

УДК 316.44+316.88

Симулятивные смыслы современного образования

И. Г. УТЮЖ

Запорожский национальный университет, г. Запорожье, Украина,

E-mail: Ytyh13@ukr.net

Авторское резюме

В статье дается анализ особенностей виртуального обучения на основе выработанной в философии постмодернизма теории «симулякров». Установление противоречий между традиционной педагогикой и инновационным процессом виртуального обучения, обуславливающих потребность в концептуализации «виртуальной педагогики», как особой системе педагогических средств и технологий, которые с большой активностью реализуются в современной системе образования.

Основным содержанием инновационных процессов является внесение изменений в традиционные, сложившиеся, ставшие массовыми системы и средства прогрессивного опыта. Виртуализация процессов в образовании выходит за пределы инновационного процесса, как он трактуется в литературе по образованию. В современной педагогической науке – это введение нового в цели, содержание, методы и формы обучения и воспитания, организацию совместной деятельности педагога и студента. Прогрессивное начало в развитии вуза. Использование информационных технологий, включая виртуальные обучающие средства, связано с решением кардинальных вопросов как в методологии науки в целом, так и философии образования. И здесь постмодернизм проявляет себя с особой силой. Его кредо – утверждение об условном, никогда до конца, не определенном контекстуальном характере любого дискурса. Не случайно в трудах исследователей отмечается, что наступление эпохи Интернета связано с распространением ценностей постмодернизма, его философско-мировоззренческой и антропологической специфики.

Ключевые слова: система образования, симулякры, постмодернизм, виртуальность, дискурс, парадигма.

Simulative meanings of modern education

I. G. UTUZH

Zaporozhye national university, Zaporozhye, Ukraine, E-mail: Ytyh13@ukr.net

Abstract

The paper analyzes the features of the virtual learning based on «simulacra» theory developed in the philosophy of postmodernism. Establishing contradictions between traditional pedagogy and innovative process of virtual learning necessitates conceptualizing of «virtual pedagogy» as a special system of pedagogical tools and technologies that are implemented with high activity in the modern education system.

The main content of the innovation processes is making changes to traditional, established systems and progressive experience which became widespread. Virtualization of processes in education goes beyond the innovation process, as it is treated in the literature on education. In modern pedagogical science it is an introduction of the new to objectives, contents, methods and forms of training and education, the organization of joint activity of the teacher and the student. It is a progressive start in the development of a university. It is the use of information technology, including virtual learning tools associated with the decision of cardinal issues in the methodology of science in general, and in the philosophy of education in particular. And here postmodernism manifests itself with a particular force. Its credo – the approval of conditional, never to the end identified specific contextual nature of any discourse. Not by accident that the works of researchers note that the advent of the Internet is due to the spread of the values of postmodernism, its philosophical and ideological and anthropological specificity.

Keywords: education system, simulacra, postmodernism, discourse, paradigm.

Постановка проблемы. В следующем десятилетии количество виртуальных личностей превысит население Земли. Все мы будем представлены в сети сразу несколькими аккаунтами, а значит возникнет множество переполняемых энергией сообществ по интересам, которые и отражают, и обогащают реальный мир. В результате образуются огромные массивы информации (уже появился термин «революция данных»), и люди получают невиданную раньше власть.

В ближайшее десятилетие преобразится и наиболее важное связующее звено между инновациями и возможностями – образование, ведь

доступность интернета видоизменяет привычные методы обучения и предлагает новые возможности для получения знаний.

Формируется виртуальная сеть со всей присущей атрибутикой: цитирование, ссылки, справочники, визуализация, тематические переходы, консультации, композиционирование и редактирование текстов и др. Между ними существует коммуникативная связь. Большинство школьников будет владеть компьютерной «грамотой», ведь и школы, и вузы продолжают внедрять обучение современным компьютерным технологиям в учебные планы, а в некоторых случаях даже заменять традиционные уроки

© И. Г. Утюж, 2014

(лекции) интерактивными семинарами. Образование станет более гибким и адаптированным, но возникает вопрос, где же здесь педагогика? (в ее классическом понимании обучения воспитания, развития человека). И где место педагога с его рефлексивным мышлением, интуицией, педагогическим самосознанием, методом, стилем и подходом? Необходимы философские и социокультурные основания педагогики, положенные в контексте реальностей информационного общества, которые, возможно, приблизят нас к определению сущности «виртуальной педагогики».

Цель исследования. Целью данной статьи будет являться анализ особенностей виртуального обучения на основе выработанной в философии постмодернизма теории «симулякров». Установление противоречий между традиционной педагогикой и инновационным процессом виртуального обучения, обуславливающих потребность в концептуализации «виртуальной педагогики», как особой-системе педагогических средств и технологий.

