

МІНІСТЭРСТВА АДУКАЦЫІ РЭСПУБЛІКІ БЕЛАРУСЬ
БЕЛАРУСКІ ДЗЯРЖАЎНЫ ЎНІВЕРСІТЭТ
ФАКУЛЬТЭТ ФІЛАСОФІІ І САЦЫЯЛЬНЫХ НАВУК
Кафедра сацыяльнай камунікацыі

ЧАРКУН Ульяна Андрэеўна

**ТЭХНАЛОГІІ РЭПРЭЗЕНТАЦЫІ ГВАЛТУ
Ў КАНТЭКСЦЕ СУЧАСНАЙ МЕДЫЯКУЛЬТУРЫ**

Магістарская дысертацыя
АНАТАЦЫЯ

спецыяльнасць 1-23 80 11 Камунікацыі

Навуковы кіраўнік:
Яфімава Надзея Віктараўна
кандыдат філасофскіх навук,
дацэнт

Мінск, 2021

АНАТАЦЫЯ

Аб'ект даследавання — новыя (інтэрактыўныя) медыя. Прадмет даследавання — тэхналогіі рэпрэзентацыі фізічнага гвалту ў новых медыя на прыкладзе камп'ютэрных гульняў. Мэта даследавання — на аснове аналізу рэпрэзентацыі гвалту ў новых медыя даць характарыстыку выкарыстоўваных для гэтага сацыяльных тэхналогій і раскрыць іх асаблівасці ў кантэксце сучаснай медыякультуры.

У працы проанализирована рэпрэзентацыя гвалту ў новых медыя на прыкладзе відэагульняў Cyberpunk 2077 і The Last of us Part II. Па выніках даследавання можна зрабіць выснову аб тым, што тэхналогіі рэпрэзентацыі гвалту ў новых медыя адрозніваюцца ад падобных тэхналогій у традыцыйных медыя.

Навуковая навізна працы складаецца ў тым, што на аснове аналізу асобных выпадкаў і апытання вялікай колькасці рэспандэнтаў было выяўлена тое, як дэманстраваныя сюжэты, якія змяшчаюць сцэны гвалту, могуць успрымацца аўдыторыяй.

Вобласцю магчымага практычнага прымянення працы можа быць яе выкарыстанне ў далейшым нарошчванні навуковых ведаў у вивучэння рэпрэзентацыі гвалту ў новых медыя, медыякультуры і відэагульнях у прыватнасці. Аўтар працы пацвярджае, што прыведзены ў ёй аналітычны матэрыял аб'ектыўна адлюстроўвае стан доследнага працэсу, а ўсе запазычаныя з літаратурных і іншых крыніц тэрэтычныя, метадалагічныя палажэнні і канцэпцыі суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

Структура магістарскай дысертцыі ўключае ў сябе тры главы. Першая прысвечана праблематыкі вызначэння, класіфікацыі і характарыстык асноўных тэрмінаў, а таксама фундаментальных даследаванняў у вобласці ўплыву гвалту ў СМІ на аўдыторыю. У другой главе прыводзіцца тэрэтычны розгляд тэхналогій рэпрэзентацыі гвалту ў традыцыйных і новых медыя, а таксама разглядаецца феномен страху перад гвалтам і працэс катарсісу. У трэцяй главе прадстаўлены вынікі праведзенага даследавання па вивучэнні тэхналогій рэпрэзентацыі гвалту ў відэагульнях.

Ключавыя словы: сродкі масавай інфармацыі, гвалт, медианасиліе, відэагульні, медыякультура, новыя медыя.