

《电脑游戏》

图书基本信息

书名：《电脑游戏》

13位ISBN编号：9787301257716

出版时间：2015-8-1

作者：戴安娜·卡尔 (Diane Carr), 大卫·白金汉 (David Buckingham), 安德鲁·伯恩 (Andrew Burn), 加雷斯·肖特 (Gareth Schott)

页数：260

译者：丛治辰

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.tushu111.com

《电脑游戏》

内容概要

对电脑游戏的研究是文化研究中新兴的领域，《电脑游戏：文本、叙事与游戏》尝试用文本分析、受众理论等解读这一文化现象，并在运用这些传统的文学、电影分析方法的同时注意电脑游戏的特性，以及由此带来的对方法的修正。此书开头介绍了这一领域的研究状况，并厘清、限定了一些关键的概念；第二章区分了电脑游戏的不同类型；其后三到八章主要分析了三四个有一定影响力的电脑游戏；第九、十章分析游戏者在游戏过程中形成的关系以及这一过程中对社会角色的模拟。第十一章讨论电脑游戏与电影的相互改编。第十二章讨论与电脑游戏相关的性别问题。第十三章总结全书。

《电脑游戏》

作者简介

戴安娜·卡尔为英国伦敦大学教育学院(Institute of Education, University of London)儿童、青年与媒介研究中心(Center for the Study of Children, Youth and Media)研究员，大卫·白金汉为该学院教授，安德鲁·伯恩为该学院资深讲师。加雷思·肖特为新西兰怀卡托大学(University of Waikato)资深讲师。

书籍目录

致谢

第一章 研究电脑游戏

第二章 定义游戏类型

第三章 游戏与叙事

第四章 游戏与快感

第五章 空间、导航与情绪反应

第六章 角色扮演

第七章 文本再创作：网络上的粉丝文化

第八章 动机与网络游戏

第九章 社交性的游戏与学习

第十章 游戏内外的能动性

第十一章 电影、改编与电脑游戏

第十二章 游戏与性别

第十三章 游戏分析的实践

引用游戏

参考文献

《电脑游戏》

精彩短评

- 1、读完，更加坚信游戏研究定量才是王道。
- 2、游戏研究的目录，虽然有点旧了
- 3、每次读到此类研究都能感到纸质学术著作在虚拟世界变化速度面前的无力，以年为单位的研究周期意味着严肃著作尚未出版基本上就已经成为史学了，更不用说晚了十多年的译本。
- 4、很难懂，只是翻了翻
- 5、作为电脑游戏研究而言，我总觉得这本书什么都讲了却什么都没讲深。不过想真正理解这本书中谈到的游戏研究理论，还是需要心理学方面的基础才行。
- 6、学术专著 对爱好者从业者无甚价值
- 7、其中有关叙事理论的解读尤其出色。
动机与性别的分析，略显的无趣。
- 8、只能说，在15年后才翻译过来，真的已经没什么价值了。主要是看那帮抱着德勒兹和瓜塔里的文学批评家们吭哧瘪肚地解释游戏有种莫名的诙谐。Secondary Orality的概念倒是真的美妙（虽然其后的论述简直不值一提），果然是学院派的张口闭口都是荷马。
- 9、看了第一章 讲何为游戏研究；
及游戏的互动性将使艺术文化文学理论被重写；
或电脑游戏是后现代文学理论的最终实现。所有的文本都可以被看作是游戏。
- 10、比国内游戏研究不知道高的哪里去了，快感，叙事很好玩，德勒兹的块茎理论可以继开脑洞啊，游戏视角和叙述视角的结合对于主体认同也是对文学，电影研究的扩展，至于后边的，性别等章节就一般般了。
- 11、电脑游戏研究只能算个技术问题。叙事：人是符号的动物，叙事是构建自我和身外世界的手段；快感：本能，可以说是存在的目的。
- 12、博德之门，异域镇魂曲，寂静岭，最终幻想7，阿比逃亡记，混乱在线，凯恩遗产，学者们的口味十分主流啊

章节试读

1、《电脑游戏》的笔记-第140页

这本书的译者和审校功夫做得不错，他们把Funcom翻译成丰乐公司，让我联想到家乡著名的丰乐种子公司，但是查下来，这Funcom在中国成立的公司还真叫丰乐.....

《电脑游戏》

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.tushu111.com