

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЮРИДИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра политологии

ХОМИЧ Владислав Сергеевич

**ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ГОСУДАРСТВЕННОЙ
ПОЛИТИКИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ В ОБЛАСТИ
КИНЕМАТОГРАФА И ГЕЙМДЕВА**

Магистерская диссертация
специальность 7-06-0312-01 «Политология»

Научный руководитель:
Е. Г. Абраменко
кандидат политических наук, доцент

Научный консультант
Войцеховский Александр Витович,
старший научный сотрудник
института социологии НАН Беларуси,
центр политологии,
кандидат политических наук, доцент

Допущен к защите
«__» _____ 20__ г.
Зав. кафедрой политологии
доктор политических наук, профессор Н.А. Антанович

Минск, 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПЕРЕЧЕНЬ УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ И СОКРАЩЕНИЙ	Ошибка! Закладка не определена.
ВВЕДЕНИЕ	Ошибка! Закладка не определена.4
ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ.....	3
АКТУАЛЬНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ	5
GENERAL CHARACTERISTICS OF THE WORK	6
ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПОЛИТИКИ В ОБЛАСТИ КИНЕМАТОГРАФИИ И ГЕЙМДЕВА	Ошибка! Закладка не определена.9
1.1 Обзор литературы по теме исследования	Ошибка! Закладка не определена.9
1.2 Политика в области кинематографа и геймдева как направление государственной культурной политики ..	Ошибка! Закладка не определена.10
ГЛАВА 2 ДИСКУРСИВНЫЙ И ПРАВОВОЙ АНАЛИЗ КИНЕМАТОГРАФА И ГЕЙМДЕВА В ЗАПАДНЫХ СТРАНАХ	Ошибка! Закладка не определена.28
2.1 Политико-правовое положение кинематографа и геймдева в Западных странах.....	Ошибка! Закладка не определена.28
2.2 Дискурсивный анализ кинематографа и геймдева в Западных странах	Ошибка! Закладка не определена.30
3.1 Ретроспективный анализ государственной политики в области кинематографа и геймдева в Республике Беларусь	Ошибка! Закладка не определена.35
3.2 Правовые основы и современное положение сферы кинематографа и геймдева в Республике Беларусь	Ошибка! Закладка не определена.51
3.3 Дискурсивный анализ кинематографа и геймдева в Республике Беларусь	Ошибка! Закладка не определена.55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Ошибка! Закладка не определена.67
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	Ошибка! Закладка не определена.68
ПРИЛОЖЕНИЕ А	Ошибка! Закладка не определена.76
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	Ошибка! Закладка не определена.79
ПРИЛОЖЕНИЕ В	Ошибка! Закладка не определена.80
ПРИЛОЖЕНИЕ Г.....	Ошибка! Закладка не определена.82
ПРИЛОЖЕНИЕ Д	Ошибка! Закладка не определена.83

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Перечень ключевых слов: КИНЕМАТОГРАФ, ГЕЙМДЕВ, ФИЛЬМЫ, ВИДЕОИГРЫ, ГОСУДАСТВЕННАЯ ПОЛИТИКА, ГЕЙМИФИКАЦИЯ, ТЕОРИЯ КИНО, ИССЛЕДОВАНИЯ ВИДЕОИГР, ТЕОРИЯ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ, БЕЛАРУСЬФИЛЬМ.

Объектом исследования является индустрия кинематографа и геймдева.

Предметом исследования является государственная политика в области кинематографа и геймдева.

Цель исследования – определить особенности формирования государственной политики Республики Беларусь в области кинематографа и геймдева.

Задачи исследования:

1. Исследовать теоретико-методологические основы изучения государственной политики в области кинематографа и геймдева;
2. Систематизировать политико-правовое положение кинематографа и геймдева в Западных странах (Великобритания, Франция, США);
3. Выявить особенности государственной политики Республики Беларусь в области кинематографа и геймдева.
4. Определить направления совершенствования государственной политики Республики Беларусь в области кинематографа и геймдева.

Результаты и научная новизна исследования. Определены особенности государственной политики Республики Беларусь в области кинематографа и геймдева. С целью повышения эффекта идеологической индоктринации отечественных фильмов, было предложено использовать метод фокус-групп при оценке влияния фильма на зрителя. Также были предложены авторские определения терминам «видеоигра» и «деятельность по созданию видеоигр». Предложено учредить специализированный фонд, который осуществлял бы помощь юридическим лицам при создании, продвижении и реализации видеоигр. В рамках совершенствования государственной политики Республики Беларусь в области геймификации было предложено использовать среду разработки «Pocket platformer», в качестве инструмента создания видеоигр патриотической и иной направленности при обучении граждан.

Структура и объем исследования. Магистерская диссертация состоит из введения, трёх глав и семи разделов, заключения и списка использованных источников, 5 приложений. Список использованных источников составляет

65 наименований. Общий объем исследования, включая список использованных источников и 5 приложений – 84 страницы.

