

**ОБЩИЕ ЗАКОНОМЕРНОСТИ РАЗВИТИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СИСТЕМЫ
И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ОПТИМАЛЬНОСТИ ЕЕ СТРУКТУРНОЙ,
ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ И СМЫСЛОВОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

Работа представлена кафедрой

В статье мультимедийная система рассматривается как сложная, открытая, гибкая система в развитии от момента ее рождения до формирования ее как системы. Рассматривается и смена ее на качественно иную мультимедийную систему по мере трансформации ее внутренних и внешних системообразующих факторов. Выделяются шесть стадий ее развития, три состояния и три фазы. Определяются внешние и внутренние системообразующие факторы мультимедийной системы, от которых зависит саморегуляция мультимедийной системы и ее развитие.

Ключевые слова: *мультимедийная система, внешние и внутренние системообразующие факторы.*

I. Yeliner

**GENERAL REGULARITIES OF MULTIMEDIA-BASED SYSTEM DEVELOPMENT
AND CRITERIA FOR EVALUATION OF ITS STRUCTURAL, FUNCTIONAL
AND SEMANTIC ORGANISATION**

The multimedia system is regarded in the article as a complex, open and flexible system in the process of development from the moment of its origin till its forming as a system. The author of the article examines its change into an entirely new multimedia system in the course of its inner and outer system-constituting factors' transformation. He also marks out six stages of system development, three states and three phases. The researcher defines outer and inner system-constituting factors which affect the multimedia system's self-regulation and development.

Key words: *multimedia system, outer and inner system-constituting factors.*

Культура современного постиндустриального информационного общества эпохи постмодернизма имеет свои коренные отличительные черты, которые характеризуют ее как сложную, открытую, гибкую систему (СОГ-система). Информационная революция, революция средств связи, современные мультимедийные технологии оказывают значительное влияние на массовую культуру любого общества, а в условиях глобализации и на мировую культуру в целом. Информация пронизывает любое пространство культуры, уплотняет время жизни культур, ускоряет их формирование, трансформацию и эволюцию.

К общим закономерностям развития мультимедийной СОГ-системы можно отнести обнаруженный с помощью согистического метода исследования [3] колебательный характер их развития, заключающийся в наличии следующих стадий, состояний и фаз:

- шести стадий – рождение, развитие, расцвет, стагнация, упадок и распад;
- трех состояний – динамического равновесия, устойчивого равновесия, неустойчивого неравновесия;
- трех фаз развития – оптимальности, стабильности и варибельности (хаоса).

Эти колебания и смены стадий, состояний и фаз обусловлены взаимодействием пар разнонаправленных тенденций:

- консервативной тенденции и тенденции к свободе;
- синхронизирующей и десинхронизирующей тенденции;
- интеграционной и дезинтеграционной тенденции.

Все эти смены внутри одной концепции – одной эпохи – характеризуют онтологическое развитие (например, постмодернизма), а между разными концепциями – разных эпох – эволюционное развитие [например, переход от модернизма к постмодернизму; от советской мультимедийной системы к современной мультимедийной системе России, от светской мультимедийной системы до религиозной мультимедийной системы (Иран) и, наоборот, от религиозной к светской (Турция), от традиционной национальной мультимедийной системы к современной инновационной мультимедийной системе (многие страны Ближнего и Дальнего Востока)].

Этот колебательный характер определяется и противоречиями, парадоксами, конфликтами и кризисами в самой мультимедийной системе, и наличием их в других системах, воздействующих на нее, – системах искусства, культуры, общества, глобальной системе мира. Одни колебания накладываются на другие, образуя ту сложность развития мультимедийной системы, которую мы имеем – с огромным количеством направлений и течений в ней – как с доминирующим направлением их развития (доминирующая система) и со связанными и зависимыми от него (субдоминантные системы), так и с вполне самостоятельными, имеющими собственные направления развития.

