

НАУЧНЫЕ СООБЩЕНИЯ

УДК 111.1: 378.1: 004.771

DOI 10.23951/2307-6127-2020-1-200-211

ОБЩИЕ КОНТУРЫ ОНТОЛОГИИ ОБРАЗОВАНИЯ В ЭПОХУ НОВОГО КОЧЕВНИЧЕСТВА

И. П. Кужелева-Саган

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Томск

Целью статьи является описание общих контуров онтологии образования в эпоху нового кочевничества, исходя из особенностей этого социокультурного явления и онтологии самого сетевого цифрового общества. Представлены факторы, обусловившие появление, развитие и глобализацию нового кочевничества; сущностные характеристики новых кочевников; а также их основные типы: цифровые (или электронные) кочевники, знаниевые кочевники и студенческие кочевники. Приведены примеры существующей практики кочевого образования и предложены его перспективы. В общем виде определены основные принципы, методы и форматы кочевого образования, отражающие онтологию сетевого цифрового общества, а также мировоззренческие установки и образ жизни новых кочевников.

Ключевые слова: *цифровое сетевое общество, новое кочевничество, цифровые кочевники, знаниевые кочевники, студенческие кочевники, онтология кочевого образования.*

История возникновения нового кочевничества

Началом эпохи нового кочевничества можно условно считать 60-е гг. XX в., когда канадский теоретик медиа М. МакЛюэн впервые сравнил современных ему собирателей информации с помощью электронных медиа с древними собирателями: «В этой роли электронный человек не менее кочевник, чем его предки эпохи палеолита» [1, с. 283]. Несколько позже проблематика кочевничества получила интенсивное развитие в номадологии (от лат. *nomas* – пастух, кочевник) – метафорической постмодернистской концепции нового трайбализма (от англ. *tribe* – племя) французских философов Ж. Делёза и Ф. Гваттари, которая стала результатом их рефлексии на тему вечной оппозиции свободы индивидов и власти государства [2]. В поисках силы, способной противостоять такой власти, Ж. Делёз и Ф. Гваттари пришли к идее о кочевниках, которые, как известно из истории, оказались способными разрушить самые мощные империи. Согласно гипотезе французских философов, племенная кочевая культура не только размывает центр и границы общества, но и обладает природной способностью создавать «машину войны», побеждающую аппарат государства. В качестве машины войны, сопротивляющейся господствующим культурным кодам, может выступить любая свободная мысль. Метафора «мысль кочевника» – это антитеза «оседлому мышлению» (седентаризму), присущему любому фиксированному бытию и наиболее ярко воплощенному в идее государства. Номадология Ж. Делёза и Ф. Гваттари стала одной из самых влиятельных постмодернистских концепций XX в., а понятие «кочевник», или «номад», – широко используемым. Это дало основание историку СМИ и социальному тео-

ретику Д. Д. Питерсу сделать вывод о том, что именно кочевник является настоящим героем постмодернистского мышления [3].

Французский социолог – глобалист и мондиалист – Ж. Аттали в своих трудах раскрывает уже не столько философские, сколько социально-политические, экономические и отчасти антропологические аспекты нового кочевничества [4]. Начало нового тысячелетия он связывает с установлением прежде всего электронно-номадической формы торгового строя гипериндустриального общества. По версии Ж. Аттали, человек-номад обладает особой миссией: обогатить наследие цивилизации через реализацию собственной свободы, превращая свою жизнь в «произведение искусства». Ж. Аттали одним из первых разработал концепцию кочевых предметов как компактных, доступных, многофункциональных и относительно недорогих электронных девайсов и гаджетов для новых кочевников как наиболее мобильных членов глобального сетевого техноцентристского общества.

Вышедшая в конце 1990-х гг. книга Ц. Макимото и Д. Мэннерса «Цифровой кочевник» (Digital Nomad) вызвала новую волну интереса к кочевой тематике [5]. Согласно авторам, цифровые кочевники – это люди, которые в процессе какой-либо деятельности (профессиональной, учебно-образовательной, творческой, досуговой) постоянно находятся в состоянии мобильности (перемещения из локации в локацию) и подключенности к Интернету. Профессор Массачусетского технологического института У. Митчелл по этому поводу написал: «К началу 2000-х многие работники (и их работодатели) обнаружили, что для эффективной деятельности им нужен только сотовый телефон и ноутбук; и не важно, находятся ли они у себя в офисе, в поезде, самолете или аэропорту, в гостиничном номере, в офисе клиентов или компаньонов, дома или на отдыхе. И таких работников будет становиться все больше по мере развития и распространения кочевнических технологий» [6, с. 210].

Постепенно метафоры-синонимы «электронные кочевники» и «цифровые кочевники» стали очень популярны не только в международном публицистическом, но и научном дискурсе. В настоящее время Google-поисковик на запрос «digitalnomads» выдает 10 200 000 результатов (на 15.12.2019). Наряду с социальными философами и социологами это понятие, теперь уже научное, используют социальные психологи, экономисты, антропологи, культурологи, филологи и теоретики медиа. Существует целое облако понятий-тегов, каждое из которых так или иначе связано с кочевой проблематикой: технокочевники и цифровые цыгане (понятийные аналоги цифровых кочевников); городские кочевники (перемещающиеся только внутри мегаполисов); корпоративные кочевники (мобильные сотрудники компаний); кочевники-фрилансеры (независимые кочевники, работающие на себя); флэшпакеры (богатые кочевники); бэкпакеры (бедные кочевники); технобедуины (жители пустынь и других диких мест, использующие при кочевании беспроводную связь и другие новейшие технологии); цифровые ковбои (предприниматели, приверженные цифровым новациям и склонные к риску в решении сложных задач) и др.

