

Позитивные и негативные эффекты обучения в виртуальной среде

Юрий Вячеславович Аннушкин

В условиях ускоренного развития техногенной цивилизации традиционные формы и способы получения знаний перестают соответствовать требованиям к учащимся. По мнению ряда исследователей (В.М. Розин¹, В. Марача², С.А. Смирнов³), к таким требованиям можно отнести: новое понимание знаний и способов их получения; перенос акцентов с фактологических знаний на знания методологические; добавление к знаниям контекста, т.е. области их употребления и характера социальных практик, порождаемых этими знаниями.

Новый контекст образования и образовательная среда

Перед учащимся ставится задача овладения принципиально новыми компетенциями, связанными с методологической грамотностью при организации знаний в систему и социальных практик, с развитием способности к духовной навигации, предполагающей развитую степень рефлексии спектра собственных ценностей и умение делать нравственный выбор в процессе разрешения экзистенциальных проблем.

Всё большую роль в решении этой задачи сегодня играют Интернет и телекоммуникационные технологии. Характеризуя дидактические возможности Интернета как виртуальной образовательной среды, В.М. Розин справедливо замечает следующее: «Интернет — орудие и средство деятельности, например, мы можем управлять событиями, следуя ссылкам, меняя картинки и файлы, переходя с одного сайта на другой, и одновременно Интернет — независимая от человека среда, в события которой пользователь невольно вовлекается; эти события обусловлены, вызваны не им,

¹ *Розин В.М.* Философия образования: этюды-исследования / В.М. Розин. — М.: Изд-во Московского психолого-социального института; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 2007.

² *Марача В.* Образование на рубеже веков: методологические соображения // Образование 21 века: достижения и перспективы. — Рига, 2002.

³ *Смирнов С.А.* Практикуемые модели социально-гуманитарного образования. — Интернет-ресурс. Режим доступа: <http://www.countries.ru>

а другими. ...В результате в Интернете создаётся реальность одновременно техническая и естественная, публичная и персональная, управляемая человеком и независимая от него. Мир Интернета — это мир виртуального наблюдателя и одновременно мир, охватывающий всех пользователей Интернета»⁴.

Действительно, компьютер и компьютерные среды оказывают глубокое воздействие на человеческую личность, однако аспекты этого влияния всё ещё остаются глубоко не изученными.

Виртуальная реальность как понятие уже давно вошла в общеупотребительный язык. Её фактическим проявлением в нашей жизни служат «отключившиеся» от реального мира подростки, полностью сосредоточившиеся на компьютерном мониторе, и сложнейшие программные среды, созданные для решения широкого класса задач. По сути, виртуальная реальность — это «подруга» других реальностей: реальности фантазии, реальности театра, реальности игры. Человеку свойственно пытаться уходить от основной физической, базовой реальности и стремиться создавать какие-то свои особые реальности. Поэтому ничего кардинально нового, что принципиально изменяло бы закономерности человеческой психики, виртуальная реальность не приносит. И поэтому все её проблемы замыкаются на извечные экзистенциальные проблемы человека.

В экзистенциальной психологии справедливо отмечено, что в человеке заложено глубокое противоречие между его внутренней бесконечностью и его внешней физической ограниченностью, конечностью. В обычной жизни мы снимаем это противоречие, прячась за повседневной текучкой насущных забот. Виртуальная реальность позволяет (мнимо) преодолеть эту ограниченность человеческой природы.

Виртуальная реальность возникает путём взаимодействия компьютерного устройства и человеческой психики. Любая виртуальная среда ограничена лишь аппаратными возможностями компьютера и психическими возможностями человека. Понятно, что аппаратные возможности компьютеров стремительно растут. В научной литературе есть исследования, утверждающие, что увлечённость компьютерными играми разрушает психику. Однако некоторые авторы описывают позитивные эффекты от использования «компьютерного игрового опыта». Однако следует отметить, что виртуальная реальность привлекательна для аддиктов, склонных к невротизации и неспособных жить в настоящем, в том, что есть.

Если максимально отвлечься от теоретических подходов и авторских позиций, то можно выделить следующие общие характеристики виртуальных технологий⁵:

1. Виртуальность «растормаживает» многие запреты, которые ограничивают человека в повседневной жизни, так как создаёт иллюзию анонимности.
2. Виртуальность размывает идентичность человека, усиливая диссоциативные силы, угрожающие целостности человеческой личности. Физическое тело и его пять ощущений не играют решающей роли в виртуальной реальности. Чувство линейного прошлого, настоящего и будущего становится неопределённым.