Мультимедийная система мира в целом еще не сложилась, как и глобальная мультимедийная культура, которая сама состоит из разных мультимедийных культур различных обществ, имеющих свою структурную, функциональную и смысловую специфику. Они имеют близкие направления развития. Это рационально-прагматически-потребительско-развлекательное направление с установкой на существующий спрос у массового зрителя с низким уровнем культуры, в том числе и культуры потребления (доминирующее направление в западно-европейской культуре и в России), и субдоминантные мультимедийные национальные культуры, движущиеся в том же направлении, но с сохранением своей национальной специфики, а также мультимедийные культуры по преимуществу национальные или по преимуществу религиозные (Ближний и Дальний Восток). Наиболее часто встречаются мультимедийные системы смешанного типа, где имеются разные направления развития, в них разные течения и объединения, которые поддерживают основное доминирующее направление, но имеют свою специфику (субдоминантные), и те, кто имеет самостоятельное направление развития – индивидуальные течения, объединения, авторские программы, каналы с выраженным лидером, имеющим свою линию развития.

Таким образом, если характеризовать отдельную современную мультимедийную систему культуры определенного культурного пространства и конкретного времени в целом западноевропейского толка, то в ней можно выделить:

- доминантное направление – рационально-прагматическо-потребительско-развлекательной направленности;

- субдоминантные направления, которые отличаются от основного, доминирующего, но в целом по отношению к нему находятся в соподчиненном положении с сохранением общего характера рационально-потребительско-развлекательного толка с установкой на массовый спрос, но с разными течениями, которые могут опираться:

- на игровые программы;
- мыльные оперы и сериалы;
- детективные сериалы;
- шоу-программы и т. д.

Также существуют самостоятельные единичные программы и единичные каналы, рассчитанные на элитарное сознание – канал культуры, на молодежь – музыкальные программы МузТВ, МТВ с их поп-культурой, и самостоятельные каналы, с четкой направленностью – НТВ+ спорт, кино, мода и т.д. (отличающиеся по структуре, функциям и смыслу-содержанию).

Судьба всех этих направлений, течений, объединений может быть рассмотрена вместе в рамках одной мультимедийной культуры с ее подсистемами – структурами (объединенные ТВ каналы, крупные общенациональные провайдеры), от руководства которых зависит выбранное направление развития каждой подструктуры.

Структурами, оказывающими влияние на направления и течения в развитии целой мультимедийной системы, являются как официальные структуры – правительство (министерства, департаменты, комиссии по печати, телевидению, составляющие систему управления мультимедийной культурой со стороны государства), так и неофициальные управляющие структуры (на уровне отдельных лиц – олигархи, на уровне организаций – банки, корпорации, политические партии –

системы, внешние по отношению к мультимедийной СОГ-системе). Они могут влиять на ее организацию, определять общее направление ее развития и отдельные направления, течения, деятельность объединений, студий. Все они выступают как внешние системообразующие факторы, определяющие развитие мультимедийной системы за счет внешнего воздействия, участвуя в финансировании каналов, которые лоббируют их интересы на отдельных программах и каналах. Вне такого рассмотрения официального и неофициального положения дел нельзя проанализировать реальность, ибо она организована не на бумаге (постановления, инструкции, предписания и распоряжения), а в жизни. Это объективные условия, в которых существует рассматриваемая СОГ-система.

Собственные внутренние системообразующие факторы мультимедийной системы определяют ее самоорганизацию в виде организации структуры, функций, содержания и внутренней политики, экономики, идеологии собственно мультимедийной системы [4].

Блоки управления как структурные элементы регуляции определяют структуру мультимедийной СОГ-системы, к ним относятся непосредственные руководители программ и каналов, различных по структуре, функциям и содержанию.

Конгломераты – разные мультимедийные продукты, создаваемые на одном канале с отдельными ответственными за их выпуск.

