

## 解玺璋:写出梁启超的质感和温度

■本报记者 李芸

## 双鱼座梁启超

“梁启超……清同治十二年正月二十六日(1873年2月23日)生于新会之熊子乡茶坑村,若以干支计算,恰逢癸酉年,属鸡。以星座论,则为双鱼。”梁启超属于双鱼座,据说,这个星座的男人总能保持一种天真、忠厚的气质……”

在这部60万言,“梁启超去世83年来最客观、最详实”、极具“学术范儿”的《梁启超传》一书中,居然两次言及“双鱼座”,这是作者颇为诧异。问起原因,作者解玺璋憨厚一笑,说:“其实我不懂星座。这样写一是想和年轻读者拉近距离,或许也能丰富他们对梁启超另一个维度的认识。”

“二是因为我有很多双鱼座的朋友,常常被邀请参加他们办的‘双鱼会’,我是巨蟹座,据说双鱼和巨蟹是好朋友。这样一说,那我和梁启超也是有一定缘分的。”

解玺璋与梁启超结缘于34年前。1978年,他在中国人民大学新闻系做学生时,老师说真正弄通中国新闻史,第一个绕不过去的人物就是梁启超。于是他跑到国家图书馆柏林寺书库,研究了整整一个学期的《时务报》——全套《时务报》摞起来大约有三尺多高。

自此以后,30多年来解玺璋心里一直装着梁启超,他固执地认为现代新闻史与文学史对梁启超认识不足,他想写出一个真实的梁启超。

## 被冷淡被误解

对梁启超的误解不止在现代新闻史与文学史上。

学者刘再复说:“30年前,我读了北京出版社的一部《梁启超传》。可是读了之后,我非常难过,甚至愤怒。梁启超,这位中国近代伟大的思想家,中国从古代社会走向现代社会的历史杠杆式的伟大改革家,竟被说得一无是处,以致被描述成阻碍历史前进的反动物。”

一直以来梁启超的头上被人地戴了好几顶帽子——维新派、改良派、保皇派、立宪派,直至反革命派。而民间对梁启超的道德评价更是不佳,比如有人指责他多变、善变,是个没有操守的反复无常的小人;还有人把他与袁世凯、段祺瑞,以及北洋政府的合作,视为贪恋权势的证据,甚至有人骂他欺师灭祖、欺世盗名,人格、天良均已丧尽。

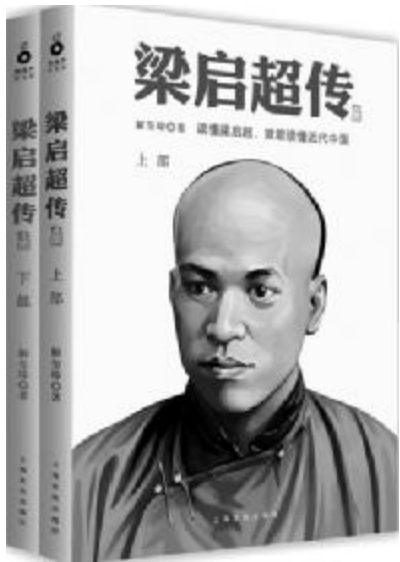
梁启超被冷淡被误解有一定的历史原因。梁启超逝世后,他的弟子张其成就注意到“舆论界甚为冷淡”,并担心“梁先生与国民党政见不同”,恐怕在近代史上不能得到公正的评价。张其成的预感没有错,在梁启超生前国民党就对他多方限制,死后迟至1942年国民党才对他颁布了褒扬令。

除了国民党掌权后刻意的压制、矮化之外,梁启超身后寂寞与20世纪激进主义思潮是分不开的。在一个鼓吹暴力革命的社会氛围里,改良主义必然会被视为异类而加以排斥。还有一个原因,梁启超的弟子像徐世昌、蒋百里、丁文江以及蔡锷等都早夭,其他弟子如徐中舒、王力、姜亮夫等都在学界享有大名,但在社会政治领域却影响甚小。这也是梁启超思想长期以来得不到关注的的原因之一。

## 走进他的内心

当4年前解玺璋决定为梁启超作传时,他埋头于数千字的故纸堆中进行沙里淘金。哲学宗师方东美曾经有言,研究一个思想家,首先要作同情的了解,要入乎其内,才能出乎其外。

走进梁启超的内心,解玺璋唯一能采取的办法只有读书。丁文江、赵丰田编写的《梁启超年谱长编》他至少读了5遍,同时,他有选择地读了《饮冰室合集》以及与梁启超相关的一些人物,比如康有为、黄遵宪、谭嗣同、汪康年、唐才常、孙中山、章太炎、杨度、袁世凯、蔡锷、蒋百里、丁文江、胡适、徐志摩,乃至蔡元培、夏曾佑、张君勱、张东



