

**М. В. Воропаев, А. И. Савенков,
Ю. А. Серебренникова**

**ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ
ПЕДАГОГОВ К ФОРМИРОВАНИЮ
СОЦИАЛЬНОГО ОПЫТА
УЧАЩИХСЯ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ**

Монография



Москва 2023

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
«МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»**

Воропаев М.В., Савенков А.И., Серебrenникова Ю.А.

**ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ К
ФОРМИРОВАНИЮ СОЦИАЛЬНОГО ОПЫТА
УЧАЩИХСЯ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ**

Монография

Научный редактор – А. И. Савенков

Рекомендовано

*Ученым советом Института педагогики и психологии образования
Государственного автономного образовательного учреждения высшего
образования города Москвы «Московский городской педагогический
университет»*

Москва 2023

УДК 377.8
ББК 74.5я73
В75

Воропаев М.В., Савенков А.И., Серебренникова Ю.А.
В75 **ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ К ФОРМИРОВАНИЮ
СОЦИАЛЬНОГО ОПЫТА УЧАЩИХСЯ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ.** –
М.: Издательство «Перо», 2023. — 256 с. - 1 Мб. [Электронное издание].

Рецензенты:

Витольд Альбертович Ясвин - доктор психологических наук, доктор педагогических наук, профессор, заведующий межфакультетской кафедрой образовательных систем и педагогических технологий, Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации»;

Владимир Михайлович Постаев, кандидат психологических наук, доцент института педагогики и психологии образования Государственного автономного образовательного учреждения высшего образования города Москвы «Московский городской педагогический университет».

ISBN 978-5-00218-441-5

Развитие цифровых технологий привело к радикальным изменениям системы образования. Монография посвящена анализу теоретических аспектов и методических подходов к формированию социального опыта учащихся в условиях использования цифровых технологий и рассмотрения возможностей подготовки педагогов для работы в данном направлении. В книге рассматриваются вопросы о том, какие компетенции необходимо развивать у будущих педагогов, чтобы они могли эффективно работать с учениками в цифровой среде, помочь им осознать свою роль в обществе и научиться правильно использовать инструменты цифровых технологий для достижения результатов в области воспитания и обучения.

Книга адресована преподавателям и студентам образовательных программ, реализуемых по направлениям укрупненной группы специальностей – «образование и педагогические науки».

УДК 377.8
ББК 74.5я73

ISBN 978-5-00218-441-5

© Воропаев М.В., Савенков А.И., Серебренникова Ю.А., 2023

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	6
ГЛАВА 1. БУДУЩЕМУ ПЕДАГОГУ О РАЗВИТИИ СОВРЕМЕННЫХ СОЦИАЛЬНЫХ ИНСТИТУТОВ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ	8
1.1. Развитие информационно-коммуникационных технологий до эпохи Интернета	8
1.2. Сетевые организации: история и современность	17
1.3. Информационно-коммуникационные технологии в информационном обществе	25
1.4. Художественная деятельность и искусство в виртуальной среде	39
ГЛАВА 2. ФЕНОМЕН ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОЦИАЛЬНОМ ВОСПИТАНИИ И ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ	43
2.1. Общие принципы анализа педагогических возможностей информационно-коммуникационных технологий в воспитательных практиках	43
2.2. Виртуальная реальность как продолжение психологического мира личности	57
2.3. Проявление «Я» в виртуальном мире. Аватары	64
2.4. Подростки в киберпространстве. Основы цифровой гигиены педагогов и учащихся	72
2.5. Виртуальные проекции организаций и сообществ	75
2.6. Виртуальные сообщества. Понятие, структура и типы сетевых сообществ	77
ГЛАВА 3. БУДУЩЕМУ ПЕДАГОГУ О КУЛЬТУРЕ ИНТЕРНЕТ- СООБЩЕСТВ	87
3.1. Базовые тенденции развития культуры интернет-сообществ	87
3.2. Групповая динамика и механизмы создания и развития сетевых сообществ	93
3.3. Компьютерные игры как педагогическая реальность. Понятие и типы игр	97

3.4. Виктимология виртуальности и виктимологические риски	112
3.5. Проблема компьютерной аддикции.....	122
ГЛАВА 4. ОРГАНИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНОГО ОПЫТА В ВИРТУАЛЬНОЙ И UBICOMP РЕАЛЬНОСТИ.....	134
4.1. Субъекты воспитания в виртуальной и Ubiomp реальности	134
4.2. Воспитательная организация как актор организации социального опыта в V- U-реальности.....	138
4.3. Организация процессов образования в воспитательной организации посредством цифровых технологий	149
4.4. Организация социального опыта посредством цифровых технологий	159
ГЛАВА 5. ВИРТУАЛЬНЫЕ СЕТЕВЫЕ СООБЩЕСТВА И ПОЗИТИВНАЯ СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ	167
5.1. Основные принципы и практика создания и развития сетевых воспитательных виртуальных сообществ	167
5.2. Воспитатели V-U-реальности – проблемы профессионального роста и развития	184
5.3. Перспективы конструирования воспитывающих виртуальных реальностей.....	190
5.4. Организация индивидуальной помощи в виртуальной среде. предупреждение и коррекция игровой кибераддикции.....	203
5.5. Организация индивидуальной помощи субъектами воспитания: сетевое консультирование	208
5.5. Компьютерные программы как акторы организации индивидуальной помощи в V-реальности	220
5.6. Отечественные и зарубежные программы медиа-просвещения.....	231
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	242
ЛИТЕРАТУРА.....	244

ВВЕДЕНИЕ

С развитием цифровых технологий радикальным изменениям подвергся не только процесс обучения, но и воспитания. Он стал меняться, требуя от педагогов принципиально новых знаний, умений и навыков. Одним из ключевых направлений в работе с учащимися в цифровой среде является формирование у них социального опыта, позитивная социализация детей и подростков. Данная монография посвящена анализу теоретических аспектов и методических подходов к формированию социального опыта учащихся в условиях использования цифровых технологий и рассмотрения возможностей подготовки педагогов для работы в данном направлении. В работе рассматриваются вопросы о том, какие компетенции необходимо развивать у будущих педагогов, чтобы они могли эффективно работать с учениками в цифровой среде, помочь им осознать свою роль в обществе и научиться правильно использовать инструменты цифровых технологий для достижения результатов в области воспитания и обучения.

Современные дети растут в насыщенной информацией цифровой среде. Для них цифровые технологии – это не только средства развлечения, но и инструменты общения, разнообразной деятельности и обучения. В связи с этим возрастает роль педагогов в формировании социального опыта учащихся в цифровой среде. Формирование социального опыта – это процесс овладения учащимися социокультурными правилами, которые регулируют отношения между людьми в различных общественных ситуациях. Сегодняшний мир все больше переходит в онлайн-режим, что требует особого внимания со стороны педагогов к проблемам формирования социального опыта учащихся в цифровой среде.

Основной задачей педагогов является формирование учащихся не только навыков работы с цифровыми технологиями, но и особого вида мышления при использовании этих технологий. Например, педагог должен научить детей критически оценивать информацию из Интернета и отличать

правдивую информацию от ложной. Более того, педагог должен научить учащихся этике поведения и цифровой гигиене в Интернете и социальных сетях.

Для того чтобы подготовить будущих педагогов к формированию социального опыта учащихся в цифровой среде, необходимо обладать знаниями о текущих трендах и проблемах этой среды. Педагоги должны быть в курсе актуальных технических новинок и социокультурных изменений, которые происходят в цифровом мире. Задача данной монографии стимулировать интерес преподавателей, готовящих будущих педагогов в университетах к исследованию и разработке новых практических решений обучения и воспитания подрастающего поколения в современной цифровой среде.

ГЛАВА 1. БУДУЩЕМУ ПЕДАГОГУ О РАЗВИТИИ СОВРЕМЕННЫХ СОЦИАЛЬНЫХ ИНСТИТУТОВ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

1.1. Развитие информационно-коммуникационных технологий до эпохи Интернета

Стремительное развитие цифровых технологий радикально меняет педагогическое образование. Овладение цифровыми инструментами, способность активно пользоваться ресурсами искусственного интеллекта – важнейшие компетенции современного педагога. В этой связи приобретают особую значимость сведения о том, как современные дети и подростки осваивают цифровые технологии.

Термин «информационно-коммуникационная технология» в общеупотребительном значении используется как технология передачи информации с использованием специальных электронных компьютерных систем. При этом под такими системами понимаются преимущественно компьютерные сети. В специальной литературе до сих пор нет единого понимания ни понятие информационно-коммуникационной технологии, ни составляющих его элементов.

«Большой энциклопедический словарь» определяет коммуникацию как:

- 1) Путь сообщения, связь одного места с другим.
- 2) Общение, передача информации от человека к человеку – специфическая форма взаимодействия людей в процессах их познавательно-трудовой деятельности, осуществляющаяся главным образом при помощи языка (реже при помощи др. знаковых систем). Коммуникацией называются также сигнальные способы связи у животных. Это же издание определяет информацию (как современное общенаучное понятие), включающее обмен сведениями между людьми, человеком и автоматом, автоматом и автоматом; обмен сигналами в животном и растительном мире; передачу признаков от клетки к клетке, от организма к организму.

В наше время у термина информация появилось близкое по значению понятие – «контент», широко используемое как в научной литературе, так и в прессе. Исследователь С. В. Бондаренко определяет контент как «содержимое файлов, которые в киберпространстве являются носителями сигналов, декодируемых пользователями в какой-либо форме»¹. Рассматривая свойства контента как социального ресурса, он выделяет три группы таковых: 1) лингвистические (символы и язык взаимодействий); 2) коммуникативные; 3) мнемонические («социальная память»). Таким образом, в такой трактовке это понятие фактически приравнивается к информации. Коммуникация неотделима от информации. В подавляющем большинстве определений коммуникации она определяется через соотношение с информацией и путем (или способом) ее передачи. Гарт Джовет и Виктория О' Донел² следующим образом описывают стандартную схему коммуникации (см. схему)

Стандартная схема коммуникации

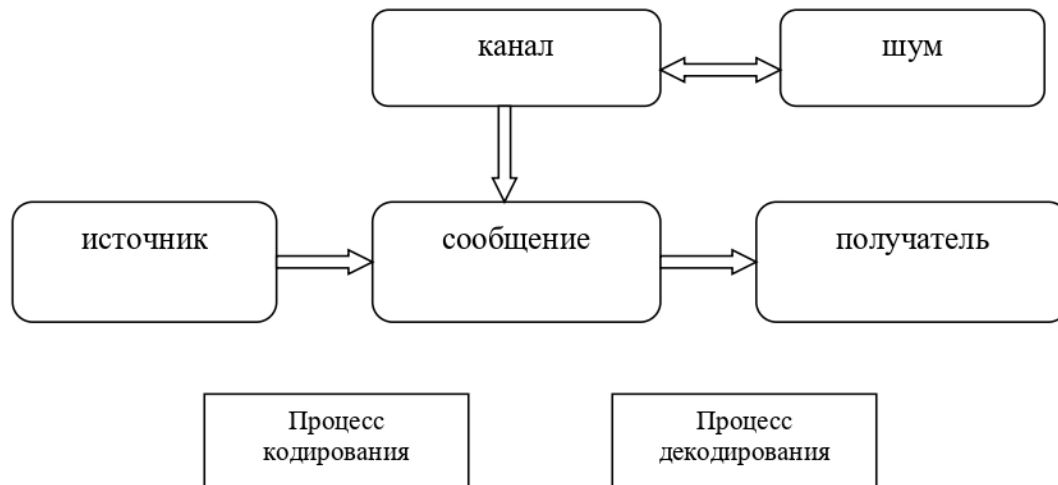


Рисунок 1. Стандартная схема коммуникации.

Информация на данной схеме представлена не только блоком «сообщение». Шум – это – так же информация, но только информация, сопровождающая сообщение (или процесс ее восприятия), но не относящаяся

¹ Бондаренко С.В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - 320 с

² Почепцов Г.Г. Психологические войны. - М., Киев. - 2000. – 299 с.

к ее содержанию. Шум может прийти по тому же каналу, что и основное сообщение, а может и по-другому. Пример первого – газета, которая содержит массу самых разнородных сведений. Пример второго – та же газета, но, если ее просматривает человек, которому только что пересказали содержание последнего выпуска новостей.

Канал информации может быть не безупречен, и исказить, или потерять часть информации, содержащейся в сообщении. Вспомним знаменитые детективные сюжеты, основанные на кусочке записки или части карты кладоискателей.

И человек-источник информации, и человек-получатель информации вовсе не безразличны к содержанию сообщения. Любой учебник практической психологии содержит многочисленные описания конфликтов, возникающих по причинам взаимного непонимания. Среди примеров подобного рода и сложности перевода текстов из иной культурной и профессиональной среды.

Работы отечественных семиотиков, и в первую очередь – М.Ю. Лотмана, выявили свойства текста как очень сложного и семиотически неоднородного феномена, которые может вступать в сложные отношения со всеми элементами приведенной выше схемы. Текст является не обычным сообщением на каком-нибудь языке, он скрывает многообразные коды, на основании которых могут трансформироваться получаемые сообщения и порождать новые. Фактически процесс дешифровки текста чрезвычайно усложняется, «теряет свой однократный и конечный характер, приближаясь к знакомым нам актам семиотического общения человека с другой автономной личностью»³.

Но текст – это далеко не всякое сообщение. В нашу задачу не входит здесь излагать современные лингвистические подходы к анализу текста, заинтересованного читателя можно отослать к соответствующим работам. Мы сознательно не останавливаемся на углубленном научном анализе научной историографии понятия коммуникативного взаимодействия

³ Лотман Ю.М. Указ. соч. С. 131

(интеракции). Упомянем, что оно было введено Ю. Хабермасом. Для него коммуникативное взаимодействие понимается как интеракция, участники которой согласуют и координируют планы своих действий.

Хотя понятия «Информация» и «технология» давно уже используются в науке, в современном своем значении словосочетание «информационная технология» несет печать второго рождения в кибернетике и информатике, и означает «систему методов и способов сбора, передачи, накопления, обработки, хранения, представления и использования информации на основе применения современных компьютерных и других технических средств»⁴.

По нашему мнению, информационно-коммуникационная технология (ИКТ⁵) – это система методов и способов коммуникации, основанная (в определенной степени) на технических системах, действующая в масштабах достаточно больших социальных групп, позволяющая обеспечивать в той или иной степени функционирование социума в целом.

При таком понимании время возникновения информационных средств коммуникации технологий хронологически восходят к заре человеческой цивилизации. В дописьменных обществах информационно-коммуникационные технологии основывались на первобытной магии и механизмах вербальной коммуникации тесно переплетенной с невербальной.

Магия, как и искусство, как и в дальнейшем, другие более развитые формы религии обеспечивало коммуникацию поколения со своими потомками. Переплетенные с другими социальными практиками первобытные схемы информационной коммуникации обеспечивали надежную передачу социального и культурного опыта от поколения к поколению. В качестве примера можно упомянуть обряды инициации, магические ритуалы, устные предания племени, исполняемые шаманами или сказителями.

⁴ Трайнев В.А., Трайнев И.В. Информационные коммуникационные педагогические технологии (обобщения и рекомендации). – М, 2007. – с.9

⁵ Здесь и далее в тексте будет использоваться аббревиатура ИКТ

В то же время, язык и система сигналов, как бы ни были они примитивны, обеспечивали решения текущих задач выживания племени. Это устное общение друг с другом охотников во время охоты, дымовые сигналы и сигналы с помощью боя барабанов, и многие другие примеры, описанные у антропологов.

Важнейший рубеж в развитии ИКТ – изобретение письменности и формирование письменных практик (5-6 тысячелетий тому назад). На смену барабанам и сырым поленьям, как прототехническим приспособлениям, обеспечивающим информационно-коммуникационные процессы приходит стило, папирус, глиняные таблички, и гораздо позже – бумага. И если социальная структура племен была достаточно простой, то с приходом цивилизации мы можем описать коммуникационные каналы, только соотнося их с социальными институтами.

Начиная с рабовладельческого общества государство, и, почти всегда церковь были двумя важнейшими социальными институтами, подчиняющими себе функционирование других, менее «масштабных» социальных институтов, таких, как например, воспитание. Коммуникации обеспечивали все стороны функционирования человеческого общества, но по степени важности, конечно, на первое место выходили коммуникации, которые обслуживали властные и религиозные отношения. Именно эти сообщения стали в первую очередь записываться.

Примеры письменных информационно-коммуникационных технологий в средневековом обществе – письма, грамоты вместе с гонцами, которые их доставляли (почтовой связью) и глашатаями, бургомистрами, епископами, которые их читали народу. Значимость частной переписки была гораздо меньше. В самой упрощенной схеме верховный сюзерен (Король) передавал распоряжение (устное, или письменное), посредством своего чиновничьего аппарата лордам (графам, баронам), те, опираясь на свой аппарат чиновников, транслировали его далее (допустим народу). Обратно, как очевидно, информация передавалась далеко не так быстро и не так полно. Аналогично

схемы коммуникации действовали и в церкви. В обоих случаях функционируют четко организованные пирамидальные информационные структуры.

Но взаимодействие людей (как и организации, которые они создают) не всегда были иерархически-пирамидальным. Письменность охватывала лишь очень узкие общественные слои, но в сочетании с технологиями власти и образования обеспечивали весьма важные аспекты функционирования того общества, - в первую очередь – государственных и церковных структур.

Среди народных масс господствовали устные информационно-коммуникационные технологии – фольклор и слухи. Продолжает развиваться театр, и рождается новая форма коммуникации, описанная М.М. Бахтиным. Но настоящая революция информационно-коммуникационных технологий связана с распространением книгопечатания в Германии в XV в. Чуть позже Лютер перевел Библию, началась реформация, Европа вступила в новую эпоху, но от создания информационного общества человечество отделяло еще несколько столетий.

За эти столетия родились средства массовой информации, которые кардинальным образом изменили структуры коммуникации в обществе. Пресса, а потом Кинематограф послужили основой того, что сейчас называют масс-медиа. Большая советская энциклопедия определяет СМИ (синоним «средства массовой коммуникации») комплексы технических устройств, позволивших осуществить быструю передачу и массовое тиражирование больших объёмов словесной, образной и музыкальной информации, обслуживаемых работниками высокой профессиональной специализации. В литературе часто выделяются такие свойства СМИ как массовость и периодичность (например, применительно к законодательству Российской Федерации, 1000 и более экз. для газет, журналов и рассылок). XX век вошел в мировую историю как период бурного развития средств массовой коммуникации: издается огромное количество газет и журналов, появились новые информационные технологии; экранные искусства в том, или ином

виде, особенно телевидение и видео, продолжают занимать ведущее место в сфере художественного потребления.

После завершения Перестройки в отечественный прокат пошли десятки зарубежных, в первую очередь американских фильмов. Развитие рынка в области отечественных медиа привели к принципиальной переориентации основных средств массовой информации, как в содержании, так и в характере подачи информации. На первое место вышли критерии, которые ориентированы на завладение вниманием потенциальной массой аудитории: развлекательность и зрелищность. Культурно-просветительские и познавательные передачи, тексты, занимают весьма незначительный объем вещания и газетных и журнальных страниц.

По-прежнему, телевидение, по уровню своей популярности значительно превосходит традиционные виды искусств. По данным конца 90-х гг., телевидение занимало первое место по прокату кинокартин, второе место принадлежало видео, и на третьем месте были кинотеатры. Произошла своеобразная зрительская переориентация: кино сохранило и даже упрочило (в основном из-за телевидения; которому ежедневно транслируются развлекательные фильмы) свое влияние на аудиторию, однако изменился практический способ контакта со зрителями, которые предпочитают теперь домашние экраны.

К примеру, по данным 1994 года, на НТВ и ТВ-6 демонстрация фильмов занимала больше половины общего времени, а на ОРТ и РТР оно занимало почти треть вещания. В начале 90-х гг. количество школьников, любящих смотреть художественные фильмы и программы по ТВ, составляло от 85 до 95% (4, 25 ч.). В начале 90-х годов XX века школьники младшего и среднего школьного возраста проводили у экрана от 1,5 до 5-6 часов ежедневно, смотрели до 100 мультипликационных фильмов и 30-50 художественных фильмов в месяц, большое количество телепередач (5, 16 ч.). Наибольшей популярностью у российской школьной аудитории пользуются мелодрамы (27%), приключенческие ленты (17%) комедии (16%), картины на

криминальную тему (10%). Детские и молодежные фильмы популярны только у 6,5% и 3% школьников. Большим успехом у молодежи пользуются зарубежные, особенно американские фильмы (3, 74).

Достаточно популярны развлекательно-игровые передачи: «Поле чудес», «Кто хочет стать миллионером», «Слабое звено», и т.д., «Что? Где? Когда?». Российское ТВ в изобилии демонстрирует многочисленные лотереи и развлекательные шоу.⁶

Необходимо учитывать, что в 90 годы чуть ли не каждая городская российская семья обзавелась видеомэгнитофоном. Они еще не успели выработать свой технологический ресурс, как уже морально устарели. Многие пользователи сейчас переходят на совмещенные с компьютером и Интернет (или цифровым телевидением высокой точности) системы. Значительную нишу на отечественном телевидении занимают передачи, эксплуатирующие эффект «подсматривания». Лидером в нынешних 2006-2008 гг. является «Дома» 1, 2, 3. Феноменальный успех подобных передач обусловлен не только эффектом «подсматривания», но запредельной вульгаризацией образа героев (несмотря на кажущийся документализм передачи, в результате на экране создается образ героя (героев), который все-таки является художественным). Предлагаемая зрителю портретная галерея несет многократно «сгущенные» черты бессмертного Шарикова или Лени Голубкова. Вот примерный подтекст того, что подросток «считывает» с экрана: «Если похожий на меня проявляет качества, которые безошибочно определяются как крайняя степень хамства и аморальности, а контекст передачи говорит об этом как о норме, то и мне это все можно».

Самостоятельной темой на современном экране является тема насилия. Она достаточно давно рассматривается и в психологии, и в социологии, - но неких единых подходов к оценке воздействия таких сцен на аудиторию пока не выработано.

⁶ Федоров А.В., Чельшева И.В., Мuryюкина Е.В., Горбаткова О.И., Ковалева М.Е., Князев А.А. Массовое медиаобразование в СССР и России: основные этапы / Под ред. А.В. Федорова. М.: МОО «Информация для всех», 2014. С. 79-80

Исследователи Федоров и Чельшева приводят данные, что у 18-20% школьников такие сцены вызывают положительные эмоции, а 17% - хотят быть похожими на агрессивных и жестоких экранных персонажей. Не менее важным аспектом, отмечают те же авторы, является восприятие так называемых эротических фильмов⁷. Согласно опросам середины 90-х годов, на одного «среднестатистического» старшеклассника в месяц приходится по два-три погружения в мир эротики. Интересно сравнить с этим более современные данные М. Кастельса: он пишет, что в период с 1985 по 2000 год среднее число часов, проводимых лицами моложе 18 лет у экранов телевизоров, уменьшилось на 20% (США). Частично данная тенденция была отнесена на счет увеличения времени, расходуемого молодежью на путешествия в Интернете.

⁷ Федоров А.В., Чельшева И.В., Мурюкина Е.В., Горбаткова О.И., Ковалева М.Е., Князев А.А. Массовое медиаобразование в СССР и России: основные этапы / Под ред. А.В. Федорова. М.: МОО «Информация для всех», 2014. с. 80

1.2. Сетевые организации: история и современность

Прежде чем перейти к описанию современного вида цифровых информационно-коммуникационных технологий, которые, собственно, и являются основной задачей нашего курса, необходимо вернуться к еще одному аспекту коммуникации – а именно – архитектуре, или топологии коммуникационных сетей. Как мы уже показали, все доминирующие в доинформационном обществе социальные институты имели иерархически организованные схемы коммуникации (которые к тому же были ассиметричными (т.е. прохождение информации в обе стороны было вовсе не равнозначным)). Но даже в исторической ретроспективе были исключения.

Современные учебники менеджмента полны описаний самых разных типов организаций – и не все из них являются изобретениями новейшего времени. Социологи так называемой «Чикагской школы» (1890-е гг. США). Отстаивали идею о том, что связь – особый социальный процесс, соответственно – транспортные и информационные (напр. Почтовые) магистрали являются аналогами «нервов общественного организма». Свое продолжение эти идеи отчасти нашли в работах Г. Рейнгольда, Л. Винер и Р. Склоува (1980 –е гг.)⁸.

Сетевая организация характеризуется отсутствием единого управляющего органа и множественность центров управления.

Более подробное описание основных характеристик сетевой организации приводит М. Чучкевич:

1. Независимость членов сети. Члены организации имеют степень свободы, достаточную для возможности определить приоритеты по характеру и направленности собственной деятельности и нести ответственность (в первую очередь перед самим собой) за конечный результат.

2. Множественность лидеров. Лидер в сетевой организации – любой человек или компания, являющаяся носителем финансового,

⁸ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов- на Дону. – 2004. - С. 44

производственного, коммуникативного, экспертного или иного ресурса, актуального и важного для работы сети в данное конкретное время. Вторым необходимым условием лидерства является готовность члена сети к использованию своего ресурса для достижения общих целей сети (параллельно с реализацией собственных целей). Это обеспечивает динамичную, гибкую систему лидерства.

3. Объединяющая цель. В сетевых организациях объединяющая цель строится на индивидуальном интересе каждого члена сети, недостижимом вне сети. Объединяющая цель сетевой организации должна подразумевать механизм удовлетворения потребностей.

4. Добровольность связей. Принцип добровольности связей логически вытекает из принципа независимости членов сети и делает возможным гибкое изменение структуры и состава сети, быстрое изменение объема ресурсов в сети.

5. Множественность уровней взаимодействия. В сети взаимодействие возникает непосредственно по линиям актуальной потребности во взаимодействии – каждый может взаимодействовать с каждым напрямую, что обеспечивает максимальную эффективность взаимодействия в рамках сети по сравнению с административными организациями⁹.

На самом деле, сетевые организации являются древнейшим цивилизационным феноменом. Сетевые организации¹⁰, появились в давнее время на Востоке. Среди таких примеров можно назвать даосские общины, позже триады и др. В их истории можно найти и консультационные советы руководителей ячеек и какие-то временные координационные структуры. Внутри ячеек сети могут сосуществовать самые разные способы управления, естественно, что большой узел сам делится на многие узлы, но внутри них способы управления могут быть иерархическими (как в армии или церкви), демократическими, аморфными (как в семье, где все знают свои обязанности

⁹ Шадрин А.Е. Перспективы развития сетевых организаций/ <http://www.ict.edu.ru/vconf/files/04-r5f27.doc>

¹⁰ <http://www.nacbez.ru/spec/article.php?id=441>

и добровольно их выполняют), комбинированными и так далее. Один из наиболее характерных способов сетевого самоуправления – «экспертный», при этом решения от всей ячейки по конкретному вопросу принимает человек, который признан ячейкой как наиболее компетентный в данном вопросе, он же несет всю ответственность за последствия. Ещё один способ управления – «семейный», когда лидер ячейки обладает настолько большим духовным авторитетом, что может отменить практически любое решение, принятое демократическим самоуправлением ячейки или настоять на решении, против которого исходно хоть все ее члены, по сути – это духовный отец. Последними двумя способами обычно управлялись даосские ячейки, возможно, самые древние и опытные из сетевых организаций. Обычным для сетей является образование временных сообществ, создаваемых для решения конкретной задачи и самоликвидирующихся после ее выполнения. В результате отношения в организации пронизываются множеством сложных связей. Участник организации может в одном случае быть руководителем своих руководителей в каком-то другом деле или равноправным с ними в третьем вопросе. Небольшие первичные ячейки нередко специализируются на какой-то задаче.

Несколько иные характеристики сетевой организации описывают Д. Ритцер и К. Фишер (симметричность связей между субъектами, между кластерами, как и между индивидами, может быть образована перекрестная связь и др.¹¹).

Совершенно очевидно, что структура сетевых организаций кардинально отлична от традиционных государственных структур, что подчеркивает их противопоставленность иерархическому управлению государств и партий.

Организации сетевого типа далеко не всегда носят социально-позитивный характер. Связи и ценности, служащие основанием сетей, носят скрытый характер (иногда только для внешнего мира, иногда и для участников

¹¹ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - С. 45–46

сети, по крайней мере, для части). Провозглашенная цель сети может совпадать, а может и кардинально отличаться от истинных целей ее организаторов.

Для всех обществ прошлого (и настоящего) существовала еще одна важная особенность – привязка коммуникаций к пространству.

Общность территории признак, который указывается и для определения государства, и для определения нации. Основные формы человеческого общежития (город, деревня) – так же характеризуются общностью территории. Устная коммуникация удерживала людей рядом друг с другом, возможность доставить королевский указ зачастую определяла размеры границ государства.

Индустриальная эпоха во многом подорвала власть физического пространства. Почта, телефон, телеграф, а теперь и Интернет сохранили общность физической территории в первую очередь только для семьи (хотя и для нее она стала не абсолютной). По мнению Барри Уэллмана «Сети строятся на основе выбора и стратегии социальных деятелей, будь то отдельные лица, семьи или общественные группы. Таким образом, коренная трансформация социальности в сложных обществах сопровождалась заменой пространственных сообществ сетями в качестве основных форм социальности. Сказанное справедливо для дружеских связей, но еще в большей степени – для родственных уз, когда большая семья распадалась на части, и новые средства коммуникации позволяли поддерживать тесные контакты на расстоянии с отдельными членами семьи. Поэтому структура социальности развивалась в направлении сердцевинного социального взаимодействия, базирующегося на нуклеарной семье в домохозяйстве, на основе которого строились сети избирательных связей в соответствии с интересами и системой ценностей каждого члена домохозяйства»¹².

¹² Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С.154

Согласно данным ряда исследований (1999), в Северной Америке ее жителей имеют свыше тысячи межличностных связей, из которых только полдюжины являются тесными и меньше пятидесяти – достаточно крепкими. В создании таких близких связей важную роль играет нуклеарная семья, а вот место проживания – нет. Образование внутреннего ядра социального взаимодействия, по-видимому, является функцией как немногих сохраняющихся нуклеарных семейных уз, так и высокоселективных дружеских связей, для которых расстояние представляет определенное значение, но отнюдь не самое главное. Слабые связи выступают в качестве средства получения информации, повышения эффективности труда, проведения досуга, общения, гражданского участия, а также просто источника удовольствия. Большинство подобных слабых связей не зависят от пространственной близости и должны обеспечиваться какими-то средствами коммуникации¹³. Важнейшим проявлением этих феноменов (особенно для определенных социологических школ) является рост индивидуализма во всех его проявлениях.

М. Кастельс оправдано подчеркивает, что у сетевых организаций всегда возникали немалые трудности при координации функций, при сосредоточении ресурсов для достижения соответствующих целей и при выполнении поставленной задачи. На протяжении большей части истории человечества сети уступали организациям, способным концентрировать ресурсы вокруг централизованно определяемых целей, достигавшихся в результате реализации задач на основе рационализированных вертикальных цепочек управления и контроля. Сети главным образом являлись «заповедником» частной жизни, в то время как централизованные иерархические структуры были «вотчиной» власти и производства¹⁴.

¹³ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С.154

¹⁴ Там же - С.14

Мы видим, что сети не являются синонимом Интернета, - они укоренены в социальные структуры даже традиционных обществ, но в силу разных причин они никогда ранее не становились доминирующей компонентой информационных коммуникаций. В качестве примера так называемой гражданской компьютерной сети мы приведем материал о развитии DDS Амстердама, описанный М. Кастельсом. Это обзор эволюции наиболее известной гражданской компьютерной сети – Digital City, или, по-нидерландски, De Digtale Stad (DDS), созданной в Амстердаме. Этот опыт получил международную известность под названием «амстердамская публичная цифровая культура»¹⁵.

DDS появилась в результате конвергенции двух весьма несхожих между собой субкультур: артистов, представителей СМИ и сообщества хакеров. В 1993 году Марлен Стиккер при посредничестве Каролины Невеян встретила с лидерами HackTic Фелипе Родригесом и Ропом Гонгрейпом и предложила им принять участие в своей культурной программе в De Balie. Результатом их совместного проекта стала Digital City.

Сеть вступила в действие в январе 1994 года для налаживания электронного диалога между городским советом и жителями Амстердама. Посетители сети после процедуры регистрации становились «жителями» города, остальные являлись гостями. Хотя первоначально сеть предназначалась для жителей Амстердама, она, разумеется, была доступна и в глобальном масштабе. В самом деле, доля амстердамских пользователей уменьшилась с 45% в 1994 году до 22% в 1998 году. Метафора города была реализована в структуре сайта. Существовала муниципальная доска объявлений: при этом муниципалитет Амстердама стал первой местной администрацией, согласившейся подключить свои внутренние сети к Интернету для обеспечения контролируемой прозрачности. Виртуально DDS

¹⁵ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С.173

была организована в домах, скверах, кафе, цифровых киосках, цифровых дворцах культуры и искусства и даже в одном цифровом секс-шопе.

DDS сразу стала необычайно популярной. Ее «жители» были поселены в одном «доме», они размещали в сети свои фотографии, делились своими впечатлениями, выражали свои мнения, организовывали акции протеста и проводили соответствующие голосования. Год спустя после дебюта DDS ежедневно посещали до 4 тысяч пользователей. В течение всего лишь трех лет число ее «жителей» увеличилось до 50 тысяч, а в 2000 году, их стало около 140 тысяч. DDS стала не только пионером в области гражданских сетей в Европе, но и крупнейшей в Европе публичной компьютерной сетью. Несмотря на тот факт, что на Амстердам приходилась меньшая часть «жителей» сети, языковой барьер позволил придать DDS типично голландских характер ¹⁶.

Дальнейшее развитие сети проходило противоречиво. Повышение финансовой стоимости сети, превращение ее в коммерчески значимый проект, причем отягощенный серьезными денежными проблемами, вступило в острое противоречие с первоначальными идеями этой сети. С тех пор общая схема социальной сети тысячекратно воспроизводилась. Дж. Сайлер описывает «Дворец». (М.В. - <http://www.palacetools.com/>). В нем присутствуют два основных визуальных компонента. Первое – фон или «комната», в которой люди взаимодействуют друг с другом. Существуют сотни сайтов Дворца, расположенных во многих местах Интернета, многие с их собственными уникальными графическими темами для коллекции комнат, например, кегельбан, футуристический Кибергород, часто посещаемый дом, и т.д. Самый старый и один из наиболее посещаемых сайтов – «Главный Особняк», который состоит приблизительно из 30 комнат, включая бар, комнату для игр, спальни, пляж, и нескольких сюрреалистических мест, типа орбиты планеты и подземной пещеры.

¹⁶ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С.177

Отечественного читателя мы можем отослать к наиболее значимым российским проектам «Одноклассники» и «ВКонтакте».

Эти и многие другие примеры убедительно показывают, что с возникновением информационного общества, многие аспекты социальности начали меняться в глобальном масштабе. Эти изменения описываются и объясняются в науке различным образом: от констатации очевидного факта снижения издержек передачи информации и упрощения создания географически распределенных социальных¹⁷ вплоть до «демократизации социальной структуры» в целом, и признания сетевых организаций социальным институтом информационного общества.¹⁸

В современных социальных науках для обозначения новой отрасли знания используются разные термины. В середине 70-х годов XX века появился термин «Социальная информатика» («междисциплинарное изучение проектов, применения и последствий применения информационных технологий, при котором принимается во внимание их взаимодействие с установленными и культурными контекстами»)¹⁹. Российские ученые В.И. Добренков и А.И. Кравченко вводят термин «киберсоциологии» практически с тем же содержанием. С.В. Бондаренко называет новое направление социологической науки «социология виртуальных сетевых сообществ»²⁰.

В педагогике, в том числе в социальной педагогике пока самостоятельной научной дисциплины не выделилось

¹⁷ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - С.19

¹⁸ Шадрин А.Е. Перспективы развития сетевых организаций/ <http://www.ict.edu.ru/vconf/files/04-r5f27.doc>

¹⁹ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004.- С. 52

²⁰ Там же - С. 52–54

1.3. Информационно-коммуникационные технологии в информационном обществе

Известному ученому Марку Вейзеру (Mark Weiser) принадлежит понятие «ubiquitous computing» (или ubicomp) которое на наш взгляд более правильно было бы перевести как всепроникающая или диффузная компьютеризация. М. Вейзер исходит из того, что развитие компьютерного мира переживает три эпохи. Первая – эпоха мэйнфрейма (один компьютер – много людей). Вторая эпоха – эпоха персональных компьютеров (один компьютер – один человек), и наконец, третья эпоха – диффузной компьютеризации (когда на одного человека приходится уже много компьютеров). И основное не в количестве компьютеров на одного пользователя, а проникновения их во все сферы жизни, просачивания их во все сферы окружающей человека среды. Алан Кай (Alan Kay) назвал это третьей парадигмой компьютеризации.

Идеал второй эпохи – сделать компьютер настолько прекрасным и увлекательным, чтобы пользователь от него не смог оторваться, идеал третьей эпохи – сделать его незаметным. Причем это направление развития технологии становится таким успешным, что уже звучат предостережения: (Riekki et al 40, emphasis mine) в статье «Requesting Pervasive Services»/ «Требование Распространяющихся Услуг писали о том, что в настоящее время настоятельной потребностью потребность в вычислительном сигнале, знаке, который указывает скрытый интерактивный affordances. Должны существовать, по их мнению, некоторые визуальные символы, которые могут сообщать пользователям, что прикосновение к определенным объектам может активизировать компьютерные сервисы. (40). /МакГоул 12-13/

Концепция Ubicomp явно развивалась под влиянием феноменологии, философии постмодернизма и феминистского критицизма. В его работе «Коллектив Людей и Не-людей»/ A Collective of Humans and Nonhumans»(книга 1999 г. «Надежда Пандоры: очерки о реальности научного

знания»)/, Бруно Латур рассматривает техно научный/ technoscience коллектив как критическую структуру для того, чтобы понять три пересекающихся порядка социальных отношений: общественную жизнь технологий, общественную жизнь потребителей технологии, и общественную жизнь, которая развивается между технологиями и их потребителями. При этом Латур рассматривает технологии как вполне развитые социальные акторы. Сам Латур называет их агентами, хотя, уступая традиции, использует и термин «актант».

Широко известен пример, которым Латур иллюстрирует новые роли техногенных предметов. Человек и пистолет. Видимо неточны оба утверждения: «В другого стреляет пистолет» и «В других стреляет только человек». По-видимому в данном взаимодействии появляются и совершенно новые цели. Тот же пистолет выступает как социальный агент, привносящий некие имманентные цели.

Перенося эту логику в область ИКТ-технологий, мы наблюдаем, что у техногенного предмета имеется не только некое предназначение, которое взаимодействует с его потребителем, но сам предмет начинает проявлять активность в данном взаимодействии. Технологии по Латуру способны к общению не только друг с другом, но и с потребителем.

В настоящее время развивается частная область исследований в рамках всепроникающего компьютера, известное как «приближенная компьютеризация» («intimate computing»), который исследует физические и социальные взаимосвязи потребителей с их технологиями, и друг с другом через технологии. Наиболее известные исследователи в этой области Джозеф Кайе, Женеви́ева Бэлл, и Мизако Ито. (Joseph Kaye, Genevieve Bell, and Mizuko Ito).

Важнейшей для современных исследований виртуальности является концепция аффорданса. Понятие аффорданса (affordance) ввел Джеймс Дж. Гибсон (Gibson) в 1977 г. Он определил аффорданс как все «возможности действия», скрытые в окружающей среде, объективно существующие и

измеримые, но всегда соотносимые с актором, и поэтому зависящие от его способностей. Например, последовательность шагов на четырехфутовую возвышенность, не предоставляет акт восхождения, если актер – ползающий младенец. В настоящее время существуют разные понимания аффорданса: от возможности действия как такового до восприятия возможности действия.

Дизайн-критик Дональд Норман (Donald Norman) (1988) первый использовал понятие аффорданса в анализе взаимодействия человек-компьютер. Он увязывал возможности действия в средах не только с физическими возможностями актора, но и с его целями, планами, ценностями, верованиями и прошлым опытом. В настоящее время термин аффорданс в среде англоязычных специалистов стал общеупотребительным, и используется для характеристики элемента, которые легко поддаются обнаружению пользователем (напр. «эта страница имеет хороший аффорданс», «эта виртуальная кнопка нуждается в большем аффордансе»).

История внедрения Интернет в системы социальных отношений многократно описан, но классическим исследованием ее с позиций социологии, технологии и культурологи являются работы М. Кастельса. Важнейшей особенностью истории раннего Интернета, отмеченной многими исследователями, в том числе М. Кастельсом, была осознанная попытка сохранить свободный доступ к любой информации, касающейся систем программного обеспечения: это «движение за открытые исходники» (в основном связано с операционной системой UNIX). Например, в 1984 году программист Ричард Столлмен в знак протеста против решения корпорации АТТ заявить права собственности на UNIX основал Free Software Foundation¹³, предложив заменить авторское право (копирайт [copyright]) на «copyleft». Условия «copyleft» подразумевали, что любой пользователь программного обеспечения, сделанного общедоступным, должен был, в свою очередь, распространить через Интернет, улучшенный программный код. В качестве альтернативы UNIX Столлмен создал операционную систему GNU. Претворяя этот принцип в жизнь, Линус Торнвальдс, 22-летний студент

Хельсинкского университета, в 1991 году разработал на основе UNIX новую операционную систему под названием Linux и распространил ее через Интернет, обратившись к пользователям с предложением попытаться ее улучшить, публикуя результаты своих усовершенствований в Сети. Результатом этой инициативы стало появление надежной операционной системы Linux, постоянно модернизирующейся тысячами хакеров и миллионами пользователей, в результате чего она считается сейчас одной из самых совершенных в мире²¹.

М. Кастельс, описывая историю Интернет, неоднократно подчеркивал, что разработки развивались в обстановке широкой академической свободы и децентрализации: «Следуя университетской научной традиции, создатели ARPANET привлекали к разработке ядра проекта аспирантов при обеспечении атмосферы полной безопасности, что предполагало использование ARPANET студентами для непринужденных разговоров друг с другом, в том числе – если верить сообщениям – и для того, чтобы обсудить, где можно достать марихуану. Наиболее популярным списком электронной рассылки в ARPANET был SF-Lovers, рассчитанный на любителей научной фантастики»²². Культура свободы личности, культивировавшаяся в университетах, в 1960-1970-е годы, ориентировала использование компьютерных сетей для личных целей, в поисках технических инноваций, просто ради удовольствия делать собственные открытия. Важную роль в поддержке общественных сетей играли и сами университеты. С.В. Бондаренко пишет о высокой степени доверия между всеми участниками тех процессов. Возникшая в 60-х годах XX века в США и Великобритании поп-культура быстро распространилась и в других странах, оказав определяющее влияние на формирование культуры компьютерного андеграунда, в том числе хакеров и крэкеров²³.

²¹ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С.28

²² Там же - С.34

²³ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. –Ростов-на-Дону.–2004. - С.293

М. Кастельс писал: «... все ключевые технологические разработки, приведшие к возникновению Интернета, появлялись при участии государственных организаций, крупных университетов и научно-исследовательских центров. Своим рождением Интернет обязан не миру бизнеса. Он представлял собой чересчур смелую технологию, чересчур дорогостоящий проект и чересчур рискованную инициативу, чтобы им могли заинтересоваться структуры, нацеленные на сиюминутное получение прибыли. Это в первую очередь относится к 1960-м годам, времени, когда крупные корпорации придерживались весьма консервативных подходов при определении своей финансово-промышленной политики и не *собирались* рисковать своими деньгами и персоналом ради каких-то там фантастических технологий»²⁴.

Кратко упомянем о современном управлении Интернет. В 1984 была создана Internet Activities Board (IAB) /Совет по работе Интернета/. Этот совет включал в свой состав ведущих экспертов из организаций, участвовавших в создании ARPANET, однако он также поддерживал связь и с другими специалистами по организации сетей из разных стран мира. В 1989 году, когда количество членов IAB исчислялось сотнями, совет был разделен на две организации, построенные по принципу открытых рабочих групп: Internet Engineering Task Force (IETF)/Комиссия по инженерным проблемам Интернета/., занимавшийся разработкой протоколов и прочими техническими вопросами, и Internet Research Task Force (IRTF) /Исследовательская комиссия Интернета/, специализировавшуюся в области долгосрочного планирования развития Интернета. Рабочие группы общались между собой по электронной почте, а также встречались друг с другом несколько раз в год. Достигавшиеся рабочими группами соглашения публиковались в виде RFC и становились

²⁴ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С. 37

неофициальными стандартами Интернета в кумулятивном открытом процессе сотрудничества²⁵.

К 1992 году, однако, распространение Интернета достигло глобальных масштабов, и NSF планировал провести его приватизацию. Обе эти причины требовали выхода из-под прямого контроля со стороны правительства США. Поэтому в январе 1992 года было сформировано Internet Society /Сообщество Интернет/, некоммерческая организация, которой было поручено осуществлять надзор за деятельностью IAB и IETF. Сёрф и Кан, пользовавшиеся большим доверием у Интернет-сообщества за свои технические познания и приверженность идеям открытости и достижения консенсуса, приняли руководство Internet Society на себя. Под их влиянием на протяжении 1990-х годов произошло значительное расширение международного участия в реализации координирующих функций. Однако в процессе развития Интернета подчиненный американскому правительству статус его институтов стал подвергаться критике. Один из самых удивительных эпизодов в истории Сети связан с передачей правительством США полномочий на присвоение Интернет-адресов Internet Assigned Numbers Authority (IANA) – организации, созданной и единолично возглавлявшейся одним из первых разработчиков Сети, Ионом Постелом из Университета Южной Калифорнии. Постел, компьютерщик с безупречной репутацией, возможно, являлся наиболее уважаемым членом научного сообщества Интернета. Однако в 1998 году в возрасте 55 лет Постел скончался. Своеобразным завещанием Иона Постела стал его план проведения приватизации, представленный им правительству США в сентябре 1998 года, за месяц до своей смерти. Проект предложенной им организации Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN) был одобрен правительством в конце 1998 года, и в 2000 году ее формирование было завершено (Это некоммерческая частная корпорация, занимающаяся

²⁵ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ. А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С.46

распределением пространства IP-адресов, назначением параметров протоколов, а также управлением системой доменных имен и корневых серверов). Несмотря на общий глобальный романтически-либеральный образ этого сообщества в нем разворачиваются неизбежные в нынешнем мире конфликты, имеющие, экономическую и политическую подоплеку.

Консорциум WWW, который MIT представляет в США, в Европе – French Institute INRIA – Аналогичная международная организация, придерживающаяся принципа консенсуса, немандатного представительства и доступная всем (правда, зачастую взимающая за свои услуги немалую плату), ведает разработкой протоколов и вопросами развития Всемирной паутины

Описывая особенности управления Интернетом, М. Кастельс неоднократно указывает на особенность культуры Интернет, которую он считает одну из основных – меритократический характер. (Меритократия – власть достойных, власть, базирующаяся на уважении).

Мы же упоминали, что для масс пользователей Интернет родился лишь в 1995 г.

Таблица 1.

Статистика интернет-пользователей (2008 г.) ²⁶					
Регионы	Население (2008)	Интернет-пользователи (Декабрь 31, 2000)	Интернет-пользователи (2008)	Распространенность (% к населению)	Рост пользователей (2000-2008)
Весь мир	6,710,029,070	360,985,492	1,596,270,108	23.8 %	342.2 %
Европа	803.903.540	105.096.093	393.373.398	48.9 %	274,3%
Россия	140,702,094		38,000,000	27.0 %	1,125.8 %

Ряд национальных сегментов Интернет отличается существенными особенностями. В 1983 г во Франции государством была создана сеть Минитель. Изначально сеть Минитель разрабатывалась в качестве инструмента единой социальной политики. Сеть предоставляла и продолжает

²⁶ Источник: <http://www.internetworldstats.com/stats4.htm>

В последнем обзоре Lenhart и Maddan (2007) сообщили, что 93% подростков используют интернет// Lenhart, A. & Maddan, M. (2007). *Social Networking Websites and Teens: An Overview*. Retrieved April 27, 2007, from http://www.pewinternet.org/PPF/r/198/report_display.asp Lenhart, A. И Maddan, M. (2007).

предоставлять информацию госструктур, муниципальных образований, услуги электронных библиотек, электронной почты, электронной коммерции и др. В значительной мере росту Минителя, как и в случае с Интернетом, способствовали интерес к сексу и службам знакомств: «Розовой минитель» по праву считается во Франции культурным феноменом. С появлением Интернета сеть Минитель не прекратила свое существование и даже продолжила свое развитие – доступ к ней стал возможен из Всемирной паутины, с карманных компьютеров и мобильных телефонов. В начале XXI в. во Франции насчитывается 7 миллионов терминалов сети Минитель, обеспечивающих доступ к почти 26 тысячам различных служб и около 100 миллионов часов соединений в год²⁷.

Современные сети Интернет вплотную подошел к возможности интеграции многих масс-медиа. Один из самых глобальных проектов современных информационно-коммуникационных технологий – интерактивное телевидение. Оно может быть реализовано в следующих направлениях: трансляция через Интернет обычного телевизионного сигнала; передаваемая через Интернет информация можно согласовывать с традиционной телевизионной трансляцией посредством серверов, поддерживаемых телевизионными станциями, с демонстрацией на различных мониторах и др.²⁸.

Однако по причинам технического, экономического и отчасти культурного характера эти проекты по массовости охвата не могут сравниться с аудиторией Интернет и остальных медиа. «Если говорить кратко, в настоящее время имеет место, лишь весьма ограниченная конвергенция Интернета и мультимедиа и, следовательно, отсутствует интерактивность – основная составляющая представления об аутентичных мультимедиа»²⁹.

²⁷ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. С. 287–288

²⁸ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитоновой - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С. 221–222

²⁹ Там же - С.223

Хотя постепенно цифровое телевидение распространяется по всему миру. Отделы новостей во всех медиа также начинают функционировать в непрерывном потоке обработки информации одновременно с Интернетом. Предложение музыки через Интернет является широко практикуемым видом деятельности. В популярную технологию превращается также и потоковое вещание, то есть поставка контента через Интернет в реальном времени. Получает все большее распространение слушание радио через Интернет, это касается и обычных вещательных станций, и радиостанций, ведущих свои передачи только через Сеть³⁰. Газеты предлагаются онлайн, и люди часто читают их в онлайн-режиме.

Растет популярность онлайн-видеоигр, (в основном среди мужчин более молодого возраста, но не одних только подростков). В этом случае развлечение действительно напрямую связано с Сетью. Появляются настольные приставки виртуальной реальности, а новые игровые устройства, обладающие высокой разрешающей способностью и интерактивностью, объединяются в сети, тем самым, позволяя организовывать онлайн-интерактивные игры. На отечественный рынок компьютерных игр пришло уже порядка десятка российских и зарубежных фондов прямых инвестиций³¹.

М. Кастельс делает вывод, что фактически, вместо того чтобы сливаться с медиа, Интернет отстаивает свою специфичность в качестве средства коммуникации. «Интернет действительно является средством коммуникации со своей собственной логикой и со своим собственным языком. Но он не ограничивает сферу своего действия какой-то одной областью культурного выражения, - он оказывает влияние на каждую из них»³².

³⁰ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С. 228–235

³¹ Опарин С. Деньги для ИТ-компаний//Ведомости ФОРУМ: Инвестиции в ИТ и высокие технологии. ... декабрь 2007. – с. 20–21

³² Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С.233

Одним из важнейших глобальных последствий развития Интернет является изменение связей социальности и физического места (М. Кастельс)³³. Интернет – очень эффективная форма поддержания слабых связей, которые иначе были бы утрачены, или иным образом не были бы вообще созданы. Большинство онлайн-сообществ являются эфемерными и редко связывают онлайн-взаимодействие с физическим³⁴. В то же время Интернет может поддерживать и обычные социальные связи – в том числе семейные.