Элементом мультимедийной системы является единичный мультимедийный продукт с ответственностью за него творческой личности или коллектива его создателей. Этот коллектив включает и медиадизайнера, создающего образ программы, и режиссера-постановщика, расставляющего смысловые и другие акценты в мультимедийном продукте при учете потребительского спроса, а в оптимальном варианте – в расчете на повышение его культурного уровня и состояния комфортности потребителей мультимедийной продукции.

Структура мультимедийной системы выглядит так:

- элемент – конкретная ТВ программа, веб-клиенты (браузер), веб-серверы (сайт)...

- конгломерат – группа независимых разнородных ТВ программ, веб-серверов (сайтов), работающих на одну функцию (познавательную, развлекательную...);

- блок – ТВ каналы, небольшие локальные, региональные провайдеры, взаимосвязанные друг с другом и способные подчинить себе другие элементы и конгломераты, объединенные единой задачей, участвующие в автоматической, оперативной и тактической регуляции;

- подсистема – объединение ТВ каналов, крупные общенациональные провайдеры, работающие на единую цель, выполнение определенных задач и обеспечивающие деятельность системы, в том числе за счет управления блоками как непосредственно, так и опосредованно, через другие подсистемы, с которыми они связаны, повышая, таким образом, надежность функционирования всей системы в целом;

- система – мультимедийная система, которая включает целостную регуляцию и управление системой, которая направлена на конкретный результат, задачу, цели, имеет определенный смысл.

Все эти каналы с разными основными направлениями, программами, течениями, объединениями творческих людей в рамках одного канала или одной программы, имеющие собственную направленность (авторские и другие программы) могут рассматриваться как СОГ-системы первого, второго и третьего порядка или как субдоминантные подсистемы одной большой мультимедийной системы. Саму мультимедийную систему можно рассматривать как подсистему глобальной мультимедийной системы, которая еще не образовалась как сложившаяся система со своими сущностными системообразующими факторами, определяющими ее саморегуляцию. При желании оптимизировать эти системы с помощью мультимедийного продукта необходимо в уже образовавшихся системах как первого, так и второго порядка определить их структурную, функциональную и смысловую организацию и выяснить, на ка-

кой стадии развития эта система находится, каково ее состояние и фаза во взаимодействии разных тенденций обдуманно наметить пути оптимизации мультимедийного продукта за счет знаний характеристик и свойств этой конкретной системы и масштаба ее влияния на другие взаимодействующие с ней системы – дизайна, искусства, культуры, общества, или мировой культуры человечества в целом.

Судьба этих направлений, течений, объединений также может быть просчитана благодаря знанию общих закономерностей развития всех взаимозависимых СОГ-систем и моделей их взаимодействия и взаимовлияния. Масштаб рассмотрения каждой из СОГ-систем можно укрупнять до бесконечности и непознаваемости (личность, семья, коллектив, искусство, культура, общество, человечество, природа, Вселенная) и уменьшать до непознаваемости (личность, организм, клетка, геном, ген, хромосома, отдельное пептидное звено...). Согистика позволяет ограничиться в многоаспектном, многоракурсном и многоуровневом рассмотрении принципом необходимого достаточного. Знание структурной организации, функций системы, ее содержания, механизмов и принципов регулирования позволяет объективно судить о свойствах системы, ее возможностях, состоянии, надежности, а значит, создавать мультимедийные проекты не вслепую, методом проб и ошибок, а на основе знания согистических закономерностей саморегуляции и развития конкретной мультимедийной системы. При этом анализ деятельности отдельной СОГ-системы при таком согистическом подходе строится на выяснении ее типических черт, закономерностей ее саморегуляции и развития, что позволяет оценивать целостность мультимедийной системы первого порядка в зависимости от деятельности входящих в нее систем второго, третьего и других порядков.

