

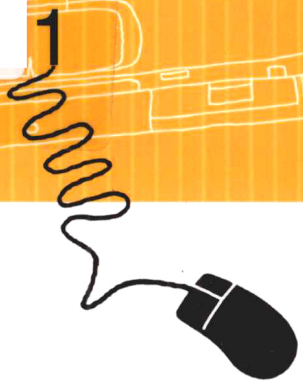


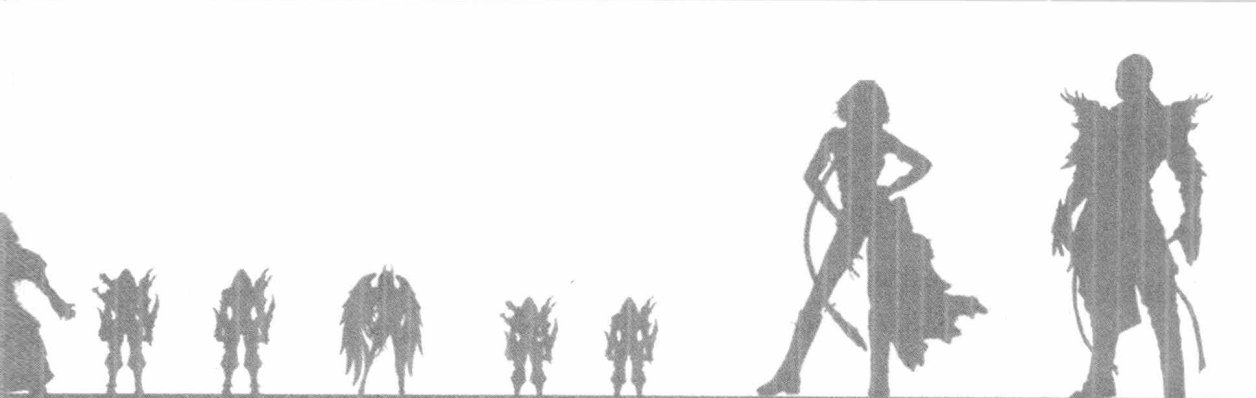
快乐消费的 文化底色

网络游戏评论

■ 北京大学文化产业研究院 人民网研究院 主编

人民日报出版社





快乐消费的 文化底色

网络游戏评论文集 No.1



■ 北京大学文化产业研究院 人民网研究院 主编

人民日报出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

快乐消费的文化底色: 网络游戏评论文集.1 / 北京大学文化产业研究院,
人民网研究院主编. —北京: 人民日报出版社, 2012.11

ISBN 978-7-5115-1403-5

I. ①快… II. ①北… ②人… III. ①计算机网络—游戏—文集
IV. ① G899-53

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 243056 号

书 名: 快乐消费的文化底色: 网络游戏评论文集 No. 1

主 编: 北京大学文化产业研究院 人民网研究院

出 版 人: 董 伟

责任编辑: 宋 娜 张 扬

封面设计: 小徐书装

出版发行: 人民日报出版社

社 址: 北京金台西路 2 号

邮政编码: 100733

发行热线: (010) 65369527 65369509 65369510

邮购热线: (010) 65369530

编辑热线: (010) 65369521

网 址: www.peopledaily.press.com

经 销: 新华书店

印 刷: 北京凯鑫彩色印刷有限公司

开 本: 710mm×1000mm 1/16

字 数: 380 千字

印 张: 25.75

版 次: 2012 年 11 月第 1 版 2012 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5115-1403-5

