

УДК 811.92

Язык мультимедиа как социокультурный феномен

Брегвадзе Д.Т., студент

*Россия, 105005, г. Москва, МГТУ им. Н.Э. Баумана
кафедра «Космические аппараты и ракеты-носители»*

Коржов С.С., студент,

*Россия, 105005, г. Москва, МГТУ им. Н.Э. Баумана
кафедра «Космические аппараты и ракеты-носители»*

*Научный руководитель: Моторина И.Е., к.ф.н., доцент кафедры
Россия, 105005, г. Москва, МГТУ им. Н.Э. Баумана*

dekan.fsgn@bmstu.ru

В современную эпоху происходит переход к информационному обществу. Информационно-компьютерные технологии стали неотъемлемой частью нашей жизни. Одним из феноменов последних десятилетий следует считать мультимедиа. Мультимедиа – взаимодействие визуальных эффектов и аудио эффектов под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении. Рассматриваемая проблема является актуальной, потому что мультимедиа, напрямую связанное с новейшими цифровыми технологиями, занимает важное место в жизни современного человека, следовательно язык мультимедиа обеспечивает коммуникацию между людьми и мультимедиа с человеком.

Целью этой работы является исследование языка мультимедиа в качестве социокультурного феномена. Теперь перейдем к задачам работы:

- дать описание мультимедиа;
- выяснить, что же является языком мультимедиа, и дать ему описание;
- описать некоторые особенности языка мультимедиа, которые характеризуют его как социокультурный феномен.

Объектом исследования в данном случае является информация о мультимедиа, позволяющая получить сведения о языке мультимедиа и его характерных чертах.

Предметом же исследования является язык мультимедиа в качестве социокультурного феномена.

Мультимедиа может быть классифицировано как линейное и нелинейное.

Аналогом линейного способа представления может являться кино. Человек, просматривающий данный документ никаким образом не может повлиять на его вывод. В свою очередь, нелинейный способ представления информации позволяет человеку участвовать в выводе информации, взаимодействуя каким-либо образом со средством отображения мультимедийных данных. Участие человека в данном процессе также называется «интерактивностью». Такой способ взаимодействия человека и компьютера наиболее полным образом представлен в категориях компьютерных игр. Нелинейный способ представления мультимедийных данных иногда называется «гипермедиа».

В качестве примера линейного и нелинейного способа представления информации можно рассматривать такую ситуацию, как проведение презентации. Если презентация была записана на пленку и показывается аудитории, то при этом способе донесения информации просматривающие данную презентацию не имеют возможности влиять на докладчика. В случае же живой презентации, аудитория имеет возможность задавать докладчику вопросы и взаимодействовать с ним прочим образом, что позволяет докладчику отходить от темы презентации, например, поясняя некоторые термины или более подробно освещая спорные части доклада. Таким образом, живая презентация может быть представлена, как нелинейный(интерактивный) способ подачи информации.

Мультимедиа находит своё применение в различных областях: в рекламе, искусстве, образовании (создание компьютерных учебных курсов и справочников), индустрии развлечений, технике (различные компьютерные симуляторы), медицине (виртуальные операции, симуляторы человеческого тела), математике (математическое моделирование), бизнесе и т.д. Как считает И.Е. Моторина, «интерактивные возможности современных информационно-компьютерных технологий превращают потребителя в активного участника художественного творчества» [5, С. 127].

Теперь перейдем к языку мультимедиа. Как известно, взаимодействие элементов мультимедиа осуществимо с помощью языка сценариев (Scripting Language), следовательно, язык сценариев можно приравнять к языку мультимедиа.

Язык сценариев или сценарный язык - высокоуровневый язык программирования для написания сценариев – кратких описаний выполняемых мультимедийной системой действий, программ, имеющих дело с готовыми компонентами мультимедиа программ.

Еще лет десять назад им отводилась роль вспомогательных средств, которые и называть-то языками программирования было как-то неловко. Сейчас же скепсис по отношению к ним сменился интересом и признанием, и это напрямую связано с развитием

компьютерной техники, а следовательно с увеличением роли мультимедиа средств в жизни человека.

Сценарные языки в частности могут быть классифицированы множеством различных способов, но чаще всего используется классификация сценарных языков по применению.

