

عنوان مقاله:

عناصر شکل دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی های رایانه ای

محل انتشار:

فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، دوره 7، شماره 26 (سال: 1393)

تعداد صفحات اصل مقاله: 24

نویسندگان:

بهروز مینایی - استادیار دانشگاه علم و صنعت ایران

علی رازی زاده - دانشجوی دکتری حکمت هنر دینی، دانشگاه ادیان و مذاهب

خلاصه مقاله:

امروزه بازی های رایانه ای، به عنوان رسانه ای تعاملی، محیطی برای کاربران خود فراهم کرده اند که موجب ایجاد حس حضور در آنها می شود. حس حضور در فضای مجازی بازی های رایانه ای، به هم ذات پنداری و حتی فراتر از آن، به یکی شدن کاربر با شخصیت درون بازی منجر می شود. یکپسند شدن کاربر با شخصیت درون بازی، هویتی مجازی برای او به وجود می آورد. با گذشت زمان و تداوم حضور در فضای بازی های رایانه ای، هویت واقعی کاربر با هویت مجازی درهم می آمیزد و تغییر و تحول آن تابعی از متغیرهای عناصر مجازی می شود. پرسشی که مقاله حاضر در صدد پاسخ به آن برآمده، چگونگی به وجود آمدن حس حضور در کاربران بازی های رایانه ای و کیفیت تأثیرگذاری هویت مجازی این رسانه نوظهور بر هویت واقعی مخاطب است. از این رو با توجه به دیدگاه نظریه پردازان حوزه رسانه های تعاملی و با گردآوری داده ها به صورت کتابخانه ای و تبیین آنها به صورت توصیفی تحلیلی، این فرض بررسی می شود که به واسطه فرم زیبایی شناختی سینمایی، روایت های تعاملی و ظرفیت های منحصر به فردی که این رسانه در اختیار بازی های رایانه ای قرار می دهد، زمینه ایجاد محیطی فراهم می شود که به تبع ایجاد حس حضور در کاربر، هویت واقعی او را دستخوش دگرگونی می کند.

کلمات کلیدی:

بازی های رایان های، حس حضور، فضای مجازی، هویت مجازی، هویت واقعی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/541781>