定 价: 45.00 元

开展网络游戏文化评论

度祖海^{*}

网络游戏评论联盟宣布成立，以及网络游戏评论文化沙龙的成功举办，标志着网络游戏行业的文化自觉提升到了一个新的高度，这是网络文化发展和管理中的一件大事。

中共中央十七届六中全会通过的《关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》，对我国的文化发展做出了战略部署，提出了发展健康向上的网络文化的时代要求，建设网上思想文化阵地，推出网络文化精品，加强和改进网络文化建设和管理，加强网上舆论引导，唱响网上思想文化主旋律，这是我们文化界、网络界和全社会的共同责任。文化部部长蔡武在《在艺术学学科建设座谈会上的讲话》中指出，“随着艺术与科技的高度融合，艺术形态甚至艺术业态出现了许多令人耳目一新的变化，动漫艺术、网络艺术以及数字艺术等社会影响日益显著，由此带来我们对艺术的认识、对艺术规律的把握和对艺术学科的设计等，必须与时俱进”。我们现在开展的工作就是落实中央《决定》的一项重要举措。

网络游戏作为科技文化结合的新兴产物，不仅逐步成长为文化产业的重要组成部分，而且也要以其自身的文化含量在文化艺术中占有应有的地位。科技与文化结合的产物以前最突出的就是电影和电视剧，影视从一种娱乐品种逐步发展成为新兴的艺术门类，由此也成为文艺评论的重点对象，成为学术研究的重要领域。我们国家以及很多国家都有电影学院，有许多的电影评论杂志，重要的报刊要刊发影评，电影以及电视剧成为文艺评论和学术研究的重要领域和对象。相比较而言，作为在中国发展十余年的网络游戏，

^{*} 作者为文化部文化市场司副司长。

它的市场规模已经大大超过电影市场，但是我们至今还没有看到有水平的网络游戏评论。另一方面，作为多媒体的网络游戏具有比其他艺术形式更加丰富有力的表现手段，但目前游戏的内容与这种手段还远远不能匹配。这种状况是与网络游戏发展的规模、速度、影响力不相适应的。因此加强网络游戏的评论是这个行业自身发展的必然要求。

从现实来看，网络游戏发展所引发的社会问题强烈要求科学的网络游戏评论。网络游戏发展的历程也是备受社会争议的历程，其中它的负面影响成为舆论的主流，人民群众是不满意的，这个舆论环境对网络游戏的发展也是不利的。除了加强法制与监管，根本解决之道在于企业应当树立正确的文化价值导向，这就需要加强网络游戏文化建设，开展游戏评论。我们看到，网络游戏的市场分析研究很发达，网络游戏玩家攻略的研究和技巧的交流也很发达，但是我认为这些都还不是科学的网络游戏评论，网络游戏作为文化产品首先需要的是对其文化属性进行评论研究。现在中国也有了几所游戏学院，有的大学开设了游戏系，从他们培养人才来看是以实用人才培养为主，但是在游戏评论中开展的工作还不够多，也就是说网络游戏作为文艺新门类的学术地位还没有确立，而我们知道作为一种艺术，它的长远发展必须要在学术研究中占有一席之地。没有学术的支撑，这个行业难以长远地发展。2010年7月23日，胡锦涛总书记关于文化建设重要讲话强调“三加快一加强”，这“一加强”就是加强文艺评论，加强对文艺创作、生产的引导，所以从文化发展大局以及网络游戏自身状况来看，我们都有必要建立网络游戏评论。

按照文化部领导的要求，文化市场司经过认真研究，指导和支持北京大学文化产业研究院举办了“首届网络游戏评论征文选拔活动”。活动评选50篇入围文章和10篇优秀文章，在第九届中国国际网络文化博览会上发布颁奖。此次征文收到100余篇稿件，作者来自19个省市区，职业多样，老中青年都有，主要是大学生、游戏企业专业人士和学者、教师，还有公务员甚至村民。文章内容涉及游戏产品研发运营消费和管理的方方面面，主要有游戏产品内容评论，社会影响力分析，商业运营和游戏产业分析，还有游戏设计、中外游戏文化对比、游戏艺术性、游戏人才培养及市场管理等。这些文章肯定了网络游戏作为新兴艺术形式的地位，分析了当前游戏文化的价值，也剖析了

