

ОТЗЫВ

официального оппонента

о диссертации на соискание ученой степени

кандидата филологических наук Салиховой Елены Александровны

на тему «Использование игрового контента в российских цифровых СМИ

в 2020-2025 гг.» по специальности 5.9.9. Медиакоммуникации

и журналистика

Представленная диссертационная работа посвящена проблематике использования геймификации в современных цифровых СМИ. Научная проблема, сформулированная в диссертации, является актуальной, что обусловлено рядом причин. В современном мире проникновение игровых моделей и практик в различные сферы жизни стало повсеместным и необратимым, в этой связи изучение различных аспектов распространения навыков, паттернов и сценариев поведения, освоенных в компьютерных играх, на социальное поведение индивида и групп требует пристального внимания исследователей. Актуальность темы обусловлена и тем, что Елена Александровна Салихова рассматривает различные аспекты использования игрового контента в российских цифровых СМИ. В качестве основной причины обращения цифровой журналистики к игровому контенту указываются качественные изменения в поведении аудитории в условиях цифровой среды, детерминированные переизбытком информации, что влечет за собой рассеянное внимание аудитории. Как справедливо отмечает соискатель, в современном мире внимание оказывается главным дефицитным ресурсом, а привлечение и удержание внимания аудитории – ключевой проблемой медиаиндустрии. Кроме того, Е.А. Салихова видит в использовании игрового контента проявление концентрации развлекательного содержания в медиа. Действительно, в последние десятилетия наблюдается значительное расширение объема рекреационного

контента, прослеживается тенденция эмоционализации информационного контента, что существенно меняет работу журналиста.

Тема диссертации сформулирована четко и ясно, что свидетельствует о понимании соискателем целей и задач своего научного исследования.

Среди достоинств исследования следует отметить предварительное обоснование и определение ключевого рабочего понятия исследования во избежание разночтений и неопределенности.

Диссертационному исследованию Е.А. Салиховой присуща выраженная научная новизна и практическая значимость, оно отвечает на запросы как академического сообщества, так и медиапрофессионалов. Результаты диссертационной работы расширяют научные представления о процессе концентрации развлекательного содержания в цифровых СМИ в условиях острой борьбы за внимание аудитории, а также месте игрового контента в этом процессе. В диссертационном исследовании выявлено, какие функции журналистики реализуются в игровых форматах, и определены их характерные особенности. Впервые проведена систематизация опыта российских редакций цифровых медиа по внедрению игрового контента, а также установлены факторы, побуждающие редакции к его активному использованию. Автором предложена типология игрового контента, выделены преобладающие форматы, описаны отличительные черты каждого из этих форматов и технология их создания. Новизна работы также подтверждается опросом студенческой молодежи, который выявил особенности восприятия данной аудиторией игрового контента в цифровых СМИ.

Достоверность и обоснованность научных выводов обеспечивается репрезентативностью выборки цифровых СМИ (77 СМИ), экспертными интервью (13 экспертов), опросом аудитории (380 человек), корректным применением статистических методов, сочетающим машинную и экспертную обработку данных.

Защищаемые положения являются закономерным итогом проведенного анализа и подкреплены совокупностью представленных эмпирических данных.

Теоретическую базу исследования отличает междисциплинарный характер и структурная целостность. Автор не ограничивается рамками медиатеории, привлекая к анализу культурологические, психологические, социологические исследования феномена игры, а также исследования явления геймификации.

Практическую ценность работы определяют следующие аспекты: во-первых, анализ сложившихся практик применения игрового контента в ведущих отечественных цифровых СМИ, результаты которого могут быть использованы при формировании редакционных политик; во-вторых, обоснованный прогноз относительно дальнейшего развития геймификационных процессов в журналистике. Практическая значимость исследования заключается также в возможности использовать его результаты для разработки и продвижения как редакционных, так и рекламных игровых медиапродуктов.

Первая глава «Теоретические подходы к изучению игрового контента» представляет собой глубокий теоретико-методологический анализ исследуемой проблемы. В главе проанализирован широкий круг научных источников, посвященных трансформации функций журналистики в цифровой среде. Особое внимание уделено рекреационной функции и ее сращению с информационной в рамках явления инфотейнмента. Рассмотрены эволюция представлений об игре, ключевые характеристики игровой деятельности, а также основные научные подходы к геймификации как процессу, лежащему в основе внедрения игрового контента в медиа. Систематизирован академический дискурс о внедрении игровых форматов в журналистику: выделены и классифицированы гипотезы ученых относительно того, как игровой контент помогает редакциям конкурировать за внимание, интерес и лояльность аудитории. Таким образом, теоретическая

база главы охватывает как функциональные изменения журналистики, так и различные аспекты геймификации.

Во второй главе «Опыт российских цифровых СМИ по созданию игрового контента» представлены результаты эмпирического анализа сложившихся практик применения игровых форматов в отечественных цифровых СМИ. Автор установил, что большинство изданий уже имеет опыт работы с игровыми механиками. Впервые на российском материале изучен производственный цикл игрового контента и выявлены факторы, его осложняющие. Особое внимание уделено проблеме профессиональных компетенций журналистов. Определены бизнес-задачи, которые редакции решают с помощью игрового контента. Кроме того, установлено, что игровой контент превратился в значимый источник дохода для российских медиакомпаний, что позволяет говорить о тенденции к расширению его объемов. Приведены прогнозы экспертов относительно будущего игрового контента как важнейшего инструмента в борьбе за рассеянное внимание аудитории.

