

ЧАСТЬ 1 ИНФОКОММУНИКАЦИИ И ВИРТУАЛИЗАЦИЯ УНИВЕРСИТЕТСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

9

Д.С. ПОПОВ

ВИРТУАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ. К ОПРЕДЕЛЕНИЮ ПОНЯТИЙ

Стремительное развитие коммуникационных технологий на рубеже XX и XXI веков вызвало качественные изменения в обществе. Термин «виртуальная реальность» стал своего рода символом современной эпохи. Виртуальность подразумевает наличие широких возможностей для манипуляций и построения симуляционных структур во всех областях общества - в экономике, политике, образовании.

В литературе часто встречается термин «виртуальные миры», который обозначает зоны особой символической, ценностной, социальной концентрации. Они состоят из симуляций и часто не имеют жесткой связи с материальным референтом. Пожалуй, здесь стоит сказать, что подобный подход достаточно резко отличается от того, что мы видим в философии идеальных форм Платона, где идеальное выступало своего рода основой материальной реальности, ее онтологической базой, скрытой в каждом реальном объекте. Идеальные сущности у античного философа «вдыхают жизнь» в предметы материального мира. Так, например, идеальная

сущность дерева выступает как необходимая «эссенция», спрятанная внутри каждого физического, материального дерева. Платон говорил об онтологической основе реальности, мы же стремимся показать выявить и изучить способность человека замещать актуальное при помощи виртуальных сущностей.

Современное понимание того, что такое «виртуальность» серьезно отличается от этого подхода. Виртуальность - не онтологическая основа реальности, а социальная способность человека конструировать своего рода «идеальные формы» материальных вещей или, выражаясь языком Бодрийара, создавать симуляции.

О виртуальности в современном ее понимании заговорили в 70-е – 80е годы прошлого столетия. В статье «Симулякры и симуляции» Жан Бодрийяр вводит ключевое понятие «симулякр». Он рассматривает процесс, в ходе которого знак «эволюционирует» от простой отсылки к референту до состояния «копии без оригинала», безграничного распространения копий самого себя, не имеющих к какой либо реальности никакого отношения; этот процесс продуцирует новое состояние реальности, называемое «гиперреальность» (Baudrillard, 1981). Современная культура, рассматриваемая в соответствии с таким представлением, создается средствами коммуникации, и реальность, создаваемая экранами телевизоров и компьютеров, и является самой настоящей реальностью, помимо которой для зрителя-участника не существует ничего другого. Бодрийяр ярко описывает последствия такого преобразования реальности, постоянно балансирующей на грани семиотического самоуничтожения.

Жиль Делёз обращает внимание на то, что виртуальное не противостоит реальному, оно и есть сама реальность. «Виртуальное в схоластическом понимании - это нечто идеальное, например Бог - виртуален, но это, конечно, не значит, что он возможен, - он в полной мере реален» (Делёз, 1998). Виртуальные образы не более отделимы от актуального объекта, чем последний от них. Актуальное и виртуальное сосуществуют и вступают в прямое круговращение, которое постоянно ведет нас от одного к другому. Отношение актуального и виртуального все время образует круговращение, но двумя способами: то актуальное отсылает к виртуальному как к другой вещи в широком кругообороте.

Достаточно удачное, на наш взгляд, определение виртуальности в виде таблицы-схемы было предложено Робом Шилзом (Shields, 2006):

	<i>Реальное</i>	<i>Возможное</i>
Идеальное	Виртуальное (например, воспоминания)	Абстрактное (например, концепции)
Актуальное	Конкретное (например, материальные объекты)	Вероятное (например, риски)

11

Пьер Леви в своей известной работе «Becoming Virtual» противопоставляет виртуальное актуальному или конкретному, отмечая при этом, что виртуальное точно также реально, как и конкретное (Levy, 2008). Шилз принимает эту оппозицию (реального и виртуального), но расширяет ее, добавляя оппозицию по второй оси: виртуальное как реальное (существующее) противопоставляется абстрактному как возможному (не существующему).

Реальное одновременно конкретно (материально) и виртуально. Точно также идеальное не только виртуально, но и абстрактно. Виртуальный офис – это не офис как его традиционно принято понимать, не помещение, но некоторый «эффект офиса», новая форма, позволяющая осуществлять офисную работу с использованием дистантных и онлайн технологий.

