И. Г. Елинер

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ СОСТОЯНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СИСТЕМЫ И ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ЕЕ ОПТИМИЗАЦИИ

Работа представлена кафедрой информационно-управляющих мультимедиасистем Санкт-Петербургского института культуры и искусств.

В статье рассмотрено взаимодействие систем общества, культуры, искусства, дизайна и собственно мультимедийной системы. Все эти системы рассматриваются как сложные, открытые и гибкие системы, каждая из которых имеет свои внутренние системообразующие факторы, определяющие ее саморегуляцию и внешние факторы, определяющие ее развитие. Выделяются положительные и отрицательные характеристики современной мультимедийной системы. Показана сложность, необходимость и возможность реформирования мультимедийной системы с учетом специфики времени постмодернизма и пространства культуры, в котором формируются и трансформируются взаимодействующие системы, за счет гармонизации и гуманизации дизайнерских образов проецируемых на экран.

Ключевые слова: *реформирование мультимедийной системы, культура, дизайн.*

I. Yeliner

GENERAL ISSUES OF THE MULTIMEDIA SYSTEM'S CONDITION AND BASIC DIRECTIONS FOR ITS OPTIMISATION

The article is dedicated to the interaction of society, culture, art, design and the multimedia system. All of these systems are examined as complex, open and flexible systems having their own both inner system-constituting factors that determine the system's self-regulation and outer system-constituting factors determining its development. Both positive and negative features of the modern multimedia system are pointed out. The author of the article shows the difficulty, necessity and possibility to reform the multimedia system by means of harmonisation and humanisation of designer images projected on screen with due account of the specific character of the postmodernism time and the culture space where the interacting systems are formed and transformed.

Key words: *reforming of the multimedia system, culture, design.*

Система мультимедийной культуры может быть отнесена к сложным, открытым и гибким системам (СОГ-система), ибо она *сложна* по структуре своей организации, многочисленным функциям, которые она исполняет, и по содержанию, которым она наполнена. Мультимедийная система является *открытой* по отношению к другим, связанным с ней системам, как стоящим ниже нее на иерархической лестнице, к которым относятся потребители мультимедийной продукции и сами специалисты – творческие люди, занятые в ней, так и по отношению к системам, стоящим выше нее – дизайн, искусство, культура, общество, мир, которые определяют ее основные характеристики, свойства и пути развития. Мультимедийная система является *гибкой* системой, ибо она все время изменяется под воздействием внешних системообразующих факторов и других систем, приспосабливаясь, адаптируясь к новым условиям времени и пространства культуры и отражая в своих характеристиках эти условия.

Современная *организация* системы мультимедийной культуры (национальной, этнической) определенного региона – пространства культуры – несовершенна и отражает недостатки организации общества, а несовершенство глобальной мультимедийной культуры (которая только начинает формироваться как система) отражает несовершенство мира в целом, эпохи постмодернизма постиндустриального, информационного общества в основном тех стран, которые определяют характер современной цивилизации. Эта глобальная мультимедийная культура все более усиливает свое влияние и на отдельные так называемые «развитые» страны и на страны «третьего мира».

Состояние современной российской мультимедийной системы характеризуется *неустойчивой неравновесносью*, в которой любые, даже незначительные, возмущающие воздействия вызывают дополнительные сбои в функционировании системы.

