

СОДЕРЖАНИЕ

ПРОЛОГ	9
Игры: игровой процесс, создание, исследование игр	9
Игровой процесс	12
Создание игр и геймдизайн	16
Исследования и размышления об играх	23
Благодарность	28
I ИГРЫ	31
Введение	31
Обзор	32
1 Что есть игра? Систематические подходы против исторических	33
Попытки систематических определений	33
Крах систематических определений	35
Историческое определение: иная природа цифровых игр	37
2 Игры в современности	40
Краткая медиаистория	40
Игры	40
Первичная, вторичная и третичная медиальность	43
Футбол: Путь игры сквозь медиальности	46
Четвертичная медиальность: От зрителя к игроку	50
3 Процедурный поворот (с 1950-х годов)	56
Четырехкратное происхождение цифровых игр	56
Цифровые технологии	58
Искусственный интеллект	59
Моделирование полета	60
Виртуализация аналоговых игр	61
Использование цифровых технологий при создании игр	63
Процедурность	64

4 Гиперэпический поворот (с 1970 гг.)	66
От мейнфреймов и аркад до консолей и ПК	67
Инновационный жанр текстовых приключений	68
Эволюция аудиовизуального повествования	70
Гиперэпика	73
5 Гиперреалистический поворот (с 1990-х годов)	78
Цифровая технология	78
От модели романа к модели фильма	80
Гиперреализм	82
Аутентичность и оперативность	84
Инновационный жанр шутера от первого лица	86
6 Две степени инаковости цифровых игр	90
Эволюция игр в аудиовизуальное медиа	91
Цифровые игры в сравнении с аналоговыми играми и линейными аудиовизуальными системами	92
Определяющая среда цифровой культуры	94
7 Взгляд вперед: гипериммерсивный поворот?	96
Эволюция цифровых игр	96
Жизнеподобная активность в играх	99
Утопия голографических приставок	101
Превращение реальной жизни в игровую среду	103
Потенциал гипериммерсивного поворота	106
Отступление: Игра // Фильм	110
Введение	110
Обзор	112
1 Игра и фильм	114
Конкуренция	114
Коллаборация	116
Конвергенция	119
2 Аудиовизуальная конкуренция	124
История медиа	124
Теория медиа	127

3 Формы аудиовизуального повествования	131
Повествование в пространстве и времени	131
Доиндустриальная аудиовизуальная система: Театр	132
Индустриальные аудиовизуальные системы: кино и телевидение	134
Цифровые аудиовизуальные системы: Игры	135
Комплементарность	138
Выводы: четыре «К»	140
II ГЕЙМДИЗАЙН	141
Введение	141
Обзор	144
1 Аналоговый дизайн	145
Эволюция промышленной практики дизайна	146
Эволюция промышленного дизайнерского мышления	148
2 Цифровой дизайн	151
Цифровизация практических методов дизайна	152
Цифровизация дизайнерского мышления	154
3 Краткая история геймдизайна	160
Первые 40 лет	160
Настоящее и будущее	162
4 Области геймдизайна	164
Роль геймдизайнера	164
Триада, тетрада и функция повествования	165
5 Практические методы геймдизайна	169
Процесс разработки игр	169
Принцип миростроительства	172
III ИССЛЕДОВАНИЕ ИГР	176
Введение	176
Обзор	179
1 От теории аналоговых игр к теориям цифровых игр	180
Доиндустриальные теории игр и процесса игры	180
Индустриальные теории игры и процесса игры	184

2 Раскол науки о гейминге	189
Седиментативные подходы: Теории игрового дизайна	189
Экзептационные подходы 1: Социологические теории	192
Экзептационные подходы 2: Теории гуманитарных наук	195
3 Желаетое: Преодоление расколов	198
Стремление к синтезу	198
Адаптивные подходы	202
4 Перспективы исследования 1: Цифровые игры	206
Механика	206
История	207
Эстетика	208
Технология	210
Трансмедиа	211
5 Перспективы исследования 2: Серьезные игры	213
Механика, История, Эстетика, Технология, Трансмедиа	213
Геймификация	216
Оппозиция индустриализму	217
ЭПИЛОГ	220
Академизация и эстетическое производство	220
Образование по геймингу в Германии	221
Структура базового образования	226
Последствия академизации	230
Список литературы	233