

Тернопільський національний економічний університет
Юридичний факультет
Кафедра інформаційної та соціокультурної діяльності

Білінська Вікторія Степанівна

**СОЦІОКУЛЬТУРНА ПРИРОДА МУЛЬТИМЕДІА / SOCIAL AND CULTURAL
NATURE OF MULTIMEDIA**

спеціальність: 029 – Інформаційна, бібліотечна та архівна справа
магістерська програма – Документознавство та інформаційна діяльність

Магістерська робота

Виконала студентка групи ДІДм-21
В.С. Білінська

Науковий керівник:
к.філол.н., доцент
Л.І. Біловус _____

Магістерську роботу допущено
до захисту:

« ____ » _____ 20__ р.

Завідувач кафедри

_____ **О.Є. Гомотюк**

ТЕРНОПІЛЬ - 2019

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. МУЛЬТИМЕДІА ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ	12
1.1. Мультимедіа: дефініції з позиції культурологічного підходу	12
1.2. Мультимедіа – новий засіб соціокультурних комунікацій і культурного обміну	16
1.3. Мультимедіа як синкретична форма творчості	21
Висновки до першого розділу	26
РОЗДІЛ 2. МУЛЬТИМЕДІА ЯК ПРОБЛЕМА СУБ'ЄКТА КУЛЬТУРИ І КУЛЬТУРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	29
2.1. Формування нових сфер соціокультурної діяльності	29
2.2. Мультимедіа та культурологічна освіта	39
Висновки до другого розділу	49
РОЗДІЛ 3. МУЛЬТИМЕДІА В СУЧАСНОМУ СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ	51
3.1. Культура як об'єкт мультимедіа	51
3.2. Методологічні аспекти збереження культурної спадщини в електронному вигляді	57
3.3. Сайт КУ «Будинок культури» Хоростківський міський центр культури та дозвілля» як мультимедійна форма презентації органу культури	68
Висновки до третього розділу	71
ВИСНОВКИ	72
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	75

ВСТУП

Актуальність дослідження. Ідеологи постіндустріального суспільства в своїх соціально-філософських побудовах, відзначаючи специфіку інформаційного суспільства, називають його суспільством «третьої хвилі». Якщо перша хвиля визначається домінуванням технологій агрокультури, друга – індустріальними технологіями, то третя – технологіями електронної культури. Характерною ознакою третьої хвилі є культ знання, ототожнення рівня культури з кількістю і якістю інформації, системою цінностей, доступних людині для її практичного застосування. З цієї точки зору, прогрес культури збігається з накопиченням інформації, створенням, освоєнням і її поширенням. Як зазначається експертами, сьогодні одна людина дізнається в день більше нового, ніж його предок дізнавався все життя. В інформаційну епоху збільшується соціальна і культурна роль мультимедіа, настає століття «цифрового Ренесансу», в якому люди отримують знання в якості нового ресурсу.

Зміна медіатехнологій означає зміну парадигми, що тягне за собою зміну технологій культурної комунікації. Не є винятком і мультимедійні технології. Вони формують особливу соціокультурну і технологічну можливість для створення наднасичене інформаційного поля, яке практично повсюдно оточує сучасну людину. В епоху електронних перетворень збільшується соціальна і культурна роль мультимедіа, в якій люди отримують різні типи культурної інформації в якості нового ресурсу активації інтересів і рівня компетентності за допомогою найрізноманітніших засобів, в тому числі й електронних.

Властивість інтерактивності, що притаманна мультимедійному ресурсу, також є проявом складної взаємодії медіа в межах формованого віртуального тривимірного простору, який стає безперервним, нескінченним, як наша реальність, тільки в даному випадку ми маємо справу з реальністю, створеною віртуально.

Поява нових технічних прийомів дає можливість передавати зміст за допомогою різних засобів інформації, доступних для сприйняття різними органами людських почуттів, та ще й шляхом інтерактивної взаємодії з аудиторією. Мультимедіа, вдосконалюючись і відточуючи свою мову, починає відокремлюватися від тих мистецтв і технологій, які викликали його до життя. Тому мають рацію ті дослідники, які вважають, що нашу епоху знатимуть як час, коли людина осягала сучасні інформаційно-комунікативні технології, що впливають на її сприйняття культурних текстів і артефактів.

Зрозуміло, мультимедіа, як будь-яке прогресивне явище, приносить разом із перевагами і перспективами ряд проблем і негативних моментів. Так, наприклад, попри його безсумнівні переваги як засобу навчання (можливість поєднання логічного та образного способів освоєння інформації; активізація освітнього процесу за рахунок посилення наочності і т.п.) не можна не відзначити такі факти, що з'являються в результаті триумфального входження Мережі в реальну практику освіти, як: мозаїчність культури, що прийшла на зміну просвітницькій моделі культури; еkleктичність сфери знань на противагу системному світогляду, заснованому на єдиному підході, парадигмі; орієнтація на репродукування замість творчості та ін.

В умовах стрімкого розвитку технологій інформаційного суспільства відбувається переоцінка цінностей, що не може не впливати на спосіб життя молодого покоління, його смаки і пріоритети.

Для того щоб знайти точки дотику з новою моделлю інформаційної культури та освіти, необхідно вивчення і глибоке осмислення особливостей функціонування феномена мультимедіа в сучасному соціокультурному просторі, що і стало темою нашого магістерського дослідження.

Незважаючи дослідження природи мультимедіа, практика його функціонування показує, що сутність і можливості мультимедіа як соціокультурного феномену мають резерви для подальшого і більш детального його осмислення: розглядати мультимедіа лише як вид комп'ютерної технології – занадто вузько. Звідси доцільність розкриття

соціокультурної природи мультимедіа та осмислення специфіки його функціонування під кутом зору *proetcontra* (або, за Гегелем, «діалектики надбань і втрат»).

У сучасній соціокультурній ситуації весь спектр інформаційно-комунікаційних технологій, особливо Інтернет, стає все більш ефективним засобом як реалізації індивідуального творчого потенціалу, так і продуктивної колективної співпраці з метою вирішення загальних проблем. Розвиток на основі спільних інтересів локальних і інтернаціональних співтовариств, завдяки легкодоступності і безпосередності комунікації, а також свободи доступу до інформації (арт-сервери, листи-розсилки, відеоконференції і т.д.) в цілому підвищує динамізм культури і громадських зв'язків.

Йдеться про нетрадиційні підходи в осмисленні культури минулого, її коренів як фундаменту розвитку культури, що «очікує» нового розуміння людини й особистості. Центральним постає питання про те, якою бути людині сучасній, у чому проявиться еволюційний стрибок в її розвитку? Аналіз літератури з названої проблематики при всьому різноманітті поглядів і позицій дозволяє виділити спільне, об'єднуюче начало. Це проблема творчості, творчої, наукової, громадської самореалізації людини. Тоді роль і значення мультимедіа як синкретичної форми творчості та засоби соціокультурної комунікації, сучасного електронного способу транслявання культурної спадщини в плані формування і розвитку нової людини кардинально змінюються.

Народження нового типу комунікацій – електронної – висуває на порядок денний питання як її вивчення, так і регулювання культурних процесів в Інтернет-просторі (в тому числі організаційного, правового, морально-етичного, соціокультурного), технічних та інформаційно-комунікаційних інновацій, збереження і передачі культурної спадщини в електронному вигляді, що зумовило осмислення мультимедіа з позиції культури.

Таким чином, основу актуальності нашого дослідження становить вирішення протиріччя між полем культури, що нескінченно розширюється, і знаходженням технології її компактної систематизованої подачі населенню. При цьому особливо важливим стає осмислення місця мультимедіа в сучасній культурі, а також аналіз даного феномена як явища масової культури, яким він є на початковому етапі свого розвитку.

У роботі використано комплекс таких **методів дослідження**: метод історичного аналізу, що дозволяє виявити початкові умови розвитку мультимедіа, а також порівняльно-типологічний метод. При проведенні нашого дослідження застосовувалися методи аналізу і синтезу.

Об'єкт дослідження: особливості функціонування мультимедіа в сучасній соціокультурній ситуації.

Предмет дослідження: електронна культура як нова технологія міжкультурної комунікації.

Мета дослідження: вивчити природу мультимедіа і культурний потенціал даного феномену.

Реалізація даної мети включає в себе наступні **завдання дослідження**:

1. Вивчення мультимедіа як культурологічної проблеми в українській і зарубіжній гуманітарній, а також соціально-інформаційній науках.
2. Аналіз мультимедіа з точки зору його комунікаційної, художньо-творчої, морально-правової, економічної та інформаційної складових.
3. Розкриття культури в якості об'єкта мультимедіа.
4. Визначення сутності мультимедіа як специфічної детермінанти електронної культури.
5. Осмислення і оцінка місця мультимедіа в системі культурологічної освіти як найважливішої частини соціокультурного процесу.
6. Обґрунтування необхідності створення веб-сайту КУ «Будинок культури» Хоростківський міський центр культури та дозвілля» як мультимедійної форми презентації органу культури.

Теоретична значимість дослідження полягає в розширенні методологічного апарату культурології, зокрема такої її важливої складової як соціокультурна комунікація, за рахунок включення в її проблемне поле інформаційних аспектів, у визначенні перспектив мультимедіа як соціокультурного явища.

Практична значимість дослідження полягає у використанні його результатів при формуванні навчальних планів і програм підготовки фахівців у сфері мультимедіа; у використанні даного дослідження при подальшій розробці цільових комплексних програм з інформаційної та культурної політики українських регіонів та ОТГ.

Структура магістерського дослідження: робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, що нараховує 60 позицій. Обсяг основного тексту магістерської роботи – 68 с.

РОЗДІЛ 1. МУЛЬТИМЕДІА ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ

1.1. Мультимедіа: дефініції з позиції культурологічного підходу

Сьогодні все частіше в інформаційному середовищі використовуються такі поняття, як мультимедіа, медійне мистецтво, медіакультура. Вони не є синонімами, але у цих феноменів є спільні точки дотику. Що ж таке мультимедіа, яка його природа й особливості?

Мультимедіа – один з термінів, який може означати різні речі, призначені для різних людей і користувачів. Тому так багато дисциплін, які мають справу з мультимедіа (в комп'ютерній сфері – це сайтобудування, гіпертекстові системи, комп'ютерна графіка, комп'ютерна анімація і т. д., в засобах масової інформації – журналістика, в тому числі й Інтернет-журналістика, мовні та соціальні комунікації й ін., у мистецтві – мережеве мистецтво, комп'ютерна анімація, комп'ютерний відеомонтаж, режисура звуку, фільму і ін.).

I. Вернер, автор однієї з перших монографій про мультимедіа, уникає визначення мультимедіа, одночасно відзначаючи, що однією з нових технологічних форм інформаційного суспільства є технологія мультимедіа, яка відкриває принципово новий рівень обробки інформації та інтерактивної взаємодії людини з комп'ютером [6, с. 7]. Це означає, що відеоряди, текстова і аудіоінформація, комп'ютерна графіка та анімація можуть бути довільним чином скомпоновані, змінені і/або відображені в іншій формі подання даних. Завдяки цьому відкриваються широкі можливості для різних видів діяльності, перш за все для творчості. У кінці ХХ ст. термін «мультимедіа» позначав сукупність засобів для обробки та подання відео-, аудіо- і друкованої інформації. «Таке визначення передбачає можливість підключення до мультимедіа-комп'ютера різноманітних пристроїв для роботи з різного роду даними, іншими словами, комп'ютер застосовується в якості бази або центрального пульта управління, щоб об'єднати його

можливості з можливостями відео- та телевізійної техніки» [6, с. 8]. Сьогодні трактування терміна «мультимедіа» розширилося. Він став охоплювати не тільки комп'ютерні засоби обробки інформації, а й носії інформації.

Таким чином, під мультимедіа розуміється і мультимедійна програма-оболонка, і продукт, зроблений на основі мультимедійної технології, і комп'ютерне оснащення.

Разом з тим мультимедіа – це особливий вид комп'ютерної технології, який об'єднує в собі як традиційну статичну візуальну інформацію (текст, графіку), так і динамічну – мову, музику, відеофрагменти, анімацію і т.ін. Це «техніко-технологічне трактування» поняття «мультимедіа» найчастіше використовується фахівцями в галузі комп'ютерних технологій і дозволяє їм включати до складу мультимедіа широкий спектр інформаційних можливостей, які використовують різні програмні та технічні засоби з метою найбільш ефективного впливу на реципієнта (який став одночасно і читачем / користувачем інформації, і слухачем, і глядачем).

Завдяки одночасному впливу на споживача графічної, аудіальної (звукової) і візуальної інформації, мультимедійні засоби володіють великим емоційним зарядом і активно включаються як в індустрію розваг, так і в практику інформаційних установ, а також в домашнє дозвілля. Окремим напрямком розвитку мультимедійних засобів є їх використання в так званих «бізнес-додатках» – програмах для фахівців різного профілю.

Мультимедійні ресурси відрізняються від «немультимедійних», перш за все, тим, що:

- 1) дані (інформація) зберігаються й обробляються в цифровій формі із застосуванням комп'ютера;
- 2) вони можуть містити різні види інформації (не тільки текстову, але і звукову, графічну, анімаційну, відео і т.д.);
- 3) їх істотною особливістю є інтерактивність – активна взаємодія ресурсу, програми, послуги та людини, їх взаємовплив. Користувач може

взяти той чи інший Інтернет-продукт, наприклад, і тут же додати в нього свої матеріали, тим самим виступаючи його співавтором, співтворцем;

4) наявністю гіпертексту [44, с. 45].

Однак чисто комп'ютерна, «технічна» складова мультимедіа не є її єдиною ознакою.

Німецький дослідник М. Кірмайер, розглядаючи мультимедіа як результат діяльності в галузі електронної або комп'ютерної промисловості і як взаємодію візуальних і аудіоефектів під керуванням інтерактивного програмного забезпечення, разом з тим підкреслює особливість мультимедіа і як маркетингового інструменту, і як предмета бізнесу [19, с. 3].

Американські дослідниці Л. Дж. Скіббе, Сюзен Хейфмейстер, Анжела М. Чеснат називають технології мультимедіа «еволюцією в прогресі» [41] і пояснюють свою тезу такими доказами. У цій потужній комп'ютерній сфері зміни відбуваються так швидко, що ми можемо спостерігати за успіхами тільки в межах найближчого майбутнього. Хоча швидка зміна є типовою для: виробництва персональних комп'ютерів, апаратне і програмне забезпечення замінюється з більшою швидкістю, більш новою, більш дешевою, більш швидкодіючою технологією з меншими витратами. Відзначаючи, що мультимедіа є змішаною технологічною прогресією, а не просто комбінацією апаратних і програмних компонентів, автори трактують мультимедіа як «комбінацію платформ, інструментів комунікації, людей і впливу на культуру» [41, с. 270].

Будучи інформаційно-комунікаційною технологією, мультимедіа дозволяє долати фізичний простір і через інтенсифікацію обміну інформацією сприяє поступовому нівелюванню розриву між центром і периферією із концентрації культурного життя виключно в мегаполісах. У результаті мультимедійні і, зокрема, Інтернет-технології (які по суті своїй мультимедійні) дозволяють українській, і не тільки, спільноті все більш вільно інтегруватися в світові культурні процеси.

Мультимедійні засоби мають великий креативний потенціал, що постійно розвивається, і це дозволяє знаходити найрізноманітніші і дієві форми і методи самореалізації [53].

Тотальна технологізація охопила всі сфери життєдіяльності сучасного суспільства. Неодмінна установка на прогрес і інновацію, закладені в самій логіці розвитку технологій, які повинні позитивно і стимулююче впливати на культуру і мистецтво, все активніше звертаються до їхніх послуг. Тому продуктивним для осмислення природи мультимедіа, на наш погляд, є підхід, що дозволяє розглянути мультимедіа як явище культури.

Перспективи дослідження природи мультимедіа в культурному аспекті:

1) сам культурний феномен мультимедіа і його оцінка культурологами, теоретиками, практиками та культурним співтовариством;

2) рефлексія суспільства, творців і користувачів мультимедіа на зміни в традиційному культурному менталітеті в зв'язку з високими швидкісними трансформаціями сучасної культури, а також з технічними інноваціями в моделях інформаційно-комунікаційних каналів;

3) дигіталізація (оцифрування – від англ, digital) культурної спадщини, що передбачає комплексне осмислення даної проблеми фахівцями не тільки власне інформаційно-технологічної, а й філософської, культурологічної та соціально-культурної сфер.

