Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека

DIGITAL SOCIETY AS A CULTURAL AND HISTORICAL CONTEXT OF HUMAN DEVELOPMENT

Сборник научных статей
и материалов международной конференции
«Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека», 11-13 февраля 2016 г., Коломна

Коломна 2016

УДК 159.9

Рекомендовано к изданию редакционно-издательским советом ГОУ ВО МО ГСГУ

ББК 88.21
Ц75

Редакционная коллегия: доктор психологических наук Ершова Р.В., кандидат педагогических наук Киселева Н.Н.
Отв. редактор Р.В. Ершова – доктор психологических наук, профессор

Ц 42 Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей и материалов международной конференции «Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека, 11-13 февраля 2016, Коломна/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. – Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016. – 443 с.

ISBN 978-5-98492-263-0

Данное издание является уникальным собранием статей зарубежных и российских исследователей, посвящённых разработке различных аспектов проблемы влияния цифровых технологий на психическое, физическое, духовное развитие современного человека и человечества. Наряду с теоретическими работами в сборнике представлены результаты эмпирических исследований Книга вышла в свет в день открытия в России (Коломна, ГСГУ) Международной конференции «Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека». Книга представляет интерес для специалистов в области психологии, социологии, политологии, философии, педагогики, лингвистики, культурологии, студентов и аспирантов, всех, интересующихся проблемами влияния новой цифровой среды на человеческую цивилизацию.

УДК 159.9
ББК 88.21

©Государственный социально-гуманитарный университет, 2016
©Коллектив авторов. Текст, 2016

ISBN 978-5-98492-263-0

ОГЛАВЛЕНИЕ

А.Е. Войскунский	*Предисловие: Человек в цифровом обществе*	*8*
В.Л. Авербух, Н.В. Авербух	*К вопросу об инсайте в компьютерной визуализации*	*12*
Г.И. Аксенова, М.И. Купцов	*О некоторых аспектах применения информационных технологий в психолого-педагогических исследованиях*	*16*
Ф.Г. Албегов	*Презентация как мультимедийная технология и возможности ее использования в современном учебном процессе*	*21*
И.Ф. Албегова	*Изменение функций и статуса преподавателя вуза в цифровом обществе: причины, факторы и последствия*	*24*
М.Р. Арпентьева	*Нравственные проблемы медиатизации и когнитивные способности личности*	*28*
М.О. Балашова, И.В. Гужова	*Геймификация как способ повышения мотивации к учебной и научно-исследовательской деятельности студентов-геймеров*	*38*
Е.А. Башарова	*Компьютерные игры в контексте религиозного и социального взаимодействия*	*42*
А.А. Безгина	*Навязанные социальные стереотипы как один из провоцирующих факторов «старта» анорексии у подростков*	*46*
Е.Н. Белоус	*Психолингвистические особенности интернет-коммуникации*	*50*
К.Ю. Брешковская, М.А. Кувырталова	*Непрерывное образование как фактор вхождения в информационное общество*	*55*
О.Б.Васильева	*Демократический транзит с цифровым исходом: ретроспективно-компаративный анализ*	*59*
Ю.М. Васина	*Проблема организации свободного времени детей в контексте использования ими компьютерных технологий*	*65*
А.Е. Войскунский, Т.Д.Ермолова, В.М. Хромова, С.Р. Яголковский	*Индивидуальное и групповое (в диадах) решение конструкторских задач в компьютерной среде: сравнительный анализ*	*68*
Н.И. Воронова	*Антропологическая модальность информационно-сетевой культуры*	*73*
О.С. Гаврилина	*К вопросу о творческой природе человека в информационном обществе*	*78*

А.О. Гершман	*Предпосылки формирования у детей цифровой зависимости*	*82*
С.Н. Гончар	*Жизненные перспективы молодежи На этапе профессионального самоопределения*	*86*
И.В. Гужова, Д.Р. Сухорева	*Роль рекламы в формировании ценностей цифрового номадизма*	*91*
В.А. Давыдов	*«Public history» и проблемы репрезентаций исторического прошлого В современной медиа-публицистике*	*94*
А.В. Даркина	*Educational services as a new social and philosophical problem*	*99*
Е.В. Декина	*Психолого-педагогическая поддержка студентов в образовательном процессе вуза*	*104*
С.А.Ермолаева	*Психолого-педагогические проблемы воспитания подростков в условиях цифрового или информационного общества*	*108*
Т.Д. Ермолова	*Преобразование конструкторской деятельности в условиях информатизации*	*113*
М.А. Ерофеева, Ф.И. Храмцова	*Культура потребления медиаинформации*	*118*
Р.В. Ершова, Т.М. Семина	*Личностные особенности интернет-зависимых студентов*	*123*
М.Е. Железнякова	*Информационные технологии в тренировочном процессе спортсменов*	*129*
А.Е. Журавлева, Н.Г. Новак	*Факторная структура качества жизни учащейся молодежи*	*133*
С.А. Загребина	*Дигитализация искусства: к вопросу о цифровом репродуцировании*	*138*
Н.В. Зайцева	*Эффективность использования информационных технологий на логопедических занятиях*	*142*
С.Ю. Знатнов	*Компьютер и чистая математика*	*145*
В.П. Иванова, В.В. Еременко	*Интеллектуальная культура цифрового общества*	*151*
М.Б. Игнатьев	*Глобальный социокультурный цикл, цифровые технологии и велосипедное программирование*	*156*
Т.В. Казарова	*Цифровое общество как уникальный культурно-исторический феномен*	*161*
С.Г. Калашников	*«Империя соблазна»: путь иконы цифрового общества С. Джобса (опыт культурологического анализа)*	*167*
Е.Н. Каменская	*Психологическая безопасность и культура*	*172*

	здоровья в современном мире	
И.В. Кареева	*Влияние сети Интернет на формирование ценностных ориентаций молодежи*	*176*
М.И. Киосе	*Возможна ли алгоритмизация процесса распознавания прямого и непрямого статуса текстовой номинации?*	*181*
Н.С. Киселева	*The impact of digital technology on teaching and learning in the uk universities*	*186*
Р.З. Киямова	*Юмор и искусственный интеллект*	*190*
Ю.А. Клейберг	*Девиантологическая сущность психологической безопасности культуры личности*	*193*
И.В. Кондратенко	*Элементы медиа образования в сопровождении самоопределения молодежи*	*199*
О.А.Короткевич, Н.Г. Новак	*Использование информационных технологий в психопросветительской и психопрофилактической работе с юношами и девушками из алкогольных семей*	*204*
Т.А. Кубрак	*Кинодискурс в условиях глобализации информационного пространства: проблема информационно-психологической безопасности*	*210*
В.А. Кувакин	*Ретроспектива виртуальности*	*215*
М.А. Кувырталова, К.Ю. Брешковская	*Знаково-символическая деятельность как основа вхождения обучающегося в цифровое образовательное пространство*	*220*
Т.Б. Кудряшова	*Память как существенное свойство человека в контексте электронной культуры*	*224*
Т. И. Куликова	*Влияние компьютерной игры на развитие личности младшего школьника*	*229*
С.Г. Кучеряну	*Технические средства нового поколения в организации самостоятельной работы первокурсников*	*234*
И.Ю. Лебедева	*Молодежная идентичность в контексте лиминального пространства современной массовой культуры*	*238*
А.В. Лексина, А.В. Леонова, М.В. Лексин	*Усвоение социальных стереотипов в цифровом обществе*	*242*
Г.В. Лосик	*Психология сознания человека и цифровые технологии*	*248*
В. Л. Малыгин, Н.С. Хомерики, Ю.А. Меркурьева, А.С. Искандирова, Пахтусова Е.Е.	*Био-психо-социальные факторы риска формирования интернет-зависимого поведения у подростков*	*254*

Я. В. Минников, А.В. Худяков, А.М. Старченкова, А.В. Урсу	*Анализ отношения учащихся к мобильным устройствам и их запрету использования в школах*	*258*
О.В. Митина, А.Е. Войскунский	*Исследование специфики психологической зависимости от цифровых технологий*	*261*
О.В. Митина, М. Мирсаидов	*В какие компьютерные игры играют люди: влияние личностных характеристик на предпочтения в выборе игры*	*270*
Н.Г. Новак, Н.М. Ткач	*Эмпатия как критерий профпригодности студентов-психологов*	*276*
И.А. Новикова, Т.С. Юзефович	*Индивидуально-личностные особенности пользователей разных социальных сетей*	*282*
Т.В. Обидина	*Факторы успешного личностного самоопределения юношества в контексте киберсоциализации*	*287*
В.К. Обыденкова	*Специфика проявления эмпатии В деловой интернет-коммуникации*	*291*
О.И. Одарущенко	*Селфи и его влияние на поведение подростков (психологический аспект)*	*295*
И.Е. Озерова	*Виртуальные страсти как реальная проблема современного общества*	*298*
Е.В. Омельчанко, Т.П. Суханова	*Эгоизм как причина эмоционального выгорания педагога*	*302*
Л.В. Орлова	*Интеллектуальная пассивность и цифровое слабоумие*	*308*
Т.М. Осокина	*Психологические особенности формирования профессиональной языковой личности при обучении иностранным языкам*	*311*
С.В. Пазухина	*Проблема оценивания результатов образования поколения Digital natives*	*317*
Е.В. Панферова	*К вопросу о манипулировании массовым сознанием на телевидении*	*323*
А.Ю. Патрикеева	*Самоэффективность личности и интернет-зависимость*	*327*
Л. О. Пережогин	*Клиника зависимости от интернета и мобильных средств доступа к нему*	*329*
Т.В. Петренко	*Изучение психологических особенностей интернет-общения студентов*	*334*
О.А. Погодина	*Могут ли цифровые технологии заменить учителя в школе?*	*338*
Ю.Л. Проект, М.Г. Зибзибадзе	*Пользователь как персонаж: нарративы виртуальных романтических отношений*	*342*
М.М. Пхидо	*О методике преподавания основ робототехники для дошкольников*	*347*

Т.В. Разина	*Psychological characteristics of modern professional activity in the context of informatization*	*352*
Г.В. Резапкина	*Компьютерная психологическая диагностика: Традиции, проблемы, перспективы*	*356*
И.И. Саламатина, Ж.В. Стребкова	*What is a gang, its organization and essence*	*361*
О.В. Саломатина	*Особенности эмоциональной культуры интернет-активных студентов*	*366*
Ю.Б. Сенчихина	*Цифровые презентации истории русской философии*	*372*
Т.М. Семина	*Особенности использования Интернета современными студентами*	*375*
О.Б. Симатова	*Особенности копинг-стратегий старшеклассников с коронарным типом личности*	*380*
А.О. Синицына	*Zoom: l'exposition mobile comme un exemple de la mediation scientifique et culturelle*	*385*
Л.Н. Соловьева	*Современный человек в условиях новой цифровой реальности*	*389*
М.Ю. Солодов	*Особенности нарративного понимания гипертекста*	*394*
А.М. Старченкова, А.В. Урсу	*Особенности мотивации к компьютерным играм у лиц молодого возраста с различной степенью интернет зависимости*	*398*
Т.А. Фоменко	*Формирование социального поведения в современном обществе*	*401*
Д.К. Франтова	*Конструирование идентичности в социальных сетях у пользователей разных возрастов*	*407*
С.А. Черкасова	*Особенности эмоционального здоровья современных дошкольников*	*411*
К.С. Шалагинова	*Опыт работы с подростками, склонными к проявлению мобильной зависимости*	*415*
Г.Л. Шаматонова	*Развитие дистанционного образования в цифровом обществе как объективная закономерность*	*420*
Э.В. Шелиспанская	*Влияние массмедиа и социальных сетей на развитие неудовлетворенности телом у девушек и женщин*	*424*
И.Г. Шестакова	*Психологические аспекты цифрового общества*	*428*
Е.А. Янковская	*Некоторые социокогнитивные аспекты использования social media в обучении*	*433*
Н.Г. Янова	*Игровая личность поколения Digital Natives: код доступа*	*438*

ПРЕДИСЛОВИЕ: ЧЕЛОВЕК В ЦИФРОВОМ ОБЩЕСТВЕ

А.Е. Войскунский
Россия, Москва, МГУ им. М.В. Ломоносова
vae-msu@mail.ru

В нынешнее цифровое общество все проникли разными путями. Одни (т.н. поколение Y, а теперь уже и поколение Z) от рождения оказались в именно так устроенном обществе. Другие входили в него в юности, когда особенно высок потенциал освоения новых знаний. Третьи приложили немало сил, чтобы стать хотя бы уверенными пользователями – притом, что усилиями наиболее квалифицированных из них как раз и были в свое время разработаны те технологии, которые легли в основу пост-индустриального, информационного (или, по М. Кастельсу, информационального) и пост-информационного общества, «глобальной деревни», сталкивающихся цивилизаций, очередной «волны» в понимании А. Тоффлера, общества знаний, сетевого общества и т.д. и т.п. Наконец, предостаточно «неучастников» сетевых отношений – тех, кто не имел возможности или не удосужился хотя бы поверхностно ознакомиться с технологической основой перечисленных разновидностей общественного устройства: например, не пользуются мобильной связью, не имеют платежных карт, не посещают магазинов с товарами, маркированными штрих-кодами, а ласковые голоса автомобильных навигаторов никогда не предупреждали их о предстоящем повороте…

Развитие в цифровом обществе проходит крайне своеобразно [1; 10]: наряду с привычными даже для представителей предшествующих поколений актами перцепции, гаптики, общения, контактов с предметным миром имеют место и даже зачастую предпочитаются опосредствующие психологические механизмы, специфичные для цифрового общества. Информация как основа последующих знаний, образы других людей и произвольно варьируемые (с помощью многочисленных «селфи», реальных или мнимых биографических данных, сведений о достижениях или неудачах – истинных либо воображаемых) автообразы стали «экранным» продуктом. Неудивительно, что сетевые отношения, сетевая активность (к примеру, игровая), сетевое обучение живо интересуют всех – и участников, и неучастников (последние обычно выступают в качестве критиков). Этот интерес нетрудно проследить по заголовкам в СМИ и в рекламных сообщениях, по тематике курсовых работ студентов самых разных специальностей, по бытовым разговорам. На самом деле главный спор – отчасти количественный: проживаем ли мы в сегодняшнем цифровом обществе две разные жизни (реальную и «экранную», т.е.

виртуальную) либо это одна-единственная наша жизнь, охватывающая как все виртуальное, так и все «консуетальное», по выражению Н.А. Носова [6]. Кстати, при желании можно сравнить данный термин латинского происхождения с пресловутой «суетой сует». А тем временем не хотелось бы, чтоб объединение двух сторон нашей жизни – виртуальной и реальной (правда, смешанной с «экранной») превращалось в нечто иллюзорное [5].

Вообще говоря, экранная действительность следует выдвинутой Л.С. Выготским культурно-исторической теории развития психики. Среди основных моментов данной теории – опосредствование и переопосредствование психики все новыми знаковыми системами. Между тем основа цифровых технологий – именно знаковые системы [1]. Действительно, работу компьютера, гаджета, планшета, электронной доски, мобильного смартфона (даже если работа состоит в показывании изображений) определяют софтверные программы, подпрограммы, утилиты и т.п., а подготовлены они с помощью языков программирования – безусловных знаковых систем со строгим синтаксисом. Более того, даже основу хардвера составляют не легко заметные металл или пластик, а двоичные электронные элементы – микрочипы: они объединяются в сложнейшие схемы, составленные тем не менее из элементарных знаков; независимо от своего физического воплощения, большие и сверхбольшие интегральные схемы – это знаковые системы, а их объединения в рамках каждого гаджета представляют собой, быть может, самые сложные и одновременно самые микроскопические на сегодняшний день продукты семиотической практики [2].

Итак, развитие психики современного человека в полном соответствии с теорией Л.С. Выготского представляет собой процесс знакового опосредствования. При этом цифровые технологии представляют собой нечто большее, чем средство культурного опосредствования: они предоставляют внешнюю память, которая не просто добавляется к натуральной и культурной памяти, но и решительно перестраивает, переструктурирует человеческую память, заставляя ее действовать по-новому; они усиливают перцептивные способности человека (напр., посредством бионических протезов) и человечества (предлагая опору на новые, эволюционно не сформированные каналы восприятия); они открывают возможность по-иному планировать и осуществлять мыслительную активность, формировать и реализовывать ранее казавшиеся недостижимыми цели; привлекать к обсуждению и реализации подобной перспективы неограниченное количество распределенных по всему миру компетентных и имеющих собственное мнение специалистов [3; 4; 10].

Последний момент представляется особенно важным. Цифровые технологии фактически толкают к тому, чтоб почти без утомительных

организационных усилий опереться при обсуждении и принятии сложных решений на умения и креативные способности совершенно не знакомых между собой людей, готовых по тем или иным причинам внести вклад в уточнение направлений решения актуальной проблемы либо в совершенствование продукта подобной совместной деятельности [7; 8]. Речь идет о волонтерском участии обладателей своеобразных знаний и способностей в выполнении сложнейших действий: К. Ширки напоминает о культуре обсуждения замыслов и промежуточных итогов общей работы, и не в последнюю очередь – о наличии свободного времени в результате социальных завоеваний (сокращения рабочей недели) и появлении т.н. «когнитивного излишка» (surplus), который может оказаться добровольно вложен в групповую деятельность [11]. В этой связи обычно отмечаются такие психологические и организационные моменты, как внутренняя мотивация участников (готовность выполнять сложную работу из-за увлеченности процессом, а не ради оценки, в том числе материальной, будущего результата), выстраивание ими своих репутаций, успешная реализация процедур краудсорсинга, сотрудничество в рамках вики-групп (викиномика) и пиринговых моделей [7; 8; 9].

Человек в цифровом обществе, его проблемы – это предмет междисциплинарных профессиональных интересов специалистов в области философии, информатики, психологии, лингвистики, медицины, этнографии, педагогики, экономики и связывающих эти дисциплины областей (таких, напр., как психолингвистика или клиническая психология). Когда специалисты из этих областей собираются воедино, можно ожидать добавления своеобразного «когнитивного излишка» либо «избытка» в виде суммы теоретических идей и эмпирических результатов. Следует ожидать, что именно таков будет итог планируемой конференции, сама процедура которой (имеется в виду рабочее включение Скайп-выступлений) представляет собой немаловажную опору на современный этап развития цифровых технологий.

Литература

1. *Войскунский А.Е.* Психология и Интернет. М., 2010
2. Гуманитарные исследования в Интернете / *Под ред. А.Е. Войскунского*. М., 2000.
3. *Зинченко В.П., Моргунов Е.Б.* Человек развивающийся. Очерки российской психологии. М., 1994
4. Интеллект человека и программы ЭВМ / *Отв. ред. О.К. Тихомиров.* М., 1979.
5. *Морозов Е.* Интернет как иллюзия: обратная сторона Сети. М., 2014.
6. *Носов Н.А*. Виртуальный человек. Очерки по виртуальной психологии детства. М., 1997.
7. *Рейнгольд Г.* Умная толпа: новая социальная революция. М., 2006.
8. Рождение коллективного разума: О новых законах сетевого социума и сетевой экономики и об их влиянии на поведение человека / Под ред. Б.С. Славина. М., 2013.

9. *Тапскотт Д., Уильямс Э.Д*. Викиномика. Как массовое сотрудничество изменяет все. СПб.,2009.
10. *Файола Э., Войскунский А.Е., Богачева Н.В*. Человек дополненный: становление киберсознания // Вопросы философии. 2016. № 3 (в печати).
11. *Ширки К.* Включи мозги. Свободное время в эпоху Интернета. М., 2012.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

К ВОПРОСУ ОБ ИНСАЙТЕ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ВИЗУАЛИЗАЦИИ

В.Л. Авербух*, Н.В. Авербух **
*Россия, Екатеринбург, ИММ УрО РАН, УрФУ
**Россия, Екатеринбург, УрФУ
averbukh@imm.uran.ru, natalya_averbukh@mail.ru

Аннотация. В статье для описания работы исследователей, пользователей систем компьютерной визуализации, применяется деятельностная парадигма. Рассматриваются некоторые когнитивные аспекты деятельности исследователей в рамках взаимодействия с системами визуализации.

Abstract. This paper focuses on the activity paradigm that is used to describe the users of Computer Visualization Systems. Cognitive issues of researchers' activity are considered in the framework of the interaction with visualization systems.

Ключевые слова: компьютерная визуализация, инсайт, деятельностный подход.
Keywords: computer visualization, insight, activity approach.

Визуализацию, зримое представление ментальных моделей, перевод данных и информации в некоторые графические образы, можно рассматривать как составную часть нашей повседневной жизни. Нас интересует роль визуализация в цикле компьютерного моделирования, где представляя результаты вычислений, она обеспечивает интерпретацию и анализ полученных данных.

В литературе выделяется когнитивная (способствующая мышлению) визуализация и иллюстративная визуализация, служащая для демонстрации хорошо известных феноменов и/или устойчиво получаемых результатов компьютерного моделирования. Когнитивная визуализация показывает принципиально новые эффекты, дает новое знание [3]. Опыт работы с пользователями-математиками позволяет выделить еще один тип визуализации – доказывающую, которая, показывая результаты численного исследования, подтверждает те или иные идеи математика.

Важной психологической проблемой компьютерной визуализации является обеспечение инсайта при визуализации объектов компьютерного моделирования. Визуализация должна создавать (или способствовать созданию) целостной ментальной модели и, как следствие, создавать инсайт. Одной из основных задач компьютерной визуализации как научной дисциплины является создание методов визуального представления основных сущностей вычислительных моделей для полноценной интерпретации результатов моделирования. Наличие инсайта рассматривается как один из основных критериев при оценке качества визуализации [4].

В данной работе под инсайтом понимается, согласно А.В. Брушлинскому, событие, при котором человек «сразу же формулирует

основную мысль, которая у него возникла» [2].

Научная визуализация является одним из подразделов компьютерной визуализации и занимается представлением данных об объектах, процессах и явлениях, моделируемых при научных вычислениях. В настоящее время научные вычисления проводятся, как правило, на суперкомпьютерах, и могут продолжаться многие часы и даже сутки. Результатом вычислений являются массивы очень больших размеров, описывающие сложно структурированные объекты. Обычно модельные объекты не имеют естественной образности. Во многих случаях отсутствуют и общепринятые, привычные для данной научной дисциплины методики отображения объектов.

Пользователями систем научной визуализации являются исследователи, ведущие компьютерное моделирование сложных явлений и процессов. Очень часто анализировать и интерпретировать результаты моделирования может очень узкий круг специалистов. Поэтому от качества визуализации, от того насколько учтены особенности восприятия и деятельности того или иного специалиста зависят и результаты важной работы.

Наблюдения за пользователями систем визуализации позволяет говорить о нескольких типах поведения в ходе работы. Возможен быстрый просмотр изображения, позволяющий сделать те или иные выводы о сути представленной проблемы. В других случаях наблюдение занимает много времени. Здесь также возможны различные варианты, например, отслеживание изменений в динамическом изображении, или своеобразное чтение визуального текста с анализом деталей, в том числе, и в режиме взаимодействия с визуальными объектами.

Такие различия связаны и с задачами визуализации, определяющими ее тип (когнитивная, доказывающая или иллюстративная), и с особенностями модели и этапов работы над ней, и с профессиональными и индивидуальными различиями в методике работы пользователей. Все это влияет на выбор видов отображения и способов визуализации. Различные типы визуализации определяют различия в деятельности использующих ее специалистов.

Согласно А.В. Брушлинскому, процесс мышления начинается с осознания проблемной ситуации. Её анализ приводит к формированию задачи: отделению данного от искомого. При решении научной задачи человек не может на ранних этапах в точности сказать, каким будет искомое, результат его мыслительного процесса. А.В. Брушлинский указывает на то, что, начиная мыслительную деятельность по решению той или иной задачи, человек не знает и не может знать, каким будет искомое, пока неизвестное решение, какие свойства и отношения познаваемого объекта необходимо открыть, какие способы действия, какие умственные

операции надо сформировать и т.д. Иначе говоря, начало мышления уже есть, а «конца» его еще нет, поскольку отсутствует конечная ситуация мышления. Однако уже на начальной стадии человек начинает смутно предвосхищать будущее решение. Процесс решения задачи заключается в выявлении отношения между её элементами, между условиями и требованиями. Человек, решающий задачу, осуществляет анализ через синтез: вычленяются новые свойства и отношения элементов задачи и синтезируются друг с другом, пока, наконец, решение не будет найдено [2]. Когнитивная визуализация направлена на то, чтобы помочь учёному увидеть все элементы стоящей перед ним задачи, оценить отношения между ними.

Можно говорить о том, что поиск решения пользователем систем научной визуализации, во многом совпадающий с деятельностью исследователя, решающего научную проблему, может включать в себя как мгновенный, так и немгновенный инсайт, при котором, согласно А.В. Брушлинскому, мысль формируется в течение нескольких секунд как бы на наших глазах (она именно формируется, а не просто формулируется, не будучи изначально и сразу готовой) [2]. Изучение деятельности ученого в процессе анализа и интерпретации данных при помощи визуализации – важная задача, позволяющая повысить эффективность всего компьютерного моделирования.

При проектировании систем научной визуализации важным является изучение с психологических позиций проблемы обеспечения инсайта различного типа для пользователей, ведущих компьютерное моделирование сложных явлений и процессов. В этой связи, например, встают проблемы инсайта при визуализации многомерных (четырехмерных и более) множеств, получившихся в результате математического моделирования различных явлений. Отметим, что человек не может воспринимать объекты большей, чем три размерности. Однако целый ряд задач порождает необходимость интерпретировать результаты, представленные в виде многомерных множеств.

Не изучена проблема инсайта, получаемого в рамках систем визуализации, построенных на базе сред виртуальной реальности. В случае виртуальной реальности компьютером при помощи специальных устройств (шлем, экраны с иллюзией трехмерности и т.п.) создается особенная среда, воспринимаемая пользователем как реальный мир, в котором он действительно находится (а не наблюдает со стороны) и с которым взаимодействует напрямую, так же, как и с обычным миром [1]. Особенно интересна проблема получения инсайта при переживании эффекта присутствия, субъективного ощущения нахождения в виртуальной реальности.

Литература

1. Авербух Н.В., Психологические аспекты феномена присутствия в виртуальной среде // *Вопросы психологии.* 2010. № 5. С. 105-113.
2. *Брушлинский А.В.* Субъект: мышление, учение, воображение. – М.: Издательство «Институт практической психологии»; Воронеж: НПО «Модэк», 1996.
3. *Зенкин А.А.* Когнитивная компьютерная графика. М: Наука,1991.
4. North Ch. Toward Measuring Visualization Insight // *IEEE Computer Graphics and Applications* May/June 2006, Volume: 26, Issue: 3, pp. 20-23.

О НЕКОТОРЫХ АСПЕКТАХ ПРИМЕНЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЯХ

Г.И. Аксенова, М.И. Купцов
Россия, Рязань, Академия ФСИН России
polinaax@mail.ru, kuptsov_michail@mail.ru

Аннотация. Рассматриваются вопросы использования информационных технологий в экспериментальных исследованиях по психологии и педагогике. Выделяются проблемы создания компьютерных тестов и адекватности применения информационных технологий при обработке и интерпретации эмпирических данных. Подчёркивается необходимость формирования субъектной позиции специалиста как фактора развития общей, информационной и методологической культуры, принятия нравственных оснований профессиональной деятельности.

Abstract. The issues of the use of information technologies in pilot studies in psychology and pedagogy are considered. The problems of creation of computer tests and adequacy of information technologies application during the processing and interpretation of empirical data are presented. The necessity of formation of a subjective position of the expert as factor of development of the general, information and methodological culture, and of formation of the moral values of professional activity is emphasized.

Ключевые слова: психодиагностика, компьютерные методы, корректное применение информационных технологий, субъектная позиция.

Keywords: psycho-diagnostics, computer methods, correct use of information technologies, subjective position.

Любые научные исследования массовых процессов, касается ли это таких отраслей знаний, как физика, химия, биология, медицина, экономика, социология, юриспруденция, психология или педагогика, в современных условиях не могут обойтись без использования информационных технологий. Это относится к изучению не только глобальных природных явлений и направлений гуманитарной деятельности, но и повседневной работы каждого физика, математика, практического психолога. Специалист, не умеющий работать с компьютером, ставить и решать с его помощью практические задачи, не имеющий достаточного уровня владения технологиями доступа к локальным и глобальным сетевым информационным ресурсам, не знающий тенденций развития современных информационных технологий и возможностей их применения на практике, не может выполнять свою работу на высоком уровне. Спектр применения информационных технологий в указанных сферах очень широк и простирается от текстовых редакторов до сложнейших программных средств, созданных специально под конкретное научное исследование и даже под конкретную задачу такого исследования.

Математическое моделирование психологических процессов и явлений, конструирование психометрических методик и формирование «батарей» тестов, создание и использование систем адаптивного, игрового и дистанционного тестирования, психологическая диагностика, анализ и интерпретация её результатов – это лишь небольшая часть тех психолого-педагогических задач, которые могут и должны обеспечиваться современными программными средствами. Информационные технологии позволяют повысить эффективность работы психолога и педагога за счет освобождения от трудоемких рутинных операций; сокращения сроков проведения психологической диагностики при массовых исследованиях, компьютерной регистрации её результатов; повышения уровня стандартизации условий проведения исследования, достигаемого единообразным инструктажем испытуемых и исключением влияния на них личности экспериментатора; конфиденциальности автоматизированного тестирования; возможности систематизации, накопления и хранения больших массивов экспериментальных данных; доступа к психологическим и педагогическим информационным ресурсам через локальные и глобальные компьютерные сети; увеличения точности и сокращения времени обработки экспериментальных данных.

Вместе с тем, применение компьютерных программ в педагогике и психологии имеет свои трудности и особенности, которые необходимо учитывать. Так, психологический тест, реализованный в электронной форме, не может, да и не должен полностью повторять свой «бумажный» вариант. Как и любая психологическая методика, применяемая в новых условиях, например, для другой возрастной категории испытуемых, или в иной языковой и культурной среде, электронный тест должен быть адаптирован. Должны быть выработаны иные подходы к формулировке вопросов, вариантов ответов. В зависимости от уровня компьютерной грамотности респондентов должны быть разработаны соответствующие временные рамки для выполнения тестовых заданий, безусловно предложены новые «ключи». Иначе говоря, перевод психологических и педагогических методик в цифровые информационные технологии представляет собой отдельную исследовательскую задачу и не может быть проведён формальным переносом в программный код [4].

Не менее актуальной проблемой является корректное использование методов обработки и последующей интерпретации экспериментальных данных. Анализ диссертационных исследований по психолого-педагогическим специальностям, проведенный в Российской академии образования, показал, что в них наблюдается «недостаточная корректность применяемых методов и методик» [7, с.65], а «…полученные эмпирические результаты в ряде случаев некорректно обрабатываются, описываются и интерпретируются» [3, с.163]. Многие диссертанты не

понимают сути математических методов. «Расчеты зачастую выполняются механически по заученным схемам с использованием ограниченного репертуара статистических средств. Результаты, выданные компьютером, фетишизируются и принимаются безоговорочно даже в случае их противоречия здравому смыслу. Удивительно легко осуществляется и авторская интерпретация методов и подбор методик, которыми пользуются соискатели, без какой-либо психометрической проверки собственных данных» [8, с.15]. «В работах отсутствует адекватность (степень соответствия формальной модели, предполагаемой методом, характеру изучаемого с его помощью явления) применяемых методов математической статистики. Отсюда возникают сомнительные, а иногда просто несостоятельные выводы» [6].

Дело в том, что большая часть методов обработки статистической информации, в том числе и компьютерных, разработана для высоких уровней измерений. Такие методы как дисперсионный анализ, факторный анализ, корреляционный и регрессионный анализы Пирсона могут быть применены лишь для шкал отношений и интервальных шкал. Вместе с тем, психологические измерения, как правило, ограничиваются уровнем шкал порядка или даже наименований. Это ограничение необходимо учитывать при подборе компьютерных методов, адекватных анализируемым данным. Кластерный анализ, многомерное шкалирование, критерий χ^2 Пирсона вполне могут заменить для определённого класса задач классические методы обработки статистических данных. То, что перечисленные технологии используются относительно редко, характеризует лишь самих исследователей, не всегда корректно применяющих математические методы, а ведь неадекватные решаемой задаче методы анализа могут существенно исказить полученные результаты, а практические рекомендации, основанные на таких схемах, будут не только бесполезны, но и вредны.

Даже небольшим изменением схемы реализации того или иного математико-статистического метода можно получить практически любые выводы относительно одних и тех же экспериментальных данных. Именно при применении информационных технологий можно достаточно легко сфальсифицировать (математически «обосновав») выводы эмпирического исследования. Значит, применение математических процедур, особенно если они перенесены в программные коды, требует скрупулезной точности, аккуратности и честности [5].

Все эти вопросы требуют своего решения, прежде всего, в сфере профессиональной подготовки психологов и педагогов. Не секрет, что современная система психолого – педагогического образования выбирает в качестве ведущей по – прежнему «знаниевую» парадигму, лишь зачастую декларируя важность личностного, субъектного развития специалиста.

Вместе с тем, в обсуждаемом контексте активизация личностного, субъектного потенциала учащегося в образовательной среде приобретает особую значимость, поскольку обеспечивает развитие его общей, информационной и методологической культуры, понимание и принятие нравственных оснований профессиональной деятельности [1].

В психолого-педагогических исследованиях последних лет студент вуза рассматривается с позиций субъектно-деятельностного подхода, согласно которому акцентируется внимание на нем как на инициативном и активном участнике образовательного процесса. С этих же позиций высшее профессиональное образование представляет собой процесс субъект - субъектного взаимодействия, основанного на диалоге, обмене смыслами, творческом сотрудничестве всех его участников.

Становление субъектности студента вуза связано с развитием его общекультурных и профессиональных компетенций, профессионально значимых личностных качеств и социального опыта. В студенческом возрасте личностная субъектность проявляется в личностной субъектной позиции, которая подразумевает активную творческую деятельность. Субъектная личностная позиция студента включает осознание себя как распорядителя собственных душевных сил; свободу как осознанную необходимость; возможность выбора; уникальность, неповторимость и др.

Формирование субъектной позиции педагога и психолога на этапе вузовской подготовки (как индикатора их субъектности) должно осуществляться как поэтапный, управляемый процесс, который, в значительной степени, зависит от изменения позиции и роли преподавателей, учитывающих динамику и уровни развития субъектности учащихся.

Для развития субъектности специалиста необходимо:

- демонстрация важности и значимости предстоящей профессиональной деятельности, возможностей личного вклада в общий результат, обеспечивающих заинтересованность в работе;
- обучение способам самотестирования и самодиагностики, объективной самооценки собственных возможностей и способностей; включение в процесс целеполагания и планирования различных видов деятельности на всех уровнях (коллектива факультета, курса, группы, объединения по интересам, своей индивидуальной деятельности, в учебной и внеучебной работе, на практике и в исследовательской деятельности);
- обучение способам проектирования и моделирования собственной деятельности;

- предоставление возможности принимать самостоятельные решения по вопросам, которые затрагивают его интересы, потребности, мотивы;
- ориентация преподавателей вуза на интересы и потребности учащихся, учет уровня их готовности к предстоящей деятельности, предоставление им возможности добиться положительных результатов в различных видах учебной и внеучебной деятельности, в научном поиске;
- создание ситуаций выбора и самоопределения, социальных и профессиональных проб;
- обучение способам анализа собственной и коллективной деятельности; развитие рефлексивных способностей;
- использование индивидуальных и коллективных способов стимулирования творчества и активности;
- обучение инновационным, адаптационным технологиям обучения (проектирование индивидуальных образовательных маршрутов, «портфолио», «кейс-технологии») [2].

Литература

1. Аксенова Г.И. Субъектно – деятельностный подход к профессиональному образованию курсантов // *Прикладная юридическая психология. 2008. №1*. С. 26 – 33.
2. *Аксенова Г.И., Мухаметзянова Ф.Г.* Критерии и индикаторы субъектности студента и курсанта высшего учебного заведения // Уголовно-исполнительное право. 2015. № 3. С. 102 -106.
3. Деркач А.А. О мерах по улучшению качества диссертационных психолого-педагогических исследований // *Мир психологии. 2008. № 4.* С. 161–169.
4. *Купцов М.И.* Об автоматизации анализа результатов психологических исследований в УИС // Проблемы автоматизации отдельных видов деятельности сотрудников исправительных учреждений ФСИН России: сб. матер. научно-практ. сем. Вологда: ВИПЭ ФСИН России, 2014. С. 42–46.
5. Купцов М.И., Видов С.В. К вопросу о применении математических методов при проведении психологических исследований и анализе их результатов // *Прикладная юридическая психология. 2014. № 3.* С 131 - 136.
6. *Остапенко Р.И.* О корректности применения количественных методов в психолого-педагогических исследованиях // Современные научные исследования и инновации. Июль 2011. № 3 [Электронный ресурс]. URL: http://web.snauka.ru/issues/2011/07/1375 (дата обращения 21.01.2014).
7. Фельдштейн Д.И. О состоянии и путях повышения качества диссертационных исследований по педагогике и психологии // *Вестник практической психологии образования. 2008. № 3*. С. 63–66.
8. Фельдштейн Д.И. Психолого-педагогические диссертационные исследования в системе организации современных научных знаний // *Проблемы современного образования. 2011. № 2*. С.12–27.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ КАК МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ И ВОЗМОЖНОСТИ ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В СОВРЕМЕННОМ УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Ф.Г. Албегов
Россия, Ярославль, ЯрГУ им. П.Г. Демидова
alba000@yandex.ru

Аннотация: В работе рассматриваются необходимость и возможности использования инновационной мультимедийной технологии PowerPoint в учебном процессе высшей школы. Предлагается методика ее создания и совершенствования, обосновывается тезис о презентации как составной части учебно-методического комплекса.

Abstract: This paper focuses on the use of the innovative multimedia PowerPoint technology in the educational process of higher school. It also offers practical methods of its creation and improvement. The idea about PowerPoint presentation as a component of a study pack is also under consideration.

Ключевые слова: информационно-коммуникационные технологии, учебный процесс, курс, презентация, PowerPoint, медиа-компетенция, слайд

Keywords: information and communication technology, educational process, course, presentation, PowerPoint, media competence, slide.

Возникновение и развитие цифрового общества привело к изменению психологии учащихся, формированию у них клипового сознания, изменению восприятия как преподавателя, так и учебного процесса в целом. Для них экран стал более значимым объектом внимания, а визуальная динамика и звуковой ритм стали придавать дополнительный или даже определяющий смысл информационным сообщениям. В связи с этим возникла острая необходимость освоения вузовскими преподавателями информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и приобретение навыков их использования в учебном процессе.

Информационно-коммуникационные технологии становятся составной частью учебной деятельности, которая в условиях современного российского общества приобрела ряд принципиально новых черт. В частности, изменилась ее мотивация, применяются разнообразные методы, методики и технологии, повышается уровень материально-технического обеспечения процессов обучения, активно внедряются инновационные обучающие технологии, принципиально меняются роли преподавателя и учащихся [1, с. 51].По сути, речь идет о новом виде компетенции – медиа-компетенции, как умения преподавателя применять различные ИКТ в качестве средств обучения. Для этого необходимо «активное развитие материально-технической базы учреждений высшего профессионального образования в результате регулярного приобретения и обновления

оборудования, развития максимально высокой информационной культуры всех субъектов учебного процесса и персонала, его обслуживающего (сотрудников информационных центров, лабораторий, деканатов, ректоратов и т.п.), внедрение электронных ректоратов и деканатов, развитие дистанционных форм всех компонентов учебного процесса, активной электронной передачи его промежуточных и конечных результатов» [2, с. 8-9].

Современный преподаватель обязан на основе современных информационно-коммуникационных технологий создавать мультимедийные продукты, которые доносят до аудитории научную информацию в виде интенсивного потока, образуемого одновременно речью, текстом, графическими образами, видеорядом и звуком. Актуальность медиа-компетенций обусловлена процессами виртуализации науки и образования, когда образы и компетенции важнее реальности, а брендинг, имиджмейкинг, реклама и PR становятся универсальными технологиями коммуникации.

Примером постепенного приобретения медиа-компетенции вузовскими преподавателями становится использование в учебном процессе презентаций с использованием программы PowerPoint. Она направлена на визуализацию и анимацию идей в социо-гуманитарном знании, привлечение и концентрацию внимания учащихся, комплексное воздействие на восприятие студентов (звук, изображение и пр.), обогащение научной информации при помощи визуальных и аудио эффектов. При подготовке и использовании презентаций роль творца всецело принадлежит преподавателю, его умению обобщить и схематично представить материал, мастерству использования данной технологии, а также навыкам сочетания устной речи и визуализации. При этом необходимо помнить, что трансляция учебного занятия посредством экрана вызывает эффект децентрализации автора, в связи с чем нельзя сводить лекцию к простой демонстрации материала, полностью переведенного в формат PowerPoint, т.к. такой перенос будет неадекватным использованием информационных потоков. Демократичность и функциональные возможности презентаций в программе PowerPoint, их освоение и показ не требуют предварительной подготовки со стороны студентов.

В связи с этим, автор считает, что любой учебный курс в современной высшей школе может и должен быть представлен в виде презентации в программе PowerPoint, а серия презентаций в этом формате должна быть компонентом современного учебно-методического комплекса, которые стандартизируют процесс массового обучения. Особенно это важно там, где необходимо структурировать сложный учебный материал.

Опыт автора показывает, что любой учебный курс должен открываться вводной презентацией, которая выполняет функции программы учебной дисциплины. Она включает название курса, ФИО лектора, цель и задачи курса, план, список литературы, экзаменационные вопросы. Оптимальное количество для вводной презентации – семь слайдов, что обусловлено особенностями психологии восприятия учащихся. Для каждой темы курса должна быть своя презентация, отличающаяся цветом, формой, размером шрифта и т.п. На слайде должны быть не более шести пунктов, а в нем – не более шести слов. В учебном процессе это функция структурирования материала, т.к. каждый слайд должен иметь название (заголовок). При этом текст нельзя просто копировать, необходимо отражать только самое важное, например, определения, сложные термины и т.п. При этом на презентацию одного слайда (одной темы) необходимо уделять не более 5-6 минут, а на один тематический блок (слайд) должно быть подготовлено не более 10-15 слайдов. Всегда возникает вопрос о времени создания презентации, его адекватности затратам труда преподавателя и в дальнейшем – эффективности читаемого курса. По мнению автора, это время зависит от цели визуализации и анимации, «раскадровки» учебного материала, что требует предварительного использования карандаша и бумаги для обозначения каждого слайда; скорости оформления слайдов на компьютере, предварительного просмотра и корректировки презентации до степени «больше убирать нечего». Как правило, у среднестатистического преподавателя уходит на менее трех часов на презентацию одного курса. При этом рекомендуется сначала сделать 3-4 слайда, включающие заголовок, цели, литературу и общий план курса.

Таким образом, современный этап развития цифрового общества объективно требует информатизации учебного процесса высшей школы, приобретения преподавателями принципиально новой медиа-компетенции, активного освоения и использования в учебном процессе технологии PowerPoint. Данная технология имеет методику своего создания, презентации и совершенствования, отражает уровень умений преподавателя в области ИКТ, а также соответствует состоянию психологии и особенностей восприятия современных учащихся.

Литература

1. *Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л.* Образовательные информационно-коммуникационные технологии: суть, специфика и перспективы развития // Дистанционное и виртуальное обучение. 2009. № 8. С. 49-53.
2. *Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л.* Информатизация как актуальная проблема развития системы высшего профессионального образования в современной России // Дистанционное и виртуальное обучение. 2010. № 8. С. 4-14.

ИЗМЕНЕНИЕ ФУНКЦИЙ И СТАТУСА ПРЕПОДАВАТЕЛЯ ВУЗА В ЦИФРОВОМ ОБЩЕСТВЕ: ПРИЧИНЫ, ФАКТОРЫ И ПОСЛЕДСТВИЯ

И.Ф. Албегова
Россия, Ярославль, ЯрГУ им. П.Г. Демидова
alba50@yandex.ru

Аннотация. В работе рассматривается динамика изменений статуса и функций преподавателя вуза в условиях цифрового общества. Определяются основные причины и факторы данных изменений. Среди них увеличение нагрузки преподавателей, развитие дистанционного образования, внедрение контрактов, развитие глобального рынка виртуальных курсов.

Abstract. This article considers gradual changes of the teacher's status and functions in a higher education institution in the context of digital society. The main reasons and factors of these changes are defined. Among them are the load increase, the development of distance education, the introduction of contracts, and the development of the global market of virtual courses.

Ключевые слова: цифровое общество, преподаватель, вуз, статус, функции, изменения, причины

Keywords: digital society, teacher, higher education institution, status, functions, changes, reasons.

Возникновение и развитие цифрового общества, распространение информационно-коммуникационных технологий на все сферы жизнедеятельности человека привело к появлению принципиально новых явлений и проблем. Среди них: дистанционное обучение, виртуальная образовательная среда, изменение психологии человека, его образа жизни и здоровья, появление новых ценностей и типов поведения.

Информатизация образовательного пространства в цифровом обществе привела к возникновению совокупности социально-педагогических и социально-воспитательных инноваций. Одной из них стало изменение статуса и функций преподавателя. Прежде всего, преподаватель, оставаясь по своему официальному статусу основным субъектом учебной деятельности, в большей мере приобретает черты фасилитатора, а учащийся, сохраняя статус, из объекта учебной деятельности все больше превращается в ее активного субъекта. Это происходит в силу ряда объективных и субъективных причин. Прежде всего, речь идет об изменении характера и содержания их учебной деятельности, переносе акцента на самостоятельные виды деятельности студентов, значительное изменение их мотивации, как к процессу обучения, так и к его результату, то есть приобретению определенной суммы знаний и навыков. Эти обстоятельства объективно привели к

активному внедрению информационно-коммуникационных технологий в учебный процесс [2, с. 51].

Целью данной работы является раскрытие причин изменения статуса и функций вузовского преподавателя в цифровом обществе.

По мнению автора, таковыми являются объективные условия и факторы деятельности преподавателя, и субъективные индивидуальные причины. При этом влияние этих условий и факторов на статус и функции преподавателей весьма неоднозначно: от негативного до позитивного.

Среди объективных условий трудовой деятельности преподавателей вузов можно выделить мировые и российские тенденции: развитие дистанционного образования, формирование глобального рынка виртуальных курсов, в том числе межуниверистетскх; социальное исключение невостребованных преподавателей (и университетов); радикальное повышение производительности труда востребованных преподавателей благодаря компьютеризации курсов (аудитории в десятки тысяч человек) и т.д.

Другой объективной причиной изменения статуса и функций вузовских преподавателей является кризис российского университетского образования. Можно согласиться с Е.В. Балацким, который пишет: «По многим признакам в настоящее время в сфере высшего образования намечается настоящая революция. Похоже, что университеты в скором времени если и не начнут активно «вымирать», то, по крайней мере, утратят свои позиции. Причем для России ситуация усугубляется наличием негативных внутренних и глобальных трендов, которые, накладываясь друг на друга, способны породить разрушительный эффект огромной силы» [4. с. 72-73].

Другой объективной причиной и фактором изменения статуса и функций преподавателя стало изменение психологии современных студентов, которое включает изменения мотивации обучения, форм поведения, восприятия формы подачи учебного материала и самого преподавателя.

Например, такая форма учебного занятия как классическая лекция в виде монолога преподавателя вызывает у них если не явное, то скрытое психологическое отторжение. Отечественные и зарубежные исследователи показывают, что современные студенты имеют определенную ментальность, которая физически и физиологически не позволяет им эффективно воспринимать лекционный материал (например, исследования С. Рукшина, Дж. Барбера, Андерсона и др.). Речь идет о возникновении нового психологического феномена – клиповом сознании, которое есть отражение динамичности всех процессов, дефицита времени, желания за короткое время и в одном абзаце получить суть происходящих событий и излагаемых проблем. Отсюда успех презентаций в учебном процессе:

экран более значимый объект внимания, чем преподаватель, более приемлемая и привычная форма подачи материала (экран гаджетов сопровождает студентов везде и всегда), а также средство профилактики когнитивных конфликтов. Современный лектор не может выдержать информационной конкуренции с гаджетами: если он их запрещает, то студенты начинают разговаривать друг с другом.

Можно отметить и еще один парадокс в системе высшего образования, когда преподаватели учебную публичную лекцию читают 2-5 студентам (магистрам, аспирантам). Это приводит к возникновению чувств неудовлетворенности у самого преподавателя и отсутствию мотивации к таким занятиям.

По мнению автора, лекция как форма подачи учебного материала, в настоящее время потеряла свою актуальность, действенность и адекватность потребностям учащихся. Она должна быть или заменена другими формами занятий или модифицирована (внедрение, например, «товарищеского» стиля обучения, метода бесконечного диалога и т.п.).

В связи с этим возникает потребность в развитии у преподавателей медиа-компетенции, что принципиально меняет их статус и функции. Речь идет о развитии умений вузовских преподавателей применять различные информационно-коммуникационные технологии как средства профессиональной компетенции, создавать на основе их продукты, которые доносят до аудитории учебную информацию в виде интенсивного потока, образуемого одновременно речью, текстом, графическим образом, видеорядом и звуком.

Активное освоение и внедрение в учебный процесс презентаций, сетей, электронной почты, веб-квеста и т.п., как методических инструментов становится объективной необходимостью [1, 3]. Все они значительно меняют функции и статус преподавателя в учебном процессе, который из источника знаний становится посредником, модератором, коммуникатором. В процессе общения со студентами во время учебных занятий это становится принципиально важно. Тем более, что статус интеллектуала преподаватель имеет возможность демонстрировать, участвуя в грантовых проектах, конференциях, договорах.

К сожалению развитию медиа-компетенции у вузовских преподавателей препятствуют следующие факторы: сокращение вузов в результате реформы системы высшего образования (создание федеральных, опорных и научно-исследовательских); как следствие этого, сокращение преподавателей; внедрение системы кратковременных (годовых) и эффективных контрактов; изменение возрастного состава преподавателей вузов с тенденцией увеличения группы в возрасте от 61 до 70 лет (особенно среди профессорского состава); увеличение нагрузки на одну ставку, что ведет к работе во время отпуска, выходных и

праздничных дней, ухудшению здоровья; создание и внедрение в вузах рейтингов преподавателей, в которых учитываются в основном показатели научной деятельности; необходимость подработки на стороне (вне вуза).

Таким образом, информатизация системы российского образования, как результат возникновения и развития цифрового общества, объективно привела к изменению функций и статуса вузовского преподавателя. У него возникла острая потребность в развитии медиа-компетенции и активного внедрения в учебный процесс информационно-коммуникационных технологий. Этим процессам препятствуют многие объективные причины и субъективные факторы.

Литература

3. *Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л.* Кейс-технология как элемент информационной образовательной среды в модернизирующейся высшей профессиональной школе: суть и проблемы использования // Дистанционное и виртуальное обучение. 2011. № 11. С. 100-106.
4. *Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л.* Образовательные информационно-коммуникационные технологии: суть, специфика и перспективы развития // Дистанционное и виртуальное обучение. 2009. № 8. С. 49-53.
5. *.Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л.* Социальные сети как инновационная образовательная технология и ресурс развития высшей профессиональной школы // Дистанционное и виртуальное обучение. 2013. № 3. С. 26-32.
6. *Балацкий Е.В.* Новые тренды в развитии университетского сектора // Мир России. 2015. № 4. С. 72-98.

НРАВСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ МЕДИАТИЗАЦИИ И КОГНИТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ ЛИЧНОСТИ

М.Р. Арпентьева
Россия, Калуга, КГУ
mariam_ira@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена проблемам нравственных и когнитивных деформаций (нарушений), их взаимосвязи у современных поколений. Рассматриваются разные аспекты деформации понимания себя и мира, соблюдения нравственных норм и норм отношений в поколениях цифровых аборигенов.

Abstract. The article is devoted to the problems of moral and cognitive distortions (violations) and their relationship to the modern generation. It also discusses different aspects of the deformation of the understanding of oneself and the world, respect for moral norms and rules of relationships in the generations of digital natives.

Ключевые слова: цифровые аборигены, цифровое (дигитальное) слабоумие, дигитальная нравственность

Keywords: digital natives, digital dementia, digital morality

Современная цивилизация, в различных источниках нередко называемая «постмодернистской», представляет собой реальность, насыщенную многочисленными дилеммами, побуждающими образующих ее субъектов определиться с выбором: какую позицию занять в многообразии и почти хаосе ценностных ориентаций, социально-политических течений, какую социальную нишу выбрать и каковы будут последствия этих выборов. Современная эпоха часто называется магической: это эпоха «минималистской морали, свободной от каких-либо предписаний» постмодернистской неопределенности как множественности истины, алеаторного распространения ценностей. Экзистенциальный вакуум размывает границы не только культур, но и личности, превращая большинство представителей культуры, воспитывающихся в условиях дигитализации нравственности и социальной аномии в маргиналов – субъектов, не имеющих определенного понимания себя и мира. Он разрушает и само понимание себя и мира: не случайна популярность понятия «дигитальное слабоумие». Термин «digital dementia» пришел из Южной Кореи, уже в начале нынешнего века специалисты стали отмечать, что все больше подростков, представителей «цифровых аборигенов», страдают когнитивными нарушениями, в том числе потерей памяти и расстройствами внимания, а также подавленностью и депрессией, низким уровнем самоуправления: в мозгу пациентов наблюдаются изменения, схожие с теми, что появляются после черепно-мозговой травмы или на ранней стадии слабоумия, которое у поколения «цифровых туристов» и

более ранних поколений развивалось только в старческом возрасте [3; 5; 7; 15].

Нарождающаяся цивилизация маргинальна и связана с возникновением поколений Y и Z, а также – рождающимся сейчас, в 2010-2020 годы, поколением α. Эти поколения воспитываются и развиваются внутри цивилизации постмодерна, чья «магическая реальность» переполнена не просто виртуальными, а симулирующими реальность - симулякрами – ценностями и событиями, лишающими человека, группы возможности знать: существовало ли в реальности то, что представляется кем-то реальным. Создание симулякров в гиперреальности эпохи постмодернизма обречено на приобретение статуса единственной и самодостаточной реальности, а затем – на полное крушение этой реальности. Однако, к осознанию реальности перекрывают доступ наркотики власти и комфорта - возможности жить без проблем, не задумываясь, возможность стать единоличным или даже единственным властителем и жителем мира, которому принадлежат все ресурсы и возможности, вершить чужие судьбы и уничтожать себе подобных, «признавать негодными», «слабыми звеньями», тех, кто оказался менее проворным или не принял «дигитальную нравственность» всерьез.

Характеризуя специфику взаимоотношений в «пространстве симуляции», Ж. Бодрияр [2, с.282] говорит о них как о симуляции: ни собеседников, ни смысла сообщений уже не существует. Симулякр – это имитация несуществующего. «Симулировать значит делать вид, что имеешь то, чего нет на самом деле». «Здесь играют в то, будто говорят друг с другом, слушают друг друга, общаются, здесь разыгрываются самые тонкие механизмы постановки коммуникации. Контакт ради контакта становится родом пустого самособлазна языка, когда ему уже просто нечего сказать». Однако, «в своей основе насилие, как и терроризм, не событие, а скорее отсутствие события, принимающее форму взрыва, направленного внутрь: взрывается политическая пустота (а не злоба той или иной группы людей), молчание истории (а не психологическое подавление индивидуумов), безразличие, безмолвие» [1, с.113].

Заложенное в симулякрах постмодернисткой эпохи отчуждение человека не только от других людей, от себя, но и самой идеи человеческого, превращает человека в такой же многозначный и по сути маргинальный объект, как и остальные. Этот объект, вместе с устаревшим для кукловода смыслом может быть уничтожен любым - актуальным в рамках следующего нравственного симулякра способом. Примерами наиболее актуальных для современного момента развития цивилизации являются симулякры правозащиты и правоохраны, симулякры превосходства и бессмертия, симулякры творчества и свободы, а также симулякры любви и эмпатии. Первые обращают внимание на

необходимость тотального контроля реальности, особенно той, что противостоит симулякрам и может ее разрушить. Вторые - на необходимость уничтожения «слабых звеньев», «отбросов общества», которые «ни на что негодны». Третьи – важность самопроявления и успеха, важность достигать невиданных результатов (при этом, не обращая внимания на какие-либо мнения). Четвертые - социального признания и социальной поддержки. Уничтожение «лишних» с целью улучшения, определяемого нравственным симулякром, качества своей жизни и превращение оставшихся, «необходимых» для поддержания симулякров и их создателей, в рабов – две основные тенденции развития цивилизации социальных каннибалов с разорванным, лоскутным сознанием и пониманием себя и мира, а также с усеченной, деформированной, «дигитальной нравственностью», то есть, одновременно, указатели линий ее разрушения. При этом «сильное звено» даже не замечает, что деградирует, «дичает» и разрушает все вокруг. Социальный каннибал ради собственной выгоды «сожрать» всех и вся, «пойти по головам» своих родных, друзей (если такие существуют), своих коллег, манипулирует ими, превращает в своих «слуг».

Один из ярких примеров развития постмодернистских концепций - концепция «ситуативных знаний» [5]. Согласно этой концепции, все знание, включая и научное, является частичным, сконструированным конкретными группами и людьми в определенных целях и ситуациях (контекстах), поэтому знание на объективность, оно не есть “взгляд ниоткуда”. Признание ситуативности приводит к большему плюрализму и толерантности в отношении Другого (знания или субъекта), а также его понимания или непонимания, что является ограничением универсализма и объективистской «западной» эпистемологии. Помимо позитивных моментов, это приносит в сознание и жизнь людей, лишенных развитых навыков рефлексии и общения, познания и отношений, многие негативные аспекты, связанные со слабостью ценностного осмысления процессов конструирования «ситуативных знаний», а также непониманием себя и других людей, окружающего мира – то есть маргинализацией.

Традиционная модель коммуникации в рамках современной, в том числе «киберкультуры», связанных с нею типичных для маргинального существования «лоскутных» («patchwork Frankenstein») пониманий себя и мира подвергается значительным трансформациям. Киберэпоха разрушает смысл традиционного общения: «разговор на деле оказывается лишь проверкой связи» [2; 3; 14]. Замена собеседников как участников дискурса на два терминала разрушает диалог, дуальность, дискурсивная полярность сменяется «информационной дигитальностью», «тотальным самомнением сетей» [6; 8; 10; 11; 12]. Для человека такое «кибер-отчуждение» оборачивается разрушением психики и отношений с собой и миром,

маргинализацией. Попытка «зацепиться «за эгоцентризм срабатывает недолго и имеет ряд ограничений и нежелательных последствий: поколение Y, прибегающее к нему как к адаптивной технологии действий в среде симулякров, наталкивается на «остатки» среды реальных, человеческих отношений и культурно-специфических ритуалов, связывающих действия отдельного человека с действиями окружающих. А там, где кибертехнологии подчиняют человеческую жизнь, вступает в права «безжизненность», доведенный до абсурда, игнорирующий субъектов взаимодействия, контроль. Поэтому, вне осознания процессов и ценностных оснований понимания себя и мира, своей ответственности за «деконструируемые» и вновь создаваемые «смысловые вселенные», человек остается один на один с огромным количеством «смысловых лакун» и ошибок, заполнить которые может помочь только другой человек, чье отношение к знаниям, а также к жизни, людям, себе самому ценностно определено и человечно, модели общения соответствуют ценностям, понимание себя и другого находятся на достаточно высоком уровне: сформированной рефлексивной культуры и осознанных метакогнитивных процессов. К сожалению, именно эти процессы пока еще только предстоит – сформировать - на уровне поколения α. Пока же человечеству проще впасть в беспамятство и полный отказ от понимания себя и мира, вернуться в прошлое, чем пойти вперед и осмыслить не только себя и мир, но и – процессы и результаты своего осмысления, его способы.

О поколении «ЯЯЯ» в последние годы много говорят и проводят исследования. Иногда его называют поколение Y и поколение Z (поколение «игрек» и «зет», поколение Миллениума, поколение «Некст», «сетевое» поколение, эхо-бумеры, поколение yllo (young – liberty - love), поколение бумеранга) — поколение, характеризующееся глубокой вовлеченностью в цифровые технологии. Медийная эпоха и переломный характер ее временных рамок – начало нового века - породила поколение эгоцентристов или «миллениалов» (поколение «ЯЯЯ» или «me-me-me») (millenial generation, millennials), которое, по описаниям исследователей, характеризуется рядом черт: нарциссизм и политический конформизм, а также повседневная креативность, находящая выражение в фэнтези и «фанфиках», римейках и швединге, в «селфи» и иных формах творчества, как попыток переосмысления традиционных ценностей. Одна из них отражена в попытках разрешения парадоксов общественного и индивидуального: центрации на «собственном» и ноунейм (noname) как отказе от общепризнанного в пользу индивидуальности. Раньше поколение Y противопоставлялось поколению X (иксеры, xers, неизвестное поколение), рожденным в 1965-1980 годах и прошедших через этап маргинализации в результате смены культуры советских ценностей на

культуру ценностей буржуазных. Поколение «ЯЯЯ» включает тех, кто родился в период между 1980 и 2000 годами: это те, кому сегодня больше 20 лет, они рождены не столько в период смены эпох, сколько в период, когда провал буржуазной нравственности и ее идей социального потребления стал очевиден предыдущим поколениям, однако, существует как единственно известная реальность для поколений «дигитальной» культуры. Поколение Я» породило поколение «ЯЯЯ», у которого, по мнению окружающих, высокий уровень эгоизма и эгоцентризма. В США поколение «игрек» связывают с подъёмом рождаемости, который начался в 1982 году, так называемый «эхо-бум». В основном это дети поколения «беби-бума», отсюда и возникло название их детей — «эхо-бумеры». Поколение «игрек» также соотносится с так называемым «поколением бумеранга», или «поколением Питера Пэна»: его представители склонны оттягивать переход во взрослую жизнь намного дольше, чем их сверстники в предыдущих поколениях, а также дольше оставаться жить в родительском доме, в результате чего возникает «синдром переполненного гнезда»: это поколение не торопится принимать на себя трудовые и семейные обязательства взрослой жизни из-за негативного примера предыдущего поколения. В общем и целом, они не видят действительно положительных и однозначно успешных примеров ни настоящего, ни прошлого и субъективно выстраивают будущее «с нуля», хотя объективно вынуждены будут совмещать обучение на своих ошибках и признание достижение предыдущих поколений. Ведущим для современных молодых людей, однако, на сегодняшний день, на этапе их субъективного социального восхождения является самовыражение: стремление выделиться из толпы, быть индивидуальным, стало краеугольным камнем культуры этого поколения. Каковы будут их стремления на этапе «заката», можно спрогнозировать, опираясь на общую теорию маргинализации и исследования нравственного развития: выбравшие путь духовно-нравственного совершенствования вынуждены буду признать опыт других поколений, выбравшие путь отказа и поиска «своего» столкнуться с саморазрушением и самоотрицанием. Однако, сейчас это поколение не торопится выбирать и бунтует, делегируя необходимость принимать решения и ответственность родителям и окружающим. Ещё одно название поколения «игрек» — «поколение трофеев», стремление что-то выиграть, в том числе, на работе, и вера в собственную «крутизну». Они фиксируют каждый свой шаг (fitbit), местоположение (foursquare), данные о себе лично, и, по сравнению с предыдущими поколениями, проявляют гораздо меньшую гражданскую активность и почти не принимают участия в политической жизни. Поколение Z (или иногда, generation M, net generation, internet generation), родившиеся поле 1990 года, по сравнению с поколением Y, характеризуется также как «digital natives», а не как X и Y –

«digital immigrants»: они – «местные» среди «иммигрантов» цифрового мира – предшествующих поколений. Цифровые аборигены и цифровые иммигранты описываются как носители "D-[цифрового]-гена" и ,"N-[чистого]-гена". Людей, которые не знакомы с цифровыми технологиями, несмотря на проживание в современном высокотехнологическом мире, называют цифровыми динозаврами, цифровыми иностранцами, цифровыми беженцами.

Поведение цифровых иммигрантов можно охарактеризовать следующим образом:

- цифровые технологии вызывают у них затруднения
- по отношению к ИКТ они в основном пассивны;
- при работе в Интернете и с цифровыми устройствами они действуют осторожно, стараются выработать порядок или алгоритм действий, упорядочить действия;
- осваиваются достаточно долго, выполняют действия медленно, напряженно, сосредоточенно;
- чаще всего работают в индивидуальном режиме;
- навыки работы с ИКТ являются приобретенными

Для цифровых аборигенов характерны общие черты, такие как:

- активное применение новых технологий;
- освоение новых технологий происходит как бы играючи, без напряжения;
- овладение происходит быстро, практически сиюминутно;
- над алгоритмами работы цифровые аборигены не "заморачиваются" - просто делают и все;
- во время работы выполняют, как правило, не одну, а сразу множество задач;
- работу и общение в сети считают естественным процессом;
- цифровой мир является естественной средой обитания.

Все эти «особенности» рождают так называемое цифровое неравенство. Отсутствие возможности получать, распределять и использовать информацию делает человека более обозленным, обделенным, так как человек, который владеет информацией, знаниями – это прямой конкурент. Цифровой разрыв, цифровое неравенство, в некоторых переводах - цифровой барьер - термин, появившийся уже в 21 веке. Для разных стран и разных ситуаций интерпретируется по-разному, но суть от этого не меняется. Практически всегда - это обозначение разницы в возможностях доступа к информации и к образованию для разных категорий населения/разных возрастных и социальных групп. Так, традиционные СМИ вытесняются "новыми медиа", информационные каналы мигрируют в Интернет, поэтому отсутствие у цифровых

иммигрантов или беженцев доступа к последнему или неумение пользоваться компьютером, автоматически означают проявление "цифрового разрыва".

При этом, несмотря на внешнюю потребность в творчестве, наблюдается резкое падение показателей относительно творческих способностей и эмпатии, которая необходима, чтобы интересоваться другими людьми. Особенно выражен дефицит эмпатии у геймеров и иных субъектов, чье взаимодействие с миром людей на порядок меньше и менее значимо и интенсивно, чем взаимодействие с миром техники. Это коррелирует и с ростом нарциссизма и нехваткой коммуникаций «лицом к лицу», а также нехваткой жизненного опыта как такового [5; 9; 11]: отчужденность и несформированность как выпадение в социальное варварство и психические нарушения. Самовыражение миллениалов обычно - не более чем продолжение культурно-исторической тенденции, а не революция: ничего нового миллениалы не придумывают, развивая то, чему их научили и продолжают учить СМИ и родители, чья повседневная жизнь кажется порой невыносимой и бесполезной. Поэтому даже «надменная дерзость» и неуважение к окружающим и труду — не столько защитная реакция, сколько технология адаптации к среде обитания — миру изобилия и вседозволенности, доступности знаний и массового образовательного варварства, в котором они живут, благодаря родителям, которым нет до них дела, СМИ, манипулирующим их сознанием и цифровым технологиям, оставляющим ощущение деятельности там, где ее нет. Одни исследователи полагают, что миллениалы - люди будущего, в которых есть своя мысль, которые являются независимыми и самостоятельными, достаточно творческими и интересными личностями. Другие считают миллениалов настоящими эгоистами и лентяями, мало способными к работе. Поколение «Я», как и поколение «ЯЯЯ» стремится, прежде всего, к достижению собственных жизненных целей, это поколение подчас излишне зависит от современных технологий, массовой культуры, которая направлена на развитие культуры потребления и погоню за брендами. Поколение «ЯЯЯ» получило технологии, которые позволили им ощутить себя в мире, якобы не имеющим границ: мир без ограничений и запретов позволил полагать, что они могут бросить вызов традиционным учреждениям и способам социализации, традиционным ценностям и моделям отношений. В качестве проблем поколения называют нарциссизм и стремление к преумножению Я, к славе и созданию «собственного бренда», к откладыванию взросления и зависимости от технологий. Это поколение также обладает качествами толерантности склонностью к творчеству и свободе творческих поисков, в том числе на работе: они ценят комфорт и ни не отделяют личную и профессиональную жизни, стремятся работать не в рамках нормированного рабочего дня и

нормированной культуры, а в согласии с самими собой, достигая не только внешнего вознаграждения за труд как таковой, но и социального признания, своей роли в обществе, они не слишком ориентированы на иерархию и ценят сотрудничество [5; 10; 15; 16].

Становление партнером, субъектом межличностных отношений – важный этап развития современного молодого человека. С этим этапом тесно связано также связано становление профессионалом, субъектом профессиональной деятельности, включенным в процесс взаимодействия с другими субъектами – совместной или связанной с выполняемой деятельностью. Поскольку не всегда это становление происходит «само собой», обычно связано с направленным обучение и «пробами и ошибками» более или менее удачных и завершенных историй отношений.

Взаимодействие с другими дает человеку возможность непосредственно обнаружить и пережить – встретить свою действительную «самость», человеческую индивидуальность и универсальные, общечеловеческие истины жизни. Реальная, а не виртуальная жизнь учит человека куда и как ему двигаться, что принимать, а что давать, у кого и кому, когда и зачем. При этом лучшие отношения связывают партнеров, которые конгруэнтны, минимально отягощены ситуативными «условиями ценности» и способны на подлинное принятие друг друга как людей, а не «контактов». Партнеры – это своего рода сотрудники, соучастники, которые преследуют общую цель, общую идею, которые стремятся к мечте (цели), но понимают свою ответственность, соблюдают рамки. Они, в первую очередь, не «идут по головам», ради собственной выгоды. Соучастники отдают свою любовь, передают свой опыт, делятся внутренней энергией. Человеку нужно уметь и брать, и давать, и более, того, требовать помощи и поддержки, будучи при этом свободным от тенденций манипулировать близкими и т.п. При этом, совершая дела любви и принимая заботу от других людей, учась балансировать вклады в отношения и жизнедеятельность, человек учится понимать самого себя – свои истинные мотивы. Человек нуждается и в том, чтобы уметь помогать или – отказывать в помощи там, где помощь деструктивна, не нужна и является формой манипуляции. Умение сказать «нет» - одно из важнейших умений, наряду с открытостью и искренностью, в том числе как умение говорить «правду» - своего собственного жизненного опыта.

Бытие человеком, человечность выступает как способность строить неотчужденные ("субъективностью" или "объективностью") взаимоотношения с миром (другими людьми), в которых люди (каждый раз заново), вступая в общение друг с другом, стремятся понять друг друга как людей, соотнести актуальные для них ценности и цели в конкретной ситуации общения с общечеловеческими ценностями. Человечность

предполагает, что общение, переживания и представления общающихся пронизаны переживанием (пониманием) друг друга как людей. Это означает, что другой человек предстает для каждого из них как воплощение всех ценностей бытия, которые он может в той или иной степени реализовать в конкретной ситуации общения и в той или иной ситуации, в каждой отдельной ситуации жизни «превращаясь» в «Другого», изменяясь, и, вместе с тем, сохраняя верность самому себе, «Своей» внутренней правде или «тайне», само-бытию [4].

Несмотря на весь эгоцентризм и маргинализированность, и этому поколению суждено пройти путь от Я-чества к пониманию всеобщей взаимосвязи, прийти к истокам человеколюбия. Для данного поколения откроются новые интересные возможности: познать радость «живого» общения, понять мир другого человека и самое важное – открыть себя, понять себя. Универсальность «бунта» и маргинализации миллениалов закреплена культурно-исторически и даже - архетипически – также, как и универсальность способа его разрешения: постижение всеобщей человечности, общности базовых духовно-нравственных ценностей и необходимости взаимопонимания и взаимной поддержки, а не только стремления к успеху и продвижению самого себя. В поисках гармонии и свободы общество делает шаги то в сторону, то в русло взаимопомощи и человечности как реальных, нравственных отношений. Переживая кризисы личностного и группового развития, кризисы отношений с собой и миром, оно возвращается туда, откуда начало свой поиск: в со-бытие.

Литература

1. *Бодрийяр Ж.* Прозрачность зла. М.: Добросвет, 2000a. - С. 113
2. *Бодрийяр Ж.* Соблазн. М.: Ad Marginem, 2000b. - С. 282.
3. *Стрельникова Л.* Цифровое слабоумие // Химия и жизнь - XXI век. - 2014. - № 12. - С. 42-47.
4. *Шапинская Е.Н.* Образ Другого в текстах культуры. - М.: Красанд, 2012. - 214с.
5. *Шпитцер* М. Антимозг. Цифровые технологии и мозг. М.: АСТ, 2014
6. *Espinoza Ch.*. Millennial Integration: Challenges Millennials Face in the Workplace and What They Can Do About Them. Yellow Springs. OH: Antioch University and OhioLINK. 2012. – 151p..
7. *Greenfield S.* Mind Change. How digital technologies are leaving their marks on our brains», Random House, 2014.
8. *Haraway* D. Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective // Simians, Cyborgs and Women / Ed. by D.J. Haraway. — N.-Y., L.: Routledge, 1991. – 312p. - P. 183–201.
9. *Hayles N.K.* My Mother was a computer: digital subjects and literary texts. - Chicago: The University of Chicago Press, 2005. – 288p.
10. *McCrindle M.* The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations. — Sydney: UNSW Press, 2009. — P. 202–204.
11. *Prensky M.* Digital Natives, Digital Immigrants // On the Horizon. MCB University Press. - 2001 October, № 9 (5). P. 1–6.

12. *Reload*: rethinking women + cyberculture /Eds.by M.Flanagan and A. Booth. - N.-Y.; The MIT Press 2002. - 595 p.
13. *Reynolds G.* Ethics in information technology. – Boston: Thomson Course Technology, 2003. – 320P.
14. *Spinello R.A.* An ethical evaluation of web site linking // ACM SIGCAS Computers and Society. - 2000.- V. 30. - Issue 4 (December). P.110-124.
15. *Tapscott D.* Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World. — McGraw-Hill, 2008. — P. 15–16.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К УЧЕБНОЙ И НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ-ГЕЙМЕРОВ

М.О. Балашова, И.В. Гужова
Россия, Томск, Национальный исследовательский
Томский государственный университет
margo.balashova.1997@mail.ru, ivguzhova@mail.tsu.ru

Аннотация. В статье рассматривается проблема пристрастия студентов к компьютерным видеоиграм. Авторы предлагают использовать увлечение молодежи для формирования мотивации к успешной учебной и научно-исследовательской деятельности в вузе.

Abstract. This article covers the problem of students' addiction to computer games. Authors suggest a solution to use this passion as a motivation to educational and research activities at the university.

Ключевые слова: компьютерные видеоигры, студенты, мотивация.
Keywords: computer video games, students, motivation.

По данным опроса ФОМ, среди российских молодых людей в возрасте от 18 до 30 лет в компьютерные игры играет каждый второй (49%) [1]. Опрос, проведенный среди студентов Томского государственного университета в ноябре 2015 года, показывает, что какому-либо влиянию компьютерных игр подвержена большая часть совокупной выборки. На вопрос «Играете ли вы в компьютерные игры?» из 120 опрошенных 105 человек ответили положительно, и лишь 15 человек сказали, что вообще не играют в видеоигры. 60 студентов не считают игры своим главным увлечением, но играют периодически, 45 человек признались, что игры - их главное увлечение. Также выяснилось, что, в среднем, студенты-геймеры проводят около 3-5 часов в день за компьютерной игрой. На вопрос «Чем именно обусловлено ваше желание играть в компьютерные игры?» более половины увлекающихся играми студентов ответили, что в повседневной жизни не хватает того «драйва» и азарта, которые могут дать видеоигры. Большинство ребят знают по себе, что видеоигры могут «затягивать» на весь день, не оставляя времени другим хобби. 67 студентов признались, что компьютерные игры часто становились причиной пропуска учебных занятий. Тем самым, проблема чрезмерного пристрастия к видеоиграм весьма актуальна в студенческой среде и может негативно отразиться на учебе.

Увлеченность молодежи компьютерными играми, предпочтение виртуального общения в социальных сетях реальным отношениям – все это давно вызывает тревогу родителей, педагогов, психологов, активно

обсуждаются способы борьбы с интернет-зависимостью. Вместе с тем, в образовательной практике становятся популярными цифровая педагогика и геймификация как подходы, предлагающие учитывать психологические особенности «цифровых аборигенов» (М. Пренски), а их увлечение компьютерными играми использовать для поддержания интереса к учебным занятиям.

Опыт геймификации школьных уроков показал, что использование этого подхода позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса. Например, учитель Дэвид Хантер преподает своим ученикам географию, используя «Zombie-Based Learning» − традиционный учебник заменен графическими материалами с зомби, а уроки содержат элементы игры. «Действие» происходит в мире зомби-апокалипсиса, где ученикам предстоит применять географические навыки и рассматривать такие темы традиционной школьной программы, как миграция, рельеф и климат. Идея Хантера была хорошо встречена как родителями, так и администрацией школы, а школьники очень обрадовались неожиданному формату уроков [2].

Геймификация используется успешно и в высшей школе. Так, Л.П. Варенина делится опытом проведения занятий по английскому языку по мотивам видеоигры «Шерлок Холмс». Примером масштабной ролевой игры с максимальным привлечением студентов может служить "Фестиваль иностранных языков", периодически проводимый кафедрой иностранных языков в университете. По словам Л.П. Варениной, даже слабые студенты, которым трудно дается изучение иностранного языка или сложно найти мотивацию подготовки домашних заданий, проявляют инициативу. Наблюдается рост энтузиазма и мотивации [3].

Социально-психологическое оправдание компьютерным играм предлагает Д.В. Галкин. Игра, по его мнению, является уникальным и незаменимым механизмом социализации, освоения культурного опыта и научения взаимодействию с другими людьми. Игры часто содержат серьезный содержательный материал: культурно-исторические сведения, литературные и кинообразы, образцы художественной культуры, психологические задачи и даже социальные проблемы, что делает игровой опыт многогранно познавательным. Игры стимулируют здоровое стремление к состязательности и победе, бросают вызов, подогревают любопытство, учат понимать и осваивать правила. Игровой нарратив помогает развивать пространственное мышление и строить мысленные карты местности. Все эти аспекты в сумме дают эффект обучения комплексным действиям – эффект достаточно ценный для успешной социализации [4].

Геймификация учебных занятий в вузах, безусловно, может стать одним из способов формирования мотивации студентов к успешному

освоению материала и активной работе на занятиях. Особенно важно вовлекать в игровое интерактивное взаимодействие студентов, подверженных пристрастию к компьютерным видеоиграм. Перенос игрового опыта из виртуального в реальное пространство позволит студентам-геймерам проявить свои игровые навыки в учебной деятельности. А ведь возможность проявить свою компетентность в каком-либо вопросе является одним из важных мотивирующих факторов [5]. Эмоциональный отклик от игровой ситуации позволяет удовлетворить те же потребности, которые геймерам «компенсирует» компьютерная игра – испытать азарт, чувство победы и т.п.

Увлеченность студентов компьютерными играми необходимо также использовать в процессе формирования их научно-исследовательских компетенций. Известно, что интерес к объекту повышает мотивацию к его изучению. И здесь новым подходом к вовлечению студентов-геймеров в мир науки может стать придание статуса «предмета исследования» компьютерным играм.

На практике это может реализовываться по-разному. Например, внедрение в вузе такого кампусного курса (курса, занятия которого могут посещать студенты любого факультета) как «Теория компьютерных игр» позволило бы собрать на единой площадке студентов-геймеров. При креативном подходе к обучению такого «контингента» можно было бы создать некие междисциплинарные исследовательские группы, где с позиций разных наук изучались бы те или иные фундаментальные или прикладные аспекты компьютерных видеоигр. Междисциплинарные исследования, в целом, сегодня являются мировым научным трендом, и компьютерные игры, в этом контексте, являются перспективным исследовательским «полем».

Еще одной площадкой для научно-исследовательской самореализации студентов-геймеров могли бы стать регулярные тематические конференции (масштаб и статус этих мероприятий, конечно, вариативен). Компьютерные игры сегодня актуализируют самые разные направления научно-практических изысканий и разработок. Как объект исследования компьютерные игры, по сути, носят транс дисциплинарный характер. Поэтому в работе такого рода конференций могли бы принимать участие представители самых разных научных областей знания, а также люди, имеющие непосредственное отношение к индустрии компьютерных игр и других цифровых продуктов – разработчики, пользователи и пр. Студенты, увлекающиеся компьютерными играми, безусловно, обратят свое внимание на такого рода мероприятие, и, возможно, в дальнейшем свяжут тематику своих учебных исследовательских работ с проблематикой конференции и захотят выступить с докладом.

Создание таких площадок в вузах будет иметь не только образовательный, но и психолого-социальный эффект: студенты-геймеры смогут развивать свои коммуникативные и творческие способности, это будет побуждать их к активности в реальном, а не виртуальном мире – все это поспособствует их успешной социализации и самореализации в университетской среде.

Литература

1. *Люди, которые играют в игры* [Электронный ресурс]: TheRunet. - URL: http://www.therunet.com/articles/1281-lyudi-kotorye-igrayut-v-igry (дата обращения: 16.01.15)
2. *How to Teach and Engage Students… with Zombies* [Электронный ресурс]: - URL: http://www.gamification.co/2013/06/28/how-to-teach-and-engage-students-with-zombies/ (дата обращения 23.01.16)
3. *Варенина Л.П.* Геймификация в образовании. [Электронный ресурс]: - URL:http://www.hist-edu.ru/hist/article/viewFile/1317/1307 (дата обращения 26.01.16)
4. *Галкин Д.В.* Компьютерные игры как феномен современной культуры: Опыт междисциплинарного исследования. [Электронный ресурс]: Открытый междисциплинарный электронный журнал "Гуманитарная информатика"- URL: http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm (дата обращения 25.01.16)
5. *Гордеева Т.О.* Мотивация учебной деятельности школьников и студентов: структура, механизмы. Автореф. дис. на соискание ученой степени д-ра психол. наук. Москов. гос. университет, Москва, 2013. [Электронный ресурс]: - URL:http://psycdigest.ru/articles/pdf/dissertation/Gordeeva_TO_ref.pdf (дата обращения 25.01.16)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В КОНТЕКСТЕ РЕЛИГИОЗНОГО И СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Е.А. Башарова
Россия, Иваново, ИВГУ
immortal_leslee@list.ru

Аннотация. В статье рассматриваются сходные черты религии и компьютерных игр. Анализ игры с позиции функций, которые они выполняют по отношению к индивиду, то они покажутся чрезвычайно схожими с функциями, выполняемыми религиозными сообществами. Автор сравнивает разнообразие игровых жанров можно сравнить с бесчисленным количеством религиозных практик, как прошлого, так и настоящего. Компьютерные игры - это новый способ преодоления ограничений, которые не решает наука. Действие игры моментально, длительно, оно воздействует на многие органы чувств, что недостижимо для религии, которая отложена во времени и лишена возможности «интеракции с пользователем». Виртуальная реальность помогает справиться со многими экзистенциональными и социальными страхами, позволяя почувствовать себя кем угодно, от пост апокалипсического героя, до средневекового рыцаря, борющегося с монстрами. В статье делается вывод, что компьютерные игры могут конкурировать с религиозными и социальными практиками.

Abstract. Article describes similarities between religion and computer games. Author suggests that from the functional point of view games resemble religious practice. A majority of game genres can be compared to a huge number of religious practices, both in the past and in the future. Computer games are a new method of overcoming limitations, which cannot be treated with scientific methods. The game action possesses immediate and longstanding influence and affects many feelings, which is impossible for religion. Religion itself is delayed in time and deprived of the possibility to "interact with a user". Virtual reality helps cope with many existential and social fears. It lets human feel himself as a post apocalyptic hero, middle age knight fighting monsters. The article concludes that computer games can compete with religious and social practices.

Ключевые слова: компьютерная игра, преодоление ограничений, религиозные практики, отчуждение

Keywords: computer game, overcoming limitations, religious practices, alienation.

Многие игры жанров RPG, ACTION, QUEST, имеют в сюжетной линии главный и побочные квесты. Побочные – предполагают выполнение различных заданий, исходя из цели игры, за вознаграждение. Специфика же главного квеста состоит в том, что он проходит красной нитью сквозь игру и его решение/выполнение предполагает удачное прохождение игры. Очевидно, что данный процесс аналогичен антропоцентричным религиозным практикам. Например, рассмотрим зарождение «религиозного» у детей. Ребенок верит в Деда Мороза, сказочных персонажей и т.д. [3]. Однако родителям необходимо поддерживать эту веру, оставлять подарки под елкой или пугать ребенка злыми героями. Такая вера схожа с верой в Бога, т.к. предполагает вознаграждение.

Отличие состоит в том, что ребенок начинает сомневаться в существовании сказочных персонажей. Родители перестают дарить подарки от имени Деда Мороза, к тому же ребенок начинает сомневаться в возможности такого явления с точки зрения законов природы. Вера же в бога приносит другого рода вознаграждение – эмоциональное. Она помогает справиться с потерей близких, с неудачами, страхом смерти. В таких вопросах атеист должен сам справляться с такими рода проблемами [4]. Тем не менее, религиозные практики не всегда однозначны и четки. Индивид не знает и не уверен, какие именно действия смогут повлиять на его жизнь. Кроме этого, ни один верующий не может точно утверждать, что, следуя заповедям или определенным правилам, можно попасть в рай и т.д.

Реалии компьютерной игры таковы, что человек мгновенно оказывается в желаемой реальности, где каждое действие приводит к определенному вознаграждению.

В альтернативном мире, игрок может реализовать те качества, которые чужды данному обществу. Она предоставляет возможность самореализации, если индивид по каким-то причинам не в состоянии сделать это в реальном мире. Компьютерные игры преодолевают временные, пространственные, телесные и физические ограничения. В зависимости от выбранного жанра индивид может побывать в средневековье или в другой галактике; попробовать себя в качестве охотника, преступника, капитана космического корабля. В некоторых играх игнорируются физические законы, в отличие от кинематографа, игра предполагает интеракцию, что позволяет индивиду действительно почувствовать себя в других условиях. В компьютерной игре часто происходит симуляция человеческой деятельности, в ней можно приобретать навыки, необходимые в ходе игры. «Игроки как рабочие, могут быть вовлечены во все стадии процесса производства. В WoW, например, могут получить навык собирательства и производства. Это значит, что игроки могут собирать сырье из окружающей среды, минералы, камни, травы и кожу с убитых животных. Из этого в дальнейшем они могут производить ценные продукты» [2].

Таким образом, игрок получает реальное развитие того или иного навыка необходимого для «выживания» в игре. Популярность такого вида игр, где человек может увидеть результат своего труда при этом, участвуя во всех стадиях производства, вероятно, вызвана капиталистическим укладом общества, когда индивид отчужден от результатов своего труда и от себя самого. Поэтому именно в играх нередко реализуются утопии, в которых человек может реализовать себя и как личность и как профессионал. «Проводимые на протяжении многих лет опросы показывают, что половина работников боится идти на работу утром. Как замечательно то, что ты имеешь возможность вечером, иметь то, в чем так

нуждается человек назначения, целей, наград. Неудивительно, MMORPG игры не вызывают привыкание. Они дают людям именно то, что они хотят, но не получают от рабочей жизни» [2, p.266].

Данное обстоятельство характерное и для религии порождает серьезные проблемы с восприятием реальности среди игроков в компьютерные игры. Чрезмерно увлеченный, каким-либо выдуманным миром, человек может смешивать реальное и воображаемое, особенно это касается детей, воспитанный в строго религиозных семьях. В зависимости от социального окружения, дети могут считать реальными тех или иных вымышленных персонажей (библейских, сказочных, легендарных). Экспериментально данный феномен был подтвержден немецкими учеными из института Макса Планка по когнитивным наукам [1]. Его результаты показывают, что мозг определяет реальность тех или иных персонажей в зависимости от оперируемых знаний. Ритуальные самоубийства религиозного характера общеизвестны, но постепенно увеличивается количество самоубийств/убийств, вызванных восприятием альтернативной игровой реальности, как первичной.

Таким образом, необходимо отметить, что альтернативные игровые миры представляют конкуренцию религиозным и социальным практикам, благодаря эффекту присутствия. Проблема определения «реального» в связи с вышесказанным становится действительно острой. Теперь человек волен выбрать подходящий ему альтернативный мир и уделять ему свое реальное время. Люди все чаще выбирают реалистичные альтернативные миры для реализации своих потребностей и желаний.

Компьютерные игры могут вполне адекватно конкурировать с религиозными и социальными практиками, направленными на самореализацию человека. Альтернативный мир помогает индивиду преодолевать такие ограничения как смерть и собственное тело. Несмотря на то, что данное воздействие возможно лишь в рамках игры, контролируемое увлечение альтернативными игровыми мирами может сделать жизнь индивида разнообразнее и облегчить экзистенциальные тревоги. С дальнейшим развитием технологий, распространением шлемов виртуальной реальности, человечество действительно может оказаться в одном из фантастических рассказов.

Литература

1. *Abraham, A. & Yves von Cramon, D.* Reality = Relevance? Insights from Spontaneous Modulations of the Brain's Default Network when Telling Apart Reality from Fiction. Plos One. – 2009.Vol. 4(9) p. 1-9.
2. *Aupers S.* Better than the real world. On the Reality and Meaning of Online Computer Games. Fabula 48. 2007. Heft ¾. 266-269.

3. *Corriveau K. H., Kim A.L., Schwalen C.E, Harris P.L.* Abraham Lincoln and Harry Potter: Children's differentiation between historical and fantasy characters. Cognition. Issue 113. 2009. p. 224.
4. *Свааб Д.Ф.* Мы — это наш мозг. От матки до Альцгеймера. — СПб, 2013. - с. 330-332, с. 370-374.

НАВЯЗАННЫЕ СОЦИАЛЬНЫЕ СТЕРЕОТИПЫ КАК ОДИН ИЗ ПРОВОЦИРУЮЩИХ ФАКТОРОВ «СТАРТА» АНОРЕКСИИ У ПОДРОСТКОВ

А.А. Безгина
Россия, Люберцы
lisan1712@ya.ru

Аннотация. В статье рассматриваются стереотипы восприятия своего тела, формируемые под воздействием средств массовой информации. Автор пытается найти психологические аргументы против этих стереотипов, которые можно использовать в консультативной практике с подростками.

Abstract. The article discusses the stereotypes of body perception formed under the influence of the media. The author tries to find some psychological arguments against these stereotypes, which can be used, in consultative practice with adolescents.

Ключевые слова: навязанные социальные стереотипы, средства массовой информации, восприятие своего тела, анорексия у подростков.

Keywords: imposed social stereotypes, media, perception of your own body, anorexia in adolescents.

Жизнь современного человека практически во всех сферах активно сопровождается средствами массовой информации. Они являются наиболее сильным по своему влиянию и распространению фактором, ведь именно им присуща наибольшая визуальная яркость подачи материала [9]. Всячески поддерживая в подростке любознательность, стремление к ярким впечатлениям, масс-медиа не только поощряют, но и незаметно подкрепляют его потребительское поведение. В результате происходит искажение картины мира подрастающего человека, и этот процесс уже можно считать массовым и постоянным [7].

Современные стандарты женской внешности сегодня чаще всего задаются героями разнообразных телепрограмм, рекламных роликов и т.д., которые воплощают собой стереотипный образ идеального человека. Опасны не сами эти образы, а распространяемый ими утрированный идеал женской стройности (модельной худобы) [1; 6].

Дети и подростки являются наиболее уязвимой аудиторией, поскольку у них еще недостаточно развита критика, а значит и способность противостоять навязанным СМИ стереотипам – недостаточна. Передачи о прическах, косметике, фитнесе, реклама разнообразных средств по «усовершенствованию» внешности постепенно приводят к формированию у них ценности «образа идеальной внешности», которая рассматривается как средство удовлетворения потребности в любви, привязанности, принадлежности к группе сверстников [5]. По мнению А.Г. Ариной и С.Е. Мартынова, СМИ постоянно притягивают подростка к экрану

телевизора, формируя у него особую потребность. По этому алгоритму подросток бессознательно попадает в замкнутый круг, в котором, увлекаясь с «носителем» идеальной внешности во время трансляции телепередачи, после ее окончания еще болезненнее переживает свое несоответствие идеальному образу, вследствие чего возрастает его потребность в просмотре такого рода передач [1]. Так под влиянием СМИ девочки-подростки прочно усваивают мысль, что быть худой – это красиво. Вся современная индустрия моды направлена на подкрепление этого заблуждения, на превращение его в массовый стереотип [2]. В результате этот искаженный взгляд побуждает многих представительниц прекрасного пола разных возрастов сбрасывать вес, несмотря на дискомфорт, вред здоровью, а иногда и просто невозможность, нереальность достижения такого результата. Создается установка на изменение внешности.

Для некоторых такая цель приобретает черты и формы болезни – навязчивой идеи, которая, кроме желаемого тела, даст еще очень много «бонусов». К сожалению, так не происходит. Это утопия. И тому есть причины:

1. Меняется тело, а не разум. Многие женщины и девочки, которые ставили перед собой даже слишком болезненную задачу «похудеть любой ценой, во что бы то ни стало», добивались желаемого – им удавалось сбросить вес, вплоть до непозволительных и даже опасных потерь столь ненавистных килограммов, но от этого счастливыми они не становились, если не сказать наоборот! Им все равно приходилось бороться со своими тяжелыми мыслями и убеждениями, которые вели к неуверенности в себе, недовольству собой, неприятию себя и общему негативному настрою, естественно, своему настрою.

Основополагающая вещь, которая должна измениться, чтобы изменение закрепилось навсегда – это собственный идеальный образ. Важно понять, что в жизни вообще нет ничего идеального, есть истины, представления, мнения, образы и у каждого они свои, индивидуальны и самое главное – они должны быть адекватны.

Любая диета, которая воспринимается в контексте «слишком», а потеря веса теряет адекватность и контроль, могут привести не к здоровым и красивым формам, а к искаженным понятиям о красоте и опасной для здоровья потере веса. Это называется анорексией.

В сущности, подростковое ощущение себя несчастным не имеет ничего общего с весом. Вес – побочное явление «ощущения несчастности». Если человек хочет изменить это навсегда, необходимо вернуться назад, туда, где все это началось.

2. Как правило, то, в чем подросток испытывает недостаток сейчас, не сделает его счастливым, когда он это получит. Настоящее удовольствие

человек испытывает только тогда, когда двигается по пути к желаемому. Стоять на победном пьедестале радостно только первые минуты, но спустя даже час, счастье вновь ускользает. То, что, в конечном счете, ведет человека к счастью – это осознаваемая нами проблема, которую необходимо решить, которую получается решать. Истинное счастье заключено в движении к цели, а не в результате [4]. Душевное счастье приходит, когда человек имеет перед собой цели и двигается к ним, то есть счастье – это процесс. Когда он находит связь с сообществом людей, которые имеют те же взгляды на жизнь и двигаются по тому же пути, что и он. Когда, например, он чувствует силу своего собственного тела, как оно растет, меняется от тренировки к тренировке, совершенствуется, не приобретая при этом черты анорексии. В этот момент человек даже может не заботиться о результате. Главное – он осознает процесс.

3. Ненависть к себе зачастую заменяется не любовью к себе, а страхом. Причина, по которой подросток пытается сбросить вес, прийти в форму и великолепно выглядеть - это его взаимоотношения со своим телом: любовь или ненависть к нему. Люди любят ненавидеть свои тела, как бы странно это не звучало. Они несут в себе столько ненависти к своей физической форме, что, когда им, в самом деле, удается сбросить вес, сделать живот плоским и подтянуть бока, они открывают двери страху и сворачиваются калачиком на диване. В этом случае человек начинает принимать решения, отталкиваясь от чувства страха, а не любви и счастья. Он не позволяет себе лишний кусочек любимого лакомства, чтобы отметить годовщину свадьбы родителей, отменяет обеды с друзьями, перекрывает себе путь к простым удовольствиям, таким как манящий вкус шоколада. И все это из-за довлеющего над ним страха набрать пару лишних граммов. Этот страх может полностью завладеть любым, задавить и разрушить жизнь. Страх чьей-либо критики не только заставляет подростка ошибаться и мешает принимать верные решения, но системно убивает индивидуальность. Он негативно сказывается на психике и на физическом здоровье. Еще З.Фрейд писал: «Ничто не обходится так дорого, как болезнь и глупость» [8, с. 100].

Страх критики является огромным тормозом в самореализации человека, снижая качество жизни и здоровья.

4. Необходимо научиться получать удовольствие от жизни и определять свои эмоции. Когда механизм получения удовольствия от жизни ломается, то меркнут краски, все становится однообразным, серым и унылым. Меняется спектр эмоций. В этом случае человек рискует сломаться. Неотреагированные эмоции могут «засесть» в подростке очень прочно. «К несчастью, подавленные эмоции не умирают. Их просто заставляют замолчать на какое-то время. И они изнутри продолжают влиять на человека» [8, с. 62]. И влиять не самым лучшим образом. «Задача сделать

человека счастливым не входила в план сотворения мира» [8, с. 44]. Только сам человек определяет для себя, быть ему счастливым или нет. Основа счастья – это стремление к красоте, знаниям и положительным, нужным изменениям. Эти изменения должны быть *необходимыми*, а не надуманными, кажущимися. Следует помнить, что нет безупречных людей – это касается как внешности, так и качеств самой личности. «Чем безупречнее человек снаружи, тем больше демонов у него внутри» [8, с. 142].

Чтобы помочь подростку освободиться из плена навязанных извне стандартов, необходимо научить его дифференцировать понятия «образ» и «реальность». Необходимо пересматривать распространенные убеждения, которые транслируются СМИ.

Если человек действительно хочет изменить что-либо в своей внешности, то, нужно подходить к этому вопросу ответственно, не следует основывать свои перемены внешности на мнении других людей, лучше окружить себя единомышленниками, которые не боятся не соответствовать стереотипам и выстраивать ту жизнь, которая отвечает их собственным представлениям. Как правило, эти люди здоровее и счастливей. В заключении отметим, что любовь к себе и принятие себя всегда оказываются ключом к успеху, при этом следует помнить, что, несмотря на ценность и место в культуре атрибутов телесной привлекательности, стереотипы телесной красоты и телесного здоровья, являющиеся неотъемлемой частью информационного потока СМИ, главным остается сам человек и его собственное личное счастье.

Литература

1. Арина А. Г. Мартынов С. Е. Средства массовой информации как фактор возникновения озабоченности собственной внешностью в юношеском возрасте // *Психологический журнал.* 2009. № 9.
2. *Джуан С.* Странности нашего мозга; перевод с англ. А.А. Давыдовой. - М.: РИПОЛ-классик, 2010.
3. *Казанцева А.* Кто бы мог подумать! Как мозг заставляет нас делать глупости. - Москва: АСТ: CORPUS, 2015.
4. *Кристоф А.* И не забудь про счастье. - Odile Jacob, 2014.
5. *О`Коннор Р.* Психология вредных привычек; пер. с англ. А. Логвинской. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
6. *Рамси Н., Харкорд Д.* Психология внешности / Пер. с англ. СПб., 2009.
7. *Тхостов А. Ш., Сурнов К. Г.* Влияние современных технологий на развитие личности и формирование патологических форм адаптации: обратная сторона социализации // Психологический журнал. - № 6, 2005.
8. *Фрейд З.* Оговорки. – М.: ЗАО Издательство Центрполиграф, 2015.
9. *Шпицер М.* Антимозг: цифровые технологии и мозг / пер. с немецкого А. Г. Гришина – Москва: АСТ, 2014.

ПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ

Белоус Е.Н.
Россия, Коломна, ГСГУ
belousen@yandex.ru

Аннотация: автор статьи выделяет три психологически значимые особенности современной интернет-коммуникации и дает их краткое описание. В статье перечисляются формы универсификации письменной речи, говорится о значении изучения психолингвистических особенностей цифровой речи.

Abstract: The author identifies three psychologically meaningful features of modern Internet communication and gives a brief description of them. The article lists the forms of the universalization of written speech. It also refers to the study of digital speech and its psycholinguistic peculiarities.

Ключевые слова: адаптивные речевые механизмы, регидные техники, временные и пространственные условия восприятия, универсификация письменной речи.

Keywords: adaptive speech mechanisms, inflexible techniques, temporal and spatial conditions of perception, the universalization of written speech.

Всего лишь десятилетие назад велись активнейшие дебаты по проблеме негативного влияния телевидения на человека в целом и на подрастающее поколение в частности. Наиболее ярые блюстители сохранения человека говорили о необходимости запретить или принудительно сократить потребление телевизионных услуг населением в той или иной форме. Однако прогресс, вошедший в повседневную реальность, невозможно запретить или ограничить, он прочно занимает свое место до тех пор, пока не будет вытеснен новейшими разработками. Современные цифровые технологии стали именно такой мощной силой, постепенно вытесняющей из сферы влияния телевидение, радио, печатные СМИ. Очевидно, что попытки ограничить или запретить использование цифровых ресурсов никогда не будут иметь смысла и, что важнее, должного эффекта. Особую актуальность для всего общества в целом в результате приобретают механизмы и стратегии адаптации к жизни и деятельности в изменившейся реальности, изменившейся за счет включения в себя гигантского виртуального сектора.

Что можно причислить к адаптивным механизмам и стратегиям? Что следует изучать и разумно использовать во благо? С позиции психолингвистического подхода таковыми объектами являются, в том числе, психолингвистические особенности передачи информации и эмоционального взаимообмена респондентами в процессе цифровой коммуникации.

Изучая психолингвистические особенности цифровой коммуникации в сети Интернет, нами были выделены следующие значимые её особенности:

- частичное избавление от рудиментов ригидной техники восприятия письменной речи за счет сокращения *времени* чтения;
- частичное избавление от рудиментов ригидной техники восприятия письменной речи за счет сокращения *пространственного поля* чтения;
- компенсация скорости действий и количества действий за счет их *универсификации* и *символичности*.

Рассмотрим специфику каждой из перечисленных особенностей и их возможное влияние на протекание речевой деятельности как психического процесса в целом.

1. Частичное избавление от рудиментов ригидной техники восприятия письменной речи за счет сокращения *времени* чтения.

Фактор времени в интернет-коммуникациях проявляется в нескольких ипостасях. Во-первых, компьютерные технологии постоянно совершенствуются и развиваются, но, несмотря на это, большинству гаджетов требуется некоторое время на выполнение каждой команды. Человеку частенько приходится ждать выполнения заданной команды, что не многих привлекает и радует, особенно если учесть напрасное напряжение сенсорных систем организма. В результате большинство людей предпочитают заменять подобные моменты ожидания какой-либо иной деятельностью или актом. Так коммуникация посредством гаджетов зачастую превращается в сочетание коммуникативных действий с физическими (человек одновременно общается в гаджетах, идет, едет, выполняет иные действия) или в сочетание общения с другими интеллектуальными видами деятельности (чтением, просматриванием видео, игрой, поиском информации, параллельным общением с другим респондентом на другую тему). Другими словами, в попытках не тратить время зря человек постоянно ускоряется в действиях и в необходимости переключаться.

С точки зрения психофизиологии сенсорные синтезы во время восприятия зрительных образов работают на основе многократных возвратов/повторений и коррекций. А сокращение времени на восприятие ставит человеческий мозг в принципиально иные условия: зрительные коррекции затрудняются и вынуждены заменяться экстраполяциями (предугадыванием на основе предыдущего опыта). При этом во время физических действий сенсорные синтезы, связанные с этими действия, ограничиваются мало, так как продолжают находиться в привычных условиях. Ограниченными оказываются те из них, которые направлены на работу в гаджетах. Таким образом, возникает естественная потребность в сокращении длины каждого действия в гаджетах, как во времени, так и в

пространстве. Это приводит к частичному отказу от рудиментов ригидной техники и появлению склонности к автоматизации простейших действий и реакций, то есть к переводу их на бессознательный уровень. К рудиментам относятся многочисленные хаотичные движения глаз по воспринимаемой поверхности (при сниженной активности бокового зрения), остаточные движения проговаривания или кинестетической имитации звуков/звукопроизносительных артикуляционных поз, мимические микродвижения.

Во-вторых, своеобразным ограничением во времени оказывается *отсутствие классических временных рамок* для коммуникативного взаимодействия. Все предыдущие поколения устанавливали цензы на морально допустимые сроки/периоды общения в течение суток. В цифровом обществе стерты границы пространства, часовых поясов и частей суток. Оно позволяет начинать, продолжать и завершать процесс общения в любое удобное время, так как каждый из участников коммуникации принимает подобное решения относительно себя, ориентируясь преимущественно только на себя и собственные потребности. В итоге одна простая коммуникация может растянуться на несколько часов/дней или сжаться в несколько минут, т.к. переговорщики могут писать одновременно друг другу, не дожидаясь ответа оппонента. Последний вариант часто сопряжен с недопониманием и с необходимостью начать новую коммуникацию позже по времени с целью уточнения конкретного смыслового момента. Увеличивать имеющиеся переговоры не всегда оказывается целесообразным, так как логика их часто прерывается из-за ориентации только на себя, темы скачкообразно меняются, внимание говорящих рассеивается, ведь каждый старается, прежде всего, высказаться, а уж потом взаимодействовать.

2. Частичное избавление от рудиментов ригидной техники восприятия письменной речи за счет сокращения *пространственного поля* чтения. При активном и всевозрастающем сокращении времени восприятия в гаджетах наиболее логичным представляется психофизиологическая экономия за счет сокращения длины/длительности каждого действия и их совокупного количества. Все это реализуется одновременно при существенном пространственном сокращении поля восприятия. И действительно, экраны гаджетов постоянно стремятся к уменьшению площади при увеличении функциональности, площадь, отводимая для письменных сообщений, в социальных сетях и чатах тоже всегда ограничена рамками окна сообщения, и чем меньше это окно, тем быстрее и легче с ним взаимодействовать. В соответствии с этим принципом весь экран/страница чаще всего визуально делится на отдельные зоны. Боковым зрением человек определяет приоритет этих зон, а затем последовательно обрабатывает детали, в смысле воспринимает подробно. Спецификой

такого восприятия становится его скорость и своеобразная поверхностность, то есть восприятие по принципу «прежде всего надо уловить главное, а потом определимся, уточнять или не уточнять сведения».

3. Компенсация скорости действий и количества действий за счет их *универсификации* и *символичности.* Интернет-коммуникации постоянно и неизбежно порождают свои собственные языковые формы, призванные облегчить набор письменного сообщения, совмещение коммуникации с параллельными действиями (см. выше) и, в то же время, позволяющие отличать элементы такой коммуникации и ее элементов, опосредованных гаджетами, от элементов обычной коммуникации, которые иногда могут совпадать или быть очень похожими.

Мы можем выделить пять психологически значимых форм универсификации и символичности речи в рамках интернет-коммуникаций, а именно:

- игнорирование согласования семантических сегментов, связанные с переходом к построению предложений по конструктивному или блочно-схематичному типу;
- обезличивание общения за счет стирания индивидуальных особенностей оппонентов, которые могут скрываться или игнорироваться за счет замены личностных обращений (имен собственных) на абстрактные ники, визуальные или звуковые наборы, а также за счет замены эмоциональных реакций смайлами и прочими символами;
- отсутствие сигналов структурирования общения, то есть начала и завершения диалога или его частей;
- создание новой специализированной лексики, которая зачастую оторвана от реальных обстоятельств окружающего мира и ориентирована на виртуальный, образный мир; часто она образована по принципам многократных ассоциативных упрощений; существительные и глаголы преобладают, что сводит общение у обмену действиями и предметами/объектами, а эмоциональное общение к обмену словами-символами эмоций; эмоциональная взаимоподдержка, уточнение и усложнение взаимодействия в значительной степени выпадает;
- нарушение/изменение орфографических и пунктуационных законов языка, то есть переход к оформлению высказывания по типу «как слышу, так пишу, что пришло в голову, то пишу»; происходит игнорирование потребностей и мотивации собеседника недопонимание, переходящее в вербальную агрессию.

Таким образом, на наш взгляд, научный поиск путей совершенствования обучения языку необходимо ориентировать на учет постоянно изменяющихся психологических особенностей речевой деятельности современных людей. Безусловно, подобные изменения происходят гораздо медленнее в тех районах, где цифровое обеспечение и сопровождение жизнедеятельности развивается менее стремительно. Но этот факт, в то же самое время, позволяет проводить сравнительное изучение психолингвистической специфики разных выборок: из крупных, быстро развивающихся городов с активным внедрением в повседневную жизнь передовых цифровых технологий и из отдаленных населенных пунктов со слабым внедрением подобных новшеств.

На наш взгляд, не целесообразно так же говорить только о недостатках и негативных влияниях цифровых технологий на психику человека. Они все активнее становятся частью окружающей среды. Высоко адаптивная система человеческого организма не только способна, но и очень быстро подстраивается под изменения реальности особенно у детей. Стереотипы мышления взрослого человека, в том числе ученого, часто мешают увидеть «прогрессивное начало» в поведенческих и социальных проявлениях, но это не означает, что его там нет.

Изучение психолингвистических особенностей интернет-коммуникации особенно среди молодежи позволит выделить закономерности развития языка и вербального мышления, а затем и методические приемы по его совершенствованию и коррекции.

НЕПРЕРЫВНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ КАК ФАКТОР ВХОЖДЕНИЯ В ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО

К.Ю. Брешковская, М.А. Кувырталова
Россия, Тула, ТГПУ им. Л.Н. Толстого
karine_br@mail.ru
kuvirtalovaMA@yandex.ru

Аннотация. В статье актуализируется проблема непрерывного образования. Обосновывается необходимость использования непрерывного образования в качестве важнейшего ресурса общественного развития информационного общества, где ведущей тенденцией становится увеличение роли информации и фундаментальных знаний в жизни общества.

Abstract. The article focuses on the problem of continuing education. The necessity of continuous education is regarded as the most important resource of social development of the information society, where the leading trend is the increasing role of information and fundamental knowledge in society.

Ключевые слова: непрерывное образование, самореализация, постиндустриальное общество

Keywords: ccontinuous education, self-realization, post-industrial society.

В рамках социально-экономического преобразования России происходят изменения, вызванные, с одной стороны, глубокими процессами развития постиндустриального общества, где главным объектом человеческой деятельности становится информация, а с другой стороны, интеграционными процессами глобализации.

Появление информационных инфраструктур и развитие виртуальной действительности актуализируют проблему способности современной системы образования отвечать на новые вызовы постиндустриального общества, где основными тенденциями являются:

- увеличение роли информации и знаний в жизни общества;
- возрастание доли информационных коммуникаций, продуктов и услуг;
- цифровая форма представления объектов; виртуализация производства; инновационная природа, интеграция, динамизм и др. [3].