Некоторые из них являются полными синонимами, другие означают различные типы номадов; а остальные, хотя и кажутся синонимами или типами, на самом деле означают другие явления. К последним относятся, например, понятия «цифровые аборигены» и «цифровые иммигранты», введенные американским писателем и популяризатором новых образовательных технологий М. Пренски [7]. Цифровые аборигены (Digital Natives) – это люди, рожденные в 1990-х гг., привыкшие с раннего детства получать и использовать информацию посредством цифровых технологий. Для них язык электронных и цифровых коммуникаций является «родным». Соответственно, цифровые иммигранты (Digital Immigrants) – это люди старших поколений, вынужденные изучать этот язык в более зрелом возрасте, что создает для них определенные трудности и ограничения.

Типы новых номадов

Типологизация новых номадов может осуществляться по различным критериям, в том числе и по их вхождению в те или иные виртуальные сообщества, объединенные по тем или иным признакам: 1) социальному и экономическому статусу (нетократы или консьюмтариат, собственники или управляющие «бизнесом без офиса» и искатели вакансий); 2) профессиональной принадлежности (программисты или копирайтеры, графические дизайнеры, блогеры, эксперты-консультанты и т. д.); 3) аффилированности (корпоративные или автономные); 4) семейному положению (семейные или одинокие); 5) сексуальной ориентации (гетеросексуалы, гомосексуалы); 6) творческим интересам (художники или поэты, писатели, музыканты и пр.); 7) географическому ареалу кочевания («европейцы» или «азиаты», «американцы» и пр.); 8) типу кочевания (глобальные или городские); 9) продолжительности кочевания (постоянные или сезонные); 10) степени комфортности кочевания (бэпакеры или флэшпакеры); 11) пользованию определенным типом мобильных устройств; 12) предпочтению определенных брендов («яблочники» Apple или «корейцы» Samsung); 13) отношению к питанию и пр. [8].

Отдельный интерес в рамках данной статьи представляют так называемые знаниевые кочевники. Анализ этого явления дан в коллективной монографии под редакцией профессора Университета Миннесоты (США), доктора философии в области сравнительного и международного образования Дж. Моравца «Общество знаниевых кочевников: сценарии образования будущего» [9]. Концепция знаниевых кочевников генетически связана с концепциями знаниевого общества и знаниевых работников (knowledge society, knowledge workers) П. Друкера. Общество знаний, по Друкеру, – это мобильное, не знающее границ общество, в котором доминирующим типом капитала и для индивидуумов, и для экономики в целом является знание. Знаниевые работники – это люди (в основном публичные служащие), не только усваивающие и применяющие готовое знание, но и способные генерировать новое уникальное знание, внося свой интеллектуальный вклад в повышение эффективности функционирования государственного аппарата и развитие государственной экономики [10].

Что касается знаниевых кочевников, то они представляют собой следующий этап эволюции знаниевых работников. Дж. Моравец определяет знаниевого кочевника как «кочующего знаниевого работника инновационного типа, т. е. креативного, творческого и новаторского человека, способного работать с кем угодно, когда угодно и где угодно» [9, с. 41]. Он же отмечает, что «работа, связанная со знаниями, стала гораздо менее конкретна в отношении профессиональных задач и географического нахождения своих исполнителей. Более того, современные технологии позволяют этим „работникам новой парадигмы“ осуществлять их деятельность в различных пространствах: реальных, виртуальных или гибридных. Знаниевые кочевники могут мгновенно перенастраивать и переконвертировать свои рабочие среды, а высокая мобильность создает для них новые возможности» [9, с. 25]. Использование современных цифровых коммуникационных технологий позволяет знаниевым кочевникам выходить за рамки национальных государств, корпоративной идентичности или какого-либо сообщества. Кочевников этого типа отличает осознанное и постоянное стремление к овладению новыми знаниями и компетенциями, за что они более всего ценятся и что дает им безусловное конкурентное преимущество.

Знаниевые кочевники нанимаются только для такой работы, которая им интересна, и только на тот срок, который необходим для выполнения конкретного проекта. Если после этого компания не предлагает им чего-либо интересного, они «кочуют» дальше. Работа и профессиональная деятельность в их представлении – это разные понятия. Первое – это

должность или любая иная форма деятельности по найму. Второе – понятие более широкое, относящееся к достижению лично значимых результатов. Соответственно, в обществе знаниевых кочевников профессиональная деятельность и карьера тоже различаются. Карьера – это то, что сопровождает человека на протяжении жизни; профессиональная же деятельность – это «коллекция» реализованных проектов и решенных сложных задач, каждая из которых была осознанно выбрана в соответствии с собственными жизненными целями. Знаниевые кочевники постоянно занимаются саморефлексией, пересматривают и переосмысливают свою деятельность. Это выражается не только в перемене мест работы, но и в предпринимательской активности, общественной деятельности и, конечно же, перманентном самообразовании. Знаниевые кочевники сами несут полную ответственность за разработку сценариев своего будущего, чем кардинально отличаются от людей, чьи профессиональные обязанности относительно статичны и определяются другими людьми. Профессор Дж. Моравец полагает, что к 2020 г. 45 % рабочей силы на Западе будет представлено знаниевыми кочевниками и в дальнейшем их количество будет только расти [9, с. 26]. Именно знаниевые кочевники как люди, «способные генерировать инновации и новые ценности при помощи своих знаний, будут стоять во главе процессов, связанных с повышением занятости. Тех же, кто не будет обладать необходимыми знаниями, заменят компьютеры, сотрудники на аутсорсинге и конкуренты с нужными знаниями» [9, с. 29].