游戏文化存在的严重问题，提出了加强游戏文化建设的意见和建议，对游戏文化评论进行了初步的理论探讨。

例如，陈庆明《论经典文本网络游戏的文化呈现》分析了网络游戏的独特叙事方式，“网络游戏里讲述的故事一开始就要求游戏者积极地参与，共同完成故事的开始、发展、高潮、结尾。这种参与不仅要求心智的参与，也要求身体的参与。因为它与其他叙事的最大区别在于：这是一种交互叙事。游戏制作者与游戏者共同进行了叙事行为，而且这是一种地道的个人叙事，不同的游戏者讲述的故事版本是不同的”。崔晨旸《网络游戏美学研究初探》研究了玩家的审美体验，“玩家如同演员，扮演着游戏中的角色，随着互动的深入，剧情一步步展开，每次的互动由于决策的不同，产生的结果也不同，对玩家而言，体验也不同。玩家们通过在网络游戏构建的虚拟世界中，体验着现实社会的各种体验，甚至体验着现实社会通过努力无法获得的某种体验和快乐”。乔永宏《网络游戏的救赎》批评了一些游戏缺乏思想内涵，认为网游要成为艺术作品就要增加游戏的带入感，认为“游戏带入感强了，玩家就会了解到游戏要表现的思想，这样才能引导玩家，感动玩家，成为真正的全新的艺术形式。这样游戏好玩了，不容易雷同了，也有了意义”。徐同亚《网络游戏文化浅谈》对网络文化在游戏中的实现形式进行了研究，认为“网络文化不仅仅包括创造者在创作游戏时贯穿和倡导的文化——故事背景、行为、游戏方式等，也包括众多玩家通过角色的扮演，在规则的基础上进行的各种交流。因此，青少年玩家的行为习惯和精神面貌成了网络文化的最终表现形式。”征文活动表明，游戏评论已经具有广泛的社会参与度和一定的学术水平。

游戏评论与游戏管理既相互区别又相互联系，一个强调引导，一个立足强制。为了保障游戏产品内容的合法性，2004年文化部成立了网络游戏内容审查委员会，由来自教育、法律、文艺、研究机构等多领域的专家组成，他们负责给网络游戏内容管理工作提供重要的技术支撑和权威性的意见。经过七年多的探索完善，文化部已经构建起技术与人工相结合，动态与静态相结合，事前审查和事后监督相结合的模式，保障了网络游戏市场的健康发展。

内容管理的核心问题是价值观。2009年文化部发布《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》，在这个通知中对内容管理的重要性做了明确的

要求,“树立正确的文化价值取向,提高网络游戏产品的文化内涵,网络游戏产品和服务承担着娱乐、审美、教育、交流等重要文化使命和社会责任,网络游戏经营单位应当将社会效益放在首位,在游戏研发运营中,以社会主义核心价值观为指导,增强产品的文化内涵,大力弘扬时代精神和民族文化,为实现人的全面发展和社会和谐服务”。这讲得很清楚,就是把文化价值观作为考量游戏产品的核心标准。游戏是娱乐,但是绝不仅仅限于娱乐,在玩游戏的潜移默化的过程中,审美的教育的功能也必然发挥它的作用。所以在娱乐中如何来把握正确的导向,是游戏设计者、研发者要高度注意的问题,也是管理者在审核和审查过程中首要关注的问题。当然游戏的价值观是体现在游戏的方方面面的,这体现在游戏的策划,整个架构,世界观,背景,人物,任务等等各个细节之间,所以在审查的时候不仅仅是看游戏是不是存在某些具体的知识上的问题,情节上的问题,背景上的问题,比如打打杀杀暴力方面的问题,更要整个通盘地考虑游戏到底要把消费者和玩家引向何方?到底要给人们心理上和精神上带来什么样的影响。