Фаза, в которой она находится, характеризуется, несмотря на общий процесс набирающей силы глобализации, доминированием тенденций к свободе, десинхронизации и дезинтеграции над консервативной, синхронизирующей и интегрирующей тенденциями и определяется как *вариабельность* с характерным для нее множеством направлений, течений, объединений, студий, отдельных проектов и слабым воздействием на нее регуляционных влияний со стороны блоков управления, определяющих тактику и стратегию регуляции ее деятельности. Кроме того, мультимедийные средства и технологии используются людьми, руководящими системой мультимедийной культуры и системой СМИ в целом, не с должной ответственностью за ее взаимодействие с малыми, большими и глобальными системами и за то огромное влияние, которое она оказывает на эти системы. Большинство руководителей высокого (политическая и экономическая властная элита), среднего (руководители каналов) и низкого звена (руководители отдельных проектов, программ) используют свое влияние ситуационно (выборы, чрезвычайные ситуации), а в остальном мультимедийная культура отдана на откуп рынку, в котором господствует принцип общества потребления – принцип «спроса и предложения», который опирается на случайность, ситуацию в экономической сфере. Современное управление мультимедийной системой является оперативным, рассчитанным на ближайший результат, которым в обществе потребления является прибыль от реализации товара. Все это и определяет то, что согласно согистическому анализу структурной, функциональной и смысловой организации (самоорганизации) и развития СОГ-систем, современное состояние как самой мультимедийной системы, так и общества не позволяют *назвать их оптимально организованными СОГ-системами.* Тем более нельзя назвать мультимедийную систему совершенной *ни по организации ее саморегуляции* во взаимодействии внутренних системообразующих факторов – структуры, функции и содержания, *ни по направлению развития*, определяющемуся воздействием внешних системообразующих факторов – политики, экономики, идеологии и научно-технических достижений.

Несовершенство организации мультимедийной системы и неверность направления ее развития в нынешних условиях определяется как состоянием взаимосвязанных систем – общества, искусства, дизайна, т. е. систем, стоящих выше мультимедийной системы на иерархической лестнице, так и низким уровнем культуры личностей – потребителей и малой компетентностью и неумением вести диалог создателей мультимедийного продукта, т. е. систем, стоящих на иерархическом уровне ниже мультимедийной системы. Министерство культуры и массовых коммуникаций, руководители каналов, программ, как и создатели любого мультимедийного продукта, слишком легкомысленно относятся к формированию и организации деятельности системы мультимедийной культуры как по структуре и функциям, так и (что особенно важно для информационных систем) по содержанию, т. е. к организации и по форме, и по содержанию подаваемой ими на экран информации. *В современной системе мультимедийной культуры доминирует развлекательная функция, функция отвлечения от серьезных проблем.* Эту мысль подчеркивают многие исследователи. Так, Б. МакНайер пишет «мир электронных медиа превратится в культурную пустыню с дешевыми развлечениями и возможностями совершать покупки не выходя из дому» [5, с. 231], Фохт-Бабушкин подчеркивает, что «ослабевает… развивающая роль искусства и усиливается развлекательно-релаксационная» [6, с. 412]. *Воспитательная и образовательная функции, которые определяют уровень культуры потребителя, занимают одно из последних мест. Облагораживающие, нравственные влияния фактически отсутствуют, в то время как именно они и определяют надежность, оптимальность, совершенство организации мультимедийной системы и СОГ-систем, с ней связанных*. Властная элита использует современную мультимедийную систему с целью занять свободное время как у элиты, так и у населения. На втором месте стоит информационная функция – оповестить о происходящих в мире событиях, показать, как хорошо организовано общество «у себя» и как плохо оно организовано «у них», опять же с целью сохранить имеющуюся организацию и место представителям властных структур – правящей элите (политической, экономической). Таким образом, организация мультимедийной культуры по задачам, целям, смыслу не оптимизирована ни в глобальном масштабе, ни в региональном, она не способствует комфортному состоянию большинства, а лишь создает иллюзию благополучия в обществе и разнообразия предложений на рынке мультимедийной продукции, не отражая реального положения дел ни в мире, ни в конкретном обществе. А ведь именно мультимедийная культура определяет уровень культуры современного общества, ибо она определяет формы организации поведения, манеру поведения и стиль жизни людей и наравне с родителями участвует в воспитании нового поколения. Ведь именно образы, которые создает мультимедийная система, определяют характеристики и Я идеального в его предпочтениях, того, что человеку хочется, и Я общественного – тех представлений, которые определяют общественное мнение и понимание человеком своих обязанностей, его отношение к труду, и Я интегрального, определяющего позицию человека в обществе согласно его пониманию мироустройства, согласно определенной концепции – его мировоззрения. К сожалению, под воздействием мультимедийной культуры мировоззрение формируется неоптимально и в основном определяется или мнимыми ценностями общества потребления, или, в некоторых современных обществах, – религиозными ценностями, уводящими от объективной оценки действительности, – «поля реальности» и деятельного отношения к ней.

