔掉的方式也不同：手的撤销键，被一样不能回原样的东西（一只瓷碗、一张不许涂改的作业纸）拔掉；耳的撤销键，被一台录音机拔掉；眼的撤销键，被一个快门、一张排名表拔掉。而三样里最容易被拔掉的，是眼睛那一个——它离「比」最近，存档又最省事，按一下就成了。

这就把我们带到屏幕时代的问题上。把一个孩子放在平板前面，三觉各自发生了什么？眼睛被单独拎了出来，喂得满满的：颜色、动作、特效，一秒钟几十帧，比烛光下的手影热闹一百倍。可是手呢？手只剩下「点」和「划」。玻璃永远一样硬、一样滑、一样凉，按下去不会顶回来不同的劲，拧不出那一下「咔」，揉不回去，也什么都不留下——指纹印在屏幕上，一擦就没了，而且它从来不是这一局的痕，只是油。手的那条谱系，在玻璃上走不出第二层：第一天怎么划，一年后还是怎么划，没有「从追到迎」。耳朵呢？耳朵里的声音是早就录好的，它不回应你，你喊得再响，视频里的人不会顿一拍再把你的声音送回来；游戏里的音效倒是会「响应」你，可那是预先做好、对每个人一模一样的一声，不是山壁对这一个孩子这一嗓子的原样奉还。有的游戏手柄会震一下，像是给手开了回执，但那一下震动也是事先写好的，和你这一下用了多大劲没有关系。

公平地说，眼睛被单独拎出来，并不是屏幕发明的。学校早就这么做了：黑板、课本、试卷、成绩单、光荣榜，学的那本账，绝大部分是走眼睛记的。一个孩子会不会，要「写出来给老师看」；写得好不好，要「贴出来给大家看」。这有它的道理，第11章还要说，学是交出去、用大家的尺子量，而大家共用一把尺子，最方便的就是看得见的东西。只是在过去，孩子放学以后，手和耳朵还有一大片天地：跳皮筋时嘴里念的口诀、弹玻璃珠时指尖那一下劲、隔着院墙喊人出来玩。白天被拎出来的眼睛，傍晚还能回到三扇门一起开的玩里去。屏幕做的事，是把这片傍晚也拎走了——它把学校里那种「只用眼睛、而且离账最近」的方式，一直延伸到了玩的时间里去，还做得比学校更好看、更不累。

于是，在屏幕前，三扇门关了两扇，只剩眼睛那一扇开着，而且开的偏偏是最容易被账收编的那一扇。手和耳退了场，眼睛单独留在一个看得见、碰不到、不留痕、也不会被你改动的东西面前。第1章说刷手机的下午越刷越空，第9章说屏幕抢走了孩子的读回权；放在三觉上看，可以再添一层：空，不只是因为每一次上滑都被记了账，还因为整个人只剩一觉在场，另外两觉闲着，却没有一样东西接住它们。一个孩子刷完平板以后常常特别烦躁，要么满屋子乱跑乱撞，要么拿什么东西

乱敲乱捏，大人说他「看完平板就疯」，换个角度看，那是被晾了一下午的手和耳朵，在急着去领它们的回执。

那么能做什么？本书不主张砸掉屏幕，也不给家里订规矩表，只说一个方向：给眼睛配回手和耳朵。看完一集动画里的小狗，关掉屏幕，把台灯拧亮，问一句「你的手能变出那只小狗吗」——眼睛看过的，交给手去摆，交给墙去回。孩子想拍下自己的粉笔画，先别急着拍，让他用手掌抹一下，看看抹开以后像什么，再决定要不要留。孩子画画的时候哼歌，别让他「安静点专心画」，那一段哼是耳朵在陪着手和眼睛。大人自己也一样：一边剥豆子一边听窗外的雨，一边拧紧一颗松了的螺丝一边听它最后那一下「咔」，这些时候，三扇门是同时开着的。手能摸到的、耳能听见回声的、眼能看第二遍的，在一样东西上碰头，玩就在那里。

如果家长想看一看自家孩子的一个下午，可以用一个很粗的读数，只给自己看，不给孩子打分：这个下午，孩子的三扇门各开了多久？他的手有没有碰到一样会顶回来、又能回原样的东西？他的耳朵有没有收到一声对他这一下的回应——不管是墙的回声、锅的「当」，还是人的一句接话？他的眼睛有没有对同一样东西看过第二遍？这三问，不是要每一样都打满，有的下午就是只看了一下午书，眼睛一扇门开到底，也很好。要留意的是另一种下午：三问的答案总是「没有、没有、只看了新的」，而且一连很多天都是这样。那时候要改的，多半不是孩子，而是他身边那些东西——家里有没有一样拧得开、揉得回、擦得掉的东西放在他够得着的地方，有没有一个人在他喊出声的时候肯应一声。这又回到了第9章说的供土：欠账的，是供土的人。

最后回到那个乡下的夏日。拧瓶盖、喊山谷、做手影，看上去是三件事，用了三种感觉，在三个地方，分在一天里的三个时辰。可是在每一件事里，孩子都在做同一件事：在一个允许重来的场里，一次一次地动一下、等世界回一下、再改一下，让一个东西——手感、声音的形状、影子的活——一层一层地露出来；物替他记着痕，有东西或有人接住他，而这一天里，没有一样被谁拿去记账。到了晚上，蜡烛吹灭，墙上的狗和鸟一下子都没了，盖子都拧回了瓶子上，山谷里的回声早散在风里了。这一天什么都没留下，可这个孩子，已经不是早上那个孩子了。

带走的话

手、耳、眼不是三种玩，是同一次玩的三扇门；每扇门里都有完整的一间屋。

别只喂饱孩子的眼睛：给他一样拧得回去的东西、一面会应声的墙、一块擦得掉的板。

小账

第一行（SDE）：显露的，是手感、声音的形状、影子与画面的活这三条谱系，每一条都随着动作一次次跑起来而一层层露出来（每一觉各有一条，三条又缠成一条）；差异序列，是「扣—拧—卡—退」「喊—等—听—改」「摆—看—调」「画—看—擦—再画」；场，是会顶回来的物、会应声的山壁和人、擦得掉的板与一移开就没的光——手、耳、眼每一觉都各含完整的显露、差异序列和场，分开讲只是一刀假想的切割。

第二行（这把不算）：该算的，是螺纹那一下「咔」、回声回来的那一拍、黑板上擦不净的灰影——这些是痕，是物和世界开给孩子的回执；该不算的，是拧了几个、拍了几下、唱得像不像刚才那遍、画得比别人好不好——这些一进账，最先退场的是手和耳朵，最先被收编的是眼睛。

◆

11

第 11 章

痕、回执、账——全书的一张图

这一章的问题

设想把前面九章里的九样东西，一样一样摆到一张长桌上：一团被拍扁又揉圆的泥，一小捧还潮着的沙，几块散了一地的积木，一块立得住的红砖，一只刚放下的游戏手柄，一台后盖撬开的旧收音机，一只盛着半碗汤的碗，一个篮球，一块黑着屏的平板。它们来自九个不同的问题、九位不同的大师、九个不同的下午，摆在一起，像一个杂货摊。可是前面九章写下来，每一章最后落脚的那个瞬间，都绕回了同一句孩子话。这一章要把这张长桌从头到尾再看一遍：九章各自说中了「这把不算」的哪一块？九位大师合起来漏掉了哪一处？那些判断是怎样一个个被逼出来的？玩和学到底是什么关系？还有，这本书自己最站不住的地方在哪里。

孩子玩的时候最常喊的一句话是「这把不算」。玩，就是「可以不算」的那段发生——物替你记住痕，人替你接住你，但没有人替你记账。

◆ 11.1 九问各说中了「这把不算」的哪一块

先打个比方。一只钟摆在钟表铺的柜台上，你可以从正面看它的指针，从背面看它的齿轮，从底下看它的发条，从侧面看它的摆。每看一面，都能说出一句真话，可哪一句都不是整只钟。九问就是九个看的位置。下面一问一段，看每一问咬住了「这把不算」的哪一块，再看九块怎样连成一条线。

第一问问「玩是什么」，咬住的是「不算」本身。拍扁第四只泥碗的孩子（第1章）让我们看见：玩的心脏不是自由、不是规则，而是一个撤销键——结果可以撤回，过程撤不回。泥碗没了，手感还在，下一只更圆。可这一问更要紧的收获，是分出了真撤销和假撤销。刷手机的大人每一次上滑也像是在「不算」，可每一次都被存了下来。所以第一块是：「不算」有真有假，玩只活在真的那一边。分辨真假的办法也很朴素：真撤销之后，人回头去看同一样东西——泥巴孩子总在看泥；假撤销之后，人去找下一样东西——刷手机的人总在找下一个图标。第1章那个判别局面也落在这里：一张不满意的画，可以撕掉重画、撕了不作数的孩子，画新的一张时眼睛在纸上；只能贴一张「作废」条再画的孩子，会一边画一边回头扫那张作废纸。

第二问问「风卷落叶、猫追尾巴、孩子推沙堡是不是一回事」，咬住的是「不算」由谁来宣布。三样都有来回，只有孩子推沙堡之前有那一拍不动（第2章）。那一拍是签字：这座城堡怎么没，我说了算。被浪冲塌的沙堡，孩子不笑；自己推倒的，孩子笑。所以第二块是：「不算」要由我亲手宣布，别人替我宣布的消失，不是玩，是损失。这一块往外还连着一样东西：孩子敢推，是因为他见过大人被指出错以后照样活着、照样合作，那份「被指错不会死」的信用，大半产在大人的示范上。教室里那根停在半空又缩回去的手指，缺的就是这样一个付得起的先例。

第三问问「玩物丧志遮住了什么」，咬住的是谁有权说「不算」。三岁半的孩子推倒塔之后又把散木推得更散（第3章），他在给自己的失败签字，把「倒了」从事故改成打算。这份权利本书叫它销账权。它长在大人不经意的漏记里——妈妈在回消息、在看锅、在走神——也死在一次次快门里。所以第三块是：说「不算」

的那支笔，要留在孩子手里，而大人最好的帮法，常常是把自己手里那支记账的笔放下。快门那一段把账本怎样开起来说得最细：一座塔被拍下、发进家庭群，孩子转身问的第一句是「发出去了吗」——塔还在地上，可它已经从「我刚才搭的」变成了「大家看过的」，再推，就不是推自己的塔，是推一份存档。

第四问问「一次玩怎样从无聊里长出来」，咬住的是「不算」要有东西可以不算。台阶上四个喊无聊的孩子，挑中的不是最好玩的东西，而是能把手记下来的东西（第4章）：干沙一推就平，什么也留不下；砖立起来就一直站着。痕先于规则，规则是动作和痕对不上时不得不记下的一句；规则一抢到动作前头，游戏就散。所以第四块是：没有痕，就没有可以撤的东西，「不算」也就无从说起；而痕一旦被提前算好，地上就再没有空地可以让手漏一次差异。这一章最容易被忽略的一笔，是那个输过的孩子：他的手伸到砖上又缩回来，最先提议换个地方的，偏偏是他。旧地上每一块砖都记了一笔「某人在此输过」，那不是痕，那已经是账了；痕留得太久、被人记住，也会变成账。

第五问问「好玩怎样变成坏玩」，咬住的是「不算」之后有没有人接。两个孩子打赢同一局，一个抬头说话去喝水，一个手指已经按在「下一局」上（第5章）。分岔在玩完之后那五秒：有人接住，这一局就落了地；没人接，孩子只好自己再点一次，用下一局证明上一局打完了。所以第五块是：「不算」不是没人理，不算的那一段也要有一张回执，否则它会变成一段没有尽头的「再来」。回执和账在这里最容易混：「这关你是怎么过的」是回执，「怎么又玩了这么久」是账；前一句让这一局落地，后一句把这一局记进一本时长的流水。家里说多了「他就是爱玩」，就是给这本流水结了案——全家都松一口气，孩子从此更不说了。

第六问问「一个爱拆收音机的少年怎样玩成工程师」，咬住的是「不算」和「算」怎样交接。收音机不响就是不响（第6章），它不接受申辩，也不记仇。玩要变成手艺，靠的是把「行不行」的裁定权交给这台不肯让步的物，撤掉大人替物道歉的第三本账。所以第六块是：物的痕必须硬，不能被人的好话稀释；而真正该算的那一次，要由物来说「响了」，不由人来说「差不多了」。这里有一个乍看矛盾的地方：前几章都说别记账，这一章却说要把裁定交给物。其实物从不记账——

机器不记得你前面二十次没修好，第二十一次一响，它就响了，不翻旧账，也不打折。替物道歉的那句「你已经很努力了」，倒是一笔人的账：它把「不会」记成了「努力分」，记下了，就不必再改了。

第七问问「人和动物为什么必然会玩」，咬住的是「不算」背后的那股力。小狗咬到同伴耳根松了口，孩子追到跟前慢了半拍（第7章）。有肉身、有同伴，就有一股不能使尽的力；对方不逃也不还手，把力接住、转半圈递回来，这股力就不必当场结算。饭桌上那半句话，是大人的松爪。所以第七块是：「不算」的底下，是一股被接住了才不必结算的力；没人接，力就只能每次都打满、记清、讨回。那种开个玩笑都要分出输赢、让一步也要对方记着的「结算型」的人，未必是天生小气，也许只是小时候每一次松爪都落了空。

第八问问「人为什么在忘我地玩时最幸福」，咬住的是「不算」里那个不必在场的「我」。投篮偏左，下一投往右收（第8章），差异当场被下一步借走，中间插不进旁白，「我」没有位子可坐。同一个错第二次原样出现、手里又没有新答案，那把椅子就被打开了，坐上去的是会说「我怎么又这样」的那个我。所以第八块是：不记账的另一个意思，是没有一个「我」要被追究；幸福长在那把椅子空着的时候。

第九问问「AI 时代谁在替孩子玩」，咬住的是「不算」的地盘还剩多少。第一个自由下午，孩子在沙发上坐了一会儿，问能不能看平板（第9章）。空出来的是时间，不是空白；屏幕占住空白，靠的不是吸引力，而是「不需要解释」。它替孩子读回、替孩子修，把痕抢答了。所以第九块是：要还给孩子的不只是时间，而是读回权，和一片没人抢答、不必解释的场。这一块和前八块的关系，像田和庄稼：前八章讲的是庄稼怎样长，这一章讲的是田还在不在。田被一样不需要解释的东西先占了，前面那些痕、回执、不记账，就都没有地方落。

反过来读这条线，也能看见一个孩子的玩可以在哪几处断掉，每一处断法都对应一章。撤销是假的，每一次「不算」都被存下（第1章）；消失由别人宣布，浪冲塌、大人收走、「推平好不好」（第2章）；笔被大人拿走，一句「哎呀」、一次快门（第3章）；材料留不住痕，或者旧地上的账抢在手前头（第4章）；玩完没

人应声，只好再点一次（第5章）；有人替物道歉，「不会」被稀释成「还需要时间」（第6章）；递出去的力被咬回或被晾空（第7章）；同一个错第二次来，「我」被拉上椅子（第8章）；空白一出现就被缺省流填满（第9章）。九种断法，说到底只有三类：痕没了，回执没了，账来了。父母老师不必记九条，记三条就够。

九块连起来，是一条很长的线，可用一句话就能串起来：一次玩，要有一样肯把手记下来的物（第4章），痕要硬、要由物来说（第6章），不算要由孩子自己亲手宣布（第2章），而且是真的不算（第1章），那支笔留在他手里（第3章）；玩完之后有一个人应一声（第5章），力递出去有人接住转回来（第7章）；中间没有一个「我」被拉出来受审（第8章）；而这一切需要一片不被屏幕抢先填满的空白（第9章）。拆成导读里那三个词：痕要留——第1、4、6、9章；回执要有——第2、5、7章；账不能记——第1、3、8、9章。有几章同时落在两个词上，这不奇怪，三个词本来就是同一件事的三面。

◆ 11.2 九位大师合起来漏掉的那一处

先把公道话说在前头。九位大师，每一位都比这本书看得远，每一位都在自己站的那个位置上说出了别人说不出的话。本书能写成，是因为踩在他们的肩上。下面一位一位地说：先认他们说中了什么，再说他们合起来漏掉了哪一处。

赫伊津哈看的是边界。他第一次把玩从「正事之外的消遣」里救出来，说文化本身是在游戏里、作为游戏发生的；他看见玩需要一个和日常暂时脱钩的圈，需要自愿，需要自己的规矩。这些全是真的。可他盯的是圈的边，没盯圈里那支笔——按他的判据，一个人刷一下午手机，自愿、脱钩、有规则、不为利益，样样合格，却越刷越空（第1章）。伽达默尔看的是往返。他说游戏的主体不是游戏者，人是被卷进一来一回里去的，所以光也嬉戏、浪也嬉戏。这一层说得极深，本书第2章整章都承认它。可他把人消融进往返里，就看不见孩子推之前那一拍停顿——那一拍游戏断了，人被逼出来签字。

