

畅销欧美数百万册的
观念指南

观念冲突
偏见丛书

电子游戏的巨大摄魂力
是让普通人
在虚拟世界中变为超人……

电子游戏

著者 [法] 雅克·埃诺
译者 马彦华



四川出版集团·四川文艺出版社

Les Jeux Vidéo
France Le Cavalier Bleu



偏见

电子游戏

观念冲突
偏见丛书

著 者 [法] 雅克·埃诺
译 者 马彦华
译丛主编 罗顺江

四川出版集团·四川文艺出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

电子游戏/(法) 雅克·埃诺著; 马彦华译. —成都:
四川文艺出版社, 2004

(法国蓝骑士·偏见丛书)

ISBN 7-5411-2335-8

I. 电... II. ①埃...②罗... III. 计算机应用—游
戏—概况 IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 127292 号

电子游戏

DIANZIYOUXI

著 者 (法) 雅克·埃诺
译 者 马彦华
译丛主编 罗顺江

策划组稿 金 平 陈 红
责任编辑 邱季生
封面设计 邹小工
版式设计 史小燕
责任印制 喻 辉
责任校对 文 诺等

书 号 ISBN7-5411-2335-8/I·1956

开 本 700×1194 1/32

字 数 95 千

印 张 4.75

版 次 2005 年 1 月 第一版

印 次 2005 年 1 月 第一次印刷

出版发行 四川出版集团 (成都盐道街 3 号)
四川文艺出版社

电 话 (028) 86666700 [发行部] (028) 86663501 [编辑部]
邮政编码 610012

网 址 www.scwys.com

照 排 成都华宇电子制印公司

印 刷 四川省印刷技术协会印刷厂

定 价 12.00 元

版权所有, 违者必究, 举报有奖。举报电话: (028) 86636481 86241146
本书若出现印装质量问题, 请与工厂调换。电话: (028) 87851176

译序

要谈论这套独树一帜的“偏见”丛书，就不能不谈论异军突起的法国蓝骑士出版社。

应该说，这家出版社没有太长的历史，成立于刚刚到来的21世纪，主要人员不过两人。没有历史，反而没有了包袱，人员少更易统一思想。蓝骑士出版社成立以来，在众多怀疑的目光中，越来越红火，越来越声名显赫。他们出版的“偏见”系列文化丛书不仅得到法国读者的认同，就连中法文化年也指定将它作为专类图书，介绍给中国读者。

偏见，通常指人们固有的认知理念。这种习惯性的理念，不仅束缚了人们的意识，而且还阻碍了社会进步和发展。借用法国著名数学家、哲学家笛卡尔的认知模式：一切先从偏见开始。有偏见在先，再采用逆向思维，用各种方法去论证、推翻它，如此来完成一种新的理论认识。“蓝骑士”为此推出“偏见”系列的社科类文化丛书，其“艺术文化”系列有《当代艺术》《红葡萄酒》《法国喜剧》《美国文化》等；“健康医学”类有《衰老》《睡眠》《学校》等；“历史文明”类有《女人》《美国》等；“经济社会”类有《体育》《青少年》《收养》《郊区》等；其中还涉及科技类选题，如埃及考古、左撇子等等，洋洋大观，

无奇不有。正因为“蓝骑士”出版的图书不仅反响好，影响也大，为此法国媒体竞相报道，电视也做有专题节目宣传其成就。这家出版社以永远新鲜、新颖的内容征服读者。它不惧挑战，因为挑战给它带来动力！

四川文艺出版社从中精选的图书，从几个平台上反映了法国的社会、文化，希望给中国读者以全新的感受，看看法兰西人的想法，看看他们的意识，看看他们的行为，以便了解他们的人民、他们的社会、他们的个性和他们的思维特点。

中法两国都有着悠久的历史传统文化，具有各自的文化理念。从某种意义上讲，分别代表着东西方文明。相同的事物不同的理念，会给人们带来不同的感受。在当今地球变得越来越小的时候，文化的交流与碰撞不是带来毁灭，而是激发出火花！他山之石，可以攻玉，我们能否突破传统、典型的中国式理念，而从新的文化视角来看待一些习以为常但却蕴藏丰富文化内涵的事物呢？中国人常常从抽象、广义的角度考虑问题，而法国人则习惯按实际、具体的方式看待社会文化现象，这或许就是两者的不同，兼之则可取双方之长。