科学认识和评价游戏产品的文化价值,加强学术引导和舆论监督,需要社会各方面的参与。在文化部的指导协调下,由北京大学文化产业研究院牵头,中国艺术研究院的大力支持,联合有关大学研究机构、媒体和行业组织组建了“游戏评论联盟”,其宗旨是推动网络游戏评论学科建设,开展评论活动,引导和规范网络游戏经营行为,促进网络文化的健康发展。在首次沙龙活动中,大家发表了很多有益的意见和建议,特别是对网络游戏理论和评论的学科体系建设,提出了很好的意见。北大向勇老师提出网络游戏评价三维度说,即文化价值导向、虚拟社会环境、用户身心感受,并且又分出了12个功能模块,这种方法论是以结构功能的分析为基础,结合玩家互动建立起来的一个模型。我认为这样一个模型具有较强的可操作性,也反映了游戏本身的特点。正如有的专家所说,游戏的评论首先要从游戏文本出发,回到文本。游戏的文本是什么?我认为三维度的考量以及功能模块的区分抓住了游戏文本的独特性。

加强网络游戏评论是一件开创性工作,是一个十分紧迫的现实课题,也是一项长期的工作。要重点从以下几个方面开展工作:

一是建立科学的评价体系。完善评价标准，坚持专家评论与群众评价、市场检验的有机统一。坚持把遵循社会主义先进文化前进方向、人民群众满意作为评价作品的最高标准。坚持社会效益第一，社会效益与经济效益相统一的原则，努力弘扬社会主义核心价值体系。运用多学科知识和手段，深入剖析作品的故事题材，任务设计，角色塑造、叙事手段、视听感受和游戏规则等，不断提升评论的专业水平。我希望通过大家的努力，能够用三年左右的时间初步建立起网络游戏评论的学科体系。

二是办好游戏评论文化沙龙和征文活动。要勇于担当社会责任，增强评论的针对性、实效性，根据游戏市场和社会反映的主要问题，确定沙龙的主题，回答社会关注的热点问题，形成紧密联系现实又影响现实的评论立场和风格，特别是对暴力、赌博、色情以及低俗问题进行深入研究，旗帜鲜明地开展批评。褒优贬劣、激浊扬清，营造客观公正的文化氛围。

三是加强评论人才队伍建设。以评论联盟为依托，加强大学、研究机构、媒体以及行业的结合，广泛吸纳各界人士参与，重点培养青年人才，积极推动各地评论组织建设。

四是加强评论阵地建设。密切与各大媒体和学术刊物的合作，打造一批具有品牌效应的评论栏目，出版相关理论成果。比如说《文化月刊》的动漫游戏专刊，《北京邮电大学学报》等刊发了一些游戏评论。《新浪游戏周刊》对一些热点问题集中讨论，这些工作还可以进一步推进。《人民日报》还对网络游戏虚拟货币、虚拟道具的管理做过比较深入的报道，这表明主流媒体对这项工作的重视。今后每年都可以把年度的重要评论文章结集出版，为历史的发展留下学术的足迹。

网络游戏的文化价值与伦理边界

向 勇^{*}

席勒说,游戏是人摆脱动物状态达到人性的主要标志,是艺术创作和审美活动的根本特征。游戏是人存在的一种状态,游戏将伴随人的始终,从一般性的玩耍嬉戏,到摆脱欲望束缚和道德强制的自由活动,即便从远古的洪荒时期到当代的科技时代,游戏形式发生了各种变化。如今,网络游戏作为一种“虚拟的真实”(Virtual Reality),通过其“数字竞技性”的基本特质,在我们这个不断呈现新业态、多元文化并存的时代构造了一个前所未有的文化空间。歌德曾说,“每一种艺术的最高任务,即在于通过幻觉,达到产生一种更高真实的假象”。网络游戏利用网络新媒体这一新兴载体,正在一个前所未有的社群中,构建出一个最具交互体验和参与感的赛博场域。无论其是否能够被确切地定义为“第九艺术”,网络游戏在我们所处的多元文化语境中,无疑是一个值得去审慎对待、理性探讨的客观对象。

最近一项通过对 3415 款游戏玩家问题调研的国际研究表明,玩家中大概 90% 是男性,平均年龄 21 岁,网络游戏对玩家造成的负面心理问题主要有: Preoccupation (思想偏见)、overuse (过度使用)、immersion (精神沉浸), social isolation (社会隔绝), interpersonal conflicts (人际冲突) 和 withdrawal (消极避世)。在这些玩家中, 3.4% 的玩家被确认处在高风险期, 15.2% 的玩家被认为处于适度问题期。^①

^{*} 作者为北京大学文化产业研究院副院长。

^① Demetrovics Z, Urbán R, Nagygyörgy K, Farkas J, Griffiths MD, Pápay O, Kökönyei G, Felvinczi K, Oláh A.: The development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ).

