

А.В. Козуляев

ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ АУДИОВИЗУАЛЬНОМУ ПЕРЕВОДУ В ЭПОХУ КОГНИТИВНОЙ РЕВОЛЮЦИИ: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ



КОЗУЛЯЕВ Алексей Владимирович – генеральный директор, Школа аудиовизуального перевода «РуФилмс». Член European Society for Studies in Screen Translation; Член Ассоциации преподавателей перевода; Член Союза переводчиков России.

Рязанский пр. 95-3-15, Москва, 109542, Россия.
e-mail: avkozulyaev@rusubtitles.com

KOZULYAEV Alexey V. – General Director, RuFilms School of Audiovisual Translation. Member of European Society for Studies in Screen Translation, the Association of Translation Teachers, the Union of Translators of Russia.

Ryazansky prospect, 95-3-15, Moscow, 109542, Russia.
e-mail: avkozulyaev@rusubtitles.com

Статья посвящена обсуждению новых подходов к обучению аудиовизуальному переводу в вузе в эпоху когнитивной революции. Отмечается, что вступление всего мира в эру смены технологических укладов приводит к необходимости коренного пересмотра подходов к обучению переводу и другим дисциплинам. Рассматривается восемь основных составляющих когнитивной революции применительно к современной молодежи, которые влияют на изменение всего процесса обучения. Они включают переход от книги как основного источника информации к получению информации преимущественно через аудиовизуальные произведения; активное использование молодым поколением социальных сетей и мессенджеров как главного средства коммуникации; геймификация мотивационной сферы обучающихся; мгновенный доступ к информации по запросу, исчезновение необходимости обязательного запоминания чего-либо в процессе обучения; тенденция копирования информации без критического осмысления и переработки и отсутствие у студента мобилизации для решения учебных задач; сетевая внеклассная кластеризация обучающихся по интересам; допустимость множественности реальностей; появление универсального трансграничного языка эмодзи, мемов, представляющих собой статические или динамические иероглифы, речевые знаки сложной визуальной или аудиовизуальной структуры. Все перечисленное ставит перед преподавателями перевода новые задачи, заключающиеся в поисках инновационных путей, методов и подходов к обучению студентов нового поколения, сформировавшегося уже в условиях когнитивной революции. Делается вывод, что сегодня для эффективного преподавания аудиовизуального перевода необходим учет таких факторов, как резкий рост объемов материала для изучения; изменение в поведении и подходе к познанию у студентов, отторгающее прежние методические приемы, учебные планы, упражнения; двунаправленное изменение в сроках обучения – сокращение периода обучения из-за ускорения научно-технического прогресса и одновременно появление необходимости непрерывного обучения; переход к междисциплинарности и интегративности.

**АУДИОВИЗУАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД; ОБУЧЕНИЕ АУДИОВИЗУАЛЬНОМУ ПЕРЕВОДУ;
ПОДГОТОВКА ПЕРЕВОДЧИКОВ; КОГНИТИВНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ; DIGITAL NATIVES**

Ссылка при цитировании: Козуляев А.В. Обучение студентов аудиовизуальному переводу в эпоху когнитивной революции: к постановке проблемы // Вопросы методики преподавания в вузе. 2019. Т. 8. № 29. С. 48–56. DOI: 10.18720/HUM/ISSN 2227-8591.29.04

Актуальность проблемы. Сегодня многие российские и зарубежные философы и обществоведы отмечают, что практически весь мир одновременно вступил в эпоху смены технологических укладов [1], [2]. Основными признаками этого процесса являются:

– резкий рост ценности информации и средств ее производства, хранения и передачи в общественной жизни;

– взрывное распространение социальных сетей;

– появление большого числа способов управления нейрофизиологической деятельностью человека.

Отмечается также, что в связи со значительными изменениями в техносфере общества, сам процесс обмена знаниями, их получения и обработки претерпел существенные изменения, которые исследователи-когнитивисты называют четвертой когнитивной революцией. Мы по-иному существуем, учимся, покупаем товары и услуги в новой информационной среде.

Для нас как для преподавателей перевода (*скажем прямо, не только перевода, а практически всех дисциплин*), это означает, что к нам в аудиторию приходит студент с совершенно иным когнитивным профилем, и мы должны соответствующим образом менять всю систему работы с ним, роль преподавателя, технических средств, систему упражнений [3].

