

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛИСТИКИ
Кафедра международной журналистики

ШЕЛКОВСКИЙ Владимир Вадимович

**ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА БЕЛАРУСИ И РОССИИ: ЖАНРОВАЯ
СПЕЦИФИКА И ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ**

Дипломная работа

Научный
руководитель: О.А. Шпилевская

Допущена к защите

25 мая 2025 г.

Заведующий кафедрой _____

кандидат филологических наук, доцент Т.В. Солодовникова

Минск, 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

АННОТАЦИЯ.....	3
АНАТАЦЫЯ.....	4
RESUMEN.....	5
ВВЕДЕНИЕ.....	Ошибка! Закладка не определена.
ГЛАВА 1.....	Ошибка! Закладка не определена.
ТЕОРИЯ ИГРОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ КАК НОВАЯ ПАРАДИГМА	
ИЗУЧЕНИЯ МЕДИАПРОСТРАНСТВА ..	
Ошибка! Закладка не определена.	
1.1 Концептуальные основы и функции игровой журналистики.....	Ошибка!
Закладка не определена.	
1.2 Эволюция и современное состояние игрового медиапространства	
Ошибка! Закладка не определена.	
Выводы по главе 1.....	Ошибка! Закладка не определена.
ГЛАВА 2.....	Ошибка! Закладка не определена.
ПРОЦЕССЫ ЖАНРООБРАЗОВАНИЯ В ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКЕ	
Ошибка! Закладка не определена.	
2.1 Система жанров и их трансформация.	Ошибка! Закладка не определена.
2.2 Лингвостилистические особенности...	Ошибка! Закладка не определена.
Выводы по главе 2.....	Ошибка! Закладка не определена.
ГЛАВА 3.....	Ошибка! Закладка не определена.
ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ В БЕЛАРУСИ	
И РОССИИ: НАЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА	
Ошибка! Закладка не определена.	
3.1 Сравнительный анализ национальных моделей	Ошибка! Закладка не определена.
определена.	
3.2 Ключевые направления развития и рекомендации для игровой журналистики в Беларуси.....	Ошибка! Закладка не определена.
Выводы по главе 3.....	Ошибка! Закладка не определена.
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Ошибка! Закладка не определена.
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	Ошибка! Закладка не определена.
определена.	
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	Ошибка! Закладка не определена.

АННОТАЦИЯ

Дипломная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованных источников (68), приложений (6). Объем дипломной работы – 73 страницы.

Ключевые слова: ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА, ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ, ВИДЕОИГРА, ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА, МЕДИАТЕКСТ, ЛИНГВОСТИЛИСТИКА, «ВИРТУАЛЬНЫЕ РАДОСТИ», «STOPGAME», «IXBT.GAMES», «ИГРОМАНИЯ».

Объект исследования – игровая журналистика как часть медиасистемы Беларуси и России.

Предмет исследования – жанрово-стилистические особенности и перспективы развития игровой журналистики в условиях цифровизации.

Цель дипломной работы – выявить особенности жанровой структуры, стилистики и медиапрактик игровой журналистики, а также определить направления её развития в Беларуси.

Методы исследования: описание, анализ и синтез, метод аналогии и сравнения, логический и системный методы, контент-анализ, лингвостилистический анализ, а также приёмы сравнительного анализа национальных медийных моделей.

Полученные результаты и их новизна: обоснованы теоретические основы игровой журналистики и её функции в обществе; прослежена эволюция игрового медиапространства; охарактеризованы жанры и стилистика игровых текстов; проведён сравнительный анализ национальных моделей игровой журналистики; предложены практикоориентированные рекомендации по развитию игровой журналистики в Беларуси; рассмотрены механизмы повышения медиаграмотности и культурной репрезентации видеоигр.

Достоверность материалов и результатов дипломной работы: автор работы подтверждает достоверность материалов и результатов дипломной работы, а также самостоятельность ее выполнения.

Область возможного практического применения: результаты исследования могут быть использованы в образовательном процессе факультета журналистики, в рамках журналистских инициатив, связанных с цифровой и игровой культурой.

АНАТАЦЫЯ

Дыпломная праца складаецца з уводзін, трох глаў, заключэння, спісу выкарыстаных крыніц (68), дадаткаў (6). Аб'ём дыпломнай працы – 73 старонкі.