Инновационная природа компьютерной революции в современном обществе приводит к трансформации его идеологии, духовного мира человека, основных подходов к проектированию содержания образования, а также к изменению образовательных технологий. Эти радикальные изменения обуславливают поиск решения новых задач обучения и воспитания самомотивирующегося, креативного и компетентного человека, развития у него проектного мышления, позволяющего конструировать модели предстоящей деятельности, осуществлять выбор способов и средств, выделять конкретные этапы достижения цели, определять основные виды и формы оценки полученных результатов.

Развитие информационного общества предполагает появление новых видов занятости, что требует непрерывной профессиональной подготовки и переподготовки специалистов. Следовательно, систему профессионального образования, в том числе, и высшего необходимо ориентировать на развитие профессиональной культуры личности специалиста, готового к постоянному профессиональному росту и самосовершенствованию.

Создание глобального информационного пространства, обеспечивающего эффективное коммуникационное взаимодействие людей и их доступ к мировым информационным ресурсам, удовлетворение их потребностей в информационных продуктах и услугах переносит акцент с собственно образования на способности управлять системой образования, вести исследования и мониторинг ситуации в мире, вырабатывать способность к разработке и реализации больших социальных и технических проектов [1, с. 114].

В связи с этим, одной из ведущих ценностей для инфраструктурного общества, по мнению В. Никитина, является способность включаться в технологии: без этого качества, по утверждению учёного, самые выдающиеся способности остаются невостребованными [1, с. 103].

Глубинной проблемой в постиндустриальном мире является способность человека к непрерывному образованию, удовлетворяющему развивающимся потребностям личности и общества, предоставляющему каждому возможность реализовать свой собственный путь обучения независимо от возраста, первоначально приобретённой профессии, а также обеспечивающему вхождение в глобальный мир и культуру опыта и ценностей взаимодействия друг с другом и окружающей виртуальной реальностью.

Необходимость использования непрерывного образования в качестве важнейшего ресурса общественного развития информационного общества обусловлена учетом следующих факторов:

- интеграция различных сфер жизнедеятельности общества и их усиливающееся взаимовлияние;
- расширение спектра видов профессиональной деятельности человека;
- сокращение сроков морального устаревания некогда приобретенной профессии;
- динамично возрастающий объем подлежащего усвоению социального опыта;
- сужение спроса на стандартизированную деятельность и повышение спроса на инновационную и креативную деятельность личности.

Таким образом, непрерывное образование в современном контексте развития можно рассматривать как социокультурную систему,

направленную на трансляцию культурных норм, ценностей, идей и на развитие человеческой индивидуальности; как способ подготовки личности к успешной самореализации в социуме и культуре.

Как педагогическая система, непрерывное образование представляет собой совокупность способов, средств и форм приобретения, расширения и углубления общего образования, профессиональной компетентности, культуры и воспитания.

Для общества в целом непрерывное образование является механизмом расширенного воспроизводства его профессионального и культурного потенциала, условием развития производства, ускорения социально-экономического прогресса страны. Единство целей непрерывного образования как системы и специфических задач каждого её звена органически сочетается с вариативностью образования, многообразием типов образовательных учреждений, педагогических технологий и форм государственно-общественного управления. Системообразующим фактором непрерывного образования является общественная потребность в постоянном развитии личности каждого человека [2, с.168].

Развитие личности, ориентированной на осознанную творческую деятельность в области новых технологий, формирование креативного мышления, невозможно без освоения новых технических средств обучения, которые могут выступать источником информации и инструментом освоения учебного материала.

Основными концептуальными положениями овладения новыми информационными технологиями в образовании стали: принцип адаптивности; диалоговый характер; управляемость; неограниченное обучение и воспитание и т.п.

Целевое назначение информационных технологий:

- формирование умений работать с информацией,
- развитие коммуникативных способностей; подготовка личности к вступлению в информационное общество;
- формирование исследовательских умений принимать оптимальные решения.

Познавательная нагрузка и функции информационных технологий: оказывают влияние на развитие сенсорной сферы мышления, воображения; стимулируют познавательную и творческую активность; повышают эффективность образовательного процесса в целом.

Таким образом, рост фундаментальной науки в постиндустриальном обществе приобретает настолько выраженный характер, что непрерывное образование может стать решающим фактором и ресурсом, способным обеспечить устойчивое развитие личности и социума, вхождение человека в информационное общество.

Литература

1. *Никитин В.А.* Идея образования как содержание образовательной политики. Киев, 2004.
2. *Педагогический энциклопедический словарь* /гл. ред. Б.М. Бим-Бад. М., 2009.
3. *Тапскотт Д.* Электронно-цифровое общество: Плюсы и минусы эпохи сетевого интеллекта. М., 1999.

ДЕМОКРАТИЧЕСКИЙ ТРАНЗИТ С ЦИФРОВЫМ ИСХОДОМ: РЕТРОСПЕКТИВНО-КОМПАРАТИВНЫЙ АНАЛИЗ

О.Б.Васильева
Россия, Коломна, ГСГУ

Аннотация. Предлагаемая статья посвящена историческому аспекту формирования основ информационного общества. Под воздействием информационных технологий происходит оцифровка общества, которая приносит с собой целый ряд проблем и ставит под сомнение возможность демократического устройства, особенно в незападной среде.

Abstract. The article is devoted to the historical aspect of the formation of the information society. Digitization of society is taking place under the influence of information technology, which raises a number of problems and doubts the possibility of democratic institutions, especially in non-Western environment.

Ключевые слова: информационное общество, индустриальное общество, демократизация, демократический транзит

Keywords: information society, industrial society, democratization, democratic transition

Серьезные технологические изменения, произошедшие в наиболее развитых западных обществах уже во второй половине XIX века и в итоге вылившиеся в научно-техническую революцию в середине XX века, способствовали социетальным трансформациям этих систем. Это способствовало формированию в общественных науках тенденции поиска адекватного ответа на обозначенные изменения. В основном, в рамках такого направления, как технологический детерминизм, появились трехступенчатые теории, основное назначение которых было в том, чтобы определить содержание произошедших изменений и охарактеризовать то принципиально новое качественное состояние, которое формируется и за которым будущее.

Известные исследователи: Р.Арон, У. Ростоу, Д. Гэлбрейт, Д. Белл, А. Тоффлер, А. Турен и др., используя в качестве исходного понятия «индустриальное общество» и в качестве критерия периодизации общественного развития уровень развития техники и технологий, обосновывали, что новые технические достижения и технологические перевороты являются конечной причиной мирных изменений во всех сферах общественной жизни, и они не сопровождаются социальными конфликтами и революции. Согласно большинству концепций технологического детерминизма, общество в своем развитии проходит три основных этапа. На первом этапе – традиционного, доиндустриального, досовременного состояния, распространены примитивные и сельские формы жизни, традиции доминируют над инновациями, ориентация идет

на прошлое, основная ценность – материальное богатство. На втором этапе все кардинально меняется, и современное, индустриальное общество предполагает распространение городских форм жизнедеятельности, инновации доминируют над традициями, ориентация идет на настоящее, основная ценность – деньги. Согласно формационной концепции, это период капитализма, который к середине XX века серьезно видоизменяется вследствие трансформации его технологической основы: укрупняется производство, происходит его почти тотальная механизация и автоматизация, а впоследствии и компьютеризация. Это, безусловно, способствует изменениям социальной структуры и, в частности социальной стратификации, поскольку основная масса производителей теперь уже занимается либо квалифицированным трудом «синие воротнички», либо задействована в сфере услуг, формируются новые технократические элиты

Новое состояние западных обществ уже рассматривается как пост современное, постиндустриальное сверх индустриальное, техногенное, новое индустриальное, информационное. В таком обществе, в какой-то степени, предпринимаются естественные попытки исправить ошибки предыдущих состояний. По-прежнему доминируют городские формы жизни, но серьезное внимание уделяется сельским, вопросам природопользования и охраны природы. Ориентация идет на настоящее, но уже с учетом прошлого и требований будущего, гармонично сочетаются традиции и инновации, то есть применяются и внедряются только те инновации, которые соответствуют традициям. Основная ценность такого общества – технологии и информация.

Характерными особенностями такого общества является возрастание роли и увеличение численного присутствия обыденных и специализированных знаний, значительное увеличение доли информационных коммуникаций, товаров и услуг в ВВП, создание мирового информационного пространства, которое будет способствовать доступу людей к глобальным информационным ресурсам, более быстрой, доступной и качественной коммуникации, удовлетворение потребностей людей в информационных благах и т.д.

Сфера сервиса – это сфера производства и потребления услуг в массовом варианте. Ее первые элементы появляются в глубокой древности, но тогда услуги оказывали единицы. Основная масса трудоспособного населения работала в сфере производства товаров. В результате третьего общественного разделения труда сервисная сфера уже обретает относительную самостоятельность и наполненность. Однако, на протяжении истории, приоритетными направлениями сервиса были его прибыльные отрасли: транспорт, торговля, финансы, бытовое обслуживание населения, индустрия развлечений. По остаточному

принципу развивались неприбыльные и широко невостребованные отрасли сервиса, такие как образование, наука, здравоохранение, культура, социальная защита населения и т.д. Только когда государство активно пришло в экономику и научные знания были уже востребованы на практике, тогда сфера сервиса структурируется как социальная подсистема общества и получает достаточно интенсивное развитие. Естественно, что благодаря наличию сферы услуг произошло зарождение глобальной информационной инфраструктуры, пользователями которой являются все представители конкретного информационного общества.

Обозначенные изменения детерминировали и политическую систему информационных обществ. Она стала более гибкой, более открытой. Однако, все вышеизложенное отражает западный сценарий цивилизационного развития. И демократия со всеми ее привычными атрибутами – это естественное, органическое явление для Запада. Незападная среда, особенно восточная, развивалась иначе. Она очень долго оставалась традиционной, досовременной, доиндустриальной, а во многих случаях таковой остается и сегодня. Восток очень долго развивается в режиме простого функционирования с элементами эволюции. К основным парадоксам Востока можно отнести то, то при наличии значимых технологических достижений отдельных восточных обществ, они не получали широкого распространения, были оторваны от жизни простых производителей. Поэтому при таком положении дел, Восток очень долго «топчется на месте», являясь традиционным, Востоку «везет», он не проходит стадию индустриального общества, не приобретает серьезных проблем, особенно духовного характера. И уже в XX веке, в основном на заимствовании технологических достижений Запада, сохраняя и во многих случаях преумножая свои традиции, совершает мощный рывок вперед. Этот рывок касается и политической сферы.

Несомненно, предшествующий исторический период в политическом плане можно считать эпохой кардинальных политических трансформаций в мире. Среди всех известных вариантов политических изменений, в последнее время основным является политическая модернизация. Рассматривая модернизацию в политической сфере как установление политической системы, которая в наибольшей степени способна обеспечить эффективное функционирование общества, адекватное реагирование и приспособление к изменяющимся условиям, можно предположить, что, опираясь на социокультурную специфику, она может предложить значительное многообразие форм и вариантов.

Однако этого не происходит, и в большинстве случаев наблюдается процесс заимствования привлекательных образцов для подражания извне, которому в немалой степени способствуют общемировые тенденции

политического развития, и в первую очередь, глобальный процесс демократизации. Среди исследователей нет единства в определении данного термина. Чаще всего в самом общем смысле демократизацию рассматривают как переход от не демократических форм правления к демократическим. Но для успешного перехода к демократии необходимы определенные предпосылки, структурные и процедурные, при недостатке или отсутствии которых многие государства, особенно незападные, начавшие движение к демократии, остановились на полпути. Предполагая, что процесс демократизации не всегда приводит к утверждению современной демократии, в последние десятилетия в основном используется термин «демократический транзит», который не предполагает обязательный переход к демократии, а указывает на тот факт, что демократизация представляет собой процесс с весьма вариативными результатами.

Поставторитарные трансформации последних десятилетий, на проверку не только оказываются сложным и внутренне противоречивым феноменом, но и приводят к возникновению множества несхожих форм общественного устройства, которые могут быть объединены лишь внешними, в известной степени формальными, процедурными атрибутами демократии.

По оценкам специалистов, сегодня демократия сталкивается с беспрецедентными вызовами, в основе которых лежат два взаимосвязанных процесса: революционные изменения технологической базы цивилизации и глобализация. [3] Что касается первого вызова, то, безусловно, информационные технологии сегодня проникают во все сферы жизнедеятельности общества, однако, наиболее заметно их влияние на политику. В последнее время много говорят об электронном правительстве, кибердемократии, цифровой демократии, электронном гражданстве и т.д. [2] С одной стороны, это все как будто создает широкие возможности для активного участия граждан в политических процессах. Такое участие предполагает постоянную достаточно высокую степень компетентности и активности, на что неспособно в реальности большинство населения, и, конечно же, такое участие при помощи электронных средств будет способствовать только индивидуализации общества. С другой стороны, технологический уровень современной цивилизации обеспечивает высокую степень подконтрольности населения практически во всем. И в этом плане, можно выделить серьезный технологический разрыв между Западом и Востоком. «Мир будущего», центр высоких технологий и массовых инноваций – это Юго-Восточная Азия. Именно здесь и действует самая настоящая цифровая диктатура, которая чуть ли не тотально ограничивает человеческую свободу.

Конечно, основная ценность демократии – это свобода. Поскольку все-таки демократия – это порождение западной модели развития, то она понимается как свобода экономическая и, соответственно личная. Там, где подобные условия отсутствовали (незападный вариант), ни о какой личной и экономической свободе не могло быть и речи. Здесь человек – всегда часть целого. Естественно, что свобода такого человека – это свобода духовная. Поэтому в незападной среде (особенно в восточной) всегда функционировали достаточно жесткие государственные и политические режимы, и человек всегда был под тотальным контролем как со стороны государства, так и со стороны горизонтали власти.

Все факторы развития Европы, начиная от природно-климатических условий, географического положения и размера территории, способствовали формированию основ экономической и личной свободы еще в период европейского средневековья. Но их свобода всегда основывалась на следующих условиях:

Во-первых – наличие возможностей для ее реализации.

Во-вторых – компетентность, то есть грамотность. Каждый человек должен владеть информацией, как своей свободой правильно распоряжаться. Поэтому, на уровне информационного общества человек должен быть грамотным, способным дифференцировать огромнейшее количество современной информации, и выбирать в ней то, что достойно внимания и использования.

В-третьих – наличие пределов. Свобода — это не беспредел. Это всегда наличие каких-либо императивов. Поэтому, будем надеяться, цифровые критерии послужат теми пределами, которые будут удерживать от деструктивных действий.

В-четвертых – наличие ответственности за последствия своих действий. От ответственности всегда старались уходить, ее старались избегать. И раньше это было возможно. Поэтому, определенная позитивная функция цифрового пространства - возможность отслеживать и контролировать нарушения и их исправления, формировать чувство ответственности.

Цифровое общество – реальность и объективная данность, в которой мы существуем. Поэтому надо научиться извлекать из него максимум позитивного и минимизировать негативное.

Литература

1. *Васильева О.Б.* «Третья волна» отката// В сборнике «Философия и методология истории. Сборник научных статей VI Всероссийской научной конференции. 2015. С. 202 – 224.
2. *Вершинин М.С.* Политическая коммуникация в информационном обществе: перспективные направления исследований// «Актуальные проблемы теории коммуникации». Сб. научных трудов. – СПб. – Изд-во СПбГПУ, 2000. – С. 253-270.

3. *Красин Ю.А.* Метаморфозы демократии в меняющемся мире// ПОЛИС, 2006, № 4., с. 127.
4. *Погодина О.А*. Роль критического мышления в современном информационном пространстве. //В сборнике: Дискурс: философские размышления: сборник научных статей преподавателей кафедры философии, вып 2. отв. ред. С. Г. Калашников. – Коломна «Коломенский гос. пед. ин-т», 2008. С.

ПРОБЛЕМА ОРГАНИЗАЦИИ СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ ДЕТЕЙ В КОНТЕКСТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИМИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Ю.М. Васина
Россия, Тула, ТГПУ им.Л.Н.Толстого
j_m_vasina@mail.ru

Аннотация: В статье поднимается вопрос о негативных сторонах использования детьми компьютерных технологий в свободное от учебы время. Рассматриваются пути выхода из сложившейся ситуации, описываются последствия слишком длительного пребывания в виртуальной реальности компьютерных игр.

Abstract: The article raises the question of the negative aspects of computer technology use by children in their free time. It also describes some possible ways to solve this problem, as well as the consequences of staying too long in the virtual reality of computer games.

Ключевые слова: компьютерные технологии, ребенок, компьютер, информационная среда, компьютерные игры, социальные сети, компьютерные сайты.

Keywords: computer technology, child, computer, information media, computer games, social networks, websites and computer.

Сегодня информационные технологии значительно расширяют возможности не только родителей, педагогов и специалистов в сфере раннего обучения, но и самих детей. В современном обществе присутствие компьютера в доме. стало нормой. Ребенок находит с ним общий язык иногда гораздо быстрее, чем взрослые. Компьютерные технологии глубоко проникли во все сферы человеческой жизни, поэтому запретить ребенку пользоваться многочисленными цифровыми устройствами невозможно. Если не дома, так у друзей или в школе он познакомится с ними.

Компьютер увлекает ребенка необъятным миром игр, видео, социальных сетей и других развлечений. Многие взрослые на собственном опыте убедились в том, что если не контролировать ребенка (особенно подростка), то он целый день может просидеть у монитора, постоянно обновляя страничку, просматривая чужие фотографии, общаясь в чатах.

Современный ребенок в силу отсутствия достаточного жизненного опыта часто не может отделить жизнь «здесь и теперь» от вымышленного мира, созданного компьютером. Простой пример: игра MINE CRAFT с ее замысловатым кубическим миром, в котором каждый элемент можно приделать и сверху, и снизу, даже вопреки всем законам физики, с любой другой стороны. И эти конструкции, тоннели, бесконечные замки и лабиринты не разрушаются, не ломаются под собственной тяжестью. У взрослого человека, имеющего за плечами опыт взаимодействия с реальными игрушками, кубиками, солдатиками и куклами, переключение с реального мира на вымышленный и обратно обычно не вызывает проблем.

[1] Дети, познающие реальный мир посредством компьютера, могут сделать неправильные выводы о его устройстве. Результат может быть самый разный – от несчастного случая на стройке (ведь в MINE CRAFT плиты висят в воздухе и не ломаются, а тоннели не обрушаются!) до отставания в школе по тем предметам, которые требуют определенных знаний о реальном мире и законах его построения (физика, химия и пр.)

Невозможно ограничить врем, проводимое ребенком за компьютером, если не использовать мотивационные инструменты, заставляющие его планировать и правильно организовывать свою работу.

Целью родителей и педагогов является содействие формированию личности, способной жить в условиях информационного общества. Поэтому для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: создать условия для формирования элементов информационной культуры учащихся; овладения навыками самообразования и саморазвития с использованием компьютерных технологий; для выявления одаренности учащихся; что позволит использовать компьютерные технологии для развития интеллектуальных и творческих способностей подрастающего поколения.

Пример родителей может стать важным элементом достижения поставленных задач. Во-первых, даже взрослому вредит чрезмерно долгое сидение у компьютера. Во-вторых, вводимые ограничения для общения с компьютером дисциплинируют ребенка. У ребенка должен быть стимул. Сделал уроки или какое-то задание в поставленный срок –можно за компьютер, не выполнил данное обещание–минус 10 минут пользования электронным устройством.

Анализируя опыт использования компьютера в детском саду, можно сказать, что, например, мультимедийные средства превращают занятия в живое действие, вызывающее у детей неподдельный интерес, увлеченность изучаемым материалом. Ребенок не только видит, воспринимает, действует, но и эмоционально включается в процесс обучения [3].

Необходимо пересмотреть и практику выдачи домашних заданий в школе, ведь не секрет, что большая их часть не делается, а просто списывается из Интернета. Каждое домашнее задание должно быть уникальным, разработанным учителем конкретно для данного класса и не повторяться. Тогда в Сети придется искать уже не задание, а способы его решения, что в разы сложнее и полезнее для ума школьника. А интернет с его необъятной базой знаний будет ему помогать, а не выступать в роли «похитителя времени».

Возможно, также рассмотреть варианты приема домашних заданий, выполненных на компьютере, в программах Word, Excel, Power Point и т.д. Но сначала нужно уделить ребенку время и объяснить работу в этих

редакторах, а не надеяться, что дети сами смогут освоить вышеуказанные программы. Раз уж школьник так привязан к компьютеру – пусть учится на нем работать!

В школе для того, чтобы ученики на переменах не играли в телефоны/планшеты, а были физически активны – беспроводного интернета быть не должно! Только проводной, и подключение лишь к необходимым для учебы сайтам. Сотовая связь (передача данных по сотовой сети) также должна быть ограничена.

Для того чтобы успеть за темпами развития технологий, необходимо постоянно работать над собой, самосовершенствоваться. Человек должен не испытывать «благоговейный трепет» перед компьютером, а обладать психологической готовностью к активной работе с ним и относиться к нему лишь как к средству для повышения эффективности своей работы. Только при таком подходе общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, способствует развитию творческих способностей каждой личности, формированию умений и навыков свободной ориентации в мире стремительно развивающихся информационных технологий.

Оптимизация процесса обучения одновременно направлена на создание максимально благоприятных условий на основе применения новых компьютерных технологий для активизации познавательной деятельности детей, развития их интеллектуальных способностей и коммуникабельности, необходимых для успешного процесса познания [2].

Если ребенок хочет быть успешным, он должен использовать компьютер для учебы. А взрослым следует взять процесс взаимодействия ребенка с цифровыми гаджетами под контроль. Тревожные симптомы главное заметить вовремя!

Литература

1. *Васина Ю.М.* Проблемы влияния информационной среды на воспитание ребенка в семье /Социокультурные и психологические проблемы современной семьи: Актуальные вопросы сопровождения и поддержки: Материалы междунар. науч.-практ. конф. (Тула, 21–22 октября 2015 г.) / Отв. ред. Н. А. Степанова.– Тула: Тульский полиграфист, 2015.–С.145-148.
2. Васина Ю.М. Особенности предметно-ориентированной компьютерной среды для развития личностного потенциала современного ребенка // *Научный журнал «Восточно-Европейский научный вестник»* №1, 2015.- С.9-11.
3. *Васина Ю.М.* Компьютер в обучении старших дошкольников как одно из средств развития их творческих способностей / Актуальные проблемы речевого развития дошкольников и детского творчества в современном обществе: Материалы международной научно – практической конференции, посвященной 75-летию Тульского государственного педагогического университета им. Л.Н. Толстого и 30-летию со дня открытия специальности «Дошкольная педагогика и психология» (21-22 ноября 2013 г.)/Отв.ред. Н.В.Бабичева, Н.А.Дунаева.- Тула:Изд-во Тул.гос.пед.ун-та им.Л.Н.Толстого,2013- С.136-141.

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ И ГРУППОВОЕ (В ДИАДАХ) РЕШЕНИЕ КОНСТРУКТОРСКИХ ЗАДАЧ В КОМПЬЮТЕРНОЙ СРЕДЕ: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ*

А.Е. Войскунский, Т.Д.Ермолова, В.М. Хромова, С.Р. Яголковский
Москва, МГУ им. М.В. Ломоносова; НИУ ВШЭ
tanessy@mail.ru

**Подготовлено при поддержке РФФИ, проект № 15-06-0616815*
Исследование поддержано Программой фундаментальных исследований НИУ ВШЭ

Аннотация. Проведено эмпирическое исследование конструкторской деятельности в виртуальной среде. Участники (n=48) строили в компьютерной игре Minecraft объект (дом и корабль) в индивидуальной и диадной формах. Каждый участник принимал участие в двух сериях. В протоколах оценивались попытки конструкторских решений: их количество и оригинальность (оценивалась методом экспертных оценок). Результаты показали, что в индивидуальной работе значимо (P=,002, Z= -3,402) вырастает количество конструкторских решений; анализ их оригинальности значимых различий не выявил.

Abstract. The empirical research of design activity in virtual environment was conducted. Participants (n=48) constructed a virtual house and a virtual ship within an online platform Minecraft. Every participant took part in two series. The decisions about the design attempts were estimated by quantity and originality. The quantity of design attempts increases in individual work (P=,002, Z= -3,402); the originality analysis did not reveal significant differences.

Ключевые слова: конструкторская деятельность, информационная среда, диады, оригинальность, продуктивность.

Keywords: design activity, informational environment, dyads, originality, productivity.

Миллионы людей используют виртуальную сеть для общения, объединения своих усилий по решению задач, совместной деятельности. Такая деятельность часто бывает творческой (дизайн, 3D-моделирование). В связи с этим актуален вопрос о тех особенностях, которые характерны для совместной творческой деятельности в компьютерной среде.

Многие интернет-проекты основаны на совместной творческой деятельности интернет-пользователей (Войскунский, 2010) в рамках как малых, так и больших групп. Результатом взаимодействия пользователей в режиме онлайн соответственно их интересам являются множество программных продуктов, социальных проектов, научных решений (Войскунский, Игнатьев, 2013). Значительная часть исследований ведется также в более контролируемых условиях в рамках «мозгового штурма», опосредствованного Интернетом. Анализ показывает (Яголковский, 2007), что важным параметром мозгового штурма является размер групп, а у электронного мозгового штурма могут быть отмечены преимущества по сравнению с традиционным. Хотя группа генерирует больше идей, но

имеют место и негативные эффекты, такие как страх негативной оценки и «паразитирование» на групповой ответственности (Diehl & Stroebe, 1987). В недавнем исследовании утверждается, что имеются основания для выделения «коллективного» интеллекта: он проявляется исключительно при работе в диадах и малых группах, причем не зависит от индивидуального IQ (Woolley et al., 2010)

Наше исследование построено на своего рода «стихийной» основе – оно соответствует тому, каким образом стали бы действовать случайные пользователи, не собирающиеся следовать ограничивающим процедурам (подобным брэйнстормингу) для выполняемой творческой работы сообща.

Цель и гипотезы исследования

Целью проведенного исследования выступал анализ попыток решений конструкторских задач в Интернет-среде. Конструкторские задачи понимаются как подмножество класса творческих задач, решение которых подразумевает многообразие вариантов, креативность субъекта активности и конструирующую составляющую его деятельности. В качестве гипотез исследования выступали следующие предположения: а) в групповой деятельности продуктивность (количество предложенных идей) выше, чем в индивидуальной; б) в групповой деятельности оригинальность предлагаемых испытуемыми идей выше, чем в индивидуальной.

Процедура исследования

Исследование проходило в сети Интернет в режиме online. Участники, используя собственный ПК, заходили на сервер игры Minecraft 1.7.9 (в творческом режиме), связывались между собой и с экспериментатором при помощи программы Skype.

Предварительно все респонденты проходили обучающий курс в игре Minecraft: знакомились с интерфейсом, осваивали навыки, необходимые для строительства, конструировали самостоятельно объект по образцу (арку). Такая процедура позволяла всем респондентам иметь примерно одинаковый уровень владения программой к моменту начала исследования.

После обучения респонденты принимали участие в двух сериях исследования: индивидуальной и групповой (диадной). Порядок серий для каждого респондента был случайным. В обеих сериях выполнялась задача с неопределенно заданным условием: построить оригинальный объект (дом или корабль), который они никогда не видели. Выбор объекта конструирования для разных серий тоже был случайным. Формирование пар участников для диадной серии исследования осуществлялся методом рандомизации. Все происходящее на мониторе участника записывалось при помощи программы аудио- и видео-захвата экрана FastStone Capture. Игрокам была дана специальная инструкция: в процессе конструирования проговаривать все свои идеи и действия вслух (по методу «мышления

вслух»). Респонденты не видели друг друга, они могли видеть только аватар партнера в игре, могли взаимодействовать с партнером в режиме реального времени и общаться с ним. Время на строительство не было жестко ограничено, но были оговорены пожелания экспериментатора относительно продолжительности выполнения задания. Это было сделано для того, чтобы ограничение времени не влияло на качество и количество попыток решения, сгенерированных респондентом.

Обработка полученных данных

В результате исследования от каждого участника было получено две видеозаписи: в одиночной и совместной серии. Были составлены текстовые протоколы, в которых зафиксированы попытки решения конструкторских задач.

Продуктивность конструкторской деятельности определялась количеством попыток решения (идей), выдвинутых вербально либо в практических действиях.

Оригинальность попыток решения определялась методом экспертных оценок. Двум задействованным экспертам не давалось специального определения термина «креативность», но было предложено оценивать выдвинутые испытуемыми идеи, исходя из имеющихся у экспертов имплицитных представлений о креативности. Подобный подход к оценке креативности – один из современных трендов в экспертизе продуктов творческой деятельности. Оценка производилась по трехбалльной шкале (0- идея низкой оригинальности, 1- идея средней оригинальности, 2- идея высокой оригинальности). Эксперты не были заранее знакомы с последовательностью процесса конструирования, не знали о том, к какой части исследования относится конкретная постройка.

Экспериментальная выборка

В исследовании приняло участие 48 человек (28 мужчин и 20 женщин) в возрасте от 18 до 29 лет (M=22.3, SD=3.26). Выборка формировалась методом «снежного кома». Все участники были уверенными пользователями ПК, уровень владения игрой Minecraft на этапе набора респондентов не контролировался, т.к. все они проходили предварительное обучение.

Описание результатов

Для обработки результатов был использован статистический пакет IBM SPSS Statistics 20. Для оценки достоверности различий между группами был применен непараметрический критерий Вилкоксона.

Сравнение деятельности участников исследования в двух сериях показало, что в диаде значимо (P=,001, Z=-3,108) возрастает средняя длительность выполнения задания (диада: M=69, SD=28,013; индивидуально: M=50, SD=32,093). Кроме того, в диаде значимо (P=,002, Z= -3,402) снижается общее количество выдвинутых попыток решений: в

индивидуальной серии M=0,982, SD=0,597; в диадной M=0,703, SD=0,379. Полученный результат противоречит первой из выдвинутых гипотез.

Таблица 1. Сравнение оригинальности идей в индивидуальной и групповой серии

Оригинальность	M, индивид. серия	SD, индиви д. серия	M, групп. серия	SD, групп. серия	Уровень знач. (P)	Z-оценка
Оригинальность / количество идей	0, 123	0,007	0,105	0,804	0,162	-1,397

Как видно из Таблицы 1, в индивидуальной серии участники исследования несколько чаще генерировали оригинальные попытки решения, однако относительно общего количества идей значимые различия отсутствуют. Тем самым вторая гипотеза также не подтвердилась.

Обсуждение результатов

Продуктивность решения конструкторских задач в интернет-пространстве оказалась значительно выше в индивидуальной деятельности по сравнению с работой в диадах, а по параметру оригинальности значимых различий не оказалось. Данный результат частично противоречит выдвинутым гипотезам о положительном влиянии совместной деятельности как на творческую продуктивность, так и на оригинальность. Получается, что в диадах участники решают творческую задачу дольше, чем в одиночной серии, при этом выдвигают меньшее число вербальных и практически-действенных идей (или попыток решения), однако на количестве выдвинутых участниками оригинальных идей режим взаимодействия не сказывается.

Результаты данного исследования поддерживают точку зрения тех исследователей феномена «мозгового штурма», которые установили, что индивидуальная творческая деятельность в виртуальной среде более эффективна, чем такая же деятельность в диадах (Diehl & Stroebe, 1987).

Можно предположить, что низкая продуктивность диад связана с недостаточной согласованностью действий партнеров в вербальном и практическом плане (что довольно естественно при «стихийной» организации взаимодействия), а также с неадекватным делегированием ответственности за реализацию общего решения, что аналогично эффектам «паразитирования» на групповой ответственности (Hall, Buzwell, 2013). Другие исследования показывают, что на эффективность совместной

деятельности влияет эмоциональный интеллект участников и отсутствие авторитарного лидера в команде (Woolley et al., 2010). Упомянутые характеристики не измерялись в данном исследовании, поэтому они вполне могли оказать значимое влияние на деятельность респондентов.

Еще одно обстоятельство следует быть учтенным при обсуждении полученных результатов: в группе участники чаще высказывают нереалистичные или очень сложные идеи, которые не всегда удается воплотить. Такое поведение также можно отнести, на наш взгляд, к числу эффектов «паразитирования» на групповой ответственности.

Итак, выдвинутые гипотезы не нашли подтверждения. Возможно, такой результат отчасти связан с организацией сотрудничества между партнерами по совместному решению и избранным интерфейсом взаимодействия с программной средой. Проведенное исследование лишний раз доказывает, что указанные моменты чрезвычайно важны, если ставится задача воспользоваться теми потенциальными преимуществами, которые связаны с перспективой расширенной отдачи от человеческого капитала в цифровом обществе.

Литература

1. *Войскунский А.Е.* Психология и Интернет. - М.: Акрополь, 2010.
2. *Войскунский А.Е., Игнатьев М.Б.* Перспективы развития сетевого интеллекта // Рождение коллективного разума: О новых законах сетевого социума и сетевой экономики и об их влиянии на поведение человека. Великая трансформация третьего тысячелетия. - М: URSS, 2013, с. 263-283
3. *Яголковский С.Р.* Психология креативности и инноваций. - М.: Изд. дом ГУ ВШЭ, 2007.
4. *Diehl M., Stroebe W.* Productivity Loss In Brainstorming groups: Toward the solution of a Riddle // Journal of Personality and Social Psychology. 1987. V. 53 (3), P. 497-509.
5. *Hall D. & Buzwell S.* The problem of free-riding in group projects: Looking beyond social loafing as reason for non-contribution // Active Learning in Higher Education. 2013. V. 14 (1), P. 37-49.
6. *Woolley A.W., Chabris C.F., Pentland A., Hashmi N. & Malone T. W.* Evidence for a Collective Intelligence Factor in the Performance of Human Groups. // Science. 2010. V. 330. P. 686-688.

АНТРОПОЛОГИЧЕСКАЯ МОДАЛЬНОСТЬ ИНФОРМАЦИОННО-СЕТЕВОЙ КУЛЬТУРЫ

Н.И. Воронова
Россия, Коломна, ГСГУ
nat-voronova@mail.ru

Аннотация. В статье анализируются специфические свойства информационно-сетевой культуры, выявляется аксиологическая, психологическая и социальная проблематика ее формирования и развития. Отмечаются речевые трансформации и визуализация мировосприятия современного человека.

Abstract. The article analyzes the specific properties of information and network culture, axiological, psychological and social problems of its formation and development. This study identified changes in the methods of communication and transmission of socio-cultural information.

Ключевые слова: коммуникативно-сетевая культура, киберпространство, семиосфера, децентрация, идентичность.

Keywords: network society, virtual reality, Identity, information society, cyberspace.

В качестве признаков коммуникативно-сетевой культуры можно обозначить: лавинообразный рост каналов и объемов информации, многообразие, хаотичность, противоречивость и избыточность смысловых сообщений, сложность контроля и управления каналами информации, информационные войны и манипуляции сознанием.

В контексте информационного общества информация важна – не просто как некая система знаков, а как социокультурный феномен, как важное явление социальной и культурной жизни человека и общества. Задачи человека в мире информационных технологий – выработка норм и оценок деятельности, отражающих потребности социальной системы и ее возможности развития отношений личности и общества, включая психико-антропологический и философско-культурологический аспект.

На базе современных сетевых информационных ресурсов создается новая семиосфера социокультурного бытия, реализуется цифровая модель символьного обмена.

В ходе исследования выявлено, что на формирование сознания человека цифрового общества существенное влияние оказывают такие доминирующие социокультурные черты информационного общества как: техногенность, демассифицированность, образность, виртуальность, мозаичность, симуляционность, децентрация, фрагментарность, изменчивость, гипертекстуальность. С одной стороны создаются условия для самоактуализации личности, с другой стороны – наблюдается снижение поиска и стремления к осознанной идентичности, что

выражается в иллюзорной идее свободы от общества и ведет к информационно-технологическому одиночеству и самоизоляции человека.

В результате активного развития социальных интернет-сетей актуализируется проблема соотношения «индивидуального – общественного – всеобщего». На современном этапе в связи с глобализацией информационного рынка наблюдается, с одной стороны, унификация массовой информации, а с другой - диверсификация информационных потоков и услуг по региональным, содержательным и другим признакам.

Цифровые технологии опосредованно влияют на речевые трансформации, проявляющиеся в примитивизации вербального языка, а также на мощную визуализацию восприятия окружающей действительности. К человеческой психике предъявляются противоположные требования: с одной стороны, информационно-технологическая среда предлагает человеку разнообразные насыщенные эмоционально-чувственные образы, а с другой стороны, работа с техническими средствами предполагает безэмоциональные действия, следование законам формальной логики, что в результате затрудняет целостный анализ информации.

Современный человек формируется в аудио-визуальной, экранной культуре, в результате чувственно-образное мышление становится основополагающим в ущерб теоретико-понятийному, аналитически-логическому мышлению, что ведет к «новой архаике», ухудшению концептуальной памяти, упрощению речи, разорванности и непоследовательности высказываний, отсутствии структурированных, законченных смысловых единиц, употреблении символьных сокращений слов. Разрушается полисемантичность и метафоричность естественного языка.

Человек теряется в многочисленных каналах и объемах информации, в результате он все чаще начинает прибегать к случайному выбору явлений и положений как основы для построения выводов. Человек погружается в «мир мнений» виртуальной реальности, при этом абсолютизируя свое «собственное мнение», которое для него оказывается более значимым, чем научные доказательства и объективные причины. При этом у активного пользователя компьютера зачастую формируется убеждение, что любое действие можно отменить, вернуть назад. Подобное представление об обратимости происходящих процессов экстраполируется и на реальные жизненные процессы, что можно вернуть назад любой поступок, что приводит к сложным проблемам в повседневной жизни.

Изменения происходят как в способах коммуникации, так и в трансляции информации. Формируется гипертекст, модифицирующий социокультурное пространство и предполагающий отсутствие

общепризнанного смыслового центра. Человек вынужден сам конструировать и переформатировать модель реальности, при этом наблюдается клиповость, мозаичность субъективного сознания. Вместе с тем средства массовой коммуникации типизируют восприятие, создают массовые стандарты и образцы этических и эстетических ориентаций. Понятие социальной и культурной нормы становится все более неопределенной.

Информационные технологии организуют повседневную жизнь человека, уплотняя его пространственно-временную структуру, делая ее нелинейной, десинхронизированной, размывая биологическую и социокультурную ритмичность, персонализируя время и сжимая пространственные дистанции.

В сетевом обществе пространство мест заменяется пространством потоков. Киберпространство влияет на становление личности, которая в данных условиях виртуальности мечется между новыми возможностями и свободой и новыми формами отчуждения. При этом феномен отчуждения проявляется как на личностном, так и на общественном уровне – в дезорганизации, разобщенности, насилии, терроризме и др. На личностном уровне – в апатии, конформизме, изоляции, чувстве тоски, одиночества, отсутствии смысла жизни и т.д.

Сетевой принцип современного информационного общества разрушает иерархическую социальную структуру, ризоморфная конструкция виртуальной интернет-реальности порождает групповые сетевые децентрализованные структуры. Децентрализация выражается в том, что в сетевом обществе нет центра и жесткой вертикальной иерархии. Распад одной сетевой структуры не ведет к распаду самой сети. В таких условиях общественное сознание напоминает хаос некоррелируемых социокультурных монологов, воспроизводимых массой самоизолированных «Я».

В современном информационном обществе формируется новая темпоральность, на основании нелинейности и псевдоцикличности, характеризующаяся вневременностью и одновременностью происходящих событий. В целом происходит десинхронизация, разупорядочивание социокультурного времени. Исчезает конкретная регламентация трудового времени в условиях высокотехнологического производства, от человека требуется самостоятельно управлять временем, регулярное перепланирование становится привычным для повседневного взаимодействия.

Небывалая скорость трансформации социокультурных процессов отражается на сознании человека. В том числе это проявляется в кризисе идентичности, в изменении ее функциональности, она становится все более неустойчивой, противоречивой, множественной и ситуативной.

В целом снижается способность человека к упорядочиванию и систематизации представлений и ощущений, действительность воспринимается как хаос. Современное информационное пространство насыщено медиа-симулякрами, человек верит постановочным кадрам, вымышленным событиям и персонажам. При этом семиотическая ситуация в медиа-пространстве напрямую зависит от социальных потребностей и властных отношений.

Вместе с тем виртуализация жизни в интернет-пространстве негативно сказывается на телесности человека, по сути человек «лишается» тела, целого комплекса связанных с ним переживаний и действий. В ситуации переизбытка общения в сети и информационных перегрузок, у человека срабатывает механизм экономии эмоций. На духовно-эмоциональное взаимодействие сил не хватает, остаются утилитарно-прагматические ориентации и примитивные эмоции, культивируемые производителями компьютерных игр, массовых развлечений, товаров и услуг. Это наносит существенный ущерб духовным формам культуры. С этим связан еще один важный вопрос – соотношение естественного и искусственного в человеческом существовании, поскольку цифровое общество значительно увеличивает мир искусственного.

Информационные технологии из средств передачи информации, из коммуникационных инструментов превратились в средства социокультурного проектирования: информационные войны в политике, манипуляции общественным сознанием, рекламные компании, развитие интернет-услуг, формирование сетевого потребителя и т.п. В целом осуществляется знаково-символическая трансформация социокультурной реальности цифровыми технологиями, создается новое семиотическое пространство «виртуальной реальности», влияние и значение которой динамично возрастает. Сами по себе цифровые технологии – ни хороши, ни плохи, к ним самим вообще не применимы аксиологические категории. Вне отношения к человеку они не имеют никакого смысла. У любой вещи есть свои конструктивные и деструктивные функции, важно понимать, что дело не в самой вещи, а в том – что, как и с какой целью мы используем. Конечно, не достаточно будет разработать правила и инструкции по работе с тем или иным информационным средством. Нужно взращивать рефлексивное самосознание, критическое и этическое мышление [2].

Медиаобразование должно стать основанием формирования информационной безопасности человека. Прежде всего, это проблема контроля и самоконтроля «Человека кликающего» [1]. Как отмечает Ю.Хабермас: «парадигма познания предметов должна смениться парадигмой взаимопонимания между субъектами, способными рассуждать и действовать» [6, с.3].

Таким образом, формируется новый социальный тип личности сетевого сообщества со своими ценностными ориентациями и социальными качествами. Возникает невротический, тревожный тип личности, как отражение стремительных социокультурных трансформаций. Человек не успевает адаптироваться к быстро и постоянно изменяющимся условиям, он постоянно оказывается в ситуации неопределенности.

Между тем, количественные характеристики Интернета постепенно переходят в качественные. В настоящее время формируются разнородные самоорганизующиеся интернет-сообщества, многие из которых приобретают творческий конструктивный характер. Сетевой коллективный разум может быть организованным, плодотворным и эффективным, при условии, что он остается нравственным и ответственным.

Сегодня нужно не столько учить самим по себе знаниям, сколько учить управлять и руководить технологиями и знаниями. Решению данной задачи может способствовать феноменологическая педагогика, опирающаяся на развитие рефлексии как доступа личности к самому себе, самообразованию и самоопределению конкретного человека в конкретной социокультурной ситуации. Следует уделять внимание не только социализации личности, но становлению ее внутреннего мира, его экзистенциальных смыслов. Дело не в том, что люди не могут решить ту или иную проблему, а в том, что чаще они не видят саму проблему и не понимают ее.

Таким образом, перечень признаков информационного общества необходимо дополнить социо-антропологическими характеристиками, отражающими новый образ человека, формирующийся под влиянием информационных технологий, которые меняют характер жизнедеятельности человека, его потребности и мировоззрение. Очевидно, что противодействие угрозам цифрового века лежат не в области запрета и отгораживания от информационно-коммуникативных средств, а в сфере развития собственного полноценного участия в их использовании и развитии.

Литература

1. *Тарасенко В.В.* Человек кликающий: фрактальные метаморфозы // Информационное общество. - 1999.-III.-С.43-46.
2. *Погодина О.А.* Роль критического мышления в современном информационном пространстве//Дискурс: философские размышления: сборник научных статей. М-во образования Московской обл., ГОУ ВПО МО "Коломенский гос. пед. ин-т", Каф. философии; [отв. ред. С. Г. Калашников]. Коломна, 2008.С. 187-192.
3. *Habermas J.* The Philosophical Discourse of Modernity: Twelve Lectures. - Cambridge, 1994. - P.3.

К ВОПРОСУ О ТВОРЧЕСКОЙ ПРИРОДЕ ЧЕЛОВЕКА В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ

О.С. Гаврилина
Россия, Рязань, РГУ им. С.А. Есенина
gavrilin1970@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматривается творческая природа человека, выражающаяся посредством языка, через речь. Акцентируется внимание на речевой деятельности, которая способствует самовыражению творческой личности. В статье показано, что через работу с текстом (стержень образования в информационном обществе) выстраивается диалог между автором и слушателем. Обосновывается приоритетность формирования коммуникативной компетенции учащихся через совершенствование творческой составляющей обучения, развития и воспитания (речевой деятельности).

Abstract. The article considers the creative nature of a man expressed through language and speech. The focus is on speech activity which promotes the expression of a creative personality. The article shows that a dialogue between the author and the listener is built through the work with a text (the pivot of education in the information society). The author substantiates the priority of formation of communicative competence of pupils through the improvement of the creative component of training, development and education (speech activity).

Ключевые слова: творчество, творческая природа человека, информационное общество, общеобразовательная школа, ФГОС, речевая деятельность, коммуникативная компетентность.

Keywords: creativity, creative human nature, information society, school of general education, FSES, speech activity, communicative competence.

Современный социальный заказ отражает трансформацию России из индустриального в постиндустриальное (информационное) общество, в котором остро встает проблема человека как субъекта исторического процесса, способного, несмотря на вызовы времени, к устойчивости, активной деятельности, к решению сложных вопросов и при этом к сохранению всех лучших человеческих качеств. Эта проблема исследования становится основополагающей, позволяющей определить новый тип цивилизации как антропогенный или информационный. В современных условиях человек находится в более сложном, многополярном, качественно меняющемся мире, в котором кардинально перестраивается социокультурное, информационно-психологическое пространство жизнедеятельности. Ученые отмечают, с одной стороны, позитивные перемены (И.В. Роберт, Д.И. Фельдштейн): новые возможности, усиление энергетического ресурса, а с другой – негативные: проявление эгоизма, жестокости, потерю нравственных ориентиров и др.

В виду усложнившейся ситуации, когда традиционные ценности подвергнуты пересмотру и фактически отвергнуты, т.к., «во-первых, всё разрешено, во-вторых, ты никому не обязан, в-третьих, все обязаны тебе…» (Ёсихиро Фрэнсис Фукуяма) [7, с. 14], – человечество должно выработать новую аксиологическую парадигму, в центре которой будет человек и его творческая одарённость, человеческое в человеке и его творческая направленность. В научной литературе ценности рассматриваются как принадлежность духовной культуры и творчества (А.Г. Здравомыслов); жизненные ориентиры человека (В. Сагатовский); основания целеполагания (А.Н. Кочергин); механизм нравственной регуляции (И.В. Зеленкова); креативность, способность человека к творчеству, к созиданию (В.И.Загвязинский, Шапарь В.Б.). Следовательно, проблема творческой природы человека объединяет научные знания философии, социологии, психологии и педагогики.

Информационное общество характеризуется рядом особенностей: значимостью интеллектуального труда, ориентированного на использовании информационного ресурса глобального масштаба; миграцией населения; потребностью в осуществлении оперативной коммуникации между отдельными личностями, группами и сообществами людей; непрерывным образованием.

Образование является как личной (субъективной), так и общественной и государственной ценностью; шире - общечеловеческой. Современные философы приходят к выводу, что только личность, ориентированная на самосознание, оказывается наиболее приспособленной к кризисным переломам. Образование как общечеловеческая и субъективная ценность держится на нравственной почве (М.К. Мамардашвили), что является предпосылкой непрерывного обучения и воспитания. С точки зрения психологии, на творческую природу человека влияют, с одной стороны, личностные факторы (жизненный опыт и индивидуальные особенности личности), с другой, факторы креативности, такие как гибкость мышления, оригинальность, изобретательность при решении проблем.

Педагогическая наука вслед за глобальными изменениями, происходящими в обществе, переживает собственную трансформацию, что находит отражение не только в совершенствовании содержания, форм и методов, современных технологий, но и в более глубокой смене образовательных парадигм, в сфере ценностных ориентаций. Вслед за этим меняется роль образования в мире. Признавая личность главной ценностью в педагогике, мы должны изменить подходы к образованию, которые ориентируют на творческое восприятие постоянно изменяющегося мира, на способность мыслить глобально, а действовать локально и в союзе с другими индивидами, народами, странами.

Человек по своей природе – творец. Благодаря творчеству человек преображает мир и обнаруживает свою человеческую сущность. Свой творческий потенциал он выражает (прежде всего и больше всего) посредством языка, через речь. Речевая деятельность, таким образом, является творческой, т.е. способствующей самовыражению, самопрезентации, что в свою очередь создает благоприятные условия для развития и саморазвития личности, позитивной Я-концепции, т.к. язык – это ценность, а речь позитивна по своей сути. Известно, что главным продуктом речевой деятельности является текст. Поэтому способность создавать тексты, понимать чужие тексты, интерпретировать, т.е. общаться, вступать в диалог с автором, строить собственное высказывание в соответствии с целями и задачами становится ключевой в постиндустриальном обществе.

В современной общеобразовательной школе фундаментальное ядро содержания общего образования фиксирует базовые национальные ценности (в том числе и творческую природу личности), основные элементы научного знания, универсальные учебные действия, основной постулат которых – «научить учиться», т.е. выпускник школы должен стать творцом собственной образовательной программы, создателем своей познавательной творческой траектории. Так, например, работа с текстом в информационном обществе является стержнем современного обучения, развития и воспитания школьника. Объяснение нового материала, опрос, изучение учебной литературы, задача, пример – это высказывание, текст, чтение которого предполагает диалог между автором произведения и его слушателем, обладающим своим видением. Любое речевое высказывание учителя будет творчески осмыслено, если «пройдет» через понимание и принятие учащимся его сути. Отсюда становится очевидным значение формирования профессиональной компетенции школьников на основе ФГОС общего образования, в частности, коммуникативной компетентности.

Коммуникативная компетентность является универсальным умением в образовании. Культура коммуникации является базисом любого образовательного процесса. Именно с этой точки зрения роль учителя русского языка и литературы становится основополагающей. Речевая деятельность учителя и ученика не может быть эффективной при отсутствии определенных коммуникативных умений и навыков. «Коммуникативная компетентность – способность ставить и решать определённые типы коммуникативных задач: определять цели коммуникации, оценивать ситуацию, учитывать намерения и способы коммуникации партнёра, выбирать адекватные стратегии коммуникации, оценивать успешность, быть готовым к осмысленному изменению собственного речевого поведения» [3, с. 41]. Обществу необходимы люди,

творчески владеющие словом, способные отстаивать свои убеждения, вести дискуссию, созидательно включаться в процессы профессиональной и межличностной коммуникации. Поэтому важнейшей задачей обучения русскому языку и литературе в общеобразовательной школе действующим стандартом образования названо развитие коммуникативной компетенции учащихся, выражающей творческую сущность личности ученика и способствующей эффективности любой его деятельности.

Таким образом, образование в информационном обществе характеризуется переходом от репродуктивного к продуктивному творческому мышлению. Существующие реалии делают возможным получение информации в готовом виде (через Интернет, СМИ), не производя собственного интеллектуального продукта. Следовательно, в современной школе надо совершенствовать именно творческую составляющую, способствующую гуманизации педагогического процесса, отвечающую задачам модернизации российского образования по формированию человека нового типа в условиях глобализации (полноценной личности, способной самоутверждаться, самораскрываться и самореализовываться в многообразной деятельности).

Литература

1. *Иванчикова Т.В.* Речевая компетентность в педагогической деятельности: Учебное пособие. – М., Флинта; Наука, 2010.
2. *Педагогический словарь:* учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений/В.И. Загвязинский, А.Ф. Закирова, Т.А. Строкова и др.; под ред. В.И. Загвязинского, А.Ф. Закировой. – М., Издательский центр «Академия», 2008.
3. *Петровская Л.А.* Теоретические и методические проблемы социально-психологического тренинга. – М., 1982.
4. *Примерная основная общеобразовательная программа образовательного учреждения.* – М., Просвещение, 2011.
5. *Роберт И.В.* Философско-методологические, социально-психологические и технико-технологические предпосылки развития информатизации образования//Современное образование: Смыслы и стратегии духовного развития человека/Под ред. Б.П. Мартиросяна, Г.Н. Филонова, О.В. Суходольской-Кулешовой. – М., ЛЕНАНД, 2013.
6. *Сластенин В.А., Чижакова Г.И.* Введение в педагогическую аксиологию: Учебное пособие для студ. высш. пед учеб. заведений. – М., Издательский центр «Академия», 2003.
7. *Фельдштейн Д.И.* Проблемы психолого-педагогических наук в пространственно-временной ситуации 21 в.//Современное образование: Смыслы и стратегии духовного развития человека/Под ред. Б.П. Мартиросяна, Г.Н. Филонова, О.В. Суходольской-Кулешовой. – М., ЛЕНАНД, 2013.
8. *Фундаментальное ядро содержания общего образования* /Под ред. В.В. Козлова, А.М. Кондакова. – М, Просвещение, 2009.
9. *Шапарь В.Б.* Новейший психологический словарь/В.Б. Шапарь, В.Е. Россоха, О.В. Шапарь; под общ. ред. В.Б. Шапаря. – Ростов/Д., Феникс, 2005.

ПРЕДПОСЫЛКИ ФОРМИРОВАНИЯ У ДЕТЕЙ ЦИФРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ

А.О. Гершман
Россия, Луховицы, гимназия № 10
pav_10@bk.ru

Аннотация: в данной статье представлены результаты исследования вопроса цифровой зависимости у детей младшего школьного возраста и основных причин её возникновения.

Abstract: The article presents the results of the study of digital addiction of primary school children and the main reasons for its occurrence.

Ключевые слова: цифровая зависимость, дети, гаджет, родители
Keywords: digital addiction, children, gadget, parents.

В современном обществе с трудом можно найти человека, ограничивающего себя от взаимодействия с различного рода гаджетами, будь то компьютер, ноутбук, планшет, игровая консоль или просто обычный смартфон. Дети в данном случае не являются исключением [1]. По данным опроса, проведённом в МБОУ "Гимназия № 10" г. Луховицы, в 2014 году 95% учеников первых классов имеют различного рода гаджеты (смартфоны, ноутбуки, компьютеры, игровую консоль). В 2015 году –89% учеников первых классов. Вполне вероятно, что постепенно родители начинают понимать, что гаджеты могут оказывать негативное воздействие на психическое и физическое здоровье ребёнка, в связи с чем число "активных пользователей" начинает понижаться.

Мы задались вопросом – как в целом выглядит картина взаимодействий учеников начального звена (с 1 по 4 классы) с цифровой техникой, и какие условия и причины могут повлиять на возникновение и развитие у ребёнка цифровой зависимости. Для нахождения ответов на интересующие нас вопросы психологической службой МБОУ "Гимназия № 10" был проведен опрос учащихся по следующим направлениям:

1. Количество детей, имеющих различного рода цифровые устройства.
2. Количество дней, проведенных за экраном планшета/компьютера.
3. Время, проведенное за компьютером в течении дня.
4. Основная деятельность.
5. Физиологическое состояние во время нахождения за компьютером.
6. Контроль со стороны родителей во время взаимодействия ребёнка с цифровой техникой.
7. Соблюдение режима дня и отдыха ребёнком.

По результатам проведенного опроса психологической службой были получены следующие данные:

Первые классы:

89% детей имеют различного рода гаджеты. 28% учеников проводят за экраном планшета или компьютера 1-2 дня в неделю; 20% - 3-4 дня, и 31% учеников находятся перед экраном 5-7 дней в неделю. При этом, только 36% учеников проводят в день не более 30 минут за экраном компьютера, не более одного часа – 17% учеников; 1-2 часа – 19% учащихся, 19% утверждают, что проводят перед монитором компьютера 3-4 часа, и 9% учеников утверждают, что они сидят за экраном компьютера более 4 часов в день. Находясь за компьютером, 66% учеников первых классов предпочитают заниматься игровой деятельностью, и 63% учеников смотрят фильмы и/или мультфильмы. Стоит отметить, что 42% учеников утверждают, что испытывают состояние усталости, сидя за компьютером. 34% утверждают, что проявляют агрессивное проведение при отказе доступа к компьютеру. Если говорить о контроле со стороны родителей, то здесь мы получаем следующие данные: 16% родителей осуществляют постоянный контроль пребывания ребёнка в виртуальной среде, 22% родителей осуществляют контроль на регулярной основе и 55% -редко, или же контроль отсутствует вовсе. Также поднимался вопрос и о соблюдении режима дня ребёнком. Полученные данные говорят о том, что 55% детей ложатся спать в 9-10 часов вечера, 25% детей в 10-11 часов вечера, и 20% учеников утверждают, что ложатся спать после 11 часов вечера.

Подводя итоги, мы можем обратить внимание на то, что уже в первых классах допускаются существенные нарушения при взаимодействии ребёнка с техникой: существенно превышается время, проводимое во взаимодействии с цифровыми устройствами, игнорируется самочувствие ребёнка во время его пребывания за компьютером/планшетом, выявляются первые признаки компьютерной зависимости в виде агрессивного поведения, спровоцированного отказом в доступе к гаджетам, существенно нарушается родительский контроль за поведением ребёнка в виртуальной среде, нарушается режим дня и отдыха, что в итоге может привести к повышенной утомляемости, ухудшению самочувствия и успеваемости по учебным предметам.

Для сравнения возьмем полученные данные по четвертым классам:

У 96% учеников имеются различного рода гаджеты. 47% учеников взаимодействуют с гаджетами 1-2 дня в неделю, 14% - 3-4 дня, и 25% учеников – 5-7 дней в неделю. Из них менее 30 минут в день проводят 22% учеников четвертых классов, не более 1 часа – 31% учащихся, 1-2 часа в день – 24% учащихся, 12% - 3-4 часа в день, и 6% учеников проводят за экраном компьютера и/или планшета более 4 часов в день.

При этом, 69% учеников играют в компьютерные игры, переписываются в интернете с друзьями 64% опрошенных среди четвертых классов, 57% учеников утверждают, что при помощи техники осуществляют подготовку домашних заданий, смотрят фильмы/мультфильмы 88% учащихся.

Находясь за компьютером, чувствуют себя уставшими 22% учеников, и также 22% учеников утверждают, что проявляют агрессивное поведение, если их лишают доступа к цифровому устройству.

Следует обратить особое внимание на информацию о состоянии контроля со стороны родителей: лишь 9% родителей осуществляют постоянный контроль за своим ребёнком во время его взаимодействий с цифровой техникой, 13% осуществляют данный вид контроля периодически, и 71% родителей не обеспечивают надлежащего контроля за ребёнком во время его работы с компьютером и иной техникой.

Также претерпели изменения и данные по соблюдению режима дня и отдыха ребёнком: 37% учеников ложатся спать в 9-10 часов вечера, 37% учеников ложатся спать в 10-11 часов вечера, и 17% учеников ложатся спать после 11 часов вечера.

Таким образом, сравнивая показатели между первыми и четвертыми классами, можно проследить динамику повышения числа детей, взаимодействующих с цифровой техникой, а также динамику увеличения времени, проводимого за гаджетами, спад родительского контроля и увеличение нарушений режима сна и отдыха. При этом деятельность, осуществляемая в процессе взаимодействия ребёнка с техникой, становится наиболее разнообразной, появляется виртуальная среда коммуникаций и взаимодействий между детьми, также техника начинает использоваться и в учебных целях.

Если говорить о результатах по младшему звену в целом, мы получаем следующие показатели:

Из 238 опрошенных человек лишь у 9 человек (4%) отсутствуют гаджеты.

Ученики начального звена проводят, взаимодействуя с техникой: 1-2 - 38%, 3-4 дня – 18%, 5-7 дней - 23%. Всего 27% учащихся соблюдают нормативные показатели и взаимодействуют с техникой не более 30 минут в день, 23% учащихся взаимодействуют с цифровыми устройствами не более 1 часа в день, 23% - 1-2 часа, 13% учащихся – 3-4 часа, 9% (23 человека) утверждают, что проводят за экраном компьютера более 4 часов в день.

64% детей пользуются компьютером для игры, 39% учащихся общаются в сети "Интернет", учат уроки – 37% учащихся начального звена, смотрят фильмы 74% учащихся.

При этом, каждый третий ребёнок находится в состоянии усталости, взаимодействуя с цифровой техникой, и 24%, то есть, почти каждый четвертый ребёнок проявляет агрессивное поведение, если им запрещают пользоваться компьютером.

Всего 13% родителей детей младшего школьного возраста осуществляют контроль за деятельностью ребёнка в виртуальном пространстве, 16% родителей осуществляют данный вид контроля периодически, и 65% родителей не осуществляют контроля и предоставляют ребёнку свободный доступ к цифровой технике и сети "Интернет".

Говоря о соблюдении режима дня и отдыха, можно отметить, что лишь половина детей (49%) ложится спать в 9-10 часов вечера, 19% детей ложатся спать в 10-11 часов вечера и 28%, то есть, практически каждый третий ребёнок ложится спать после 11 часов вечера.

Исходя из полученных нами данных, есть основания полагать, что процесс формирования цифровой зависимости происходит именно в период младшего школьного возраста. Этому способствует время, проведенное на регулярной основе за взаимодействием с цифровой техникой, недостаточный контроль со стороны родителей и вид активности в интернете, который в большинстве случаев носит развлекательный характер. О формировании цифровой зависимости могут свидетельствовать и физиологические факторы – наличие утомляемости в период взаимодействия с техникой, проявление агрессивного поведения при отказе доступа к гаджетам, а также нарушение режима сна.

Для профилактики увеличения динамики развития компьютерной зависимости у детей рекомендуется проведение регулярных профилактических и просветительских бесед с родителями по компьютерной грамотности и разъяснительных бесед на тему необходимости сопровождения ребёнка в период его работы с цифровой техникой и нахождения в сети "Интернет".

Литература

1. *Ершова Р.В.* Цифровое слабоумие как реалия информационного общества / Практическая психология образования 21 века: психологическое сопровождение образовательного процесса: сб. науч. статей и материалов XIII-ой научно-практической конференции/под общей ред. Р.В. Ершовой- Коломна, МГОСГИ, 2015, с.18-22.

ЖИЗНЕННЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ МОЛОДЕЖИ НА ЭТАПЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ

С.Н. Гончар
Молдова, Приднестровье, Тирасполь, ПГУ им. Т.Г. Шевченко
s-gonchar@mail.ru

Аннотация. В статье раскрываются преобладающие жизненные перспективы современных выпускников школ в контексте их профессионального самоопределения. Приводятся результаты экспериментального исследования жизненных перспектив старшеклассников.
Abstract. The article describes school leavers' prevailing life prospects in the context of their professional identity. The results of an experimental study of senior students' life prospects are presented.

Ключевые слова: жизненная перспектива, личностная перспектива, психологическая перспектива, самоопределение, профессиональное самоопределение.
Keywords: life prospects, personal prospects, a psychological perspective, self-determination, professional self-determination.

Социально-экономические перемены, сложные условия общественной жизни требуют от современного молодого человека выбора правильной жизненной линии, которая способствовала бы сохранению целостности внутреннего мира и достижению в будущем самореализации. В связи с этим на первый план в современных психологических исследованиях выходит психология жизненного пути. При этом особое значение приобретает феномен «жизненной перспективы» личности. Данная проблема стала предметом психологических исследований в связи с разработкой научной проблематики психологии времени и жизненного пути личности. Основой для разработки данной проблемной области послужили работы С.Л. Рубинштейна и Б.Г. Ананьева. Так, С.Л. Рубинштейн утверждал, что жизненный путь – это не простое развертывание плана жизни, заложенного в детстве, а социально детерминированный процесс. Личность при этом является активным участником этого процесса. Автор подчеркивает целостность и непрерывность жизненного пути человека, преемственность всех его этапов [4].

Большой вклад в разработку психологии жизненного пути внесли К.А. Абульханова-Славская, Е.И. Головаха, А.А. Кроник, К. Левин, Ж. Нюттен, В.Ф. Серенкова, Г.С. Шляхтин, Л. Франкл и другие. В работах этих авторов раскрываются закономерности восприятия своего будущего, предвидения ожидающих событий, а также выдвижения целей и выбора путей их достижения. Рассматривается влияние жизненных планов человека на организацию его деятельности и поведение в настоящем. К.А.

Абульханова-Славская выделяет три различных явления: психологическую, личностную и жизненную перспективы. Психологическая перспектива предполагает прогнозирование, т.е. сознательное мысленное предвидение будущего. Личностную перспективу она рассматривает как готовность к будущему в настоящем, к преодолению всевозможных трудностей. Жизненная перспектива - более емкое и глубокое понятие. Она включает совокупность обстоятельств жизни, которые при других равных условиях создают личности возможность для лучшего жизненного продвижения [2, с.169].

Анализируя идеи вышеуказанных авторов можно сделать вывод о том, что жизненная перспектива - целостная картина будущего в сложной, противоречивой взаимосвязи программируемых и ожидаемых событий, от которых зависит социальная ценность и смысл жизни человека.

Особую важность приобретают исследования представлений о жизненных перспективах подрастающего поколения в период их профессионального самоопределения. Правильный выбор профессии важен не только с позиции определения будущих жизненных планов человека, но и с точки зрения развития общества в целом.

Как психологическое новообразование профессиональное самоопределения возникает в юношеском возрасте. Методологические основы изучения проблем самоопределения были заложены С.Л. Рубинштейном. В отечественной психологической литературе выделяют два подхода к пониманию самоопределения [1]: самоопределение как естественный процесс, возникающий в старшем подростковом и младшем юношеском возрастах. В данном случае речь идет о личностном самоопределении (С.Л. Рубинштейн, К.А. Абульханова-Славская, Л.И. Божович, Шавир П.А., А.В. Мудрик); самоопределение как искусственно организованный процесс. В рамках данного подхода рассматривается профессиональное самоопределение в юношеском возрасте (Митина Л.М., М.Р. Гинзбург, Огнев А.С.). Большой опыт исследования проблемы профессионального самоопределения также накоплен в трудах Е.А. Климова, Н.С. Пряжникова, С.Н. Чистякова и многих других. Центральным моментом самоопределения, как отмечает А.С. Огнев, является самодетерминация, собственная активность личности, сознательное стремление занять определенную позицию [3].

С целью изучения жизненной перспективы и профессионального самоопределения нами было проведено исследование. В исследовании приняло участие 160 выпускников школ г. Тирасполь. В диагностический блок вошли: контент - анализ письменных работ «Мои жизненные перспективы», «Методика профессионального самоопределения Холланда», а также Тест смысложизненных ориентаций Д.А. Леонтьева.

Результаты контент-анализа письменных работ «Мои жизненные перспективы» показали: 58% испытуемых мечтают получить профессию своей мечты; 50% хотят поступить в ВУЗ; 43% думают о создании семьи; 38% желают обрести хорошую работу; 25% хотят закончить школу; 23% размышляют о благосостоянии семьи; 20% целью видят выезд из республики; 11% хотят сдать успешно ЕГЭ; 6% думают в будущем о карьерном росте и путешествовать по миру и 5% имеют желание остаться в своем государстве. Таким образом видно, что выпускники школ в большинстве случаев свои жизненные перспективы связывают с профессиональным самоопределением.

Успех в профессиональной деятельности зависит от соответствия типа личности и типу профессиональной среды. Поведение человека определяется не только его личностными особенностями, но и окружением, в котором он проявляет свою активность. Молодые люди стремятся найти профессиональную среду, свойственную своему типу, которая позволила бы им полнее раскрыть свои способности. С этой целью нами была проведена методика профессионального самоопределения Холланда. Анализ результатов показал, что у современных выпускников преобладает предприимчивый тип личности (55%). Старшеклассники с данным типом избирают цели, ценности и задачи, которые позволяют им проявить энергию, энтузиазм, импульсивность, доминантность, реализовать любовь к приключенчеству. Однако им не по душе занятия, связанные с ручным трудом, а также требующие усидчивости, большой концентрации внимания и интеллектуальных усилий. Такие люди предпочитают руководящие роли, они активны и предприимчивы.

Артистичный тип личности был выявлен у 18,75% испытуемых. Им присуща отстраненность от четко структурированных проблем и видов деятельности, предполагающих значительную физическую силу. В общении с окружающими они опираются на свои непосредственные ощущения, эмоции, интуицию и воображение. Таким людям присущ сложный взгляд на жизнь, независимость суждений.

15% испытуемым присущ социальный тип личностям. Люди с таким типом личности ставят перед собой такие цели и задачи, которые позволяют им установить тесный контакт с окружающей социальной средой. Они нуждаются в социальных контактах, обладают социальными умениями, способны приспособиться практически к любым условиям. Для них характерно стремление поучать, воспитывать. Они стараются держаться в стороне от интеллектуальных проблем, а проблемы решают, главным образом, опираясь на эмоции, чувства и умение общаться.

У 5 % испытуемых выявлен интеллектуальный тип. Люди с таким типом ориентированы на умственный труд. Им нравится решать задачи, требующие абстрактного мышления. Они рациональны, независимы,

оригинальны. У них преобладают теоретические и, в некоторой степени, эстетические ценности.

Незначительно представлен реалистичный тип личности (1,25%). Данному типу личности свойственна эмоциональная стабильность, ориентация на настоящее. Представители данного типа занимаются конкретными объектами и их практическим использованием: вещами, инструментами, машинами. Они отдают предпочтение занятиям, требующим моторных навыков, ловкости, конкретности.

Важным показателем сформированной личности является наличие жизненных целей, осмысленность своих выборов и оценок, удовлетворенность своей жизнью. Одним из основных компонентов выступает способность личности брать на себя ответственность, влиять на ход своей жизни, что определяется смысложизненными ориентациями. Согласно мнению В.Э. Чудновского [5], смысложизненные ориентации человека должны быть адекватными, они должны содействовать именно позитивному развитию личности. На современном этапе развития общества смысложизненные ориентации должны быть высокопродуктивными.

Результаты проведенного исследования сферы смысложизненных ориентаций с помощью методики Д.А. Леонтьева показали, что у современных выпускников школ ярко выражены такие субшкалы, как цели в жизни 22%, процесс жизни 22%, локус контроля - жизнь 22%.

Для выпускников школ характерно наличие в жизни целей в будущем. Именно они придают жизни осмысленность, направленность и временную перспективу. Сам процесс своей жизни они воспринимают как интересный, эмоционально насыщенный и наполненный смыслом. Так же им присуще убеждение в том, что человеку дано контролировать свою жизнь, свободно принимать решения и воплощать их в жизнь. 19% выпускников пытаются дать оценку пройденного отрезка жизни, насколько продуктивна и осмысленна была прожитая ее часть. На локус контроль – Я (Я – хозяин жизни) ориентированы 15% испытуемых.

Таким образом, результаты исследования показали, что современные выпускники ориентированы в первую очередь на получение профессии своей мечты. При этом у большинства респондентов преобладает предприимчивый тип личности, который характеризует их как энергичных, импульсивных, стремящихся к доминированию. Но при этом исключающую интеллектуальные усилия и имеющую низкие показатели реалистичных представлений. Результаты методики СЖО также подтверждают, что у выпускников есть направленность на получение профессии, но результативность остается на достаточно низком уровне. Жизненная перспектива современных выпускников школ сформирована на этапе целеполагания и направлена на получение профессии. Это

свидетельствует о недостаточных представлениях у респондентов процесса реализации своей мечты.

На этапе профессионального самоопределения важно развивать у выпускников школ субъектный потенциал. При этом наиболее эффективным является специально организованное обучение с использованием интерактивных методов.

Литература

1. *Абульханова, К.А.* Психология и сознание личности (Проблемы методологии, теории и исследования реальной личности): Избр. психол. тр. / К.А. Абульханова. – М.; Воронеж: Моск. психол.-соц. ин-т : НПО «МОДЭК», 1999. – 224 с.
2. *Абульханова-Славская, К.А.* Жизненные перспективы личности / Психология личности и образ жизни. Под ред. Шороховой Е.В. М., 1987. - 259 с.
3. *Огнев, А.С.* Профессиональное самоопределение как элемент жизненной навигации / Цыгина О.Д., Огнев А.С., Дурнева Е.Е. // Международный журнал экспериментального образования №10, 2013, с. 58-60
4. *Рубинштейн, С.Л.* Бытие и сознание. Человек и мир / С.Л. Рубинштей. – СПб.: Питер, 2003. – 512 с.
5. *Чудновский, В.Э.* Психологические составляющие оптимального смысла жизни / В.Э. Чудновский // Вопросы психологии. – 2003. – № 3. – С. 3-14.

РОЛЬ РЕКЛАМЫ В ФОРМИРОВАНИИ ЦЕННОСТЕЙ ЦИФРОВОГО НОМАДИЗМА

И.В. Гужова, Д.Р. Сухорева
Россия, Томск, Национальный исследовательский
Томский государственный университет
ivguzhova@mail.tsu.ru, dsuhoreva3@gmail.ru

Аннотация. В статье делается попытка представить рекламу как важный фактор формирования ценностей цифровой эпохи. Трансляция таких ценностей как мобильность, подключенность к сети, свобода и гедонизм приводят к появлению цифрового номадизма – нового социального феномена и субкультуры цифрового общества.

Abstract. The article presents the advertisement as the main factor of the formation of digital era values. Transmitting such values as mobility, connection to the network, freedom and hedonism causes the appearance of digital nomadism, a new social phenomenon and subculture of digital society.

Ключевые слова: цифровое общество, реклама, ценности, цифровые кочевники, цифровой номадизм.
Keywords: digital society, advertisement, values, digital nomads, digital nomadism.

В XX веке развитие массового производства породило феномен массовой культуры, которая, в свою очередь, обусловила торжество общества потребления с его ценностями изобилия и безудержного веселья. С появлением масс-медиа стала возможной трансляция и распространение ценностей массовой культуры. Массовые коммуникации, в частности реклама, стала важным фактором формирования ценностей той эпохи.

По аналогии с этими процессами можно проследить сегодня формирование системы ценностей цифрового общества: дигитализация всех сфер жизнедеятельности человека благодаря развитию Интернет и цифровых технологий привела к тому, что информационная потребность сегодня для человека стала базовой потребностью, а подключенность к сети – гарантией своевременного удовлетворения этой потребности. Воспроизводством ценностей сегодня «занимаются» новые медиа (Web 2.0). В начале XXI века М. Кастельс, М. Маклюэн, Г. Рейнгольд подчеркивали первостепенную роль сетевых коммуникаций в конституировании новой реальности.

Новую реальность поддерживают новые медиа: сегодня средства массовой информации превратились в средства массовой коммуникации. Оперативность, интерактивность, мультимедийность обусловили «информационный эффект» новых медиа и сделали их конкурентами традиционных медиа (телевидения, радио, прессы). Интересно, что феномен массовой рекламной коммуникации безболезненно «прижился»

на платформах новых медиа. Появление Интернет-рекламы (баннерной, контекстной) только разнообразил форматы коммуникации с реципиентами, а таргетинговый подход индивидуализировал рекламный контент – система сама предлагает человеку те рекламные послания, которые, как она «полагает», ему интересны. Не утратила своего значения в цифровую эпоху и ценностно-ориентационная функция рекламы: она продолжает формировать «рейтинг» духовных и материальных ценностей, а также нормы поведения современного общества.

Анализ современного рекламного контента традиционных и новых медиа выявляет те ценности, которые являются актуальными и значимыми. Все они в той или иной мере «исповедуют» гедонизм, объявляют удовольствие от жизни как основную ее ценность, цель и смысл. Конкретизируется удовольствия в ценностях, которые «отстраиваются» от всякого рода ограничений, рамок, требований, норм и т.п. Поэтому, в первую очередь, реклама транслирует такие ценности как наслаждение (духовное и телесное), свобода передвижения, свобода общения и свобода выбора всего – от образа жизни до образа мыслей.

Ценность свободы заявляет, как самую важную в своем рекламном ролике один из автопроизводителей: «Nissan – свобода быть везде». Узнаваемый слоган «Бери от жизни все» призывает отбросить любые ограничения и наслаждаться жизнью. «Полное собрание удовольствий», «Свобода выбирать», «Невозможное возможно» - слоганы самых разных брендов транслируют выше обозначенные ценности.

Особенно ярко «доминантные» ценности эпохи просматриваются в рекламных посланиях цифровых и телекоммуникационных продуктов. Так, в рекламе одного мобильного оператора молодой человек, путешествуя, постоянно разговаривает по телефону – в любой точке мира. Связь доступна везде, будь то пустыня или горы, Россия или Европа. «Разговоры длиной в путешествие» – такой слоган использует мобильный оператор для убеждения потребителей.

Тем самым, гедонистические ценности, которые «унаследовала» цифровая эпоха от общества потребления прошлого века, получили новые «воплощения» в ценностях мобильности, скорости и свободы передвижений, возможности круглосуточного общения и подключенности к Сети. Актуализация и тиражирование этих ценностей в купе с потребностью нескончаемых телесных удовольствий ведет к популяризации и распространению такого современного социального феномена как цифровой номадизм.

О цифровых номадах или кочевниках впервые заговорили в начале 2000-х годов Ц. Макимото и Д. Мэннерс [3]. Дж. Митчелл предложил название «электронные кочевники» [4]. Цифровые номады – профессионалы, не привязанные к определенному месту жительства.

Непрерывная подключенность к сети и мобильность – основные идентификационные характеристики цифровых кочевников[3].

Технологии Web 2.0 и достижения в сфере телекоммуникаций дали человеку широкие возможности, поэтому многим профессионалам сегодня доступна удаленная работа или работа «без офиса» в любой точке мира. Номады могут вести свой бизнес в Интернет или с помощью Интернет-коммуникации, могут работать как фрилансеры в IT-сфере, архитектуре и дизайне, маркетинге, консалтинге и пр.

Номады пропагандируют свободный образ жизни, свободу перемещений, свободу выбора времени и места работы – о своих бесконечных путешествиях и открытиях они пишут в своих блогах или на форумах. Конечно, такой стиль жизни привлекателен для многих людей, вот почему приверженцев этой субкультуры с каждым годом становится все больше.

Сам феномен цифрового номадизма малоизучен, но его широкое распространение приводит к тому, что многие исследователи стали интересоваться самыми разными его аспектами и пытаться прогнозировать социальные изменения, которые может принести развитие и популяризация этого образа жизни. С первого взгляда, цифровые номады представляют собой образцы счастливых свободных людей, с другой стороны, прогноз распространения этой субкультуры ставит под угрозу существование традиционных социальных институтов (по крайне мере, в их сегодняшнем формате). Идеи космополитизма и мультикультурализма, которые, безусловно, будут актуализироваться цифровым номадизмом, могут породить проблемы утраты национальной идентичности, нивелирование патриотических ценностей, потерю государственного контроля за своими «кочевыми» гражданами.

В этой связи, возрастает ценностно-ориентационная роль институтов воспроизводства и трансляции ценностей современного общества - роль массовых, в частности, рекламных коммуникаций.

Литература

1. *Кастельс М.* Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 320 с.
2. *Рейнгольд Г.* Умная толпа: новая социальная революция. – М.: ФАИР ПРЕСС, 2006. – 416 с.
3. *Makimoto, T.; Manners, D.* (1997): Digital Nomad. - Wiley, New York
4. *Mitchell, W.J.* (2004): Me++: The Cyborg Self and the Networked City. - Cambridge, Mass. London: MIT

«PUBLIC HISTORY» И ПРОБЛЕМЫ РЕПРЕЗЕНТАЦИЙ ИСТОРИЧЕСКОГО ПРОШЛОГО В СОВРЕМЕННОЙ МЕДИА-ПУБЛИЦИСТИКЕ

В.А. Давыдов
Россия, Коломна, ГСГУ
va.davydov@bk.ru

Аннотация. В статье раскрываются особенности использования технологий «публичной истории» в процессе репрезентаций исторического прошлого в современной медиа-публицистике. Автор анализирует проблемы, связанные с использованием методов «public history» в процессе решения задач, которые цифровое общество ставит перед историей.

Abstract. The article describes the features of the use of technology in the “public history” representations of the historical past in modern media journalism. The author analyzes the problems associated with the use of public history’s methods in the process of solving the challenges, which digital society face today.

Ключевые слова: «Public history», теория исторического знания, репрезентация, идентичность, медиа-публицистика.

Keywords: "Public history", the theory of historical knowledge, representation, identity, media journalism.

Человек, являющийся частью цифрового общества, вынужден жить в нескончаемом потоке информации, которая обрушивается на него из различных источников. Чаще всего эта информация нагружена ненужными, на первый взгляд, фактами, рассуждениями или теориями. Это, в свою очередь, приводит к тому, что человек, пытаясь осмыслить этот информационный объем, часто руководствуется принципом утилитарности, т.е. выделяет только главные, существенные детали, иными словами – выбирает нужную и полезную ему информацию. Как следствие, у общества изменяются и представления о функциях, которые должна выполнять современная наука: от ученых ждут не столько открытий, расширяющих мировоззрение и познавательные границы людей, сколько решения насущных проблем, которые являются препятствиями на пути к благополучию и самореализации.

В частности, в подобной ситуации оказалась историческая наука, от которой, до середины прошлого столетия, требовали, по меткому выражению немецкого историка Леопольда фон Ранке, показывать «как всё происходило на самом деле». Сегодня же общество ставит перед историей ряд совершенно новых требований. Так, например, политики пытаются научить педагогов «правильно» преподавать историю в школах и университетах; ветераны требуют, чтобы историки не только правильно трактовали их войны, но и препятствовали фальсификации истории;

наконец, представители религиозных конфессий полагают, что история – это источник «духовных скреп» общества и её задачи сводятся к духовно-нравственному воспитанию молодежи.

Таким образом, общество ждёт от истории чего-то большего, а не просто репрезентации исторических фактов. В результате, задачи истории сводятся к: 1) формированию идентичности, прежде всего, через переживание трагических событий, которые приводили к сплочению общества, выявлению образов «свой-чужой»; 2) популяризации патриотизма через создание образов героев, пожертвовавших своей жизнью ради родины; 3) развитию досуговой сферы, ибо история сегодня «живёт» не только в нарративах, но и в компьютерных играх, документальных и художественных фильмах. Всё это указывает на то, что история должна быть полезной, то есть не только и не столько открывать новые факты, сколько показывать, как эти факты определяют нашу идентичность, моральный облик или воспитывают патриотизм.

Решения подобных задач сегодня ждут не только от профессиональных историков, труды которых в массовом сознании ассоциируются с громоздкими и сложными для понимания теориями, но и от представителей относительно нового направления в теории исторического знания, которое получило название «public history» («публичная история»). Она включает в себя совокупность технологий и практик, с помощью которых достижения исторической науки становятся доступными для понимания широкой общественности [1]. Результаты «публичной истории» могут воплощаться в различных медиа: от исторических изданий, телевизионных фильмов, сериалов, до компьютерных программ, исторических реконструкций и т.д. Они не перегружены «сухими» фактами или скучными рассуждениями профессиональных историков. Наоборот, «публичная история» дает возможность узнавать что-то интересное, не обязательно важное или существенное. Происходит буквально «погружение» в историю, которое позволяет сопереживать историческим личностям, оказаться на их месте, проникнуться чувством победы или понять горечь поражения. Иными словами, в интересной форме добиться эффекта присутствия, непосредственности. Это, на первый взгляд, и позволяет «публичной истории» формировать идентичность, чувство патриотизма и т.д.

При этом реализация этих направлений сопряжена с определенными трудностями. Попытаемся проанализировать их на примере исторической публицистики, которая написана в стиле «public history». В качестве примера возьмем аннотации трёх исторических книг, являющихся самыми популярными в разделе «История» по данным крупнейшего книжного интернет-магазина Ozon.ru (http://www.ozon.ru/).

Леонид Парфёнов «Намедни. Наша эра. 1961-1970»: «Послевоенный период советской истории выглядит неисчерпаемым источником национальных традиций. Сегодняшняя Россия справляет праздники и служит в армии, выбирает власть и смотрит телевизор, продает углеводороды и получает образование, болеет за сборные и лечится в больницах, поет гимн и грозит заграница – по-прежнему по-советски… Книга Леонида Парфенова… – это полномасштабная энциклопедия повседневной жизни Советского Союза в последние сорок лет XX века, важнейших событий отечественной истории, ярчайших феноменов национальной психологии советских людей. Когда 12 лет назад Л. Парфенов начал снимать телевизионный проект «Намедни. 1961-1991», казалось, что российское будет шаг за шагом отменять и заменять собой советское. Но сегодня мы убеждаемся, что жизнь современной России слишком глубоко и надежно укоренена в советской эпохе, и потому она все чаще продолжает и повторяет ее. Эта книга – внимательная и вдумчивая попытка увидеть эти коренные черты советской цивилизации, такой, кажется, далекой, но такой близкой каждому из нас» [2].

Борис Акунин «Часть Азии. История Российского государства. Ордынский период»: «В биографии всякой страны есть главы красивые, ласкающие национальное самолюбие, и некрасивые, которые хочется забыть или мифологизировать. Эпоха монгольского владычества в русской истории – самая неприглядная. Это тяжелая травма исторической памяти: времена унижения, распада, потери собственной государственности. Писать и читать о событиях XIII-XV веков – занятие поначалу весьма депрессивное. Однако постепенно настроение меняется. Процесс рубцевания ран, возрождения волнует и завораживает. В нем есть нечто от русской сказки: Русь окропили мертвой водой, затем живой – и она воскресла, да стала сильнее прежнего. Татаро-монгольское завоевание принесло много бед и страданий, но в то же время оно продемонстрировало жизнеспособность страны, которая выдержала ужасное испытание и сумела создать новую государственность вместо прежней, погибшей» [3].

Энглунд Петер «Первая мировая в 211 эпизодах»: «...Ученый с мировым именем, историк, он положил в основу своей книги о Первой мировой войне дневники и воспоминания ее участников. Девятнадцать совершенно разных людей – искатель приключений, пылкий латиноамериканец, от услуг которого отказываются все армии, кроме османской; датский пацифист, мобилизованный в немецкую армию; многодетная американка, проводившая лето в имении в Польше; русская медсестра; австралийка, приехавшая на своем грузовике в Сербию, чтобы служить в армии шофером, – каждый из них пишет о той войне, которая выпала на его личную долю. Автор так «склеил» эти дневниковые записи,

что добился стереоскопического эффекта – мы видим войну месяц за месяцем одновременно на всех фронтах. Все страшное, что происходило в мире в XX веке, берет свое начало в Первой мировой войне, но о ней самой мало вспоминают, слишком мало знают. Книга историка Энглунда восполняет этот пробел. «Восторг и боль сражения» переведена почти на тридцать языков и только в США выдержала шесть изданий» [4].

Отметим, что в задачи нашего исследования не входило выявление слабых сторон указанных работ, поскольку они не должны соответствовать стандартам академической истории. Выбор этих изданий обусловлен ярко выраженным наличием в них представлений об истории, широко распространённых в современной культуре. Кроме того, они с успехом выполняют все те задачи, которые ставит перед историей современное общество. Так, в аннотации к книге «Первая мировая в 211 эпизодах», указано то, что Э. Петеру удалось добиться стереоскопического эффекта, позволяющего читателю соприкоснуться с героями, почувствовать их героизм, страх и отчаяние. Подразумевается, что эта книга позволит эмоционально сопереживать указанным участникам Первой мировой войны, сделает читателей очевидцами одного из самых масштабных событий XX века. Это, в свою очередь, направлено на популяризацию патриотизма, гордости за свою страну и своих предков.

Книга Л. Парфенова апеллирует к российской идентичности, поскольку автор заявляет о том, что истоки современной России укоренены в советской эпохе. Эта работа вскрывает много новых, интересных фактов о политической и повседневной жизни в Советском союзе, которые ранее не входили в поле зрения профессиональных историков. Книга содержит богатый иллюстративный материал, позволяющий буквально оказаться в «хрущевке» или за рулем «Волги». Таким образом, автор, ностальгируя с читателями по советскому прошлому, показывает им, что сохранились не только объекты материальной культуры советского государства, но и привычки, образ мыслей, менталитет.

Наконец, в «Истории Российского государства…» функции истории, о которых упоминалось выше, настолько тесно переплелись, что разделить их не представляется возможным. Нас уверяют в том, что прочтение этой книги позволит увидеть один из самых переломных моментов в истории нашей страны, когда через преодоление унижения, страданий, лишений нашим предкам удалось создать новую государственность. В результате, мы снова встречаем отсылки к героизму и жизнеспособности наших предков, непосредственной связи «уходящей Руси» и «зарождающейся России». Наряду с формированием чувства патриотизма и идентичности, здесь прослеживается решение еще одной задачи, а именно – развлекательный интерес: читателя уверяют в том, что описанные в книге

события «волнуют» и «завораживают». Суммируя вышесказанное, отметим, что данные работы, также как и многие документальные фильмы, исторические реконструкции, претендуют на непосредственность, или ее некий симулякр. В этом заключается одна из самых главных и опасных проблем, сопряженных с использованием «публичной истории».

Отметим, что претензии на непосредственность сегодня можно обнаружить не только в работах, относящихся к «публичной истории», но и в трудах ученых-историков, музееведов, составителей электронных архивов, которые также пытаются создать у посетителей «эффект присутствия». Отталкиваясь от идеи, что человек «оказавшийся на месте» участника Брусиловского прорыва или Куликовской битвы, может почувствовать себя частью героического подвига, понять все тяготы и лишения, которые выпали на долю его участников и, в конечном счете, проникнуться своей историей. Однако такая идентификация неправомерна. На это указывает один из современных специалистов в области исторической эпистемологии А. Мегилл: «В погоне за идентификацией… теряется фундаментальный для истории разрыв между прошлым и настоящим. В некотором смысле история, которая близка нам, – это опасная история, и именно потому, что она близка» [5, с. 449]. Нам импонирует и следующая мысль автора: «Вместо того чтобы поддерживать идентичность с помощью обращений к прошлому, историки должны выдвинуть на первый план то, что разделяет прошлое и настоящее» [5, с. 449].

Таким образом, «публичная история» как один из способов бытования истории в массовом сознании действительно может привлекать интерес общества к различным историческим проблемам. Использование инфографики, иллюстративного материала, компьютерных технологий помогает облегчить восприятие сложных для понимания исторических фактов. Однако «прямая зеркальная» интерпретация может приводить к неоднозначным последствиям в функционировании массового исторического сознания.

Литература

1. *What is Public history?* // National council on Public history [Электронный ресурс]. URL: http://ncph.org/what-is-public-history/about-the-field/ (Дата обращения: 12.01.2016).
2. *Парфенов Л.Г.* Намедни. 1961-1970. Наша эра. М., 2009.
3. *Акунин Б.* Часть Азии. История Российского государства. Ордынский период. М., 2014.
4. *Энглунд П.* Первая мировая в 211 эпизодах. М., 2014.
5. *Мегилл А.* Историческая эпистемология. М., 2007.

EDUCATIONAL SERVICES AS A NEW SOCIAL AND PHILOSOPHICAL PROBLEM

А.В. Даркина (A.V. Darkina)
Россия, Воронеж, Воронежский юридический техникум
anna_darkina@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению виртуальных образовательных проектов с позиции социальной философии и психологии. В частности, предложена трактовка образовательного ресурса Дневник.ру с позиции неомарксизма. Показано, что методология франкфуртской школы применима к современной виртуальной реальности в связи с новыми образовательными проектами.

Abstract. The article considers the virtual education projects from the standpoint of social philosophy and psychology. In particular, we proposed interpretation of Dnevnik.ru educational resource from the perspective of the Frankfurt School. It is shown that the methodology of the Frankfurt School can be applied to modern virtual reality due to new educational projects.

Ключевые слова: образовательные сервисы, социальная философия, неомарксизм, франкфуртская школа

Keywords: educational services, social philosophy, Neo-Marxism, the Frankfurt School.

Virtual space creates the post-ideological society with new social structures to control and poses a set of social and philosophical problems. Modernization of education in the Russian Federation has demanded new ways of solving problems that still exist, one of which is a strong bureaucratization of the decision-making process. New educational standards require universal computerization of education and information literacy of teachers as participants of the educational process. In order to simplify doing business Dnevnik.ru as a unified educational system has been introduced. As we see it, it is hardly possible to determine Dnevnik.ru strictly as a diary or a journal, so in order to delimit the terms and avoid tautology; we will further use the connotation of ‘blog’.

Analyzing what the blog is, we can say that from the point of view of social philosophy the virtual capitalism coexists in that project on a par with socialism or even communism, and there is no change of formations – intersection of virtual imaginary geography and landscape could be seen. On the one hand, there are conformist practices of the educational process, moved to the virtual space (grading log), on the other - virtual post-capitalist consumer trends. This applies to the relevant application of the resource - the ‘Shop’ offers a lot of goods, gifts and so on, that refers to the practice of consumption without leaving home (‘Do not find anything interesting? Take a look at our shop. Thousands of products and bonus discounts are waiting for you!’, ‘Bestsellers

2015 for teachers', 'a lot of gifts are good and different', 'Gifts of the Russian soul'). Why the post-capitalist ones? Owing to their movement to the virtual space, but not only. Internet-shop as the application of 'Dnevnik.ru' project depends on the domain that dominates post-capitalist practice to the post-totalitarian with the addiction of human being to primate of strict observance of all instructions: "Neither democracy nor liberalism nor capitalism does not know the experience of the monopoly" [1, p.14], and totalitarian segment of the project appears to usurp or even implicitly creates a segment of the capitalist.

Totalitarian control mechanism, in which everyone can see how to fill out the blog, is not a totalitarian in the strict sense, since there is no clear and rigid hierarchy that entails a mixture of status, their abolition, the emasculation of the hierarchy. Theoretically, anyone can see how the work is done. Thus, the product of labor (students' marks) is alienated from the subject of activity (teacher), exposing, discussing and criticizing. The subject of activity becomes the object of stigma in cases of incorrect grading; the teacher is reduced to a state of partial object [5, p.114]. Soviet totalitarian practice of communist party' meetings, having considered a virtual post-totalitarian one with similar mechanisms, in particular, of social censure and exclusion for certain offenses, replaces the situation: all participants can see how carefully the cells of the blog filled, and the conclusions on the results of the work would be quite real.

The desire to show one's own authority through the limitless possibilities - a function in the virtual space (for example, additional points for the Olympiad in History, Math, and so on) seems to us a typical totalitarian practice. The practice of internal and external control becomes one of the most important of these possibilities: parental control over their children; control by the management over the work of the teacher moderation as a practice of impersonal control. Practices of control though can be significantly distorted: the controller would become the controlled - another example of the distortion of the hierarchy. Even the newsletter of the blog by itself can be seen as the controlling one: being appeared in the mail project of the participant (that is the teacher in most of the cases), it seems to be reminiscent of its very existence. Check out like in classical totalitarian society must stimulate on even more efficient work.

The very principles of Dnevnik.ru such as openness, accessibility, consistency, universality, mass character [3] - hint at the traditional democratic model. However, commodity fetishism, manifested through 'giving the possibility to purchase' that of Fromm and though the virtual professional fetishism (chasing points to participate in a competition reminiscent of socialist competition, etc.), is presented quite clearly and let us talk not about democracy, but rather about authoritarian model of the project. Social and professional actions are linked to the typical capitalist trend ('Selection of diploma, certificates and thanks for pupils, parents and teachers' at the same price, which again resembles the Soviet egalitarianism, 'Find a job of coach simply',

'Webinars free of charge for teachers'), forming a virtual market for consumer education services with a bonus system.

Another authoritarian practice taken over from the Soviet era is the age limit for information products. In this case, no restrictions are related precisely to the educational segment of Dnevnik.ru. The duality could be traced: on the one hand, the resource has given clear educational direction that could hardly limit the age range of those who turned to it, on the other – there are consumerist subjects unrelated to education, that hint at restrictions. Limitation created 'for the good' - this is scarcely contrary to the totalitarian understanding of (virtual) community.

Is the project of Dnevnik.ru authoritarian in itself? In our opinion, both yes and no. Yes, as it requires strict subordination (regular filling), no, because does not require the immediate emotional involvement in the process. The work is done without requiring the emotional costs and direct emotional contact with the students, parents and head of the organization - another facet of alienation that forms social virtual (counter?) culture of the password and the key. However, emotional reactions is still possible, as we shall see further.

Members of the blog completely implement the principles of humanistic ethics in understanding of Erich Fromm: the person uses the services of the blog and finds happiness in solidarity with others (added to the friend and remembering that others fill the appropriate fields on a par with other colleagues, realizing a kind of 'tribal activity' [5]), but it is doomed to existential loneliness while working at the computer one on one at work or at home. The person as a professional, in front of the monitor remains alienated from what is happening around him/her. They are essentially opposed to one another.

Social relations of the project may be assumed according to Fromm, built on top of the psychological (consumeristic, solidarity) basis. Voluntary social exclusion: unwillingness to participate in various communities and other social activities not directly related to work is possible as well as the forced one: lack of PC. What is the ontological status of Dnevnik.ru? Would it change? How? What facilities are needed for that? What one can see when the diary is filled using a gadget? When the work is being done from the job? Those who have no Internet network or browser - are already excluded in social terms? Here are a few questions that life puts below the researcher. Performance culture with some trends of imitation could be traced anyway. While Dnevnik.ru is a specialized educational network, the cells with the estimates and the names resemble a fishing net, it seems to bring social catch in the form of performance reporting of 'social sea' of educator the professional. The teacher gets into the network on his/her own, dooming himself/herself to a kind of professional slavery, wasting time and emotional resources for timely filling in.

Social castration complex, pertaining to the fear of social exclusion and neglect, is associated primarily with the fear of losing control over one's own status and a place in the ratings for a variety of positions. First of all, these emotions are experienced by those who created the project and those who implement it (control of subordinates and the educational process). The structures, responsible for reporting on the use of resources of Dnevnik.ru and seeking to be 'in trend' on the main indicators are afraid of social exclusion primarily. The totality of the transition to the blog therefore became important trend. Dnevnik.ru could be defined as a virtual collective self-representation of the educational institution (school or college) that is available to change the downward / upward rating of it. Blog resembles a reality show, where participants can watch you - perhaps it is most dehumanizing project depriving professional personal space and promoting even greater alienation. There is no virtually private here - there is a virtually public. Generally, "... going to free expression in the work of the higher creative side of man the creator, that is, to free expression in the work of the individual, to the initiative of man" [2, p.30] is made possible by using additional project options.

The project of Dnevnik.ru has not become Deus ex machina nor for modern teachers nor for the education system itself: in some cases duplicating print journal of lessons threatens inefficient use of human resources and, as a consequence, the implementation of double work and likely subsequent emotional exhaustion. Commenting on the nature of capitalism, S. Žižek believes that "its main aim is the creation of our new needs, not their satisfaction, because this is the only way possible of permanent and expanding the reproduction of capital" [5, p.178]. Appropriate applications of Dnevnik.ru project regarding consumerist trends fit well into such an interpretation of capitalism.

Dnevnik.ru is a post-capitalist and post-totalitarian debate about the publicity of the educational process with elements of consumerism. Social evolution of the educational process became social virtual putting on the agenda the problem of the legitimacy and scope. The scale of Dnevnik.ru confirmed the participation of many institutions and the inclusion of others, not education, practices. Legitimacy is not disputed in a totalitarian way. The products of labor (material goods) assigned. "... The fundamental lesson of globalization is that capitalism can adapt to any civilization, from Christian to Hindu or Buddhist, from the West to the East" [5, p.111], and trends in capitalism can be woven in educational space with respect to experience of Russian Federation. Ideas of self-government and democracy in cyberspace faces many difficulties associated with the inertia of thinking, obstacling their realization. As mentioned above, the fear of losing control is the main obstacle to that. The ideas of free market in the virtual space, seems to be strong, and then, substituting them for educational practices.

References

1. *Albert M.,* Capitalism against Capitalism. Research on Ethics, Culture and Philosophy of the Economy. St. Petersburg, 1998. 296 p.
2. *Ballaev A.,* Reading Marx. Historical and Philosophical Essays. Moscow,2004. 288 p.
3. *Dnevnik.ru aimed at a fruitful and long-term cooperation. Join us!* // http://company.dnevnik.ru/adv/
4. *Fromm E.,* Man for Himself: [transl. from Engl.]. Moscow, 2011. 349 p.
5. *Žižek S.,* Year of impossible. Art of dreaming dangerous. Moscow, 2012. 272 p.

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА СТУДЕНТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА

Е.В. Декина
Россия, Тула, ТГПУ им. Л.Н. Толстого
evdekina@mail.ru

Аннотация. В статье раскрыты основные направления психолого-педагогической поддержки студентов, приводятся примеры эффективных практик работы психологической службы вуза. Акцентируется внимание на становлении индивидуальности в студенческом периоде жизни.

Abstract. The article deals with the main directions of psychological and educational support of students, gives examples of the effective practice of the university's psychological service. The attention is focused on the formation of personality in student life period.

Ключевые слова: психолого-педагогическая поддержка, индивидуальность студента, психологическая служба.

Keywords: psychological-pedagogical support, the individuality of the student, psychological service.

В вузе закладываются, развиваются профессионально важные качества будущего специалиста, с которыми студент вступит в новую для него сферу деятельности. Актуальной является ориентация на возрастные задачи развития, а применительно к студенческому периоду жизни – это становление индивидуальности в сопряжении с будущей профессиональной деятельностью. Высшее учебное заведение призвано создавать условия для продуктивного решения центральных задач возраста, выстраивания индивидуальной траектории профессионального саморазвития и самообразования. Студенческий период жизни в психологии развития понимается как период становления подлинного авторства в определении и реализации собственного взгляда на жизнь и индивидуального способа жизни [5]. Появление индивидуальной линии жизни означает появление у молодых людей стратегии ее построения.

Индивидуальность студента можно охарактеризовать как потребность и способность к профессиональному самопознанию и самовыражению, профессиональному целеполаганию и целереализации. Развитие профессионального самопознания студентов осуществляется через включение в различные виды деятельности и общения, профессиональное целеполагание предполагает постановку проблемы, на решение которой направлена вся учебно-воспитательная деятельность. Профессиональная целереализация характеризуется обращенностью своего индивидуального развития на других, ценностным наполнением избираемых студентом содержания и форм самореализации. Становление индивидуальности

студента напрямую зависит от возможностей проявления себя в учебной и внеучебной деятельности.

Создать условия для определения индивидуальной траектории профессионального самообразования и саморазвития призвана психолого-педагогическая поддержка. Е.В. Бондаревская отмечает, что средства поддержки должны быть целенаправленными: общая поддержка всех (внимательное отношение к студентам, их планированию учебно-воспитательной деятельности и пр.) и индивидуально-личностная (выявление личных проблем студента, психолого-педагогическая помощь и др.) [1]. О.С. Газман рассматривает педагогическую поддержку как особую сферу деятельности педагога, направленную на стимулирование самостановления ребенка как индивидуальности [2]. Н.Н. Михайлова, С.М. Юсфин определяют поддержку как педагогическую деятельность, подкрепляющую ребенка в ситуации обнаружения им своей слабости и помогающую ему преодолеть ее за счет индивидуальных способностей [4]. Данные подходы позволяют определить направления психолого-педагогической работы не только со студентами, которые уже имеют проблемы, но и выстраивать профилактическую работу со студентами с учетом задач развития на данном возрастном этапе.

Психолого-педагогическая поддержка призвана стать неотъемлемым элементом профессиональной подготовки. Психолого-педагогическую поддержку можно определить, как систему психолого-педагогической деятельности, обеспечивающей процессы индивидуализации, создающей условия для определения индивидуальной траектории профессионального самообразования и саморазвития. Основные задачи психолого-педагогической поддержки студенческой молодежи связаны с оказанием помощи в организации сотрудничества студента и вузовского сообщества, в самопознании и саморазвитии.

Направления психолого-педагогической поддержки студентов реализуются психологом на базе социально-психологического центра вуза. Концепция деятельности центра включает наличие теоретического и практического компонентов. Теоретический компонент направлен на распространение психологических знаний, организацию и проведение диспутов, дискуссий, конференций, организацию научно-исследовательской деятельности студентов. Практический компонент предполагает проведение на базе центра исследований, апробацию диагностических, коррекционных и развивающих технологий и методик, социально значимых проектов.

Стимулирование осмысления собственной индивидуальности, актуализация процесса самопознания осуществляется с помощью дневника профессионального становления. Дневник ставит своей целью научить студентов самостоятельно ставить и решать вопросы профессионального

самопознания, осознания и развития своей индивидуальности в процессе освоения профессией. Задаваемые «Дневником» формы работы предоставляют возможность каждому студенту проявить себя, свои знания, способности, пережить ситуацию успеха, самоутвердиться среди однокурсников. Дневник профессионального становления состоит из следующих разделов: «Кто Я?» (в данном разделе раскрываются вопросы профессионального самопознания, осознания и развития своей индивидуальности), «Я и моя группа» (упражнения и задания данного раздела способствуют развитию эффективного взаимодействия с окружающими: студентами, преподавателями, кураторами групп), «Я и моя будущая профессия» (цель данного раздела связана с введением студентов в смыслы, ценности, назначение профессии специалиста по работе с молодежью), «Я и учебно-воспитательный процесс» (упражнения данного раздела способствуют адаптации студента к учебно-воспитательному процессу вуза, факультета, организации пространства деятельности студента в вузе, на факультете, в группе). Каждый раздел заканчивается сравнительным анализом изменений, которые произошли со студентом. Студенты не только учатся осознавать, кем они являются в актуальном плане, но и пытаются проследить те изменения, которые происходят с ними в процессе обучения.

Будущий специалист должен приобрести культуру работы со своим внутренним миром, научиться понимать и выражать свои мысли, знать свои индивидуальные особенности, развивать профессионально важные качества и т.д. Важно, чтобы студент делал предметом усвоения содержание предстоящих видов деятельности, закладывал теоретический способ применения результатов учебно-профессиональной деятельности на практике. На базе психологического центра осуществляется включение студентов в практико-ориентированную деятельность, предполагающую конкретные практики и стажировки, где студенты имеют возможность реализовать свою индивидуальность, получить помощь в обозначении направлений профессионального развития. Например, в настоящее время актуальным является психологическое обеспечение добровольческой деятельности молодежи. Добровольческие инициативы распространяются на разные сферы жизнедеятельности человека: работа с социально незащищенными слоями населения, работа с детьми и молодежью, проведение профориентационных, профилактических и других акций, досуговая деятельность, организация свободного времени детей и молодежи, участие в добровольческих проектах и т.д. Студенты – будущие психологи проводят анкетирование и собеседование волонтеров, составляют психологические программы, направленные на развитие необходимых качеств и компетенций волонтера и др.

Психологическая служба является базой для прохождения практикумов и практик для студентов психологического направления подготовки, проведения «круглых столов» по актуальным проблемам студенческой молодежи и др. Свою эффективность показали группы поддержки из числа студентов старших курсов для проведения адаптационных занятий, профориентационных игр, тренингов по улучшению внутригрупповых отношений, психологических семинаров. Выполнение различных заданий, проигрывание определенных ситуаций, проведение исследований, развивающих мероприятий на базе психологической службы дает возможность попробовать студенту свои силы в различных видах деятельности.

На базе психологической службы реализуются программы неформального образования, которые могут быть направлены на приобретение компетенций эффективного взаимодействия, сотрудничества, создания команды, партнерских отношений, развитие мобильности, креативного мышления, опыта проектной деятельности, формирование активной жизненной позиции, выстраивание стратегий личностного и профессионального роста, развитие карьерного потенциала молодежи и др. [3]. Программы неформального образования могут оказать помощь в решении проблем студенческого периода жизни. Важной составляющей неформального образования является то, что разработка и реализация программ неформального образования проходит с участием самих студентов. Программы неформального образования служат площадкой для обмена опытом, точкой пересечения интересов, направлений научной, творческой работы и др.

Практическое применение полученных результатов предусматривает создание авторской модели психолого-педагогической поддержки студентов в образовательном процессе вуза.

Литература

1. *Бондаревская Е.В.* Смыслы и стратегии личностно-ориентированного воспитания / Педагогика. - 2001. - № 1. – С. 17-24
2. *Газман О.С.* Неклассическое воспитание: От авторитарной педагогики к педагогике свободы. - М.: МИРОС, 2002. – 296 с.
3. *Декина Е.В.* Технологии поддержки и развития неформального образования студенческой молодежи / Концепт. 2014. – современные научные исследования. Выпуск 2.–ART 55102.–URL: http://e-koncept.ru/2014/55102.htm.– ISSN 2304-120X.
4. *Михайлова Н.Н., Юсфин С.М*. Педагогика поддержки. – М.: МИРОС, 2002.– 208 с.
5. *Слободчиков В.И., Исаев Е.И.* Основы психологической антропологии. Психология развития человека: Развитие субъективной реальности в онтогенезе. – М.: Школа-Пресс, 1994. – 384 с.

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ВОСПИТАНИЯ ПОДРОСТКОВ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОГО ИЛИ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

С.А.Ермолаева
Россия, Коломна, ГСГУ
s.a.ermolaeva@yandex.ru

Аннотация: В статье раскрываются наиболее актуальные проблемы воспитания подростков в условиях информационного или цифрового общества. Особое внимание обращается на развитие информационной компетентности и информационного иммунитета, а главное, на необходимость предупреждения возникновения у подростков интернет-зависимости и девиантного поведения.

Abstract: The article reveals the most topical problems of education of adolescents in the condition of information and digital society. The particular attention is paid to the development of information competence, information immunity and to the necessity of preventing adolescents from Internet addiction and deviant behavior.

Ключевые слова: информационное общество, цифровое общество, информационная компетентность, информационный иммунитет, девиантное поведение.

Keywords: information society, digital society, information competence, information immunity, deviant behavior.

Тенденция нарастающего влияния техники на развитие общества и человека нашла отражение в появлении нового – индустриального типа общества. Всё более возрастающая на современном этапе роль цифровых технологий во всех областях жизни общества обусловила рождение понятий информационного или цифрового общества и цифрового поколения людей. Это новое поколение осваивает с самого раннего возраста эти технологии и его жизнь уже немыслима без интернет-коммуникаций и других средств цифрового общения. Появление нового поколения, для которого Интернет не просто средство получения новой информации и общения, но важнейшая сфера их существования, жизнедеятельности, порождает новые проблемы, актуальные для психологов и педагогов.