《梁启超传》,解玺璋著,上海文化出版社2012年9月出版

苏、陈独秀、李大钊、梁漱溟、陈寅恪等诸多同时代人留下的年谱、传记、书信、日记和文集。

“如此集中的阅读让我在几年里换了两次老花镜,视力迅速退化”,也正是这种阅读,让解玺璋“一再和梁启超的伟大灵魂相逢”。解玺璋说,几年阅读,梁启超渐渐地在他心里生动起来,他的《梁启超传》要把自己的这种阅读感受转化成文字,写出一个有质感有温度的梁启超,呈现出梁启超丰富多彩、非凡伟大的人生以及波澜壮阔的中国近现代历史进程。

## ||对话

## 现代政治体制设计师梁启超

《中国科学报》:你个人如何评价梁启超?

解玺璋:梁启超是一位伟大的思想家,同时,又是一位百科全书式的学问家,他还是现代民族国家政治体制的设计师。梁启超的学问涉及到政治、经济、思想、文化、宗教、哲学、历史、法律、财政、金融等等,真可以说是包罗万象,我在写作中总感觉自己知识储备不够,捉襟见肘。梁启超太庞大了,我们对他的了解只能是“盲人摸象式”的。

说到性格,梁启超是一个性情中人。胡适说梁启超“为人最和蔼可爱,全无敌府,一团孩子气”。

梁启超很犹疑,情绪容易大起大落,易被人或事激动,激动起来忘乎所以,遇到挫折又容易灰心。这从他的家信中就可以看出,某次给大女儿思顺写信,情绪很不好,喝到醉醺醺的,第二天早上起来一看,满满两页纸写的都是思顺思顺。梁启超这种性格注定了他不是合格的政治家,只是一个政治思想家。

梁启超还是一个有赤子之心的人,他没有成见,不执拗,他认为只要对中国有好处、对中国进步有好处,就能接受。这也是梁启超被认为一生多变、反复无常的原因。

《中国科学报》:我们该如何理解梁启超的“多变”?

解玺璋:在梁启超一生中,大的变化有两次。在戊戌变法和初渡日本时,他态度极端激进,因为与孙中山走得近,曾被康有为训斥。后来他游历美国,给他带来很大震动,逐步形成了系统的君主立宪思想。一战之后,他赴欧洲考察,看到曾非常推崇的西方科学主义、个人主义给人类带来了巨大灾难,开始重新思考中国传统文化。早

年他对传统持彻底否定态度,被胡适认为是“最辉煌时期”,甚至被看成是全盘西化的人物。梁启超每个阶段都不一样,因为他不断在批评和否定自己,用他的话说,就是“以今日之我,反对昨日之我”。

很多人说梁启超善变,其实,他是变中亦有不变,他的家国情怀、包容一切的胸襟,就是终其一生不曾改变的。

《中国科学报》:龙应台在2000年将要来临时写道:“一百年之后我仍受梁启超的文章感动,难道不是因为,尽管时光荏苒,百年浮沉,我所感受的痛苦仍是梁启超的痛苦,我所不得不做的呼喊仍是梁启超的呼喊。”让她大为感叹的是,“梁启超的‘法者天下之公器,变者天下之公理也’所勾勒出来的就是我们转进21世纪的此刻所面对的现代化以至于全球化的基本原则。”今天我们对梁启超的重新认识和发现,意义何在?

解玺璋:梁启超的一生,殚精竭虑、呕心沥血,始终没有放弃对国家现代化与人的现代化的追求和努力。

他从开民智走到新民,其核心就是人的现代化,而国家现代化的聚焦点,则是宪政和政治的民主化。他是最先将民族、国家、国民等新术语引入中国思想界的启蒙者,同时,他也是宪政主义、民主主义、民族主义等新观念的权威阐释者。他的民族主义是基于现代“民族—国家”的理念,倡导的是一个多元一体的中华民族共同体。他的民主主义以民主、自由、人权为思想底线,主张民权即国权。近100多年来,中国知识界最关切的问题,中国的现代化,包括文化的现代化、国家的现代化、人的现代化乃至政治的现代化,都没有超出梁启超政治遗产和文化学术遗产的范围。