孔子看的是出口。「志于道，据于德，依于仁，游于艺」，把游放进成人之道里，这一手早就破了「先学后玩」的「后」字（第3章）。可他的游是立了志之后的游，游到头要成一门艺；孩子推塔在志之前，没有出口，也不需要出口。契克森米哈赖看的是状态。他把「越玩越投入」说得比谁都准：挑战与技能相当，人被吸进连续的当下（第4章）。可他讲的是入了局的人处在什么状态，没讲局是怎样从一堆砖头里长出来的，更没讲旧地上记满的旧输赢怎样把新局赶走。

舒尔看的是机器。她在赌场里多年看下来，把「为什么停不下来」从人的意志挪到了机器的结构上：被删掉的停顿、被压短的等待，人为继续而继续（第5章）。这是一大步。可她的单位是人和机器，没有看见人和旁边那个人之间的那一下抬头。费曼看的是兴趣。「只为好玩去玩物理」，删掉外部要求，人反而肯在一只晃动的盘子上耗尽注意力（第6章）。这是真话。可他讲自己的故事时，像是悬在半空里玩成的，没有说出接住他的那片土：修理铺、递来坏机器的邻居、门外等着来取的人。

潘克塞普看的是回路。他让人相信，哺乳动物脑里本来就有一套玩的装置，大鼠被挠痒会发出超声的「笑」（第7章）。没有这个底盘，玩连「看起来像玩」都做不到。可底盘不是方向盘，有了装置，不等于这一次松是这一次被顶出来、被接住的。席勒看的是完整。他说人只有在游戏时才是完整的人，玩不是偷闲而是人的完成（第8章）。这句话两百多年来一直在替玩撑腰。可「完整」「调和」里永远坐着一个要被调和成完整的人；忘我恰恰是暂时不需要成为任何人。彼得·格雷看的是时间。他把几十年来儿童自由玩耍减少、焦虑抑郁上升这件事讲得清清楚楚，主张把时间还给孩子（第9章）。这条路是对的，可还回去的时间，第一刻就被缺省流接走了。

九位摆在一起，各占一个位置：边界、往返、出口、状态、机器、兴趣、回路、完整、时间。这九个位置合起来，几乎围满了玩这件事——玩在哪里发生、怎样运转、通向哪里、处在什么状态、被什么劫持、靠什么驱动、从哪里来、成全什么、需要多少。偏偏有一处没有人站：玩完之后，旁边那个人手里，那支笔落没落下。也就是「账」。

为什么偏偏漏了这一处？不是他们不聪明，是他们站的位置决定的。九位里有的人站在玩的里面看（边界、往返、状态），有的人站在玩的前面看（回路、兴趣、时间），有的人站在玩的后面很远处看（出口、完整），还有一位站在机器旁边看。可账不在玩里，也不在很远的将来，它在玩完的那一刻之后、在旁边那个人的手上：一声「哎呀」，一次快门，一个红叉，一句「你又……」，一条被存下来的浏览记录。它太近、太日常，近到不像一个学问上的题目；它又不在玩的人身上，所以盯着玩的人看的学问，看不见它。

再公道一点，要承认九位里有好几位离账只差一步。赫伊津哈说玩不为物质利益、和日常生活脱钩，这已经摸到了「玩里的事不带出圈外去算」的边；可他把这一条当成玩天然具有的性质，没有想到圈外的账会伸手进来，伸进来以后圈还在，玩却死了。孔子的「游于艺」，艺本身就有法度，射有中不中，书有工不工，那是学的账；他看见游和艺可以连在一起，却没有分开游的那一页和艺的那一页各记什么。契克森米哈赖说心流要「反馈即时」，可他没有分开两种反馈：塔往哪边倒是物的痕，旁边一句「这次比上次高」是人的账，前一种让人更深地沉进去，后一种会把人从里面拽出来。舒尔看见机器删掉了把与把之间的停顿，那个停顿正是第5章那五秒的位置；她看见了空位被删，却没去问空位里本来该站着谁。格雷把孩子的不幸归到成人的支配上，而支配里很大的一块，就是记录、比较、评分；可他把账和支配当成一件事，于是以为拿掉支配、还回时间，账也就跟着走了——屏幕时代偏偏是这样：没有一个大人在支配，账照样在记，而且记得比任何大人都细。

如果让九位反过来质问本书，最有力的一句大概是：「你说的账，不过是我说的某样东西换了个名字。」契克森米哈赖可以说，账就是让人恢复自我意识的那个东西；格雷可以说，账就是成人支配；舒尔可以说，账就是设计。本书的回答只能落在局面上：如果账就是自我意识，那么一个人独自对着一台从不记录的机器，也会因为同一个错第二次出现而慢下来——第8章说的正是这个，账在那里是他自己心里那本「平时的我」，没有任何外人；如果账就是成人支配，那么一个孩子在没有任何大人在场的深夜对着平板，就不该有账——可算法在记；如果账就是设计，那么一个没有任何设计的家庭群、一句随口的「你又……」，就不该有同样的效果

——可它有。账比这三样都宽，又比它们都窄：它不管你玩得多投入、被谁管、机器怎么造，只管这一次有没有被留下来、日后翻出来比。

本书把账单独拎出来，还有一个很实际的理由。九位大师看见的那些东西，大多是父母和老师一时动不了的：脑里的回路是天生的，机器是工程师造的，时代的时间表是整个社会排的，兴趣来不来、状态进不进，也由不得旁人。账不一样。账是旁边那个人手里的东西，今晚就能改：手机举不举起来，「又」字说不说出口，作业拍不拍照，玩完之后那句话是问「你怎么过的」还是问「玩了多久」。一个理论把最重要的变量放在大人手够得着的地方，不一定更对，可它至少让读者合上书以后，有一件今天就能做的事。

说句更公道的话：看见账的人是有的。第1章请来的福柯，就把考试、检查、档案怎样把一个人变成一个可以比、可以追究的「个案」写得入木三分。可福柯不谈玩。看见玩的人没看见账，看见账的人没去看玩。这本书做的事，说穿了不过是把这两拨人看见的东西放到同一个瞬间上：一个孩子刚推倒一座塔，旁边有一只手正要举起手机。这一刻，玩和账撞在一起，「这把不算」还说不说得出口，就成了全书的题目。

还要补一句，免得读者以为本书在九位面前占了上风。本书多出来的只是一层，而且是一层很窄的东西。离开了赫伊津哈的圈、伽达默尔的往返、契克森米哈赖的状态，「账」这个字就没有地方落脚。决斗的规矩是「若被大师一句话装下就算输」，本书也许九场都没有被装下，可每一场赢下的，都只是一个瞬间。

◆ 11.3 从四个角度挤同一个瞬间

前面九章，每一章都有一段写「从四个不同的角度去挤同一个瞬间」。那几段用的是白话，没有出现任何编号。这一节是全书唯一把底稿里的九宫格摆出来的地方，给想知道那些判断是怎样被逼出来的读者看。不想看的，跳到下一节，什么也不会丢。

先用白话把九宫说清楚。SDE 发生学把一件事的发生看成三个面：显露（S），就是东西随着一步步的差异，一层层露出来的样子；差异（D），就是一

步接一步怎么走；纠缠（E），就是这件事落在一个什么样的场里。每一面又分三层，每一层是三个词。显露这一面：第一层是对比、变化、分布——跟什么比、变没变、散在哪里；第二层是粒子、波、场——一颗一颗的、一阵一阵的、一整片的；第三层是真、善、美——是不是那么回事、好不好、顺不顺。差异这一面：第一层是创造、自由、幸福这三律——有没有生出新的、能不能自己定、走得舒不舒坦；第二层是前行、回写、跃层——往前走一步、把结果写回自己身上、跳上一层；第三层是误差、冗余、损耗——差多少、多了什么、耗掉什么。纠缠这一面：第一层是理念、现实、自我三界——想法里的、手边实在的、我自己；第二层是符号、逻辑、数学——说法、道理、数；第三层是内能、动能、势能——憋着的劲、使出来的劲、蓄着待发的劲。三面各三层，正好九格，所以叫九宫。底稿里写作 S1、S2、S3、D1、D2、D3、E1、E2、E3，序号就是层数。

从九宫里每一面各取一格，拼起来就是一个三角。三个序号一样的，叫同位套，一共三套：S1·D1·E1、S2·D2·E2、S3·D3·E3。三个序号互不相同的，叫异位套，一共六套：S1·D2·E3、S2·D3·E1、S3·D1·E2，以及 S1·D3·E2、S2·D1·E3、S3·D2·E1。打个比方：同位套像同一个楼层里的三间屋，门对门，走来走去都在一层；异位套像一楼的厨房、二楼的书房、三楼的阳台，三个人各在一层喊话，要对上话，就得有人上楼、有人下楼，事情就被逼得动起来。

为什么要用异位套？这一点，九章汇总下来看得特别清楚。九篇底稿每一篇都做过同样的检查：如果只用一套同位三角去看那个瞬间，会落回哪一家老话？结果三套同位各有自己的老家。S1·D1·E1 一层（对比、三律、三界），总落回「人需要什么」那一类说法：自我决定论说人需要自主，「兴趣加支持」说孩子需要兴趣和环境，「安全基地」说孩子需要一个可靠的大人，「游戏是儿童的工作」也在这一层。S2·D2·E2 一层（波、前行、逻辑），总落回「事情怎样运转」那一类说法：心流、行为主义的「训练加反馈」、认知科学的「在摆弄空间关系」、贝特森的「这是玩」元沟通、布迪厄的惯习、平台的即时反馈设计。S3·D3·E3 一层（真善美、误差损耗、能量），总落回「好不好、够不够努力」那一类说法：体验品质高不高、自制力强不强、「坚持就是胜利」、「越不说越没面子」。这三家老话都

不是错的，而且都比本书成熟得多。可它们之所以成熟，正是因为每一家都住在一个楼层里，把那一层的事情说透了。一个新判断如果只在一层里转，最后一定会走进某一家已经住了人的屋子。

异位套就不一样。每一套都让显露、差异、纠缠各从不同的楼层取一格，没有两格在同一层，所以没有哪一家老学问能把它整个儿收走。底稿的做法是：选定一个看得见的瞬间（叫交叉点），让四套异位三角都压在这一个瞬间上，每一套走三拍——两格先顶住，第三格被逼着变，变完之后写回来。拿第6章的收音机举一个例子：响和不响一比（显露的「对比」）顶住了手指的一次次动作（差异的「前行」），第三格「势能」被逼着蓄起来——这一次不响，下一次的劲就攒着；写回来的是：下一次不再重复同样的动作，而是换一个法子。四套各走三拍，各挤出半句话，四个半句在同一个瞬间上拼起来，才是那一章的主判断。

把第2章那个瞬间——孩子推沙堡之前那一拍——完整地走一遍，读者就知道一张四角卡是怎么转起来的。第一套 S1·D2·E3（对比、回写、势能）：城堡和平地一比，「城堡」才显出来；这一比顶住了「堆」这个动作往孩子身上的回写；被逼着变的是势能——推之前那一刻蓄着一股没发的劲；写回来的半句是「堆不是目的地」。第二套 S2·D1·E3（波、创造、势能）：堆和推是一整段起伏，顶住的是「要造一个新东西」的那股创造；被逼着变的还是势能，它在浪尖上最满，而浪尖恰在推的前一秒；写回来的是「满在推前」。第三套 S3·D2·E1（真、回写、现实）：沙堡美不美顶住了「认」这一下往身体里的回写；被逼着变的是现实那一界——湿沙和水成了这次确认的底座，换成橡皮泥，确认就是另一回事；写回来的是「认比美先」。第四套 S2·D3·E1（场、损耗、三界）：整片沙滩是一个场，沙散了是损耗；顶住之后被逼着变的，是「散」的去向——劲不散到地里，回到孩子手上；写回来的是「回来比散掉多」。四个半句拼起来，才是第2章的主句：孩子推沙堡，练的不是堆，是推，是在最便宜的材料上练习认领自己造物的消失。

为什么一定要四套，不能一套、两套？一套异位三角已经比同位强，可它只从一个方向挤，挤出来的话常常还能被某一家老学问说成「这不过是我说的那件事的一个侧面」。两套、三套挤在一起，能挤掉一部分这种说法。四套从四个方向同时

压在一个瞬间上，压出来的那句话，要同时经得起四个方向的推敲；能经得住，它才不是哪一家的侧面。这像四个人从四边抬一张桌子穿过窄门，少一个人，桌子就会往缺的那一边歪。

下面这张表，把九章的交叉点、四套异位三角、四拍压出来的话、以及单看同位会落回哪家老话，收在一起。表里的话是压缩过的。

章（底稿）	交叉的那一瞬	四套异位三角	四拍压出来的话	单看同位会落回
第1章（W1）	拍扁泥碗，手不离开，接着捏	S1・D2・E3／S2・D3・E1／S3・D1・E2／S2・D1・E3	毁从损耗改成燃料；大人不在，可毁成了默认；没人认证，手感自带「对」的读数；没有观众，劲反而自养	自我决定论；心流；「有益的浪费」
第2章（W2）	推沙堡之前那一拍	S1・D2・E3／S2・D1・E3／S3・D2・E1／S2・D3・E1	堆不是目的地；满在推前；认比美先；劲回到手上比散掉多	「游戏是儿童的工作」；贝特森元沟通
第3章（W3）	塔倒之后再推第二下、第三下	S1・D2・E3／S2・D3・E1／S3・D1・E2／S3・D2・E1	散木是另一种摆法，势头悬着；推散是一段波，贴上「搞破坏」就截断；改往「倒得干脆」里搭；散乱是中间站，不必等大人收	认知科学「练习认知图式」；适宜发展实践
第4章（H1）	输过的孩子手伸到砖上又缩回	S3・D1・E2／S2・D3・E1／S1・D3・E2／S2・D1・E3	同一块砖既是奖品又是伤口；新规则的小浪被旧输赢打散；旧砖压过新规则许的「可以不一样」；砖上又添一行「有人在这儿躲过」	布迪厄惯习；「孩子需要可寄托的物」
第5章（H2）	赢完一局，手指离开屏幕的五秒	S1・D3・E2／S2・D1・E3／S3・D2・E1／S1・D2・E3	一句人话还是又一个数；攒成新招还是熬一局；新东西在家里有没有位子；「不知道」长成底子还是落成债	心流的体验品质；「自制力差」；「沟通质量差」

章（底稿）	交叉的那一瞬	四套异位三角	四拍压出来的话	单看同位会落回
第6章（H3）	按下开关没有声，手指停在半空	S1・D2・E3／S2・D3・E1／S3・D1・E2／S1・D3・E2	僵住的地方攒着下一步；物不收努力这种钱；尺子在机器手里；下一步只看这一步差在哪	「兴趣加支持」；行为主义训练反馈；「坚持就是胜利」
第7章（Why1）	妈妈把半句话咽下去、端碗添汤	S1・D2・E3／S2・D3・E1／S3・D1・E2／S3・D2・E1	咽是被前一次教会的；劲没落地，换了个看不见的地方；和睦变成「让了必须没人看见」；善被看见却没被接住	「安全基地」；贝特森元沟通；「越不说越没面子」
第8章（Why2）	第二投又偏左，第三投出手前半秒	S1・D2・E3／S2・D3・E1／S3・D1・E2／S1・D3・E2	比较熄火，只剩比「我行不行」；一浪折成两颗可数的珠子；自由变成「还敢不敢投」；变化栏归零、误差栏照响	心流；德韦克的归因；「评价伤动机」
第9章（Why3）	孩子闹着要屏幕的那一刻	S1・D2・E3／S2・D3・E1／S3・D1・E2／S1・D3・E2	先别定性，先挪东西；从管住他的人改做供土的人；把「像样」从屏幕上拆下来；给大人自己一个能数的读数	即时反馈设计与注意力经济

表注：序号据原始问对整理。七章取自该篇成文论文的「从四个角度挤同一个瞬间」那一节，与问对里同一个瞬间的四角卡一致；第4章那篇成文论文只用白话写了四个三角、没有标序号，序号取自问对最后一轮同一个瞬间的四角卡；第2章、第5章那两篇成文论文把第四套写成了与第二套相同的一套，第四套按问对第一轮同一个瞬间的四角卡补定。识别稿错字多，个别序号是按括注里的三个词（如「对比、回写、势能」）对回九宫认定的。右栏「单看同位会落回」取自各篇成文论文和问对里的同位对照。

这张表里有两件事值得多看一眼。第一件：S1·D2·E3、S2·D3·E1、S3·D1·E2这三套，有六章是三套齐用，其余三章也各用了其中一两套，几乎是全书的骨架。它们是一组，底稿里叫甲组：显露从第一层到第三层，差异和纠缠各错开一层，像

三个人轮流站到前面，谁也不和谁站在同一层；另外三套叫乙组。第四套则从乙组里轮着换，有时取 S1·D3·E2，有时取 S2·D1·E3，有时取 S3·D2·E1。第5章是个例外，它四套里有三套用的是另一组（S1·D3·E2、S2·D1·E3、S3·D2·E1），因为那一章要看的不是玩本身，而是玩完之后——观察位挪了，三角也跟着换了一组。第二件：右边那一栏里，同一个名字出现了好几回——心流三回，贝特森两回。这说明本书在不同章里碰到的，其实是同几家老邻居，它们住在固定的楼层里；本书每一次想绕开它们，都得从别的楼层借一格过来。

