

УДК 37.013.73

ФИЛОСОФСКИЕ МЕМЫ В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Блинова Олеся Александровна,

канд. филос. наук, доцент, доцент кафедры акмеологии и психологии среды,
e-mail: olesyablinova79@yandex.ru,

Уральский государственный педагогический университет, г. Екатеринбург,

Горбунова Юлия Александровна,

канд. филос. наук, заместитель заведующего кафедрой социально-гуманитарных дисциплин,
e-mail: gorbunovaua2008@yandex.ru,

Московский университет им. С.Ю. Витте, г. Москва

Философия, с точки зрения большинства студентов, – это наука «обо всем и ни о чем», изучение которой является обременительной обязанностью и не несет никакой прагматической пользы. Традиционный способ преподавания философии в условиях цифровизации образования лишь закрепляет данный стереотип в молодежной среде. В статье рассматриваются современные образовательные тренды преподавания гуманитарных фундаментальных дисциплин, одним из которых является мемоизация как цифровая образовательная практика. Реализация данной практики возможна в условиях смешанного и проектного обучения, геймификации образования и обучения через развлечение. Применение практики мемоизации в образовательном процессе анализируется на примере проводимого в Уральском государственном педагогическом университете (г. Екатеринбург) конкурса «Философия в мемах». В результате авторы приходят к выводу об актуализации философского знания, мотивации студентов к изучению философии, их вовлечению в процесс философствования за счет переосмысления, критики и деконструкции классических философских идей посредством создания мемов.

Ключевые слова: философские мемы, цифровизация образования, образовательные практики, проектное обучение, эдьютейнмент, геймификация

PHILOSOPHICAL MEMS IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION OF EDUCATION

Blinova O.A.,

candidate of philosophy sciences, associate professor of department
of acmeology and environmental psychology,
e-mail: olesyablinova79@yandex.ru,

Ural State Pedagogical University, Yekaterinburg,

Gorbunova Yu.A.,

candidate of philosophy sciences, deputy head of humanities department,
e-mail: gorbunovaua2008@yandex.ru,

Moscow Witte University, Moscow

From the point of view of most students, philosophy is a science “about everything and nothing”, the study of philosophy is a burdensome duty and pragmatically futile. The traditional way of teaching philosophy in the context of digitalization of education only strengthens this stereotype among young people. The article considers the modern educational trends in the teaching of the fundamental humanities, one of which is memoization as a digital educational practice. The realization of this practice is possible in the conditions of mixed and project training, gamification of education and edutainment. The application of memoization practice in the educational process is analyzed by the example of the Philosophy in Memes contest held at the Ural State Pedagogical University (Yekaterinburg). As a result, the authors come to the conclusion about the actualization of philosophical knowledge, the motivation of students to study philosophy, their involvement in the process of philosophizing

through the rethinking, criticism and deconstruction of classical philosophical ideas through the creation of memes.

Keywords: philosophical memes, digitalization of education, educational practices, project training, edutainment, gamification

DOI 10.21777/2500-2112-2020-1-29-36

Введение

Становление личности современного студента связано с интернетом – с детства или с самого рождения. В рамках теории поколений М. Пренски характеризует современную молодежь как Digital Natives (цифророжденные), противопоставляя их Digital Immigrants (цифровым иммигрантам) и рассматривая появление цифровых технологий как сингулярное событие, разделившее два поколения [8].

Развитие цифрового пространства определяет основные характеристики Digital Natives:

1. Для современной молодежи наибольшую значимость приобретает наличие доступа к информации и способность установить контакт с любым человеком в любое время вне зависимости от положения в физическом пространстве. Это поколение технофилов, для которого свойственны подключенность, территориальная и детерриториальная (виртуальная) гипермобильность.
2. Гиперреальность способствует формированию iBrain. Современные студенты – это визуалы, привыкшие получать информацию очень быстро, переключать внимание, мыслить нелинейно, гиперссылками.
3. Современная молодежь креативна, это do-it-yourself-поколение. Принцип DIY широко распространяется за счет социальных медиа. Стремление молодежи к самостоятельности, самообразованию сочетается с доверием к лидерам мнений, восприятием мира через призму чужого опыта.
4. Современная молодежь ориентирована на нетворкинг, взаимодействие в сети, горизонтальные связи и краудсорсинг для получения знания, создания и реализации проекта путем объединения интеллектуального потенциала.

