

Коммуникационное сопровождение трансмедийных проектов на примере франшизы Марвел

Научный руководитель – Чугайнова Юлия Игоревна

Яфаев Максим Тимурович

Студент (бакалавр)

Филиал Московского государственного университета имени М.В.Ломоносова в г.Ташкенте, Ташкент, Узбекистан
E-mail: *yafayevmaxim@gmail.com*

В условиях трансформации форм потребления контента и расширения медиапространства трансмедийные проекты становятся одной из ключевых стратегий развития индустрии развлечений. Тенденция создания трансмедийных проектов в области развлечений позволяет производителям набирать достаточно разнообразную аудиторию [5].

Трансмедийное повествование подразумевает процесс, при котором неотъемлемые элементы художественного произведения систематически распределяются по нескольким каналам передачи информации для создания единого скоординированного развлекательного опыта. В отличие от адаптации (кросс-медиа), трансмедийный проект предполагает, что каждое медиа (кино, комиксы, видеоигры) вносит уникальный вклад в развитие общей вселенной и нарратива [4].

Известным исследователем в области трансмедийного повествования является американский философ Генри Дженкинс, который в своем блоге [3], а также в своей книге “Конвергентная культура: Столкновение старых и новых медиа” [2] рассматривает явления трансмедиа в поп-культуре и явления соучастия, когда фанаты расширяют нарратив создавая свой контент.

Одной из наиболее известной и продолжающей набирать свою аудиторию является трансмедийная франшиза Marvel, которая распространяет свою вымышленную супергеройскую вселенную через комиксы, фильмы, видеоигры и прочие каналы коммуникации. Эта компания в 2019 году выпустила самый популярный фильм о супергероях в истории [6], а в 2024 году первая преодолела порог по кассовым сборам в 30 млрд долларов по всему миру [1].

Развитие трансмедийного повествования является одним из ключевых направлений в индустрии развлечений, что показывает необходимость коммуникационного сопровождения трансмедийных проектов, а Marvel является одним из лучших примеров для изучения.

Источники и литература

- 1) Фильмы Marvel собрали 30 млрд долларов [Электронный ресурс] // URL: <https://www.film.ru/news/30-mlrd-marvel> (дата обращения: 20.01.2026)
- 2) Jenkins, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. 2006.
- 3) Jenkins, Henry. Transmedia Storytelling 101 [Электронный ресурс] // URL: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (дата обращения: 20.01.2026).
- 4) Jenkins, Henry. Transmedia 202. Further Reflections [Электронный ресурс] // URL: https://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html (дата обращения: 20.01.2026).

- 5) Transmedia Storytelling Platforms Market Outlook [Электронный ресурс] // URL: <https://dataintelo.com/report/transmedia-storytelling-platforms-market> (дата обращения: 20.01.2026)
- 6) Avengers: Endgame. Profit [Электронный ресурс] // URL: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt4154796/> (дата обращения: 20.01.2026)