

# 《安德的游戏·三部曲》

## 图书基本信息

书名：《安德的游戏·三部曲》

13位ISBN编号：9787533945182

出版时间：2016-6

作者：[美] 奥森·斯科特·卡德

页数：1168

译者：李毅,段跣,高颖,郭卫文

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《安德的游戏·三部曲》

## 内容概要

# 《安德的游戏·三部曲》

## 作者简介

# 《安德的游戏·三部曲》

## 书籍目录

- Chapter 01 多余的孩子
- Chapter 02 彼得
- Chapter 03 舰队里来的格拉夫上校
- Chapter 04 进入太空
- Chapter 05 战斗学校的第一天
- Chapter 06 巨人的饮料
- Chapter 07 火蜥蜴战队
- Chapter 08 野鼠战队
- Chapter 09 洛克和德摩斯梯尼
- Chapter 10 飞龙战队
- Chapter 11 所向披靡
- Chapter 12 邦佐的阴谋
- Chapter 13 与华伦蒂的重逢
- Chapter 14 最后的战役
- Chapter 15 尾声——死者代言人

## 《安德的游戏·三部曲》

### 精彩短评

- 1、值得一读
- 2、看完《安德的影子》才对《安德的游戏》有了更深的理解，两部集合起来对整场战役的描画变得足够细致完整，而豆子角度对安德的解读因其旁观者身份显得更加精准；对《死亡代言人》终归没喜欢起来，过分浓烈的感情难以自洽，显得矫情，但其中的人文关怀是感人的/神童设定特别戳我的点，而豆子从机器般敏锐冷静到充满人情味的转变惹人怜爱，三部小说节奏感都超棒，读起来欲罢不能
- 3、就第一部而言，流水账为主，文字水平不高，通篇只有结尾的梗不错，前半部分有种看高配起点文的错觉，看的时候有种“啥？！这水平也能得奖？”的错觉，杰克苏少年的烦恼……但是第二部变得有趣多了，为了二三部，还是要看一下的
- 4、第一次知道这本书是源于改编的电影，看完以后，我想说amazing。那个时候小学，看完第一部，接着第二部第三部。内容老少皆宜，很易懂但是不浅显，对于战争的描写非常的细致。
- 5、文字比电影更精彩。
- 6、信任，沟通。
- 7、#书友集推书#@书友集 根本停不下来的小说。科幻核心还是以人为本。二流故事痴迷于酷炫技术，社会设置往往走入美丽新世界或1984的极端。《安德的游戏》既是安德的成长，也是人类社会的成长，更是许多同时代人的成长，既宏大又细微。电影好看，但省去太多细节。
- 8、好书什么时候读到都不晚。清明三天读的热血沸腾。看到第三部的时候才发现第一部里就埋下那么多坑。只希望继续出系列啊
- 9、虽然没后两部喜欢，但也很好
- 10、三部曲看下来...喜欢游戏和影子，代言人人文主义情节很重，感觉读起来没游戏那么爽，一起呵成。
- 11、如果把虫人看成人内心的精神冲动，安德的游戏可看成当代教育之譬喻否？
- 12、并没有你们说的那样受到感触，居然还有人说三大科幻之一
- 13、作为一位死者代言人在时间和空间中孤独的游荡，没有朋友也不需要朋友，也许我想要的就是这样吧。
- 14、期待电影第二部
- 15、全书最核心的部分是第二部《死者代言人》。人类反思虫族战争，是虫族已经灭绝了，人类对待“猪仔”的态度其实是出于对虫族的反思，在虫族灭绝后视他们为异族。但是当猪仔真的杀死了两名人类，没有死者代言人去说出他们的故事的话，“猪仔”将会是下一个虫族。毕竟出于生存本能，即使经过三千多年的时间，《虫族女王与霸主》这本书在宇宙中已经深入人心，每个人提起安德都会认为他是种族屠戮的凶手，但是当“猪仔”对人类生命产生威胁时，“安德”还是会再度出现。这就是生存本能，无论之前视其它生命是异族或者是异种，当他们产生威胁的时候，“安德”就是必然的选择
- 16、很精妙
- 17、非常有想象力。拯救人类的故事看了许多，这一系列却能扎进去看得不想走。
- 18、不用看内容，就是书的封面都可以拿来装逼。
- 19、喜欢的书，喜欢的故事。系列其实还有很多，作者写了很多，其他大多数硬科幻了。三部曲是最为出色的小说。
- 20、还可以，就是内容有点复杂
- 21、神作
- 22、实在太好看了
- 23、先看的电影再看小说。不一样的感觉。觉得第一本最好，文字很流畅。
- 24、非常好，故事剧情曲折，对主人公安德的纠结心里描写的尤其到位。
- 25、和前一部比起来 我更喜欢后两部 讲人性但是不过分 故事依然有趣 可读性非常强
- 26、更喜欢第二本，很多地方感动到要掉眼泪。沟通是件长远、艰难而又必要的事儿，所以爱一定要说出来。
- 27、看过了《安德的游戏》这一部。电影真的只是改编了皮毛。不过特效的确不错。
- 28、真希望高中以前能看过这本书。Ender

