

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЮРИДИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра политологии

СИРОТКИН Александр Андреевич

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ПРЕДМЕТ ПОЛИТИЧЕСКОГО
АНАЛИЗА**

Дипломная работа

Научный руководитель:
кандидат политических
наук, доцент
Е.М. Ильина

Допущена к защите

«__»_____20__г.

Заведующий кафедрой политологии

доктор политических наук, профессор Н.А. Антанович

Минск, 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

РЕФЕРАТ	3
РЭФЕРАТ	4
SUMMARY	5
ВВЕДЕНИЕ	Ошибка! Закладка не определена.6
ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПОЛИТИЧЕСКОГО АНАЛИЗА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР	Ошибка! Закладка не определена.8
1.1 Понятие и сущность компьютерных игр	Ошибка! Закладка не определена.8
1.2 Типология компьютерных игр	Ошибка! Закладка не определена.14
1.3 Эволюция индустрии компьютерных игр	Ошибка! Закладка не определена.23
ГЛАВА 2 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В СОВРЕМЕННЫХ ПОЛИТИЧЕСКИХ ПРОЦЕССАХ	Ошибка! Закладка не определена.31
2.1 Политико-правовое регулирование отношений в сфере компьютерных игр	Ошибка! Закладка не определена.31
2.2 Конструирование политики памяти в компьютерных играх (на примере отражения событий Великой Отечественной войны) ...	Ошибка! Закладка не определена.35
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Ошибка! Закладка не определена.50
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .	Ошибка! Закладка не определена.52

РЕФЕРАТ

Объем работы: 59 страниц, 75 использованных источников.

Ключевые слова: КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, ВИДЕОИГРА, ПОЛИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ, ИНДУСТРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, ПОЛИТИКА ПАМЯТИ.

Объект исследования: компьютерные игры.

Цель дипломной работы: на основе анализа развития научных представлений о компьютерных играх определить место данной категории в современной политической науке.

Методология исследования: обобщение, классификация, системный, институциональный, методологические подходы, компаративный метод, контент-анализ, политико-правовой анализ.

Научная новизна исследования: в дипломной работе впервые предпринята попытка анализа компьютерных игр с позиции политической науки. В результате проведенного исследования раскрыты понятие и сущность компьютерных игр, проведены типологизация компьютерных игр и периодизация развития индустрии компьютерных игр, определены основы политико-правового регулирования отношений в сфере компьютерных игр, выявлена специфика конструирования политики памяти в компьютерных играх (на примере отражения событий Великой Отечественной войны) и разработаны рекомендации по возможным направлениям развития отечественной индустрии компьютерных игр.

Практическая значимость дипломной работы заключается в возможности использования полученных результатов и выводов в научном обеспечении правотворческой и организационно-управленческой деятельности в сфере компьютерных игр.

Теоретическая значимость данной работы состоит в дополнении имеющихся в политической науке разработок по вопросам компьютерных игр и расширении исследовательских возможностей дальнейшего научного обоснования изучаемой проблемы.

Дипломная работа является самостоятельно выполненным исследованием.

РЭФЕРАТ

Аб'ём працы: 59 старонак, 75 выкарыстаных крыніц.

Ключавыя словы: КАМП'ЮТАРНАЯ ГУЛЬНЯ, ВІДЭАГУЛЬНЯ, ПАЛІТЫЧНЫ АНАЛІЗ, ІНДУСТРЫЯ КАМП'ЮТЭРНЫХ ГУЛЬНЯЎ, ПАЛІТЫКА ПАМЯЦІ.

Аб'ект даследавання: камп'ютарныя гульні.

Мэта працы: на аснове аналізу развіцця навуковых уяўленняў аб кампутарных гульнях вызначыць месца дадзенай катэгорыі ў сучаснай палітычнай навуцы.

Метадалогія даследавання: абагульненне, класіфікацыя, сістэмны, інстытуцыянальны, метадалагічныя падыходы, кампаратыўны метада, кантэнт-аналіз, палітыка-прававой аналіз.

Навуковая навізна працы: у дыпломнай працы ўпершыню зроблена спроба аналізу камп'ютэрных гульняў з пазіцый палітычнай навуцы. У выніку праведзенага даследавання раскрыты паняцце і сутнасць камп'ютэрных гульняў, праведзены тыпалагізацыі камп'ютэрных гульняў і перыядызацыя развіцця індустрыі камп'ютэрных гульняў, вызначаны асновы палітыка-прававога рэгулявання адносін у сферы камп'ютэрных гульняў, выяўлена спецыфіка канструявання палітыкі памяці ў кампутарных гульнях (на прыкладзе адлюстравання падзей Вялікай Айчыннай вайны) і распрацаваны рэкамендацыі па магчымых напрамках развіцця айчыннай індустрыі камп'ютэрных гульняў.

Практычная значнасць дыпломнай работы заключаецца ў магчымасці выкарыстання атрыманых вынікаў і высноў у навуковым забеспячэнні праватворчай і арганізацыйна-кіраўніцкай дзейнасці ў сферы камп'ютарных гульняў.

Тэарэтычная значнасць дадзенай працы складаецца ў дадатку наяўных у палітычнай навуцы распрацовак па пытаннях камп'ютарных гульняў і пашырэнні даследчых магчымасцяў наступнага навуковага абгрунтавання вывучаемай праблемы.

Дыпломная праца з'яўляецца самастойна выкананым даследаваннем.

SUMMARY

Scope of work: 59 pages, 75 sources used.

Keywords: COMPUTER GAME, VIDEOGAMES, POLITICAL ANALYSIS, COMPUTER GAME INDUSTRY, POLITICS OF MEMORY.

Object of the research: computer games.

The purpose of the work: on the basis of analyzing the development of scientific ideas about computer games to determine the place of this category in modern political science.

Research methodology: generalization, classification, systemic, institutional, methodological approaches, comparative method, content analysis, political and legal analysis.

Scientific novelty of the research: the thesis is the first attempt to analyze computer games from the perspective of political science. As a result of the research, the concept and essence of computer games were revealed, computer games were typologized and the periodization of the development of the computer games industry was carried out, the foundations of political and legal regulation of relations in the sphere of computer games were determined, the specifics of the construction of memory policy in computer games (on the example of the reflection of the events of the Great Patriotic War) were revealed and recommendations on possible directions for the development of the domestic computer games industry were developed.

Practical significance of the thesis is the possibility of using the obtained results and conclusions in the scientific support of law-making and organizational and managerial activities in the field of computer games.

The theoretical significance of this work is to supplement the existing developments in political science on the issues of computer games and to expand research opportunities for further scientific substantiation of the problem under study.

The thesis is an independently completed study.

