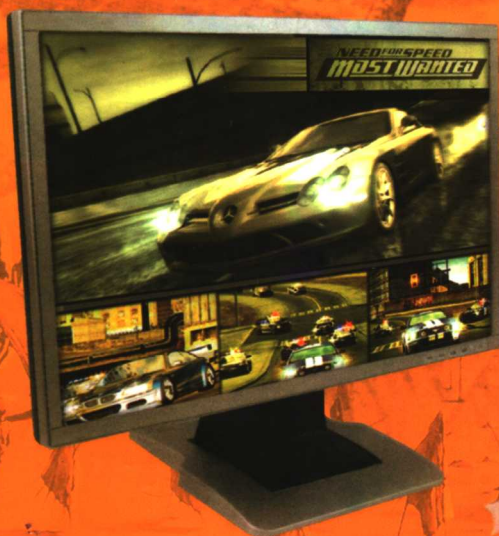




电玩世纪

—— 奇炫的游戏世界



刘健 / 著



百花文艺出版社

BAIHUA LITERATURE AND
ART PUBLISHING HOUSE



电玩世纪

——奇炫的游戏世界——

刘健 / 著



百花文艺出版社
BAIHUA LITERATURE AND
ART PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (CIP) 数据

电玩世纪: 奇炫的游戏世界 / 刘健著. —天津: 百花文艺出版社, 2006

ISBN 7-5306-4440-8

I. 电... II. 刘... III. ①计算机网络—游戏—概况②计算机网络—游戏—影响—社会问题—研究

IV. ①G899②D58

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第031245号

百花文艺出版社出版发行

地址: 天津市和平区西康路35号

邮编: 300051

e-mail: bhpubl@public.tpt.tj.cn

<http://www.bhpubl.com.cn>

发行部电话: (022) 23332651 邮购部电话: (022) 27695043

全国新华书店经销

天津市房地产管理局印刷所印刷

※

开本880×1230毫米 1/32 印张8.75

2006年6月第1版 2006年6月第1次印刷

印数: 1-6000册 定价: 25.00元



游戏的意义

夏康达

电子游戏诞生于20世纪50年代。最初,它只是电子工程师和大学生们茶余饭后消遣娱乐的“玩具”。到了半个世纪后的今天,电子游戏业已经成长为一个年产值上千亿美元的全球性产业。就连微软、索尼等具有全球知名度的跨国公司也涉足其间。

在寻常人眼中,电子游戏的形象毁誉参半,负面评价似乎居于主导地位。这很可能是电子游戏本身的强大吸引力和玩物丧志、“勤有功,戏无益”的传统教育观相互碰撞的结果。以至于社会学家把出生在20世纪80年代的孩子形象地称为“电玩一代”,而这一称谓本身就包含着某种隐忧。

本书的作者刘健,出生在“80后”,因为接触电子游戏和计算机技术时间较早,可以说是“电玩一代”的资深成员。但与许多同龄人相比,他既没有沉迷于电子游戏创造出的虚幻世界,也没有选择将其彻底抛弃。照他的说法,就是“要跟电玩做个不同寻常的了断”。这个所谓的了断,其实就是一种反思,既是对自身游戏玩家经历的反思,也是对整个电子游戏发展历史的反思。

从某种意义上说,电子游戏(Cyber Game)发展演变的过程,也是当代电子计算机技术不断走向商业化和大众化的过程。这不仅仅是一个单

纯的技术问题,也是一个涉及经济社会,乃至思想文化等方面的现代性问题。而作者写作《电玩世纪》一书的目的,就是要从宏观角度对电子游戏的发展脉络进行一次系统、全面的梳理和总结,进而探寻其中隐含的规律性,为民族游戏产业的未来发展提供具有建设性的意见和建议。

但倘若仅限于此,那这本书至多也不过是一部“电子游戏史”而已。因此,为了能够最大程度地突破“专业史”或专门史的结构束缚,揭示电子游戏发展的规律性,搞清楚其中的因果关系,本书的作者创造性地把游戏机、电脑游戏和网络游戏这三大电子游戏形态整合在一起,形成一个前后相继、彼此联系的历史体系。这无疑是一次大胆的创新,必然会对国内电子游戏研究产生重大影响。

