

## 如何教《弟子规》，这是个问题

前不久，国内唯一传统文化教程——人教版《中国传统文化教育全国中小学实验教材》正式发行。这是教育部“十一五”规划课题国学教育专项研究课题组8年研究的成果。该套教材将《弟子规》、《论语》、《孙子》、《道德经》等经典文献全文选入，旨在通过这些“国学教材”唤醒我们的“人格教育”。

也就在前几天，中山大学哲学系退休教授袁伟时在最新书发布会上旗帜鲜明地反对少儿读《弟子规》，甚至认为“这是摧残孩子的心灵”。

袁教授的观点或许过于偏激，但这代表着不少人对“国学热”的冷思考。其实，有关《弟子规》的争议一向就

有。这从课题组组长张健一番话就能看出：《弟子规》有些内容到底该不该删？我们最终决定不删，每本书总有优势和劣势，不能拿劣势否定全部，我们要把全文呈献给学生。而这个问题解决要靠老师，如何解释并引导学生正确地理解很重要。

《弟子规》里有忠孝勤恭俭，也有顺承和驯致。取其精华去其糟粕，这是人人皆知的道理。不知课题组这8年在解决了“教什么”的同时，是不是也研究了“谁来教”和“怎么教”的问题。若采取全盘照搬“四书五经”的照读照背，人格教育肯定难以唤醒，“以己昏昏，使人昭昭”必是不行的。

## 电子游戏：玩物也能不丧志

■本报见习记者 于思奇

“花20美元买个游戏每天回家练习10分钟。”

如果上述这行文字出现在医生开的处方上，你会不会觉得不可思议？

在美国，这其实是阿尔茨海默病(俗称老年痴呆症)的常见“药方”，因为有研究表明电子游戏对预防和治疗阿尔茨海默病有积极疗效。正因如此，在美国，出于治疗目的的游戏花销也被纳入到医疗保险的范畴。

其实，在很多人眼中一无是处的电子游戏除了能治病，还有其他意想不到的作用。美国著名未来学家简·麦戈尼格勒就在其名为《游戏改变世界》的书中指出：游戏中中了人类幸福的核心，它可以弥补现实世界的不足和缺陷，将游戏引入到生活中可能让现实变得更美好。

## 玩游戏是个“技术活儿”

有着多年电子游戏研究经验的银海资本合伙人王煜全告诉记者：“游戏在提升人的计算能力、记忆力、多任务处理能力以及延时满足能力等方面都有作用。”

玩家“崔斯特影行者”玩魔兽世界这款游戏已经有7年多的时间。“我从这款游戏刚问世就开始玩。”“崔斯特影行者”告诉记者。在魔兽世界里，“崔斯特影行者”的职业是“术士”，是一个攻击型的角色。他要在游戏对抗过程中，在保证自身存活的情况下，尽可能地击中敌人或者怪物，当然他还要时刻关注队友们的生存状态，在他们被敌人攻击时，适当地解救他们。

所以，“在这场模拟战争中，我要同时处理很多任务，这很锻炼我的应变能力，也使得我在现实的工作中即使有多项任务同时压身也不至于顾此失彼。”“崔斯特影行者”告诉记者。

其实，“崔斯特影行者”的这种能力就是王煜全所说的多任务处理能力。除此以外，我们在日常生活中所玩的很多休闲小游戏，也可能在潜移默化中锻炼着你的某种能力。

猎鱼高手即是一例。虽然这款以捕鱼为背景的游戏上手容易，但是想要成为高手却着实不易。作为《猎鱼高手》的设计者之一，游戏设计师房德罡向记者透露了其中的奥秘。

“这款游戏的设计初衷之一其实就是考验玩家延时满足的能力。在游戏过程中通过积累捕获的鱼可以得到一颗威力巨大的鱼雷，用户可以自行决定鱼雷释放的时机。有些用户就无法抵制鱼雷的诱惑，早早地使用了它，而有的用户就会将鱼雷留在鱼群最为密集时使用。所以，要想成为高手必须要学会抵制诱惑，要有忍耐力。”房德罡说。