Анализ исследований и публикаций. Основным содержанием инновационных процессов является внесение изменений в традиционные, сложившиеся, ставшие массовыми системы и средства прогрессивного опыта. Виртуализация процессов в образовании выходит за пределы инновационного процесса, как он трактуется в литературе по образованию. В педагогике – это введение нового в цели, содержание, методы и формы обучения и воспитания, организацию совместной деятельности педагога и ученика. Прогрессивное начало в развитии вуза. Использование информационных технологий, включая виртуальные обучающие средства, связано с решением кардинальных вопросов как в методологии науки в целом, так и философии образования. И здесь постмодернизм – проявляет себя с особой силой. Его кредо – утверждение об условном, никогда до конца, не определенном контекстуальном характере любого дискурса. Не случайно в трудах исследователей (Вельш В., Емелин В., И. Девтеров, Н. Носов, Э. Шмидт, Д. Коэн и др.) отмечается, что наступление эпохи Интернета связано с распространением ценностей постмодернизма, его философско-мировоззренческой и антропологической специфики.

Определение понятия «виртуальная педагогика» основывается на понятии «виртуальная реальность», которая занимает одно из центральных мест в философских, социологических, психологических трудах таких исследователей, как Емелин В., Коловская А., Н. Носов [3; 4; 6]. Расширительному представлению о реальности послужили фундаментальные открытия XX века в философии, естественных науках, психологии, технике, языкознании, искусстве. Для нового понимания реальности характерно, что все – реальность, а всякая реальность виртуальна. Мир реальностей нахо-

дится в странном переплетении противоположностей и одно может познаваться через другое, а именно – через свою противоположность. Одно проступает сквозь другое, связано с ним семантическими нитями. Описание реальности посредством бинарной оппозиции позволяет описывать объект во взаимоисключающих, дополнительных системах [2; 5; 8].

Изложение основного материала. Охарактеризуем хотя бы в общих чертах виртуальную реальность, в которой сходятся сущности новых реальностей. Онтологические исследования виртуальной реальности уже ведутся, что дает возможность ограничиться обобщением существующего знания в его отношении к образованию и образовательным технологиям. Слово «виртуальный» происходит от латинского «virtus», что означает – истина. Очевидно, что этимология данного понятия находится в противоречии с его семантикой, которая отражает представления людей о чем-то нереальном, несуществующим в пространстве и тем более не истинном, либо существующим особым образом, опять же, виртуальным. Однако отнесение виртуальности к ирреальности в сознании не мешает активно действовать в виртуальном мире и относиться к нему как к реальности. Неудивительно, что значение этого термина и его употребление в современном смысле шагнуло далеко за рамки как его этимологии, так и семантики [3]. В средневековой христианской философии использовалось интересующее нас понятие «virtus» для обозначения актуальной действующей силы. Схоласты использовали данную категорию для рассмотрения вопроса о том, как абсолютные сущности реализуются во временных, частных событиях. Онтологический анализ показывает, что ни в средневековой культуре, ни в дальнейшем – термин «виртуальность» не получил концептуального статуса. И только с конца 70-х годов XX века его феноменология связана с электронными и информационными технологиями [6].

В постмодернистской парадигме (Ж. Делез, Ж. Бодрийяр) выработана теория симулякров, опираясь на которую можно провести онтологический и семантический анализ понятия «виртуальный». Смысловое значение понятия «симулякр» (от латинского simulare – притворяться) имеет два контекста. Один восходит к Платону, сделавшему предположение о том, что в структуре бытия присутствуют объекты, которые сегодня могут быть названы виртуальными – это копии копий, след следа, удвоение удвоения [7]. Но если Платон рассматривает симулякры как призраки, бесконечно воспроизводящиеся фантазии-вымыслы и пытается исключить их из реальности, как не соответствующие прототипу, не истинные в Платоновском понимании, то в философии XX века предложена концепция, в которой любая реальность виртуальна, она постоянно видоизменяется и этот процесс бесконечен. В этой трактовке по-

нятие «виртуальный» содержит семантику симулякры, но приобретает статус реальности, поскольку любая реальность виртуальна [3].