还有一个办法，底稿里叫拆套。如果有人说：你这套异位三角，某某学说早就占了。不必争，把它拆开。一格里本来有三个词，按序号各取一个、序号互不相同，拼成一个更小的三角，再压回同一个瞬间走一遍。比如第1章那套 S1·D2·E3，拆成「对比、回写、势能」三个词，压回拍扁泥碗那一下，挤出来的是：势能不是把做好的作品留到可以被夸的时候，而是把「重来一次」的能力本身存起来。一个老是重画的孩子，大人以为他没耐性，其实他也许是在给这份能力充电。第5章拆的是被心流占满的那套同位，拆出「善、误差、势能」，挤出来的是：好的玩不是体验上的误差最小，而是玩完之后那个停顿没有被当成误差抹掉。第8章拆出「变化、误差、数学」，挤出来的是一句可以清点的话：变化那一栏报「没变」，误差那一栏还在响——解释位一定打开。九宫的每一格里面还藏着一个小九宫，大三角里还能分出小三角，同样有同位、有异位。这有点像一棵树的枝杈：大枝怎样分，小枝也照样分。方法在大处和小处是同一个样子，所以哪一层被占了，都可以往下拆一层再走。

最后，必须用白话把一件事说清楚，免得这张表把读者带偏：显露、差异、纠缠三样东西，是分不开的。表里一格一格地拆，只是为了讲清楚，像解剖图上把血管、神经、骨头画成三种颜色，人身上它们从来是长在一起的。第10章用手、耳、眼三种感觉把这一点讲过一遍，这里只用手再说一次。你闭着眼把手按在一块布上，不动，什么也摸不出来；手指一滑，粗细、软硬、凉热才一点一点露出来。手指滑的那一串（差异）一启动，布的样子（显露）才跟着冒出来，而且越滑越多，滑到哪里冒到哪里；可这一切又离不开布、手指、按下去的那点分量缠在一起的那

个场（纠缠）——换一块布，换一只冻僵的手，冒出来的就是另一样东西。所以显露不是一张早就印好、等着被看见的图，它是随着差异一步步启动、不停冒出来的一串，本书叫它谱系。耳朵听也是这样：一只碗不敲不响，一敲一串声音接着露出来，碗、筷子、屋子一起决定它响成什么样；眼睛看也是这样，眼珠不动，眼前的东西会慢慢褪成一片灰。每一种感觉里，都是一场完整的显露、差异、纠缠，而不是一种感觉管一面。「这把不算」也是一样：「不算」越来越自如的那条谱系，是随着一次次拍扁、推倒、松爪、重来（差异）一层层露出来的，而这一切长在一片有漏记的大人、不逃的同伴、会拒绝的物、可撤销的材料的场里。表里把它们分成四套、十二格，是为了让读者看清每一个判断是从哪几面挤出来的；放下这张表，回到泥巴跟前，它们又是一团。

◆ 11.4 玩与学：两本账都要会记

现在可以把全书最容易被误读的那一层说清楚：这本书为玩说话，可它不反对学，更不反对算。书里第一条判决说的是，玩是「可以不算」的发生，学是「要算」的发生，人两样都要会。这里说「两本账」，是借第3章的说法：玩那一页结在自己手里，当场结清，不存档，不拿去比，严格说并不记账；本书说「账不能记」的那个账，始终是另一样——别人记下、作数、日后拿出来追究的那一本。会记两本账，说的是分得清哪一页只结不记，哪一页要交出去记。

导读里打过草稿纸和正本的比方，这里换一个更长一点的画面。设想一个学钢琴的孩子。周一到周五每天晚上，他在家里练半小时，一个小节弹错了，停下来，再弹，再错，手指换一换，再弹。这时候琴键本身在说话：错音就是错音，一听就知道，这是痕；妈妈在厨房里喊一声「刚才那段换了指法啊」，这是回执；没有人把他每一次弹错记下来，这一段在他自己那一页上结，结完就过去了，不入账。到了周末上课，老师听他把这一曲完整弹一遍，指出哪里节奏不稳；到了年底考级，考官打一个分。这两样是学的账，要交出去，用大家的尺子量，量完记下来，作数。两本账各有各的地方，各干各的活，一点也不打架。

打架是从串账开始的。设想这个孩子用的练琴软件要求每天打卡、上传一段练习视频，老师在群里点评，家长在群里点赞。这一下，周一到周五的那半小时，就从他自己那一页搬到了大家的账上。你会看见他开始只练自己弹得好的那一段，弹错了不再停下来磨，而是重新开头，录一段干净的交上去。练习还在，可那半小时里最值钱的那一部分——在错音上停下来、换指法、再错一次——没有了，因为每一个错音都要入账。这是把学的账串进了玩的那一页。（第6章那位学吉他的大人碰到的练琴软件，问题在替琴道歉的金星；这里的问题不同，是账记错了页。）反过来也有串账：考级那天，大人安慰说「没事，就当玩一玩，考不好不算」，这是把玩的「不算」硬串到学的正本上。孩子心里清楚，那个分数是要算的，大人嘴里的「不算」是假撤销，他不会因此轻松，只会从此不太信大人的「不算」。「在游戏中学习」「把学习变成游戏」这些话，用得不好，都是在串账：要么把账偷偷记进玩里，要么把「不算」偷偷说进学里。

这里要把一个容易想岔的地方掰开：玩和学的分别，不在有没有痕、有没有回执。好的学，痕一样要清楚——一道题错在第几步，要看得见；回执一样要及时——老师那一句「这一步你换了个思路」，比一个分数更能让学生接着往下走。玩和学真正的分界只有一处：账记不记、记在哪里。玩是痕留着、回执有着、账不记；学是痕留着、回执有着、账要记，而且记在大家看得见的地方。所以一堂好课，并不是一堂「像玩一样」的课，而是一堂痕和回执都像玩一样充足、只在该算的地方才算的课。反过来，一堂坏课最常见的毛病，也不是算得太多，而是痕太少、回执太少，只剩下账——一张卷子发下来，只有一个分数，没有一处看得懂的错，也没有一句话接住。

两本账不打架，还有一层更深的关系：会玩的人更敢学。理由不在于玩能「练出」什么学习能力，而在于玩先改写了一个人和「不会」的关系。一个在泥巴、积木、沙堡、收音机跟前长大的孩子，碰到「不会」，碰到的是痕：塔往左倒了，球偏右了，机器没响。痕告诉他的是「还没」和「往哪改」，读回、改、再来，这一串他走过几百遍。等他第一次在学的正本上碰到「不会」——一道做不出的题，一段弹不下来的曲子——他心里先冒出来的，是那串熟悉的动作：先看差在哪，再换

个法子。他不怕「不会」，因为「不会」在他那里从来不是罪名，只是一个还没被读完的痕。

一个很少有机会玩的孩子，第一次碰到「不会」，碰到的往往就是账：红叉，签字，排名，一句「你怎么又……」。对他来说，「不会」从一开始就是一个会被记下、会被追究的东西。于是他学东西会很小心，只做有把握的题，不碰没见过的曲子，宁可空着不写也不写错——第1章说过，空着是「不会」，写错是「错」，后者更贵。这样的孩子不一定学得差，他甚至可能分数很高，可他学得很窄，因为每一次往外探一步，都要先付一笔账。

所以玩和学的关系，不是谁替代谁，也不是谁为谁铺路，而是谁给谁兜底。玩给了一个人「倒了算我的」那份底气（第3章），给了他一双先看痕、不先看脸的眼睛（第1章），给了他一份被接住过的经验（第5、7章）；有了这些，他才敢把一次尝试交出去，让大家的尺子去量。反过来，学也替玩兜着一样东西：第6章说的「门外明天会来取的人」。那个人一来，少年就要把这台修好的机器交出去，这一次是要算的；正是这「要算」的一次，让他之前几十次「不算」的摆弄有了去处。只会玩不会学的人，什么都试过，什么也交不出去；只会学不会玩的人，什么都交得出去，可交的永远是别人早就试过的东西。两本账都要会记，而且要记在各自的地方：草稿纸上不打分，正本上不说「不算」。

说到这里，要替孩子补一句公道话。孩子不只会喊「这把不算」，他们也会喊「这把算！」。捉迷藏玩了几轮练手，大孩子宣布「好了，下面这把算啊，被抓到就当鬼」；跳棋悔了几步之后，两个孩子约好「这盘不许悔了，来真的」；踢毽子先随便踢，踢热了喊「开始数！」。没有人教过他们，可他们自己就会在两本账之间切换，而且切换得很讲规矩：先说好，大家都听见，再开始算。这一声「这把算」，和「这把不算」一样，是玩的语法的一部分。它说明孩子并不怕算，他们怕的是没说好就算、事后才算、算了还不告诉他。

由此可以推出一条很实在的分寸：从不算转到算，最好由玩的人自己喊，或者至少是当着他的面、事先说好。一个孩子在客厅搭塔，大人想拍照，可以先问一句「这座要留着吗」，他说留，那就算；他说不，那就不算。一个学生的作文，可以

约好前两稿是草稿、第三稿交上去打分。一个大人在单位里出方案，可以说明「这一版是拍脑袋的，大家随便拆」，下一版才进会议纪要。账不是不能有，是不能偷偷开、不能提前开、不能开在别人以为不算的那一页上。

这条分寸对大人自己也一样要紧。很多成年人的苦，不是活得太认真，而是没有一段日子能确定是不算的：发出去的消息可能被截图，说过的话可能被翻出来，周末随手做的一道菜也要拍下来发出去，换一个爱好先去查它「有没有用」。机器替人做了越来越多要算的事，算得比人快、比人准；人留在手里、机器替不了的那一部分，恰恰是在「可以不算」的地方试出新东西来的本事。一个从来不允许自己有一段不算的日子的大人，就像一个只有正本、没有草稿纸的人，他能誊写，却很难再发明什么。第12章会给出几件可以动手的小事，这里只先把道理说完：两本账都要会记，大人先要给自己留出那一页不记的纸。

◆ 11.5 本书最弱处

一本讲「账不能记」的书，最后要给自己记一笔明账。下面把这本书最可能错、最没有底的地方老老实实摆出来。

第一，全书九个判别局面，没有一个是已经被观察过的。撕掉重画与贴「作废」条再画（第1章），浪冲塌与自己推倒（第2章），拆同一座塔拆了一年的孩子（第3章），同一局里一个进了心流、一个无聊得要命却提议换玩法的孩子（第4章），玩完之后五秒接与不接、三周后分岔（第5章），十六岁搬到没有修理铺的地方的少年（第6章），回路一样健全、一个总被接住一个总被晾空的两个孩子（第7章），第二投同偏之后第三投变慢（第8章），第一个自由下午能不能自发摆弄同一样东西两次（第9章）——全部是构想的场景。它们的价值在于说清楚「本书和大师在哪里会推出不同的结果」，可是到底谁对，本书一个也没有看过。其中有几个是任何人在一个下午就能去看的：篮球场上的第三投，推倒之后换不换搭法，第一个自由下午第一次和第二次摆弄同一样东西的时间。另几个要隔几周、几年才看得出来，而且掺进来的东西太多：五秒接与不接之后的三周，搬家之后的少年，被晾空的孩子长大以后。后面这几个，本书最没有底。

第二，几个新造的说法有被识破为「旧东西换新衣」的危险。「假撤销」可能只是焦虑、疲劳换了个名字（第1章已经承认）；「回响断崖」可能只是「家长陪伴不足」的另一种说法；「解释位」可能只是心流里「自我意识消失」的反面；「缺省流」可能只是默认选项效应搬进了客厅。本书在每一章都尽力给出一个只有新说法推得出的局面，可只要那些局面看下来与旧说法预言的一样，这些新词就该被收回。

第三，有几条判断本书自己就知道只说了一半。第8章承认，空着的椅子只是忘我幸福的必要条件，不是全部——排长队、抄表格时「我」也不在场，人却只觉得麻木。第3章承认，销账权和赖账可能分不开，而且电子游戏这个反例一直盯着它。第6章承认，撤掉替机器道歉的话，对一部分孩子也许太硬，硬事实需要先被软话垫一垫。第7章里「先松再弓」是本书对动物行为的一种读法：观察文献说的是玩耍弓身常紧挨在最容易被误会的扑咬前后，像一个标点，并没有说它专出在松开之后；那个把两只幼鼠分别放进两个笼子的设想，更是只停在纸上。

第四，书里的生活画面，几乎都来自城市里的小家庭：单元楼的台阶、客厅的地板、手机和平板、作业拍照上传。多孩子的家、祖辈带大的孩子、乡下院子里长大的孩子，在本书里出现得很少。痕、回执、账这三样，换了一种家庭的样子，分寸会不会变，本书没有去看。

第五，引文。正文里的书名、年份和大意，各章都已逐条核过；凡没有核到原书原话的，正文一律写成转述（「他大意是说」），不挂页码。眼下仍待核的有十四条，其中只有三条碰到正文的说法：舒尔书中「目的不是赢，而是继续玩下去」是她本人的概括还是玩家的原话、出在原书哪一页（第5章）；德韦克二〇一五年谈「虚假成长型思维」那篇回顾文章的刊物与日期（第6章）；格雷替电子游戏说话的具体篇目（第9章，正文还留着一处待核标记）。另有四条是书目信息：《情感神经科学》《Free to Learn》、德西与瑞安一九八五年那本书的中文通行译名，以及「蜈蚣先迈哪条腿」那则寓言的出处。其余七条，都只是「若改为直接引文，需对中译本核页码」一类。逐章明细见附录三。这几条里若有哪一条核出来与本书所述相反，那一段就要改写。

第六，底稿本身。九篇底稿是用问对工具生成、再从识别稿整理出来的，识别稿错字很多，有一篇（Why1）在原稿第五节中途断了，第7章的后半是用对话里的材料补完的；还有一篇（Why3）引过一处查无可靠出处的文献，已经删去。本章 11.3 那张表里的三角序号，已对照原始问对逐章核过；有两篇成文论文把第四套写重了，表里按问对里同一个瞬间的四角卡补定，表下注明了来路。

第七，决斗的裁判是本书自己。每一章都说「若被大师一句话装下就算输」，可判定有没有被装下的，是写书的人。九场下来，本书都判自己没有输，这本身就该让读者警惕。更好的裁判，是熟悉那九位大师的读者，以及那些愿意去看那几个局面的父母和老师。本书欢迎任何一位读者拿出一句大师的话，说「你这一章，被这句装下了」；只要说得通，那一章就该认输。

第八，这本书自己也可能开账。书里给了不少「看一看」「数一数」：推倒后三秒看手还是看积木，第一次和第二次摆弄同一样东西的时间，没接住的话记在小本上，「要屏幕」的占比。本书在每一处都写明了，这些只供大人自察，不给孩子打分，不进任何考核。可一本书管不住它的读者，管不住一所学校把它做成一张量表。一旦这些读数被拿去比较孩子、比较家庭、比较老师，这本书就成了它自己最反对的东西——一本新账。同样要防的，是把「账不能记」读成「一切评价都是坏的」。本书从头到尾说的是，账不能记在不该记的地方；学的正本要算，而且要算清楚。

把这几条摆在这里，不是谦虚。一本书最弱的地方写明白了，读者才知道该在哪里看紧它；说清楚「出现什么样子本书就错了」，是这本书唯一肯记的那一笔账。

> **带走的话**
>
> 痕要留，回执要有，账不能记——九个大师各看见了一面，那支要不要落下的笔，在你手里。
>
> 会玩的人更敢学，因为在他那里，「不会」从来是一道痕，不是一笔账。

小账

第一行（SDE）：显露的，是「这把不算」随九个瞬间一层层露出来的整条谱系——从拍扁泥碗到第一个自由下午；差异序列，是「痕—读回—修—再来」，中间要有回执接住、不能有账插进来；场，是可撤销的材料、会拒绝的物、不逃的同伴、漏记的大人和一片不被抢答的空白，三者分开写只为讲清，本是一团。

第二行（这把不算）：该算的，是学的正本、交出去的那台机器、本书自己最弱的那几处；该不算的，是草稿纸上的每一笔、玩里的每一次倒塌，以及读者读完这一章之后，对自己过去哪一次「没接住」的追究。

12

第 12 章

把玩当回事——给父母、老师和普通人的发生路径

这一章的问题

这是一个构想的场景。一个周日的傍晚，一家三口各在各的角落：爸爸用手机上的软件把下周的报表排好了，妈妈让语音助手把超市要买的东西列了单子，十岁的女儿用学习机把一篇英语短文的生词全查完了。六点不到，三个人都「干完了」。妈妈靠在沙发上，说了一句半是高兴、半是发愁的话：「机器把活都干了，以后人是不是天天都在玩？」爸爸笑：「那还不好？」可是三个人谁也没起身去玩什么，各自又把屏幕点亮了。机器把「要算」的那一半越接越多，人手里剩下的，越来越像是「可以不算」的那一半——可人真的会玩吗？怎样把玩当回事，又不把它弄成一门新功课？这一章只说做法：家里的，教室里的，大人自己的。

◆ 12.1 给父母：七件小事

先说一句为什么只是「小事」。前面每一章讲到最后，几乎都落在家里某个几秒钟的瞬间：推倒之后抬头的那一下，快门举起来的那一下，玩完之后的那五秒，机器不响时大人张嘴的那一下，饭桌上停住的那半句话，屏幕伸手可及的那一下，大人没顾上看的那几分钟。大道理改不动这些瞬间，能改动它们的，只有同样小的动作。这像修一条漏水的老水管：你不必把整栋楼的管子都换掉，只要找到那几个