Специалист в области новейших образовательных технологий, основатель компании Wanderwork.com, футурист и «глобальный гражданин» С. Лусмяги предупреждает о скором приближении следующей волны цифровых кочевников, в определенном смысле являющихся «наследниками» знаниевых кочевников: иностранных студентов-кочевников, или студенческих кочевников (Student Nomads). По словам С. Лусмяги, эта «волна тихо распространится из учебных аудиторий по всему миру» [11]. Студенческие кочевники – это молодые специалисты, которые еще учатся в колледжах и университетах (или недавно закончили обучение), стремятся при этом совместить желание развивать карьеру с жадностью к приключениям и зарубежным поездкам. Они отличаются от нынешнего поколения цифровых и знаниевых кочевников тем, что только еще начинают вести независимый образ жизни, не привязывая себя к какому-либо одному географическому местоположению. Это гораздо проще осуществить, пройдя стажировку или устроившись на работу в компанию за границей. Так можно получить соответствующий опыт профессиональной деятельности и испытать себя на новом месте. Рост движения цифровых кочевников вдохновил молодых людей путешествовать как можно больше и делиться своим опытом с другими в социальных сетях. Проживание за границей стало символом статуса для «миллениалов», ценящих опыт и свободу больше материальных ценностей. У них есть голос, послание и коммуникационные каналы, чтобы выразить свой взгляд на жизнь: «Простите, что мы настаиваем на том, что можем изменить мир. Вся информация мира – на кончиках наших пальцев, поэтому мы можем найти ответ на любой вопрос в доли секунды. 3,4 млрд людей находятся в онлайн, на расстоянии одного сообщения по почте, твиту или FB. Трудно не использовать эту возможность» [11].

Уже сегодня миллионы молодых людей учатся и стажироваются за границей, начиная свою карьеру за пределами своих стран. И это происходит во всем мире. Некоторые страны, например Финляндия, уже начали движение к так называемой гик-экономике (экономике совместного пользования, или новой экономике свободы), основанной на переходе от постоянной занятости у одного работодателя к фрилансу – удаленной онлайн-работе в свободном формате. Для этого разрабатываются и реализуются специальные программы электронного резидентства. Благодаря таким программам иностранные цифровые кочевники и

студенты-кочевники могут стать предпринимателями и вести свой бизнес, даже не встречаясь с клиентами, поставщиками, сотрудниками, банкирами или государственными чиновниками лицом к лицу. Эксперты предсказывают бурный рост гик-экономики в самые ближайшие годы. Так, например, в 2020 г. в США число фрилансеров составит не менее 43 % от общей рабочей силы. И не менее половины из них будут цифровыми кочевниками [11].

Общие принципы и мировоззренческие установки новых кочевников. Факторы глобализации современного номадизма

Несмотря на различие типов новых кочевников, их национально-культурных идентичностей, возрастов, социальных статусов, способов и территорий кочевания, используемых мобильных устройств для коммуникации, конкретных жизненных целей и прочего, их всех объединяют определенные общие принципы и мировоззренческие установки, образующие основу глобальной кочевой культуры и кочевого образа жизни. К ним относятся:

- перманентная мобильность (перемещение из одной географической локации в другую);
- постоянная подключенность к Интернету посредством Wi-Fi;
- использование кочевых предметов и технологий;
- частое пребывание в «третьих местах», оборудованных беспроводной связью: коворкингах, кафе, библиотеках и т. п.;
- стремление к свободе выбора (жизненных целей, способов и места работы и т. д.);
- независимость в выборе профессиональных задач и траектории своего кочевания;
- признание ценности знаний;
- владение кочевым языком (определенными аббревиатурами, языковыми сокращениями, визуальными кодами и т. д.);
- способность к коллаборации;
- вхождение в те или иные виртуальные сообщества;
- ощущение себя гражданами мира, принадлежащими к самой передовой части постиндустриального общества;
- нетерпимость к любым проявлениям какой-либо дискриминации (расовой, гендерной, религиозной и т. д.);
- смелость и жажда приключений [8].