С определенными сложностями, но развиваются различные формы удаленной работы: начиная от удаленного рабочего места и вплоть до удаленного офиса, или call-центра, располагающихся на периферии мегаполисных зон.

Интернет взаимодействует с процессами социально-политических конфликтов, представительства и управления. Несмотря на огромное значение Интернет, во многом его роль ограничена и даже несущественна. М. Кастельс пишет, что в подавляющем большинстве случаев использование Интернета является инструментальным, тесно связанным с работой, семьей и повседневной жизнью пользователей Сети. Свыше 85% всех случаев использования Интернета приходится на электронную почту, и большая часть объема последней связана с выполнением различных функций, конкретными задачами и контактами с родными и друзьями в условиях реальной жизни³⁵. Ролевые игры и конструирование идентичности в качестве основы онлайн-взаимодействия составляют лишь малую долю системы социальных связей, основанную на Интернете, и этот вид практики большей частью концентрируется вокруг подростков.

М. Кастельсу принадлежит концепция четырехслойной культуры Интернета. Он выделяет техномеритократическую культуру, культуру

³³ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С. 153

³⁴ Там же - С. 156

³⁵ Там же - С. 143

хакеров, культуру виртуальной общины и предпринимательскую культуру. За этими культурными сегментами стоит

1) с одной стороны остаточная инерция историко-культурной традиции (как например, студенческая культура 60-х – 70-х гг.).

2) С другой стороны – все более активно вторгающиеся Интернет Игроки – Национальные государства, Глобальные сети (от гражданских до террористических), крупнейшие фирмы, продвигающие свои бренды, реализующие Интернет – услуги.

2) технические аспекты Интернет, сознательно заложенные в его основу как децентрализованной системы.

3) объективное техническое неравенство: от простых пользователей – до специалистов по информационным технологиям. То, что названо С.В. Бондаренко информационной стратификацией.

Очевидно, что сейчас Интернет являлся движущей силой процесса формирования новой цифровой экономики. Таким образом, современный образ Интернет-предпринимателя – это некая совокупность людей и организаций, включающую в себя изобретателей, технологов и предпринимателей, готовых рискнуть своими венчурными капиталами. Все они объединяются в единое целое в процессе производства и внедрения технических новшеств, которое в конечном итоге как раз и делает возможным создание компаний, зарабатывание денег и в качестве побочного результата появление новых технологий, товаров и услуг. «В ходе этого процесса происходит интернационализация отношений между капиталом и инновациями. Предприниматель, вкладывающий свой венчурный капитал, в значительной степени является частью процесса внедрения новшества, которое он (или она) определил как перспективное. Он (или она) лелеет это новшество, видоизменяет его, формирует его маркетинговый образ. С другой стороны, технари-новаторы и производители своими разработками интернационализируют капитал посредством фондовых опционов, а их

бизнес-план имеет своей целью оказать воздействие на капитализацию рынка.»³⁶

Интернет многими воспринимался как идеальный инструмент будущей всемирной демократии. Во многом это подтверждается. Однако виртуальные среды все более становятся средством реализации тех или иных манипулятивных воздействий.

М. Кастельс даже описывает возникновение ноополитики, которая имеет своим объектом не государство, а общество (человечество) в целом. «По своему характеру она отлична от пропаганды или public relations. Это реальная возможность вмешательства в процесс ментальной репрезентации, закладывающий основы общественного мнения и коллективного политического поведения. Она нуждается в технической инфраструктуре – Интернете, глобальных сетевых медиа. Она также нуждается в либеральном информационном порядке, способном обеспечить свободное перемещение идей и образов. Но она также подразумевает гибкость государственной власти и политических лидеров в том, что касается изменения их собственных идей и корректировки их точек зрения сообразно происходящим в глобальной среде преобразованиям»³⁷.

В начале эпохи Интернета Государственная власть была почти не в состоянии контролировать возникнувшие коммуникационные потоки. Хотя власти соответствующей страны могут идентифицировать получателей сообщений при помощи своих средств контроля и применять соответствующие санкции, однако это оказывалось чересчур обременительным, чтобы оказаться рентабельным в широких масштабах. Однако новые технологии во все большей степени решают эти задачи. Программные приложения могут надстраиваться над Интернет-протоколами, делая возможной идентификацию коммуникационных маршрутов и контента.

³⁶ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитоновой - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С. 76–77

³⁷ Там же – С. 189–190

Государственные власти во всем мире поддерживают такие технологии наблюдения и надзора и активно внедряют их. Однако этим технологиям контроля возникает серьезная оппозиция³⁸.

Поскольку работники в процессе трудовой деятельности оказываются во все большей зависимости от компьютерных сетей, большинство компаний пришли к выводу, что они вправе контролировать использование сетей своими сотрудниками. Как показали результаты исследования, проведенного в США в апреле 2000 года, 73,5% американских фирм в той или иной степени осуществляют регулярный надзор за использованием Интернета их сотрудниками. При этом было множество случаев увольнения работников за то, что они, предположительно, использовали Сеть ненадлежащим образом³⁹.

В настоящее время движение за контроль над сетью осуществляется под лозунгами безопасности и борьбы с киберпреступлениями. Совет Европы, принял конвенцию о борьбе с киберпреступлениями, которая была разработана органами безопасности европейских стран при участии в качестве консультантов ведущих мировых производителей программного обеспечения. По сей день это остается наиболее далеко идущей и широкомасштабной попыткой контролировать коммуникацию в Интернете. Многие страны мира, такие как Россия, Китай, Малайзия и Сингапур его приветствовали. Если говорить в общем, то будет сделана попытка нейтрализовать право граждан на шифрование путем ограничения или запрещения техники шифрования. Эта стратегия накладывает запрет на программные средства обеспечения личной безопасности. Она значительно расширяет полномочия власти по подключению к линиям связи и перехвату трафика данных. И она же обязывает Интернет-провайдеров внедрять технологии слежки за их пользователями⁴⁰.

³⁸ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С. 199–201

³⁹ Там же. - С.203-205

⁴⁰ Там же. – С.209

В своем эссе 2001 г. «Диалектика киберпространства» исследователь Майкл Хейм/ Michael Heim⁴¹ делит текущие философские дебаты о цифровых сетях на два противоположных лагеря: *наивные реалисты* и *сетевые идеалисты*. Хейм обращает внимание на то, что каждый лагерь в своих теоретических построениях изменяет понятия общности (комьюнити) в сетевом обществе. Наивные реалисты рассматривают цифровое сообщество прежде всего с позиции страха и опасения, пишет Хейм. Опасение основывается на относительном отказе от локальных сообществ, ввиду движения в киберпространство глобальных сообществ. Существует страх уменьшения физической близости и взаимной взаимозависимости, поскольку электронные сети становятся все более активными. Для наивных реалистов, он пишет, виртуальное комьюнити – противоречие в терминах. Реальное сообщество – это реальное взаимодействие, которое не может быть виртуально, потому что оно производно от социального места, в котором люди присутствуют физически. Наивные реалисты даже комьюнити воспринимают как определенный сайт/ site-specific.

Теоретические конструкции сетевых идеалистов, по поводу будущего комьюнити отличаются экстазом предвкушения. Они празднуют пришествие электронного коллектива. Идеалисты поэтому ожидают эру *глобальных* (massively-scaled) идеалов и платформ коммуникации. Хейм пишет, что этот философский лагерь основывает цифровой культ *ноосферы*, видя некую массивную психическую сеть, в которой сходится все человеческое сознание, чтобы создать единый объединенный дух.

⁴¹ McGonigal, Jane Evelyn This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century: A dissertation submitted in partial satisfaction of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy. - B.A.: Fordham University, 1999/ URL: <http://www.avantgame.com/dissertation.htm> p.435-436

1.4. Художественная деятельность и искусство в виртуальной среде

Существует обширная область культурного выражения, подвергающаяся глубоким видоизменениям посредством цифровых технологий и Интернета – это искусство. «Компьютеризованный графический дизайн обновляет формы художественного выражения, поскольку виртуальное искусство привносит в образ, цвет, звук и тишину глубочайшие проявления человеческого опыта. Интернет предоставляет возможность художественного коллективного интерактивного творчества через практику групповой деятельности, которая позволяет находящимся вдали друг от друга людям вместе заниматься живописью, ваять, проектировать, сочинять и производить что-либо в процессе взаимодействия, нередко сопровождающегося возникновением противоречий и расхождений во взглядах»⁴².

Специфику и значение виртуального искусства изучали и отечественные исследователи. По мнению Ю.Н. Усова несмотря на иллюзию реальности виртуальных объектов, они могут быть проанализированы с точки зрения эстетики, и «ибо традиционные законы художественного пространства, времени, дискретности повествования останутся: ведь иллюзия, какой бы она ни была, все же создана автором, и в ней его эмоционально-интеллектуальное начало также будет выявлено на основе соотношения перцептивных единиц» (5, 69). Методология, предлагаемая Ю.Н. Усовым в принципе может послужить основой и для анализа произведений виртуального искусства, в первую очередь изучения особенностей структуры аудиовизуального образа, который синтезирует в себе свойства многих видов искусства. Аудиовизуальный или звукозрительный образ может быть определен как «динамическая система пластических форм, которая существует в экранных условиях пространственно-временных измерений и аудиовизуальными

⁴² Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С.232

средствами передает последовательность развития мысли художника о мире и о себе» (Ю.Н. Усовым 19, 17).

М. Кастельс отмечает, что в культуре виртуальности коммуникация в значительной степени зависит от наличия протоколов смысла. Они представляют собой коммуникационные мостики между персонализированными гипертекстами, не зависящие от общей практики. Наиболее важным из этих протоколов оказывается искусство во всех его проявлениях (включая, разумеется, литературу, музыку, архитектуру и графический дизайн). Как никогда коммуникационная сторона искусства может придать ему особую важность в условиях культуры, характеризующейся фрагментацией и потенциальной некоммуникабельностью кодов, культуры, где множественность выражения фактически может положить конец взаимодействию⁴³

Virtually beautiful. Is cyber art a direct descendent of traditional art forms or something new altogether? BY DONNALEE DUNNE //PATHWAYS THE NOVARTIS JOURNAL • APRIL/JUNE 2002. 42-47. (Donnalee Dunne is a cyber artist and freelance writer based in California).

Виртуальное прекрасное. Действительно ли cyber искусство – прямой потомок традиционных художественных форм или кое-чего нового в целом?

Как движение, cyber искусство может быть прослежено еще с 1960-х гг.

Эми Стоун/ Amy Stone, основатель Музея Искусства Сети/ Museum of Web Art (<<http://www.mowa.org>>), видит cyber искусство как последнее движение в континууме художественной истории: «Когда фотография и офсетная печать были объединены, люди во всех слоях общества были способны созерцать вид Сикстинской капеллы, не имея необходимость путешествовать к оригиналу. ..Это впервые сделало искусство доступным для всех. Полтора столетия спустя мы видим это явление снова, поскольку

⁴³ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 – С.237-238

искусство транслировано и ре-интерпретировано через цифровую среду глобальной аудитории».

Одна из важнейших проблем произведений веб-искусства – их долговечность в связи с быстрым совершенствованием технологий. Многие произведения веб-художников сейчас уже недоступны из-за усовершенствования программной оболочки.

Cyber искусство, или net.art, имеет различные виды и формы. Например.

Web Art. Искусство, разработанное специально для существования в пределах, Internet. Сайт может быть произведением искусства. <<http://www.potatoland.org/pl.htm>> (Mark Napier). <<http://www.artfuture.com/WebArt.html>> 2-D Art. (двумерное искусство)

Цифровые изображения, сделанные на программном обеспечении, отображенным в Internet. Работа может быть статической или использовать мультипликацию, звук, графику и интерактивность. Иногда для просмотра требуется определенное программное обеспечение, <<http://www.mowa.org/>> <http://www.walkerart.org/gallery9/dasc/g9_dasc_intro.html>

Трехмерное Искусство и Скульптура. Трехмерные модели, созданные в программном обеспечении, фактически существующем в трехмерных параметрах настройки, очень подобно театральные реквизиты в пределах компьютерного монитора. Эти модели могут быть основанием для мультипликации, или становиться виртуальной или физической скульптурой. <<http://gallery.bostoncyberarts.org/sculptgallery.html>>

VRML – Моделирование Виртуального мира. В отличие от трехмерного искусства и скульптуры VRML представляют пользователю возможность исследовать объект со всех возможных углов, таким образом моделируя опыт реальной жизни http://www.vml-искусство.Org/node.php3*NID150004 <<http://www.vml-искусство.Org/node.php3%23NID150004>> (Включает художников VRML) <<http://www.artfuture.com/VR.html>>

Текстовое Искусство, созданное посредством текста или гипертекста.

<<http://www.yhchang.com/>> (Юнг-Ха Чанг)

Искусство Перформанса, Интерактивное диалоговое искусство, предназначенное, чтобы произойти в определенное время, <[http:// gallery.bostoncyberarts.org/perf_frameset.html](http://gallery.bostoncyberarts.org/perf_frameset.html)> <[http:// www.desktoptheater.org/](http://www.desktoptheater.org/)>

Примеры многочисленных музеев во всем мире, использующих киберпространство для своих экспозиций.

Нью-йоркский Музей Современного искусства/ New York Museum of Modern Art, функционирующий параллельно с выставками галереи, 1995 - 2001. <[http:// www.moma.org/docs/onlineprojects/index.htm](http://www.moma.org/docs/onlineprojects/index.htm)>

Ливерпульский Региональный Музей/ Liverpool Regional Museum Ливерпуль, NSW, Австралия. Cyber Культура 1997. <[http:// www.liverpool.nsw.gov.au/caspower/](http://www.liverpool.nsw.gov.au/caspower/)>

Музей Сан-Франциско Современного Искусства 010101: Искусство во Времена Технологии/ San Francisco Museum of Modern Art 010101: Art in Technological Times. <[http:// 010101.sfmoma.org/start.html](http://010101.sfmoma.org/start.html)>

*Музей Современного искусства /Museum of Contemporary Art Сидней, Австралии. Полная Лунная выставка сети, 2001. <[http:// www.mca> .com.au / *](http://www.mca.com.au/)*

Guggenheim Музей/ Guggenheim Museum. Первая стадия Виртуального Музея, комбинирует реальное и виртуальное пространство – разработанный Архитекторами Асимптоты (Asymptote) Нью-Йорка. <[http:// www.guggenheim.org/internetart/welcome.html](http://www.guggenheim.org/internetart/welcome.html)>

Лос-Анджелесский Музей Современного искусства/ Los Angeles Museum of Contemporary Art. Многочисленные выставки 2001, <[http:// www.moca-la.org/museum/digital_gallery.php](http://www.moca-la.org/museum/digital_gallery.php)>

Stedelijk Музей Модерного Искусства, Амстердам <[http:// www.stedelijk.nl/eng/index.html](http://www.stedelijk.nl/eng/index.html)>

Полный Музей Современного искусства / Stedelijk Museum of Modern Art, Сеул Корея <[http:// www.totalmuseum.org/webproject8.html](http://www.totalmuseum.org/webproject8.html)>

Ирландский Музей Модерного Искусства /Irish Museum of Modern Art <[http:// www.irishmuseumofmodernart.com/netart.htm](http://www.irishmuseumofmodernart.com/netart.htm)>

ГЛАВА 2. ФЕНОМЕН ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОЦИАЛЬНОМ ВОСПИТАНИИ И ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

2.1. Общие принципы анализа педагогических возможностей информационно-коммуникационных технологий в воспитательных практиках

Напомним, что, согласно Марку Вейзеру (Mark Weiser), современный компьютерный мир переходит из эпохи персонального компьютера в эпоху *ubisomr*/диффузной компьютеризации. Технически, речь идет о типах интерфейса. В одном случае – мерцающий экран перед сосредоточенным человеком, во втором случае – электронный кошелек в мобильном телефоне, или тамагочи. Если для описания взаимодействия «1 человек- 1 компьютер» давно уже в качестве одного из основных понятий используется термин «виртуальность», то для *ubisomr*/диффузной компьютеризации терминология не устоялась. Естественно, что должной интеграции не только понятия *ubisomr*, но и понятия виртуальности в социальную педагогику пока нет.

До сих пор в описаниях феноменов виртуальности встречаются термины «реальность», «пространство (киберпространство)», «поле». Термин виртуальность предложил в 1984 г. Американский разработчик компьютерных устройств Ж. Ланье. С тех пор оно приобрело множество самых различных толкований. О.Р. Маслов, Е.Е. Пронина выделяли три типа виртуальных явлений⁴⁴:

- виртуальные компьютерные миры, главная черта которых – возможность взаимодействия с вымышленной реальностью;
- художественный вымысел и образы фантазии – книги, фильмы, живопись, сны, мечты;

⁴⁴ Маслов О.Р., Пронина Е.Е. Психика и реальность: типология виртуальности//Виртуальная реальность психологии и искусственном интеллекте. – М., 1998–316 с. - с. 212

- реальность абстрактных понятий и категорий, которым не всегда соответствуют реальные физические процессы⁴⁵. Для этих авторов виртуальная реальность – это «...особая сфера психических моделей реальности разного уровня и разной сложности».

Несколько слов еще об одном термине, который используется для описания телекоммуникационных сетей – поле. Например, С.В. Бондаренко рассматривает их как особое социальное поле. Создатель теории социальных полей Пьер Бурдьё описывал социальное пространство, как вписанное одновременно в объективные пространственные структуры и в субъективные структуры, которые являются отчасти продуктом инкорпорации объективированных структур. Социальное пространство – абстрактное пространство, конституированное ансамблем подпространств или полей (экономическое поле, интеллектуальное поле и др.), которые обязаны своей структурой неравному распределению отдельных видов капитала, и может восприниматься в форме структуры распределения различных видов капитала, функционирующей одновременно как инструменты и цели борьбы в различных полях. П. Бурдьё выделяет следующие виды капитала: экономический, культурный, социальный и символический. При этом каждому полю или субполю соответствует особый вид капитала. Капитал, по Бурдьё, представляет собой власть над полем (в данный момент времени). Мы исходим из того, что рассматривать виртуальность как самостоятельную разновидность социального поля в настоящее время (и в обозримом будущем) нельзя, так как вряд ли возможно выделить некий специфический вид капитала, который его порождает. Вполне возможно, когда-нибудь виртуальность и превратиться в какой-то отдельный вид поля, но это произойдет не сейчас.

Наиболее адекватной философско-методологической базой для изучения феномена информационно-коммуникационных технологий нам

⁴⁵ Маслов О.Р., Пронина Е.Е. Психика и реальность: типология виртуальности//Виртуальная реальность психологии и искусственном интеллекте. – М., 1998–316 с. - с. 216

представляется подход, отраженный в работах социальных феноменологов П. Бергера, Т. Лукмана. Для этих авторов социальный мир является миром значений, переживаемых и интерпретируемых людьми в повседневной жизни. Определенные части этого мира представляются индивидам обыденными, он воспринимается человеком, как нечто привычное, незаметное, иначе как он определяется в социологии - «мир естественной установки». Столкновение с проблемой выводит человека из границ этого мира.

Так, для опытного пользователя включение компьютера и выход в Интернет, являются автоматическими действиями, которые не осознаются самостоятельно, как например акты автоматического письма. Но если что-нибудь идет не так, например, не открывается домашняя страница, это сразу концентрирует внимание человека, извлекая процесс, ранее относящееся к «слепому пятну сознания» в область активной рефлексии. Рубеж обыденности проходит там, где начинается рефлексия. Как только человек сталкивается с проблемой, выходящей за рамки естественной установки, он делает шаг за границы обыденной реальности.

Эта проблема, попадая в идеальный мир человеческого сознания, подвергается анализу, сравнивается с похожими проблемами, имевшими место ранее, тематизируется, классифицируется, относится к определенной области действительности, легитимизируется (объясняется и оправдывается). Будучи прояснен, этот феномен вновь возвращается в мир практического опыта. Но, рефлексия обретает определенную независимость, которая позволяет создавать собственные миры. У. Джемс называл их «под-универсумами», реальностями человеческого опыта. А. Шюц – конечными областями значений.

В связи со сказанным термин киберпространство (несмотря на широкое распространение) нам представляется не совсем точным. Пространство – это не исчерпывающая характеристика виртуальности, ведь ни время, ни система значений (как его содержание), строго говоря, не являются атрибутами пространства. Более точно говорить о виртуальности именно в терминах

реальности. Для феноменологов социальный институт основывается на взаимной типизации опривыченных действий акторами разного рода. Социальные институты своим происхождением обязаны привычным действиям, точнее их восприятию людьми. Такие механизмы институционализации как, например, санкции появляются позже. Институты существуют благодаря ролям. Как пишут П. Бергер и Т. Лукман – на субъективном уровне роли дают институтам возможность постоянно существовать, реально присутствуя в опыте живых индивидов. «Благодаря ролям, которые он играет, индивид оказывается посвященным в особые сферы социально объективированного знания не только в узком когнитивном значении, но и в смысле «знания» норм, ценностей и даже эмоций».

Применяя социально-феноменологическую методологию к проблеме взаимодействия воспитательных практик и ИКТ-технологий мы подходим к необходимости анализа этих взаимодействий через понятие социальной реальности.

Для описания второй парадигмы (второго этапа) компьютеризации – случая взаимодействия «1 человек – 1 компьютер» традиционно используется термин виртуальной реальности (мы используем сокращение «V-реальность»). Термин для обозначения той социальной реальности, которая порождается интерфейсами диффузной компьютеризации отсутствует, поэтому мы предлагаем использовать термин U-реальности (сокращение от Ubicompr-реальности)

Учитывая сказанное выше, мы определяем виртуальную реальность (V-реальность) как особый вид социальной реальности, субъективно отделяемой от базовой реальности, порождающим источником которой служит взаимодействие, основанное на работе компьютерных устройств, психического мира человека, с индивидами, группами, организациями, компьютерными программами.

В силу своей природы виртуальная реальность имеет целый ряд особенностей:

1. Виртуальная реальность ограничена двояко: возможностями компьютера и сенсорными возможностями человеческой психики. Пока что компьютерам еще далеко до того, чтобы человек в виртуальной реальности ощутил прикосновение и запах, так, что современную виртуальную реальность можно охарактеризовать как сенсорно обедненную. С другой стороны существует пороговые ограничения основных каналов восприятия человека.

2. Виртуальная реальность динамична и нестойка, и часто бывает диссоциирована – как в силу особенностей психических проекций, так и в силу динамичности и изменчивости основных своих агентов (групп и организаций). Хотя определенный фактор стабильности проявляется в возможности сохранения ее информационного «отпечатка» (сохранения данных).

3. Виртуальная реальность не является для субъекта базовой (основной) реальностью. Даже если предположить, что в будущем виртуальность будет способна имитировать реальный мир, все равно субъективно у человека осуществляется привязка именно к основной, физической реальности, в которой существует его физическое тело.

Психоаналитический подход является, по нашему мнению, одним из наиболее эффективных в описании виртуальности. В психоаналитических терминах виртуальность может рассматриваться как разновидность «пространства переноса», которое является расширением внутриспсихического мира человека (Дж. Сайлер). Оно может быть воспринято как промежуточная зона между «Я» и «другим». Киберпространство – широко открытая дверь для всех видов фантазий, в которых выражаются питающие их желания. В психоанализе многие из компонентов мечтаний и других измененных состояний рассматриваются как «первичные процессы», в отличие от нормального бодрствующего состояния сознания («вторичных процессов»). Они игнорируют обычные правила времени, пространства, и логики и связаны с субъективными значениями и эмоциями. Это мифологический тип мышления, которое обычно остается неосознанным, но может всплывать на

поверхность, питая творческий потенциал, стремление человека к мистике и волшебству, и временами порождая психозы.

При этом не следует забывать, что психологические качества киберпространства зависят от аппаратных средств и программного обеспечения (например, до сих пор запахи и касания практически не воспроизводятся в виртуальности). Как будут развиты аппаратные средства и программное обеспечение, таковыми будут и психологические аспекты киберпространства. Фактически М. Кастельс, описывая феномен гипертекста, так же выводит его из активной роли человеческой психики: «...гипертекст производится не системой мультимедиа, использующей Интернет в качестве средства, помогающего добраться до каждого из нас. Напротив, он производится нами самими путем использования Интернета для восприятия культурной выразительности в мире мультимедиа и за его пределами»⁴⁶.

Мы уже отмечали, что в некотором отношении диффузная компьютеризация (Ubiquitous computing) противоположна виртуальной реальности. Если виртуальная реальность помещает человека внутрь мира, генерированного компьютером, то диффузная компьютеризация заставляет компьютер жить среди людей, ее особенностью является внедрение компьютерных интерфейсов в повседневную жизнь. Диффузная компьютеризация изначально позиционировала себя как интеграция человеческого фактора, компьютерной науки, инженерии, и социальных наук.

- U-реальность (реальность, порожденная диффузной /Ubicomp – компьютеризацией) — это особый сегмент социальной реальности. Субъективно от нее неотделяемый, порождающим источником которого служит взаимодействие, основанное на работе компьютерных устройств с неспецифическими интерфейсами, психического мира человека, с индивидами, группами, организациями и компьютерными программами.

⁴⁶ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С. 236

Как видно из определения, в этом случае проявления ИКТ-технологий не меняют принципиально характеристик социальной реальности (а, следовательно, социализации и воспитания), хотя и открывают новые возможности осуществления социальных практик. Сотовый телефон, электронная игрушка, «умный» выключатель и т.п. являются ее проявлениями. Несмотря на свои лозунги, прячущаяся, диффузная компьютеризация (Ubiquitous computing) все же изменяет базовую социальную реальность. Использование современных технологий, особенно цифровых, часто заменяет даже физические закономерности – тот же звонок по мобильному телефону знакомому в другое полушарие в определенном смысле отменяет расстояние. Если виртуальная реальность не скрывает своей сказочной природы, то Ubicomr реальность меняет характеристики базовой социальной среды.

Феномены персонализации и идентификации давно описаны в педагогике (Ю. С. Мануйлов). Они реализуются в отношении самых разных вещей: от игрушечного медвежонка для ребенка – до автомобиля для взрослого человека. Очевидно, что «волшебный» эффект таких вещей многократно усиливается, если они начинают себя вести «псевдо-разумно» (вспомним вывод Б. Лотура о том, что мы уже живем в эру техноколлективов).

Прибавим к этому непосвященность подавляющего большинства пользователей в техническую и информационную подоплеку происходящего, а также присутствующие в нашей психике рудименты мифологического мышления и можно уже достаточно уверенно предсказать появление благоприятной почвы для мистических и игровых социальных практик.

В целом социально-феноменологический подход как философское направление достаточно органично соответствует педагогическому подходу к воспитанию как к социальному институту, разрабатываемому А. В. Мудриком. «Воспитание как социальный институт представляет собой исторически сложившийся устойчивый комплекс видов воспитания, реализующих их организаций, сообществ и групп; формальных и

неформальных правил, принципов, норм установок и прочего, определяющих содержание, формы, характер воспитания как относительно социально контролируемой социализации членов общества»⁴⁷. П. Бергер и Т. Лукман, как и А. Шюц могли бы определить воспитание как «сумму типизаций, основанных на восприятии разного рода акторами (группами и индивидуумами) действий по относительно контролируемой социализации человека», - этот приписываемое им высказывание не диссонирует с остальным корпусом текстов этих авторов, хотя возможно они бы и возразили в ряде позиций. Социальная реальность многогранна – она структурируется социальными институтами, порождающими свои фрагменты этой реальности (иногда весьма обособленные), и одновременно создается человеком, который «втягивается» в эту реальность посредством различных механизмов социализации и институционализации. И сам институционализированный мир требует легитимации, т.е. способов объяснения и оправдания. /Смирн174/.

Самостоятельным вопросом является вопрос о временных (темпоральных) характеристиках V- и U- реальности. Практически не востребован в научно-педагогической литературе в настоящее время феноменологический анализ четырех типов времени: времени внутренней «длительности» (duree) опыта; времени рефлексии, стандартного времени (наложения социальных коммуникаций на космическое время, и собственно космическое время, характеризующее течение процессов в физическом мире). /Смирно144/

С.В. Бондаренко в отличие от приведенной выше классификации выделяет традиционные модусы социального времени: прошлое, настоящее и будущее⁴⁸. С.В. Бондаренко исходит из позиции, выделяющей монохромную и полихромную культуру информационных взаимодействий. При монохроническом восприятии социального времени оно представляется чем-то вроде бесконечной ленты, допускающей деление на сколь угодно большое

⁴⁷ Мудрик А.В. Социализация вчера и сегодня. – М, 2006. -432 с. – с. 176

⁴⁸ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - С.245

количество частей, и при этом в каждый данный отрезок времени может делаться только одно дело.

При полихроническом восприятии социальное время измеряется скорее делами, чем временем, затраченным на них. Соответственно, разделяющие полихромную культуру взаимодействий индивиды практически одновременно осуществляют интеракции в рамках нескольких виртуальных сетевых сообществ⁴⁹.

Существенным моментом для анализа времени Интернета является анализ временных циклов социальной жизни в киберпространстве. Суточная активность пользователей зависит не только от чередования дня и ночи, но и от места выхода пользователей в сеть (работа, дом и др.), отличающейся в зависимости от времени суток стоимости доступа в сеть, а также некоторых других факторов. Те, кто привык «выходить» в сеть на работе, естественно в выходные дни используют Интернет меньше. Кроме указанных выше циклов социальной жизни, в киберпространстве отмечаются единичные всплески активности. Например, любой праздник стимулирует авторов вирусов в создании вредоносных компьютерных программ⁵⁰.

Проблемы социализации личности в виртуальном мире (киберпространстве) изучались многими авторами. Социолог Томас Эрикссон (Thomas D. Erickson), Барри Уэлман, Милена Гулайя, Анатолий Левенчук считают, что социальные взаимодействия в виртуальном пространстве осуществляются в основном так же, как и в физическом мире, причем особенно близко к социальному миру современного города, который характеризуется слабостью связей и наличием различных сервисов⁵¹. М. Кастельс отмечает, что помимо свидетельств о роли Интернета в развитии новых форм социальности имеется множество свидетельств, когда он способствует социальной изоляции, разрыву общественных связей и

⁴⁹ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004.- С. 255

⁵⁰ Там же - С. 253

⁵¹ Там же - С.29-30

разрушению семейной жизни, когда анонимные индивидуумы практикуют беспорядочную коммуникабельность, отказываясь от личного взаимодействия в реальных условиях⁵².

Дж. Сайлер отстаивает позицию специфичности групповой динамики в сетевых сообществах Интернет. Основные факторы такой специфичности – текстовый характер коммуникации, равенство, и возможности изменять или скрывать идентичность, размытость временных границ.

Для С.В. Бондаренко социальная система может рассматриваться и как самоорганизуемая сеть опосредованных техническими артефактами социальных отношений⁵³. Соответственно – структура социальной системы киберпространства детерминирована процессами создания, распространения, потребления информации, нормами сетевой этики, а также процедурами взаимодействия с офлайновыми социальными образованиями⁵⁴. С.В. Бондаренко следующим образом определяет социализацию в киберпространстве. Это «...процесс вхождения (интеграции) пользователя в социокультурную среду посредством освоения технологий коммуникации, информационной культуры, социальной навигации, информационной грамотности, а также социальных норм, ценностей и ролевых требований. Индикаторами социализации выступают уровни электронной грамотности и информационной культуры индивида...»⁵⁵. С.В. Бонадренко разделяет первичную и вторичную социализацию.

Первичная социализация – это первое знакомство личности с виртуальной реальностью. Она делится на этапы: архетипический и инструментально-когнитивный. В процессе архетипического этапа первичной социализации субъективная реальность киберпространства формируется у индивида на основе культурных артефактов: знакомства с публикациями масс-

⁵² Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитоновой - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 – С.141

⁵³ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - С.31-32

⁵⁴ Там же - С. 33–34

⁵⁵ Там же - С 90

медиа, рекламными объявлениями, рассказами других акторов и т.п. Так как большинство пользователей, слабо разбираясь в технических терминах, не воспринимают значительную часть направляемых им коммуникативных посланий, что приводит к тому, что процесс интернализации происходит на основе восприятия социальных мифов, связанных с функционированием киберпространства. Таким образом, конструируется будущая виртуальная идентичность, а также когнитивная интеграция личности с ролями тех или иных субъектов, действующих в киберпространстве. Именно на этом этапе пользователь первоначально знакомится с социальными нормами, действующими в киберпространстве, а также усваивает базовые элементы сетевой этики⁵⁶.

После описанного, согласно С.В. Бондаренко следует инструментально-когнитивный этап. Индивиду на этом новом этапе приходится социализироваться одновременно в двух измерениях. Первое из них — это социальная общность киберпространства. Второе – социальная структура, в рамках которой индивид осуществляет интеракции. В процессе данного этапа индивид: усваивает конкретные ролевые ориентации; учится осуществлять социальную навигацию в киберпространстве и взаимодействовать как с другими акторами, так и с контентом; познает нормативные модели социальных взаимодействий и т.д.

Усвоение индивидом в процессе социализации социального опыта может рассматриваться с точки зрения четырех основных модусов:

- социализация через восприятие социальных мифов;
- усвоение моделей поведения и правил социальной навигации;
- усвоение норм, ценностей и установок конкретного виртуального сетевого сообщества;
- усвоение правил осуществления интеракций в рамках социальной системы киберпространства в целом⁵⁷.

⁵⁶ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - С.91-92

⁵⁷ Там же - С. 93

Подход С.В. Бондаренко, несомненно, может достаточно адекватно описать социальную динамику в информационно-коммуникационных сетях, но он не вполне соответствует потребностям социальной педагогики.

А.В. Мудрик выделяет различные виды воспитания в соответствии с исторически определившимися сегментами общества: семейное воспитание, религиозное воспитание, социальное воспитание, диссоциальное воспитание и коррекционное воспитание⁵⁸.

Напомним, что существует несколько механизмов социализации⁵⁹:

1. Неосознанное усвоение норм, ценностей, стиля жизни в ближайшем микросоциуме (семья, соседи ...).

2. Социализация внутри воспитательных организаций, а также неформальных групп внутри этих организаций. Приобретение опыта социально одобряемого поведения, наряду с опытом имитации поведения, избегания выполнения требуемых норм и т.п.

3. Социализация в рамках юношеской, подростковой субкультуры.

4. Социализация в общении со значимыми людьми (родителями, друзьями)

5. Специфический рефлексивный механизм социализации школьника. «Склонность к реализации себя в мечте, в воображении весьма важна для социализации личности и для ее функционирования в обществе. Рефлексивная личность проигрывает в воображении много различных своих поступков, возможные последствия, свою реакцию на них. Таким образом, она как бы изживает побудительные причины многих поступков, свою реакцию на их последствия, и ей становится совершенно не обязательно все их совершать в реальной жизни»⁶⁰.

Изменение общества естественно ведет к изменению механизмов и видов социализации. Основным последствием этих процессов, значимым в

⁵⁸ Мудрик А.В. Социализация человека... - М, 2004 – с.24-25

⁵⁹ Мудрик А.В. Социализация вчера и сегодня. М., 2006. – с. 85 - 118

⁶⁰ Там же - С. 117

связи с развитием ИКТ-технологий является интерференция механизмов социализации.

Происходит наложение, смещение временных этапов, институциональных рамок социализации, особенно заметная в таких сегментах социальной реальности, как V- и U – реальность. Основная проблема, которую ставит социализация V- и U – реальности перед воспитанием – это сохранение целостности личности, при множественности сфер и видов социализации и стирании границ между ними.

Учитывая нарастающую сложность социального мира, его сегментацию, распространение в повседневной жизни неявных компьютерных интерфейсов, требования к психическим силам, обеспечивающим сохранение интеграции личности, и к механизмам, обеспечивающим принятие и управление множественными проявлениями своей идентичности многократно возрастают. Виртуальная реальность провоцирует диссоциативность личности, и безопасно «путешествовать» в ней может только человек с сильно развитой, но одновременно гибкой самоидентичностью (устойчиво переживаемой тождественностью «Я»).

Цель социального воспитания применительно к специфике информационного общества можно сформулировать как формирование внутренней рефлексивной культуры, гибкого самосознания, допускающего и принимающего множественность проявлений своего «Я» при сохранении его целостности, множественность своей культурной и социальной идентичности. В то же время это многомерное единство должно быть продуктивным, ориентированным на позитивное социальное развитие личности.

Ход процессов социализации (А.В. Мудрик) – приспособления и обособления так же становится более сложным⁶¹.

Виртуальные миры могут быть не только злом. «Пасьянс» на мобильном телефоне позволяет скоротать время в переполненном общественном транспорте, умеренное увлечение подростка «стратегиями» явно более

⁶¹ Мудрик А.В. Социализация человека: Учеб. пособ. - М, 2004 – с. 21–22

предпочтительно, чем распитие алкоголя в сомнительной компании. Но, в то же время, нарушение баланса между различными социальными реальностями является огромной проблемой. Например, столь частый сейчас «уход» личности в виртуальную реальность обычно приводит к аддикции, нарушает и даже разрушает процессы социализации в базовой социальной реальности.

Механизмы социализации в информационном обществе не является чем-то в принципе отличным от социализации в более ранние исторические периоды. Так механизм рефлексивной социализации, описанный А.В. Мудриком является основным для описания социализации в виртуальной реальности. Подводя итоги, мы можем сказать, что в современном социальном мире формируются множество социальных реальностей, и V- U- реальности занимает в их ряду значительное место. Провоцируя диссоциативность личности, это одновременно открывает новые возможности для ее развития.

2.2. Виртуальная реальность как продолжение психологического мира личности

В предыдущем параграфе мы рассматривали рефлексивный механизм социализации, описанный А.В. Мудриком. Мечты являются необходимой составляющей саморазвития человека. И виртуальная реальность может стать новым и важным дополнением к ней. В жизни сейчас можно встретить и примеры патологической зависимости от компьютера, и примеры использования виртуальной реальности как существенного адаптивного добавления к «реальной» жизни. Виртуальная реальность может стать жизнеспособной альтернативой для изменения самосознания.

Анализом свойств виртуальности занимались многие ученые. Достаточно широко распространены взгляды на свойства виртуальности Н. А. Носова⁶². Представления этого автора о свойствах виртуальности представляют определенный интерес. По его мнению, специфические свойства виртуальной реальности проявляются независимо от ее «природы» (физическая, психологическая, социальная, техническая и др.). Это:

- 1) порожденность (виртуальная реальность продуцируется активностью какой-то другой реальности, внешней по отношению к ней);
- 2) актуальность (существует только здесь и сейчас, пока активна порождающая реальность);
- 3) автономность (имеет свое время, пространство и законы существования, в частности в ней для человека, в ней находящегося, нет внеположенного прошлого и будущего);
- 4) интерактивность (может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них).⁶³

⁶² Носов Н.А Виртуальная психология. –М., 2000 – 432 с.

⁶³ Там же – С.33.

Иным образом специфические трансформации сознания в виртуальном мире описывает Т.А. Бондаренко:

- редуцируемый характер воспринимаемого окружающего мира и схематичность, упрощенность и фрагментарность представлений о нем;
- инфозависимость, предопределяющая снижение мировоззренческой и поведенческой автономии личности;
- кризисные явления в рамках самосознания⁶⁴.
- максимальная приближенность к пользователю, предоставление возможности ничем не ограниченного поведения, творчества и самосозидания⁶⁵

Опираясь на работы Дж. Сайлера мы предлагаем следующую структуру свойств виртуальной реальности.

1. Нарушение физических закономерностей:

1.1. Нарушение пространственных закономерностей

В виртуальной реальности, как и в мечтах, не применяются обычные правила организации пространства. Единственный смысл «расстояния» или «места», которое имеет значение, - психологическое расстояние и место.

Однако в виртуальных средах пользователи имеют в их распоряжении не только слова, чтобы общаться, но также и аналогии пространственных перемещений. Приведем примеры: блокирование или подавление чьего – то аватара вызывают ощущение реального вторжения. Маневрирование аватаром назад и вперед в синхронизации с другим, создает ощущение близкое к «танцу». Когда кто – то взволнован или возбужден, их аватары могут волноваться и метаться и т.п.

Ключевой компонент этого физического понимания включает динамику личного пространства, мало чем отличаясь от отношений лицом к лицу. Пользователи инстинктивно чувствуют, что область вокруг их аватара – ИХ личная зона. Шаг на нее без приглашения, и вас немедленно спрашивают,

⁶⁴ Бондаренко Т.А. Трансформация личности в условиях виртуальной реальности. – Ростов н/д, 2006 – с.29

⁶⁵ Там же – с.25-30

затем требуют, чтобы Вы вышли. Простое движение к позиции рядом с кем-то будет отмечено как акт дружбы, или нечто большего. Прижимание и занятие места над чьим-то значком может передать теплые, сексуальные, или романтические чувства.

1.2. Нарушение временных отношений

В виртуальности время может быть приостановлено, смешано с временными структурами других людей, и, иногда, даже инвертировано. Слова многих пользователей «я потерял ощущение времени» - это подтверждение данного тезиса.

Изменение восприятия времени в виртуальной реальности многолико.

В Интернет люди входят из различных часовых поясов. Циркадные циклы пользователей могут быть совершенно разными. Виртуальность смешивает эти индивидуальные состояния сознания в коллективное сознание группы, которое выходит за пределы времени.

И в асинхронной, и в синхронной передаче данных (за исключением видео конференцсвязи и вызова по телефону Интернета), наблюдается запаздывание коммуникации по времени. В электронной почте, блогах, и группах новостей, могут пройти часы, дни, или даже недели перед тем, как вам ответили. Это можно трактовать как «растянутость» виртуального времени. С другой стороны, время виртуальности сжато. Если Вы – член сетевого интернет-сообщества в течение нескольких месяцев, то Вас можно счесть «стариком». Интернет – это очень динамично меняющаяся среда.

2. Нарушение причинно-следственных связей

2.1. Непосредственное порождение

Люди и вещи появляются из ничего. Они изменяют форму и размер, невзирая на физические законы сохранения. И когда они достигли своих целей, они завершаются и уходят в никуда. Это хорошо соответствует механизмам мифологического мышления, которые и сейчас присутствуют в психике современного человека.

Тем не менее, виртуальные миры подчиняются определенной логике. Некоторые виртуальные миры основаны на символической или денежно-кредитной системе. Вы должны заработать или завоевать некие виртуальные объекты, для того чтобы создать (купить) новые. Это – мир, которые могут придерживаться рациональных законов экономики, материализма, и физики.

3. Измененное восприятие

Последствиями деформации пространственно-временных и причинно-следственных отношений является изменение восприятия человека в виртуальной реальности. Как образно пишет Дж. Сайлер, в воображаемых мирах мультимедиа опыт человека становится сюрреалистическим. Это похоже на состояние сознания, которое напоминает мечты.

4. Гибкость идентичности.

4.1. Трансфер. Освобождение от границ Себя

Даже в базовой реальности границы между психическими проявлениями Я и другого достаточно пластичны, вплоть до патологических случаев психозов, когда эти границы необратимо разрушаются. Смешивание Я и другого не что иное как механизм сочувствия, так как он позволяет расширить собственное понимание в сфере чужого опыта.

Программное обеспечение многих сред общения в виртуале помещает напечатанные сообщения пользователя в воздушные шары, которые всплывают над головами. По существу, эта некоторая аналогия с мыслями вслух. Это – относительно безопасный способ провести границы Я и одновременно допустить людей в вашу психику. Это то, что психоаналитики называют трансфером. С непринужденностью родственника человек может связаться с людьми из всех слоев общества и общаться с сотнями, и даже тысячами людей. Хотя в рамках этого разнообразия действует бессознательный механизм фильтрации контактов, запускаемый скрытыми ожиданиями, пожеланиями, и опасениями.

4.2. Сдвиг идентичности (диссоциация)

Главная привлекательность сред свободного общения онлайн – способность создать аватары – индивидуализированные изображения для представления себя в ситуации общения с другими пользователями. Обычно пользователю предоставляется возможность выбирать из некоторого множества различных изображений. Пользователи думают и общаются, «надев» изображения. Часто эти изображения являются очень символическими. Они – продукты тех же самых психических процессов, которые порождают мечты. Аватары отражают универсальные человеческие темы и идеи, от образцов мечтаний до архетипов коллективного подсознания. Изменение формы дает пользователю возможность относительно сознательного управления психологическим процессом, известным как «диссоциация». Меняя аватары, пользователи выражают различные компоненты их идентичности.

4.3. Эффект растормаживания

Известно, что люди чувствуют себя в виртуальной реальности гораздо более раскованно, чем в базовой, основной. Они расслабляются, чувствуют себя более свободными, выражаются более открыто. Исследователи называют это «эффектом растормаживания». Анонимность миров мультимедиа порождает эффект растормаживания, который может быть реализован двумя способами: для «отыгрывания», реализации некоторой неприглядной, негативной потребности или эмоции, так и для откровенного обсуждения личной проблемы, которую не могла быть обсуждена в обычном общении. Эффекты растормаживания могут проявляться, как в попытке понять и исследовать себя, так и в оскорблениях, ненависти, и даже угрозах. Растормаживание проявляется и в исследовании «темного» мира Интернета – мира порнографии и насилия, места, которые они никогда не посещали бы в реальном мире. Все названные психологические факторы, взаимодействуя друг другом, и приводят к более сложному и неоднозначному эффекту.

5. Ограничение сенсорных характеристик коммуникации.
Преимущественно текстовый характер коммуникации

Например, в настоящее время действует и еще один глобальный фактор – фундаментальные ограничения на обработку контента (ограничениями в восприятии человеком всевозрастающих потоков информации), которые рано или поздно не могут не сказаться и на социальной структуре виртуальных сетевых сообществ пользователей телекоммуникационных сетей. Точнее говоря, проблемы, связанные с информационной перегрузкой пользователей, уже сегодня сказываются на развитии социальных структур. К примеру, было выявлено, что в сети USENET рост количества площадок социальных взаимодействий приводит к уменьшению количества посланий в расчете на одно сообщество⁶⁶. В настоящее время пропускная способность человека, т.е. то количество информации, которое он способен усвоить в единицу времени, превосходит пропускную способность телекоммуникационных линий. Следствием этого является тот факт, что информация превращается в знания медленнее, чем могла бы, поскольку не полностью занимает пользователя⁵⁶. Соответственно, в режиме реального времени пользователи могут участвовать в деятельности нескольких виртуальных сетевых сообществ.

6. Разнообразие контактов и Равенство.

7. Возможность записи и сохранения данных

Ряд характеристик виртуальности проявляется в тех способах, которыми она себя проявляет для субъекта. Ощущение присутствия в виртуальной среде проявляется в следующем:

1. Степень модальности виртуальной среды (количество задействованных типов сенсорных каналов). Как правило, чем более многомодальным является сенсорное возбуждение, которое мы получаем от среды, в тем большей степени, окружающая среда ощущается более реальной. Современные мультимедийные среды плохо (или вообще никак) передают запах и касание, но они становятся все более и более сложными в визуальном и слуховом отношении. Но даже используя перцептивные сигналы низкого

⁶⁶ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - С.243

уровня можно спровоцировать полный «эффект присутствия» пользователя. Специфические визуальные особенности интерфейса (напр.: цвет, использование места, и значимого текста) могут сильнейшим образом провоцировать человека на начало взаимодействия.

2. Изменение в мультимедийной среде Динамичная мультимедийная среда воспринимается как более «живая».

3. Интерактивность: мы достигаем более полного ощущения присутствия, когда мы можем взаимодействовать с окружающей средой, а не просто наблюдать ее. Важнейшие элементы взаимодействия: способность входить, двигаться в пределах, и выходить. Любой сенсорный или устный стимул, который усиливает ощущение ввода и выхода из среды, усиливает эффект присутствия.

4. Степень дружелюбности среды. Инаковость и неизвестность обычно заставляют людей чувствовать себя чужими, вызывают беспокойство. В то же время новизна среды мультимедиа создает вызов для исследования, и овладения ею, что усиливает погружение в эффект присутствия. Оба компонента нуждаются в равновесии.

2.3. Проявление «Я» в виртуальном мире. Аватары

Существует огромное количество работ, исследующих виртуальную идентичность людей, которые играют в игры онлайн (например. Rheingold, 1993⁶⁷; Turkle, 1995⁶⁸; Уилбер, 1997⁶⁹; Salazar⁷⁰ изучая идентичность на материале миров MMORPGs делает вывод, что социальная идентичность динамична. Содержание социальной идентичности виртуальной группы может изменяться на протяжении всего времени ее существования. Социальная идентичность (по Салазару) – это динамичный набор социальных представлений, идей и коллективных конструктов, которые транслируют значения для членов группы и это вращается вокруг *символических кодов*; эти коды и есть базовый структурный элемент социальной идентичности. “Символический код” является одновременно и “структурированным и структурирующим фреймом значения и символической репрезентацией, через которую члены насыщают значениями социальную реальность группы” (Garcia G. (1996). цит по Салазару).

Некоторые из идентификационных символических кодов включают:

“Нарративные коды: то, которые вращаются вокруг контекстуальных элементах основанных на устных историях связанных с историей группы, или ее мифологией.

Пространственные коды: включают процессы включения/исключения, основанные на занятии, приписывании, уступке некоего общего пространства или территории.

⁶⁷ Rheingold, H. (1993) The virtual community: Homesteading on the electronic frontier. Addison-Wesley Publishing Company. USA.

⁶⁸ Turkle, S. (1995) Life on the screen: Identity in the age of the internet. New York: Simon & Schuster

⁶⁹ Wilbur, Shawn. (1997) An archaeology of cyberspaces: Virtuality, community, identity. In: Porter, D. (ed). Internet Culture. New York: Routledge

⁷⁰ Salazar, Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs //Cultures of Virtual Worlds. Vol. 1. No. 3 February 2009 <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

Включающие/Исключающие коды: которые вращаются вокруг со-конструкций категорий приписывания членами группы. Эти категории определяют, кто находится «в» группе, и кто «вне».

Границы идентичности: которые являются результирующими символическими и распространяющимися/ pervasive разделительными линиями кодов включения/исключения, и служащие основными действиями дифференциации для того, чтобы чувствовать различия признака между кругом в-группе и вне-группы.” (Salazar, 2006, стр. 75-76)

Для анализа Салазар использует понятие *Пороговое Событие Идентичности (ILE)*. На ILE, группа воссоздает ее идентичность как реакцию на событие, которое является минимально значимым для срабатывания механизмов идентификаций.

Психодинамика является другим теоретическим подходом, позволяющим исследовать феномены виртуальности. Каждый, кто начинает изучать психологические механизмы поведения людей в виртуальном мире, неизбежно сталкивается с проблемой «истинного Я». Обычная ее трактовка заключается в том, что Аватар, герой, образ, который вместо себя представляет человек в виртуальности – это лишь проекция, а истинное «Я» остается в базовой реальности. Часто в научной аргументации обсуждается, так называемая - «оппозиционная индивидуальность» - иногда, называемая «пассивной агрессивностью» или «да, но –индивидуальностью».

Однако многие ученые отказываются от идеи истинного «Я» считая ее заманчивой, но недостоверной: «Во всестороннем исследовании эффекта растормаживания онлайн, идея истинного «Я» является слишком неоднозначной, произвольной, и элементарной, чтобы быть полезной теоретической концепцией»⁷¹. В своих рассуждениях Дж. Сайлер следует за динамической психоаналитической моделью, которая исходит из того, что репрессивные запрещающие психические процессы и защитные механизмы (а

⁷¹ Salazar Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs //Cultures of Virtual Worlds.- Vol. 1. - No. 3- February 2009/ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

именно они олицетворяются в аватарах) - компоненты индивидуальности не менее реальные или важные чем наша основная персона, которую мы представляем другим в течение повседневной жизни.

Все мы имеем различные стороны нашей идентичности. Социальные психологи назвали бы их нашими «социальными ролями», которые проявляются в разнообразных ситуациях и отношениях нашей жизни. Психологи описали бы их как совокупность «интроекций», «интернализаций», и «идентификаций», которые включает наш внутриспсихический мир. Ежедневно мы обычно, манипулируем и испытываем сдвиг между несколькими довольно отличными «Я», иногда, не полностью осознавая, что мы это делаем. История нашей жизни и есть то, как, когда, и почему проявляются эти различные аспекты нашей идентичности.

