**Аннотация выпускной квалификационной работы**

**Павлушкина Дениса Юрьевича**

**«Медиа в системе игровой индустрии»**

**Н. рук. — канд. филол. н., Павлушкина Наталья Анатольевна**

**Кафедра периодической печати**

**Очная форма обучения**

**Актуальность темы** объясняется активным развитием игровой индустрии и повышением спроса в освещении игр среди массовой аудитории. Игры, будучи коммерчески-направленным продуктом, нуждаются в информационном сопровождении для увеличения продаж и привлечения внимания, а покупатели нуждаются в материалах, которые смогут сформировать их мнение относительно продукта, чтобы решить вопрос о покупке. Игры являются мультимедийным произведением искусства, и, чтобы описать их во всей полноте, недостаточно пользоваться только текстом, что делает работу по формированию аргументированного взгляда на продукт сложнее.

**Новизна** работы заключается в том, что впервые рассматриваются приемы использования и роль мультимедийных средств в текстах о видеоиграх. Это позволило выявить наиболее оптимальные сочетания форматов и характерные черты, присущие определенным форматам. Результаты исследования можно использовать для выстраивания новых коммуникационных парадигм внутри СМИ в целом.

**Объектом исследования** являются тексты на видеоигровую тематику, преимущественно рецензии. **Предметом исследования** являются приемы использования мультимедийных средств коммуникации в тексте.

**Цель исследования**: определить роль мультимедийных элементов в формировании мнения аудитории или в подкреплении позиции рецензента адекватными ситуации аргументами. **Задачи**: 1) идентифицировать тип изданий об играх, определить специфику рынка видеоигровых СМИ; 2) выделить жанровые характеристики рецензии в сетевых изданиях об играх; 3) обосновать необходимость использования мультимедийных средств при освещении видеоигр; 4) провести анализ использованных в обозначенных СМИ коммуникационных средств мультимедийной природы и выявить их связь с текстом; 5) определить тенденции использования мультимедийных средств в среде видеоигровых СМИ.

**Теоретико-методологическую базу** исследования составляют работы, посвященные изучению следующих категорий: жанра рецензии (М. А. Земцова, Е. А. Зинова), новых медиа и тенденций (Т. А. Ленкова, О. Стинс, Д. Ван Фухт, Д. А. Миронова, А. А. Никитенко), креолизации текстов (А. А. Аникаева, М. Б. Ворошилова, О. В. Красноярова, Д. А. Удод), игровой журналистики (В. И. Тармаева).

**Эмпирическую базу** составили материалы, опубликованные на сайтах Polygon.com, Kotaku.com и Igromania.ru. **Хронологические рамки исследования**: с января 2015 по апрель 2016 года.

**Положения, выносимые на защиту:**

1. Интертекстуальность повсеместно распространена в большинстве текстов на видеоигровую тематику; её реализация в виде гиперссылок обусловлена цифровой природой СМИ и игры как медиума.
2. Различные демонстрации игрового процесса проектов, даже выбиваясь за рамки одного текста, постепенно помогают аудитории формировать максимально подкрепленное мнение относительно продукта.
3. Иллюстрация является самым базовым и необходимым способом подкрепления авторской позиции в тексте видеоигровой рецензии и помогает осуществлять репрезентацию конечного продукта в большей степени, нежели самостоятельный текст.

**Структура работы:** введение, три главы, заключение и список литературы.