## 《安德的游戏·三部曲》

- 29、曾看过《安德的游戏》，感觉到了安德内心的无比复杂，有了代入感，也说明了作者写作之好
- 30、心中排名第一的科幻小说，作者对人类学，社会学的理解在，第二部，死者代言人中上升到了极高的高度，用一个词来形容整套书籍的话就是，极致
- 31、死者代言人最好吧，关于理解、宽容、异星文化与殖民，个人的救赎。安德的影子次之。然而除了死者代言人我觉得还是太小孩了，未来世界的孩子们都这么能开挂.....
- 32、不知道为啥，前奏太长，真正打仗的地方又太一笔带过了。还有，翻译版本不喜欢，就看个故事了。亮点在结局，觉得很耐人寻味。
- 33、安德的游戏3死亡代言人5外星屠异4  
故事满分，人物塑造一般般，安德让人实在爱不起来
- 34、只能用震撼来形容了。
- 35、觉得没什么好的啊，天才少年不知情的情况下摧毁了一个种族，我不是天才，也不太喜欢这种开挂的主角，太不真实，如果不是安德的善良和那群教官，真的像玄幻小说，就是安德过程中内心对亲人的纠结对善良的坚持却不得不伤害别人的痛苦和结尾亮了
- 36、非常喜欢
- 37、真的欲罢不能的一直读下去，对人性，对这个世界，对异族的写作很深入，带来了震撼。可谓永不过时的科幻小说
- 38、好书，真的是好书，包装也很精美，不多说了，总之就是真的很不错
- 39、完美！
- 40、跟我想象中的不太一样，一切都是在游戏中发生，最后在游戏中终结了虫族。惭愧我是在汉德（好像是这个名，上任英雄名字记不清）教安德的时候，才发现是跟虫族实际对抗的。这个小说其实应该归属软科幻吧，通篇都是在讲安德玩各种游戏，偏少年些。小孩子果然是熊孩子啊！人类最可怕的一群人！
- 41、科幻经典，一版再版。读完小说才知道，要拍好一部寓意深刻的科幻电影有多难，也更凸显2013年的改编电影有多么低幼、糟糕。
- 42、小孩子读物...
- 43、最喜欢死者代言人
- 44、《安德的游戏》经典科幻。为了成为战士才被批准出生的孩子，决定种族存亡的残酷游戏，通情达理却别无选择的客观叙述
- 45、这本书最大的成功就是让我喜欢上了安德这个人
- 46、科幻因其特性总是给人恢弘大气的映像，安德系列却莫名的让人觉得接地气。因为人性，他们是领袖，但同样也是孩子。所以更容易有慈爱的心。看死者代言人的时候总是想起刘慈欣提出的两条理论，完全相悖的两种宇宙观，碰撞出的火花。
- 47、四星半。第三部算得上是败笔，前两部和三体相比毫不逊色，相比之下这系列在人性的讨论更多。有点像降临，打着科幻的幌子讲一个人生的故事
- 48、有趣精彩的科幻
- 49、三部最喜欢安德的游戏，死者的代言人是另一种升华。  
小豆子Ben确实是安德的影子。
- 50、三部书写的都很赞，三本里最喜欢死亡代言人。读到安德和女王的交流，和猪仔的交流时，真的是潸然泪下，悲从中来

