

游戏心理学



[游戏心理学_下载链接1](#)

著者:陈京炜 著

出版者:中国传媒大学出版社

出版时间:2015-12

装帧:平装

isbn:9787565715150

《游戏心理学》是数字游戏设计专业基础理论教材。经过作者多年理论研究、业界调研和教学实践，系统而深入浅出地介绍了数字游戏中的心理学原理，帮助读者了解游戏玩家心理并适当运用于数字游戏设计中。

《游戏心理学》适用于数字游戏设计相关课程教材，也可作为游戏设计爱好者自学用书。

作者介绍:

目录: 前言

第一章 导论

第一节 心理学

第二节 游戏心理学

一、游戏心理学元素

二、心理学中的批判性思维和科学思维

第二章 心理学的生理基础

第一节 脑与神经

一、二元论

二、惊人的假说

三、神经系统

四、脑结构及功能

第二节 人类感觉

一、视觉系统

二、听觉系统

三、嗅觉和味觉

四、肤觉和触觉

五、前庭觉和动觉

六、感觉适应

七、心理物理学

第三节 游戏中的感觉应用

一、认知地图

二、用户界面

第三章 游戏即学习

第一节 行为主义心理学

一、行为主义的历史背景

二、行为主义心理学创立

三、经典条件反射：学习可预期的信号

四、操作性条件作用：对行为结果的学习

第二节 学习

一、社会学习理论

二、记忆

三、教学机器与程序教学

四、应用游戏

第四章 游戏黏性

第一节 游戏黏性机制

一、概述

二、动机

三、沉浸

四、游戏性

第二节 游戏成瘾

第五章 网游与营销

第一节 网游群体

- 一、群体影响
- 二、网游玩家的心理需求
- 第二节 游戏营销
- 一、用户留存
- 二、游戏推广
- 三、游戏评选中的心理因素
- 第六章 游戏玩家心理
- 第一节 人格心理学
- 一、人格
- 二、精神分析理论
- 三、特质流派理论
- 第二节 玩家类型
- 一、巴图玩家模型
- 二、扩展的八种玩家
- 三、趣味类型理论
- 四、基于自我价值与责任感的玩家分类
- 第三节 玩家情绪与暴力攻击
- 一、情绪
- 二、攻击与暴力
- 第七章 儿童心理与游戏
- 第一节 人类的发展
- 一、性心理理论
- 二、心理社会发展理论
- 三、认知发展理论
- 四、学习理论
- 五、生态系统理论
- 第二节 儿童游戏
- 一、为儿童设计游戏的原则
- 二、未来儿童游戏设计方向
- 三、制作和推广儿童游戏的注意事项
- 第三节 游戏中的道德与文化
- 一、游戏与道德
- 二、游戏与文化
- 第八章 游戏心理学研究方法
- 第一节 基本研究方法
- 一、科学解释的本质
- 二、基本研究方法
- 第二节 游戏测试
- 一、游戏测试概述
- 二、分阶段测试
- 三、游戏测试问题设计
- 四、通过心理生理学研究玩家精神状态
- 五、数据度量分析
- 第九章 游戏开发团队建设
- 第一节 独立游戏团队
- 一、独立游戏团队架构
- 二、制作人与策划师
- 第二节 独立游戏团队运作
- 一、敏捷开发
- 二、时间估算
- 三、协同与个性
- 四、团队情绪
- 参考书附录及扩展阅读
- 后记

• • • • • ([收起](#))

[游戏心理学 下载链接1](#)

标签

心理学

游戏设计

游戏

¥

心理本

历史

评论

【这其实是一本人性大全】

写的真心好！相当于把与游戏有关的心理学理论知识系统化整理在一起，并且抛出问题让读者思考，而且文风幽默且亲切。

难得的立足心理学理论对玩家心理进行讨论的教材，简洁明了，干货居多，例证能够确保理解教材，涉及的游戏实例也是易于接触到的有名游戏，每个章节也给出了具有建设性的问题思考，可以说是不错的设计类书目

比较全面的列举了一些有用的心理学原理，比较缺的还是一些实际游戏案例结合的说明。

很好，很基础，不至于太乏味，感兴趣的可以一读，很好的游戏行业入门书

分析到位 值得整理脉络的一本书

算是对游戏专业的同学对游戏中的心理学问题做一个指导吧，是心理学在游戏设计领悟的具体应用。想起自己中学对游戏特别的沉溺，大概也是那段特别需要与人交流吧！

挺基础的，适合不了解心理学的游戏人士稍做了解，知识稍微有些浅，但鉴于写的时间比较早，还是给个四星吧

[游戏心理学_下载链接1](#)

书评

[游戏心理学_下载链接1](#)