

俄罗斯方块是很多人童年的回忆。

这款游戏既没有花里胡哨的皮肤，也没有令人难忘的角色，当然更不需要氪金。但它却在八九十年代风靡全球。当年谁要是有一台俄罗斯方块的掌机，那就是班里最豪横的崽。而如今这款游戏却被要求更名为"乌克兰方块"？！

今天钛度科普就和大家聊一聊俄罗斯方块背后，你不知道的腥风血雨。

这一切都要从俄罗斯方块之父，也是“落下型益智游戏”的鼻祖阿列克谢·帕基特诺夫说起。1984年，这老哥在苏联科学院计算机中心工作，并在那时设计编写了俄罗斯方块，因下落的图形均由四个小方块组成，所以游戏的名字Tetris，由希腊语数字四的前缀以及老哥最喜欢的网球相结合。

三个方向键、一个旋转键就此构成了游戏的全部操作。当某一行或一列，被方块全部填满时则被消除，消除越多，分数越高，下落速度则越快。越来越快的速度，刺激着玩家的肾上腺素，而被消除的方块则激发了人们的斗志，一局接一局根本停不下来。

但由于当时特殊的社会情况，帕基特诺夫无权售卖它，只能无偿分享给他的朋友们，于是这款游戏通过古早的3.5英寸软盘，迅速在俄罗斯火了起来。

帕基特诺夫的同事制作出游戏的苹果版，并在匈牙利的一次软件展览中展出，这引起了一个英国商人罗伯特·斯坦恩的窥探。但在当时知识产权的概念还相当模糊，况且该如何冲破苏联的铁幕呢，想来想去不如白嫖来得更容易。

于是这名英国商人在没有获得任何授权的情况下，将游戏带回了西方，并向其他公司出售它的版权。游戏几经转手，各家都赚足了腰包，俄罗斯方块也成为了美国最畅销的"英国游戏"。

万万没想到，这款游戏会火爆全球，苏联政府也终于注意到了这件事情，于是成立了专门的机构(Elorg)来管理俄罗斯方块的版权问题：先是从帕基特诺夫那里将游戏版权收归国有，紧接着和英国商人斯坦恩进行谈判，虽然在此之前他的白嫖行为让苏联十分愤怒，但斯坦恩一直左右着游戏的销售，怎么也得赚点回来。

几经谈判之后，斯坦恩仅获得了俄罗斯方块在计算机端的授权，然而在此之前PC端的钱已经赚得差不多了。于是他企图广泛定义计算机这一概念，斯坦恩想要在计算器、手表、任天堂的红白机、GameBoy上再次大赚一笔。

然而这次苏联政府很快就回过味儿来，在签订授权后仅11个小时便在合约中增加了

对于计算机的描述，规定仅限带有CPU、操作系统、键盘和显示器的设备才属于授权中提到的计算机。

于是任天堂红白机的总裁飞往莫斯科，想要获取任天堂在其他设备上的授权。这下可急坏了斯坦恩，各路人马一窝蜂冲到了莫斯科，希望从苏联政府手中拿到最终的授权。

虽然这款游戏可能并不复杂，但它如何主宰游戏行业、并迷惑全球数百万人的故事却恰恰相反，这个充斥着握手协议、游戏行业的竞争，以及冷战最后十年间西方高官与苏联官员之间的紧张谈判，最终终止在任天堂的身上，任天堂获得了俄罗斯方块，在掌机和红白机上的授权。

任天堂的这款经典掌机GameBoy也正是因为和俄罗斯方块进行捆绑发售，而互相成就了彼此。然而游戏的原作者帕基特诺夫却没能获得任何收益，直到他移民美国开了公司，从苏联政府手中拿回了俄罗斯方块的版权，至此这款风靡全球的游戏版权终于花落美国。

再说回开头提到的"俄罗斯方块改名事件"，尽管游戏是俄罗斯人编程的，但版权已归美国公司所有，且游戏名中连"俄罗斯"都未提及，更不要说改名为"乌克兰方块"了，所以这是一条假新闻。

但无独有偶，随着俄乌局势的紧张，就连俄罗斯的黑猫都被猫科动物国际联合会"制裁"了，所以出现"俄罗斯方块改名"这样的假新闻，也就不足为奇了。

抛开这些荒谬的抵制不说，战争从来都不是我们所希望发生的，最后，还是愿世界和平吧。好了，这就是今天的钛度科普，如果喜欢就请给我们的视频点赞加关注吧，我们下次再见！（文案/王莹 剪辑/齐月 包装/李朝阳）