禪

[redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted]

بازیکنان قرار میدهد : نمایش وضعیت ذهنی و جسمی بازیکن در حین بازی.

او و همکارانش نمونه آزمایشی از نرمافزاری ارائه کردهاند که دادههای فیزیولوژیکی بازیکن را از طریق یک دستبند مشابه Fitbit دریافت کرده و این دادههای جمعآوری شده را بصورت نمودارهایی روی صفحه نمایش میدهد. آنها علاوه بر این از یک نرمافزار تشخیص چهره هم استفاده میکنند که حالات احساسی چهره بازیکن نظیر شادی، تعجب، خشم، نفرت، غم یا ترس را تشخیص داده و بر اساس آن یک شکلک گرافیکی روی نمایشگر نشان میدهد .

این محققان گروهی از بینندهها را مورد بررسی قرار دادند . در یک ساعت اول به آنها اطلاعات بیومتریک بازیکن ارائه نشد و در یک ساعت بعدی حین پخش زنده بازی، این اطلاعات هم در اختیار بیننده قرار گرفت. 70 درصد از این بینندگان بیان کردند که وقتی میتوانستند این اطلاعات را ببینند لذت بیشتری از بازی بردهاند .

هرچند این یک تحقیق آزمایشی محدود بود با این حال Robinson معتقد است که افزوده شدن این اطلاعات به پخش زنده بازی، حتی افرادی را که هرگز بازیهای ویدیویی را تماشا نمیکردند نیز علاقهمند کرد و البته این راهی مناسب است برای فهمیدن اینکه در فکر بازیکنان چه می گذرد .

نویسنده :
مهدی صنعتجو
منبع :
نیوساینتیست
دسته بندی:
اخبار جهان
هنر و سرگرمی
تاریخ انتشار :
15:40 - 26/05/1396
برچسب:
ضربان قلب - جذب مخاطب - بازیهای رایانهای - مسابقات بازیهای الکترونیکی - Twitch - ضربان قلب در بازی

نشانی
□□□□: https://www.shabakeh-mag.com/news/world/9208/%D8%AC%D9%84%D8%A8-%D9%85%D8%AE%D8%A7%D8%B7%D8%A8-%D8%A8%D8%A7-%D9%86%D9%85%D8%A7%DB%8C%D8%B4-%D8%B6%D8%B1%D8%A8%D8%A7%D9%86-%D9%82%D9%84%D8%A8