

<<数字娱乐产业>>

图书基本信息

书名：<<数字娱乐产业>>

13位ISBN编号：9787561433546

10位ISBN编号：7561433549

出版时间：2006年6月

出版时间：四川大学出版社

作者：李思屈

页数：401

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>

内容概要

数字娱乐产业指以动漫、卡通、网上游戏等基于数字技术的文化产业。

在新兴的文化产业价值链中，数字娱乐产业是创新性最强、对高科技的依存度最高、对日常生活渗透最直接、对相关产业带动最广、增长最快，发展潜力最大的部分。

如果我们把文化产业比喻为一株快速生长的植物，那么数字娱乐产业就是这株植物的“生长部”，它的细胞分裂速度和质量，直接影响着整株植物的生在速度和质量。

因此，中国的文化产业能否发展为真正意义上的现代文化产业，能否成长为自立于世界民族之林的参天大树，数字娱乐产业的发展状况将起着全局性的作用。

在当代，数字娱乐业发展的状况已成为衡量一个国家信息文化水平及综合国力的重要标志。

正如娱乐产业学家Harold L.Vogel所说，娱乐（entertainment）的本质是这个词的拉下根提示的“抓取”（tenare），“它触动你的灵魂”。

数字娱乐产业用数字技术提供娱乐，也就是用数字技术来“抓取”我们的生命。

书籍目录

第一章 绪论：数字娱乐产业与国家“软实力” 第一节 数字娱乐在文化产业中的特殊地位 第二节 数字娱乐产业与“符号的战争” 第二章 数字娱乐产业的内涵、要素和形态 第一节 “数字化生存”的新含义 第二节 数字娱乐产业的技术要素 第三节 数字娱乐产业的内容生产与“消费增值律” 第三章 数字娱乐的消费需求与“内容生产” 第一节 符号：数字娱乐产业研究的逻辑起点 第二节 叙事符号与媒介叙事 第三节 符号的重新组合与数字娱乐价值链 第四章 数字娱乐产业的营销 第一节 产品的商品化和商品的符号化 第二节 数字娱乐产业的投入与产出 第三节 数字娱乐产业的营销传播 第四节 “生态位营销”与数字娱乐产业集群 第五章 动漫产业 第一节 动漫产业的特殊地位 第二节 动漫产业与视觉消费 第三节 中国动漫的发展 第四节 动漫形象的IAI分析 第六章 电子游戏产业 第一节 游戏产业与游戏文化 第二节 电子游戏的发展与种类 第三节 电子游戏的生产 第四节 中国网络游戏玩家 第五节 电子竞技 第七章 数字影视产业 第一节 数字技术与影视产业 第二节 数字电视 第三节 网络电视(IPTV) 第四节 移动电视 第八章 数字音乐与手机娱乐 第一节 在线音乐 第二节 移动音乐 第三节 作为第六媒体的手机 第四节 手机游戏参考文献

章节摘录

书摘第二节 叙事符号与媒介叙事 如前所述,叙事符号是指把人物、事件等名词性符号故事化的符号,其重要功能是“虚拟性”。

它通过时间的组合,虚拟出一个不同于现实世界的虚拟生活世界,使符号的现实工具性进一步弱化,从而达到增强符号娱乐功能的作用,使之以纯符号的形式作用于人们的视、听神经,表现出其特有的娱乐性。

叙事符号按照不同于现实逻辑的符号逻辑来对视听符号进行编码(encode),使符号增加虚拟性,减少实用功利性,是数字娱乐产业符号生产的一个基本规律。

在本节中,我们要探讨叙事符号与民族风格的作用,以及与之相关的媒介叙事与日常生活之间的关系,从而加深对符号消费与符号生产规律的理解。

一、叙事符号与民族风格 欧美的动漫作品和网络游戏与日本的相比,在风格和精神上有明显的不同。

这种风格上的个性化和精神上的独特性,是其符号生产成熟的一个标志。

这种个性就像一个醒目的品牌,吸引着不同的数字娱乐产品消费者。

不同的风格和精神个性,显示着不同的精神力量,它既是一种商业力量,为相应的市场利润提供保证,又是一种符号力量,发挥着文化的“软实力”。

因此,要发展中国的数字娱乐产业,就必须大力提倡中国作风和中国精神的数字产品;否则,中国庞大的数字娱乐产业,就可能沦为其他国家的加工基地。

现在人们谈论数字娱乐产品的民族风格和文化个性,大多局限于作品的题材和主题,其谈论的深度,往往也只涉及视听符号层面。

似乎只要在视觉上采用中国造型,在听觉上采用中国音乐素材,就一定是中国风格和中国精神了。

在这种观念指导下,美国动画片《花木兰》的成功,似乎也可以看成是中国文化的一种胜利,似乎是好莱坞为中国文化作了义务的宣传。

然而,《花木兰》真的是中国作风和中国气派吗?否!恰恰相反,《花木兰》虽然取材于中国文化资源,采用了中国式的视觉造型,但无论从艺术风格、精神内涵上讲,还是从审美要因上讲,《花木兰》都是地道的美国货。

所有取材于中国的视听符号,都不过是为美国文化所做的装饰。

在美国好莱坞式的叙事模式中,中国符号的内涵被抽离了,只剩下符号空洞的能指系统,其作用是给观众带来纯粹的视听享受。

可见,单纯从造型、声音系统去看民族风格和民族精神问题,抓住的恰恰是非常表面的东西。

从符号生产的角度来解释这种“内容生产”现象,我们就会发现,上述看问题的方式只停留在视听符号这个层次上,而根本忽视了更深的符号逻辑层次,即忽视了叙事符号的作用。

视听符号固然是民族风格的一种体现,但它毕竟只是一种外在的体现,它们可以表征特定的民族精神,也可以成为单纯的外在装饰,为其他民族的精神服务。

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>