Отечественные и зарубежные учёные уже с конца XX века активно исследуют положительные и отрицательные факторы, которые являются результатом активного использования детьми Интернета. Учёные особое внимание уделяют позитивным моментам вхождения Интернета в жизнь общества и его возможностям для развития человека. Речь идёт, прежде всего, о развитии у него глобального или планетарного сознания. Человек начинает жить и воспринимать мир не только через призму национальных или региональных ценностей, но выходит на уровень планетарных или общечеловеческих проблем. Глобальное или планетарное мышление

предполагает преодоление раздробленности знаний и формирование целостного мировосприятия. «Планетарное мышление», - считают В.С. Данилова и Н.Н. Кожевникова, - выступает некоторой оболочкой, мыслительные процессы которой опираются на разновесные ядра философских систем, религий, литературы, искусства, взаимодействуя с ними равновесным образом, что обеспечивает этому мышлению устойчивость» [2, с. 40].

Учёные отмечают, Что Интернет для современного подростка выступает как основной источник получения значимой информации, изучения, постижения окружающего мира. Ценность его заключается в возможности максимально быстрого поиска, нахождения нужной информации, которая требует дальнейшего анализа, интерпретации, обобщения. Между тем, с тревогой отмечается то, что часто подростки начинают игнорировать книгу как важнейший источник знания. При поиске информации в интернет-пространстве не обращают внимания на авторство, на достоверность источников, бездумно «потребляя» непроверенную, ложную и даже опасную, провокационную информацию и воспринимают её как истинную.

Для нового цифрового поколения детей Интернет – это основной способ общения. При этом многие из учёных считают, что это средство не сужает, а расширяет круг общения подростков между собой. Интернет помогает ребёнку находить и входить в контакт с новыми сообществами не только сверстников, но и разновозрастными сообществами людей, объединённых общим интересом, и активно общаться с ними, получая новую информацию и организуя свой досуг.

Развитие информационно-информационных технологий позволяет широко использовать их в образовательном процессе, что обусловило необходимость организации информационного или медиа образования, прежде всего, для учителей, а также - и для учащихся. Речь идёт о нескольких постепенно усложняющихся уровнях медиа образования: формировании информационной или компьютерной грамотности; информационной образованности; информационной компетентности; информационной культуры и информационного менталитета [1, с. 27]. Формирование информационной грамотности предполагает обучение правилам и приёмам пользования компьютером для решения достаточно простых практических задач и воспитание пользователя других информационных средств. Информационная образованность включает в себя уже кроме знаний и умений использования ИКТ, наличие опыта создания и преобразования информационных объектов. Информационная компетентность включает в себя достаточно прочное владение теоретическими знаниями, способами мышления, необходимыми для информационной деятельности, а также особым ценностно-

эмоциональным отношением к этой деятельности, готовностью к самостоятельной и творческой деятельности с использованием ИКТ. Информационная культура дополняется наличием высоких теоретических знаний, культурных умений, навыков и опыта, выраженных в культуре поиска, отбора, анализа и интерпретации ценной информации, а главное – участием в творческой деятельности, внесением собственного вклада в развитие культуры. Высший уровень представляет – информационный менталитет, который характеризуется наличием устойчивых представлений, убеждений, ценностей личности, что позволяет не только искать и брать из Интернета только необходимую информацию, проявлять открытость, критичность и гибкость в её использовании, а также уметь творить и самореализовываться в информационном пространстве.

В зависимости от характера использования информационного поля Интернета учёные выделяют следующие типы юных медиа-пользователей: 1) простые пользователи (42%); 2) «путешественники и открыватели» (16%); 3) «граждане цифрового мира» (13%); 4) творцы (10%); 5) «террористы и бунтари» (12%) [4, с.209]. Последняя группа – это те подростки, которые, по их собственным ответам, предпочитают критику, споры, издевательства в комментариях и ищут материалы и сайты асоциальной направленности.

Научные исследования отечественных и зарубежных учёных показывают, что Интернет и его широкое использование детьми и подростками порождает серьёзные проблемы. На первое место по значимости выходят проблемы, связанные с вредом для физического и психического здоровья, который наносит компьютер и другие цифровые средства коммуникаций. Погружаясь в виртуальный мир, подростки теряют чувство меры и проводят за компьютером по 5 и более часов в сутки. Чрезмерное количество времени, проводимое за компьютером, в том числе – за играми, порождает Интернет-зависимость и игроманию. Это приводит к трансформации или к смене ценностей, отрыву ребёнка от реальности, замене реального общения – виртуальным, к потере интереса к учёбе и другим видам значимой деятельности, к отчуждению от общества, в том числе – от школы, семьи и близких людей. Подросток демонстрируют нетерпение, раздражение и даже проявляет агрессию по отношению к тем, кто пытается оторвать его от этого занятия, или чувство вины, осознавая опасность и понимая, что сам он не способен преодолеть возникшую зависимость. Для него характерны резкие смены настроения – от восторга от достигнутых игровых достижений до глубокого разочарования, депрессии в случае каких-либо неудач в игре или других занятиях, связанных с компьютерными проблемами.

Постоянное нахождение в информационном поле Интернета таит многочисленные угрозы, в том числе опасность подвергнуться внушению

или информационным манипуляциям. Под манипуляциями, как известно, подразумевается скрытое психологическое воздействие на сознание и подсознание человека с целью добиться от него желаемого, выгодного для манипулятора поведения. Учёные на современном этапе отмечают увеличение количества субъектов манипуляционного воздействия (политические, религиозные, мистические организации, коммерческие структуры, отдельные личности), усиление силы и разнообразия используемых ими суггестивных и манипуляционных технологий, техник и приёмов. Манипуляторы, основываясь на знаниях особенностей психики людей определённого возраста, уровня образования, состояния здоровья и других особенностей человека, переплетая ложь с правдой, делая определённые акценты и навязывая собственные представления и взгляды, – часто пробуждают ложные потребности, толкают к отклоняющемуся от нормы (девиантному) и даже преступному поведению.

Особую опасность представляют увлечения подростков мистическими, порнографическими и экстремистскими материалами, которые выкладываются в сети Интернет. Подростки, у которых ещё не сформировалось собственное мировоззрение, чёткие духовно-нравственные представления, взгляды, убеждения и идеалы, способность к критическому восприятию и оценке сложных политических и социальных событий и процессов, умение предвидеть последствия определённых действий и поступков, не выработаны навыки самоконтроля и саморегуляции, чаще всего становятся жертвами информационных манипуляций. Подростки более внушаемы, чем взрослые люди. Они склонны безоговорочно следовать «моде» и стремиться добиться того, что относится к категории «престижного». Например, обладать определёнными вещами или выглядеть и вести себя именно так, как предлагается в рекламе.

Создатели специальных сайтов экстремистского типа фактически обучают подростков различным способам самоубийства или убийства других людей; вовлекают в запрещённые религиозные секты, организации; навязывают идеи нацизма или неонацизма; разжигают национальную рознь и межнациональные конфликты; провоцируют и призывают на погромы, массовые беспорядки; обучают изготовлению взрывных устройств и способам подготовки и проведения терактов и др.

Конечно, важен государственный и общественный контроль над материалами, появляющимися в интернет-пространстве, но не менее важны и педагогические меры по воспитанию подростков.

В условиях цифрового общества психолог и педагог должны отлично понимать особенность психического развития представителей нового поколения детей и учитывать все опасности пребывания ребёнка в сети Интернет. На современном этапе ещё более актуальным становятся

формирование именно информационного иммунитета у детей и подростков. Учащиеся должны не только уметь искать и отбирать нужную, полезную для их социального и культурного развития информацию, критически её оценивать, но и осознавать множественные факторы риска, развивать способности противостояния негативному, в том числе – внешнему манипулятивному воздействию. Используя метод убеждения важно разъяснять огромную опасность для общества различных форм преступного, в том числе – экстремистского поведения в области политических, религиозных, национальных и других сферах человеческих отношений. Необходимо проводить систему профилактических форм работы по предупреждению девиантного и преступного поведения. Среди них могут быть как разнообразные лекции, беседы, «круглые столы», диспуты, дискуссии, а также – специально организуемые деловые и ролевые игры, психолого-педагогические тренинги, «пробы сил» в социально – значимой, полезной деятельности. Миру Интернета необходимо противопоставлять интересные для подростков коллективные дела, живое общение в кругу настоящих друзей. Подростки должны понимать то, что Интернет при всей его важности, полезности, значимости в современном мире не единственное средство познания этого мира и не может заменить реальной жизни, полноценного общения и творчества.

Целенаправленная и систематическая работа по воспитанию подростков помогает преодолевать нарушения социализации, являющиеся следствием неправильного использования цифровых технических средств и переоценки их роли в жизни и развитии человека. Воспитание способно нейтрализовать основные опасности, подстерегающие растущего человека в процессе освоения им цифровой техники и сформировать правильное отношение и ней и культуру её использования в интересах и на благо человека.

Литература

1. Ермаков Д.С. Информационная компетентность в информационном обществе // *Педагогика*. – 2013. - №2. – С.23-30.
2. Данилова В.С., Кожевников Н.Н. Планетарное мышление и его основные характеристики // *Вестник Московского университета. Серия 7. Философия*. – 2003. - №3.
3. Русецкий В.Ф. Общее образование в информационном обществе: проблемы и перспективы // *Педагогика.* – 2013. - №8. - С.34-43.
4. Цимбаленко С.Б., Макеев П. Цифровое поколение – медийный портрет подростка // *Народное образование*. – 2015. - № 3. – С.201 – 212.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ КОНСТРУКТОРСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАТИЗАЦИИ*

Т.Д. Ермолова
Россия, Москва, МГУ им. М.В. Ломоносова
tanessy@mail.ru

**Подготовлено при поддержке РФФИ, проект № 15-06-0616815*

Аннотация. Конструкторскую деятельность можно определить, как разновидность продуктивной деятельности, связанной с техническим творчеством и обладающей рядом особенностей. В условиях информатизации она преобразуется на уровне следующих единиц анализа: цели, попытки конструкторских решений и идеи конструкторских решений.

Abstract. Design activity is a kind of technical productive activity. It has several specific features. Design activity has been transformed due to informatization processes. The main levels of transformations are the following: goals, decision design attempts, ideas for design decisions.

Ключевые слова: конструкторская деятельность, информатизация, психология, единицы анализа конструкторской деятельности.

Keywords: design activity, informatization, psychology, design activity units.

Изучению психологических аспектов технического творчества посвящены труды многих авторов, в том числе принадлежащие школе О.К. Тихомирова. Отдельное место в этих работах занимал вопрос о влиянии информатизации на профессиональную техническую деятельность [8].

Конструкторскую деятельность можно определить, как разновидность творческой продуктивной деятельности, связанную с техническим творчеством. Конструкторская деятельность обладает рядом особенностей:

1. Многоаспектность конструирования, связанная с множеством требований к решению конструкторской задачи. В техническом творчестве необходимо учитывать множество факторов, таких как: потребности покупателя, экономическая сторона производства, соотношение изделия с общим техническим замыслом [5].

2. Исходные цели, а также характеристики среды постоянно меняются и уточняются на протяжении всей конструкторской деятельности [5].

3. Наличие практических действий, направленных на реализацию и оценку уровня новизны достигнутого (т.е. качества решения).

Единицами анализа конструкторской деятельности могут быть конструкторские задачи [8], а также попытки конструкторских решений [2] и идеи конструкторских решений.

Информационные технологии теснейшим образом преобразовали

конструкторскую деятельность как в профессиональной, так и в досуговой сфере. Без использования программ 3D- и 2D-моделирования уже невозможно представить деятельность инженера, архитектора или дизайнера. Зачастую программы самостоятельно предлагают возможные конструкторские решения, указывают на возможные риски и ошибки конструктора, просчитывают данные (так называемые параметрические программы). Благодаря ним появился новый стиль в архитектуре: параметризм [6]. Многие специфические знания и приемы, необходимые для конструирования, а также готовые технические решения хранятся в Интернете и разнообразных электронных ресурсах. Таким образом, современное конструирование способствуют преобразованию процессов, связанных с памятью и принятием решения.

Профессионалы зачастую конструируют не только для реального мира, но и для виртуальной среды. Существует множество виртуальных платформ, в которых пользователи демонстрируют свои постройки, например, компьютерный мир Second Life, сконструированный самими пользователями, или многочисленные виртуальные инсталляции, созданные для участия в конкурсах и для самовыражения.

Информационные технологии, являясь инструментом конструкторской деятельности, благодаря своей орудийной функции, преобразовывают ее [3]. Для оценки последствий информатизации конструкторской деятельности можно выделить следующие единицы анализа: конструкторские задачи [4], попытки конструкторских решений [2] и идеи конструкторских решений.

О.К. Тихомиров и Л.П. Гурьева выделяют функциональные и онтологические изменения задач вследствие компьютеризации. В функциональном плане, применение профессиональных компьютерных программ способствует изменению и шаблонных, и творческих компонентов [4]: наблюдается редуцирование, видоизменение конструкторских задач, появляются новые виды таких задач и гипотез (например, отмеченное выше конструирование в виртуальной среде), новые средства обработки материала.

Так, в литературе описаны феномены когнитивной графики [5]. Благодаря использованию средств визуализации, у конструктора возникает возможность варьировать входные данные для того, чтобы по результатам таких действий определить некоторую локальную закономерность. Подобные эмпирические закономерности играют роль содержательных подсказок и тем самым подкрепляют эвристический вывод человека-конструктора. Применительно к конструкторской деятельности имеются несколько разновидностей когнитивной графики, связанных с характером взаимодействия конструктора с компьютером: дискретная, аналоговая, аналитическая, алгебраическая [5].

Вследствие информатизации происходит редукция некоторых технических задач, исполнение которых передается компьютеру (подсчеты и т.д.). Примером может служить алгоритмизация и продуцирование способа передачи новых данных, полученных с помощью программ компьютерной графики, архитектурно-строительного дизайна, 2D и 3D моделирования и др. [4].

Исторические последствия компьютеризации связаны с передачей компьютерным программам части выполняемых функций, в том числе интеллектуальных. Например, это могут быть [1; 7] функции целеобразования и принятия решения, изменяющиеся с получением вероятностного прогноза как ответа от средств информатизации, а также изменения потребностно-мотивационной стороны деятельности: так, в литературе многократно описано появление "мотива соревнования с ЭВМ".

В конструкторской деятельности как нигде проявляется частичный перенос функции принятия решения на результаты расчетов, выполняемых компьютерными программами. Вследствие этого наблюдается редуцирование функций эстетического экспериментирования при строительстве в угоду формальному экспериментированию [6]. Наблюдается редукция функции проверки и контроля расчетов итоговой постройки, поскольку эти задачи выполняют компьютерные программы. Конструкторы склонны в меньшей степени, чем это было ранее, доверять собственным расчетам [6]. Так, если план здания нарисован от руки, то на этапе проверки архитекторы его не раз перепроверяют, прежде чем передать строителям, а вот выполненный компьютером план (эскиз, чертеж, расчеты) проверяют не так придирчиво, ибо считается, что компьютеры не могут ошибаться [10]. Последствия этого предубеждения могут оказаться катастрофичными, поскольку все вычисления зависят от входных данных, которые вводят сами конструкторы.

Одна из особенностей конструкторской деятельности связана с тем, что каждая конструкторская задача имеет множество решений. Поэтому второй важный аспект анализа конструкторской деятельности связан с динамикой попыток решения конструкторских задач [9]. Попытки решения конструкторской задачи - это цепочка решений, предложенных человеком-конструктором, которая не обязательно должна привести к решению и необязательно будет воплощена.

В литературе описан способ порождения новых конструкторских решений, обусловленных применением средств информатизации: использование "информационного шума" [9]. А именно, конструктор выделяет полезные сигналы из компьютерных программ "шума", что позволяет породить новое информационное содержание из "случайных энергий". При этом категоризация "шума" может оказаться ошибочной, благодаря чему оказывается возможным возникновение новых идей и

попыток конструкторских решений.

На более низком уровне анализа конструкторской деятельности находятся идеи, предложенные конструктором. Идеи – это любое принципиально новое изменение предмета деятельности, как вербализованное, так и невербализованное. Идеи включают в себя попытки решения и дополняются коррекцией или уточнением плана, перебором возможных вариантов решения.

Благодаря использованию средств информатизации, конструктор имеет возможность в относительно короткие сроки визуализировать каждую деталь конструирования, а вместо абстрактных чертежей или составления макета из дорогостоящих материалов, формируется прототип в программах 3D- и 2D-моделирования, благодаря чему конструктор может оперативно получить данные обратной связи и вовремя отказаться от ошибочных попыток решений. Поэтому конструкторские идеи-коррекции и уточнения проявляются на более ранних стадиях работы над выполнением проекта. Этот эффект имеет и обратную сторону: за счет сокращения сроков визуализации возникает феномен "преждевременной фиксации", который заключается в том, что конструкторы не желают переделывать объект после того, как в программе 3D-моделированя наполнили его деталями [11].

Итак, бурное развитие информационных технологий теснейшим образом уже преобразовало конструкторскую деятельность на всех уровнях ее анализа. Компьютерные средства бурно развиваются, перенимая на себя все больше функций человека-конструктора, в том числе продуктивных, что приводит к существенному изменению и, возможно, формированию новых форм конструкторской деятельности.

Литература

1. *Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Кобелев В.В., Тихомиров О.К.* Диалог с ЭВМ: психологические аспекты // Вопросы психологии, 1983. №2. С. 25-34.
2. *Баранов В.А.* Формирование проектно-конструкторских решений: логико-исторический анализ на материале архитектурно-строительной деятельности. (Дисс… доктора наук) 2005.
3. *Выготский Л.С.* Мышление и речь. Изд.5 испр. М: Лабиринт, 1999.
4. *Гурьева Л.П.* Психологические последствия компьютеризации: функциональный, онтогенетический и исторический аспекты // Вопросы психологии, 1993. №3. С. 5-16.
5. *Добряков А.А.* Невербальная модель мыслительной деятельности человека-конструктора / Доклад российского семинара "Гуманизация инженерного образования и русский язык". М: 1996. С. 48-50.
6. *Карр Н.* Стеклянная клетка. Автоматизация и мы. М: КоЛиБри, 2015.
7. *Корнилова Т.В.* Мышление, опосредствованное данными ЭВМ // Вопросы психологии, 1986. № 6. С. 123-129
8. *Тихомиров О. К.* Психологические последствия компьютеризации // Человек и компьютер / Под ред. О. К. Тихомирова. М., 1972. С. 235 — 262.

9. *Тихомиров О.К.* Психология мышления. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1984.
10. *Turkle Sh.* Simulation and Its Discontents. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009. P. 55-56.
11. *Walter J., Robertson, B.F., Radcliffe D.F.* Avoiding the Potential Negative Influence of CAD Tools on the Formation of Students' Creativity //Proceedings of the 2007 AaeE Conference. Melbourne, Australia, 2007. http://www.2.cs.mu.oz.au/ aaee2007/papers/ paper_40.pdf.

КУЛЬТУРА ПОТРЕБЛЕНИЯ МЕДИАИНФОРМАЦИИ

М.А. Ерофеева*, Ф.И. Храмцова**
*Россия, Коломна, ГСГУ,
**Беларусь, Минск, филиал РГСУ
erofeeva-ma72@yandex.ru

Аннотация: в статье интерпретируется смысл элементов культуры. Дается определение понятия «культура потребления медиаинформации». Раскрываются особенности, суть, сущность и модели потребления медиаинформации.

Abstract: The article interprets the meaning of cultural elements. It also gives a definition of the notion "the culture of media consumption". The article describes the characteristics, essence, subject matter and patterns of media information consumption.

Ключевые слова: культура, медиаинформация, потребление.
Keywords: culture, media, consumption.

Цивилизационный аспект термина «культура» предполагает его понимание в качестве сферы высших человеческих действий: духовных, научных и художественных обнаружений человеческой активности. Цивилизация в этом случае олицетворяет материальные формы бытия, она, прежде всего, технична, в ней техника торжествует над духом, над организмом. К культуре относится все созданное духом, органичное, творческое, конкретное, к цивилизации — нетворческое, неорганичное, всеобщее [1].

Интерпретация смысла элементов культуры зависит от различных характеристик личности человека, и в зависимости от его опыта, уровня развития уместно говорить об отношении культуры отдельно взятого человека к культуре общества в целом. В этой связи становится возможным рассматривать культуру с точки зрения *гуманистического аспекта*.

Культура человека находит отражение в его созидательной деятельности. Взаимосвязь деятельности человека с его культурой дает возможность рассматривать *созидательный аспект* культуры, который отражает цели создания (то, ради чего) материальных и духовных социально значимых ценностей. В качестве таких ценностей могут выступать новые средства труда, продукты питания, элементы материальной инфраструктуры быта, производства, новые научные идеи, идеологические концепции, религиозные верования и нравственные регуляторы [2]. Необходимо заметить, что создание новых ценностей происходит только в результате творческой деятельности человека. Творческая деятельность человека является необходимым условием развития культуры общества [3]. Внедрение созданных ценностей в общественную практику способствует дальнейшему росту уровня

культурного развития как отдельно взятого человека, так и всего общества в целом.

Вместе с этим, рассматриваемый аспект культуры отражает диалектическое противоречие, которое является одним из факторов развития культуры. Суть противоречия заключается в отношении процессов сохранения традиций культуры и процессов постоянного ее обновления и развития в результате созидательной деятельности человека. Поэтапное развитие культуры обусловлено наличием следующих ее свойств:

— способность культуры к самообновлению;

— селекция и отбор эффективных форм культуры;

— способность к саморазвитию и усложнению культуры.

Для выявления особенностей культуры потребления медиаинформации необходимо рассмотреть суть понятий «медиаинформация» и «потребление».

Термин «медиаинформация» будем понимать, как субъективные знания об объективном мире, которые получает человек с помощью каких-либо технических средств или приемов их использования. Потребление человеком чего-либо означает присвоение с целью удовлетворения своих потребностей [4]. Потребности по мере их осознания могут выступать как влечения и желания, могут быть материальными и духовными. «Многообразие потребностей порождает многообразие сфер культуры» [5, с. 523]. Потребление человеком медиаинформации, таким образом, направлено на удовлетворение влечений, желаний, интересов в процессе присвоения знаний посредством различных технических средств.

На основе вышеизложенного становится возможным выявление особенностей непосредственно культуры потребления медиаинформации. Культура потребления медиаинформации стала формироваться и развиваться с момента начала использования человеком инструментов в своей информационной деятельности. Если рассматривать информацию как знание, то человек с самого начала своего существования испытывал потребность в хранении, обработке и передаче знаний.

В настоящее время принципы познания человеком окружающего мира сильно не изменились. Если в Новое время уровень развития технологий являлся не достаточным для быстрого и удобного доступа к нужной информации, то в настоящее время объемы различного рода уже медиаинформации избыточны. В эпоху информационного общества медиаинформация стала являться основным ресурсом [6], который каждый человек ежедневно потребляет. Вместе с этим, необходимо заметить, что познание окружающего мира человеком является не единственной целью потребления медиаинформации.

Особенности культуры потребления медиаинформации:

1. Культура потребления медиаинформации является частью культуры общества по следующим причинам:

— культура потребления медиаинформации является необходимым инструментом эффективного взаимодействия человека с природой и современным обществом;

— культура потребления медиаинформации является условием эффективного удовлетворения потребностей человека с помощью технических средств, которые необходимо рассматривать в качестве наиболее прогрессивных достижений человечества.

2. Культура потребления медиаинформации является частью культуры человека как члена современного общества. Развитие культуры потребления медиаинформации у человека будет способствовать самоидентификации и активному включению в общество.

3. Культура потребления медиаинформации предполагает использование различных технических средств осуществления человеком информационной деятельности — средств информационных технологий, которые на настоящий момент исторического развития общества являются наиболее эффективным инструментом познания и освоения окружающего мира.

4. Развитие культуры потребления медиаинформации способствует индивидуализации человека. Информационная деятельность человека в постиндустриальную эпоху отражает тенденцию глобализации, когда территориальные и языковые барьеры стираются. По этой причине остро встает проблема индивидуального развития, которую можно решить, в том числе и путем развития культуры потребления медиаинформации у каждого отдельного человека.

5. Культура потребления медиаинформации сохраняет те же самые феномены своего развития, что и культура общества в целом: культурогенез и сохранение традиций.

Суть потребления человеком медиаинформации заключается в деятельности человека, направленной на присвоение информации, представленной посредством каких-либо технических средств, с целью удовлетворения различных потребностей. Сущность же культуры потребления медиаинформации заключается в совокупности норм и ценностей, в соответствии с которыми протекает реализация информационной деятельности человека, направленная на удовлетворение различных потребностей с помощью технических средств.

В зависимости от целей, которые необходимо достигнуть человеку в результате потребления медиаинформации, можно выделить следующие модели потребления:

— познавательная (расширение знаний, удовлетворение познавательного интереса);

— активирующая (стимулирование активности человека);
— коммуникативная (удовлетворение потребности в общении);
— релаксационная (получение положительных эмоций);
— компенсаторная (замещение каких-либо переживаний) [7].

Например, культура потребления медиаинформации, с точки зрения *активирующей* модели, предполагает:

— наличие у человека положительных примеров социальных ролей (нравственных идеалов);
— осознанность основных нравственных категорий.

Примеры положительных социальных ролей в процессе активизации жизненной позиции человека будут являться ориентиром, целью, ради чего собственно и происходит активизация. Такой нравственный идеал является высшим проявлением целевой детерминации деятельности человека [8]. Таким образом, активность человека, которая стимулируется в процессе потребления медиаинформации, будет направлять человека на достижение социально значимых результатов. Нравственный идеал складывается из совокупности основных нравственных категорий, которыми человек руководствуется во всех сферах своей жизни и которые имеют общественное значение.

Осознание основных социально значимых нравственных категорий будет способствовать более эффективному достижению поставленных целей (получение социального статуса, положения) человека путем потребления медиаинформации, соответствующей этим исходным нравственным категориям.

Таким образом, достижение цели, связанной с активизацией жизненной позиции, будет проходить более эффективно в случае наличия выделенных выше элементов культуры потребления медиаинформации.

Мы определяем культуру потребления медиаинформации как интегративную целостную характеристику деятельности человека, связанную с потреблением медиаинформации и состоящей из следующих динамически изменяющихся компонентов: когнитивного, аксиологического и операционного [9]. *Когнитивный компонент* отражает механизмы получения нового знания путем осознания смысла потребляемой медиаинформации, критического ее анализа и творческой переработки. *Аксиологический компонент* можно рассматривать как систему нравственных норм и ценностей, правил поведения и нравственных идеалов, которые являются для человека личностно значимыми и в соответствии с которыми реализуются различные виды деятельности, связанные с потреблением медиаинформации. *Операционный компонент* можно рассматривать как совокупность умений и приемов, которые использует человек в своей деятельности,

направленной на удовлетворение различных потребностей с помощью медиаинформации.

Литература

1. *Ионин Л. Г.* Социология культуры / Л. Г. Ионин. — М., 2000. — 280 с.
2. *Барулин В. С.* Социальная философия: Учебник / В. С. Барулин. — Изд. 2-е. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000. — 560 с.
3. *Гуревич П. С.* Философия культуры: Пособие для студентов гуманит. вузов / П. С. Гуревич. — М.: АО «Аспект Пресс», 1994. — 317 с.
4. *Словарь русского языка* / Под ред. С. И. Ожегова. — М.: Изд-во Оникс, Мир и Образование, 2007. — 1200 с.
5. *Рубинштейн С. Л.* Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. — М.: Государственное учебно-педагогическое изд-во Наркомпроса РСФСР, 1940. — 596 с.
6. *Абдеев Р. Ф.* Философия информационной цивилизации / Р. Ф. Абдеев. — М.: ВЛАДОС, 1994. — 336 с.
7. Малюченко Г. Н. Модели медиапотребления и подходы к пониманию медиазависимости: Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Образование в современном обществе: синергетическая модель» / Г. Н. Малюченко, В. М. Смирнов. — Саратов: Изд. центр Наука, 2009. — 163 с.
8. *Сластенин В. А.* Общая педагогика: Учеб пособие для студ. высш. учеб. заведений: В 2 ч. Ч. 2. / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. — 256 с.
9. *Ерофеева М.А.* Культура потребления медиаинформации (учебно-методическое пособие) / М.А. Ерофеева, А.А. Плеханов.- М: Экон-информ, 2011.-173с.

ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМЫХ СТУДЕНТОВ

Р.В. Ершова, Т.М. Семина
Россия, Коломна, ГСГУ
erchovareg@mail.ru

Аннотация. В статье рассматриваются результаты исследования психологических особенностей студентов, имеющих болезненную зависимость от компьютера (ИЗ) и других цифровых устройств. Полученные с использованием блока психодиагностических методов результаты позволяют говорить о системных нарушениях внимания, памяти, сниженном психологическом благополучии личности ИЗ студентов, их сфокусированности на негативных прошлых событиях. Обнаруженные личностные трансформации могут одновременно рассматриваться как причина и следствие Интернет-зависимости.

Abstract. The psychological features of Internet-addicted students are presented in this paper. The results were given with a set of psychodiagnostic methods that allow to prove the system disturbances in Student`s attention, memory, level of well-being and the fixation on the negative events of their past. Discovered personal transformation can be seen both as a cause and as a consequence of Internet addiction.

Ключевые слова: Интернет зависимость, внимание, рабочая память, психологическое благополучие, временная перспектива личности.

Keywords: Internet addiction, attention, working memory, psychological well-being, time- perspective.

Последнее десятилетие ознаменовалось лавинообразным ростом исследований, посвященных актуальной сфере психического здоровья человека – Интернет зависимости. В настоящее время Интернет зависимость (ИЗ) рассматривается как серьезная проблема, связанная с нарушением здоровья личности [4, 6]. Интернет зависимость относится к расстройствам компульсивно-импульсивного спектра и предполагает чрезмерное, болезненное он-лайн и офф-лайн использование компьютера, либо других цифровых устройств с аналогичными возможностями, сопровождаемое социальными, психологическими, психофизиологическими нарушениями, проблемами с занятостью и др. [5, 1].

Чаще всего исследователи говорят о следующих последствиях чрезмерного использования Интернета: когнитивных, эмоциональных расстройствах, нарушениях в социальной и коммуникативной сферах, снижении академических достижений. Кроме того, уже обнаружены специфические изменения в структуре головного мозга Интернет-зависимых (уменьшение серого вещества в левом полушарии: передней и

задней частях поясной извилины, островка и медиальной затылочно-височной извилины) [6].

Выделяют следующие компоненты ИЗ: 1) чрезмерное использование компьютера, сочетающееся с утратой чувства времени, 2) симптом отмены, включающий чувство гнева, угнетенность и/ или депрессивные проявления, если компьютер недоступен, 3) толерантность, предполагающую потребность в более совершенном программном обеспечении и увеличении времени использования компьютера, 4) негативные изменения в личной жизни и отношениях: ссоры, ложь, низкий уровень достижений, социальная изоляция, усталость [3].

Настоящее исследование проводилось с целью определения когнитивных, эмоционально-волевых, личностных, психофизиологических характеристик в группах зависимых, независимых и склонных к формированию зависимости от интернета студентов. На разных этапах в исследовании приняли участие 326 студентов очного отделения Государственного социально-гуманитарного университета (179 женщин и 147 мужчин, средний возраст 18,6 лет). Интернет зависимость изучалась с использованием русскоязычной версии шкалы Интернет зависимости Чена (CIAS), адаптация Малыгина, Феклисовой [2]. Рабочая память исследовалась в он-лайн режиме с помощью программы компании Avalon Business Systems, для диагностики комплекса личностных особенностей использовались: шкала поиска ощущений (М. Цукерман), опросник эмоциональной эмпатии (А. Мехрабиан, М. Эпштейн), тест временной перспективы (Ф. Зимбардо), шкала субъективного благополучия (К. Рифф), опросник на определение локуса-контроля (Дж. Роттер), психофизиологический статус участников исследования измерялся пупиллографическим методом (“Sambon Stress and Soul” (SSaS) пупиллометр).

На основе результатов, полученных с помощью теста CIAS Чена, участники исследования были разделены на три группы: «зависимых», «склонных к формированию зависимости» и «не зависимых» от интернета (деление основано на результатах нормального распределения).

Сравнение результатов трех групп проводилось с использованием однофакторного дисперсионного анализа ANOVA. Значимые различия результатов были выявлены по некоторым шкалам субъективного благополучия (автономия, управление средой, цель в жизни, самопринятие, баланс аффекта, осмысленность жизни), временной перспективы (негативное прошлое, гедонистическое настоящее), и объему рабочей памяти (рис.1).

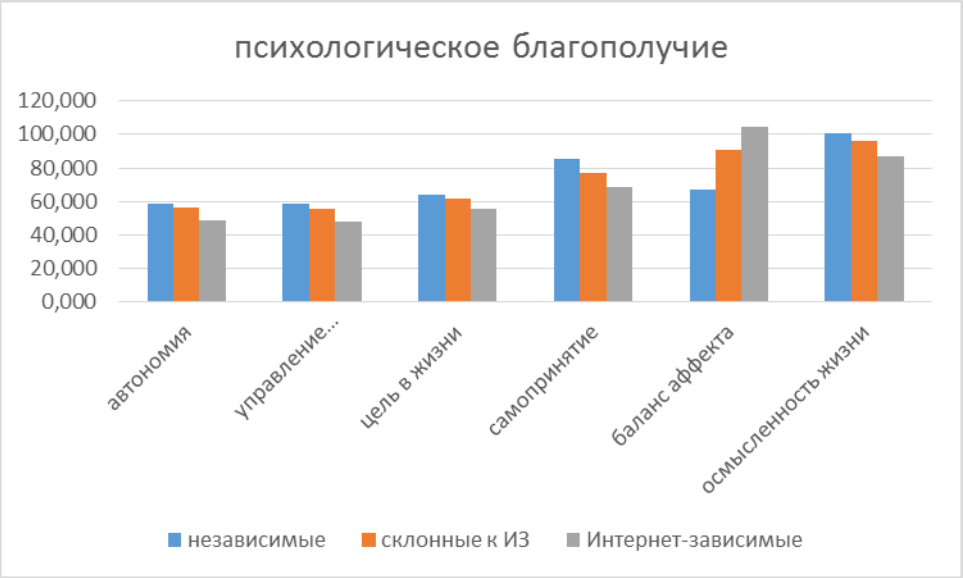

Рис. 1. Субъективное благополучие личности студентов

Субъективное благополучие интернет-зависимых студентов характеризуется следующими особенностями: они в большей мере зависимы от оценок окружающих; в принятии важных решений полагаются на мнение других; испытывают сложности в организации повседневной деятельности, чаще чувствуют себя неспособными изменить или улучшить складывающиеся обстоятельства, безрассудно относятся к представляющимся возможностям, лишены чувства контроля над происходящим вокруг, имеют мало целей или намерений; испытывают дефицит перспектив или убеждений, определяющих смысл жизни; у них преобладает чувство скуки и бесцельности существования, отсутствуют видимые жизненные перспективы, привлекательные для них. Хотя уровень самопринятия зависимых от интернета студентов попал в нижнюю границу нормативных возрастных показателей, следует отметить что у них чаще, чем у представителей двух других групп присутствует недовольство собой, разочарование событиями прошлого, беспокойство по поводу некоторых личных качеств, ощущение собственной никчёмности и бессилия.

Структура временной перспективы у зависимых от интернета студентов отличается выраженностью шкал негативного прошлого и гедонистического настоящего: воспринимая свое прошлое как полное разочарований, они фокусируются на получении удовольствия и наслаждения в «здесь и теперь», оторванном как от прошлого, так и от будущего.

Интересные результаты были получены при сравнении показателей рабочей памяти в трех группах респондентов. В трех пробах из шести

показатели памяти интернет-зависимых студентов оказались существенно ниже, чем у независимых и склонных к формированию зависимости. В первой пробе из трех предъявленных двузначных чисел они смогли вспомнить в среднем 1,7 (показатель независимых студентов для аналогичной пробы – 2,7, для склонных к зависимости – 2,6), во второй - 2,1 (2,8 –у независимой выборки, 2,63 у склонных к формированию ИЗ), к четвертой попытке показатели независимых и склонных к формированию зависимости студентов вновь возросли (вероятно, усилилась концентрация внимания), у зависимых от интернета студентов средние значения остались на уровне 2,1.

Следует отметить, что по целому ряду личностных характеристик, связанных с эмоционально-волевой сферой личности, значимых различий в группах выявить не удалось. Это может быть связано как с недостаточной объективностью использованных самооценочных методик, так и с очевидным отсутствием различий в группах.

Корреляционный анализ, проведенный в каждой из трех групп позволил изучить особенности психологической структуры личности зависимых от интернета студентов, подтвердив и углубив сделанные на этапе количественного анализа выводы.

Как показал анализ, личностные характеристики ИЗ студентов более тесно сопряжены с показателями интернет-зависимости (29 статистически значимых корреляций). Для сравнения в группах независимых от интернета и склонных к формированию зависимости студентов было выделено по 11 связей.

Ведущими в системе личностных характеристик интернет-зависимых студентов являются показатели личностного роста, целей в жизни, баланса аффекта (они связаны с тремя из пяти шкал CIAS), единственной шкалой интернет зависимости, которая не прокоррелировала ни с одной из исследуемых личностных характеристик, оказалась шкала контроля времени (табл. 1).

Можно предположить, что этот параметр интернет зависимости в большей мере обусловлен навыками самоменеджмента, чем личностными особенностями респондентов.

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

- психологическими особенностями личности зависимых от интернета студентов являются низкий уровень субъективного благополучия, нарушение временной перспективы, существенное снижение продуктивности внимания и памяти;
- ведущими характеристиками в структуре личности интернет-аддиктов можно считать замедление темпов личностного роста и саморазвития,

слабое осознание жизненных целей и перспектив, недостаточную способность поддерживать позитивные отношения с окружающими, неверие в свои силы, недооценку собственного потенциала в преодолении жизненных препятствий.

Таблица 1. Корреляции шкал интернет-зависимости с личностными характеристиками ИЗ студентов

	компульс.	синдром отмены	толерантн	личн. проблемы	контроль времени	ИЗ
личн.рост	-,701*	-,410	-,831**	-,615*	-,378	-,727**
цель в жизни	-,623*	-,356	-,682*	-,591*	-,243	-,628*
самопринятие	-,659*	-,607*	-,139	-,446	-,417	-,594*
психол. благоп.	-,676*	-,522	-,369	-,513	-,366	-,629*
баланс аффекта	,734**	,699*	,420	,614*	,521	,771**
осмысленность	-,689*	-,419	-,483	-,559	-,291	-,625*
нег. прошлое	,618*	,437	,130	,409	,552	,565
гедон. настоящее	,341	,635*	,429	,261	,371	,493
будущее	-,539	-,385	-,621*	-,753**	-,191	-,653*
фатал.наст.	,715**	,437	,732**	,704*	,528	,793**
потребн. в ощущ.	-,010	,226	-,685*	-,069	,339	-,001

Следует отметить, что выявленные особенности невозможно трактовать как безусловную причину или непременное следствие развития интернет-зависимости. Для установления причинно-следственных связей требуются дальнейшие исследования. Тем не менее, подчеркнем, что обнаруженные в исследовании личности зависимых от интернета студентов характеристики также были обнаружены у лиц с наркотической зависимостью [7], это еще раз подтверждает правомерность включения интернет-аддикции в перечень психических расстройств, ставит перед исследователями и психологами-практиками целый ряд задач, связанных с разработкой программ профилактики и лечения интернет-зависимости.

Литература

1. *Ершова Р.В.*О психологических последствиях технологического прорыва. Россия и мир: развитие цивилизации. Москва.– 2014. С.113-124.
2. *Малыгин В.* Интернет-зависимое поведение. Критерии и методы диагностики. Москва, 2011, 33 с.
3. Block J. J. Issues for DSM-V: internet addiction //American Journal of Psychiatry. – 2008. – №. 165. – С. 306-7.

4. Koh Y. S. Development and application of K-Scale as diagnostic scale for Korean Internet addiction //*2007 International Symposium on the Counseling and Treatment of Youth Internet Addiction.* Seoul, Korea, National Youth Commission. – 2007. – P. 294.
5. Young K. et al. Cyber disorders: the mental health concern for the new millennium //*CyberPsychology & Behavior*. – 1999. – Т. 2. – №. 5. – P. 475-479.
6. Zhou Y. et al. Gray matter abnormalities in Internet addiction: a voxel-based morphometry study //*European journal of radiology*. – 2011. – Т. 79. – №. 1. – P. 92-95.
7. Поляк Оксана Борисовна Личностные особенности наркозависимых с различным отношением к болезни // *Известия РГПУ им. А.И. Герцена*. 2009. №102. URL: http://cyberleninka.ru/article/n/lichnostnye-osobennosti-narkozavisimyh-s-razlichnym-otnosheniem-k-bolezni (дата обращения: 10.01.2016).Научная библиотека КиберЛенинка:http://cyberleninka.ru/article/n/lichnostnye-osobennosti-narkozavisimyh-s-razlichnym-otnosheniem-k-bolezni#ixzz3wpoGzKAc

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ТРЕНИРОВОЧНОМ ПРОЦЕССЕ СПОРТСМЕНОВ

М.Е. Железнякова
Россия, Коломна, ГСГУ
gelma-8@ mail.ru

Аннотация Данная статья рассматривает спортивную тренировку, как сложную деятельность, насыщенную техническими и информационно-компьютерными технологиями. Обосновывается мысль о том, что одним из условий эффективной спортивной деятельности и роста профессионального мастерства является необходимость освоения этих технологий.

Abstract. This article considers sports training, as a challenging activity accompanied by technical and information and computer technology. It also outlines the idea that one of the conditions of effective sports activity and the growth of professional skill is a strong necessity to acquire these technologies.

Ключевые слова: Спорт, тренировка, информационно-компьютерные технологии.

Keywords: sport, training, information and computer technology.

Одной из психологических характеристик спортивной деятельности, является «технологичность спорта» −это высокий уровень включения в спорт современных научных достижений, начиная от оборудования, экипировки до сверхвысоких информационных компьютерных технологий. Спорт сегодня −индустрия, которая развивается сверхвысокими темпами. Представители научного спортивного сообщества направляют свои силы на совершенствование методов подготовки спортсменов и повышение их спортивных результатов. Соответственно на помощь спортсмену каждый день приходят всё новые и новые технические решения, цель которых «Быстрее! Выше! Сильнее!» Настоящее время характеризуется переходом от традиционных средств спортивной тренировки к использованию современных цифровых технологий, позволяющих значительно эффективнее взаимодействовать с информацией и качественно изменять содержание, методы и организационные формы спортивной тренировки.

Анализируя технические средства, применяемые в настоящий момент в практике спортивной тренировки, можно выделить следующие основные технические средства в спорте (ТСС): приборы для получения оперативной информации: медико-биологические, педагогические и психологические. АСУ и вычислительная техника; аппаратура для тренировки, восстановления и реабилитации функций организма; судейско-информационные устройства; средства обучения и тренировки

[3]. Все это−сложные информационные программные продукты, освоение которых требует специальной подготовки.

Использование информационных технологий в спортивной тренировке направленно на решение следующих задач:

- развитие личностных качеств, необходимых для достижения спортивного результата в условиях соревновательной и информационной конкуренции;
- интенсификацию и усложнение всех уровней тренировочного и соревновательного процессов [1].

Информационные и компьютерные технологии в тренировочном процессе применяются:

- в качестве средства обучения и контроля, совершенствующих процесс представления и осознания выполняемого спортивного действия; как освоение нового специального, профессионального, научного знания тренировки в моделировании соревновательных ситуаций;
- как средство информационно-методического обеспечения спортивной тренировки;
- в качестве средства автоматизации процессов контроля объемов выполняемой физической нагрузки, освоения техники упражнения, когда каждое движение спортсмена может быть разложено на части, что позволяет проанализировать реальное действие с помощью современных цифровых технологий и корректировать результаты тренировочной работы;
- для тестирования физического, умственного, функционального, и психологического состояний занимающегося;
- как средство автоматизации процессов обработки результатов тренировки и ведения дневниковых записей;
- средство психорегуляции, организации интеллектуального досуга, развивающих игр;
- средство формировании имиджа, саморекламы;
- способ мониторинга физического состояния и здоровья на различных этапах тренировочной деятельности;
- для разработки экспертных систем. Это тип прикладных программных продуктов, наиболее соответствующий решению задач эффективной тренировки, позволяет осуществлять планирование контроль, коррекцию нагрузки в конкретном виде спорта, учитывая пол, возраст, стаж, индивидуальные функциональные особенности и т.д.[2]

Целью данного исследования было изучение особенностей использования студентами факультета физкультуры и спорта информационных компьютерных технологий в своей тренировочной работе.

Исследование проводилось в 2015 - 2016 году. В нем приняли участие 98 студентов спортивного факультета университета 2 и 3 курсов, активно занимающихся спортом.

Методы исследования: опрос (письменный) - анкета, контент–анализ, математико-статистический анализ данных и качественное описание.

Результаты опроса показали, что 100% респондентов, применяют в своей спортивной тренировочной деятельности электронные секундомеры с различными он-лайн программами, ориентированными на конкретные виды спорта, пульсометры, датчики счета шагов или темпа гребли, таймеры, видеозаписи, планшеты, мобильную связь. 80% используют видео и фотокамеры для записи своих тренировок и последующей коррекции техники выполнения упражнения.

64% опрошенных студентов используют мобильные приложения (контроль водного баланса и питания, навигация, бег и фитнес, темп гребли, скорость, километраж и др.), видео уроки для обучения техническим элементам конкретного вида спорта.

47% респондентов используют в тренировочном процессе специальные технические устройства: для измерения силы удара в боксе и отталкивания в лыжных гонках, определения силы и мощности гребка, измерения длины захвата гребка, беговые дорожки и др. Так же они используют тренажеры для восстановительных мероприятий, массажа и релаксации.

42% из опрошенных про проводят тренировки с использованием тренажерных устройств с обратной связью: беговых дорожек, концептов в гребле, лыжероллеров, устройств для подачи мяча с изменяющимися параметрами его полета в баскетболе.

30% студентов, смотрят видеозаписи для построения стратегии и тактики игры или поединка, освоения демонстрируемых мировыми лидерами эталонных приемов владения спортивным снарядом или упражнением, т.е. профессионального самообразования.

28% студентов пользуются портативными приборами определения уровня накопления молочной кислоты в мышцах, являющегося критерием оценки функционального состояния спортсмена.

20% респондентов (представители игровых видов спорта) используют компьютерные программы, составляющие рейтинговые таблицы, личностной эффективности в тренировочной деятельности.

Таким образом, проведенное нами исследование показывает, что современная спортивная тренировка — это деятельность, насыщенная техническими и информационно-компьютерными технологиями, а условием ее эффективности является освоение и использование спортсменами современных цифровых технологий.

Литература

1. *Железнякова М.Е.* Психологическая характеристика спортивной деятельности и основные направления исследования спортивной деятельности**.** Экология духа: сборник научных статей /Отв. ред. И.М. Ильичева. Выпуск 1/ Коломна: КГПИ, 2008
2. Жуков Р. С. Новые информационные технологии в научно-методической деятельности специалистов физической культуры и спорта: состояние и перспективы / Р. С. Жуков // Вестник Кемеровского государственного университета. - 2009. - № 4. - С. 76-80.
3. *Петров П.К.* Информационные технологии в физической культуре и спорте: учеб. пособие/ П.К.Петров.- М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 288 с.

ФАКТОРНАЯ СТРУКТУРА КАЧЕСТВА ЖИЗНИ УЧАЩЕЙСЯ МОЛОДЕЖИ

А.Е. Журавлева, Н.Г. Новак
Беларусь, Гомель, ГГУ им. Ф.Скорины
alina_sweetsmile@mail.ru; natalya_novak_80@mail.ru

Аннотация: В статье представлена структурная модель качества жизни современных белорусских школьников и студентов, выявленная в процессе факторного анализа показателей, полученных по опросникам «SF-36» и «ВОЗКЖ-100». Понятие «качество жизни» определяется авторами как индивидуальный показатель уровня развития и степени удовлетворения потребностей, интересов человека, соответствующих его жизненным ценностям.

Abstract: A structural model of life quality of modern Belarusian schoolchildren and students is described in the article. It has been found out with the help of factor analysis of the indices obtained by questionnaire «SF-36" and "WHOQOL-100". The concept of "life quality" is defined by the authors as an individual indicator of the level of development and the degree of satisfaction with the needs and interests of the person appropriate to their life values.

Ключевые слова: качество жизни, психологическое здоровье, система образования, образовательное пространство, факторный анализ.

Keywords: quality of life, psychological health, education system, educational space, factor analysis.

Качество жизни современного человека во многом обусловлено социально-экономическими условиями, в которых он осуществляет свою жизнедеятельность. В то же время характер адаптации к этим изменениям в каждом конкретном случае имеет отличительные особенности и во многом определяется личностными характеристиками (система жизненных ценностей и смыслов субъекта, уровень притязаний субъекта и др.). По данным современных исследователей (А.В. Баранова, В.А. Хащенко; Н.Н. Вадковская, О.Н. Губина, Г.М. Зараковский, Д.Л. Иванов, О.А. Ковынёва, М.Б. Лига и др.) качество жизни является критерием психического и физического здоровья человека (населения), а его характеристики используются в различных областях знаний и сферах общественно-экономической деятельности.

Мы полагаем, что категорию «качество жизни» следует рассматривать как индивидуальный показатель уровня развития и степени удовлетворения потребностей, интересов человека, соответствующих его жизненным ценностям [1, 2]. Такое определение несколько отличается от общепринятого содержания понятия «качество жизни» прежде всего включением в определение понятия «жизненные ценности». Однако, по нашему мнению, именно ценностно-смысловая сфера личности является одним из основных критериев оценки качества жизни отдельного человека,

и определяет уровень жизни общества в целом. Предложенное нами определение позволяет перенести акценты в управлении процессом повышения качества жизни молодежи с критериев оценки на определяющие его факторы. Важное значение не только для современной науки, но для самого общества приобретает вопрос качества жизни обучающейся молодежи. Молодежь как социальная группа кардинально отличается от остальных социально активных групп населения скоростью социально-психологической адаптации, большей географической подвижностью, более актуальными знаниями и навыками, и конечно, большими материальными потребностями, связанными с необходимостью формирования собственного жизненного пространства. В современном мире особую социальную значимость приобретает вопрос о последствиях дигитализации образовательного пространства, о влиянии нового культурного контекста (цифрового общества) на развитие личности молодого человека, на качество его жизни. Большинство людей единодушны во мнении, что образование должно идти в ногу со временем. Вместе с тем не следует забывать, что применение новых компьютерных технологий в случае неграмотного внедрения будет иметь негативные последствия: снижение социальной компетентности и коммуникативной культуры. Побочным эффектом дигитализации, по мнению Х.Г. Рольфа, может стать ослабление способности человека к самостоятельному творческому мышлению (приспособление мышления к определенным правилам и моделям, ориентация на формальные логические структуры, замена многозначности на формальную однозначность, на реализацию операций, имеющих ясные условия и предполагающих только один вывод) [3]. Компьтеризация образовательного процесса может также способствовать снижению у обучающихся познавательной активности поискового характера (знания опосредованы сознанием разработчиков программ, материал преподносится простым, нетрудоемким), и даже приводить к нарушению процесса социализации молодого человека, снижению его социальной активности, а значит – и качества его жизни.

Цель исследования – определить структурные компоненты качества жизни современной учащейся молодежи. В выборку исследования вошли 217 человек в возрасте от 13 до 24 лет (средний возраст – 17,35 лет). С целью выявления структуры качества жизни обучающихся применялись методика «SF-36 HEALTH STATUS SURVEY» и опросник «ВОЗКЖ-100», показатели по которым были подвергнуты факторному анализу (метод главных компонент с последующим VARIMAX-вращением и нормализацией по Кайзеру). В результате факторного анализа была получена пятифакторная модель, объясняющая 57,672 % общей дисперсии (в качестве значимых рассматривались нагрузки показателей качества жизни, превосходящие по абсолютной величине 0,3).

1. **«Удовлетворенность собой и условиями жизни» (**22,973% дисперсии) включает в себя сферы опросника ВОЗКЖ-100 «Окружающая среда» (0,669), «Духовная сфера» (0,553), «Психологическая сфера» (0,527), а также ряд подсфер, раскрывающих основные ориентиры удовлетворенности жизнью опрошенных: возможность отдохнуть и развлечься, доступность и качество медицинской, социальной помощи и поддержки, качество внутрисемейных отношений (семейное окружение) и качество внешней среды, возможность развития, транспортные услуги, финансовые ресурсы и т.д. Удовлетворенность собой оценивается по следующим показателям: уровень обучаемости, уровень развития когнитивных процессов (мышления, памяти, внимания), уровень и адекватность самооценки, способность ежедневно заниматься основной деятельностью, отношение к своему телу и внешности, чувство физической безопасности и защищенности. Важную роль в жизни подростков и юношей играют их личные верования и убеждения, которые придают существованию каждого из них смысл, ценность и перспективу.

2. «Психическое и психологическое здоровье» (12,501 % дисперсии) содержит компоненты психологического здоровья по опроснику SF-36 (Психическое здоровье (0,805), Ролевое функционирование, обусловленное эмоциональным состоянием (0,815), Жизнеспособность (0,675)) и параметры ВОЗКЖ-100 «F2. Жизненная активность, энергия и усталость» (0,520) и «F3. Сон и отдых» (0,424). Данный фактор указывает на то, что при оценке качества своей жизни большое значение для опрошенных имеет настроение, общее психоэмоциональное состояние, степень ощущения себя активным и энергичным, полным сил.

3. «Психофизическое состояние» (10,538% дисперсии) объединяет сферы ВОЗКЖ-100 «III. Уровень независимости» (0,708) и ее показатели «F10. Способность выполнять повседневные дела» (0,627), «F11. Зависимость от лекарств и лечения» (0,611), «F9. Подвижность» (0,539); сфера «I. Физическая сфера» (0,615) и ее показатель «F1. Физическая боль и дискомфорт» (0,703); показатель «F8. Отрицательные эмоции» (0,591). В данный фактор также входит и одна из шкал опросника SF-36 − «Интенсивность боли» (0,388), отражающая физический компонент здоровья. Содержание данного компонента свидетельствует о том, что значимым компонентом качества жизни современных подростков и юношей является психофизическое состояние, самочувствие в данный момент времени. Повышению качества жизни способствует независимость, то есть возможность вести автономное существование, обеспечивать и обслуживать себя самостоятельно, способность двигаться и перемещаться в соответствии с собственными желаниями и потребностями, справляться со своими повседневными

делами и работой, не завися при этом от приема лекарств или иных видов лечения.

4. «Физическое здоровье» (6,557% дисперсии) включает шкалы опросника SF-36, отражающие физический компонент здоровья (0,928): «Ролевое функционирование, обусловленное физическим состоянием» (0,662), «Физическое функционирование» (0,634), «Общее состояние здоровья» (0,509). Данный фактор отражает степень, в которой физическое состояние ограничивает выполнение физических нагрузок (самообслуживание, ходьба, подъем по лестнице, переноска тяжестей и т.п.), степень влияния физического состояния на повседневную ролевую деятельность (работу, выполнение повседневных обязанностей), оценку человеком своего состояния здоровья в настоящий момент и перспективы лечения.

5. «Взаимодействие с другими» (5,102% дисперсии) раскрывают показатели «IV. Социальные отношения» (0,675) и «F15. Сексуальная активность» (0,600), которые отражают качество социального функционирования личности и включают в себя близкие личные взаимоотношения, возможность оказывать поддержку другим людям и получать поддержку от них, а также возможность удовлетворения сексуальных потребностей.

При сравнении показателей качества жизни подростков и юношей были установлены достоверные различия (p=0,01) по шкалам «социальное функционирование», «жизненная активность», «влияние эмоционального состояния на ролевое функционирование»: у юношей данные показатели более низкие. С нашей точки зрения такие результаты обусловлены характером обучения в вузе: адаптация к новым требованиям и нагрузкам, физическое и умственное переутомление, эмоциональные переживания в период сессии, кризис гратификации, нарушение режима труда и отдыха, питания и другие. Перечисленные факторы оказывают негативное влияние на адаптационные ресурсы молодых людей, стимулируют развитие психосоматических заболеваний, что в итоге негативно отражается на показателях здоровья и качества жизни юношей и девушек [4].

Таким образом, полученные данные свидетельствуют о том, что качество жизни современной обучающейся молодежи в первую очередь определяется внешними условиями жизнедеятельности, которые призваны обеспечить физическую безопасность и дать чувство защищенности (возможность отдохнуть, развлечься, доступность и качество медицинской, социальной помощи и поддержки, качество внутрисемейных отношений, возможность развития, транспортные услуги, финансовые ресурсы и т.д.), а также степенью удовлетворенности собой и своими достижениями. В этом смысле не вызывает сомнения тот факт, что интенсификация и технологизация современной системы образования является одним из

факторов повышения качества жизни подрастающего поколения. Однако настораживает тот факт, что наименьший вес в структуре качества жизни подростков и юношей занимают показатели физического здоровья и качество взаимодействия с окружающими. Также полученные нами данные свидетельствуют о том, что переход от подросткового к юношескому возрасту характеризуется уменьшением удовлетворенности личностью качеством своего социального функционирования, снижением жизненной активности и увеличением степени зависимости ролевого функционировании от актуального психоэмоционального состояния (снижение стрессоустойчивости). В таком ракурсе мобильность современного общества и все более интенсивная информатизация системы образования могут стать дополнительной причиной возникновения разного рода стрессовых факторов, ограничивающих повседневную активность обучающейся молодежи, а в крайних случаях – способствующих снижению эмоционального фона, повышению уровня тревожности (нейротизма), и препятствующих формированию у них навыков конструктивного взаимодействия, саморегуляции и самоконтроля.

Исходя из полученных данных и руководствуясь первостепенностью принципа сохранения психологического и физического здоровья личности при организации образовательной среды, необходимо подчеркнуть следующее: эффективность процесса оптимизации и информатизации образовательного процесса напрямую зависит от психофизиологических особенностей, системы ценностных предпочтений и интересов обучающихся, их потребностей и запросов, уровня их обучаемости, наличия стремления к самореализации. Очень важно, чтобы новые методы, средства обучения, самообразования, информационные технологии внедрялись в процесс учебной деятельности таким образом, чтобы сами обучающиеся осознавали целесообразность их усвоения для достижения целей персонального саморазвития и самосовершенствования.

Литература

1. *Журавлева А.Е., Игумнов С.А.* Оценка и анализ качества жизни учащейся молодежи // Клинико-психологические аспекты медицинской практики: материалы областной науч.-практ. конф., посвященной 20-летию мед.-психол. факультета УО «ГрГМУ», Гродно, 25 окт. 2013 г. – Гродно : ГрГМУ, 2013. – С. 97 − 102.
2. *Журавлева А.Е., Новак Н.Г.* Жизненные ценности и качество жизни белорусских подростков и юношей // Педагогика современности.–2014. – 3−4 (4). – С. 68 − 71.
3. Информационная среда школы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://inf.1september.ru/article.php
4. *Журавлева А.Е., Новак Н.Г.* Качество жизни и ценности современных белорусских подростков и юношей // Молодежь и государство: научно-методологические, социально-педагогические и психологические аспекты развития современного образования. – Тверь: ТГУ, 2015. – С. 19-23.

ДИГИТАЛИЗАЦИЯ ИСКУССТВА: К ВОПРОСУ О ЦИФРОВОМ РЕПРОДУЦИРОВАНИИ

С.А. Загребина
Россия, Киров, ВятГГУ
suzanna_z@mail.ru

Аннотация. Развитие цифровых технологий является продуктом культурного развития общества, влияющим на искусство и при этом находящимся под его непосредственным воздействием. Статья посвящена анализу мультимедийных выставок, созданных при помощи цифрового репродуцирования произведений искусства предшествующих эпох, выявлению влияния современных технологий и тенденций на восприятие искусства.

Abstract. The development of digital technology is a product of society 's cultural development, which influences the art and, in its turn, being itself under art's influence. The article is devoted to the review of multimedia exhibitions, which were created using a digital reproduction of artworks of previous eras. It also reveals the impact of modern technologies and trends on the perception of art.

Ключевые слова: дигитализация, мультимедиа, репродуцирование, цифровые технологии.

Keywords: digitalization, multimedia, reproduction, digital technology.

Проблемы, связанные с использованием цифровых технологий в искусстве, возникли с появлением возможности технического репродуцирования произведений искусства. Наиболее остро вопрос встал во время распространения техники фотографии в XIX в., позднее кино- и аудиотехники. Ряд философов выражали негативное отношение к технике в искусстве, в частности, Ш. Бодлер, Ж. Бодрийяр, Б. Гройс и другие, полагая, что внедрение технологий в искусство приведёт к смерти последнего. Тем не менее, сегодня в XXI в. технологии, преимущественно цифровые, стали неотъемлемой частью всех сфер человеческой жизни, в том числе и культурной сферы. Кроме того, именно распространение таких технологий определило смену индустриального типа общества на постиндустриальное (информационное). В связи с этим меняется угол рассмотрения указанной проблемы. Сегодня нас интересует то, как изменилось искусство с распространением цифровых технологий.

Использование цифровых технологий в искусстве, в деятельности художественных институций, в отдельных выставочных проектах широко известно, однако, осмысление этой тенденции до конца еще не произошло. Что привнесли современные технологии в искусство? Как изменили восприятие произведений искусства и музеев как художественных институций в целом? Необходим ли для целостного восприятия

мультимедийных репродукций опыт знакомства с оригиналом? В чём преимущества дигитализации искусства?

Одним из примеров сильного влияния процесса дигитализации искусства является трансформация деятельности музея. В данном аспекте процесс дигитализации (от англ. digitalization) понимается как «перевод процессов и их содержательной, контентной части в цифровой формат» [1, с. 3]. В век цифровых технологий музеи столкнулись с проблемой создания адекватного сегодняшнему дню контента и модели взаимодействия с аудиторией. В современных условиях музеи, выполняя свои основные функции (хранение, экспонирование, исследование), вынуждены представлять информацию в доступном виде для широкой аудитории. Одним из решений задачи сохранения, толкования и предоставления информации является перевод коллекции в электронный формат, т.е. оцифровка. Так, в феврале 2011 года Google запустил новый интерактивный проект – возможность увидеть музеи мира и их шедевры в виртуальном пространстве. Стоит отметить, что данный проект развивается и в настоящее время, дополняясь новыми музеями, коллекциям и информацией. Задачей Google Art Project не является замена реальных музеев виртуальными, данный проект является дополнением к впечатлению от физического общения с произведениями искусства. Это подтвердилось официальной статистикой: музеи, принявшие участие в проекте, за первое полугодие увеличили поток посетителей в среднем на 6%, при этом в первые три месяца количество обращений к сайту проекта превысило 12 миллионов. Таким образом, целесообразность оцифровки музейной коллекции не вызывает сомнений, благодаря предоставляемому ряду преимуществ: сохранность коллекции, широкий доступ, информационная поддержка основной экспозиции, реализация модели участия посетителя, возможность детального рассмотрения картин за счет режима макросъемки, облегчение реставрационных работ и т.д.

В то же время, возникает вопрос о возможности экспонирования мультимедийных копий произведений искусств. Процесс замещения подлинного экспоната цифровыми копиями является одной из острых проблем в вопросе внедрения цифровых технологий в искусство.

На наш взгляд, цифровые технологии представляют множество новых способов выражения, кодировок существующих объектов и процессов, но прежде всего они порождают новые формы искусства. В данном случае мы рассматриваем два мультимедийных выставочных проекта с использованием цифровых репродукций произведений искусства сходных по форме, но отличных, на наш взгляд, в концептуальном плане.

В настоящее время широкое распространение и интерес зрителей получили мультимедийные выставки, разработанные и созданные австралийской компанией GRANDE EXHIBITIONS (“Van Gogh Alive”, “Da

Vinci – The Genius", «От Моне до Сезанна. Французские импрессионисты» и другие), серия выставок «Живые полотна», включающая несколько мультимедийных проектов: «Рерих», «Дали», «Айвазовский и маринисты», «Ренессанс» и другие. Данные выставки представляют собой динамические проекции полотен художников в формате Full HD на несколько больших экранов, пол и потолок. Воспроизведение виртуального движения в живописных картинах в сочетании с 3D анимацией и объемным звуком стало возможным благодаря цифровым технологиям. Компьютерный монтаж создал динамичные изображения с перемещающимися по картинной плоскости деталями, привлекающими внимание зрителей к стилю, колориту и живописной технике художника. Программы с использованием средств мультимедиа многомодальны: объединив текст, звук, анимацию видеоизображений, они представляют динамическую визуализацию полотен, направленную на полное погружение посетителя в другое пространство, часть репродукций выполнены в формате ps-3D, что позволяет зрителю оказаться «внутри» картины. Важно, что мультимедийный контент данного выставочного проекта дополняется творческими и образовательными программами. В частности, в рамках выставки проходят лекции и творческие мастер-классы.

Следующий рассматриваемый нами проект – это выставка «Золотой век русского авангарда». Авторы – Питер Гринуэй и Саския Боддеке использовали мультимедийные технологии и традиционные техники (живопись, музыка, театральная игра, поэзия, кинематограф, анимация, 3D-технологии, свет) для демонстрации цифровых репродукций произведений русского авангарда и создания эффекта дополненной реальности, раскрывающего новые смыслы.

В отличие от проектов GRANDE EXHIBITIONS и серии выставок «Живые полотна», «Золотой век русского авангарда», на наш взгляд, не является цифровой репродукцией и может быть рассмотрен как новое автономное произведение, созвучное эпохе цифровых технологий. Это связано с несколькими аспектами. Во-первых, передача авторского восприятия произведений русского авангарда за счёт введения метафоры в экспозицию. «Черный квадрат» Казимира Малевича использован как основа и центральная метафора, вокруг которой выстраивается мультимедийная выставка. Во-вторых, наличие нескольких сценариев (театральный, световой, музыкальный и другие), объединенных одной концепцией. В-третьих, данный проект является авторским. Таким образом, взаимодействие специально записанного видео с актерами, играющих представителей Русского авангарда, шедевров в мультимедийном формате, музыки, света, связанных одной концепцией, создают новый феномен, отходя от прямого цифрового репродуцирования.

Здесь полиэкранность как художественный приём обеспечивает новый уровень восприятия художественного творчества, раскрывая новые грани живописных полотен и скульптурных объектов. По словам Питера Гринуэя, «такой подход ни в коей мере не умаляет достоинства произведений, хранящихся в музее. Но мы и не оставляем их пылиться там, мы берём их с собой в настоящее и будущее» [2].

Подводя итог, следует отметить невозможность рассмотрения современных практик в отрыве от социокультурных процессов в обществе. Так, в обществе, существующем в условиях массового технического репродуцирования произведений искусства, появляются новые формы представления, меняется процесс создания и восприятия произведений искусства. При рассмотрении вопроса использования в экспозиции различных технологий сегодня необходимо сохранять баланс между ними и подлинными экспонатами. Таким образом, рассмотренные мультимедийные выставки могут являться частью edutainment'а в художественных институциях и использоваться для актуализации подлинной коллекции, но не замещать ее.

Литература

1. *Шилина М.Г.* Связи с общественностью в интернете: к вопросу формирования понятийного аппарата // Медиаскоп. – 2011. – №2.
2. Сайт Государственного музея В.В. Маяковского. Статья «Питер Гринуэй: «Золотой век русского авангарда». URL:http:/ /mayakovsky.museum/ events/exhibitions/ instalyatsiya-zolotoy-vek-russkogo-avangarda/ (дата обращения: 28.01.2016).

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ

Н.В. Зайцева
Россия, Коломна, МАБДОУ детский сад №10
natvladzay@yandex.ru

Аннотация. В статье ставится задача рассмотреть эффективность использования информационных технологий на логопедических занятиях в дошкольном и школьном логопункте. В результате проведенного анализа по использованию различных электронных ресурсов и интерактивных развивающих программ на различных этапах коррекционного занятия показано, что разнообразные формы работы позволяют не только создать игровую атмосферу, вовлечь детей в речевую деятельность, но и эффективно проводить коррекционную работу.

Abstract. The main aim of the article is to examine the effectiveness of using the information technologies in speech therapy classes at the preschool and school logopedics classes. The analysis of the use of various electronic resource and interactive developing programs in various stages of studies demonstrates that the different forms of work can not only create a game atmosphere, involve children in speech activity, but also it carries out remedial work in an effective way.

Ключевые слова: информационные технологии, логопедические занятия, коррекция устной и письменной речи.

Keywords: information technology, speech therapy classes, the correction of speech and writing.

Трудно представить себе современного ребёнка не знакомого с телефоном, планшетом, компьютером. Да и в каждой дошкольной и школьной образовательной организации есть специально оборудованные помещения и рабочие места для педагогов и детей, оснащённые компьютерной техникой. Сразу появляется вопрос: «Как эффективнее применять её в работе?».

Постараемся осветить вопросы, связанные с использованием компьютера в логопедическом кабинете общеобразовательной школы и детского сада. Коррекционный процесс обучения всегда требует длительного времени и дополнительных физических и эмоциональных затрат, поэтому интерес к занятиям у детей постепенно исчезает. Некоторые этапы логопедического занятия носят монотонный характер, это обусловлено спецификой работы логопеда. Использование компьютерных технологий в логопедической работе стало большим подспорьем в подборе речевого и наглядного материала с помощью различных электронных ресурсов [1].

Создание электронных презентаций, в программе Microsoft PowerPoint не требует углубленных знаний и навыков программирования. Например, в лексической теме занятия «Транспорт» можно включить расширение в виде подтем: «Виды транспорта», «Спецтранспорт» и т.д. Подбор картинок

и игр на автоматизацию и дифференциацию звуков: карточки с индивидуальными заданиями, кубики, лабиринты, улитки, ребусы, кроссворды, цифровые фотографии, тексты, схемы, таблицы и т.д., можно чередовать по размеру, цвету и по скорости воспроизведения. С появлением компьютерных технологий у логопедов появилась возможность разнообразить учебный процесс музыкальным и голосовым сопровождением, для подачи учебного материала небольшими “порциями” существует настройка анимации, что ведет к поддержанию интереса к обучению и достижению результата. Специально разработанные компьютерные программы, которые может в своей работе использовать логопед, несут обучающий и развивающий характер: «Веселая азбука», «Игры для Тигры», «Игры со словами», «Развивай-ка для малышей» из серии «Обучение с приключением», «Учимся говорить правильно», «Фабрика игр», «Шаг за шагом», «Лого ритмика», аудиосказки «Весёлый язычок» и многие другие. Названия программ говорят сами за себя. Остановлюсь на некоторых.

«Игры для Тигры» программа содержит материал, направленный на коррекцию звукопроизношения, на формирование фонематического слуха и коррекцию лексико-грамматического строя речи [3].

«Логоритмика» в основе лежит связь речи, музыки и движения, направлена на развитие крупной моторики и координации, на развитие слухового восприятия и памяти, голосовых функций, чувства ритма, темпа, мелодико-интонационной стороны речи.

«Шаг за шагом» программа для индивидуальных и групповых занятий на развитие связной речи, зрительного и слухового восприятия, графических навыков, математических представлений, представлений об окружающем мире, социализации. Учитель-логопед использует компьютерный материал не только на своих занятиях, но и для отработки темы воспитателем или родителями дома (создание карточек). Таким образом, любимая игрушка наших детей, повышает результативность и ускоряет процесс овладения речью. Ведение документации (речевые карты, экран звукопроизношения, анкеты, планы, конспекты занятий по темам, отчетная документация и т.д.) в электронном виде облегчают учебный и подготовительный процесс учителя-логопеда.

Особенностью работы в школьном логопункте является обучение учащихся разного возраста. Учителю-логопеду следует подготовить занятия для нескольких групп учащихся с учетом речевого дефекта и класса. Педагогу не хватает времени для смены наглядности в течение рабочего дня, и здесь на помощь приходят компьютерные задания с систематизированным иллюстративным, текстовым, развивающим и, главное, легко сменяемым материалом, что позволяет рационально использовать время логопедического занятия.

Существуют основные требования по созданию и использованию компьютерных программ и заданий, которые изложены в Письме Министерства образования РФ от 17.12.2001 г. № 957/13-13. «Длительность работы с компьютером зависит от индивидуально-возрастных особенностей занимающихся. Для детей 6 лет норма не должна превышать 10 мин, а для детей 7–10 лет 15 мин.» [2].

С целью повышения эффективности коррекционно-логопедического воздействия, учитель-логопед использует в своей деятельности ИКТ, при этом решая следующие задачи: повышение мотивации к коррекционной учебной деятельности; формирование сотрудничества между ребёнком и педагогом; адекватная оценка своих действий в работе с компьютерной программой; положительное эмоциональное состояние ребенка.

Таким образом, с использованием новых информационных технологий у учителя-логопеда появилась возможность проводить коррекционную работу с применением новых методических приёмов, обогатить свои знания, умения и навыки, повысить эффективность коррекционной работы, делая занятия более интересными для детей и радостными для педагогов.

Литература

1. *Воронкова О.Б.* Информатика: методическая копилка преподавателя. Ростов на/Д, 2012.
2. *Ковалько В.И.* Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер. М., 2011.
3. *Лиунова Л.Р.* Компьютерная технология коррекции общего недоразвития речи «Игры для Тигры»: Учебно-методическое пособие. – Пермь: «ОТ и ДО», 2013

КОМПЬЮТЕР И ЧИСТАЯ МАТЕМАТИКА

С.Ю. Знатнов
Россия, Коломна, ГСГУ
sznatnov@mail.ru

Аннотация. В статье идет речь о легитимности применения компьютера в чистой математике и эпистемологическом статусе нового знания.

Abstract. The article is about the legitimacy of the computer usage in Pure Mathematics and the epistemological status of a new knowledge.

Ключевые слова: компьютерные доказательства, эпистемология
Key words: computer proof, epistemology.

Человеческое мышление, знание, разум, познание в течение многих веков были предметом исключительно философского исследования. Но не так давно, с появлением компьютеров и компьютерных систем, с развитием такого научного направления, как искусственный интеллект, названные нами процессы и объекты стали предметом интереса математических и инженерно-технических дисциплин. Только ли человек может быть познающим субъектом или же и компьютер может считаться таковым? Постановка последнего вопроса стала возможна благодаря успехам, достигнутым при написании компьютерных программ, все чаще и чаще приводящих человека к новым открытиям. «ЭВМ сегодня работают на основе дедуктивной логики, и поэтому полному определению интеллекта, как правило, не удовлетворяют» [1, с. 319], но в дедуктивных построениях уже сегодня в ряде случаев достижения ЭВМ превосходят человеческие способности.

Может ли работа вычислительной системы приводить к росту человеческого знания? Как назвать то, что мы имеем на выходе работы компьютерной системы? Знание ли это? Если да, то каков его эпистемологический статус?

«Американский математик Ван Хао построил программу, по которой универсальная вычислительная машина осуществила доказательство двух сотен теорем из капитального труда по математической логике «Principia Mathematica» Рассела и Уайтхеда. Попутно она сформулировала и доказала еще десять теорем, которых не было в книге**.** Разве это не образец моделирования творческой деятельности математика?» [2, с. 150]

Примеров того, что компьютер приводит к появлению фактов, доселе неизвестных человеку, можно набрать много в современной истории вычислительной техники. Но те же “десять теорем”, о которых написано выше – не есть предмет для спора с целью установления статуса этих математических истин. Будем считать, что ЭВМ в этих случаях выдала

некоторый формальный текст. Его еще нельзя назвать знанием. После операции проверки этого текста традиционным образом мы переводим его в разряд достоверного математического знания (или отказываем в этом).

Принципиальный вопрос о росте математического знания возникает в тех случаях, когда традиционная проверка невозможна. Это происходит тогда, когда при доказательстве математического утверждения компьютер использован при проведении необозримых процедур, то есть тех, когда результат работы ЭВМ нельзя проверить непосредственно. На сегодняшний день таких случаев известно уже достаточно много и связаны они с проведением огромного числа комбинаторных переборов.

А началось все с нетрадиционного доказательства одной очень старой математической задачи – проблемы четырех красок, которая сводится к тому, что любую карту государств можно раскрасить, используя только четыре цвета. Причем, две любые соседние страны будут окрашены в разные цвета. Аппель и Хакен создали первый прецедент подобного рода [3].

Один из критиков нового метода Т.Тимошко писал: “Математики решили проблему четырех красок, но появилась новая проблема четырех красок, которая возникла для философии” [4, с. 82]. Он отмечает, что принятие этого доказательства приведет к большим последствиям для развития теории познания, философии математики и философии науки. Автор выделяет основные, по его мнению, характеристики доказательства: убедительность (convincing), обозримость (surveyable), формализуемость (formalizable). Раскрывая эти понятия, он приходит к мнению, что доказательство Аппеля-Хакена не описывается всеми этими характеристиками и не может называться таковым в традиционном смысле.

Другой тезис Т.Тимошко выражает мнение о том, что признание такого доказательства способствует признанию эмпирических методов в математике, так как компьютер – это вычислительное устройство, на котором ставится эксперимент. А это приведет к тому, что должны быть пересмотрены фундаментальные положения, отделяющие математические, достоверные знания от правдоподобных знаний эмпирических наук.

Итог, к которому приходит автор рассматриваемой статьи, таков: если мы изменяем концепцию доказательства и признаем доказательство с применением ЭВМ, то мы должны добавить в эту концепцию и признание возможности использовать вероятностный аргумент в ходе доказательства.

Один из оппонентов Тимошко – М. Левин – пишет в противовес первому, что наше недоверие к результатам работы ЭВМ не должно базироваться на том, что компьютер – физический объект, который может делать ошибки в вычислениях. Человек тоже физический объект, который может их совершать. Многое зависит от его физического и

эмоционального состояния. Так что при проверке вручную тоже возможны ошибки [5, с. 82].

Несколько работ по этой проблеме были опубликованы А.Н.Кочергиным. В одной из них он классифицировал машинные доказательства как нетрадиционную исследовательскую программу в математике и констатировал тот факт, что применение ЭВМ при проведении необозримых процедур является лишь расширением инструментария математиков, вносящим контролируемую степень вероятности в понятие математической истины (она будет зависеть от уровня развития ЭВМ и контроля вычислительного процесса) [6].

Итак, каков же эпистемологический статус нового знания, полученного с применением ЭВМ? Обладают ли новые доказательства той же степенью достоверности, что и доказательства в традиционном понимании этого слова? Можно ли допустить новые теоремы в класс абсолютных и неизменных математических истин?

Решение этих вопросов непосредственно связано с доказательством правильности программ. Но точки зрения на разрешение этого вопроса диаметрально расходятся. Какая же из приведенных точек зрения наиболее обоснована?

Противники признания компьютерных доказательств, прежде всего, уделяют внимание такому свойству доказательств, как проверяемость. В традиционной математике любая теорема, доказанная одним автором, может быть перепроверена другим математиком.

С другой стороны, существует множество примеров ошибок в доказательствах в традиционном смысле. Так что и люди могут ошибаться, а проверяющие истинность могут долгое время и не заметить ошибки - такие случаи неоднократно встречались в математической практике. Но "противники использования компьютеров как средства доказательства математических теорем могут возразить, что ошибку, допущенную человеком, способен обнаружить и устранить другой человек, тогда как незаметные компьютерные сбои человек обнаружить не в состоянии, вынужденный обращаться в этом случае за помощью к другим компьютерам, вновь не дающим гарантий отсутствия ошибок" [7, с. 134].

В настоящий момент мы приходим к выводу о неустранимости новых, нетрадиционных технологий – на примере вычислительной техники – из процесса научного творчества. По этому поводу один из отечественных пионеров внедрения ЭВМ в науку В.М. Глушков писал: “Темпы развития науки в настоящее время (1986 г. – прим. С.З.) таковы, что, по-видимому, в ближайшем будущем человечество не сможет себе позволить такую роскошь, как ждать случая, дарованного провидением. Поэтому так важна задача автоматизации научного творчества. ... Есть надежда, что, даже если не все практические правила, которыми пользуется человек в процессе

доказательства той или иной теоремы, будут вложены в ЭВМ, она все равно сможет работать быстрее, чем человек" [8, с.417]. Надо отметить, что мы в это будущее уже пришли.

В творческом процессе поиска нового знания вопрос сравнения вычислительных и логических возможностей ЭВМ и человека не должен выдвигаться на первый план. Здесь важен этот симбиоз, так как автоматизация научной деятельности по существу является не просто экономией человеческого труда, но принципиально новым средством решения нетривиальных задач. В таком процессе важно установить меру и правила использования ЭВМ, которые обеспечат максимально возможный уровень строгости проведения доказательств или решения задач.

Приводит ли компьютер к росту математического знания? "И компьютерный агностицизм, и компьютерная эйфория имеют философские корни. И поэтому речь должна идти о выяснении принципиальной, а не технической стороны дела" [9, с.58]. Только ли человек проводит доказательство математического утверждения или то же самое можно отнести и к компьютеру. При соблюдении определенных условий можно считать компьютер "соавтором" доказательства.

Но в некоторых случаях можно утверждать, что принятие нового доказательства в класс математических истин происходит не на рациональных основаниях, а на аксиологических.

Система ценностей в том или ином социуме или некоторой научной парадигме является достаточно консервативной, и ее изменение переживается всегда очень болезненно. Некоторые авторы рассматривают консерватизм как необходимую составляющую, внутренне присущую науке. "Консерватизм в науке имеет глубокие основания и является, на наш взгляд, способом ее саморегуляции, определяя, как макродинамику развития науки (возникновение, упрочнение и смену парадигм и типов рациональности), так и ее микродинамику (процесс научного открытия)" [10, с.37]. Но кроме отмеченных положительных качеств научного консерватизма, обеспечивающих преемственность научных теорий, отсеивание несостоятельных парадигм, следует отметить и отрицательные, приводящие к стагнации.

В качестве примеров подобного рода можно вспомнить первый кризис в математике, связанный с открытием иррациональных чисел, или как переживало математическое сообщество появление "воображаемой" геометрии, когда все уже "привыкли" к V-му постулату Евклида (и который стал несомненной математической ценностью, не менявшейся десятки столетий).

Современные ученые и философы не без оснований считают, что развитие науки на нынешнем этапе невозможно без математики и – соответственно – без ЭВМ. Но встречаются не менее категоричные

суждения иной направленности. Так Дж. Франклин пишет, рассматривая ситуацию с компьютеризацией математики: “Надо отдать должное тем математикам, которые высказались за то, что компьютеризация сделала революцию в математике. С другой стороны, некоторые математики - теоретики высказывают точку зрения, что компьютеризация поддерживается коллегами-неудачниками…” [11, с. 81].

Одно из возможных объяснений создавшейся ситуации с применением ЭВМ в теоретических исследованиях вообще и при проведении необозримых доказательств в частности приводится Аппелем и Хакеном: “Большинство математиков, получивших образование до развития быстрых компьютеров, имеют тенденцию не думать о компьютере как об обычном средстве, которое можно использовать вместе с другими – более традиционными и теоретическими – для продвижения математического знания. Таким образом, они интуитивно чувствуют, что, если аргументация содержит части, не поддающиеся ручной проверке, то она покоится на довольно опасной основе” [12, с.385-386], - заключают Аппель и Хакен.

Но если такому понятию как проверка можно дать некоторое формальное определение и, соответственно определить, что значит проверить доказательство, то же самое крайне трудно (а на самом деле - невозможно) будет сделать для такого понятия как ‘красота’ доказательства и ‘красота’ математики. А для некоторых математиков это существенная ценность, которая определяет их понимание и - следовательно - признание доказательств.

Вернемся к необозримым процедурам и их оценкам. Дж.П.Кинг в одном из разделов своей книги “Искусство математики” [13, с.92-93] пишет по этому поводу, что компьютерное доказательство Аппелем и Хакеном известной теоремы о четырех красках дало нам, возможно, представление (проблеск) будущего. Будущего, в котором глубокие теоремы обычно будут опираться при их доказательстве на проверку миллионов специальных случаев быстродействующими неконтролируемыми (unmonitorable) компьютерами. Но он видит это будущее без элегантности, как мир изуродованной математики. Истина может существовать в таком мире, но красота - никогда. В этом новом мире математики превратятся из поэтов в клерков (cabinetmaker).

О вкусах, как говорится, не спорят. Но если мы говорим об эпистемологическом статусе компьютерных теорем необозримого типа, то обоснование ‘нравится - не нравится’ здесь неприемлемо. При рассмотрении и признании формальных доказательств аксиологические предпосылки не могут играть никакой роли. Так как при наличии формального вывода некоторого математического утверждения можно категорично утверждать, что теорема доказана (если доказана

правильность самого вывода). Проверка все-таки состоялась и эпистемологический статус компьютерных теорем не уступает таковому в отношении традиционных доказательств.

Литература

1. *Хазен А.М.* О возможном и невозможном в науке, или где границы моделирования интеллекта. - М.: Наука, 1988. 384 с.
2. Философские проблемы естествознания. - М., 1985. 400 с.
3. *Appel K., Haken W.* The solution of the four-color-map problem // Scientific American. 1977, № 10. P. 108-121.
4. *Tymoczko T.* The four-color problem and its philosophical significance // J. of Phil. 1979. №2. p. 57-83.
5. *Levin M.* On Tymoczko's argument for mathematical empiricism // Phil. studies. 1981. №39. p. 79-86.
6. *Кочергин А.Н.* Машинное доказательство теорем как нетрадиционная исследовательская программа в математике // Исследовательские программы в современной науке. - Новосибирск, 1987. Стр. 70-89.
7. Логика и компьютер. Вып. 1. - М.: Наука, 1990. 225 с.
8. *Глушков В. М.* Кибернетика: вопросы теории и практики. -М.: Наука, 1986. 488 с.
9. *Ракитов А.И.* Философия компьютерной революции. - М.: Политиздат, 1991. 287 с.
10. *Буковская Н.В.* Природа консерватизма в научном познании // Методология науки. Вып. 1.- Томск, 1996, с.36-39.
11. *Franklin J.* Mathematics, the computer revolution and real world // Philosophica. –Gent (Belgium), 1988(2). Vol.42. p. 79-92.
12. *Appel K., Haken W.* Why should I believe a Computer? // The Mathematical Experience. Brighton, Sussex: Harvester, 1981.
13. *King J.P.* The art of mathematics.- New York; London: Plenum press,1993.-VI, 313 p.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА ЦИФРОВОГО ОБЩЕСТВА

В.П. Иванова, В.В. Еременко
Киргизия, Бишкек, КРСУ
valentine.ivanova@gmail.com
vladimir.yeremenko@gmail.com

Аннотация. Раскрываются характеристики интеллектуальной культуры общества и человека. Интеллектуальная культура рассматривается как основание развития и человека цифрового общества, и самого этого общества.

Abstract. This article explores characteristics of intellectual culture of man and society. It considers the intellectual culture as a base of Digital society and Digital man.

Ключевые слова: интеллектуальная культура, интеллект, базовые интеллектуальные, качества, человек, цифровое общество.

Keywords: intellectual culture, intelligence, basic intellectual qualities, human being, Digital Society

Актуальность проблемы обусловлена реалиями нашего времени. Вхождение земной цивилизации в шестой технологический уклад по времени совпало с началом социально-технологической революции, основной параметр которой заключается в расширении физических, интеллектуальных возможностей человека. В западноевропейских странах все чаще употребляется термин «расширение человека» (enhancement of man).

Стратегическим ресурсом информационного (постиндустриального) общества является интеллект общества и личности. Именно интеллект (индивидуальный, коллективный) порождает новые знания и новые технологии. Однако развитие интеллекта не должно быть самоцелью, а основанием для расширения человека, расширения его возможностей. Опасность развития лишь интеллекта подчеркнул Ю.М. Лотман, сказав, что совесть без развитого интеллекта слепа, но не опасна, а опасен интеллект без совести. Еще более определенно высказался Теодор Рузвельт: «воспитать человека интеллектуально, не воспитав его нравственно, значит вырастить угрозу для общества».

В исследовании мы выявили то эмерджентное, общесистемное качество человека, которое характеризует его как целостное (само)развивающееся явление, и которое бессмысленно на уровне отдельных частей, рассматриваемых изолированно (например, как рассматривается интеллект в психометрической традиции). Таким качественным феноменом для нас выступила интеллектуальная культура человека. Именно в феномене интеллектуальной культуры интеллект и личность представлены не только в единстве и взаимосвязи, но и в развитии: микроэтапы развития интеллекта могут оборачиваться

макроэтапами личностного развития, проявляясь в познавательной активности человека и ее направленности (позитивной), что должно характеризовать человека цифрового общества [2].

Термин «интеллектуальная культура» не значится в отечественных психологических словарях и, тем не менее, сама проблема представлена в психологии. Анализ обширного научно-теоретического и эмпирического материала, связанного с изучением проблемы, показывает, что в научных исследованиях используются самые разные термины, являющиеся эквивалентом понятия «интеллектуальная культура», рассматриваются различные ее стороны, хотя общего содержательного определения интеллектуальной культуры не дается.

По мнению А.А. Брудного, интеллектуальная культура – это качественное выражение интеллекта, являющегося «свойством человека как сознательного существа», позволяющего «мысленно перемещаться в пространстве возможностей, отвлекаясь от фрагментов непосредственно данной реальности и обращаясь к прошлому и будущему». Интеллект «рассматривает действительность под таким углом зрения, который помогает ее изменить», а «главное … заключается в том, что в интеллекте выражает себя направление движения мысли» [1, с.140–141]. Это согласуется с точкой зрения М. Хайдеггера, выделяющего «осмысляющее раздумье», как высшую форму проявления человеческого интеллекта, которая и стала сущностной характеристикой самого человека [3, с.104].

Рассматривая интеллектуальную культуру необходимо выявить характеристики, которые делали бы этот феномен качественной определенностью. Однако любое качественное состояние объекта относительно. Определяя характеристики интеллектуальной культуры, мы помним, что психическая реальность всегда более сложна и многомерна, чем любая теоретическая модель, поэтому выявление характеристик интеллектуальной культуры является лишь первым приближением к возможности постичь ее сущность, поскольку формы ее существования многообразны и изменчивы.

Понятие интеллектуальной культуры возникло на стыке психологии личности и психологии познания. Данное обстоятельство, по-видимому, обусловило противоречивый характер тех оснований, на которых одновременно выстраивалось это словосочетание. Если в психологии личности преобладает идея об интеллектуальной культуре как проявлении высшего уровня индивидуальности, то в психологии познания принципиально подчеркивается формальный характер интеллектуальной деятельности.

Как психологический феномен интеллектуальная культура имеет две формы существования – *общественную* и *личностную.* Каждый человек имеет дело уже со сложившимся общественно-историческим опытом,

включающим и выработанные данным обществом способы мышления, способы усвоения знаний и средства их передачи. Образцы интеллектуальной культуры зафиксированы, главным образом, в теоретических формах общественного сознания и в науке. Однако для индивида они, так или иначе, персонифицированы и существуют через деятельность отдельных людей, своеобразных трансляторов социального опыта. Интеллектуальная культура общества всегда выступает для отдельного его представителя в персонифицированной форме. Индивид не только присваивает часть этого опыта, но и по возможности, обогащает его, и чем шире и глубже этот процесс, тем выше уровень интеллектуальной культуры человека. Интеллектуальная культура на уровне общества выполняет функции *формирования творчески мыслящей личности и развития сущностных сил человека*, что особенно важно в современных условиях, так как человек, обладающий навыками творческого мышления, не только более востребован в силу своей конкурентоспособности, но и максимально удовлетворяет требованию постоянного саморазвития личности, которое необходимо в информационном обществе.

На индивидуальном уровне интеллектуальная культура предстает как *полифункциональное* явление. *Когнитивная* функция осуществляет организацию знания, его усвоение и накопление, сохранение и применение. Приобретая знание, индивид усваивает и способы овладения им и их употребления. Усвоение знаний не может быть рассмотрено без обращения к процессу понимания (в данном контексте мы вслед за М.С. Роговиным (1956), А.А. Брудным (1972, 1975, 1996), М.М. Бахтиным (1979), Л.П. Доблаевым (1972, 1982), связываем понимание не только с мыслительными процессами, но и со смыслами, то есть семантическими процессами сознания). Поэтому *базисной функцией интеллектуальной культуры является конституирование и передача понимания,* а также изменение параметров понимания: углубление (по направлению) и расширение (по зоне), которое оставляет отпечаток на личности, образуя устойчивое личностное свойство как способ проявления определенного качества личности по отношению к другим, с которыми оно вступает во взаимодействие.

Регулятивная функция: при определенных условиях (с помощью знаковых систем, в том числе и языка) индивид получает возможность адекватно оценивать организацию не только собственного мыслительного процесса (по Л.С. Выготскому знаковые системы выступают как средства регуляции познавательных процессов) и целенаправленно регулировать его, но регулировать и мышление других людей, а вместе с тем испытывать регуляционные воздействия с их стороны. Основным условием социальной регуляции интеллектуальных процессов является общение. В процессе

общения индивид может воздействовать на мотив, цель, принятие решения, на всю программу в целом. Эти воздействия могут быть весьма глубокими и оказывать влияние на личность в целом, а их эффекты – сохраняться длительное время. Потребность человека понимать окружающих и быть понятым ими составляет *коммуникативную* функцию интеллектуальной культуры

Интеллектуальную культуру мы определяем как внутренний субъективный опыт, проявляющийся в активном творческом отношении личности к миру, выражающийся в мотивационной готовности и интеллектуальной способности к познанию реальности путем теоретического и практического взаимодействия с ней, как сложную структуру мыслительной и практически исследовательской деятельности, формирующуюся, как в процессе обучения, так и в результате самообучения, профессиональной практики и, выражаясь предельно обобщённо, в результате приобретения опыта.

Исследования, проведенные нами, выявили не простую взаимосвязь и влияние друг на друга интеллекта и личности, а порождение при их взаимодействии особых системных качеств, когда разнокачественные объекты, наряду со своими качествами приобретают еще и системные.

Развитие интеллекта и личности порождает такие базовые интеллектуальные личностные качества как компетентность, инициативность, творчество, саморегуляция и уникальный склад ума (по М.А. Холодной), а также эффективное понимание как способность выхода за рамки ментального опыта, требующее развития рефлексии. Каждое качество (свойство) представляет собой некое сложное интегральное образование, характеризующееся разноуровневыми связями и представляющее собой моносистему, подструктуру такого системного образования, как личность, которая сама является лишь подсистемой целостного человека.

Теоретическая модель интеллектуальной культуры выступает как системное психическое образование, интегрирующее в качестве подсистем базовые интеллектуальные качества, составляющие личностный уровень, «знаниевый» уровень, связанный со способностью усваивать знания, умения и навыки и успешно применять их для решения задач, и энергетический уровень, образующий систему индивидуальных интеллектуальных ресурсов.

«Знаниевый» и личностный уровни опосредованы мотивационно-ценностными и смысложизненными ориентациями. Мотивационно-ценностные качества играют роль *системообразующей* детерминанты, побудительного регулятора, определяя индивидуальную позицию, направленность и особенности интеллектуальной активности. Развитые ценностные ориентации – признак зрелости личности, показатель ее

социальности. Данная модель интеллектуальной культуры человека является открытой динамической системой, которая может дополняться и изменяться, совершенствоваться. Ключевой характеристикой динамической системы является самоорганизация, что означает собственное функционирование: при непрерывном изменении по одному или более параметрам, новое состояние может появиться спонтанно как функция нелинейных взаимодействий между элементами системы [4].

Структура связей и зависимостей в комплексной динамической системе, какой является интеллектуальная культура, представляет собой изменяющуюся сеть, охватывающую все ее компоненты. Она характеризуется внутренней динамикой существенного – изменениями собственных системообразующих свойств и зависимостей, то есть изменениями не только на уровне конкретных проявлений, но и на уровне своей сущности. В силу этого невозможно выявить исчерпывающий и надежный инвариант системы – общую модель ее устойчивых неизменных характеристик, позволяющую исследовать и контролировать все конкретные ситуации. Использование инвариантов возможно, но лишь в ограниченных пределах, причем описать эти пределы точным и полным, исчерпывающим образом нельзя. В поведении и развитии целостной динамической системы всегда есть доля неопределенности и непредсказуемости. Поскольку главный период формирования интеллектуальной культуры совпадает с периодом профессиональной подготовки, то именно в учебно-профессиональной деятельности вуза возможности ее развития наиболее оптимальны.

Достижение эффективности процесса становления интеллектуальной культуры студентов возможно при создании необходимых и достаточных условий: изменении содержания образования; широком использовании развивающих интеллект функций профессиональных дисциплин; создании на занятиях рефлексивного образовательного пространства, обеспечивающего осуществление процесса смыслополагания субъектов образования (преподавателя и студента); совместной продуктивной деятельности, базис которой – ее ценностные основания: смыслы и реализующие их цели, формирующие единое смысловое поле совместного учения.

Литература

1. *Брудный А.А.* Пространство возможностей: Введение в исследование реальности. Б.: Илим, 1999.
2. *Иванова В.П.* Развитие интеллекта как основание личностно-профессионального становления студентов: автореф. дисс… д-ра психол. наук. М., 2013. 52 с.
3. *Хайдеггер М.* Разговор на проселочной дороге. М.: Высшая школа, 1991.
4. *Thelen E., Smith L.* Dynamic systems approach to the development of cognition and action. Cambridge, MA: MIT Press, 1994.

ГЛОБАЛЬНЫЙ СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ЦИКЛ, ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ВЕЛОСИПЕДНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

М.Б.Игнатьев
Россия, Санкт-Петербург, СПГУ аэрокосмического приборостроения
ignatmb@mail.ru

Аннотация. Современные цифровые технологии являются порождением глобального социокультурного цикла. Без понимания механизмов его развития невозможно оценить перспективы развития техники и различных приложений. В книге АНТИМОЗГ [1] рассматривается лишь один из фрагментов – цифровые системы, взаимодействующие с человеком. Эти системы, компьютеры взаимодействуют лишь с частью психомоторной системы человека в целом, из-за этого и возникают различные негативные явления. Человек не может думать без тела. Цифровые системы должны гармонично взаимодействовать со всем человеком, так как это, например, осуществляется в кибернетическом велосипеде и в других подобных системах. Человек на кибернетическом велосипеде может решать новый круг задач, уже сложилось велосипедное программирование.

Abstract. Modern digital technology is a product of the global socio-cultural cycle. It is impossible to assess the prospects of the development of technology and different applications without the understanding of the mechanisms of this cycle's evolution. The book DIGITAL DEMENTIA [1] describes only one of the them - digital systems interacting with a human. These systems interrelate with only a part of human psychomotor system, causing a negative effect. Man can not think without the body. Digital systems must interact harmoniously with a whole person, as, for example, it is carried out in the cybernetic bicycle and other similar systems. Man on the cybernetic bicycle can solve a new range of tasks, as bicycle programming has already evolved.

Ключевые слова: социокультурный цикл, артоника, цифровое общество, функции агентов, лингво-комбинаторное моделирование, кибернетический велосипед, доминанта.

Key words: socio-cultural cycle, artonics, digital society, agents' functions, linguo-combinatorial modelling, cybernetic bike, dominant.

Самая древняя книга – это китайская книга перемен, которая утверждает, что мир непрерывно меняется. В наше время — это видно отчетливо: для каждого человека за время его жизни – с осознаваемого детства до взрослости и пенсионного возраста– перемены отражаются в его памяти. В обобщенном виде факт непрерывного изменения нашего человекоразмерного мира отражается в понятии глобального социокультурного цикла. Глобальный социокультурный цикл складывается из отдельных частных циклов. Во-первых, это большие циклы отдельных стран, потому что главный обмен информацией идет с использованием национального языка каждой из стран, и каждая из стран

стремится развить свою промышленность и сельское хозяйство таким образом, чтобы максимально удовлетворить потребности своих граждан. При этом необходимо учитывать и внешнюю торговлю, и обмен информацией и людьми с другими странами. Во-вторых, глобальный цикл и большие циклы распадаются на другие отдельные циклы, например, цикл печатных сообщений, цикл музыкальных сообщений, цикл изобразительных сообщений и т.д., имеют свою специфику.

Роль культуры состоит в том, что она дает человеку «экран понятий» [2], на который он проектирует и с которым он сопоставляет свое восприятие внешнего мира. Современный человек открывает для себя окружающий мир как с помощью системы образования, так и по законам случая, в процессе проб и ошибок, в силу случайности своей биографии. Совокупность его знаний определяется статистически, он черпает их из жизни, из газет, телевидения, из сведений, добытых по мере надобности. Лишь накопив определенный объем информации, он начинает обнаруживать скрытые в ней структуры. Экран знаний формировался по-разному. Классический широко пользовался логической дедукцией и приемами формальных рассуждений, и экран знаний напоминал хорошо организованную решетку. В наше время фактура экрана знаний иная – он все больше похож на волокнистое образование, знания складываются из разрозненных обрывков, связанных простыми, чисто случайными отношениями близости по времени усвоения, по созвучию или ассоциации идей. Эти обрывки не образуют регулярной структуры, но она обладает силой сцепления, которая не хуже старых логических связей придает экрану культуры плотность, не меньшую, чем у традиционной структуры. Такую культуру называют мозаичной. В настоящее время основой социокультурного цикла являются вычислительные системы и сети, которые пронизывают все частные циклы и оплели паутиной весь земной шар, благодаря чему сформировался глобальный сетевой человеко-машинный гибридный интеллект, имеющий свои достоинства и недостатки, и целью научного сообщества является изучение этих достоинств и недостатков для того, чтобы усилить достоинства и уменьшить недостатки. В книге [1] рассматриваются лишь отдельные аспекты проблемы, в гораздо большем объеме эти проблемы рассматриваются в [2, 3, 4, 5, 6]. Уже сложилась артоника – научное направление, связанное с использованием методов и структур искусства в программировании и информационных технологиях на различных уровнях. В искусстве сложился многовековый опыт эффективного воздействия на человека через литературу, музыку, живопись, скульптуру, архитектуру, театр и кино, и представляется целесообразным использовать этот опыт в информационных технологиях. С другой стороны, все эти виды искусства пытаются эффективно использовать информационные

технологии. Уже сейчас все информационные технологии пронизаны искусством, самые массовые применения ИКТ, миллиардными тиражами, связаны с искусствами и играми. Термин «артоника» был введен Б.Ф. Егоровым, М.Б. Игнатьевым и Ю.М. Лотманом в начале семидесятых годов в рамках тартуских семинаров по семиотике. С тех пор артоника энергично развивается через компьютерные игры, архитектуру виртуальных миров, лингво-комбинаторное моделирование и кибернетическую герменевтику и др.

Одним из достижений артоники является выявление основных функций агентов в многоагентных системах. Путем анализа служебных романов типа «Аэропорт», «Отель», «Колесо» и др. были определены 25 функций: поиск, препятствование, запрет, совершение ошибки, дача обещаний, преодоление препятствия, достижение искомого, нарушение запрета, соперничество, обман, выведывание, требование(настояние), арбитраж, обмен, выбор, вредительство, помощь, соблазн или устрашение, подчинение, единомыслие, единство действий, воздаяние, перемена, устранение противника, уход. Среди этих функций наличествуют как положительные, так и отрицательные, что и определяет высокую криминогенность на биржах и в банках.

Другим важным достижением артоники является разработка лингво-комбинатороного подхода для моделирования плохо формализованных систем. Лишь для небольшого числа реальных систем имеются математические модели. Прежде всего системы описываются с помощью естественного языка. Предлагается способ перехода от описания на естественном языке к математическим уравнениям. Например, пусть имеется фраза:

WORD1 + WORD2 + WORD3 (1)

В этой фразе мы обозначаем слова и только подразумеваем смысл слов. Смысл в сложившейся структуре естественного языка не обозначается. Предлагается ввести понятие смысла в следующей форме:

(WORD1)*(SENSE1) + (WORD2)*(SENSE2) + (WORD3)*(SENSE3) = 0 (2)

Будем обозначать слова как Ai от английского Appearance, а смыслы – как Ei от английского Essence. Тогда уравнение (2) может быть представлено как

A1*E1 + A2*E2 + A 3*E3 = 0 (3)

Уравнения (2) и (3) являются моделями фразы (1). Лингво-комбинаторная модель является алгебраическим кольцом, и мы можем разрешить уравнение (3) либо относительно Ai, либо относительно Ei путем введения третьей группы переменных – произвольных коэффициентов Us [3]:

$$A1 = U1*E2 + U2*E3$$
$$A2 = - U1*E1 + U3*E3 \quad (4)$$
$$A3 = - U2*E1 – U3*E2$$

или

$$E1 = U1*A2 + U2*A3$$
$$E2 = - U1*A1 + U3*A3 \quad (5)$$
$$E3 = - U2*A1 – U3*A2$$

В общем случае число произвольных коэффициентов определяется как число сочетаний из n по m+1, где n – число разных слов, m – число ограничений, разных фраз. Лингво-комбинаторный подход может быть использован для моделирования социокультурного цикла. В качестве примера рассмотрим модель города.

Если в качестве ключевых слов, характеризующих город, взять население, пассионарность населения, территорию, производство, экологию и безопасность, финансы, внешние связи, то лингвистическое уравнение города в соответствии с вышеизложенной методикой будет

$$A1*E1 + A2*E2 + … + A7*E7 = 0, \quad (7)$$

а эквивалентные уравнения будут иметь вид:

$$E1 = U1*A2 + U2*A3 + U3*A4 + U4*A5 + U5*A6 + U6*A7;$$
$$E2 = – U1*A1 + U7*A3 + U8*A4 + U9*A5 + U10*A6 + U11*A7;$$
$$E3 = – U2*A1 – U7*A2 + U12*A4 + U13*A5 + U14*A6 + U15*A7;$$
$$E4 = – U3*A1 – U8*A2 – U12*A3 + U16*A5 + U17*A6 + U18*A7; \quad (8)$$
$$E5 = – U4*A1 – U9*A2 – U13*A3 – U16*A4 + U19*A6 + U20*A7;$$
$$E6 = – U5*A1 – U10*A2 – U14*A3 – U17*A4 – U19*A5 + U21*A7;$$
$$E7 = – U6*A1 – U11*A2 – U15*A3 – U18*A4 – U20*A5 – U21*A6,$$

где A1 – характеристика населения города; E1 – изменение этой характеристики; A2 – характеристика пассионарности населения города; E2 – изменение этой характеристики; A3 – характеристика территории города; E3 – изменение этой характеристики; A4 – характеристика производства товаров и услуг; E4 – изменение этой характеристики; A5 – характеристика экологии и безопасности; E5 – изменение этой характеристики A6 – характеристика финансов; E6 – изменение этой характеристики A7 – характеристика внешних связей, E7 – изменение этой характеристики.

Важным новым элементом цифрового общества станет кибернетический велосипед. Кибернетический велосипед представляет собой человеко-машинную систему и состоит из следующих частей. Обычный велосипед закрепляется в стойке, на велосипеде сидит человек, который крутит педали и руль. Перед человеком установлен экран, на котором изображена дорога, по которой он едет. Снимаются сигналы с поворота руля и педалей, эти сигналы передаются в компьютер, коорый управляет мультимедийным проектором. В этой системе роль

видеокамеры выполняют глаза человека, и в зависимости от ситуации на дороге человек крутит руль и педали, таким образом реализуется обратная связь. У человека возникает иллюзия, что он едет по реальной дороге, объезжая препятствия [5, 6]. Кибер-вело позволяет проводить соревнования и коллективные путешествия, при этом велосипедисты могут находиться в разных городах и ехать по одной виртуальной дороге или улице.

Проблемы сохранения и использования культурного наследия уже эффективно решаются в реально-виртуальном континууме, а кибернетический велосипед становится эффективным средством для виртуальных путешествий в различных средах и средством оздоровления. По сравнению с обычным компьютером во время использования кибернетического велосипеда у человека возбуждается другая доминанта (по Ухтомскому), соответствующая целостному использованию сенсорно-моторных возможностей человека. Сейчас уже сложилась целая отрасль программирования – велосипедное программирование, связанное с использованием велосипеда как новым средством ввода и вывода информации и освоения различных киберпространств.

В последние годы жизни Стива Джобса мы с ним обсуждали такую перспективу, он очень интересовался этой проблемой, но не успел ее решить.

Литература

1. *Шпицер М.* –Антимозг.- Москва, изд. АСТ, 2014, 288 с.
2. *Лотман Ю.М.* Непредсказуемые механизмы культуры - Таллинн, 2010.
3. *Игнатьев М.Б., Мясников В.А., Покровский А.М.* Программное управление оборудованием. - Л., 1974, второе изд.1984, 526 с.
4. *Компьютерные игры* - под ред. М.Б.Игнатьева, Ленинград, 1988.
5. *Игнатьев М.Б., Никитин А.В., Решетникова Н.Н., Войскунский А.Е.* Архитектура виртуальных миров. - СПб, 2005, второе изд. 2009.
6. *Игнатьев М.Б.* Кибернетическая картина мира. - СПб, 2010, второе изд.2011, третье изд. 2014.

ЦИФРОВОЕ ОБЩЕСТВО КАК УНИКАЛЬНЫЙ КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН

Т.В. Казарова
Россия, Орел, ОГУ
exicution@rambler.ru

Аннотация: Цифровое общество рассматривается как новый этап развития техногенной постиндустриальной цивилизации, характерной чертой которого является игнорирование естественно-природной среды, ландшафта, географического пространства. Здесь иная форма пространства, здесь нет времени как последовательности. В культуре цифрового общества отсутствуют ценности, объединяющие людей.

Abstract: Digital society is viewed as a new stage of the development of manmade postindustrial civilization. Its main characteristic feature is neglecting natural environment, landscape and geographical space. This kind of society possesses another form of space and has no notion of time as a continuum. The culture of digital society has no values uniting people.

Ключевые слова: цивилизация, независимость, социальное пространство, вневременность, культура, ценности, дематериализация.

Keywords: civilization, independence, social environment, timelessness, culture, values, dematerialization.

