

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

图书基本信息

书名：《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

13位ISBN编号：9787563361861

10位ISBN编号：7563361863

出版时间：2006-9

出版社：广西师范大学出版社

作者：米金升,陈娟

页数：231

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

前言

序 蒋原伦 当初我组织这套丛书时，觉得选题颇为时髦，能吸引一部分眼球，但是短短两年工夫，关于在线聊天、手机短信、网络游戏、闪客等都已成明日黄花，当下最热门的话题是博客，或者是播客、拍客、影客。媒体技术的发展开辟了一个又一个“美丽新世界”，在这个新世界里，个个神通广大，全身武装电子设备，感觉中自己好像是包举宇内的天地英雄。当然，也不免有另一种感觉和杂音，有时一个小小的电子故障就会弄得我们手足无措，而离开它们我们又寸步难行。相比之下，个人益发渺小，无法摆脱媒介技术的控制，听任它们把自己带到陌生的境地。小时候很崇拜诸葛亮的运筹帷幄，决胜千里，未出茅庐，已经定下三分天下的蓝图，真所谓“三顾频烦天下计”。这“天下计”一管就管了七八十年的历史，抵得上现在十几个五年计划。无论这是真实的还是历史叙事建构的，但是那时人们相信文化的预见和洞察能力。然而，今天的电子技术迅速地解构了这种预见能力，我们甚至无法预料五年后的文化图景。当然有一点是确定无疑的，即五年后新的媒体技术和商业市场的联手运作，会打造出又一批新新人类，他们的手中肯定端着一水儿的新式电子武器。我们的文化面临着巨大的考验，在三五年一变的风尚的冲刷下，前后几代人的沟通有了麻烦，而媒介文化带来的分化往往比以往思想观念的差异更深刻，这是真正的“三千年未有之变局”。而和谐社会既应是经济的共荣，也应是文化的有序和融合，如何化解媒介文化所带来的代际鸿沟是当代学人的一大课题。若干年前，美国学者波兹曼写了《娱乐至死》，那时网络媒体尚未兴起，他批评以电视为“元媒介”的大众传媒导致了文化整体的“娱乐化”倾向，举凡政治、宗教、新闻、教育等居然都必须以愉悦大众作为其在当代文化生活中存在的理由，人类的精神生活全面堕落，严肃的思考为及时行乐所取代，马尔库塞“单面人”的理论在今天又重新显出了其预见性。从麦克卢汉到鲍德里亚，他们都站在总体性的立场上，强调电子文化的“内爆”偏向，并指出这一偏向导致了人类意识的延伸，据说这一延伸总是把新媒体“当成自己的内容而不是当作环境”。文化的丰富性已经包含了媒体的多样性在内，只是一时问我们还不能适应，我们习惯于把一种又一种媒体当成文化的一层又一层外衣，试图透过它们去捕捉深不见底的内涵。虽然自法兰克福学派以来，我们不缺少关于大众文化、媒体文化的总体性的概括和批判，可是具体到每一种媒体文化现象，少有精准的解析，而“新媒体丛书”对前面提到的媒体文化作了初探性研究，抛砖引玉，以期引起大家的关注。同时它也记录了人们对该文化的一部分认识过程。对电子媒体所带来的文化转型作微观上的描述和研究，很是费力不讨好，因为找不到一个纯净的原点，只能在散乱中行进。印刷文化和电子文化的混杂，口语和书面语的融合，经典文化和通俗文化的交汇，图像、音响和文字的杂烩，几乎同时发生，真是灿烂斑驳之极，同时也破坏了我们所熟悉的文化的逻辑性和系统性。媒体文化研究似乎是为了重建其系统性，但也可能是徒劳，不能因为它们同是新媒体就自然而然地有了逻辑的同一性，或者以为它们是拼凑文化，就将拼凑、多元作为其阐释的旨归。如果说该丛书的描述性文字由于缺乏一以贯之的理论立场和强烈意图的阐释性文字，那么它既表明这类文化的庞杂性、表明它们不是建构在逻辑性基础之上的，也意味着这一领域还留有巨大的研究空间，等待着人们进一步探讨。

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

内容概要

本书是从传播学的视角对电脑游戏这种新兴媒体进行深刻思考和解析的图书；书中融理论的深刻和表述的幽默诙谐风格于一体，配有数十幅幽默漫画，有很强的可读性。

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

书籍目录

第一章 拿什么吸引你，我的上帝

第一节 情色男女

第二节 刀光剑影里的暴力英雄

第三节 寻找快感

第二章 “救救孩子”——需要吗?不需要吗?

