

Parlando, 2009/4, 9-16 p.

David G. Herbert, PhD*

A virtualitásról és zenei nevelésről online környezetben

2009. április 23.-25.-e között előadóként részt vehettem azon a II. Nemzetközi Zenetudományi Konferencián, mely Észtország fővárosában Tallinnban, a Tallinni Egyetem Szépművészeti Karának előadótermeiben zajlott. A három párhuzamosan folyó szekcióban rendkívül érdekes előadások, műhelymunkák, poster bemutatók váltották egymást. Az előadások magas színvonalát jelzi az is, hogy túlnyomó többségüket az Amerikai Pszichológiai Társaság (APA) folyóirata folyamatosan publikálni fogja.

A rendezvény *A ZENEI NEVELÉS VÁLTOZÓ ARCULATA* címet viselte. Az előadók többsége különböző egyetemek képviselője volt, a neveléstudomány kutatói, zenepszichológusok, elméleti szakemberek. A résztvevők csekély töredéke képviselte csak a hangszer oktatókat. Az előadások igen nagy része a legújabb, online virtuális technikák zenetanításba való alkalmazhatóságának kérdéskörét taglalta. Fő téma volt emellett az ifjúság gondolkodásmódjának, viselkedésének robbanásszerű megváltozása is, mely világjelenség, és a jelenleg oktatók pedagógiai, pszichológiai hozzáállását szemléletváltásra, új ismeretek elsajátítására kényszeríti, sőt „kötelezi”. Egyik leg-gondolatébresztőbb előadást Prof. David G. Herbert, a helsinki-i Sibelius Akadémia professzora tartotta. (Weboldala: <http://sociomusicology.blogspot.com>)

Mindenekelőtt azt fejtegette, hogy 1/ van-e a virtuális világban történő dolgoknak a reális életre is kihatása. 2/ hol van a határa annak, hogy a zenét, a zenetanítást minőségét, a zene megértésének mélységét az ember személyes jelenléte nélkül, vagyis távoktatás formájában élményszerűvé, a hagyományos oktatással egyenértékűvé és eredményessé tudjuk tenni. 3/ Rendkívül szellemes, (de négy szóból megalkotott és ezért lefordíthatatlan) szóösszetételt hozott létre, mellyel fogalmilag is kifejezhető korunk emberének idegrendszeri és lelki státusa, vagyis az, hogy mi alakítja véleménynyilvánításaink, igényeink minőségét. Véleménye szerint az ember létét, gondolkodásmódját alapvetően a következő tényezők befolyásolják és formálják:

- a) a gyors technológiai változások következményeként a globális és lokális identitások korunkban összeolvadnak,
- b) létezésünk a modern társadalomba és ugyanakkor a történelmi hagyományokba bezárva mintegy köztes, kialakulatlan állapotban van,
- c) a virtualitás előretörése folytán megszületett egyfajta 'testetlenség' állapota, ahol a fizikai realitás egyre növekvőben lényegtelennek tűnik,
- d) e jelenségek komplexitása mintegy öntőforma, fogva tartja, bezárva tartja az embert.

David.G. Herbert előadásának néhány részletét szeretném megosztani a PARLANDO érdeklődő olvasóival, annál is inkább, mert nálunk az új technológiák bevezetése korántsem annyira általános, mint a legtöbb európai országban, vagy az USA-ban. A cikk részleteinek

David G. Hebert a Helsinki-i Sibelius Akadémia professzora, a Kyotóban (Japán) működő *Humán Tudományok Nemzeti Intézetének (Nichibunken)* meghívott kutató tudósa. Korábban akadémikusként kapcsolatot tartott kollégákkal és egyetemekkel Oroszországban, Új Zealamban, az USA-ban is, és működtet egy a weboldalt, melynek címe *Sociomusicology*.
Megtekinthető: <http://sociomusicology.blogspot.com>. című honlapon.

közlését a Szerző engedélyével abban a reményben teszem, hogy okfejtései kitekintést nyújthatnak mindennapinak tűnő témák többoldalú, bonyolultabb tartalmú összefüggéseinek átgondolására is.

