

见证

WITNESS
VOL 23

陈星汉的“中国式”童年

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 (Mary Ellen Mark)


[首页](#) | [竞争者](#) | [事与愿违](#) | [顺水推舟](#) | [忍痛割爱](#) | [重拾旧梦](#)
[返回游戏频道首页](#) + [更多见证](#)

引言

陈星汉，这位被《华尔街日报》、《连线杂志》和《三联生活周刊》等媒体誉为“禅师”、“吟游诗人”、“逍遥骑士”的天才游戏制作人，以“事与愿违”四个字总结自己从小学到大学的十六年。中国式的应试教育，给他的童年生活留下了无法磨灭的痕迹。

竞争者



我喜欢赢的感觉。我做这些游戏，并非因为我是个安静平和的人。我做它们，为的就是获胜

“没有人天生就对别人抱有敌意。我认为很多时候，并不是玩家故意不友善，而是游戏设计师的设计，令他们变得对其他玩家具有攻击性。”4月2日，接受英国EuroGamer网站采访时，陈星汉对当前游戏市场暴力题材泛滥的现状提出了批评。

这篇访谈发表在网后，被远在大洋彼岸的陈星汉的父亲看见。父亲摇摇头，说：“我以前就跟他讲过，搞商业和搞学术是不一样的。学术上的事，你可以坚持己见，同别人争论。但商业上的事，你得以和为贵，少树敌。”

近两个月，“陈星汉”的名字被媒体反复提及。今年3月13日，这个上海小伙子参与创办的That Game Company工作室推出了第三款游戏——《旅》（Journey），打破PlayStation Store北美和欧洲地区的最快销售记录，并被GameSpot、IGN等国外知名游戏媒体给予9.0分以上的高分。

从《云》、《流》、《花》到《旅》，陈星汉的游戏因其“恬静舒适”的特色而广受赞誉，他本人也被视为“禅派”（Zen genre）游戏的倡导者。

不过，现实中的陈星汉却是一个崇尚竞争的人。

“我是个竞争者，我喜欢玩竞争型的游戏。我非常喜欢赢的感觉。我做这些游戏，并非因为我是个安静平和的人。我做它们，为的就是获胜。我要比别人创造更多的价值。”陈星汉说。



《云》（Cloud）是陈星汉的首款获奖作品，获得2006年独立游戏节“学生展示奖”。它被认为是陈星汉对渴望自由的童年时代的一个隐喻。

事与愿违



父母不希望我走美术这条路。他们认为艺术这个职业很不稳定，很多艺术家一生穷困潦倒

2010年12月，陈星汉回国，在上海中福会少年宫做了一场主题为《寻找属于自己的天才》的演讲，听众是少年计算机班的小朋友和他们的家长。

“我的童年是事与愿违的童年，因为从小长到大，有很多事情。我的父母希望我能够做一些事情，最后没有做成。或者说我希望做一些事情，也没有做成。”在回顾自己的童年时，陈星汉以这样的一段话开场。他身后的大屏幕上，播放的是他小时候埋头画画的一张照片。

从小到大，画画是陈星汉除游戏以外的最大爱好。幼儿园时，老师觉得他有绘画天赋，建议父母送他去专门的美术班。于是，陈星汉五岁时，母亲带他报名参加了鲁迅中学的幼儿绘画班，学习画画。他儿时的很多涂鸦之作，父母至今保留着。

小学时，陈星汉一直是班上的宣传委员，负责出黑板报。和其他同龄孩子一样，他喜欢动漫。有个家境富裕的同学，经常买回成套的日本漫画书，看完后再转送给陈星汉。陈星汉爱不释手，照着临摹，还自己想象一些情节画下来。

“虽然父母知道我热爱画画，但当时他们告诉我，艺术这个职业是很不稳定的，很多艺术家都很穷。他们不希望我做的职业是得不到别人尊重的。”陈星汉说，“当时只能把我的爱好搁在一边。”



