

Инновационные технологии в медиапроектировании: проблема вовлечения аудитории

Научный руководитель – Кузнецова Елена Игоревна

Зайцев Михаил Петрович

Студент (магистр)

Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова,
Нижний Новгород, Россия
E-mail: zmikhail3g@mail.ru

Креативные индустрии являются одной из инновационных сфер в развитии современной экономики, в том числе и цифровой медиаиндустрии. Наряду с развитием новых индустриальных трендов в задачи креативных индустрий входит стимулирование создания креативных продуктов, создание и дистрибуция которых происходит в рамках деятельности средств массовой информации [Закон]. Этим фактором обусловлена *актуальность* темы. В современном мире одним из факторов, способствующих изменениям в медиаиндустрии, признаются конвергентные технологии, что играет и важную роль в развитии современной журналистики как многофункционального социального института цифровой эпохи [2; с. 788]. Вместе с тем в государственных документах идет речь и развитии индивидуального творческого потенциала, что позволило сформулировать цель предлагаемой работы – изучение специфики конвергентных медиатехнологий в разработке контента цифрового просветительского медиапроекта. Предметом исследования является принцип конвергентности в разработке методов привлечения внимания аудитории к медиапроекту.

Цифровые технологии приводят к значительным изменениям в области журналистского творчества, порождая новые жанровые формы и медиаформаты. Кроме того, конвергентные технологии оказывают значительное влияние на развитие сферы медиапроектирования, что порождает новые форматы журналистской деятельности и расширения аудитории массмедиа.

Проблематика цифровой трансформации медиасреды подробно затронута в трудах Е.Л. Вартановой [1]. В условиях конвергенции медиакомпаний, в частности журналистские редакции, учатся формировать информационный поток таким образом, чтобы расширить рынки сбыта и увеличить уровень вовлеченности пользователей. Реализовать это помогает применение различных каналов доставки и размещения информации. В федеральном законе «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации» [4] закреплено, что журналистика является субъектом деятельности креативных индустрий. В этой связи можно говорить о медиапроектировании в журналистской деятельности как деятельности, входящей в сферу креативных медиаиндустрий.

Современные технологии, применяемые в журналистике, могут находить эффективное применение в сфере медиаиндустрий, способствуя развитию межлического общения, перенося информацию, знания, эмоции, эстетические ощущения, ценности и воздействуя не только на сознание, но и на подсознание. В цифровой медиасреде ведущую роль играют сквозные цифровые технологии, в частности технологии ИИ. Они могут стать основой для формирования контента просветительского медиапроекта.

Просветительский медиапроект «Театр объединяет века», призванный стать источником знаний о театральной культуре Нижегородской области, предназначен для молодежной аудитории, возраста от 18 до 30 лет (аудиторные категории 18-24 года и 25-30 лет). Данные группы были избраны на основе анализа доверия аудитории, её предпочтений в использовании различных источников информации. Динамика изменения предпочтений с

2010 по 2024 год показывает, что у молодежной аудитории растет необходимость использования социальных сетей, мессенджеров и видеохостингов в сравнении с классическими электронными каналами распространения информации (радио и телевидение). Концепция медиапроекта строится на принципе совмещения разных способов создания мультимедийного продукта: спектакль в классической форме (театральный зал) и медиаконтент, размещенный на цифровых платформах. Одной из задач разработки проекта является вовлечение молодежной аудитории в интерактивное взаимодействие с материалом театральных спектаклей, соединение в одном временном пространстве разных технологий коммуникации с медиатекстом. Дистрибуция предполагает использование различных цифровых платформ, прежде всего социальных сетей. Их преимуществом перед массмедиа является интерактивность: возможность реагирования аудитории на публикуемый контент – выставление реакций, комментирование. Кроме того, аудитория в цифровой медиареальности перестает быть пассивной стороной в получении информации и становится активным создателем текстов. Здесь важен принцип диалоговости в коммуникации с аудиторией через соцсети и различные инструменты геймификации [3]. Созданные с помощью интерактивные квизы, отсылающие к содержанию театральной постановки, способны вовлечь зрителя в происходящее, почувствовать себя на живой площадке (например, в зале театра). Видеозаписи театральных постановок, выложенные в социальных сетях проекта, будут сопровождаться тестами, продвигающими понимание сюжета пьес. Интерес к раскрытию драматургической интриги будет давать зрителям мотивацию перейти на ресурсы проекта и стать частью его аудитории. Кроме того, для аудитории первого сегмента (18-24 года) предусмотрены призы зрительских симпатий, позволяющим прийти на живую площадку студенческого театра без дополнительных условий.

Таким образом, посредством использования конвергентных технологий образуется устойчивая связь с аудиторией в самом процессе медиапотребления, что побуждает разработчиков проекта фокусировать внимание не только на принципах создания, но и способах продвижения контента. В целом комплекс выбранных сквозных цифровых технологий будет способствовать реализации просветительской функции журналистики в работе с молодежными аудиториями проекта «Театр объединяет века».

Источники и литература

- 1) Вартанова Е. Л. К вопросу о последствиях цифровой трансформации медиасреды // Меди@льманах. 2022. №2 (109).
- 2) Кузнецова Е.И. Журналистика в современном мире: вызовы медиатизации // Государственное управление и развитие России: цивилизационные вызовы и национальные интересы. Сборник статей Конференц-сессии ИГСУ РАНХиГС. Москва, 2024. С. 787-792.
- 3) Олешко В.Ф. Сквозные цифровые технологии: диапазон возможностей современных массмедиа / В.Ф. Олешко, Е.В. Олешко. DOI: 10.17150/2308-6203.2022.11(3).564-585. EDN IVPLGZ // Вопросы теории и практики журналистики. 2022. Т. 11, № 3. С. 564-585.
- 4) О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации. Федеральный закон от 8.08.2024 № 330-ФЗ.