

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное образовательное учреждение
высшего профессионального образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»
(ГОУ ВПО МГПУ)

НИИ столичного образования

М.В.Воропаев

Воспитание в виртуальных средах

МОНОГРАФИЯ

Москва

2010

УДК 371.69:004.3
ББК 10.63:74

*Печатается по решению
Редакционно-издательского совета ГОУ ВПО МГПУ.*

Исследование выполнено при
финансовой поддержке РГНФ
проект № **09-06-00954а**

Научный редактор:
Член-корреспондент РАО, доктор педагогических наук,
профессор **А.В. Мудрик**

.... **Воропаев М.В. Воспитание в виртуальных средах:**
Монография/ Научн.ред. А.В.Мудрик – М.: МГПУ, 2010. – 277 с.

Рецензенты: Доктор педагогических наук, профессор Р.Г.Резаков.
Доктор педагогических наук, профессор Т.А.Ромм

Данная монография рассматривает широкий круг проблем, связанных с различными аспектами воздействия информационно-коммуникационных технологий на сферу воспитания. На основании анализа обширного круга научной литературы автор обосновывает понимание феномена виртуальности : как разновидности социальной реальности. С этой позиции рассматривается широкий круг проблем виртуальности и социального воспитания: особенности ИКТ, основанных на работе ubiquitous-интерфейсов, особенностей функционирования сетевых сообществ и виртуальных проекций организаций, различные аспекты организация социального опыта воспитанников в виртуальной реальности. Монография содержит большое количество материалов и примеров, ориентированных на непосредственное использование в практической деятельности.

Монография может быть интересна широкому кругу читателей: специалистам, студентам педагогических специальностей, работникам образовательных учреждений.

ISBN

© М.В.Воропаев, 2010
© ГОУ ВПО МГПУ, 2010

«Технология, значительно превосходящая по
уровню известные нам, неотличима от магии»
Артур Кларк

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|--|-----------|
| ОГЛАВЛЕНИЕ | 3 |
| ВВЕДЕНИЕ | 6 |
| 1. РАЗВИТИЕ ИНФОРМАЦИОННО- КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СОВРЕМЕННЫЕ ОБЩЕСТВЕННЫЕ ИНСТИТУТЫ | 7 |
| <i>1.1. Развитие коммуникационных технологий до эпохи Интернета</i> | <i>8</i> |
| <i>1.2. Сетевые организации: история и современность</i> | <i>13</i> |
| <i>1.3. Информационно-коммуникационные технологии в информационном обществе</i> | <i>21</i> |
| 2. ФЕНОМЕН ИКТ В ОБЩЕСТВЕ И ПРОБЛЕМЫ СОЦИАЛИЗАЦИИ И ВОСПИТАНИЯ | 37 |
| <i>2.1. Проблемы социализации личности в сфере информационно-коммуникационных технологий</i> | <i>37</i> |
| <i>2.2. Виртуальная реальность как продолжение психологического мира личности</i> | <i>61</i> |
| Общие свойства виртуальности..... | 61 |
| Проявление «Я» в виртуальном мире. Аватары..... | 69 |
| Подростки в Киберпространстве..... | 76 |
| <i>2.3. Функционирование организаций в сфере ИКТ.....</i> | <i>79</i> |

| | |
|--|------------|
| 2.4. Виртуальные сообщества | 82 |
| Понятие, структура и типы сетевых сообществ | 82 |
| Коммуникация в сетевых сообществах | 87 |
| Культура Интернет сообществ | 92 |
| Групповая динамика. Создание и развитие сетевого сообщества..... | 97 |
| 2.5. Компьютерные игры | 100 |
| Понятие и типы игр | 100 |
| Типы игроков..... | 111 |
| Игры на границах смешанной реальности..... | 114 |
| 2.6. Виктимология виртуальности..... | 118 |
| Отклоняющееся поведение онлайн..... | 121 |
| Проблема компьютерной аддикции | 127 |
| | |
| 3. ОРГАНИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНОГО ОПЫТА В СМЕШАННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ | 139 |
| | |
| 3.1. Субъекты воспитания в виртуальной и смешанной реальности | 139 |
| | |
| 3.2. Воспитательная организация как актор организации социального опыта в смешанной реальности..... | 143 |
| Сайт как виртуальная проекция воспитательной организации | 144 |
| Организация процессов образования в воспитательной организации посредством ИКТ-технологий..... | 156 |
| Организация социального опыта в воспитательной организации посредством инфомационно-коммуникационных технологий..... | 162 |
| | |
| 3.3. Виртуальные сетевые сообщества и социальное воспитание | 168 |
| Основные принципы создания и развития виртуального сообщества..... | 168 |
| Организация социального контроля виртуальных сообществ..... | 173 |
| Пример: Деятельность модераторов | 177 |
| Организация социального опыта в виртуальных сообществах | 179 |
| | |
| 3.4. Воспитатели в смешанной и виртуальной реальности – проблемы профессионального развития | 184 |
| | |
| 3.5. Перспективы конструирования воспитывающих виртуальных и смешанных реальностей..... | 188 |
| Пример: Second Life | 197 |

| | |
|--|------------|
| Пример: Quest Atlantis..... | 200 |
| 4. ОРГАНИЗАЦИЯ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ПОМОЩИ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ..... | 202 |
| <i>4.1. Предупреждение и коррекция игровой киберзависимости</i> | <i>202</i> |
| <i>4.2. Организация индивидуальной помощи субъектами воспитания: сетевое консультирование.....</i> | <i>207</i> |
| Психокоррекционные игры для Аватаров..... | 212 |
| <i>4.3. Компьютерные программы как акторы организации индивидуальной помощи в виртуальной реальности</i> | <i>218</i> |
| Пример: Онлайн-программа для всестороннего самоисследования и личностного роста «eQuest» | 225 |
| Пример: Система компьютерной психокоррекции «Тоника» И.М.Мирошник, Е.В.Гаврилин | 228 |
| 5. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОСВЕЩЕНИЯ И ФОРМИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ ЛИЧНОСТИ | 229 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ..... | 243 |
| ЛИТЕРАТУРА | 246 |
| ПРИЛОЖЕНИЯ | 259 |
| <i>Приложение 1. Описание ролевой структуры Lin Age</i> | <i>259</i> |
| <i>Приложение 2. «Дневник геймера» (самоописание)</i> | <i>266</i> |

Введение

В современном обществе интенсивно развивается сфера информационно-коммуникационных технологий. В последние десятилетия они прочно связаны с компьютеризацией. Цифровые технологии принесли интерактивность в сферу масс-медиа. Интернет для значительной части человечества стал повседневной реальностью. Термин «информационное общество» из научного превратился в общеупотребительный. Компьютер, наряду с телевизором (а иногда и вместо него) появился во многих семьях. Социальные сети собирают десятки миллионов членов. Рынок компьютерных игр составляет миллиарды долларов.

В отечественных школах появилась учебная дисциплина «информатика». Все крупные вузы предлагают своим слушателям различные формы дистанционного обучения. В качестве исследовательских проектов отрабатывается перенесение различных форм e-learning в среднюю школу. Количество различных учебников и учебных пособий, посвященных информационно-коммуникативным технологиям в образовании, исчисляется десятками.

Однако, несмотря на все это многообразие, специальных работ, посвященных проблеме, которую условно можно было бы назвать «компьютер и воспитание» практически нет. Существует лишь единичные исследования, касающиеся отдельных ее сторон: преимущественно компьютерной аддикции и ее коррекции, сетевых интернет-сообществ. Вызывает сожаление, что в настоящее время существует значительное отставание по объему и многообразию исследований упомянутой тематики в нашей стране и в англоязычной педагогике, социологии, культурологии и социальной психологии (даже в

области дистанционного обучения, где количество защищенных кандидатских диссертаций исчисляется сотнями).

Все сказанное подтверждает необходимость системного анализа темы информационно-коммуникационных технологий в воспитании. В предлагаемой читателю работе автор попытался решить эту задачу с одной стороны, привлекая все доступные научные источники (в том числе не только педагогические), а с другой – сохраняя единую методологическую основу для их рассмотрения.

Опираясь на представление о социальной реальности, сформированное социальными феноменологами, и концепцию воспитания как социального института в монографии исследуются проблемы природы виртуальности, ее соотношение с так называемой «ubiquitous computing», рассматриваются феномены компьютерных игр, функционирования в Интернет социальных сообществ, виртуальных проекций воспитательных организаций, основных направлений организации социального опыта и индивидуальной помощи в сфере информационно-коммуникационных технологий.

Осознавая неизбежные упущения при попытке охватить столь широкий исследовательский контекст, автор будет благодарен за любые замечания и предложения.

1. Развитие информационно-коммуникационных технологий и современные общественные институты

1.1. Развитие коммуникационных технологий до эпохи Интернета

Термин «информационно-коммуникационная технология» (ИКТ¹) в общеупотребительном значении означает технологию передачи информации с использованием специальных электронных компьютерных систем. При этом под такими системами понимаются преимущественно компьютерные сети. Именно в таком виде мы и будем понимать данный термин.

Но 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. С. В. Бондаренко определяет контент как «содержимое файлов, которые в киберпространстве являются носителями

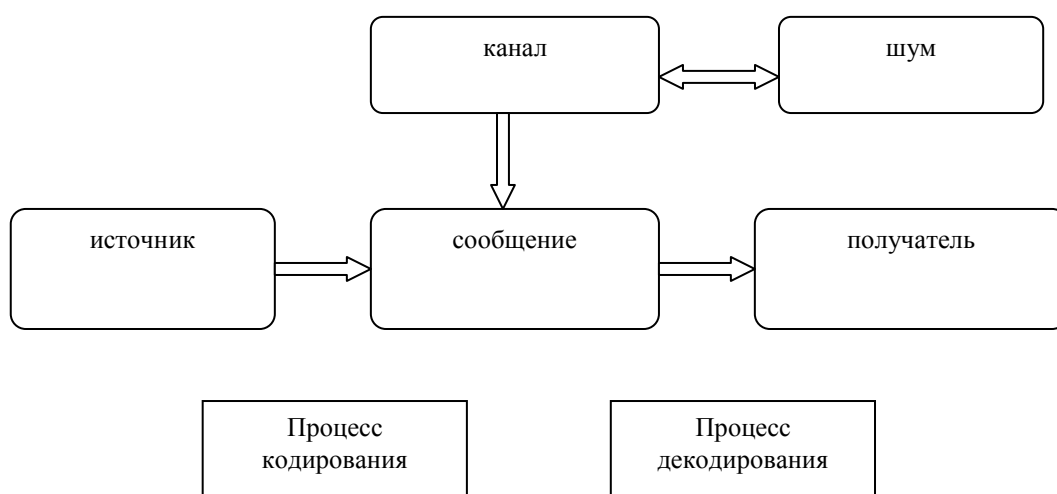
¹ Здесь и далее в тексте будет использоваться аббревиатура ИКТ

сигналов, декодируемых пользователями в какой-либо форме» [7: с. 229]. 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' Донел [Цит.по 53] следующим образом описывают стандартную схему коммуникации (см. схему)

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 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» [37: с. 131].

Но текст – это далеко не всякое сообщение. Мы сознательно не останавливаемся на углубленном анализе научной историографии понятия коммуникативного взаимодействия (интеракции, участники которой согласуют и координируют планы своих действий)¹.

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

¹ введено Ю. Хабермасом

сбора, передачи, накопления, обработки, хранения, представления и использования информации на основе применения современных компьютерных и других технических средств» [6: с. 9].

По нашему мнению, коммуникационная технология – это система методов и способов коммуникации, которая может быть основана на технических системах, действующая в масштабах достаточно больших социальных групп, и позволяющая обеспечивать в той или иной степени функционирование социума.

В дописьменных обществах коммуникационные технологии основывались на первобытной магии и механизмах вербальной коммуникации тесно переплетенной с невербальной.

Магия, как и искусство (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.

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 коммуникационных технологий – изобретение письменности и формирование письменных практик (5-6 тысячелетий тому назад).

На смену барабанам и сырым поленьям, как прототехническим приспособлениям, обеспечивающим коммуникационные процессы приходит стило, папирус, глиняные таблички, и гораздо позже - бумага.

С развитием социальных институтов коммуникационные каналы могут быть описаны только в связи с ними. Начиная с рабовладельческого общества государство и церковь были двумя важнейшими социальными институтами, подчиняющими себе функционирование других, менее «масштабных» социальных структур и организаций, в том числе - образования.

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 каналов коммуникационных технологий в средневековом обществе – письма, грамоты вместе с гонцами, которые их доставляли (почтовой связью) и глашатаями, бургомистрами, епископами, которые транслировали их содержание народу. Значимость частной переписки была гораздо меньше. В государственной и церковной иерархии функционировали 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 обеспечивала весьма важные аспекты функционирования того общества, - в первую очередь – государственных и церковных структур.

Настоящая революция коммуникационных технологий связана с распространением книгопечатания в Германии в XV в. Перевод Лютером Библии, Реформация, технический переворот, связанный с использованием

машин изменили мир. 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. Их суть - это способность к быстрой передаче и массовом тиражировании больших объемов словесной, образной и музыкальной информации.

Пресса, а потом Кинематограф послужили основой того, что сейчас называют масс-медиа. XX век вошел в мировую историю как период бурного развития средств массовой коммуникации: появилось огромное количество газет и журналов, развились экранные искусства, особенно телевидение и видео.

Но 90-е гг. XX века принесли еще одну революционную составляющую в систему мировых масс-медиа - цифровые технологии. С которых и начинается эра «информационно-коммуникационных технологий» - технологий передачи информации с использованием специальных электронных компьютерных систем.

1.2. Сетевые организации: история и современность

В данном параграфе мы рассмотрим еще один важный аспект коммуникации – а именно – архитектуру, или топологию 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.) [См.: 7: с. 44].

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, 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 организациями [69].

На самом деле, сетевые организации являются древнейшим цивилизационным феноменом. Внутри ячеек сети способы управления могут быть централизованными или аморфными (как в семье). Один из наиболее характерных способов самоуправления – это случай, когда решения по конкретному вопросу принимает человек, который является наиболее компетентным в данном вопросе. Ещё один способ управления, когда руководитель обладает настолько большим авторитетом, что обладает практически абсолютной властью (обычно реализуемой через право вето). Часто сети являются временными сообществами, создаваемыми для решения конкретной задачи. В результате структура отношений в сети становится крайне сложной: участник организации может в одном случае быть руководителем, в другом – подчиненным.

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.[См. 7]).

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 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»[28: с. 154].

Согласно данным ряда исследований (1999 г.), 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 коммуникации [28: с. 154]. 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 производства [29: 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.

Но именно эпоха Интернет, как будет показано в следующих параграфах, создала благоприятные возможности для развития сетевых организаций.

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» [29: с. 173].

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 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 [29: с. 177].

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. Сулер описывает «Дворец»¹. 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

¹ Сайт: <http://www.palacetools.com/>

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.

Среди отечественных примеров - проекты «Одноклассники» и «ВКонтакте».

Очевидно, что с возникновением информационного общества, многие аспекты социальности начали меняться в глобальном масштабе. Эти изменения описываются и объясняются в науке различным образом: от констатации факта снижения издержек передачи информации и упрощения создания географически распределенных социальных сетей [7: с. 19] вплоть до «демократизации социальной структуры» в целом, и признания сетевых организаций социальным институтом информационного общества [69].

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»). Российские ученые В.И. Добреньков и А.И.Кравченко вводят термин «киберсоциологии» практически с тем же содержанием. С. В. Бондаренко называет новое направление социологической науки «социология виртуальных сетевых сообществ» [Цит. по. 7: с. 52-54]. В педагогике, пока не выделилось самостоятельной научной дисциплины изучающей в комплексе все эффекты и последствия применения ИКТ.

1.3. Информационно-коммуникационные технологии в информационном обществе

Известному ученому Марку Вейзеру (Mark Weiser) [127] принадлежит понятие «ubiquitous computing» (или ubicomp) которое на наш взгляд более правильно было бы перевести как всепроникающая 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 – всепроникающей компьютеризации (когда на одного человека приходится уже много компьютеров). И основное - не в количестве компьютеров на одного пользователя, а в проникновении их во все сферы жизни, просачивании 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:

Ряд авторов писали о том, что сейчас актуальной стала потребность в цифровом сигнале, знаке, который указывает скрытый интерактивный аффорданс. Должны существовать, определенные визуальные символы, которые могут сообщать пользователям, что прикосновение к определенным объектам может активизировать компьютерные сервисы. [Цит. по 108: р. 12-13].

История Интернет многократно описана. Но по-прежнему, классическим исследованием ее с позиций социологии, технологии и культурологи являются работы М.Кастельса [28].

Начиналась она еще в эпоху первой парадигмы компьютеризации: «много человек – один компьютер» в научных центрах и студенческих городках.

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 мире [28: с. 28].

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» [28: с. 34]. 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 крэкеров [7: с. 293-294].

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» [28: с. 37]

Кратко упомянем о современном управлении Интернет. В 1984 была создана организация Internet Activities Board (IAB). 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), занимавшийся разработкой протоколов и прочими техническими вопросами, и Internet Research Task Force (IRTF), 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 неофициальными стандартами Интернета в кумулятивном открытом процессе сотрудничества [28: с. 46].

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, 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 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 в глобальном масштабе для масс пользователей Интернет родился около 1995 года.

Приведем последние данные о статистике интернет-пользователей в мире и в Европе (см. табл. 1).

Таблица 1. Статистика интернет-пользователей (2008 г.)¹

| 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 % |

Многokратно подтверждены данные о высокой степени распространенности Интернет в молодежной и подростковой среде. В обзоре 2007 г. А. Lenhart и М.Maddan [105] сообщили, что 93% подростков используют интернет.

Современный 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 информацию можно согласовывать с традиционной телевизионной трансляцией посредством серверов, поддерживаемых телевизионными

¹ Источник: [93]

станциями, с демонстрацией на различных мониторах и др.[28: с. 221-222].

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» [28: 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 Интернет. Газеты имеют свои онлайн-версии.

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 инвестиций [48: с. 20-21].

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» [28: с. 223].

Самостоятельным следствием цифровых технологий явилось **кибер-искусство**, правда, пока еще не признанное многими, как самостоятельный вид искусства. Причем именно не как одно из оснований культурных протоколов (что отмечалось М.Кастельсом), а именно как самостоятельное направление в искусстве. «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»¹.

Как движение, cyber искусство может быть прослежено еще с 1960-х гг. [87: Р.42-47]. Эми Стоун (Amy Stone), основатель Музея Веб-искусства², видит кибер-искусство как новейшее движение в континууме художественной истории: «Когда фотография и офсетная печать были объединены, люди во всех слоях общества были способны видеть Сикстинскую капеллу, не ограниченные необходимостью приезжать к

¹ М. Кастельс с.232

² Museum of Web Art (<<http://www.mowa.org>>)

оригиналу. ..Это впервые сделало искусство доступным для всех. Полтора столетия спустя мы видим это явление снова, поскольку искусство транслировано и ре-интерпретировано через цифровую среду глобальной аудитории» [цит по: 87: Р.43].

Одна из важнейших проблем произведений веб-искусства - их недолговечность 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. Обычно выделяются Web Art и 2-D Art.

Web Art – это искусство разработанное специально для существования в пределах, Internet. Сайт вполне может быть рассмотрен как произведение такого вида искусства.

2-D Art. (двумерное искусство) – это цифровые изображения, сделанные на программном обеспечении. Работа может быть статической или использовать мультипликацию, звук, графику и интерактивность. Существует множество специальных программных приложений, позволяющих создавать изображения такого рода.

Одним из важнейших глобальных последствий развития Интернет является изменение связей социальности и физического места (М. Кастельс) [28: с. 153]. Интернет – очень эффективная форма поддержания слабых связей, которые иначе были бы потеряны, или иным образом не были бы вообще созданы. Большинство онлайн-сообществ являются эфемерными и редко связывают онлайн-взаимодействие с физическим. 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 жизни [28: с. 143]. 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 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 является движущей силой процесса формирования новой 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.» [28: с. 76 - 77].

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» [28: с. 189- 190].

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

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 образом [28: 203 - 205].

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 пользователями [28: с. 209].

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 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 Интернет 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 год [7: с. 287].

Российский сектор информационно-коммуникационных технологий и масс-медиа так же имеет свою специфику. После фундаментальных изменений в обществе связанных с Перестройкой и ее последствиями, телевидение, по-прежнему, 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 [64].

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 вставляло 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», «Слабое звено», и т.д. Российское ТВ в изобилии демонстрирует многочисленные лотереи и развлекательные шоу [64: с. 79-80].

Необходимо учитывать, что в настоящее время 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.

Очень значительную нишу на отечественном телевидении занимают передачи эксплуатирующие эффект «подсматривания». Лидером в нынешних 2006-2008 гг. является «Дома» -1, -2. Успех подобных передач обусловлен не только эффектом «подсматривания», но и утверждением с помощью художественных средств аморального и асоциального поведения как нормы. Это совпадает с некоторыми проблемными формами процессов обособления личности в подростковом возрасте.

Множество фильмов и передач изобилует сценами 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.

А.В.Федоров, И.В.Челышева 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 фильмов [64: с. 80]. 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.

Современный этап развития компьютеризации связан с проникновением цифровой техники в повседневные социальные практики и их постоянным изменением. Мобильная связь в определенном смысле «отменила» расстояния. Распространение компьютерных интерфейсов существенно влияет на все стороны социальной жизни: системы «умного дома», детские игрушки с компьютерными чипами, системы автоматизированного управления технологическими и бизнес-процессами в организациях, имитация компьютерных игр и специфической культуры в современной жизни – все это привело к возникновению различных научных направлений так или иначе описывающих эти явления. Среди них наиболее важной, по нашему мнению является концепция всепроникающей компьютеризации (Ubicomp), которая развивалась под влиянием феноменологии, философии пост-модернизма и феминистского критицизма. Для Рича Гоулда (*Rich Gold*), компьютерного дизайнера, изобретателя, мультипликатора, композитора и исследователя ubicomp система – это «очарованная» деревня, образ весьма часто используемый современными философами.

В его эссе 2001 г. «Диалектика киберпространства», исследователь Майкл Хейм (Michael Heim) 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 [Цит. по. 108: р. 435-436]

2. Феномен ИКТ в обществе и проблемы социализации и воспитания

2.1. Проблемы социализации личности в сфере информационно-коммуникационных технологий

Проблемы социализации личности в сфере ИКТ традиционно связываются с проблемами виртуальности. В научной литературе в описаниях феноменов виртуальности встречаются термины «реальность», «пространство (киберпространство)», «поле».

В дальнейшем мы покажем, что виртуальность не исчерпывает всю феноменологию социальных эффектов ИКТ.

Но сначала попытаемся разобраться с терминами и научными теориями, в рамках которых они используются.

Термин **виртуальность** предложил в 1984 г. американский разработчик компьютерных устройств Ж.Ланье. С тех пор оно приобрело множество самых различных толкований.

В отечественной литературе сформировалась научное направление виртуалистики (работы Н.А. Носова, О.И. Генисаретского, Ю.Т.Яценко). Авторы, работающие в рамках этой школы весьма расширительно трактуют термин «виртуальное», фактически приравнивая его к идеальному. В то же время, в составе виртуальности рассматриваются феномены, онтологически принадлежащие к физическому миру. Так, Н.А.Носов пишет о том, что природа виртуальности может быть физической, геологической, психологической, социальной, технической и др.[45]. Примеры расширительного толкования термина виртуальность достаточно часто встречаются. Например, О.Р. Маслов, Е.Е. Пронина выделяли три типа виртуальных явлений [38: с. 212]:

- виртуальные компьютерные миры, главная черта которых – возможность взаимодействия с вымышленной реальностью;
- художественный вымысел и образы фантазии – книги, фильмы, живопись, сны, мечты;
- реальность абстрактных понятий и категорий, которым не всегда соответствуют реальные физические процессы [39: с. 216]. Для этих авторов виртуальная реальность – это «...особая сфера психических моделей реальности разного уровня и разной сложности».

