

ОТЗЫВ

на автореферат диссертационной работы
Салиховой Елены Александровны

«Использование игрового контента в российских цифровых СМИ в 2020-2025 гг.» на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика

Актуальность настоящего диссертационного исследования обусловлена комплексом факторов, связанных с трансформацией медиасреды и изменением моделей восприятия информации современной аудиторией. Автор справедливо отмечает, что цифровизация и вызванные ею системные сдвиги в медиаотрасли, острая конкуренция за внимание в переполненной цифровой среде, усиление влияния цифровых платформ на аудиторию, снижение интереса к новостям, переход аудитории на эмоциональный и развлекательный контент, а также поиск редакциями новых способов взаимодействия с пользователями (особенно с молодежью) и гибридизация жанров заставляют журналистику искать новые инструменты взаимодействия с аудиторией. Одним из таких инструментов, активно используемых в цифровых СМИ, стал игровой контент.

Научная новизна диссертационного исследования Е.А. Салиховой состоит в расширении представлений о концентрации цифровых СМИ на развлечении в условиях высокой конкуренции за внимание аудитории и о роли игрового контента в этом процессе. Автором определено, какие функции журналистики реализуются в игровом контенте, каковы его отличительные черты. Впервые обобщен опыт российских редакций по применению игрового контента и выявлены причины его активного использования, разработана типология игрового контента.

Теоретическая база исследования отличается междисциплинарностью и структурной цельностью. В работе представлен анализ научных трудов, посвященных расширению рекреационной функции журналистики. Кроме того, систематизированы исследования, в которых анализируется внедрение игрового контента в журналистскую практику, классифицированы гипотезы ученых относительно роли игрового контента в конкурентной борьбе редакций за время, внимание и доверие аудитории. Помимо обширной медиатеории, автор привлекает труды культурологов, психологов, социологов о феномене игры, исследования в области геймификации.

Эмпирическая база исследования является масштабной и репрезентативной. Достоверность и обоснованность научных выводов

подтверждается анализом 77 цифровых СМИ, проведением 13 экспертных интервью и опросом 380 студентов.

Практическая ценность работы определяется анализом сложившихся практик использования игрового контента в ведущих российских цифровых СМИ, полученные результаты могут использоваться для разработки и продвижения как редакционных, так и рекламных игровых медиапродуктов.

Ценным результатом диссертационного исследования Е.А. Салиховой является вывод о том, что использование игрового контента в цифровых СМИ обеспечивает измеримый экономический эффект. Автор определил, что игровой контент способствует росту ключевых метрик (посещаемость, время на сайте, число повторных визитов, глубина просмотров) цифровых СМИ. Также автор установил, что игровой контент востребован рекламодателями, поскольку вызывает меньше раздражения по сравнению с прямой или нативной рекламой, благодаря интерактивности и активной позиции пользователя. Это приносит СМИ значительный рекламный доход, что во многом и объясняет увеличение доли игрового контента в российских цифровых медиа.

Несмотря на общее положительное впечатление от работы, представляется уместным высказать несколько замечаний, что не умаляет достоинств работы, являясь продолжением ее достоинств и, возможно, указанием на направление дальнейших исследований.

1. В работе выявлен своего рода кризис перепроизводства тестов в цифровых СМИ. Подробно описано, как редакции, стремясь улучшить метрические показатели, производят большое количество тестов, что отрицательно сказывается на их качестве и ведет к падению интереса к формату. Вместе с тем отмечено, что началось широкое использование искусственного интеллекта в процессе создания тестов. Обозначенная таким образом проблема девальвации контента нуждается, на мой взгляд, в дополнительном осмыслении и дальнейшем наблюдении и исследовании.
2. Автором показаны различия в развитии игрового направления между российскими и зарубежными СМИ. Западные СМИ активно развивают игровое направление как основу своих бизнес-моделей, чего нельзя сказать о российских медиа. Этот парадокс при должной детализации и осмыслении мог бы стать фундаментом и отправной точкой для российских СМИ, еще не открывших для себя этот инструмент.

Диссертационное исследование выполнено в полном объеме: цель и задачи достигнуты, защищаемые положения обоснованы на репрезентативном эмпирическом материале, результаты исследования прошли необходимую апробацию. По каждой главе и работе в целом сделаны четкие выводы. Автореферат соответствует основному содержанию диссертации.

Соискатель заслуживает присуждения ему ученой степени кандидата филологических наук по специальности 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика.

Молодцов Игорь Николаевич,
кандидат политических наук, доцент,
заведующий кафедрой массовых коммуникаций и медиабизнеса
факультета социальных наук и массовых коммуникаций
Финансового университета при Правительстве РФ

27.04.2026