

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕДИАТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

П. М. Фишов (Новосибирск)

В статье рассматриваются интерактивные медиатехнологии с позиции средства передачи информации с высокой удельной информативностью, что на данный момент является важнейшим параметром в вопросах коммуникативного процесса. Проведен обзор происходящих изменений в социуме, вследствие чего возникает потребность в формировании нового механизма передачи сообщения, который бы отвечал современным требованиям.

Образовательный процесс рассматривается с позиции индустрии интерактивных медиатехнологий; представлен концептуальный план по созданию интерактивного методического пособия для подготовки специалистов в сфере социально-массовых коммуникаций.

Ключевые слова: видеоигры, образование, мультимедиа, кинопроизводство, кинематограф.

INTERACTIVE MEDIA TECHNOLOGIES IN MODERN EDUCATION SPACE

P. M. Fishov (Novosibirsk)

The article considers the interactive media technologies as a means of communication with a high specific information capacity which is the most relevant criteria in modern communication. A survey is conducted, dedicated to modern social changes leading to new ways of communication.

The article also considers the education process from the perspective of interactive media technology. A conceptual plan for creation of an interactive media study guide for BA students, specializing in public relations and advertisement, is presented.

Key words: videogames, education, moviemaking technology, cinema, multimedia.

В XXI в. человечеству придется решать новые глобальные проблемы, такие как обеспечение общества необходимыми ресурсами и экологические угрозы, изменение направлений развития промышленности, расширение физических границ среды обитания человека и др. «Правдоподобной гипотезой является то, что образование XXI в. является ключом к решению всех поставленных задач современного мира...» [1, с. 32]. «Человек находится внутри собственной «клетки» – мозга и выйти оттуда не смо-

© Фишов П. М., 2012

Фишов Петр Михайлович – аспирант факультета гуманитарного образования кафедры социально-массовых коммуникаций, Новосибирский государственный технический университет.

E-mail: p.n.03@mail.ru

жет, но ему по силам делать эту «клетку» шире и просторнее...» [2]. В этом выказывании, как нам представляется, отражена основная проблематика коммуникации современного социума, и вопрос о расширении «клетки» на сегодняшний день выносится на первое место.

Базисные механизмы, посредством которых человек воспринимает информацию об окружающем мире, ограничены. Обработка поступающих данных протекает быстрее и эффективнее при условии воздействия максимально возможного количества каналов передачи информации. Тем не менее основными механизмами считаются слух и зрение, каждый из которых имеет свое «отражение-отношение» (по психологической формуле единства В. Н. Мясищева) в науке и искусстве [3, с. 64].

Информация в современном мире

Согласно последним исследованиям компании IDC, выполненным по заказу корпорации EMC «о цифровой вселенной», в настоящее время объем информации удваивается каждые два года (по состоянию на 2011 г.), что несколько быстрее, чем предполагается в законе Г. Мура [4, с. 4]. Главным стимулом такого роста выступает технический прогресс, в частности новые технологии по «укрощению информации и информационных потоков» [5]. И как результат, «в повседневной жизни современный человек оказывается неподготовленным к такому объему данных» [6, с. 21]. Следует также отметить, что «неподготовленность» в большей степени обусловлена не столько объемом, сколько скоростью его увеличения.

Общество, как и любая социальная или энергетическая система, стремится к состоянию «относительного покоя». Такая структура стремится подавить любое изменение, которое грозит нарушением гомеостаза. Данная тенденция особенно проявляется в развитых странах, где подобное стремление объединяет даже прежних антагонистов [6, с. 243]. Но status quo можно сохранить лишь в локальном смысле, ибо изменение энергии системы посредством технологического прогресса и новых технологий неизбежно. Когда наша центральная нервная система (ЦНС) расширяется и ставится под удар, мы вынуждены вводить ее в оцепенение, иначе будет нанесен катастрофический урон. По мнению Г. Макклоэна, «эпоха тревоги и электрических средств является также эпохой бессознательного и власти апатии. Но, что удивительно, это вдобавок еще и эпоха осознания бессознательного. Со стратегическим погружением нашей ЦНС в состояние оцепенения задачи осознания и сознательного упорядочения переносятся в физическую жизнь человека, вследствие чего новая технология рассматривается как расширение своего физического тела <...> Таким образом, технологический прогресс можно рассматривать как расширение физических и нервных систем человека, нацеленных на увеличение энергии и повышение скорости. В сущности, если бы не происходило такого возрастания энергии и скорости, новые «внешние расширения» либо вовсе не появлялись, либо отбрасывались. В любой системе повышение энергии или скорости уже само по себе есть распад, вызывающий изменение в способе организации» [8, с. 31]. Нет сомнений в том, что современные медийные технологии реорганизуют общество, результатом чего оказывается структура, названная «глобальной деревней» [8, с. 27].

