



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

МЕТОДЫ АНАЛИЗА КУЛЬТУРНОГО КОНТЕНТА ДЛЯ ПРОГНОСТИЧЕСКОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ.

Тренер Мисюн А.В. доц. каф. культурологии и
искусствоведения ОНПУ





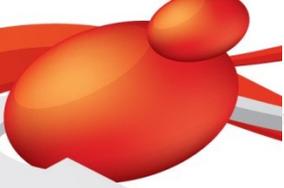
Культурное картирование как тип канваса



Что такое "Культурная карта"?

Это "картина" культурного сектора, которая раскрывает его "широту" и "глубину", его потребности и возможности, является базой для формирования культурной политики, а также создает предпосылки для интеллектуального вмешательства с целью стимулирования роста и развития сектора.

- Из значительного набора маркетинговых систем, позволяющих анализировать социокультурную среду для выявления ниш геймеризации мы хотим предложить разработанную для культурных индустрий в Великобритании методику культурного картирования.
- Она существует с середины 70-ых гг. XX в. и являет собой инвариант культурного **КАНВАСА**.
- Внутри самой методики актуализируются как социокультурные, антропологические, так и маркетинговые, документоведчески-информационные и креативные практики.



С какими стратегиями связано культурное картирование



Культурные (творческие) индустрии - это "...деятельность, в основе которой лежит индивидуальное творческое начало, навык или талант, и которая несет в себе потенциал создания добавленной стоимости и рабочих мест путем производства и эксплуатации интеллектуальной собственности".

(Правительство Соединенного Королевства Великобритании, Департамент культуры, СМИ и спорта)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Сектора культурных индустрий



Для удобства реализации организационной культуры традиционно сектора стараются размещать на одной площади в формате Нубов или коворкинг-пространств.

Из чего складываются культурные индустрии (или культурный сектор экономики) – по классификации того же департамента:

- Реклама
- Архитектура
- Ремесла, дизайн мебели
- Моделирование (дизайн) одежды
- Кино и видео
- Графический дизайн
- Развлекательное программное обеспечение (компьютерные игры)
- Живая и записанная музыка
- Исполнительские искусства и зрелища
- Теле-, радио- и интернет-вещание
- Визуальные (изобразительные) искусства и древности
- Писательское и издательское дело
- (Музеи и наследие)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ключевые элементы культурной индустрии



- 1. КИ базируются на творческих, художественных способностях индивидов,
- 2. действующих в союзе с менеджерами и технологами,
- 3. создающих рыночные продукты,
- 4. экономическая ценность которых заключена в их культурных (или "интеллектуальных") свойствах.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Производственная цепочка



- **Зарождение идей** – создание культурных замыслов и проектов.
Производство – создание пригодных для коммерческой реализации продуктов.
Распространение – циркуляция продуктов путем трансляций, записей, кино-показов и т.д.
Потребление – получение определенного опыта конечным пользователем



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Производственный процесс в культурных индустриях



**Создайте свою
модель
производственного
процесса**

- Зарождение идеи - Создай концепцию
- Производство - Открой рыночную нишу - Разработай продукт
- Распространение
Продай продукт (также лицензирование, франчайзинг)
- Продай доступ к продукту
- Потребление –
Организованный способ постпродакшен
- **Подготовьте свою модель для последующего культурного картирования**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Почему важны культурные индустрии?

- **С точки зрения культуры:**
 - Доступ к разнообразным ресурсам - Доступ к аудитории, зрителям, посетителям, читателям и т.п. – Творчество – более не является прерогативой профессиональных художников и артистов
- **С точки зрения экономики:**
 - Новый, быстро растущий сектор в экономике
 - Способствует социальному возрождению и возрождению локусов
 - Доступ к глобальным рынкам
 - Уроки "новой экономики"





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

креативные подходы к планированию игрового контента.