Однако обратим внимание и на другой важный вывод относительно реальностей в образовании, создаваемых новыми технологиями. Здесь уместен вопрос о границах компьютеризации. Исследования показывают, что в целом ряде профессий доминирующая роль принадлежит «телесным», неявным формам, передаваемым из рук в руки, от учителя к ученику. Если данный тип трансляции более адекватен для передачи исходных смыслов, нежели машинный, то мотивы обращения к новым формам трансляции требуют уточнения. Для образовательной среды важным представляется как дискуссия о том что реальность, а что таковой не является, так и понимание языка той реальности, в которой протекает педагогический процесс. В логике вышесказанного, новые реальности в образовании – текст, гипертекст, интертекст, виртуальная реальность, пространство, информационные технологии, Интернет, Глобальная сеть, киберпространство, игровое поле могут быть описаны через феноменологию традиционных обучающих систем, через сопоставление сущностей. По виртуальной реальности проводятся научные конференции, симпозиумы и другие формы обсуждения как международного, так и всегосударственного значения. Тематика мероприятий отражает несколько аспектов: осмысление феномена виртуальной реальности, построение компьютерных виртуальных реальностей; рассмотрение возможностей применения компьютерных виртуальных реальностей, восприятие и переживание человеком этих реальностей [5].

Другой особенностью научных мероприятий является концентрация внимания на междисциплинарной кооперации, интегративных концепциях и эпистемологических вопросах, а не на технико-технологических подробностях. Данное обстоятельство позволяет выделить междисциплинарный характер обсуждения новой реальности, к которому привлечены философы, психологи и представители таких наук и подходов, как виртуалистика, когнитивистика, искусственный интеллект, эпистемология, биология, медицина, антропология, информатика, лингвистика, педагогика. Результаты представляемых в печати исследований дают возможность определения подходов к теоретическому осмыслению понятия «виртуальная педагогика». Наибольший интерес представляет статья Н.Носова, который делает вывод о том, что идея виртуальности предлагает принципиально новую для европейской культуры парадигму мышления, в которой ухватывается сложное устройство мира. Сложное устройство мира создают разного уровня реальности, не сводимые друг к другу, а, следовательно, актуально не представленные в сознании и действиях людей. Человек всегда находится на каком-то опреде-

ленном уровне реальности. Идея виртуальности указывает на особый тип взаимоотношений между разнородными объектами, располагая их на разных иерархических уровнях и определяя специфические отношения между ними: порожденности и интерактивности [6]. Объекты виртуального уровня порождаются объектами нижележащего уровня и взаимодействуют с объектами порождающей реальности как равноправные. Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности образует виртуальную реальность, которая существует актуально и исчезает вместе с прекращением процесса порождения виртуальных объектов. Внутренняя природа виртуальной реальности автономна. Она подчиняется законам природы, в ней свое место и свое пространство, несводимые к порождающей ее реальности. Развитие данных представлений может оказаться плодотворным для определения и описания виртуального объекта в педагогическом процессе.

Однако виртуальная педагогика не сводится к определениям виртуальной реальности. Педагог, использующий виртуальные объекты в качестве обучающих и воспитывающих средств, может оставаться за пределами виртуальной реальности, в реальном мире, в то время как обучающийся погружается в виртуальное событие.

Возможные направления использования виртуально построенной реальности говорят о том, что этот феномен занимает уже довольно значительное социокультурное пространство в образовании с тенденцией все большего возрастания [4].

Симуляцию рассматриваемую в качестве специфической характеристики постмодернистского мироощущения вообще мы можем различать в педагогическом процессе. Посредством создаваемых специалистами виртуальных технологий симуляция вошла неотъемлемым компонентом во все подсистемы образовательного процесса. Виртуальные – обучающие средства при этом – это лишь одно из возможных воплощений симуляции. Отношения в системе преподаватель-студент виртуализованы в еще большей мере, что можно наблюдать на примерах утрат воспитательной составляющей в образовании и устойчивости его дидактических основ.

Из всех описанных в трудах терминов и понятий с приставкой «виртуальный» («виртуальный музей», «виртуальный театр», «виртуальные способности», «виртуальная память») нас интересует понятие «виртуальный объект». Именно он служит всем: составляющим педагогический процесс (воспитание, обучение, образование, развитие).

