

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
Кафедра социальной коммуникации

ЧЕРКУН Ульяна Андреевна

**ТЕХНОЛОГИИ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ НАСИЛИЯ
В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОЙ МЕДИАКУЛЬТУРЫ**

Магистерская диссертация
АННОТАЦИЯ

специальность 1-23 80 11 Коммуникации

Научный руководитель:
Ефимова Надежда Викторовна
кандидат философских наук,
доцент

Минск, 2021

АННОТАЦИЯ

Объект исследования — новые (интерактивные) медиа. Предмет исследования — технологии репрезентации физического насилия в новых медиа на примере компьютерных игр. Цель исследования — на основе анализа репрезентации агрессии и насилия в новых медиа дать характеристику используемых для этого социальных технологий и раскрыть их особенности в контексте современной медиакультуры.

В работе проанализирована репрезентация насилия в новых медиа на примере видеоигр *Cyberpunk 2077* и *The Last of us Part II*. По результатам исследования можно сделать вывод о том, что технологии репрезентации насилия в новых медиа отличаются от подобных технологий в традиционных медиа.

Научная новизна работы заключается в том, что на основе анализа отдельных случаев и опроса большого количества респондентов было выявлено то, как именно демонстрируемые сюжеты, содержащие сцены насилия, могут восприниматься аудиторией. Областью возможного практического применения работы может быть ее использование в дальнейшем наращивании научного знания в области изучения репрезентации насилия в новых медиа, медиакультуре и видеоиграх в частности. Автор работы подтверждает, что приведенный в ней аналитический материал объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

Структура магистерской диссертации включает в себя три главы. Первая глава посвящена проблематике определения, классификации и характеристик основных терминов, а также фундаментальным исследованиям в области влияния насилия в СМИ на аудиторию. Во второй главе приводится теоретическое рассмотрение технологий репрезентации насилия в традиционных и новых медиа, а также рассматривается феномен страха перед насилием и процесс катарсиса. В третьей главе представлены результаты проведенного исследования по изучению технологий репрезентации насилия в видеоиграх.

Ключевые слова: средства массовой информации, насилие, медианасилие, видеоигры, медиакультура, новые медиа.