Когнитивная революция применительно к современной молодежи (*сегодня в английском языке даже появился термин для обозначения поколения родившегося после 2005 года – digital natives, т. е. те, кто не представляет себе мир лишенным цифровых носителей информации и средств обмена сообщениями*) имеет восемь основных составляющих. Рассмотрим их сейчас в целом, чтобы продолжить в последующих статьях тему о необходимых изменениях в процессе обучения переводу.

Составляющие когнитивной революции. Первая составляющая – это сегодняшний студент-визуал. Современная молодежь потребляет 85 процентов информации через аудиовизуальные произведения, знакомство с которыми начинается задолго до формирования навыков простого, а тем более, аналитического чтения на родном языке – в 3-4 года, на этапе формирования навыков говорения на родном языке. Чтение более не является первичным процессом получения новых знаний в ходе обучения. Некоторые западные педагоги и методисты называют это «общемировым пожаром библиотек» [4]. Все необходимое уже есть в Интернете, в соцсетях и на стриминговых видеоплатформах. Печатная книга для обучения современному студенту не нужна, его надо учить ее читать. Студенческая аудитория отвергает так называемые «лонгриды» или длинные тексты, т.е. вузовским преподавателям приходится буквально учить студентов «аналитическому чтению» [5].

Более того, просмотр видеоматериалов развлекательного характера с раннего возраста неизбежно создает у студента психологический целостный гештальт процесса «отстраненного смотрения». Он, по умолчанию, ищет в предлагаемом материале сюжет, драматический конфликт (например, конфликт научного познания, о котором писал еще Гоббс), элементы развлечения, рассматривает преподавателя как актера. Львиная доля сегодняшних предлагаемых в российском интернете обучающих видеокурсов всего этого лишены. Они, по сути, являются пересказом в камеру учебника, и это профанация самой идеи обучения с помощью видеокурсов.

Обучение аудиовизуальному переводу (АВП) в такой ситуации сегодня можно считать важнейшим элементом переводческой профессиональной компетентности в принципе, поскольку этот сектор рынка

перевода, во-первых, растет в разы ежегодно, и во-вторых, в силу значительного числа входящих в состав аудиовизуальных произведений одновременно обрабатываемых мозгом зрителя знаковых систем, практически не поддается машинному переводу, сохраняя значительную часть черт классического *human translation*, с поправкой на системные особенности аудиовизуальных произведений.

Вторая важная составляющая когнитивной революции – это социальные сети и мессенджеры. Социальные сети – не только инструмент общения, но и инструмент социализации. С самого раннего возраста поколение *digital natives* выстраивает свой образ в соцсетях с помощью собственных материалов, фото, мемов. «Лайк» становится формой оценки сторонними людьми поведения с самого раннего возраста. Причем с помощью «лайков» происходит не только мотивация школьника или студента, но и управление его эмоциональной и поведенческой сферой. Зачастую образ в соцсетях может не иметь ничего общего с реальным человеком. Для многих миллениалов и *digital natives* одной из самых страшных угроз является опасность «развиртуализации», «деанонимизации». Сегодняшний интернет анонимен, и позволяет студенту ощущать себя кем угодно. Обратной стороной этой сетевой самореализации является повышенная чувствительность студентов к сетевым и внесетевым «ролевым моделям», «экспертам», «гуру». Именно эту позицию должен занимать современный преподаватель.

В процессе обучения АВП социальные сети задействованы очень широко. Учитывая, что значительную часть предпереводческого анализа составляют действия над единицами сюжетного уровня (анализ сцен, кинособытий, визуального языка), общение студентов в создаваемых для оптимизации обучения группах поощряется.

Взаимный обмен наблюдениями позволяет более точно задать лингвостилистические характеристики главных героев, обработать карточки сцен и пр.