Следует признать, что данное определение достаточно широко, в то время как нас интересует определенный аспект человеческой деятельности – а именно социальные взаимодействия.

В современной социологии широкую известность получило феноменологическое определение реальности, данное П.Бергером и Т.Лукманом: «Среди множества реальностей существует одна, представляющая собой реальность *par excellence*. Это — реальность повседневной жизни. Реальность повседневной жизни представляется мне как intersубъективный мир, который я разделяю с другими людьми. Именно благодаря intersубъективности повседневная жизнь резко отличается от других осознаваемых мной реальностей. Я один в мире снов, но я знаю, что мир повседневной жизни столь же реален для других, как и для меня» (Berger and Luckmann, 1966). Таким образом, «реальный

мир» - это относительно небольшое пространство, которое возможно непосредственно воспринимать здесь-и-сейчас. Все остальное становится виртуальностью.

Социологи не могли не обратить внимание на бурное развитие цифровых информационных технологий, которые по мере своего совершенствования все в большей степени приобретают виртуальный характер, начиная не отражать, а симулировать действительность. Одними из наиболее известных работ в этой области стоит признать книги Мануэля Кастельса (Castells, 2000, 2001).

Исследователи виртуализации подчеркивают, что логика виртуализации отвоевывает все новые и новые пространства, проникая в сферу экономики, политики, в институт семьи и др. Изменения происходят в повседневных практиках межличностного взаимодействия людей. «Перспектива того, - пишет российский исследователь Д.В.Иванов, - что отношения между людьми примут форму отношений между образами, и есть перспектива виртуализации общества» (Иванов, 2000). Виртуальность в данном контексте – это особая сфера социальных отношений.

Общество приобретает сущностные характеристики виртуальности. Виртуализацию в этом случае можно определить как замещение реальности ее симуляцией, не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности.

В каждой подсистеме общества образуются параллельные «виртуальные миры», в которых функционируют виртуальные аналоги реальных механизмов воспроизводства общества. Исследователи виртуальности видят окружающую действительность как множество «пластов», образующих сложное многомерное пространство. И образы, символы в этом пространстве обладают порой ничуть не меньшей значимостью, чем объекты материального мира. Любой материальный и социальный объект может стать симуляцией. Существуют виртуальные корпорации, телевизионные студии, виртуальная демократия, виртуальные деньги и так далее – этот список можно продолжать бесконечно.

Сегодня мы по-прежнему часто встречаемся с «традиционным» восприятием человеком собственной жизни, своей личной истории. В таком ракурсе время линейно и события представляются как набор логичных и выстроенных в цепочку актов. Визуальные объекты,

такие как фотографии, способны стать звеньями этой цепочки, помогая человеку выстроить стройную линию. В этом контексте небезынттересными представляются размышления Е.Петровской, вошедшие в книгу «Антифотография» (Петровская, 2003). Речь, в частности, идет о том, что мир выстроен вокруг клише, а посему «моя фотография» может быть заменена «какой угодно фотографией», то есть фотографией, на которой представлены чужие люди в контексте, знакомом зрителю. Готовность к воспоминанию, к обращению к личной истории предопределяет «социальный аффект». И это совсем другой ракурс. В этом случае время перестает быть линейным, оно диверсифицировано, множественно. И для создателя/потребителя виртуальности время более не является индикатором процессов и фактов.

Одновременно изменяются свойства географического пространства, которое становится пластичным. В виртуальности каждый может получить мгновенный доступ ко всем событиям и местам без физического перемещения. «*Anything, anywhere, anytime*—таков лозунг индустрии, создающей имиджи и распространяющей их, - пишет Н.Е.Покровский, - Географические показатели пространства уже не играют столь значительную роль в жизни общества, как это было совсем еще недавно. Географическое пространство все меньше и меньше является для нас первостепенным. Интернет сокращает до минимума информационные дистанции между людьми. Время, которое также претерпело изменение, перестало быть объективным, это уже не показатель процессов, фактов, это нечто другое для современного человека. Развитие медиа, которое последовало за прогрессом в науке и технике, привело к тому, что сейчас информация является одним из самых необходимых ресурсов для человека» (Покровский, 2007).