По применению языки можно разделить на четыре типа:

- командно-сценарные (появились ещё в 1960-х годах для управления заданиями в операционных системах. В этот класс входят языки пакетной обработки и языки командных оболочек, к ним относятся JCL, Apple Script, Visual Basic Script и т.д.);
- прикладные сценарные (сценарные языки этого типа начали появляться в 1980-е годы, когда на промышленных персональных компьютерах стало возможным интерактивное общение с ОС, т.е. когда начало развиваться использование компонентов мультимедиа на компьютерах. К ним относятся JavaScript, ERL и т.п.);
- языки разметки (несколько особняком среди сценарных языков стоят языки разметки (тегированные языки); главная характерная черта этих языков – встраивание специальных кодов (тегов) в обычный текст не только для целей структурирования и форматирования, но и для определения динамического поведения, к ним относятся XML, SGML и т.д.);
- универсальные сценарные (этот тип сценарных языков наиболее известен, особенно в применении в интернет-программировании; языки этого типа стали возникать с 1990-х годов, к ним относятся PHP, Python и т.д.).

Теперь перейдем к особенностям языка мультимедиа. С точки зрения программирования он является интерпретируемым (исходный код программы не преобразовывается в машинный код), с точки зрения же нашей работы можно сказать, что данный язык является достаточно интуитивно понятным.

Язык мультимедиа также позволяет компонентам мультимедиа вести своеобразный «диалог» с пользователем, то есть с человеком, а значит язык мультимедиа является интерактивным.

Как мы уже говорили, язык мультимедиа широко используется в настоящий момент, следовательно, по степени сохранности он является благополучным.

Большинство ученых главной функцией языка считают коммуникативную, то есть функцию обмена мыслями, язык мультимедиа обеспечивает коммуникацию между человеком и компонентами мультимедиа. С коммуникативной функцией связана и функция мыслеформирующая, которой также обладает этот язык, ведь человек воплощает

свои замыслы в мультимедиа через язык мультимедиа. Это говорить о данном языке как о социокультурном феномене.

Поскольку органическое единство двух центральных функций языка и непрерывность его существования в обществе делают язык хранителем и сокровищницей общественно-исторического опыта поколений, что относится к языку мультимедиа, своеобразно хранящему технический опыт человечества, то язык мультимедиа одновременно выступает и составной частью культуры, которую мы наследуем, и ее орудием. Таким образом, этот язык отражает определенный способ восприятия и понимания мира.

Взаимоотношения человека и языка мультимедиа – это двуединый разнонаправленный процесс. Речь идет о том, что, с одной стороны, язык ограничивает человека своими средствами, вынуждая пользоваться лишь определенным набором элементов и символов. С другой стороны, человек, постоянно постигая окружающий мир и прогрессируя технически, технологически и т.д., движется вперед сам и развивает язык мультимедиа (введением новых элементов), иногда ломая существующие правила. Подобные процессы также характеризуют язык мультимедиа как социокультурный феномен.

Таким образом, можно отметить, что осмысление языка мультимедиа как социокультурного феномена в современном меняющемся обществе обеспечивает выявление негативных языковых процессов и рычагов воздействия на них, что обуславливает внимание к прагматической стороне языка, то есть к значению, которое имеет язык мультимедиа в современности.

В данной работе мы описали термин «мультимедиа», определили, что же является языком мультимедиа, а также выявили особенности языка мультимедиа как социокультурного феномена. В результате мы пришли к выводу о том, что язык мультимедиа расширяет границы нашего познания и дает принципиально новые возможности во многих областях человеческой деятельности.

Список литературы

1. Гумбольдт В. фон. Язык и философия культуры. М., 1985.
2. Каптерев А.И. Мультимедиа как социокультурный феномен. Издательство ИПО Профиздат, М., 2002.
3. Кулинская С.В. Картина мира как национально-культурный и языковой феномен. Вестник Краснодарского университета МВД России. 2010. № 4.

4. Международная научно-практическая конференция «Линочть-слово-социум»
<http://www.pws-conf.ru> (дата обращения 14.02.2013)
5. Моторина И.Е. Искусство в системе «Человек-Техника» в условиях инфокоммуникационных технологий //Исторические, философские, политические и юридические науки. Культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2011. №6 (12): в 3-х ч. Ч. III. С. 125-128.
6. Сукаленко Н.И. Отражение обыденного сознания в образной языковой картине мира. Киев, 1992.
7. Шишкина-Ярмоленко Л.С. Язык и познание. Опыт лингвистической антропологии. СПб., 2004.