这套丛书作为中法文化的交流项目，代表法国人的典型理念。其实，在中国读者眼里，法国人除了充满着浪漫色彩之外，在文化、艺术领域方面则

透出先锋、超前，甚至反潮流的意识。他们的创新与反潮流也正是法兰西文明的一种特点。

固有的理念，从形成到砸破，其间存在意识提高的过程。有如生命的轮回，走过一圈后，并不是回到原处，而是螺旋式地进入到新的意境。有如我们在孩提时代和成人之后看到郑板桥的手书“难得糊涂”时的不同感受一样。同样一句话，则给人带来完全不同的感受、不同的体验、不同的收获。这或许就是“不破不立，不立不破”的辩证关系吧！

法国人也认为，固有的理念源于现实生活，源于社会意识，并被人们广为接受。但是随着社会的进步与发展，渐渐地形成了阻碍社会发展的偏见。就以“诱人恨人”的《电子游戏》为例。应该讲，电子游戏从发明至今，之所以盛行不衰，而且大有不断延伸的趋势，那是因为它有着强大的生命力，对推动、提高各个领域与行业的技能和管理水平起着不可或缺的作用。有了模拟电子游戏，部队的战略战术演练与合成将得到极大的提高；有了电子游戏，企业的收获不仅仅是扩大了业务，而且连自身的管理也更有效率；有了电子游戏，甚至连传授知识也变得简单有趣。有识之士还希望通过努力，最终让电子游戏进入奥林匹克运动会。然而，就是因为它过分地吸引了青少年，它被说成“毒品”，被视作洪水猛兽……

青少年怎么啦？让家长们“牵肠挂肚”的青少年，需要的是人们倍加关注而不是忧心忡忡！无论在心理上还是在生理上，他们都处在一个成长期，都经历着精神和身体的成熟与成长。从表现形式上看，他们好像什么都不在乎。他们显得只有自我，感情迷惘。然而，在他们内心深处，则更多的是无奈，他们会通过偏激的种种行为来发泄他们的无奈，以吸引成人的眼球！对于他们有时显得乖戾的行为，大人们除了指责、狂怒或无奈之外，是否细想过：能否多给他们一些关爱？能否自省一下：我们给他们的成长提供了什么样的环境？《青少年》一书以法国人的眼光和思考提出的一些观点，可以作为我们加强对未成年人思想道德教育的有益借鉴。

那么《女人》呢？法国文化是如何看待“英姿勃发”的女人的呢？你或许没有想到，即使法兰西这样浪漫的民族，他们眼中的女人竟然也与中国传统的看法没什么两样。“女人任性”、“女人歇斯底里”、“女人是生儿育女的机器”、“女人的位置在家里”等等，都宣扬着“男主外女主内”的陈腐观念。面对这种偏见，女权主义的做法是否矫枉过正？在当今的社会，女人也创造着历史，女人也正担负起她们的责任。然而，为什么连法国这样自称为“民主国家”的意识中也存在着女人不宜从政的

倾向呢？而作为该书的女作者，她又有什么新见解呢？

女人爱打扮，女人怕衰老！然而，生物的衰老则是从20岁开始的！这是危言耸听，还是自然法则？《衰老》一书将人一生的各个阶段，都进行了科学的分析，人们从虚无意地追求“长生不老”起，到现实的科学安排生活。这期间透着意识的转变，如果有人听到30岁就该出现第一道皱纹的时候，或许有些不安，但如果知道女人更年期后仍可过性生活，或许又感到几分欣慰。《衰老》的价值或许就是科学地分析了人的生理或心理的健康，表达出法国人的理念和建议。“长生不老”虽然虚幻，但是享受人生与长寿则是切实可行的。为什么不呢？

“清脑醒目”的《睡眠》一书以西方人特有的科学观点，理性地分析了睡眠的需要，以及睡眠与智商、睡眠与记忆、睡眠与健康的关系。

“偏见”丛书译完后，我们有一个强烈的感受，那就是不破不立！要发展就得破——破除原有的理念，在新的环境中重新认识、重新组建新的理念。或许在将来，如今书上的“新理念”也会被当作陈旧的东西被砸破，那并不是这种“新理念”不好，而是社会进步了，它由促进社会发展的动力变成了阻力，自然应该予以重组。这就是“与时俱进”。这一点在“精彩纷呈”的《当代艺术》中体现得尤