1、《安德的游戏》三部曲：美国精神的游戏隐寓《安德的游戏》系列国内早有出版，我曾经买过两本：《安德的影子》与《外星屠异》，只是没有找到第一部，所以之前的阅读，总是支离破碎，难得精髓。这一次，由果麦文化与浙江文艺出版社联合推出的《安德的游戏》三部曲，以黑色套匣为外饰，内载这一系列中最为经典的三部曲，即《安德的游戏》、《死者代言人》、《安德的影子》这三部互为映衬、内有连贯的作品。虽然译本仍是之前出版过的老译本，但在组装成目前这一套书的时候，由译者重新统一了三部作品中的译名，保持了整个体例的一致，这样，阅读起来也就不会产生因译名差异而导致的茫然不知所云的尴尬了。《安德的游戏》系列烙印着美国科幻小说的一些共性特质。从某种意义上讲，科幻小说是美国小说里的一个重要的分支，它的与众不同之处，是美国科幻小说还体现在它不仅是科学技术的图解，更多地承载着这个国家的世界观与意识形态。这一系列里的《安德的游戏》写于1985年，据近已有三十年了，这部小说里描写的“战斗学校”，在美国文化中可以说是前有先例，后有跟风，如美国电影《全金属外壳》表现了美国大兵的魔鬼训练，美国电视剧《兄弟连》前半部分也表现了美国士兵在进入二战战场前夕，参与残酷训练时的内在情感的碰撞。这种“战斗学校”模式的流风所及，甚至可能影响到《哈利波特》系列的创意设定，这部魔幻小说更是把整个小说的大部分场景放置在魔法学校的日常训练中。同样是描写学校训练的小说，却因为英国与美国的文化脉理的差异，而呈现出幻想路数的不同反差。英国本土产生的幻想小说，它更多的把它的幻想触角，向过去的年代延伸，《哈利波特》虽然描写的是当代社会，但是它的魔法学校，更像是遥远年代传说中的风物，而美国科幻小说，则无一例外地把它幻想锋芒，穿透面向未来的时光，去构想着尚未到来的新纪元。显然，导致英美幻想文学的不同想象方向的差异，与这两个国家的历史厚度有着脱不掉的干系，正像一个二十岁的人与五十岁的人，在展开幻想时，必然会呈现出幻想方向的差异。二十岁的人，会把自己的目光，憧憬着尚未到来的年华，而五十岁的人，会将目光怀旧地回溯到昨天。美国的幻想小说，能够延伸的方向，只能是未来，如果美国幻想小说也像“哈利波特”里描写的那样，让人物乘上九又四分之三站台，搭乘着蒸汽列车走向魔法学校，那个方向只能是数百年前美洲大地尚处于新大陆发现之前的一片苍茫无主，美国的幻想小说，会在这里和土著、野牛逗留共舞吗？这也正是美国科幻作品，始终瞄准未来、胸怀全球的原因，因为这个国家的文化之根，无法找到像《哈利波特》里可以轻而易举地接棒上希腊与罗马文化传统的源头。1从大背景上看，《安德的游戏》三部曲折射出美国文化的忧思问题。这种忧思，只有站在美国的角度才能感同身受。收在《安德的游戏》三部曲中的三部作品，潜隐着两个主题，一个是种族问题，一个国家关系问题，而小说里突出的是种族问题，相比之下，隐射冷战关系的国家冲突，在小说里基本是一笔带过，未作详写。在《安德的游戏》中，人与虫族之间处于激烈冲突的强大漩涡之中。在故事发生的年代之前，曾经有过第一次虫族入侵，这是虫族对地球的侦察阶段，之后，发生了第二次虫族入侵，地球在虫族的攻击波下，岌岌可危，但最后人类绝地反击，杀得虫族人仰马翻，凯旋而归。按照最常规的推理，虫族肯定要积蓄力量，卷土重来，地球可谓是命悬一线，正是在这样的严峻形势下，地球联盟组成了一支战斗学校，训练孩子，去迎战虫族迟早要来的进攻。可以说，虫族是小说里的人类的最大的敌人。但是，这种对异族的妖魔化设置，很快在《死者代言人》中被逆转，此时，已距消灭虫族的年代三千多年，真相揭开，虫族对地球入侵，完全是双方交流缺乏造成的误会，虫族根本没有意思要与人类为敌。在这部续集中，第一部里的大英雄安德背负着杀人魔王的包袱，隐姓埋名，四处飘零，在一个殖民星球中，再次遭遇到了人类如何与异族相处的问题。在此个星球上，人类以保护异族为名，不得向异族暴露任何的地球信息，就像美国设立的原住民保护区一样，意在保护土著的文化遗产，但是，这个星球上的猪仔族，对人类的这种保护却并不领情，他们渴望人类的知识，人类的技术，渴求与人类的文化沟通与交流，为此，他们想方设法，潜入人类的领地，打探人类的秘密，但是人类受制于自己冠冕堂皇的法律，一直坚持与猪仔族保持隔绝状态，安德的到来，打破了这个数千年人类与异族老死不相往来、也必然导致的无法获得开诚布公沟通的楚河汉界，猪仔与人类之间过去因为种族差异而产生的生与死的观念冲突也烟消云散，不同种族之间的善意得到了充分的释放。可以说，小说里对种族之间的隔阂导致的误会借助与虫族与猪仔族的两个同义反复的冲突化解，而得到了平息与修复。我们可以鲜明地感受到，作者借助于人类与异族之间的沟通之后获得的相知理解，透露出的是作者对种族关系和谐相处的善良的愿望，任何种族之间，都应该有着充分的灵魂的沟通，这样就能够消释误会，和平共处，共同发展。《死者代言人》的最后，由安德这个亲手摧毁了虫族群落的人类杀手，带着子遗的虫族王后