⁴ Розин В.М. *Философия образования: этюды-исследования* / В.М. Розин. — М.: Изд-во Московского психолого-социального института; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 2007. — С. 51.

⁵ Кастельс М. *Галактика. Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе*. — Екатеринбург, 2004; Яновский Р.Г., Носов Н.А. *Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики*. Вып. 4. — М.: Ин-т человека РАН, 1998; Розин В.М. *Философия образования: этюды-исследования* / В.М. Розин. — М.: Изд-во Московского психолого-социального института; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 2007.

3. Человек в виртуальности может создавать множество своих персонализированных проекций — аватаров, и это с точки зрения психологии не случайно. Взаимодействие человека и его аватаров — это особый тип психической динамики. Аватары являются различными проявлениями одной и той же личности, отражая её подсознательные влечения и страхи.
4. Опыт человека в виртуальной реальности очень похож на тот опыт, который мы приобретаем в мире собственной мечты, он сюрреалистичен.
5. Большая часть сегментов виртуальной реальности рассчитана на постоянное стимулирование непроизвольного внимания, что создаёт сильный «затаскивающий» эффект и тормозит механизмы произвольной (волевой) регуляции.

То есть многое в виртуальной реальности рассчитано на то, чтобы безвольный, апатичный, неосознанный человек чувствовал там себя комфортно и ни разу за часы пребывания не ощутил бы свою недостаточность, некий зовущий к развитию «экзистенциальный вакуум». Отметим, что сами по себе компьютерные технологии не есть что-то изначально негативное. Производство смысла, как и энтропии, всецело лежит на человеке, а потому превратить нечто в зло или в добро может только сам человек. Информационное общество даёт человеку огромные возможности, но и ставит его перед многими искушениями и угрозами.

Важно отметить и то, что с помощью Интернета учащиеся получают возможность переходить от усвоения существующих и задаваемых кем-то извне знаний и дисциплин к выстраиванию для себя собственной образовательной траектории. При таком подходе практически каждое содержание образования становится уникальным и требует от учащегося владения методологией его построения.

Проблемы обучения в виртуальной среде

На мой взгляд, при обучении в виртуальной образовательной среде важнейшие экзистенциальные «вопросы жизни» приобретают более проблематичную форму. В качестве базовой системы координат нашего анализа выберем четыре основные экзистенциальные мотивации, а именно: 1) диалог с миром; 2) диалог с жизнью; 3) диалог с самим собой; 4) смысловой контекст⁶.

1. *Мир реальный и мир виртуальный.* На уровне первой фундаментальной мотивации речь идёт о диалоге с миром. Проецируя эту категорию на интернет-реальность, можно говорить о виртуальном мире наряду с миром реальным. Появление человека в реальном мире характеризуется феноменом «заброшенности» (Л. Бинсвангер, М. Босс, Р. Мэй, Н. Аббаньяно и др.): я прихожу в этот мир без своего на то желания или разрешения; я поставлен перед фактом своего существования в этом мире, и поэтому возникает вопрос: «Могу ли я здесь быть?». Однако понятие «заброшенности» с трудом применимо к миру виртуальному: появление меня там — это мой собственный выбор. Выход из виртуального мира легко возможен и не отрезает путь к возвращению обратно.

6 Лэнгле А. Фундаментальные мотивации человеческой экзистенции как действенная структура экзистенциально-аналитической психотерапии // Психотерапия. — 2004. — № 4. — С. 41–48.

Реальный мир явлен человеку в виде данностей бытия, которые ставят перед ним задачу — принять и выдержать (персональная активность на уровне первой фундаментальной мотивации). Виртуальный мир характеризуется большей мягкостью, гибкостью, широкими возможностями для трансформации. Доступным для изменения оказывается даже то, что в реальности явлено как данность. К примеру, внешность человека. Само по себе использование аватара уже позволяет произвольным образом и без особых усилий манипулировать с этим параметром. Отметим также, что категорию «данности» применительно к виртуальному миру мы можем использовать лишь в смысле ограниченности возможностей программы, браузера, сайта. При этом, не будучи привязан к какому бы то ни было конкретному сайту, браузеру, человек может перейти на другую web-страницу, сменить браузер, выйти из Интернета (речь идёт о бегстве и избегании вместо принятия и выдерживания). Современное развитие интернет-технологий идёт по пути расширения этих возможностей и снятия всяческих ограничений, иными словами, сокращения области «данного» как «заданного».

