

بازی، بازیگوشی خلاقیت و نوآوری

نویسنده:

پاتریک باتسون و پاول مارتین

ترجمه:

مانی شجاعی

ویراستار:

مینا قریب

سرشناسه

: بیتسن، پل پاتریک گوردون، ۱۹۳۸ - م.

Bateson, P. P. G. (Paul Patrick Gordon)

عنوان و نام پدیدآور

: بازی، بازیگوشی، خلاقیت و نوآوری / نویسنده پاتریک باتسون و پاول مارتین ؛ ترجمه مانی شجاعی و ویراستار مینا قریب.

مشخصات نشر

: تهران: ویرسو، ۱۳۹۹.

مشخصات ظاهری

: ص، ۱۹۲ ص.

شابک

: 978-622-97943-0-2

وضعیت فهرست نویسی

: فیپا

یادداشت

: عنوان اصلی: ۲۰۱۳، Play, Playfulness, Creativity and Innovation

موضوع

: بازی‌ها -- جنبه‌های روان‌شناسی

موضوع

: Games -- Psychological aspects

موضوع

: خلاقیت

موضوع

: Creative ability

موضوع

: اندیشه و تفکر خلاق

موضوع

: Creative thinking

شناسه افزوده

: مارتین، پل، ۱۹۵۸ - م.

شناسه افزوده

: Martin, Paul

شناسه افزوده

: شجاعی، مانی، ۱۳۶۷ -، مترجم

شناسه افزوده

: قریب، مینا، ۱۳۳۱ -، ویراستار

رده بندی کنگره

: ۷۱۷BF

رده بندی دیویی

: ۱۵۵

شماره کتابشناسی ملی

: ۷۵۳۸۶۰۹

وضعیت رکورد

: فیپا



ننترویرسو

VIRSU PUBLICATION

نشر ویرسو

امرس : تهران بلوار ارتش خیابان ۷
کوچه شقایق پلاک ۷ واحد ۸

تلفن تماس : ۲۱۲۲۴۶۴۷۳۴

■ شماره شابک : ۲-۹۵۹۸۵-۶۳۲-۹۷۸ ■

VIRSU.IR

عنوان: بازی، بازیگوشی، خلاقیت و نوآوری

مترجم: مانی شجاعی

ناشر: ویرسو

شمارگان: ۱۰۰ جلد

طراح جلد: سجاد خزائی

نوبت چاپ: اول

سال چاپ: بهمن ۱۳۹۹

شابک: ۲-۹۷۹۴۳-۶۲۲-۹۷۸

قیمت: ۵۰,۰۰۰ تومان

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای نشر ویرسو محفوظ است و هرگونه استفاده اعم از بازنویسی، خلاصه برداری، لوح فشرده و هرگونه تکثیر دیگر به طور کلی و جزئی بدون اجازه کتبی ناشر ممنوع و قابل پیگرد قانونی است.

فهرست موضوعی کتاب

۱.....	مقدمه
۵.....	فصل اول: خلاقیت و نوآوری
۵.....	نظریه‌ها
۸.....	تاریخچه
۱۰.....	نتیجه‌گیری
۱۱.....	فصل دوم: بیولوژی بازی
۱۳.....	تعریف بازی
۱۵.....	بازی در انسان‌ها
۱۶.....	بازی بد
۱۸.....	بازی در قلمرو حیوانات
۱۸.....	گروه‌های غیر همگن
۱۹.....	بازی‌های گروهی
۲۰.....	حضور در چرخه زندگی
۲۱.....	حساسیت به تندرستی
۲۲.....	انگیزه‌ی درونی
۲۴.....	تفاوت‌های افراد
۲۶.....	پاسخ به شرایط محیطی
۲۸.....	ارتباطات عصبی در بازی
۳۰.....	نتیجه‌گیری
۳۲.....	فصل سوم: عملکردهای بازی
۳۲.....	چهار پرسش اساسی

۳۳		تئوری‌ها
۳۹		آزمون فرضیه‌های عملکرد
۴۵		تاکتیک‌های جایگزین
۴۷		نتیجه‌گیری
۴۸		فصل چهارم: تکامل و بازی
۴۸		انرژی مازاد
۴۹		مزیت مقدم بر سایر مزایا
۵۱		آزمون نظریه‌های تکاملی بازی
۵۵		بازی و بوم‌شناسی
۵۷		تأثیر بازی بر تکامل
۶۲		نتیجه‌گیری
۶۴		فصل پنجم: اخلاقیت در انسان
۶۶		رابطه بین بازیگوشی و اخلاقیت
۷۰		اهمیت وضعیت روانی
۷۲		تفاوت‌های فردی
۷۶		پذیرش ایده‌های خلاقانه و نوآوری‌ها
۷۸		غربالگری ایده‌ها
۷۹		نتیجه‌گیری
۸۰		فصل ششم: حیوانات یابنده راه‌حل‌های بدیع
۸۱		حل مسائل
۸۶		ایجاد راه‌حل بدیع
۸۹		نتیجه‌گیری

