

ОТЗЫВ

на автореферат диссертации Салиховой Елены Александровны на тему «Использование игрового контента в российских цифровых СМИ в 2020-2025 гг.», представленной на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика

Диссертационная работа Елены Александровны Салиховой «Использование игрового контента в российских цифровых СМИ в 2020-2025 гг.» представляет собой комплексное исследование актуальной проблемы современной медиаиндустрии. Работа выполнена на высоком уровне и вносит значительный вклад в развитие теории и практики медиакоммуникаций.

Избранная тема исследования безусловно актуальна. В условиях цифровой трансформации и обострения конкуренции за внимание аудитории российские цифровые СМИ активно обращаются к игровому контенту. Однако систематического изучения этого явления в российской науке до настоящего момента не проводилось. Автор впервые на материале российских редакций осуществляет комплексный анализ использования игровых форматов, что определяет научную новизну работы.

Особенно ценным является то, что исследование не ограничивается теоретическим анализом, но включает детальное изучение производственных процессов, экономических показателей и восприятия контента аудиторией. Разработанная типология игрового контента, основанная на реализации функций журналистики, представляет собой значительный вклад в методологию медиаисследований.

Методологический аппарат диссертации отличается тщательностью и обоснованностью. Е.А. Салихова применяет комплекс методов: экспертные интервью с представителями редакций (N=13), анкетирование студенческой молодежи (N=380), контент-анализ 77 российских цифровых СМИ. Такой многоуровневый подход позволяет получить полную картину явления как с позиции производителей контента, так и с позиции аудитории.

Отдельно следует отметить тщательность проведения эмпирического исследования. Выборка вузов произведена случайным способом, охватила учреждения разной направленности, что обеспечивает репрезентативность полученных данных. Опросник содержит 40 вопросов, позволяющих выявить различные аспекты взаимодействия молодежи с игровым контентом.

Диссертация содержит ряд важных выводов. Во-первых, Елена Александровна аргументированно демонстрирует, что активное использование игрового контента отражает смещение информационной и просветительской функции журналистики в сторону рекреационной. При этом предложенное разделение игрового контента на многофункциональный и полифункциональный позволяет точнее описать реальную практику редакций.

Во-вторых, исследование выявляет существенные различия в производственных процессах создания различных форматов игрового контента. Показано, что тесты, являясь наиболее распространенным форматом, имеют минимальный производственный цикл и себестоимость, тогда как XR-проекты требуют значительных инвестиций (от полутора миллионов рублей) и длительной разработки. Эти наблюдения имеют прямое практическое значение для редакций.

В-третьих, автор демонстрирует, что игровой контент положительно влияет на ключевые метрики цифровых СМИ: трафик, время пребывания пользователей на сайте, глубину просмотров. Вместе с тем выявляется, что российские редакции недостаточно полно реализуют потенциал игрового контента, не интегрируя его глубоко с журналистскими материалами, в отличие от зарубежных СМИ, которые развивают игры как самостоятельное бизнес-направление.

Особый интерес представляют результаты опроса студенческой молодежи. Автор выявляет, что большинство респондентов (73,9%) знакомо с игровым контентом и относится к нему положительно. Однако при выборе между традиционным текстом и игровой формой подачи информации 41,3% все же предпочитают текст. Это свидетельствует о том, что игровой контент, хотя и привлекателен, не является универсальным решением для всех типов информации.

Важным выводом является то, что молодая аудитория видит игровые форматы наиболее уместными для развлекательного (65,8%) и образовательного (41,8%) контента, но считает их неуместными для информационного содержания (50,8% против). Это ставит под сомнение гипотезу о возможности использования игровых элементов для «переупаковки» новостного контента и противостояния снижению интереса к новостям.

При всех достоинствах работы представляется, что в работе недостаточно развернуто рассмотрены этические аспекты использования игровых механик в журналистике, особенно в контексте возможного манипулирования информацией. Хотя Е.А. Салихова упоминает эту проблему, углубленный анализ рисков геймификации мог бы усилить исследование.

Вместе с тем высказанное замечание носит преимущественно рекомендательный характер и не снижает общей высокой оценки исследования. Даже без учета указанного пожелания работа соответствует требованиям, предъявляемым к диссертациям подобного уровня. Это, в свою очередь, позволяет подчеркнуть, что результаты исследования имеют явную практическую ценность. Разработанная типология может быть использована при подготовке учебно-методических материалов в высших учебных заведениях. Елена Александровна уже применяет эти результаты в преподавании дисциплины «Игровые форматы в медиа» на факультете журналистики Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова. Кроме того, выводы исследования могут быть полезны редакциям, планирующим развивать направление игрового контента.

Диссертация Елены Александровны Салиховой представляет собой значительный вклад в изучение современных трансформаций медиainдустрии. Работа характеризуется четкой структурой, обоснованной методологией, глубоким анализом эмпирического материала и практической ориентированностью. Автор демонстрирует хорошее владение теоретическими подходами к изучению журналистики и медиакоммуникаций, умение работать с первичными данными и формулировать обоснованные выводы.

Результаты исследования расширяют представление о процессах гибридизации функций журналистики в цифровую эпоху, о роли игрового контента в конкурентной борьбе за внимание аудитории, о восприятии новых форматов молодежной аудиторией. Работа открывает перспективы для дальнейших исследований в этой области, в частности, для изучения долгосрочных эффектов потребления игрового контента, влияния на критическое мышление аудитории и развития игровых направлений как самостоятельных бизнес-продуктов в российских СМИ.

На основании вышеизложенного можно заключить, что диссертация «Использование игрового контента в российских цифровых СМИ в 2020-2025 гг.» соответствует требованиям, предъявляемым к кандидатским диссертациям, а ее автор Елена Александровна Салихова заслуживает присуждения искомой степени кандидата филологических наук по специальности 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика.

Кандидат филологических наук,
инженер-исследователь Лаборатории
азиатских экономических
исследований, Санкт-Петербургский
государственный университет

П. В. Горбань

21.04.2026

Адрес: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет»

191123, г. Санкт-Петербург, ул. Радищева, д. 39, лит. Д, ауд. 26

e-mail: p.gorban@spbu.ru