Содержание подаваемой информации в большинстве случаев не отражает сложной сути имеющихся в обществе противоречий, парадоксов, конфликтов и кризисов, которые характерны для современного общества и самой мультимедийной системы, чья организация является отражением организации самого общества, его состояния и уровня развития. Современная мультимедийная куль-

тура в основном полирует и вуалирует недостатки объективного состояния систем семьи, искусства, культуры, общества, не отражает характер глобальных процессов, идущих в мире. Она чаще всего имитирует благополучие в этих системах, не создавая его объективно. Чаще всего суть идущих в обществе процессов освещается вне связи с другими процессами, идущими в мире. Редко рассматриваются вопросы, почему в мире столько несправедливости, преступлений, несчастий, горя… Несовершенство выдается часто за совершенство, демократия провозглашается как лучший способ организации общества, на самом деле «власть народа» в любых современных обществах – не более чем иллюзия, лозунг. Система выборов несовершенна – некомпетентное, не разбирающееся ни в политике, ни в экономике, большинство, масса, в основном определяет, кто будет руководить и определять законы, по которым она будет жить. В то же время выбранные, попавшие во власть, начинают образовывать иерархию элит властной, денежной, где работают свои специфические системообразующие факторы, со своими структурами, функциями и своим содержанием, имеющие, к сожалению, мало общего с заботами того большинства, что явилось на выборы. Эти сложные вопросы в средствах массовой информации широко не освещаются. СМИ в целом, как и сама мультимедийная система, работает на властную элиту, что особенно ярко проявляется во время выборов. Эту мысль подчеркивает Г. П. Бакулев: «теория массового общества подчеркивает взаимозависимость и взаимосвязь властных институтов и средств массовой коммуникации: поскольку содержание служит политическим и экономическим интересам правящих кругов, нет смысла ждать, что медиа предложат критическую или альтернативную картину мира, вне сомнений, они будут способствовать тому, чтобы зависимая публика смирилась со своей судьбой [1, с. 176].

Вскрытие связей между малыми, большими и глобальными системами за счет организации согистического мышления на всех уровнях воспитания и обучения с повышением общего уровня культуры с возможностью многоаспектного, многоракурсного и многоуровневого рассмотрения проблем с правильным формированием образа информации и акцентов в них может помочь потребителю не только понять, как организована та или иная система, но и как он может изменить ее или каким образом личность может продемонстрировать свое отношение к положению дел в данной системе. Средства массовой информации до сих пор если и пытаются объяснить мироустройство, исторические закономерности развития общества, культуры, то во многом лишь путем построения спекулятивных, умозрительных теоретических построений, не основанных на конкретных наблюдениях, опыте или фактах, анализе и синтезе информации о них. Экспертной научной его оценки или вовсе не происходит или чаще всего трактовка факта весьма поверхностна, тем более почти отсутствует рассуждение, как этот факт соотносится с другими фактами, влияет на личность, коллектив, общество, мироустройство. На выступление специалиста, компетентного консультанта в эфире всегда не хватает времени, зато для дилетантских обсуждений проблемы его всегда предостаточно. Реальность заключается в том, что когда выступает дилетант, «человек из народа», это создает впечатление и демократизма канала, и демократии в обществе, а когда выступает специалист, ученый, то его выступление носит оттенок высказывания индивидуального мнения, как представителя просвещенной элиты, что воспринимается большинством как давление на индивидуальное мнение зрителя и на общественное мнение в целом. В результате фрагментарность анализа и синтеза информации в современной мультимедийной системе не дает представления о необходимости реформировать, оптимизировать систему, в том числе и мультимедийную. Люди, владеющие и распоряжающиеся каналами, по которым распространяется мультимедийная культура, еще не доросли до осознания необходимости ее оптимизировать, они используют свои возможности лишь для получения сверхприбыли, которую

