

## О ДУХОВНОМ ПОТЕНЦИАЛЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ КУЛЬТУРЫ

*Б. В. Светлов,*

ректор Белорусского государственного  
университета культуры и искусств,  
кандидат философских наук, профессор

Действительно ли мультимедийная культура обладает духовным потенциалом, если в самом ее названии уже заложено бездушное техническое начало? На этот счет существует, как всегда и везде, две противоположные точки зрения. Так, В.В.Бычков, высоко оценивая роль христианской культуры, с сожалением отмечает, что «взрыв научно-технического прогресса уходящего столетия поставил, пожалуй, последнюю точку в христианской культуре, полностью разведя все сферы культуры с религией и отнеся последнюю в разряд дремучих предрассудков» [1, с. 43]. По мнению этого исследователя, «НТП последнего столетия увлек человечество в сферы и на пути, совершенно удаленные от христианских, превратил христианство в сознании основной массы “цивилизованного” населения в некий атавизм, предрассудок или, в лучшем случае, в традиционный красивый поверхностный обряд, исполнение которого остается фактически единственным напоминанием современному человеку о его генетической связи с чем-то таинственным, значимым, но давно ушедшим в историю» [1, с. 45].

С другой стороны, такие авторы, как Л. М. Тираспольский и В. В. Новиков, утверждают, что «благодаря современным информационным технологиям мир становится единым буквально и физически, это единство становится все более очевидным. Формулируя это же положение теологически, можно сказать, что Бог постепенно являет себя в истории человечеству – ведь Единство это один из Его основных атрибутов» [6].

Истина, очевидно, находится посередине. Трудно оспаривать техническую природу мультимедийной культуры, так как мультимедиа действительно представляют собой разнообразные технические средства (компьютеры, в том числе мини-компьютеры – мобильные телефоны), объединенные в глобальную сеть – Интернет для фиксации, обработки, хранения, трансляции и воспроизведения информации в привычной для нас форме.

«Привычная» форма в данном контексте означает, что монитор компьютера есть узнаваемый для нас экран телевизионного приемника; мультимедийный проектор – это дань памяти кинопроекции на большой экран; звуковоспроизводящие динамики – это технический пережиток, заимствованный мультимедиа у предшествующего поколения аудиотехники. Мультимедийная техника стремится к миниатюризации, и, видимо, недалек тот час, когда соответствующие устройства могут быть вживлены в тело человека и воздействовать непосредственно на рецепторы в организме. Формальная схожесть с атрибутами техники прежних лет – лишь дело времени. Это просто свидетельство технической эволюции, как в том случае, когда первые автомобили по форме напоминали кареты, хотя сила, приводившая их в движение, была принципиально новой по существу.

Мультимедиа – это принципиально новое явление, обозначаемое первоначально техническим термином, появившимся в 80-х гг. прошлого века и образованным из двух латинских корней, первый из которых («мульти») означает «множество, большое количество чего-либо», а второй («медиа», дословно – «среда») указывает на нечто, выполняющее посредническую, коммуникативную функцию. Сложнее обстоит дело с пониманием словосочетания «multimedia», наиболее распространенным переводом которого является термин «множество сред», подразумевающим наличие нескольких независимых друг от друга коммуникационных каналов, по которым транслируется информация. Более точным представляется перевод «мультимедиа» как «многосредности» – единства, объединяющего различные каналы, не сводимого к их сумме, а представляющего качественно новую целостность.

С позиций естественнонаучного знания мультимедиа – это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение, анимацию и воздействовать не только на зрение и слух, но и на обоняние и осязание реципиента. С точки зрения гуманитарного знания мультимедиа – это новый тип взаимодействия между членами общества. Это культура, укоренившаяся по всему полю межличностных отношений, «возделываемому» людьми. Обратим внимание, что латинское слово «культура» означает не только возделывание, воспитание, образование, развитие, но и почитание, поклон, культ.

Сегодня нет, пожалуй, ни одной области культуры, где бы не присутствовали мультимедийные технологии. Тотальное проникновение мультимедиа в общественную жизнь позволяет говорить о мультимедизации культуры и таких ее составляющих, как экономика, нравственность, право, искусство, наука, политика, образование. При этом следует различать «культуру мультимедиа» как понятие, фиксирующее высокий уровень овладения личностью мультимедийными технологиями, и «мультимедийную культуру» как процесс создания, сохранения и распространения в пространстве и времени культурных ценностей посредством мультимедийных технологий в масштабах всего общества.