Интересна оценка иракской кампании Жаном Бодрийаром в качестве «войны, которой не было», «мертвой войны». По его мнению, логика происходящих событий не является ни логикой войны, ни логикой мира, это некая «виртуальная невероятность» военных действий. Таким образом, иракская кампания, является первой войной в истории, в которой виртуальное торжествует над реальным (Бодрийар, 2004).

Симулятивная деятельность принимает такие масштабы, что позволяет говорить об утрате устойчивости социальных структур и об ощущении призрачности и нестабильности социального бытия.

Виртуальный университет

14

Понятие виртуального университета совершенно различно трактуется как минимум в двух исследовательских традициях. Так, в рамках первой из этих традиций, говорится о симуляции университетских образовательных и научных практик. Академический статус становится функцией от образа компетентности, заслуживающей финансирования. В деятельности ученых и студентов все больше сил и времени отводится созданию и презентации образа, необходимого для успеха в конкурсах на получение грантов, стипендий для обучения за границей, заказов на консалтинговые услуги и т.п. Отсюда – расцвет в последние десятилетия именно тех социальных технологий, которые адекватны симуляции компетентности: исследовательские фонды, гранты, консультирование, конференции, академические обмены, перманентное образование (Иванов, 2000). С замещением вещественных объектов и реальных действий симулякрами исполнение социальных ролей ученого, преподавателя, студента становится виртуальным. Как следствие, виртуализируются иерархия научных степеней и званий (академическое сообщество), научная дискуссия (конференции, конкурсы), научное разделение труда (исследовательская/учебная организация), то есть виртуализируются университет и исследовательская лаборатория как социальные институты.

Вместе с тем, в другой традиции, термины виртуальный университет или виртуальное образование указывают на то, что образовательный процесс реализуется при посредничестве технологии, что приводит к иному восприятию пространства и времени (Willoughby, 2003; Brooks, 1997). В последующем изложении принимается именно такое понимание этого термина.

Почти каждый университет сегодня нашел возможности для экспериментов в области виртуального образования. Некоторыми из них движет желание повысить качество обучения, другие пытаются найти новые экономически эффективные способы для расширения и

привлечения дополнительных студентов. Виртуальный университет и виртуальное образование в более широком контексте подразумевает передачу знаний при помощи некоторых технических сред-медиаторов, таких как сеть Интернет и некоторые другие информационные и телекоммуникационные средства. Студенты и преподаватели не взаимодействуют в единой географической точке, их общение разделено в пространстве (а порой и во времени) и опосредовано при помощи технических средств. Наиболее распространенными видами виртуализации университетского образования становятся

- технологическая виртуализация, когда процесс обучения опосредован технологическими системами, такими как интернет-платформы дистанционного обучения, мультимедийные средства и другие формы информационных и коммуникационных технологий;
- географическая виртуализация – при которой аудитория учащихся распределена на больших территориях, и никогда (или практически никогда) не встречается в одном месте.

Представляется важным оценить различные модели виртуальных университетов для того, чтобы понять, какие стратегии реалистичны, устойчивы и успешны, что оказывается наиболее важным и ценным для студентов и преподавателей, при каких условиях возможно успешно реализовать эти модели.

Использование технологий в качестве посредника между студентами и преподавателями не является новым. Однако сложность, разнообразие и повсеместность технологических образовательных сред, по сути, формирует новый подход к традиционному пониманию того, что есть образование. Рассмотрим основные формы виртуализации в области университетского образования.

Web-расширение традиционного образования

Эта технология не призвана полностью заменить существовавшие на протяжении столетий методы обучения. Интернет-средства в виде библиотек, дискуссионных форумов, цифровых материалов курса, программных сред для обучающих игр дополняют обычные аудиторные лекции, семинары, консультации. Подобный подход распространен повсеместно, внедрение такого

рода средств в учебный процесс стало своего рода правилом хорошего тона в университетской среде. Каждый приличный университет старается внедрить электронную систему управления обучением (Learning Management System, LMS), которая позволяет заметно упростить коммуникацию преподавателей и студентов.

Классическое дистанционное образование

16 Дистанционные формы образования появились задолго до создания Интернета. Образовательные средства (учебники, ридеры, видеозаписи лекций, программное обеспечение) пересылались ученикам, что позволяло дистанционно формировать учебный процесс. Однако, эта форма образования до недавнего времени находилась на периферии университетской жизни. Появление широкополосных каналов передачи данных изменило ситуацию в лучшую сторону. Системы видеоконференций позволяют организовать непосредственное взаимодействие между учениками и преподавателями в виде интерактивной аудио-визуальной коммуникации. Становится технологически возможным проведение лекций, семинаров и других учебных занятий одновременно в нескольких местах.