В виртуальности люди могут ощущать, что они имеют больше возможностей презентировать свои мысли и эмоции, которые затрагивают более «глубокие» уровни, чем поверхностная персона обыденной жизни. Эти возможности - очень ценные аспекты киберпространства, но отсюда не следует, что в виртуальной реальности существует более истинное «Я». То, что мы «растормаживаем» является вовсе не менее или более истинным, чем то, что его «тормозит». На самом деле, в виртуальности люди скрывают или искажают аспекты своего «Я» так же часто, как они честно показывают другие аспекты себя. «Я» выраженное в одной модальности не обязательно более глубоко, более реально, или более подлинно, чем в другой⁷². Завершая рассуждение Дж. Сайлер пишет, что фактически, единственного расторможенного «онлайн Я» вероятно не существует вообще, а скорее есть коллекция немного различных совокупностей эмоции, памяти, и мышления, что обнаруживается во взаимодействии с различными типами сред онлайн (можно даже говорить о различных сочетаниях нескольких внутриличностных

⁷² Salazar Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs //Cultures of Virtual Worlds.- Vol. 1. - No. 3- February 2009/ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

индивидуальностей (внутриличностных констелляций /in-person constellation)).

Важнейший психологический феномен, на который воздействует виртуальность - изменение границ «Я». Это та граница, которая отмечает различие между моими мыслями, чувствами, и воспоминаниями - и того, что существует вне этого периметра, относящееся к другим людям.

Многие факторы вносят свой вклад в границу Я: ощущение своего физического тела, восприятие посредством пяти основных чувств, знание различия между тем, что я знаю и тем, что другие знают обо мне, ощущения целостного физического и психического «Я» перемещающегося по линейному континууму прошлого, настоящего и будущего. Виртуальная реальность, как справедливо пишет Дж. Сайлер, имеет тенденцию разрушать эти факторы поддержки границы «Я». Физическое тело и его пять ощущений больше не играют столь решающей роли. То, что другие знают или не знают обо мне, не всегда ясно. Чувство линейного прошлого, настоящего и будущего становится более неясным, поскольку мы двигаемся назад и вперед через синхронную и асинхронную коммуникацию. Различие между внутренним - Я и внешним Я - не столь ясно. Человек сдвигается к тому, что психоаналитическая теория называет «первичным процессом мышления», в котором границы между «Я» и «другие» становятся более размытыми, и мышление становится более субъективным и сосредоточенным на эмоциях⁷³.

Человек обладает многими аспектами индивидуальности и реализует многочисленные роли в своей жизни-, ребенка, родителя, студента, служащего, соседа, друга. Киберпространство предлагает нишу для каждого из этих определенных аспектов индивидуальности. В различных виртуальных средах, мы можем разделить и представить наши проявления часто как самостоятельных деятелей. Виртуальность может даже дать людям

⁷³ Salazar Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs //Cultures of Virtual Worlds.- Vol. 1. - No. 3- February 2009/ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

уникальную возможность выразить и исследовать аспекты их идентичности, которая не может быть реализована в базовой реальности.

Психоаналитическая теория, по мнению Дж. Сайлера очень хорошо способна выделить различные типы индивидуальности в виртуальной реальности. В своем описании стилей индивидуальностей он следует за классическими психоаналитическими типами (McWilliams (1994)) (через черточку указаны темы, обычно проявляемые в выборе аватаров):

1. психопатический (асоциальный) - антиобщественный, нарушает правила; незначительная степень осознания позора или вины; обманывает других; возможно поверхностное дружелюбие или очарование

2. нарциссический /самовлюбленный темы власти, состояния, совершенствования, грандиозность; стремление к восхищению и похвале; чувство «особенности" и "привилегированности"

3. шизоидный - темы межличностной изоляции и безразличия, возможно сочетающееся с абстрактным или интеллектуальным мышлением; небольшое проявление теплоты и нежности; темы «одинокости"

4. параноидальный - недоверие, изоляция, гипербдительность, обвинения или придирки к другим; холодный, лишенный чувств юмора, конфликтные характеристики

5. депрессивный - мрак, темнота, потеря, низкое самоуважение

6. маниакальный (импульсивный) - энергичный, грандиозный, импульсивный

7. мазохистский - саморазрушительный, темы, вращающиеся вокруг "плохой Я" или "горе - я"

8. обсессивный и компульсивный /одержимый/навязчивый - серьезный, формальный; темы контроля и совершенствования; демонстрирует беспокойство о деталях и правилах

9. истеричный (демонстративный) - поиск внимания и обольщение во вкусах, драматизме, эмоциях, неудачах; темы, провоцирующие возникновение зависимости

10. диссоциативный/изотермический – темы, утверждающие позицию «быть в стороне», безразличие; проявление фантастического мышления или суеверных верований; эксцентричные характеристики

Люди значительно отличаются по тому насколько их несознаваемые потребности и наблюдаемые эмоции проявляются в их онлайн-идентичностях. Кто-то полностью осознает то качество, в котором находится в киберпространстве, кто-то лишь частично знает о причинах своего выбора, а кто-то сопротивляется любому самопониманию вообще.

Мы уже не раз останавливались на понятии аватара. Для нас это – не только изображение, картинка – это одна из проекций личности в виртуальной реальности. Большинство людей бережно хранит по крайней мере один оригинал («старого» или первичного) аватара, как свидетельство их идентичности при «рождении» в онлайн-сообществе. Почти каждый имеет основной аватар, который используется большинство времени. Активные члены всегда создают новый аватар. Один из надежных признаков того, как старые пользователи относятся к своим аватарам, - их реакция, когда кто - то пробует их «захватить» - особенно, если это - уникальное изображение. Когда кто - то копирует это с экрана и затем носит вашу персону, то это - захват части вашей идентичности, посягающий на вашу индивидуальность.

Часто термины «аватара» и «реквизита» смешиваются. Аватары соотносятся с изображениями, рисункам, или значками, которые пользователи хотят представлять самостоятельно. Реквизиты - объекты, которые пользователи могут добавить к их аватарам (скажем, шляпу или сигару), или переместить в виртуальной среде, или дать другому человеку (скажем, стакан пива или букет цветов).

Обычно аватары распадаются на две обширных категории. Первые - стандартный набор, предоставляемый программой. Часто пользователь имеет возможность изменить цвет лица или добавить к этому один или более реквизитов, типа шляп, париков, и т.п. Вторая категория - созданная пользователями самостоятельно.

Другой более простой подход к типологии аватаров состоит в том, чтобы группировать их согласно более поверхностным визуальным типам: аватары животных, знаменитостей, образы мультипликации, реальные лица, злые аватары, особенные, соблазнительные и др.⁷⁴

Дж. Сайлер описывает различные варианты реакций трансфера в виртуальном мире. Явление переноса - один из краеугольных камней психоаналитической теории. Мы не можем не наделять внешние элементы человеческими качествами в мире вокруг нас. Мы используем наши внутренние модели, чтобы гуманизировать восприятия вещей внешнего мира. Компьютеры не являются исключением.

Да, компьютеры могут быть главным объектом переноса, потому что они могут быть восприняты как подобные человеку. Любые преувеличенные или «неуместно» сильные чувства к вашему компьютеру, вероятно, означают наличие более-менее выраженной реакции трансфера. Они - сложные машины, которые «думают» почти как люди. Что открывает возможность проецировать на них свои психические модели. Часто компьютеры воспринимаются как символы мощности и власти. Для некоторых людей, эти качества могут вызвать чувства восхищения, страха, конкуренции – что мало чем отличается от трансферных чувств к любой фигуре власти. В клинической практике описаны даже случаи восприятия компьютера как сексуально соблазнительного объекта. Компьютер может стать объектом, на котором проецируются отношения подавления, агрессии, со стороны человека, который сам в детстве был жертвой в семейных отношениях. Многие видят в компьютерах качества, которых им не хватало в их реальных родителях.

Говоря более простым языком, мы сказали бы, что виртуальность - это пространство, где частицы наших родителей и родных братьев, которых мы взяли в наши собственные личности, обретают свободу выражать себя, играть, работать, бороться, и, в идеале, создавать общий мир. Путь развития зрелого

⁷⁴ Salazar Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs // Cultures of Virtual Worlds.- Vol. 1. - No. 3- February 2009/ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

человека – это взросление. Каждый должен понять – что перед ним – всего лишь компьютер, сложное техническое устройство и ничего более.

Все реакции переноса, описанные выше, могут объяснить, как пользователь реагирует на других людей, с которыми сталкивается в виртуальности. Сенсорные ограничения виртуальности приводят к очень неоднозначным характеристикам окружающей среды. Другие становятся «темной фигурой», «экраном», на котором может быть запущено любое разнообразие реакций переноса. При этом очевидно, что реакции переноса на другого могут взаимодействовать с реакциями переноса на компьютер.

2.4. Подростки в киберпространстве. Основы цифровой гигиены педагогов и учащихся

В виртуальной реальности подростки проявляют те же особенности своего возраста, что и в базовой реальности. Дж. Сайлер называют следующие особенности, наиболее существенные для виртуальности:

1. Экспериментирование и исследование собственной идентичности.
2. Удовлетворение потребности в принадлежности. Поиск товарищей и группы, где они могут ощущать чувство принадлежности. Все эти отношения становятся большой частью исследования собственной идентичности.
3. Стремление к эмансипации от родителей и семьи. Мир интернет сам по себе многообразен и увлекателен, и к этому добавляется то, что обычно родители не знают почти ничего о нем. С другой стороны, подростки также боятся слишком освободиться от контроля родителей. В конце концов, опора на Маму и Папу действительно имеет существенные преимущества. Очаровательная вещь в Интернете - и возможно одна из причин, почему это настолько соблазнительно некоторым подросткам - возможность совместить это двойственное отношение: возможность исследовать мир и одновременно оставаться дома.
4. Стремление реализовать социально-блокируемые влечения. Анонимность виртуального мира открывает для этого большие возможности. Во многом именно поэтому подростки болтаются на логах, досках объявлений и т.п.

Опыт пребывания подростков в виртуальном пространстве приводит не только к приобретению новых знаний, но и к усвоению нового социального опыта и обретению личной идентичности. Если подростки тратят много времени на общение в Интернет, неизбежно, что их коммуникационные навыки онлайн улучшатся. Они будут сталкиваться с людьми различных возрастов и культур. При оптимальных условиях, эти навыки могут быть перенесены в обычный социум.

Некоторые из результатов крупного международного исследования проведенного MTV, Nickelodeon и Microsoft (2007 г.), показывают:

1. Технология позволяет молодым людям получить более тесные дружеские отношения, благодаря постоянной связи.

2. Молодежь, не любит саму технологию, она просто любит, возможность общаться все время, выражать себя, и развлекаться.

3. Несмотря на замечательные достижения в области коммуникационных технологий, молодежная культура выглядит удивительно знакомый, почти все молодые люди, используют технологии для усиления, а не для замены взаимодействия «лицом к лицу»

4. Друзья влияют друг на друга примерно так же, как и маркетологи. Друзья столь же важны как бренды.

5. Цифровая связь типа электронной почты, социальных сайтов и мобильного телефона дополнительна к телевидению и не конкурентоспособна с ним

6. Глобально, число друзей, которые имеют молодые мужчины удваивается в возрасте 13-14, а от 14-17 - оно подскакивает от 24 до 69.

7. Возрастная группа и пол, который требует наибольшего количества друзей - не девочки в возрасте 14–17, а мальчики в возрасте 18–21, они имеют в среднем 70 друзей. (см. <http://advertising.microsoft.com/uk/digital-youth-relationship>)

К сожалению, много детей относятся к комнатам для дискуссий, как будто они - компьютерные игры. Не видя или слыша реального человека позади напечатанных слов или аватаров, они (вероятно, подсознательно) ведут себя, как будто другой человек - персонаж видеоигры. И они начинают грубить, иным образом нарушать правила. В некоторых онлайн-сообществах, для подростков-хулиганов используют нелестную аббревиатуру «SNERT» (snot-nosed-eros-ridden-teenager)/ («сопливый, эротически озабоченный тинейджер»). Конечно, не все подростки допускают такое поведение онлайн. Чем более сильно подростки разыгрывают подобные сценарии онлайн, тем

более вероятно они имеют проблемы в их действительности и используют Интернет, чтобы их выразить и сбежать от них в виртуальность.

Основная причина, привлекающая подростков в киберпространство - поиск друзей. Только сам факт нахождения online автоматически делает Вас частью в толпе, и дает возможность присоединиться к тысячам групп. Однако есть и негативная сторона: подростки могут присоединиться к группам онлайн, которые отнюдь не позитивны. Их список очень широк: радикальные политические группы, сатанинские культы и многое другое. Конечно, эти группы существуют в реальном мире также, но доступность Интернет существенно облегчает участие в них. Более общий недостаток отношений онлайн, в том числе отношений дружбы – то, что они воспринимаются несколько искусственными, мелкими, и преходящими процессами. К отношениям в виртуальности многие относятся несерьезно.

Отдельной темой применительно к поведению подростков в Интернете является так называемый «киберсекс». Обычно под этим термином понимается «скабрезный разговор», передача посредством напечатанного текста описаний различных элементов полового акта. В целом относящийся к проявлениям грубости киберсекс, в том числе реализует потребность подростков в экспериментировании с том числе и в области секса (причем экспериментирования безопасного).

2.5. Виртуальные проекции организаций и сообществ

С возникновением телекоммуникационных сетей социальные организации постепенно стали погружаться в виртуальную реальность (точнее в ее периферию). «Погружение» фактически являлось использованием ИКТ технологий в реализации внутренних и внешних организационных процессов. Примером первых является реализация электронного документооборота, примером, затрагивающим внешние организационные процессы – разнообразные ERP системы.

Некоторые организации возникали в виртуальности и там же существовали – в первую очередь это социальные сети. Огромное количество интернет-магазинов специализирующихся на поставках услуг и товаров в цифровом формате (например, продажа музыки и электронных книг) так же относятся к категории виртуальной организации в полном смысле этого слова. Те интернет-магазины, которые предполагают оборот физически реальных товаров и услуг можно отнести к периферии виртуальности.

Особое место занимает тема удаленной работы. М. Кастельс пишет, что был период, когда существовали ожидания, что удаленная работа в электронной фирме предвещает появление поселений нового типа, с постепенным исчезновением рабочих мест и превращением жилых домов в центры многофункциональной деятельности. На самом деле телекомьютинг не находит широкого распространения, и работа дома лишь частично связана с Интернетом. Так, в США, которые вроде бы являются наиболее передовым регионом мира в том, что касается гибкости моделей трудового процесса, в 1997 году только около 6,43% работающих, согласно оценкам, работали дома на регулярной основе, при этом 47% из них трудились в среднем 15 часов в неделю, а остальные - около 23 часов. Более того, только часть таких работников трудились именно дома, и многие из них вообще не использовали компьютеры. Было установлено, что электронная надомная работа имеет ограничения во всех контекстах; как правило, это была работа неполный

рабочий день, один или два дня в неделю. Большинству «электронных» надомных работников по-прежнему приходится ездить в свои офисы большую часть дня⁷⁵.

Однако развиваются другие разновидности удаленных работы: развитие удаленных офисов, call-центров. Компании предпочитают строить центры обработки информации в местах с дешевой и достаточно квалифицированной рабочей силой. Отечественные IT-специалисты уже давно востребованы в качестве сотрудников аутсорсинговых офисов иностранных фирм.

С другой стороны значительная часть коммуникационных процессов во многих организациях начинает осуществляться с помощью компьютерных технологий, и, следовательно, появляется возможность их автоматизации.

Примеры ERP – систем (систем автоматизированного управления ресурсами компаний), всемирно известная система электронного документооборота Microsoft показывают поистине неограниченные возможности подобного рода инноваций. Работу современной фирмы биржевых брокеров невозможно представить без специального программного обеспечения; про часть инвестиционных фондов специализирующиеся на биржевых операциях и использующих программные средства для анализа данных рынка, так и говорят, что они «управляются компьютерами».

В России в настоящее время активно развивается проект информатизации школ, однако, к сожалению, за редким исключением школы вообще не используют возможности перестройки коммуникаций, которые предоставляются IT-технологиями. А немногие положительные примеры ограничиваются введением персональных страничек учеников и автоматическим информированием родителей об оценках.

⁷⁵ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - С.267-268

2.6. Виртуальные сообщества. Понятие, структура и типы сетевых сообществ

Мы основываемся на определении виртуального сообщества, предложенного Rheingold⁷⁶ (1998) - виртуальные сообщества являются разновидностями социальных сообществ, когда достаточно много людей осуществляют свои социальные коммуникации достаточно долго, формируя сети личных отношений в киберпространстве, в достаточной степени дополняя восприятие другого человека эмоциональным отношением.

Можно выделить множество оснований для классификации интернет-сообществ. С.В. Бонадренко наиболее универсальной считает классификацию по количественному составу участвующих в деятельности сообществ акторов. В связи с этим он предлагает делить виртуальных сетевых сообщества на макро- и микросоциальные. Макросоциальные сообщества (большие группы) могут состоять как из отдельных микросоциальных сообществ (малых групп), так и не иметь деления на устойчивые микросоциальные сообщества. По С.В. Бондаренко классификационными критериями отнесения сообществ к микросоциальным считается наличие стратификационной структуры сообщества и существование устойчивых коммуникативных взаимодействий, осуществляемых акторами в рамках социальной структуры сообщества⁷⁷. Отношения «онлайн» формируются и исчезают более легко, чем реальные отношения.

В исследовании Nguyen, Lemai, Torlina, Luba, Peszynski, Konrad, Corbitt, Brian⁷⁸ показано влияние национальных культурных компонентов на жизнь виртуальных сообществ. Виртуальный мир является неотъемлемо иерархическим и политическим. Методы власти вмонтированы в базовые процессы сообщества. Сетевые поведения социальных акторов управляются

⁷⁶ Rheingold, H., (1998). The Virtual Community, at www.rheingold.com/vc/book/ (Accessed 25 Nov 2003).

⁷⁷ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - С. 290

⁷⁸ Nguyen, Lemai, Torlina, Luba, Peszynski, Konrad, Corbitt, Brian, Power relations in cyber communities/отношения власти в киберсообществах <http://is2.lse.ac.uk/asp/aspecis/20040120.pdf>

различными побуждениями, их индивидуальной повесткой дня/agenda. Коммуникации и использование ресурсов сообщества отражает динамическую и сложную структуру отношений власти.

Профессор Лоуренс Лессиг (Lawrence Lessig) классифицировал четыре пути, по которым может осуществляться регулирование взаимодействий пользователей телекоммуникационных сетей:

1. Закон (регулирование при помощи законов и иных нормативных актов или, говоря иными словами, организованное принуждение).

2. «Нормы» (регулирование при помощи «норм», под которыми Лессиг понимает правила, принятые самими участниками сообщества и за нарушение которых в сообществе существует система санкций).

3. Рынок (рыночные механизмы, регулирующие поведение пользователей путем назначения цен на доступ в сеть, к контенту, осуществление рекламы и т.д.).

4. «Код» (под которым понимается использование программных аппаратных артефактов для осуществления регулирующих функций)⁷⁹

С.В. Бондаренко добавляет еще один механизм регулирования, - 5) информационную стратификацию.

Для него информационная стратификация проявляется в качестве неперемного условия существования всех видов сетевых коммьюнити. Значение информационную стратификационную систему. для виртуальных сетевых сообществ заключается в том, что основным условием социальной мобильности выступают знания и навыки. Информационная стратификация может осуществляться как по праву доступа к тем или иным носителям знаний и информации, так и по праву размещения в телекоммуникационных сетях информационных ресурсов. Указанные формы информационной стратификации в основном проявляются вне рамок социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. На основании своего подхода С.В.

⁷⁹ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - С.118-119

Бонадренко разработал общий вид стратификационной линейки: Владельцы информационных ресурсов, Создатели информационных ресурсов, Пользователи.

С.В. Бондаренко рассматривает феномен «лидерства», в киберпространстве как некую способность к обмену знаниями и навыками, способности оказывать на участников сообщества социальное влияние⁸⁰. Для таких акторов этот автор предлагает использовать термин «е-влиятельные» (e-fluentials) или институциональные лидеры⁸¹.

В настоящее исследование коллективной памяти в виртуальных сообществах характеризуются как междисциплинарные и полипарадигмальные. (Harris, Paterson, & Kemp, 2008, p. 3, Olick и Robbins (1998)). Часть подходов исходит из того, что коллективная память – это объединенные индивидуальные воспоминания группы. Для другого подхода, сходного с подходом Халбwachса/Halbwachs процесс запоминания является активным и конструктивным процессом, обусловленным коллективными феноменами.

Ученик Дюркгейма Халбwachсу/Halbwachs (1992) писал "именно в обществе, люди обычно приобретают их воспоминания, также в обществе они выбирают, признают, и ограничивают их воспоминания" (p.38) /Цит по Papargyris, Anthony and Poulymenakou, Angeliki The Constitution of Collective Memory in Virtual Game Worlds// Cultures of Virtual Worlds February 2009 Vol. 1. No. 3/ Основной его тезис - человеческая память, может только функционировать в пределах социального контекста и что коллективная память является всегда предметом выбора. Подобные позиции отстаивают Giddens (1984), Пазапати (2001) и др.

Энтони Папаргирис и Анджелика Полименаков⁸² пишут, что. плюразлизм междисциплинарных исследований коллективной памяти

⁸⁰ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - С.106

⁸¹ Там же – С.110

⁸² Papargyris, Anthony and Poulymenakou, Angeliki The Constitution of Collective Memory in Virtual Game Worlds// Cultures of Virtual Worlds February 2009 Vol. 1. No. 3 –p.8-

проявляет различие между памятью как объектом ('изображением прошлого') и памятью как процессом (запоминания и забывания). Кроме того, есть тенденция описывать коллективную память как собрание индивидуальных воспоминаний или как 'коллективную' (где запоминание отражает социальную среду, в которой мнемоническая деятельность имеет место и социальные ресурсы, которые эта среда обеспечивает). Наиболее продуктивно по мнению данных авторов определять коллективную память как непрерывную социальную деятельность согласования значений и власти в процессах объективации коллективного знания.

Эти авторы выделяют четыре главных вида коллективного знания, который группы оценивают как коллективную память: а) исторический архив прошлых событий, б) проверки индивидуальности/personality checks, с) умственные схемы, и d) наборы идей.

Первый, исторический архив соотносится с зафиксированными историческими комментариями относительно в- или вне- событий сообщества, которые члены считают важными для истории игры. Посредством такого архивирования, виртуальное сообщество может документировать свою историю, в то же время коммуникации относительно общего значения этих исторических комментариев поддерживают конструкцию коллективной памяти. Примеры включают происходившие в прошлом сходные межличностные интеракции, случаи изменения схемы лидерства, важные общие решения.

Во-вторых, проверки индивидуальности соотносятся с памятью об действиях, направленных на индивида, которые затрагивают коллективную идентичность. Такие воспоминания включают отношения, эмоции, и эпизоды коммуникативного поведения особенно конфликтного, направленного на выяснение прав собственности (Ricoeur, 1992). Такие воспоминания помогают членам сообщества предполагать присутствие других членов вне неполноты свойственной анонимности виртуального мира.

Третьи, умственные схемы - также критическая часть коллективной памяти. Эти договорные схемы служат запасом общедоступного знания, для определения здравого смысла, этики, метафор, и интерпретацию символов (Schutz, 1982). Они формируют предположения и ожидания к общедоступному миру по умолчанию и таким образом помогают членам осуществлять поляризацию значений. Наконец, наборы идей включают действия и стратегии будущего, а также норм и правил, которые служат факторами законности коллективного действия (Wenger, 1998). Вывод исследования состоит в том, что структура коллективной памяти и идентичности виртуального сообщества существенно отличается от сообщества в физической действительности.

Это происходит из-за культурной разнородности, интерпретаций глобальной виртуальной реальности, предположений относительно существования другой, истинной идентичности членов, и особого исторического контекста, имеющего место в виртуальном мире игры. Чтобы преодолеть такие препятствия, члены виртуального сообщества Massive Multiplayer Online Games (MMOG) широко используют сопутствующие обсуждения, используя метафоры и аналогии, в то же время для сохранения их коллективной памяти и идентичности, они в опосредствованно основываются на военных историях (исторических комментариях), случаях проверок индивидуальности (членов и индивидуальных ролей), и легитимных способах общения.

В виртуальном сообществе, коллективные воспоминания происходят из общедоступной связи о значении прошлого и кратко изложены в привычных наборах коллективных действий, так же как в символах языка, культуры, и истории сообщества. Кроме того, коллективная память не является статической, а скорее расположена в циркуляционной действительности и остается открытой для непрерывной конвенции значений и власти.

Мы выделяем три вида коммуникации в Интернет:

1. Интерперсональная (между людьми).

2. Метатекстовая (с контентом).

3. Виртуальная (с компьютерными программами, в том числе – с Искусственным Интеллектом.).

Первые два вида фактически совпадают с выделенными С.В. Бондаренко формами коммуникативных взаимодействий в киберпространстве: безличной и межличностной. Названный автор выделяет и третью форму – гиперперсональную. «Безличная форма представлена взаимодействием пользователя с контентом, межличностная – коммуникационными взаимодействиями одних акторов с другими, а гиперперсональная форма отражает атмосферу, позволяющую делать выводы о степени искренности участвующих в коммуникативных практиках акторов»⁸³. Помимо названного упомянутый автор различает (в зависимости от типа субъектов, с которым осуществляется коммуникация) – общение реального субъекта с реальным партнером; общение реального субъекта с субъективированным объектом как иллюзорным партнером (взаимодействия с почтовыми роботами, компьютерные игры, вэб-сайты и т.д.); общение воображаемых партнеров (взаимодействия компьютерных интеллектуальных агентов, взаимодействия с DNS-серверами и т.д.).

Существуют определенные факторы, детерминирующие коммуникативную ситуацию (восприятие другого) в виртуальном мире⁸⁴.

1. Наличие сенсорных раздражителей от Другого.

Как правило, чем более многомодальными являются сенсорные ощущения, которое мы получаем о другом человеке, тем в большей степени, этот человек является «присутствующим» и реальным. Виртуальность в настоящее время плохо отражает эти измерения, хотя постепенно нарастает сложность визуальных и слуховых образов. Однако, и среды с низкой

⁸³ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. – С.177

⁸⁴ Salazar Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs // Cultures of Virtual Worlds.- Vol. 1. - No. 3- February 2009/ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

сенсорной насыщенностью, типа текстовой коммуникации вполне способны вызывать интенсивное ощущение присутствия других.

2. Взаимодействие с Другим.

Любая окружающая среда онлайн, которая позволяет человеку перемещать, изменять, или осуществлять действия, усиливает ощущение присутствия другого. В сообществах мультимедиа, где члены используют аватары, способность перемещать аватары в различные позиции в пространстве имитирует физическое движение тела. Чем больше способов, которыми виртуальная среда позволяет людям взаимодействовать и друг с другом, тем более «существующими» они будут ощущать друг друга.

3. Степень дружественности отношений с Другим.

Странное, необычное поведение другого нарушает коммуникацию, хотя и может привлечь некоторое внимание. Мы чувствуем себя более непринужденно с людьми, которых мы знаем. Напротив, когда мы сталкиваемся с людьми, поведение которых кажется странным, ошибочным, или бессмысленным, мы затрачиваем более длительное время, формируя последовательное впечатление.

4. Анонимность взаимодействия.

Во время путешествий по Интернету, большинство людей, с которыми Вы сталкиваетесь, не могут с легкостью сказать, кто Вы. Хотя технически возможно определить ваш IP-адрес, но главным образом люди только знают то, что Вы говорите им сами. Это в определенном смысле разделяет действия в виртуальном мире от реального мира, что в свою очередь создает иллюзию неуязвимости и безнаказанности. Фактически, многие убеждают себя, что поведение их аватара - «не их вообще».

5. Равенство.

В большинстве случаев, каждый в Интернете имеет равные возможности. Хотя состояние во внешнем мире в конечном счете может иметь некоторое воздействие на полномочия в киберпространство согласно

традиционной интернет-философии доминирует равенство в совместном использовании идей и ресурсов.

6. Асинхронность.

В электронной почте и досках объявлений, коммуникация является асинхронной. Другие могут ответить вам через минуты, часы, дни, или даже месяцы. Несмотря на существование описанных выше общих факторов, существуют значительные индивидуальные различия в том, как люди создают впечатление, что они присутствуют в виртуальности. В первую очередь они отличаются в зависимости от своих индивидуально-психологических особенностей и от наличия специфических компетенций, способных обеспечить те или иные стороны своей презентации. Для С.В. Бондаренко эти специфические компетенции образуют информационную стратификацию в виртуальном сообществе. Участники группы обладают не только ролями, но и статусами. В зависимости от статуса, акторы получают разные возможности по доступу к контенту ⁸⁵.

Среди всех названных форм, несомненно, самой распространенной до сих пор является текстовая коммуникация. Приведем обобщенную характеристику основных подходов, описывающих текстовую коммуникацию ⁸⁶.

Естественно, способность к общению посредством текстовых сообщений электронной почты связана со степенью овладения человеком литературно-художественной формой выражения. Очевидно, что люди существенно различаются по их способности выражать себя через текст. Текстовая коммуникация онлайн - не то же самое что традиционное письмо: визуальная конструкция текстового сообщения (частота перерывов линии, размер параграфов, вставка указанного текста, и т.д.) показывает настроение

⁸⁵ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. – С.61-62

⁸⁶ Salazar Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs //Cultures of Virtual Worlds.- Vol. 1. - No. 3- February 2009/ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

человека. Даже очень простые высказывания, такие как «привет», могут быть выражены многими различными, тонкими способами.

Использование эмотиконов, заглавных букв, и акронимов - целого нового жаргона, и других звуковых и видео-опций открывает почти неограниченный простор для творческой выразительности человека. В традиционных текстовых окружающих средах чата, пользователи развили широкое разнообразие символов, фраз, - чтобы объяснить их идеи и чувства их собеседникам.

Некоторые люди воспринимают текстовую коммуникацию как более предсказуемую и более безопасную, чем отношения лицом к лицу. Люди, которые ограничены в навыках устного общения, могут предпочесть текстовые отношения. Многие характеристик текстовой коммуникации прямо связаны с проявлениями трансфера. В текстовых отношениях каждый участвует в отношениях, одновременно наблюдая себя в них. Некоторые люди воспринимают собственное сообщение как часть себя, или могут воспринимать текст, сопровождающий их отношения онлайн, как «часть» этих отношений.

Важным фактором текстовой коммуникации является возможность сохранения сообщения. Сохраненные сообщения могут быть точной копией для того, чтобы вновь пережить и переоценить отношения. Они отчасти обеспечивают непрерывность в отношениях. Сохранение текстовых диалогов может помочь людям уменьшать ошибки в выборе, связанные с искаженным восприятием другого человека. Особенностью текстовой коммуникации онлайн является парадоксальная смесь «позволения людям быть откровенными и близкими, одновременно удерживая их на расстоянии»⁸⁷.

Описывая перспективы развития интернет-коммуникаций Дж. Сайлер приходит к выводу, что даже при том, что звуковая и визуальная интернет-технология станут сделать качественный скачек в своем развитии, текстовая

⁸⁷ Salazar Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs // Cultures of Virtual Worlds.- Vol. 1. - No. 3- February 2009/ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

коммуникация никогда не исчезнет, и многие люди будут предпочитать именно ее.

ГЛАВА 3. БУДУЩЕМУ ПЕДАГОГУ О КУЛЬТУРЕ ИНТЕРНЕТ-СООБЩЕСТВ

3.1. Базовые тенденции развития культуры интернет-сообществ

Будущим педагогам необходимо иметь сведения о классических исследованиях в области психологии и педагогики применения цифровой среды в воспитательных целях. Ряд исследователей посвятили этим вопросам ряд масштабных работ (М.В. Воропаев, А.В. Мудрик, И. В. Роберт, А.И. Рытов и др.). Общеизвестна концепция М. Кастельса, который описывал четырехслойную структуру культуры Интернета: техномеритократическая культура, культура хакеров, культура виртуальной общины и предпринимательская культура. Ниже мы остановимся на перечисленных культурных слоях за исключением Предпринимательского (его мы рассмотрели выше). «Вышеуказанные культурные слои образуют определенную иерархию. Техномеритократическая культура превращается в культуру хакеров путем внедрения соответствующих правил и обычаев в кооперативные сети, нацеленные на определенные технические проекты. Культура виртуальной общины привносит в техническое сотрудничество социальный аспект посредством трансформации Интернета в среду, характеризующуюся избирательным социальным взаимодействием и символическим единением друг с другом. На основе культуры хакеров и общинной культуры формируется предпринимательская культура, которая занимается получением прибыли от распространения Интернет-технологий во всех сферах общества. Без техномеритократической культуры хакеры представляли бы собой всего лишь специфическое контркультурное сообщество компьютерных фанатов. Без культуры хакеров общинные сети в Интернете ничем бы не отличались от остальных альтернативных общин. Аналогичным образом, без культуры хакеров и общинных ценностей,

предпринимательскую культуру нельзя было бы охарактеризовать как специфическую для Интернета»⁸⁸.

Для М. Кастельса техномеритократическая культура, уходит своими корнями в мир науки. Это культура веры во врожденную полезность научно-технического развития как ключевой составляющей прогресса человечества. Таким образом, она является прямым продолжением Просвещения и современности. Однако ее специфичность заключается в представлении о сообществе технически компетентных членов, признаваемых этим сообществом в качестве равных. В рамках данной культуры мерой заслуг становится вклад в дело совершенствования какой-нибудь технологической системы на благо всего сообщества первооткрывателей. В качестве такой технологической системы выступает организация компьютерной сети, составляющая саму суть Интернета.

Такая техномеритократия имеет следующие основные особенности:

- высшей ценностью является техническое открытие (всегда специфичное компьютерному программированию в сетевом окружении)
- значимость и относительная важность открытия определяются вкладом в данную область в целом в контексте решения задач, поставленных сообществом ученых и технологов
- значимость открытия определяется путем его оценки всеми членами сообщества. Право стать членом сообщества
- находится в зависимости от личного вклада претендента. Репутация является определяющим.
- координацией задач и проектов занимаются авторитетные лица, которые одновременно контролируют ресурсы и которые заслужили уважение благодаря своей технической компетенции и пользуются моральным доверием у своих единомышленников.

⁸⁸ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - с. 53

- для того чтобы добиться уважения в качестве члена сообщества технологи должны руководствоваться официальными и неофициальными правилами сообщества и не использовать общие ресурсы (знания) или предоставленные им ресурсы (институциональные должности) исключительно в своих собственных интересах, вне контекста стремления к общему благу путем совершенствования своего технического мастерства за счет работы и обучения в Сети.

- краеугольным камнем всего процесса в целом является открытый обмен программным обеспечением, а также результатами всех усовершенствований, проистекающими из такого сетевого сотрудничества⁸⁹.

Для М. Кастельса хакеры вовсе не такие, какими их изображают средства массовой информации. Они не являются безответственными компьютерными чудаками, стремящимися взламывать коды, незаконно проникать в системы или вносить беспорядок в компьютерный график. Тех, кто ведет себя подобным образом, называют «крэкерами» (взломщиками), и они, как правило, отвергаются культурой хакеров.

Отличительные особенности культуры хакеров, которые описывает М. Кастельс:

- она соотносится с техномеритократической культурой.
- свобода, как главный элемент системы ценностей «Свобода творить, свобода использовать любые доступные знания и свобода распространять их в любом виде и по любому выбранному хакером каналу».
- свобода сочетается с сотрудничеством посредством практики «культуры дарения», в конечном итоге приводящей к «экономике дарения». Хакер публикует свои предложения по разработке программ в Сети в надежде на ответные жесты доброй воли. «Культура дарения» в мире хакеров обладает своей спецификой по сравнению с другими аналогичными культурами.

⁸⁹ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - с. 55-56

Престиж, репутация и общественное уважение соотносятся со значимостью подарка для общества.

- Культура хакеров, проникнута духом общинности. Эта культура уходит корнями в реальные институты и организации. Так, например, в сообществе Linux есть «старейшины племени» (большинство из них моложе 30 лет) с Линусом Торвальдсом в качестве высшей власти. Они являются владельцами и координаторами (maintainers) каждого проекта. К примеру, Линус владеет и следит за ядром Linux, поскольку он создавал его с самого начала.

«Само собой разумеется, что здесь отвергаются деньги, формальные права собственности и институциональные полномочия в качестве источника власти и репутации»⁹⁰. -

В соответствии с М. Кастельса истоки онлайн-сообществ (или «виртуальных сообществ» - по терминологии введенной Говардом Рейнгольдом) были весьма близки контркультурным движениям и альтернативному образу жизни, начавшим зарождаться на исходе 1960-х годов⁹¹. Однако впоследствии связи с контркультурой ослабевали.

Фактически, единой общинной культуры Интернета как таковой просто не существует. Существует огромное многообразие виртуальных сообществ. Их социальные характеристики имеют свойство определять и их виртуальную культуру. Тем не менее, М. Кастельс выделяет две главных характеристики (культурных ценности). «Первая из них — это ценность горизонтальной, свободной коммуникации. Практика виртуальных сообществ представляет собой практику глобальной свободы слова в эпоху господства медийных конгломератов и цензур государственных бюрократий. ...

Вторую общую для всех ценность, обязанную своим происхождением виртуальным сообществам, я бы назвал самонаправляемой организацией сети.

⁹⁰ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - с.58-66

⁹¹ Там же - с.71

Иными словами, это возможность для каждого найти его (или ее) собственное место в Сети, а если не получается, то создать его (или ее) собственную информацию и опубликовать ее в Интернете, тем самым инициируя появление новой сети»⁹².

Наряду с глобальными характеристиками культуры интернет-сообщества, выделяются и специфические особенности субкультур отдельных интернет-сообществ. Наглядный материал для такого анализа представляет анализ реквизитов, используемых во многих мультимедийных средах. Большинство онлайн сред предоставляют достаточно свободы для самовыражения людей. В литературе имеется сравнение истории реквизитов в отдельных сообществах с биологическим развитием⁹³. «Особи» с более интересными, привлекательными реквизитами имеют тенденцию размножаться, в то время как менее интересные, уродливые не способны к этому. Некоторые реквизиты демонстрировали невероятную жизнестойкость - были созданы давным-давно и - все еще существуют, в то время как другие имели относительно короткие циклы существования. Кроме того, эволюционировали их качество и размеры.

Наиболее «жизнестойкие» среди реквизитов - те, которые лучше всего отражают универсальные человеческие темы- типа секса, агрессии, власти и духовности. Другие долгоживущие реквизиты – это приспособленные к конкретной мультимедийной среде и те, которые являются знаками современной культуры. Общая тенденция к увеличению разнообразия и приспособленности в реквизитах указывает на базовую человеческую потребность, которую подобные среды успешно удовлетворяет - потребность в достижении разнообразия. Люди хотят быть уникальными. Эта тенденция действительно приводит к росту сложности, чрезмерной демонстративности

⁹² Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - с.73

⁹³ Salazar Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs //Cultures of Virtual Worlds.- Vol. 1. - No. 3- February 2009/ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

аватаров, что в свою очередь приводит к отмиранию излишне громоздких образов. Яркое исключение из этого основного правила индивидуальности аватара - реквизиты клана. Члены жертвуют поисками уникального визуального вида, ради принадлежности группе. Реквизиты клана, особенно распространены среди подростков

«Культура Интернета — это культура, построенная на технократической вере в прогресс человечества под воздействием техники, принятая сообществами хакеров, развивающимися на основе свободного и открытого технического творчества, внедренная в виртуальные сети, ставящие своей целью построение нового общества, и материализованная вдохновленными прибылью предпринимателями в творениях новой экономики»⁹⁴.

⁹⁴ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонов - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - с.80

3.2. Групповая динамика и механизмы создания и развития сетевых сообществ

Проблематика групповой динамики относительно подробно рассмотрена психологией малых групп, принципиально иначе этот процесс выглядит в интернет-сообществах. Kat Nagel описывает, используя образный язык общие этапы в цикле развития интернет-сообщества:

1. Начальный энтузиазм (первичное знакомство участников, большое количество сентенций на тему «как замечательно - найти родственные души»).

2. Евангелизм (люди сокрушаются по поводу малого количества новых членов, и проводят коллективное обсуждение стратегий вербовки).

3. Рост (становится все больше людей в объединении, развиваются более длительные темы обсуждений, случайные сообщения и темы исчезают).

4. Сообщество (много тематик, некоторые более уместные чем другие; происходит обмен большим количеством информации и советов; эксперты помогают другим экспертам так же, как менее опытным коллегам; развиваются дружеские связи; люди дразнят друг друга; вновь прибывшие приветствуются с великодушием и терпением; каждый – как новичок, так и эксперт - предлагает ответы, и организует совместные обсуждения).

5. Дискомфорт разнообразия (катастрофически увеличивается число сообщений; люди начинают жаловаться на соотношение сигнал-шум; большой объем трафика тратится впустую, рост общего раздражения).

6а. Самодовольство и застой (новичкам отказывают; трафик спадает до навевающего дремоту уровня обсуждения нескольких незначительных проблем; все интересные обсуждения переходят на каналы частной электронной почты и ограничены несколькими участниками; «Борцы за чистоту рядов» тратят много времени, поздравляя друг друга с победой и успешным изолированием ненужных тематик).

Или:

6b. Зрелость (несколько человек в гневе выходят из сообщества; остальная часть участников организует возвращение сообщества к 4 или 5 стадии, обычно на срок до нескольких недель; много людей в результате покидает сообщество, но его развитие идет с тех пор достаточно благополучно).

Джон Сайлер описывает интересный пример развития сообщества иного рода. «Бригада Старикашек» (TGB) (www.thegeezerbrigade.com <<http://www.thegeezerbrigade.com>>) - превосходный пример того, как Интернет предлагает возможности объединения для людей с очень специфическими интересами и проблемами. В «реальном» мире, такие группы, возможно, было бы невозможно создать из-за географического расстояния или просто неспособности людей найти друг друга. Названная группа демонстративно «смакует» философию злующих скряг и codgerettes, с помощью юмора, игнорируя и преодолевая тяжелый и невеселый опыт старости.

Это сообщество было организовано 65-летним Джоном Кернеллом. Уволенный в 1991 с должности вице-президента международной фирмы по связям с общественностью. Будучи очень энергичным человеком, он путешествовал в Мексику, написал роман, стал свободно говорить на испанском языке, закончил формальный курс фортепьяно в музыкальной консерватории, и играл хорошо в ресторане, проектировал альтернативную программу терапии. Этот человек имеет степень доктора по английскому языку, Речи и Дrame от Cornell, магистра по консультативной психологии,

Когда он совершал путешествие в Чарльстон он придумал идею клуба пожилых с названием «Бригада Старикашек». Несмотря на неуверенность в положительном исходе он зарегистрировал свой «бизнес в Интернете».

Сам TGB состоит приблизительно из 160 членов, живущих по всей Северной Америке, как мужчин, так и женщин. Средний возраст для мужчин - 73 и для женщин - 70. Большинство членов уволенные служащие среднего уровня, в основном окончившие колледжа, но не имеющие никакой предварительной подготовкой.

Одной из основ TGB явились ежедневные рассылки юмористических публикаций. Другой основой – был субботний чат, предоставляющий возможность общения и знакомства. В начальной стадии развития группы шел интенсивный процесс выдвижения стихийных лидеров. Один человек создал эмблемы TGB. Другие помогали развивать вебсайт, организовывать электронную почту. Расширение членства и поиск новых способов взаимодействия — это общая тенденция на ранних стадиях развития группы. Это истинно для всех групп, но особенно в киберпространстве. Сама среда Интернета с его многогранными возможностями коммуникации дает множество способов для организации общения друг с другом.

Однако развитие групп почти всегда протекает с той или иной степенью конфликтности. Проблемой конфликта в виртуальных сетевых сообществах занимались П. Коллок и М. Смит, С. Эстербрук (S. Easterbrook), М. Смит, Маргарет С. Эллиотт (Margaret S. Elliott), Уолт Скакки (Walt Scacchi), Георгий Лыскин и др⁹⁵.

С.В. Бондаренко различает следующие типы конфликта:

1. конфликт на уровне противостояния личности и сообщества;
2. внутригрупповой социальный конфликт, происходящий на уровне подгрупп;
3. межгрупповой социальный конфликт;
4. конфликты на уровне социальной общности киберпространства⁹⁶.

Межгрупповой конфликт в определенной степени способствует усилению чувства коллективной идентичности. Межгрупповой конфликт усиливает процессы формирования групповой идентичности, как на микроуровне, так и на макроуровне. В то же время последствием специальных психологических операций (информационных войн) вполне можно добиться и разрушения таковой идентичности.

⁹⁵ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - с.184

⁹⁶ Там же - с.186

Внутригрупповые конфликты являются следствием противостояния акторов, разделяющих различные социальные ценности. Виртуальные сетевые сообщества различаются по степени терпимости к проявлениям внутригрупповых конфликтов.

На протекание внутригруппового конфликта влияет множество факторов: наличие контактов участников конфликта не только в онлайн, но и в офлайн; уровень информационной культуры; доминирующий тип социальных взаимодействий в рамках сообщества и т.д. Сообщества с аффективным типом коммуникативных практик за счет преобладания сильных связей стремятся захватить человека целиком (к примеру, к такому типу сообществ можно отнести функционирующие в киберпространстве религиозные секты и т.д.). В таких сообществах социальные конфликты будут носить более жесткий характер⁹⁷.

⁹⁷ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - с.187 - 190

3.3. Компьютерные игры как педагогическая реальность.

Понятие и типы игр

Компьютерные игры сегодня интенсивно развивающийся бизнес. Многотысячные коллективы специалистов, направляемые финансовыми интересами «весом» в сотни миллионов долларов, ставят своей целью разработку программных продуктов, претендующих на часть нашей субъективной реальности. Приведем небольшие выдержки из современной финансовой аналитики (2006-2007 гг.). Принадлежащий IT-холдингу IBS венчурный фонд Oradell Capital вложил \$1,5 млн. в разработку многопользовательской браузерной онлайн-игры. Игра будет бесплатной, зарабатывать партнеры хотят на рекламе и продаже игровых артефактов.

Одна из крупнейших инвестиций в онлайн-игры сделана в октябре 2006 г.: Nival Online (NO) получила \$20 млн. от совладельца Mail.ru Юрия Мильнера. \$12 млн. ушли на разработку игры «Аллоды», еще \$3-4 млн. NO потратит на маркетинг и оборудование. Продавая внутриигровые сервисы, NO надеется зарабатывать в России до \$5 млн. в месяц. По оценке Алисы Чумаченко из IT Territory (разработчик игры «Легенда: наследие драконов»), только на разработку конкурентной браузерной игры нужно от \$300 000. Приносить игры могут до \$2 млн. в месяц - прежде всего за счет продажи игровой валюты, оружия и артефактов. В «промышленном» варианте разработка такой игры стоит около \$500 000, говорит гендиректор Mail.ru Дмитрий Гришин, а продвижение в первые месяцы - \$50 000-100 000⁹⁸.

Приведенные примеры наглядно показывают степень финансовой заинтересованности в распространении среди населения (преимущественно среди подростков и молодежи) компьютерных игр. Очевидно, что эти интересы далеко не всегда сочетаются с интересами позитивного развития личности.

⁹⁸ Голицина А. \$5 млн в месяц на играх для ПК// Ведомости. – 7 дек. 2007. – с.608

Со стороны личности компьютерная игра может выступать приятным развлечением, способом снять психологическое напряжение, и даже разрешить психологический кризис, может превратиться в патологию и стать тормозом развития личности. Но с точки зрения игрового компьютерного бизнеса – это цель игры получение прибыли.

До сих пор в этой сфере нет ни адекватного противодействия, ни со стороны нашего государства, ни со стороны каких-либо иных сил, способных скорректировать негативные последствия игрового компьютерного бизнеса. В нашей стране даже отсутствует практика публикации списков игр, которые не рекомендуются для детей и подростков определенного возраста в связи с избытком сцен насилия.

Уровень научного изучения компьютерных игр, к сожалению, не сравним с зарубежным. Ученые, занимающиеся изучением цифровых игр, как правило, дистанцируются от классической научной традиции. МакГонигал в своем исследовании приводит библиографический обзор, показывающий, что ученые, изучающие компьютерные игры не склонны опираться на классические теории игр.

Аарсета (Espen Aarseth) в 2001 г. писал, что исследование цифровых игр должно начинаться на пустом месте. Джеспер Джуул/ Jesper Juul утверждал, что цифровые игры гораздо более заслуживают академического изучения (чем игры обычные). Дэвид Томас/ David Thomas' утверждает, что существует онтологическая пропасть между цифровыми и обычными играми. МакГоул относится к тем редким исследователям, которые считают, что всепроникающая компьютерная игра с ее акцентом на физических средах, контекстах повседневности, и совместным использованием социальных пространств призывает использовать методологию старых исследований игр.

/483

Методологической базой такого подхода могут служить: знаменитое исследование Хейзинги /Huizinga, работы философа Роджера Кэйллоиса/ Roger Caillois, психолога Брайена Каттон-Смит/ Brian Sutton-Smith, и Эллиота

Аведона/ Elliot Avedon. Для Хейзинга - игра – одна из важнейших основ цивилизации. Кэйллоис, исследует, как различные культуры могут быть поняты через изучение предпочитаемых типов и стилей игры.

Брайен Саттон-Смит и Эллиот М. Аведон используют мультидисциплинарный подход для изучения игры. Elliot M. Avedon рассматривает игры как «поведенческие модели», «социальные ситуации», и «волшебные обряды». Теория транзитной игры Винникота/ Winnicott - описывает формирование игры как переход от опыта волшебного управления миром младенчества к признанию объективности окружающего мира. Соответственно транзитные игровые объекты — это объекты, носящие между двумя мирами – волшебным и реальным.

Зиммерман/Zimmerman определяет игровые значения как «абстрактные принципы игры, которые может воплотить игровой дизайн» (177). Зиммерман и его соавтор Кэйти Сейлн/ Katie Salen исходят из того, что игра часто находится в диалоге с основными культурными значениями сообщества, для которого игра предназначена. Структура игры - отражения культуры, в которой она запускается" (516). //128. Эти авторы, опираясь на понятие «магического круга» Джона Хейзинги/Johan Huizinga, разработали оригинальную теорию игрового дизайна / в Правилах Игры: Основные принципы Игрового Дизайна/ Rules of Play: Fundamentals of Game Design. В литературе можно встретить самые разные классификации компьютерных игр.

Исходя из необходимости изучения проблем компьютерной аддикции Ю.В. Съедин выделил следующие типы компьютерных игр:

1. Ролевые компьютерные игры. Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя. Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя. Руководительские игры.
2. Неролевые компьютерные игры. Аркады. Головоломки. Игры на быстроту реакции.
3. Традиционно азартные игры.

4. Ролевые компьютерные игры — это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа, - именно в этом типе игр наблюдается процесс «вхождения» человека в игру, а в клинических случаях - процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем. В жанровой классификации компьютерных игр - RPG - Role Playing Game. Ролевая игра должна быть построена таким образом, чтобы не вызывать у играющего мотивации, основанной на азарте - накопить больше очков, побив тем самым чей-то рекорд, перейти на следующий уровень и т. д.⁹⁹

Эта группа игр разбивается на три подтипа: преимущественно по характеру своего влияния на играющего, силе «затягивания» в игру и степени «глубины» психологической зависимости.

5. Руководительские игры. В этих играх играющий руководит деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей. При этом человек не видит на экране своего компьютерного героя. Это единственный класс ролевых игр, где роль не задается конкретно, а воображается играющим. Однако мотивационная включенность в игровой процесс и механизм формирования психологической зависимости от игры не менее сильны, чем в случае с другими ролевыми играми.

6. Неролевые компьютерные игры. В них играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа - мотивация игровой деятельности основана на азарте «прохождения» и (или) набирания очков.

