

А. Я. Сарна

*Белорусский государственный университет,
Минск, Беларусь, alsar.05@mail.ru*

«ТЕЛЕПРИСУТСТВИЕ»: ПРЕОДОЛЕВАЯ ДИСТАНЦИЮ

В статье рассматривается феномен цифровизации как важнейшего условия развития современного общества на основе осуществления компьютерно-опосредованной коммуникации. Выявляются и анализируются ее отличия от устной речи, реализуемой за счет прямого контакта между собеседниками и играющей важнейшую роль в процессах обучения. В дистанционном образовании важнейшие качества прямого взаимодействия утрачиваются, лишь частично компенсируясь в форматах видеоконференции и «телеработы». Для полноценного осуществления образовательных задач необходимо использовать дополнительные возможности мультимедийных технологий, способных имитировать непосредственный контакт в общении за счет технологии «телеприсутствия».

Ключевые слова: компьютерно-опосредованная коммуникация, дистанционное образование, видеоконференция, «телеработа», «телеприсутствие»

A. Sarna

Belarusian State University, Minsk, Belarus, alsar.05@mail.ru

«TELEPRESENCE»: OVERCOMING THE DISTANCE

The article examines the phenomenon of digitalization as the most important condition for the development of modern society based on the implementation of computer-mediated communication. Its differences from oral speech, realized through direct contact between interlocutors and playing an important role in learning processes, are identified and analyzed. In distance education, the most important qualities of direct interaction are lost, only partially compensated for in the formats of videoconference and «telework». For the full implementation of educational tasks, it is necessary to use the additional capabilities of multimedia technologies that can simulate direct contact in communication due to the technology of «telepresence».

Keywords: computer-mediated communication, distance education, video conferencing, «telework», «telepresence»

В современной ситуации повсеместного распространения и использования информационных технологий цифровизация становится важнейшим условием осуществления всевозможных инноваций в различных социальных процессах, в том числе образовательных. Пандемия коронавируса поставила под вопрос традиционный формат взаимодействия между субъектами обучения, опиравшийся исключительно на личную форму общения при прямом контакте собеседников, которая подразумевает использование устной речи, беспрепятственно сочетающейся с невербальными средствами общения в зависимости от речевой ситуации. Такой тип общения непосредственно связан с жестами, мимикой и позами говорящего, с указанием на окружающие предметы. Устная речь, как правило, предполагает близость собеседников, которые видят друг друга, а в их общении участвует вся обстановка; общение реализуется не только их голосами, в нем участвуют их лица, улыбки и телодвижения.

В разговоре по обычному телефону, в радиопередачах, прослушивании аудиозаписей все перечисленное утрачивается, но в телепередачах и видеоматериалах сохраняется, чем и объясняется их высокая эффективность. Люди, разговаривая по телефону, улыбаются, жестикулируют, но собеседник этого не видит и лишь улавливает эмоциональные интонации, которые играют

особую роль в общении. Они складываются в смысловые конструкции, связанные с понижением и повышением голоса при выражении законченности, перечисления, выделения, вопроса и пр. Значительно большей выразительностью отличаются эмоциональные интонации, способные передать тончайшие оттенки ощущений в виде нескольких десятков контрастных пар: мажорные и минорные, грустные и радостные, презрительные и почтительные, наглые и застенчивые, добрые и раздражительные, иронические и восторженные, ласковые и грубые и т. п.

Таким образом, устная речь – это живое общение без пространственных и временных преград, ей присущи точный адрес, простота реализации, диалогичность. Она всегда предполагает конкретного собеседника и дает возможность непосредственно воздействовать на него [1]. Письменная речь не имеет адекватных средств выражения и лишь в небольшой мере компенсирует этот недостаток шрифтовыми выделениями, знаками препинания, а также описанием обстановки, на фоне которой протекает действие, и переживаний действующих лиц. Кроме того, достоинством устной речи является быстрота ее протекания, возможность быстрых реакций в режиме обратной связи. Что касается недостатков устной речи, то можно отметить ее быстротечность и спонтанность протекания: высказанное тут же исчезает, причем даже сам говорящий обычно не может дословно повторить то, что он только что сказал. Из-за этого недостатка устная речь плохо выполняет функции социальной памяти – связь поколений в их исторической преемственности: она зависит от не всегда точной и надежной памяти людей, передающих из поколения в поколение мифы, легенды, предания и фольклорные произведения. Кроме того, «устная речь страдает от неустойчивости к помехам: общению в акустической среде может мешать расстояние между говорящими, любой посторонний шум, дефекты индивидуального произношения говорящего, дефекты слуха воспринимающего речь» [2, с. 35].