## ||书话岁月

## 《伊索寓言》本来只是『动物的故事』

■金涛



《伊索寓言》的汉译本很多。我最近看到两种《伊索寓言》译本很有特色,至少从外国名著的翻译史上是值得一提的。

一种是《全译伊索寓言集》(中国对外翻译出版公司1991年1月出版),列入“苦雨斋译丛”,译者周作人。这个译本很有年头了。流行很广的1955年人民文学出版社出版的《伊索寓言》,就是根据周作人的这个译本付梓的。

周作人的《全译伊索寓言集》,最大的特色系周氏直接译自希腊原文,比较而言,周氏译本比起从其他文字再转译为中文的译本,似乎更接近原汁原味了。

周氏译本共收358则寓言,附录收有周氏的《关于伊索寓言》一文,文章对于这部文学经典的起源、作者、传播的历史作了简要介绍。值得一提的是,《伊索寓言》很早就流传到中国,贾喻凯在“译者的话”说,早在明朝《伊索寓言》就已传入我国。周作人认为,《伊索寓言》是19世纪末林琴南翻译此书选用的名称,此前1840年教会出版的英文译本名为《意拾蒙引》,“意拾”与“伊索”是原名的拉丁文拼法,并用英文译法译成,原来应该译作“埃索波斯”。另外,周氏并不喜欢“寓言”这个名称,认为“也是好古的人从庄子书里引来的”,他认为在希腊古代这些只称为故事,“说得详细一点,是动物故事,被用作譬喻来寄托教训乃是后来的事”。

周氏对于《伊索寓言》的作者也作了一番考证:伊索(埃索波斯)原是希腊萨摩斯人雅特蒙的家奴,以擅长讲故事出名,后来成为自由民。他生活的年代约在公元前570年(公元前6世纪),比孔子早一辈,而最早的寓言集成于公元前300年间,名为《埃索波斯故事集成》,由亚里士多德的再传弟子、巴勒隆的台美忒利阿斯所编,收有200则故事,但已散失。以后又有多种版本流传。因此周氏认为《伊索寓言》“虽然写着伊索的名字,可是没有一篇可以指得出来是他的作品”,他认为这些“动物故事起源于民间,文人加以利用,亦或有临时创作者,随时随地时本无一定,也难以有作者的主名,但照例故事积累,自然多归于一处一人……寓言的著作遂归于伊索即埃索波斯一人的名下了。”

由于古代各民族的文化交流和相互影响,周氏也谈到希腊寓言受到印度、阿拉伯动物故事的影响,以后还受到基督教文化的影响。这些都是需要进一步探究的东西方文化交流的课题。不过,关于《伊索寓言》的教育作用,周氏的看法是很值得重视且令人玩味的。他说:“伊索寓言向来一直被用于启蒙用书,以为这里边故事简单有趣,教训切实有用,其实这是不对的。于儿童相宜的自是一般的动物故事,并不一定要是寓言,而寓言中的教训只是絮絮,说几句杀风景的话,所说的多是奴隶的道德,更是不足为训。”

另外一种《伊索寓言》译本是人民文学出版社的名家绘本《伊索寓言》(2003年9月出版),这是由意大利和法国三位画家为伊索寓言创作的图画绘本,共收入178则寓言。这本名家绘本的作者都是多次在国际重要插图大展中获奖的画家,风格各异,而且内文强调的是“一般的动物故事”。画家们以各自独特的手法表现他们对经典的理解,不仅给人以强烈的艺术享受,也赋予经典作品以全新的艺术魅力。这种尝试,对于许多经典作品的再创作,也提供了成功的经验。

## “游戏化”的艰苦之乐

■郑渊川

这是一本本来试图为玩家正名的书,但说着说着就变成了截然不同的观点。全球著名未来学家、世界顶级未来趋势智库“未来研究所”游戏研发总监、获选《彭博商业周刊》“十大最重要创新人士”之列的简·麦戈尼格尔所著的《游戏改变世界:游戏化如何让现实变得更美好》,不仅将游戏定义为“人类文明的基本组成部分”,而且认为“游戏方式”、“游戏化”将让现实变得更美好,并可能改变世界的未来趋向。

坦率地说,读完这本书后,我基本赞同简·麦戈尼格尔对“游戏方式”、“游戏化”效用所下的判断,但对书中对电脑、网络游戏对人的影响的观点持保留态度。

游戏,与“游戏方式”、“游戏化”存在根本区别。游戏方式指的是按照人的思维规律和行动特点,改善创新创造或工作执行的方式,包括目标、规则、反馈系统和自愿参与四个决定性特征。人既可以在电脑或网络游戏当中,也可以在做的任何事情时体现这样一种方式。不排除游戏玩家能从游戏中习得行为习惯,然后平移到工作中,生活中,像“打怪”、“练级”那样高度关注、高效行动并取得可观业绩;但同样也存在(或许更多的)偏差,即玩家在游戏中的一个做事的样子,游戏之外却又不是另一个样子。