第一节 恶之花vs智慧之果

第二节 批判vs建设

第三节 娱乐无极限

第三章 游戏门

第一节 游戏文本

第二节 技术时代的艺术果冻

第三节 资本主义的盛宴：清炖文化汤

第四章 名利场里的双城记

第一节 地上地下的游民

第二节 屏里屏外的肉身

第三节 玩出一个新时空

第四节 玩出一个新人类

第五章 游戏共和国

第一节 游戏的庸俗经济学

第二节 永恒的道德困境

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

章节摘录

青少年时期是一个丰富多彩的时期，同时也是一个需要调控的时期。卜卫的研究表明，儿童有多种媒介需求，并且对各种媒介的需要有所不同，仅仅就电脑游戏而言，它可以满足青少年的朋友代替、交往需求，逃避现实、逃避部分社会学习的需要。电脑游戏作为一种新兴的媒介文化，包含了人类科技文明的先进成果，对这样一种媒介文化，应该合理地、充分地发挥它对青少年的有利影响。从需要的角度来看，电脑游戏对青少年有两种功用：一是作为娱乐工具，另一种是作为某种伙伴。就前者而言，电脑游戏有着其他游戏或者娱乐形式所没有的乐趣；就后者而言，这种伙伴关系在一定程度上满足了青少年在现实中暂时无法实现的愿望。当然，需要调控的是让他们在前一方面防止形成单一化，在后一方面避免形成依赖。而为了实现这两点，就要从电视、广播、单放机(CD机)、书籍、杂志、电影、电脑游戏等多方面下功夫，建设一个适应青少年成长的娱乐库，来满足他们的娱乐要求。卜卫、张炳富等人的研究也证明电脑游戏并不是大多数学生的首选娱乐形式，这也说明了青少年游戏活动是可以调控的。 P48

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

编辑推荐

游戏作为一种生产性的文本，电脑游戏生产出一种游戏快感，生产出一种游戏人生，同时塑造了一种新的游戏时空和游戏人格。从叙事、艺术、媒介三个层面来看，电脑游戏这种新的文本丰富和发展了叙事、艺术、媒介的范畴。

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

精彩短评

- 1、写的东西太深奥难懂了，虽然是国人写的更符合些国情吧，但是又是马克思又是形而上又是XX理论XX思想的，弄得我不知道看得到底是游戏文化的书还是哲学理论的书...
 - 2、没有作者信息,感觉是导师把两位学生的毕业论文搅浑在一起的结果。内容就像万花筒。理论使用得非常庞杂,有些多余故弄玄虚,看得费劲。从而导致了这本书可以当作传播学的文本综述来读23333。对于游戏概念理解有些游离,搞不清楚到底是在说什么概念上的游戏;在对赫尔津哈著作进行批判的时候明显没有正确理解.长评中@风君已经把书出现的问题说得很明白了。游戏学术界还没有研究的积淀,这本书算非常难得的了,并且这种游戏圈外人以这样的态度去研究是值得肯定的。
 - 3、游戏文化研究
 - 4、不错的一本书
 - 5、因为是合著的关系,第三、四章略差,狂掉书袋。其他几章都很流畅
 - 6、很有深度的东西,但是都基本没有进行过深层的探索,比较老的书,但是现在看仍旧有参考价值。
 - 7、纸质还好,文笔挺好的,看起来不会枯燥乏味
 - 8、不知所云
 - 9、文章有严重的结构性问题,“研究”也没有任何结论输出。总的来说,作者旁征博引,拼凑事实,最终没有得出任何结论。
 - 10、从文化的角度去分析电脑游戏,总体浅显易懂,让人对电脑游戏做些有深度的思考。有些地方用了一些心理学上的名词,有点不知所云。
 - 11、有些生搬硬套把后现代的一些理论与游戏结合在一起。
 - 12、一开始看到这本书,以为就是一本普通的评论集呢
谁知道仔细一读,发现里面收录的文章学术价值都很高,理论运用和阐释,分析的深度和广度都令人满意。最重要的是,这本书的作者本身显然是个玩家,他对游戏做出的社会评价和分析,无论褒贬,都是建立在了解基础上的批判,仅这一点,就足以给这本书打高分了。
当然本书也不是没有缺陷。结构松散,缺乏统合性,与其说是一本专著,不如说是一本论文合集。此外,最离谱的地方是,这本书完全没有任何作者的介绍,每篇单独的文章后面也没有署名,非常不方便进一步的研究。总得来说,这本书给人一种印象,就是出书的编辑本人对它的定位也不明确,不知道究竟是做成一本学术著作好呢,还是作为一本杂文集好,结果就是四不像。。。
- 尽管如此,这本书还是难得一见的游戏研究方面的好书哦!推荐阅读。
- 13、这本书理论很多,但是运用的总是有点隔阂。
在国内缺少更好研究的情况下,还是推荐这本书。
 - 14、本来以为是本从技术角度分析游戏的书,买回来发现作者原来不是搞技术的。而是从社会的角度出发,分析了现在的游戏概况。有些内容不是很苟同,不过讲的也有些道理。但感觉作者分析的不是很深入,很多东西都是简单的提一下。顺便说句,书的印刷质量还不错。
 - 15、这本书是对游戏文化的妖魔化
 - 16、不是很好。只能算作文艺学和传播学的游戏研究课题指南。
 - 17、一句话,就是发现游戏的后现代特征和意义。
 - 18、感觉好散乱。
 - 19、不能入乎其内,自然也就难以出乎其外。不过游戏文化研究在国内确属冷门了。
 - 20、看了评价把后半部分看完了..简单的我嫌不清晰规范晦涩的秀智商下限..我真难弄
 - 21、对游戏研究者有一定的启发,但囿于年代的问题,此书的大部分案例都比较旧。从文化意义来探讨电脑游戏作为媒介的一种,实际上是非常值得继续研究的。
 - 22、对游戏的文化性初步解读,有一些观点,但较为松散,游戏观较为陈旧,基本是以电竞和网游方向为核心的狭窄门类作为游戏代表而展开的,将游戏定位为短时刺激的文化快餐,而这十年来蓬勃发展的重视艺术性和表达性的游戏,恰恰就是现实对其很多观点的反驳。整部书从深浅到笔调都没有一致性,充满了不协调之感,第一章和第三章相对值得一读。
 - 23、口水之作。