Вместе с тем, в преподавательской среде можно обнаружить сопротивление трендам цифровизации, что проявляется в технофобии, негативистском или скептическом отношении к цифровым образовательным практикам, традиционализме, приверженности иерархичной логике обучения. В этом случае преподаватель остается Digital Immigrant, который говорит с Digital Natives на чужом для них языке доцифровой эпохи. Технократический, инструменталистский подход, сводящий цифровизацию образования к интернетизации и информатизации, лишь усиливает противоречия между поколениями цифровых аборигенов и цифровых иммигрантов, технофилов и технофобов, и превращает образование в конфликтогенное и рискогенное пространство.

Однако, несмотря на то, что образовательное пространство вузов остается весьма консервативным, резистентным к инновациям, тренды цифровизации постепенно меняют подход к дизайну образовательных практик на основе таких принципов, как «равный равному» (peer-to-peer education), персонализация образования, смешанное и проектное обучение, геймификация и эдьютейнмент (обучение через увлечение и развлечение). Можно утверждать, что мы находимся в некой точке бифуркации – между дегуманизацией образования, редукцией смысла образования в условиях цифры к его эффективности и экономичности, и гуманизацией цифровых образовательных практик.

Целью данной работы является обоснование образовательного потенциала практики философских мемов. Задачи исследования включают в себя ревизию отечественного опыта мемоизации философского и социально-гуманитарного знания в образовательном процессе, выявление технологической структуры и определение значения практики философских мемов в контексте трендов цифровизации образования и специфики поколения Digital Natives. Основным методом исследования выступил контент-анализ философских мемов – студенческих проектов, представленных на межвузовский конкурс Уральского государственного педагогического университета.

Философия в мемах как образовательная практика

В преподавании философии в вузе традиционные образовательные практики дополняются практиками инновационными, актуализирующими и персонализирующими философское наследие в среде

Digital Natives. К подобным практикам относится интерпретация и креация философских мемов, отвечающая самой природе философствования – иронии, критике, сомнению, удивлению.

В настоящее время в научном, публицистическом и повседневном дискурсе сфера применения понятия «мем» значительно сужается: от представления Р. Докинза о меме как единице негенетической культурной информации, основным механизмом возникновения и диффузии которой является репликация или самовоспроизводство [2] к «медиавирусу» (Д. Рашкофф) – медиасобытиям или событиям поп-культуры, распространяющимся в инфосфере, воздействующими на массовое сознание и вызывающими социальные перемены [4]. Сегодня мем рассматривается преимущественно как текстовое, аудиальное, визуальное или креолизованное сообщение, которое генерируется и спонтанно тиражируется в digital-пространстве в ответ на значимые для человека и общества явления и процессы. Согласно определению Р. Броуди, мем – это единица информации, которая воздействует на события таким образом, чтобы в сознании других людей возникло большее количество его копий [1]. В условиях цифровизации массовый характер приобретают интернет-мемы; причем понятие «интернет-мем» все чаще отождествляется с вирусной картинкой – самым популярным видом мемов, представленных в социальных сетях¹. В молодежной среде мемо-практики становятся трендом, о чем свидетельствует в частности, формирование мем-сообществ, появление мем-ботов, генераторов мемов.

Мемоизация философского, социально-гуманитарного знания как образовательная практика не является мейнстримом, но представляет собой инициативу отдельных молодых исследователей и преподавателей.

Так, А. Третьяк и Г. Часовских обосновывают конструктивную роль мемов для понимания сложных философских идей².

В. Бормотов полагает, что появление мемов – это отражение революции мышления миллениалов, и призывает педагогическое сообщество использовать преимущества мемов как новых способов восприятия реальности в преподавании истории, философии и обществознания³.

Р. Лозовая считает, что исторические мемы мотивируют обучающихся, способствуют развитию базовых умений по поиску и анализу информации, критического мышления и творческого потенциала⁴.

М. Цедрик отмечает, что образовательная практика мемов обладает эвристическим потенциалом за счет визуальной привлекательности и краткого характера⁵.

Как показывают результаты исследования, проведенного Е.Н. Лысенко, использование мемов в образовании, по мнению студентов, должно быть уместным и крайне избирательным; при этом для молодого преподавателя такая образовательная практика является нормой [3, с. 420].

