



UJED

Реальность ирреальности

(Размышления о виртуальном образовании)

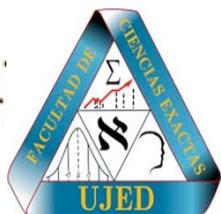
ISBN: 978-968-9304-61-6



9 789689 304616



Перевод: Оксана Сидорова



Луис Мануэль Мартинес Хернандес
Мария Элизабет Лейва Арельяно
Луиза Фернанда Феликс Арельяно



Луис Мануэль Мартинес Хернандес
Государственный Университет Хуарес в Дуранго (UJED)
Институт исторических исследований - UJED
Факультет точных наук - UJED
Факультет психологии - UJED
Педагогический Университет Дуранго
Red Durango de Investigadores Educativos A. C.

Мария Элизабет Лейва Арельяно
Факультет Химический наук – UJED

Луиза Фернанда Феликс Арельяно
Школа иностранных языков - UJED

Первое издание: Февраль 2014, Мексика
ISBN: 978-968-9304-61-6

Издательство: Red Durango de Investigadores Educativos A. C.

При участии: Universidad Juárez del Estado de Durango
Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Edo. de Dgo.
Universidad Pedagógica de Durango Centro de Actualización del Magisterio
(Durango)
Instituto Universitario Anglo Español Instituto de Investigaciones Históricas - UJED
Facultad de Ciencias Exactas – UJED Facultad de Psicología - UJED
Facultad de Ciencias Químicas - Durango – UJED
Escuela de Lenguas - UJED
Área Básica – UJED

Дизайн обложки: Луис Мануэль Мартинес Хернандес

Под редакцией: Профессор Паула Эльвира Сесеньач Торреро

Ни одна часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения издателей.

Издано в Мексике

Пролог

Непрерывный и ускоренный процесс накопления знаний, а также использование технологий, сопровождающее данный процесс, заставляют нас переосмысливать старые концепции и перестраивать наше мышление. Новые методы образования делают возможным создание инструментов, которые позволяют понять современный процесс обучения и познания с применением современных технологий, а также обратить внимание на философский аспект рассматриваемых концепций.

В данной статье авторы постарались приблизиться к этим концепциям, начиная с рассмотрения понятия виртуальности и заканчивая ее применением в новых технологиях, используемых в образовании.

Луис Мануэль Мартинес Хернандес.

Содержание

ИРРЕАЛЬНОСТЬ КАК ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ (РАЗМЫШЛЕНИЯ НА ТЕМУ ВИРТУАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ).....	6
КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ	6
АБСТРАКТНОЕ	7
КИБЕРПРОСТРАНСТВО КАК ОБЪЕКТ	22
ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ТЕОРИИ СУБИРИ.....	41
ИРРЕАЛЬНОЕ	59
НООСФЕРА	64
ВНАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО.....	73
ИНТЕРНЕТ: НОВАЯ СРЕДА	80
ВИРТУАЛЬНОСТЬ В ОБРАЗОВАНИИ	87
ПОНЯТИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.....	91
БУДУЩЕЕ ВИРТУАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	95
БИБЛИОГРАФИЯ	103

ИРРЕАЛЬНОСТЬ КАК ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ (РАЗМЫШЛЕНИЯ НА ТЕМУ ВИРТУАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ)

Луис Мануэль Мартинес Хернандес. Профессор Школы Математики UJED (Университет Хуарес г.Дуранго), Научный руководитель Педагогического Университета в г. Дуранго.

Мария Элизабет Лейва Арельяно. Профессор Школы Химии UJED (Университет Хуарес г.Дуранго).

Луиза Фернанда Феликс Арельяно. Преподаватель английского языка в Лингвистической Школе UJED (Университет Хуарес г.Дуранго).

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В настоящее время все чаще используются такие термины, как: виртуальность, виртуальная образовательная среда, виртуализация экономики, виртуализация тела, киберпространство, виртуальные социальные сети, виртуальные образовательные группы и прочие. Во всех этих понятиях присутствует слово "виртуальный". При этом вне зависимости от того, что значит "виртуальный" или "виртуальность", реальна виртуальность или ирреальна, эти слова имеют одинаковое значение. В данной работе рассматриваются значения слова "виртуальный", его происхождение и значение в различных областях нашей жизни. Так, не стоит ограничиваться основным понятием виртуального, согласно которому это "нечто, что имеет способность или возможность стать реальным еще до того, как происходит какой-либо действие". В связи с этим, надеемся, что виртуальность как технология не только будет оставаться в воображении или реализовываться в изображениях, которые не становятся ожидаемой реальностью, но и поможет нам исследовать значение данного понятия в новых областях нашей жизни, таких, как, например, социальные сети.

Основные понятия: виртуальное, виртуальность, реальность.

АБСТРАКТНОЕ

В настоящее время, в связи с развитием технологий и новых форм взаимодействия с людьми, возникают и новые понятия, которые во многих случаях имеют те же значения, что и много лет назад, но считаются новыми по причине того, что взаимосвязаны с другими идеями и получили новые определения. Показательным примером является использование слова "виртуальный" в значении "ирреальный", или "нереальный". Однако не все согласны с данными семантическими определениями реального и ирреального. Например, в настоящее время существуют две экономики: реальная и ирреальная. Мы могли бы считать реальной финансовую экономику, но во многих случаях эта экономика ирреальна.

Основные понятия: виртуальное, виртуальность, реальность.

Согласно определению из философского словаря Гердера (1997):

Реальность (от лат. "существо", "вещь", "объект") - это нечто, что существует вообще, явно и объективно, в отличие от появления чего-либо, иллюзии или воображаемого, или от того, что просто возможно или идеально, или субъективно. Обычно, и согласно здравому смыслу, под реальным понимается то, что относится к миру, в котором мы живем, а значит то, что существует во времени и пространстве. Однако использование этого произвольного определения в буквальном значении может привести к путанице между "реальным" и "независимым от сознания" или между материальным и эмпирическим. Иными словами,

многое, что представляет интерес для человека, ради чего он сражается и что можно познать через чувства, могло бы потерять статус реальности.

Фактически, реальное должно определяться в соответствии с онтологическими и гносеологическими основаниями бытия. В рамках "онтологического", или реальности в целом, это должно быть определено с позиции определенной теории и, кроме того, должно отличаться от того, что считается простым явлением или проявлением.

Для многих философов, и в частности для Аристотеля, исследование реального – это задача метафизики, которая занимается изучением того, что существует и в какой момент времени оно существует, а также дает основание для критериев отличия того, что существует, от того, что только кажется существующим. Противопоставление "казаться" и "быть" не только имеет логическое обоснование, но также является традиционным в философии.

В греческой философии, начиная с досократиков и заканчивая великими систематиками, такие мыслители как Платон и Аристотель поднимали фундаментальный вопрос о том, что должно пониматься под

"реальным": будь то архэ, первооснова, первоначество или первоэлемент. Теории Гераклит и Парменид предложили первоначальные и противоположные модели в подходе к данной проблеме: все, что существует - на самом деле только кажется, или, наоборот, все кажущееся на самом деле является единственным, что может быть признано реальным, и поэтому таковым и является. Платон строит свою теорию идеального, поддерживая и разделяя точку зрения Протагора, согласно которой все предметы являются тем, чем они представляются человеку.

Несмотря на то, что всегда было очевидным то, чем являются предметы, они так или иначе познаются с определенного ракурса, а именно, с того, что предлагается восприятием, собственным опытом, имеющимися знаниями и даже периодом времени. Беркли впервые обратил внимание, что суть вещей проявляется в их внешнем виде, то есть в их проявлении; вплоть до того, что реальность - это не более чем то, что кажется: "бытие — это или то, что воспринимается, или тот, кто воспринимает".

Кант понимает существование явления или предмета как нечто исходящее из самого опыта, в том смысле, что познание чего-либо - это возможность представить нечто как объект опыта, в соответствии с

условиями возможности познания, определенными самим субъектом. То, чем являются предметы, не может быть отделено не только от их восприятия и понимания, но и от возможности их восприятия и понимания.

Кант отвергал догматический способ познания и считал, что вместо него нужно взять за основу метод критического философствования, сущность которого заключается в исследовании самого разума, границ, которые может достичь разумом человек, и изучении отдельных способов человеческого познания.

Позднее, немецкий идеализм доводит до крайности рождение реальности при участии разума: "все рациональное реально и все реальное рационально". "Новый реализм" и критический реализм начала века пытаются понять и распутать сложную взаимосвязь между реальностью и восприятием. Аналитическая философия, лингвистическая философия и новые гносеологические теории в философии науки вновь обращаются к проблеме реальности и ищут новые критерии и возможности эмпирического определения чего-либо как реального. (гносеологический подход к тому, что понимается под "реальным").

Исходя из этого, могло бы показаться, что реальность не имеет ничего общего с виртуальностью. Так, Г.Рейнгольд (1994) обращает внимание на виртуальное: "Кто не читал где-нибудь что-нибудь о том, что собственно является предметом "передовых технологий", что подводит нас к вопросу "последнего рубежа"? Более того: есть те, кто утверждают, что виртуальная реальность - это "самая важная область для исследований, самая перспективная и самая непредсказуемая, внушающая страх тайна, с которой придется иметь дело человеку..."

Несмотря на это, не так легко использовать слово "виртуальность" применительно к экономике. Причиной этому является то, что это понятие настолько субъективно, что это может быть высшей проблемой метафизики. Это нечто, что недостаточно реально, нечто из небытия, как, например, призрачная экономика. В то же время, нет сомнений в том, что данный вид экономики является наиболее значимым в мире в условиях глобализации, ее результаты и последствия очень реальны. Например, в случае банкротства самой старой и большой страховой компании в США, AING. Коллин (2004) замечает: "То есть мы имеем дело с торжеством призрачной экономики, но с несомненно "реальным" эффектом?"

Леви (1999) утверждает, что виртуализация проявляется во всех сферах, в которых присутствует субъективность. Рынок, финансы, формирование знаний и информации также имеют виртуальный характер. Местная и глобальная экономика меняется в соответствии с ежедневными переменами в различных обществах. Именно этот процесс делает возможным движение денег, инвестиции, оплату кредитов или возможность их приобрести, а также многие другие рыночные действия, где валюта является объектом виртуальным, и первенство рыночной экономики отдается виртуализации.

Этот процесс реализуется коллективно до момента принятия соглашений, которые делают возможным ведение всех типов переговоров. Использование технологий очень важно, скорость, с которой осуществляются операции будет определять будущие прибыль или потери.

Поэтому Леви (1999) говорит, что "Международный финансовый рынок развивается в тесном симбиозе сетей и интеллектуальных медиа технологий, которые, как правило, имеют тенденцию к образованию своего рода коллективного разума. В работе над документом большое значение отдается созданию интеллектуальных сообществ, так как

именно они будут определять будущее экономики (и культуры в целом); уже не будет накопления виртуальных денег, но появится творческая способность накопления знаний, которая и будет определять богатство общества в целом, отдельных групп или личностей. В настоящее время информация и знания являются товарами в системе экономики, источниками богатства".

Знания перестали быть неизменными, возможности стали безграничными, и по этой причине должны быть предприняты новые поиски, которые раскрыли бы другие виды богатства. Кроме того, изменилось отношение к знаниям.

Каждый раз, когда представляется новая технология или меняются социально-экономические параметры, ставится под вопрос иерархия и порядок знаний. В связи с этим знания должны постоянно находиться в движении.

Знания не закреплены на материальном носителе, который бы позволил им переходить от одного индивида к другому, от индивида к процессору или от одного процессора к другому. Циркуляция знаний расширилась, перестала быть заключенной в кругах экспертов и ученых и

превратилась во всеобщий объект. В связи с этим, можно говорить о том, что знание и информация не принадлежат ни к материальной, ни к нематериальной сфере, но зависят от последовательности событий или процессов. Информация и знания генерируют возможности для возникновения новых проблем и поиска их решения, "любое эффективное применение знаний на практике - это изобретательное решение проблемы".

Как говорит Леви (1999), исходя из этого значения виртуализации, между потребительскими и виртуальными товарами есть очень резкое различие. Первые, имея реальный характер (что в то же время не отрицает их виртуального происхождения), подвержены износу, уничтожению, потенциальной потере. В то же время. вторые (знания и информация), не имея фиксированного материального носителя и будучи не закрепленными в пространстве, должны быть актуальными, чтобы по-прежнему иметь значение, смысл, и особенно, чтобы продолжать создавать возможности для объяснения и решения проблем.

Данное предположение о товарах, которые не могут быть испорчены или потеряны при использовании, противоречит постулату дефицита,

который основывается на деструктивном характере потребления, характерном для классической экономической теории. Согласно Леви (1999), это позволяет предотвратить установление экономики изобилия, меры взаимодействия в которой, в отличие от условий дефицита, серьезно нарушают функционирование экономики.

В наше время работа зависит от информации и знаний, которые связаны с постоянной актуализацией и объединением с другими знаниями.

Раньше работа могла измеряться в единицах времени (категория возможного/реального).

Несмотря на то, что эта практика по-прежнему применяется и функционирует, в эпоху киберпространства уже не продается сила, а конкуренция и работа развиваются за пределами времени в классическом измерении, и связаны с творчеством отдельных лиц и их способности к развитию потенциала, что, по-видимому, и приводит к богатству и успеху.

Преобразования, которые образуют новые системы информации и связи в различных измерениях человеческой жизни, следуют другим типам

экономики, переходят от экономики, основанной на обмене товаров на товары или товаров на деньги, к экономике пользования.

Таким образом, информация и знания в сети становятся актуальными в момент чтения и обретают множественные значения и смыслы. По причине проблемы оплаты использования информации возникает идея осуществления оплаты во время обновления информации на сайте. С другой стороны, распространение информации в виртуальном пространстве должно было бы быть бесплатным. Однако если пользование информацией бесплатно, кто за нее платит? Например, кто оплачивает содержание аккаунтов почтового сервиса Gmail? Кто платит компании Google за содержание более миллиона пользователей онлайн по всему миру? Кто оплачивает оборудование и зарплату более тридцати одной тысячи работников этой компании? Если компания существует на реальные деньги то как мы, пользователи, платим Google за пользование услуг?

Именно поэтому иметь концепцию экономической реальности и структуры финансовой и реальной экономик возможно только при условии, что имеется понятие смысла и значения экономики. Кроме того, в этом также участвуют такие факторы, как "несоответствие", что может

привести к тяжелому экономическому кризису по причине безответственности людей по отношению к виртуализации экономики.

Для других людей в настоящее время, в эпоху информации, происходит виртуализация культуры, хотя данная культура может быть мимолетной и многогранной, как и опыт, создаваемый в компьютерах.

