Облікова картка дисертації

I. Загальні відомості

Державний обліковий номер: 0419U000856

Особливі позначки: відкрита

Дата реєстрації: 01-04-2019

Статус: Захищена

Реквізити наказу МОН / наказу закладу:

II. Відомості про здобувача

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Безчотнікова Аліна Олегівна

2. Bezchotnikova Alina

Кваліфікація:

Ідентифікатор ORCID ID: Не застосовується

Вид дисертації: кандидат наук

Аспірантура/Докторантура: так

Шифр наукової спеціальності: 27.00.01

Назва наукової спеціальності: Теорія та історія соціальних комунікацій

Галузь / галузі знань: Не застосовується

Освітньо-наукова програма зі спеціальності: Не застосовується

Дата захисту: 11-03-2019

Спеціальність за освітою: Актуарна та фінансова математика

Місце роботи здобувача: Маріупольський державний університет

Код за ЄДРПОУ: 26593428

Місцезнаходження: пр. Будівельників, 129-а, м. Маріуполь, Донецька обл., 87500, Україна

Форма власності:

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR: Не застосовується

III. Відомості про організацію, де відбувся захист

Шифр спеціалізованої вченої ради (разової спеціалізованої вченої ради): К 08.051.19

Повне найменування юридичної особи: Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара

Код за ЄДРПОУ: 02066747

Місцезнаходження: проспект Гагаріна, 72, м. Дніпро, Дніпропетровський р-н., Дніпропетровська обл., 49010, Україна

Форма власності:

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR: Не застосовується

IV. Відомості про підприємство, установу, організацію, в якій було виконано дисертацію

Повне найменування юридичної особи: Маріупольський державний університет

Код за ЄДРПОУ: 26593428

Місцезнаходження: пр. Будівельників, 129-а, м. Маріуполь, Донецька обл., 87500, Україна

Форма власності:

Сфера управління: Міністерство освіти і науки України

Ідентифікатор ROR: Не застосовується

V. Відомості про дисертацію

Мова дисертації:

Коди тематичних рубрик: 19.21

Тема дисертації:

1. Відеоігри в системі соціальних комунікацій

2. Video games in the system of social communications

Реферат/анотація:

1. Об'єкт дослідження – відеоігри як канал масової комунікації. Мета наукового дослідження – визначити специфіку, типологію та способи застосування відеоігор у галузі соціальних комунікацій. Методи дослідження. Для систематизації теоретико-методологічних засад аналізу відеоігор та визначення дефініцій використовувалися описовий, порівняльний, історико-типологічний методи, метод контент-аналізу та семантичної кореляції. Для характеристики технологічної специфіки й особливостей сучасного функціонування відеоігор як каналу масової комунікації, опису структурних одиниць та жанрової типології відеоігор, визначення основних жанрів та жанрової домінанти – методи аналогії, екстраполяції аналізу та синтезу, застосовані на основі підходів структуралізму, що дозволяє розглядати комунікацію як систему операцій зі знаками, які забезпечують соціальну взаємодію для «конструювання соціальної реальності» (К. Леві-Стросс). Серед теорій аналізу масовокомунікаційних явищ використано семіотичну теорію, згідно з

