

Wei He

Professor, School of Arts and Communication

Deputy Director, Digital Creative Media Research Center

Beijing Normal University

Wei He is a professor in the School of Arts and Communication and the deputy director of Digital Creative Media Research Center of Beijing Normal University.

He is a member of Game Publishing Working Committee of China Audio and Digital Publishing Association, Deputy Director of e-Sports Communication Professional Committee of China Society of Science and Technology Journalism, Executive Director of the Educational Games Professional Committee of China Educational Technology Association, Director of Media Culture Committee of China Association of Higher Education Institutions of Film and Television, and Director of Film Industry and Management Committee of China Association of Higher Education

Institutions of Film and Television.

His research interests and expertise include social media and networked public communication, game studies, pop culture and creative industries.

Education

- Ph.D. in Communication, 2005-2009, School of Journalism and Communication, Tsinghua University
- Visiting Scholar, September 2007 to February 2009, School of Media, Art and Design, University of Westminster, UK.
- M.A. in Communication, 2000-2003, School of Journalism and Communication, Tsinghua University. Thesis won the honor of "Excellent Master's Thesis of Tsinghua University".
- B.A. in Chinese languages and literature, 1996-2000, School of Humanity, Tsinghua University.

Work Experience

- Professor, Digital Media Department, School of Arts and Communication, Beijing Normal University, September 2021 – present.
- Associate Professor, Digital Media Department, School of Arts and Communication, Beijing Normal University, July 2014 to September 2021.
- Lecturer, Digital Media Department, School of Arts and Communication, Beijing Normal University, 2010-2014.
- Assistant Researcher, National Cultural Industry Research Center, Tsinghua University; Postdoctoral Fellow, School of Journalism and Communication, Tsinghua University, 2009-2010.
- Deputy Chief Officer, Department of Publicity, State General Administration of

Sports, 2003-2005.

Academic Awards

- 2020, Youth Achievement Award, The 8th Outstanding Achievement Award for Scientific Research in Higher Education Institutions (Humanities and Social Sciences), Ministry of Education, China.
- 2020, First Prize of Thesis Category of the 13th "Society Award" of China Association of Higher Education Institutions of Film and Television.
- 2019, The Second Prize of Thesis Category of the 12th "Society Award" of China Association of Higher Education Institutions of Film and Television.
- 2018, First Prize of Book (monograph) Category of the 11th "Society Award" of China Association of Higher Education Institutions of Film and Television.
- 2015, the Third Prize, The 7th Outstanding Achievement Award for Scientific Research in Higher Education Institutions (Humanities and Social Sciences), Ministry of Education, China.
- 2012, the First Prize, the 12th Beijing Outstanding Achievement Award of Philosophy and Social Science.

著作

- 何威:《网众传播:一种关于数字媒体、网络化用户和中国社会的新范式》,北京:清华大学出版社,2011年6月。
- 周雯,何威(编著):《中国动画产业与消费调查报告(2008-2013)》,北京:北京师范大学出版社,2014年1月。
- 周雯,何威(编著):《中国动画产业与消费调查报告(2014)》,北京:清华大学出版社,2015年7月。
- 何威,张伦,陈亦水(编著):《中国动画产业与消费调查报告(2015-2016)》,北京:中国电影出版社,2017年3月。
- He, W. 2017. *Networked Public: Social Media and Social Change in Contemporary China*. Springer.
- 何威,褚萌萌(译著):《游戏改变教育:数字游戏如何让我们的孩子变聪明》,上海:华东师范大学出版社,2017年7月。
- 何威,刘梦霏(主编):《游戏研究读本》,上海:华东师范大学出版社,2020年11月。

书籍章节

- 何威, 刘梦霏 (主编): 《游戏研究读本》, 《数字游戏批评理论与实践的八个维度》(P48-58)、《从“电子海洛因”到“中国创造”:《人民日报》游戏报道(1981-2017)的话语变迁》(P199-218), 上海: 华东师范大学出版社, 2020年11月。
- 李彬, 曹书乐等著: 《欧洲传播思想史》, 第三章“法兰克福学派与批判理论”(P50-80)、第四章“从文化研究到新受众研究”第六节“新受众研究”(P122-133), 上海: 复旦大学出版社, 2016年9月。
- 史安斌主编: 《清华新闻传播学前沿讲座录(第三辑)》, 《第十一讲 网众文化: 重构媒体传播研究的新范式》(P163-179), 北京: 清华大学出版社, 2016年11月。