۹۱	فصل هفتم: افراد و سازمان‌ها
۹۱	خلاقیت فردی
۹۹	نقش بازی و بازیگوشی
۱۰۱	نوآوری
۱۰۴	نتیجه‌گیری
۱۰۶	فصل هشتم: بازی و خلاقیت در کودکی
۱۰۷	بازی، بازیگوشی و خلاقیت
۱۱۱	تظاهر به بازی
۱۱۲	سایر آثار بازی
۱۱۳	بازیگوشی و تعلیم و تربیت
۱۱۴	دوره‌های حساس
۱۱۶	نگرانی‌های مربوط به کمبود بازی
۱۱۹	شیوه‌های جایگزین رشد
۱۲۰	نتیجه‌گیری
۱۲۲	فصل نهم: شوخ‌طبعی و بازیگوشی
۱۲۳	لطیفه
۱۲۴	مولد شوخ‌طبعی چیست؟
۱۲۵	شوخ‌طبعی و خنده
۱۲۶	شوخ‌طبعی به عنوان یک نشانه
۱۲۷	شوخ‌طبعی و رفاه
۱۲۸	شوخ‌طبعی و بازیگوشی
۱۲۹	نتیجه‌گیری

۱۳۱	فصل دهم: رؤیاها، داروها و خلاقیت
۱۳۱	رؤیاها
۱۳۶	خیال پردازی
۱۳۷	نتیجه گیری
۱۳۹	فصل یازدهم: هماهنگ سازی جنبه های مختلف
۱۴۱	حل مسائل دشوار
۱۴۲	کمبود بازی در کودکی
۱۴۳	کاربردهایی برای افراد و سازمان ها
۱۴۵	پیشنهادهای و پژوهش آینده
۱۴۸	یادداشت ها:
۱۵۴	منابع و مأخذ:

www.ketab.ir

پیش گفتار نویسنده:

تاریخچه این کتاب به ۳۵ سال پیش بر می گردد یعنی زمانی که جمعیتی از گربه‌ها در زیر گروه رفتارشناسی حیوانات دانشگاه کمبریج جمع آوری شد تا بر روی بازی بچه گربه‌ها تحقیق شود و این تحقیق می توانست منشأ رفتار در سایر گونه‌ها از جمله انسان را آشکار کند. گروهی کوچک از دانش آموختگان فارغ التحصیل دانشگاه به همراه دستیاران محقق، بیش از ۱۵ سال بروی این پروژه کار کردند. هر دو بخش از این گروه رؤیای نوشتن این کتاب در ارتباط با بازی را در سر داشتیم. از طرفی مسئولیت‌های بسیار دیگری هم فکر ما را مشغول ساخته بود. به دلیل اینکه ما در زمینه نگارش دو کتاب دیگر باهم همکاری می کردیم، کار بر روی کتاب پیش رو بارها و بارها به تعویق افتاد. یکی از دو کتاب ذکر شده اکنون به چاپ سوم رسیده است (باتسون و مارتین ۱۹۹۹، مارتین و باتسون ۲۰۰۷). در نهایت ما به بسط ایده‌های خود در مورد بازی در این کتاب پرداختیم.

تعاریف متعدد مربوط به واژه "بازی"، سردرگمی‌های زیادی را ایجاد کرده است و باعث ایجاد دیدگاهی شده که آن را رمز آلود و فراتر از مرزهای دانش قرار می دهد. طبقه‌بندی بازی همانند دیگر رفتارهای "غیر جدی" موجب ساده انگاشتن این فعالیت شده که این تصور را ایجاد کرده که احتمالاً خروجی مفیدی هم در انسان و سایر گونه‌ها نخواهد داشت. ما به طور ویژه به ارتباطات میان بازیگوشی و خلاقیت علاقه‌مند شدیم و از تفاوت میان تولید اشکال جدید رفتاری یا فکری (خلاقیت) و اجرای ویژه‌ای از ابداعات مهم (ابتکار) آگاه شدیم. بدون شک این کتاب دارای اشکال متفاوت‌تر از آنچه ما در اصل تصور می کردیم شده است و تمرکز ما بروی سایر جنبه‌های مسائل انسانی توسعه یافته است. یک بازی مهیج می تواند یک تجارت مهم محسوب شود.

یکی از خوانندگان غیرمتخصص، پیش‌نویس اولیه کتاب درباره استفاده محتاطانه ما از عباراتی مانند "می‌تواند مهم باشد" و غیره گله‌مند بود، اگرچه در آن زمان ما اعتقاد به آن و آگاهی کافی برای اظهارنظر قاطعانه نداشتیم. ما قبول داریم که مفاهیم این کتاب تخصصی و دانشگاهی است و هر جا که مدارک گنگ و ناقص باشد متعاقباً اعلام کرده‌ایم. بخش‌هایی از این کتاب به کمک زیست‌شناسان و روان‌شناسان دانشگاهی تکمیل شده است. تأکید ما بر مدارک تجربی و آزموده شده است تا تئوری و نیاز به تحقیقات بیشتری است زیرا این مدارک کامل نیستند. ما امیدواریم که نتایج گردآوری شده ما مورد توجه آن‌هایی که به دلیل مصلحت جامعه و یا منافع تجاری به خلاقیت و نوآوری اهمیت می دهند، قرار گیرد. بازیگوشی در دنیای بزرگسالان بر گسترش ایده‌های نو تأثیر می گذارد و بر روابط افراد هم نفوذ گسترده‌ای دارد. با توجه به اهمیت بازی در رشد و نمو کودک، امید می‌رود که مسئولین آموزشی هم این کتاب را مورد مطالعه قرار دهند.

پاتریک باتسون

پاول مارتین

نوامبر ۲۰۱۲