## 通向幸福的“快车道”

如此考验人的“技术活儿”在今天已经风靡全球。在中国，有600万人每周至少会玩22个小时的游戏。为什么有如此多的人愿意在工作、学习之余，把大量时间投入到玩游戏这种重复劳动中？游戏到底满足了人们怎样的精神需求？王煜全跟一个身为游戏公司负责人的朋友的简短对话或许能说明其中一点。

“能不能在你们开发的这款游戏给我点特权？”王煜全开玩笑半认真地问朋友。“不能，那样你会把我的游戏毁掉。”朋友答。“所以，你能看到虽然电子游戏是在虚拟的



世界，但是在维护公平、遵守规则等方面可能做得比现实世界更好，这或者是游戏好玩的原因之一。”王煜全回答记者。

除此以外，致力于积极心理学应用推广研究的北京大学精神卫生博士汪冰认为：“好玩”的游戏可以给人带来快乐和幸福，而快乐和幸福可以把人带离痛苦。

游戏完美世界玩家“瘦瘦”就在游戏中获得了很多现实中暂时无法得到的快乐和幸福。

“瘦瘦”本人并不瘦，瘦下来是她一直努力的目标。现实中的她渴望一段爱情，一段不以貌取人的真感情。在游戏完美世界里，这样一个他出现了，“我们相互间很聊得来，经常一起下副

本(游戏术语，游戏玩家间通过组队邀请集成5-20人的队伍，各种职业相互配合，挑战单人无法击败的高难度怪物群落，以获取金币、装备以及经验奖励的一种游戏方式)，相互倾诉现实生活中的烦心事。我们后来还在游戏里面举行了婚礼。”“瘦瘦”告诉记者。

“虽然，我知道这段感情可能永远走不出游戏，但是它的的确给我带来了快乐和短暂的幸福。”“瘦瘦”说。

当然，游戏给人带来的幸福还远不止这些，游戏英雄联盟的玩家“36D男人”就告诉记者，游戏让他幸福感增强的原因就是游戏中那种“与人为善、和谐相处、相互扶持、共同进步的感觉”。

## 我们为何“谈游戏色变”

■本报见习记者 于思奇

有达到动员人们去开发、创造、解决问题，传递正能量，锻炼人际交往的能力等。大部分可能还都停留在赚钱的阶段。”汪冰对此解释道。

对于国内电子游戏存在这些弊病的根源，有着多年电子游戏研究经验的银海资本合伙人王煜全是这样说的：“在国外，游戏的开发者都有很厚的文化积淀，他们在进行游戏设计的时候往往会运用到神话学、社会学等等很多学科的知识，游戏设计者必须要了解整个社会的运行机制。而在国内，很多游戏开发和设计人员都喜欢照搬照抄，很多游戏都仅仅停留在表层的模仿。”

不过，随着国际化的趋势增强，越来越多的国外优秀游戏进军中国，国内的一些游戏研发者也开悟意识到：如果不改变，或许死亡就要逼近。“我接触到游戏开发者中就已经有人开始追求做出不朽于世的作品了。”王煜全告诉记者。

## 科学家吴锡九自传《回归》首发

本报讯(记者黄辛)11月6日，上海辞书出版社、上海市欧美同学会等联合主办的吴锡九先生自传《回归》首发暨出版座谈会”在上海钱学森图书馆举行。

现任美中绿色能源促进会(UCGEC)主席的吴锡九，生于1932年，早年留学美国。1949年年初从南洋模范中学提前毕业赴美国加州大学伯克利分校攻读电子工程，1954年获麻省理工学院电子学硕士学位，是美国第一批掌握晶体管技术的研究人员。1956年追随钱学森回国，在中国科学院工作22年，主持领导研制成功中国第一代晶体管、第一次用晶体管研制大型计算机、第一次用集成电路研制微型计算机，为中国信息科技的先驱者。1978年改革开放后，经时任国务院副总理、中科院院长方毅批准，出国接受遗产，在硅谷惠普研究院领导科研16年，为促进中美科技交流与合作筑路搭桥。退休后，创办加州大学伯克利分校华人国际协会(BCAIA)。