Третья составляющая – геймификация мотивационной сферы обучающихся. Современный студент играет в компьютерные игры на телефоне, планшете, компьютере, в соцсетях с возраста 3-4 лет, и проводит за играми от 3 до 8 часов [6]. Компьютерная игра – это особая форма организации человеческого поведения, отличающаяся:

- интерактивностью;
 - уровневостью;
 - строгой дозированной информаций, получаемой игроком (принцип «минимально допустимого информирования»)
 - произвольностью правил
 - возможностью прервать ее в любой момент
 - ожиданием позитивного вознаграждения на каждом уровне
 - ограниченностью, конечностью сценариев решения проблемы/наличие готового сценария «прохождения уровня» – это противоречит пути научного познания в реальном мире, где творческий перебор вариантов изначально не может быть ограничен гештальтом «правильности» и «конечности» пути познания
 - ожиданием присутствия «демиурга» в любой жизненной ситуации (т. е. варианта «сверхъестественного» решения проблемы, готовность к подсказке). От преподавателя зачастую ждут именно роли демиурга [7], [8], что ограничивает, например, эффективность использования таких инструментов, как коллоквиумы, ролевые игры и т. д.
- Столь раннее начало игрового «существования» приводит к тому, что к моменту прихода в высшую школу мотивационная сфера студента глубоко инкорпорирует в себя эти положения. Студент, по сути, требует того же и от организации процесса обучения. Речь не идет о заигрывании со

студентом. Это радикальная переработка процесса продвижения студента от простого к сложному, процесса познания предлагаемых дисциплин, требующая переработки учебных планов, в первую очередь.

В частности, одним из методических ответов, предложенных для инкорпорирования менталитета геймификации в курс, стало распределение курса на значительное число уровней. Не 3-6, как в классическом варианте, а 18-20. Переход с уровня на уровень фиксировался и поощрялся. Кроме того, очень важным моментом для корректного осуществления аудиовизуального перевода является «проживание» эмоциональной составляющей перевода самим переводчиком, т. е. своеобразная «актерская», ролевая игра. Однако речь не идет о том, что студентам предлагается самим озвучивать переводы (как это делается в ряде, так называемых, вузовских курсов АВП), поскольку это – довольно серьезное нарушение производственных процессов, применяемых на практике, а наш практический курс не ставит своей задачей закрепление неверных подходов.

Четвертая составляющая – вынос учебной информации в «облако» и мгновенный доступ к ней по запросу, иными словами, исчезновение необходимости обязательного запоминания чего-либо как императива процесса обучения. Как отмечает Т.В. Черниговская, более нет нужды ничего помнить. Есть необходимость обучения сложному поиску [9]. Однако при обучении студентов переводу именно это представляет значительную сложность, так как поиск осуществляется студентами «вне контекста», ни одна поисковая система такой возможности не дает, особенно, в случае художественных публицистических и аудиовизуальных произведений, где могут присутствовать сложные отсылки, аллюзии и т. д. Иными словами, преподаватель должен постоянно ориентировать студентов в отношении того,

что можно, а что не следует искать в интернете, пояснять почему, и находить баланс между использованием программ машинного перевода и самостоятельной работой студентов. В случае аудиовизуального перевода процесс еще сложнее. В целом ряде случаев сериальные произведения требуют поиска и компиляции элементов так называемых «миров сериалов» или «киновселенных» (пример – Вселенная Марвел)¹. Это становится основой исследовательских проектов студентов, и резко увеличивает эффективность обучения.

Пятая составляющая – «цивилизация копипасты». Найденная информация может быть просто скопирована, без критического осмысления и переработки. И это относится ко всем аспектам обучающего процесса, особенно к выполнению домашних заданий. Студент со школьной скамьи приучается искать решение задаваемых упражнений в интернете, в облаке, задавать вопросы в соцсетях о том, какие решения могут быть предложены. Он не мобилизует себя на решение задачи, в том числе – переводческой, что, согласно Н.Н. Гавриленко [10], [11] является необходимой предпосылкой, например, профессионально ориентированного перевода. Соответственно, резко падает качество выполняемого студентами перевода.

Шестая составляющая когнитивной революции – сетевая внеклассная кластеризация обучающихся по интересам. Являясь студентами того или иного вуза, они могут себя с ним не идентифицировать, являясь членами интернет-сообществ (в том числе – международных), которые отвечают их интересам, являются для них референтными. Перед преподавателем стоит задача хотя бы идентификации этих референтных групп. Более того, сегодня гаджеты (наушники, оч-

¹ Кинематографическая вселенная Marvel. URL: https://marvel-pedia.fandom.com/wiki/Marvel_pedia_Wiki

ки виртуальной реальности, игровые приставки) позволяют студенту создать комфортную для себя визуальную, звуковую, поведенческую экосистему, и уйти в нее от сложных моментов «главной реальности» и процесса обучения. Как отмечается в исследовании В.В. Радаева [12], сегодняшних студентов отличают следующие особенности:

- избегание самостоятельных длинных «историй», популярность «гуру», иных источников «перекладывания ответственности за планы»;

- нелюбовь к ярко выражаемым корпоративным аффилиациям (профессии, группе, организации);

- сильная приверженность сетевым сообществам. История, рассказанная через сетевое сообщество, «заходит» на куда более высоком уровне доверия;

- нелюбовь к изначально целостным историям («будь что будет»), их восприятие как эмоционально тяжелых, связывающих неприятностей. Соответственно вместо реального сторителлинга – имитация «из готовых модулей» – «косплеи», «дробленные эклектичные решения» как эмоционально более легкие сценарии поведения;

- построение «истории потребления» вокруг желания яркого быстрого успеха и признания (материального и личного) как эмоционального вознаграждения;

- построение «истории потребления» как производной от идентификации с помощью определенного набора культурных и товарных продуктов (одежды, фильмов, косметики) как безусловно «обязательных» – это типично не только для миллениалов, но в их среде обрело особое распространение [12], [13].

Седьмая составляющая – допустимость множественности реальностей. Сегодня наша жизнь сложена из множества «реальностей», которые можно выстроить в стройную систему на основе постепенного отдаления от привычной.

Давайте назовем то, что мы видим в первую секунду, когда утром открываем глаза – реальностью 1.0 – незамутненной и привычной сотням поколений наших предков.

Не менее привычной для них будет и немного отредактированная рассказчиком или мозгом, с точки зрения законов сторителлинга, реальность 1.5 – реальность снов, устных и письменных историй, фильмов и сериалов.

Главной переменной последней четверти века стало появление цифровой квазиреальности, наполнившейся триллионами собственных объектов и артефактов – Интернет. И эту производную реальность мы назовем реальностью 2.0. Но изначально Интернет был больше похож на выставку, склад, почтовый узел, его еще не населили цифровые клоны людей.

Чуть больше 20 лет назад в этой квазиреальности появилась собственная производная – реальность социальных сетей. Реальность 2.5, давшая возможность за счет анонимности выстраивать с нуля новые личности, а точнее – наши цифровые клоны. Если сегодня вы случайно столкнетесь на улице с человеком, ушедшим через окошко смартфона в социальную сеть, он словно вынырнет с большой глубины.

Для желающих оторваться от реальности еще дальше компьютерные технологии создали реальность 3.0 – игровую. Игровой мир может быть о чем угодно. Там могут бродить единороги, летать файерболы и бесконечно пополняться жизни. Правила игры произвольны.

Наши цифровые клоны есть и там – во многопользовательских онлайн-играх. Их реальность для нас – это реальность 3.5.

В настоящий момент можно говорить еще о трех новых реальностях.

Реальность 4.0. – это виртуальная реальность, та, где «Первому игроку приготовиться», где ты отсечен от мира не окошком смартфона или экраном монито-

ра, а очками, суживающими угол зрения и предлагающим иллюзию полной визуальной депривации. Однако у нас остается тактильная связь с реальностью. Нас еще может толкнуть под руку в момент сессии наш любимый кот или пес. Но следующий шаг обрывает и эту ниточку.

Реальность 4.5. – смешанная. Помимо очков виртуальной реальности наши чувства обманывают специальные тактильные имитаторы движений, положений и текстур.

И наконец, еще не состоявшаяся реальность 5.0 – та самая, из «Матрицы» братьев (сестер) Вачовски. Прямой шунт «компьютер-мозг». «Точка сингулярности», которую Рэй Курцвелл обещают нам где-то в районе 2040-х годов².

Что важно для нас как для преподавателей – какой микс реальностей нужно создать для сегодняшнего (да и завтрашнего) студента, чтобы он усвоил предлагаемый материал. Нам весьма интересно и то, какой микс реальностей он прошел в день занятий, перед тем, как зайти в аудиторию, поскольку это определяет, например, придется нам «выдергивать» его из мира игры или сериала (а завтра – очков VR), которыми он воспользовался на перемене.

