

عنوان مقاله:

بازآفرینی روابط اجتماعی در بازی های رایانه ای

محل انتشار:

اولین کنفرانس بین المللی روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و فلسفه (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 5

نویسنده:

الناز حیدران مقدم - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته هنرها ی رای انه ای گرای ش تولید بازی های رای انهای دانشکده چندرسانهای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

توسعه تکنیک‌هایی برای تحلیل روابط اجتماعی، توانایی بالایی در ساخت بازی‌هایی دارد که ما را بهتر درک میکنند و قادر به ایجاد محیطی تعاملی در سطح اجتماعی برای ما هستند. تحقیق پیشرو بیشتر بر بازی‌هایی تمرکز دارد که سعی در بازآفرینی قوانین دنیای واقعی در دنیای مجازی بازی‌های رایانه ای دارد. هدف از غوطه وری در چنین بازی‌ها یی این است یک محیط واقعی، حضوری، با تمام پیچیدگی‌های تعاملات فنی و اجتماعی بازسازی شود. برخلاف دست‌آورد‌های پیشین اکنون دیگر برقراری روابط اجتماعی، محدود به بازی‌های چندکاربره نیست و در تمامی بازی‌های طراحی شده ردپایی از برقراری روابط اجتماعی به مقاصد مختلف دیده میشود. در تحقیق پیشرو سعی شده است که اساس روابط اجتماعی و حضور آن در بازی‌های رایانه‌ای به عنوان عنصری کلیدی در طراحی بازی‌های جدی با رویکردهای رفتاری و روانشناسی و همچنین به عنوان عاملی در جهت نزدیکتر کردن جهان بازی‌ها به جهان واقعی و باورپذیری بیشتر مورد بحث قرار گیرد.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای؛ روابط اجتماعی؛ جامعه مجازی؛ تعامل مجازی.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1699044>