期刊和论文集论文

- 何威、陈菲尔: 《迷思与内卷: 以游戏原画师为例的数字艺术劳动研究》, 《新闻与写作》, 2023年第1期, 第15-27页。
- 何威、蔡佳宁: 《2021年网络游戏行业发展报告》, 《中国互联网视听行业发展报告(2022)》, 陈鹏、司若主编, 北京: 社会科学文献出版社, 2022年10月, 第162-176页。
- 何威、牛雪莹: 《数字游戏开展中华优秀传统文化国际传播的趋势、方式与特点》, 《对外传播》, 2022年第9期, 第21-25页。
- Anthony Fung, Milan Ismangil, Wei He and Shule Cao (2022). If I'm not Streaming, I'm not Earning: Audience Relations and Platform Time on Douyin. *Online Media and Global Communication*, <https://doi.org/10.1515/omgc-2022-0001>
- Anthony Fung, Wei He & Shule Cao (2022). Cultural capitals and creative labour of short video platforms: a study of *wanghong* on Douyin. *Cultural Trends*, DOI: 10.1080/09548963.2022.2082862
- Wei He, Lei Lin & Anthony Fung (2022). Online Fiction Writers, Labor, and Cultural Economy. *Global Media and China*. DOI: 10.1177/20594364221105643
- 李玥、何威、蒋希娜: 《数字创意游玩的概念探索、理论脉络与应用启示》, 第26届全球华人计算机教育应用大会论文集全文收录, 第132-135页。

Lin, C. P., Wang, Y. H., Jiang, B., Shih, J. L., Kong, S. h., & Gu, X. (Eds.) (2022). Conference Proceedings (Chinese Paper) of the 26th Global Chinese Conference on Computers in Education (GCCCE 2022), 2022.5.28-6.1

- Cao, S., He, W. From *electronic heroin* to *created in China*: game reports and gaming discourse in China 1981–2017 . *International Communication of Chinese Culture* (2021). <https://doi.org/10.1007/s40636-021-00232-2>
- 蒋希娜、李玥、何威、陈世红:《基于知识划分理论的科普游戏设计与实例分析》,《现代教育技术》,2021年第6期,第49-55页。
- 何威、李玥:《2020年中国数字游戏研究述评》,《文艺理论与批评》,2021年第3期,第135-145页。人大复印报刊资料全文转载。
- 何威:《中国数字游戏对外传播的现状、路径与思考》,《对外传播》,2021年第2期,第44-47页。
- 何威、李玥:《戏假情真:《王者荣耀》如何影响玩家对历史人物的态度与认知》,《国际新闻界》,2020年第7期,第49-73页。
- 何威、曹书乐、丁妮、冯应谦:《工作、福祉与获得感:短视频平台上的创意劳动者研究》,《新闻与传播研究》,2020年第6期,第39-57页。
- 蒋希娜,陈世红,何威:《游戏出版内容质量问题及其优化策略》,《出版科学》,2020年第2期。
- 曹书乐,何威:《科幻美剧中的人工智能核心议题》,《中国电视》,2019年11月。
- 何威、张羽莎、张圣林:《数字游戏的现在与未来》,《创意写作》,2019年1月。
- 何威:《数字游戏批评理论与实践的八个维度》,《艺术评论》,2018年第11期,第26-37页。
- 何威:《从御宅到二次元:关于一种青少年亚文化的学术图景和知识考古》,《新闻与传播研究》,2018年第10期,第40-59页。(人大复印报刊资料G6《新闻与传播》2019年第2期全文转载)
- 何威:《二次元亚文化的“去政治化”与“再政治化”》,《现代传播》,2018年第10期,第25-30页。
- 何威,曹书乐:《从‘电子海洛因’到‘中国创造’:〈人民日报〉游戏报道(1981-2017)的话语变迁》,《国际新闻界》,2018年5月,第57-81页。
- 何威:《中国动漫产业价值链上的12种商业模式》,《文化创意产业研究新视野》,冯应谦、周雯主编,p1-27,北京:中国文联出版社.2017年7月。