В связи с этим, в настоящее время образуются Мыслящи общества. Так, для Леви (1999), "интеллект переплетается с коллективным измерением, так как о нас думают не только языки, артефакты и социальные институты, но и весь человеческий мир с его направлениями желаний, эмоциональными приоритетами, гибридными мыслительными машинами, ландшафтами смыслов, выложенными изображениями. Мы также понимаем, что коллективы или группы людей, как таковые, могут считаться наделенными разумом, потому что психика по определению является коллективной, то есть основана на взаимодействии множества знаков-агентов, наделенных значениями и инвестирующих свою энергию в мобильные сети и изменяющиеся ландшафты».

Коллективы людей не индивидуальны, а имеют большой общий разум, и часть этого разума, находящаяся в Интернете, является большой

мыслительной массой, которая принимает решения и может, "взявшись за оружие", дойти вплоть до свержения правительства. Как видно, люди не только воспринимают и эмоционально разделяют различные мысли, но и могут объединяться и формировать группы в соответствии с топологией, а общественная жизнь развивается в рамках определенной эмоциональной игры, жизни в сети. Раньше сознание человека было индивидуальным, но в настоящее время коллективы и общества представлены в большом количестве на мировом уровне; они являются частью политических, религиозных или медиа структур, которые, в свою очередь, находятся в сознании отдельных субъектов.

Однако коллективный интеллект не является чем-то новым, понятие коллективного мышления непрерывно способствует функционированию сообществ таких насекомых, как пчелы, муравьи, термиты и др.

В индивидуальном порядке мы можем получать выгоду от коллективного интеллекта, который увеличивает или модифицирует наш собственный интеллект. Каждый по-своему, мы частично являемся носителями или отражаем групповой интеллект. Среди насекомых возникающие проблемы решаются только в коллективном порядке, тогда как в человеческом мире в рамках тех или иных групп некоторые отдельные

личности могут быть изобретательнее остальных, как, например, в случае образования толпы или жесткой бюрократии.

Люди, не являются взаимозаменяемыми, поскольку выбирают свой путь в обучении, сопоставляют и создают собственные эмоциональные миры и виртуализируют социальные изменения (включая минимальные).

Определенные цивилизации пытались уподобить коллективные интеллекты людей социальным группам в семействах муравьев, относясь к людям как к членам одной категории и давая понять, что снижение человека до уровня насекомого было возможно или желаемо. Однако такой результат никогда не был достигнут, так как мышление человека не основано на коллективной форме и, кроме того, человек может думать самостоятельно. В связи с этим, человечество стремится к построению новых форм коллективного интеллекта, который полностью отличается от концепции муравейника или сотов.

Поэтому необходимо иметь в виду не только групповое, но и индивидуальное сознание, так как индивидуальное сознание может способствовать изменению группового, в отличие от муравейника, где продолжают действовать четкие шаблоны социального сознания. Так,

можно говорить о том, что существует социальный интеллект, который делает возможным интеграцию и субъективную оценку индивидуума, а также создание коллективных познавательных и эмоциональных процессов, которые могут влиять на коллективный интеллект.

В современном мире общества подвергаются влиянию киберпространства, которое хотя и находится на стадии разработки, делает возможной связь в режиме .com, где не имеет значение ни время, ни пространство, а также осуществляет прорыв в области более развитых форм коллективного интеллекта. Так, можно говорить об интеллекте .net или сетевом интеллекте (интеллекте в сети), который во многих смыслах существует и мыслит самостоятельно, однако всегда находится под контролем человека. Например, сообщения, распространяемые в Интернете, способствуют форме когнитивного объединения коллектива, обеспечивая общий контекст.

Сообщение, приходящее большому количеству людей, или коллективу, - это инструмент, позволяющий работать с коллективным интеллектом, некая живая связь, которая имеет место в памяти или общем сознании. В определенный момент, двигаясь в желаемом направлении, субъект становится субъектом коллектива в киберпространства.

Благодаря коллективной активности открываются новые значения или смыслы. Например, в играх MUDS (Multi-users dungs and drugons), являющихся оценкой классической ролевой игры "Dungeons and Dragons" ("Драконы и подземелья"), игроки создают виртуальный персонаж, который развивается в ходе истории в соответствии с принимаемыми им решениями. Игры основаны на использовании языка и, что еще более интересно, развиваются в реальном времени при участии сотен или тысяч молодых людей, находящихся в разных частях планеты. Это мотивирует человека участвовать в игре и, таким образом, он становится частью коллективного интеллекта в наиболее подходящей манере (Морахан-Мартин и Шумахер, 1997).

Дизайн подобных приложений в Интернете позволяет сохранять анонимность во взаимодействиях, из чего следует, что электронная коммуникация имеет характеристики, отличающие ее от того, что может предложить реальная жизнь, раскрепощение Гринфилд (1999), которое состоит из потери скромности и страха самовыражения, что обеспечивает человеку ощущение одновременно защищенности и свободы.

КИБЕРПРОСТРАНСТВО КАК ОБЪЕКТ

Расширение киберпространства представляет собой самое современное и значительное из явлений, функционирующих при участии коллективного разума.

Можно заметить, что киберпространство является объектом коллективным, динамичным, построенным или, как минимум, развиваемым всеми, кто его использует. Это приводит к выводу, что оно является объектом одновременно и его производителей, и его пользователей (Хуитема, 1999).

Киберпространство представляет объекты, передаваемые между группами, общие память и воспоминания, гипертексты всего сообщества для формирования интеллектуальных коллективов. Электронная магистраль придает определенную материальную форму тому, что прежде было вспомогательным объектом. Если киберпространство является результатом виртуализации компьютеров, то электронная магистраль овеществляет эту виртуальность. Чтобы быть пользователем сети, не нужно иметь деньги, так как сообщество уже имеет определенный виртуальный нетерриторизированный объект,

являющийся производителем ссылок и познавательный по своей природе. Сеть (Net)? распространяющая циркулирующие ссылки коллективных интеллектов, является ускорителем объектов, виртуальным виртуализатором. Однако в своей среде этот тип отношений приостанавливается на короткое время ввиду отношений с объектом. Опыт виртуализации (Леви, 1990).

В этом смысле виртуализация текста происходит постепенно, однако еще с месопотамского периода, письменность была объектом виртуальным, абстрактным, независимо от какой-либо конкретной поддержки, и эта виртуальная особенность письменности актуализируется различными способами, а виртуальная передача текста представляет собой обмен сообщениями. Этот анализ, вероятно, также применим к толкованию других типов сложных сообщений, таких как диаграмм, концептуальных карт, ментальных карт и т.д.

Однако прежде чем понять, что такое "гипертекст", необходимо прояснить, что "текст" является обращением с заранее определенными целями. При этом имея дело с гипертекстом, читатели могут не только прочесть сам текст, но и изменять ссылки, добавлять или редактировать текст и изображение и таким образом создавать уникальный

гипердокумент, состоящий из двух или более гипертекстов, т.е. можно сказать, что в гипертексте процесс чтения является актом письма.

Что такое объект?

Объект - это то, что существует независимо и обособленно от того, что относится к нему, как к собственности (Гердер, 1997).

Рассмотрим общие характеристики антропологического объекта, объекта-ссылки или посредника коллективного интеллекта. Вне сомнения, объект, наполняемый содержанием и управляемый группами, которые он образует, продолжает быть внешним, "объективным", потому как не участвует в группе в качестве другого субъекта. Так, объекту достаточно быть управляемым всеми участниками группы, а группа образуется только путем появления и наличия объекта.

Эта виртуальность, поддерживаемая объектом, актуализируется, как правило, на мероприятиях, в социальных процессах, в действиях и чувствах коллективного интеллекта (передача мяча, выдержки из рассказа, покупки или продажи, новый опыт, добавленные в сети контакты).

В зависимости от выполняемой функции, одна и та же сущность может быть вещью или объектом.

Согласно концепции "коллективного интеллекта" (Байгорри, 2005), в современном мире, в XXI веке, это имеет большое значение, так как последние тридцать лет XX века главную роль играла специализация, все в мире стало очень конкретным и специфичным. Вероятно, по этой причине было потеряно общее видение того, что представляют собой эволюция культуры в целом, цифровые средства массовой информации и их влияние на подростковую культуру и следующее поколение. "Поэтому то, что я делаю с моим фильмом, с моей музыкой и с моими сочинениями (например, ремикс, который я делаю, или то, что я сделал с фильмом Гриффита), является продолжением философии, о которой я говорю в моей книге "Rythmn Science" ("Наука Ритма"), и говорит о том, что люди должны воспринимать и использовать цифровые средства массовой информации как творческий акт. Но это предполагает непрерывный диалог между сообществами, что связано именно с вашим фестивалем".

Исходя из того, что объект может быть посредником коллективного интеллекта, подразумевается наличие правил игры или соглашения, при

этом объект не может создаться или стать коллективным сам по себе. И в киберпространстве (более, чем где бы то ни было), и в антропологии объект приобретает особую форму коллективного интеллекта, все социальные изменения влекут за собой изобретение объектов, а коллективы и их объекты создаются начиная с одного и того же движения. Поскольку сообщество обладает интеллектом объектов, человечество должно будет модернизировать созданные им объекты, а также создавать новые для того, чтобы решать проблемы нового уровня.

Такие объекты - появляющиеся миры, векторы коллективного интеллекта, должны будут информировать каждого индивида о коллективных последствиях своих действий. Однако объект, наоборот, появляется, чтобы наполнить и объединить три типа виртуализации: отношения с существами, отношения со знаками и отношения с предметами.

Согласно Леви (1999), «этот процесс виртуализации заканчивается только с появлением объекта, который независим от восприятия и действий отдельного субъекта, изображение которого не сложно в обращении, и при этом другие субъекты могли бы делиться эффектом или содержанием данного объекта. Объективный мир , который

возникает в языке, намного преобладает над любым другим материальным миром, наполненным только предметами».

Наконец, техника виртуализирует действие и органические функции. Однако инструмент и артефакт не являются только эффективными предметами. Технические объекты переходят из рук в руки, от тела к телу, как доказательства. Так, объект проходит через три основные виртуализации атропогенеза: определяющая сущность человека как субъекта социального, познающего и действующего.

Однако не нужно забывать о том, что программы являются когнитивными модулями, которые самоавтоматизируются с помощью искусственного интеллекта, накладываются на созданное человеком и трансформируются или расширяют свои возможности вычисления, рассуждения, воображения, создания, коммуникации, обучения или "навигации" в информации. Каждый раз, когда создается или актуализируется та или иная программа, проявляется коллективный характер интеллекта. Это может привести к тому, что показано в фильме "Матрица": жизни в условиях некой мутации коллективного интеллекта, при котором людьми управляет машина.

Одними из наиболее важных составляющих, которые делают возможным существование коллективного интеллекта, являются количество и качество интеллектов отдельных индивидуумов. Например, в некоторых типах виртуальных реальностей возможно выражение и отображение топологических, семиотических, аксиологических и энергетических компонентов коллектива.

В связи с этим можно сказать, что сейчас, во время третьей информационной волны, развивается быстро меняющаяся культура, в которой распространено и имеет большое значение виртуальное, что связано с использованием созданных человеком компьютеров, позволяющих воспринимать реальность при помощи органов чувств. Так, в киберпространстве происходит переупорядочение реальности. Это не фантастика, в Интернете возможны мобилизация и воплощение в жизнь таких сил, как экономика и образование. Однако стоит задуматься, сколько может существовать и храниться информация, поскольку место ее хранения – это память компьютера.

Например, как говорит Кастелс (2000), в настоящее время компании начинают существовать в виртуальном мире, и несомненно

регулируются виртуальными технологиями, зависят от виртуальных миров, которые моделируются на компьютере.

Подобные системы симуляции, созданные компьютером, называются "виртуальная реальность", использование технологического оборудования во время исследования виртуальной реальности позволяет нам испытывать новые ощущения, впечатления и опыт. В качестве одного из примеров можно привести интерактивные игры, поддерживаемые компьютером. Исходя из этого, можно сказать, что эти впечатления и опыт возникают в виртуальном мире, который не является ирреальным (нереальным, что означает отрицание реального). Однако он реален с точки зрения субъективной реальности, так как это искусственный способ получения опыта, который может быть неограничен.

Например, в биологии виртуальная реальность связана с виртуальными процессами, в другой интерпретации виртуальный подход распространяется на весь опыт, так как вплоть до биологического выживания нам необходимо создавать виртуальную реальность. Это позволяет нам заметить, что мы виртуальны биологически, прежде чем технологически.

Как мы можем наблюдать, виртуализация человека осуществляется в первую очередь в его присутствии, а благодаря коммуникационным технологиям - и в телеприсутствии. Мы можем находиться здесь и там одновременно, что сегодня очень распространено в области дистанционного образования, на занятиях, проводимых при помощи видеоконференций. В связи с этим, Леви (1999) говорит о виртуализации тела, которую можно разделить на четыре большие части: реконструкции, восприятие, проекции и гипертело.

*Реконструкции - трансплантанты, протезы, скрещивание с артефактами. Сегодня мы создаем, переделываем наши тела (эстетическая хирургия, диететика), изменяем наш метаболизм, потребляя наркотики. Наконец, биотехнологии приводят к необходимости учитывать существующие виды растений и животных; это новый этап в аванюре самосоздания.

*Восприятие - заключается в том, чтобы принести мир "сюда": телефон - для слуха, телевизор - для зрения, подобные устройства виртуализируют ощущения.

*Проекция - симметричной функцией восприятия является проекция, включающая в себя как действия, так и изображения; проекция

изображения тела ассоциируется в основном с понятием "телеприсутствие".

*Гипертело - виртуализация тела настаивает на перемещении и любых видах замены. Трансплантация уже возможна между живыми людьми или между живыми и мертвыми. Имплантанты и протезы размывают границу между искусственным и живым. Каждое отдельное тело превращается в составную часть гибридного гипертела, гипертело человечества является неким подражанием гиперболочки.

Но почему мы говорим, что человек виртуализирован? Согласно Леви (1999), виртуализация человека проходит через три основных процесса: языкового, технического и процесса создания учреждений и их усложнения.

Язык открывает прошлое и изменяет настоящее и будущее, помогает нам отделиться от настоящего (от "здесь и сейчас"). Автор также отмечает, что в поисках возможных ответов на вопросы и способов решения проблем мы обращаемся к предыдущему опыту, что свидетельствует о том, что жизнь во времени воспринимается как

определенная проблема или задача. С появлением языка социальные процессы проходят с более высокой скоростью.

