

何威學術簡歷

何威，北京師範大學藝術與傳媒學院教授，數字媒體系理論教研室主任，北京師範大學數字創意媒體研究中心副主任。中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會理事。中國科技新聞學會電子競技傳播專業委員會副主任。中國教育技術協會教育遊戲專業委員會常務理事。中國高等院校影視學會媒介文化專業委員會理事、中國高等院校影視學會影視產業與管理專業委員會理事。北京市廣播電視和網路視聽行業領軍人才。中國音像與數字出版協會多項遊戲團體標準專家顧問、中國遊戲產業研究院智庫專家。中國搜索網路遊戲研究院專家顧問委員會委員。中國出版政府獎評審委員會委員。

清華大學文學學士、傳播學碩士、傳播學博士，英國威斯敏斯特大學媒介、藝術與設計學院、香港中文大學新聞與傳播學院訪問學者。

他的研究興趣和專長包括社交媒體與網眾傳播、遊戲研究、流行文化與文創產業等領域。著有《網眾傳播：一種關於數位媒體、網路化使用者和中國社會的新範式》（清華大學出版社，2011），獲北京市第十二屆哲學社會科學優秀成果獎一等獎，第七屆高等學校科學研究優秀成果獎（人文社會科學）三等獎；英文專著《Networked Public: Social Media and Social Change in Contemporary China》（Springer，2017），獲第八屆高等學校科學研究優秀成果獎（人文社會科學）青年成果獎、中國高等院校影視學會第11屆“學會獎”著作類（專著）一等獎。合著有《遊戲研究讀本》、《中國動畫產業與消費調查報告（2008-2013）》、《中國動畫產業與消費調查報告（2014）》、《中國動畫產業與消費調查報告（2015-2016）》等。譯著有《遊戲改變教育：數字遊戲如何讓我們的孩子變聰明》（華東師範大學出版社，2017）。在重要學術期刊發表論文數十篇。

現為國家社科基金藝術學一般項目《中華優秀傳統文化在數位遊戲中的創造性轉化與創新性發展研究》負責人、國家社科基金藝術學重大專案《中國數字新媒體藝術創新研究》子課題負責人、教育部哲學社會科學研究重大課題攻關專案《中國網路文學創作、閱讀、傳播與資料庫建設研究》子課題負責人，及香港 Research Grant Council of HKSAR 專案“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會科學研究一般專案《數位遊戲批評的理論建構與話語實踐研究》、國家社會科學基金青年專案《中國動漫產業發展經驗與存在問題及對策研究》等。擔任 Chinese Journal of Communication、

International Journal of Cultural Studies、Game Studies 等國際知名學術期刊和《新聞與傳播研究》《國際新聞界》《社會學評論》等 CSCI 期刊的審稿人。教育部全國藝術專業學位水準評估畢業成果品質評價專家。

教育經歷

- 2005-2009 年，清華大學新聞與傳播學院與英國威斯敏斯特大學媒體、藝術與設計學院聯合培養博士生，獲博士學位(新聞傳播學)。赴英訪學時間為 2007 年 9 月-2009 年 2 月，由國家留學基金委“建設高水準大學公派研究生專案”資助。
- 2000-2003 年，清華大學新聞與傳播學院，獲碩士學位(傳播學)，畢業論文獲得“清華大學 2003 年優秀碩士論文”榮譽。
- 1996-2000 年，清華大學中文系，獲文學學士學位。

工作經歷

- 2021 年 9 月至今，北京師範大學藝術與傳媒學院數字媒體系教授。期間擔任北京師範大學數字創意媒體研究中心副主任，數位媒體系理論教研室主任。
- 2014 年 7 月至今，北京師範大學藝術與傳媒學院數字媒體系副教授。期間擔任北京師範大學數字創意媒體研究中心副主任，數位媒體系理論教研室主任、代系主任。香港中文大學新聞與傳播學院訪問學者(2016)。
- 2010-2014 年，北京師範大學藝術與傳媒學院數字媒體系講師。期間擔任第 19 屆北京大學生電影節組委會副秘書長(2012)、第 20 屆北京大學生電影節組委會秘書長 (2013)。
- 2009-2010 年，清華大學國家文化產業研究中心助理研究員；清華大學新聞與傳播學院博士後。
- 2003-2005 年，國家體育總局宣傳司副主任科員。

