

УДК 1.14

DOI: 10.34670/AR.2021.55.72.025

## Гипертекст как форма современного образовательного текста: игровой аспект

**Ноговицын Никита Олегович**

Кандидат философских наук,  
Санкт-Петербургский государственный университет,  
199034, Российская Федерация, Санкт-Петербург,  
Университетская наб., 7/9;  
e-mail: n.nogovitsyn@spbu.ru

Исследование профинансировано Российским фондом фундаментальных исследований (РФФИ) в соответствии с исследовательским проектом № 20-013-00865 («Социокультурная функция образования в России: философская аналитика»).

### Аннотация

В XX веке в европейской культуре происходит обновление культурных ценностей, понятий и норм общества. В философии культуры этот процесс выразился в основательном переосмыслении многих культурных процессов. Одним из наиболее значимых сюжетов является проблема выбора методов образования. Цель исследования заключается в том, чтобы проанализировать наиболее эффективные формы геймификации электронного образовательного текста. Научная новизна статьи заключается в исследовании возможностей применения методов философского анализа к процессам использования виртуальных технологий в образовании. В результате сформулированы рекомендации по формированию содержания учебных пособий, рассчитанных на использование в формате компьютерного обучения. Гипертекст как форма современного знания изначально предполагает игровую модель восприятия, а современное образование по своей форме геймифицировано. Гипертекст дает самые разнообразные возможности для вовлечения обучающегося в процесс. Виртуальность придает электронному обучению чувство присутствия, типичное для личного обучения, которое необходимо для образовательного процесса. Философский анализ показывает, что гипертекст, по сути своей, уже является игрой. И, следовательно, он не нуждается в дальнейшей геймификации. Задача по вовлечению обучающегося в процесс заключается не в интеграции игры в образовательный процесс, а в трансформации содержательной части учебного пособия. Если в линейном тексте суть изучаемого предмета может быть зафиксирована в качестве статичного объекта, то в электронном формате она по определению является динамичной, конституируется самим субъектом в процессе познания.

### Для цитирования в научных исследованиях

Ноговицын Н.О. Гипертекст как форма современного образовательного текста: игровой аспект // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2021. Том 10. № 5А. С. 228-235. DOI: 10.34670/AR.2021.55.72.025

**Ключевые слова и фразы**

Философия образования, общество, медиа, смысл, философия языка, интерактивное образование.

**Введение**

Современная социокультурная ситуация приводит к усилению роли компьютерных технологий в процессе образования. Интеграция высокотехнологичных решений достаточно часто опирается не на потребности самого образования, но на коммуникативные или организационные аспекты обучения. Современная педагогика все чаще сталкивается с необходимостью использования техник, для которых на данный момент не существует проработанных методических решений. Актуальность исследования заключается в проведении философского анализа возможных стратегий использования компьютерных технологий в образовательном процессе.

Для осмысления основных проблем виртуального образования, в статье применяются следующие методы исследования: герменевтический и синтетический методы, а также весь спектр структуралистских методов анализа текста культуры.

Теоретической базой исследования, наряду с трудами одного из самых известных исследователей виртуальной культуры М. Леви и таких исследователей современной культуры как Ж. Делез, Ж. Бодрийяр, С. Жижек, послужили публикации зарубежных авторов, в которых рассматриваются проблемы гипертекста и виртуальных технологий в современном образовании.

Практическая значимость исследования заключается в том, что раскрываемый в статье философско-методологический потенциал рефлексивного анализа виртуальной культуры может быть использован в педагогической деятельности для усовершенствования образовательного процесса. Это также может способствовать развитию плодотворного сотрудничества между философами и педагогами.

**Основная часть**

Одной из фундаментальных задач любого образовательного процесса является передача информации, коммуникация между учителем и учеником. Форма коммуникации влияет не только на продолжительность и скорость передачи информации, но и на содержание. Ускоряющиеся темпы развития технических средств и постоянная смена технологий коммуникации порождает необходимость обновления рефлексивного поля и смены основных теорий коммуникации.

В современной педагогике достаточно [Варенина, 2014; Орлова, Титова, 2015] часто говорится о том, что геймификация является необходимым элементом современного образования, который делает процесс иммерсивным и повышает вовлеченность обучающегося в образовательный материал. В данной статье мы постараемся проанализировать онтологические предпосылки восприятия процесса гипертекста и показать, как выглядит процесс восприятия электронного текста в контексте философского анализа.