Техника, как еще один из важных аспектов, которые создали нечто человеческое, совершенствуется в процессе виртуализации. Техника - это виртуализация действия. С помощью техники виртуализируется движение, чтобы затем преобразиться в инструмент, который, в свою очередь, будет обновляться с каждым новым использованием для решения различных проблем. После этого инструменты виртуализируют двигательную и когнитивную функции. Важно упомянуть, что инструмент подвергается потенциальному износу, однако техника, будучи виртуальной, подвержена только возможности изменения или трансформации.

Построение социума также является процессом постоянной виртуализации. Такие системы как религия, мораль, законы являются социальными устройствами (управления) для виртуализации отношений власти, инстинктов или непосредственно желаний.

Зададим вопрос: "Существует ли рецепт виртуальности?" Приводя гипотезу в ответ на этот вопрос, Леви показывает нам три составляющие

языка (грамматика, диалектика, риторика), которые также содержат в себе составляющие, практически всегда применяющиеся в процессах виртуализации.

Эти составляющие являются ключом к мощности виртуализации языка и также характеризуют технику и социальные отношения: они позволяют нам сбежать из "здесь и сейчас". Вероятно, язык относится к миру смыслов, в то время как техника дает ощущение принадлежности только к области действия. Несмотря на это, техника также участвует в построении смысла и значения посредством операций замены и абстракции (так же, как и знаки в языке).

Грамматика (Леви, 1999) является основой виртуализации, так как она фрагментирует, создает виртуальные частицы, которые затем объединяются в письмо. Письмо и печать продолжают этот процесс виртуализации, отделяя текст напрямую от кончиков пальцев посредством мышечных движений. Затем появляется информатика, которая стандартизирует элементы с целью обеспечения совместимости различных информационных систем.

С другой стороны, диалектика может дать другую функцию реальной личности путем замещения, или другую личность, другое значение,

альтернативный не статичный мир, восприимчивый к проявлению инаковости.

Грамматические, диалектические и риторические фигуры также распространяются на процессы виртуализации социальных отношений через фрагментацию, замену и создание новых окончаний и значений.

Люди являются существами, использующими для общения язык, что благоприятствует существованию большого коллективного измерения. Другими словами, в момент виртуализации идей посредством языка и воплощения в жизнь неких инструментов, которые в свою очередь становятся общественными, начинается плетение некой интеллектуальной сети, берущего свое начало с определенного момента в прошлом. Творения наших предков по-прежнему остаются с нами, хотя и без сохранения первоначальной формы, так как каждое поколение входит с ними в диалог, обновляя их в непрерывном движении перемен, преобразований форм и значений.

Действительно, социальная интеллектуальная сфера тесно связана с языками, техникой и учреждениями, заметно отличающимися в зависимости от места и эпохи.

Так, если мы вновь обратимся к виртуальности, то вернемся к объективной реальности; именно поэтому те, кто исследуют тему виртуальной реальности, дошли до размышлений о новой "революции Коперника". Потому что если раньше мы вращались вокруг изображений, то сейчас будем вращаться внутри них.

Современные мыслители, занимающиеся данной темой, полагают, что "виртуальные изображения" формируют мир и могли бы изменить его до неузнаваемости, создавая инновационные "виртуальные миры".

Напомним, что еще Ницше обращался к этому вопросу.

Виртуальность уже не является просто игрой, поскольку получает все увеличивающееся распространение среди людей, и ее использование становится все шире, что отражается на нашей жизни. Существует большое количество информации о виртуальном, и это влияет на наше видение мира и стиль жизни. На этом фоне меняются наш опыт и впечатления, и нечто нереальное приносит реальное удовлетворение. В этом философском смысле необходимо понять и исследовать, является ли новый реальный опыт еще одной репрезентацией мира или по

причине его собственных особенностей им не является. По-видимому, доступ к виртуальному миру заключается не только в простом просмотре изображений, но и в том, что наши внешние ощущения помещают нас внутрь субъективной реальности через симуляцию, которая осуществляется внутри компьютера. Это требует глубокого философского осмысления.

Многие авторы поднимали вопрос о том, что виртуальные изображения не являются реальными: например, изображения огня не греет. Поэтому можно сказать, что виртуальные миры не являются репрезентацией объективной реальности, так как не могут спровоцировать никакое ощущение, кроме как обычное изображение реального.

Что такое виртуальность?

Согласно философскому словарю Гердера (1995), виртуальное (от лат. "virtus", "мощность", "сила", "добродетель") - это способность провоцировать какой-либо эффект, несмотря на несуществование в настоящий момент. Обычно оно противопоставляется реальному или действительно. В схоластике понятие виртуального было равнозначно потенциальному, хотя еще со времен Фомы Аквинского считается, что

подобно тому, как энергия, направленная на действие, предполагает потенциальную завершенность, виртуальное рассматривается как способное к обновлению потенциальное с высокой степенью завершенности.

Согласно Лейбницу, виртуальное создает способ бытия врожденных идей, населяющих душу и владеющих всеми ее стремлениями, при котором для их реализации или перехода в действие достаточно о них подумать. Также рассматривается отношение виртуального к веществу, которое не является потенциальным (как материя), как и не является чистым актом (как Бог).

В современной философии это понятие занимает значительное место в размышлениях Бергсона, для которого виртуальное противоположно возможному, но и в то же время противоположно настоящему. Делёз настаивает на важности этого понятия в мысли Бергсона: возможное не является реальным, и виртуальное не является настоящим, однако в какой-то степени виртуальное владеет реальностью. Виртуальное создает, и в этом процессе новизна и отличия непредсказуемы. Так Бергмон интерпретирует эволюционный процесс, управляемый жизненным порывом: эволюция движется от виртуального к

существующему, и это процесс полноценного творения, а не простого повторения возможного согласно восприятию изображения реального. Возможное является простым дублированием реального, тогда как виртуальное является реальным, но не идентичным продукту своей реализации. Путаница между возможным и виртуальным рождает такие псевдопроблемы, какие стоят в основе традиционных метафизических заблуждений.

Виртуальное =virtualis= мощность-потенциал. Виртуальное - это то, что существует потенциально, но не в действии; со всей философской строгостью, виртуальное противопоставляется не реальному, а настоящему.

В этом смысле актуализация - это создание, изобретение формы с помощью динамической конфигурации мощностей, а виртуализация - это обратное движение к реализации, которое заключается в переходе от настоящего к виртуальному. Виртуализация является не дереализацией, а изменением идентичности. Исходя из этого, можно утверждать, что виртуальное не является ирреальным, также оно не является потенциальным, а значит, находится на уровне реального. Однако могут возникнуть вопросы: Что значит реальное? Какое влияние виртуальное

оказывает на реальное? Как мы можем применить или превратить наш виртуальный опыт в реальный?

В настоящее время считается, что "виртуальное превращается в способ доступа к реальному". Доктор Кеау (1995) говорит о том, что "виртуальные системы виртуализации обеспечивают иллюзию погружения в изображения, что в результате может привести к тому, что как развитие виртуальных образов, так и отношения между виртуальными изображениями и абстрактными моделями, которые их генерируют, приобретут новый способ презентации и интерпретации мира". Исходя из этого, важно заметить, что виртуальные миры, как правило, исключают реальное тело из нереального или виртуального тела, но включают виртуальный и нереальный опыт, обеспечиваемый реальными компьютерами, создающими виртуальные миры с огромным количеством сценариев, в которых мы можем принимать участие.

Так, пытаясь определить виртуальную среду, мы абстрагируемся от реального времени, и воспринимаем время намного более долгим, чем обычно мы ощущаем его в реальности. Несмотря на это, в симуляции виртуальных миров мы в значительной степени зависим от компьютера, потому что если компьютер слишком медленно обрабатывает эти

виртуальные миры, виртуальный опыт становится скучным и откладывается в сторону.

Именно поэтому мы зависим от технологий. Например, при нахождении в симуляторе полета, который создает виртуальную реальность, полет в самолете во многом зависит от мощности компьютера, его возможностей воспроизводить возможные сценарии, а также нашего доступа к нему в реальности. Если по какой-либо причине компьютер начинает работать медленно, теряется и виртуальная реальность. С появлением компьютера Quantum медленные компьютеры превратятся в экономичные компьютеры, которые предоставят обычному пользователю достаточную мощность для проникновения в виртуальные миры.

Как отмечено в феноменологии Гуссерля, сущность имеет особую реальность (далекую от небытия и несуществования). Как мы помним из фундаментального принципа феноменологии, эйдетическая интуиция так же важна, как и наблюдение реальных фактов для восприятия и понимания сущностей, потому что восприятие идеальных объектов не подразумевает нахождение никакого отдельного существования или

подтверждения фактов. Следовательно, наблюдение или созерцание позволяет узнать суть видов бытия, которые создают человека.

Ортега-и-Гассет в своих размышлениях выступает против "реальности", так как, согласно его теории, реальность связана с поэтической склонностью и мудростью, основанной на различных мнениях. С точки зрения Ортеги-и-Гассета, культура последних шестидесяти лет является "ожесточение виртуальности"; он утверждает: "как только я вернулся в реальность, я оборачиваюсь назад и вижу, что виртуальное продолжает существовать, и это, в свою очередь, является другой реальностью, куда, как я чувствую, приглашен, чтобы задержаться".

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ТЕОРИИ СУБИРИ

Первый феноменологический подход: виртуальный характер интенциональной сущности, в первых работах (1921-26), в Тезине/ Tesina (Проблема объективности согласно Гуссерлю) и в диссертации (Тестирование/применение фундаментальной теории суждения) Субири использует термин "виртуальное" для характеристики "интенциональной сущности ". Это не реальность, а виртуальность.

Так, для Гуссерля проблема объективности - это проблема "природы сознания", и он рассматривает ее как просто проблему интенциональности – чистого намерения. Другими словами, если взять преднамеренные отношения в нашем поле развития, то они, по-видимому, могут называться чисто виртуальными отношениями. Это значит, что в контексте, в котором объект теряет свой онтологический характер и "приобретает виртуальный характер, он является чистой сущностью Субири (2002), согласно точке зрения Гуссерля и его намеренной теории сознания, которая приводится в его диссертации «Испытание феноменологической теории суждения». В этом контексте отмечается, что сознание «не является реальным; оно полностью виртуально», и «сущности скорее являются виртуальными, чем возможными».

Эта виртуальность может проявляться в различных типах или классах вещей: воображаемых объектах, идеальных или иллюзорных объектах и реальных существ. Важно определить, что понимается под объектом, в противном случае это может привести к различным заблуждениям, и в этом случае следует понимать, что входит в понятие процесса сознания.

Прежде всего, объект происходит от слова «Object» – «то, что находится вне меня, и если это вне меня, кто угодно может это подтвердить». Объективность является характеристикой, присущей науке, однако в то же время существует другое понятие – «субъективное». Гонсалес (2004) говорит о том, что субъективное берет свое начало в самом субъекте, то есть субъект является его генератором. Теперь мы различаем субъект и объект: когда мы имеем дело с чем-то извне, отдельным от нас самих - это объект, нечто осязаемое, видимое, доказуемое и т.д.; но когда это нечто происходит от нас самих или рождается в нас самих, - это субъективное. В истории слово «субъективное» размывается, так как на протяжении нескольких веков все происходящее считалось результатом труда бога, мы перестали быть субъективны в метафизическом отношении. Объективное – это то, что вне меня, оно доказуемо; субъективное является нежелательным, неблагоприятным, однако субъективное приписывается тому, кто, как мы предполагаем, является источником первичного происхождения всех живых существ, и называется богом, природой, высшим существом и т.д.

Теперь, когда у нас имеются все три плоскости, сосредоточим внимание на субъективном в вере. Слово «creencia» («вера, верование, религия»)

также имеет значение «происхождение», и мы говорим о субъективном знании. Вера субъективна, в то время как наука имеет объективный характер. Можно выделить два традиционных полюса в науке: объективность науки и вера, которые берут свое начало из первобытных истоков вещей. Но где же при этом находится субъект? Понятие «субъект» было исключено на более чем 1,5 тысяч лет, и здесь возникает другой термин – «GENENCIA» ГЕНЕНСИЯ.

Гененсия – это то, что дано, то что берет начало в субъекте. Следовательно, существуют три большие категории: НАУКА (CIENCIA) – ВЕРА (CREENCIA) – ГЕНЕНСИЯ (GENENCIA).

Вера субъективна, это все, во что верят, что не оспаривается, что безоговорочно принимается или не принимается, и точка. Вернемся к вопросу о языке. Одно из первых заключений – то, что синонимов не существует; есть слова со схожими значениями, но синонимов нет. Если фонемы переходят от одного слова к другому, то смысл слов указывает на различные значения. Исходя из этого, можно сказать, что возможно создание синонимов в рамках гененсии, однако в науке синонимов не существует. В гененсии произвольное или обычное использование одного слова с другим может быть справедливо и обоснованно для меня,

однако объективно таковым являться не будет. Оно будет обоснованно и значимо для тех, кто разделяет мое мнение или согласен со мной. Если мы говорим о проблеме языка и вместе с тем об определении, важно четко понимать три термина: наука, гененсия и вера (ciencia, genencia y creencia) . Однако что общего между этими тремя словами? Во всех трех словах присутствует «ENCIA»*, (** В знач. «Образность», суффикс для образования существительных женского рода*), CR – корень, CI – конкретный субъект , GEN – это то, что дано изначально, от источника, что относится к субъекту как к центру всех вещей. Но «ENCIA» означает то, что относится к существу разумному и мыслящему, «ENCIA» - это то, что и о чем мы думаем.

Когда речь ведется о науке, мы говорим, что «наука – это доказанная взаимосвязь между конкретной сущностью и тем, что мы о ней думаем. «CIE» представляет собой конкретную объективную сущность, «ENCIA» является тем, что мы думаем о конкретной объективной сущности. Так, наука («CIENCIA») становится «ENCIA», в чем и проявляется доказанная взаимосвязь между конкретной сущностью и тем, что мы о ней думаем, то есть то, что исходит от науки, отвечает на вопрос «как», а вера – это обращение к происхождению, к источнику. Следовательно, субъективное

знание, которое происходит из гененсии, и есть субъективное знание, основанное на вере.

В связи с этим, необходимо понимать, что такое сознание (CONCIENCIA). Так, это слово состоит из двух частей CON и CIENCIA, где CON означает «свойства науки». Именно поэтому в объективном нужно различать две важные взаимосвязанные составляющие, каждая из которых определяется и зависит от объективностью: «чистая сущность» и присущий ей исполнительный характер (реальность, фантазия или идеальность). Эти два аспекта невозможно разделить физически, но они делятся интенционально, посредством сознания.