2. Жизнь реальная и жизнь виртуальная. Вторая фундаментальная экзистенциальная мотивация поднимает проблематику диалога с жизнью. С точки зрения экзистенциального анализа реальная жизнь обладает такими ключевыми характеристиками, как витальность, эмоциональность и изменчивость. Однако виртуальная жизнь не имеет естественной динамики, независимой от действий человека в Сети. Ведь динамические характеристики относятся именно к производимым изменениям и способу их фиксации. Иначе говоря, динамика является результатом целенаправленной активности. В связи с этим, а также с опосредованностью взаимодействия, переживание и выражение эмоций, утрачивая витальность в качестве своего основания, могут приобретать «искусственный» характер. Кроме того, виртуальная жизнь, в отличие от реальной, обладает характеристикой обратимости: путём создания нового аккаунта на том или ином сайте можно начать виртуальную жизнь сначала. Аналогичным образом можно обладать многими виртуальными жизнями, а количество времени, проводимого в Сети, соответствует «большой или меньшей виртуальной жизни».

Подводя итоги относительно особенностей проявления второй фундаментальной мотивации в интернет-реальности, можно отметить отсутствие в виртуальной жизни естественной динамики, характерной для жизни реальной, и связанные с этим феномены эмоциональной уплощённости и «компенсаторной эмоциональности». События виртуальной жизни могут являться поводом для широкого спектра эмоциональных переживаний человека, однако их проявление происходит опосредованно и не является прямым следствием их проживания.

3. Я-реальный и Я-виртуальный. Проявление третьей фундаментальной мотивации связано с диалогом с самим собой. В соответствии с антропологической моделью В. Франкла, экзистенциальный анализ рассматривает человека в единстве духовного, психического и телесного измерений. Внутреннее согласие с самим собой и аутентичность достигаются в диалоге Я и Person как духовной сущности. Можно развернуть векторы антропологического пространства как своеобразные уровни опосредования проявления Person. Внешним слоем в этом случае выступают физические действия, которые непосредственно доступны окружающим людям.

Я-виртуальный, по существу, является продуктом Я-реального. К трём предыдущим уровням проявления Person добавляются ещё два уровня опосредования. То есть Я-виртуальный — это многослойное образование: Person — Я — физические действия — виртуальные действия — виртуальные действия, доступные другим людям в Сети.

Как следствие вышеизложенного, проблема аутентичности получает своё дальнейшее развитие, и можно говорить о двух «контурах» аутентичности в виртуальной реальности. Во-первых, это диалогичный процесс достижения соответствия между тем, что я есть в сущности (Person), и тем, как я представляю себя виртуально (виртуальные действия, доступные другим людям). Важно отметить, что указанное соответствие может устанавливаться в обход физическим, телесным проявлениям: поскольку виртуальная реальность более гибкая, податливая и подвластная контролю, человеку проще согласовать свои проявления в ней с Я-реальным. При этом может сохраняться переживание отчуждённости от телесности. Второй контур аутентичности представляет собой приведение в соответствие того, как я представляю себя в мире (физические действия), с тем, как я представляю себя виртуально (виртуальные действия, доступные другим людям). В этом случае человек не будет выбирать в качестве аватара какое-либо изображение, помимо фотографии. Он не будет отправлять сообщение с избыточным количеством смайлов в ответ на шутку, которая не вызвала у него улыбки. Таким образом, моделируем возможный и должный путь обретения аутентичности в виртуальной реальности. Однако стоит помнить о том, что свобода самовыражения в Сети может также оборачиваться освобождением от подлинного самораскрытия и конструированием альтернативных самопрезентаций.

Итак, главная характеристика проявления третьей фундаментальной мотивации в интернет-реальности — возникновение дополнительных уровней опосредования Person, в значительной степени подвластных пользователю и являющихся продуктом его активности.

4. Реальный контекст и виртуальный контекст. Исполненность четвёртой фундаментальной мотивации предполагает соотносённость со смыслом, с будущим и с более широким контекстом. Здесь следует ответить на вопросы: «Всё ли, что происходит в виртуальном контексте, имеет смысл в реальности? Может ли быть исполненной жизнь, смысл которой всецело зависит от существования интернет-пространства?».