Для описания виртуальности часто используется термин – «поле». Например, С. В. Бондаренко рассматривает телекоммуникационные сети 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.Бурдье выделяет следующие виды капитала: экономический, культурный, социальный и символический. При этом каждому полю или субполю соответствует особый вид капитала. Капитал, по Бурдье, 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 представляется подход, отраженный в работах социальных феноменологов П.Бергера, Т.Лукмана [5]. 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 [56: с. 116]. Но, рефлексия обретает определенную независимость, которая позволяет создавать собственные миры. У. Джемс называл их «под-универсумами», реальностями человеческого опыта. А. Шюц – конечными областями значений [56: с. 117].

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.[5: с. 92]. 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» [5: с. 126-127].

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

Далее мы будем использовать ряд понятий.

Базовая реальность – социальная реальность, охватывающая сферу повседневности, укорененная в физическом мире, основанная на общекультурных нормах и ценностях.

Можно рассматривать базовую реальность как интерперсональную и как индивидуальную.

Виртуальная реальность (VR) - это 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 существуют 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.

Многие теоретические конструкции психоаналитического подхода могут быть успешно использованы при описании виртуальности. В психоаналитических терминах виртуальность может рассматриваться как разновидность «пространства переноса», которое является расширением внутриспсихического мира человека (Дж. Сулер). 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 виртуальной реальности зависят от аппаратных средств и программного обеспечения (например, до сих пор запахи и касания практически не воспроизводятся в виртуальности). 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» [28: с. 236].

Однако наряду с виртуальностью в настоящее время существует большой спектр феноменов, связанных с функционированием ИКТ. Они весьма разнородны. Но по большей части представляют собой то или иное изменение некоторого сегмента базовой реальности за счет эффектов взаимодействия с ИКТ. Технологии становятся активными социальными акторами, компьютеризация как постмодернистская ризома пронизывает все новые сферы общества, культура виртуальности проникает в базовую реальность.

Французский ученый Б.Латур рассматривает технологии как вполне развитые социальные акторы. Технологии по Латуру способны к общению не только друг с другом, но и с потребителем. В его работе «Коллектив Людей и Не-людей», Бруно Латур (Bruno Latour) [103] рассматривает технонаучный коллектив как некий концепт для того, чтобы понять три пересекающихся пласта социальных отношений: общественную жизнь

технологий, общественную жизнь потребителей технологии, и общественную жизнь, которая развивается между технологиями и их потребителями. Известен пример, которым Б. Латур иллюстрирует новые роли техногенных предметов. Описывая ситуацию, когда человек держит в руках пистолет, Б. Латур указывает, что видимо неточны оба утверждения: «В другого стреляет пистолет» и «В другого стреляет только человек». В данном взаимодействии появляются и совершенно новые цели. Тот же пистолет выступает как социальный агент, привносящий некие имманентные причины и намерения.

Напомним, что согласно Марку Вейзеру (Mark Weiser) современный компьютерный мир переходит из эпохи персонального компьютера в эпоху всепроникающей компьютеризации.

Для инженера, речь идет о типах интерфейса пользователя. В одном случае – мерцающий экран перед сосредоточенным человеком, во втором случае – электронный кошелек в мобильном телефоне, или тамагочи. Для социолога, психолога и педагога различие гораздо глубже.

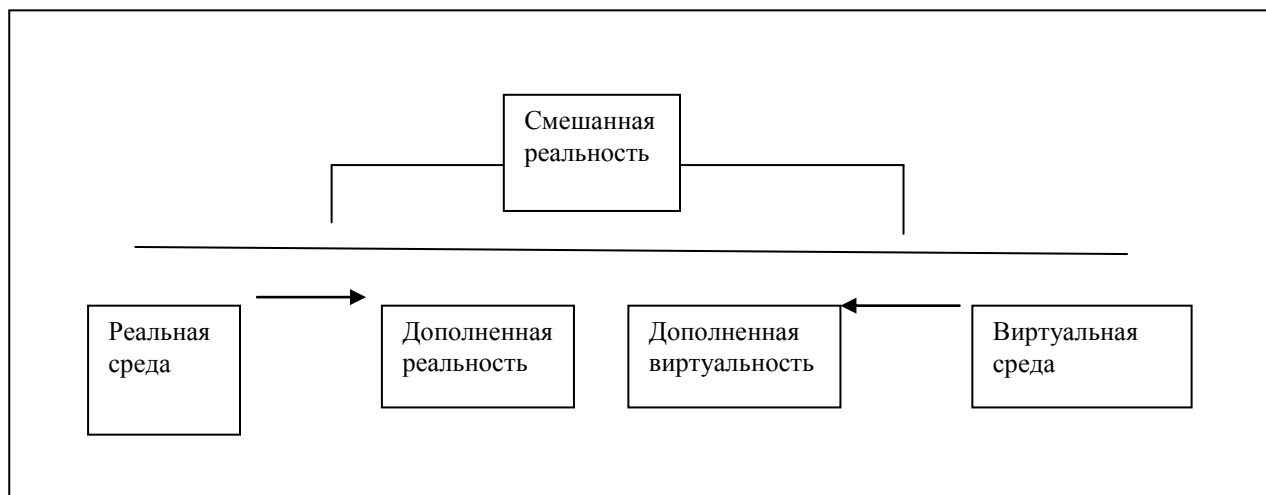
Если для описания взаимодействия «1 человек- 1 компьютер» давно уже в качестве одного из основных понятий используется термин «виртуальность», то для описания эпохи *ubisomr* терминология не устоялась.

С середины 90-х гг XXв. сформировалось направление, использующее понятие **смешанной реальности (mixed reality)**.

Павел Милгрэм (Paul Milgram) и Фумио Кишимо (Fumio Kishino) предложили т.н. континиум Милгрэма. Он определяется как континуум протяженный от базовой реальности до чистой виртуальности. Отметим, что как и большинство западных исследователей смешанной реальности П.Милгрэм и Ф.Кушимо не останавливаются на углубленном анализе ее природы. Для них **смешанная реальность (MR)** характеризует слияние реального и виртуального миров, при котром физические и цифровые

объекты сосуществуют и взаимодействуют в режиме реального времени [110: pp. 5-30].

Графически континуум выглядит следующим образом:



Мы будем использовать понятие смешанной реальности в том же значении, в каком его использовали авторы

Смешанная реальность – область интерференции базовой и виртуальной реальности.

В зарубежных исследованиях в настоящее время существует несколько понятий (и соответствующих научных направлений), описывающих феномены данной области.

Дополненная реальность (augmented reality, AR), — вид смешанной реальности, характеризующийся дополнением реальности любыми виртуальными элементами.

Как правило в рамках подобных проектов происходит добавление к поступающим из реального мира ощущениям мнимых объектов, обычно вспомогательно-информативного свойства.

Существуют и определенные различия в трактовке западными авторами данного понятия. Например Р. Азума (Ronald Azuma, 1997) указывает на ее следующие ее характеристики:

- 1) совмещение реального и виртуального;
- 2) является интерактивной в режиме реального времени;
- 3) трехмерность.

Один из самых известных примеров дополненной реальности— цветная линия, показывающая траекторию движения шайбы при телетрансляции хоккейных матчей.

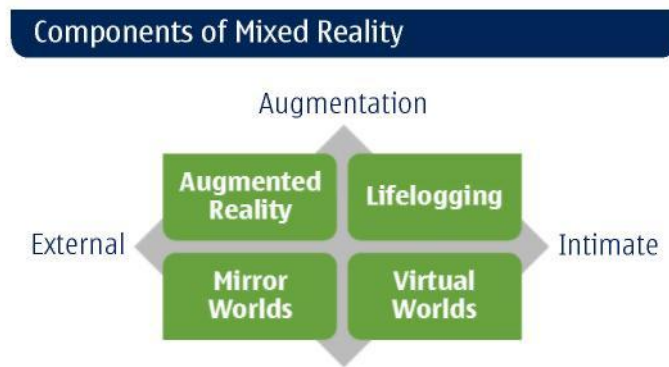
Еще один вид применения AR - это проекторы и экраны для демонстрации объектов в реальной среде, например, в музейных экспозициях. Такие объекты часто вписаны в окружающую среду и интерактивны.

Дополненная виртуальность (Augmented virtuality (AV)) - вид смешанной реальности, характеризующийся интеграцией реальных объектов в виртуальную среду.

В современных научных публикациях обсуждаются иные способы описания смешанной реальности. Например, добавляется к оси «реальность – виртуальность» добавляется ось «медиальность»: «mediated reality» описывает устройства, которые могут целенаправленно или случайно изменить реальность, а также устройствам, которые случайно могут изменять его.

В Metaverse Roadmap Project / (сайт: <http://www.metaverseroadmap.org>) описывается следующая типология виртуальных миров. Дополненная реальность характеризует среды, в которых информация используется, для расширения интерфейса в реальном масштабе времени; рефлексивные Зеркальные Миры основаны на использовании реальных изображений для расширения виртуального мира; Lifelogging - жизнь с повседневным ношением цифровых устройств

(особенно камер), для фиксации (отображении) как можно большей части своей жизни, и Виртуальные Миры, где среда является полностью цифровой, но ваши взаимодействия с другими могут быть реальны



В мире идут интенсивные научные исследования предметной области, которую условно можно назвать смешанной реальностью. Значительная часть из них носит междисциплинарный характер и выполнена на грани психфизиологии и компьютерных наук. Крупнейшей научной организацией, в рамках которой выполняется (по крайней мере обсуждается) значительная часть исследовательских программ является Institute of Electrical and Electronics Engineers, or IEEE. IEEE - крупнейшая международная профессиональная ассоциация. Именно в ее рамках проводятся с 2001 г. международные конгрессы, посвященные Смешанной реальности.

Помимо названных выше существует еще несколько научных направлений, изучающих те же предметные области.

Во-первых – это **Ubiquitous computing** (всепроникающая компьютеризация)

Мы уже отмечали, что в некотором отношении всепроникающая компьютеризация порождает тип социальной реальности, противоположный виртуальной реальности. Если виртуальная реальность помещает человека внутрь мира, генерированного компьютером, то

всепроницающая компьютеризация заставляет компьютер жить среди людей, ее особенностью является внедрение компьютерных интерфейсов в повседневную жизнь. Всепроницающая компьютеризация изначально позиционировала себя как интеграция человеческого фактора, компьютерной науки, инженерии, и социальных наук.

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, Ubiquitous computing все же изменяет базовую социальную реальность. Если виртуальная реальность не скрывает своей сказочной природы, то Ubicomp реальность о ней умалчивает.

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 так же присутствующие в нашей психике рудименты мифологического мышления и можно уже достаточно уверенно предсказать появление благоприятной почвы для мистических и игровых социальных практик.

Во-вторых – это **Pervasive Computing** – **наступающая (распространяющаяся) компьютеризация**. Для многих зарубежных исследователей оба термина (ср. с Ubicomp) являются полностью

синонимичными, но существуют и направления, которые по разному подходят к этому феномену. Ряд специалистов используя термин Pervasive, подчеркивают смысловой аспект распространения, наступления. Тем самым признавая «невидимость» современных компьютерных технологий, но при этом не считая сохранение существующих социальных практик самоцелью (в противовес своим оппонентам, которые утверждают, что Ubicomp-технологии не должны нарушать ткань социальности). Впрочем, в настоящее время научный диалог между разными подходами в сфере современных информационно-коммуникативных технологий продолжает развиваться.

В третьих - **«intimate computing» компьютеризация интимности.** Это направление исследует физические и социальные взаимосвязи потребителей с их технологиями, и друг с другом через технологии. Наиболее известные исследователи в этой области Джозеф Кайе (Joseph Kaye), Женевиэва Бэлл (Genevieve Bell) и Мизако Ито (Mizuko Ito).

Существует три направления, представленные в литературе: 1. **«intimate computing» как** как когнитивная и эмоциональная близость с технологией, где технология (обычно однонаправлено) «знает» и «чувствует» наши намерения, эмоции и действия. 2. **«intimate computing» как физическая близость** с технологией, (в связи с положением на теле и рядом с телом). 3. **«intimate computing» как близость через** технологию: технология, которая может обеспечить выражение наших намерений, действий и чувств к другим людям [80].

Самостоятельным вопросом является вопрос о **временных (темпоральных) характеристиках смешанной 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) [56: с. 144].

С.В. Бондаренко в отличие от приведенной выше классификации выделяет традиционные модусы социального времени: прошлое, настоящее и будущее [7: с. 245]. 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 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 сообществ [7: с. 255].

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 программ [7: с. 253].

Как мы уже отмечали большинство современных западных исследователей в области смешанной реальности, особенно американских

предпочитают не соотносить свои теоретические конструкции с теми или иными философскими направлениями.

Но, по нашему мнению, социально-феноменологический подход, как и вся пост-веберовская традиция изучения проблем социальных наук являются вполне адекватной теоретической базой для изучения социальных и педагогических эффектов компьютеризации.

Очерченное нами 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» [41; с. 176]. П. Бергер и Т. Лукман, как И. А. Щюц 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 [56: с. 174].

А.В.Мудрик выделяет различные виды воспитания в соответствии с исторически определившимися сегментами общества: семейное

воспитание, религиозное воспитание, социальное воспитание, диссоциальное воспитание и коррекционное воспитание [42: с. 24 - 25].

Напомним, что существует несколько механизмов социализации [41: с. 85 - 118].

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

2. Социализация внутри воспитательных организаций, а так же 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» [41: с. 117].

Описанные выше механизмы социализации охватывают деятельность и взаимоотношение субъектов, как индивидуальных (люди), так и коллективных (общности, коллективы), и действуют в определенных факторах (микро-, мезо- и мега-).

В смешанной реальности все названные выше элементы существенным образом видоизменяются. Кратко обозначим некоторые проблемы.

Во-первых, изменяются сами субъекты-индивиды – сам характер реальностей провоцирует диссоциативность их личностных проявлений.

Во-вторых, появляются другие акторы, активно действующие в этих реальностях; это - персонифицированные техногенные акторы (компьютерные программы способные имитировать интерперсональную коммуникацию¹) и техногенные мета-акторы (определенные смешанные реальности с заданными закономерностями и взаимосвязями). Поясним, что мы понимаем под техногенными мета-акторами. Наиболее яркие примеры – это миры многопользовательских игр (Warcraft, Linage) – многие из них созданы как военные миры, и явно и неявно предписывает своим участникам некие нормы поведения, очевидно весьма далекие от норм пацифизма.

Среди мега- (а, возможно и мезо-) факторов социализации в смешанных реальностях **культура интернет** (в первую очередь культуру интернет-сообществ) занимает важнейшее место. Общеизвестна концепция М.Кастельса, который выделял в культуре Интернет четыре слоя: техномеритократическую культуру, культуру хакеров, культуру виртуальной общины и предпринимательскую культуру: «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 вдохновенными прибылью предпринимателями в творениях новой экономики» [28: с. 80].

Культура Интернет тесно взаимодействует с **массовой культурой**. По мнению А.В.Федорова медиатексты популярной культуры своим успехом у аудитории обязаны множеству факторов. Сюда входят: опора на фольклорные

¹ Сейчас, например, успешно функционируют компьютерные программы, реализующие функции психотерапевтической помощи: например, Eliza.

и мифологические источники, постоянство метафор, ориентация на последовательное воплощение наиболее стойких сюжетных схем, синтез естественного и сверхъестественного, обращение не к рациональному, а эмоциональному через идентификацию (воображаемое перевоплощение в активно действующих персонажей, слияние с атмосферой, аурой произведения), «волшебная сила» героев, стандартизация (тиражирование, унификация, адаптация) идей, ситуаций, характеров и т.д., мозаичность, серийность, компенсация (иллюзия осуществления заветных, но не сбывшихся желаний), счастливый финал, использование такой ритмической организации фильмов, телепередач, клипов, где на чувство зрителей вместе с содержанием кадров воздействует порядок их смены; интуитивное угадывание подсознательных интересов аудитории и т.д. [63: с.32]. Произошла смена модели традиционного чтения: сокращение доли чтения в структуре свободного времени; преобладание чтения по учебной программе, изменение досугового чтения в сторону предпочтения литературы развлекательного характера; усиление воздействия низшего слоя массовой культуры, особенно аудиовизуальной, на досуговое чтение [63: с.16-17].

Практически все исследования, изучавшие подростковую и молодежную субкультуру и коммуникации в виртуальной реальности показывают, что, несмотря на очевидную специфику, никаких принципиальных отличий от своих прообразов в базовой реальности молодежная культура в Интернет не имеет. Результаты крупного международного исследования проведенного MTV, Nickelodeon и Microsoft (2007 г.), продемонстрировали, что молодежь, не любит технологию как таковую (саму по себе), она просто любит возможность постоянного общения, самовыражения, и развлечений. Несмотря на замечательные достижения в области коммуникационных технологий, молодежная культура выглядит удивительно знакомой, почти все молодые

люди, используют технологии для усиления, а не для замены взаимодействия «лицом к лицу» [112].

Механизм социализации внутри **воспитательных организаций** в настоящее время часто связан с феноменами смешанной реальности (в той части, в которой сейчас осуществляются проекты создания виртуального документооборота, создания электронных дневников и общей информатизации школ, функционирования школьных сайтов). «Погружение» школы в дополненную реальность в нашей стране только началось. В связи с отсутствием исследований в этой области, сейчас можно только предположить, что никакой революции в отношениях между педагогами и учащимися в связи с использованием ИКТ-технологий не предвидится, хотя очевидно, что специфика электронной текстовой коммуникации неизбежно будет сказываться на педагогическом взаимодействии. Революцию можно ожидать лишь тогда, когда в виртуальную область переместятся важнейшие процессы, которые сейчас реализуются в школе. Первые «кандидаты» в этом списке – обучение и управление. Дистанционное обучение, реализация в полном объеме модели виртуальной школы и так же использование автоматизированных программ (типа ERP-систем) для управления школой действительно вызовут революцию, следствие которой предсказать пока что сложно. Отметим лишь, что в этом случае наряду с субъектами-людьми (воспитанниками и педагогами) в U-реальности будут действовать персонифицированные техногенные акторы (компьютерные программы способные имитировать интерперсональную коммуникацию) и техногенные мета-акторы. Например, это могут быть программы-воспитатели, читающие нотацию подростку, который зашел не на тот ресурс (текст нотации естественно, подбирается индивидуально и в программе реализована возможность диалога); а в качестве техногенных

мета-акторов могут выступать игровые обучающие среды, в которых разрешены/запрещены некоторые типы взаимоотношений пользователей.

Вопросы социализации в рамках **сетевых сообществ** достаточно подробно изучены и описаны в научной литературе. Среди отечественных исследований в первую очередь необходимо упомянуть С. В. Бондаренко [7], среди зарубежных: Рейнгольд (Rheingold), Эриксон (Thomas D. Erickson), Дж. Сулер (Suler) [124]. Для С. В. Бондаренко социализация 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...» [7: с. 90].

В исследованиях отмечается весьма различный спектр влияний ИКТ на развитие социальных общностей. Социолог Томас Эриксон (Thomas D. Erickson), Барри Уэлман, Милены 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 сервисов [7: с. 29-30]. 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 разрушению семейной жизни, когда анонимные индивидуумы практикуют беспорядочную коммуникабельность, отказываясь от личного взаимодействия в реальных условиях [28: с. 141].

Для С. В. Бондаренко социальная система может рассматриваться и как самоорганизуемая сеть опосредованных техническими артефактами

социальных отношений. Соответственно - структура социальной системы киберпространства детерминирована процессами создания, распространения, потребления информации, нормами сетевой этики, а также процедурами взаимодействия с офлайн-социальными образованиями. С. В. Бонаренко 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...» [7: с. 33-34, 90]. С. В. Бонаренко 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-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 этики [7: с. 91-92].

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 целом [7: 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.

Из алтернативных подходов в педагогике можно упомянуть лишь разрабатываемое В.А.Плешаковым направление которое автор называет киберпедагогикой.

Опыт пребывания подростков в виртуальном пространстве приводит не только к приобретению новых знаний, но и к усвоению **нового социального опыта и обретению личной идентичности**. В

виртуальности подростки проявляют те же особенности своего возраста, что и в базовой реальности.

Существуют и **отклонения** в социализации детей и подростков в виртуальной реальности. К сожалению, много детей не видя и не слыша реального человека позади напечатанных слов или аватаров, ведут себя, как будто другой человек - персонаж видеоигры. Среди опасностей виртуальной социализации – риск того, что подростки могут присоединиться к радикальным политическим группам, сатанинским культам и др. Конечно, эти группы также существуют и в реальном мире, но доступность Интернет существенно облегчает участие в них.

Рефлексивный механизм социализации, мечты и фантазии являются необходимой составляющей саморазвития человека. И виртуальная реальность может стать новым и важным дополнением к ней.

Существует огромное количество работ, исследующих *виртуальную идентичность людей*, которые играют в игры онлайн (например. Rheingold; Turkle; Salazar [119])

Даже в базовой реальности границы между психическими проявлениями Я и Другого достаточно пластичны (вплоть до патологических случаев психозов, когда эти границы необратимо разрушаются). Важнейший психологический феномен, на который воздействует виртуальность - **изменение границы «Я»**. Виртуальная реальность, как справедливо пишет Дж.Сулер, имеет тенденцию разрушать многие факторы поддержки границы «Я» (например ощущение собственного физического тела и его пяти ощущений). V-реальность создает благоприятную почву для проявления гибкости идентичности человека. Д. Сулер описывает феномены трансфера, диссоциации (связывание с аватаром (индивидуализированным изображением) тех или иных сторон собственной психики), растормаживания

Ход процессов социализации (А.В.Мудрик) - приспособления и обособления [42: с. 21-22] так же становится более сложным.

Виртуальные миры могут быть не только злом. «Пасьянс» на мобильном телефоне позволяет скоротать время в переполненном общественном транспорте, умеренное увлечение подростка «стратегиями» явно более 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 социализация в информационном обществе не является чем-то в принципе отличным от социализации в более ранние исторические периоды.

Изменение общества естественно ведет к изменению механизмов и видов социализации. Даже столь краткий материал, дает основания для вывода о том, что в виртуальной реальности основным последствием этих процессов является *интерференция механизмов* (наложение, смещение временных этапов, институциональных рамок) *социализации*. Следовательно, основная проблема, которую ставит социализация в смешанной 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.

Подводя итоги, мы можем сказать, что в современном социальном мире формируются множество социальных реальностей, и смешанные 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

Общие свойства виртуальности

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.Носова [45]. 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) [45: 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 самосознания [8: с. 29].

- максимальная приближенность к пользователю, предоставление возможности ничем не ограниченного поведения, творчества и самосозидания [25: с. 25-30]

Опираясь на работы Дж. Сулера 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 пользователи имеют в распоряжении не только слова, чтобы общаться, но также и аналогии пространственных перемещений. Например, блокирование или подавление чье-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. У аватара несомненно существует аналог 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, 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 многоаспектно. 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. Сулер, в воображаемых мирах мультимедиа опыт человека становится сюрреалистическим. Это похоже на состояние сознания, которое напоминает мечты.

4. Гибкость идентичности

4.1. Трансфер

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 расковано, 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

6. Разнообразие контактов и Равенство.

7. Возможность записи и сохранения данных

Ряд характеристик виртуальности проявляется в тех способах, которыми она себя проявляет для субъекта [124]. 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 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.

Важнейшей для описания свойств виртуальности является **концепция аффорданса.**

Понятие аффорданса (affordance) ввел Джеймс Дж. Гибсон (Gibson) в 1977г. 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 актор - ползающий младенец. В настоящее время существуют разные понимания аффорданса: от возможности действия как такового до восприятия возможности действия.

Дизайн-критик Дональд Норман (Donald Norman) в 1988 г. 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»).

В последнее десятилетие в зарубежных исследованиях значительное внимание уделяется «бесшовности» дополненной реальности (и

дополненной виртуальности) - способам и методам обеспечения отсутствия субъективного ощущения перехода от одного типа реальности к другому.

Проявление «Я» в виртуальном мире. Аватары.

Исследования проявлений личности в виртуальных мирах выполняются в рамках самых различных научных подходов.