7. Аркадные игры. Этот тип совпадает с аналогичным в жанровой классификации. Сюжет, как правило, линейный. Все, что нужно делать играющему - быстро передвигаться, стрелять и собирать различные призы, управляя компьютерным персонажем.

⁹⁹ Сьедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - с.8-9

8. Головоломки. К этому типу игр относятся компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды и т. д.), а также разного рода головоломки, реализованные в виде компьютерных программ.

9. Игры на быстроту реакции. Сюда относятся все игры, в которых играющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции. Отличие от аркадных в том, что они совсем не имеют сюжета.

10. Традиционно азартные игры. Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов и т.п.¹⁰⁰

11. Особую категорию составляют сетевые компьютерные игры. Они специально разрабатываются таким образом, что еще на стадии разработки программного артефакта устанавливается минимальное количество времени, которое игроку необходимо проводить в игре для достижения заметного результата (от 30 минут до шести часов в день)¹⁰¹.

Существуют и другие классификации компьютерных игр (напр. М.С. Иванова - на основании наличия или отсутствия элемента развития игрового персонажа и масштабности моделируемого виртуального мира). Джейн Эвелин МакГонигал/ Jane Evelyn McGonigal в своей диссертации (This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century, B.A. (Fordham University) 1999 A dissertation submitted in partial satisfaction of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy) различает три отличных категории всепроникающей игры:

1. диффузная (всепроникающая) компьютерная (*ubicomp*) игра, исследовательские прототипы, которые расширяют научный список диффузной компьютеризации посредством разработки новых концептов игр;

2. распространяющиеся игры (*pervasive games*), основанное на перформансе вмешательство, использующие игровые образы, для нарушения нормативных соглашений в социальных пространствах и частных технологиях;

¹⁰⁰ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - с.8-10

¹⁰¹ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - с.96

3. всепроникающие игры (*ubiquitous games*), коммерческие развлекательные проекты, которые копируют интерактивный аффорданс (*affordances*) видео и машинных игр в реальном мире/С.2.

МакГоул утверждает, что поскольку игры отображают социо-технологические метафоры их игроков, они являются - поведенческими моделями; поскольку они вмешиваются в общественные и общедоступные пространства, они социальные ситуации; и поскольку они, кажется, даруют новую силу и супервласть для их игроков, они - волшебные обряды. /484

Предлагаемая классификация, по мнению автора актуализирует вопросы: это пространство было активизировано для игры - и если так, то для кого? Как я узнаю, что я обнаружил часть игры? Как я знаю, начинаете ли Вы, также, определенную игру? До какой степени я позволю этой игре воздействовать на действительность? Есть ли что-нибудь, что нельзя предчувствовать через *gameplay*?

Среди ученых, чьи теории и концепции наиболее известны в англоязычной науке можно назвать Нормана, Маккензи, Шекнера, Делеза и Гуаттарри, Лотура и Винникота. (Norman, McKenzie, Schechner, Deleuze and Guattari, Latour and Winnicott).

Шекнер ввел в широкий научный оборот понятие темной игры. Сумрак всепроникающего компьютера напоминает специфический жанр перформанса, определенный Шекнером (Schechner) как темная игра. Темный игрок, по Шекнеру знает, что другие игроки не знают, что они играют. Дж.МакГоул считает, что основной параллелью между темной игрой и всепроникающей компьютеризацией/ *ubiquitous computing* /, то, что в обоих сценариях, есть неравенство в информации. Существует неявная архитектура, универсальная для всех актов темной игры: они должны быть внедрены в некоторый обычный контекст, где игра представляется неожиданной. Для посвященных темных игроков, играющих против непосвященных, игра должна проходить в социальном контексте, не типично связываемом с игрой. Структурные элементы темной игры требуют, чтобы это *выходило за пределы мира*.

Аналогия с ubiquitous computing, по МакГонигал, очевидна. Технологические системы внедряются в неожиданные контексты, в каждодневные местоположения и социальные ситуации, где пользователи не ожидают столкновения с компьютерами. Я хочу предложить, что этот дух анимации может лучше всего быть понят через то, как МакКензи использует Шекнера (Schechner) то-есть это лучше всего понято как enspiriting принуждение восстановленных функциональных возможностей. Эта принуждение помещает перформанс в самую основу всего всепроникающего компьютера. Но этому аспекту теории Маккензи бросает вызов представление о тайно внедеренном компьютере Гоулда (*Gold*)

Темная игра имеет специфические метакоммуникативные характеристики (в смысле, которое вкладывал в это понятие Грегори Батезон (Gregory Bateson)). В ней отсутствуют специфические метакоммуникативные сигналы, сообщающие другим играющим, что это игра (например, ухмылка, подмигивание, указывающие на игровое намерение и т.п. (107). /11

По мнению МакГоулд аналогия темной игры и мирового компьютера ограничена. Schechner идентифицирует побуждения темной игры, как всегда, до некоторой степени, враждебный и корыстный. Он пишет: «Цели темной игры - обман, сбой, избыток, и вознаграждение» (107). Она завлекает и управляет теми, кто не знает. Но в случае ubiquitous computing обман отсутствует, есть приглашение узнать.

Рич Гоулд/*Rich Gold* – компьютерный дизайнер, изобретатель, мультипликатор, композитор, лектор и междисциплинарный исследователь описывает ubicomp систему с помощью метафоры «очарованная» деревня.

Характеристики всепроникающей /ubiquitous computing/ubicomp/ игры:

1. всепроникающие игры имеют сконструированный опыт с сильным потенциалом для развертывания/эмерджентный, то есть для неожиданные комплексов/неожиданную сложность, групповую игру и перформанс;

2. они обладают распределенным опытом: распределенным между множественных медиа, платформами, локациями и временами;

3. они имеют существенный *физический* компонент, говоря феноменологически, или существенный *материальный* компонент, говоря онтологически;

4. они внедрены не менее частично в повседневных контекстах и/или средах, чем в отмеченном игровом контексте или пространстве. Они предпочитают использовать обычное программное обеспечение, сервисы и технологии, а не исключительно базовые игровые платформы;

5. они имеют эффект делать чувствительным участников к affordances, реальному или воображаемому. То есть они увеличивают восприятие возможностей взаимодействия;

6. многие, если не большую часть их распределенных элементов нельзя четко идентифицировать как часть опыта. Таким образом активное исследование (и жизненное взаимодействие) с внутри и вне-игровыми элементами являются значимыми компонентами опыта;

7. они обладают эффектом заставить все данные казаться связанными, или как минимум правдоподобно связанными;

8. они делают внешнюю сторону явлений менее убедительной. Глубинные структуры – вот основной вопрос;

9. они устанавливают сеть игроков, которые знают. Они преднамеренно вовлекают или привлекают других, которые, как минимум временно, являются темными (т.е. не знают);

10. через отношения ризомы, они стремятся воплотиться в глобальном масштабе (в-широком-масштабе-для-нескольких-игроков);

11. они непреклонно создают сообщество;

12. они структурируют отношения игроков друг с другом согласно релевантным компьютерным метафорам;

13. они поощряют коллективное волшебное мышление;

14. они стремятся к постоянной и бесконечной игре;

15. они побуждают игроков создавать, сознательно, более близкие отношения между gameplay и каждодневной жизнью.

Дэниел Эрикссон, Джохан Пеитз, и Staffan Bjork/ by Daniel Eriksson, Johan Peitz, and Staffan Bjork/, настаивают, что потенциал разрыва обыденных социальных практик *gameplay* в не предназначенных для игры контекстах и пространствах может (и должен) быть смягченным через надлежащий дизайн *ubicomp*. Игры должны сосуществовать с комплексной и динамичной социальной средой, поскольку введение технологии приводит обычно к разрыву в социальной среде" (1). Решить эту проблему они предлагают ряд стратегий оберегающей разработки (*encalming design*) для игр диффузной компьютеризации. Их предложения включают, в том числе: разрешение игрокам делать перерывы в игровом взаимодействии (для того, чтобы взаимодействовать с другими факторами среды; разрешение игрокам выбирать технологию, наименее разрушающую обыденную реальность в любой данный момент времени (предложение множественных каналов связи) (например, разрешение игрокам свободно перемещаться между ролью активного игрока и наблюдателя).

Другими словами, *ubicomp* игры должен быть разработаны таким образом, чтобы вызвать наименее возможный социальный разрыв, при этом обеспечивая способность к управлению возбуждением интерактивного опыта для тех, кто хотел играть.

МакГонигал отмечает, что «...если жанр *ubicomp* игры предпринял шаги, чтобы решить потенциальный конфликт между возбуждением, концентрирующим все внимание игрока проистекающим из природы игр и желательного спокойствия *ubicomp* технологий, то жанр *распространяющейся игры (pervasive gaming)* предпринял шаги в точно противоположном направлении конструкции». Распространяющаяся игра создается художниками, дизайн-аналитиками и игровыми разработчиками, которые идентифицируют волнующий разрыв (*disruption*) как особенность сигнатуры их игр. Распространяющаяся игра борется за максимальный социальный вес, эффектно привлекая внимание к себе. Первичная стратегия распространяющихся игровых проектировщиков для того, чтобы получать это

внимание состоит в том, чтобы игнорировать явно границы, которые традиционно помещены вокруг игры.

Исследователь компьютерных игр Маркас Монтола/Markus Montola в 2005 (Исследуя Край Волшебного Круга: Определение Распространяющихся Игр", цифровой исследователь игр (*Digital Arts and Culture*, "Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games",) исследует склонность этого вида игры к этому специфическому виду разрыва. Он предлагает следующее определение: «Распространяющаяся игра/Pervasive gaming - жанр игры, систематически размывающей и ломающей традиционные границы игр». Монтола пишет о трех осях нераспространяющихся/non-pervasive gameplay, по которым обычно проходит граница: "правильная игра играется в определенном пространстве в определенное время Определенными игроками".

Обычно, эти три границы защищены «волшебным кругом игры», (термин Хейзинга, Кэйти Сейлном и Эриком Зиммерманом) который Montola определяет как «добровольная, договорная структура, которая ограничена во времени и пространстве». Распространяющаяся игра, однако, уже приняла радикально оппозиционный подход к волшебному кругу. Вместо того, чтобы создавать личную и управляемую потребителем систему, не разрушающую общественный порядок, определенный границами волшебного круга, распространяющаяся игра предпочитает сохранять коллективное понятие волшебного круга и в то же время, открыто нарушает это социальное соглашение. По мнению Монтолы: «Распространяющаяся игра не ограничена договорным пространством игры традиционного волшебного круга». По Монтоле распространяющаяся игра не переопределяет или повторно договаривается о традиционном волшебном круге. Вместо этого, это признает волшебный круг и затем игнорирует это.

Ubisomr игры и распространяющаяся игра ... участвуют в эстетической практике использования реальной жизни как интерфейс к игре так же как социальной практике использования gameplay как интерфейс к реальной

жизни. Они стремятся распространяться gameplay возможности (а не gameplay технологии) virtualizing каждый день и часто нетехнологические объекты в игровые платформы, и также, уча игрокам искать сигналы gameplay в шуме повседневной жизни. Их фундаментальная и намеренная двусмысленность относительно того, что является в-игре и что является из-игры, приглашает игроков рассматривать что -нибудь и все как возможное приглашение, чтобы играть. Они поэтому приводят к склонности к игровому распознаванию образов, через которое их игроки могут стать склонными к перепутыванию как случайному, так и осознанному кое-чего реального для реальной небольшой игры.

Существуют многочисленные типологии игроков в Massive Multiplayer Online Games MMORPGs. Бартл (2003)¹⁰², Yee, 2002¹⁰³ и Karlsen, 2004¹⁰⁴ основывали типологию на чертах игроков или предпочитаемых ими игровых стилей. Типологии Эдвардса (2001¹⁰⁵, 2004) и Ким (1997)¹⁰⁶ основывались на отличии мотивов для участия в игре.

Salazar¹⁰⁷ строит типологию игроков на понятии социальной идентичности. Социальная идентичность могла быть понята, как набор черт и характеристик, которые дифференцируют одну группу от другой.

Широко известна классификация игроков David Gauntlett, Lizzie Jackson. http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/pdfs/Gauntlett_and_Jackson_May_2008.pdf

1. Исследователи.

¹⁰² Bartle, R. (2003). Designing virtual worlds. Indianapolis: New Riders Publishing. USA.

¹⁰³ Yee, N. (2002). Five motivation factors for why people play MMORPGs. The Daedalus Project. Retrieved September 15, 2008 from: <http://www.nickyee.com/facets/home.html>

¹⁰⁴ Karlsen, F. (2004). Media complexity and diversity of use: Thought on a taxonomy of users of multiuser online games. Paper presented at the Other Players conference Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, Denmark

¹⁰⁵ Edwards, R. (2001). GNS and other matters of role play theory. The forge: The internet home for independent role-playing games. Retrieved September 16, 2008 from: <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>

¹⁰⁶ Kim, J. (1997). The threefold model. RPG Theory. Retrieved September 16, 2008 from: <http://darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/actionism.html>.

¹⁰⁷ Salazar, Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs // Cultures of Virtual Worlds. Vol. 1. No. 3 February 2009 <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

Интересы: квесты, раскрытие тайны, путешествия, выход "за закрытые двери". Вероятно являются: более уверенными детьми, нет различий по возрасту или полу. Характеристики: Изучение деталей, любопытство и общительность, ощущение мистической связи с тайной

2. Само-репликаторы.

Интересы: быть представленным в мире. Вероятно являются: нет различий по полу, возможно более старшие дети. Характеристики: Мальчики и девочки желающие 'произвести большее впечатление' своими аватарами, и возможно представленные истинными изображениями; старшие девочки желающие одеться и иметь студию косметики в Adventure Rock. И мальчики, и девочки желающие выразиться через создание дома/основы (базы).

3. Карьеристы.

Интересы: достижение статуса/Ранга, социальная позиция в среде/группе. Вероятно являются: И младшими и старшими детьми; мальчики немного более чем девочки. Характеристики: Конкуrentоспособные; обеспокоенный своим статусом и демонстрацией его другим.

4. Истребители.

Интересы: Смерть и разрушение, насилие, и супервласть. Вероятно являются: пол - мужской, небольшой уклон к старшим мальчикам. Характеристики: В Adventure Rock, они не имели средства выразиться, за исключением избиения крокодилов

5. Коллекционеры.

Интересы: Накопление чего - ни будь имеющего ценность(значение) в пределах системы. Вероятно являются: Старшими мальчиками и девочками. Характеристики: собирает страницы и монеты. В Adventure Rock, стремятся иметь магазины, установить экономическую систему, и стремятся где-нибудь сохранить вещи.

6. Сильные пользователи.

Интересы: Предоставление каждому выгоды от их знаний и опыта. Вероятно являются: Экспертами в играх, географии среды, системы.

Характеристики: затрачивающие за один раз более чем три часа в игре/исследовании Adventure Rock. Интерес подобен работе.

7. Строители новой жизни.

Интересы: Создание Новой Земли, новых элементов в среде, заселение среды. Вероятно являются: Младшими детьми (создающими миры без любых правил), и старшими детьми (создающими миры с правилами и системами - зданиями, школами, магазинами, транспортом, экономикой)

Характеристики: В Adventure Rock они не имели средства выразиться.

8. Воспитатели.

Интересы: Забота о собственном аватаре, и домашних животных. Вероятно являются: Младшие мальчики и девочки, и старшие девочки. Характеристики: желают встречаться и играть с другими. Хотят учить собственные аватары плаванию и желают куда-нибудь помещать их во время бездействия. Хотят иметь домашних животных, чтобы о них заботиться.

The Drop {Капля} основано на множество ubicomp базовых платформ: повседневные бытовые устройства, типа мобильных телефонов и портативных ЭВМ, систем позиционирования и т.п. Игра предназначена именно для среды торгового центра, где две группы по семь игроков каждая, начинает версию традиционной игры: установить флажок в школьном дворе/ установка Флажка schoolyard game Capture the Flag . Однако, в то время как перемещение игроков через реальное, физическое пространство реально, флажок виртуален. Усложняя gameplay, участникам не говорят, кто из окружающих их обычных покупателей являются фактически противоборствующей группой. Чтобы обнаруживать других игроков и обнаруживать местоположение невидимого флажка, игроки используют их мобильные телефоны как системы позиционирования, с игровым таймером и детальной картой игрового поля (см. рисунок 3).

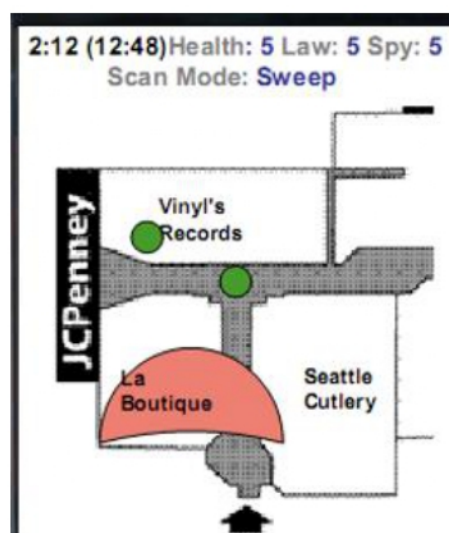


Рисунок 3. Макет Мобильного Интерфейса для игры Капля. (Исследование Intel, 2005).

Дисплеи, которые непрерывно модифицированы с данными местоположения в реальном масштабе времени от системы Лаборатории Места/ Place Lab (микро-версии GPS), сообщают о присутствии других игроков или флажка, когда пользователь - в пределах 50 метров от адресата. Ограничение скорости, предписанное местоположением Лаборатории Места, прослеживающим систему, требует, чтобы игроки ограничивали скорость их движения в течение игры. Виртуальная система позволяет игрокам, которые успешно определили местонахождение друг друга, бороться по флажку, фактически не участвуя в физическом контакте. Тем временем, постоянные лидеры группы изобретают и модифицируют стратегии, которые сообщают товарищам по команде через текстовое сообщение или запросы мобильного телефона. Они прослеживают весь gameplay на индивидуальных портативных ЭВМ, которые связаны с игровой системой через локальное Wi-Fi связь.

В отличие от приведенного примера, игра с невидимыми поездами оценивает и производит игру, которая является тихой, но тем не менее, испытывает недостаток в осязательном компоненте, поощряет



3.8 Gameplay demonstration of *The Invisible Train*. Individual player's PDAs show live video capture of the real, empty toy train platform overlaid with virtual trains and track switches. (The Handheld Augmented Reality Project, 2004)

сговариваться вместо сотрудничества, и фундаментально игнорирует тех, которые не играют. Игра Невидимый Поезд - значительно более спокойный опыт. Она требует меньше энергии на игру и не вызывает никакого реального разрыва в пространстве, в котором это запускается.

3 апреля 2004 года в Сан-Франциско более семи тысяч человек, большинство из которых никогда ранее не встречались или общались друг с другом, сходятся в гимназии при университете Сан-Франциско на весь день, чтобы создать первый в мире суперкомпьютер на низовом уровне. Для работы суперкомпьютера они создали параллельную сеть консолей Xbox. Лозунг мероприятия гласит: «Приди и измени мир!!! ... Вы любите играть в компьютерные игры?» Нью-Йорк таймс, Си-эн-эн, а также Национальная Лига электронных игр писали о самодельном компьютере, который достигает максимальной скорости 180 Gigaflors секунду.

Игровая компьютерная реальность в настоящее время интенсивно развивается. Теория разработки компьютерных игр не являются достоянием научного сообщества, оставаясь на уровне внутрикорпоративных секретов. «Светская», некорпоративная наука безнадежно отстает от стремительного развития этой новой области взаимодействия IT с психикой. И в настоящем пособии во многих местах мы вынуждены заниматься экстраполяцией в духе фэнтези для того, чтобы просто предположить, что же может быть (или не быть) в той или иной области.

3.4. Виктимология виртуальности и виктимологические риски

У виртуальной среды, есть свои особые виктимологические риски. В силу остроты и очевидности наиболее острой виктимологической проблемой виртуальности в настоящее время воспринимается компьютерная аддикция, в первую очередь – игровая. Однако, к сожалению, игровая зависимость – далеко не единственная угроза современного компьютерного мира.

Интернет является сферой, где действуют преступники. При этом дети и подростки могут как сами явиться жертвой преступников (вспомним, что виртуальность создает эффект расторможенности), так и быть вовлечены в ненормативное поведение и преступления. В своих экспериментах с идентичностью, в том числе с ненормативным поведением дети и подростки могут зайти настолько далеко, что результатом может быть искажение нормального хода социализации в базовой реальности. И, наконец, Интернет, как и любая виртуальная среда, является ареной действия самых разных социальных сил, заинтересованных в определенном воздействии на человека. Миллионы, если не миллиарды долларов затрачиваются на привязку потребителя к определенным интернет-сервисам, навязывания ему определенных культурных (и не только) продуктов. Так что именно манипуляция как в целях бизнеса, так и в политических целях является истинным виктимологическим «королем» виртуальности.

Грачев Г., Мельник И. дают следующую обобщенную картину модели информационно-психологического воздействия¹⁰⁸. Основными средствами и методами воздействия могут быть самые разные сферы общественной жизни: средства массовой коммуникации, литература, искусство (в том числе, различные направления так называемой массовой культуры и т.п.), образование (в том числе, системы дошкольного, среднего, высшего и среднего специального государственного и негосударственного образования,

¹⁰⁸ Грачев Г., Мельник И. Манипулирование личностью: организация, способы и технологии информационно-психологического воздействия. – М., 1999

система так называемого альтернативного образования, семейного и т.п.), личное общение (в т.ч. профессиональное, деловое, повседневное и т.п.).

Мишенями манипулирования могут выступать самые разные личностные механизмы:

- побудители активности человека: потребности, интересы, ценности;
- регуляторы активности человека: социальные и групповые нормы, самооценка (в т.ч. чувство собственного достоинства, самоуважение, гордость), субъективные отношения, мировоззрение, убеждения, верования, чувства, смысловые, целевые, операциональные установки и т.д.;
- когнитивные (информационные) структуры (в т.ч., информационно-ориентировочная основа поведения человека в целом) - знания об окружающем мире, людях и другие разнообразные сведения, которые являются информационным обеспечением активности человека;
- операциональный состав деятельности: способ мышления, стиль поведения и общения, привычки, умения, навыки и т.п.;
- психические состояния: фоновые, функциональные, эмоциональные.

Последствиями применения этих технологий на уровне отдельной личности является изменение поведения людей, приводящие к ущемлению их жизненно важных интересов, прав и свобод личности, нарушение информационно-психологической безопасности личности.

Специфическими особенностями Интернет как сферы применения этих технологий является легкость достижения глобального охвата информационным воздействием.

Наиболее частные случаи бизнес-применения технологий манипуляции в Интернет:

- формирование привычки («привязка») к сервисам;
- увеличение времени пребывания в Интернет как самостоятельная задача;
- реклама товаров и услуг;
- формирование зависимости от компьютерных игр;

- поддержание Интернет-сообществ как удобной среды для маркетинга и рекламы.

В Internet сложилась определенная практика рекламы, имеющая свои особенности. Реклама в Сети обладает свойствами справочника или каталога, сведения в котором могут оперативно изменяться.

Мэри Джо Фэй пишет, что хотя Web нельзя полностью отнести к полноценному средству маркетинга, в нем заложены уникальные возможности: дешевизна, быстрота и интерактивность¹⁰⁹. Близкие формы указывают в своей работе В.И. Петровский и М.В. Щепанькин¹¹⁰.

В редких случаях стимулирование создания сообществ может инициироваться коммерческими структурами, не являющимися владельцами информационных ресурсов. Например, в Южной Корее немало крупных корпораций содержат профессиональные команды игроков в компьютерные игры и открывают на свои деньги специализированные сайты.

На новые сайты могут привлекаться как уже существующие в онлайн или офлайн группы (к примеру, сообществу читателей печатного издания предлагается стать одновременно и посетителями сайта электронной версии издания), так и не организованные в сообщества пользователи. Формы привлечения внимания (англоязычной литературе для обозначения технологий сетевого «сводничества» используется термин peer-matching) пользователей к тому или иному информационному ресурсу могут быть самыми разными (реклама в онлайн-овых и офлайн-овых медиа, размещение информации в поисковых системах и т.д.). Так, одной из форм расширения состава участников виртуального сетевого сообщества является использование методов «вирусного маркетинга» (идея сетевого маркетинга была предложена Сетом Годиным (Seth Godin) 2000) при этом информацию о ресурсе передают другим акторам сами пользователи. В частности, по такому

¹⁰⁹ Фэй, Мэри Джо. **Реклама**, маркетинг и дизайн в Интернете / Мэри Джо Фэй; [Пер. с англ. под общ. ред. М. И. Фролова]. - М. : Рус. ред., [1999?]. - 298 с. (англ.) с. XIV

¹¹⁰ Петровский В.И., Щепанькин М.В. Технологии производства рекламы. с. 57

принципу формируются аудитории чатов и блогов: акторы привлекают своих знакомых, те - своих и т.д.¹¹¹

I. R. Berson, M. J. Berson, J.M. Ferron¹¹² в своем исследовании проблемы насилия, выполненном на материале американской школы, утверждают, что виктимизация Интернет охватывает поле от вымогательства до запугивания и преследования. Взаимосвязь между идентичностью, доверием и обманом в киберпространстве создает сложные сочетания знаний, которые необходимы относительно идентификации онлайн встреч и ситуаций, в которых дети должны проявлять осторожность.

Большинство респондентов (30%) указали, что они тратят по крайней мере, от трех до пяти часов в неделю в сети. Почти одна четверть занимается cyberactivities от шести до девяти часов, и каждую неделю, 12% тратят 10-12 часов в режиме онлайн. В наименее частых пользователей Интернет (менее чем на два часа в неделю) в 20% проб, а также около 15% сообщили о тяжелых использования в среднем более 12 часов каждую неделю.

Большая часть подростков сообщили, что их родители были обсуждали с ними вопросы онлайн безопасности (70%), а 35% сообщили, что учителя беседовали на эти темы. Результаты опроса подтверждают, что значительное число девочек-подростков участвуют в этих очень рискованных взаимодействиях онлайн. Эти данные также подтверждают, что есть отклонения в эффективности профилактических мер по созданию и поддержанию осведомленности и безопасности для молодых людей. В среднем лишены стандартов поведения и кодекса этики, диалоговые взаимодействия многих молодых людей с другими, демонстрируют вместо этого недостаток уважения, ответственность, честность, доброта, справедливость и терпимость (Уиллард, 2000).

¹¹¹ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. – с.270-271

¹¹² I.R.Berson, M. J. Berson, J.M. Ferron Emerging risks of violence in the digital age: lessons for educators from an online study of adolescent girls in the united states // <http://www.ncsu.edu/meridian/sum2002/cyberviolence/index.html>

Подростки все больше погружаются в среду Интернет, которая защищена от надзора и контроля родителей и других значимых взрослых (Cole и др., 2001). Подростки так же имеют тенденцию сохранять тайну о своем поведении в виртуальности, способствуя вакуум информации о распространенности злоупотребления. В исследовании, многие подростки сообщили в сети взаимодействий, которые характерны для культуры обмана, в которой основная деятельность учащихся включает обмен устными оскорбительными или сексуально-связанными сообщениями. Молодые люди часто считают, что существует мало шансов на их обнаружение в связи с непозволительным поведением в сети, что потенциальный вред другим лицам, которые могут возникнуть в результате их действий минимален, а также затрудняются отождествлять законность поведения с этикой поведения (Willard /Уиллард, 2000). Из-за очевидного отсутствия последствий, преследование, угрозы убийства и другие насильственные фантазии и поведения, стали более распространены среди молодых людей в Интернете. Компьютерные преступления, такие как компьютерное хакерство, также становятся более частыми, несмотря на их серьезные правовые последствия (Aftab Афтаб, 2000). Профилактика проблем безопасности в интернете требует комплексной образовательной программы.

Границы девиаций в Интернете весьма расплывчаты. Поэтому мы будем описывать только те формы поведения, которые в явной форме нарушают нормы социальности в виртуальных сообществах. Исследования по заказу благотворительной Beatbullying¹¹³, включенные 2000 детей и подростков по всей Великобритании, показало, что запугивание и угрозы постепенно вошли в цифровой мир через веб-сайты социальных сетей, телефонные звонки, а также через текстовые сообщения. Шокирующий вывод этого исследования в том, что одна из каждых трех детей, в Великобритании пострадал от издевательств в Интернете.

¹¹³ <http://www.itproportal.com/security/news/article/2009/3/3/third-uk-children-victims-cyber-bullying/>

Кроме того, это исследование также показало, что девочки в четыре раза более уязвимы перед лицом таких злоупотреблений, чем мальчики.

Вместе с тем, еще одно обследование, проведенное Учителем Поддержки сети/by the Teacher Support Network, выявило, что один из семи учителей наблюдается подвергался "cyberbullying" от студентов. Дж. Сайлер описывает различные формы ненормативного поведения аватаров.

Грубые шутки. Обычно их жертвами являются наивные гости. Иногда это - обычная шутка, а иногда может граничить с враждебностью. Например, используя кисть чтобы подрисовывать фоновое изображение комнаты, некоторые пользователи украшают стены непристойными рисунками или надписями. Использование ненормативных выражений (оскорбления, грубость, мат) – другой вид ненормативного поведения, которое охватывает диапазон от умеренного до серьезного. В мягких вариантах встречается использование «красочных» выражений, в которых не очень вежливые слова используются, для передачи акцентов смысла и эмоций, но при этом не направлены на оскорбление конкретного человека. Некоторые грубияны могут пробовать противодействовать целой группе других пользователей.

Известно, что в отечественных чатах существует специальное понятие «тролля» — это человек, который специально издевается над всеми остальными, ведет себя в соответствии с ролью грубияна и хама. Главный выигрыш для такого человека – например, принудить ведущего блога закрыть свою страничку.

Перегрузка - нарочные быстрые, многократные изменения личных аватаров (особенно сложных), которая своим следствием может имеет перегрузку сервера, приводя к задержкам работы. Это может быть враждебная попытка привлечь внимание, или ревнивая уловка прервать успешное знакомство других.

Блокирование - преднамеренное помещение своего аватара над или слишком близко над аватаром другого человека, что явно воспринимается как враждебные действия.

«Сон» - Спящие обычно – это пользователи, которые покинули свои компьютеры. Их аватары полностью безразличны, когда Вы говорите с ними. Социальная норма предписывает поместить надпись «BRB» (должен вернуться (be right back)) для указания на ваше отсутствие. Спящие этого не делают. Достаточно жуткое ощущение ВИДЕТЬ человека (аватара) перед Вами, когда он не в состоянии реагировать.

Подслушивание – свертывая изображение аватара до одной точки и имени пользователя только до одного символа, пользователи могут пытаться стать «невидимыми» и тайно подслушивать.

Недопустимые аватары – использование недопустимых аватаров: чрезмерно сексуальных, агрессивных, аватары ненависти (свидетельствующие о предубеждениях относительно пола, религии, и национальности), аватары которые пропагандируют незаконные действия (например, использование наркотика). Аватары оскорбительного характера специально предназначены чтобы потрясти и преследовать других. Такие люди ищут внимания, власти, оскорбляя других и нарушая правила здравого смысла и благопристойности.

Импостеры - захват чьего - то аватара и ношение чужой реквизитов (одежды) и также использование имени человека. Фактически – это похищение чужой идентичности.

Устные Эксгибиционисты. Устные эксгибиционисты организуют в разговоры на откровенно сексуальные темы публично. Что приводит окружающих в чувство дискомфорта.

Сталкеры. Сталкеры - исключительно враждебные преследователи, кто следует за жертвой из одного места в другое. Их потребность злоупотреблять, доминировать, и управлять другим пользователем, очевидно - и вероятно отражает их собственные основные неприятности о том, чтобы быть беспомощным и преследуемым. Некоторые жертвы сталкера описывали свой опыт как весьма жуткий и пугающий. Впервые¹¹⁴ термин cyberstalking

¹¹⁴ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004.с 199

появился в 2003 г. В «Оксфордском толковом словаре английского языка» под ним понимается систематическое использование средств электронной связи для сексуального преследования или запугивания кого-либо, например, посредством отправки сообщений электронной почты с угрозами.

Убийцы Гостя. Убийцы гостя - постоянные члены (зарегистрированные пользователи), кто находит забавным, чтобы оскорблять и унижать гостей, которые пользуются лицами смайлика, входящими в стандартный набор (по умолчанию) и числом вместо имени. Некоторые убийцы гостя сознательно думают, что они только имеют развлечения, и никакой вред действительно не предназначается. Убийцы гостя могут вызвать мастера и сообщить, что их беспокоили.

Убийцы Мастера (модератора). Эти пользователи создают свой способ противодействовать мастерам. Они посылают враждебные сообщения в систему личной почты мастера. Они устно оскорбляют мастера индивидуально и публично.

Самоубийцы. Некоторые явные сквернословы и убийцы стремятся к самоубийству. Они оскорбляют других (в том числе модераторов) худшими из известных им способов, потому что они ХОТЯТ быть уничтоженными. Их поведение, конечно, кажется причудливым, но вполне объяснимо при привлечении понятия «мазохистской» динамики психики.

Банды. Банды были особенно трудной проблемой на сайтах. Обычно состоят из подростков. Ненормативные действия банд попадают во многие из категорий, названных выше, и бороться с ними весьма трудно.

Эксперименты с половой принадлежностью лишь в крайних своих выражениях относятся к отклоняющемуся поведению. Причины, по которым пользователи выбирают для своего аватара другой пол, могут быть самыми разными.

Психоаналитики обязательно бы указали на открывающуюся возможность в виртуальности для человека безопасно (уйдя из-под давления

культурных стереотипов) исследовать свою женскую ипостась (женский архетип) или же проявить скрытую гомосексуальность или трансвестизм¹¹⁵.

Однако существуют и гораздо более простые причины выбора мужчинами женской роли (и наоборот):

- Это может быть способом привлечь к себе больше внимания.
- Некоторые мужчины могут принять женскую идентичность, чтобы исследовать мужские/женские отношения, наблюдая, образно говоря со стороны противника.
- В некоторых онлайн играх, быть женщиной может быть выгодным.

Если описанные выше девиации носят психологический (психопатологический) характер, то, к сожалению, интернет в настоящее время содержит и угрозы гораздо более серьезного характера. В частности, существуют сетевые сообщества (и соответствующий контент), поддерживающие терроризм, политических радикалов, преступников. Среди крайне опасных явлений в сети можно назвать и проявления активности педофилов. Все шире распространяется онлайн-мошенничество - «фишинг». ((phishing) - дистанционное овладение персональными данными пользователей). Один из его вариантов - мошенник, выступая от имени мастера или некоторого другого представителя ТРП/ЕС - спрашивает у новых или наивных членов информацию, в которой он нуждается по некоторой важной «официальной» причине. Он может просить паспортные данные, реальное имя, телефонный номер, и т.д. Существуют и другие формы мошенничества.

С другой стороны – интернет является ареной для действий взрослых преступников. Ведь в жизни онлайн - Вы никогда не можете быть убеждены - что другие люди действительно - те, кем они себя называют. На многих порталах действуют специальные службы, которые призваны защитить детей

¹¹⁵ Salazar Javier A. Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs //Cultures of Virtual Worlds.- Vol. 1. - No. 3- February 2009/ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewFile/353/425>

и подростков от преступных посягательств, но наша страна не входит в этот список.

Все ненормативное поведение онлайн требует некоторой технической грамотности. Но собственно «техно-преступления» требуют более высокого профессионализма. В некоторых случаях, это может быть довольно простая уловка, которую нарушитель спокойствия узнал от коллеги или обнаружил самостоятельно. В других случаях это может быть очень сложный взлом, требующий значительных профессиональных знаний. Истинные техно-преступления явно антиобщественны.

Мы не будем рассматривать разновидности действий хакеров – это предмет специальных исследований.

3.5. Проблема компьютерной аддикции

Отдельные аспекты аддиктивного поведения личности рассматривались в различных областях мировой науки. Только в последнем десятилетии прошедшего века данный психологический феномен стал объектом предметного рассмотрения психологической науки. Комплексной психологической оценки аддиктивного поведения компьютерных игроков не проведено, не установлены его феноменологические границы, не определены основные понятия, не разработана психологическая структура¹¹⁶. Например, 4-е издание Руководства по диагностике и систематизации Расстройств психики (DSM-IV, США не включает никакую подобную категорию, которая могла бы быть основанием для официального психологического или психиатрического диагноза «интернет»- или «компьютерной» склонности.

«Основной целью коррекции аддиктивного поведения личности является повышение качества жизни и социального функционирования аддиктивной личности, реализуемое в особой модели. Эффективность коррекции определяется повышением качества жизни и социального функционирования индивида, усилением интернальности, мотивационно-потребностных характеристик, рефлексии, самодостаточности, автономности и спонтанности личности. Практическими формами коррекции аддиктивного поведения личности являются психологические коррекционные механизмы - системы регуляторных воздействий, обеспечивающих повышение качества жизни и аддиктивной личности»¹¹⁷.

В конце 80-х XX в. Появились первые исследования так называемой «компьютерной зависимости» (синонимы: интернет-аддикция, нетаголизм, виртуальная аддикция, кибераддикция). Первыми с ней столкнулись врачи-психотерапевты, а также компании, использующие в своей деятельности

¹¹⁶ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. –с.6

¹¹⁷ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. –с.6

компьютер и несущие убытки в случае, если у сотрудников появляется патологическое влечение к компьютерным играм. Специалисты рассматривают его наравне с другими нехимическими аддикциями - гэмблингом, любовными, сексуальными, ургентными аддикциями, аддикциями избегания отношений, патологическому стремлению к трате денег и работоголизмом.

В работе В.А. Астафьева указано, что доктор Айвен Голдберг - автор термина «интернет-зависимость» (1996 г.), характеризует Интернет-зависимость как «оказывающую пагубное воздействие на бытовую, учебную, социальную, рабочую, семейную, финансовую или психологическую сферы деятельности». Голдберг предпочитал использовать термин «патологическое использование компьютера» (PCU – pathological computer use). В настоящее время этот термин употребляется для более широкой категории, в которой некто патологически использует компьютер вообще, включая виды использования, не относящиеся к социальным, а термин «Интернет-зависимость» используется для обозначения патологического использования компьютера для вовлечения в социальные взаимодействия¹¹⁸.

Результаты обследования (2007 г.)¹¹⁹, проведенного YouGov от имени BBFC/ British Board of Film Classification (BBFC) (регулирующий орган, который предоставляет сертификаты для фильмов и некоторых видео-игр), показало, что около 80 процентов населения Великобритании считают, что видеоигры могут воздействовать на поведение детей, тогда как 77 процентов опрошенных утверждали, что игра должна содержать указание на рейтинг сформированный с учетом интересов родителей. Из 2143 обследованных взрослых, около 74 процентов хотят создания системы независимого регулирования для видеоигр, с тем чтобы обеспечить проверку их содержания.

¹¹⁸ Астафьев В. А. Индивидуально-психологические особенности пользователей сети Интернет // Конференция "Психология XXI века" (Санкт-Петербург, 24.04.2001 - 26.04.2003) // (<http://www.psychology.spb.ru/conf2003/index.html>)

¹¹⁹ <http://www.google.com/hostednews/ukpress/article/ALeqM5iR66N1LhiYo3RtC94illWuTrgafw>

Опрос выявил так же не только проблему секса и насилия, но и проблему ненормативной лексики в играх.

D. Athow ссылался на исследования¹²⁰, согласно которым дети в Великобритании тратят в среднем шесть часов в передние электронных экранов. Недавнее исследование, проведенное ChildWise, в том числе 1800 детей в возрасте от пяти лет и 16 из 92 школ в Великобритании, показало, что дети проводят около 2,7 часа просмотра телевизионных шоу, в течение 1,5 часов в Интернете, и 1,3 часа на игровых консолях.

Около половины обследованных детей имели свои ноутбуки или ПК, причем одна треть из них заявили, что они просто не могут жить без компьютера, обследования к сведению. Ну, это воздействие на различные электронные экраны происходит за счет учебных часов, а среднее время, затрачиваемое на чтение, снизилось до 0,6 часа в день. Чтение как приятный досуг деятельности также снизились, в частности, на 75 процентов по сравнению с 80 процентов в прошлом году, помимо 42 процентов детей в возрастной группе от 11 до 16 лет заявили, что они никогда не предпочитают читать книги для удовольствия.

В настоящее время существует два альтернативных подхода к вопросу формирования аддиктивного поведения в онтогенезе личности. Первый трактует аддиктивное поведение как психологический феномен преимущественно социально обусловленного генеза (Beauvais F., 1992; Kelley S.J., 1993), второй делает акцент на факторах аддиктивного поведения, связанных с особенностями биологической организации человека (Софронов А.Г., 1999; Khantzian E.J., 1990), а индивидуально-психологические аспекты проблемы практически не разрабатываются¹²¹.

Дж. Сайлер склоняется к тому, чтобы в широком смысле, рассматривать «Киберпространственную аддикцию» - склонность к виртуальным царствам

¹²⁰ D. Athow Children Spend 42 hours A Week In Front of Screens// ITProPortal - 20 January, 2009 // <http://www.itproportal.com/portal/news/article/2009/1/20/children-spend-42-hours-week-front-screens/>

¹²¹ Сьедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. - с.6

опыта, созданного через компьютерную разработку. В ее книге (цит. По Дж. Сайлера), доктор Кимберлай Юнг описывает несколько признаков кибер-аддикции:

- Опровержение и ложь о времени, проводимом за компьютером или о том, что они делают на компьютере.

- Чрезмерная усталость и изменения в привычном сне, типа раннего пробуждения или позднего отбоя (чтобы проводить больше времени онлайн).

- Академические проблемы, обычно снижение успеваемости. Иногда родители могли бы пропустить факт, что компьютер является «нарушителем», так как они предполагают, что их ребята делают школьную работу над клавиатурой.

- Удаление от друзей и уменьшающийся интерес к привычному времяпровождению (друзья онлайн и действия замещают место «реального» мира).

- Потеря аппетита; раздражительность, при сокращении времени проводимого с компьютером; неопрятность, пренебрежение правилами гигиены.

- Неповиновение и обман. Подростки могут стать очень враждебными, когда родители противостоят им. Они могут преднамеренно нарушить установленные правила компьютерного использования. Их реакции могут быть настолько интенсивными, потому что они чувствуют, что они отрезаются от их подключения к кибердрузьям.

Часть этих признаков подтверждаются В.А. Астафьевым.¹²² Линн Робертс описала некоторые из возможных физиологических коррелятов тяжелой интернет-аддикции:

- Условный рефлекс (увеличенный пульс, кровяное давление) на ситуацию запуска модемного соединения

¹²² Астафьев В. А. Индивидуально-психологические особенности пользователей сети Интернет // Конференция "Психология XXI века" (Санкт-Петербург, 24.04.2001 - 26.04.2003) // (<http://www.psychology.spb.ru/conf2003/index.html>)

- «Измененное состояние сознания» при котором общий фокус и концентрация сосредотачиваются на экране, подобно состоянию медитации/транса.

- Мечты, которые появились в виде бегущего текста (эквивалент MOOing).

- Чрезвычайная раздражительность, когда прерывается погружение в киберпространство людьми или вещами в «реальном мире».

Исследователь М. Орзак выделила следующие психологические и физические симптомы, характерные для PCU:

К психологическим симптомам относятся:

1. Хорошее самочувствие или эйфория за компьютером;
2. Ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером;

К физиологическим симптомам относятся:

3. Синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц);
4. Нерегулярное питание, пропуск приемов пищи;
5. Пренебрежение личной гигиеной.
6. Проявление крайнего раздражения на отвлекающие факторы "реальной жизни" в момент нахождения в киберпространстве.

По мнению В.А. Астафьева зависимость от Интернета - явление основанное на проявлениях эскейпизма (т.е. бегства в "виртуальную реальность" людей с низкой самооценкой, тревожных, склонных к депрессии, ощущающих свою незащищенность, одиноких или не понятых близкими, тяготящихся своей работой, учебой или социальным окружением), а наряду с этим - поиск новизны, стремление к постоянной стимуляции чувств, эмоциональную привязанность (возможность выговориться, быть эмпатийно понятым и принятым, освободиться тем самым от острого переживания неприятностей в реальной жизни, получить поддержку и одобрение); упоминается и удовольствие ощутить себя "виртуозом" в применении компьютера для работы в Интернете. В его собственном исследовании было

подтверждено, что пользователи Интернета – это люди, обладающие высоким интеллектом и умеющие его использовать в достижении своих целей. Собранность и сообразительность, абстрактность мышления и интеллектуальная приспособляемость дают им возможность вливаться в виртуальные сообщества и управлять ситуацией со стремлением к доминированию. Самодостаточность и высокое самомнение проявляются нередко в грубости и агрессивной враждебности. Наблюдается высокая тревожность. Изучение индивидуально-психологических особенностей людей склонных к Интернет-зависимости позволяет на предварительных этапах исследования сделать предположение, что большая часть из них испытывает определенный психологический дискомфорт в реальной жизни. Например, наличие высокой тревожности обуславливает склонность к Интернет-зависимости более 50% пользователей сети¹²³.

Ю.В. Съедин описывает этапы компьютерной зависимости в структуре личности подростка:

Первичное пристрастие к компьютеру возникает еще до того, как у человека он появляется. Приобретение компьютера доводит субъекта до состояния транса (аффекта), все тоже незнание и непонимание процессов уже выглядит как острый комплекс, с которым «приходится» бороться в одиночку, без каких-либо наблюдателей, опасаясь чужих глаз. Всякий советчик воспринимается как человек, пытающийся показать собственные знания. Начать в действительности обучаться субъект может лишь освоив, как минимум, первичные (базовые) знания самостоятельно, что порой приводит к невозможности дальнейшего интенсивного изучения темы, по причине изначально болезненного и искаженного восприятия.

Вторичное пристрастие. Начиная общаться с компьютером самостоятельно" и разрешая многие возникшие по мере обучения проблемы с ним один на один, субъект впоследствии начинает относиться к компьютеру

¹²³ Астафьев В. А. Индивидуально-психологические особенности пользователей сети Интернет //Конференция "Психология XXI века" (Санкт-Петербург, 24.04.2001 - 26.04.2003)// (<http://www.psychology.spb.ru/conf2003/index.html>)

как к чему-то интимному. Устройство, с которым было «пережито» столько сложных стрессовых ситуаций, столько раздражения и счастья, которое в итоге стало «другом», превращается в отдушину. Именно этот факт чаще всего и становится причиной обсессивного пристрастия к компьютеру¹²⁴. Интернет-аддикция, по мнению Ю.В. Съедина, должна быть включена в разновидность компьютерных аддикций наряду с зависимостью от компьютерных игр и зависимостью от работы с компьютером. Зависимость от Интернета, как и зависимость от компьютерных игр, является составляющей зависимости от компьютера в целом, т. е. от потребности взаимодействия с данным устройством в игровой, рабочей или исследовательской формах.

Основными критериями, определяющими возникновение зависимости от компьютера по Ю.В. Съедину считаются следующие (они повторяют описанные выше):

1. нежелание отвлечься от работы или игры с компьютером;
2. раздражение при вынужденном отвлечении;
3. неспособность спланировать окончание сеанса работы или игры с компьютером;
4. расходование больших денег на обеспечение постоянного обновления как программного обеспечения (в т. ч. игр), так и устройств компьютера;
5. забывание о домашних делах, служебных обязанностях, учебе, встречах и договоренностях в ходе работы или игры на компьютере;
6. пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большого количества времени за компьютером;
7. злоупотребление кофе и другими подобными психостимуляторами;
8. готовность удовлетворяться нерегулярной, случайной и однообразной пищей, не отрываясь от компьютера;

¹²⁴ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. –с.18

9. ощущение эмоционального подъема во время работы с компьютером;

10. обсуждение компьютерной тематики со всеми мало-мальски сведущими в этой области людьми¹²⁵.

По мнению данного автора, этот тип зависимости, как и любая другая аддикция, ведет к деградации личности, разложению социального статуса, потере собственного «Я», ухудшению психологического состояния, возбуждению внутренних раздражителей, возникновению агрессии, замкнутости.

Ю.В. Съедин предполагает, что психологическая зависимость от ролевых компьютерных игр является самой мощной по степени своего влияния на личность играющего. При этом он исключает из класса ролевых игр не только логические игры (шахматы и т.д.), игры на быстроту реакции и сообразительность (Tetris, Arcanoid, Bomberman и т. п.), но и карточные игры (разного рода пасьянсы, покеры и т. п.), игры-имитаторы игровых автоматов, аркадные игры (Aladdin, Cool Spot, Super Mario, Raptor и т.п.

По определению Ю.В. Съедина механизм аддиктивного поведения — это система регуляторных факторов, обеспечивающих возникновение, модуляцию, или прекращение аддиктивных реализаций¹²⁶. Отдельные личностные характеристики можно рассматривать как факторы, благоприятствующие формированию игровой компьютерной аддикции:

- несформированность высших эмоций; ограниченность интересов, отсутствие установок на труд и другую общественно полезную деятельность; низкий внутренний контроль; стремление к искусственному изменению своего состояния, обусловленное психической неуравновешенностью, чувством внутренней напряженности, склонностью к самоутверждению или гедонистическими тенденциями (Найденова Н.Г., Радченко А.Ф., 1991);

¹²⁵ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. —с.19

¹²⁶ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. —с.14

- нарушение психологических адаптивных механизмов (Букановская Т.И., 1992); ориентация на референтную группу старших и стеничных сверстников с девиантным поведением (Гуревич Ю.М., 1990).

- возникновение реакции снижения чувства самоэффективности и неуверенности в своей способности эффективного преодоления кризисных ситуаций (Marlatt G.A., Gordon J.R., 1985).

- низкая переносимость фрустраций, социальная инфантильность, гипертимность и гедонистические мотивы.

Существуют социально-психологические факторы данного явления (исследование в Вашингтоне (CASA гер., 1997)). Основными из них являются следующие:

- Слабая успеваемость.

- Ориентация на группу сверстников.

- Толерантное отношение к компьютерной аддикции в семье.

Допущение семьей постоянного «общения» с компьютером (тем самым семья освобождена от забот контроля за подростком, который не общается с «улицей», не совершает правонарушений) увеличивает риск подростковой зависимости от компьютерных игр.

- Нарушения психического развития. Некоторые нарушения, типа синдрома дефицита внимания с гиперактивностью, сопутствуют компьютерной зависимости у подростков. К нарушениям развития, которые могут стать причиной постоянного желания уходить в кибер-мир, относят дислексию, трудности усвоения навыков чтения, письма, разговора, а также значительное отставание по ряду предметов, в первую очередь - в математике и лингвистических школьных предметах.

- Бедность и непостоянный доход. Подростки, живущие в бедности, намного чаще играют, чем их сверстники из среднего класса. В процессе игры подросток может выбрать для себя самую дорогую машину, красивую одежду, что приводит к желанию постоянно находиться в «киберпространстве».

- Недостаточные связи между соседями. В социальных нишах, где семьи не станут соседями, где родители не смотрят на детей, друг друга и где дети не чувствуют себя связанными с общиной, подростки более восприимчивы к компьютерной аддикции.

- Неправильные типы воспитания. Описаны специфические типы воспитания, которые коррелируют с девиантными и аддитивными расстройствами (Короленко Ц.П., Донских Т.А., 1985; Резник В.А., 1989; Дмитриева Т.Н., Сучков В.А., 1993). Среди них преобладают типы с отчетливо неблагоприятными социально-психологическими условиями, прежде всего - отсутствие родительского внимания, тепла, эмоциональной привязанности к детям (33%), асоциальные проявления в семье (18%), ориентация на престиж и материальный достаток (42%). Дефицит эмоционального отношения к детям. Недостаток любви и сердечности увеличивают уровень зависимости в 13,3 раза.

По данным М.С. Иванова сильно увлекающиеся компьютерными играми могут иметь затруднения в самореализации личности.

В его исследовании приведены следующие данные¹²⁷

Таблица 2.

