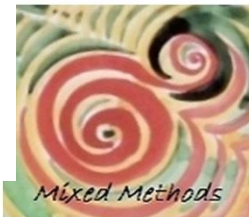




HIGHER SCHOOL OF ECONOMICS
NATIONAL RESEARCH UNIVERSITY



SSG "Strategies of mixed methods in social studies"

Борьба за город в новых медиа: режимы видения и сообщества

Екатерина Шмелева,

2 курс магистерской программы «Визуальная культура» НИУ ВШЭ

Константин Глазков

*2 курс магистерской программы «Управление пространственным развитием городов»
НИУ ВШЭ*

26 февраля 2015 года

Москва

Мобильные игры

Как мобильные игры встраиваются в городской контекст и выступают катализатором отношений среди горожан?

- «Компенсаторные» функции.
- Не замкнутая на себе область, отсылает к реальности и от нее зависит.
- Мультимодальные практики прочитывания дополненного городского пространства сквозь призму экрана мобильного телефона.
- Феномены нового соприсутствия и видения Другого.
- Механизмы самоорганизации локальных сообществ: практики совместной мобильности и дискурс борьбы.

Структура

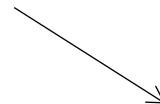
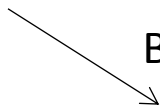
**Режимы видения города
в новых медиа**

