游戏世界

游戏世界_下载链接1_

著者:[英] 赛斯·吉丁斯

出版者:上海文艺出版社

出版时间:2019-7-1

装帧:精装

isbn:9787532170562

“游戏世界”既展示了在视频游戏中设计的虚拟世界，也凸显了游戏所表现的更广泛的环境：玩家之间的社交关系；硬件与软件；游戏的虚拟世界与它们所延伸扩展的媒体宇

宙（例如《神奇宝贝》、《哈利·波特》、乐高、《星球大战》）；由儿童的想象力和创造力所产生的游戏世界（角色扮演、绘画以及户外游戏）。

吉丁斯教授就游戏中的人物和事件提出了一系列问题，并充分利用近期在科学和技术研究方面、游戏研究和新媒体研究方面的理论成果，指出了数字游戏与其他建立已久的游戏模式之间的延续性和差异，希望通过关注日常生活中现实游戏世界与虚拟游戏世界之间的关系来填补研究空白。

作者介绍:

赛斯·吉丁斯（Seth Giddings）:英国南安普顿大学副教授，传媒和文化学者、媒介艺术家，研究方向涵盖多媒体娱乐、电子游戏和社交媒体等。著有《新媒体：一种批判指引》《游戏世界：虚拟媒介与儿童日常玩耍》。

徐偲骕：复旦大学传播学博士，加拿大卡尔顿大学访问学者。研究兴趣为传播政治经济学、数字劳动、社交媒体治理等。

目录:

游戏世界_下载链接1_

标签

社会学

游戏

人类学

文化研究

虚拟民族志

网络生活

未知

0.文化

评论

看得出来作者对线上民族志、文化研究、媒介批评等文献的熟悉程度，但是整体缺乏一个结论，拉拉杂杂“描述”了很多玩耍中的现象和概念，但是如何运用它们去做一个有益的对话，这一点似乎不甚明朗。并且，书中的概念也未免太多了，媒介，物质，玩耍，游戏，虚拟，技术，人类学，行为学，原生政治，等等，所以到底要谈的是什么？如果能够在游戏和玩耍这条线上更聚焦一点或许会更好，我觉得他对物质性的讨论还是很有启发的。尤其是第二三章。

转导，以及游戏本身的能动性。 这个翻译我不太可以…

4.5星。谈虚拟媒介，谈电子游戏，谈假扮 （make-believe）、幻觉效应（phantasmagoria）、悬置怀疑（suspension of disbeleif）……案例和对象研究的则是儿童的玩耍（play），实在的游乐场和柔软的网络空间影响儿童日常玩耍的界限。这一大类的书要么侧重play要么侧重game，这本书已经算是有所兼顾了，但观点还是不太明确，也许再加一章总结两者在文化上的同源和差异，论述就相对完整了。

还是不错的。

非常喜欢，读起来有趣又有深度，引发了关于游戏与电子游戏，真实与虚拟的诸多思考。另外，作者挺有幽默感，对待儿童和游戏的平常心也让人尊敬。

忍住没有打两星，挺易读的观点也挺好，就是，林林总总的概念也太多吧！

游戏世界_下载链接1_

书评

作者：赛斯·吉丁斯
1玩耍的“好似性”和“有几分”现实性是贯穿本书的主题。P12
第一章：虚拟世界和真实世界（虚拟与真实的互动）隐含的身份认同
第二章：虚拟媒介与儿童日常玩耍（数字技术对日常生活的影响）
1玩耍是多余的能量消耗，还是起到了社会功能？...

游戏世界_下载链接1_