якою комунікаційні одиниці розглядаються через метод інтерпретації. Для аналізу ролі біхевіористських теорій та нейронауки у моделюванні впливу відеогри на аудиторію серед теорій масової комунікації обрано теорію використання та задоволення. SWOT-аналіз використано для визначення переваг та проблем, пов'язаних із застосуванням рекламної техніки – едвергеймінг. Аналіз етичної складової рекламних та PR-практик здійснено на основі авторської методики Ю-Кай Чоу «Окталайзис». Світові тенденції розвитку індустрії відеоігор розглянуто шляхом аналізу показника – кількість завантажень відеоігор з онлайн-сервісу цифрового поширення комп'ютерних ігор та програм «Steam». Для отримання та систематизації даних було використано REST API (Steam Web API 7) – веб-інтерфейс, який дає можливість одержати доступ до бази даних для збору інформації про профілі користувачів та завантажені ігри. За допомогою цього методу було одержано інформацію про 108,7 млн облікових записів «Steam» та 15606 ігор з інформацією про вікові обмеження, кількість користувачів кожної з ігор, середній час, проведений у грі, та жанр. Незважаючи на стрімкий розвиток світової індустрії відеоігор та зростання їх затребуваності в різних сферах людської діяльності (освіта, туризм, оборона, медіа, реклама, масова культура) у вітчизняній науці знайдемо тільки поодинокі праці на цю тему, на відміну від зарубіжних досліджень (США, Корея, Велика Британія, Німеччина, Швейцарія). Теоретичне значення даної дисертації полягає у створенні системи, яка б унаочнювала специфіку, типологію та способи застосування відеоігор у галузі соціальних комунікацій. Отримані наукові результати є новими; такими, що розширюють знання про нові медіа, нові інформаційно-комунікаційні технології, сприяють збагаченню традиційних форм, методів та підходів до вивчення соціальних комунікацій, роботи з масовою свідомістю в цифровому просторі. Інтеграція знань про відеоігри у сферу соціальнокомунікаційних досліджень має не тільки теоретичне, а й практичне значення. Використання потенціалу відеоігор як рекламного майданчика, дослідження ефективності гейміфікації для формування когнітивних, емоційних та соціальних мотиваторів у внутрішньокорпоративних комунікаціях, впливу на поведінку людини в цілому, дозволять результативно застосовувати комунікаційний потенціал відеоігор у рекламних та PR-практиках. Внесок автора полягає у комплексному й системному дослідженні відеоігор в системі соціальних комунікацій, розробці типології реклами у відеоіграх, визначенні жанрової домінанти відеоігор, а також винаході експрес-методу прорахунку індексу високої споживчої лояльності мультимедійним інформаційним продуктом, який належить до методів діагностики ставлення клієнтів до продуктів компанії. Практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що теоретичні положення та висновки дисертації можуть бути використані у науково-дослідній сфері для подальшого наукового дослідження комунікаційного та технологічного потенціалу відеоігор в галузі соціальних комунікацій; створення ефективних гейміфікаційних стратегій при вирішенні комунікаційних завдань у різних сферах людської діяльності; у навчальному процесі для підготовки фахівців у галузі реклами та зв'язків із громадськістю. Наукові результати дослідження можуть бути застосовані під час викладання теоретичних та практичних дисциплін для студентів спеціальностей «Журналістика», «Реклама та зв'язки із громадськістю». Новітність нововпроваджуваного зумовлена утворенням системного підходу, що унаочнює специфіку, типологію та способи ефективного застосування відеоігор для вирішення комерційних та суспільноважливих проблем в різних сферах людської діяльності на сучасному етапі.

2. The object of the research is video games as a channel of mass communication. The goal of the research is to determine the specifics, typology and ways of using videogames in the field of social communications. Theoretical relevance of the thesis research is that it created a system that characterizes the specifics, typology and methods of video games usage in the field of social communications. The received scientific results are new; such as expanding knowledge about new media, new information and communication technologies, contribute to the enrichment of traditional forms, methods and approaches to the study of social communications, work with mass consciousness in digital space This theoretical and practical results can be used in research area for further scientific developing, also the use of communication and technological potential of video games in the field of social communications to create effective gameplay strategies in solving communication problems in various spheres of human activities, as well as in the educational process of training specialists in the field of advertising and public relations. The scientific results of the research can be applied during lectures, laboratory and practical

classes on the disciplines "Modern communication technologies in advertising and public relations", "Practice of advertising and PR-activities", in the special course "Theory of video games".

Державний реєстраційний номер ДіР:

Пріоритетний напрям розвитку науки і техніки:

Стратегічний пріоритетний напрям інноваційної діяльності:

Підсумки дослідження:

Публікації:

Наукова (науково-технічна) продукція:

Соціально-економічна спрямованість:

Охоронні документи на ОПІВ:

Впровадження результатів дисертації:

Зв'язок з науковими темами:

VI. Відомості про наукового керівника/керівників (консультанта)

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Почепцов Георгій Георгійович
2. Pocheptsov Heorhii

Кваліфікація: д. філол. н., 27.00.04

Ідентифікатор ORCID ID: Не застосовується

Додаткова інформація:

Повне найменування юридичної особи:

Код за ЄДРПОУ:

Місцезнаходження:

Форма власності:

Сфера управління:

Ідентифікатор ROR: Не застосовується

VII. Відомості про офіційних опонентів та рецензентів

Офіційні опоненти

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Олтаржевський Дмитро Олегович
2. Oltarzhevskyi Dmytro

Кваліфікація: д. соц. ком., 27.00.06

Ідентифікатор ORCID ID: Не застосовується

Додаткова інформація:

Повне найменування юридичної особи:

Код за ЄДРПОУ:

Місцезнаходження:

Форма власності:

Сфера управління:

Ідентифікатор ROR: Не застосовується

Власне Прізвище Ім'я По-батькові:

1. Зубарєва Марія Анатоліївна
2. Zubarieva Mariia

Кваліфікація: к. соц.ком., 27.00.06

Ідентифікатор ORCID ID: Не застосовується

Додаткова інформація:

Повне найменування юридичної особи:

Код за ЄДРПОУ:

Місцезнаходження:

Форма власності:

Сфера управління:

Ідентифікатор ROR: Не застосовується

Рецензенти

VIII. Заключні відомості

Власне Прізвище Ім'я По-батькові голови ради	Демченко Володимир Дмитрович
Власне Прізвище Ім'я По-батькові головуючого на засіданні	Демченко Володимир Дмитрович
Відповідальний за підготовку облікових документів	
Реєстратор	

Керівник відділу УкрІНТЕІ, що є відповідальним за реєстрацію наукової діяльності



Юрченко Т.А.