Мем как образовательная практика заключается в применении студентами приемов деконструкции и постиронии для осмысления и визуализации философских идей. Мемоизация философского знания способствует трансформации традиционной, во многом авторитарной, логики обучения «от старших – младшим». Роль преподавателя приобретает консультативный, фасилитационный характер; преподаватель является гидом для студентов и модератором образовательного процесса.

Мемоизация как практика преподавания философии включает в себя такие основные технологии, как метод проектов, геймификация и эдьютейнмент. По статистике, при традиционной, фундаментальной, консервативной парадигме преподавания усваивается лишь 25 % информации [5], что говорит о необходимости внесения в образовательный процесс цифрового развлекательного и игрового контента.

¹ Все развлечения «Вконтакте». Типология мемов от улыбочивого кавказца до Саши Грей [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.daily.afisha.ru/archive/gorod/archive/vk-tipologiya-memov> (дата обращения: 23.03.2020).

² Объясняем сложные философские мемы [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.arzamas.academy/materials/1771> (дата обращения: 23.03.2020).

³ Бормотов В. Мем в помощь! Как весело преподавать гуманитарные науки [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.mel.fm/blog/viktor-bormotov/16934-mem-v-pomoshch-kak-veselo-prepodavat-gumanitarnyye-nauki> (дата обращения: 21.03.2020).

⁴ Как правильно использовать мемы на уроках истории — рассказывает преподавательница на примере плаката «Кусь за Русь» [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.tjournal.ru/internet/121601-kak-pravilno-ispolzovat-memy-na-urokah-istorii-rasskazyvaet-prepodavatel'nica-na-primere-plakata-kus-za-rus> (дата обращения: 21.03.2020).

⁵ Цедрик М. 4 способа использования мемов на уроках с подростками [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.skyteach.ru/2019/03/26/4-sposoba-ispolzovanie-memov-na-urokax-s-podrostkami> (дата обращения: 21.03.2020).

Метод проектов. Философия как учебная дисциплина направлена на развитие рефлексии, логического и критического мышления. Ее изучение в виде заучивания классических «бессмертных» постулатов является непродуктивным с точки зрения студентов, а с позиции конъюнктуры современного образования – бесполезным. Для достижения цели и задач преподавания философии необходимо активное включение обучающихся в мыслительный процесс, самостоятельное переживание и проживание философских идей, их преломление через призму жизненного опыта и реальных социальных условий. В ходе создания философского мема проектный метод выступает как организация собственного исследования. Создание мема как проектная деятельность позволяет интегрировать знания и опыт преподавателя с творческими идеями и современными знаниями студентов, в результате чего рождаются новые идеи, смыслы и решения. Преимуществом проектной технологии является наличие осязаемого результата, которого так не хватает студентам в процессе изучения философии и иных фундаментальных теоретических дисциплин. Таким результатом может быть улучшение коммуникации в группе, понимание происхождения и протекания социальных процессов, нахождение решения какой-либо проблемы и обнаружение новых смыслов в классических философских идеях.

Геймификация. Данная технология в изучении философии не является новой, ее корни восходят к практике философствования Сократа и Платона. Сократический диалог как диалогическое состязание можно считать началом применения игрового принципа в поиске философских смыслов и распространении философского знания. Геймификация как современная образовательная практика включает в себя следующие элементы [7]:

- задания, составляющие суть игры, решая которые, участники переходят на новый уровень и зарабатывают рейтинговые баллы;
- очки, которые определяют уровень вознаграждения, получаемого участниками;
- рейтинговые таблицы, определяющие статус игрока среди других, и способствующие определению самооценки участника;
- уровень, зависящий от рейтинга игрока; игроки, находящиеся на верхних строках рейтинга, могут претендовать на более сложные и «высокооплачиваемые» задания.

Таким образом, в основе геймификации лежит игровое мышление, позволяющее воспринимать обучение как состязание, как увлекательную игру, а не как обязанность. Игровой принцип нашел свое отражение в балльно-рейтинговой системе (БРС), применяемой во многих вузах страны. Чем выше рейтинговая строка, тем больше удовлетворение обучающихся от проделанной работы и тем выше уровень получаемого вознаграждения (дополнительные бонусы на экзамене, либо отличная оценка по предмету «автоматом»). Чем ниже строка в рейтинге, тем выше мотивация к достижению более значимых образовательных результатов.

