

传统智力玩具与现代智力型电子游戏玩具分析及比较

张建灿

江西赣江职业技术学院, 江西南昌 330108

摘要 玩具是人类光辉灿烂文化重要的一部分,而智力玩具是玩具中的一朵奇葩。本文着眼于玩具的发展历史,探讨了传统智力玩具与现代智力型电子游戏玩具的不同,并对两种类型的玩具实例做出比较分析。文中指出,两种玩具对智力的培养的功能没有优劣之分,只不过两者对应的智力因子不同,但两者也都只对部分智力因子有帮助。

关键词 玩具;智力玩具;智力型电子游戏玩具

中图分类号 TS958

文献标识码 A

文章编号 1674-6708(2010)11-0010-02

玩具是人类光辉灿烂文化重要的一部分,而智力玩具是玩具中的一朵奇葩。玩具伴随着社会的发展而产生。目前,玩具已不断融入高新科技,电子游戏类玩具异军突起,占据很大市场。

1 玩具发展及其历史沿革

人类文明社会诞生的同时,也就产生了玩具。大量的考古材料已把原始人类的生活情况基本上记录下来。在远古石器时代,人类的祖先在劳动的过程中,成长了原始的唱歌、音乐、舞蹈以及供人们游戏耍乐的玩具。早期玩具是从自卫的本能发展起来的,是在猎取兽类和挖掘植物中发展起来的。为了生存,原始人使用了自然界的木棒和石球,而成为了现代的鼓槌、高尔夫球棒、曲棍球棒的雏形。

2 传统智力玩具

在传统的玩具中,有一类智力型玩具,它的特点是玩的时候需要动脑筋,才能玩得好,其典型代表就是孔明锁、华容道和魔方等。

2.1 孔明锁

孔明锁类是常见的宫环类玩具,据说是孔明发明的。玩家可以通过观察和移动套环,使得套环分解。

2.2 华容道

华容道是普通滑块类的代表品种,流传甚广、知名度甚高,它的名称取自《三国演义》中关羽义释曹操的故事。

2.3 魔方

魔方是种名副其实的容易使人着迷的智力玩具,由匈牙利人鲁比克发明,于80年代初传入我国,并且迅速掀起了魔方热,当时几乎家家有魔方,人人玩魔方。

2.4 七巧板

巧板类玩具品种很多,其中以七巧板最负盛名,它的渊源可以追溯到宋代。由于每副七巧板由7个板块组成,而且可以用这些板块巧妙地拼出各种形象,所以取名为七巧板。

2.5 迷宫

迷宫是一类智力游戏的统称,式样很多,小至印在纸上的迷宫,大至园林中的迷宫,还有种种用木料或塑料制作的迷宫。

3 现代智力型电子游戏玩具

现代电子游戏玩具,品种繁多、琳琅满目,其中智力游戏是大家常见的一类。下面就将几种流传很广的智力型游戏做些介绍。

3.1 推箱子

推箱子游戏出现在计算机中最早起源于1994年台湾省李果兆开发的仓库世家,又名仓库番,箱子只可以推,不可以拉,而且一次只能推动一个,胜利条件就是把所有的箱子都推到目的地。

3.2 贪食蛇

贪吃蛇是一款很有挑战性的游戏。玩家通过操纵屏幕上那条可爱的小蛇,在黑框中不停吃花,而每吃一朵花,蛇的身体都变的更长一些,游戏的难度也会随之加大。

3.3 打砖头

“打砖块”是玩家耳熟能详的经典益智类游戏。游戏简易的操作性得到的广大游戏者,特别是众多女性玩家的喜爱。在游戏中,各位玩家要通过控制彩色的接球板准确的反弹彩球,并将屏幕上方的砖块全部击碎。

3.4 俄罗斯方块

俄罗斯方块是一款风靡全球的电视游戏机和掌上游戏机游戏,它曾经造成的轰动与造成的经济价值可以说是游戏史上的一件大事。这款游戏最初是由苏联的游戏制作人Alex Pajitnov制作的,它看似简单但却变化无穷,令人上瘾。

4 传统智力玩具与现代智力型电子游戏玩具比较

4.1 传统与现代玩具在外在方面的比较

1) 从材料上讲:传统玩具多是木制品或塑料品,而现代电子玩具则是电子产品。传统玩具坏了一般都可以自行修理或自己制造,而电子产品需要专业人员修理。

2) 从经济性来讲:传统玩具得造价偏低,适宜大众消费,价格从几元到几十元不等。而现代电子玩具得价格最低也得几十元,而功能强些,质量好些得就得上百元。

3) 操作简易程度上讲:两类玩具都是以手操作为主,但是相对传统玩具来说,电子玩具得操作则更显简单,它主要体现在“↑”、“↓”、“←”、“→”这几个方向键上。而传统玩具对手的移动范围更大,手眼协调要求也更高。

4.2 传统与现代玩具内在方面的比较

要成为一个好玩具,它的内在功能才是最重要的。而对智力型玩具来说,它的内在功能就是对玩家智力的培养。根据朱智贤教授对智力因子的划分来看:

1) 从感知能力培养方面来说:传统玩具多是实物形式出

现，那我们感知到的也多是具体的。如魔方我们拿在手上感知到的是它是一个四方体。而现代电子游戏玩具则不同，它把所有的都集中到荧屏上，即使是三维的也是在平面上表现出来。

2) 从记忆能力培养方面来说：传统智力玩具和现代电子游戏玩具对记忆能力的培养都不是很注重。这也是智力玩具的一大特点：一旦上手，大家就对它失去了当初的热情。

3) 从观察能力培养方面来说：传统智力玩具由于没有什么限制，玩家大可慢慢来，仔细观察，而现代电子玩具则不同，它需要很强的观察能力和手眼协调能力。就来贪食蛇来说，假如你不能很好观察到“花”和“蛇”的位置那你就得不断的循环。