Все вышесказанное говорит о том, что новое кочевничество становится по-настоящему глобальным явлением, игнорировать которое было бы по меньшей мере недальновидно, если не рискованно. Какие же основные факторы обусловили возникновение и распространение по всей планете нового кочевничества? Кочевой образ жизни стал возможен не только из-за общей технологизации, компьютеризации, сетевизации и цифровизации постиндустриального общества, но и благодаря развитию конкретных сфер и отраслей: повсеместной беспроводной связи – Wi-Fi (компактные спутники Google покрывают зону всего земного шара); индустрии кочевых (компактных и мобильных) предметов и цифровых технологий; современных транспортных систем и международного хостинга (типа Booking.com). Прекращение доминирования оседлого образа жизни связано также с отсутствием долгосрочных гарантий занятости в большинстве предпринимательских структур, что обуславливает высокую готовность людей искать работу не только в других городах, но и на других континентах. К интересующим нас факторам нужно отнести и развитие «одноразового» потребления всего, включая работу (многим людям проще сразу уволиться и искать другое место, чем исправлять свои недостатки и недоработки). Спад инвестиций в недвижимость как наиболее безопасную форму сохранения собственности и бремя, привязывающее человека к одному и тому же географическому местоположению, которое может не

подойти через несколько лет, также способствовал популяризации и распространению кочевого образа жизни. Этому же содействовало и появление новых – международных – образовательных программ типа Erasmus+, предусматривающих академические обмены студентами [12].

Онтология, структура и основные проблемы цифрового сетевого общества

Все эти изменения в жизни социума, ставшие факторами возникновения и глобализации нового кочевничества, одновременно характеризуют и онтологию, и структуру цифрового сетевого общества. В целом эта онтология определяется как «информационно-коммуникативная», «самоорганизующаяся», «текучая», основанная на принципах хаоса и порядка, гибридная (виртуальная реальность или реальная виртуальность), онтология мобильности. Структура общества описывается, соответственно, как «иерархическая сетевая», «ризоматическая», «фрактальная», «матричная». При этом фиксируется эффект сжатия времени и пространства и актуализируется параметр «скорость». Ключевые метафоры пространства и места обитания/работы в постиндустриальном (т. е. сетевом и цифровом) обществе: виртуальное пространство, киберпространство, дополненная реальность, лабиринт, паутина, матрица, социальные сети, поля присутствия, информационные хайвэй, электронные хабы, электронные дубликаты городов, глобальная электронная агора. Населяют все эти пространства, магистрали и перекрестки, а точнее, постоянно перемещаются по ним цифровые кочевники-номады, периодически устраивающие «виртуальные костры» (электронные форумы и чаты) [13].

Сетевое цифровое общество является суперсложным не только с точки зрения своей онтологии, структуры и координат «время – пространство – скорость», но и наличия огромного количества разного рода проблем, которых человечество не знало раньше. Среди таковых – размывание границ между реальным и виртуальным; замещение реального межличностного общения виртуальной коммуникацией; компьютерная зависимость; невозможность контролировать экспоненциально увеличивающиеся потоки информации и информационного мусора; противоречие между подсознательным стремлением индивидуума к упорядочиванию (линейности) информации и нелинейным характером информационного потока; риск попадания человека в «рабство» к искусственному интеллекту и др. Наиболее же опасным представляется так называемый экзистенциальный кризис, выражающийся во фрагментации личности и фальсификации ее идентичности. Последнее выражается в утрачивании человеком способности идентифицировать себя как конкретную целостную личность [13, с. 32].

Образование в эпоху нового кочевничества: современные кейсы

Одним из самых мощных факторов, способных в той или иной степени разрешить или хотя бы смягчить обозначенные проблемы, является образование. Образование – это сила, дающая людям возможность развиваться лично, обрести новую перспективу и стать активными членами общества. Но каким оно должно быть, чтобы подготовить молодежь и представителей других поколений не только к выживанию, но и к процветанию в таком постоянно изменяющемся, сверхсложном и проблемном мире, как сетевое цифровое общество? Свои ответы на этот вопрос дают авторы и редактор уже упомянутой выше коллективной монографии «Общество знаниевых кочевников: сценарии образования будущего» [9].

Среди них – Т. Бессиленк, являющийся приверженцем своеобразного эстетического подхода к обучению и предлагающий перевести фокус с односторонней передачи информации и измерения знаний на совместное с учащимися создание чего-то нового и значимого для обеих сторон. При таком подходе педагог играет роль «хореографа», развивающего

опыт ученика и находящего ресурсы для его вдохновения и энергии, необходимых для прохождения сложных жизненных «квестов».

П. Спидер, один из учредителей бизнес-школы для знаниевых кочевников в Амстердаме (Knowmads-Business School), призывает обучать молодежь главным образом на реальных проектах. В этой школе в течение года или полутора-двух лет учатся номады, приехавшие из разных стран. Здесь они получают не только новый опыт в разных сферах бизнеса, но и мультикультурной коммуникации. Поскольку это школа не государственная, ее выпускники вместо диплома могут сделать себе специальное тату, что является для многих дополнительной мотивацией обучаться именно здесь, чтобы стать членами одного «братства».

Э. де Брей и Б. Стокман, занимаясь вопросами корпоративного обучения, говорят о необходимости создания организационных структур, в которых сотрудники сами могли бы выбирать формат своей работы и быть своими «начальниками», в целом действуя на благо компании. Они предлагают несколько примеров такого подхода, опираясь на собственный организационный и педагогический опыт.

К. Рено, глава канадского стартапа «E-180», выступает за перевод образовательного процесса из традиционных учебных аудиторий в неформальные пространства («третьи места»), например кафе. На ее взгляд, это самый подходящий – партнерский – формат обучения для «взрослых учеников», имеющих потребность в «пожизненном получении знаний».

