



Игры будущего и их роль в массовой культуре

Артемий Малков

Flash GAMM

Киев 2009

Интересное время

- Игры замочат Кино и станут мейнстримом искусства
- Разве игры – искусство? Искусство – не только фан, искусство это вроде как большее.
- Потееоретизируем: попса и казуал, хардкор и рафинированное искусство
- Что нам с этого?

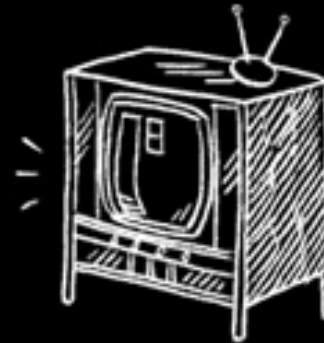


Игры – убийцы старой культуры?

RADIO WAS GOING
TO DESTROY THE
RECORD INDUSTRY?



TELEVISION WAS
GOING TO BE THE
END OF CINEMA?



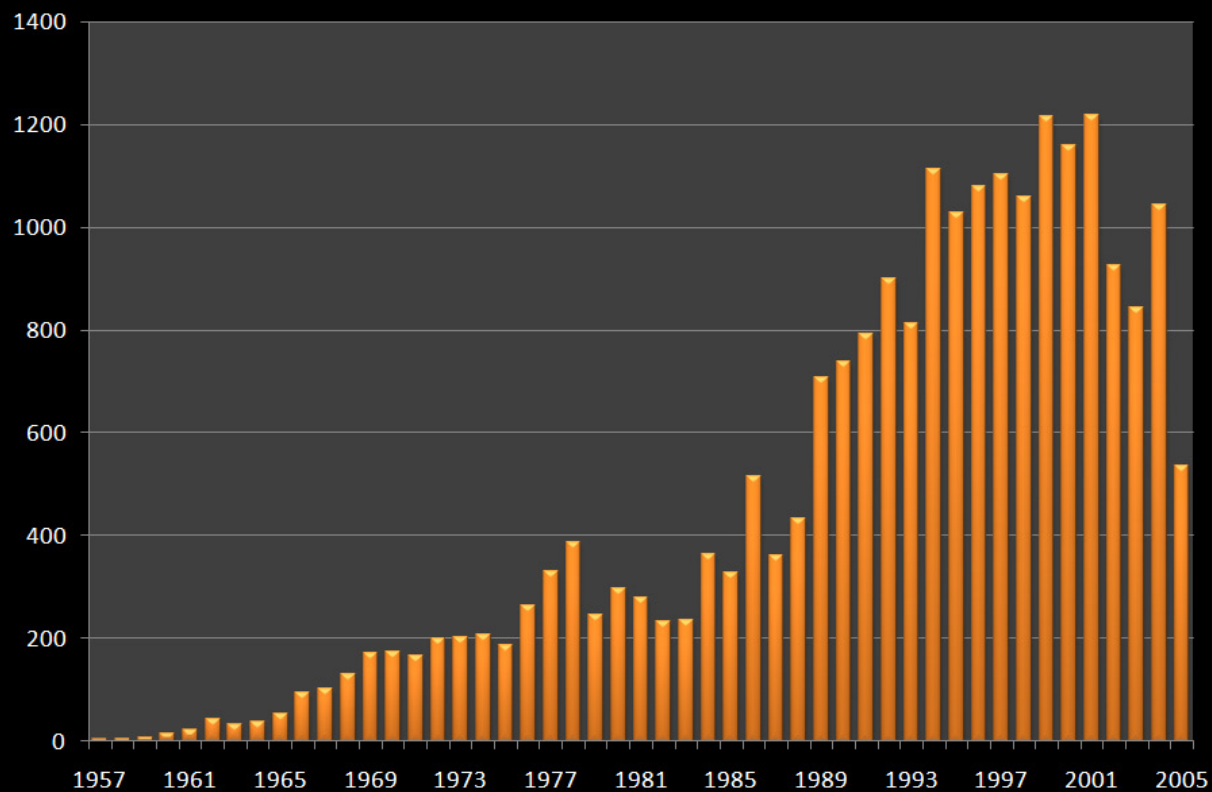
HOME TAPING
WAS KILLING
MUSIC?



VIDEO WOULD
BE THE DEATH
OF HOLLYWOOD?



Нет, убийца – это интернет



продажи хитовых альбомов



Что такое искусство?

- Попса - массовое популярное
- Мейнстрим - массовое «классическое»
- Рафинированное – узкое для ценителей



Пирамида потребностей



Жизненный цикл культуры

Мейнстрим

протест

банальность

классика

гуру

упрощение

культура

Хардкор



Попса



Мейнстрим

выпендрейж

пафос

стиль

признание

заумь

монетизация

Хардкор



ДА!!!



Мифологическое сознание

- Циклизм
- Архитепические сюжеты
 - Борьба-победа
 - Голод-еда
 - Аграрный цикл
- Завершенность



см. Голливудские фильмы

Синтез

Искусство становится зрелым и формирует мейнстрим тогда, когда научается встраивать хардкорные элементы в казуальную канву



Казуал
+
хардкор



Будущее

Игры станут мейнстримом искусства,
научатся использовать кино, социальные
взаимодействия, будут играть
образовательную и воспитательную
функцию





**Важнейшим
из искусств
для нас
является
игродел**