为明显。一味的传承，最终会发展到令人窒息的地步。要不是美国艺术家们具备“敢于冒险”的创新精神，放弃对欧洲大陆艺术家的承袭，否则，如何能创立风靡一时的“抽象表现主义”。虽然有些内容在中国读者眼中至今仍显得有几分荒诞，但它确实突破了旧时的框框套套，在艺术界刮起了一阵清风。否则，美国人哪敢自豪地讲他们抽象派的新画已经超过了法国流行的画派。

作为译者，我们在翻译这套丛书的时候，深感耳目一新。的确，法国人的观点和理念显得比较特别，对于这些习以为常的生活现象或社会现实，他们竟然能挖掘得那么深，并且言之有据，言之有理。他们在文化事业上的开拓精神，或许会给我们一些启迪。许多人们习以为常却又时时被忽略的东西，通常蕴藏着深刻的哲理和丰富的文化内涵！

应该承认，翻译这套丛书有着相当的难度。一是东西新，新得经常在汉语中找不到相应的词汇予以表达，有时不得不通过音译、作注甚至保留原话的方式。二是知识面之广，经常超出我们个人的知识结构。其中更不用说查资料作注释了。就以《当代艺术》为例，它所涉及的知识面，几乎叫人步步维艰。经常有新的流派需要注释，经常有大的事件需要引用背景资料，否则，中国读者比较难懂。除此之外，《衰老》和《睡眠》涉及大量的医学知

识，我们还请教了有关医学专家和其他方面的同仁。而对于原著的语言形式，也确有相当的难度，就某些语言问题在请教法国专家时，他们也称这套书的行文颇显“文气”，较为难懂。

夜以继日，劳累数月，总算脱稿付梓了！为了这套丛书能及时出版，我们在繁重的教学工作之余，放弃了所有的休息时间，日夜工作，确实不轻松。尽管如此，我们心中仍有几分忐忑，毕竟时间少了些，节奏紧了一点。