Ответ на этот вопрос вряд ли может быть однозначным. Интернет — это один из способов связи виртуальных реальностей персональных компьютеров в единое киберпространство, т.е. пространственно-временной феномен. Время в Сети считается виртуальным временем. Распространение компьютеров повлекло за собой появление людей с совершенно новой мировоззренческой концепцией. Стержнем этого нового взгляда на мир стало представление о человеке как о самосовершенствующейся информационной системе и о мире, как о разнонаправленных потоках информации. Информационные процессы, происходящие в Сети, говорят о тесном взаимодействии информации, пространства и связи. Любые объекты всегда взаимодействуют и обмениваются информацией. Сеть Интернет, позволяя развиваться этим процессам, является ещё и совокупностью индивидуальных сознаний. Однако следует учитывать и то обстоятельство, что, объединяя сознания людей, находящихся в виртуальном пространственно-временном континууме, Интернет может привести к обществу сознаний людей, освобождённых от традиционных морально-правовых, гуманистических и иных ограничений, тем самым делая проблематичным их реальное пространство «бытия — в — мире».

Таким образом, в случае интернет-образования все экзистенциальные измерения имплицитно присутствуют: учащийся — пользователь должен со всей ответственностью осознавать, что в момент подключения его персонального компьютера к Сети он сразу становится мишенью для многих агентов и субъектов влияния. Киберпространство, как и остальные социальные пространства, всё в большей степени становится посредником информационной интоксикации современного учащегося, приобщения его к псевдоценностям общества массового потребления, к бодизму, одномерному клиповому мышлению (*поверхности флатландии* в терминах К. Уилбера), а не к глубинным и ценностно-проявленным измерениям бытия (истина, добро, красота). Несмотря на то, что весь потенциал манипулятивных технологий используется для того, чтобы «заманить новенького» в паутину, манипулятивные риски виртуальности всё же весьма индивидуальны. Они сильно зависят от личностных особенностей учащегося. То, что для одних типов характера является незначимым, для других может стать исходной точкой разрушения личности.

В связи с этим показательно высказывание методолога образования С.А. Смирнова: «Сам Интернет себя пока ещё не выстроил, ибо пока не формирует новое навигаторское, поисковое мышление. Идея навигатора-путеводителя, поиска и выстраивания своей траектории и пути по лабиринту знаний и культурных образцов — эта ядерная идея Интернета не обеспечена методическим, технологическим и кадровым ресурсом. Пока Интернет выступает средством отчуждения. Он развращает, создавая иллюзию простоты добывания знаний. Но технические средства по темпам роста опережают рост методического и профессионального обеспечения. И прежде всего в этом обеспечении отстаёт методологическая и гуманитарная составляющая. Поэтому пока информационная сеть вместо кладезя мировой мудрости и сокровищницы путеводителя выступает помойкой и свалкой информационного мусора»⁷.

К сожалению, практически все составляющие реформы отечественного образования, которая сейчас реализуется, разрабатывались если не в обстановке секретности, то с абсолютным игнорированием мнения педагогического сообщества. В ближайшие годы использование компьютера в обучении станет массовым не только в старших классах, но и в начальной школе. Но компьютерные технологии слишком глобальны по своему воздействию на ребёнка, чтобы их можно было ограничить лишь обучением. Последствия этой инновации для младших школьников совершенно неочевидны и наверняка будут сопряжены с массой негативных эффектов. Причины этих эффектов весьма разнообразны, но главная экзистенциальна: у ребёнка ещё не развит волевой центр личностной саморегуляции. Поэтому киберпространство для него опасно именно как центробежный механизм распыления личностных сил. Указывая на этот факт, К. Фишер справедливо замечает: «Знание без опоры на собственное понимание и суждение остаётся лишь сведением, собирательством информации»⁸. Добавим от себя, что при этом высока вероятность информационной интоксикации, что особо опасно для детской психики. Любому учащемуся с помощью интернет-технологий полезно помнить очень древнюю мудрость Лао-Цзы: «То, чем обладаешь ты, обладает и тобой».

Юрий Вячеславович Аннушкин,

*доцент кафедры педагогики Иркутского государственного университета,
кандидат педагогических наук*

⁷ Смирнов С.А. Практикуемые модели социально-гуманитарного образования. — Интернет-ресурс. Режим доступа: <http://www.countries.ru>

⁸ Фишер К. История новой философии: Рене Декарт. — М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. — С. 172.