* * *

Az angol *The Telegraph* című lap 2008. decemberi számában a következő címmel jelent meg egy cikk: „Doctors fear a wii knee epidemic” (Az orvosok félnek a wii [=computeres játék] okozta járványként terjedő térsérülésektől. Orvos specialisták megállapították, hogy „a túl lelkes Nintendo videojátékosok - különösen azok, akik túlságosan hosszú ideig játszanak és fizikailag nincsenek edzésben - a játéktól feszült testi állapotba kerülhetnek.” (Devlin, 2008.) Egy erre vonatkozó cikkben Dr. Mark Klion, a Mt. Sinai Orvosi Egyetem professzora elmagyarázta: „egy sereg sérülést láttunk a wii-től. Ezek többsége a felső végtagokkal, váll-, könyök-, csuklóval kapcsolatos”.(Ibay, 2008.). Más szavakkal kifejezve, ezek a hírek arról számolnak be, hogy miután a legújabb videojátékok a játékhoz nemcsak az ujjak és a hüvelykujj mozgását igénylik, hanem a törzs és az egész karét is, és az emberek, akik korábban a saját kanapéjukon ültek biztonságosan, most felállnak. Lengetik a karjukat és a fizikai mozgással, amely ahhoz szükséges, hogy nagyobb pontszámot érjenek el a játékban, véletlenül megsértik egymást (vagy magukat). Figyelmeztetni kellene a túlbuzgókat ezekre a veszélyes eszközökre? Ezt ugyan tréfásan kérdezem, de bizonyíték van arra, hogy sokkal több és komolyabb következménye van a valódi világban annak, ha virtuális környezetekben veszünk részt.

2009 januárjában a *BBC News*-ban a következő címmel jelent meg egy cikk: „Wife murdered for Facebook status” (Meggyilkolta feleségét a Facebookban közölt családi állapota miatt). A cikk arról számol be, hogy egy angol nőt hogyan ölt meg férje, Edward Richardson. A cikk szerint „Richardson begorombult azon, mikor Sarah megváltoztatva családi állapotát, hajadonnak nyilvánította magát a Facebookban. Minthogy nem válaszolt az üzeneteire, elhatározta, hogy elmegy hozzá.” (BBC News 2009.) Richardsont később bűnösnek találták, mert leszúrta feleségét, aki meghalt. Ezek a történetek arról tudósítanak, hogy ami a virtuális és online környezetben történik, annak nagyon is reális, sőt időnként veszélyes következményei vannak a valóságos világban. A virtuális közösségekkel kapcsolatos korábbi kutatások szerint „körülbelül 6.5 millió ember használja a SoL-t (Second Life, computeres közösségi társalkodó weboldal-t). És a WoW (World of Warcraft) arról tájékoztat, hogy mintegy 8.5 millió előfizetője van, így ennek a technológiának a hatása kezd már érződni a társadalomban” (Brainbridge, 2007, 472. o.). A zene területén egyik legkézzelfoghatóbb példája ennek a szerzői jog online bitorlásában, és a digitális zenei felvételek szétesztésében nyilvánul meg. Abban, amit ezek az egész zenei iparra gyakorolnak, és azokban a törekvésekben, hogy teljesen újra strukturálják a rendszert, amelyen belül az ipar gyártja és eladja a termékeiket. Sőt bizonyos országokban még lobbizás is folyik, hogy felügyeljék az Internet szolgáltatókat, használjanak olyan technikákat, amelyeket - háborús időktől eltekintve - normálisan úgy tekintünk, mint elfogadhatatlan behatolást a személyiségi jogokba. Ez a riport ugyanakkor azt a következtetést is levonta, hogy a zenével kapcsolatos videojátékok használata - mint például a Gitar-Hero, vagy a Rock-Band oda vezet, hogy felkelti az érdeklődést a zenei hangszerek tanulása iránt. Ez a kísérleti eredmény viszont éppen hogy ellentmond annak, amitől sok zenetanár félt (Missingham, 2007.). A kortárs zenészek a legkülönbözőbb műfajokban növekvő mértékben ragadták meg a népszerű website-ok - mint például a My Space és a YouTube - kínálta új lehetőségeket, sőt még azok is, akik a technológiákban kényelmetlenül érzik magukat alkalmazkodtak ehhez azért, hogy mint professzionális zenészek túléljenek. A dalszerző énekes Suzanne Vega, az első zenész, aki először vette fel mp3 formátumban dalait, és az első, aki ebben a legnépszerűbb online

virtuális környezetben, a Second Life-ban koncertet adott, megjegyezte: „ez a technológia világa. Ámbár vonz, de nem igazán üt szíven”.