Эдьютейнмент. Технология эдьютейнмента схожа с технологией геймификации. Эдьютейнмент позволяет снять ненужное напряжение в процессе обучения и является эффективным при обучении большого количества людей в сжатые сроки [6]. Но если геймификация предполагает перемещение образовательного процесса в игровое поле, то технология эдьютейнмента выступает с позиции полезного развлечения, представляющего собой целостное единство теории и практики, что предполагает создание продуманных заданий и эффективное усвоение материала дисциплины, а не только развлечения. Такой подход к осмыслению философских идей позволяет преодолеть скептическое к ним отношение со стороны студентов. Через создание мемов студенты обнаруживают аналогии между современными им идеями и ценностями и идеями и ценностями, содержащимися в классических философских текстах. Создание философских мемов включает в себя самостоятельный поиск контента, его творческое осмысление, интеллектуальную переработку в мем философского содержания, в результате чего происходит преодоление демотивации, психологического барьера в процессе изучения философии, раскрытие креативных возможностей студентов.

Так, на базе Уральского государственного педагогического университета с 2017 года проводится ежегодный студенческий конкурс по созданию философских мемов. Участники конкурса представляют индивидуальные или групповые проекты; прошедшие первичный отбор мемы размещаются на стендах, где каждому мему присваивается номер, победители определяются путем тайного голосования.

Наиболее популярными сюжетами философских мемов, представленных на конкурс, стали:

– разоблачение стереотипов восприятия философии студентами: представление о философии как об элитарном знании, редукция философских идей до цитаты-статуса в социальных сетях, посещение пар по философии для «галочки», «автомата»; буквальная интерпретация философских идей как готовой инструкции для жизни (простота жизни Диогена, ученое незнание и др.) (рисунки 1, 2);



Рисунок 1 – «Когда сегодня пара по философии, на которой отмечают»



Рисунок 2 – «Когда сидишь на паре по философии...»

– парадоксы изучения философии: например, вечный характер философских вопросов, с одной стороны, и необходимость искать ответы на вопросы к экзамену по философии – с другой (персонажные мемы с Морихэем Уэсибой, Леонардо Ди Каприо и др.) (рисунки 3, 4);



Рисунок 3 – «Как идет подготовка к экзамену по философии?»



Рисунок 4 – «Билеты по философии»

– философия как критика культуры: cogito ergo sum Декарта и «мужество пользоваться собственным разумом» Канта противопоставляется манипулятивному воздействию СМИ, неспособности современного человека мыслить самостоятельно, а пессимизм Шопенгауэра становится реакцией на феномены массовой культуры, транслируемые в медиапространстве (рисунок 5);

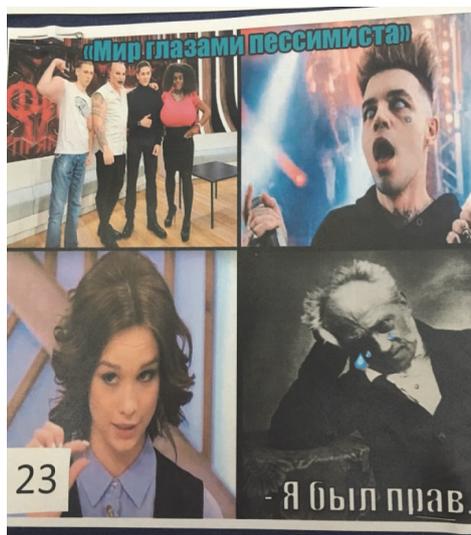


Рисунок 5 – «Шопенгауэр был прав»

– нонконформизм, дискуссионность и плюрализм философии: сравнение философского спора с рэп-баттлом, мем «Неверный парень (Distracted Boyfriend)» как иллюстрация выбора между материализмом и идеализмом, экзистенциализмом и суицидом (рисунки 6, 7).



Рисунок 6 – «Философские метания»



Рисунок 7 – «Философский баттл»

В целом, образовательный потенциал мемов состоит в:

- формировании в студенческой среде увлеченности философией, преодолении демотивации в изучении философии и стереотипных представлений о философии как ненужной, «лишней» дисциплине;
- реализации принципов последовательности (от простого к сложному, от мемов к критическому анализу философских текстов) и доступности (сложное через простое) в изучении дисциплины;
- эффективном познании в игровой форме, через проектирование, созидание, опыт философской рефлексии и самопознания;
- развитии soft-skills студентов: креативности, критичности, гибкости и диалогичности мышления, работы в команде и в режиме самоорганизации.