Интерактивное web-образование

Ряд университетов (например, Университет Британской Колумбии в Канаде, Университет Дьюка в Северной Каролине, США, и другие) внедряют собственные веб-платформы, которые позволяют сформировать полностью виртуальную образовательную среду, которая доступна 24 часа в сутки 7 дней в неделю. Одним из примеров наиболее успешной реализации подобной модели стал полностью виртуальный The New School University в Нью-Йорке (<http://www.newschool.edu/>). Учащемуся предлагаются полностью виртуальные курсы, платформы для обсуждений, службы, предназначенные для взаимодействия с преподавателями (консультации, экзамены и др.). При этом может симулироваться и среда взаимодействия, например с привлечением технологий популярных трехмерных онлайн-игр. Так, например, университетский кампус существует в трехмерной игровой онлайн среде SecondLife (<http://sl.nmc.org/>), участниками этого эксперимента стали несколько тысяч человек (Johnson, Levine 2008).

Выбор модели, технологических средств и стратегий внедрения технологий виртуализации в конечном итоге делается конкретным университетом, ориентирующимся на решение собственных задач и проблем. Вместе с тем, говоря об университетском образовании, необходимо учитывать пребывание учащихся в особой академической среде, в академическом сообществе, что обычно подразумевает длительное нахождение в одном и том же географическом месте, в одной точке. Среди факторов, которые оказывают наибольшее воздействие на результаты обучения, находится взаимодействие студентов друг с другом и с представителями университета (Astin, 1993), то есть по сути речь идет о той самой позитивно влияющей академической среде. Физическое отсутствие факультетов, кафедр, университетской инфраструктуры в сознании большинства фактически означает, что университета не существует. Таким образом, вопрос о возможности виртуализации образования переходит в иную плоскость, и может быть сформулирован как «возможна ли виртуальная академическая среда и виртуальное университетское сообщество»? Учитывая успешность экспериментов (например, упомянутого кампуса в SecondLife или виртуального The New School University) виртуализация университетской среды представляется вполне возможной и достижимой.

Библиография

1. Astin, Alexander W. (1993) *What Matters in College? Four Critical Years Revisited*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
2. Baudrillard, Jean. (1981) *Simulacra and Simulations* // Baudrillard, Jean (1988) *Jean Baudrillard. Selected Writings*. Edited and
3. Berger, P. L. and T. Luckmann (1966), *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*, Garden City, NY: Anchor Books.
4. Brooks, Michael J. (1997) *Beyond Teaching and Learning Paradigms: Trekking into the Virtual University*. *Teaching Sociology*, Vol. 25, No. 1 (Jan., 1997), pp. 1-14
5. Castells, Manuel. 2001. *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford UP.

6. Introduced by Mark Poster. Stanford: Stanford University Press. Ch.7, pp.166-184.
7. Johnson, Laurence F.; Levine, Alan H. (2008) Virtual Worlds: Inherently Immersive, Highly Social Learning Spaces. Theory Into Practice, 47:161–170, 2008
8. Levy, Pierre. 2008. Becoming Virtual. New York: Plenum Pres. P. 171.
9. Shields, Rob. 2006. Virtualities // Theory, Culture & Society 23(2–3)
10. Willoughby, Kelvin W. (2003) The Virtualization of University Education: Concepts, Strategies and Business Models. Discussion Paper #75, September 15-19, 2003. <http://it.coe.uga.edu/itforum/paper75/paper75.html>
11. Бодрийяр Ж. Войны в заливе не было // Художественный журнал. М., 1994. №3. С. 33 – 36.
12. Делез Ж. Актуальное и виртуальное // Цифровой жук, 1998, № 2.
13. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб.: "Петербургское Востоковедение", 2000. - 96 с.
14. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000.
15. Петровская Е. Антифотография. — М.: «Три квадрата», 2003.
16. Покровский Н.Е. Настоящая-ненастоящая реальность // Визуальный анализ виртуальной реальности. М.: ГУ-ВШЭ, 2007.