Определение «цифровое общество» относится к глобальной техногенной цивилизации, основанной на рыночной экономике, новый этап развития которой начался полвека назад. В 70-е годы Дж. Гэлбрейт, А. Тоффлер, Д. Белл, П. Друкер, У. Масуда и др., назвали этот этап развития «постиндустриальное общество», а в конце 80-х – «информационное». М. Кастельс обозначил его как «информационный капитализм». Понятие «цифровое общество» вошло в социологическую лексику после выхода в 1996 г. книги Дона Таппскота «Электронно-цифровое общество: Плюсы и минусы эпохи сетевого интеллекта». По сути, все понятия фиксируют основные черты социума, который в целом сложился: постиндустриальный характер производства, информация как основной предмет и продукт производства, цифровые СМИиК (средства массовой информации и коммуникации) как способ организации и управления производством. Однако пока никто не обратил внимание на то, что техногенная цивилизация на новом этапе своего развития («постиндустриальное информационное цифровое общество») постепенно отрывается от земли – в смысле почвы, земной опоры, географического пространства, ландшафта – и приобретает все более явный «внеземной» характер.

В первую очередь это заметно по экономике. Информационные технологии стали фактором развития глобального финансового рынка, что, в свою очередь, повлекло за собой отрыв финансовой системы от реальной экономики. Трансакции с дериватами открыли возможности для игры на изменении курсов валют, акций и других финансовых активов, а также для обособления валютно-финансовой сферы. Экономисты говорят о дематериализации как денег (замене наличных денег пластиковыми картами), так и самого производства. М.Кастельс, анализируя производство информационного общества, пишет: «Специфическим для информационного способа развития является воздействие знания на само знание как главный источник производительности. … Впервые в истории человеческая мысль прямо является производительной силой, а не просто определенным элементом производственной системы» [1]. Производство материальных продуктов (от предметов питания до станков и микросхем) никуда не исчезло, но, во-первых, оно полностью зависимо от информационных технологий, а во-вторых, все больше опирается на искусственный предмет труда даже в пищевой промышленности. Основной сектор современной экономики, концентрирующий капитал – это разработка новых технологий, программ, новации в микроэлектронике и продажа информационных услуг. И если индустриальное производство размещалось с учетом условий реального геофизического пространства, то постиндустриальное производство в нем не нуждается.

Внеземной характер цивилизации проявляется также в ее структуре.

1. Она полицентрична, т.е. имеет сетевой характер. В качестве «центров», а точнее, «узлов» сети выступают мировые финансовые биржи, центральные офисы ТНК, крупные телекомпании, контент-провайдеры Интернета, научные комплексы типа Силиконовой долины и др. Таким образом, центры преимущественно располагаются в мегаполисах с развитой коммуникационной инфраструктурой. Гипермногоэтажность – особенность мегаполисов. Устремленные ввысь небоскребы – это эмблема внеземной цивилизации.

2. Информационная цивилизация поляризована иным образом, нежели предшествующие. Она не имеет горизонтальной периферии. В качестве периферии выступают низшие слои социума, наиболее бедные жители малых городов, деревень и даже целые государства, например, африканские. Вряд ли к цифровому обществу принадлежат шахтеры, рабочие нефтяной и химической промышленности, металлургического производства, сельскохозяйственной сферы, хотя они являются активными пользователями СМИиК. Таким образом, цифровая цивилизация, локализуясь в верхних и средних стратах мирового сообщества, удалена от «земли» не только геоклиматически, но и социально.

Бытие цифрового социума развертывается в искусственном техногенном мире, в котором естественная природа выступает в лучшем случае декорацией, а жизнедеятельность людей связана с микроэлектроникой. За мониторами, лэптопами, телеэкранами, экранами смартфонов, планшетов и GPS «земли» не видно или она предстает в виде карты, как выглядит из иллюминаторов скоростных авиалайнеров. Для жизнеобеспечения информационной цивилизации нужны, прежде всего, электростанции, электрогенераторы, электрические розетки, сооружения сотовой связи, серверы, волоконно-оптические кабельные сети и т.п. Наличие данных технических средств является главным и единственным условием ее «заземления». При этом ни климат, ни ландшафт, ни другие параметры земного пространства не важны. А вот спутники, крутящиеся на околоземной орбите, с помощью которых осуществляется передача информации, важны очень. Итак, информационная (цифровая) цивилизация существует независимо от географического пространства, более того, игнорирует его.

Внеземной характер цивилизации определяет ее пространственные и временные параметры. Уже в индустриальную эпоху изменился темпоральный формат социальной жизни – она мало связана с геофизическим временем: города живут круглосуточно, ритм задает индустрия. Образ земного пространства как пространства природных объектов, характерный для традиционной культуры, постепенно замещается «пространством мест»: агломераций, производственных комплексов, аэропортов, железнодорожных узлов, туристических и рекреационных локусов. Но бытие цифрового общества оказывается вообще вне времени и пространства.

Независимость цифрового общества от земного пространства породило новую форму пространства социального бытия, на что указал М. Кастельс: «Существует новая пространственная форма, характерная для социальных практик, которые доминируют в сетевом обществе и формируют его: пространство потоков. Под потоками я понимаю целенаправленные, повторяющиеся, программируемые последовательности обменов и взаимодействий между физически разъединенными позициями, которые занимают социальные акторы в экономических, политических и символических структурах общества» [1]. Он также подчеркивает, что пространство мест не исчезло полностью, но возникает противоречие между двумя формами пространства, в котором «доминирующая тенденция направлена к горизонту сетевого внеисторического пространства потоков». Внеисторичность означает, по сути, вневременность. «Смешение времен в СМИ, происходящее внутри одного и того же канала связи и по выбору зрителя/участника взаимодействия, создает временной коллаж, в котором не только

смешиваются жанры, но и их временная развертка превращается в плоский синхронный горизонт без начала, без конца и без какой-либо последовательности. Вневременность мультимедийного гипертекста есть определяющая черта нашей культуры. …Мы находимся не в культуре цикличности, а во вселенной недифференцированной темпоральности культурных выражений» [1]. Итак, пространство сетевой цивилизации – это пространство потоков коммуникативных процессов, а времени не существует вообще, в том числе и исторического. Эта цивилизация отрывается не только от Земли, но и от человеческой истории, неразрывно связанной с планетой.

Оцифрованная культура – одно из самых специфических явлений сетевого общества. Культура, по определению В.С.Степина, есть система внебиологических (социальных) программ жизнедеятельности человека [3]. Вся жизнедеятельность современного человека цифрового мира опосредована мультимедийными средствами, особенно трудовая деятельность. Благодаря ним и информационным технологиям можно общаться, развлекаться, учиться, путешествовать, посещать музеи. М. Кастельс утверждает, что виртуальная реальность на самом деле есть реальная виртуальность. «Это – система, в которой сама реальность (т. е. материальное/символическое существование людей) полностью схвачена, полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир, мир, в котором внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но сами становятся опытом» [1]. Иными словами, опыт как основа и суть жизни человека определяется реальностью, которая является исключительно символической, не коррелируется с тем, что есть на самом деле. Бытие утрачивает свою материальную форму, оно превращается в систему знаков на экране. В цифровом мире можно прожить виртуальную жизнь: в скором времени, по мнению как апологетов технократии, так и технофобов (разница в отношении к перспективам) можно будет управлять психофизическими состояниями как то: насыщаемость, удовольствие, бодрость, усталость, радость и т.д. Уже сегодня компьютерные игры или порносайты вызывают состояния, которые ранее можно было достичь только действиями, которые требовали от человека моторной и психической активности – сейчас достаточно нажимать клавиши или водить пальцем по дисплею. «Сознание отделяется, отчуждается от тела. Субстратно тело человека будет находиться в одном мире, а его дух, психика, даже функциональные отправления – в другом» [2.12]. Эта мысль высказана 20 лет назад. Сегодня глядя на людей, уткнувшихся в экраны планшетов, ноутбуков и смартфонов в самых разных местах – в метро, аэропортах, поездах, кафе – убеждаешься, что сознание и тело человека уже существуют в двух разных мирах.

В культуре цифровой цивилизации единственная ценность – цифра. Оно описывает скорость передачи информации, финансовый капитал, счет в банке, курс валют, цены на товары, скорость передвижения, количество контактов в сети и т.д. Сбылось утверждение Пифагора о том, что число правит миром, мышление же человека, как давно заметил М.Хайдеггер, стало «калькулирующим». От человека требуется не размышлять, а быстро соображать – это показатель его IQ, тоже выраженный числом. В этом мире присутствует «оцифрованный» человек, ибо его биологические, психологические и социальные черты выражаются числом. Для чего создаются сайты, блоги, страницы в социальных сетях, форумы, для чего индивиды цифрового мира так настойчиво заявляют о себе? Ответ прост: чтобы существовать. Не случайна шутка: если тебя нет в сети - значит, тебя нет. Культура, не имеющая ценностей, которые бы объединяли людей, – это не культура, а коммуникационная сеть, в которой условием коммуникации является know how. Конечно, есть ценности, разделяемые большинством людей – семья, любовь, дружба, счастье, жизнь и т.п. Но следует учесть, что для каждого индивидуума значимыми являются *его* семья, *его* любимые и близкие люди, *его* жизнь и счастье. Одинаковые ценности – это вовсе не общие, и они не объединяют людей. Имитация общности наглядно проявляется во флешмобах. Эти акции основаны на стадном инстинкте, на потребности в острых ощущениях и в развлечении, а не на общности ценностей.

Уникальность цифрового общества состоит в том, что впервые за всю историю человечества цивилизация в своем развитии стремится к дематериализации социальной жизни. Экономика, социальная коммуникация, культура существуют *только* как знаки: символы, образы, цифры. Как жить человеку с его материальным телом, физиологией, сенсорным восприятием, чувствительностью в этом идеальном (в философском смысле) мире неясно.

Каковы перспективы дальнейшего технологического прогресса и развития «внеземной» цивилизации – вопрос открытый. Современную науку мало интересует состояние планеты. География, геоморфология, океанология и другие науки о Земле сегодня наименее почитаемы и мало финансируемы. В информационно-цифровом обществе забыли, что человек пребывает на планете, и она существует по своим законам. В любой момент могут интенсифицироваться малоприятные для человечества природные процессы, и цифровой мир разрушится первым, потому что мощь этой цивилизации – иллюзия. Техногенная информационная цивилизация вообще более хрупкая конструкция по сравнению с индустриальной и традиционной цивилизациями, ибо в силу гиперискусственного характера, игнорируя объективно существующие

связи с естественно-природной средой, она становится беззащитной перед Природой.

Литература

1. *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура. Пер. с англ. под научн. ред. О.И. Шкаратана. - М.: ГУ ВШЭ, 2000 . код доступа: *http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/kastel/index.php*
2. *Кутырев В.А.* Естественное и искусственное: борьба миров. Нижний Новгород, 1994.
3. *Степин В.С.* Цивилизация и культура. СПб., 2011.

«ИМПЕРИЯ СОБЛАЗНА»: ПУТЬ ИКОНЫ ЦИФРОВОГО ОБЩЕСТВА С. ДЖОБСА (ОПЫТ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА)

С.Г. Калашников
Россия, Коломна, ГСГУ
kalashnikovsg@rambler.ru

Аннотация. В центре внимание данной статьи находится анализ ценностных установок одного из создателей современного цифрового общества С.Джобса на примере фильма-биографии «Джобс: империя соблазна» (2013).

Abstract. The article focuses on analyzing value paradigms of Steve Jobs, one of the creators of modern digital society, on the basis of the 2013 biopic *jOBS.*

Ключевые слова: Apple, хиппи, нонконформизм, американская мечта, креативность, манипуляция.

Keywords: Apple, hippie, non-conformism, American dream, creativity, manipulation.

Цифровое общество представляет собой визитную карточку современной цивилизации. Оно пронизывает многие его сферы – от современного вооружения до бытовой повседневности. Это приводит к закономерному положению вещей – к господству на рынках высокотехнологичных компаний, «акул» цифрового мира. Список ста самых дорогих публичных компаний мира по рыночной капитализации 2015 года открывают **Apple (748** млрд. $)**, Microsoft (380,7** млрд. $), **Google (367,9** млрд. $) [3]. Только потом в списке появляются финансовые, фармацевтические, нефтегазовые и иные корпорации, деятельность которых также построена на высочайших стандартах не только менеджмента, корпоративной этики и пр., но и на использовании цифровых технологий.

Кто, почему и как создавал современные цифровые империи интересует не только руководство венчурных фондов, топ-менеджеров, социальных инженеров, предпринимателей, изобретателей, но и рядовых потребителей. Однако если первых интересуют маркетинговые ходы, интеллектуальные изобретения, эффективность документооборота и т.д., то массового человека в основном яркие образы, которые им представляют писатели и кинематографисты.

Одним из создателей и гуру современного цифрового общества являлся и является Стив Джобс, легендарный соучредитель компании Apple. За несколько лет, после его смерти в 2011 году, было написано множество книг (У. Айзексон «Стив Джобс»; Ст. Возняк, Дж. Смит «Стив Джобс и я: подлинная история Apple», К. Гало «iПрезентация. Уроки убеждения от лидера Apple Стива Джобса»; Дж. Янг, В. Саймон

«iКона: Стив Джобс») [1] и снято несколько документальных и художественных фильмов (Джобс: Империя соблазна / jOBS, 2013; Стив Джобс. Потерянное интервью / Steve Jobs: The Lost Interview, 2012; iГений: Как Стив Джобс изменил мир / iGenius: How Steve Jobs Changed the World, 2011; Добро пожаловать в Макинтош / Welcome to Macintosh, 2008; Пираты Силиконовой долины / Pirates of Silicon Valley, 1999; Неизвестный Джобс, 2012; Стив Джобс: и ещё одно / One Last Thing, 2011, Стив Джобс / Steve Jobs, 2015). Такая скорость выпускаемой продукции связана с желанием, с одной стороны, получить прибыль, используя общественный интерес к личности и бизнесу покойного, с другой, разобраться в причинах выдвижения Джобса на вершины мирового олимпа.

Одной из таких попыток стал фильм 2013 года режиссера Дж. Штерна «Джобс: Империя соблазна» / jOBS», главную роль в котором сыграл Эштон Катчер. Фильм собрал в прокате около 36 млн. долларов, при затратах на съемки 12 млн. долларов. Какие же ценности можно выделить среди идей, ненавязчиво внедряемых в общественное сознание этим байопиком (от англ. biopic - **bio**graphy (биография, биографический) и **pic**ture (картина, картинка), т.е. кинематографический жанр биографического характера).

Во-первых, *трагическая неординарность* личности основателя. В псевдоромантическом духе мимолетно показаны переживания, личная драма молодого С.Джобса, не знавшего биологических родителей, в связи с чем его воспитывала приемная семья. Приемные родители выведены сценаристом на крайнюю периферию повествования, чтобы не уводить внимание зрителя в сторону. На протяжении всего фильма главного героя продолжают сопровождать личные потрясения, предательство коллег, профессиональные взлеты и падения.

Неординарность основателя Apple усиливается его принадлежностью к субкультуре хиппи. Это маркируется несколькими характеристиками, например, небритостью главного героя в молодости. Хиппи проповедовали естественность: большинство из них (в т.ч. и женщины) не брили подмышки, ноги, лицо, редко мылись. Однако, как только Стив Джобс получил должность, серьезные заказы, стал бизнесменом, неряшливая бородка моментально исчезла с его лица, он стал носить обувь.

Другой важный признак хиппи был связан с употреблением психоделических веществ. Идеологи контркультуры 60-70-х гг. XX века О.Хаксли, К.Кизи, Т.Лири способствовали популяризации «кислотного движения», распространяли ЛСД, указывая, что с помощью психоделиков можно расширить горизонты своего сознания, создать новые пласты культуры [2, 139]. В начале фильма показана сцена употребления психотропных средств как способ релаксации С. Джобса и его друзей.

Как приверженец субкультуры хиппи С.Джобс с недоверчивостью относился к своему биологическому отцовству, не признавал свою дочь родной. Сомнения в кровном родстве определялись тем, что хиппи пропагандировали свободную любовь, поэтому установление отцовства представляло собой реальную проблему.

Значимым для хиппи был и повышенный интерес к восточным религиозным учениям (Джобс посещает Индию, внимательно слушает местных деятелей культа), указывавшим, что счастье нужно искать в простоте, например, вегетарианскими пристрастиями в пище.

Во-вторых, *бунтарский характер, нонкорформизм* основателя Apple. Из-за невозможности платить за обучение С.Джобс не окончил университет, что не помешало ему стать одним из основателей цифровой империи. «Я не в состоянии работать на чужого дядю, мне нужна полная независимость»,– говорит главный герой фильма. Эта фраза становится одним из лейтмотивов кинокартины. На протяжении всего фильма он ведет борьбу с противостоящими силами (советом директоров, Б.Гейтсом, IBM), отстаивает собственную точку зрения, стратегию менеджмента, право независимого руководства проектами, неограниченности их финансирования и пр. Не всегда это заканчивается победой. Ему на время приходится уйти из компании, ожидая возможности вернуться и одержать решительную победу.

В-третьих, жизнь С.Джобса предстает в качестве типичного примера реализации идеологемы «*американская мечта*», по которой в США все люди свободны и могут достичь своей цели благодаря трудолюбию, настойчивости, предприимчивости. Поэтому работы по созданию первых компьютеров начинаются в необорудованном гараже. Для достижения поставленной цели используются разные, в т.ч. и нечистоплотные способы, такие как обман друзей (Стиву Возняку вместо 2,5 тысяч Джобс отдает 350 долларов), отношение к коллегам как к средству достижения собственного успеха, разрыв с подругой.

В-четвертых, Э. Катчер играет *успешного бизнесмена*, который чутко улавливает запросы общества потребления. Не случайно, первый заказ связан с перепрограммированием компьютерной игры, что впоследствии привело к созданию огромного количества компьютерных игр и появлению многочисленных геймеров. Осознав, что будущее за компьютерными технологиями, С.Джобс активно работает в этом направлении, заключает договоры на поставку компьютеров, участвует в компьютерных выставках, придумывает название фирмы «Apple», в т.ч. и для того, чтобы в справочниках занимать место выше непосредственных конкурентов (это важно для фирмы, поскольку неискушенный клиент обычно выбирает компании по справочнику, двигаясь сверху вниз, а конкурентные преимущества получают фирмы, начинающиеся с первых

букв алфавита). Он требует от сотрудников, чтобы компьютеры были просты в эксплуатации «как чайник», потому что конечным потребителем будет ребенок, школьный учитель, мусорщик, не знающие высшей математики и языков программирования.

В процессе работы с коллективом он сочетает «кнут и пряник», безжалостно увольняя непонравившихся, не согласных с его точкой зрения, в тоже время поддерживает командный дух, позитивно мотивируя членов своей команды. «Мы были избраны сделать это. Давайте совершим чудо!»

В-пятых, удачному бизнесу сопутствует *креативность* главного героя. Являясь плохим инженером-программистом, С.Джобс раскрывает свои таланты в сфере дизайна (это становится важным трендом не только при разработке компьютеров, но и телеаппаратуры, транспорта, архитектурных сооружений и пр.) и интеллектуальной инноватики. Компьютер должен быть красивым, сексуальным, цветным, он должен отражать желание человека к достижению совершенства. Основатель Apple разрабатывает новые идеи и требует их материализации, тем самым демонстрируя превосходство интеллектуальной деятельности над предметной. Идеи правят миром. Поэтому они всегда должны быть революционными, продукт совершенным и отличным от товара конкурентов. Нельзя создавать вторичные продукты, повторять и копировать. Для этого всегда нужно рисковать. В фильме С. Джобс говорит: «Хвала безумцам. Бунтарям. Смутьянам. Неудачникам. Тем, кто всегда некстати и невпопад. Тем, кто видит мир иначе. Они не соблюдают правила. Они смеются над устоями. … игнорировать их — невозможно. Ведь они несут перемены. Они толкают человечество вперёд».

В-шестых, невозможно представить себе икону цифрового мира без присущей массовой культуре склонности к *манипуляции*. С.Джобс – это манипулятор с большой буквы. Он не только удовлетворяет запросы потребителей, он формирует эти запросы. Он задает стандарты жизни, он формирует вкус рядового потребителя. Он настойчиво проводит мысль, что компьютер, IPod – это не обычная вычислительная машина или музыкальный проигрыватель, а показатель социального статуса, вещь для души. Указывает, что необходимо сделать продукт желанным и соблазнительным и представить его таковым в рекламе, тогда его страстно захочется купить, стать персональным владельцем. Джобс прекрасно рекламировал свои товары, говоря доходчивым языком о его функциональности, простоте устройства, важности для пользователя.

Несмотря на фрагментарный характер данного кинематографического произведения, культурологический анализ фильма позволяет выявить основные ценностные ориентиры современного общества, схематически отразившиеся в образе цифрового гуру начала XXI века С.Джобса.

Остается открытым вопрос о потенциале экстраполяции данной аксиологической парадигмы за пределы западной цивилизации.

Литература

1. *Айзексон У.* Стив Джобс.- М.: Астрель: CORPUS, 2012; Возняк С., Смит Дж. Стив Джобс и я: подлинная история Apple.- М.: Эксмо, 2012; Гало К. iПрезентация. Уроки убеждения от лидера Apple Стива Джобса.- М.: Манн, Иванов и Фербер, 2010; Янг Дж., Саймон В. iКона: Стив Джобс.- М.: Эксмо, 2007.
2. *Альтернативная культура: Энциклопедия.* – Екатеринбург: Ультра, Культура, 2005.
3. http://investorschool.ru/samye-dorogie-kompanii-mira-2015

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ И КУЛЬТУРА ЗДОРОВЬЯ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Е.Н. Каменская
Россия, Таганрог, ЮФУ
Kamenskay-E@ya.ru

Аннотация. Психологическая безопасность рассматривается как важнейшее условие полноценного развития человека, как состояние динамического баланса отношений субъекта к миру, себе, другим. Культура здоровья рассматривается как составляющая психологической безопасности личности и трактуется как интегративное личностное образование, объединяющее ответственное отношение к здоровью, реализацию здорового образа жизни и способность к активизации жизненных ресурсов, влияющее на жизненную успешность и продуктивность.

Abstract. Psychological safety is considered an important condition for the full development of a person, as a condition of dynamic balance of the relation of the subject to the world, to yourself, to others. Health culture is seen as a part of psychological security of a person and treated as an integrative personal formation, uniting responsible attitude to health, realization of healthy lifestyle and the ability to activate the life resources, impacting on the success in life and productivity.

Ключевые слова: психологическая безопасность личности, здоровье, психологическое здоровье, здоровый образ жизни, здоровьесбережение, здоровьесберегающий образ жизни, культура здоровья.

Keywords: psychological security of a person, health, psychological health, healthy lifestyle, health protection, health-saving way of life, culture of health.

В настоящее время проблема обеспечения безопасности человека приобретает особую значимость. Психологическая безопасность является важнейшим условием полноценного развития человека, сохранения и укрепления его психологического здоровья. Психологическое здоровье, в свою очередь, - основа жизнеспособности, условие жизненной успешности и гарантия благополучия человека в жизни.

Современная наука обладает обширным материалом по различным аспектам психологической безопасности. Выделяют следующие подходы к изучению безопасности человека [3, с. 20-21]:

1) Исходным понятием является «физическая среда: внешние объективные воздействия», источниками опасности-безопасности являются на макроуровне техногенные воздействия, природные катастрофы; на микроуровне – неблагоприятные условия деятельности. Объектом опасности-безопасности является тело, результатом – соматическое состояние (физическая целостность), психосоматическое состояние.

2) Исходное понятие – «психологическая среда», источниками опасности-безопасности являются на макроуровне политические,

социально-экономические угрозы, информационное воздействие, на микроуровне – манипулирование, оскорбление, угрозы от других, неустойчивые социальные связи. Объектом опасности-безопасности является человек как объект воздействия, его психика, сознание, поведение, результатом – функциональное и психологическое состояние.

3) Исходное понятие – «человек (субъект)», источниками опасности-безопасности является на макроуровне совокупность индивидуально-психологических и духовно-нравственных особенностей личности, на микроуровне – отношение к миру, себе и другим. Объектом опасности-безопасности является человек как объект воздействия, его психика, сознание, поведение, результатом – психологическое здоровье.

Последнее направление является одним из перспективных, так как именно человек (субъект), совокупность его индивидуально-психологических особенностей, система его взглядов, мировоззрений, отношений к миру создает некоторый ресурс, потенциал, совокупность возможностей, которые помогают преодолевать различного рода неблагоприятные воздействия для обеспечения своей безопасности [3, с. 21].

Психологическую безопасность рассматривают как защищенность человека, предполагающую наряду с внешними внутренние условия безопасности, в число которых входят элементы опыта субъекта, складывающиеся в способность и готовность к распознаванию, предвидению и уклонению от опасностей, предполагающие как минимум владение соответствующими знаниями, умениями и навыками, определенный уровень развития перцептивных, мнемических, интеллектуальных и др. способностей, а также сформированную мотивацию к обеспечению безопасности жизнедеятельности.

Структура психологической безопасности включает: отношение субъекта (к себе, социуму, другим), его удовлетворенность жизнью и социальную активность, что создает пространство защищенности от угроз [3, с.97]. Таким образом, психологическая безопасность – это состояние динамического баланса отношений субъекта к миру, себе, другим, его активности и удовлетворенности, соответствующих различным (угрожающим) влияниям внешнего и внутреннего мира. Психологическая безопасность позволяет субъекту сохранять целостность, саморазвиваться, реализовывать собственные цели и ценности в процессе жизнедеятельности [2, с. 88].

Критериями психологической безопасности становятся индивидуально-психологические особенности человека, проявляющиеся в условиях ситуации и индивидуальный опыт человека. Многообразие критериев безопасности определяется условиями взаимоотношений человека со средой. Одним из определяющих критериев безопасности

является целостность человека: физическая, психологическая, психическая (в том числе и духовная). Еще одним критерием психологической безопасности является личностный рост и развитие человека (как результат преодоления различного рода опасностей и сохранения целостности) [3, с.44]. Развитие человека в условиях преодоления им угрожающих, опасных обстоятельств является возможностью становления себя и своего жизненного пути, самоактуализации личности. Гармония с самим собой способствует более целостному и адекватному ответу на различные рода угрозы, что является важным фактором развития личности и способствует ее психологической безопасности. Основанием современных моделей психологической безопасности является здоровье личности и возможность ее развития – духовного, нравственного [3, с. 33].

Проблемы здоровья, в течение многих десятилетий попадая в поле внимания различных областей научного знания, сформировали традиции его комплексного, системного исследования, постижения присущей ему феноменологии с разных ракурсов осмысления и выделения структурных доминант (О. С. Васильева, Ф. Р. Филатов, В. Т. Ганжин, В. Е. Каган, Э. М. Казин, Н. А. Заруба, А. И. Колков, Н. А. Барабаш, Г. И. Малейчук, Ю. И. Мельник, Г. С. Никифоров, Д. Сиерес, В. Гавидия, И. Н. Смирнов, А. Б. Холмогорова, Н. Г. Гаранян; А. Е. Чекалов и др.).

Анализ исследовательских работ, посвященных проблеме здоровья, позволяет выделить два основных подхода к его изучению: адаптационный (Ю. А. Александровский, Ф. Б. Алмазов, Г. А. Балл, Ф. В. Березин, П. С. Граве, Н. Л. Коновалова, Ю. П. Лисицин, А. А. Начальджан и др.) и позитивный (В. В. Горинов, О. И. Даниленко, А. В. Сахно и др.).

При интегральной трактовке здоровья учитывается сложность данного феномена, включающего в себя несколько уровней. В частности, придерживаясь интегрального понимания здоровья, Б. С. Братусь выделяет в нем три уровня: высший уровень – личностно-смысловой или уровень личностного здоровья (определяется качеством смысловых отношений человека); уровень индивидуально-психологического здоровья (оценивается по способности человека строить адекватные способы реализации смысловых устремлений); уровень психофизиологического здоровья (определяется в зависимости от особенностей внутренней, мозговой, нейрофизиологической организации актов психической деятельности) [1,с. 72].

Анализ литературы показал, что исследователи устанавливают зависимость здоровья не только от ряда объективных (антропологических, клинических, физиологических и биологических) показателей, но и от определенных характеристик внутреннего мира субъекта (Б. С. Братусь, В. В. Горинов, О. И. Даниленко, И. В. Дубровина, С. Киз, А. Маслоу, Г. Олпорт, В. Э. Пахальян, С. Рифф, Р. Скиннер, А. Эллис и др.). В качестве

таковых выделяют адекватность самооценки, самопринятие, самодостаточность, оптимизм, удовлетворенность жизнью, психоэмоциональная уравновешенность, открытость миру, адекватность эмоционального реагирования на происходящее вокруг, осознание и следование своим главным интересам и наилучшему выбору в ситуации, готовность к изменениям, свобода, независимость, активность личности в различных ситуациях, стремление к преобразованиям среды, а не смирение с ней и т.д.) Таким образом, здоровье личности является важной составляющей психологической безопасности личности.

Рассмотрение сущности здоровья как основы развития психологической безопасности личности, выявление факторов, влияющих на состояние его здоровья, поиск закономерностей сохранения здоровья, разработка методов и средств сохранения и развития здоровья и т.п. являются значимыми задачами, требующими решения в контексте внедрения гуманистического подхода в образовательную систему и построения концепции педагогического проектирования культуры безопасности.

Процедура развития психологической безопасности и культуры здоровья личности должна включать актуализацию и активизацию ее внутренних ресурсов: обращение к механизму эмоционально-ценностной рефлексии; создание позитивного образа собственного «Я» и достижения им психоэмоционального благополучия с использованием методов и приемов психотехнологий; формирование ценностного отношения к здоровьесозидающей деятельности через осмысление и освоение здоровьесберегающих технологий.

Литература

1. *Братусь Б.С.* Аномалии личности / Б. С. Братусь // – М.: Мысль, 1988. – 301 с.
2. Лызь Н.А., Эксакусто Т.В. Психологическая безопасность в проблемном поле психологии / Н.А. Лызь, Т.В. Эксакусто // *Сибирский психологический журнал*. – 2010. – №37. – С. 86–91.
3. *Эксакусто Т.В.* Теоретические основы социально-психологической безопасности: Монография / Т.В. Эксакусто // Под ред. Н.А. Лызь. – Таганрог: Изд-во ТТИ ЮФУ, 2011. – 244 с.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ВЛИЯНИЕ СЕТИ ИНТЕРНЕТ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ МОЛОДЕЖИ

И.В. Кареева
Россия, Рязань, Академия ФСИН России
kareevai@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается влияние сети интернет на молодежь, изменения ценностных ориентаций личности. Возникающие в связи с открытостью доступа в сети интернет информации, носящей негативный характер проблемы, способы их решения, позиция государства и общества по вышеуказанной проблематике.

Abstract. The article discusses the impact of the Internet on young people, changes in personality's value orientations. It also defines problems connected with an open access to the Internet, the solutions, and the attitude of the government and society to these issues.

Ключевые слова: Интернет, молодежь, социальные сети, терроризм, экстремизм, образовательные организации.

Keywords: the Internet, youth, social networking, terrorism, extremism, educational organization.

Произошедшие в России преобразования, связанные с переходом от индустриального общества к информационному, определили информационную культуру как неотъемлемую составляющую культуры личности. С позиций культурологического подхода информационная культура личности – одна из составляющих общей культуры человека; совокупность информационного мировоззрения и системы знаний и умений, обеспечивающих целенаправленную самостоятельную деятельность по оптимальному удовлетворению индивидуальных информационных потребностей с использованием как традиционных, так и новых информационных технологий [3, с. 58].

Нормы и ценности культуры общества подвержены изменениям. В информационном обществе одной из ценностей стала информация, перешедшая из разряда абстрактных категорий в разряд одного из приоритетных ресурсов. По мере нарастания объема информации людям, и особенно молодому поколению, становится труднее ориентироваться в ее содержании, ограждать себя от ее избытка, выбирать именно то, что нужно. Кроме того, информация может быть и средством манипулирования, приводящим к изменению ценностных установок и возникновению новых стереотипов поведения в обществе.

Значительное влияние на формирование ценностей личности молодежи оказывают средства массовой информации: телевидение, радио, периодическая печать, наиболее актуальным и востребованным средством

массовой информации на сегодняшний день являются разнообразные ресурсы глобальной сети Интернет. Интернет является наиболее популярным времяпровождением молодежи. Однако, информация, содержащаяся в компьютерной сети, имеет и ряд отрицательных составляющих. Одним из них является широкое распространение различной информации негативного содержания. Самой уязвимой и не защищенной социальной группой общества, которая максимально использует ресурсы интернет – является молодежь. Молодые люди не осознают угрозы, которую таит в себе глобальная сеть. Если традиционные средства массовой информации несут ответственность за распространяемые ими сведения, то авторы информации, распространяемой через сеть, в большинстве случаев являются анонимными. Именно молодежь проявляет наибольшую заинтересованность в информации, размещенной в интернете, постепенно становящимся для них главным источником получения информации. Существующие информационные воздействия сети Интернет довольно часто формируют морально-психологическую атмосферу в обществе. Молодой человек может случайно зайти на сайт, посвященный суициду, азартным играм, пиротехнике, обсуждению тех или иных наркотиков. Для молодого поколения во все времена были характерны: высокая подверженность радикальным идеям, отсутствие сформировавшейся жизненной позиции, целостной системы ценностей, конфликтность, максимализм, склонность к применению крайних форм протеста, поступкам под воздействием сиюминутных эмоций, неспособность в полной мере осознать последствия предпринимаемых действий. У них еще нет достаточного жизненного опыта, не сформировались устойчивые представления о справедливости, добре и зле, жизненных принципах и нравственных идеалах. Посредством вышеупомянутых сайтов молодые люди могут быть вовлечены в опасные и даже противозаконные отношения с радикальными политическими группами, экстремистскими и террористическими организациями. Ведь практически все крупные международные террористические структуры широко используют в информационно-пропагандистских акциях, ориентированных на молодежь, сеть Интернет, учитывая ее доступность и популярность.

Согласно проведенному специалистами аппарата Национального антитеррористического комитета анализу использования террористическими и экстремистскими организациями ресурсов сети Интернет, в 1998 году террористические структуры поддерживали в развивающейся на тот момент «Всемирной паутине» всего 12 сайтов. Уже к 2005 году их насчитывалось около 4800, а в настоящее время, по оценкам экспертов, – около 10 тысяч [4, с. 16]. Анализ информационной обстановки в Сети показывает, что контент основных интернет-ресурсов по

продвижению идеологии терроризма носит наступательный, агрессивный характер, отличается хорошей теоретической базой, продуманным спектром методов управляемого информационно-психологического воздействия на пользователей и защищенностью ресурсов. Этому способствует специфика глобальной Сети, которая обеспечивает такие преимущества, как простота доступа, независимость географического расположения, потенциальная аудитория, высокая скорость передачи информации. Прекращение деятельности таких интернет-ресурсов зачастую невозможно в силу правовых и юридических сложностей, а иногда и малоэффективно, так как их место быстро занимают другие.

Наряду с созданием и поддержанием собственных интернет-сайтов пропагандисты террора практикуют работу на форумах, в социальных сетях, порталах общего доступа. Вербовщики активно используют такие социальные сети как: «Одноклассники», «Вконтакте», «Facebook». На экстремистских веб-сайтах праворадикальной направленности регулярно размещаются сведения о тактике и средствах проведения террористических актов. Для организации экстремистских акций базирующиеся на возможностях сети Интернет и мобильной связи. Примером такой активно развивающейся технологии является так называемый «флэшмоб», суть которого заключается в том, что незнакомые между собой люди через Интернет договариваются о месте, времени и сценарии проведения определенной кратковременной акции. Не общаясь друг с другом, собравшиеся одновременно и демонстративно выполняют заранее оговоренное действие, а затем мгновенно расходятся. Указанная технология может стать действенным средством воздействия на общественное сознание, придать видимость массовости и социальной значимости проводимым акциям. При этом «флэшмоб» не попадает под действие правовых норм Российского законодательства в части, касающейся проведения несанкционированных митингов, уличных шествий и пикетирования в общественных местах, что осложняет применение правовых норм для противодействия проведению такого рода акций.

С учетом значимости Интернета как одного из наиболее используемых идеологами и организаторами террора каналов распространения информации, а также эффективного противодействия им, в ряде регионов России накоплен немалый положительный опыт работы в Сети. Так, по инициативе активистов студенческих организаций и молодых ученых столичных вузов, с целью информационного противодействия экстремизму и терроризму в сети Интернет были созданы следующие интернет ресурсы: портал «Наука и образование против террора» (http://www.scienceport.ru/), сайт «Молодежь за чистый интернет» (http://www.truenet.info/) и т.п. На указанных информационных ресурсах,

блогах и форумах обсуждаются темы антитеррористической направленности, а также размещаются материалы деятельности федеральных органов и органов исполнительной власти в сфере противодействия терроризму. Однако, вышеуказанных мероприятий явно недостаточно для противодействия идеологии экстремизма, терроризма и других негативных влияний сети Интернет на молодежь.

В нашей стране активно формируется общегосударственная система противодействия таким негативным явлениям. На это ориентирует и утвержденный 26.04.2013 г. Президентом Российской Федерации «Комплексный план противодействия терроризму в Российской Федерации на 2013-2018 годы», Федеральный закон № 114 от 25.07.2002 г. «О противодействии экстремистской деятельности» и другие нормативно правовые акты. В обществе постепенно преодолевается ошибочный стереотип о том, что противодействовать распространению экстремизма терроризма в молодежной среде должны лишь спецслужбы и правоохранительные органы. Все активнее включается в работу по профилактике радикальных явлений среди молодежи гражданское общество: общественные объединения, научные сообщества, деятели культуры, социальные педагоги, представители традиционных конфессий, образовательные организации, в том числе и образовательные учреждения высшего образования.

Безусловно, высшие учебные заведения обладают большим потенциалом для развития личности молодого человека, который предоставляет образовательная среда высших учебных заведений и особенно вузов юридической направленности [2]. Обусловлено это, во-первых, тем, что именно здесь студенты и курсанты получают специальные знания, умения и навыки, накапливают опыт социальных и профессиональных отношений, у них формируются определенное мировоззрение и профессионально-ценностные ориентации; а во-вторых, в этой среде молодые люди, приобщаясь к определенной культуре, становятся ее носителями. Именно период обучения наиболее важен для молодого человека в плане происходящего в это время реального становления его как личности в процессах профессионального и личностного самоопределения. Так как ценностные ориентации служат регулятором действий, поступков и поведения личности, то, соответственно, одна из важнейших задач воспитательной работы в вузах состоит в последовательном расширении и углублении представлений студентов о ценностях и ценностных ориентациях в различных сферах жизни общества. Процесс формирования ценностных ориентаций осуществляется по следующим направлениям: в учебной деятельности – через содержание учебных дисциплин; во внеучебной деятельности – в содержании воспитательных мероприятий, в организации работы по

проведению праздников, концертов, конкурсов, выставок, деятельности научных кружков, спортивных мероприятиях и конечно, мероприятий по патриотическому воспитанию, а также работе кураторов учебных групп. Особое направление – специальное развитие духовно-нравственного потенциала личности учащихся, включающее в том числе и особым образом организованное психологическое сопровождение [1, с. 21].

Важным направлением работы педагогов по дерадикализации молодежи и профилактике экстремистских проявлений среди студенчества является проведение мероприятий, направленных на преодоление отчуждения, негативных стереотипов друг о друге у представителей различных национальностей и конфессий, формирование взаимного уважительного отношения к культуре, традициям, ценностям. Наиболее эффективными в процессе формирования ценностных ориентаций осуществляемых, во внеучебной деятельности, являются формы «непрямого воздействия», в рамках реализации которых акцент делается на то, что естественным образом сближает: досуг, спорт, дух здорового соперничества и состязательности.

Резюмируя, вышеизложенное, следует отметить, что интернет-ресурсы при правильном применении не представляют вреда и не несут угрозы. Однако, молодым людям необходимо анализировать получаемую в социальных сетях информацию. Современная молодежь сегодня – это участники политического, социального и культурного сообщества, в котором формирование мнения и ценностных структур во многом зависят от сети Интернет. Таким образом, необходима четкая позиция со стороны правоохранительных структур государства, общественных организаций и общества в целом как в отношении контроля над пространством социальных сетей, так и Интернета в целом.

Литература

1. Аксенова Г.И., Исмагилова Ю.С. Проблема духовно-нравственного развития курсантов вузов ФСИН России // *Прикладная юридическая психология.* 2010. № 1.
2. *Буняшина Е.И.* Методологические основы организации предупреждения экстремизма в молодежной среде. Учеб. пособие. Рязань, 2011.
3. *Гендина Н.И.* Формирование информационной культуры личности: теоретическое обоснование и моделирование содержания учебной дисциплины. М., 2006.
4. *Попова В.В.* Методические рекомендации по совершенствованию пропагандистской работы в сфере противодействия распространению идеологии терроризма в субъектах Российской Федерации (разработаны Национальным антитеррористическим комитетом РФ). М., 2013

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ВОЗМОЖНА ЛИ АЛГОРИТМИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА РАСПОЗНАВАНИЯ ПРЯМОГО И НЕПРЯМОГО СТАТУСА ТЕКСТОВОЙ НОМИНАЦИИ?*

М.И. Киосе
Россия, Москва, ИЯ РАН
maria_kiose@mail.ru

*****Работа подготовлена в ФГБУН «Институт языкознания РАН» при поддержке Российского научного фонда (проект №14-28-00130)*

Аннотация. Предлагается эвристическое решение вопроса разработки алгоритмизированной модели распознавания статуса номинации в тексте (прямой и непрямой) с учетом жестких параметров статуса и нежестких, которые определяются типом текста, индивидуализацией восприятия читателя, ситуативными факторами.

Abstract. This paper focuses on the fact that name status recognition receives the algorithmic mode of representation through a heuristic solution. Direct and indirect names in the text are differentiated by the reader by means of identifying rigid and non-rigid parameters, the latter depending on the text type, factors of individualized perception, and situational models.

Ключевые слова: статус номинации, параметры статуса, алгоритм распознавания статуса, эвристические принципы.

Keywords: name status, status parameters, status-defining algorithm, heuristic principles.

Вопрос о разграничении прямой и непрямой номинаций в тексте связан с определением состава параметров статуса номинации, которые представляется возможным выявить путем анализа техник наименования, соотнося в каждом конкретном случае употребления номинации тип техники и предполагаемый статус номинации. Достаточно объективная возможность однозначной фиксации статуса номинации в этом случае обеспечивается тем, что эти параметры должны быть общими как для автора, так и для читателя. Ошибочное распознавание статуса номинации приведет к неверному установлению референциальных и кореферентных связей, неверному установлению фокуса образа референта, неполному распознаванию фокуса образа референта или его силы. Подробнее рассмотрим три указанных случая.

Возможность неверного установления референциального статуса можно проиллюстрировать следующим примером:

(1) [О директоре лицея и Пушкине]: *Проще всего отмахнуться: дескать, старый пень, **Сальери**, профукавший нового **Моцарта***. (А. Терц).

Здесь установление непрямого статуса номинации подразумевает конструирование одной референциальной ситуации, в которой участвуют директор лицея (опытный композитор) и Пушкин (начинающий

композитор). Конструирование двух референциальных ситуаций – ситуации с участниками директором и Пушкиным (которая подразумевается предшествующим контекстом) и Сальери и Моцартом является следствием неверного распознавания статуса номинации.

Продемонстрируем случай неверного распознавания фокуса образа референта:

(2) [of Lord Biskerton] *Do you really want to hear the story of my life, **Biscuit**?* (P.G. Wodehouse)

В тексте номинация Biscuit используется как прямая (конвенциональное имя персонажа). Определение ее как непрямой происходит со сближением исходно непересекающихся областей знания ЧЕЛОВЕК – ЕДА, в то время как текст этого не предполагает. В действительности сближаются области знания ИНСТИТУЦИОНАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ – БЫТОВОЕ ОБЩЕНИЕ, которые в данной ситуации определяются как пересекающиеся.

Неполное распознавание фокуса образа референта также связано с неверным распознаванием статуса номинации:

(3) *Шурик увидел меня, обрадовался: - Хи-хи! **Рыболов** пришел. Где же твоя рыба?* (Н. Носов)

Текст ориентирован на чтение взрослыми детям, поэтому автор использует прием двойной адресации, ориентируя прямую номинацию на ребенка (распознавание прямого статуса для ребенка оказывается достаточным для интерпретации текста) и номинацию с двойным статусом на взрослого. Распознавание статуса номинации ребенком происходит со сближением областей знания ЧЕЛОВЕК – ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ИЛИ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ, которые находятся в отношениях включения. Для взрослого определение непрямой номинации связано со сближением исходно непересекающихся областей знания РЕЗУЛЬТАТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ – ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ БЕЗ РЕЗУЛЬТАТА, при этом он распознает двойной статус номинации и осознает, что ребенок определяет ее как прямую.

Анализ художественных текстов (при том что именно художественный текст сочетает в себе различные типы текста) позволил выявить совокупность параметров, разграничивающих восприятие номинации как прямой или непрямой [3]. В целях решения задачи их комплексного описания был применен метод моделирования процесса наименования с позиции автора, в ходе реализации которого были описаны техники наименования референта, реализующие отношения референции (техники концептуализации), концептуальной трансформации (техники перефокусирования) и языковой репрезентации (техники языковой категоризации). Реализация автором данных техник связана с фиксацией читателем параметров статуса номинации.

Назовем некоторые параметры, которые были обнаружены при анализе техник референции: тип образа референта – абстрактный, синкретичный, собирательный (в большей степени характерен для непрямой номинации) vs. конкретный, дискретный, распределенный; положение фокусного элемента – принадлежность сближаемому ментальному пространству (непрямая номинация) vs. принадлежность обоим сближаемым пространствам. Отметим, что их установление в тексте не всегда сопровождает фиксацию статуса номинации как прямого или непрямого. Восприятие статуса номинации определяется многими факторами, которые включают, в первую очередь, индивидуализацию процесса чтения и восприятия, учитывая и распределение внимания читателя, его предшествующий опыт знакомства с референтами данного типа и ситуацией повествования. Поэтому многие из параметров жестко не связаны со статусом номинации. Но это не позволяет говорить о том, что такой связи не существует, ведь верное определение статуса номинации связано с установлением референциальных и кореферентных связей, верным узнаванием фокуса конструирования образа, а также степени его активности. Мы склонны полагать, что разные параметры статуса номинации обладают разной активностью при воздействии на читателя.

Поэтому систематизация параметров (представляется очевидной вариативность их состава и числа, зависящая от типа текста, эпохи его создания, норм написания, идиостиля автора, др.) оказывается не единственной задачей, которую нужно решить для выявления того пути, который проделывает сознание при определении статуса номинации. Необходимо также моделирование процесса по установлению этих параметров (с учетом возможности алгоритмизации процесса).

Сама возможность разработки алгоритмизированной модели распознавания статуса номинации в тексте представляется достаточно спорной, если алгоритм понимать, как цепочечную блок-схему с единым правилом решения на каждом узле алгоритма. С одной стороны, это обусловливается тем, что такая модель не учитывает ситуативных, индивидуальных факторов распознавания параметров; с другой стороны, некоторые параметры (когнитивные) в отличие от других (языковых и референциальных) оказываются более жесткими и их фиксация однозначно определяет номинацию как прямую или непрямую в тексте.

Продемонстрируем пример жесткого и нежесткого параметра. В качестве жесткого параметра может выступать тип интеграции сближающихся образов референта. Рассмотрим пример:

(4) ***Бык Брэдбеди*** *взревел, наклонил башку и направил рога на Криса. <...> Это был первый случай в истории мирового натурализма, когда* ***крупный рогатый скот*** *защитил представителя семейства кошачьих*. (Ю. Коваль)

Установление кореферентных связей между номинациями ***Бык Брэдбеди*** и крупный ***рогатый скот*** предполагает соотнесение двух образов за счет соотнесения двух областей знаний РАЗУМНОЕ СУЩЕСТВО И НЕРАЗУМНОЕ СУЩЕСТВО, имеющих общий элемент «являющийся живым существом». При этом в фокус интегративного образа выводится элемент «демонстрирующий не инстинктивное, а рациональное поведение», что способствует рассогласованию сближающихся областей знаний. Если читатель распознает этот параметр, то номинация однозначно определяется им как непрямая.

Нежестким параметром может выступать повторное означивание референта той же номинацией, что в большинстве случаев способствует конвенционализации номинации применительно к данному фрагменту или тексту. Однако само по себе повторное использование номинации не всегда сопровождает смену ее статуса. Например:

(5) *Конечно же царица просит ее поговорить с «**провидцем**» о грядущем браке.* (Э. Радзинский)

Номинация *провидец* использовалась в предшествующем тексте несколько раз, при этом она означивала тот же самый референт Распутина. Однако в данном фрагменте она маркируется кавычками, и этот параметр срабатывает как вновь усиливающий ее характеризующий фокус и, соответственно, непрямой статус.

Данные примеры убедительно свидетельствуют в пользу того, что модель распознавания статуса номинации должна быть не линейной или цепочечной, а эвристической, предполагающей множественные варианты своей реализации. Такая модель должна учитывать, как зависимости статуса от параметров, так и возможности выбора этих параметров. В настоящее время для решения проблем лингвистического описания учеными разработаны множественные типы нелинейных алгоритмических моделей (иерархические, модель классификационного дерева, центристские модели), которые применяются в корпусных и когнитивно-прагматических исследованиях.

Два ключевых метода, которые применяются в таких моделях, это дистрибутивно-оппозициональный и статистический (в разных вариантах). Современные использования таких методов демонстрируют очень успешное решение проблем использования и выбора различных языковых единиц в ситуациях on- и off-line (см., например, [1; 5; 6]). Однако проблема распознавания статуса номинации не может получить очевидное статические решение, так как для этого необходимо проанализировать все лексические единицы, способные выступать в качестве прямой и непрямой номинации, то есть в действительности все субстантивные проявления, анализируя в каждом конкретном случае параметры их статуса. Второй возможный вариант решения проблемы – корпусный анализ единичных

номинаций на предмет их статуса, но в этом случае алгоритмизированный результат может быть приложим исключительно к данной единице. Экстраполяция модели распознавания на другие номинации не представляется целесообразной, так как каждая номинация – результат предшествующего языкового опыта, индивидуальной концептуализации и категоризации.

Более интересным и целесообразным представляется статистический анализ индивидуально-авторских или привязанных к определенному типу дискурса проявлений прямого и непрямого наименования. Здесь на основе дистрибутивно-оппозиционального метода и метода и статистического (параметрического бустстрэппинга) можно установить стратегии выбора параметров статуса номинации. Такие стратегии получают определенное теоретическое описание в логико-когнитивных работах. Среди принципов выбора стратегий называются принципы репрезентации, доступности, якорности [2]. Сам выбор таких стратегий должен предусматривать учет факторов случайного выбора, непосредственного опыта, языковых предпочтений, запоминаемости языковых образов, прагматического эффекта, культурных и индивидуальных схем пространственно-временного конструирования, др.

Таким образом, алгоритмизация процесса распознавания статуса номинации в тексте представляется возможной. Однако сама модель распознавания не является линейным алгоритмом, а предполагает иерархическую организацию, где решение о статусе номинации принимается последовательно на каждом уровне: дискурсивном, ситуативном, культурном и индивидуальном с участием нежестких параметров статуса, которые связываются с жесткими параметрами при обеспечении диалогизма текста.

Литература

1. *Дивьяк Д.* Исследование грамматики восприятия (на материале русского языка) // Язык и мысль: Современная когнитивная лингвистика [под ред. А.А. Кибрика, А.Д. Кошелева, А.В. Кравченко, Ю.В. Мазуровой, О.В. Федоровой]. М.: Языки славянской культуры, 2015. – 848 с. – С. 448-477.
2. *О лингвокреативной деятельности человека: Отглагольные имена*/О.К. Ирисханова. – М.: ВТИИ, 2004. – 352 с.
3. *Киосе М.И.* Наименование в тексте: прямое и непрямое. М.:ОнтоПринт, 2015. 330 с.
4. *Методы когнитивного анализа семантики слова: компьютерно-корпусный подход* [под ред. В.И. Заботкиной]. М.: Языки славянской культуры, 2015. – 344 с.
5. *Финн В.К.* Интеллектуальные системы и общество. М.: КомКнига, 2007. – 352 с.
6. *Черниговская Т.В.* Картезианство и бэконианство в лингвистике // От значения к форме, от формы к значению. Сб.ст.в честь 80-ти летия член-кор. РАН А.В. Бондарко [под ред. М.Д. Воейковой]. М.: Языки славянских культур, 2012. – 656 с. – С. 591-596.

THE IMPACT OF DIGITAL TECHNOLOGY ON TEACHING AND LEARNING IN THE UK UNIVERSITIES

Н.С. Киселева (N.S. Kiselyova)
Russia, Kolomna, State University of Humanities and Social Studies
lautre88@mail.ru

Abstract: The purpose of this paper is to present an overview about the experience of the use of digital technology in the UK universities in the teaching and learning process. Evidently, digital technology is now embedded in the modern society. Focus has shifted from whether or not to use it in teaching and learning, to understanding which technologies can be adopted and how well they can be used for specific educational purposes.

Аннотация: Целью данной работы является изучение опыта использования цифровых технологий в образовательном процессе университетов Великобритании. Очевидно, что цифровое технологии прочно внедрились в жизнь современного общества. В настоящее время вопрос о цифровых технологиях состоит не в том, использовать ли их в образовательном процессе, а какие именно технологи и как эффективно они могут быть применены.

Keywords: digital technology, ICT, teaching and learning process, life-long learning (LLP), e-tool.

Ключевые слова: цифровые технологии, ИКТ, образовательный процесс, образование на протяжении всей жизни, электронные обучающие средства.

New technologies are transforming the way businesses operate and people work and are also reshaping the needs and opportunities in education. The role of technology in education has been an important question since the potential of computer technology began to transform our usual perception of teaching and learning and the notion of life-long learning (LLP) has emerged. It remains an important issue today with debates about the impact of technology on our society, the implications of quick and easy online access to information for knowledge and learning and the effect of technology on young people's social, emotional and physical development.

The UK is pioneering in terms of the use of ICT and digital technology in many areas of education. Important contributions to this problem has been made by a number of investigations in the area of evidence about the impact of Integrated Learning Systems, the effects of interactive whiteboards, the use of mobile and handheld technologies.

Bringing and integrating technology onto the campus and into the curriculum has been a concern within universities. The technology-based enhancements to instruction have allowed professors to prepare, come up with material, and present their classes better and faster.

The first education technology tools used included computers and software (word processing, presentation software, spreadsheets and database management

systems). Local area networks, multimedia-based systems, e-mail and the Internet were the next step, allowing interactivity and the access to an enormous amount of information. Then the ownership of a personal computer became a standard procedure in several universities. Others started to force first year students to have notebook computers if they wanted to enroll in any course. University officials believe that the personal computer is a necessary tool for developing technological literacy and for student research and class work. Mandatory Information Technology courses familiarize students with computers allowing them to do their assignments using word processing, presentations and research from the Web, and to communicate with professors and groupmates through e-mail, both on and off campus.

To enhance teaching and learning process a wide range of e-tools is becoming available at the leading UK universities. For instance, University College London is an expert in providing its teachers and students with the beneficial E-Learning Environment. The following e-tools are effectively used to support the academic staff's high quality of work and students' achievements:

Moodle, an online Learning Environment which has a number of innovative tools that make it an excellent environment for creating courses that promote collaborative learning and the creation of learning communities;

Lecturecast, an automated system for recording lectures and subsequently making them available via the web. Staff can also make and upload recordings from their desktop, and also upload other media files for distribution by the system;

Electronic voting systems (EVS), Electronic Voting Systems can be used within lectures and classes to increase student engagement and promote a deep and thoughtful approach to learning. The presenter poses a question on the screen, and invites students to vote on this question using the voting handsets;

Turnitin, an Internet-based plagiarism detection service. Students can submit work which is then checked against a database of submitted papers, web pages and leading library databases and publications. Staff can also use Turnitin to mark and provide feedback on submitted work;

MyPortfolio, a private online space to store evidence of your learning and personal development, share it with others for comment and feedback, and select and present it to potential employers or colleagues;

Web conferencing allows online collaboration regardless of geography and increases the potential number of students accessing a lecture. Guest lecturers and remote experts are able to communicate easily with students, and the system can also be used to host meetings and peer-to-peer events [2].

Investigating the participation of teachers and learners in these projects, Green and Hannon identified four patterns of use: digital pioneers, creative producers, everyday communicators and information gatherers. These terms

were offered in an attempt to characterise and make visible the ways in which people are using technology, but it raises the question of whether groups of learners are using technologies in distinct ways. According to the recent studies on e-learning experiences in the UK and research on "the Net generation", today's members of the teaching and learning process actively construct their working process, regulate and adapt both their behaviour and the study context to the demands of their studies [3].

It should be highlighted that according to N. Selwyn, "despite the seeming inevitability of the 'computerised campus' many of the predicted visions of ICT-based teaching and learning have been slow in materialising; at least in terms of *use* of computers by students. Despite universities' expenditure on computer resources increasing dramatically over the last decade, students' actual use of ICT has remained inconsistent and highly variable from course to course and institution to institution" [1].

However, we can't "uninvent" new technologies, but we can think about using them in ways which promote reflective learning and personal development planning. This variation suggests that how (or how well) technology is used is the important consideration rather than the choice of a particular technology or a particular approach. Collaborative use of technology (in pairs or small groups) is usually more effective than individual use. Nevertheless, technology can be used very effectively as a short but focused intervention to improve learning, particularly when there is regular and frequent use. Still, sustained use over a much longer period is usually less effective at improving attainment. However the inconsistency in the evidence about duration and intensity of use makes it difficult to draw firm conclusions. Remedial and tutorial use of technology can be particularly effective for lower attaining students, or those with special educational needs. All in all, technology is best used as a supplement to normal teaching rather than as a replacement for it.

There are some global trends identifiable which reflect enthusiasm for new and emerging technologies used in the university context in the UK:

continuing enthusiasm for new and emerging technologies is unlikely to diminish as innovative technologies offer new teaching and learning opportunities (mobile and ubiquitous technologies, multi-touch surfaces, cloud computing);

there is a challenge for one-to-one provision in terms of pedagogy, such as developing effective interaction and collaboration or in addressing teachers' concerns effectively;

well motivated and experienced learners can learn very effectively through e-learning.

In general, the pace of technological change in society has been very rapid over the last fifty years or so, and appears to show no sign of slowing down. We need to recognise that the impact of digital technology on teaching and student

is complex and far more deep-seated than previously thought. The often presented statement about improving students' lifelong learning skills remains empty without an ICT use in teaching and learning practices. Almost all universities in the UK are trying to develop the use of information and communication technology and especially virtual learning environments to underpin teaching and learning.

References

1. *Selwyn, Neil* Why students do (and do not) make use of ICT in university // Paper presented to the *'Finding Common Ground: IT Education, Dearing and Democracy in the Information Society'* Conference, 2003 from http:// www.leeds.ac.uk/educol/documents/00003130.htm.
2. Technology at University College London from https://www.ucl.ac.uk/teaching-learning.
3. *The Impact of Digital Technology on Learning:* A Summary for the Education Endowment Foundation. - Durham: Durham University, 2012.

ЮМОР И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Р.З. Киямова
Россия, г. Коломна, ГСГУ
hajam-na-schyah@mail.ru

Аннотация. В статье рассмотрены вычислительные подходы к юмору. Представлены результаты разработки компьютерной программы, способной обрабатывать вербальные тексты и определять их забавность, а также генерировать юмористические тексты. Дается представление о современных компьютерных программах, в основе которых лежат рассмотренные принципы.

Abstract. The article deals with the computational approach to humor. It presents the results of the development of software, which can process verbal texts and determine their laughableness as well as generate humorous texts. There is an idea of modern software based on examined principles.

Ключевые слова: юмор, искусственный интеллект, компьютерная программа.
Keywords: humor, artificial intelligence, computer software.

В конце 20-го века ученые (Binsted, Ritchie, 1997, 2001; Ritchie, 2001, 2004), занимающиеся разработками действительно интеллектуальных компьютерных программ, пришли к выводу о невозможности игнорирования юмора. И, действительно, изучение юмора в плоскости разработки искусственного интеллекта позволит помимо прояснения существующих теорий юмора, также совершить открытия, относящиеся к человеческому интеллекту, языку, решению задач и обработки информации в целом. В настоящее время системы искусственного интеллекта стали уже настолько сложными, что для них важно иметь возможность генерировать и понимать юмор для более эффективного и адекватного взаимодействия с людьми, с которыми они непосредственно связаны. Не говоря уже о том, что в основе любого человеческого «озарения» при решении сложного интеллектуального вопроса лежит тот же механизм, что и при генерации юмора [1].

В попытке использовать юмор при разработке компьютерной программы, Ричи пришел к выводу о необходимости отвержения «общей теории юмора» и сосредоточении внимания на подклассах (типах) юмора, которые можно охарактеризовать и реализовать на компьютере. Таким образом, ученый сосредоточился на типах шуток, которые имеют общие вербальные механизмы (загадки на основе игры слов). В дальнейшем перед учеными развернулось два пути развития: первый – это разработка программы, способной определять забавны ли загружаемые в неё вербальные тексты; второй (который и выбрали исследователи) – создание программ, генерирующих юмористические тексты. Главный позитивный момент такого решения заключался в том, что, наблюдая за работой

программы, эксперты могли выявить слабые стороны теории, лежащие в её основе, и на основе этого усовершенствовать и перенастроить ее. В этом случае речь идет о приоритетном усовершенствовании теоретических идей создаваемой программы. Итогом работы стала разработка компьютерной программы под названием «Инструмент для анализа и генерации шуток» (“Joke Analysis and Production Engine”, JAPE) [2]. Программа способна генерировать определенный класс шуток (загадки-каламбуры), основанных на игре слов:

Что вы называете ужасной наготой? Голого гризли.

В чем различие между листьями и автомобилем? Одни вы подстригаете и убираете граблями (brush and rake), а на другом мчитесь и тормозите (rush and brake).

В чем различие между лошадью и фургоном? Одна несется и скачет (bolts and jumps), а другой подпрыгивает и трясется (joists and bumps) [2, с. 136].

Разработав формальную модель механизмов каламбуров, лежащих в основе таких загадок, и определив набор символических правил, которые касаются значения комбинаций и соответствующих текстовых форм, разработчики ввели их в программу, имеющую доступ к большому словарю естественного языка, который содержит не только огромный запас слов, но и информацию об их произношении, лексическом использовании и синтаксическом значении. Таким образом, компьютерная программа находит подходящие пары слов, удовлетворяющие основным критериям, что позволяет генерировать фактически неограниченное число загадок.

В 1997 году исследователи (Binsted, Pain, Ritchie) провели эксперимент для оценки работы JAPE. В качестве экспертов выступили дети в возрасте от 8 до 11 лет, которые должны были оценить случайный набор загадок 4-х типов: 1) генерированных программой JAPE; 2) взятых из сборника анекдотов; 3) не имеющих смысла выражений; 4) осмысленных выражений. Детям необходимо было определить, что является шуткой и насколько она смешная, а также слышали ли они её прежде. В результате, дети оценили шутки, генерируемые программой, на том же уровне, что придуманные людьми, и отдифференцировали их от обычных выражений. Однако, некоторые шутки, разработанные программой, оценивались ими как менее забавные, хотя были и равнозначно смешные. Ричи был не единственным, кто использовал коннекционистский подход в своей работе. Брюс Кац включал в модель нейронной сети несоответствия в юморе такие понятия, как «возбуждение», «сексуальные и агрессивные темы» и «гедонистический тон» (радость) [5].

В настоящее время существует даже специальный термин «computational humor» (вычислительный юмор) (не путать с «компьютерным юмором», т.е. шутками о компьютерах, программистах и программах) – область компьютерной лингвистики, в которой компьютеры используются в исследованиях юмора. С 2007 года подход, разработанный Бинстед и Ричи, был усовершенствован и создан новый генератор шуток «System to Augment Non-speaker's Dialogue Using Puns» (STANDUP), реализованный с помощью языка программирования Java. Он был протестирован на детях с ограниченными возможностями (например, церебральный паралич) в рамках программы развития языковых навыков. Дети с удовольствием участвовали в эксперименте и показали значительное улучшение по определенным типам языковых тестов. Другая версия данной программы может быть использована в автоматических «chatbots» для преподавания языков. Более комплексная программа «Witty Idiomatic Sentence Creation Revealing Ambiguity in Context» (Wiscraic), которая работает с идиомами, а не с простыми каламбурами, была разработана, под руководством доктора Бинстед, Джастином Маккеем для помощи в овладении языком иностранцам [6]. Еще одними последователями вычислительного юмора стали Сток и Страппарава, которые описали программу, генерирующую смешные сокращения. Также в программе «AskTheBrain» используется кластеризация и байесовский анализ для связи нужных понятий смешным образом [4].

В заключении хочется отметить, что зарубежные ученые, рассматривая тему юмора в контексте создания искусственного интеллекта, добились определенных практических результатов, что в очередной раз подчеркивает значимость этой проблематики для более глубокого понимания природы человека и разработки систем качественного взаимодействия человека и машины.

Литература

1. *Лук А.Н.* Остроумие (логико-эстетический и психофизиологический анализ). Перспективы моделирования. Дис. …канд. филос. наук. Киев, 197
2. *Мартин Р.* Психология юмора / Род Мартин ; пер. с англ. под ред. Л.В. Куликова. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 478 с
3. *Binsted K., Ritchie G.* «Computational rules for generating punning riddles» // Humor: International Journal of Humor Research, 10(1), pp. 25-76. 1997
4. «Computational humor» // Wikipedia The Free Encyclopedia [Электронный ресурс] URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Computational_humor (дата обращения: 26.01.2016).
5. *Katz B.F.* "Aneural resolution of the incongruity-resolution and incongruity theories of humor" // Connecting Science, 5(1), pp. 59-75. 1993
6. *Leith S.* «A lot to be learned from computer's bad jokes» [Электронный ресурс] URL: http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/1474865/A-lot-to-be-learned-from-computers-bad-jokes.html (дата обращения: 26.01.2016).

ДЕВИАНТОЛОГИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ БЕЗОПАСНОСТИ КУЛЬТУРЫ ЛИЧНОСТИ

Ю.А. Клейберг
Россия, Москва, МГОУ
klab03@rambler.ru

Аннотация. Психологическая безопасность культуры личности в ситуациях социального риска не стала еще предметом специального исследования ученых, хотя актуальность данной проблемы очевидна. Автор предпринял первую попытку экспозиции девиантологической сущности проблемы. Указывается, что безопасность культуры личности предполагает некий способ борьбы, риск. Приобретая или совершенствуя личностную культуру, такая борьба и риск могут быть оправданы, если связаны с культуротворчеством, являются способом позитивной, творческой самореализации. Если же речь идет о культивировании в себе деструктивного риска, а потом его преодолении, получая при этом удовольствие и наслаждение, то речь идет о глубоких психолого-психиатрических личностных изменениях. И первый (творческая самореализация), и второй (аутодеструктивная мотивация) случаи находятся в плоскости девиантологического научного интереса.

Abstract. Psychological safety of personal culture in situations of social risk has not yet become the subject of special scientific studies, although the relevance of this problem is obvious. The author made a first attempt at an exposition of the deviantological nature of the problem. It is indicated that personal culture safety implies a way of combating that risk. Acquiring or improving personal culture, such a struggle and risk may be justified if associated with cultural creativity, being a means of positive and creative self-realization. If we are talking about the cultivation of destructive risk and its further overcoming, getting pleasure and enjoyment at the same time, then there appears a problem of deep psychological and psychiatric personality changes. The first (creative self-realization), and the second (self-destructive motivation) cases are in the context of deviantological scientific interest.

Ключевые слова: культура личности, психологическая безопасность, девиантологическая сущность.

Keywords: personal culture, psychological safety, deviantological essence.

В последние десятилетия все больше и больше на российском поликультурном пространстве актуализируется проблема безопасности не просто личности, а ее культуры в целом (нравственной, духовной, информационной и т.п.). Это обусловлено, с одной стороны, возрастающим научным интересом к данной проблеме, персонализацией и персонификацией идей, научных концептов, то есть, всего того, что составляет процесс развития личности (в широком смысле слова), а с другой стороны, усиливающимися социальными рисками девиантогенной (криминогенной) маргинализации личности, потерей ею чувства культурной идентификации и, как результат, – утратой или деструктивной трансформацией духовно-нравственных ценностей и ориентиров,

социокультурных смыслов жизни, размыванием в личности уникальной этно-национальной основы, того «таинственного центра личности «Я», о котором писал А.Н. Леонтьев [5, с.228]. При этом деформируются и разрываются меж индивидные связи, в которых личность *является носителем, воспроизводителем и транслятором своей индивидуальности и культуры.*

В широком смысле термин «психологическая безопасность» употребляется для обозначения любого поведения, предупреждающего и устраняющего психологический дискомфорт личности. В нашем случае под психологической безопасностью понимается положительное самоощущение человека, его эмоциональное, интеллектуальное, личностное и социальное благополучие в конкретных социально-экономических, социокультурных и политических условиях, состояние динамического баланса внутреннего потенциала субъекта и внешних условий, обусловленное наличием гармоничных, приносящих удовлетворение взаимоотношений, характеризующихся защищенностью (отсутствием деформаций, нарушений и трудностей, а также толерантностью в отношениях).

Однако известно, что личность как сложно организованная система отношений, несет в себе повышенную внутриличностную противоречивость и конфликтность, которые часто находят свой «выход» в различных видах и формах девиантного поведения. Тем самым личность через удовлетворение одной из важных эссенциальных (сущностных) потребностей и одновременно через готовность приобрести онтологический статус в социальной группе (субкультуре), обеспечивает актуализацию себя как субъекта девиантогенного персоногенеза и закрепляет за собой определенные паттерны девиантного сознания, поведения и мышления. Это своеобразная борьба человека за самого себя, причиной которой может являться «чувство силы, борьбы и превосходства» (термин В.А. Снегирева). У «Человека борющегося» присутствует «чувство свободы», необходимое ему для изменений, формирования и развития [6, с.302]. Очевидно, борьба позволяет человеку адаптироваться к социуму, сориентироваться в культурных традициях социума, нравственном и правовом алгоритме бытия, понять насколько индивидуальные возможности могут быть полезны и эффективны для самоутверждения и саморазвития, чтобы быть готовым к адекватному противостоянию воздействиям рискогенных ситуаций и, тем самым, обезопасить свою культурную идентичность. Это очень важно, поскольку в течение всей жизни борьба нравственного с безнравственным в человеке, добра со злом, усвоенными им нормами права и морали и деятельностью (поведением) и т.п. сопровождает человека постоянно, мотивируя и провоцируя его на девиантные поступки.

Уместным будет напомнить, что культура личности в специальной научной литературе рассматривается с нескольких сторон: *в гносеологическом плане* культура личности есть знания, совокупность смыслов существования; *в функциональном аспекте* она представляет собой динамический процесс, в котором закономерно проявляются ее культурно-генетическая и деятельностно-творческая природа, характер ее реального культурного бытия; *в аксиологическом плане* культура личности выступает как образование, локализующееся вокруг определенных групп ценностей, носящих для нее базовое начало и генерирующее их; *с онтологической точки зрения* она фиксирована как само созидающий, духовно осваивающий, информационный и нравственно ориентированный феномен [1].

Соглашаясь с данными точками зрения на феномен «культура личности» и понимая под ним целостность природных, психологических и социокультурных характеристик личности, проявляющихся в активной творческой позитивно-созидательной деятельности, мы, тем не менее, рассматриваем культуру личности, используя, разработанный нами девиантологический подход, ставя, таким образом, под сомнение уверенность В.А. Снегирева в том, что «любое желание, действие человека носит нравственный характер» [6, с.688], направленное на самопроявление нравственной индивидуальности. Было бы идеальным, если бы сегодня все было так, как искренне полагал ученый в конце XVIII века.

Безопасность культуры личности, вероятно, предполагает некий способ борьбы, даже риск, как своеобразный нравственно-психологический тренаж, ориентированный на избавление неудовлетворенности личности собой, своих комплексов, которые она стремится преодолеть. Приобретая или совершенствуя личностную культуру, такая борьба, такой риск могут быть оправданы при условии, что связаны с культуротворчеством, являются способом позитивной, творческой самореализации. Если же речь идет о культивировании в себе деструктивного риска, а потом его преодолении, получая при этом удовольствие и наслаждение, то мы имеем дело с глубокими психолого-психиатрическими личностными изменениями. И первый (творческая самореализация), и второй (аутодеструктивная мотивация) случаи находятся в плоскости девиантологического научного интереса [2; 3; 4].

Что касается безопасности личности, то совершенно очевидным является и то, что, как и в биологической природе, так и в социальной природе человека всюду подстерегает опасность, поскольку он выступает сложноорганизованной открытой системой, к важнейшим психическим состояниям которой относятся опасность и безопасность. При возникновении какой-либо опасности происходят некоторые изменения в деятельности системы «Человек», которые могут обладать как

позитивным, так и негативным эффектом. Все дело в переходе пороговых значений нормального состояния в зону критичности, опасности и способности системы «Человек» регулировать (управлять) уровнем воздействующей на нее опасности.

Согласно современным воззрениям на взаимодействие субъекта со средой, заложенным, в основном, в трудах Ж. Пиаже (2004), управление опасностью может осуществляться по нескольким сценариям: а) система ассимилируется в ситуации и «снимает» тем самым сам факт опасности; б) система адаптируется к ситуации и, восприняв наиболее соответствующие ситуации параметры, воздействует на опасность; в) система принимает меры по изменению опасной ситуации в соответствии со своими параметрами [7].

Личность сознательно или на уровне подсознания всегда стремится к гармоничным отношениям с миром, социумом и самим собой. Но этот процесс не бывает безмятежным. Однако глубина и сила переживаний у разных людей существенно отличаются и зависят от следующих факторов: а) уровня развития личности (сознания) – чем он выше, тем болезненнее кризис; б) социокультурных особенностей; в) личностных и характерологических особенностей; г) вида кризисного состояния, переживаемого человеком; д) социально-психологических особенностей, социального статуса.

Специфика феномена безопасности культуры личности, по нашему мнению, заключается в осознании личностью своей уникальности, способности и готовности развивать свой духовно-нравственный и деятельностно-созидательный потенциал, гармоничные отношения и толерантность, независимо от того, в какую систему общественных отношений личность включена и какой социальный статут имеет.

Современная российская история, начиная с «легендарных» 1990-х годов, *создала* условия для огромного количества всевозможных рисков, препятствующих позитивной социокультурной и экономической динамики в обществе; *породила* неслыханную коррупцию, взяточничество, круговую поруку во всех эшелонах власти, такие виды преступлений, которых в недавнем историческом прошлом не было (похищение людей, терроризм и экстремизм, подростковая проституция, детский суицид, насильственные преступления, жестокость и интолерантность и т.п.); *спровоцировала* такие социальные явления, как массовая безработица, обнищание народа, социальное сиротство, беспризорность и попрошайничество, наркотизация и алкоголизация подрастающих поколений; *обнажила* критические точки общественного развития, способствующие появлению чрезвычайных социальных ситуаций – основательный демонтаж сложившейся уникальной ментальной системы целого народа; *обрекла* его на массовую дезориентацию и утрату

идентификации на индивидуальном, так и на групповом уровне, на антагонизацию социальной структуры, маргинализацию и криминализацию общества, деградацию населения, разрушения личности, отторжение власти народом и депопуляции страны и др. Все это представляет серьезную угрозу не только отдельно взятой личности, но и обществу в целом и, если хотите, – государственности [2; 3].

Поэтому безопасность в системе «личность – общество» не может мыслиться вне нравственно-духовной, а шире – культурной безопасности. Это в первую очередь касается СМИ, Интернета, засильем рекламы, пошлых, безвкусных и безнравственных телепередач и программ, псевдокультуры, поглощающих, в известной мере, образовательный и воспитательный процесс и, часто, замещающих семью и школу. В результате происходит смещение оценочных акцентов в функционировании всех социальных систем (экономической, политической, образовательной, семейной, личностной и т.п.).

И вот что мы на сегодня имеем (наши данные по Московской, Тверской и Ульяновской областям, 2013-2015, выборка – 1633 чел.): рост преступности и самоубийств детей и подростков; среди совершивших правонарушения подростков четверть находилась в состоянии алкогольного или наркотического опьянения; 63,4% подростка имеют опыт употребления психотропных средств; 26% имеют дело с наркотиками достаточно регулярно. Более 36% подростков готовы разрешать конфликты силой, при этом треть из них выбирает нож или иное холодное оружие, а 14% предпочли бы что-нибудь стреляющее. О своей готовности к совершению кражи заявили 48% опрошенных, к нетерпимости и избиению человека – 64,2%, проституции – 33% подростков. Год от года растет число несовершеннолетних, привлеченных к уголовной ответственности, все больше становится подростков-рецидивистов. Анализ показывает, что многие дети потеряли семейные и родственные связи, а также связи со школой. Сегодняшняя школа часто сама провоцирует детей на нервозность, грубое и агрессивное поведение. Это она, школа, не оставила детям никакой альтернативы, по сути выдворила их на улицу. В то же время на этом фоне, как показывают наши исследования, усиливается влияние уличных авторитетов. Детские приемники переполнены юными беспризорниками. А сколько их на улице! [2; 3; 4]

Таким образом, речь идет, по моему мнению, о развале складывавшейся тысячелетиями ментальной культуры российского народа и *сознательном* создании некоего девиантного (криминального) офшора – *зоны, где происходит социализация личности на основе девиантных (криминальных) традиций конкретной субкультуры. Именно это служит эффективным условием для успешной девиантогенной социализации рекрутированной молодежи, наученной* криминальным (девиантным)

паттернам и техникам поведения, воспитанной в «лучших традициях» массового хамосознания. И тогда само общество может превратиться в цивилизационного *макро девианта.* Человек попадает в «пропасть бытия» (термин М.С. Кагана) от нравственно-психологического дисбаланса, от отсутствия перспективы светлого и спокойного будущего, неуверенности в завтрашний день, от страха за будущее своих детей и др.

Именно поэтому безопасность культуры личности – безусловная ценность человеческого существования и одна из ее доминирующих потребностей, – требует к себе особого внимания, в первую очередь, патриотично ориентированных чиновников от власти и прогрессивно настроенной общественности, поскольку только при обеспечении личностной безопасности могут быть реализованы и другие ценности.

Литература

1. *Ибрагимов К.Р.* Культура личности: факторы безопасности: автореф. дис. … кандидата философских наук. М., 2011. 18 с.
2. *Клейберг Ю.А.* Неопределенность самоидентичности: девиантологический конструкт // Пензенский психологический вестник. 2015. № 1(4). doi 10.17689/psy-2015.1.11. С.166-180.
3. *Клейберг Ю.А.* Аксиоматика агонистического поведения молодежи // Международный научный журнал. Символ науки. 2015. № 10. С.242-244.
4. *Клейберг Ю.А.* Основы психологии девиантного поведения. Монография. СПб: ИД «Алеф-Пресс», 2014. 233 с.
5. *Леонтьев А.Н.* Деятельность. Сознание. Личность. М.: Политиздат, 1977.
6. *Снегирев В.А.* Психология. Харьков, 1893. 700 с.
7. URL: http://www.becmology.ru/blog/warrior/security_intro01.htm (дата обращения 12.11.2015).

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ЭЛЕМЕНТЫ МЕДИА ОБРАЗОВАНИЯ В СОПРОВОЖДЕНИИ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ МОЛОДЕЖИ

И.В. Кондратенко
Молдова, Приднестровье, Тирасполь, ПГУ им. Т.Г. Шевченко
ikondratenko@mail.ru

Аннотация. Снижение мотивации учения как школьников, так и студентов вызывает необходимость разнообразить учебный процесс. В статье представлены опыт применения методического приема технологии медиаобразования просмотра и анализа видеоматериалов. Показана его эффективность, возможность внести разнообразие в учебный процесс, сделать приобретение психологических знаний интересным, наглядным процессом, избежать формализма и зубрежки.

Abstract. Reduced learning motivation of both pupils and students makes it necessary to diversify the learning process. The article presents the experience of media learning through watching and analyzing video. It demonstrates its efficacy, the ability to improve the learning process, to make the acquisition of psychological knowledge interesting and illustrative, avoiding formalism and cramming.

Ключевые слова: медиа образование, самоопределение, видеоматериалы, наглядность.

Keywords: media education, self-determination, video presentation, visibility.

Проблема самоопределения является одной из ведущих в различных отраслях психологической и педагогической науки и практики. Юношеский возраст представляет собой этап, особенно ценный для самоопределения личности. Именно в это время заканчивается созревание личности, оформляются ценностные ориентации, складывается мировоззрение, актуализируется стремление к всестороннему развитию личностного потенциала и максимальной реализации собственных возможностей. Таким образом, самоопределение целесообразно рассматривать как в системе школьного обучения, так и в контексте профессионального обучения. В психологической науке самоопределение представляет собой системный феномен, имеющий несколько сторон и определений. Узловым моментом самоопределения является его трактовка как сознательной деятельности личности, включающей реализацию внутренних желаний, стремлений, что в конечном итоге определяет субъектную позицию личности.

Школьник и студент, преимущественно, являются объектами педагогических воздействий, но, в то же время, постепенно превращаются в субъекты собственной жизнедеятельности, что, прежде всего, предполагает способность к принятию жизненно важных решений и самостоятельному выбору. Этот процесс протекает под воздействием внешних и внутренних условий, важнейшими из которых являются

гармоничные межличностные отношения и благоприятная социальная и образовательная среда школы, колледжа, техникума и вуза, а также формирование целостной системы личностной направленности и ценностно-мотивационного отношения к самоопределению соответственно.

Система требований к современному образованию предполагает разработку научно-обоснованных психолого-педагогических технологий, способствующих организации целостного и непрерывного учебного процесса, направленного на развитие личности, превращение юношей в субъекты жизнедеятельности. Современная дидактика требует наиболее рациональных вариантов применения средств наглядности, позволяющих достичь большего образовательного и воспитательного эффекта. Она ориентирует педагогов на такое применение наглядных методов обучения, чтобы одновременно иметь возможность развивать и абстрактное мышление студентов.

Применение метода демонстрации учебного кино стало довольно обычным явлением в практике обучения.

Медиа образование – одна из самых распространенных и активно развивающихся сфер педагогической практики и теории. Современный образовательный процесс, предполагает широкое использование таких средств массовой коммуникации как интернет, пресса, телевидение радио и кино в рамках обучения на всех ступенях. Одним из базовых элементов медиа образования является демонстрация художественных и научно – популярных фильмов с целью их последующего анализа.

Интерес психологии к киноискусству первоначально возник у психоаналитиков. Психологический анализ киноматериалов в разное время исследовался такими учеными как К. Абрахам, Х. Саш, Э. Дейл, Д. Джоунс, Н. Лейтес, М. Вулфенстайн, З. Кракауэр и др. Анализ видеоматериалов, как метод художественной наглядности, подробно разрабатывался в работах Архангельского А.Н., Рамуль К.А., Натанзон Э.Ш., Никифоровой О.И., Платонова К.К., Гамезо М.В., Домашенко И.А., Крысько В.Г. [3].

Глубокий психологический анализ разнообразных медиа продуктов дает хороший материал для осознания объективной и субъективной действительности, и как следствие самоопределения в разных аспектах социального существования. Фильмы представляют собой средства изобразительной наглядности, которые можно разделить на два типа: научно-популярные и художественные. В научно-популярных фильмах, как правило, демонстрируются классические и современные психологические исследования, художественные фильмы (или их фрагменты) могут иллюстрировать определенные психологические типы людей и их отношений, ситуации для психологического анализа [3].

В учебном процессе применяют как полные фильмы по теме, так и кинофрагменты. Кинофрагменты посвящаются отдельным вопросам соответствующей темы. При подготовке к использованию фильма в учебном процессе преподаватель должен предварительно просмотреть его, составить основные вопросы, которые будут ставиться перед учениками по ходу демонстрации, вычленить фрагменты, которые будут показаны в соответствующий момент урока. Полезно наметить места, где будут даны реплики, акцентирующие внимание на самом главном. Наконец, надо наметить и план заключительной беседы по фильму.Юношеский возраст представляет собой особый период возрастного развития, одной из важнейших задач которого является обретение идентичности (Э. Эриксон). Путь обретения идентичности через идентификацию с героем художественных произведений изучался Г.М. Андреевой, М.М. Бахтиным, Ю.М. Лотманом, В.С. Собкиным. Сопереживая героям произведения, идентифицируя себя с ними, зритель соотносит их систему ценностей со своей, принимая или отвергая ее, что может приводить к изменениям в его Я-концепции [4, 5].

Заложенные автором в медиа продукт идеи, чувства, способны оказать большое влияние на представления юношей о мире, различных процессах, происходящих в нем, и о самом себе. Причем, это влияние, как правило, более эффективное, чем нравоучительные беседы, или внушение каких-либо правил социального взаимодействия. Согласно Э. Морену, содержательную основу кинозрелища образуют процессы идентификации и проекции, другими словами - аффективное участие [3, 6]. Этот тезис может быть положен в основу обоснования дидактического значения процесса просмотра киноматериалов, с их последующим анализом. Создавая кинопродукт, авторы, как правило, опираются на характерный для данного общества и времени социально-психологический диапазон привычек, настроений, мотиваций, норм и ценностей.

При изучении особенностей личности персонажей кинофильмов открывается возможность анализировать как отдельные психические явления в их тесной связи с личностью в целом, так и проследить сложные взаимоотношения между различными психическими явлениями. Просмотр кинокартин наглядно раскрывает ход сложных психических явлений, свойственных человеку, позволяет студентам и школьникам увидеть те образы, какие не способно передать никакое другое наглядное пособие. Воздействие материала кинофильма усиливается эмоциональностью восприятия. Применение подобного демонстративного материала способствует преодолению абстрактности в восприятии студентами программного материала, что отвечает дидактическому принципу наглядности.

Описание психологических особенностей героев в процессе просмотра кинофильма можно осуществлять по предложенной преподавателем схеме или в свободной форме. Важно отметить узловые моменты психологической характеристики героя, анализируя все возможные аспекты его поведения и художественного и сюжетного замысла киноматериала. Анализ фильма можно проводить во время практических и лабораторных занятий по тем или иным разделам психологических дисциплин. Для правильной организации подобного вида учебных занятий преподавателю следует придать целенаправленность восприятию и мышлению студентов – дать студентам установку, в виде, например, плана анализа фильма, с соответствующими вопросами, рекомендациями по вспомогательному теоретическому материалу по теме.

Просмотренные фильмы обогащают память студентов, развивают воображение, способность к эмпатии и ряд других профессионально значимых качеств будущих педагогов. Специфика анализа кинофильмов такова, что в процессе него студенты опираются на внешние проявления психических явлений, что способствует формированию и развитию наблюдательности, и является непременным условием педагогической деятельности [6]. Материал предлагаемых к анализу фильмов должен соответствовать учебным задачам изучаемой психологической дисциплины. Просмотр и анализ художественного или научно – популярного фильма так же может стать хорошим способом повторения и закрепления теоретического материала. Таким образом, студентами более четко осознается роль каждого психического явления в сложной структуре личности, лучше прослеживаются специфические взаимоотношения между психическими явлениями, зависимость их от средовых факторов и пр. Студентов старших курсов целесообразно ориентировать на самостоятельную конкретизацию изучаемых закономерностей, используя материалы того или иного фильма и план его анализа.

На протяжении длительного времени в рамках выполнения студентами заданий по учебной дисциплине «Возрастная психология», старшеклассниками задний по элективному курсу «Психология личностного и профессионального самоопределения» мы предлагаем просмотреть определенные художественные фильмы и дать развернутый психологический анализ по разным планам. При этом, помимо решения педагогических задач усвоения или повторения программного материала, просмотр фильмов провоцирует аналитическую деятельность относительно собственных представлений. Так, при изучении особенностей юношеского возраста мы предлагаем студентам просмотреть художественные фильмы «Розыгрыш» (Россия, 2008г.) и «Помни меня», (США, 2010 г). В них наглядно представлены такие психологические феномены как обретение психосоциальной идентичности, первые

любовные переживания, стремление к интимности в общении, взаимоотношения юношей со взрослыми и сверстниками, проблема выбора и принятия решений морального плана. Кроме того, в фильме «Розыгрыш» показаны особенности ранней юности, а в картине «Помни меня» - поздней. Таким образом, имеется возможность проследить динамические процессы, происходящие в течение юношеского возраста. Важным является тот факт, что в представленных фильмах отражены разные типы развития в юношестве. В ходе наблюдения за работой студентов и в процессе обсуждения результатов проведенного анализа мы заметили высокую степень эмоционального включения большинства студентов в сюжет фильма, яркие оценки действия героев и пр. В репликах студентов возникали фразы о том, что, что - то на них похоже, а что- то - нет; что - то их, также, как и героев волнует, а о чем - то они не задумывались.

Предложенная студентам и школьникам работа по анализу киноматериалов, как правило, не исчерпывается эстетическим анализом главной идеи фильма, а позволяет увидеть и в дальнейшем обдумать представленные в материале моральные, социальные и психологические проблемы. Просмотр качественного, с психологической точки зрения, кино и идентификация с его героями позволяет юношам перенестись в особую реальность, плотно насыщенную экзистенциальными проблемами и рассуждениями, опосредованно пережить какие-то события, осмыслить их, поставить себя на место героев, подумать как он и его друзья поступили бы в подобной ситуации и пр. Такой глубокий рефлексивный анализ, несомненно, оказывается движущей силой развития самосознания, динамических изменений Я-концепции и личности и, следовательно, может быть действенным средством психолого-педагогического сопровождения самоопределения студентов и школьников в образовательном пространстве школы и вуза.

Литература

1. *Архангельский С.И.* Учебное кино. – М., 1959.
2. *Вайсфельд И.В.* Кинопедагогика в современном мире//Специалист. 1993. - № 2. С.19-25.
3. *Карандашев В.Н.* Методика преподавания психологии: Учебное пособие - СПб.: Питер, 2005.
4. *Маркина О.С.* Социально-психологические особенности восприятия и понимания художественного фильма. Автореф.диссерт.Москва 2010
5. *Натанзон Э.Ш.* «Задания по психологии на материале кинофильмов», -Кишинев: «Картя молдовеняскэ», 1966.
6. *Патитина В.Н., Кондратенко И.В.* Использование элементов медиаобразования в преподавании психологии студентам педагогических специальностей. Тирасполь, 2012.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПСИХОПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ И ПСИХОПРОФИЛАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ С ЮНОШАМИ И ДЕВУШКАМИ ИЗ АЛКОГОЛЬНЫХ СЕМЕЙ

О.А.Короткевич, Н.Г. Новак
Беларусь, Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины
Olankor@yandex.ru, natalya_novak_80@mail.ru

Аннотация: В статье поднимается актуальная для современной науки и общества проблема психологического сопровождения юношей и девушек из алкогольных семей, описывается категория «взрослые дети алкоголиков». Авторы раскрывают возможности использования информационных технологий при организации психопросвещения молодежи и в психопрофилактической работе с юношами и девушками из алкогольных семей.

Abstract. The article deals with one of the most topical problems of modern science and society connected with the psychological support of young men and girls from alcoholic families, and describes the category of "alcoholics` adult children". The authors speak about the possibility of using information technologies in the organization of youth psychological education and in psychoprophylactic work among young men and girls from alcoholic families.

Ключевые слова: информационные технологии, психологическое просвещение, психологическая профилактика, алкогольная семья, синдром взрослого ребенка алкоголика, опыт переживания, юношеский возраст.

Keywords: information technology, psychological education, psychological prophylaxis, alcoholic backgrounds, alcoholic family, alcoholic`s adult child syndrome, experience of overcoming, adolescence.

На современном этапе развития общества одним из важнейших преимуществ процессов дигитализации и технологизации является возможность информатизации деятельности специалистов, работающих в сфере психологического просвещения и профилактики. Использование информационных технологий обеспечивает широкое внедрение в практику психолого-педагогических разработок, интенсификацию процесса информирования населения, совершенствование форм и методов организации процесса психологического просвещения, способствует формированию у молодых людей умения самостоятельно приобретать и использовать на практике новые знания.

Возрастающий темп развития средств коммуникации ведет к тому, что человек все больше информации получает через Интернет, что обуславливает появление целого спектра возможностей для психологического просвещения и информирования разных возрастных категорий населения. Согласно статистическим данным, в Беларуси 31,8 % населения старше 16 лет используют интернет (около 2,5 миллионов

человек), из них большая часть (66,2 %) – это молодые люди от 16 до 29 лет [9]. Очевидно, что в эту же возрастную категорию наиболее активных потребителей информационных ресурсов входят юноши и девушки, являющиеся объектом нашего исследования, т.е. «взрослые дети алкоголиков». Проблема злоупотребления алкоголем является одной из наиболее актуальных как для стран СНГ, так и для многих европейских государств. По данным Всемирной организации здравоохранения, Беларусь занимает 11-е место по потреблению чистого этилового спирта на человека. По состоянию на 1 июля 2013 года каждый 54-ый житель состоит на учете в диспансере как больной алкоголизмом [1].

Взросление в алкогольной семье приводит к усвоению детьми ролей и моделей поведения, которые в большинстве случаев не соответствуют социально приемлемым вариантам. В результате пережитых в алкогольной семье острых и хронических психологических травм, перманентного игнорирования личностных потребностей, педагогической запущенности, нарушения взаимоотношений со значимыми взрослыми (родителями) у взрослеющих детей формируется синдром взрослого ребенка алкоголика (ВДА). С. Соболевская-Меллибруда определяет синдром ВДА как комплекс устоявшихся личностных (познавательных, эмоциональных, поведенческих и интерперсональных) схем социально-психологического функционирования, сформировавшихся в детстве в алкогольной семье, которые затрудняют адаптацию личности в социуме и развитие новых черт [3, с. 12-13].

Опыт переживания, приобретенный в алкогольной семье, накладывает отпечаток на процесс личностного развития юношей и девушек [7]. Молодые люди с синдромом ВДА испытывают сложности в установлении и развитии близких отношений (дружеских и интимных) с другими людьми, включая сверстников. Для них характерны сложности в определении и реализации собственных потребностей и открытом проявлении эмоциональных переживаний. Наиболее часто у них наблюдаются такие негативные изменения эмоциональной сферы как депрессивность, раздражительность, личностная тревожность. Низкая самооценка и иррациональные убеждения («Меня нельзя полюбить», «Я не достоин внимания других людей») не позволяют молодому человеку развивать длительные близкие взаимоотношения [2].

Все алкогольные семьи являются дисфункциональными, о чем свидетельствуют следующие признаки: члены семьи не уделяют внимания друг другу; их жизнь отличается непостоянством и непредсказуемостью; отношения – ригидны и деспотичны; значительное место в правилах семьи занимают запреты на свободное выражение потребностей и чувств; члены семьи отрицают реальность алкогольной проблемы и тщательно скрывают неприятный «семейный секрет» [4, с. 17]. В алкогольных семьях зачастую

проявляется физическое и психологическое насилие, как в отношении созависимого родителя, так и в отношении детей [5]. Важной характеристикой алкогольных семей является недостаток информации: как сами родители, так и их дети не имеют достаточно полной информации о том, как функционируют здоровые семьи. Обостренное чувство стыда и потребность избежать унижений со стороны окружающих порождает у созависимых гипертрофированное желание сохранить «имидж», иллюзию семейного благополучия [2].

Оказание психологической помощи юношам и девушкам из алкогольных семей представляет собой комплекс социально-психологических и психотерапевческих мероприятий с целью повышения уровня их психологической культуры и качества жизни. Одними из приоритетных направлений в этой области должны стать психологическая профилактика и психологическое просвещение по вопросам алкогольной зависимости, созависимости, проявлений и последствий синдрома взрослого ребенка алкоголика, а также психологическая диагностика и самодиагностика в жизни. Только просвещенный человек, лишенный предрассудков, определяющий себя в общественной культуре, способен на действительно свободные, самостоятельные и ответственные поступки [6].

Поскольку семья закрывается от других, а члены семьи предпочитают «справляться» со своими проблемами самостоятельно, одним из наиболее оптимальных (а иногда – единственным) оказывается вариант взаимодействия с такой семьей посредством информационных ресурсов. Как показывает практика, Интернет-просвещение позволяет решать очень важные задачи психологического сопровождения. Во-первых, членам алкогольной семьи сообщают достоверную информацию о психологии семейных взаимоотношений в функциональных, «здоровых» семьях. Во-вторых, именно Интернет-технологии могут стать для юношей и девушек своеобразным «окном» в социум и могут помочь им разрушить разного рода психологические барьеры, помогая преодолевать сформированную в алкогольных семьях систему табу («Не выноси сор из избы!», «Не говорите никому, или мы будем опозорены» и т.д.), которая делает семью сверхзакрытой системой, сокращая до минимума её внешние коммуникации, отсекая все источники влияния и помощи извне. В-третьих, Интернет может стать для детей их химически зависимых семей единственным источником, где они могут встретить примеры из жизни других ВДА, которым удалось продуктивно пережить последствия взросления в дисфункциональной семье, стать психологически благополучными [8], поскольку известно, что в таких семьях существует семейный миф: «Если ты не позаботишься сам о себе, то никто о тебе не позаботится», на фоне которого у детей формируется негативная установка по отношению к себе и своей дальнейшей жизни, стойкое ощущение

невозможности что-либо изменить (феномен выученной беспомощности) [2]. В-четвертых, Интернет как современное средство коммуникации является оптимальным инструментом для поиска единомышленников для взрослых детей алкоголиков зачастую характеризующихся «ореолом уникальности». Вырастая в атмосфере эмоциональной нестабильности и перманентных стрессов, они начинают верить, что никто не способен их понять и разделить с ними тяжелые воспоминания.

Психологическое просвещение для большинства взрослых детей алкоголиков – стартовая позиция. Так как созависимые и взрослые дети алкоголиков отличаются своеобразной анозогнозией (отрицанием своего болезненного состояния), то значимым представляется момент, когда молодые люди начинают понимать, что алкогольная зависимость родителя/лей имеет прямое отношение к их нынешним проблемам. Поэтому в нашей модели работы первостепенное значение имеет информирование учащейся и студенческой молодежи о проявлениях, последствиях и особенностях преодоления синдрома ВДА [6]. Просвещение помогает разрушить многочисленные запреты, сложившиеся в алкогольных семьях, снимает «ореол уникальности» семейной ситуации взросления в алкогольной семье, открывает реальные возможности преодоления её последствий и перспективы личностного роста.

Важным аспектом психологического просвещения в молодежной среде по вопросам формирования и последствий синдрома ВДА является возможность психологической диагностики и самодиагностики. Психодиагностические мероприятия позволяют выделить наиболее «слабые места» личности, что необходимо для определения основных направлений оказания психологической помощи при реализации индивидуального и/или группового консультирования. Современные электронные ресурсы сети Интернет позволяют осуществлять психологическую диагностику с применением стандартных опросников (с инструкцией по обработке и интерпретации полученных данных) или путем онлайн-тестирования с автоматической системой обработки и интерпретации результатов. Последний подход значительно расширяет возможности психодиагностики и делает её более доступной для той категории пользователей с синдромом ВДА, которые не имеют специального психологического образования и не владеют навыками обработки и интерпретации тестовых методик. Существенным моментом при реализации психологического просвещения взрослых детей алкоголиков является возможность их включения в группы взаимопомощи и взаимоподдержки. При реализации данного направления сложно переоценить ценность Интернет-ресурсов: сайты для переписки, форумы для общения ВДА, скайп-совещания и скайп-консультирование для ВДА и многое другое.

Таким образом, исследуя возможности использования современных Интернет-технологий в реализации психологического просвещения и профилактики синдрома ВДА у юношей и девушек, можно выделить особенности, которые делают Интернет незаменимой ресурсной средой: анонимность, возможность устанавливать «псевдоконтакты» с единомышленниками, право контролировать взаимодействие и большой шанс легко найти себе подобных людей. Кроме того, интернет средства имеют такие уникальные характеристики, как глобальность (доступ к информации со всего мира); децентрализованность; отсутствие контроля, который существует в других электронных СМИ (телевидение и радиовещание); открытость (низкие барьеры к доступу, низкую стоимость создания и распространения информации); безграничность и интерактивность. Следовательно, современные информационные технологии предоставляют многочисленные возможности при организации работы специалистов с юношами и девушками из алкогольных семей. Их применение в практической деятельности позволяет повысить эффективность психологического воздействия, раскрывает перед молодыми людьми более доступные варианты получения психологической поддержки, помогает им осознать собственные проблемы и принять решение о необходимости изменения своей жизни.

Литература

1. *Беларусь – на первом месте в мире по потреблению алкоголя?* [Электронный ресурс]. – Режим доступа : news.tut.by/society/355764.html. – 2013. – Дата доступа 06.10.2014.
2. *Гатальская Г.В., Короткевич О.А., Новак Н.Г.* Практика психологической помощи взрослым детям алкоголиков: направления, формы и методы. – Минск : Амалфея, 2014. – 196 с.
3. *Как компетентно помогать созависимым. Итоги обмена опытом специалистов из Беларуси, Германии и Польши* / Под ред. А. Бартник. – М.: Варшава. – 2010. – 78 с.
4. *Кибальченко И.А.* Проблемы семьи, отягощенной алкогольной зависимостью. – Ростов на/Д. : Феникс, 2007. – 480 с.
5. *Короткевич О.А., Новак Н.Г.* Последствия насилия в семье: воспоминания взрослых детей алкоголиков // Fundamente psihopedagogice ale prevenirii şi combaterii violenţei în sistemul educaţional: materialele conferinţei ştiinţifice naţionale cu participare internaţională din 10 oct. 2014 / coord. : Otilia Stamatin ; col. red. : Igor Racu [et al.]. – Chişinău : Garomont-Studio, 2014. – С. 267 – 276.
6. *Короткевич О.А., Новак Н.Г.* Психологическая помощь юношам и девушкам из алкогольных семей // Сацыяльна-педагагічная работа. – 2011. – № 6 (124). – С. 48 – 52.
7. *Новак Н.Г.* Структура опыта переживания ненормативного кризиса семьи // Вестн. МГИРО – 2013. – № 2 (12). – С. 23 – 27.
8. *Новак Н.Г.* Факторы, определяющие психологическое благополучие юношей и девушек из алкогольных семей // Психологическое сопровождение

образовательного процесса: сб. науч. ст. под общ. ред. Е.Л. Касьянчик. – Минск : РИПО, 2014. – Ч. 2. – С. 329 – 334.

9. *Статистика: интернет в Беларуси* [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.raskrutka.by. – Дата доступа : 21.03.2015.

КИНОДИСКУРС В УСЛОВИЯХ ГЛОБАЛИЗАЦИИ ИНФОРМАЦИОННОГО ПРОСТРАНСТВА: ПРОБЛЕМА ИНФОРМАЦИОННО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Т.А. Кубрак
Россия, Москва, Институт психологии РАН
kubrak.tina@gmail.com

Аннотация. В данной работе представлены результаты разработки проблемы информационно-психологической безопасности в кинодискурсе. Медиатизация современного общества и глобализация его информационного пространства остро ставят проблему информационно-психологической безопасности, связанную напрямую с воздействием средств массовой коммуникации, картина мира, создаваемая которыми, все больше определяет видение людьми окружающей реальности.

Рассматриваются некоторые аспекты информационно-психологической безопасности в кинодискурсе, намечаются пути ее обеспечения на уровне личности и общества; уделяется внимание вопросам психологической защиты человека от негативных информационных воздействий.

Abstracts. This article presents the results of development of the problem of information and psychological security in cinema discourse. Medialization of modern society and globalization of information space raise the problem of information and psychological security that is directly related to the impact of mass media. Today mass media more and more defines the vision of the surrounding reality.

The article analyzes some aspects of information and psychological security in cinema discourse, and the ways of security at both individual and social levels; special attention is paid to the psychological defense of the individual from the negative impact of information.

Ключевые слова: информационно-психологическая безопасность, кинодискурс, психология дискурса, психологическое воздействие масс медиа, психологическое воздействие кино, национальная безопасность, психологическая защита, психология кино.

Keywords: information and psychological security, cinema discourse, psychology of discourse, psychological impact of mass media, psychological impact of films, national security, psychological defense.

В настоящее время в связи с глобализацией информационного пространства проблема информационной безопасности личности и общества становится все более актуальной. Расширение возможностей средств массовой коммуникации, возрастание роли информационных технологий в повышении эффективности воздействия на психику людей и общественное сознание стимулируют развитие такого междисциплинарного направления как информационно-психологическая безопасность. Изучение дискурса массовой коммуникации поднимает вопросы эффективности его воздействия на психику человека: в какой степени меняется картина мира и поведение человека под влиянием масс-медиа, насколько человек активен в своей коммуникативной деятельности,

каково влияние средств массой коммуникации на его психологическое благополучие и др. [6, 7]. Особую значимость такие вопросы приобретают при исследовании такого мощного средства массовой коммуникации как кино, которое по степени влияния становится в один ряд с другими СМИ [5]. Как и любой другой дискурс, кинодискурс отражает существующие ценности, представления, оценки, одновременно формируя их, влияя на социальные процессы, происходящие в обществе.

Сегодня фильмы создают представления о реальности, транслируют образы, меняют установки и стереотипы (представления о справедливости мира, образы этнических групп, гендерные стереотипы, образы профессий, представления о моделях семьи и семейных отношениях и др.) [8, 9]. На основании содержания вышедших фильмов можно говорить о том, что беспокоит общество в то или иное время, и каковы пути решения проблем.

Значимость кино ставит вопросы его воздействия на российского зрителя и той роли, которое играет кино в современном российском обществе; определяются отвечающие национальным интересам приоритетные темы госфинансирования (например, в 2015 г. такими были: «Современные герои в борьбе с преступностью и коррупцией», «Общество без границ: самореализация людей с ограниченными возможностями и др.). В связи с общей глобализацией культуры и, проникновением большого количества иностранной кинематографической продукции на российский рынок, важной становится проблема «культурно-идеологической экспансии» и, так называемого, «гуманитарного суверенитета», потеря которого представляет угрозу национальной безопасности.

Современные исследователи выделяют две наиболее влиятельные парадигмы: культурный империализм и культурная глобализация [10]. Считается, что если не рассматривать глобализацию исключительно как вопрос доминантности, то открываются позитивные стороны этого процесса: глобализация позволяет устанавливать связи между разными культурами. Следуя такой парадигме, противоборство в мировом информационном пространстве может постепенно смениться сотрудничеством: на смену навязыванию определенного образа жизни может прийти культурный обмен и взаимное обогащение культур, что может получить достойное развитие и стать системой новых отношений в информационном и культурном мировом пространстве [2]. Такое сотрудничество, например, предполагает продвижение российской кинопродукции в информационное пространство других стран: проведение кинофестивалей российских фильмов, их выход в иностранный прокат.

Одной из задач обеспечения национальной безопасности является поддержание достойного уровня жизни людей, их уверенности в завтрашнем дне. В этом отношении фильмы имеют позитивный потенциал,

влияя на идеи и мнения, затрагивающие актуальные проблемы общества: от доминирующих ценностей до вопросов борьбы с коррупцией, ксенофобии или охраны окружающей среды.

Эффекты воздействия кино и его эффективность определяются многими факторами [4]. Противодействие негативному воздействию фильма или, наоборот, усиление его позитивного влияния возможно за счет понижения или повышения уровня «доверия» к нему на разных этапах создания и продвижения. Так, развитие общей кинокультуры снижает интерес к низкопробным фильмам и ослабляет последствия их отрицательного воздействия, а повышение качества отечественных фильмов, способствует формированию определенных значимых для общества ценностей, усиливает их позитивное влияние.

Кроме того, выбор человека и последующие эффекты воздействия опосредуются его психологическими характеристиками и личностными особенностями. Представления об активности личности ставят вопросы психологической защиты в информационной среде [3]. Умение давать объективную оценку воспринимаемой информации многими исследователями определяется как одно из важнейших условий противодействия влиянию массовой коммуникации. Критическое мышление становится одним из самых эффективных способов защиты личности от информационно-психологических воздействий, и рассматривается как фактор информационной безопасности. Важную роль при этом приобретают такие личностные особенности как сопротивляемость манипуляциям, отсутствие склонности к подражательству и конформизму, осознанность собственных интересов [1]. Необходимость формирования и развития самостоятельного критического мышления, в том числе с помощью специальных методик и программ, подчеркивается во многих работах по информационно-психологической безопасности, и становится важнейшей задачей образования. Расширение возможностей психологической защиты на индивидуальном уровне повышает сопротивление личности деструктивному информационному воздействию, тем самым снижает угрозы ее безопасности.

Обеспечение психического здоровья человека, противодействие таким информационным воздействиям, которые вызывают психоэмоциональную и социально-психологическую напряженность, является еще одной составляющей информационно-психологической безопасности. В связи с этим отдельного внимания заслуживает проблема влияния фильмов на агрессивное поведение, в особенности, детей и молодежную аудиторию. Это делает актуальной задачу разработки соответствующих мер по снижению деструктивных последствий воздействия кинопродукции.

Итак, медиатизация современного общества и глобализация его информационного пространства остро ставят проблему информационно-психологической безопасности, связанную напрямую с воздействием массовой коммуникации. Кино, как одно из влиятельных средств массовой коммуникации, современный кинодискурс могут сыграть значительную роль в обеспечении психологической безопасности личности и общества и в противодействии негативному информационному воздействию.

Значимость кино состоит, прежде всего, в возможностях его позитивного воздействия: формировании ценностей и представлений, изменении норм и установок в отношении актуальных проблем современного общества: от сохранения национальной культурной идентичности до решения вопросов защиты окружающей среды, борьбы с коррупцией и пр.

Процессы глобализации, предлагается рассматривать, в первую очередь, не как культурную экспансию, противодействие которой системой обширных запретов, представляется, неэффективным, а как возможность взаимного обогащения разных культур, установления связей между ними. Повышение качества отечественной кинопродукции может усилить ее позиции в борьбе с информационно-психологическим воздействием иностранного кинематографа на отечественного зрителя, а за рубежом – улучшить имидж современной России.

Самостоятельное критическое мышление определяется как один из самых эффективных способов защиты личности от информационно-психологических воздействий и рассматривается как фактор информационной безопасности; его формирование и развитие представляется важнейшей задачей образования.