Виртуальный объект в основных составляющих педагогический процесс (обучение, образование, воспитание, развитие) может быть соответственно типизирован, поскольку эти составляющие не сводимы друг к другу, хотя их и объединяет принцип дополнительности, а также свойства каждого из них нести сущности

друг друга. Так, обучение, как передача знаний и историко-культурного опыта обладает сущностью воспитания, как процесса морально-нравственного воздействия на личность содержанием передающегося знания, опыта и культуры в целях развития личности. Образование есть специально организованный и направляемый процесс обучения, воспитания и развития и результат этого процесса также обусловленный знанием, опытом и культурой. Типизация виртуального объекта, имеющего место в педагогическом процессе, может быть осуществлена следующим образом [4]:

а) виртуальный объект как технология неконтактного информационного взаимодействия с обучающимся (тренажер, модель);

б) виртуальный объект, моделирующий ощущения непосредственного контакта с пользователем (зрительные, слуховые, осязательные);

в) виртуальный объект, осуществляющий имитацию реальности (эффект непосредственного участия в процессах на экране и управлении ими);

г) виртуальные объекты лонгирующего характера;

д) виртуальные объекты инструментального характера, формирующие навыки и умения проектирования предметного мира, абстрактных образов и понятий, явлений, невоспроизводимых в реальности;

е) виртуальные объекты в пространстве Интернет, преобразующие разного вида абстрактные данные;

ж) виртуальные объекты, осуществляющие общение в сети Интернет (виртуальные партнеры, сообщества);

Все типы виртуального объекта используются в педагогическом процессе, цели которого реализуются в его составляющих: обучение, воспитание, образование, развитие. На сегодняшний день виртуальная педагогика может рассматриваться как подход в сфере образовательно-воспитательной деятельности, востребованный процессами расширения и разнообразия реальностей, в которых эта деятельность осуществляется. Поскольку этот подход основан на виртуальном объекте, то в самом общем виде виртуальная педагогика может быть определена как целенаправленная технология педагогического процесса, ориентированная на использование виртуального объекта в качестве источника учебной информации и всего историко-культурного опыта [4]. Особенностью данной технологии является то, что она трансформирует субъектно-субъектные отношения внутри педагогического процесса. Трансформация предполагает не только изменение статусных и функциональных ролей субъектов, но, прежде всего, охватывает психологию личности. Личность оказывается в психологической виртуальной реальности, которая рассматривается как отражение в самообразе характера актуализа-

ции образа. Самообраз отражает в психике ее же текущие состояния? [4].

То есть, в нем не представлено все содержание психики, а только выполняемый акт деятельности. Отношения характера протекания психических процессов в самообразе есть виртуальные переживания, образующие психическую форму виртуальной реальности. В виртуальной реальности образы внутреннего мира не отличаются от образов внешнего мира, что создает предпосылки для глубоких преобразований психической деятельности, описанных в литературе и подтверждаемых данными проводимых нами исследований в этой области (построение субъектного образа компьютера, установление с ним субъектных отношений, персонификация, деперсонализация, анимизация, редукция, социальный дисбаланс). По мнению Н. Карпицкого, особенностью виртуальной реальности является то, что в ней реально работают обратные связи от нереальных, существующих лишь в математическом пространстве компьютера мнимых объектов. В результате здоровое бодрствующее сознание, погружаясь в ситуацию, порождаемую VR, вынужденно вводится, в состояние тотального галлюцинаторного процесса [5].

Здесь уместно привести (в сокращении) изложенное В. Емелиным положение субъекта в виртуализованном информационными технологиями пространстве. «Смерть субъекта, которую провозгласили постструктуралисты, находит безусловное подтверждение в процессе виртуализации информационных технологий. Субъект в электронную эру уже не может быть описан в парадигме классической философии, и для описания субъективной позиции в контексте киберландшафта современного состояния предлагаются новые термины, например «техносостояние рассудка» или «терминальная (конечная) тождественность».

Терминальная тождественность – это безошибочно вздвоенное сочленение, в котором мы находим и конец субъекта, и новую субъективность, сконструированную за пультом компьютера или телевизионным экраном. Так, начав с довольно узкой области применения VR – технологий, мы приходим к фундаментальным философским проблемам, связанным деконструкцией субъекта в культуре постмодерна. И дело даже не в том, что сбываются прогнозы Маклюэна, выдвинутые еще в 60 - 70-х годах, о расширении и продолжении нервной системы человека электронными медиа. И не в том, что в результате такого расширения происходит слияние человека с машиной и образование «компьютерно-порожденного» субъекта, гибрида-человеческого и технологического, создания, имя которому киборг. Главное то, что налицо факт слияния субъекта и симулякра, т. е. субъект обращается в собственный симулякр, и физически, телесно оставаясь в действительном мире, он ментально переходит в мир виртуальный,

пространство симулякров, где наделяется новым телом, не имеющем ничего общего с телесностью... Новейшие программные и сетевые технологические разработки уже сейчас позволяют сделать пребывание в виртуальной реальности настолько доступным и притягательным, что реальный мир с его несовершенством, исканиями и тревогами начинает сдавать свои позиции – симулятивному фантазмагорическому миру, где место социальности занимает симуляция» [3].