从小到大，画画是陈星汉除游戏以外的最大爱好。但父母认为艺术这个职业很不稳定，难以得到社会尊重。



半夜做噩梦，我经常梦到我爸一定要我去做些什么，而我很不愿意去做

“父亲对我很严格，他从不打我，是一种精神上的严。我半夜做噩梦醒来，通常有三种情况：一是梦里发生了什么恐怖的事；二是梦里发现自己第二天要考试了，可书还没看，这是高中和大学的环境逼出来的；三是在梦里，我爸要我去做什么事情，我很不愿意去做。”陈星汉说。在他眼里，父亲不苟言笑，很少表扬他，对他总是诸多不满。

陈星汉的父亲生长在一个崇尚读书的家庭，18岁那年考取北京大学，毕业后从事计算机应用工作。

1981年，陈星汉呱呱坠地。孩子的人生该如何展开，父亲有他自己的一套规划，在陈星汉读幼儿园时便已付诸实施。父亲算好自己将于2004年退休，按照正常的入学、升学步骤，这一年，陈星汉正好大学毕业。为了在儿子步入社会时能够帮他一把，父亲决定让儿子提前一年入学。于是，陈星汉六周岁时，跳过幼儿园大班，直接升入小学。

小学三年级，陈星汉转至静安区的一所重点小学，竞争陡然变得激烈。最初两个月，陈星汉不太适应，成绩起伏较大。但他凭着不服输的劲头，很快调整了过来。每天早晨，他六点起床，父亲骑半个多小时的自行车，送他上学。

“下雨天，他的脑袋钻在我的自行车雨衣里，看不见外面。一路上不停问：爸爸，到哪儿了？爸爸，到哪儿了？不会迟到吧？”父亲说，“从那时起，他就处在各种压力下，时间的压力、考试的压力、竞赛的压力。”



陈星汉的新作《旅》（Journey），媒体一致给予了9.0以上的高分。过去30年的人生旅程，陈星汉始终徘徊在个人的兴趣与父亲的意志之间。

顺水推舟



硬是把我拖上了学计算机的路。电脑买回来后，程序没写多少，游戏倒是安装了很多

小学四年级时，陈星汉被父亲送去上海中福会少年宫的少年计算机班学习编程，两年后又转至上海奥林匹克信息学业余学校，用陈星汉的话说，“硬是把我拖上了去学计算机的道路”。

陈星汉对编程始终提不起兴趣，在计算机班的成绩处于中下游。“循环”和“递归”这两个基础概念，他花了很长时间才弄明白。上课时，看着写在黑板上的抽象空洞的编程语言，他满脑子想的还是以前在绘画班上看到的那些妙趣横生的线条和色彩。

父亲则认为，走计算机这条路对陈星汉来说可谓顺水推舟。“我们家不是美术世家，没有这方面的人脉和资源，他要走美术之路将会非常艰难。我们在计算机领域有一定的优势，放着自己的优势不用，去走劣势之路，这显然不合情理。”父亲说。

1992年，为了让孩子更好地完成奥数布置的作业，也为了提高孩子对电脑的兴趣，父亲买了一台PC286电脑。对于一个经济条件并不宽裕的家庭来说，这次投资显得颇为奢侈。

结果是，“程序没写多少，游戏倒是安装了很多。”陈星汉笑着说。



为了提高陈星汉的学习兴趣，1992年，父亲买了一台286电脑。这对经济并不宽裕的家庭来说是一次奢侈的投资。



这是我爸提出的最最好的一个发明。我喜欢玩游戏，为了玩游戏，我就得去努力学习

有了自己的电脑后，陈星汉花了大量时间在玩游戏上。“还带了不少同学回家一块儿玩，结果‘毒害’了一批人。”陈星汉开玩笑地说，“有人留级了，有人退学了，偏偏我就没有沉迷。”

之所以没有沉迷游戏，他认为归功于父亲对游戏的态度。父亲并不反对陈星汉玩游戏，相反，他认为这是一个机会，可以帮助孩子培养时间观念，提高学习效率。于是，他和陈星汉达成了关于玩游戏的“协议”：只有在当天的所有家庭作业均高质量完成——正确无误，且版面整洁——的前提下，才可以玩游戏；如果想多玩一个小时的游戏，就必须再多学习一个小时。

“这是我爸提出的最最好的一个发明。我喜欢玩游戏，为了玩游戏，我就得去努力学习。”陈星汉说。

在他看来，父亲和他之间的这份“协议”，同国外很多家庭管理孩子零花钱的思路是一样的——并非一味地限制，而是鼓励孩子自己去挣零花钱，把自主权教给孩子，让他们学会合理地预算、分配与消费。



