
روان‌شناسی بازی و رفتار

Gamer Psychology and Behavior
Barbaros Bostan

www.ketab.ir

مترجمین:

بهنام نعیمی

ساره اسماعیلی

عنوان و نام پدیدآور	: روانشناسی بازی و رفتار = /Gamer Psychology and Behavior
مشخصات نشر	: [ویراستار بارباروس بوستان]؛ مترجمین بهنام نعیمی، ساره اسماعیلی، تهران: ندای کارآفرین، ۱۳۹۷.
مشخصات ظاهری	: ۱۷۶ص.
شابک	: 978-600-482-202-2
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
یادداشت	: عنوان اصلی: Gamer psychology and behavior, 2016.
یادداشت	: کتابنامه.
موضوع	: بازیهای ویدئویی -- جنبه‌های روانشناسی
موضوع	: Video games -- Psychological aspects
شناسه افزوده	: بوستان، بارباروس، ویراستار
شناسه افزوده	: Bostan, Barbaros
شناسه افزوده	: نعیمی، بهنام، ۱۳۶۸ - مترجم
شناسه افزوده	: اسماعیلی، ساره، ۱۳۶۷ - مترجم
رده بندی کنگره	: GV۱۴۶۹/۳۴/۹۰۹۱۹۷
رده بندی دیویی	: ۱۹/۷۹۱
شماره کتابشناسی ملی	: ۸۴۲۰۹۴

نام کتاب : روان‌شناسی بازی و رفتار

مترجمین : بهنام نعیمی - ساره اسماعیلی

صفحه آرا : اکرم ملک نژاد

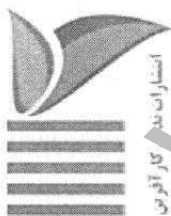
طراح جلد : آرش جهانی

تیراژ : ۱۰۰۰ نسخه

نوبت چاپ : ۱۳۹۷ اول

قیمت : ۲۲۵۰۰ تومان

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۴۸۲-۲۰۲-۲



تهران، خیابان انقلاب، خیابان فخررازی، نبش کوچه انوری، پلاک ۲۹

تلفن تماس: ۶۶۴۰۲۷۲۲

WWW.NedaveKarafarin.ir

فهرست مطالب

۹ درباره نویسنده
۱۱ درباره مشارکت کنندگان
۱۵ فصل اول - عصب روانشناسی و بازی
۱۵ بخش ۱- بازی‌های خشن ویدیویی و فرایندهای شناختی
۱۵ رویکرد عصب روانشناسی متهان ایراک، گن سیلا و دیکل کاپان
۱۷ عصب زیست شناسی و اعتیاد به بازی
۱۷ بازی‌ها و ویدئویی و فرایندهای شناختی
۱۹ تئوری و ادراک دیداری - فضایی
۲۰ بازدارندگی
۲۱ لیست علائم اعتیاد به بازی
۲۱ مقیاس اعتیاد به بازی
۲۲ وظایف حافظه کاری
۲۲ وظیفه بازشناسی شی
۲۳ وظیفه حافظه دیواری و فضایی
۲۳ وظیفه بازدارندگی پاسخ
۲۴ وظیفه حافظه هیجانی
۲۵ روش مطالعه
۲۵ بحث و نتیجه گیری
۳۰ بخش ۲- چرا بازی‌ها سرگرم کننده هستند؟ سیستم پاداش در بازی
۳۰ مصطفی بالکایا و گاون کاتاک
۳۱ بازی و مسابقه
۳۳ تکامل بازی
۳۶ پاداش و شرطی سازی عامل
۳۷ سیستم پاداش
۳۸ پاداش‌های ذاتی و انگیزش
۳۸ محرک بازی به عنوان پاداش
۴۰ ادبیات بازی (چرا ما بازی می کنیم)
۴۷ فصل دوم- رفتار بازیکن و بازی
۴۷ بخش سوم - لذت در درد: چگونه تجمع در سیستم بازی می تواند منجر به غم و اندوه شود؟

۴۷	سکلن آزرکان، سرکان سن گان
۴۷	لذت یا درد در مقابل لذت در درد
۴۹	تئوری پیش بینی، پیش بینی لذت در مقابل درد مانند موفقیت در برابر ضرر و زیان در تصمیم گیری
۵۰	ارتقاء یا جلوگیری
۵۶	تمرکز تنظیمی، تناسب تنظیمی و رفتار بازی غیر عادی
۶۰	نتیجه
۶۳	بخش ۴- رفتار هدف گرایی بازیکن در بازی های کامپیوتری
۶۵	مکانیسم بازی
۶۸	توانایی های نبرد
۶۸	توانایی های تکاور
۷۰	توانایی های روح
۷۰	ارتقاء
۷۰	نشانه ها
۷۰	موقعیت بازی
۸۰	بخش ۵- طراحی و تیری برض، اعتراض
۸۰	نگاهی به گذشته بازی های گان
۸۱	اعتراض های پارک گزی و بازی های ویدیویی
۸۴	مفاهیم کلیدی و ادراک بازی های ویدیویی پارک گزی
۹۰	ارزیابی بازی های ویدیویی پارک گزی
۹۴	نتیجه
۹۶	بخش ۶- نمایه سازی روانشناختی بازیکن با الگوهای
۱۰۰	هدف مطالعه
۱۰۲	نمایه ساز بازیکن
۱۰۲	توصیف الگوهای نمایه ساز
۱۰۳	الگوهای مداوم
۱۰۳	الگوهای غیرمداوم با آخر بازی
۱۰۵	الگوهای غیر مداوم با بازی آخر و نه
۱۰۶	ساختار نمایه ساز و الگوهای پردازش
۱۰۸	نتیجه گیری

۱۱۱	فصل سوم - روان شناسی بازیکن و انگیزش ها
۱۱۱	بخش ۷ - طراحی بازی و روان شناسی بازیکن
۱۱۲	واقع گرایی / باورپذیری
۱۱۷	پیچیدگی / قابلیت بازیابی
۱۲۰	رضایت / سرگرمی
۱۲۲	حضور / غوطه وری
۱۲۴	آزادی / انتخاب
۱۲۷	نتیجه
۱۲۸	بخش ۸ - نظریه خودمختاری در بازی های دیجیتال
۱۲۸	روان‌نامه رفتاراری
	نظریه خودمختاری را با تضعیف بر پاداش ها در انگیزش ذاتی بر طبق نظریه خودمختاری
۱۳۱	(SDT)
۱۳۲	انگیزش های درونی و بیرونی در بازی ها
۱۳۴	نیازهای روانشناختی پایه
۱۳۶	نیازهای روان شناختی پایه در بازی ها
۱۳۷	بخش های بازی و نیازهای روانشناختی
۱۴۱	نتیجه
۱۴۲	بخش ۹- اکتشافات در انگیزش های بازیکن
۱۴۵	هدف مطالعه
۱۴۶	فراگیری و کسب
۱۵۳	منابع