

# 自分の好きな デジタルゲームを作りたい！

今号登場する4人は大阪府内の高校で電子工業科デジタルゲーム開発コースを専攻する2年生です。このコースでは2年次に、通常の授業のほかに、同一法人内の大学のデジタルゲーム学科やデジタルゲームのソフトウェア制作企業などと連携した特別講座などが開講され、デジタルゲームの開発に何が必要なのかを学びます。



**ひろし**  
幼稚園のときにテレビゲームをするようになった。アクション系のゲームが好き。趣味はほかに、音楽を聴くことと、絵を描くこと。



**あつし**  
兄の影響で、幼稚園のころからテレビゲームをするようになった。アクションRPG（ロールプレイングゲーム）が好き。趣味はほかに、スポーツ。ラグビー部所属。

幼いころからデジタルゲームをすることが大好きだった4人—ひろし、あつし、いさみ、きた—が、デジタルゲームを作るという夢に向かって第一歩を踏み出した姿を紹介します。

**Q：**みなさんは、デジタルゲーム開発コースを専攻していますが、好きな授業は何ですか。

**ひろし：**英語と電子情報。特に電子情報はプログラミングの勉強なので、すごく楽しいです。

**あつし：**電子実習と電子情報。電子実習では、モジュール信号を打ったり、回路基板を組み立てたりします。もう少ししたら授業でパソコンを組み立てるので、今から楽しみです。

**きた：**電子情報と国語。国語では俳句の勉強を今しているんですが、俳句が好きなので、楽しいです。

**ゲームを作るにはいろいろな勉強が必要**

**Q：**そういった授業のほかに、いろいろな特別講座を受けていますね。その中の一つに、コナミのゲームクリエイターの方による講座があるそうですが、その講座を受ける前と受けたあとでは、ゲームをすることに対してイメージは変わりましたか。



コナミで活躍するクリエイター難波氏の講座。講座を受けて、ゲーム作りへの思いはますます強くなった。

© 大阪電気通信大学高等学校

**ひろし：**講座を受けて、自分がやりたいことに近づけた気がします。講座を受ける前は、プログラムのことしか考えていなかったんですが、ゲームを作るにはいろいろな要素が必要だということがよくわかりました。どんな設定にするのか、どんなストーリーにするのか、しかけをどうするのかももちろん大事なのですが、ゲームのBGM（Back Ground Music）やリアリティを出すことの重要性もよくわかりました。

それから、ゲームの作り方も以前思っていたのとは違いました。以前は一人で孤独に作っているイメージをもっていたんですが、実際は何人かのチームで、いろいろな分野をメンバーで分担しながら、チーム一丸となって作っているということがわかりました。すごくおもしろそうだなと思いました。ゲームを作りたいという気持ちがより強くなりました。

**あつし：**ゲームをするのは楽しいということだけでいいのですが、ゲームを作るのはそれだけではいけないんだということがよくわかりました。でも、作るのは、するのとは違うおもしろさがあると思いました。みんなでアイデアを出して、みんなで協力して一つのものを作り上げていくところにおもしろさがあると思いました。

**いさみ：**ぼくは勉強があまり得意ではなくて、ゲームに関わるのがおもしろいと思ってこの高校に入ったのに、ゲームが全部勉強になってしまいました。それまで楽しみだったものがつまらなくなったんです。そんなときに、この講座を受けて、今やっている勉強が、おもしろいゲームにつながっていくことがわかりました。

**きた：**以前はプログラムを作りたいと思っていたんですが、講座を受けて、ゲームの企画をやりたいと思うようになりました。まず、タイトルを決めて、どういう内容のゲームにするかを決めて、ほかのひとと話を

\* 講座历时2天。講座中介绍了关于电子游戏的制作过程和制作现场，同时，还对学生们事先以六七人为一组进行的游戏策划做了点评。学生们根据点评，对自己的策划进行修改后，第二天在全班前面进行演示。

しながら練っていく。その過程にとっても魅力を感じました。

Q：その講座では、グループでゲームを企画したそうですが、どうでしたか。

ひろし：みんなで考えるのがすごく楽しかったです。このあと、プログラムを作って、BGMを考えて、それからリアリティさも出さなきゃいけないから、実際に形になるまでは遠い道のりだけど…。それから、技術面だけでなく、チームワークも大事です。そのために、チームのメンバーを思いやる気持ちも必要だと思いました。