И наконец, восьмая составляющая – появление универсального трансграничного языка эмодзи, мемов, представляющих собой, по сути, статические или динамические иероглифы, речевые знаки сложной аудиовизуальной или просто визуальной структуры [14]. Именно в эти формы студенту наиболее удобно «сворачивать» получаемую информацию для ее запоминания. Более того, сам процесс запоминания меняется. Эмодзи, мемы становятся гипертекстовыми метками,

триггерами, запускающими процесс привлечения информации из «облака», извне. Мы формируем у студента своеобразную образно-речевую стенограмму процесса «подкачивания информации извне». Избежать этого можно, только включая студентов в исследовательскую работу над новыми и интересными им проектами на переднем крае науки с самых первых курсов обучения в бакалавриате, что мы и делаем в наших курсах аудиовизуального перевода [15]. В таких условиях крайне важным является формирование навыков не просто исследовательской работы, но работы с «непознанным», абсолютно новым. Это может показаться опасным допущением, но в противном случае в эпоху когнитивной революции неизбежно формирование «вторичности мышления».

Выводы. В заключение хотелось бы отметить, что речь не о том, чтобы снизить нагрузку обучающихся или «играть с ними в игры», или иных примитивных формах реакции на когнитивную революцию.

Выразительное сравнение привел один из китайских коллег на факультете аудиовизуального перевода Китайского университета связи: «Вся китайская кухня построена на том, что мы едим палочками – и компоновка блюд, и их подача. А нам сейчас предстоит в сфере образования перейти на ложки и вилки. Это не просто внешняя перемена. Это куда более глубокий процесс, который изменит все» [16]. В данной ситуации та страна и то общество (вне зависимости от общественного строя), которые первыми смогут предложить новые методики и подходы к обучению, вырвутся вперед на этапе нового технологического уклада. Не экономика машин, не экономика знаний сегодня являются становым хребтом развития – экономика обучения и переобучения. При отсутствии этого каждый новый технологический скачок будет

² Ray Kurzweil Predicts That the Singularity Will Take Place by 2045. URL: <https://aibusiness.com/ray-kurzweil-predicts-that-the-singularity-will-take-place-by-2045/>

создавать в обществе «лакуны регресса», группы людей, формально высокообразованных, но в силу своей профессиональной ненужности – люмпенизированных, что чревато социальным взрывом. Только экономика обучения и переобучения сможет стать ответом на такой минимальный набор вызовов времени, как:

- рост, зачастую экспоненциальный, объемов материала, который необходимо изучить в высшей школе
- изменение в поведении и подходе к познанию у студентов (когнитивная рево-

люция), отторгающее прежние методические приемы, учебные планы, упражнения.

- двунаправленное изменение в сроках обучения, а именно, с одной стороны, сокращение периода обучения из-за ускорения научно-технического прогресса, а с другой стороны – появление необходимости непрерывного обучения (lifetime learning)

- переход к междисциплинарности и интегративности как одному из основных направлений развития образования и науки в целом.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. **Ивлев В.Ю., Ивлева М.Л., Иноземцев В.А.** Когнитивная революция как фактор становления новой эпистемологической парадигмы и методологии исследования знания в современной науке // Известия Московского государственного технического университета МАМИ. 2013. Т. 6. №1(15). С. 91-99. ISSN: 2074-0530

2. **Griffiths T.L.** Manifesto for a new (computational) cognitive revolution. *Cognition*. 2015. Т. 135. P. 21–23.

3. **Нечаева Н.В., Степанова М.М.** Актуальные направления развития вузовской подготовки переводчиков (по результатам TRANSLATION FORUM RUSSIA 2017) // Профессионально ориентированный перевод: реальность и перспективы: сб. науч. трудов / под ред. Н. Н. Гавриленко – М., 2017. – С. 168-179.

4. **Gates B., Gates M.** We didn't see this coming [Электронный ресурс]: статья, 2019. URL: <https://www.gatesnotes.com/2019-Annual-Letter> (дата обр.: 12.06.2019)

5. **Друбецкая Т.Б.** Студент читает... книгу? // Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2016. Т. 213. С. 160-164. ISSN: 2308-0051

6. **O'Hagan M., Mangiron C.** Translating for the global digital entertainment industry. John Benjamins Publishing, 2013. – 374 p.

7. **Степанова М.М.** Преподаватель перевода в вузе: взгляд студентов и профессионального сообщества // Профессионально ориентированный перевод: реальность и перспективы:

сб. науч. трудов / под ред. Н. Н. Гавриленко – М., 2017. ISBN: 978-5-209-08088-6 – С. 211–223.