Встреча

Сообщества

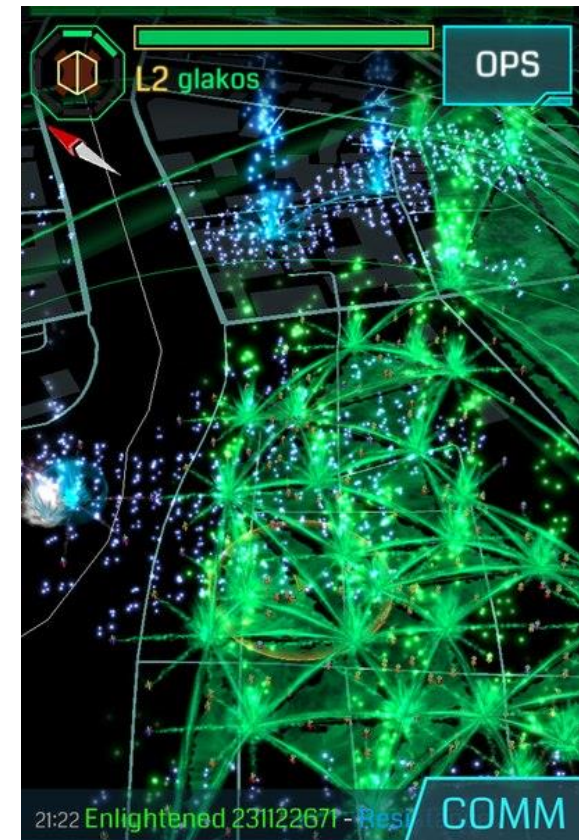
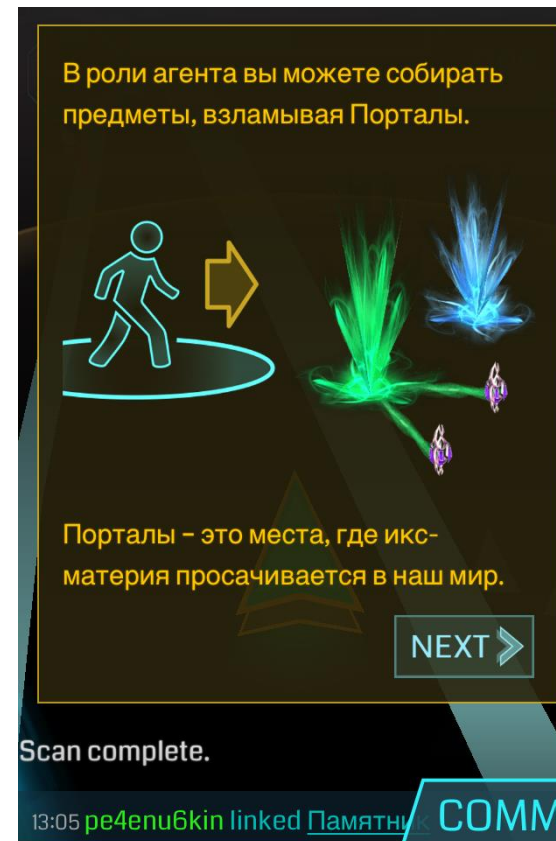
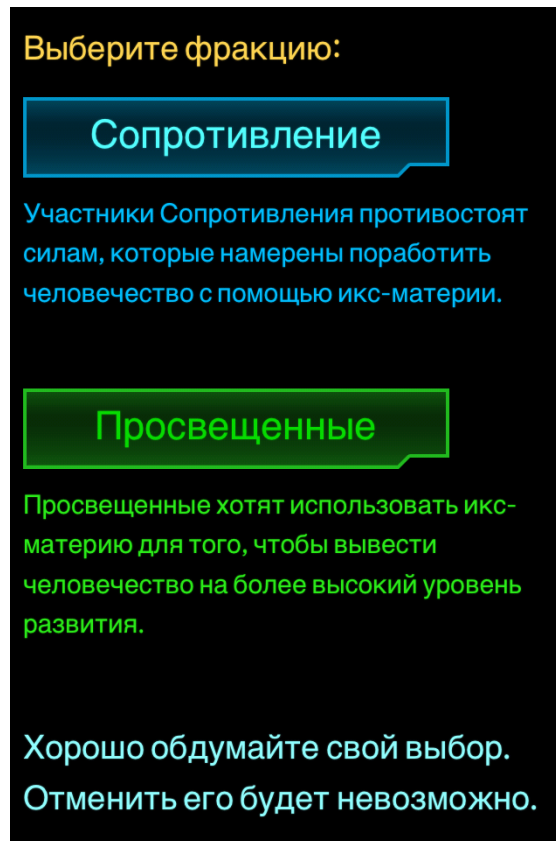
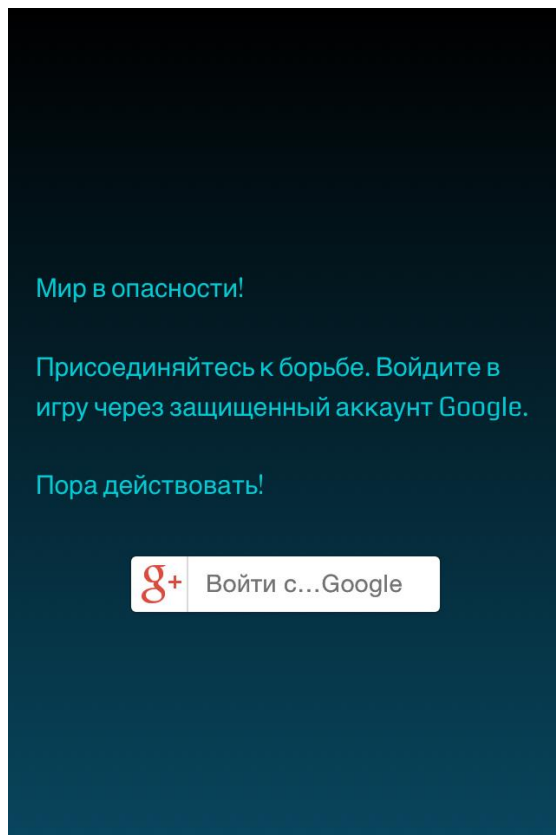
Дискурс борьбы