Р. В. Хофф на примере своей компании Seats2Meet.com, обеспечивающей коворкинговыми местами новых кочевников, рассказывает о педагогических и управленческих технологиях, поддерживающих сотрудничество и сотворчество и помогающих выстраивать продуктивные коммуникации кочевников друг с другом в режиме онлайн [9].

Не менее интересны и другие примеры. В частности, попытка Д. Брэгги, бывшего преподавателя философии из Оксфорда, запустить первый блокчейн-университет Woolf, обучаясь в котором можно общаться с самыми лучшими профессорами мира и по окончании получить степень бакалавра или магистра. Кроме того, Woolf обещает решить проблему отсутствия личного взаимодействия студентов с преподавателями, характерной для большинства онлайн-образовательных программ [14].

В отличие от предыдущего, пока еще экспериментального кейса образовательный проект M-Ubuntu, разработанный шведской некоммерческой организацией Learning Academy Worldwide для детей и молодежи Южно-Африканской Республики во второй половине 2007 г. и ставший впоследствии глобальным, является хорошо апробированным и подтвердившим свою эффективность в сфере дистанционного обучения. Эта платформа изначально была «заточена» под мобильные телефоны, с помощью которых можно быстро получить доступ ко всем ее образовательным ресурсам. Эта же платформа оснащена приложениями для повышения квалификации преподавателей разных учебных дисциплин. Любой из них, независимо от своего местонахождения, может проконсультироваться у профессоров крупнейших университетов [15].

Профессор Массачусетского технологического института (MIT, США) А. Агарвал совместно с коллегами из Гарвардского университета создал в 2012 г. учебную онлайн-платформу EdX. Первый же учебный курс по электронным схемам, который провел на этой платформе сам А. Агарвал, привлек 155 тыс. студентов из 162 стран. В настоящее время EdX оснащена адаптивными образовательными модулями, технологиями перевода видеоресурсов, лабораториями по физике и химии, а также искусственным интеллектом, способным проверять студенческие эссе. Все курсы для студентов являются бесплатными. В перспективе предполагается формирование глобального сообщества открытых проектов, чтобы

разработчики могли распространять и продавать свои идеи независимо от своего местонахождения [16].

Основатели образовательного сервиса Skillshare М. Карнджанапракорн и Э. Бездин дали возможность всем желающим учиться друг у друга. Чтобы стать здесь «преподавателем», необходимо уметь что-то делать лучше, чем другие. Это может быть компьютерное программирование, веб-дизайн, смешивание коктейлей, умение находить спонсоров и т. д. Признавая существование ряда профессий, обучиться которым можно только в университетах (например, врача или летчика), основатели сервиса считают, что для большинства профессий ключевые компетенции с должной скоростью в университетах получить невозможно. Именно это и стало причиной появления Skillshare [17].

Упомянутая выше С. Лусмяги создала специально для потенциальных студенческих кочевников платформу Wanderwork.com как предоставляющую образовательные услуги, так и выполняющую функции центра занятости. Платформа знакомит студентов с образом жизни цифровых номадов, чтобы при желании они имели возможность совмещать работу и путешествия на этапе перехода от обучения в вузе к профессиональной деятельности. Кроме того, она строит мосты между молодыми талантами и глобально мыслящими бизнес-компаниями, которые хотят привлечь эти таланты, чтобы помочь своим организациям отвечать на вызовы, связанные с грядущими изменениями, и воспользоваться возможностью учиться у поколения опытных технических специалистов [11].

Доктор Дж. Ким, директор онлайн-программ Дартмутского центра развития обучения (DCAL, США), высказывая свое мнение относительно организации образовательного процесса для цифровых кочевников, подчеркивает при этом исключительно важную роль образовательного дизайнера (learningdesigner) как разработчика образовательных траекторий номадов. Такие дизайнеры должны быть обязательным компонентом всех новых образовательных онлайн-программ. Они разрабатывают индивидуальные и групповые образовательные пакеты для цифровых кочевников с учетом множества специально заданных параметров и постоянно поддерживают с ними обратную связь. Кроме того, они мотивируют номадов на преодоление возникающих во время учебы трудностей, из-за которых около 85 % обучающихся не доходят до конца программ. «Обезличенные» электронные платформы, пусть и с большим выбором образовательных курсов, малоэффективны, поскольку самим обучающимся трудно осуществить их правильный выбор. Поэтому Дж. Ким призывает стейкхолдеров образовательных онлайн-платформ не экономить на таких дизайнерах и привлекать самых лучших из них, т. е. тех, которые являются настоящими «рок-звездами» современного высшего образования [18].

В отечественном теоретическом и практико-ориентированном дискурсе тема образования для новых кочевников явно еще не оформилась. Между тем уже появились работы, посвященные общим проблемам образования в цифровую эпоху, содержащие как примеры ситуационного анализа цифровизации школьного и высшего образования, так и описания основных принципов организации образовательных процессов с применением цифровых технологий. К ним относится, в частности, монография доктора философских наук Н. Игнатовой «Образование в цифровую эпоху». Автор считает, что проблемы российского высшего образования во многом связаны с конфликтом поколений цифровых аборигенов (нынешних студентов) и цифровых иммигрантов (преподавателей). Первые ждут и настаивают на принципиально новом содержании и новых форматах обучения; вторые расценивают массовый приход цифровых технологий как «конец света» в образовании, поскольку оно становится полностью «неосвязаемым» [19, с. 43, 46]. Тем не менее во многих российских университетах вместо старых методов обучения (рефератов, типовых задач, простых

тестов) используются новые: дискурсивное обучение, культура участия, проблемное обучение и др. [19, с. 46, 67, 73]. Несомненно, что эти методы с применением цифровых технологий могут использоваться и в образовании новых номадов.