Ключавыя словы: ІГРАВАЯ ЖУРНАЛІСТЫКА, ІГРАВАЯ ІНДУСТРЫЯ, ВІДЭАГУЛЬНЯ, ЦЫФРАВАЯ КУЛЬТУРА, МЕДЫЯТЭКСТ, ЛІНГВАСТЫЛІСТЫКА, «ВІРТУАЛЬНЫЯ РАДАСЦІ», «STOPGAME», «IXBT.GAMES», «ІГРАМАНІЯ».

Аб'ект даследавання – ігравая журналістыка як частка медыясістэмы Беларусі і Расіі.

Прадмет даследавання – жанра-стылістычныя асаблівасці і перспектывы развіцця ігравой журналістыкі ва ўмовах цыфравізацыі.

Мэта дыпломнай працы – вызначыць асаблівасці жанравай структуры, стылістыкі і медыяпрактык ігравой журналістыкі, а таксама вызначыць напрамкі яе развіцця ў Беларусі.

Метады даследавання: апісанне, аналіз і сінтэз, метады аналогіі і параўнання, лагічны і сістэмны метады, кантэнт-аналіз, лінгвастылістычны аналіз, а таксама прыёмы параўнальнага аналізу нацыянальных медыйных мадэляў.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: абгрунтаваны тэарэтычныя асновы ігравой журналістыкі і яе функцыі ў грамадстве; прасочана эвалюцыя ігравой медыяпрасторы; ахарактарызаваны жанры і стылістыка ігравых тэкстаў; праведзены параўнальны аналіз нацыянальных мадэляў ігравой журналістыкі; прапанаваны практыка-арыентаваныя рэкамендацыі па развіцці ігравой журналістыкі ў Беларусі; разгледжаны механізмы павышэння медыяграмацкасці і культурнай рэпрэзентацыі відэагульняў.

Дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай працы: аўтар працы пацвярджае дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай працы, а таксама самастойнасць яе выканання.

Вобласць магчымага практычнага выкарыстання: вынікі даследавання могуць быць выкарыстаны ў навучальным працэсе факультэта журналістыкі, у межах журналісцкіх ініцыятыў, звязаных з лічбавай і ігравой культурай.

RESUMEN

El trabajo de diploma consta de una introducción, tres capítulos, conclusiones, una lista de fuentes utilizadas (68 ítems) y anexos (6). La extensión total del trabajo es de 73 páginas.

Palabras clave: PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS, INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO, VIDEOJUEGO, CULTURA DIGITAL, MEDIATEXTO, ESTILÍSTICA LINGÜÍSTICA, «VIRTUALNYE RADOSTI», «STOPGAME», «IXBT.GAMES», «IGROMANIA».

Objeto de investigación– el periodismo de videojuegos como parte del sistema de medios de comunicación de Belarús y Rusia.

Tema de investigación–las características genéricas y estilísticas, así como las perspectivas de desarrollo del periodismo de videojuegos en el contexto de la digitalización.

Objetivo del trabajo de diploma–identificar las particularidades estructurales, estilísticas y prácticas del periodismo de videojuegos, y determinar las vías de su desarrollo en Belarús.

Métodos de investigación:descripción, análisis y síntesis, método de analogía y comparación, métodos lógico y sistémico, análisis de contenido, análisis estilístico-lingüístico, así como enfoques de análisis comparativo de modelos mediáticos nacionales.

Resultados obtenidos y su originalidad: se han fundamentado las bases teóricas del periodismo de videojuegos y sus funciones en la sociedad; se ha trazado la evolución del espacio mediático de los videojuegos; se han caracterizado los géneros y el estilo de los textos periodísticos sobre videojuegos; se ha realizado un análisis comparativo de los modelos nacionales de periodismo de videojuegos; se han propuesto recomendaciones aplicables para el desarrollo del periodismo de videojuegos en Bielorrusia; se han analizado los mecanismos para aumentar la alfabetización mediática y la representación cultural de los videojuegos.

Fiabilidad de los materiales y resultados de la tesis:El autor del trabajo confirma la autenticidad del contenido y los resultados de la investigación, así como la autoría y realización independiente del estudio.

Campo de aplicación práctica posible: los resultados de la investigación pueden utilizarse en el proceso educativo de las facultades de periodismo, así como en iniciativas periodísticas relacionadas con la cultura digital y los videojuegos.