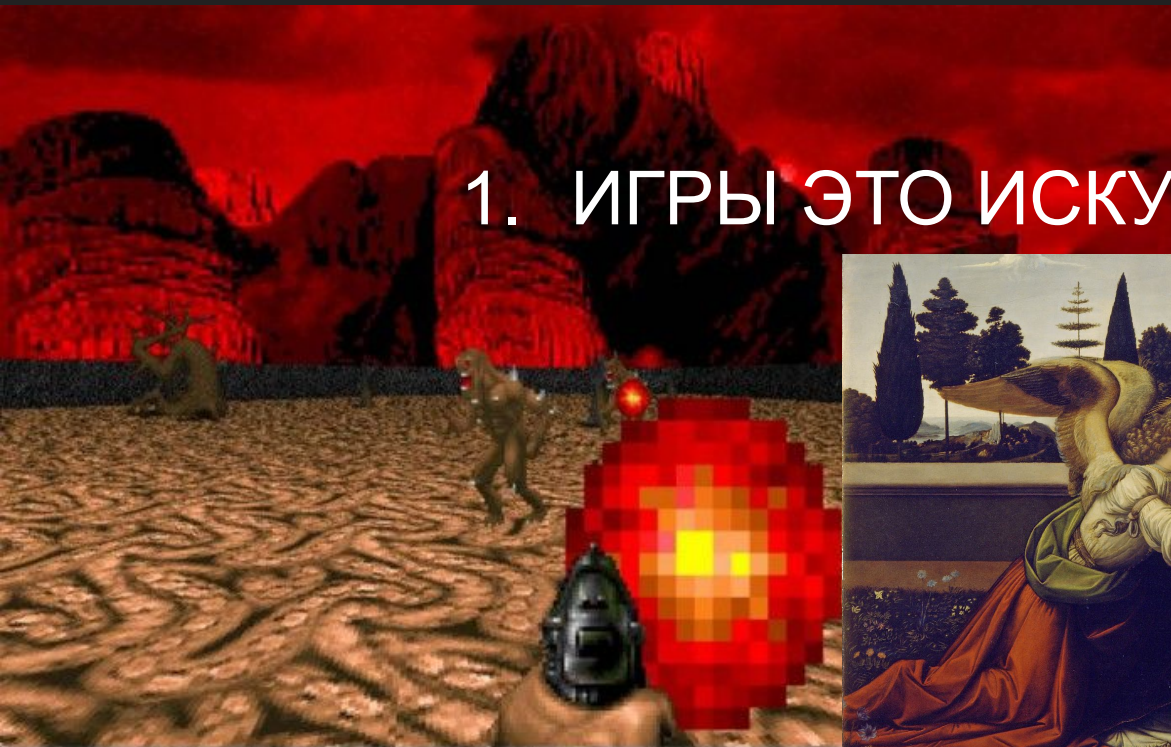


Компьютерные игры в  
культурном контексте: от  
классического понимания  
до постмодерна

# 1. ИГРЫ ЭТО ИСКУССТВО?



КЛАССИЧЕСКОЕ ПОНИМАНИЕ “ИСКУССТВА”:

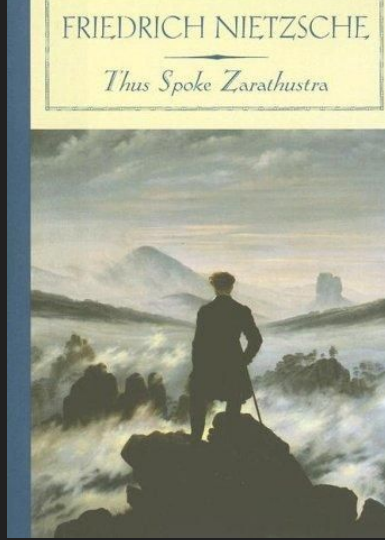
ОСНОВНЫЕ КРИТЕРИИ

# 1. ЭЛИТАРНОСТЬ



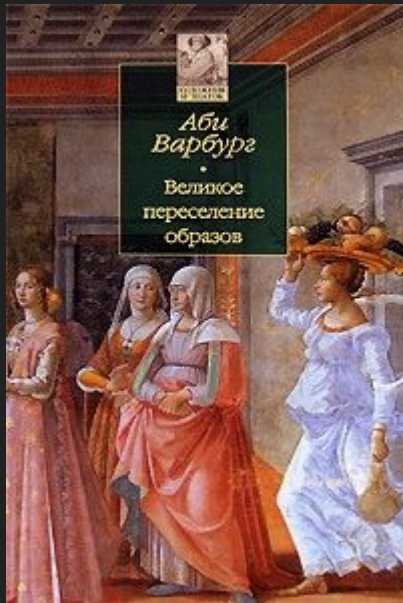








## 2. БОЛЬШОЙ ПОРОГ ВХОЖДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ УСИЛИЯ



### 3. НАПРАВЛЕННОСТЬ НА СОЗЕРЦАНИЕ





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

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

ПОСТМОДЕРН

# IL NOME DELLA ROSA



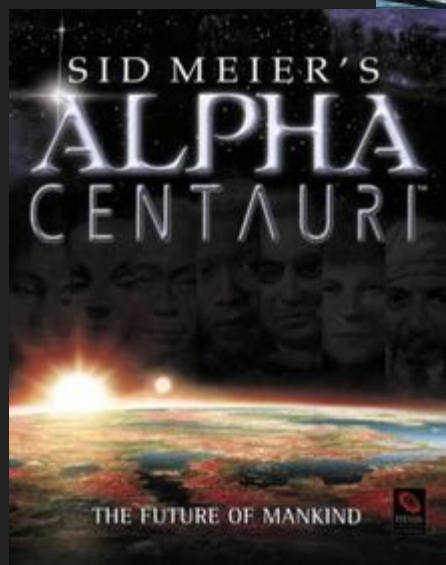
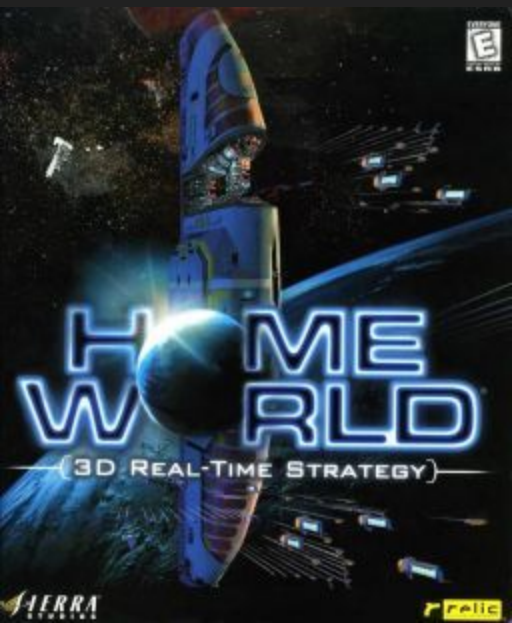
di Umberto Eco

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)