接头，一个一个拧紧。下面七件，就是七个接头。每一件都给一个家里的画面、一个常见的做错的样子、一个最小的做法。七件不必一起做，挑一件做一个月，比七件各做三天有用得多。

第一件，让推倒不作数。（出自第1章、第2章、第3章）

画面是这样的，这也是一个构想的场景：晚饭后，八岁的儿子坐在茶几边折纸飞机，折了一架，飞出去一头扎在地上；他捡回来，没有修，三两下拆开，把纸摊平，用手掌压一压折痕，重新折。第二架飞得远了一点，他又拆了；第三架他把机头多折了一道，飞到了门口。整个过程里，他拆得很干脆，像拆的是别人的东西。

常见的做错，是在他拆第一架的时候说：「哎，好好的拆它干什么？留着嘛。」或者更温柔一点：「这架挺好看的，妈妈帮你收起来，你再拿张新纸折。」两句都是好意，可都在做同一件事：把一架飞机从「这一把」变成了「一件东西」，从可以不算变成了要算。第1章说过，孩子拆的不是纸，是「做完」这两个字；第2章说过，推倒那一下是孩子在宣布「它怎么没，我说了算」；第3章说过，把推散了的再推散一点，是他在给自己的失败签字。大人一伸手去「留着」，那支签字的笔就被拿走了。

最小的做法，是闭嘴，再加一句。闭嘴是不评价那一拆：不说可惜，不说浪费，不说「又拆了」。加的那一句，只在他抬头看你的时候说，而且只说物：「这回它往左偏了。」它不夸，也不管，只把纸飞机自己说过的话复述一遍，像在旁边帮他念了一下痕。如果实在忍不住要留点什么，留的也别是飞机，留那张被拆过三次、满是旧折痕的纸——那张纸上记的是手走过的路，不是成品。这一件做熟了，家里会慢慢多出一句话，是孩子自己说的：「这个不算，我重来。」听到这句，别纠正，也别鼓掌，点个头就行。

第二件，少拍一张照。（出自第1章1.4、第3章3.5、第8章8.5）

画面：周六上午，女儿在阳台地上铺了报纸，往白纸上滴颜料，再趴下去用吸管吹，红的蓝的往四面爬，爬出一棵歪歪扭扭的树。她吹得满脸通红，正要往另一个角再滴一滴黄色，妈妈从客厅过来，「哇」了一声，手已经伸进口袋。

常见的做错不是拍，是拍的时机和拍完的去处。在她吹到一半的时候举起手机，「等一下，先别动」——这一句让一段还在流的发生停了下来，让她从吹颜料的人变成了被拍的人；拍完当场发进家族群，那张图就开始等回礼，第3章说过，快门一响，账就开了。等到下一回，她就会先想「这一张好不好看」，再决定往哪里滴颜色。

最小的做法，是本书前面给过的几条里挑最省力的一条，只做这一条：想拍的那一刻，先在心里说半句关于物的话——「黄色从左边往树根流」——第8章说过，这半句话能把那只弹出去的手拉回半秒。半秒之后还想拍，就拍，但拍完把手机反扣在桌上，当天不发。到了周末再翻相册，多半连自己都懒得发了。真要留一张，可以拍她低头吹的样子，不拍那棵树；拍人在玩，不拍玩出来的东西。少拍一张照，省下来的不是手机内存，是孩子不必转身问「好不好看」的那一下。

第三件，接住玩后五秒。（出自第5章，尤其5.7）

画面：傍晚，儿子在楼下和几个孩子踢了一个钟头球，满头是汗地冲进门，鞋还没脱就喊：「今天我守门，扑出去两个！」

常见的做错，第5章已经列过三句半截话的折回法，这里换个画面再认一遍：「快去洗澡，臭死了。」「扑了两个，那进了几个？」「行了行了，作业写完没有？」三句话分别是嫌弃、查账、换题，每一句都把孩子递过来的那一声「我做了一件事」原样退了回去。退回去的次数多了，孩子就不再在门口喊了，进门直接回房间，或者直接拿起平板——第5章说，没人接住的「完成」，孩子只能自己再点一下，给自己开一张收据。

最小的做法，就是第5章的那两个动作：重复他的一个词，再问一句没有标准答案的话。「扑出去了？往哪边扑的？」然后听，听完说「行」，再说洗澡的事。五秒钟，不多。要防的坑也在第5章说过了：别把这一问接成道理，「你看，守门就要眼疾手快」——一接成道理，回执就变成了账。如果一个家里只做得了七件中的一件，本书建议先做这一件。它最小，也最直接地决定一个孩子玩完之后，是往人这边走，还是往游戏里缩。

第四件，不替机器道歉。（出自第6章）

画面：星期天上午，十一岁的女儿第一次自己蒸鸡蛋羹。按视频里说的打蛋、加水、过筛，蒸了十二分钟，揭开锅盖，一碗全是蜂窝眼，像一块海绵。她站在灶台边，脸一下子垮了。

常见的做错，是那几句我们都很熟的话：「已经很好了，第一次能做成这样不错了。」「是这个锅不好，火太大。」「没事没事，蜂窝的也能吃，妈妈就爱吃这样的。」第6章把这几句话叫作「第三本账」：碗里的蜂窝是物记下的痕，大人却在旁边另开一本账，把它折算成「努力分」「第一次分」，或者把错推给锅。账一对平，那句「我还不会」就没地方冒出来了。

最小的做法，是只复述物的话，然后停住。「它起蜂窝了。」说完，不加形容词，不加「但是」。如果她问「为什么」，也别急着给答案，递回去一个能让物再说一次话的法子：「下回你想先改哪一样？水，火，还是时间？」她可能说火，下周就会有一碗小火蒸的。第二碗也许还有几个眼，但少了；第三碗也许就平了。这个过程里，「行不行」一直由那碗蛋说了算，不由大人说了算——第6章说的「把裁定权交给不肯道歉的物」，落到厨房里就是这么回事。还有半件小事：那碗蜂窝的，照常端上桌，照常吃掉，谁也不提它。不提，不是冷，是让它就是一碗蛋，不是一张成绩单。

第五件，把半句话递回去。（出自第7章）

画面：晚上关了灯，母亲坐在床边给七岁的女儿掖被子。黑暗里，女儿忽然说：「妈妈，今天体育课上，小雨她……算了，没什么。」

常见的做错有两种，方向相反。一种是追：「小雨怎么了？她欺负你了？明天妈妈去找老师。」话头还没出来，大人先把它接成了一个案子，孩子吓得往回缩。另一种是放：「没什么就睡吧，明天还要早起。」这一种更常见，也更不像错，可第7章说，半句话被晾空，比被拒绝更伤——孩子找不到人可以怪，只能判自己「我不该说」。饭桌上那一句「吃你的」，是同一种晾法，只是在白天。

最小的做法，是不追，也不放，只把半句话原封不动递回去一次：「你刚才想说的是小雨？」然后等。她要是接着说，就听；她要是说「真的没什么」，就说「好，想说的时候我在」，然后真的去关门。这一递的意思，不是「你必须说完」，是「你那半句我接到了，还给你，说不说你定」。第7章讲松爪时说过，力被接住、转半圈、再递回去，就不必当场结算。半句话也是一股力，递回去，它就还在孩子手里，明天、后天，也许会在饭桌上、在去学校的路上，变成一整句。

第六件，屏幕挪出臂展。（出自第9章9.5）

画面：周日早上七点半，大人还没起，九岁的儿子醒了。以前他会从床头摸到平板，一刷刷到九点；今天床头没有平板——平板昨晚被放在玄关的高柜上，充电线也收进了抽屉。他在床上躺了一会儿，起来晃到客厅，看见茶几下面一盒落了灰的磁力片。

常见的做错，是把这件事做成一场谈判或一场审判。谈判是每天晚上约「明天只看半小时」，第9章说过，天天约就是天天磨，磨到最后大人的意志库存先清空；审判是「平板我收了，因为你太没自制力」——一句话，把一个物的摆放问题变成了一个孩子的品性问题。还有一种做错不那么显眼：挪了孩子的屏幕，没挪大人自己的，手里还拎着桶，喊孩子别打水。

最小的做法，就是第9章说的那一步：让屏幕落到孩子伸手够不着的地方，由大人单点开关，决定一次，让柜子替你执行七天。理由只讲一遍，第二遍起只指一指柜子顶。头几天他会闹，会说没意思，会在客厅里转来转去，那是地在吸水，不是做法失败了；第9章那个朴素的标志在这里同样管用——看他会不会对同一样东西摆弄第二次。至于那盒磁力片他搭成了什么，搭了多久，搭得好不好，都不用管，也不用问。大人自己的手机，在早上这一段，也放到同一个高柜上。

很多父母这时会有一个实际的难处：孩子的作业要用学习机，网课要用平板，老师的通知在手机里，屏幕不是想挪就挪得开的。这里不必把屏幕当敌人，本书第1章就说过，屏幕也可以用来真撤销。要分开的不是「用不用屏幕」，是两种用法：一种是有事要做才打开的，查一个词、交一份作业、看一节课，做完就关，这

是「要算」的那一半，交给屏幕很合适；另一种是没事可做的时候它自己滑进来的，第9章叫它缺省流，没人选，也没人问。挪出臂展，挪的只是后一种：让屏幕从「伸手就在」变成「有事才去拿」。学习机可以放在书桌上，但不放在床头、不放在沙发扶手上；用完了，放回那个要起身走几步才够得着的地方。多走这几步，就是在「有事」和「没事」之间立了一道小小的门槛，门槛不高，但缺省流过不去。

第七件，留一块漏记的地。（出自第3章3.4）

画面：一个两居室，客厅干干净净，玩具都收在统一的收纳箱里，贴着标签。只有阳台角落里，靠着洗衣机，有一块一米见方的地方，地上摊着一个压扁的纸箱、几截卷纸芯、一团毛线、一只缺了盖子的铁皮饼干盒。妈妈打扫的时候，扫帚到那里就绕过去。那块地是孩子的，里面是什么、乱成什么样、昨天搭的那个「车库」今天还在不在，没有人过问。

常见的做错，是一个太周到的家把每一寸地都管到了：玩具玩完必须归位，「玩完要收拾」，孩子房间每周拍照检查是否整洁，连积木都要按颜色分类。每一条单拿出来都没错，合在一起，第3章那句话就应验了——太周密的爱，会把漏记的生土浇成水泥地。另一种做错是假漏记：大人嘴上说「那块地你自己管」，眼睛却天天往那儿看，看完还要点评一句「这堆东西什么时候收」。第3章说过，憋着的沉默也是一种账，只是写在了脸上。

最小的做法，是划出一块地，然后真的不记它。它可以小得只有一个纸箱那么大，可以在床底下，可以在阳台角落，可以是一个抽屉。规矩只有两条：一是安全的事照管——插座、尖角、窗台，第3章说过，看护一刻也不能漏，这一条没有「留空」可言；二是除了安全，那块地里的东西不收拾、不点评、不拍照、不拿给客人看。大人自己也得有一个说法给自己：这块地乱着，不是我失职，是我留了白。第3章打过的那个比方在这里正合用：一页书四周的白边不是没印好，是这一页唯一能让读的人落笔的地方。

七件做下来，从哪一件开始？这里给一个很粗的挑法，不是标准，只是方便。如果家里最常见的场面是孩子玩完就钻进下一局、跟大人越来越没话，先做第三件和第五件，它们管的是回执；如果最常见的场面是孩子做什么都先问「这样对不对」「好不好看」，动手之前先看大人的脸，先做第一件、第二件和第七件，它们管的是不记账；如果最常见的场面是孩子一卡住就喊大人、一不响就找平板，先做第四件和第六件，它们管的是把痕和读回权还给物、还给孩子的手。这样挑，不是给孩子分类——本书不给孩子贴任何名字——而是看大人自己最常在哪一个瞬间伸手。伸手最勤的那个地方，就是最该先缩回来的地方。

还有一件事要提前说好：改一件小事的头一两个星期，家里常常会先「变差」。不替机器道歉了，孩子会先哭一场，说「你都不安慰我」；屏幕挪走了，孩子会先闹几天；推倒的飞机没人说可惜了，孩子反而会故意拆一架给你看，看你说不说。这些都是正常的，就像一块踩实了的地，刚翻开的时候先是一片乱泥。这时候最忌讳的是大人一看「变差」就退回去，退回去一次，孩子就学到：只要闹得够，大人会回来记账。稳住一件小事，比做对七件小事难，也比它要紧。

七件小事做下来，有人会发现它们其实只护着三样东西，就是本书从导读起一直在说的三样。为了方便父母贴在冰箱边上对一对，这里收成一张表（本章唯一的一张）：

小事	出自	护的是	一句话
让推倒不作数	第1、2、3章	不记账	拆了就拆了，留纸不留飞机
少拍一张照	第1、3、8章	不记账	拍人在玩，当天不发
接住玩后五秒	第5章	回执	重复一个词，问一句没标准答案的
不替机器道歉	第6章	痕	「它起蜂窝了」，说完停住
把半句话递回去	第7章	回执	「你刚才想说的是？」然后等
屏幕挪出臂展	第9章	痕（读回权）	决定一次，让柜子执行七天
留一块漏记的地	第3章	不记账	除了安全，不收、不评、不拍

最后给父母一句宽心的话。读到这里，很多人会在心里一条一条对照，越对越慌：拍过，发过，替机器道过歉，说过「吃你的」，平板就在床头。不必慌。这七件里没有一件是「你以前做错了」的判决书，它们只是七个可以开始拧的接头。一个家不是一张试卷，错了不能擦；一个家更像那张被拆了三次的纸，折痕还在，照样能折出下一架。大人改一件小事的时候，也给自己一句「刚才不算」——这本身就是在给孩子做样子。

◆ 12.2 给老师：教室里的「这把不算」

教室和家不一样。家里是几平方米、一两个孩子，教室是几十个孩子、一套早就定好的作息和要求。老师手里能动的东西比父母少，被看着的眼睛却比父母多。所以先说清楚这一节的分寸：下面几件都只是老师在自己那间教室、自己那一节课里就能做的小事，不需要谁批准，也不是要哪一级去定成规矩。一旦哪件事被定成规矩、被拿去检查、被算进考核，它就会变回本书最怕的那样东西——账。老师读这一节，就像读一张别的老师写在便签纸上的小办法，用得上就试，用不上就放下。

草稿区可以乱。（出自第1章1.3）

画面：一个四年级的数学练习本，老师让孩子们在每一页的右边，用铅笔从上到下画一道竖线，竖线右边那一窄条，叫草稿区。演算、试数、画图、画了又划掉，全在这一条里。规矩只有一条：草稿区老师不批、不看整洁、不扣卷面分，也不许同学互相看着笑。

常见的做错，是要求「草稿也要工整」，或者批改时顺手在草稿区里圈出一个算错的地方打个叉。第1章说过，作业本不许涂改，是在撤销键上抽税；草稿区一旦也被批，孩子就会在草稿区里也小心翼翼，先在脑子里算对了才敢往上写——那一条地就等于没有了。真正的演算，本来就是写了又划、划了又写，像沙堆，推平了才能再堆。

最小的做法，是老师在批改的时候，眼睛真的不往那一条上落。如果某个孩子的正式答案错了，老师想知道他怎么想的，可以问他：「你草稿区里哪一步是你最

后相信的？」让他自己指出来，而不是老师替他在草稿上画圈。草稿区乱得一塌糊涂，满是被划掉的数字，这不是卷面差，是这条痕走得长。

错句留在黑板上。（出自第2章2.7）

画面：这是一个构想的场景。一堂初一的英语课，老师在黑板上写例句，把一个单词拼错了，后排一个平时不太说话的学生举了一下手，又放下了，最后还是说了出来。老师看了一眼，说：「对，我拼错了。」她没有擦，在旁边用另一种颜色写上正确的拼法，用一个小箭头连起来。那一对错和对，在黑板右上角一直留到了周五。

常见的做错有两种。一种是老师迅速擦掉、改好、说一句「笔误」，接着讲——这当然没什么错，只是这一步付出去的太少，学生看见的是「老师的错可以一抹就没」，而不是「被指错不会死」。另一种是反过来，老师把认错变成了表演，每节课故意错一个让大家找，找到的加分——第2章说过，公开的地方很快会变成展台，挂出来的都是最安全的错，而加了分，就又是一本账。

最小的做法，就是第2章给过的那一步：真错了的时候，不擦，旁边补，挂几天。后来的人只许补，不许替它擦圆。第2章那根停在半空的手指，要的就是这么一个付得起的先例——它挂在黑板角上，丑丑的，大家照常上课。

第二次同错时，把两次错并排。（出自第8章8.5）

画面：二年级的听写本。上周听写，一个孩子把「拔」写成了「拨」；老师讲过，他订正了五遍。这周听写，同一个字，他又写成了「拨」。老师面批的时候，他的笔停住了，抬头看老师的脸。

