

Размышления об образовании в кибермирах

Калмыков А.А.

Компьютер вошёл в дом и сразу же занял в нём центральное место. Силовые линии бытового космоса выстроились, притягивая к экрану монитора всё что, происходит в обыденной жизни. Прежние центры притяжения, будь то обеденный стол, книжная полка, телевизор, телефон — с приходом информационного идола постепенно утратили свою центральность. И поле деятельности, и поле развлечения, и поле общения — всё это втянулось в экран, всё стало подвластно пальцам, лежащим на клавиатуре. Шутка ли, сидя дома где-нибудь в Урюпинске, можно через Интернет войти в машину, находящуюся даже в Новой Зеландии. Человеческая психика вряд ли смогла бы выдержать осознание подобной победы над расстоянием, если бы не было предварительной прививки в виде телефона и телевидения. Но и это ещё не всё. Компьютер не просто переносит в какую-то другую точку одного и того же пространства, он позволяет войти в иное пространство, и не только войти, но и пересоздать его, построить новый жизненный мир. Этот мир часто называют виртуальным, подчеркивая его отличие от мира реального и вкладывая тем самым в понятие “виртуальность” несколько уничижительный смысл.

Действительно, этот термин в применении к компьютерам появился потому, что было необходимо отделить нашу реальность от той, которая открывалась по другую сторону экрана монитора. Придание этой новой странной реальности полноценного онтологического статуса казалось поначалу слишком уж смелым поступком. Вслед за этим пришлось бы признать присутствие в нашем мире по крайней мере двух (а следовательно, и большего числа) реальностей, что никак не могла допустить рационалистическая парадигма современного западного мировосприятия. Тут и вспомнили слово “виртуальность”, которое, казалось, могло помочь несколько снизить статус реальности искусственных компьютерных миров. В этом значении это слово и было запущено в обиход.

Однако виртуальные компьютерные реальности привлекли внимание философов и психологов, и им неожиданно удалось увидеть виртуальность во многих других, достаточно известных явлениях жизни. В частности, в высших духовных состояниях, событиях общения человека с невидимым миром и т.п. А это сделало виртуал не менее, а более реальным и всамделешным, чем реальность повседневности.

Мир, казавшийся последние две тысячи лет односложным, моноонтологичным, внезапно изменился, предстал полионтологичным, состоящим из переплетений множества жизненных планов, каждый из которых существует по своим внутренним законам, в том числе и искусственно созданным. Человеку же предстоит учиться событийствовать в этом множестве миров, переходя из одного к другому и связывая их собой в нечто целое. Только так можно пытаться сохранить за человеком его место в космосе, да и само звание человека разумного.

Открывшиеся информационные пространства, или киберпространства, проявили свои, отличные от “физических” пространств свойства. Картина мира рассыпалась на отдельные фрагменты-эскизы. Однако гипертекстовые технологии, созданные для удобства работы с информацией, сами по себе оказались выражением идеи виртуальности бытия. Созданные на основе гипертекстовой идеологии программные продукты — электронные энциклопедии, экспертные системы, игры наглядно демонстрируют полионтологичность в виде многочисленных блужданий с помощью ссылок, “проваливания” с уровня на уровень, при которых происходит полная смена декорации и изменение условий деятельности. Внедряясь в бытовую культуру через игры и электронные энциклопедии, мультимедиа-продукты постепенно способствуют формированию виртуального, полионтологического мировидения.

Это, собственно, и есть черты будущей виртуальной культуры, координальное изменение образа текстов-культуры. Привычный образ текста — каменные скрижали или то, “что

написано пером, но не вырубешь топором”. Электронные документы-тексты, напротив, предстают уже не как статичные слепки, а как живые виртуальные миры, которые можно изменять и которые сами по себе постоянно изменяются. Их необходимо обживать, обу-страивать, осваивать.

Развитие технологии WWW делает любой фрагмент текста связанным со всеми дугими фрагментами целого текста. Контакт с фрагментом текста какого-либо пользователя, даже просто любопытствующего, вносит определённые изменения в систему отношений между текстами. В некотором смысле это напоминает установление связи между нейронами. А сама компьютерная сеть начинает исполнять роль некоего сверткста.

Каждый из текстов-фрагментов есть отражение всего информационного пространства — с одной стороны, с другой — представляет собой модель какого-либо фрагмента действительности. А все вместе они составляют многосложную информационную динамическую модель мироздания. Это напоминает голограмму, каждый осколок которой отражает целую картинку.

