Екатерина Юрьевна ЛОБАНОВСКАЯ

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СТРАТЕГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ЕЖЕДНЕВНОЙ ПОВЕСТКЕ РОССИЙСКИХ ИНТЕРНЕТ-СМИ

В настоящее время современное интернет-пространство перенасыщено разного рода информацией. Интернет-СМИ стремятся использовать новые формы репрезентации контента, которые бы транслировали нужные смыслы, но при этом не перегружали аудиторию информационными сообщениями. Второй проблемой, обуславливающей развитие интернет-СМИ, является тот факт, что большое количество распространяемого через глобальную Сеть контента, зачастую, усваиваются человеком не полностью. Причиной этого считается психология и физиология нашего восприятия информации с экрана. Последние несколько лет такой формой является геймификация.

В нашей работе мы сравним, как используется стратегия геймификации в федеральном издании Meduza и региональном сетевом издании FONAR.TV в ежедневной повестке, а также насколько часто используются геймифицированные материалы по сравнению с ежедневным контентом, выпускаемым редакциями и насколько они просматриваемы.

Мы постараемся ответить на вопрос, какими дискурсивными средствами производится выработка контента в современных российских интернет-изданиях и проведём сравнительный анализ вопроизведения медиа-ресурсов со стороны площадок федеральных и региональных каналов.

Развитие геймификации как стратегии развития современной интернет-журналистики

Одной из главных целей любых средств массовой информации является привлечение аудитории к своему изданию, телеканалу и т.д. Руководители СМИ используют разные средства для увеличения количества читателей, слушателей и зрителей. Самым ярким и эффективным способом привлечения аудитории считается игра.

А.Ф. Иванько и Л.В. Козлова дают следующее определение понятию «геймификации»: «это использование игровых элементов в неигровых ситуациях, которое подразумевает получение заранее определенного награждения при достижении результата» [Иванько, Козлова 2016].

Исследователи выделяют несколько принципов и особенностей геймифицированных игр в журналистике. Это наличие рутинного процесса, прогрессия, цель, простроенный маршрут выполнения заданий, система наблюдения, стимулирующие элементы, конкуренция, возможность рассказать друзьям о своих достижениях, трудности и способы их преодоления. Именно при сочетании данных принципов журналисты получают интересный геймифицированный материал, а пользователи — возможность реализовать себя в игре и добиться определенных задач, которые заложены в данном продукте.

Геймифицированные материалы выполняют ряд функций. Они привлекают аудиторию на сайт, могут сами быть инфоповодом, являются

эффективной формой подачи сложной информации. Геймификация — это форма подачи сообщений, которая выделяет издание из других конкурирующих СМИ. Благодаря геймифицированным материалам журналист может просто и доступно донести информацию. Наконец, геймифицированные журналистские продукты могут быть одной из форм подачи рекламной информации.

Однако с другой стороны, постоянное использование стратегий геймификации загружает СМИ. Читатель начинает воспринимать издание, которое регулярно использует геймифицированный контент, как развлекательное.

Мы обратились к российскому опыту, использующие геймификацию в своей ежедневной повестке. Для анализа мы возьмём федеральное издание Meduza, а для регионального — сетевое издание FONAR.TV. Временной промежуток, рассматриваемый нами — с 25 по 31 мая 2018 года.

Интернет-издание Meduza.

Meduza — зарегистрированное в Латвии русскоязычное интернет-издание, созданное бывшим главным редактором интернет-издания Lenta.ru Галиной Тимченко. Проект стартовал в 2014 году. Основой СМИ стали бесплатные мобильные приложения для iOS, Windows Phone и Android.

Согласно исследованию TNS Russia, через три месяца после открытия количество российских читателей интернет-издания составило 1,3 млн человек в месяц. К маю 2015 года посещаемость сайта meduza.io, по данным владельца LiveInternet Германа Клименко, снизилась. В частности, по информации SimilarWeb, количество ежемесячных пользователей упало с 23,6 миллионов на начало марта 2015 до 13,4 миллионов на начало апреля. По состоянию на декабрь 2017 года, аудитория «Медузы» составляет 33 млн посетителей в месяц. В марте 2015 «Медуза» отключила на своём сайте публичные счётчики посещаемости LiveInternet и MediaMetrics.

Для анализа ежедневного контента мы возьмём геймифицированные материалы из рубрики «Игры», а также материалы из рубрики «История». Материалы из разделов «Новости» и «Шапито» мы не будем брать за основу анализа, так как материалы из этих разделов пополняются ежечастными и не являются авторскими.