Переписывание города



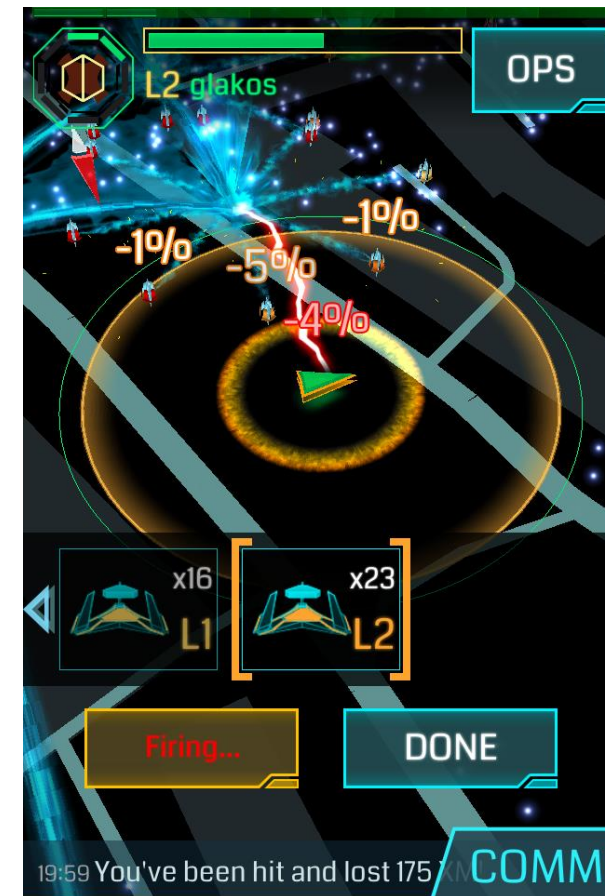
Ingress the game

- Запуск бета-тестирования – ноябрь 2012, общий доступ – октябрь 2013, iOS – май 2014
- Разработчик Niantic Labs (Google)
- Больше 2 миллионов игроков



Экран – наблюдатель - место

- Область манипуляции ограничена местоположением и перемещением
- Нарратив и перемещение, navigable space
- Сопряжение экрана и окружающего, glazed space
- Встреча в городе, обмен фактами пребывания - присутствия

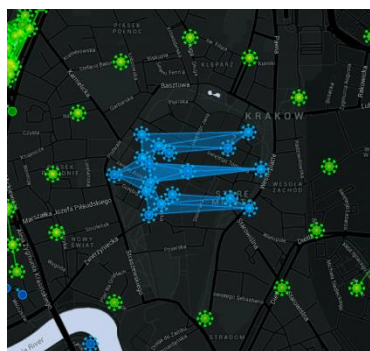
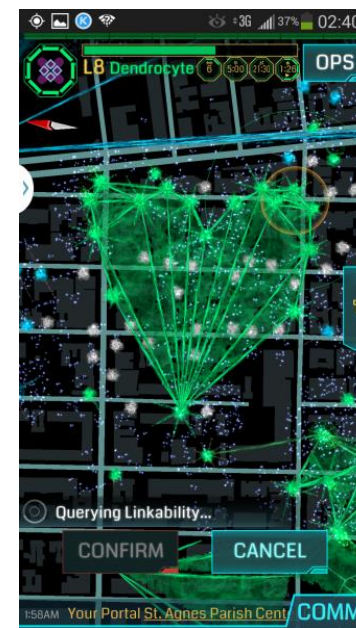


Сообщество

- Не игра, а платформа для игр
- Сюжет вторичен по отношению к самоорганизующемуся сообществу (не разъединяет в отличие от видеоигр). Помощь программного обеспечения
- Нет конца. «Показать, что вы можете, а он не может» - глобальные операции
- Игра всерьез, шпионские практики и паранойя
- Нарушения игры: несколько аккаунтов, искусственная смена координат (преодоление необходимости физического передвижения)
- Конфликт логики борьбы и логики обретения социальных связей.
+объединение для эстетических и политических высказываний

