

С. В. Андриевская,

*доцент кафедры технологии и методики преподавания
Полоцкого государственного университета (Беларусь), кандидат исторических наук*

ТЕКСТ В МУЛЬТИМЕДИА: ПРОБЛЕМЫ И ДИСКУССИОННЫЕ ВОПРОСЫ

Интересной проблемой для обсуждения является текст в мультимедиа. Сегодня есть много точек зрения исследователей на функции, задачи текстового содержания мультимедиа. Вопрос, что считать текстом, также является дискуссионным. Мы будем исходить из следующей трактовки, широко распространенной на лингвистических сайтах: текст — это произведение, которое является результатом речевой деятельности человека, основная коммуникативная единица речевой деятельности.

Текст характеризуется единством темы, замысла, основной мысли, смысловой законченностью, внутренней структурой (композицией). Композиция складывается из зачина (вступления), основной части и заключения. Наличие в тексте основной части обязательно, вступления и заключения — факультативно. Во всех частях последовательно раскрывается содержание текста¹. Исходя из такой трактовки текста, можно констатировать, что мультимедийные тексты не в полной мере соответствуют данным критериям — законченности, единству замысла.

Кроме того, сами формы выражения мыслей и воздействия на потребителя информации в мультимедиа достаточно разнообразны. Современный язык мультимедиа впитал в себя как традиции, так и новации,

¹ Академик. Словарь лингвистических терминов. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/lingvistic>.

к примеру, активно применяются англоязычные термины, используются аргот различных профессиональных групп, специфический «компьютерный» язык. Причины возникновения профессионального языка в сфере, связанной с компьютерами: заимствования из английского, желание отдельных профессиональных групп подчеркнуть свою «исключительность», исторические условия. Так сложилось, что большая часть русского компьютерного языка — транслитерированные зарубежные термины или названия. Эти заимствования используются не всегда корректно¹. Однако они перекочевали в тексты мультимедиа, поскольку их создатели — представители профессий, связанных с компьютером.

Будучи инструментом мышления, кодирования, восприятия, хранения, извлечения и обработки информации, текстовое содержание мультимедиа является основой для пояснения визуальных образов; изображения, звуки декодируются, обрабатываются, интерпретируются и оцениваются преимущественно в языковой форме. К примеру, все объекты медиа могут рассматриваться как своеобразный «текст», выраженный в различных формах представления: аудиальной, визуальной, знаковой.

В отношении использования мультимедийных средств в обучении наметились две крайние позиции: сторонники одной утверждают, что мультимедийные средства повышают качество учебного процесса, другой — что они рассеивают внимание и снижают уровень усвоения материала. Эти крайние позиции возникли, вероятно, из-за непонимания различий между активными и пассивными формами мультимедийного обучения. «Пассивные» мультимедийные продукты разрабатываются для управления процессом представления информации (лекции, презентации, практикумы), «активные» — это интерактивные средства мультимедиа, предполагающие активную роль каждого учащегося, который самостоятельно выбирает подразделы в рамках некоторой темы, определяя последовательность их изучения, самостоятельно контролирует себя, имея необходимый набор инструментов. Однако есть и еще один немаловажный аспект, связанный с установкой потребителя мультимедиа. Дело в том, что иногда у потребителя мультимедиа ассоциируются с развлечением, возможностью отдохнуть, что не способствует повышению качества усвоения материала. Для контролирующей же стороны (к примеру, для преподавателя) качество усвоения материала — это умение верно отвечать на поставленные вопросы. В обоих случаях рассматриваются исключительно «пассивные» мультимедиа.

¹ Лихачев Д. С. Арготические слова в профессиональной речи // Лихачев Д. С. Статьи ранних лет. Тверь, 1993. С. 95–138.

Таким образом, дискуссионными являются вопросы, связанные с построением, оценкой качества текста в мультимедиа, трактовкой задач текста в мультимедиа. Обучающие мультимедийные тексты — частный пример пассивного и активного восприятия текстов мультимедиа.