吴锡九用了5年时间写作，上海辞书出版社最新推出的《回归》一书，回顾其科技生涯、三度回归，可以说是一部亲身感受、责有攸归的“回归三部曲”。

《回归》共分六章30余万字，全书以时间为主线讲述了吴锡九的童年生活、南模时代、赴美留学以及之后他三度“回归”的经历：首度回归，经历了20世纪50年代的科技辉煌，体验了艰苦奋斗，也亲历知识分子的命运沉浮和精神炼狱，更使“老海归”看清尊重科学、发展经济对于中国有多么重要；再度回归，在1978年中国改革开放、中美关系进入新的历史时期，深切认识到中美科技合作有广阔空间和巨大潜力，始终不渝地致力于探索；三度回归，2000年至今，尽管耄耋之年，依然是“新海鸥”，飞翔长空，寻找到绿色能源的切合点，为保护人类生存环境、搭建和促进中美科技合作之桥梁躬尽瘁。全书不时可见一个科技人对于祖国的振兴乃至全球发展的担当与思考。

在首发式上，吴锡九向钱学森图书馆赠送了他的这部自传。中国科学院院士、中科院上海微系统所原所长邹世昌等60余人出席了出版座谈会。

## 文化微议

## “十大名楼”申遗暂时搁浅

“中国十大名楼联合申遗”计划甫一报道出来，就引发质疑声一片：十大名楼多半是现代建筑，可以说除了名字是老的，其他都是新的。有人说是文化作秀，有人说是为了门票涨价。清华大学文保专家陈志华很不理解：“申遗的认定标准中，真实性是最重要的，文物局相关人员对此应该相当清楚了，怎么还会想出这一招来？”最终，名楼委员会的专家们放弃了这一计划。

点评：又是申遗。最初看到这则消息时，许多人的第一反应是：又不是真正的文物，怎么能申遗。明眼人一看就知道的事，专家们不可能不知道，可他们还是计划联合申遗。原因何在？政绩？为GDP提高贡献率？“摇钱树”？不论是哪种，都不能与保护文物联系在一起。事实上，那些知名度不是很高的真正文物，更需要保护。

## 韩素音逝世

96岁的韩素音在瑞士洛桑的寓所无疾而终，为她的人生画上句号。韩素音的标签就两个字：传奇。她的父亲是中国第一代庚款留学生，母亲出身比利时贵族家庭；她的自传小说《瑰宝》改编成电影《生死恋》，获得奥斯卡三项大奖；她曾为毛泽东和周恩来写传记；在上世纪六七十年代的中国，至少有一亿人听说过韩素音的名字。她的名字与照片和毛泽东、周恩来等领导人一起出现在“文革”期间的官方报纸上；她曾是周总理与法国总统戴高乐之间的“特使”。

点评：这位世纪老人的离去，再次唤起了人们已经模糊的记忆。从她的一生中可以看到20世纪的风云变幻，她经历并书写了那个大时代。正如她的名言：“我的一生将永远在两个相反的方向之间奔跑：离开爱，奔向爱；离开中国，奔向中国。”只有那个动荡而又激情的年代，才会有如此感性的女性。

## 网友自编“全国普通话排行榜”

一位网友自编了张“全国普通话排行榜”，根据这张排行榜，普通话说得最好的人来自原热河省(现河北承德、辽宁朝阳、阜新以及内蒙古赤峰)。“京片子”“屈居”第二。而江苏的普通话水平则排名第五，把河北和东三省都甩在身后。最无奈的要数排在末位的广东，不少当地的网友表示严重不服气：香港凭什么排在广东前面？

一天不到，这张排行榜已被转发逾4000次。对于榜单，尽管不少网友不认可，但有些看起来很有道理，帖子作者解释得也很充分，让不少网友也觉得像那么回事。

点评：尽管没有任何权威性，却让人很感兴趣，可以了解“我们那里人”说的普通话如何。看看我们周围的人，来自全国各地，操着带家乡口音的普通话，没有什么不好，能听懂就行。语言的多样化，也是文化的多样化。