學術獲獎

- 2020 年 12 月，第八屆高等學校科學研究優秀成果獎（人文社會科學）青年成果獎。
- 2020 年 11 月，中國高校影視學會第 13 屆“學會獎”論文類（論文）一等獎。
- 2019 年 11 月，中國高校影視學會第 12 屆“學會獎”論文類（論文）二等獎。
- 2018 年 11 月，中國高校影視學會第 11 屆“學會獎”著作類（專著）一等獎。
- 2015 年 11 月，第七屆高等學校科學研究優秀成果獎（人文社會科學）三等獎。
- 2012 年 10 月，第十二屆北京市哲學社會科學優秀成果獎一等獎。

著作

- 何威：《網眾傳播：一種關於數位媒體、網路化使用者和中國社會的新範式》，北京：清華大學出版社，2011年6月。
- 周雯，何威（編著）：《中國動畫產業與消費調查報告（2008-2013）》，北京：北京師範大學出版社，2014年1月。
- 周雯，何威（編著）：《中國動畫產業與消費調查報告（2014）》，北京：清華大學出版社，2015年7月。
- 何威，張倫，陳亦水（編著）：《中國動畫產業與消費調查報告（2015-2016）》，北京：中國電影出版社，2017年3月。
- He, W. 2017. *Networked Public: Social Media and Social Change in Contemporary China*. Springer.
- 何威，褚萌萌（譯著）：《遊戲改變教育：數字遊戲如何讓我們的孩子變聰明》，上海：華東師範大學出版社，2017年7月。
- 何威，劉夢霏（主編）：《遊戲研究讀本》，上海：華東師範大學出版社，2020年11月。

書籍章節

- 何威，劉夢霏（主編）：《遊戲研究讀本》，《數位遊戲批評理論與實踐的八個維度》（P48-58）、《從“電子海洛因”到“中國創造”：《人民日報》遊戲報導（1981-2017）的話語變遷》（P199-218），上海：華東師範大學出版社，2020年11月。
- 李彬，曹書樂等著：《歐洲傳播思想史》，第三章“法蘭克福學派與批判理論”（P50-80）、第四章“從文化研究到新受眾研究”第六節“新受眾研究”（P122-133），上海：復旦大學出版社，2016年9月。
- 史安斌主編：《清華新聞傳播學前沿講座錄（第三輯）》，《第十一講 網眾文化：重構媒體傳播研究的新範式》（P163-179），北京：清華大學出版社，2016年11月。

期刊和論文集論文

- 何威、陳菲爾：《迷思與內卷：以遊戲原畫師為例的數字藝術勞動研究》，《新聞與寫作》，2023年第1期，第15-27頁。
- 何威、蔡佳寧：《2021年網路遊戲行業發展報告》，《中國互聯網視聽行業發展報告（2022）》，陳鵬、司若主編，北京：社會科學文獻出版社，2022年10月，第162-176頁。
- 何威、牛雪瑩：《數字遊戲開展中華傳統文化國際傳播的趨勢、方式與特點》，《對外傳播》，2022年第9期，第21-25頁。

- 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、蔣希娜：《數字創意遊玩的概念探索、理論脈絡與應用啟示》，第 26 屆全球華人電腦教育應用大會論文集全文收錄，第 132-135 頁。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>
- 蔣希娜、李玥、何威、陳世紅：《基於知識劃分理論的科普遊戲設計與實例分析》，《現代教育技術》，2021 年第 6 期，第 49-55 頁。
- 何威、李玥：《2020 年中國數字遊戲研究述評》，《文藝理論與批評》，2021 年第 3 期，第 135-145 頁。人大複印報刊資料全文轉載。
- 何威：《中國數位遊戲對外傳播的現狀、路徑與思考》，《對外傳播》，2021 年第 2 期，第 44-47 頁。
- 何威、李玥：《戲假情真：《王者榮耀》如何影響玩家對歷史人物的態度與認知》，《國際新聞界》，2020 年第 7 期，第 49-73 頁。
- 何威、曹書樂、丁妮、馮應謙：《工作、福祉與獲得感：短視頻平臺上的創意勞動者研究》，《新聞與傳播研究》，2020 年第 6 期，第 39-57 頁。
- 蔣希娜，陳世紅，何威：《遊戲出版內容品質問題及其優化策略》，《出版科學》，2020 年第 2 期。
- 曹書樂，何威：《科幻美劇中的人工智慧核心議題》，《中國電視》，2019 年 11 月。
- 何威、張羽莎、張聖林：《數字遊戲的現在與未來》，《創意寫作》，2019

