

# 老少咸宜的游戏

1983年的电视游戏机问世，使孩子们的游戏方式发生了极大的变化。游戏场所由空地、公园等室外移到了有电视机的室内；多人数参加的游戏减少，单人或少人数参加的游戏增多。1989年，随着掌上游戏机“ゲームボーイ”（游戏少年）面市，电子游戏逐渐摆脱了空间的限制，在儿童的游戏世界里，电子游戏呈现出江山独占的态势。

说到电子游戏，人们一般会给它打上“儿童或年轻人游戏”的烙印，但近几年，掌上游戏机“ニンテンドーDS”（任天堂DS）和家用游戏机“Wii”的问世，彻底改变了人们对电子游戏的传统印象。随着这类游戏机的出现，以成人和家庭为对象的游戏软件也相继登场，于是，过去对电子游戏毫无兴趣的人群及老年人，就也被一下子吸引过来。

同时，无线通讯功能的加载，使电子游戏跳出了单人游戏的框架，成为能与家人和朋友一起分享的游戏方式。通过联网游戏，可以发



在2008年10月9日至12日举办的“东京电子游戏展2008”（東京ゲームショウ2008）上，有来自日本国内外209家公司参展。参观人数超过194,000人，创历史最高记录。东京电子游戏展自1998年起，每年举办。 ©北郷仁

当今，电子游戏不再只是专供儿童娱乐的游戏，它的受众已经跨越了年龄、国家和地区。而且，也不再只是单纯的娱乐工具，还被当作一种学习的方式等，其用途日趋多样化。本期是围绕电子游戏发展状况，采访的有关日本游戏的最新报道。

\*本期括号内的中文商品名为编辑部的译名。

觉朋友在平日里很难发现的另一面；可以体验失败的痛苦和动脑筋想办法取得胜利的喜悦；还可以和朋友们齐心协力一同达成目标，增进与游戏伙伴之间的交流，这或许是人们喜欢电子游戏的重要原因之一吧。最近，不受年龄限制、适合各年龄层的游戏软件最有人气。

在这些电子游戏中，让人着迷的噱头随处可见。这些能让人在欢欣雀跃与紧张刺激中，轻而易举地体会到成功的乐趣。最近，基于这种游戏的优点，人们开始越来越多地将其用在学习等方面，相关的学习软件也频频问世。今后，人们期待这类电子游戏能进一步推广到康复、医疗、政治、经济等领域。



在这所敬老院里，使用游戏机进行康复治疗。

©北國新聞社

## 2007年度日本国内游戏市场规模调查

### 电子游戏的市场规模

软件	6,586万个 / 3,358亿日元（与上一年相比为99.40%）
硬件	1,564万台 / 3,320亿日元（与上一年相比为104.46%）

### 游戏机各机型的销售量

任天堂DS	628万台（销售额：1,005亿日元）
Wii	370万台（销售额：883亿日元）
PSP	355万台（销售额：690亿日元）

\*与上一年度相比，Wii和PSP均增长150%以上。

### 软件销售量

任天堂DS软件	3,312万个（销售额：1,454亿日元）
Wii软件	1,322万个（销售额：787亿日元），与上一年相比为300%

【日本国内游戏的市场规模】MEDIA CREATE公司调查

## 电子游戏——尖端技术的宝库

现在，人们已经可以借助各种各样的平台享受电子游戏的乐趣。除了电视游戏机和掌上游戏机之外，借助电脑和手机同样可以玩游戏。游戏机正向着小型化、轻量化、高品质图像化、多机能化的方向不断发展。例如，可以将游戏机连接到互联网上，或者进行无线通讯等，其所具备的功能已经超越了单纯意义上的游戏机。以任天堂的掌上游戏机为例，1980年发售的“ゲーム&ウォッチ”（游戏与钟表）的黑白画面颗粒粗，动画动作简单而生硬。而现在掌上游戏机的彩色画面精细，展开着活灵活现的游戏世界，同时还附加了听音乐、摄影、无线通讯等多种功能。另一方面，在游戏软件种类不断丰富的时候，3D等画面技术也获得了迅猛的发展。可以说，电子游戏机已成为尖端技术的合成体。

# 电子游戏的新用途

## 超越年龄，全民性的娱乐

任天堂 2006 年 12 月发售的家用游戏机“Wii”，游戏者单手拿遥控器对着电视就可以操控游戏进程，即使是不擅长玩游戏机的人也能体验游戏的乐趣。

在发售的游戏软件中，许多是以家庭为客户层设计开发的。“Wii Sports”中有网球、棒球、高尔夫、保龄球和拳击 5 种运动菜单，游戏者以遥控器代替球棒、球及球拍等道具，用与实际竞技相似的身体摆动来进行游戏。“Wii Fit”是游戏者踏在“バランス Wii ボード”（Wii 平衡板）上，通过游戏的方式进行各种各样的平衡感及瞬间反应能力的训练，并可以通过测量和记录体重及肥胖度等身体指数来进行健康管理。此外，“マリオカート Wii”（马力欧卡丁车 Wii）是赛车游戏，借助于转向型的辅助工具“Wii ハンドル”（Wii 方向盘），让游戏者体会到真实的驾车乐趣。2007 年的软件销售排行榜上也显示出，畅销的商品是没有年龄限制、可以运动身体的游戏。

