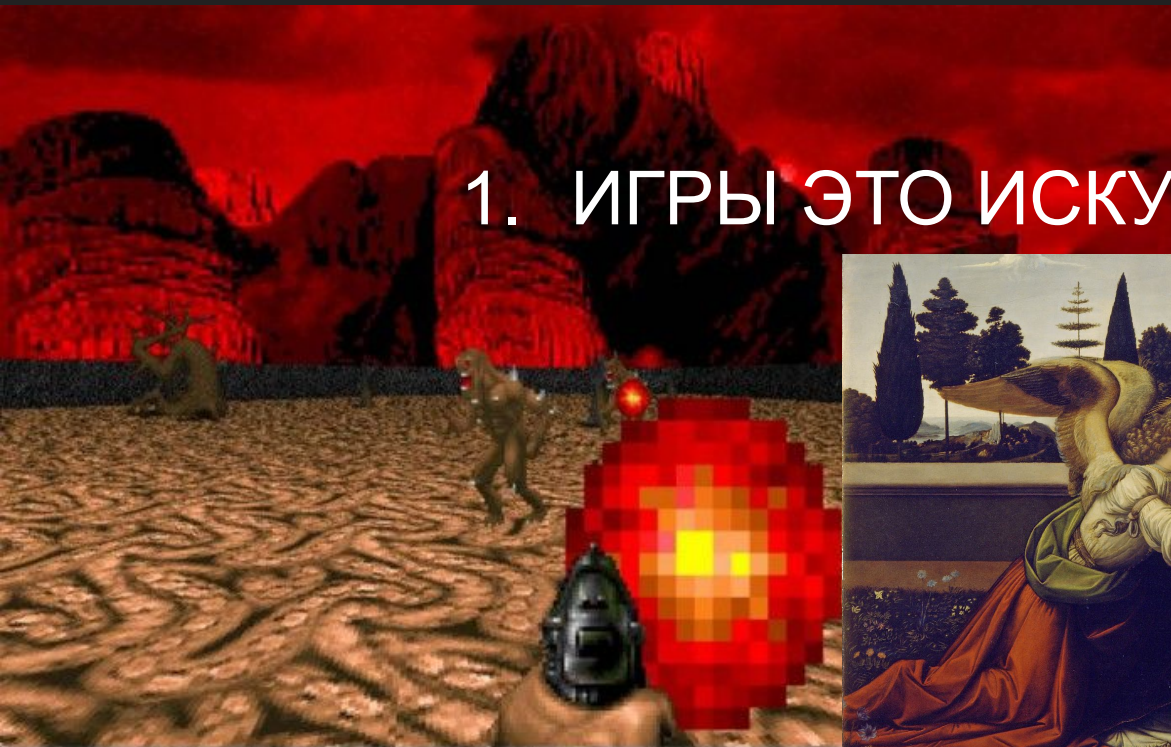


Компьютерные игры в
культурном контексте: от
классического понимания
до постмодерна

1. ИГРЫ ЭТО ИСКУССТВО?



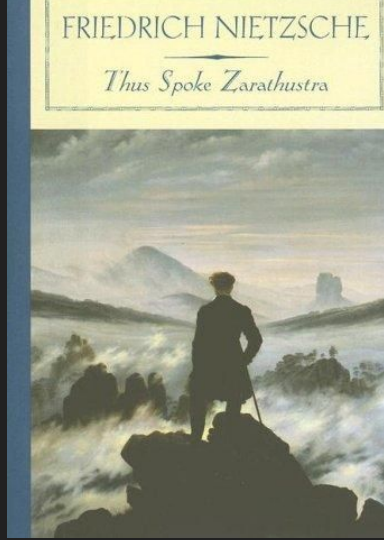
КЛАССИЧЕСКОЕ ПОНИМАНИЕ “ИСКУССТВА”:

ОСНОВНЫЕ КРИТЕРИИ

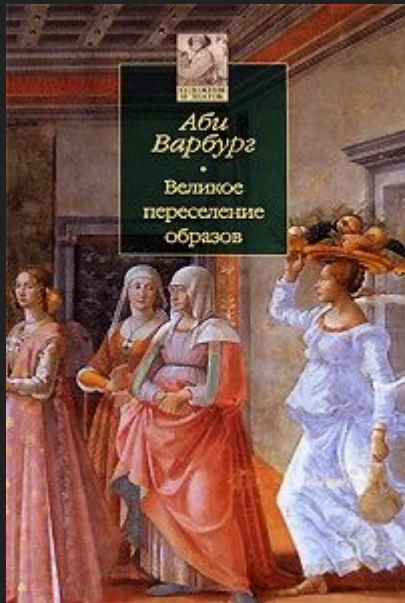
1. ЭЛИТАРНОСТЬ







2. БОЛЬШОЙ ПОРОГ ВХОЖДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ УСИЛИЯ



3. НАПРАВЛЕННОСТЬ НА СОЗЕРЦАНИЕ



1. Элитарность
2. Направленность на созерацание
3. Порог вхождения

О ~~С~~ *т* ~~О~~ **РОЖ** () **Н** ~~О~~

ПОСТМОДЕРН

IL NOME DELLA ROSA

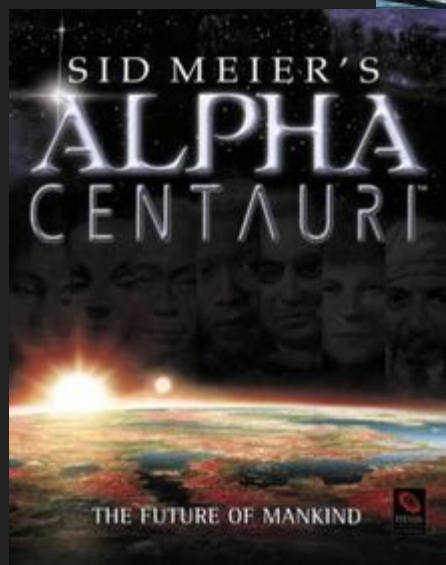
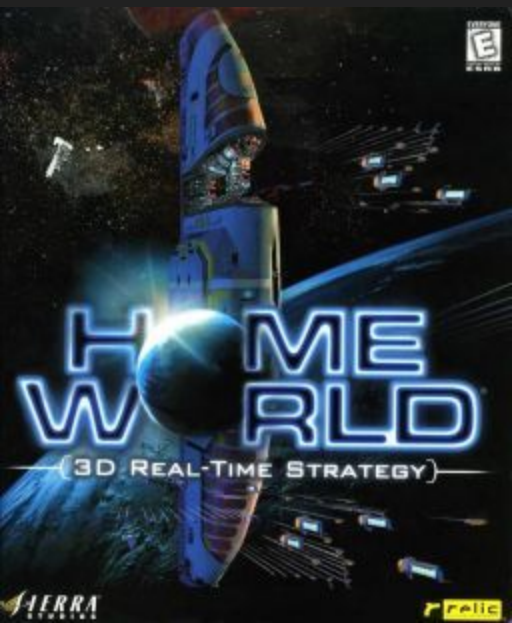


di Umberto Eco

IN APPENDICE
POSTILLE A "IL NOME DELLA ROSA"
DI UMBERTO ECO



- Несколько смысловых пластов:
1. ДЕТЕКТИВ
 2. ИСТОРИЧЕСКИЙ РОМАН
 3. ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРНОЕ
РАЗМЫШЛЕНИЕ



Список литературы:

1. Аби Варбург “Великое переселение образов”
2. Norman Davies “Europe: a History”
3. Эко У. “Заметки на полях “Имени розы””

Людография:

- God of War (2018)
- Sid Meier`s Alpha Centauri (1999)
- Homeworld (1999)
- Outlast 2 (2017)