Таким образом, чем меньше система, тем более выражена в ней специфика, чем крупнее система, тем больше в ней выступают типические черты и общие закономерности. К типическим чертам следует отнести и колебательный характер трансформации од-

ной системы и спиралевидный характер смены парадигм, определяющих концепцию развития системы и смысл ее организации. Колебательный характер трансформации одной системы и спиралевидный характер смены парадигм с возвращением к оптимальному отношению характерен для СОГ-систем. В истории западноевропейской инновационной культуры это выражается в возвращении к классике с гармонизацией отношений всех системообразующих факторов, когда время от времени системы входят в состояние динамического равновесия, а в восточной, более консервативной, традиционной культуре заключается в продвижении к прогрессу при сохранении традиций прошлого, несмотря на происходящие исторические перемены в системе. По нашему мнению, такое возвращение к классике и ее сохранение как стержня обусловлено поиском меры, равновесности, которое наиболее выражено в классике в ее приближении к гармонии как оптимальному соотношению всех системообразующих факторов, лежащих в основе любой системы, а в дизайне, как сложной, особенно открытой и достаточно гибкой системе, формирующей мультимедийную среду, особенно. *Оценка в этом аспекте (историзм) глобальной мультимедийной системы невозможна, ибо она относительно молода и как система, воздействующая на мир в целом, еще не сложилась, ее эволюционное развитие скорее можно рассматривать как феномен, а не как сложившуюся СОГ-систему.* В настоящее время в мире доминирует американское направление развития мультимедийной системы развлекательного характера. Какое направление будет доминировать в будущем – предсказать на сегодняшний момент достаточно трудно. В настоящее время можно оценивать конкретную мультимедийную систему в одном времени и определенном пространстве культуры (здесь и сейчас), а если оценивать трансформацию одной мультимедийной системы в другую, то лишь при переходе одной мультимедийной системы в другую в определенном культурном пространстве. Например, переход от более закрытой советской мультимедийной системы

с четкой структурой, функциями и идеологическим содержанием, определяемой курсом партии как внешним системообразующим фактором, к нынешней мультимедийной системе времен перестройки и реформирования общественно-экономической системы с нечеткой структурой по связям и взаимодействию, разнообразием функций, в которой доминирует развлечение и фактическое отсутствие прогрессивного содержания.

Таким образом, говорить о состоявшейся, сформированной глобальной мультимедийной системе невозможно, ибо ее еще не существует, хотя предпосылки к ее формированию уже есть – это глобальная сеть Интернет с ее как преимуществами, так и существенными недостатками, наиболее существенным из которых являются засорение дезинформацией или искажение умышленное и неумышленное объективной информации.

Разница развития как взаимосвязанных, так и невзаимосвязанных мультимедийных систем Европы, Запада, Востока, стран с различным общественно-экономическим устройством, разной внутренней политикой и культурой – традиционной, инновационной, национальной, религиозной – существенна. Америка идет в основном более рационально-прагматическим путем, надеясь, что сам рынок произведений искусства, мультимедийной продукции вне регуляции государства определит ее саморегуляцию и по структуре, и по функциям, и по содержанию. Сторонники отсутствия регуляции СМИ со стороны властей аргументируют свою позицию тем, что подобное регулирование не дает никаких существенных результатов, и что сам рынок с его конкурентной борьбой способен осуществлять эти функции более эффективно [7]. В европейских странах сегодня отношение к СМИ и мультимедийной культуре претерпевает существенные изменения, правительства стали связывать развитие своей страны с влиянием новых технологий. Так, кабельные и спутниковые телеуслуги, которые раньше в большинстве своем финансировались частным капиталом, сейчас теряют свое доминирующее положение. Теперь при поддержке государства с ними стали эффек-

тивно конкурировать государственное и общественное телевидение. Государство стало осуществлять свою национальную политику, финансируя отдельные каналы, программы, объединения и студии за счет налога на телевидение. Однако пока общие тенденции выражены слабо. Так, в области СМИ и телевидения в России и некоторых странах СНГ, где мультимедийная «культура», действуя согласно формуле «что не запрещено, то можно», вытеснила вместе с культурой и здравый смысл, защищающий малые (личность, семья, коллектив) и большие (дизайн, искусство, культура, общество) системы от распада.