あつし：最初、仲間の言っていることがなかなかわからなくて困りました。なぜそうしたいのか、なぜそういう発想になるのかが理解できなかったんです。自分もそうだけど、みんな説明するときに言葉が足りない。もっと人がわかるように伝えなくてはいけないし、相手が何を言おうとしているのか、ちゃんと聞くことも必要です。普段からもっとコミュニケーションをとらないといけないと思いました。

いさみ：自分が考えていることが形になっていくのはおもしろいことだと思います。そのことを少し感じることができました。

Q：宝塚造形大学での特別講座はデッサン力や発想力を養うことが目的だと聞いています。どんな内容でしたか。

ひろし：A4判の白い紙を渡されて、同じA4判の大きさの白い紙を描くという課題が出ました。最初、戸惑いました。ぼくはA4の紙をちょっとずらしてその影をつけて描きました。

あつし：ぼくは縦に置いた紙を描きました。手で持っていたら、汗で紙が微妙に波打ったりしていたので、その様子を丁寧に描きました。

いさみ：ぼくは二つ折にして立てたのを描きました。

きた：ぼくは四つ折にして立てたものと、寝かしたものを描きました。自分で描いた紙をもう一回描いたクラスメートがいたけど、それはすごい発想だと思います。

Q：将来はどんなことをやりたいですか？

ひろし：大学でもゲームの勉強をして、ゲームソフト

の制作会社に入って、チームを組んでゲームを作りたいです。BGMだけを聞いても楽しめるように、音楽もいいものにしたりするなど、ゲームを総合的に企画してみたいです。そのあと、独立して、一人でゲームを作れたらいいなと思います。みんなで協力して一つのゲームを作るのも魅力的ですが、大変だろうけど、一人で全部作ることに挑戦したいです。

あつし：大学でもたぶんゲームの勉強をしたいと思います。そして、売れなくてもいいから自分がやりたいゲームを作りたい。でも、大学ではゲームだけでなく、もっともっとスポーツをしたいと思っています。

いさみ：ゲームに関わる仕事ができるのが一番いいんですけど、無理だったら趣味でもいいから続けてやっていきたいです。どんなゲームを作りたいのか具体的なイメージはまだないのですが、企画やプログラムなどの全てを自分一人で作ってみたい。そのためにいろいろなことを勉強しなければいけないと思っています。

きた：一人で作るのはとても大変なことなので、チームでやりたいです。担当するのは企画でも、プログラムでも何でもいから、とにかくゲームを作る仕事をしたいです。



自家製の回路基板にワイヤをはんだ付けする。

© 大阪電気通信大学高等学校



大学で、人の動きをデジタル化してとらえる特別講座を受ける。

© 大阪電気通信大学高等学校



いさみ

近所に住むテレビゲーム好きの祖父の影響で、気がついたらゲームをしていた。デジタルゲームだけでなく、ボードゲーム、カードゲームなどゲームと名がつくものは何でも好き。趣味はほかに、読書。



きた

父親の影響で、幼稚園のころにはゲームをするようになっていた。ノベル系のゲームが好き。趣味はほかに、将棋。将棋部所属。

\*\* 像读书一样，文章的背景中有图画。随着故事情节的展开，游戏者需要解决在情节中出现的各个事件。中途会出现多种选择方案；根据游戏者的选择，故事情节将会有不同的变化。

## 开发自己喜欢的电子游戏

本期介绍的4位主人公就读于大阪府内的高中，都是电子工业科电子游戏开发课程二年级的学生。该课程的学生在升入二年级后，除了学习平常的科目之外，还参加隶属于同一法人的大学电子游戏专业及电子游戏软件开发企业等联合开办的特别讲座，学习电子游戏开发所需要的知识。