легче всего получить за счет рекламирования общества потребления, не заботясь, выражаясь согистическим языком, о структурной, функциональной и смысловой организации СОГ-систем, определяющих состояние системы общества. Они, как правило, считают, что спрос и предложение в самой мультимедийной системе отрегулируют ее организацию, что с точки зрения согистики и согистической логики [2, с. 400] неверно, ибо только взаимодействие всех систем – малых, больших и глобальных – может способствовать оптимизации и совершенствованию СОГ-систем любого уровня, не исключением является и мультимедийная система культуры, роль которой в современную информационную эпоху возрастает многократно.

В постиндустриальную информационную эпоху постмодернизма в основном информация, полученная с экрана телевизора или компьютера, или напрямую, или опосредованным образом определяет мироощущение, миропонимание и мировоззрение большинства, а тем самым и комфортное состояние людей. А именно от этого зависит в целом уровень жизни людей, показателями которого являются: продолжительность жизни, уровень заработной платы и пенсии, уровень преступности, уровень доступности образования, здравоохранения, уровень компетентности и ответственности за исполняемое ДЕЛО, как и нравственное состояние в обществе в целом. Все это и составляет критерии оптимальности социальных СОГ-систем, к которым относится и мультимедийная система культуры. В современном мире круг ответственности замыкается на информации, какова она, таким и считает мир человек, в особенности человек массового сознания, считывающий мир с экрана телевизора, компьютера. В связи со всем этим возрастает роль СМИ и мультимедийной системы, мультимедийной культуры и их ответственность в современных условиях постиндустриального общества.

Согистический подход и логика согистического мышления позволяют:

1) оценить за счет многоаспектного, многоракурсного и многоуровневого рассмотрения:

• отдельные показатели,

• характеристики;

2) выявить закономерности организации современной мультимедийной системы культуры;

3) показать:

• каковы механизмы саморегуляции,

• принципы регуляции и управления;

4) охарактеризовать:

• стадию развития,

• состояние,

• фазу;

5) выявить недостатки, противоречия, парадоксы и кризисы, которые присущи исследуемым системам на современной стадии развития, и наметить пути их возможного, постепенного устранения на основе знания закономерностей развития СОГ-систем.

Вне такого анализа и синтеза информации, включающих оценку по результату и в перспективе, трудно понять как нынешнюю, так и будущую организацию мультимедийной культуры, трудно осознать ее роль в формировании и развитии конкретного общества как системы и всего человечества как глобальной системы. Ответить на вопрос, каким путем и куда мы движемся, значит и ответить на вопрос, может ли быть иным образом организована мультимедийная культура и как оптимизировать ее организацию, для того чтобы она способствовала благополучию организации связанных с ней систем. При этом необходимо помнить, что простых способов реформирования многопараметрических, многофакторных взаимосвязанных социальных СОГ-систем, вне кропотливого труда по реорганизации себя и других, не существует. И это объективная реальность, подтверждаемая согистическим анализом организации и исторического, эволюционного развития СОГ-систем.

Построение модели мультимедийной системы, схем, отражающих уровень ее развития, закономерностей смены одной доминирующей системы другой и характеристик регуляции и управления системой, позволяют не только разобраться в ее организации, но и показать, что единственным приемлемым на сегодня путем эволюционного ее

развития и совершенствования (в отличие от революционного слома ее – неоптимальный путь совершенствования) может быть совершенствование мультимедийной системы снизу, т. е. оптимизация создания качественного мультимедийного продукта за счет системы образов, повышающих уровень культуры потребителя мультимедийного продукта. Интеллектуальная элита активных творческих людей должна вести мультимедийную систему по пути ее совершенствования за счет повышения вкуса потребителя, производя мультимедийный продукт благородный по содержанию, сойдя с пути, по которому сейчас идет мультимедийная система, следуя на поводу у массового спроса на низкокачественную, широко тиражируемую продукцию.