Ці напрямки стимулюють формування наукового знання про сучасну культуру не тільки як про систему теоретико-методологічних уявлень про її традиційні види, а й розширеного трактування її прикладної складової. Остання пов'язана з розвитком і функціонуванням культури в різних її проявах, формах існування, носіях трансляції і результатах діяльності людини, а також дозволяють говорити про появу нового виду культури – електронної.

На даний момент сучасні інформаційно-комунікаційні технології, особливо Інтернет, що інтенсивно розвивається, стають все більш ефективним засобом як реалізації індивідуального творчого потенціалу, так і

продуктивної колективної співпраці для вирішення спільних проблем. Освіта на основі спільних інтересів локальних і інтернаціональних співтовариств, завдяки легкодоступній і безпосередній комунікації, а також свободі доступу до інформації (культурні й арт-сервери, листи-розсилки, відеоконференції і т.д.), в цілому прискорює розвиток культури і громадських зв'язків, робить їх динамічними.

«Інформаціоналізм спрямований на накопичення знань і до більш високих рівнів складності обробки інформації» [20]. Цілком очевидно, що в інформаційну епоху збільшується соціальна і культурна роль мультимедіа, настає століття цифрового Ренесансу, в якому люди отримують знання в якості нового ресурсу [56]. Мультимедіа дозволяє говорити про нову трансформацію суспільства.

1.2. Мультимедіа – новий засіб соціокультурних комунікацій і культурного обміну

Історичною специфікою сучасної нової електронно-комунікаційної системи знаковості, на думку Кастельса, є те, що на відміну від колишніх форм і стадій культурного розвитку людства нинішня «культура реальної віртуальності» характеризується глобальними масштабами свого поширення і впливу на всі сфери суспільного життя і людського буття в цілому [17]. Становлення ж початкових форм комунікації (від мнемічних способів спілкування, ідеограм і знакових форм передачі інформації) в певній мірі підготувало ґрунт для сучасних медійних комунікаційних аналогів.

Оскільки обмін інформацією – необхідна складова життя суспільства, то медіатехнології, як опосередкована ланка людської діяльності, є одними із способів комунікації, умовою людської активності.

Деякі дослідники вважають, що усне мовлення можна розглядати як медіатехнології особливого виду, і виокремлюють три види в системі соціальних комунікацій: усна, документна, електронна [54].

Більш подрібнена деталізація дозволяє умовно ділити медіа на п'ять типів: ранні (дописемні типи і писемність), друковані (друк, літографія, фотографія), електричні (телеграф, телефон, звукозапис), мас-медіа (кінематограф, телебачення, ЗМІ), цифрові (комп'ютер, Інтернет) [12]. Еволюція у сфері мультимедіа – це результат становлення і розвитку кожного з видів медіа та нова ера, перш за все, цифрових медіа (телебачення та Інтернет).

Кожна нова комунікаційна медіатехнологія змінювала і тип знання, і тип суспільства. С. Харнад в статті «Постгутенбергова галактика: четверта революція в засобах виробництва знання» переконливо показує, що історія людської думки пережила три революції і стоїть на порозі четвертої [57]. Революційними були поява мови, винахід письма і друкарства. Четверта революція – виникнення електронних засобів поширення інформації – якраз могла б допомогти в подоланні деяких обмежень існуючих форм комунікації. У Харнада навіть з'являється нове слово для позначення процесу написання тексту в Мережі – «skywriting», що означає креслення знаків в повітрі, на небі. У тлумаченні автора це означає, що друкований текст «приземлений» і доступний небагатьом. Електронний же текст як би на небі, його всі можуть побачити відразу і миттєво. Тексти минулого і тексти сучасного існують в єдиному середовищі і можуть вивчатися одночасно, тим самим забезпечуючи безперервність колективного знання [16].

Якщо телебачення, що орієнтує на зоровий образ, веде, в кінцевому рахунку, до занепаду грамотності («успіх телебачення є наслідком базового інстинкту ледачої аудиторії»), то комп'ютер, так чи інакше передбачає роботу зі словами (читання рядків на екрані, введення даних, спілкування в чатах), реанімує вміння працювати з друкованими текстами [20, с. 315]. У цьому сенсі, зазначає У. Еко, комп'ютер та Інтернет повертають людей в гутенбергову галактику. Розмірковуючи в цьому ключі, У. Еко озвучує гіпотезу, що в найближчому майбутньому суспільство розділиться на два класи: тих, хто дивиться тільки телебачення, тобто отримує готові образи і

готове судження про світ, без права критичного відбору одержуваної інформації, споглядає, і тих, хто дивиться на екран комп'ютера, але працює з ним, тобто тих, хто здатний відбирати й обробляти інформацію [50].

Можна не сумніватися, що комп'ютер, порівняно з телебаченням, надає можливість більш інтелектуальної комунікації, розвиває елементарну грамотність і вчить працювати з текстовим матеріалом, тобто так чи інакше виводить на передній план вербальний друкований текст. Але разом з тим докорінно змінюється спосіб побудови текстового простору: на зміну одномірному тексту приходять багатовимірний електронний гіпертекст [16]. А комунікація визначає формування культури, оскільки, як пише Постмен, «ми бачимо ... реальність не така, як вона є, але така, як наші мови дозволяють нам бачити. А наші мови – це наші засоби інформації» [20, с. 315].

Електронні ЗМІ сьогодні впевнено лідирують. Інтернет володіє важливою соціальною функцією, яку не можуть реалізувати інші засоби масової комунікації. У різних своїх системах (сервера, телеконференції, чати, IRC, ICQ та ін.) він дає широкий простір для спілкування, поле для формування відносин, відмінних від прийнятих в реальному світі, обмеженому ритуалами і рамками соціальних систем, культур і субкультур. Інтернет дозволяє формувати відкрите співтовариство. Відкрите в сенсі форм поведінки, видів інформації, кількості і характеру учасників, часу існування спільнот, активності кожного учасника і часу його існування в співтоваристві. Усі перераховані вище змінні володіють високою гнучкістю і динамічністю.

Комунікація – центральна ланка цифрового майбутнього. Замість фізичної присутності – цифрова, електронна, створює нові форми соціальної взаємодії, що не підпорядковуються законам будь-якої певної держави, не обмежені мовою або соціальними бар'єрами. З'являються нові типи спільнот – мікро: маленькі об'єднання людей поза географічних та інших кордонів, нові форми обміну ідеями, нові форми контролю та обліку інформації,

«зникає» простір, «вислизає» час. Цифрова інформація передається зі швидкістю світла (на електронній фондовій біржі відбувається стільки торгів в день, скільки раніше відбувалося в тиждень). Мультимедійна комп'ютерна техніка та медіатехнології епохи електронних – цифрових – комунікацій перестають бути жорстко розділеними і до деякої міри зливаються, інтегруються. Мультимедіа є сучасною фазою в історії медіа, яка об'єднує історію і культуру комунікацій [23].

Ми живемо в епоху переходу від «ери рокфелерів» до «епохи Білла Гейтса». Влада переходить до того, хто здатний правильно визначити тенденції розвитку суспільства, використовувати їх у своїх цілях, впливати на глобальні процеси. Стратегічна ініціатива утримується, в першу чергу, за рахунок темпу.

Ще в 2000 р. на Лісабонському саміті лідерами ЄС була позначена нова і досить амбітна мета – перетворити Європу в найбільш конкурентоспроможний регіон, що динамічно розвивається, – заснована на знанні (інформації). Для досягнення цієї мети Європейська комісія розробила всеосяжну стратегію, відому як план «Електронна Європа» (e-Europe Action Plan) [52].

Бізнес дивиться на мультимедіа як на новий засіб уявлення і позиціонування на ринку товарів і послуг. Розгляд важливості мультимедійних технологій для сучасного бізнесу, зростаючої комерціалізації Інтернету, сфери послуг і споживання передбачає осмислення проблем, які характерні не просто для інформаційного суспільства, а суспільства електронного (electronic society, e-society), або цифрового. Як показують дані ряду досліджень, сьогодні ще дуже відчутна наявність «цифрового» розколу серед населення [20].

Слід зазначити, що найбільший вплив мультимедійні технології справили на бізнес і способи його організації. Багато корпорацій вже не працюють тільки в одному місці; бізнес стає глобальним. Однією з причин такого швидкого утворення віртуальних корпорацій є використання

інтерактивної технології. Кожен може підключитися і обмінятися інформацією швидко, що дозволяє корпораціям оперативніше, ніж раніше, просуватися вперед. За рахунок використання інтерактивної технології вони тримають інформацію в своїх руках і тому можуть приймати ефективні рішення. Оскільки ці корпорації можуть вирішувати проблеми і реагувати на зміни або можливості ринку, діалогові технології стають популярним способом для заняття бізнесом.

Мультимедіа не тільки впливає на перебіг економічного розвитку суспільства, народжуючи новий напрямок – електронний бізнес – мультимедійні технології стають самостійним бізнесом і професійною областю діяльності.

У найближчому майбутньому поява нових алгоритмів компресії значно вплине на комп'ютерну промисловість, що забезпечить послідовність і безперервність потоків аудіо, відео та анімації при проходженні їх по мережі. Результатом виявиться простий розподіл інформації і можливість створення інтерфейсу з іншим обладнанням або областями бізнесу [41].

Вже сьогодні очевидні процеси конвертації традиційних сховищ інформації і розвитку глобальних баз даних. Якщо в ХХ столітті основним джерелом знань були бібліотеки, то в ХХІ столітті користувачеві відкриваються двері електронних бібліотек, а через послугу електронної доставки документів або Інтернет-магазинів стає можливим замовити потрібну книгу, переглянути її і купити як файл з доставкою на свою електронну адресу.

Є прогнози щодо революційних переворотів в книговидавництві та журналістиці, ЗМІ. Особливе значення це має для створення глобальної мережі дистанційної освіти і розвитку комунальних коледжів у віддалених від освітніх центрів малих містах і селищах. У перспективі будуть удосконалені процеси і процедури в таких областях, як відеоконференції, дистанційне навчання і т. ін.

У деяких галузях промисловості відбудеться зміна методів виробництва, наприклад, в поліграфічній промисловості. Галузю промисловості, яка також сильно виграє від цієї технології, буде медицина.

Великі перспективи має реклама в Інтернеті. Електронний бізнес також знайде нові додатки, які розширять поточне використання мультимедіа на робочих місцях. Саме робоче місце буде вдосконалюватися за рахунок використання мультимедіа, тому вже стають реальністю віртуальні офіси, які дозволяють людям більшу частину роботи виконувати вдома, а телекомунікація стане звичайною операцією в бізнесі.

Таким чином, мультимедіа як новий засіб соціокультурних комунікацій, які характеризуються глобальними масштабами, інтеграцією в собі попередніх засобів масових комунікацій і – головне – інтерактивністю, що незворотно змінює нашу культуру, перш за все, культуру тотальних комунікацій. Мультимедіа поширює область електронних комунікацій на всі сфери життя – від будинку до роботи, від лікарень до університетів, від розваг до подорожей, стимулює роль наукового знання як джерела нововведень і політичних рішень, передбачає можливість самопідтримки технологічного зростання і створення нової «інтелектуальної» технології.

1.3. Мультимедіа як синкретична форма творчості

Мультимедіа – це тривала історія іміджів, тому мультимедіа слід розглядати і як мистецтво, де особливе місце належить наочно-образним способам передачі інформації: комп'ютерна графіка, анімація, відео і т.ін.

Мультимедіа – форма художньої творчості новими засобами. Леві-Строс у своїй роботі «Чаклун і його магія» зазначає: людина фіксує не весь потік дійсності, вона вибирає в потоці подій те, що їй пояснено в формулах культури того народу, того племені, в якому вона існує. Особистий досвід людини, як зазначає Леві-Строс, залишається неосвоєним і неосмисленим, якщо він не збігається з тією версією світу, з тією формулою світу, яку людина отримує через культуру. Тобто культура – не зовнішній, а

внутрішній, структуроутворюючий чинник того, як людина живе, як вона сприймає світ і як вона його формулює і формує [25].

У кожної людини свій спосіб самовираження. Своє бачення і сприйняття світу. Інтернет-технології, завдяки гіпермедійним можливостям, виступають засобом моделювання різноманітних видів і форм мислення, дозволяючи ініціювати користувачеві не тільки репродуктивні дії і формально-логічні операції, але й образно-асоціативне мислення, звернення до знаків, символів, образів, звуків, емоційно значущим сенсів, формує культурно-освітній простір [51].

Таким чином, способи осягнення світу різні (філософія, наука та ін.), а кожен з них виражає лише частину реальності. Повнота охоплення різноманітних граней реальності залежить певною мірою і від інтеграції різних способів освоєння світу. У цьому сенсі мультимедіа в силу своєї синкретичності дозволяють «з'єднати» різноманіття світу, в якому наочний, чуттєво-енергетичний, психологічний потенціал зливаються в єдине цілісне утворення, і в той же час збільшити творчі можливості людини для вільних і осмислених дій, багатовимірного і відкритого сприйняття світу. Нові види обробки і надання інформації, нові способи доступу до інформації («Всесвітня павутина», наприклад, технології «віртуальної реальності» і т.ін.) дозволяють урізноманітнити нашу культуру, сприяють глобальному обміну моральними, культурними, суспільними цінностями, інформацією і знаннями, сприяють збільшенню комунікацій між людьми.

Як відзначають дослідники мультимедіа, фахівцям в області цифрових технологій доведеться переглядати майже все, до чого вони звикли у своїй попередній практиці, тому що будь-яка інформація може з'являтися де завгодно і коли завгодно. Сугурі Ісізакі, викладач комунікативного дизайну з університету Карнегі-Меллона (Пітсбург, штат Пенсільванія), стверджує, що контент (зміст) безперервно змінюється, а одержувачі інформації знаходяться кожен у своїх унікальних умовах. Тому методологія проектування «зверху

вниз», що була основою масової культури протягом понад століття, вже непридатна [11].

Мультимедіа виступає не тільки новим засобом, мультимедіа породжує нові форми художньої творчості.

Сьогодні народжується нове мистецтво, яке не знаходило своїх перспектив реалізації в традиційних рамках образотворчого мистецтва, екранних видах культури і т.д. Воно отримало назву «мережеве мистецтво», «кіберкультура». На думку фахівців в області комп'ютеризації культури, такий підхід, породжений механічним, технократичним розумінням, звужує можливості вживання мультимедійного комп'ютера – такого багатого різноманітними художніми засобами сприйняття, розуміння і діяльності. Поєднання двох технологічних напрямків – комп'ютерних систем обробки даних і всесвітніх телекомунікаційних систем – створює новий культурний простір, який має надати і вже надає особливий вплив на впровадження мультимедійних технологій.

Комп'ютер усвідомлюється як засіб моделювання і демонстрації в мініатюрі законів, що лежать в основі художньої, наукової і технічної творчості, як засіб створення нового твору мистецтва, і навіть нових видів мистецтва. Але він стає ще одним перспективним інструментом для всіх мистецтв. І оскільки тепер художник може використовувати його і як музикант, і як письменник, і навіть як вчений, ця обставина призводить до ідеї перегляду художніх цінностей.

Комп'ютери являють собою не просто область, яка розширює можливості мистецтва, джерело створення спеціальних ефектів для кіно і музичної індустрії, а й альтернативне середовище, здатне по-новому реконструювати культуру і творити власне мистецтво.

На сьогоднішній день сформувалося чотири види комп'ютерного мистецтва: комп'ютерна музика, інтерактивний комп'ютерний перформанс, комп'ютерна анімація та комп'ютерна графіка.

З розвитком комп'ютерних технологій різко збільшилися і можливості інтерактивного мистецтва. Сьогодні до його сфери відносять твори комп'ютерної графіки та анімації. В Інтернеті також розташована величезна кількість «арт-галерей», інтерактивність яких полягає в тому, що можна милуватися зображенням в тривимірному просторі, наприклад, розглядати статую з двадцяти різних точок.

Еволюція технологій змінює сферу дизайну, звичні погляди на світ, мистецтво, буття, розмиває кордони між мистецтвом і технологіями, вимагаючи від фахівців міждисциплінарної підготовки.