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

24、 作为80后，电子游戏并不是什么陌生事物，可以说是陪伴我们一路成长的回忆。即使已经长大，游戏也依旧在不少人生活中作为重要的娱乐方式而继续存在。我本人也算“游龄”颇长，可以追溯到小学时代。不过，记忆中游戏带来的快乐也往往和家长“玩物丧志”的质疑相伴随。之后“电子海洛因”这一称呼的出现，更是把游戏变成了过街老鼠，变成了家长惧怕的“洪水猛兽”。即使是对游戏的态度已经大为缓和的今天，主流文化对于电子游戏依旧有所拒斥，使其只能作为一种“次文化”而存在。作为一种新兴的社会现象，对其的社会学和文化学解读也是乏善可陈。因此，看到这本06年出版的，以文化角度来解构游戏的图书，还是颇为高兴的。毕竟这个课题还有人关注。因此也就很想看看社会文化学家是如何看待游戏这一迅猛发展的新兴事物的。

不过书一上来的切入点却令我不敢恭维：色情、暴力，不容置疑是电子游戏内容中经常出现的因素。但是这是否是游戏的本质构成呢？用这种角度切入，是否意味着浓厚的道德批判倾向呢？不会又是打着社会学研究的名义讨伐电子海洛因之类的吧？不过好在作者之后还基本保持了中立客观，虽然说到了游戏带来的负面效应，也没有漏掉关于游戏正面效应的研究报告。在对其“艺术性”的分析中，虽然有些不情不愿，但最后也承认了其具有艺术表现性，也算默认了“第九艺术”的称号。之后，就是对电子游戏这种表现形式和媒介的文化学探讨了。