К сожалению, сегодняшняя реальность не такова. Большинству людей, обладателей массового сознания, легче жить в выдуманном ими идеально-чувственном мире, руководствуясь лишь стереотипами поведения, в лучшем случае – здравомыслием. Ведь научное, критическое мышление требует подготовки, достаточно высокого уровня образования и культуры. Этим обстоятельством *в расчете на поглощение массовой продукции, легко тиражируемой, а потому дешевой в изготовлении, и пользуются властвующая элита, чиновники, образуя не культурное пространство, повышающее оптимальность взаимосвязанных с ней систем, а пространство потребления разрекламированной самой мультимедийной системой низкосортной продукции*, ***формирующей не общество культуры, а общество потребления. Мультимедийная система может изменить эту реальность благодаря своим преимуществам в ее массовом воздействии, наглядности и образности, возможности воздействия на все малые, большие и глобальные системы. Она имеет также возможность организации диалога на всех уровнях с оказанием воздействия не только на самое себя (внутренние системообразующие факторы) за счет саморегуляции, но и на свое развитие (через внешние системообразующие факторы – политику, экономику, идеологию, научно-технические достижения), которые она может поразному освещать.*** Ожидать, что эти изменения произойдут за счет властной элиты, сверху – не согистично, ибо власть стремится удержать свои позиции, свою уже отвоеванную нишу и не заинтересована в реформировании, перестройке, в результате которой она может потерять власть. Реформирование снизу более реально, ибо в обществе всегда есть и интеллектуальная элита, способная ответственно и компетентно делать ДЕЛО, и масса людей, которые желают, чтобы их дети получили и хорошее воспитание, и хорошее образование, которое способствует повышению уровня жизни за счет ответственного и компетентного отношения к ДЕЛУ.

Современная организация мультимедийной системы такова, каково само время эпохи постмодернизма, постиндустриальное информационное общество и его пространство культуры. Она многопараметрична и многофакторна, а возможные пути ее развития, как показано выше, имеют много разнообразных направлений, ветвей, которые во многом соотносятся с теми системами обществ, в которых они рождены и развиваются. Эти направления, течения, объединения, как и единичная мультимедийная продукция, как элемент этой системы, определяются выделенными согистически системными свойствами – *открытостью, гибкостью, сложностью социальных систем, от которых зависят и ее собственные характеристики, свойства, показатели надежности и оптимальности.* К сожалению, человечество в основном идет по пути технического развития, весьма мало уделяя внимания повышению уровня культуры, снабжая ее по остаточному принципу, львиная доля средств идет не на созидание, а на разрушение – вооружение, войны. Неоптимальными являются и сами пути культурного развития. Повышение уровня культуры идет в основном через систему фрагментарного светского образования, обучения определенным специальностям, которая также полна несовершенств, ибо не вскрывает взаимодействие разных СОГ-систем и их взаимозависимость. Несовершенным является и религиозное образо-

вание, которое дает не объективную картину мироустройства, а иллюзорную, абстрактную картину, больше отражающую наши желания иметь справедливое мироустройство, чем реальное положение *в материальном и духовном мире*. Попытка противопоставить сегодняшнему наплыву антикультуры религиозное образование неверна в корне, поскольку «в отличие от нравственного сознания, которое покоится на любви и уважении человека к человеку, религия «дополняет» любовь ненавистью, уважение одних презрением других, сближение представителей одной конфессиональной группы ее отчуждением от всех других» [4, с. 102]. Религия при современных средствах массовой информации, различных средствах и технологиях мультимедиа не может поддержать современную культуру ни по ее сложной структуре, ни по ее разнообразным функциям, тем более, по содержанию, которое в современном мире столь разнообразно. Время прогрессивного влияния религии осталось в далеком прошлом. Как писал М. С. Каган «достижение единства человечества возможно не на религиозной, а на нравственной основе – именно потому, что нравственное сознание утверждает ценность человека как человека, то есть соотносит его не с какой-либо сверхчеловеческой мифологической силой, а с реальнейшей историей человеческого рода» [4, с. 104]. Век информации, век открытых, гибких систем не может опираться на жесткие церковные догмы, а в сфере оптимизации и совершенствования СОГ-систем – на молитву. Современной мультимедийной системе настоящего времени нужно предпочесть другую мультимедийную систему, в который доминирующим фактором будет не сфера потребления и спрос на некачественную продукцию, а именно культура и желание оптимизировать с ее помощью людей, повышая уровень их культуры, желание и возможность оптимизировать другие системы, от которых она сама зависит – дизайн, искусство, культура, общество, глобализирующийся мир, тем более, что современные средства и технологии имеют фактически неограниченные для этого возможности. Совершенствоваться должна система взаимодействия СОГ-систем общества, культуры, искусства, дизайна и мультимедийной системы, во многом ответственной за оптимизацию и совершенствование между ними.