## 《安德的游戏·三部曲》

为虫族勘察复活之所，正寄寓着作者设定的人类与异族应该友好相处的宏伟愿景。《安德的影子》实际上是换了一个角度，通过另一个人物豆子的视角，去重新经受一遍《安德的游戏》中的相同的故事，那么，这个故事，意图揭示出什么样的新意？其实我们深入到文本中去，会发现：豆子的故事，同样讨论的是基因改变后的人类是否属于我们同一种族。小说里的豆子，他的基因被一位科学狂人蓄意修改过，这样他的一生，既是一场喜剧，也隐含着悲剧，因为基因的修改，他早慧超于常人，但是，之后他的生长将会失去控制，到二十多岁的时候，生命将会不堪不停顿生长的重负而轰然倒塌。在战斗学校里，军官与教官们多次讨论的问题是，修改过基因的人，是否还是人？我们残酷地看到，在联盟中，有一股强大的力场，认为豆子既然非我族类，那么就已经不属于人。然而，这部小说里，作者把心理描写的主要落脚点与着墨点都放在豆子身上，我们感受到的是这个聪慧的孩子身上的那种悲悯而又顽强的气息，他艰难地思考着的是如何在这个世界上夹缝里求生存，他的心理波峰完全是属于人类的。作者设计出豆子这一角色的目的，正是思考的是人类的基因变异，并不能改变一个人的基本的人性的属性。作者残酷地设计出一个至今仍在现实科技领域里的触碰不得的克隆的道德问题，让基因修改技术带来的社会冲击发出了震聋发聩的巨响，但是，在小说的实际叙事中，作者的温润的内心，还是网开一面，拨正了豆子命运滑向悲剧的动能轨迹，小说里写到，豆子的基因并不是来自于那个制造了他的科学疯子，而是出自一个关系正常、夫妻恩爱的幸福家庭，作者更无巧不成书地安排了他的一个哥哥，同样被选入到战斗学校，与豆子竟然成了上下铺的关系，两个人惺惺相惜，成了互助友爱的好兄弟。小说最后，故事情节戛然而止在豆子回到他的基因提供者的父母身边，享受到了家庭的温暖。而我们知道，这一个幸福的尾巴，恰恰掩饰了豆子基因修改后更为坎坷的人生命运，而这个命运的主题，同样归结在基因变异的人、是否属我族类这一尖锐的诘问中。可以看出，三部曲作品，作者触及的都是人类与异族的相互关系问题，这包括与外在的族类与内在的变异人类之间的关系问题。在种族问题被作者极大地予以关注的同时，小说还萎缩着一支若隐若现的人类内部的斗争锋线。这就是直接移植自“冷战”现实的俄罗斯的异军突起。在小说里，没有提到苏联的存在，但是俄罗斯继承了前苏联的衣钵，成为超级帝国，组建第二次华沙条件国家，国土囊括了从荷兰到巴基斯坦这一块庞大的地域。一旦虫族灭绝，俄罗斯便蠢蠢欲动，意图重新称霸世界。所以虫族被消灭之后，战斗学校的战士们成为地球上各方势力亟欲搜罗的宝贵人才，甚至刚刚取得对虫族的决定性胜利之时，天空站里也发生出地球两个派系的争夺战，幸好及时平叛了骚动。在这些朦胧的大框架的设定里，都可以清晰地看到作者所在国家的思维架构的深刻影响。