- 周雯, 张伦, 何威, 杜涓, 刘钰森:《2016年中国动画消费调查报告》,《河南社会科学》,2017年第6期,P93-101。人大复印报刊资料全文转载。
- 何威:《“二次元”亚文化的跨文化“两级流动”》,《全球传媒评论(第9期)》(集刊),p.112-120,北京:清华大学出版社,2015年9月。
- 何威,曹书乐:《网络论坛讨论的分析指标与分析维度探索——基于美剧、日剧、韩剧论坛在线讨论的数据挖掘》,《全球传媒学刊》,第2卷第2期,第113-143页,2015年6月
- 何威:《网络谣言的概念、标准与成因》,《文化研究》(CSSCI来源集刊)第20辑,第115-127页,2015年3月
- 周雯,何威,陈晏:《2014年中国动画消费调查报告》,《电影艺术》,2015年2月。
- 何威:《新媒体生态与中国电影产业链变迁》,《中国电影科技论坛文集·新媒体卷》,p.99-114,北京:中国电影出版社,2014.9
- 何威:《网众:传播机制和文化心理》,《文化纵横》,2013年12月号,p35-39.
- 曹书乐,何威:《“新受众研究”的学术史坐标及受众理论的多维空间》,《新闻与传播研究》,2013年第10期,p21-33.
- 何威,李明倩:《2008—2012年国产电视动画生产态势分析》,《电影艺术》,2013年11月,p86-89.
- 何威:《网络信息RSS阅读的六大趋势》,《出版广角》,2013年第10期,p51-54.
- 何威:《从佛教到儒家:浅析唐宋时期雕版印刷与社会的互动》,《综合艺术互动与艺术学科建设思考》,周星、郭必恒主编,p285-291.北京:中国工人出版社,2013年。
- 曹书乐,何威:《谁是美剧迷——互联网上中国观众的美剧观看与接受》,《国际新闻界》,2012年第9期。
- 何威:《虚拟亦真实——电脑游戏叙事特征分析》,《多元艺术交融与艺术学科建设思考》,周星、郭必恒主编,p232-240,北京:中国工人出版社,2012年。
- 何威:《电视剧的动漫游戏衍生产业链——以<武林外传>为例》,《文化月刊—动漫·游戏》,2011年8月。
- 何威:《网络社会中的“谣言爆炸”》,《青年记者》,2011年第16期(6月上)
- 何威:《从网络推手到信息操纵》,《新闻与写作》,2011年第4期

- 何威:《“文化抵抗”与“抵抗文化”》,《新闻与传播评论》(2010年卷),武汉:武汉大学出版社,2011年。
- 熊澄宇,何威:《澳门文化产业发展的路径选择》,《澳门文化创意产业:策略与发展》,pp161-174,北京:中国社会科学出版社,2011年。
- 何威:《网众与网众传播——关于一种传播理论新视角的探讨》,《新闻与传播研究》,2010年第5期。
- 何威:《“信息过载时代”的信息过滤机制》,《青年记者》,2010年第16期(6月上)。
- 何威:《“互联网总统”的迷思——2008美国总统大选中的互联网应用分析》,《国际新闻界》,2009年第1期。
- 何威:《经济萧条中的美国出版业》,《出版广角》,2009年第1期。
- 熊澄宇,何威:《论新媒介研究理论体系的建构》,《中国网络传播研究》(总)第一卷第一辑(2007)(CSSCI来源集刊),杜骏飞,黄煜主编,上海:复旦大学出版社,2007年。
- 何威:《国际新媒介研究近况概述》,《国际新闻界》,2007年第1期。
- 何威:《新媒介 cybergame 的关键特征》,《河南社会科学》,2007年第5期。
- 何威:《电子竞技的相关概念和类型分析》,《体育文化导刊》,2004年第5期。
- 何威.QMC 研究初探[A].复旦大学信息与传播研究中心、复旦大学新闻学院、中国新闻教育学会传播学研究分会、国际中华传播学会.全球信息化时代的华人传播研究:力量汇聚与学术创新——2003中国传播学论坛暨CAC/CCA中华传播学术研讨会论文集(下册)[C].复旦大学信息与传播研究中心、复旦大学新闻学院、中国新闻教育学会传播学研究分会、国际中华传播学会.,2004:11.
- 何威:《略论民意的形成》,《当代传播》,2003年第4期。
- 何威:《迅速崛起的新媒介—cybergame》,《现代传播》,2003年第3期。人大复印报刊资料全文转载。

会议发表

- 李玥、何威、蒋希娜:《数字创意游玩的概念探索、理论脉络与应用启示》,第26届全球华人计算机教育应用大会论文集全文收录,第132-135页。
Lin, C. P., Wang, Y. H., Jiang, B., Shih, J. L., Kong, S. h., & Gu, X. (Eds.)