Третья глава «Воздействие игрового контента в цифровых СМИ на студенческую аудиторию» представляет результаты эмпирического исследования отношения к игровому контенту студенческой молодежи. Установлено, что большинство опрошенных с интересом относятся к игровым форматам, четко отличают их от классических журналистских материалов и видят как преимущества, так и недостатки. Исследование дает положительный ответ на вопрос об интересе молодежи к такому контенту. Выявлено, что игровой контент помогает удерживать внимание молодежной аудитории, способствует лучшему пониманию сложных явлений и вызывает эмоциональную связь, что является определяющим фактором для этой группы. Определено, что ключевая потребность, которую удовлетворяют игровые форматы, рекреационная (отдых, расслабление, переключение с негативных новостей). В то же время часть аудитории негативно оценивает игровой контент, считая, что игровая форма упрощает содержание и

обесценивает смысл информации. Стоит отметить, что однозначного ответа на вопрос о формировании лояльности к СМИ, внедрившим игровой контент, не получено.

Выводы, сформулированные по итогам каждой главы, а также их итоговое обобщение в заключении, отличаются конкретностью, суммируют полученные автором результаты и свидетельствуют, что цель исследования достигнута.

В рамках научной дискуссии считаю необходимым отметить, что текст диссертации не лишен отдельных недостатков и дискуссионных моментов. Они не снижают общей высокой оценки диссертации, но намечают возможные пути ее дальнейшего углубления.

1. Опрос аудитории ограничен студенческой молодежью. Это важный, но не единственный сегмент молодой аудитории. Расширение выборки, на наш взгляд, придало бы исследованию дополнительную убедительность.
2. Эмпирическое исследование проводилось только на базе московской выборки, что ограничивает возможность распространения полученных выводов на более широкую аудиторию. Представляется целесообразным расширить географические рамки исследования.
3. В работе справедливо фиксируется позиция ряда ученых, усматривающих в игровом контенте опасность для классической журналистики (упрощение, манипуляции, подмена миссии развлечением). Какими дополнительными эмпирическими данными можно было бы усилить раздел, посвященный этой критике и соответствующим рискам?

Приведенные замечания не умаляют достоинств диссертации. Работа является оригинальным, целостным и законченным научным исследованием, обладающим несомненной актуальностью, теоретической и практической ценностью, научной новизной и надежностью выводов, что свидетельствует о существенном личном вкладе автора в развитие изучаемой проблематики.

Диссертационное исследование Салиховой Елены Александровны является законченным научно-исследовательским трудом, выполненным автором самостоятельно на высоком научном уровне. Соискатель демонстрирует уверенное владение обширным массивом теоретических источников, методологическую компетентность, способность формулировать сложные научные проблемы и находить обоснованные решения посредством масштабного эмпирического анализа. Полученные автором результаты достоверны, выводы и заключения обоснованы. Практические рекомендации, сформулированные автором, представляют значимость для контентной и рекламной стратегий цифровых СМИ, а также для профессиональной подготовки кадров в сфере медиа и журналистики.

Работа базируется на достаточном объеме эмпирического материала. Она написана доходчиво, грамотно и аккуратно оформлена. По каждой главе и работе в целом сделаны четкие выводы. Автореферат соответствует основному содержанию диссертации.

Публикационная активность Е.А. Салиховой соответствует требованиям, предъявляемым к соискателям ученой степени кандидата наук. Основные результаты исследования отражены в пяти научных работах, опубликованных в ведущих рецензируемых научных изданиях, рекомендованных для защиты в диссертационном совете МГУ имени М.В. Ломоносова. Также основные положения диссертации прошли апробацию на международных научно-практических конференциях. Материалы публикаций полностью отражают содержание диссертационного исследования и его новизну.

Диссертация отвечает требованиям, установленным Московским государственным университетом имени М.В. Ломоносова к работам подобного рода. Содержание диссертации соответствует специальности 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика (по филологическим наукам), а также критериям, определенным пп. 2.1-2.5 Положения о присуждении ученых степеней в Московском государственном университете имени

М.В. Ломоносова. Диссертационное исследование оформлено согласно требованиям Положения о совете по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова.

Таким образом, автор диссертации «Использование игрового контента в российских цифровых СМИ в 2020–2025 гг.» Елена Александровна Салихова заслуживает присуждения ученой степени кандидата филологических наук по специальности 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика.

Официальный оппонент:

доктор социологических наук, профессор,
заведующий кафедрой социологии коммуникативных систем
социологического факультета
Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
МАМЕДОВ Агамали Кулам-оглы

24.04.2026

Контактные данные:

тел.: +7 985 979-12-13, e-mail: akmnauka@yandex.ru
Специальность, по которой официальным оппонентом
защищена диссертация: 22.00.08 – Социология управления

119991, г. Москва, Ленинские горы, д. 1
ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова»,
социологический факультет
тел: + 7 495 939-15-74; e-mail: soc.comsys@org.msu.ru
Адрес официального сайта: <https://www.socio.msu.ru/>

Подпись сотрудника ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова» Мамедова А.К. удостоверяю:

руководитель/кадровый работник