网络游戏产业是文化产业的新兴业态，是人才、资本、技术与市场的高度融合，是传统游戏发展到新时期与数字技术、网络技术和通信技术充分结合的时代产物。网络游戏由于其具有典型的互动、参与、体验和时尚的特征而成为文化产业的先锋军团，成为最近几年中国文化产业奇迹中的奇迹，创造了丰厚的财富奇观，引起了巨大的资本想象。然而，网络游戏产业在本质上属于文化产业，具有文化与经济的双重属性，要充分平衡社会效益和经济效益。

随着网络游戏产业的迅猛发展，网络游戏市场的快速繁荣，网络游戏企业的规模膨胀，犹如一辆飞速行驶的高速列车，在开足马力冲击年产值高达1000亿市场目标的进程中，一系列大大小小的负面影响接踵而至：个别网络游戏内容粗糙、格调低下，严重影响了消费者的审美提升和精神追求；个别网络游戏由于缺乏对未成年人的保护手段和保护措施，导致青少年身患严重的网瘾甚至引发连锁的社会问题；网络游戏虚拟货币的开发、交易由于缺乏管理依据而频发损害消费者权利的事件；网络游戏企业在产品运营过程中由于企业利益的狂热追逐而导致自我约束力下降，违规虚假的企业丑闻不断曝光；甚至出现由于网络游戏管理部门的职责交叉、多头管理而产生的媒体“口水战”和部门管理权之争，大伤公共行政部门的公信力和权威性。伴随着中央领导多次严厉的批示，抑或是普通家长的声泪控诉，网络游戏产业的市场“天使”和社会“魔鬼”的两副面孔的确让行政主管部门焦急挠头。^①

网络游戏引发的社会问题是现实世界的“数字技术”延伸；网络游戏显现的文化伦理问题也是作为主体的人的活动的“赛博空间”彰显。就“竞技性”这一网络游戏的基本特质来讲，如果拆分来说，“竞”则为竞争、竞合，“技”则为技能、技艺，游戏中的竞技性并不是一个单向度的评价标准，而应该在更为深广的文化社会学视角下，去进一步探讨其客观存在的文化价值和社会意义。

一方面，游戏的竞技性将必然参与到现代公民的精神塑造当中去。网络

① 向勇：《拥抱“天使”惩戒“魔鬼”——〈网络游戏管理暂行办法〉解读》，《光明日报》2010年8月5日。

游戏用一种娱乐性的现实方式,通过“技艺”实现“竞合”,从而展示个体在社群中的对抗性、竞争性和挑战性。网络游戏中不仅体现着社会规则的设计,还充斥着对规则的超越;不仅体现着对公平和正义的权威定位,还充斥着对所谓权威的集体抗争。网络游戏通过网络载体,可以集结对于某一文化空间内的独特价值观,并通过游戏竞技的隐秘方式,传达一种现代公民的鲜活呼声,这一文化空间完全可以成为塑造现代公民精神素养的重要场域。

另一方面,由游戏竞技所开辟出来的游戏文化,客观地成为社会多元文化的必要构成。在某一特定的文化背景下所呈现出来的游戏竞技文化,是一种具有个性特质的文化形态,其展现出来的文化存在形态,是一个独特文化环境的魅力所在、宽容所在和活力所在。从这个意义上讲,对于网络游戏文化价值的构建,不仅是一种游戏生产者“少数人”的概念描绘,而应该是基于游戏参与者整体社群“多数人”的实际构筑,其考量标准也就不仅基于经济的单向度的衡量,相应也要基于社会的、文化的和艺术的多向度的权衡。