Végző soron hova vezetnek ezek a technológiai fejlődések? Látunk-e már bizonyítékot a virtuálitással kapcsolatos veszélyekre, vagy a veszélyét olyan oktatóknak, sőt zeneoktatóknak is, akik nem megfelelően, azokban az esetekben, ahol eddig korábban a zeneoktatás nem működött, ezt a technológiát csodaszernek tekintik?

2008 decemberében a bostoni földalattin utaztam, ahol csodálkozva láttam a Dentyne-rágógumi „Tedd szemtől-szembe” hirdetési reklámkampányának képeit és a képeken olvasható szavakat:



Ez a kampány láthatóvá tette számomra annak a ténynek általánosan növekvő realizálását, hogy egyre többen döbbennek rá annak hallgatólagos megértésére, hogy a technológia nem szükségszerűen váltja be ígéretét, vagyis az embereket nem hozza közelebb egymáshoz.

Valóban, ennek a kampánynak a sikere arra támaszkodott, hogy kreatív és finom cinizmussal szemléljük az online szociális hálózatok működését, melyek ironikusan használják fel az ilyen kifejezéseket, mint „a barát kéri, hogy fogadd el”. „Az eredeti hangposta”, „az eredeti azonnali visszajátszás” és vastag betűkkel azt sugallják, szakítanunk kell időt arra, hogy „SZEMTŐL-SZEMBE” legyünk egymással. Inkább találkozunk a régi típusú szemtől-szembe módon, mint csupán csak egy online virtuális környezetben. Valószínű, hogy még 10 évvel ezelőtt is egy ilyen típusú hirdetés teljesen értelmetlen lett volna megcélzott közönsége számára, de az online környezetek olyan gyorsan hatottak világunkra, hogy a „SZEMTŐL-SZEMBE” találkozás szükségességének fogalma valódi gondjává vált a mai fiatal generációnak.

Mit jelent tulajdonképpen az ilyen fejlődés a zenei nevelés és környezete számára? Az utóbbi években az egyetemek egyre nagyobb mértékben terjesztették ki működési körüket az online tanulási körülmények irányába, és jelentős reformokat láttunk a doktori programokban is, melyekben az egyenértékűség, az átláthatóság, a minősítések egyenlő volta prominens cél lett a jelenlegi európai teendőik sorában, amint ezt a Bologna-program folyamata példázza. (Lee & Boud, 2009., 20. o.) Úgy gondolják, hogy az online zenei oktatás létfontosságú növekvő terület (Finney & Bernnard, 2007.), és a Bostoni Egyetemen már több mint 400 tanuló iratkozott be ezekre az online kurzusokra a világ legnagyobb zenei nevelési doktori programjának tagjaként. (Herbert, 2008a). Ezzel egyidejűleg a zene valódi jelentését a filozófia területén mindinkább úgy fogjuk fel, mint ami kitörölhetetlenül egybekapcsolódik az érzékelés útján való megértéssel. (Herbert, 2009.)

Az online zenei nevelés vagy a virtuális zenetanulási környezet ezért egy eddig meg nem vizsgált ellentmondást fejez ki. Ennek megvizsgálása a vezérmotívuma az itt következő tanulmánynak, vagyis hogy a 'virtuális' megtestesítés milyen mértékben tudja megőrizni a hagyományos zenei jelentések mélységét, ezáltal lehetővé téve a dolog lényegét megközelítő, tartalmas zenetanítást, zenetanulást, zenei nevelést az online környezeteken belül is. Fejtetésemben próbálom megfogalmazni a virtualitás fogalmát, az ezzel kapcsolatos zenei élményt, annak jelentését, és speciálisan az alkalmazhatóságukat az online zenetanulási környezetben.

