

游戏学



[游戏学 下载链接1](#)

著者:北京大学互联网发展研究中心

出版者:中国人民大学出版社

出版时间:2019-2-1

装帧:精装

isbn:9787300265711

本书是国内首部游戏学研究专著，帮助读者对游戏有更清晰深刻的认识。

随着社会发展，游戏在人们的生活中扮演了越来越重要的角色。游戏不仅成为人们重要的娱乐方式，也成为一种包容多种艺术形式的文化形式。如何能够科学地认识与理解游戏？最大程度地发挥游戏的有益价值？这成为我们不得不思索的重要问题。由于游戏不断拓展的丰富性与复杂性，体系化、系统化地对游戏进行研究意义重大。而游戏实践发展与游戏规律探索不足之间存在鸿沟，这使得发展游戏科学的需求愈发迫切。

本书正是在这样的背景下所做出的初步尝试。作者立足于跨学科视野，对游戏的起源、属性、功能进行了梳理，对游戏的经济、文化、社会影响等进行了分析，力图为游戏研究的开拓、创新与发展提供有益参考。

无论是对经济、社会、文化、互联网领域的研究者、观察者，还是对游戏从业者、政策制定者来说，本书都提供了重要的启发和借鉴。

作者介绍：

北京大学互联网发展研究中心，是北京大学为服务国家网络强国战略，推动互联网领域的知识创新和文化交流而成立的研究机构。致力于以互联网发展为中心，面向问题、面向社会、面向未来的研究。

目录: 第一章 从游戏到游戏学

第一节 游戏的概念

第二节 游戏的基本性质

第三节 从游戏到游戏学

第二章 游戏的历史与发展

第一节 游戏的诞生与早期发展

第二节 近现代以前的游戏

第三节 近现代的游戏

第四节 电子游戏的产生与发展

第五节 2012-2016年智能手机游戏——中国手游的革新贡献

第三章 游戏的社会功能

第一节 游戏的娱乐功能

第二节 游戏的教育功能

第三节 游戏的跨文化传播

第四节 游戏的文化功能

第五节 功能游戏：游戏社会功能的集中体现

第四章 游戏文化

第一节 游戏世界的文化狂欢

第二节 非游戏世界的文化延伸

第五章 游戏产业

第一节 国内游戏产业现状

第二节 国内游戏产业主体

第三节 中国游戏产业竞争力

第四节 中美游戏产业发展历程差异

第五节 中美游戏产业外部环境差异

第六节 中美游戏产业现状差异

第七节 游戏产业的地位与意义

第六章 游戏玩家

第一节 游戏用户心理与行为
第二节 游戏学中的用户研究方法
第七章 游戏治理
第一节 国外防游戏沉迷对策
第二节 游戏分级
第三节 国际游戏治理与青少年保护
第四节 我国未成年人网络保护现状及问题
第五节 未成年人网络保护的国际经验和启示
第八章 游戏的发展与未来
第一节 游戏的智能化革新
第二节 AR/VR技术：沉浸式的游戏体验
第三节 游戏社会化，功能游戏崛起
第四节 电竞成为游戏行业发展重要助力点
参考文献
• • • • • (收起)

[游戏学](#) [下载链接1](#)

标签

游戏

游戏学

互联网

北京大学互联网发展研究中心

网络生活

2019

流行文化

科技前沿

评论

好像面面俱到，但其实流于表面，主要翻看了游戏发展史部分，感觉还不如去B站多补几期敖厂长的相关视频。

东拼西凑的垃圾玩意儿，游戏公司自嗨之作。适合给从不玩游戏的老领导看看「中国手游的革新贡献」。革新了什么？不就是把游戏变成了人民币收割机。里面的研究方法居然还从一个研究UX的模型改来的，被挂在附录里的朋友们也不嫌丢人。

本来应该可以打三星的，对于学术研究者来说，全本专著里面只引用了40多条质量参差不齐的文献，且正文内大部分没有规范引用，有拼凑抄袭编译之嫌，完全不能忍。里面开篇关于游戏定义内涵和游戏史不少观点有明显的考据错误，不忍直视。如果真的想扎实实做本土的游戏研究，请先好好了解下成熟的国外游戏学研究，再来谈什么开山之作吧。