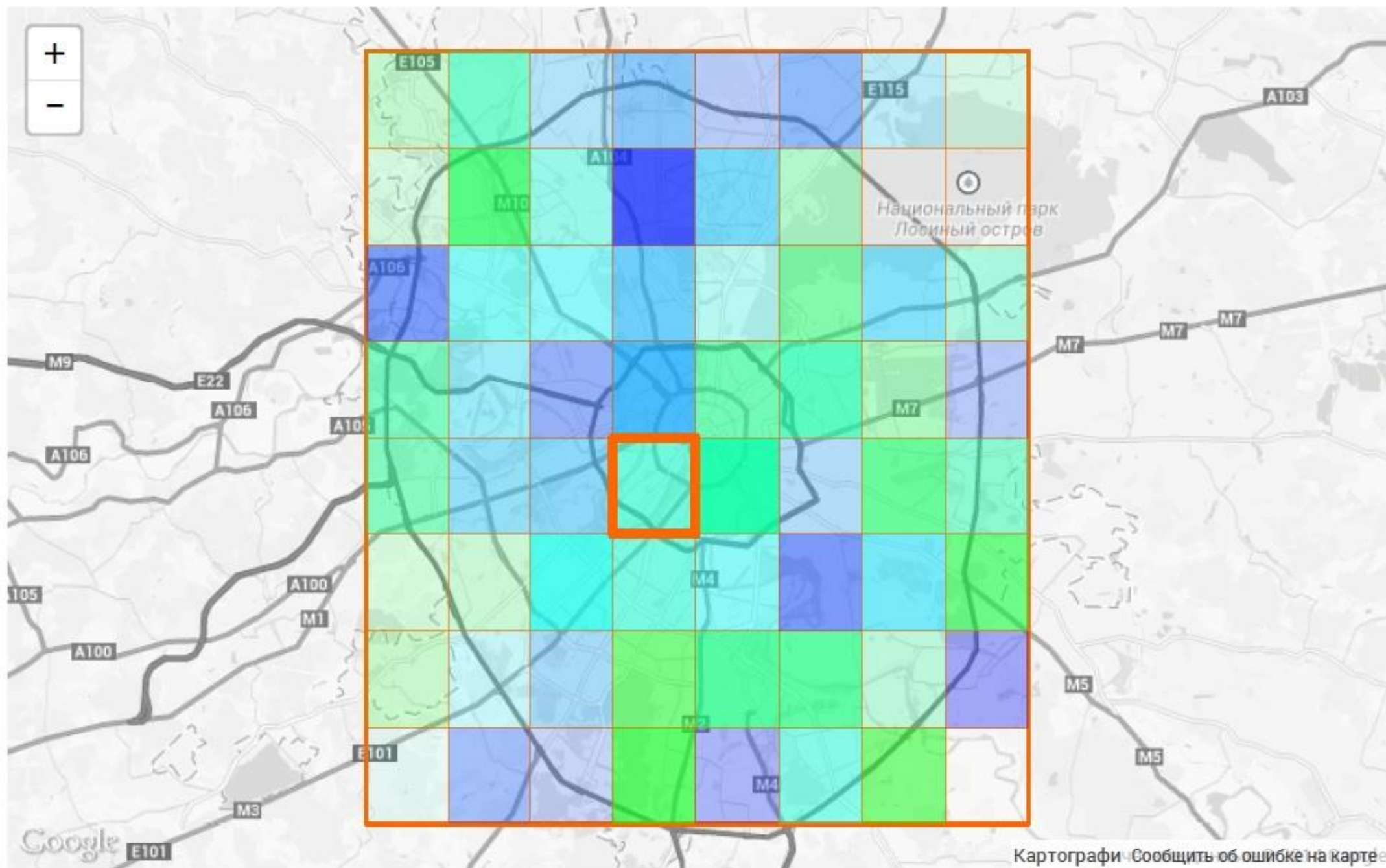
Field art

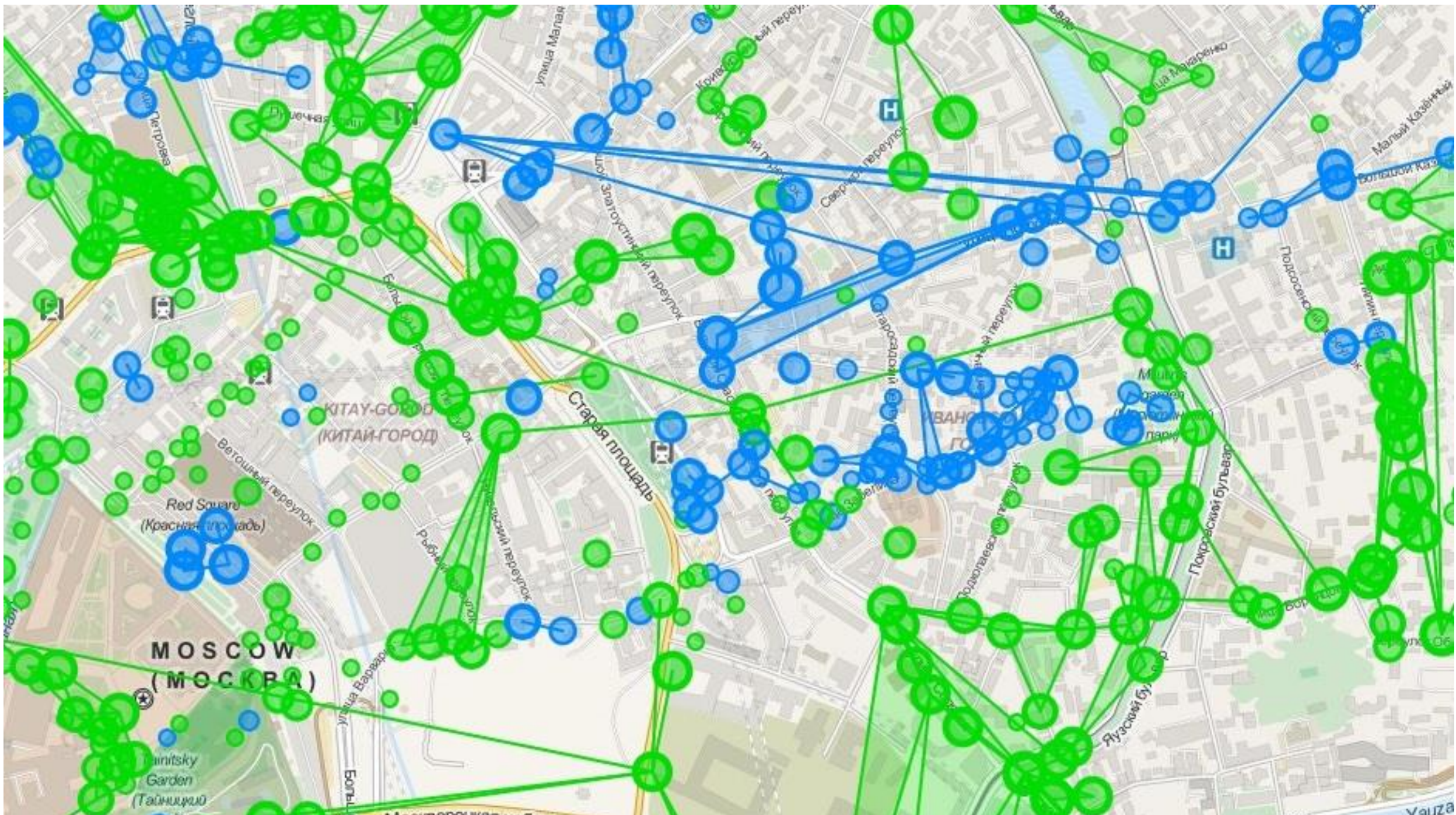
«Война войной, а искусство никто не отменял»