Ámbár módszerében filozofikus (Jorgensen, 2006.), e tanulmányban gyakran hivatkozom majd a zenei nevelés gyakorlatának általánosan elfogadott fejlettségi fokára azért, hogy világosan kifejtthessem, mi következik belőle. (...) E vizsgálódás szándékom szerinti eredménye az online zenei nevelés jövőbeli lehetőségeinek javítása, valamint annak segítése, hogy e témát világosabban megértsük. Levonhatók legyenek olyan következtetések, melyeket felhasználhatnak azok a zenei nevelők, akik vagy azon gondolkoznak, hogy kiterjesztik majd működési körüket az online környezetbe, vagy olyan lehetőségeket találnak majd ki, amivel bővítik, dúsabbá tehetik a program kiértékelését és a minőség biztosítását e nevelési forma számára. Először felsorolom a fontosabb kifejezéseket és koncepciókat, majd az ide vonatkozó érvek leírásával és kritikájával folytatom. Ezt követi egy új fogalom, új terminológia bevezetése, ami megkönnyíti az emlékezést, mert rövidítve összefoglalja érvelésem fő pontjait, és végül a zenei nevelés elméletére és gyakorlatára vonatkoztatva levonok néhány következtetést. *(amint a bevezetésben már jeleztem, az új terminológia azonos értékű fordítása nem megvalósítható!)*

Virtualitás és zenei nevelés

Ralph Schroeder és Jeremy Bailenson (2008.) a virtuális környezetet a következőképpen definiálják: „olyan technológiák, amelyek a felhasználókban azt az érzetet keltik, hogy olyan térben vannak, amely más, mint az a fizikai tér, amelyben ténylegesen léteznek, és ez a tér lehetővé teszi, hogy a felhasználók kölcsönhatásba kerüljenek ezzel a térrel”. A sok-felhasználós virtuális környezetet pedig úgy definiálják, mint: „olyan környezet, melyben egynél több személy osztja meg ugyan azt a virtuális környezetet. És ez azt az élményt adja, hogy ugyan abban a térben más személlyel, vagy személyekkel azonos módon érzékelve vannak együtt. Vagy 'miután együtt vannak' és képesek egymásra hatni a többi ott lévővel, az embernek azt az élményt adja, hogy azonos érzéssel vannak ott.” (328.o.) Kihhasználva a lehetőséget, Schroeder és Bailenson (2008.) ezeknek a sok-felhasználós környezeteknek egyik kutatási céljaként megnevezi, hogy „ez olyan kutatásra ad alkalmat, amely egyébként nem lenne lehetséges” (329 o.). Ehhez hasonlóan fel kell ismernünk, hogy az ilyen környezetek arra is alkalmasak, hogy művészi alkotásokat hozzunk létre, és olyan jellegű pedagógiákat produkáljunk, amelyek egyébként nem lennének lehetségesek. Következésképpen a zene számára nyílt új lehetőségek miatt ezekben a környezetekben megfelelő esztétikai és pedagógiai rendszereket kell terveznünk, vagy a jelenlegi rendszereket jelentősen revideálnunk kell. A jelen cikk mögött alapvetően ez a filozófiai indíttatás, de az én célom az is, hogy ennél tovább menjek, és javasoljak néhány fogható utat, amelyen efelé a vállalkozás felé haladhatunk.

A zenei jelentés élménye hagyományosan szorosan kapcsolódott mind a hely, mint a tér fogalmához. Ezt meggyőzően kimutatták olyan nagyhatású könyvek, mint a *The Place of Music* („A zene helye”, Leyshon, Matless & Revill 1998.) és a *Music, Space and Place* („Zene, tér és hely” Whitely, Bennett & Hawkins 2005.). Ezért a virtualitás körülményei, melyek függetlenül attól, hogy a felhasználók fizikailag a világ melyik sarkában vannak

éppen, új kihívásokat jelentenek abban, hogy a zenei élményeket miként értjük meg. És mint érvelni fogok, még új lehetőségeket is kínálhatnak a testetlenné vált zeneesztétika szakkifejezéseinek számára. (...)

Mi az online nevelés jelenlegi helyzete a zene területén? Ahogy másutt már fejtegettem, kételyek támadtak az online zenei neveléssel kapcsolatosan az elkerülhetetlen hibák és a minőség biztosításával szemben (Austin, 2007.). Egy korábbi publikációban (Herbert, 2007.) öt kulcskérdést azonosítottam az online zenei nevelési programokban, leírva a tipikus kihívásokat és olyan megoldási módozatokat is javasoltam, amivel ezek esetleg megoldhatók.

Az online zenei nevelési program öt kulcskérdése

1. előítéletek az online úton kapott fokozatok jogosultságával szemben
2. koordináció a távoktatás és a zenei tagozatok között
3. olyan nyomás, mely maximalizálni akarja a hasznot a nevelési minőség rovására
4. a programba bevont zeneoktatók menedzselése
5. a diákok magatartásának és a nekik nyújtott szolgáltatásoknak menedzselése.

