

УДК 070

**ОСОБЕННОСТИ ТРАНСФОРМАЦИИ ФОРМ  
НАУЧНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОГО КОНТЕНТА**

***Чердниченко Л. В.***

*кандидат филологических наук, доцент,  
Тихоокеанский государственный университет,  
Хабаровск, Россия*

***Максимова П. А.***

*студент,  
Тихоокеанский государственный университет,  
Хабаровск, Россия*

**Аннотация**

В статье рассматриваются особенности трансформации форм предъявления научно-просветительского контента в условиях цифровизации и изменения медиапотребления. Актуальность исследования обусловлена динамичным развитием научно-просветительских медиаресурсов и отсутствием целостной классификации новых форматов в современной медиатеории. Авторы анализируют влияние технологических и социокультурных факторов на преобразование традиционных жанров просветительской журналистики. Особое внимание уделяется таким форматам, как подкасты, эксплейнеры, мультипликационные ролики, лонгриды, инфографика и геймификация. На примере медиапроектов «Arzamas» и «N+1» демонстрируются различные стратегии интеграции новых форматов при сохранении баланса между научной достоверностью и доступностью изложения. Делается вывод о необходимости профессионального баланса развлекательной и просветительской составляющих в современных научно-просветительских медиа.

**Ключевые слова:** научно-просветительский контент, новые медиа, популяризация науки, просветительская функция журналистики, просветительские медиапроекты, подкастинг, эксплейнер, лонгрид, инфографика, геймификация, инфотейнмент, эдьютейнмент.

***FEATURES OF TRANSFORMATION OF FORMS  
OF SCIENTIFIC AND EDUCATIONAL CONTENT***

***Cherednichenko L. V.***

*Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,  
Pacific National University,  
Khabarovsk, Russia*

***Maksimova P. A.***

*Student,  
Pacific National University,  
Khabarovsk, Russia*

**Abstract**

This article examines the transformation of scientific and educational content delivery formats in the context of digitalization and changing media consumption. The relevance of the study stems from the dynamic development of scientific and educational media resources and the lack of a comprehensive classification of new formats in contemporary media theory. The authors analyze the influence of technological and sociocultural factors on the transformation of traditional genres of educational journalism. Particular attention is paid to formats such as podcasts, explainer, animated videos, longreads, infographics, and gamification. Using the media projects "Arzamas" and "N+1" as examples, various strategies for integrating new formats while maintaining a balance between scientific credibility and accessible presentation are demonstrated. A conclusion is drawn regarding the need for a professional balance between entertainment and educational components in contemporary scientific and educational media.

**Key words:** scientific and educational content, new media, popularization of science, educational function of journalism, educational media projects, podcasting, explainer, longread, infographics, gamification, infotainment, edutainment.

В условиях глобальных изменений возросла роль науки в развитии государства. Сегодня наука является важнейшим фактором государственного развития, национальной безопасности и политической стабильности. В России 2021 год, объявленный президентом В. В. Путиным Годом науки и технологий, дал старт Десятилетию науки и технологий в России с 2022 по 2031 год [8]. Фокус государства на научной сфере непосредственно влияет на всю информацию и СМИ в целом. Именно поэтому наука все чаще входит в актуальную повестку, а популяризация науки стала инструментом развития человеческого капитала и средством противодействия антинаучным теориям.

Современные научно-просветительские медиа преобразуют специализированные знания в общедоступную информацию, сохраняя критерии научной достоверности. Популяризация науки в медиа сталкивается с вызовом информационной усталости, клиповостью восприятия информации современной аудиторией. Это требует от редакций поиска новых решений в реализации творческих задач, пересмотра стиля и структуры контента. Изменения форм подачи научно-просветительской информации имеет многофакторный характер. Технологические факторы развития журналистики создают инструментальную основу, расширяют возможности раскрытия темы, социокультурные – потребность в поликодовом, интерактивном, геймифицированном контенте – определяют стратегию ее представления.

Традиционные формы просветительской журналистики (рецензии, творческие портреты, обзоры, культурологические статьи и другие) не вытесняются, а преобразуются под воздействием информационных технологий. Новые форматы повышают привлекательность материалов, эффективность реализации просветительской функции журналистики, однако существует риск, Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

что чрезмерное увлечение инфотейнментом, эдьютейнментом и скайнстейнментом может снизить серьезность восприятия науки. Современные медиа должны находить золотую середину между серьезностью и развлечением.

Сегодня в научно-просветительской журналистике используются разные текстовые, аудиальные, видеоформаты, иллюстративные и игровые. Подкаст в настоящее время выступает одним из самых продуктивных форматов научно-просветительских медиа. Интерес к подкастам можно объяснить особенностью потребления данной формы контента – прослушивание подкастов не требует специально отведенного времени: их можно слушать в процессе занятия другой деятельностью. По мнению С. Распоповой и Т. Саблиной, подкастинг – цифровая запись радиопередачи, серия эпизодических программ и средство публикации аудио- и видеофайлов, а также процесс создания и распространения звуковых или видеофайлов, публикация звуковых передач [5, с. 56].