Процесс «расширения» невозможно остановить, как невозможно остановить технологический прогресс. Потребности общества безграничны, и наука средствами современной индустрии удовлетворяет их. При решении задач, создаются новые, причем удовлетворение одних потребностей вызывает возникновение других, что ставит новые задачи, которые вновь будут решаться средствами науки и технологического прогресса. Это рекурсивная функция, заложенная в самом принципе науки, которая способна опровергнуть самое себя по мере своего развития. Никакое решение не будет универсальным и окончательным. По мере развития общества некогда передовая технология достигает пика своего развития и изживает себя. Поэтому потенциальные результаты должны рассматриваться не столько с позиции новизны и решения ранее поставленных задач, сколько с позиции потенциального «запаса прочности», определяющего период жизни нововведений.

Средства передачи информации

Как передать сообщение, какие средства при этом использовать? Эти вопросы не теряют свою актуальность независимо от сферы деятельности. Тем не менее, рассматривая образование как коммуникацию, нельзя не отметить, что доминантную функцию берут на себя такие средства коммуникации, как текст и изображение. «В психическом плане печатная книга, будучи расширением зрительной способности, интенсифицировала перспективу и фиксированную точку зрения. Вместе с визуальной акцентировкой точки зрения и точки схода, дающей иллюзию перспективы, приходит еще одна иллюзия – что пространство визуально, единообразно и непрерывно. Таким образом, расширение физических возможностей происходит гомогенизацией информационного пространства» [8, с. 55].

«На протяжении долгого времени различные сферы средств коммуникации и передачи информации развивались параллельно. Наряду с усилением расхождения и выявлением специфики каждого из них происходил и встречный процесс – процесс синтеза, обусловленный потребностями общества в увеличении удельной информативности передаваемого сообщения, с одной стороны, и научно-техническим прогрессом, позволяющим этого добиться, с другой» [3, с. 64]. Маклюэн в своих работах цитирует К. Боулдинга, который отмечал, что «...значение сообщения – это то изменение, которое оно производит в образе» [8, с. 125]. Маклюэн полагает, что «интерес к эффекту, а не к значению, есть основное изменение, произошедшее в наше электрическое время, ведь эффект включает в себя всю ситуацию в целом, а не просто один уровень движения информации <...> Под влиянием акселерации все средства обмена и взаимосвязи между людьми тяготеют к совершенствованию. Скорость выносит на передний план проблемы формы и структуры. Прежние упорядочения создавались без учета таких скоростей, и люди начинают чувствовать размывание жизненных ценностей, пытаются приспособить старые физические формы к новому, ускорившемуся движению» [8, с. 126].

Ярким примером синтеза средств коммуникации в современном обществе могут являться аудиовизуальные источники. Они обладают большей удельной информативностью по сравнению с текстовым форматом в силу состояния «высокой определенности» [8, с. 89]. Таким образом удовлет-

воряется потребность общества в коммуникативных и социокультурных потребностях.

Медиа-технологии и социум

Современное информационное пространство, используя медиа-технологии, получает неограниченные возможности по воздействию на социум. Во многих современных аудиовизуальных проектах вне зависимости от профессионального уровня исполнителя используются деструктивные образы. Создатели аргументируют такой подход необходимостью «потрясения общества через отвращение». Следует отметить, что демонстрация деструктивных образов «крупным планом» не способствует закреплению положительных установок, что не создает условий для положительного вектора развития в общественном сознании. По мнению Г. Маркузе, формируется «одномерная личность», которая становится рабом собственных ложных потребностей, навязанных ему извне (цит. по: [6, с. 53]). Такая позиция свойственна невротической личности и ограничивает возможности какого-либо развития.

Подобные метаморфозы деструктивной направленности имеют ряд причин. Основным локомотивом образовательной и познавательной деятельности уже на протяжении долгого времени является система поощрений и наказаний. Система поощрений в образовательной сфере в современной российской действительности практически не получила развития. Оценка, будучи трансцендентным инструментом мотивации системы образования, не учитывает возрастных и личностных потребностей учащихся. Система наказаний, в свою очередь, сохраняется. Она выражается в различных действиях социального подчинения и принуждения, что является одной из причин дидактогенного невроза обучающихся. Однако ультимативное наказание в виде исключения обучающегося из данного микросоциума по причине его неуспеваемости практикуется крайне редко. Учитывая данные тенденции в системе образования, можно предположить, что учеба девальвируется как вид трудовой деятельности. В результате размывается грань оппозиции успеха и неудачи. Даже несмотря на существование определенных критериев для данной оппозиции, она все же не имеет ярко выраженных последствий. Таким образом, без системы внешнего контроля образовательный процесс поддерживается исключительно за счет внутренней мотивации его участников, что, несомненно, не обеспечивает развитие креативных качеств личности и ведет к интеллектуальной пассивности.