Необходимо отметить, что структура смысла в современных текстах сильно отличается от классической когнитивной ситуации [Ларионов, Соколов, 2017]. В современной философии языка распространено представление о том, что смысл высказывания есть некое событие,

указывающее на отношение вещей. Но структура современных текстов, как и то значение, к которому они отсылают, предполагают несколько иное определение смысла. Концепт события, отсылающий читателя еще к Логико-философскому трактату Л. Витгенштейна [Витгенштейн, 1994], предполагает изначальное соответствие высказывания реальному положению дел в окружающем мире. Проблема заключается в том, что высказывание в этом случае оказывается тавтологичным. Целью образовательного текста является формирование представления об изучаемом предмете у обучающегося [Корнилов, 2019]. Фундаментальной задачей здесь становится выстраивание структур (чистых отношений) как таковых. Исходное событие оказывается исторически определенным фактом, но не логичной последовательностью отношений. Под смыслопорождением здесь понимается выстроенная структура между читателем (обучающимся) и содержанием текста.

Мышление человека адаптируется к современной культуре и к привычным типам коммуникации [Савчук, 2004]. Образовательный процесс вынужденно подстраивается под естественный для обучающихся тип мышления и предлагает им оптимальную форму обучения. Именно поэтому в современном образовании все чаще используются информационные технологии. Технологический прогресс, однако, требует не просто внедрения компьютеров и обновления графического контекста, но и трансформации самой формы знания. Именно поэтому современная педагогика все чаще обращается к философии как дисциплине, изучающей самые фундаментальные стороны процесса коммуникации.

Распространение компьютерных технологий привело к изменению фундаментальных моделей коммуникации европейской культуры. Место линейного текста занял гипертекст, под которым обычно понимают «совокупность документов, содержащих текстовую, аудио и видеоинформацию, связанных между собой взаимными ссылками в единый текст». Чтение перестало быть линейным. Прыжки с одного места на другое, перескок с мысли на мысль стал простым и органичным, линейное и последовательное прочтение стало уходить в прошлое. Первое время гипертекст воспринимался как техническое новшество, которое лишь дополняло и облегчало обычный процесс чтения. Но с увеличением количества гипертекстовых вставок в ткань повседневности, этот формат достаточно быстро изменил психологию чтения и восприятия информации.

Для понимания роли гипертекста в обучении нужно понимать, что этот формат появляется в европейской культуре не столько в контексте технической коммуникации, сколько в качестве эстетического проекта. Сам термин был введен знаменитым американским философом и социологом Теодором Нельсоном (род. 1937) в 1965 году в докладе «Файловая структура для сложного, меняющегося и окончательно неопределимого» [Nelson, 1965]. Проект Нельсона был одновременно философским и техническим. Нельсон показал, что современные ему коммуникационные средства создавали множество текстов, существующих параллельно, не пересекающихся буквально, но объединенных перекрестными ссылками. Гипертекст в этой модели был теоретической моделью, делающей доступным простому пользователю весь растущий объем данных информационной сети. Смысл введения данного формата был, по сути дела, экономическим – Нельсон говорил об экономии времени и оптимизации рабочего времени исследователя. Философским аспектом этой модели было то, что она позволяла самым разным текстам пересекаться одновременно и делала доступным любую точку текста в любой момент времени, т.е., по сути, объединяла пространство и время в единую протяженность. Определение гипертекста в контексте, собственно, компьютерных технологий возникло намного позже. Одна из первых версий такого определения принадлежит Джорджу Лэндоу, который в 1992 году

описал ее как «текст, состоящий из блоков слов или изображений, соединенных электронными адресами, связками или маршрутами в бесконечном, постоянно незавершенном множестве текстов, описываемом терминами ссылка, нода, сеть, веб и адрес» [Landow, 1992]

Примерно в то же время, когда Нельсон опубликовал свой знаменитый доклад, гипертекст становится эстетическим проектом, причем не в электронном, а в бумажном формате. В качестве бумажного примера литературного развертывания гипертекстовой структуры можно взять роман замечательного американского писателя Томаса Пинчона «Выкрикивается лот 49». Роман был издан в 1966 году. В романе было огромное количество отсылок к различным событиям из области истории, а также перекрестных ссылок в пределах самого текста романа. Для читателей такого времени этот текст был в высшей степени непривычным, поэтому издание оказалось провальным. Критики говорили об отсутствии целостности эстетического проекта, для них он выглядел запутанным и нелогичным. Возможно, если бы роман был реализован в современных технологических условиях, он был бы воспринят читателями с совсем другой реакцией. Но тогда его время еще не пришло.

