

## عنوان مقاله:

نقش واسطه های کنترلی در نگاشت طرح واره بدن بازیکن در بازی های ویدئویی

## محل انتشار:

فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، دوره 9، شماره 34 (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 30

## نویسندگان:

ریحانه رفیع زاده - دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران

میترآ معنوی راد - دانشیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران

نیکیا لیبرائی - دانشیار دانشگاه جیانوتانگ، شانگهای، چین

## خلاصه مقاله:

بازی های ویدئویی از پرمخاطب ترین انواع هنر های نورسازانه ای به شمار می آیند که به دلیل تعاملی بودن و حضور واسطه های کنترلی، که میان بازی و بازیکن اتصال برقرار می کنند، از اهمیت بسزایی برخوردار هستند. طرح این پرسش که چگونه کنترل گرها در بازی های ویدئویی، طرح واره بدنی بازیکن را در جهان بازی ویدئویی نگاشت می کنند، هدف اصلی این پژوهش بود. روش پژوهش مورد کاوی بوده و گردآوری مطالب به صورت کتابخانه ای انجام شد و شامل اسناد ویدئویی و مشاهده بوده است. برای تحلیل داده ها از روش «تبیین ساختارها» استفاده شد. یافته های پژوهش نشان داد که بازیکن با استفاده از کنترل گرهای مبتنی بر حرکت، کنش بیشتری داشت و کنترل گر نگاشت متجانسی از طرح واره بدن برجهان بازی انجام می داد. اما نتایج بیانگر این مسئله بودند که به دلیل انقطاع مادی میان دو جهان مجازی و فیزیکی و مشکلاتی نظیر عدم تولید نیروی بازخوردی و مسائل ناشی از عملکرد هوش مصنوعی، شاکله بدن با فقدان دریافت اطلاعات صحیح در کارکرد خود مواجه شد و بازیکن نمی توانست حسی واقعی و متناسب با عمل خود را تجربه کند.

## کلمات کلیدی:

بازیکن، تن یافتگی، شاکله بدن، نگاشت، واسطه کنترلی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1801990>