我决定了，要把自己的这一生用来帮助别人获得我刚才体验到的那种深刻震撼的感受

初中的学习压力更大。每半个月，班主任召开一次家长会，孩子在班上排名第几，有哪些优缺点，哪些功课需要补习，老师会及时告知家长。每次开家长会，父亲都会认真做笔记，心情比陈星汉还紧张。

也正是在初中时代，陈星汉“体验”了一段缠绵悱恻的爱情故事。这个爱情故事并非发生在现实中的陈星汉身上，而是发生在虚拟世界的李逍遥、赵灵儿和林月如之间。十四岁的陈星汉坐在电脑前，打通了《仙剑奇侠传》，被剧情感动到落泪。

“现在回头看，那款游戏老套肤浅。但它对我的影响非常深远。”他说，“以前，我的父母对我能读什么、能看什么，管得非常严。我很少接触小说、电视或电影，《仙剑奇侠传》可以说是第一部真正把我感动到哭的作品。那种感觉非常深刻和震撼。”

感动之余，陈星汉开始反省自己的生活。“我问我自己，我想要什么样的生活？……我将来打算做什么？最后我决定，要把自己这一生用于帮助别人获得我刚才从《仙剑奇侠传》中所获得的那种感受。”

见证 WITNESS 每学期都会有三位同学被踢到“普通班”去，我必须努力，否则会成为大家眼中的失败者

初三前的那个暑假，陈星汉参加了上海一所知名美校的暑期培训班，学习素描。班上的其他学生大多是高中生，美术基础都比他好。每堂课结束后，陈星汉会把同学们丢弃的习作收集起来，带回家临摹。

中考报名前，陈星汉突然提出，毕业后准备报考美校。他对父亲说，那是他的理想。

“我一听就火冒了。”父亲说，“我对他说，美校出来你想干什么？整天在马路上画广告牌吗？这不是你的理想吧？”

两人为此发生了争执。“当美术是一个爱好的时候，我支持。但是当这个爱好影响到他的前途时，我会坚决反对。孩子在他那个年纪，对于前途不会看得那么清楚，家长有责任帮孩子把关。”父亲说。

早在陈星汉读小学时，父亲就开始向他灌输长大后要争取读北大、清华的想法。参加北大校友会时，他特意带上儿子一起去参观北大、清华的校园。父子俩住在北大的留学生公寓，旁边是一个荷花塘，刚下过大雨，青蛙纷纷跳上岸来。那时，北大美丽的校园给陈星汉留下的印象是：“满地都是青蛙”。

“当时我很迷茫，不知道为什么自己一定要去考北大、清华。”他说。

不过最后，陈星汉还是顺从了父亲的意见，放弃了报考美校的念头。他的高中三年是在被誉为上海中学“四大名校”之一的交大附中的“重点班”度过的，随之而来的竞争也更为残酷。“每个学期，综合排名最后三位的同学都会被踢出去，降到‘普通班’。我必须加倍努力，否则就会成为大家眼中的失败者。”

1999年，陈星汉高中毕业时，这个原本四十多人的班级只剩下三十多人。



在陈星汉的第三款获奖作品《花》中，“唤醒”是贯穿始终的主题。正如陈星汉初中时，那个唤醒了他、令他开始反省人生的爱情故事。



高二的陈星汉正在为计算机竞赛做准备，父亲在他身后做指导。“我学计算机，是因为父亲希望我去学。”陈星汉说。



见证 WITNESS 我觉得自己骨子里仍旧是一个艺术家。学了计算机，也只是换了个更得心应手的工具罢了

“这里，站在我身边的这位同学……他和我最大的区别是，我学计算机，是因为父亲希望我去学。而他是自己就喜欢计算机。”陈星汉指着照片说。这是他1998年获得上海市高三计算机知识竞赛一等奖后，在颁奖会上与其他获奖者的一张合影。

高中毕业后，照片上的这位同学与陈星汉一起就读于上海交大计算机系试点班，同住一间寝室，他对计算机的兴趣丝毫未减，继续深造，并连续两次夺得了世界大学生信息学奥林匹克竞赛金奖。而陈星汉则易辙改弦，回头捡起了从小因父母的要求而被“搁在一边”的兴趣，走上了艺术这条路。

