

<<玩经济>>

图书基本信息

书名：<<玩经济>>

13位ISBN编号：9787505861572

10位ISBN编号：7505861573

出版时间：2007-3

出版时间：经济科学出版社

作者：万新恒

页数：190

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>

<<玩经济>>

内容概要

《玩经济：数字娱乐拷问中国》是万新恒博士的最新力作，在书中他提出了“玩经济”的概念。所谓的“玩经济”，是将“玩”的要素全面渗透到传统经济形态之中，借助最新的科技与文化成果，所实现的真正满足大众精神需求的经济升级；在“玩经济”形态下，参与性、过程性、体验性与完全属于个体的不可复制性取代了工业化大生产中的机械性与模式化；在“玩经济”形态下，企业向消费者所提供的，并不是具体的商品和服务，而是消费者玩乐的过程，消费者消费的也不再是实实在在的商品，而是一种玩乐的感觉以及由此产生的愉悦体验！

作者简介

万新恒，1972年生于湖北，北京大学计算机系博士，中国社会科学院经济研究所博士后。曾在国内外刊物上发表论文多篇。

2000年出版，成为当年全国畅销书。

一直密切关注数字娱乐产业的发展，参与创建北京数字娱乐产业示范基地。

<<玩经济>>

书籍目录

序言引言“玩经济”——一个严肃的话题由县委书记关闭网吧引发的争议为“玩”正名“玩经济”正在成为现实用新的视角研究“玩经济”数字娱乐经济是“玩经济”的最新体现大禹治水的智慧第一章 数字娱乐中国人了解多少？
内容为王，还是娱乐为王？
IT：从“T”到“I”从“I”到“E”苹果=“T”+“E”我们都是娱乐公众信息革命也是娱乐革命数字娱乐——第三次浪潮三大特质：网络化、互动性与真实感第二章 数字娱乐会改变中国人的生活吗
“1984年”发生了什么？
比好莱坞更有前景的产业数字娱乐就是数字+娱乐吗？
数字娱乐：最hot、最Cool最热门的数字娱乐方式中国：全球最大的数字娱乐潜在市场第三章 在数字娱乐角斗场上中国会被淘汰吗？中国市场的想象力在角斗场上仅有盛大就够了吗？创意型政策体系缺失第四章 数字娱乐是高明的文化侵略吗？数字娱乐有文化吗？“十条诫令”从《红色警戒》到韩国“PK”作为文化工业的网络游戏中国网游当自强第五章 数字娱乐在“毒害”青少年吗？网络游戏^宗罪玩物丧志娱乐至死网络游戏：更高级的游戏网游成瘾原因何在在国外如何监管网络游戏第六章 数字娱乐会带来社会不稳定吗？触目惊心的网络色情网络搭建虚拟赌场玩之有度打击叫络色情：疏堵结合网络赌博：坚决打击例络博彩业：加强规范和引导尾声 数字娱乐拷问中国附录“玩”之辨后记

<<玩经济>>

编辑推荐

《玩经济:数字娱乐拷问中国》：玩“经济的时代”来临了！

什么叫“玩经济”？

如何才能玩好“经济”？

《玩经济:数字娱乐拷问中国》是畅销书《信息校园：大学的革命》作者——万新恒博士的最新力作！在《玩经济:数字娱乐拷问中国》中万博士大胆提出了“玩经济”的概念，并对“玩经济”做了初步的探索和研究，致力于给中国的数字娱乐产业开创一条新的解放道路！

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>