8. **Нечаева Н.В., Степанова М.М., Светова С.Ю.** Современные требования к преподавателю перевода: взгляд студентов, руководства вуза и представителей переводческих компаний // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2018. Т. 24. № 4. С. 168-171. ISSN: 2073-1426

9. **Черниговская Т.В.** Nature vs Nurture в усвоении языка // Теория развития: Дифференциально-интеграционная парадигма / сост. Н.И. Чуприкова. – М.: Языки славянских культур, 2009. – С. 205-222.

10. **Гавриленко Н.Н.** Теория и методика обучения переводу в сфере профессиональной коммуникации. Книга 1. – М.: Научно-техническое общество им. акад. С.И. Вавилова, 2009. ISBN: 978-5-902189-22-0. – 178 с.

11. **Гавриленко Н.Н.** Попытка систематизации переводческих компетенций // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. № 2(12). С. 70–77. ISSN: 2224-9389

12. **Радаев В.В.** Миллениалы на фоне предшествующих поколений: эмпирический анализ // Социологические исследования. 2018. № 3 (407). С. 15–33. DOI: 10.7868/S0132162518030029

13. **Новиков Г.Е.** Нужно ли заниматься крупными темами в социологии? Семинар

Лаборатории экономико-социологических исследований, 6 сентября 2016 г., Москва, Россия // Экономическая социология. 2016. Т. 17. №4. С. 201–205. DOI: 10.17323/1726-3247-2016-4-201-205

14. **Степанова М.М., Ковалёва Е.В.** Сопоставительный анализ мемов как современных паремнологических единиц в русском, английском и испанском интернет-дискурсе // Вестник Костромского государственного университета. 2016. Т. 22. № 6. С. 150–154. ISSN: 1998-0817

15. **Козуляев А.В.** Понимание как составляющая процесса аудиовизуального перевода и методические приемы обучения пониманию аудиовизуальных произведений // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2018. № 4. С. 181–199. DOI: 10.15593/2224-9389/2018.4.16

16. **Rui Yang.** Internationalisation, Indigenisation and Educational Research in China. *Australian Journal of Education*. 2005, 49, issue 1. – P. 66–88.

REFERENCES

1. **Ivlev V.Yu., Ivleva M.L., Inozemcev V.A.** Kognitivnaya revolyuciya kak faktor stanovleniya novoy epistemologicheskoy paradigmy i metodologii issledovaniya znaniya v sovremennoy nauke // Izvestiya MGТУ. 2013. №1 (15). – С. 91-99.

2. **Griffiths T.L.** Manifesto for a new (computational) cognitive revolution. *Cognition*. 2015. Т. 135. P. 21–23.

3. **Nechaeva N.V., Stepanova M.M.** Aktual'nye napravleniya razvitiya vuzovskoy podgotovki perevodchikov (po rezul'tatam TRANSLATION FORUM RUSSIA 2017) // Professional'no orientirovannyj perevod: real'nost' i perspektivy. Sbornik nauchnyh trudov. – М., 2017. S. 168-179.

4. **Gates B., Gates M.** We didn't see this coming [Elektronnyj resurs]: stat'ya, 2019. URL: <https://www.gatesnotes.com/2019-Annual-Letter> (data obr.: 12.06.2019).

5. **Drubeckaya T.B.** Student chitaet... knigu? // Trudy Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury. 2016. Т. 213. P. 160–164.

6. **O'Hagan M., Mangiron C.** Translating for the global digital entertainment industry. John Benjamins Publishing, 2013. – 374 p.

7. **Stepanova M.M.** Prepodavatel' perevoda v vuze: vzglyad studentov i professional'nogo soobshchestva // Professional'no orientirovannyj perevod: real'nost' i perspektivy. Sbornik nauchnyh trudov. – М., 2017. S. 211–223.

8. **Nechaeva N.V., Stepanova M.M., Svetova S.Yu.** Sovremennye trebovaniya k prepodavatelyu perevoda: vzglyad studentov, rukovodstva vuza i predstavitelej perevodcheskih kompanij // Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psihologiya. Sociokinetika. 2018. № 4. S. 168–171. ISSN: 2073-1426

9. **Chernigovskaya T.V.** Nature vs Nurture v usvoenii yazyka // Teoriya razvitiya:

Differencionno-integracionnaya paradigma / sost. N.I. Chuprikova. М.: YAzyki slavyanskih kul'tur, 2009. S. 205–222.

