

Аннотация магистерской диссертации
Сума Мариам
«СОЦИАЛЬНАЯ СЕМИОТИКА И ДИЗАЙН КОНВЕРГЕНТНЫХ
МЕДИАПРОЕКТОВ»
SOCIAL SEMIOTICS AND DESIGN OF CONVERGENT MEDIA PROJECTS
Н. рук. — Якунин Александр Васильевич, канд. филол. наук, доцент
Направление подготовки — Журналистика
Профиль — Медиадизайн

Ключевые слова: социальная семиотика, дизайн, конвергентные медиапроекты, визуальная коммуникация, компьютерные игры

Актуальность. Роль дизайна в современных медиа с каждым годом возрастает. Тому есть множество причин, среди которых - перегруженность современного человека информацией, а также легкость и быстрота визуальной коммуникации по сравнению с вербальной. Очевидной становится тенденция к сокращению текстовой информации и все возрастающая роль визуального содержания, а также тенденция к конвергенции в медиа - слиянию и интеграции информационных и коммуникативных технологий в единый информационный ресурс. Требования к современному дизайну конвергентных медиа выходят за рамки только художественного и технического аспектов. Медиадизайн имеет, в первую очередь, социальную, коммуникативную направленность на конкретную целевую аудиторию; он должен вступать в коммуникацию с аудиторией медиа – транслировать понятные ей смыслы с помощью корректно подобранных и правильно расставленных визуальных знаков. Такое понимание дизайна вводит его в научное поле социальной семиотики.

Однако в отечественной академической науке вопросы социальной семиотики до сих пор изучены недостаточно, особенно в аспекте медиакоммуникаций. Работы по исследованию дизайна в социально-семиотическом аспекте довольно малочисленны (Е.В. Черневич, Е.В Сокольникова, П.А. Пименов), и ни одна из них не фокусируется на медиадизайне. Дефицитом исследований в данном направлении обусловлена и **научная новизна** предлагаемого исследования.

Объект исследования - дизайн российских и зарубежных специализированных конвергентных игровых веб-ресурсов.

Предмет исследования - визуальные знаки в дизайне этих медиапроектов, обладающие наибольшим коммуникативным потенциалом.

Целью исследования является выявление и систематизация коммуникативных визуальных знаков, идентифицирующих принадлежность медиапроекта к специализированному сегменту игровых медиа. Сообразно с целью мы ставим перед собой следующие **задачи**:

- 1) Рассмотреть возможности инструментария социальной семиотики в исследовании медиадизайна;
- 2) Охарактеризовать и систематизировать особенности дизайна игровых веб-ресурсов с точки зрения различных уровней проявления медийности;
- 3) Рассмотреть методологическое поле существующих социально-семиотических и других гуманитарных дисциплин и выявить оптимальные методы исследования, соответствующие целям данной работы;
- 4) Провести исследования по выявлению и систематизации коммуникативных визуальных знаков, семантически обозначающих принадлежность медиапроекта к игровым медиа, и проанализировать полученные результаты;

Предполагается применение таких **методов исследования**, как структурно-типологический и сравнительно-типологический анализ, индуктивный метод,

метод социологического опроса, а также проведение фокус-группы для дополнительной проверки результатов исследования.

Теоретико-методологическую базу исследования составляют работы ведущих российских и зарубежных исследователей и практиков в сфере дизайна Теоретико-методологическую базу исследования составляют работы ведущих российских и зарубежных исследователей и практиков в сфере дизайна (Е.В. Черневич, Е.В. Сокольникова, П.А. Пименов, И.Н. Стор, Ф. Б. Меггс, Я.Нильсен), семиотики (У. Эко, Ф. де Соссюр, Ч. Пирс, Ч. Моррис), социальной семиотики (М. Халлидей, Р. Ходж и Г. Кресс, Т. ван Леувен, К. Джуит и Р. Ояма), социологии (Я. Щепаньский, С.С.Фролов), лингвистики (В. Н. Волошинов, Ю. М. Лотман), теории журналистики (М.Н.Володина, А.Г.Качкаева), визуальной социологии (П. Штомпка) и других исследователей.

Эмпирическую базу исследования составляют более 110 российских и зарубежных специализированных конвергентных игровых веб-ресурсов, а также результаты опроса их аудитории, комментариев эксперта в области дизайна игровых медиа и результаты фокус-группы исследования.

Практическая и социальная значимость исследования заключается в том, что полученные результаты могут быть использованы в профессиональной деятельности специалистов по медиадизайну и информационным технологиям, а также в работе редакций в целом.

Апробация отдельных положений магистерской диссертации прошла на конференциях «СМИ в современном мире. Молодые исследователи» 2015 и 2016 годов. В 2015 году автором были предоставлены тезисы «Социальная семиотика и дизайн конвергентных медиапроектов», а в 2016 году тезисы «Типографика в дизайне современных медиа: социально-семиотический аспект». Обе работы были опубликованы в сборниках материалов 14-й и 15-й конференции студентов, магистрантов и аспирантов «Медиа в современном мире. Молодые исследователи».

В работе использован следующий **понятийно-категориальный аппарат**: социальная семиотика, визуальная социальная семиотика, визуальная коммуникация, коммуникативность, коммуникативный потенциал, конвергенция, веб-ресурс медиапроект, медийность, медиатекст, геймеры, игровой мир, логотип, композиционно-графическая модель, эргономика, юзабилити, инвариантные визуальные знаки, семантика и др.

Магистерская диссертация состоит из введения, двух глав, включающих в себя по два параграфа каждая, а так же заключения, списка использованной литературы и приложений.

Положения, выносимые на защиту:

1. Игровые веб-ресурсы относятся к медиа в широком понимании этого термина; содержащиеся в них медиатексты обладают различными уровнями медийности.
2. Дизайн игровых веб-ресурсов различается в зависимости от уровня медийности содержащихся в них медиатекстов.
3. Игровые веб-ресурсы содержат определенный набор повторяющихся коммуникативных визуальных знаков, семантически обозначающих принадлежность медиапроекта к специализированному игровому сегменту медиа.
4. Наибольшей узнаваемостью среди целевой аудитории игровых медиапроектов обладают веб-ресурсы включающие повторяющиеся коммуникативные визуальные знаки в свою композиционно-графическую модель.