Несмотря на то, что в контексте общей информационной глобализации остро встают проблемы информационно-психологической безопасности и психологического воздействия массовой коммуникации, поднимаются вопросы культурной независимости и «гуманитарного суверенитета», кино остается не только мощным средством влияния на психику человека и его поведение, но и становится тем «общим языком», посредством которого люди могут общаться вне зависимости от географического положения, национальной и культурной принадлежности. В этом заключается его позитивная роль в информационном развитии современного общества.

Литература

1. *Алексеева И.Ю.* Критическое мышление как фактор информационной безопасности [Электронный ресурс]. URL: http:// www.isn.ru/index09.shtml (дата обращения: 01.10.2015).

2. *Арменский А. Е., Гусев В. С., Петров А. Е.* Информационная и экономическая безопасность государства. Учебно-методическое пособие для государственных служащих. М., 2003.
3. *Грачев Г.В.* Информационно-психологическая безопасность личности: состояние и возможности психологической защиты. М.: Изд-во РАГС, 1998.
4. *Кубрак Т.А*. Роль психологических характеристик восприятия кино в процессе его воздействия // Психологическое воздействие в межличностной и массовой коммуникации / Под ред. А.Л. Журавлева, Н.Д. Павловой. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2014. С. 94-111.
5. *Кубрак Т.А.* Специфика психологического воздействия кинодискурса // Психологическое воздействие: механизмы, стратегии, возможности противодействия / Под ред. А.Л. Журавлева, Н.Д. Павловой. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2012. С.202-222.
6. *Латынов В.В.* Психология коммуникативного воздействия. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2013.
7. *Психологическое воздействие в межличностной и массовой коммуникации* / Под ред. А.Л. Журавлева, Н.Д. Павловой. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2014.
8. Appel M. Fictional narratives cultivate just-world-beliefs // *Journal of Communication.* 2008. V. 58. P. 62–83.
9. Behm-Morawitz, E. & Mastro, D. (2008). Mean girls? The influence of gender portrayals in teen movies on emerging adults' gender-based attitudes and beliefs. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 85, 131-146.
10. *Mirrlees T.* Global entertainment media: between cultural imperialism and cultural globalization. NY, London: Routledge, Taylor & Francis, 2013.

РЕТРОСПЕКТИВА ВИРТУАЛЬНОСТИ

В.А. Кувакин
Россия, Москва, МГУ имени М.В. Ломоносова
humanism@yandex.ru

Аннотация. В статье анализируются генезис виртуальности и её основные исторические уровни. Установлено, что новейшая виртуальность является четвертой её формой, несущей как новые возможности, так и ещё не осмысленные человеком угрозы своему существованию.

Abstract. The author analyses the genesis of the basic historical levels of virtuality. Observation shows that today's virtuality is the fourth form of this evolving phenomenon. It brings new possibilities as well as threats we cannot distinguish yet.

Ключевые слова: виртуальность, отражение, бытие, ничто.
Keywords: virtuality, reflection, being, nothingness.

Хватило нескольких десятилетий, чтобы человек оказался не просто перед лицом нового мира, но в самом этот новом мире. Виртуальный мир и его технологии изменили все. Они уничтожили обычные масштабы времени и пространства, они стремительно замещают предметную среду обитания миром столь же притягательным, сколь и непроницаемым по своим последствиям. Захваченные водоворотам цифровых и виртуальных инноваций, мы не успевает подумать, каковы психологические, интеллектуальные, поведенческие и иные последствия вхождения виртуальности в мир человека, а человека – в мир виртуальности. Но если почти невозможно прогнозировать последствия виртуализации, то, быть может, её ретроспектива поможет хоть в малой степени раздвинуть завесу будущего этого бурного и тотального процесса.

Глядя в прошлое человека, животного мира и Вселенной в целом, мы, возможно, с некоторым удивлением, можеь заметить, что нынешняя виртуальность произрастает из самой природы мира, она не является изобретением или выдумкой ученых и технологов. В свете мирового эволюционного процесса то, с чем мы столкнулись, является *четвертой* фазой в истории виртуальности. Почему речь идёт не о второй или третьей, или не первой виртуальности? Да и откуда вести счёт?

Согласно существующим определениям, виртуальность сродни ничто. Мир виртуала – мир отражений, это презентация бытия, продуктов человеческого сознания или творчества в формах небытия. Модели, символы, картины, звуко-цветовые ряды образов и событий представляют мир, но не являются им [5].

Оттолкнемся от одного из главных признаков виртуальности – нематериальности, т. е. не физичности, не биологичности её статуса. То,

что мы находим в мире этой реальности не реально в материальном смысле. Формулируя вопрос ещё примитивнее, мы можем сказать, что наличный контент виртуальности «на самом деле» не существует, его *нет*. Он не более чем отсылка к каким-то естественным мирам, их презентация и отражение.

Зацепимся за слово «нет». На философском языке ему соответствует «ничто», а оппозицией будет «бытие». Для многих мыслителей бытие и ничто суть понятия, играющие ключевую роль в построении картин мира. Можно вспомнить здесь Парменида, Гегеля, Хайдеггера, Сартра, Бердяева, Булгакова и многих других философских гениев. Шестов, например, пишет: «…развитие мира ужасно неестественно: *естественно было бы, если бы не было ничего – ни мира, ни развития*» [3, с. 438].

Ничто, отсутствие столь же тотально, как и бытие. На всей Вселенной лежит отпечаток Большого взрыва, которого уже нет, но он «есть» и в реликтовом излучении и в каждом из нас, скроенном из материалов, которым, грубо говоря, столько лет, сколько Вселенной. В этом смысле каждый из нас не просто «осколок», но и «след» Большого взрыва. В каждом из нас *отражается* Вселенная, от её начала до её настоящего. Поразительно и то, что виртуально, в сознании, являющемся высшей формой отражения материи, мы отражаем мир ежесекундно, бесчисленное число раз, заключая её в безразмерные по своему объёму понятия.

Виртуальность как ничто и как свойство отражения материей самой себя в себе стала *первой её формой*. Внутри себя природа, представляющая бесконечный процесс взаимодействия всех её составляющих, не только двигается и развивается из себя и в себе, но и оставляет на объектах взаимодействия «следы» этих взаимодействий. Любопытно и кажется загадочным то, что объекты способны сохранять и нести на себе эти изменения неопределённо большое время. Они, эти отражения и стали *первой формой виртуальности*. Природа отражается в себе как в своего рода универсальном и вездесущем зеркале, первом естественном дисплее.

С появлением на земле живого вещества, жизни виртуальность как отражение стала быстро усложняться, принимая всё новые и новые формы. Психика млекопитающих уже вмещала ближайшую среду обитания и имело сложные функции, вплоть до воображения, ожидания, предчувствия и т.д. Этот процесс означал рождение *второй формы виртуальности*. Главная особенность этого уровня виртуальности была связана с динамикой, которая воплощалась в беспрерывном эволюционном процессе. Если первая виртуальность «мертвая», то вторая – «живая», подвижная, все более целесообразная. На базе инстинктов, потребностей и программ поведения животные развивали различные качества виртуальности: отражались цвета, звуки, запахи, динамику и состояния окружающего мира. Усложняясь в ходе эволюционного процесса,

становясь все более сложной, активной и интерактивной, эта форма (биологического) отражения стала решающим способом адаптации, ориентации в окружающей среде, её контроля, а в целом – выживания. Субстратом процесса виртуализации становилась нервная система и мозг. Цефализация высших млекопитающих была чревата доведением второй виртуальности до своего высшего уровня. Ее олицетворением стало рождение гуманоидов, а затем и Homo sapiens.

Человечество, унаследовав аналитические и рефлекторные качества животных, сделало виртуальность главным способом как понимания и ориентации в мире, так и выражения своего присутствия в нём. Мышление, разум стали основными инструментами творчества и усовершенствования виртуального. Вовне эта виртуальность вначале проявилась в виде примитивных орудий труда, потом человек стал изобретать и строить всё, что ему было необходимо. Виртуальность выходила из сознания вовне в объективированных формах мышления и творческого воображения человека. Этот процесс был настолько естественным и безотчётным, что не случайно Парменид, Гегель и другие утверждали тождество бытия и мышления. Первый говорил: «Помимо Бытия нет ничего. Также и мышление и мыслимое есть Бытие, ибо нельзя мыслить ни о чём». Второй утверждал принцип единства бытия и мышления. То, что присутствует в мышлении, и есть этот мир, и мир конструируется мышлением (духом). Никакой щели, разрыва между ними нет. Если он возникает, то рушится и первое, и второе. Можно предположить, что, если бы животные могли высказать свои ощущения и состояния, они согласились бы с идеями тождества бытия и того, что размещено в их внутреннем мире.

Косвенным подтверждением этого трудно верифицируемого предположения является тот факт, что архаическое мышление не делит мир на объективный и субъективный, на реальный и виртуальный. Долгое время мир и сознание были едиными. Картина мира и сам мир были неразличимы.

Но это было справедливо для человечества, органически существующего в окружающей действительности. Его деятельность здесь не меняет ничего существенного ни в мире, ни в человеке. Его культура ещё не творит «второй природы», она не выделилась из первозданного мира; она не пересоздаёт его и не противостоит ему. Это не значит, что не существовало виртуальности как внутреннего мира человека. Просто субъективная реальность еще не была оснащена фоновой центростремительной рефлексией; у этой реальности еще не было регулярного самосознания.

Но не все ученые считают субъективную реальность второй виртуальностью. Так, Д.И. Дубровский подчеркивает: «*Субъективная*

реальность и есть по существу первичная форма **виртуальной реальности***,* возникающая уже у животных» [1, с. 100]. (Думается, что фактически он говорит о второй и третьей формах виртуальности.)

Создание второй природы и соответственно *третьей виртуальности* началось едва заметно, возможно, со времени неолитической революции, когда человек стал культивировать землю и растения, одомашнивать животных, когда от кочевого образа жизни он стал переходить к жизни оседлой и городской.

До неолитической революции сознание человека было столь естественно вписано в открывающуюся перед человеком картину мира, что это сознание как виртуальность не отделяло себя от внешнего и не видело себя как нечто иное по отношению к миру. Эта – вторая виртуальность была не артикулированной. Хотя бы потому, что она ещё не стала творить нечто прежде не существовавшее в этой девственной действительности. Все продукты человеческой жизнедеятельности были еще трудно различимы людьми как нечто иное, не первозданное, не природное.

Однако постепенно, особенно с развитием городов и технологий, в мире человека стало все большое и больше продуктов его труда, тех артефактов, которые потом и составили основное содержание культуры как тотальности артефактов. Культура – это экстровертированная, объективированная виртуальность, материализованный продукт человеческого рационально-эмоционального творчества. Теперь эта «вторая природа» глядела на человека его собственными глазами, как его вынесенное вовне сознание и творчество.

Промежуточной между третьей и четвёртой виртуальностью стала *виртуальность письменной или символической культуры.* Она стала способом не предметного, а именно символического, кодированного отражения и первой и второй природы. У человека появились специальные твердые носители памяти о природе и человеческой истории. На объективную действительность природы и культуры как второй природы легли новые формы виртуальности. *Третья виртуальность постепенно перерастала в четвертую.*

Возникновение Интернета стало решающим прорывом в возникновении *четвертой виртуальности*. Она завершила ту информатизацию, символизацию и виртуализацию, которую сто – сто пятьдесят лет назад начали средства массовой информации, коммуникации и искусства: газеты и журналы, новые виды транспорта, радио, телефон, кино, телевидение... Интернет, разного рода интерфейсы, цифровые и компьютерные технологии стали тотальным представителем и образом человека и мира, тотальной виртуальностью, заявившей свои права на всё и вся. Они заявили о своей миссии создать более мощную и

привлекательную действительность, чем действительность первозданной природы и второй природы, созданной человеком. Они предложили ему новый прекрасный мир, новую прекрасную жизнь, новые прекрасные ощущения, переживания, состояния и опыт. Они предложили ему новое – виртуальное – тело и новое, вынесенное вовне, искусственное, созданное самим же человеком, сознание.

Продукты технологий четвёртой виртуальности стали стремительно встраиваться в мозг и тело человека: электронные очки, чипы, искусственные электронные органы и части тела, киборги, кибернетизация человека, его оцифровка. Все это – врастание и уподобление человека четвертой реальности но и поглощение его ею.

Впервые в истории человечества его мир становится перформативным, миром универсальной сцены и декораций, тотальным дисплеем, охватывающим всё сущее и мыслимое [2].

Точного слова для определения этого типа виртуальности не существует. Её главная особенности состоит в том, что она «сделанная», искусственная, постановочная, есть некое представление и хепенинг. В этом смысле она перформативная. Она сделана не из вещей, а из «отражений», из «ничто» [4].

Вот то, с чем мы имеем дело сегодня. Вот что должно быть осмысленно. Четвертая виртуальность возникла стремительно, по сути, внезапно. Мы не смогли подготовиться к ее нашествию в наши коммуникации и восприятие мира, в нашу повседневность и внутренний мир.

Идёт ли речь о неизбежности радикального разрыва с естественным миром, о том, что бытие человека отныне должно определяться не законами природной эволюции, а теми технологиями и виртуальными контентами, которые мы же сами изобрели? Можем ли мы отвязать тот фал, которым привязаны к матушке-природе, и пуститься в плавание в новом, нами созданном, но уже самоорганизующемся перформативном и нормативном пространстве? Если же мы не может «отвязаться» от бытия мира, то как жить с этой бурно растущей, ошеломляющей и неотвратимо растворяющей нас в себе прекрасной и тревожащей действительностью небытия?

Литература

1. *Дубровский Д.И.* Проблема «сознание и мозг»: Теоретическое решение. М., 2015.
2. *Улановский А.* Теория речевых актов и социальный конструкционизм // Постнеклассическая психология, 2004, № 1.
3. *Шестов Л.* Сочинения в двух томах. Т.1., Томск, 1996.
4. *Eshelman R.* Performatism, or the End of Postmodernism. Aurora, Colorado. 2008.
5. http://en.wikipedia.org/wiki/Virtuality

ЗНАКОВО-СИМВОЛИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК ОСНОВА ВХОЖДЕНИЯ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ В ЦИФРОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО

М.А. Кувырталова, К.Ю. Брешковская
Россия, Тула, ТГПУ им. Л.Н. Толстого
kuvirtalovaMA@yandex.ru
karine_br@mail.ru

Аннотация. В статье представлена проблема знаково-символической деятельности в контексте задач цифрового образовательного пространства. Характеризуются различные модели представления знаний как источника информации, позволяющие оптимизировать процесс обучения.

Abstract. The article presents the problem of sign- symbolic activity in the context of the challenges of the digital educational environment. It characterizes various models of knowledge representation as a source of information to optimize the learning process.

Ключевые слова: знаково-символическая деятельность, субъектность, цифровое образовательное пространство, инженерия знаний, модели представления знаний, информация, информационные технологии, процесс обучения.

Keywords: sign- symbolic activity, subjectivity, digital educational space, knowledge engineering, knowledge representation models, information, information technology, learning process.

В эпоху глобализации и информатизации общества и образовательного пространства проблемы повышения роли знания, его компоновки и оперативного использования обучающимися приобретают особую значимость. Ориентированность процесса обучения на развитие субъектности ученика предполагает, что он должен быть способным обрабатывать накопленные знания, уметь их добывать и применять на практике, используя современные средства коммуникации и информатизации, цифровые формы его представления.

Основой данного процесса является знаково-символическая деятельность. В исследовании Н.Г. Салминой выделены следующие формы знаково-символических деятельностей, различающиеся по структуре (составу операций) и функциям (замещение, обозначение, изображение и т.п.): замещение, кодирование, схематизация, моделирование, которые реализуются в конкретных видах знаково-символических деятельностей: игре, изобразительной деятельности, письме и т.д.

В теории психологии знаково-символическая деятельность рассматривается как основной путь социализации ребенка, обусловленный логикой развития интеллекта (Ж. Пиаже); системным и смысловым

строением сознания (Л.С. Выготский); предметным характером деятельности (А.Н.Леонтьев, В.В.Давыдов).

Следует согласиться с точкой зрения Е. Е. Сапоговой, что знаково-символическая деятельность – это сложное системное многоуровневое образование, позволяющее моделировать и преобразовывать во внутреннем плане сознания мир, строить идеализированную, снятую предметность, создавать субъективные образы объективного мира [2, с.134].

Выделяют несколько ступеней в знаково-символическом развитии обучающегося: овладение знаками как инструментами деятельности; использование знаково-символической деятельности для освоения материальной и знаковой среды посредством этих знаков. Важно заметить, что чем больше знаковых форм будет вовлекаться в сферу образовательного пространства, тем глубже будет его освоение обучающимся, тем больше знаков разной степени сложности будет иметь в своем познавательном процессе ученик. А это, в свою очередь, позволит оптимизировать процесс обучения.

В этом контексте интерес представляет разработка инженерии знаний. Инженерия знаний содержит в качестве основных задач создание языков и моделей представления знаний, методов их пополнения и использования при решении различных задач (компонент мобильности знания и гибкости метода в структуре компетентности), разработку процедур проверки корректности и непротиворечивости знаний (компонент критичности в структуре компетентности), решение которых предполагает формирование компонентов компетентности: мобильности знания, вариативности метода и критичности мышления как у разработчиков, так и у пользователей. Поэтому возможно привлечение инженерии знаний для построения различных технологий обучения.

В теории и практике педагогики сложились разнообразные типы моделей и технологий представления знаний в «сжатом», эффективном для их освоения виде. Среди них: логическая модель, продукционная модель, фреймовая модель, модель семантической сети. В. М. Чошановым данные модели характеризуются в связи с потребностями проблемно-модульной организации учебного процесса [3].

В качестве примера логической модели им приводится символическая запись математических аксиом и теорем с использованием логики предикатов. Так, словесную запись теоремы «Если две прямые a и b параллельны третьей прямой c, то они параллельны между собой» можно сжать при помощи логики предикатов до следующего вида: $(a \parallel c, b \parallel c) \Rightarrow (a \parallel b)$. Автор отмечает, что показателями сжатия являются следующие данные по количеству знаков: в случае словесной записи - 67 знаков, в логической модели – 15 знаков.

Для представления какой-либо процедуры решения задач исследователями рекомендуется продукционная модель, которая состоит из набора правил или алгоритмических предписаний.

При помощи фреймовой модели можно «сжимать», структурировать и систематизировать информацию в определённые таблицы, матрицы и т.д.

Модель семантической сети опирается на представление знаний с использованием графов, блок-схем, рисунков и т.д.

П. М. Эрдниев в качестве эффективных способов «сжатия» учебной информации рассматривает помимо различных направлений инженерии знаний, приёмы содержательного обобщения и укрупнения дидактических единиц.

Технологически «сжатие» учебной информации может быть достигнуто различными методическими приёмами, описание которых содержится не только в теории инженерии знаний, но и в исследованиях по формированию системности знаний учащихся, а также в работах учителей-практиков. Наиболее действенными зарекомендовали себя следующие технологии: моделирование в предметной, графической и знаковой форме, укрупнённое упражнение и сверхсимвол, структурная блок-схема темы, опорный конспект, генеалогическое древо и т.д.

В. М. Чошанов отмечает, что блок-схема может выполнять функции как проблемных, так и обобщающих учебных элементов. Блок-схема применяется, во-первых, для иллюстрирования алгоритма решения задачи или проблемы, используя общепринятые обозначения; во-вторых, для когнитивно-графического выражения обобщённой структуры изучения темы. При этом важна последовательность основных компонентов в изучаемой теории: основание - ядро - приложение. В основании теории, как правило, представлены опорные понятия, факты, способы действий, актуализация которых необходима для изучения её ядра. А приложение содержит учебный материал, обеспечивающий реализацию внутрипредметных, межпредметных связей (ВПС, МПС) и взаимосвязи (ВЗС) общей и специальной подготовки учащихся.

Блок-схема в зависимости от поставленной дидактической цели может быть более или менее развёрнутой. Если преследуется цель полно представить лишь ядро теории, например, логико-генетическую связь между элементами теории, то блок-схема будет менее развёрнутой. Если же наряду с ядром детально раскрываются основание и приложение теории, то блок-схема имеет более развёрнутый вид. В качестве технических приёмов конструирования блок-схем могут быть использованы графы, семантические сети и т.д.

«Древо» как когнитивно-графический элемент представления учебной информации выполняет, прежде всего, функцию обобщения содержания проблемного модуля. Техника его построения основывается на методе

восхождения от абстрактного к конкретному. Структура «древа» может быть аналогична форме представления блок-схемы.

Следующим обобщающим учебным элементом, используемым при когнитивно-графическом конструировании учебной информации, является «здание» темы. Этот учебный элемент применяется, как правило, для отражения структуры какой-либо фундаментальной теории или понятия. Структура «здания» представлена «фундаментом» (методологический уровень), «корпусом» (теоретический уровень), «крышей» (прикладной уровень).

Вместе с тем важно отметить, что при осуществлении «сжатия» материала в процессе обучения наибольшая прочность его освоения достигается сочетанием рисуночного, числового, символического и словесного кодов.

Существенная роль в развитии знаково-символической деятельности принадлежит современным информационным технологиям. Так, О.К.Тихомиров отмечает, что «воздействуя на внутренние психические процессы, ИТ превращаются в психологические орудия. Наряду с этим они способствуют процессам экстериоризации. Это открывает возможность формирования новых знаковых орудий и семиотических систем, включающих и внутренние, и внешние элементы» [1].

Таким образом, в условиях цифрового общества информация превращается в стратегический ресурс, психологические условия для освоения которого создает знаково-символическая деятельность. Овладение ею в процессе обучения предполагает реализацию разнообразных моделей и технологий представления знаний, влияющих, в свою очередь, на усложнение психических функций обучающихся. Благодаря этому возможно повышение качества обучения, появление новых форм и средств взаимодействия субъектов, обеспечивающее функционирование и развитие единого цифрового образовательного пространства.

Литература

1. *Войкунский А.В.* От психологии компьютеризации к психологии Интернета // Вестник Московского ун-та. Сер.14. Психология. 2008. №2 . С.140-153. http://www.psy.msu.ru/science/public/voyskunskiy/voyskunskiy_2008a.pdf
2. *Сапогова Е.Е.*. Знаково-символическая деятельность как одна из системообразующих категорий возрастной психологии // Повышение эффективности психолого-педагогической подготовки студентов.- Тула, Тул.гос.пед.ин-т им. Л.Н.Толстого, 1991. 142 с.
3. *Чошанов М.А.* Гибкая технология проблемно-модульного обучения. - М., 1996. 160 с.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ПАМЯТЬ КАК СУЩЕСТВЕННОЕ СВОЙСТВО ЧЕЛОВЕКА В КОНТЕКСТЕ ЭЛЕКТРОННОЙ КУЛЬТУРЫ

Т.Б. Кудряшова
Россия, Иваново, ИГХТУ
kudryashovs@mail.ru

Аннотация. В работе рассматривается вопрос о состоянии памяти современного человека и перспективах ее развития, когда электронная культура предлагает взамен множество иных способов хранения информации. Доказывается, что передача функций памяти цифровым устройствам рискованна, если это снижает мотивацию к развитию человеческой памяти.

Abstract. The article is devoted to the question of memory status of modern people and the prospects of its development, when the electronic culture, in its turn, offers many other ways to store information. It is proved that the transfer of memory function to digital devices is risky, if it reduces the motivation for the development of human memory.

Ключевые слова: память, электронная культура, база данных, культурная память.

Keywords: memory, e-culture, database, cultural memory.

> Память обеспечивает не только целостность жизни нас как личностей, но также передачу культуры, преемственность развития обществ на протяжении многих веков.
>
> *Э Кандель (Лауреат Нобелевской премии 2000 г. по физиологии и медицине)*

В процессе становления культуры в целом, а также при развитии способов хранения и передачи информации в ней, уже не впервые поднимается вопрос о влиянии новых технологий на когнитивные способности человека. В том числе, это касается его памяти. Например, изобретение письменности, как это описано в известном диалоге Платона [5, с. 185-187], стало причиной серьезной озабоченности самой возможностью сохранения способности к запоминанию в условиях, когда письменная фиксация информации как бы снимает с человека ответственность за то, чтобы помнить и вовремя вспоминать нужное. Эта ответственность, по сути, перекладывается на письменный текст, становящийся с момента его создания источником информации, способный, казалось бы, почти полностью заменить память человека. Поэтому снижается мотивация к запоминанию, память меньше тренируется и может угасать, став, в определенном смысле, атавизмом. Теперь трудно судить, насколько оправдались эти опасения упоминаемого в диалоге правителя. Ведь с изобретением письменности резко возросло

количество хранимой и передаваемой информации, расширились временные рамки коммуникации на ее основе, что, безусловно, потребовало новой активизации памяти, но уже в иных ее формах и проявлениях, отличающихся от функционирования памяти в условиях устной культуры.

При дальнейшем развитии общества происходит становление этого нового вида памяти, связанного с письменностью, с необходимостью запоминать, в первую очередь, письменные источники, где хранится нужная информация, ориентироваться в этой источниковой базе, в том числе и в ценностном аспекте, различая источники более важные и менее ценные в самых разных отношениях. Изобретение книгопечатания придало этим мнемоническим процессам лишь больший масштаб, не внеся в них качественных изменений.

Совсем по-новому этот вопрос актуализировался и решается в условиях электронной культуры. Наше время стало не только серьезным испытанием для памяти, но, в определенном смысле, поставило под вопрос саму возможность полноценного сохранения этой когнитивной способности у человека, ведь исчезают остатки мотивации в ее развитии и улучшении. Конечно же, никто не хочет терять память, но желание ее сохранить редко подкрепляется соответствующими усилиями по ее тренировке, поскольку функции памяти все чаще отдаются цифровым устройствам.

Здесь бы хотелось сделать небольшое отступление, связанное с принимаемым нами пониманием памяти, как памяти человека. Во-первых, она построена на двустороннем процессе запоминания и забывания, каждый из которых важен по-своему. Во-вторых, память проявляется в процессе припоминания, который ни в коем случае не может рассматриваться как пассивное воспроизведение хранившейся информации, а является творческим процессом конструирования образа воспоминания на основе прежнего и нового когнитивного опыта [3, с. 220-233]. Поэтому при характеристике не только памяти человека, но и для оценки состояния культуры (традиционной или электронной) в этом отношении, значимо не только фиксируемое и запоминаемое, но и то, что предается в ней забвению. Таким образом, забывание в культуре оценивается как со стороны количественной (избавление от излишней информации, чтобы избежать знакового накопления), так и со стороны качественной (*что именно* забывается, исчезает, признается со временем утратившим ценность).

Помимо этих процессов культурная память отмечена еще одним важным свойством: ее составляющими, культурными константами становятся не просто тексты культуры, «хранящиеся» в коллективном интеллекте и обусловливающие общезначимую культурно-историческую

память, но также и способы прочтения (коды дешифровки) этих текстов, зависящие от исторической и культурной ситуации [4, с. 200-202]. Другими словами, из этих слов Ю.М. Лотмана следует, что культурная память включает в себя и культурные коды для понимания ее составляющих. Если в традиции передача культурных кодов осуществляется через систему воспитания, образования, то в условиях новой культуры ее электронная часть памяти также должна проходить непрерывное «обучение» и переобучение на подобного рода распознавание текстов.

Однако, вернемся к вопросу о возможных негативных последствиях для человека безоглядной передачи функции запоминания и хранения информации устройствам, когда он теряет мотивацию к постоянной тренировке памяти и снижает уровень ответственности за это. Отметим, в качестве отступления, что в значительной степени это проявляется в системе высшего образования: теперь уже стало почти нормой чтение с листа в процессе устного выступления студента и даже аспиранта. Большинство из них искренне считают, что их нежелание и неспособность запоминать текст, с которым они выступают, вполне оправданны, ведь у них всегда под рукой есть источник информации. В лучшем случае задействуется кратковременная память – лишь на время обсуждения. А задача запомнить что-либо из обсуждаемого надолго почти никогда не ставится. Полагаем, что опасность подобного рода безоглядности связана с недопониманием основополагающей роли памяти как в обеспечении отдельных важнейших психических функций и видов деятельности, так и в «обеспечении целостности нашей жизни» по выражению Э. Канделя.

Память – основа восприятия, творчества, эмоций, принятия решений, выбора и множества других феноменов сознания. Хотелось бы отметить, что современные научные открытия в области биологии, когнитивной психологии поразительным образом объединяют в единое целое давние традиции философского осмысления памяти (даже если они носили характер противоположных, взаимоисключающих) с собственно научными утверждениями. Противоположные взгляды на самом деле лишь дополняют друг друга. По большому счету, как утверждает Э. Кандель, теоретическую основу когнитивной психологии составили два фундаментальных положения, сформулированные Кантом и Локком. Первым было кантовское представление о том, что в мозгу есть врожденные априорные знания, а вторым – то, что содержание сознания есть результат опыта, внутреннее отображение окружающего мира в виде когнитивной карты, используемой для формирования осмысленного образа всего, что мы воспринимаем. В качестве примера можно взять понимание того, что такое нейронная цепь: если ее анатомия дает пример кантианских априорных знаний, то изменение силы некоторых связей в этой цепи

связано уже с действием опыта. Причем на укрепление этих связей влияет и длительность действия, и многократность опыта, и эмоциональное состояние.

Таким образом, современная нейробиология когнитивных функций убедительно подтверждает, что механизм действия памяти совмещает в себе сознательное и бессознательное, эксплицитное и имплицитное, врожденное и приобретенное, потенциальное и актуальное, пассивное и активное, кратковременное и долговременное, непроизвольное и произвольное, консервативное и новое. Причем, с разными видами памяти связаны разные участки мозга, уровень развития которых зависит от того, насколько каждый из этих видов памяти востребован.

И вся эта сложная система принимает непосредственное участие в реализации других когнитивных способностей, например, восприятия. Мы воспринимаем мир не напрямую, но через процедуры сначала анализа отдельных субмодальностей восприятия, поступающих по разным каналам, а затем через их сборку воедино. Причем этот синтез носит творческий характер. В таком сложном взаимодействии прежнего опыта – памяти с сенсорными системами создается не отображение мира, а его абстрактная модель.

Память также является основой любого творческого акта. Именно воспоминания «освобождают нас от ограничений, накладываемых временем и пространством, и позволяют свободно двигаться по совершенно другим измерениям» [2, с. 12-13]. Или, словами Бергсона, все наше прошлое сосуществует с каждым настоящим. Лучше всего это поясняется на примере его знаменитой метафоры конуса, содержащего наше прошлое и сходящегося на настоящем. Причем, прошлое каждый раз участвует в настоящем своими «срезами», «сечениями» очень разными, но по-особому содержащими всю тотальность прошлого то на более, то на менее развернутом или сжатом уровне [1, с. 658]. По сути, память как длительность – и есть виртуальное сосуществование этих развернутых и сжатых уровней прошлого с настоящим. Все наше прошлое «в целом разыгрывается», начинается вновь, повторяется в своих разнообразнейших модификациях, виртуально сосуществуя с настоящим. Только память позволяет преодолевать фрагментарность нашего опыта, в том числе творческого, и соединять в целое как элементы уже существующего, так и элементы нового. Недостаток тренированности, ослабление памяти в результате того, что есть возможность в любой момент найти нужную информацию на электронных носителях, может ослабить эту нить, связывающую наш опыт в процессе творческого действия.

К фундаментальным свойствам памяти относится также то, что она формируется поэтапно (например, кратковременная память постепенно переходит в долговременную с соответствующими анатомическими

изменениями, благодаря повторению). Однако на ранних этапах хранения память активна и легко разрушается. На формирование памяти влияют эмоции, но, в свою очередь, и память важна для поддержания эмоционального состояния человека. Причем, нейронные системы, в которых хранятся бессознательные, имплицитные эмоциональные воспоминания, отличаются от систем, где формируется память о сознательных, эксплицитных чувственных состояниях. Сознательные когнитивные системы дают нам выбор возможных действий, а бессознательные механизмы эмоциональной оценки ограничивают этот выбор действиями, уместными в данной ситуации. Поэтому воскрешение событий в памяти является творческим процессом. На уровне относительно статичных мозговых процессов сохраняется лишь основа воспоминания. И когда мы вызываем его в памяти, то эта основа в результате «интеллектуального усилия» (Бергсон) может существенно дорабатываться, иногда теряя, иногда приобретая что-то. Причем элементы такой реконструкции памяти нередко отличаются гетерогенностью, многоплановостью.

Все это в очередной раз показывает, что человеческая память –это не просто база данных, а сложнейшая система самых разнообразных проявлений сознательного и бессознательного опыта, делающая нас существами творческими, деятельными, социальными, способными взаимодействовать друг с другом. Вполне возможно, что ее дополнение цифровой памятью еще больше расширит возможности человека. Однако в настоящее время последствия такого взаимодействия видятся далеко не столь однозначными.

Литература

1. *Бергсон А.* Творческая эволюция. Материя и память: Пер. с фр. – Мн.: Харвест,1999. – 1408 с.- (КФМ)
2. *Кандель Э.* В поисках памяти. Возникновение новой науки о человеческой психике. –М.: CORPUS, Изд-во «Астрель», 2012. – 736 с.
3. *Кудряшова Т.Б.* К вопросу об онтологии творчества: роль памяти и воображения в создании нового // Философия творчества. Материалы конференции. (Москва, 8-9 апреля, 2015 М.: ИФ РАН, 2015. С. 220-233
4. *Лотман М.Ю.* – Память в культурологическом освещении/ Избранные статьи. Т. 1. - Таллинн, 1992. - С. 200-202
5. *Платон*. Федр // Платон. Собр. соч. в 4 т. Т. 2. М., 1993. – 528 с.

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

Т. И. Куликова
Россия, Тула, ТГПУ им. Л. Н. Толстого
tativkul@gmail.com

Аннотация. В настоящее время компьютерные игры занимают значительное место в жизни детей и существенно влияют на процесс формирования и развития их личности. Ряд современных исследователей утверждает, что компьютерные игры оказывают развивающее действие на игрока, а другие разделяют точку зрения о негативных последствиях компьютерных игр на когнитивную и эмоциональную сферы ребенка.

Abstract. Today computer games play a significant role in children's lives and fundamentally affect the process of their personality's development. A number of present-day researchers assert that computer games have a developmental effect on the players. Others argue that computer games have negative effects on the cognitive and emotional development of the child.

Ключевые слова: игровая компьютерная деятельность, увлеченность компьютерными играми, младшие школьники.

Keywords: computer-gaming activities, passion for computer games, younger schoolchildren.

За последние годы произошло коренное изменение роли и места персональных компьютеров и информационных технологий в жизни человека. Персональный компьютер помогает современному человеку не только в работе, в учебе, но и в проведении досуга. Все большее распространение и популярность приобретают компьютерные игры. Психологи, педагоги, родители особенно обеспокоены чрезмерным увлечением компьютерными играми детей. Компьютерная игра занимает сегодня значительное место в жизни ребенка и существенно влияет на процесс формирования и развития его личности [1].

Проблема игры как специфически детской формы деятельности всегда была актуальной. Исследования отечественных психологов (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, М.И. Лисина и др.) показали, что игра является ведущей деятельностью, обеспечивающей всестороннее развитие детей не только дошкольного возраста, но и продолжает быть активным средством развития личности и в младшем школьном возрасте.

Изучению взаимодействия детей с компьютерами посвящено множество исследований как в зарубежной, так и в отечественной психологии. В рамках изучения проблемы выявления и оценки возможных психологических последствий информатизации предметом исследования являются в основном навыки, операции, конкретные действия, отдельные психические процессы, различные виды профессиональной, игровой и

учебной деятельности. В настоящее время в этой области накоплен обширный материал (Ш. Тёкл, М. Коул, С. Пейперт, М. Гриффитс, Д. Джентайл, Э. Свинг, О.К. Тихомиров, А. Е. Войскунский, В.П. Зинченко, А.Г. Шмелев и другие) [2].

Ш. Тёкл наблюдала у младших школьников развитие представлений о живой и неживой природе. У исследованных Ш. Тёкл детей развилось представление о компьютере как о чем-то промежуточном между живой и неживой природой («вроде живого» или «как бы живого»), чего никогда не наблюдалось у «некомпьютеризированых» детей, исследовавшихся Ж. Пиаже и другими психологами [3].

В качестве отдельной проблемы рассматривается использование компьютеров во внешкольной деятельности ребенка. Наиболее распространенной формой включения новых технологий во внешкольную активность ребенка является использование компьютерных игр. М. Коул и его сотрудники специально разрабатывали и моделировали принципы построения внеурочной программы обучения на базе новых компьютерных технологий, которая бы объединяла игру, обучение и общение в целях создания оптимальных условий для развития ребенка [4].

По мнению М. Коула, интернет может быть основой построения когнитивно-коммуникационной развивающей среды принципиально нового типа. Разработанная М. Коулом учебная среда получила название «пятое измерение» и представляет собой одну из наиболее перспективных в реализации «зон ближайшего развития» ребенка [5]. С. Пейперт, разделяя точку зрения М. Коула, отмечает, что «компьютер обычно шаг за шагом ведет ребенка за собой».

М. Гриффитс отмечает, что игры могут улучшать зрительно-моторную координацию, мысленное оперирование объектами в пространстве, развивать креативность, исследовательское логическое мышление, способность принимать решения и решать задачи проблемного типа.

Д. Джентайл и Э. Свинг приводят результаты исследований, подтверждающих гипотезу о понижении академической успеваемости при повышении игровой увлеченности. Этот факт можно объяснить тем, что игрок тратит большую часть своего времени на игру, в ущерб учебной деятельности. Ученые исследовали, как телевизор и видеоигры влияют на внимание детей. Они наблюдали более 1300 детей школьного возраста, которые проводили в течение года по несколько часов в день у телевизора или за играми. Опрос учителей показал, что эти дети стали испытывать трудности в концентрации внимания и усвоении материала после того, как начали регулярно смотреть телевизор и играть в видеоигры. Такие явления особенно ярко проявились у тех школьников, которые смотрели

телепередачи и играли в видеоигры в общей сложности более 2 часов в день [6].

Американские психологи Университета Карнеги-Меллона (Carnegie Mellon University) провели исследование, результаты которого показали, что чем больше времени пользователи Интернет проводят в Сети, тем больше они подвержены эмоциональным нарушениям. По мнению исследователей, информационная перегрузка может являться очевидной причиной стресса.

В конце прошлого века П. Уоллес был предложен термин «психология Интернета» для обозначения круга научных интересов, изучающих психологические аспекты деятельности, опосредованной современными информационными системами. Основные направления исследований в этой области ориентированы на изучение влияния Интернет-деятельности на познавательные способности человека и изучение зависимости от Интернета.

М. Шоттоном в 80-х годах прошлого столетия было установлено, что подростки с признаками компьютерной зависимости чаще других теряют контроль не только в различных сферах деятельности, но и в социальных отношениях. М. Шоттон отмечал также опасность истощения эмоциональной сферы подростка, поскольку очевидный проигрыш в игре порождает череду негативных эмоциональных всплесков.

В 80-е годы XX века в Советском Союзе были проведены эмпирические исследования, которые в дальнейшем стали основой для работы в области «психологии Интернета». Исследование игровой компьютерной деятельности впервые было выполнено в школе О.К. Тихомирова в те годы, когда были сформулированы основные положения психологии компьютеризации [7]. Было справедливо отмечено, что в условиях информатизации структура высших психических функций развивается и обогащается, в частности, за счет необходимости не только работать со знаковыми системами, но и обучаться технологиям их применения. Согласно концепции О.К. Тихомирова, у пользователя компьютера мышление приобретает абстрактно-логический характер с хорошо развитыми прогностическими функциями.

Анализ современных отечественных психологических исследований опосредствованной Интернетом деятельности позволил нам выделить следующие направления: влияние компьютерных игр на личностные особенности человека (М.В. Бредихина, И.В. Бурмистров, А.Е. Войскунский, Е.А. Кабанова, Ю.В. Фомичева, С.А Шапкин); влияние компьютерных игр на проявление агрессивного поведения играющего (Ю.Д. Бабаева, В.Н. Буркова, М.Л. Бутовская, В.П. Казначеев, В.И. Медведев); влияние увлеченности компьютерными играми на процесс

обучения детей (В.Г. Болтянский, Е.П. Велихов, Е.Ю. Заничковский, В.В. Рубцов).

Ряд современных исследователей (О.Р. Ельмикеев, М.А. Исайкина, Л.С. Ямпольский) утверждают, что компьютерные игры оказывают развивающее действие на игрока: способствуют развитию творческого мышления, овладению новыми знаниями и логическими операциями, дают представление о способах манипулирования предметами и символами, способствуют быстрому и эффективному тренингу сенсомоторных функций [8, 9, 10].

Точку зрения о негативном влиянии компьютерных игр на когнитивную и эмоциональную сферы ребенка разделяют А.Г. Мазур, Н.П. Маркова, И.Я. Медведева, М.Н. Миронова, Е.А. Репринцева, Ю.С. Шевченко, Т.Л. Шишова. По мнению Т.В. Шишовой (2002), особенно увлечены компьютерными играми так называемые «проблемные дети», т.е. дети с заниженной самооценкой, плохо успевающие в школе, испытывающие трудности в общении. Иными словами, чем больше у ребенка психологических барьеров в жизненной реальности, тем глубже он погружается в реальность виртуальную [11].

В целом, дети, играющие в компьютерные игры, отличаются широтой кругозора: у них прекрасно развито представление об окружающем мире, и он больше отвечает мировоззрению взрослых людей. Такие «компьютерно-развитые» дети, обычно, опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал, уверены в своих знаниях. Это, в свою очередь, положительно сказывается на учебной успеваемости младших школьников.

Однако есть и негативная сторона увлечения компьютерными играми. Учитывая, что время, проводимое ребенком за компьютерной игрой, обычно никак не контролируется родителями, то может возникнуть опасность, что киберпространство станет для ребенка реальностью жизни.

Таким образом, встает задача безопасного использования информационных технологий в процессе школьного и внешкольного обучения, создания новых возможностей гармоничного познавательного, социального и личностного развития детей.

Литература

1. *Аветисова А.А.* Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. №4. С. 35–58.
2. *Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е.* Взаимодействие человека с компьютером // Психологический журнал. 1998. № 1. С. 89-100.
3. *Turkle Sh.* The Second Self. New York, NY: Simon and Schuster. 1984.
4. *Узыханова Б.Н.* Особенности когнитивного и коммуникативного развития ребенка в телекоммуникационной среде, опосредованной компьютером / Автореф. дис. … канд. психол. наук. Москва. 1993.

5. *Коул М.* Культурно-историческая психология. Наука будущего. М.: Когито-Центр. 1998.
6. *Gentile, D.A., Swing, E.L., Lim, C.G., & Khoo, F.* Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bi-directional causality. // Psychology of Popular Media Culture. 2012. 1. Pp. 62-70.
7. *Тихомиров О.К., Лысенко Е.Е.* Психология компьютерной игры // Новые методы и средства обучения. – М.: Знание. – Вып. № 1. 1998.
8. *Ельмикеев О.Р.* Педагогические условия применения компьютерных игр в образовательном пространстве учебного заведения / Дис. ... канд. пед. наук. - Йошкар-Ола. 2004.
9. *Исайкина М.А.* Компьютерные игры как средство формирования иноязычной речевой деятельности младших школьников / Автореф.дис. канд. пед. наук. - Саратов. 2004.
10. *Ямпольский Л.С.* Имитационное моделирование при проведении компьютерных командно-штабных военных игр / Дис. ... канд. техн. наук. – Ульяновск. 2003.
11. *Шишова Т.В.* В плену у «умного ящика» // Народное образование. 2002. № 8. С. 76–182.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ В ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ПЕРВОКУРСНИКОВ

С.Г. Кучеряну
Молдова, Приднестровье, Тирасполь, ПГУ им. Т.Г. Шевченко
Stela24@yandex.ru

Аннотация: Рассматриваются особенности использования технических средств обучения нового поколения в организации самостоятельной работы первокурсников, представителей "цифрового поколения".

Abstract: The features of the use of means of training a new generation in the organization of independent work of first-year students, members of the "Digital Native"

Ключевые слова: первокурсник, "цифровое поколение", самостоятельная работа, информационные и коммуникативные компетенции, технические средства нового поколения.

Keywords: freshman, "Digital Native", independent work, information and communication competence, technical equipment of the new generation.

Переход на новые образовательные стандарты предусматривает новые подходы к организации учебного процесса, методологическую основу которого составляет системно-деятельностный подход, предполагающий формирование базовых компетенций современного студента, среди которых и информационные, коммуникативные компетенции**.** Эти изменения соответствуют и ожиданиям новой информационной эпохи, которая требует от молодого специалиста владения средствами обмена информацией и ее накопления, как необходимого навыки профессионала в XXI веке.

Овладение ИКТ-компетенциями позволит будущим профессионалам использовать различные способы поиска (как в справочных источниках, так и в открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями. Позволит работать с «гипермедийными» информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядные графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, а также звук, ссылки и базы данных; готовить устное выступление и выступать в сопровождении аудио- и видео поддержки, использовать графическое изображение; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета, соблюдать правила и нормы безопасного использования открытого информационного пространства и критически оценивать информацию во всемирной сети и т.д.

Учитывая, что по новым образовательным стандартам большое внимание уделяется самостоятельной работе студента, важно создание инновационной образовательной среды для его познавательной деятельности, предполагающей широкое и эффективное использование технических средств обучения нового поколения. В самостоятельной работе студента более всего могут проявляться его мотивация, целенаправленность, а также самоорганизованность, самостоятельность, самоконтроль и другие личностные качества. Самостоятельная работа обучающегося может служить основой перестройки его позиций в учебном процессе [1].

Для построения современной образовательной среды и оптимизации учебного процесса студентов очного и заочного отделений при выполнении самостоятельной работы могут быть использованы реальные объекты (телевизор, магнитофон, телефон, компьютер, смартфон, принтер, копир и др.) и информационные технологии. У студентов важно формировать умения самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее. Они обеспечат навыки деятельности студента по отношению к информации, содержащейся в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире.

При организации самостоятельной работы нельзя не учитывать и тот факт, что современные первокурсники - "Digital Native", родились в веке цифровых технологий в едином цифровом сообществе.

Опрос первокурсников (160 студентов) показал, что все являются активными пользователями различных гаджетов. Преобладающее большинство (87%) первокурсников отметили, что на протяжении всего периода обучения в школе для выполнения домашних заданий, поиска информации для решения различных учебных задач использовали компьютер, ноутбуки, смартфоны и т.д. Абсолютное большинство (98%) считают, что могут справиться с современными техническими средствами. Не было выявлено статистически значимых отличий ни между результатами первокурсников, выпускников сельских и городских школ - $\mathbf{t_{Эмп}} = 0{,}4$ ($p \leq 0.05$), ни между результатами юношей и девушек - $\mathbf{t_{Эмп}} = 0{,}2$ ($p \leq 0.05$).

Наблюдения за работой первокурсников и анализ выполненных заданий показали, что они мобильны, у них много манипуляций с цифровым миром, но недостаточная глубина проникновения в содержание материала.

Опыт показал, что ранняя цифровая подкованность первокурсников, явных представителей Digital Native, должна учитываться при организации учебно-воспитательного процесса. При этом важно принимать во внимании и их особенности.

Так Джон Полфри и Урс Гассер определили проблемные зоны «цифрового поколения» – информационную перегруженность и как следствие – снижение способности формировать и оперировать знаниями (т.е. систематизировать информацию, последовательно ее осваивать, выстраивать логические связи, структурировать материал) [2].

Таким образом можно отметить, что, хотя эти дети и родились во время «цифровой революции», обладают определенными умениями ориентироваться и действовать в информационном пространстве, эти умения могут стать более продуктивными по мере того, как студенты овладеют соответствующими информационно-коммуникационными компетенциями в процессе обучения в вузе.

Важно координировать их работу, чтобы не сложилось у них установки, что не нужно обладать системой знаний, а важнее уметь нажимать на курсор.

При формировании ИКТ-компетенций в рамках организации самостоятельной работы первокурсников принимается во внимание их знания, умения и навыки пользования компьютером и Интернет.

В начале первого семестра планируются тренировочные самостоятельные работы, которые выполняются с использованием технических средств нового поколения, по образцу**:** заполнение таблиц, схем, решение задач и т.д.

Затем включаются реконструктивные самостоятельные работы, в ходе которых происходит перестройка решений, составление вопросов по содержанию лекции, составление плана, тезисов, аннотирование, выполнение рефератов.

Постепенно предлагается для выполнения творческая самостоятельная работа**,** требующая анализа проблемной ситуации, получения новой информации из различных источников и подготовка презентации в формате PowerPoint, заполнение портфолио, выполнение учебно-исследовательских заданий, проектов и т.д. Используя ресурсы электронной почты, чата, блога и др. первокурсники создают коллективные проекты и в процессе создания общего продукта обмениваются информацией, что обеспечивает прежде всего развитие коммуникативных действий, формируя коммуникативную культуру обучающихся в цифровой среде.

Использование технических средств нового поколения позволяет осуществлять и руководство выполнением самостоятельной работы студентов: текущей контроль, анализ, рецензирование, оценка, коррективы СРС, перекрестное рецензирование, подведение итогов, мониторинг и т. д.

Эффективность реализации самостоятельной работы студентов достигается обеспечивается составлением электронного учебно-методического комплекса (УМК), в котором уже заложено активное

использование современных информационных технологий и технических средств нового поколения**.** УМК содержит видеоматериал, рабочую тетрадь, электронные варианты учебников и словарей, программное обеспечение для компьютера, содержащее интерактивные задания к каждому модулю, по темам, различные образцы-опоры для выполнения упражнений, ситуационных задач и др.

Такое разнообразие компонентов дает возможность и педагогу, и студенту активно использовать современные информационные технологии и технические средства нового поколения**,** как на занятиях, так и во время подготовки к ним. Однако необходимо добавить, что при использовании технических средств необходимо соблюдать санитарные нормы, строго дозировать время, которое первокурсники проводят при выполнении самостоятельной работы.

Учебно-методический комплекс должен включать и инструкции, методические указания, рекомендации по выполнению всех видов самостоятельной работы студентов с учетом специфики изучаемой дисциплины. Также даются образцы, электронные формы отчёта о выполнении самостоятельной работы: сообщения, доклады, образцы решения ситуационных задач по практик ориентированным дисциплинам, конспект, выполненный по теме, изучаемой самостоятельно; текст контрольной работы; тестирование, протоколы психодиагностических процедур, дневник психологического наблюдения, отчёт по практике и т.п.

В заключение хотелось бы отметить, что развитие ИКТ-компетенций в процессе организации самостоятельной работы первокурсников, с использованием технических средств обучения нового поколения не является самоцелью, однако необходимо для того, чтобы максимально полно использовать возможности современных технологий для их дальнейшего успешного обучения в вузе, заложить базу для их всестороннего образования и самообразования.

Литература

1. *Вербицкий А.А.* Самостоятельная работа студентов младших курсов // Высш. шк. России. 1995. № 3.
2. *Palfrey John, Gasser Urs.* Born Digital. Understanding the first generation of digital natives. N.Y., 2008.

МОЛОДЕЖНАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ В КОНТЕКСТЕ ЛИМИНАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

И.Ю. Лебедева
Россия, Владимир, ВлГУ
hunter-robin@yandex.ru

Аннотация: Статья посвящена анализу молодежной идентичности в контексте теории лиминальности. Особое внимание обращается на роль трикстера как персонажа современной массовой культуры и его влияния на формирование идентичности молодого человека.

Abstract: The article analyzes the youth identity in the context of the theory of liminality. The article also outlines the role of the trickster as a character in the modern mass culture and its influence on the young man's identity.

Ключевые слова: идентичность, кризис, массовая культура, трикстер, лиминальное пространство, схизмогенез, антигерой, амбивалентность, точка бифуркации.

Keywords: identity, crisis, mass culture, the trickster, liminal space, schismogenesis, antihero, ambivalence, bifurcation point.

Ощущение внутренней идентичности является признаком окончания отрочества, когда позитивная идентичность позволяет индивиду освободиться от иррационального самоотрицания и обрести цельность восприятия себя. Цельность дает ощущение надежности и принадлежности к коллективу, значимой социальной группе. Немаловажное значение для формирования идентичности имеет социальная среда и исторические предпосылки формирования идентичности группы, к которой принадлежит молодой человек [3, с. 45].

В древности такой социальной средой служило пространство ритуала, когда идентичность обреталась молодым человеком в процессе инициации, которая создавала ощущение доверия между старшими и младшими членами сообщества, открывая канал для самореализации и самоактуализации личности.

В патриархальном обществе царской России идентичность передавалась через традиционную крестьянскую культуру, где ребенку уже от рождения отводилась определенная роль (кормильца семьи, отца или хозяйки, матери).

Революционные потрясения начала XX века резко изменили социальную ситуацию, нарушив сложившуюся идентичность взрослых людей, что сказалось и на подрастающем поколении.

Если обратиться к истории советского периода, то поколение после революции 1917 года было воспитано с социалистическим менталитетом

человека, ориентированного на труд во благо государства, самопожертвование, бескорыстность и беззаветное служение своей Родине. Это поколение молодых людей также являлось военным поколением, сражавшимся на фронтах Великой Отечественной войны. Многие из них не вернулись с фронта, оставив своих детей в неполных семьях или сиротами, что привело лишь к частичной передачи их идентичности следующему поколению. Поколение 70-х – 80-х гг. получило от своих родителей «ущербную» идентичность детей войны, не понаслышке знавших, что значит работать в тылу, выполнять пятилетку за три года и ощущать дефицит необходимых для жизни продуктов, прикладывая все силы ради строительства «светлого будущего». Таким образом, советская идентичность «нового человека» с каждым поколением уменьшалась, до тех пор, пока не достигла своей критической отметки в конце 80-х - 90-х гг. XX в. в период перестройки.

Система советского воспитания претерпела кризис, т.к. после войны была нарушена передача целостной идентичности от поколения к поколению. Молодежь, попав в духовный вакуум, не смогла уже передать своим детям целостную идентичность «нового советского человека».

То, что происходит сегодня с поколением современных детей, чьи родители родились уже в эпоху перестройки и развала советского государства, является закономерным следствием духовного кризиса всего общества, неспособного сформулировать свою новую идентичность.

Советская система воспитания четко определяла модель будущего гражданина, в отличие от современной системы образования, которая дает разные трактовки «продукта образования». Разночтения в государственных образовательных программах, ориентированных то ли на гуманистическую, то ли на прагматическую модель образования, заставляет современных учителей чувствовать свою методическую беспомощность в воспитании нынешнего школьника.

В итоге молодой человек ощущает себя крайне уязвимо, вступая во взрослую жизнь, где он не имеет определенной системы ценностей и принадлежности к группе. Это приводит ко многим проблемам: от инфантилизма до различных девиаций, когда молодые люди сами организуют псевдоинициации в подростковых бандах или же погружаются в вымышленный мир коммерческой индустрии в поисках своей идентичности, которую они «находят» в героях-трикстерах массовой культуры, отражающих представление молодого человека о себе в лиминальном пространстве перехода [2, с. 234].

Трикстер по Юнгу – это выход к бессознательной части первобытного Я в личности, провоцирующий в сознании конфликт - противоречие между «дикостью» и «цивилизованностью», порождая борьбу света и тьмы в душе человека. Юнг рассматривал трикстера как архетип, воплощающий

асоциальные, инфантильные и неприемлемые аспекты Я, психологическое детство индивидуума, архаический уровень сознания, отданного во власть вспышек либидо [4, с.150].

За неимением настоящих духовных ориентиров молодежь сегодня пытается обрести их в массовой культуре, которая охотно преподносит молодому человеку «идеальный» образец для подражания в виде героев-трикстеров. Приведем лишь некоторые из них: доктор Грегори Хаус (главный герой сериала «Доктор Хаус»), Локи (персонаж комиксов MARVELL), Мистер Голд (герой сериала «Однажды в сказке»), Рейстлин Маджере (персонаж книжного фэнтези-сериала Dragonlance), Салазар Слизерин и Северус Снейп (герои серии книг о Гарри Поттере Д. К. Роулинг), Шерлок Холмс (герой современного британского телесериала BBC).

Во внешности и характере названных выше персонажей можно проследить следующие общие закономерности:

- наличие физической неполноценности (ущербности);
- неприятная внешность, приобретающая привлекательные черты за счет харизматичности героя;
- подвижные моральные установки, легко подвергающиеся «коррекции» в зависимости от ситуации;
- выдающиеся умственные способности, которые герой использует для достижения своей маниакальной цели (устройство нового мира, обретение власти, борьба за чистоту крови, бунт против системы);
- трагичная история в прошлом (несчастливое детство и юность, лишения, несчастная любовь, потеря родителей);
- неоднозначность в выборе хорошей или плохой стороны (пограничное состояние шпиона, бунтовщика, маргинала, отщепенца-одиночки);
- жажда выделиться среди остальных, чтобы компенсировать свою физическую и моральную неполноценность.

Герои массовой культуры противоречивы и неоднозначны в своих моральных установках, поступках и взглядах, что говорит о неспособности общества создать целостный и положительный образ героя в массовой культуре. Процесс духовной эволюции современного героя можно представить следующим образом: герой, попав в состояние лиминальности, получает ресурс для саморазвития и творчества, который может быть использован как в положительном, так и в отрицательном направлении. В этом случае у героя появляется альтернатива выбора: либо остаться в пограничном состоянии и принять на себя роль трикстера, либо выбрать путь «Супергероя» или «Антигероя». В пограничном пространстве происходит борьба противоположностей - сознательной, цивилизованной части личности (Анима) с необузданной, первобытной

Тенью. Если одерживает победу Анима, Герой получает импульс развития в сторону самореализации, творчества и духовности. Если побеждает Тень - личность скатывается в хаос и нестабильность, получая отрицательный заряд, ведущий к деградации. К сожалению, судя по ситуации в массовой культуре, современный ее герой оказывается в состоянии схизмогенеза (постоянной лиминальности) [1, с.240].

Применительно к ситуации поиска идентичности подростков в героях массовой культуры подобную модель можно трактовать следующим образом: если коллективное бессознательное молодого человека выбирает путь «Супергероя», он получает положительный импульс развития, ведущий к стабильности и гармонии. В случае выбора модели поведения «Антигерой» - погружается в нестабильность, где происходит утрата духовных и культурных ценностей. Если его сознание не может определиться, то пограничное состояние приводит к стагнации, отмеченной повсеместным равнодушием, отчуждением от других людей и нежеланием изменять существующую реальность в лучшую сторону.

Таким образом, поиск молодыми людьми идентичности в массовой культуре, по сути, является их попыткой утвердить свой дальнейший путь актуального развития.

Литература

1. *Бейтсон Г.* Экология разума: Избранные статьи по антропологии, психиатрии и эпистемологии / Пер. Д. Я. Федотова, М. П. Папуша; вступ. ст. А. М. Эткинда. — 1-е изд. — М.: Смысл, 2000. — 476 с.
2. Самойлова В.Е. Священное, насилие и «супергерой» // *Религиоведение.* 2012. № 2. С.148-154.
3. *Эриксон Э.* Идентичность: юность и кризис: Пер. с англ./ Общ.ред. и предисл. Толстых А. В. - М.: Издательская группа "Прогресс", 1996. - 344 с.
4. *Юнг К.Г.* Психология образа трикстера. Душа и миф. Шесть архетипов/Пер. с нем. – Минск: Харвест, 2004.-384 с.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

УСВОЕНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СТЕРЕОТИПОВ В ЦИФРОВОМ ОБЩЕСТВЕ

А.В. Лексина, А.В. Леонова, М.В. Лексин*
Россия, г. Коломна, ГСГУ, *МОУ Пановская СОШ
annleono@yandex.ru

Аннотация. В данной статье рассматриваются позитивные и негативные аспекты психологического воздействия средств массовой информации и социальных сетей на подрастающее поколение посредством создания социальных установок, программирующих подсознание молодых людей. Негативное влияние социальных стереотипов представляется возможным преодолеть за счет вовлечения молодежи в различные формы совместной деятельности воспитательного характера.

Abstract. This article considers both positive and negative aspects of the psychological impact of mass media and social networks on the younger generation through the creation of social attitudes and programming the subconscious mind of young people. The negative influence of social stereotypes seems to be possible to overcome through the involvement of young people in various forms of team work of an educational character.

Ключевые слова: стереотип, социальная установка, средства массовой информации, социальные сети.

Keywords: stereotype, social attitude, mass media, social networks.

Процесс социализации личности, начинающей свой жизненный путь в обществе, нагруженном определёнными нормами, ценностями и традициями взаимоотношений, был бы слишком сложен, если бы каждая личность начинала усваивать опыт предшественников только с помощью индивидуальных средств реагирования. Усваивая новые знания посредством интериоризации социальных стереотипов, социализирующийся индивид сокращает время адаптации к новым условиям жизни, приобретает ценности, свойственные тому сообществу, в котором данный стереотип был сформирован.

Впервые понятие социального стереотипа применительно к практике пропаганды использовал американский журналист Уолтер Липман в своей книге «Общественное мнение» (1922 г.). Для облегчения вхождения каждого нового члена в социум с его особыми законами, были сформированы особые социальные формы поведения, которые в начале XX века были названы У. Липпманом «социальными стереотипами». Автор определяет стереотип как упрощенное, заранее принятое представление, не вытекающее из собственного опыта человека. Он возникает на основе опосредованного восприятия объекта: «Нам говорят о мире до того, как познаем его на опыте». Стереотипы, по утверждению У. Липпмана, первоначально возникают спонтанно, в силу «неизбежной потребности в экономии внимания», и способствуют формированию

традиций и привычек [2]. Выработанная им концепция, развитая в дальнейшем его последователями, стала теоретической основой пропагандистского метода стереотипизации общественного мнения.

Заимствуя у бихевиористов идею о мышлении как о чисто механическом процессе, сводящемся к простым реакциям в ответ на определенные внешние стимулы, У. Липпманн объявил, что в качестве таких стимулов и выступают *«стереотипы»*, вызывающие у человека чувство симпатии или антипатии к явлениям, которые ассоциируются с данным стереотипом. У. Липпманн рассматривает социальные стереотипы как прямые раздражители, вызывающие прямо и непосредственно ответную реакцию в виде определенного социального действия, что соответствует бихевиористской схеме *«стимул – реакция»*.

Абсолютизируя роль стереотипов в психике человека, У. Липпманн превращает их в универсальный инструмент формирования общественного мнения. Его теория *«стереотипизации»* общественного мнения – это не психологическая, а прежде всего социологическая, идеологическая концепция, которая претендует на всестороннее объяснение духовной жизни общества. Внедренные через СМИ в индивидуальное и общественное сознание стереотипы, по мнению У. Липпманна, являются одной из составляющих формирования традиций и привычек индивида и общества, оказывают мощнейшее воздействие на формирование когнитивных процессов. Однако стереотипы не всегда адекватны объективной реальности. Для их возникновения необходимы две константы: знакомое – незнакомое, соответственно имеющие качественные характеристики: знакомое – хорошо, незнакомое – плохо.

У. Липпман отмечает, что стереотипы не всегда объективно отражают действительность, но зато соответствуют интересам группы, транслирующей эти стереотипы. Таким образом, группа может моделировать стереотипы с учётом своих потребностей, не совпадающих зачастую с истинным положением вещей. Стереотипизация процесса познания и формирования ценностных ориентаций в таком контексте становится инструментом воздействия группы на индивида, социализирующегося в данных условиях под влиянием социальных установок.

В данном случае ценности, усваиваемые индивидом, вместе с усвоением социальных стереотипов также стереотипизируются, причём не всегда такая стереотипизация ведёт к развитию и совершенствованию человека, большей частью стереотипы мешают процессу самостоятельного восприятия действительности и формулировке собственных выводов.

Особенно опасным становится процесс стереотипизации ценностных установок в условиях массового транслирования определённых

поведенческих стереотипов и установок средствами массовой информации и коммуникации.

Отношение современного общества к процессу формирования ценностных ориентаций детей и подростков, юношества, можно назвать весьма индифферентным, если не сказать более. Особую роль в создании у молодёжи устойчивых поведенческих установок, а вслед за этим – идеалов и ценностей, играют средства массовой информации и социальные сети. Данный процесс практически не контролируется родителями и представителями педагогического сообщества, поскольку доступность интернет-общения для большинства молодых людей возрастает с каждым днём всё быстрее.

Возрастание уровня агрессии молодёжи многие авторы связывают с воздействием на их поведение СМИ, Интернета, компьютерных игр и музыкальных видеоклипов, аудиотреков. Визуализация агрессивного поведения в фильмах и даже мультфильмах приводит к усвоению детьми, подростками и юношеством моделей агрессивного поведения, что впоследствии приводит к неспособности создать нормальную семью и негативному восприятию процесса рождения и воспитания детей [5].

По данным исследований президента Ассоциации кинообразования и медиапедагогики профессора А.В. Фёдорова медийное насилие разрушает психическое здоровье нации. Согласно проведённому опросу 450 российских школьников (2003 г.) 54% опрошенных заявили, что сцены насилия на экране запоминаются надолго, лишь 16% были убеждены, что забывают подобные сцены тотчас же после завершения просмотра/сеанса. Дольше всего помнят об увиденных сценах насилия на экране младшие школьники (64%), особенно – девочки 7-9 лет (76%), следовательно, большинство из такого рода респондентов оказываются под воздействием «продлённого экранного насилия». Результаты опроса показали, что в среднем каждый десятый школьник охотно назвал среди своих любимых фильмов ленты со сценами жестокости, а их героев-убийц в качестве своих фаворитов. Дети выделяли красоту, силу и смелость как главные характеристики этих героев (от 10% до 15% голосов опрошенных). Именно на этих персонажей от 12% до 18% учащихся хотели походить в поведении, профессии, взглядах на жизнь, отношении к людям. 63% из 450 опрошенных признались, что просмотр сцен экранного насилия вызывает у них чувства расстроенности, подавленности, замкнутости, безразличия, агрессивности и ожесточения. Отсюда понятно, что 73% учащихся крайне негативно реагируют на демонстрацию сцен экранного насилия – отводят взгляд в сторону, выключают звук телевизора, переключают его на другую программу или отключают вовсе, выходят из комнаты. При этом среди младших школьников 7-8 лет такого типа реакция характерна для 90% опрошенных» [6, с. 54]. Опрос среди студентов педагогических отделений

ГСГУ дал схожие результаты (2015 г.). 78% из 120 опрошенных заявили, что не смотрят фильмы, в которых присутствуют сцены насилия. 62% студентов полагают, что они вызывают у них чувство подавленности, безнадежности, раздраженности. 73% опрошенных сразу переключает канал ТВ. 54% будущих учителей избегают программ, в которых присутствует обзор новостей. 28% опрошенных среди компьютерных игр предпочитают «стратегии» и избегают «стрелялок» (60% студентов заявили, что не играют из-за отсутствия времени).

Подтверждают подобные данные И.Я. Медведева и Т.Л. Шишова, которые убеждены, что в увеличении психологических травм, невротических состояний, асоциального поведения виноваты СМИ, медиапродукция, компьютерные игры и Интернет, а также взрослые, не контролирующие приобщение детей и юношества к подобного рода информации. На многих детей и подростков информация, получаемая из социальных сетей (ВКонтакте – наиболее распространённая молодёжная сеть сегодня) влияет больше, чем беседы с родителями, которые сведены к минимуму из-за общения со сверстниками через Интернет.

Особую роль играют визуальные образы, которые программируют подсознание молодых людей, не имеющих ещё прочных навыков самостоятельного критического мышления. Картинки-образы, как вирусы, встраиваются в систему мировосприятия подрастающего поколения, привнося в их систему ценностей противоречивые, но внешне приятные стереотипы. К примеру, образ смерти стараются представить без должного в нашей культурной традиции уважения и скорби, смерть становится событием незначащим и обычным, к восприятию вида мёртвых людей как материала, отработавшего свой срок, сегодня приучают фильмы и мультфильмы [5], компьютерные игры, в которых персонаж имеет шанс прожить несколько жизней. Все это приводит к формированию иллюзии непобедимости и вечной жизни, а следствием становится перенос иллюзии в реальность и утрата чувства самосохранения. Подобное отношение к основополагающим ценностям – жизни и смерти, добру и злу размывает границы поведенческих стереотипов в ценностной сфере, порождают ощущение вседозволенности и безответственности.

Таким образом, социальные стереотипы могут нести охранительно-познавательную функцию и способствовать сохранению и передаче культурных норм и ценностей, но могут и навязывать деструктивные стереотипы поведения, в зависимости от того, какие стереотипы в информационной среде становятся для реципиентов более значимыми.

Наиболее важным в данном случае нам кажется восприятие такой абсолютной ценности, как жизнь. К сожалению, даже современные нормативные документы, в частности, Концепция духовно-нравственного воспитания российских школьников, ставят на первое место ценности,

«справедливости; свободы личной и национальной, а также свободы предпринимательства, слова, вероисповедания, выбора места жительства и рода занятий» и лишь затем жизни человека» [1]. Поэтому неудивительно, что каждый школьник вправе сначала отстаивать своё понимание справедливости и свободы, а потом уже уважать право других людей на жизнь, что и подтверждается актами расправы над своими учителями и одноклассниками, ставшими в последнее время делом обычным.

Если рассматривать традиционно русское восприятие жизни, как высшей ценности, то можно отметить устойчивое стремление российских школьников следовать данному стереотипу вплоть до 90-х гг. XX века. Но с конца XX –начала XXI веков происходит попытка посредством СМИ сломать данный стереотип, подменив его такими установками, как «каждая личность должна стремиться к успеху», «каждый человек должен сам стремиться к отстаиванию своих прав и свобод», «права и свободы индивида важнее коллективных ценностей» и т. д.

В результате наше общество столкнулось с проблемой некогерентности традиционных ценностей с заимствованными из чужих культурных систем социальными стереотипами. Например, установка традиционной русской культуры на помощь слабым и неспособным самостоятельно справиться с трудностями воспринимается с позиций внедряемых западных социальных стереотипов как недолжное поведение, ибо «выживает сильнейший», поскольку именно он побеждает в свободной конкурентной борьбе.

Подобная некогерентность, по наблюдениям И.Я. Медведевой и Т.Л. Шишовой, приводит не только детей, но и взрослых к стрессам, перерастающим в стойкие невротические состояния. Помимо этого, «несвойственные родной культуре жизненные принципы наталкиваются на жесточайшее сопротивление бессознательной сферы психики» [4]. В связи с этим следовало бы вспомнить предупреждения К.Д. Ушинского о недопустимости заимствований ценностей из чуждых культурных систем, выбор в образовании и воспитании традиционных ценностей, опирающихся на принцип народности образования.

Несмотря на усиленное внедрение в массовое сознание таких стереотипов поведения, как отказ от традиционной семьи, толерантное отношение к однополым бракам, приоритет богатства над счастьем, приобретение богатства любой ценой, даже за счёт своих близких, данные опросов и творческие работы детей и молодёжи показывают, что семья, счастье, солидарность и взаимопомощь продолжают оставаться в нашем обществе ценностями высшего порядка. Педагогическое диагностирование студентов ГСГУ и учащихся 10-11 классов школ г. Коломны подтверждают данный вывод. На первые места в результате ранжирования выходят такие ценности, как «семья», «дети», «работа», «друзья». Во

многом данная ситуация обусловлена тем, что в семейном воспитании дети получают этот опыт непосредственно от родителей и старших родственников. Но, в случае отсутствия значимых людей с традиционными ценностными установками, неокрепшая детская психика не сможет справиться с натиском СМИ или негативного социального окружения.

Поэтому ограничение контактов детей, подростков и юношества с негативной информационной средой за счёт вовлечения их в различные формы совместной деятельности воспитательного характера – основная задача сегодня для родителей, педагогов и общественных деятелей, небезразличных к сохранению традиционных ценностей русского общества.

Литература

1. *Данилюк,А.Я., Кондаков, А.М., Тишков В.А.* Концепция духовно-нравственного воспитания российских школьников. [Электронный ресурс] / А.Я. Данилюк, А.М. Кондаков, В.А. Тишков // НП Родительский комитет - Режим доступа: http://www.r-komitet.ru/school/program/action2009/razdel/cdn (дата обращения 09.11. 2015)
2. *Липпман, У.* Общественное мнение. [Электронный ресурс] / У. Липпман // socioline.ru. Учебники, монографии по социологии. - Режим доступа: http://socioline.ru/book/uolter-lippman-obschestvennoe-mnenie (дата обращения 10.11.2015)
3. *Медведева И.Я., Шишова Т.Л.* Новое время – новые дети. [Электронный ресурс]/ И.Я. Медведева, Т.Л. Шишова // bookap. info. Психологическая библиотека. – Режим доступа: http://bookap.info/deti/medvedeva_novoe_vremya_novye_deti/gl4.shtm (дата обращения 10.11.2015)
4. *Медведева И.Я., Шишова Т.Л.* Ребёнок и компьютер. [Электронный ресурс]/ И.Я. Медведева, Т.Л. Шишова // romanbook . Электронная библиотека. – Режим доступа: http://romanbook.ru/book/7935140/?page=1 (дата обращения 10.11.15)
5. *О влиянии мультфильмов на сознание детей. [*Электронный ресурс] // Яндекс-видео. – Режим доступа: http://yandex.ru/video/search (дата обращения 10.11.2015)
6. *Федоров А.В.* Медийное насилие должно уступить место медиаобразованию [Электронный ресурс] / А.В. Федоров// Медиаобразование. – 2008. - №4. – С. 53-63. – Режим доступа: http://www.ict.edu.ru/ft/005791/media04-08.pdf (дата обращения 08.11.15)

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ПСИХОЛОГИЯ СОЗНАНИЯ ЧЕЛОВЕКА И ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Г.В. Лосик
Беларусь, Минск, Объединенный институт
проблем информатики НАН Беларуси
georgelosik@yahoo.com

Аннотация. Показана ошибочность позиции психологов считать цифровые технологии плодом технической революции. Предлагается концепция: цифровые технологии есть плод техногенного витка дальнейшего развития психики человека.

Abstract. The article shows the psychologists' error to treat digital technology as a result of technological revolution. In our opinion, the concept of digital technology is the fruit of man-made turn of further development of the human psyche.

Ключевые слова: цифровые технологии, сознание, кибернетика, носитель информации, данные, смысл.

Keywords: digital technology, consciousness, cybernetics, information carrier, data, sense.

Введение

Появления цифровых технологий (ЦТ) застали психологическую науку врасплох. В психологии не предсказывались ни одной теорией те феномены, которые в срочном порядке стали обсуждаться и изучаться экспериментально сегодня психологами. Ни одно техническое новшество, происшедшее на планете за последние 500 лет, так не поменяло радикально психику человека, как ЦТ. Они стали самой сильной «входной переменной», изменившей психику человека, нарушившей «культурно-исторические» законы ее развития. Психологи не предсказывали такого всплеска ее изменений, именно в таких направлениях. «Психологические последствия ЦТ» стали рассматриваться в качестве «выходной переменной» [1]. Теория поэтапного формирования умственных действий не предполагает этап освоения ребенком компьютера и интернета, общения «В контакте» и специальной лексики геймеров. В теории развития речи не предсказываются изменения онтогенеза речи ребенка, не расстающегося с игровым компьютером 12 часов в день. У автора «радикального когнитивизма» [2] нет ответа, почему психологи не обнаруживали «радикальный когнитивизм» в психике человека лет 100 – 200 назад. И только работы А.Н. Леонтьева, О.К. Тихомирова, А.В. Брушлинского еще 50-60 лет назад стали освещать проблему появления вычислительных машин в контексте инструмента и протеза мыслительных процессов психики человека [3].

Мы считаем ошибочной позицию отечественных психологов считать ЦТ плодом технической революции. В альтернативу этой позиции предлагается концепция *техногенного витка* дальнейшего развития психики человека. Компьютер в итоге техногенеза стал вынесенной вовне частью психики субъекта, где сугубо символьные данные, обрабатываемые мозгом, на некоторый период размещаются на компьютерном цифровом носителе, а не на носителе-нейронах. Словесно-логическое мышление, оперирующее символьными данными, получило при этом внешнюю память для данных в текстовом виде и поиск в базе по ключевому оцифрованному слову. Образное и предметно-действенное мышление, оперирующее конкретными образами, получило внешнюю память в виде систем виртуальной реальности.

Концепция предполагает расширительную трактовку науки психологии: она включает в себя кибернетику как науку об информации. Информации дается новое определение. Она содержит не один, а два компонента: данные + смысл [4]. Концепция содержит гипотезу существования в Природе как материи, так и нематериального субстрата – информации, компонент «смысл» которой рождается сугубо сознанием. Сознание, изучив законы материи как носителя себя, смогло алгоритмизировать некоторые свои операции с информацией, чтобы вынести их вовне мозга, разгрузить его как носителя. Одновременно этот вынос алгоритмизированных операций стал материя-независимым, т. е. независимым от материального носителя. Этот процесс приспособления сознания к своему носителю-мозгу и материи компьютера как цифрового носителя, оказавшегося в распоряжении субъекта, доказывает, что в Природе эволюционно идет «естественный отбор» когнитивных приемов, используемых сознанием: приемов добывать знания о Природе про-запас, сохранять их, накапливать и передавать из прошлого в будущее в цифровом виде. Причем, любой ценой, даже ценой жизни человека. Данная концепция подтверждается выдвижением концепции «радикального когнитивизма» в развитии психики человека [2]. Предлагаемая концепция показывает бесперспективность в психологии концепции изучения «последствий ИТ» [1], призывов психологов к гуманизации ИТ, критике достоверности данных в интернете [5].

1. Гипотеза о тождестве сознания и информации

Известны теории о закономерностях развития сознания у человека в онтогенезе и филогенезе. Согласно культурно-исторической теории развитие сознания осуществляется благодаря ходу времени, культурной среде. Эта теория не четко называет критерии изменения среды, которые развивают психику в эволюции, не предсказывает появления ЦТ. Согласно Л.Н. Толстому, на генезис сознания влияет технический прогресс, развитие

индустрии. Известна теория, которая утверждает, что «бытие определяет сознание», причиной появления сознания является материя, а именно, переход ее в ходе эволюции в «высокоорганизованную» форму, у которой автоматически появилось свойство реализовывать сознание. Материалистическое учение о психике, теория отражения, естественные науки - физика, химия, математика, биология, медицина – выводят понятие информации и сознания из понятия материи.

С появлением кибернетики материя стала «носителем», а не «причиной» информации. Отправитель, то есть генератор, и приемник информации, если это сознание человека. В классической кибернетике упущено рассмотрение факта событий чистого волеизъявления человека, а не передачи им факта внешнего события. Сообщение о факте волеизъявления одного человека другому – принимающему – содержит информацию, но декодировать ее смысл, причину этого факта принимающая сторона не может. «Сообщение» в этом, не рассмотренном классической кибернетикой случае содержит исключительно «субъективный» смысл. Оно лишено, строго говоря, естественного смысла, не имеет естественной причины. И даже, если этим фактом волеизъявления является открытие субъектом какого-либо нового естественнонаучного закона, то, тем не менее, объективной причины отправки отправителем об этом факте сообщения мы не имеем. Этот случай в кибернетике не рассмотрен, а он как раз является случаем возникновения в Природе информации из ничего, синтеза новой информации сознанием человека.

2. Два компонента в информации

Тезис о двух компонентах информации предложен А.Я. Фридландом [4]. Суть его: в информации имеются две составляющие: *данные и смысл,* из которых вторая объявляется новой, не классической. Первая компонента, «данные», количественно измерима, является естественнонаучной, она кодируется и декодируется, обрабатывается алгоритмически в компьютере или мозге, обязательно имеет материальный носитель. «Данные» как компонент в свою очередь являются носителем второго компонента информации – смысла. Этот компонент измерим только качественно (по шкале наименований [3]), он не имеет естественнонаучной природы (не является «свойством высокоорганизованной материи»).

Смысл сообщению придает сознание человека-индивида. Сознание является генератором смысла собственного сообщения и детектором смысла получаемого сообщения. Итак, «смысл» информационного сообщения как компонент – субъективен, «данные» - объективны. В отличие от компонента «данные» компонент «смысл» может кодировать и декодировать только человек, его сознание. Но это не значит, что

информация о событиях не может быть объективной, количественной. В иных случаях, когда в сообщении не замешено волеизъявления человека, когда оно отражает сущность объективных событий, оно содержит данные объективные.

Из данной гипотезы следует, что информация есть не материальное явление Природы. Оно и материя сопутствуют в своем существовании в Природе, но информация не есть материя и потому не подчиняется законам существования материи, а подчиняется законам кибернетики. Кибернетика как наука, таким образом, очерчивает третий, отдельный класс наук, не являясь ни естественной, ни гуманитарной. Это наука, изучающая законы информации. Она изучает законы генерации, кодирования, декодирования информации, ее обоих компонентов: данных и смысла, законы сжатия, хранения, искажения информации. Кибернетика, безусловно, связана с естественными науками, так как материя бывает носителем информации. Кибернетика связана и с гуманитарными науками, так как они оперируют смыслом сообщений, интерпретацией смысла, педагогическими методами сохранения и дидактического усложнения смысла. Почему только сейчас рождается идея «отселить» информацию от материи, науку кибернетику от естественных наук? Этот срок пришел не случайно. Вероятно, сначала ресурс сознания, после его появления у человека, был брошен на обеспечение выживания человека. Сегодня эта цель оказалась достигнутой. И «обнажилась» следующая, главная функция сознания в возникновении его в филогенезе психики – познавательная. Сознание познает законы Природы про запас, чтобы предсказывать динамику развития событий в Природе как можно на большую дистанцию вперед во времени и пространстве. Соответственно сознанию, чтобы предсказывать развитие Природы, нужно было уметь моделировать, вскрывать в явлениях Природы повторяющиеся закономерности и законы. Так сознание человека родило науку кибернетику как науку о моделях, информационных законах, кодировании данных и смысла.

Заключение

В статье рассматриваются три гипотезы.

Первая – относительно того, что информация – это нематериальное явление природы и оно тождественно сознанию. Информация есть форма реализации сознания человека, которое возникло в филогенезе психики в дополнение к бессознательным явлениям. Информация и сознание «эксплуатируют» материю как носителя себя, но не более, поэтому законам естественных наук не подчиняются, поэтому изучение их законов физикой, химией, биологией не адекватно. Информация содержит компоненты «смысл» и «данные». Обе они могут возникать даже с нуля, и сугубо по воле человека, а исчезать могут до нуля как по воле человека,

так и неживой материи. Информация может кодироваться двояко: алгоритмом и местом, т. е. локально, с привязкой к материальному носителю.

Вторая гипотеза постулирует, что возникновение сознания в филогенезе человека вызвано ходом естественного отбора разных форм кодирования информации: кодирования «местом» и «алгоритмом». Кодирование на материальном носителе информации цепочкой, алгоритмом, лингвистически – является более «материя-независимым». В связи с тем, что с возникновением сознания в природе появилась информация о закономерностях материи, это позволило сознанию найти способ располагать информацию не только кодируя ее «местом» в мозге, но и алгоритмом в компьютере. Поэтому переход информации из прошлого в будущее все менее зависит от состояния ее носителя – материи. Кодирование информации «местом» в мозге есть кодирование направлением вектора, и только этот метод хранит в виде углового расстояния информацию об антропометрической близости смыслов информационных сообщений.

Третья гипотеза постулирует, что возникновение сознания придало передатчику и приемнику информации право волеизъявления в интерпретации смысла передаваемого сообщения. Волеизъявление как «прихоть» сознания аналогично ламарковской мутации, т.е. внесению скачка в эволюционный ход появления новых смыслов. С возникновением сознания, благодаря волеизъявлению, процессу увеличения энтропии материи стал противостоять процесс понижения энтропии, увеличения предсказуемости местонахождения материи в пространстве и времени. Компьютерные системы виртуальной реальности, Интернет являют собой новый виток в развитии образного мышления человека, вынесение из границ головного мозга образного сознания на компьютерный носитель. Однако вербальное мышление, такие процессы как способность интерпретировать, волеизъявлять – эти специфические функции «мутации» смысла – с мозга на компьютерный носитель не переносимы априори. Эти функции реализуемы только при кодировании информации «местом», но не алгоритмом.

Литература

1. *Емелин В.А.*, Психологические последствия развития информационных технологий / В.А. Емелин, Е.И. Рассказова, А.Ш. Тхостов Национальный психологический журнал. №1(7), 2012. С. 81-87.
2. *Аллахвердов, В. М.* Сознание в логике познания Международная конференции по когнитивной науке. Калининград / В.М. Аллахвердов Материалы пятой Международной конференции по когнитивной науке. 18-24 июня 2012, Калининград. С.216.

3. *Леонтьев А.Н., Кринчик Е.П.* О применении теории информации в конкретно-психологических исследованиях Вопросы психологии 1961, № 5, с. 25-46
4. *Фридланд, А.Я.* О сущности информации: два подхода / А.Я. Фридланд. – Информационные технологии. – 2008. – № 5. – С. 75-84.
5. *Емелин В.А., Тхостов А.Ш.* Вавилонская сеть: эрозия истинности и диффузия идентичности в пространстве интернета / Философия и культура. 2013. С. 74-84.

БИО-ПСИХО-СОЦИАЛЬНЫЕ ФАКТОРЫ РИСКА ФОРМИРОВАНИЯ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОГО ПОВЕДЕНИЯ У ПОДРОСТКОВ

В. Л. Малыгин, Н.С. Хомерики, Ю.А. Меркурьева, А.С. Искандирова, Пахтусова Е.Е.
Россия, Москва, МГМСУ им. А.И. Евдокимова
malyginvl@yandex.ru

Аннотация. Обследовано 1084 подростка. Выявлено, что 29,3 % из них злоупотребляют интернетом, а в 4,3% случаях имеется интернет-зависимость. Факторы риска формирования зависимости: врожденная функциональная недостаточность Ц.Н.С., девиантный стиль воспитания, дезадаптивные личностные черты.

Abstract. The study involved 1084 adolescents. It was revealed that 29.3% of them are abusing the Internet. 4.3% of all respondents are internet addicted. Risk factors of formation of Internet addiction are: congenital functional insufficiency of central nervous system, deviant parenting style, maladaptive traits.

Ключевые слова: интернет-зависимость; функциональная недостаточность Ц.Н.С., девиантный стиль воспитания, дезадаптивные черты.

Keywords: Internet addiction, functional insufficiency of central nervous system, deviant parenting style, maladaptive traits.

Исследования последних лет (Kim et al., 2005; Liu T., Potenza, 2007; L.Ghassemzadeh et.al, 2008, Лоскутова В.А., 2004; Егоров А Ю, 2007-2015; Малыгин В.Л. и соавт, 2010 -2015) свидетельствуют о сверхувлеченности подростков интернетом, нередко злоупотреблении им, а, в ряде случаев, и явной зависимости от виртуальной среды. В тоже время факторы риска формирования интернет-зависимого поведения остаются недостаточно изученными.

Цель исследования изучение биологических, социальных и личностно-характерологических факторов, влияющих на формирование интернет-зависимости**.**

Методы исследования: тест Чена на интернет-зависимость (CIAS) в адаптации Малыгина В.Л, Феклисова К.; опросник Кеттелла HSPQ; патохарактерологический опросник МПДО, методика « телесный образ Я» (M. Feldenkreiz,) опросник АСВ 2 (Юстицкис В., Эйдемиллер В.Г.), проективная методика «Мать и Дитя» (Мельникова М.Л.); проективная методика «Семейная социограмма» (Эйдемиллер Э.Г.); методика исследования социального интеллекта Гилфорда; методика диагностики эмоционального интеллекта MSCEIT.

Результаты. Обследовано 1084 подростка. Выявлено, что 318 из них (29,3 %) злоупотребляют интернетом. Признаки сформированной интернет-зависимости обнаружили 46 (4,3%) подростков. Нейропсихологические исследования 30 интернет – зависимых подростков обнаружили, что у них, по сравнению с условно здоровыми подростками (контрольная группа, n=35), достоверно чаще ($p<0,05$) отмечается сглаженность межполушарного взаимодействия, функциональная слабость межполушарных комиссур и левой передней доли мозга, что проявляется нарушением пространственного праксиса, слухомоторной координации, контроля и регуляции деятельности. Функциональная недостаточность межполушарных взаимодействий увеличивает нагрузку на первый и третий блоки мозга и, соответственно, вызывает утомляемость. Таким образом, подростки, склонные к интернет-зависимости, отличающиеся повышенной утомляемостью, могут использовать интернет как способ поддерживать активность и концентрировать внимание, так как постоянное появление новых стимулов повышает уровень концентрации внимания. В свою очередь напряженная деятельность в интернете, способствует еще большему истощению и утомлению, формируя тем самым своеобразный порочный круг зависимого состояния. С другой стороны недостаточное включение в функциональную систему передних отделов левого полушария снижает возможности планирования, регуляции своей деятельности и времени проводимого в сети. Недостаточно развитые функции Ц.Н.С. могут и должны продолжать развиваться в подростковом возрасте, однако отсутствие активного образа жизни, ограничение реального общения, как следствие Интернет-зависимости, затрудняет процессы развития. Изучение образа тела у интернет-зависимых подростков обнаружило, что у них более часто отмечается формально-символическое обозначение чувственной ткани собственного тела, по сравнению с подростками контрольной группы. Телесный образ «Я» подростков отличается слабой дифференцированностью и отражает их тенденцию отделять ментальность от эмоциональности, наличие проблем в сфере контактов, отсутствие уверенности в себе. Недостаточная развитость телесной сферы может вероятно затруднять развитие эмоционально-чувственной сферы, в частности эмоционального интеллекта. Проведенное исследование 111 семей подростков с интернет зависимым выявило, что в семьях интернет-зависимых подростков достоверно чаще отмечается тип воспитания с чертами гиперпротекции или гипопротекции. В этих семьях при низком уровне запретов в целом, количество санкций значительно превышает количество санкций в семьях группы нормы, что говорит о непоследовательности и амбивалентности в воспитании родителями подростка. Подростки с интернет зависимостью демонстрируют черты инфантильности во взаимоотношениях с матерью,

склонны переоценивать свою близость к ней. Выявленные особенности семейных отношений могут способствовать бегству подростка в виртуальную среду. Исследование характерологических свойств 384 подростков с интернет-зависимым поведением обнаружило следующие их отличительные черты. Подростки с интернет-зависимым поведением характеризуются снижением регуляторно-волевой сферы, отличаются повышенной импульсивностью, сверх-активностью на слабые провоцирующие стимулы. Для них характерно беспокойство, отвлекаемость, недостаточная концентрация внимания, затруднение самоконтроля, как над своим поведением, так и над своими эмоциями. Они часто проявляют склонность к аффективному реагированию, обладают повышенной возбудимостью и общей личностной фрустрированностью. Им сложно организовать свою деятельность, время, порядок выполнения дел. Анализ распространенности типов акцентуаций обнаружил, что среди интернет-зависимых подростков сравнительно чаще по отношению к контрольной группе отмечается возбудимый (12,76% и 0,94% соответственно), интровертированный (8,5% и 0,0% соответственно), астено-невротический (6,38% и 0,0% соответственно) и неустойчивый (4.25 % и 0,94%, соответственно) типы. Таким образом, подростки с возбудимыми и интровертированными чертами характера, вероятно являются наиболее уязвимыми по отношению к виртуальной среде. Исследование эмоционального интеллекта 94-х подростков с интернет-зависимым поведением выявило достоверное снижение его, по сравнению с контрольной группой (49,25 и 51,42, соответственно, $p < 0,05$). Достоверные различия выявлены по секции А (восприятие эмоций других лиц) и секции Е (способность улавливать общие настроения, содержащееся в окружающем), которые входят в компонент «способность к идентификации эмоций». Исследование социального интеллекта (тест Гилфорда) выявило, что интернет-зависимые подростки достоверно хуже распознают различные смыслы вербальных сообщений других людей, что делает затруднительным правильное понимание того, что люди говорят друг другу (речевую экспрессию) в контексте определенной ситуации, конкретных взаимоотношений. Подростки с интернет-зависимым поведением достоверно хуже идентифицируют эмоциональное состояние других людей и окружающего пространства, обладают сниженной чувствительностью к характеру и оттенкам человеческих взаимоотношений, что затрудняет их взаимодействие с другими людьми и, соответственно, их адаптацию в социуме. Необходимо отметить, что само по себе интернет-пространство обладает определенными аддиктогенными свойствами : избегание и опыт потока, анонимность, безопасность, обладает стимулирующим эффектом , способствует возникновению

расторможенности (D.M.Greenfield, 1999) и измененному состоянию сознания.

Выводы. Таким образом возникновение интернет-зависимости у подростков обусловлено как биологическими факторами (врожденная функциональная недостаточность Ц.Н.С.) так и особенностями семейного воспитания (амбивалентный стиль воспитания, недостаточная эмоциональная близость), что, в свою очередь, способствует формированию дезадаптивных личностных черт в виде возбудимости, эмоциональной неустойчивости, личностной фрустрированности, а также неразвитости эмоционального и социального интеллекта. Указанные личностные свойства препятствуют своевременной социальной адаптации подростков, усиливают межличностные конфликты и способствуют бегству в интернет-пространство, которое, в свою очередь, оказывает определенный аддиктогенный эффект.

Литература

1. *Войскунский А.Е.* Актуальные проблемы зависимости от Интернета// Психологический журнал. 2004 – Т.25. №1. С.90-100.
2. *Егоров А.Ю., Кузнецова Н.А., Петрова Е.А.* Особенности личности подростков с Интернет-зависимостью // Вопросы психического здоровья детей и подростков. 2005.Т.5. №2 с.20-27.
3. *Личко А.Е.* Подростковая наркология: руководство для врачей. Л., Медицина, 1991, 301 с.
4. *Малыгин В.Л., Искандинова А.С., Хомерики Н.С., Смирнова Е.А., Антоненко А.А.* Особенности личности подростков, склонных к интернет-зависимому поведению. Журнал неврологии и психиатрии им. С.С.Корсакова 2011 т.111. №4 с.105-108
5. *Цыганков Б.Д., Малыгин В.Л., Егоров А.Ю., Хвостиков Г.С.* Нехимические аддикции: патологическая игровая зависимость. Интернет-зависимость. Зависимость от компьютерных игр. Вопросы наркологии. 2007. №4. С. 18-38

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

АНАЛИЗ ОТНОШЕНИЯ УЧАЩИХСЯ К МОБИЛЬНЫМ УСТРОЙСТВАМ И ИХ ЗАПРЕТУ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ШКОЛАХ

Я. В. Минников, А.В. Худяков, А.М. Старченкова, А.В. Урсу
Россия, Иваново, ИвГМА
avursu@mail.ru

Аннотация. Электронные гаджеты стали неотъемлемой частью жизни современного школьника. Это имеет как положительные, так и отрицательные стороны, встает вопрос о запрете использования электронных устройств в школе. Цель исследования – отношение учащихся к мобильному телефону и возможному его запрету.

Abstract. Electronic gadgets have become an integral part of the life of the modern student. It has both positive and negative aspects, and the question of banning the use of electronic devices at school is becoming more urgent. The purpose of the research is students' attitude to the cell phone and the possibility of its ban.

Ключевые слова: мобильные телефоны, запрет, школа, гаджеты.
Keywords: cell phones, ban, school, gadgets.

Актуальность. Безусловно, дети быстрее взрослых осваивают компьютерные технологии, и уже сложно себе представить школьника без сотового телефона, который бы не знал, что такое Интернет, социальные сети или компьютерные игры. В то же время влияние этих технологий на детей вызывает беспокойство в обществе. Уполномоченный по правам ребёнка при президенте РФ Павел Астахов предлагает в целях защиты детей от нежелательной для них информации в Интернете запретить использование учениками в школе личных электронных гаджетов.

Целью нашего исследования стало изучение отношения учащихся к мобильному телефону и возможному запрету его использования в школе.

Материалы и методы. Было проведено анонимное анкетирование 174 учащихся 5-11 классов г.Иваново (37,9%) и Ивановской области (62.1%). Средний возраст респондентов 14±1,6 лет (51,7% – девушки и 48.3% – юноши).

Результаты

На вопрос, – «сколько примерно в среднем времени в течение дня вы держите в руках телефон» большинство ответили, что более 3-х часов (67,3%), при этом каждый пятый (20.1%) «держит в руках телефон» более 10 часов в день.

Большинство школьников (84,5%) практически каждый день или постоянно используют телефон для звонков, интернет-общения (65,5%) и прослушивания музыки (58,6%). Значительно меньше учащихся регулярно используют его для чтения новостей и книг (10,3%), sms-сообщений (15,5%), игр (17,2%), просмотра видеороликов (24,1%) и фотографирования (25,7%).

Методом дисперсионного анализа было выявлено, что учащиеся 9-11 классов достоверно ($p<0,05$) чаще используют телефон для прослушивания музыки, чтения новостей и интернет общения, а учащиеся 5-8 классов – для игр.

На вопрос, – «какие положительные стороны вы находите в использовании телефона?» наиболее популярными были ответы: испытываю радость, снимаю напряжение, решаю задания на уроках, легче нахожу контакты с другими и чувствую себя «нормально», когда телефон рядом.

Кластерный анализ показал, что чувство радости имеет взаимосвязь с «нормальным самочувствием» (когда телефон рядом), для тех, кому телефон помогает решать задания на уроках, нередко он же помогает и «убить время» на занятиях. В ряде случаев, преимущественно юношам, телефон помогает «почувствовать себя круче» и повышает уверенность в себе.

Посредством дисперсионного анализа было выявлено, что «убивание времени» и решение заданий на уроках при помощи телефона более характерно для учащихся 10-11 классов.

На вопрос, – «какие отрицательные стороны вы находите в использовании телефона?» наиболее популярными были ответы: развивается зависимость и иногда он мешает учиться; изредка пропадает интерес к учебе, развивается невнимательность и ухудшается здоровье.

Кластерный анализ показал наличие взаимосвязи между убеждением, что телефон мешает учиться, развитием невнимательности и исчезновением интереса к учебе. Выявлена тесная взаимосвязь между ухудшением отношений с родителями и возникновением проблем с учителями, а также возникновением угроз, унижений и неприятностей из-за телефона. Однако, по мнению школьников, данные явления встречаются очень редко.

Методом корреляционного анализа было выявлено, что использование телефона для интернет-общения и просмотра видеороликов достоверно ($p<0,05$) негативно сказывается на отношениях с родителями ($r=0,21$) и учителями ($r=0,18$). Использование телефона для игр имеет взаимосвязь со снижением общения с друзьями ($r=0,34$) и родителями ($r=0,21$). В то же время положительно влияет на отношения с родителями использование телефона для sms-сообщений ($r=0,21$), чтения книг и новостей ($r=0,16$).

На вопрос «Стоит ли запрещать телефоны в школах?» половина опрошенных считает, что этого делать не стоит (46,5%), треть затруднилась с ответом (36,2%), остальная небольшая часть отнеслась к этому предложению положительно (17,3%).

Методом множественной регрессии ($R=0,87$) было выявлено, что на отношение к запрету телефонов в школах негативно влияет регулярное использование телефона для прослушивания музыки ($b^*=-0,34$), звонков ($b^*=-0,28$), отправки sms-сообщений ($b^*=-0,28$) и игр($b^*=-0,27$), а также в

случаях, когда телефон помогает «получать больше от жизни» (b*=-0,27), снимать напряжение (b*=-0,26) и решать задания на уроках (b*=-0,28). В то же время положительно влияет осознание того, что из-за телефона снижается интерес к учебе (b*=0,33), возникают головные боли (b*=0,18), угрозы и унижение (b*=0,54), ухудшатся общение с родителями (b*=0,64) и может развиться зависимость (b*=0,24).

На вопрос, «Как бы Вы отнеслись, если бы в школе на уроках разрешили пользоваться телефонами для решения задач и контрольных?», ответы распределились так: отрицательно – 43,1%; нейтрально – 24,1%; положительно – 32,8%. Посредством корреляционного анализа было выявлено, что положительно к этой идее относятся те школьники, которым телефон помогает почувствовать себя творческой личностью (r=0,32), решать задания (r=0,29) и «убивать» время (r=0,16) на уроках. Отрицательно относятся те, кто считает, что из-за телефона ухудшается здоровье (r=-0,38) и развивается головная боль (r=-0,16).

Заключение

Таким образом, в настоящее время многие школьники «не выпускают из рук» мобильные телефоны, поскольку активно пользуются ими не только для звонков, но и для прослушивания музыки, интернет-общения и видеоигр. Телефон для современных детей – это источник радости, который помогает снимать напряжение, легче находить контакты, повышать самооценку и решать задания на уроках. В связи с этим большинство учащихся отрицательно относятся к идее запрета телефонов в школе. В то же время некоторые признают, что из-за телефона может страдать учеба, поскольку развивается невнимательность и снижается интерес к занятиям. В этом случае они более лояльно относятся к идее запрета. В настоящее время в России идет становление новой системы образования, ориентированной на вхождение в мировое информационно-образовательное пространство. Этот процесс с одной стороны требует существенных изменений в педагогической теории и практике учебно-воспитательного процесса. С другой стороны, дети используют компьютерную технику больше для развлечений, тогда как познавательные, в частности образовательные, мотивы далеко не на первом месте. В связи с вышеизложенным, по нашему мнению, вышеперечисленные задачи запретом гаджетов решить не получится.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ИССЛЕДОВАНИЕ СПЕЦИФИКИ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ*

О.В. Митина, А.Е. Войскунский
МГУ имени М.В. Ломоносова, факультет психологии, Москва
omitina@inbox.ru; vae-msu@mail.ru

** Подготовлено при поддержке РГНФ, проект № 14-06-00740*

Аннотация. В статье представлены результаты последовательного применения – с участием единой выборки – трех диагностических методов измерения зависимости от Интернета и методики измерения психологических границ при использовании компьютера, Интернета и мобильной связи. Для анализа данных использовались методы структурного моделирования. Установлено, что разные технические средства в целом имеют свою специфику в психологических последствиях для пользователя. Построены структурные модели, включающие также социально-демографические показатели.

Abstract. The paper presents results of diagnostics of Internet addiction using three different methods plus additional more general method, which measures changes in psychological borders due to the use of computers, Internet and cellphones. It was found that different gadgets has own specific in psychological sequences for users. Structural equations models including available social and demographic characteristics were used.

Ключевые слова: Интернет-зависимость, Изменение психологических границ, Психодиагностика, Структурное моделирование, Multi Trades Multi Methods – модель.

Keywords: Internet addiction, Changing psychological borders, Psychodiagnostics, Structural equation modelling, Multi Trades Multi Methods model.

Многие зарубежные авторы отходят от наименования «Интернет-зависимость» (ИЗ), выбирая иные термины, как-то «чрезмерное», или «патологическое», или «избыточное» применение Интернета и др. (см. подробнее [1, с. 153-154]). Не составляют исключения отечественные авторы. Так, В.А. Емелин, Е.И. Рассказова и А.Ш. Тхостов предпочитают говорить об изменении психологических границ при пользовании техническими средствами (ТС) и разработали диагностическую методику (МИГ-ТС) для оценки таких изменений [4]. Данная методика активно модифицируется авторами с целью достижения максимальных психометрических характеристик. Так, в учебном пособии [6] представлена видоизмененная версия МИГ-ТС-2 (сферы внимания – Интернет и мобильная телефония, без компьютера). В данной статье, однако, была использована одна из ранних версий, предоставленная разработчиками.

Задача проведенной работы – сравнение результатов применения на одной и той же выборке 3-х диагностических средств измерения ИЗ: методик И. Чен, К. Янг, Л.Н. Юрьевой и Т.Ю. Больбот с одной стороны

вместе с МИГ-ТС с другой. Сведения о разработчиках, адаптации методик и ссылки представлены в предшествующих статьях [2;3]. В отличие от них, наиболее заметное место ниже занимает обсуждение результатов применения методики МИГ-ТС.

Разработчиками выделены следующие основные направления влияния технологических средств на психику человека, связанные с процессами:

1. Формирования психологической зависимости:
a. Субъективного представление о невозможности отказа от ТС.
b. Признаков зависимости (чрезмерное использование ТС, пренебрежение другими делами и т.д.).
2. Изменения психологических границ и рефлексии этого процесса:
a. Расширение границ в сфере общения: доступность других людей с помощью ТС.
b. Расширение границ в сфере информации, ее оперативности и доступности.
c. Рефлексия нарушения границ: негативные эмоции, если при применении ТС нарушаются психологические границы.
3. Формирования новых потребностей.
a. Функциональность (основная функция ТС значима.
b. Удобство (удобство применения ТС субъективно значимо).
c. Создание имиджа. ТС - существенный компонент имиджа.

Поскольку эти феномены достаточно универсальны, то в исследовании [4] выбраны три наиболее распространенных ТС: компьютер, интернет и мобильный телефон. Для них сформулированы пункты, соответствующие каждой шкале. Из-за специфики конкретных ТС это оказалось возможным не для всех шкал. Так, у мобильного телефона может не быть доступа в интернет (и к информации). Достижимость окружающих справедлива для интернета, но не для компьютера: подключение к интернету не является ключевым для компьютера признаком. Не оценивалась функциональность компьютера: какая именно функция – основная, зависит от содержания деятельности человека.

Методика и процедура

Исследование осуществлено в г. Баку (Азербайджан) на базе Бакинского филиала МГУ имени М.В. Ломоносова. В исследовании приняли участие русскоязычные школьники (70 человек) и студенты (92 человека) в возрасте от 14 до 24 лет. Все участники опрашивались в режиме оффлайн студентками-психологами А.Гусейновой и Н.Рустамовой (см. подробнее [2]). Диагностика ИЗ по опроснику Янг, шкале Чен, опроснику Юрьевой / Больбот и диагностика МИГ-ТС (отдельно для каждого ТС) проводилась с интервалом 7–10 дней: этого достаточно, чтобы ответы на различающиеся, однако структурно близкие опросники с частично повторяющимися вопросами не влияли друг на друга.

Результаты и обсуждение

Остановимся на МИГ-ТС. Для шкал, соответствующих каждому ТС, подсчитаны показатели согласованности альфа Кронбаха (см. Табл. 1). В таблице дифференцирован социальный статус респондентов (школьники vs. студенты): статус может влиять на специфику использования ТС.

Таблица 1. Согласованность пунктов в шкалах опросника МИГ-ТС

		Мобильный телефон			Интернет			Компьютер		
		Все	Студ.	Школьн.	Все	Студ.	Школьн.	Все	Студ.	Школьн.
О	Возможность отказа	0,74	0,766	0,673	0,681	0,735	0,655	0,62	0,737	0,404
З	Психологич. зависимость	0,7	0,614	0,748	0,636	0,682	0,483	0,69	0,727	0,654
Г	Расширение границ	0,69	0,7	0,592	0,588	0,448	0,689			
П	Психологич. дискомфорт	0,52	0,496	0,484	0,516	0,593	0,473	0,54	0,616	0,438
Ф	Функциональ-ность	0,73	0,767	0,634	0,696	0,751	0,593			
В	Имидж	0,69	0,538	0,729	0,501	0,536	0,439	0,44	0,534	0,336 (0,457)*

* По недоразумению при опросе студентов был опущен 1 пункт; для оценки, насколько это влияет на суммарный балл по шкале, для выборки школьников подсчитан суммарный балл как по всем пунктам, так и без пункта, пропущенного в выборке студентов. Корреляция получилась 0,91.

Можно отметить довольно хорошую согласованность ряда шкал между собой. Далее проверяются следующие гипотезы:

1. Психологические последствия применения конкретных ТС не тождественны: они развиваются неравномерно и несинхронно.
2. Различные ТС специфичны относительно развития психологических последствий их применения.

Для проверки этих гипотез использована модель структурных уравнений Multi Trades Multi Methods (MTMM) [см. подробнее: 5]. Суть ее в том, что вводятся две группы латентных переменных: одна условно называется методами, другая – чертами (данные названия закрепились исторически). Измеряемыми переменными являются результаты попарного «взаимодействия» этих латентных переменных. В каждой паре первый компонент принадлежит первой группе, а второй элемент – второй группе. Допускаются корреляции между латентными переменными внутри каждой группы, но не между переменными разных групп: «черты» и «методы» не зависят друг от друга. В нашем случае в качестве переменных одной группы выбраны тип устройства, а другой группы – тип психологического последствия. Полная MTMM модель для проверки

гипотез представлена на рис. 1. На рис. 2 представлены результаты анализа эмпирических данных с помощью предложенной схемы. Т.е. указана модель, полученная модификацией общей модели, для обеспечения наилучшего согласования с реальными данными. Указаны все факторные нагрузки и корреляции между факторами. Индексы согласованности данной модели $\chi 2(79)=98.998$, CFI=0.972, RMSEA = 0.040. Подобная согласованность позволяет анализировать специфику влияния каждого из ТС на психику человека и вести поиск фундаментальных закономерностей такого влияния.

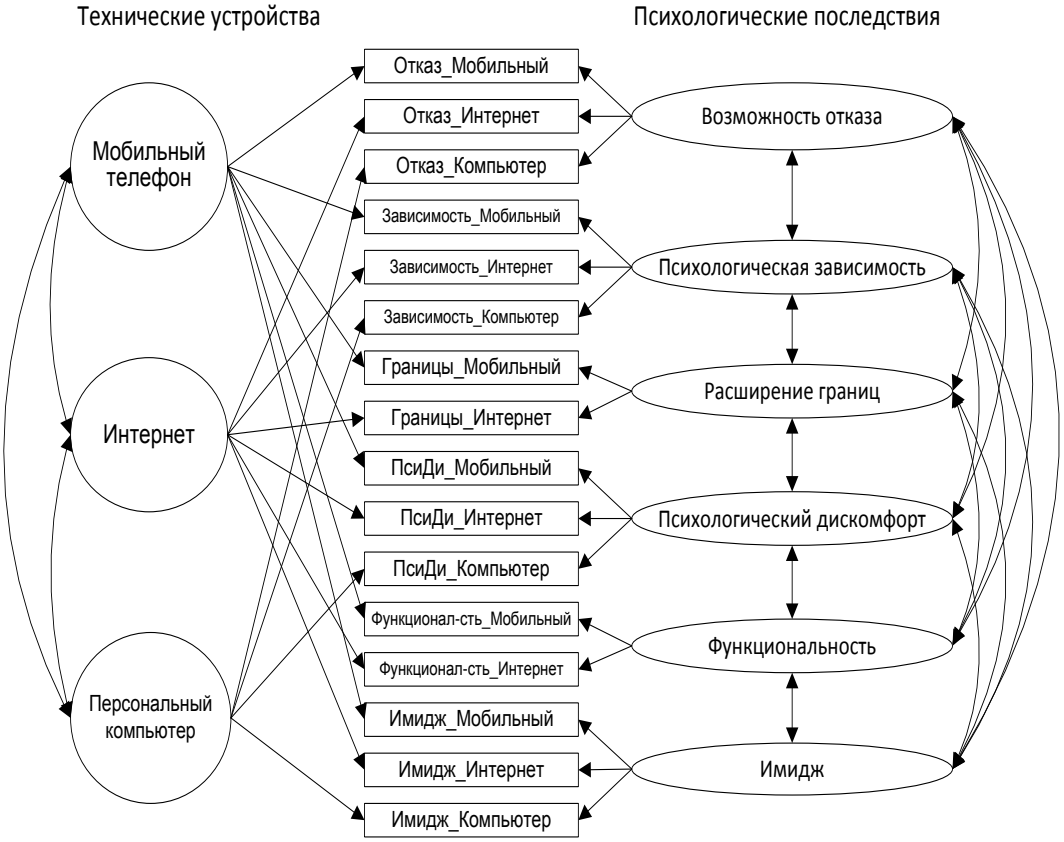

Рис. 1. Общая гипотетическая модель взаимосвязи технических средств и психологических последствий*

*Использованы следующие обозначения. «Отказ_Мобильный» соответствует показателям по шкале Возможность отказа при использовании мобильного телефона, «Зависимость_Интернет» соответствует показателям по шкале Психологическая зависимость при использовании интернета, и т.д. Не для всех психологических последствий предусмотрены шкалы для разных ТС – в этом случае в модели опущены соответствующие переменные.