标榜高品质图像的“PlayStation”也出现了类似的情况，卡拉 OK 软件“SingStar”<sup>プレイステーション シングスター</sup>在欧美非常火爆，创下了 1,300 万个以上的销售记录；问答比赛游戏“Buzz!”<sup>バズ</sup>同样吸引了大批消费者。这些游戏的共同点在于，借助于游戏的网络功能，可以让多数人同时参与游戏当中。



站在“Wii 平衡板”上，按指示操练瑜伽加功的动作，以培养平衡感觉。

© 相澤正

2007 年度软件销售额排行榜（【日本国内游戏的市场规模】MEDIA CREATE 公司调查）

排名	机型	品名	制造商	销售数量
1	Wii	Wii Fit	任天堂	179 万 4148 个
2	DS	マリオパーティ DS (马力欧聚会 DS)	任天堂	169 万 1298 个
3	Wii	Wii Sports	任天堂	160 万 1656 个
4	Wii	大乱闘スマッシュブラザーズ X (大乱斗扣杀兄弟X)	任天堂	152 万 4146 个
5	Wii	マリオパーティ8 (马力欧聚会8)	任天堂	123 万 2438 个
6	DS	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち (勇者斗恶龙IV——被引导的人们)	スクウェア・エニックス (史克威尔·艾尼克斯)	122 万 1940 个
7	Wii	はじめてのWiiパック (最初的Wii套装)	任天堂	119 万 7471 个
8	Wii	スーパーマリオギャラクシー (超级马力欧银河系)	任天堂	89 万 2187 个
9	DS	ゼルダの伝説 夢幻の砂時計 (塞尔达的传说——梦幻沙漏)	任天堂	88 万 9239 个
10	PSP	モンスターハンターポータブル 2ndG (袖珍版怪物猎手 2ndG)	カプコン (卡普空)	88 万 468 个

\* 畅销软件有适用于各种平台的销售版本。



## 边游戏边学习

最近在电车里，遇上一些西装革履的男士或打扮入时的女士手持“任天堂 DS”，已不是什么稀罕事儿了。这款游戏机有两个触摸式液晶显示屏，游戏者只需用手写笔点击液晶画面或是在液晶屏上写字，这些操作简单的游戏方式是商家的卖点。任天堂在2004年12月发售的这款游戏机，至今人气不减当年。

首先，引起人们关注的是2005年5月推出的软件“<sup>のう</sup> <sup>きた</sup> <sup>え</sup> 脳を鍛える <sup>おとな</sup> <sup>ディーエス</sup> 大人のDSトレーニング”（成人大脑体操的DS训练）。这是一款由活跃在脑机能研究第一线的医学博士监制的游戏软件，厂家宣称：通过每天简单地“读、写、算”等训练，帮助人们活跃大脑机能，返老还童。为此，吸引了40岁以上的成年人加入到“任天堂DS”的购买行列中。接着是2006年3月发售的“ニンテンドー <sup>ディーエス</sup> <sup>ライト</sup> DS Lite”（任天堂DS Lite），其设计新颖、小巧、便于携带的外型受到女性消费者的青睐，一直是很难买到的俏手货。就这样，除了儿童和年轻男性之外，连那些一直对掌上游戏机不感兴趣的人们也被裹进了“任天堂DS”的热潮。截至2008年9月底，“任天堂DS”在日本国内的销售数量累计达2,371万个。

“成人大脑体操的DS训练”卓越的销售业绩（截至2008年9月底，全球总销售量超过2,650万个），刺激游戏开发商开发出大量学习软件。内容有菜谱、英文单词、



© 2005 Nintendo

汉字、一般常识、书法、文学等，让人们在学习的同时，又能体验游戏的乐趣。并且，这类被称作“学习游戏”的软件已成为游戏软件中一个独立的门类。

这些学习软件，在学校教育中也倍受关注。2005年5月，有报告称：京都府八幡市某初中三年级的英语课上，每节课开始的10分钟，让学生使用“任天堂DS”练习英语单词，持续5个月后，学生的词汇量较之前增加了约四成。为此，该市的教育委员会认为“任天堂DS”对英语基础教育的效果显著，购买了600台游戏机，配发给全市4所公立中学的所有2年级学生，将“任天堂DS”引入课堂教学。

这种趋势并不限于“任天堂DS”，在其他游戏机、电脑及手机中也呈现出这种势头。在游戏过程中，引发游戏者思考自然和地球环境，辅导游戏者学习经营策略等，学习软件的内容正在向多元化发展。