У мультимедіа, як в одній мультисенсорній точці, сходяться візуальний, аудіо- та текстовий матеріал всередині інтерактивного комп'ютерного середовища. Він може приймати будь-яку форму і складатися з будь-яких комбінацій: текст, гіпертекст, двомірна і тривимірна графіка, анімація, рухоме зображення (цифрове відео та фото), музика, звукові ефекти. Як продукт нового інструментарію, мультимедійні засоби вбирають в себе переваги всіх попередніх аудіовізуальних засобів. Але не витісняють їх. Подібно до того, як банан не може замінити яблуко, комп'ютерна «палітра» повинна функціонувати в культурі «не замість», а «разом», володіючи своїми специфічними особливостями в системі художньої комунікації, що формують свою, нову мову художнього мислення [9] (нет-арт) – мережеве мистецтво. Твори, створені в Інтернеті, для Інтернету, ті, що існують і функціонують в Мережі, відрізняються як від Web-дизайну, так і від традиційних видів мистецтва, які презентовані в Мережі (сайти музеїв, «вивішені» на сторінках картини, фотографії тощо).

Твір мережевого мистецтва найчастіше нефункціональний: така Web-сторінка є художньою роботою і являє собою сукупність візуальних образів, анімації, тексту, графіки, злагодженої діяльності різного роду додатків і програм, покликаних втілити авторський задум, який може носити найрізноманітніший характер – від розповідання «фільму» до гри з глядачем, демонстрації «поламаної» сторінки і т.д.

Одна з головних особливостей нет-арту – проголошення спрямованості на комунікацію, а не на репрезентацію. Тобто метою художника стає не нав'язування власного бачення, особистої позиції, а комунікація – спілкування з глядачем, залучення його в творчий діалог.

Перетворення епохи репрезентацій в еру презентацій, що спостерігається в телекомунікаційному мистецтві, викликає повну метаморфозу ролі художника: замість створення, передачі деякого змісту і значення він створює контекст, сенс якого конструюється реципієнтом. У такому креативному процесі відбувається не просто зміна ролей художник-глядач, але повне зняття цього протиставлення. Внесок кожного учасника виявляється не романом, а елементом загального комунікаційного поля, який може використовуватися і трансформуватися будь-яким суб'єктом, які опинилися в мережі комунікацій.

Мультимедіа виступає не тільки формою художньої, а й, перш за все, інтелектуальної творчості.

Інформаційне суспільство є нове місце існування людини, її розуму і творчості. Зароджується принципово новий суб'єкт – планетарний інтелект. У зв'язку з цим змінюється, еволюціонує громадська система, перш за все правова система, яка не може не реагувати на зміни, що відбуваються, впливають на інтелектуальний потенціал суспільства і залежать від нього. Комунікаційна революція трансформує відносини всередині держави і громадянського суспільства, веде до радикальних зрушень у менталітеті, до перетворень організаційних структур, характеру видів діяльності, способу і темпу життя.

Уже настав момент, коли з різнобарв'я розрізнених фактів світобудови, розосереджених в різноманітних сховищах – в книгах, людській пам'яті і в інших носіях інформації, – складається синтетичний образ єдиного Всесвіту у всій своїй цілісності та невичерпності складових його наукових істин, фактів і виведених на їх основі наукових концепцій. Такий процес можна назвати формуванням світової бази знань, явищем упорядкування стихії

інформації і в той же час – мобільним, істотно нетрадиційним інструментом забезпечення прогресу [33, с. 184].

Інтернет і є матеріалізація ноосфери. Як свідомість є відмітною ознакою homo sapiens, так колективна свідомість людства є найсуттєвішою характеристикою ноосфери. Інтернет може перетворитися в колективну свідомість людства, являти собою його матеріалізацію. Теоретик дизайну з мінеаполіського Центру мистецтв Уокера Луї Мазза упевнений, що «... всі ми рухаємося в напрямку колективного розуму – неважливо, хочемо ми це зараз розуміти чи ні» [цит. за 11, с. 16].

Деякі дослідники, проводячи аналогію з біологічним мозком, вважають, що Глобальний мозок стане реальністю, коли він наблизиться до Мережі, що об'єднує через комунікаційні мережі приблизно 10 млрд автономних одиниць. Оскільки населення досягає приблизно 6 млрд чоловік, то необхідний рівень організації скоро буде досягнуто. Глобальний мозок, з цієї точки зору, є мережею взаємопов'язаних людських істот і комп'ютерів, що забезпечує високий зростаючий рівень виробництва інформації, доступний широким масам споживачів.

Резюмуючи сказане, не можна не погодитися з тим, що найважливіша риса мультимедіа полягає в тому, що це явище охоплює більшість видів художнього вираження у всьому їх різноманітті, поєднує в собі всі прояви культури як на горизонтальному рівні (в межах однієї країни або часу), так і вертикальному, поєднуючи минулі, справжні і майбутні комунікаційні технології та ідеї в гігантському історичному феномені – Інтернеті.

Висновки до розділу 1.

1. Мультимедіа не може існувати в сучасному світі без технічного розвитку, але це більше, ніж тільки технологія комп'ютерних іміджів і звуків. Ідея мультимедіа набагато ширша: вона в культурному розмаїтті і в розвитку тих змін, які відбуваються в людині під впливом мультимедіа. Поняття «мультимедіа» позначає і мультимедійну програму, і носій

інформації, і продукт, зроблений на основі мультимедійної технології, і комп'ютерне оснащення, і комбінацію засобів, і вид інформаційних технологій, і нову форму художнього вираження, і сучасний засіб комунікації, і інструмент бізнесу. Перелік цей можна продовжити. Тому варто погодитися з авторами, що визначають мультимедіа як «термін-парасолька» для багатьох понять, які, «дозрівши під парасолькою», розповзаються в різні боки і знаходять свої сфери застосування [44, с. 44].

2. Мультимедіа є культурним феноменом, зобов'язаним своїм виникненням історично – постіндустріальному суспільству, технічно – розвитку комунікаційних технологій, перш за все, електронної комунікації, художньо – необмеженим, розгорнутим у майбутні способам з'єднання образотворчих і виразних засобів, відображення реальної і створення віртуальної реальності.

3. Мультимедіа виступає новою технологією соціокультурних комунікацій і культурного обміну, особливості якої полягають у тому, що даний феномен не тільки фіксує трансльоване аудиторії явище в формах самого явища, а й прогнозує його розвиток, апелюючи як до уяви реципієнта, так і «реально», через систему звукового, зорового, а сьогодні тактильного і ароматичного рядів. Мультимедіа є відмінною характеристикою такої форми міжкультурної комунікації, як мережеве спілкування, що дозволяє з'єднати цілі світи і континенти з індивідуальним типом сприйняття різних видів інформації, художність спілкування в Мережі з необмеженим набором аудіовізуальних, інтерактивних, гіпертекстових і гіпермедійних засобів.

4. Як форма художньої творчості мультимедіа володіє новими засобами, специфічним проявом яких є: зберігання, обробка і подання інформації в цифровій формі; транслювання різних видів інформації (не тільки текстової, але і звуковий, графічної, анімаційної, відео і т.д.); інтерактивність – активна взаємодія ресурсу, програми, послуги та людини, їх взаємовплив і співтворчість; наявність гіпертексту.

Мультимедіа не просто форма, а нова синкретична форма, яка є синергією між різними художніми формами, синергією між звуком, образами і текстами. У цьому сенсі мультимедіа виступає не стільки продуктом «технологічної революції», скільки цифровим втіленням ідей, які присутні в різних видах мистецтва і діяльності протягом тисячоліть. Мультимедіа також народжує нові форми художньої творчості (комп'ютерна графіка, анімація і ін.) і новий тип культури.

РОЗДІЛ 2.

МУЛЬТИМЕДІА ЯК ПРОБЛЕМА СУБ'ЄКТА КУЛЬТУРИ І КУЛЬТУРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

2.1. Формування нових сфер соціокультурної діяльності

Масовий розвиток Інтернет-технологій, поява величезної кількості комп'ютерних програм, що автоматизують діяльність компаній, комп'ютеризація всіх галузей промислової сфери та побуту ведуть до суттєвих змін на ринку праці.

Шанси знайти роботу в сфері ТІЗЕ – телекомунікація, інформаційні технології, ЗМІ та електроніка – набагато перевищують шанси при пошуку робочого місця в інших областях. За оцінками, нові технології до 2020 р. допоможуть зберегти півтора мільйона робочих місць в Німеччині і забезпечити створення 210 тисяч нових робочих місць. При сприятливих умовах в Європі можуть виникнути шість мільйонів нових робочих місць [55]. Такий радикальний розвиток супроводжується перетворенням професійних характеристик і створенням нових областей для діяльності.

Найбільший попит виникає на фахівців міждисциплінарного профілю, які інтегрують в собі знання, вміння і навички в галузі технічних, перш за все, комп'ютерних та гуманітарних, управлінських технологій. На стиках технологій народжуються нові професії, ринки праці буквально «вибухають», з'являються нові спеціальності, за якими ще не створено нових програм і ще немає відповідних засобів навчання. Ряд з них тільки починає проходити експериментальну апробацію в наукових лабораторіях (наприклад, деякі методики навчання, програми e-learn, «гібриди» традиційного і віртуального навчання і т.д.), а значить, потрібен час для пошуків і знаходження адекватних рішень для їх втілення в реальну практику навчання.

Нові технології диктують нові типи професій і, відповідно, фахівців нового рівня, здатних до роботи в команді, комунікабельних, надійних мультипрофесійних, які вміють пов'язати знання економіки з технічними

навичками і творчим талантом. Все більше і більше концернів прагнуть знайти таких різнобічно обдарованих людей або по Інтернету, або за допомогою численних віртуальних бірж праці. Хто відгукується на Інтернет-запит, той, за словами керівників персональних відділів, в більшості випадків має більш високу кваліфікацію.

Відзначаючи зміни, що відбуваються на ринку праці, слід визначити ряд чинників, що впливають на його розвиток.

Зміна загальної структури зайнятості.

Все більша частина працівників зайнята не виготовленням стандартних матеріальних благ масового попиту (видобуток сировини і палива, виробництво продуктів основної хімії, металів, базових продуктів харчування, одягу, взуття та інших споживчих товарів), а наданням інформаційних, інноваційних та комерційних послуг, обслуговуванням складної наукомісткої продукції, проектуванням і т.д.

Зрушення в професійній структурі зайнятості в бік збільшення частки висококваліфікованих працівників універсальної кваліфікації в сфері інформаційних, управлінських, фінансових, дистриб'юторських послуг. Уже в наприкінці ХХ ст. понад 53% нових робочих місць в США було створено в сфері управління, інформаційних послуг і торгівлі, причому 2/3 з них зайняли жінки.

Зміна змісту праці: зменшення частки стереотипних операцій, що вимагають в основному фізичної сили, спритності і звички до монотонного праці. Натомість збільшується роль творчої праці, що вимагає вміння орієнтуватися в потоці інформації, концептуально мислити, приймати нестандартні рішення при неповній і суперечливій інформації.

Зміни в системі мотивації і контролю праці. Матеріальна мотивація спрямована, перш за все, на стимулювання підвищення рівня освіти та кваліфікації. У США, наприклад, дохід випускників коледжів на 80% вищий, ніж у тих, хто має лише середню освіту, і в 2,5 рази вищий, ніж у тих, хто не

має навіть середньої. Дохід осіб зі ступенем магістра (майстра) і доктора наук перевищує середній заробіток більш ніж втричі.

Нові структури праці і форми роботи.

Нові інформаційні технології забезпечують можливість розвитку нових підприємницьких структур. Трансформується уявлення про робоче місце: люди працюють в офісах, у клієнта, вдома, перебуваючи в дорозі. Перенесення робочого місця може привести до більшої мобільності щодо простору і часу для сторін трудового договору і їх трудових правовідносин. Експерти вказують, що в найближчому майбутньому виникнуть абсолютно нові робочі структури і форми праці в промисловості і в сфері послуг. Зміняться також організація праці та виробництва. Можливості телеспівробітництва підтримують незалежність від часу і місцезнаходження, а також децентралізацію робочих процесів і технологій виробництва.

Технологічний прогрес сприяє підвищенню добробуту, нова продукція стимулює підвищення попиту, а значить, і підвищення інвестицій в її виробництво, що неминуче призводить до виникнення нових робочих місць. Якщо подивитися вакансії різних організацій, Інтернет-студій, корпорацій, рекламних агентств і т.ін., то можна переконатися в тому, що, з одного боку, збільшується попит на фахівців, які володіють інформаційно-комунікаційними технологіями, з іншого боку, з'являються нові професії і посади, яких кілька років тому просто не було на ринку праці.

Фахівці в сфері інформаційно-комунікаційних технологій:

- менеджер з управління інформацією і знаннями (information management specialist, knowledge management specialist);
- фахівець з електронного бізнесу та маркетингу;
- системний адміністратор з інформаційних технологій;
- виробник реклами для ЗМІ;
- редактор фільму і відео;
- медіа-дизайнер;
- організатор Інтернет-відеоконференцій в режимі онлайн.

Оформлювачі та художники:

- фахівець з комп'ютерної графіки;
- режисер мультимедійних проєктів;
- розробник-укладач концепції мультимедійного твору;
- редактор мережі;
- фахівець з фото- і відеопродукції для людей з обмеженими можливостями;
- оформлювач засобів масової інформації з обробки фото- і звукоматеріалів;
- оформлювач засобів масової інформації з обробки цифрових і друкованих засобів.

Техніки і майстри:

- фахівець з комп'ютерного програмного забезпечення;
- адміністратор мережі;
- продюсер підключення до мережі;
- інженер з програмного забезпечення;
- Web-дизайнер;
- Web-майстер;
- фахівець з просування сайтів і usability.

Консультанти і продавці:

- продавець-фахівець з обчислювальної техніки;
- консультант з електронної обробки даних;
- інформаційний брокер;
- керівник мультимедійного проєкту;
- фахівець з торгівлі в сфері інформаційних технологій;
- фахівець з продажу аудіовізуальних засобів;
- консультант з інформаційних систем.

Педагоги і консультанти:

- викладач з програмного забезпечення;
- викладач з електронної обробки даних;

- викладач в сфері мультимедіа, творець електронних видань;
- телевчитель і багато інших.

Багато експертів, відзначаючи появу нових професій, вказують, разом з тим, на існуючі сьогодні проблеми. Визначимо деякі з них.

Проблема фахівців і їх кваліфікація.

На ринку праці існує недостатньо робочих кадрів за новими спеціальностями, крім того, недостатня їх кваліфікація. Особливо це відноситься до фахівців, що займаються інформаційними технологіями в певній галузі знання, наприклад, мультимедіа в сфері культури. Для створення мультимедійного проекту важливо мати не тільки досвід у сфері комп'ютерних технологій, але і в прикладній культурології. Багато кандидатів мають широкі теоретичні знання (від основ HTML і до тонкощів цифрового монтажу), але їм не вистачає професійної практики, при проходженні якої вони могли б поглибити і розширити свої вміння і навички. Так, за даними компанії e-Skills UK, яка проводила дослідження, більше половини британських фахівців з інформаційних технологій не справляється зі своїми обов'язками через слабкий рівень професійної підготовки. При цьому рік від року число некомпетентних технічних фахівців збільшується. У перше десятиліття XXI ст. кількість менеджерів, незадоволених ІТ-фахівцями, зросла до 57% проти 46%, які мали претензії до кваліфікації підлеглих в минулому.

Ця критика насамперед стосується програм навчання і програм з перекваліфікації та додаткового професійної освіти у закладах вищої освіти. Можна знайти тисячі фахівців, які володіють п'ятьма мовами програмування, але це – половинчасте знання. Важливо володіти механізмами їх практичного застосування, що можливо за умови постійної безперервної освіти і стимулювання мотивації фахівців до навчання і самоосвіти, а також при наявності програм навчання, які відповідають потребам інформаційного суспільства.

У нових умовах не тільки будь-якій людині стають доступними джерела інформації в будь-якій частині планети, але і генерована ним нова інформація є надбання всього людства. Необхідно вирішувати проблему адаптації до нових умов життя в інформаційному суспільстві, де вирішальну роль будуть грати не речовина і енергія, а інформація і наукові знання. Уже сьогодні інформація і знання розглядаються фахівцями як пріоритетні чинників, які визначатимуть майбутнє.

Проблема фінансування освіти.

Про низький рівень освіти, що не відповідає сучасним вимогам до кваліфікації робочої сили, свідчать такі цифри. Навіть в Японії наприкінці ХХ ст. майже 2/3 промислових робітників не були здатні опанувати нові інформаційні технології і потребували ґрунтовної перепідготовки. Незважаючи на зростання питомої ваги «білих комірців», їх продуктивність праці зростає повільно. У європейських країнах темпи приросту продуктивності праці (відношення ВВП до кількості активної робочої сили) знизилися з 4,5% до 1,4% і лише на рубежі ХХІ століття стали підвищуватися [55].