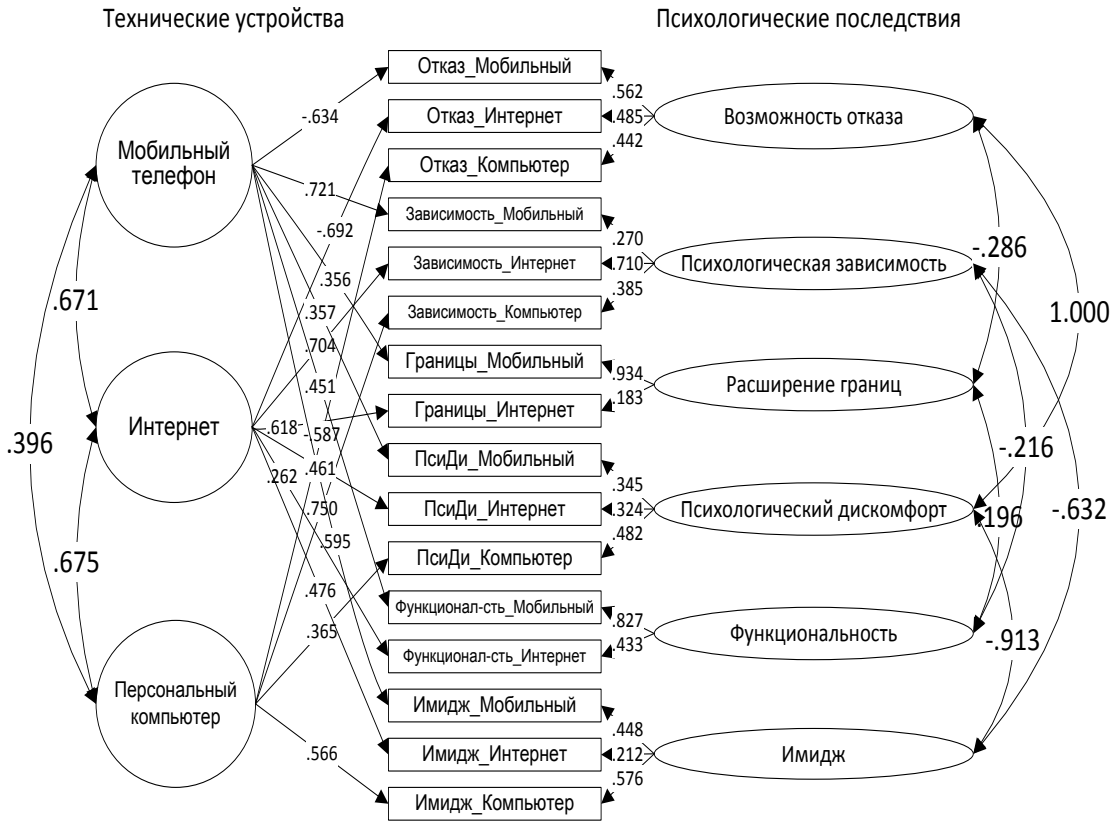

Рис. 2. Модель, согласованная с эмпирическими данными (остаточные члены для наблюдаемых переменных опущены, чтобы не перегружать схему)

Предполагаемыми детерминантами формирования психологических последствий использования ТС являются социально-демографические показатели – в нашем случае, пол и статус. На рис. 3 представлена дополненная модель, которая наилучшим образом согласована с эмпирическими данными (указаны лишь значимые детерминации латентных факторов социально-демографическими показателями).

Из рис. 3 следует, что фактор интернета в наибольшей степени коррелирует со школьным возрастом и мужским полом. Т.е. школьники статистически чаще испытывают зависимость от интернета, чем студенты – последние, возможно, полагают, что контролируют процесс; так же полагают девушки, в то время как юноши скорее признают свою зависимость от интернета. Они же в большей степени, чем девушки, признают зависимость не только от интернета, но и от компьютера.

Можно констатировать, что высказанные гипотезы подтверждены: при том, что психологические последствия применения различных ТС имеют общие черты, тем не менее, они проявляются (и следовательно, развиваются) своеобразно и неравномерно, а частично и независимо. Можно говорить о латентных психологических конструктах, соответствующих каждому используемому техническому средству.

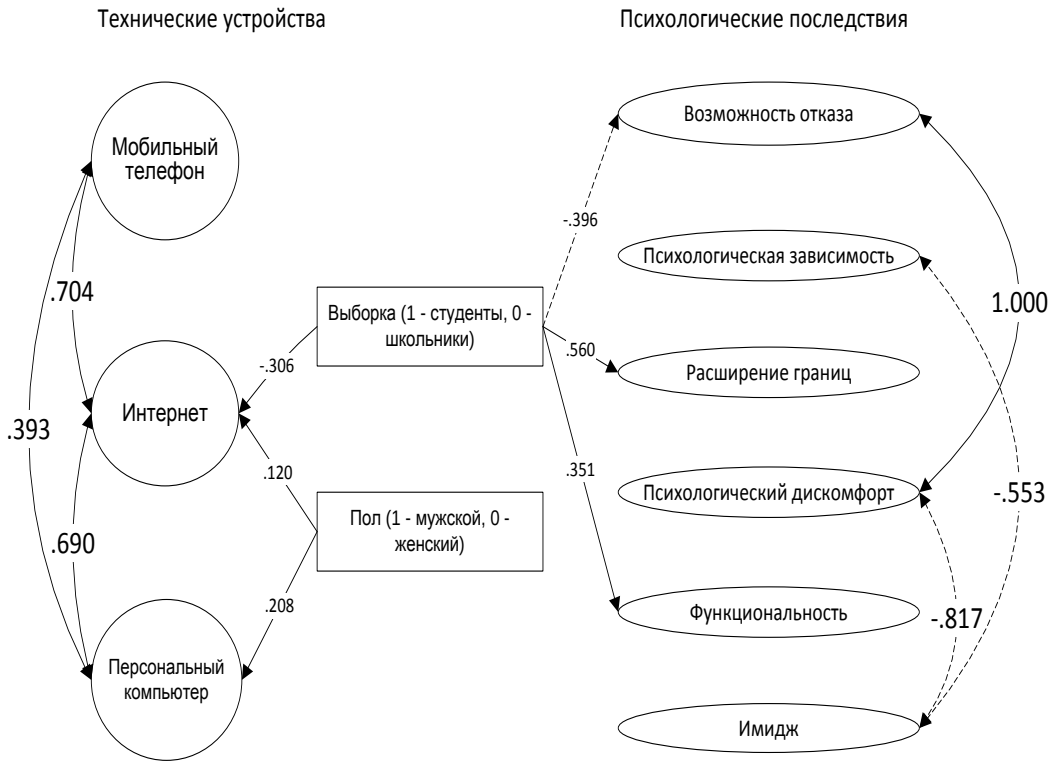

Рис. 3. Модель, дополненная социально-демографическими показателями

На заключительном шаге в модель, представленную на рис. 3, дополнительно к социально-демографическим независимым переменным пола и социального статуса, детерминирующим психологические конструкты, определяемые с помощью МИГ-ТС, в качестве независимых, были добавлены показатели из шкал ИЗ. Поскольку результаты применения диагностических методик ИЗ значимо коррелируют друг с другом (см. [2]), то одновременное включение этих переменных в модель как независимых может вызвать возражения. Поэтому мы сравнили результаты, во-первых, поочередного включения в модель рис. 3 в качестве независимой переменной ИЗ показателя какой-то одной шкалы. Соответствующие детерминационные коэффициенты представлены в верхней части таблицы 3. Так, при использовании всех трех методик диагностики ИЗ по отдельности показатели (см. Табл. 3, верхняя часть) весьма согласованы между собой. Во-вторых, в случае одновременного введения в качестве детерминирующих переменных всех трех показателей мы отбросили те, детерминационные коэффициенты которых оказались незначимыми. Второй способ позволил нам выявить «подавляющие» показатели, т.е. показатели, которые играют главную роль в исследуемых детерминациях. Напр., детерминация ИЗ зависимости от компьютера (как вида ТС) характеризует методику Чен, а зависимости от мобильной связи – методику Янг. Такое сопоставление выявляет нюансы каждой из трех примененных в исследовании методик измерения ИЗ.

Полученные результаты свидетельствуют о валидности примененных методик диагностики ИЗ и МИГ-ТС. Корреляция с интегральной зависимостью от интернета у методик ИЗ выше, чем с интегральной зависимостью от других технических средств.

Таблица 3. Значимые детерминации шкалами ИЗ конструктов ТС

	Интернет	Компьютер	Мобильный	Выборка	Зависимость	Возможность отказа
Результаты поочередного введения в модель шкал ИЗ						
Янг	0,562	0,254	0,348	-0,349	0,345	
Чен	0,66	0,526	0,35		0,4	
Юрьева/ Больбот	0,5	0,416	0,339	-0,144	0,345	
Результаты одновременного введения в модель шкал ИЗ с последующим удалением						
Янг	0,272		0,113	-0,329	0,487	
Чен	0,343	0,38			0,588	-0,276
Юрьева/ Больбот				-0,107	0,505	

Верхняя часть таблицы: анализ каждого показателя по отдельности; нижняя часть – результат одновременного введения в модель трех показателей.

В таблице представлены только значимые корреляции. Отсутствие столбцов, соответствующих другим психологических конструктам и диагностируемым с помощью МИГ-ТС, свидетельствует об отсутствии значимых детерминаций этих конструктов ИЗ.

Литература

1. *Войскунский А.Е.* Психология и Интернет. – М.: Акрополь. 2010.
2. *Войскунский А.Е., Митина О.В., Гусейнова А.А., Рустамова Н.Э.* Диагностика зависимости от интернета: сравнение методических средств //Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2015. – N 4(33). http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer12.php
3. *Войскунский А.Е., Митина О.В.* Сопоставление методов диагностики Интернет-зависимости и оценки изменения психологических границ при пользовании техническими средствами. //Психологическая помощь социально незащищенным лицам с использованием дистанционных технологий (интернет-консультирование и дистанционное обучение): материалы V Международной научно-практической конференции (29–31 октября 2015 г.) / Под ред. Б.Б. Айсмонтаса, В.Ю. Меновщикова. М.: МГППУ, 2015. С. 164-168.
4. *Емелин В.А., Рассказова Е.И., Тхостов А.Ш.* Разработка и апробация методики оценки изменения психологических границ при пользовании техническими средствами (МИГ-ТС). //Психологические исследования, 2012. № 2(22).
5. *Митина О.В., Бабаева Ю.Д., Сабадош П.А.* Психометрический анализ опросника "Многофакторное исследование толерантности" с использованием многочертной-многометодной модели. //Вестник Московского университета. Серия 14. Психология, 2011. № 1. С. 124-140.

6. *Рассказова Е.И., Емелин В.А., Тхостов А.Ш.* Диагностика психологических последствий влияния информационных технологий на человека. М.: Акрополь. 2015.

Приложение. Состав шкал методики МИГ-ТС (сводная таблица)

Шкалы, связанные с формированием психологической зависимости
1.1. Субъективное представление о возможности отказа от технического средства.
Я не представляю своей жизни без *данного устройства*[1]
Если я забыл телефон дома, мне некомфортно, я немного нервничаю, Если у меня долго нет *данного устройства*, мне некомфортно, я немного нервничаю*
Я легко мог бы прожить без *данного устройства*
1.2. Признаки психологической зависимости (чрезмерное использование технического средства, пренебрегание другими делами и т.д.).
Данное устройство отнимает у меня больше времени, чем мне бы хотелось
Я ловлю себя на том, что ищу или делаю что-то в *данном устройстве*, даже не испытывая особого интереса
Мне кажется, что я слишком часто пользуюсь мобильным телефоном, Иногда сидя за *данным устройством,* я забываю вовремя поесть или сделать важные дела**.
2. Шкалы, связанные с изменением телесных границ и рефлексией этого процесса:
2.1. Расширение границ в сфере общения. Субъективная необходимость доступности других людей при помощи технического средства*.
Я нервничаю, когда долго не могу кому-то дозвониться, Я нервничаю, когда мне долго не отвечают на почту или в он-лайн.
Если человек, которому я звоню на мобильный, не снимает трубку, я начинаю беспокоиться или раздражаться. Если тот, с кем я обычно общаюсь через интернет, долго не выходит в сеть, я начинаю беспокоиться.
Когда мои близкие недоступны по мобильному, я думаю, не случилось ли с ними чего. Если человек, для которого я оставил сообщение, не отвечает, мне кажется, что он не хочет со мной разговаривать.
2.2. Рефлексия нарушения границ. Осознание и негативная эмоциональная реакция на нарушение собственных психологических границ в результате пользования техническим средством.
Мне не нравится все время быть "в доступе" для других людей из-за *данного устройства**. Мне не нравится, что компьютеры заняли так много места в жизни людей.
Мне неприятно, что я вынужден общаться по *данному устройству*, даже если мне не хочется
Мне не нравится, что принято перезванивать людям, которые звонили мне на мобильный, Мне не нравится, что разговоры через интернет часто заменяют реальное общение с друзьями и близкими, Мне не нравится, что компьютер часто заменяют реальное общение с друзьями и близкими
Меня раздражает, что из-за *данного устройства* можно легко забыть (стало меньше) другие «реальные» дела и интересы.
3. Шкалы, связанные с формированием новых потребностей
3.1. Функциональность. Субъективная значимость выполнения техническим средством своей основной функции**.
Для меня *данное устройство* удобно тем, что позволяет всегда "быть на связи" с

другими людьми
Благодаря мобильному мне стало удобно и просто общаться с другими людьми. Мне нравится в интернете, что я в любой момент могу оставить сообщение тем, кто мне нужен, где бы я и они не находились.
Самое важное в мобильном телефоне то, что я в любой момент могу дозвониться другим людям, а они - мне. Мне нравится, что интернет позволяет быстро и оперативно обменяться информацией с друзьями.
3.2. Создание имиджа. Представление о техническом средстве как важном компоненте своего имиджа.
Данное устройство - часть моего имиджа*, Мои страницы в социальной сети и электронный адрес – часть моего имиджа
Я предпочитаю купить дорогое, но стильное *данное устройство*****, Я предпочитаю потратить время, чтобы моя страница в социальной сети выглядела достойно в глазах других людей.
Я стараюсь, чтобы мое *данное устройство* был одной из современных моделей****, Я могу рассказать о человеке по тому, что он пишет на своей странице (в социальной сети, живом журнале и т.п.).

[1]Термин «данное устройство» в формулировках пунктов используется, если один и тот же пункт используется при диагностике психологических последствий для разных устройств и отличается только названием устройства.

*Общая формулировка для интернета и компьютера

**Только для интернета и мобильного телефона

***Общая формулировка для интернета и мобильного телефона

****Общая формулировка для мобильного телефона и компьютера

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

В КАКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ИГРАЮТ ЛЮДИ: ВЛИЯНИЕ ЛИЧНОСТНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК НА ПРЕДПОЧТЕНИЯ В ВЫБОРЕ ИГРЫ*

О.В. Митина*, М. Мирсаидов*

*Россия, Москва, МГУ им. М. В. Ломоносова, **Узбекистан, Ташкент, филиал МГУ им. М. В. Ломоносова в г. Ташкент

*omitina@inbox.ru, **mirsaidov_m@inbox.ru

**Подготовлено при поддержке РГНФ, проект № 14-06-00740*

Аннотация: Рассматривается взаимосвязь между личностными характеристиками и предпочтениями в выборе типа компьютерных игр. Анализируется состояние человека в процессе игровой деятельности с точки зрения приближённости к состоянию потока. Установлено, что на положительное отношение к компьютерной игре влияет факт достижения состояния потока во время игры, а так же, определенные личностные особенности человека. Существуют определенные различия в предпочтении игры у мужчин и женщин.

Abstract: The relationship between personality characteristics and preferences in the choice of computer games are examined. The conditions of subjects during playing from the point of view reaching to the state of flow were analyzed. It was found that the achievement of the flow-state by respondent during game's playing determined his (her) positive attitude toward the game along with personal traits. There is some difference between men and women in game's preferences.

Ключевые слова: Личностные характеристики, Типы компьютерных игр, Состояние потока.

Keywords: Personal characteristics, Types of computer games, the State of flow.

За несколько десятилетий, компьютерные игры стали одним из видов массовой культуры, для которой свойственны специфические ценностные ориентации, негласные нормы и правила, способ и содержание коммуникации.

Компьютерная игра может «зацепить» игрока настолько, что тот теряет счёт времени в процессе игры и его биологические потребности переходят на второй план, что в свою очередь близко к «состоянию потока» [8].

Чиксентмихайи М. в своей книге «Поток: Психология оптимального переживания» пишет: «…все дизайнеры видеоигр стремятся вызвать у пользователей своей продукции состояние потока, и это преподносится как общеизвестный факт» [8]. Однако, остается открытым вопрос о причинах предпочтения одних игр другим, о том, на что опирается человек, когда выбирает определённую игру. Важным, на наш взгляд, является понимание того, почему одни и те же компьютерные игры с их способами «включения» человека в состояние потока, «вовлекают» в него одних

людей, и «не вовлекают» других. Ведь «Поток не снисходит на нас как благодать, а порождается нашими осмысленными усилиями, он в наших руках. В нём удовольствие сливается с усилиями и смыслом, порождая питающее энергией активное состояние радости. Поэтому поток напрямую связан с характеристиками личности…» [8].

Человек, соприкасаясь с игровой виртуальной реальностью, конструирует в ней свой собственный универсум, в котором живёт. В случае несовпадения этого универсума с образом, задаваемым игрой или отсутствием комфорта, сконструированного универсума, игрок чувствует дискомфорт, что приводит его к отрицательной оценке игры и прекращению игровой деятельности в её пространстве. Одновременно с оценкой комфортности существования, происходит и оценка того, в какой степени навыки игрока, являющиеся «ядром» личности [1], соответствуют требованиям игры.

Мы предполагаем, что в ходе игры, человек в соответствии со своими личностными особенностями, опирается на иерархию ценностей, сформированную в ходе социализации, на прошлый опыт, на выработанные поведенческие паттерны реагирования, а также соотносит собственный «образ Я» с виртуальным миром, предоставляемым в игре, и стремится к сохранению целостности структуры «образа Я» [3].

Таблица 1. Список игр, в которые играли испытуемые

Название игры	Тип игры
Crisis 3	Шутер (shoot - стрелять) реализует взаимодействие с огнестрельным оружием
Injustice gods among us	Файтинг (fight - драться) - игра с элементами боевых сцен, включающих приёмы различных боевых искусств
Need For Speed. Hot Pursuit.	Гонки (симулятор) игра, полностью имитирующая область реальной жизни (в данном случае управление автомобилем)
Prince of Persia	Слэшер (slash — резать) – реализует истребление противников в ближнем бою с помощью разнообразного режущего (холодного) оружия
Rayman Origins	Аркада (приключенческая игра, обладающая определённым сюжетом, который по ходу игры раскрывается персонажу)
Command & Conquer: Red Alert 2	Стратегическая игра, представляющая собой управление масштабными процессами

Таким образом, среди характеристик, которые, так или иначе, могут определять игровые предпочтения, мы выделяем личностные характеристики: темпераментальные черты, стили саморегуляции и поведения, ценностные ориентации, устойчивые личностные диспозиции.

В эмпирическом исследовании приняло участие 58 человек, 30 девушек и 28 юношей в возрасте от 16 до 25 лет – студенты и выпускники средних школ г. Ташкент. Все последовательно в индивидуальном порядке играли в 6 различных по типу компьютерных игр (см. таблицу 1). Время, затраченное на каждую игру, без учета предварительной тренировки (ознакомления с правилами) составляло не менее часа. Для того чтобы исключить влияние фактора утомления, процесс был разбит на три сеанса (по 2 игры).

Каждый респондент предварительно отвечал на вопросы батареи методик, диагностирующие выраженность указанных выше личностных характеристик. По окончанию каждой игры, респонденты оценивали свои переживания используя методику «переживание в деятельности» Леонтьева Д.А. [2], позволяющие определить структуру и интенсивность компонент переживания: субъективную трудность игры, ее осмысленность и получаемое в игре удовольствие. Именно присутствие в переживании всех трех компонент одновременно соответствует потоку.

Были получены следующие результаты.

Компьютерная игра, относящаяся к жанру стратегий (военного характера), не доставляет удовольствия, юношам с высокими баллами по шкале социальной желательности [6], ведь военные действия являются негативно оцениваемыми социумом. Во время этой игры нами были зафиксированы следующие высказывания испытуемых: «И так вокруг одна война, ещё и играть в неё?!», «А есть более мирные игры?». Данные высказывания демонстрируют яркую антипатию молодых людей к военным действиям, которые в обществе считаются неприемлемыми. Высокий балл по показателю «смысл» при оценке данной игры дают юноши, у которых ценность следования общественным нормам [9] выходит на передний план. Это объяснимо тем, что общественные нормы предполагают высокий уровень патриотизма, последний в свою очередь предполагает, что молодой человек должен защитить свою родину в случае угрозы. «Военная стратегия» позволяет им осознавать для чего и ради чего «воюют».

Молодые люди, которые демонстрируют высокий показатель выносливости, быстро уставали (т.е. характеризовали ее как слишком трудную) в процессе игры «Rayman Origins», относящейся к жанру Аркада. Данный факт вызвал у нас интерес и потребовал дополнительного объяснения. Анализ пунктов шкалы выносливость опросника Формальных характеристик поведения Стреляу [7], используемой нами в нашем исследовании свидетельствует о понимании конструкта выносливость как о возможности хорошо справляются с процессом игнорирования посторонний факторов при усталости. Возможно, здесь мы столкнулись с ситуацией, когда выносливость выступает как компенсаторный механизм

быстрой усталости. Человек физически и (или) психологически более слабый, чтобы «держаться наравне» с людьми, для которых данная деятельность не требует особых усилий, вынужден действовать «из последних сил», преодолевая собственную усталость.

Самоотверженные игроки [5], готовые помочь, видят значимо большую осмысленность действий в ходе игры «Rayman Origins». Наше предположение таково, что в большинстве случаев, приключенческие типы игры в основе своего игрового сюжета содержат спасение кого-либо от «сил зла» (Super Mario – спасает принцессу от дракона, Shrak – спасает принцессу от лап дракона). Игра, используемая в исследовании, относящаяся к типу приключенческих игр, не является исключением. Прохождение каждого этапа игры предполагает спасение некоторых существ, заточённых в клетку отрицательными персонажами игры. А такая «помощь» соответствует духу «самоотверженных» игроков, с их точки зрения любое спасение имеет смысл.

Используема нами симуляторная игра (в нашем случае гонки), использует в своём сюжете управление исключительно высококлассными моделями автомобилей. Для молодых людей, ценностно ориентированных на ресурсную власть (финансовую стабильность) [9], такие типы игры доставляют удовольствие, так как им удаётся, хоть и виртуально, почувствовать себя владельцами машин топ-класса.

Тип игры «файтинг», основанный на боевых схватках, по нашему мнению, является типом игры достаточно агрессивным и одновременно повышающим адреналин в крови. Следовательно, игроки, в нашем случае юноши, которые в процессе деятельности склонны в первую очередь обращать внимание не столько на деятельность, сколько на собственное состояние [4], не должны чувствовать усталости в процессе игры (им не кажется трудной игра). Этот факт был подтвержден в нашем исследовании.

Другая зависимость, установленная для данной игры, заключается в том, участники исследования, считающие себя любезными [6], в процессе игры, получают значимо большее удовольствие и не чувствуют ощущение пустоты. Можно предположить, что любезный человек, в реальных конфликтных ситуациях, не имея возможности переходить границу социальных нормативов поведения, в случае виртуального конфликта, где ему не придётся нести ответственность за содеянное с удовольствием, совершает акты физического насилия.

Значимо положительная корреляция была установлена между показателем получения удовольствия от «файтинга» и стремлением к самостоятельности в действиях [9]. Здесь нужно иметь в виду, что особенностью игр этого типа, является возможность игрока выбирать для своего персонажа того или иного боевого приёма из имеющегося арсенала при помощи нажатия комбинации клавиш. Следовательно, контроль над

персонажем игры в данном жанре выше, чем в других. Игроки, ценностью для которых является самостоятельность в действиях, ощущают удовольствие от того, что полностью контролируют каждое движение персонажа игры.

Участники нашего исследования, ценностная ориентация которых направленна на соблюдение традиций [9], не испытывают ощущения удовольствия в ходе игры типа «файтинг». Данный факт вполне объясним, учитывая то, что гостеприимство является одной из основополагающих традиций Узбекистана.

Юноши, у которых преобладает своевольный стиль поведения [5], получают удовольствие от «Шутеров» (“Стрелялок”). Данный результат, по нашему мнению, объясняется тем, что молодые люди, со своевольным стилем поведения, получают возможность (хоть и виртуально) вести себя асоциальным образом.

Девушки, способные к саморелаксации [5], получают удовольствие в процессе игры в гоночный симулятор. Но в отличие от юношей особого смысла в этой игре не видят. Предполагая, что уровень информированности, о какой-либо деятельности, повышает уровень её осмысленности, можно сделать вывод, что юноши, которые априори уделяют больший интерес к автомобилям, чем девушки, ощущают больше смысла в процессе, пусть и виртуального вождения.

Сюжетная линия игры «Prince of Persia», относящейся к типу «слешер», построена на истории древнего города Персии. Принц Персии по сюжету игры спасает принцессу от рук злого отца, поклоняющегося богу тьмы и разрушения «Ахриману». Результаты показали, что юноши, ценностно ориентированные на чувство долга [9], на чувство заботы о близких, получают определенное удовольствие в ходе игры в «Prince of Persia», как ответственные за спасение *принцессы* с одной стороны, а также заботящиеся о близком человеке с другом.

Литература

1. *Леонтьев А. Н.* Деятельность. Сознание. Личность М.: Смысл, 2005.
2. *Леонтьев Д.А.* Переживания, сопровождающие деятельность, и их диагностика. // Сборник материалов III Всероссийской конференции по психологической диагностике 9-11 сентября 2015 г. Т. 1. Челябинск, 2015. С. 175-179.
3. *Майерс, Д.* Социальная психология. СПб., 2002.
4. *Митина О.В.* Рефлексивная ориентация и ее диагностика в структуре контроля за действием / О.В. Митина, Е.И Рассказова // Психологический журнал. - Т.35. - № 2. - 2014. - С. 118-128.
5. *Митина О.В.* Теория личности как взаимодействие систем. Вступительная статья. // Сила собственного Я. Семь Психогимнастик для бессознательного, (авторы Юлиус Куль, Майя Шторх), место издания ГУманитарный Центр Харьков, с. 7-35. 2015.
6. *Осин Е.Н., Рассказова Е.И., Неяскина Ю.Ю., Дорфман Л.Я., Александрова Л.А.* Операционализация пятифакторной модели личностных черт на российской

выборке. //http://psy.hse.ru/data/04/27/1296964004/Осин Рассказова Неяскина Дорфман Александрова 2013.pdf
7. *Стреляу Я., Митина О., Завадский Б., Бабаева Ю., Менчук Т.* Методика диагностики темперамента. М.:Смысл, 2009. – 104 с.
8. *Чиксентмихайи М.* Поток: Психология оптимального переживания. // Пер. с англ. - 4-е изд. - М.: Смысл. 2014.
9. *Шварц Ш., Бутенко Т.П., Седова Д.С., Липатова А.С.* Уточненная теория базовых индивидуальных ценностей: применение в России // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2012. Т. 9. № 2. С. 43—70.

ЭМПАТИЯ КАК КРИТЕРИЙ ПРОФПРИГОДНОСТИ СТУДЕНТОВ-ПСИХОЛОГОВ

Н.Г. Новак, Н.М. Ткач
Беларусь, Гомель, ГГУ имени Ф. Скорины
natalya_novak_80@mail.ru; znm12@mail.ru

Аннотация. В статье представлены результаты изучения эмпатии у студентов психологического факультета. Эмпатия рассматривается как одно из ведущих свойств в системе профессионально важных качеств психолога. Сравниваются показатели эмпатии у будущих психологов и у других категорий обучающихся.

Abstract. The article presents the results of a study of empathy in students of psychological faculty. Empathy is regarded as one of the leading properties in the system of professionally important qualities of a psychologist. Compares the empathy of future psychologists and other students.

Ключевые слова: профессиональная пригодность, эмпатия, каналы эмпатии, студенты-психологи, профессионально важные качества.

Keywords: professional suitability, empathy, channels of empathy, psychology students, professionally important qualities.

В современной психологической науке существует несколько подходов к определению категории «эмпатия», основными из которых являются следующие: психологический процесс, позволяющий одному человеку понять переживания другого; деятельность человека, которая позволяет особым образом строить общение; особый вид внимания к другому человеку; способность, свойство личности (эмпатия как характеристика человека, эмпатийность) [8].

По мнению Е.П. Ильина, эмпатия – это эмоциональная особенность человека, которая играет большую роль в отношениях между людьми, в восприятии ими друг друга, в установлении взаимопонимания между ними [5, с. 365 – 370]. Высокий уровень развития эмпатии вызывает заинтересованность и отзывчивость в адрес объекта эмпатии, а также формирует боязнь обидеть других. Авторы указывают на несомненную связь эмпатичности с душевным и нравственным здоровьем людей. Следовательно, эмпатия, как, безусловно, положительное отношение к другому человеку, исключающее насилие и содержащее любовь, доверие, уважение, может выступать нравственным качеством человека [3]. Важным с позиции профпригодности студентов-психологов к будущей профессиональной деятельности является понимание эмпатии как способности, отражающей нравственный уровень личности, проявляющийся во взаимодействии с другими. Л.П. Выговская выделила несколько уровней проявления эмпатического отношения. Первый, низший уровень, характеризуется индифферентностью, игнорированием,

нетерпимостью, раздражительностью, враждебностью, возникающими при восприятии переживаний объекта эмпатии. Второй уровень представлен пассивно-отрицательным отношением к чувствам другого. Третий – отношением сочувствия или пассивно-положительным отношением к другому человеку. Следующий уровень эмпатийного отношения − это «ситуативно-положительное отношение к другому», проявляющееся как внутреннее содействие ему в собственных переживаниях. Пятый (высший) уровень эмпатийного отношения означает устойчивое положительное отношение к другому, реальную помощь ему в проблемных ситуациях. Высший уровень эмпатийного отношения характеризует человека как высоконравственного [4, с. 20 – 27].

В данной статье мы рассматриваем эмпатию как одно из ведущих свойств личности в системе профессионально важных качеств психолога. Отметим, что профессионально важными являются те качества человека, которые необходимы ему для успешного освоения конкретной трудовой деятельности и ее эффективного выполнения [6]. Низкий уровень эмпатии, наряду с такими характеристиками, как низкая сила «эго», низкий интеллект, неумение решать свои проблемы и др., являются качествами личности, обуславливающими невозможность оказания психологической помощи другим людям [7].

Особый интерес, на наш взгляд, представляет исследование эмпатии у будущих психологов, для которых данное качество является ключевым критерием профессиональной пригодности и рассматривается в качестве основного компонента модели эффективного психолога-консультанта [7,1]. Искренний интерес к другому, понимание значимости и ценности личности другого, не допускающие отчужденности и безразличия в адрес переживаний другого, выступают важнейшим условием успешности оказания психологической помощи и поддержки. Другими словами, уровень развития эмпатии как безусловного положительного отношения к другому человеку [9], являясь показателем нравственного развития, выступает критерием профессиональной пригодности будущего профессионала в сфере психологической деятельности.

Цель исследования - изучить уровень эмпатии студентов-психологов как ведущего профессионально значимого качества их профессиональной пригодности. В исследовании приняли участие 51 студент-психолог четвертого курса, средний возраст опрошенных – 20,4 года. В качестве диагностического инструментария нами была использована методика диагностики уровня эмпатических способностей В. В. Бойко, предназначенная для оценки умения сопереживать и понимать мысли и чувства другого. Согласно аннотации к данной методике, эмпатия предполагает осмысленное представление внутреннего мира партнера по общению, возникает быстрее и легче в случае сходства поведенческих и

эмоциональных реакций. В качестве особых форм эмпатии автор методики выделяет сопереживание (переживание собеседником таких же чувств, которые испытывает другой человек, ставя себя на его место) и сочувствие (переживание из-за чувств другого).

В.В. Бойко различает три вида эмпатии: эмоциональную эмпатию, основанную на механизмах подражания поведению другого человека; когнитивную эмпатию, базирующуюся на интеллектуальных процессах (сравнение, аналогия и т.д.); предикативную эмпатию, проявляющуюся как способность человека предсказывать реакции другого в конкретных ситуациях. В соответствии с ведущим компонентом, ученый выделяет следующие виды эмпатии: 1) рациональная эмпатия, которая осуществляется посредством сопричастности, внимания к другому, интенсивной аналитической переработки информации о нем; 2) эмоциональная эмпатия, реализуемая посредством эмоционального опыта (переживаний, чувств); 3) интуитивность, позволяющая обрабатывать информацию о партнере на бессознательном уровне. Каналы эмпатии, представленные во всем многообразии их взаимосвязей, выполняют вспомогательную роль в единой системе основного показателя − уровня эмпатии, − который определяется суммой баллов, получаемой в результате сложения единичных баллов, набранных за каждый ответ испытуемого, совпавший с ключом [2].

Таким образом, методика эмпатических способностей В.В. Бойко позволяет выявить как основной показатель уровня эмпатии, так и значимость конкретного параметра в структуре эмпатии, выраженного посредством соответствующих шкал: «рациональный канал эмпатии», «эмоциональный канал эмпатии», «интуитивный канал эмпатии», «установки, способствующие/препятствующие эмпатии», «проникающая способность в эмпатии», «идентификация в эмпатии».

В результате исследования было получено, что высокий уровень развития эмпатии характерен только для 1,96% (1 человек), в то время как средний уровень эмпатии выявлен у 41,2% опрошенных студентов. Как оказалось, большинство (56,9%) представителей данной выборки имеют «низкий» и «очень низкий» уровень эмпатии, т.е. недостаточный уровень сформированности способности сочувствовать и сопереживать другому человеку. Средние показатели свидетельствуют о заниженном уровне эмпатии ($M_{ср.}$=20,3 при D=5,2) у студентов-психологов, вошедших в выборку исследования.

При анализе представленности компонентов, определяющих структурную картину эмпатийных способностей опрошенных, было выявлено, что все параметры выражены примерно одинаково ($M_{ср.}$ − в диапазоне значений от 2,7 до 4). Вместе с тем можно отметить, что в среднем по выборке у студентов более развит эмоциональный канал

эмпатии ($M_{ср.}$=4), реализуемый посредством эмоционального опыта (переживаний, чувств), а наименее выражен − рациональный канал эмпатии ($M_{ср.}$=2,8), который осуществляется посредством сопричастности, внимания к другому, интенсивной аналитической переработки информации о нем.

Таким образом, в структуре эмпатии у будущих психологов, включенных в выборку исследования, преобладает эмоциональный канал эмпатии, проявляющийся в готовности выражать свое отношение к другому в форме сопереживания, сочувствия. В дальнейшем, при усвоении соответствующего опыта, профессиональной подготовке, самосовершенствовании в профессиональной деятельности, это свойство будет способствовать формированию отношений с людьми, характеризующееся проявлением теплоты, доверия, заботы, открытости, поддержки в адрес объекта эмпатии. Сформированность данного канала свидетельствует об эмоциональной отзывчивости человека и помогает понять внутренний мир партнера по взаимодействию, прогнозировать поведение и эффективно воздействовать на эмпатируемого. Готовность сопереживать, быть сопричастным является важнейшим условием установления психотерапевтического контакта.

Более низкие значения рационального канала (по сравнению с выраженностью эмоционального канала) в структуре эмпатии студентов-психологов отражают низкую степень направленности внимания, восприятия и мышления эмпатирующего на сущность другого человека – на его состояние, проблемы, поведение. Причиной этого могут быть, с одной стороны, недостаток опыта практической деятельности, несформированность навыков аналитической переработки информации, неспособность осуществлять рациональный анализ поступков, состояния другого человека, а с другой, предвзятое отношение к сущности другого человека, негативные проявления юношеского максимализма.

Далее результаты изучения эмпатии студентов-психологов были сопоставлены с аналогичными данными, полученными А.Н. Бражниковой [3] при исследовании 369 студентов и учащихся I курсов (127 студентов Брянского государственного университета, 123 студента колледжей и 119 учащихся профессионального училищ). Эмпирические показатели отражены таблице (табл. 1). Сравнение представленных в таблице показателей эмпатийных способностей свидетельствуют о том, что, для исследуемой возрастной категории, не зависимо от уровня образования, характерен заниженный усредненный показатель общего уровня эмпатии опрошенных категорий обучающихся, однако в выборке студентов-психологов были выявлены наиболее высокие средние показатели готовности соучаствовать и сопереживать (эмоциональный канал эмпатии).

Таблица 1

Выборка	Каналы эмпатии						Общий уровень ($М_{ср.}$)
	РК	ЭК	ИК	установки	проникающая способность	идентификация	
Студенты-психологи	2,76	4	3,49	3,82	3,09	3,25	20,3
Учащиеся ПУ	2,57	2,33	3,66	2,81	2,90	3,095	17,33
Учащиеся колледжа	3,32	2,91	3,01	3,39	2,84	3,306	18,77
Студенты	3,02	2,78	2,75	3,51	2,91	3,232	18,14

Таким образом, данные, полученные по методике диагностики эмпатических способностей В.В. Бойко, свидетельствуют о заниженном уровне эмпатии в исследуемой выборке испытуемых, но в то же время о более высоком уровне развития эмоционального канала эмпатии в выборке студентов-психологов по сравнению с другими категориями обучающихся. Полученные данные свидетельствуют о необходимости развития эмпатии у студентов-психологов. Требуется формировать у будущих психологов не только умение проявлять помогающее, альтруистическое поведение в ответ на переживания другого (эмоциональный канал), но и развивать навыки аналитической переработки информации, целостного восприятия и анализа поведения и состояния субъекта взаимодействия. Развитие эмпатии студентов на стадии профессиональной подготовки позволит повысить степень профессиональной пригодности будущих психологов за счет повышения уровня их социально-психологической компетентности, важной характеристикой которой является ориентация в различных ситуациях взаимодействия с учетом возраста, статуса, эмоционального состояния и переживаний человека, обратившегося за помощью.

Литература

1. *Абрамова Г.С.* Практическая психология : учеб. для студ. вузов. – изд. 6-е. – М.: Академический Проект, 2001. – 480 с.
2. *Бойко В.В.* Энергия эмоций в общении: взгляд на себя и других. - М., 1996. – 472 с.
3. *Бражникова А.Н.* Эмпатия как нравственное качество будущего профессионала [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http: www.psyedu.ru / journal/2012/4/3152.phtml. - Дата доступа: 28.12.15
4. *Выговская Л.П.* Эмпатичные отношения младших школьников, воспитывающихся вне семьи // Психол. журнал. - 1996. - Т. 17. – № 4. – С. 64 – 68.
5. *Ильин, Е.П.* Эмоции и чувства. – СПб. : Питер, 2001. – 752 с.
6. *Климов Е.А.* Введение в психологию труда: учеб. для вузов. – М.: Культура и спорт: ЮНИТИ, 1998. – 350 с.

7. *Кочюнас Р.* Основы психологического консультирования. – М.: Академический проект, 2008. – 464 с.
8. *Мельник Е.В.* Эмпатия как фактор успешной профессиональной деятельности // Психологическая безопасность, устойчивость, психотравма: сб. науч. ст. / Под общ. ред. И.А. Баевой, Ш. Ионесу, Л.А. Регуш. – СПб., 2006. – С. 12 –16.
9. *Роджерс К.* Взгляд на психотерапию. Становление человека. – М. : Прогресс, 1994. – 234 с.

ИНДИВИДУАЛЬНО-ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ РАЗНЫХ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ

И.А. Новикова, Т.С. Юзефович
Россия, Москва, РУДН
Novikova_ia@pfur.ru

Аннотация. Рассмотрены основные направления исследований психологических особенностей пользователей социальных сетей. Представлены результаты сравнительного эмпирического исследования индивидуально-личностных особенностей пользователей наиболее популярных в России социальных сетей – ВКонтакте, Facebook и Twitter.

Abstract. The paper considers the main fields of research on psychological features in social network users. The results of a comparative empirical study of the personality characteristics among the most popular Russian social network users (such as VKontakte, Facebook and Twitter) are described in the paper.

Ключевые слова: социальные сети, пользователи социальных сетей, психологические особенности, личностные черты.

Keywords: social network, social network users, psychological features, personality traits.

Развитие Интернета изменило многие стороны жизни современного человека, в том числе и взаимодействие с другими людьми. В частности, появление социальных сетей дало возможность резко расширить круг общения, изменить его интенсивность и т.п. Не удивительно, что феномен общения в социальных сетях все чаще становится объектом психологических исследований.

Например, Т.Е. Тагинцева [8] отмечает следующие функции социальных сетей: 1) поддержание связей между людьми, находящимися далеко друг от друга; 2) развлечения; 3) поиск информации; 4) возможность анонимного участия в общении и др. Эти и другие функциональные возможности социальных сетей определяют стремительный рост их популярности среди разных слоев населения. В тоже время, несомненно, что социальные сети оказывают влияние на коммуникативные и социальные особенности личности.

Еще в 1996 году О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин и А.Е. Войскунский исследовали особенности общения в компьютерных сетях. Было выявлено, что для этой формы общения свойственны постоянство и высокая интенсивность контактов, сближение коммуникативных интересов партнеров, взаимная информационная продуктивность коммуникации, большая активность пользователей и их высокая осведомленность в обсуждаемых вопросах, взаимное пересечение направленности мыслей; возрастание коммуникативной открытости и толерантности [2]. Однако

достоинства коммуникаций в компьютерных сетях связаны и с их ограниченностью. Так Л.Н. Мун отмечает наличие в интернет-общении «коммуникативных сбоев» восприятия, отсутствия эмоций и ответных реакций на поведение, что приводит к ошибкам в восприятии собеседника и его образа, к затруднению в общении с ним [7].

Отечественные психологи изучают проблемы социальной перцепции и формирования идентичности в социальных сетях [3-5], особенностей социального и эмоционального интеллектов, а также психологической культуры у пользователей социальных сетей [1], специфику построения визуального образа в социальной сети и ее связь с типом личности [9] и др.

В последние годы в зарубежной и отечественной психологии проводятся исследования роли черт личности в специфике использования людьми услуг, ресурсов и возможностей, предоставляемых социальными сетями [10]. Зарубежные научные изыскания в этой области, прежде всего, относятся к социальной сети Facebook. Например, установлено, что поведение в Facebook может быть функцией черт личности, относящихся к так называемой «Большой пятерке». Наличие экстраверсии коррелирует, например, с цветовым оформлением фотографий, с числом групп и друзей пользователя, с числом фотографий, размещенных на странице; со статистическими характеристиками записей на стене и комментариев; просмотров своих и чужих страниц; замен фотографий профиля и др. [10]. Выраженность нейротизма связана с частотой использования стены для коммуникаций. Добросовестность – с личным отчетом по числу отправленных сообщений в Facebook. Выявлено, что пользователи Facebook в Австралии были более экстравертированными, нарциссичными и менее добросовестными в сравнении с участниками обследования, не использующими этот ресурс [10].

Аналогичное исследование вклада факторов «Большой пятерки» в поведение пользователей российской социальной сети ВКонтакте, проведенное С.А. Щебетенко [10], позволило установить, что экстраверсия, нейротизм и доброжелательность являются важными независимыми предикторами многих поведенческих показателей активности в социальных сетях (например, количество друзей, количество записей на стене, количество фотографий, количество отметок «мне нравится» под пользовательской фотографией и т.д.). В целом активность респондентов в сети повышается по мере роста показателей экстраверсии и нейротизма. Кроме того, наличие экстраверсии является единственной из исследованных переменных, по которой пользователи отличались от тех участников, кто не был зарегистрирован в сети ВКонтакте [10].

Опираясь на анализ литературы по данной проблеме, мы считаем актуальным исследование психологических особенностей личности, активно осуществляющей коммуникативную деятельность в социальных

сетях. Мы предполагаем, что существуют индивидуально-психологические особенности, специфичные для пользователей разных социальных сетей.

В проведенном пилотажном исследовании приняли участие 90 респондентов – по 30 представителей популярных в России социальных сетей ВКонтакте, Facebook и Twitter. В основном это студенты, среди которых 52 женщины и 38 мужчин в возрасте от 18 до 27 лет. Средний возраст испытуемых составляет 21 год.

На первом этапе исследования использовалась авторская анкета для определения особенностей использования респондентами социальных сетей, на втором этапе проводилась диагностика индивидуально-личностных и коммуникативных особенностей пользователей с помощью Пятифакторного опросника “Big 5” в модификации М.В. Бодунова и С.Д. Бирюкова и теста на определение типа межличностных отношений Т.Лири. Статистическая обработка проводилась с помощью U-критерия Манна-Уитни.

С помощью анкетирования установлено, что большинство опрошенных (44,5%) проводят в Интернете 3-6 часов. При этом конкретно на социальные сети более 6 часов тратят 28,1% опрошенных, 3-6 часов – 37,5% респондентов. Больше всего времени в социальных сетях проводят представители сети Twitter, это обусловлено необходимостью данных пользователей постоянно обновлять свои блоги и следить за новостями в тех блогах, на которые они подписаны. Много времени (3-6) часов в социальных сетях проводят представители сети ВКонтакте, которые используют сеть не только для общения, но и для просмотра видео, прослушивания музыки, поиска информации и онлайн-игр. Большинство исследуемых используют социальные сети в основном для общения с людьми, которые находятся на далеком расстоянии – 69,3%, для общения с коллегами, друзьями, товарищами, с которыми есть возможность видеться в реальной жизни – 46%, для просмотра новостей – 23% и для поиска групп по интересам – 23%.

Результаты диагностики индивидуально-личностных факторов представлены в таблице 1, типа межличностных отношений – в таблице 2.

Таблица 1. Средние значения выраженности индивидуально-личностных факторов у пользователей различных соцсетей

Факторы “Big 5”	**ВКонтакте**	**Facebook**	**Twitter**
Нейротизм	30,51	23,27	24,03
Экстраверсия	26,13	28,96	31,27
Открытость опыту	27,75	25,55	27,29
Согласие	25,65	27,31	28,17
Добросовестность	24,69	32,41	32,34

Статистический анализ данных, представленных в таблице 1, не выявил значимых различий в выраженности индивидуально-личностных факторов между пользователями Facebook и Twitter. В тоже время выраженность ***добросовестности*** у пользователей Facebook и Twitter статистически выше, чем у пользователей ВКонтакте. На уровне статистической тенденции у пользователей ВКонтакте по сравнению с пользователями двух других социальных сетей выше выраженность ***нейротизма,*** а также ниже выраженность ***экстраверсии*** по сравнению с пользователями Twitter. Обращает на себя внимание доминирование ***нейротизма*** и низкие значения ***добросовестности*** у пользователей ВКонтакте, что противоположно выраженности этих факторов у пользователей Facebook и Twitter. Возможно, эти результаты могут быть связаны с относительно более молодым возрастом пользователей ВКонтакте, так как эта социальная сеть, в целом, наиболее популярна среди студентов и даже подростков по сравнению с другими сетями.

Таблица 4 Средние значения выраженности типов межличностных отношений

Типы МЛО	**ВКонтакте**	**Facebook**	**Twitter**
Авторитарный	4,52	5,12	5,5
Эгоистичный	3,47	4,62	4,00
Агрессивный	3,82	3,50	4,62
Подозрительный	4,64	2,00	4,12
Подчиняемый	6,05	3,87	5,12
Зависимый	3,82	3,00	4,12
Дружелюбный	5,82	6,25	5,37
Альтруистический	5,76	4,62	4,12

Статистический анализ данных, представленных в таблице 2, не выявил значимых различий в выраженности типов межличностных отношений между пользователями ВКонтакте и Twitter. Выраженность параметра «подозрительность» у представителей Facebook статистически значимо ниже, чем у представителей двух других социальных сетей. На уровне тенденции у пользователей Facebook ниже выраженность и параметра «подчиняемость» по сравнению с пользователями ВКонтакте.

Обобщение данных двух методик позволяет выделить следующие психологические особенности пользователей исследуемых социальных сетей:

– эмоциональная нестабильность, невысокая добросовестность и склонность к подчиняемости в межличностных отношениях характерны для студентов, которые предпочитают социальную сеть ВКонтакте;

– добросовестность, эмоциональная устойчивость, а также несклонность к подозрительности и подчиняемости – для предпочитающих Facebook;
– добросовестность, эмоциональная устойчивость, экстравертированность – для предпочитающих Twitter.

Таким образом, наше предположение о том, что существуют индивидуально-личностные различия между пользователями, предпочитающими разные социальные сети, подтвердилось по результатам пилотажного исследования. Однако для уточнения и конкретизации выводов необходимо продолжать исследования в следующих направлениях: 1) увеличение количественного состава выборок; 2) уравнивание выборок по половому и возрастному составу; 3) проведение лонгитюдных исследований; 4) использование других методов диагностики индивидуально-личностных особенностей и статистической обработки данных.

Литература

1. *Антоненко А.А., Малыгин В.Л., Вовченко Е.И*. Особенности эмоционального и социального интеллекта у подростков – активных пользователей интернет-пространства. // Психологическая помощь социально незащищенным лицам с использованием дистанционных технологий (интернет-консультирование и дистанционное обучение): Материалы II международной научно-практической конференции / Под ред. А.Б. Айсмонтаса, В.Ю. Меновщикова. М.: МГППУ, 2012. С. 226.
2. *Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е*. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия // Вестник Московского ун-та. Сер. 14. Психология. 1996. № 14. С. 15-18.
3. *Асмолов А.Г., Асмолов Г.*А. От Мы-Медиа к Я-Медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 14. Психология. 2010. №1. С. 3-21.
4. *Войскунский А.Е., Евдокименко А.С., Федунина Н.Ю*. Сетевая и реальная идентичность: сравнительное исследование // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2013. Т. 10. № 2. С. 107-108.
5. *Войскунский А.Е*. Социальная перцепция в социальных сетях // Вестник Московского ун-та, Сер. 14. Психология. 2014. № 2. С. 90-104.
6. *Демина Л.Д., Середина Т.С*. Специфика компонентов психологической культуры личности активных пользователей социальных сетей // Известия Алтайского государственного университета. 2011. № 2-1. С. 45-47.
7. *Мун Л.Н*. Информационные технологии и гуманитарная культура // Мир психологии. 2002. № 1. С. 262-272.
8. *Тагинцева Т.Е*. Влияние социальных сетей на человека // Современная наука: актуальные проблемы и пути их решения. 2014. № 10. С. 129-130.
9. *Ушкин С.Г*. Визуальные образы пользователей социальной сети ВКонтакте // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2012. №5 (111). С 159-169.
10. *Щебетенко С.А*. Большая пятерка черт личности и активность пользователей в социальной сети «ВКонтакте» // Вестник ЮУрГУ. Серия «Психология». 2013. Том 6. № 4. С. 73-81.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ФАКТОРЫ УСПЕШНОГО ЛИЧНОСТНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ ЮНОШЕСТВА В КОНТЕКСТЕ КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИИ

Т.В. Обидина
Россия, г. Москва, МПГУ
TatianaOb@rambler.ru

Аннотация. в статье описывается теоретическое и практическое исследование возможностей интернет-среды, открывающихся юношеству в процессе киберсоциализации, для успешного личностного самоопределения.

Abstract. The article describes the theoretical and practical research findings of the possibilities of the Internet environment for successful personal self-determination.

Ключевые слова: киберсоциализация, личностное самоопределение, рефлексия, юношество, интернет-среда.

Keywords: cybersocialization, personal self-determination, reflection, adolescence, Internet environment.

Исследование факторов успешного личностного самоопределения юношей и девушек в контексте киберсоциализации [4, С. 24] является весьма актуальным, поскольку в процессе киберсоциализации человек активно взаимодействует с интернет-средой, которая является важнейшим источником информации, средством коммуникации и предлагает человеку свои альтернативы, наряду с перспективами реальной жизнедеятельности.

Возрастом наиболее активной группы пользователей Интернетом является юношеский возраст, отмечаемый многими учеными как наиболее значимый для личностного самоопределения.

Личностное самоопределение представляет собой процесс, предполагающий поиск и достижение идентичности, постановку целей, нахождение смысла жизни, самореализацию, конструирование своего жизненного пути.

Проблемы личностного самоопределения рассматривались в трудах С.Л. Рубинштейна, К.А. Абульхановой, И.С. Кона, М.Р. Гинзбурга, Л.И. Божович, Н.С.Пряжникова, В.И. Слободчикова, Л.В. Байбородовой, Н.Ю. Будич и других.

Согласно М.И. Гинзбургу, успешное самоопределение характеризуется широким спектром личностно-значимых позитивных ценностей; творческой самореализацией; переживанием осмысленности собственной жизни; наличием интереса к смыслу жизни и его активным обсуждением; возможностью опробования различных социальных ролей и включенностью в различные общности [2].

С нашей точки зрения, все вышеперечисленные факторы успешного самоопределения в современном мире предоставлены человеку в интернет-

среде киберпространства и становятся доступны ему в процессе киберсоциализации [3].

Так, в процессе киберсоциализации юноши и девушки вступают в различные интернет-сообщества, которые могут соответствовать их интересам и ценностям и формировать их.

В процессе интернет-коммуникации юноши и девушки имеют возможность обсудить с людьми разных поколений такие, обычно волнующие молодежь, темы, как смысл жизни, предназначение человека и т.п.

Киберпространство также предлагает широкие возможности для реализации творческого потенциала молодежи.

Кроме того, «в Интернете любой пользователь может попробовать себя в новой роли, поскольку он обладает полной свободой в управлении информацией о себе: ему ничто не мешает изменить пол, социальную, национальную и культурную принадлежность, область профессиональной деятельности и т.д.» [4, С. 218].

Успешность личностного самоопределения во многом зависит от способности человека к рефлексии.

Под рефлексией в психологии понимается мыслительный процесс, направленный на анализ, понимание и осознание себя [6; с. 616]. «В социальной психологии под рефлексией понимается осознание действующим индивидом того, как он воспринимается партнером по общению» [1, С. 121].

Интернет-среда предоставляет большие возможности для развития рефлексии благодаря блогам, дневникам, авторским записям и репостам, публикуемым на страницах социальных сетей интернет-среды. Развитие рефлексии происходит и за счет возможности планирования, продумывания текста в процессе киберкоммуникации [5].

Осознание человеком того, как он воспринимается другими возможно в процессе киберкоммуникации благодаря их комментариям, вопросам, отметкам «нравится» или игнорированию, что также способствует развитию рефлексии. Причем в процессе киберкоммуникации границы существенно расширяются, поскольку Интернет позволяет легко и быстро связываться людям, которые находятся на большом расстоянии друг от друга, что дает возможность общения с представителями различных профессий, культур, возрастов и т.д. [5].

С целью выявления факторов успешного самоопределения юношества в процессе киберсоциализации, мы попытались установить взаимосвязь между такими условиями самоопределения, как способность к рефлексии, наличие интереса к вопросам цели и смысла жизни и показателями развития данных характеристик посредством Интернета.

В исследовании взаимосвязи уровня развития рефлексии и уровня развития рефлексии посредством Интернета, проведенном в 2014-2015 г., принимало участие 119 испытуемых в возрасте от 15 до 18 лет.

Для оценки взаимосвязи между показателями мы произвели расчеты с помощью коэффициента ранговой корреляции Спирмена. В результате определения степени тесноты связи между уровнем развития рефлексии и уровнем развития рефлексии посредством Интернета мы получили коэффициент равный 0,28, величина которого попадает в зону значимости и, следовательно, связь между двумя показателями существует.

В исследовании взаимосвязи наличия таких ценностей, как смысл и цель жизни и участие юношей и девушек в интернет-сообществах, посвященных данной тематике, проведенном в 2015 году, принимало участие 59 испытуемых в возрасте от 16 до 18 лет. Для оценки взаимосвязи между показателями мы также произвели расчеты с помощью коэффициента ранговой корреляции Спирмена и получили коэффициент равный 0,32, величина которого попадает в зону значимости, что означает наличие взаимосвязи между участием испытуемых в интернет-сообществах, посвященных проблемам цели и смысла жизни, и их интереса к данной теме в реальной жизнедеятельности.

Таким образом, в результате проведенного исследования мы выявили, что в процессе киберсоциализации юношей и девушек интернет-среда используется ими для лучшего осознания своего жизненного предназначения, цели и смысла жизни, а также для развития рефлексии, предполагающей осознания себя и восприятия себя другими, что способствует успешному личностному самоопределению.

Литература

1. *Андреева Г.М.* Социальная психология. – М.: Аспект Пресс, 2005. – 363 с.
2. *Гинзбург М.И.* Психологическое содержание личностного самоопределения // Вопросы психологии. 1994. № 3. С. 43-52.
3. *Обидина Т.В.* Личностное самоопределение юношества в контексте киберсоциализации//Сборник докладов IX Межвузовской конференции молодых ученых по результатам исследований в области педагогики, психологии и социокультурной антропологии / Ред.-сост. А.С. Обухов. – М.: «Исследователь», 2014. – 324 с.
4. *Плешаков В.А.* Теория киберсоциализации человека. Монография / Под общ. ред. чл.-корр. РАО, д.п.н., проф. А.В. Мудрика. – М.: МПГУ; «Homo Cyberus», 2011. – 400 с.
5. *Плешаков В.А., Обидина Т.В.* Развитие рефлексии в процессе киберсоциализации юношества // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 6.
6. *Психология. Полный энциклопедический справочник* / Сост. и общ. ред. Б.Г. Мещеряков, В.П. Зинченко. – СПб.: Прайм-Еврознак, 2007. – 896 с.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

СПЕЦИФИКА ПРОЯВЛЕНИЯ ЭМПАТИИ В ДЕЛОВОЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ

В.К. Обыденкова
Россия, Москва, МПГУ
ObydenkovaVK@mail.ru
http://www.homocyberus.ru

Аннотация. Данная статья посвящена описанию структуры эмпатии и некоторым аспектам ее трансформации в общении, опосредованном Интернетом. Рассматриваются условия, которые способствуют и препятствуют проявлению эмпатии в деловой интернет-коммуникации.

Abstract. The article is devoted to the description of the structure of empathy and some aspects of its transformation in communication, mediated by the Internet. The conditions that promote and prevent the expression of empathy in business Internet communication are also considered.

Ключевые слова: Интернет, деловая киберсоциализация, деловое общение, интернет-коммуникация, эмпатия.

Keywords: the Internet, business cybersocialization, business communication, Internet communication, empathy.

Современный мир характеризуется масштабным расширением сферы производства и услуг, причем многие виды профессиональной деятельности частично или полностью переносятся в киберпространство, в особенности – его глобальный сектор – Интернет. По словам А.Е. Войскунского, пионера отечественной киберпсихологии, «интернет и базирующиеся на нем сервисы не только опосредствуют, но и стимулируют реализацию многообразных деятельностей» [4]. Сегодня мы можем наблюдать увеличение числа и активное развитие интернет-магазинов, персональных сайтов различных специалистов, а также систем онлайн-услуг и дистанционного образования. В связи с этим можно говорить и о таком феномене как деловая киберсоциализация человека [8].

Деловая киберсоциализация, с нашей точки зрения, представляет собой процесс качественных изменений функциональных и коммуникативных аспектов трудовой деятельности человека: способов выполнения задач, норм и характера делового общения, стиля самопрезентации и поведения в профессиональной среде, происходящий под влиянием и в результате использования современных информационно-коммуникационных, компьютерных, электронных, цифровых, мультимедийных и интернет-технологий.

Общение людей, связанных деловыми отношениями, также зачастую осуществляется в киберпространстве (в частности, в сети Интернет), что порождает его трансформацию. Она касается как его внешних параметров

(например, стиль электронного сообщения, периодичность отправки писем), так и внутренних (психологический комфорт, дистанция, восприятие и понимание собеседника). В связи с этим возникает ряд вопросов: «Какое влияние оказывает Интернет на процесс делового общения?», «Достаточную ли и только ли необходимую для выполнения профессиональных задач информацию получают друг от друга люди?», «Стала ли деловая коммуникация безличной?»

Как правило, деловое общение является строго регламентированным процессом. Вместе с тем, при всех свойственных ему ограничениях, в деловом общении (в том числе, осуществляемом по Сети) возможно проявление эмпатии. В.В. Бойко рассматривает эмпатию и как аффективное переживание вовлеченности в состояние другого человека, и как способ познания человеческой индивидуальности, понимая ее как способность к рационально-эмоционально-интуитивному отражению реальности [2, с. 121-130]. Ученый выделяет в структуре эмпатии «непроизвольное внимание к субъектной реальности других и интуицию» (НВИ) и «эмоциональную отзывчивость и понимание» (ЭОП) [3, с. 88-90].

НВИ отражает способность человека проявлять внимание к психологическому состоянию и внутреннему миру собеседника, а также интуицию, представляющую собой умение предвосхищать состояния и поступки другого. По нашему мнению, НВИ можно обозначить как когнитивный (рациональный) и интуитивный аспекты эмпатии.

Когнитивный аспект эмпатии связан с восприятием текстовой и графической информации в сети Интернет. Он позволяет составить более четкое представление о воспринимаемом субъекте и предмете деловой коммуникации в сети Интернет, создает предпосылки для эмоционального отклика на него.

Характеризуя интуитивный аспект эмпатии, важно акцентировать внимание на накопленном человеком коммуникативном опыте, который позволяет осмыслять, предугадывать поведение собеседника и находить к нему нужный подход в деловом общении по Сети. Поэтому интуиция в данном контексте – не спонтанный акт понимания другого человека, а результат использования (зачастую неосознанного) имеющегося опыта делового взаимодействия.

ЭОП (как эмоциональный аспект эмпатии) вбирает в себя весь спектр эмоциональных реакций человека относительно воспринимаемой ситуации, выражает способность понимать эмоции другого и откликаться на них. С одной стороны, это понимание испытываемых собеседником эмоций, с другой стороны – возникновение подобных эмоций у себя.

В Интернете возможности понимания эмоций другого ограничены, ведь основным механизмом данного процесса является декодирование экспрессивной информации (дифференциация паттернов лицевой

экспрессии и идентификация их как сигналов определенных эмоциональных состояний [5, с.56], а также восприятие интонации [7], мимики и позы, поведения, вегетативных реакций [9]).

В процессе интернет-общения можно не понять эмоции собеседника по двум основным причинам: либо его лицевая экспрессия полностью скрыта, либо у него возникает компенсаторная виртуальная эмоциональность [1, с. 26], чаще всего проявляющаяся в использовании специфических знаков электронной коммуникации («смайлов»), обозначающих только одну из нескольких вариаций базовых эмоций и смысловую законченность высказывания [6]. Несмотря на этот недостаток интернет-коммуникации, в ней возможно ориентироваться на контекст взаимодействия, знания о собеседнике и имеющийся опыт общения с ним. В процессе интернет-общения описание человеком события, вызвавшего у него эмоциональное переживание, обычно выходит на первый план, поэтому «…должно учитываться и то, что предшествует и является причиной эмоций: ситуация в ее взаимодействии с имеющейся у человека целью. Если наблюдатель представляет себе ситуацию, в которой оказался человек, его цель в данный момент и внешние проявления эмоции, то он имеет достаточно информации, чтобы опознать эмоцию» [9].

Тем не менее, в интернет-среде понимание эмоций не может быть полноценным, поскольку восприятие невербальных сигналов в большинстве случаев невозможно. Ориентировка в ситуации и уяснение целей собеседника возможны благодаря текстовому и графическому представлению им информации, а также личному опыту воспринимающего и умению извлекать максимум информации из диалога. Поэтому все то эмоциональное понимание, возможное в контексте интернет-переписки, будет находиться в значительной зависимости от когнитивного и интуитивного аспектов эмпатии.

Эмоциональная отзывчивость может проявляться как возникновение сострадания, сочувствия, желания оказать помощь, выражаемых в действиях и словах. Поэтому мы отмечаем необходимость включения в структуру эмпатии также и деятельностного аспекта. При этом он не стоит в одном ряду с эмоциональным, когнитивным или интуитивным, поскольку эмпатический отклик может иметь разные основания. К примеру, человек поступает, исходя из спонтанно возникших эмоций, или понимает рационально, что собеседнику необходима его поддержка.

Поскольку традиционно считается, что деловое общение осуществляется ради выполнения определенной профессиональной задачи и не должно подвергаться влиянию эмоций общающихся, а интернет-пространство – в целом эмоционально обедненная среда, изучение проявления эмпатии в деловой коммуникации по Сети и условий, при

которых оно становится возможным, представило для нас особенный интерес.

В исследовании мы задействовали 47 испытуемых – пользователей Интернета. Первоначально мы провели методику на определение уровня эмпатических способностей В.В. Бойко и по ее результатам разделили испытуемых на две подгруппы: №1 – 26 человек с более высокими показателями по шкалам эмпатии, №2 – 21 человек с более низкими показателями.

Кроме того, мы модифицировали распространенную методику «Незаконченные предложения»: испытуемому предъявлялось 12 типичных ситуаций, которые могут возникнуть в деловом общении в сети Интернет, ему необходимо было продолжить относящиеся к ним четыре предложения («Я вижу…», «Я думаю…», «Я чувствую…», «Я говорю (делаю)…»). Обработку методики мы выполнили посредством контент-анализа.

Для изучения системы связей между уровнем эмпатии и спецификой ее проявления в деловой интернет-коммуникации, мы воспользовались методом корреляционного анализа (р Спирмена).

Поскольку отследить проявления когнитивного, интуитивного и эмоционального аспектов эмпатии в деловой интернет-коммуникации бывает проблематично, основной задачей для нас стал анализ деятельностного аспекта эмпатии (как правило, выражаемого в форме словесного отклика).

Рассмотрим условия, при которых возможна его реализация.

Во-первых, способность разделять эмоции своего собеседника взаимосвязана со склонностью позитивно мыслить о нем ($p<0,01$). Это также подтверждается данными, полученными по результатам аналогичного анализа группы испытуемых с высоким уровнем эмпатии ($p<0,05$).

Во-вторых, эмпатическому отклику способствует положительный эмоциональный фон в деловой интернет-коммуникации ($p<0,05$). При этом условии собеседники стремятся к сохранению обоюдно позитивного восприятия и с этой целью более тщательно обдумывают свои высказывания в процессе деловой беседы по Сети ($p<0,01$).

В-третьих, корреляционный анализ подтвердил взаимосвязанность когнитивного и деятельностного аспекта эмпатии, и можно утверждать, что деятельностное выражение эмпатии в сети Интернет обычно предваряется осмыслением ситуации и возникновением намерения к отклику – например, «он нуждается в моей поддержке», «нужно проявить сочувствие» и т.д. ($p<0,05$).

Мы также обнаружили условия, не способствующие эмпатическому отклику и предполагающие преимущественно пассивное восприятие

получаемой информации в деловой интернет-коммуникации: нейтральность мыслей и эмоций по отношению к собеседнику ($p<0,05$). Особенно явно это прослеживается у группы испытуемых с низким уровнем эмпатии ($p<0,05$).

Кроме того, у испытуемых с низким уровнем эмпатии мысли, обычно предваряющие эмпатические реакции, не приводят к конкретному отклику в деловом интернет-общении ($p<0,05$). Они осознают необходимость и, возможно, желание эмпатически реагировать на высказывания своего партнера по интернет-коммуникации, однако не делают этого и довольствуется лишь мысленной фиксацией своего намерения.

Таким образом, нейтральные мысли и эмоции по отношению к другому человеку не способствуют проявлению эмпатии в процессе деловой интернет-коммуникации. Для этого необходим положительный эмоциональный фон общения, позитивные мысли о собеседнике и осознанное намерение к эмпатическому отклику. Тем не менее, наличие подобного намерения не гарантирует проявление человеком эмпатии в деловом общении по Сети, если он обладает низким уровнем эмпатии.

Литература

7. Белинская Е.П. Психология Интернет-коммуникации: учеб. пособие / Е.П. Белинская. – М.: МПСУ; Воронеж: МОДЭК, 2013. – 192 с.
8. *Бойко В.В.* Энергия эмоций в общении: взгляд на себя и на других. – М., 1996. – 472 с.
9. *Бойко В.В.* Психоэнергетика. - СПб.: Питер Пресс, 2008. – 416 с.
10. *Войскунский А.Е.* Актуальность психологии Интернета // Идеи О.К. Тихомирова и А.В. Брушлинского и фундаментальные проблемы психологии (к 80-летию со дня рождения). Материалы Всероссийской научной конференции (с иностранным участием). Москва, 30 мая - 1 июня 2013 г. – М.: Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, 2013. – С. 50-52.
11. *Данилова Н.Н.* Психофизиология: Учебник для вузов. – М., 2000. – 373 с.
12. *Захарова Е.О.* Пунктуационные и пунктуационно-графические приёмы рекламного текста // Вестник Томского государственного университета. Серия «Филология». – 2009. – № 324. – С. 25–29.
13. *Колымба И.Г.* Экспериментальные методы исследования интонации эмоциональной речи // Новые исследования в психологии. – 1974. – № 3. – С. 15-16.
14. *Плешаков В.А.* Теория киберсоциализации человека. Монография / Под общ. ред. чл.-корр. РАО, д.п.н., профессора А.В. Мудрика. – М.: МПГУ; «Homo Cyberus», 2011. – 400 с.
15. *Frijda N.H.* The emotions. – Cambridge, 1986.

СЕЛФИ И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ (ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ)

О.И. Одарущенко
Россия, Коломна, ГСГУ
olgaodar@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматривается и анализируется явление «селфи», часто называемое сегодня специалистами «селфиманией». Представлены тенденции в развитии молодых людей, выкладывающих свои фото в социальные сети.

Abstract. The article examines and analyzes the phenomenon of "selfies", which is often called today as "selfiemania" by the specialists. The article presents the trends in the development of young people spreading their photos in social networks.

Ключевые слова: селфи, «селфимания», поведение подростка.
Keywords: selfie, "selfiemania", the behavior of a teenager.

Сегодня селфи – явление, получившее повальную популярность. Некоторые специалисты (психиатры, психологи, социологи) называют это явление зависимостью, «селфи-наркоманией» [3].

Американская ассоциация психиатров признала «селфиманию» психическим расстройством, назвав новое заболевание «selfitis». Такой диагноз может быть поставлен человеку, который выкладывает селфи в социальных сетях не менее 3-5 раз в день [4]. Американские психиатры причисляют «selfitis» к обсессивно-компульсивным расстройствам, для которых характерно навязчивое желание производить какое-либо действие – в данном случае фотографировать себя и выкладывать фото в соцсетях.

Наши отечественные специалисты с американскими коллегами не согласны. Они причисляют это явление к характеристике кризиса самоопределения. Нередко в самофотографировании проявляется попытка уловить свое я. И наиболее это характерно для подросткового возраста.

Говоря о развитии личности подростка, особое внимание следует уделить его чувствам, потребностям. Многие отечественные психологи центральное место в сфере чувств подростка отводят «чувству взрослости». Проявления этого чувства многообразны:

- подражание внешним признакам взрослости – курение, игра в карты, особый лексикон, способы отдыха и др. Это самые легкие и самые опасные достижения взрослости. Подражание особому стилю веселой, легкой жизни социологи и юристы называют «низкой культурой досуга», складывается специфическая установка весело провести время, а фотографирование является обязательным атрибутом;

- равнение подростков-мальчиков на качества «настоящего мужчины», смелость, желание сделать фотографию в небезопасном месте и др.

Чувства подростка напряжены. Психологи часто описывают их с помощью термина «аффект эмоциональной неадекватности», когда самооценка, как правило низкая для подростков, не соответствует их высокому уровню притязаний, отсюда – состояние депрессии, тревоги [1, С. 241].

С одной стороны, уверенность в своих силах, большая порой, чем объективное положение вещей, и он берется за фотографии в особом небезопасном месте, а с другой стремление во чтобы то ни стало занять достойное место в среде сверстников, привлечь их внимание. Особенно если в значимой для подростка группе в иерархии ценностей смелость занимает высокое место, тогда мы имеем подростка, пытающегося сделать селфи на краю высотки.

В социальные сети выкладывают свои фото больше 50% европейцев, а среди молодых пользователей от 15 до 24 лет таких 84% [2].

Конечно это явление новое, о нем много сейчас самой разной, порой противоречивой информации, но уже сейчас можно говорить об определенных тенденциях в развитии молодого человека, у которого желание выложить свои фотографии в социальные сети проявляется более трех раз в день.

Первая тенденция:

- «Я не могу жить настоящим», ведь он пытается в этот момент остановить мгновение. Больше того, он еще и может меня эту реальность, когда обрабатывает фото с помощью фильтров.

Вторая тенденция:

- «Я набиваю себе цену» – так как демонстрирую себя, желая вызвать к себе интерес. Мы ведь выбираем селфи, на котором выглядим лучше всего. Множество фото говорит о неспособности их авторов глубоко переживать свои эмоции и подлинные чувства. А в напряженном ожидании лайков и комментариев, отмечающих достоинства фото, выражена острая потребность в чужом одобрении. Таким людям трудно залечить свои нарциссические раны. В детстве им недоставало родительского внимания, и они тщетно продолжают вновь и вновь искать его во взглядах других людей, движимые неутомимой жаждой признания».

Третья тенденция:

- «Я делюсь с окружающими» Это простой способ сказать им, что я виртуально с ними, думаю о них. – Это как отправить открытку (моментальная телеграмма). Важно, чтобы это занятие не превратилось в навязчивую идею.

Необходимо донести до подростков:

- настоящее удовольствие – это полноценное общение: внимание, которое я могу уделить друзьям;
- нужно делиться своими переживаниями вербально;
- фотографии могут ухудшать нашу память.

Литература

1. *Ермолаева М.В.* Основы возрастной психологии и акмеологии. М., 2003.
2. *Развилова В.* //PSYCHOLOGIES, –№110 – июнь –2015, С. 70–71.
3. http://infosfera.net/psikhologiya/selfi-zavisimost-bolezn-21-veka
4. http://info.sibnet.ru/?id=373959

ВИРТУАЛЬНЫЕ СТРАСТИ КАК РЕАЛЬНАЯ ПРОБЛЕМА СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

И.Е. Озерова
Россия, Иваново, ИГХТУ
iza_777@mail.ru

Аннотация В данной статье рассматриваются феномен виртуальных страстей. Анализируется процесс их возникновения и факторы, способствующие их развитию. Обосновывается необходимость углублённого анализа данного явления, оказывающего возрастающее воздействие на все стороны развития современного общества.

Abstract: This article focuses on the phenomenon of virtual passions. It is devoted to the analysis of their emergence and the factors, which foster their development. As a matter of fact, there is a need of a more deep analysis of such phenomenon, which increasingly impact on the development of contemporary society in the broad context.

Ключевые слова: виртуальные страсти, социальные страсти, цифровое поле, виртуальная коммуникация.

Keywords: virtual passions, social passions, digital space, virtual communication.

Известно, что в современном обществе виртуальные коммуникации занимают далеко не последнюю позицию. С каждым годом сетевое общение увеличивает свою долю в общей структуре коммуникаций, что уже привело к формированию новой, виртуальной реальности. Ее можно сравнить с описанной Жаном Бодрийяром гиперреальностью, которая более реальна, чем сама реальность, более правдива, чем истина, более очаровательна, чем само очарование [1, с. 181]. В ней формируются свои социальные институты, культура, особый этикет и иерархия. Как и реальному обществу, виртуальному не чужды социальные процессы, которые, в силу особенностей цифрового поля-носителя, носят стихийный характер, сложно поддаются контролю и, в сущности, являются страстями, затрагивающими большие социальные группы. Малая теоретическая разработанность темы делает актуальным выявление и исследование данного феномена с философской точки зрения.

Для дальнейшего анализа целесообразно обозначить предметно-объектную область исследования. В качестве объекта будет рассмотрена виртуальная реальность, а в качестве предмета – социальные страсти в контексте виртуальной реальности. Под социальными страстями понимается феномен из разряда когнитивно-аффективных, присущий большим социальным группам, появляющийся в результате естественных причин, либо посредством специального воздействия (манипуляций) [2, с. 142]. Его важнейшими признаками являются непредсказуемость или маловероятная прогнозируемость и относительная непродолжительность.

Как видно из определения, виртуальное пространство становится идеальной средой для зарождения социальных страстей, которые могут появляться как в виде локальных вспышек, затрагивая лишь малые группы «пользователей», так и приобретать характер эпидемий, создавая толчки к информационным войнам, способным перейти за границы виртуальной реальности и принести с собой вполне реальный ущерб для общества. Этому способствует ряд факторов, порождённых виртуальной реальностью. Их можно разделить на три группы: индивидуальные, информационно-оценочные и коммуникативно-технологические. К индивидуальным относятся факторы, дающие стимул к действию каждому отдельному члену виртуального сообщества. Во-первых, это отсутствие реального объекта для эмоционального переживания (например, для агрессии). Этот фактор делает возможным не чувствовать моральных угрызений относительно своих действий против другого индивида/группы/результата деятельности группы/события и позволяет приписывать практически любые свойства оппоненту или событию, тем самым делая его потенциальной угрозой для себя и своей социальной группы. Во-вторых - иллюзия безопасности. Участники виртуальной коммуникации, по аналогии с отсутствующим объектом эмоционального переживания, также чувствуют себя в безопасности, в качестве объекта виртуального общения, осознавая, что их практически невозможно найти или подловить на какой-либо слабости. Последним индивидуальным фактором является стимуляция виртуальным пространством чувства собственной важности пользователя и возможность для него примкнуть почти к любой желаемой социально-виртуальной группе.

Информационно-оценочные факторы связаны с качеством, свойствами и коммуникативными аспектами цифрового поля. С каждым годом виртуальная реальность вовлекает все большее количество индивидов, поглощая их временные ресурсы и меняя их социальный статус на статус «пользователь». Однако, несмотря на это, до настоящего момента не существует полноценно и адекватно функционирующих институтов социально-виртуального контроля, действующие же не способны справляться со своими функциями. Это связанно с тем, что контроль исходит извне, т.е. из реального общества, которое имеет весьма ограниченные возможности в виртуальном. Такая ситуация создаёт атмосферу абсолютной безнаказанности. Помимо этого, фактором для зарождения страстей служит огромный объем информации, качество и достоверность которой далеко не всегда можно проверить. Так на этапе формирования отношения к чему-либо, взятому из цифрового пространства, у «пользователя» встаёт вопрос: «чему верить?». В контексте этого вопроса, виртуальная реальность предлагает множество таких же виртуальных авторитетов, компетентность которых трудно

проверить: статус известного политолога или врача-кардиолога может присвоить себе любой желающий.

Коммуникативно-технологические особенности цифровой реальности придают виртуальной коммуникации всеобъемлющий характер и стремительность. Этому способствует высокая скорость передачи и безграничного распространения любой, попавшей в виртуальное пространство информации. Как было сказано выше, качество этой информации не проверяется. Для усиления суггестивного воздействия информации широко используются методы нейролингвистического программирования, гештальтпсихологии и обращения к подсознательному. Такие методы не новы в областях рекламы, маркетинга и пропаганды, но, в совокупности с другими технологическими факторами, они становятся довольно опасными.

Таким образом, случайно или не случайно вброшенная в цифровое поле информация (в виде цитаты, фотографии, мема и т.д.), не проходя никакой проверки, может выйти на уровень одной социально-виртуальной группы, а вслед за этим и на уровень целого интернет-сообщества, не встречая при этом никаких препятствий, обрастая новыми подробностями и уточнениями. По данной тематике быстро формируется виртуальный экспертный круг, состоящий из «свидетелей», «участников» и просто «знающих» пользователей.

На этой почве начинаются эмоциональные конфликты, подкрепленные виртуальной силой, защищенностью и безнаказанностью каждого. Так, гораздо быстрее, чем в реальном мире, возникает волна страстей, охватывающая большие социально-виртуальные группы. Остановить или контролировать этот процесс на данном этапе невозможно. Однако же, виртуальные страсти очень просто спровоцировать, даже не имея достаточных знаний в области психологии, политологии, социологии конфликта, массовых коммуникаций.

Возникает особый вид социально-виртуальной стихии, катализатором в которой может стать любое высказывание. Эта стихия становится полем страстей: поголовные увлечения опасными разновидностями сэлфи, которые приводят к летальному исходу, бойкоты продукции или людей, безосновательная агрессия, направленная на другие социальные группы.

Итак, в настоящее время виртуальные страсти являются бесконтрольными. Это позволяет появляться их новым (далеко не всегда безвредным) разновидностям, не ограничивает их интенсивности. Но нельзя сказать, что виртуальные страсти являются исключительно деструктивным феноменом. Их можно использовать для продвижения научных идей, популяризации чтения или здорового образа жизни, создания движений по защите природы. Однако для этого также требуется высокая теоретическая разработка проблемы с разных сторон, глубинный

анализ жизненного цикла виртуальных эмоций, в частности, страстей, выявление возможностей их контроля, развития и/или трансформации.

Литература

1. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция. Тула, 2013. 204 с.

2. *Озерова И.Е.* Социальные страсти: постановка проблемы// Известия высших учебных заведений. Серия «Гуманитарные науки». 2015. Том 6. Вып. 2. С. 140-142.

ЭГОИЗМ КАК ПРИЧИНА ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ВЫГОРАНИЯ ПЕДАГОГА

Е.В. Омельчанко, Т.П. Суханова
Россия, Коломна, ГСГУ
omel.68@mail.ru, tonya13041958@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматривается проблема проявления эгоизма в деятельности педагога. Представлены две противоположные позиции: с одной стороны, эгоизм способствует возникновению выгорания, в то время как альтруизм препятствует ему. С другой стороны, эгоизм выступает как «самосохранение», что препятствует или тормозит эмоциональное выгорание, в то время как чрезмерный альтруизм – способствует ему.

Abstract. The article is devoted to the problem of egoism in the work of the teacher. There are two opposite positions: on the one hand the selfishness contributes to burnout, while altruism prevents it. On the other hand, egoism is a "self-preservation" that prevents or inhibits emotional burnout, while excessive altruism can help it.

Ключевые слова: эгоизм, эгоцентризм, эгоистическое поведение, эгоцентрическая позиция, альтруизм, эмоциональное выгорание.

Keywords: eqoism, egocentrism, selfish behavior, egocentric position, altruism, emotional burnout.

На сегодняшний день проблема эгоизма личности занимает значительное место в исследованиях по психологии, что обусловлено, прежде всего, происходящими в современном обществе социально-экономическими изменениями. Провозглашено, что в центре культуры и общества находится личность со своими потенциями, её индивидуальность. Э. Фромм открыто заявляет, что общество формирует и, собственно, нуждается в новом типе личности – рыночном. В связи с этим становится понятным, что эгоистические проявления личности оправдываются социальными условиями. Кроме того, зарубежными психологами экспериментально установлено, что при социальных дилеммах, т.е. в ситуациях, увеличивающих конфликт между групповым благополучием и индивидуальными побуждениями, люди зачастую не принимают в расчет негативные последствия для всей общности и выбирают эгоистическую стратегию поведения [6, с.28].

Одно из первых эмпирических исследований предрасположенности разных социальных групп к эгоизму и установление его поведенческих, когнитивных и личностных коррелят осуществил К. Муздыбаев [6]. Это была первая попытка изучения эгоизма в России. В исследованиях различных социальных групп (выборка составляла 700 человек), было выявлено, что чем эгоистичнее человек, тем он успешнее в социальном плане. Также констатировано, что чем моложе человек, тем он

эгоистичней: самые большие эгоисты – люди до 30 лет. Помимо этого, исследование показало, что высокий уровень эгоизма у женщин проявляется после 40 лет.

Этот факт заинтересовал нас с точки зрения интерпретации эгоизма явления в контексте личности педагога. Предположим, что молодым педагогам и педагогам в возрасте присущ эгоизм. Эта тенденция усиливается, т.к. большинство педагогов – это женщины.

Мы провели исследование, в котором приняло участие 58 педагогов-женщин, имеющих стаж работы 1-10 лет в учреждениях образования Московской области. Процедура исследования включала сбор психодиагностических данных по опроснику «Шкала диспозиционного эгоизма» (К. Муздыбаев) [6; с.30]. Как показало наше исследование, высокий уровень эгоизма наблюдается у педагогов в возрасте от 28 до 34 лет, а низкий уровень эгоизма чаще встречается у педагогов в возрасте от 28 до 45 лет. Тогда как проявления как высокого, так и низкого уровня эгоизма у педагогов от педагогического стажа не зависит.

Кроме этого, педагогам было предложено ответить на два вопроса:

1) Как вы понимаете «эгоизм»?

2) В чём проявляется эгоизм педагога?

По первому вопросу наряду с традиционными негативными ответами, такими как: «это пренебрежение целями, интересами других, превозношение себя выше других», «это самолюбие», «это удовлетворение своих индивидуальных потребностей, интересов без учета того, какие последствия это будет иметь для других», «жизненный принцип, основывающийся на противопоставлении частных, корыстных интересов интересам других людей, удовлетворение своих потребностей» и т.п., встречаются и ответы, оправдывающие эгоизм: «это позиция, поведение человека, полностью сориентированного на собственное «Я», на успех», «ничего плохого, эгоизм иногда - хорошее решение проблем».

Ответы на второй вопрос были примерно в одном направлении, однозначно негативного характера: «учитель не хочет слышать и понимать ученика», «пренебрежение интересами и требованиями руководства, коллектива, коллег ради собственной выгоды», «халатное отношение к своей профессии, он работает из-за любви к деньгам, а не к детям», «не учитывает интересы учащегося», «эгоизм учителя проявляется в непонимании ребёнка, в отказе от помощи, когда она ему необходима», «в том, что он ставит себя выше учеников, воспитанников», «авторитарность», «учитель с агрессией относится к детям и не думает об их чувствах», «считает себя и свой предмет выше других», «он выделяет себя выше своих коллег, ученикам занижает оценки, не прислушивается к мнению окружающих», «если касается сотрудничества с коллегами, то не делится опытом, знанием, а мнение коллег мало его волнует; если касается

общения с воспитанниками, то это педагог-деспот, так как он считает, что преподает лучше всех, знает все, а если воспитанники этого не понимают, то они – бестолочи!». Вместе с этим есть менее категоричные суждения: «эгоизм проявляется в личностных качествах учителя», «любит быть в центре внимания, любит рассказывать о себе», «это жажда всегда быть в центре внимания, желание, чтобы ученики любили и обожали только его».

В своей статье «Соотношение эгоцентризма и альтруизма личности: интерпретации» [7] А.Н. Славская признаёт, что есть составляющие конструкта внутреннего мира личности, которые имеют ценностный характер. Первая координата конструкта выражается в определённом мировоззренческом уровне обобщённости, а вторая координата находится в пределах эгоцентрического, узколичностного обобщения. В первом случае контекстом обобщения являются общечеловеческие, а во втором случае – сугубо личностные ценности. Таким образом, признаётся, что эгоцентричность, наряду с другими компонентами, является ценностной характеристикой личности.

М.М. Карнелович, исследуя субъектность молодого педагога, выделила формы и характеристики субъектности в самосознании, в общении, в деятельности. В результате исследования молодых педагогов было выявлено четыре группы педагогов с разным уровнем субъектности: псевдосубъективный, субъектно-неустойчивый, субъектно-адаптивный, субъектно-творческий [4, с. 84].

Псевдосубъектный уровень, в частности, включает в себя такие характеристики коммуникативного потенциала молодого педагога, как наличие симбиотической и (или) эгоцентрической установки к учащимся. На субъектно-неустойчивом уровне в коммуникативном потенциале выделены доминирующие групп центрические и эгоцентрические установки к учащимся, а на субъектно-адаптивном уровне в коммуникативном потенциале обнаружено сочетание групп центрической, эгоцентрической и духовной установки к учащимся. Как показали результаты данного исследования, с повышением уровня субъектности педагога его эгоцентрические и симбиотические установки к другим участникам образовательного процесса ослабевают, а гуманистические и духовные установки усиливаются.

Н.А. Аминов в своей «Дифференциальный подход к исследованию структурной организации главных компонентов педагогических способностей» [2] приводит результаты исследований Дж. Райнсом шести тысяч учителей на протяжении шести лет. Удалось обнаружить девять факторов, влияющих на формирование имиджа «хорошего педагога», среди которых первое место занимают факторы – «сопереживания (дружелюбия) - эгоцентричности (равнодушия)» [2, с. 10].

Г.С. Абрамова и Ю.А. Юдчиц, анализируя феномен синдрома эмоционального выгорания, отмечают, что профессиональная позиция строится на отношениях объекта деятельности к жизни, к себе, к людям. Именно отношение к себе, умение ставить перед собой цели достижения определённого уровня профессионального и личностного совершенствования, нравственная зрелость позволяют избегать состояния «утраты себя», которое может быть вызвано психотравмирующим влиянием профессии [1].

То, каким образом используются различные индивидуальные особенности в процессе жизнедеятельности и к чему они приводят, А.Р. Фонарев определяет через модусы человеческого бытия [8]:

- Модус служения, в основе жизненного отношения которого находится любовь к людям, т.е. альтруизм, позволяющая человеку выходить за пределы собственных возможностей. Этот модус часто инициирует возникновение и развитие эмоционального выгорания;
- Модус социальных достижений, в рамках которого основное отношение к жизни – это соперничество, закономерными следствиями его доминирования являются тревожность, неуверенность в себе. Этот модус может быть причиной формирования синдрома эмоционального выгорания, если личность не в состоянии осуществлять по-прежнему свою деятельность;
- Модус обладания: другой человек представляется лишь объектом, средством достижения собственных целей. Характерно отсутствие нравственных преград, что делает невозможным достижение истинного профессионализма. Этот модус не может быть причиной эмоционального выгорания, так как невозможно потерять то, чего нет.

В своих исследованиях, посвященных профилактике синдрома эмоционального выгорания, А.Ю. Василенко утверждает, что «эгоизм способствует возникновению выгорания, в то время как альтруизм препятствует ему» [3]. Анализ данных позволил, А.Ю. Василенко сделать вывод, что при выраженной альтруистичности у испытуемых эмоциональное выгорание отсутствует даже при более низком уровне контактности, чем у эгоистов без выгорания. Однако, уровень контактности «альтруистов» без выгорания выше, чем у «альтруистов» с выгоранием. Таким образом, контактность выполняет для «альтруистов» роль дополнительного фактора профилактики, а для «эгоистов» она более значима, так как компенсирует их эгоистическую направленность.

Интересная точка зрения на эгоизм личности изложена в статье Л.З. Левита «Эгоизм как фактор эмоционального выгорания: за и против» [5]. Традиционный негативный подход к понятию «эгоизм», противопоставление его «альтруизму», в частности и по отношению к личности педагога, подвергается сомнению. Критикуя позицию А.Ю.

Василенко, Л.З.Левит отмечает, что «эгоизм может выступать как «самосохранение» и нежелание работника чрезмерно «отдавать себя», что в свою очередь может препятствовать или тормозить эмоциональное выгорание, в то время как чрезмерный альтруизм - способствовать ему» [5, с. 218]. Бытующее в психологии представление о том, что альтруизм однозначно препятствует эмоциональному выгоранию, выглядит, с точки зрения Л.З.Левита, абсолютно необоснованным. Он подчеркивал, что впервые эмоциональное выгорание было отмечено как раз у чрезмерно добросовестных работников и представителей социальных профессий, в которых требуется альтруистическая ориентация.

В результате исследования, Л.З. Левит приходит к выводу, что эгоизм и альтруизм практически не только совместимы, но и неразрывны. Автор говорит о продуктивной самореализации, когда профессионал «усиливает себя» и это явление приносит пользу не только себе, но и другим людям. Этот контекст позволяет нам понять связку «эгоизм-альтруизм» как основные психологические факторы профилактики эмоционального выгорания.

Л.З. Левит утверждает, что в профессиональной деятельности должны присутствовать оба компонента. Мы согласны с тем, что чрезвычайный альтруизм в профессиональной деятельности, не защищённый долей эгоизма, способствует перенапряжению потенциала педагога и создаёт условия для развития эмоционального выгорания.

Таким образом, в современной психологии мы видим разные точки зрения на соотношения эгоизма – альтруизма и их влияния на развитие эмоционального выгорания педагогов. Появляются современные исследования, в центре внимания которых обнаруживаются «нетрадиционные» подходы к проблеме взаимовлияния эгоизма – альтруизма, что, возможно, на наш взгляд, позволит найти новые подходы к профилактике синдрома эмоционального выгорания педагогов.

Литература

1. *Абрамова, Г.С., Юдчиц, Ю.А.* Психология в медицине: Учебное пособие. – М., 1998.
2. *Аминов, Н.А.* Дифференциальный подход к исследованию структурной организации главных компонентов педагогических способностей / Н.А.Аминов // Вопросы психологии. – 1995. - № 5. - С. 5 - 17.
3. *Василенко, А. Ю.* Возможности профилактики синдрома эмоционального выгорания: личностные факторы / А. Ю. Василенко // Вектор науки ТГУ. - 2011. - № 4. - С. 53-55.
4. *Корнелович, М.М.* Характеристики субъектности педагога на начальном этапе его профессиональной деятельности / М.М.Корнелович // Психология обучения. – 2013. - № 6. - С. 81 - 90.

5. *Левит, Л.З.* Эгоизм как фактор эмоционального выгорания: за и против / Л.З.Левит // Мир психологии: научно-методический журнал. - 2015. - № 3 (83) Июль - сентябрь. – С. 217 – 234.
6. *Муздыбаев, К.* Эгоизм личности / К. Муздыбаев // Психологический журнал. – 2000. - Т.21, № 2. - С. 27 - 39.
7. *Славская А.Н.* Соотношение эгоцентризма и альтруизма личности: интерпретации // Психологический журнал, 1999, №6, с.13-23.
8. *Фонарев, А.П.* Нахождение смысла жизни в условиях социальной нестабильности // Психолого-педагогические и философские аспекты проблемы смысла жизни. – М., 1997.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ПАССИВНОСТЬ И ЦИФРОВОЕ СЛАБОУМИЕ

Л.В.Орлова
Россия, Коломна, ГСГУ
OrlovaL.00@mail.ru

Аннотация. В статье сравниваются проявления двух феноменов: интеллектуальная пассивность и цифровое слабоумие. Описываются типология интеллектуальной пассивности младших и старших школьников, студентов. Отмечается сходство операционально-технологической интеллектуальной пассивности с симптомами проявления цифрового слабоумия учащихся. Ставится проблема сравнения факторов, влияющих на развитие данных феноменов.

Abstract. The article compares the manifestations of two phenomena: intellectual passivity and digital dementia. It describes a typology of intellectual passivity of junior and senior students. It also notes the similarity of operational and technological intellectual passivity accompanied by the symptoms of students' digital dementia. The problem of comparison of factors affecting the development of the phenomena is under consideration.

Ключевые слова: интеллектуальная пассивность, цифровое слабоумие.
Keywords: intellectual passivity, digital dementia.

Важным и необходимым условием для создания у учащихся интереса к содержанию обучения и к самой деятельности является возможность проявить в учении умственную самостоятельность и инициативность. Основным средством воспитания устойчивого интереса к учению является использование таких вопросов и заданий, решение которых требует от учащихся активной поисковой деятельности и собственной интеллектуальной активности. А если ученик не может, а чаще не хочет проявлять эту самостоятельность и инициативность?

Педагогов настораживает высокий процент учащихся, не проявляющих большого стремления к знаниям, не отличающихся высокой зрелостью в исполнении своей главной обязанности старательно учиться. Вместе с тем, с каждым годом увеличивается количество здоровых учащихся, не умеющих и не желающих заниматься активной интеллектуальной работой, то есть просто думать. Интерес вызывает только развлекательная или «легкая» интеллектуальная работа. Становится массовым явлением поиск и использование различных «обходных технологий» умственной работы и получение готового результата: выпускаются целые сборники сочинений, рефератов, контрольных и т.д. Особенно популярным являются электронные источники и Интернет, которым школьники пользуются и на уроках, и для самостоятельной учебной работы дома. Абсолютизируя источники, не умея выбрать и отсортировать информацию, отвыкая от умственного напряжения, они

сохраняют данную стратегию и продолжают именно так «учиться» и в школе, и далее в ВУЗе.

Внедрение информационных технологий в нашу жизнь и особенно в образовательный процесс– явление времени, которое имеет как позитивные, так и негативные стороны. Педагоги и ученые всего мира, естественно, акцентируют свое внимание на второй, отмечая нарушения в когнитивных и эмоциональных процессах и социальном поведении детей и подростков [1].

Южнокорейские психологи такую симптоматику назвали «цифровым слабоумием» (digital dementia) за схожесть подобных нарушений мозга ребенка с ранней стадией развития деменции. Многие исследователи связывают феномен «цифрового слабоумия» с активным использованием информационных технологий, который отражается на успеваемости учащихся. Конечно, успешность (скорее неуспешность) обучения наиболее наглядно и понятно выражает негативные последствия этого тотального увлечения подрастающего поколения.

Между тем педагоги давно отмечали симптомы снижения интеллектуальной или познавательной активности у некоторых учащихся разных возрастов. Эти симптомы описывает в 50-е годы Л.С.Славина у неуспевающих младших школьников, называя ее «интеллектуальной пассивностью», а В.С.Юркевич уже в 70-е годы говорит об «умственной лени» даже у некоторых «отличников». «Не хотят и не могут решать мыслительные задачи, избегают интеллектуального напряжения, нет пытливости» – так описывает детей с задержкой психического развития У.В. Ульенкова [3, с.63].

Наши исследования феномена интеллектуальной пассивности позволили выделить и описать основные виды интеллектуальной пассивности: операционально-технологическая интеллектуальная пассивность приводит к нарушениям операционально-технических механизмов интеллектуальной деятельности; мотивационная интеллектуальная пассивность проявляется в негативной тенденции развития мотивационной сферы личности. У младших школьников в результате проведенного экспериментального исследования были описаны четыре группы ИП: «операционально-технологическая», «мотивационная», «частичная» или избирательная и общая или «разлитая» [2]. Проявления интеллектуальной пассивности у старших школьников оказались связаны с возрастной спецификой. Исследование интеллектуальной пассивности у студентов ГСГУ в 2010 году выявило преобладание мотивационной ИП (97,8%), процентный показатель операционально-технической ИП не превысил 2,2% и оказался ниже показателей других типов.

Итак, интеллектуальная пассивность проявляется в недостаточной сформированности интеллектуальных умений, негативном отношении к

умственному напряжению, использовании обходных путей при выполнении интеллектуальных задач. В наших исследованиях «интеллектуальной пассивности» не только школьников, но и студентов было исключено ее дефектологическое происхождение. Интеллектуальная пассивность оказалась обусловлена в основном особенностями воспитания и обучения. Выявлен «общий синдром» интеллектуальной пассивности: слабость мотивации учения; «интеллектуальное иждивенчество»; стремление использовать обходные пути или «внешние» формы учебной деятельности; выбор лёгких и простых заданий; большая утомляемость и переживание дискомфорта при умственном напряжении; несформированность познавательных интересов; сниженный уровень умственного развития; несамостоятельность, безынициативность в умственной деятельности: повышенная реакция на новизну, не оригинальность, шаблонность воображения: поверхностно-развлекательный характер познания. Одними из факторов развития интеллектуальной пассивности младших школьников являются: нехватка «умственной пищи» и недостатки «познавательного климата семьи». В контексте современной проблемы уместно говорить об «искажении или переизбытке умственного питания».

Сравнение симптоматики «цифрового слабоумия» и «интеллектуальной пассивности» студентов обнаруживает общие параметры в рамках именно операционально-технологических проявлений, а собственно «мотивационная» сторона почти не затрагивается. И, наоборот, от дефектологических причин интеллектуальной пассивности ее исследователи сознательно дистанцируются, а «цифровое слабоумие» это почти диагноз. Остается неосвещенной и проблема соотношения информационного фактора с другими. Интересными и перспективными являются задачи проверки различных групп «интеллектуально пассивных» учащихся, на выраженность у них значимых параметров «цифрового слабоумия».

Литература

2. *Ершова Р.В.* Цифровое слабоумие как реалия информационного общества / Практическая психология образования 21 века: психологическое сопровождение образовательного процесса: сб. науч. статей и материалов XIII-ой научно-практической конференции/под общей ред. Р.В. Ершовой- Коломна, МГОСГИ, 2015, с.18-22.
3. *Орлова Л.В.* Проблема интеллектуальной пассивности обучающихся / Практическая психология образования 21 века: проблемы и перспективы: сб. науч. статей и материалов 7-ой научно- практической конференции. (Коломна 29 апреля 2009 года);под общей ред. И.М. Ильичевой, Р.В. Ершовой- Коломна, КГПИ, 2009, с.81-85.
4. Ульенкова У.В. Исследование психологической готовности шестилетних детей к школе// *Вопросы психологии*. – 1983. - №4, с. 62-69.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЯЗЫКОВОЙ ЛИЧНОСТИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Т.М. Осокина
Россия, Коломна, ГСГУ
tataoso@mail.ru

Аннотация. Обучение иностранному языку пронизано стремлением положительно воздействовать на личность обучающегося, формировать систему его ценностных ориентиров. Ценность общения на иностранном языке состоит в понимании важности общения как значимой составляющей жизни мирового сообщества.

Abstract. Foreign Language Teaching (FLT) is pervaded by the teacher's endeavor to create a framework of values for the learner. The value of communication in a foreign language lies in its understanding as one of the key factors in the life of humanity.

Ключевые слова: психологические особенности, цели обучения, воспитание, важность общения, профессиональная языковая личность, обучение иностранным языкам.

Keywords: psychological features, the aims of learning, upbringing, the importance of communication, professional language personality, FLT.

Обучение и воспитание подрастающего поколения – сложный процесс, который зависит от целей образования, о представлении современников о жизненном идеале.

В настоящее время глобальной целью личностно-ориентированного образования признаётся «человек культуры».

Обучение культуре в контексте преподавания иностранных языков, включает, прежде всего, информирование учащихся о своей и иной культуре, как примерах разнообразия форм коллективного бытия.

Несмотря на кажущуюся простоту и ясность подходов к определению понятия «культура» в преподавании иностранных языков, содержание обучения культуре до сих пор чётко не определено. Обучение своей или иной культуре часто ограничивается ознакомлением учащихся с некоторыми национальными традициями, отдельными произведениями искусства, выдающимися деятелями науки, туристическими достопримечательностями, образцами фольклорного творчества. При этом остаются нераскрытыми неусвоенными другие составляющие, необходимые для более полного ориентирования в неродном культурном контексте.

Предмет «иностранный язык» наряду со всеми предметами лингвистического цикла традиционно имеет весомую личностную составляющую. Обучение иностранному языку вносит значительный вклад в формирование ряда характеристик, вошедших в портрет выпускника

общеобразовательной школы, а именно: коммуникативность, доброжелательность, положительное отношение к миру и себе, уважительное отношение к иной точке зрения, инициативность и др. Таким образом, можно утверждать, что обучение иностранному языку пронизано стремлением положительно воздействовать на личность обучающегося, формировать систему его ценностных ориентиров.

Предмет «Иностранный язык» дает возможность выбрать и осознать важные для человека нравственно-духовные ценности, а также постичь связь с культурными и историческими традициями как своего народа, так и народов, говорящих на изучаемом иностранном языке.

Ценность общения на иностранном языке заключается в понимании важности общения как значимой составляющей жизни мирового сообщества, как одного из условий самореализации в современном мире, как одного из основополагающих элементов овладения мировой культурой.

Для этого в процессе овладения иностранным языком преподаватель в диалоге с учениками говорит о таких явлениях, как глобализация, открытость мирового информационного пространства, необходимость коммуникации, между людьми в разных сферах жизни: повседневной, учебной, профессиональной и т.д. Рассматриваются примеры, свидетельствующие о потребности во владении иностранными языками представителями различных профессий (медик, инженер, программист, журналист, музыкант).

Эти актуальные примеры диктует сама жизнь, их можно найти в СМС, в том числе телепередачах, Интернете.

Учитывая специфику предмета «Иностранный язык», позволяющую организовать общение на любые темы, актуальные для подрастающего поколения, в школьных стандартах предлагается выполнение проектов, проведение «круглых столов» и дискуссий о важности владения языками, анализируются причины успеха или неуспеха при взаимодействии с зарубежными партнерами.

В большинстве современных учебников иностранного языка задания и проекты формулируются таким образом, чтобы заставить учащихся размышлять о том, что такое добро, как люди должны относиться друг к другу. Учителю следует задавать больше вопросов проблемного характера в контексте обсуждаемых тем, помогая учащимся определить своё отношение к нормам нравственной жизни. Взаимодействие носителей русского и иностранного языков может происходить как в учебной деятельности, в реальной жизни, так и в Интернете (например, в ходе выполнения международных учебных проектов).

Возможность обсуждать на иностранном языке любые проблемы, читать тексты на разнообразные темы позволяет говорить со школьниками

о важности здорового образа жизни, например, в контексте занятий спортом; о сбалансированном питании; о вреде курения, алкоголя, наркотиков, игромании и прочих видов зависимости. Сами школьники имеют возможность познакомиться с зарубежными источниками по этим вопросам, а затем обсудить на иностранном языке то, что они почерпнули из этих источников, критически оценивая эту информацию. Многие школьники принимают участие в международных экологических проектах (в том числе и интернет-проектах), которые способствуют не только овладению иностранным языком, но и экологическому воспитанию.

Таким образом, в процессе занятий иностранным языком реализуется его межпредметная специфика, осуществляется опора на знания, полученные при изучении других предметов, приобретаются умения социально-полезной деятельности и опыт международного сотрудничества на доступном уровне.

Ценности гражданственности и патриотизма, человечества, искусства и литературы при изучении иностранного языка взаимосвязаны и подразумевают осознание себя как члена российского общества; желание служить Родине, своему народу; любовь к природе своего края и страны, глубокое уважение к культурному наследию предшествующих поколений. В то же время — это признание разнообразия поликультурного мира, вероисповеданий, традиций, обычаев, в стране изучаемого языка, в своей собственной стране и в мире целом.

Важно опираться на исторические сведения из жизни российского общества, подчёркивать сходство и различие исторических явлений в разных странах, выявлять всё положительное, что происходило в России за её многовековую историю, в том числе в своем крае. Чувство гордости русской литературой, искусством, архитектурой, отечественной наукой и другими достижениями поможет развить в школьниках патриотические чувства.

Предмет «иностранный язык» предоставляет возможности обращать внимание учащихся не только на красоты и достопримечательности других государств, но и на их проблемы и трудности, на положительные и негативные реалии повседневной жизни, которые в условиях глобализации во многом одинаковы для всех стран и России. Важно также использовать актуальные с точки зрения сегодняшнего дня иноязычные тексты, обсуждать происходящие разнообразные исторические и культурные события, острые вопросы войны и мира, нравственной ответственности стран за действия, которые они предпринимают.

При обучении иностранным языкам в качестве дидактического материала используются статьи из газет и журналов, электронные словари, справочники, энциклопедии. В сети также можно найти и другие источники устной и письменной информации, которые могут

использоваться в учебных целях: новости, исторические документы; критические и публицистические статьи, биографии писателей, репродукции картин, фотографии, видеозаписи песен и фильмов, интервью публичных людей. Отбирая эти источники, важно определять не только целесообразность их применения, но и степень их достоверности, их влияния на процесс воспитания.

Итак, обучение иностранному языку способно решать широкий спектр воспитательных задач и сформировать профессиональную языковую личность с социальной активностью, толерантностью, креативностью, стремлением к самосовершенствованию и нравственными установками и ценностями.

Владение иностранным языком дает возможность выпускникам школ включиться в академическое и профессиональное сообщество глобализованного мира. Однако подводные камни иной ценностной системы часто тормозят продвижение вперед даже при наличии достаточного уровня знания иностранного языка и предметной области. Роль и поведение учителя также служат индикатором тех убеждений и ценностей, которые учитель воспроизводит в процессе обучения независимо от культурной составляющей
предмета обучения. В результате становится ясным культурный баланс ценностей в паре учитель-ученик: абсолютный авторитет и строгость учителя, и терпение ученика.

Стратегической целью обучению иностранному языку является формирование у обучающихся совокупности способностей к иноязычному общению на межкультурном уровне, к адекватному взаимодействию с представителями других культур и к овладению основами мировой культуры средствами иностранного языка. Поэтому в центре обучения должен находиться субъект, личность, овладевающая содержанием обучения, речевой деятельностью и речевым поведением, характерным для носителя языка.

Формирование указанных способностей осуществляется в процессе обучения, который движется во времени и развивается в результате синтеза и взаимодействия его основных составляющих: обучающей деятельности учителя иностранного языка, учебно-речевой деятельности учащихся, содержания обучения иностранному языку. Постоянное взаимодействие между данными основными составляющими процесса обучения способствует взаимному воздействию, в результате которого изменяются их состояния. Происходящие изменения могут носить как положительный, так и отрицательный характер.

