

## **СОВРЕМЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО В ИНТЕРАКТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

В данной работе рассматриваются особенности, характерные для современного творчества, вышедшего за пределы индивидуального. Также даются основные отличия нового творчества от прежних его форм.

Очевидно, что как философия, так и психология творчества напрямую связаны с проблемами личности и межличностного взаимодействия. Потому введение терминов «интеракция» и «интерактивное пространство», больше относящимся к наукам об общении и взаимодействии людей, будет вполне оправданным для того, чтобы точнее раскрыть обозначенную тему.

Интеракцией (от лат. *interactio* – взаимодействие, посредство) в контексте данной статьи будем называть двустороннее взаимодействие (взаимовлияние) между любым количеством людей более двух. Соответственно, интерактивным пространством назовем совокупность пространства, в котором возможна интеракция, и средств, в том числе и технических, позволяющих её осуществить.

Обсуждение какого-либо вопроса, например, на семинаре будет представлять собой интеракцию – участники излагают свое мнение и узнают мнения других участников. В ходе обсуждения под влиянием новых фактов человек может изменить свою позицию по какой-либо проблеме, и в той же мере, склонить других принять свою позицию. Первое и второе, очевидно, зависят от коммуникативных способностей личности. Притом, заметим, что интеракция и интерактивное пространство – явления, довольно повседневные и в них мы находимся довольно часто.

В то же время, обращение политического лидера к собравшимся на площади гражданам интеракцией в системе «Лидер-Народ» являться не будет, поскольку, несмотря на то, что собравшихся много, никто не может ни сделать замечаний по речи, ни свободно задать вопросы. Этому мешает большая дистанция, затрудняющая активность толпы и ограниченность вербальных и невербальных средств общения для формирования полноценной интеракции.

Технические средства, упомянутые в определении, в этом смысле гораздо разнообразнее и эффективнее. Первыми из них вообще можно назвать газеты, появившиеся в XVI-XVII веках. Точнее – те из них, которые публиковали письма читателей. В них нередко можно велась полемика нескольких человек, занимавшая довольно много места и продолжавшаяся не один выпуск. Полемизировали обычно деятели культуры, политики, желавшие донести свои мысли и соображения до более или менее обширного круга читателей. И любой достаточно грамотный и компетентный человек мог включиться в спор.

Интересно, что некоторое время технические средства интеракции развивались медленно. Фактически они стали активно использоваться только с появлением телефонной конференц-связи, позволившей вести речевой диалог. Затем появилась конференционная видеосвязь, ещё более способствующая интерактивному взаимодействию. И только в 1970-х годах на базе институтов и университетов США зародился новый технический способ интеракции – электронная почта. Переписка уже могла вестись с огромным числом адресатов. Время передачи сообщения стало настолько мало, что доставка может считаться мгновенной. Соответственно, с появлением сетей персональных компьютеров, e-mail мигрировала и на них.

В 1994 году произошел очередной рывок технологий – была создана и запущена в эксплуатацию сеть Internet. Появились такие формы интерактивного общения, как чат (публичный обмен сообщениями в реальном времени) и форум (изначально – доска объявлений, затем – средство публичной дискуссии вне реального времени).

Именно появление Internet обусловило зарождение новых направлений в творчестве, основанных на интеракции между криэйтором и акцепторами в тех или иных формах. Таким образом, стало возможным вести речь о творчестве в интерактивном пространстве. Чтобы разобраться в этом вопросе более чётко, необходимо понять следующие термины:

– *криэйтор* (англ. creator – создатель) – личность, осуществляющая творческий акт, приводящий к появлению произведения искусства.

– *акцептор* – читатель, слушатель, зритель – личность воспринимающая (акцептирующая) произведение криэйтора.

Как уже было упомянуто выше, интерактивное пространство Internet предоставляет особенно широкие возможности для реализации новых, подчас кажущихся безумными, идей.

Во-первых, это обусловлено тем, что теперь криэйтор не ограничен каким-либо профессиональным цензом (объективным или субъективным), его начальная аудитория гораздо шире, чем в иных условиях.

Во-вторых, криэйтор не ограничен цензом финансовым, т. к. для публикации своих произведений ему не требуется поддержка спонсора.

Чтобы избежать разночтения, сразу же исключим из рассмотрения криэйторов, действующих классическими методами и воспринимающими интерактивное пространство Internet лишь как инструмент для самопропозиции, а не создания новых произведений.

В принципе, на данный момент в интерактивном пространстве возможны такие виды творческой деятельности, которые имели место и ранее, но лишь в форме экспериментов, а не стандартных методов.

К ним относятся:

*NBC – (Native Based Creativity)* – творчество на собственных основаниях. По используемым средствам наиболее похоже на классическое. Но в отличие от него в данном случае криэйтор взаимодействует с акцепторной группой в процессе творческого акта и, получая обратную связь (обзоры, рекомендации, комментарии и т. д.), сохраняет собственную творческую независимость.

Это способствует в основном только изменению деталей первоначального плана для большего успеха произведения среди целевой аудитории. Также можно заметить, что созданные подобным образом произведения чаще испытывают влияние мемов, характерных для среды, в которой они создавались.