Креативный продукт

Глокальные особенности

- тяготение к пиратству, т.е. бесплатному использованию IT-продукта;
- относительно узкое представление о возможностях использования игрового продукта;
- «узкие» каналы информирования;
- сложности с использованием веб-денег..... **Достройте схему позитивными и негативными нишами**

Множественное лидерство

- создание креативного продукта намного шире создания креативной идеи и даже бизнес-плана;
- недостаточно удачной инновационной идеи. Необходима комбинация таких видов деятельности как тестирование, мониторинг, менеджмент и навыки внедрения;
- Креативность должна сопровождать развитие инициативы с момента ее интуитивного зарождения, через консолидацию ресурсов, внедрение и распространение продукта - и до оценки результатов.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Картирование

Что такое "Культурная карта"?

Это "картина" культурного сектора, которая раскрывает его "широту" и "глубину", его потребности и возможности, является базой для формирования культурной политики, а также создает предпосылки для интеллектуального вмешательства с целью стимулирования роста и развития сектора.

Замечания:

- Не существует "золотых правил" или готовых рецептов
- "Карты" могут быть сужены до чистой фактологии или расширены до анализа и даже предложений - Характер картирования зависит от Ваших потребностей, целей и рынков, которые Вы хотите освоить, т.е. от того, зачем Вы предпринимаете подобное исследование



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Картирование

Что может охватывать карта?

Контекст: экономический, правовой, географический

Поддержка: на местном / региональном / государственном уровне

Организации и фирмы

Занятость

Доход: от собственной деятельности или полученный из внешних источников

Расходы

Рынки

Потребности: в инвестициях, тренингах, поддержке и проч.

Указания на возможные пути развития и партнерства



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Картирование

Как это сделать?

- Изучение существующих данных
- Вопросники (анкетирование)
- Интервью
- Групповые встречи
- Подготовка предварительной версии отчета
- Консультации (с представителями культурного сектора)
- Итоговый отчет



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Картирование

Как это сделать?

- Изучение существующих данных
- Вопросники (анкетирование)
- Интервью
- Групповые встречи
- Подготовка предварительной версии отчета
- Консультации (с представителями культурного сектора)
- Итоговый отчет

Краткая схема методики «картирования»

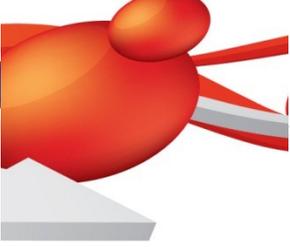
Контекст

Поддержка

Сектор

Потребности

Пути развития



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Картирование

Контекст

Факторы (развития):

- Культурные
- Экономические
- Правовые
- Социальные
- Географические
- Образовательные
- Другие???



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Картирование

Источники (информации, данных): первичные / вторичные

- Государственные структуры и агентства
- Культурные обсерватории
- Университетские факультеты и центры
- Сети и ассоциации
- Независимые агентства
- Отчеты, книги, справочники
- Интернет





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Картирование

SWOT -анализ:

Сильные стороны - то, что делает сектор сильным

Слабые стороны - то, что делает сектор слабым

Возможности - то, что могло бы помочь сектору (со стороны, в будущем)

Угрозы - то, что может повредить сектору (со стороны, в будущем)

Какого рода поддержка / от кого?

- Финансовая
- Организационная
- Маркетинг, продажи и экспорт
- Тренинг (обучение)

а также

- Местная / региональная / государственная/международная
- Государственная / негосударственная

SWOT Analysis





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Задание

SWOT Analysis

STRENGTHS

WEAKNESSES

Internal
Environment

OPPORTUNITIES

THREATS

External
Environment

- Определите источники данных для вашего сектора и продукта, которые помогут подкрепить или изменить вашу гейм-идею;
- Проведите **SWOT –анализ** вашей производственной цепочки;
- Определите культурный контекст вашего гейм-продукта;
- На основе культурного картирования выберите контекстный сценарий и типологию вашего игрового продукта.