Для того чтобы процесс обучения протекал эффективно и имел положительную тенденцию развития, его следует активизировать путём стимулирования преподавателем активности учащихся с помощью

специальных форм, методов, приемов и средств. Активность не является врожденной чертой человека. Она формируется в процессе деятельности, характеризуясь особым субъектным чувством и отношением человека к своей деятельности, направленной на достижение определенной цели, и имеет встречный характер. Активность как качество деятельности не сводится к простому напряжению интеллектуальных и физических сил, а проявляется в мотивированном субъектном отношении человека к содержанию и процессу деятельности.

В процессе обучения иностранным языкам активность учителя и учащихся будет развиваться, сопровождая весь процесс становления их личности, и иметь встречный характер, когда действия со стороны одного субъекта являются воздействием и стимулом для действий другого субъекта. Активность проявляется и формируется в процессе взаимно воздействующей и взаимно стимулирующей деятельности учащихся и учителя, одна из которых направлена на достижение цели качественного обучения, а другая – на качественное осуществление иноязычного общения.

Активность учителя рассматривается как качественный уровень, характеризующий его обучающую деятельность, выполняемую на основе глубоких научных знаний, системе теоретически-обоснованных и практически эффективных профессионально-педагогических навыков и умений, профессиональных компетенций, которые обеспечивают рациональное взаимодействие учителя с обучающимися за счет использования наиболее эффективных методов, приемов, средств , форм, содержания обучения для достижения цели обучения. Активность учащегося рассматривается как качество иноязычной учебно-речевой деятельности, выполняемой на основе владения основными компонентами содержания обучения иностранному языку: иноязычная коммуникативная компетенция, языковые, социолингвистические и лингво-культурологические знания, учебные и речевые навыки и умения, которые обеспечивают эффективное иноязычное коммуникативное взаимодействие с собеседником на межкультурном уровне.

Формирование профессиональной языковой личности – это долгий и сложный процесс, который происходит в процессе обучения иностранным языкам и заключается в рациональном воздействии главных составляющих процесса (обучающей деятельности учителя, учебно-речевой деятельности обучающихся и содержания обучения). Взаимодействие является рациональным при осуществлении субъектами активной деятельности, направленной на объект взаимодействия – содержание обучения, которое, с одной стороны должно, быть освоено, а с другой – преподано, а также при использовании рациональной системы активных методов обучения.

Литература

1. *Бим И.Л.* Культурное пространство и новое содержание образования: размышления о взаимодействии факторов и механизмов: монография / И.Л. Бим, Л.В. Садомова; ФГНУ «Институт содержания и методов обучения» Российской академии образования; науч. рук. проекта действит. Член РАО М.В. Рыжаков. – М.; ЦСОТ, 2014.
2. *Бим И.*Л. Содержания обучения иностранным языкам. В кн. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность / под. ред. А.А. Миролюбова. – Обнинск: Титул, 2010.
3. *Зимняя И.*А. Общая культура и социально-профессиональная компетентность человека // Высшее образование сегодня. – 2005. - № 11.
4. *Леонтьев А.А.* Мышление на иностранном языке как психологическая и методическая проблема // Иностр. языки в школе. – 2013. - № 8. – С.73-78.
5. *Соловова Е.Н.* Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей. – М.: Астрель, 2010. – 272 с.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ПРОБЛЕМЫ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБРАЗОВАНИЯ ПОКОЛЕНИЯ DIGITAL NATIVES*

С.В. Пазухина
Россия, Тула, ТГПУ им. Л.Н. Толстого
pazuhina@mail.ru

*(*Статья подготовлена в рамках выполнения государственных работ в сфере научной деятельности по базовой части государственного задания № 2014/389, НИР №2193)*

Аннотация: В статье рассматриваются проблемы, связанные с выделением результатов образовательного процесса в вузе, описанием критериев их оценки, учетом социально-психологических особенностей и опыта владения компьютерными технологиями цифрового поколения при проектировании фонда современных оценочных средств.

Abstract: The article considers the problems associated with the analysis of the results of the educational process in high school, describes their evaluation criteria, taking into account the socio-psychological characteristics and the experience in using computer technology of the digital generation connected with the design of the modern assessment tools fund.

Ключевые слова: оценивание, компетенции, результаты образования, цифровое поколение.

Keywords: assessment, competence, educational outcomes, digital generation.

Современные тенденции модернизации отечественного образования, связанные с внедрением компетентностного подхода, появление новых для высшей школы требований к результатам образовательного процесса и их оценке обусловили возникновение ряда трудностей при их дидактическом описании и объективном педагогическом оценивании.

В нормативных документах Министерства образования и науки РФ выделяются два вида результатов образовательного процесса в вузе: комплекс компетенций, которые оцениваются в ходе государственной итоговой аттестации, и результаты процесса обучения. Перечень компетенций, содержащийся в стандарте, является составляющей государственного заказа. Результаты обучения относятся к итогам освоения учебных дисциплин и прохождения комплекса практик. Они определяются преподавателями самостоятельно и описываются в рабочих программах как элементы компетенций.

Под результатами образовательного процесса мы понимаем ожидаемые показатели того, что обучаемый должен знать, понимать и в состоянии выполнить по завершении процесса обучения конкретной дисциплине или модулю. Мы считаем, что к результатам образовательного процесса, которые должны быть подвержены оцениванию в вузе, наряду с учебными достижениями, необходимо относить достижения в научно-исследовательской деятельности, творческой, спортивной, социально-

значимой сферах, что соотносится с прописанными в стандарте различными группами компетенций (общекультурными, общепрофессиональными и др.) Дидактическое описание результатов образовательного процесса должно сопровождаться перечнем критериев, характеризующих навыки и умения студента, которые доказывают, что ожидаемые результаты обучения были им достигнуты.

Компетентностный подход к оцениванию результатов обучения предполагает достижение следующих целей образовательного процесса: стимулирование ответственности обучающихся за свои образовательные результаты; осознание степени достижения результата (что получается, в какой степени, что ещё важно и необходимо освоить); обнаружение того, что они не знают и что они не умеют делать; констатация наличия тех или иных умений и степени овладения ими; акцентирование позитивных достижений обучающихся; фиксация неудач без использования наказаний за них; оказание помощи в обучении на ошибках; оценивание продвижения каждого обучающегося относительно его прежних успехов и неудач; мотивирование на достижение успеха; поддержание высокой самооценки обучающихся; побуждение к приложению усилий; приобщение обучающихся к самооцениванию результатов собственной деятельности – рефлексии и др. [1].

Проблемы оценивания результатов образования подрастающего поколения Digital Natives – молодых людей, родившихся и обучавшихся в условиях динамичного развития цифрового общества, связаны не только с неоднозначностью понимания категории компетенций и сложностью их развития, но и с объективной необходимостью учета социально-психологических особенностей цифрового поколения, недостаточно изученных до настоящего времени, устаревшим характером многих традиционных контрольно-измерительных средств, требования которых в ряде случаев легко преодолеваются современными обучающимися в обход необходимым правилам выполнения тех или иных заданий за счет прекрасного владения современными техническим средствами и информационными технологиями. Преподавателями вузов осознана важность совершенствования имеющихся средств оценивания результатов образовательного процесса и значимость поиска, создания новых, интересных для подрастающего поколения технологий, способных объективно оценивать уровень развития формируемых у них компетенций.

В разработанной нами модели механизма оценивания образовательных результатов в вузе в контексте компетентностного подхода в отличие от традиционного подхода мы предлагаем использовать разнообразные виды оценок: внешнюю и внутреннюю, оценку развития и оценку состояния, накопительную и вычитательную, оценку статическую и динамическую, обязательную и добровольную, оценку базового уровня и

повышенного, текущую и итоговую [3].

Тенденция в интеграции количественного и качественного подходов в нашей модели нашла отражение в том, что стандартизованные оценки, базирующиеся на результатах стандартизированных письменных работ, мы предлагаем дополнять содержательными оценками, которые можно получить при использовании таких организационных форм оценивания, как групповое обсуждение, участие в выставках, концертах и др., презентация проекта, содержательная характеристика, подготовленная экспертом по итогам прохождения студентом практики, и др.

Мы считаем допустимым, что многие из современных средств оценивания заимствуются педагогикой из менеджмента, социологии и психологии, это – интервью по компетенциям, ассессмент-центр, кейс-измерители, портфолио, контекстные задачи, деловые игры, наблюдение в процессе групповых упражнений, тесты с использованием рабочих примеров, современные личностные тесты и пр. Традиционные средства контроля и оценки, по нашему мнению, тоже не надо игнорировать, а необходимо развивать, усовершенствовать в соответствии с новыми требованиями (это могут быть нелинейные компьютерные педагогические тесты, эссе, мини-проекты, выполнение курсовых проектов в командах, тесты способностей, разноуровневые задания, междисциплинарные экзамены, открытые экзамены, кооперативные экзамены и др.).

Мы полагаем, что в группах обучаемых необходимо формировать стремление Digital Natives к достижению не только личностно, но и социально значимых целей, интерес к получению общего продуктивного результата за счет использование разнообразных форм, методов, средств взаимо- и самоконтроля, взаимо- и самооценивания, таких, например, как самооценочный лист, рефлексивная карта, рефлексивный мониторинг индивидуальных достижений студента, рефлексивное E-portfolio, рефлексивный экран, рефлексивная мишень, самоанализ профессиональных действий, тетрадь достижений, карта успешности, рефлексивное эссе, рефлексивные вопросы для самоконтроля, самооценочные незаконченные предложения, листы достижений, экспертные листы, дневник самонаблюдений, саморефлексия работы в группе / в паре, таблицы образовательных результатов, психологические самооценочные тесты-опросники, протокольные бланки с данными диагностики, открытые самооценочные контракты, мини-отчеты с фиксированными интегративными оценками и др. Данные средства оценивания разработаны нами для будущих педагогов и отражены в отдельном учебном пособии [4].

Если раньше для текущего контроля и оценки в вузе использовались коллоквиумы, сообщения, доклады, рефераты, тестирование, устное собеседование, письменные контрольные, лабораторные и практические

работы, то сегодня мы предлагаем применять с этой целью компьютерные тренажеры, кейсы, творческие задания, учебные дискуссии, дебаты, деловые игры, круглые столы, конференции, практико-ориентированное компьютерное тестирование, профессионально-ориентированные практические поведенческие реактивные и проактивные тесты, эссе, виртуальные лаборатории, наблюдение за действиями аттестуемого, защиту лабораторных и практических работ, защиту и представление проектов, индивидуальные расчетно-графические работы, выполненные с использованием возможностей современных информационных технологий, интегративные тесты, презентации и др.

Большую популярность в последнее время набирают виртуальные профессионально-ориентированные практические поведенческие игры-тесты, разрабатываемые специально для будущих педагогов. Каждый такой тест представляет собой компьютерную игру, в которой будущий педагог «пробуется» в роли учителя какого-либо предмета в определенном классе. Все условия игры максимально отвечают реальным. Здесь студентам приходится иметь дело и с «отличниками», и с «двоечниками». В рамках участия в игре студенты делятся на группы и выполняют роли и учителей, и школьников. В таких играх-тестах будущие педагоги сталкиваются с условиями, которые требуют от них оперативного анализа сложившейся ситуации и принятия решения в максимально сжатые сроки. Правильные действия приносят «очки», за неправильные баллы снимают. По окончании игры предусмотрены тренировки-рефлексии с педагогом-наставником. На таких встречах проходит обсуждение продемонстрированных в игре профессиональных действий будущих педагогов. Интерес современных студентов к различным новинкам, особенно в сфере высоких технологий, делает такой вид тестирования для них привлекательным. Однако, следует понимать, что виртуальный класс не обеспечивает в полной мере обратной связи и не может заменить практику, в ходе которых происходит общение с реальными детьми.

Виртуальные лаборатории также являются современным примером использования возможностей электронных ресурсов в формирующем оценивании деятельности студентов. Они достаточно многофункциональны, способствуют визуализации изучаемых процессов, могут моделировать поведение различных объектов в компьютерной образовательной среде, организовать доступ к реальному лабораторному оборудованию, вносят в процесс обучения элемент интерактивности, обеспечивают формирование познавательной и творческой активности студентов, предоставляют возможность наиболее полного восприятия и понимания сущности изучаемых явлений действительности. Как правило, виртуальные лаборатории основаны на построении компьютерной модели конструирования алгоритмов решения задач разного типа. Виртуальная

среда позволяет конструировать наглядные зрительные образцы определенных информационных объектов – исполнителей команд, и способствует погружению обучающихся в проблемную ситуацию, определяемую поведением исполнителей. Программная реализация моделей основана на использовании тренажеров, с помощью которых осуществляется обучение, проектируется самостоятельная работа студентов, оцениваются результаты деятельности студентов на основе предложенного в виртуальных лабораториях языка команд [2].

Промежуточная аттестация в условиях реализации предыдущего стандарта предполагала семестровые экзамены по профессионально значимым дисциплинам, отчеты по практике, защиту курсовых работ. В настоящее время промежуточная аттестация в вузе может обрести существенно новые формы ее проведения за счет введения дифференцированных зачетов по модульным блокам, дифференцированных зачетов по практике, по которой студенты предоставляют групповые отчеты, комплексных открытых экзаменов по профессиональным модулям и др.

Итоговая государственная аттестация еще недавно включала в себя итоговые экзамены по предметам и защиту выпускных квалификационных работ, которые не всегда носили практико-ориентированный характер. ГИА сегодня может включить в себя защиту практико-ориентированной выпускной квалификационной работы, презентацию портфолио профессиональных достижений, письменную экзаменационную работу по решению кейса, анализа педагогической ситуации, видео-урока и пр.

Разрабатываемые нами средства оценивания результатов образовательного процесса в вузе позволяют, во-первых, широко использовать различные информационные технологии на основе учета уровня подготовленности и стремления современных детей и молодежи к освоению виртуального мира; во-вторых, развивать мотивацию достижения успеха, недостающие личностные качества и компетенции представителей цифрового общества, связанные прежде всего со сферой реальной коммуникации, взаимодействия в парах и малых группах, взаимопонимания, взаимооценки и самооценки, создания реальных продуктов и практической реализации проектов; в-третьих, формировать базы данных, накопительные оценки, отслеживать динамику, траектории студентов в овладении конкретными компетенциями, строить их профессионально-личностные профили, прогнозировать индивидуальные образовательные маршруты.

Литература

1. *Иванов Д.А.* Оценивание в образовательном процессе: способы и процедуры // Педагогическая диагностика. 2015. №3. С. 3-14.
2. *Козловский Е.О., Кравцов Г.М.* Виртуальная лаборатория в структуре системы

дистанционного обучения // Информационные технологии в образовании. 2011. № 10. С. 102-109.

3. *Орлов А.А., Пазухина С.В., Якушин А.В.* и др. Методология исследования процедур оценивания новых результатов образовательного процесса: монография / Под ред. А.А. Орлова. Тула, 2015.
4. *Пазухина С.В.* Самооценочная деятельность студентов педагогического вуза: учебное пособие. Тула, 2015.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

К ВОПРОСУ О МАНИПУЛИРОВАНИИ МАССОВЫМ СОЗНАНИЕМ НА ТЕЛЕВИДЕНИИ

Е.В. Панферова
Россия, Москва, ТГПУ им. Л.Н. Толстого
evpanferoff@yandex.ru

Аннотация. В статье поднимается вопрос о скрытых сторонах, технологиях, механизмах манипулятивного воздействия телевидения на человеческое сознание. Рассматриваются отечественные и зарубежные подходы к пониманию роли и значению масс-медиа на сознание и поведение.

Abstract. The article raises the question of the hidden sides, technologies, and mechanisms of manipulative influence of television on the human consciousness. It considers Russian and foreign approaches to understanding the influence of mass media on consciousness and behavior.

Ключевые слова: телевидение, средства массовой информации, манипуляция, механизмы манипулятивного воздействия, технологии и методы воздействия.

Keywords: TV, media manipulation, manipulative influence mechanisms, technologies and methods of influence.

В современной России появились новые представления о роли и месте средств массовой информации в обществе. Развитие современных технологий, коммуникативно-информационных средств привело к распространению информации как инструмента влияния на общественное, политическое сознание и поведение.

В системе современных масс-медиа особое место занимает телевидение. Оно использует определенные коммуникационные возможности для манипуляции, создавая у зрителей, в режиме прямой трансляции, «эффект присутствия». Телевидение способно «стирать» различия между правдой и ложью, не вызывая у телезрителя недоверия. В этой связи актуальность приобретает исследование собственно телевизионных техник и технологий политической манипуляции.

Предпосылки манипуляции, технологии и механизмы манипулятивного воздействия исследовали Т. Гоббс, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо и другие. Психологию масс изучали Г. Лебон и Г. Тард. Они выявили внушаемость, некритичность, управляемость масс. Э. Фромм обращал внимание на потребность человека принадлежать к той или иной общности.

Манипуляция общественным сознанием становится постоянным объектом исследования в современной науке, когда средства массовой информации получают все более широкое распространение.

Наибольший интерес с точки зрения рассмотрения воздействия коммуникации на современные общественные процессы и идеологию

представляют работы Г. Грачева, Е. Доценко уделяет внимание личностным и групповым основаниям манипулирования, С. Кара-Мурза рассматривает особенности современного информационного противоборства на внутригосударственном уровне, уделяя внимание проблеме формирования массового человека, идеологии и технологии «паблик рилейшнз» [2]. Теоретический анализ феномена манипуляции общественным сознанием провели В. Пугачёв и А. Соловьёв. Возможностям применения и способам разоблачения манипулятивных технологий посвящены работы Т. Евгеньевой, А. Козыревой, К. Маркелова и др.

Особый интерес вызывают теоретические и прикладные исследования условий и последствий манипулирования сознанием в работах Р. Броуди, Р. Харриса [1].

В работах (Л. Гримак, Е. Егоров-Гантман), посвященных проблемам влияния телевидения на социальную сферу общества и необходимости включения цензуры на телевидении, телевидение рассматривается как средство, ограничивающее восприятие и переработку информации, но усиливающее процессы программирования поведения.

Высокий уровень развития телевидения, Интернета, мобильной связи приводит к интенсивному движению информационных потоков. Сформированные механизмы современной общественной памяти и построенная на их основе информационная среда создают условия для манипулирования всеми формами и уровнями общественного сознания, с применением различных видов, способов и методов воздействия на чувства и волю человека с целью управления психикой и социальным поведением. По существу, манипулирование сознанием становится системным явлением, которое охватывает все сферы жизни и проявляется в многообразных формах.

Система манипулирования сознанием оказывает значительное воздействие, которое может привести к возникновению искажённого видения мира и, как следствие, к непредсказуемым действиям людей, что является угрозой для общественной безопасности и самосохранения общества в целом.

Во второй половине XX в. осмысливались моменты, связанные с манипулированием сознанием через использование пропаганды, элементов идеологического противоборства, исследовались механизмы формирования общественного мнения, способы и формы передачи манипулятивной информации, реакции отдельных групп населения на те или иные виды манипуляции, особенности информационной и психологической войны, технологии манипулирования и функционирование средств массовой информации.

В современной науке ещё не сложилось единой общепризнанной концепции манипулирования сознанием. Это указывает на то, что теоретические исследования по данной проблеме находятся на стадии разработки. Однако, интенсивность манипулятивного воздействия на сознание возрастает, затрагивая все сферы жизнедеятельности общества. Манипулирование сознанием перерастает в особый вид деятельности и превращается в социальную проблему.

Сегодня можно говорить о разделении всех стран мира на государства, владеющие информационными и сетевыми технологиями, и государства, не имеющие собственных позиций в этой области и находящиеся в зависимости от направленности их информационной политики, которая может быть связана с ущемлением национальных интересов.

Следует признать, что телевидение выступает в качестве информационного оружия «массового поражения» и манипуляции массами. В информационном обществе начала XXI века существует более широкая перспектива для манипуляции массами. Свободная циркуляция информации (и позитивной, и негативной) через деятельность СМИ представляет собой один из основных политических и социальных идеалов современного демократического общества.

Поэтому телевидение, являясь средством манипулирования, ограничивает общество в получении своевременной, объективной и необходимой для нормального существования информации, но эффективно использует средства перепрограммирования.

Так как информация является продуктом промышленного производства, то руководители производств заинтересованы в распространении определенной информации и установке цены на нее. Телевидение конструируют ее по своим правилам и усмотрению.

Разные точки зрения относительно манипуляции ориентированы на то, что манипуляция служит для скрытого управления сознанием человека и властью над людьми. При этом одни считают, что манипулятивные технологии несут в себе позитивный характер, другие −негатив и нарушение прав и свобод человека и гражданина, делают его «человеком массы», убивая проявление личности.

Также необходимо учитывать и психоаналитические технологии. Сознание не может держать в себе противоречивые знания и старается от них избавляться. Воздействие на психику человека происходит при помощи убеждения, внушения, информирования, поощрения, принуждения, наказания. Применяя данные технологии, манипуляторы дезинформируют общество, делая низким качество каналов передачи информации, применяя разные виды психологического воздействия: психогенное, нейролингвистическое, психотронное.

Эффективными являются и средства языкового воздействия. Отмечено, что манипуляторы создают у общества аутистическое мышление, основанное на создании фантастических образов. Наибольшей эффективности использование технологий политического манипулирования достигает во время обострения неудовлетворенности людей.

Технологии и методы манипулятивного воздействия изменяют историческую память, делая общество беззащитным. Считается, что транснациональные элиты, которые стремятся к тотальности воздействия, используя внушение, убеждение и большое количество методов, приемов, уловок, техник и технологий в заданном ими соотношении, методично идут к поставленным и публично не афишируемым ими целям. Все рассмотренные технологии манипулятивного воздействия в той или иной степени используются на телевидении.

Таким образом, возникает необходимость включения цензуры на телевидении, так как действует принцип социального сравнения «себя» с героями на ТВ, что превращает смотрящего телевидение человека в запрограммированного робота. Для поддержания здоровой общественной сферы особое внимание нужно обратить на воздействие телевидения на воспитание и культурное образование детей и молодежи, что должно стать основной заботой общества и государства.

Литература

1. *Броуди Р.* Психические вирусы. Как программируют ваше сознание. М., 2007.
2. *Кара-Мурза С.Г.* Манипуляция сознанием. М., 2000.

САМОЭФФЕКТИВНОСТЬ ЛИЧНОСТИ И ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТЬ

А. Ю. Патрикеева
Россия, Коломна, МБДОУ детский сад комбинированного вида № 3
azalia-7@yandex.ru

Аннотация. В статье представлен результат анализа научных публикаций, посвященных проблеме влияния самоэффективности личности на Интернет-зависимость.

Abstract. The article presents the result of the analysis of scientific publications, devoted to the impact of personality self-efficacy on Internet-addiction.

Ключевые слова: самоэффективность, Интернет-зависимость.
Keywords: self-efficacy, Internet-addiction.

Насколько современный человек зависим от Интернета и как определить грань между допустимой и патологической Интернет-зависимостью, разрушающей личность? Этим вопросом все чаще и чаще задаются отечественные и зарубежные исследователи. Об актуальности данной проблемы говорит уже тот факт, что в 1996 году в американской официальной классификации психических заболеваний (DSM) появился новый диагноз – «кибернетическое расстройство», или по-другому синдром Интернет-зависимости.

Многочисленные современные исследования данной проблемы в качестве одной из причин «кибернетического расстройства» называют стрессогенное воздействие – условия постоянного стресса, в которых оказался современный человек в результате всемирного экономического кризиса, ускоряющегося потока информации и повседневного напряжения. Именно в условиях хронического стресса, не успевая обрабатывать огромное количество информации, отделять нужное от ненужного, человеческий мозг вступает в режим экономии, ищет новые внешние ресурсы и жизненную энергию. Многие люди отключают свой мозг, погружаясь в мир виртуальный, иногда чтобы найти там помощь, понимание и поддержку у виртуальных друзей, выплеснуть свои негативные эмоции в комментариях, иногда, чтобы отстраниться от переживаний и проблем, переходят от сайта к сайту бесцельно, просто «цепляясь» за новый баннер [3].

По вопросам стресса и способам его преодоления существует достаточно обширное количество научно-исследовательских трудов и публикаций (Г. Селье и его школа, У. Кеннон, Р. Лазарус, А. Вальдман, Н. Х. Ризви, Л. А. Китаев-Смык, В. А. Бодров и др.), в которых отмечается такая характеристика личности как стрессоустойчивость. В этой связи

возникает вопрос: насколько стрессоустойчивость влияет на Интернет-зависимость?

Если обратиться к теории А. Бандуры о самоэффективности личности [1], в которой постулируется, что личность с высоким уровнем самоэффективности быстрее и легче справляется со стрессами, то можно предположить, что люди с высоким уровнем самоэффективности с меньшей степенью вероятности могут стать Интернет-зависимыми. С целью проверки данной гипотезы обратимся к научным исследованиям.

Войскунский А. Е. в своей статье «Актуальные проблемы зависимости от Интернета» утверждает, что Интернет-аддикция не зависит от таких параметров, как самоэффективность в понимании А. Бандуры или психосоциальная зрелость в понимании Э. Эриксона [2].

Результаты исследований İskender M., Akin A. [4], а также Lin M. P., Ko H. C., Wu J. Y. W. [5] прямо противоположные. Они показывают, что люди с высоким уровнем самоэффективности в большей степени не подвержены такому психическому расстройству, как Интернет-зависимость, чем люди с низким уровнем самоэффективности. Такие диаметрально противоположные заявления требуют дополнительного анализа и исследования.

Литература

1. *Бандура А.* Теория социального научения. С-Пб.; Евразия, 2000.
2. *Войскунский А. Е.* Актуальные проблемы зависимости от Интернета //Психологический журнал. – 2004. – Т. 25. – №. 1. – С. 90-100.
3. *Тихомирова Е. В., Беляева С. В.* Социально-психологические характеристики преодоления жизненных трудностей интернет-пользователями //Июль–Август–Сентябрь. – 2014. – Т. 20.
4. *İskender M., Akin A.* Social self-efficacy, academic locus of control, and internet addiction //Computers & Education. – 2010. – Т. 54. – №. 4. – С. 1101-1106.
5. *Lin M. P., Ko H. C., Wu J. Y. W.* The role of positive/negative outcome expectancy and refusal self-efficacy of Internet use on Internet addiction among college students in Taiwan //CyberPsychology & Behavior. – 2008. – Т. 11. – №. 4. – С. 451-457.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

КЛИНИКА ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИНТЕРНЕТА И МОБИЛЬНЫХ СРЕДСТВ ДОСТУПА К НЕМУ

Л. О. Пережогин
Россия, Москва, ФМИЦПН им. В. П. Сербского
drlev.ru@yandex.ru

Аннотация. В работе на основании обобщения клинических эмпирических данных дается клиническое описание зависимости от персонального компьютера, интернета и персональных средств доступа к нему в соответствии с критериями зависимостей МКБ-10.

Abstract. On the basis of the generalized experimental data this paper gives a clinical description of addiction to a personal computer, the Internet and personal means of web access in accordance with ICD-10 criteria for dependence.

Ключевые слова: зависимость, интернет, компьютер, критерии, психические расстройства.

Keywords: addiction, the Internet, computer, criteria, mental disorders.

Проблема зависимости от персонального компьютера и интернета изучается более 20 лет. Однако до настоящего времени не утихают споры относительно нозологической самостоятельности этого клинического феномена. Также не сформулированы и критерии диагностики, в то время как в клинической практике все чаще встречаются состояния отмены [2] и психозы, вызванные данным видом зависимости. За основу описания клинической картины зависимости от персонального компьютера, интернета и средств доступа к нему нами были взяты общие критерии МКБ-10, описывающие синдром зависимости. МКБ-10 считает диагноз валидным, если из 6 общих признаков как минимум три обнаруживались в течение года.

Международная классификация болезней (МКБ-10) в качестве основной характеристики синдрома зависимости указывает на **влечение к веществу, вызвавшему зависимость**, как на «потребность (часто сильную, иногда непреодолимую) принять психоактивное вещество» (в нашем случае – предпринять действия по взаимодействию с сетью или устройством, обеспечивающим такое взаимодействие – персональным компьютером (ПК), планшетным компьютером (ППК), мобильным телефоном). При зависимости от интернета и средств доступа к нему нами были выявлены следующие закономерности:

а) влечение к устройствам, обеспечивающим доступ в сеть, может носить периодический или постоянный характер; нами не было выявлено корреляции между продолжительностью зависимого поведения и характером патологического влечения;

б) в период, когда влечение имело место, оно носило очень сильный, зачастую – непреодолимый характер; молодые люди описывали сильное желание играть в компьютерные игры или «бродить по интернету» без определенной цели и внутренней логики, оставлять сообщения в социальных сетях; если влечение по каким-то причинам не удавалось реализовать немедленно, мысли о необходимости воспользоваться устройством, обеспечивающим выход в сеть, становились неотступными;

в) в ходе реализации сетевой активности влечение резко нарастало в начале работы, а затем постепенно снижалось; в случае многочасовых эксцессов к концу работы возникало чувство пресыщения, желание прекратить работу; вопреки желанию остановиться, подростки могли продолжать сетевую активность до полного физического изнеможения;

г) описанный в наркологии феномен нарастания признаков зависимости после относительно длительного периода воздержания нами наблюдался редко.

Процесс **«употребления»,** т.е. самой сетевой активности, независимо от ее характера, сопровождался рядом характерных феноменов, которые в совокупности можно описать, как «опьянение», проявлявшееся на ранних стадиях эйфорией, моторным возбуждением, ажитацией, а в дальнейшем – нарастанием моторных автоматизмов, с элементами дереализации и деперсонализации, включая метаморфопсии и аутометаморфопсии, субъективные ощущения изменения формы и длины рук, изменение субъективного чувства течения времени. Через несколько часов сетевой активности возникала заторможенность, ее сменял физиологический сон.

Классический критерий **утраты количественного контроля** МКБ-10 описывает как два связанных между собой феномена: «сниженную способность контролировать прием вещества: его начало, окончание или дозу» и «безуспешные попытки или постоянное желание сократить или контролировать употребление вещества». В случае зависимости от интернета и мобильных средств доступа к нему речь может идти не о «веществе», а о действиях пользователя сети, в целом же критерий соблюдается.

Первый феномен при зависимости от интернета и мобильных средств доступа к нему встречался нам регулярно, второй – значительно реже, скорее, как исключение.

В первом случае наблюдались:

а) предвкушение взаимодействия с компьютером, планшетным компьютером, смартфоном, которое было тем острее, чем дольше длился период вынужденного воздержания (например, во время пребывания в школе); спустя несколько часов воздержания возникали феномены, сходные с овладевающими представлениями, во время которых переживания были сродни таковым во время реальной игровой или

сетевой активности. Дети непроизвольно перебирали пальцами, имитируя свои действия на клавиатуре или сенсорном дисплее; внезапно на доли секунды возникали визуальные (чаще) и аудиальные (реже) образы игры или сетевого контакта;

б) в начале игры или при выходе в сеть (в частности, при посещении ресурсов социальных сетей) отмечалось стремление к сверхактивному использованию ресурса – к игре с несколькими удаленными партнерами сразу, к использованию нескольких окон параллельно, к хаотичному чередованию адресатов при отправлении сообщений;

в) при необходимости завершить работу с устройством или выйти из сети пользователи старались всячески оттянуть время окончания работы с сетью.

Желание сократить или контролировать игровое время или время, проведенное в сети, регистрировалось нами относительно нечасто и было характерно только для подростков старшего возраста и юношей. Они предпринимали попытки обходиться без смартфона или планшета, например, во время каникул, осознанно приобретали самые простые в техническом плане модели мобильных телефонов, позволяющие выполнять лишь голосовые вызовы и отправлять текстовые сообщения, а чаще просто выключали мобильное устройство во время посещения уроков (лекций) или в спортивных клубах, во время романтических встреч и т.д.

Состояния отмены (абстинентный синдром) наблюдались нами приблизительно у половины детей, обнаруживающих зависимость от интернета и устройств, обеспечивающих доступ к нему. Это вполне соотносится с основополагающими представлениями наркологии о последовательности формирования состояний зависимости, подразумевающими стадийность развертывания клиники зависимого поведения. В МКБ-10 абстинентный синдром характеризует вторую (среднюю) стадию зависимости, поэтому разумно предположить, что среди наблюдавшихся нами детей, у которых были выявлены признаки зависимости от интернета, многие находились на начальной стадии.

Как правило, абстинентная симптоматика развивалась после того, как родители силой или обманом лишали ребенка возможности находиться в сети, отнимали мобильное устройство или отключали (блокировали паролем) персональный компьютер. Чаще всего, по признанию родителей, это было выстраданное, но спонтанно осуществленное решение, которое являлось для ребенка неожиданностью. Протекание абстинентных реакций в значительной степени отличалось у преморбидно здоровых детей и детей, обнаруживающих психические расстройства, на фоне которых сформировалось зависимое поведение. Подробное описание феноменов абстиненции было сделано нами ранее [2].

Для синдрома зависимости характерным признаком является **повышение толерантности**, которое проявляется в двух формах – «в необходимости повышения дозы для достижения … желаемых эффектов» и в том, «что хронический прием одной и той же дозы … приводит к ослабленному эффекту» (МКБ-10). В случае зависимости от интернета и средств доступа к нему рост толерантности проявлялся в увеличении времени работы в сети и в изменении характера этой работы:

а) по мере формирования зависимости у детей и подростков неуклонно росло время, проведенное в сети; как правило, до формирования зависимости, среднее время, проведенное за компьютером, составляло ежедневно не более 2 часов; в течение нескольких месяцев время, проведенное за игрой или просто в сети, могло достичь 6-8 часов в сутки, занять все свободное время подростка;

б) в качестве показателя роста толерантности можно указать на начало сетевой активности в двух и более окнах параллельно; отмечалась и параллельная работа на нескольких подключенных к сети устройствах;

в) по мере роста толерантности и начала работы в нескольких окнах или на нескольких устройствах отмечалось значительное усиление феномена метаперсонификации [1], достигающей, по сути, формирования нескольких параллельных аутоидентификаций; вероятно, феномен метаперсонификации чем-то близок по своей природе конверсионным расстройствам, однако эта гипотеза требует дополнительной проверки.

Следующим критерием зависимого поведения МКБ-10 называет **«поглощенность употреблением»**, которая проявляется как в отказе от альтернативных форм наслаждения или интересов, так и в больших затратах времени на поиск вещества, его употребление и восстановление от его эффектов. При зависимости от интернета и средств доступа к нему нами были выявлены:

а) резкое сужение круга интересов, фиксация на игре или сетевой активности, сопровождавшиеся эмоциональной вовлеченностью, поглощенностью своими игровыми успехами или накоплением виртуальных друзей на своей странице в социальной сети, которые значительно превосходили реакции на успех или неуспех в учебе, реальных контактах с референтной группой сверстников;

б) отмечался перенос в поле сетевой активности большинства социальных контактов и многих социальных и даже биологических по своей природе действий, в частности – творческой активности, просмотра кинофильмов и прослушивания музыки, установления дружеских и партнерских отношений; многие подростки старшего возраста указывали на свое предпочтение сексуальных контактов посредством сети контактам с реальными партнерами; у нескольких юношей наблюдался распад длительных партнерских отношений;

в) в связи с многочасовой ежедневной сетевой активностью, требующей значительных психических и физических усилий, отмечались выраженное переутомление, формирование астено-невротических реакций.

Последним общим критерием зависимости МКБ-10 обозначает **«продолжающееся употребление… вопреки явным признакам вредных последствий».** Несмотря на констатируемые лицами из ближайшего окружения очевидные негативные последствия игровой или иной деятельности, связанной с сетевой активностью, критическое отношение у зависимых лиц к своему состоянию отсутствовало. Даже в случае формального признания того или иного неблагополучия оно никогда не относилось субъектом в счет последствий работы с сетью и устройствами, обеспечивающими доступ в сеть.

Таким образом, анализ клинических феноменов, наблюдаемых при зависимости от персонального компьютера, интернета и мобильных средств доступа к нему позволяет с высокой уверенностью относить это состояние к синдрому зависимости (F1x.2 по МКБ-10), включая синдром отмены (F1x.3 по МКБ-10). В то же время открытыми остаются вопросы, имеются ли при ПК-зависимости специфические по клинической картине психозы, возникающие на фоне продолжающейся активности или на фоне абстиненции, имеются ли состояния, аналогичные амнестическому синдрому? Наши эмпирические наблюдения на данный момент не позволяют сделать даже предварительные выводы.

Литература

1. *Пережогин Л. О.* Интернет-аддикция в подростковой среде. // Сборник тезисов международной конференции «Подростки и молодежь в меняющемся обществе – проблемы девиантного поведения». Москва, 2001. М.: Новый отсчет, 2001 – С 56-68.
2. Пережогин Л. О. Синдром отмены при зависимости от Интернета и мобильных средств доступа к нему // *Наркология*, № 10 — 2015. — с. 101-103.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ИЗУЧЕНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ ИНТЕРНЕТ-ОБЩЕНИЯ СТУДЕНТОВ

Т.В. Петренко
Россия, г. Краснодар, КубГАУ
tan_dem@list.ru

Аннотация. В статье рассматриваются психологические особенности интернет-общения, раскрывается специфика виртуальных межличностных коммуникаций, приводятся результаты исследования личностных особенностей студентов, увлеченных интернет-общением.

Abstract. The article considers the psychological features of Internet communication and the features of virtual interpersonal communications, presents the results of research of personal features of students, passionate about online communication.

Ключевые слова: интернет-общение, межличностные коммуникации, интернет-зависимость, психологические особенности личности.

Keywords: Internet-communication, interpersonal communication, Internet addiction, psychological characteristics of personality.

По мнению психологов, потребность в общении относится к числу основных (базовых) потребностей человека. Общение является необходимым условием нормального развития человека как члена общества, как личности, условием его духовного и физического здоровья, способом познания других людей и самого себя. В настоящее время существует много различных способов общения, одним из самых значительных и удобных на данный момент стал Интернет.

Необходимо отметить, что в современном мире решение проблем молодых людей все чаще смещается из реальной повседневной жизни в жизнь виртуальную. Потребность в общении реализуется не во дворах, а через «чаты», «форумы», электронную почту и социальные сети.

Можно выделить следующие формы общения в интернете: телеконференция, чат/форум, ролевые он-лайн игры, он-лайн дневники (блоги)/социальные сети, переписка по e-mail. Также выделяют формы виртуальных межличностных коммуникаций на основании количества участников: диалоговая коммуникация, off-line и on-line (электронная почта, ICQ); полилоговая коммуникация, off-line и on-line (конференции, чаты).

Виртуальное общение обладает рядом особенностей, коренным образом отличающих его от реального общения [2].

В первую очередь, общение через Интернет заключается в анонимности, в том, что человеку не обязательно быть самим собой. Интернет-общение позволяет реализовать любое фантастическое «Я», проигрывать роли, не свойственные человеку в реальной жизни.

Вследствие этого происходит снижение психологического и социального риска в процессе общения, проявляется аффективная раскрепощенность, ненормативность и некоторая безответственность участников общения. Виртуальное общение предоставляет человеку большую свободу высказываний и поступков, так как риск разоблачения и личной отрицательной оценки окружающими минимален.

Одной из особенностей интернет-общения является также добровольность и желательность контактов. Интернет-пользователь добровольно может как завязать всевозможные социальные контакты, так и прервать их в любой момент.

Следующей особенностью является затрудненность эмоционального компонента виртуального общения, которая преодолевается путем создания всевозможных «смайликов» для обозначения эмоций. Важную роль в межличностном общении играет обратная связь, т. е. сообщение другому человеку, о его восприятии, чувствах в связи с отношениями с ним и его поведением. Однако в процессе интернет-общения происходит отсрочка обратной связи, либо полная ее утеря.

В Интернете в результате физической непредставленности партнеров по коммуникации друг другу теряет свое значение целый ряд барьеров общения, обусловленных такими характеристиками партнеров по коммуникации, которые выражены в их внешнем облике: поле, возрасте, социальном статусу, внешней привлекательности, коммуникативной компетентности. Личность как бы надевает маску, которая облегчает процесс коммуникации, снимает психологические барьеры, высвобождает творческое «Я» [4].

Стоит отметить, что виртуальное общение может иметь и компенсаторный, т. е. замещающий характер, это происходит в случае формирования интернет-зависимости [5]. Причиной этому может быть недостаточное насыщение общением в реальных контактах, а также возможность реализации качеств личности, проигрывания ролей, переживания эмоций, по тем или иным причинам фрустрированных в реальной жизни.

Социальные сети набирают все большую популярность и становятся важной частью жизни современной молодежи. Страница в «Одноклассниках», «ВКонтакте» или на «Фэйсбуке» является непременным атрибутом жизни молодого человека, отражением его собственного «Я». Ввиду всеобъемлющего интереса и использования Интернета как универсального средства для межличностного общения, нами было проведено исследование студентов КубГАУ, в котором приняли участие 170 человек в возрасте от 18 до 22 лет. В первую очередь, нас интересовал вопрос влияния Интернета на коммуникативную сферу студентов. С этой целью нами была составлена анкета, вопросы которой

были направлены на выявление преобладающих видов интернет-активности студентов, а также степени их увлеченности интернет-общением. В результате анкетирования нами была выявлена группа так называемых гиперактивных пользователей Интернетом как средством коммуникации. Эту группу составили 26% опрошенных студентов, большинство из которых девушки (64%).

С целью изучения личностных особенностей респондентов, зависимых от интернет-общения, нами были проведены методики «Оценка уровня общительности» (В.Ф. Ряховский), «Исследование тревожности» (Ч.Д. Спилбергер), «Диагностика комплекса неполноценности» [1].

Результаты проведенных методик выявили определенные проблемы в личностной сфере у респондентов данной группы. Так, у 48% студентов данной выборки был выявлен уровень общительности ниже нормы, причем самый низкий уровень обнаружен у 12% студентов. Большинство студентов данной группы испытывают трудности в установлении межличностных контактов в реальной жизни, что обусловлено недостатком необходимых коммуникативных навыков.

Также было выявлено, что 28% студентов из группы активных интернет-пользователей имеют выраженный комплекс неполноценности, а 34% – имеют к нему тенденцию. Можно предположить, что посредством интернет-общения студенты пытаются преодолеть свои комплексы из реальной жизни, создавая в Сети свой виртуальный идеальный образ.

Высокий уровень личностной тревожности наблюдается у 38% студентов – активных интернет-пользователей. В то же время высокий результат личностной тревожности в обычной выборке был обнаружен у 23% студентов [3].

Изучение индивидуально-психологических особенностей студентов, увлеченных интернет-общением, позволяет сделать предположение, что большая часть из них испытывает определенный психологический дискомфорт в реальной жизни. В реальном мире, из-за отсутствия необходимых коммуникативных навыков, тревожности и неуверенности в себе, им труднее устанавливать и поддерживать социальные контакты. Возможно, что специфика общения в Интернете обогащает возможности самопрезентации молодого человека, предоставляя ему возможность создавать о себе нужное впечатление и получить желаемое социальное одобрение.

На основании вышеизложенного можно заключить, что в студенческой среде реальное общение подчас заменяется виртуальным, в ходе которого создается новая, искусственная реальность. Зачастую общение с помощью Интернета становится средством решения психологических проблем личности.

Для снижения уровня зависимости студентов от интернет-общения следует предпринимать определенные профилактические меры. Основными направлениями психологической профилактики здесь могут являться:

- информирование студентов о механизмах воздействия сети Интернет на личность, причинах, механизмах развития, клинических проявлениях, методах диагностики и последствиях интернет-зависимости;
- развитие коммуникативных навыков студентов;
- развитие личностных ресурсов интернет-зависимых студентов с целью инициации их личностного роста;
- развитие навыков достижения личностных целей в реальной жизни и расширение круга альтернативной зависимому поведению деятельности студентов.

Для своевременного принятия мер следует, как можно раньше, выявлять тенденцию к появлению зависимости от интернет-общения не только у студентов, но и у школьников, в особенности у подростков, проводить специальные тестирования, организовывать работу с психологами для профилактики развития зависимости от социальных сетей. Именно такая последовательность действий поможет сформировать современное здоровое молодое поколение.

Литература

1. *Бодалев А.А., Деркач А.А., Лаптев Л.Г.* Основы социально-психологических исследований. М.: Гардарики. 2007. 336 с.
2. *Виноградова Т.Ю.* Специфика общения в Интернете // Русская и сопоставительная филология: Лингвокультурологический аспект. 2004. №11. С. 63-67.
3. *Луговский В.А., Петренко Т.В.* Влияние тревожности на развитие личности современных студентов // Альманах мировой науки. 2015. № 1-3(1). Актуальные проблемы развития современной науки и образования. Часть 3. М.: АР-Консалт, С. 53-56.
4. *Петренко Т.В.* Роль интерактивных методов обучения в развитии креативности студентов // EURASIASCIENCE. Сборник статей Международной научно-практической конференции. Москва-Пенза: Актуальность.РФ, 2015. С. 122-123.
5. *Янг К.С.* Диагноз – Интернет-зависимость // Мир Интернет. 2000. № 2. С. 24-29.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

МОГУТ ЛИ ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЗАМЕНИТЬ УЧИТЕЛЯ В ШКОЛЕ?

О.А. Погодина
Россия, Коломна, ГСГУ
olakolomna@yandex.ru

Аннотация. В статье дана краткая характеристика проблем образования в современном информационном обществе; проведен анализ двух типов общения (в сообществе исследователей и с персональным компьютером); представлены требования к учителю в информационном обществе.

Abstract. The article gives a brief description of the educational problems of in the modern information society; the analysis of two types of communication is carried out (in the researchers' community and with the personal computer); requirements to the teacher in the computerized society are submitted.

Ключевые слова: сообщество исследователей, информационная среда, диалог, философия для детей, разумное мышление, образование.

Key words: researchers' community, information environment, dialogue, philosophy for children, reasonable thinking, education

Быстрые темпы развития информационных технологий оказывают немалое влияние на формирование информационной культуры и интеллектуальные способности человека. Пришествие электронных устройств в культуру подкинуло множество новых вопросов и образованию. Ученые и педагоги, выдвигая противоречивые мнения, едины в одном – главным фактором риска в информационном обществе является в первую очередь человек, и особенно ребенок. Проблема *информационного неравенства*, обусловленная технологическими (возможность доступа к ИКТ) и гуманитарными факторами (культура, компьютерная грамотность, образованность, мотивация и стремление к познанию; например, ученику, не желающему быть активным, техника помочь не может); *манипуляция сознанием* (воздействие на сознание человека видеоинформации, которая им не осознается, но проникает напрямую в подсознание); *виртуализация общества* (подмена реальных объектов и явлений их виртуальными образами); *киберболезни* (психологическая зависимость от гаджетов) – это неполный список проблем, с которыми сталкивается современный человек.

Педагоги отмечают, что дети все меньше знают, хуже пользуются полученным знанием на практике и все чаще теряются перед неординарными проблемными ситуациями. Информационно насыщенная среда не стимулирует, а душит воображение, делает мышление отрывочным («мышление кузнечика» - перескакивание с одного предмета на другой и обратно по несколько раз), а возможность делать несколько

заданий одновременно (*многозадачность*) усиливает стресс и приводит в состояние рассеянного внимания, делая работу менее эффективной; постоянное использование Интернет и Компьютера как «протеза» памяти приводит к тому, что память практически не используется и становиться поверхностной и кратковременной, дети отучаются не только грамотно писать, но и говорить; отсутствие навыков критического анализа, осмысления при отборе нужной информации порождает *доверие* (взамен истины) к огромному объему скаченной информации; дружеские отношения вытесняются примитивным общением с использованием гаджетов, - главные *минусы цифровой революции*, приводящие, по мнению ученых, к интеллектуальной деградации. Ориентация образования на усвоение как можно большего объема знаний и увеличивающийся с каждым годом поток информации; «поддерживающее» образование, рассчитанное на относительную стабильность ситуации, и быстро меняющийся и усложняющийся социальный мир; установка на профессиональную и узкую специализацию и потребность в целостном, системном видении мира и др. – противоречия, приводящие к кризису традиционную систему образования, но, толкающие на поиск новых стратегий для воспитания «субъекта образования» нового типа [2].

Попыткой ликвидировать цивилизационный разрыв стало появление в начале 70-х годов XX века инновационных проектов выхода из кризиса образования. Инновационные проекты имели разные наименования: «критическое мышление», «рефлексивное образование», «сократический метод обучения», «обучение как исследование» и др. Их главная цель – сделать интеллект пластичным перед лицом неординарных проблемных ситуаций, возникающих в современном информационном обществе [3, С.16]. Один из широко применяемых инновационных проектов - программа «Философия для детей». В настоящее время она переведена на 20 языков и преподается в 45 странах. Образовательной инициативой здесь выступает использование философских инструментов для развития навыков разумного мышления, обучение философствованию, организация занятий в форме «сократического диалога» в *сообществе исследователей* (учеников). В связи с переходом от информационной (как можно больше знания) к рефлексивной (исследовательской) модели образования, представляется актуальным ее практическое внедрение в процесс обучения. Главные задачи «Философии для детей» - воспитание рационального здравомыслящего гражданина через приобщение детей к рационалистическим, гуманистическим идеям, развитие мыслительных навыков, формирование у учащихся критического, рефлексивного мышления.

Так какова же роль учителя в информационном обществе, где, с одной стороны, знания и информация стали не только объектом, но и

результатом труда, его наиболее ценным и значимым продуктом, а с другой, породили множество проблем и опасностей? Чтобы ответить на этот вопрос, считает Н.С. Юлина, первоначально необходимо сравнить *два типа общения* с точки зрения их возможностей повышения качества мышления, раскрытия естественного мыслительного потенциала ребенка и развития навыков разумного рассуждения: а) с персональным компьютером и б) в сообществе исследователей (т.е. в классе, где организация урока строится по принципу сократического диалога) [4, С.3].

Достоинства и *плюсы* компьютерного обучения можно перечислять очень долго. С помощью компьютера приобретаются и тренируются такие когнитивные навыки, как планирование, прогнозирование, применение алгоритмических процедур, способность к самокоррекции и др. Компьютер дисциплинирует мышление, учит точности и логичности; благодаря постоянному усвоению новых технологий развивает интеллект. Большим плюсом персонального компьютера является сохранение времени за счет быстрого осуществления поиска информации, логических операций, установления обратной связи и др. Видео иллюстрации и формат 3D делают абстрактное наглядным. Дистанционное обучение дает возможность учащимся в любой точке земного шара получать качественное знание, что, безусловно, демократизирует образование [1]. Но самое главное достоинство – это интерактивность.

Однако живой диалог в сообществе исследователей (в классе, в группе) многомерен, поскольку здесь задействованы не только когнитивные и исследовательские, но и феноменальные, социально-психологические, ценностные слои опыта. Решая проблемную ситуацию, человеческий ум временами работает как информационный процессор, тем не менее, его деятельность осуществляется не только с помощью индуктивно-дедуктивных операций, а в результате реакции на меняющийся контекст, представляя собой творческий скачок к новому уровню понимания – рождению нового смысла. То есть он применяет более гибкое, разнообразное и творческое мышление.

В разговоре «с глазу на глаз», допускаются формально-логические погрешности, а полученное суждение может быть хуже того, которое могло быть выдано совершенным компьютером. Однако его дефектность является источником сомнений и новых поисков. Характерная особенность живого диалога – *устная речь*. Его интенция – быть понятым другим – реализуется не только когнитивными факторами, но и иносказаниями, мимикой, жестикуляцией и др. Взаимопонимание часто достигается с полунамека, чего не осилит самый совершенный компьютер. Несмотря на все ее несовершенства, устная речь стимулирует особые резервы творческих и исследовательских возможностей интеллекта. «Важную роль в «сократическом разговоре» играет моральный фактор – забота о

конечной цели разговора и ответственность за него. Важный для нравственного роста личности. Трудно вообразить компьютер, берущий на себя ответственность за конечный результат своей работы или испытывающий угрызения совести за плохую работу с пользователем» - пишет Н.С. Юлина [4, С.4].

Полученная из персонального компьютера информация для учащегося – авторитарная власть всезнающего ящика, а диалог с ним – это диалог «знайки» и «незнайки». В то время как в сообществе исследователей под руководством учителя диалог со сверстниками происходит на равных, он ближе подлинной коммуникации.

Таким образом, в разговоре в сообществе исследователей имеет место принципиально иной тип коммуникации, нежели в общении с персональным компьютером. Отсюда вытекает предположение, что приобретаемые в нем исследовательские, когнитивные и творческие навыки, вероятно, качественно иные, нежели в случае общения с персональным компьютером, а, следовательно, и иное качество мышления. Поэтому общение с персональным компьютером лучше называть не «сократическим диалогом», а более слабым термином – «интеракция».

На сегодня мы может только утверждать, что у реальных детей гораздо больше шансов стать разумными, интеллектуально и морально ответственными личностями, пройдя через практику сообщества исследователей, нежели практику общения с компьютером. На протяжении всей истории философии сократовский смысл образования был только регулятивным идеалом. «Философия для детей» - это попытка внедрить этот идеал в обычную образовательную практику. Главная цель ведущихся в сообществе исследователей сократических бесед – научить будущих граждан самодостаточности, осознанному отношению к жизни и своей ответственности за свое будущее. Учитель же в данном случае перестает быть источником первичной информации, а превращается в посредника, помогающего ученикам добывать эту информацию.

Литература

1. *Васильева О.Б.* К вопросу о состоянии демократии в современном мире// Философия и методология истории. Сборник научных статей III Всероссийской научной конференции. 2009. С.116-126.
2. *Воронова Н.И.* Сетевое общество: проблема идентичности // Nauka-Rastudent.ru. 2014/ №12-2 (12). С.2.
3. *Юлина Н.С.* Философия для детей. Обучение навыкам разумного мышления. М.:Канон+, 2005. 463 с.
4. *Юлина Н.С.* Обретение разумности: «сократический диалог» и интеракция с компьютером. // Философия детям. Язык и сознание. Материалы шестой международной, Научно-практической конференции памяти Н.С.Юлиной. - М., 2014.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ КАК ПЕРСОНАЖ: НАРРАТИВЫ ВИРТУАЛЬНЫХ РОМАНТИЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ

Ю.Л. Проект, М.Г. Зибзибадзе
Россия, Санкт-Петербург, РГПУ им. А.И. Герцена
proekt.jl@gmail.com

Аннотация: Целью работы является проверка гипотезы об отчуждении виртуального Я пользователями, создающими повествования в Интернет-среде. Приводятся результаты эмпирического исследования нарративов виртуальных романтических отношений молодых пользователей, содержащих преимущественно сюжет о трагической любви.

Abstract: The aim of this paper is to provide an idea about the alienation of the virtual Self of the users that are creating the narrative on the Internet. The results of the empirical study of younger users' online love narratives that demonstrate tragic love are presented.

Ключевые слова: нарратив, виртуальная любовь, персонаж, Интернет-пользователь.

Keywords: narrative, online love, character, Internet user.

За последние десятилетия существенно изменились ландшафты социальных взаимодействий, преобразованные включением в жизненное пространство человека виртуальной среды обитания. Современные мобильные технологии позволяют человеку получать доступ к этой среде в любой момент времени, практически удваивая его жизненный мир за счет интеграции элементов киберпространства в физические параметры мира [4]. Удаленные контексты, связанные с виртуальной средой, зачастую оказываются более значимыми для человека, нежели его актуальное окружение [2]. Активные пользователи социальных сервисов Интернет фиксируют в сети любые значимые моменты их повседневной жизни, оповещая других пользователей о том, что они проснулись, позавтракали, пришли на работу, посетили выставку и т.п. В то же время, они постоянно отслеживают сходные события в своей социальной сети, поддерживая, таким образом, отношения с широким кругом социальных партнеров в виртуальной среде. Это способствует смещению социальной жизни в интернет, усилению роли виртуальной личности в образе Я человека, нарастанию зависимости человека от социальных сервисов Интернета.

В то же время, сама Интернет-среда представлена пользователю в виде разнообразных семиотических средств, которые могут быть использованы для привлечения внимания тех пользователей, чьи интересы, убеждения и социальные установки сходны транслируемым [5]. Основным генератором социальных взаимодействий становится контент, включающий набор мультимодальных знаков. Создавая собственный

контент, пользователь генерирует определенный нарратив, упорядоченный во времени и отражающий некий генеративный смысл, обеспечивающий внутреннюю согласованность как контента, так и его связи с личностью пользователя. Я-нарративы включают в себя тематически и темпорально упорядоченные выдающиеся переживания [6, p. 126], в основе которых лежат действия человека в различных ситуациях, подвергшиеся рефлексии и закрепленные в памяти как значимый опыт самоосуществления. И в этом плане виртуальная среда предоставляет человеку уникальные возможности не только закреплять такие переживания, но и разделять их с другими людьми. По мнению К.Бурка [3], действие включает конфликт, цель, рефлексию и выбор, что делает его драматическим. С. Томкинс также подчеркивает, что человек подходит к своей жизни как драматург, бессознательно конструируя я-определяющие сцены и укладывая их в паттерны историй, руководимые правилами построения сценариев [8]. Сходное мнение принадлежит Макадамсу, утверждающему, что человеческая жизнь "собирается в терминах обстановки, сцен, персонажей, сюжетов и тем" [1, с. 160]. Нарративное построение контента виртуальной среды побуждает человека создавать истории, в которых он отчуждает свое Я, претворяет его в персонаж, действующий по законам избранного повествователем жанра и подтверждающий этим ценность и самобытность существования этого Я в пространстве культуры и межличностных отношений. Нарратор, таким образом, должен вписать события индивидуального опыта в некоторую тематически организованную синтактическую структуру повествования, функционирующую по определенным правилам.

В проведенном нами исследовании мы осуществили анализ нарративов, повествующих о развитии виртуальных романтических отношений и размещенных на форумах и блогах Рунета. Качественному и кластерному анализу были подвергнуты 70 историй (авторы – 62 женщины и 8 мужчин в возрасте от 18 до 24 лет).

Как показали результаты контент-анализа, пользователи чаще всего описывают начало истории как случайное знакомство в социальных сетях, произошедшее на основе общности интересов и взглядов на жизнь (80,95% анализируемых нарративов). Другой экспозицией истории становится преднамеренный поиск партнера для установления близких отношений, в основе которого лежит желание забыться от неудовлетворенности, присутствующей в их реальной жизни, в частности, связанной с крушением прежних отношений (14,29%). Завязку сюжета часто составляют установившиеся между молодыми людьми дружеские отношения, ориентация партнеров на постепенное узнавание друг друга. При этом ключевыми темами обсуждения становятся различные грани

духовно-нравственной жизни человека и общества. И само общение сопровождается проявлениями внимательности, заботы, аккуратности к чувствам и переживаниям другого человека, стремления понять и поддержать партнера (44,44%). Молодые люди широко используют аудиовизуальные средства коммуникации как семиотические средства выражения своих чувств (фотографии, музыка, видео). Со временем они осознают свою привязанность к партнеру. Однако попытки перевести виртуальное общение в реальное в начале знакомства проявляются только в 22,2% историй. Интернет, таким образом, предоставляет партнерам определенную зону комфорта, позволяющую предъявлять партнеру упрощенный образ себя как романтического героя, исключительно положительного, ориентированного на гуманистические ценности, нежность и заботу, не требующие подтверждения реальным действием. Наряду с этим, пользователи получают возможность достраивать образ виртуального партнера по аналогии с литературными персонажами, где лакуны недостающей информации заполняются на основе комплексной сети собственных чувств и эмоций [7]. Парадоксальным результатом такого достраивания образа партнера становятся сбои в метарепрезентациях пользователей, которые замещают себя как источник репрезентаций («Я думаю, он/а такой/ая») на партнера («Он/а такой/ая») [9]. Это порождает безграничное доверие к партнеру и растворение в нем (68,25% историй), поглощенность чувствами и высокий уровень удовлетворенности отношениями (93,17% историй). Такова кульминация большинства нарративов виртуальной любви. Однако дальнейшее развитие виртуальных романтических отношений зачастую приводит к их разрыву (развязка). Ключевыми условиями разрыва становятся несовпадения между развивающейся системой ожиданий виртуальных партнеров и их коммуникативными действиями. Так непонимание происходящего отмечается в 49,2% историй, наличие внутренних препятствий для развития отношений – 57,14% историй, чувство растерянности отражено в 38,1% историй, чувство обиды на партнера – 39,7% нарративов. Важно отметить, что в 17,46% повествований авторы описывают свои попытки восстановить законченные отношения, демонстрируя нежелание освобождаться от виртуальной "привычки". Таким образом, виртуальный роман чаще всего реализуется пользователями на основе сюжета о трагической любви, где чувства партнеров, сталкиваясь с реальностью, не выдерживают испытаний. При этом они оставляют глубокий след в личности нарратора, указывающего не только на глубину своих переживаний, но и на значимость приобретенного опыта для личностного развития. Поскольку сюжет о трагической любви является одним из самых распространенных в мировой

культуре, можно предположить, что для молодых людей значимо пережить сходный опыт отношений.

На следующем этапе мы провели кластерный анализ категорий контент-анализа нарративов на основе метода Варда и меры сходства Евклидово расстояние. В результате объединения кластеров были выявлены ключевые темы нарративов об онлайн-любви. Первая тема повествования связана с погруженностью в виртуальные отношения, при котором виртуальность – главное и единственное пространство, взаимодействия партнеров, где отношения главных героев развиваются постепенно на основе общих интересов. Партнеры полностью растворяются друг в друге, их отношения доверительны и полностью удовлетворяют их. Вторая тема связана с нереализованностью притязаний по отношению к партнеру. Характерной чертой такой темы становится односторонняя эмоциональная привязанность, не способная перерасти во взаимную. Третья сюжетная линия – виртуальные отношения как возможность проявить духовно-нравственные качества личности, при которой главной особенностью взаимодействия является альтруистичность одного из партнеров. Искренне включенный в виртуальные отношения пользователь, ощущает свою влюбленность, духовную привязанность к партнеру, но возникающие несовпадения в ожиданиях по отношению к партнеру тяжело переносятся, вызывая обиды и ревность, а также тяжелое расставание. Четвертая тема проявлена в описании взаимности переживаний в виртуальных отношениях. По мере общения и узнавания друг друга партнеры обоюдно осознают влюбленность, внешний облик партнеров, представленный в фото и видеоматериалах, усиливает аттракцию. Влюбленные ждут встречи друг с другом и надеются, что нашли настоящую любовь. Однако реальная встреча не происходит по воле внешних препятствий (географическое расстояние, занятость и т.п.). Пятая тема связана с переносом реальных отношений в виртуальное пространство. Случайное реальное знакомство подталкивает партнеров к отношениям в виртуальной среде, а Интернет становится местом, где партнеры углубляют свои контакты и завязывают отношения. В данном случае Интернет является дополнительным средством взаимодействия партнеров, которые продолжают отношения и в реальности. Шестая тема – страх перед установлением виртуальных отношений. Нереализованность виртуальных отношений связана с наличием у пользователя внутренних барьеров и тогда Интернет становится пространством, в котором пользователь транслирует субъективные переживания и чувства, относящиеся к значимому человеку. Последняя сюжетная линия – счастливое развитие виртуально-реальных отношений - предполагает их положительную динамику. Молодые люди знакомы в реальности, но

взаимодействуют в виртуальной среде, их чувства взаимны, партнеры готовы строить совместную жизнь.

Литература

1. Макадамс Д.П Психология жизненных историй // Методология и история психологии. 2008. Т. 3. Выпуск 3. С. 135-166
2. Проект Ю. Л., Богдановская И. М., Королева Н. Н. Развитие сетевых технологий как фактор трансформаций жизненного пространства современного человека//*Universum: Вестник Герценовского университета.* 2014. № 1. С. 89-96.
3. *Burke, K.* A grammar of motives. Los Angeles: University of California Press, 1945.
4. De Souza e Silva A. From cyber to hybrid: mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space & Culture*, 2006. 9 (3), – p. 261–278.
5. *Gee J. P.* Semiotic social spaces and affinity spaces: From The Age of Mythology to today's schools. In D. Barton and K. Tusting (Eds.) Beyond communities of practice: Language power and social context. Cambridge, UK: Cambridge University Press. 2005
6. *Robinson J.A., Taylor L.R.* Autobiographical memory and self-narratives: A tale of two stories // Autobiographical memory: Theoretical and applied perspectives / C.P. Thompson, D.J. Hermann, D. Bruce, J.D. Read, D.G. Payne, M.P. Toglia (Eds.). Mahwah, NJ, 1998. P. 125–143
7. *Rosenblatt, L. M.* The literary transaction: Evocation and response. Theory into Practice, 1982, 21, 268-277.
8. *Tomkins S.S.* Script theory//Nebraska Simposium on Motivation/ H.E. Howe Jr., R.A. Dienstbier (Eds), Linkoln. 1979, Vol. 9
9. *Zunshine L.* Why We Read Fiction: Theory of Mind and the Novel. Columbus: Ohio State University Press, 2006

О МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ОСНОВ РОБОТОТЕХНИКИ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

М.М. Пхидо
Россия, Москва, ГБУ СДЦ «Триумф»
maxpkhido@mail.ru

Аннотация. В статье обобщен опыт работы кружка технического творчества и робототехники с целью выработки подхода для улучшения и дальнейшего развития эффективной методики преподавания основ робототехники для учащихся от 5 лет.

Abstract: The article summarizes the experience of the technical creativity and robotics club. The author presents an approach for the improvement and further development of effective methods of teaching the basics of robotics for children under five.

Ключевые слова: робототехника, техническое творчество, методика, роботехнический алфавит, идеограмма.

Keywords: robotics, robotics alphabet, technical creative work.

Современные дети живут в эпоху бурного развития техники, всеобщей информатизации и компьютеризации. Им с раннего возраста интересны двигательные игрушки. Уже в дошкольном возрасте они пытаются понять, как они устроены. Именно эта детская любознательность подтолкнула нас к созданию осенью 2013 года на базе ГБУ СДЦ «Триумф» кружка. Основная цель проекта – создание комплекса условий для развития технического творчества и научно-технической профессиональной ориентации у воспитанников, предпосылок формирования универсальных учебных действий посредством использования образовательной робототехники.

Современные толковые политехнические словари трактуют слово «робототехника» (от *робот* и *техника*, англ. *robotics*) как прикладную науку, занимающуюся созданием автоматизированных технических систем [1]. Современная робототехника широко пользуется в своих разработках достижениями как традиционных технических дисциплин, таких как механика, радио- и электротехника, электроника, информатика, автоматика, так и относительно новых, к примеру, бионики. Уже простого перечисления списка прикладных наук, без овладения которыми вряд ли возможна успешная деятельность в области робототехники, достаточно, чтобы составить представление об уровне сложности, с которым столкнется желающий изучить и освоить эту науку. Возникает естественный вопрос: а стоит ли забивать всеми этими премудростями и без того перегруженные детские головы?

В.А. Сухомлинский писал, что «ум ребенка находится на кончиках его пальцев» [2 с.532]. Рука человека, а особенно кисть, имеют самое большое

«представительство» в коре головного мозга. Следом за рукой в ней идут зоны лица, ответственные за речь и артикуляцию. Поэтому, именно развитию мелкой моторики, принадлежит очень важная роль в формировании головного мозга и становлении речи, что в свою очередь является опорой и фундаментом для развития высшей функции нервной системы человека – мышления. Конструктивная деятельность является сложным познавательным процессом, в результате которого ребенок овладевает практическими знаниями, учится выделять существенные признаки, устанавливать соотношения и связи между деталями и предметами. Робототехника прекрасно развивает техническое мышление и изобретательность у детей. В процессе работы кружковцы развивают математические способности, знакомятся с такими пространственными показателями, как симметричность и асимметричность, ориентировкой в пространстве. В игровой ситуации ребенок не замечает, что он осваивает устный счет, состав числа, производит арифметические действия. Каждый раз непроизвольно создаются ситуации, при которых ребенок рассказывает о том, что он так увлеченно строил. Это развивает речь и умение выступать на публике легко и непринужденно. По ходу работы дети задают взрослым вопросы о различных явлениях или объектах, что формирует так же и коммуникативные навыки. Робототехника показала высокую эффективность в воспитательном процессе, она успешно решает проблему социальной адаптации для детей практически всех возрастных групп.

И вновь обращаясь к В.А.Сухомлинскому, сказавшему, что «труд играет исключительную роль в умственном развитии» [2, с.532], хочется заметить, что техническое творчество: конструирование, моделирование, макетирование различных устройств, приборов и механизмов, с использованием различных способов преобразования энергии, с сопутствующим комплексом технологических приемов обработки материалов, навыков работы с инструментами и приемов управления, в том числе и различными биологическими средами; является весьма удачной платформой для развертывания на ее основе обучающей и развивающей программы. Робототехника как нельзя лучше соответствует поставленной задаче, поскольку обладает необходимой широтой охвата, гибкостью и разнообразием в выборе направления, различными уровнями сложности, высоким потенциалом развития и, что тоже немаловажно, высокой популярностью в общественном сознании.

Доказано, что самым эффективным методом обучения является обучение во время игры, и курс робототехники дает уникальную возможность преподнести знания из целого ряда сложных технических дисциплин в увлекательной игровой форме. Требующие значительных умственных усилий для своего усвоения, сухие и абстрактные

теоретические знания из области физики, электроники, программирования и других дисциплин, превращаются в легкодоступную пищу для ума, если заранее позаботиться и грамотно подготовить почву для базовых понятий, образов и моделей.

Структура занятий такова, что упор делается не на пассивном созерцании, а на активном делании. Максимум работы руками. Поэтому показ видеороликов и анимированных учебных материалов на занятиях для младшей возрастной группы исключен из учебного процесса. Основным учебным элементом является мастер-класс, проводимый непосредственно преподавателем. Для ученика на ознакомительном уровне учебная цепочка выглядит так: посмотрел, что делает преподаватель – попробовал сделать сам, при необходимости обратился к преподавателю за разъяснениями и помощью – самостоятельно сделал поделку. Поделки для учебных мастер-классов, отобраны таким образом, чтобы, являясь тривиальными с инженерной точки зрения, вместе с тем они несли бы в себе удивительную частичку нового знания, облаченного в лаконичную техническую форму. Цепочки учебных элементов, органично встраиваясь в ткань учебного процесса, определяют тот путь (с различными вариациями), что проходит ученик от одной учебной работы к другой. В чем-то этот процесс схож с развитием человеческой речи, освоением языка.

Живший в 17-18 веках шведский ученый, инженер и промышленник Кристофер Польхем (*Christopher Polhem*) для удобства практической инженерной деятельности предложил и создал механический алфавит**.** Механический алфавит Польхема [3] представлял собой, тщательно отобранный набор из 80-ти деревянных моделей механических узлов и устройств, различные комбинации которых, позволяли решать практически все инженерные задачи того времени. Нам представляется что, принцип, положенный Польхемом в основу механического алфавита – выделение базовых устройств, узлов и блоков, с их последующей систематизацией, - будучи дополнен соответствующими элементами из других современных наук, может быть положен в фундамент преподавания основ робототехники. Назовем его по аналогии роботехническим алфавитом (англ. *robotics alphabet*). Таким образом, каждому, изготавливаемому учеником, базовому учебному элементу начального уровня, узлу или устройству, ставится в соответствие еще и зрительный образ – графема. Скорее всего, графический элемент роботехнического алфавита будет ближе не к буквам знакомого нам всем с детства фонетического алфавита, а к стилизованной картинке, пиктограмме, иероглифу, иконке в компьютерном интерфейсе. Таким образом, роботехнический алфавит правильнее будет отнести к разновидности идеографической азбуки. — вид

письменности, разновидность символьного языка, знаки которого обозначают некоторую идею (противопоставление пиктограммам, обозначающим изображённый ими объект). Теоретически, при соответствующем уровне проработки, надписи идеографическим письмом могут быть поняты людьми, говорящими на разных языках, и даже человеком, не знакомым с соответствующей письменностью. Примерами идеограмм могут служить большинство значков в дружественном графическом компьютерном интерфейсе.

Рассмотрим на конкретном примере. Все учебные материалы (мастер-классы) объединены в модули. Каждый модуль, объединяющий несколько мастер-классов, посвящен одной теме, одному понятию, например, модуль «Равновесие» (идеограмма «весы»). Равновесие весьма важное понятие, особенно необходимое при создании антропоморфных роботов - андроидов. Этот учебный модуль содержит в себе мастер-классы, по изготовлению поделок (по-сути – развивающих игрушек), представляющих собой простые фигурки из картона: парящая птица с опорой на клюв (горизонтальная балансирующая фигурка, идеограмма «орел»), птица, сидящая на ветке (вертикальная балансирующая фигурка, идеограмма «попугай»), бабочки, стрекозы и др. На фигурках закрепляются балансировочные грузики (скрепки, скобочки, канцелярские кнопки, винты и гайки и т.п.), позволяющие им находится в состоянии устойчивого равновесия относительно точки опоры. С каждым таким модулем связан набор ключевых слов-понятий. Например, равновесие, баланс, эквилибр, устойчивость, тяжесть, центр тяжести, осевая симметрия и др. В ходе выполнения поделки эти слова проговариваются и постепенно вводятся в оборот. Для ученика они пока как пустые сосуды. В дальнейшем их предстоит еще наполнить содержанием, установить между ними связи. Все работы создаются из легкодоступных материалов, при помощи простых технологических приемов и относительно безопасных инструментов. Роботехнический алфавит позволяет грамотно структурировать и систематизировать учебный материал, облегчает его усвоение и последующее применение на практике, так же появляется возможность записывать структуру урока при помощи идеографического письма.

Роль педагога состоит в том, чтобы грамотно организовать и умело оборудовать, и использовать соответствующую образовательную среду, в которой можно правильно направить ребенка к познанию. Актуальность введения робототехники в образовательный процесс ДОО обусловлена требованиями ФГОС ДО к формированию предметно-пространственной развивающей среды, развитию кругозора ребенка и формированию предпосылок универсальных учебных действий. А еще это действительно интересное и увлекательное занятие!

Литература

1. *Политехнический терминологический толковый словарь* / Составление: В. Бутаков, И. Фаградянц. — М.: Polyglossum, 2014.
2. *Сухомлинский В.А.* Избранные произведения: в 5-ти т. Том 2. К. Рад.школа, 1979.
3. *Нурдквист С.* Механический Дед Мороз [пер. с швед. Т. Шапошниковой.] М.: Открытый мир, 2009.
4. *Звонкин А.К.* Малыши и математика. Домашний кружок для дошкольников. 2-е изд., М.: МЦНМО, 2007.
5. *Гайсина И. Р.* Развитие робототехники в школе [Текст] / И. Р. Гайсина // Педагогическое мастерство: материалы II междунар. науч. конф. (г. Москва, декабрь 2012 г.). — М.: Буки-Веди, 2012. — С. 105-107.
6. *Юревич, Е. И.* Основы робототехники — 2-е изд., перераб. и доп. — СПб.: БХВ-Петербург, 2005. — 416 с.
7. *Хуторской А.В.* Ключевые компетенции и образовательные стандарты [Электронный ресурс]. ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛ «ЭЙДОС» – www.eidos.ru.
8. *Босова Л.П.* Материалы авторской мастерской [Электронный ресурс]. - http://metodist.lbz.ru/avt_masterskaya_BosovaLL.html

PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS OF MODERN PROFESSIONAL ACTIVITY IN THE CONTEXT OF INFORMATIZATION

Т.В. Разина (T.V.Razina)
Россия, Ярославль, ЯрГУ
razinat@mail.ru

Abstract. The paper describes some characteristics of modern work activity, arising from informatization (possible non material nature of partners, work objects, its results and payment, expansion of cognitive abilities through the use of technical means).

Аннотация. В работе описан ряд особенностей современной трудовой деятельности, обусловленных ее информатизацией (нематериальный характер партнеров по деятельности, объекта и результатов труда, оплаты труда, расширение когнитивных способностей за счет применения технических средств).

Ключевые слова: информатизация, деятельность, объект, субъект.
Keywords: informatization, activity, work, object, subject.

With the introduction and improvement of information technology in everyday life and professional activity, there is a growing number of studies of various psychological aspects and implications of informatization.

Abroad, R.J. Moore and E.F. Churchill suggest that the process of man-machine interaction should be explored in the same way as the man-to-man interaction. [3]

Information technology is also a means of creating new psychological abilities, cognitive structures and creativity. I. Nonaka and colleagues present a model of virtual information environment, aiming at stimulating and motivating scientific work [4].

Problems arising in the process of adapting to new information technologies and man-computer function division in job activity, have been studied [7]. Negative effects of informatization e.g. technostress [7] and mental tension have also been investigated [6].

Psychological studies in our country tend to focus on the formation of computer dependence [8], psychology of computer gamers [9], and user Web site satisfaction [1].

However, the level of present day informatization is so high that we can speak of a total change of all, not only specific aspects of human life.

Modern technologies are starting to partly replace human functions and even organs not only in professional activity, but also in everyday life. This reduces the load on the operational and long-term memory. The ease of video playback greatly simplifies explanation and understanding of the information being transmitted. The nature of cognitive effort in communication is radically

changing (internalization and externalization of information as well as message encoding-decoding get simplified).

Due to the increase in the speed of communication (e.g. e-mail), as well as to the possibility of holding skype conferences, the human subjective space has significantly expanded. All this leads to changes in human perception of reality, his or her consciousness and self-consciousness, these phenomena at the moment being not yet sufficiently studied.

Even larger changes are undergoing professional activities due to the universal implementation of innovative means of communication, computer and Internet, network and local data bases.

Often, the employee is faced with information models (copies, representations), not real objects and people.

In many modern occupations, the result of labour is immaterial. This might be a new computer application (or some information necessary for its development and functioning), or bringing some changes to an already existing app that make it work more effectively.

A computer application manifests itself not as a material object but as a function, the result being the implemention of some processes. The material result of these processes can be considerably distant in time, and the creator of the application may simply not see it.

Thus, in an informational environment labour loses its direct, material result. The result gets unobservable and virtual. Remuneration, in connection with the universal transition to bank cards also becomes unobservable, delayed in time and virtual.

Modern information technologies outgrow the level of simple work tools, and in some cases, they become full-fledged business partners. In some cases, the entire activity cycle is transferred to the information environment: modeling experiments are carried out, and the impact on the material object is occuring indirectly, through information media.

The cost of work errors gets dramatically reduced, as in an information environment it is easy to fix them, and experiments in virtual environments can be repeated a potentially unlimited number of times without any significant economic costs. Job time expenditures are also lower.

This is not the whole list of features that characterize contemporary job occupation and that are caused by increasing informatization processes. Respectively, essentially new approaches to professional activity research in general, and man-computer interaction in particular, are required, such a framework enabling an accurate and adequate description of the ongoing processes.

Since the mid-20th century the information model approach was actively developed in the works of such Russian psychologists as V.F. Venda, A.I. Galaktionov, Y.M. Zabrodin, A.A. Krylov, G.M. Zarakovsky, O.K. Tikhomirov

and many others. However, in the framework of the classical approach, the computer, as well as any other modern communication media, is viewed only as a means of labour (microscope or shovel).

Presently, the classical information approach can not cover all the fundamental changes brought in by informatization into professional activity and human psyche on the whole. In our opinion, most appropriate for the research of activities of an informational nature might be the subject-information model put forward by A.V. Karpov and S.l. Lenkov [2].

In this framework, psychological analyses of the work of the economist [2] and researcher [5] have already been done.

According to the basic provisions of the subject-information model, in a predominantly informational environment the object of labour is information, and subject-object and subject-subject relationships are represented in a minimized form. Interactions with the reality are mediated by information. Information activities are taking place not in a material, but in an informational environment, which is a set of information processes, interacting with professional activities.

The most important task of the contemporary research stage is the systematic study of changes in human psyche and consciousness, caused by the informatization of life and activity. This requires a formulation of the methodological approaches allowing not only solution of specific problems, but also carrying out scientific reflections as to how fundamentally have people and the world in the process of informatization changed.

Reference

1. *Degtyarenko I.A., Leonova A.B.* Experimental elaboration of the complex approach to websites usability evaluation // Psikhologicheskie Issledovaniya. – 2012. − № 2(22), p. 6. URL: psystudy.ru/index.php/eng/2012n2-22e/670-degtyarenko22e.html
2. *Karpov A. V., Lenkov S. L.* The structural-functional pattern of information processing occupations: Monograph. -Tver Tver State University Publishing House, 2006, 448 p.
3. *Moore R.J., Churchill E.F.* Computer interaction analysis: toward an empirical approach to understanding user practice and eye gaze in GUI-Based Interaction // Computer supported cooperative work. The journal of collaborative computing. – 2011, Volume 20 (6). – P.497–528.
4. *Nonaka I., Toyama R., Konno N.* SECI, Ba and leadership: a unified model of dynamic knowledge creation // Long range planning. – 2000. – Vol.33. – P. 5–34.
5. *Razina T. V.* On some issues of scientific activity motivation - Metasystem and information approaches: Monograph. - Syktyvkar: Syktyvkar State University Publishing House, 2013, 160 p.
6. *Rodriguez R.G., Pattini A.* An online tool to identify white-collar worker profiles in relation to their ICT skills and mental strain // Cognition, Technology and Work. – 2011. − Volume 13. − Issue 2. – P. 81–91.

7. *Sellberg C., Susi T.* Technostress in the office: a distributed cognition perspective on human–technology interaction // Cognition, Technology and Work. – 2014. − Volume 16. − Issue 2. – P. 187-201.
8. *Voiskounsky A.* Studies of internet addiction disorder in russia // Journal of Behavioral Education. − 2013. − Vol. 2, no. 1. − P. 5.
9. *Voiskounsky A., Wang L.S.* Flow experience while computer gaming: Empirical study // Open Journal of Social Sciences. − 2014. − Vol. 2, no. 8. − P. 1–6.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА: ТРАДИЦИИ, ПРОБЛЕМЫ, ПЕРСПЕКТИВЫ

Г.В. Резапкина
Россия, Москва, АСОУ, ФИРО
5233942@mail.ru

Аннотация. В статье затрагиваются вопросы состояния психодиагностического инструментария, говорится о необходимости критичного отношения психолога к методикам и ответственности специалистов, занимающихся разработкой программ компьютерной диагностики, рассматривается программа трёхмерной психологической диагностики «Грани личности».

Abstract. The article addresses the issues of psychodiagnostic instruments, the psychologist's critical relationship to the techniques and responsibilities of specialists engaged in the development of diagnostic computer programmes. The program of "Facets of personality" three-dimensional psychological diagnostics is also under consideration.

Ключевые слова: психологическая диагностика, психологический инструментарий, тип личности, тип мышления, креативность, модификация, грани личности

Keywords: psychological diagnostics, psychological instruments, personality type, mindset, creativity, modification, aspects of personality.

Традиции

В России первые программы компьютерной диагностики стали широко использоваться в начале 90-х годов, за несколько лет до того, как на наших компьютерах стали устанавливать операционную систему Windows. Эти программы были разработаны для системы DOS программистами НПО «Гуманитарные технологии» (современные «Гуманитарные технологии» с их предшественниками связывает только название). Тогда психологов в стране было на два порядка меньше, чем сейчас, а отсутствие качественных инструментов психодиагностики многим из нас казалось самой большой проблемой. Поэтому психологи, которые обрабатывали большой массив информации вручную, с энтузиазмом и благодарностью использовали доступные и качественные компьютерные версии тестов Люшера, Кеттелла и Миннесотского многофакторного личностного опросника. Доступные – потому что они были бесплатные – для начала работы достаточно было ввести всем известный пароль – инициалы одного из разработчиков. Качественные – потому что их адаптацией и апробацией задолго до появления компьютеров занимались ведущие отечественные психологи – Ф.Б.Березин, Л.Н. Собчик, А.Г. Шмелев, В.И. Похилько и другие.

Компьютерные программы были просты, надежны и понятны начинающим пользователям компьютеров, интерпретация результатов

была достоверной, полной и в основном корректной, не считая теста 16PF Р. Кеттелла, который с прямотой римлянина выдавал испытуемым, набравшим меньше 5 баллов по шкале «Интеллект»: «Недалекий, необразованный». С тех пор прошло четверть века, дефицита методик нет, программирование изучают в школе, а качественные и доступные программы психологической диагностики мне и моим коллегам с тех пор не встречались.

Проблемы

Какие программы можно считать качественными?

Во-первых, программы, в основе которых лежат качественные методики. До сих пор в компьютерной и бланковой диагностике широко используются методики, разработанные в 90-е годы в лабораториях и НИИ по принципу «как платят, так и работаем». Итог – большое число недоработанных, не прошедших экспертизу и апробацию методик, которые используются некритичными и неопытными психологами, например, «Коммуникативные и организационные способности» (КОС), «Краткий ориентировочный тест», «Тип мышления».

Методика Дж. Брунера косвенным образом позволяет узнать ведущий тип мышления, то есть индивидуальный способ преобразования информации. Зная свой тип мышления, можно прогнозировать успешность в конкретных видах профессиональной деятельности. В нашей стране методика была адаптирована Г. Никифоровым. Однако некоторые вопросы, относящиеся к шкале «Креативность», вызывают серьезные сомнения в плане выявления ими такого сложного и многомерного явления, как креативность: «Разнообразные увлечения делают жизнь человека богаче и ярче», «Мне больше нравится процесс деятельности, чем сам результат», «Я сомневаюсь даже в том, что для других очевидно», «Не люблю ходить одним и тем же путем», «Не люблю подчинять свою жизнь определенной системе».

Путешествуя по профориентационным сайтам в поисках ресурсов, которые можно было бы рекомендовать школьникам, постоянно наталкиваюсь на опросники, разработанные Е.А. Климовым в 80-х годах. Евгений Александрович, очень расстраивался, когда молодые коллеги, желая его порадовать, говорили, что используют его методики. Действительно, что подумает современный подросток о психологе, который предлагает выбрать из таких вариантов: «Вести борьбу с болезнями растений, с вредителями леса, сада» или «Работать на клавишных машинах (пишущей машинке, телетайпе, наборной машине и др.)», «Следить за качеством грампластинок, составлять программы вычислительных машин, работать на пишущей машинке» («Дифференциально-диагностический опросник» Е. А. Климова).

В начале 90-х годов прошлого века в нашей стране появилась методика Определение профессионального типа личности Дж. Холланда, объединяющая теорию личности с теорией выбора профессии. «Родной» американский вариант представлял собой кипу листов формата А4 – бланк, дешифратор с кодами профессий, среди которых такие экзотические, как бальзамировщик трупов. Позже методика была упрощена и адаптирована. Но и в «новом» варианте пары профессий были подобраны некорректно, что отмечали сами ребята: «кондитер» и «священнослужитель», «философ» и «врач», «лесник» и «директор». До сих пор этот вариант кочует из книги в книгу, с сайта на сайт, хотя десять лет методика Холланда была основательно переработана.

Нами были объединены типологии профессий Дж. Холланда и Е.А. Климова (сравниваются профессии, относящиеся к разным типам по Холланду, но к одному и тому же предмету труда по Климову, например, «автомеханик» и «физиотерапевт»), что сделало сравнение профессий в паре более корректным.

Ревизия психодиагностического инструментария – дело совершенно необходимое, если мы не хотим окончательно дискредитировать практическую психологию образования. Необходима объективная экспертиза используемых и рекомендуемых методов диагностики профессиональных интересов и склонностей, интеллектуальной, эмоционально-волевой и характерологической сферы.

Однако сегодня недостаточно модификации и разработки новых методик: необходимо создавать модули, блоки методик, с помощью которых можно получить объемную и непротиворечивую картину личности клиента. Пока же большинство программ компьютерной диагностики представляют собой набор тестов, выдающих сомнительные, логически не связанные между собой результаты, которые способны ввести в заблуждение даже психолога, не говоря уже о клиенте. Важной проблемой является использование компьютерными фирмами отечественных и зарубежных методик без согласия авторов и правообладателей.

Перспективы

Нерационально использовать компьютер только в режиме калькулятора, если есть возможность устанавливать корреляции между результатами разных тестов и использовать адаптивное тестирование, при котором порядок выбора следующего теста определяется результатами предыдущего. Например, если диагностика профессиональных склонностей выявила интерес к работе с людьми, программа предлагает методику, направленную на определение профессионально важных качеств для работы с людьми (Тест эмоций, Диагностика стиля поведения,

Социальный интеллект). Если диагностика выявила интерес к технике, целесообразно провести Тест механической понятливости Беннета.

Попытку связать между собой результаты диагностики по ряду методик сделала НПФ «Амалтея», но и к их программе «Профиль-Класс» у практикующих психологов-профконсультантов есть претензии.

Классическая модель, представленная в программе «Профиль-Класс», опирается на комплексную диагностику профессиональных интересов, личностных особенностей и особенностей мышления, значимых для выбора профиля обучения и будущей профессии. Эта традиция берет начало в 1908 году, когда американский социолог Парсонс решил, что достаточно «просчитать» человека с помощью тестов и «просчитать» профессию, т.е. определить ее требования к человеку, которые сейчас называются профессиональными компетенциями. В обществе, основанном на протестантских ценностях, эта модель работала. У нас она трансформировалась в известную схему «могу», «хочу», «надо», логичную, практически бесполезную в отсутствии задач формирования правильных мотивов и ценностей, лежащих в основе любой деятельности.

В основе даже лучших программ психологической диагностики лежит плоская, упрощенная модель изучения личности, основанная на изучении интересов, темперамента и мышления, без учета мировоззрения человека.

Представьте пирамиду. Одна боковая грань – это профессиональные интересы, другая – личностные особенности, третья – особенности мышления. Основание пирамиды – мотивы и жизненные ценности, которые во многом определяют направленность личности.

Психологическая диагностика, в том числе компьютерная, должна учитывать все грани личности. В настоящее время завершается разработка программы трёхмерной психологической диагностики «Грани личности», которая предполагает непрерывную, поэтапную и комплексную психологическую диагностику детей и подростков 12-18 лет по всем перечисленным направлениям. Эта диагностика не отменяет выявление профессиональных интересов и профессионально значимых для профессии качеств, но помогает увидеть вектор их приложения на основе определения направленности личности, мотивов профессиональной деятельности и иерархии жизненных ценностей.

Первый уровень программы предполагает определение психологической готовности к выбору профессии на основе пяти критериев: своевременность, осознанность, реалистичность, непротиворечивость и самостоятельность профессионального выбора.

Второй уровень позволяет сделать прогноз профессиональной успешности в избранной деятельности на основе диагностики и анализа направленности личности, иерархии мотивов труда и жизненных

ценностей. Программа имеет не только диагностический, но и развивающий характер.

В программу входят методики, разработанные, модифицированные и апробированные в рамках Федеральной целевой программы «Развитие образования». В апреле 2016 года программа будет доступна на сайте self.edu.ru в режиме тестирования.

Но было бы опрометчиво полностью доверять психологическим тестам, особенно тестированию с помощью компьютерных программ без консультации специалиста – слишком много искажений, начиная от возможных несовершенств методик и заканчивая различиями в самооценке. Хороший психолог-профконсультант способен прогнозировать профессиональную успешность с минимальным числом методик за счет грамотно выстроенной беседы и наблюдения. От профконсультанта обычно ждут готовых решений, но высший пилотаж – «запустить» внутреннюю работу, благодаря которой подросток сделает самостоятельный и правильный выбор своего будущего.

WHAT IS A GANG, ITS ORGANIZATION AND ESSENCE

И.И. Саламатина (I.I. Salamatina), Ж.В. Стребкова (J.V. Strebkova)
Россия, Коломна, ГСГУ
salir@mail.ru, jstrebkova@mail.ru

Abstract. The problem of delinquent behavior is the key issue for the research carried out by most social sciences. Most delinquent acts are committed by two or more youths. Sometimes delinquents form a social club, or *gang.* What is a gang? What is its organization and essence? These are the questions which are discussed in this article.

Аннотация. Проблема делинквентного поведения подростков является ключевым вопросом для исследования большинства социальных наук. В совершении большинства правонарушений участвуют два или более молодых людей. Иногда преступники образуют социальный клуб или банду. Что такое банда, какова её организация и сущность – это вопросы, которые рассматриваются в данной статье.

Keywords: delinquent behavior, a gang, criminal environment, delinquency, violations of juvenile law, delinquent offenses.

Ключевые слова: делинквентное поведение, банда, преступная среда, преступность, нарушения законодательства, правонарушение.

The problem of delinquent (unlawful, unsocial) behavior is the key issue for the research carried out by most social sciences, since public order plays an important part in the development of both the state as a whole and private citizen individually. Present Russia witnesses the growth of number of under age persons with divergent behavior, apparent in various forms of cruelty, heightened aggression, theft, hooliganism, premature sexual relations, prostitution, smoking, drug addiction, drug abuse, alcoholism, begging, parasitism, vandalism, committing crimes, quitting home and vagrancy, suicidal behavior, etc. The problem of delinquent behavior spreads beyond an abstract social phenomenon. Day-to-day life poses complex problems: to resist the influence of criminal environment, to evade fear, to protect oneself and one's own family, to cultivate law-abiding in children, to assist those teenagers who embarked the way of breaking the law to re-socialize into the society. Those tasks require great efforts of state and its citizens. At the same time, solving the problem of criminality is closely linked to thorough scientific comprehension of delinquency as divergent personal behavior.

Delinquency refers to violations of juvenile law by juveniles. Delinquent offenses range from serious offenses, such as murder and robbery, to minor offenses, such as drinking and truancy. Delinquents organize in various ways, ranging from loners to formal organizations, but many organize as peers [1]. Most delinquent acts involve two or more youths [3]. Sometimes delinquents form a social club, or *gang* and adopt a name for themselves. Delinquent gangs do not account for all delinquency as many delinquents are not gang members.

Moreover, delinquency accounts for only a portion of the gangs' activities. Much of the time gang members simply "hang out" with one another or engage in other legitimate pursuits. Ties of friendship usually precede the organization of a gang. Thus, gangs form from existing relationships, such as neighborhood children who grow up playing and going to school together. When they enter adolescence some may decide to give themselves a name and become a club or gang. This is particularly likely if older youths in the neighborhood belong to gangs. Admiring these older youths, the younger adolescents imitate them by creating their own gangs; sometimes they become an affiliate of the older group, taking its name. The newly formed gang may invite other youths to join. Because the gang is founded on friendship, its members tend to alike (homogeneous). Even in very diverse, heterogeneous urban neighborhoods, gangs tend to be homogeneous in nature. Members are almost always of the same sex (usually males); they will be within a few years of age of each other, and from the same race or ethnic group. Gang members are peers bound by informal ties. In addition to adopting a name for themselves, gang members use secret hand signals and may wear distinct articles of clothing (e.g., a distinctive jacket or bandannas) as a means of identification. The wearing of "colors" is very significant and a vital clue as to one's gang's allegiance (e.g., Bloods are identified with the color red and Cripps with the color blue). Despite often-elaborate trappings of rules and protocol within the group structure, gangs are fundamentally informal organizations. Gang members tend to be those members who already have the others' confidence; their election to office merely confirms their existing leadership.

The activities of gang members are generally limited to the immediate clique; although it is fairly common for lower ranked members to have some non-gang friends. Most of the time gang members loiter about their turf and not actively involved in gang activity. They commit petty delinquent offenses. The fact is most gang activities involve only some of the gangs' members, rather than the whole gang. On important occasions such as a gang-sponsored dance or fight with rival gang, it may be possible to mobilize all the gang's members. Day-to-day activities typically involve "traveling groups"- cliques of friends within the gang who spend most of their free time together. The possibility of confrontation with rivals, law enforcement officials, or non-gang members is a constant reality of the gangbangers' life. Danger lurks just beyond the next street corner or the next passing automobile. At various times, gang members may become involved in several different types of deviance including fighting, stealing, truancy, and drug and alcohol use. On many occasions the gang members may engage in all of these deviant activities. The bottom line, shared activities are the gang's lifeblood, the very reason for its existence; when members stop doing things together, the gang dies.

Gangs provide a focal point for youths with similar interests. They know their fellow gangbangers are available as companions for almost any activity, deviant or conformist. Gangs do not form for the sole purpose of committing deviant acts; instead, deviance is one type of activity gang members perform as peers.

What is a gang? When people use the terms *gang* and *gangbanger* one conjures an image or idea of their meaning. But, defining a *gang* is problematic. Is a group of young people hanging out together a gang? What about when this group commits a number of deviant acts? What if this group creates a name for itself, starts identifying with specific clothing, and uses hand signals? What if this group just described was a college fraternity? "Because most delinquent acts or crimes committed by juveniles are done in groups, distinguishing between groups and gangs is important, and more elements of a definition of gangs are needed" [2]. There is little consensus among social scientists and law enforcement personnel as to the best definition of a gang [4]. "Most definitions require that the gang be in existence over a prolonged period of time, generally a year or more. A number of definitions of gangs include turf or gang-identified territory as a requisite element, which is the key to distinguishing a gang from other groups, is involvement in crime" [2].

J.F. Short defines gangs as "groups whose members meet together, over time, on the basis of group-defined criteria of membership and group-defined organization" [5]. Unfortunately "many researchers have apparently confused the term *group* with the term *gang* and have proceeded to expand the definition in such a way as to include every group of youths who commit offenses together" [4]. The California Penal Code (Section 186.22) defines a gang as "any organization, association, or group of three or more persons whether formal or informal...which has a common name or common identifying sign or symbol, where members individually or collectively engage in or have engaged in a pattern of criminal activity" [6]. We share views of Tim Delaney (Ph.D. from New York) who defines a gang as a group whose members interact at a consistent rate among themselves, possess a group name, claim a turf or specific territory and regularly engage in criminal and/or other anti-social behavior.

Most definitions of gangs focus almost exclusively on delinquency or criminal behavior as the distinguishing feature that separates gangs from other groups. But, gangs are not simply criminal organizations, most of the time members are idle from criminal acts and they simply engage in non-delinquent activities. When interpreting statistics about gangs (also known as *posse* or *crew)* it is important to realize that the definition a particular reporting agency uses affects the numbers counted toward: gangs, gang members, gang-related criminal activities, gang crimes, etc.

Gangs are a growing social problem. Public outcry has demanded that something must be done to combat their negative influence on the community

and society in general. Consequently, there are three general intervention strategies in the USA that can be utilized for preventive practice in Russia:

1. Community intervention strategies - There are a number of strategies utilized by diverse communities throughout the country. They involve: various attempts to raise money and available resources in order to help those in need; zero-tolerance policies on a number of unhealthy or unacceptable behaviors (e.g., not allowed to bring weapons to school, restrictions on clothing deemed to be "gang attire", no visible tattoos, no drugs or alcohol, etc.); gang rehabilitation programs; job-skills training; and imposing curfews at such public places as shopping malls.

2. National intervention strategies - The formation of gangs are often influenced by a number of societal factors, therefore, the gang problem needs to address at the macro level as well as the community level. Among the strategies available: educational interventions (e.g., the Head Start program designed to help "at risk" youths); expand the health and mental health services (evidence indicates that the most violent youths suffered from childhood traumas, were victims of severe physical and/or sexual abuse); family support programs (especially those dealing with domestic violence); stress rehabilitation versus punishment (programs designed to provide those released from prison with job skills); drug and alcohol abuse treatment programs; raise the minimum wage (provide a "living wage" instead); and provide low-income, quality housing for the homeless.

3. Law Enforcement intervention strategies - The first line of defense in the judicial system against gangs are law enforcement agents - the police. A large number of police departments across the USA have created some type of specialized unit to address the gang problem. Among the more famous is the LAPD's Crash Unit, a unit consisting of some of the most highly trained officers of the Los Angeles Police Department. The compile information on gangs (and add it to their computer database), share the information with other police agencies, and make arrests. These specialized units will often conduct "sweeps" of a targeted area and arrest all known and suspected gang members. The judicial courts often issue injunctions in an attempt to fight gangs. These injunctions impose strict restrictions on gang members' behaviors. Legislators have passed laws in an attempt to deal with the growing juvenile delinquent gang problem.

Acts of delinquency have existed throughout time and must be considered inevitable. General disenchantment and the changing social-economic structure is the primary reason why so many youths turn to gangs. Juvenile delinquent groups are a growing social problem worldwide.

References

1. Best, Joel and David F. Luckenbill. *Organizing Deviance.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1994.
2. Decker, Scott and G. David Curry. *Gangs* in *Encyclopedia of Crime and Punishment*, Vol. 2. Thousand Oaks, CA: Sage, 2002. pp. 755-760.
3. Erickson, M.L. *The Group Context of Delinquent Behavior*. *Social Problems.* New York: Free Press, 1971. pp. 114-129.
4. Shelden, Randall G., Sharon K. Tracy, and William B. Brown. *Youth Gangs in American Society*. 2nd ed. Belmont, CA: Wadsworth, 2001.
5. Short, J.F. *Gangs, neighborhoods, and Youth Crime*. *Criminal Justice Research Bulletin*, 1990. No.5. p. 3.
6. Spencer, IA. *Youth Gangs: Problem and Response.* Chicago: University of Chicago, School of Social Service Administration, 1990. pp. 18-19.

ОСОБЕННОСТИ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ ИНТЕРНЕТ-АКТИВНЫХ СТУДЕНТОВ

О.В. Саломатина
Россия, Коломна, ГСГУ
Olga.Salomatina.2012@mail.ru

Аннотация. Анализируются результаты эмпирического исследования особенностей эмоциональной культуры интернет-активных студентов. Выявлены временные затраты и цели обращения к Интернету, представления студентов о психологической сущности эмоций, низкий уровень способности адекватно выражать и отражать эмоциональные переживания партнеров по общению, осознавать, рефлексировать и управлять эмоциями в виду эгоцентризма и направленности на себя.

Abstract. This paper analyzes the results of the empirical research of the features of emotional culture of the Internet-active students. It also reveals the duration and purposes of the Internet usage, students' understanding of the psychological nature of emotions, a low level to adequately express and reflect the partners' emotional experiences, to realise, reflect and manage emotions due to egotism and focus on yourself.

Ключевые слова: интернет-активность, эмоции, положительные эмоции, отрицательные эмоции, способы саморегуляции, рефлексия, признаки переживаний.

Keywords: Internet activity, emotions, positive emotions, negative emotions, ways of self-regulation, reflection, symptoms of psychological experience.

Проведенные за последнее время многочисленные исследования раскрывают, как негативное, так и позитивное влияние Интернета на человека. С одной стороны, выявлено, что увлечение играми может способствовать лучшей социализации и развитью коммуникабельности личности; тренируются внимание, оптимизируются мыслительные процессы, становится более детальным и развернутым анализ собственных успехов и неудач [1]. А.Е. Жичкина и Е.П. Белинская показали, что виртуальное пространство создает возможность интернет-активной личности экспериментировать с самопрезентацией и «играть с идентичностью», с тем, чтобы приобщиться к сообществу [5]. Сами пользователи Интернета считают, что он помогает удовлетворить большую часть их потребностей [2].

Негативными последствиями интернет-увлеченности называют различного рода аддикции, которые полностью меняют психическую и социальную жизнь человека, нарушают смысловую обработку информации, так называемая «игровая наркомания» ведет к побегу в виртуальность, оторванность от реальной жизни [3, 4, 6]. Причинами зависимого поведения является дефицит внимания по отношению к юным пользователям сети со стороны родителей, педагогов и специалистов.

Целью нашей статьи является изучение особенностей эмоциональной культуры интернет-активных студентов.

Под эмоциональной культурой мы понимаем такой уровень развития личности, который предполагает эмоциональную отзывчивость и ответственность за свои переживания перед собой и окружающими при социальном поведении и взаимодействии, владение соответствующими приемами саморегуляции. Эмоционально культурный человек имеет представления о многообразии, роли и функциях эмоций, способен адекватно выражать и отражать эмоциональные переживания, осознавать, рефлексировать и управлять ими. По сути, такая культура поведения поддерживает, укрепляет эмоциональное здоровье, социальную востребованность и успешность личности [7].

Исследование проходило на базе ГОУ ВО МО ГСГУ в 2015 г., в нем приняли участие 106 студентов-первокурсников гуманитарных (45 девушек и 7 юношей) и технических факультетов (46 и 8) в возрасте 17-19 лет. Нами был разработан опросник «Эмоциональная культура», использованы сравнительный анализ и методы математической статистики.

Анализ результатов исследования:

Временные затраты на использование Интернета: из исследуемой выборки студентов гуманитарного факультета (ГФ) 36 % проводят в интернете более 10 часов в день, 44%– от 5 до 9 ч, в среднем девушки в 2 раза больше времени (8,74ч), чем юноши (4,85ч.) Только 12,5 % студентов технического факультета (ТФ) проводят в интернете более 10 часов в день, 70% – от 1до 5 ч, в среднем девушки и юноши - 5,5 ч.

Анализ целей обращения к Интернету показал, что приоритетным для девушек всех специальностей и юношей ТФ является: общение (93,5% от всей выборки), получение информации (86,6%), прослушивание/скачивание музыки (77,2%) или кино (62,5%), игры-развлечения (31,4%); и только 6,8% студентов – обращаются, чтобы сделать уроки, ознакомиться со статьями по учебным дисциплинам, овладеть навыками игры на гитаре, рисования, просмотреть обучающие видеопрограммы и видеоуроки. У юношей ГФ, соответственно: получение информации и прослушивание/скачивание музыки (100%), общение и прослушивание/скачивание кино (86%), игры-развлечения (57%). Примечательно, что Интернет как развлекательную среду используют студенты разных специальностей не одинаково, на гуманитарном факультете (ГФ) 57% юношей и 13% девушек, на техническом факультете (ТФ) 50% юношей и 31,2 % девушек.

Исследуемую выборку студентов можно считать интернет-активной, поскольку свои основные потребности она реализует через Интернет, а его доступность – распространенность, дешевизна, мобильность – позволяет им находиться в режиме онлайн почти круглосуточно. Интернет может быть успешно использован как источник информации, как платформа для

общения и как развлекательная среда. Однако здесь таятся некоторые угрозы для незрелой личности, например, виртуальное общение имеет существенные ограничения, отличающие его от общения вживую.

Для изучения особенностей эмоциональной культуры был проведен анонимный опрос. Студентам предлагалось в свободной форме высказать суждения о роли эмоций в жизни человека (1); о видах положительных и отрицательных переживаний (с объяснением такого разделения) (2); о необходимости саморегуляции (3); о средствах саморегуляции эмоциональных состояний в сложных ситуациях (4); о признаках различных переживаний у себя и собеседников (5).

В целом, студентами гуманитарного факультета отмечены почти все функции эмоций: сигнальная, смыслообразующая, коммуникативная, адаптивная, побудительная, кроме дезорганизующей функции. В описаниях отчетливо прослеживается гендерная особенность: у девушек более выражена склонность к анализу признаков успешной коммуникации, в виду точности восприятия, наблюдательности и внимания к деталям, у юношей – аналитические способности, целевая установка увязать воедино организм человека и его социальную сущность. Студенты технического факультета кроме побудительной выделили все функции эмоций. Самоотчеты юношей более лаконичны по сравнению с девушками. Однако в этой группе студентов не прослеживается ориентация на собеседников, партнеров по общению, «главное, чтобы меня поняли другие», сильно выражена потребительская позиция.

У девушек гуманитарного факультета очень богатые представления об эмоциях, они выделили в 2 раза больше эмоций, по сравнению с юношами-гуманитариями, в 1,46 раза больше, чем девушки и в 2,74 раза больше, чем юноши ТФ. Все студенты ошибочно причисляют к эмоциональным состояниям, и функциональные состояния, и качества личности, и поведенческие реакции, такие как: переживания, впечатление, расстройство, улыбку, смех, плач, слезы, грубость, предательство, грубость, хмурость, покой, стеснение, привязанность.

Сравнительный анализ представлений об эмоциях девушек гуманитарного и технического факультетов показал, что в группе доминирующих положительных и отрицательных эмоций находятся сходные переживания (в порядке убывания): радость, любовь и восторг. Только 13% студенток технического факультета указывают на морально-нравственные переживания – доброту; 6% - гордость, сочувствие, сострадание, дружелюбие, искренность; 6% девушек ГФ отмечают доброту и благодарность. Среди отрицательных эмоций студенты называют чаще гнев (62%), зависть (46%), грусть (42%), печаль, злость (33%), депрессию (17%), ненависть (13%), апатию и уныние (11%), возможно, они испытывают сами или наблюдают у других людей эти эмоции.

Единодушное мнение все студенты имеют в отношении необходимости управления своими эмоциями. Девушки полагают, что самоконтроль эмоций позволяет «быть в балансе с самими собой», «удержаться от импульсивных действий и ошибок». Юноши – управлять эмоциями нужно, поскольку «в некоторых ситуациях непозволительно искреннее выражение эмоций, они могут быть неверно истолкованы другими людьми», «чтобы избежать манипуляций со стороны других», «ужиться в обществе» и «не нарушать норм морали».

Сравнительный анализ, используемых приемов саморегуляции, студентами разных факультетов показал, что студенты ТФ, порой путают эти способы с различными эмоциями или не указывают их вовсе, в то время как студенты ГФ используют достаточно широкий спектр приемов перед предстоящей трудной деятельности и во время ее осуществления, но в редких случаях сознательно стараются восполнить истощенные психоэмоциональные и энергетические ресурсы после завершения стрессогенной деятельности.

Таким образом, несмотря на то, что все студенты отмечают необходимость произвольной саморегуляции, они используют ограниченное количество приемов перед трудной деятельностью или в ее процессе, а вот пострессовое состояние (когда организм истощен) студенты не осознают и не восстанавливают, в редких случаях используя психологические защиты (замещение, подавление и др.).

Анализ ответов студентов позволил выделить группы признаков смены эмоциональных состояний: физиологические изменения, свидетельствующие о нервно-психическом напряжении; физические недомогания; поведенческие реакции: смена поз, жестов, мимики, голоса; активность/пассивность; душевные страдания; отношение к людям/вещам.