Выводы. Данный контекст созвучен с оценками виртуализации образовательной среды других исследователей. Его главное значение в изменении статуса субъектов педагогического процесса как на функциональном, так и на пси-

хологическом уровне. Виртуализация информационными технологиями системы отношений субъектов педагогического процесса, актуализирует исследование понятия «виртуальная педагогика». Понятно, что технологии не панацея от всех болезней современного образования, хотя их разумное использование может принести пользу. Но «виртуальное образование» не сделает человека лучше, феномен «агрессивной автономии человека», возникающий при неумелом взаимодействии с «другим» в современных условиях, в очередной раз показывает, что человека «рождает» только человек – мыслящего, доброго, отзывчивого, сопереживающего и постоянно находящегося в диалоговом пространстве.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Вольфган Вельш. Наш постмодерный модерн. Пер. З ним. А. Л. Богачова, М. Д. Култаевой, Л. А. Ситниченко. – К.: Альтерпрес, 2004. – 328 с.
2. Девтеров І. В. Соціалізація людини у кіберпросторі: монографія / І. В. Девтеров. – К.: НТУУ «КПІ», 2012. – 360 с.
3. Емелин В. Виртуальная реальность. Конспект статьи. [Электронный ресурс] / В. Емелин Режим доступа к ресурсу // <http://cybor.narod.ru/virtrealnost.htm>
4. Коловская А. Инновационные образовательные процессы в пространстве социальной феноменологии постмодерна // автореф. дис. канд. философ. наук: 09.00.11 [Электронный ресурс] / А. Ю. Коловская; Московский гос. университет. – М., РГБ 2005. – 20 с.
5. Карпицкий Николай. Онтология виртуальной реальности. Введение// [Электронный ресурс] / Н. Карпинский / Режим доступа к ресурсу // Томск – Сибирь. Библиотека философских работ томских авторов, 1999 // <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>
6. Носов Н.А. Фома Аквинский и категория виртуальности / Н. А. Носов // Виртуальная реальность: философские и психологические аспекты. № 3 (24) М., 1997. – С. 83 – 84.
7. Платон. Собрание сочинений. / Платон. М.: Мысль, 1971, Т. 2. – С. 339 – 345.
8. Шмидт Э. Новый цифровой мир. Как технологи меняют жизнь людей, модели бизнеса и понятие государств / Эрик Шмидт, Джаред Коэн; пер. с англ. Сергея Филина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 368 с.

Статья поступила в редакцию 02.06.2014

REFERENCES:

1. *Volfgan Velsh*. Nash postmoderniy modern (Our postmodern Nouveau). K.: *Alterpres*, 2004. 328 p.
2. *Deverov I. V.* Sotsializatsiia liudyny u kiberprostorori: monohrafiia (Socialization in cyberspace). K.: *NTUU «KPI»*, 2012. 360 p.
3. *Emelin V.* Virtualnaya realnost. Konspekt stati. (Virtual Reality. Synopsis of the article). Mode of access: // <http://cybor.narod.ru/virtrealnost.htm>
4. *Kolovskaya A.* Innovatsionnyie obrazovatelnyie protsessy v prostranstve sotsialnoy fenomenologii postmoderna (Innovative educational processes in the space of social phenomenology postmodern). M., *RGB*, 2005. 20 p.
5. *Karpitskiy Nikolay.* Ontologiya virtualnoy realnosti. Vvedenie (Ontology virtual reality. Introduction). Mode of access: // <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>
6. *Nosov N.A.* Foma Akvinskiy i kategoriya virtualnosti (Aquinas category and virtuality). *Virtualnaya realnost: filosofskie i psihologicheskie aspektyi*. № 3 (24) M., 1997. P. 83 – 84.
7. *Platon.* Sbranie sochineniy. (Plato. Works). M.: *Myisl*, 1971, V. 2. P. 339 – 345.
8. *Shmidt E.* Novyyi tsifrovoy mir. Kak tehnologi menyayut zhizn lyudey, modeli biznesa i ponyatie gosudarstv (Digital world. How technology is changing people's lives, the business model and the concept of states). M.: *Mann, Ivanov i Ferber*, 2013. 368 p.

Утюж Ирина Геннадиевна – доктор философских наук, профессор
Запорожский национальный университет
Адрес: 69600, г. Запорожье, ул. Жуковского, 66
E-mail: Ytyh13@ukr.net

Utyuzh Irina Gennadievna – doctor of philosophical sciences, Full Prof.
Zaporozhye national university
Address: 66, Zhukovskoho str., Zaporozhye, 69600
E-mail: Ytyh13@ukr.net