常见的做错，是那一句几乎是条件反射的「怎么又错了？上周不是订正过了吗？」第8章花了一整节讲这一句：「又」是翻旧账，「你」是认人，题的事一下就变成了人的事，那把原本空着的椅子被摆正了，孩子坐了上去。还有一句温和的，「没关系，这两个字是很像」，心是好的，可它也站在人那一边，在安慰一个已经坐上椅子的人。

最小的做法，是第8章那个只说物、不说人的动作：把上周那一页翻出来，和这一页并排摆在桌上，指着两个字说：「上周这里，今天这里。我们看看这两个，哪儿一样，哪儿不一样。」孩子会看见两次错在同一个地方——都是把右边当成了「发」。这时候题重新开了口，差异有了方向：「拔」右边那一撇是往下拉的，像拔萝卜往上用力之前，手先往下抓。这个说法未必高明，但它是个新说法，新说法就是下一步。整句话里没有一个「你」，也没有一个「又」。老师站在两个字的旁边，孩子就只看字。

匿名错账箱。（出自第2章2.7）

画面：教室后墙的储物柜上，放着一只旧鞋盒，盒盖上开一道缝，盒身上用马克笔写着四个字：「我的错」。旁边一沓裁好的小纸条。规矩写在盒盖内侧：不写名字；写一件自己这周做错、但没人知道或者不好意思说的事；老师每周五打开，读给全班听，但不问是谁；读完撕掉，不存档，不统计。老师自己每周也往里投一张。

常见的做错，是把这个箱子用成了告状箱（「某某抄作业」）、检讨箱（「我保证以后不再……」），或者统计箱（「本周共收到错误二十三条，比上周减少五条」）。告状是在记别人的账，检讨是在给自己记账，统计是在给全班记账，三样都把这只箱子变回了账本。还有一种做错很微妙：老师读的时候忍不住点评，「这个错其实挺严重的」——一点评，这只箱子就不再是一个错可以落地的去处，而是又一张判决桌。

最小的做法，是守住「只读、不问、不评、不存」。读的时候语气平平的，像读天气预报。读完一张，可以说一句「嗯，这个我也犯过」，也可以什么都不说，读下一张。第2章说，公开的地方会变成展台，所以要一明一暗——黑板上挂的是老师自己认领的错，箱子里收的是那些疼的、没人愿意挂出来的错。疼的错有了一个去处，它就不必在孩子心里记成一笔永远还不清的账。

作业不拍照排名。（出自第1章1.4、第3章3.5）

画面：晚上九点，一个班级群里，家长们一张接一张地上传孩子的作业照片；第二天老师在群里发一条「表扬名单」，附上书写最工整的五张，其余的不提。有些孩子开始在写作业之前问家长：「这次能不能发到群里？」

这件事最复杂，因为它常常不完全由老师一个人决定，这里也不去评谁对谁错，只说一位老师在自己能做主的那一部分里可以怎么想。第1章说过，快门一响撤销键就被封存：孩子会先翻到字最漂亮的那页，才喊「拍吧」；第3章说过，照片一发出去就开始等回礼。作业被拍、被挑、被排序之后，孩子学会的第一件事，是先想「哪一页拿得出手」，再想「这道题怎么做」。

最小的做法，是在自己能决定的范围里，把「看作业」和「展示作业」分开。需要看，就看，看完在本子上写话，写给这一个孩子；尽量不把作业变成一张张拿去比的照片，更不给它们排名次。如果确实需要家长帮忙看一眼，可以请家长看完就好，不必拍、不必传。真想在群里说点什么，说一件事，不说一个人：「今天有不少同学在草稿区里试了三种算法。」这一句话里没有名字，也没有排序，它记下的是这一天教室里发生过的一种走法，是痕，不是账。

再补两处：美术课的「这张不算」和老师自己的第三本账。（出自第1章1.6、第6章6.2）

上面五件之外，教室里还有两处小地方，顺手说一说。

一处在美术课、作文课这类「做作品」的课上。画面：一节三年级美术课，一个孩子画了半张风景，越看越不满意，举手问：「老师，我能不能重新画？」常见的回答有两种。一种是「不行，纸是有数的，在原来的上面改」；另一种是「可以，但这张要交上来，写上『作废』」。第1章最后那个判别局面说的正是这两样的差别：能撕掉重画、撕纸不作数的孩子，第二张画得放开；只能在旧纸上贴「作废」再画的孩子，会一边画一边回头扫那张作废的纸，像身后跟着一个旧档案。老师当然有纸张数量的难处，最小的做法也不难：教室角落放一叠废纸背面，谁想重来就去拿，画坏的那张自己揉了、自己扔，不交、不记。作文也一样，第2章说过，推倒重写之后，原稿上的修改痕迹不算浪费，是这一程走过的痕——可以让孩

子自己留着那张涂得乱七八糟的原稿，只交最后那一张。痕留在孩子手里，交上来的才是账。

另一处在老师自己嘴上。第6章举过一堂科学课：吸管搭的小桥放到第二枚硬币就塌了，孩子眼圈红了，老师赶紧给了一个「创意奖」，全班鼓掌——桥塌在第二枚硬币上这件事，就这样被一张奖状盖住了。老师替物道歉，比父母更难察觉，因为它常常穿着「保护学生积极性」的衣服。最小的做法和家里一样：先复述物的话，「第二枚的时候，左边那根先弯了」，然后停住，把下一步留给孩子：「你想先加固哪一边？」安慰可以给，给人，不给桥：「眼圈红了吧，先擦擦。」把对孩子的心疼和对桥的判断分开，桥塌就只是桥塌，不是这个孩子不行，也不必用一个奖去抵消。

这五件事做下来，老师心里难免会想知道：管不管用？这里给一个读数，也给一条死规矩。读数很朴素，只看一样：孩子们主动举手说「老师，这里我想重新来一遍」的次数，是不是比上个月多了一点；或者在第二次同错时，笔停住、抬头看脸的那一下，是不是比以前短了一点。这些都不用精确，老师心里有个大概就行。死规矩是：这些读数只供老师自己看自己，不写进任何表格，不进任何考核，不拿去和别的班比，更不给哪一个孩子打分、贴星星、评「勇于认错之星」。一旦拿去比、拿去评，草稿区就会被写得整整齐齐，错账箱里就会出现一模一样的漂亮检讨，黑板上就只剩下老师安排好的「笔误」。本书从头到尾只说了一件事：「这把不算」一进账，就不灵了。对老师自己，也是一样。

◆ 12.3 给普通成年人：AI时代自己怎么重新会玩

前两节说的都是「给孩子」，这一节换过来，说大人自己。第9章开头问过：机器替人做掉的事越多，人手里的时间越多，可空白反而越少。机器最擅长接手的是「要算」的那一半——对账、排表、写规整的报告、给出标准答案；人身上剩下的，就越来越是「可以不算」的那一半——试一个没人试过的法子，把做坏的东西推倒重来，琢磨一件事琢磨到忘了时间。本书第一条判决说，人两样都要会。机器

把「要算」的那一样做得越好，「可以不算」的那一样就越成了人自己的本行。可是很多大人已经很多年没这样玩过了，不是不想，是那块地早被浇成了水泥。

想一想一个普通成年人的一天，几乎每一件事都在入账：工作有绩效表，走路有步数，睡觉有手环打分，读书有打卡天数，说过的话在聊天记录里可以截图，连周末去哪儿吃了顿饭，也会被一个App记下来、问你「给个评价吧」。这些账单拿出来一条一条看，哪一条都有它的道理，可它们合起来，就把一个大人身上「可以不算」的地方挤得几乎没有了。于是很多人会发现一件怪事：好不容易有了一个空闲的晚上，想「放松一下」，结果放松的方式也是另一本账——追剧追到第几集，游戏升到第几级，跑步跑了几公里配速多少。第1章说的假撤销，说的就是这种样子：每一步都像在「不算」，其实每一步都被存着。大人要重新会玩，不是要多找一样娱乐，是要找回一块真的不记账的地。下面四件，是四把铁锹。

修一样东西。（出自第6章）

画面：这是一个构想的场景。一个上班族，家里的餐椅有一条腿松了，坐上去吱呀响，晃了大半年。以前的做法是在网上搜「餐椅松动」，看一段三分钟的视频，买一瓶胶，或者干脆再买一把新椅子。这个周六，他决定换个做法：先不搜。他把椅子翻过来，蹲在地上看了五分钟，摸了摸每一个榫头，发现松的是靠墙那条后腿，木榫已经被磨得有点细了。他找出一把旧螺丝刀、一小卷砂纸、一截竹筷子，试着把筷子削成楔子塞进榫眼。第一次削得太粗，塞不进；第二次太细，一坐还是响；第三次，他换了个角度斜着塞，敲进去，坐上去，不响了。前后折腾了一个半小时，手上划了一道小口子。

常见的做错，是一卡住就去问。不是问不对，是问得太早——第9章说，屏幕抢走的是读回权：它替你读了结果，也替你想好了修法，你只剩下照做。照做当然快，椅子也能修好，可那一个半小时里手和木头之间的来回，椅子腿往哪边歪、筷子楔子粗了还是细了，这些痕全被一段视频抢答掉了。另一种做错，是修的时候给自己记账：「我连把椅子都修不好」「怎么又失败了」——第6章说的第三本账，大人也会替自己记，只是换了个方向，把物的「不」直接记成了人的「不行」。

最小的做法，是给自己定一条很小的规矩：卡住之后，先跟这样东西自己来回三次，再去问。三次之内，只听物说话：它响不响，紧不紧，转不转。三次之后，还是不行，就大大方方去搜、去问人，这一点也不丢人。这三次的意思不是要证明自己能行，是要把读回的那一下留给自己的手。修好了，坐上去不响的那一下，那种「是我让它不响的」的踏实，是看十段视频都换不来的。

学一门会拒绝你的手艺。（出自第6章，兼第8章）

画面：一个五十出头的人，孩子去外地上了大学，家里一下子空了，她开始学揉面蒸馒头。第一锅，馒头又矮又硬，像石头；第二锅，发过头了，一股酸味，表皮塌下去一块。面团不听劝，不看你上了一天班多累，不管你在单位是不是骨干，它只按水、面、温度、时间这几样东西说话。蒸到第五锅，馒头总算立住了，掰开来有细细的拉丝。

为什么要「会拒绝你」的手艺？因为今天大人身边的很多东西太会答应了。软件里的每一个操作都有提示，做对了有小动画，做错了有一个温柔的「请再试一次」；很多课程把进度条做得飞快，三天就能「入门」，七天就能「精通」。它们不拒绝你，所以你也读不到它们。第6章说，教育的第一个动作是递给孩子一样不会让步的东西；大人也一样，需要一样不会让步的东西，才知道自己哪里还不会。面团、木头、乐器的琴弦、一块要磨的刀、一盆要养活的花，都是这样的东西：你磨一把菜刀，角度不对，刃口就是不快，不跟你商量。

常见的做错，是学手艺学成了打卡：每天拍一张成品发朋友圈，写「第十七天」；或者一失败就给自己找台阶，「面粉不好」「天太冷」，替面团道歉。前一种是给手艺开了账，后一种是第三本账记到了自己头上。还有一种是第8章讲过的：同一个错第二次出现，人就不说「面发过了」，改说「我怎么老是做不好」——那把空椅子上又坐了人。

最小的做法，是三条：不拍成品，只在本子上记一句物的话，「这锅发了两个半小时，酸」；第二次同样失败时，把两次的那一句并排抄在一起看，看哪儿一样哪儿不一样，而不是问自己行不行；以及，找一个人来取。第6章说，手艺长在一

个「明天会来取」的人身上——蒸好的馒头送一袋给楼下的老人，修好的收音机还给邻居。有人来取，手艺就有了去处，不只是一个人在家自娱自乐。

玩到一半别摸相机。（出自第3章3.5、第8章8.5）

画面：几个朋友周末去郊外爬一座不高的山。爬到半山腰，转过一个弯，一片野杜鹃开在石缝里，粉的紫的，风一吹，整片山坡在动。几乎所有人都在同一秒停下，掏出手机。有人拍了十几张，有人开始拍视频，有人说「等一下，我发个朋友圈」。十分钟后大家接着往上走，一路上低着头选照片、加滤镜，到山顶的时候，谁也说不清刚才那片花是什么颜色的。

常见的做错，不是拍照本身，是拍照把一件还在发生的事提前结了账。第8章说，一片大得接不住的美会让人慌，拍照是赶在有人坐上那把椅子之前，把差异冻起来存进相册——可存进相册，椅子并没有空，只是被挪到了「以后有空再看」的那天。第3章说，照片一发出去就开始等回礼，于是下一次爬山，人会先想「这里出不出片」。

最小的做法，是给自己一个「后半程」：前半程想拍就拍，过了某个点——比如过了半山腰，或者玩到一半——手机放进背包最里层，拉上拉链，剩下的路只用眼睛、耳朵、手脚。那一刻手会痒，会不自在，这就是第9章说的那段「不产流」的时间，熬过去，人会开始注意到别的东西：脚下石头哪块是松的，风是从哪边山口灌过来的，同伴喘气的声音。真要留点什么，下山以后在纸上写三句话，写物，不写自己，「杜鹃长在石缝朝阳的那一面」。三句话比三百张照片更像你去过那里。

和朋友下棋悔一步。（出自导读，兼第1章、第7章）

画面：这是一个构想的场景。小区楼下的石桌边，两个退休的老同事下象棋，下到中盘，一个人把马跳过去，手指还没离开棋子，忽然「哎哎哎」三声，把马拿了回来：「这步不算，我再看看。」对面的人笑着摆摆手：「看吧看吧，你那马跳过来我的炮就打它了。」两个人一边下一边斗嘴，一盘棋下了一个钟头，谁也没记谁悔了几步。旁边站着看的几个人也跟着出主意，有时候还替人悔一步。

为什么要专门提这一件？因为它是成人身上最后几块还活着的「这把不算」。导读一开头就说，「这把不算」不是耍赖，是玩的语法；第1章说，撤销键是自由的来源；第7章说，松爪那一下要有人接住、不当场结算。两个老人之间那一声「这步不算」，三样全在：棋子还能拿回来，对面的人不追究，下一步还能接着来。而这样的地方，在大人的生活里越来越少了——工作里的每一步都有记录，聊天记录可以截图，说过的话可以被翻出来，连打一局手机游戏，输赢也是系统记好的死账，第3章说过，那是代码记好的账，没人能说「这把不算」。

常见的做错，是把这块最后的地也变成了赛场：下棋必须记谱，悔棋算犯规，赢了发朋友圈，输了半夜复盘到睡不着。或者反过来，从来不跟人下，只跟软件下，软件当然不让你悔——它也可以让你悔，只是悔了也没人对你笑一下。

最小的做法，是找一个人，下一种可以悔棋的棋，或者打一种可以说「这球不算」的球。可以是象棋、跳棋、羽毛球，也可以是饭后打一会儿扑克。规矩事先说好：每人每盘可以悔一步，或者两步，悔了不笑话。重要的不是悔棋本身，是两个人一起承认，这一段时间里，有些东西可以不算。大人在自己的生活里留一块这样的地，就知道孩子喊「不算不算」的时候是什么滋味——不是想赖，是想再来一次，并且想有个人笑着说「来吧」。

还有一件常被忘掉的：谁来接住大人的五秒？（出自第5章、第7章）

前面四件都是大人一个人能做的事，可是第5章那条判决对大人同样成立：好玩和坏玩，在玩完之后有没有回执。一个大人修好了椅子，坐上去不响了，他转身对家里人说：「你看，不响了。」对方眼睛没离开手机：「哦。」或者：「早该修了，晃了半年。」这两句话，和孩子踢完球进门听到的「快去洗澡」是一回事。很多大人以为自己早过了需要人「接住」的年纪，其实只是早习惯了没人接；没人接，就自己给自己开收据——修完椅子，拍一张发朋友圈，等几个赞；蒸好馒头，发一张，等几句「真厉害」。这不是虚荣，是那五秒钟没人接，只好去网上找一个接的人。可网上的回执是一种账：它有数字，能比，能涨能跌，下一回你会先想发出去有多少人点。

最小的做法，是两个大人之间互相做一回对方的「门口」。一个人说「你看，不响了」，另一个人放下手里的东西，看一眼，问一句：「塞的什么？」听完说一声「行啊」。就这么一句，不夸张，不评价，不翻旧账。夫妻之间、朋友之间、同事之间，谁都可以是对方的门口。孩子在旁边看见两个大人这样互相接住，学到的，比你专门接住他十次还多——他知道了，回执不是大人专门发给小孩的东西，是人和人之间本来就该有的一声应答。

这四件事，说到底都是同一件事的四种样子：在一个机器越来越会「算」的时代，给自己留一块「可以不算」的地。修一样东西，是把读回权从屏幕那里要回来；学一门会拒绝你的手艺，是把裁定权交给不肯道歉的物；玩到一半别摸相机，是不让快门替自己开账；和朋友下棋悔一步，是在人和人之间留一处不记账的回执。有人会问：那我用AI工具，是不是就不算玩了？不是。工具本身不分好坏，分的是那一步谁来读回。你让机器替你把一段文字改得更通顺，这是「要算」的那一半，交给它很好；可你如果在纸上胡乱画一个想法，画坏了揉掉再画，画到第五张才看出点眉目——这第五张之前的四张，别让任何东西替你读，它们是你自己的痕。