- (2022). Conference Proceedings (Chinese Paper) of the 26th Global Chinese Conference on Computers in Education (GCCCE 2022), 2022.5.28-6.1
- 曹书乐, 何威: From “Electronic Heroin” to “Created in China”: Discourse Change of Game Reports in People’s Daily From 1981 to 2017, 70th Annual ICA Conference(第 70 届国际传播学会年会), 2020.5
 - 何威:《游戏的文化传播价值》,“中华传统文化在游戏领域的转化与创新研讨会”。北京, 中国传媒大学, 2019 年 3 月 1 日。
 - 何威、李玥:《戏假情真与化身认同: <王者荣耀>对 玩家对历史人物态度与认知的影响研究》,“中国高校影视学会 2018 媒介文化论坛”, 广州, 2018 年 11 月 3 日。
 - 何威, 冯应谦:《从大逃杀到社会主义核心价值观: 中国游戏产业话语策略分析》,“中国新闻史学会 2018 学术年会”, 杭州, 2018 年 10 月 28 日。
 - 何威:《数字游戏批评的媒介与传播视角》,“2018 游戏研究探索圆桌论坛”, 北京, 北京师范大学, 2018 年 10 月 12 日。
 - 何威, 李玥: The Effects of Player-Avatar Identification and Empathy: The Impact of Honor of Kings on Players’ Attitude and Knowledge of Historical Figures. Chinese DiGRA 2018 Conference. 2018.9.8-9, Shenzhen.
 - 何威, 冯应谦: From Battle Royale to Core Socialist Values: Analyzing the Discourse Strategies of Chinese Gaming Industry. The 12th Biennial Crossroads in Cultural Studies Conference. 2018.8.12-15, Shanghai.
 - 何威:《从御宅到二次元: 关于一种青少年亚文化的学术图景和知识考古》, 南京大学“传播与历史”春季工作坊, 南京, 2018 年 6 月 2 日
 - 何威, 曹书乐:《游戏怕与爱: <人民日报>游戏报道 (1981-2017) 的批判话语分析》, 第十届中国青年传播学者论坛, 北京, 2017 年 10 月 15 日
 - 何威:《二次元亚文化的去政治化与再政治化》, 第二届“数字媒体研究年会”(DMS’17) 国际学术会议, 北京, 2017 年 8 月 27 日
 - 何威:《作为学习媒体的数字游戏》, 2017“游戏研究探索”圆桌论坛, 北京, 2017 年 8 月 25 日
 - 何威: De-politicization and Re-politicization: The prosperity and its impact of two-dimensional subculture in China . (去政治化与再政治化: 二次元亚文化在中国的繁荣与影响), Digital Tribe and Youth Culture of East Asian Region, Busn, Korean, 2016/11/18
 - 何威:《中国动漫产业的 12 种商业模式》, 首届“数字媒体研究年会”

(DMS'16) 国际学术会议, 北京, 2016年8月26日

- 何威:《“二次元”亚文化的跨文化“两级流动”》,“新媒介、全球传播与地方知识”国际学术研讨会,呼和浩特,2015年7月28日
- 何威:《以跨文化传播视角看“二次元”亚文化》,《中国跨文化传播研究年刊》创刊暨首届跨文化传播圆桌论坛,北京,2015年6月12日
- 何威:《网众概念再思考》,“网络化中国:新连接、新交往、新关系”跨学科学术论坛,上海:复旦大学,2014年11月
- 何威,曹书乐:《新媒体生态与中国电影产业链变迁》,第23届中国金鸡百花电影节中国电影科技论坛,兰州,2014年9月25日
- 曹书乐,何威:《中国网上“美剧迷”现象调查》,ICA 2013 Regional Conference,上海,2013年11月10日
- 曹书乐,何威:《当我们谈美剧时我们怎么谈:中国网络论坛的美剧讨论行为分析》,第六届中国青年传播学者论坛,北京,清华大学,2013年10月12日
- 何威:《“文化抵抗”与“抵抗文化”》,2010年中国新媒体传播学年会,广州,2010/12
- 曹书乐,何威. Why they fight and so what? A case study on networked users, the 50th Anniversary IAMCR Conference, Paris, France, 2007/06.
- 何威,曹书乐. Lose/Lose Situation of Control and Resistance, the Fifth Annual Chinese Internet Research Conference, College Station, US, 2007/05.
- 熊澄宇,何威:《论新媒体研究理论体系的建构》,第四届中国网络传播学年会,香港,2006/12.
- 何威:《从佛教到儒家:印刷术与中国古代社会的互动》,清华博士生论坛,北京,2005/10.
- 何威:《QMC 研究初探》,第三届中国传播学论坛,上海,2004/01.