然而,相对于电子游戏史之类的学术研究,如何建立有中国特色、健康向上的游戏文化,似乎是当下更为迫切、更具现实意义的课题。电子游戏自20世纪70年代末进入中国以来,始终被忧虑与怀疑的气氛所包围。教育界和众多学生家长更把它视为阻碍未成年人身心健康成长的洪水猛兽,必欲除之而后快。但时值今日,电子游戏不但没有在非议和责难声中销声匿迹,反而发展出了网络游戏这种更加商业化、对未成年人更有吸引力的新形态。随之而来的便是关于“网络游戏成瘾症”的社会大讨论。

在我看来,这些问题的产生,归根结底是由于现存的游戏文化中消极、负面的成分在一个时期、在某些社会群体中集中暴露的结果。像游戏开发商片面强调经济效益,在游戏产品中添加不健康内容,借以刺激消费者的购买欲;网吧老板唯利是图,违规经营,放任未成年人顾客在网吧中长时间上网玩游戏;在面对染上网瘾不能自拔的未成年人时,部分家长和少数学校缺乏科学认识和负责任的态度,采用简单粗暴、不计后果的方式进行处理,致使矛盾激化甚至酿成悲剧的事例时有发生;某些政府职能部门工作不到位,监管流于形式,疏于职守,也负有一定的责任,等等。

在这种情况下,我们有必要努力建设一种良性的新游戏文化,去替代现存的游戏文化中消极、负面的成分。这种新游戏文化既要包括对电

子游戏(及网络游戏)的全面、准确、科学的认识,也要囊括必要的监督和制约机制,最大程度地做到趋利避害,使电子游戏这种基于现代科技文明的崭新娱乐方式,与中国五千年来的优秀文化传统相融合,以适应新的时代要求。

需要指出的是,在电子游戏领域,中国知识界和学术界的关注程度,与它对社会生活的实际影响是不成比例的。鉴于电子游戏对社会生活,特别是对青少年身心发展的影响日渐突出,无论是学术界还是政府职能部门,都应该尽快行动起来,加强这方面的研究力度,建立发展民族游戏产业的远景战略。从本质上说,这也是我们建设和谐社会过程的重要一步。

最后我再说一句:这是一个勇于面对飞跃发展的社会现实的书;我赞赏作者能以一种紧跟时代前进步伐的眼光,并力求保持一种前瞻姿态的视角来洞察社会现象。有人或许认为“游戏”只是一件无关宏旨的小事,但我以为社会问题无小事,就算真是一件“小事”,此中也是可以见出一种大思索的。

(本序作者系天津师范大学教授、天津市作家协会理事。)



游戏的权利

韩 松

一个新的时代

在这个时代，我们不得不与生活在虚拟世界的人类共处。《瞭望东方周刊》曾经在2005年做过一个关于电玩的封面文章。当时，编辑部意识到游戏是一个大问题。记者孙轶玮（她本人也是一位电玩高手）的调查表明，那么多的中国人，在游戏中找到了自我，而在某种程度上弃绝了社会。玩家并不都是孩子，接受调查的人中便有公务员、律师、教师、工程师、程序员、文员、企业家、医生、培训师、房产企划、银行职员、媒体工作者、会计师、建筑师、销售员、收银员、港务人员以及学生和自由职业者等等。

这是一个不少人不能理解的世界。玩家们在游戏里面，与现实世界里相比，仿佛变了一个人。他们学会了不掩饰，他们残忍地杀人，知道了如何骗人，但同时也学会了合作、忍让与耐心。而更重要的一点是，他们仿佛从游戏中得到了现实中得不到的东西。比如有一个权力欲难以在单位里得到满足的处级国家干部，在玩了《帝国时代》之后，在办公室里说出这句“我要彻底灭掉这个国家”；一个外资五百强公司的职员，干了六年升迁不了，只有在打《真三国无双》时，才能够凭能力实现强者梦想；还有一个女人，想开一个小店，却被政府城建部门当作钉子户拔掉，最