Часть из них концентрируются на изучении виртуальной идентичности рассматривая ее в соотношении аватара с определенной виртуальной группой, другие рассматривают взаимосвязь аватара с психологическими характеристиками личности.

К первому направлению, в частности относятся работы, исследующие *виртуальную идентичность людей*, которые играют в игры онлайн (например. Rheingold [116]; Turkle [126]).

Салазар (Salazar [119]) 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» (García G. (1996)) [Цит. по 119].

Некоторые из идентификационных символических кодов включают:

“Нарративные коды: то, которые вращаются вокруг контекстуальных элементов 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.

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.”[119: p. 75-76]

Для анализа Д. 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, как мы уже отмечали, является другим теоретическим подходом, позволяющим исследовать существование личности в виртуальной реальности.

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» [124]. В своих рассуждениях Дж.Сулер следует за динамической психоаналитической моделью, которая исходит из того, что репрессивные запрещающие психические процессы и защитные механизмы (а именно они олицетворяются в аватарах) - компоненты индивидуальности не менее реальные или важные чем наша основная персона, которую мы представляем другим в течение повседневной жизни.

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 другой [124]. Завершая рассуждение Дж.Сулер 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 констелляций /in-person constellation).

Важнейший психологический феномен, на который воздействует виртуальность - **изменение границы «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 вносит 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.Сулер, 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 эмоциях.

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

Психоаналитическая теория, по мнению Дж.Сулера 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 одиночества;
- 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 «Я-плохой Я»;
- 8) обсессивный и компульсивный - серьезный, формальный; темы контроля и совершенствования; демонстрирует беспокойство о деталях и правилах;
- 9) истеричный (демонстративный) - поиск внимания и «игра» на вкусах, драматизме, эмоциях, неудачах; темы, провоцирующие возникновение зависимости;

- 10) диссоциативный/шизотимический - 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 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.

Возможны, конечно и другие объяснения. Например, в исследовании А.М.Демильхановой делается вывод о том, что «ролевой персонаж компьютерной игры, являющийся образом реального объекта, в результате череды идентификаций субъект интегрирует в себя по механизму интроекции. Данный механизм аналогичен имеющему место в раннем детстве на так называемой «стадии зеркала» механизму идентификации, описанному в работах Жака Лакана» [18: с.6]. Этот же исследователь отмечает, что занятия компьютерными играми продолжительностью более 2 часов в день приводят к возникновению дополнительных идентификаций личности.

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 (или специально приобретенными).

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. [124].

Дж.Сулер 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.

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.

Подростки в Киберпространстве

В виртуальности подростки проявляют те же особенности своего возраста, что и в базовой реальности.

Дж. Сулер 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 [112].

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, реализует потребность подростков в экспериментировании с том числе и в области секса (причем экспериментирования безопасного).

2.3. Функционирование организаций в сфере ИКТ

С возникновением телекоммуникационных сетей социальные организации постепенно стали «погружаться» смешанную реальность. Это проявилось в использовании ИКТ в реализации разнообразных коммуникационных связей. Примером первых является реализация электронного документооборота, примером затрагивающим внешние организационные процессы – разнообразные ERP системы.

В целом возможны следующие направления использования ИКТ в организациях:

1) изменение существенных характеристик традиционных коммуникационных каналов: максимальной удаленности источников информации, скорости передачи, характеру передаваемой информации (текстовой, аудиовизуальной и т.п.) и др.;

2) автоматизация управления технологическими и бизнес-процессами (вплоть до создания систем искусственного интеллекта).

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 смешанной - реальности.

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 дня [28: с. 267-268].

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), 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 ИКТ. А немногие положительные примеры ограничиваются введением персональных страничек учеников и автоматическим информированием родителей об оценках.

Сайт (страничка в Интернет) организации строго говоря всегда должен быть функционально подчинен решению основных задач организации: в случае образовательного учреждения – задач обучения и воспитания.

Интернет, будучи коммуникационно-информационной средой упрощает создание и управление информационным обменом как внутри организации, так и организации с внешней средой. Примером портала, решающего одновременно решающего задачи и организационного управления, и управления ресурсами, и документооборота является Microsoft, работа которого описана Билом Гейтсом.

Однако в жизни создание сайта организации часто не бывает напрямую связано с решением основных организационных задач. Большую роль играют мотивы позиционирования организации, использования уже готовых технологических решений, которые на самом деле не всегда подходят для данных условий работы.

Уже созданный сайт, как и более сложные автоматизированные системы, частью которых он может являться так же не всегда эффективно работает. Основными препятствиями выступают - недостаточная компетентность и дисциплинированность работников, невысокое качество технологических решений, управленческие просчеты.

Но в целом несомненно, что чем раньше, тем в большей степени ИКТ будут использоваться в работе образовательных учреждений.

2.4. Виртуальные сообщества

Понятие, структура и типы сетевых сообществ

Мы основываемся на определении виртуального сообщества, предложенного Говардом Рейнгольдом (H. Rheingold) (собственно ему и приписывается введение самого термина) - 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 [117].

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. Бонадренко классификационными критериями отнесения сообществ к микросоциальным считается наличие стратификационной структуры сообщества и существование устойчивых коммуникативных взаимодействий, осуществляемых акторами в рамках социальной структуры сообщества [7: с. 290].

Отношения «онлайн» формируются и исчезают более легко, чем реальные отношения.

В исследовании L.Nguyen, L.Torlina, K.Peszynski, B.Corbitt [113] 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 различными целями и побуждениями. 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) [Цит. по 7: с. 118-119].

С. В. Бондаренко добавляет еще один механизм регулирования, - (5) информационную стратификацию. Для него **информационная стратификация** проявляется в качестве неперемного условия существования всех видов сетевых комьюнити.

Значение информационную стратификационную систему.. для виртуальных сетевых сообществах 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. 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 влияние. Для таких акторов этот автор предлагает использовать термин «**е-влиятельные**» (**e-fluentials**) или **институциональные лидеры** [7: с. 110].

Помимо лидерства важнейший элемент функционирования сетевого сообщества – коллективная память.

В настоящее время исследования коллективной памяти в виртуальных сообществах характеризуются как междисциплинарные и полипарадигмальные. 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 Халбwachс (1992) писал «именно в обществе, люди обычно приобретают их воспоминания, также в обществе они выбирают, признают, и ограничивают их воспоминания» [Цит по 115:р. 38]. Основной его тезис - человеческая память, может функционировать исключительно в пределах социального контекста и что коллективная память является всегда предметом выбора. Подобные позиции отстаивают Гиддэнс (Giddens) (1984), Пазапати (2001) и др.

Энтони Папаргирис и Анджелика Полименаков [115] пишут, что в исследованиях как правило, делается различие между коллективной памятью как объектом («изображением прошлого») и памятью как процессом (запоминания и забывания). Кроме того, коллективная память может быть описана как собрание индивидуальных воспоминаний или же как «групповая» (где запоминание отражает социальную среду, в которой мнемоническая деятельность имеет место и социальные ресурсы, которые эта среда обеспечивает). Наиболее продуктивно, 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), в) схемы мышления, и г) наборы идей.

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.

Проверки индивидуальности соотносятся с памятью о действиях направленных на индивида, которые затрагивают коллективную идентичность. Такие воспоминания включают отношения, эмоции, и эпизоды коммуникативного поведения особенно конфликтного, направленного на выяснение прав собственности. Такие воспоминания помогают членам сообщества предполагать присутствие других членов вне неполноты свойственной анонимности виртуального мира.

Третьи, схемы мышления- это договорные схемы, которые служат запасом общедоступного знания, для определения норм здравого смысла, этики, метафор, и интерпретации символов. 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 так же

норм и правил, которые служат факторами законности коллективного действия.

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 (ММОГ) широко используют сопутствующие обсуждения, используя метафоры и аналогии. В то же время для сохранения их коллективной памяти и идентичности, они 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.

Коммуникация в сетевых сообществах

Мы выделяем три вида коммуникации в Интернет:

1. Интерперсональная (между людьми).
2. Метатекстовая (с контентом).
3. Виртуальная (с компьютерными программами).

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» [7: с. 177]. Помимо названного С. В. Бондаренко 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 мире [124].

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 сенсорной насыщенностью, типа текстовой коммуникации вполне способны вызывать интенсивное ощущение присутствие 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 свое 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 знают только то, что Вы говорите им сами. Это в определенном смысле создает иллюзию неуязвимости и безнаказанности. Многие даже убеждают себя, что поведение их аватара – это «не их поведение вообще».

5. Равенство

В большинстве случаев, каждый в Интернете имеет равные возможности. Хотя статус человека в базовой реальности в конечном счете может иметь некоторое воздействие на статус в виртуальной реальности 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 [7: с. 61-62].

Среди всех названных форм, несомненно, самой распространенной до сих пор является **текстовая коммуникация**.

Приведем обобщенную характеристику основных подходов, описывающих текстовую коммуникацию [124].

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 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. *Е.В.Смышляева называет это свойство компенсаторной виртуальной эмоциональностью, т.е.* активное использование специальных значков (смайликов) для обозначения эмоций или описанием эмоций словами [57: с.17].

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» [124].

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

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

Культура Интернет сообществ

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»[28: с. 53].

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.
- 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 сотрудничества [28: с. 55-56].

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. 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» [28: с. 58-66]. -

В соответствии с М. Кастельса истоки **онлайновых сообществ** (или «виртуальных сообществ» - по терминологии введенной Говардом Рейнгольдом) были весьма близки контркультурным движениям и альтернативному образу жизни, начавшим зарождаться на исходе 1960-х годов. 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. 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» [28: с. 73].

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 развитием [124].

«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 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» [28: с. 80].

Групповая динамика. Создание и развитие сетевого сообщества

Выше было отмечено, что практически все виртуальные сообщества очень динамичны – часто их возникновение, расцвет и исчезновение занимает недели, а иногда даже дни. Однако это характерно только для сетевых сообществ, полностью погруженных в VR.

Например, К.Нагел (Kat Nagel) таким образом характеризует 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 Сулер приводит интересный пример развития сообщества иного рода. «Бригада Старикашек» (TGB)¹ – по его словам, 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 злющих 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,

¹ Сайт www.thegeezerbrigade.com

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 др..

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 киберпространства [см. 7: с. 184].

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.

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 характер [7: с. 187-190].

2.5. Компьютерные игры

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 - \$50 000-100 000 [13: с. 8].

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.

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 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.

Зарубежные ученые, занимающиеся изучением цифровых игр, как правило, дистанцируются от классической научной традиции и не склонны опираться на классические теории игр (вывод Д.Е. Мак-Гонигал). Е. Аарсет (Espen Aarseth) в 2001 г. писал, что исследование цифровых игр должно начинаться на пустом месте. Джеспер Джул (Jesper Juul) утверждал, что цифровые игры в гораздо большей степени заслуживают академического изучения чем игры обычные. Дэвид Томасе (David Thomas) утверждает, что существует онтологическая пропасть между цифровыми и обычными играми [108: р. 481-482]. Д.Е. Мак-Гонигал относится к тем редким исследователям, которые считают, что компьютерная игра с ее акцентом на физических средах, контекстах повседневности, и совместным использованием социальных пространств призывает использовать методологию старых исследований игр [108: р. 483].

Методологической базой такого подхода могут служить: знаменитое исследование Й.Хейзинги (Johan Huizinga) [66], работы философа Роджера Кэйллоиса/ (Roger Caillois), психолога Брайена Саттон-Смит (Brian Sutton-Smith), и Эллиота Аведона (Elliot Avedon).

Й.Хейзинга рассматривает игру как важнейший цивилизационный феномен (и одну из важнейших основ цивилизации).

Именно Й. Хейзинга указывает на ряд принципиально важных характеристики игры:

1. Свобода.

2. Изолированность от обыденной жизни (в том числе за счет существования особых правил).

3. Игра есть борьба за что-нибудь, или представление чего-нибудь [66: с.17-18].

Р. Кэйллоис, показывает, как различные культуры могут быть поняты через изучение предпочитаемых типов и стилей игры.

Эллиот М. Аведон 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-посредники между двумя мирами – волшебным и реальным.

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. Эти авторы опираясь на понятие «магического круга» Джона Хейзинги, разработали оригинальную теорию игрового дизайна В «*Rules of Play: Fundamentals of Game Design*» Зиммерман (Zimmerman) определяет *игровые значения* как «абстрактные принципы игры, которые может воплотить игровой дизайн» [Цит. по 109: р. 177].

В настоящее время существует множество классификаций игр.

Сами классификации уже можно подразделять на группы.

Первой такой группой являются **жанровые классификации**, большинство из которых обязано своему существованию субкультуре игроков и специализированным журналам (при этом часто признается, что отдельная игра может принадлежать сразу к нескольким жанрам одновременно).

Наиболее устоявшимися в настоящее время группами игр являются следующие

«Экшн» - жанр компьютерных игр, основным элементом геймплея которых является применение грубой физической силы и особенно стрельба из различных видов оружия.

«Аркада» - обычно игры с упрощенным геймплеем (часто используется для обозначения игр для аркадных игровых автоматов).

«Симуляторы» - игры имитирующие определенную деятельность (например военного пилота, или гонщика).

«Стратегия» - игры основанные на использовании разнородных ресурсов для управления развитием некоего сложного процесса (например войны, или развития цивилизации). Как правило геймплей предусматривает противоборство с некимипротивником (противниками).

«Квест» («адвенчура», «бродилка») —жанр игры, требующий от игрока решения определенных задач в ходе геймплея для последовательного продвижения по сюжету.

«RPG» (**Компьютерная ролевая игра** (*Computer Role-Playing Game (CRPG)*) — жанр игры при котрой игрок управляет одним или несколькими персонажами. Обычно каждый из персонажей обаладает набором изменяемых характеристик, отвечающих его свойствам и умениям (напр. уровни). Игровой процесс, как правило, строится на обследовании игрового мира, боях с разного рода противниками и выполнении заданий-квестов, вознаграждающихся тем или иным образом. *Онлайновые компьютерный ролевые игры* (или MMORPG), это массовые

игры, в которые играют через интернет. Количество игроков таких игр может достигать нескольких миллионов.

Выделяются еще логические игры, игры-симуляторы реальных игр, обучающие игры.

Часто в литературе можно встретить разделение ролевых игр на *манчкинистские и японские*.

Название *манчкинистских ролевых игр*, произошло от английского жаргонизма «munchkin», что можно было бы довольно условно перевести, как «жрать». Смысл этих игр заключается в том, что персонаж обычно в одиночестве пробивается через некое виртуальное пространство убивая сотни и тысячи противников и собирая предметы, очки и т.п. *Японские ролевые игры* (или JRPG), напротив имеют весьма проработанные сюжеты. Игроку предлагается уже готовый персонаж как правило со своим характером и историей, так же по ходу игры будет складываться группа спутников с такими же прорисованными характерами («партия»). Отношения внутри партии бывают крайне сложны. По сути в японских ролевых играх существует вторая основная игровая задача - разобраться в характере и отношениях героя и его спутников. Существуют еще *европейские ролевые игры*, в которых стараются в максимальной мере дать свободу игроку и симитировать реальный мир.

Вторая группа классификаций принадлежит специалистам (чаще психологам) которые изучали **взаимозависимости личностных особенностей играющих с определенным видом игр**. Сюда же относились исследования проблем компьютерной аддикции.

Одна из первых отечественных классификаций компьютерных игр была предложена Шмелевым А.Г. [73]. Согласно ей выделяются следующие типы игр.

1. Стимулируют преимущественно формально-логическое, комбинаторное мышление.

2. Азартные игры, которые в противовес логическим требуют от игрока интуитивного, иррационального мышления.

3. Спортивные игры, которые апеллируют к ловкости и проворству игрока, сенсомоторной координации, концентрации внимания.

4. Военные игры и игры-единоборства. Эти игры содержат, как правило, реалистичные картины разрушений, а также элементы жестокого единоборства или насилия.

5. Игры типа преследование-избегание. Их объединяет включенность в игровой процесс интуитивного компонента мышления и эмоционально-чувственного восприятия.

6. Авантюрные игры (игры-приключения, или «Аркады») являются неоднородным классом с психологической точки зрения. Здесь выполняется подкласс игр требующих от игрока наглядно-действенного мышления, локомоторных навыков; неаряду с абстрактным моделированием недостающих элементов зрительного поля.

7. Игры-тренажеры трудно описать с точки зрения какого-либо доминирующего психического свойства, задействованного в игровом процессе: они прямо следуют из основной задачи игры.

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

I. Ролевые компьютерные игры.

Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя.

Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя.

Руководительские игры (В этих играх играющий руководит деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей).

II. Неролевые компьютерные игры.

Аркады.

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).

Игры на быстроту реакции.

4. Традиционные азартные игры (Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов и т.п.) [59: с. 8-10].

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) [7: с. 96].

И, наконец, **третья группа классификаций** принадлежит специалисту, изучающим **перспективные направления развития компьютерных игр**, особенно в связи с теориями **смешанной реальности**.

Джейн Эвелин Мак-Гонигал (Jane Evelyn McGonigal) в своей диссертации различает три отличных категории *ubicomp* игры¹:

1) *ubicomp* компьютерная игра - исследовательские прототипы, которые расширяют исследовательское поле всепроникающей компьютеризации посредством разработки новых концептов игр;

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

3) *ubiquitous games*, коммерческие развлекательные проекты, которые копируют интерактивный аффорданс (*affordances*) видео и машинных игр в реальном мире [108: p. 2].

¹ В связи с отсутствием прямых терминологических соответствий и сложностью соотнесения с русским языком мы при переводе исходили не только из точности передачи смысла английского понятий, но и из того смыслового контекста, который присутствует у отечественного специалиста.

Д.Е. Мак-Гонигал утверждает, что игры можно рассматривать, с одной стороны, как поведенческие модели, так как они отображают социо-технологические метафоры их игроков, с другой - как социальные ситуации поскольку они вмешиваются в социальные пространства, и, с третьей – как волшебные обряды так как они, кажется, даруют новую силу и супервласть для их игроков [108: p. 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. Сумерки мира всепроникающая компьютеризации напоминают специфический жанр перформанса, определенный Шекнером (Schechner) как темная игра. Темный игрок, по Шекнеру знает, что другие игроки не знают, что они играют. Дж.МкГоул считает, что основной параллелью между темной игрой и *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*.

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.

Шекнер (Schechner) идентифицирует побуждения темной игры как всегда, до некоторой степени, враждебные и корыстные. Он пишет: «Цели темной игры - обман, сбой, избыток, и вознаграждение» ... Она завлекает и управляет теми, кто не знает. Но в случае ubiquitous computing обман отсутствует, есть приглашение узнать [Цит. по 108: р. 14].

Аналогия с всепроникающей компьютеризацией, по Мак-Гонигал, очевидна, хотя и ограничена. Технологические системы внедряются в неожиданные контексты, в повседневные диспозиции и социальные ситуации, где пользователи не ожидают столкновения с компьютерами.

Дэниел Эрикссон, Джохан Пейтц, и Staffan Bjork (Daniel Eriksson, Johan Peitz, and Staffan Bjork) , настаивают, что gameplay не должен приводить к разрыву обыденных социальных практик в не предназначенных для игры контекстах и пространствах может, и что эта задача может быть решена через применение надлежащего дизайна игр выполненных в рамках всепроникающей компьютеризации. Решить эту проблему они предлагают ряд стратегий оберегающей разработки (encalming design) для игр всепроникающей 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 игровым побуждением и интерактивным опытом.

По заключению Д.Е. Мак-Гонигал: «Если жанр ubicomp игры предпринял шаги, чтобы решить потенциальный конфликт между азартом и возбуждением, концентрирующим все внимание игрока проистекающим из природы игр и желательного спокойствия ubicomp технологий, то жанр *распространяющейся интервенционной 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 получить это внимание состоит в том, чтобы игнорировать явно границы, которые традиционно помещены вокруг игры» [108: р. 64].

Исследователь компьютерных игр Маркус Монтола (Markus Montola) исследует склонность этого вида игры к этому специфическому виду разрыва. Он предлагает следующее определение: «Распространяющаяся интервенционная игра (Pervasive gaming) - жанр игры, систематически размывающей и ломающей традиционные границы игр». Монтола пишет о трех осях не-интервенционных gameplay, по которым обычно проходит его 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» [Цит. по 108: р. 64-65].

Распространяющаяся интервенционная игра, однако, уже заняла радикально оппозиционный подход к волшебному кругу. Вместо того, чтобы создавать личную и управляемую потребителем систему, не разрушающую социальный порядок, определенный границами волшебного круга, распространяющаяся игра предпочитает сохранять социальное 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». Распространяющаяся игра *не переопределяет* или *повторно договаривается* о традиционном волшебном круге. Вместо этого, они признают волшебный круг и затем *игнорируют* его. *Д.Е.Мак-Гонигал пишет, что фундаментальная и намеренная двусмысленность «юбикомп» и интервенционных игр относительно того, что является «в-игре» и что является «вне-игры», приглашает игроков рассматривать нечто и все как возможное приглашение к игре. Что приводит к привычке игрового распознавания образов, которое может приводить людей к перепутыванию как случайному, так и осознанному между нечто как элемента реальности и нечто как элемента игры [см. 108: р. 478-479].*

Типы игроков

Существуют многочисленные типологии игроков, описанные в научной литературе. В первую очередь они касаются игроков в Massive Multiplayer Online Games (MMORPGs).

Бартл (Bartle,R) [79], Yee, [130] и Karlsen основывали типологию на чертах игроков или предпочитаемых ими игровых стилей. Типологии

Эдвардса (Edwards, R.) [89] и Ким (Kim, J) [100] основывались на отличии мотивов для участия в игре.

Salazar [119] 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 детей-игроков David Gauntlett, Lizzie Jackson, созданная на основе изучения детей играющих в Adventure Rock [92]. Мы приведем ее с краткими характеристиками типов, в тех терминах, которые использовали авторы.

1. «Исследователи».

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. «Саморепликаторы».

Интересы: быть презентированными 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.

3. «Карьеристы».

Интересы: достижение статуса, социальной позиция в группе.

Вероятно являются: И младшими и старшими детьми; мальчики немного более часто, чем девочки.

Характеристики: Конкуренентоспособные; обеспокоенный своим статусом и демонстрацией его другим

4. «Истребители».

Интересы: смерть и разрушение, насилие, и супервласть.

Вероятно являются: пол - мужской, небольшое смещение к старшим мальчикам

Характеристики: В Adventure Rock, они не имели средства выразиться, за исключением избияения крокодилов

5. «Коллекционер»

Интересы: Накопление чего -нибудь 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.

Типологии игроков отражают в конечном счете те мотивы с которыми дети (или взрослые) приходят в игровой мир. Их анализ позволяет лучше понять сложную динамику проекций и идентификаций, которые возникают в виртуальной реальности.

Игры на границах смешанной реальности

Выше мы писали о жанре Ubicomr и родственных с ними игр. Но существует еще обширный пласт игр, хотя и не относящийся напрямую к компьютерным, но тем или иным образом с ними связанными.

Связи эти могут быть разного рода:

Во-первых, все они относятся к полю игровой субкультуры: сами игроки, как правило или имеют опыт многих игр (в том числе компьютерных).

Во-вторых, многие игры в качестве платформы используют реальный мир, наряду с элементами игровой реальности.

В-третьих, хотя это обычно и не рефлексировается самими участниками, в процессе игр в реальном мире обычно задействованными используются цифровые средства коммуникации (хотя бы обычные мобильные телефоны)

В этих взаимосвязях мы можем наблюдать как движение культурных и сюжетных элементов из базовой реальности в виртуальную, так и

обратный процесс. Широко известен опыт корпорации Blizzard по проведению конкурсов костюмов, танцев и т.п. по мотивам своих игр, в частности World of Warcraft.

Конкурсы происходили в реальном мире, с присуждением вполне реальных премий. В качестве примера приведем условия создания видеоролика на посленем конкурсе (финишировавшем 22 марта 2010 г. В сценарии обязательно должно было присутствовать добро и зло, а действие происходить в Азероте. Желательно было отразить историю персонажа. Музыка допускалась только собственного сочинения, либо музыка из игры. Использование треков с популярной музыкой запрещалось.