Расчет Запада *на саморегуляцию рынка*, с точки зрения согистического анализа закономерностей, учитывающего взаимодействие внутренних и внешних системообразующих факторов при выделении смысла (повышение уровня культуры и уровня жизни людей), неверен. Там, где господствует конкуренция многих с каждым, где прибыль определяет эффективность работы каждой системы (малой и большой), агрессивность системы может только возрастать, а в таких условиях система будет не развиваться, а распадаться, сепаратизм, терроризм, войны и кризисы – это эффекты отдачи, затягивающие все соподчиненные системы в воронку саморазрушения. При этом процесс глобализации идет в основном по направлению технического и информационного (средств и технологий) совершенствования и весьма мало определяется культурой, что не способствует оптимизации входящих в глобальную систему разных культур. Наиболее выражен этот парадокс в эпоху постмодерна, когда индивидуальность, эгоцентризм, Я-собственное гипертрофируется, а роль общественного МЫ искусственно снижается, в том числе и за счет средств массовой информации.

Мешает оптимизации и совершенствованию глобальной системы и революционная настроенность многих культур с надеждой найти революционный способ преобразования мира, когда стоит разрушить старое и все станет сразу же справедливым, совершенным. Если рассматривать эти процессы исто-

рически, то они демонстрируют несостоятельность этого способа оптимизации СОГ-систем. Европейская революционность (Франция и ее революции, Россия и ее революции, Германия и Италия с их частой сменой курса развития) *определяет относительную скачкообразность развития многих стран*, когда на обломках старого в попытках найти совершенное пытаются построить нечто новое, не считаясь с реальностью. Восточные цивилизации в основном идут эволюционным путем развития, они сохраняют тенденции прошлого и вместе с тем вписываются в современные преобразования, поэтому их отклонения по оси времени являются наименьшими в движении от прошлого через настоящее к будущему. Хотя и в их истории имеется много революционных преобразований, вызвавших кризисные явления, что подтверждает наличие согистических закономерностей: ведь в любой СОГ-системе происходит борьба нового со старым, противостояние тенденции к свободе и консервативной тенденции происходит внутри любой культуры, поэтому колебательный и спиралевидный ход эволюции в этих системах является общей закономерностью и для западноевропейских национальных культур, и для восточных национальных культур, как сложных, открытых и гибких систем в целом. На эти глобальные процессы мы можем воздействовать через различные системы (общество, культуру, искусство, дизайн), способствуя своим деятельным участием выбору наиболее прогрессивных направлений развития. Этого можно достичь, в том числе и используя знание траектории развития мультимедийной системы и системы дизайна, конечно, только в том случае, если будем стараться по мере своих способностей и возможностей, каждый на своем месте, усовершенствовать ту систему, к которой прилагаем свои усилия, будь то воспитание личности, производство материальных или духовных ценностей или создание конкретного мультимедийного продукта.

Современные СОГ-системы с точки зрения согистического анализа закономерностей могут иметь три варианта развития:

- совершенствования – эволюционный путь развития с приоритетом общих человеческих принципов (культуры) над мнимыми ценностями (потребления), минимизирующий противоречия, кризисы, революции, войны;

- к распаду (увеличение агрессии, понижение культурного уровня, приоритет мнимых ценностей над общечеловеческими);

- ассимиляции (сближение разных культур за счет поглощения одной культуры другой).

Наиболее часто встречающимися путями в современном глобализирующемся мире являются последние два пути – к ассимиляции систем или отдельных направлений и течений в силу их открытости и путь к распаду за счет деструктивных процессов (сепаратизм, шовинизм, терроризм, революции и войны). Ассимиляционный путь наиболее растянут во времени, и его очень трудно отделить от основного эволюционного пути, той результирующей, в которой доминирующая мультимедийная система играет определяющую роль. *В настоящее время такой доминирующей мультимедийной системой является западная мультимедийная система культуры, ее американская развлекательно-игровая модель.* Одной из серьезных проблем, по мнению Р. Паттерсона, является именно «доминирование американских производителей аудиовизуальной продукции на европейских рынках», которое приводит к тому что «сегодня большим успехом пользуются американские телепрограммы, в то время как европейская продукция с трудом пробивает себе дорогу за пределами национальных границ» [5, с. 173]. По мнению А. Джекед, «никто не сомневается в превосходстве достижений американской популярной культуры в аудиовизуальной сфере (на американскую кинопродукцию приходится 80–85% мирового рынка)» [2, с. 181]. Но при этом стоит отметить, что данные «достижения американской популярной культуры», как правило, оцениваются большинством исследователей отрицательно [1, с. 165]. Современное развитие западной мультимедийной системы с точки зрения вы-

