

## عنوان مقاله:

بازیکنان سایبورگ: رابطه انسان و فناوری در مواجهه با بازی های ویدئویی

## محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

## نویسندگان:

ریحانه رفیع زاده اخویان - دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا

میتریا معنوی راد - دانشیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا

## خلاصه مقاله:

بازی های ویدئویی گونه های هنری جدید مبتنی بر فناوری هستند که با برخورداری از ویژگی های تعامل و غوطه وری، چارچوب هایزیبایی شناسی خاص خود را می طلبند. نظریه پردازان فلسفه تکنولوژی با رویکردهای مختلفی به شناخت نقش فناوری بر ادراک و رفتار کاربران آنها پرداخته اند که از آن جمله کاربرد رویکردهای فرهنگی و تبیین نسبت های چهارگانه انسان با فناوری توسطدون آیدی است. در این مقاله بر پایه نظرات دون آیدی صورت بندی های جدید بیانگر نسبت انسان با فناوری در مواجهه با بازی هایویدئویی مورد توجه قرار می گیرد. بازیکنان بازی های ویدئویی در تجربه این بازی ها، وارد رابطه غوطه وری با فناوری می شوند که درآن، خود فناوری دارای قصدیت نسبت به بازیکن است. با پوشش دستگاه های بازی بر داده های حسی، بدن های بازیکنان با فناوریتلفیق می یابند. این بدن های ترکیبی- ساخته شده از بازیکن و دستگاه بازی- سازنده موجودیت تازه ای دربازی های ویدئویی یعنیسایبورگ هستند. بازیکن سایبورگ، در ارتباط با فناوری قرار نمی گیرد بلکه موجودیت تازه‌ای است که با فناوری متحد می شود و درجهان بازی معنا می یابد.

## کلمات کلیدی:

بازی های ویدئویی، دون آیدی، سایبورگ، غوطه وری، بازیکن

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1167224>