当然，我还应该感谢四川文艺出版社，感谢那些敬业、诚恳的编辑朋友，是他们购进了法文版权，我们才有机会对最新的法文出版物先睹为快，并将这些好书快速译出，以飨读者。

罗顺江

2004年11月写于青岛



目录

前言 / 12

电子游戏的历史和未来

生活,电子游戏的摇篮 / 17

电子游戏的冲击将超过电影 / 32

明天,我们在手机或因特网上玩游戏 / 39

电子游戏短期内能成为奥运项目吗? / 46

电子游戏的对象

玩电子游戏的是孩子,而且仅是男孩儿 / 53

电子游戏培养白痴 / 66

游戏中的暴力令少年们痴迷 / 71

电子游戏有如毒品 / 75

过分玩电子游戏,存在患癫痫病的危险 / 78

部队也用电子游戏搞训练 / 83

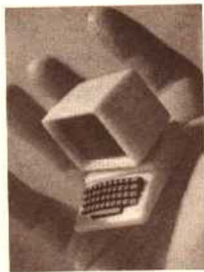
电子游戏文化

男孩子都能编写电子游戏 / 93

所有电子游戏都大同小异 / 98

日本借助电子游戏出口本国文化 / 106

电子游戏影响着人的潜意识 / 111



电子游戏业

任天堂、微软、索尼瓜分游戏主机市场 / 117

复制游戏轻松容易 / 124

《口袋怪兽》属于世纪性营销 / 130

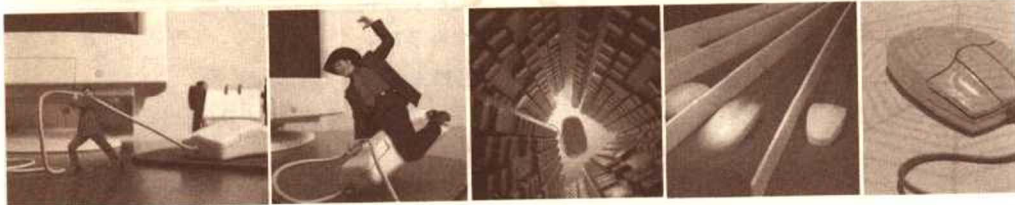
微软欲主宰电子游戏市场 / 137

附录

电影和电子游戏，受挫的情感 / 143

结论

电子游戏越来越现实 / 148



前言

由于使用Game Boy游戏主机,年轻的机器主人双手的外形发生变化。在对世界9座城市进行的一次研究表明,25岁以下年轻人最灵巧的手指,已经成了大拇指。

2002年3月24日路透社电讯稿

电子游戏成为青年人的首选娱乐

是应该关注这种现象的时候了!事实上,电子游戏进入我们日常生活已经10来年啦,它与图书、电影或者磁盘一样,成为非常大众化的娱乐项目。据估计:全世界现已售出2亿台便携式或台式游戏主机,而这些数字仍旧有增无减。电子游戏事实上已成为罕见的、不断扩大的大众娱乐项目之一。开始仅仅是简单消遣的物品,现在已成为现代世界最大的商业之一。2001年,在世界范围内已经出售134.4亿美元的电子游戏主机,以及近70亿美元的电脑游戏主机,总数达228.9亿欧元。仅在法国,2001年便销售掉2120万套电子游戏。在这些畅销产品中,著名的《口袋怪兽》《哈利波特在魔法学校》《珀金版跑车浪漫旅3》^①……这些产品的价格较高,比如,介于25.12欧元(《珀金版跑车浪漫旅3》)和73.02欧元之间,如《口袋怪兽竞技场2》。鉴于这些价格,仅电子游戏本身就占有游戏和玩具市场的1/3。

电子游戏带来的冲击不仅仅是经济的,而且还有文化的。由于全球约有3亿至4亿人使用游戏软件,这项娱乐便成为真正的大众化现象。数字表明:这些CD业从今往后几乎就同电视或学校一样,能建立一定的结构。仅仅在法国,32%的家庭配了游戏主机,27%拥有电脑。奥皮尼恩韦研究所^②的电子游戏营销专家本杰明·格拉顿估计说:“我们可以肯定地说,拥有一台电子游戏主机的法国孩子超过了70%。”

1996年,教育学家帕特里克·隆盖基本上每天都要玩电子游戏。他的计算方法搞得人眼花缭乱:每天平均50分钟!谁人不知法国^③有500万

不知疲倦的玩家？此外，家里有电脑的人声称：“玩”成为他们用电脑的主要目的。同样，他们购买电脑的第一动机就是玩游戏！

此外，许多成年人也痴迷于这种消遣，悄悄地躲在办公室里玩！……这是真正地糟蹋资源。加拿大哲学家、新信息技术专家雅克·迪弗雷纳估计说：“当今大企业头头的噩梦之一便是由电子游戏造成的生产效率的损失。北美的雇员可能用40%的时间在电脑上玩电子游戏。”美国研究机构甚至这样计算：“就生产效率而言，电脑游戏对美国的海外企业造成每年500亿美元的损失！”

电子游戏很快会搞得世界经济的第一强国踌躇不前吗？可能有人会怀疑……在大家仍希望做到心里有数的时候，操作起来也不容易。事实上，游戏软件带来的全方位的冲击却鲜为人知。当然，这些新娱乐方式带来许多问题……在年轻人的群体中，电子游戏肯定会妨碍读书或看电视吗？电子游戏能对孩子的智力和情感的发展造成什么后果呢？不幸的是，在法国，很少见到对这个课题进行研究。社会学家、青年社会化模式专家洛朗·特雷梅尔评估说：“就科学尝试而言，专门写电子游戏的著述并不多，不足十来部。”如果我们在国家统计学与经济研究学会的因特网网站上敲出“电子游戏”，我们找不到任何答案。所以，电子游



①有些游戏直接引用原语的名称，即使中国玩家也没有译名，故用原名。而有些已有译名的，由于存在着多种译名的可能性，故大部分将原文补在注释中。《口袋怪兽》又译《口袋妖怪》，《宠物小精灵》原名为Pokemon，《哈利波特在魔法学校》原名为Harry Potter à l'école de sorcier，《珀金版跑车浪漫旅3》原名为Gran Turismo 3 Platinum。——译注

②奥皮尼恩韦研究所：Opinionway，位于巴黎，主要业务为收集、分析、开发信息。——译注

戏专家阿兰和弗雷德里克·勒迪贝尔德总结说：“这种娱乐方式为数千万西方年轻人所酷爱，但对他们的父母而言，尽管他们也希望理解自己的孩子，然而对这些却知之甚少。”儿童和少年精神病科的医生塞尔日·蒂斯龙估计：“在人类历史上，孩子们第一次要求父母为他们买大人根本不懂的玩具。有时，大人压根儿不会用这些东西。这就是大人经常被搞得神经兮兮的原因。”