Ezt a cikket nemrégén Bernadett Cooly (2009.) a zeneoktatásban való alkalmazott kutatás innovatív példajaként idézte. Kenneth Phillips (2008.) szintén reagált a cikkekre és én nemrég egy viszont választ publikáltam az ő válaszára (Herbert, 2008b.). Bemutattam, hogy az ilyen technológiák hogyan tehetik lehetővé a tanítási szekvenciák „azonnali visszajátszását”, amit aztán vezető zenepedagógiai szakértőkkel meg lehet vitatni, tárgyalni, akár hol is vannak a világon, és ami szintén lehetővé tesz egy gazdag, interkulturális zenei élményt és ideális platformot szolgáltathat az összehasonlító és kollaboratív kutatáshoz. Ugyanakkor azt is érvelem, hogy a virtuális zeneoktatás lehetőségeit még teljesen ki kell bontakoztatni, minthogy képtelen hatékonyan megfogalmazni elméletileg azt, hogy mit jelent a nevelési törekvések minősége ebben a környezetben.

Mik a következményei Johnson 'megtestesítéssel' kapcsolatos elméletének?

(...) Mark Johnson bemutatta, hogy absztrakt érveléseink - például az esztétikai és az erkölcsi érvelések - nagy része olyan metaforák használatán keresztül lehetséges, amelyek testi élményekben gyökeredznek. Ez az állítás ellentmond a nyugati filozófia elsöprő többségének, amelyek feltételezték, hogy a lélek és test egymástól elválik. Legújabb könyvében a *Meaning of the Body, Aesthetics of Human Understanding*-ben („A test jelentése, az emberi megértés esztétikája” Johnson, 2007.) hét meglepő következtetést von le abból, ha a megértéshez szükséges testi élményekre alapozottságot komolyan vesszük. (1.) Nincs gyökeres test-lélek különválasztás. (2.) A jelentés testi élményeinkben gyökeredzik. (3.) Az okfejtés testi élményeinkre alapozott folyamat. (4.) A képzelet a testi folyamatainkhoz kapcsolódik, teremthet is, vagy az élményt magát át is alakíthatja. (5.) Nincs alapvető szabadság. (6.) Az érvelés és az érzelem megoldhatatlanul összebogozódva átszövi egymást. (7.) Az emberi lelki élet megnyilatkozik a testiekben. (11-14. o.) Johnson munkája lehetővé teszi, hogy a zenei jelentés kérdéseit szigorúan megvizsgáljuk, anélkül, hogy ebben akadályoznának bennünket az esztétika, és a posztmodern filozófia. bonyolult dilemmái és kétértelműségei. (...)

Ez a munka a zenei jelentést illetően az én megítélésem szerint különösen mélyreható meglátásokat tartalmaz - lehetséges, hogy ez a jelenleg elérhetőek közül a leghaladottabb -, ennek ellenére a virtualitás fogalma néhány fontos megoldatlan kérdést vet még föl.

Ha elfogadjuk, hogy a mélység élménye a zenében lényegét mondóan kifejezhető és társadalmilag megosztható (Davies, 2002.), és ha az ilyen zenei jelentéseket alapvetően meghatározott testi élményekhez kapcsolódó metaforikus koncepciók alapján értjük meg, (Johnson, 2007.), akkor ebből az következik, hogy a virtualitás körülményei online környezetben vitathatatlanul maguk után vonják a megváltozást, sőt, tönkre is tehetik a zenei élményt. Más megközelítésből viszont ez az érvelés azt javasolná, hogy a virtuális zeneiség jövőbeli inkarnációi az esztétikai élmény olyan mélységét hozhatják, vagy legalább is a művészi tökéletesség fogalma olyan előzmények nélküli, amely korábban elképzelhetetlen volt.

Akár hogy van is, fel kell ismernünk, hogy az ilyen élményeknek, most és bizonyára mindig is lesz majd zenei következménye a 'valódi világban', ugyanis, mint Oswald (2004.) megjegyzi: „a virtuális világban működők vágyaival ellentétben, azok a döntések, amelyeket a virtuális világban hozunk, kritikus fontosságúak a környezet, az emberiség és a fizikai világ sikere számára” (219.o.). Továbbá arra vonatkozó feltételezéseink, hogy az online környezetekben pedagógiailag mi lehetséges, például hogy elfogadható-e az előzmények nélküli, eddig soha nem látott nagy diák/tanár arány, egészen biztos, hogy a nevelés minőségére vonatkozóan majd következményekkel járnak a valóságos világban.

