

<<快乐消费的文化底色>>

图书基本信息

书名：<<快乐消费的文化底色>>

13位ISBN编号：9787511514035

10位ISBN编号：7511514030

出版时间：2012-11

出版时间：北京大学文化产业研究院、人民网研究院 人民日报出版社 (2012-11出版)

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：<http://www.tushu007.com>

## <<快乐消费的文化底色>>

### 内容概要

本书从“首届网络游戏评论征文选拔活动”中精选出多篇优秀评论结集而成。共分为六部分：网游的本体与审美、作为新的文化载体的存在、网游社会学研究等。

## &lt;&lt;快乐消费的文化底色&gt;&gt;

## 书籍目录

一 网游的本体与审美游戏审美，基于科学与哲学的美学论网络游戏的本体特征网络游戏的诗性探秘后现代媒介下的“祛魅”文学游戏于生命的存在意义作为艺术的虚拟游戏的自由网络游戏美学研究初探论网络游戏中存在的审美性二 作为新的文化载体的存在网络游戏的文化价值论辩证双重视野下的网络游戏的文化价值游戏·文化·发展论经典文本网络游戏的文化呈现娱乐时代的大众狂欢自我认同与化身的文化分析用游戏促进文化交流论国产网络游戏对中国传统文化的继承社交网络游戏改变人类生活被误读的重要网络文化：网络游戏论网络游戏的文化承载网络游戏中的亚文化形态品味《梦幻西游》蕴含的中国传统文化精髓成大事者不拘小节：魔兽世界游戏分析剑网八年永恒的主题三 网游社会学研究网络游戏的社会动机成因分析从尤奈斯库到《魔兽世界》关于游戏中暴力的分类及游戏暴力的限制的讨论网络游戏玩家的基本特征及游戏中的社会化行为网络游戏参与行为研究综述青少年交往价值观形塑视角下的网络游戏发展与规范从屠龙刀到魔血石：网游消费主义及消费偶像塑造网络游戏与女性身份：女性在游戏里的“痛并快乐着”消费体验、体验价值和顾客忠诚的关系研究——以大中型休闲类网络游戏为例新生代农民工网络游戏消费行为研究虚拟世界的启示四 网游心理学探究大学生网络游戏行为的心理分析情绪状态及认知情绪调节策略与大学生网络游戏成瘾的关系从精神分析角度解读网络游戏的使用与满足网络游戏动机的种类、影响及其作用机制网络游戏玩家的心理诉求自尊与网络游戏成瘾人际关系的虚拟性对网络游戏玩家产生的心理依赖分析五 跨界与融合网络游戏与影视产业的多重“互动”多维视野中的网络游戏从人物角色看网络游戏对小说文学性的消解探析网络游戏里的语言学现象网络游戏新闻：类型区分和模式转型中华武术与网络游戏从《诛仙2》看中国网络游戏原创音乐现状网络游戏音乐功能研究：以《魔兽世界》音乐分析为例游戏与电影六 网游的应用之路严肃游戏：创新型国家的创新产业关于建设网络游戏模式虚拟图书馆的探讨水能覆舟亦能载舟以网络游戏为媒介的旅游虚拟体验营销探讨网络游戏的教育功能及教育网络游戏的特点

## <<快乐消费的文化底色>>

### 编辑推荐

向勇和官建文主编的《快乐消费的文化底色》从“首届网络游戏评论征文选拔活动”中精选出多篇优秀评论结集而成。

按照文章内容，分为六个部分：网游的本体与审美、作为新的文化载体的存在、网游社会学研究，网游心理学探究、跨界与融合、网游的应用之路等。

<<快乐消费的文化底色>>

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:<http://www.tushu007.com>