在英语教学中活用“任天堂DS”。以游戏的感觉，查记单词和学习语法表达。

© 電気通信大学高等学校

## 掌上游戏机



1989

“ゲームボーイ”（游戏少年）。使用专用线可以下载软件。不仅在日本国内，在海外也非常有人气。销售量超过1亿台。



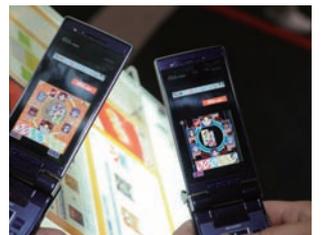
2008

“ニンテンドーDSi”（任天堂DSi）。该款游戏机是在极有人气的“任天堂DS”上加载了照相机和高音质音响功能。

© Nintendo

## 电子游戏的利弊

对孩子们来说，现在的电子游戏已成为他们的一大乐趣。是放松身心、广泛交友、人与人之间交流的重要工具。但也有人批评长时间沉溺于玩电子游戏，会带来生活节奏紊乱等诸多问题；还有些人担心在一部分软件中夹杂着过份渲染暴力的场面，有可能对儿童造成负面的影响。



现在，可以不受场所限制，在哪儿都能享受玩电子游戏的乐趣。

© 北郷仁

## 在日本受人喜爱的棋盘游戏和纸牌游戏

在电子游戏凝聚人气的同时，传统的棋盘游戏和纸牌游戏，由于不受年龄限制，可供大多数人消遣，所以一直是受人欢迎的门类。

### 棋盘游戏

1968 年在日本发售的“人生游戏”，原是 1960 年在美国发售的“THE GAME OF LIFE”的日文版，40 年来累计销售量达 1,200 万个以上。游戏玩法是转动轮盘，根据出现的数字移



© 2008 Hasbro. All rights reserved.  
© 1968 2007 TOMY

动棋子，在到达终点的一路上，可以体验曲折多难的模拟人生游戏。2008 年，可以将个人经历编入程序的定做游戏“私の人生ゲーム for Bridal”（我的人生 for Bridal）面世，又一度成为人们关注的话题。

在日本开发的两人制棋盘游戏“オセロ”（奥赛罗），使用正反黑白两色的棋子。游戏双方选定自己的颜色后，轮流将自己的棋子放在棋盘的方格内。用己方棋子夹住对方的棋子时，可将对方的棋子反过来，变为自己的颜色，棋盘全部放满后，颜色多的一方为胜。因为游戏规则简单，成为老少咸宜的游戏。据说，该游戏在全球拥有 4,000 多万名爱好者，举办过 30 次以上的世界锦标赛。

同样是日本开发的“野球盤”（棒球盘）游戏，棋盘上画有棒球内野的菱形区域。游戏者分为投手和击球手，通过操作杆来扔球和击球。该款游戏是



© 2008 EPOCH CO., LTD.

Epoch 公司于 1958 年发售的，面市后受到消费者的追捧，成为 1970 年代畅销游戏。1990 年代，由于受到电视游戏的冲击，年销售量降至数万台。但在近年，又重新受到人们的关注，年销售量回升到 30 万台。

### 纸牌游戏

没有人数限制、没有年龄区分，可供多数人一起消遣，这就是纸牌游戏的魅力所在。在家庭聚会及元旦休息等亲戚朋友欢聚一堂的时候，或者在修学旅行及俱乐部活动集训的时候，大家经常一起玩的娱乐方式就是扑克和“UNO”（优诺）。

在明治时代（1868-1912），扑克都是从美国或英国进口的，随后，也有了日本生产的扑克。1953 年，任天堂发售的塑料扑克，受到人们的喜爱，并成为世界范围内的畅销商品。

1971 年由美国发明的“优诺”纸牌是全球最受欢迎的纸牌游戏之一。日本自 2006 年起，每年举办“优诺”全国大赛，2008 年，参加优诺全国大赛的中小學生已超过 1,000 人。



© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

可以说让人们着迷的电子游戏，是凶是吉完全由使用方法来决定。东京大学研究生院信息学专家马场章教授在解析游戏能对教育带来好处的同时，又倾心研发对社会有益的游戏。他在自己担任会长的电子游戏学会的网页上指出，为了拓宽游戏本身具有的可能性、体验游戏的各种功能，就必须学会与游戏正确相处，即具有良好的游戏素质，进而掌握自控能力。



©TJF

### 雑学博士：どうやって数える？

次の言葉はどの助数詞を使って数えるでしょうか。右の  から選んで、【  】に書いてください。同じ助数詞を何回使ってもかまいません。また、使わない助数詞もあります。

- (1) ゲーム機（电子游戏机） 【  】
- (2) パソコン／コンピュータ（个人电脑／电脑）【  】
- (3) ゲームソフト（游戏软件）【  】
- (4) BGM／音楽（背景音乐／音乐）【  】
- (5) CD-ROM（CD-光盘）【  】
- (6) カードゲームのカード（纸牌游戏的纸牌）【  】

機  
枚  
台  
曲  
本

★回答はひだまりウェブサイトに掲載しています。  
<http://www.tjf.or.jp/hidamari/index.htm>