Фактором деструктивной направленности выступают многие образы, используемые средствами массовой информации. Медиа-индустрия отражает эти образы, однако такое «отражение» имеет иную природу.

Современные электронные средства коммуникации позволяют выражать свою точку зрения практически каждому, они предоставляют голос всем, кто имеет к ним доступ. Однако значение сообщений, в таких условиях свободы выражения мысли в целом соответствуют пессимистическим представлениям развитого индустриального общества это «царство комфортабельной, мирной, умеренной, демократической несвободы, свидетельствующей о техническом прогрессе» [6, с. 231].

Последствия информатизации

Негативные последствия развитого индустриального общества в некотором приближении могут рассматриваться как рационализация общественно-социальной деятельности. «В самом деле, что может быть более рациональным, чем подавление индивидуальности в процессе социально необходимых, хотя и причиняющих страдания, видов деятельности» [6, с. 260]. За пределами этой рациональности человек живет в мире ценностей, «а ценности, отделенные от объективной реальности, становятся субъективными. Единственный путь сохранить за ними некую абстрактную и безвредную значимость – метафизическая санкция. Но такая санкция не верифицируема, а значит, не имеет отношения к объективной действительности. Ценности могут обладать высоким достоинством (моральным и духовным) – они не действительны и, следовательно, немногого стоят в делах реальной жизни – и тем меньше, чем выше они подняты над действительностью. Однако следует отметить, что моральные и духовные ценности неотъемлемы от понятия «красоты» – языка сверхсознания» [9, с. 201], «на основе законов которой человек формирует материю» [10, с. 12]. Основные отличительные особенности данного понятия дал Кант, и, согласно одной из его дефиниций, прекрасное есть «игра познавательных способностей» [9, с. 220].

Таким образом, рамки рационализации, мешающие развитию личности, могут нивелироваться методами и средствами образовательной системы.

На сегодняшний день далеко не все возможности современных технологий применяются в системе российского образования. Те, что используются, зачастую находят крайне посредственное выражение. Ярким примером могут являться так называемые мультимедийные презентации, выполняемые в специально предназначенных для этого программных пакетах. Но, несмотря на широчайшие возможности данного направления, на практике оно в большинстве своем реализуется через слайды с текстовой и статично-графической информацией. Такая репрезентация возможностей является не более чем изменением формы, но не содержания, ибо эффект такого «сообщения» несколько не превышает эффект от использования бумажного носителя информации. Так или иначе, в современной российской действительности остается нереализованным потенциал медиа-индустрии.

В образовательном процессе учащемуся, помимо основных каналов передачи информации, необходим эффект присутствия, особенно при освоении нового для него знания. Между объектами необходима дополнительная связь, которая «наряду с визуальной и музыкальной порождает бы новое уникальное пространство» [8, с. 313]. Такая структура потенциально способна значительно увеличить информативность передаваемого сообщения.

Данное условие присутствия и взаимодействия, или, иными словами, интерактивности, является неотъемлемой частью индустрии видеоигр. Эффект не только присутствия, но и непосредственного участия способствует формированию мотивации обучения, нацеленной на узнавание.

Зарубежные образовательные системы активно используют возможности интерактивных видеоразвлечений; так, например, в 2010 г. правительство США объявило национальный конкурс на разработку обучающих видеоигр для школьников под названием «National STEM (science, technology, engineering and math) videogame challenge» [11].

Однако наивно было бы полагать, что интерактивные образовательные технологии подразумевают абсолютную самостоятельность обучаемого и исключают роль учителя, ибо «подражательному поведению принадлежит решающая роль в овладении навыками, которые придают деятельности человека (производственной, спортивной, художественной и т. п.) черты искусства. В данном случае речь идет о так называемом “личностном знании”, которое не осознается ни обучающим, ни обучаемым и которое может быть передано исключительно невербальным образом, без помощи слов. Цель достигается путем следования ряду неявных норм и правил. Наблюдая учителя и стремясь превзойти его, ученик подсознательно осваивает эти неявные нормы» [12, с. 107]. Очевидно, никакая автономная интерактивная система пока что не обладает свободно генерируемым невербальным языком. Поэтому при применении интерактивных мультимедийных технологий в образовательной сфере для полноценного процесса необходимо присутствие преподавателя [13].