后,只能在《便利商店》游戏里开店。她说:“游戏全是假的,但在我看来,游戏世界的规则很单纯,不会受到‘大局’干扰,是我们这些小人物需要的一种安稳感吧。”还有一个中学生给人的印象最为深刻,他说:“说起来,可能大人们都不会相信,我觉得打CS的时候特别温暖,那些平时都没什么机会说话和交往的同学,组成了一个团队,一下子就生死相亲起来,可以把自己的命很放心地交给一个平时从来不讲话的同学那里,而他,也会誓死捍卫你的生命,这种感觉是无论如何在学校里和家里都不可能有的。我知道用AK-47打爆别人的头是很粗暴的行为,而且我的脑袋也随时会被其他人用手榴弹炸飞,但不知道为什么,我在打CS的时候就是会有种温暖的安全感。”

这一切都不是个别现象。但它究竟意味着什么?随着电玩时代的到来,中国这个古老而传统的国家将会怎样改变?我想,这是《电玩世纪》这本书试图回答的问题。作者刘健先生向我们难得地描绘了这个虚拟世界的全图,展示了一个庞大而仍在飞速膨胀中的游戏帝国。他详尽地写了它的风云变幻,写了它的前世今生,我看了后,非常吃惊。虽然,作者在里面说:“从本质上说,电子游戏与其他形式的游戏,如纸牌游戏、拼图游戏等,并没有太大的区别,只是内容和形式有所变化罢了。”但我觉得,仍然有了极大的不同。比如,历史上从来没有过这样的场面,在互联网上,几十万名玩家同时在线玩同一个游戏,打得昏天黑地;历史上还从来没有一个国家的政府,因为游戏而出台政策去管制;也从来没有一个政府部门,正通过与企业合作办学的方式,在全国各地建立多座游戏学院,作为培训游戏设计人才的专业机构;也从来没有过知名大专院校,相继开设了“网络游戏”专业;也从来没有过如此大规模的、整个社会都参与的关于游戏善恶的讨论。这一切,都意味着电玩给当代社会带来了史无前例的冲击。

必须要有社会学的介入

因此,游戏成为了一种社会现象,一个社会问题。而这是由于技术的进步,把我们的生存拓展到了一个新的限度,从而引发了质变。电玩创造

了一个新的世界,而这个看似虚无的世界,与现实的世界又是彼此沟通着的。比如说,在那里,发生着如同真实人生中同样的诈骗、抢劫、绑架和勒索,并不因为它是一些数字符号而不真实。刘健在书中提到了很多典型案例,读来令人掩卷沉思。而在所谓的“虚拟社区”里,一些新的事物产生了。比如,虚拟财产,在游戏里不过是一些代码,但对于玩家而言,是他创造的财富,可以与人民币、美元兑换,进入现实世界的经济体系。再比如,“外挂”,这是一种技术作弊,目的是帮助偷懒者打通关节,这是人对计算机系统的欺骗。人可以欺骗物理世界的法则,这是一种史无前例的行为。而这种越轨很难得到纠正,它会导致更多的社会成员倾向于越轨,这使得恢复秩序的努力变得徒劳。再有,出现了网络游戏成瘾症,它的特征是:首先,极度迷恋在线游戏,耗费在游戏活动中的时间比普通玩家要多得多;其次,网络游戏成瘾症患者一旦较长时间脱离游戏环境,就会表现出强烈的戒断症状,有研究表明,长时间玩在线游戏会使大脑中的化学物质“多巴胺”水平上升;第三,患者的社会行为能力弱化。总之,《电玩世纪》一书中所列举的这些现象,正在引起人们的焦虑。

但问题在于,“事实上,在这样一种几乎带有‘革命性’的现实面前,社会所能提供的正面回应却少之又少,不但无法形成良性互动,更可能造成最不利的恶性循环:玩家迷恋游戏——社会封杀游戏——玩家环境恶化——玩家更为迷恋游戏”。这是《瞭望东方周刊》那篇报道得出的一个结论。而本书作者也同样清晰地看到了这一点,他指出,国内在关于电子游戏的激烈论辩中,有一种观点颇为流行,认为电子游戏与国人文化价值存在冲突,说:“中国人早有玩物丧志的警世箴言,玩游戏在我们的文化中本来就带有某种道德风险。”玩游戏甚至“与几千年来传统文化积淀下,向来推崇‘勤有功,戏无益’的中国文化价值观有着直接的冲突和撞车”。而新闻媒体总是通过反复不断地举出因为“玩网络游戏上瘾”导致学业荒废、家庭不和,甚至暴力犯罪的事例,去强化公众对在线游戏的负面印象。而诸如在线游戏有助于智力开发、培养审美能力、促进团队意识以及克服角色分工带来的异化感等等已经被有关科学研究所证实的积极作用,却很少在新闻媒体的报道中出现。长此以往,社会舆论自然

