

عنوان مقاله:

ماشینیم، زبان و بیان

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسنده:

سیدرحیم هاشمی کروی - دانش آموخته‌ی کارشناسی ارشد پژوهش هنر گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب

خلاصه مقاله:

این مقاله به بررسی ماشینیم که شیوه‌ی جدیدی از بیانگری هنری بوده و در پیرامون هنر بازی شکل گرفته است میپردازد. صرفنظر از بررسی تأثیرات بازیهای ویدیویی بر مخاطب، شیوهی نگاه به این نوع بازیها منجر به ایجاد سبک خاصی از تولیدات سمعی و بصری شده است که ما امروزه آن را ماشینیم مینامیم. اما سوال اینجاست که ماشینیم چگونه و در چه بستر و توسط چه کسانی به وجود آمده است و اساساً آیا این مفهوم، هنر است یا خیر دغدغه و هدف این نوشتار بررسی نظرات آثار متفکران دربارهی رسانهی نوظهور ماشینیم است. از تعاریف و منشا پیدایش، نحوه روایت، مفهوم بازسازی که بولتر و گروسین آن را مطرح کردهاند و نیز اثبات هنر بودن ماشینیم از نظر جکینز و پیکارد سخن گفته میشود. ماشینیم یک ژانر جدید سینمایی و یک تکنیک برای تولید فیلم با استفاده از بازیهای ویدیویی است. با توجه به مباحث نظری مربوط به این موضوع، و با رویکرد تحلیلی-توصیفی، مهمترین منابع این نوشتار، کتب و مقالاتی است که به صورت اینترنتی و از طریق گوگل اسکولار به دست آمده اند

کلمات کلیدی:

ماشینیم، بازسازی، روایت، هنر بازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696858>