являемых согистических закономерностей характеризуется: приближением к стадии стагнации – застоя системы; сменой состояния динамического равновесия с приближением к неустойчивой неравновесности и фазой variability. Современная российская мультимедийная система после перестроечного периода заимствовала западную модель мультимедийной культуры, но фактически оказалась на стадии формирования системы, в состоянии неустойчивой неравновесности и в фазе variability, близкой к выраженному хаосу. Это происходит из-за наибольшего несовпадения сущностных системообразующих факторов с ментальностью потребителя мультимедийной продукции, который в массе своей до сих пор находится в плену недостатков психологии homo soveticus'a, обладая преимуществами духовности в развитии элитарной культуры и низким уровнем культуры масс. Хаос в российской мультимедийной системе не является абсолютным, ибо этот хаос также подчинен определенным общим закономерностям, которые мы и пытались отразить в предлагаемой модели. Современный хаос – это фаза variability, которая поддается высчитыванию за счет уточнения общих закономерностей изменения системы во времени, связанного с трансформацией всей сложной, открытой и гибкой системы. Хаосом это состояние современной мультимедийной системы можно назвать лишь потому, что одновременно в системе присутствует огромное количество разных направлений, течений, наблюдается масса самых разных явлений и процессов, идущих одновременно.

Оптимизация мультимедийной системы в нынешней стадии, состоянии и фазе развития наиболее затруднена, для этого должны быть приложены сверхусилия. Надежды на саморегуляцию как процесс, ведущий к стабилизации мультимедийной системы, малы, а революционные методы и вовсе не годятся, ибо внесут в систему еще больший хаос. ***Остается надеяться на эволюционный путь развития за счет направленного системного реформирования.***

Процесс развития мультимедийной системы и системы дизайна идет от простого к сложному:

- от простой примитивной структуры к более сложно структурированной, с множественностью системообразующих факторов;
- от единичных функций к полифункциональности;
- от простого содержания к сложному, многозначному.

При этом хотелось бы надеяться, что будущая мультимедийная система будет принципиально отличаться совершенством своей организации и пониманием значения дизайна как системного явления, способного помочь в оптимизации мультимедийной системы за счет системной образности с акцентом на гармонию ее внутренних и внешних системообразующих факторов.

При оптимальном варианте развития будущая мультимедийная система будет представлять стройную структуру, способную быстро и надежно реагировать на происходящие изменения в обществе, на общую пользу, какой является комфортное состояние каждого человека и повышение уровня культуры за счет нравственности содержания передач, программ, организации культурного диалога всех участников сотворчества. Это позволит наиболее адекватно решать старые и новые противоречия и парадоксы, характерные для современной глобальной мультимедийной системы, повышая системную надежность мультимедийной системы как способность адаптироваться к новым требованиям. Разнообразие вариантов этих преобразований предсказать на далекое будущее сейчас невозможно, но, по-видимому, оно будет максимально соответствовать разнообразию индивидуальностей личностей, составляющих будущую мультимедийную культуру человечества с возможным учетом интересов каждого мультимедийного пользователя. И все это при общем направлении в

