

# 失败的艺术



[失败的艺术 下载链接1](#)

著者:[丹麦] 杰斯珀 · 尤尔

出版者:北京理工大学出版社

出版时间:2019-5-1

装帧:

isbn:9787568268561

作者以不同于惯常的角度理解游戏中的挫败感，以理性、逻辑和实证的方法分析给我们带来更多的针对性启发。如同艺术、文学、戏剧和电影的悲剧作品中一样，我们在玩电子游戏的时候似乎也想要体验不愉快的感受，即使我们也不喜欢这样的感受。读者或者观众对悲剧的反应通常被解释为宣泄，作为消极情绪的清除。那么，电子游戏中的失败是什么？作者认为游戏中的失败是独※无二的，因为当你在游戏中失败时，你（此处并不指代游戏中的角色）在某种程度上是不足的。然而，游戏也激励我们发挥的更好，以弥补这些不足。避免失败的感觉（通常是通过提高技术）是游戏中的核心乐趣。

## 作者介绍:

目录: 第一章 介绍: 失败的悖论  
第二章 失败的悖论和悲剧的悖论  
第三章 失败的感受  
第四章 如何在电子游戏中失败  
第五章 虚构的失败  
第六章 失败的艺术  
参考文献  
· · · · · (收起)

[失败的艺术](#) [下载链接1](#)

## 标签

游戏研究

游戏

GameDesign

## 评论

断断续续读完了，这本书是juul在同一主题上几个演讲拼成的书，前后有些重复，但仍不失为一本很有趣的书，不仅深入探究了游戏中失败的哲学，也讨论了游戏与悲剧，游戏与社会（游戏化）的关系。原书值得四星。

但是这个翻译，真的是大错不少小错不断，专业名词出错也就算了，意思还经常弄反，不过整体来说译笔还比较流畅，大概是对游戏不太熟的译者做的（因为游戏译名都奇奇怪怪）。译者序中也有些奇怪的内容，比如说游戏被称作电子海洛因是因为青少年自己认知游戏的利弊而不能接受失败，这个论断主客体都不一致，内容更是荒谬，暴露出译者们确实不怎么懂游戏…本来好好一本书，找了这么奇怪的翻译，也真是明珠暗投。三星，为了不负责任的翻译。

---

大概是基础知识不够，很抱歉合上书之后我脑子里还是一团浆糊……以及翻译感觉不怎么样，读着头疼。游戏里的失败和悲剧与游戏这个媒介的特殊性有着奇妙的联系，失败的（相对现实事件的）低代价和沉浸视角悲剧的悖论使其独特而值得深入探索——但还是先读一些基础的东西再来看这本吧。

---

[失败的艺术](#) [下载链接1](#)

## 书评

断断续续读完了，这本书是juul在同一主题上几个演讲拼成的书，前后有些重复，但仍不失为一本很有趣的书，不仅深入探究了游戏中失败的哲学，也讨论了游戏与悲剧，游戏与社会（游戏化）的关系。原书值得四星。

但是这个翻译，真的是大错不少小错不断，专业名词出错也就算了，意思...

---

[失败的艺术](#) [下载链接1](#)