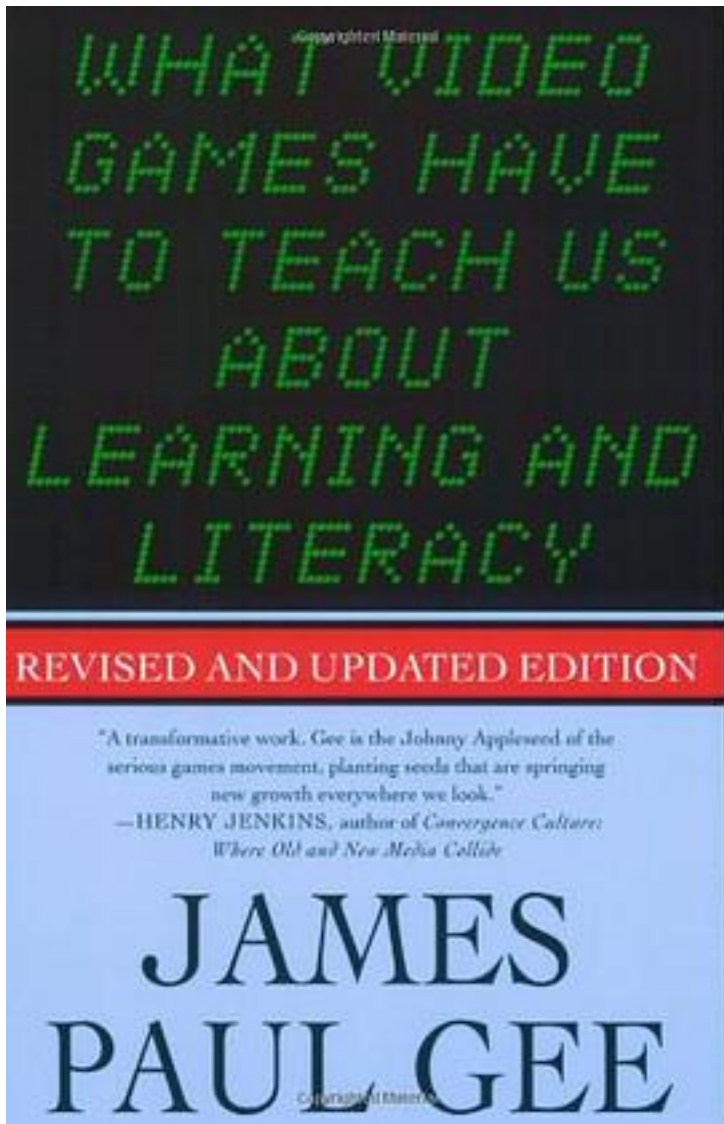


# What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition



[What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition\\_下载链接1\\_](#)

著者:James Paul Gee

出版者:St. Martin's Griffin

出版时间:2007-12-26

装帧:Paperback

isbn:9781403984531

James Paul Gee begins his classic book with "I want to talk about video games--yes, even violent video games--and say some positive things about them." With this simple but explosive statement, one of America's most well-respected educators looks seriously at the good that can come from playing video games. In this revised edition, new games like "World of WarCraft" and "Half Life 2" are evaluated and theories of cognitive development are expanded. Gee looks at major cognitive activities including how individuals develop a sense of identity, how we grasp meaning, how we evaluate and follow a command, pick a role model, and perceive the world.

作者介绍:

作者简介:

詹姆斯·保罗·吉，美国著名语言学学者，从事心理语言学、话语分析、社会语言学、教育语言学和阅读素养研究。斯坦福大学语言学博士，亚利桑那州立大学阅读研究教授，也是威斯康星-麦迪逊大学“游戏、学习与社会”研究团队以及美国国家教育研究院的成员。近年来，他主要关注集中体现在电子游戏中以视觉符号、图像、多媒介素养为内涵的“新阅读素养”如何被习得的课题，文化学习中的“认同”理论是其学术贡献中的一大亮点。主要学术著作：《游戏改变学习：游戏素养、批判性思维与未来教育》、《数字化时代的语言和学习》、《社会性的大脑：语言、意识形态和社会实践》等。

=====

译者简介:

孙静，南开大学与美国弗吉尼亚大学联合培养博士，游戏文化及功能游戏等学术专家，曾受邀担任全球电子游戏研究年会英文学术论文审稿人、组委会成员。

目录:

[What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition\\_下载链接1](#)

标签

游戏研究

学习

游戏

教育

game

GameDesign

文化研究

ludology

## 评论

恨不得给每个学教育对游戏有偏见的同僚都送一本。

-----  
作者的举例太逗了，全程都在讲，他，一个大叔，跑到游戏里装一个叫“珠珠”的女精灵，然后各种分析他化身为这个女精灵后个人身份的变化。还给自己的“identity”做分类。一本正经地好笑。

-----  
[What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition\\_下载链接1](#)

## 书评

彼时，曾有人说世界上最遥远的距离在鱼与飞鸟间，其结局多是相忘于江湖。如今，不可逆转的数字革命让我们理解世界的方式呈现出极大差异，甚至出现了以数字原住民（digital natives）和数字难民（digital refugees）为两极的世界图景，新的壁垒得以产生，既不能漠视，又很难逾越...

-----  
[游戏改变学习]

彼时，曾有人说世界上最遥远的距离在鱼与飞鸟间，其结局多是相忘于江湖。如今，不可逆转的数字革命让我们理解世界的方式呈现出极大差异，甚至出现了以数字原住民（digital natives）和数字难民（digital refugees）为两极的世界图景，新的壁垒得以产生，既不能...

-----  
体验。游戏的体验是独特的吗？作者罗列了很多游戏的好处，但是唯独没有回答游戏的特殊性。不管是自我认识还是进行社会话、学习规则和建立价值观，这些好处在其他媒介形式中仍然是可以获得的，比如阅读、电视。如果说电子游戏有什么特殊性，那可能在于游戏比其他媒介形式更让人...

-----  
游戏不同于传统媒体的地方是什么？如果读完全书，能够找到答案。Gee认为，游戏给我们提供了一种通过不断试错进行主动体验的环境。这在文学、电影、绘画等其它媒介形式中都是没有的。3句话总结「游戏改变学习」这本书：  
电子游戏是包含多个媒介符号的互动语言；游戏有好坏之分，...

-----  
[What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition\\_ 下载链接1](#)