4) 从抽象概括能力培养方面来说：传统智力玩具和现代电子游戏玩具都对抽象概括能力培养有很好的帮助。要玩好智力玩具要的就是抽象概括能力，假如你失败了而不知道反思自己在哪儿出了错，那你在下次还得在那摔跟头。传统的玩具就拿华容道来说，有些人转了半天又回到了原点。而在电子游戏玩具中抽象概括能力更显重要，就拿“搬运工”来说，你要完成任务，那你就不能急急忙忙地动手，而应该进行一下规划，让哪个箱子进哪个仓库，哪个箱子先进去都要想好。

5) 从创造力培养方面来说：创造力往往是和想像力相挂钩的。然而电子游戏却限制了玩家的想像力，因为游戏程序是早就编好了的，每一步你该干吗，程序也是编好的。所以来说，电子玩具对培养创造力起着反作用。珍·海利在《濒临丧失的心智》一书中提到：“美国的儿童不会思考，是与他们无规则的游戏有关。”

通过上面 5 个方面的比较，我们可以发现传统玩具比现代电子游戏在创造力的培养方面更胜一筹。但是我们也应该看到这种智力理论只是一家之言，不能代表所有。对于智力究竟包含哪些因子暂无定论。Gardner 认为智力包括 8 种智慧：言语智能、音乐智能、逻辑—数学智能、空间智能、身体运动智能、人际交往的智能、认识自我的智能、自然智力。现在就拿上文列举的 8 个玩具具体来看一下两类玩具分别对哪些因子有培养作用。

智力 玩具		逻辑	语言	音乐	空间	身体	人际	内省	自然
		数学				运动	关系		
传统类	孔明锁	√			√	√		√	
	华容道	√				√		√	
	魔方				√	√		√	
	七巧板	√						√	
现代类	推箱子	√		√				√	
	贪食蛇			√	√	√		√	
	打砖块			√	√	√		√	
	俄罗斯方块	√		√	√			√	

从上面的表格我们可以发现传统类的和现代类的都对语言，人际交往、自然因子毫无涉及，而两者涉及的面的广度一样，只不过传统类对逻辑数学更多点，而现代类的对玩家音乐的培养帮助大些。

5 结论

1) 传统益智玩具和智力型电子游戏玩具只是在智力因子中某些因子有帮助，并且两者没有谁优谁劣之分。

2) 根据市场细分和填补法，我们可以发现以后玩具的开发应该在“语言、人际关系、自然与情绪智力”方面下功夫。

3) 由于智力理论的不完善，致使智力玩具和游戏玩具缺

乏评判标准，可能会出现很多打着益智的幌子的玩具。

4) 即使有一天能做出能发展儿童各方面智力的玩具，父母们也千万不要忘记经常带你的孩子出去，去接触自然，感受自然。因为所有玩具都来自生活，离开了现实生活玩具就没有什么意义了。

参考文献

[1] 朱大中. 现代玩具 [M]. 轻工业出版社, 1998, 3.
 [2] Isabelle Gravillon. 电子新宠物: 童年生活的外来者. 父母必读, 2004, 2A.
 [3] 珍·海利. 濒临丧失的心智. 父母必读, 2004, 2A.
 [4] 王连海. 中外民间玩具的比较研究, 2003, 6.

↑↑ (上接第9页) ↑↑

参考文献

[1] 郑渭建. 600MW 直吹式燃煤机组一次调频能力分析 with 改进 [J]. 华东电力, 2007, 35 (2).
 [2] 于达壬, 郭钰锋. 一次调频的随机过程分析 [J]. 中电机工程学报, 2002, 22 (6): 38.
 [3] 国家电监会. 关于同意印发实施华中区域发电厂辅助服务管理及并网运行管理实施细则的通知 (电监市场 [2008] 57 号) [S]. 2008-11-25.
 [4] 华中电监局. 华中区域并网发电厂辅助服务管理实施细则 (试行) (华中电监市场 [2009] 11 号), 2009, 1.
 [5] 华中电监局. 华中区域发电厂并网运行管理实施细则 (试行) (华中电监市场 [2009] 11 号), 2009, 1.

↑↑ (上接第41页) ↑↑

在机构或部门中，各层次人员的责任感，对信息安全的认识、理解和重视程度，都与网络安全息息相关。所以信息安全管理至少需要组织中的所有雇员的参与，此外还需要供应商、顾客或股东的参与和信息安全的专家建议。在信息系统设计阶段就将安全要求和控制一体化考虑进去，则成本会更低、效率会更高。

4 结论

随着网络和计算机技术日新月异的飞速发展，新的安全问题不断产生和变化。因此，网络信息的安全必须依靠不断创新的技术进步与应用、自身管理制度的不断完善和加强、网络工作人员素质的不断提高等措施来保障。同时要加快网络信息安全技术手段的研究和创新，从而使网络的信息能安全可靠地为广大用户服务。

参考文献

[1] 阎慧. 防火墙原理与技术 [M]. 北京: 机械工业出版社, 2004.
 [2] 李涛. 网络安全概论 [M]. 北京: 电子工业出版社, 2004.
 [3] 刘鹏立. 信息安全体系解析 [J]. 山西建筑, 2007, 33 (5).
 [4] 张仕斌, 谭三. 网络安全技术 [M]. 北京: 清华大学出版社, 2004.
 [5] 南相浩. 互联网时代的信息安全 [J]. 计算机世界, 1997 (5).