Ще на початку нового тисячоліття ситуація з мультимедійними фірмами виглядала так.

Тільки що утворені фірми шукали фахівців з досвідом для гарантії поточного врегульованого виробництва. Згодом число фахівців зросло, але виникла проблема їх професійної підготовки. Отримавши університетські дипломи, випускники приходять на виробництво, де стрімко швидко відбуваються зміни, і отримані у вищій школі знання вже потребують оновлення. На жаль, керівний склад, зацікавлений у працевлаштуванні «готових» фахівців, які будуть займатися бізнесом, і збільшувати дохід підприємства, не завжди адекватно оцінює проблему підвищення кваліфікації нових співробітників. Перш за все, через брак часу на відрив від виробництва самих співробітників, а також через недостатню роботу зі створення концепції довгострокового професійного розвитку персоналу.

Перешкодою в сфері професіоналізації кадрів є обмеження у виділенні бюджетних коштів на підвищення якості людського капіталу. Одна з основних причин недостатньої підготовленості фахівців для займаних позицій експерти також пов'язують з урізанням бюджетів на найм персоналу. Крім того, з метою економії компанії намагаються витратити менше коштів на тренінги, в ході яких співробітники могли б придбати додаткові професійні знання.

У цьому сенсі має рацію Філіп Кумбс, фахівець у сфері освіти, який, відзначаючи важливість фінансування всіх рівнів системи освіти (від початкової до вищої і післявищої), сказав: «Дорога освіта може бути поганою, але гарна освіта ніколи не буває дешевою».

Значні зрушення в цьому напрямку вже відбуваються. Так, у ФРН на навчання фахівців з бюджету виділено понад 1 млрд марок. У Японії держава виділяє кошти на підключення всіх шкіл до Інтернету. У США на ці цілі з бюджету виділено десятки мільярдів доларів, і розроблена стратегічна програма освіти, мета якої:

- збереження лідерства на передових рубежах наукового знання, посилення зв'язку між фундаментальними дослідженнями та національними пріоритетами;
- підготовка вчених і інженерів вищого класу для технологій ХХІ століття;
- підйом наукової і технологічної грамотності всього населення [43].

Україна також не може собі дозволити відставання в області інформатизації й Інтернет-освіти.

Тільки освіта і знання можуть виявити в людині її інтелектуальні можливості. Інтернет – це одна з ключових точок освіти, дешева система комунікацій, що створює нове середовище спілкування.

Проблема запитів і професійних очікувань.

При влаштуванні на роботу нових співробітників грають важливу роль три показники: кваліфікація, зарплата, професійні очікування. Кандидати з

низькою кваліфікацією приходять з високими вимогами про зарплату і до того ж очікують, що у них буде не нормований робочий день. Роботодавець же намагається найняти висококваліфікованого програміста за «ціною» простого верстальника, тому вони часто не приходять до взаємної згоди. Як відзначають багато фахівців, тарифна система в мультимедійній галузі ще не вироблена, але очевидно, що вона повинна бути іншою, ніж в інших галузях.

Поява нових спеціальностей у закладах вищої освіти.

Великі масиви інформаційних потоків сучасної віртуальної реальності і мультимедіа як особливого виду комп'ютерних технологій, полісередовища (у синкретичному вигляді представляє різні види і форми інформації) відкривають нові грані перед гуманітарною і, зокрема, інформаційною освітою, яка виступає на передній план у формуванні покоління XXI століття – покоління інформаційного постіндустріального суспільства.

Експансія всіх сфер і напрямків діяльності в віртуальне середовище (бізнес-процесів, науки, освіти, культури, соціально-культурного діяльності, міжособистісних комунікацій і т.ін.) висуває нові вимоги до фахівців. Тенденції розвитку інформаційного суспільства визначають зміни пріоритетів у сфері вищої освіти і перехід до підготовки фахівців нового покоління, які поряд з комплексом професійних знань, умінь і навичок, опановують новими комп'ютерними та іншими цифровими технологіями, знаннями в області програмування, мають розуміння внутрішніх процесів проектування, функціонування та використання програмних додатків.

У даний час спостерігається посилення інтересу до університетських програм в галузі ІТ. У Великобританії, наприклад, кількість студентів, зацікавлених в ІТ-освіті, помітно зросла. Бажання отримати середню технічну освіту в цій сфері проявили 135 тис. учнів, що є рекордним для країни показником.

Істотні зміни в цій сфері відбулися і в українській освіті. Ще сім років тому університетська система не мала широкого спектру спеціальностей з підготовки для фахівців «комп'ютерного» профілю.

Спосіб вирішення кадрової проблеми для нової галузі на стадії її становлення – професійна міграція, заснована на ініціативі, пошуку нових ніш для самореалізації, на самоосвіті, перенесенні на український ґрунт апробованих за кордоном проектів, на інтеграції старого досвіду з новими технологіями і т.ін. Протягом ряду років (стартового періоду нової галузі) створюється ядро професійної спільноти, утворюються команди однодумців, визначається їх внутрішня функціональна спеціалізація [53].

Нарешті на певному етапі з'являється, осмислюється і озвучується проблема кадрового резерву, професійної освіти для нової галузі. У наші дні Інтернет-простір означає сферу професійної діяльності для Web-майстрів і Web-дизайнерів, для менеджерів Інтернет-проектів, фахівців з електронного бізнесу, Інтернет-маркетингу, реклами, мережових програмістів-розробників, Інтернет-провайдерів і т. д.

Помітно посилились ініціативи окремих закладів вищої освіти, які прогнозували потребу кадрового ринку. Освітні програми, пов'язані з формуванням і освоєнням нових технологій в мистецтві і ЗМІ, організовані в ряді університетів країни. Наприклад, в Міжнародному університеті фінансів при КПІ запроваджено магістерську програму «Електронний бізнес». У межах спеціальності «Менеджмент» студенти багатьох університетів вивчають дисципліни «Віртуальні підприємства та електронний бізнес», «Менеджмент бізнес-організацій», «Основи електронного бізнесу».

Спеціаліст XXI століття будь-якого профілю повинен володіти філософією електронного суспільства і новою технологічною культурою. Тому названими вище спеціальностями і предметами не вичерпується проблема підготовки фахівця, що відповідає викликам епохи Інтернет-технологій і віртуалізації. З цією метою в ряді університетів поряд з курсом «Інформатика» читаються профільні дисципліни з інформаційних технологій

в галузі: на факультетах журналістики – «Пошукові системи Інтернету» та «Електронні ЗМІ», «Сучасні інформаційні технології в музеях». Цей перелік можна продовжити. На технічних факультетах розробляється відповідна тематика занять в рамках основних курсів, наприклад: «Інтернет-маркетинг», «Інтернет-аналітика», «Розробка Інтернет-проектів», «Електронний бізнес», «Інформаційний бізнес в Інтернеті», «Інтернет-технології в PR», «Інтернет-технології в бізнес-розвідці», «Інтернет-ресурси», «Реклама в Інтернеті», «Технології створення новинних сайтів», «Соціологія віртуального простору» і ін.

Зміна потреб ринку, поява нових професій, створення нових спеціальностей і освітніх програм у закладах вищої освіти сприяє формуванню і розвитку нових дослідницьких напрямків із створення і розробки масштабних проектів, серед яких важливе місце займає проект шостий рамкової програми Європейської комісії з культурної спадщини – європейська магістратура і докторантура в сфері електронної культури.

Мережа DEER Distributed European Electronic Resource – Розподілені європейські електронні ресурси – надасть доступ до повного спектру ресурсів і дозволить інтегрувати мобільні технології доступу до знання, що зберігаються в установах пам'яті, а також:

- розробити стандарти європейської програми з підготовки магістрів і докторантів;
- створити спеціалізовані програми безперервної освіти та професійного розвитку фахівців в галузі електронної культури з видачею сертифікатів, визнаних в межах конкретної країни і за кордоном;
- відкрити програми навчання за новими напрямками і створити навчальні курси «Мультимедіа в сфері культури», «Електронна культура» та ін.

2.2. Мультимедіа та культурологічна освіта

Істотні зміни в економіці, суспільному житті та культурі вимагають трансформації системи підготовки фахівців, вироблення і здійснення нового механізму входження в життя людини, що володіє необхідними соціальними і професійними якостями, які дає йому освіта. Сьогодні ми спостерігаємо зміну парадигми не тільки соціального життя, але і зміну парадигми освіти. Уже до початку XXI століття в повній мірі проявилася фундаментальна залежність нашої цивілізації від тих здібностей і якостей особистості, які закладаються, перш за все, в освіті.

Якою має бути система освіти XXI століття?

Найбільш значущими відмітними рисами вже формованої системи освіти називають:

- перехід від «навчання» до «освіти» і формування відкритої системи останньої;
- застосування нових і, перш за все, мультимедійних, інформаційних технологій в процесі відбору, накопичення, систематизації і передачі знань;
- формування нових спеціальностей і спеціалізацій у сфері мультимедіа, що відповідає потребам інформаційно-залежного суспільства і ринку праці в новому тисячолітті.

Освіта має стати таким соціальним інститутом, який був би здатний надавати людині різноманітні набори освітніх послуг, що дозволяють навчатися безперервно, забезпечувати широким масам людей можливість отримання післяуніверситетської та додаткової освіти. Для цього необхідно: диверсифікувати структуру освітніх програм, давши можливість кожному побудувати ту освітню траєкторію, яка найбільш повно відповідає його освітнім і професійним здібностям, таким чином створивши змістовну основу для переходу до принципу «Освіта для всіх».

Саме з новими інформаційними технологіями сьогодні пов'язують реальні можливості побудови відкритої освітньої системи, що дозволяє кожній людині вибрати свою власну траєкторію навчання. Технології

навчання безпосередньо зв'язуються з такими найважливішими дидактичними можливостями комп'ютера, як індивідуалізація навчального процесу при збереженні його цілісності за рахунок програмованості і динамічної адаптованості навчальних програм.

Мультимедіа в системі освіти – явище досить нове. Часто його розглядають в структурі медіаосвіти, однак ці два феномени при наявних загальних точках перетину цілком самостійні.

Медіаосвіта в документах ЮНЕСКО розуміється як «навчання теорії і практичного уміння оволодіння сучасними засобами масової комунікації, які розглядаються як частини специфічної області в педагогічній теорії і практиці». Медіаосвіта відрізняється від засобів масових комунікацій як допоміжних засобів у викладанні інших областей знання [37; 45].

Власне, поєднання «мультимедіа в освіті» стало активно використовуватися науковими колами в кінці 1990-х рр. У рамках міжнародних конференцій з'явилися секції з такою назвою.

З розвитком нових інформаційних технологій розширюється спектр інформаційних ресурсів послуг, створюються умови для формування єдиного глобального інформаційного і освітнього простору, а в зв'язку з цим стає іншою система освіти. На це націлені створювані класи відкритого доступу до Інтернету, медіатеки, що виступають не просто «вікнами», а й «відчиненими воротами» в світ різноманітних культур. Вони, з одного боку, забезпечують передачу накопиченого обсягу знань і переробку значного обсягу інформації; з іншого – вони являють собою середовище, максимально наближене для її використання в навчальних і – ширше – освітніх цілях. Що стосується медіатеки, то це нове явище, яке пропонує використання ресурсів новітніх технологій: Інтернету, самостійне інтерактивне навчання, читання новинок комп'ютерної літератури. Медіатека дозволяє також дивитися відеофільми, слухати музику, отримувати вичерпну консультацію щодо користування електронним каталогом бібліотеки. Крім того, сюди включені матеріали у

вигляді баз даних і енциклопедій на відеодисках і інші навчальні матеріали, необхідні для навчального процесу. Основні послуги – надання приміщень та ресурсів медіатеки для проведення уроків, телеконференцій, дослідницьких робіт.

Важливою умовою реалізації та втілення мультимедіа в освітньому просторі є наявність відповідного обладнання та структурних підрозділів, наприклад, кафедри і мультимедійних лабораторій, які об'єднують всі засоби навчання і забезпечують в цілому високий рівень підготовки в області мультимедіа, необхідних для вивчення і створення тематичних відео- та аудіо-проектів; перекладу аудіо- та відеоінформації в ЕОМ, використання відео- та аудіо-матеріалів у навчальній роботі. Необхідно також мати медіатеку, тобто спеціальний підрозділ бібліотеки для накопичення, зберігання, систематизації різних видів освітніх ресурсів і забезпечення доступу до них.

Сьогодні ряд структур займається також і розробкою власних освітніх програм і авторських середовищ, що дозволяють педагогу і студенту самому створювати проекти на основі мультимедійної технології.

Сучасний рівень розвитку інформаційних і комунікаційних технологій дає підставу говорити про реальну можливість створення глобальної системи дистанційного навчання, що дозволяє на основі нових інформаційних технологій забезпечувати ефект безпосереднього спілкування між викладачем і студентом, незалежно від того, на якій фізичній відстані вони знаходяться один від одного. Це завжди було перевагою і відмінною рисою очного навчання.

Становлення і подальший розвиток системи дистанційної освіти в майбутньому має привести до створення електронних бібліотек та університетів розподіленого типу, які стануть реальною основою формування єдиного освітнього простору для всієї світової спільноти, в тому числі для тих його членів, хто з тих чи інших причин позбавлений вільного доступу до утворення.

За статистикою кількість електронних записів бібліотек зросло вдвічі. Однак зберігається проблема розрізненості електронних ресурсів і неможливості здійснення вільного доступу до них з боку всіх бібліотек. Саме тому в рамках програми з розвитку єдиного освітнього та інформаційного середовища вирішуються питання створення системи електронних бібліотечних ресурсів і державного депозитарію електронних засобів навчального призначення.

Пошук нових, вдосконалених, більш рентабельних засобів надання освіти і навчання зростає в усьому світі. Чи є навчання в режимі онлайн вирішенням питання?

Згідно з опитуванням SBC Internet Services, в якому брали участь дорослі американці, які використовують Інтернет принаймні раз в тиждень, більше половини оцінюють Мережу як кращий навчальний та інформаційний ресурс. Тільки 19% респондентів спочатку звертаються в традиційні бібліотеки.

Половина респондентів у віці від 25 до 44 років і 41% у віці від 18 до 24 років назвали Інтернет своєю бібліотекою (21% тінейджерів заявили, що Інтернет – незамінний ресурс). Майже всі опитані американці вважають, що через десять років Інтернет буде найважливішим інструментом освіти. На їхню думку, Інтернет – одна з ключових точок освіти, це нова, дешева система комунікацій, що створює нове середовище спілкування. Ці дані підтверджують дослідження вчених з Гарвардського університету: 5% опитаних людей не можуть жити без Інтернету, 20% вважають, що Інтернет – це добре, 15% підтримують ідею Інтернету, 55% чекають, що вийде і 5% свідомо впевнені, що Інтернет – це погано.

Поширення широкосмугового доступу в Інтернет у школі дає надію на природне входження майбутніх студентів у загальноуніверситетський процес віртуалізації освіти. Кількість коледжів, які мають ліцензії на 100-відсоткове онлайн-навчання, зросло з 12% до 32%, – стверджує Роберт Такер, президент компанії InterEd, яка відстежує онлайн-програми освіти. Проте

далеко не всі роботодавці довіряють онлайновій системі освіти. Американська асоціація адвокатів, наприклад, відмовляється визнати перший юридичний факультет в Інтернеті, навчання на якому протягом чотирьох років коштує \$ 28 000. Лекції виставляються в RealAudio, питання обговорюються в спеціальних чатах з професорами. Але це не змінює ставлення до освіти через Інтернет Асоціації, яка вважає його фікцією.

Таким чином, поява віртуальних університетів, шкіл без стін викликало безліч запитань.

Дослідник з питань менеджменту Пітер Друкер висловив припущення, що університетські містечка (кампуси) з постійним проживанням у них студентів під час навчання зникнуть протягом 30 років. Більш ймовірно, що наступні 30 років будуть витрачені на дебати й експерименти з використанням різних «гібридів» навчання: традиційного «обличчям до обличчя» і з використанням нових технологій. Процес проб і помилок вже йде в університетах у всьому світі, і він буде відбуватися більш інтенсивно.