2作者精心塑造的安德身上具有什么样的品质，使他力克群雄，最终胜出，并力挽狂澜，完成战胜虫族的使命？可以说，安德是美国精神的一个代言人，正是因为这个缘故，这部小说在美国受到极大的追捧，这反映出小说的内在精神契合了一条美国梦笼罩下的个体最为期待的发展路径。小说开始的时候，安德年仅六岁，小说的时间跨度大约为五年，那么，最后一战的时候安德不过是十一岁。如此之小的年龄，安德却承受着拯救人类的使命，这样的设置，看似唐突，但却在文学传统中由来已久，演为大观。安德在小说一开始的时候，并没有显示出特别的天分，正如“英雄是怎么炼成”小说的共性惯例一样，一个看似平凡的个体被赋予了英雄的光环，天降大任于他，使他担负着力挽狂澜的使命，但是，他自己却并没有感受到有此天赋，只得被动地行走在宿命般的英雄之路上，叫天天不应，叫地不灵，最后发现真正地成为英雄，靠的是自己的努力。这样的大路货的英雄成长套路，我们可以在《哈利波特》乃至《大话西游》、《功夫熊猫》中看到一脉相承的情节推进路线，包括金庸小说里的英雄也是歪打正着，无意中生成，如郭靖，包括那个歪歪扭扭成为武林高手的韦小宝。初出场的安德除了身上被赋予了先验的救世的光圈外，他看起来，既没有过人的体力，也没有超凡的心胸，完全是一个弱不禁风、受人欺侮的小孩。但是，一步步，从地球上的校园，到太空站里的训练学校，安德在他的一次次人生冲突中，展现出他的非凡的气质，使他瓦解了一件件横亘在面前的刁难与困难，成功地获得了站到与他一起训练的战友的最前沿的位置。他凭的是什么呢？作者努力在小说文本里提供出安德的成功轨迹，其实看起来，安德所作所为并没有超凡脱圣的标心立异之处，但是，能把这种精神坚持到底并发扬光大就足以奠定一条走向成功的道路。安德的精神气质中，并没有一种蛮横炫耀、不择手段、耍弄阴谋这些卑鄙的上位之法，反而他更有一种普通人的善良的内心、温润的情感与重情重义的品质，这种气质，在强者如林的蛮力世界里，表面上看并不占优势，但是，作者赋予了安德身上的这种品质以一种相当理想化的强大力量，可以说这是一种正能量的力场，是人类进步中最值得嘉许也是经过人类的生存竞争保留下来的正道。我们略加归纳一下安德身上寄寓着一种什么样的美国精神。一是果断出击。这背后寓示着安德的勇于担当，该出手时就出手。在家里，安德被哥哥彼得欺负，但他的心里已经潜伏了反抗的种子。在地球的学校里