Таким образом, можно сказать, что существование чистой сущности, вне всякой объективности, является чем-то ирреальным, тем, что называется интенциональным, то есть в полной мере виртуальным.

Например, я говорю «У меня болит голова» и осознаю это, даже если у меня еще ничего не болит, - это боль, которая есть, но не чувствуется; это боль, которая существует, но ее на самом деле нет. Следовательно, можно сказать, что это виртуальная боль, или что это боль, которая существует, носит субъективный характер, но не существует. Это

означает «быть, не существуя», и это и есть сознание, интенциональная сущность.

Субири (2000) отмечает, что Гуссерль обращается к ирреальному, концептуализирует его как «интенциональное» и «полностью виртуальное»: например, когда мы представляем себе или осознаем что-то, что «не характеризуется как реальное», как в случае с «болью, которая не болит». Согласно Субири, это точка зрения Гуссерля, его учения об интенциональности сознания, в котором отмечается, что «это не реальность; это чистая виртуальность» и «сущности скорее являются виртуальными, чем возможными».

Виртуальность как потенциальная возможность (Потенциальные возможности или виртуальность)

Другой формой виртуальности является, например, среда, где Бог – это виртуальное, возможное; виртуальности являются возможностями, а возможности – виртуальностями. В связи с этим в сфере потенциально возможного и виртуального наблюдаются особая область «возможностей», где термин «виртуальность» используется как «потенциальная возможность» и не связан с «возможным». Однако новый взгляд на концепцию «виртуальности» (виртуальная реальность)

взаимосвязан с понятием возможности, и исходя из этого, «виртуальное» понимается как ирреальное. Например, для того чтобы надлежащим образом интерпретировать историю, ее необходимо рассматривать как исторические события, в которых могут быть возможны те или иные факты и обстоятельства. В связи с вышесказанным, одной из главных проблем западной метафизики, согласно Субири (2000), считается история, которая является не просто «диалектикой виртуальностей» или «эволюцией» (Entwicklung), но и упорядочивание возможностей.

Вот почему то, что обозначается как «виртуальная реальность» не имеет ничего общего с объективной реальностью потенциального характера, но связано с реальностью квази-творца порядка объективных вещей, в связи с чем «виртуальное» понимается как ирреальное. Следовательно, можно сделать вывод, что то, что возможно, не реально, а ирреально, потому что возможность – это не реальность, а представление о том, что может существовать, или что может быть осуществлено в будущем. Исходя из этого, человек во многих отношениях ирреален, так как живет в будущем, которое возможно и ирреально, которое может случиться и возможно произойдет. Значит, можно сказать, что человек не может существовать в объективной реальности, если не соприкасался с

ирреальностью, и не существует другой реальности, кроме той, что человек сам себе создает в будущем или настоящем, и которая возможна, но не обязательно будет создана и воплощена в жизнь, поскольку является ирреальной реальностью, которая проявляется только в субъективном, в себе самом – внутри себя, и поэтому не становится реальной.

Важно заметить, что для человека то, что планируется сделать в жизни, является определенной областью ирреальности, так как ирреальное – это не реальное (если рассматривать значение «не-»). Однако если ирреальность действительно существует, значит, ирреальность также действительна или реальна, как и сама реальность, потому как если я думаю, что некое дерево реально, но не вижу его, то это дерево ирреально, даже если оно существует. Фактически, оно находится в субъективной реальности. Итак, можно сказать, что ирреальность необходима для того, чтобы жить в реальности. Однако что такое ирреальность? Ирреальность является некоей характеристикой человечества, человека, частью человеческого опыта в реальном, но реальное может восприниматься и изучаться с помощью ощущений: интероцептивных, экстероцептивных, парацептивных, самоощущений

(interoceptivos, exteroceptivos, propioceptivos e hiloceptivos), то есть через органы чувств люди могут познавать реальность.

Таким образом, для того чтобы говорить об ирреальном, необходимо сначала рассмотреть реальное, по причине того, что, как мы отметили ранее, виртуальное необходимо для того, чтобы реальное было возможно. Именно здесь возникает сравнение с современной философией виртуальной реальности, связывающее актуальное понятие «виртуальной реальности» с возможностями и ирреальностями.

Исходя из этого, можем обратиться к Левису (1997), который дает определение: «Виртуальная реальность может определяться как база интерактивных графических данных, сгенерированных при помощи компьютера, доступная для исследования и просмотра в реальном времени в виде трехмерных изображений, обеспечивающая ощущение погружения в изображение».

В свою очередь Кео (1998) утверждает, что «виртуализация реальности заключается в основном в сломе власти категории места, традиционно отвечающей за осознание реальности, в пользу стимулирования возможностей, которые существуют для этого в языке». Данная ситуация влечет за собой различные последствия, в первую очередь для

представления мира (для искусства, которое становится более изменчивым, метафоричным и пластичным), а также и для самих форм жизни (насколько меняется наше сенсорно-двигательное восприятие).

Можно заметить, что для этого автора мера реального определяется видимым и осязаемым (мир) и теряет свою значимость, уступая дорогу невидимому и неосязаемому, которое в этом случае становится виртуальным. Следовательно, как человек может освободиться от духовных аспектов и развивать свою креативность, так и дух идет, куда хочет, и может действовать на расстоянии, не находясь ни здесь, ни там. Это имеет сходства с виртуальностью, в которой киберпространство находится ни здесь и не там, ломаются барьеры того, что было определено как пространство и время, и мы превращаемся в невидимых людей, которые видимы в виртуальном мире.

Однако Кео выходит за пределы человеческого и обращается к концепции, которая для многих является новой: гипертекст, являющийся цифровым созданием и находящийся в определенном пространстве, неотделимом от технологического устройства, от байтов и битов, в которых он существует и без которых перестает существовать и информация, и то самое цифровое пространство, которое называется

виртуальным. Особенностью этого пространства является то, что его изображение или представление возможно только посредством использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), которые делают его совершенно отличающимся от других видов изображения. В связи с этим, автор утверждает:

«В отличие от практически аналогичных техник, таких как фотография или видео, цифровые изображения не происходят напрямую из реальности. Они полностью созданы человеком, или, если говорить точнее, они созданы манипуляциями символов, логико-математическими языками, моделями. Впервые не физические явления, а символические операции создают нечто видимое».

Вирильо (1989) в своей книге «Машина зрения» пишет: «расширение логики технологии иллюзии восприятия раскрывает свой страшный потенциал для манипуляции в результате подрыва веры восприятию. При создании двигателя ускорение и виртуальная реальность расширяют его исследование того, что он сам называет последней технологической революцией: революция технотрансплантов, распространение и усиление микрофизики, которая подавляет и побеждает геофизику.

Для него ИКТ являются Интернет-технологии, при этом в нем существуют взаимосвязанные отношения и информация, на основании которых люди общаются и поддерживают контакт друг с другом, и это называется подключением. Подключение позволяет нам быть на связи в рамках определенной платформы, то есть поддерживать некие основы и категории по всему миру (на мировом уровне). В свою очередь это предполагает глобальность, которая развивается посредством применения технологий. Кроме того, данные технологии также являются «носителями» своего рода глобальной катастрофы, но этот феномен, или катастрофа, как его называет Вирильо, не может воздействовать на весь мир в одно и то же время.

Еще несколько лет назад история начиналась и происходила в одном определенном месте и пространстве, была очень локальна и специфична для каждой страны. В таких условиях отношения с другими странами были очень затруднены, и поэтому взаимодействие между народами тоже были сложными и неэффективными, то есть практически не существовало интерактивности. Но сейчас наличие мгновенной интерактивности стало реальной возможностью, которая в свою очередь приводит к возможности ее функционирования в едином времени.

Следовательно, одно и то же событие может иметь одновременно положительное или отрицательное значение в разных частях мира.

Так, Гольцман (1997) совершает своего рода путешествие в миры, которые он называет огороженными проволокой мирами, виртуальные миры, миры программного обеспечения и анимации, каждый из которых иллюстрирует определенные качества цифровых миров.

В предисловии к своей книге Гольцман говорит о необходимости продолжения развития подходов к культуре будущего, основанной на цифровых мирах. Гольцман считает, что настало время перейти от объявлений и предсказаний к действиям, которые могут облегчить этот переход.

Гольцман определяет цифровые миры как миры, которые появляются, обновляя мысленные образы других миров (которые согласно теориям других авторов могут быть виртуальными), и характеризует их как существующие только в киберпространстве, то есть в этом воображаемом месте, расположенном полностью в цифровом домене. Исходя из этого, цифровой мир не существует без использования технологий, которые являются реальными для субъекта, находящегося и

действующего в нем и ощущающего его, но не являются таковым для тех, кто изолирован от этого цифрового мира.

Для Гольцмана цифровые миры (1997) являются не естественными, а искусственно созданными человеком при помощи использования ИКТ. Эти миры имеют потенциал для выражения удивительных идей и глубоких эмоций таким образом, как не может выразить никакое другое средство выражения, созданное человеком. Цифровые миры не могут существовать без компьютера и даже не могут зародиться вне цифровой техники.

В теории Гольцмана важно подчеркнуть, что он сам осознает, что в настоящее время невозможно говорить о цифровых шедеврах, но начинают появляться некоторые признаки данного искусства, такие как: фракталы, виртуальное письмо, анимационное изображение искусственной жизни на компьютере, интерактивные музыкальные опыты и так далее. Автор предлагает описание характеристик этих видов работ, которые создают для нас новые способы самовыражения.

В настоящее время цифровые миры все еще находятся на зачаточном этапе, и только развитие мощных инструментов, которые находятся в

процессе развития, позволит оценить качество и богатство их изображения. Гольцман уверен, что цифровые инструменты расширят и приблизят человеческое самовыражение к вещам, которые ранее не могли быть изображены, и что будут открыты потрясающие миры, невообразимые до изобретения компьютера. Открытие этой культурной цифровой «души» изменит даже логику нашего мышления.

Метафизический и неологический подход

Здесь можно заметить, что ирреальность сравнима с философией виртуальной реальности в современных условиях, так как в мышлении человека присутствует двойственность: реальное и ирреальное. Кроме того, он находится в мире, погруженном в серию ирреальностей, и жизнь ирреальная человека имеет в своем распоряжении большой объем ирреальных конструкций и явлений, поскольку человеческая жизнь состоит из ирреальностей. Значит, можно сказать, что человек является животным, наполненным ирреальностями, и, исходя из этого, Конилл (1991) утверждает, что:

«Человек – это «животное, состоящее из ирреальностей», привычных «символическому животному» или «герменевтическому животному», что также соответствует «фантастическому животному».

Ирреальность необходима человеку, потому что при помощи нее человек может переходить в реальность, что в свою очередь позволяет ему реализоваться. То же самое происходит с виртуальностью, которая необходима для нахождения в реальности. В связи с этим, устанавливается взаимная и двусторонняя связь между реальностью и виртуальностью, и можно сказать, что существуют различные виды или формы виртуальности, что позволяет человеку создавать концепцию виртуальности, так как для того, чтобы прийти к реальности, необходимо находиться в виртуальности. Однако на данном этапе необходимо четко определить, что такое виртуальность по отношению к реальности, и интегрирована ли виртуальность в реальность, или реальность находится в пределах виртуальности, для того, чтобы таким образом прийти к объективной или субъективной реальности.

Так, необходимо рассмотреть отношение виртуальности к реальности: можно ли утверждать, что ирреальность является аналогом виртуальности; что является основой виртуальности или является ли эта

основа той же самой, что и основа ирреальности (не в абстрактном отношении, а в повседневной человеческой жизни), другими словами, является ли опыт ирреальности опытом виртуальности.

В настоящее время существуют различные области знаний, в которых используется понятие «виртуальный», начиная от био- (жизнь, биология и т.д.) и заканчивая технологиями, которые присутствуют в жизни человечества.

Возможно, поэтому виртуальное может быть определенной формой ирреального, в которой смешиваются аспекты восприятия, вымысла и идей, то есть виртуальность не является ни пустотой, ни ничем. Также нельзя утверждать, что виртуальность является ирреальностью, так как если бы это было одним и тем же, мы бы использовали одно слово для обозначения этого явления. Однако виртуальное не является просто идеей, виртуальность – это «нечто», что представляет собой результат возможности или действия, которое воспринимается через ощущения, некоего позитивного процесса виртуализации, поскольку реальность остается в «виртуальной ирреальности». Так как, в свою очередь, виртуальная реальность – это нечто, что существует и может быть познано и испытано посредством ощущений, мы можем утверждать, что

виртуализация является содержанием той самой реальности, и что объектом выступает виртуальная реальность.

Можно заметить, что существуют реальности с виртуальным содержанием. Поэтому виртуальное охватывает физический момент реальности. Мир виртуальности находится в пределах физического момента реальности, и эта реальность присутствует в виртуальной форме.

ИРРЕАЛЬНОЕ

Как было отмечено ранее, человек живет, погружаясь в ирреальности, связанные с феноменологией Гуссерля, в которых ирреальность очень похожа на эйдетическую редукцию Гуссерля, согласно которой ирреальность представляет собой конструкцию, идею, являющуюся реальной, но субъективной.

Существуют различные формы ирреальности, которые могут быть охвачены человеческими ощущениями, поскольку это неотделимо от человеческого опыта реального. В связи с этим, ирреальный опыт является неотделимым аспектом теории реальности.

Так, Субири различает в человеке реальное и ирреальное, а также выделяет три разных значения опыта, которые не достаточно убедительны для него:

- 1) опыт как простое чувство;
- 2) опыт как построение или создание объекта (Кант) и
- 3) опыт как развитие жизни (Дильтей).

В связи с этим, важно обратиться к понятию «жизненный опыт», которое рассматривает Ортега-и-Гассет (1949) в рациовитализме, чтобы коснуться того знания, которое является одновременно самой жизнью и ее поучительной частью, а потому личным и не подлежащим передаче.

Исходя из этого, можно утверждать, что весь опыт, который у нас есть, реален, но у нас никогда нет понимания того, что на самом деле реально, нет формального определения того, что это такое, есть только его примерные определения. Однако важно не путать данный опыт с чувственным опытом, несмотря на то, что ощущения появляются благодаря органам чувств.

Поэтому опыт должен быть прожит и прочувствован, это касается не только вещей, но и их сущности и самости, потому что представление и воображение – это изобретение ирреального. В этом отношении опыт учит нас придумывать, а не только воспринимать и понимать вещи и идеи, пробовать и испытывать как сами вещи, так и созданные нами их вариации и комбинации из них, поскольку реальное и ирреальное должны пониматься как опыт, который человек может ощутить через органы чувств.

