

ДЖЕЙМИ
МЭДИГАН

ПСИ ХОЛО ГИЯ



ВЗГЛЯД
ПСИХОЛОГА
НА ВИДЕОИГРЫ,
ГЕЙМЕРОВ
И ИГРОВУЮ
ИНДУСТРИЮ

ВИДЕО ИГР

ОГЛАВЛЕНИЕ

Благодарности	9
Вступление	10
Часть первая. Те, кто играет	21
I. Почему нормальные люди сходят с ума в онлайн?	23
II. Почему люди читают, взламывают игры и подсматривают в гайды?	42
III. Почему фанбои и фангерлы столь боевиты?	61
IV. Почему мы испытываем ностальгию по хорошим старым играм?	84
Часть вторая. Те, кто делает	101
V. Как игры побуждают нас набирать очки и соревноваться?	103
VI. Как игры побуждают нас гриндить, выполнять побочные задания и гоняться за ачивками?	121
VII. Как разработчики поддерживают нашу охоту за новым лутом?	140
Часть третья. Те, кто продает	157
VIII. Как игры втягивают нас в воображаемые миры?	159
IX. Почему мы сходим с ума на цифровых распродажах?	179
X. Как игры и приложения приучают нас к микротранзакциям?	199
XI. Как игры заставляют игроков продолжать платить?	227
XII. Как игры продают себя через самих игроков?	242
Часть четвертая. Сами игры	265
XIII. Мы формируем аватаров или же аватары формируют нас?	267
XIV. Почему мы так любим жестокие игры и стоит ли начинать беспокоиться?	284
XV. Делают ли нас игры умнее?	306
Заключение. Каков дальнейший путь для игр и психологии?	325
Библиография	331