

<<家有玩主>>

图书基本信息

书名：<<家有玩主>>

13位ISBN编号：9787302221975

10位ISBN编号：7302221979

出版时间：2010年4月

出版时间：清华大学出版社

作者：(新加坡)安裘琳·邱,(美国)马休·J.霍尔

页数：185

译者：汤斌浩

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<家有玩主>>

前言

如果孩子花大量时间在电子游戏上，作为父母的你，可能会非常关心，甚至非常担心：他们这种爱玩游戏的习惯会怎样影响他们的学业，影响他们的人际关系，影响现实生活中的其他重要事情？如果你自己未曾玩过此类游戏，可能会奇怪这些游戏玩家怎么能在游戏上花那么多时间而不觉得烦。站在他们身后观看他们的计算机屏幕，你能理解屏幕上正在发生的事情吗？你可能会被屏幕上快速切换的各种动作弄得很迷糊，最终让自己越来越困惑。

你可能听过或看过各种各样和游戏有关的报道：有些是令人振奋的，如促进游戏发展和网络游戏大赛；有些则耸人听闻，甚至令人担忧，如与游戏相关的死亡和自杀事件。

这些报道可能会让人心生疑惑，游戏究竟是好是坏？

如果是好，为什么和游戏有关的问题少年的报道有增无减？

如果是坏，为什么电子游戏又受到这么广泛的支持，甚至有很多值得信赖的大学都开始提供有关游戏研究的学位了呢？

对于这些问题，我们无法简单地回答“对”或“错”。

游戏可能会助长攻击性，也会让人沉迷上瘾，但游戏同样有助于促进人的创造性思维，并有助于提高人的社交能力、领导能力和团队协作能力，促进友谊。

无论你认为游戏是好是坏，事实是它们已经存在并被普遍接受。

电子游戏在很大程度上已经不仅仅是儿童和青少年生活的一部分，也成为很多成年人生活的一部分。

不玩游戏的人(非玩家)很难理解游戏对玩家的真正意义。

在游戏网站上，提供的只是游戏的一些相关信息，其中并没有说明玩家对游戏的感受，也没有解释吸引玩家玩游戏的原因。

对玩家(尤其是儿童和青少年)而言，和不玩游戏的人交流他们对于游戏的想法和感受是非常困难的。

如果你是一位家长，而且试图弄明白为什么自己的孩子对玩游戏有如此浓厚的兴趣，千万不要抱有成见，而应该从一个不同以往的新的角度——通过玩家自己的双眼——来看待游戏。

本书是写给所有父母和非游戏玩家看的，书中展示了对游戏行为的一些研究，包括风险和好处两个方面。

这些研究来源于很多例证故事，这些故事是很多玩家在非常流行的网络游戏《魔兽世界》(这款游戏在全球有超过1100万玩家)中的真实经历。

《魔兽世界》决不能代表市面上现有的数百种游戏，而我们之所以选择这个游戏，是因为它是一款非常流行的三维多人在线游戏。

我们有理由相信，它最大程度地诠释了游戏行为的很多不同方面。

本书的作者希望凭借这些叙述，其中包括他们自己的经历和很多其他人的经历，不仅能够打开一扇通向游戏世界的窗口，还能够让家长和非游戏玩家明白游戏环境的真实性，从而逐步消除存在于父母和孩子之间、丈夫和妻子之间、游戏玩家和非游戏玩家之间的隔阂。

我们希望本书能沟通双方，建立互信，同时也能为有关的研究人员、教育工作者和辅导员提供些许帮助。

最后，欢迎来到我们的世界！

<<家有玩主>>

内容概要

电子游戏已经成为一个不容忽视的社会问题。

《家有玩主》通过条分缕析的梳理，大量真实、可靠的数据和研究，典型的玩家叙述，以一个全新的视角，展示了玩家的世界，公正地点评了电子游戏的是与非。

透过《家有玩主》，非玩家可以认识到电子游戏原来并非洪水猛兽，游戏中自有一番颇有创意的新天地。

透过《家有玩主》，玩家可以从中认识到游戏有度的乐趣。

《家有玩主》是非玩家与玩家建立沟通的桥梁，是确立和谐家庭和社会的纽带。

<<家有玩主>>

作者简介

安裘琳·邱 (Angeline Khoo) 不是玩电子游戏长大的。作为美国婴儿潮的一员, 她的童年是在爬树、玩五石游戏 (Five Stone) 和大富翁 (Monopoly) 中度过的。