Однако Субири в своей работе поднимает проблему, поэтому следует сравнить то, что в данном тексте говорится о «видах опыта» и последующим объяснением интеллекта и разума. Согласно автору, существуют четыре основных вида получения опыта: эксперимент, переживание, испытание и формирование.

В рамках этого подхода у человека есть два типа опыта: реальный и ирреальный, в которых выделяются два основных способа получения опыта: восприятие и понятие, то есть действия, способствующие чувственному обновлению смыслов и понятий, и возможно до сих пор являющиеся «испытанием» в строгом смысле этого слова.

Перед этим Субири обращается к теории воображения. Воображение – это путь к реальности, который нас ориентирует. Более того, согласно учению Субири, так, как мы открыты к воображению, появляется возможность использования творческого воображения, позволяющая создавать саму жизнь.

Построение ирреального (воображение) принадлежит процессу нахождения в реальности, в процессе приобретения или проживания опыта. Следовательно, если нет воображения, не может быть и опыта, однако первичная структура воображения, которая служит в основном для ориентации в жизни человека и способствует пониманию эмпирической природы концептуальной способности, также открывает возможность созидания.

С другой стороны, Конилл (1997) ссылается на эту концепцию воображения, что позволяет понять решающую моральную функцию ирреальности, поскольку, с его точки зрения, самосоздание имеет большую важность в нравственной сфере, благодаря реальному впечатку, который оставляет ирреальность в динамике человеческой жизни. Разработка и создание ирреальности - это представление окружающей обстановки и автоконфигурация, при которых остается

реальный отпечаток на бытие и сущности личности. Так, если развить данную концепцию воображения, возникает серьезная проблема, которая часто приводит к повторяющимся трудностям в философии.

Следовательно, если ирреальное соединено с воспринимаемым, возникает вопрос, не является ли все ирреальным, не живем ли мы в искаженном мире, который изменяет все вокруг, и в котором похоже, что «выдуманный» равен по значению «ненастоящему, ложному». Также встает вопрос, не является ли реальность полностью и неисправимо искаженной восприятием, не является ли вся картина мира (Bild) искаженной (Trugbild. Trug=обман, иллюзия; bild=изображение), как показано в генеалогической герменевтике Ницше.

Именно поэтому ирреальность является мощным усилением для «фантастических мыслей», как для литературного творчества, так и для научной мысли, поскольку фантазия основывается на свободном передвижении в реальности.

Дело в том, что, в конечном счете, образ «фантастического животного» воспринимается не только как животное реальное, но и как животное

ирреальное и идеальное, что имеет отклик во всей философии, в том числе и в этике, при творческом взгляде на нее.

НООСФЕРА

Рассмотрим общий подход к формированию сетевого сообщества, явление коммуникации в сети и качественные изменения, которые все это влечет за собой для человека. Крайне важно увидеть истоки человеческого мышления и организации разума. Подобно словам, которые кажутся синонимами и не являются таковыми, различаются и понятия «информация» и «знание».

Поэтому сфокусируем внимание на самих значениях этих понятий и их использовании в настоящее время для того, чтобы положить конец замене понятий пространства и времени в сети. Эта замена влияет на концепцию власти, так же как и некоторые из страхов и реальностей, которые в настоящее время оказывают влияние на всех, и которых мы не можем избежать, живя в обществе, для того, чтобы скорее начать их обсуждение, найти и дать окончательные решения данных проблем.

ОТ ИНДИВИДУАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА К СЕТЕВОМУ СООБЩЕСТВУ

В нынешней социальной реальности Интернет и его присутствие являются фактом. Сеть широко распространилась в большинстве социальных областей. Тому, кто живет в актуальное время, приходится иметь дело с сетевым сообществом. Так или иначе, мы все подвергаемся влиянию сети.

Кажется неизбежным, что наше будущее переживает информатизацию и глобальную коммуникацию в сети. Логика сетей преобразует все сферы социально-экономической жизни и подразумевает изменения, которые влияют на человека на всех уровнях и измерениях его существования.

Несмотря на то, что, похоже, все мы находимся под влиянием сети, не все принимают в ней активное участие. С точки зрения рынка или бизнеса, пользователей в Интернете очень много, однако их очень мало, если смотреть с позиции массового доступа к информационным и коммуникационным технологиям в масштабе населения мира. Эта ситуация складывается по причине таких структурных барьеров, как бедность, большие различия в экономическом развитии, язык и технофобия и др.

В настоящее время проблема разделения, которую создают цифровые средства, продолжает существовать по двум основным причинам. Во-первых, развитие технологий является неизбежным явлением для многих из нас. При необходимости, благодаря беспроводной или спутниковой связи, становится возможным пользование сетью практически в любом месте и времени. Такова реальность уже в течение многих лет во всем мире и, в частности, в Мексике. Это позволяет мировой элите, как, например, Кастеллю, находиться в высших кругах киберпространства, благодаря чему будет формироваться новое технологическое разделение.

В наши дни происходит телекоммуникационная революция, которая заставляет общество адаптироваться к новым структурам в культурной, социальной и трудовой сферах, где уже произошли значительные перемены. Например, раньше письмо доходило до адресата примерно через неделю, а сейчас электронное письмо приходит через считанные секунды. Тем не менее, не все смогли адаптироваться к подобным головокружительным изменениям, которые изменили парадигму, так же хорошо, как молодые люди. Например, президент США очень эффективно и успешно использовал телекоммуникации для того, чтобы

выиграть свою кампанию. Поэтому мы должны в равной степени адаптироваться к данным изменениям и осваивать технологии.

При этом заметен большой разрыв в цифровых технологиях, который, возможно, является одной из самых серьезных проблем. Кастелль говорит о «разрыве в знаниях», когда имеет в виду людей, у которых есть доступ к миру телекоммуникаций, в частности, к сети WEB, являющейся глобальной сетью для передачи видео, голосовых сообщения и данных. Однако по причине того, что не используются все возможные преимущества данного нового инструмента, существует большая пропасть между знанием и цифровыми инструментами, а также между информационными и коммуникационными инструментами и самой информацией. То, что сейчас понимается под обществом знаний, означает возможность получения огромного количества информации по любой теме, вместе с тем возможность быть информированным практически о любом событии, происходящем в мире. Но, как отмечалось выше, эти два понятия не являются синонимами, они взаимосвязаны, но не идентичны.

В связи с этим, важно определить, что представляет собой сеть. Согласно Мартинесу (2004), «На самом элементарном уровне, сеть

состоит из двух компьютеров, соединенных с помощью кабеля для обмена данными. Вся сеть (Networking), независимо от того, насколько сложной она является, исходит от этой простой системы. И хотя идея двух компьютеров, соединенных кабелем, может показаться не гениальной, в ретроспективе это явилось важным достижением в коммуникации».

Networking возникает из необходимости удобного и своевременного обмена данными. Персональные компьютеры являются хорошими рабочими инструментами для производства данных, электронных таблиц, графиков и других типов информации, однако они не обеспечивают быстрый обмен произведенными данными. Если нет сети, документы должны быть напечатаны для того, чтобы кто-либо еще мог их использовать или редактировать. В лучшем случае, возможна передача архивов и файлов на дискетах для того, чтобы копировать их на другие компьютеры. При этом если кто-либо вносит изменения в документ, нет возможности соединить эти изменения. Это, как и было ранее, называется работой в изолированной среде (stand alone).

Если работник, действующий изолированно, подключает свой компьютер к другим компьютерам, он может обмениваться данными с этими

устройствами и принтерами. Несколько соединенных между собой компьютеров и других устройств называется сетью (или «network»), а использование ресурсов и передача данных при помощи подключенных друг к другу компьютеров называется нетворкингом («networking»).

Компьютеры, входящие в сеть, могут совместно использовать данные, сообщения, графики, принтеры, факсы, модемы и другие устройства аппаратного обеспечения. Этот список постоянно растет благодаря новым способам, изобретаемым для обмена и коммуникации с помощью компьютеров.

Как было отмечено выше, очень важно понимать, что в Интернете распространяется огромное количество информации, но эта информация, передаваемая через сеть, является не знанием, а только байтами и электронами, проходящими через оптическое волокно или медный провод. Поэтому мы не можем утверждать, что информация – это то же самое, что и знание, так как знание представляет собой продукт процесса познания, в котором присутствует намерение и направленность на объект исследования, и является результатом обработки и усвоения информации.

В связи с особенностью человеческого мозга, прежде чем образуются связи между нейронами и формируются соответствующие субъективные связи *hiloseptivo* для сравнения их с информацией, которой владеет субъект, информация должна быть усвоена, упорядочена и обработана. Именно поэтому можно сказать, что человеческий мозг хранит не информацию, а знания.

Однако может возникнуть вопрос «где находятся знания?», поскольку, предположительно, мы живем в обществе знаний, или в век информации, однако в то же время и в эпоху фрагментации и многокомпонентности.

В связи с этим, важно упомянуть понятие эволюции, которое приводит Томас Кун в своей книге «Структура научных революций». Для этого необходимо принять во внимание и рассмотреть три понятия, потому что очень важно понимание в тексте значения каждого из трех слов, а также важно знать, что такое революция. Рассмотрим три слова, имеющих близкие значения, но разные префиксы (приставки): революция, инволюция и эволюция. Любая инволюция предполагает регресс на ранних стадиях, эволюция подразумевает прогресс на более поздних

стадиях, а революция заключается в возобновлении уже существующих вещей.

Тейяр де Шарден (1947) использует термин «Ноосфера», которая создана в результате человеческого мышления и культуры. Лотман ввел понятие «семиосфера» для обозначения к той существенной атмосфере, в которой культура проявляется с течением времени. Согласно Тейяру, в эволюции понятие «ноосфера» включает в себя население планеты прегоминидами, а затем цивилизацию, в которой мы можем наблюдать большое разнообразие культур и символов. В этих условиях возникли несколько очагов культуры, и произошло изменение состояния и условий связи между человеком и всем, что этому предшествовало; произошел прорыв, при котором мозг достиг объема, который не может быть увеличен еще больше.

Данная идея живого мира, созданного в результате человеческого мышления и культуры, по определению Тейяра, является ноосферой, в которой главной ролью культуры всегда являлась и является организация элементов и отношения, которые составляют нашу окружающую среду. Это информативное действие, и поэтому обязательно де-формирующее, но всегда динамичное и всегда

адаптивное. Однако в ноосфере информация и культура не только распространяются, но и являются главным источником власти и силы; то, что движется и меняется, тоже является силой.

Хавьер Кандейра (2001) утверждает, что:

«Если мир является таким, каким его видит Тейяр де Шарден, то есть покрытый ноосферой, то мир представляет собой слой мыслящей материи с собственным сознанием. До сих пор, похоже, мы находились в мире идей, где субъект имеет свои мысли, которыми делится с другими людьми. Но в настоящее время Интернет стал искусственной нервной системой, которая позволяет нам думать как сообщество, иметь глобальную культуру, киберкультуру, а также глобальную информацию, к которой у всех есть доступ. Однако данные преимущества или удобства, предоставленные Интернетом, развиваются и улучшаются с каждым днем, и таким же образом эти преимущества или удобства (количественные или качественные) превосходят каждую из уже существующих составляющих (либо качественно, либо количественно)».

Упомянутые составляющие – это мы, или, если говорить точнее, это люди, которые взаимосвязаны и активно присутствуют в сетевом обществе (Кандейра, 2001).

ВНАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

С течением времени человек воплощал свои идеи, в первую очередь переданные в устной форме от поколения к поколению, а также при помощи наскальных рисунков, позднее – рисунков на металле, затем на бумаге и в настоящее время в цифровых форматах. Однако до изобретения письма человек использовал символы для передачи идей и эмоций, а также знаний, что позволяло представлять их посредством идеограмм или пиктограмм. Именно тогда человек сумел сделать огромный шаг в области знаний, так как это сделало возможным накопление того, что написано, а то, что говорилось устно, могло лучше восприниматься и усваиваться через речь субъекта.

Способность говорить воплощает в себе силу речи. В первичном назначении речи выделяются две функции: денотативная и коннотативная (указывающая и описательная). Денотативная составляющая – это то, что мы можем показать, что можем

констатировать, то, что можем использовать как доказательство перед другими людьми, и то, на что кто угодно может ссылаться, потому что это показано. Денотативное имеет отношение к так называемой объективности, все денотативное стремится стать объективным.

Другая составляющая – коннотативная. Коннотативной составляющей является то, что субъект вкладывает в свою речь, и что необязательно точно и определено, или даже подтверждено, но соответствует внутреннему миру субъекта в зависимости от его опыта, чувств, эмоций, которые он привносит в смысл выражения.

Гермоген и Кратил были первыми, кто впервые описал достаточно полный подход к использованию речи. Гермоген утверждает, что мы придумали язык и используем его как полезный инструмент, с помощью которого мы наделяем слова смыслом. Мы даем объектам названия, и название имеет то значение, которым мы его наделили по отношению к объекту и которое теперь к нему применяется. Другими словами, Hermógenes считает, что язык и речь находятся во власти человека, и он решает, что означают слова.

При этом важно принимать во внимание, что в речи используется голос, например, читать – это способность «моего» внутреннего голоса, и думать – это способность ума: тишина чтения, мышление. Это позволяет визуализировать текущие достижения в технологии, таких как, например, электричество. Электричество дало возможность обеспечить электрической энергией все дома и дало новый качественный толчок жизни человека.

Благодаря связи субъекта с внешним миром и окружающей средой словесная культура сделала возможным образование пространства мышления, которое воплощается в уме. Ранее данная форма мышления была коллективной и не толерантной, голос не был ни независимым, ни личным, и мысль происходила от мысли, предписанной в физическом пространстве, где жил человек. Однако независимость была отражена только в другом человеке, который был ответственен за последующую передачу информации. Но в конечном итоге, книги стали хранилищем знаний, местом, где находятся знания.

С этой точки зрения, переход к новым формам хранения, передачи и организации информации привело человека к интеграции в более развитые сообщества, в которых были созданы условия для лучшего

развития мозга человека, что позволило осуществлять передачу ценностей более эффективно. При этом можно заметить, что весь культурный процесс стал проще благодаря новым связям внутри общества.

Можно сказать, что связи, о которых мы говорим, являются сетевыми, и в настоящее время это делает возможным существование «сетевого сообщества», как его называет Кастелль (2000). В нем можно заметить необычный тип влияния, благодаря которому, с помощью использования компьютерных сетей и Интернета, и возникло такое понятие, как сетевое сообщество.