Материалы издания Meduza из рубрики «Истории»

Материал	Время выхода	Просмотры в соцсетях
«Если хотите угодить небесам — пейте так, чтобы они содрогнулись». Фрагмент книги Марка Форсайта «Краткая история пьянства»	26 мая 2018	ВК - 494 ОК - 27 ФБ – 298.
«Свои» Руты Ванагайте о Холокосте в Литве и ещё четыре книги о коллективной памяти	26 мая 2018	ВК – 334 ОК – 10 ФБ - 458
«Процесс» — документальный фильм о суде над Олегом	26 мая 2018	ВК – 390 ОК – 28

Сенцовым. Смотрите полностью на «Медузе».		ФБ - 943
Букеровская премия назвала пять лучших книг за 50 лет. Какие из них вы читали?	27 мая 2018	ВК – 992 ОК – 43 ФБ – 1,3
Окрошка — лучший суп для жаркого дня! Вот идеальный рецепт	27 мая 2018	ВК – 574 ОК – 27 ФБ - 309
Мы навсегда запомним эту Лигу чемпионов. И вот почему: разгромные победы, невероятные голы, фантастические камбэки и много новых рекордов.	27 мая 2018	ВК – 295 ОК – 12 ФБ - 487
В США умер создатель фузза Гленн Снодди. Рассказываем о легендарном гитарном эффекте с помощью плейлиста	27 мая 2018	ВК – 541 ОК – 19 ФБ - 717
Ирландия проголосовала за либерализацию законов против абортов.	26 мая 2018 года	ВК – 1,4 ОК – 5 ФБ – 939
Вратарь Александр Филимонов завершил карьеру. Миллионы россиян помнят только один эпизод его биографии.	28 мая 2018	ВК - 278 ОК - 11 ФБ – 366
В СССР не было мультикультурности. И здесь не будет. Константин Бенюмов рассказывает, как в Германии живут миллионы русских немцев — и почему им там не всегда рады	28 мая 2018	ВК – 943 ОК – 46 ФБ – 1,6
Боевики напали на артиллерийскую батарею в Сирии, погибли по меньшей мере четверо россиян	28 мая	ВК – 196 ОК – 8 ФБ – 38
Финал Кубка Стэнли будет невероятным: команда-новичок против команды-лузера	28 мая	ВК – 291 ОК – 2 ФБ – 137
В Кремниевой долине вымирают кроличьи сычи. Всё из-за того, что сотрудники Google очень любят кошек	29 мая	ВК – 427 ОК – 9 ФБ - 150
«Все подумали, что я умерла, что меня убили». Интервью Галины Каторовой, которую осудили за убийство избивавшего её мужа.	29 мая	ВК – 662 ОК – 21 ФБ – 89

Теперь приговор отменили		
«Пожалуйста, помни, что ты неотъемлемая часть фильмов». В Лондоне выставили на аукцион письма Алана Рикмана. Он был разочарован своей ролью в «Гарри Поттере»	29 мая	ВК – 612 ОК – 4 ФБ – 411
У нас тут все звёзды эстрады были. А вы говорите – захолустье. Что происходит в посёлке Псебай после жестокого убийства местной жительницы и массовых акций	30 мая	ВК – 574 ОК – 23 ФБ – 66
«От холодной войны к горячему миру» Майкла Макфола. О чем говорится в новой книге самого известного американского посла в России	29 мая	ВК – 369 ОК – 3 ФБ – 64
Девушку из Владикавказа насиловали четыре месяца. Ее показания признали недостоверными из-за «психического состояния», а дело закрыли	29 мая	ВК – 952 ОК - 36 ФБ – 2,5
Режиссёр Константин Богомолов дебютировал в опере с ораторией Генделя. Автор либретто Владимир Сорокин. Что из этого получилось?	29 мая	ВК – 77 ОК – 2 ФБ – 97
Что делают российские олигархи, когда их включают в санкционные списки? Вот несколько примеров	30 мая	ВК – 205 ОК – 24 ФБ - 62
«Ненависть — это первый элемент хип-хопа». Noize MC написал оперу. Мы брали у него интервью — и тут появился Оксимирон	30 мая	ВК – 1,1 ОК – 20 ФБ – 630