Онтология кочевого образования: основные принципы, методы и форматы

Безусловно, можно привести массу других интересных и оптимистических примеров и кейсов как возможных сценариев и стратегий обучения людей разных возрастов и социальных статусов в кочевом обществе. Однако целью данной статьи является описание общих контуров онтологии образования в эпоху нового кочевничества; т. е. репрезентация основных принципов, методов и форматов образования, получаемого в условиях реального непрерывного кочевания в современном обществе-сети. На наш взгляд, эта задача становится решаемой, если при таком описании опираться прежде всего на онтологию самого цифрового сетевого общества; общие принципы и мировоззренческие установки, образующие основу глобальной кочевой культуры и кочевого образа жизни; успешные реализованные образовательные кейсы.

В результате синтеза перечисленных оснований получается следующий онтологический конструкт:

Общие контуры онтологии образования в эпоху нового кочевничества	
Принципы (основополагающие идеи организации образовательного процесса)	<ul style="list-style-type: none"> – Гуманистичность (признание человека высшей ценностью общества, приоритетности и защиты его прав и свобод, заботы о его благе как главных критериев справедливости общества и существующих в нем общественных отношений). – Объективность и научность (образовательного контента). – Цифровизация (перевод в цифровой формат всего образовательного контента и способов взаимодействия с ним). – Мобильность (доступность в любое время суток, года; в любом месте земного шара и с любого мобильного электронного устройства: смартфона, планшета, ноутбука и т. п.). – Открытость: 1) доступность образования для любого желающего независимо от его исходных характеристик (пола, возраста, имеющихся знаний); 2) свободный доступ к электронным образовательным ресурсам любого образовательного учреждения; 3) возможность мгновенного перевода образовательного контента с любого языка на родной язык обучающегося. – Свобода выбора (образовательного контента, способа, формата и сроков обучения). – Плюралистичность (предоставление возможности познакомиться с различными подходами, способами познания того или иного явления, включая альтернативные, для осуществления свободного выбора какого-либо из них). – Адаптивность (способность к быстрой переориентации содержания, методов и форматов обучения в соответствии с индивидуальными потребностями и способностями). – Высокая технологичность (использование самых современных технологий: VR, AR, MR, AI). – Наличие образовательного дизайнера (разработчика индивидуальных образовательных траекторий). – Интерактивность (обеспеченность оперативной обратной связью обучающегося с дизайнером его образовательной траектории и экспертами по интересующим его вопросам). – Креативность (предоставление обучающимся возможности решать творческие задачи). – Геймификация (использование игровых подходов, позволяющих повышать мотивацию к обучению). – Легитимность (повсеместное признание электронных документов, получаемых новыми кочевниками по окончании сертифицированных электронных образовательных курсов)

<p>Методы (способы изучения тех или иных явлений)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Исследовательский метод (постановка познавательных и практических задач, требующих самостоятельного творческого решения от обучающихся). – Проблемный метод (построение проблемной ситуации и обучение умению найти ее самое оптимальное решение). – Дискурсивный метод (свободный обмен мнениями между самими обучающимися, а также между обучающимися и преподавателями, обучающимися и образовательными дизайнерами с помощью цифровых и мобильных технологий). – Реальное проектирование (вовлечение обучающихся в реальные проекты, имеющие «заказчиков» в лице различных структур – предпринимательских, государственных, общественных). – Сетевая культура участия (ориентирована на формирование у обучающихся способностей эффективного взаимодействия в сетях). – Онлайн-семинары, онлайн-конференции, вебинары, форумы, чаты, блоги (методы, актуализирующие те или иные коммуникативные компетенции обучающихся – участия в дискуссии, выступления с докладом, ведения авторского и корпоративного блога и т. д.). – Взаимное обучение (обучающиеся выступают в роли преподавателей для других обучающихся в тех случаях, когда они умеют делать что-то лучше всех остальных). – Игровой метод (построение имитационной деятельности обучающихся по разрешению проблем различного характера, в том числе повышения их мотивации к обучению). – Погружение в виртуальную (VR), дополненную (AR) и смешанную (MR) реальность (метод ориентирован на повышение наглядности изучаемого материала, вовлеченности обучающихся в познавательный процесс и их безопасности)
<p>Форматы (типы взаимодействия источника знания и обучающихся)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Дистанционный или онлайн-формат (предполагающий удаленность обучающихся от источника знаний и использование ими мобильных электронных обучающих систем и устройств). – Офлайн-формат (ориентированный на непосредственный визуальный и аудиоконтакт обучающихся и преподавателя, может реализовываться в «третьих местах» – коворкингах, кафе, библиотеках, других социальных пространствах). – Гибридный формат (сочетающий элементы офлайн- и онлайн-форматов)

Безусловно, данный конструкт не претендует на всю полноту репрезентации онтологии кочевого образования, но задает определенный вектор рефлексии, необходимый для осмысления этого явления.