年 1 月。

- 何威：《數位遊戲批評理論與實踐的八個維度》，《藝術評論》，2018 年第 11 期，第 26-37 頁。
- 何威：《從禦宅到二次元：關於一種青少年亞文化的學術圖景和知識考古》，《新聞與傳播研究》，2018 年第 10 期，第 40-59 頁。（人大複印報刊資料 G6《新聞與傳播》2019 年第 2 期全文轉載）
- 何威：《二次元亞文化的“去政治化”與“再政治化”》，《現代傳播》，2018 年第 10 期，第 25-30 頁。
- 何威，曹書樂：《從‘電子海洛因’到‘中國創造’：〈人民日報〉遊戲報導（1981-2017）的話語變遷》，《國際新聞界》，2018 年 5 月，第 57-81 頁。
- 何威：《中國動漫產業價值鏈上的 12 種商業模式》，《文化創意產業研究新視野》，馮應謙、周雯主編，p1-27，北京：中國文聯出版社，2017 年 7 月。
- 周雯，張倫，何威，杜涓，劉鈺森：《2016 年中國動畫消費調查報告》，《河南社會科學》，2017 年第 6 期，P93-101。人大複印報刊資料全文轉載。
- 何威：《“二次元”亞文化的跨文化“兩級流動”》，《全球傳媒評論（第 9 期）》（集刊），p.112-120，北京：清華大學出版社，2015 年 9 月。
- 何威，曹書樂：《網路論壇討論的分析指標與分析維度探索——基於美劇、日劇、韓劇論壇線上討論的資料採擷》，《全球傳媒學刊》，第 2 卷第 2 期，第 113-143 頁，2015 年 6 月
- 何威：《網路謠言的概念、標準與成因》，《文化研究》（CSSCI 來源集刊）第 20 輯，第 115-127 頁，2015 年 3 月
- 周雯，何威，陳晏：《2014 年中國動畫消費調查報告》，《電影藝術》，2015 年 2 月。
- 何威：《新媒體生態與中國電影產業鏈變遷》，《中國電影科技論壇文集·新媒體卷》，p.99-114，北京：中國電影出版社，2014.9
- 何威：《網眾：傳播機制和文化心理》，《文化縱橫》，2013 年 12 月號 p35-39.
- 曹書樂，何威：《“新受眾研究”的學術史座標及受眾理論的多維空間》，《新聞與傳播研究》，2013 年第 10 期，p21-33.
- 何威，李明倩：《2008—2012 年國產電視動畫生產態勢分析》，《電影藝術》，2013 年 11 月，p86-89.
- 何威：《網路資訊 RSS 閱讀的六大趨勢》，《出版廣角》，2013 年第 10 期，p51-54.
- 何威：《從佛教到儒家：淺析唐宋時期雕版印刷與社會的互動》，《綜合藝

術互動與藝術學科建設思考》，周星、郭必恒主編，p285-291。北京：中國工人出版社，2013年。

- 曹書樂，何威：《誰是美劇迷——互聯網上中國觀眾的美劇觀看與接受》，《國際新聞界》，2012年第9期。
- 何威：《虛擬亦真實——電腦遊戲敘事特徵分析》，《多元藝術交融與藝術學科建設思考》，周星、郭必恒主編，p232-240，北京：中國工人出版社，2012年。
- 何威：《電視劇的動漫遊戲衍生產業鏈——以〈武林外傳〉為例》，《文化月刊—動漫·遊戲》，2011年8月。
- 何威：《網路社會中的“謠言爆炸”》，《青年記者》，2011年第16期（6月上）。
- 何威：《從網路推手到資訊操縱》，《新聞與寫作》，2011年第4期。
- 何威：《“文化抵抗”與“抵抗文化”》，《新聞與傳播評論》（2010年卷），武漢：武漢大學出版社，2011年。
- 熊澄宇，何威：《澳門文化產業發展的路徑選擇》，《澳門文化創意產業：策略與發展》，pp161-174，北京：中國社會科學出版社，2011年。
- 何威：《網眾與網眾傳播——關於一種傳播理論新視角的探討》，《新聞與傳播研究》，2010年第5期。
- 何威：《“資訊超載時代”的資訊過濾機制》，《青年記者》，2010年第16期（6月上）。
- 何威：《“互聯網總統”的迷思——2008美國總統大選中的互聯網應用分析》，《國際新聞界》，2009年第1期。
- 何威：《經濟蕭條中的美國出版業》，《出版廣角》，2009年第1期。
- 熊澄宇，何威：《論新媒介研究理論體系的建構》，《中國網路傳播研究》（總）第一卷第一輯（2007）（CSSCI來源集刊），杜駿飛，黃煜主編，上海：復旦大學出版社，2007年。
- 何威：《國際新媒介研究近況概述》，《國際新聞界》，2007年第1期。
- 何威：《新媒介 cybergame 的關鍵特徵》，《河南社會科學》，2007年第5期。
- 何威：《電子競技的相關概念和類型分析》，《體育文化導刊》，2004年第5期。
- 何威. QMC 研究初探[A]. 復旦大學資訊與傳播研究中心、復旦大學新聞學院、中國新聞教育學會傳播學研究分會、國際中華傳播學會. 全球資訊