Исторически мультимедийная культура заявляет о себе после появления персональных компьютеров, имеющих необходимые технические характеристики для работы в мультимедийном режиме, и соединяющих их сетей различной степени протяженности. Разумеется, что за мультимедийной техникой стоят люди, осуществляющие межличностное общение, реализующие интерперсональные связи, «обрабатывающие», «возделывающие» природу друг друга при помощи мультимедиа.

Частью природы, а не готовым продуктом общества в момент своего рождения является человек. Первоначально он выступает в качестве индивида, к «обработке», «возделыванию» которого посредством мультимедиа приступает общество и через обучение, воспитание, образование, игровую деятельность делает его личностью.

Что касается игровой деятельности как фактора воспитания, то сегодня наиболее востребованным мультимедийным продуктом, пользующимся популярностью как у детей, так и взрослых, являются компьютерные игры. «Как заманить его спать, когда у него не получается игра? Он не может взлететь и злится, он не может, прильнув к прицелу, сбить хоть одного немца и звереет, а потом, налетавшись, дергаясь и вздрагивая, засыпает около меня, даже не поцеловав», – пишет женщина, муж которой стал киберзависимым от ультрареалистичной компьютерной игры – авиасимулятора «Ил-2. Штурмовик» [4]. История компьютерных игр начинается с примитивной графики, имитирующей войну в космосе. После этого появляются сотни игр различных жанров, где взрослые и дети часами и даже сутками уничтожают орков, террористов, фашистов и вообще солдат всех времен и народов, переигрывают по-новому наполеоновские битвы, сражения первой

и второй мировых войн, моделируют звездные войны. А что в результате?

Трое школьников убиты и пятеро ранены в школе американского города West Paducah (штат Кентукки) в 1997 г. Стрелявшему Майклу Керниэлу – всего 14 лет. Как стало известно, опыт общения с оружием юноша почерпнул не иначе как из компьютерных игр DOOM, Quake и Mortal Combat, которыми он увлекался. На заседании конгресса США, посвященном проблемам жестокости и насилия в компьютерных играх, мать одной из жертв заявила, что этот инцидент был спровоцирован играми, в которые Керниэл играл, и Internet-сайтами, которые он посещал. Семьи убитых школьников подали иск против 25 компаний, включая Nintendo, Sega и Sony Computer Entertainment. Обвинение основывалось, в частности, на том, что видеоигры «тренировали Керниэла прицеливаться и стрелять без каких-либо моральных ограничений, превращая его, таким образом, в настоящего убийцу» [5].

Действительно ли мультимедийные продукты виноваты в асоциальном поведении тинейджеров или, наоборот, компьютерные игры способствуют снятию внутреннего напряжения и агрессии у подростков? В арсенале сторонников как одной, так и другой точек зрения есть немало аргументов, на которые следует обратить внимание. Отметим лишь, что в данном случае проявляется столкновение концепций мимезиса (подражания) и катарсиса (очищения), не потерявших своей актуальности и в наши дни. Более того, и экранная, и книжная культуры не менее опасны для воспитуемого в случае отсутствия наставника, выступающего в роли мудрого редактора и даже сурового цензора. Не зря Климент Александрийский поучал, что писать в книге обо всем – значит оставлять меч в руках ребенка. Что уж говорить о сети Интернет, в которой «найдется все» и эффект воздействия которой сравнивают со взрывом бомбы, правда информационной?