在她的两个女儿在20世纪80年代后期和90年代早期逐渐长大的时候, 她才第一次接触Super Mario Brothers (超级马里奥兄弟)。

因为研究的需要, 她开始了解网络游戏世界。

针对互联网和游戏方面的问题, 她和许多父母做了大量谈话, 并就这些课题出版了很多读物。

白天, 作为一名副教授和社会心理学家, 一个研究团队的主要研究员, 她在新加坡南洋理工大学国立教育学院授课。

到了晚上, 她也有许多身份, 其中包括暗夜精灵、德鲁伊、侏儒法师和人类圣骑士。

马休·J·霍尔 (Matthew J. Hall) 是玩电子游戏长大的。

作为Y一代的一员, 他一开始玩的是任天堂娱乐平台上的电子游戏。

马里奥 (Mario) 和一些早期的体育类游戏曾是他的最爱。

多年来, 他玩了大量超级任天堂和索尼PlayStation平台上的游戏。

后来他转向玩计算机和网络游戏, 并通过这些游戏, 在虚拟世界中学到了他认为在现实生活中很有用的很多公会领导技能。

他对市面上的新游戏非常熟悉, 不过最喜欢的还是《魔兽世界》 (World of Warcraft), 他在里面玩的是人类圣骑士、矮人牧师和暗夜精灵战士。

他目前是美国密歇根大学的学生, 理想是成为一名教师, 希望能通过技术来改善教育。

<<家有玩主>>

书籍目录

第一章 究竟在担心什么引子 难过还是好笑？

有关游戏的坏消息 也不全是坏消息——正面报道第二章 我们为什么玩游戏 玩的重要性 电子游戏是什么？

玩游戏有好处吗？

什么因素在推动着玩家不停地玩游戏？

市面上有如此众多的游戏：它们有什么不同？

以《魔兽世界》为例证 第三章 我们为什么停不下来 成瘾问题 成瘾有哪些征兆？

个人因素：到什么程度时玩家应被指责？

社会因素：游戏玩家的朋友们怎么样？

游戏因素：游戏中吸引我们继续玩下去的特点 寻找解决方案 第四章 我们变得有攻击性了吗 电子游戏的能让玩家变得更富攻击性？

暴力与攻击性：有什么区别？

看一看相关的研究 什么使得人们做出攻击性的举动？

第五章 我们学到了什么：三个R 玩家通过玩游戏真的能学到东西吗？

阅读 写作 数学 第六章 我们学到了什么：领导能力与团队协作 领导能力与团队协作 合作与团队协作 冲突 第七章 我们学到了什么：情商技巧 自我意识 道德困境与个性发展延后满足同情并帮助他人 第八章

什么使我们走到一起 电子游戏与社交技巧 让大家认识你 关系和约束 凡事都有两面性 第九章 开始沟

过去和现在的家庭教育 关于猫和狗 游戏一代的家庭教育 不能与之敌，便与之伍 最后的一些话

本书用到的游戏术语

<<家有玩主>>

章节摘录

现在的游戏玩家必须学习各种各样的技巧，而这往、往需要他们在游戏之外探讨很多东西。

怎么解释小游戏和复杂游戏之间的区别呢？

按照普伦斯凯的说法，一种粗略的方法是根据游戏所提供的挑战性。

小游戏都很容易完成。

按照柯斯特恩的定义，它们都不能被看作是“电子游戏”。

它们通常可以在互联网上找到，而且通常被标记为“Flash游戏”。

Flash游戏是用一种名为Flash的编程语言开发的，一般都比较小，控制也都很简单，只要大概看看操作说明，任何人都可以轻松上手。

而复杂游戏则有复杂的指令，而且会涉及解决非常复杂的问题，诸如建设一个城市、进行一场富有挑战性的战役、执行一些困难的任務等等。

这些游戏的玩家经常会面对进退两难的困境和选择。

他们要花费大量的时间来升级他们的技能，还要和其他玩家交流学习。

复杂游戏也有不同的类型和很多种分类方法。

我们则把它们分为下面4大类。

· 动作与射击游戏有些动作与射击游戏也被称为FPS或第一人称射击游戏，之所以这么叫是因为玩家就是游戏中的射手，而且视角是从枪的枪管之上向外延伸。

一个著名的FPS游戏是《反恐精英》（Counterstrike）。

玩家在其中扮演恐怖分子或反恐部队的角色。

<<家有玩主>>

媒体关注与评论

对某些父母而言，游戏的世界是恐怖而黑暗的，处处潜伏着威胁家庭和睦与融洽的种种未知危险。

对另一些父母而言，游戏只是孩子的一种新玩具。

本书试图揭示玩家和游戏的真相，适合所有渴望知道在这种新媒体时代人和游戏如何相互影响的人阅读。

本书两位作者成功总结了游戏娱乐的集体经验，并以规劝、教育和告知的方式对游戏的风险和好处进行了阐释。

——冯舜圣博士 本书是进入游戏世界的一次令人兴奋的旅程。

它通过学术性的解释和玩家自身的有趣故事对日益流行的游戏现象进行了清晰的概括。

——薇薇安·陈博士

<<家有玩主>>

编辑推荐

《家有玩主》通过玩家的真实叙述，开启了一扇通向玩家世界的窗。

《家有玩主》以客观公正的角度论述游戏的是与非，向非玩家揭开了电子游戏的神秘面纱。

读者将在《家有玩主》中看到对电子游戏的正确观点——明白它好坏两方面的影响，知道它的好处和风险——并了解到电子游戏有助于提高人的思维能力和解决问题的能力，也有利于培养领导能力和团队协作这样的社会技能。

通过对游戏环境的深入剖析，《家有玩主》希望能为家庭的和睦提供一个有用的平台，为父母和孩子、玩家和非玩家搭起一座沟通的桥梁。

国内唯一一本公正评述网游利弊的理想参考，引导父母成为前瞻性优秀父母的亲子读本。

<<家有玩主>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>