化時代的華人傳播研究：力量彙聚與學術創新——2003 中國傳播學論壇暨 CAC/CCA 中華傳播學術研討會論文集（下冊）[C].復旦大學資訊與傳播研究中心、復旦大學新聞學院、中國新聞教育學會傳播學研究分會、國際中華傳播學會:,2004:11.

- 何威：《略論民意的形成》，《當代傳播》，2003 年第 4 期。
- 何威：《迅速崛起的新媒介—cybergame》，《現代傳播》，2003 年第 3 期。人大複印報刊資料全文轉載。

會議發表

- 李玥、何威、蔣希娜：《數字創意遊玩的概念探索、理論脈絡與應用啟示》，第 26 屆全球華人電腦教育應用大會論文集全文收錄，第 132-135 頁。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
- 曹書樂，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 屆國際傳播學會年會)，2020.5
- 何威：《遊戲的文化傳播價值》，“中華傳統文化在遊戲領域的轉化與創新研討會”。北京，中國傳媒大學，2019 年 3 月 1 日。
- 何威、李玥：《戲假情真與化身認同：〈王者榮耀〉對 玩家對歷史人物態度與認知的影響研究》，“中國高校影視學會 2018 媒介文化論壇”，廣州，2018 年 11 月 3 日。
- 何威，馮應謙：《從大逃殺到社會主義核心價值觀：中國遊戲產業話語策略分析》，“中國新聞史學會 2018 學術年會”，杭州，2018 年 10 月 28 日。
- 何威《數位遊戲批評的媒介與傳播視角》，“2018 遊戲研究探索圓桌論壇”，北京，北京師範大學，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，馮應謙： 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《從禦宅到二次元：關於一種青少年亞文化的學術圖景和知識考古》，南京大學“傳播與歷史”春季工作坊，南京，2018 年 6 月 2 日

- 何威，曹書樂：《遊戲怕與愛：〈人民日報〉遊戲報導（1981-2017）的批判話語分析》，第十屆中國青年傳播學者論壇，北京，2017年10月15日
- 何威：《二次元亞文化的去政治化與再政治化》，第二屆“數字媒體研究年會”（DMS'17）國際學術會議，北京，2017年8月27日
- 何威：《作為學習媒體的數字遊戲》，2017“遊戲研究探索”圓桌論壇，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 . (去政治化與再政治化：二次元亞文化在中國的繁榮與影響) ,Digital Tribe and Youth Culture of East Asian Region , Busn, Korean, 2016/11/18
- 何威：《中國動漫產業的12種商業模式》，首屆“數位媒體研究年會”（DMS'16）國際學術會議，北京，2016年8月26日
- 何威：《“二次元”亞文化的跨文化“兩級流動”》，“新媒介、全球傳播與地方知識”國際學術研討會，呼和浩特，2015年7月28日
- 何威：《以跨文化傳播視角看“二次元”亞文化》，《中國跨文化傳播研究年刊》創刊暨首屆跨文化傳播圓桌論壇，北京，2015年6月12日
- 何威：《網眾概念再思考》，“網路化中國：新連接、新交往、新關係”跨學科學術論壇，上海：復旦大學，2014年11月
- 何威，曹書樂：《新媒體生態與中國電影產業鏈變遷》，第23屆中國金雞百花電影節中國電影科技論壇，蘭州，2014年9月25日
- 曹書樂，何威：《中國網上“美劇迷”現象調查》，ICA 2013 Regional Conference, 上海，2013年11月10日
- 曹書樂，何威：《當我們談美劇時我們怎麼談：中國網路論壇的美劇討論行為分析》，第六屆中國青年傳播學者論壇，北京，清華大學，2013年10月12日
- 何威：《“文化抵抗”與“抵抗文化”》，2010年中國新媒體傳播學年會，廣州，2010/12
- 曹書樂，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，曹書樂. Lose/Lose Situation of Control and Resistance, the Fifth Annual Chinese Internet Research Conference, College Station, US, 2007/05.
- 熊澄宇，何威：《論新媒體研究理論體系的建構》，第四屆中國網路傳播學年會，香港，2006/12.