Другой важнейшей формой взаимодействия в публичном пространстве и приватной сфере, противостоящей непосредственной межличностной коммуникации, является опосредованная (медиа) массовая, причем особенности современных средств коммуникации позволяют имитировать или совмещать оба формата, особенно при взаимодействии в интернете. Здесь коммуникативная практика (в основном – в электронных социальных сетях) рассматривается в зависимости от того, как в различных речевых коллективах (веб-сообществах) используются возможности компьютерно-опосредованной коммуникации. Этот вид коммуникации всегда осуществляется в цифровом виртуальном пространстве, доступ к которому определен возможностями технологического формата и интерфейса – дизайном программы, представляющим набор стандартных операций для взаимодействия человека с техникой при создании и преобразовании контента. При этом определяющими считаются такие особенности компьютерно-опосредованной коммуникации, как мультимедийность (использование нескольких способов кодирования информации в тексте в разных регистрах – как последовательности слов, комбинации изображений, сочетания звуков), гипертекстуальность (возможность выстраивания взаимосвязи фрагментов текста и ссылок между ними в произвольном порядке), интерактивность (способность адресата активно влиять на содержание и внешний вид компьютерной программы или электронных ресурсов), асинхронность (несовпадение режимов письма и чтения медиатекстов) и др. [3].

За счет активного использования компьютерно-опосредованной коммуникации современное «оцифрованное» общество все больше приближается к той стадии, которую можно охарактеризовать термином «реальная виртуальность» (Real Virtuality), предложенным американским социологом М. Кастельсом в его ключевой работе «Информационная эпоха» [4]. Именно здесь исследователь выдвинул положение о том, что исторически специфичным в новой коммуникационной системе, организованной вокруг электронной интеграции всех видов коммуникации – от печатной до мультисенсорной – является не формирование виртуальной реальности, а создание «реальной виртуальности». Это система, в которой сама реальность (материальное/символическое существование людей) полностью погружена в виртуальные образы, в иллюзорный мир,

где внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но сами становятся опытом. Перефразируя знаменитый тезис Маршалла Маклюэна «Средство есть сообщение» (The medium is the message), Кастельс утверждает, что в современных условиях все сообщения всех видов заключены в средстве (medium), которое стало настолько всеобъемлющим и разнообразным, что абсорбирует в одном общем мультимедиа-тексте целостность человеческого опыта. Мультимедиа как новый символический посредник в подавляющем большинстве форм социального взаимодействия объединяет все форматы коммуникации (типографский, аудиовизуальный и компьютерный) на электронной основе.

Указанные особенности мультимедийных систем активно применяются при организации коллективных форм онлайн-общения и деятельности. Уже традиционно для этого используется формат видеоконференции (англ. videoconferencing), т. е. процесс передачи сообщений по электронным каналам связи для организации общения в режиме «прямого эфира» между двумя или более участниками одновременно. Видеоконференция является разновидностью телеконференций, позволяющих осуществлять межличностное общение с использованием компьютеров и обмениваться аудиовизуальной информацией в формате онлайн. Сообщение, транслируемое в данном режиме, становится доступным для всех участников, так что процесс напоминает общение за круглым столом. В отличие от видеотелефона, видеоконференция позволяет не только видеть и слышать друг друга, но и параллельно обсуждать рисунки, тексты, обмениваться файлами, т. е. в реальном времени совместно решать какую-либо проблему. При этом число собеседников не зависит от разделяющего их расстояния и может ограничиваться лишь пропускной способностью канала связи.

Классическим примером проведения видеоконференции, раскрывающим их инновационный потенциал в сфере опытно-конструкторских разработок, стал сеанс в корпорации «Боинг» при создании его модели самолета 777. Проект осуществлялся несколькими коллективами конструкторских бюро в разных странах, а компьютеры использовались в качестве многофункциональной платформы для связи, моделирования и расчетов. За счет этого отпала необходимость в командировках и встречах для согласования и уточнения полученных данных, изменения вносились мгновенно и был получен значительный выигрыш во времени и качестве работ. Кроме того, совместное обсуждение в режиме реального времени стимулировало появление множества новых идей, так что в результате достигнутый креативный эффект групповых решений можно уподобить технике «мозгового штурма». Преимущества такого способа коллективного взаимодействия очевидны, поскольку позволяют сократить время, затрачиваемое на подготовку встреч или пользование электронной почтой, заменив ее онлайн-общением в интернете. Развитие технологии видеоконференции тесно связано с расширением глобальных и корпоративных компьютерных сетей, а также обращением к практике телеработы с возможностью удаленного доступа к ресурсам и базам данных компании для совместного решения различных проблем и реализации коллективных проектов.

