

Заключение диссертационного совета МГУ.059.4
по диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук

Решение диссертационного совета от «13» мая 2026 г. № 9

о присуждении **Салиховой Елене Александровне**, гражданке Российской Федерации, ученой степени кандидата филологических наук.

Диссертация «Использование игрового контента в российских цифровых СМИ в 2020-2025 гг.» по специальности 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика принята к защите диссертационным советом 23 марта 2026 года, протокол № 5.

Соискатель Салихова Елена Александровна, 1972 года рождения, в 1995 году окончила Ставропольский государственный педагогический университет по специальности русский язык и литература. В период подготовки диссертации была закреплена за кафедрой теории и экономики средств массовой информации для подготовки диссертации по научной специальности 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика (с 01.10.2025 г. по настоящее время).

В период подготовки диссертации Салихова Е.А. работала в должности преподавателя кафедры теории и экономики средств массовой информации факультета журналистики Московского государственного университета имени М. В. Ломоносова.

Диссертация выполнена на кафедре теории и экономики средств массовой информации факультета журналистики Московского государственного университета имени М. В. Ломоносова.

Научный руководитель: доктор филологических наук, профессор, академик Российской академии образования, заведующий кафедрой теории и экономики средств массовой информации, декан факультета журналистики ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова» Вартанова Елена Леонидовна.

Официальные оппоненты:

Карпенко Ирина Ивановна – доктор филологических наук, доцент; Белгородский государственный национальный исследовательский университет, Институт общественных наук и массовых коммуникаций, кафедра журналистики, профессор;

Мамедов Агамали Кулам-оглы – доктор социологических наук, профессор; Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, социологический факультет, кафедра социологии коммуникативных систем, заведующий;

Прохоров Андрей Васильевич – доктор филологических наук, доцент; Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, Институт экономики, информационных технологий и креативных индустрий, факультет массовых коммуникаций и креативных индустрий, кафедра журналистики, рекламы и связей с общественностью, профессор

дали положительные отзывы на диссертацию.

Выбор официальных оппонентов обосновывался их компетентностью в области защищаемой диссертации и способностью определить научную и практическую значимость работы. Выбор официального оппонента И.И. Карпенко обоснован ее опытом исследований в области инфотейнмента и геймификации в журналистике, а также наличием научных публикаций по геймификации контента в российских СМИ. Выбор официального оппонента А.К. Мамедова обоснован опытом исследования геймифицированных практик молодой аудитории, наличием научных статей по вопросам использования игровых элементов в обучении и медиапотреблении молодой аудитории. Выбор официального оппонента А.В. Прохорова обоснован опытом исследований в области журналистики и корпоративных коммуникаций, наличием публикаций, посвященных изучению использования игровых механик во взаимодействии с аудиторией.

Соискатель имеет 22 опубликованные работы, в том числе 8 – по теме диссертации, 5 из которых – в рецензируемых научных изданиях, рекомендованных для защиты в диссертационном совете Московского университета по специальности и отрасли наук:

1. Салихова Е. А. Игровые форматы контента в российских медиа // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2024. Т. 49. № 1. С. 3–28. EDN: DBDFSZ. (Объем 1,6 а. л.) [Импакт-фактор 0,187 (SJR)]

2. Салихова Е. А. Производство игрового контента: опыт редакций онлайн-СМИ // Меди@льманах. 2024. № 2 (121). С. 64–74. EDN: HQAOAJ. (Объем 1,1 а. л.) [Импакт-фактор 0,755 (РИНЦ)]

3. Салихова Е. А. Игровой контент в медиапотреблении «учащейся молодежи»: результаты опроса // Вестник Томского государственного университета. Серия: Филология. 2023. № 83. С. 257–278. EDN: RBJADE. (Объем 1,3 а. л.) [Импакт-фактор 0,29 (JCI)]

4. Salikhova E. A., Vyugina D. A. Emotions as Key to Russian GenZs' Consumption of Political News // Psychology in Russia: State of the Art. 2022. Vol. 15. No. 2. Pp. 32–52. EDN: UNZYSY. (Объем 1,6 а. л., авторский вклад 1,1 а.л.) [Импакт-фактор 0,471 (SJR)]

5. Салихова Е. А. Специфика потребления российской молодежью геймифицированного контента // Медиаскоп. 2020. Вып. 1. EDN: UCCBUZ. DOI: 10.30547/mediascope.1.2020.9. (Объем 1,2 а. л.) [Импакт-фактор 0,571 (РИНЦ)]

На автореферат поступило 2 дополнительных отзыва, оба положительные.