，他回敬了欺负他的同学，到了太空训练学校，他对欺负他的同伴毫不手软，奋力抵抗，直到将对方打死。可见，安德虽有一颗柔软而温润的内心，但是他并没有一味地忍让退缩，为了打开自己的生存空间，他知道只有出手一搏，才能如愿以偿。只要安德知道自己是为了尊严与生存而战，他就绝不怀着优柔寡断、患得患失之心。正是这一点，使得教官们深为赞许，并没有对他的失手打人而予以惩罚。在《安德的影子》中，豆子曾经对安德的这一长处作出了精准的概括：“竭尽全力、毫不留情地打击敌人，盯准正确的目标，不计后果。只有你，才能指挥一场毁灭性的战争。”（P297）二是探索创新。来到战斗学校，安德并没有固步自封，而是从一开始，就谋求自我生存与发展的空间，他率先突破电脑禁令，掌握了电脑信息发送技术，凭着自己的一技之长，赢得同伴们的认同，因为只有你比周围的人技高一筹，才能获取别人对你的重视。在战术运用上，安德标心立异的思维方式，使他总是能设计出与众不同的进攻方式，从而为胜利取得重要的筹码。他的逆向思维方式，在作者的虚拟的太空模拟作战中得到了一次的生动的展示，比如，安德发明出的冻起自我、掷向敌方的“欲擒故纵”术，隐身配合、伺机出击的“暗度陈仓”术，牺牲局部、取敌首脑的“直捣黄龙”术，尤其是“直捣黄龙”战术，就在训练时为安德的攻防换来了出其不意的成功，在最后一场进攻虫族的战斗中，也是这种谋略的放大与移植，且收到屡试不爽、一举制敌的效果。这个战术看起来并没有什么神乎其神的特异之处，但是，小说作者借此着力演示出安德独特的超越常理的思维方式，以这种打破常规的逆向思维，指导着安德出其不意地设计出奇谋妙计，为胜利创造了至关重要的一线生机。三是团结协作。安德的这种特点，在《安德的影子》中，借助豆子的“他者”的视角，进行了更为细致的扫描，从而得到了更为明晰的凸现。安德在这一部作品中，由于他的心理虚化，在第三者豆子的眼中，更具有了神话的色彩，豆子多次在心理上思考着安德个人魅力的内在之因：“安德那么优秀，也许原因之一就是让他所有的组长在一块儿讨论，共同实践，共同交流，共同分享。”（P324）安德初到战斗学校，受到恶意的队长的压制，他打破队长的紧箍咒，拉拢队友，分化对手，他主动与队长的红人阿莱私下联络，建立友谊，从而让队长的阵营不战自溃，打开了自己的生存空间。后来安德在自己升任队长后，放权给下属，着重训练各小队之间的配合与协作，在最后一场面对虫族的战争中，协助他进行指挥的，都是他过去小队的队员与战友，他们熟悉他的指挥风格，信赖他作出的判断，从而形成了强大的一致对外的合力，取得了最终的胜利。但美国精神是否具有一种永恒的让人心仪口服的神圣力量？恐怕不是，美国精神在另一种情况下，会演变成一种霸权主义为核心的强权政治。如果一味地按美国精神打造出安德这个形象，是很难获得读者精神上的认同的。我们看到，作者巧妙地置换了安德在最后一战时精神取向问题。为了保持最后安德形象的完整性，作者作出了充分铺垫，我们看到，安德一方面以强悍的精神，积极参与战斗训练，另一方面，他一直对这种不断强化的同义反复训练抱着一种越来越强烈的厌倦情绪，到了倒数最后一场同时对付两个小队比试的时候，安德已经抱定了再也不再参加PK的决心，也就在这时，在他的厌倦情绪达到了峰值的时候，上司适时地中止了这种无休止的训练，上调他到指挥学院。而到了最后与虫族决战的时候，幕后策划的成人，并没有告诉安德指挥的游戏，实际上是一场正在进行着的真实的战争，这让安德释去了心理上的重负，始终以一种游戏的立场，去对待身在前线的真实操纵飞行器的士兵的血肉之躯，从而艰难地完成了这看似不能完成的任务。可以说，安德的最终杀戮行为，他并不知情真相所在，这是小说里设置的最大的一个情节反转，也是对安德暴力形象的一次强力的救赎。在《死者代言人》中，安德已经被视着屠杀的凶手，臭名昭著，恶名远扬，但是，真实的情况却是安德是在不知情的情况下，卷入了一场并不知根知底的屠杀。小说用一场游戏，为安德进行了脱罪处理，保持了这一形象始终没有被人道主义的人性光环所抛弃。而值得注意的是，在《安德的影子》中，我们了解到，豆子凭借着他的超人的基因基础，猜测到了安德参加的那一场游戏，是一场真正的星际屠戮战，但他的心理承受力，明显要比安德强大多，在安德几乎心力崩溃、摇摇欲坠之际，他仍然能保持着清醒的自我，甚至小说里暗示道，在安德已经近乎无力操持着整个舰队向虫族发起最后进攻的命悬一线关头，是豆子的一句提醒，稳定了安德的心态，从某种意义上说，小说通过“安德的影子”豆子的存在，揭示出豆子比安德更加具有良好的心理承受力。作者在写出这样的一种真相揭露时，有意将豆子的超凡能力，归功于他的基因修改，这多少使他身上的一种应对残酷的定力可以用“非我族类”的方式来予以解释，但是，不管豆子的形象几乎达到了一种喧宾夺主的存在，依然无法遮掩安德身上胸怀人性情怀必然会出现的在屠戮生灵时自然流露出的困窘与伤痛，反而强化了安德的形象魅力。作者设定出的一个豆子形象，分担了安德在最后一战中过分依仗暴力所带来的负面效应，让安德所寄寓的美国精神可以分解出至今引起世界各地人们深为厌倦的强权与暴力至上的邪形因子，从而纯化了一个可亲可爱而又刚强无比的安德形象，正是在这样的处理