Учитывая современные социокультурные тенденции, направленные на все большую виртуализацию всех аспектов жизнедеятельности, можно сказать, что формируется новый культурный пласт. Это неизбежная эволюция является результатом пребывания человека в виртуальной среде. В ее рамках он реализует свои творческие потребности. Таким образом создается уникальный стиль виртуальной среды обитания человека.

Социум взаимодействует со всеми составляющими средствами культуры, поэтому вопросы формирования направления, базирующегося на виртуальной компьютерной среде, не могут оставаться незамеченными.

Концепция интерактивного методического пособия

Нам представляется, что назрела необходимость создания концепции учебно-методического пособия, направленного на подготовку специалистов в сфере социально-массовых коммуникаций. При этом следует иметь в виду, что интерактивное воздействие на основе изначальной репрезентации конечного результата исключительно важно, так как при этом пользователь наглядно представляет конечный эффект того или иного воздействия.

Предполагается создание минимум двух аудиовизуальных работ, концептуальная составляющая которых берет свое начало в индустрии интерактивных видеоразвлечений. Данная индустрия обладает своим художественным языком, который развивался в последние три десятилетия. Выросло уже два поколения, для которых данный вид творчества является естественным и абсолютно понятным. Истоки своей уникальности данный стиль берет из технических возможностей, существовавших на заре индустрии [14, р. 114]. Условность символов является во многом определяющим фактором, ответственным за притягательность данного направления. Человек в процессе восприятия условного символа, который лишь

в общих чертах отражает основные характеристики, индивидуально воссоздает его до целостного образа. При этом субъективность восприятия, обусловленная недостающими фрагментами, не искажает основных объективных характеристик. Такой тип восприятия подразумевает применение законов творческого процесса, что обуславливает интерес к получаемой информации и способствует ее длительному сохранению. Именно уровень собственного ментального участия и эффект присутствия являются ключевыми факторами.

Стоит отметить, что сегодня «маркетинг и потребление тяготеют к слиянию с обучением, просвещением и поглощением информации. Все это часть электрического сжатия вовнутрь, которое в наше время приходит на смену многовекового взрыва и возрастающей специализации» [8, с. 88]. Именно этот процесс ведет к превращению самого обучения в главный вид производства и потребления. Интерактивные медиа-технологии, в свою очередь, предоставляют мощный инструмент для реализации поставленных задач.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Андреев А. А.** Педагогика высшей школы: новый курс. – М. : Московский международный институт эконометрики, информатики, финансов и права, 2002. – 264 с.
2. **Бречек А.** Парад симулякров // Блог Александра Бречека [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.livejournal.com> (дата обращения : 03.11.2007).
3. **Борев Ю. Б.** Эстетика : в 2 т. – 5-е изд., доп. – Смоленск : Русич, 1997. Т. 2. – 575 с.
4. **Moore Gordon E.** Cramming more components onto integrated circuits // Electronics Magazine. – 1965. – N 38. – P. 4.
5. **Бизнесмен.** – [Электронный текст]. – URL : <http://www.businessman.su> (дата обращения : 1.07.2011).
6. **Эриксон Э.** Детство и общество / пер. с англ. и науч. ред. А. А. Алексеев. – СПб. : Летний сад, 2000. – 416 с.
7. **Маркузе Г.** Эрос и цивилизация. Одномерный человек: Исследование идеологии развитого индустриального общества / пер. с англ. А. А. Юдина – М. : АСТ, 2002. – 526 с.
8. **Маклюэн Г. М.** Понимание медиа: внешнее расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. – М. : КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле, 2003. – 464 с.
9. **Кант И.** Соч. : в 6 т. – М. : Мысль, 1966. – Т. 5. – 564 с.
10. **Маркс К., Энгельс Ф.** Из ранних произведений. – М. : Госполитиздат, 1956. – 690 с.
11. **National STEM videogame challenge.** – [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.stemchallenge.org> (дата обращения : 02.12.2011).
12. **Симонов П.** Красота – язык сверхсознания // Наука и жизнь. – 1989. – № 4. – С. 100–107.
13. **Сайкин Е. А.** Социальные роли: мультипликация и имитация при виртуальном взаимодействии // Идеи и идеалы. – 2011. – Т. 2, № 2. – С. 22–28.
14. **Stiven Poole** Trigger happy. Videogames and the entertainment revolution. – Cambridge : Cambridge univ. Press, 2004. – 430 p.

Принята редакцией: 10.07.2012