Самостоятельный тип игр – это **игры в альтернативной реальности (Alternative Reality Games)**. Эти игры проходят в реальном мире, участники не формируют отдельного игрового пространства и даже не получают явного списка правил. Один из основных принципов таких игр - «Это не игра». Этот принцип предполагает, чтобы игра не вела себя как игра: например, телефонные номера, упоминаемые в игре, должны действительно существовать. Не до конца очевидным и явным является игровой характер происходящего. Существование руководителей игры до конца находится под вопросом. Участники игры постигают правила методом проб и ошибок. Платформой аких игр является как интернет, так и реальная жизнь.

Ролевые игры живого действия (Live action Role-playing game, LARPG) – это игры в которых игроки отыгрывают свои действия в реальном мире подобно драматическим актерам на сцене. Все действия, проделываемые игроками, воспринимаются как действия их персонажей. В идеале, ситуаций «вне игры» быть не должно.

Правила игры определяются мастером, который и отвечает за постановку игры. Обычно четко прописываются правила «боевого воздействия» и «смерти». Игровые роли обычно даются игрокам заранее.

Ход игры приобретает динамичность в связи от с вводными, которые получают игроки.

Отдельными видами **LARPG** являются павильонные, полевые и городские игры.

Павильонные ролевые игры, названы так, потому что проводятся в помещении, и место действия ограничено его рамками. Существуют два типа павильонных игр - имиджевые игры (в которых игрок должен наиболее точно сыграть заданную мастером роль) и лангедоки (в них игрок должен в основном целенаправленно искать нужную информацию, анализировать ее и обобщать для решения игровой задачи).

Полевые игры проводятся на местности. Как правило, они требуют определённой экипировки (оружие, имитация строений и т.д.). Сюжеты игр могут быть фантастическими, историческими, в том числе взятыми из компьютерных игр.

Городские игры – это игры, достаточно близкие к полевым, но проводящиеся в городах. Иногда они идут параллельно с обычной городской жизнью. Сюжеты в последнее время часто развивают темы «дозоров» С.Лукияненко и т.п. персонажей, которые похожи внешне на нормальных людей но на самом деле живут другой жизнью.

Настольные ролевые игры когда-то породили целый класс компьютерных игр, но впоследствии оказались под сильным воздействием своих компьютерных собратьев.

Настольные ролевые игры. Эти игры характеризуются, практически неограниченной свободой - все действие игры разворачивается в воображении участников. Определяющую роль играет мастер игры (ГМ, от Game Master, или ДМ, от Dungeon Master), который комментирует для игроков как всю игровую ситуацию в целом, так и ее детали и последствия их ходов. Команде игроков («партии») приходится держаться большую часть времени вместе, иначе действие может сильно затянуться.

Ролевая игра может идти как словесно, так и с использованием правил игры. При словесной игре чаще всего ГМ сам решает, может ли игрок сделать заявленное действие или нет. Когда игра ведётся по правилам, то обычно большинство действий описана и как-либо охарактеризована. Часто используются кубики (игральные кости) для определения исхода случайных событий. Одной из наиболее известных игр такого рода является Warhammer, который породил целую субкультуру и уже давно стартовал в качестве компьютерной игры.

Флешмоб это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей (*мобберы*) внезапно появляется в общественном месте, в течение нескольких минут они выполняют заранее оговорённые действия обычно абсурдного содержания и затем одновременно быстро расходятся в разные стороны, как ни в чём не бывало. Флешмоб практически невозможен без интернета, т.к. именно посредством Сети происходит подготовка и координация акций.

Флешмоб рассчитан на случайных зрителей, у которых возникают самые различные чувства: от непонимания и ощущение абсурдности происходящего до интереса.

Далеко не все из описанных типов игр прямо связаны с компьютерными играми. Но многие из них объединены общей субкультурой.

Обычная, не-игровая виртуальная реальность часто бывает разомкнута в базовую реальность. За счет фундаментального свойства «волшебного круга игры», который обеспечивает границу между обыденной реальностью и игровой игровые виртуальные миры начинают функционировать как социумы с высокой степенью целостности. Целостность обеспечивает возможность «запуска» очень многим социальным процессам, в том числе даже экономическим. . Э.Кастронова (E. Castronova) был первым из ученых экономистов и социологов, кто

обратил внимание на то, что экономика виртуальных миров функционирует как реальная экономика. Он же и указал на два главных источника такого развития. Дефицитность ресурсов для каждого аватара, а так же вечные мотивы социального успеха (достижения статуса) заставляют людей тратить и реальные деньги и ежедневно целые часы внутри виртуальных миров и тем самым развивать экономику. «Контрабандная» для виртуального мира торговля и перепродажа игроками друг-другу в реальном мире игровых баллов и бонусов – это не что иное как возникновение еще одного и весьма прочного моста между виртуальной реальностью и базовой реальностью – экономического [86].

2.6. Виктимология виртуальности

У виртуальной среды, есть свои особые виктимологические риски. В силу остроты и очевидности наиболее острой виктимологической проблемой виртуальности в настоящее время считается 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.

Г.Грачев, И.Мельник дают следующую обобщенную картину модели информационно-психологического воздействия [16]. **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, 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 маркета 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.

Мери Джо Фэй пишет, что хотя Web нельзя полностью отнести к полноценному средству маркетинга, в нем заложены уникальные возможности: дешевизна, быстрота и интерактивность [65]. Близкие формы указывают в своей работе В.И. Петровский и М.В.Щепакин [60].

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 принципу формируются аудитории чатов и блогов: акторы привлекают своих знакомых, те - своих и т.д. [7: с. 270-271].

Отклоняющееся поведение онлайн

Границы девиаций в Интернете весьма расплывчаты. Однако тем не менее, они все-таки существуют.

Исследования по заказу благотворительной Beatbullying¹, охватившее 2000 детей и подростков по всей Великобритании, показало, что запугивание и угрозы постепенно стали реальностью в виртуальной реальности. Шокирующий вывод этого исследования в том, что один из каждых трех детей пострадал от издевательств в Интернете. Кроме того, это исследование также показало что девочки в четыре раза более уязвимы перед лицом таких злоупотреблений, чем мальчики. Учащиеся – не единственная страдающая сторона. Одно из социологических исследований, проведенное «Teacher Support Network», выявило, что один из семи учителей наблюдается подвергался преследованиям и угрозам через интернет от студентов.

I.R.Verson, M. J. Verson, J.M. Ferron [82] 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 киберактивностью (термин авторов – М.В.) от шести до девяти часов каждую неделю, 12% тратят 10-12 часов в режиме онлайн. В наименее активных пользователях Интернет (20%) – те, кто тратит менее чем два часа в неделю, наиболее активных (около 15%) – те, кто проводит в сети в среднем более 12 часов каждую неделю. Большая часть подростков сообщили, что их родители обсуждали с ними вопросы онлайн безопасности (70%), а 35% сообщили, что учителя беседовали на эти темы.

¹ Сайт: <http://www.itproportal.com/security/news/article/2009/3/3/third-uk-children-victims-cyber-bullying/>

Результаты опроса подтверждают, что значительное число девочек-подростков участвуют в очень рискованном общении онлайн. В целом лишённые этических норм общение массы молодых людей друг с другом, демонстрируют недостаток уважения, ответственности, честности, доброты, справедливости и терпимости.

Подростки все больше погружаются в среду Интернет, которая защищена от надзора и контроля родителей и других значимых взрослых. Подростки так же склонны сохранять тайну о своем поведении в виртуальности. Многие подростки описали своих коммуникации в сети, как взаимодействия, в которых они обманывали других, и основное содержание которых состоит в обмене оскорбительными сообщениями или сообщениями сексуального характера. 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. Из-за очевидного отсутствия последствий, преследование, угрозы убийства и другие насильственные фантазии и действия, стали более распространены среди молодых людей в Интернете. Компьютерные преступления, такие как компьютерное хакерство, также становятся более частыми, несмотря на их серьезные правовые последствия.

Профилактика проблем безопасности в интернете требует комплексной образовательной программы.

Дж. Сулер описывает различные формы ненормативного поведения в социальных сетях.

Грубые шутки. Обычно их жертвами являются наивные гости. Иногда это - обычная шутка, но временами 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. В мягких вариантах встречается использование «красочных» выражений 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 иметь 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.

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, управлять другим, вероятно отражает их собственную беспомощность. Некоторые жертвы сталкера описывали свой опыт как весьма жуткий и пугающий. Впервые термин *cyberstalking* 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 [см. 7: с. 199-200].

Убийцы Гостя. Убийцы гостя - постоянные члены (зарегистрированные пользователи), кто находит забавным, чтобы оскорблять и унижать гостей, которые пользуются смайлами, входящими в стандартный набор (по умолчанию) и числом вместо имени. Некоторые убийцы гостя наивно думают, что происходящее - только развлечение, и никакого вреда не приносит.

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 трансвестизм [124].

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 **онлайновое 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. На многих порталах действуют специальные службы, которые призваны защитить детей 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.

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 структура [59: с. 6].

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» [59: с. 6].

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 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 работооголизмом.

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 взаимодействия [Цит. по : 3].

Результаты обследования (2007 г.)¹, 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 видео-игр, с тем чтобы обеспечить

¹ <http://www.google.com/hostednews/ukpress/article/ALeqM5iR66N1LhiYo3RtC94illWuTrgafw>

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

Недавнее исследование, проведенное в Великобритании 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[77]. Около половины обследованных детей имели свои ноутбуки или ПК, причем одна треть из них заявили, что они просто не могут жить без компьютера. 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. 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 разрабатываются [59].

Дж. Сулер склоняется к тому, чтобы рассматривать «Киберпространственную аддикцию» в широком смысле - как склонность к виртуальным царствам опыта, созданного через компьютерную разработку.

В ее книге [цит. по 124], доктор Кимберлей Юнг описывает несколько признаков кибер-адикции:

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

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

3. 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.

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

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

6. 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 [3]

Линн Робертс описала некоторые из возможных физиологических коррелятов тяжелой интернет-аддикции:

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

Доктор 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 сети [3].

Ю.В. Съедин описывает этапы формирования компьютерной зависимости.

Первичное пристрастие к компьютеру возникает еще до того, как у человека он появляется. Приобретение компьютера доводит субъекта до состояния транса (аффекта) - 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 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 компьютеру[59: с. 18].. 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;
- 9) ощущение эмоционального подъема во время работы с компьютером;
- 10) обсуждение компьютерной тематики со всеми мало-мальски сведущими в этой области людьми [59: с. 19].

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 реализаций [59: с.14].**

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;

- нарушение психологических адаптивных механизмов; ориентация на референтную группу старших и стеничных сверстников с девиантным поведением.

- возникновение реакции снижения чувства самоэффективности и неуверенности в своей способности эффективного преодоления кризисных ситуаций.

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

Существуют социально-психологические факторы данного явления. 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 дизлексию, 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 аддиктивными расстройствами. Среди них преобладают типы с отчетливо неблагоприятными социально-психологическими условиями.

По данным М.С. Иванова сильно увлекающиеся компьютерными играми могут иметь затруднения в самореализации личности. В его исследовании приведены следующие данные [26: с. 15].

Таблица 2. «Сила увлеченности КИ-деятельностью для играющих с различными игровыми предпочтениями»¹⁾

| 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 |

Механизм формирования игровой зависимости основан на частично неосознаваемых потребностях: уход от реальности и принятие роли. Ю.В.Съедин **следующим образом описывает эти механизмы** [59: с. 23].

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 лидером.

¹ Данные приведены выборочно. Выборка исследования: 328 чел в возрасте от 15 до 35 лет, 87% учащиеся и студенты

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.

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 жанра.

По заключению Ю.В. Съедина ребенка (будущего аддикта) привлекает в игре [59: с. 20]:

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.

Хотя официальная медицинская статистика этого не отражает, но опросы родителей и учителей показывают, что масштабы проблемы компьютерной зависимости среди учащейся молодежи в нашей стране очень значительны. Хотя в массовом общественном мнении не разделяются патологические и непатологические формы увлечения компьютером, Интернет и особенно компьютерными играми.

3. Организация социального опыта в смешанной и виртуальной реальности

3.1. Субъекты воспитания в виртуальной и смешанной реальности

Проблема субъектов воспитания в виртуальной и смешанной 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 субъектами и акторами воспитания в V- и U-реальности могут выступать:

1. Субъекты-воспитания – воспитанники (индивиды и общности).
2. Субъекты воспитания – воспитатели (индивиды, коллективные воспитатели (воспитательные организации; воспитывающие сообщества));

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

Основными факторами (условиями) воспитания выступают:

1. Контент.
2. Культура (субкультура) сообществ и организаций.
3. Разработанные для решения воспитательных задач (с заданными закономерностями и взаимосвязями) виртуальные и смешанные реальности.

Первый феномен - контент является фактором воспитания, причем в связи со спецификой виртуальной и смешанной 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 виртуальной и смешанной 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 виртуальной и смешанной 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) виртуальной и смешанной 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 внутри-организационных 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. 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 – должен уметь грамотно сформулировать техническую задачу. Для этого необходимо владеет некоторыми азами специальных знаний.

3.2. Воспитательная организация как актор организации социального опыта в смешанной реальности

Как мы уже отмечали, воспитательная организация может в определенной степени перенести реализуемые взаимодействия в область виртуальной и *ubisomp*- реальности.

Наиболее явным примерами в наше время является– создание сайта школы, 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.

Весьма показательная статья Т.Г.Никифоровой [43], 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 Т.Г.Никифоровой как о ближайшей задаче пишется, о перспективе введения электронного документооборота (на примере электронного журнала).

Сайт как виртуальная проекция воспитательной организации

Сайт воспитательной организации выполняет функцию формирования некоего концентрированного отображения образа организации в сознании некоей целевой аудитории, так и переноса в виртуальную реальность определенных организационных процессов, большая часть из которых относится к области организации социального опыта.

Реализуя функцию презентации, 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 информирования [60: с. 70].

Технологии, основанные на технических возможностях, прежде всего, используют сервисы Internet и возможности современных поисковых систем, к таким технологиям можно отнести:

1. 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.

2. 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.

3. Размещение в близкие по тематике телеконференции объявлений о своем информационном источнике.

4. Использование **возможностей электронной почты**. Существует несколько специальных mail-list (списков рассылки, получаемых по электронной почте), предназначенных для опубликования анонсов об 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 - **спам**. Под термином «спам» понимается рассылка не востребовавшихся пользователем рекламных и аналогичных рекламным электронным 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 «Hormel Foods». Впервые реклама, рассылаемая электронным путем, была названа спамом в 1993 г., когда Ричард Делью, 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 «Hormel Foods». Вместо этого применяется аббревиатура UCE (unsolicited commercial e -...), что, кстати, более точно отражает суть явления [см. 7: с. 199-200].

5. Размещение ссылок и информационных блоков на часто посещаемых WWW-серверах и страницах. Одним из вариантов является так называемая 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 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 показаны [60: с. 72-73].

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» [65].

В.И.Петровский, М.В. Щепакин со ссылкой на А.М. Орлова приводит неполный перечень тех специальных эффектов и приемов, которые широко используются в компьютерной рекламе [60: с. 32-33]: 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 служб [65: 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).

Приведем данные о представленности средних школ США в Интернет (2005 г.). Исходная позиция анализа, обозначенная Адам Фридман и Ричард Хартсхорн [90] – это тезис, что цели создания школьных сайтов параллельны целям самих школ.

Первичная функция школьных сайтов – функционирование в качестве информационных систем для посетителей сайта, предоставление им разнообразных данных и информации. Во вторых, они служат

интерфейсами между школой, родителями и обществом (McKenzie, 1997)[109].

Эти функции 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.

Важная цель сайтов средних школ - введение 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 ресурсах и др. Эта информация полезна и для 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.

Существенная 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. 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) [91]).

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))[107], 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 [109].

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

Меньшинство школ использует потенциал тематических учебных и исследовательских форумов учащихся, хотя как доказано, это хорошее средство мотивирования 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.

По критериям, аналогичным указанным выше М. Мазур провела выборочное обследование отечественных школьных сайтов¹. По ее данным 12% сайтов содержало презентации работ учащихся, форумов учебного характера не было вообще, 60% сайтов содержало информацию о возможностях контактов с преподавателями. Сайты отбирались путем случайной выборки, по системе рейтинга поисковой системы. По пятибалльной шкале (первичные шкалы были взяты у Lynch, P. J. & Horton, S.) средняя экспертная оценка составила по дизайну и оформлению - 4,31 балла (стандартное отклонение - 0,90), по контенту - 4,475 (0,47).

Сайты написаны на стандартном языке программирования HTML, с добавлением технологий CSS. В некоторых случаях добавлены «движки» (cms joomla), и java элементы. В большинстве сайты написаны с помощью Adobe Dreamweaver, или аналогов этой программы. Встречались случаи

¹ Исследование проводилось на материале анализа 20 сайтов (материалы публикуются впервые).

создания сайта при помощи специальных авторских конструкторов, оснащенных всеми необходимыми шаблонами для более легкого, красочного и качественного сайта. В большинстве сайты имеют свои хостинги. Но так же встречается размещение на бесплатных общественных хостингах («uCoz», «narod.ru»). У 50% сайтов - уровень навигации соответствует уровню оформления, 35% сайтов - уровень навигации ниже, чем уровень оформления, 15% сайтов – уровень навигации выше, чем уровень оформления. В некоторых сайтах присутствуют недоработки: в основном это «недописанные страницы» (ссылка имеется, но страница закрыта по техническим причинам), и «левые ссылки» (при переходе по этой ссылке содержание страницы не оправдывает названия самой ссылки).

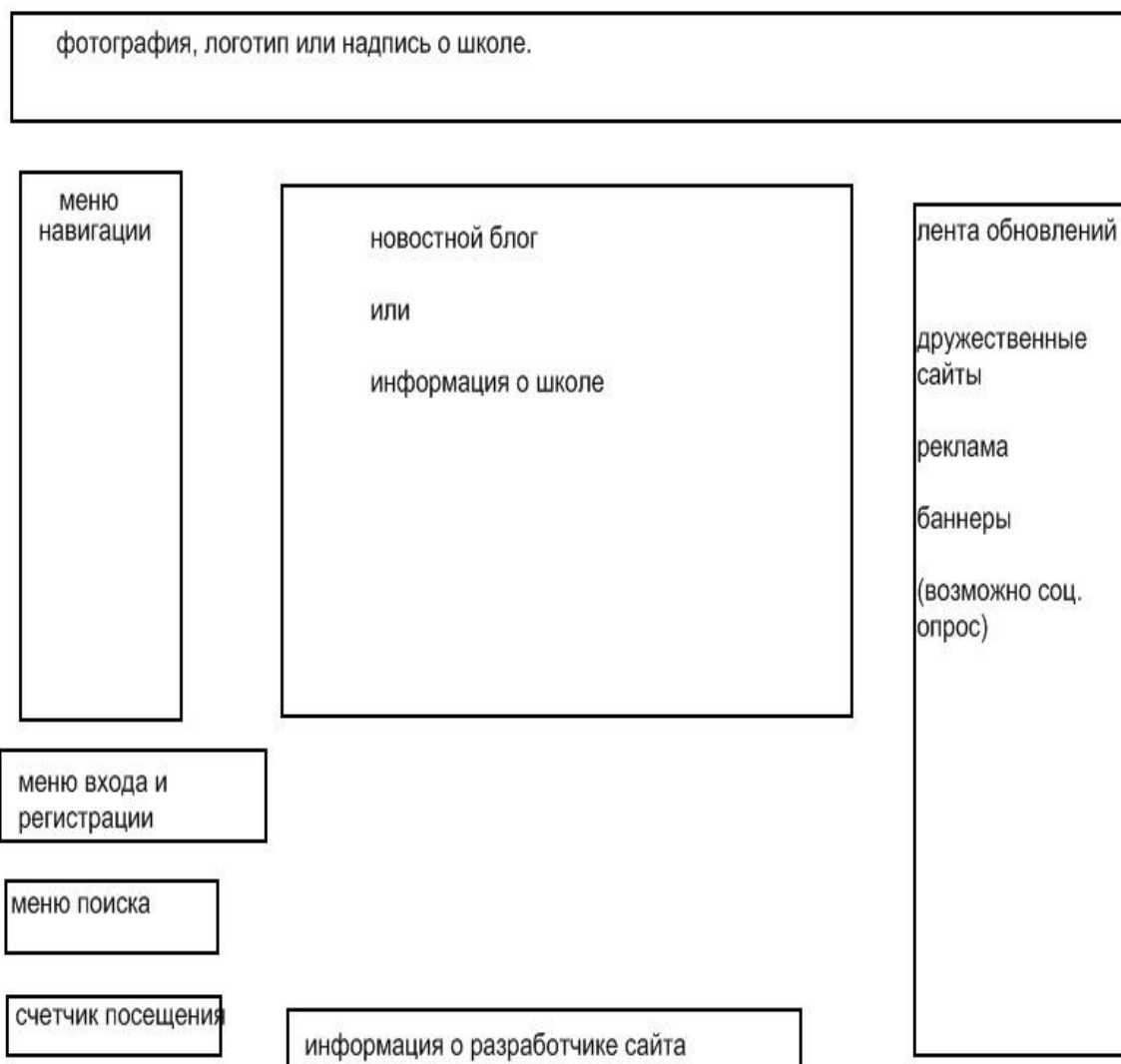
Как правило администрирование сайтов осуществляется постоянно: идет обновление новостей, контента (фотографий, документов и т.п.). Администраторами являются школьники и учителя информатики. Но организация обратной связи как правило неудовлетворительная: специальная страница связи с администрацией присутствует лишь у 10% процентов.

Структура сайтов достаточно типична: различия лишь в оформлении, качестве администрирования и уровне квалификации администраторов.

Посещаемость сайтов очень низкая. Проследить точные цифры очень сложно, так как администраторы ставят обычный счетчик, работающий с начала работы сайта. Информация не дифференцированная. Практически невозможно отличить случайные заходы от целенаправленных посещений.

Схема 1. Примерная структура главной страницы школьного сайта.

Главная страница.



Адам Фридман и Ричард Хартсхорн сформулировали ряд рекомендаций для разработки школьных сайтов, которые по нашему мнению вполне применимы и в нашей стране.

1. Сформируйте 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 комплексно и системно: вплоть до дизайна и продвижения. Один из методов достижения этого - через storyboarding. Сторибординг учитывает все заинтересованные лица, которые исследуют дизайн сайта, его структуру, и содержание. Это формирует обратную связь от множественных потенциальных пользователей.

3. Проектируйте сайт с учетом будущих изменений.

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; 4) делают достижимыми адреса статей.

C-R-A-P (Contrast, Repetition, Alignment, and Proximity) – аббревиатура, созвучная американскому вульгаризму «чепуха». Контраст, Повторение, Выравнивание, и Близость - четыре главных принципа WEB-дизайна.

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 несвязанности.

5. Стремитесь 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 задачам 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» [15].

Организация процессов образования в воспитательной организации посредством ИКТ-технологий

Функция образования для большинства учебных заведений является основной. Поэтому внедрение ИКТ-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. Густырь [47] указывают, что база данных ICDDL 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.Сулер 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

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». Кроме того, преподаватель должен осуществлять контекстуализацию (открытие дискуссии - объявление темы, установление норм - задание типа занятия, установление повестки дня - контроль за ходом обсуждения), функцию мониторинга и стимуляции (побуждение к комментариям, задания).

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.

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 организационными и социально-педагогическими факторами. В литературе можно найти ссылки на классы от - 12-20 студентов до - 25-65.

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.

Все более и более широко расширяется использование форумов, "whiteboards", досок объявлений и т.д. Они оказываются полезным дополнением 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 дисциплине.

В иностранной научной литературе обсуждаются перспективы развития моделей образования в дополненной реальности (*Augmented reality (AR)*). Описываются примеры использования учащимися мобильных телефонов добавления виртуальной информации на объекты реального мира (например ботанические характеристики определенных деревьев, или исторический контекст памятников архитектуры) [106].