(...) A következőkben a Szerző tudományos pontossággal taglalja az általa feltalált összetett fogalmat, amelyet a bevezetésben megpróbáltam ismertetni. Ez a bonyolult szóösszetétel arra hivatott, hogy egyetlen szóban kifejezze azt a világot, amelyben élünk, amely a valóságos fizikai és virtuális világ összessége, és megindokolva megtalálja benne az Ember helyét.

Gondolatok a virtualitás minőségéről

A virtualitás egyik fontos ismérve a gazdag egyidejű kölcsönhatás, ami alatt olyan környezetet értek, mely tanárok és diákok között lehetővé teszi az azonnali kommunikációt és válaszadásra való lehetőséget. Szemben a levelező kurzusokkal, amelyek e-mailt használnak a szokásos konvencionális postai levelezés helyett (ez úgy tűnik, elég pontos leírása bizonyos online kurzusoknak). Vagy azonos értékű megfelelője egy többsávós reklám stúdió projektnek, ahol a zenészek szólamaikat anélkül játsszák szalagra, hogy valaha is találkoztak volna egymással. A kölcsönhatás dússága és azonnalisága korlátozott akkor, ha a résztvevők figyelme túlságosan megosztott, mint például egy osztálytermi tanár esetében, akinek egyszerre 20 diák kérdéseire kell válaszolni. Vagy egy olyan zenekar esetében, amelynek közelgő koncertje van, de csak szólampróbát tud tartani (például a fafúvósokkal, vonósokkal stb.), akár az órarendi beosztás nehézségei, akár a nagy próbatermek hiánya miatt. Ezzel szemben a dús szinkronaktivitás élménye azonnali ritmusával és intenzitásával nagyon közeli hasonlóságot mutat majd az összes résztvevő közötti élő találkozással. De mégis létrejöhet olyan emberek között, akik fizikailag távol vannak egymástól. A virtualitás egy másik fontos tulajdonsága az egyedi lehetőségek kihasználása. Más szavakkal élve: világosan meg kell indokolni, hogy bizonyos tevékenységeket az online/virtuális környezetben végzünk ahelyett, hogy igazi térben hajtanánk őket végre, hivatkozva arra, hogy mik a karakterisztikus előnyei és hátrányai mindkét környezetnek. A technológiát nem szabad csak azért használni, mert hozzáférhető, vagy mert úgy tűnik, tovább csökkentheti az utazási költségeket. A virtualitás döntő minősége a transzcendencia érzése, ami ideális cél kell legyen az online zenei

környezetek megtervezésében. Bőven vannak olyan online körülmények, ahol elkészerítően hiányzik a művészet, különösen egy nevelési kontextusban. Épp úgy, ahogy egy esszé, egy koncert gyönyörűen prezentálható, hasonlóan kellene lennie a virtuális zenei környezeteknek még akkor is, ha meglehetősen különböző technikákat használnak. Ahogy már elkezdtem bizonyítani, a virtualitás felkínálhatja a művészeti, oktatási és tudományos inspiráció néhány új formáját. A népszerű Second Life virtuális környezet a repülés metaforáján keresztül már megmutatja, hogy általánosan vágyunk az emberi test korlátaiból való kiszabadulásra, ami bizonyos értelemben elérhető egy virtuális környezetben. Ahogy metaforikus értelemben a testből még tovább menekülünk ilyen területekre, vajon belebotlunk-e majd a művészi kifejezés néhány új víziójába, beleértve új zenei formákat is? Amellett érvelnék, hogy ez nem egyszerűen csak egy kifacsart logikán alapuló mókás javaslat, amely egy science fiction film töltelékéül szolgálhatna, hanem olyan gondolat, ami valóban valószínűnek tűnik a jövőben, és érdekes lesz majd látni, hogy a dolgok fejlődése az elkövetkező évtizedekben milyen mértékben igazolja, hogy a helyzetet jól ítélem-e meg, vagy tévedek.

