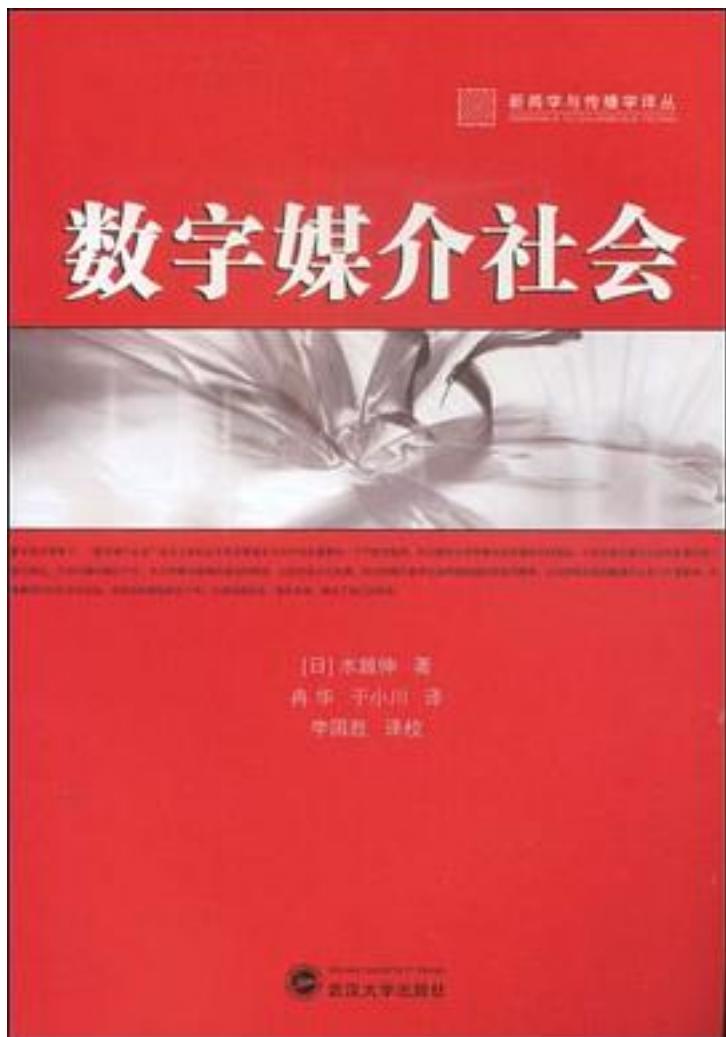


数字媒介社会



[数字媒介社会 下载链接1](#)

著者:(日)水越伸

出版者:武汉大学

出版时间:2009-1

装帧:

isbn:9787307066847

《数字媒介社会》站在20世纪与21世纪的交界处，回顾过去、面向未来，为我们描绘

出一个具有相当时间跨度的时空演进过程。与20世纪尼葛洛庞帝风靡一时的《数字化生存》不同，水越伸先生的《数字媒介社会》为我们展示的是一个“四维”空间，作者将媒介技术的应用置于历史的曲线上，并为其勾勒出一个宏大的社会背景。在这样的背景之下，作者从五个方面描绘并阐释了数字技术条件下的媒介社会发展。

