

گیمرها، الگوهای روانشناختی و رفتاری

ویراستار: بارباروس بستان

مترجمان:

محمد رضا وفائی

نسیم السادات حسینی



انتشارات دانشگاه صدا و سیما



- عنوان و نام پدیدآور : گیمرها؛ الگوهای روان‌شناختی و رفتاری / ویراستار بارباروس بستان؛ مترجمان محمدرضا وفائی، نسیم‌السادات حسینی؛ ویراستار ابراهیم حقیقی.
- مشخصات نشر : تهران: دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، انتشارات، ۱۳۹۷.
- مشخصات ظاهری : ۲۷۲ ص.: مصور، جدول، نمودار.
- شابک : ۹-۳۹-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸
- یادداشت : عنوان اصلی: Gamer psychology and behavior, 2016.
- یادداشت : کتاب حاضر با حمایت مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ترجمه شده است.
- یادداشت : کتابنامه.
- عنوان دیگر : روان‌شناسی بازی و رفتار.
- موضوع : ازیک‌ن‌ان بازی‌های ویدئویی -- روان‌شناسی Psychology --- Video gamers
- موضوع : بازیهای ویدئویی -- جنبه‌های روان‌شناسی Video games -- Psychological aspects
- شناسه افزوده : بوستان، بارباروس، ویراستار Bostan, Barbaros
- شناسه افزوده : وفائی، محمدرضا، ۱۳۶۵ - مترجم
- شناسه افزوده : حسینی، نسیم‌السادات، ۱۳۶۷ - مترجم
- شناسه افزوده : مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) Digital games research center
- شناسه افزوده : بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- شناسه افزوده : دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، انتشارات
- رده‌بندی کنگره : الف ۱۳۹۷/۹/۱۶۶۹/۳۴ د.ب.ی: ۷۹۴/۸۰۱۹ شماره کتاب‌شناسی ملی: ۵۴۵۰۱۸۳



انتشارات دانشگاه صدا و سیما

عضو انجمن فرهنگی ناشران کتاب دانشگاه

گیمرها؛ الگوهای روان‌شناختی و رفتاری

مترجمان: محمدرضا وفائی - نسیم‌السادات حسینی

ویراستار: ابراهیم حقیقی

امور چاپ و نشر: محمدباقر ایزدی

صفحه‌آرا: مرتضی ندری طراح جلد: مهدیه سادات حسینی

چاپ و صحافی: کهن

شمارگان: ۵۰۰ نسخه چاپ اول: ۱۳۹۷ قیمت: ۳۵۰۰۰ تومان

شابک: ۹-۳۹-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸

کلیه حقوق این اثر متعلق به دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران است.

تهران - خیابان ولی عصر (عج)، ابتدای بزرگراه نیایش - دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران.

انتشارات (تلفن و دورنگار) ۲۲۶۵۲۸۴۴ - فروشگاه ۲۲۱۶۸۶۲۰

www.iribu.ac.ir

فهرست

بخش اول: عصر روان‌شناسی و انجام بازی‌های ویدیویی

فصل اول: بازی‌های ویدیویی خشن و فرایندهای شناختی؛

رویکرد عصب‌روان‌شناختی ۱۵

متهان ایراک، جان سویلر و دیوید پاپایان

فصل دوم: چرا گیم‌ها مفرح‌اند؟ حمام پداش در مغز انسان ۴۷

مصطفی بالکایا و گوون چاتاک

بخش دوم: رفتار بازیکن و روند بازی

فصل سوم: لذت توأم با درد: اثبات در سامانه‌های رای جگونه

به اندوه می‌انجامد؟ ۷۵

سلجن اوزتورکجان و سرجان سنگون

فصل چهارم: رفتار هدفمند بازیکن در بازی‌های رایانه‌ای ۱۰۱

بارباروس بستان و سر جان آلتون

فصل پنجم: طراحی و بازی برای اعتراض: نگاهی دوباره به بازی‌های گزی ۱۲۷

تونگوج ابراهیم سزن و دیگدم سزن

فصل ششم: نیمرخ‌سازی روان‌شناختی بازیکن از طریق الگوهای عمل ۱۵۷

بارباروس بستان و گوخان شاهین

بخش سوم: روان‌شناسی و انگیزش‌های بازیکن

- فصل هفتم: طراحی بازی و روان‌شناسی گیمرها ۱۸۳
بارباروس بستان و اوزهان تینگوی
- فصل هشتم: نظریه خودتعیین‌گری در بازی‌های دیجیتال ۲۱۱
احمت اویسال و ایرم گوکجه ییلدیریم
- فصل نهم: کایس در انگیزش‌های بازیکن: نیمرخ گیم ۲۳۵
بارباروس بستان و گوون چاتاک
- اعلام ۲۶۲