В общем, стоит заметить, что эта методика сейчас находит все большее применение и в коммерческой литературе, опять же таки благодаря сети Internet. И писателям, и маркетологам издательств, применяя его, легче следовать интересам и запросам целевой аудитории, в полной мере удовлетворяя их.

*IBC – (Inductive Based Creativity)* – творчество с наведенной основой. В данном случае мы имеем дело не с оригинальными произведениями, а с творческими интерпретациями и переработками существующих объектов информационного и интерактивного пространства.

Ярким примером этого подхода в литературе является фанфикшн (англ. fan fiction – *фанатское чтение*) – непрофессиональные произведения на тему какого-либо известного фильма, популярной книги или видеоигры и т. д.

Обычно фанфикшн качественно проигрывает по сравнению с оригиналом (или как говорят в фанатских сообществах – каноном) и зачастую содержит отклонения от исходной линии повествования.

Несмотря на все разнообразие жанров, в целом такие работы могут быть описаны как попытка компиляции какого-либо чужого труда под свои вкусы, с заимствованием образов и части сюжета с признанием авторских прав создателя оригинала. Более известным и популярным примером могут служить ремиксы музыкальных композиций.

В любом случае, невзирая на свою вторичность, ИВС-творчество может давать весьма интересные результаты.

*MPC – (Multi Personal Creativity)* – мультиперсональное творчество. Подразумевает большое количество (десятки или даже сотни) равноправных соавторов, работающих в рамках одного сеттинга. Цели и средства могут быть отличными, но для проектов подобного типа характерен ряд особенностей:

- развитая групповая интеракция,
- высокий уровень бюрократичности,
- относительная закрытость творческой группы.

Примером может служить художественный префоманс, когда посетителям даются краски и холст, который каждый должен оформлять в меру собственного вкуса и умения, придерживаясь обозначенной темы (иногда также и стилистики).

В связи с изложенной классификацией рассмотрим творческую деятельность ряда криэйторов:

Илларионова (Лесная) Алина ([http://samlib.ru/l/lesnaja\\_alina/](http://samlib.ru/l/lesnaja_alina/)) – литератор, работающая в NBC – формате. В её книгах есть ироничные отсылки к самым активным комментаторам, иногда к соперникам на литературном поприще. Однако ни первые, ни вторые не оказывают существенного влияния на её творчество.

<http://www.prikl.ru/forum/index.php?showtopic=14425&hl=%D3%F2%EE%EF%E8%FF> – пример форумной ролевой игры на специализированном интернет – портале. Проект явно сочетает в себе признаки ИВС и МРС – форматов, и напоминает совместное написание книги силами нескольких (около 12) человек.

В изобразительном искусстве, которое гораздо более консервативно и хуже поддается разделению между соавторами, можно выделить:

Meethos (<http://meethos.com>) – сетевая художница, работающая в своем особенном стиле. Активно применяет ИВС-метод.

Pchan Eroge (<http://iichan-eroge.blogspot.com>) – редкий для рунета проект симулятора свиданий с элементами эротики, разрабатываемый группой анонимных художников с российского имиджборда <http://iichan.ru>. Типичный пример MAC-подхода.

Музыка, как в наибольшей степени персоналистическое искусство, не испытывает столь сильного влияния интеракции, однако можно отметить нескольких криэйторов и в этой сфере.

Андрейш Гарандабур (<http://ice-pick.com>) – музыкант и композитор московской студии Ice-Pick Lodge, один из первых профессионалов в России, начавших работать с новыми средствами создания и воспроизведения музыки. ИВС-криэйтор.

Mushroomer (<http://mushroomer.livejournal.com>) – Композитор, работающий в различных стилях. В основном ИВС. Однако известны его работы в NBC-формате, создававшиеся, в основном, для развлечения.

Формат публикации не позволяет разместить произведения названных, и прочих заслуживающих внимания криэйторов, но они доступны по приведенным ссылкам.

Таким образом, резюмируя основные особенности современного творческого процесса, констатируем следующее:

Первое, он происходит в интерактивном пространстве, в условиях непрерывной интеракции в системах «Криэйтор – акцепторы» или даже «Криэйтор – Криэйторы».

Второе, он в большей мере подвержен влиянию медиавирусом, мемов и прочих характерных элементов информационного и интерактивного пространств.

Третье, он не является сугубо индивидуальным или конвенциональным в рамках малой группы. Наоборот, криэйтор деперсонофицируется, в той или иной степени, в зависимости от вида и направления творчества.

*А.И. ГОЛЫШЕВ*

## **К ВОПРОСУ О НОВЫХ ПОДХОДАХ К ИНФОРМАТИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ**

Статья посвящена методологии преодоления технократических подходов к информатизации.

Информационное общество открывает широкие возможности и выдвигает требования к образованию, в котором формируется новая система, адекватная сегодняшнему дню. Рассматривая векторы происходящих изменений, исследователи выделяют два наиболее важных: смену образовательной парадигмы и информатизацию всех областей науки и образования. При чем смена образовательной парадигмы со знаниевой на личностно-ориентированную – чаще всего рассматривается как одно из отражений перехода к информационному обществу (1).