Из согистического анализа организации современных СОГ-систем можно сделать следующие выводы, которые демонстрируют, с одной стороны, несовершенство современных социальных систем, а, с другой стороны, вскрывают возможности их оптимизации и совершенствования:

• невозможность общества удовлетворить желания, потребности и интересы всех и даже большинства его членов;

• неперспективность революционного способа решения проблем несовершенной организации общества;

• утопичность ожидания, что властная элита реформирует общество так, что СОГ-системы вдруг и сразу станут оптимальными и совершенными, общество справедливым, а люди счастливыми;

• объективную возможность только за счет медленного (эволюционного) реформирования систем, за счет созидательного, компетентного и ответственного труда каждого, помочь мультимедийной системе организовать такой диалог, который будет способствовать как ее саморегуляции, так и ее оптимальному развитию, взаимодействию и взаимосодействию всех СОГ-систем, от которых зависит развитие мультимедийной системы в направлении ее гармонизации и гуманизации, а следовательно, прогрессивного, цивилизованного развития на благо не только определенной этнической культуры, но и всего человечества в целом [3, с. 254].

Вне такого широкого анализа, без согистического осмысления невозможно определить стержни самоорганизации внутри любой СОГ-системы, ни векторы развития систем, а значит, и оптимизировать и совершенствовать любые системы, в том числе и мультимедийную.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Бакулев Г. П.* Массовая коммуникация: Западные теории и концепции. М.: Аспект Пресс, 2005. 176 с.
2. *Елинер Г. И.*, *Елинер И. Г.*, *Елинер Н. Г.* Сага о согистике. СПб.: Искусство России, 2007. Т. 3. 672 с.
3. *Елинер И. Г.* Мультимедийная культура и современное общество. СПб.: НППЛ «Родные просторы», 2008. 529 с.
4. *Каган. М. С.* Философская теория ценностей. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 205 с.
5. *МакНайер Б.* Новые технологии в СМИ // Медиа. Введение / под ред. А. Бригза, П. Кобли. М., ЮНИТИ-ДАНА, 2005. С. 224–241.
6. *Фохт-Бабушкин Ю. У.* Искусство в жизни людей. СПб., 2001. 558 с.

REFERENCES

1. *Bakulev G. P.* Massovaya kommunikatsiya: Zapadnye teorii i kontseptsii. M.: Aspekt Press, 2005. 176 s.
2. *Yeliner G. I., Yeliner I. G., Yeliner N. G.* Saga o sogistike. SPb.: Iskusstvo Rossii, 2007. T. 3. 672 s.
3. *Yeliner I. G.* Mul'timediynaya kul'tura i sovremennoye obshchestvo. SPb.: NPPL «Rodnye prostory», 2008. 529 s.
4. *Kagan. M. S.* Filosofskaya teoriya tsennostey. SPb.: TOO TK «Petropolis», 205 s.
5. *MakNayer B.* Novye tekhnologii v SMI // Media. Vvedenie / pod red. A. Brigza, P. Kobli. M., YuNITI-DANA, 2005. S. 224–241.
6. *Fokht-Babushkin Yu. U.* Iskusstvo v zhizni lyudey. SPb., 2001. 558 s.