АГУЛЬНАЯ ХАРАКТАРЫСТЫКА ПРАЦЫ

Спіс ключавых слоў: КІНЕМАТАГРАФІЯ, ГЕЙМДЕВ, ФІЛЬМЫ, ВІДЭАГУЛЬНІ, ДЗЯРЖАЎНАЯ ПАЛІТЫКА, ГЕЙМИФИКАЦИЯ, ТЭОРЫЯ КІНО, ДАСЛЕДАВАННІ ВІДЭАГУЛЬНЯЎ, ТЭОРЫЯ КУЛЬТУРНАЙ ПАЛІТЫКІ, БЕЛАРУСЬФІЛЬМ.

Аб'ектам даследавання з'яўляецца індустрыя кінематографа і геймдева.

Прадметам даследавання з'яўляецца з'яўляецца дзяржаўная палітыка ў галіне кінематографа і геймдева.

Мэта даследавання – вызначыць асаблівасці фарміравання дзяржаўнай палітыкі Рэспублікі Беларусь у галіне кінематографа і геймдева.

Задачы даследавання:

1. Даследаваць тэарэтыка-метадалагічныя асновы вывучэння дзяржаўнай палітыкі ў галіне кінематографа і геймдева;
2. Сістэматызаваць палітыка-прававое становішча кінематографа і геймдева ў заходніх краінах (Вялікабрытанія, Францыя, ЗША);
3. Выявіць асаблівасці дзяржаўнай палітыкі Рэспублікі Беларусь у галіне кінематографа і геймдева.
4. Вызначыць напрамкі ўдасканалення дзяржаўнай палітыкі Рэспублікі Беларусь у галіне кінематографа і геймдева.

Вынікі і навуковая навізна даследавання. Вызначаны асаблівасці дзяржаўнай палітыкі Рэспублікі Беларусь у галіне кінематографа і геймдева. З мэтай павышэння эфекту ідэалагічнай індукцыі айчынных фільмаў, было прапанавана выкарыстоўваць метады фокус-груп пры ацэнцы ўплыву фільма на гледача. Таксама былі прапанаваны аўтарскія вызначэнні тэрмінаў «ідэалагічны» і «дзейнасць па стварэнні ідэалагічнага». Прапанавана заснаваць спецыялізаваны фонд, які ажыццяўляў бы дапамогу юрыдычным асобам пры стварэнні, прасоўванні і рэалізацыі ідэалагічнага. У рамках удасканалення дзяржаўнай палітыкі Рэспублікі Беларусь у галіне гейміфікацыі было прапанавана выкарыстоўваць асяроддзе распрацоўкі «Rocket platformer», у якасці інструмента стварэння ідэалагічнага патрыятычнага і іншага накіраванасці пры навучанні грамадзян.

Структура і аб'ём даследавання. Магістарская дысертацыя складаецца з ўвядзення, трох кіраўнікоў і сямі раздзелаў, заключэння і спісу выкарыстаных крыніц, 5 прыкладанняў. Спіс выкарыстаных крыніц складае 65 найменняў. Агульны аб'ём даследавання, уключаючы спіс выкарыстаных крыніц і 5 прыкладанняў – 84 старонак.

GENERAL CHARACTERISTICS OF THE WORK

List of keywords: CINEMATOGRAPH, GAMEDEV, FILMS, VIDEOGRAPHS, STATE POLICY, GAMIFICATION, THEORY OF CINES, RESEARCH OF VIDEOGRAPHS, THEORY OF CULTURAL POLICY, BELARUSFILM.

The object of research is the industry of cinematography and game development.

The subject of the research is the state policy in the field of cinematography and game development.

The purpose of the study is to determine the specifics of the formation of the state policy of the Republic of Belarus in the field of cinematography and game development.

Research objectives:

1. To explore the theoretical and methodological foundations of the study of state policy in the field of cinematography and game development;
2. To systematize the political and legal situation of cinema and game development in Western countries (Great Britain, France, USA);
3. To identify the features of the state policy of the Republic of Belarus in the field of cinematography and game development.
4. To determine the directions of improvement of the state policy of the Republic of Belarus in the field of cinematography and game development.

The results and scientific novelty of the research. The peculiarities of the state policy of the Republic of Belarus in the field of cinematography and game development are determined. In order to increase the effect of ideological indoctrination of domestic films, it was proposed to use the focus group method in assessing the impact of the film on the viewer. The author's definitions of the terms "video game" and "video game creation activity" were also proposed. It is proposed to establish a specialized fund that would provide assistance to legal entities in the creation, promotion and sale of video games. As part of the improvement of the state policy of the Republic of Belarus in the field of gamification, it was proposed to use the Pocket platformer development environment as a tool for creating patriotic and other video games in the education of citizens.

The structure and scope of the study. The master's thesis consists of an introduction, three chapters and seven sections, a conclusion and a list of sources used, and 5 appendices. The list of sources used is 65 items. The total volume of the study, including the list of sources and 5 appendices used, is 84 pages.