本期介绍从童年开始就非常喜欢电子游戏的4位主人公，为了实现开发电子游戏的梦想，他们已经迈出了第一步。

**裕(ひろし)**：从幼儿园的时候开始玩电视游戏，喜欢战争、武打类游戏。其他的兴趣还有听音乐、画画。

**淳(あつし)**：受哥哥的影响，从幼儿园的时候开始玩电视游戏，喜欢角色扮演类的RPG游戏。此外爱好体育，是橄榄球俱乐部的队员。

**勇(いさみ)**：因为住在附近的祖父喜欢电子游戏，自己也在不知不觉中喜欢上了电视游戏。只要有趣，也不只是电子游戏，像棋盘游戏、纸牌游戏等，只要是游戏都喜欢。其他的爱好是读书。

**北(きた)**：受父亲的影响从幼儿园的时候开始玩游戏。喜欢故事类游戏。其他的兴趣还有下象棋，是象棋俱乐部的成员。

**Q**：大家都是电子游戏开发课程的学生，最喜欢的科目是什么呢？

**裕**：英语和电子信息。因为电子信息课上可以学习编程，所以特别喜欢。

**淳**：电子实习和电子信息。在电子实习课上，练习打莫尔斯码(Morse code)，或组装基础电路，再过一段时间，就要学习组装个人电脑，我现在就已经跃跃欲试了。

**北**：电子信息和国语。国语课现在学习俳句，因为我喜欢俳句，所以上课非常开心。

### 【开发游戏需要学习各种知识】

**Q**：除了上述科目之外，还要参加各种特别讲座吧。其中之一，听说是科乐美公司的游戏开发人员举办的讲座\*。请大家谈谈对于开发游戏的认识，在参加讲座前后有什么变化吗？

**裕**：参加讲座之后，觉得自己正在慢慢接近自己的梦想。听讲座之前，脑子里只想着编程的事情。现在懂了，制作游戏需要各种要素，不仅是游戏的设定、情节的安排及层次、伏线的设置很重要，而且游戏的背景音乐和真实感也很重要。除此之外，游戏的制作方式也与我之前想像的不同。以前老觉得游戏开发是一个人孤零零编程的过程，而实际上，游戏开发是需要由团队进行的，各个成员分别负责不同的项目，全体团结一致才能取得游戏开发的成功。这简直是太具有挑战性了。明白了这些之后，我对游戏开发更加感兴趣了。

**淳**：玩游戏只要感觉愉快就可以了，可是开发制作游戏却并非那么简单。但我发现，开发游戏和玩游戏有着不同的乐趣。大家一起进行构思、齐心协力开发、制作游戏的过程本身就非常有意思。

**勇**：我不太喜欢学习，只是因为对游戏感兴趣，所以才选择了这所学校。但是，当游戏成为我学习的全部内容的时候，原本令我感兴趣的事情也渐渐变得无聊了。听了这个讲座之后，我才明白，现在学习的知识与那些有趣的游戏之间是有关联的。

**北**：以前只想编程，听了讲座之后，也想尝试做点策划什么的。首先确定题目及构思游戏的内容，然后征求别人的意见仔细推敲。这个过程对我来说很有吸引力。

**Q**：听说，你们在讲座中以小组为单位进行了游戏策划，能介绍一下吗？

**裕**：大家一起进行构思是件非常快乐的事情。编程、考虑背景音乐，同时还不能忽视游戏的真实感。游戏从构思到完成是一个漫长的过程……而且，不仅仅是技术，团队合作也是非常重要的。因此，就有必要体谅每一位成员的想法和心情。

**淳**：刚开始的时候，因为老是不明白同伴们的意思，所以我很发愁。我很难理解同伴们为什么想要那样做，为什么会有那样的构思。包括自己在内，同伴们说明自己的想法时总是不得要领。所以，既应该清楚地表达自己的意思，同时也应该认真领会对方的想法。而且必须从平时开始，加强与同伴们的交流。