З розвитком можливостей Інтернет-навчання виникла спокуса отримання надприбутку з освіти. Венчурний капітал (тобто такий, що займається розробкою і впровадженням нововведень) відкрив дистанційне навчання. Зараз це великий бізнес. Уолл-стріт ставить величезні суми на організацію злиття освіти і Інтернету. В рамках цієї логіки університет приречений стати місцем для «продажу» свого освітнього «продукту» як бюрократична освітня корпорація. Невипадкові побоювання багатьох фахівців і протести проти «магдональдизації» університетів.

У цьому сенсі заслуговує на увагу ініціатива Массачусетського технологічного інституту (МТІ) під назвою OpenCourseWare (OCW), яка націлена на те, щоб зупинити комерціалізацію онлайнової освіти через Інтернет. У МТІ мають намір опублікувати за допомогою OCW всі наявні навчальні курси не тільки в текстовому форматі, а й у форматі потокового відео – лекції, семінари, експерименти.

Проект зародився в той час, коли набирали силу два споріднених Інтернет-рухи – дистанційне навчання і програмне забезпечення з відкритим вихідним кодом. МТІ проводить паралель з моделлю open-source, при якій вихідний код ПО – як створеного ентузіастами, так і корпоративного публікується, розробляється і ліцензується безкоштовно.

МТІ відмовився від видачі своїх дипломів за аналогічною безкоштовною схемою. Університет наполягає на тому, що матеріали його онлайн-курсів – навіть коли будуть опубліковані всі 2000 курсів – не здатні замінити очного навчання в університеті. Ніяких онлайн-навчальних груп теж не буде. Навчання у закладі вищої освіти – це заняття в аудиторіях і спілкування студентів з викладачами, і його не можна порівнювати з простим читанням веб-сторінок або завантажених матеріалів, і навіть з переглядом відеозаписів лекцій.

Такий підхід не заважає студентам отримувати все більшу частину своєї освіти, залишаючись в своїй кімнаті, замість того щоб відвідувати лекції. Публікація курсів в онлайні сприяє вивченню технології. Якщо перші матеріали публікувалися «грубим ручним» методом, то тепер навчальний заклад оцінює ряд систем управління контентом, які, як він сподівається, полегшать процес публікації інших курсів.

МТІ накладає деякі обмеження на спосіб використання своїх матеріалів. Наприклад, інформацію можна змінювати і продавати. Однак університет не заперечує проти використання його матеріалів іншими навчальними закладами та викладачами. Хоча курси планується публікувати тільки англійською мовою, МТІ заохочує їх переклад на інші мови. Президент МТІ Чарльз Вест називає «системи відкритих знань» віянням, майбутнім академічної науки.

У ситуації глобалізації ринку, глобалізації економіки і відсторонення держави від безпосереднього керівництва новими відносинами між державою та університетом необхідно постійне осмислення процесів, пов'язаних з глобалізацією суспільства в цілому, і прийняття адекватних рішень.

Нові інформаційно-комунікаційні технології відкривають двоякі можливості їх використання в системі вищої освіти.

З одного боку, вони дозволяють закладам вищої освіти охопити нові категорії студентів, подолавши існуючі часові та просторові обмеження, з іншого боку, надають нові засоби навчання, відкривають нові горизонти викладання, навчання та оцінювання знань, підсилюють дослідні можливості, дозволяють впровадити нові, більш ефективні моделі адміністрування й управління.

Технологія є постійно діючим чинником змін у всіх сферах суспільного розвитку, в тому числі і у вищій освіті. Вважається, що ІКТ надають принципово нові можливості, тобто ведуть до радикальної трансформації системи вищої освіти. Однак в різних сферах останньої потрібна різна глибина перетворень, що залежить, в тому числі, від культурних, економічних і політичних умов.

Одним з важливих чинників є мова, на якій ведеться викладання. Для сучасних університетів мова – це і символ, і засіб зміцнення духу нації.

Можлива точка зору на «віртуальні університети» як на нові глобальні установи вищої освіти, які поступово витіснять більш традиційні місцеві вузи. Інша можливість – взаємне доповнення двох форм, при цьому традиційні університети повинні стати основними користувачами ІКТ. На даному етапі важко передбачити результат нинішньої ситуації, яку можна розцінити або як поштовх до значного підвищення якості освіти, або як потенційний конфлікт. Хід розвитку в значній мірі залежить від того, як будуть відбуватися процеси глобалізації та регіоналізації, і як будуть реагувати на них уряди і міжнародні організації. Заклади вищої освіти, поставлені в нові умови перебігом світових науково-технічних процесів, повинні змінити свої традиційні погляди на викладання, навчання, постановку наукових досліджень з можливостями, запропонованими новими технологіями.

Багатьом навчання через Інтернет бачиться вельми перспективним тим, що воно дозволяє охопити найширші маси студентів. Однак, на жаль, досі не існує коректної методики порівняння ефективності онлайн-навчання з іншими формами освіти, а проведені в цій галузі дослідження вельми нечисленні. Потрібно ретельно перевірити придатність електронних курсів для всіх студентів і всіх дисциплін. Можливо, є теми або предмети, що особливо ефективно засвоюються саме через Інтернет, або навпаки. Ймовірно, деякі люди успішніше навчаються саме в онлайн-режимі. Як вимірювати ефективність навчання? Ці та інші проблеми ще чекають детального розгляду [8].

«Ринок навчання» – це словосполучення не дуже добре звучить, але насправді воно включає в себе школи, отримання нових професійних знань, професійне зростання в World Education Market, який присвятив багато зусиль і часу Інтернет-навчанню.

У навчанні через Інтернет процвітають такі країни, як Канада і Ісландія, тому що вони хочуть бути підготовленими, незважаючи на такі фізичні перешкоди в комунікації, як великі відстані і суворий клімат. Навчальні системи цих країн входять в University of the Arctic – мережу з 31 університету, що належать найхолоднішим країнам в світі, розташованим навколо Північного полюса, які і дали життя інноваційному проекту – моделі навчання на відстані.

В Азійсько-Тихоокеанському регіоні (виключаючи Японію) e-learning знаходиться на початковому етапі. Тільки 1% світового доходу від e-learning припадає на цей регіон. Зараз тут лідирує Австралія, але через три-чотири роки лідирувати в цій галузі будуть Китай і Корея. Вони мають найвищий річний темп зростання у використанні електронного навчання і 10% всіх китайських і корейських фірм використовуватимуть e-learning.

У регіоні більше тяжіють до електронного навчання фінансові компанії. Майже 40% всіх фінансових установ Азії вже використовують e-learning. Дистриб'ютори та виробники менш схильні до e-learning.

Навчальні системи e-learning доступні в будь-який час і з будь-якого місця, методи навчання постійно оновлюються завдяки новим технологіям, інтерактивність стає основним методом навчання, що враховує, в першу чергу, інтереси того, хто навчається. Освіту можна пристосувати до свого графіку і індивідуальних вимог. Тобто воно ідеально підходить для дорослих, повідомляє Lastampa.

Але є дані, які наводить Forrester Research: поки що 70% тих, хто починає курс, не закінчують його. Чому? Можливо, ті, хто кинув курс, вже вивчили те, що хотіли, і застосовують отримані знання в роботі? Однак експерт з Qed Consulting вважає, що навчальна програма мало пристосована, її треба «перебудувати» для потреб XXI століття.

Технології електронного навчання готові використовувати і великі компанії. Дослідження Online Learning Magazine продемонструвало, що кількість організацій, що використовують технології електронного навчання для роботи з персоналом, зросла з 16% до 24%.

Журнал «Online Learning» провів опитування серед своїх читачів, які зацікавлені в електронному навчанні на підприємстві. Згідно з результатами опитування, 44% організацій вважають, що головною перешкодою в розвитку електронного навчання є його висока вартість. Ще 43% заявляють, що прийняття нової методики навчання перешкоджає керівництво. З огляду на боязнь авіапелерьотів, яка виникла у людей після терористичних актів в США, концепція електронного навчання могла б знайти найширше використання. Не випадково останнім часом з'являлося безліч інформаційних матеріалів, які пророкують підвищення популярності відеоконференцій в найближчому майбутньому.

Мультимедіа в навчанні сприяє появі не тільки нового насиченого поля спілкування, передачі інформації, але і поля породження нових смислів, нових точок перетину та нових проблем і рішень, які отримали інше місце в сучасній культурі порівняно з традиційними і відомими засобами передачі інформації та засобами навчання.

Безперечні переваги мультимедійних технологій як засобів навчання:

1) можливість поєднання логічного та образного способів засвоєння інформації;

2) активізація освітнього процесу за рахунок посилення наочності. Загальновідомо, що пропускна здатність зорового аналізатора перевищує здатності слухового аналізатора, що дозволяє зоровій системі доставляти людині до 90% всієї спожитої ним інформації [10, с. 5];

3) інтерактивна взаємодія, спілкування в інформаційно-освітньому просторі, який дозволяє студенту пізнавати нове і, разом з тим, реалізовувати свої потенційні можливості.

Включаючись у навчальний процес, де використовуються мультимедійні технології (мережеві ініціативи, електронні посібники та ін.), студент стає не об'єктом, а суб'єктом комунікативного спілкування з викладачем. Це принципово важливий момент в педагогіці співробітництва.

Але не можна не відзначити ряд негативних моментів, що з'являються в результаті тріумфального входження мультимедіа в реальну практику освіти. Це – мозаїчна культура замість справжнього духу просвітництва, еkleктичний набір знань замість системного світогляду, заснованого на єдиному підході, парадигмі; орієнтація на репродукування замість творчості.

Тому необхідно вчасно усвідомити можливі ризики нових технологій для того, щоб протистояти їм (або хоча б обмежити їх вплив) і в повній мірі використовувати переваги мультимедіа в освіті.

Одними з головних проблем освіти, які ставлять мультимедійні технології у вищому навчальному закладі культури, виступають пріоритети і співвідношення між власне культурологічною та комп'ютерною підготовкою. На етапі становлення мультимедійної індустрії доводиться стикатися з «різними культурами» створення мультимедійних продуктів. У ряді випадків очевидне вдале поєднання форми і змісту.

Таким чином, мультимедіа – це складне технологічне засіб навчання, недостатньо досліджене в літературі з точки зору культурології, педагогіки,

психології, екології, інформології та інших наук тв вимагає врахування всього комплексу дидактичних, психофізіологічних, власне технічних і інших компонентів системи освіти.

Висновки до розділу 2.

Мультимедіа в Інтернет стає масштабним соціокультурним феноменом, стимулюючим не тільки власний розвиток, але й істотно впливаючи на всі сфери суспільного життя. Користувачі Мережі стають володарями принципово нових комунікаційних можливостей, для багатьох з них Інтернет виступає інструментом професійної самореалізації.

Суб'єкти мультимедіа починають диференціюватися в залежності від статусу і ролей в Мережі: це засновники Інтернету, модератори і власне користувачі, – кожна з яких має свою портретну характеристику, мотивацію та інші відмітні ознаки.

Статусний портрет користувачів мультимедіа (переважно молодь у віці від 18 до 27 років) дозволяє уточнити характер потреб і інтересів, динаміку популярності ресурсів і послуг, а також розглянути Інтернет як особливий каталізатор глобальних змін і зрушень в соціумі, в соціально-психологічній сфері, в соціально-економічній та культурній атмосфері суспільства. Молодіжна субкультура є новим соціокультурним явищем, пріоритетними рисами якого виступають комунікація, форма самореалізації і креативні потреби.

Критична маса культурної спадщини, оцифрованої і представленої в Мережі, дозволяє говорити про становлення такого виду культури, як електронна. Серйозним недоліком збереження культурної спадщини в електронному вигляді є методологічна нерозробленість процесів його дигіталізації, нерівномірність і фрагментарність представленості різних сфер культури (деякі теми розвинені дуже повно, інші – недостатньо), відсутність репрезентативного і узагальнюючого ресурсу, що представляє кращі досягнення української культури.

Мультимедіа стає важливим інструментом у професійній діяльності фахівців різного профілю. Актуальним є уточнення місця мультимедіа як предмета і засобу викладання в системі культурологічної освіти, а також розширення спектру навчальних і наукових спеціальностей в галузі прикладної культурології.

РОЗДІЛ 3.

МУЛЬТИМЕДІА В СУЧАСНОМУ СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ

3.1. Культура як об'єкт мультимедіа

Мультимедіа і бізнес. Системи мультимедіа стають все більш загальноприйнятими у сфері бізнесу. Останній стає все більш глобальним і міжнародним, фактично, завдяки сучасним засобам комунікації, зникає значення офісу, тому що співробітники можуть працювати у себе вдома, в машині – де завгодно. Уже з'являються на ринку пристрої, що забезпечують дистанційний онлайнвий контроль за своїм робочим місцем, квартирою і т.д. Формується нова професійна сфера – електронний бізнес.

Роль мультимедіа в установах і офісах помітно збільшується. Власники магазинів, кіосків, торговельних фірм можуть демонструвати свої товари за допомогою мультимедіа. Область вітринної реклами є класичним прикладом застосування мультимедіа. За допомогою таких вітрин клієнти мають можливість самостійно отримувати необхідну інформацію (запросити необхідну інформацію і отримати її на екрані). Наприклад, це можуть бути операційні зали банків, де може повідомлятися інформація про кредити, про різні банківські операції (більше половини опитаних банків, які хочуть використовувати вітринні термінали P08 / P01, розраховують при цьому на збільшення обороту), зали на виставках і ярмарках, зали автосалонів, бюро подорожей, аеропорти, залізничні вокзали і т. ін.

Такою довідковою системою можна користуватися і в неробочі години, якщо екран знаходиться за скляною вітриною з клавіатурою у спеціальному вітринному виконанні, що дозволяє втручатися (запитувати потрібну інформацію) в роботу інформаційної системи. Можна, наприклад, погортати каталог, а також поглянути на зображення бажаного виробу і, зрозуміло, можна замовити товари за їх товарною специфікацією чи номером.

Різноманітними є бази даних, що надають інформацію про виробників тієї чи іншої продукції, юридичні бази даних, які все частіше останнім часом готуються з використанням мультимедіа-технології, даючи не просто текстову інформацію, але і супроводжуючи її звуковими, образотворчими ефектами.

Мультимедіа та туризм. Широкого поширення мультимедіа набуває в сфері туризму. При цьому популярністю користуються віртуальні тури.

Відвідувачі, наприклад, мультимедійного сайту американського Білого дому зможуть потрапити на віртуальну екскурсію, яку проводять особисто американський президент, його дружина, віце-президент та інші співробітники президентської адміністрації. Сьогодні відвідати Білий дім з екскурсією можуть лише групи школярів, ветеранів та гості співробітників адміністрації президента і Конгресу США. Для того, щоб відвідати Білий дім віртуально, необхідний комп'ютер з досить швидким підключенням до Інтернету і програма Real Player. У майбутньому повинна з'явитися нова версія сайту, представлена в форматі Windows Media. Віртуальна екскурсія складається з відвідин численних приміщень Білого дому. Шістнадцять з них можна оглянути в режимі панорамного огляду, а про найбільш цікаві місця розповідається докладніше.

Мультимедіа в навчанні. Ще одна з можливостей мультимедіа – навчання. Ті, що навчаються, чують і бачать матеріал лекції та одночасно беруть активну участь в управлінні його подачею. Наприклад, повертаються до незрозумілих або особливо цікавих розділів.

Мультимедійні програми навчання, наприклад, мови, роблять цей процес набагато приємнішим, ніж традиційний шлях заучування напам'ять іноземних слів, реалізуючи методику навчання з захопленням, «без сліз». Замість того, щоб повторювати одну і ту ж фразу, намагаючись її запам'ятати, досить включити комп'ютер з мультимедійним обладнанням, дивитися і слухати, як вимовляє це носій самої мови. При цьому можна насолоджуватися не тільки звуком і зображенням, а й терпінням вчителя-

комп'ютера, здатного відтворювати текст стільки разів, скільки це необхідно для запам'ятовування.

За даними опитування, проведеного Масачусетським науково-дослідним центром, 45% великих компаній з 1000 обстежених центром використовують мультимедійну технологію для своїх програм навчання [59].

Роботи українських вчених, різні експерименти з використання мультимедіа підтверджують цю думку. Відомо, що в процесі навчання студентами освоюється не більше ніж чверть пропонованого матеріалу. Мультимедійна ж технологія дозволяє в 2–3 рази збільшити цей показник, оскільки надає можливість синкретичного навчання, тобто можливість одночасно зорового і слухового сприйняття матеріалу, активної участі в управлінні його подачею; повернення до тих розділів, які вимагають повторного аналізу і т.ін.

