

目 录

第一章 绪论	1
1.1 研究背景及意义.....	1
1.1.1 研究背景.....	1
1.1.2 研究意义.....	6
1.2 研究内容.....	7
1.3 技术路线.....	9
1.4 研究创新点.....	10
第二章 理论基础与研究综述	13
2.1 创意产业相关理论.....	13
2.2 全球生产网络.....	16
2.3 城市网络.....	17
2.4 多维邻近性.....	20
2.5 国内外研究综述.....	23
2.5.1 国内外游戏产业研究进展.....	23
2.5.2 游戏与数字游戏的内涵及特征.....	25
2.6 本章小结.....	28
第三章 数据与方法	31
3.1 数据来源与处理.....	31
3.2 研究方法.....	34

3.2.1 社会网络分析法.....	34
3.2.2 重力模型.....	36
第四章 游戏合作网络的结构及演化趋势.....	39
4.1 全国尺度游戏产业合作网络的时空演化分析.....	39
4.1.1 游戏合作网络的基本特征.....	40
4.1.2 合作网络的空间格局演化与关联性.....	41
4.1.3 网络重要节点演化特征.....	48
4.1.4 合作网络内部化联系指数分析.....	49
4.2 全球尺度中国游戏产业合作网络结构与模式.....	51
4.2.1 全球尺度的游戏产业合作的分布.....	52
4.2.2 全球尺度的游戏产业合作网络的拓扑结构.....	56
4.3 本章小结.....	61
第五章 中国游戏产业合作网络影响因素分析.....	63
5.1 全国尺度的游戏合作网络影响因素分析.....	63
5.1.1 模型构建及变量测度.....	63
5.1.2 实证结果及分析.....	65
5.2 全球尺度的游戏合作网络影响因素分析.....	69
5.2.1 模型构建及变量测度.....	69
5.2.2 实证结果及分析.....	71
5.3 全国尺度与全球尺度合作网络影响因素结果对比分析.....	74
5.4 本章小结.....	75
第六章 电子游戏学产业传播案例分析.....	77

6.1 传统文化与实景游戏融合典型案例.....	77
6.1.1 案例一：仙桃小镇《沔阳风云》.....	77
6.1.2 案例二：资政大夫祠《龙凤绣坊》.....	78
6.1.3 案例三：《长安十二时辰大唐永不眠》.....	78
6.1.4 案例四：《古籍保卫局之山海社的宝藏》.....	79
6.2 传统文化与虚拟游戏融合典型案例.....	80
6.2.1 案例一：《原神》.....	81
6.2.2 案例二：《神雕侠侣 2》.....	82
6.2.3 案例三：《王者荣耀》.....	82
6.2.4 案例四：《梦幻新诛仙》.....	83
6.2.5 案例五：《剑侠情缘网络版叁》.....	84
6.3 传统文化在数字游戏中的传播困境.....	85
6.3.1 缺乏支撑.....	86
6.3.2 文化扭曲.....	87
6.3.3 挖掘不足.....	89
6.3.4 数字鸿沟.....	90
6.3.5 文化差异.....	92
第七章 研究结论与展望.....	95
7.1 研究结论.....	95
7.2 政策启示.....	97
7.3 研究不足与展望.....	106
参考文献.....	107