Телеработа – это вид трудовой деятельности, связанный с возможностью удаленного доступа через интернет к ресурсам предприятий и организаций, что позволяет выполнять работу на дому без посещения офиса. Развитие функциональных возможностей персональных компьютеров, их включение в системы телекоммуникации и возможность доступа к глобальным информационным сетям способствовали возникновению этого вида домашнего труда, который становится все более популярным. Такой вид занятости позволяет экономить служащим от 15 до 25 % рабочего времени, обычно затрачиваемого на ежедневные поездки на работу и обратно, а также дает возможность более эффективно организовать трудовые процессы и распределить обязанности между сотрудниками. Это позволяет организовать взаимодействие сотрудников с помощью телекоммуникационных систем, добиваясь гораздо более высокой производительности труда, чем в обычных условиях.

Синергия идей и предложений, образование стратегических коалиций для их реализации, обмен знаниями при коррекции со стороны руководства, техническая поддержка в форме симуляций реальных процессов, возможности разведки рынков согласуются в сети таким образом, чтобы способствовать поиску решений самых разных задач. Создание предприятий подобного типа в форме сетевой структуры, объединяющей в творческий коллектив множество автономных и удаленных друг от друга работников (иногда находящихся в различных точках планеты) открывает новые возможности для использования людских и материальных ресурсов. Реализация этих принципов с применением информационно-коммуникационных систем приводит к возникновению и развитию «виртуальных предприятий», которые представляют собой совокупность территориально удаленных друг от друга структурных подразделений одной и той же фирмы – например, в филиалах транснациональных корпораций, взаимодействующих между собой по информационно-коммуникационным сетям.

Однако насколько подобные формы удаленного взаимодействия эффективны в образовательных процессах, где физическое присутствие наставника наиболее важно? В условиях компьютерно-опосредованной коммуникации медиа выступают как посредники, задающие формат взаимодействия и устанавливающие дистанцию, хотя пытаются имитировать ее отсутствие. Дистанция скрадывается иллюзией прозрачности, «очевидности» демонстрируемых и ретранслируемых способов самопрезентации в сети. Здесь имитируется полная доступность и прозрачность в рамках двусторонней связи за счет применения специальных онлайн-сервисов и инструментов коммуникации, позволяющих увидеть друг друга в формате «лицом-к-лицу», общаясь так, как если бы это происходило при непосредственной близости собеседников в условиях межличностного взаимодействия. За счет технологии визуального контакта в сетевых мессенджерах и видеохостингах возникает иллюзия полноценного присутствия собеседника прямо «здесь и сейчас», на расстоянии вытянутой руки, что снимает проблему отчуждения и вынужденного дистанцирования в условиях карантина и самоизоляции.

Новейшие разработки попытались соединить тактильные симуляции на телесном уровне с хай-тек достижениями в производстве индивидуальных гаджетов для интернет-пользователей. Закрепленные на теле (голове) и подключенные к интернету устройства синхронизированы с видеорядом и нуждаются лишь в более полном контакте с остальными участками тела, чтобы уподобиться полноценной межличностной интерактивности. Здесь технологии становятся все более иммерсивными, способствующими выстраиванию более гибких, сбалансированных комплексных коммуникаций между партнерами. И это позволяет добиться эффекта полноценного присутствия в любой виртуальной среде, которая имитирует внеигровую реальность посредством компьютера или смартфона.

В условиях такого «телеприсутствия» мультимедийность превращается в мегасенсорность и даже в гиперсензитивность, когда спектр наших возможностей уже не ограничивается техническими характеристиками отдельно взятого устройства или возможностью его совмещения с другими гаджетами. Посредством киберкостюма и очков/шлема виртуальной реальности создается информационная техносреда, функционирующая как полноценная экосистема и позволяющая добиваться относительно устойчивого баланса между внешними воздействиями на организм пользователя и его внутренними переживаниями. Она имитирует трехмерное пространство и способна полностью заменить физическую реальность в том виде, как ее воспринимает человек с помощью своих органов чувств. Однако кажущееся простым решение проблемы устранения дистанции в межличностном взаимодействии путем киберсимуляции физического контакта здесь также ставит ряд сложных вопросов, когда собеседник может быть не один или становится вообще не нужен – его с успехом может заменить виртуальный персонаж. Контакт в виртуальной

реальности тем самым создает новое, не экстра-, но парасенсорное пространство опыта переживания, который по своей интенсивности можно сравнить лишь с погружением в символическое пространство игры. И это создаст дополнительные стимулы для реализации образовательного потенциала во все более развивающейся интернет-среде.

Список использованных источников

1. *Львов, М. Р.* Основы теории речи / М. Р. Львов. – М. : Академия, 2000. – 248 с.
2. *Руднев, В. П.* Словарь культуры XX века / В. П. Руднев. – М. : Аграф, 1997. – 384 с.
3. *Щипицина, Л. Ю.* Компьютерно-опосредованная коммуникация: лингвистический аспект анализа / Л. Ю. Щипицина. – М. : КРАСАНД, 2010. – 296 с.
4. *Кастельс, М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М. : ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.