Застосування мультимедіа в освіті та навчанні перспективно як для загальної освіти та самоосвіти, так і для бізнесу та професійного розвитку фахівця. У майбутньому роль мультимедіа в галузі освіти буде зростати, оскільки знання, що забезпечують високий рівень професійної кваліфікації, завжди схильні до швидких змін. Сьогоднішній рівень розвитку, особливо в технічних областях, вимагає постійного оновлення, і підприємства, основою існування яких є конкуренція, повинні в своїй діяльності бути досить гнучкими. Це в рівній мірі стосується як рядових співробітників, так і керівників.

Системи для навчання з використанням комп'ютерів вже супроводжують той чи інший продукт, але, зрозуміло, систему такого типу слід замовляти у фірм, що спеціалізуються на цьому. До теперішнього часу навчання з використанням комп'ютерів застосовувалося переважно в сфері виробництва – для навчання персоналу і підвищення кваліфікації. У фірмі Opel підтримується новий спосіб колективного навчання співробітників, які повинні, використовуючи зображення та анімацію, підготувати програму своєї майбутньої виробничої діяльності. Фірма IBM також застосовує

навчання з використанням комп'ютерів для демонстрації роботи локальних мереж. Фірма Bayer вже багато років успішно застосовує системи СВТ для навчання співробітників внутрішніх і зовнішніх служб [19]. Список фірм, які запровадили цей спосіб набуття знань, насправді значно довший.

Численні дослідження підтверджують успіх системи навчання з використанням комп'ютерів. Дуже важко зробити об'єктивне порівняння зі старими традиційними методами навчання, проте можна сказати, що увага під час роботи з навчальною інтерактивною програмою на базі мультимедіа, як правило, подвоюється, тому звільняється додатковий час. Економія часу, необхідного для вивчення конкретного матеріалу, в середньому становить 30%, а набуті знання зберігаються в пам'яті значно довше.

Мультимедіа в лінгвістиці. Вирішені завдання мовного введення в комп'ютер команд і інформації. Багато типів сучасних аудіоадаптерів вже пропонуються з програмами для розпізнавання мови, правда, на рівні окремих слів або фраз. Це особливо ефективно використовується в програмах навчання іноземної мови, перекладу з однієї мови на іншу і відтворення перекладних текстів вголос. З'явилися плати і навіть програми (Text-To-Speech), здатні прочитати приємним голосом введений текст.

Мультимедіа та інформаційне забезпечення різних сфер діяльності. Наявність електронних енциклопедій, довідників, словників, які несуть величезний обсяг інформації, дозволяє отримати в користування цілі «бібліотеки», потужні персональні бази даних в будь-яких сферах життя і діяльності. Мультимедіа дає можливість продемонструвати відеокліпи із зображенням популярних композиторів, документальні записи, показати, наприклад, в енциклопедії про тваринний світ тисячі птахів з кадрами їх польотів і звучанням пташиних голосів.

Сучасні інформаційні технології дозволили не тільки приступити до широкомасштабного переведення накопиченої людством інформації в електронну форму, а й до створення великої кількості нових інформаційних ресурсів одразу в електронному вигляді. Ця форма подання інформації, крім

значного прискорення комунікативних процесів, дозволяє на якісно новому рівні організувати процеси виробництва, зберігання і поширення інформації. Забезпечення віддаленого доступу до електронних ресурсів стало однією з першочергових задач інформаційного обслуговування всіх областей діяльності і, в першу чергу, науки, техніки, освіти і культури.

У зв'язку з цим істотно змінюється роль і функції такого соціального інституту, як бібліотека – основного сховища і розповсюджувача інформації. Сьогодні ефективно інформаційно-бібліотечне обслуговування досягається шляхом створення електронних бібліотек (digital libraries) – систем, що реалізують уніфікований підхід до виробництва, зберігання і організації різноманітної інформації з метою пошуку, аналізу та доступу до неї з використанням глобальних ком'ютерних мереж.

Мультимедіа та технології програмування. Мультимедіа – це нова технологія створення програмних продуктів, що рятує користувача-непрофесіонала від необхідності складного програмування програмних об'єктів (звуки, ефекти динамічної графіки, діалогові меню і т.ін.). Це реалізовано в спеціальних мультимедійних оболонках.

Мультимедійна технологія служить перспективним і надійним засобом, що дозволяє творцю навчального тексту (рекламного ролика і т.д.) надати масиви інформації в більшому обсязі, ніж це може очікувати користувач; наочно в інтегрованому вигляді включати не тільки текст, графіки, схеми, а й звук, анімацію, відео та т.ін.; відбирати види інформації в тій послідовності, яка відповідає логіці пізнання і темпам сприйняття конкретним користувачем.

Мультимедіа та індустрія розваг. Засоби мультимедіа перетворюють комп'ютер в центр побутової, розважальної, інформаційної, звукової і відеоапаратури.

На звичайному персональному комп'ютері за допомогою мультимедійних засобів можна записувати і відтворювати звуки свого голосу і музики, дивитися відео зі звуковим супроводом і навечно закарбувати

історію своєї родини в пам'яті комп'ютера, отримати можливість для програвання сотень і тисяч звукових файлів з прекрасно виконаними і по-різному аранжованими музичними творами. Можна спробувати себе в ролі виконавця музики на десятках і сотнях інструментів і навіть в ролі композитора, що виконує повноцінну оркестровку своїх творів. Скориставшись системою Karaoke, можна заспівати пісню разом з відомим виконавцем.

При наявності спеціальних плат оцифровки і виведення фото- і відеозображень можна створити комп'ютерний архів висококласних кольорових комп'ютерних слайдів і відеофільмів при використанні кольорових відеокамер, а також документальних і художніх відеофільмів, отриманих по каналах телебачення або за допомогою відеомагнітофона.

Для дітей і дорослих представляють інтерес гри з елементами мультимедіа. Як правило, вони мають прекрасний стереофонічний звуковий супровід, «розмовляють» з користувачем. У них використовуються музичні твори в поєднанні з барвистим, в тому числі і тривимірним динамічним багатобарвним відеорядом, що створює ілюзію реальності подій, що відбуваються на екрані комп'ютера. Особливе значення мають ігри, розраховані на розвиток мислення, і т.ін.

Особливу область застосування мультимедіа представляють системи мережових відеоконференцій.

Технології відеоконференц-зв'язку лежать в основі систем телемедицини, дистанційного навчання і комп'ютерного забезпечення роботи розпорошених колективів. У розвинених країнах зазначені технології широко використовуються також в комерційній діяльності і при управлінні виробництвом.

Технології відеоконференцій значимі для таких форумів, як семінари, конференції, конгреси і т.ін., які є важливою формою обміну професійною інформацією. Актуальність розвитку систем відеоконференцій сьогодні обумовлена низкою чинників: наявністю значної кількості територіально

віддалених один від одного наукових і освітніх центрів, браком коштів для забезпечення адекватного рівня традиційних форм наукового співробітництва, таких як національні та міжнародні конференції, наукові відрядження тощо.

У наш час одними з найбільш гострих проблем глобального характеру є проблеми антропогенної зміни клімату і забруднення навколишнього середовища. Тому *моніторинг навколишнього середовища*, розвиток космічного екологічного моніторингу є актуальними науковими і практичними завданнями, реалізація яких передбачає широке використання телекомунікаційної інфраструктури, а також гіпертекстових і інтерактивних інформаційних технологій. Актуальною є також проблема інтегрування національних інформаційних ресурсів з навколишнього середовища, створення регіональних баз даних та розширення електронних колекцій за результатами космічного екологічного моніторингу. Не менш актуальними є дослідження в галузі біоінформатики, біоінженерії.

Мультимедіа застосовується в картографії, в управлінні транспортом на магістралях, навчанні правилам водіння автомобіля, при тренуванні льотчиків і космонавтів.

Перспективи мультимедіа різноманітні, сфера мультимедіа буде розширюватися, вдосконалюючи наш світ і відкриваючи цілі нові світи, надаючи інформацію глобального масштабу, змінюючи не тільки техніку, але і, перш за все, саму людину, її світосприйняття.

3.2. Методологічні аспекти збереження культурної спадщини в електронному вигляді

Вплив інформаційної теорії Клода Шеннона – батька сучасної теорії інформації і зв'язку – зумовив «кількісний» характер методів збереження культурної спадщини, їх дигіталізацію (від англ. digital – оцифрування). Повідомлення несе в собі деяку кількість інформації, яку можна виміряти і, відповідно, передати через канали зв'язку. Медіа, медійна техніка стають

центром нового суспільства. Вони перестають бути жорстко розділеними і до деякої міри зливаються. У зв'язку з цим постає проблема передачі культурної спадщини в оцифрованому вигляді таким чином, щоб зберегти її сутнісну природу, не спотворивши оригіналу, її своєрідність, самобутність, і разом з тим, надати можливість користувачам бачити її в культурно-історичному вимірі і зміні, в контексті технологічних удосконалень і змін, які зазнавало суспільство на вертикальному і горизонтальному зрізах розвитку цивілізації.

Зрозуміло, глобалізація веде до природного, в якійсь мірі універсального, культурного обміну. Очевидно, що культурне схрещування розвивається швидше, ніж будь-коли, часто воно створює нову різноманітність, але не завжди, і не завжди зберігає минуле. Хвилі глобалізації переповнюють різні культури, знищуючи назавжди деякі мови, а з ними – їх носіїв. Разом з тим їх виживання життєво важливе і значиме для самого виживання людства.

Зрозуміло, що цивілізація неминуче супроводжується оновленням цінностей, але цей прорив не повинен призводити до зникнення тих культур, які до теперішнього часу зберігалися в своїх «географічних заповідниках», а тепер виявилися залучені в загальну комунікацію.

Нові технології, що дозволяють десятикратно збільшувати людські можливості впливу на природу і саме людство, породжують складності, такі як:

- збереження самобутності при глобальній універсалізації націй і культур;
- поява нових економічних бар'єрів, що перешкоджають доступу до інформації, у результаті чого з'являються країни, які володіють інформацією, і країни, що її не мають;
- зміна «статусу» таких явищ, як інформація і комунікація, які стають головними компонентами культурного впливу й економічної потужності.

Однак глобалізація не випадкова подія, вона – результат глибоких змін у світогляді, у діловій сфері, умовах життя і відносинах між народами. Жан Воже переконливо показує цю тенденцію в своїх роботах [58].

Не можна не враховувати, що скасування бар'єрів часу і відстаней, які перешкоджають руху товарів, послуг, грошей, робочих місць та інформації (включаючи інформацію, яка формує ідеї та підтримує культуру), веде до особистісних криз. Люди втрачають своє коріння і встановлюють нові взаємини, які відрізняються від тих, що існували раніше.

Один з найбільш чутливих чинників самотності – рідна мова. Лінгвістичні конфлікти посилюють хвилі націоналізму і розпалюють сепаратизм. Серед політологів побутує думка, що саме мовні конфлікти приведуть в майбутньому до головних політичних проблем, що закінчуються вибухами і війнами.

Цифрова революція, зачіпаючи всі аспекти нашого життя, неминуче стикається з необхідністю перегляду старих концепцій збереження культурної спадщини. Дуже переконливо показав у своїх роботах К. Вельтман, що одні й ті ж культурні об'єкти в Мережі можна розглядати в «окулярах» англійця, німця, африканця, що дасть можливість побачити і надати користувачеві спектр варіантів і можливостей в пізнанні та освоєнні культури [52]. У цьому, мабуть, полягає принцип демократизму і свободи в сфері збереження культурних відмінностей на противагу наступальному прагненню до згладжування всіх лінгвістичних відмінностей і культурних традицій. Єдиний спосіб зберегти специфіку різних культур полягає в тому, щоб дозволити реальний багатомовний зв'язок та забезпечити взаємодію і гармонійне поєднання багатьох презентацій культурної спадщини людства. Серйозною проблемою глобальних змін є той факт, що культури стикаються з потенційною втратою цілого ряду елементів культури. Крихкість цивілізації особливо відчутна в наш час. Зараз вже відомо, що в Міжнародному торговому центрі згинуло близько 3000 чоловік. Але були й інші непоправні втрати: на 105-му поверсі одного з будинків-близнюків в кабінетах

брокерської фірми Cantor Fitzgerald знаходилося не менше 300 скульптур Родена. У залах і коридорах хмарочосів були виставлені воістину безцінні дерев'яні барельєфи, живописні та графічні роботи, гобелени, що входять в світову скарбницю образотворчого мистецтва. Знищені також твори сучасного мистецтва Нью-Йорка, які зберігалися в студії програми Всесвітнього перегляду культурної ради Манхеттена, і в інших сусідніх будинках. Страхова вартість знищених у ВТЦ робіт склала близько \$ 100 млн. Тоді це були найбільші страхові позови з приводу втрати творів мистецтва [39].

Культурна спадщина збирається століттями, а сучасна культура базується на її основі. Між минулим і майбутнім існує нерозривний зв'язок, який не повинен порушуватися.

Дигіталізація культурної спадщини – один із способів передачі її від одного покоління до іншого. Електронний літопис, як і літопис традиційний, дозволяє запам'ятовувати культурні цінності, транслювати їх в просторі і в часі.

Збереження електронної культури, оцифрування записів, документів, установ пам'яті і їх історико-культурних ресурсів – проблема складна і актуальна. Не випадково в США прийнята державна програма збереження цифрових сховищ – National Digital Information Infrastructure and Preservation Program, NDIIPP.

Наприклад, Google проіндексував три мільярди постійно оновлюваних веб-сторінок. Середній час відновлення однієї сторінки становить два місяці, а, наприклад, половина всіх сторінок, створених в Мережі в 1998 р, безслідно зникли в 1999 р. Людство зіштовхнулося з небезпекою втратити значну частину сучасної історії.

У розробці плану нової мережі, яка об'єднає американські бібліотеки і архіви, братимуть участь університети, компанії, державні та некомерційні організації і, зокрема, Інтернет-архів, що діє з 1996 р.

У всьому світі фонди великих бібліотек, музеїв і галерей стають доступними в онлайн-режимі. Для вирішення проблем мережевої взаємодії різних ресурсів розробляються технологічні стандарти, проте проблеми взаємодії додатків, інструментів, інтерфейсів залишаються невирішеними.

Культурна спадщина буде служити тестовою платформою для повномасштабної розробки ідеї Електронного довідкового відділу, яка допоможе трансформувати методи пошуку, структуризації, використання і представлення знання.

1) Інтерактивність – це певна ступінь участі глядача-користувача, спроможного на мінімальну модифікацію творів. Сучасний користувач не просто читає електронний текст або слухає музику, дивиться відеофільм, він включений в режим сприйняття і від нього очікується дія, постійне прийняття технічних рішень.

2) Дематеріалізація. «Естетика мутуючої форми» (термін Пітера Луненфельда) пропагує: більше немає об'єктів, більше немає удаваного і реального, більше немає естетики зовнішнього, поверхні, матеріалу. На зміну традиційним носіям приходить цифрова основа.

Цифрові медіа виробляють тотальне членування змісту інформації до чисел. Всі вимірювання, які повинні відображати реальний простір, визначені і вимірні. Медіаелементи представлені, записані, зберігаються, відтворюються і передаються як дискретні елементи, які конституюють об'єкт, але при цьому не втрачають своєї окремої ідентичності. Словом, всі об'єкти – це математичні формули. І, щонайменше, частина операцій по роботі з ними – створення, оперування, доступ – може проводитися без участі людини (наприклад, автоматичне коректування образу в деяких програмах з обробки зображення).

3) Таким чином, віртуальний світ характеризується варіативністю і автоматизмом: на основі однієї і тієї ж бази даних може бути створено кілька проектів, і проекти ці можуть «працювати» автоматично. «Нова

комунікаційна система радикально трансформує простір і час – основні виміри людського життя. Місця розташування звільняються від своїх культурних, історичних, географічних значень. Час теж стирається в новій комунікаційній системі, де минуле, сьогодення і майбутнє можуть програмуватися для взаємодії один з одним в одному і тому ж повідомленні. Простір і час виявляються матеріальними основами нової культури, яка виходить за межі певного досвіду і включає в себе різноманітність історично переданих у спадок систем репрезентації. Навіть міста виникають як «процеси» в «потоківому просторі» навколо мережевих вузлів зв'язку, об'єднуючи людей не стільки загальними типами виробничої діяльності, скільки супутниковими засобами комунікаційної техніки» [17].

Однак всі ці міркування не підходять до сектору культури. Остання відрізняється від науки за трьома фундаментальними показниками.