Список литературы

1. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. New York: McGraw Hill, 1964. 396 p.
2. Deleuze G., Guattari F. Nomadology: The War Machine. New York: Semiotext(e), 1986. 160 p.
3. Peters J. D. Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication. Chicago and London: University of Chicago Press, 1999. 293 p.
4. Attali J. Millennium: winners and losers in the coming world order. New York: Random House, 1991. 130 p.
5. Makimoto T., Manners D. Digital Nomad. Wiley, New York, 1997. 256 p.
6. Митчелл У. Дж. Я++: Человек, Город, Сети. М.: Strelka Press, 2012. 328 с.
7. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // On the Horizon. MCB University Press. October, 2001. Vol. 9, № 5. P. 1–6.
8. Kuzheleva-Sagan I. P. Die Kultur von digitalen Nomaden im Kontext der Ontologie der Netzwerkgesellschaft und Kultursemiotik // Zeitschrift für Semiotik. Stauffenburg Verlag Tübingen. 2015. Band 37, Heft 3–4. S. 189–210.
9. Общество знаниевых кочевников: сценарии образования будущего / под ред. Дж. Моравеца; пер. с англ. С. С. Носовой; науч. ред. пер. И. П. Кужелева-Саган. Томск: ИД Томского гос. ун-та, 2018. 346 с.
10. Drucker P. F. Management challenges of the 21st century. New York, 1999. 224 p.
11. Lusmägi S. The Next Wave of Digital Nomads – Student Nomad. URL: <https://medium.com/@sandralusmgi/the-next-wave-of-digital-nomads-student-nomads-f0b16a4c7517> (дата обращения: 13.12.2019).
12. Кужелева-Саган И. П. Бизнес-коммуникации в условиях цифрового кочевничества // Сб. статей и выступлений участников междунар. науч. конф. «Коммуникация как дисциплина и область знания в современном мире: диалог подходов» (НИУ ВШЭ 9–11 июля 2015). М.: Высшая школа экономики, 2015. С. 177–188.

13. Kuzheleva-Sagan I. P. Network Society: Evolution of Views (Concepts, Images, Metaphors) // Cloud-Cuckoo-Land. International Journal of Architectural Theory. Berlin, 2014. № 32. P. 29–41.
14. Михантьева М. Оксфорд для всех желающих: как устроен первый блокчейн-университет // Образование в цифровую эпоху. 18.09.2018. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/16940-okxford-dlya-vsekh-zhelayushchikh-kak-ustroen-pervyy-blokcheyn-universitet> (дата обращения: 14.12.2019).
15. URL: <http://www.learningacademyworldwide.org> (дата обращения: 15.12.2019).
16. Варламова Д. Игры незаметно сольются с образованием: интервью с основателем EdX Анантом Агарвалом // Образование в цифровую эпоху. 14.10.2014. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/9723-edx-interview> (дата обращения: 15.12.2019).
17. Триваттен Р. На рынке образования произойдет такой же переворот, как в музыкальной индустрии: интервью с основателями Skillshare // Образование в цифровую эпоху. 12.08.2013. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/7321-skillshare> (дата обращения: 15.12.2019).
18. Kim J. Learning Designers as Digital Nomads. March 5, 2018/ Inside Higher Ed Careers. URL: <https://www.insidehighered.com/blogs/technology-and-learning/learning-designers-digital-nomads> (дата обращения: 16.12.2019).
19. Игнатова Н. Ю. Образование в цифровую эпоху. Нижний Тагил: НТИ (филиал) УрФУ, 2017. 128 с.

Кужелева-Саган Ирина Петровна, доктор философских наук, доцент, Национальный исследовательский Томский государственный университет (пр. Ленина, 36, Томск, Россия, 634050).
E-mail: ipsagan@mail.ru

Материал поступил в редакцию 23.12.2019.

DOI 10.23951/2307-6127-2020-1-200-211

GENERAL FRAMES FOR THE ONTOLOGY OF EDUCATION IN THE ERA OF “NEW NOMADISM”

I. P. Kuzheleva-Sagan

National Research Tomsk State University, Tomsk, Russian Federation

The purpose of the article is a description of the general framework for the ontology of education in the era of digital nomadism. This framework is based on the specific features of digital nomadism as a socio-cultural phenomenon and the ontology of the network society. The article describes the milestones in the history of the “new nomadism” from the 1960s to the present, with a focus on the research of M. McLuhan, G. Deleuze, F. Guattari, J. Attali, T. Makimoto, D. Manners, W. J. Mitchell, J.W. Moravec et al, S. Lismägi. The paper presents the factors that preconditioned occurrence, development, and globalization of a new type of nomadism, essential characteristics of new nomads, and their classification: digital (or electronic), knowledge nomads (knowmads), and students as nomads. The paper contains examples of the existing practice of nomadic education and proposes its prospects.

The general principles, methods, and formats of “nomadic” education have been determined. They reflect the ontology of the network digital society and the world-view attitudes and lifestyle of new nomads. The presented model does not pretend to be the full representation of the ontology of “nomadic” education but sets a certain reflection vector necessary for understanding this phenomenon.

Keywords: *digital network society, new nomadism, digital nomads, knowledge nomads (knowmads), student nomads, ontology of nomadic education.*

References

1. McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. N.Y., McGraw Hill, 1964. 396 p.
2. Deleuze G., Guattari F. *Nomadology: The War Machine*. N.Y., Semiotext(e), 1986. 160 p.
3. Peters J. D. *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*. Chicago and London, University of Chicago Press, 1999. 293 p.