Несмотря на то, что сети, и особенно социальные сети, существовали в течение длительного времени в качестве распределительных сетей, сетей контактов, сетей людей, административных сетей, социальных сетей, сетевых моделей, сетей знаний, учебных сетей и проч. В наше время понятие сетей тесно взаимосвязано с технологической инфраструктурой программного и аппаратного обеспечения, которая делает возможным проводное или беспроводное соединение двух и более компьютеров. Такое соединение имеет протокол (язык, при помощи которого осуществляется соединения через программное или

аппаратное обеспечение), который позволяет осуществлять связь между одним или несколькими компьютерами. При этом необходимо понимать, что соединение-связь в сети не заключается исключительно в наличии Интернета, хотя он важен и является примером соединения между несколькими компьютерами.

Можно сказать, что ноосфера является термином, который пытались объяснить разные авторы: это сфера идей, мифов, идеологий, культурных продуктов, которая возникает в результате взаимодействия индивидов, связанных между собой в рамках определенного общества. Согласно Kerckhove (2010) Керчкове, подключенность к Интернету – это определенное состояние человека, которое является практически тем же, что и коллективность или индивидуальность» и «сеть, превосходное средство соединения, является технологией, которая делает естественное состояние человеческого взаимодействия четко выраженным и осязаемым».

Основание, теоретическое обоснование – это начальный этап всеобщего обладания каким-либо знанием. Поэтому существует стремление к всеобщему доступу к знаниям обо всех: обмену знаниями и умениями. Фернандо Р.Контрерас (2000) утверждает, что «индивид – это «работник

умственного труда и знаний». Пересмотрим принцип «капитал – труд» и представим его как «информация - знание»: фактор производства – это знания индивида в новой экономике информации», каждый человек становится источником знаний, а знание распространяется посредством социальных отношений в сети. Мощностью заключается в обмене информации, в потоке данных, в разделении между двумя людьми.

Как утверждает Лич (1993), «индивиды живут в обществе не обособленно с четко определенными границами, а взаимодействуя в сети отношений власти и влияния. В связи с этим, власть проявляется в области неограниченных контактов между индивидами.»

Вследствие этого, взаимосвязанные между собой умы сохраняют независимость. Но эта независимость относительна, так как автономность (или самостоятельность) находится в интеллектуальной зависимости от определенного общества и культуры, в связи с чем мы никогда не можем быть уверены, что мы думаем сами за себя, а не общество думает за нас посредством ноосферы. Однако эта относительная независимость позволяет развивать индивидуальные идентичности в рамках нового пространства - в Интернете, который очень отличается и отделен от других средств коммуникации.

В настоящее время в использовании технологий и структуре традиционных средств коммуникации (таких, как кино, радио и телевидение) существует взаимосвязь от одного ко многим, то есть, коммуникация строится по направлению от одного эмитента к тысячам или миллионам получателей, и при этом является однонаправленной и никогда не возвращаемой, другими словами, передаваемой информации придается только один смысл. Таким образом, образуется разделение между центрами вещания и пассивными получателями, не связанными между собой. В то же время, данная технология сделала возможным создание нового инструмента коммуникации, устройства связи, позволяющего установить отношения «от многих – ко многим». «В киберпространстве, то есть в качественно дифференцированном, не постоянном пространстве, формирующемся и исследуемом его участниками, каждый выступает потенциальным эмитентом и получателем».

В настоящее время Интернет является основной, но не единственной формой связи, поскольку к данному типу сети относятся и мобильные телефоны, которые, с учетом текстовых сообщений, имеют преимущество в виде более распространенного использования, чем Интернет. Проблемой данного типа сети является тот факт, что

коммуникация осуществляется от одного к одному. Поэтому в настоящее время не похоже, что Интернет является окончательной формой подключения к сети, но он определенно является новым пространством коммуникации, в котором мы все вращаемся. Так, Леви (1998) говорит о том, что Интернет «выступает инструментом социальной сплоченности посредством обмена знаниями и использования возможностей», другими словами, это новое коммуникационное пространство, которое также влечет за собой новую концепцию пространства и времени, в результате чего возникает новый вид власти, а также появляются новые тенденции среди людей и всего, что находится в рамках нового сетевого общества.

ИНТЕРНЕТ: НОВАЯ СРЕДА

В настоящее время, как отмечает Кастелль (2001), многие исследователи социальных проблем считают, что Интернет размывает географические барьеры.

«Эпоха Интернета была объявлена концом географии. И в самом деле, В Интернете существует собственная география, география, состоящая из сетей и узлов, которые обрабатывают потоки информации и генерируются и управляются из определенных мест. Отдельной

единицей является сеть, поэтому архитектура и динамика нескольких сетей образуют источники смысла и функции каждого места. В результате пространство потоков – это новая форма пространства, устанавливающая взаимосвязь между различными местами посредством соединенных компьютеризированных телекоммуникационных сетей и автоматизированных транспортных систем; при этом переоценивается расстояние, но география не отменяется.

Так, в настоящее время человек формирует сообщества в киберпространстве. Когда мы образуем сообщество, мы стремимся найти и использовать одинаковые параметры, чтобы быть уверенными в том, что мы узнаем и распознаем друг друга. Таким образом, соединение умов в киберпространстве в определенной степени является отказом от телесности. Относительно этого Kerckhove (2010) выделяет четыре типа влияния, которые интерактивные технологии могут оказывать на изображение тела, доминирующего над физической оболочкой. Рассмотрим четыре понятия-концепции, предложенные им:

Teleserсіón (телецепция, телевосприятие): относится к сенсорному диапазону, который нам предоставляют интерактивные технологии и

который добавляет новое измерение к нашей биологической сенсорной жизни;

Расширение: явление, которое происходит в то же время и основывается на ощущении потери четких границ собственного тела, которое вызывают интерактивные технологии;

Множественность личности: подразумевает под собой потерю четкого ощущения физических границ, расширение границ сознания, перераспределение способности действовать онлайн, все это способствует созданию нечеткого изображения или представления тела. Поэтому мы уже не можем быть уверены, где где начинаются и заканчиваются границы нас и нашего тела;

Проприоцепция (самовосприятие, самоощущение): это ответ человека на вопрос о собственной телесности. Необходимость ощущения собственного тела и осознания, что оно существует, заставляет людей находиться в действии, что позволяет ему найти контакт с собственным телом, чтобы таким образом увеличить доступ к физическим ощущениям и просто знать, в каком положении оно находится.

Гиперсовременность, согласно Оже, - это ситуация, в которой мы находимся, условия, в которых появляются новые пространства. Оже вводит понятие «неместа» в условиях гиперсовременности. Он утверждает, что данные условия происходят из трех избыточных составляющих: избыток времени, избыток пространства и избыток индивидуальности. Эти три составляющие ярко проявляются в средствах массовой информации и в сети Интернет.

Киберпространство дает нам возможность через СМИ видеть и участвовать в событиях, происходящих в других частях света в режиме реального времени, и делает глобальную деревню Маклюэна реальной. Благодаря информационным коммуникационным средствам длительное время ожидания просмотра определенных событий или мероприятий превратилось в мгновения. События или мероприятия обновляются ежедневно, более того, существуют блоги, которые служат распространителями информации и располагают большим доверием, чем телевидение, так как непрерывно обновляются. Кажется, что сейчас исчезают расстояния, и появляется избыток индивидуализма, при котором индивид или личность становится изображением или картинкой.

Может показаться, что в настоящее время история сводится к информации, и эта информация распространяется повсюду: в местах физических и не физических (неместах и виртуальных) и в киберпространстве. Однако в киберпространстве скорость, с которой развивается история и происходят события, увеличивается и теряет свои отличительные признаки и черты.

Сейчас существуют места (но не физические), в которых пользователь или потребитель товара или услуги может потеряться, и это приводит к странному типу одиночества, при котором даже при контакте с другими людьми человек чувствует себя одиноким, не имея никого рядом с собой. Так, если говорить об Интернете, образ пользователя, навигатора, уже практически является синонимом одиночества. Часто упоминается изоляция, провоцируемая Интернетом, и (оспариваемое) одиночество пользователей данной технологии, и в еще большей степени изоляция молодых людей, которые предпочитают находиться в Интернете, потому что в нем они чувствуют себя частью общества, для которого большее значение имеет способ общения с другими людьми, чем их внешность, возраст или имеющиеся у них знания.

Использование Интернета позволило модифицировать многие виды деятельности человека. На это обращает внимание Кастелль (2001): «Это порождает новый класс в обществе: новые маргиналы, дезинформированные. Страх перед лихорадочным изменением, которое существует в сетевом обществе, заставляет многих людей сопротивляться ускорению их жизни и ощущению потери контроля, которые влечет за собой это новое общество».

Однако для многих людей неумение пользоваться технологиями или неимение их в своем распоряжении является серьезной проблемой, поскольку это не позволяет им получить новые рабочие места, для которых технологии являются основным инструментом выполнения рабочих задач. Проблема неимения доступа к Интернету и пребывания в стороне от этого нового общества, по утверждению Кастелля (2001), приведет к обострению многих проблем: «Быть неподключенным к сети равнозначно быть обреченным на маргинальность». Несмотря на то, что для многих людей технология является только одной из видов возможности, эта возможность неосвязаема: возможность иметь нужную информацию в нужное время, в любой момент и в любой части света. Это создает большое социальное разделение между теми, кто

подключен к сети, и теми, кто не подключен; между теми, кто пользуется сетью, и теми, кто не в состоянии ею воспользоваться.

Если рассматривать новую культуру виртуальных пространств с этой точки зрения, можно представить катастрофическую ситуацию стран третьего мира, где у многих людей нет средств на покупку еды, не то чтобы компьютера. При этом иметь компьютер предполагает не только наличие его дома или в офисе и использование для обмена сообщениями в Messenger, но и понимание того, что он является очень мощным инструментом, и существуют определенные особенности и правила его использования. Одним из примеров этому служит распространение огромного количества вирусов в операционной системе Windows. Во многих случаях люди, владеющими компьютерами, не знают о том, что данная операционная система установлена на их устройствах, как и о том, что через нее при помощи вирусов извлекается большое количество информации о предпочтениях из запросов поиска. Наиболее желательно при этом образование единого общества, в котором любая страна, принадлежащая к новому мировому порядку, являлась бы развитой и современной. Но пока в той части, которая находится на границе этого мира или за его пределами, существует неразвитое или бедное общество, где наиболее экстремальными

условиями является существование изолированных и депортированных или нищих и голодающих. Подобную ситуацию мы можем наблюдать в Нью-Йорке, Вашингтоне, Лондоне, в городах Швеции, Восточной Европы, Африки, Азии и любом другом городе мира.

Следовательно, мы не можем утверждать, что ведущие мировые державы стали таким обществом, в котором все люди пользуются технологиями и общаются при помощи них, поскольку, как упоминалось выше, в крупных индустриальных странах существуют чрезвычайно бедные районы, которые остаются изолированными или отстраненными. Поэтому необходимо создать условия, при которых большинство людей будет иметь доступ к сети, чтобы иметь возможность создать сетевую среду и пользоваться ее преимуществами, поскольку в настоящее время жить в обществе значит жить, имея доступ к сети и быть к ней подключенным.

ВИРТУАЛЬНОСТЬ В ОБРАЗОВАНИИ

Вопрос виртуальности поднимается не только в философии, но в других областях, в частности, в области образования, где внедрение и

использование ИКТ сделало возможным и реальным дистанционное обучение.

Следовательно, виртуальное образование может рассматриваться как новый процесс обучения и передачи знаний посредством коммуникационных сетей. Это позволяет оценивать его с точки зрения эффективности, анализируя успехи и неудачи при помощи различных исследований в образовании. Как и следовало ожидать, нельзя сказать однозначно, хорошо это или плохо, то есть это имеет свои преимущества и недостатки, которые позволяют данному виду обучения развиваться семимильными шагами – быстрыми темпами.

Поэтому важно определить, что такое виртуальное образование, чтобы дать ему общую оценку и составить мнение о нем, а также проанализировать образовательную модель, которой следует придерживаться.

Несмотря на то, что для многих людей виртуальное образование является тем же, что и онлайн-образование, это не одно и то же, хотя обе альтернативы обучения являются хорошими для тех людей, которые не могут посещать обычную школу или университет или проходить

традиционные курсы. Кроме того, необходимо учитывать, что модель образования, которая формируется при данных альтернативах, основывается на содержательном обучении, при котором ученик-студент выстраивает собственные знания, а учитель только предоставляет инструменты, помогающие применять их в жизни. Таким же образом, ученик определяет и организует время своего обучения.

Одним из главных последствий глобализации являются нововведения, реализуемые как в области технологий, так и в интересующей нас области образования. Глобализация способствует возникновению новых сфер деятельности, которые возникают и расширяются при помощи технологий благодаря их легкости и скорости, с которой может обрабатываться информация. Именно поэтому к этим сферам относится и область знаний, так как Интернет является эффективным средством обеспечения связи, интерактивности, передачи информации. Следовательно, обучение проводится через Интернет, в форме виртуального или электронного обучения.

Данный вид среды обучения делает возможным процесс обучения и изучения без наличия пространственно-временных совпадений между учеником и учителем. Однако участники данного процесса принимают на

себя такие же роли, как и в контексте обучения в реальной аудитории, где требуется и предполагается их присутствие.

Все более и более распространенное использование ИКТ, а также вовлеченность государственных и частных образовательных учреждений в использование технологий приводят к тому, что технологии не только оказывают поддержку в реализации учебного плана, проведении исследований, распространении и развитии культуры, но и способствуют обмену информацией между учениками и преподавателями через Интернет. Данное средство коммуникации делает возможной более быструю и интерактивную передачу информации. Посредством сети Интернет возможна передача видео, голоса и других данных онлайн, что способствует формированию и развитию новых условий для обучения, основанных на использовании данного средства для распространения знаний.

Данный вид образования был включен в новые педагогические модели для обучения в аудиториях и был преобразован в открытое поле информации и знаний, в котором преподаватель должен развивать навыки наставничества и лидерства в разработке идей, теорий и виртуальных методов совместной работы для улучшения процесса

обучения. Таким образом, наставничество требует высокого уровня ответственности для проведения независимого исследования, что предполагает выделение и организацию времени для разработки курса. Поэтому преподаватель должен демонстрировать личную эффективность, иметь и развивать хорошие привычки и практиковать стратегии обучения и исследования, а также готовность к обучению в новой среде.

В настоящее время сотни, если не тысячи, образовательных учреждений (от начального высшего образования) разрабатывают и предлагают программы, основанные на использовании технологий, а на уровне среднего и высшего образования происходит виртуализация аудиторий, и в некоторых случаях предлагается и осуществляется виртуальное образование. Подобное развитие в основном наблюдается в государственных учреждениях, в то время как частные учреждения, такие как ITESM, UNID и другие, уже достаточно давно имеют большие успехи в этой области.

ПОНЯТИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Развитие технологий никогда не прекращается, напротив, может показаться, что человек не успевает идти в ногу с быстрыми изменениями. На протяжении всей истории уже наблюдались преобразования, которые коренным образом изменили социальное устройство и образ жизни человека. В информационных технологиях виден большой прогресс, некоторыми сферами, в которых их вклад наиболее значим, являются, например, такие сферы деятельности, как микроэлектроника, информатика, телекоммуникации и генная инженерия.

В настоящее время многие люди, не отдавая себе в этом отчета, погружены в цифровой мир, в котором любая информация может создаваться, храниться, восстанавливаться, обрабатываться и передаваться, а технологии воздействуют и проникают во все виды деятельности человека. Информационные технологии стали своего рода детонатором для многих достижений в различных областях, как произошло в случае с паровой машиной в Англии во время промышленной революции.

На протяжении истории происходили значимые достижения во многих областях знаний, например, полет человека, который до этого невозможно было представить, был осуществлен в XX веке, Таким же

образом стал возможен и полет на луну. Однако одной из отраслей знаний, в которой не было значительного продвижения, оставалось образование. Так, учитель, преподававший математику в школе двести лет назад, мог бы быть перенесен во времени до наших дней, и он не почувствовал бы себя в другой эпохе. Однако в настоящее время с появлением и внедрением виртуального образования происходят изменения, которые нынешние учителя и преподаватели не могли себе представить ранее: стало возможным вести уроки в любом месте, не присутствуя в нем физически.

В связи с этим, те, кто посвящают себя преподавательской деятельности, должны быть внимательны и открыты нововведениям в изобретениям в области ИКТ, чтобы уметь вовремя и правильно применять их в образовательном процессе, и особенно в том, что относится к непрерывному образованию. Именно поэтому важно, чтобы преподаватель имел четкое представление о концепции виртуального образования, так как это ему позволяет осознавать свою роль и роль своих действий в мире в условиях глобализации.

Так, есть различные авторы, которые дают некоторые определения, взятые из Unicolombia (Виртуальное образование Колумбии): виртуальное образование – это система образования, в которой ученики

и преподаватели находятся в виртуальном контакте (может быть синхронным и/или несинхронным) при помощи средств коммуникации.

Обучение в такой форме не осуществляется под прямым руководством и контролем в присутствии преподавателя в аудитории, однако имеет преимущества за счет предоставления планов и инструкций наставников через средство коммуникации, которое делает возможным взаимодействие между преподавателем и учеником (Хосе Луис Гарсиа Льямас, 1986).

Данный процесс обучения представляет собой совокупность методов и процессов, направленных на обеспечение и распределение инструкций при помощи печатных и электронных средств коммуникаций или людей, которые участвуют в процессе организованного обучения в различных местах и в разное время, отличных от места и времени нахождения преподавателя или преподавателей (Майкл Мур, 1990).

На основе данных определений можно сделать вывод, что виртуальное образование является новой образовательной моделью, которая основывается на использовании ИКТ. Виртуальное образование имеет гибкую оперативную структуру и в ней используются педагогические

методы, основанные на компетенции, что делает ее эффективной и приносящей хорошие результаты в процессе обучения. Это позволяет данной модели ломать барьеры, обусловленные пространством и временем, а также не зависеть от ограничивающих факторов или условий обучения: возраста, пола, профессии или социально-экономического уровня.

БУДУЩЕЕ ВИРТУАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Согласно Миллеру и Миллеру (2000), можно выделить четыре фактора, которые будут играть решающую роль в виртуальном образовании в будущем: исследование его эффективности, развитие технологий, цены и конкуренция на рынке и своевременное реагирование на изменения рынка.

Результаты проводимых исследований эффективности виртуальных образовательных курсов как одного из способов обучения определяют их место и оправданность применения данной формы обучения в будущем. Развитие технологий в области аппаратного и программного обеспечения для связи в сети будет предлагать новые инструменты для виртуального образования.

Исследователи Интернета будут предлагать более сложные альтернативы для управления различными аудио-визуальными средствами, а поставщики связи в сети будут разрабатывать все более сложные и мощные сервисы, которые позволят упростить обмен информацией и совместную работу, распределение и доступ к курсам с гипермедиаструктурами и высоким уровнем интерактивности (Миллер и Миллер, 2000).

По данным Департамента образования США, в 1978 году в различных университетах было 52270 дистанционных курсов, при этом охват составлял 710000 обучающихся студентов, что было эквивалентно 5% от общего числа учащихся на очных программах бакалавриата в этой стране. Следует отметить, что такие курсы поддерживались такими способами, как почта, электронная почта и списки рассылки. На немногих курсах использовались информационные приложения, аудио- или видеоконференции. В настоящее время, согласно данным международной исследовательской и консалтинговой компании International Data Corporation (IDC), количество учеников-студентов, которые обучаются на онлайн-курсах, достигает 2.23 миллиона, то есть

15% от общего количества студентов в университетах (Ко и Россен, 2001).

Разумно предположить, что растущий объем образовательных услуг и информационных сервисов, продаж, финансовых операций, осуществляемых в сети, создает условия для вложения крупных инвестиций в создание более развитой инфраструктуры связи с высокой пропускной способностью. Виртуальное обучение сможет сильнее опираться на синхронные стратегии; так, в место того, чтобы переписываться в чате, печатая комментарии, преподаватель и студенты могут использовать аудио и видео, чтобы напрямую общаться друг с другом, делать презентации, совместно работать над теми или иными задачами или проектами. Работа в виртуальных офисах станет более распространенной за счет использования информационных платформ, обеспечивающих аудиовизуальную связь между преподавателями и студентами, позволяющих совместно пользоваться программами, просматривать или обсуждать документы, представленные на электронной платформе во время занятия (Ко и Россен, 2001).

Высокоскоросные каналы в той же мере оказывают влияние на виды асинхронной работы, также предполагающих наличие и использование видео, аудио или трехмерных изображений. В условиях широкополосной связи, при которых взаимодействие между учителем и учеником является более свободным и происходит напрямую, преподаватели имеют возможность создавать и распространять собственный контент, а также лучше контролировать ход развития курсов, что оказывает значительное влияние на их качество и результаты (Ко и Россен, 2001).

Такие платформы, предоставляющие курсы, как WebCT, Blackboard, e-College, o Learning Space, Moodle, Sakay и другие являются системами принципиально несинхронными. Несмотря на то, что они предоставляют возможность использовать чат для переписки с другими людьми, а некоторые из них – видеоконференцию (синхронный инструмент), предполагается, что ученики подключаются к сети в удобное для них время, изучают доступные на сайте материалы и выполняют большую часть работы без подключения к сети. Тем не менее, в условиях высокоскоростного соединения и синхронной связи предоставляется опыт посещения виртуального урока, то есть возможность в определенное время войти и начать взаимодействие с преподавателем и сокурсниками при помощи инструментов, обеспечивающих

двустороннюю передачу информации. Подобные платформы позволяют преподавателю проводить урок в режиме реального времени, а студенты имеют возможность задавать вопросы, участвовать в обсуждениях, смотреть видео и совместно его анализировать, отвечать на вопросы экзамена. Преподаватель полностью контролирует все эти действия и процессы, например, может прервать обсуждение для того, чтобы продемонстрировать фото или график, показать документ, серию слайдов или видео.

Виртуальное образование может быть значительно более дешевой альтернативой очному обучению, так как для него требуется меньше учителей, учебных аудиторий, меньше административного персонала для управления и обслуживания большего количества учеников. Такое снижение затрат стимулирует предложение виртуальных курсов все увеличивающимся списком образовательных учреждений.

Поскольку университеты предлагают все больше курсов и программ онлайн, увеличивается конкурс на поступление среди абитуриентов. Конкуренция в сочетании с меньшими затратами может привести к резкому падению числа студентов на программах очного обучения. Ввиду этих обстоятельств, высшее образование будет претерпевать

глубокие изменения в своих подходах и организации учебных программ (Миллер и Миллер, 2000).

Несмотря на то, что средства массовой информации, государства и образовательные учреждения утверждают, что новые коммуникационные и информационные технологии являются важными инструментами для образования, движущей силой этих изменений является рынок. По мере того, как виртуальное образование все больше проникает в область высшего образования, университетам приходится проводить реформы, которые позволяют им выжить в условиях глобального рынка, а именно: сократить штат преподавателей, уменьшить физическую инфраструктуру, сократить затраты на исследования и взимать плату за многие услуги службы поддержки, исключить стабильность в составе преподавателей и оценивать производительность их труда с помощью экономических критериев. Эти факторы могут отдалить высшее образование от высоких демократических идеалов, либерализма в образовании и научных исследованиях (Миллер и Миллер, 2000).

Можно считать, что новая виртуальная образовательная модель уже полностью реализована и поддерживается как с технологической точки зрения, так и с образовательной, а масштабы ее использования в

ближайшие годы будут только расти. В частности, в случае с высшим образованием в нашей стране, практически во всех государственных и частных университетах в настоящее время либо предлагаются виртуальные курсы, либо начаты или закончены различные проекты в области дистанционного обучения.

В виртуальном образовании студент находится в центре процесса обучения, и его активное участие в приобретении и усвоении знаний обеспечивает успешное обучение. Преподаватели (координаторы) больше не ограничивают свою работу устным пересказом того, что написано в книгах. Теперь предполагается, что ученики сами могут прочитать эти книги, а урок или занятие рассматривается как пространство для стимулирования совместной и самостоятельной работы.

Сегодня десятки государственных и частных образовательных учреждений разрабатывают и предлагают программы виртуального образования.

По мере того, как виртуальное образование все больше проникает в область высшего образования, университетам приходится проводить

реформы, которые позволяют им выжить в условиях глобального рынка, а именно: сократить штат преподавателей, уменьшить физическую инфраструктуру, сократить затраты на исследования и взимать плату за многие услуги службы поддержки, исключить стабильность в составе преподавателей и оценивать производительность их труда с помощью экономических критериев.

В качестве виртуального учения проникнут высшее образование, университеты будут вынуждены проводить реформы, которые позволяют им выжить в условиях глобального рынка, такие как: снизить учителей растений, уменьшить их физическую инфраструктуру, снизить затраты на исследования и собрать множество вспомогательных услуг, устраняя стабильность учителей, и оценивать их эффективность с экономическими критериями.

БИБЛИОГРАФИЯ

Area, Manuel (Coord.) (2001). Educar en la sociedad de la información. Bilbao: Editorial Descleé de Brouwer

Conill, J., El enigma del animal fantástico. Madrid, Tecnos, 1991; El poder de la mentira, Madrid, Tecnos, 1997.

Bagui, S. "Reasons for Increased Learning Using Multimedia". Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 1998. 7(1), 3-18.

Baigorri, Laura. David Bravo, Karla Brunet, M. Cañada, David Casacuberta. Et all Creación e Inteligencia Colectiva. Universidad Internacional de Andalucía. Impresión El Adalid Seráfico. ISBN: 84-7993-034-9. España 2005.

Bertely Busquets, María (1994). Retos Metodológicos en Etnografía de la Educación. Revista Colección Pedagógica Universitaria No. 25-26 Enero-Diciembre 1994. Instituto de Investigaciones en Educación. Universidad Veracruzana. Versión electrónica en http://www.uv.mx/iie/ColecciAn/N_2526/PUBLMARI.htm visitada el 12/03/03.

Benyon, D., Stone, D. Y Woodroffe, M., 1997. Experience with developing multimedia courseware for the World Wide Web: the need for better tools and clear pedagogy. International Journal of Human-Computer Studies, 47, 197-218.

Berge, L. Z; Collins, M. Y Dougherty, K. "Design Guidelines for Web- Based Courses". 2000. En: Beverly Abbey (Ed.) Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education. Hershey, PA: Idea Group Publishing.

Bertely Busquets, María. Conociendo nuestras escuelas. Ed.Paidos. México, D.F. 2000

Bonk, C. J; Cummings, J. A; Hara, N; Fischler, R. B; Y Lee, S. M. 2000. "A ten-level web integration continuum for higher education". En: Beverly Abbey (Ed.) Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education. Hershey, PA: Idea Group Publishing.

Brainframes, Technology, Mind and Business (Bosch & Keuning, 1991)

Les transinteractifs (SNVB - La Vilette, 1990)

La civilisation video-cretienne (Retz 1990)

Tha Alphbet and the Brain (Springer Verlag, 1988)

Understanding (UNESCO, 1984)

Brooks, D. W; Nolan, D. E; Y Gallagher, S. M. Web-Teaching. A guide to designing interactive teaching for the World Wide Web. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers. 2001

Bush, V. As We May Think. Atlantic Monthly. 1945. 176, 101-108

- Castells, Manuel. La era de la información. Madrid, Alianza, 2000 (2ª ed.), vol. I, p. 227.
- Castells, M. La era de la información, Madrid, Alianza, 2000 (2ª ed.), vol. I, p. 227.
- Chalmers, Alan F. ¿Qué es esa cosa llamada ciencia? Editorial Siglo XXI de España. 272 Págs. España 2010.
- Collis, B; De Boer, W; Y Van Der Veen, J. Building on Learner Contributions: A Web-Supported Pedagogic Strategy. Education Media International. 2001. 38(4), 229-239.
- Conill, J., Horizontes de economía ética. Aristóteles, Adam Smith, Amartya Sen, Madrid, Tecnos, 2004.
- Conill, J. El poder de la mentira. Madrid, Tecnos, 1997.
- Conill, J. El enigma del animal fantástico, Madrid, Tecnos, 1991; “Nietzsche y Ortega”, en Estudios
- Conill, J. La transformación de la fenomenología en Ortega y Zubiri: la postmodernidad metafísica”, en Ortega y la fenomenología, Madrid, UNED, 1992, pp. 297-312.
- Conill, Jesus. www.uv.es/sfpv/quadern_textos/v35p65-77.pdf consultada el 20 de julio de 2008
- Conill, J. El enigma del animal fantástico, Madrid, Tecnos, 1991; El poder de la mentira, Madrid, Tecnos, 1997.
- Conill, J. Horizontes de economía ética. Aristóteles, Adam Smith, Amartya Sen, Madrid, Tecnos, 2004.
- Conill, J. El enigma del animal fantástico, Madrid, Tecnos, 1991; “Nietzsche y Ortega”, en Estudios
- Conill, J. “La transformación de la fenomenología en Ortega y Zubiri: la postmodernidad metafísica”, en Ortega y la fenomenología, Madrid, UNED, 1992, pp. 297-312.
- Chiavenato Idalberto. Introducción a la Teoría General de la Administración, Mc Graw Hill. 1998, pp. 734.
- Corenstein Zalrav, Martha (1996). Método de Investigación en Educación en Educación III: La Investigación Interpretativa Etnográfica. MTE-ILCE-OEA. México.
- Corenstein Zalsav; Martha. La investigación educativa etnográfica. ED. Instituto latinoamericano. Méx. 1992.
- Diccionario de filosofía en CD-ROM. Copyright © 1996. Empresa Editorial Herder S.A., Barcelona. Todos los derechos reservados. ISBN 84-254-1991-3. Autores: Jordi Cortés Morató y Antoni Martínez Riu.

