

Эдьютейнмент как формат адаптации контента культурно-просветительских медиа

Научный руководитель – Богуславская Олеся Владимировна

Ремпель Даниил Евгеньевич

Студент (бакалавр)

Сибирский федеральный университет, Институт филологии и языковой коммуникации,
Красноярск, Россия

E-mail: dnlrmp@gmail.com

Сегодня основной задачей любого медиапроекта является удержание внимания аудитории. В связи с этим остается актуальным поиск новых технологий упаковки и передачи контента. Определяющим фактором актуальности применения того или иного способа подачи информации являются потребности целевой аудитории. Культурно-просветительские и научно-популярные медиа остаются востребованными на медиарынке - более 60% потребителей предпочитают проводить досуг с пользой для ума [2]. Но массовый потребитель все с меньшей охотой отдает предпочтение классическим научным лекциям и статьям. На одну ступень с потребностью в просвещении становятся потребность в получении удовольствия и потребность в развлечении, которые усилились с дигитализацией медиа. Так 47% потребителей находят игровую форму обучения более эффективной [2]. Высокая потребность аудитории в просветительской и в то же время развлекательной информации делает эдьютейнмент актуальным форматом подачи образовательного контента.

Целью нашего исследования было изучить феномен эдьютейнмента на российском медиарынке.

Для получения результатов был использован метод контент-анализа десяти культурно-просветительских медиапроектов.

Результатом и новизной работы стало выявление основных форм реализации эдьютейнмента и частотности их использования. В ходе исследования были рассмотрены разделы, рубрики и приложения десяти культурно-просветительских медиапроектов: Argamas, ПостНаука, 1968 Digital, 1917. Свободная история, Карта истории, Дилетант, Личка императора, Бездна книжного уюта, English Yo, Фаталист; выявлены типы материалов, в которых встречается развлекательная составляющая. Результаты анализа выведены в таблицу.

Источники и литература

- 1) Евдокимов В.А. Эдьютейнмент в массмедиа: от сложного к простому // Вестник СПбГУ. Язык и литература. 2012. №1
- 2) Кармалова Е.Ю., Ханкеева А.А. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории // Вестник ЧелГУ. 2016. №7 (389)
- 3) Устюжанина, Д. А. Геймификация в интернет-СМИ: функциональный аспект [Электронный ресурс] / Д. А. Устюжанина // Сибирское медиапространство 2020 : материалы I научно-практической конференции с международным участием. - Красноярск, 2015.
- 4) Качкаева, А. Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные. М., ФОКУС-Медиа, 2010.

- 5) В.А.Копцева И.Ю. Мясников Современные конвергентные процессы в условиях функционирования «новых медиа» // Вестник инновационного евразийского университета № 4 (48) 2012

Иллюстрации

Форма	Частотность
Тест	Arzamas, ПостНаука, 1917. Свободная история, Карта истории, Дилетант
Игра	Arzamas, ПостНаука, 1917. Свободная история, Карта истории
Видеоразбор	Arzamas
Мем	Личка императора, Бездна книжного уюта, English Yo, Фаталист
Подкаст	Arzamas
Документальный сериал	1968 Digital
Лонгрид	Arzamas, ПостНаука, Карта истории, Дилетант, English Yo
Мультфильм	ПостНаука, 1917. Свободная история
Симулятор	1917. Свободная история
Инфографика	Arzamas, ПостНаука, 1917. Свободная история, Карта истории, Дилетант

Рис. 1. Таблица наиболее популярных форм реализации эдьютейнмента в российских культурно-просветительских медиа