

<<电子游戏>>

图书基本信息

书名：<<电子游戏>>

13位ISBN编号：9787541123351

10位ISBN编号：7541123358

出版时间：2005-1

出版时间：四川文艺出版社

作者：雅克·埃诺

页数：152

字数：95000

译者：马彦华

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>

<<电子游戏>>

内容概要

电子游戏很快会搞得世界经济的第一强国踌躇不前吗？

可能有人会怀疑……在大家仍希望做到心里有数的时候，操作起来也不容易。

事实上，游戏软件带来的全方位的冲击却鲜为人知。

当然，这些新娱乐方式带来许多问题……在年轻人的群体中，电子游戏会妨碍读书或看电视吗电子游戏能对孩子的智力和情感的发展造成什么后果呢？

不幸的是，在法国，很少见到对这个课题进行研究。

社会学家、青年社会化模式专家洛朗·特雷梅尔评估说：“京科学尝试而方，专门写电子游戏的著述并不多，不足十来部。

”如果我们在国家统计学与经济研究学会的因特网网站上敲出“电子游戏”，我们找不到任何答案。

所以电子游戏专家阿兰和弗雷德里克·勒迪尔德总结说：“这种娱乐方式为数千万西方年轻人所酷爱，但对他们的父母而言，尽管他们也希望理解自己的孩子，然而对这些却知之甚少。

” 电子游戏影响着人们的感官和想象力，将我们带入一个神奇的世界：让普通人在虚拟世界中变为超人……日本这个发明游戏机的国家，其游戏产业的产值已远远超过汽车业。

<<电子游戏>>

作者简介

雅克·埃诺，为普里斯马新闻集团记者。

自1992年以来，他便对电子游戏业产生兴趣，曾担任过《资本》月刊的部门负责人，后成为《WEB》杂志的副主编。

<<电子游戏>>

书籍目录

前言 电子游戏的历史和未来 生活，电子游戏的摇篮 电子游戏的冲击将超过电影 明天，我们在手机或因特网上玩游戏 电子游戏短期内能成为奥运项目吗？

电子游戏的对象 玩电子游戏的是孩子，而且仅是男孩儿 电子游戏培养白痴 游戏中的暴力令少年们痴迷 电子游戏有如毒品 过分玩电子游戏，存在患癫痫病的危险 部队敢用电子游戏搞训练 电子游戏文化 男孩子都能编写电子游戏 所有电子游戏都大同小异 日本借助电子游戏出口本国文化 电子游戏影响着人的潜意识 电子游戏业 任天堂、微软、索尼瓜分游戏主机市场 复制游戏轻松容易 《口袋怪兽》属于世纪性营销 微软欲主宰电子游戏市场 附录 电影和电子游戏，受挫的情感结论 电子游戏越来越现实

<<电子游戏>>

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