腾讯想挑起中国游戏研究的大旗太能理解了，学术研究就是文献综述、堆数据、心理学、营销学的各种研究方法，读起来感觉像是一本教科书大杂烩，缺乏前后逻辑连贯和部分内容重复和冗余。16年听过一个游戏研究的讲座，当年刘博士做的文献综述几乎一字不差的出现了，恍惚了~后记友情分儿

不知道哪里来的勇气自称为中国游戏学的“开山之作”，事实上也的确是腾讯找北大背书的圈钱之作，一人写一章也就交差了。除了第二章讲游戏史的比较用心以外，其他也就是课堂作业水平吧。

目前只读了第八章

游戏治理，前半部分在简述防沉迷机制，后半部分在简述各国针对不宜未成年人接触内容的网络治理，离题过远。没有具体分析国外的游戏治理机制（出版审查、线上线下销售等），甚至连我国的相关制度都只是泛泛而谈。至少从这里来看，本书作为论文集都稍显问题，遑论开我国研究游戏研究先河的“厚积薄发”的学术著作

优点，开荒，后面中美对比很有现实意义。洋洋洒洒一堆话，其实一张思维导图5分钟搞定。腾讯游戏，鸡肉加工厂？或许以前骂腾讯游戏的又有了新的认识。前后超分裂，原来作者这么多，就像论文集。重运营轻研发也是历史条件，中国特色的产物。游戏学如同国内的概论教材一样，如新闻学概论，艺术学概论，泛泛而谈的同时感受不到一点文字的温度，反而像是在写考点凑字。感觉写书的人比读书的更痛苦呢，游戏文化，功能游戏，维基百科，百度百科都来了，某宝某猫，还有第七章，印度公司30小时自动

生成3A给爷看笑了。注，编辑的锅，里面有语病和许多口语化的东西，这又与前面风格割裂。

怎么说呢，就像是一篇条目为「游戏」的百度百科介绍，并且夹杂着腾讯对自身抄袭代理史不以为耻反以为荣的肆意吹捧。心疼我买书的钱。。。。

十足的论文风

就如我朋友所说，还比不上公众号的介绍文。在增加自己篇幅之前能否把认识到问题，并且把问题说清楚

能看出来确实是在“尝试”

不可，感觉是东拼西凑其他文献而成的

文献汇编而已

虽然不是很深入，但对于普及游戏的一些基础知识已经很有用了。如果能够对产业的分析更深入一些就更好了

说不定以后本科游戏学概论会考呢

比较浅显

甚至不如游戏资深爱好者的水平……连百度百科级别的学术素养都够不上就算了，甚至一点有意思的想法都没有。最后狂舔政策菊花，吓我一脸

前面对游戏发展历史的整理还是不错的，然后后面类似的观点和内容重复出现就让人无语了

当作一般科普看看还可以。

比较枯燥，但读完之后都算开过眼界。

[游戏学 下载链接1](#)

书评

主要内容是中美两国游戏产业的历史与现状。少部分内容涉及日韩欧洲游戏产业。从古代的游戏说起，电子游戏历史上重要的游戏基本都提到了。老游戏迷可能会看到一些引起怀旧情绪的名字。还提到产业的规模、监管政策等方面的内容。标题叫“游戏学”感觉有点夸大，书中的内容离开...

通篇没有任何建设性的理论，能看得到的只有获得了发言权的暴发户的自恋和傲慢。可以说作者对游戏文化一无所知，游戏史都没有透彻的研究过，竟大谈游戏学。一本书名就透露着傲慢和狂妄的书，就算是任天堂都不敢写，你腾讯算什么东西。立牌坊的表子也不至于如此毒瘤。建议书名...

人类在生活中要受到精神与物质的双重束缚，……于是人们利用剩余的精神创造……游戏。这种创造活动，产生于人类的本能。——【德】弗里德里希·席勒《美育书简》
本书是国内游戏学研究开山之作，分为八章，先讲游戏作为一门学科的必要性，接下来从游戏的历史与发展、社会功...

[游戏学](#) [下载链接1](#)