会形成“玩游戏有害身心健康”的共识,视在线游戏为洪水猛兽。

这些带着感情色彩的推断,在电玩这个巨大的生灵面前显得无力。因此,有识之士呼吁,当前亟须引入社会学的科学理论,对电玩进行严肃而实事求是的研究和分析。这是一个与国家未来有关的命题。

游戏权的问题

那么,要触及的核心问题又是什么呢?记者孙轶玮谈到,电玩利用各自的特点,在广大的玩家群中拥有了巨大的影响力,这也是游戏的权利源泉。正是凭借这一点,电子游戏对于社会的意义已远远不只是娱乐方式而已,更将通过它所影响到的玩家群体,反作用于制造它的社会本身,这是人类历史上任何一种娱乐方式都未曾有过的巨大权利。

“当年的孩子们在以惊人的速度长大,转瞬之间,他们已经是社会的主人翁,顶天立地的赫赫栋梁。他们面无表情地上班搭地铁吃饭和洗澡,用他们在怪兽那里培养起的种种逻辑处世,他们已经不需要罗大佑那样的老男人来帮忙愤世嫉俗,他们一旦有了火气,就可以上电玩,在那里接着面不改色瞬间干掉一百条虚拟人命,这样的泄火方式,也许你诧异莫名,但他们可是熟得不能再熟。”上海社会科学院出版社石磊编辑是这样看待电玩的。他思考的也是未来。

现有的玩家,其中很大一部分已经渐渐开始成为这个社会的中坚,电子游戏在他们的成长过程中起到了怎样重要的影响,也许便将会以怎样的形式表现出来,这正是电子游戏所能改变未来的一种权利和能力。借用学者布尔迪厄的话说,电子游戏既是一个被结构的结构,也是一个结构中的结构。游戏者在这个被游戏了的世界里游戏这个世界。反过来也可以认为,游戏的制作者直接决定和创造了游戏世界,也间接地影响了游戏的作用者——玩家。特别在网络游戏中,由于参与者众多,游戏本身就具有了作用社会的能力。

因此,当游戏权进入社会的话语体系的时候,游戏就应该是一个很严肃的问题了。

刘健在他的这本书中指出,所谓“游戏权”,是指玩家在进行游戏活

动时,依法享有的人格权、财产权(含虚拟财产)、安全权、知情权、选择权、求偿权等权利。游戏运营商以各种形式直接或间接侵犯玩家的游戏权,是广泛存在于当今中国网络游戏业界的普遍现象,维护玩家权益已经到了刻不容缓的地步。他进一步认为,其实,无论是对游戏权的侵犯,还是对劳动权的侵犯,说到底,都是缘于不完善的市场机制。

人并不是生来就是艰苦工作的,他活着的目的也不仅仅是为了生存。他的天性是浪漫的,他要表达自己内心的激情和对世界的看法、对未来的想象。游戏是这样的一种东西,它满足着人与生俱来的天性,它本身也是劳动的一部分,促使猿进化到人。因此,当游戏权与劳动权联系到一起的时候,它实际上就是一个政经问题。如果没有游戏权,就谈不上讨论游戏中的问题,这就如没有人权,就谈不上讨论人的存在的问题。但通过《电玩世纪》我们也看到,这个游戏权,很大程度上不在中国人的手中,不仅仅是道德上的不接受,而且是技术上的不具备。当游戏风靡这个世界上人口最多的国家的时候,美国却控制着最关键的技术,甚至韩国人也控制着源代码。我们很难不向自己提出这么一个猜想:在未来,谁控制了游戏,谁就控制了世界。游戏的方式,或将决定未来的产业,决定未来的思想观念和行动方式,以及未来社会的模式。