**Сила увлеченности КИ-деятельностью для играющих с различными
игровыми предпочтениями**

(328 чел. в возрасте от 15 до 35 лет, 87% учащиеся и студенты)

Переменные	1 тип	2 тип	3 тип	4 тип
Возраст	24,1 +-8,17	19,6 +-2,44	19,7 +-5,31	20,1+- 2,55
Время за игрой в неделю, часов	1,6+-2,05	3,99+-4,99	12,7 +-11,92	10,35+-10,12
Игровой стаж мес.	6+-7	37+-35	54+-42	25+-37
Субъективная значимость увлечения КИ, баллы от 1 до 3	1,87 +-0,35	2,1+-0,49	2,51 +-0,62	2,65 +-0,7
Субъективная оценка наличия желания играть, баллы от 1 до 3	1,27 +-0,46	1,69 +-0,71	2,22 +-0,6	2,41+-0,62

¹²⁷ Иванов М.С. Особенности самореализации личности в компьютерной игровой деятельности: Автореф. Дис канд.псих.н. 19.00.01 Барнаул, 2005 -22 с.- с.15

Механизм формирования игровой зависимости основан на частично неосознаваемых потребностях: уход от реальности и принятие роли (Ю.В. Съедин)¹²⁸. Рассмотрим последовательно каждый из этих механизмов:

Уход от реальности. Основой этого механизма является потребность человека в «отстранении» от повседневных хлопот и проблем. Психологические аспекты механизма основаны на естественном стремлении человека избавиться от разного рода проблем и неприятностей, связанных с повседневной жизнью.

Принятие роли. В основе лежит потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку. А также стремление к принятию роли компьютерного персонажа, которая позволяет человеку удовлетворять потребности, по каким-то причинам не способные удовлетвориться в реальной жизни. С возрастом ролевые игры замещаются интеллектуальными, и человек очень редко имеет возможность принять на себя роль другого человека, хотя подсознательная потребность в этом сохраняется: отвергнутый обществом неудачник мечтает хотя бы минуту побыть лидером¹²⁹.

Оба механизма основаны на процессе компенсации негативных жизненных переживаний, а, следовательно, есть основания предположить, что они не будут работать, если человек полностью удовлетворен своей жизнью, не имеет психологических проблем и считает свою жизнь счастливой и продуктивной. Однако таких людей очень немного, поэтому большинство людей будем считать потенциально предрасположенными к формированию психологической зависимости от ролевых компьютерных игр.

Увлечение компьютерными играми. Наиболее сильно человек подвержен зависимости от компьютерных игр, поскольку события в компьютерных играх не повторяются и происходят достаточно динамически, а сам процесс игры непрерывен.

¹²⁸ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. –с.23

¹²⁹ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. –с.23-24

Существует множество способов создания эффекта участия игрока в процессе, начиная от логики игры (от первого лица, командная игра и прочее) и графического исполнения (трехмерная графика, изометрический вид) до музыкального сопровождения (психологически интригующая или напряженная музыка) и натуральных звуковых эффектов, создание скрытых подуровней и др.

Увлечение компьютерными играми - это не пристрастие к какой-либо одной компьютерной игре, «пройдя» одну игру в каком-либо жанре, который понравился больше всех, зависимый ищет другие игры этого же жанра¹³⁰.

По заключению Ю.В. Съедина ребенка (будущего аддикта) привлекает в игре¹³¹:

наличие собственного (интимного) мира, в который нет доступа никому, кроме него самого;

отсутствие ответственности;

реалистичность процессов и полное абстрагирование от окружающего мира;

возможность исправить любую ошибку путем многократных попыток;

возможность самостоятельно принимать любые (в рамках игры) решения, вне зависимости к чему они могут привести.

¹³⁰ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. –с.20

¹³¹ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. –с.21

ГЛАВА 4. ОРГАНИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНОГО ОПЫТА В ВИРТУАЛЬНОЙ И UBICOMP РЕАЛЬНОСТИ

4.1. Субъекты воспитания в виртуальной и Ubicomp реальности

Проблема субъектов воспитания в виртуальной (V-) и Ubicomp (U-) реальности наследует все сложности, с которыми сопряжено ее обсуждение в классической педагогике и добавляет к ним особенности представленности этих субъектов в специфических социальных реальностях, измененных ИКТ технологиями. Мы считаем, что наиболее важные понятия, с помощью которых может быть относительно полно описано воспитание в V- и U-реальности, это:

1. Контент.

2. Субъекты воспитания

2.1. Субъекты-воспитания – воспитанники

2.2. Субъекты воспитания – воспитатели:

воспитатели – индивиды;

коллективные воспитатели;

воспитательные организации;

воспитывающие сообщества.

3. Техногенные акторы-воспитатели (компьютерные программы, в том числе программы, реализующие Искусственный интеллект)

4. Разработанные для решения воспитательных задач (с заданными закономерностями и взаимосвязями) V- и U-реальности.

Первый феномен - контент является фактором воспитания, причем в связи со спецификой V- и U-реальности он одновременно выступает и как микро-фактор и как мезо-фактор.

С учетом функционирования специализированных сервисов контент в определенной степени может проявлять свойства актора, т.е. проявлять активность.

С деятельностью коллективных субъектов воспитания связано наличие тех же социальных характеристик общностей и организаций, которые существуют и в реальном социуме - нормы, ценностей, ожиданий и т.п. связанный со взаимодействием субъекта с организациями и сообществами.

Для нас индивидуальный субъект воспитания в V- и U-реальности – это личность в многообразии ее проекций, представлений и ролей. Если речь идет о воспитателе, то обязательно высокий уровень рефлексии, принятия и интеграции проекций и субличностей. Коллективный субъект воспитания в V- и U-реальности – это общность или организация, осуществляющая адекватное управление процессами воспитания индивидуальных субъектов воспитания.

В целом воспитательная организация может быть представлена в виртуальной реальности определенным контентом, нормами и ценностями, субъектами воспитания-индивидами, программно-аппаратные модели и специально сконструированные (с заданными закономерностями и взаимосвязями) V- и U-реальностями. Однако два последних элемента – в отечественных условиях практически не встречаются.

Существующая ситуация в отечественном воспитании такова, что воспитательный потенциал Рунета представлен, как ресурсами, созданными индивидами (как преследующими воспитательные цели, так и не ставящим субъективно таковых) так и ресурсами, представляющими те или иные организации.

Причем крайне редко реализация воспитательных функций в Интернет (или локальных сетях) продумывается системно и соотносится с основными процессами воспитательной организации. На сегодняшний день в нашей стране существуют десятки тысяч школьных страничек и самостоятельных сайтов. Существует целый ряд причин, которые побуждают школы к развитию этих видов представленности в Интернет:

1. Указание вышестоящей администрации.
2. Стремление повысить степень информированности населения о школе (в первую очередь для решения проблем набора).

3. Творческая самореализация группы педагогов и учащихся.

4. Развитие специфических сервисов, обеспечивающих учебно-воспитательный процесс. Например, открытие ограниченного доступа для родителей к данным успеваемости своих детей.

5. Экспериментирование в области социального воспитания (организация чатов, блогов и т.п.).

Воспитательные организации (речь идет о существующих в реальном мире школах, домах творчества и т.п.) относятся к тем редким типам организаций, основные организационные процессы которых направлены на изменение личности их членов. Их суть – в управлении процессами образования, организации социального опыта, жизнедеятельности и др. Управление, являясь само по себе процессом, образует сложную структуру, образуя первичные и вторичные управляющие контуры.

В принципе возможны следующие варианты:

1. Полная или частичная реализация обучения посредством ИКТ-технологий.

Здесь мы сталкиваемся с различными вариантами обучения с помощью компьютера – e-learning, или не вполне точно - дистанционного обучения, с использованием различных его элементов в обычном учебном процессе.

2. Реализация части обеспечивающих и управленческих процессов посредством ИКТ технологий.

В первую очередь – электронный документооборот и варианты АСУ.

3. Реализация воспитания посредством ИКТ технологий.

- через реализацию традиционных внутриорганизационных взаимодействий посредством ИКТ технологий

- через организацию социального опыта и индивидуальной помощи посредством ИКТ технологий.

Возможности школы в решении этих задач почти всегда существенно ограничены. Даже физико-математические лицеи, которые имеют и необходимую техническую базу, и, что гораздо важнее – специалистов,

способных профессионально разработать сайт и поддерживать работу сервера, испытывают трудности в достижении поставленных задач. Так как практически отсутствуют специалисты, имеющие опыт продвижения социальных проектов в Интернете, и тем более опыт организации воспитания в компьютерных средах. Впрочем, последних сейчас не существует просто по определению.

Однако социальный педагог в школе, выступая заказчиком по отношению, обычно к учителю информатики, или инженеру-программисту – жене которого - член родительского комитета, должен уметь грамотно сформулировать техническую задачу. Для этого необходимо владеет некоторыми азами специальных знаний.

4.2. Воспитательная организация как актор организации социального опыта в V- U-реальности

Как мы уже отмечали, воспитательная организация может в определенной степени перенести реализуемые взаимодействия в область виртуальной и *ubisomr*- реальности. Наиболее явным примером в наше время является для виртуальной реальности – создание сайта школы, а для U-реальности менее распространенная рассылка SMS-сообщений, например, с целью информирования родителей об успеваемости учащихся. Пример с сотовыми телефонами характерен потому, что они давно уже стали частью повседневной реальности и далеко не всегда воспринимаются как цифровые устройства, и не каждый пользователь мобильного телефона представляет себе разницу между обычным аппаратом и смартфоном.

Весьма показательная статья Т.Г. Никифоровой (Средняя общеобразовательная школа № 7 г. Колпашево), в которой в сжатой форме описаны наиболее типичные формы использования ИКТ в работе школы. Среди упомянутых автором оснований для выделения областей применения ИКТ в деятельности школы: один метод (проектно- исследовательская деятельность школьников (учебные проекты, социальное проектирование, участие в сетевых телекоммуникационных проектах)); два субъекта (классный руководитель и социально-психологическая служба); два направления деятельности (формирование и развитие школьных СМИ, организация внеурочной деятельности). Этот набор в настоящее время для большинства школ является фактически исчерпывающим перечнем, причем перечнем реализовать который в более-менее полном объеме могут лишь самые лучшие.

Среди конкретных примеров, упомянутых этим автором: использование презентаций при публичных выступлениях; использование цифровых способов фиксации мероприятий, формирование коллекции мультимедийных презентаций; использование математико-статистических операций, встроенных в программы (электронные таблицы) для анализа числовых

данных (например, данных опросов); использование компьютерных психодиагностических комплексов и методик самодиагностики (в особенности) профессиональной; консультации психолога на школьном сайте.

В упомянутой выше статье Никифоровой как о ближайшей задаче пишется, о перспективе введения электронного документооборота (на примере электронного журнала).

Сайты воспитательных организаций могут использовать традиционные технологии анонсирования рекламы в Internet, которые можно разделить на две категории: технологии, основанные на технических возможностях Internet, и технологии традиционного рекламного информирования¹³². Технологии, основанные на технических возможностях, прежде всего, используют сервисы Internet и возможности современных поисковых систем, к таким технологиям можно отнести:

Использование возможностей специальных поисковых систем. Информационные материалы в Internet индексируются специализированными программами, что обеспечивает работу специальных поисковых систем, которые по запросу пользователя выдают ссылки на документы, содержащие искомую последовательность слов или их подмножество. Если содержание рекламной Web-страницы будет соответствовать такому запросу, то данный документ будет предложен в качестве возможного варианта поиска.

Размещение на крупных WWW-узлах ссылок на собственные информационные ресурсы. Кроме того, на таких серверах существует специальная служба Submit, которая предлагает ввести описание своего информационного ресурса, а регистрацию на нескольких крупных WWW-узлах она обеспечивает автоматически. Размещение в близкие по тематике телеконференции объявлений о своем информационном источнике.

Использование возможностей электронной почты. Существует несколько специальных mail-list (списков рассылки, получаемых по электронной почте), предназначенных для опубликования анонсов об

¹³² Петровский В.И., Щепанкин М.В. Технологии производства рекламы. - с. 70

открытии или изменениях WWW- серверов и Home-page. При отправке небольшого сообщения по специальному электронному адресу данное объявление автоматически рассылается подписчикам данного mail-list.

Возможна и самостоятельная рассылка сообщений по имеющимся в наличии электронным адресам. Одна из наиболее известных рассылок - спам¹³³. Под термином «спам» понимается рассылка невестребованных пользователем рекламных и аналогичных рекламным электронных писем. История ее началась с 1978 г. 3 мая 1978 г. представитель компания Digital Equipment Corporation, производителя миникомпьютеров, разослал всем пользователям сети Арпанет письмо, в котором сообщалось о дате демонстрации новых моделей компьютеров. Это письмо вызвало шквал негодования со стороны пользователей, однако название «спам» подобные сообщения получили несколько позже. Назойливые электронные письма стали называть спамом после знаменитого скетча британской комик-группы Monty Python, в котором посетителям ресторана со всеми блюдами дополнительно подавали колбасный фарш (spam) фирмы «Normel Foods». Впервые реклама, рассылаемая электронным путем, была названа спамом в 1993 г., когда Ричард Деппю, администратор сети Usenet, по ошибке разослал одно и то же письмо в 200 экземплярах. Интересно, что официальные организации и ряд СМИ в США не используют термин «спам», этого добились юристы производителя консервов «Normel Foods». Вместо этого применяется аббревиатура UCE (unsolicited commercial e -...), что, кстати, более точно отражает суть явления.

Размещение ссылок и информационных блоков на часто посещаемых WWW-серверах и страницах. Одним из варианта является так называемая баннерная реклама.

Баннерная реклама. Баннер (от англ. banner - флаг, стяг) является одним из главных рекламных форм WWW-технологии и представляет собой небольшую красочно оформленную картинку, которая может являться

¹³³ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. – с.199-200

ссылкой на любой доступный ресурс Internet. Картинка может быть статичной или анимированной. Анимированная картинка может отображать большее количество информации.

Существует два типа баннеров. Первый — это баннер, отображающий всю рекламную информацию и не ссылающийся ни на какие ресурсы. Например, на картинке (анимированной или статичной) отображаются название фирмы, ее телефоны, краткое описание услуг и такой же рекламный лозунг. Второй тип отличается от первого тем, что сам может являться ссылкой на некоторые информационные страницы, т.е. активировав гиперсвязь, пользователь получит на просмотр дополнительную информацию. Этот тип более предпочтителен, так как разгружает картинку от неинтересной контактной информации и перечня услуг, тем самым давая возможность сделать баннер более интересным.

Таким образом, баннер в концентрированном виде представляет стоящую за ним информацию, основная цель которой - побудить читателя открыть страницу, стоящую за этой картинкой. Размеры баннеров могут быть самыми разнообразными. Для управления показом рекламы рекламодатель может устанавливать, в какие дни недели, и в какое время суток осуществлять показ баннеров. Меняя интенсивность рекламной кампании от 0 до 100 %, рекламодатель сам может устанавливать скорость расходования собственных средств.

В тот момент, когда читатель открывает страницу с рекламой на любом из серверов в Российской части Internet, система автоматически определяет его месторасположение и дает возможность показывать рекламу только для выбранного рекламодателем региона или проводить разные рекламные кампании в различных регионах.

Обычно рекламодатель размещает баннеры на многих страницах своего Web-сайта с различными тематиками. После достижения соглашения рекламодателю открывается счет на рекламном сервере. Рекламодатель может проверить ход рекламной кампании в любое время

суток, при этом учитываются количество показов баннера за текущие сутки, за прошедшие сутки, общее их количество и раскладку по страницам, где они были показаны¹³⁴.

Пресс-релизы — это, как правило, красиво оформленная статья рекламного характера, возможно, с использованием ссылок на другие ресурсы той же тематики или на Web-сайт заказчика рекламы. Обычно такие статьи располагаются в разделе «Реклама» Web-серверов.

М.Д. Фэй приводит простые требования для дизайна страницы информационного листка:

- большие отступы для ограничения длины строки (удобочитаемость);
- светлый фон с темным текстом (для тех, кому потребуется распечатать);
- заметные интервалы между абзацами;
- рисунок эмблемы, текст «шапки» страницы следует размещать в таблице «бок о бок».¹³⁵

Петровский В.И., Щепанкин М.В. со ссылкой на А.М. Орлова приводит неполный перечень тех специальных эффектов и приемов, которые широко используются в компьютерной рекламе¹³⁶: свободное движение виртуальной камеры (парение, облеты тел и предметов, движение сквозь поверхность твердых тел; переходы в одном кадре от макро к микро; игра масштабами, создающая смену условий восприятия и ощущение "плавающего масштаба); морфинг (плавная трансформация одного объекта в другой) и многое другое.

Существуют и гораздо более сложно организованные технологии Интернет-рекламы, основанные на специальных технических решениях (концепция фреймов, использование тег) которые могут повысить «видимость» документа для поисковых служб¹³⁷.

¹³⁴ Петровский В.И., Щепанкин М.В. Технологии производства рекламы..... с. 72-73

¹³⁵ Фэй, Мэри Джо. Реклама, маркетинг и дизайн в Интернете / Мэри Джо Фэй; [Пер. с англ. под общ. ред. М. И. Фролова]. - М.: Рус. ред., [1999?]. - 298 с. (англ.) с.

¹³⁶ Петровский В.И., Щепанкин М.В. Технологии производства рекламы...с.32-33.

¹³⁷ Фэй, Мэри Джо. Реклама, маркетинг и дизайн в Интернете / Мэри Джо Фэй; [Пер. с англ. под общ. ред. М. И. Фролова]. - М.: Рус. ред., [1999?]. - 298 с. (англ.) с. 118-119

В упомянутом материале Т.Г. Никифоровой в структуре сайта упоминаются новости (федеральные, региональные, школьные), электронная версия школьной газеты «Мы + Вы», интернет-радио; форум, консультационные материалы психолога (упомянуты выше).

Интересно сравнить с приведенным опытом американский, описанный исследователями. Адам Фридман и Ричард Хартсхорн в специальной статье, посвященной проблеме представленности средних школ в Интернет (2005 г.)¹³⁸. Они пишут, что цели создания школьных сайтов параллельны целям самих школ. Мак-Кензи пишет, что сначала, школьные сайты действуют как информационные системы для посетителей сайта, предоставляя им разнообразные данные и информацию. Во-вторых, они служат интерфейсами между школой и родителями, и семейством (McKenzie, 1997)¹³⁹.

Эти цели определяют частные задачи:

- 1) презентация школы для всех заинтересованных лиц;
- 2) обеспечение различных возможностей для публикации работ учащихся, как на локальном, так и глобальном уровне;
- 3) опосредование взаимодействия с большим массивом информации;
- 4) создание богатого, связанного с местными школьными программами источника данных, (McKenzie, 1997).

Важная цель средних школьных сайтов состоит в том, чтобы служить эффективным введением в учебные услуги, символику, миссию, и среду школы. Это может быть разнообразная информация, например: данные о демографической структуре обучающихся, подчиненности школы, информации о педагогах и администрации, реализуемых дисциплинах, информационных ресурсов и др. Эта информация полезна и для

¹³⁸ Adam Friedman, Richard Hartshorne, Bob Middle Schools Online: How are Middle Schools Represented on the Internet? Summer 2005 Issue <http://www.ncsu.edu/meridian/sum2005/middle_schools_on_net/>

¹³⁹ McKenzie, J. (1997). Why in the World Wide Web? From Now On: The Educational Technology Journal, 6 (6). Available at: <<http://www.fno.org/mar97/>why.html>

существующих, и для потенциальных учащихся и родителей, так же как других заинтересованных лиц.

Другая важная цель школьных сайтов состоит в том, чтобы обеспечить возможность публикации работ учащихся. Много исследований показали преимущества и выгоды такой работы. Во-первых – она может мотивировать учение, улучшает отношение к урокам, и улучшает успеваемость, способствует индивидуальному росту и развитию.

Другая главная цель школьных сайтов состоит в том, чтобы действовать как посредник по отношению к внешним источникам информации. Школьные сайты могут обеспечить ресурсы для учащихся, родителей, и преподавателей. Школьные сайты могут также обеспечить различные инструментальные средства руководства и дополнительную информацию. Есть много способов, посредством которых школьные сайты могут служить источниками данных. Например, они могут служить информационными хранилищами, учебных данных (McKenzie, 1997). Особенно это относится к данным междисциплинарного характера, которые могут служить материалом при проблемном обучении.

По данным авторов статьи - 99 % американских школ, имели подключение Internet (2002), 86 % из них также имеют школьный сайт. Создание школьного сайта предоставляет благоприятные возможности коллективной работы групп учителей, интеграции и сотрудничества различных учебных программ и дисциплин. Могут быть созданы специализированные странички сайта. Школьные педагоги положительно относятся к подобному использованию технологии в том случае, если технология используется как инструмент для поддержки обучения, а не как самоцель (Garofalo, J., Drier, H. Harper, S., Timmerman, M. A., & Shockey, T. (2000)¹⁴⁰).

¹⁴⁰ Garofalo, J., Drier, H. Harper, S., Timmerman, M. A., & Shockey, T. (2000). Promoting appropriate uses of technology in mathematics teacher preparation. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education* [online serial], 1 (1). Available: <<http://www.citejournal.org/vol1/iss1/currentissues/mathematics/article1.htm>>

Мало того, что школьный сайт может быть отражением специфической программы каждой средней школы, но создание самого сайта может быть результатом деятельности различных групп, ответственных за различные компоненты сайта. Это может также демонстрировать уникальность определенной школы. Школьный сайт может также содержать информацию о возможных контактах, иметь страницы для родителей, учащихся ссылки на ресурсы сети.

Результаты исследования Адам Фридман и Ричард Хартсхорн выявили что каждый второй школьный сайт следовал основным принципам дизайна (Lynch, P. J. & Horton, S. (2004))¹⁴¹, при этом никакие два сайта не были идентичны по цвету, шрифту, или основными изображениями. 76 % школьных сайтов содержало школьные календари. Сайты действовали как информационные системы для своих посетителей. Сайты также служили интерфейсом между школой и родителями, как показал McKenzie (1997).

Изучение указывает, что существует ряд проблем. Меньше, чем треть (30 %) средних школьных сайтов содержало ту или иную презентацию работ учащихся.

Меньшинство школ использует потенциал тематических учебных и исследовательских форумов учащихся.

Snyder, Lippincott, и Дача утверждают, что это обеспечивает уникальные возможности для поддержки учебной деятельности.

Только 28 % школьных сайтов имели информацию о возможностях контактов с преподавателями, и лишь 18 % - о контактах с администрацией школы. Хотя на сайтах мог бы содержаться материал, обеспечивающий учебный процесс – от домашних заданий до учебного контента.

Практически ни один из школьных сайтов не прошел сертификацию «Одобрено Бобби/ Bobby-approved» - специальная сертификация, которая показывает, что сайт доступен для лиц с ограниченными возможностями.

¹⁴¹ Lynch, P. J. & Horton, S. (2004). Web Style Guide 2nd Edition. Retrieved September 20, 2004, from <<http://www.webstyleguide.com/interface/user-centered>>.html

Адам Фридман и Ричард Хартсхорн разработали ряд предложений для разработки школьных сайтов:

1. Разработайте исчерпывающий Список основных пользователей. Необходимо учесть всю возможную аудиторию сайта. Например, аудитория для школьного сайта могла бы включить родителей; учеников; администрацию; потенциальных учащихся; местных инвесторов и общественность; школьный персонал. Соответственно, важно обеспечить наличие информации, которая адресована этим заинтересованным лицам.

Есть множество способов достигнуть этой цели. Во-первых, целевая аудитория могла бы сотрудничать в развитии сайта. Это также позволяет всем потенциальным голосам аудитории быть услышанным в планировании, дизайне, и развитии среднего школьного сайта.

Другой способ достигать этой цели-, приспособливая индивидуальные страницы в пределах сайта к определенным группам аудитории. Например, на школьном сайте, могла быть ссылка на сайт для родителей или сайт для учащихся.

2. Планируйте сайт вплоть до дизайна и развития. Один из методов достижения этого - через storyboarding. Сторибординг учитывает все заинтересованные лица, которые исследуют дизайн сайта, его структуру, и содержание. Это открывает обратную связь от множественных потенциальных пользователей.

3. Проектируйте сайт, с учетом будущих изменений.

Планирование и учет изменений являются критическими для успеха и обслуживания школьного сайта.

4. Следуйте за общими принципами дизайна сайта. Они 1), привлекают посетителей вашего сайта, 2) сохраняют посетителей в вашем сайте, 3) облегчат находить информацию в вашем сайте, и 4) делают достижимыми адреса статей.

C-R-A-P – аббревиатура, созвучная американскому вульгаризму. «Чепуха» Контраст, Повторение, Выравнивание, и Близость//C-R-A-P

Contrast, Repetition, Alignment, and Proximity - четыре главных принципа WEB-дизайна (Williams и Tollett, 2000).

Контраст относится к различию между фоновыми и приоритетными элементами сайта. При проектировании сайта, должно быть существенное различие между ними.

Повторение относится к повторяющимся элементам сайта. Любые элементы, которые могут использоваться неоднократно, должны быть повторены, когда возможно. Например, цвет фона сайта не должен измениться от страницы до страницы. Тип начертания шрифта, его цвет, и навигационной структуры, должны быть однотипными. Наконец, близость относится к восприятию расстояния между элементами. Чем более близки элементы на странице, тем более связанными они кажутся. Размещение элементов дальше друг от друга создает ощущение не связанности.

5. Стремиться к простоте.

Существует множество возможностей WEB-дизайна, но нет никакого смысла использовать их больше, чем вам необходимо. Мало того, что эти элементы часто увеличивают время загрузки, но и они могут также противоречить рекомендациям достижимости.

6. Делать упор на достижение позитивных целей сайтов. Существует множество выгод от школьных сайтов. Они включают связь с широкой аудиторией, расширенные и независимые ресурсы учения для учащихся, гибкие инструментальные средства оценки для преподавателей, вовлечение родителей, поддержку публикации работ учащихся, и расширение отношений между школами и другими заинтересованными лицами в образовательном процессе.

Закончить описание основных требований к разработке школьных сайтов хочется закончить цитатой основателя «Яндекса» Аркадия Воложа. В интервью «Ведомостям» он сказал: «В Интернете хорошо работают сервисы, повторяющие основные жизненные процессы: поиск информации, общение, социальные сети, реклама — все это существует в реальной жизни. Интернет-

технологии просто переводят эти процессы на другой уровень. Наша стратегия - создавать то, что есть в реальной жизни и может быть усилено интернетом»¹⁴².

¹⁴² Голицина А. «Мы теперь сами взрослые»//Ведомости – 18 декабря 2007 г. – с. А04.

4.3. Организация процессов образования в воспитательной организации посредством цифровых технологий

Функция образования для большинства учебных заведений является основной. Поэтому внедрение цифровых технологий в первую очередь связывается с теми или иными формами дистанционного обучения (или точнее e-learning). В настоящее время существует достаточно большой объем исследований (продолжающий быстро увеличиваться) посвященные применению компьютерных технологий в образовательном процессе. Среди них работы М.Ю. Бухаркиной, Ю.Н. Егоровой, Н.А. Лепской, М.В. Моисеевой, Н.П. Петровой, В.А. Самойлова, Е.В. Якушиной и др.

Феномен дистанционного образования уже давно стал глобальным явлением. В.И. Овсянников, А.В. Густырь¹⁴³ указывают, что база данных ICDEL содержит описание более 850 центров дистанционного образования, в которых только по различным программам профессионального образования обучается примерно двенадцать миллионов студентов - порядка 13-14% от общего числа студентов в мире. Развитие дистанционного образования признано одним из ключевых направлений основных образовательных программ ЮНЕСКО "Образование для всех", "Образование через всю жизнь", "Образование без границ".

Например, такой автор, как Дж. Сайлер достаточно оптимистично описывал применение дистанционных форм для обучения студентов психотерапии в киберпространстве. Оценивая перспективы развития системы дистанционного образования в мире В.И. Овсянников, А.В. Густырь считают, что область электронного взаимодействия будет неуклонно расширяться. По мнению многих исследователей ДО в ближайшие десятилетия в системе

¹⁴³ Овсянников В.И., Густырь А.В. Введение в дистанционное обучение: учебное пособие // <http://www.gdenet.ru/bibl/russia/7.html>

образования продолжатся значительные технологические и организационные перестройки:

- будут созданы учебные базы данных, моделирующие разнообразные микромиры, а также компьютерные программы, обеспечивающих легкую и гибкую связь между преподавателем и учениками, учениками и базами данных;
- будет создана широкая мультимедийная академическая компьютерная сеть, охватывающая все высшие учебные заведения страны или региона. Между различными компьютерными системами будет достигнута высокая степень стандартизации, взаимной совместимости;
- мощной компьютерной сетью будет оснащен каждый вуз;
- все участники обучения - студенты, преподаватели, административные работники будут свободно пользоваться компьютерными технологиями.

Благодаря этим преобразованиям осуществится переход от синхронного процесса обучения к асинхронному обучению; от пассивного обучения - к активному от статического представления материала - к динамическому (с использованием видео и анимации); от использования реальных объектов - к использованию виртуальных объектов; от безличного представления материала - к индивидуальной работе; от однонаправленного представления материала - к интерактивному. В то же время существуют и пессимистические оценки развития систем дистанционного обучения. Они считают его весьма дорогостоящим и в конечном счете доступный лишь небольшому числу учащихся.

Изменяются функции преподавателя. Он организует учебное сотрудничество студентов; поддерживает дискуссии, выступает в качестве катализатора общения. Он обеспечивает быструю обратную связь, учитывает разнообразие способностей и стилей обучения. Уделяет внимание развитию не только интеллектуальных, но и моральных качеств (развитие характера, уважение к собственному взгляду на мир).

Специфика качественного преподавания в электронной среде вызвала различие "коммуникации посредством компьютера" и "инструктажа с помощью компьютера". Computer-mediated communication — это интерактивный обмен текстами в учебной сети. Взаимодействие между преподавателем и учащимся происходит либо в реальном времени (синхронно), либо офлайн (асинхронно). Тот же смысл, как правило, вкладывается в понятие "computer-mediated instruction". Оба они отличаются от "computer-assisted instruction". Последнее применяется в том случае, если речь идет о тренировке с помощью компьютера.

Роль инструктора состоит в компенсации физического отсутствия. Например, студенту должно быть прямо указано, что в данном сеансе взаимодействия речь идет об "уроке", "обсуждении" или "консультативной встрече" (функция мета-коммуникации. Кроме того, преподаватель должен обеспечить участие всех студентов в работе. Осуществлять контекстуализацию (открытие дискуссии - объявление темы, установление норм - задание типа занятия, установление повестки дня - контроль за ходом обсуждения). Функцию мониторинга: одобрение (поддержка студентов, разрешение возникающих проблем) и стимуляция (побуждение к комментариям, задания). Преподаватель делает выводы, подводит итоги дискуссии.

Преподавателям, синхронно работающим в сети, советуют: как можно меньше прибегать к лекционной форме занятий; пытаться понять ожидания участников; быть гибкими и терпеливыми; готовым к реагированию; не перегружать учащихся, поощрять участие; организовывать маленькие группы и давать групповые задания; делать итоговые комментарии, резюме по пройденному материалу каждые 1-2 недели.

Какой бы ни была первоначальная мотивация студентов ДО, необходимо поддерживать и развивать ее с помощью увлекательного дизайна курса и преподнесения заданий. Начать занятия желательно с групповой встречи учащихся. Инструктор помогает видеть перспективу курса во времени

и в структуре знания, поддерживает учащегося, если он не справляется с текущими жизненными обязанностями, предотвращая отсев.

Студентам, занимающимся в сети, необходимо учитывать, что, если раньше не имели опыта компьютерной коммуникации, кривая обучения не может быть крутой. Необходимо стараться сделать свое участие кратким, содержательным и по делу. Работать над систематизацией и сохранением учебного материала для последующего просмотра. Большинство трудностей при сетевом методе обучения, как правило, бывает связано с техническими проблемами (неадекватная техническая поддержка, недостаток компьютерной грамотности), недостатком обратной связи с преподавателем или неоднозначностью инструкций.

Размер класса в сетевом обучении определяется усилием, которое необходимо, чтобы превратить педагога и учащихся в "сообщество", обеспечить поддержание человеческого внимания. В литературе можно найти как описание очень маленьких онлайн классов - 12-20 студентов в зависимости от характера инструкций. Называют и большее количество - 25-65, если речь идет о тренировке или повышении квалификации.

Маленький размер класса и линейная зависимость усилий от количества студентов связаны с необходимостью поддержания высокого уровня взаимодействия в сети. Интеракция с преподавателем продолжает оставаться краеугольным камнем ДО, вне зависимости от того, какие технические средства в нем применяются.

Преподавателям необходимо изменить понимание собственной роли в процессе обучения. Он должен сознавать себя не столько экспертом, поставляющим определенное содержание, сколько людьми, способными создать и поддерживать образовательное сообщество как со студентами, так и с коллегами. В успешных учебных заведениях будут работать те, кто будет владеть старыми учебными методами, которые оправдывали себя раньше и продолжают сохранять свое значение и сегодня. Но в то же время смогут отказаться от багажа, мешающего нововведениям. Смогут создать окружение,

в котором возможно было бы воображение, поиск решений за пределами старых границ.

Однако нас интересует не столько сами процессы образования, которые возможно организовать посредством применения цифровых технологий, сколько их воздействие на личность обучающихся. Большинство отечественных исследований единогласно доказывает положительные последствия использования цифровых технологий в обучении. Так, например, в монографии И.Р. Васильевой показывается, что компьютер развивает познавательную самостоятельность учащихся.¹⁴⁴ Западные исследователи далеко не так единодушны. Сетевое учение - не для каждого учащегося. Villano (2008) объясняет, что, «Не каждый студент охватывает виртуальные среды изучения, и эксперты предупреждают, что педагоги должны быть осторожны, чтобы не оставить традиционные методы обучения, поскольку они охватывают MUVES». (Villano, M. (2008). Immersive learning: 13 tips for virtual world teaching. Campus Technology цит. По: Gerstein, Jackie - Beyond the game: Quest Atlantis as an online learning experience for gifted elementary students// Pedagogy, Education and Innovation in 3-D Virtual Worlds" April 2009 Vol. 2. No.1 <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/403/458>).

Упомянем опыт, рассмотренный далее, описанный в статье Джуди Ламберта и Тони Санчеса, посвященной проблеме использования цифровых технологий для обучения проектированию в школе.

Использование доски обсуждений/форумов в преподавании. Все более и более широко расширяется использование форумов, "whiteboards", досок объявлений и т.д. Они оказываются полезным добавлением к обычным занятиям, особенно со старшеклассниками и студентами. В отличие от сложных технологий развернутых форм дистанционного обучения, «доски обсуждений» могут быть хорошим дополнением к обычному школьному сайту, точнее к его разделу, посвященному определенной учебной

¹⁴⁴ Васильева И.Р. Развитие личностных качеств и компьютерное обучение. – Челябинск – 2002- 215 с.

дисциплине. Дж. Сайлер описывает опыт работы с так названными досками объявлений, теперь часто называемыми "форумы" или "доски обсуждения."

Метафора "доска объявлений" фиксировала сущность того, как эти системы работают. Вы идете в определенное местоположение в Интернете и "отправляете" сообщение, состоящее из темы и тела сообщения. Когда другие люди читают это, они могут отправить сообщение в ответ или отправить другое сообщение, используя другой подзаголовок. Многократные отправления, относящиеся к одному заголовку конкретной темы, называют "тематикой" обсуждения. Ряд сообщений или "отправлений" может развиваться в очень сложный, многослойный, даже анимированный разговор."

В преподавании вполне возможно применение этой формы коммуникации. Структура и цель досок обсуждения изменяются согласно обучению целей курса и стиля. Особенности, предлагаемые программным обеспечением доски обсуждения также структурируют среду коммуникации.

Мотивировка группы может совершенно разной. Если Вы имеете класс мотивированных людей, которые являются знакомыми с досками обсуждения, то можно надеяться на быстрое развитие инициативы. В других случаях Вам, вероятно, придется поощрять студентов, втягивать их, задавать вопросы и т.п.

Необходимо дать ясное описание правил и рекомендаций. Лучше иметь по крайней мере два различных форума - один для "практических вопросов" и другого для "обсуждения класса." Мы не поощряем студентов за отправления подобные следующим "Когда - следующий экзамен?" или "Какую главу мы должны читать?" Таким образом, описание для форума, посвященного практическим проблемам, заявляет, что такие вопросы принадлежат там, а не на форуме обсуждения класса.

В описании для доски обсуждения класса, мы обычно перечисляем следующие элементы:

1. Чтобы заработать оценку, отправление должно быть представлено, по крайней мере, тремя предложениями.

2. Несоответствующие отправления или чистая социализация не засчитываются (как "Привет там. Как идут дела?".... "Я думал кино, Ганнибал было большим!")

3. Не задавайте простой вопрос. Дайте некоторый фон или объяснение.

4. Практические вопросы о курсе должны быть помещены в практическую область вопросов. Иначе они будут удалены из доски обсуждения класса.

5. Отвечайте на то, что другие студенты говорят или спрашивают. Мы хотим, чтобы Вы говорили друг с другом. Давайте не соскальзывать в взаимодействие "на приеме у мудреца", где каждый полагается на преподавателя, чтобы ответить на вопросы и комментарии.

6. Быть полезным и дружественным друг к другу.

7. Если Вы упоминаете людей, не забываете защищать их анонимность. Никогда не упомяните никакую определенную информацию о людях, которые могли бы показать, кто они.

Тот последний элемент особенно важен для курсов, в которых материал обращается к жизням студентов, как в курсах психологии. Часто студенты будут хотеть обсудить друзей, соседей по комнате, или семью. Защита их конфиденциальности важна. Мы настоятельно препятствуем любому «сплетнику», который мог бы развиваться.

Мы пробуем избежать ситуации "на приеме у мудреца". Мало того, что мы верим в образовательное значение их активно совместно использующих идей друг с другом, но мы также хотим избежать проводить много часов, печатая в ответах на многочисленные вопросы, которые часто являются результатом потребности пассивно поглотить информацию, которая является слишком обычным отношением в Интернете.

Методики чтобы стимулировать обсуждение онлайн очень подобны используемым в течение личного общения на занятиях. Используя Сократический диалог, поощрите студентов размышлять над их идеями и вопросами. Обеспечьте только достаточно информации, чтобы получить их

думать о более глубоких или более широких ответах. Поощрите других студентов отвечать на вопрос или идею от их одноклассника, особенно если это - вопрос, который, очень к вашей тревоге, является кое-чем, что Вы уже обсуждали в классе, возможно в большой длине, таким образом, Вы можете безопасно предположить, что другие студенты знают ответ. Возможно, напомните им о том обсуждении. Оставьте ссылку к вебсайту, который содержит информацию, связанную с вопросом студента или проблемой, затем просить, чтобы студент сообщил назад к группе о том, что они узнали из того сайта.

Хорошая особенность - "асинхронный" характер коммуникации. Вы не должны на месте немедленно и умно облегчить обсуждение. Вы можете не торопиться, чтобы обдумать эффективный способ вмешаться с Сократовой мудростью.

Существуют временные колебания активности в использовании доски объявлений. Студенты имеют тенденцию «раскачиваться» в течение тех немногих двух недель, «добираясь» до форума. Многим сложно быть первыми. Таким образом, можно было бы помочь отправив несколько приглашений, даже юмористические подсказки, как "Эй, где - каждый?" или "Продвинутый, вода прекрасна!" или "Сигнал. Сигнал.... Эта вещь работает?"

Мы не любим видеть, что студент отправляет сообщение и затем не получает никакого ответа, особенно если это - тихий студент или любой, кто чувствует, что они могли бы придерживаться их шея немного, излагая вопрос или предлагая идею. Получение никакого ответа может вызвать все виды неприятностей и ненадежности, таким образом, отговаривая человека отправить сообщение снова.

Если это могло бы случаться, то мы отвечаем студенту самостоятельно.... Но когда? Иногда могло бы занимать день или два, или три, для кого - то еще, чтобы ответить. Поскольку мой ответ сначала студенту обходит ответ от других студентов, или может сместить следующие ответы от других студентов, мы ждем те несколько дней до высказывания чего -нибудь.

Вы могли бы видеть взрывы деятельности как раз перед и после экзамена, когда назначения должны, когда студенты чувствуют себя смущенными кое о чем в классе лицом к лицу, или когда кое-что спорное или интересное прибывает в класс. Студенты могут отправить больше сообщений так же, как дольше, более сложные сообщения, которые обращаются к разнообразию важных проблем. Если заголовки сообщения неоднозначны, и тематики мигрируют к новым проблемам, которые больше не касаются первоначальных заголовков сообщения, Вы могли бы решить изменить заголовки или создать новые тематики с новыми заголовками, которые подсвечивают другие проблемы.

Тихие периоды могут следовать за всплесками деятельности. Мы находим, что отправления типично утихают в течение нескольких дней, затем собирают снова. Полная тишина в течение недели или больше может указать группу, это глохнет полностью. Вы, возможно, должны сделать некоторое активное облегчение онлайн и в классе, чтобы восстановить это.

В случае необходимости, мы иногда конфиденциально посылаем по электронной почте группе студентов, которые типично участвуют в обсуждениях, или кого мы знаем, имеют хорошие идеи, чтобы позволить им знать, что мы "рассчитываем" на них, чтобы совместно использовать их мысли и вопросы, и получить некоторое движение обсуждения. Эта стратегия, кажется, работает хорошо, и в стимулировании, и в классе обсуждений онлайн.

Весьма оживляют текстовое общение использование:

- выделение голоса через использование заглавных букв, звездочек и других символов клавиатуры;
- завершители, чтобы указать паузу в размышлении или переходе в потоке мысли;
- эмодиконы такие как смайлик, подмигивание, и хмурый взгляд, которые являются, по-видимому, простыми наборами символов, которые, однако, фиксируют очень тонкие нюансы значения и эмоции;

- LOL (lots of luck / laughing out loud= много удачи, смеющийся вслух), акроним для того, чтобы "смеяться вслух", который служит удобному инструменту для того, чтобы ответить кое-что забавное.

Презентации стали повседневностью школы. Зрение является основным из пяти человеческих чувств. Исследования показали, что человек запоминает в среднем 20 % услышанного и 30 % увиденного, но более 50 % того, что он видит и слышит одновременно. Таким образом, успешное восприятие тех или иных сведений зависит в первую очередь от их наглядности. Исследования Вортонской Школы Бизнеса (Wharton Business School) показывают, что выступления людей, использующих средства наглядной демонстрации, звучат более подготовлено, более профессионально и более убедительно, они располагают к себе аудиторию и принимаются намного лучше выступлений тех, кто не пользуется видеосредствами. Использование средств наглядного изображения при демонстрации ускоряет принятие коллективных решений, сокращает продолжительность переговоров и помогает группам людей быстрее достигнуть согласия. Цветные изображения притягивают и удерживают интерес, подчеркивают важную информацию, значительно ускоряют обучение, помогают запоминать и вспоминать, повышают мотивацию и степень участия, улучшают сбыт продукции и идей. Именно поэтому для обеспечения успешного проведения деловых встреч, переговоров, совещаний, презентаций, семинаров, конференций, участия в тендерах и выставках широко используются современные технологии наглядного представления информации¹⁴⁵.

¹⁴⁵ Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонова - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 - с.34-35

4.4. Организация социального опыта посредством цифровых технологий

Приведем опыт, описанный в статье Джуди Ламберта и Тони Санчеса, посвященной проблеме использования ИКТ-технологий для формирования толерантности, и обучения проектированию в школе¹⁴⁶. Их исследование основывается на технолого-педагогическом подходе к контенту. Технолого-педагогический подход к знаниевому контенту/Technological pedagogical content knowledge (ТПСК) является новым направлением исследований, которые выходят за рамки трех отдельных предметных областей: контента, педагогики и технологии (Келер И Мишра /Koehler & Mishra, 2005¹⁴⁷).

Авторы определяют контент как предмет (вопрос), подлежащий изучению. Педагогика для них - комбинация практики, процессов, стратегий, процедур и методов преподавания и обучения. А технология, включает современные (например, компьютеры и Интернет) и традиционные (например или книги) инструменты, применяемый педагогом в классе. ТПСК отличается от знания специалистов-предметников, специалистов-технологов и учителей, она основана на связи и взаимодействии между контентом, педагогикой и техникой.

Проектирование решения проблемы становится событием, где происходит обучение, методом, который может быть применен к исследованию, размышлению, творчеству, общению, и глубокому пониманию. Это процесс, который Мишра и Келер (2006)/Mishra and Koehler/ называли Обучающая технология проектирования/ Learning Technology by Design/ ситуативного обучения в аутентичных контекстах вовлекал преподавателей в решение реальных мировых проблем, связанных с предметным контентом и учебными целями, а не с технологиями и навыками

¹⁴⁶ Д.Ламберт, Т.Санчес Интеграция культурного разнообразия и технологии: обучение проектированию. /J.Lambert,T.Sanchez Integration of Cultural Diversity and Technology: Learning by Design// Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh, NC- Volume <http://www.ncsu.edu/meridian/win2007/pinballs/index.htm>

¹⁴⁷ Koehler, MJ, & Mishra, P. (2005). Келер, МЮ, И Мишра, Р. (2005). What happens when teachers design educational technology? The development of technological pedagogical content knowledge. Journal of Educational Computing Research, 32, 131-152.

обучения. Это позволяет преподавателям применять свои знания технологий в реальном мире практики. Многие преподаватели в настоящее время считают что технология, - это вещь, объект а не процесс (Mehlinger И держав/ Mehlinger & Powers,, 2002).

Подход ТРСК может помочь изменить сместить внимание учителей от конкретных технологических навыков к упору на выдвигаемые цели преподавания и обучения. Один из элементов проводимой экспериментальной работы состоял в том, что эксперт помогал нескольким пятым классам в разработке проекта, использующего видеоконференции. Вторым элементом, помимо названной дидактической системы было использование Чисхольмской шестиэлементной системой/ Chisholm's (1998)¹⁴⁸ six-element framework/ для поддержки культурного разнообразия в классе. Ее применение оправдывалось целью объединения двух областей, в которых учителя не имеют достаточного опыта (культурное разнообразие и технологии). Эти элементы обеспечили условия, необходимые для планирования и проведения инновационных и сложных проектов.

Chisholm (1998) утверждал, что интегративная технология в школе имеет большое значение по нескольким причинам: 1) подготовка детей для технологического общества; 2) обеспечение равных возможностей и участия в жизни общества; 3) расширение прав и возможностей человеческого потенциала в рамках всех детей, особенно меньшинств, которые в настоящее время маргинализированны.

Первый элемент Chisholm's framework Чисхольмской системы - культурное сознание, требует когнитивного и эмоционального понимания и принятия различных культурных истории, традиций, ценностей, моделей дискурса, а также индивидуальных и культурных стилей обучения.

Второй элемент системы Чисхольма - культурная релевантность - , это не просто использование праздников или иных специальных мероприятий с

¹⁴⁸ Chisholm, IM (1998). Chisholm, II. (1998). Six elements for technology integration in multicultural classrooms. *Journal of Information Technology for Teacher Education*, 7, 247-264.

учетом различных культур, а, скорее, речь идет о подключении культурных традиций в повседневной деятельности.

Третий элемент системы Чисхольма - культурно благоприятная среда /culturally supportive environment/. Этот тип среды допускает все голоса и мнения, которые будут услышаны и оценены. Это более высокий уровень познания и мышления, и он приветствует включение семей учащихся в качестве ценного ресурса для сотрудничества и поддержки.

Четвертый элемент - равного доступа, предполагает предоставление необходимого оборудования для всех учащихся, а также требует, чтобы учителя уметь адаптироваться к оборудованию и стратегии обучения, необходимых для поддержки разных учащихся.

Учебная гибкость /Instructional flexibility/ - пятый элемент, предусматривающий множественность видов управления обучением и системы оценивания, направленных на достижение богатства познавательных и учебных стилей. Учащимся предоставляется выбор программ, средств массовой информации, партнеров, а также поддерживаются личные предпочтения в обучении.

Последний элемент, образовательная интеграция означает, что технология интегрируется в процесс обучения в классе. Кроме того, интеграция связана с отработкой на практике использования технологий для раскрытия творческого потенциала, решения проблем, а также высшего порядка мышления.

Целью исследования было продемонстрировать возможности понимания разных точек зрения, формирования толерантности с помощью электронной почты и видеоконференций. Общим выводом исследования стала демонстрация того, что ИКТ-технологии имеют возможность:

- поддерживать культурное взаимопонимание учащихся и формировать умение общаться с людьми разных культур;

- создавать значимую учебную интеграцию между различными дисциплинами и связи с событиями жизни, как фактами опыта в реальном мире;

- демонстрировать учителям, как технологии могут специфическим, уникальным способом помочь студентам достичь учебных целей.

Интересный опыт формирования здорового образа жизни средствами ИКТ технологий описан в статье Яниса Путмана и Карен Пулчер¹⁴⁹. Подход авторов базируется на теории мотивации Маслоу и теории диффузных инноваций Роджерса. / Rogers, E. (2003). *Diffusion of Innovation*, Fifth Edition. New York, NY: Free Press. / Эта теория постулирует, что интеграция инноваций в общество напоминает S-образную кривую. Каждая часть кривой S соотносится с определенным типом последователей, которые являются критически значимыми для развития и планирования кибер-благополучия (здорового образа жизни/ cyber wellness).

Процесс распространения кибер-культуры здорового образа жизни начинается медленно новаторами, склонными к риску. Позже происходит принятие новшества большинством населения. Наконец, новшество принимается скептиками. Кроме того, процесс изменения включает прогрессию от знания до убеждения, далее до принятия решения и, наконец, подтверждения.

Большинство колледжей ведут курсы профилактики наркомании, алкоголизма, но их эффективность относительна. В идеале учащийся должен осознать связь выбранного им образа жизни с типом карьеры, которую он для себя выбрал. Интернет – именно тот ресурс, который относительно недорог для учреждения и доступен и гибок для учащегося.

Одна из форм работы – форумы, которые используются для взаимного информирования.

¹⁴⁹ PUTNAM, Janice PULCHER, Karen L. An E-Learning Strategy Towards a Culture of Cyber Wellness and Health for WMSCI 2007

Следующее интересное направление использования ИКТ-технологий – гражданское воспитание. Линда Беннетт, Сьюзен Биффигнани, Эрин Стеинкамп, Джейм Родс/Linda Bennett, Susan Biffignani, Erin Steinkamp, Jaime Rhoades в статье¹⁵⁰, посвященной использованию ИКТ – технологий для формирования гражданских идеалов поведения в американских школах ссылаются на обновленные Национальные образовательные технологические стандарты для учащихся National Educational Technology Standards for Students (NETS-S) (2007).

В статье приводятся примеры деятельности педагогов (которые нормативно определены в упомянутом стандарте), которые осуществляют гражданское воспитание, основываясь на ИКТ-технологиях. Мы приведем лишь незначительную часть, которая может иметь аналогии в отечественной практике (сохраняя цифровые индексы оригинала)

Деятельность I: Прояснение смысла карикатур. Шестиклассники изучают различные политические карикатуры, чтобы понять точку зрения и специфические приемы пропаганды в СМИ. После этого школьники создают собственные карикатуры, для отражения своей точки зрения.

Деятельность III: Исследование Парков отдыха. Учащиеся 6 и 8 классов, разбившись по парам проводят исследование парков отдыха, основываясь на Интернет-ресурсах. Учащиеся, используя программное обеспечение Inspiration, проектируют трехмерную модель экскурсии по парку отдыха и его подробной карты. Может быть подготовлен проект нового использования - парка, создание для него рекламы.

Деятельность V: Письмо вашему сенатору. Каждый год, одаренные учащиеся начальной школы и учащиеся средних классов составляют письма их сенаторам. В этих письмах, учащиеся аргументируют и обращаются за защитой их уникальных учебных и социально-эмоциональных потребностей.