这样的结果便导致了出版《固定的理念》这套丛书。从道理上讲，争吵不休和偏见四起，一些人的日子变得不好过了。1993年3月，《微生命与科学》月刊上发表了一篇文章。文章中肯定说：“电子游戏可能引发癫痫病。许多人仍旧相信……事实上，长期凑近看电视机上的画面可能引起发病，那仅仅是针对癫痫病人的。在2001年9月11日纽约和华盛顿受到攻击之后，我们四周甚至掀起了类似传言：恐怖分子是在模拟飞行软件上接受训练的。这一种谣言虽没得到确认，但是一些谨慎的游戏设计师马上取消了游戏背景中的双子星座。^①”



①美国“9·11”中被击毁的纽约两座世界贸易大楼。——译注

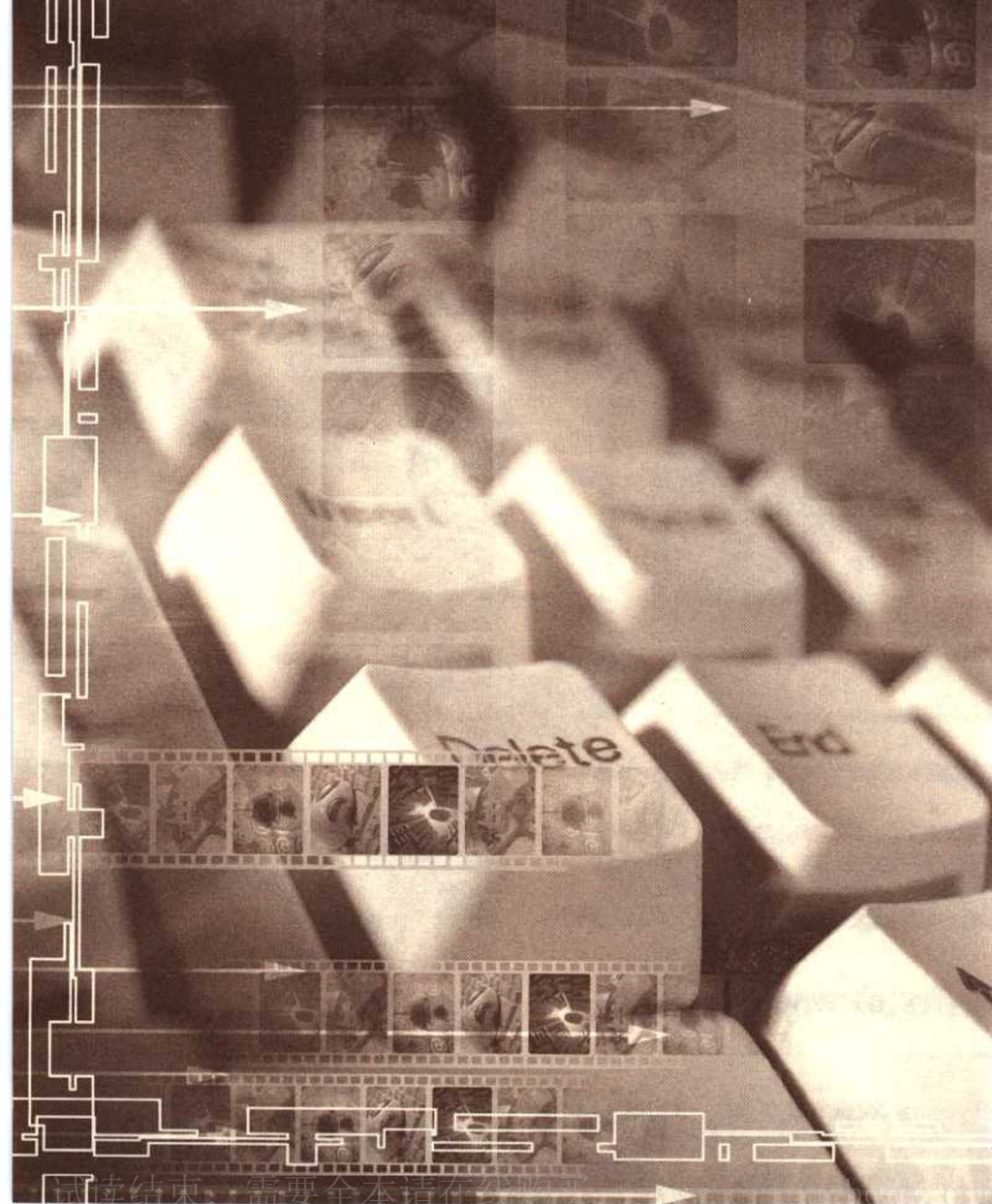


电子游戏
的历史和未来

PIAN JIAN

DIAN ZI YOU X

WWW



测试结束，需要全本请在[网购平台](#)