Технологическо-педагогический подход к знаниевому контенту/*Technological pedagogical content knowledge (TPCK)* является новым направлением исследований, которые выходят за рамки трех отдельных предметных областей: контента, педагогики и технологии (Келер, Мишра (Koehler & Mishra) 2005 [101]).

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.

ТРСК 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, Келер [101] 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 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.

Подход ТРСК, по мнению ряда зарубежных исследователей может помочь изменить сместить внимание учителей от конкретных технологических навыков к упору на выдвигаемые цели преподавания и обучения.

Большинство отечественных исследований единогласно доказывает положительные последствия использования ИКТ-технологий в обучении. Так, например, в монографии И.Р. Васильевой показывается, что компьютер развивает познавательную самостоятельность учащихся [11]. Западные исследователи далеко не так единодушны. **Сетевое учение - не для каждого учащегося.** Villano (2008) поясняет, 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». [Цит. по 94].

Презентации являются частной формой, которая лишь частично входит в сферу e-learning. Они все больше входят в повседневную жизнь 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 Вортоновской 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 информации[28: с. 34 - 35].

Однако нас интересует не столько сами **процессы образования, которые возможно организовать посредством применения ИКТ-технологий, сколько их воздействие на личность обучающихся.**

Организация социального опыта в воспитательной организации посредством информационно-коммуникационных технологий

Приведем описание исследования Джуди Ламберта и Тони Санчеса (J.Lambert, T.Sanchez), посвященной проблеме использования ИКТ-технологий для формирования толерантности, и обучения проектированию в школе [102]. Их исследование основывается на технологико-педагогическом подходе к контенту (см. выше).

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 шести-элементной системой И.М. Чисхольма (I.M. Chisholm's (1998) 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.

И.М. Чисхольм 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, и (3) расширение прав и возможностей человеческого потенциала в рамках всех детей, особенно меньшинств, которые в настоящее время маргинализированны. Перечислим основные элементы этой системы.

Первый элемент - это 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 - культурная релевантность - это не просто использование праздников или иных специальных мероприятий с учетом различных культур, а, скорее, - подключение культурных традиций в повседневной деятельности.

Третий элемент - 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 разнообразных учащихся.

Пятый элемент - учебная гибкость (Instructional flexibility), 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, шестой 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.

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 описан в статье Яниса Путмана и Карен Пулчер (Putnam, Janice Pulcher, Karen L.) [116]. Подход авторов базируется на теории мотивации Маслоу и теории диффузных инноваций Роджерса (Rogers, E.) (2003). 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-здорового образа жизни.

В статье показано, что Интернет – именно тот ресурс, который относительно недорог для учреждения и доступен и гибок для учащегося. 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.

Следующее интересное направление использования ИКТ – **гражданское воспитание**.

Линда Беннетт, Сюзен Биффигнани, Эрин Стеинкамп, Джейм Родс (Linda Bennett, Susan Biffignani, Erin Steinkamp, Jaime Rhoades) в статье [81], 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), в сфере гражданского воспитания основанную на ИКТ-технологиях. Мы приведем лишь незначительную часть примеров, 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 студенты 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.

Деятельность XII: Быть ответственным кибер-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.

Сотовые телефоны являются одним из важных элементов U-реальности, тех ИКТ технологий, которые незаметно изменяют окружающую социальную среду. Джеймс Роберсон и Рита Хайгевик в своей статье [118] 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 их 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 (ИКТ).

Сотовые телефоны, однако, становятся повсеместно и являются неиспользованным ресурсом в сфере образования. К счастью, стали появляться исследования посвященные проблеме интеграции сотовых телефонов во преподавания и изучение окружающей среды (Attewell) [78].

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 Роберсон и Рита Хайгевик развивается идея создания специальных сервисов, которые целевым образом могли бы

распространять провайдеры (и специальных телефонов). Они предлагают разработать учебные устройства и медиа на основе мобильных телефонов, связанные с определенным контентом и целями, 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 ринг-тоны.

Из применимого в отечественных условиях опыта в данной статье упоминается работа Пемброкеширский колледж в Уэльсе (Pembrokeshire College in Wales). Это высшее учебное 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 [129].

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 экосистемном, 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.

В таких странах, как Китай, Япония, Филиппины, а также Германии, учащиеся используют свои мобильные телефоны, для изучения Английского, а также изучение математики, здоровья, и правописание.

Сотовые телефоны выполняют ряд очень важных функций. Они выполняют роль иконы подростковой свободы, и они 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.

3.3. Виртуальные сетевые сообщества и социальное воспитание

Основные принципы создания и развития виртуального сообщества

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 услуг: стратегия ресурса, настройка, симпозиумы, 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 этап [15], 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.

Отечественным проектам далеко до западных показателей, но интенсивное развитие социальных сетей налицо. Сайт Odnoklassniki.ru за год прибавил 5 млн. пользователей (сейчас их 6 млн.), а сеть Vkontakte.ru 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». А «Мой мир» Mail.ru интенсивно развивается. 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. Организация Samaritans в Великобритании (<http://www.samaritans.co.uk>) предлагает схожую помощь. В 2000 году, более чем 37 000 электронных писем были получены в эмоциональной системе поддержки Samaritans.

Известный специалист по дизайну и социальным проектам Эми Джо Ким выделила свои 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. Сулер 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;

- 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 Годвина [95]).

Любое интернет-сообщество стремится **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 уравновешивать 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 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 организация **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.

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 комьюнити;
3. осознание участниками цели и перспектив развития сообщества;
4. коммуникативные навыки действий участников сообщества в социально-неблагоприятных условиях [7: с. 153-154].

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 возрастом «населения» официальные правила могут стать необходимыми. Установка этих стандартов должна идти параллельно с определением философии и цели сообщества.

Дж. Сулер приводит основные стратегии по разработке правил об аватарах:

- 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. Сулер описывает способы борьбы с ненормативными аватарами.

Блокирование «плохого» реквизита ("proppaging") 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 proppag.

(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 proppagged 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.

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**. Эта команда 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 «X***», 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 считать 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;
- выяснить истинные цели, и возможно реабилитировать;
- выявить лидеров и изолировать их.

Пример: Деятельность модераторов

Дж.Сулер 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 TPI/EC считается высоким достижением. Чиновники компании также участвуют в выборе этих мастеров TPI/EC.

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.

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.

Организация социального опыта в виртуальных сообществах

Уникальным в настоящее время для отечественной педагогики является исследование Е.В. Смышляевой, фактически посвященное проблемам организации социально-позитивной деятельности в молодежных сетевых сообществах. К сожалению автор основывает свой теоретический анализ на концепциях, которые мы считаем неприемлемыми, что сказывается на некоторых выводах исследования. В частности вывод о том «... любая деятельность в сети Интернет имеет продолжение в реальности, имеет единое целеполагание с реальностью и связано с реальными событиями» представляется не вполне обоснованным [57: с.16]. Но многие идеи автора, основанные на реальном опыте могут быть реинтерпретированы в более широком контексте.

В первую очередь совершенно оправдана постановка задачи включения молодежи в различные виды социально-направленной деятельности посредством сети Интернет с учетом потребностей реальности и с продолжением этой деятельности в реальности [57: с.43-44]. Это может быть рассмотрено как конкретизация первого важного направления работы педагогов с сетевыми объединениями:

Признание приоритетной ценности жизни в базовой реальности при одновременном признании ценности жизни в смешанной реальности, в том числе в игровых мирах.

Содействие усилению связей (по структурной сложности и по интенсивности) событий, деятельности, общения происходящих в виртуальной реальности с базовой реальностью, в том числе за счет тренда в область смешанной реальности.

Описание этим автором компонентов среды виртуального общения (технического, информационно-методического и организационно-деятельностного) фактически свидетельствует о том, что необходим некий организационный центр (человек или организация) которая бы стала источником педагогического влияния. Е.В.Смышляева отмечает, что социально-педагогическая деятельность в сети осуществляется в формате консультаций с привлечением профильных специалистов, но основные задачи выполняют члены объединения, «вырастающие» от исполнителей и участников виртуального общения к модераторам и координаторам данного процесса [57: с.55].

Хорошей формой социально-педагогической работы является метод проектов.

Проекты могут быть реализованы и в интернет-среде, чтоб обычно и происходит, например в школах США, где наиболее интересные проекты «вывешиваются» на сайте школы.

Критерии и показатели эффективности организации среды, выделенные Е.В.Смышляевой по сути основаны на учете количественных характеристик активности участников (например, количества посещений сайта) и содержательных оценок общения (например тем для общения, или тем проводимых мероприятий) [57: с.57-58].

Соглашаясь с автором в том, что в «управляемом» уровне интернет-сред (характерен для сегментов сети с высокой степенью организации, включающих в круг ресурсов установленного содержания реальные события и институты) вполне возможен процесс перевода пользователя из виртуальной среды в реальную. /60/ мы тем не менее не стали бы однозначно связывать возможность педагогизации с институциональной организованностью.

Достаточно вспомнить воспитательное значение многих известных блогов, а ведь среду, в которой они функционируют к организанным н отнесешь.

Общая логика работы (в нашей интерпретации), описанная Е.В.Смышляевой сводилась к следующим позициям:

1. Исходная точка – имеется развивающееся детское (юношеское) объединение с определенными социально-позитивными направлениями деятельности.

2. Создание сайта объединения. На первом этапе возможно использование возможностей бесплатных социальных сетей (ВКонтакте), и в дальнейшем формирование собственного портала.

3. Сайт (портал) обеспечивает более удобную коммуникацию между членами объединения, позволяя эффективно организовывать многие совместные мероприятия и деятельность. Т.е. осуществляется движение от базовой реальности к смешанной и виртуальной.

4. Организуются как проекты в базовой реальности, так и проекты в смешанной и виртуальной реальности.

5. Организуется работа по сшиванию «реальностей» - виртуальной, смешанной, базовой за счет использования коммуникационных каналов, включающих участки разных типов реальности, а так же за счет символической субкультурной интерференции разных типов реальностей, в том числе игровой.

Опыт описанный Е.В.Смышляевой (проект «Виртуальный лагерь «Ровесник»») в определенной степени можно рассматривать как одну из достаточно эффективных моделей деятельности социального педагога в данной области.

Были использованы следующие формы работы.

1. Регистрация на сайте (в первые дни разрешалось использование образных аватаров и никнеймов, затем осуществлялся переход к реальным именам и фотоизображениям).

2. Игры и тренинги («Добрые дела», «Робот», «Клик» и др.) - содержание деятельности - в посещении сайтов и блогов, которое сопровождалось выполнением заданий по добычи информации и взаимным обменом сообщениями.

3. «Он-лайн» кинотеатр «Режиссерская версия», позволяющий одновременно просматривать фильм (видео) с последующим обсуждением.

4. Организация конкурсов («Час чемпиона») среди игроков в компьютерные игры. Как указывает автор, эта мера позволила ограничить игры по времени, контролировать аудиторию, а в последующем регулировать правила поведения в играх и использовать их воспитательный потенциал.

5. Мастер-классы модераторов, по различным направлениям. (дизайн аватаров и оформление блогов, обработка цифровых изображений, виртуальные фанклубы и т.п.)

Кроме названных использовались ряд мероприятий и видов деятельности в базовой реальности.

Например, коллективно-творческие дела, проходившие в реальном лагере, имели свою виртуальную интерпретацию.

Была проведена серия городских игр («Виртуальная карта», «Наш город», «Поиск», «Журналистское расследование», «На краю света»). Как правило, участники таких игр не были ограничены аудиторией лагеря, объединяющим условием был состав экипажа, представляющего команду портала.

Мероприятием проекта, стал фестиваль детского и молодежного виртуального творчества «Смайл». По свидетельству Е.В.Смышляевой фестиваль состоял из двух этапов: создания интернет-сообщества пользователей, занимающихся виртуальным творчеством и конкурсного. Конкурсы проводились в нескольких номинациях («Лучшее цифровое граффити (*.bmp, *.jpg)», «Лучший дизайн аватара (*.bmp, *.jpg, *.psd)», «Лучшая заметка на странице (проза)» и т.п.)

Интересные примеры проанализированы А.В.Федоровым. Он пишет, что в 2005 году Центр медиаобразования г. Тольятти на созданном им сайте <http://www.mec.tgl.ru> пригласил учащихся образовательных учреждений принять участие в деловой игре «Медиаобразование XXI века»¹. Посетителям сайта была предложена «Виртуальная экскурсия по стране медиа»², хотя и не полностью соответствовала формату учебного веб-квеста, но тем не менее выполнила главную из его задач – стимулировала самостоятельное исследование учащихся, связанное во всемирной виртуальной сетью [63: с.132]. Координаторы медиаобразовательной деловой игры С.А.Одегова и Н.И.Торгашина предложили школьникам следующую схему игры.

Создание сообществ под руководством педагогов-консультантов (5-7 человек), и после регистрации на портале выполнение ряда

¹ См.: <http://www.mec.tgl.ru/index.php?module=subjects&func=listpages&subid=57>

² См.: http://mec.tgl.ru/modules/subjects/pages/igra/prilog_1.doc

последовательных заданий. Задания свдигались к изучению материалов, представленных на сайтах медиаобразовательной направленности (создатели и научные руководители А.В.Федоров <http://www.edu.of.ru/mediaeducation>, <http://www.medialiteracy.boom.ru> и А.П.Короченским - <http://mediareview.by.ru/mediaedu.htm?extract=1130125319> и др.). После знакомства с каждым из медиаобразовательных сайтов командам рекомендовалось провести мини-конференцию или круглый стол. В ходе обсуждения команды должны были выработать единую позицию, которая потом отражалась в творческом отчёте. Свои впечатления о новых знаниях нужно было представить в форме небольшого эссе (объемом не более трех страниц) «Что дает современному школьнику медиаобразование?». Все эти творческие работы размещались затем на страничке сайта Центра медиаобразования - в разделе «Дистанционные проекты»: Деловая игра «Медиаобразование XXI века».

Далее команды выступали в роли организаторов фирмы (организации), которая претворяет в жизнь идеи и задачи медиаобразования. Результаты этой творческой работы предлагалось представить в форме презентации в Power Point. Завершалась игра подготовкой творческого отчета «Мои впечатления о стране *Медиа*. К сожалению масштабы игры были более чем скромными – в ней участвовали 17 команд учащихся [63].

3.4. Воспитатели в смешанной и виртуальной реальности – проблемы профессионального развития

Отталкиваясь от мнения Дж. Сулера 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.

В отечественной практике подготовки специалистов в этом направлении не ведется. Отчасти в данной области могут быть использованы знания и умения, которые получают студенты, готовящиеся по психологическим, социально-педагогическим специальностям и прикладной информатике.

Но обычно для каждого конкретного проекта в сети подбираются или специалисты с опытом, или готовятся своими силами. В опыте Е.В. Смышляевой подготовка кадров для работы с виртуальными социально-педагогическими проектами велась в трех целевых группах: волонтеров из числа активных участников работы общественного объединения в сети, педагогов и психологов с опытом работы, но способных к работе в проектах виртуальной реальности, осуществляющих работу с молодежью в реальности, педагогов старшего поколения не способных к работе в проектах в среде Интернет.

Практикующие специалисты могут быть приглашены как на исполнение разовых обязанностей, так и постоянной основе.

Однако помимо исполнения профессиональной педагогической деятельности педагоги, психологи могут использовать **виртуальную и смешанную реальность как среду профессионального развития.**

В своей статье Рэй Беверли и Марта Хоккут [83] 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.

Как отмечает Л.Ф. Чупров, настоящее время, в связи с развитием Интернет-технологий и их доступности широкому кругу пользователей, электронная публикация становится равноправным видом научной

публикации. Контент как фактор профессионального развития субъектов воспитателя интенсивно развивается.

Приведем список виртуальных психологических и педагогических библиотек и сайтов [см. 54]. Таковы соответствующие полки «Библиотеки Мошкова» (<http://lib.ru/PSIHO>), «Библиотека психологической литературы» BOOKAP (Books of the psychology) (<http://www.bookap.by.ru>), PSYLIB: библиотека «Самопознание и саморазвитие» (<http://psylib.kiev.ua>), «Флогистон: Психология из первых рук» (<http://flogiston.ru/library>), разделы 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>).

Интернет расширил границы взаимодействия между специалистами и сделал это взаимодействие более тесным и быстрым во временном аспекте.

Среди известных педагогических порталов можно назвать «интернет-сообщество учителей ИнтерГУ.ru» (<http://www.intergu.ru/>), интенсивно развивающийся «Тольяттинский вики-портал»

(<http://itc.tgl.ru/wiki/>), и систему дистанционного повышения квалификации Московского института открытого образования <http://mioo.seminfo.ru/>.

3.5. Перспективы конструирования воспитывающих виртуальных и смешанных реальностей

Несмотря на то, что научная историография многих направлений ИКТ в образовании насчитывает тысячи исследований, работы, которые ставят основной задачей создание воспитывающих виртуальных сред (в широком понимании данного термина) практически нет.

Хотя, можно сказать, что идея о *MUVE (multi-user virtual environment)* созданных специально для решения задач социализации и воспитания носится в воздухе, но пока что системного рассмотрения в научной литературе она не получила. Лишь некоторые характеристики таких миров предсказываются и доказываются в работах специалистов.

Вполне возможно, что именно игровые миры претендуют на роль будущих «педагогических» виртуальных миров. Не случайно такой исследователь как Е.Кастронова (E.Castronova), изучая виртуальную экономику фактически признал ее настоящей экономикой с соответствующими экономическими закономерностями. И выделил основные механизмы, которые обеспечивают такой экономике (и такому социуму) поступательное и устойчивое развитие: дефицит ресурсов и мотивы социального успеха [86]. В настоящее время с помощью Е.Кастроновы создан и разрабатывается виртуальный игровой мир Гренландия (Greenland) (рабочее название) (<http://greenlandgame.com/>). Сюжетный контекст Гренландии – поздний неолита. Племена охотников-собирателей, начали организовываться в общины. Игроки - вожди этих племен, могут управлять населением этих пространств как рабочей силой

для извлечения ресурсов из различных типов местности. При этом, игроки будут вступать в противоречие с другими игроками из за территорий и ресурсов.

Один из последователей создателя полуэзотерической «интегральной психологии» – Кена Уилбера (Wilber К.) **Мозес Силбигер (Moses Silbiger)** с 2007 г. пишет о проектировании **компьютерных игр как «тройных коней» для катализации человеческого развития.** «В идеале эти развивающие инструменты будут полностью встроены в игровой дизайн и, следовательно, это не будет чересчур насильственным, буквальным или даже очевидным на первый взгляд». ... Эти развивающие видеоигры могут быть использованы всяческого рода учителями, проводниками, тренерами, терапевтами и даже религиозными лидерами [111].

Ряд интересных идей в отношении создания миров в смешанных реальностях можно подчеркнуть в работах, относящихся к направлению **«Компьютеризация интимности». Компьютеризация интимности (Intimate Computing),** как научное направление, концентрируется на способах, которыми ubiquitous computing могла бы поддержать маленькие фрагменты повседневной жизни и социальных отношений. При этом выделяются четыре перспективных стратегии взаимодействия: 1) понимание кросс-культурных различий повседневных практик; 2) развитие культурной чувствительности (как в когнитивном, так и в эмоциональном аспектах); 3) пересмотр представлений об опосредованной интимности, основанные на исследовании игрового взаимодействия ; 4) исследование новых концепций и методов компьютерного дизайна, в том числе постмодернистских [80].

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 личности [123].

Как отмечают некоторые исследователи теории обучения на основе компьютерной игры «находятся еще в младенчестве». Курт Сквайр (Squire Kurt D.) и Мингфорд Ян (Mingfong Jan) выделяют по крайней мере пять направлений в проектировании игр для обучения.

1. Ролевые игры, основой которых является выбор ролей игроками. Вся информация, опыт и награды связываются с определенной ролью (напр. экологическим инженером, морским биологом). Соответственно, для развития своей роли игрок должен приобретать специфические ресурсы (т.е. учиться).

2. Игры, которые организованы вокруг вызовов (Malone, 1981). Этот тип игр развился из ранних аркад, и представляют собой цепь вызовов и вознаграждений.

3. Игры, которые предлагают возможность связать цели со специфическими местами, особенно, сайты оспариваемых пространств. В этом типе игре для того, чтобы вызвать соответствующий игровой эмоциональный настрой используются факторы обуславливания поведения вторичного порядка (дебаты по использованию земли, потоки токсинов в среде, взаимодействия среди людей и наследием через пространство).

4. Игры, ориентированные на сопровождающие аутентичные ресурсы и инструментальные средства, которые используются в пределах контекста геймплея. Многие игры сопровождают форумы, энциклопедии и т.п. ресурсы, которые ориентированы на помощь игрокам. Именно на использование руководств, создание богатого контекста и ориентирован этот тип игр.

5. Игры, которые разрабатываются как часть социальной системы, в которой существуют разные виды социальных взаимодействий. Ролевые структуры таких игр ориентированы для продвижения сотрудничества, соревнования, и развития общности сообщество среди.

Приложения большинства этих моделей основаны на предположении, что образовательные игры обычно включают следующие циклы: создание выбора, преодоление последствий, интерпретация игровой системы, формирование случайных нарративов опыта, формирование многоаспектного опыта в пределах системы, и в результате строительство когнитивной модели игровой системы [120].

В своей книге «Как компьютерные игры помогают детям учиться» Дэвид Уильямсон Шаффер (2007) описывает широкий спектр новых учебных игр, которые выходят из университетской исследовательской лаборатории Гарвардского университета, Университета штата Висконсин, и MIT [Цит. по 108]

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. В исследованиях роли знаний в современной культуре различаются **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.

Бек и Уэйд (Beck and Wade) (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 характеристики относятся к сетевым коммерческим играм, а также к академическим играм, которые предназначены для исследовательских целей.

Игровые среды «распространяющихся интервенционистских игр» (pervasive games), не следуют типичным моделям gameplay, находящимися вне реального жизненного опыта, с их специфическими сигналами начала и остановки игры. Имеются утверждения, что такого рода среды для детей проблематичны в связи с использованием иммерсивной рекламы, повышения социальной изоляции среди геймеров, а также игрового насилия и аддикции.

В исследовании (штат Северная Каролина [104]) изучалось, как маленькие дети взаимодействовали в социальных условиях онлайн игр. Исследование было основано на концепции онлайн идентичности, контекстного обучения (situated-learning) и самоконтроля. В нем участвовали дети в возрасте 5-7 лет играющие в «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 различными способами.

Учащиеся согласились с тем, что контекстное обучения (situated learning), может происходить в игровых мирах, но были ограничены в своем понимании того, как это обучение связано с их собственной социальной жизнью. Например, разговорами о геймплее было 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.

Давид Гонтлет и Лиза Джаксон, одни из идеологов и исследователей мира многопользовательской игры *Adventure Rock*¹ [92] 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.

¹ Сайт игры Adventure Rock <http://www.bbc.co.uk/cbbc/adventurerock/>

7. Миссия и мотивация - что является целью?
8. Некоторый юмор
9. Помощь, когда Вы нуждаетесь в этом.
10. Возможность видеть видео (видео-ряд) 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 время

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 личности [95: р. 17-22].

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.

5. Помогают в овладении социальными навыками
6. Предлагают игры с идентичностью, например переодевание
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. Blackburn (со ссылкой на исследования Bosworth, Espelage, & DuBay, 1998) [96] 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.

В соответствии с выводами Ги (Gee) (2003), видеоигры имеют уникальную способность активизировать, и развивать ощущение проективной идентичности (projective identity), которая служит посредником между идентичностью учащихся к реальному миру и их виртуальной (или игровой) идентичностью. Эти идентичности взаимодействуют, учащиеся создавая или приобретая аватар, тем саамы косвенно воздействуют на свою идентичность в базовой реальности.

В статье **Dunleavy M., Dede C., Mitchell R.** приводятся результаты экспериментов с обучающей игрой выполненной на платформе дополненной реальности Внешний контакт (Alien Contact!) Проект был реализован на КПК Dell Axim X51 с использованием технологии GPS.

Сценарий игры следующий.