## “屌丝”上人民日报

网络热词“屌丝”出现在《人民日报》十八大特刊上，同时出现的还有“拼爹”一词。

## 生活游戏化或许更美好

不过，仅仅在虚拟世界里享受游戏带来的快乐和幸福还是远远不够的。让游戏带来的快乐和幸福成为一种习惯，充满现实生活才是我们最需要的。这就需要将游戏的思维和机制运用到现实生活中，即把生活游戏化。

“这可能带来人思维方式的转变。”汪冰说。假如你是一个患有多动症的孩子，当孩子问你：“妈妈，我为什么跟别的孩子不一样”时，你该如何去回答？

“这个时候我们不要说‘天生就这样’，而是应该给孩子一个积极的解释。”汪冰告诉记者。

“你可以用‘玩游戏’的方式告诉他：‘故事里面的英雄都会经历很多苦难，都在不停地跟坏人作斗争，只有这样的人才能成为英雄。而你现在就有这样一个成为英雄的机会，因为你生下来就有一个不同凡响的任务——同你的多动症作斗争，所以你要打败它，成为英雄。’”

在汪冰看来，这其实就是游戏给人带来的精神层面的东西，即苦难也会变成有价值的体验。

而在现实生活中，汪冰也常和自己的母亲一起“玩猫捉老鼠的游戏”。

“我会带着她一起‘参与’我的工作。”汪冰说。

所谓的“猫捉老鼠”其实就是汪冰每个月给母亲发一张空白的日程表，告诉她自己需要做的事情，然后请母亲来安排日程表并提醒自己每天需要做什么。

“我发现，母亲就像个孩子一样，对这份‘工作’非常有热情，干得特别起劲。虽然我的初衷是为了预防她得阿尔茨海默病，但是现在我们家太太是我最好的私人助理兼秘书。”汪冰告诉记者。

当然生活游戏化不代表享乐化。汪冰也提醒大家注意这一点：“我们还是需要从游戏中认识到一些普遍的价值观：有意义的痛苦或许也是值得付出的，有意义的等待其实也是人生的一部分……我们要学会在虚拟环境下接受一些现实生活中客观的游戏规则，而不是企图用这个虚拟的世界来替代现实。”

美国“未来研究所”游戏研发总监简·麦格尼格勒在其著作《游戏改变世界》里用论述和大量的科学实验证明：游戏是有价值的，它可以给人的生活带来启迪，并可能重塑人类的文明。

电子游戏在简·麦格尼格勒的眼里不但是洪水猛兽，反而能够成为一种优秀的文化。

将该书引进国内的湛卢文化财富副总编董寰也认为：“游戏理论在国外已经非常成熟，很多专家已经把游戏中提炼出的理论应用于管理和教育。”

或许电子游戏本身并没有错，关键在于它“台前幕后”的人。

“其实，如果把游戏中学到的理论应用到我们的管理工作中，让员工觉得工作有目标、有规则，又有积极的反馈系统，那么我相信员工就会像玩游戏一样非常自愿地参与到工作中来。”董寰说。

■栏目主持：喜平

敏感的网友立刻注意到“屌丝”一词。仅网友“报纸观察”发布的版面截图微博，11月4日便有超过1400条转发。

对《人民日报》如此“亲民”，大家表示了认可：“能将屌丝作为其文头，显示了其大媒体的包容、公正、开放的精神气质。这对于一个党报来说，实属不易。”

点评：“屌丝”一词开始通常用作称呼“穷、丑、矮、挫、笨、呆”的男生，与“高富帅”相对，其最显著的特征是穷，房子、车子对于屌丝来说是遥不可及的梦。对于这个看起来不怎么褒义，带有自嘲的词，竟报能以宽容的态度对待，引发众人好感也就自然而然了。

## 圆明园文物撤拍

原计划在11月8日举行拍卖的两件圆明园流失文物终于宣告撤拍，英国的拍卖行称，为避免激化中国民众的不满情绪，文物持有者决定收回藏品，不参与拍卖。这是2010年圆明园在罹难150周年之际向全球发出抵制圆明园流失文物拍卖的倡议书以来，圆明园流失文物首次在海外拍卖前被撤拍。