Диссертационный совет отмечает, что представленная на соискание ученой степени кандидата филологических наук диссертация является научно-квалификационной работой, в которой на основании выполненных автором исследований определено, какие функции журналистики реализуются в игровом контенте и каковы отличительные характеристики игрового контента цифровых СМИ. Впервые систематизирован опыт редакций российских цифровых СМИ по использованию игрового контента, установлены причины активного обращения редакций к игровому контенту. Разработана типология игрового контента, определены наиболее активно используемые редакциями форматы игрового контента, выявлены отличия, присущие каждому формату, описан процесс создания каждого формата игрового контента. Установлено, как студенческая аудитория воспринимает внедрение игрового контента в содержание цифровых СМИ.

Диссертация представляет собой самостоятельное законченное исследование, обладающее внутренним единством. Положения, выносимые на защиту, содержат новые научные результаты и свидетельствуют о личном вкладе автора в науку:

- В активном использовании игрового контента в российских цифровых СМИ проявляются изменения, обусловленные снижением важности информационной и просветительской функций и повышением значимости рекреационной. Цифровые СМИ используют как монофункциональный игровой контент, реализующий исключительно рекреационную функцию, так и полифункциональный игровой контент, сочетающий рекреационную функцию с просветительно-образовательной или рекламно-справочной функциями. Игровой контент, реализующий информационную функцию, используется редко.

- В условиях кризиса внимания аудитории и конкуренции с цифровыми платформами игровой контент стал значимым источником дохода цифровых СМИ. Его воздействие на эмоции и реализация рекреационной функции обеспечивают привлечение новой аудитории, а интерактивность и соревновательность способствуют ее удержанию. При этом пока игровой контент только в единичных случаях интегрируется с материалами СМИ и используется для

того, чтобы вовлечь аудиторию в потребление журналистских текстов, а также практически не рассматривается как самостоятельный и экономически эффективный сегмент контента.

- Процесс производства игрового контента существенно отличается от создания традиционных журналистских материалов, поскольку предполагает более длительный срок подготовки большинства форматов игрового контента и разработку, имеет высокую себестоимость производства, требует от журналистов, участвующих в создании или координации разработки игровых материалов, специфических компетенций. Именно особенностями производственного процесса обусловлено преобладание в цифровых СМИ формата тестов: его отличает самый сжатый производственный цикл и минимальное программирование. Это приводит к росту объемов однотипных тестов низкого качества и, как следствие, к усталости аудитории от формата.

- Студенческая молодежь в целом положительно воспринимает игровой контент в цифровых СМИ. Игровой контент удовлетворяет рекреационную потребность, выделяется за счет эмоционального вовлечения и персонализации. Данная аудитория высоко ценит игровой контент за интерактивность и возможность взаимодействовать с информацией. Однако, у части студентов встречается настороженное и негативное отношение к игровому контенту в цифровых СМИ: он оценивается как примитивный и искажающий смысл информации. Реализация информационной и просветительской функций журналистики через игровую форму представляется молодой аудитории неуместной.

На заседании 13 мая 2026 года диссертационный совет МГУ.059.4 принял решение присудить Салиховой Елене Александровне ученую степень кандидата филологических наук по специальности 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика.

При проведении тайного голосования диссертационный совет в количестве 12 человек, из них 6 докторов наук по специальности рассматриваемой диссертации, участвовавших в заседании, из 12 человек, входящих в состав совета, проголосовал: за – 11, против – 0, недействительных бюллетеней – 1.

Зам. председателя
диссертационного совета

Г.Г. Щепилова

Ученый секретарь диссертационного совета

М.И. Макеенко

13.05.2026