未来会怎样

那么,缘着游戏而行,世界究竟会怎么变化?它会在看似疯狂和荒诞的游戏中变质甚至毁掉吗?美国专门从事电玩研究已经十四年的希德尔·古塔教授认为,一切都还会继续沿着原先的样貌进行,继续它任何一种形态的发展,而所有的人也会继续地朝着安居乐业的目标努力地工作着,生活着。但他也表示出了唯一的担心,那就是,如果社会本身没有丰富多彩或者给人信赖安全的一面,即使成年了也不愿意离开对电子游戏制造的虚拟世界的依赖,那么这个问题就与电子游戏造成再大的影响和危害也都无关了。“因为是这个社会的形态出了问题,才让栖居其中的人失望地抛弃它,再也不去努力地为它创造未来。”希德尔说。

写到这里,我眼前又浮现出了《瞭望东方周刊》描述的一段情形:

“你知道世界毁灭是什么样子的？”12岁的游戏玩家骆驿推了推眼镜，那神远的表情像是个几千岁的预言家，“我见过世界崩塌的无数种场面——白垩纪、石器时代、春秋战国、幕府……还有现在的和未来的。这是一种不变的规律——建立，发展，崩塌，毁灭，然后重生，再重建，世界就是这样不断地循环着，文明似乎从哪里都可以开始。”

骆驿的奶奶说起了一件至今让她后怕的事情：去接骆驿放学，一个修缮中的巨大脚手架在离骆驿一米左右的地方轰然倒下，大人们四散逃开，而骆驿却站在那里无动于衷。奶奶一直认为小小的骆驿被吓傻了，匆匆拉着他离开，却发现，他厚厚眼镜下的坦然眼神——是那么的司空见惯，无所畏惧。

（本序作者系《瞭望东方周刊》执行总编辑、
西南政法大学客座教授、中国作家协会会员。）

目 录



绪论 电子游戏的定义与分类

电子游戏的定义 / 002

电子游戏的分类 / 003

序曲: 改变世界的“IC” / 016

上篇 电玩史话

第一章 豪门恩怨: 游戏机的产生与发展

1.1 雅达利: 拓荒牛仔 / 024

1.2 任天堂: 一代霸主 / 036

1.3 世嘉: 悲情英杰 / 058

1.4 索尼: 混血美人 / 070

1.5 次世代大战 / 085

第二章 群雄逐鹿: 电脑游戏发展风云记

2.1 激情年代 / 108

目录



- 2.2 3D之争 / 112
- 2.3 西屋传奇 / 125
- 2.4 光荣的“大历史” / 131
- 2.5 殊途同归:游戏走向网络 / 135

下篇 网络游戏产业大观察

第三章 网游大视野

- 3.1 世界与中国:网络游戏发展史概述 / 140
- 3.2 《网络创世纪》:当传奇成为历史…… / 158
- 3.3 飓风袭来:韩国网络游戏巡礼 / 173
- 3.4 艰难中前行的中国网络游戏业 / 181