Deutsch, D. La estructura de la realidad. Barcelona, Anagrama, 1999 [orig. 1997]. Philippe. Quéau, Lo virtual, México, Paidós, 1995, p. 77.

Deutsch, D. La estructura de la realidad, Barcelona, Anagrama, 1999 [orig. 1997].

De Kerckhove, Derrick. Inteligencias de conexión. Editorial Gedisa. 256 Página. España 2010, Título original Skin of culture

De Kerckhove, Derrick. La piel de la cultura. Editorial Gedisa. 256 Páginas. España 1999.

Denis Santana, Lourdes y Gutiérrez Borobia, Lidia (s/f). La etnografía en la visión cualitativa de la Educación. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Rural El Mácaro. Turmero, Estado Aragua, Venezuela. Versión electrónica en <http://www.monografias.com/trabajos7/etno/etno.shtml> visitada el 12/03/03.

Duart M. Joseph y Albert Sangra. (Comps) Aprender en la virtualidad. Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya. Editorial Guedisa. Año 2000.

Duart, Josep. <http://www.uoc.edu/dt/20173/index.html> consultada el 20 de junio de 2008

Fierro, Cecilia. Transformando la práctica docente. Ed.Paidos. Méx. 1999.

Fainholc, Beatriz. La interactividad en la educación a distancia. Editorial paidos. Buenos Aires, 1999.

Fainholc, Beatriz. Nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación en la enseñanza, La Educación Superior en el siglo XXI, Las Nuevas Tecnologías de la Información que va de lo tradicional a lo virtual, Conferencia Mundial sobre la educación superior, pp. 97, UNESCO Paris 5-9 Octubre 1998.

Glazman, Raquel. La docencia entre el autoritarismo y la igualdad. Ed. SEP. Méx. 1986

Goetz, J. P. Etnografía y diseño cualitativo. Ed. Morata. Madrid. 1990

Gómez Vieites, Álvaro; Suárez Rey Carlos. Sistemas de Información. Ra-ma,2000. pp. 46

Greenfield, D.N. The nature of Internet Addiction: Psychological factors in compulsive internet use. Presented in the APA meetings in Boston, Massachussets, August 20th of 1999. Available at: <http://www.virtual-addiction.com/internetaddiction.htm>

Greenfield, D.N. (1999b). The nature of Internet Addiction: Psychological factors in compulsive internet use. Presentado en los encuentros de la APA de Boston, Massachussets, 20 de Agosto de 1999. Disponible en: <http://www.virtual-addiction.com/internetaddiction.htm>

Hafner, K., 2002. Lessons Learned at Dot-Com U., Mayo 2. (www.nytimes.com/2002/05/02).

Harmon, S. W. Y Jones, M. G. 1999. The five levels of Web use in education: Factors to consider in planning an online course. *Educational Technology*, 36(6), 28-32.

Henao Álvarez, O. "El aula escolar del futuro". En: *Revista Educación y Pedagogía*, Vol. 4 (8-9), 87-96. 1993.

Herder. Diccionario de filosofía. En CD-ROM. Copyright © 1996. Empresa Editorial Herder S.A., Barcelona. Todos los derechos reservados. ISBN 84-254-1991-3. Autores: Jordi Cortés Morató y Antoni Martínez Riu.

Herskovits, Melville J. (1950) *Les bases de l'antropologie culturel*. Collection: "Les classiques des sciences sociales" Site web: http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html. Un document produit en version numérique par Jean-Marie Tremblay, professeur de sociologie au Cégep de Chicoutimi. 1950.

Holtzman, Steven. *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*. Editorial Simon & Schuste. USA. Julio 1997. 208 pags.

Jonassen, D. y otros. *Constructivism and Computer-Mediated Communication in Distance Education*. *American Journal of Distance Education*, 9(2), 7-26. 1995.

Ko, S, Y Rossen, S. *Teaching online. A practical guide*. Boston, MA: Houghton Mifflin Company. 2001.

Landow, G.P. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Ediciones Paidós. 1995.

Leflore, d. "Theory supporting design guidelines for web-based instruction". En: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing. 2000.

Levis, Diego. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona. Paidós.1997.

Levy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Editorial: Paidos Iberica. 126 páginas. España 1999.

Lowther, D. L; Jones, M. G; y Plants, R. T. "Preparing tomorrow's teachers to use web-based education". En: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing. 2000.

Maddux, C. D. Y Cummings, R. "Developing web pages as supplements to traditional courses". En: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing. 2000.

Meyers, P. F. *The HTML Web Classroom*. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall. 1999.

Miller, S. M. y Miller, K. L. "Theoretical and practical considerations in the design of Web-based instruction". En: Beverly Abbey (Ed.) *Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education*. Hershey, PA: Idea Group Publishing. 2000.

Morahan-Martin, J.M. y Schumacker, P. (1997). Incidence and correlates of pathological internet use. Artículo presentado en la 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois.

Morahan-Martin, J.M. y Schumacker, P. (1997). Incidence and correlates of pathological internet use. Artículo presentado en la 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois.

Nietzsche, Friedrich. *Verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid, Tecnos.

Nietzsche, Friedrich. nº 1 (2001), pp. 49-60; "Razón experiencial y ética metafísica en Ortega y Gasset", en *Revista de Estudios Orteguianos*, nº 7 (2003), pp. 95-117.

Nietzsche, Friedrich. *La gaya ciencia*. AKAL editions, 2001. 328 pages.

Nietzsche, nº 1 (2001), pp. 49-60; "Razón experiencial y ética metafísica en Ortega y Gasset", en *Revista de Estudios Orteguianos*, nº 7 (2003), pp. 95-117.

Nietzsche, F. *Verdad y mentira en sentido extramoral*, Madrid, Tecnos; J. Conill, *El poder de la mentira*, Madrid, Tecnos, 1997.

Ortega y Gasset, José. *¿QUÉ ES FILOSOFÍA?*. Volumen VII, *Obras completas*, Alianza Editorial-Revista de Occidente, Madrid 1983

Paloff, R. M. Y Pratt, K. *Lessons from the cyberspace classroom. The realities of online teaching*. San Francisco, CA: Jossey-Bass. 2001.

Payán Porras, Teresita. "El binomio alternatividad/utopía de la educación latinoamericana en el marco de la globalización, Educación y Comunicación. Anuario de Investigación 1997, Psicología, UNAM-X, pp. 153

Phipps, R. y Merisotis, J., 1999. *What's the difference?* Washington, D.C.: Institute for Higher Education Policy.

Quéau, Philippe. *Lo virtual*, México, Paidós, 1995, p. 77.

Quéau, Phillipe. *La presencia del espíritu*. *Revista de Occidente* Nº 206. Madrid. Junio de 1998.

Rada F. Juan, *La Microelectrónica*, (1997) *La Tecnología de la Información y sus Efectos en los Países en Vías de Desarrollo*, México, Colegio de México.

Reeves, T. C. "Alternative Assessment approaches for online learning environments in higher Education". *Journal of Educational Computing Research*, 23(1), 101-111. 2000.

Reigeluth, C. M. "The elaboration theory: guidance for scope and sequence decisions". In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory*, Vol. II (pp. 425-453). Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum. 1999.

Rheingold, H. *Realidad virtual*. Barcelona, Gedisa, 1994 [orig. 1991].

Rheingold, H. 1993. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley. ISBN 0-201-60870-7

Rheingold, H. 2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (2nd Edition). Cambridge, Massachusetts: MIT Press. ISBN 0-262-68121-8

Rheingold, H. *Realidad virtual*, Barcelona, Gedisa, 1994 [orig. 1991].

Rockwell, Elsie. *Para observar la escuela*. CIEA-IPN. 1987

Schutte, J. *Virtual teaching in higher education*. [www.csun.edu/sociology/virexp.htm]. 1996.

Simson, Ray. *La auto evaluación del maestro*. Ed. Paidos. España. 1992

Spiro, R. J; Feltovich, P. J; Jakobson, M. J. & Coulson, R. L. "Knowledge representation, content specification, and the development of skill in situation specific knowledge assembly: Some constructivist issues as they relate to Cognitive Flexibility Theory and hypertext". En T. M. Duffy & D. H. Jonassen (Eds.) *Constructivism and the technology of instruction* (pp. 121-128). Hillsdale. N.J: Lawrence Erlbaum. 1992.

Taylor y Bogdam. *Introducción A Los Métodos Cualitativos De Investigación*.

Teilhard de Chardin, Pierre. *El Fenómeno humano*. Editorial: hyspamerica. Ediciones Orbis S.A, año 1984. 319 páginas.

Tiffin, John - Rajasingham, Lalita. *En busca de la clase virtual*. Editorial Paidos Iberica. 280 áginas.España 1997

Tinker, R. *E-Learning Quality: The Concord Model for Learning from a Distance*. NASSP Bulletin, Vol. 85, No. 628, 37-46. 2001.

Vid. *Obras Completas*, Madrid, *Revista de Occidente*, IX, pp. 25 ss., 573. Also significant: E. Spranger's titled *Lebenserfahrungen 1945* (translated to Spanish in 1949).

Vid. *Obras Completas*, Madrid, *Revista de Occidente*, IX, pp. 25 ss., 573. También es significativo el libro de E. Spranger con el título *Lebenserfahrungen 1945* (traducido al castellano en 1949).

Virilio, Paul. *La máquina de visión*. Madrid. Cátedra. 1989.

Villaroel, Armando y Pereira M., Francisco. La educación a distancia: desarrollo y apertura, p. 31. 1990. ICDE editores

Vrasidas, Ch. Y Mcisaac, M. S. Principles of Pedagogy and Evaluation for Web based Learning. Education Media International, 37(2), 105-111. 2000.

Waugh, D, 1974, Education Is a Love Affair, in Teaching in the universities, no one way, edited by Eduward F. Sheffield, MxGuill-Queens University Press.

Zubiri, Xavier. El hombre: lo real y lo irreal, Madrid, Alianza/Fundación Zubiri, 2005. Al tratamiento de este "tema archimayor" dediqué las sesiones del Seminario Xavier Zubiri del 13 de noviembre de 1998 y del 14 de enero de 2000, y la ponencia en el VI Congreso de Fenomenología en Albarracín en septiembre de 2002.

Zubiri, Xavier. El hombre: lo real y lo irreal, Madrid, Alianza/Fundación Zubiri, 2005..

Zubiri, Xavier. Primeros escritos (1921-1926). Madrid, Alianza/Fundación Xavier Zubiri, 1999 (al cuidado de Antonio Pintor-Ramos).

Zubiri, X. Primeros escritos (1921-1926), Madrid, Alianza/Fundación Xavier Zubiri, 1999 (al cuidado de Antonio Pintor-Ramos).

- <http://www.unesco.org/education/educprog/wche/principal/nit-s.html>
- http://www.utp.ac.pa/seccion/topicos/educacion_a_distancia/introduccion.html
- http://www.unicolombia.edu.co/index.php?Itemid=74&id=68&option=com_content&task=view

- www.educaweb.com/esp/servicios/monografico/formvirt/opinion0.asp
- www.utp.ac.pa/seccion/topicos/educacion_a_distancia/definiciones.html
- <http://www.expansionyempleo.com/edicion/noticia/0,2458,538571,00.html>
- www.tendencias21.net
- <http://www.conocimientosweb.net/portal/article523.html>
- http://www.elearningamericalatina.com/edicion/octubre3/it_1.php
- <http://aiumexico.org/proceso.htm#>
- <http://www.hemphillschools.com/>

- www.eca.usp.br/.../trabalhos%20completos%20Bolivia%202002/GT%2015%20delia%20crovi/particia%20maldonado.doc
- <http://www.infoage.ontonet.be/levy>
- <http://www.wiche.edu/telecom/Article1.htm>
- <http://www.universitas.edu.au/index.html>
- http://eltintero.ruv.itesm.mx/num_01/investigacion_3_c.htm
- <http://www.mty.itesm.mx/>
- <http://www.ruv.itesm.mx/>
- <http://cc.viti.itesm.mx/rediseno/rediseno.nsf>
- <http://www.mty.itesm.mx/dinf/dit/si/public.htm>
- <http://www.ruv.itesm.mx/cursos/pgade/sep98/mt289/>

Consultas realizadas al 03/03/2008

- <http://www.blogsmexico.com/weblogs>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_virtual
- <http://www.mastermagazine.info/termino/4242.php>
- <http://penafernandez.googlepages.com/ciberespacio.htm>
- Forum: Qualitative Social Research. Forum Qualitative Sozialforschung. Volumen 8, No. 3, Art. 2 – Septiembre 2007. Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de Internet. Adolfo Estalella & Elisenda Ardèvol
- Diccionario Océano de La Lengua Española
- UOC PAPERS Revista sobre la sociedad del conocimiento

Artículo: “Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual. Autor: Adolfo Estalella. www.uoc.edu/uocpapers

Enciclopedia libre Wikipedia <http://es.wikipedia.org/>

Enciclopedia Virtual EUMED.NET

<http://www.eumed.net/coursecon/libreria/2004/hjmc/3b.htm>

Integración curricular de la televisión

<http://www.agustin.delaherran.com/textos/tele.pdf>

ECOESaD (Espacio Común de Educación Superior a Distancia)

Artículo: La cultura de la interactividad en la educación en línea.

Dra. Ofelia Contreras Gutiérrez

Conceptos de Presencia e Interactividad en Objetos de Aprendizaje de Realidad Virtual.
Dr. Miguel Ángel García Ruiz, Dra. Lourdes Galeana de la O. Laboratorio de Realidad Virtual.

CEUPROMED

Universidad de Colima: mgarcia@ucol.mx , luli@ucol.mx

http://www.cudi.edu.mx/primavera_2004/presentaciones/Miguel_Garcia.pdf

Página Web de la Coordinación General de Estudios Interactivos a Distancia, CEDIS.
Universidad de Los Andes.

- http://www.ceidis.ula.ve/index.php?option=com_content&task=section&id=7&Itemid=30
- <http://www.uoc.es/web/esp/art/uoc/bates1101/bates1101.html>
- <http://www.uoc.es/web/esp/art/uoc/bates1201/bates1201.html#3>