

《游戏史》

图书基本信息

书名：《游戏史》

13位ISBN编号：9787532130955

10位ISBN编号：7532130959

出版时间：2007-4

出版社：上海文艺出版社

作者：蔡丰明

页数：239

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

《游戏史》

内容概要

游戏，是人类童年生活中最有趣味的内容，游戏，也是人类终身永世不可缺少的伴侣。游戏曾给人们带来过各种各样的欢乐、愉悦与激奋，游戏也曾忠实记录了历代社会中无数的趣闻轶事与世态风情。如果你有兴趣要想深入地了解这些，那么这本图文并茂的通俗读物可以作为一颗问路之石。

本书以图文并茂的方式，通俗易懂地介绍了中国游戏史的发展、演变以及与社会文化的关系等方面的情况。其中，还穿插了历代社会中无数的趣闻轶事与世态风情。

书籍目录

第一章 古代游戏史概述

第一节 从十万年前的石球说起

第二节 古老的先秦游戏--斗鸡、走狗、六博和踏鞠

第三节 汉魏时期的官家游戏

第四节 游戏史上的新纪元

第五节 明清棋牌的发展和麻将的诞生

第二章 古代游戏的主要类型

第一节 角力：角抵、相扑、拔河和斗禽

第二节 竞技：投射、球戏、秋千和毽子

第三节 斗智：围棋、象棋、七巧板和九连环

第四节 猜射：射覆、藏钩、谜语和酒令

第五节 博戏：骰子、骨牌和纸牌

第三章 古代游戏的历史渊源

第一节 投射游戏与原始狩猎

第二节 角抵、风筝与古代军事

第三节 由古代风俗演变而来的游戏

第四节 来自外域的游戏

第四章 游戏与岁时节令

第一节 正月抓子儿，七月斗蟋蟀--应时性游戏

第二节 清明荡秋千，端午斗百草--应节性游戏

第三节 热闹的游戏节

第五章 游戏与各色人物

第一节 斗鸡皇帝与蟋蟀宰相

第二节 文人的游戏癖好和游戏诗咏

第三节 古代女子相扑、打球、秋千、围棋诸戏

第四节 活泼有趣的儿童游戏

第六章 游戏与社会风俗

第一节 民间的游戏风情和游戏规习

第二节 关于游戏的神话传说

第三节 游戏与祈吉、驱邪、占卜、禁忌风俗

第七章 游戏的社会影响

第一节 六博引发的“七国之乱”

第二节 游戏的铺张与挥霍

第三节 因戏得官与以戏选夫

第四节 古人对于游戏的批判

第八章 古代戏具

第一节 古代戏具

第二节 古代戏具之祖--球

第三节 智力戏具的代表--棋与牌

第四节 文人的戏具--语言文字

第五节 斗戏中的特殊戏具--动物

第六节 其他戏具

后记

章节摘录

插图

《游戏史》

精彩短评

- 1、略读。不少古代游戏的玩法都失传了啊！历代史学家都干什么吃的啊（怒！
- 2、相对于《游戏史》的书名来说，内容显得也太苍白了...
- 3、没列出参考文献，好头疼
- 4、还可以~
- 5、好书
- 6、（南大图书馆）太杂太乱，每一篇章都大到足以另成一书，没有学术规范，算不上学术著作
- 7、不错，挺快！

精彩书评

1、“游戏史”，很少人想到的一个研究课题，不过很有趣。“游戏，是人类童年生活中最有趣味的内容，游戏，也是人类终身永世不可缺少的伴侣。游戏曾给人们带来过各种各样的欢乐、愉悦与激奋，游戏也曾忠实记录了历代社会中无数的趣闻轶事与世态风情。如果你有兴趣要想深入地地了解这些，那么这本图文并茂的通俗读物可以作为一颗问路之石。”编辑推荐如是说。（读买书网 http://www.readbuy.cn/product/product_40439.html）我感觉这本书值得佩服的地方是，资料真的收集了不少，而且能从很多我们没想过的角度去讨论“游戏”。美中不足的是，有些内容有点重复（在不同的讨论范围重复）。但仍可一看。（另：网上说这书“图文并茂”，可我看到版本没多少图……）“中国社会民俗史新丛书”，看来还挺有趣的；《商贾史》、《丧葬史》不奇怪，居然连《流氓史》《小妾史》等都有……

《游戏史》

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