Но это суждения, а что касается практики, то в США, например, лишь после событий 11 сентября 2001 г. президент Джордж Буш выступает с заявлением о необходимости контролировать все и вся в Интернете. В отличие от Соединенных Штатов, в другой части света этой «недемократичной» идее никто не удивляется. В ряде стран правительство уже давно решает, какие сайты могут посещать граждане, и блокирует доступ к запрещенным ресурсам

сети. Как правило, это сайты оппозиционных партий и движений, где критикуется правящий режим данного государства, или страницы низкого морально-нравственного содержания. Вторая категория особенно часто попадает под запрет в мусульманских странах, где действуют законодательные нормы шариата. Более того, в Малайзии, где ислам запрещает азартные игры, в число последних попадают набирающие по всему миру игры по SMS. Верховный муфтий этой страны и ее Законодательный Совет признают их азартными и объявляют полный запрет любых игр посредством коротких сообщений, грозя нарушителям шариатским судом. На Аравийском полуострове под удар попадают камерофоны, владельцы которых фотографируют чужих жен. Поправки приняты якобы после массовых заявлений со стороны опозоренных мужей. В официальном заявлении правительства Кувейта говорится, что новые законодательные нормы вводятся для «защиты этики и общественных ценностей, хранимых Конституцией». Правительство Китая распоряжается закрыть все интернет-кафе, находящиеся на расстоянии менее 200 метров от общеобразовательных школ. А крупнейшие британские операторы сотовой связи договариваются разработать процедуру маркировки сомнительного контента и проверки возраста абонентов. Общественная организация British Board of Film Classification давно уже публикует рейтинги компьютерных игр по признаку «насилие и жестокость». Это с одной стороны.

Но с другой стороны, специально для того, чтобы граждане государств, в которых блокируется доступ к сетевым ресурсам, могли свободно пользоваться Интернетом, создан международный проект Peek-a-Booty. Принцип его работы состоит в том, что пользователь запрашивает неразрешенные к посещению сайты не напрямую, а через один или несколько специальных веб-узлов, которые являются участниками названного проекта. При передаче данных используется применяемый в электронной коммерции специально защищенный протокол, благодаря чему следящими за трафиком спецслужбами соединение воспринимается как обычная электронная сделка.

Данный пример говорит о том, что любое «техническое» решение проблемы запрета нежелательного контента преодолевается в сфере мультимедийной культуры путем введения очередного технического новшества. Иногда даже складывается

впечатление, что, не будь моральных запретов, никогда бы не было технического прогресса в этой области. Тем более что запретить придется достаточно много. Как остроумно заметил американский социолог Ф. Слейтер, «если считать порнографией любое сообщение любого коммерческого средства массовой информации, имеющее целью пробудить сексуальное влечение, то, конечно, большая часть рекламы есть не что иное, как скрытая порнография» [цит. по: 2].

Однако справедливости ради приведем аргументы и в защиту мультимедийной культуры. По мультимедийным каналам в процессе межличностного общения передаются не только мнимые, но действительные культурные ценности, правда не в их традиционном виде, не в материальном «исполнении», а развеществленные, распрямленные и представленные в виде информации. Информация – это данные о культурных ценностях, которые, будучи системно обработанными и получившими определенную структуру, предстают как знания. Информация воздействует на разум человека. По сути, она выступает как рациональная квинтэссенция данных о сущности отражаемого предмета. Это характеристика элементов структуры предмета и отношений между ними в закодированной, например числовой, форме. Это высшая математика как идеал формализованного мышления.

Передача информации в абсолютно чистом виде возможна только при «общении» одного компьютера с другим. При передаче информации от человека к человеку по мультимедийным каналам к ней примешиваются эмоции индивида. Сначала информация кодируется вместе с «примесью» эмоций одного участника коммуникационного процесса, а затем декодируется при помощи энергии эмоций другого участника. Облекая информацию в эмоциональную форму, синтезируя эмоциональное и рациональное начала, индивидуальное и общественное, личность действует «по воле чувств» и творит образы. «Чувство», «чувствование», как единство эмоций и разума, – это область эстетического в его изначальном смысле слова.

Мультимедийная культура есть технология кодирования, передачи и раскодирования образов в отличие от информационной культуры как механизма, передающего только информацию, воздействующую на разум. Для того чтобы проникнуть в разум, «дойти до ума», информация должна воздействовать на органы

чувств. Потребляемая в «чистом виде», информация способна нанести травму сознанию. Поэтому в рамках информационной культуры возникает культура мультимедийная как ответ на общественную потребность предохранения от подобной травмы.