之下，安德才能够不经过过滤就可以拿来作为青少年效法的模本。3《安德的游戏》三部曲中的科幻想象，并不像《星球大战》那样，建立一个对应于地球、人类可以自由往来、裂土封侯的宏大的星际世界，它很忠实于科学理论的严格也因而是呆板的设定，比如，安德在三千年后，依然能够保持年轻的原因，是他乘上了超过光速的飞船，凭借相对论的理论基础，而享受到了“度日如年”的延年益寿之法。这种对人类生命的无限延长，其实同时也会带来深刻的社会问题，但小说并没有兴趣在此多加涉及。但是，小说在星际之间的旅行却严格恪守着物理世界的空间超越，安德从其所在的星球飞往猪仔族生存的星球，耗时二十二年。当时前往去调查的动因，是猪仔的杀人行为，安德在飞船中不过行驶了数天，但在星球上的实际时间却相当的漫长，而这个漫长的时间，可能意味着当时前去解决的问题，已经发生了根本的变化，毕竟二十二年的漫长时光，对应着小说里的短暂时光里却能够发生瞬息万变的情节冲突来说，应该同声相应地发生着不可预计的翻天覆地的变迁。但在小说里，我们看到，在主人公安德没有到场的情况下，猪仔星球并没有发生决定性的变化，人类对猪仔的研究，依然相当的生疏。这是作者受制于物理世界的现实而无法展开更多的星际即时交流的想象。而值得注意的是，作者发明了一种“安塞波”的即时通讯工具，不管相隔多么遥远的星际距离，都可以通过这一种工具实现即时信息互通。作者在小说里已经对时间的即时性进行了唯我独尊的设定，但是对空间之间的即时到达，却放弃了想象，其实在之后的星球穿越作品中，“虫洞”无疑被各家科幻创作者们奉为绕开星际旅行耗时费力麻烦的圭臬。这些工具式的基本设定，为作者展开故事，提供了基本的合理基础，在此基础上，作者最大的科幻想象，是对星际异族的丰富的想象。而在这样的设定里，完全是由作者掌握了话语权。其中最为重要的设定，就是对虫族与猪仔族的独特的设定，但对星际异族的设定，作者不是把它们置于可以与人类平等接触的思维体系内予以呈现的，而是着重表现出它们与人类完全不同的异类生活方式。在小说里，虫族兵卒的思维方式，完全是由王后操纵，这样，保持了虫族的攻击力量迅捷快速，每一个虫族个体都受命于王后的瞬间感受，人类后来对“安塞波”的应用，显然受到虫族本能行为的巨大影响。安德对虫族的最后一场毁灭性的打击，也是针对虫族这一个生命软肋的一次孤注一掷。但虫族如何能由王后操纵整个种族的意志，并不具有合理的现实主义成份，使得小说在这里带上了魔幻色彩。而小说里魔幻色彩更为浓郁的地方，表现在《死者代言人》中猪仔生存习性的设定上。而这一部小说的最大亮点与吸引人之处，也是小说里炮制出的猪仔族匪夷所思的生活特点，小说里设置的所有的不可思议的悬疑谜底，都与猪仔族的生存习惯密切相关。在作者的设定中，猪仔族尚是一个未发育成熟的种族，他们的生命分成三个阶段，第一阶段，他们像蚜虫一样，生活在树洞的内部，待到长成之后，便脱离树洞，在地上生存，这是他们的第二阶段，而第三阶段，他们的基因转化为“树”，可以长生不老，这成为他们生存中的荣耀的见证。正是他们的独特的生存方式，打破了人类既有的生死窠臼，在他们的心目中，从与人类一样的生命体，转化为像树一样的植物体，是他们追求的理想境界，而在地球人看来，唯一一次的生命一旦终结之后，便意味着死亡降临，这是人生中最为困惑的关键症结。从某种意义上讲，猪仔的生活方式，同样偏离了人类可以感知的现实生活铁律，是一种超现实主义的想象，它更多地接近于人类对灵魂的汗牛充栋的假想与迷信。这样，《安德的游戏》三部曲里，我们可以看到，在“硬科幻”的基础之上，搭建起的世界，却更多地蕴含着超现实主义的成份，正像《星球大战》里的“原力”完全是与《哈利波特》里的魔法术一样是一种魔幻框架里的超现实设定。我们看到，作者强扭在一起的人类种族之间的冲突所在，是依赖于作者的非现实主义的人为设定而得到成立的，作者为了让他的主题能够在科幻框架里凸显出来，不得不接受了魔幻系统里的固有设定，而这正是科幻作品有时会滑入到魔幻一族的根本原因。我们不得不感受到，科幻与魔幻之间并没有明确的分野（如《复仇者联盟》究竟是科幻还是魔幻？其中的雷神直接就移植了北欧神话传说里的人物），而它们的前身，都可以从古希腊与罗马神话以及相应的北欧神话及传说里找到大面积的前因，科幻与魔幻中的含量哪一个偏重一点，明显地受到这个国家历史是否丰厚的现实影响。像英国这样有着连续历史记载的老牌国度，其创作的幻想类作品，会更接近于魔幻作品，如《哈得波特》、《魔戒》，而美国这样的历史异常短暂的国家，其盛行的幻想作品，则更习惯性地打着科幻的招牌，但是细究这两种幻想的本质，都能够找到西方文化里历史悠久的神话的影子。《安德的游戏》三部曲在文体叙事上，能够让我们感受到经典传统文学的浓郁韵味，给我们营造了一个自成体系的虚构但却对应于现实的宏大世界，更为重要的是这个世界里还包含着一种强力的世界观，这就是我们在上面所说的美国精神的核心基粒。美国文学在世界上能够取得自身应有的地位与相应的影响，与这种精神在世界上影响所及有着不可忽略的关系。美国科幻电影俨然成为世界科幻片里最重要的顶梁柱，不能不说美国这类文化里，有着潜隐着的对美国精神各个侧面的举一反三、乐此不疲的叙说。