сторону повышения его культурного уровня и комфортного состояния в плане сохранения его физического, психического и социального здоровья. Такое развитие мультимедийной системы в далеком будущем, скорее всего, произойдет путем создания формирующих программ индивидуальных предпочтений, когда пользователь сам сможет программировать, формировать чуть ли не собственную мультимедийную систему за счет большого спектра программ, каналов, выбирая те из них, которые его интересуют и отражают его потребности, интересы, взгляды. Понятно, что и в будущем сохранится разница в уровне культуры потребителя мультимедийной культуры и ее творцов, но эта разница будет заключена в сравнении одного культурного человека с другим, а не как сейчас – человека, обладающего массовым сознанием, и элитарным. Как отмечает Б. МакНайер, «будущее принадлежит именно «узкому вещанию» на основе цифровых технологий, т. е. все более и более глубокой специализации телеуслуг», «зритель будет получать индивидуальные пакеты информации и развлечений» [6, с. 229]. Ну а при решении вопроса, какую сейчас ТВ передачу из всего многообразия выбрать, человек, как правило, руководствуется, согласно Уилбулу Шраму, простой формулой – соотношение ожидания награды и необходимых усилий. Мы же надеемся, что в будущем приоритетом в выборе будет стремление к повышению уровня культуры, генетической основой которой является животный ориентировочный рефлекс «что такое», а проще – любопытство с его культурной надстройкой в виде воспитания и обучения, на основе оценки реальности и сложности связи и взаимозависимости разных СОГ-систем от малых (личность, семья, коллектив) до глобальных (человечество, мировая культура и мир, включающий взаимодействие природы и человечества).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бакулев Г. П. Массовая коммуникация: Западные теории и концепции. М.: Аспект Пресс, 2005. с. 176.

2. *Джекекел А.* Кино / Медиа. Введение / под ред. А. Бригза, П. Кобли. М., ЮНИТИ-ДАНА, 2005. С. 179–201.
3. *Елинер Г. И., Елинер И. Г., Елинер Н. Г.* Сага о согистике. СПб.: Искусство России, 2007. С. 672.
4. *Елинер И. Г.* Мультимедийная культура и современное общество. СПб. НППЛ «Родные просторы», 2008. С. 529.
5. *Паттерсон Р.* Телевидение / Медиа. Введение / под ред. А. Бригза, П. Кобли. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2005. С. 163–179.
6. *МакНайер Б.* Новые технологии и СМИ / Медиа. Введение / под ред. А. Бригза, П. Кобли. М., ЮНИТИ-ДАНА, 2005. С. 224–241.
7. *Tunstall J.* Communications Deregulation. Oxford, Basil Blackwell, 1986.
8. *Tunstall J. and Palmer M.* Liberating Communications. Policy-making in France and Britain. Oxford, Blackwell, 1990, Chapter 14.

SPISOK LITERATURY

1. *Bakulev G. P.* Massovaya kommunikatsiya: Zapadnye teorii i kontseptsii. М.: Aspekt Press, 2005. 176 s.
2. *Dzhekel A.* Kino / Media. Vvedeniye/ Pod red. A. Brigza, P. Kobli. М., YuNITI-DANA, 2005. S. 179–201.
3. *Eliner G. I., Eliner I. G., Eliner N. G.* Saga o sogistike (t. 3). SPb.: Iskusstvo Rossii, 2007. 672 s.
4. *Eliner I. G.* Mul'timediynaya kul'tura i sovremennoye obshchestvo. SPb. NPPL «Rodnye prostory», 2008. 529 s.
5. *Patterson R.* Televideniye / Media. Vvedeniye / Pod red. A. Brigza, P. Kobli. М.: YuNITI-DANA, 2005. S. 163–179.
6. *MakNayer B.* Novye tekhnologii i SMI / Media. Vvedeniye / Pod red. A. Brigza, P. Kobli. М., YuNITI-DANA, 2005. S. 224–241.
7. *Tunstall J.* Communications Deregulation. Oxford, Basil Blackwell, 1986.
8. *Tunstall J. and Palmer, M.* Liberating Communications. Policy-making in France and Britain. Oxford, Blackwell, 1990, Chapter 14.