中国圆明园学会学术专业委员会委员刘阳向媒体透露，自倡议书发出两年来，国内外海外文物回流成功拍卖圆明园文物已有20多件。

点评：尽管是一次微胜利，尽管离文物追回还有很长距离，但相信这是一个新的起点。有意思的是，撤拍的原因是中国民众的情绪，这似乎让所谓的抵制拍卖倡议书成了一纸空文。

## 文化资讯

## 第三届艺术与科学国际作品展在京开幕

本报讯11月1日，清华大学和中国科学技术馆联合主办的第三届艺术与科学国际作品展暨学术研讨会在中国科学技术馆开幕。

本次展览有来自20个国家和地区共计120余件参展作品，包含了新媒体艺术、产品设计、建筑与环境设计、视觉传达设计以及艺术创作等类型的作品。本届国际作品展暨学术研讨会的主题为聚焦“信息·生态·智慧”，旨在会聚当代国际艺术与科学领域最前沿的研究成果，用新的思路和方法探索未知。本次展览将持续至11月30日。(贡晓丽)

## 专家学者共话中原戏剧文化发展

本报讯11月3日，为期三天的中原戏剧文化国际学术研讨会在河南大学举行，近百名国内外专家学者齐聚于此，热议中原戏剧文化发展现状，呼吁社会各界注重对稀有剧种的保护和传承。

大会主题发言及讨论中，台湾世新大学教授曾永义、中山大学教授康保成、中国戏曲学院教授谢柏梁、日本明治大学教授福满正博等专家围绕着“宋金杂剧的传播、蜕变与中华戏曲形态的成熟”、“非物质文化遗产背景下稀有剧种的保护与传承”、“海峡两岸豫剧编创演出活动的交流与研讨”等议题各抒己见。(谭永江 王凤一)

## 中国古代乐曲整理和研究正式启动

本报讯近日，由河北大学承担的2012年度教育部哲学社会科学重大课题攻关项目——“中国古代乐曲整理和研究”正式启动。

据河北大学刘崇德介绍，该项目将通过对乐曲的整理和翻译，最大限度保存和传承古代音乐。同时，它还将促进曲学研究，为国人音乐的深入，为我国声乐、戏曲理论的民族化提供重要学术支撑。

中国古代乐曲以唐、宋、元、明、清以来的曲牌体词曲音乐为主体，融音乐、戏曲、文学于一身，是跨学科、综合性的艺术。因其传唱古谱，今人难以识读，故研究难度极大。

自上世纪80年代以来，在刘崇德的带领下，河北大学曲学研究不断取得重大成果，《新定九宫大成南北词宫谱校译》及《燕乐新说》、《中国古代曲谱大全》等论著相继出版。(高长安 李栋)

## 2012中国文化品牌发展报告在湘发布

本报讯11月2日，中南大学中国文化产业品牌研究中心发布《中国文化品牌发展报告(2012)》。

本次发布的年度报告包含1个总报告、16个业态研究报告及33个人选文化品牌报告，覆盖电影、电视、报业、出版、期刊、演艺、音像、艺术品、对外文化贸易等传统产业以及新媒体、文化创意、动漫游戏、数字出版、广告、会展、文化旅游等新兴文化产业。

与往年相比，2012年的“报告”有三个不同之处：一是将《中国文化品牌报告》更名为《中国文化品牌发展报告》；二是品牌遴选环节增加了网络投票，拓展了入选品牌的范围；三是首次选择与社会科学文献出版社合作，以“蓝皮书”形式来发布报告。(成钢)

## 黑龙江省村村有书屋

本报讯记者从日前召开的黑龙江省农家书屋工程建设总结表彰会议上了解到，该省农家书屋已经实现全省行政村的全覆盖。

为提高农村公共文化服务水平，黑龙江省从2006年开始进行农家书屋工程建设。其间，各级共累计投入资金2亿多元，提供图书7740种1463万册，音像制品402种130万张，报刊24万多份，朝鲜民族文字出版物21522册。

目前，全省13个地市、65个县(市)、907个乡镇、37个林业局、113个农牧场，共建设完成书屋10040家，惠及全省农村、农业、林业人口近2000万人。(好诚)

科学普及出版社  
中国科学技术出版社

“卓越科学家的工作与创新方法系列研究”丛书

科学出版社  
Science Press

中国科学发展报告2012