По-перше, об'єкти / продукти культури мають місцеві, регіональні, національні варіанти. Для них необхідні бази даних, що визначають інформацію на глобальному, міжнародному, національному, регіональному і місцевому рівнях. З огляду на дедалі зростаючу тенденцію об'єднання в Мережі, необхідно створювати якомога більше зв'язків між цими рівнями.

По-друге, сектор культури має історичний вимір, який є ключовим. У науці мають значення закони / правила, які застосовуються в даний час. Звичайно, є історики науки, які нагадують нам, що історія предмета корисна для розуміння того, як ми опинилися там, де зараз знаходимося. У культурі, мистецтві та гуманітарних науках ситуація принципово інша. Історичні коментарі великих авторів, таких, як Гомер і Шекспір, або великих художників, таких, як Леонардо або Рембрандт, представляють собою не тільки випадковий інтерес. Вони є ключовими, оскільки глибина культури полягає в кумулятивному ефекті цих історичних коментарів, що складаються століттями. Саме коментарі через століття надають об'єктам культури, таким, як «Гамлет» Шекспіра, їх справжнє значення. Таким чином, якщо наука оперує законами, правилами, формулами, які діють так, ніби вони не

залежать від часу, об'єкти культури мають тимчасову складову, яка є їх невід'ємною властивістю. Для науки може бути достатня база даних існуючих формул і визначень. У світі культури необхідні бази даних, які включають історичні визначення (етимології) та роблять видимим кумулятивний вимір об'єктів культури.

Пов'язана з цим і *третя відмінність*. Метою науки є пошуки істини або, щонайменше, розробка гіпотез, які приймаються повсюдно. Чим ширша згода з будь-яким висловлюванням, тим більше науковим цей вислів стає. У галузі культури загальна згода – виняткова рідкість. Така рідкість, наприклад, список пам'яток культурної спадщини ЮНЕСКО (хоча щодо цього списку теж є різні думки). Насправді багатство культури в точності відповідає обсягу незгоди, різноманітності інтерпретацій одного і того ж об'єкта. Таким чином, якщо для науки потрібні бази даних для фіксації «фактів», щодо яких існує загальна згода, для культури необхідні бази даних, що фіксують всі розбіжності, що стосуються даного об'єкту.

Отже, Semantic Web зараз відображає потреби сучасної науки і технології. Але він не відповідає більшості складних потреб сектора культури. Деякі можуть заперечити, що в цьому немає нагальної потреби, це непотрібна розкіш. Однак оскільки культура тісно пов'язана з туризмом, наприклад, який став важливим джерелом доходу в усіх країнах сімки (G7) і багатьох інших країнах світу, культура, безумовно, не розкіш. Крім того, побічно одним з найважливіших джерел економічних досягнень є також фундаментальне відчуття самоідентифікації. А в світі, де вузька самоідентифікація фундаменталістських сект загрожує самій структурі суспільства, необхідність самоідентифікації терпимості стає єдиною надією тривалого виживання цивілізації. Таким чином, створення Semantic Web, який включав би в себе культурні, просторові (місцеві, регіональні, національні, глобальні), історичні та інтерпретаційні складові, є одним з основних і дійсно істотних викликів, на які ми маємо відповісти в майбутньому.

Віртуальна бібліотека музеїв, яку збирає Міжнародний комітет музеїв (ICOM), свідчить про надзвичайне зростання колекції віртуальних і уявних музеїв. Десять років тому було всього кілька випадкових прикладів музеїв в Мережі. Зараз їх понад 8000 тільки в Італії. У 2000 р. Марбурзький фотоархів надав мережевий доступ до мільйона фотографій зі своєї колекції. Канадська Мережа культурної спадщини (CHIN) представила Віртуальний музей Канади, який вперше об'єднав предмети мистецтва, що зберігаються в різних колекціях по всій країні. Дослідницька лабораторія музеїв Франції в Луврі зібрала колекцію з 26 000 предметів культури, кожен з яких представлено 150-ма зображеннями. Усе це доступно через базу даних Linux і відкрито для мережевого доступу.

Розширена культура. Четверта тенденція полягає в інтеграції цих реконструкцій з фізичними ландшафтами, з якими вони пов'язані. Наприклад, Європейський проект програми IST, званий Archeoguide, досліджує цю можливість, використовуючи в якості прикладу храм Гери в Греції. Для вбудовування реконструкції храму в фізичний ландшафт, на якому стояв храм, використовується технологія розширеної реальності (augmented reality). Спільний проект з фірмою Ericson передбачає зробити те ж у старій частині Стокгольма, використовуючи спеціальні окуляри для вбудовування в існуючі будівлі зображень того, як вони виглядали раніше.

Методологічно ця тенденція має велике значення для демонстрації можливостей розширеної культури. У майбутньому такий проект, як Archeoguide, зможе запропонувати користувачам історію реконструкції храму Гери й інших пам'ятників. Сьогодні, якщо користувач зайде на такий сайт, як Hagia Sophia (Istanbul), він знайде музей. До цього там була мечеть, а ще раніше – християнська церква. Використовуючи окуляри і технологію розширеної реальності, відвідувач зможе простежити історію об'єкта культури, церкви, монумента в історичному розвої.

Цей принцип можна поширити і на інші сфери. Steve Feiner (Columbia University) продемонстрував потенційні можливості *розширеної реальності* в

контексті того, що він називає анатомією архітектури: використовуючи окуляри для того, щоб побачити розташування труб водопостачання, електричних кабелів та інших будівельних подробиць, які звичайно приховані під підлогою, над стелею і за стінами. Фірма IBM адаптувала ці принципи для демонстрації того, як можна розмістити на небі греко-романські сузір'я в такий спосіб, щоб побачити, з яких зірок складається Більша Ведмедиця (Ursus Maior) та інші фігури. Розширена реальність може зробити ще один крок вперед. Перси, індуси, китайці, майя, стародавні норвежці та інші народи мали свою систему сузір'їв.

Таким чином, ми можемо навчитися бачити світ різними очима, з точки зору різних культур, і це твердження тепер означає дещо більше, ніж просто дотепна метафора. Це може стати новим методом, який дасть нам можливість оцінити багатство і складність іншої культури, тобто саме те, що лежить в основі культури, замість того щоб вишукувати загальний деномінатор однаковості, який відноситься до прикордонної для різних культур області.

Мультисенсорність і подолання неписьменності. З часу винаходу алфавіту з'явилася нерівність щодо грамотності (literacy divide). З одного боку, люди зрячі засвоїли алфавіт, змогли читати і, таким чином, отримали доступ до постійно зростаючого масиву записаного знання, яке було значно ширшим від кордонів пам'яті окремого індивіда. З іншого боку, люди з пошкодженим зором або неписьменні були в великій мірі відключені від цього джерела, залежали від тих, хто міг їм читати, даючи, таким чином, звуковий доступ до записаного матеріалу. Винахід друкарства збільшив область поширення записаного знання і збільшив прірву між грамотним / письменним і неписьменним звуковим / усним світом.

Відмінна риса нових цифрових медіа полягає в тому, що всі ці сенсорні способи отримання інформації потенційно стають взаємозамінними. Іншими словами, якщо щось сказане (звук) існує в цифровому вигляді, воно може бути перетворено в рукопис або друкований текст (зір) або в іншу сенсорну форму, наприклад, в текст за системою Брайля (дотик). Це означає, що

письмовий текст можна легко зробити доступним для сліпих. Це також означає, що неписьменна людина може теоретично запропонувати своє знання в усній формі; воно може бути записане в цифровому вигляді, а потім стане доступним в письмовому або друкованому вигляді. І навпаки, знання, накопичені інституціями, що зберігають спадщину, якщо вони існують в цифровому вигляді, можуть бути перетворені в звукову (усну) форму, так що навіть неписьменні люди отримають доступ до колективної пам'яті цивілізації.

Проекти із збереження культурної спадщини. З кінця 1980-х рр. більш широко розвивається кооперація між країнами Європи та всього світу при проведенні робіт, спрямованих на створення музейних комп'ютерних систем. У цьому процесі беруть участь як самі музеї, так і фірми-розробники апаратури і програмного забезпечення, університети, державні та приватні компанії, окремі фахівці.

Певним імпульсом для інтенсифікації цих робіт стало фінансування (що збільшується з кожним роком) з боку Європейського Співтовариства та різних фондів. Це співробітництво спрямоване, насамперед, на впровадження найсучасніших інформаційних технологій в музейну сферу.

У рамках Європейського Співтовариства, зокрема, фінансуються дуже великі програми, що мають відношення до комп'ютеризації музеїв, наприклад:

- ESPRIT (European Strategie programme in information technology);
- RACE (Research and development in advanced communications technologies for future);
- IMPACT (Establishment of an internaі information Systems market).

Наприклад, проект VASARI (Visual Arts System for Archiving and Retrieval of images) – один з перших проектів, мета якого – розробка інформаційної технології для обробки і зберігання електронних зображень в музеях.

Учасники проекту – музеї, академічні організації та фірми з Франції, Німеччини, Італії та Великобританії. Проект був практично першою спробою міжнародного співробітництва в сфері обробки зображень і мав дослідний характер.

Проект EMN (European Museum Network) був спрямований на рішення проблем, пов'язаних з телекомунікаціями і застосуванням технології мультимедіа. У проекті взяли участь 8 музеїв з 8 європейських міст.

Проект MOU (Memorandum of Understanding). Мета проекту – постановка і вирішення стратегічних завдань організації відкритого мультимедійного доступу до культурної спадщини європейських країн.

Простежуючи історію розвитку європейської індустрії культури, не можна не відзначити, що першими серед установ культури стали використовувати інформаційні технології бібліотеки. Ще в кінці ХХ ст. вони намагаються створювати спеціальні автоматизовані інформаційні системи для зберігання великого масиву даних.

З розвитком Web-технологій музеї, деякі бібліотеки і архіви стали працювати в напрямку електронної комерції та представлення своїх ресурсів і послуг в Інтернеті. При цьому неминучими стали корпоративні проекти державних структур і великих комерційних компаній.

Наочним прикладом стала некомерційна організація Шотландська мережа культурної спадщини (Scottish Cultural Resource Access Network – SCRAN), яка була заснована в результаті партнерства Національного музею Шотландії, Королівської комісії з пам'ятників історії і культури і Ради музеїв Шотландії.

У цілому в Європі більше 1000 компаній-постачальників комп'ютерного устаткування, що працюють для сектора культури. Франція є безумовним лідером у сфері «культура і технології», на другому місці – Англія.

Як бачимо, мультимедіа не просто форма, а нова синкретична форма, яка являє собою синергію між різними художніми формами, синергію між звуком, образами і текстами. У цьому сенсі мультимедіа є не стільки

продуктом «технологічної революції», скільки цифровим втіленням ідей, які присутні в різних видах мистецтва і діяльності протягом тисячоліть.

3.3. Сайт КУ «Будинок культури» Хоростківський міський центр культури та дозвілля» як мультимедійна форма презентації органу культури

У наш час власний веб-сайт може бути візитною карткою підприємства, фірми чи портфоліо. За допомогою сайту можна поширювати інформацію, швидко її коригувати, таким чином, люди, які відвідали ваш сайт, будуть володіти найактуальнішими даними. Жоден інший мас-медіа не здатний дати такого приголомшуючого ефекту. Тільки маючи власний сайт організація не обмежена і може розмістити будь-яку бажану кількість інформації. Сайт доступний 24 години на добу 7 днів на тиждень, тому всі охочі можуть отримати до нього доступ. Найважливіше завдання сайту – донести інформацію до користувачів.

Перебуваючи на практиці у КУ «Будинок культури» Хоростківський міський центр культури та дозвілля», визначили проблему поширення інформації для громадян міста про всі події, які в ньому відбуваються. На нашу думку, одним із важливих напрямків діяльності установи культури є створення власного віртуального ресурсу (веб-сайту), який є важливою складовою його іміджу в інформаційному просторі. Завдання сайту: 1) для структур управління – констатація участі будинку культури в культурних заходах; 2) для жителів міста – привернути увагу до подій культурного життя, інформування про створення нових гуртків, пошук шляхів співробітництва, проведення заходів; 3) для колег – презентація досвіду роботи, обмін інформацією. Перед створенням сайту слід провести детальний аналіз інформаційних потреб його потенційних відвідувачів.

Планування створення веб-сайту будинку культури передбачає обговорення ряду важливих питань: Яка його загальна ціль? Які потреби він повинен забезпечувати? Хто буде головним користувачем? Який буде в

нього дизайн і хто буде його виконувати? Хто буде займатися технічною підтримкою сайту? Який зміст буде представлено на його сторінках?

Потрапивши на створений сайт, користувач повинен отримати повне уявлення про будинок культури. Структура та його розділи повинні відображати діяльність організації в цілому: 1) коротка історія міста та самого закладу (перша згадка, пам'ятки, відомі люди); 2) інформація про будинок культури (назва, місія, фотографія будівлі, логотип, структура, розпорядок роботи, номер телефону, поштова та електронна адреса); 3) доступ охочих до документів, що визначають діяльність закладу та сайту (нормативно-правова база, звіти директора, плани роботи, документи та звіти минулих років); 4) новини творчої діяльності (інформація про заплановані та проведені заходи); 5) фотозвіти з усіх концертів та проведених заходів у хронологічній послідовності; 6) відомості про створення нових та набори у вже існуючі гуртки та секції; 7) за бажанням, доступ до творчих розробок (доступ до сценаріїв); 8) дата останнього оновлення сторінок; 9) лічильник відвідувань сайту; 10) зворотній зв'язок, бо важливо щоб відвідувач бачив що він може тут знайти відповідь на будь-яке своє запитання (вказати телефони та e-mail).

Звичайно, ці рекомендації із наповнення змісту сайту є лише базовими компонентами, що залишають широкий простір для наповнення його іншими корисними і цікавими ресурсами.

Наступним кроком у створенні сайту стане розробка дизайну та навігація. Вимоги до дизайну: 1) веб-сайт будинку культури повинен бути в одному дизайнерському стилі (загальне художнє рішення розділів сайту має бути схожим до всього сайту); 2) для кращого сприйняття інформації потрібно використовувати не більше трьох кольорів та не більше трьох різних шрифтів, включаючи шрифти, що застосовуються при створенні графічних елементів; 3) кольори сайту і його логотип повинні відповідати один одному, перебуваючи в одній кольоровій гамі; 4) використовувати для тексту і фону контрастні кольори: синій на білому, чорний на жовтому, зелений на білому

тощо; 5) будь-який фоновий малюнок ускладнює сприйняття тексту, тому краще його уникати або зробити мінімально контрастним, в одній кольоровій гамі; 6) текст, набраний великими і малими літерами, сприймається легше, ніж літерами однакового розміру. Особливо слід уникати великих обсягів тексту, набраних у верхньому регістрі клавіатури; 7) не робити текст одним великим блоком, відокремлювати абзаци порожнім простором. Якщо текст великий і його неможливо уявити інакше як єдиним блоком, розміщувати кнопки повернення вниз тексту, щоб читачеві не довелося повертатися до початку сторінки; 8) не використовувати у великих обсягах графічні та мультимедійні додатки, тому що вони значно уповільнюють одержання інформації; 9) не перевантажувати сайт анімацією; 10) для зручності навігації будь-яка сторінка сайту повинна включати навігаційні елементи, що охоплюють всі розділи сайту; 11) навігаційне меню краще розташовувати з лівого боку екрану, оскільки читання відбувається зліва направо. Бажано збереження рядка історії подорожі по сторінках сайту, щоб, за необхідності, користувачеві простіше було повернутися до вже відвіданого на сторінці; 12) карта сайту робить навігацію по його сторінках дуже зручною. Карта сайту – це одна із сторінок сайту, інформація на якій аналогічна розділу «Зміст» звичайної книги. Використовується, як елемент навігації. У карті сайту представлений повний перелік розділів або всіх сторінок, наявних на сайті. Нерідко заголовки сторінок у списку слугують посиланнями на ці сторінки.

Веб-сайт необхідно постійно поповнювати новою інформацією, матеріалами, щоб не втратити інтерес користувача. Також дуже важливим є те, щоб не було застою інформації, окрім власних новин можна постійно оновлювати сайт важливими новинами міста та культури України чи світу. Сайт – це обличчя будинку культури в глобальній мережі, і від того, як його створено, будуть сприймати саму установу. Тому маючи свій сайт, організація, безумовно, стане ближчою до споживачів. А оскільки вимоги до вигляду та вмісту сайту постійно змінюються, то установа повинна

забезпечувати легкість і швидкість його модернізації. І в цьому визначальну роль відіграють системи управління контентом.