## 《安德的游戏·三部曲》

从这个意义上讲，《安德的游戏》三部曲正是美国精神隐身在文学与游戏里的一次淋漓尽致的表达。

2、两年前写《来自星星的你》剧评时，撷了《死者代言人》里的一句“你是一片荒原，我必使你盛开芬芳”做标题，结果现在搜这一句出来的都是那篇本人这辈子都不想再回顾的剧评，实在感觉很对不起《安德的游戏》系列，所以必须来推一推了。在科幻网站票选的世界百大科幻小说（[http://fantasy100.sffjazz.com/lists\\_books.html](http://fantasy100.sffjazz.com/lists_books.html)）中，《安德的游戏》排第2位，仅次于《沙丘》，甚至高于“基地”系列，续作《安德的影子》与《死者代言人》都名列前三十，《安德的游戏》与《死者代言人》甚至囊括了1985和1986两年的雨果奖与星云奖，如何风光，实在不必多说。不过，既然是票选榜单，排位与其说是文学高度，似乎更像是在排知名度，英美以外的科幻作家少到简直只有个位数，亚非拉那当然是一个都没有的了，这固然与各国的科幻文学发展程度有关，但到底也是偏颇了些。这百大科幻小说我至今也不过是看了四分之一，里面不少本看完都有一种上当受骗感，就比如排第一的《沙丘》，我能接受太空歌剧，但既然是太空歌剧，那好歹也来点太空吧？长年累月地在沙漠里闹革命，这算哪门子科幻啊……《异乡异客》，前半部还挺有意思，后半部，我操，开始搞邪教了啊！《群星，我的归宿》，完全是一部修真小说；这三本我强烈提议从科幻小说里拎出来，单独开辟“神棍科幻”新类型。但《安德的游戏》，确实是实至名归。欧美评判科幻小说，一向更看重思想性；但在中国，科幻小说大多被看作少儿读物，像我这样的，被培养出来的阅读习惯当然也是更看重情节性。所以像《高城堡里的人》这种超高评价的科幻小说，那我说实话，真的是无聊到快滴出血来了……可我确实觉得，思想性与情节性并不是互相矛盾的东西，写科幻小说是一份需要大量想象力的工作，一个充满想象力的人，怎么会不能在充分地表达自己的思想的同时，又能写出引人入胜的故事呢？《安德的游戏》系列的确是我读过的科幻小说里把这两者结合得最好的作品之一，战斗学校的生活像一部成长小说，在卢西塔尼亚上寻找真相的故事又像一部推理小说，各个星球上不同的生命形式令人耳目一新，而对物种、时间、政治、智力等诸多主题的探讨也留足了思索的空间。《安德的游戏》也是大多数人眼中最标准的那类科幻小说，它有外星人，有太空战争，有人工智能，有基因改造，有超光速飞行的飞船，还是实打实的要观察研究外星人的硬科幻。我看过的大部分科幻小说都只有一两个新鲜的科幻设定，要把这一两个设定延伸成一本甚至一系列书，除非是像阿西莫夫那种类侦探小说，否则实在难谈阅读快感。《安德的游戏》所难得的正在于此，一波波的新设定与一段段让人恍然大悟的情节，一打开就能吸引人看下去。安德系列已出了十多本，《安德的游戏》、《安德的影子》、《死者代言人》是其中最负盛名的三本。《安德的游戏》与《安德的影子》是以不同角色的角度讲述的同一个故事，所以阅读顺序还是以《安德的游戏》、《死者代言人》、《安德的影子》为佳。这一套书讲的是少年的故事，当然适合少年人阅读；但少年们又个个是天才，思想早已成熟，因而这当然也不是一部少年小说。我想，十多岁时读这套书，应该会为战斗学校的故事而热血沸腾；再长大一些，一定会感动于“我的儿子押沙龙”吧。

3、先看完了书，后看的电影。情节方面倒是记得不太清楚了。书感觉还是第一部要更好一点，第一部里面作者相当用心的去展现了主人公的身体以及心理上的成长。后来男主对于虫族的情感变化也是水到渠成。电影方面只出了第一部，后来因为不卖座也就没了消息。虽然一些科幻情节看的也算是过瘾，但是因为电影长度有限，人物就做不到像小说一样，显得有些单薄。

4、安德的游戏死者代言人安德的影子套装盒子战斗学校展示图盒子手册手册内文图独家定制狗牌

# 《安德的游戏·三部曲》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)