

عنوان مقاله:

طراحی و پیاده سازی شبیه ساز زندگی اجتماعی مبتنی بر مولفه های هوش اجتماعی با استفاده از روند توسعه چاپک

محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

هیلا هومند - پژوهشگر دانشکده چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

پریسا عبداللهی - پژوهشگر دانشکده چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

صمد روحی - عضو هیات علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

در عصر حاضر پیشرفت تکنولوژی توجه اغلب انسانها را به سمت خود جلب کرده است و این امر بدین معنا است که افراد به جای اینکه زمان خود را صرف تعامل رودرو با یکدیگر کنند، به طور مداوم در حال جستجوی خوشبختی و زندگی ایده آل در دنیای مجازی هستند و از انسانهایی که در کنارشان حضور دارند بیخبر و غافلند. چنین مرزهایی که افراد در اطراف خود میسازند به مرور زمان باعث به وجود آمدن فاصله و جدا شدن از سایرین میشود. در راستای این تغییرات در دنیای واقعی شاهد کمبود ارتباطات انسانی و روابط سالم هستیم که امروزه از مشکلات اساسی جوامع محسوب میشوند. با آگاهی از این امر که جداسازی انسان امروزی از دنیای مجازی خود، کار ساده ای نیست بنابراین در طی روند روبرویی با این مسئله می بایست در پی به چالش کشیدن افراد با موضوعاتی ازاین دست و البته در قالب فضای مجازی باشیم، چراکه زمان حل چنین مشکلاتی تنها از طریق پند و اندرز به پایان رسیده است. بخش مهمی از این مشکلات ناشی از ضعف در معقوله هوش اجتماعی میباشد. هوش اجتماعی را به طور کلی میتوان باصلاحیت در ایجاد روابط اجتماعی برابر دانست. ازاینرو، در این مقاله، ما سعی داریم بازی رایانه ای که درنمایه آن بر اساس مولفه های هوش اجتماعی است را با استفاده از روش توسعه چاپک پیاده سازی کنیم تا افراد همزمان با قرار گرفتن در دنیای مجازی و دلخواه خود روش ایجاد روابط اجتماعی مناسب با هموعان خود در دنیای واقعی را نیز بیاموزند.

کلمات کلیدی:

هوش اجتماعی، مولفه های هوش اجتماعی، تست ترومسو، بازی رایانه ای روابط اجتماعی، توسعه چاپک

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/732306>