Инопланетяне приземлились на Земле и возможно, готовятся к множеству альтернативных действий, включая мирный контакт,

вторжение, разграбление, или просто возвращение домой. Работая в командах (четыре роли: Химик, Криптоаналитик, Хакер, и Агент ФБР), учащиеся должны исследовать мир AR, беря интервью у виртуальных персонажей, собирая цифровые объекты, и решая математические, языковые проблемы для выяснения причины визита инопланетян. Учащиеся для успешного решения игровой задачи с необходимостью должны сотрудничать, так как в построении игрового сюжета каждая роль снабжается лишь частью информации, которая должна быть в дальнейшем систематизирована и проанализирована. Если учащиеся не будут сотрудничать и не смогут «сложить информационную мозаику», то они не смогут решить проблему и перейти к следующей стадии игры.

В условиях данного исследования, роли распределялись случайным образом, независимо от академической успешности.

Содержание заданий соответствовало государственным стандартам образования и было ориентировано на достижение многоаспектной высоко-уровневой оценке мышления (multiple higher-order thinking skills). В исследовании участвовали старшеклассники (in two middle schools (6th and 7th grade) and one high school (10th grade) in the northeastern United States).

В выводах этого исследования, помимо ряда сложностей (технических проблем с позиционированием, отсутствием специальных умений у учащихся и т.п.) делается вывод о том, что AR как диалоговая среда позволяет развивать педагогику, в которой знание основано на установках и распространяется посредством общения. Вопреки обычной инструкции средней школы, где знание деконтекстуализированно и явно, в AR, знание ситуативно и молчаливо. Это отвечает вызовам двадцать первого столетия [88].

Пример: Second Life

Достаточно большое количество публикаций освещают **возможности использования многопользовательских миров созданных в коммерческих целях для нужд образовательного и воспитательного процессов.**

В редакционной статье редакторы журнала «Исследования виртуального мира» Leslie Jarmon, Kenneth Y. T. Lim, B. Stephen Carpenter [96] писали, что виртуальные миры типа «Второй жизни» (Second Life¹) 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.

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 Расширенная Школа 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)[114].

Внимание специалистов все более и более начало сосредотачиваться на специфическом affordances более устоявшихся виртуальных сред, типа

¹ **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.

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., 2005[122]). 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. 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. 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 дефицитарны [125].

Ряд исследователей сообщают об относительных ограничениях использования виртуальных миров, особенно связанных с техническими ограничениями, в первую очередь - временем запаздывания/ожидания. Brainbridge (2007).

Некоторые ранние исследования доказывают, что виртуальные миры, и особенно Second Life, могут обеспечить педагогические преимущества для определенных стилей изучения и групп учеников и в определенных областях (Bradshaw, 2006) [84].

В статье Криса Кэмпбелла (Chris Campbell) [85] рассматривается опыт работы с «Второй жизнью» как с элективным курсом 4 года обучения для студентов – будущих 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 деятельностей, 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)¹, 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 Varab (CRLT Center for Research on Learning & Technology Indiana University 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 личного 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.

¹ сайт - <http://atlantis.crlt.indiana.edu/>

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» [93] характеризовал Quest Atlantis (QA) как развивающий и образовательный проект, трехмерная виртуальная среда, для погружения детей восемь - четырнадцать 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.

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. 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 большему конструктивному образовательной среде, где работа учащихся с их собственным темпом и командой приспособлена к индивидуальным особенностям [75].

4. Организация индивидуальной помощи в виртуальной реальности

4.1. 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.

В своей книге, доктор 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. Сулера, 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.

До сих пор мы говорили об общепедагогических рекомендациях предупреждения и коррекции зависимости от компьютера.

В случае, когда подобная зависимость достигает уровня патологической аддикции необходимо использование профессиональной психологической помощи. Один из вариантов таковой описывает в своей работе Ю.В.Съедин.

Коррекционная работа разбивается на два этапа: прогнозирующий и корректирующий. Сутью корректирующего этапа являлось работа по формированию Я-концепции, способствующей достижению внутренней согласованности личности, осуществлялся комплексный самоанализ личностного поведения.

Общими ориентирами проводимой работы являются:

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 созависимости [59: с. 27].

Основным элементом работы 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.

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 целом, 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 игры [59: с. 29].

4.2. Организация индивидуальной помощи субъектами воспитания: сетевое консультирование

В книге Дж.Сулера 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-Шмукер¹).

Обсуждая возможности «воспитания онлайн», воспитания в виртуальной и смешанной реальности к сожалению мы не можем опереться на эмпирическую базу. Поэтому все дальнейшие выводы этого параграфа нужно рассматривать как теоретические конструкции, в той или иной степени обоснованные логически.

Кратко упомянем основные выводы упомянутого отчета, прибавив к ним и мнение самого Дж.Сулера.

1. Существует множество возможностей для терапевтического использования облегченной Интернетом коммуникации.

2. Терапия онлайн разрушила три основополагающих принципа терапевтического взаимодействия:

1. видимость (пребывание лицом к лицу)
2. Устный характер беседы
3. 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.) выработывая очень синергетическую стратегию.

О возможностях сетевой профессиональной психологической помощи довольно много споров. Есть мнения о невозможности такого общения профессионала. Например, О.Г. Шевчук указывает на существование значительных минусов в такой форме консультирования.

¹ 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

Во-первых, не соблюдается базовый принцип анонимности консультации.

Во-вторых, виртуальная консультация часто носит поверхностный характер.

«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.» [71]. Л.Ф.Чупров считает такой вид услуги вполне выполним и возможен при соблюдении некоторых условий [67].

Дж. Сулер пишет, что фактически, лечебная работа онлайн предлагает нам возможность исследовать более тщательно элементные компоненты терапии лицом к лицу, что часто считается само собой разумеющимся. 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.

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 Интернет входит в противоречие с юридическими и

политическими реалиями. Если врач в Канзасе работает с клиентом из Японии в с помощью сервера физически расположенного 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. Если психолог делает ошибки, кто должен будет оценить и исправить его? На сегодняшний момент эти вопросы во многом не урегулированы.

Мы исходим из наших теоретических представлений о воспитании, и рассматриваем проблему **воспитания в виртуальной реальности в первую очередь как проблему относительного контроля над рефлексивным механизмом социализации.**

Можно выстроить образ будущего воспитания в жанре некоего вероятностного рассуждения. Когда-нибудь, когда виртуальные сообщества и виртуальные организации разовьются и укрепятся, социальные практики в них структурируются и усложняются, то появятся специалисты, 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.

Виртуальные воспитатели будут заботиться о целостности «Я», о развитии силы личной идентичности, в то же время, делая ее достаточно гибкой. Приведем неполный перечень психокоррекционных методик, которые могут быть востребованы [цит. по 115]: 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.

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 отработывает полученный гонорар. Это не очень веселые примеры.

Хотя в реальностях сетевых сообществ на самом деле уже сейчас осуществляется вполне полноценное социальное воспитание.

В уникальном на сегодняшний день опыте Е.В.Смышляевой описан опыт использования «сетевых тренингов», модераторами которых выступали опытные психологи и педагоги. Виртуальный аналог

тренинговых занятий в реальности был направлен на развитие личностных качеств пользователей, коммуникативных навыков, а также на формирование информационной и событийной толерантности в условиях глобальной сети и создание команды сложившейся интернет-аудитории. Так в ходе тренинга «Клоны» (проходил у словиях анонимности) затрагивал обсуждение вопросов искренности, агрессивности, природы человеческого общества, особенно виртуального, необходимости соблюдения ценностных норм при выполнении любой социальной роли.

В рамках упомянутого опыта был реализован проект виртуального консультационного центра. Консультации велись ежедневно в реальном времени, согласно графику. Консультирование носило профилактический, информативный характер и не ставило целью психологической коррекции или оказания медико-социальных услуг.

Однако многие психокоррекционные игры, использующие в мировой практике вполне могут быть реализованы с целыми психолого-педагогической коррекции и личностного развития. Учитывая ограниченность и труднодоступность литературы по данному вопросу мы приведем в краткой форме характеристику психокоррекционных игр для аватаров, описанных Д.Сулером.

Психокоррекционные игры для Аватаров

Дж. Сулер 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: «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, который соответствует названной категории. Если Вы не имеете соответствующего аватара, 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 Аватар».

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 аватар», 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 еще раз.

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 выбыли из 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, попробуйте 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 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 ощущается наиболее неудобным.

Представьте Мне Ваш Av

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 задает следователь. Вопросы, основанные на личных фактах и знании могут быстро показать, кто «Подлинный». Иносказательные вопросы, «Что Вы сделали бы, если бы snert назвал Вас булавочной иглой?» могли бы сделать игру более интригующей.

В той же книге Дж. Сулера 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.

4.3. Компьютерные программы как акторы организации индивидуальной помощи в виртуальной реальности

Мы выделяем 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. Пейперта [51], 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» [8: с. 21]. 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 (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.

Рынок развивающих программ в России увеличивается, многие из них являются русифицированными вариантами известных на Западе игр, но многие, выполнены неизвестными авторами. Но общей характеристикой этого рынка является несформированность и неструктурированность. Отсутствие профессиональной экспертизы и даже обычной информации о качестве той или иной игры приводят к невозможности и родителям и педагогам ориентироваться в выборе того или иного программного продукта.

Дж.Сулер 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.Сулера 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.Сулера – 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.Сулер, показывается, что Элиза может как успешно вести терапевтический диалог, так и совершать явные ошибки.

Сформулируем (как гипотетическое предположение) особенности программы-воспитателя:

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. Сулера. 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 обращаться 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», 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 часть 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 Сулер 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 не достаточно мощна для этого.

Пример: Онлайн-программа для всестороннего самоисследования и личностного роста «eQuest»

Дж. Сулер 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. Сулера 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.

Дж. Сулер 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. Сулер 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**

И. М. Мирошник, 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...». На нем была впервые опубликована методика ролевых психометрических продукций [41]. 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 - «тринитарной социокультурной парадигме», основывающейся на взаимодополняющем единства науки, искусства и

религии. Авторы пишут о личносно-ориентированной компьютеризированной терапии (ЛОК-терапии).

В программе реализован способ направленной регуляции психоэмоционального состояния с помощью аудиовизуальных композиций (методика «симультаный 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 блокирована.

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. Организация просвещения и формирование информационно-коммуникационной культуры личности

Проблемами формирования специфической культуры, позволяющей подросткам и детям продуктивно использовать средства ИКТ традиционно занимаются специалисты в области медиаобразования.

Имена Ю.Н. Усова, А.В.Федорова, А.В.Шарикова и других известных отечественных медиапедагогов широко известны, а их работы могут быть использованы при формировании медиакультуры учащихся. Ряд отечественных ученых, занимавшихся проблемами медиаобразования в последнее время включил в предметное поле своих исследований компьютерные медиа. Так, заметный вклад в развитие отечественной медиапедагогики вносит научная школа А.В.Фёдорова президента Российской Ассоциации кинообразования и медиапедагогики, профессора Таганрогского государственного педагогического института (<http://www.tgpi.ru>).

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.) [63: с. 96-97].

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 [4: с. 29-35].

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 марксисткой 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 [63: с. 10-13].

В своей работе А.В. Федоров в качестве синтез социокультурной, образовательно-информационной и практико-утилитарной моделей ссылается на модель, представленную в трудах американского медиапедагога С.Бэрэна (S.J. Baran).

Табл 3. Модель развития медиаграмотности аудитории:
структура блоков, связанных с медиаобразовательными знаниями и умениями
/ цит по 2007/

| | | | |
|--|---|--|--|
| Понимание и уважение силы влияния медиатекстов. | | Способность размышлять о медиатекстах критически, независимо от того насколько влиятельны их источники. | Способность различать эмоциональную и аргументированную реакцию при восприятии. |
| Знание специфики языка различных медиа и способность понимать их воздействия, независимо от сложности медиатекстов. | Знание условностей жанра и способности определять их синтез. | Развитие компетентного мнения о содержании медиатекста. | Способность и готовность сделать усилие, чтобы воспринимать, понять содержание медиатекста и отфильтровывать «шум». |
| Фундамент (элементы медиаграмотности) | | | |
| Развитие способностей к наслаждению, пониманию и оценке | Развитие способности к пониманию и оценке | Развитие надлежащих и эффективных творческих | |

| | | |
|---|--|---|
| содержания медиатекстов. | моральных установок создателей медиатекстов. | способностей для создания медиатекстов. |
| <i>Стратегии анализа и обсуждения медиатекстов</i> | | |
| Понимание содержания медиа как медиатекста, связанное с глубиной погружения в культуру и жизнь. | Знание типологии влияния медиа на аудиторию. | |
| <i>Понимание процесса массовой коммуникации</i> | | |

В поздних работах (2007) А.В.Федоров приходит к выводу о необходимости использования понятия медиакомпетентность вместо понятия медиаграмотность. С учетом подходов Р.Кьюби, Дж.Поттера и В.Вебера а также с опорой на шесть основных понятий медиаобразования, выделенных в качестве базовых ведущими британскими медиапедагогами [Bowker, 1991; Hart, 1997, p.202; Buckingham and Sefton-Green, 1997, p.285 и др.] А.В.Федоров предлагает классификацию показателей медиакомпетентности личности (медиаграмотности личности, развития личности в области медиакультуры): «агентства медиа» (изучение работы, функций и целей создателей медиатекстов), «категории медиа» (изучение типологии - видов и жанров медиа/медиатекстов), «технологии медиа» (изучение способов/технологий создания медиатекстов), «языки медиа» (изучение медийных языков, то есть вербального, аудиовизуального, монтажного ряда медиатекстов), «репрезентации медиа» (изучение способов представления, переосмысления действительности в медиатекстах, авторских концепций и т.д.), «аудитории медиа» (изучение типологии аудитории, типологии медиавосприятия) [63: с.23].

По А.В.Федорову *медиакомпетентность личности это совокупность ее мотивов, знаний, умений, способностей (показатели: мотивационный, контактный, информационный, перцептивный, интерпретационный/оценочный, практико-операционный/деятельностный, креативный), способствующих выбору, использованию, критическому анализу, оценке, созданию и*

передаче медиатекстов в различных видах, формах и жанрах, анализу сложных процессов функционирования медиа в социуме. /Фед 2007 с.40/

Эту модель медиаобразования будущих педагогов А.В.Федорова в основных своих элементах вполне может быть обобщена на другие аудитории, в первую очередь на аудиторию страшеклассников.

Эта модель складывается из ряда компонентов:

1)диагностического.

2)содержательно-целевого (включает блоки: а) изучения истории и теории медиакультуры; б) развития медиаобразовательной мотивации и технологии в) креативной деятельности на материале медиа, то есть развитие творческих умений самовыражаться с помощью медиатехники: создавать медиатексты различных видов и жанров; г) перцептивно-аналитической деятельности: развитие умений критически воспринимать и анализировать медиатексты различных видов и жанров);

3) результативный (констатация уровней развития критического мышления и медиакомпетентности) [63: с. 106-107].

Один из наиболее известных отечественных ученых, - 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.

А.В.Федоров отмечает важность формирования критического мышления

Он дает следующее определение: *критическое творческое мышление по отношению к системе медиа и медиатекстам – сложный рефлексивный процесс мышления, который включает ассоциативное восприятие, синтез, анализ и оценку механизмов функционирования медиа в социуме и медиатекстов (информации/сообщений), в сочетании с аудиовизуальным воображением, виртуальным экспериментированием, логическим и интуитивным прогнозированием в медийной сфере* [63: с.66].

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 медиатекстов [63].

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».

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 [63: с. 14].

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 культур.

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 информации. В свою очередь, информационная культура сообщества – это устойчивые формы 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 целого [7: с. 97].

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) [7: с. 98-101].

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 сервисах и др. В Интернет особенно актуальна социальная навигация при осуществлении процессов социализации новых пользователей.

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 взаимодействий[7: с. 222-224].

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 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. Ядром информационно-коммуникационной культуры является развития и гибкая рефлексия, основанная на устойчивой системе идентичностей.

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.

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. Челышева [63: с. 81-82] 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 киноклубам. Киноклуб 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. 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. Челышева в своей монографии описывают, что в начале 90-х годов начали появляться системы школьного кабельного телевидения, которые транслировали учебные и познавательные видеоматериалы новости школьной 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. [63: с. 89].

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.

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 слабо-эффективной. 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 Симмонс (Deborah Simmons) [112] поднимает ряд проблем. Хотя фильтры несомненно необходимы, их применение порождает ряд

проблем. Так, автор ссылается на исследования 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

Видимо в определении «информационного общества» нет преуменьшения. Цифровые технологии уверенно осваивают все новые области социальной жизни и социального института воспитания в том числе.

Многие аспекты этого проникновения сейчас уже очевидны, многие – только угадываются. Мы убеждены, что основным последствием этих

процессов является *интерференция механизмов социализации*: наложение, смещение их временных этапов и институциональных рамок.

Основной вывод, к которым подводит материал, собранный на страницах данной монографии, по нашему мнению – это признание двух взаимосвязанных тезисов: во-первых, влияние цифровых технологий на сферу социализации и воспитания носит фундаментальный и глобальный характер, и, во-вторых, это влияние не касается сущностных механизмов этих процессов.

Очевидно, что цифровые технологии принесли массу возможностей (и еще больше проблем) в сферу воспитания. Это и компьютерная игровая аддикция, и ненормативное поведение в Интернет, и продолжающееся падение интереса к чтению, и проблемы здоровьесбережения и многое другое. Но, в то же время, все эти проблемы, так или иначе, присутствовали раньше. Да, несомненно, молодежь стала больше общаться посредством SMS или ISQ - но это лишь продолжило (хотя и видоизменило) общение в базовой реальности. Компьютерная аддикция лишь обострила и проявила психологические проблемы, существовавшие у определенной части подростков и молодежи.

Мы надеемся, что нам удалось обозначить хотя бы часть выигрышей и рисков распространения информационно-коммуникационных технологий в сфере воспитания.

Учитывая нарастающую сложность социального мира, его сегментацию, распространение в повседневной жизни неявных компьютерных интерфейсов, требования к психическим силам, обеспечивающим принятие и управление множественными проявлениями идентичности личности многократно возрастают. Виртуальная реальность явно провоцирует диссоциативность личности, хотя и открывает новые возможности для ее развития.

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.

Литература

1. Антошин В.Н., Муфтиев Г.Г. Информационно-коммуникативные технологии управления.- М.: Рос. гос. торг.-экон. ун-т, 2004. -152 с.
2. Апатова Н.В. Информационные технологии в школьном образовании.- М.: Российская академия образования, 1994. - 224 с.
3. Астафьев В. А. Индивидуально-психологические особенности пользователей сети Интернет //Конференция "Психология XXI века" (Санкт-Петербург, 24.04.2001 - 26.04.2003)// URL: <http://www.psychology.spb.ru/conf2003/index.html> (дата обращения: 12.10.2009).
4. Бевор, Эвлин Юные, медиа и медиаобразование. // Средства коммуникации и проблемы развития личности ребенка: Материалы международного семинара. 16–17 июля 1993 г., Звенигород / Под общ. ред. А. В. Шарикова.- М.:Мин. обр. РФ, 1994.- С. 29 – 35.
5. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. - М.: Медиум, 1995. - 323 с.
6. Бондаренко Е.А., Журин А.А. Состояние медиаобразования в мире//Педагогика. – 2002. - № 3. – С. 88-98.
7. Бондаренко С. В.Социальная структура виртуальных сетевых сообществ. – Ростов-на-Дону: изд. центр ДГТУ, 2004.- 320 с
8. Бондаренко Т.А. Трансформация личности в условиях виртуальной реальности. – Ростов-на-Дону, Изд-во РГУ, 2006. – 87 с.
9. Борчиков С. А. Метафизика виртуальности: Опыт единой теории виртуал. реальности. - М.: РАН. Центр виртуалистики ин-та человека, 2000. - 49 с. - (Тр. Лаб. виртуалистики; Вып. 8).
10. Вайсфельд И.В. Кинопедагогика в современном мире//Специалист.- 1993. - №2 – С. 16-19.

11. Васильева И.Р. Развитие личностных качеств и компьютерное обучение. – Челябинск: Юж.-Ур. науч.-образоват. центр РАО; Челяб. гос. ун-т, 2002 - 215 с.
12. Возчиков В. А. Медиаобразование в педагогическом вузе: Методические рекомендации –Бийск: НИЦ БиГПИ, 2000. - 25 с.
13. Голицина А. \$5 млн в месяц на играх для ПК// Ведомости. –2007. – 7 декабря.
14. Голицина А. Мы теперь сами взрослые//Ведомости –2007. – 18 декабря.
15. Голицына А. Мода на общение //ВЕДОМОСТИ. – 2007. -29 декабря.
16. Грачев Г., Мельник И. Манипулирование личностью: организация, способы и технологии информационно-психологического воздействия. - 2. изд., испр. и доп.- М.: Алгоритм, 2002 – 284 с.
17. Гурьева Л.П. Развитие творческой личности в условиях компьютеризации.- М.: Нар. учитель, 2001. -272 с.
18. Демильханова А. М. Влияние виртуальной реальности на образ Я: на примере ролевых компьютерных игр: автореф. дис. ... канд. псих. наук:- Ярославль, 2009.- 24 с.
19. Дидактические основы применения экранно-звуковых средств в школе/Под ред. Л. П. Прессмана. - М.:Педагогика, 1987. -152 с.
20. Дистанционное обучение/Под ред. Е.С. Полат. – М.:ВЛАДОС, 1998. -192 с.
21. Евстигнеева Ю.М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте : Автореф. дис. ... канд. психол. наук. - М.: Моск. пед. гос. ун-т, 2003. - 18 с.
22. Егоров В.В. Телевидение и школа: проблемы учебного телевидения. – М.: Педагогика, 1986. -152 с.
23. Журин А.А. Информационная безопасность как педагогическая проблема// Педагогика. – 2001. - №4 – С. 48-55.
24. Зазнобина Л.С. Оснащение школы техническими средствами в современных условиях. - М.:Перспектива, 2000. - 78 с.