Наравне с развитием подкастинга в научно-просветительских медиа наблюдается широкое распространение других форматов предоставления информации. Формат видеолекций не является новым, однако современные технологии, изменившееся медиапотребление аудитории привели к его трансформации: подача яркая и динамичная, чаще всего журналисты используют структуру сторителлинга, диалога со зрителем, а также инфотейнмент, который способствует «переводу» научной информации на язык широкой аудитории.

Еще одним новаторским и популярным форматом научно-просветительских медиа выступает эксплейнер – короткое видео (обычно 1,5–3 минуты), которое объясняет явления, «которые знакомы всем, но никто о них глубоко не задумывался» [4, с. 56]. Чаще всего они используют разные форматы подачи: графику, фото и видео в сочетании с закадровым голосом. Компоненты могут совмещаться, поэтому чаще всего эксплейнер – это графика и закадровый текст.

Наряду с эксплейнером также используется мультипликационный ролик. Такие произведения объясняют сложные научно-технические, культурные понятия и явления на языке анимации.

Одним из распространенных форматов представления научно-просветительского контента выступает лонгрид – материал, который предназначен для медленного вдумчивого чтения. Основными характеристиками лонгрида выступают нелинейность, вариативность, неиерархичность, расширение границ текста, фрагментарность, бесконечность и интерактивность.

Инфографика также претерпела трансформацию: это не просто «дополнение» к публикации, а самостоятельный формат сторителлинга, который также работает на просвещение аудитории. Инфографика является разновидностью креолизованного текста, смысл которого заложен одновременно в двух плоскостях – вербальной и невербальной. Наиболее распространенными элементами инфографики выступают: статистика и отчеты, справочная информация, которая выступает дополнением к основному материалу, иллюстрации, чертежи и схемы [2, с. 45].

Геймификация также влияет на один из продуктивных форматов научно-просветительских медиа. И. Карпенко, опираясь на труды исследователей М. Басова и В. Беленко в качестве основных функций геймификации выделяет следующие: увеличение погружения в материал, самопиар издания и игру как инфоповод [1, с. 267]. Фактор «увеличения погружения» обусловлен коммуникативной усталостью: в современных реалиях становится сложнее удержать внимание аудитории. Именно поэтому форма игры или теста выступает эффективным способом подачи информации, так как информация, полученная в ходе рекреации, легко воспринимается пользователями.

Таким образом, развитие цифровых технологий и изменения медиапотребления приводят к трансформации жанров и форматов научно-просветительских медиа. Несмотря на усиление развлекательной составляющей, Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

ключевой задачей остается просвещение, и именно поэтому использование развлекательных технологий требует профессионального баланса.

Примерами успешной научно-просветительской деятельности являются медиапроекты «Naked Science», «Nplus1.ru», «Mel.mf», «Techinsider», «Scientificrussia.ru», «Курилка Гутенберга», «Science.mail.ru», «НаукаPRO», «Наука», «Rodinahistory.ru», «Education.forbes.ru», «Arzamas» (по данным аналитической системы «Медиалогия») [7].

Было рассмотрено два медиапроекта – «Arzamas» и «N+1». «Arzamas» имеет множество наград в сфере просветительской деятельности, выступая ведущим проектом в сфере гуманитарного просвещения. «N+1» является 6 по цитируемости Медиалогии за 2025, ставка в проекте делается на ежедневную новостную повестку. Оба проекта используют новые форматы предоставления информации, однако делают это с разной стратегией и архитектурой.

«Arzamas» использует кейсовую подачу информации в виде «курсов». Вовлеченность аудитории обеспечивается за счет разнообразных форм контента.

Ведущим форматом предоставления информации в издании выступают подкасты. Подкасты расположены в рубрике «Курсы». Большинство «Курсов» состоят из 3–6 лекций, которые объединены по тематике. Авторами проектов выступают ученые и эксперты. Каждая лекция имеет свою расшифровку, что позволяет аудитории выбирать форму изучения контента. Например, курс «От нуля до Интернета», рассказывает, как вместе с развитием науки и техники менялось образование и какую роль сыграли античные библиотеки, изобретатели-самоучки и Всемирная паутина [3]. Курс содержит шесть выпусков: «Откуда взялись нуль и десятичная система счисления», «Как библиотеки стали центрами передачи знаний», «Чему Галилей учил в своей мастерской», «Как Великие географические открытия меняли представления людей о мире», «Когда изобретательство стало промышленным процессом», «Зачем придумали интернет и чем он отличается от Всемирной паутины». Авторы каждого выпуска понятным языком объясняют историю становления

Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

сети Интернет: все сложные научные термины объясняются доступным языком с приведением конкретных примеров. Курс лекций отвечает потребностям аудитории – получение новых исторических и научных знаний. Исходя из этого, можно говорить о том, что для редакции «Arzamas» важно предоставлять инструмент для образования и формирования общественного сознания аудитории.