¹⁵⁰ Linda Bennett, Susan Biffignani, Erin Steinkamp, Jaime Rhoades Applying the Refreshed NETS-S to Civic Ideals and Practices//Meridian.- Issue I, Volume 11, 2008
<<http://www.ncsu.edu/meridian/win2008/nets/index.htm>>

Деятельность XII: Быть Ответственным Cyber-гражданином. В начале учебного года студенты завершают WEB-путешествие - специальный урок по основам технологии и Кибербезопасности, и этическом поведении при использовании компьютеров. Студенты учатся объяснять и получают навыки должного использования компьютеров в школе. Кроме того, студенты учатся быть ответственными в использовании информации Интернет, которая может быть неточна или искажена.

В приложении 4 помещены выдержки из National Educational Technology Standards for Students (NETS-S) (2007).

Сотовые телефоны являются одним из важных элементов U-реальности, тех ИКТ технологий, которые незаметно изменяют окружающую социальную среду. Исследование возможностей применений сотовых телефонов были проведены и в отечественной педагогике. Их интересно сравнить с зарубежным опытом. Джеймс Роберсон и Рита Хайгевик в своей статье¹⁵¹ прямо пишут, что в настоящее время в Соединенных Штатах происходит социальная революция, которая связана с интеграцией сотовых телефонов в повседневной жизни студентов и преподавателей.

Если можно было бы спросить подростков и детей, как они относятся к своим мобильным телефонам, вероятно, ответ был бы: "Я люблю его", или "Я не могу жить без него." Если можно было бы спросить подростков и детей как они относятся к школе и образованию, то ответы были совершенно разными. Наоборот, вполне вероятно, учителя и администрация могут сказать, что сотовые телефоны ведут к отвлечению учащихся, что приведет к их нарушению нормального процесса обучения.

Сотовые телефоны относятся к группе приборов, которые упоминаются в качестве информационных и коммуникационных технологий. Сотовые телефоны, однако, являются неиспользованным ресурсом в сфере образования. К счастью, стали появляться исследования, посвященных

¹⁵¹ Roberson H.J., Hagevik R.A. Cell Phones for Education
<http://www.ncsu.edu/meridian/sum2008/roberson/index.htm>

проблеме интеграции сотовых телефонов в преподавании и изучении окружающей среды (Attewell, Н. Д.; Парк/ Attewell, nd; Park, 2005). Attewell, J. (nd). Attewell, J. (ND). From research and development to mobile learning: tools for education and training providers and their learners. Retrieved December 6, 2007, from <http://www.mlearn.org.za/CD/papers/Attewell.pdf>

Сотовые телефоны быстро становятся средством личного самовыражения. С возможностью настроить рингтоны, скины, фотографии, песни и взаимодействовать с помощью голоса и текста, сотовый телефон, можно рассматривать как расширение своего личного «Я». Сотовые телефоны используются для социального позиционирования.

В статье Джеймс Робертсон и Рита Хайгевик развивается идея создания специальных сервисов (и специальных телефонов), которые целевым образом могли бы распространять провайдеры. Таким образом, идея будет состоять в разработке учебных-устройств и медиа на основе мобильных телефонов, которые имеют отношение к определенному контенту и целям, и обеспечивают индивидуальное выражение и творчество.

Ярким примером для авторов является телефон Fire-fly®. Это мобильный телефон и услуги, направленные на детей от 5 до 10 лет. Телефон имеет небольшое количество кнопок для простоты использования, сконструирован по размеру руки ребенка, имеет полностью настраиваемые скины и рингтоны.

Из применимого в отечественных условиях опыта в данной статье упоминается работа Pembrokeshire колледж в Уэльсе / Pembrokeshire College in Wales. Это высшее учебное заведение использует мобильные телефоны для привлечения абитуриентов из числа лиц, которые проживают в отдаленных районах. Существование прямой связи поощряет студентов для поддержания контактов с преподавателями колледжей с помощью текстовых сообщений (Whittaker, 2007). Следует отметить, что данный маркетинг предназначен исключительно для увеличения приема. //Whittaker, M. (2007, March 23). Whittaker, M. (2007, 23 марта). Texting takes the pain out of learning. The Times

Educational Supplement, 3 Retrieved June 11, 2008, from http://www.tes.co.uk/search/story/?story_id=2361033

Способы интеграции мобильных телефонов в учебную программу также разнообразны, как и сами телефоны. Например, при изучении экосистем, студенты могли использовать свои мобильные телефоны. Во время посещения экосистем студенты могли фиксировать происходящее с помощью встроенной камеры и производить записи с помощью голоса или письменно. После этого, учащиеся могли отправить учителям по электронной почте свои фотографии и тексты для оценки. (Clyde, 2004).// Clyde, LA (2004). Клайд, Л. А. (2004). M-learning. *Teacher Librarian*, 32 (1), 45-46.

В таких странах, как Китай, Япония, Филиппины, а также Германии, учащиеся используют свои мобильные телефоны, для изучения английского, а также изучения математики, здоровья и правописания. Сотовые телефоны выполняют ряд очень важных функций - они выполняют роль иконы подростковой свободы и способствуют обучению.

Наиболее важный вывод Джеймс Робертсон и Рита Хайгевик — это то, что, в силу своей природы, включение функций обучения в телефон делает обучение таким же личным, как и сам телефон. Использование сотовых телефонов в области образования является одним из способов сочетания реальной и школьной жизни, придания обучению большего личного смысла и релевантности.

ГЛАВА 5. ВИРТУАЛЬНЫЕ СЕТЕВЫЕ СООБЩЕСТВА И ПОЗИТИВНАЯ СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ

5.1. Основные принципы и практика создания и развития сетевых воспитательных виртуальных сообществ

Создание и формирование сетевого сообщества в нашей стране гораздо раньше стало бизнес-деятельностью, нежели областью применения социальной педагогики. К сожалению, и в первой, и во второй позиции отечественная практика отстает от развитых стран. На Западе давно существуют фирмы и сервисы, которые специализируются на помощи в создании сетевых проектов. Клиентам предлагается помощь в оценке социально-экономического окружения их сообщества, и проектирование и обслуживание системы, которое помогает расцвету сообщества. В функции фирмы-исполнителя обычно входит четыре главных типа обслуживания дизайна: стратегия, настройка, симпозиумы, и построение систем управления мнениями пользователей, или группами и т.п.

В 2007 году российский Интернет пережил настоящий бум социальных сетей и новую моду на крупные порталы. Рунет переживает этап¹⁵², который западный Интернет прошел два-три года назад. Именно тогда американцы и европейцы открыли для себя блоги и социальные сети, а количество подписчиков таких сайтов, как MySpace и Facebook,росло на 100-150% в год. Сейчас у Facebook 58 млн. пользователей, у MySpace -110млн, у Flickr - 24 млн., у YouTube-57 млн. Strategy Analytics считает, что через пять лет социальные сети привлекут еще 1 млрд. человек. В 2007 г. только в США они заработают на рекламе и маркетинговых акциях \$ 1 млрд. - на \$600 млн. больше, чем годом ранее, ожидает IDC. Успеть на отбывающий поезд решила Microsoft, заплатив \$240 млн. за 1,6% акций Facebook.

¹⁵² Голицына А. Мода на общение //ВЕДОМОСТИ. – 29.12.2007 г. – с. - Б.08

Отечественным проектам далеко до западных показателей, но бум социальных сетей налицо. Сайт Odnoklassniki.ru за год прибавил 5 млн. пользователей (сейчас их 6 млн.), а сеть для студентов Vkontakte.ru (клон американской Facebook) за полгода расширилась с 1,3 млн. до 4 млн. пользователей. Финансовые показатели их владельцы не раскрывают, но, по данным «Финама», пока сети убыточны. Тем не менее, обе получили в 2007 г. инвестиции. 30% Odnoklassniki.ru достались латвийской Forticom - за ней стоит, по данным ряда участников рынка, фонд Юрия Мильнера Digital Sky Technologies. Ему же приписывают покупку доли Vkontakte.ru. А «Яндекс» приобрел социальную сеть «Мой круг» за \$1,2-1,5 млн. (оценки экспертов). Российские версии запустили YouTube (принадлежит Google) и MSN (Microsoft), о таких же планах заявила MySpace (ews Corp.). Sup Fabrik Александра Мамута приобрела блогхостинг LiveJournal (сделку оценили в \$30 млн.), а Южно-Африканский Naspers оценил Mail.ru в \$1 млрд., заплатив за 2,6% \$26 млн.

По охвату аудитории социальные сети уже догоняют порталы вроде Mail.ru и Rambler. Те и сами пытаются «социализироваться»: например, блоги и фотосервис запустил «Яндекс». Между тем характерный для начала века интерес к порталам вышел на новый виток: сразу несколько непрофильных инвесторов огласили многомиллионные бюджеты на проекты в 2008 г. Так, «Ренова-медиа» потратит \$9 млн. на портал Akado, а фонд Питера Герви Russian Media Ventures - \$15 млн. на top4top.

Весьма эффективно во многих странах организованы такие специфические сервисы, как например, оказание поддержки в случаях суицидальных ситуаций. Есть довольно много вебсайтов, которые служат предотвращению самоубийства и включают ценную информацию и ресурсы для самоусовершенствования. Кризисная служба SAHAR (www.sahar.org.il) в Израиле, является весьма успешной. За 15 месяцев существования, SAHAR обеспечил онлайн поддержку тысячам Израильтян. Организация Samaritans в Великобритании (<http://www.samaritans.co.uk>) предлагает схожую помощь.

В году 2000, более чем 37 000 электронных писем были получены в эмоциональной системе поддержки Samaritans.

Известный специалист по дизайну и социальным проектам Эми Джо Ким¹⁵³ выделила девять основных принципов создания сообщества:

1. Определить цель сообщества
2. Создать специальные места для общения
3. Создать профили члена, которые развиваются в течение долгого времени
4. Продвигать эффективное лидерство
5. Определить ясный и в то же время гибкий кодекс поведения
6. Организовать и продвигать периодические события
7. Обеспечить диапазон ролей, которые соединяют власть с ответственностью
8. Облегчить создание членами подгрупп
9. Объединить окружающую среду онлайн с «реальным» миром

Дж. Сайлер добавляет и уточняет эти рекомендации:

- обеспечить опцию для частных сообщений среди пользователей в группе и рассмотреть за и против того, чтобы давать информацию всем пользователям о том, что кто-то другой общается конфиденциально;

- обеспечить общественные территории встреч, так же, как и частные комнаты, которые пользователи могут создать самостоятельно и возможность «блокировки» дверей, для предотвращения незваных вторжений;

- поощрять непрерывность в работе, например, через действующие еженедельно, или даже ежедневно группы - включая и актуальные семинары и особенно группы, ориентированные на самоусовершенствование, личную поддержку;

- поощрять формирование новых групп, особенно коммуникации среди основателей или «помощников» групп;

¹⁵³ www.naima.com

- не пробовать слишком авторитарно управлять сообществом, используя многочисленные инструкции или наложенными структурами.

Существует достаточно много рекомендаций подобного рода. В целом они не противоречат друг другу (см. напр.: принципы Майка Годвина¹⁵⁴).

Влияние инфраструктуры коммуникаций на динамику группы. Любое интернет-сообщество стремиться поощрять коммуникации среди ее членов.

Основными методами выступают: организация вебсайтов, почтовых рассылок, организация частной электронной почты между членами сообщества, организация новостных рассылок, чатов, возможностей телефонных контактов и видеоконференций, публикаций онлайн различных документов, и, наконец - личные встречи. Каждый метод имеет за и против. Как правило, различные стратегии имеют тенденцию уравнивать ограничения друг друга. Большинство организаций онлайн развивается в направлении расширения их взаимодействий в новые домены.

Интернет как информационная и социальная среда имеет тенденцию все больше полностью интегрироваться в ткань группы. В то же самое время, социальное пространство группы расширяется, выходя за пределы виртуальности.

Рассмотрим возможные функции перечисленных форм и методов. Вебсайт служит разным функциям. Он обеспечивает информацию и объявления о группе. Он привлекает и регистрирует новых членов. Вебсайт может служить целям привлечения финансирования. Он является неким виртуальной проекцией организации. В основном через него и посредством него осуществляются все остальные функции коммуникации между членами сообщества. Ежедневная рассылка в электронной почте может в значительной степени обеспечить интеграцию сообщества, особенно в том случае, если содержание рассылки отвечает интересам членов сообщества.

Организация регистрации членов сообщества и управление их профилями. Мы отмечали важность предоставления пользователям

¹⁵⁴ <http://www.wired.com/wired/archive/2.06/vc.principles.html>

возможности индивидуализировать свой профиль и развивать его в течение длительного времени. Введение услуги удобной навигации в списке членов сообщества так же существенным образом способствует интеграции сообщества. Ресурсы онлайн-сообщества могут быть расширены за счет использования медиа-публикаций, как собственных, так и привлечения существующих.

Функции обратной связи реализуют большинство организационных и технических способов, обеспечивающих коммуникацию в виртуальных сообществах. Никакая организация не сможет процветать без обратной связи, организованной между ее членами. Ограничение обратной связи ведет к авторитаризму, ограничению возможностей творческого развития. Среди способов реализации обратной связи на первом месте стоит организации чата. Реальное время («синхронное») контакта, онлайн создают другую атмосферу, чем почтовые и новостные рассылки. Смысл «присутствия» других более ощутим.

Личные встречи членов группы не могут быть заменены ничем. Развитие значимых отношений в киберпространстве неизбежно приводит к желательности личной встречи. Личные встречи могут в свою очередь укрепить отношения. Люди, которые регулярно лично (и онлайн) встречаются, имеют тенденцию становиться влиятельным, устойчивым ядром группы.

Субкультура, идеология группы, особенно когда она выражена в четко актуализированной миссии является прочным фундаментом развития группы. Именно идеология группы, дает ей уникальную идентичность и цель. Кернеллом в почтовом интервью ответил тремя словами:

Организация социального контроля виртуальных сообществ детей и подростков. Различаются социальный контроль внутри сообщества и внешний социальный контроль над деятельностью самого сообщества. Субъектами контроля могут выступать сами виртуальные сообщества, государство в лице своих организаций и коммерческие организации и фирмы, которые в ходе

достижения своих целей предпринимают весьма эффективные усилия для организации социального контроля.

Примером этического кодекса, разработанного сообществом может служить предложенный (2007 г.) Тим О'Рейли и Джимми Уэйлс (основатель «национальной» энциклопедии Wikipedia), свод правил для пользователей блогов, устанавливающий самоцензуру в глобальной Сети. Согласно ему, пользователи Интернета должны отказаться от применения оскорбительной лексики и клеветы, а также соблюдать авторские права и право на частную жизнь. Еще один пункт предложенного кодекса призывает блогеров игнорировать так называемых «троллей» - юзеров, размещающих злобные комментарии, не переходящие, однако, в оскорбления и клевету

Существуют инструменты внутригрупповой саморегуляции для того, чтобы сообщество сохраняло устойчивость:

1. эффективно действующая система внутригрупповых санкций при отклонении от групповых норм;
2. выполнение лидерами сообщества мер, ориентированных на реализацию принятой концепции развития коммьюнити;
3. осознание участниками цели и перспектив развития сообщества;
4. коммуникативные навыки действий участников сообщества в социально-неблагоприятных условиях.¹⁵⁵

В исполнении функций социального контроля самая большая проблема определить границы ненормативности. В маленьких сообществах, могут не потребоваться официальные стандарты, так как неявные нормы и социальные воздействия группы будут делить людей. С возрастанием «населения» официальные правила могут стать необходимыми. Установка этих стандартов должна идти параллельно с определением философии и цели сообщества.

Дж. Сайлер приводит основные стратегии по разработке правил об аватарах:

¹⁵⁵ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - с.153-154

- создать ясные и определенные правила о том, какие аватары являются несоответствующими и какие являются соответствующими, предусмотреть техническую возможность для их быстрого и легкого отображения;

- в дополнение к определенным правилам, которые публично отображены, обеспечьте актуализацию правил «желательных».

- использование видимых обозначений для явлений и мест, соответствующих и несоответствующих нормам.

Попытка создавать правила об аватарах может привести к некоторым проблемам. В частности - к горячим дебатам. Независимо от того, как точно Вы определяете стандарты, люди различаются по тому, как они интерпретируют и применяют их, приводя к противоречивым вмешательствам, конфликтам, и больше дебатов.

Дж. Сайлер описывает способы борьбы с ненормативными аватарами.

Блокирование «плохого» реквизита ("propgaging") может быть осуществлено в несколько этапов.

- (1) Попросить, чтобы человек удалил аватар, и объяснить почему.

- (2) Если пользователь отказывается, удалите аватар. Если пользователь соглашается не использовать аватар, выключите propgag.

- (3) В случае повторных однотипных нарушений, это сразу становится видимым для мастеров. В таком случае санкция применяется снова. В случае если пользователь пытается втянуть вас в дискуссию заявите, что Вы не можете обсудить проблему. Просто укажите на правила, которые должны быть предписаны.

- (4) Пользователи, которые упорствуют в использовании несоответствующих аватаров, могут быть propgagged неопределенно в течение их пребывания на сайте, или уничтожены.

Некоторые мастера используют временную блокировку нарушителя, - что похоже на отправление в некую комнату для наказаний.

Второй вариант – уничтожение личного профиля – запрещение «логиниться» на ресурсе.

Будучи уничтоженным, некоторые очень решительные snerts может зарегистрироваться повторно, уже под другими параметрами, снова чтобы продолжить свои неприятные уловки. Мастера обычно будут продолжать уничтожать их, пока они не бросают.

В целом, верно правило, что уменьшение степени анонимности обычно приводит к снижению негативных вариантов использования аватаров.

Часто замечание, высказанное в более вежливой, мягкой форме приводит к положительным последствиям, в то время как резкое одергивание – наоборот, к более выраженному делинквентному поведению.

Среди специфических инструментов мастера в борьбе с snerts/грубиянами — это команда аналогичная завязыванию рта. Она приводит к тому, что ваш текст никто не может видеть (хотя сам snert может видеть это). Перед завязыванием рта, некоторые мастера любят вежливо сообщать snerts правила сайта о ругательствах и грубостях, чтобы видеть, остановятся ли они самостоятельно. Другие мастера предпочитают завязывать рот немедленно (особенно, когда язык очень грязен). Тогда они обсуждают вопрос с заставленным замолчать snert, и затем выключают завязывание рта.

Автоматизированное решение проблемы борьбы с грубостями – весьма проблемно и неоднозначно. Например, более любопытные и вредные пользователи напечатают «х**», много раз, чтобы выяснить, когда автоматизированный цензор вмешивается. При этом они пробуют каждое изменение слова, чтобы проверить пределы сценария. Они будут экспериментировать с новыми способами записать по буквам слово, которое, в конце концов, победит сценарий. Если сервер работает с международной общностью, могут быть сотни слов и выражений с различных языков и этических фонов, которые можно было бы счесть несоответствующими.

Мастера должны пресекать вызовы на встречи угрожающего (сексуального) характера, все попытки унижить оскорбить жертву. Если мастер сталкивается с организованной деятельностью виртуальной банды, то это всегда является серьезной проблемой.

Основные элементы стратегии в этом случае:

- уничтожение всех, кто носит знак отличия;
- ведение разъяснительной работы среди всего сообщества;
- выявить истинные цели, и возможно реабилитировать;
- выявить лидеров и изолировать их.

Отталкиваясь от мнения Дж. Сайлера можно описать ряд квалификационных требований к будущему специалисту по воспитанию в виртуальности:

Владение методом «слепой» печати.

Достаточный уровень подготовки как квалифицированного пользователя компьютера и основных Интернет-сервисов, в том числе специфических методов кодировки информации.

Условия жизни и работы, позволяющие сразу же реагировать на поступающие сообщения.

Владение литературным, образным языком.

Соответствующее профессиональное образование и возможность повышать свой профессиональный уровень.

Опыт организации отношений в Интернет.

Умение менять применяемые методы, в зависимости от особенностей развития и динамики ситуации.

Пример деятельности модераторов

Дж. Сайлер описывает деятельность модераторов на примере «Дворца». (его материалы в основном основаны на сайтах, обслуживаемых TPI ((The Palace Incorporated, позже объединенными с Electric Communities)), «Дворец» — это сложное онлайн - сообщество. Есть много сайтов Дворца, расположенных на серверах повсюду в Интернете. Главный Особняк (иначе, «Главный») может привлечь более чем 200 человек любой ночью. Другие сайты являются очень маленькими. Сайты также сильно различаются по их миссии и графическим темам. Некоторые - коммерческие предприятия. Некоторые - артистическое, личное выражение индивидуального пользователя.

Но все сайты Дворца имеют службу МАСТЕРОВ (WIZARDS). Во вселенной Дворца, быть мастером ТРП/ЕС считается высоким достижением. Чиновники компании также участвуют в выборе этих мастеров ТРП/ЕС.

Термин, «мастер/волшебник» («wizard» - более архаичное определение – «мудрец») перенесен из мира многопользовательских игр на основе фантазии, типа Темниц и Драконов.

По мере развития Дворца потребность идентифицировать добросовестного мастера становилась все более необходимой в пределах сообщества. Программа Palace была изменена так, чтобы только мастера могли поместить звездочку перед их именами. Звездочка стала их «значком». Однако, мастера редко носят их значки. Причин этому несколько. Отчасти — это была скромность. Философия интернета – равенство. Мастера предпочитают чувствовать себя равным среди равных. С другой стороны, скрывание их значков также может быть попыткой защитить себя. Показывая свою звезду, они становятся мишенью для лавины вопросов новичка, подхалимничания, и хулиганства snerts. Ношение значка означает, что Вы ясно идентифицировали себя как «на работе» - а мастера иногда только хотят пообщаться и расслабиться. Мастера делятся на разные типы (см. приложение 3)

Все мастера приглашены присоединиться к электронной почте мастеров. Фактически, это - единственное психологическое место, которое все мастера совместно используют единый ресурс.

Типичные темы обсуждения (в порядке убывания частоты):

- технические проблемы программного обеспечения;
- управление Дворцом, проблемные пользователи;
- предложения по улучшению технических и социальных особенностей

Дворца;

- подшучивают друг над другом и окружающими;
- размещают объявления о наступающих событиях;
- предаются интеллектуальному философствованию о Дворце;

- избрание новых мастеров;
- улаживают личные разногласия.

Мастера выполняют три главные функции:

- 1) хостинг, уведомление, и социализация новых пользователей;
- 2) консультирование администрации владельцев ресурса;
- 3) управление ненормативным поведением в сообществе.

Рассмотрим функции более подробно.

Самое очевидное полномочие мастера - их способность блокировать аватара пользователя, отказать в доступе к серверу до указанного времени или постоянно (из определенного IP-адреса). Кодекс чести мастера заявляет, что эти полномочия должны использоваться для пресечения действий ненормативных пользователей.

Для реализации этой функции мастера могут при желании видеть адрес IP пользователя, и регистрационный ключ (который назначен TPI/ЕС на каждого зарегистрированного члена). Они также могут выяснить ваш статус - гость, член, мастер.

Мастерам доступна и техническая информация, например - какие мастера, зарегистрировались и сколько их находится на сайте; кто делал попытку зайти под паролем мастера, но терпел неудачу; какие дисциплинарные меры принимались и каким мастером.

Мастера на работе часто используют групповое обсуждение, чтобы обсудить проблемных членов. Они запрашивают сторонние мнения и советы.

Мастера могут включить сценарии, изменить фоновые графические символы комнаты, и добавить связи к комнатам. Они могут ввести обозначение для занятой комнаты «занято». Они могут послать «глобальные сообщения», которые каждый на сайте будет видеть. Они могут скопировать любого аватара заново.

Дж. Сайлер со ссылкой на Kali Munro, описывает особенности работы с конфликтами онлайн. Конструктивная работа с конфликтами трудна и в базовом социуме, а в онлайн становится еще более сложной. Как это ни

парадоксально, одни и те же факторы могут, как усиливать конфликт онлайн, так и гасить его.

Существуют достаточно простые правила для предотвращения конфликта. Они по возможности должны быть распространены между участниками виртуального сообщества.

1. Не отвечайте сразу же.

2. Перечитывайте отправления позже. Иногда, ваша первая реакция на отправление – несет отпечаток того, что вы чувствуете в это время. Перечитывание может принести новое понимание.

3. Обсудите ситуацию с кем - то, кто знает Вас. Спросите их, что они думают об отправлении и ответе, который Вы планируете послать. Это может помочь Вам отстраняться от ситуации и рассмотреть на это по-другому.

4. Решите, действительно ли Вы хотите ответить. Вы можете быть слишком расстроенными, чтобы ответить способом, который Вы хотели бы, или это, возможно, не достойно ответа. Если письмо является обличительным или агрессивным, запугивающим, лучшая стратегия состоит в том, чтобы игнорировать его.

5. Предположите, что люди подразумевают хорошее, если сообщения не имеют негативной истории .

6. Уточните смысл того, что имелось в виду.

7. Думайте о том, чего Вы хотите достигнуть отправлением вашего сообщения.

8. Подбирайте слова тщательно и обдуманно.

9. Мысленно поставьте себя на место другого человека.

10. Используйте Эмотиконы, чтобы выразить ваше настроение. В коммуникации онлайн, визуальные и слуховые реплики заменены эмотиконами, например, улыбки, подмигивание, и смех. Использование эмотиконов помогает передать ваше настроение и уточнить эмоциональную тональность письма.

11. Начните и закончите ваше отправление положительным, подтверждающим утверждением.

Психокоррекционные игры для Аватаров. Дж. Сайлер описывает специальные игры для аватаров. Они были предназначены главным образом для таких сред как Дворец, где пользователи могут наблюдать аватаров всех участников группы в «комнате». Но эти игры могут быть приспособлены к другим типам мультимедийных сообществ.

Пикник Av

Каждый появляется на сайте с новыми именем и аватаром, предполагая, что люди не видели его прежде. Надо выбрать свое имя и аватар, которые особенным, уникальным образом связаны именно с вами. По мере прибытия новых пользователей они начинают общаться. Пробуйте выяснить, кто другие люди, при этом никто не должен подтверждать свою правильную идентификацию. Как только группа собралась целиком, разговоры некоторое время продолжаются, пока хозяин не объявляет, чтобы "Начать Пикник." Если кто - то правильно идентифицирует Вас, Вы - выбыли и должны переключиться к имени и аватару под которым каждый знает Вас. Нет никаких определенных правил о том, как Вы пробуете выяснить, кто люди. Игра закончена, когда последний человек станет выбывшим. В конце игры состоится обсуждение, в ходе которого выясняется, кто и каким образом выяснил, истинное лицо участников. Полезно обсудить, почему некоторые «вылетают» очень быстро, а других никто не может долго угадать.

Av свободная Ассоциация

Кому-то предлагается перед группой показать все свои аватары, один за другим. Человек может начать с наиболее привычных аватаров, и затем перейти к другим более специализированным или уникальным. Другие говорят, что приходит на ум, когда видят тот или иной аватар. О чем это напоминает Вам? Даже только единственное слово или простая фраза могут быть интересными - прилагательное, глагол, чувство, метафора, лирическая песня. Часто идея, которая возникает спонтанно, весьма ценна. После того, как

первый участник закончил свою демонстрацию, другой доброволец занимает его место. И так продолжается до того, как выступит последний участник. Помимо функции хорошего развлечения, эта игра хорошо показывает то, что аватары могут рассказать об индивидуальности человека. Результаты часто оказываются удивительны, даже для владельца аватаров.

Импровизация «Замораживания»

Это - стандартная техника импровизации, используемая при обучении актеров. В нашей культуре ее аналогом является известная детская игра «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, фигура ... замри!». Двум людям предлагают встать перед группой. Группа придумывает возможные темы для начала импровизации: например «Покажите, как мастер поймал нарушителя». Пара распределяет роли, и один из них начинает импровизацию, в рамках заданной темы. Иногда устанавливается правило не менять аватары в ходе импровизации. В любой момент в течение импровизации, любой в аудитории может «крикнуть» «замерли/замерзли!» и занять место одного человека в паре. При этом аватар претендента помещается рядом с его/ее, чтобы указать, что он хочет занять его/ее место. Замененный человек присоединяется к аудитории. Новый человек, который вошел в пару теперь, возобновляет импровизацию, вводя новую тему (и возможно новый аватар). Это может быть что угодно. В любой точке этой новой импровизации, любой в аудитории может снова «крикнуть» «замерли/замерзли!» и заменить участника из пары. Новый участник опять вводит новую сюжетную линию, и импровизация опять меняет направление. Эта игра работает лучше всего, когда есть много желающих заменить участников.

Набор Аватаров

Каждый входит в центр комнаты, оставляя достаточное место между аватарами. Кто - то выбирает роль водящего и называет, один за другим, различные категории аватаров. Например, «животное мультипликации» «любовь», «транспортное средство», «музыка» и т.д. Лучше начинать с относительно общих категорий аватаров и постепенно переходить к более

узким категориям. Каждый должен показать аватар, которое соответствует названной категории. Если Вы не имеете аватара, которое соответствует категории, Вы - вне игры и должны отойти к стороне комнаты (или изменить ваш аватар на основную форму). Игра заканчивается, когда остается один человек, тот который имел аватар соответствующий каждой категории. Победителя называют "Аддикт Аватары."

Полный Круг

Группа формирует один большой круг. Кто - то в кругу (не имеет значения, кто), начинает игру, надевая любой аватар. По часовой стрелке, следующий человек в кругу должен использовать аватар, который, так или иначе, является концептуально, тематически подобным первому. Двигаясь по часовой стрелке снова, третий участник должно «надеть олицетворение», которое является подобным второму. Этот процесс продолжается по часовой стрелке вокруг круга. Человек, выбирающий тематически подобный аватар не может настаивать на правильности своего. Это могут сделать только другие участники. Если никто в группе не понимает смысл подобия, то олицетворение не засчитывается. Человек должен пробовать другое.

В развитой версии этой игры, в случае, когда участник не может ничего выбрать, то он должен оставить круг. Игра продолжается, пока все кроме одного человека не устранены от круга. В другой версии этой игры, движение по часовой стрелке продолжается пока круг не заполнен до конца.

Выстройте в линию Меня

Участники по очереди, помещают пять из их любимых аватаров в комнату. Создаются три или четыре копии этого набора. Три или четыре человека (кроме самого добровольца) работая с каждой копией набора, размещают каждый аватар по порядку слева направо в зависимости от того, насколько он соответствует индивидуальности добровольца. После того, как они заканчивают выстраивать в линию аватары, каждый обсуждает, почему он выбрал такой порядок размещения. Результаты могут показать много существенного об особенностях восприятия человека.

4 Факта и Ложь

Участники по очереди помещают пять из их аватаров в комнату для группы, чтобы всех видеть. Четыре из тех аватаров должны сообщить кое-что правдивое («фактическое») об их индивидуальности, интересах, и образе жизни. Но один из аватаров должен быть «ложью» не соответствующей индивидуальности игрока. Группа пробует определить, какой ав является ложью. Выбор обычно осуществляется маркером. Результаты всегда обсуждаются. Часто выявляются интересные связи между четырех «фактических» аватаров.

Обустройтесь

Для этого упражнения, пробуйте выбрать комнату, где может разместиться определенное количество людей. Каждый помещает свой аватар в место в комнате, которая ощущает наиболее комфортным. Как только все обосновываются, каждый человек рассказывает, почему он выбрал то специфическое олицетворение и местоположение в комнате. Другие могут ответить, говоря, что они думают о по поводу связи услышанной информации с характеристикой индивидуальности человека.

В следующей стадии этого упражнения, каждый помещает олицетворение, которое чувствует себя наиболее неподходящим для себя в то место комнаты, которая ощущает наиболее неудобным.

Представьте Мне Ваш Ав

По очереди участники изображают «ряженного». Люди предлагают аватары добровольцу, чтобы тот «надевал» их. После того, как доброволец надевает олицетворение, начинается разговор группы о том, является ли этот аватар вашим или нет.

Захватчики

Один из участников выбирает роль «Подлинного». «Подлинный» и два других добровольца оставляют комнату и возвращаются под образом одного и того аватара и сходным именем пользователя (например Joe1, Joe2, Joe3). Они - теперь «захватчики». Три игрока исполняют роль следователей, задавая

по очереди вопросы «захватчикам», чтобы определить, кто – «Подлинный». Все «захватчики» прилагают все усилия, чтобы доказать, что именно они – «Подлинные». Очередной «следователь» может задать всего по одному из вопросов «захватчикам», после чего уступает место другому. Люди в аудитории могут подсказывать каждой из сторон. После пяти раундов следователи должны высказать предположение, кто есть «Подлинный».

Один способ разнообразить эту игру – изменять типы вопросов, которые задаетследователь. Вопросы, основанные на личных фактах и знании могут быстро показать, кто «Подлинный». Инсказательные вопросы, «Что Вы сделали бы, если бы snert назвал Вас булавочной иглой?» могли бы сделать игру более интригующей.

5.2. Воспитатели V-U-реальности – проблемы профессионального роста и развития

В своей статье¹⁵⁶ Рэй Беверли и Марта Хоккут изучали целесообразность создания профессиональных блогов учителей на уровне школьных сайтов. Результаты показали, что большинство изученных записей продемонстрировало определенный уровень рефлексивности. Но по глубине осмысления записи сильно различались: большинство записей (57%) не поддерживают высокие уровни рефлексивных практик. Лишь 43% позиций превысило 3 уровень. Однако, Лишь 13,8% записей продемонстрировать то, что Роджер (2002) называет склонностью к критическому сомнению по поводу того, что происходит в классах

Но в целом результаты свидетельствуют о том, что блоги способны быть эффективными способами развития рефлексивных практик учителей. Хотя блоги могут быть использованы для поддержки рефлексивных практик педагогов, но в действительности это лишь одна из причин побуждающих педагога вести блог. Результаты этого исследования свидетельствуют о потенциальной полезности блогов в содействии Рефлексивной практики учителей. Тем не менее, результаты не свидетельствуют о том, что блоги в настоящее время эффективно использоваться для этих целей. Этот вывод несколько возможностей для дальнейших исследований.

Психологи образовательных учреждений так же могут выступать субъектами-воспитателями в виртуальной реальности. Формы подобного участия исследует Л.Ф. Чупров. Он выделяет следующие:

Обмен информацией непрофессионального и личного характера. Уже давно Интернет не рассматривается как среда исключительного пользования субъектов со специальным образованием в области информационных

¹⁵⁶ Beverly B. Ray, Martha M. Hocutt Reflection and the Middle School Blogger: Do Blogs Support Reflective Practices? Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh, NC - Volume 9, Issue 1, 2006// http://www.ncsu.edu/meridian/win2006/MS_blogs/index.htm

технологий. «Интернет – это продукт современного общества, состоящий из совокупности сетей. В его специфику входит предоставление огромного количества информации, через средства коммуникаций, таких как электронная почта, региональные, глобальные и локальные сети связи. При помощи Интернет предоставляется доступ к многочисленным объемам информации, которые хранятся в различных уголках нашей планеты. Как говорит Мануэль Кастельс «Интернет выполняет роль технологического базиса для организационной разновидности информационной эры - Сети».

Развитие Интернет подразделяется на три стадии:

- первая стадия, когда человек обращался к Интернет лишь, для того, что бы найти какую-нибудь интересующую для него информацию;
- стадия коммерции и коммуникации;
- стадия среды общения.» (Ходяков В.В., Федосеев С.В.).

В настоящее время психологи в своем большинстве овладели и электронной почтой и поисковыми системами, и ответами на разного плана web-форумах.

Обмен информацией профессионального характера. В настоящее время, в связи с развитием Интернет-технологий и их доступности широкому кругу пользователей, электронная публикация становится равноправным видом научной публикации, по сравнению с традиционной формой на бумажном носителе - такая фиксации научных данных более управляема и контролируема самим автором материала. Автор имеет все права не только на окончательное оформление материала, но и на многих ресурсах на последующую правку текста.

Ольга Решетникова в одном из номеров газеты «Школьный психолог» приводит перечень таких библиотек виртуальных психологических и сайтов. Учитывая актуальность этой информации для психологов, уместно кратко их представить. Таковы психологические полки «Библиотеки Мошкова» (<http://lib.ru/PSIHO>), «Библиотека психологической литературы» BOOKAP (Books of the psychology) (<http://www.bookap.by.ru>), PSYLIB: Психологическая

библиотека «Самопознание и саморазвитие» (<http://psylib.kiev.ua>), «Флогистон: Психология из первых рук» (<http://flogiston.ru/library>), раздел «Публикации» сайта «Мир психологии» (<http://psychology.net.ru/articles>), сайт Vital P'Art — Psyberia.Ru «Продвинутая психология для несовершеннолетних» (<http://psyberia.ru>). Библиотека психологического форума «MyWord.ru» [Электронный ресурс] — (Режим доступа: <http://psylib.myword.ru>). «Каталог психологической литературы» [Электронный ресурс] — (Режим доступа: <http://www.psycatalog.ru>). «Популярная психология» [Электронный ресурс] — (Режим доступа: <http://karpowwww.narod.ru/>). Это живой и динамичный сайт, где помимо публикаций по психологии можно получить реальную психологическую помощь и пройти экспресс-обследование. емкую библиотеку читатели найдут на сайте «ИССЛЕДОВАТЕЛЬ: Сайт для психологов и тех, кто интересуется психологией» [Электронный ресурс] — (Режим доступа: <http://explorateur.narod.ru/library.htm>). Подборка книг и статей по психологии и психотерапии размещена на сайте «Антистресс». [Электронный ресурс] — (Режим доступа: <http://marks.on.ufanet.ru>) [6].

Долгое время почти единственным ресурсом с официальным депозитарием был OIM.RU (<http://www.oim.ru/>) - Международный научный педагогический Интернет-журнал с библиотекой-депозитарием под патронажем Государственной научной педагогической библиотеки им. К.Д. Ушинского Российской академии образования (Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свид. о регистрации Эл № 77-4365 от 8 февраля 2001 г. (Учредитель: Будаков Р.П.).

Быстрота публикации в электронном виде (на электронных конференциях) существенно облегчает библиографический поиск, позволяет не только оперативно получать и распространять научную и методическую информацию, но и сравнительно легко устанавливать научные и

профессиональные контакты, получать сведения об смежных и близко- и однотемных исследованиях.

Методическая взаимопомощь. Интернет расширил границы взаимодействия между специалистами и сделал это взаимодействие более тесным и быстрым во временном аспекте. Некоторый опыт такого методического взаимодействия имеет и автор данной статьи. И все же... Довольно трудно быть объективным в оценке Интернета как платформы для методической взаимопомощи. В поисковиках, электронном виде легко найти большинство инструментов ресурсного обеспечения деятельности психолога (проще говоря, психодиагностических методик и тестов), но при внимательном рассмотрении нетрудно прийти к выводу, что пользоваться ими, почерпнутыми из Интернета, может только неспециалист. В исследовании, посвященном вариантам всего одной методики из авторского инструментария («Словесные субтесты»), приведены достаточно красноречивые доказательства того, что и в Интернете, и в большинстве бумажных «Энциклопедий тестов», предлагаемых на потребу практическим психологам даже эта очень популярная методика и ПДК (Психодиагностический комплекс... по Л.И.Переслени, Е.М.Мастюковой Л.Ф.Чупрову, 1990), в состав которого они первоначально входили, претерпели у добровольных популяризаторов-распространителей весьма значительные изменения.

По этой причине следует особо рассмотреть в отдельном исследовании психодиагностический контрафакт в Интернете.

Выполнение совместных проектов через сеть. Совместные проекты через сеть – это также уже традиционное явление научной действительности. Как никогда ранее в Интернете множатся ресурсы с первичной и вторичной научной и научно-популярной продукцией. В качестве примеров можно привести сетевые библиотеки («Единое окно» <http://window.edu.ru/>), Библиотека «Сетевого объединения психологов образования» и др. Большую популярность имел Интернет-проект «Образование; исследовано в мире».

Этот проект был детищем группы энтузиастов под руководством и имел огромные преимущества перед аналогичными депозитариями, поскольку принимал рукописи любого качества дизайна и превращал их в шедевры. Широко используют добровольный и бескорыстный коллективный труд онлайн-энциклопедии, ведущей среди которых является «Википедия» (<http://ru.wikipedia.org/>). Широко стали организовываться онлайн-конференции с последующим выпуском их результатов на бумажных носителях (конференции СГА <http://www.conf.muh.ru/>), или формированием web-сборников с депонированием.

Сеть, как аналог профессионального объединения специалистов-психологов. Нет необходимости дополнительно комментировать вопрос о разобщенности специалистов, оказывающих психологические услуги населению, изучающих отдельные психологические проблемы и вопросы психологов-исследователей, психологов образования, осуществляющих психологическое сопровождение образовательного процесса. При наличии РПО (Российского психологического общества), ФПОР (Федерации психологов образования России) в какой-то степени осуществляющих объединение психологов, подавляющая же их часть – неорганизованные одиночки. Размышляя по этому поводу в рамках обсуждения своего материала по теме «Психология и общество» Т.Ю. Базаров высказывает весьма продуктивную мысль: «Возможно, что для разных психологов это будут разные сообщества. Для одних - профессиональный союз (профсоюз психологов), для других профессиональная гильдия, для третьих - ассоциация, а для четвертых - профессиональная сеть».

В подтверждение этого мнения следует привести в качестве примеров виртуальное представительство общественных научных объединений – негосударственных Академий наук (и не только). Одним из ярких примеров тому деятельность РАЕ (Российской Академии Естествознания), имеющей свой сетевой ресурс <http://www.rae.ru>, проводящей как конференции с присутствием, так и заочные online-конференции, выпускающую большое

количество журналов, книг и методических пособий, объявляющей периодически конкурсы и выставки лучших учебно-методических пособий.

Использование Интернет-ресурсов для психологической работы в сети.

На отдельных Интернет-ресурсах уже в настоящее время ведется активная психологическая работа по сбору и обработке демокопической информации. Педагоги-психологи, социологи, социальные психологи проводят массовые опросы, анкетирование, участвуют в составлении словарей и энциклопедий по психологии. Достоверность Интернет-опросов вызывает множество вопросов, поскольку, трудно установить интервьюеру контроль за респондентами. С одного и того же IP-адреса может опрашиваться большое количество респондентов, а может и несколько субъектов выходить под разными ник-лайнами (Никами). Исключение могут составлять лишь закрытые блоги/форумы сообществ с обязательной регистрацией (например, блогосфера и форум «Экспертного сообщества психологов»). Контент-анализ сообщений в сети, анализа писем и выступлений также дает определенную информацию по разработанности отдельных проблем, часто поднимаемых вопросов и. т. Для научных исследований по психологии Интернет-среда порой бывает незаменима при библиографическом поиске (и в последнее время в поиске плагиата). В поиске и подборе необходимой информации (а порой, и инструментария) для конкретных видов работы практического психолога.

Вопрос эффективного использования Интернет-ресурсов в психологии в настоящее время уже настолько актуален, что создаются отдельные творческие группы, например, проектная группа «Психологические исследования в Интернете» (Г.С. Чучкова, А.С. Науменко) при HR-Лаборатории «Гуманитарные технологии».

Некоторый опыт по совместному проведению исследований двумя специалистами, находящимися на значительном расстоянии реализован как научное сообщение (Л.Ф. Чупров, В.И. Распопов, 2009).

5.3. Перспективы конструирования воспитывающих виртуальных реальностей

Множество исследований проведено для изучения возможностей компьютерных игр в обучении. Несмотря на свои дидактические задачи, большинство из них так или иначе касалось более широких проблем развития личности¹⁵⁷. The Twenty-First Century Middle Grades Learner Двадцать первый век Ближнем Оценки учащихся. В своей книге «Как компьютерные игры помогают детям учиться» Дэвид Уильямсон Шаффер (2007)// David Williamson Shaffer How Computer Games Help Children Learn, New York: Palgrave Macmillan (2007)// описывает широкий спектр новых учебных игр, которые выходят из университетской исследовательской лаборатории Гарвардского университета, Университета штата Висконсин, и MIT.

Поскольку эти видеоигры предоставляют учащимся возможность творчески видоизменять виртуальный мир. Шаффер (2007) утверждает, что игра может поощрять творчество и новаторство, - крайне важные в современном мире способности. Его наиболее радикальные утверждения сводятся к тому, что учащиеся, которые играют в видеоигры будут думать и учиться совершенно иначе, чем учащиеся предыдущих поколений. Шаффер (2007) пишет, что вместо сбора фактов и навыков, учащиеся узнают о том, как творчески адаптировать и применять знания в различных реальных ситуациях.

Игры могут обеспечить условия для определенного типа обучения, при котором игроки погружаются в сложную проблему, решают задачу, которая требует знаний. Изучая роль знаний в современной культуре, Джон Bransford и его коллеги (например, Шварц, Bransford, И Sears, // eg, Schwartz, Bransford, & Sears 2005// Schwartz, D., Bransford, J., & Sears, D. (2005). Efficiency and innovation in transfer./In J. Mestre (Ed.) Transfer of learning (pp. 1 – 51).

¹⁵⁷ Ученик двадцать первого века обучение, основанное на игре// The Twenty-First Century Learner and Game-Based Learning Hiller A. Spires, John K. Lee, James Lester// Hiller A. SPIRES Джон К. Ли, Джеймс Лестер <http://www.ncsu.edu/meridian/win2008/21st/index.htm>

Greenwich, CT: Information Age Publishing.) различают обычный и адаптивный опыт.

В то время как традиционные специалисты могут быть эффективными и технически грамотными, они могут быть не в состоянии гибко адаптироваться для решения новых проблем; адаптивные специалисты в состоянии адаптироваться к ним, а также искать новые учебные ситуации (Хатано И Oura/ Hatano & Oura., 2003 *Reconceptualizing transfer using insight from expertise research. Educational Researcher*, 32 (8), 26-29.).

Бек и Уэйд //Beck and Wade *The kids are alright: How the gamer generation is changing the workplace*. Cambridge, MA: Harvard Business School Press. (2004) описывает пять особенностей, которые характеризуют игровую среду как адаптивную:

- Быстрый анализ новых ситуаций.
- Взаимодействие с характеристиками, о которых в действительности не известно.
- Решение проблем, быстро и самостоятельно.
- Стратегическое мышление в хаотическом мире.
- Эффективное сотрудничество в составе групп.

Выделенные Бек и Уэйд's/ Beck and Wade's (2004) характеристики относятся к сетевым коммерческим играм, а также к академическим играм, которые предназначены для исследовательских целей.

В ходе другого исследования, онлайн игры, группа штата Северная Каролина ((Ли// Lee,2007a *Children, economics and casual immersive massively multiplayer online worlds*. Paper presented at *The 2nd James F. Ackerman Colloquium on Technology and Citizenship Education: Educating for Citizenship in Digital and Synthetic Worlds: Privacy, Protection, and Participation* Retrieved January 2, 2007, www.edci.purdue.edu/ackerman/colloquium/2007/PPT_files/Webkinz_Lee_Ackerman_July%2023_2007.doc Ackerman_July%2023_2007.doc)

изучали, как маленькие дети взаимодействовали в социальных условиях онлайн игр. Данное исследование отражает возникающие явления, в которых дети и взрослые могут играть в игры в течение всего времени суток, всей повседневной жизни, с использованием компьютеров, телевизоров, портативных устройств, и даже мобильных телефонов.

В этих условиях преподаватели стали более заинтересованы в происходящем внутри сети социальных игровых миров (online social gaming worlds), таких, как клуб "Пингвин", отель Habbo, Кленовая история, Millsberry, Neopets и Webkinz (Club Penguin, Habbo Hotel, Maple Story, Millsberry, Neopets, and Webkinz). Среди ученых все более утверждается мнение о том, что социальный опыт детей в игровой среде требует новых навыков и грамотности (см. Дженкинс, Клинтон, Purushotma, Робинсон, И Вейгель, 2006, Нью-Лондоне группа //see Jenkins, Clinton, Purushotma, Robinson, & Weigel, 2006 Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. Chicago, IL: The MacArthur Foundation. Retrieved July 31, 2007, <http://www.digitallearning.macfound.org> <http://www.digitallearning.macfound.org>; New London Group, 1996).

Онлайн социальные игры часто погружают в встроенную в веб-среду, которая позволяют игрокам взаимодействовать по интересам с помощью аватаров, на основе текстовых сообщений, в контекстах близких к реальной жизни, и различных уровнях социального взаимодействия, соотносящихся с такими гражданскими концептами, как правило, авторитет и ответственность, а также в условиях локальной экономики (виртуальной и реальной). (2006) argues Томас/ Thomas (2006). (Pervasive learning games: Explorations of hybrid educational gamescapes. *Simulation Gaming*, 37 (1), 41-55.) утверждает, что эти среды, иногда называемые «распространяющиеся игры/pervasive games», не следуют типичным моделям gameplay, находящимися вне реального жизненного опыта, с их специфическими сигналом начала и остановки игры (стр. 42). Доказательства социального характера игры в таких игровых средах предоставили Инал и Cagiltay/ Inal and Cagiltay (2007 Flow experiences of

children in an interactive social game environment. *British Journal of Educational Technology*, 38 (3), 455–464.), которые сделали вывод о том, что «дети имеют тенденцию создавать группу во время игры» (стр. 462). Другие утверждают, что онлайн-игровые среды для детей проблематичны в связи с использованием иммерсивной рекламы (Граймс И Shade/ Grimes & Shade, 2005 Neopian economics of play: Children's cyberpets and online communities as immersive advertising in NeoPets.com. *The International Journal of Media and Cultural Politics* 1 (2), 181-198), различий между поколениями и игровых диспозиций (Aarsand PA, 2007 Computer and video games in family life: The digital divide as a resource in intergenerational interactions. *Childhood* 14 (2), 235-256.), повышения социальной изоляции среди геймеров (Colwell И Пэйн/ Colwell & Payne Colwell, J. & Payne, J. (2000 Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91 (3), 295-311.), а также игрового насилия и аддикции (Глазер/ Glazer, 2006 Glazer, S. (2006). Video games. *CQ Researcher*, 16, 937–960.).

В этом исследовании участвовало пять детей в возрасте 5-7 включенных в геймплей в игровом мире Webkinz. Webkinz это онлайн социальная игра, которая позволяет игрокам обслуживать виртуальных животных, которые представлены чучелами животных, которые должны быть приобретены за реальные деньги. Каждый чучело включается определенным кодом, который разблокирует виртуального питомца и другие ресурсы. В дополнение к уходу за животными, игроки могут накапливать виртуальные деньги, выполнив задачи и играть в игры. Это виртуальные деньги могут быть использованы для покупки продуктов питания, жилья, игрушек и других предметов для виртуальных животных. Webkinz также позволяет игрокам взаимодействовать в различными способами.

Выводы в данном исследовании возникли вокруг концепции онлайн идентичности, контекстного обучения (situated-learning) и самоконтроля. Виртуальный мир Webkinz геймплея и онлайн идентичности детей могут быть

описаны как реальный и не реальный, но неизменно отличающийся от физического места проживания детей.

Учащиеся согласились с тем, что контекстное обучения/situated learning (Браун, Коллинз, И Duguid/ Brown, Collins, & Duguid, 1989 Brown, JS, Collins, A., & Duguid, P. (1989).. Situated cognition and the culture of learning. Educational Research, 18 (1), 32-42.), может происходить в сети игровых миров, но были ограничены в своем понимании того, как это обучение связано с их собственной социальной жизнью.

Например, разговорами о геймплее пронизано их общение с друзьями и с внешним сетевым окружением. Во время gameplay, дети постоянно разговаривали о том, что они делают и как они могут играть в онлайн среде вместе. Взаимодействие такого рода, которое показали учащиеся в этом исследовании ведет к стиранию границ между реальностью и онлайн gameplay, что является общей характеристикой игры (Бек и Уэйд/ Beck and Wade (2004)).