◆ 12.4 最后一句

全书要收在一个画面上。第1章 1.4 的末尾留过一个今晚就能做的小办法：大人当着孩子的面，推倒一样自己做的东西，笑一下，重来，然后看孩子那一刻的眼睛。那里只是一个动作、一眼，用来看孩子的撤销键还活不活着。这里把它做成一整个下午——不为看谁的眼睛，只看那一眼之后，还会发生什么。这是一个构想的场景，也是这一章、这本书最想留给读者的一个画面。

一个周末的下午，爸爸陪五岁的女儿在客厅地板上搭积木。女儿搭她的小房子，爸爸在旁边自己搭一座塔——不是为了教她，是他自己也想搭。塔搭到第九层，有点歪了，他用手扶了扶，又往上加了一块，塔晃了晃，没倒。他看了一会儿，没再加，伸出一根手指，轻轻把整座塔推倒了。积木哗啦一声散了一地。女儿吓了一跳，抬头看他。爸爸看着那一地散木，「哈」地笑了一声，说：「歪了，重

来。」然后把底下几块捡起来，换了一块大的垫在最下面，重新开始搭。女儿看了他几秒，低下头，接着搭自己的房子。过了一会儿，她的房子屋顶塌了一角，她没有喊爸爸，也没有哭，自己伸手把那一角拆了，嘴里小声学了一句：「歪了，重来。」

第1章那一眼，只看得出撤销键活没活；一整个下午，看得出它怎样从大人的手上，走到孩子的手上——她的屋顶塌了一角，没有喊爸爸，自己拆了。那几秒钟里，孩子在旁边看懂了什么？

她看懂了，倒，是可以由自己宣布的。爸爸的塔不是被碰倒的，也不是被风吹倒的，是他自己伸手推的。第2章说，推倒那一下是认领：「它怎么没，我说了算。」一个孩子如果只见过东西「被弄坏」——被弟弟碰翻、被风吹倒、被大人说「快收起来」——她就只知道消失是一件发生在她身上的事；她头一回看见一个大人亲手让自己的东西消失，而且笑了，她才知道消失也可以是一件「我做的事」。

她看懂了，推倒之后人还在。爸爸推完塔，没有叹气，没有说「唉，白搭了」，没有脸色变难看，也没有走开。他还坐在那里，手里拿着积木，接着搭。第3章说，孩子要的是在倒的时候知道「没人在记」；第2章说，敢推的信用，大头产在成人的示范上——「被指错不会死」。这里还要再加一句：推倒自己的东西，也不会死。大人推倒一座塔还笑得出来，孩子心里那本账就先松了一格。

她看懂了，倒了之后，还看了一眼。爸爸不是随手一推，他先看了一会儿那座歪掉的塔，推完又看了一眼散木，换了一块大的垫在底下。第1章说，推倒是结论，不是破坏——塔倒的方式自己把话说完了。第8章说，一条只讲下一步的链，差异当场被下一步借走。孩子可能说不出这些，但她的手学会了：拆之前看一眼哪里歪了，拆之后从歪的那里重新开始。

她还看懂了一件更大的事：大人也玩，而且大人的玩也可以不算。很多孩子心里有一个模糊的印象，玩是小孩的事，大人是「做正事」的；大人偶尔陪你玩，也是在「陪」，是为了你。一个爸爸自己搭塔、自己推倒、自己笑，不是为了教她什么，也不是为了拍一张照片发出去——那一刻她看到，「可以不算」的那片地，不

是小孩子才有的，是人一辈子都可以有的。等她长大了，有一天坐在办公桌前，面对一份怎么改都不对的方案，她也许会想起这个下午，想起那一地散木和那一声「哈」，然后对自己说：「歪了，重来。」

可是有些大人读到这里会犯难：我自己就推不下去。这不奇怪。很多大人小时候没被允许推倒过自己的沙堡，第2章那句带走的话说的正是他们——一个从没被允许亲手推倒自己沙堡的人，二十年后怎么敢拆掉自己那间漏雨的旧房。叫这样的大人在孩子面前「潇洒地推倒重来」，等于叫一个从没下过水的人先表演跳水。那就从更小的地方开始。不必是一座塔，可以是一张写坏的购物清单，揉了，重写；可以是一道没炒好的青菜，说一句「咸了，下回少放」，照样端上桌吃掉；可以是给孩子讲故事讲错了一个名字，停下来，「哎，不对，我重讲这一句」。这些小到不像样的「重来」，每一个都是一道痕，孩子都看得见。大人也不必装作不心疼——推倒自己搭了很久的东西，心里有一点舍不得，这很正常，可以说出来：「有点可惜，不过歪了，还是重来吧。」孩子从这句话里看懂的，比看一个毫不在乎的大人更多：原来舍不得也可以推，推了也照样可以舍不得，两样不打架。

这就是本书最后想说的那一句话。所有前面的道理——撤销键、认领、销账权、痕先于规则、玩后五秒、会拒绝的收音机、松爪、空着的椅子、缺省流——落到最后，都不需要讲给孩子听。孩子不是从道理里学会玩的，是从大人身上学会的：看大人怎样对待自己的倒、自己的错、自己的半句话、自己手里的手机。大人自己推倒一座塔重来一次，比给孩子讲一百遍「失败了不要紧」都管用；因为前者是一道痕，孩子亲眼看见了；后者是一句话，孩子会在心里替你记一笔账：「说是这么说，那你自己呢？」

痕要留，回执要有，账不能记。把这三句话交给读者，也交给每一个还愿意在地板上坐一会儿的大人。

◆ 这些做法怎样会失灵

本章不设决斗，但这些做法有几种很常见的失灵方式，说在前面，免得读者照着做了、发现不灵，又反过来怪自己。

第一种失灵，是做法本身变成了一本新账。「今天接住五秒了吗」「本周少拍了几张照」「错账箱收了几张」——只要这些开始被打勾、被统计、被拿去和别人家比，它们就和作业本上的红叉没有两样了。孩子和学生会比谁都先闻出来：大人不是在接住他，是在完成一项任务。这时候要做的不是做得更认真，而是把那张打勾表撕掉，回到「只看自己、不看结果」。

第二种失灵，是做法变成了表演。憋着不评价、咬着牙不拍照、站在门外偷听孩子有没有在玩——第3章说过，憋着的沉默是写在脸上的账；第5章也提醒过，问完就转身，别站在门外偷听。如果一件小事做起来让大人自己很紧张，那就先换一件做起来松一点的。做法要松，才有用。

第三种失灵，是一家人、一个学校里的大人口径不一。妈妈留了地，奶奶来了就收拾干净；这个老师把错句挂在黑板上，下一节课的老师进来先擦掉。第9章说过，口径不一，土就永远铺不厚。这时候不必争谁对谁错，只把最要紧的一句话说给每个人听：除了安全，别替孩子记账。

还要再说一句分寸：本章所有的「不算」，都不包括安全，也不包括对别人的伤害。推倒自己的塔可以不算，推倒别人的塔要道歉；悔自己的棋可以，拿别人的东西不行。这不是本书的例外，是第3章早就说过的：玩的账在自己那一页上结，学的账、做人的账在大家的尺子上结，人两本都要会。如果大人照着这几件试了相当长一段时间，孩子主动来找你说话没有多、自己反复摆弄同一样东西的时候没有多，那就说明本书高估了这几件小事，或者看错了问题的所在。读者应当相信自己眼前的孩子，而不是这本书。

> **带走的话**
>
> 大人自己推倒一座塔，笑一声，重来——孩子在旁边看懂的，比你讲一百遍「失败不要紧」都多。
>
> 痕要留，回执要有，账不能记；这三句话不用讲给孩子听，做给他看。

小账

第一行（SDE）：显露的，是一个家、一间教室、一个大人身上「可以不算」的那片地，随七件、五件、四件小事一件件做下去，一层层露出来；差异序列，是「一个几秒钟的瞬间—大人换一个最小的动作—孩子或自己的手多读回一次、多来一次—这个瞬间下次来时变松了」；场，是挪开的屏幕、留白的角落、黑板角上挂着的错、不记谱的棋盘，以及一个自己也肯推倒重来的大人。

第二行（这把不算）：该算的，是安全、对别人的伤害、交给大家尺子去量的那份功课，以及大人自己今天换掉了哪一句口头禅；该不算的，是孩子拆了几架飞机、蒸坏了几碗蛋、半句话说没说完，也包括大人自己以前拍过的照、道过的歉、说过的那句「吃你的」——这些都只是痕，不进任何人的账。

结 语

推倒，并且不作数

导读里亮出过五条判决，说好了结语要逐条验收。验收的意思，不是再夸它们一遍，而是一条一条地问：这一条是在哪几章兑现的？兑现到了什么程度？出现什么样的大局面，它就该收回？一本书写到最后，最容易犯的毛病是给自己记一本好看的账；这里反过来，把账摊开，好的坏的都摆在桌上。

先说五条判决和那三个词是什么关系。第一条管的是两本账的分工：什么时候算、什么时候不算。第二条管「不算」本身是真是假，说的是账有没有偷偷记下。第三条管回执。第四条管痕——痕要硬，要由物来说，不能被人的好话泡软。第五条管的是场：痕、回执、不记账，都要有一片地方才落得下。五条判决分开验，合起来看，仍旧是那一句话。

第一条：玩不是学习的反面，也不只是「学习的另一种形式」；玩是「可以不算」的发生，学是「要算」的发生，人两样都要会。 这一条兑现在第3章和第11章。第3章拆开了「玩物丧志」「先学后玩」底下那根轴：玩和学被摆在一根轴的两端，「在游戏中学习」只是在零那一格涂了一层金粉。第3章给出的另一种看法是，玩长的是销账权——自己决定哪一次失败作废、什么时候再来；学长的是交账的本事——把一次尝试交出去，用大家的尺子量。第11章 11.4 把这两本账并排放好，说清楚它们不打架，打架的是串账，并且补上了孩子自己会喊的那一声「这把算」。第11章还把这一条往前推了半步：玩和学的分界不在有没有痕、有没有回执——好的学这两样一样都不能少——只在账记不记、记在哪里；会玩的人更敢学，因为在他那里，「不会」是一道痕，不是一笔账。这一条站得最稳，因为它几乎是一个定义；也正因为它像定义，它最该防的是空转——如果读者读完只记住「玩和学两样都要」，而说不出两本账各记什么，这一条就等于没兑现。

第二条：玩的分界不在自由不自由、有没有规则、有没有功利，而在「不算」是真是假。 这一条兑现在第1章，由第2、3章补足。第1章用拍扁泥碗和刷手机的对照，把赫伊津哈那几条判据摆出来逐一试：刷手机一下午，自愿、脱钩、有规则、不为利益，样样合格，人却越刷越空——判据缺的那一条，就是撤销真假。第2章补上了「不算」要由谁宣布，第3章补上了「不算」的笔在谁手里，并且把电子游戏这个最难缠的反例正面接了下来：游戏里能重开，可那一次早被代码记进去了，「重开」是系统给的按钮，不是自己签的字。这一条最怕的大局面是：撤销真假在大量观察里和动机、焦虑、疲劳分不开。真要是那样，「假撤销」就只是给老毛病换了一个新名字。

第三条：好玩与坏玩不在游戏里分开，而在玩完之后有没有回执。 这一条兑现在第5章，由第7章从另一头接住。第5章盯着赢完一局之后那五秒：抬头说一句话有人接，这一局就落了地；三句半截话被驳回，孩子学会说「不知道」，再学会用下一局证明上一局打完了。第7章把回执往下挖了一层：松了半拍的爪子有人接住、转半圈递回来，力就不必当场结算；饭桌上那半句话没人接，下一代学会的不是松，是松的忌讳。这一条最怕的大局面是：玩后五秒有没有人接，和日后会不会玩得收不住毫无关系。这是全书最承重的三根柱子之一，本书没有看过，它要靠愿意在自家客厅里留心几个星期的父母去看。看的时候也要记着，接住不是夸奖：一句「你是绕到后面打的？」是回执，一句「真棒，再接再厉」常常只是换了个样子的账。

第四条：玩变成手艺，不靠兴趣加深，而靠把「行不行」的裁定权交给不肯道歉的物，撤掉大人替物道歉的第三本账。 这一条兑现在第6章，第8章给了它一个教室里的用法。第6章那台收音机不响就是不响，它不收「努力」这种钱；大人那句「你已经很努力了」「这机器本来就老了」，把「不会」稀释成「还需要时间」，手艺的门槛就被无限期推迟。第8章在第二次同错那里给出一个相近的接法：把两次错并排摆在纸上，让题自己说话，句子里没有「你」。这一条最怕的大局面有两个：一是那些总被大人圆场的孩子，长大后和没被圆场的孩子在手艺上看不出分别；二是撤掉软话之后，多数孩子从此不再碰那样东西。后一种要是常见，

本书就要把「撤掉」改成「晚一点说、少一点说」。这一条兑现得还不够满的地方，在门外那个人身上：第6章说，玩要变成手艺，还要在门外留一个明天会来取的人，可这样的人在今天的城市里去哪里找、怎样才不变成又一个记账的人，本书只开了个头。

第五条：AI 时代把时间还给孩子不够，要还的是读回权和空白——一片低反应、没人抢答、不必解释的场。 这一条兑现在第9章，由第4章和第10章铺底。第4章说孩子挑材料，挑的是能把手记下来的东西；第9章说屏幕替孩子读回、替孩子修，痕被抢答了；屏幕占住空白，靠的是「不需要解释」——孩子看平板没人问，孩子发呆每个路过的大人都要问一句「你怎么了」。第10章把这件事放回手、耳、眼三种感觉里：屏幕时代不是孩子不用感觉了，是眼睛被单独拎了出来，手和耳退了场。这一条最怕的大局面，就是全书总推翻条件里的那一个：被高度安排的孩子拿到第一个自由下午，屏幕挪开、玩具收起、大人不起头，他自己就能对同一样东西反复摆弄起来。真要是这样，格雷「把时间还给孩子」那条路就已经够了，本书多出的这一层是多余的。还要说明一点：这一条并不是说屏幕是坏东西。第1章说过，绘画软件里撤销一笔、拍二十张删十九张，屏幕上也有真撤销；本书反对的不是屏幕，而是一片空白还没来得及长出东西，就被一样不必解释的东西先流满了。

五条验完，总账也要报一遍。全书的推翻条件只有三个大局面，导读里说过，这里原样再说一次，好让读者记住它们，而不是记住本书的结论：如果「撤销真假」在大量观察里和动机、焦虑、疲劳分不开；如果玩后五秒是否被接住，与孩子日后会不会沉迷毫无关系；如果被高度安排的孩子拿到第一个自由下午，就能自发地反复摆弄同一件东西——本书的主命题就该收回。这三个局面都不需要实验室，一个篮球场、一张饭桌、一个下午、一支笔就够看。九章各自还有两三个会让那一章认输的局面，附录二把它们一句一条地收在一起。本书不怕被推翻，怕的是没有人去看；一个说不出自己会怎样错的判断，只能算一句好听的话。

孩子玩的时候最常喊的一句话是「这把不算」。玩，就是「可以不算」的那段发生——物替你记住痕，人替你接住你，但没有人替你记账。

最后，把那三个词交给读者。

设想一个冬天的晚上，下了这一年的第一场雪。楼下的空地白了一片，一家人吃完饭下楼，爸爸说：「我们踩一个字。」孩子说踩「大」，抢着先踩那一横，踩到一半脚下一滑，那一横斜着往上翘了出去。他自己笑得蹲在地上，说「不算不算」，跑到旁边，一脚一脚重新踩一横，踩得又直又深。爸爸踩那一撇，妈妈踩那一捺，踩到一半忘了该往哪边拐，三个人又笑一阵。楼上有一扇窗开了，邻居探出头来喊：「你们踩的是什么字啊？」孩子仰着头喊回去：「大——」那人说：「像，像个大字！」窗户关上了。踩完，一家人站在楼道口看了一会儿，那个「大」字在路灯底下清清楚楚，旁边还留着孩子先前踩斜的那一横，像一个没擦干净的草稿。没有人拿手机出来拍。第二天中午，太阳一晒，雪化了，地上只剩一片湿漉漉的水泥。孩子放学经过，看了一眼，说：「等下次下雪，我要踩一个更大的。」

这是一个构想的场景，可每一样东西都是这本书讲过的。第4章说过，雪是一种很讲分寸的材料：它把每一步都记下来，又肯在第二天全部还回去。雪地上的脚印是痕：踩斜了就是踩斜了，雪不说谎，孩子一眼就读得懂，下一脚就知道怎么踩直。窗口那一声「像个大字」是回执：有人看见了，接住了，一句话，窗户就关了，不评分，不追问。没有拿出来的手机、第二天化掉的雪，是不记的账：那个字踩过了，被看见过，然后真的不算了，没有人会在一年以后翻出一张照片说「你去年踩得比今年直」。而那一道踩斜的横，被孩子自己笑着说了一声「不算」，又被他自己在旁边重新踩直——那一声「不算」之后跟着的，是一次更好一点的「再来」。