从学术角度来说,一个文化产业的完整体系应该包括三个层面:第一个是理论的层面;第二个是批评的层面,第三个是实践的层面。新世纪以来,中国的网络游戏产业作为文化产业的一个非常重要的门类,应该说在实践层面发展得非常快,而在理论层面与批评层面的发展稍有距离。因此,我们需要去完善一个真正的产业体系,就需要去补足、增进和加强理论探究和批评工作。

从理论层面来讲,我们需要探讨网络游戏如何作为一种艺术的特殊形式而存在,其在整个时代的特殊社会语境中的作用方式如何。如果按照传统艺术形式,是否可以用诸如黑格尔、克莱夫·贝尔、阿瑟·C.丹托等艺术研究的理论探索,将网络游戏严格地从艺术的形式与内容、材料与观念等层面去进行定义和研究?或是我们应该用一种新的视角去看待其独特的文化艺术运作方式?在传统的建筑、雕塑、美术、音乐、舞蹈、戏曲、戏剧和电影这些艺术理论建构的经验上,我们应该去认知和发展关于网络游戏作为一种新的艺术形态的理论建构。

从批判层面来讲,我们应该去真正规范、引导一种积极健康的、适合网络游戏的一种艺术批评的学术风貌。如果说网络游戏已经成为一门艺术,是继绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌、舞蹈、戏剧、电影(影视艺术)之后人

类历史上的“第九艺术”，那么同样作为一种在黑格尔所谓“美是理念的感性显现”的命题中的艺术存在形式，对于网络游戏当中出现的色情、赌博、暴力、迷信，以及由网络游戏所引发的未成年人群体社会问题，是否可以有一个更为理性、深刻和审慎的批判视角。

我们看到，为了规范网络游戏的发展，营造健康向上的网络文化环境，根据国务院相关行政许可的决定，文化部在 2004 年以来对网络游戏从进口游戏的审查到国产游戏的备案，到 2010 年《网络游戏暂行管理办法》的出台，以及党的十七届六中全会上明确提出“规范文化产品评价指标体系”，这些都是我国网络游戏政策法规建设史上的一些标志性事件，都是我国网络游戏行政管理上的观念革命。在文化部文化市场司的指导下，北京大学文化产业研究院也展开了一些阶段性的研究。根据网络游戏的思想性、艺术性和观赏性的内容原则，透过文化价值导向、虚拟社会环境、游戏时间限制性、游戏对抗度和感官接受度等五大文化指标，结合网络游戏的技术特点、游戏规则和游戏效果等游戏共性，把网络游戏分成二十功能模块逐一进行分级研究，我们把网络游戏分为全年龄段、12 岁以上和 18 岁以上三个级别。我们希望网络游戏管理部门进一步从网络游戏内容分级、技术监管、研发指导、市场准入以及人才培养等方面展开网络游戏的监督与管理。也正是在这个背景下，我们举办了“首届中国网络游戏评论征文大赛”，组织了多次“网络游戏批评沙龙”，希望持续引导一种健康、积极、理性的游戏批评氛围。

网络游戏的文化研究是一个跨文化的研究视角，网络游戏的评论实践也是一个跨界的艺术批评实践。在中国实施“文化立国战略”的背景下，网络游戏理论研究和批评实践有助于我国多元文化的整体建构。在对新兴文化保有一种宽容的目光聚焦中，网络游戏批评展开对网络游戏产业中社会、文化、艺术等游戏基因进行更深刻的剖析，不失为对快速发展的网络游戏平衡产业理想和文化使命的一次自我唤醒。

目 录

>>>

一 网游的本体与审美

游戏审美，基于科学与哲学的美学	陈 澍 / 003
论网络游戏的本体特征	马立新 / 010
网络游戏的诗性探秘	聂庆璞 / 020
后现代媒介下的“祛魅”文学	严 军 / 030
游戏于生命的存在意义	刘雨慷 / 040
作为艺术的虚拟游戏的自由	张子杰 / 048
网络游戏美学研究初探	崔晨旸 / 051
论网络游戏中存在的审美性	闫英林 刘 钊 / 055