Визуализация борьбы за пространство

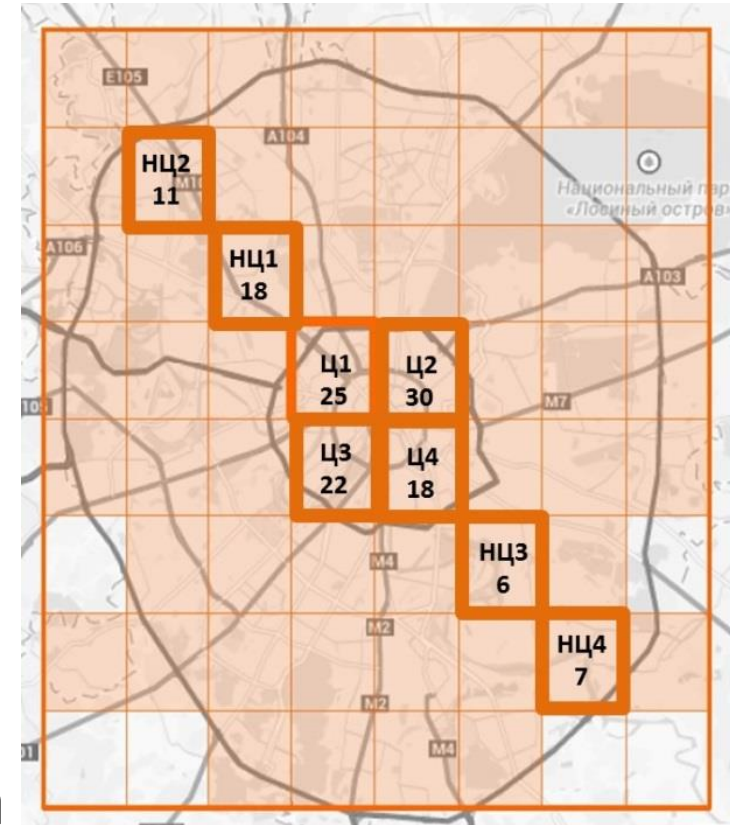
- Город обладает потенциалом переопределения, которое связано с идеологическими установками
- Современный город нормативен, предоставляет мало возможностей для непосредственной коммуникации
- Новые медиа – одна из легитимных возможностей присвоить город и повысить его «читаемость»
- В игре пространство города визуально перестает быть нейтральным
- В то же время борьба не носит идеологический характер, переопределение города не нарративно (в отличие от блогов, например), связано с логикой самопрезентации
- Быстрота переопределения – ответ на потребность в визуализации действий





Город как пространство игры

- Нет деления на высокое и низкое
- Центр/периферия
- Городу надо стать пространством игры, чтобы изменить рутинизированные маршруты горожанина и позволить ему переопределять пространство.
 - Стал ли игрок замечать город?
 - Вышли ли на улицы новые группы?
- Проекция видеоигр - город как «поле боя», «топливо», «ферма».