Безусловно, нельзя не учитывать склонность студентов к заимствованию при создании мемов, риски примитивизации философских идей, победы формы над содержанием, мемоизации без настройки этических «фильтров», что требует от преподавателей вузов развития профессиональных компетенций педагогического дизайнера, игромастера и модератора.

Заключение

Исходя из потребностей и интересов современной молодежи – представителей поколения Digital Natives, преподаватели вузов обогащают образовательный процесс новыми практиками. Рассмотренная практика мемоизации философского знания соответствует таким трендам цифровизации образования, как смешанное и проектное обучение, принцип «равный равному», геймификация и эдьютейнмент, и вносит в изучение традиционно «сложной» для студентов дисциплины элементы игры, полезного развлечения и смеховой культуры. Создание философских мемов для участия в конкурсе способствует активному вовлечению студентов в образовательный процесс, развивает познавательный интерес, гибкость и многомерность свободного от стереотипов мышления, совершенствует навыки социального конструирования, заключающиеся в совершенствовании коммуникации, декодировании и создании новых смыслов.

Список литературы

1. Броди Р. Психические вирусы. Как программируют ваше сознание. – М.: Поколение, 2007. – 304 с.
2. Докинз Р. Эгоистичный ген. – М.: Мир, 1993. – 318 с.
3. Лысенко Е.Н. Интернет-мемы в коммуникации молодежи // Вестник СПбГУ. Социология. – 2017. – Т. 10, вып. 4. – С. 410–424. – DOI: 10.21638/11701/spbu12.2017.403.
4. Рашкофф Д. Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. – М.: Ультра.Культура, 2003. – 368 с.
5. Самосенкова Т.В., Савочкина И.В. Технология «эдьютейнмента»: к истории вопроса // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2017. – № 28 (277). – С. 142–149.

6. *Санух Т.В.* Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). – 2016. – № 8 (173). – С. 30–34.
7. *Татаринов К.А.* Геймификация в обучении студентов // Балтийский гуманитарный журнал. – 2019. – Т. 8, № 1 (26). – С. 281–284. – DOI: 10.26140/bgз3-2019-0801-0074.
8. *Prensky M.* Digital Natives, Digital Immigrants [Электронный ресурс] // On the Horizon. – 2001. – Vol. 9, No. 5. – P. 1–6. – URL: https://www.marcprensky.com/writing/Prensky_Digital_Natives_Digital_Immigrants_Part1.pdf (дата обращения: 25.03.2020).

References

1. *Broudi R.* Psihicheskie virusy. Kak programmiruyut vashe soznanie. – М.: Pokolenie, 2007. – 304 с.
2. *Dokinz R.* Egoistichnyj gen. – М.: Mir, 1993. – 318 с.
3. *Lysenko E.N.* Internet-memy v kommunikacii molodezhi // Vestnik SPbGU. Sociologiya. – 2017. – Т. 10, вып. 4. – С. 410–424. – DOI: 10.21638/11701/spbu12.2017.403.
4. *Rashkoff D.* Mediavirus. Kak pop-kul'tura tajno vozdejstvuet na vashe soznanie. – М.: Ul'tra.Kul'tura, 2003. – 368 с.
5. *Samosenkova T.V., Savochkina I.V.* Tekhnologiya «ed'yutejnmenta»: k istorii voprosa // Nauchnye vedomosti Belgorodskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki. – 2017. – № 28 (277). – С. 142–149.
6. *Sapuh T.V.* Primenenie tekhnologii «ed'yutejnment» v obrazovatel'noj srede universiteta // Vestnik TGPU (TSPU Bulletin). – 2016. – № 8 (173). – С. 30–34.
7. *Tatarinov K.A.* Gejmifikaciya v obuchenii studentov // Baltijskij gumanitarnyj zhurnal. – 2019. – Т. 8, № 1 (26). – С. 281–284. – DOI: 10.26140/bgз3-2019-0801-0074.
8. *Prensky M.* Digital Natives, Digital Immigrants [Elektronnyj resurs] // On the Horizon. – 2001. – Vol. 9, No. 5. – P. 1–6. – URL: https://www.marcprensky.com/writing/Prensky_Digital_Natives_Digital_Immigrants_Part1.pdf (дата обрaшчениa: 25.03.2020).