



Во что играть с медиа

Контрмедийный дискурс как gaming
space



by Anton Fortunatov

Игры vs Медиа

Игры

Высокая популярность,
вовлеченность, доверие,
солидарность

Медиа

Традиционный дискурс
уступает игровому
пространству



Компенсаторная

■
Медиа

Компенсация
неосведомленности, страха
быть изгоем (FOMO)

Игры

Компенсация
неуверенности,
некомпетентности,
неадекватности



Создание мира через интенции

- 1** **Формирование опыта**
Игра
восполняет
потребность в
социокультур-
ном
переживании
- 2** **Подсознательны
й процесс**
Стирание
лакун в опыте
через игровое
взаимодейст-
вие



Игра как поиск



Дихотомии

Добро-зло, ловкость-неуклюжесть, правда-ложь

Самопознание

Видение себя в рамках этих дихотомий

Ритуал

Игра как форма современного ритуала

Медийная неправда vs Реальная истина

Давление медиа

Жесткие императивы

Медийные "законы"

Нонконформистские

Проявления
Эскапизм

Отрицание





Гейминг как новая форма взаимодействия



Свобода

Неподверженность
прежним технологиям
подчинения



Инновация

Обнаружение новых
форм взаимодействия



Исследования

Поиск границ между
императивным и
добровольным



Постмедийный универсум

1

Gaming space

Новая форма взаимодействия и самовыражения

2

Преодоление границ

Между официальным и андеграундным

3

Личностный подход

От формального к личностно окрашенному