

<<网游>>

图书基本信息

书名：<<网游>>

13位ISBN编号：9787567200296

10位ISBN编号：7567200295

出版时间：2012-5

出版时间：苏州大学出版社

作者：鲍鲟

页数：190

字数：164000

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>

## 内容概要

网络游戏是当代风行的电子游戏。  
它以开放性的故事，超真实的场面，丰饶的游戏规则别造了一个“真实的虚拟世界”。  
这使它既与现实世界迥异，又与街机、单机、网页游戏区分开来。  
对不同玩家而言，网络游戏有不同的意义。  
或成就的达成，或青春的展示，或悠游的自由，或交流的愉悦。  
对所有玩家而言，网游的意义就在于每种玩法都能找到同好，获得认同。  
在网游商为主的商业诱引和社会普遍的认为玩网游就会网络成瘾的误解中，网游世界又复杂起来。  
它不单是网游青年展示、认可的平台，更成为抵制商业诱引，试图获取文化话语权的阵地。

## 作者简介

鲍鲟，文学硕士，九江学院文学与传媒学院讲师；参与国家社科项目“新媒介与青年亚文化研究”课程组的研究工作；主要研究方向为新媒介文化、大众文化研究、品牌传播；主持并参与多项省部级、市级和校级研究项目；在《电影文学》《中国广告》等刊物发表数十篇学术论文。

<<网游>>

书籍目录

网络游戏的演化  
什么是游戏  
渐行渐远的街机游戏  
多栖的单机游戏  
网络游戏的夏天  
网页游戏，下一站天后  
网络游戏为何迷人  
美色召唤  
“杀人”是网游的生活方式  
超真实场面  
丰饶“经济学”  
真实的虚拟世界  
玩家的狂欢与孤单  
遵命的狂欢  
支线变主线  
寻找网游文本的裂缝  
网游Cosplay  
金币农夫  
一群人的孤单  
网络游戏的规训  
网瘾青年  
网游防沉迷系统  
回归，“浪子”  
主要参考文献  
图片索引  
中国大陆网络游戏大事记  
后记

#### 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>