

ОГЛАВЛЕНИЕ

РЕФЕРАТ	2
РЭФЕРАТ	3
RESUME.....	4
ВВЕДЕНИЕ.....	5
ГЛАВА 1 ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА В СОВРЕМЕННОМ МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ	7
1.1 Игровая журналистика в научном осмыслении.....	7
1.2 Игровая журналистика в культурном контексте	13
ГЛАВА 2 ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ АСПЕКТ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ В СОВРЕМЕННОМ БЕЛОРУССКОМ МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ.....	18
2.1 Функции игровой журналистики	18
2.2 Генезис и специфика развития игровой журналистики в Беларуси	22
2.3 Медиаресурсы Республики Беларусь в развитии игровой журналистики: типологический аспект	28
ГЛАВА 3 ПРОБЛЕМНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ БЕЛАРУСИ	35
3.1 Авторские рубрики в молодежных изданиях Республики Беларусь.....	35
3.2 Тематическое поле игровой журналистики (на примере Onliner.by)	39
3.3 Форматы и специфика подачи контента интернет-ресурса ixbt.games	42
3.4 Видеоигровая журналистика stopgame.ru.....	48
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	54
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	54

РЕФЕРАТ

Структура работы: дипломная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованных источников. Общий объем работы составляет 61 страницу, основной текст – 50 страниц. Список использованной литературы включает 50 позиций.

Ключевые слова: ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА, МЕДИАПРОСТРАНСТВО БЕЛАРУСИ, ФУНКЦИИ ЖУРНАЛИСТИКИ, ТИПОЛОГИЯ СМИ, ПРОБЛЕМНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ, GAMESTUDIES, КИБЕРСПОРТ, ЦИФРОВЫЕ МЕДИА.

Объект исследования: игровая журналистика в современном медиапространстве.

Предмет исследования: проблемно-тематический и функциональный аспекты белорусской игровой журналистики.

Цель работы: проанализировать специфику проблемно-тематического поля и функций игровой журналистики в современном медиапространстве Беларуси.

Методы исследования: универсальные (анализ, синтез, индукция и дедукция), эмпирические (сравнение, описание), теоретические (обобщение, системный подход) методы, контент-анализ.

Полученные результаты и их новизна: определены основные черты и функции игровой журналистики как специфического направления медиатеатральности; исследована специфика реализации функций игровой журналистики в Беларуси; разработана типология медиаресурсов, освещающих игровую тематику в Беларуси; охарактеризован проблемно-тематический спектр белорусской игровой журналистики (преобладание новостей о релизах, киберспорте; русскоязычная ориентация); выявлены основные проблемы и обозначены перспективы развития игровой журналистики в Республике Беларусь.

Область возможного практического применения: результаты исследования могут быть использованы при разработке учебных курсов и спецсеминаров по современной журналистике; в практической деятельности редакций белорусских СМИ при создании контента, посвященного игровой тематике; представителями игровой индустрии для анализа медиаполя и выстраивания коммуникаций.

Автор диплома подтверждает достоверность исследования, а также объективность ссылок на источники, использованные в работе.

Дипломная работа выполнена самостоятельно.

Е. С. Шух

РЭФЕРАТ

Структура працы: дыпломная праца складаецца з уводзінаў, трох кіраўнікоў, заключэння, спісу выкарыстаных крыніц. Агульны аб'ём працы складае 61 старонку, асноўны тэкст – 50 старонак. Спіс выкарыстанай літаратуры ўключае 50 пазіцый.

Ключавыя словы: ГУЛЬНЁВАЯ ЖУРНАЛІСТЫКА, МЕДЫЯПРАСТОРА БЕЛАРУСІ, ФУНКЦЫІ ЖУРНАЛІСТЫКІ, ТЫПАЛОГІЯ СМІ, ПРАБЛЕМА-ТЭМАТЫЧНЫ АСПЕКТ, GAME STUDIES, КІБЕРСПОРТ, ЛІЧБАВЫЯ МЕДЫЯ.

Аб'ект даследавання: гульнёвая журналістыка ў сучаснай медыяпрасторы.

Прадмет даследавання: праблема-тэматычны і функцыянальны аспекты беларускай гульнёвай журналістыкі

Мэта работы: Выявіць і прааналізаваць спецыфіку праблема-тэматычнага поля і функцый гульнёвай журналістыкі ў сучаснай медыяпрасторы Беларусі..

Метады даследавання: для паўнаты даследавання выкарыстаны міждысцыплінарны падыход..

Атрыманыя вынікі і іх навізна: вызначаны асноўныя рысы і функцыі гульнёвай журналістыкі як спецыфічнага кірунку медыядзейнасці; даследавана спецыфіка рэалізацыі функцый гульнёвай журналістыкі ў Беларусі; распрацавана тыпалогія медыярэсурсаў, якія асвятляюць гульнёвую тэматыку ў Беларусі; ахарактарызаваны праблема-тэматычны спектр беларускай гульнёвай журналістыкі (перавага навін пра рэлізы, кіберспорт; рускамоўная арыентацыя); выяўлены асноўныя праблемы і абазначаны перспектывы развіцця гульнёвай журналістыкі ў Рэспубліцы Беларусь.

Сфера магчымага практычнага прымянення: вынікі даследавання могуць быць выкарыстаны пры распрацоўцы навучальных курсаў і спецсемінараў па сучаснай журналістыцы; у практычнай дзейнасці рэдакцый беларускіх СМІ пры стварэнні кантэнту, прысвечанага гульнёвай тэматыцы; прадстаўнікамі гульнёвай індустрыі для аналізу медыяполя і выбудоввання камунікацый.

Аўтар дыплама пацвярджае дакладнасць даследавання, а таксама аб'ектыўнасць спасылак на крыніцы, скарыстаныя ў працы.

Дыпломная работа выканана самастойна.

А. С. Шух

RESUME

The structure of the work: the thesis consists of rules, three chapters, a review, a list of references. The total volume of the work is 61 pages, the main text is 50 pages. The list of used literature includes 50 positions.

Key words: GAME JOURNALISM, MEDIA SPACE OF BELARUS, FUNCTIONS OF JOURNALISM, MEDIA TYPOLOGY, PROBLEM-THEMATIC ASPECT, GAME STUDIES, ESPORTS, DIGITAL MEDIA.

Object of research: game journalism in the modern media space.

Subject of research: problem-thematic and functional aspects of Belarusian game journalism.

The purpose of the work: To identify and analyze the specifics of the problem-thematic field and functions of game journalism in the modern media space of Belarus.

Research methods: for the completeness of the research, an interdisciplinary approach was used.

The results obtained and their novelty: the main features and functions of game journalism as a specific area of media activity were defined; the specifics of the implementation of functions of game journalism in Belarus were investigated; a typology of media resources covering gaming topics in Belarus was developed; the problem-thematic spectrum of Belarusian game journalism was characterized (prevalence of news about releases, esports; Russian-language orientation); the main problems were identified and the prospects for development of game journalism in the Republic of Belarus were outlined

Area of possible practical application: the research results can be used in the development of training courses and special seminars on modern journalism; in the practical activities of Belarusian media editorial offices in creating content dedicated to gaming topics; by representatives of the game industry for analyzing the media field and building communications.

The author of the diploma confirms the reliability of the study, as well as the objectivity of references to the sources used in the work.

Diploma work done independently.

E. S. Shukh