在这部分，应该说作者显示了或是炫耀了相当深厚的社会科学功底。海德格尔、麦克卢汉、马尔库塞、斯波特、勒庞、福柯……有名没名的社会学家及其理论都被拿来对电子游戏加以解构，让人惊叹原来这么多高人都已经讨论过游戏了。仔细一看，才发现这些多为社会传播媒介学说的理论。显然，作者是将电子游戏作为一种新兴传播媒介进行考察，思路可说是走的麦克卢汉和尼尔波兹曼那一路：对传播形式的关注大于传播内容。这本身并无不可，尼尔波兹曼的传世之作《娱乐至死》就是建立在对电视文化传播形式的深刻理解之上。但是对形式的说明毕竟需要内容做辅助，这一点本书却不能令人满意。文中甚至有这样的表述“开始人们还使用专门游戏机，但随着电脑的普及，人们再也无法忍受游戏机的单一而投入电脑游戏的怀抱。”其实对游戏业界稍有了解的人都会知道，无论是过去还是现在，全球范围内“专业游戏机”的市场份额都要远远大于“电脑游戏”。原因也很简单，因为在同等画面质量下，专门化游戏机相比电脑的成本优势永远存在。之所以造成认识的假象，是因为作者只看到了国内游戏市场。但这恰恰是受到具有购买权的家长“电脑用来学习，游戏机只会荒废学业”观念的影响。这说明作者对于游戏本身的了解不够深入。这在书中有不少体现，比如对游戏的分类过于笼统，比如花大篇幅去引用和主旨没什么关系的CS对战手册。当然，我们不是要求研究游戏者自己要先成为游戏狂人。本尼迪克特没去过日本，也写出了《菊与刀》。但你实在很难想象如果波兹曼不看电视，就可以归纳出电视“泛娱乐性”的特性。作者注重形式，注重社会学理论分析，大概也是想要弥补对内容认知的相对不足。可惜，在论证方面，作者过于贪多，引用了太多理论，反而没有形成自己的观点。游戏的最基本特征，其不同于其他艺术表现形式的特征就是其交互性，据此展开论述最为合理。可作者却想要将其虚拟性、超文本性、去中心性、自我满足性乃至竞技性一把抓，结果反而令人无所适从。光引用理论就把一本小册子塞满，追求广度，深度就不足了。而把游戏、网络游戏乃至网络本身混为一谈也不够严谨，说服力不足。因此，本书离《娱乐至死》的高度还有不少距离。

真正的问题在于本书的定位究竟是什么呢？对电脑游戏的文化意义探讨，说得倒是不错。但主流文化的追随者读这样一本书恐怕并不足以全面了解游戏文化，连基本认识都没有就开始解构实在有点要求过高。而游戏爱好者恐怕也不会买账，或者说他们根本不在乎你的研究（这倒是网络时代的特征，权威弱化）。结果就是文化群体之间还是彼此隔阂，你说你的，我玩我的，鸡犬相闻，老死不相往来。因此，书出了这么多年依旧反响寥寥也不难理解了。

当然，作为本身就十分荒芜的游戏文化研究领域，本书还算可以一读。但要真正了解游戏文化的影响，恐怕还是应了那句俗话“光看过猪跑，没吃过猪肉”，还是没辙。

25、内容肤浅，行文苍白，臆断过多。以二言盖之——坑爹！

26、书好坑爹，前后的结构逻辑混乱，老在套用各种理论，东扯西扯，感觉就是学校里专门搞的研究论文合集，部分内容可取，但是压根就不好提炼出来，都不知道写给谁看的

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

27、中后段写的很好

28、烂书，跟你国本科论文一样，不知所以套了一堆乱七八糟的东西，然后最后啥都没说。

29、作者花了大量篇幅讨论游戏的文化意义，最后还是划一为后现代特质，意义模糊也好，自我解构也好，反抗社会也好，电脑游戏好像与喇叭裤、摇滚音乐、刺青等无异了。作者网撒的太宽。没有挖掘出电脑游戏的特质来，但这毕竟也是2006年的作品了。

1、一开始看到这本书，以为就是一本普通的评论集呢。谁知道仔细一读，发现里面收录的文章学术价值都很高，理论运用和阐释，分析的深度和广度都令人满意。最重要的是，这本书的作者本身显然是个玩家，他对游戏做出的社会评价和分析，无论褒贬，都是建立在了解基础上的批判，仅这一点，就足以给这本书打高分了。当然本书也不是没有缺陷。结构松散，缺乏统合性，与其说是一本专著，不如说是一本论文合集。此外，最离谱的地方是，这本书完全没有任何作者的介绍，每篇单独的文章后面也没有署名，非常不方便进一步的研究。总得来说，这本书给人一种印象，就是出书的编辑本人对它的定位也不明确，不知道究竟是做成一本学术著作好呢，还是作为一本杂文集好，结果就是四不像。。。尽管如此，这本书还是难得一见的游戏研究方面的好书哦！推荐阅读。