**勇**：我开始感觉到自己构思的东西在逐渐成形、不断地具体化，这是件很棒的事情。

**Q**：听说，宝冢造型大学的特别讲座是以培养学生的素描能力和构思能力为目标的。能介绍一下讲座的内容吗？

**裕**：我们每人拿到一张A4的白纸，题目是画一张A4同样大小的白纸，开始的时候真不知道如何是好。最后，我画了一张将A4的纸稍微错开一点，加上阴影的画。

**淳**：我画的是立起来的纸。因为是用手拿着，纸的表面被手汗弄出微妙的折皱，我把这个也认真地画下来了。

**勇**：我画的是对折后立起来的纸。

**北**：我画的是4折后立起来的纸和放平的纸。还有同学将自己画上纸的图面又重新画了一遍，我觉得这位同学的想像力真是太了不起了。

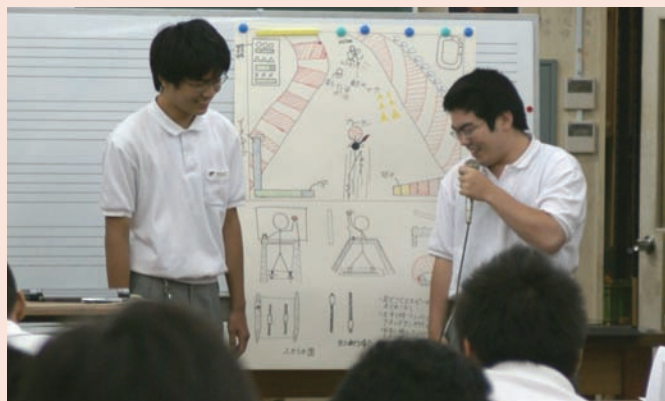
**Q**：将来想从事什么工作呢？

**裕**：上大学后也打算学习开发游戏，然后，进游戏软件公司，组织开发小组设计制作游戏。做一些背景音乐也能够独立成章、音乐性强的软件等，进行综合性的游戏设计。然后，独立出来，自己一个人开发制作游戏。为了开发一个游戏，大家齐心协力地工作是件很有吸引力的事情，但我更想挑战一个人包揽全部的工作，尽管可能会很辛苦。

**淳**：上大学也多半是学习开发游戏吧。我想将来开发自己心仪的游戏，即便是没有市场也没关系。上大学以后，不只是研究游戏，更想多多地参加体育运动。

**勇**：能投身与游戏相关的工作当然最理想了。不过，如果找不到的话，即使作为兴趣，我也想继续做下去。现在，对于制作什么样的游戏还没有具体的想法，不过，策划和编程我都想自己一个人做。因此，我必须要掌握多方面的知识。

**北**：一个人做事太辛苦，我想以团队的形式搞开发制作。策划也好，编程也好，总而言之，我想从事与游戏制作相关的工作。



勇与北所在小组的构思是：穿着旱冰鞋的半机器人在赛车跑道上，一边跑一边做掷球游戏。主题定为“Cyber Ball Circuit”。

© 大阪電気通信大学高等学校



# ひだまり

第37号

2008年12月

## 目次

今日日本

### 老少咸宜的游戏



### 人物采访

### 自分の好きな デジタルゲームを作りたい!



発行 (財) 国際文化フォーラム  
編集人 中野佳代子  
編集・制作 飯野典子  
大船ちさと  
千葉美由紀  
長江春子  
翻訳・校閲 シンプルデザイン

〒163-0726  
日本国東京都新宿区西新宿 2-7-1  
新宿第一生命ビル 26 階  
財団法人国際文化フォーラム  
電話：81-3-5322-5211  
ファックス：81-3-5322-5215  
Eメール：hidamari@tjf.or.jp  
URL：http://www.tjf.or.jp/

## 「くりっくにっぽん」ウェブサイト (<http://www.tjf.or.jp/clicknippon>) 開設! 『ひだまり』が日本語で読めるようになります

2009年1月、新しいウェブサイト「くりっくにっぽん／点击日本」を開設します。「くりっくにっぽん」では、『ひだまり』の「今日日本」と「人物采访」シリーズの記事を日本語・中国語・英語の3言語で掲載します。また、これらの記事を素材として使った教室活動例も紹介します。

これは、『ひだまり』の読者や、『Takarabako』(『ひだまり』と同じ内容を紹介している英文情報誌)の読者から寄せられていた「記事を日本語でも読みたい」「記事を使ったいろいろな教室

活動を知りたい」という声に応えたものです。

日本語の先生方はもちろん、今の日本についての情報がほしいという方、日本の中高生生について知りたいという方々にも役立つ情報がたくさんありますので、ぜひこのウェブサイトを訪れていただきたいと思います。これまでの『ひだまり』で掲載した記事も順に、ウェブサイトに登場します。また、みなさんの教室活動のアイデアも大募集しています。clicknippon@tjf.or.jp にお便りをください。お待ちしております!

「日本の文化と人物」コーナーでは、「今日日本」と「人物采访」を掲載しています。

「日語課堂活動」コーナーでは、教室活動例を紹介しています。



日本語のボタンをおすと、日本語で記事が読めます。

この記事を使った教室活動例



# 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”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!”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与游戏当中。



站在“Wii 平衡板”上，按指示操练逾加功的动作，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。



1983

“ファミリーコンピュータ”（电视游戏机）。把游戏机连接在电视上，利用电视屏幕进行游戏。由于操作简便，很快成为热门货。

台式游戏机



2006

“Wii”的遥控器可对着电视机操作。



1980

世界上最早的带钟表的掌上游戏机“ゲーム&ウォッチ”（游戏与钟表）。原是为上班族开发的，但在中小學生中非常流行。

1996

“ニンテンドー 64”（任天堂 64）可对应 3D 游戏。



## 边游戏边学习

最近在电车里，遇上一些西装革履的男士或装扮入时的女士手持“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> 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



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

盘，根据出现的数字移动棋子，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学生已超过 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



©TJF

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。

### 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>