25. Землянова Л.М. Сетевое общество, информационализм и виртуальная культура // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 10, Журналистика. - М., 1999. - №2. - С. 58-69
26. Иванов М.С. Особенности самореализации личности в компьютерной игровой деятельности : Автореф. дис. ... канд. психол. Наук. - Барнаул: Барнаульский гос. пед.ун-т, 2005.- 22 с.
27. Интернет в гуманитарном образовании/ Под ред. Е.С. Полат. - М.: ВЛАДОС, 2001. - 272 с.
28. Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. - Екатеринбург: У-Фактория; Изд-во Гуманит. ун-та, 2004. – 327 с.
29. Кирмайер М. Мультимедиа: пер. с нем. - СПб: ВНК Санкт-Петербург, 1994. - 192 с.
30. Клемешова Н.В. Мультимедиа как дидактическое средство высшей школы: автореф. дис. .. канд. пед. н. - Калининград.: Калининградский гос. пед.ун-т, 1999.- 23 с.
31. Ковалевская, Е.В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ : автореф. дис. ... кандидата наук.- М.: РАГС при Президенте Рос. Федерации, 1998. - 22 с.
32. Концепция виртуальных миров и научное познание/ Отв. ред.: Акчурин И.А. , Коняев С. Н. - СПб.: Изд-во Рус. Христианского гуманит. ин-та, 2000. - 319 с.
33. Корсунцев И.Г. Виртуальные реальности как философская проблема// Философские исследования. - 1998. - №1. - С. 70-95.
34. Красных В.В. Виртуальная реальность или реальная виртуальность? Человек. Сознание. Коммуникация. - М.: Диалог-МГУ, 1998. - 350 с.
35. Лепская Н.А. Компьютерные технологии в развитии художественных способностей учащихся общеобразовательной школы: автореф. дис. ... канд. пед. н. - М.: б/и, 1999. -22 с.
36. Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. - М.: Изд-во ЛКИ, 2008.
37. Лотман Ю.М. Автокоммуникация: “Я” и “Другой” как адресаты (О двух моделях коммуникации в системе культуры) // Семиосфера/

- Лотман Ю.М.. — С. -Петербург: Искусство—СПБ; «Искусство-СПБ» 2000. - 704 с. - С. 159-165.
38. Маслов О.Р., Пронина Е.Е. Психика и реальность: типология виртуальности // Прикладная психология. - 1998. - №6. - С. 41- 49.
39. Меньчиков Г.П. Виртуальная реальность: понятие, новации, применение // Философские науки. - 1998. - №3/4. - С. 170-175.
40. Мирошник И.М., Гаврилин Е.В. Основы личностно-ориентированной компьютеризированной психотерапии. - Харьков: Рубикон, 1999. - 229 с.
41. Мудрик А.В. Социализация вчера и сегодня. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2006. - 432 с.
42. Мудрик А.В. Социализация человека: Учеб. пособ... - М.: Academia, 2004. – с. 21 – 22.
43. Никифорова Т.Г. Применение ИКТ в воспитательной системе школы/ URL: http://ito.itdrom.com/files/ito_zip/158_21222134736.doc (дата обращения: 10.07.2008).
44. Новикова А. А. Медиаобразование в США: проблемы и тенденции// Педагогика. - 2000. - № 3- С 68-75.
45. Носов Н.А. Виртуальная психология. – М., Аграф, 2000. – 432 с.
46. Носова Т.В. Феномен соположения реальностей / РАН. Центр виртуалистики Ин-та человека. - М.: Путь, 2000. - 62 с. - (Тр. Лаб. виртуалистики; Вып. 11)
47. Овсянников В.И., Густырь А.В. Введение в дистанционное обучение: учебное пособие // URL: <http://www.gdenet.ru/bibl/russia/7.html> (дата обращения: 10.07.2008).
48. Опарин С. Деньги для ИТ-компаний//Ведомости [Инвестиции в ИТ и высокие технологии. ФОРУМ:] - 2007. – 18 Декабря. – с. 20-21.
49. Опенков М.Ю. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход: автореф. дис. .. д-ра филос. н. - М.: Моск. пед. гос. ун-т, 1997. - 38 с.
50. Пейперт С. Переворот в сознании: Дети, компьютеры и плодотворные идеи: Пер с англ.- М.: Педагогика, 1989 – 224 с.

51. Пензин С. Н. Кино в системе воспитания и вузе // Воспитательная среда вуза как фактор профессионального становления специалиста. - Воронеж: Изд-во Воронеж, гос. ун-та, 2001. - С. 77-78.
52. Петрова Н.П. Виртуальная реальность. - М. Аквариум, 1997 -256 с
53. Почепцов Г.Г. Психологические войны.- М., Рефл-бук [Киев]: Ваклер Киев.- 2000 – 523 с.
54. Решетникова О. Психологические ресурсы Интернета // Школьный психолог. - 2007. - № 01. URL: <http://psy.1september.ru/article.php?ID=200700114>) - (дата обращения: 25.05.2009).
55. Система аудиовизуального образования учащихся средней школы/Сост. А.-В.Каменец, Е.А.Захарова. - М.: Глав, информационно-вычислительный центр Министерства культуры РФ; НИИ художественного воспитания РАО, 1992.- 120 с.
56. Смирнова Н.М. От социальной метафизики к феноменологии «естественной установки».- М.: ИФРАН. 1997.- 221 с.
57. Смышляева Е.В. Социально-педагогические условия организации виртуального общения молодежи : дис. ... канд.пед. наук.- Кострома, КГПУ, 2009 - 147 с.
58. Собкин В., Кузнецова Н. Половое воспитание школьников и модели агрессивного поведения на ТВ // Народное образование. -1999. - №7. -С. 250-255.
59. Съедин Ю. В. Аддиктивное поведение личности компьютерных игроков и пути его коррекции : учеб. пособие. - Ставрополь: Сервисшкола, 2005. – 58 с.
60. Технологии производства в рекламе : Учеб. пособие / [М. Б. Щепакин и др.]- М.: Мир рекламы, 2002. – 264 с.
61. Трайнев В.А., Трайнев И.В. Информационные коммуникационные педагогические технологии (обобщения и рекомендации): Изд. 3–е. – М.: Дашков и К', 2007. – 279 с.
62. Усов Ю.Н. Виртуальное мышление школьников в приобщении к различным видам искусства// Искусство в школе. - № 6. - 2000.- С. 3-6.

63. Федоров А.В. Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза. М.: Изд-во МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2007. - 616 с
64. Федоров А.В., Чельшева И.В. Медиаобразование в России: краткая история развития: Монография. - Таганрог: Познание, 2002. - 265 с.
65. Фэй, М.Д. Реклама, маркетинг и дизайн в Интернете [Пер. с англ. под общ. ред. М. И. Фролова]. - М.: Рус. ред., [1999?]. - 298 с.
66. Хейзинга, Й. Homo ludens : (Человек играющий) / Йохан Хейзинга; [Пер. с нидерланд. и примеч. В. Ошиса]. - М. : ЭКСМО-Пресс, 2001. - 350 с.
67. Чистяков А.В. Социализация личности в виртуальном пространстве. - Ростов-на-Дону, 2006. - 184 с.
68. Чупров Л.Ф. Психологическое просвещение в системе психопрофилактической работы практического психолога. - М., OIM.RU, 2003. // Образование: исследовано в мире [Электрон. ресурс]. URL: <http://www.oim.ru/reader.asp?nomer=379> (дата обращения: 25.05.09).
69. Шадрин А.Е. Перспективы развития сетевых организаций // URL: <http://www.ict.edu.ru/vconf/files/04-r5f27.doc> (дата обращения: 21.07.2008).
70. Шакирова Л.И. Исследование мотивационной, эмоционально-волевой сферы и психофизиологических особенностей подростков с позиции влияния на них компьютерных игр агрессивного содержания: автореф. дис. ... канд. психол. наук. - Казань: б/и, 2006. - 19 с.
71. Шариков А.В. Медиаобразование: мировой и отечественный опыт. - М.: Изд-во Академии педагогических наук, 1990. - 66 с.
72. Шевчук О.Г. Консультирование родителей через Интернет // Сетевое методическое объединение психологов образования. [Сайт]. / URL: http://www.it-n.ru/board.aspx?cat_no=1941&tmpl=Thread&BoardId=95480&ThreadId=75512&page=0 (дата обращения: 14.05.2009).
73. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. - 1988, №3.

74. Ястребцева Е.Н. Информационно-образовательная среда новой школы// Школьная библиотека.- 2000.- №1.- С. 43-45.
75. Anderson, C. Virtual world webquests: Principle elements of research supported learning experiences within virtual learning environments./ URL: Retrieved from <http://www.lulu.com/content/2287172> (дата обращения: 14.05.2009).
76. Athon D. A Third Of UK Children Victims of Cyber-bullying /IT ProPortal 03 March, 2009/ URL: <http://www.itproportal.com/security/news/article/2009/3/3/third-uk-children-victims-cyber-bullying/> (дата обращения: 22.11.2009).
77. Athow D. Children Spend 42 hours A Week In Front of Screens// IT ProPortal - 20 January, 2009/ URL: <http://www.itproportal.com/portal/news/article/2009/1/20/children-spend-42-hours-week-front-screens/> (дата обращения: 22.11.2009).
78. Attewell, Park From research and development to mobile learning: tools for education and training providers and their learners./ URL: <http://www.mlearn.org.za/CD/papers/Attewell.pdf> (дата обращения: 24.11.2008).
79. Bartle, R. Designing virtual worlds.- Indianapolis, Ind.: New Riders Pub., 2004. - 741 p.
80. Bell, G., Brooke T., Churchill E., Paulos E. Intimate (Ubiquitous) Computing / URL: <http://www.paulos.net/papers/2003/Intimate%20Computing%20%28UbiComp%202003%29.pdf> (дата обращения: 27.11.2009)
81. Bennett, Linda, Biffignani, Susan, Steinkamp, Erin, Rhoades, Jaime Applying the Refreshed NETS-S to Civic Ideals and Practices// Meridian. A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh, NC.- 2008.- Issue I, Volume 11./ URL: <http://www.ncsu.edu/meridian/win2008/nets/index.htm> (дата обращения: 11.08.2009).
82. Berson I.R., Berson M. J., Ferron J.M. Emerging risks of violence in the digital age: lessons for educators from an online study of adolescent girls in the united states // URL: <http://www.ncsu.edu/meridian/sum2002/cyberviolence/index.html> (дата обращения: 12.10.2009).

83. 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- 2006.- Volume 9, Issue 1, / URL: http://www.ncsu.edu/meridian/win2006/MS_blogs/index.htm (дата обращения: 20.10.2008).
84. Bradshaw, D. New practices in flexible learning: Virtual worlds - real learning! Pedagogical reflections./ URL: http://virtualworlds.flexiblelearning.net.au/reports/VWRL_pedagog_reflect.pdf (дата обращения: 22.12.2008).
85. Campbell, Chris Learning in a different life: Pre-service education students using an online virtual world// Pedagogy, Education and Innovation in 3-D Virtual Worlds.- 2009.- Vol. 2., No.1, April./ URL: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/379/451> (дата обращения: 14.05.2009).
86. Castronova E. Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games. University of Chicago Press, 2005.
87. Dunne, D. Virtually beautiful. Is cyber art a direct descendent of traditional art forms or something new altogether?// Pathways the novartis journal.- 2002.- April/ June. – P. 42-47.
88. Dunleavy M., Dede C., Mitchell R. Affordances and Limitations of Immersive Participatory Augmented Reality Simulations for Teaching and Learning// Journal of Science Education and Technology. – Vol. 18. № 1 (Febr.) 2009 p.7-22/ URL: <http://www.springerlink.com/content/f07855468080k253/fulltext.pdf>. (дата обращения: 27.11.2009)
89. Edwards, R. GNS and other matters of role play theory. The forge: The internet home for independent role-playing games/ URL: <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/> (дата обращения: 27.11.2009)
90. Friedman, Adam, Hartshorne, Richard B. Middle Schools Online: How are Middle Schools Represented on the Internet? // Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh, NC- Volume 8.- Issue 2.- Summer 2005/ URL: http://www.ncsu.edu/meridian/sum2005/middle_schools_on_net/ (дата обращения: 12.10.2009).
91. Garofalo, J., Drier, H. Harper, S., Timmerman, M. A., & Shockey, T. Promoting appropriate uses of technology in mathematics teacher

- preparation. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education [online serial]/ URL:
<http://www.citejournal.org/vol1/iss1/currentissues/mathematics/article1.htm> (дата обращения: 10.07.2008).
92. Gauntlett, David, Jackson, Lizzie, and colleagues (BBC Children's) Virtual worlds – Users and producers. Case study: Adventure Rock/ URL:
http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/pdfs/Gauntlett_and_Jackson_May_2008.pdf (дата обращения: 25.01.2009).
93. 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/- 2009/- April, Vol. 2. No.1 / URL:
<https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/403/458> (дата обращения: 11.08.2009).
94. 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.- .- 2009.- Vol. 2., No.1, April./ URL: <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/403/458> (дата обращения: 14.05.2009).
95. Godwin, Mike Nine Principles for Making Virtual Communities Work / URL: <http://www.wired.com/wired/archive/2.06/vc.principles.html> (дата обращения: 20.10.2008).
96. Green, Linda C., Blackburn Charles F. 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.- 2000.- Volume 3, Issue 2, Summer./ URL:
<http://www.ncsu.edu/meridian/sum2000/living/techtool1.html> (дата обращения: 20.11.2009).
97. Internet World Stats. Usage and Population Statistics/ [Сайт]: URL:
<http://www.internetworldstats.com/stats4.htm> (дата обращения: 14.11.2009).
98. Jarmon, Leslie, Lim, Kenneth Y. T., Carpenter, B. Stephen Introduction Pedagogy, Education and Innovation in Virtual Worlds //Journal of Virtual Worlds Research. - 2009. - Vol. 2., No.1, April./ URL:
<https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/639/470> (дата обращения: 20.11.2009).

99. Kim, Amy Jo Community building on the Web / Amy Jo Kim. – Berkeley: CA : Peachpit Press, 2000. - 360 p.
100. Kim, J. (1997). The threefold model. RPG Theory/ URL: <http://darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/actionism.html> (дата обращения: 22.11.2009).
101. Koehler, MJ, Mishra, P. What happens when teachers design educational technology? The development of technological pedagogical content knowledge. Journal of Educational Computing Research. – 2005.- №32.- P. 131-152.
102. Lambert J., Sanchez T. 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 10, Issue 1.- Winter 2007./ URL: <http://www.ncsu.edu/meridian/win2007/pinballs/index.htm> (дата обращения: 11.08.2009).
103. Latour B. A Collective of Humans and Nonhumans// Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies (Paperback)/ Bruno Latour.- Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1999.- 325 p. - P. 174-216.
104. Lee John K. 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./ URL: http://ackerman.education.purdue.edu/past/colloquium/2007/PPT_files/Webkinz_Lee_Ackerman_July%2023_2007.doc (дата обращения: 25.01.2009).
105. Lenhart, A., Madsen, M. (2007). Social Networking Websites and Teens: An Overview/ URL: http://www.pewinternet.org/PPF/r/198/report_display.asp (дата обращения: 11.03.2009).
106. Loyens M. M. Sofie, Rikers Remy M. J. P., Schmidt Henk G. Students' conceptions of distinct constructivist assumptions //European Journal of Psychology of Education. - 2007. - Vol.22 (jun), №2 - P. 179-199.

107. Lynch, P. J., Horton, S. Web Style Guide 3rd Edition./ URL:
<http://www.webstyleguide.com/wsg3/index.html> (дата обращения:
10.01.2010).
108. 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> (дата обращения:
28.01.2010)
109. McKenzie, J. Why in the World Wide Web? From Now On// The
Educational Technology Journal.- № 6./ URL:
<http://fno.org/mar97/why.html> (дата обращения: 10.07.2008).
110. Milgram, P., Colquhoun, H. A taxonomy of real and virtual world
display integration // Mixed reality : merging real and virtual worlds:
International Symposium on Mixed Reality (1999: Yokohama, Japan)/
edited by Yuichi Ohta, Hideyuki Tamura Tokyo : Ohmsha ; Secaucus, NJ
: Springer-Verlag New York, 1999. p. 5-30.
111. Moses S. Press Play to Grow! Designing Video Games as «Trojan
Horses» to Catalyze Human Development through the *Conveyor Belt* of
Grou// <http://www.pressplaytogrow.com/funding/funding.html>
112. MTV, Nickelodeon and Microsoft challenges assumption about
relationship between kids and Digital/ Press Release.01.08.07// URL:
<http://advertising.microsoft.com/uk/digital-youth-relationship> (дата
обращения: 16.11.2007).
113. Nguyen, Lemai, Torlina, Luba, Peszynski, Konrad, Corbitt, Brian,
Power relations in cyber communities/ Сайт Department of Information
Systems London School of Economics. URL:
<http://is2.lse.ac.uk/asp/aspecis/20040120.pdf> (дата обращения:
18.10.2009).
114. Nolan, R. B. At law school, «Second Life», in the cards, and the
course catalogue. The Harvard Crimson: Online Edition./ URL:
<http://www.thecrimson.com/article.aspx?ref=514500> (дата обращения:
22.12.2008).
115. 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. 2 – 23/ URL:

- <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/342/431> (дата обращения: 18.01.2010)
116. Putnam, Janice Pulcher, Karen L. An E-Learning Strategy Towards a Culture of Cyber Wellness and Health for WMSCI 2007// Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics. / URL: [http://www.iiisci.org/Journal/CV\\$/sci/pdfs/S372DT.pdf](http://www.iiisci.org/Journal/CV$/sci/pdfs/S372DT.pdf) (дата обращения: 18.01.2010)
117. Rheingold, H. The Virtual Community/ URL: www.rheingold.com/vc/book/ (дата обращения: 14.12.2008).
118. Roberson H.J., Hagevik R.A. Cell Phones for Education // Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh, NC.- 2008.- Volume 11, Issue 2, Summer/ URL: <http://www.ncsu.edu/meridian/sum2008/roberson/index.htm> (дата обращения: 18.01.2010).
119. 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> (дата обращения: 14.12.2009).
120. Squire Kurt D., Jan, Mingfong. Mad City Mystery: Developing Scientific Argumentation Skills with a Place-based Augmented Reality Game on Handheld Computers// Journal of Science Education and Technology, Vol. 16, No. 1, February 2007
121. Simmons, Deborah Internet Filtering: The Effects in a Middle and High School Setting- //Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University, Raleigh, NC.- 2005.- Volume 8, Issue 1, Winter./ URL: <http://www.ncsu.edu/meridian/win2005/Internetfiltering/index.html> (дата обращения: 25.05.09).
122. Slator, B. M., Chaput, H., Cosmano, R., Dischinger, B., Indieke, C., & Vender, B. (). A multi-user desktop virtual environment for teaching shop-keeping to children// Virtual Reality. - 2005.- №9(1),49./ URL: <http://www.springerlink.com/content/3707w26026505806/> (дата обращения: 22.12.2008).
123. Spires A. Hiller, Lee, John K., Lester, James The Twenty-First Century Learner and Game-Based Learning // Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal a service of NC State University,

- Raleigh, NC.- Winter 2008.-Volume 11, Issue 1/ URL:
<http://www.ncsu.edu/meridian/win2008/21st/index.htm> (дата обращения: 25.01.2010).
124. Suler, J. The Psychology of Cyberspace// URL: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/> (дата обращения: 14.01.2010).
125. The Schome Community. The schome-NAGTY teen second life pilot final report: A summary of key findings and lessons learnt./ URL: <http://kn.open.ac.uk/public/getfile.cfm?documentfileid=11344> (дата обращения: 22.12.2008).
126. Turkle, S. Life on the screen: Identity in the age of the internet. - New York: Simon & Schuster, 1995. - 347 p.
127. Weiser, Mark [сайт]. URL: <http://sandbox.parc.com/weiser/> (дата обращения: 27.11.2009).
128. Williamson D. Sh. How Computer Games Help Children Learn.- New York: Palgrave Macmillan,2006. - 242 p.
129. Whittaker, M. Texting takes the pain out of learning. The Times Educational Supplement/ URL: http://www.tes.co.uk/search/story/?story_id=2361033 (дата обращения: 24.11.2008).
130. Yee, N. Five motivation factors for why people play MMORPGs. The Daedalus Project/ URL: <http://www.nickyee.com/facets/home.html> (дата обращения: 27.11.2009)

Приложения¹

Приложение 1. Описание ролевой структуры *Lin Age*

Часть первая. Роли в группе. Описание ролей в группе без привязки к конкретным классам

Основные роли

Tank (танк)

Танк - это тот, кто принимает большинство ударов на себя. Обычно он вступает в бой первым, или перехватывает мобов у пуллера. Чаще всего это персона с самой большой защитой, которая может удержать мобов на себе, но это не обязательно. Зачастую он еще исполняет роль тянущего мобов, хейтера и лидера. Частично - ДД, дебаффера и групп сейвера.

Puller (пуллер, тянущий мобов)

Этот игрок занимается поставкой мобов перед светлые очи группы. В его задачу входит правильное притягивание мобов минимальными партиями, но в достаточных для обеспечения группы количествах.

Damage dealer

Этот игрок наносит урон мобам. В общем случае, чем больше, тем лучше. Иногда выполняет также функции масс контроллера/слипера. Обычно разделяется на даггеров, арчеров (лучников), нюкеров(боевых магов), полеармщиков.

Buffer(баффер)

¹ Материалы приложений предоставлены автору игроками на условиях соблюдения анонимности. В приложении 1, как очевидно использованы некоторые материалы с сайта *Lin Age*.

Этот игрок обвешивает своих товарищей баффами, усиливая их для выполнения своей роли. Обычно увеличиваются атака/защита, но иногда баффы работают на помощь лечению, масс контролю или получению денег.

Healer(хилер, лекарь)

Эта роль предполагает своевременное восполнение здоровья товарищей по группе. Чаще всего совмещается с другими функциями - баффер, дебаффер, масс контроллер, речаржер, ДД.

Mass controller

Эта роль предполагает контроль мобов заклинаниями или специальными способностями так, чтобы группа была избавлена от большого количества активно нападающих на нее мобов. В этом помогают Sleep, Root, Stun, Paralyze, Veil и другие варианты. Чаще всего совмещается с ролями хилера, ДД.

Recharger

Эта роль завязана на своевременное восполнение маны тем игрокам, кто ограничивает скорость экспа группой. Способствует снижению даунтайма и снижению риска из-за потери управляемости.

Специальные роли

Leader

Этот игрок управляет общим направлением действий группы. Куда вообще двигаться, как экспиться, когда отдыхать, когда убегать - все это важно. По умолчанию это тот, кто создал группу, но иногда это лидер клана, более опытный игрок или просто тот, у кого хватает времени принимать решения.

Subtank/Hater(второй танк, хейтер)

В некотором роде это тоже масс-контроллер. Основная роль - помощь танку в виде переманивания мобов на себя с других, обычно более уязвимых игроков.

Evasion tank

Это просто специфический вид танка. Это такой танк, который не принимает все удары на себя, а уворачивается от ударов.

Subbuffer(второй баффер)

Эта роль может не выделяться, можно всех накладывающих заклинания называть бафферами, но иногда стоит разделять, кто несет основную нагрузку баффов, а кто помогает. Также в саббафы можно записывать (в зависимости от ситуации) танцы и песни, если в разговоре важно отсутствие/наличие обычного баффера.

Subhealer(второй хилер)

Эта роль отличается от роли хилера тем, что игрок подстраивается под основного хилера, лишь помогая ему выполнять свою работу. Например, второй хилер может использовать групповое лечение через chant of life или group heal. Хилеры зачастую попеременно исполняют роль первого и второго хилера.

Debuffer

Эта роль относится к специальным ситуациям, когда есть смысл наложения на мобов ухудшающих их эффективность баффов (дебаффов). Зачастую это уменьшение сопротивляемости к определенной магии, понижение физической атаки или защиты.

Group saver

Этот человек держит ухо востро, и спасает группу в критической ситуации. Он либо может быстро увести всю группу в безопасное место, временно нейтрализовать всех мобов, или увести всех мобов в безопасное место и оставить их там.

Spoiler, Seeder, качающий кристалл

Этот игрок повышает получаемый группой дроп за счет использования гномского умения Spoil, использования семян Manor system или раскочки кристалла. В его задачи входит своевременная обработка моба до и после убийства. Для качающего кристалл роль обычно совмещается с DD и финишером

Finisher

Этот игрок должен убивать моба спецударом или заклинанием, допускающим overhit. За счет убийства моба таким образом, группа получает больше опыта.

Часть вторая. Классификация самых важных аспектов поведения мобов

Aggro (агрессивный моб) - этот моб, завидев игрока, с гиканьем бежит убивать последнего, или атакует другим способом (например, заклинанием). Обычно агрессивность моба определяется по его типу. Какие-то типы мобов агрессивны, какие-то нет. Пока что не было ни одного случая, чтобы половина мобов одного узкого типа была агрессивной, а вторая - нет. Неагрессивный же моб плевать хотел на игрока, пока последний не попал в его хейт-лист. Однако, с того момента, как игрок заработал неудовольствие моба, последний становится агрессивным по отношению к этому (и только этому) игроку. Впрочем,

такие mobs обычно долго не живут. Агрессивность можно обходить некоторыми заклинаниями/скиллами.

Aggro radius (аггро радиус, радиус агрессивности) - это расстояние, с которого агрессивный моб начинает реагировать на присутствие игрока. Обычно это расстояние невелико, порядка 300-400 игровых единиц расстояния, меньше дальности стрельбы из лука, но больше некоторых атакующих заклинаний, и уж точно ближе расстояния физической атаки.

Social (социальность) - это свойство моба помогать своим товарищам. У каждого моба есть список типов мобов, которым он может помогать. Чаще всего помогают другим мобам своей расы, или состоящим в той же группе мобов. Однако, бывают и другие варианты. Отношение социальности не транзитивно и, вообще говоря, не коммутативно. То есть, если моб А помогает мобу Б, а моб Б помогает мобу В, то нельзя заранее утверждать, что моб А поможет мобу В. Однако, если это не исследовано заранее, лучше считать, что помогать mobs друг другу будут.