Давид Гонтлет и Лиза Джаксон, одни из идеологов и исследователей мира многопользовательской игры *Adventure Rock* (Сайт игры Adventure Rock <http://www.bbc.co.uk/cbbc/adventurerock/>) в своей статье "Виртуальные миры - пользователи и создатели «кэйс-стади»¹⁵⁸: Adventure Rock» описали тринадцать принципов успешного виртуального мира для детей

1. Общительный - встреча и беседа
2. Творческий - создание аватаров, создание вещей
3. Управление – власть, обладание возможностью изменения пространства
4. Большой, открытый мир, для исследования
5. Видимость (наглядность) своего состояния - как я делаю?
6. Ясность местоположения - где - я? + облегчение транспортировки
7. Миссия и мотивация - что является целью?

¹⁵⁸ David Gauntlett, Lizzie Jackson, Jeanette Steemers, Peter Davies, Rachel Bar and colleagues (BBC Children's) *Virtual worlds – Users and producers. Case study: Adventure Rock/*
http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/pdfs/Gauntlett_and_Jackson_May_2008.pdf

8. Некоторый юмор
9. Помощь, когда Вы нуждаетесь в этом
10. Возможность видеть видео (видеоряд) подготовленное профессионально, сделанное самостоятельно, сделанное другими детьми.
11. Какое-нибудь место для того, чтобы жить - дом, гостиница или город
12. Магазины – материал для покупок
13. Пространство удаленное от взрослых правил

Названные особенности подчеркиваются и другими авторами – например сегодняшнюю молодежь, называют «цифровыми аборигенами» (в противоположность родителям – «цифровым иммигрантам»), так как она имеет возможность беспрепятственно жить в более чем одном месте в одно время¹⁵⁹

Эта множественность бытия можно еще назвать «третьим пространством» (Годвин-Джонс/Godwin-Jones (2005)), которые не являются ни домом, ни школой, ни работой. Это третье пространство - место, где существуют чат и многопользовательские игры. В этих пространствах создаются аватары, отражающие множественные идентичности личности¹⁶⁰.

По мнению Д. Гонтлет и Л. Джаксон значение виртуальных миров для детей заключается в том, что они

1. Являются наполненной игрой, увлекающей, интерактивной альтернативой по отношению к более пассивным медиа
2. Предлагают роль создателя и возможность управления над элементами мира
3. Дают возможность создания мысленных карт, исследований, и понимания нового мира и его систем (например транспорта, денег)
4. Дают опыт обязанности (долга) заботы о вещах/ Rehearsing having responsibilities, looking after things
5. Помогают в овладении социальными навыками
6. Предлагают игры с идентичностью, например переодевание

¹⁵⁹ Bugeja, M. (2004). Cellphones and real-world communication. *Education Digest*, 70 (3), 36-39.

¹⁶⁰ Godwin-Jones, R. (2005). Messaging, gaming, peer-to-peer sharing: Language learning strategies & tools for the millennial generation. *Language Learning & Technology*, 9(1), 17-22.

7. Дают инструмент для самовыражения
8. Повышают компьютерную грамотность

Однако примеры специально разработанных игр, многопользовательских миров пока что остаются единичными. Для США, по мнению Linda C. Green, Charles F. Blackburn¹⁶¹ (со ссылкой на исследования Bosworth, Espelage, & DuBay, 1998) лишь одна программа предлагает для решения проблемы насилия в школах с модулями упором на гнев управления, урегулирования конфликтов, а также перспективы принятия. Это - SMART Talk. SMART Talk использует мультимедийные компьютерные программы, состоящей из шести модулей, которые включают игры, моделирования, а также другие формы интерактивных технологий.

Пример: Second Life: гораздо больше публикаций освещают возможности использования многопользовательских миров созданных в коммерческих целях для нужд образовательного и воспитательного процессов. В редакционной статье¹⁶² редакторы журнала «Исследования виртуального мира» Leslie Jarmon, Kenneth Y. T. Lim, B. Stephen Carpenter писали, что виртуальные миры типа «Второй жизни»/Second Life¹⁶³ перестали быть гадким утенком, который школьные педагоги могли бы и дальше спокойно игнорировать. Авторы утверждают, что виртуальные миры в любой форме будут широко использованным инструментом для научного знания и социального взаимодействия. Результатом этого явилось изучение количества ученых, изучающих виртуальные среды.

¹⁶¹ Linda C. Green, Charles F. Blackburn Using Technology as a Tool for Promoting Healthy Development in Middle School Students // Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh, NC- Volume 3, Issue 2, Summer 2000
<http://www.ncsu.edu/meridian/sum2000/living/techtool1.html>

¹⁶² Leslie Jarmon, Kenneth Y. T. Lim, B. Stephen Carpenter - Introduction Pedagogy, Education and Innovation in Virtual Worlds // Journal of Virtual Worlds Research // Vol. 2. No.1 April 2009
<https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/639/470>

¹⁶³ Second Life — это специфическая многопользовательская онлайн-игра. Игра была разработана и запущена в 2003 г. Особенностью Second Life является отсутствие необходимости зарабатывать очки, «прокачивать» своего персонажа и т.п. Пользователям предлагается выбрать некий образ виртуальной жизни — бизнес, строительство, художественное творчество, общение, путешествия и т.п. Существуют и зоны для виртуальных войн. Существуют сегменты и с играми разной сложности от простых до серьезных ролевых.

В том числе проявлением этого было то, что около 300 образовательных учреждений так или иначе обозначили свое присутствие во Second Life. Все больше и больше университетов и колледжей создают свои виртуальные кампусы, в которых они предлагают курсы, лекции, проводя конференции и летние лагеря.

В Юридической Школе Гарварда/Harvard Law School создана Расширенную Школу Гарварда/Harvard Extension School's для гражданского суда, где студенты узнают о судебных процедурах в среде Second Life (Nolan, 2006). Другой пример этого - Theatron 3 проект воспроизводящий копии исторических европейских театров (The Higher Education Academy English Subject Centre, 2006)¹⁶⁴.

Внимание специалистов все более и более начало сосредотачиваться на специфическом affordances более устоявшихся виртуальных сред, типа Второй Жизни и Мира Warcraft, и тех изменениях и инновациях, которые они привносят в педагогику. В центре этого исследовательского фокуса – действительные обучающие и образовательные практики и их изучение в виртуальном образовательном окружении на границах традиционных предметных рамок научных дисциплин и в формальных и неформальных социальных контекстах.

Anderson, A., Hristov, E., & Karimi, H. (2008) в их небольшом исследовании доказывали тезис что «Вторая жизнь» может использоваться как педагогический инструмент в учреждениях высшего образования.

Одна группа исследователей (Slator, и другие., 2005¹⁶⁵). утверждает, что Second Life - образовательная игра и может быть использована как для личного участия, так и для обучения. Они провели исследование относительно в специфическом Долларовом Заливе/ Dollar Bay, который использовался для преподавания принципов и методов продаж студентам.

¹⁶⁴ Nolan, R. B. (2006). At law school, 'Second Life', in the cards, and the course catalogue. The Harvard Crimson: Online Edition Retrieved 19th December, 2007, from <http://www.thecrimson.com/article.aspx?ref=514500>

¹⁶⁵ Slator, B. M., Chaput, H., Cosmano, R., Dischinger, B., Imdieke, C., & Vender, B. (2005). A multi-user desktop virtual environment for teaching shop-keeping to children. Virtual Reality, 9(1), 49. <http://www.springerlink.com/content/3707w26026505806/>

Делается вывод, что эти навыки впоследствии возможно использовать в реальных жизненных ситуациях.

Одно из недавних исследований по проблеме использования Подростками Second Life это проект Открытого Университета в Великобритании (The Schome Community, 2007). Этот проект охватил 149 учащихся средней школы (Schome Сообщество, 2007). Результаты этого изучения уверенно демонстрируют, что подростки, которые участвовали в игре, развивали широкий диапазон навыков, необходимых в Second Life, типа ходьбы, строительства, создания сценария, и других. Хотя эти навыки относятся к миру Second Life, подростки способны применять их к решению проблем в других областях. Другой вывод этого исследования заключается в усовершенствовании знаний и навыков, включая взаимодействия, взаимоотношения, творческий потенциал, и навыки лидерства. Важно, это исследование предлагает, что Second Life может предложить возможности в тех областях, в которых другие медиа могут быть дефицитарны¹⁶⁶.

Ряд исследователей сообщают об относительных ограничениях использования виртуальных миров, особенно связанных с техническими ограничения, в первую очередь - временем запаздывания/ожидания. Brainbridge (2007).

Некоторые ранние исследование доказывают, что виртуальные миры, и особенно Second Life, могут обеспечить педагогические преимущества для определенных стилей изучения и групп учеников и в определенных областях¹⁶⁷ (Bradshaw, 2006).

В статье Криса Кэмпбелла¹⁶⁸ рассматривается опыт работы с «Второй жизнью» как с элективным курсом 4 года обучения для студентов – будущих

¹⁶⁶ The Schome Community (2007). The schome-NAGTY teen second life pilot final report: A summary of key findings and lessons learnt Retrieved December 17, 2007, from <http://kn.open.ac.uk/public/getfile.cfm?documentfileid=11344>

¹⁶⁷ Bradshaw, D. (2006). New practices in flexible learning: Virtual worlds - real learning! Pedagogical reflections. Retrieved 17th December, 2007, from http://virtualworlds.flexiblelearning.net.au/reports/VWRL_pedagog_reflect.pdf

¹⁶⁸ Chris Campbell, La Trobe University/University of Notre Dame, Australia.. Learning in a different life: Pre-service education students using an online virtual world /// Vol. 2. No.1 ISSN: 1941-8477 "Pedagogy, Education and Innovation in 3-D Virtual Worlds" April 2009 <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/379/451>

учителей. В Second Life, одна из целей виртуального мира состоит в социализации, что весьма необычно для игровых стратегий. Second Life - многопользовательская виртуальная среда или виртуальный мир с богатой социальной сетью. Кэмпбелл делает вывод, что использование игры возможно не только со студентами –старшекурсниками, но и с учащимися в средних школах.

В его исследовании все студенты были все вовлечены в область новой инновационной технологии. При этом ни один из них когда-либо не использовал этот виртуальный мир прежде, и тем не менее они пришли к возможности его использования для образовательных целей, особенно с классами средней школы. Студенты использовали проблемный сценарный подход для исследования Second Life и определения возможных деятельности, которые они могли использовать в условиях средней школы. Эта деятельность была инновационной, различной, и соответствующей условиям средней школы, обычно использующая обособленную среду, типа Teen Second Life. Исследование доказало, что новые навыки, полученные студентами будут использованы, когда они начнут свою работу с детьми.

Пример: Quest Atlantis: «Квест Атлантис» (QA) (сайт - <http://atlantis.crlt.indiana.edu/>), является международным обучающим проектом, который использует 3D многопользовательскую среду для «погружения» детей в возрасте 9-15 лет. QA сочетает жанр стратегий, используемых в коммерческой игровой среде с материалом из учебных задач и исследований. Он позволяет пользователям путешествовать по виртуальным местам для выполнения образовательной деятельности (известной как Квесты), общаться с другими пользователями и наставниками, а также строить виртуальные персонажи (аватары).

Директор проекта Sasha Barab (CRLT Center for Research on Learning & Technology Indiana University j School of Education) на сайте Исследовательского Центра технологий и обучения Университета Индианы писал, что CRLT является организацией, призванной помочь людям найти

надлежащее применение технологии для повышения уровня преподавания и обучения в различных условиях. Таким образом, проект «Квест Атлантис», который разработан как многопользовательская онлайн игра, хорошо вписывается в CRLT. На протяжении последних четырех лет, более чем 10000 детей, на пяти континентах принимают участие в проекте. Были продемонстрированы учебные успехи в области науки, искусства и социальных исследований у тысяч гостей. Не менее важным было зарегистрированное на уровне личном опыта как преподавателей так и студентов повышение уровня участия и заинтересованности в реализации учебных проблем вне школы. Вместо того чтобы просто публиковать работы и играть бок о бок, QA стремится сделать обучение веселым, чтобы показать детям, каким образом они могут изменить ситуацию в мире.

В центре активности обучаемых QA является завершение Квеста. При выполнении Квеста, студенты обязаны участвовать в имитируемой и реальной деятельности, которая является социально и академически значимой, такой, как экологические исследования, изучение других культур, опрос членов сообщества, и разработка проектов.

Джекки Джерстейн в статье «За пределами игры: Quest Atlantis как обучающий онлайн-опыт для одаренных учащихся начальной школы»¹⁶⁹ характеризовал Quest Atlantis (QA) как развивающий и образовательный проект, трехмерная виртуальная среда, для погружения детей восьми — четырнадцати лет в образовательные задачи. Это позволяет этим молодым пользователям, названным Questers, путешествовать в виртуальные места, чтобы исполнить образовательные действия, известные как Quests. Questers, посещают виртуальные миры, исполняют образовательные действия, текстовый чат с другими студентами и преподавателями, и развивают виртуальную идентичность.

¹⁶⁹ Gerstein, Jackie - Beyond the game: Quest Atlantis as an online learning experience for gifted elementary students// Pedagogy, Education and Innovation in 3-D Virtual Worlds” April 2009 Vol. 2. No.1 <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/403/458>

Перемещая их олицетворения через immersive среду, студенты путешествуют по виртуальным местам, где они могут читать (и слушать) соответствующую информацию, закончить свои квесты, и представить свои ответы как эссе, демонстрацию слайдов, и художественные проекты.

Quest Atlantis имеет немного уникальных свойств: (a) исследовательски-организованное обучение и модульный план, (b) storyline вовлечение мифического Совета и набора социальных обязательств, и (c) глобально-распределенное сообщество участников (Barab, S, Arici, A., & Jackson, C. (2005). Eat your vegetables and do your homework: A design- based investigation of enjoyment and meaning in learning. Educational Technology 65, p. 15-21). Исследованиями доказан статистически значимый результат, связанный с обучением в процессе игры, или в связи с ней, выражающийся в позитивных сдвигах в академическом обучении, социального исследования, языковом развитии, и metacognitive навыках.

Андерсон/ Anderson (2008) пишет: Богатое содержанием учение может быть развито, за счет виртуальных миров, но это будет требовать, чтобы преподаватель совершил педагогический сдвиг. Этот сдвиг требует отказаться от применения относительно примитивной прямой команды к большее конструктивному образовательной среде, где работа учащихся с их собственным темпом и командой приспособлена к индивидуальным особенностям¹⁷⁰.

Пример: Хрустальный остров: Бек и Уэйд's /Beck and Wade's (2004 Beck, JC, & Wade, M. (2004). Got game: How the gamer generation is reshaping business forever . Boston: Harvard Business School Press) характеристиками, также описывают не-коммерческие игры, такие, как в Деда давно *реке Cumi/ Dede's long standing River City/*, иммерсивное моделирования для средних школ. Это MUVE (Многопользовательские виртуальной среде (Multiuser Virtual Environment)) является примером академического проекта, которая был создан

¹⁷⁰ (p.8). Anderson, C. (2008). Virtual world webquests: Principle elements of research supported learning experiences within virtual learning environments. Lulu. Retrieved from <http://www.lulu.com/content/2287172>

на основе исследований и способствует развитию сложной коммуникации и решению экспертных проблем. Следующая часть к *реке Cumu/ River City*, с добавлением интеллектуальных наставников, *Хрустальный остров/ Crystal Island*, в настоящее время разрабатывается в Университета штата Северная Каролина. Этот проект финансируется NSF и является примером академических инноваций, предназначен для восьмиклассников средней школы.

5.4. Организация индивидуальной помощи в виртуальной среде. предупреждение и коррекция игровой кибераддикции

Выше мы останавливались на характеристике компьютерных игр, в том числе упоминали и о том, что последствия увлечения играми весьма индивидуальны и их вовсе нельзя считать их абсолютно негативными.

Если брать два полюса, то на положительном полюсе пристрастия к играм – лежит периодическое вхождение в «виртуальный игровой мир» для отдыха и «отреагирования» накопившихся за день психических перенапряжений, а на отрицательном – игровая кибераддикция.

По степени актуальности в настоящее время, несомненно, к сожалению, пальму первенства занимает последняя.

Для Ю.В. Съедина моделирование процесса предупреждения аддиктивного поведения личности – это создание открытой педагогической системы, которая предусматривает осуществление разнообразных видов и форм деятельности субъектов в специально организованном социальном и психолого-педагогическом пространстве во взаимозависимости и взаимообусловленности всех компонентов учебно-воспитательного процесса: психологический комфорт как условие для саморазвития субъектов; комплекс средств психологического тренинга; возможность выбора разнообразных видов практической деятельности. Модель, таким образом, может представлять собой реализацию последовательных этапов в ходе внеучебной работы, оснащенной комплексом психолого-педагогических средств, направленных на решение проблемы предупреждения аддиктивного поведения личности в процессе компьютерной игры¹⁷¹.

Ю.В. Съедин выделяет прогнозирующий и корректирующий этапы этой работы. Сутью корректирующего этапа являлось работа по формированию Я-

¹⁷¹ Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - с.26

концепции, способствующей достижению внутренней согласованности личности, осуществлялся комплексный самоанализ личностного поведения.

Общими ориентирами проводимой работы являлись:

ориентация на социально приемлемое поведение - дезактуализация, индукции аддиктивной среды;

повышение рефлексивности и интернальности;

деструкция аддиктивных шаблонов поведения;

формирование полистратегичного поведения;

стабилизация психологических факторов;

усиление антиаддиктивной мотивации;

коррекция созависимости¹⁷².

Основным элементом работы¹⁷³ в системе Ю.В. Съедина выступает сенситивный тренинг_(или тренинг межличностной чувствительности). Он способен снять напряжение, помочь понять себя и других, раскрепостить эмоциональную сферу, развить ряд поведенческих навыков. В ходе тренинговых занятий используются методы проективных рисунков, разыгрывания ролевых ситуаций. Необходимыми условиями предупреждения компьютерной аддикции являются: создание атмосферы, обеспечивающей принятие личностью себя и другого человека.

Следующий элемент работы - создание Я-концепции. Я-концепция включает в себя две большие подсистемы: личностную идентичность и социальную идентичность. Личностная идентичность относится к самоопределению в терминах физических, интеллектуальных и нравственных личностных черт. Социальная идентичность складывается из отдельных идентификаций и определяется принадлежностью человека к различным социальным категориям: расе, национальности, классу, полу и т. д. Наряду с личностной идентичностью социальная идентичность оказывается важным регулятором самосознания и социального поведения.

¹⁷² Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - с. 27

¹⁷³ Там же - с. 29-36

В логике Ю.В. Седина для создания Я-концепции может быть предложена работа, в ходе которой каждый из участников вступает в активное взаимодействие с другими членами группы. Этот процесс общения стимулируется специально разработанными и взаимосвязанными упражнениями: вербальными и невербальными, упражнениями в парах, ролевыми играми, элементами психодрамы, групповыми проблемными дискуссиями. На всех стадиях работы присутствует самоанализ, без которого невозможно совершенствование любого вида деятельности. По ходу работы вводится необходимая для осмысления терминология, теоретические схемы анализа, которые воспринимаются участниками как необходимые и сразу же апробируются действием.

Ю.В. Съедин формулирует условия предупреждения аддиктивного поведения личности в процессе игры:

духовно-нравственную направленность педагогической деятельности преподавательского коллектива;

диалогизацию процесса педагогического общения;

творческо-игровую направленность;

стимулирование рефлексивного, профессионально ориентированного мышления, развитие способностей преподавателей и студентов рефлексировать результаты своей деятельности.

В качестве примеров С.Ю. Съедин приводит описания разработанных им тренингов (напр. субтренинги «Аддиктивный анализ» и «Эмоциональный контроль»).

В своей книге, исследователь Кимберлай Юнг описывает некоторые стратегии для родителей, которые должны помочь их детям, у которых развилась Интернет-зависимость. В частности, она не рекомендует использование прямых силовых методов: например изъятие компьютера или запрещение его использования. Эта стратегия может иметь неприятные последствия. Универсальный рецепт – демонстрация искренней любви и заботы о затруднительном положении подростка. В то же время нельзя

пренебрегать и средствами контроля и волевого воздействия. Нельзя попустительствовать подросткам, оправдывая их, когда они пропускают школу, или когда их успеваемость начинает падать. В любом случае родителям придется запастись терпением, и уметь пережить эмоциональные вспышки, которыми будут встречены попытки вмешаться.

Продолжая характеристику условий предупреждения кибераддикции мы используем рекомендации Дж. Сайлера, направленные к родителям подростков. Он предлагает стать хорошо осведомленными о проблемах своего ребенка. Во-первых, нужно изучить некоторые профессиональные вопросы работы с компьютером. Обсудите это с другими родителями – вашими знакомыми. Родители должны пытаться говорить с детьми об Интернете, об играх и пытаться некоторые задачи онлайн решать совместно. Например, использовать поисковый сервер, для того, чтобы найти людей с вашей самой фамилией (в России хорошая возможность – Одноклассники.ру), или создать семейную web-страницу.

Необходимо знать, где бывают ваши дети в Интернете, и что они делают за компьютером. Избегая авторитаризма и морализаторства, продемонстрируйте искренний интерес к тому, чем они занимаются в сети. Родители должны продемонстрировать признание как пользы, так и плохого в компьютерном мире. Обязательно нужно рассказать детям об опасностях киберпространства и том, какие шаги они должны делать, если они сталкиваются с сомнительными ситуациями или людьми.

Нужно переставить компьютер на видимое место. Вряд ли оправдано помещать компьютер в спальню подростка. Если уж это произошло, то пусть он работает с открытой дверью, через которую видно экран. Определенный сигнал к настороженности – когда ребенок сворачивает окно приложения, когда вы приближаетесь к нему. Необходимо сформулировать разумные правила. Например, о времени работы за компьютером, или о том, какие сайты посещать нельзя. Постоянно нужно напоминать, что в жизни есть еще многое. Нужно вовлекать подростка в реальную деятельность вместе с членами семьи.

Увязывайте Интернет с потребностями личной жизни. Используйте Интернет, например, для школьных проектов. Можно попытаться стимулировать любителей игр в многопользовательских системах виртуальной реальности, к участию в театре.

Можно, конечно использовать специальные программные продукты для контроля и управления действиями подростков в киберпространстве. Эти программы могут вести учет посещаемых вебсайтов, блокировать доступ к специфическим вебсайтам или программам, и т.п. Конечно, если родители хотят установить такие программы, они должны быть довольно хорошо подготовленными компьютерными пользователями. Программы также не идеальны. Есть лазейки, и технически искушенный подросток будет в состоянии победить их. Вероятно последняя вещь, которую родитель хочет, - продолжающееся техническое состязание в остроумии с собственным ребенком. Если это случается, что-то идет не так. Программы контроля - не замена для отношений заботы.

Ни в коем случае нельзя допускать ненормативные поступки в киберпространстве (тем более, если речь идет о киберпреступлениях). Большинство родителей применяет наказание, когда ребенок плохо себя ведет в реальном мире. То же самое должно быть верно, для их плохого поведения киберпространства. Если родитель обнаруживает, что подросток является «троллем» (т.е. грубит и издевается над другими участниками общения) реакция родителей должна быть достаточно жесткой.

5.5. Организация индивидуальной помощи субъектами воспитания: сетевое консультирование

Одним из наиболее распространенных современных вариантов общения является сетевая коммуникация. Согласно А.А. Брудному (1972) коммуникация такого рода может быть названа ретиальной (от греч. rete - сеть) [3]. Перед психологами-теоретиками и практическими психологами в настоящее время стоит вопрос как эффективного использования Интернет-технологий с практической деятельностью, так и разработка теоретических основ такого общения. Последнее проистекает из того, что:

1) до сих пор нет единого мнения в отношении того, является ли данный вариант коммуникации лишь разновидностью общения, к которой одинаково применимы все положения теории общения как деятельности, или это совершенно новый вариант общения, требующий дополнительного теоретического осмысления;

2) недостаточно разработаны педагогические и социально-психологические аспекты данной проблемы применительно к реализации собственно содержания, технологии использования «Всемирной паутины» для психолого-педагогического сопровождения и психологической помощи респондентам Интернет-сети.

По данным опроса 17-ти экспертов-психологов, проведенного в рамках ДОД (Дня открытых дверей) форума ЭСП, общение в виртуальной среде «Является самостоятельной разновидностью коммуникации» [100.00%], большинство из них солидарны во мнении, что «Необходимо разработать новые подходы и методы» [94.12%]. Вот цитаты из постингов этого форума:

Базаров Т.Ю.: «В виртуальной среде есть возможность "межличностного" (диадического) общения одновременно с большим числом партнеров, исчисляемым сотнями и даже тысячами участников. Назовем этот вид коммуникации, чтобы не путать с другими - масштабной. Понятно, что это не в чистом виде межличностная коммуникация. Одновременно, это и не

массовая коммуникация, предполагающая (практически без обратной связи) взаимодействие с большим числом реципиентов.» [1].

Чучкова Г. С.: «Термин "масштабная" не отражает "виртуальной" специфики, он скорее указывает просто на число общающихся людей, чем на число одновременно общающихся друг с другом людей. В коммуникативистике такое "массовое" общение называется "полилогом". Полилог подразумевает неодносторонность обращения (в отличие от СМИ) и более 2-х партнеров по общению». /.../ Основным следствием такого общения мне кажется ускорение (логично) получения коммуникативного опыта и выработку определенных навыков межличностного взаимодействия, увеличение объема информации, получаемого в единицу времени. Больше узнаем - отсюда, в принципе, можем к более широкому кругу явлений относиться осознанно, "со знанием дела". "Массовое" общение требует выработки собственной позиции, наличия собственного мнения. Здесь же: может вырабатываться толерантность, гибкость мышления - как результат столкновения с различными позициями собеседников. Так что данное общение определенно может быть фактором личностного развития.

С другой стороны, к негативным эффектам я бы отнесла снижение относительной "ценности" для субъекта его партнеров по общению - если их такое множество кругом (потенциально), имеет ли значение "утрата" одного в результате конфликта, собственного эгоцентризма и т.п.? Возможна поверхностность взаимодействия по типу "снятия сливок" - "снял" самое "вкусное" или приятное для себя "с" человека, и двинулся от него дальше, к следующему. Непостоянство отношений (дружбы, любви, связей между сообществами).

Далее, формирование особого типа гипероткрытой личности - постоянно "высказывающей" себя и, таким образом, существующей только в этом публичном дискурсе, постоянно конструируемой. Минус ресурсов типа чата - жесткие временные ограничения реагирования, так что "содержательно", развернуто поговорить сложно, к тому же редуцируется,

упрощаются собственно языковые средства, что в реальном общении может помешать четко выразить свою мысль и быть адекватно понятым. /.../ что активность, реализующуюся в условиях виртуального пространства, нельзя изучить традиционными методами - без их соответствующей коррекции или без разработки каких-то новых методов, учитывающих специфику Интернет-взаимодействия.

Марушкевич Софья.: «С моей точки зрения, такой вид коммуникации является очень "гибким" с той точки зрения, что любой участник может (имеет возможность и доступность) общаться с тем количеством людей, с каким он сам выбирает. Он может вести дискуссию в рамках форума (блога и т.д.) с одним человеком, двумя или более, а именно с теми, с кем сам выбирает. Это существенный плюс. Как правило, в любой дискуссии на виртуальной площадке участники высказывают свои точки зрения и делятся соображениями по поводу высказываний других. И участники могут сами выбирать, кому отвечать и с кем вести линию разговора».

Не акцентируя внимания на первом аспекте проблемы сетевой коммуникации (предоставив это для академических психологов), рассмотрим возможности и рельефно обрисуем лишь некоторые методические моменты, исходя из собственного опыта общения в сети и анализа доступных работ по этой теме других авторов, приняв за определение этой разновидности общения термин ретиальная коммуникация (см. выше) и/или ретиальное общение.

Ретиальная коммуникация психологов в информационной сети (форумах, блогах, порталах, сайтах) может быть подразделена на следующие варианты:

1. Обмен информацией непрофессионального и личного характера.
2. Обмен информацией профессионального характера.
3. Методическая взаимопомощь.
4. Выполнение совместных проектов через сеть.
5. Сеть, как аналог профессионального объединения специалистов-психологов.

6. Использование Интернет-ресурсов для психологической работы в сети.

7. Психолого-педагогическое просвещение населения.

8. Психологическое консультирование.

Психолого-педагогическое просвещение населения. Как указывалось нами ранее: «Интернет - безбрежное поле психологического просвещения. Сегодня, если судить о технологии работы с общественностью региональных СМИ — это уже не площадка для размещения информации из того, что называют "сеять разумное, вечное, доброе". Интернет, во-первых, мало подконтролен местным администраторам, во-вторых, используется лишь для рекламы услуг в том числе психологических, для рекламы книг и т.п., но Интернет - как ресурс распространения психологических знаний - это целина». К сожалению, Интернет еще мало используется для целей психологического просвещения отчасти это объясняется неготовностью психологов активно включиться в эту работу, из-за отсутствия у многих из них опыта такой работы. Это далеко не означает, что психологической информации в Интернете нет. Её много, но она зачастую не преследует целей психологического просвещения.

Собственно теоретические основы и даже само общераспространенное определение этого вида работы появились недавно, в 2003 г. и уже в 2008-9 гг. и вошли в ряд Интернет-энциклопедий (см.: Направления просвещения, как вида педагогической работы <http://leo-chuprov.narod.ru/pageswiki1.html>).

Как справедливо отмечают многие специалисты-психологи — самое простое — опубликовать какую-нибудь чужую методику в сети. Но от такой публикации больше негатива, чем пользы. В первую очередь рассекречивается технология психодиагностического исследования, методика становится невалидной. Во вторую, - нарушаются авторские права разработчика. То, что не так давно было лишь распространяемо на бумажных носителях, и было в какой-то степени если не контролируемо, то хотя бы позволяло психологам и разработчикам узнать имена (или их псевдонимы) распространителей и

издательства, нарушившие авторские права, сегодня вышло в Интернет и на CD-диски. Тем не менее, в Интернете психолог может выступать в двух позициях: это как носитель и распространитель знаний и как эксперт по какому-либо конкретному вопросу.

В обсуждении статьи «Психологическое просвещение, или когда психолог «говорит прозой» на блогосфере HT-LINE. А.Г. Шмелев пишет: «...мы плохо понимаем, как работать с прессой, как просвещать широкие читательские массы в психологии, не выдавая при этом никаких профессиональных секретов и не содействуя «психо-интоксикации массового сознания». Взять и опубликовать какую-нибудь психодиагностическую методику (тем более не свою) - на это большого ума не надо. А вот подумать, как обсуждать какую-то проблему с широкой аудиторией непрофессионалов, так чтобы у людей формировалась готовность к более грамотному и конструктивному общению с психологами-консультантами - вот это творческая и непростая задача. Психологи просто должны «Отряжать» из своих рядов на просветительскую деятельность достойных своих представителей, а не тех, кто не могут ничего кроме «продажи профессиональных секретов» ...» (А.Г.Шмелев). На этот счет есть и другие мнения (см., например, А.Г. Грецов: «Одной из важнейших проблем является трансляция научных знаний – таким образом, чтобы их могли применить не только специалисты, но и конечные пользователи – родители, учителя, психологи и т.д.», опубликованное на страницах социального Интернет-ресурса проекта «СоцОбраз» (режим доступа: <http://wiki.iot.ru/index.php/>) и, к сожалению, это не только мнения, но, зачастую, и практика.

Психологическое консультирование. О возможностях такого варианта сетевой профессиональной психологической помощи довольно много споров. Есть мнения о невозможности такого общения профессионала. Например, как справедливо ставит вопрос Шевчук О.Г.: «В последнее время в связи с распространением Интернета и появлением сети практически в каждом доме, родители стали искать помощи, консультаций от специалистов в сети. Как

показывает реальность, консультации психолога очень востребованы! Однако существуют значительные минусы в такой форме консультирования.

Во-первых, не соблюдается базовый принцип анонимности консультации.

Во-вторых, виртуальная консультация часто носит поверхностный характер (потому что, если дело касается ребенка, то очень сомнительно, что можно дать хорошую консультацию о развитии ребенка, не видя его в глаза!). Есть и другие препоны...

Такие минусы, на мой взгляд, часто приводят к дискредитации психолога, к излишней популяризации, к формированию неправильной психологической культуры по типу "психолог — это тот, кто дает советы" и т.п.». И с этим трудно не согласиться.

Ряд других авторов приводит весьма убедительные аргументы в пользу возможности использования Интернета для этих целей. В частности, исходя из собственного опыта, консультирования в сети такой вид услуги вполне выполним и возможен при соблюдении некоторых условий. Дело в том, что и внешне, и фактически консультирование в сети — это виртуальная группа, а следовательно, на нее распространяются все требования, предъявляемые к групповой психотерапии. В группе обязательно должен быть субъект, исполняющий роль психотерапевта, ведущего группу. Если это выполняет подготовленный специалист, то он легко справляется с этим. Просто нужен некоторый опыт участия в реальных Т-группах. В то же время, открытость такого общения специалиста и потребителя психологических услуг позволяет вклиниваться в общение Интернет-активным субъектам, которые преследуют свои цели, отличные от первоначального запроса. Достаточно заглянуть на любой из психологических форумов и там мы найдем не только рекламу, само-PR, но и довольно обширные рассуждения, в которых специалисты-психиатры легко улавливают симптомы «метафизической интоксикации». На многие специальные медицинские ресурсы доступ ограничивают самым простым способом: для регистрации требуется ответить на 3-4 вопроса, требующих

специальных познаний, и в случае правильного ответа - разрешение на регистрацию и пользование информацией ресурса будет получено. На психологических сайтах и форумах такого контроля зачастую не предусмотрено и среди форумчан могут оказываться совершенно некомпетентные и даже с амбулаторными формами психических заболеваний субъекты.

Все это только подчеркивает необходимость профессионального модераторства на таких ресурсах и психологические порталы, предназначенные для специалистов-психологов, не должны быть исключением. К тому же, возвращаясь к вопросу, заданному Шевчук О.Г., легко понять, что консультирование в сети, может быть, только по общим вопросам и здесь трудно очертить границы между психологическим просвещением и психологическим консультированием. Специалист-психолог может выступать также как консультант модератора.

Ретиальная коммуникация психолога – это реальность, вопрос лишь в том, насколько быстро и эффективно эта самостоятельная разновидность коммуникации будет освоена специалистами-психологами и включена в их профессиональную деятельность. Прежде всего, необходимо нормативное определение этого варианта работы психолога, а если учесть, что многие нормативные документы, регламентирующие деятельность психологической службы в образовании вообще не имеют официального статуса, как и деятельность самого психолога, то еще продолжительное время Интернет-коммуникация психолога с клиентом и психологическое просвещение в сети будут основываться лишь на внутреннем стремлении отдельных конкретных специалистов, их личным выбором и осуществляться в их личное время и на их личные финансовые средства. Главное, чтобы это подвижничество не вредило психологической науке и практике. Конечно, психологическое консультирование и даже психологическое просвещение в сети – это лишь современный аналог «воспитания посредством писем на расстоянии». Не стоит, конечно, переоценивать их результативность. Неэффективность такого

воспитания и «повышения родительской компетентности» уже давно изучена в отечественной педагогике. Но тем не менее, в арсенале мировой педагогической мысли существуют и такие шедевры, как философско-педагогические шедевры Сенеки «Письма к Луцилию», английского дипломата Честерфилда Филиппа Д. Стенхола «Письма к сыну», классика советской педагогики В.А. Сухомлинского «Письма к сыну», психотерапевта В. Леви «Разговор в письмах». Это те жемчужины мировой психолого-педагогической мысли, которые в руках искусного ювелира получают нужную только им оправу или занимают свое место в драгоценном колье. Но когда драгоценностей много – это не свидетельство хорошего вкуса. Как общеизвестно и то, что одинаково плохи и «очень хорошие родители» и «очень плохие родители». В воспитании своих детей родители должны быть «достаточно хорошими».

В книге Дж. Сайлера целый раздел посвящен проблемам организации психотерапии в киберпространстве. При этом он основывался на Отчете Клинической Группы Социологического исследования ISMHO (Майкла Феничэля, Джона Салера, Азай Барака, Элизабет Зелвин, Джилл Джоунс, Кали Манро, Vagdevi Meunier, Уилладен Уокер-Шмукер ¹⁷⁴). В случае же воспитания онлайн нет, не только отчета исследовательской группы, но даже сколько-нибудь обоснованных теоретических позиций, которые позволяли бы рассматривать этот вопрос. Поэтому все дальнейшие выводы этого параграфа нужно рассматривать как предположения, в той или иной степени обоснованные логически.

Кратко упомянем основные выводы упомянутого отчета, прибавив к ним и мнение самого Дж. Сайлера:

1. Существует множество возможностей для терапевтического использования облегченной Интернетом коммуникации.

¹⁷⁴ Myths and Realities of Online Clinical Work. //Observations on the phenomena of online behavior, experience and therapeutic relationships. A 3rd-Year Report from ISMHO's Clinical Case Study Group. Michael Fenichel PhD, John Suler PhD, Azy Barak PhD, Elizabeth Zelvin CSW, Gill Jones MA, Kali Munro MEd, Vagdevi Meunier PsyD, Willadene Walker-Schmucker ARNP

2. Терапия онлайн разрушила три основополагающих принципа терапевтического взаимодействия:

- видимость (пребывание лицом к лицу)
- Устный характер беседы
- Синхронность (взаимодействие в «реальном времени»)

Что фактически поставило задачу (не решенную и сейчас) разработки новых теоретических подходов к онлайн психотерапии. Упомянутые три фундаментальных нарушения влекут за собой массу нюансов. В частности, клиницисты онлайн часто осознанно комбинируют самые разные методы коммуникации (комнаты для дискуссий, терапевтический чат и др.) вырабатывая очень синергетическую стратегию. Доски объявлений (также называл "доски объявлений") могут использоваться как ценное дополнение к онлайн или лицом к лицу терапия.

Практики сообщают о замечательных реакциях клиентов на многие режимы и среды самовыражения, от синхронного чата до совместного использования фотографий, поэзии, и автобиографических web-страниц. Весьма успешно реализуются и программы оказания психотерапевтических услуг онлайн с участием сразу нескольких специалистов. Дж. Сайлер пишет, что фактически, лечебная работа онлайн предлагает нам возможность исследовать более тщательно элементные компоненты терапии лицом к лицу, что часто считается само собой разумеющимся.

Помимо упомянутых фундаментальных проблем в онлайн терапии возникли и еще целый ряд весьма серьезных проблем:

Во-первых, врач онлайн должен получить специальную подготовку (в том числе техническую) особые навыки и чувствительность.

Во-вторых, глобальный характер оказания лечебных услуг проявляет проблемы связанные с различием культурно-национальных контекстов.

В-третьих, возникает ряд проблем связанных с одной стороны с конфиденциальностью общения, а с другой – с ответственностью психотерапевта за последствия своего лечения.

В-четвертых, если технические аспекты еще могут быть решены, то глобальный характер сети входит в противоречие с юридическими и политическими реалиями. Если врач в Канзасе работает с клиентом из Японии в комнате для дискуссий, расположенной на сервере во Франции, где терапия имеет место? Этот вопрос весьма важен для страховых компаний и профессиональных регулирующих организаций, которые должны знать, где расположена практика психотерапии. Фактически, лицензии и свидетельство, чтобы провести психотерапию почти всегда определяют методы клинициста. Действительно ли законно, когда психолог, имеющий лицензию для практики в Нью-Джерси делает терапию онлайн с кем - то в Калифорнии, или Индии? Если психолог делает ошибки, кто должен будет оценить и исправить его? На сегодняшний момент эти вопросы во многом не урегулированы.

Прямой ответ на вопрос на то, «что же представляет собой воспитание в виртуальной реальности?» предполагает наиболее естественный ответ - относительный контроль над рефлексивным механизмом социализации.

Можно выстроить образ будущего воспитания в жанре фэнтези. Когда-нибудь, когда виртуальные сообщества и виртуальные организации разовьются и укрепятся, социальные практики в них структурируются и усложняются, то будут выделены люди, которые будут осуществлять виртуальное воспитание, т.е. относительно контролировать рефлексивный механизм социализации в виртуальной реальности. Видимо, их квалификация будет очень близка к квалификации виртуальных психотерапевтов, и отличаться лишь отработкой неких стандартных приемов взаимодействий, все сложные случаи отправляя к коллегам – врачам.

Они же основываются на базисной теоретической посылке о том, что подход психотерапии аватаров состоит в том, что все персоны, созданные в виртуальном сценарии являются различными проявлениями души клиента. Те олицетворения конкретизируют сложные совокупности воспоминаний, опасений, пожеланий, идеализаций, и ожиданий, которые включают сердцевину Я клиента. Эти олицетворения дают клиентам возможность

усилить, исследовать, изменять, и развивать эти сектора Я. Окончательная цель психотерапии – в переносе только что интегрированного Я из виртуального мира в личный физический мир.

Клиницисты онлайн ищут принципы, которые сообщат нам о том, какие комбинации текста, вида, звука, и виртуального присутствия являются терапевтическими для тех или иных категорий людей. Виртуальные воспитатели будут заботиться о целостности «Я», о развитии силы личной идентичности, в то же время, делая ее достаточно гибкой. Перечисление психокоррекционных методик, которые могут быть востребованы (Кирк, цит. по Дж. Сайлеру), весьма напоминает фантастические романы о путешествиях в сновидениях. Например: исследование воспоминаний детства; интерпретация, переделывание, и создание фантазий; создание и разыгрывание драматических «игр», по сюжетам любимой клиентами мифологии, любимой литературы и кинофильмов; работа с реакциями переноса и контрпереноса в воображаемых сценариях поведения и др.

Подчеркнем, что подросток, ребенок вовлекается в такое взаимодействие с воспитателем не только в силу личного желания: его туда подталкивает статусная система, устоявшиеся (в далеком будущем) виртуальные социальные институты.

Но это вероятное будущее, наступление которого связано в первую очередь с двумя глобальными факторами (которые могут действовать и независимо):

1. Развитие и стабилизация виртуальных социальных институтов.
2. Развитие практики и теории искусственного интеллекта и развитие программных приложений в направлении глобального контроля пользователей сети.

Нас не радует вполне реальная возможность описать, отследить и внедрить эффективные механизмы контроля над виртуальной реальностью (особенно онлайн).

К сожалению, похоже, эпохе свободы в Интернет приходит конец. И лишь очень богатые люди могут себе в будущем позволить СВОБОДНО бродить по Интернету, защищая свою анонимность эксклюзивными программными приложениями.

Но что, же доступно для виртуального воспитания уже сейчас?

Основа взаимодействия в виртуальном сообществе клиент – услуга, причем клиент свободно выбирает услугу.

Сомнительно, чтобы дети и подростки стали бы выбирать сервисы с надписями «Я тебя воспитаю». Здесь остается небольшая возможность (возможно на ней как на бизнес идее кто-то заработает хорошие деньги) – когда покупателем услуги выступает родитель, а ребенка принудительно «пристегивают» к компьютеру на некоторое обязательное количество часов (предварительно «кастрировав» все его технические возможности) во время которых виртуальный воспитатель рьяно отрабатывает полученный гонорар.

Это не очень веселые примеры.

Хотя в реальностях сетевых сообществ на самом деле уже сейчас осуществляется вполне полноценное социальное воспитание.

Обширная коммуникация, несомненно, имеет свой воспитательный коррелят. Тем более он усиливается, когда Модератор, или «Мастер» специально корректирует поведение пользователей, вдумчиво реагируя на те или иные отклонения.

В той же книге Дж. Сайлера неоднократно описываются различные стратегии работы с «трудными» подростками, которые явно являются именно воспитательной деятельностью.

Но это примеры, направляемые лишь личной заинтересованностью людей и желанием помочь другим. Рождение профессиональной роли виртуального воспитателя - в будущем.

5.5. Компьютерные программы как акторы организации индивидуальной помощи в V-реальности

Исследователями выделяются две больших группы программ, которые могут быть оценены как акторы воспитания:

1. Программные продукты, которые оказывают неспецифическое воспитывающее воздействие.
2. Программные продукты, которые оказывают специфическое воспитывающее воздействие.

К первой группе принадлежат игры (за исключением личностных развивающих систем), различные обучающие продукты и продукты, ориентированные на тренинг когнитивных функций. Наиболее ярко возможности последней группы описаны в достаточно давно вышедшей книге С. Пейперта¹⁷⁵, в которой описывается проект новой педагогической культуры, со специальной средой обучения. Хотя с технической точки зрения книга сейчас уже сильно устарела, но основные идеи, изложенные в ней достойны изучения.

Большинство публикаций отечественных авторов полны суждений о том, что «Мыслительные операции развиваются гораздо более успешно, если они имеют символично-экранное подтверждение, или знаковую иллюстрацию того, что происходит по ходу совершения той или иной мыслительной операции»¹⁷⁶. Другими словами, формирование мыслительной деятельности посредством компьютера – это всегда лучше, чем без него.

Хотя есть и выводы совершенно иного характера. В частности утверждается, что специфика виртуального мира реанимирует большинство из свойств детского мышления, описанного Ж.Пиаже: эгоцентризм (неумение встать на чужую точку зрения); синкретизм (нерасчлененность); трансдукцию

¹⁷⁵ Пейперт С. Переворот в сознании: Дети, компьютеры и плодотворные идеи: Пер с англ. М., 1989 – 224 с

¹⁷⁶ Бондаренко Т.А. Трансформация личности в условиях виртуальной реальности. – Ростов н/д, 2006 – 51 с.- с.21

(переход от частного к частному, минуя общее); артифициализм (искусственность, созданность мира, анимизм (нечувствительность к противоречиям))

К сожалению, какое воспитательное воздействие оказывают подобные программные продукты (и, что более важно - почему) можно сейчас утверждать лишь гипотетически. Немногочисленные эмпирические данные весьма противоречивы. У кого-то работа с обучающими программами повышает степень самоуважения и уверенности, у кого-то является косвенной причиной сложностей в социализации в условиях реального образовательного учреждения. Общим местом является утверждение о росте креативности и творческих способностей, но это связано напрямую с качеством самих программ. А предложение таковых на отечественном рынке весьма ограничено (нельзя несколько сот программ, большая часть из которых рассчитана на младшего школьника и дошкольника) считать изобилием. Да и их качество, выполненных безвестными авторами, скромно умалчивающих о том, в каких научных центрах они работают, оставляет желать лучшего. Специфическую ситуацию дистанционного обучения мы обсудим в специальном параграфе.

Но роль и место различных обучающих и развивающих обучающих программ кажутся ничтожно малыми по сравнению с колоссом компьютерных игр.

Дж. Сайлер рассматривает за и против компьютерных программ моделирующих деятельность врачей-психотерапевтов по сравнению с реальными людьми, уделяя внимание самым разным факторам – от стоимости и доступности, до способности эмоционального сопереживания. В итоге он приходит к нескольким возможностям, могут быть реализованы с помощью компьютера. Это возможность использования тестов, и определенных оценок состояния человека вообще. В частности, компьютеры очень хорошо могут реализовать структурированные интервью, управляя и осуществляя

количественными психологическими тестами, запоминая общий массив данных, и вычисляя диагностические протоколы.

Следующая мало использованная ныне возможность - это возможность обучения различным методикам расслабления, например, на основе мультимедийных стимулов, взаимодействие с клиентом «вопрос-ответ», или через интерфейс биологической обратной связи. Компьютерные программы могут быть хорошими руководителями в «домашних заданиях» которые часто дают психотерапевты. Компьютерные программы обладают уникальными возможностями в выявлении психолингвистических характеристик текстов. По мнению Дж. Сайлера используя формат «вопрос-ответ», довольно простая компьютерная программа могла бы вести человека через ряд описаний событий, подстраиваемых под его индивидуальные особенности. И, конечно, компьютеры могут быть весьма эффективны в изменении неадекватных интеллектуальных стилей. Вопрос о том, насколько компьютеры могут провести психотерапию, - по мнению Дж. Сайлера – фактически вопрос о том, смогут ли они играть в игры и в какие?

В 1960-ых, исследователи в MIT вели разработку интерактивной программы психотерапии, которая стала известна как Элиза (Eliza). В ответ на вопросы и утверждения пользователя, Элиза предлагает элементарные рекомендации, типа отражения, концентрации, разъяснения, и вопроса. Есть различные по степени сложности версии Элизы. В примерах, которые приводит Дж. Сайлер, показывается, что Элиза может как успешно вести терапевтический диалог, так и совершать явные ошибки. Он описывает реакции своих студентов на эту программу: Элиза, будучи посредственным психотерапевтом, помогала им оценивать структуру эффективной психотерапии какой она должна быть. Студенты отличались по их отношению к компьютеру: некоторые видели Элизу как «только компьютер», другие – наделяли человеческими качествами.

Как же может выглядеть компьютерная программа-воспитатель. Основываясь на простой логике, можно вывести следующие ее особенности:

1. Она всегда должна дополнять или сопутствовать неким другим процессам, в которые вовлечены человек и компьютер (обучающим, игровым или другим). Например, если ребенок работает с обучающей программой, то воспитательный модуль может взять на себя функции стимулирования воли, укрепления уверенности в себе и т.п. Это возможно будет иметь вид краткой нотации, если компьютер зафиксировал слишком большой перерыв между вхождениями в программу, или, наоборот, оказания эмоциональной поддержки посредством сообщения типа «на этом месте все делают ошибки».

В принципе вполне может быть создана некая системная программная надстройка, которая отслеживала бы основные вехи психического развития и социализации индивида. При необходимости, вступая в контакт с ним самостоятельно, или в сложных случаях рекомендуя обратиться к специалисту.

Не настолько фантастично предположить, в продолжение темы «умного дома», что вечером перед сном электронный голос с интонациями укоризны говорит ребенку, что нехорошо обманывать маму, ведь на самом деле молоко он не пил, а вылил кошке.

2. Должна иметь добровольный характер. Продолжая предыдущий пример, ребенок, столь непродуктивно использовавший свое молоко, должен иметь право (и возможность) предложить этому электронному голосу замолчать, и ничего не говорить матери. Недопустимо, когда ребенок оказывается в сеансе принудительного общения с электронным ментором.

3. Грань между воспитательной и психокоррекционной составляющей в этой программе относительна.

4. Компьютерные игры могут или снабжаться специальными воспитательными модулями, или писаться специально для целей воспитания.

В первом случае, воспитательный модуль мог бы, например, отслеживать признаки эмоционального перенапряжения игрока, или напоминать о повседневных делах, которые остались не сделаны. Но все-таки основная суть такой программы – анализ игрового поведения человека и

построение на этой основе рекомендаций или структурированного собеседования.

Во втором случае – когда создается специальная компьютерная игра, то в ней структура игрового взаимодействия должна быть основана не только на примитивной физической атаке/защите, или для стратегий – управлении многофакторными системами, а опираться на проявления высших нравственных чувств у аватаров. Подобные задачи пока что не решались программным способом, так как очевидно, что стандартные игровые фабулы гораздо более привлекательны, нежели морально «нагруженные». Герой, отягощенный проблемой нравственного выбора – пугающий образ для человека, собирающегося отдохнуть, погоняв по катакомбам монстра.

Модули, которые основаны на общении с человеком мы можем представить, опираясь на суждения Дж. Сайлера. Он предлагает свое видение тех компонентов, которые могут стать основой действительно хорошей компьютеризированной программы психотерапии. С определенными оговорками их можно отнести их к модулям, управляющими общением в программах воспитания.

1. Индивидуализированное обращение. Программа должна обращается к клиенту по имени. Простая, но очень важная вещь. Компьютер так же может усвоить определенную личную информацию о клиенте в структурированного интервью в начале общения. Если клиент упомянет «мою жену», и компьютер в ответ упоминает ее личное имя, то клиент будет чувствовать, что компьютер действительно «слушал».

2. Отношение программы к себе, как к «Скромной персоне»: «Я программа допускаю ошибки, и не отношусь к себе слишком серьезно. Я скромна, и могу даже шутить о своих недостатках». Несмотря на ее ограничения и дефициты, программа принимает себя, так же, как она принимает клиента. Программа свободно признает, что не является человеком, и возможно даже признает, что она не столь же хороша как «реальный» врач.

