

УДК 37

Д. В. Белобородов
 профессор кафедры философии
 Самарского юридического института
 Федеральной службы исполнения наказаний,
 доктор философских наук (Россия)

ЭВОЛЮЦИЯ МЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПРОБЛЕМЫ УСИЛЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ КОММУНИКАТИВНОЙ ДИДАКТИКИ

Актуальность данной научной работы определяется тем, что в современном мире образование как часть культуры не может быть изолировано от ее нравственно-эстетических тенденций и коммуникативных технологий. Если же говорить о последних, то надо заметить, что вся эволюция медиатехнологий человеческого интертеймента (интеллектуального развлечения) проходила в три этапа: книга, кино и компьютерная игра. Таким образом, посредством метода сравнительного анализа мы попытаемся изучить влияние медийных технологий на педагогический процесс коммуникативной дидактики.

THE EVOLUTION OF MEDIA TECHNOLOGIES AND THE PROBLEM OF STRENGTHENING THE EFFICIENCY OF COMMUNICATIVE DIDACTICS

The relevance of this scientific work is defined by the fact that in the modern world education as a part of culture can't be isolated from her moral and esthetic tendencies and communicative technologies. If to speak about the last, then it is necessary to notice that all evolution of media technologies of the human entertainment (intellectual entertainment) took place in three stages: book, cinema and computer game. Thus, by means of a method of the comparative analysis we will try to study influence of media technologies on process of the dehumanization of education connected with a problem of an exception of him of a human factor and replacement with his robotics and artificial intelligence.

В современном мире процесс интеграции образования все чаще видится как тесная связь коммуникативных педагогических методик с современными медийными технологиями их самовыражения. Если же говорить о последних, то надо заметить, что вся эволюция медиатехнологий человеческого интертеймента (интеллектуального развлечения) проходила в три этапа: книга, кино и компьютерная игра.

В XVIII–XIX вв. толстые приключенческие романы (Жюль Верн, Фенимор Купер, Александр Дюма) выполняли ту самую роль главной развлекательно-поучительной медиаиндустрии, которую сейчас взяли на себя телевизионные сериалы. Самая ранняя технология художественной литературы была построена исключительно на том, что читатель (реципиент) видит перед собой

только напечатанные на бумаге слова, которые благодаря творческому мастерству писателя вызывают внутри сознания читателя зрительные образы. Эта вторичная визуальная система исключительно субъективна, хотя запускается в действие объективным источником, вид которого (напечатанная физическая книга) совершенно отличается от тех образов, которые возникают в воображении читателя.

В кинематографе зрительный ряд уже объективен и не предполагает субъектно-объектного взаимодействия. Озвученный видеоряд подан как готовый материал, который не зависит от памяти субъекта и ее зрительно-ассоциативных рядов. Кинофильм, телепрограмма или любое другое событие этого плана обладают завершенным действием, и их можно только наблюдать, но не принимать в них участие. Даже так называемое интерактивное шоу со звонками в студию или выведением в бегущую строку записей из чата с мнениями телезрителей представляет из себя выборочную операцию, целиком и полностью зависящую от редакционной политики и работы модераторов.

Тем не менее все, что невозможно на телевидении, возможно в мире компьютерной игры. Так, например, жанр РПГ переносит ощущения внутрь тела своего аватара, действующего внутри виртуального мира в качестве самостоятельного персонажа и совершающего определенные действия (поиск предметов, сражения с противниками, переговоры с другими героями гейм-плея). Через нажатие соответствующих кнопок на клавиатуре и движений контроллера («мышь») игрок за компьютером управляет своим аватаром, перемещая его по отображаемому на экране виртуальному миру. Эта интерактивность позволяет реципиенту уже не просто воспринимать медиаконтекст, а взаимодействовать с ним по определенной программе, так как перемещения аватара внутри локаций задаются волей игрового субъекта, а не являются объективно предзаданной структурой (как, например, кино), доступной только лишь для пассивного созерцания.

Более того, гейм-плей изживает также объектную предзаданность нарратива, поскольку через выбор готовых вариантов ответа в переговорном окне между персонажами он может принять квест или от него отказаться, изменить условия сделки, что в конечном счете окажет влияние на завершение игровой истории, в то время как кинематографический нарратив (текст, проговариваемый действующими на экране субъектами) отчужден от зрителя, он не может говорить с героями кино и этим разговором влиять на финал кинофильма.