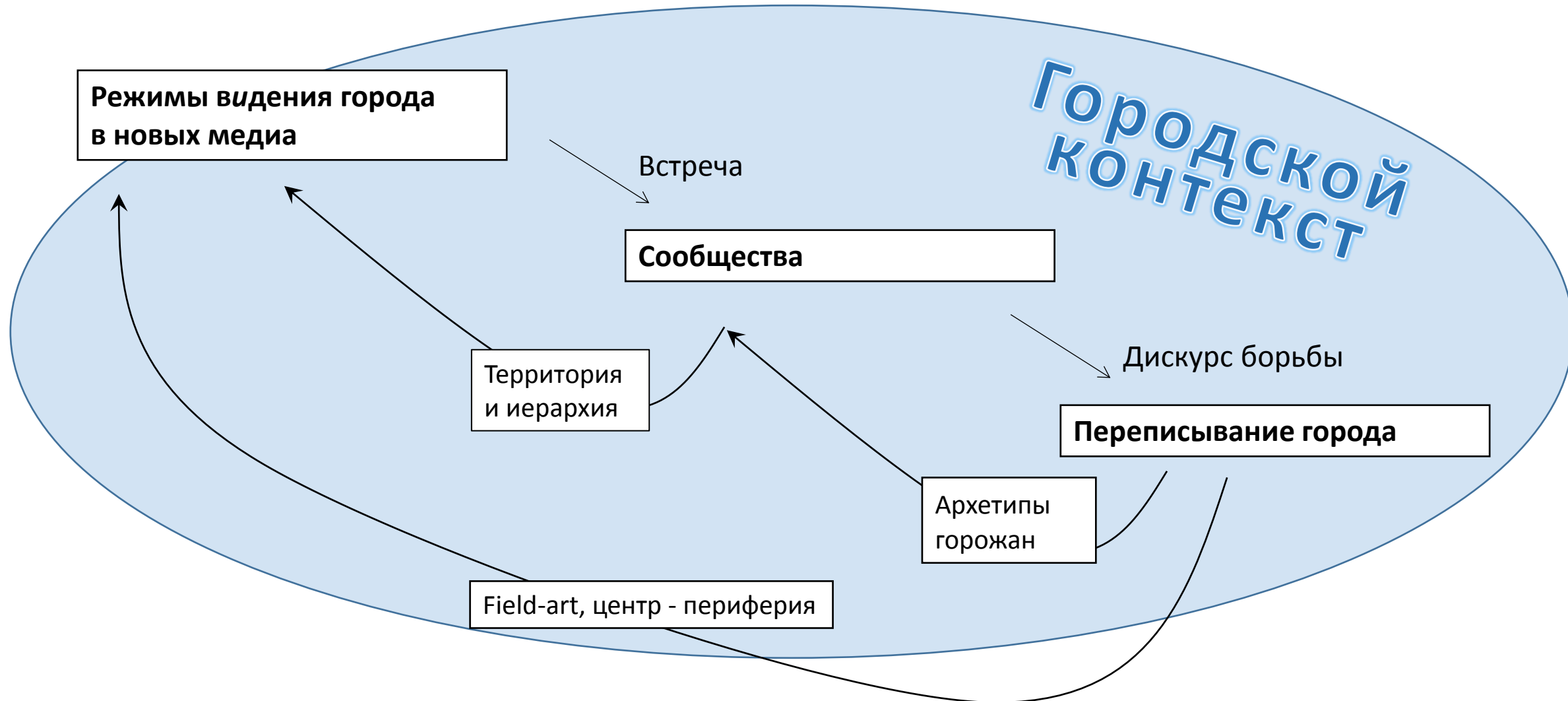


Новые медиа и габитус современного горожанина

- Мобильность конструируется как несомненная ценность
- Планирование, социализация, способность к действию и высокая мобильность связаны
- Сетевой капитал (Дж. Урри), навыки поиска мест

«Дальше идет общегородской тип, абсолютно мобильный в пределах города, уже начинает заниматься каким-то планированием, уже гораздо лучше социализированы и знают друг друга, делают какие-то операции, в основном это все захват территории».

Выводы



Спасибо за внимание!