3. *Безоговорочное Положительное Отношение к клиенту.* Программа всегда оценивает и уважает человеческую ценность клиента, независимо от того, что клиент говорит или делает. Это – компонент модели личностной программы г. Роджерса.

4. *Отражение:* основная цель модуля отражения должна заставить клиента говорить больше, думать больше, глубже изучать его ситуацию, и обнаруживать несознаваемые ранее вещи. Некоторые версии Элизы были довольно хороши при отражении. С мощным механизмом искусственного интеллекта, Super Eliza могла бы быть очень внушительной. Она должна быть в состоянии обнаруживать и отражать эмоциональные выражения. Должно быть в состоянии отразить процесс ("Вы начали сегодня говорить о работе, и теперь Вы говорите о ваших родителях. Между этими вещами могла бы быть связь?). Имея намного лучшую память, чем любой врач, программа может обнаружить некие скрытые конструкции в том, что говорит клиент.

5. *Универсальные Трюизмы:* Имея намного лучшую память, чем любой человек, программа может иметь большую базу данных универсальных «истин» о жизни - афоризмов, высказываний, историй. Они могут выступать образовательными инструментами или познавательными антидотами, нацеленными на изменение отношения клиента о себе и жизни: например - «Жизнь - не всегда ярмарка» и т.п.

6. *Познавательное Реструктурирование:* хотя компьютер не может использовать тонкости познавательной терапии, но способен управлять некоторыми из более простых методик. Поскольку я упоминал ранее, это, может быть обнаружение исходных образцов взглядов «должен/имеет» ("should/must/have-to"), обеспечивать обратную связь клиенту об этих образцах, и затем предлагать, образцы более реалистического мышления - включая домашние упражнения. Даже просто представление клиенту списка его утверждений долженствования обычно бывает для него открытием для него. Компьютер мог бы также быть в состоянии обнаружить и работать с

разнообразием других познавательных искажений, типа преувеличения и преуменьшения.

7. *Свободная Ассоциация*: например, программа могла бы обнаружить упоминание клиента о каком-нибудь запрограммированном ключевом слове ("жена", "отец", "ребята", "любовь", "ненависть", "вина", и т.д.) и затем спросить, "Что еще приходит на ум, когда Вы думаете о НЕНАВИСТИ?" Реальной задачей для программы была бы работа с материалом, который является результатом такого свободного ассоциирования.

8. *Сохранение данных*: поскольку компьютер может хранить все, сказал, это может дать клиенту расшифровку стенограммы, содержащую части сеанса или всего сеанса - ценный инструмент, чтобы помочь клиенту рассматривать и обрабатывать ее работу психотерапии. Фактически, использование поиска для того, чтобы рассматривать критические темы могло быть встроено в программу как периодическая задача.

9. *Оценки остроты проблем*: периодически и в критических стадиях, программа может попросить, чтобы клиент оценил его субъективные чувства личного неблагополучия. История этих оценок могла бы быть ценной терапевтической информацией для клиента об успешности психотерапии. Специальный подмодуль мог бы оценивать риск суицида.

10. *Завершение*: Этот модуль был бы посвящен оценке, того должна ли терапия заканчиваться, или по причине достигнутого успеха, или в связи с неудачей.

11. *Зарезервированная отсылка к специалисту-человеку*: программа должна быть достаточно умной, чтобы знать, когда необходима консультация с человеком-клиницистом.

Джон Сайлер пишет о том, что он не знает, способно ли состояние науки об искусственном интеллекте к созданию компьютерной программы с этими компонентами. Современная компьютерная технология, явно недостаточно мощна для этого.

Пример: онлайн-программа для всестороннего самоисследования и личностного роста «eQuest». Дж. Сайлер дает описание своей компьютерной программы eQuest, направленной на увеличение личностного роста и достижения терапевтического эффекта. Внешне, это работает следующим образом: человек вводит в программу некоторую определенную личную проблему или вопрос. Это могло бы иметь отношение к разводу, использованию наркотика, дружбе, выбору карьеры, почти любая проблема будет «работать». eQuest ведет клиента через последовательность действий онлайн и упражнений, чтобы помочь ему в самоисследовании и возможности решить эту проблему.

eQuest мог использоваться 4 различными способами. Люди могли использовать ее как своего рода программа самоусовершенствования. Однако, по мнению самого Дж. Сайлера программа более эффективна, если кто-то работает с человеком, как eQuest консультант. Каждая терапевтическая система имеет неявную или явную идеологию, систему веры или философии. Приведем основные элементы eQuest философии:

- нацеленность на то, чтобы сделать клиента хорошо осведомленным пользователем ресурсов Интернет;
- эксперимент с новыми формами поведения и выражения себя онлайн;
- эксперимент с различными методами коммуникации онлайн;
- объединение ресурсов онлайн и межличностных взаимодействий;
- объединить действия онлайн с повседневным образом жизни;
- развить здоровый образ жизни онлайн;
- исследовать личную проблему, узнать себя лучше.

В следующих разделах, Дж. Сайлер дает описание некоторых из основных компонентов работы программы. Первая стадия в eQuest производит оценку психологического состояния человека и компьютерных навыков, отвечая на вопрос: «может ли клиент извлечь пользу из программы?». Программа руководит людьми в формировании умений, как искать информацию в Интернете, связанную с их проблемой, но что еще более

важно – умении оценить, хороша ли та информация или плоха в выборе пути решения проблемы.

На следующем этапе организуются социальные и другие интерактивные действия клиента в Интернете. eQuest поощряет людей в поиске многочисленных возможностей для общения.

eQuest поощряет участие в группах онлайн. Есть тысячи групп соответствующих любой психологической или социальной проблеме, которую Вы можете вообразить. Однако некоторые группы вредны и их даже можно назвать патологическими. Таким образом, eQuest содержит ряд рекомендаций о том, как найти и участвовать в группах, связанных с вашей личной проблемой, и как оценить, полезна ли группа или нет. Всюду по ходу реализации программы предлагаются тексты, которые описывают за и против того или иного варианта жизни онлайн.

eQuest также поощряет людей устанавливать индивидуальные отношения. Поскольку люди приносят в eQuest определенную личную проблему, хорошо объединиться с кем - то, кто имеет немного больше опыта в решении проблемы, похожей на вашу.

В дополнение к упомянутым выше этапам, eQuest содержит коллекцию упражнений, чтобы помочь людям узнавать о жизни в онлайн. Например, задание написать электронную почту воображаемому человеку.

Следующим элементом eQuest, являются тестовые программы. eQuest сообщает людям, что большинство этих тестов не являются идеальными психометрическими приборами, и что их результаты должны быть рассматриваться с большой долей сомнения. В программе они используются как трамплины для того, чтобы думать о себе и личной исследуемой проблеме.

Традиционно, люди в поиске информации онлайн используют достаточно ригидные стереотипы. eQuest, используя специальный алгоритм свободного просмотра, пытается полностью изменить такие стереотипы.

Создание Личной Web-страницы это - ценное рефлексивное упражнение. eQuest содержит некоторые рекомендации и упражнения,

которые помогают людям создавать личную web-страницу и оценивать свои действия с позиции психотерапевта.

eQuest использует множество других действий и упражнений. Чтобы предотвратить бессистемное использование приемов программа интегрирует их на различных уровнях. Поскольку мы сидим на стульях, уставившись в монитор, мы имеем тенденцию забывать о наших телах. eQuest поощряет людей объединять целостный опыт в понимание, что они делают онлайн. Это также помогает людям осознавать мечты о том, чтобы быть онлайн, как способ объединить сознательные и подсознательные реакции. eQuest содержит рекомендации, чтобы помочь людям гармонизировать их физическое и онлайн сосуществование. Это такие простые вещи - как контакт с компаньонами онлайн по телефону или лично, или сообщение членам семьи и друзьям о событиях онлайн, - но я думаю, что эти действия являются в действительности основными опытом для предотвращения вредных реакций переноса.

Дж. Сайлер считает, что пора разрабатывать Терапевтические Модели отличные от тех, которые сейчас используются в психотерапии в физическом мире.

Пример: система компьютерной психокоррекции «Тоника» И.М. Мирошник, Е.В. Гаврилин. Исследователи - И. М. Мирошник и Е. В. Гаврилин разработали систему «Тоника» в 1992 – 1994 гг. В мае 1995 г. в США была выпущена программа на CD “Misteries of the mind...” Тайны души». На нем была впервые опубликована методика ролевых психометрических продукций¹⁷⁷. В 1996 г. вышла в России под названием – «Интерактивный психологический театр».

Философия авторов весьма проблематична (самоназвание – неософия) – она базируется на философско-психологической теории постиндустриального персонализма, и входящей в нее концепции триединства личности -

¹⁷⁷ Мирошник, И. М. Основы личностно-ориентированной компьютеризированной психотерапии / И. М. Мирошник, Е. В. Гаврилин. - Харьков: Рубикон, 1999. - 229 с.: ил.; 20 см.

«тринитарной социокультурной парадигме», основывающейся на взаимодействующем единстве науки, искусства и религии.

Авторы пишут о личностно-ориентированной компьютеризированной терапии (ЛОК-терапии). В программе реализован способ направленной регуляции психоэмоционального состояния с помощью аудиовизуальных композиций (методика «симультанный художественный образ»).

Структура программы –

1. «Отделение профессора Фрейда» (представляет архетип духа) – осуществляет помощь в анализе снов – дает соответствующие рекомендации. Методика «Цвет сна» - дает катарсический выход подавленным чувствам и влечениям.

2. Отделение ассистентки Мисс Ирина (представляет социальную субстанцию – архетип анимы)- осуществляет психодиагностику. Клиенту предъявляется специальный персонаж из литературы/кино – с заданием прочти/посмотри произведение и узнай себя лучше. Особенно книжные герои могут актуализировать эмоционально-образную идентификацию личности, которая, которая, по словам автора, как правило, и заблокирована.

3. «Отделение доктора Евгения» (природная субстанция - архетип анимуса)

В нем реализована методика «я и другие» - техника телеономических ролевых психометрических продукций, аналогично механизмам терапевтического эффекта в психодрамме Морено (отреагирование, эмоциональный катарсис, ролевая коррекция). В методике существует база художественных персонажей.

5.6. Отечественные и зарубежные программы медиапросвещения

Важной проблемой педагога является задача конструирования воспитательных и образовательных программ. Опыт отечественных педагогов в области медиаобразования может быть успешно использован и в связи с проблемами воспитания и цифровых технологий. По мнению А.В. Федорова и И.В. Чельшевой разработанные в России модели медиаобразования можно, разделить на образовательно-информационные (включающие изучение теории и истории, а также медиаязыка); воспитательно-этические (моральная, религиозная и философская проблематика на медиаматериале); практико-утилитарные модели (практическое изучение и применение медиасредств); эстетические (развитие художественного вкуса и анализ произведений медиакультуры) и модели развивающего обучения (главный акцент на развитие восприятия, воображения, критического мышления по отношению к медиатекстам любого типа и т.д.).¹⁷⁸

В мировой науке названные авторы выделяют восемь основных теоретических подходов в данной области.

1. Инъекционная (предохранительная, протекционистская). Ее сторонники исходят из того, что медиа оказывают очень сильное прямое, и в основном негативное воздействие на аудиторию. Соответственно – главная задача медиаобразования – смягчить негативный эффект, разъяснить отличия между реальностью и медиатекстам. Большинство сторонников этой теории сосредотачивались на проблемах насилия и сексизма. Например, по мнению Эвлин Бевор, одного из бывших руководителей французского центра КЛЕМИ ((CLEMI) – Центр связи между образованием и средствами массовой информации при министерстве образования Франции. Находится в Париже, создан в 1982 г.) работа по медиаобразованию состоит прежде всего в том, чтобы «размонтировать псевдореальность» медиа.

¹⁷⁸ Федоров, А. В. Медиаобразование в России: краткая история развития: Монография / А.В. Федоров, И.В. Чельшева. - Таганрог: Познание, 2002. - 265 с.- с. 96-97

2. Теория медиаобразования как источника «удовлетворения потребностей» аудитории. Эта теория исходит из того, что влияние медиа ограничено, медиатекст отбирается в соответствии со своими потребностями, соответственно цель медиаобразования – помочь учащимся извлечь максимум пользы в соответствии со своими склонностями.

3. «Практическая» теория медиаобразования. Сторонники этой теории считают, что основное внимание нужно уделять формированию практических умений использования специальной аппаратуры, а содержание медиатекстов будет усвоено учащимися самостоятельно.

4 Теория медиаобразования как формирования «критического мышления». Это подход исходит из того, что в первую очередь необходимо формировать из учащихся субъектов гражданского общества, соответственно, все медиа рассматриваются как элемент политической системы общества. Соответственно в содержание медиаобразования включается изучение механизмов манипуляции общественным сознанием и способности человека противостоять манипулятивным технологиям.

5. Марксистская теория медиа. Теоретической базой служит марксистский вариант социальной философии.

6. Семиотическая теория медиаобразования в противовес марксистской акцентирует внимание на языке медиа. Цель медиаобразования – научить детей и подростков «читать» медиатекст, значения которого, как правило, неявны, так он лишь представляет «репрезентирует» реальность.

7. Культурологическая теория медиаобразования исходит из того, что аудитория активна в процессе восприятия медиатекстов: она находится в процессе диалога с медиатекстами, вкладывает различные смыслы в воспринимаемые медиа-тексты. Соответственно задача медиаобразования – научить учащихся оценке и критическому анализу медиатекстов.

8. Эстетическая (художественная) теория медиаобразования. Теоретическая база близка к культурологической: главная цель

медиаобразования определяется как формирование способности учащихся к критическому анализу и интерпретации художественных медиатекстов.

Один из наиболее известных отечественных ученых, принадлежащий к этому направлению - Ю.Н. Усов, определяет медиаобразование как систему использования средств массовой коммуникации и информации (печати, радио, кино, телевидения, видео, компьютерной техники, фотографии) в развитии индивидуальности школьника. Сама система предполагает в первую очередь практику художественно-творческой деятельности, моделирующую процесс эмоционально-интеллектуального развития школьника, его возможностей.

Цель медиаобразования для Ю.Н. Усова - развитие личности на материале художественных медиатекстов. Задачами выступают эстетическое, аудиовизуальное, эмоционально-интеллектуальное образование аудитории, развивающее различные виды активного мышления (образного, ассоциативного, логического).

Ю.Н. Усову принадлежит идея развития, так называемого виртуального мышления. Он приписывал ей возможность разрешить существующие противоречия между уровнем достижений в области художественно воздействия искусства и готовностью современного человека активно их использовать. В своих работах он использовал метод видеосъемки, при этом учащиеся выявляли смысловые взаимосвязи между элементами художественного, выстраивание концепции увиденного и т.д. Формами такой работы выступают - внедрение медиаобразования в учебную, внеучебную и досуговую деятельность учащихся с помощью циклов игровых занятий, тренингов, коллажей, видеосъемки, чтения и анализа медиатекстов и т.д.

Другая наиболее известная модель медиаобразования принадлежит А.В. Шарикову. Он определяет медиаобразование как обучение теории и практическим умениям для овладения современными средствами массовой коммуникации, рассматриваемыми как часть специфической и автономной области знания в педагогической теории и практике.

Целью А.В.Шарикова являлось развитие медиакоммуникативных способностей и критического мышления учащихся. Задачами: знакомство аудитории с основными понятиями и законами теории коммуникации; развитие восприятия и понимания медиатекстов; развитие умений анализа, интерпретации, оценки медиатекстов¹⁷⁹.

Решались эти задачи с помощью медиаобразовательных базовых и расширенных курсов на основе использования блоков теоретических и практических занятий, содержащих творческие задания различных типов. Основные разделы этих программ: «Человеческая коммуникация»; «Знаковые системы»; «Значения и смыслы сообщений»; «Печатные средства массовой коммуникации и периодическая печать»; «Радиовещание и звукозапись»; «Фотография»; «Кинематограф»; «Телевидение и видеозапись»; «Массовая коммуникация и общество».

Достаточно известна концепция школьного медиаобразования, интегрированного в базовое разработанная под руководством С. Зазнобиной (90-е гг.).

А.В. Федоров и И.В. Челышева анализируя главные этапы реализации большинства медиаобразовательных подходов выделяют следующие:

«-получение знаний об истории, структуре, языке и теории медиа (образовательная составляющая),

-развитие восприятия медиатекстов, «чтения» их языка, активизация воображения, зрительной памяти, развитие различных видов мышления (в том числе - критического, логического, творческого, образного, интуитивного), умений для понимания идей (нравственных, философских проблем и пр.), образов и т.д.,

-развитие креативных практических умений на материале медиа».¹⁸⁰

¹⁷⁹ Шариков А.В. Медиаобразование: мировой и отечественный опыт.- М.: Изд-во Академии педагогических наук, 1990.

¹⁸⁰ Федоров А.В., Челышева И.В., Мурюкина Е.В., Горбаткова О.И., Ковалева М.Е., Князев А.А. Массовое медиаобразование в СССР и России: основные этапы / Под ред. А.В. Федорова. М.: МОО «Информация для всех», 2014. - с.14

Основными способами учебной деятельности в сфере медиапедагогики, по мнению упомянутых авторов, выступают:

- пересказ медиатекста, перечисление действующих лиц и событий);
- описание отношений, эмоций, воспоминаний, которые вызывает медиатекст;
- анализ структуры медиатекста, языковых особенностей, точек зрения;
- определение места произведения в историческом контексте;
- формирование суждений о медиатексте в целом или о его части;
- заключение о достоинствах медиатекста на основе личностных, нравственных или формальных критериев.¹⁸¹

В целом бурно развивающиеся в современном мире новые информационные технологии, отвечают основным задачам медиаобразования. Например: обучение «грамотно» читать медиатексты, развитие способности к восприятию и аргументированной оценке информации (например, проекты создания журнала, газеты, пьесы, книги, музыкального произведения и т.д.). Для решения проблемы, заложенной в любом телекоммуникационном проекте, особенно международном, необходима, как правило, более глубокая интеграция заданий, предполагающая не только изучение собственно предмета исследуемой проблемы, но и знакомство с особенностями национальной культуры партнеру его мироощущения. Это всегда - диалог культур¹⁸².

Однако многие современные специалисты исходят из принципиальной новизны виртуальных сред и предпочитают формулировать новые понятия. К таковым относится, например понятия «информационная культура». Под информационной культурой индивида понимается культура создания, хранения, переработки, передачи, поиска и потребления информации¹⁸³. В свою очередь, информационная культура сообщества – это устойчивые формы

¹⁸¹ Федоров, А. В. Медиаобразование в России: краткая история развития: Монография / А.В. Федоров, И.В. Чельшева. - Таганрог: Познание, 2002.

¹⁸² Там же - с. 94–95

¹⁸³ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004.

поведения в информационном пространстве, разделяемые большинством членов данного виртуального коллектива. Таким образом, информационную культуру пользователей следует рассматривать как предпосылку социокультурной интеграции, а также и дезинтеграции социальной системы киберпространства как целого¹⁸⁴.

С.В. Бондаренко приводит показатели информационной культуры личности:

- 1) культура оформления домашних персональных страничек, написании электронных писем,
- 2) технологических приемах поиска и распространения информации, манере осуществления процессов межличностной коммуникации.
- 3) отношение к сохранности получаемой информации,
- 4) диагностирование пользователем себя как создателя и потребителя контента,
- 5) понимание коммуникативной ситуации и правил поведения в ней,
- 6) обладание «электронной грамотностью» (осознании индивидом своего места в мире новых технологий коммуникации, новых сообществ и культурных практик)¹⁸⁵

Умение ориентироваться для субъекта важно в любом типе пространства. В виртуальной реальности, отличающейся динамизмом и сложной структурой навигация приобретает особо важное значение. В науке употребляются термины социальная навигация в киберпространстве (social navigation) (когнитивная навигация (cognitive navigation)).

В виртуальности понятие расстояния имеет в основном семантический характер. Наиболее распространенные примеры навигации: умение ориентироваться в стандартной структуре сайта, умение пользоваться поисковыми системами, знание о специализированных информационных

¹⁸⁴ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004.- с. 97

¹⁸⁵ Там же - с.98-101

сервисах и др. В Интернет особенно актуальна социальная навигация при осуществлении процессов социализации новых пользователей¹⁸⁶.

С.В. Бондаренко предлагает различать два типа знаний, необходимых для ориентации в киберпространстве:

1. когнитивное знание, характеризующее способность осмысления социальной структуры как единого пространства социальных взаимодействий;

2. процедурное знание, определяемое как последовательность действий, необходимых для решения локальных задач по организации социальных взаимодействий¹⁸⁷.

Оформление сайтов и форма представления контента являются весьма важными ориентирами при осуществлении социальной навигации с учетом обоих вышеуказанных типов знаний.

Мы считаем, что более правильно сейчас использовать термин информационно-коммуникационная культура, определяя ее как усвоенные смыслы и значения, обеспечивающие способность противодействовать виктимности виртуального мира, способность адекватно оценивать явления и события виртуального мира и действовать в нем, воспринимать произведения медиа - и виртуального искусства. Медиа-культура и информационная культура являются составными частями информационно-коммуникационной культуры.

Формирование ИКТ-культуры является важнейшей составной частью организации социального опыта детей и подростков в виртуальном мире. Так как культура является седиментированным опытом, позволяющим воспринимать те формы социальности, которые существуют в виртуальном пространстве.

¹⁸⁶ Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону. – 2004. - с.222

¹⁸⁷ Там же - с.224

Современные проблемы в формировании ИКТ-культуры (связанные с появлением Интернет и компьютеров) не являются чем-то принципиально новым, в равной степени, как и способы противодействия им.

Значительная часть задач воспитания правильного отношения ребенка к компьютеру обсуждалась и изучалась в рамках проблем медиаобразования. А.В. Федоров, И.В. Чельшева¹⁸⁸ пишут о сложностях с которыми столкнулись отечественные кинопедагоги в 90-х годах. Если в «застойные времена» педагоги не могли развернуть в полной мере творческую деятельность в силу идеологических причин, то начиная с этого периода начал сказываться недостаток финансирования, практически неконтролируемый выброс на кинорынок продукции массовой американской культуры. Подростки и молодежь почти полностью переключились на домашнее видео, кабельное, эфирное или спутниковое ТВ, Интернет. Практическая реализация научных разработок отечественной медиапедагогики начиная с этого периода шла в нескольких направлениях.

Во-первых – это организация медиацентров, в чем-то являющихся преемственными по отношению к кино клубам. Кино клуб в современной социокультурной ситуации является многофункциональным объединением (В.А. Монастырский) с целым рядом функций: информационно-просветительской, киновоспитательной, культуротворческой, коммуникативной и др. Среди основных форм работы клуба - дискуссии, «круглые столы» и т.д.¹⁸⁹ Известен киновидеоцентр в Воронеже, основателем и директором которого стал один из основоположников отечественного кинообразования С.Н.Пензин.

Во-вторых – проекты, связанные с телевидением. А.В. Федоров, И.В. Чельшева в своей монографии описывают, что в начале 90-х годов начали появляться системы школьного кабельного телевидения, которые транслировали учебные и познавательные видеоматериалы новости школьной

¹⁸⁸ Федоров, А. В. Медиаобразование в России: краткая история развития: Монография / А.В. Федоров, И.В. Чельшева. - Таганрог: Познание, 2002. - 265 с.- с. 81-82

¹⁸⁹ Там же .- с. 82

жизни. Причем использовалась не, только готовая видеопродукция, но и снятая самими учителями и школьниками. Видео позволило открыть новые возможности (С.Н. Пензин) для деятельности медиапедагогов: независимость от кинопроката и кинотеатров, использование кинофрагментов в качестве иллюстративного материала, возможность самостоятельного создания учебных кинолент, записи нужных фильмов и т.д. Содержательно и технологически, учитывая данные преимущества, становится понятно, почему видео тесно связано с киноклубами, любительскими киностудиями и кружками.

В-третьих - продолжает развиваться и наиболее традиционное направление в российском медиаобразовании – с использованием прессы. Всего в России к тому времени было зарегистрировано более 70 детских и подростковых газет, свыше 80 журналов. Медиаобразовательная деятельность на материале прессы теперь представлена не только привычными школьными и вузовскими газетами и журналами, но и конкурсами и фестивалями, различными проектами (в том числе и международными), интернет-сайтами и т.д.¹⁹⁰

И, наконец, в-четвертых, развивается медиаобразование на материале виртуальных объектов. В начале 2000 года были созданы (А.В. Федоров и др.) первые в России двуязычные (русский и английский языки) интернет-сайты по аудиовизуальному медиаобразованию - www.medialiteracy.boom.ru, www.mediaeducation.boom.ru, которые только за первые полгода существования посетило свыше двух тысяч человек. В этом же году силами ряда сотрудников Российской Академии образования под руководством профессора Л.С. Зазнобиной был открыт еще один российский интернет-сайт по медиаобразованию (www.mediaeducation.ru). Несколько позже к этим сайтам добавились и другие.

¹⁹⁰ Федоров, А. В. Медиаобразование в России: краткая история развития: Монография / А.В. Федоров, И.В. Чельшева. - Таганрог: Познание, 2002. - 265 с.- с. 89

Благодаря развитию глобальной телекоммуникации, в конце 90-х появилась возможность для реализации телекоммуникационных и интернет-проектов. Новые технологии позволяют не только способствовать развитию детской периодики в традиционном "бумажном" варианте, но и создавать виртуальные детские издания (в том числе и периодические), доступные практически каждому российскому школьнику.

Ввиду ограниченности возможностей официальных институтов воспитания (финансовых, юридических и организационных) основным направлением организации социального опыта является подготовка ребенка (подростка) к тому, с чем он может столкнуться в виртуальном мире. Однако любая защита является в таких случаях слабоэффективной. Обычно лица с преступными намерениями могут выбрать образ благосклонного, сочувствующего лица, которое поощряет подростка обсуждать личные проблемы и оказывает ему эмоциональную поддержку. Проблемные подростки, которые чувствуют себя отчуждаемыми от их родителей и одинокими вообще, особенно уязвимы.

Ребятам нужно преподавать те же самые виды правил, которые применимы к контактам с сомнительными взрослыми в базовой реальности:

- Не разглашать личную информацию незнакомцам. Не давать ваш телефонный номер или адрес.

- Если кто-то вызывает у Вас чувство смущения, или просит, чтобы Вы сделали кое-что, что является неправильным. Запишите имя пользователя того человека, и сообщите вашим родителям об этом так, они могут связаться с людьми, которые управляют чатами.

- Не принимать подарки от незнакомцев, в том числе в косвенном виде (предложение оплачивать телефон и пр.).

- Никогда не устраивайте встреч тайно, без ведома семьи.

В статье посвященной проблеме ограничения доступа в Интернет Дебора Симмонс¹⁹¹ поднимает ряд проблем. Хотя фильтры несомненно

¹⁹¹ Deborah Simmons Internet Filtering: The Effects in a Middle and High School Setting- //Meridian: A Middle

необходимы, их применение порождает ряд проблем. Так, автор ссылается на исследования Фонда семьи Кайзер/Kaiser Family Foundation исследования (2003) которые обнаружили, что фильтр может эффективно блокировать порнографию без значительных препятствий доступа к медицинской информации в сети только в том случае, если они не имеют максимально ограничительного характера. Это исследования показали, что общий запрет, может быть несовместим с научным творчеством среди студентов, студенческой автономии, и педагогической моралью. Результаты исследования свидетельствуют о том, что система школьной политики может значительно затруднять процесс обучения и работы, в том числе учителей. Когда учителя считают, что им не доверяют, их творчество свертывается. Когда учителя и сотрудники лишены возможности выйти за рамки своей основной работы в области доступа к веб-сайту, то качество их работы может уменьшаться. В США действует закон, обязывающий педагогов, учебные заведения и библиотеки защищать детей от негативного контента в Интернет (The Child Online Protection Act, принятый Конгрессом США в 1998). Тем не менее, он не свидетельствуют о том, что полный запрет на доступ в Интернет необходим для защиты детей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время цифровые технологии играют важную роль в жизни современного общества. Они проникают практически во все сферы деятельности, включая образование и воспитание. В связи с этим возникает необходимость подготовки будущих педагогов к работе с учащимися в цифровой среде. При этом одной из главных задач является формирование социального опыта учащихся.

Сегодняшние школьники выросли в мире информационных технологий и естественно ориентируются на использование компьютерной техники и интернет-ресурсов. Однако, при этом мало кто из них осознает возможные последствия своего поведения, нередко у них отсутствует необходимые компетенции для работы в цифровой среде. Педагоги должны помочь им осознать опасности и сформировать позитивный социальный опыт, который позволит учащимся развиваться как личностям и успешно функционировать в обществе.

Цифровое образование представляет собой новую педагогическую парадигму, которая требует совершенствования методик и подходов к обучению учащихся в данной среде. Педагогам необходимо принимать активное участие в процессе формирования социального опыта учащихся, давая им возможность развиваться как личности, а также продвигая цифровую грамотность и компетентность. В связи с этим особое внимание следует обратить на разработку новых образовательных технологий, которые позволят эффективно формировать социальный опыт учащихся в цифровой среде. Например, использование интерактивных методик обучения и игр может значительно повысить мотивацию и интерес школьников к изучению материала. Также нужно активно использовать ресурсы интернета для создания дополнительных материалов и заданий.

Развитие социального опыта учащихся в цифровой среде является сложной задачей, требующей комплексного подхода со стороны

педагогического сообщества. Однако ее решение имеет огромное значение для будущего нашего общества, поэтому данный вопрос необходимо рассматривать как один из приоритетных в образовании. Подготовка будущих педагогов к работе в цифровой среде также предполагает развитие навыков работы с социальными медиа. В связи с этим необходимо проводить специализированные курсы для студентов, где они могут получить знания по использованию различных онлайн-платформ для обучения и коммуникации.

Также следует учитывать проблему дистанционного обучения при помощи видеоконференций. Сегодняшний мир все больше переводится на режим онлайн-коммуникации, что требует от педагогов не только навыков работы с технологиями, но и умения организовывать онлайн-занятия. Это также предполагает подготовку к использованию различных методик онлайн-обучения. Важным аспектом подготовки будущих педагогов является работа с образовательными программами, которые могут помочь формированию социального опыта учащихся в цифровой среде. Например, программы, связанные с изучением основ информатики и безопасности в Интернете, могут помочь студентам оценить риски при общении в Интернете.

Подготовка будущих педагогов к формированию социального опыта учащихся в цифровой среде требует от них знания текущих трендов и проблем этой среды. Студентам необходимо получить навыки работы с социальными медиа и быть готовыми к дистанционной коммуникации. Работа с образовательными программами также имеет значение для формирования социального опыта учащихся в цифровой эпохе.

В качестве основных направлений возможных дальнейших исследований могут быть рассмотрены: игровые и имитационные VR-технологии в общем и профессиональном образовании; обучение онлайн коммуникациям; социальные проекты в цифровой среде как инструменты позитивной социализации личности и др.

ЛИТЕРАТУРА

1. Базаров Т. Ю. Психология и общество: Комментарии // HR-Лаборатория "Гуманитарные технологии" HT-LINE - [Электронный ресурс] — (режим доступа: <http://cabinet1.ht.ru/site/> - <http://cabinet1.ht.ru/infolane/index.php?act=bloggers&run=tbazarov&ontopic=1230399416-5706>).
2. Бауэр Д. А. Деятельность ПДН по профилактике вовлечения несовершеннолетних в группы деструктивной направленности // Научный дайджест Восточно-Сибирского института МВД России. – 2021. – № 2(12). – С. 9-14.
3. Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов- на Дону. – 2004. 320 с.
4. Болсуновская Н.А. Новые практики работы с родителями как ресурс развития родительской компетентности // Сетевое методическое объединение психологов образования [Электронный ресурс] — (режим доступа: http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat_no=1941&d_no=120379&ext=Attachment.aspx?Id=41425 20-04-2009) – То же: "СоцОбраз" <http://wiki.iot.ru/> [Электронный ресурс] http://wiki.iot.ru/index.php/Организация_сетевых_форм_психолого-педагогической_поддержки_родителей/Болсуновская_НА.
5. Брудный А.А. Коммуникация и семантика // Вопросы философии, N 4, 1972.
6. Буланова И.С., Манцулич В.В. Профессиональная идентичность педагога в современных образовательных условиях: постановка проблемы // Ребенок в современном образовательном пространстве мегаполиса: Материалы Всероссийской научно-практической конференции. М.: Известия ИППО. 2020.

7. Буткевич С. А., Коноплева А. А. Роль и место образовательных организаций в системе предупреждения терроризма и экстремизма // Вестник КРУ МВД России. – 2017. – №2 (36).
8. Воропаев, М. В. Воспитание в виртуальных средах: Монография / М. В. Воропаев; Научн. ред. А.В.Мудрик. – Москва: Московский городской педагогический университет, 2010. – 232 с. – ISBN 978-5-243-00276-9. – EDN QZCCJZ.
9. Воропаев, М. В. Отечественное воспитание: симулякры и смерть реальности / М. В. Воропаев // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири. – 2012. – № 1-1. – С. 77-84. – EDN WBWBVR.Гогиберидзе Г. М. Профилактика вовлечения подростков в деструктивные секты // Герценовские чтения: психологические исследования в образовании. – 2019. – № 2. – С. 240-247.
10. Дунаева Н. И., Баранова Ю. М., Филина Т. В. Проблема профилактики деструктивной агрессии на примере движения «Колумбайн» // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – №75. – С. 4.
11. Ефремова Г.И., Ленков С.Л., Гайдамашко И.В. Совершенствование системы профилактики вовлеченности молодежи в виртуальные сетевые сообщества деструктивной направленности // Образование личности. – 2018. – №4. – С. 18-21.
12. Жигadlo В. Э. Задачи и функции информационной безопасности в условиях информационного противоборства и «ментальных» войн // Информационная безопасность регионов России (ИБРР-2021): Материалы XII Санкт-Петербургской межрегиональной конференции (г. Санкт-Петербург, 27–29 ноября 2021 года). – Санкт-Петербург: Региональная общественная организация «Санкт-Петербургское Общество информатики, вычислительной техники, систем связи и управления», 2021. – С. 21-23.
13. Информационная безопасность личности субъектов образовательного процесса в современном обществе: Сборник материалов научно-практической конференции, Москва, 21 декабря 2021 года /

Составители: В.Г. Мартынов, И.В. Роберт, И.Г. Алехина. – Москва: Российский государственный университет нефти и газа (национальный исследовательский университет) имени И.М. Губкина, 2022. – 309 с. – ISBN 978-5-91961-446-3. – EDN JUNYKH.

14. Калинина Н.В. Развитие устойчивости к интернет-рискам у детей и подростков (методические рекомендации для педагогов) // Профилактика зависимостей. – 2018. – №3 (15).

15. Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер с англ А Матвеева под ред. В Харитонova - Екатеринбург У Фактория (при участии издательства Гуманитарного университета), 2004 -328 с (Серия «Академический бестселлер»).

16. Концепция и методика психологического сопровождения когнитивного и психосоциального развития младших школьников в условиях дистанционного обучения / А. И. Савенков, А. М. Двойнин, И. С. Буланова [и др.]; Рецензенты: Вачков И.В., доктор психологических наук, профессор Московского городского психолого-педагогического университета Степанов С.Ю., доктор психологических наук, профессор института педагогики и психологии образования ГАОУ ВО МГПУ. – Москва: Известия Института педагогики и психологии образования, 2022. – 194 с. – EDN OWXAFK.

17. Кузьминов, Я. И. Онлайн-обучение: как оно меняет структуру образования и экономику университета Открытая дискуссия Я. И. Кузьминов - М. Карной / Я. И. Кузьминов, И. Д. Фрумин // Вопросы образования. – 2015. – № 3. – С. 8-43. – DOI 10.17323/1814-9545-2015-3-8-43. – EDN UKEBDL.

18. Марушкевич С. Обсуждения темы: Масштабная коммуникация в виртуальной среде // День открытых дверей > 2-3 мая 2009 / Экспертное Сообщество Психологов (Форум) [Электронный ресурс] — режим доступа: <http://mh.ht.ru/forum/index.php>.

19. Масштабная коммуникация в виртуальной среде // День открытых дверей: 2-3 мая 2009 / Экспертное Сообщество Психологов (Форум) [Электронный ресурс] — режим доступа: <http://mh.ht.ru/forum/index.php>).

20. Методические рекомендации по психологическому сопровождению познавательного и личностного развития младших школьников в условиях дистанционного обучения / А. И. Савенков, С. Г. Воровщиков, А. С. Львова [и др.]. – Москва: Известия института педагогики и психологии образования, 2021. – 71 с. – EDN TNSEDF.

21. Мини-видеолекция и когнитивный диалог как инструменты модернизации учебной деятельности / Е. Н. Геворкян, А. И. Савенков, А. С. Львова, Э. К. Никитина // Педагогика. – 2023. – Т. 87, № 3. – С. 5-15. – EDN DMOMDI.

22. Пищова А. В. Анализ проблем социально-педагогической профилактики вовлеченности молодежи в деструктивные Интернет-сообщества // Традиции и инновации в социальной работе: состояние, проблемы, перспективы: Сборник материалов республиканской научно-практической конференции (г. Брест, 22 ноября 2017 года). –Брест: БрГУ, 2018. – С. 39-43.

23. Подготовка ребенка к школе / Р. И. Айзман, Г. Н. Жарова, Л. К. Айзман [и др.]; Новосибирский государственный педагогический университет. – Москва: Упрполиграфиздат, 1991. – 184 с. – EDN UDAVCD.

24. Польская Н.А., Якубовская Д.К. Влияние социальных сетей на самоповреждающее поведение у подростков // Консультативная психология и психотерапия. – 2019. – Т. 27. – № 3. – С. 156— 174.

25. Проблемы и перспективы подготовки современных педагогов к непрерывному социально-личностному развитию детей разных возрастов: сборник научных статей участников II Всероссийской заочной научно-практической конференции с международным участием, 23 апреля 2014 года. - Владимир: ВлГУ, 2014. – 218 с.

26. Пырьев Е.А. Психология малых групп. Практико-ориентированный курс: учебное пособие; Мин-во образования и науки РФ ФГБОУ ВО «Оренб. гос. пед. ун-т». — Оренбург: Изд-во ОГПУ, 2016 — 232

27. Рамка универсальных компетентностей и новой грамотности / М. Добрякова, Н. Зишл, Д. Мосс [и др.] // Универсальные компетентности и новая грамотность: от лозунгов к реальности: Научное издание: монография. – Москва: Национальный исследовательский университет "Высшая школа экономики", 2020. – С. 34-65. – EDN FTJWPF.

28. Реан А. А., Коновалов И. А., Новикова М. А., Молчанова Д. В. (2021) Профилактика агрессии и деструктивного поведения молодежи: анализ мирового опыта. – СПб.: КОСТА, 2021. – 296 с.

29. Реализация традиционных форм, методов обучения и дистанционных образовательных технологий при использовании цифровой образовательной среды (для общеобразовательных организаций): Методические рекомендации / И. В. Роберт, Т. Ш. Шихнабиева, О. А. Козлов [и др.]; Институт стратегии развития образования Российской академии образования. – Москва: Институт стратегии развития образования Российской академии образования, 2022. – 37 с. – ISBN 978-5-6049068-4-2. – EDN SOLILP.

30. Решетникова О. Психологические ресурсы Интернета // «Школьный психолог». - № 01.- 2007. - [Электронный ресурс] — (режим доступа: <http://psy.1september.ru/article.php?ID=200700114>).

31. Роберт, И. В. Становление и развитие цифровой трансформации профессионального образования на основе системной конвергенции педагогической науки и технологий / И. В. Роберт // Перспективы развития исследований в сфере наук об образовании: Материалы международной научно-практической конференции, Москва, 06–07 декабря 2021 года. – Москва: Российская академия образования, 2022. – С. 405-410. – EDN SISDXO.

32. Роберт, И. В. Цифровая трансформация образования: теория и практика / И. В. Роберт, И. Ш. Мухаметзянов, Е. В. Лопанова. – Омск: Омская гуманитарная академия, 2022. – 180 с. – ISBN 978-5-98566-223-8. – EDN QQRJXW.

33. Роберт, И. В. Цифровая трансформация отечественного образования: стратегические направления развития / И. В. Роберт //

Образовательное пространство в информационную эпоху: Сборник научных статей Международной научно-практической конференции, Москва, 07–08 июня 2022 года / Под редакцией С.В. Ивановой, И.М. Елкиной. – Москва: Институт стратегии развития образования Российской академии образования, 2022. – С. 546-557. – EDN MHJSRC.

34. Рытов, А. И. Проблемы разработки методики оценки практических результатов применения симуляционных технологий в системе подготовки и повышения квалификации управленческих и педагогических кадров / А. И. Рытов, Р. Г. Резаков, М. В. Воропаев // Современный ученый. – 2022. – № 5. – С. 254-258. – EDN PNXQYC. Воропаев, М. В. Воспитание в виртуальных средах: Монография / М. В. Воропаев; Научн. ред. А.В.Мудрик. – Москва: Московский городской педагогический университет, 2010. – 232 с. – ISBN 978-5-243-00276-9. – EDN QZCCJZ.

35. Савенков, А. И. Основные факторы развития интеллектуально-творческого потенциала личности / А. И. Савенков, М. А. Романова // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2009. – № 7(75). – С. 234-238. – EDN KYRNHD.

36. Савенков, А. И. Базовые теоретические подходы к изучению учебной мотивации младших школьников в условиях дистанционного обучения / А. И. Савенков, Ю. А. Серебренникова // Известия института педагогики и психологии образования. – 2021. – № 3. – С. 60-67. – EDN MDFFYG.

37. Савенков, А. И. О воспитании и социализации подрастающего поколения в современном мегаполисе / А. И. Савенков // Химия в школе. – 2023. – № 3. – С. 15-21. – EDN PSFNQM.

38. Салахова В. Б., Калинина Н. В. Безопасное поведение несовершеннолетних в сфере профилактики интернет-рисков и угроз жизни, включая вовлечение экстремистские и иные опасные группы // PolitBook. – 2020. – №2.

39. Серебренникова, Ю. А. Использование карт Проппа при обучении сторителлингу детей младшего возраста / Ю. А. Серебренникова // Психолого-педагогическое сопровождение ребенка в дошкольном образовании: союз теории и практики: сборник научных статей / Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка. – Минск: Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», 2021. – С. 300-303. – EDN LJTECL.

40. Серебренникова, Ю. А. Формирование медиакомпетенции будущих педагогов средствами цифрового сторителлинга в начальной школе / Ю. А. Серебренникова // Педагогическое образование: новые вызовы и цели: VII Международный форум по педагогическому образованию: сборник научных трудов, Казань, 26–28 мая 2021 года. Том Часть III. – Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2021. – С. 136-141. – EDN GFETWB.

41. Славиогло К. Ю. Проблемы профилактики экстремизма в среде современной молодежи // Особенности формирования антиэкстремистской и антитеррористической среды в вузе на современном этапе: Сборник докладов Международной научно-практической конференции (г.Белгород, 17 марта 2022 года) / Под общей редакцией С.Н. Глаголева, сост. В.И. Борисовский. – Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, 2022. – С. 238-249.

42. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Чигарькова С.В. Виды киберагрессии: опыт подростков и молодежи // Национальный психологический журнал. – 2020. – № 2(38). – С. 3–20.

43. Солдатова Г.У., Чигарькова С.В., Дренева А.А., Илюхина С.Н. Мы в ответе за цифровой мир: профилактика деструктивного поведения подростков и молодежи в Интернете: учебно-методическое пособие. – М.: Когито-Центр, 2019.

44. Солдатова Г.У., Ярмина А.Н. Кибербуллинг: особенности, ролевая структура, детско-родительские отношения и стратегии совладания // Национальный психологический журнал. – 2019. – № 3(35). – С. 17–31.
45. Средства коммуникации и проблемы развития личности ребенка: материалы международного семинара проходившего 16-17 июля 1993 г. в Звенигороде/Под общ. Ред А.В. Шарикова- М. 1994 – 166 с.
46. Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции: учебное пособие. - Ставрополь: Сервисшкола. - 2005. - 60 с. ISBN 5-93078-320-9
47. Тагильцева Ю. Р., Воробьева И. В., Кружкова О.В., Руденкин Д. В., Бабилова М.Р., Никифорова Д.М. Интернет-механизмы вовлечения в экстремистские сообщества как угроза социализации современной молодежи // Российский психологический журнал. 2019. Т. 16, № 1. С. 189–218. DOI: 10.21702/rpj.2019.1.9
48. Фролова С.В. Психотехнология групповой работы: Учеб.-метод. пособие для студентов, обучающихся по направлению «Психология». – Саратов: Изд-во Сарат. ун-та, 2011. – с. 86.
49. Ходяков В.В., Федосеев С.В. Интернет как средство массовой коммуникации. //Электронные конференции РАЕ. - [Электрон. ресурс]. – режим доступа: <http://www.econf.rae.ru/article/4278>.
50. Хухлаева О.В. Коррекция нарушений психологического здоровья дошкольников и младших школьников: Учеб. пособие: Для студентов высш. пед. учеб. заведений. М.: Академия, 2003. 172 с.
51. Федорова, С. Н. Актуализация основной профессиональной образовательной программы в условиях цифровой трансформации высшего образования. - Йошкар-Ола: Марийский государственный университет, 2022.
52. Чупров Л.Ф. Психологическое просвещение черноморских психологов и психотерапевтов (анализ публикаций в прессе за период 1984-2003 гг.) М., ОИМ.RU, 2003 // Л. Ф. Чупров // Образование: исследовано в мире [Электрон. ресурс] / Под патронажем Российской академии образования,

ГНПБ им. К.Д. Ушинского. - М.: ОИМ.RU, 2000–2003. - Режим доступа: World Wide Web. URL: <http://www.oim.ru/reader.asp?nomer=357> - 6.08.2003 То же <http://leo-chuprov.narod.ru/pchppt.html>.

53. Чупров Л.Ф. Психологическое просвещение в системе психопрофилактической работы практического психолога. – М., ОИМ.RU, 2003. - 3,53 авт. Л.; таб., рис. / Л.Ф. Чупров // Образование: исследовано в мире [Электрон. ресурс] / Под патронажем Российской академии образования, ГНПБ им. К.Д. Ушинского. - М.: ОИМ.RU, 2000–2003. - Режим доступа: World Wide Web. URL: - 02.12.2003 - <http://www.oim.ru/reader.asp?nomer=379>.

54. Чупров Л.Ф. Психодиагностическая методика «Словесные субтесты»: унифицированное описание, опыт доработки и применения /Белорусская цифровая библиотека [Эл. ресурс] - Режим доступа: World Wide Web. URL: http://www.library.by/portalus/modules/psychology/readme.php?subaction=showfull&id=1209026532&archive=&start_from=&ucat=3& - 24 апреля 2008. - То же. Чупров Л.Ф./Психологический журнал на Народ.ру [Эл. ресурс] - Режим доступа: World Wide Web. URL: <http://leo-chuprov.narod.ru/1.html>.

55. Чупров Л.Ф. Психологическое просвещение, или когда психолог «говорит прозой»./ Сетевое методическое объединение психологов образования.

56. Шустова И.Ю. Становление субъектности современного школьника // Отечественная и зарубежная педагогика. 2019. Т.2, № 1 (58). С. 76–86, с.77

57. Щетинина Е. В. Околосуицидальный контент: актуальные механизмы распространения и организация профилактической работы в молодежной среде // Инновационное развитие профессионального образования. – 2021. — № 2 (30). — С. 146–151.

58. Щетинина Е. В. Проблемы развития культуры насилия в интернет-пространстве // Инновационное развитие профессионального образования. – 2018. — № 2 (18). — С. 127–130.

59. Юсупов Р. М., Жигadlo В. Э. О проблемах защиты от разрушительного воздействия информации // Перспективные направления развития отечественных информационных технологий: Материалы VI межрегиональной научно-практической конференции (г. Севастополь, 22–26 сентября 2020 года) / Под ред. Б.В. Соколова. – Севастополь: Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования "Севастопольский государственный университет", 2020. – С. 35–36.

60. Ясин М.И., Концепция когнитивной закрытости: история и смежные понятия, Вестник КГУ. 2020. с. 176.

61. Abraham J., Roth R, Zinzow H., Chalil M. K., Wisniewski P. Applying behavioral contagion theory to examining young adults' participation in viral social media challenges // ACM Transactions on Social Computing. – 2022. –№5. – P. 1-34.

62. Axford N., Tredinnick-Rowe J., Rybczynska-Bunt S., Burns L., Green F., Thompson T. Engaging youth at risk of violence in services: Messages from research // Children and Youth Services Review. – 2023. – Vol.144.

63. Bandura A. Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory. – Englewood Cliffs. – NJ: Prentice Hall, 1986.

64. Brown JD. Adolescents' sexual media diets // Journal of Adolescent Health. – 2000. – №27(2 Suppl). – P. 35–40.

65. Childers G., C. Lindsay Linsky, Baker D. K-12 educators' self-confidence in designing and implementing cybersecurity lessons // Computers and Education. – 2022. – Vol. 4.

66. Conigliaro A, Ward-Ciesielski E. Associations between social contagion, group conformity characteristics, and non-suicidal self-injury // Journal of American College Health. – 2021. – P. 1-9.

67. Floros G.D Gambling disorder in adolescents: Prevalence, new developments, and treatment challenges. Adolescent health // Medicine and Therapeutics. – 2018. –№9. – P. 43-51

68. Heard J., Liu Y., Herrera S., Romanowski K. Hot water challenge: an emerging threat // *Journal of burn care & research*. – 2018. – Vol. 39. – №1. – P. S199–S200.
69. Khasawneh A., Chalil M. K., Zinzow H., Wisniewski P., Ponathil A., Rogers H., Agnisarman S., Roth R., Narasimhan M. An investigation of the portrayal of social media challenges on youtube and twitter // *Trans. Soc. Comput.* – 2021. – № 4. – P. 2:1–2:23.
70. Modrzejewska A, Czepczor-Bernat K, Modrzejewska J, Roszkowska A, Zembura M, Matusik P. #childhoodobesity - A brief literature review of the role of social media in body image shaping and eating patterns among children and adolescents // *Front Pediatr.* – 2022. – № 29.
71. Ophely Dorol--Beauroy-Eustache, Brian L. Mishara Systematic review of risk and protective factors for suicidal and self-harm behaviors among children and adolescents involved with cyberbullying // *Preventive Medicine*. – 2021. – Vol. 152. – Part 1.
72. Papadima M. Rethinking self-harm: a psychoanalytic consideration of hysteria and social contagion // *Journal of Child Psychotherapy*. – 2019. – №45. – P. 291-307.
73. Sichel C.E., Javdani S., Shaw S., Liggett R. A role for social media? A community-based response to guns, gangs, and violence online // *Journal of Community Psychology*. – 2021. – № 49 (3). – P. 822 – 837.
74. Torres-Rodríguez A., Griffiths M.D., Carbonell X., Oberst U. Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample // *Journal of Behavioral Addictions*. – 2018. – №7. – P. 707-718.
75. Valencia-Agudo F., Burcher G. C., Ezpeleta L., Kramer T. Nonsuicidal self-injury in community adolescents: A systematic review of prospective predictors, mediators and moderators // *Journal of adolescence*. – 2018. – Vol. 65. – P. 25-38.

76. Yu-Jing W., Xi L., Chee H. Ng, Dong-Wu Xu, Shaohua Hu, Ti-Fei Y.,
Risk factors for non-suicidal self-injury (NSSI) in adolescents: A meta-analysis //
Clinical Medicine. – 2022. – Vol. 46.



Воропаев М.В., Савенков А.И., Серебренникова Ю.А.

**ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ К ФОРМИРОВАНИЮ
СОЦИАЛЬНОГО ОПЫТА УЧАЩИХСЯ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ**

Издательство «Перо»
109052, Москва, Нижегородская ул., д. 29-33, стр. 27, ком. 105
Тел.: (495) 973-72-28, 665-34-36
Подписано к использованию 04.07.2023.
Объем 1 Мбайт. Электрон. текстовые данные. Заказ 597.