Вероятно, что в будущем, на новом витке развития медиатехнологий, существенно изменится тип материалоносителя. Вместо картинки на мониторе, игрок будет размещен в специальной крутящейся сфере, позволяющей моделировать виртуальный мир на 360 градусов и передвигаться по нему физически,

двигая руками и ногами (физиологически на данный момент у игрока задействовано только зрение и кисть руки, нажимающая на контроллер). Другой пример — вживить образ и звук внутрь сознания через встроенный в голову микрочип, соединенный с нейронной сетью головного мозга. В этот микрочип, так же как и на жесткий диск компьютера, можно загружать самые разные миры и образовательные программы, особенно если подключить его через системы блютуз и вайфай к Интернету. Поменяется нарративная текстология. Разговоры с компьютерными персонажами будут протекать не по заготовленным вариантам текста, а в свободной форме, так как за ними будет следить искусственный интеллект, специально подстраивающий развертывание диалогов под психологические особенности и интересы игрового субъекта.

В современных условиях плюралистичный и полицентричный мир современной образовательной культуры даже в своей сугубо информационной проекции тяготеет к коммуникативной дидактике. Последняя же представляет из себя также многогранный и сложный феномен. Согласно позиции В. Тюпы любой коммуникативный акт содержит в себе три функции: реферативную, креативную и рецептивную [1, с. 5–20].

Первая, реферативная («отсылающая»), функция коммуникативного акта организует коммуникативную ситуацию со стороны объекта (того, что она передает), вызывает к сопереживанию, рассчитана на передачу знания, и ее информационная модель строится по принципу «один текст — один смысл» (четкое соответствие формы содержанию).

Вторая, креативная (творческая), функция коммуникативного акта организует ситуацию со стороны субъекта-адресанта (того, кто передает), вызывает к со-творчеству, рассчитана на передачу ценностей, и ее информационная модель строится по принципу «много текстов — один смысл» (многообразие дискурсивных форм при ясном единстве содержания).

Третья, рецептивная (воспринимающая), функция коммуникативного акта организует ситуацию со стороны адресата, уравнивая себя с ним (того, кому что-либо передается), вызывает к согласию, рассчитана на выражение мнения, и ее информационная модель строится по принципу «один текст — много смыслов» (открытие внутри формы разных слоев содержания), апеллируя к идеальным ожиданиям реципиента.

По мнению автора, только в случае успешного развития в структуре коммуникативного акта всех этих трех функций он может быть эффективен. Применительно к педагогике и образовательному процессу это значит, что преподавателю следует так комбинировать медийные технологии, чтобы достичь необходимого результата. Особенно с учетом той сложности, что первые техно-

логии СМИ: литература (включая гипертекст) и киноискусство — реализуют по большей мере реферативно-рецептивные функции коммуникативного акта, а не креативные, так как образовательный субъект не может выполнять интерактивных функций, влияя на представляемое ему событие, а лишь созерцает и осмысливает полученный материал.

В конце 1990-х годов с началом развития Интернета в нашей культуре создавалось мнение, что он не может предоставить качественного нарратива. Критики заявляли, что это СМИ «отличается чудовищно низким художественным уровнем... Удобочитаемые тексты в Сети — это либо очерки, либо эссе в электронной прессе, а то, что пытаются сделать под маркой художественной литературы, до крайности скучно и убого [2, с. 182]». Однако за последние двадцать лет как дизайн, так и содержательный контент многих сайтов претерпел существенную эволюцию, после чего аналитики изменили свое мнение до противоположного: «...пока условий для конкуренции между Интернетом и телевидением нет, хотя, конечно, все развивается. Но телевидение еще много лет может не бояться Интернета, а вот ежедневные газеты — да [3, с. 401]». То есть Интернет как инструмент синтеза литературного гипертекста и видеоматериала может поглотить телевидение, интегрируя внутрь себя его продукцию и технологии. Как пространство непрерывной циркуляции данных глобальная компьютерная сеть отличается от теле- и радиоэфира тем, что в нем никакая информация храниться не может. В Интернете же она перемещается между компьютерами, составляющими узлы Сети, и какое-то время хранится на жестких дисках.

Применительно к 2000-м годам в связи с атрофированием влияния литературы на массовое сознание российских граждан мы фактически имеем дело с конкуренцией кино с электронно-компьютерным гейм-плеем. В то время как образовательные мультимедиа технологии остаются все еще в зависимости от литературного дискурса и потому несколько запаздывают в мейнстриме новомодных трендов. Это наносит образовательному бизнесу существенный ущерб, тем более что он все чаще де-факто становится сегментом инфотеймента (развлекательной информации), поскольку его роль в постиндустриальном обществе сильно изменяется.

Список основных источников

1. Тюпа, В. И. Онтология коммуникации / В. И. Тюпа / Дискурс. — 1998. — № 5. — С. 5–20. [Вернуться к статье](#)
2. Березин, В. Все нормально / В. Березин // Октябрь. — 1999. — № 12. — С. 182. [Вернуться к статье](#)
3. Симонов, А. Мы проскочили момент личной ответственности / А. Симонов // Пресса в обществе (1959–2000). — М., 2000. — С. 400–420. [Вернуться к статье](#)