2、作为80后，电子游戏并不是什么陌生事物，可以说是陪伴我们一路成长的回忆。即使已经长大，游戏也依旧在不少人生活中作为重要的娱乐方式而继续存在。我本人也算“游龄”颇长，可以追溯到小学时代。不过，记忆中游戏带来的快乐也往往和家长“玩物丧志”的质疑相伴随。之后“电子海洛因”这一称呼的出现，更是把游戏变成了过街老鼠，变成了家长惧怕的“洪水猛兽”。即使是对游戏的态度已经大为缓和的今天，主流文化对于电子游戏依旧有所拒斥，使其只能作为一种“次文化”而存在。作为一种新兴的社会现象，对其的社会学和文化学解读也是乏善可陈。因此，看到这本06年出版的，以文化角度来解构游戏的图书，还是颇为高兴的。毕竟这个课题还有人关注。因此也就很想看看社会文化学家是如何看待游戏这一迅猛发展的新兴事物的。不过书一上来的切入点却令我不敢恭维：色情、暴力，不容置疑是电子游戏内容中经常出现的因素。但是这是否是游戏的本质构成呢？用这种角度切入，是否意味着浓厚的道德批判倾向呢？不会又是打着社会学研究的名义讨伐电子海洛因之类的吧？不过好在作者之后还基本保持了中立客观，虽然说到了游戏带来的负面效应，也没有漏掉关于游戏正面效应的研究报告。在对其“艺术性”的分析中，虽然有些不情不愿，但最后也承认了其具有艺术表现性，也算默认了“第九艺术”的称号。之后，就是对电子游戏这种表现形式和媒介的文化学探讨了。在这部分，应该说作者显示了或是炫耀了相当深厚的社会科学功底。海德格尔、麦克卢汉、马尔库塞、斯波特、勒庞、福柯……有名没名的社会学家及其理论都被拿来对电子游戏加以解构，让人惊叹原来这么多高人都已经讨论过游戏了。仔细一看，才发现这些多为社会传播媒介学说的理论。显然，作者是将电子游戏作为一种新兴传播媒介进行考察，思路可说是走的麦克卢汉和尼尔波兹曼那一路：对传播形式的关注大于传播内容。这本身并无不可，尼尔波兹曼的传世之作《娱乐至死》就是建立在对电视文化传播形式的深刻理解之上。但是对形式的说明毕竟需要内容做辅助，这一点本书却不能令人满意。文中甚至有这样的表述“开始人们还使用专门游戏机，但随着电脑的普及，人们再也无法忍受游戏机的单一而投入电脑游戏的怀抱。”其实对游戏业界稍有了解的人都会知道，无论是过去还是现在，全球范围内“专业游戏机”的市场份额都要远远大于“电脑游戏”。原因也很简单，因为在同等画面质量下，专门化游戏机相比电脑的成本优势永远存在。之所以造成认识的假象，是因为作者只看到了国内游戏市场。但这恰恰是受到具有购买权的家长“电脑用来学习，游戏机只会荒废学业”观念的影响。这说明作者对于游戏本身的了解不够深入。这在书中有不少体现，比如对游戏的分类过于笼统，比如花大篇幅去引用和主旨没什么关系的CS对战手册。当然，我们不是要求研究游戏者自己要先成为游戏狂人。本尼迪克特没去过日本，也写出了《菊与刀》。但你实在很难想象如果波兹曼不看电视，就可以归纳出电视“泛娱乐性”的特性。作者注重形式，注重社会学理论分析，大概也是想要弥补对内容认知的相对不足。可惜，在论证方面，作者过于贪多，引用了太多理论，反而没有形成自己的观点。游戏的最基本特征，其不同于其他艺术表现形式的特征就是其交互性，据此展开论述最为合理。可作者却想要将其虚拟性、超文本性、去中心性、自我满足性乃至竞技性一把抓，结果反而令人无所适从。光引用理论就把一本小册子塞满，追求广度，深度就不足了。而把游戏、网络游戏乃至网络本身混为一谈也不够严谨，说服力不足。因此，本书离《娱乐至死》的高度还有不少距离。真正的问题在于本书的定位究竟是什么？对电脑游戏的文化意义探讨，说得倒是不错。但主流文化的追随者读这样一本书恐怕并不足以全面了解游戏文化，连基本认识都没有就开始解构实在有点要求过高。而游戏爱好者恐怕也不会买账，或者说他们根本不在乎你的研究（这倒是网络时代的特征，权威弱化）。结果就是文化群体之间还是彼此隔阂，你说你的，我玩我的，鸡犬相闻，老死不相往来。因此，书出了这么多年依旧反响寥寥也不难理解了。当然，作为本身就十分荒芜的游戏文化研究领域，本书还算可以一读。但要真正了解游戏文化的影响，恐怕还是应了那句俗话“光看过猪跑，没吃

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

过猪肉”，还是没辙。

3、从文化的角度去分析电脑游戏，总体浅显易懂，让人对电脑游戏做些有深度的思考。有些地方用了一些心理学上的名词，有点不知所云。

《游戏东西-电脑游戏的文化意义研究》

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