第四章 拿什么保护你,我的网游

- 4.1 谁动了我的宝贝:在线游戏中的盗窃行为 / 192
- 4.2 其实你不懂我的心:诚信危机中的虚拟社区 / 199

目 录



PlayStation 2



4.3 私服,又见私服 / 205

4.4 怎么可以一笑而过:维护玩家权益刻不容缓 / 213

4.5 用法治保护网游 / 219

第五章 破解网瘾迷局 重建美丽心灵

5.1 傲慢与偏见:被妖魔化的网游 / 222

5.2 网瘾正传:追本溯源 / 230

5.3 走出迷局:网瘾,不再为你而哭泣 / 237

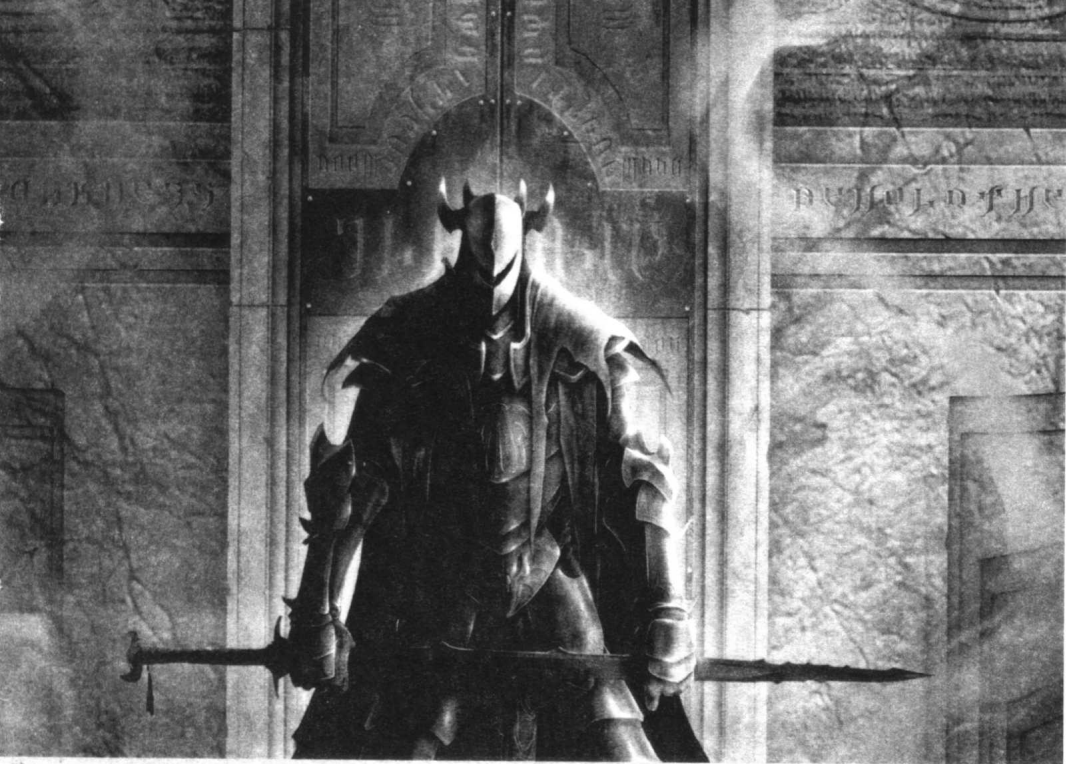
第六章 未来之路:走向虚拟还是回归现实

6.1 亦幻亦真:在线游戏的“赛博朋克”化 / 242

6.2 期待荣誉:体育化之中的电子竞技 / 249

6.3 结束语:梦在远方,路在脚下 / 257

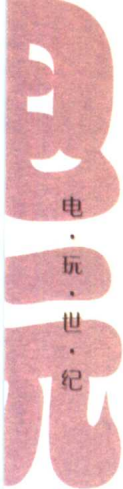
后记 / 259



绪 论

电子游戏的定义与分类

.....



电子游戏的定义

跟许多类似的概念一样,对于到底“什么是电子游戏”这个问题,时值今日人们仍然各执一词,争论不休,无法达成统一的意见。有人认为,“电子游戏是指人通过电子设备,如电脑、游戏机等,进行游戏的一种娱乐方式”^①。另一些人则直接将电子游戏称为“第九艺术”。

对于前一种观点,“电子设备”的提法显然过于宽泛,并不是所有的电子设备都能作为电子游戏的平台。实际上,只有电子计算机以及那些装备了微处理器、具有计算机特征的电子设备,比如个人电脑、游戏机、多功能手机等,才能成为电子游戏的运行平台。至于说把电子游戏叫做“第九艺术”——毫无疑问,现代电子游戏的发展已经让它具有了强烈的艺术气质,但电子游戏并不只是艺术,更是技术、人文和商业元素的复合体。因此,这种定义未免有些片面。

其实,所谓概念,就是把“事物的共同特点抽出来,加以概括”^②。所以,任何一个概念或定义,最根本的就是要清晰明了、科学准确地表明事物的特点,即一事物区别于其他事物的内在规定性。

那么,电子游戏有什么特点呢?不同的人从不同的角度或许能够举出多方面的内容,但有两点是必不可少的:其一是它基于电子

① 维基百科(<http://zh.wikipedia.org/>),“电子游戏”词条。

② 中国社会科学院语言研究所词典编辑室:《现代汉语词典(第5版)》,商务印书馆,2005年6月版,P438。