科研课题

- 2022年10月至今,主持国家社科基金艺术学一般项目《中华优秀传统文化在数字游戏中的创造性转化与创新性发展研究》
- 2022年5月至12月,中国音数协游戏工委《2022年1-6月中国游戏产业报告》《2022年中国游戏产业报告》《2022年中国电子竞技产业报告》主要执笔人
- 2021年8月至2021年12月,主持中国音数协游戏工委委托课题《2021

中国移动游戏市场广告营销报告》

- 2018年6月至今，国家社科基金艺术学重大项目《中国数字新媒体艺术创新研究》子课题负责人
- 2019年7月至今，教育部哲学社会科学研究重大课题攻关项目《中国网络文学创作、阅读、传播与资料库建设研究》子课题负责人
- 2018年7月至今，香港 Research Grant Council of HKSAR 项目 Co-Investigator: “Reading online fiction in China: cultural consumption, production and identity formation of youth culture” (Project no. GRF14600618).
- 2018.8至2020.9，主持教育部人文社会科学研究一般项目《数字游戏批评的理论建构与话语实践研究》
- 2015.9至2020.9，国家社科基金一般项目《中国网络视频生产模式及管理研究》子课题负责人
- 2019.4-2019.6，主持横向课题《新职业群体：短视频时代的创意工作者研究》(北京字跳网络技术有限公司委托)
- 2010/07至2015/12，主持国家社会科学基金青年项目“中国动漫产业发展经验与存在问题及对策研究”
- 2013/09-2018，作为团队骨干(排序第二)和子课题负责人参与国家社会科学基金艺术学一般项目“动漫形象研究——艺术、消费与产业”
- 2013年/04至2016/02，主持2012年度北京师范大学自主科研基金项目《世界知名动漫形象及其影响研究》
- 2013年/04至2013/12，主持2012年度北京师范大学教改建设项目：通识教育优质公共选修课程建设项目《社会化媒体入门及应用》
- 2011/03至2012/03，主持北京师范大学青年教师人文社科研究基金项目“美剧在中国的网上传播与收看研究”
- 2010-2011/07，作为主要执笔者及写作团队组织者，参与并完成北京市哲学社会科学规划项目“北京与伦敦、纽约、东京城市媒体业态比较研究”
- 2010/02-2010/04，“人文东城行动计划(2010-2012)”课题，清华大学国家文化产业研究中心课题组核心成员
- 2009/09-2010/04，“芜湖鸠江区文化产业发展规划”课题，清华大学国家文化产业研究中心课题组核心成员
- 2009/09-2010/04，“上海张江文化产业景气指数开发与应用”课题，清华大学国家文化产业研究中心课题组核心成员

- 2009/06-2009/12, “广州市文化产业振兴发展规划”课题, 清华大学国家文化产业研究中心课题组核心成员
- 2007/05-2007/08, 参与“北京市中关村科技园区雍和园文化创意产业规划”课题, 清华大学国家文化产业研究中心
- 2006/01-2006/08, 参与“广东省文化体制改革调研”课题, 清华大学国家文化产业研究中心
- 2006/01-2006/06, 主持并独立完成“中国报业的数字化战略研究”课题, 日本《朝日新闻》“朝日研究资助计划”项目
- 2005/11-2005/12, “《北京晚报》发展方略及改版方案”课题, 清华大学新闻与传播学院媒介经营与管理研究中心课题组核心成员
- 2002/05-2002/07, 参与并完成国家软科学项目“因特网对我国社会发展的影响及对策研究”, 清华大学新媒体研究中心课题组核心成员
- 2000/11-2001/01, 国家 863 高科技项目“网络媒体内容分级研究”, 清华大学新媒体研究中心课题组核心成员