

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

出版时间：广西师范大学出版社

作者：米金升

页数：230

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>

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，只能在散乱中进行。

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。

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。

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

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

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。

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>