Кстати, уже в античные времена не приветствовалось открытое проявление эмоций. Так, в Древней Греции существовали законы, не допускавшие превращения похорон в сильно действующую психологическую драму. Закон Солона запретил женщинам царапать лицо ногтями. Пронзительные звуки флейт, будившие жителей на заре (ибо зрелище похорон не считалось достойным дневного света), внушали ужас, и число флейтистов, сопровождавших процессию, было ограничено. В Мизии не разрешалось рвать на себе одежду. Примитивная впечатлительность тех времен так велика, что зрители могли в панике бежать из театра при виде каких-нибудь жутких сверхъестественных образов; после постановки «Андромеды» Еврипида в Абдерах возникла эпидемия душевных болезней. Но такое эмоциональное потрясение не считалось делом чести для автора и устроителя спектакля. Геродот сообщает, что Фриних был приговорен к уплате штрафа в тысячу драхм, а его пьеса «Взятие Милета» была запрещена, так как в театре все зрители залились слезами.

Для «снятия» эмоции необходимо вмешательство разума, в результате чего рождается чувство, способное оперировать образами. Образ мультимедийен по своему воздействию, так как влияет и на эмоции, и на разум одновременно. Он более емок, многомерен. Эмоция тоже многомерна, но информационно пуста. Разум одномерен (вспоминается «одномерный человек» Г. Маркузе), логически прямолинеен и информационно насыщен. Чувство – это синтез эмоций и разума, их диалектическое единство. При этом в подобном единстве может доминировать как разум («эстетика мышления»), так и эмоции («эстетика страстей»). Но в любом случае, мультимедийная культура, имеющая дело с чувствами, эстетична по своей сути. Мультимедийная культура есть эстетический феномен современного общества, стремящегося называться информационным, что сближает ее с подлинно духовной культурой, в частности христианской. Потому что «сущностное ядро христианской культуры, а возможно, и любой истинной культуры, как исторической формы бытия единой универсальной человеческой Культуры, составляют феномены, так

или иначе наиболее адекватно описываемые в эстетической терминологии. Ибо там, где речь идет о взаимоотношениях человека с высшими духовными уровнями, не поддающимися прямой вербализации, смолкает разум, и эстетический опыт и разработанная на его основе терминология оказываются наиболее адекватными для выражения их на уровне человеческого бытия-сознания» [1, с. 42].

Мультимедийная культура в настоящее время формирует образ будущего общества, в котором синтезированы черты реального и потенциального. Она является механизмом, транслирующим эстетическую информацию. Еще одним понятием для обозначения такого образа может служить современный термин «виртуальная реальность».

Особенность виртуальной образности состоит в ее многомодальной способности непосредственно воздействовать на зрительные, звуковые, осязательные и одоральные органы чувств. Именно мультимедиа позволяют создавать эффект погружения в воображаемое пространство и время виртуальной реальности. Феномен виртуальной реальности обнаруживает себя уже в недрах предшествующих типов культуры, но особенно демонстрирует себя при появлении культуры информационной. Подлинный «расцвет» виртуальной реальности начинается с появлением мультимедийной культуры, способной, в отличие от информационной, оперировать не только с «бесчувственными» симулякрами, но и с чувственными образами. Современная культура выходит в своем развитии на новый уровень, проецируясь на синкретику первобытного общества в виде актуального синтеза морали, искусства и науки, о чем опять-таки свидетельствует латинский корень *virt-*, особенно в словах английского языка.

В словаре В. К. Мюллера [3, с. 842] производные от корня *virt-* слова *virtu* и *virtuosity* трактуются как «понимание тонкостей искусства», а *virtue* – как «добродетель, достоинство, хорошее качество, целомудрие». Все это напоминает первоначальную нерасчлененность в сознании понятий красота/добро (древнегреческое «калокагатия» и древнееврейское «тоб», например, в библейском выражении «и увидел Бог свет, что он хорош=[прекрасен]»).

Мультимедийную культуру следует рассматривать как единство мультимедиа техники и виртуальной реальности. Высокая степень владения техникой (например, техникой игры на музыкальном

инструменте) приводит к появлению искусства. С этой точки зрения мультимедиа первоначально может быть просто техникой для пользователя («железом» для «юзера»), а может служить инструментом в руках художника. Мультимедийная техника в этом случае порождает искусство виртуальной реальности, что позволяет говорить о мультимедийной культуре не только как об эстетическом, но и художественном феномене, имея при этом в виду, что художественный образ есть высшее выражение эстетического. При этом нельзя не согласиться, что «христианская культура – это культура образа, иконы, пожалуй, в большей мере, чем культура слова в его буквальном смысле. Образ занимает главное место в этой культуре на ее сакрально-бытийственном (или онтологическом) уровне. Слово же активно функционирует только в богословской сфере, то есть на путях постижения и описания тварного мира, на низших ступенях богопознания и в сфере организации индивидуально-социальной жизни христиан. И здесь оно опять же часто выступает не в своей лингво-семантической функции, а в структуре более сложных образований – словесных образов и символов» [1, с. 45].