这本书说了将近二十万字，最后能交到读者手上的，只有这一句话：痕要留，回执要有，账不能记。

痕要留，是请你给孩子、也给自己，一样肯把手记下来的东西：一团泥，一堆砖，一台会拒绝的旧机器，一片能踩出脚印的雪。回执要有，是请你在一局玩完、一句话说到一半、一次松爪递过来的时候，抬一下头，应一声。账不能记，是请你在那些本来就该不算的地方，把手里那支笔放下——放下快门，放下「又」字，放下替物道歉的好话，放下那本「平时的你」的旧账。该算的地方，照样算清楚；不该算的地方，让它真的不算。

推倒，并且不作数。这不是一句耍赖的话，它是一个人敢重新开始的全部底气。

参 考 书 目

本书目据附录三「引文核验表」整理，只列正文实际引到或转述到的文献。外文书先列原题，再列中文题；版本、中译本与页码尚未核定者标〔待核〕，不编页码。正文所引一律为转述或通行说法，不挂某一译本页码。

一、九位决斗大师的著作

1. 《尚书·旅獒》（古文《尚书》；「玩人丧德，玩物丧志」）。
2. 《论语·述而》《论语·雍也》（「志于道，据于德，依于仁，游于艺」；「知之者不如好之者，好之者不如乐之者」）。
3. 朱熹：《四书章句集注·论语集注》（「游者，玩物适情之谓」）。中华书局本页码〔待核〕。
4. 《礼记·学记》（「藏焉，修焉，息焉，游焉」）。
5. Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen, 1795. 席勒：《审美教育书简》（第十二至十五封信、第二十七封信）。冯至、范大灿译本页码〔待核〕。
6. Johan Huizinga, Homo Ludens, 1938. 赫伊津哈：《游戏的人》。中译本版本、译者与页码〔待核〕。
7. Hans-Georg Gadamer, Wahrheit und Methode, Tübingen: J.C.B. Mohr, 1960. 伽达默尔：《真理与方法》。洪汉鼎译本页码〔待核〕。
8. Mihaly Csikszentmihalyi, Beyond Boredom and Anxiety, San Francisco: Jossey-Bass, 1975. 契克森米哈赖：《厌倦与焦虑之外》。
9. Mihaly Csikszentmihalyi, Flow: The Psychology of Optimal Experience, New York: Harper & Row, 1990. 契克森米哈赖：《心流》。
10. Richard P. Feynman, "Surely You're Joking, Mr. Feynman!", New York: W. W. Norton, 1985. 费曼：《别闹了，费曼先生》。中译本页码〔待核〕。
11. Jaak Panksepp, Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions, New York: Oxford University Press, 1998. 潘克塞普：《情感神经科学》（中文通行译名〔待核〕）。

12. Natasha Dow Schüll, Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas, Princeton: Princeton University Press, 2012. 舒尔：《设计成瘾》（中译书名、译者〔待核〕）。
13. Peter Gray, Free to Learn, New York: Basic Books, 2013. 彼得·格雷（中译本书名与出版信息〔待核〕）。
14. Peter Gray, "The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents", American Journal of Play 3(4), 2011.
15. 彼得·格雷谈电子游戏的《今日心理学》专栏文章（2012 年前后），具体篇目〔待核〕。

二、游戏与玩的研究

1. Karl Groos, Die Spiele der Tiere, 1896. 格鲁斯：《动物的游戏》。
2. Karl Groos, Die Spiele der Menschen, 1899. 格鲁斯：《人的游戏》。
3. Gregory Bateson, "A Theory of Play and Fantasy", 1955；收入 Steps to an Ecology of Mind, 1972. 贝特森：《游戏与幻想的理论》，收入《迈向心灵生态学》（含学习层级诸文）。
4. Roger Caillois, Les Jeux et les hommes, Paris: Gallimard, 1958. 凯卢瓦：《游戏与人》（中译书名、译者〔待核〕）。
5. L. S. Vygotsky, 1933 年关于游戏的讲演（英译 "Play and Its Role in the Mental Development of the Child", 1967）。维果茨基讲演中译本页码〔待核〕。
6. L. S. Vygotsky, Mind in Society, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978. 维果茨基：《社会中的心智》（「最近发展区」）。
7. L. S. Vygotsky, Мышление и речь, 1934. 维果茨基：《思维与言语》（「内化」）。
8. D. W. Winnicott, Playing and Reality, London: Tavistock, 1971. 温尼科特：《游戏与现实》（含〈客体的使用〉、「潜在空间」）。
9. Erving Goffman, Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction, 1961. 戈夫曼：《相遇》（含〈游戏中的乐趣〉）。
10. Brian Sutton-Smith, The Ambiguity of Play, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997. 萨顿-史密斯：《游戏的模糊性》。
11. Katie Salen, Eric Zimmerman, Rules of Play: Game Design Fundamentals, Cambridge, MA: MIT Press, 2003. 塞伦、齐默尔曼：《游戏规则》（「魔环」一词由此流行）。
12. Jaak Panksepp, Jeffrey Burgdorf 关于大鼠被挠时约 50 kHz 超声「笑」的系列论文（2000 年前后）。
13. Sergio Pellis 等关于打闹玩耍、剥夺玩耍与「自我设障」的研究。

14. Marc Bekoff 关于犬科「玩耍弓身」作为邀玩信号的研究。
15. F. John Odling-Smee, Kevin N. Laland, Marcus W. Feldman, Niche Construction: The Neglected Process in Evolution, Princeton: Princeton University Press, 2003. 《生态位构建》。

三、心理学与教育

1. John Dewey, Democracy and Education, New York: Macmillan, 1916. 杜威：《民主主义与教育》（第十一章、第十五章）。
2. John Dewey, Experience and Education, New York: Macmillan, 1938. 杜威：《经验与教育》。
3. Martin E. P. Seligman, Steven F. Maier, "Failure to Escape Traumatic Shock", Journal of Experimental Psychology 74(1), 1967. 塞利格曼等「习得性无助」实验。
4. Edward L. Deci, "Effects of Externally Mediated Rewards on Intrinsic Motivation", Journal of Personality and Social Psychology 18(1), 1971. 德西索玛拼图实验。
5. Edward L. Deci, Richard M. Ryan, Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior, New York: Plenum, 1985. 德西、瑞安：《人类行为中的内在动机与自我决定》（中文通行书名〔待核〕）。
6. David Wood, Jerome S. Bruner, Gail Ross, "The Role of Tutoring in Problem Solving", Journal of Child Psychology and Psychiatry 17(2), 1976.（「脚手架」）
7. Edward Tronick 等，「静止脸」实验：1975 年学术会议首报，1978 年正式发表。
8. Mary D. S. Ainsworth 关于「安全基地」的依恋研究。
9. John Bowlby, A Secure Base, London: Routledge, 1988. 鲍尔比：《安全基地》。
10. James J. Gibson, The Ecological Approach to Visual Perception, Boston: Houghton Mifflin, 1979. 吉布森：《视知觉的生态学进路》（「可供性」）。
11. Peter Gray, David Chanoff, "Democratic Schooling: What Happens to Young People Who Have Charge of Their Own Education?", American Journal of Education 94(2), 1986.（瑟谷学校毕业生研究；瑟谷学校 1968 年创办于马萨诸塞州弗雷明汉）
12. John M. Gottman, Joan DeClaire, Raising an Emotionally Intelligent Child, New York: Simon & Schuster, 1997. 戈特曼、德克莱尔（中译书名、译者〔待核〕）。
13. John M. Gottman, Joan DeClaire, The Relationship Cure, New York: Crown, 2001.
14. Claudia M. Mueller, Carol S. Dweck, "Praise for Intelligence Can Undermine Children's Motivation and Performance", Journal of Personality and Social Psychology 75(1), 1998.

15. Carol S. Dweck, Mindset: The New Psychology of Success, New York: Random House, 2006. 德韦克：《终身成长》。
16. Carol S. Dweck, 2015 年谈「虚假成长型思维」的回顾文章（一般指当年 9 月《教育周刊》的评论文章），刊物与日期〔待核〕。
17. Amy Edmondson, "Psychological Safety and Learning Behavior in Work Teams", Administrative Science Quarterly 44(2), 1999. 埃德蒙森「心理安全」。
18. Linda A. Henkel, "Point-and-Shoot Memories: The Influence of Taking Photos on Memory for a Museum Tour", Psychological Science 25(2), 2014. 亨克尔博物馆拍照实验。
19. Daniel Kahneman, Thinking, Fast and Slow, New York: Farrar, Straus and Giroux, 2011. 卡尼曼：《思考，快与慢》。
20. Eric J. Johnson, Daniel Goldstein, "Do Defaults Save Lives?", Science 302, 2003. 器官捐献默认选项研究。
21. American Psychiatric Association, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5), 2013.（「网络游戏障碍」列为需进一步研究的状况）
22. World Health Organization, International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11), 2019 年通过、2022 年生效。（「游戏障碍」）

四、哲学、社会与文化

1. Martin Heidegger, Sein und Zeit, 1927. 海德格尔：《存在与时间》（第十五、十六节）。陈嘉映、王庆节译本页码及「上手状态／现成在手状态」译名〔待核〕。
2. Marcel Mauss, « Essai sur le don », 1925. 莫斯：《礼物》。
3. Erving Goffman, The Presentation of Self in Everyday Life, Edinburgh, 1956; New York: Doubleday, 1959. 戈夫曼：《日常生活中的自我呈现》。
4. Karl R. Popper, Conjectures and Refutations, London: Routledge & Kegan Paul, 1963. 波普尔：《猜想与反驳》。
5. E. P. Thompson, "Time, Work-Discipline, and Industrial Capitalism", Past & Present 38, 1967. 汤普森：《时间、工作纪律与工业资本主义》。
6. Yi-Fu Tuan, Topophilia, Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1974. 段义孚：《恋地情结》。中译本页码〔待核〕。
7. Michel Foucault, Surveiller et punir, Paris: Gallimard, 1975. 福柯：《规训与惩罚》。
8. Roland Barthes, La Chambre claire, Paris: Gallimard, 1980. 巴特：《明室》。
9. Neil Postman, The Disappearance of Childhood, New York: Delacorte, 1982. 波兹曼：《童年的消逝》。

10. Yuval Noah Harari, 21 Lessons for the 21st Century, 2018. 赫拉利：《今日简史》。
11. John Maynard Keynes, "Economic Possibilities for our Grandchildren", 1930. 凯恩斯：《我们后代的经济前景》。
12. 「蜈蚣先迈哪条腿」寓言（一般归于 1871 年前后克拉斯特的小诗），出处〔待核〕。

五、德麦国际同作者著作

1. 柴翱著，王德生指导：《土·石·煤——作文的发生学》，德麦国际专著第 506 号。

附 录

附录一　九问原题与九位决斗大师

本书的底稿，是作者在 SDE Universes 站内的 ChatSDE 问对（决斗版提问）中问的九个问题（What 三问、How 三问、Why 三问）。下面照录每个问题第一轮的原问，只改正文字识别稿里的错字（如「契区森米哈赖」改为「契克森米哈赖」，「魔坏」改为「魔环」，「别六了」改为「别闹了」，「分又」改为「分叉」），标点按通行写法统一；书名《玩要精神》是识别稿的误读，原书英文名为 Free to Learn，中文版书名待核，这里写作 Free to Learn。决斗的规矩每问都一样：先承认大师说中了什么，再指出本书在哪一处与他分叉；若答案能被他一句话装下，就算输；最后给出一个只有本书推得出、他推不出（或推出相反结果）的局面。为免重复，下面只在第一问录全这段规矩，其余八问以「（决斗规矩同上）」代替。

What 1　玩是什么（第1章）｜决斗：赫伊津哈

常说玩是浪费时间、是学习的反面，「玩物丧志」。可孩子在玩里学会了说话、走路、和人相处，科学家也常说研究是在「玩」。玩恐怕不是学习的反面，而是最自由的发生本身。玩是什么、不是什么？玩、游戏、娱乐、消遣、休闲，差在哪里？为什么孩子玩泥巴能玩一下午不累，大人刷手机一下午却越刷越空？请从发生学看：玩到底是什么在显露？

决斗：赫伊津哈。他在 1938 年的《游戏的人》里给游戏下了经典定义：游戏是自愿的、自由的活动，发生在日常生活之外的特定时空（「魔环」）里，有自己的规则，不为物质利益，并主张文化本身是在游戏中、作为游戏而发生的。「玩是最自由的发生」很容易被他一句话装下——「自由」本就是他定义的第一条。请先承认他说中了什么，再指出你的判断在哪一处与他分叉；若你的答案能被他的说法

一句话装下，就算输。最后给出一个只有你推得出、他推不出（或推出相反结果）的局面。

What 2　三界的玩（第2章）｜决斗：伽达默尔

缝隙：常说玩是浪费时间、是学习的反面，「玩物丧志」。可孩子在玩里学会了说话、走路、和人相处，科学家也常说研究是在「玩」。玩恐怕不是学习的反面，而是最自由的发生本身。风吹着树叶打转、小猫追着自己的尾巴、孩子在沙滩上堆城堡又推倒。这三界里的玩是同一回事吗？三界的玩共同的结构是什么？

决斗：伽达默尔。他在 1960 年的《真理与方法》里分析游戏：游戏的真正主体不是游戏者，而是游戏本身，游戏是一种没有固定目的、不断更新自身的往返运动，所以人们也会说光在嬉戏、波浪在嬉戏。「风吹树叶也是玩、三界共同结构」正好落在他这条「去主体的往返运动」上，一句话就能被他收走。（决斗规矩同上）

What 3　玩物丧志遮住了什么（第3章）｜决斗：孔子

缝隙：常说玩是浪费时间、是学习的反面，「玩物丧志」。可孩子在玩里学会了说话、走路、和人相处，科学家也常说研究是在「玩」。玩恐怕不是学习的反面，而是最自由的发生本身。「玩物丧志」「先学习后玩」遮住了什么？为什么很多大发明家、大艺术家，都说自己是在玩？

决斗：孔子。他在《论语·述而》里把为学之道排成四句：立志于道、据守于德、依凭于仁、游于六艺——在礼乐射御书数中优游涵泳，本身就是成人的一部分。反驳「玩物丧志」最现成的中国答案就是「游于艺」，你若只说「玩也是学」，就被他一句话装下了。（决斗规矩同上）

How 1　玩怎样发生（第4章）｜决斗：契克森米哈赖

一次真正的玩是怎样发生的？想几个孩子在小区里用几块砖头、几根树枝发明一个新游戏，越玩规则越多、越玩越投入。从无聊到玩起来，中间走过了怎样的差异序列？手、耳、眼在玩里各发生了什么？

决斗：契克森米哈赖。他从 1975 年的《厌倦与焦虑之外》起研究「心流」：当挑战与技能相当、目标清楚、反馈即时，人会进入全神贯注、忘了时间和自我的状态，挑战太低则厌倦，太高则焦虑。「从无聊到玩起来、越玩规则越多」最可能被他一句话还原为「孩子在自己调高挑战，从厌倦区进入心流通道」。（决斗规矩同上）

How 2　玩怎样变成沉迷（第5章）｜决斗：舒尔

玩怎样变成沉迷、变成游戏上瘾、变成玩物丧志？好的玩和坏的玩，是在哪一步分开的？

决斗：舒尔。她在 2012 年的《设计成瘾》里对拉斯维加斯的老虎机做了多年田野研究，发现机器被精心设计成让玩家进入一种「机器区」（machine zone）：不再为赢而玩，而是为了一直玩下去、让时间和自我消失。「好的玩与坏的玩在哪一步分开」很容易被她一句话还原为「是否被设计拖进机器区」。（决斗规矩同上）

How 3　玩怎样变成手艺（第6章）｜决斗：费曼

玩怎样变成学习、变成手艺、变成事业？一个爱玩无线电的少年，怎样玩成了工程师？

决斗：费曼。他在自传性文集《别闹了，费曼先生》里讲，自己少年时就在家里摆弄、修理收音机，后来在康奈尔一度倦怠，便决定只为好玩去玩物理，从餐厅里一只被抛起的盘子的晃动算起，这份「玩」后来接上了让他获诺贝尔奖的工作。「爱玩无线电的少年玩成工程师」几乎就是他的自述，你若只说「兴趣驱动、为好玩而做」，就被他一句话装下了。（决斗规矩同上）

Why 1　为什么必然玩（第7章）｜决斗：潘克塞普

人们总把玩当作正事之外的事，为什么人和动物必然会玩？一个从小不会玩的孩子会怎样？是哪两维的矛盾推出了玩？

决斗：潘克塞普。他在 1998 年的《情感神经科学》里提出，哺乳动物脑的皮层下有一套与生俱来的 PLAY（嬉闹）情绪系统，并以大鼠被挠痒时发出高频超声

「笑声」的实验著称；他认为剥夺打闹玩耍会影响幼崽的社会与情绪发展。「人和动物为什么必然会玩」最容易被他一句话还原为「脑里本来就有一套玩的回路」。（决斗规矩同上）

Why 2　玩与幸福（第8章）｜决斗：席勒

玩和创造、自由、幸福是什么关系？为什么人最幸福的时刻，常常是忘我地玩的时候？

决斗：席勒。他在 1795 年的《审美教育书简》里提出，人身上有感性冲动和形式冲动两种力量，唯有「游戏冲动」能把两者调和起来，所以人只有在游戏时才是完整的人，也才是自由的人。「玩是最自由的发生、忘我地玩最幸福」很容易被他一句话装下：游戏调和了两种冲动，人在其中成为完整而自由的人。（决斗规矩同上）