4. Attali J. *Millennium: winners and losers in the coming world order*. N.Y., Random House, 1991. 130 p.
5. Makimoto T., Manners D. *Digital Nomad*. Wiley, New York, 1997. 256 p.
6. Mitchell W. J. Мe++: The Cyborg Self and the Networked City. Cambridge, MA: MIT Press. 273 p. (Russ. ed.: Mitchell W. J. Ya++: *Chelovek, Gorod, Seti*. Moscow, Strelka Press Publ., 2012. 328 p.).
7. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. MCB University Press. October, 2001. Vol. 9, no. 5, pp. 1–6.
8. Kuzheleva-Sagan I. P. Die Kultur von digitalen Nomaden im Kontext der Ontologie der Netzwerkgesellschaft und Kultursemiotik [The culture of digital nomads in the context of the ontology of network society and cultural semiotics]. *Zeitschrift für Semiotik – Semiotics magazine*, Stauffenburg Verlag Tübingen, 2015, Band 37, Heft 3–4, S. 189–210.
9. Moravec J. W. (Ed.) *Knowmad Society: Education Futures*. Minneapolis, 2013. 273 p. (Russ. ed.: *Moravets Dzh. Y. Obshchestvo znaniyevykh kochevnikov: stsennariy obrazovaniya budushchego*. Per. s angl. S. S. Nosovoy; nauch. red. per. I. P. Kuzheleva-Sagan. Tomsk, TSU Publ., 2018. 346 p.).
10. Drucker P. F. *Management challenges of the 21st century*. N.Y., 1999. 224 p.
11. Lusmägi S. *The Next Wave of Digital Nomads – Student Nomad*. URL: <https://medium.com/@sandralusmgil/the-next-wave-of-digital-nomads-student-nomads-f0b16a4c7517> (accessed 13 December 2019).
12. Kuzheleva-Sagan I. P. Biznes-kommunikatsii v usloviyakh tsifrovogo kochevnichestva [Business Communications in a Digital Nomadic Environment]. *Sbornik statey i vystupleniy uchastnikov Mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii “Kommunikatsiya kak distsiplina i oblast’ znaniya v sovremennom mire: dialog podkhodov” (NIU VSHE 9–11 iyulya 2015)* [Collection of articles and speeches of the participants of the Intern. scientific conference “Communication as a discipline and a field of knowledge in the modern world: a dialogue of approaches” (HSE July 9–11, 2015)]. Moscow, Vysshaya shkola ekonomiki Publ., 2015. Pp. 177–188 (in Russian).
13. Kuzheleva-Sagan I. P. Obshchestvo-set’. Evolyutsiya predstavleniy: kontseptsii, obrazy, metafory [Network Society. Evolution of Views (Concepts, Images, Metaphors)]. *Vozdushnyy zamok – Cloud-Cuckoo-Land. International Journal of Architectural Theory*, 2014, no. 32, pp. 29–41 (in Russian).
14. Mikhant’yeva M. Oksford dlya vsekh zhelayushchikh: kak ustroyen pervyy blokcheyn-universitet [Oxford for everyone: how the first blockchain university works]. *Obrazovaniye v tsifrovuyu epokhu* [Education in the digital age]. 18.09.2018 (in Russian). URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/16940-oksford-dlya-vsekh-zhelayushchikh-kak-ustroyen-pervyy-blokcheyn-universitet> (accessed 14 December 2019).
15. Martin A. Leading Young People to Ensure Food Security in South Africa. Learning Academy Worldwide. Collaborating for Meaningful Learning. 1 January 2020, Brussels, Belgium. URL: <http://www.learningacademyworldwide.org> (accessed 15 December 2019).
16. Varlamova D. Igry nezametno sol'yutsya s obrazovaniyem: interv'yu s osnovatelem EdX Anantom Agarvalom [Games will merge with education unnoticed: an interview with the Anant Agarwal – founder of the platform EdX]. *Obrazovaniye v tsifrovuyu epokhu* [Education in the digital age]. 14.10.2014 (in Russian). URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/9723-edx-interview> (accessed 15 December 2019).
17. Trovatten R. Igry nezametno sol'yutsya s obrazovaniyem: interv'yu s osnovatelem EdX Anantom Agarvalom [The upheaval in the education market will be the same as in the music industry: interviews with the founders of Skillshare]. *Obrazovaniye v tsifrovuyu epokhu* [Education in the digital age]. 12.08.2013 (in Russian). URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/7321-skillshare> (accessed 15 December 2019).
18. Kim J. *Learning Designers as Digital Nomads*. March 5, 2018. *Inside Higher Ed Careers*. URL: <https://www.insidehighered.com/blogs/technology-and-learning/learning-designers-digital-nomads> (accessed 16 December 2019).
19. Ignatova N. U. *Obrazovaniye v tsifrovuyu epokhu* [Education in the digital age]. Nizhniy Tagil, NTI (filial) UrFU Publ., 2017. 128 p. (in Russian).

Kuzheleva-Sagan I. P., National Research Tomsk State University (pr. Lenina, 36, Tomsk, Russian Federation, 634050). E-mail: ipsagan@mail.ru