

《网络游戏的文化研究》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2014年08月01日

开本：16开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787563540754

编辑推荐

刘胜枝编著的《网络游戏的文化研究》分上下两篇，上篇把网络游戏行业放置在社会这个大背景下进行文化研究，主要介绍了网络游戏发展的历史和现状，并从商业、政府、玩家等不同角度出发，分析了影响网络游戏行业发展面貌的几大力量之间的博弈。下篇是从理论角度进行的学术研究，主要从叙事学、女性主义、话语结构等理论出发对游戏文本、游戏广告、游戏行为及游戏中的价值观念、游戏中的组织、游戏中的社会热点事件等进行了分析。

本书适用于对网络游戏感兴趣的读者及大学生。

内容简介

全书分上下两篇，上篇把网络游戏行业放置在社会这个大背景下进行文化研究，主要介绍了网络游戏发展的历史和现状，并从商业、政府、玩家等不同角度出发，分析了影响网络游戏行业发展面貌的几大力量之间的博弈。下篇是从理论角度进行的学术研究，主要从叙事学、女性主义、话语结构等理论出发对游戏文本、游戏广告、游戏行为及游戏中的价值观念、游戏中的组织、游戏中的社会热点事件等进行了分析。本书适用于对网络游戏感兴趣的读者及大学生。

作者简介

刘胜枝，女，1973年出生，山东德州人，2005年获得博士学位，毕业于北京师范大学，研究方向为文化传播与出版。现工作单位为北京邮电大学文法经济学院，讲师，为本校网络文化研究中心副研究员，讲授网络文化研究、网络传播学、媒介批评等课程，主要关注新媒体传播和文化研究领域。

目录

第一章 绪论

第一节 国内外研究现状

第二节 本书的研究思路

上篇 网络游戏的现实梳理

第二章 网络游戏及其发展简介

第一节 网络游戏基本知识

一、网络游戏的类型

二、网络游戏的收费模式

第二节 国外网络游戏发展简介

一、网络游戏的萌芽时期

二、网络游戏的诞生时期

三、网络游戏的发展时期

第三节 国内网络游戏发展简介

一、中国网络游戏的发端期

第一章 绪论 第一节 国内外研究现状 第二节 本书的研究思路

上篇 网络游戏的现实梳理 第二章 网络游戏及其发展简介 第一节 网络游戏基本知识 一、网络游戏的类型 二、网络游戏的收费模式 第二节 国外网络游戏发展简介 一、网络游戏的萌芽时期 二、网络游戏的诞生时期 三、网络游戏的发展时期 第三节 国内网络游戏发展简介 一、中国网络游戏的发端期 二、中国网络游戏的快速发展期 三、中国网络游戏的调整和多元化发展时期

第三章 商家与网络游戏：掘金利器还是文化媒介 第一节 网络游戏的产业链条分析 第二节 网络游戏商家的掘金策略 一、网络游戏开发商采用的策略 二、网络游戏运营商采用的策略 三、网络游戏渠道商采用的策略 四、电信运营商采用的策略 第三节 网络游戏商家的文化理念 一、网络游戏的文化特性 二、从文化看网络游戏市场存在的问题与思考 三、网络游戏的文化进口与输出

第四章 政府与网络游戏：扶持还是规制 第一节 全球化背景下的文化创意产业与网络游戏产业 一、全球文化创意产业及网络游戏产业的发展现状 二、中国文化创意产业及网络游戏业的发展现状 第二节 政府行为转变促进游戏产业发展繁荣 一、管理态度：从抵制到大力支持 二、管理体制：从空白到体系初成 三、管理行为：从冷淡到多方位扶持 第三节 由“魔兽”之争看政府管理中的问题 一、《魔兽世界》代理权之争 二、网络游戏管理权之争 三、由“魔兽”之争引发的思考 第四节 网络游戏引发的社会问题及政府规制 一、青少年沉溺于网络游戏 二、互联网营业场所的经营管理 三、黄色、暴力游戏的泛滥 四、“私服”“外挂”等违法活动 五、虚拟财产的安全

第五章 玩家与网络游戏：寻找自我还是迷失自我 第一节 玩家身份的话语建构及其话语权之争 一、商家对“玩家”的话语建构 二、玩家自身的话语建构 第二节 网络游戏玩家的心理研究 一、玩家接触网络游戏的动机分析 二、玩家投入网络游戏的心理满足 第三节 网游沉迷：迷失在网络游戏之外 一、家庭教育：“你们能跟我妈妈说说吗？她管得我太严了！” 二、学校教育：“大学里出来的都是高分低能的学生！” 三、网络素养教育：“网络的世界太精彩了！” 四、青少年的价值观：“走自己的路，让别人去说吧！”

第六章 上篇小结：网络游戏的文化研究：观念冲突与利益博弈 一、网吧及网络游戏的历史：是科技还是娱乐？

二、玩家的游戏体验：是真实还是虚拟？

三、网络游戏的舆论之争：电子海洛因还是先进事物？

四、网络游戏的治理之痛：拯救孩子还是拯救网游？下篇 网络游戏的理论研究第七章

叙事与比较：网络游戏的叙事学研究 一、叙事学视角下的网络游戏

二、个案分析：《诛仙》网络游戏与小说的叙事比较第八章

性别与权力：网络游戏中的性别观念研究 一、暴力、色情与浪漫：游戏题材的性别化

二、物化与他者化：网络游戏中的女性形象 三、被艳遇和被贬低：女性玩家的性别遭遇

第九章 身份与意义：网络游戏广告的话语研究

一、网络游戏的身份建构：精品、巨献与史诗 二、网络游戏行为的意义建构第十章

个体与组织：网络游戏中的公会研究 一、由互助到PK：网络游戏公会的出现与繁荣

二、激励与约束：打造网络游戏公会的凝聚力

三、个体互动与集体认同：网络游戏公会的作用 四、影响网络游戏公会发展的因素分析

第十一章 道德与法律：网络游戏热点事件的社会学研究 一、“铜须门”事件介绍

二、“铜须门”事件的原因分析及社会学反思

[显示全部信息](#)

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.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)