Висновки до розділу 3

Мультимедіа не просто форма, а нова синкретична форма, яка являє собою синергію між різними художніми формами, синергію між звуком, образами і текстами. У цьому сенсі мультимедіа виступає не стільки продуктом «технологічної революції», скільки цифровим втіленням ідей, які присутні в різних видах мистецтва і діяльності протягом тисячоліть. Мультимедіа також народжує нові форми художньої творчості (комп'ютерна графіка, анімація і ін.).

Критична маса культурної спадщини, оцифрованої і представленої в Мережі, дозволяє говорити про становлення такого виду культури, як електронна. Серйозним недоліком збереження культурної спадщини в електронному вигляді є методологічна нерозробленість процесів його дигіталізації, фрагментарність представленості різних сфер культури (деякі теми розвинені дуже повно, інші – недостатньо), відсутність репрезентативного і узагальнюючого ресурсу, що представляє кращі досягнення української культури.

Мультимедіа стає важливим інструментом у професійній діяльності фахівців різного профілю. Актуальним є уточнення місця мультимедіа як предмета і засоби викладання в системі культурологічної освіти, а також розширення спектру навчальних і наукових спеціальностей в галузі прикладної культурології.

Обґрунтовано, що одним із важливих напрямків діяльності КУ «Будинок культури» Хоростківський міський центр культури та дозвілля» є створення власного віртуального ресурсу (веб-сайту), який є важливою складовою його іміджу та мультимедійною формою презентації в інформаційному просторі. Описано перспективні структура та зміст сайту, вимоги до його дизайну та навігації.

ВИСНОВКИ

Багатогранність і неоднозначність феномену мультимедіа привертає увагу вчених тим, що, в свою чергу, породжує різноманітне його тлумачення. Незважаючи на вжиті представниками різних областей наукового знання обґрунтування природи мультимедіа, практика його функціонування показує, що сутність і можливості мультимедіа як соціокультурного феномену мають резерви для подальшого і більш детального його осмислення, а розглядати мультимедіа лише як вид комп'ютерної технології – занадто вузько. Звідси доцільність розкриття соціокультурної природи мультимедіа та осмислення специфіки їх функціонування в сучасній соціокультурній ситуації.

Весь спектр інформаційно-комунікаційних технологій, особливо інтенсивно розвивається Інтернет, стає все більш ефективним засобом як реалізації індивідуального творчого потенціалу, так і продуктивного колективної співпраці з метою вирішення загальних проблем. Розвиток на основі спільних інтересів локальних і інтернаціональних співтовариств, завдяки можливості доступної і безпосередньої комунікації, а також свободи доступу до інформації (арт-сервери, листи-розсилки, відеоконференції і т.д.) в цілому підвищує динамізм культури і громадських зв'язків.

У цих умовах роль і значення мультимедіа як синкретичної форми творчості та засобу трансляції культурної спадщини в плані формування і розвитку нової людини кардинально змінюються.

Як справедливо зазначає М. Кузнецов, апаратура «віртуальної реальності» і глобальна Мережа втрачають статус приналежності виключно до сфери техніки і стають в певному сенсі метафорами, що дозволяють хоча б в загальних рисах визначити контури тих реалій культурологічного, антропологічного і філософського порядку, з якими ми стикаємося в новому тисячолітті [21].

Серед проблем, пов'язаних з розвитком мультимедіа, найбільш чітко можна визначити наступні:

1. Інтенсивна комерціалізація, монополізація і транснаціоналізація ЗМІ і технологічної сфери виробництва (загрожує придушенням малих і незалежних ініціатив в сфері медіа культури);
2. Необхідність продуманої і ефективної підтримки і стратегічної політики розвитку альтернативної медіа культури;
3. Необхідність розробки нових освітніх моделей, які відповідають сучасним вимогам індустрії мультимедіа;
4. Розвиток гнучких форм професійного співробітництва, в тому числі і міжнародного, між представниками різних областей діяльності (теоретиками, художниками, програмістами і т.д.);
5. Вироблення адекватних підходів і методологічних інструментів вивчення феномена мультимедіа.

Народження нового типу комунікацій – електронних – висуває на порядок денний питання як їх вивчення, так і регулювання культурних процесів в Інтернет-просторі (в тому числі організаційного, правового, морально-етичного, соціокультурного), взаємодії культурних процесів і технічних і інформаційно-комунікативних інновацій, збереження і трансляція культурної спадщини в електронному вигляді і ін., що зумовило осмислення мультимедіа з позиції культурології.

Статусний портрет користувачів мультимедіа (переважно молодь у віці від 18–27 років) дозволяє уточнити характер потреб і інтересів, динаміку популярності ресурсів і послуг, а також розглянути Інтернет як особливий каталізатор глобальних змін і зрушень в соціумі, в соціально-психологічній сфері, в соціально-економічній і культурній атмосфері суспільства. Молодіжна субкультура є новим соціокультурним явищем, пріоритетними рисами якого виступають комунікація, форма самореалізації і креативні потреби.

Як форма художньої та інтелектуальної творчості мультимедіа володіє новими засобами, специфічним проявом яких є: зберігання, обробка і подання інформації в цифровій формі; передача різних видів інформації (не

тільки текстової, але і звуковий, графічної, анімаційної, відео і т.д.); інтерактивність – активна взаємодія ресурсу, програми, послуги та людини, їх взаємовплив і співтворчість; наявність гіпертексту.

Мультимедіа не просто форма, а нова синкретична форма, яка являє собою синергію між різними художніми формами, синергію між звуком, образами і текстами. У цьому сенсі мультимедіа виступає не стільки продуктом «технологічної революції», скільки цифровим втіленням ідей, які присутні в різних видах мистецтва і діяльності протягом тисячоліть. Мультимедіа також народжує нові форми художньої творчості (комп'ютерна графіка, анімація і ін.). Критична маса культурної спадщини, оцифрованої і представленої в Мережі, дозволяє говорити про становлення такого виду культури, як електронна. Серйозним недоліком збереження культурної спадщини в електронному вигляді є методологічна нерозробленість процесів його дигіталізації, фрагментарність представленості різних сфер культури (деякі теми розвинені дуже повно, інші – недостатньо), відсутність репрезентативного і узагальнюючого ресурсу, що представляє кращі досягнення української культури.

Мультимедіа стає важливим інструментом у професійній діяльності фахівців різного профілю. Актуальним є уточнення місця мультимедіа як предмета і засоби викладання в системі культурологічної освіти, а також розширення спектру навчальних і наукових спеціальностей в галузі прикладної культурології.

Обґрунтовано, що одним із важливих напрямків діяльності КУ «Будинок культури» Хоростківський міський центр культури та дозвілля» є створення власного віртуального ресурсу (веб-сайту), який є важливою складовою його іміджу та мультимедійною формою презентації в інформаційному просторі. Описано перспективні структура та зміст сайту, вимоги до його дизайну та навігації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андерсен Бент Б. Мультимедиа в образовании. М.: Дрофа, 2007.
2. Арнольдов А. И. Открытие мира культуры: Беседы с молодыми. М.: МГУКИ; 2003. 171 с.
3. Борзенко А., Федоров А. Мультимедиа для всех. М.: КомпьютерПресс, 1996. 251 с.
4. Вартанова Е.Л. Новые проблемы и приоритеты цифровой эпохи. *Информационное общество*. 2001. №3. С. 50–56.
5. Вахула Б. Я. Соціальні медіа як механізм протестної мобілізації в сучасному українському суспільстві. *Український соціум*. 2015. № 1. С. 34–43.
6. Вернер Ингенблек. Все о мультимедиа. К.: ВНУ, 1996. 352 с.
7. Воган Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов. Санкт-Петербург: НТ Пресс, 2006.
8. Гартен Э. Д. Предоставление интеллектуальных ресурсов транснациональным виртуальным университетом посредством технологий: хорошая практика и уроки, извлеченные из примеров мирового уровня. URL: <http://www.aha.ru/~moscow64/educational-book/garten.html>.
9. Голицын Г. А., Петров В. М. Информация — поведение — творчество. М.: Наука, 1991. 224 с.
10. Дистанционное обучение: Учеб, пособие / Под ред. С. Е. Полат. М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 1998. 192 с.
11. Дубина И. Н. Современное телекоммуникационное искусство: становление новой парадигмы творчества. URL: <http://www.teterin.ru/context.htm>.
12. Дьяконов В. П. Популярная энциклопедия Мультимедиа. М.: АБФ, 1996. 390 с.
13. Емелин В. Гипертекст и постгутенберговская эра. URL: http://www.geocities.com/emeIn_vadim/hipertexthtm

14. Землянова Л. М. Сетевое общество, информационализм и виртуальная культура. *Вестник Московского университета. Сер. 10. «Журналистика»*. 1999. № 2. С. 58 – 69. URL: <http://www.institute.org.ru/librai/articles/1008776863.html>
15. Каптерев А. И. Мультимедиа как социокультурный феномен. М.: ИПО Профиздат, 2002. 224 с.
16. Каптерев А. И., Шлыкова О. В. Введение в мультимедиа: Учеб.пособие. М., 1997. 105 с.
17. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культуры / Пер. с англ.; под ред. О.И. Шкаратана. М., 2000. 608 с.
18. Катунин Г. П. Основы мультимедиа. Звук и видео: монография. Новосибирск, СибГУТИ, 2006.
19. Кирмайер М. Мультимедиа /Пер. с нем.. СПб.: ВНУ - Санкт-Петербург, 1994. 192 с.
20. Колин К. К. Социальная информатика: Учеб. пособие для вузов. М.: Академический проект; Фонд «Мир», 2003. 432 с.
21. Кузнецов М. Виртуальная реальность – техногенный артефакт или сетевой феномен? URL: <http://www.synergetic.ru/philosophy/mdex.php?article=virtual>
22. Кузнецов М. Философия Маршалла Маклюэна и коммуникативные стратегии Интернет. URL: <http://www.isn.ru/indexl62.shtml>
23. Купер И. Р. Гипертекст как способ коммуникации. URL: <http://www.nir.ru/socio/scipubl/sj/sjl-2-00kuper.html>
24. Лебедев В. А. Web как поле художественного творчества. URL: http://www.future.museum.ru/part03/03_040601.
25. Леви-Строс К. Структурная антропология. М.: Наука, 1983. 536 с.
26. Лотман Ю. М. Культура и взрыв. М.: Гнозис, 1992. 272 с.
27. Мамедова Н. О. Система социокультурной коммуникации: регулятивная функция и перспективы развития: Автореферат дисс. на соиск.

учен. степ. канд. культурології / Московский гос. ун-т культуры и искусств. М., 2002. 16 с.

28. Мащенко І. Г. Енциклопедія електронних мас-медіа : у 2 т. Запоріжжя : Дике поле, 2006 Т. 1: Всесвітній відеаудіолітопис: дати, події, факти, цифри, деталі, коментарі, персоналії. 384 с.

29. Мащенко І. Г. Енциклопедія електронних мас-медіа : у 2 т. Запоріжжя : Дике поле, 2006 Т. 2: Термінологічний словник основних понять і виразів : телебачення. радіомовлення, кіно, відео, аудіо. 512 с.

30. Медіа. Демократія. Культура /За ред. Н. Костенко, А. Ручки. К.: Інститут соціології НАН України, 2008. 356 с.

31. Медіаосвіта та медіаграмотність : підруч. для студ. ВНЗ / В. Ф. Іванов [та ін.] ; ред. В. В. Різун. К.: Центр вільної преси, 2012. 352 с.

32. Миролубов А. А., Подолянець Л. А., Гагарин А. П. Основы электронного бизнеса: Учебник для вузов. СПб.: Иван Федоров, 2002. 184 с.

33. Налимов В. В. Спонтанность сознания. М.: Прометей, 1989. 288 с.

34. Наумова М. Ю. Культурні порядки сучасних медіа. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*. Зб. наук. праць. Вип. 15. К.: Логос, 2012. С.13–24.

35. Новые инфокоммуникационные технологии в социальногуманитарных науках и образовании: современное состояние, проблемы, перспективы развития: Материалы междунар. Интернет-конф. 29.03.2002 на портале www.auditorium.ru/ Ин-т «Открытое общество» (Фонд Сороса); Под ред. А.Н. Кулика. М, 2003. 423 с.

36. Оленев С. М. Детерминация культурогенетического процесса: Информационные и метаинформационные факторы. Монография. М.: МГУКИ, 2002. 200 с.

37. Осетрова Н. В., Смирнов А. И., Осин А. В. Книга и электронные средства в образовании. М.: Издательский сервис; Логос, 2003. 144 с.

38. Основы режиссуры мультимедиа-программ. Учебное пособие. Москва: СПбГУП, 2005.

39. Пономаренко В. Горят и тонут рукописи, книги, картины... КО. 2002. 15 авг.
40. Серант А. Й., [Огірко](#) І. В. Соціальні комунікації і соціальні мережі як моделі розгалуженого розвитку зв'язків з громадськістю. *Ефективність державного управління: зб. наук. пр. Львівського регіонального інституту державного управління Національної академії державного управління при Президентові України*. Вип. 31. Львів : ЛРІДУ НАДУ, 2012. С. 50–56.
41. Скибб Л. Дж., Хэйфмейстер Сюзен, Чеснат Анжела М. Оптимизация мультимедиа ПК / Пер. с англ. Киев: НИПФ «ДиаСофт Лтд», 1997. 352 с.
42. Стародубцева Л. В. Мультимедіа і гіпертекст: навчальний посібник. Х., 2011. 86 с.
43. Томпсон Стивен, Элшир Кейт. Осваиваем мультимедиа / Пер. с англ. М.: Восточная кн. компания, 1997. 288 с.
44. Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 1995. 784 с.
45. Федоров А. Медиаобразование: История, теория и методика: Монография. Ростов на Дону: Изд-во ООО ЦВВР, 2001. 708 с.
46. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности. URL: <http://www.relis.ru/MEDIA/news/pwvr/vm1-hime.html>
47. Чепмен Найджел. Цифровые технологии мультимедиа. М.: Диалектика, 2005.
48. Ших Ю. А., Огірко І. В. Віртуальне паломництво – [інтернет-технології](#) для задоволення духовних потреб. [Поліграфія](#) і [видавнича справа](#). Львів: УАД. № 2 (58). 2012. С. 77–81.
49. Шлыкова О. В. Культура мультимедиа: Учебное пособие для студентов. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004.
50. Эко У. От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст. URL: <http://www.artmfo.ru/text>
51. Электронные изображения и визуальные искусства. «Электронная конвергенция: новые технологии в музеях, галереях, библиотеках и архивах»: Материалы междунар. конф., 30 октября – 3 ноября 2000 г.: Препринт /

VASARI, Соединенное Королевство, Центр по проблемам информатизации сферы культуры МК РФ, Гос. Третьяковская галерея. М., 2000.

52. Электронные изображения и визуальные искусства. «Культурное наследие для всех: новые технологии в музеях, галереях, библиотеках, архивах»: Материалы междунар.конф., 3-6 декабря 2001, Москва / Центр ПИК М-ва культуры РФ, Гос. Третьяковская галерея, Комиссия Европейского сообщества, VASARI Соединенное Королевство. М., 2001.

53. Электронные изображения и визуальные искусства: Информация для всех: культура и технологии информационного общества. Материалы международной конф. 2–7 декабря 2002, Москва / Центр ПИК М-ва культуры РФ, Гос. Третьяковская галерея, Комиссия Европейского сообщества, VASARI Соединенное Королевство. М., 2002.

54. Chapman Nigel, Chapman Jenny. Digital Multimedia-John Wiley and Sons, LID Chichester, NY. 2000. 568 p.

55. Calleen Coorough. Multimedia and Web: Creating digital excitement / Skagit Valley College. Philadelphia, NY: Harcourt College Publishers, 2001. 362 p.

56. Feldman T. An introduction to digital media. London; New York: Routledge, 1997. 173 p.

57. Hamad S. Post-Gutenberg galaxy: The fourth revolution in the means of production of knowledge The Public–Access Computer Systems Review. 1991. Vol. 2. № 1.

58. Jean Voge. Le complexe de Babel. Crise on maîtrise de l'information. Paris: Masson, 1997.

59. Nora Simon. The computerization of society: a report to the President of France / Simon Nora and Alain Mine. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1980. 186 p.

60. Wise Richard, Steemers Jeanette. Multimedia: a critical introduction. London, NY: Routledge, 2000. 228 p.