

**Отзыв научного руководителя
доктора филологических наук, профессора, академика РАО,
Е.Л. Варгановой о диссертации Е.А. Салиховой
«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**

Диссертационное исследование Елены Александровны Салиховой представляет собой комплексное научное исследование, посвященное актуальной проблеме поиска современной медиаиндустрией новых способов удержания аудитории в высококонкурентной среде современных цифровых медиа. Автор в своей работе рассматривает использование игрового контента в российских цифровых СМИ как один из важнейших инструментов управления вниманием аудитории, смещающих реализацию информационной и просветительской функций журналистики в сторону рекреационной функции.

Е.А. Салихова затронула очень актуальную на сегодняшний день тему, а именно внимания как главного дефицитного ресурса и в современной медиаиндустрии, и в современной журналистике. Действуя в условиях высокой конкуренции, обусловленной переизбытком информации в цифровой среде и появлением цифровых платформ, которые предлагают пользователям целостный экосистемный набор медиаконтента, традиционные СМИ вынуждены увеличивать объем развлекательного содержания, искать новые способы взаимодействия с аудиторией.

В ходе работы над исследованием автором была сформирована значительная теоретическая база, опирающаяся на труды ведущих отечественных и зарубежных исследователей, представляющих ключевые академические дисциплинарные поля изучения медиа – филологии, социологии, психологии и, в первую очередь, теории журналистики и медиа.

Эмпирическое исследование Е.А. Салиховой в свою очередь позволило изложить основные результаты, полученные автором, и ответить на ключевые исследовательские вопросы. Автор пришел к выводу, что в игровом контенте, публикуемом в российских цифровых СМИ, реализуется главным образом рекреационная функция. При этом концентрацию СМИ на рекреационной функции и рост объемов игрового контента автор рассматривает как дисфункцию медиасистемы, которая ведет к снижению качества реализации важных для общества функций СМИ, информационной и просветительской.

Автор заключает, что игровой контент способствует решению задач по управлению вниманием аудитории, но при этом отмечает, что российские цифровые СМИ недостаточно полно реализуют возможности игрового контента. Поскольку одной из причин внедрения в цифровые СМИ игрового контента является стремление привлечь молодое поколение читателей, к числу значимых результатов исследования можно отнести выявление неоднозначного отношения к игровому контенту исследованной аудитории. Автором установлено, что несмотря на в целом положительное отношение к игровому контенту опрошенной молодой аудитории, часть респондентов внедрение игровых элементов в содержание СМИ оценивает критично.

Новизна результатов исследования Е.А. Салиховой состоит в расширении представлений о том, как цифровые СМИ в условиях высокой конкуренции за внимание аудитории используют содержание, удовлетворяют развлекательный запрос аудитории и какую роль в этом процессе играет игровой контент. Автором определены основные функции журналистики, реализуемые в игровом контенте, а также отличительные характеристики игрового контента цифровых СМИ. Важно отметить, что впервые был систематизирован опыт редакций российских цифровых СМИ по использованию игрового контента, установлены причины активного обращения редакций к нему.

Заслуживает внимание и типология игрового контента, разработанная автором, выявление наиболее активно используемых редакциями форматов игрового контента и отличий, присущих каждому формату, описание процесса создания каждого формата. Опрос студенческой молодежи позволил установить, как эта аудитория воспринимает внедрение игрового контента в содержание цифровых СМИ.

Актуальность темы и интерес Е.А. Салиховой к ее разработке подтверждает тот факт, что она в качестве активного члена научного коллектива принимала участие в работе над исследовательскими проектами «Медиапотребление "цифровой молодежи" в России: современные особенности и факторы мотивации», «Повестка дня социальных медиа: эффекты "разорванной" коммуникации и поляризация медиакультуры в России (на примере "цифровой молодежи)», которые были реализованы на факультете журналистики МГУ имени М.В. Ломоносова при поддержке Российского научного фонда. В данных проектах зафиксировано расширение объема развлекательного содержания в российском медиaprостранстве в 2020-х годах.

Апробация результатов исследования проведена в рамках российских и международных научно-практических конференций, а также в виде публикаций в научных статьях, рекомендованных ВАК РФ.

Практические выводы и рекомендации работы могут быть применены для дальнейшего изучения трансформации функций журналистики, особенностей управления вниманием аудитории, а также исследований по выявлению и систематизации новых стратегий взаимодействия медиа с аудиторией, изучения процессов возникновения новых жанров и форматов содержания СМИ.

В целом, считаю возможным дать высокую оценку уровню исследовательской подготовки, работы с рекомендациями и критическими замечаниями, продемонстрированными Е.А. Салиховой за время нашей совместной работы.

Итоговый текст может быть рекомендован к передаче в диссертационный совет Московского университета.

Доктор филологических наук, профессор,
академик РАО, заведующий кафедрой
теории и экономики СМИ

Е.Л. Вартанова

25 декабря 2025 года

КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ: ВАРТАНОВА ЕЛЕНА ЛЕОНИДОВНА
Доктор филологических наук, декан факультета журналистики МГУ
имени М.В. Ломоносова, профессор кафедры теории и экономики
средств массовой информации факультета журналистики МГУ
имени М.В. Ломоносова, академик РАО
Адрес: 125009, Москва, ул. Моховая, д. 9, стр. 1, ауд. 120а
Тел.: +7 (495) 629-74-35
Адрес официального сайта вуза: <http://www.journ.msu.ru>
E-mail: referentjourn@yandex.ru