Вернемся, однако, к проблеме запретов и отметим, что они, как и любые преграды на пути к желаемой цели, и в античные времена, и в эпоху торжества мультимедийной культуры имеют лишь временный характер. «Основной инстинкт» не может быть запрещен законодательно. Он может быть лишь локализован. Он даже может быть вытеснен, но не другим инстинктом, а стремлением качественно иного, более высокого порядка, – чувством любви к жизни и чувством страха смерти. К сожалению, в основе построения большинства компьютерных игр лежит диаметрально противоположный принцип поощрения за разрушение и уничтожение чужих юнитов и наплевательского отношения к собственной виртуальной гибели. В лучшем случае какая-нибудь сердобольная мамаша разместит на чате крик души типа «Помогите, пожалуйста!!! Мой ребенок уже третью неделю не может пройти заброшенный храм в игре “Меч и магия – VIII”. Замучился сам и меня замучил!!! Как пройти зал, где разезжается пол и герои умирают?!!» [4]. В целом же мультимедийная культура для большинства представителей старшего поколения является неведомой территорией и педагогической иллюзией. Дескать, если ребенок находится рядом с нами, а не где-нибудь в подворотне, он воспитывается нормальным образом. На самом деле, ребенок в это

время находится в ином измерении, и воспитывают его не дом, не семья, а виртуальная реальность со всеми ее плюсами и минусами.

Отсюда следует вывод, что мультимедийная культура не есть отношения воспитуемого с мультимедийной техникой, а есть его отношение с воспитателем, опосредованное мультимедийной техникой. У нас же до сих пор в общественном сознании доминирует мнение, согласно которому мультимедиа – это территория «технарей». На самом деле мультимедийная культура – это не техническая, а гуманитарная проблема, и чем раньше эта истина будет осознана, тем больше у нас будет шансов в подобающем духовном воспитании личности. Пока же ситуация складывается таким образом, что мультимедийная культура есть процесс, направленный на передачу функций воспитателя самому воспитуемому. Пагубные плоды такого подхода мы уже начинаем пожинать, обвиняя в бездуховности мультимедийную культуру. На самом деле она будет готова раскрыть свой духовный потенциал в той степени, в какой будут духовны те наставники молодежи, которые воспитывают и образуют подрастающее поколение. Если они будут это делать, не сотворяя из мультимедиа кумира, не демонизируя ее инструменты, а отводить им, как и подобает, всего лишь роль современных технических средств, мультимедийная культура займет свое достойное место в ряду других факторов, влияющих на воспитание молодежи.

---

1. *Бычков, В. В.* По поводу тысячелетия христианской культуры. Эстетический ракурс / В. В. Бычков // Полигнозис. – М., 1999. – № 3. – С. 38–48.

2. *Душенко, К. В.* Универсальный цитатник бизнесмена и менеджера / К. В. Душенко. – М.: Эксмо, 2004. – 574 с.

3. *Мюллер, М. К.* Англо-русский словарь / М. К. Мюллер. – М.: СЭ, 1969. – 912 с.

4. *Прохоренко, П.* Вред и польза компьютерных игр, или Что они с нами делают?! / П. Прохоренко // Домашний ПК. – 2002. – № 6. – С. 46–49.

5. *Рудницкий, Г.* Инкогнито по Интернету / Г. Рудницкий. – Чип. – 2003. – № 1. – С. 74–77.

6. *Тираспольский, Л. М.* Духовный смысл Интернета /

Л. М. Тираспольский, В. В. Новиков. – [Электронный ресурс]. –  
Режим доступа: [www.isn.ru/info/seminar-doc/Novikov.doc](http://www.isn.ru/info/seminar-doc/Novikov.doc).

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