

《互动媒介论》

图书基本信息

书名：《互动媒介论》

13位ISBN编号：9787308096793

出版时间：2012-3

页数：248

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

《互动媒介论》

内容概要

关萍萍编著的《互动媒介论--电子游戏多重互动与叙事模式》选取电子游戏这一新媒介形态，对其信息传播、多重互动及叙事特征进行了深入分析，从传播学角度探寻电子游戏吸引巨量玩家的媒介特征，以期丰富传播学媒介理论，力图对新媒介生态环境下产生的新的传播学课题作出回应。

《互动媒介论--电子游戏多重互动与叙事模式》综合运用访谈、观察、案例分析等方法并结合研究者的个人游戏体验，在厘清游戏、媒介及电子游戏等基本概念、描述电子游戏发展历程基础上，重点建构出电子游戏的以“玩家的践行”为中心的“游戏多重编解码信息模式”，这一模式突破了传统大众媒介的传者——受者的二元格局。

通过典型电子游戏案例、玩家与游戏研发者的游戏报告与访谈分析，本研究发现电子游戏呈现出三种互动共存的格局：玩家与计算机、玩家与游戏、玩家与玩家三种互动相互重叠交叉，构建了庞大的虚拟游戏社区和人际交互平台。以玩家与计算机的互动为基础，玩家既对游戏进行“使用与沉浸”，更对游戏内容进行“二度创作”；玩家对游戏世界的多向选择和能动介入，更多的表现在玩家在虚拟世界中建立了大量的不同类型与功能的游戏社区，与其他玩家进行深入和广泛的人际互动。电子游戏的多重互动直接催生了其迥异的叙事模式与意义生成机制，这是一种基于玩家的游戏选择之上的新型叙事模式。玩家在游戏世界中个性化设置游戏角色，以多重视角和重叠性的叙述身份游走在虚拟世界中，构建出非线性与共时叙事，较之其他媒介更加贴近现实世界的叙事模式。

《互动媒介论--电子游戏多重互动与叙事模式》共分七章。第一章为导论，提出问题并简要介绍本论文的研究意义与方法；第二章对国内外的游戏与电子游戏研究文献进行综述；第三章对游戏、媒介和电子游戏进行概念界定，从词源角度论证电子游戏成为媒介的缘由；第四章通过历述电子游戏的发展历程，为后文分析电子游戏的媒介特征及其对传媒生态产生的影响奠定历史基础；第五、六、七章是本论文的重点章节，第五章深入分析以玩家为中心的“游戏多重编解码信息模式”；第六章对电子游戏的三种互动及其特征进行探讨；第七章分析了基于玩家的游戏选择的特殊游戏叙事与意义生成机制。结语部分总结全文，进一步归纳了电子游戏所具有的全新的媒介特征。

《互动媒介论》

精彩短评

- 1、第七章缺少一个小结，整本书缺少一个第八章
- 2、前后两部分的分裂太厉害了~
- 3、隔靴搔痒，生搬硬套，啰嗦重复，废话套话一大堆。从根本上误解了游戏，没有以游戏去理解游戏，而是以传播学、静止的形而上学观点、主体意识、媒介、叙事学的旧靴子去套电子游戏的脚，而游戏恰恰超越了这些。作者既非相关从业者又非玩家（居然以不少于2小时来证明自己体验过游戏！），完全是空中楼阁的空论而且还几乎没有自己的东西。好在还可以提供一些基础资料，省的我自己去一一找了。。。
- 4、无甚意义

《互动媒介论》

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