Проект гипертекста имеет два основания – техническое и эстетическое. В первом случае гипертекст появляется как основа для оптимизации усилий читающего. Во втором – как попытка создать осмысленное целое из фрагментированного мира информации, продемонстрировать множественность и полифоничность современного мира. Оба эти горизонта все еще присутствуют в большинстве попыток ввести этот формат в образовательную систему, но в современном мире они чаще всего дополняют друг друга. Гипертексту свойственна одновременная избыточность и недостаточность. Такой текст в одно и то же время недостаточен в плане смыслов и избыточен в горизонте фактов. «Эта структура, с одной стороны, порождается технологией, но, с другой стороны, она отражает некие вполне определенные структуры нашего мышления. Особенно интересной она оказывается в тот момент, когда становится культурным феноменом» [Ноговицын, 2020].

Одной из наиболее перспективных форм гипертекста часто считают виртуальные технологии. Использование виртуальных технологий теоретически позволяет сделать процесс обучения иммерсивным, включить обучающегося в процесс изучения материала в качестве активного субъекта. Этот эффект тем более очевиден, что современные дети растут в условиях повсеместного присутствия компьютерных технологий, для них это намного более естественная среда, чем для носителей знания в его более традиционных форматах.

Необходимо отметить, что контекст существования образовательных технологий существенно изменился за последние несколько лет. Это связано как с современной социокультурной ситуацией, так и с прогрессом технологий. В данной статье мы проанализируем основные философские концепции виртуальности и выделим основные векторы влияния данных теорий на будущее дистанционного образования.

С точки зрения образовательного процесса виртуальные технологии являются очень перспективными. Они делают процесс обучения более наглядным, позволяют наиболее активным образом вовлечь обучающихся в образовательный процесс, облегчают коммуникацию при дистанционном обучении; появляется возможность использовать виртуальные лаборатории для изучения окружающего мира, формирования умений и отработки навыков, а также для демонстрации их освоения. Вместе с тем, часто отмечают, что подход к виртуальности в рамках классической педагогики не может охватить всех нюансов и перспектив данного направления [Замков, 2017; Dede, 2009]. Ценность философского анализа заключается в том, что он может задать систему координат и обозначить возможные пути развития этих

технологий.

Эффективная форма виртуализации образования требует активного участия со стороны обучающегося. Проблема заключается в том, что нельзя заставить человека быть активным субъектом. Человек или сам, по своему желанию, участвует в происходящем или не участвует. В философской мысли лучше всего эта ситуация описывается в философии игры. Понятие игры было введено в философию языка Л.Витгенштейном [Смирнов, 2004]. Но для целей данной статьи намного лучше подходит концепция Йохана Хейзинги [Хейзинга, 1997].

В основании концепции Хейзинги лежит сформулированное еще И. Кантом противопоставление свободы и необходимости, культуры и природы. Игра, считает Хейзинга, по сути своей, может случиться только в мире свободы. Именно поэтому игровое действие определяется в первую очередь сами субъектом изнутри. Любое действие может быть игровым и, наоборот, название «игра» совсем не гарантирует того, что игра действительно случится. Внешние правила ограничивают свободу и осложняют игру [Аликин, 2014]. Важно здесь то, что игровые правила дополняют внешние. Поэтому для Хейзинги проблема игры – это проблема отношения к происходящему или, другими словами, проблема точки сборки играющего субъекта на источнике правил данного действия. Свобода здесь – это возможность формулировать собственные правила. Уже такая формулировка показывает, что гипертекст, по сути своей, превращает чтение в игру. Он предполагает большое количество маршрутов прочтения и, следовательно, смыслов данного текста.

Философский анализ игры можно продолжить теорией идеальной игры французского философа Ж. Делеза. Делез говорит о том, что заранее предопределенные правила распределяют гипотезы и шансы сторон. В идеальной игре: «1. Нет заранее установленных правил, каждое движение изобретает и применяет свои собственные правила. 2. Нет никакого распределения шансов среди реально различного числа бросков; совокупность бросков утверждает случай и бесконечно разветвляет его с каждым новым броском» [Делез, 1995, 81]. Свобода здесь – это неизбежность, с которой читателю приходится смириться. Свобода заключается в признании вариативности прочтения любого события окружающего нас мира. Сам Делез пишет о том, что: «Такая игра – без правил, без победителей и побежденных, без ответственности, игра невинности, бег по кругу, где сноровка и случай больше не различимы – такая игра, по-видимому, не реальна» [там же, 82]. Но под нереальностью имеется в виду, очевидно, что сам процесс игры фундирован не в самом мире (реальности), а в сознании играющего [Королькова, 2015]. Игровой процесс понимается как сознание условности собственных ожиданий и вариативности прочтения текста. Сам текст подталкивает читателя к тому, что имеется далеко не единственное понимание и, что намного важнее в рамках образовательного текста, те ожидания, которые есть у ученика, очевидным образом перестают соответствовать структуре изучаемого текста. Обучающийся превращается в философа. «Философам следовало бы говорить то же самое, и они должны прийти к тому: никаких верных идей, только идеи. Потому что верные идеи – это всегда идеи, соответствующие господствующим значениям или установленным лозунгам» [Делез, 2004, 56].