На первых порах стараются делать виртуальные миры как можно более похожим на привычную обыденную реальность. В киберпространствах строят города с домами, улицами, учреждениями, некрополем и, конечно же, жителями. Такие города уже несколько лет существуют в Интернете, появились они и в русскоязычной среде. В один прекрасный день может так случиться, что всё происходящее с нами события так ярко и убедительно отразятся в многоцветном объёмном динамичном компьютерном зазеркалье, что реальность данного мира покажется серой картинкой из настенного календаря.

Во всех этих проектах настораживает повторение и даже усиление старой ошибки робототехники. Первые роботы создавались по образу и подобию человека. Для уже имеющегося, скажем, токарного станка, рассчитанного на человека, создавался робот, полностью копирующий деятельность токаря. Нечто подобное происходит и в компьютерной вселенной с той лишь разницей, что вместо набора рабочих функций в виртуальный мир переносится образ жизни человека в целом. Всемирный Диснейленд — это, увы, реальная перспектива для человечества. Остаётся только надеяться, что колонизация инфопространств пойдёт по другому пути, полнее учитывающему особенности местности и климата.

Несмотря на то, что специфические свойства виртуальных кибермиров активнее и рельефнее проявились в области развлечений, о подлинном заселении можно будет говорить только тогда, когда в них найдёт себе место человеческая продуктивная деятельность. Так и происходит на самом деле. Электронные мастерские представлены широким набором профессионалов — програмистов и сетевиков. Именно они долгое время и составляли основное “население” сетей.

Сегодня это положение стремительно меняется. В сеть вселяются всё большее количество людей самых различных профессий и социальных слоёв. Новые “поселенцы”, пользователи, стремятся видоизменить сетевой мир в соответствии со своими ожиданиями, придать ему именно те формы, которые соответствуют их профессиональной принадлежности, личностным и деловым интересам. Стремясь полнее использовать возможности сетей, они формулируют и пытаются решать качественно новые задачи. Среди этих задач сегодня обозначились: установление экономических отношений в сетях, идентификация авторства и торговля информацией, рекламные и журналистские задачи, психологическая служба и многое другое.

Эти формы обустройства киберпространств копируют не сам предмет деятельности, а задаваемые этой деятельностью профессиональные отношения. Так, например, интернетовские деньги весьма существенно отличаются от обычных денег, хотя и делаются попытки их конвертации. Следует признать появление нового обменного эквивалента, обладающего значительно более обширным содержательным наполнением, которое ещё предстоит раскрыть.

Итак, сеть сегодня объединяет всё большее количество самых разных людей различных

специальностей, что порождает новые формы деятельности. А многообразие поля деятельности требует учреждение в сети института Учителя. Подобно тому, как институт Учителя возникает на определённом этапе исторического развития общества, возникает он и в информационном сообществе. Условия для его появления почти сложились. Однако институт Учителя в виртуальном пространстве это нечто совсем иное, нежели институт Учителя в жизни.

Традиционные задачи преподавания в информационном пространстве меняют содержание. Действительно, наличие навыков и умений является либо входным билетом в инфомир, либо они приобретаются автоматически в процессе его освоения. Постоянное совершенствование инструментов работы в сети постоянно понижает требования к профессионализму пользователей. Таким образом, эти задачи отходят на периферию образовательного процесса. Что же касается передачи знаний, то организация преподавания их в среде, которая сама по себе есть знание-информация, вновь требует ответа на вопрос, а что же такое знание.

Это возвращает нас к понятию “текст”, точнее, к рассмотрению знания как некоторого перевода на человеческий язык текста-бытия. Потому что бытие — тоже текст, но не просто текст, а гипер-текст. В этом смысле инфомир в целом хорошая модель знания, иными словами, знание — это живой интерактивный текст.

Легко понять, что традиционная задача передачи знаний при этом видоизменяется.

Во-первых, нет необходимости транслировать информацию, так как и учитель и обучающийся блуждают в одном и том же информационном “море”.

Во-вторых, происходит обесценивание информации общего характера, но зато повышается значимость доступа к информации конкретной, необходимой для решения данной узкой задачи.

В-третьих, становится бессмысленным преподавать и требовать запоминания наизусть данных или сведений при условии их общедоступности. Это, как следствие, ставит перед образовательной системой задачу выработки стандартного перечня сведений, которые всё-таки нужно помнить для того или иного уровня образования, а также задачу создания соответствующей технологии достижения обучающимися определённого культурного уровня. Иными словами, образовательная система обязана постоянно ревизировать все накопленное человечеством знание и создавать механизмы отделения тех фактов и сведений, которые можно хранить в мировых инфобанках от тех, которые должны стать частью личности.