作者介绍：

目录：中文版作者自序

译者序

绪论：立足未来，回顾历史

1 网络未来100年遐想

2 社会媒介理论的对抗力

(1)作为研究课题的社会媒介理论

(2)信息技术、媒介和社会

3 历史中的数字媒介

(1)电子媒介爆炸与数字媒介浪潮

(2)帮助解读历史性图景的辅助线

4 关注以媒介为中心的人类图景：取景与构图

第一章 媒介是玩具

1 无线电波与无线少年

(1)20世纪初的无线想象力

(2)无线电的大众媒介化发展——无线广播

2 个人电脑、电子游戏和黑客

3 媒介文化的游戏性

(1)边缘艺术与游戏

(2)数字玩具的两重性

4 探索新的人类与媒介关系

(1)惊叹动画盘与连动漫画：岩井俊雄的脚印

(2)公共领域：媒介的群落生境

第二章 媒介素养与人类景观的回转

1 何谓媒介读写能力

2 综合的媒介素养

3 媒介素养理论的谱系

(1)大众媒介批判的理论与实践

(2)学校教育的理论与实践

(3)信息产业结构组织：生产与消费

4 媒介素养理论的核心问题

5 数字信息化与媒介素养的影响半径

第三章 新媒介表现者与新闻传播

1 DV影像新闻：新的报道模式

(1)DV影像新闻的开端

(2)DV影像新闻与大众媒介

2 在线新闻与编辑活动的演变

(1)激活：基于因特网的编辑活动

(2)在线新闻工作者的相貌

(3)“Hyper Story”与新闻报道的自我认知

3 从根本上质问日本的媒介

(1)“大众媒介中心说”与“数字意识形态”

(2)再问新闻工作者与大众媒介事业机构的关系

(3)新闻报道主体换位的可能性

4 媒介表现者与新闻报道

(1)作为媒介表现者的民众的觉醒

(2)对多层次新闻概念的再构筑

5 走向多层的公共领域

第四章 跨越国境的亚洲媒介

1 亚洲的媒介、媒介的亚洲

2 媒介发展变革的实践与言说

3 跨越国境的小故事

(1)都市的消费文化与亚洲电影

(2)亚文化的在线杂志

(3)起步于亚洲的风格

4 数字化与具边缘性和多样性的文化

5 为了打开日本的亚洲之门

(1)探寻多文化的、综合的媒介素养

(2)媒介生态群境的形成

第五章 数字媒介与公共领域

1 21世纪前半期的媒介与社会

(1)关于数字信息化的大叙事

(2)草根阶层的小叙事

2 数字媒介的社会特性

(1)技术革命与日常化的“版本升级”

(2)媒介素养的政治性

3 制度性思考与媒介理论实践

4 因特网的大众化现象

(1)大众媒介化的因特网

(2)政治经济维度的因特网技术

5 表现欲与共鸣

(1)表现欲与边缘性

(2)共鸣与共同体

第六章 媒介表现、学习与素养——跨学科研究的新尝试

1 日本媒介社会的走向

(1)国民媒介文化的崩溃与表现欲

(2)东亚的多文化综合媒介文化与共鸣

2 通往媒介表现、学习与素养的实践之路

(1)数字媒介社会中的行会联盟

(2)媒介的游戏、素养与实践

(3)跨学科研究的发展

· · · · · (收起)

[数字媒介社会 下载链接1](#)

标签

新媒体

媒介社会理论

传播学

传播

社会

游戏

数字

日本

评论

虽然此书完成于上个世纪，但对当前了解媒介及相关媒介素养方面的知识，还是一本不错的导读。

2010.11.24 看了媒介素养部分还不错

好无聊

本书完成于上世纪，却仍具参考价值。作者将媒介技术的应用置于历史的曲线上，并为其勾勒出一个宏大的社会背景。媒介素养部分剖析了几个核心问题，特别值得看看。

3.5

《艺术的发展》提到一种广义的游戏理论，比如眼神，水越伸基于此，以“作为游戏的传播”为论证基点，将媒介历史也纳入游戏范围，但即使如此乐观地看待媒介发展，水越伸同样提出“游戏”弊端，即媒介对于人类社会而言的异化存在，以及某种固化的游戏模式中潜藏的不公平，媒介却不断通过质询构建起“畸形”的群体身份认同。媒介素养概念的提出正是对技术将人分离为“传者”和“受者”模式的打破与重建，重新回归以人类为中心的整体性和循环状态，而如果一旦返回到这个状态，我们会发现媒介的游戏性仍然十分明显，“只要媒介没有失去游戏特性，我们就能从实践中重拾作为人类的整体性”。或许从某种角度上可以说，水越伸的观点是对麦克卢汉观点的补充和重构。

本书完成于上世纪，却仍具参考价值。作者将媒介技术的应用置于历史的曲线上，并为其勾勒出一个宏大的社会背景。媒介素养部分剖析了几个核心问题，特别值得看看。

导师的书不说啥了，给五星力荐。其实最喜欢的是メディア・ビオトープ了

全书就是在讲“媒介游戏说”。

[数字媒介社会 下载链接1](#)

书评

[数字媒介社会 下载链接1](#)