Következtetések és következmények

Bemutattam, hogy a *virtualitás minősége* (...) olyan alapot szolgáltathat, amely egy hatékony fogalmi keret megfogalmazására alkalmas, amellyel ki lehet értékelni online környezetekben a zeneoktatás jelentőségteljségét. Ebből az következik, hogy a zenei élményeket a *virtualitás minősége* szerint lehet értékelni, más szavakkal: milyen mértékben szolgáltatnak (1) gazdagon szinkron interaktivitást (2) egyedi lehetőségek kiaknázását és (3) a transzcendencia érzését, gyökereznek az akár fizikai vagy virtuális környezetben. Ezen a feltételezésen alapulva azt állítanám, hogy a hagyományos szemtől-szembe programok, melyekben nincs virtualitás, valószínű lassan megadják magukat a közeljövőben egy olyan 'kevert tanulási formának', amely magába foglalja az élő és a virtuális tanulási környezet legmeggyőzőbb tulajdonságait. Fordítva, nagyon valószínű, hogy az online nevelési programok egyre inkább megkívánnak legalább időnkénti szemtől-szembe találkozásokat. Következésképpen annak szükséglete, hogy lényegbevágóan újrafeljesz-szük az oktatási iránymutatásokat és akkreditációs politikákat válaszul az online környezet egyedi jelen (és jövő) kihívásaira, kulcskérdés, amely megkívánja figyelmünket.

Tom Boellstorff (2008.) antropológus a *Coming of Age of Second Life* („Közeledve a *Second Life* idősza felé”) című könyvében megjegyezte, hogy „bizonyos értelemben az emberek mindég virtuálisok voltak... a virtuális világok minden gazdag komplexitásukban arra a kultúra iránti emberi képességre építenek, amelyek olyan idősök, mint maga az emberiség”. Valóban, a magasabb oktatás kultúrája a virtuális világba való behatolása révén szintén fejlődik, ami máris egy csomó következménnyel jár a zeneoktatásra nézve. Az *Envisioning of Doctoral Education* („A doktori nevelés látomása”) című könyvében Catharina Stimpson (2006.) megjegyezte, hogy „a digitális technológiák megváltoztatják az információk és a tudás terjesztését.” A humán tudományoknak követni kellene a természettudományokat abban, hogy az intellektuális dialógusok hálózatait jobban kiépítsék.” (405-406.o.) Biztos, hogy a multi-média publikációk számának növekedéséhez vezet, beleértve a doktori disszertációkat is, ha a zenei nevelés kutatásában elfogadjuk a digitális technológia lehetőségének teljes skáláját, és ez talán a virtuális környezetekben interaktív prezentációkat is eredményez. Valóban, a digitális portfóliókat és a doktori disszertációkat bizonyos területeken egyre inkább javasolják, mégis sok egyetem nem szívesen fogad el ilyen munkát olyan kifogásokkal, amik többnyire nem filozófiai jellegűek, hanem inkább elvárásokkal kapcsolatosak. Ha elkezdünk elfogadni digitális és multi-média disszertációkat és más tudományos munkákat, ez azt is jelentheti, hogy el kell fogadnunk annak gondolatát, hogy a létező tudományos gyűjteményeket, felvételeket, videókat talán még kottákat is mind digitalizálni kell, és a fölöslegben lévő papír kópiákat, másolatokat (a ritka

eredeti műalkotások kivételével) talán még el is kell dobni. A könyvtárok számára ez a fejlődés nagy lehetőségként, vagy egy lehangoló és nehéz projektként is tekinthető. Valóban, minden nevelő számára a virtualitás gyorsan változó technológiai óriási kihívást jelentenek, amely azt kívánja tőlünk, hogy újra gondoljuk sok, vagy akár az összes alap feltételezésünket. Azzal zárnám, hogy felteszek egy kérdést, amiről azt hittük volna, hogy soha nem kell megkérdezni: vajon mit jelenthet az, hogy „tedd szemtől-szembe” egy zenei környezetben és vajon hagyunk-e elegendő helyet ennek számára életünkben?