不同类别的电脑、网络游戏,会给玩家

带来不同的体验满足。简·麦戈尼格尔将之概括为“游戏的7大艰苦之乐”,包括:高风险工作(游戏)带来的成敗双重复刺激、重复工作(游戏)带来的一项可以产生持续并明确结果的刺激、脑力工作(游戏)所培养的认知能力、体力工作(游戏)让人分外享受精力竭过程、探索性工作(游戏)激励人积极进取、团队工作(游戏)培养人在集体行动中正确发挥作用、创造性工作(游戏)则让人完成目标时体验到自豪感。

简·麦戈尼格尔自己也承认,游戏玩家在游戏之外的工作和生活,很难对应找到与游戏项目同质的行动领域,反过来说,如果某一个游戏玩家有意寻找符合上述“7大艰苦之乐”的一个或多个电脑、网络游戏,切实获得了这些“艰苦之乐”,对其自身以及世界会无任何实际作用吗?

在无法回避玩家游戏上瘾、游戏状态与其他状态分离等现象时,简·麦戈尼格尔一笔带过,最好的游戏玩家是“能够在心爱的游戏与完整而积极的人生之间实现平衡的人”。为此书中举出了较大比例的美国企业管理人员闲暇时,借助休闲游戏放松心情、调适状态等案例,已在证明实现上述平衡不仅是可能的,而且已经相当普遍地实现。但问题是,休闲游戏各类品种,与简·麦戈尼格尔书中更为浓墨重彩举出的,可以带

来“7大艰苦之乐”的游戏(譬如“魔兽世界”)是根本不同的,前者可以带来的成就感(自豪感)远远低于后者。

积极心理学认为,人的内在奖励分为四大类型:让自己感到满意的工作、有机会体验成功、能够与社会建立联系、渴望过得有意义。简·麦戈尼格尔认为,当代人的工作和生活如果按照“游戏化”的方式予以改进乃至重建,将人的四种内在奖励内嵌到工作和生活中,将会带来更多的幸福、更大的事业成就。这个说法当然是对的,但无论哪一类工作(即便是互联网业甚至网游企业中的职位)按照“游戏化”进行改造,在岗位履职的过程,本质上与玩游戏还是有很大分别的,将二者混为一谈毫无意义。

《游戏改变世界》一书第二部分就此展开的叙述,就因此显得较为牵强,比如简·麦戈尼格尔在论述“游戏化”可以带来更强社会联系的观点时,就出现了“游戏”、“游戏化”不分的情况,也没能举出有说服力的事实例证或实验结论。

同样,我们可以说,借助“游戏化”改善一些企业、公益组织的文化传播成效,让“更宏大的意义”得以充分体现。但现有的多款以人类文明史为背景的电脑或网络游戏,却未必总能实现这方面目的,反而可能因游戏产品制作方的文化偏见等因素,让游戏产品

## 俯瞰人类健康的历史进程

■田旭中

在这个世界上,人类被称作万物之灵。因为有了人类,才有了人类文化和人类文明。据说,人类文化有300万~700万年的历史,而人类文明则只有5000多年的历史。

美国学者摩尔根在其名著《古代社会》一书中,把人类从低级阶段到高级阶段的发展分为蒙昧、野蛮、文明三个阶段。文明是人类社会发展到高级阶段时



《科技进步与人类健康》,敬慕秋著,电子工业出版社2012年7月出版

才出现的。这就是说,作为人类文明重要标志的健康理想,也是伴随着人类文明的历史进程逐步形成、逐步完善、逐步成熟、逐步实现的。

而300年前的工业革命则作为一种强力加速器,把人类对于自身健康的认识和实践上升到一个崭新的高度。这中间,科学技术起到了决定性的革命性作用。可以说,科学技术不仅从整体上改变了人类对于健康的理念,而且在很大程度上影响了人类向往健康、追求健康的行为方式,自然其中包括生活方式和思维方式。敬慕秋的新著《科技进步与人类健康》以扎实的史实、生动的事例和新颖的观点回答了人们对于人类健康的种种企盼、困惑和选择。如果说,我们以往对于健康的认识还比较肤浅,那么,当我们读完本书后则对于健康的认识大大深化了。

作者运用其在软科学领域具备的各种知识储备,不仅生动地描绘了科学革命之前人类对于健康的无知与无能。而且生动地描绘了工业文明以来人类对于健康从理论到实践的全面进步。作者认为,正是科学技术让人类看到了自身的潜能与伟大,正是科学技术让人类看到了迈向健康之路的希望之光。这就从理性的高度阐明了科技进步与人类健康的内在联系。