- 何威：《從佛教到儒家：印刷術與中國古代社會的互動》，清華博士生論壇，北京，2005/10.
- 何威：《QMC 研究初探》，第三屆中國傳播學論壇，上海，2004/01.

科研課題

- 2022 年 10 月至今，主持國家社科基金藝術學一般項目《中華優秀傳統文化在數位遊戲中的創造性轉化與創新性發展研究》
- 2022 年 5 月至 12 月，中國音數協遊戲工委《2022 年 1-6 月中國遊戲產業報告》《2022 年中國遊戲產業報告》《2022 年中國電子競技產業報告》主要執筆人
- 2021 年 8 月至 2021 年 12 月，主持中國音數協遊戲工委委託課題《2021 中國移動遊戲市場廣告行銷報告》
- 2018 年 6 月至今，國家社科基金藝術學重大專案《中國數字新媒體藝術創新研究》子課題負責人
- 2019 年 7 月至今，教育部哲學社會科學研究重大課題攻關專案《中國網路文學創作、閱讀、傳播與資料庫建設研究》子課題負責人
- 2018 年 7 月至今，香港 Research Grant Council of HKSAR 項目 Co-Investigator: “Reading online fiction in China: cultural consumption, production and identity formation of youth culture” (Project no. GRF14600618).
- 2018.8 至 2020.9，主持教育部人文社會科學研究一般專案《數位遊戲批評的理論建構與話語實踐研究》
- 2015.9 至 2020.9，國家社科基金一般專案《中國網路視頻生產模式及管理研究》子課題負責人
- 2019.4-2019.6，主持橫向課題《新職業群體：短視頻時代的創意工作者研究》（北京字跳網路技術有限公司委託）
- 2010/07 至 2015/12，主持國家社會科學基金青年項目“中國動漫產業發展經驗與存在問題及對策研究”
- 2013/09-2018，作為團隊骨幹（排序第二）和子課題負責人參與國家社會科學基金藝術學一般項目“動漫形象研究——藝術、消費與產業”
- 2013 年/04 至 2016/02，主持 2012 年度北京師範大學自主科研基金項目《世界知名動漫形象及其影響研究》
- 2013 年/04 至 2013/12，主持 2012 年度北京師範大學教改建設專案：通識教育優質公共選修課程建設項目《社會化媒體入門及應用》

- 2011/03 至 2012/03，主持北京師範大學青年教師人文社科研究基金項目“美劇在中國的網上傳播與收看研究”
- 2010-2011/07，作為主要執筆者及寫作團隊組織者，參與並完成北京市哲學社會科學規劃專案“北京與倫敦、紐約、東京城市媒體業態比較研究”
- 2010/02-2010/04，“人文東城行動計畫(2010-2012)”課題，清華大學國家文化產業研究中心課題組核心成員
- 2009/09-2010/04，“蕪湖鳩江區文化產業發展規劃”課題，清華大學國家文化產業研究中心課題組核心成員
- 2009/09-2010/04，“上海張江文化產業景氣指數開發與應用”課題，清華大學國家文化產業研究中心課題組核心成員
- 2009/06-2009/12，“廣州市文化產業振興發展規劃”課題，清華大學國家文化產業研究中心課題組核心成員
- 2007/05-2007/08，參與“北京市中關村科技園區雍和園文化創意產業規劃”課題，清華大學國家文化產業研究中心
- 2006/01-2006/08，參與“廣東省文化體制改革調研”課題，清華大學國家文化產業研究中心
- 2006/01-2006/06，主持並獨立完成“中國報業的數位化戰略研究”課題，日本《朝日新聞》“朝日研究資助計畫”專案
- 2005/11-2005/12，“《北京晚報》發展方略及改版方案”課題，清華大學新聞與傳播學院媒介經營與管理研究中心課題組核心成員
- 2002/05-2002/07，參與並完成國家軟科學項目“網際網路對我國社會發展的影響及對策研究”，清華大學新媒體研究中心課題組核心成員
- 2000/11-2001/01，國家 863 高科技專案“網路媒體內容分級研究”，清華大學新媒體研究中心課題組核心成員