

عنوان مقاله:

واکاوی تعریف هنر در بازی های رایانه ای و موبایلی، نمونه موردی: بازی انگری بردز

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

عباس غفاری - دکترای معماری، استادیار دانشکده معماری و شهرسازی و رییس دانشکده چندرسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

الهام آذربیزین - کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده فرش، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، مدرس دانشکده چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز،

پریسا علیخانی - کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده فرش، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، مدرس دانشگاه فرهنگیان شهرکرد

خلاصه مقاله:

گرایش به بازی های رایانه ای و موبایلی از اواخر دهه 1970 میلادی شروع شده و هر روز نیز بر عطش کاربران برای بازی کردن افزوده میشود. امروزه بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت هنری قدرتمند در استفاده از عناصر بصری و زیبایی- شناسانه برای بیان هنری هستند که قادر به تاثیرگذاری عمیق بر جامعه و تولید اقتصادی بالا نیز میباشند، لذا دور از انتظار نیست که بتوان آنها را به عنوان یک اثر هنری تعریف کرد. در این پژوهش نگارندگان به روش کتابخانه ای و توصیفی- تحلیلی و روش تحلیل عقلی تلاش کردند تا بتوانند تعریفی را برای هنر بازی ارایه دهند. بنظر میرسد که این هنر در قالب هیچکدام از تعاریف بازنمایی، فرانمایی، فرمالیسم و غیره نمیگنجد و خود در تلاش است تا تعریف جدید از هنر را ارایه دهد که نگارندگان آنرا به این صورت تعریف کردهاند؛ هنر بازی ایجاد تعامل سازنده میان کاربر و بازی است، به صورتی که برای وی احساس حضور فضایی و غرق شدگی در ضمن ایجاد هیجان و لذت بر اثر وجود جذابیت بصری و آزادی عمل به وجود آید.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای و موبایلی، هنر، انگری بردز

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/821739>

