

مطالعات بازی

فرهنگ و بازی از آغاز تا امروز

فرانس مائورا

ترجمه
حمیدرضا سعیدی

فرهنگ نشر نو
با همکاری نشر آسیم
تهران - ۱۳۹۸

فهرست مطالب

۱ مقدمه: مطالعات بازی چیست؟

۱۱	معنای بازی
۱۹	تاریخچه (بسیار) کوتاهی از مطالعات بازی
۲۹	خلاصه و نتیجه گیری
۳۰	برای مطالعات بیشتر
۳۰	مشق: تاریخ شخصی بازی‌ها
۳۱	یادداشت‌ها

۲ فرهنگ بازی: معنا در بازی‌ها

۳۳	بازی به مثابه یک نظام فرهنگی
۴۸	فرهنگ بازی به مثابه خرده فرهنگ
۶۰	خلاصه و نتیجه گیری
۶۱	برای مطالعات بیشتر
۶۱	مشق: بررسی فرهنگ بازی

۳ بازی‌ها و بازی کردن در تاریخ

۶۳	نگارش تاریخ بازی‌ها
----	---------------------

- تعریف بازی‌ها ۶۷
- پیشاتاریخ بازی‌ها ۷۷
- مطالعه بازی از دیدگاه فرهنگی ۸۶
- خلاصه و نتیجه‌گیری ۱۰۰
- برای مطالعات بیشتر ۱۰۱
- مشق: تحلیل یک بازی غیر دیجیتال ۱۰۱
- ساختار دوگانه و بازی‌های اکشن دهه ۷۰ ۱۰۳
- بازی‌های دیجیتال به مثابه نظامی چندلایه و معنا ساز ۱۰۸
- چگونه یک اثر کلاسیک را تعیین کنیم؟ ۱۱۰
- سه دهه بازی دیجیتال: برآمدن جامعه اطلاعاتی مدرن ۱۱۵
- بازی در دهه ۱۹۷۰: یادگیری اصطلاحات ۱۱۶
- پانگ (۱۹۷۲): یک بازی با روند بازی لذت بخش ۱۲۰
- اهمیت وسایل بازی ۱۲۲
- مهاجمان فضایی (۱۹۷۸) و بازی‌پذیری یک بازی تیراندازی ۱۲۹
- خلاصه و نتیجه‌گیری ۱۳۰
- برای مطالعات بیشتر ۱۳۱
- مشق: تمرین‌هایی درباره بازی‌های دیجیتال اولیه
- ماجراجویی‌ها و داستان‌های دیگر در بازی‌های دهه ۱۹۸۰ ۱۳۳
- بازی‌ها و فرهنگ در دهه ۱۹۸۰ ۱۳۴
- پک من (۱۹۸۰) و بازی دیجیتال به مثابه فرهنگ عامه‌پسند ۱۴۳
- دانکی کانگ (۱۹۸۱) و به وجود آمدن جهان‌های داستانی تعاملی ۱۵۲
- ماجراجویی‌های متنی و تکامل بازی‌های نقش‌آفرینی ۱۵۸
- آلتیما ۴: ماجرای آواتار (۱۹۸۵) و عمق درون‌مایه‌ای بازی‌ها ۱۶۹
- خلاصه و نتیجه‌گیری ۱۷۰
- برای مطالعات بیشتر

- مشق: تمرین‌هایی درباره متنوع‌سازی فرهنگ‌های بازی ۱۷۱
- یادداشت‌ها ۱۷۲
- جهان‌های سه‌بعدی و سال‌های ابتدای دهه ۱۹۹۰ ۱۷۵
- بازی‌ها در دهه ۱۹۹۰ ۱۷۷
- اهمیت فناوری‌های دیداری و شنیداری ۱۸۶
- بازی تمدن (۱۹۹۱): شبیه‌سازی ایدئولوژیک یا بازی استراتژیک؟ ۱۹۶
- بازی دووم (۱۹۹۳): مناقشه، غرقه‌سازی و فرهنگ دگرسازی ۲۲۱
- برای مطالعات بیشتر ۲۲۲
- خلاصه و نتیجه‌گیری ۲۲۴
- مشق: تمرین‌هایی درباره گرافیک سه‌بعدی و بازی‌های نوبتی
- واقعیت و بازی: ورود فرهنگ بازی به هزاره جدید ۲۲۵
- بازی به مثابه جهان، و جهان به مثابه بازی ۲۲۷
- رشد بازی‌های آنلاین ۲۴۵
- اورکوئست، جهان وارکرافت و جهان‌های مجازی دیگر ۲۷۲
- بازی‌های چندوجهی و فراگیر ۲۸۸
- برای مطالعات بیشتر ۲۸۹
- خلاصه و نتیجه‌گیری ۲۹۱
- مشق: تمرین‌هایی درباره واقعیت آمیخته و بازی‌های جمعی
- آماده‌سازی طرح پژوهشی در حوزه مطالعات بازی ۲۹۳
- چگونگی طرح مسأله ۲۹۹
- گزینش و آماده کردن جعبه ابزار روش‌ها ۳۰۲
- روش‌های علوم انسانی ۳۰۴
- روش‌های علوم اجتماعی ۳۱۲
- روش‌های پژوهشی در طراحی

بازی کردن به مثابه یک روش
نوشتن با توجه به مخاطبان

اصطلاحات ۳۲۷

منابع ۳۳۱

نمایه ۳۴۵

۱

مقدمه: مطالعات بازی چیست؟

اگر تعریف بازی را به عنوان فعالیتی قاعده‌مند که در مکان و زمان معین و با معنای مشخصی انجام می‌شود درباره علم به کار ببریم، به این موضوع شگفت‌انگیز می‌رسیم که تمام شاخه‌های علم و آموزش نیز شکل‌هایی از بازی هستند، زیرا هر یک از آن‌ها در بطن گفتمان‌شان با قواعد روش‌شناختی استواری محدود شده‌اند (یوهان هویزینگا)

معنای بازی

بازی کردن در عین حال که جالب و سرگرم‌کننده است، می‌تواند چالش‌های گوناگونی به همراه داشته باشد. مطالعات بازی نیز به خودی خود دارای چنین خصیصه‌ای است. هدف کتاب حاضر راهنمایی خوانندگان برای تحلیل بازی‌ها و تقویت فهم آن‌ها از این پدیده است. این کتاب مقدمه‌ای بر مطالعات بازی است، یعنی حوزه پژوهشی تازه‌ای که بر بازی‌ها و به ویژه بازی‌های دیجیتال تمرکز می‌کند. مطالعات بازی مقوله‌ای کاملاً تازه است، به همین خاطر بهتر است کتاب حاضر را به عنوان مدخلی به این حوزه در نظر گرفت که می‌خواهد دیدگاهی کلی به مخاطبان خود ارائه کند و به علاوه،