

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

БОГДАНОВА Анастасия Андреевна

**КОММУНИКАТИВНЫЕ ПРАКТИКИ
В ПРОДВИЖЕНИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
(на примере Wargaming)**

Дипломная работа

АННОТАЦИЯ

Специальность 1-23 01 15 Социальные коммуникации

Научный руководитель:
Калачёва Ирина Ивановна
доктор исторических наук,
профессор

Минск, 2022

АННОТАЦИЯ

Объектом дипломной работы является продвижение компьютерных игр.

Предмет дипломной работы – коммуникативные практики в продвижении компьютерных игр.

Методологическую основу дипломной работы составили общенаучные методы: метод анализа и синтеза, метод индукции и дедукции, сравнения, а также частнонаучные методы, используемые при проведении социальных исследований (анализ экспертного интервью методом насыщенного описания, аудит и контент-анализ).

В процессе написания дипломной работы были получены следующие результаты: изучено современное состояние и глобальные тренды рынка компьютерных игр; описан портрет целевой аудитории потребителей компьютерных игр; рассмотрена специфика маркетинга компьютерной игры исходя из этапа разработки продукта; рассмотрены подходы к пониманию коммуникативной практики; исследованы и выделены коммуникативные практики продвижения компьютерных игр от компании Wargaming на примере сообществ World of Tanks и World of Warships социальной сети «ВКонтакте».

Результаты проведенного аудита социальных сетей и частотного анализа публикаций социальной сети «ВКонтакте» сообществ World of Tanks и World of Warships позволили выявить категории для контент-аналитического исследования. Результаты проведенного контент-анализа позволили выявить коммуникативные практики, используемые в продвижении компьютерных игр компании Wargaming.

Новизна полученных результатов обусловлена отсутствием данных об используемых коммуникативных практиках в продвижении компьютерных игр. Полученные результаты характеризуются широкими возможностями теоретического и практического применения. Материалы дипломной работы могут применяться в учебном процессе, при разработке стратегий продвижения компьютерной игры и анализа эффективности используемых маркетинговых инструментов. Материалы и результаты дипломной работы были получены на основании достоверных источников и самостоятельно проведенных теоретических и практических исследований.

Ключевые слова: коммуникативные практики, маркетинг компьютерных игр, продвижение компьютерных игр, видеоигры.