В-четвёртых, в информационной среде меняется статус учителя. Его компетентность и авторитет уже не смогут базироваться на его эрудиции, так как “эрудиция” инфосреды несравнимо выше. Педагог может претендовать лишь на роль профессионала-организатора образовательной деятельности. При этом к профессионализму в области обучения необходимо будет добавить профессионализм в области деятельности. Собственно, так и было в старых университетах и научных школах.

В-пятых, меняется смысл и значение образования как такового.

Действительно, образование, то есть придание миру образа происходит в поле образовательных сил Космоса, на роль информационной модели которого претендует сегодня киберпространство. Образование в киберпространстве — это придание миру образа киберпространства. А уж каков будет этот образ — зависит от нас. Станет ли будущий человек подобным лабораторной собаке, которая вновь и вновь нажимает лапой на педаль, подающую сигналы в нервный центр удовольствий, или он окажется способным преодолеть искушение виртуальностью? Это не простой вопрос. Как утверждают психологи, вхождение в виртуал происходит незаметно. Человек не замечает этого перехода, принимая новую реальность за прямое продолжение прежней. Вернуться же назад почти невозможно, так же, как невозможно дважды войти в одну и ту же реку. Поэтому, пока виртуальная культура находится в становлении, самое время осознанно, волей и разумом, участвовать в этом процессе, чтобы не потерять в виртуале свою личность.

Образование, как форматирование учителем ученика под ведомый только ему образец, такая “художественная лепка из глины” должно быть заменено процессом, в котором центр тяжести будет перенесён на информативность, то есть на самообразование личности.

Только самой личности известен собственный идеальный образ, для воплощения которого нужны силы и знания. Всякое внешнее форматирование даже с благими целями есть обтёсывание под чужой, а не личный образ.

Образование же личности есть постоянное осваивание новых жизненных миров и их обустройство. Это постоянная внутренняя работа, ибо как только человек обустроится где-нибудь, в каком-либо из миров и остановится на этом, он тут же личностно погибает. Образование требует постоянного путешествия к новым жизненным горизонтам.

Ориентиром в этом путешествии является культура. Чем более погружён в культуру человек, тем больше жизненных планов(миров) он способен обживать и тем более значим он как личность, более виртуален. Образование есть событие антропокосморефлексирующее, так как требует совместного бытия человека и космоса и их взаимной рефлексии. Это есть событие в бытии, виртуально свободное, творящее смысл.

Сегодняшняя система образования строится из каузограмм: “будешь делать так — станешь таким, будешь этак — станешь этаким”, в то время как по-настоящему должно быть иконографично, образостройно.

Образ человека — это обозначение его реальности, ведь безобразность ирреальна и недопустима. Образованный космос сообразен реальности, безобразный — иллюзии. Образование — есть состязание в реальности с космосом.

Поэтому образование предполагает университет как универсальность, модель универсума, гипертекста-бытия. Но университет виртуальный — интерактивную самонастраивающуюся среду, обитаемый жизненный мир.

Киберпространство как раз и может стать подобием такого мира, если придаст образованию статус системоформирующей силы, центра, вокруг которого будет происходить домостроительство. Этот процесс относится к классу ноосферных и поэтому не может осуществляться сам по себе, он должен создаваться коллективным разумом информационного сообщества.

Образование, таким образом, среди всех деятельностных сфер, допустимых в инфомиире, приобретает исключительную, центральную роль, становится главным культурогенным фактором, силой, творящей новую виртуальную культуру.

Если информационное сообщество окажется не в силах осознать этот факт, то вместо виртуальной реальности, открывающей новые пласты жизни и обогащающей личность, будет возведен интеллектуальный склеп человечества, низводящий личность до механического придатка вселенского человеко-машинного супермозга.

На этой мысли пока и остановимся.

Замечу только, что размышлять об образовании в киберпространствах нас заставила не страсть к отвлечённому теоритизированию, а необходимость. Автор этой статьи вместе с коллегами осуществляет образовательный дистантный проект (высшее образование по электронной почте) на базе Международного независимого эколого-политологического университета. Мы уже обрели первый опыт, как это делать сетевыми средствами. Так что статья в некотором роде — попытка теоретического осмысления полученных результатов, а также определения далёких целей проекта.

Думается, не случайно то, что среди российских вузов, первыми начавших осуществлять дистантное образование, оказался именно эколого-политологический университет. Его президент академик Никита Николаевич Моисеев многие свои работы посвятил проблемам образования, глобальным сетям, ноосферогенезу и, конечно же, экологическим проблемам, требующим сегодня объединения усилий всего человечества. Глобальные проблемы требуют глобальных средств и качественно новых уровней такого объединения. А Интернет — это только начало.