Редакция также предлагает пользователям проверить свои знания с помощью специальных тестов, которые предполагают ответы на 10–30 вопросов по разным темам. Если пользователь неверно отвечает на вопрос, то откроется описание явления или действия. Например, тест «Радиоактивной пастой правда чистили зубы?» позволяет проверить знания аудитории об исследованиях в области ядерной энергетики.

Наравне с тестами в «Курсы» «Arzamas» также входят и игры. Использование геймификации позволяет привлечь новую аудиторию, а также заинтересовать большой общественный сегмент, которому интересна тема самообразования. Например, игра «от Адама о Иисуса» позволяет пользователям проверить свои знания в области библейских событий. Игра как новый формат научно-просветительских медиа позволяет увеличить погружение в материал и также работает на рекламную функцию.

«Arzamas» активно внедряет игровые форматы в свои материалы, что позволяет аудитории наиболее эффективно воспринимать получаемую информацию. Редакция медиапроекта использует различные форматы для реализации просветительской функции журналистики. Формы предоставления контента создают условия активной познавательной деятельности.

«N+1» использует другой подход. Материалы не объединены в единую систему, они обособлены друг от друга, так как проект рассчитан на оперативную подачу знаний: новости, большие статьи, блоги. На сайте имеется рейтинг сложности восприятия материалов: тексты оцениваются от 0 до 10 и

показывает «интеллектуальные усилия, которые понадобились редактору для написания заметки».

Однако, первым разделом на сайте являются игры. Игра на платформе выступает как инструмент обучения: исследование когнитивных процессов, интеллектуальные проекты и образовательные игры, ретроспективы, кейсы и математические головоломки и стратегии. Например, игра «Всемирный обман мышления» позволяет пользователям понять, как когнитивные искажения управляют людьми. Суть игры заключается в том, чтобы давать правильные ответы на предложенные ситуации. Если ответ был дан неверно – дается подробное объяснение ситуации. Игры и тесты способствуют доступному пониманию научно-просветительской информации.

На портале «N+1» также есть и партнерские материалы. Больше количество представлено в виде спецпроектов. Например, спецпроект «70 лет мирного атома», который создан при помощи поддержки госкорпорации «Росатом» [6]. Проект приурочен к 70-летию первой в мире атомной электростанции – Обнинской АЭС. Это линейный лонгрид, который включает в себя текстовую информацию и видеоматериалы. Это промо-инициатива, которая ориентирована на популяризацию идеи мирного использования атомной энергии и позитивное представление об отрасли. Использование лонгрида как формы подачи научно-просветительского материала повышает познавательную ценность и вовлеченность аудитории.

Таким образом, медиа «N+1» – устойчиво развивающееся медиа, которое сочетает научную точность с доступной рекреативной формой подачи информации. Редакция реализует концепцию «научного глянца», который выполняет функцию посредника между сложным научным знанием и широкой аудиторией.

В условиях цифровизации и трансформации медиапотребления научно-просветительская журналистика претерпевает изменения: традиционные форматы дополняются и преобразуются, позволяя сохранить внимание Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

аудитории и выполнить главную функцию таких медиа – просветительскую. Главная задача научно-просветительских медиа – сохранить баланс между научной достоверностью и доступностью, что реализуется через разнообразие форматов.

### **Библиографический список**

1. Карпенко И. И. Геймификация в современной российской Интернет-журналистике / И. И. Карпенко // Научные Ведомости. – Серия Гуманитарные науки. – 2019. – Том 3. – № 2. – С. 263–269.
2. Лайкова, Я. В. Инфографика в СМИ разного типа / Я. В. Лайкова // Вестник МГУ. – Сер. 10. Журналистика, 2014. – С. 41–53.
3. От нуля до Интернета / Arzamas // arzamas.academy. – URL: <https://arzamas.academy/shorts/379> (дата обращения: 07.01.2026).
4. Поданаева Е. С. Научная популяризация в Интернете: эксперименты с новыми форматами (опыт создания видеопроектов о науке) / Е. С. Поданаева // Томск: Томский государственный университет, 2017. – С. 54–58.
5. Распопова, С.С. Подкастинг: Учебное пособие для вузов / С. С. Распопова, Т. А. Саблина. – М: Аспект Пресс, 2018. – 112 с.
6. Спецпроект «70 лет мирного атома» // nplus1.ru. – URL: <https://nplus1.ru/blog/2024/10/01/rosatom-special> (дата обращения: 06.01.2026).
7. ТОП-15 самых цитируемых СМИ научно-популярной тематики - III квартал 2025 // Медиалогия. – URL: <https://www.mlg.ru/ratings/media/sectoral/14231/> (дата обращения: 06.10.2025).
8. Указ Президента Российской Федерации от 18.06.2024 № 529 "Об утверждении приоритетных направлений научно-технологического развития и перечня важнейших наукоемких технологий" / Официальное опубликование правовых актов // [publication.pravo.gov.ru](http://publication.pravo.gov.ru), – 18.06.2024. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202406180018> (дата обращения: 19.12.2025).