Group (групповой) - это свойство группы мобов. Скажем, часто ходят группы из лидера и миньонов. Обычно групповые mobs социальны друг с другом, а миньоны заодно ходят за лидером. С другой стороны, в большинстве групп миньоны не агрессивны, а лишь социальны, тогда как лидер агрессивен. Однако, это лишь общее правило. Рейд боссы не агрессивны, хотя у них чаще всего есть такая же пассивная группа социальных с рейд-боссом миньонов. Некоторые говорят "групповой" подразумевая уполовиненные hp, но желательно разделять эти понятия.

1/2 hp - это свойство чаще всего присутствует у групповых мобов на равнинах. Уровень моба не соответствует уровню его здоровья (и количества экспы), и то, и другое = половине обычных. Mobs предназначены для убийства группами игроков или одиночек с арийным

уроном. В общем случае такие мобы неэффективны для обычных игроков/групп, поскольку уровень их защиты выше, чем у мобов с нормальным количеством здоровья.

x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8 hp - это свойство мобов значит, что у моба увеличено количество хитов по сравнению со стандартными мобами своего уровня. На таких мобах экспа группе идет обычно лучше, нежели на обычных, и именно такие мобы чаще всего населяют "подземелья" всех видов. Убийство таких мобов в группой игроков снижает время смены цели, что увеличивает время эффективного убийства мобов.

Лучники, Маги, Хилеры, Бафферы - как ни странно, мобы тоже умеют все эти вещи. При этом лучники обладают дальней и более сильной атакой (это могут быть не только лучники, но и мобы, кидающие дротики, ножи и т.п.). Маги вешают на игроков различные дебаффы во время или вместо атаки, Хилеры иногда восстанавливают здоровье социальных им мобов, Бафферы вешают на себя или других мобов какие-то баффы. При изучении повадок мобов следует учитывать эти особенности. Особенно игроки ненавидят лучников и магов. Первые - скиллом, критическим попаданием, вторые - критическим прохождением заклинания могут одновременно снять у одного игрока очень много хитов, что зачастую приводит к неожиданной смерти.

Area stun (оглушающие) - некоторые мобы обладают специальной атакой "Area stun", которая оглушает всех находящихся поблизости игроков. Это один из самых опасных наряду с парализацией дебаффов, и он тем более опасен, если под стан попадает хилер группы вместе с танком. Атака обычно имеет небольшой радиус.

Undead, Vulnerable to... (андед, уязвимый к...) - мобы этого типа особенно уязвимы к тому или иному виду атак. Андеды подвержены многим

специальным заклинаниям от парализации до специализированного нюка хилеров, а также получают большой урон от sacred attack (+20-40% урона). Големы получают большой урон от дробящего (blunt) оружия. Насекомые получают большой урон от атак под баффом Detect insect weakness, уязвимые к воде получают на 30% больше урона от водных заклинаний и так далее. При выборе места/мобов для охоты полезно учитывать возможности группы по наложению/использованию уязвимостей мобов.

Resist/resistant to... (резист/сопротивляемость к ...) - есть множество сопротивляемостей мобов к определенным видам оружия и заклинаний. Например, многие имеют общее увеличенное сопротивление к магии, многие имеют сопротивление к стрелам, к кинжалам и так далее. Как и с уязвимостью, эти свойства мобов следует учитывать при выборе вариантов экспа группы определенного состава. Скажем, идти группой лучников на големов менее эффективно, чем идти той же группой на обычных животных (при прочих равных, разумеется).

Quest mob (квестовый моб) - это свойство моба всегда отображается над ним особой надписью. Это значит, что убивший моба игрок не получает никакой экспы, и никакого обычного дропа с этого моба. То есть обычным игрокам этот моб бесполезен. Однако, такие мобы могут быть агрессивны. Эти мобы предназначены для выполнения квестов, и отсутствие у них экспы сделано специально, чтобы выполняющим квест игрокам по возможности не мешали.

NPC - эти товарищи не предназначены для убиения. Вместо атаки по двойному клику на фигурку моба, игрок открывает диалоговое окно разговора. Атаковать их в принципе можно (форсированной атакой), но они очень сильны, и занятие это не особенно осмысленно.

Guard - эти ребята стоят вокруг городов или патрулируют различные локации. Они атакуют любого красного игрока, оказавшегося поблизости, и как все NPC достаточно опасны даже для высокоуровневых игроков.

Приложение 2. «Дневник геймера» (самоописание)

Гром очнулся на обочине основной дороги к столице. Значения шкалы жизни оставляли желать лучшего. Я вспомнил про вчерашний бой и с некоторой тревогой щёлкнул на значок вещевого мешка моего героя. Удостоверившись, что ничего из экипировки после драки не выпало, я направил персонажа дальше по дороге.

В чате выскочило несколько приветствий и объявлений. На повестке дня оказался сбор альянса на осаду. Время ещё было, поэтому я решил размяться. Свернув с дороги, я перебежал поле и очутился около каньона. На моё предложение размяться вместе откликнулась пара соклановцев, остальные бегали «по делам» или торговали на площадях.

Встретившись в обусловленное время на поляне, мы спустились в каньон. Мимо неспешно пробрёл оборотень. Пристукнув монстра, мы углубились в каменные коридоры. Впрочем, вопреки здравому смыслу разминаться мы собирались отнюдь не на монстрах. Каньон или «котёл» славился обилием персонажей зарабатывавших себе на жизнь обманом или же просто ножом, поэтому он слыл одним из самых опасных мест этого мира. На таких мы и разминались в свободное от мероприятий альянса время. Бандиты долго ждать себя особо долго не заставили.

За следующим поворотом мы обнаружили волка-одиночку пытавшегося сбить шкалу кармы. Завидев нашу компанию, бандюга бросился на утёк, вереща в чате что-то о том, что его обманули. Но мольбы его оказались тщетны – две стрелы разом прервали его бегство. Убийца покрыл нас отборным матом и притих.

- Вот желторотые – прокомментировал лучник

- Жаль за мат не выгоняют, следующий раз даже если отмоеся, убиваем без предупреждений, пусть знает – ответил маг.

Какое то время мы так и отлавливали их по одиночке или парами, до тех пор, пока мы не дошли до самого сердца Котла. Тут мы решили устроить перекур и немного покачать уровни. Через минут десять, включив мониторы, мы обнаруживаем, что вся наша компания склеила ласты, а рядом непринуждённо отмахивается от чудищ какой-то клан.

- Вот гады! – ругнулся маг

- За что убили? – спросил я убийц.

- Это вы в западном проходе эльфа вальнули? – вопросом на вопрос ответил бандит.

- Нет, мы с южного зашли – соврал лучник.

- Да я вас гадов одной левой, дайте только встать! – продолжал между тем маг.

- Это вы его убили мы знаем, а ты маг лежи не шевелись – ответил другой бандит

- А вас этот эльф каким образом волнует? Он был убийцей и получил по заслугам

- Он мой друг, и вы получили по заслугам, это вообще наша территория, да и морда мне твоя, орк не нравится, чтобы духу вашего здесь больше не было! Поняли шпана? – убийца демонстративно добил монстра.

- Хорошо - ответил я – воскреси, если не трудно мы уйдём.

Бандит подбежал и воскресил меня. После чего развернулся и хотел было отправиться к своим, но я нанёс два удара, и он упал.

- Сволочи! Гады! – кричал бандюга, пока я быстро зачитывал свитки воскрешения товарищей.

Со стороны ближайшего коридора показалась ватага сообщников убийцы. Наш маг открыл портал и мы быстро скрылись с места.

- Совсем обнаглели, надо их на место поставить – сказал лучник, когда мы отбежали на безопасное расстояние.

- Да, Гром, собирай наших сейчас мы им покажем.

Протрубив тревогу, мы остались ждать у каньона. Минут через десять к нам присоединилось ещё человек шесть. Потоптавшись на месте и поубивав чересчур любопытных монстров, мы спустились вниз и побежали по уже знакомой нам дороге.

На пути изредка попадались бандиты, через пару минут мы достигли места происшествия. Приказав устроить засаду по бокам коридора, я отправился дальше. Вражеский клан качался всё на том же месте.

Я показался убийцам и дал деру обратно. Бандиты клюнули и пустились следом, выкрикивая мне в спину пёстрый набор ругательств и угроз.

Гром бежал по тоннелю, враги приближались, а дорога всё петляла. Казалось эта заячья нора никогда не кончится...казалось, пока сзади не послышался крик. На ходу обернувшись я увидел, что один из головорезов лежал, пронзённый стрелой со знакомым оперением.

- Плевать! Всё равно задавим! – заорал главарь и кинулся на меня, размахивая солидным цвейхандером.

- Ну поплюй! – Гром взмахнул палашом встречая клинок противника, мимо пролетела ещё стрела.

Основная банда стояла в нерешительности, видимо стрелы моих товарищей сбили с них боевой пыл. Не теряя времени даром я отвлёк боем

ещё пару негодяев. Жить орку оставалось не долго, но по крайней мере я выиграл немного времени. В каждом бою у каждого бойца существует его собственное предназначение, каждый является своего рода стёклышком составляющим вкупе с другими один витраж, одну фигуру. Так же и в бою. Предназначением Грома является неравный бой, короткий, ураганный, главное отвлечь на себя как можно больше противников и тем самым дать время и возможность для контратаки его товарищам. За громкими победами и именами героев всегда найдутся могилы тех без кого эти победы не имели бы места.

Но оказалось орк зря опасался – за мгновение до того как меч одного из его противников в очередной раз попытался попробовать прочность его палаша, его окутал огненный вихрь. Справа донёлся крик бессильной ярости, по огненной стене несколько раз чиркнули мечи.

- Спасибо, брат – подумал орк, откупоривая последний флакон со стимулятором.

Проглотив содержимое флакона, берсерк развязал небольшой мешочек на поясном ремне и макнул в него пальцем. Потерев мазь между большим и указательным пальцами, он нанёс слегка серебрящуюся массу на лезвие клинка.

Стимулятор начинал своё действие, Гром провёл мечом по стене огня – лезвие начало светиться, разгоняя клубящуюся тьму у свода пещеры. Старая клинковая смазка неохотно впитывала жар и энергию защитного заклятия. Последним аккордом стала пробежавшая по палашу волна синего пламени, и сжавшая мышцы дрожь.

Действие защитной стены прекратилось. Орку открылся вид на поле боя: бандиты брали числом и постепенно прижимали легионеров к углу пещеры. Бравый рейд имел все шансы очень бесславно закончиться в этой дыре без шума и суеты. Видно негодяи подумали, что заклинание одного из магов легиона спалило Грома, однако они ошиблись и пожалели, когда

орк ядром метнулся в тыл врагам. Врагов охватила паника, но сдаваться легко они не собирались. Главарь дал знак одному из своих бугаёв, тот, воздев очи горе к своду пещеры начал что-то бормотать – по земле пробежала неровная дрожь.

- Шаман! – надрывал горло легионерский маг – Гром! Убери его немедленно!

Со свода посыпалась каменная пыль. Берсерк взмахнул палашом, разделав алебардиста от плеча до бедра, и бросился в сторону заклинателя. Шамана окружало плотное кольцо защитников. Напарываться брюхом на копья и мечи орку было лень, он, помедлив секунду, снял с пояса фрезер и с полуоборота метнул его в центр кучи. Описав плавную дугу металлический диск вернулся к хозяину, с лезвий оружия обильно текла вражья кровь. Слизнув с одного из лезвий каплю крови, Гром ухмыльнулся и, не спеша, направился к кучке людей...людей. Ему повезло у в кольце не стояло ни одного лучника поэтому он, опустив палаш, метнул фрезер ещё раз, и ещё. Так он продолжал до тех пор пока, наконец, строй не выдержал и люде беспорядочно бросились в атаку. Взяв в левую руку диск, орк закинул меч за спину и поднял с земли, оброненный кем-то топор. Шаман в это время был где-то в самом разгаре процесса чтения заклинания, на груди его зияла кровоточащая рана – осталось ему не долго, но заклинание он закончить успеет, не даром он тоже орк. Самым безопасным вариантом было остаться на месте и обороняться, но лёгких и логичных путей Гром в этот день явно не искал. Уклонившись от первой атаки, он вслепую махнул топором, помчался длинными прыжками в сторону шамана, пригибаясь под мечущимися копьями и мечами.

До колдуна оставались жалкие пять метров, когда что-то сильно стукнуло берсерка в грудь, но времени проверить, что это, не было. Гром резко оттолкнулся от земли и подскочил в воздух. Мир , казалось, застыл. Шаман произносит последнее слово, рука орка тянется к фрезеру, копьё

пытается зацепить орка в прыжке. И тут как будто оборвалась струна, и всё вновь пустилось в бешеную пляску: копьё свистнуло мимо, фрезер сам прыгнул в руку и, крутанувшись вокруг своего хозяина, с жужжанием полетел в шамана.

Диск, хищно ощерившись лезвиями, будто бы довольный, сытый, напившийся крови, лежал подле поверженного колдуна. В последний момент последнее слово формулы заклятья, казалось, захлебнулось в крови шамана.

Гром, скрестив ноги и покачиваясь, сидел подле врага. Будучи воином, он участвовал не в одной битве и убивал не одного врага, но он ещё ни разу не убивал своих сородичей. Орк не сомневался, что многие из его племени заслуживали смерти, смерти, как наказание за преступления. У них жестокие законы, жестокие, но справедливые. Но ещё ни разу не приходилось видеть чтобы Орки убивали друг друга за идею. У них один бог, одна вера, одна раса. Раса когда-то горда и могучая, их сила и сейчас вызывает трепет и страх на поле боя. Но за последние века древнее братство потеряло бога, потеряло власть и теперь теряет единство. Это ещё сильнее ощущалось когда Гром задумчиво рассматривал лицо шамана. Все эти мысли будто с укором смотрели на победителя и читались в каждой черте предсмертного оскала колдуна.

Внезапно из груди мертвеца вырвался хрип, из уголка рта пробежала струйка чёрной крови. Медленно разжимая мертвенную хватку смерти, вздымалась грудь шамана.

- Пророчество сбывается брат – сказал он не открывая век – орк пошёл на орка. Наше племя вымирает, нас мало, мы теряем пламя, пламя великого, оно гаснет в крови наших предков, в нашей крови и в крови наших детей.

Гром молча, с ужасом смотрел на колдуна. Страх парализовал воина при виде говорящего шамана, даже шаманы не могут говорить с перерезанным горлом. А между тем голос не смолкал.

- Неужели нам мало того что белолицые убивают нас...нет не на войне, брат. Они врываются в наши дома, убивают наших жён и детей, сжигают наши сёла, а ты сражаешься с ними бок о бок, защищаешь их. Я знаю ты скажешь что они твои друзья, но хотя бы посмотри себе на грудь, там стрела, стрела твоего же соратника, где твой родной брат, воин?

- Мой брат сейчас лечит наших..

- Твой брат, орк, сейчас лежит мёртвым около вашего капитана, он проткнул его мечом, мечом предателя, мечом того за кого ты готов отдать жизнь. Они придут и за тобой. Есть вещи выше нас с тобой, брат, есть силы которые считают что наше время окончено, что пламя Паагрио, прогорело своё. Это теперь твоя задача вновь разжечь его в сердцах наших братьев – теперь шаман открыл глаза и повернул зрачки на Грома – что скажешь?

Берсерк сидел, закрыв глаза, он не мог и не хотел во всё это верить, хоть и отдавал себе отчёт в справедливости сказанного шаманом – Я не верю, и не смогу в это поверить, наше время уже уходит и мы не сможем его вернуть, да и брат мой жив и я не вождь и не лииер.

-Кха кха кха – шаман рассмеялся, судорожно сжимая грудь – ты ещё не понял, но поймёшь позже, когда придёт твое время...или их время, протяни мне руку, брат.

Как во сне Гром вытянул руку к колдуну.

- Если ты не трус, если ты нашего племени, нашей крови, возьми его, возьми..прошу как враг, как брат..как одна кровь – с этими словами шаман смолк, судорожно сжав своей лапой руку берсерка.

Как поражённый молнией воин молча смотрел, как последние всполохи великого пламени гаснут в глазах умирающего. Очнувшись, орк,

медленно, считая каждый удар сердца, разжал пальцы мертвеца и извлёк из их мертвенной хватки сверкающий знак. Гром положил его на ладонь и попытался разглядеть, он имел форму драконьей головы ощерившейся в чудовищном оскале.

- Гром..Гром – берсерк быстро зажал знак в кулак и повернулся.

- Стареешь, брат. Ты в порядке? – Флейм устало плюхнулся рядом

- Да всё в норме. Устал? Эти..нас неслабо потрепали – Гром кивнул в сторону поля боя, оттуда неприятно разило мертвечиной..копчёной – боже..что там творил?

- буквы перепутал- Флейм посмотрел на брата и, не выдержав, рассмеялся – мне ещё нужно учиться.

- Олух ты всё-таки, каким был таким и остался – Гром, хмыкнув, украдкой взглянул на труп шамана.

- Что-то случилось? – Флейм проследил за взглядом брата – знатно ты его разделал, неприятно наверно было.

- Надеюсь ты никогда не почувствуешь это – ответил орк, подняв с земли холодный фрезер.

- Я имею в виду не это – Шаман кивнул на фрезер – я про ощущения от убийства другого великого.

- Да и я о том же – Берсерк резко взмахнул метательным диском, стряхнув с него кровь, и убрал в чехол – мне нужно с тобой поговорить..

Но не успел Гром закончить как из дальнего угла пещеры послышался крик «Флейм!! Скорее сюда! Нужна твоя помощь!». Шаман подскочил как ужаленный и хотел было идти, но брат резко схватил его за руку.

- Что случилось!?! – крикнул Гром в ответ

- Капитана ранили! – берсерк болезненно сморщился и посмотрел на убитого орка – я пойду с тобой, брат – сказал он Флейму.

Они подошли к месту откуда кричали, но там никого не оказалось.

- Простите нас Флейм— из тени вышел капитан легионеров, рядом с ним стоял главарь бандитов.

- За что? – спросил шаман

- Я зная за что – Гром присел на корточки и зачерпнул ладонью вулканического песка у своих ног – они просят прощенья за то, за что просить его у нас, брат, просить не должны.

- Что ты здесь делаешь, Гром? – из тени слева вынырнула изящная лучница – ты должен с остальными хоронить соратников.

- Сегодня я похоронил слишком многое, Кайсу, и не намерен хоронить что-то ещё – Берсерк выпрямился растирая песок между ладонями.

- О чём вы? – Флейм на шаг отошёл от брата, послышался скрип ножен – блеснуло оружие.

- Вечный огонь гаснет, Флейм – сказал капитан – изви...кхррр

Капитал не закончил и, схватившись за рассечённое горло, рухнул на колени. Все недоуменно застыли на месте, таращась с ужасом на окровавленный фрезер в руке Грома.

- Наш огонь не зря назван вечным, извини меня капитан— Гром присел, вытянув в стороны руки с зажатыми в них фрезером и топором – если кто-то тронет нас хоть пальцем..то у того мне придётся просить очередного извинения.

- Гром..- брат, округлившимися от ужаса глазами, смотрел на дергающегося в конвульсиях капитана – что ты наделал.

- Ты совершил ошибку Гром – лучница подняла лук и достала из колчана стрелу.

- Кайсу, не делай этого, прошу – Берсерк медленно согнул левую руку с зажатым в ней фрезером – Флейм, я не успел сказать тебе, то что услышал от того шамана, но может тебе об этом скажут остальные.

- О чём? Да что тут твориться в конце концов!! –

- О чём Кайсу? О чём ты расскажешь нам? – не без доли иронии спросил Гром у лучницы

- Я расскажу вам сказку о последнем боге – сказала она, накладывая стрелу на тетиву – Жил был бог. Оны был одинок и велик, его любила земля, любило солнце и луна, все любили его. Но вскоре появились другие боги, они были не так велики как он, но их было много, так много что власти на всех как и места на небе, стало не хватать – послышался скрип натягиваемого лука – время великого бога ушло, он был могуч, но он был один, и больше его ни кто не любил. Тогда новые боги решили убить старого бога.

- Ну и чё? Замочили? – Гром хохотнул

- А вот сейчас и выясним – Кайсу прикрыла правый глаз и спустила тетиву.

Послышался заунывный свист эльфийской стали. Орк резко, как по сигналу бросился к лучнице. Стрела прошла чуть левее и проткнула главаря бандитов, вгрызшись ему в грудь по самое оперение. Берсерк отвлёкся на пируэт ближайшего оппонента и выпустил эльфийскую лучницу из поля зрения.

- Да что же творится!?! – Флейм кинулся за братом, швыряясь всем своим арсеналом на право и на лево. На секунду шаман увидел брата порхающего от противника к противнику, парируя удары фрезером и топором, а правее от него он вновь заметил силуэт тёмной эльфийки с луком на – перевес. Флейм поймал пучок нитей ветра и закрутил его над головой и, зачерпнув нитями как можно больше песка, он, что есть силы, бросил его в лучницу, но промахнулся по троице из двух легионеров и бандита, плечом к плечу бежавших к Грому. Воины, пороняв оружие, схватились за лица.

- Мазила – шепнул кто-то ему на ухо – смотри и учись – неведомая шаману сила наполнила его руки и тело, оно стало гибким и невесомым,

как воздух, пальцы сами сплетались в знаки и символы – понял теперь? – голос замолк.

Шаман недоуменно крутил головой, ища неизвестного собеседника, но никого не увидел.

Гром волчком крутился по пещере, как-будто подхваченный волнами он мчался от одного врага к другому, его топор и фрезер посылали во все стороны целые каскады кровавых брызг, это был один танец одно действие..одно стёклышко в витраже. Бой это искусство, бой это красота, за которую предназначена своя особая плата. Среди берсерков есть поверие, за каждую пролитую каплю вражеской крови нужно будет ответить перед вечным пламенем и нечестивый понесёт за каждую каплю кару, а праведный будет вознаграждён. Да, банально, но всё же не смотря на это, Гром в этот день считал своим долгом потопить эту пещеру в крови и пускай его хоть сам великий будет запекать на вечном пламени, как кабана на вертеле..этот бой того стоил. Когда-то его тренер говорил, что в каждом бою есть свой особый ритм, он никогда не повторяется «чувствуй ритм, слушай его, наблюдай за ним, предугадывай его»...

На секунду орк увидел перед собой брата, ткущего очередное заклятие – иди за мной – шепнул Гром – не выпадай из ритма.

Флейм недоуменно вытаращился на брата и, закончив плести очередную формулу, вытянул руки в стороны и поймал тугий поток воздуха. Оседлав этот поток как коня, шаман направил его в бешеный карьер за братом.

- Держись!! – Флейм, усилив руку заклятием, сгрёб брата за шкуру, как котёнка и посадил перед собой – сиди не дёргайся.

Они вылетели из пещеры, как пробка из бутылки, и звучно шлёпнулись на землю. Гром, кряхтя, встал с колен и приготовился дать врагам очередной отпор. Неожиданно сзади заверещал брат. Орк

обернулся и увидел брата лежащим на траве. Послышался ужасный грохот. Берсерк посмотрел в сторону выхода из пещеры но увидел только огромный вал пыли, катящийся на них как титанических размеров ствол дерева. Орк резко упал на брата и, что было сил, прижал его к земле.

Грянули небесные барабаны, всё вокруг затрещало и засвистело, невидимые когти, казалось, вцепились Грому в самые кости, он со скрипом сжал зубы. Всё закончилось также быстро, как и началось. Флейм, кашляя, с усилием спихнул брата и сел. Гром, тяжело дыша, лежал на траве. Справа послышалась чья-то поступь.

- Кайсу – Гром прикрыл глаза и улыбнулся, впервые за долгие дни.

- Да? – тёмная эльфийка сняла с плеча чёрный, как ночь, лук и села рядом.

- Так чем же, всё-таки, закончилась эта сказка?

- Неинтересно она закончилась, дурацкие у вас орков сказки – она улыбнулась и стряхнула с белоснежных волос запутавшуюся там веточку.