Why 3　AI 时代的玩（第9章）｜决斗：彼得·格雷

AI 时代很多工作被机器做了，人会不会越来越像在「玩」？能不能给父母、老师和普通人一条把玩当回事的发生路径？

决斗：彼得·格雷。他在 2013 年的 Free to Learn 里指出，二十世纪五十年代以来儿童不受成人支配的自由玩耍持续减少，同期儿童的焦虑与抑郁上升，并给出现成方案：还给孩子自由玩耍的时间，提倡混龄、自主的学习环境（如瑟谷式学校）。你给父母、老师的「把玩当回事」的路径，若只是「多给孩子自由玩的时间、少安排」，就是他的方案。（决斗规矩同上）

附录二　本书怎样会错

下面把九章「这一章怎样会错」里的大局面一句一条收在一起。它们都是粗粒度的：只说「出现什么样子，本章就错了」，不是实验设计。全书的总推翻条件见导读和结语。

第1章　刚才不算

1. 孩子推倒积木、拍扁泥巴之后，几乎从不换个搭法、改个捏法，只是原样再来——「推倒是结论」就站不住。
2. 刷手机之后的那种空，一旦拿掉焦虑、疲劳、睡眠差，「撤销真假」就什么也说明不了——「假撤销」只是旧东西的新衣服。
3. 作业天天签字、拍照上传的家庭，孩子自己推倒、修改、涂改的次数并不比别的家庭少——「评估一站站外包」是把碰巧同时出现的事写成了因果。

第2章　推沙堡的手

1. 在可逆材料、无人追究、能再来都具备时，孩子亲手推倒自己认过的沙堡，普遍露出难过而不是笑。
2. 被浪冲塌和自己推倒，孩子的反应没有分别——「谁宣布了没了」不是那条分界，与伽达默尔、温尼科特的决斗就输了。
3. 推之前停不停、停多久，与推完笑不笑毫无关系——「认」那一拍是本书硬加的工序。
4. 老师长期当众认错、留错，学生指错、说出自己疼的错毫无变化——「强者先付、弱者才敢付」要减重；从小几乎没机会亲手推倒自己东西的人，成年后照样敢拆自己搭的东西——沙滩与成人世界之间那座桥是一厢情愿。

第3章　谁有权说不算

1. 孩子只在有观众时才推散，没人看时很少推——推散是表演，不是销账。

2. 照片发得勤的家庭，孩子自由玩得更久、玩完抬头找人反而更少——快门并没有给玩开账。
3. 推塔推得欢的孩子也更常把别人的账一起销掉——销账权和赖账分不开；手边只有电子游戏的孩子照样长出「倒了算我的」底气，电子游戏那一段就要改写。

第4章　从无聊到玩起来

1. 给干沙、湿沙、砖，长出来的游戏一样多、一样久——「留痕时间」这根中轴就折了。
2. 规则常常抢在动作前头的游戏反而玩得更久、更投入——「规则抢先，游戏就散」要收回。
3. 总是刚赢的孩子先提议换地方，输得最多的反而最舍不得走；或者孩子普遍先给游戏起名再动手——「痕先于规则」与「旧地对输家是一本账」要让位给恋地说和维果茨基。

第5章　玩完之后的那五秒

1. 玩完那一拍接与不接，和孩子日后玩得收不收得住、玩完说不说话毫无关系——「回响断崖」只是想象出来的崖。
2. 「不知道」说得多不多，只跟年龄、语言能力、脾性有关，跟大人怎么接半截话无关——「三句半截话」的机制要降为猜测。
3. 照着家里的小制度试几个星期，孩子主动说话没有多，玩得反而更久——本书高估了家里那几平方米能做的事。

第6章　会拒绝的收音机

1. 不少人的玩从来没有被门外的人等过、要过，照样成了公认的工程师或手艺人——「门外要有一个明天来取的人」是多余的。
2. 总被大人用好话圆场的孩子，几年后和没被圆场的孩子一样肯坚持、一样修得好——「第三本账杀死能差」要收回。

3. 在「物说了算」和「人说了算、而且常放水」的环境里长大的孩子，长大后手艺上看不出分别——「裁定权移交」只是一种说法，不是手艺发生的关键。
4. 撤掉安慰、只说「它没响」，普遍让孩子从此不碰那样东西——「撤掉」要改成「晚一点说、少一点说」。

第7章　松爪

1. 孩子松得多不多，只跟天生的性子和身体有关，跟松出去以后被接住、被咬回还是被晾空无关——潘克塞普的底盘说就够了。
2. 被晾空和被咬回对孩子的影响没有分别，甚至被咬回更伤——「晾空比咬回更伤」要收回。
3. 大人长期给「让」记名、接住孩子的半句，孩子仍旧不开口、长大后仍旧第一个替饭桌圆场——草坪与饭桌之间那座桥是一厢情愿。
4. 从小松总被晾空的孩子，长大后在开玩笑、让一步、留半句上和松总被接住的孩子一样自如——「结算型」的描写只是把一种性格画成了一段经历。

第8章　空着的椅子

1. 同一个错第二次出现之后和两次错得不一样之后，下一手的快慢毫无分别；或者第二次同错之前给不给一个新说法，下一手都一样——「解释位」只是好听的比方。
2. 排长队、抄表格时「我」也不在场，人却只觉得麻木——空着的椅子只是忘我幸福的必要条件，不是全部（本书倾向承认这一条）。
3. 教室里试过「并排摆两次错、不评人」，孩子第二次同错后的停顿和抬头看老师毫无变化——本章在教室这一半退出。

第9章　缺省流

1. 被高度安排的孩子在第一个自由下午就能自发对同一样东西摆弄两三次——「还回来的时间会被缺省流先占走」要收回。

2. 家里的屏幕时间大部分是有目的、专门选的，「没事干才拿起来」的只占一小块——缺省流只是比喻。
3. 孩子发呆和看屏幕被追问得一样多，或那片无事可做的时间最先落脚的地方普遍不是屏幕——「不用解释」不是主因，要把功劳还给「屏幕本身更吸引人」。
4. 孩子扑向屏幕几乎只跟着疲劳、焦虑、学业压力起落，跟家里有没有空白、有没有人供土无关——「供土」找错了地方。

第10—12章　第10、11章不设「这一章怎样会错」：第10章的三觉说法押在前九章的判断上，前九章错了它跟着错；第11章的自我清点见 11.5。第12章的做法如果照着试了相当长一段时间，孩子主动来找大人说话没有多、自己反复摆弄同一样东西的时候也没有多，就说明本书高估了这几件小事，或者看错了问题所在（见第12章「这些做法怎样会失灵」）。

附录三　引文核验表

下面按章收录正文引到的书目与说法的核验情况；书目本身已整理进「参考书目」。〔核〕表示年份、书名或表述已经核过；〔待核〕表示仍待核。正文凡没有核到原书原话的，一律写作转述（「他大意是说」），不挂页码；〔待核〕各条都不改变正文论证的方向。

前言与导读

- 〔核〕九位决斗大师代表作年份：赫伊津哈《游戏的人》1938；伽达默尔《真理与方法》1960；契克森米哈赖《厌倦与焦虑之外》1975；舒尔《设计成瘾》2012；费曼《别闹了，费曼先生》1985；潘克塞普《情感神经科学》1998；席勒《审美教育书简》1795；彼得·格雷 Free to Learn 2013。

第1章

- 〔核〕赫伊津哈《游戏的人》1938；「魔环」为书中所列游戏场地之一，经塞伦与齐默尔曼 Rules of Play（2003）流行为术语。
- 〔核〕汤普森《时间、工作纪律与工业资本主义》1967。
- 〔核〕贝特森《游戏与幻想的理论》1955（旧金山动物园观察），收入《迈向心灵生态学》1972。
- 〔核〕德西 1971 年索玛拼图实验（量的是自由时段里花在拼图上的时间）。
- 〔核〕福柯《规训与惩罚》1975（全景敞视；「检查」把人变成「个案」）。
- 〔核〕戈夫曼《日常生活中的自我呈现》1956／1959（前台、后台）。
- 〔待核〕赫伊津哈游戏定义的中译本版本、译者与页码（正文为转述，注明「不是原话」）。
- 〔待核〕德西与瑞安 1985 年《人类行为中的内在动机与自我决定》的中文通行书名（正文未点书名）。

第2章

- 〔核〕伽达默尔《真理与方法》1960 论游戏（游戏的主体是游戏本身、往返运动；正文为转述）。
- 〔核〕温尼科特《游戏与现实》1971，《客体的使用》。
- 〔核〕席勒《审美教育书简》1795，第十五封信「完整的人」、第二十七封信「过剩的力」（转述）。
- 〔核〕维果茨基 1933 年游戏讲演（「大一头」、最近发展区），收入 Mind in Society 1978。
- 〔核〕塞利格曼等 1967 年「习得性无助」实验。
- 〔待核〕若改为直接引文，需核洪汉鼎译《真理与方法》、冯至与范大灿译《审美教育书简》等中译本页码；底稿所引伽达默尔「英译本第102页」一句未用。

第3章

- 〔核〕《尚书·旅獒》「玩人丧德，玩物丧志」（按《书序》作者为太保召公；属古文《尚书》，成篇年代有争议）。
- 〔核〕《论语·述而》「志于道，据于德，依于仁，游于艺」；《论语·雍也》「知之者不如好之者，好之者不如乐之者」。
- 〔核〕朱熹《论语集注》「游者，玩物适情之谓」；《礼记·学记》「君子之于学也，藏焉，修焉，息焉，游焉」。
- 〔核〕温尼科特「潜在空间」（1971）；埃德蒙森 1999「心理安全」；莫斯《礼物》1925；巴特《明室》1980「此曾在」；波普尔《猜想与反驳》1963（转述）。
- 〔核〕格鲁斯《动物的游戏》1896、《人的游戏》1899；杜威《民主主义与教育》1916 第十五章（转述）；萨顿-史密斯《游戏的模糊性》1997。
- 〔待核〕若附录要标中华书局本《四书章句集注》页码，待核页码。

第4章

- 〔核〕契克森米哈赖《厌倦与焦虑之外》（Jossey-Bass，1975），研究对象含棋手、攀岩者、舞者、外科医生；《心流》1990；「经验取样法」为他与同事发展的方法（转述）。
- 〔核〕维果茨基 1933 年游戏讲演（英译 1967），想象情境与规则（转述）。
- 〔核〕吉布森《视知觉的生态学进路》1979，「可供性」；段义孚《恋地情结》1974（转述）。
- 〔核〕戈夫曼《相遇》1961 中〈游戏中的乐趣〉（转述）。
- 〔核〕跳房子各地格子与叫法不同，改为一般性说法，不引具体民俗调查。
- 〔待核〕若改为直接引文：契克森米哈赖两书、维果茨基讲演、《恋地情结》中译本的版本、译者与页码。

第5章

- 〔核〕舒尔《设计成瘾》（Princeton University Press，2012）：拉斯维加斯长期田野、「机器区」、玩家不为赢而为继续玩、加快节奏压短间隔等设计（概括性转述）。
- 〔核〕凯卢瓦《游戏与人》1958：四类游戏与贯穿四类的 paidia／ludus 一轴。
- 〔核〕特罗尼克等「静止脸」：1975 年学术会议首报，1978 年正式发表。
- 〔核〕「安全基地」概念出自安斯沃思，鲍尔比 1988 年以 A Secure Base 作书名。
- 〔核〕戈特曼与德克莱尔 Raising an Emotionally Intelligent Child 1997；「邀约」与转向／转开见 The Relationship Cure 2001（转述）。
- 〔核〕DSM-5（2013）把「网络游戏障碍」列为需进一步研究的状况；ICD-11「游戏障碍」2019 年通过、2022 年生效。

- 〔待核〕「目的不是赢，而是继续玩下去」是舒尔本人的概括还是玩家原话、在原书哪一页（正文已写成转述）。
- 〔待核〕《设计成瘾》《游戏与人》、戈特曼 1997 一书的中译书名、译者与页码。

第6章

- 〔核〕费曼《别闹了，费曼先生》（1985）：少年修收音机、〈靠想就能修收音机〉，康奈尔倦怠与「只为好玩去玩物理」，餐厅抛盘子、与贝特的对话及与获奖工作的连接（均为转述）；1965 年与施温格、朝永振一郎同获诺贝尔物理学奖。
- 〔核〕杜威《民主主义与教育》1916 第十一章（经验的主动与被动两面）、《经验与教育》1938；「做中学」为后人概括。
- 〔核〕「最近发展区」（Mind in Society 1978）；「脚手架」出自伍德、布鲁纳与罗斯 1976 年论文，非维果茨基本人用语。
- 〔核〕德韦克《终身成长》2006；Mueller 与 Dweck　1998 年夸聪明／夸努力实验。
- 〔核〕海德格尔《存在与时间》1927 第十五、十六节：锤子，上手与现成在手（转述）。
- 〔待核〕德韦克 2015 年谈「虚假成长型思维」的回顾文章的刊物与日期（一般指当年 9 月《教育周刊》的评论文章；正文只写「二〇一五年在一篇回顾文章里」）。
- 〔待核〕《别闹了，费曼先生》中译本页码；《存在与时间》陈嘉映、王庆节译本页码及「上手状态／现成在手状态」译名。

第7章

- 〔核〕潘克塞普 Affective　Neuroscience（Oxford　University　Press, 1998），皮层下基本情绪系统之一 PLAY。

- 〔核〕潘克塞普与伯格多夫2000年前后的系列论文：大鼠被挠时约50 kHz超声「笑」，挠法模仿打闹、挠停交替。
- 〔核〕剥夺打闹玩耍的幼鼠日后社会行为不顺（潘克塞普、佩利斯夫妇等）；打闹中的「自我设障」（佩利斯等）。
- 〔核〕贝科夫：玩耍弓身为邀玩信号，常紧挨最易被误会的扑咬前后出现；「先松再弓」是本书的读法，正文已注明。
- 〔核〕贝特森元沟通、「安全基地」、「静止脸」均回指第1、5章，口径一致；生态位构建（2003年专著）正文泛说、不点名。
- 〔待核〕Affective Neuroscience的中文通行译名（正文暂作《情感神经科学》）。

第8章

- 〔核〕席勒《审美教育书简》第十五封信，通行说法「只有当人是完全意义上的人时，他才游戏；只有当人游戏时，他才完全是人」（正文不挂某一译本）；感性、形式、游戏三种冲动（第十二至十五封信，转述）。
- 〔核〕亨克尔2014年博物馆拍照实验（《心理科学》）。
- 〔核〕《心流》1990「自我意识暂时消失」；德韦克《终身成长》2006。
- 〔核〕贝特森学习层级（收入《迈向心灵生态学》1972）；维果茨基《思维与言语》1934「内化」。
- 〔待核〕「蜈蚣先迈哪条腿」寓言的出处（一般归于1871年前后克拉斯特的小诗；正文不注出处）。
- 〔待核〕席勒第十五封信若给页码，需按所选中译本核。

第9章

- 〔核〕格雷Free to Learn（Basic Books，2013）；格雷2011年〈The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents〉（《美国游戏杂志》第3卷第4期）。

- 〔核〕瑟谷学校1968年创办于马萨诸塞州弗雷明汉；格雷与查诺夫1986年前后研究其毕业生。
- 〔核〕卡尼曼《思考，快与慢》2011；约翰逊与戈尔茨坦2003年器官捐献默认选项研究。
- 〔核〕赫拉利《今日简史》2018；波兹曼《童年的消逝》1982；凯恩斯〈我们后代的经济前景〉1930（每周约十五小时）。
- 〔待核〕格雷替电子游戏说话的具体篇目（一般认为见其《今日心理学》专栏2012年前后诸文；正文留有一处待核标记，核不到就改为不标篇目的说法）。
- 〔待核〕Free to Learn的中译本书名与出版信息。

第10章

- 〔核〕回声可辨：人耳分开原声与回声约需0.1秒以上间隔，按声速约340米／秒，对应反射面约17米（初中物理通行表述）。

第11章

- 〔核〕11.3表中九章的四套异位三角与同位对照，已对照原始问对逐章核过；两篇成文论文第四套重复，按同一交叉点的四角卡补定，表下有注。

第12章与结语

- 不新引外部文献，所涉说法均为前文已核条目的复述。

另有两处底稿问题已在写作时改正，记在这里备查：Why3底稿所引「古塔与卡拉库利」查无可靠出处，已删去，相关意思改为作者自己的论证；波兹曼《童年的消逝》出版于1982年（1985年是《娱乐至死》），赫拉利谈注意力与算法的是《今日简史》（2018）而不是《未来简史》，正文均已照改。

合计：〔待核〕史实十四条（第1章2、第2章1、第3章1、第4章1、第5章2、第6章2、第7章1、第8章2、第9章2；第10—12章与结语0）。其中碰到正文说法

的实质条目三条（第5章舒尔一句的归属、第6章德韦克 2015 年文章、第9章格雷谈电子游戏的篇目），书目信息四条（第1、7、9章三个中文译名与第8章寓言出处），其余七条只关中译本页码。