Материалы из рубрики «Игры» в издании Meduza

В России 94 процентов импортной картошки фри. А помидоров? А сыра? Тест «Медузы»	29 мая	ВК – 336 ОК – 7 ФБ – 81
«Броги или эглеты?» Что вы знаете про обувь? Тест «Медузы» и Rendez-Vous	30 мая	ВК – 310 ОК – 10 ФБ – 279

Насколько вы опытный путешественник? Тест «Медузы» и Volkswagen	31 мая	ВК – 135 ОК – 1 ФБ – 20
Веласкес или Малевич? Проверьте свои знания о знаменитых нападениях на произведения искусства	31 мая	ВК – 347 ОК – 4 ФБ - 35
Найди двух одинаковых губернаторов: игра «Медузы». Политическая версия классической игры «Мемори»	31 мая	ВК – 265 ОК – 4 ФБ - 85

По анализу выпускаемого контента мы видим несколько различных факторов:

1. Количество материалов выпускаемых в рубрике «Истории» гораздо больше, чем в рубриках «Игры». Это связано с тем, что на электронном ресурсе «Медуза» основным контентом являются аналитические и новостные материалы. «Игры» редко используются в качестве основы для разбора или аналитики.
2. Количество репостов в социальных сетях «ВКонтакте», FaceBook и «Одноклассники» зависит, в основном, от темы того или иного материала. Однако в публикациях в рубрике «Игры» их меньше, чем «Истории». Большую популярность материалы из рубрики «Игры» приобрели у пользователей «ВКонтакте», так как там самая молодая аудитория из перечисленных социальных сетей.
3. Некоторые материалы из рубрики «Игры» имеют особенность — они созданы совместно с рекламодателями. Отметим, что в рубрику «Истории» попадают самые читаемые новости и фотогалереи. Это позволяет остаться им в ТОПе на сайте дольше, чем если бы они оставались в рубрике «Новости».

Сетевое издание FONAR.TV

Сетевое издание Fonar.tv рассказывает о новостях и событиях Белгородской области. «Фонарь» показывает и объясняет ситуации с разных сторон, привлекая экспертов и обращаясь за комментариями к специалистам. Дата запуска — март 2015 года.

Материалы издания FONAR.TV рубрики «Статьи»

Материал	Время выхода	Просмотры в соцсетях
«Всё началось с солнечного затмения». Как в Белгороде появились вечера тратуарной плитки	26 мая	ВК – 0 ОК – 1 ФБ – 5
Доживём до нового конкурса. Начальник департамента городского хозяйства — о	28 мая	ВК – 1 ОК – 2 ФБ – 1

Яндекс.Транспорте, «нелегалах» и автобусах, ходящих не по расписанию		
Белгородцы провели выходной на футбольном поле	29 мая	ВК – 2 ОК – 0 ФБ – 1

Геймифицированные материалы издания FONAR.TV

Идеальная свадьба. Event-компания «Золотая рыбка» — о свадьбах «под ключ» и почему надо экспериментировать	28 мая	ВК - 2 ОК – 0 ФБ - 0
Тратим с умом. Как сэкономить студенческий бюджет	30 мая	ВК – 12 ОК – 0 ФБ – 0

Выводы по анализу контента на сетевом издании FONAR.TV:

1. За анализируемый нами период в сетевом издании FONAR.TV нет отдельных игр. На сайте имеются геймифицированные материалы, в которых внедрены тесты и опросы.
2. Материалы, в которых использовались приёмы геймификации, пользуются меньшей популярностью у пользователей соцсетей. По нашему мнению, это связанно с тем, что эти материалы рекламные.
3. В издании FONAR.TV в рекламных материалах часто используют приёмы геймификации для того, чтобы привлечь внимание читателей.

Вывод

В проделанной работе мы выявили следующую закономерность: несмотря на то, что приёмы геймификации облегчают получение информации, редакторы интернет-СМИ используют эту стратегию нечасто. Такие материалы пользователи социальных сетей репостят реже, чем аналитические статьи и лонгриды. Также большинство материалов, в которых есть геймифицированные приёмы, носят развлекательный характер. В региональных СМИ, таких как FONAR.TV, геймификация не используются в чистом виде. Её приёмы внедряются в аналитические материалы.

Список литературы:

Иванько А.Ф., Козлова Л.В. 2016, Геймификация СМИ: новостные игры

Лобановская Екатерина Юрьевна – магистрант по направлению подготовки «Журналистика» Белгородского государственного национального исследовательского университета (г. Белгород).