Таким образом, предмет в игре перестает быть предметом, но оказывается только стороной со-бытия. Предмет в современном тексте предстает в размытом виде, в одном образе оказываются «слиты» сам предмет, субъект и правила текущей игры.

## Заключение

Современная образовательная среда неизбежно превращается в интегратор двух пространств – физического и виртуального. Этот процесс, очевидно, неизбежен, ведь он инициируется не только со стороны преподавателей или учителей, но и с позиции обучающихся, которые получают огромный объем информации в глобальной сети. Философский анализ концепта виртуальности показывает, что виртуальность не просто дублирует или повторяет реальность. Необходимость в виртуальном пространстве возникает в основном в тех случаях, когда реальность (даже в качестве образовательного материала) оказывается недостаточной.

Мы указали на то, что интеграция современных технологий в образовательный процесс приводит к неизбежной геймификации обучения. Гипертекст как часть современных технологий и продолжающая его виртуализация пространства предполагают активное и свободное участие субъекта в процессе обучения. Игровой процесс существенным образом влияет на содержание учебных пособий и других образовательных материалов. Его особенность заключается в том, что однозначные и жесткие смысловые конструкции, бывшие частью классического образовательного текста, крайне плохо вписываются в сам процесс игры. Эта проблема, очевидно, не имеет однозначного решения. В рамках данной статьи был сформулирован и обоснован один из возможных выходов, подсказанный философией XX века. Гипертекст как форма современного знания изначально предполагает игровую модель восприятия, а современное образование по своей форме геймифицировано. Гипертекст дает самые разнообразные возможности для вовлечения обучающегося в процесс. Виртуальность придает электронному обучению чувство присутствия, типичное для личного обучения, которое необходимо для образовательного процесса. Философский анализ показывает, что гипертекст, по сути своей, уже является игрой. И, следовательно, он не нуждается в дальнейшей геймификации. Задача по вовлечению обучающегося в процесс заключается не в интеграции игры в образовательный процесс, а в трансформации содержательной части учебного пособия. Если в линейном тексте суть изучаемого предмета может быть зафиксирована в качестве статичного объекта, то в электронном формате она по определению является динамичной, конституируется самим субъектом в процессе познания.

## Библиография

1. Аликин В.А. Идеи игры в философии постмодернизма // Вестник ВятГУ. 2014. № 11. С. 19-26.
2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. № 6-2. С. 314-317.
3. Витгенштейн Л. Логико-философский трактат // Философские работы. М., 1994. Ч. 1. 612 с.
4. Делез Ж. Логика смысла. М., 1995. 299 с.
5. Делез Ж. Переговоры. СПб., 2004. 235 с.
6. Замков А.В. О виртуальном расширении медиареальности // Медиаскоп. 2017. № 3. С. 7-10.
7. Корнилов Ю.В. Иммерсивный подход в образовании // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. Т. 8. № 1 (26). С. 174-178.
8. Королькова А.А. Понятие идеальной игры в работе Жюль Делеза «логика смысла» // Грамота. 2015. № 3 (53). Ч. III. С. 79-81.
9. Ларионов И.Ю., Соколов Б.Г. Мыслить (со)временность. СПб., 2017. 296 с.
10. Ноговицын Н.О. Смысл образовательного текста в современной культуре // Научное мнение. 2020. № 11. С. 26-32.
11. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. 2015. № 9 (162). С. 60-64.
12. Савчук В.В. Режим актуальности. СПб., 2004. 280 с.

13. Смирнов А.В. Педагогика и философия языка (Л. Витгенштейн и М. Фуко) // Коммуникация и образование. СПб., 2004. С. 162-179.
14. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
15. Dede C. Immersive interfaces for engagement and learning // Science. 2009. 323 (5910). P. 66-69.
16. Landow G. Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology. Johns Hopkins University Press, 1992. 256 p.
17. Nelson T. Complex information processing: a file structure for the complex, the changing and the indeterminate // Association for Computing Machinery: Proceedings of the 20th National Conference. Cleveland, 1965. 563 p.