10. **Gavrilenko N.N.** Teoriya i metodika obucheniya perevodu v sfere professional'noj kommunikacii. Kniga 1. – М.: Nauchno-tehnicheskoe obshchestvo im. akad. S.I. Vavilova, 2009. ISBN: 978-5-902189-22-0. – 178 с.

11. **Gavrilenko N.N.** Popytka sistematizacii perevodcheskih kompetencij // Vestnik PNIPU. Problemy yazykoznaniya i pedagogiki. 2015. №2 (12). S. 70-77. ISSN: 2224-9389

12. **Radaev V.V.** Millenialy na fone predshestvuyushchih pokolenij: empiricheskij analiz. Sotsiologicheskie Issledovaniia. 2018. № 3 (407). S. 15–33. DOI: 10.7868/S0132162518030029

13. **Novikov Gleb.** Should big topics in Sociology be Studied? Seminar of Laboratory for Studies in Economic Sociology, September 6, 2016, Moscow, Russia // Ekonomicheskaya sociologiya. 2016. Т. 17. №4. S. 201-205. DOI: 10.17323/1726-3247-2016-4-201-205

14. **Stepanova M.M., Kovalyova E.V.** Sopostavitel'nyj analiz memov kak sovremennyh paremiologicheskikh edinic v russkom, anglijskom i ispanskom internet-diskurse // Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. 2016. Т. 22. № 6. S. 150–154.

15. **Kozulyaev A.V.** Ponimanie kak sostavlyayushchaya processa audiovizual'nogo perevoda i metodicheskie priemny obucheniya ponimaniyu audiovizual'nyh proizvedenij // Vestnik PNIPU. Problemy yazykoznaniya i pedagogiki. № 4. 2018. – S. 181–199.

16. **Rui Yang.** Internationalisation, Indigenisation and Educational Research in China. *Australian Journal of Education*. 2005, 49, issue 1. – P. 66–88.

Kozulyaev Alexey V. Teaching audiovisual translation to digital natives at the time of the cognitive revolution. The article is outlining new approaches to teaching audiovisual translation in higher education establishments in the era of the so-called cognitive revolution. It is highlighted that the advent of the new technological paradigm worldwide results in the need for a drastic review of teaching curricula and methods for translation as well as for most other university subjects. 8 key components of the cognitive revolution are considered in relation to the cognitive profiles of modern students that influence the transfer and adoption of new knowledge and skills. Those are: the switch from books as the main source of knowledge to audiovisual productions of various types; The active use of social networks and instant messengers as the main interpersonal communication channel; The changes in the motivational sphere under the influence of throughout gamification of everyday life; Instant access to any information upon request via search engines; Rapid decrease in the need to memorize anything in the process of studies as everything is available on Internet; The emergence of pervasive copy/paste culture of processing information without its analysis or evaluation depriving students of learning and problem solving motivation in the «old» sense of the word; Customized clasterization of students by their interests outside the classroom; Acceptability of «multiple realities»; Emergence of a universal emoji and meme language that goes across the borders as a new format of hieroglyphic communication incorporating complex static or dynamic mix of verbals and visuals. All abovementioned changes pose a lot of new tasks for teachers of translation and call for the search of innovative methods and approaches to teaching the students of the new generation who are digital natives. A conclusion is made that today any effective translation teaching process must take proper consideration of the following factors: Rapid growth in the amount of materials to be studies; Drastic change in the cognitive and learning behavior of students that renders ineffective many earlier teaching methods, models and exercises; Two way change in the duration of studies. On the one hand, the acceleration of technological development shortens the effective teaching period and on the other hand, more mechanisms of lifelong learning are needed to catch up.

AUDIOVISUAL TRANSLATION; AUDIOVISUAL TRANSLATOR TRAINING; TRANSLATOR TRAINING; COGNITIVE REVOLUTION; DIGITAL NATIVES

Citation: Kozulyaev A.V. Teaching audiovisual translation to digital natives at the time of the cognitive revolution. *Teaching Methodology in Higher Education*. 2019. Vol. 8. No 29. P. 48–56. DOI: 10.18720/HUM/ISSN 2227-8591.29.04