“对我来说，大学最重要的是，我终于能够回去画画了。”大学四年，陈星汉的时间大多花在了自学数码艺术和计算机动画上。他逃了不少计算机的课，去听艺术类专业的课程，还专门去东华大学辅修了数码艺术设计。

1990年代末，国产单机游戏研发已经由鼎盛转向全面衰落，但民间仍有不少业余游戏制作团队存在。当时的上海交大成立了一个名为“Wondergust”的游戏俱乐部，陈星汉是核心成员之一。不过他并非以程序员的身份，而是以美术的身份参与其中，负责游戏的建模与贴图。

“我觉得自己骨子里仍旧是一个艺术家，想要创造东西和别人分享。现在学了计算机，也只是换了个更得心应手的工具罢了。”陈星汉说。他的理想，是成为一名像宫崎骏那样的动画导演，制作一部可以与皮克斯并肩齐名的动画作品。

见证 WITNESS 父母可以启蒙孩子的兴趣，但没法改变兴趣。学了十多年电脑，我最后还是回去搞创作了

大学临近毕业，陈星汉决定出国留学。在选择学校和专业时，他与父亲再次意见不合。父亲希望他继续往计算机专业的方向发展，而他执意要改走艺术这条路。

这次，陈星汉并未像初中时那样轻易放弃自己的主张。经过商量，父子最终达成妥协：陈星汉申请的19所美国大学，10所选择计算机专业，9所选择数字艺术专业。



陈星汉的游戏以“恬静”为特色，他也被视为“禅派”游戏的倡导者，而现实中的他却是一个崇尚竞争的人。



父亲握着手柄，坐在陈星汉身边，全神贯注地玩游戏。儿子并未沿着30年

前父亲为他设定好的人生道路走下去，但他的成就已足以令父亲自豪。

2003年年初，陈星汉收到了来自美国一所以计算机技术而闻名世界的大学发来的录取通知，校方同意提供全额奖学金。“全额奖学金、名师、软件工程专业，完全对口。结果他把通知捏在手上，一直不给对方回复。我催他，他说再等等。”父亲说。

后来父亲才知道，陈星汉是在等待美国南加州大学电影艺术学院的通知。这是美国历史最悠久的电影学院之一，多年来一直在全美电影学院名列前茅，并于1990年代率先开设了互动媒体专业。这对长久以来一心想要在数字艺术领域做出一番成就的陈星汉来说，无疑再合适不过。


2003年4月，陈星汉终于收到了南加州大学电影艺术学院的录取通知。由于对方第一年不提供奖学金，父母拿出原本打算用于买房的积蓄，交给陈星汉。他们相信，凭借孩子这么多年来在国内培养起来的竞争力，第二年，他一定能拿到奖学金。

—— 结束语 ——

陈星汉赴美留学后的经历，已有很多媒体在不同场合做过报道。而他童年时代的那些“事与愿违”的往事，却随着他的成功而渐行渐远。

“陈星汉是在典型的应试教育高压环境下成长起来的孩子：重点学校、重点班级、奥校培训、频繁参赛和获奖，一路风尘不轻松。”父亲说。

中国的应试教育体制一向被视为扼杀创意的罪魁祸首，为何陈星汉却能从这个严苛的环境中脱颖而出，成长为一名优秀的创意人才？这或许可以用他在接受外媒采访时提到的一个词来解释——“不屈的兴趣”（unyielding interests）。



WITNESS

见证

下期预告

VOL.24

历史 不能永远消失

德国《明镜》周刊在一篇关于“Games for Change”（游戏改变现实）的报道中称：“严肃游戏已涉足当今的许多政治问题，如关塔纳摩、饥荒、难民等。尽管严肃游戏不能取代政治决议，但起码它能引起人们的关注，提供了解事实的途径。”

与其它游戏不同，严肃游戏（Serious Game）更像是一种工具，而非娱乐。在军事家手中，它可以用于训练士兵。在政治家手中，它可以用于宣扬政治主张。在革命家手中，它可以成为一件无声的武器。在历史学家手中，它可以成为一面还原真相的镜子。