Fordítás, bevezetés: Ábrahám Mariann

References

- Austin, J. R. (2007). Navigating a flat world: The promise and peril of online graduate music education programs. *2007 Symposium on Music Teacher Education, Collaborative Action for Change*, September 13-15, 2007, University of North Carolina at Greensboro.
- BBC News (2009, 23 January). "Wife murdered for Facebook status" http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk_news/england/staffordshire/7845946.stm
- Bainbridge, W. S. (2007). The scientific research potential of virtual worlds. *Science*, 317, 472-476.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in second life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Boud, D. & Lee, A., (Eds.), (2009). *Changing Practices of Doctoral Education*. New York: Taylor & Francis.
- Colley, B. (2009). A case for applied research in music education: Lessons learned from others. Sixth International Research in Music Education (RIME) Conference, Exeter, UK. April 14-18, 2009.
- Davies, S. (2002). Profundity in instrumental music. *British Journal of Aesthetics*, 42, 343-56.
- Devlin, K. (2008, 20 December). "Doctors fear a Wii knee epidemic" *The Telegraph* <http://www.telegraph.co.uk/scienceandtechnology/3854172/Doctors-fear-a-Wii-knee-epidemic.html>
- Dickey, M. D. (2005). Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of active worlds as a medium for distance education. *British Journal of Educational Technology* 36(3).
- Finney, J. & Burnard, P. (Eds.), (2007). *Music Education with Digital Technology*. London: Continuum.
- Hebert, D. G. (2009). Musicianship, musical identity and meaning as embodied practice. In T. Regelski & J. T. Gates (Eds.), *Music Education for a Changing Society*. Dordrecht: Springer Press.
- Hebert, D. G. (2008a). Reflections on teaching the aesthetics and sociology of music online. *International Review of the Aesthetics and Sociology of Music*, 39(1), 93-103.
- Hebert, D. G. (2008b). Forms of graduate music education: A response to Kenneth Phillips. *Research and Issues in Music Education*, 6. <http://www.stthomas.edu/rimeonline/vol6/hebert.htm>
- Hebert, D. G. (2007). Five challenges and solutions in online music teacher education. *Research and Issues in Music Education*, 5. <http://www.stthomas.edu/rimeonline/vol5/hebert.htm>
- Ibay, G. (2008, 5 May). "Sports injuries from playing Nintendo Wii - orthopedic expert weighs in". <http://www.kidshhealthnotes.com/2008/05/05/sports-injuries-from-playing-nintendo-wii-orthopedic-expert-weighs-in/>
- Johnson, M. L. (2007). *The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding*. Chicago: University of Chicago Press.
- Johnson, M. L. (1994). *Moral imagination: Implications of cognitive science for ethics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Jorgensen, E. R. (2006). On philosophical method. In R. Colwell (Ed.), *MENC Handbook of Research Methodologies*. New York: Oxford University Press.
- Lee, A. & Boud, D. (2009). Framing doctoral education as practice. In Boud, D. & Lee, A., (Eds.), *Changing Practices of Doctoral Education*. New York: Taylor & Francis.
- Leyshon, A., Matless, D., & Revill, G. (Eds.), (1998). *The place of music*. London: Guilford Press.
- Missingham, A. (2007). *Why console-games are bigger than rock 'n' roll: What the music sector needs to know and how it can get a piece of the action*. London: Youth Music. http://www.youthmusic.org.uk/assets/files/Console%20games%20and%20music_1207.pdf
- Ostwald, M. J. (2004). Freedom of form: Ethics and aesthetics in digital architecture. *Philosophical Forum*, 35(2), 201-220.
- Phillips, K. H. (2008). Graduate music education. *Research and Issues in Music Education*, 6. <http://www.stthomas.edu/rimeonline/vol6/phillips1.htm>
- Schroeder, R. & Bailenson, J. (2008) Research uses of multi-user virtual environments. In N. G. Fielding, R. M. Lee, & G. Blank (Eds.), *Sage handbook of online research methods* (pp. 327-342). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Shusterman, R. (2005). Aesthetics and postmodernism. In J. Levinson (Ed.), *Oxford handbook of aesthetics* (pp. 771-782). Oxford: Oxford University Press.
- Stimpson, C. R. (2006). Words and responsibilities: Graduate education and the humanities. In C. M. Golde & G. E. Walker (Eds.), *Envisioning the future of doctoral education: Preparing stewards of the discipline* (pp.390-416). San Francisco: Jossey-Bass.
- Vega, S. (2008) Tom's essay. Measure for measure: How to write a song and other mysteries. *New York Times*. 23 September. <http://measureformeasure.blogs.nytimes.com/2008/09/23/toms-essay/>
- Walser, R. (1991). The body in the music: Epistemology and musical semiotics. *College Music Symposium*, 31, 117-126.
- Whitely, S., Bennett, A., & Hawkins, S. (Eds.), (2005). *Music, space and place: Popular music and cultural identity*. Aldershot: Ashgate.