二 作为新的文化载体的存在

网络游戏的文化价值论辩	聂庆璞 / 061
双重视野下的网络游戏的文化价值	孙佳山 / 071
游戏·文化·发展	王鸿冀 / 075
论经典文本网络游戏的文化呈现	陈庆明 / 082
娱乐时代的大众狂欢	李晓君 / 091
自我认同与化身的文化分析	鲍丽娟 黄 佩 / 098
用游戏促进文化交流	戴 伟 / 106
论国产网络游戏对中国传统文化的继承	罗 斌 / 112
社交网络游戏改变人类生活	武宇飞 / 117

被误读的重要网络文化：网络游戏	雷 霞 / 125
论网络游戏的文化承载	曹 颖 / 130
网络游戏中的亚文化形态	席宝辉 / 133
品味《梦幻西游》蕴含的中国传统文化精髓	乔 彬 / 138
成大事者不拘小节：魔兽世界游戏分析	高漫霖 / 142
剑网八年 永恒的主题	姜 蒙 / 149

三 网游社会学研究

网络游戏的社会动机成因分析	焦树国 董兰兰 王 闯 / 155
从尤奈斯库到《魔兽世界》	王晓明 / 161
关于游戏中暴力的分类及游戏暴力的限制的讨论	费广正 / 167
网络游戏玩家的基本特征及游戏中的社会化行为	钟智锦 / 173
网络游戏参与行为研究综述	李景辉 / 185
青少年交往价值观形塑视角下的网络游戏发展与规范	代金平 张 东 / 192
从屠龙刀到魔血石：网游消费主义及消费偶像塑造	金 凡 / 203
网络游戏与女性身份：女性在游戏中的“痛并快乐着”	向 燕 / 209
消费体验、体验价值和顾客忠诚的关系研究	
——以大中型休闲类网络游戏为例	郭国庆 牛海鹏 胡晶晶 孙乃娟 / 213
新生代农民工网络游戏消费行为研究	吴小玲 / 229
虚拟世界的启示	沙群峰 / 238

四 网游心理学探究

- 大学生网络游戏行为的心理分析 王艳华 / 243
- 情绪状态及认知情绪调节策略与大学生网络游戏成瘾的关系
- 周 琿 赵 璇 董光恒 彭润雨 / 249
- 从精神分析角度解读网络游戏的使用与满足 宋琳琳 / 255
- 网络游戏动机的种类、影响及其作用机制 魏 华 范翠英 平 凡 郑璐璐 / 259
- 网络游戏玩家的心理诉求 王继瑛 / 272
- 自尊与网络游戏成瘾 何 灿 夏 勉 江光荣 魏 华 / 281
- 人际关系的虚拟性对网络游戏玩家产生的心理依赖分析 马 连 / 288

五 跨界与融合

- 网络游戏与影视产业的多重“互动” 张慧瑜 / 295
- 多维视野中的网络游戏 欧阳友权 / 301
- 从人物角色看网络游戏对小说文学性的消解 张贺军 刘胜枝 / 312
- 探析网络游戏中的语言学现象 张雅婷 / 319
- 网络游戏新闻：类型区分和模式转型 徐迎春 / 324
- 中华武术与网络游戏 柏建晴 / 329
- 从《诛仙2》看中国网络游戏原创音乐现状 张 蒙 / 334
- 网络游戏音乐功能研究：以《魔兽世界》音乐分析为例 武 凌 / 340
- 游戏与电影 侯 勇 / 349

六 网游的应用之路

严肃游戏：创新型国家的创新产业	路海燕 / 357
关于建设网络游戏模式虚拟图书馆的探讨	李晓燕 / 365
水能覆舟 亦能载舟	高文蓉 / 374
以网络游戏为媒介的旅游虚拟体验营销探讨	王碧雪 / 379
网络游戏的教育功能及教育网络游戏的特点	戴欣欣 / 386

一 网游的**本体与审美**