作为一部学术性很强的科普类著作,作者在架构本书时,分别设计了4个专题作为章节。第一专题以10个小节重点叙述了2000多年来人类遭遇的最可

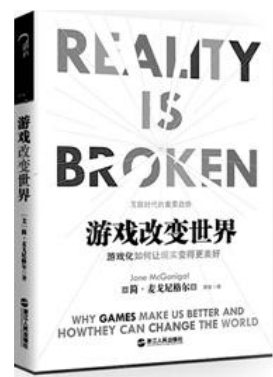
怕的瘟疫,在时间顺序上首尾相衔,读来十分顺畅。这实际上是让人们重温旧史,审视自身。

第二专题以10个小节重点梳理了中国医学的发展脉络,在时间顺序上也从远古及近,脉落清晰。这部分可说是纵向回溯中国医学发展历史,这部分最后两节则对西方医学特别是19世纪以来西方医学的进步作了介绍。这个专题是对第一专题的补充和延伸。前者重在述疾病,后者重在写医药。

第三个专题则以11个小节紧扣健康主题展开纵向论述,对现代社会健康的种种现象作了描述,重点突出,观点鲜明,读来发人深思。

第四个专题以12个小节对当前人类健康所面临的种种重大现实问题和选择方向作了阐述,让人读后思路更加清晰,选择更加明智。这样的著作结构与体例,既避免了一般学术著作的艰深与呆板,又保证了科普著作的可读性和生动性,兼具学术品位和文学趣味。

一卷《科技进步与人类健康》读来,轻松通透。作者让我们站在一个更广阔的文明视野上俯瞰人类健康的历史进程,进而思考人类健康的诸多问题。我们所获得的,绝不是一丁点儿所谓的形而上的健康之技,而是全面认识和把握人类健康的形而上的“道”。这样,我们在迈向明天的过程中,就能更加理性和从容地选择健康,远离疾病,在实现人类健康的理想之中创造崭新的生态文明。



《游戏改变世界》,简·麦戈尼格尔著,贾佳译,浙江人民出版社2012年9月出版

反映出“美国中心论”、“欧洲中心论”、“日本中心论”倾向,对全球其他文化、宗教、民族背景下的“宏大意义”起到的是解构乃至破坏的作用。

《游戏改变世界》的第三部分阐述的“游戏化的运作机制”,包括全情投入当下(参与机制)、实时反馈(激励机制)、和陌生人结识创造更强大的社群(团队机制)、让幸福成为一种习惯(持续性)四点,终于摆脱了先前篇章中对“游戏”与“游戏化”的混为一谈。如前述,这四项机制与工业时代惯有的“科学管理”工作机制截然不同,从根本上反映出的是对人的思维规律、行动特点、参与组织的活动方式的顺应,因而应当作为企业适应互联网时代竞争发展需要而优化管理体系的指南。

## 《第四范式:数据密集型科学发现》中文版图书正式发布

本报讯(记者张巧玲)由微软公司撰写、科学出版社出版的《第四范式:数据密集型科学发现》中文版发布会于10月23日在中国科学院国家科学图书馆举行。该书是第一本、也是至今为数不多的从研究模式变化角度来分析“大数据”及其对革命性影响的专著。

该书由Tony Hey等人主编的英文版已于2009年出版。全书以吉姆·格雷提出科学第四范式的著名演讲开篇,邀请国际著名科学家对数据密集型科学发现的理念、应用和影响进行全面分析。据该书的主要译者潘敬峰介绍,该书系统介绍了地球与环境科学、生命与健康科学、数字信息基础设施和数字化学信息交流等方面基于海量数据的科研活动、过程、方法和基础设施,生动揭示了在海量数据和无处不在网络上发展起来的与实验科学、理论推演、计算机仿真这三种科研范式相辅相成的科学研究第四范式——数据密集型科学发现。

该书还进一步探讨这种新范式的内涵和内容,包括利用多样化化工具不间断采集科研数据,建立系统化工具和设施来管理整个数据生命周期、开发基于科学研究问题的数据分析和可视化工具与方法等。并深入探讨了这种新范式对科学研究、科学教育、学术信息交流,以及对科学家群体的长远影响。

该书将帮助科学研究、科技发展规划、科技政策等方面的科研人员和管理者理解和把握科研环境与科研方法的革命性变化,也将对学术出版、文献情报、科学数据以及其他从事信息与知识管理的人士提供未来的战略视角。