

何威学术简历

何威，北京师范大学艺术与传媒学院教授，数字媒体系理论教研室主任，北京师范大学数字创意媒体研究中心副主任。中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会理事。中国科技新闻学会电子竞技传播专业委员会副主任。中国教育技术协会教育游戏专业委员会常务理事。中国高等院校影视学会媒介文化专业委员会理事、中国高等院校影视学会影视产业与管理专业委员会理事。北京市广播电视和网络视听行业领军人才。中国音像与数字出版协会多项游戏团体标准专家顾问、中国游戏产业研究院智库专家。中国搜索网络游戏研究院专家顾问委员会委员。中国出版政府奖评审委员会委员。

清华大学文学学士、传播学硕士、传播学博士，英国威斯敏斯特大学媒介、艺术与设计学院、香港中文大学新闻与传播学院访问学者。

他的研究兴趣和专长包括社交媒体与网众传播、游戏研究、流行文化与文创产业等领域。著有《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》（清华大学出版社，2011），获北京市第十二届哲学社会科学优秀成果奖一等奖，第七届高等学校科学研究优秀成果奖（人文社会科学）三等奖；英文专著《Networked Public: Social Media and Social Change in Contemporary China》（Springer, 2017），获第八届高等学校科学研究优秀成果奖（人文社会科学）青年成果奖、中国高等院校影视学会第11届“学会奖”著作类（专著）一等奖。合著有《游戏研究读本》、《中国动画产业与消费调查报告（2008-2013）》、《中国动画产业与消费调查报告（2014）》、《中国动画产业与消费调查报告（2015-2016）》等。译著有《游戏改变教育：数字游戏如何让我们的孩子变聪明》（华东师范大学出版社，2017）。在重要学术期刊发表论文数十篇。

现为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》负责人、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、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，及香港 Research Grant Council of HKSAR 项目“Reading online fiction in China: cultural consumption, production and identity formation of youth culture”合作研究者（Co-Investigator）。曾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》、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》等。担任 Chinese Journal of Communication、

International Journal of Cultural Studies、Game Studies 等国际知名学术期刊和《新闻与传播研究》《国际新闻界》《社会学评论》等 CSSCI 期刊的审稿人。教育部全国艺术专业学位水平评估毕业成果质量评价专家。

教育经历

- 2005-2009 年，清华大学新闻与传播学院与英国威斯敏斯特大学媒体、艺术与设计学院联合培养博士生，获博士学位(新闻传播学)。赴英访学时间为 2007 年 9 月-2009 年 2 月，由国家留学基金委“建设高水平大学公派研究生项目”资助。
- 2000-2003 年，清华大学新闻与传播学院，获硕士学位(传播学)，毕业论文获得“清华大学 2003 年优秀硕士论文”荣誉。
- 1996-2000 年，清华大学中文系，获文学学士学位。

工作经历

- 2021 年 9 月至今，北京师范大学艺术与传媒学院数字媒体系教授。期间担任北京师范大学数字创意媒体研究中心副主任，数字媒体系理论教研室主任。
- 2014 年 7 月至今，北京师范大学艺术与传媒学院数字媒体系副教授。期间担任北京师范大学数字创意媒体研究中心副主任，数字媒体系理论教研室主任、代系主任。香港中文大学新闻与传播学院访问学者(2016)。
- 2010-2014 年，北京师范大学艺术与传媒学院数字媒体系讲师。期间担任第 19 届北京大学生电影节组委会副秘书长(2012)、第 20 届北京大学生电影节组委会秘书长 (2013)。
- 2009-2010 年，清华大学国家文化产业研究中心助理研究员；清华大学新闻与传播学院博士后。
- 2003-2005 年，国家体育总局宣传司副主任科员。

学术获奖

- 2020 年 12 月，第八届高等学校科学研究优秀成果奖（人文社会科学）青年成果奖。
- 2020 年 11 月，中国高校影视学会第 13 届“学会奖”论文类（论文）一等奖。
- 2019 年 11 月，中国高校影视学会第 12 届“学会奖”论文类（论文）二等奖。
- 2018 年 11 月，中国高校影视学会第 11 届“学会奖”著作类（专著）一等奖。
- 2015 年 11 月，第七届高等学校科学研究优秀成果奖（人文社会科学）三等

奖。

- 2012年10月，第十二届北京市哲学社会科学优秀成果奖一等奖。

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