## **Hypertext as a Form of Contemporary Education: The Gaming Aspect**

**Nikita O. Nogovitsyn**

PhD in Philosophy,  
Saint Petersburg State University,  
199034, 7/9, Universitetskaya embankment,  
Saint Petersburg, Russian Federation;  
e-mail: nikita.nogovitsyn@gmail.com

### **Abstract**

In the twentieth century in European culture there is a renewal of cultural values, concepts and norms of society. In the philosophy of culture, this process was expressed in a thorough rethinking of many cultural processes. One of the most significant problems is selecting the appropriate method of education. The purpose of the study is to analyze the most effective forms of application of modern communication technologies in the educational process. The scientific novelty of the article lies in the analysis of the philosophical analysis of the process of using virtual technologies in education. As a result, recommendations are formulated on the formation of the content of textbooks designed for use in the format of computer training. Hypertext as a form of modern knowledge initially presupposes a game model of perception, and modern education is gamified in its form. Hypertext provides a wide variety of opportunities to involve the learner in the process. Virtuality gives e-learning a sense of presence, typical of personal learning, which is necessary for the educational process. Philosophical analysis shows that hypertext, in essence, is already a game. And therefore, it does not need further gamification. The task of involving the student in the process is not to integrate the game into the educational process, but to transform the content of the textbook. If in a linear text the essence of the studied subject can be fixed as a static object, then in electronic format it is essentially dynamic.

### **For citation**

Nogovitsyn N.O. (2021) Gipertekst kak forma sovremennogo obrazovatel'nogo teksta: igrovoi aspekt [Hypertext as a Form of Contemporary Education: The Gaming Aspect]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 10 (5A), pp. 228-235. DOI: 10.34670/AR.2021.55.72.025

### **Keywords**

Philosophy of education, society, media, meaning, philosophy of language, interactive education.

## References

1. Alikin V.A. (2014) Idei igry v filosofii postmodernizma [Game ideas in the philosophy of postmodernism]. *Vestnik VyatGU* [VyatSU Herald], 11, pp. 19-26.
2. Dede C. (2009) Immersive interfaces for engagement and learning. *Science*, 323 (5910), pp. 66-69.
3. Deleuze G. (1990) *The Logic of Sense*. Columbia University Press.
4. Deleuze G. (1997) *Negotiations 1972-1990*. Columbia University Press.
5. Huizinga J. (2014) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Martino Fine Books.
6. Kornilov Yu.V. (2019) Immersivnyi podkhod v obrazovanii [Immersive approach in education]. *Azimut nauchnykh issledovaniy: pedagogika i psikhologiya* [Azimuth of scientific research: pedagogy and psychology], 8, 1 (26), pp. 174-178.
7. Korol'kova A.A. (2015) Ponyatie ideal'noi igry v rabote Zhilya Deleza «logika smysla» [The concept of an ideal game in the work of Gilles Deleuze "Logic of meaning"]. *Gramota* [Literature], 3 (53), III, pp. 79-81.
8. Landow G. (1992) *Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology*. Johns Hopkins University Press.
9. Larionov I.Yu., Sokolov B.G. (2017) *Myslit' (so)vremennost'* [Thinking of the present time]. St. Petersburg.
10. Nelson T. (1965) Complex information processing: a file structure for the complex, the changing and the indeterminate. In: *Association for Computing Machinery: Proceedings of the 20th National Conference*. Cleveland.
11. Nogovitsyn N.O. (2020) Smysl obrazovatel'nogo teksta v sovremennoi kul'ture [The meaning of educational text in modern culture]. *Nauchnoe mnenie* [Scientific opinion], 11, pp. 26-32.
12. Orlova O.V., Titova V.N. (2015) Geimifikatsiya kak sposob organizatsii obucheniya [Gamification as a way of organizing training]. *Vestnik TGPU* [TSPU Herald], 9 (162), pp. 60-64.
13. Savchuk V.V. (2004) *Rezhim aktual'nosti* [Relevance mode]. St. Petersburg.
14. Smirnov A.V. (2004) Pedagogika i filosofiya yazyka (L. Vitgenshtein i M. Fuko) [Pedagogy and philosophy of language (L. Wittgenstein and M. Foucault)]. In: *Kommunikatsiya i obrazovanie* [Communication and education]. St. Petersburg.
15. Varenina L.P. (2014) Geimifikatsiya v obrazovanii [Gamification in education]. *Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mysl'* [Historical and socio-educational thought], 6-2, pp. 314-317.
16. Wittgenstein L. (2016) *Tractatus Logico-Philosophicus*. Chiron Academic Press.
17. Zamkov A.V. (2017) O virtual'nom rasshirenii mediareal'nosti [On the virtual expansion of media reality]. *Mediascope* [Mediascope], 3, pp. 7-10.