Представляется интересным сравнительный анализ представлений студентов о признаках смены эмоций у себя и партнеров по общению. Было установлено, что все студенты намного лучше распознают свои переживания, нежели у партнера по общению. Это, в первую очередь, касается оценки уровня нервно-психического напряжения и его физиологических проявлений: студенты ГФ в 5 раз, а студенты ТФ – 3-4 раза реже обращают внимание на вегетативные проявления стрессового и пострессового состояния собеседника, чем у себя; девушки и юноши-гуманитарии в редких случаях способны осознать и проявить эмпатию по отношению к людям, испытывающим физическое недомогание (плохое самочувствие, невнимательность, усталость), у себя такие состояния все молодые люди также не фиксируют, а, следовательно, и не применяют приемы саморегуляции. Девушки ТФ об этих признаках не имеют никаких представлений, поэтому могут проявлять бесчувствие к партнеру по общению (как и юноши ТФ), а себя довести до состояния полного

физического и психического истощения. Юноши ТФ вообще игнорируют эти проявления, как у себя, так и у других людей.

Изменение поведенческих реакций: поз, жестов, мимики, интонации способны оценить все студенты, однако многочисленные проявления экспрессивной стороны поведения партнеров по общению ускользают, особенно от юношей: скорее они склонны фиксировать свои эмоции (в 6-8 раз чаще). Девушки проявляют большую восприимчивость к поведенческим реакциям собеседников, видимо в силу гендерной установки.

Активность или пассивность при общении, молчаливость/ замкнутость или излишнюю разговорчивость, изменение направленности беседы способны связать со сменой своих переживаний все студенты, причем девушки чаще (71% и 50%), чем юноши (57% и 40%), у студентов гуманитарного факультета эта способность намного выше, чем у технического, видимо, в силу специализации. Однако абсолютно все студенты практически игнорируют эти проявления у собеседников, проявляя бездушие. Незначительная часть выборки – девушки (6,6% ГФ и 12,5%ТФ) склонны выделять у себя признаки душевных страданий, однако никто не назвал проявление этих признаков у собеседников, что свидетельствует, в том числе и об эгоцентризме студентов, направленности на себя в общении.

Способны связать резкую смену имиджа или неаккуратность в одежде, неожиданную реакцию на слова со сменой переживаний, фрустрацией или апатией, как у себя, так и у партнеров по общению 14% студентов ГФ; студенты ТФ почти не рефлексируют по поводу этих отношений, но способны подмечать эти признаки у других.

Таким образом, анализ содержания эмоциональной культуры интернет-активных студентов показал, что уровень ее развития низкий – несмотря на то, что студенты имеют определенные представления о психологической сущности, многообразии, роли и функциях эмоций (у студентов гуманитарного профиля представления несколько шире, чем у технического; девушки более восприимчивы к переживаниям других людей, нежели юноши), студенты не способны адекватно выражать и отражать эмоциональные переживания, осознавать, рефлексировать и управлять ими; морально-нравственные переживания у студентов не выражены; в общении присутствует эгоцентризм и направленность на себя.

Литература

1. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия // *Вестник Моск. ун-та. Сер.14, Психология.* 1996. №4 . С.14-20.

2. *Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е.* Психологическое исследование мотивации пользователей интернета // 2-ая Российская конференция по экологической психологии. Материалы / Под ред. В.И. Панова. С.: Экопсицентр РОСС, 2000. С.245-246.
3. *Ершова Р.В.* Психологические последствия технологического прорыва // Россия и мир: Развитие цивилизаций. – М.: ИМЦ. – 2014. С.113-124.
4. *Ершова Р.В.* Цифровое слабоумие как реалия информационного общества // Практическая психология образования 21 века: Психологическое сопровождение образовательного процесса / Под общ. ред. Р.В. Ершовой. – Коломна: МГОСГИ, 2015. С. 18-22.
5. *Жичкина А.Е., Белинская Е.П.* Самопрезентация в виртуальной коммуникации и особенности идентичности подростков-пользователей Интернета // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Т.V. Вып.VII / Под ред. В.С. Собкина. М.: Цент социологии образования РАО, 2000. С. 431-460.
6. Лажинцева Е.М., Бочавер А.А. Интернет как новая среда для проявления девиантного поведения подростка // *Вопросы психологии. 2015.* № 4. С. 49-58.
7. *Саломатина О.В.* Особенности эмоционального развития современного студента // Практическая психология образования 21 века: развитие личности в образовании / Под общ. ред. Р.В. Ершовой. – Коломна: МГОСГИ, 2014. С. 147-151.

ЦИФРОВЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ ИСТОРИИ РУССКОЙ ФИЛОСОФИИ

Ю.Б. Сенчихина
Россия, Москва, МГУ имени М.В. Ломоносова
senchikhina@yandex.ru

Аннотация. В связи с развитием IT-технологий возникают новые возможности исследования и преподавания истории русской философии. Анализ этих возможностей является предметом рассмотрения настоящей статьи.

Abstract. Digital technologies open the new prospects for the history of domestic philosophy as a field of scientific studies and learning discipline. These prospects are the subject of consideration in this paper.

Ключевые слова: полисемантичность истории, философия как действительность, видеография философии, невербальные презентации идей.

Keywords: poly-semantics of history, philosophy as reality, videography of philosophy, non-verbal presentations of ideas.

Как известно, философия в России – это особая область культуры, граничащая с наукой и литературой, богословием и публицистикой, религиозной верой и объективным достоверным знанием. Одна из фундаментальных форм бытия философии – это ее история, составляющая движущуюся во времени онтологию мировой философии, которая придает ей отпечаток связности, единства, вечности и открытости для всех поколений людей. Многомерность философии определяется её тремя базовыми измерениями: теоретичностью, социальностью и историчностью. Три этих параметра, динамика которых отражается в соответствующих понятиях «рост», «функционирование» и «развитие» определяют статус философии как действительности, актуального единства роста философского знания, его социализации и качественного развития во времени как одной из глубочайших традиций культуры [3, с. 9].

Вместе с тем, философия – продукт личного творчества, на ней лежит отпечаток персонализма, делающий историко-философский процесс похожим не на нерасчлененный монолит, а на звездные трассы, причудливо пересекающиеся между собой, но не теряющие ни одну из своих уникальных звезд, составляющих причудливый небосвод философских сокровищ человечества. Все это означает, что при исследовании и преподавании истории философии необходимо учитывать, как минимум два параметра: (1) единство философа, общества и истории и (2) уникальность мыслителя как творца уникальных идей и картин мира.

Сегодня, когда визуальные средства презентации достигли беспрецедентно высокого уровня, уже невозможно, каким бы опытным ни

был лектор, ограничиваться пересказом идей того или иного мыслителя, их академичным комментированием или интерпретацией. Наличие высоко технологических средств презентации задает предельно высокую цель: воспроизведение единого процесса, в котором философ, его философствование и его жизнь во всей полноте контекстов – от личного до космического – предстает как живой процесс творчества философии, ее живого рождения на наших глазах. Да, это предельная цель. Но путь к ней открывают новейшие цифровые технологии.

Начальные шаги на этой дороге просты, даже тривиальны. В первую очередь, это обычные презентации, скажем, в ПДФ формате, когда мы можем визуализировать не только ключевые мысли философа, но и его портрет, обложки прижизненных изданий, биографические материалы, портреты его современников, коллег и оппонентов… Рамки визуализации легко раздвинуть за счет включения в учебный материал видеороликов о жизни философа, о тех местах, где прошло его детство или зрелые годы. Сегодня Интернет полон такими видеоматериалами. Например, есть замечательные видео-этюды о М.В. Ломоносове [5], В.С. Соловьеве [6], Н.А. Бердяеве [7] и многих других отечественных мыслителях. Таким образом, место одномерного дискурса замещает комплекс перформативов, большую роль в котором играет звуко-видеография.

Немалое значение имеет то, что на техническом языке называется «озвучкой». В широком смысле озвучивание лекции может осуществляться не только за счет звукового содержания видеоматериалов, но и быть автономным или параллельным, создавая особый фон рассказа о философе и его учении. Столь же велико и ландшафтное сопровождение лекции. Музыкальный фон и картины, в нашем случае, русского ландшафта создают особенно благоприятную атмосферу не только интеллектуального, но и образного, эмоционального и нравственно-эстетического усвоения материала. В этой связи значительно наблюдение Н.А. Бердяева, который, развивая мысли В.О. Ключевского, утверждал, что «география русской души» глубоко связана с русской природой, что специфика русского миросозерцания соотносима со средой обитания: «С внешней, позитивно-научной точки зрения огромные русские пространства представляются географическим фактором русской истории. Но с более глубокой, внутренней точки зрения сами эти пространства можно рассматривать как внутренний, духовный факт в русской судьбе. Это – география русской души» [1, с. 64].

Создание единого образа, образа действительности русской философии или философа может дополняться многими специфическими способами. Так, черновики и рисунки Ф. Достоевского могут многое рассказать о психологии его литературно-философского творчества и характере его философских типов (С.Н. Булгаков).

Особое значение для презентации истории русской мысли имеет факт её постоянной тяги к слиянию с иными формами духовного творчества: поэзией, литературой, гуманитарными и естественными науками, с богословием. «Славянская философская культура с самого начала пошла… по пути органического развития во всем контексте культуры» [2, с., 39]. Это существенно расширяет палитру визуализации русской философии.

Едва ли ни уникальной особенностью русского миросозерцания на начальных этапах его формирования является выражение философских идей в невербальных формах, особенно в иконописи и в церковной архитектуре [4]. Это обстоятельство с неизбежностью предполагает применение современных визуальных средств презентации, надежный контекстуальный базис и иные формы сопровождения исследования и осмысления философских идей, выраженных в столь уникальных формах.

Литература

1. *Бердяев Н.* Судьба России. М., 1990.
2. *Громов М.Н., Мильков В.В.* Идейные течения древнерусской мысли. СПб, 2001.
3. *Кувакин В.А*. Что такое философия? Сущность, закономерности развития и принципы разработки. М., 1989.
4. *Трубецкой Е.Н.* Умозрение в красках. М., 1916.
5. http://www.youtube.com/watch?v=MOCl_Q_qoBw
6. http://videobox.tv/video/9746759/
7. http://www.youtube.com/watch?v=GI7RuBFkDdc

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРНЕТА СОВРЕМЕННЫМИ СТУДЕНТАМИ

Т.М.Сёмина
Россия, Коломна, ГСГУ
tm.semina@yandex.ru

Аннотация. В данной статье описываются результаты исследования особенностей и эффективности использования IT-технологий и интернета современными студентами.

Abstract. This article describes the results of empirical studies of the use of the Internet by modern students, and examines the effectiveness of the use of IT-technology.

Ключевые слова: цифровое поколение, цифровая мудрость, цифровая компетентность, интернет, информационные технологии, интернет-зависимость.

Keywords: digital native, digital wisdom, digital competence, the Internet, information technology, Internet addiction.

Стремительное развитие информационных технологий в конце XX века ознаменовало собой новую веху развития, которая получила название информационного общества. Компьютеризация открыла для людей возможность свободно получать интересующую их информацию, а также распространять её [2]. По мнению некоторых ученых, в современном мире есть особая прослойка общества – люди, для которых цифровые технологии являются неотъемлемой частью их жизни. Они много времени проводят он-лайн, стараются всегда быть в курсе событий, имея под рукой необходимые для этого гаджеты. Но насколько эффективно они используют современные информационные технологии? Данный вопрос поднимает известный американский публицист Марк Пренски в своей статье «Homo Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom», рассуждая о «цифровой мудрости», которая подразумевает эффективное и полезное использование IT-технологий [3].

В 2015 году в рамках изучения Интернет зависимости и ее влияния на личность человека, нами было проведено анкетирование студентов ВУЗа. В качестве основы была использована анкета, размещенная на сайте Фонда развития интернет [4]. Анкета была посвящена вопросам, позволяющим понять специфику время препровождения респондентов в сети Интернет. Анкета была отредактирована и размещена на сервисе Google Формы. Анкетирование проводилось анонимно, в режиме он-лайн.

Нами было получено 114 полностью заполненных форм (33 юноши, 81 девушка в возрасте от 18 до 21 года). Результаты исследования показали, что 97% анкетируемых используют интернет каждый день или почти каждый. От 0 до 2 раз и 1-2 раза в неделю в интернет выходят по

2%респондентов. При этом, время пребывания в сети у 6% меньше часа в сутки, у 30% составляет от 1 до 3 часов, у 37% от 3 до 5 часов, у 21% от 5 до 8 часов и у 6% от 8 до 12 часов.

У большинства студентов есть возможность выходить в сеть, используя собственный компьютер или ноутбук (74%); семейный компьютер используют 24%; со своего мобильного телефона/смартфона интернетом пользуются 84%; 31% анкетируемых используют для этих целей планшет; 6% умеют это делать с помощью телевизора; 2% используют общественный компьютер (в интернет-кафе, университете или библиотеке).

Далее студентам предлагалось определить свою уверенность пользования интернетом и ответить на вопросы, касающиеся их цифровой компетентности. 62% анкетируемых оценили себя как довольно уверенных пользователей, 24% пользуются компьютером не очень уверенно, 13% очень уверены в своих навыках, 1% испытывают серьезные трудности пр пользовании компьютером.

В большинстве своем студенты научились пользоваться интернетом самостоятельно (87%), многим помогали друзья (33%) или братья/сестры (14%). В школе основам использования интернета учились 12%, у родителей 10%, а на специальных курсах всего 1%. Такой результат может свидетельствовать о том, что основам использования цифровых устройств молодые люди научились еще до момента поступления в школу либо до начала преподавания у них основ компьютерной грамотности.

Как показал опрос, студенты видят в использовании интернета множество «плюсов»: доступный источник информации (87%); поиск и скачивание музыки, фильмов и книг (29%); общение с родными и друзьями (50%); помощь в учебе (16%); возможность развиваться (9%); совершение покупок прямо из дома (4%); возможность заработать деньги (1%); убить время (1%). Одновременно с этим студенты понимают, что интернет имеет «минусы»: недостоверная и вредная информация (30%); зависимость, потеря времени (54%); вирусы и реклама (9%); вред здоровью (17%); замена живого общения, социальные сети (14%). «Минусов» в использовании интернета не увидели 8%.

Находясь он-лайн студенты чаще всего занимаются: поиском информации для учебы или работы (94%); поиском разнообразной интересной информации, фото, видео и музыки (92%); чтением новостных лент в социальных сетях (69%); общением (48%); покупками (42%); созданием и размещением своего контента (27%); использованием образовательных порталов (29%); поиском информации о новинках в интернет-магазинах, скидках и акциях (24%); бесплатным скачиванием всего, что можно скачать (20%); играми и мобильными приложениями (17%); поиском новых друзей в социальных сетях (11%); поиском

возможности заработать (10%); общением в он-лайн играх и виртуальных мирах (9%); созданием сайтов, программ и приложений (7%); критикой, спорами и издевательствами в комментариях (3%).

Среди множества разнообразных сервисов для общения современная молодежь выбирает электронную почту (42%), IP-телефонию (32%), мессенджеры (12%), форумы и чаты (10%). Социальные сети используют 100% анкетируемых студентов. Каждый из них зарегистрирован в социальной сети ВКонтакте, 38% имеют аккаунт на YouTube, 25% используют Одноклассники, 18% Facebook, 17% Google+, 14% Twitter. Самые непопулярными оказались Linkedin, Мой мир и Мой круг (5%).

Проводя немало времени в сети, студенты уверены, что постоянно приобретают новые навыки, позволяющие чувствовать себя в интернете еще более комфортно. 95% анкетируемых умеют скачивать музыку, фото и видео; 84% публикуют свои фото и записи в социальных сетях; 81% умеют ставить «лайки» и делать репост; 80% используют возможности социальных сетей для обучения и работы; 68% с легкостью совершают платежи при помощи электронных платежных систем. При этом всего 17% умеют проверять благонадежность источников программного обеспечения, заказывать государственные услуги через интернет и контролировать их качество умеют 23%, изменять настройки файлов cookie для защиты личной информации умеют 15%, использовать интернет как средство заработка умеют 9%.

В следующем вопросе студенту предлагалось представить, что он потерпел кораблекрушение и оказался на необитаемом острове. На острове придется провести несколько лет, но имеется счастливая возможность загадать три желания, которые непременно исполнятся. Пожелали прожить это время на острове со своими близкими людьми 40%; иметь неограниченный запас еды захотели 19%; комфортные условия проживания (мебель, электричество, душ и т.д.) пожелали 24%; набор для выживания и медикаменты попросили также 18%; 14% анкетируемых предпочли бы иметь на острове интернет, телефон и другие гаджеты; не представляют свою жизнь на острове без книг 9%; транспорт и средства связи с внешним миром пожелали 9%; вернуться домой пожелали 3%. Встречались и специфические желания студентов, такие как: плюшевый медвежонок, вернуть умершего пса, новый купальник, бессмертие, волшебная палочка и др. Один испытуемый пожелал найти на острове работу.

Очевидно, что информация, размещенная в сети, вызывает у человека множество чувств и эмоций. С чувством интереса интернет ассоциируется у 84% анкетируемых, 47% испытывают радость, а удовольствие от времяпрепровождения в сети получают 31%. Интернет способен вызывать удивление (33%) и восхищение (22%), а также ряд отрицательно

окрашенных эмоциональных процессов: отвращение (8%), презрение (7%), страх (6%), гнев (6%), стыд (5%).

Для многих всемирная паутина становится своеобразной сценой, на которой они, подобно актерам, примеряют на себя различные роли: «собеседника» (80%) или «друга» (63%), «наблюдателя», интересующегося чужими суждениями и предпочитающего не высказывать своих (43%), «защитника», отстаивающего свои взгляды на мир (23%), «наставника» для своих собеседников (22%), «творца» (12%), «посредника» (11%), «актера» (11%), «манипулятора» (5%) и «тролля» (4%).

Студенты нередко сталкиваются в интернете со следующими проблемами: вредоносные программы (73%); информация с насилием, жестокостью и убийствами (61%); оскорбления, унижения, преследования (54%); взломы и кража персональных данных (46%); сексуальные изображения (45%); пропаганда наркотиков, алкоголя и табакокурения (34%); мошенничество и кража денег (18%); пропаганда самоубийства (12%); распространение личной информации без их согласия (11%) или использование ее против них самих (1%); сексуальные домогательства (8%). Однако 13% студентов удалось избежать все перечисленных проблем. Интересной кажется информация, связанная с качеством родительского контроля использования детьми, подростками, юношами сети Интернет. По словам респондентов, 56% родителей не знали о том, что их дети сталкивались с подобными проблемами, 13% знали и помогали решить проблему, еще 13% знали и предпочитали оставаться в стороне, 11% родителей объясняли, как поступить в данной ситуации. С помощью специальных фильтров пытались решить проблему 3% родителей, ещё 3% давали своим детям возможность справиться самостоятельно. В специальные службы обратился 1% опрошенных.

В интернете респонденты чувствуют себя более общительными (14%), уверенными (11%), самостоятельными (10%), одинокими (7%), успешными (4%), безнаказанными (4%), сильными (3%) и агрессивными (1%). Однако 70% студентов считают, что в виртуальной жизни они ничем не отличаются от себя в жизни реальной.

Из представленных выше результатов исследования, можно сделать следующие выводы:

- у абсолютного большинства студентов имеются собственные гаджеты для выхода в интернет и практически все считают себя довольно уверенными пользователями;

- чаще всего дети осваивают интернет самостоятельно, немногие прибегают к посторонней помощи;

- используя интернет, студенты видят в нем возможность для поиска информации, общения, развлечений и лишь немногие рассматривают его как источник новых знаний и инструмент для саморазвития;

- более половины студентов осознают, что интернет может вызвать у них зависимость;

-две трети опрошенных не видит разницы между реальной и виртуальной жизнью.

С приходом информационных технологий люди получили свободный доступ к информации разного характера, но лишь немногие научились эффективно её использовать [1]. Современные студенты предпочитают проводить время в социальных сетях за чтением новостных лент, когда у них есть уникальная возможность каждую минуту получать знания и совершенствовать навыки, необходимые для достижения успехов во взрослой жизни. Вместе с IT-технологиями они получили отличный инструмент для развития, но так и не научились использовать его по назначению.

Литература

1. *Ершова Р.В*. Цифровое слабоумие как реалия информационного общества / Практическая психология образования 21 века: психологическое сопровождение образовательного процесса: сб. науч. статей и материалов XIII-ой научно-практической конференции/под общей ред. Р.В. Ершовой- Коломна, МГОСГИ, 2015, с.18-22.
2. Максимова О. А. «Цифровое» поколение: стиль жизни и конструирование идентичности в виртуальном пространстве *//Вестник Челябинского государственного университета.* – 2013. – №. 22 (313).
3. Prensky M. H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom //*Innovate: journal of online education.* – 2009. – Т. 5. – №. 3. – С. 1.
4. Сайт проектов Фонда Развития Интернет - Дети России Онлайн/ http://detionline.com

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ОСОБЕННОСТИ КОПИНГ-СТРАТЕГИЙ СТАРШЕКЛАССНИКОВ С КОРОНАРНЫМ ТИПОМ ЛИЧНОСТИ

О.Б. Симатова
Россия, Чита, ЗабГУ
asimatov@mail.ru

Аннотация. В статье обсуждаются результаты эмпирического исследования, демонстрирующие особенности копинг-стратегий старшеклассников с коронарным типом личности. Представлено теоретическое и эмпирическое обоснование актуальности психолого-педагогической работы, направленной на развитие протективных копинг-ресурсов и продуктивных копинг-стратегий поведения старшеклассников с коронарным типом личности.

Abstract. The paper discusses the results of the empirical research which demonstrate some characteristic features of coping-strategies of high school students with a coronary type of personality. The author gives theoretical and empirical grounds of the importance of psychological and educational work that is concentrated on the development of the protective coping-resources and productive coping-strategies of high school students with a coronary type of personality.

Ключевые слова: личность коронарного типа, дезадаптивное поведение, копинг-ресурсы, копинг-стратегии, психолого-педагогическая профилактика.

Keywords: coronary type of personality, disadaptive behaviour, coping-resources, coping-strategies, psychological and educational prophylaxis.

Данные медицинской статистики свидетельствуют о том, первое место среди причин смертности современных людей занимают сердечно-сосудистые заболевания, имеющие постоянную тенденцию к «омоложению». В психологической науке описан так называемый «коронарный» тип личности (тип А), у которого эти заболевания встречаются в два раза чаще, чем у других. Данный факт обусловливает высокую актуальность и социальную значимость исследований, проводимых в русле изучения психологических особенностей людей с личностью и поведением коронарного типа. Одной из общих негативных тенденций развития современного цифрового общества выступает фактическое «культивирование» коронарного типа личности, характеризующегося ненасыщаемой потребностью в достижениях. Безусловно, прежде всего, это связано со смещением вектора ценностей современных людей в сторону материальных благ. Вместе с тем, значительное влияние на данную тенденцию оказывают высочайшие темпы развития науки и материального производства, нестабильность социально-экономической ситуации, высокая конкурентность социальной среды, повышенная мобильность населения. Жизнь современных старшеклассников наполнена многочисленными стрессовыми ситуациями,

среди которых важную роль играет ориентация на «планку» жизни, заданную в процессе общения в социальных сетях, с демонстрацией яркой, насыщенной событиями и достижениями жизни, зачастую приводящая к разочарованию в своей настоящей. Обобщив данные теоретического анализа научной литературы, можно констатировать, что ядром личности типа А является яркое, чрезмерно выраженное стремление к первенству, конкуренции и социальному превосходству. На поведенческом уровне доминируют высокая активность, амбициозность, эмоциональная напряженность, агрессивность, нетерпеливость в достижении цели. Таким образом, очевидна высочайшая стрессогенность личности коронарного типа, что напрямую влияет на ее физическое и психическое здоровье [1].

В настоящее время все большее развитие получает взгляд на дезадаптивное поведение (которым, по сути, и является поведение коронарного типа) как следствие сниженной способности личности справляться со стрессом. Такие утверждения свидетельствуют о целесообразности рассмотрения теории копинг-поведения в качестве научной основы профилактики дезадаптивного поведения, в том числе и поведения коронарного типа [2]. В современной психологической науке под копинг-поведением понимается социальное поведение или комплекс осознанных адаптивных действий (когнитивных, аффективных, поведенческих), помогающих человеку справляться с внутренним напряжением и дискомфортом способами, адекватными личностным особенностям и ситуации через осознанные стратегии действий [4, с.60]. Как было выяснено, копинг-поведение регулируется посредством реализации копинг-стратегий на основе личностных и средовых копинг-ресурсов. Копинг-ресурсы определяются исследователями как характеристики личности и социальной среды, облегчающие или делающие возможной успешную адаптацию к жизненным стрессам. Копинг-стратегии рассматриваются как актуальные ответы личности на воспринимаемую угрозу, как способ управления стрессором [3].

Современные психологические данные позволяют говорить о том, что нормально адаптированные люди чаще прибегают к более продуктивным, адаптивным копинг-стратегиям и меньше используют непродуктивные. Личности же с дезадаптивным поведением склонны к мало продуктивным стратегиям, таким как уход от проблем и трудностей, смирение, растерянность, подавление эмоций, активное избегание и т.д.

Нами было проведено исследование, целью которого стало изучение копинг-стратегий старшеклассников с личностью коронарного типа. Исходя из того, что личность и поведение типа А выступают в качестве фактора риска психоэмоционального дистресса, мы предположили, что копинг-стратегии старшеклассников с поведением типа А будут различаться и иметь определенные особенности по сравнению с копинг-

стратегиями старшеклассников с поведением типа Б (под типом Б понимаются личности, для которых мотивация стремления к первенству и превосходству не является глобально значимой и соответствующее этому поведение).

На этапе эмпирического исследования был использован метод психодиагностического тестирования, в рамках которого применялись следующие методики: опросник Д.Дженкинса (для выявления типа личности по отношению к социальной конкуренции), методика определения индивидуальных копинг-стратегий Э.Хайма. Результаты исследования были обработаны с применением методов математической статистики, в рамках которой был использован критерий достоверности различий Манна-Уитни. В исследовании приняли участие 280 старшеклассников, обучающихся в десятых классах средних общеобразовательных школ г. Читы. По результатам, полученным при помощи методики Д.Дженкинса было выделено две группы старшеклассников, составивших выборку для эмпирического исследования: 50 человек с поведением типа А и 50 человек с поведением типа Б (среди них – 57 девочек и 43 мальчика в возрасте 15-17 лет (средний возраст составил 16,5 лет)). Была обеспечена сопоставимость групп по возрасту, полу, образовательным условиям, социальным параметрам семьи.

В результате эмпирического исследования были обнаружены статистически значимые различия в уровне продуктивности всех видов копинг-стратегий (когнитивных, эмоциональных, поведенческих) старшеклассников с поведением типа А и старшеклассников с поведением типа Б ($p \leq 0{,}01$). При этом у старшеклассников с поведением типа А копинг-стратегии оказались менее продуктивными, чем у старшеклассников с поведением типа Б.

Количественный анализ полученных результатов показал преобладание определенных копинг-стратегий у старшеклассников с поведением коронарного типа. Среди *когнитивных* копинг-стратегий преобладающими оказались следующие: диссимиляция – 9%; сохранение самообладания – 6%; придание смысла – 4%; относительность – 2%. Среди *эмоциональных* копинг-стратегий превалировали протест – 12%; подавление эмоций – 7%; агрессивность – 6%; оптимизм – 8%. Среди *поведенческих* копинг-стратегий преимущество имели следующие: отвлечение – 11%; компенсация – 10%; альтруизм – 4%.

У старшеклассников с поведением типа Б репертуар преобладающих копинг-стратегий оказался иным. Среди *когнитивных* копинг-стратегий преимущество составили следующие: игнорирование – 12%; проблемный анализ – 10%; установка собственной ценности – 8%; религиозность – 2%; смирение – 2%. Среди *эмоциональных* копинг-стратегий были выявлены

оптимизм – 20% и пассивная кооперация – 12%. Среди *поведенческих* копинг-стратегий превалировали сотрудничество – 13%; обращение – 9%; отвлечение – 9%; конструктивная активность – 2%.

Качественно-содержательный анализ результатов, полученных при исследовании копинг-стратегий поведения старшеклассников с поведением типа А, свидетельствует о преобладании у них непродуктивных стратегий на всех уровнях (когнитивном, эмоциональном, поведенческом), которые не устраняют стрессовое состояние, а, наоборот, способствуют его усилению, и относительно продуктивных стратегий, которые помогают лишь в некоторых ситуациях. Так преобладающей *когнитивной* копинг-стратегией у старшеклассников с поведением типа А является непродуктивная стратегия «Диссимиляция» («Это несущественные трудности, не все так плохо, в основном все хорошо»), что может свидетельствовать об отсутствии у них знаний о путях разрешения проблем, о собственных возможностях преодоления трудностей, навыков обращения за помощью и поддержкой. Преобладание стратегии «Диссимиляция» может быть связано и с низкой эффективностью функционирования у старшеклассников блока личностных копинг-ресурсов: неадекватной самооценкой, низким уровнем эмпатии, высокой тревожностью, преобладанием мотивации избегания неудачи над мотивацией достижения успеха и т.д. Среди *эмоциональных* копинг-стратегий у старшеклассников с поведением типа А преобладающими явились непродуктивная стратегия «Подавление эмоций» («Я подавляю эмоции в себе») и относительно продуктивная стратегия «Протест» («Я всегда глубоко возмущен несправедливостью судьбы ко мне и протестую»). Данный факт может свидетельствовать о дефиците навыков эмоциональной саморегуляции у школьников: они часто остаются наедине со своими чувствами, подавляют их. Такие эмоциональные копинг-стратегии могут способствовать формированию мотивации избегания и ухода от реальности: в случае подавления эмоций – из-за постоянного нарастания психоэмоционального напряжения, а в случае протеста – из-за возможных конфликтов с окружающими. Преобладающими *поведенческими* копинг-стратегиями у старшеклассников с поведением типа А явились относительно продуктивные стратегии «Отвлечение» («Я погружаюсь в любимое дело, стараюсь забыть о трудностях») и «Компенсация» («Стараюсь отвлечься и расслабиться»). Сущность этих копинг-стратегий состоит в «уходе от трудностей» и проблем повседневной жизни путем их избегания, отвлечения и погружения в любимое дело. Возможно, преобладание данных стратегий связано с низкой функциональной активностью блока копинг-ресурсов школьников, являющихся основой формирования соответствующих копинг-стратегий.

Полученные результаты свидетельствуют о выборе старшеклассниками с личностью и поведением типа А продуктивных копинг-стратегий лишь в незначительном проценте случаев. Обращает на себя внимание малый процент выборов относительно продуктивных стратегий «Обращение», «Придание смысла», «Установка собственной ценности». Небольшое количество выборов стратегий «Придание смысла» («Я предаю своим трудностям особый смысл, преодолевая их, я совершенствуюсь сам») и «Установка собственной ценности» («В данное время я полностью не могу справиться с этими трудностями, но со временем смогу справиться и с ними, и с более сложными») может свидетельствовать о недостаточности рефлексивных способностей школьников, отсутствии навыков преодоления проблем, знаний своих сильных сторон, уверенности в себе и своих силах при необходимости преодоления трудностей. Малое количество выборов стратегии «Обращение», предполагающей активное взаимодействие с социальной сетью в проблемных ситуациях, может свидетельствовать об отсутствии или недостаточном развитии навыков восприятия, поиска и использования социальной поддержки у старшеклассников. Также обращает на себя внимание небольшое количество выборов школьниками поведенческих стратегий «Альтруизм» и «Сотрудничество». Таким образом, в ходе эмпирического исследования выдвинутая нами гипотеза была подтверждена: копинг-стратегии старшеклассников с поведением типа А и старшеклассников с поведением типа Б различаются по содержанию и степени своей продуктивности. При этом продуктивность копинг-стратегий старшеклассников с поведением типа А значительно ниже, чем таковая у старшеклассников с поведением типа Б, а в репертуаре копинг-стратегий у старшеклассников с поведением типа А преобладают непродуктивные и относительно продуктивные копинг-стратегии, что демонстрирует их слабые адаптационные способности. Полученные результаты свидетельствуют об актуальности и целесообразности психолого-педагогической профилактики, направленной на развитие продуктивных копинг-стратегий у старшеклассников с поведением коронарного типа.

Литература

1. *Положенцев С.Д.* Поведенческий фактор риска ишемической болезни сердца (тип А). М., 1990.
2. *Симатова О.Б.* Первичная психолого-педагогичекая профилактика аддиктивного поведения подростков в условиях средней общеобразовательной школы. Чита, 2009.
3. *Сирота Н.А., Ялтонский В.М.* Профилактика наркомании и алкоголизма. М., 2003.
4. *Хазова С.А.* Совладающее поведение одаренных старшеклассников // Психологический журнал. – Том 25. – 2004. – №5. – С.59-69.

ZOOM: L'EXPOSITION MOBILE COMME UN EXEMPLE DE LA MEDIATION SCIENTIFIQUE ET CULTURELLE

А.О. Синицына (A.O. Sinitsyna)
Россия, Коломна, ГСГУ
sinitsyna.a.o@yandex.ru

Аннотация. Данная статья посвящена изучению культурной и научной медиации, которая широко распространена в международной практике и применяется для работы с разной публикой, посещающей музей и другие культурные объекты. Более подробно автор пишет о мобильной выставке «В фокусе», которая проходит в г. Кан, Нижняя Нормандия, Франция. Выставка позволяет посетителю почувствовать себя ученым, который исследует мир при помощи 6 интерактивных машин. Также в данной статье раскрывается роль медиатора, который помогает группе посетителей не только войти в мир науки, но и стимулирует их любопытство, жажду познания и критической оценки происходящего.

Abstract. The article submitted to your consideration deals with the study of cultural and scientific mediation, which is widely spread in the international practice and is used to cooperate with people, who come to the museums or other cultural establishments. The author of the article describes in detail the mobile exhibition "Zoom" which takes place in Caen, Basse Normandie, France. The exhibition gives the visitors an opportunity to try themselves as scientists and to explore the world with the help of six interactive machines. Besides, the article studies the role of a mediator, who not only helps the visitors to join the world of science, but stimulates curiosity, anxiety for knowledge and critical thinking as well.

Ключевые слова: культурная медиация, научная медиация, интерактивная экскурсия, культурно-просветительская работа со школьниками.

Keywords: cultural Mediation, Scientific Mediation, Interactive Excursion, Cultural Animation

Dans les expositions des musées de sciences et des centres de culture scientifique et technique, on propose aujourd'hui des prestations visant à faciliter l'accès des visiteurs aux contenus exposés, et à aiguiser le plaisir qu'ils y trouvent. On peut citer comme exemples la présence d'un animateur, d'un guide conférencier, ou d'un démonstrateur; la mise à disposition d'écran interactif, de feuille d'aide à la visite ou, pour les classes, de dossiers pédagogiques; l'organisation d'évènements spectaculaires liés aux thématiques traitées. Ces propositions sont conçues et mises en œuvre –le plus souvent par les professionnels de la médiation scientifique et culturelle. Mais qu'est-ce que c'est la médiation scientifique aujourd'hui ?

Le terme de « **médiation** » est ambigu, mais il a l'avantage de privilégier l'idée de « négociation » /dialogue/ entre d'un côté, les savoirs scientifiques et techniques, et de l'autre un large public très divers : enfant, famille, touriste, curieux, spécialiste etc. [2 ; 43]

Ce qui distingue la « **médiation scientifique** » de l'enseignement scientifique est avant tout le contexte: alors que ce dernier se déroule dans un cadre scolaire, celle-là s'exerce dans un cadre d'éducation non formelle comme le musée de sciences ou le centre scientifique et technique. Ce cadre va nécessairement orienter ses missions et ses spécificités[1 ; 154].

Le terme de « **médiation scientifique et culturelle»** s'applique aux musées de sciences contenant des collections historiques, tels que les musées d'histoire des sciences et les muséums d'histoire naturelle [3 ;223].

Un exemple excellent de la médiation scientifique et culturelle peut servir l'exposition Zoom mis en place à Caen .

Zoom est une exposition mobile des rencontres thématiques animées par des grands noms de la recherche qui donne la possibilité pour tous d'imaginer soi-même un explorateur, un savant qui est en train d'aller aux grandes découvertes. Zoom invite les publics, et notamment les jeunes, à une balade au cœur de la matière grâce à 6 machines interactives dotées de technologies innovantes qui étaient présentés dans les trois salles [5].

Salle 1: Les briques élémentaires de la matière

Pour se représenter ces lois et ces briques élémentaires, les physiciens s'appuient sur le « Modèle standard ».

- D'un infini à l'autre. Sur une table tactile les visiteur navigent entre les infinis sur les travaux de recherche mené à différentes échelles de l'Univers.
- Particules élementaires. Les visiteurs manipules les cubes mais à l'ecran grace à motion picture ils voient les élements particuliers qui représentent la réalité augmentée [4].

Salle 2: La condensation de la matière

L'association des particules, juste après le Big Bang, a permis la condensation de la matière sous la forme des premiers noyaux d'atomes.

- Coeur de centrale. Le visiteur est invité de reconstituer le fonctionnement de centrale nucléaire en plaçant sous une caméra à infrarouge des cartes aux formes simples.
- Une machine de brouillard – rayonment cosmique[4].

Salle 3: Une matière qui rayonne

Un rayon est une particule en mouvement qui véhicule de l'énergie. Un rayonnement issu du Big Bang et des étoiles nous inonde quotidiennement. Une grande partie de ces rayons est transportée par les photons. C'est ce même type de rayonnement qui est produit lors des réactions nucléaires.

- Vallé de stabilité. Les visiteurs voyagent dans un vallé de stabilité à l'aide de tablettes tactiles.
- Poussières d'etoiles. Sur un ecran une représentation d'etoile explose en supernovae à l'approche des visiteurs grace à un sistème de capture par Kinect. [4]

Si on parle et analyse la médiation présenté pendant cette exposition il faut premièrement, noter les thèmes et les buts de Zoom.

Les thèmes:

- la question de nuclaire ;
- recherche physique, atomique ;
- physique fondamentale ;
- actualité scientifique.

Les buts:

- stimuler la curiosité et le plaisir de découvrir ;
- favoriser la compréhension, l'analyse et la réflexion critique sur le monde ;
- souter les initiatives de diffusion de la culture scientifique en région.

Nous pouvons affirmer que **les principes** essentiels étaient gardés. L'exposition est orientée au public avec une démarche de la construction de savoir avec l'experience personnelle. Puis, nous avons vu l'integration de la science avec la révolution numerique qui peuvent faciliter la compréhension des difficiles questions scientifiques pour le jeune public ou même inspirer la jeune génération aux découvertes scientifiques. De plus, et c'est important, la réaction (feedback) après les visites est évaluée grace aux petits questionnaires. Enfin, une chose qui fait cette exposition unique est son évolutivité, donc l'abilité de modifier et adapter au public et au lieu parculier.

Relais d'sciences propose des créneaux de visite dédiés aux publics scolaires, accessibles uniquement sur réservation. Chaque groupe bénéficie ainsi d'une visite accompagnée par des animateurs scientifiques et adaptée à leur niveau.

L'animation comme **un type de médiation** propose une découverte active des salles de l'exposition. Séparés en 2 ou 3 groupes, les élèves ont pour objectif de compléter un carnet de voyage numérique en y intégrant leurs commentaires et leurs photographies grâce à des tablettes tactiles mises à disposition par Relais d'sciences[4].

Guide de visite et base de travail, ce carnet de voyage propose des thèmes rédigés sous forme de questions en écho aux notions et contenus abordés dans les programmes scolaires de sciences. Ce principe d'animation implique la collaboration des élèves et les encourage dans l'expression écrite et l'interaction avec les machines.Les carnets de voyage constitués par les élèves sont transmis aux enseignants afin qu'ils puissent exploiter cette visite dans la poursuite de ces enseignements.

En conclusion je voudrai dire qu'à mon avis les expositions comme ça sont vraiment utiles et importantes aujourd'hui dans cet etape de la développment de l'humanité. Premièrement, ce type d'exposition propose aux publics differentes les activités et les animations utiles, actuels et interessants, c'est-à-dire, elles

invitent les publics differents à réflechir sur les questions scientifiques modernes, urgentes, et importantes, elles font le lien entre les publics et la science. Deuxièmement, il faut noter qu'il y a les acteurs qui accompagnent, font la médiation et aident « les explorateurs »(visiteurs). Puis, les expositions comme ça, Zoom, invitent les publics differentes à faire connaissance avec la science, à experimenter et evaluer leurs experiences sensibles de l'utilisation des utils numeriques et scientifiques.

References

1. *Chaumier Serge, Mairesse François*. La Médiation Culturelle. Paris : éditions d'Armand Colin, 2013. – 275 p.
2. *Gordienko N., Sinitsyna A.* Médiation Culturelle. Differents Accès vers la Définition. Язык: категории, функции, речевое действие. Материалы международной научной конференции 16-17 апреля 2015 г. Часть I, Москва – Коломна. – М.: МПГУ, 2015. – 202с.
3. *Lamizet, Bernard.* La médiation culturelle. - Paris, L'Harmattan, 1999. - 447 p.
4. http://zoom.relais-sciences.org/
5. http://caen.fr/evenenement/exposition-zoom-balade-entre-deux-infinis

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

СОВРЕМЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК В УСЛОВИЯХ НОВОЙ ЦИФРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Л.Н. Соловьева
Россия, Москва, МАИ
luniso@rambler.ru

Аннотация. Статья посвящена проблемам адаптации современного человека к условиям новой цифровой реальности. Автором показано значение современных информационно-коммуникационных технологий и масс-медиа в формировании новой цифровой реальности и обозначены возможные перспективы дальнейшего развития человечества.

Abstract. The article deals with the problems of modern man adaptation to the new digital reality. The author shows the importance of modern information and communication technology and mass media in the formation of a new digital reality and identifies possible prospects for further development of mankind.

Ключевые слова: информационное общество, цифровая реальность, информационно-коммуникационные технологии, масс-медиа, виртуальная реальность, человек.

Keywords: informational society, digital reality, information and communication technology, mass media, virtual reality, man.

Специфика социального бытия начала третьего тысячелетия обусловлена прежде всего переходом к новому, информационному типу общества. Среди ключевых глобальных трендов современности особо выделяются информационные, связанные с изменениями процессов накопления, переработки, использования и хранения информации, широким внедрением информационно-коммуникационных технологий, особенно сети Интернет, модемной и факсимильной связи, электронной почты в практику повседневной жизни, а также активным возрастанием роли массмедиа в жизни современного общества.

Опережающее развитие информационно-коммуникационных технологий, по сути, созидающих искусственную информационную среду – новую цифровую реальность – не только трансформирует веками устоявшиеся духовные детерминанты социокультурного развития, но предваряет осмысление происходящего человеком, формирование соответствующей картины мира, даже не позволяя в полной мере адаптироваться к меняющейся условиям реальности. Оказавшись в условиях таких радикальных преобразований, современный человек в очередной раз должен сделать достаточно непростой выбор: безрассудно погрузиться в пространство новой цифровой реальности, наслаждаясь мнимой свободой, или использовать новые технологи для развития творческих возможностей, расширения рамок собственной свободы,

социальных и межличностных связей, трансляции гуманистических ценностей в межпоколенном пространстве. Именно это, наш взгляд, подчеркивает научную актуальность заявленной проблематики и указывает на необходимость ее всесторонней философской рефлексии.

Не подлежит сомнению, что вершиной человеческой эволюции стала культура как рукотворный, искусственный мир, «вторая природа». Человек, действительно, оказался уникальным природным существом, способным собственными действиями влиять на ход истории и изменять «предопределенное» природой будущее. Однако человеку третьего тысячелетия удалось «выйти» за пределы объективной реальности, создав новую, цифровую, реальность, изменившую статус таких онтологических констант, как пространство, время, реальность.

Ключевая роль в конструировании новой реальности, безусловно, принадлежит современным информационно-коммуникационным технологиям и средствам массовой информации и коммуникации, порождающим мир симулякра. Виртуализация выступает одним из существенных маркеров формирующегося информационного общества, позволяя замещать объективную реальность образами, предоставляя человеку возможность непосредственного взаимодействия с символическими структурами. По убеждению Ж. Бодрийяра, свидетельством эволюции современной культуры, становится замена реального «знаками реального» и отказ от парадигмы «отражения реальности» и принимающей ее симуляцию. Две реальности – реальность пребывания и виртуальная – совпадают крайне редко, что обусловливает бытие общества в условиях множества реальностей. Общество тотальной информации отнюдь не становится обществом истины [3]. Информация, предоставляемая средствами массовой информации, подвергается предварительному отбору, классификации и категоризации. Человек в итоге получает не объективную информацию, а интерпретацию [1]. Формируя единое глобальное информационное пространство, современные массмедиа конструируют определенным образом «являющийся» перед каждым обыденным человеком социальный мир, все больше и больше погружая в него современного человека и предоставляя ему большой простор для поиска и определения собственного Я.

Динамические процессы отражения действительности изменили сам характер ее актуализации. «Выразительные средства» обработки информации нарушили веками формирующийся порядок содержания информационных потоков: если газеты и журналы действовали на основе прошлого опыта, детализировали события, то «одномерность», присущая электронным массмедиа, создает определенные барьеры восприятия информации, размывание и искажение социальных нормативов и ценностных ориентаций, обострение противоречий между традиционными

и современными стереотипами поведения. Прежний линейный способ восприятия мира, основанный на логической последовательности, аргументации и обосновании, сменяется сложным целостным охватом смысла происходящего.

Массовая коммуникация как плацдарм «встречи» самых различных познавательных парадигм и установок, культур и духовных ценностей, сделала новую цифровую реальность, более значимой и доступной для коммуникантов, нежели окружающая действительность. Именно в ней реальностью становятся знаки и информация, текст и гипертекст, «симулякры» культуры, которые опосредуют социальные процессы в обществе. Реальность как таковая с живыми людьми и ситуациями перестала быть единственным исходным объектом и предметом отражения системой средств массовой коммуникации. Накопленные человеческим опытом образы, символы, знаки оказались самодостаточными для воспроизводства и организации в качестве новой, цифровой реальности [5].

Благодаря активно развивающимся информационно-коммуникационным технологиям новая цифровая реальность практически не отличима от объективной. Более того, совершенствуются условия для трансформации человеческого сознания, раскрываются возможности для преодоления фундаментальных пределов человеческих способностей. И здесь возникает онтологический парадокс, суть которого в том, что именно эта мнимая, необъективная реальность постепенно приобретает статус и орудия, и средства изменений реальной жизни общества и каждого его человека в отдельности.

Так, Д.А. Беляев констатирует, что сегодня зарождается особый человеческий тип – виртуально-цифровой человек (Homo virtualis), активно вовлеченный в пространство виртуальной реальности, где он реализует индивидуально и культурно значимые поведенческие стратегии. В условиях новой реальности, существующей как информационно-цифровой массив данных, которые с помощью программных и аппаратных компьютерных технологий репрезентируются в аудиовизуальных формах, стимулирующих структурную модель константной реальности, человек имеет возможность реализовывать собственную субъективность через акты симуляционной жизнедеятельности, интерактивно взаимодействуя и трансформируя пространство виртуальной реальности [2].

Атрибутика нового типа человека во многом детерминирована новой средой его существования. В конечном итоге человека ждет метаморфизация в цифровую информационную единицу, которая существует в виртуально-сетевой мета-матрице, и не нуждается в теле как в «устаревшем» интерфейсе, а приобретает неограниченные возможности по преобразованию собственного Я – множественную череду аватаров, по

выбору локальной модели внешней среды виртуальной жизни. И, наконец, любая деятельности человека, в том числе и культуросозидательная, будет осуществляться только в модусе виртуальности, что обусловит виртуализацию и дигитализацию всего культурного пространства. Таким образом, виртуальный человек, сведенный к информационной единице, по сути, станет бессмертным, утратив все принципиально человеческие качества: любовь, сострадание, мужество, заботу о стариках и детях, поскольку бессмертный в них не нуждается; исчезнут стимулы для творчества, для обновления жизни. Как справедливо в этой связи подмечает В.А. Лекторский, «исчезновение смерти привело бы к лишению жизни ее смысла» [4, с. 35].

Таким образом, последняя информационная революция изменила существовавшие веками приоритеты: впервые для человека достаточной значимой стала не объективная реальность, а цифровая, предоставляющая, на первый взгляд, абсолютную свободу действий, даже возможность конструирования собственного Я, отказ от телесности. Но, с другой стороны, открыла новые грани в вопросе реальности/иллюзорности поведенчески-деятельного и экзистенциального выбора человека. В условиях все усложняющейся социальной жизни, когда, с одной стороны, значительно расширяется пространство свободы человека, а, с другой – возрастает необходимость принимать все больше и больше самостоятельных решений, увеличиваются и возможности манипулирования человеком, его сознанием с помощью все тех же технологий. Оказавшись в точке бифуркации и располагая такими возможностями влиять на свое будущее, каких еще не бывало в истории, человечество может либо превратиться в новых виртуальных людей, пост-людей, либо выйти на новый уровень цивилизационного развития, увеличив пространство свободы, творчества, гуманности.

Каким станет человек информационной эпохи – это вопрос ближайшего будущего, однако уже сегодня, осмысливая и детально изучая тенденции современных социокультурных преобразований, у человечества появляется шанс сделать правильный выбор, сохранив свою социоестественную и культросозидательную уникальность, полностью не утратив ни собственное Я, ни свою телесность, ни гуманистические ценности, ни свободу выбора и творчества, ни ответственность.

Литература

1. *Андреева Г.М.* Психология социального познания. М., 2000.
2. *Беляев Д.А.* Перспективные антропологические модели постчеловека: трансформация человеческой природы и сврхчеловеческая атрибутика // Глобальное будущее 2045: Антропологический кризис. Конвергентные технологии. Трансгуманистические проекты: Материалы Первой всероссийской конференции. М., 2014.

3. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. М., 2000.
4. *Лекторский В.А.* Современные технологии и человеческие ценности // Человек и будущее: Новые технологии и возможности человека / Отв. ред. Г.Л. Белкина. М., 21012.
5. *Мансурова В.Д.* Человек в пространстве массмедиа: вопрошание о смысле // Информационная эпоха: вызовы человеку. М., 2010.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ОСОБЕННОСТИ НАРРАТИВНОГО ПОНИМАНИЯ ГИПЕРТЕКСТА

М.Ю. Солодов
Россия, Москва, МГУ им. М.В. Ломоносова
setsovsemne@gmail.com

Аннотация. Изучение особенностей чтения гипертекстов с точки зрения нарративного понимания и когнитивной психологии в рамках деятельностного подхода способствует значительному продвижению в описании психических процессов, обеспечивающих понимание как гипертекста, так и обычного текста.

Abstract: The study of hypertext reading held in traditions of narrative comprehension and cognitive psychology via the activity theory framework will help to move forward to deeper understanding of the processes of comprehension of either hypertext or common text.

Ключевые слова: психология чтения, нарративное понимание, сторителлинг, гипертекст.

Key words: reading psychology, narrative comprehension, storytelling, hypertext.

В настоящее время приобрело высокую актуальность изучение специфики чтения, понимания и составления детьми и взрослыми информационных массивов, имеющихся в Интернете. Зачастую они представляют собой нелинейный текст, состоящий из множества фрагментов, связанных взаимными ссылками. Информацию в Интернете принято называть гипертекстом, но стоит отметить, что этот термин понимается по-разному. Среди наиболее часто выделяемых признаков гипертекста можно выделить следующие: нелинейность (фрагменты текста связаны связью вида «много-много», а не «один-один»), мультимедийность (помимо традиционного вербального текста, в гипертексте присутствуют изображения, аудио- и видеофайлы) и многоуровневость (одновременно с основным текстом читатель видит оглавление, сноски и т.п.). Несмотря на то, что эти признаки могут быть присущи и тексту, напечатанному на бумаге, традиционно к гипертексту относят информацию, отображенную на экране компьютера.

Способы, методы и процессы фильтрации, селекции, усвоения, переработки, а также формирования и преобразования гипертекстовой информации исследованы в психологии. А вместе с тем такие исследования являются достаточно актуальными, поскольку гипертекст с каждым днём всё глубже проникает в нашу жизнь. Здесь можно выделить три аспекта: особенности чтения гипертекста, особенности понимания гипертекста и нарративный анализ гипертекста. Остановимся на каждом из них подробнее.

Исследования чтения имеют давнюю традицию в психологии. Например, А.Р. Лурия отмечал, что чтение является комплексной активностью: нужно сначала распознать буквы, затем слова, затем предложения и только затем понять прочитанное [6]. При нарушениях работы мозга, своеобразные эффекты наблюдаются на всех «уровнях» чтения: некоторые люди не могут понимать смысла слов, кто-то путает буквы, а кто-то не имея возможности произнести прочитанное, может нарисовать и обсуждать его (т.е. понимание имеет место и без артикуляции). Л.С. Выготский, признавая, что обучение чтению и письму опосредовано устной речью, подчеркивал, что «громкое» чтение негативно сказывается как на скорости, так и на понимании [2].

Вместе с тем, некоторые исследователи настаивают на том, что осмысленное проговаривание способствует лучшему пониманию сложной новой информации (в эксперименте использовались переводы работ Гегеля). Однако в этом же эксперименте было показано, что при чтении простых текстов из знакомой испытуемым предметной области артикуляция не влияет на понимание. В ходе эксперимента испытуемым нужно было одновременно читать текстовые отрывки различной сложности и проговаривать несвязанные слова (простые комбинации бессмысленных слогов или заученное наизусть стихотворение). При встрече с незнакомыми словами в простых текстах побочная речевая активность замедлялась и деавтоматизировалась. Автор делает вывод о необходимости осознанной речевой артикуляции при усвоении новой, сложной информации, однако стоит отметить, что в качестве источников информации в исследовании использовался линейный текст. Вполне вероятно, что речевая артикуляция является необходимой для понимания линейной информации, поскольку именно при помощи неё мы учимся читать, и таким образом, при чтении сложных текстов, наш навык чтения деавтоматизируется и активизируются «старые» способы деавтоматизированного чтения [7].

С развитием когнитивной психологии и детальным изучением процессов памяти, внимания, воображения и понимания все эти процессы «включились» в чтение. В исследованиях Мейера и его коллег [9] было экспериментально подтверждено, что мы никогда не воспринимаем слова «с чистого листа» - прочитанное всегда находится в контексте. В ходе эксперимента испытуемым на короткое время предъявлялись связанные и несвязанные по смыслу слова и перед ними стояла задача распознать в наборе букв, появившемся на короткое время, слово. Восприятие связанных слов происходило значительно быстрее из чего был сделан вывод, что в процессе чтения наш мозг как-бы готовиться увидеть следующие слова. Конечно, по этой же причине, иногда мы обманываемся.

Таким образом, в психологии чтения основными исследовательскими проблемами являются взаимосвязь речи и чтения и вопросы усвоения прочитанной информации. Очевидно, что в условиях чтения гипертекста меняются оба этих аспекта. Как уже отмечалось выше, чаще всего гипертекст является нелинейным, и в нём часто представлены нетекстовые источники информации: изображения, видео- и аудиозаписи. Это, с одной стороны, даёт читателю больше свободы, но с другой стороны, накладывает некоторые ограничения на когнитивные процессы, поскольку увеличивается когнитивная нагрузка [8].

Когнитивные механизмы развиваются вместе с окружающим миром. Сейчас они в значительной степени экстериоризированы благодаря информационным технологиям. Мы предполагаем, что умелое использование электронных средств, позволяет освободить психический ресурс, что дает определенные когнитивные преимущества. Однако помимо изучения процесса, важно понимать его конечную цель, поэтому мы переходим к следующему аспекту: проблеме понимания гипертекста.

Проблематика понимания зачастую выходит за рамки психологии и проникает в такие области знания, как герменевтика, лингвистика и философия.

В процессе понимания задействовано множество механизмов: узнавание, распознавание, восприятие, вспоминание, классификация и т.п. В сущности, сложно даже сказать, когда именно начинается понимание. Д.И. Дубровский предложил остроумный ответ на этот вопрос: понимание начинается тогда, когда человек впервые выходит за границу полного незнания о незнании[3]. Вместе с тем появляется осознание проблемы и, следовательно, необходимости ее решения. Ценно, что такой процесс универсален и вполне точно описывает, как понимание «бытовых» проблем, так и высоконаучные измышления.

В.В. Знаковым выделяются 3 формы понимания: понимание-узнавание, связанное с приписыванием предметного значения объекту понимания, понимание-гипотеза, в котором уже проявляются «творческие» размышления субъекта, и понимание-объединение, в результате которого объект понимания полностью встраивается в системы других объектов[4].

Одним из наиболее важных вопросов в изучении понимания является вопрос цели. Ведь человек прибегает к пониманию во многих случаях: при обучении, при чтении, при общении и т.п. При сохранении объекта и процесса понимания («что?» и «как?») оно будет различаться при несовпадающих целях. Например, чтение текста на экране компьютера будет отличаться, если человек изучает научную статью, «убивает время» за просмотром новостей или общается со знакомым.

В научной психологии и прикладных дисциплинах набирает популярность такое понятие, как сторителлинг; в общем виде его можно

определить, как процесс создания связанных историй и оформления их как цельный текст или – чаще – как гипертекстовая структура. В таких условиях перспективным представляется изучение влияния гипертекстовых структур, навыков чтения таких структур на т.н. нарративное понимание [5], т.е. понимание, основанное на отражении причинно-следственных связей динамически развивающихся событий, в результате которого формируется своеобразная «история», или нарратив. С одной стороны, можно сказать, что нарративное понимание основано на классических текстах, в которых явно прослеживается причинно-следственная связь и хронология событий, однако при более глубоком рассмотрении нетрудно заметить, что нарративное понимание текста далеко не всегда логически и структурно совпадает с написанным, поскольку человеку свойственно «обогащать» информацию своим личным опытом, аффективно-волевой регуляцией и т.п.[1]

Мы предполагаем, что изучение особенностей чтения гипертекстов с точки зрения описанных проблем в рамках деятельностного подхода позволит значительно продвинуться в понимании психических процессов понимания как гипертекста, так и обычного текста.

Литература

1. *Ван Дейк, Т., & Кинч, В.* Стратегии понимания связного текста. Новое в зарубежной лингвистике. 1988.
2. *Выготский, Л.С.* Проблемы развития психики. М., 1983
3. *Дубровский, Д.И.* Понимание как расшифровка кода (информационный подход к проблемам герменевтики). В., 1982
4. *Знаков, В. В.* Психология понимания. Проблемы и перспективы. М., 2005
5. *Знаков, В. В.* Тезаурусное и нарративное понимание событий как проблема психологии человеческого бытия. Методология и история психологии. 2010
6. *Лурия, А.Р.* Высшие корковые функции человека и их нарушения при локальных поражениях мозга. М., 1969
7. *Соколов А.Н.* Внутренняя речь и мышление. М., 1968
8. *DeStefano, D., & LeFevre, J.-A.* Cognitive load in hypertext reading: A review. Computers in Human Behavior. 2007
9. *Meyer, D.* Facilitation in recognizing pairs of words: evidence of a dependence between retrivial operations. Journal of experimental psychology. 1971

ОСОБЕННОСТИ МОТИВАЦИИ К КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ У ЛИЦ МОЛОДОГО ВОЗРАСТА С РАЗЛИЧНОЙ СТЕПЕНЬЮ ИНТЕРНЕТ ЗАВИСИМОСТИ

А.М. Старченкова, А.В. Урсу
Россия, Иваново, ИвГМА
anhennpc89@mail.ru

Аннотация: в последние десятилетия Интернет-зависимость приобретает все больший размах. Наибольшую опасность представляют компьютерные игры. В статье рассматриваются особенности мотивации к компьютерным играм у лиц молодого возраста.

Abstract: Internet addiction is becoming more widespread in recent decades. The most dangerous are computer games. This article considers the motivation of young people to excessive use of computer games.

Ключевые слова: Интернет-зависимость, компьютерные игры, мотивация.
Keywords: Internet addiction, computer games, motivation.

Актуальность: в последние десятилетия Интернет и компьютерная игровая реальность стали средой активного обитания для подростков и людей молодого возраста. Среднестатистический игрок проводит за монитором в день от 2 до 6 часов. Существует сформированная геймерская субкультура с типичным присущим только ей жаргоном, мифами и ценностями, проводятся чемпионаты по компьютерным играм. Несмотря на то, что глобальная компьютеризация, являясь несомненным прорывом и характерной чертой современности, внесла существенные изменения в систему идеалов и ценностей подрастающего поколения, обратной стороной данного явления стала приобретающая все больший размах компьютерная зависимость.

В философском смысле, ценности – «это главным образом идеалы общественной жизни, а на этой основе и личной деятельности» (И.С. Барский 1969) [1], это личностно окрашенное отношение к миру, которое возникает на основе не только знания и информации, но и собственного жизненного опыта. Ценности придают смысл человеческой жизни. Они могут быть как самоориентированными, касающимися непосредственно индивида, отражающими его цели и общий подход к жизни, так и ориентированными другими, то есть отражать желания общества, касаться взаимоотношений между индивидом и группами. Ценности относятся к сознательно обоснованным мотивам, то есть осознанным, побуждающим к определенной деятельности.

Для понимания феномена компьютерной игры и ее роли в жизни подростка, стоит сфокусироваться на изучении мотивов игры.

Цель – изучение особенностей мотивации к компьютерным играм у лиц молодого возраста, с разной степенью Интернет-зависимости.

Материалы и методы. Для определения степени выраженности Интернет-зависимости применялся тест Чена в адаптации В.Л. Малыгина (2010) [2] который позволяет не просто диагностировать факт наличия или отсутствия интернет-зависимого поведения в дихотомическом делении на да/нет, но также качественно определить выраженность тех или иных симптомов, характеризующих паттерн зависимого поведения.

Для изучения мотивации к компьютерным играм применялся адаптированный нами под компьютерные игры тест мотивации потребления алкоголя В. Ю. Завьялова, который представляет собой опросник, состоящий из 45 вопросов, отражающих три основные группы мотивов. К ним относятся социально-психологические мотивы, обусловленные влиянием социальной среды: традиционные, субмиссивные и культуральные. Личностные или персональные мотивы: гедонистические, атарактические и мотивы гиперактивации поведения и триада, характеризующая болезненную мотивацию, то есть формирование патологического влечения к компьютерной игре: аддиктивные мотивы и мотивы самоповреждения. Характерным отличием методики является направленность на мотивацию игры - менее скрываемый фактор, чем частота и время, проводимое за компьютером. Так же, она отражается только сознательно обоснованные мотивы.

В исследовании приняло участие 83 человека, средний возраст опрошенных составил 21 ± 1 год.

Результаты. По результатам проведенного исследования, согласно тесту Чена большинство опрошенных не страдают Интернет-зависимостью (54%), треть имеют склонность к формированию зависимости (34%), Интернет-зависимость была выявлена в 12% случаев.

Наиболее распространенными мотивами компьютерных игр стали: псевдокультуральные (стремление человека приспособить свой личный опыт к "игровым ценностям" социальной микросреды, в которой он функционирует: игра потому, что «так принято»), атарактические (желание нейтрализовать негативные эмоциональные переживания, напряжение, страх, тревогу с помощью игры), гедонистические (стремление испытать чувство эйфории) и субмиссивные (подчинение давлению других людей или референтной группы, игра «за компанию с друзьями»), что относится к группам личностных и социально-психологических мотивов. Описанные мотивы в значительной степени совпадают с систематикой, предложенной А.В. Худяковым (2003) [3] для описания мотивов потребления психоактивных веществ.

Проведя сравнение группы Интернет-зависимых с контрольной, было выявлено, что лица с признаками Интернет-зависимости достоверно

($p<0,05$) отличались наличием более выраженной атарактичекой, гедонистической, псевдокультуральной, гиперактивации поведения (избавление от чувства апатии, пассивности, безразличия, стремление выйти из состояния скуки, психологической "пустоты", желание усилить эффективность своего поведения) и «похмельной» мотивациями (улучшение своего состояния вне игры, избавление от дискомфорта), что так же относится к группам личностных и социально-психологических мотивов.

Выявленные различия в группах подтверждались наличием достоверной корреляционной связи между Интернет-зависимостью и атарактической ($r=0,35$), псевдокультуральной ($r=0,40$), «похмельной» ($r=0,27$) мотивациями, а также мотивацией гиперактивации поведения ($r=0,36$). «Похмельная» мотивация относится к триаде собственно патологических мотивов к игре, что говорит о формировании патологического влечения, то есть о начале формирования зависимости.

Выводы. Мотивация к игре носит сознательно обоснованный характер, соответственно отражает ценности, как личностные, так и социально-обусловленные. В процессе формирования и развития Интернет-зависимости наблюдается тенденция к трансформации мотивации к компьютерным играм, т.к. для интернет-зависимых лиц игра становится чем-то большим, чем просто способом поднять настроение, что характерно и для классических (химических) видов зависимостей. Но остается спорным вопрос, что же является причиной этого – сам феномен Интернета или же формирование зависимости.

Литература

1. *Барский И. С.* Место терминологии в системе современных наук. 1969
2. *Малыгин В. Л.* Интернет-зависимое поведение у подростков. Клиника, диагностика, профилактика / В. Л. Малыгин. – М.: Мнемозина, 2010. – 136 с.
3. *Худяков А.В.* Клинико-социальный анализ формирования и профилактика зависимости от психоактивных веществ у несовершеннолетних. – Автореф. дис. докт. мед. наук. – М., 2003. – 44 с.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Т.А. Фоменко
Россия, Коломна, ГСГУ
tatfomenko@yandex.ru

Аннотация. В настоящей статье мы исследуем проблему формирования модели социального поведения человека и его морально-этических установок в современном мире под влиянием средств массовой коммуникации. Мы ставим задачу проследить процесс закрепления стереотипного образа врага в сознании людей под влиянием СМИ, акцентировать внимание на том, как сложно разрушить сложившиеся стереотипы, которые держат в плену заблуждений людей, живущих уже в 21 веке. Исходными предпосылками работы являются положения нейробиологии, физиологии, психологии, психолингвистики. Мы выдвигаем идею возможности изменения модели социального поведения и изменения стереотипности мышления человека при условии приобретения информации, знания из самых разных источников, развития критического мышления, способности анализировать и оценивать полученные знания самостоятельно. Анализируя стереотип как элемент культурного кода, который декодируется посредством языка, мы приходим к выводу, что стереотип «Россия - враг» имеет свои ментальные и поведенческие параметры, которые вербализуются как имплицитно, так и эксплицитно. В качестве материала мы использовали статьи СМИ.

Abstract. In this article, we try to analyze the model of social behavior, process of stereotype thinking, its influence on the moral and ethical action and on its verbal expression. Our aim is to examine the process of mind manipulation and imprinting of the enemy image on the mind of the society by means of communication. We focus our attention on the impossibility of stereotype destroying the symbolic vision of our society in the mind of European people: Russia is the axis of evil, the country where law and democracy are deteriorated. It prevents people of the 21st century from the objective perception of the reality. Our research is based on the data worked out by a number of sciences: Physiology, Cultural Linguistics, Psychology, Psycholinguistics, Cross-Cultural Communication. Thus, the proposed thesis is a stereotype is supposed to be altering but too slowly. The descriptive, and evaluative parameters, principles, characteristic features can be changed, the transfiguring is moving along the axis plus-minus. The thought process, opinion, outlook can be modified according to the change of life style that is in close connection with the political situation. We use the methods of functional and pragmatic analysis of the text. We treat a stereotype as an element of the cultural code which can be decoded by means of a language, it affects the way of thinking, behavior and lexis. We conduct our study on the articles of mass media.

Ключевые слова: стереотипы, образ врага, речевое выражение, манипуляция сознанием, средства массовой коммуникации.

Keywords: stereotypes, the image of enemy, language behavior, verbal aggression, manipulation and evaluation, mass media

Стереотипы как устойчивые формы поведения рассматриваются под разными углами зрения – как явление психологическое, социальное, языковое и т.д. В нашей статье мы ссылаемся на советского ученого

П.К. Анохина, который изучал физиологические основы форм человеческого поведения. С точки зрения физиологии стереотипы формируются на основе системы условных рефлексов. По Анохину, часть рефлекторной деятельности рассматривается как черта, характеризующая деятельность всех организмов на земном шаре, как средство «установления временных адаптивных отношений с окружающим миром». Советский физиолог П.К. Анохин, вводя понятие акцептора действия, пытался дать физиологическое объяснение целенаправленной деятельности высшей нервной системы [1, с.199]. Своими работами он продемонстрировал, что проблемы намерений и целеполагания могут исследоваться также и средствами физиологии. Ученый описывал процессы подкрепления и целеполагания с помощью терминологии физиологии, используя отношения между условными и безусловными раздражителями, представления об аффектной и эффектной информации. В коре мозга в ответ на осуществление одних и тех же видов деятельности в одно и то же время, в одной и той же последовательности изо дня в день образуется относительно устойчивая и продолжительная система временных связей. Воздействие внешних факторов было названо Анохиным обстановочной афферентацией, при этом только необычные воздействия вызывают ответную реакцию, которая носит характер ориентировочной реакции. Но установлено, что все, что окружает человека - объекты, условия деятельности, вне зависимости от их значимости – воспринимается им в виде образа. Образ соотносится с хранящейся в памяти информацией и мотивационными установками человека, поскольку в процессе сопоставления задействовано сознание, то возникает решение и план поведения. Ожидаемый итог действий представлен в виде своеобразной нервной модели, названной академиком П.К. Анохиным, акцептором результата действия. Акцептор результата действия – это цель, на которую направлено действие. Непосредственное исполнение действия начинается при наличии акцептора действия и программы действия, сформулированной сознанием, при этом включается воля, а также процесс получения информации о выполнении поставленной цели. Информация о результатах действия имеет характер обратной связи (обратной афферентации) и направлена на формирование установки по отношению к выполняемому действию. На основании обобщения экспериментов П.К. Анохин пришел к выводу, что для понимания взаимодействия организма со средой следует изучать не «функции» отдельных органов или структуры мозга, а их взаимодействие, то есть координацию их активности для получения конкретного результата [2].

Теория функциональных систем, созданная академиком П.К. Анохиным, помогает понять поведенческую деятельность людей. Психическая деятельность включает стадии анализа, принятия решения,

корректировки и оценки результата действия. Устойчивые формы поведения проявляются при стереотипном мышлении, когда некоторые стадии из выше перечисленных, таких как анализ, корректировка и оценка действия, осуществляются не в полном объеме, а механически, на основе прошлого опыта. Стереотипность описывают в системе координат «стимул - реакция», т.е. некий стимул запускает соответствующую реакцию. Стереотипы означают программы рефлекторного восприятия окружающего мира и рефлекторного мышления. В.С. Агеев утверждает, что стереотипизация актуализируется на любом уровне межгруппового взаимодействия. Эта тенденция проявляется в четырех взаимосвязанных процессах: максимизация межгрупповых различий; максимизация внутригруппового сходства; минимизация межгруппового сходства; минимизация внутригрупповых различий, которые рассматриваются как самые существенные психологические характеристики и отличительные особенности стереотипизации, а не враждебность и предубежденность [3].

Когнитивные подходы к стереотипизации позволяют сместить акцент на процессы восприятия и категоризации, при этом нельзя исключать рациональную избирательность воспринимающего и возможные неточности, поскольку процесс познания сам по себе несовершенен. Сами когнитивные процессы тесно связаны с проблемой власти, поскольку производство, организация и потребление знания неотделимы от доминирования и установления иерархических отношений [4]. В этой связи возникает проблема изучения политического дискурса, этот вопрос неотделим от стереотипизации. Постоянное повторение одних и тех же фраз, со временем приобретающих устойчивость на уровне языка, приводят к тому, что их значение оседает в подкорке головного мозга, а восприятие их происходит автоматически, без участия сознания. Носители языка не задумываются над содержанием клишированных фраз, принимая их как данность, срабатывает стереотипизация. Необходимо учитывать также то, что восприятие врага опосредовано определенными источниками информации, например, СМИ, которые могут целенаправленно формировать определенный имидж «врага», т.е. манипулировать общественным сознанием. В речах американских политических деятелей Россия представлена империей зла, осью зла, в одном ряду с терроризмом и угрозой распространения Эболы. Но анализ средств массовой информации позволяет проследить стадии формирования образа врага. У американцев воспитывается негативное отношение к России, поскольку страна воспринимается как реальная опасность, а Америка конструируется образом жертвы. В нашей выборке материалы за период с 2005 по 2015гг., 100 статей. Мы остановимся на статье от 1 ноября 2005г. Non-Proliferation and Russia, отчете совета департамента иностранных дел об угрозе бактериологического оружия (bamaspeeches.com). В заголовке уже

заложено противопоставление: нераспространение и Россия, предположение читателя о том, что власти Америки стремятся обеспечить безопасность не только своей страны, но и всего мира, а Россия в этой миссии, как всегда, не принимает участие, поскольку именно от нее всех надо спасать.

we've made amazing progress in finding, securing, and guarding some of the deadliest weapons that were left scattered throughout the former Soviet Union after the Cold War./ Мы достигли значительных успехов по обнаружению и обеспечению безопасности хранения смертоносного оружия, которое до сих пор находится на территории бывшего Советского Союза. (здесь и далее перевод с англ. мой. – Т.Ф)

Негативная коннотация сочетания *the deadliest weapons that were left scattered* (*самое страшное смертоносное оружие, которое разбросано по всей территории без должного соблюдения правил хранения)*, безусловно, создает отрицательный образ страны, рисует в воображении потенциальную угрозу возможности заражения даже жителей Америки. Далее автор убеждает читателя в реальности несчастья, сгущая краски:

rogue states and despotic regimes are looking to begin or accelerate their own nuclear programs/ страны, не несущие ответственность за свою политику, и деспотические режимы только и ждут возможности начать активизировать программы по созданию своего ядерного оружия.

Истерия культивируется, поскольку трагедия очевидна, читателю, воспитанному на сериале «Звездные войны», хорошо известно, что в таких ситуациях одна надежда на спасение всего человечества возлагается только на Америку.

With the situation in Russia and the rest of the former Soviet Union so drastically different than it was in 1991, or even in 1996 or 2001, what must we do to effectively confront this threat in the days and years to come?/ Ситуация в России и бывших советских республиках катастрофически ухудшается, ее нельзя сравнивать с состоянием дел в этой области, которая была в 1991г, 1996 г. или даже в 2001г. Возникает вопрос: «Что должны предпринять мы, чтобы в ближайшие годы или даже дни противостоять этой угрозе?»

Далее автор приводит реальные факты заражения сибирской язвой пяти работников почты, при обработке посылок, предназначенных для сотрудников Сената**.**

Here in Washington, we saw what happened when just two letters filled with just a few grams of Anthrax were sent to the U.S. Senate. Five postal employees were killed and the Senate office buildings were closed for months./ Здесь в Вашингтоне мы уже поняли, что может произойти, когда в Сенат по почте отправили только два письма, в которых было только

несколько грамм спор сибирской язвы. Здание Сената закрыли на несколько месяцев, а пятеро сотрудников почты погибли.

Таким образом, в общественном сознании выстраивается логическая цепочка: эпизод с посылками реальный факт, следовательно, и угроза, исходящая из России, тоже реальна. В очередной раз подкрепляется образ врага, тем более Россия не может контролировать ситуацию.

...even the zealous Russian border guard is helpless against the global sweep of biological threats. даже рьяные российские пограничники беспомощны в предотвращении распространения по всему миру биологической угрозы.

Для американцев важно то, что они живут в демократической стране, где соблюдаются права и свободы, поэтому следующим фактом для убеждения и подтверждения образа врага в статье дается информация о том, что в бывшем Советском Союзе есть силы, которые стремятся остановить программу по нераспространению бактериологического оружия, более того, делегацию незаконно задержали в Перми, продержали три часа, нарушив их права. В России попираются права человека, демократические основы, что можно видеть в Чечне. Следовательно, перед Америкой встает серьезная проблема – как выстраивать отношения с Россией.

...there are forces within the former Soviet Union and elsewhere that want these non-proliferation programs to stop. Our detention for three hours in Perm is a testament to these forces. Additionally, in the last few years, we've seen some disturbing trends from Russia itself - the deterioration of democracy and the rule of law, the abuses that have taken place in Chechnya, Russian meddling in the former Soviet Union - that raise serious questions about our relationship./ В бывшем Советском Союзе и в некоторых других странах есть силы, которые стремятся остановить программу контроля за нераспространением бактериологического оружия. Подтверждением реального факта существования этих сил может послужить инцидент, который произошел с нашей делегацией в Перми: нас три часа продержали в камере предварительного заключения. Кроме того, мы наблюдаем за тем, что происходит в России в последние годы и нас это настораживает: в Чечне нарушаются права и свободы жителей этой республики, Россия вмешивается во внутреннюю политику бывших союзных республик. Все это серьезно осложняет наши взаимоотношения

Противопоставление «они – мы» в конце статьи укрепляет мнение читателя, что миролюбивой Америке трудно в борьбе с агрессивной, непредсказуемой, неуправляемой Россией, несмотря на все усилия американского правительства. Стереотип «свой - чужой» подкрепляется авторитетным мнением, приводится цитата из выступления президента Кеннеди в 1963г:

I am reminded by a quote from the late President Kennedy given in a speech at American University in 1963 about threats posed by the Soviet Union. "Let us not be blind to our differences--but let us also direct attention to our common interests and to the means by which those differences can be resolved...For in the final analysis, our most basic common link is that we all inhabit this small planet. We all breathe the same air. We all cherish our children's future. And we are all mortal." / Давайте не будем закрывать глаза на наши различия – но давайте не упускать из внимания и то, что нас объединяет, что поможет разрешить наши противоречия. В конечном счете, нас объединяет то, что все мы живем вместе на этой маленькой планете. Мы дышим одним воздухом. Мы заботимся о будущем наших детей. И все мы смертны.

Проведенное исследование показывает, что процесс формирования образа врага опосредован, обусловлен ранее сформированными стереотипами, позволяет людям сохранять и передавать из поколения в поколение ранее сформированные образы и механизмы идентификации. Безусловно, стереотипы создают помехи в общении, образ партнера по коммуникации и его поступки пропускаются через призму стереотипов, могут привести к ложному истолкованию и неверной оценке поведения, в том числе и речевого. Все чаще, анализируя средства массовой коммуникации, мы говорим о вербальной агрессии и манипулировании общественным сознанием. Язык несет в себе огромную воздействующую силу, моделирует картину мира, определяет поступки, поведение, может либо закрепить создавшийся образ, либо заложить сомнение в правдивости застывшего в сознании образа.

Литература

1. *Грэхэм Л.Р.* Естествознание, философия и науки о человеческом поведении в Советском Союзе: Пер. с англ. — М.: Политиздат, 1991. — 480 с.
2. *Анохин П. К.* Философские аспекты теории функциональной системы : избр. тр. / Отв. ред. Ф. В. Константинов, Б. Ф. Ломов, В. Б. Швырков; АН СССР, Ин-т психологии. — М. : Наука, 1978. — 399
3. Ссылка: http://elib.gnpbu.ru/text/anohin_filosofskie-aspekty_1978/ *Агеев В. С.* Психология межгрупповых отношений. М.: Изд-во МГУ, 1983.— 144 с.
4. Фуко М. Жизнь: опыт и наука // *Вопросы философии*.- 1983 № 5 С. 53

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

КОНСТРУИРОВАНИЕ ИДЕНТИЧНОСТИ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ У ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ РАЗНЫХ ВОЗРАСТОВ

Д.К. Франтова
Россия, Москва, ФГБНУ ПИ РАО
darkhope@gmail.com

Аннотация. Рассматриваются вопросы об особенностях виртуальной коммуникации посредством социальных сетей, возможности социальных сетей как площадки для конструирования идентичности у пользователей разного возраста, актуальность исследования конструирования идентичности у пользователей старшего возраста.

Abstract. This paper discusses the peculiarities of virtual communication through social networks, the possibilities of social networks as a platform for constructing identity among users of different age, the relevance of identity constructing study among users of older age.

Ключевые слова: социальные сети, конструирование идентичности, виртуальная коммуникация.

Keywords: social networks, identity construction, virtual communication.

Социальные сети, получившие широкое распространение с середины 2000-х годов, изменили представления о возможностях самоидентификации индивида в виртуальном пространстве. До возникновения и широкого распространения социальных сетей виртуальная коммуникация осуществлялась в пространстве чатов, форумов, электронных писем и блогов, что определило ряд ее существенных отличий от коммуникации традиционной. Одним из таких отличий, отмеченных рядом исследователей виртуального пространства, являлась высокая степень анонимности участников взаимодействия, что открывало, в свою очередь, неограниченные возможности для конструирования своей идентичности в виртуальном взаимодействии – гендерные, возрастные, профессиональные и социальные ее составляющие могли очень сильно отличаться и даже противопоставляться тем составляющим, которыми обладала реально существующая личность, вступившая в процесс виртуального взаимодействия [1,2,6].

Пространство социальных сетей, изначально предполагающее коммуникацию уже знакомых друг с другом в оффлайновом пространстве людей, практически свело эту отличительную особенность на нет- вместо создания новой, отличной от реальной идентичности, пользователи используют ее для дополнения или расширения представлений участников взаимодействия о себе реальных, таких, какими они известны по уже ранее существующему взаимодействию [5,6]. Наличие личных фотографий, а

также фотографий семьи, близкого и профессионального круга, возможность отмечать свое местонахождение, сообщение о мероприятиях, в которых индивид планирует или принимает участие – эти и других опции социальных сетей (которых не было в других формах коммуникации, таких, например, как чаты и форумы) привели к снижению анонимности участников виртуальной коммуникации и приближению ее к коммуникации реальной.

Таким образом, виртуальная коммуникация в социальных сетях становится пространством для расширения коммуникации реальной, а вместе с этим перед исследователями встает вопрос- каким образом будет формироваться идентичность пользователей в этом пространстве. Большинство исследований в этой области сфокусировано вокруг так называемого «ядра» аудитории социальных сетей – выборки, в которую входят наиболее активные пользователи, куда, как правило, попадают пользователи возрастной группы от 14 до 30 лет. Выбор этой категории респондентов закономерен – именно эта группа является самой многочисленной и активной, кроме того, значительная ее часть – юноши и подростки, находятся в закономерном для их возраста поиске личностной идентичности. Социальные сети для подросткового возраста, таким образом, будут еще одной площадкой для изучения себя и представлений о себе [3]. Кроме того, виртуальная коммуникация у более молодой аудитории выступает как одна из возможных форм коммуникации в целом, и существует как форма межличностной интеракции с раннего детства, а у самых молодых респондентов возможно даже включение в эту коммуникацию с самого рождения. В качестве примера раннего включения в виртуальную коммуникацию мы можем рассматривать, например, общение посредством видео-мессенджеров, которое включает не только видео –взаимодействие, но и активный обмен текстовыми сообщениями.

Другой фокус научного интереса, так же связанный с идентификационными процессами личности, представляется на настоящий момент малоизученным, однако не менее актуальным для научного исследования. С каждым годом растет вовлеченность пользователей старшего возраста в виртуальную коммуникацию, в том числе, и в коммуникацию посредством социальных сетей.

Одной из отличительных особенностей данной группы пользователей является то, что они приходят в данный вид виртуального взаимодействия с уже сформировавшейся идентичностью. Это касается как личностной, так и профессиональной идентичности. Можно предположить, что для данной аудитории (в отличие от аудитории подросткового и юношеского возраста) вопрос конструирования себя не актуален, но актуален вопрос другой – каким образом представить себя в виртуальном пространстве, каким образом, используя виртуальное взаимодействие, сохранить

имеющуюся идентичность и продолжить уже сформированное профессиональное и личностное взаимодействие, посредством виртуальной коммуникации.

Полученные в результате таких исследований данные могут быть использованы для дальнейшей оптимизации и развития виртуального взаимодействия посредством социальных сетей. Существующие в настоящий момент сети имеют существенное различие по возрастной составляющей. Например, по результатам исследования активности пользователей социальный сетей (на май 2015 года), проведенном компанией Brand Analytics [4] аудиторию социальной сети «Вконтакте» больше, чем наполовину составляли лица до 35 лет, в то время как аудитория второй по популярности после «ВКонтакте» сети «Одноклассники» была сформирована преимущественно лицами старше 25 лет и почти 22% ее составляли лица старше 55 лет. Эти данные свидетельствуют о том, что у пользователей старшего возраста есть интерес к использованию социальных сетей, но не любая социальная сеть будет ими рассматриваться как площадка для активности. И здесь возникает вопрос о возможности создания социальной сети, специально адаптированной под данную группу пользователей, а вместе с тем и ряд других вопросов, требующих более глубокого изучения группы пользователей социальных сетей старшего возраста. Например, это исследования, изучающие, какие именно изменения необходимо внести в концепцию разработки подобного сайта, какие требования нужно предъявить к юзабилити, чем принципиально должен отличаться портал, позиционирующий себя как пространство для расширения межличностного взаимодействия индивидов старшего возраста.

Более глубокое исследование идентификационных процессов личности, происходящих в старшем возрасте может дать ответ на эти вопросы. Поэтому ответ на вопрос о том, как будут протекать процессы конструирования идентичности у пользователей старшего возраста, не включенных изначально в виртуальные идентификационные процессы, является, с нашей точки зрения, еще одним важным полем для исследований, связанных с изучением виртуальной коммуникации.

Литература

1. *Белинская Е. П.* Интернет и идентификационные структуры личности. URL: http://cyberpsy.ru/2011/02/belinskaya-e-p-internet-i-identifikacionnye-struktury-lichnosti/.

2. *Жичкина А. Е.* Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста : дис. … канд. психол. наук. М., 2001. 199 с.

3. *Щекотуров А. В.* Конструирование виртуальной гендерной идентичности подростков на страницах социальной сети «ВКонтакте». // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2012, №4, с.80-88.

4. *Brand Analytics*: Российская аудитория социальных сетей весной 2015 года URL: http://adindex.ru/news/researches/2015/05/25/123830.phtml

5. *Olivier B.* Facebook, cyberspace, and identity. // International Conference on Communication, Media, Technology and Design. 2012, 212-218.

6. *Turkle S.* What Are We Thinking about When We Are Thinking about Computers? URL: http://web.mit.edu/sturkle/www/routledge_reader.html

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ОСОБЕННОСТИ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ЗДОРОВЬЯ СОВРЕМЕННЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ

С.А. Черкасова
Россия, Тула, ТГПУ им. Л.Н. Толстого
Cherkasova81@mail.ru

Аннотация. В статье рассматриваются особенности эмоционального здоровья дошкольников развивающихся в условиях дигитализации современного мира. Приводятся данные психодиагностического обследования современных дошкольников, раскрывающие особенности их эмоциональной сферы и факторы ее нарушения.

Abstract. The article discusses the features of the emotional health of preschool children growing up in the conditions of digitalization of the modern world. The findings of psychodiagnostic examination of contemporary preschoolers, revealing the features of their emotional sphere and factors of its violation are also presented.

Ключевые слова: эмоциональное здоровье, дошкольники, дигитализация, агрессивность, замкнутость.

Keywords: emotional health, preschoolers, digitalization, aggressiveness, isolation.

Напряженная социальная, экономическая, экологическая, демографическая обстановка в современной России не могла не сказаться негативно на психологическом состоянии маленьких граждан. Год от года ухудшается эмоциональное благополучие, а вместе с ним и эмоциональное здоровье подрастающего поколения. Дигитализация общества вносит свои коррективы в развитие детей. Их психологическое развитие отличается качественным своеобразием от сверстников, рожденных в 20 веке.

Современными учеными психологами и психофизиологами (Д.И. Фельдштейн, М.М. Безруких) выделяются следующие факторы, влияющие на психологическое развитие детей: перевод обучения на цифровой уровень, акцент образования на интеллектуальном развитии, повышение количества времени, проводимого за компьютером и компьютерными играми, отсутствие «культуры двора», где дети усваивают навыки взаимодействия со взрослыми и сверстниками [3].

В современной психологии актуальной становится проблема эмоционального здоровья и эмоционального благополучия детей дошкольного и младшего школьного возраста (Л.В. Тарабакина, О.И. Изотова Е. И., Холмогорова А.Б. Гаранян Н.Г., Т.И. Куликова, С.А. Черкасова, К.С. Шалагинова) [1,2, 4, 6, 7].

Термин «эмоциональное здоровье» был впервые применён Л.В. Тарабакиной и определяется ею как составная часть психологического здоровья человека, обеспечивающая единство и непрерывность преходящего на основе функционирования ситуативно-ориентировочного, адаптационно-целевого, личностно-деятельностного уровней;

эмоциональное здоровье позволяет сохранять целостное эмоциональное отношение к себе и к миру, преобразовывать отрицательные эмоции и порождать положительно окрашенные переживания [2].

Современные условия жизни, невнимание или недостаточное внимание к эмоциональной жизни детей приводит к негативным последствиям: либо эмоциональное развитие ребенка оказывается пущенным на самотек, либо взрослые наносят эмоциональную травму, сами того не желая.

На основе анализа психологической литературы были определены критерии эмоционального здоровья детей:

- позитивное самоощущение;
- способность адекватного восприятия окружающей среды;
- целеустремленность, работоспособность, активность;
- социально приемлемые способы самоутверждения и самовыражения.
- положительный эмоциональный фон, оптимистичный настрой, способность к эмоциональному сопереживанию.
- доброжелательное отношение к окружающим, полноценное общение, характер которого соответствует возрастным нормам.

Рассмотрев особенности эмоционально-волевой сферы старших дошкольников, описанные в литературе как основные критерии психического здоровья (И.В. Дубровина), мы пришли к выводу, что к старшему дошкольному возрасту у ребенка складываются основные личностные характеристики. Потребности, интересы и мотивы обусловливают поведение, целенаправленную деятельность и поступки ребенка. Успех в достижении желаемых ребёнком целей, удовлетворение или неудовлетворение его наличных потребностей определяют содержание и особенности эмоциональной и волевой жизни детей старшего дошкольника. Эмоции, особенно положительные, определяют эффективность обучения и воспитания ребенка, а волевое усилие оказывает влияние на становление любой деятельности дошкольника, его психическое развитие. Ребенок в старшем дошкольном возрасте должен иметь достаточный уровень произвольной регуляции эмоциональных состояний, сопровождающих реальные ситуации, способен адекватно переживать процесс переключения эмоций; овладеть такой структурой деятельности, в которой уясняются мотивы и цель, мобилизуются усилия, направляется и регулируется психическая активность [1, 2, 7].

Для определения эмоционального здоровья современных дошкольников был использован следующий психодиагностический инструментарий: тест тревожности (Р. Тэммпл, В. Амен, М. Дорки), детский апперцептивный тест (CAT) (Л. Беллак), «Дом, дерево, человек»

Бака, Хэммера, тест цветовых выборов Люшера, анкета «Критерии агрессивности у ребенка» Лаврентьева Г.П., Титаренко Т.М, опросник "Уровень тревожности ребенка" Лаврентьева Г.П., Титаренко Т.М.

Анализ результатов методик по выявлению особенностей эмоционального здоровья современных дошкольников позволил распределить исследуемых респондентов по следующим уровням эмоционального здоровья.

Низкий уровень эмоционального здоровья характерен для 47 % дошкольников. Таким детям свойственна неспособность к гармоничному взаимодействию с окружающими, они конфликтны, очень часто испытывают повышенное беспокойство, неуверенность, у них низкая степень эмоциональной приспособляемости к социальным ситуациям, боязнь неудачи, утомление, неустойчивость настроения, повышенная возбудимость, у них преобладают отрицательные эмоции, доминирует плохое настроение и неприятные переживания, у них часто диагностируется компенсируемое состояние усталости, низкая работоспособность. Характер взаимоотношений такого ребенка со сверстниками и взрослыми в семье и в коллективе негативный, большинство типичных для него жизненных ситуаций общения с другими людьми вызывает тревогу, эти дети часто испытывают эмоциональный дискомфорт, связанный с ожиданием неблагополучия, с предчувствием грозящей опасности. Большинство детей этой группы имеют высокий уровень агрессивности или тревожности, конфликтности. К предпосылкам возникновения конфликта относятся качества и черты характера, такие как: нетерпимость к недостаткам других; пониженная самокритичность; импульсивность; несдержанность в чувствах. Эти качества формируются средой, являются следствием психологически неадекватного, одностороннего воспитания, компьютерной зависимости. У таких детей часто диагностируется утомление; неустойчивость настроения; повышенная возбудимость.

Средний уровень эмоционального здоровья имеют 53% дошкольников, эти дети адаптированы к социуму, имеют положительный эмоциональный фон, способность к эмоциональному сопереживанию, владеют социально приемлемыми способами самоутверждения и самовыражения, доброжелательно относятся к окружающим, но имеют проблемы общения со сверстниками или со взрослыми, что вызвано сниженным количеством социальных контактов и их невысоким качеством. Тревожность и агрессивное поведение у таких детей носит ситуативный характер. Присутствуют страхи и слабая эмоциональная саморегуляция, они с трудом организуют собственную игровую деятельность в отсутствии гаджетов и компьютера.

К высокому уровню эмоционального здоровья относятся дети, которые устойчиво адаптируются к любой среде, обладают резервом для преодоления стрессовых ситуаций и активным творческим запасом. Такие дошкольники активны, умеют себя занять в условиях отсутствия гаджетов, умеют налаживать взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, способны к эмоциональной саморегуляции и способны понимать эмоции других людей и выражать собственные. Дети с высоким уровнем эмоционального здоровья не были выявлены.

Таким образом, проведенное исследование показывает неудовлетворительное состояние эмоционального здоровья у современных дошкольников, что требует проведения систематической работы специалистов по гармонизации психологического развития детей и переосмысление психолого-педагогических условий их обучения и воспитания.

Литература

1. *Изотова Е. И.* Эмоциональная сфера ребёнка. М., Академия, 2004. – 288 с.
2. *Тарабакина Л. В.* Эмоциональное здоровье школьника: теория и практика психологического сопровождения. дисс… на соискание учёной степени доктора психологических наук. Нижний Новгород, 2000. – 324 с.
3. *Фельдштейн Д.И.* Глубинные изменения современного детства и обусловленная ими актуализация психолого-педагогических проблем развития образования // Вестник практической психологии образования, 2011,- № 4. С. 3–12
4. *Холмогорова А.Б. Гаранян Н.Г*. Принципы и навыки психогигиены эмоциональной жизни // Психология мотивации и эмоций / Под ред. Ю.Б. Гиппенрейтер и М.В. Фаликман М., 2002. – 752 с.
5. *Черкасова С.А.* Работа психолога по сохранению эмоционального здоровья младших школьников //Прикладная психология и психоанализ.- 2012. № 2. С. 10.
6. *Шалагинова К.С.* Психологическое сопровождение агрессивных младших школьников: сущность, специфика, опыт разработки и реализации: Моногр. Тула: Изд-во Тул.гос.пед.ун-та им. Л.Н. Толстого, 2009.-139с.
7. *Эмоциональное здоровье младшего школьника*: Учебное пособие./ Авт.-сост. Т.И. Куликова, С.А. Черкасова, К.С. Шалагинова: Под. ред. Т.И. Куликовой. Тула: Изд-во «Имидж Принт», 2011. – 96с.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ОПЫТ РАБОТЫ С ПОДРОСТКАМИ, СКЛОННЫМИ К ПРОЯВЛЕНИЮ МОБИЛЬНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

К. С. Шалагинова
Россия, Тула, ТГПУ им. Л. Н. Толстого
shalaginvaksenija99@yandex.ru

Аннотация: в статье представлен опыт работы с подростками, склонными к проявлению мобильной зависимости. Изучены психологические особенности подростков, склонных к мобильной зависимости, приведена структура тренинга для работы с данной категорией детей. Представлены результаты контрольного этапа эксперимента, позволяющие говорить о положительной динамике.

Abstract: the article presents the experience of working with teenagers, prone to Internet addiction. Studied the psychological characteristics of adolescents who are prone to Internet addiction, the structure of training for work with this category of children. Presents the results of the control phase of the experiment, allowing to speak about positive dynamics.

Ключевые слова: подростки, мобильная зависимость, психологические особенности.

Keywords: adolescents, mobile dependence, psychological characteristics.

Мобильный телефон в настоящее время является неотъемлемой составляющей повседневной жизни. Согласно последним данным, каждый шестой житель планеты находится под влиянием мобильной зависимости. Мобильная зависимость относится к нехимическим зависимостям, поскольку, как утверждают медики, самостоятельного психического расстройства – «мобильная зависимость» нет. Как и все виды нехимических зависимостей, мобильная зависимость характеризуются тем, что если оторвать аддикта от «игрушки» (компьютера, телефона, работы, магазина), то у него быстро развивается эмоциональный, а потом и физический дискомфорт. Человек просто не находит себе места.

Особую актуальность проблема мобильной зависимости приобретает, когда речь идет о подростках. Во – первых, детский растущий организм более подвержен воздействию электромагнитного поля, создаваемого мобильными телефонами, что в период активного формирования (11-15 лет) представляет собой дополнительный стресс для детского организма. Во-вторых, мобильный телефон мешает образовательному процессу. Учителя рассказывают, что ученики приходят в школу с телефонами, под партами играют в игры и передают друг другу SMS, фотографии и музыку. И, наконец, общение, как ведущий вид деятельности в этом возрасте, просто заменяется перебрасыванием короткими SMS или опосредуется разговором по телефону. Современные исследователи отмечают некоторую неоднозначность сложившейся ситуации. С одной стороны, информационный и коммуникационный прогресс предъявляет высокие

требования к подготовке современного члена общества, требуя от него хорошего знания и высокого владения современными технологиями. С другой стороны, тотальное увлечение сотовыми телефонами и компьютерами привело к появлению детей, уже в подростковом возрасте страдающих мобильными аддикциями [1].

Наличие подростковой мобильной зависимости в настоящее время констатируется в тех случаях, когда подросток не расстаётся с трубкой ни на минуту, посвящает мобильному общению слишком много времени, а если он вынужден отключить телефон, например, на уроке, то испытывает не только психологический, но даже физический дискомфорт [2, 3].

В подобную зависимость, как правило, попадают застенчивые дети с заниженной самооценкой и повышенной тревожностью. Для них звонки и SMS-сообщения по мобильнику являются показателем востребованности среди сверстников. Одержимость подростков мобильными телефонами может служить признаком их неуверенности, тревоги и даже депрессии. По данным, представленным на съезде Американской психиатрической ассоциации в Торонто: 30% всех участвовавших в исследовании школьников обращались к телефону более 90 раз в день, и все из-за того, что им было скучно или они чувствовали себя несчастными [2].

Согласно результатам исследования Коваленко Н.В., треть подростков, пользующихся мобильными телефонами, испытывают сильную зависимость и уже не могут прожить без телефона ни дня, и даже ни часа. 21% из 270 опрошенных подростков признались, что испытывают тревожность, когда под рукой нет их мобильного телефона, а 8% из них без своего телефона и вовсе чувствуют себя не в своей тарелке. Подростки используют телефон настолько часто, что 10% респондентов даже отметили, что частенько при отправке SMS или во время игры испытывают боль в запястье или плече. Такую боль врачи описывают как синдром повторяющихся действий: в результате монотонных длительных действий в руке нарушается кровообращение и возникает боль и неприятные ощущения. 31% опрошенных подростков признали, что в день отправляют более 30 текстовых сообщений [2]. Исследования последних лет показывают, что почти половина подростков не могут обойтись без своих телефонов. Опрос, проведенный среди 1100 молодых людей в возрасте от 14 до 19 лет, показал, что четверо из десяти учащихся отправляли и получали SMS во время занятий. Примерно столько же посылают до 1000 сообщений в месяц. Треть опрошенных сказали, что они нервничают, если забывают взять из дома мобильник. Пятая часть подростков сообщили, что кладут телефон поблизости, даже когда принимают ванну. Многие слишком часто проверяют свои мобильники, некоторые не могут оторвать глаз от экрана даже на прогулке. Одна студентка сказала, что отправляет до 400 SMS в день, а среднее количество

сообщений – 45, (по результатам исследований, проведенных специалистами). С увеличением возможностей и добавлением новых функций подросткам все легче попасть в зависимость от мобильных телефонов. Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме аддиктивного поведения (А.Н. Баринов, Н.Г. Идрисова, М.С. Иванов, А.Е. Личко, О.М. Овчинников, Е.И. Рогов, Л.К. Фортова и другие), позволяет выделить ряд факторов и условий, повышающих риск возникновения зависимостей:

- индивидуальные и возрастные психологические особенности личности;
- доступность возможности проводить время с телефоном;
- повышенная тревожность и обостренное чувство одиночества;
- наличие проблем, с которыми трудно справиться; влияние ближайшего окружения (сверстники);
- особенности ценностно-нормативной системы микросоциального окружения,
- ошибки семейного воспитания людей.

Исследования последних лет показывают, что подростки, подверженные мобильной зависимости, как правило, недовольны реальной жизнью, им не хватает положительных эмоций, поэтому нужен какой-то внешний допинг. Для аддиктов общение по мобильному телефону - своего рода бегство в другую реальность, поиск другой, лучшей жизни; разговаривая по телефону, подросток проживает другую жизнь. В мобильную зависимость, как правило, попадают застенчивые дети с заниженной самооценкой и повышенной тревожностью. Для них звонки и SMS-сообщения по мобильнику являются показателем востребованности среди сверстников; одержимость подростков мобильными телефонами может служить признаками их неуверенности, тревоги и даже депрессии.

Для изучения особенностей подростков, склонных к мобильной зависимости были использованы следующие методики: анкета для определения склонности к мобильной зависимости; многомерный опросник исследования самоотношения (МИС – методика исследования самоотношения); опросник на определение ситуативной и личностной тревожности Спилбергера; методика изучения коммуникативных и организаторских умений; шкала одиночества Д. Рассела, Л. Пепло, М. Фергюсона.

Выборку составили 24 подростка в возрасте 13 - 14 лет. Анализ результатов констатирующего этапа эксперимента позволил выявить следующие особенности подростков, склонных к мобильной зависимости:

1. У 50% подростков низкий уровень уверенности в себе. Неудовлетворенность собой и своими возможностями, вызывает у

подростков этой категории сомнения в способности вызывать уважение окружающих.

2. 50% респондентов имеют высокий уровень ситуативной тревожности, им сложно общаться с незнакомыми людьми, их пугают новые места и ощущения; они не любят перемен, найти новых друзей им сложно.

3. У большинства испытуемых (54,5%) низкий уровень коммуникативных умений. Подростки с низким уровнем коммуникативных умений слабо стремятся к общению, у них мало друзей; они не любят общественную работу, им тяжело выступать на публике; тяжело устанавливать контакты с незнакомыми людьми. Подростки данной категории предпочитают проводить время наедине с собой, не отстаивают свое мнение, тяжело переживают обиды; предпочитают избегать принятия самостоятельных решений. При этом большинство испытуемых - 63,6 % имеют низкий уровень организаторских умений.

4. У большинства испытуемых (86,4%) высокий уровень одиночества.

Для работы с подростками, склонными к мобильной зависимости нами была составлена профилактическая программа, направленная на повышение уверенности в себе, развитие самосознания; снижение уровня ситуативной и личностной тревожности; развитие уровня коммуникативных умений; снижение уровня субъективного ощущения подростком собственного одиночества.

Занятие тренинга, в зависимости от темы, включает несколько этапов:

1. Создание единого психологического пространства, а также обратной связи (отдельный участник, вся группа и наоборот).
2. Выяснение знаний и представлений учащихся по новой теме.
3. Проведение дискуссий, игры или интервьюирования для создания ситуаций рефлексии.
4. Сообщение новой информации и обобщение имеющейся.
5. Решение конкретных задач, овладение знаниями, навыками, умениями, а также достижение иных развивающих или коррекционных целей.
6. Отработка навыков.
7. Релаксационные восстановительные упражнения для снятия психологической напряженности
8. Подведение итогов занятия.

Сравнительный анализ результатов констатирующего и контрольного этапов эксперимента позволяет говорить о положительной динамике в выборке, которая выражается:

1) в уменьшении количества испытуемых с высоким уровнем склонности к мобильной зависимости с 62,5% на констатирующем этапе до 8% на контрольном этапе;

2) в увеличении количества подростков с высоким уровнем уверенности в себе. Если на констатирующем этапе подростков с высоким уровнем уверенности в себе не было вообще, то на контрольном этапе эксперимента таких детей стало 12%;

3) в снижении количества подростков с высоким уровнем ситуативной тревожности с 50% на констатирующем этапе до 12% на контрольном этапе эксперимента. Таким образом, в выборке стало меньше подростков, которые в различных ситуациях испытывают чувство тревоги и неуверенности; которых пугают новые места и ощущения; перемены в жизни, поиск новых друзей; а также увеличение числа подростков с низким уровнем личностной тревожности. Если на констатирующем этапе эксперимента таких детей не было вообще, то на контрольном этапе эксперимента подростки с низким уровнем ситуативной тревожности составили 57,5%;

4) в увеличении количества детей с высоким уровнем коммуникативных умений с 18,2% на констатирующем этапе до 58% на контрольном. Т. е. стало больше подростков, которые, как правило, не испытывают проблем в общении, умеют быстро находить общий язык и налаживать контакт; являются хорошими собеседниками; а также в увеличении количества подростков с высоким уровнем организаторских умений с 18,2% на констатирующем этапе до 45,5% - на контрольном и уменьшении количества респондентов с низким уровнем развития организаторских умений с 62,3 % на констатирующем этапе до 22, 7 % - на контрольном;

5) в снижении количества подростков с высоким уровнем одиночества с 86,4 % на констатирующем этапе до 13% на контрольном этапе. Т. е. в выборке стало меньше подростков, чувствующих свою обособленность, испытывающих ощущение, что их никто не понимает, они никому не нужны.

Литература

1. *Ершова Р.В.* Цифровое слабоумие как реалия информационного общества / Практическая психология образования 21 века: психологическое сопровождение образовательного процесса: сб. науч. статей и материалов XIII-ой научно-практической конференции/под общей ред. Р.В. Ершовой- Коломна, МГОСГИ, 2015, с.18-22.
2. http://www.logof.net/razdel/mobilnik «Подростки, телефоны и зависимость»
3. http://www.spusk.com.ua/8_3226.html «Подростки - «золотое дно» сотовых операторов»

РАЗВИТИЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ В ЦИФРОВОМ ОБЩЕСТВЕ КАК ОБЪЕКТИВНАЯ ЗАКОНОМЕРНОСТЬ

Г.Л. Шаматонова
Россия, Ярославль, ЯрГУ им. П.Г. Демидова
gshamatonova@mail.ru

Аннотация: Рассматриваются причины и проблемы развития дистанционного образования в цифровом обществе. Приводятся примеры реального внедрения дистанционного образования и его элементов в конкретном регионе Российской Федерации. Обозначаются проблемы дальнейшего развития и распространения дистанционного образования.

Abstract: The reasons and problems of the development of distance education in digital society are considered. Examples of the introduction of distance education and its elements in a certain region of the Russian Federation are given. Problems of further development and spread of distance education are defined.

Ключевые слова: дистанционное образование, цифровое общество, информационно-коммуникационные технологии, элементы дистанционного образования, проблемы, развитие.

Keywords: distance education, digital society, information and communication technology, elements of distance education, problem, development.

В соответствии с новым законом «Об образовании» дистанционное образование стало полноправной формой обучения населения, в частности статья 13 регламентирует, что «При реализации образовательных программ используются различные образовательные технологии, в том числе дистанционные образовательные технологии, электронное обучение» [7].

Его возникновение, внедрение и развитие в системе высшего российского образования стало возможным благодаря активному распространению в образовательном пространстве информационно-коммуникационных технологий. Информационно-коммуникационные технологии становятся составной частью учебной деятельности, которая в условиях современного российского общества приобрела ряд принципиально новых черт. В частности, изменилась ее мотивация, применяются разнообразные методы, методики и технологии, повышается уровень материально-технического обеспечения процессов обучения, активно внедряются инновационные обучающие технологии, принципиально меняются роли преподавателя и учащихся. Прежде всего, преподаватель, оставаясь по своему официальному статусу основным субъектом учебной деятельности, в большей мере приобретает черты фасилитатора, а учащийся, сохраняя статус, из объекта учебной деятельности все больше превращается в ее активного субъекта. Это

происходит в силу ряда объективных и субъективных причин. Прежде всего, речь идет об изменении характера и содержания их учебной деятельности, переносе акцента на самостоятельные виды деятельности студентов, значительное изменение их мотивации, как к процессу обучения, так и к его результату, то есть приобретению определенной суммы знаний и навыков. Эти обстоятельства объективно привели к активному внедрению информационно-коммуникационных технологий в учебный процесс [3, с. 51].

Основанием для внедрения дистанционного образования стали принципиальные изменения в процессах передачи информации, трансформация восприятия этой информации всеми субъектами и объектами учебного процесса, дефицит времени и потребность повышения уровня образования населения в удобной для них форме.

Важными факторами распространения дистанционного образования стали повышение технической оснащенности российского населения, использование всех видов гаджетов, активное вовлечение в социальные сети все большего числа демографических групп, снятие возрастных ограничений на получение высшего образования, его демократизация и расширение направлений обучения.

Под дистанционным образованием автор понимает установление коммуникаций преподавателей и учащихся между собой, независимо от места их пребывания, характеризующимися всеми признаками обучающего процесса с максимальным разнообразием целей, задач, методов, форм и реализуемые посредством современных информационно-коммуникационных технологий.

В настоящее время можно констатировать факт активного распространения дистанционного образования, его отдельных элементов и форм в системе российского высшего образования. Определились вузы, работающие преимущественно по системе дистанционного образования. Например, в городе Ярославле таковым является Международная академия бизнеса и новых технологий (МУБиНТ). Начало развития технологий электронного обучения в вузе относится к 1999 году. В это время наблюдался процесс внедрения информационно-образовательной среды «Прометей», комплексной информационной системы управления учебным заведением, развитие сети Интранет, объединяющей все учебные корпуса МУБиНТ, оснащение рабочих мест преподавателей, сотрудников, студентов современной компьютерной техникой и скоростным интернетом, развитие электронной библиотеки [5].

В настоящее время создана система «МУБиНТ-онлайн», которая стала уникальной возможностью получить качественное образование с максимальным удобством для населения благодаря использованию самых передовых образовательных технологий. Она специально создана для тех,

кто стремится получить образование и развивать свои компетенции, но в силу профессиональной деятельности, семейных или личных обстоятельств не может приезжать на сессии в вуз; проживает в районах, удаленных от университетских центров, и хочет получить образование, не покидая родного края; особенно ценит удобство, гибкость и творческий подход к профессиональному развитию, предоставляемые современными информационными технологиями, или хочет в полной мере овладеть этими навыками [5].

В ярославском филиале федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный университет экономики, статистики и информатики (МЭСИ)» используется дистанционное обучение (e-learning), которое его организаторы понимают как современный подход к организации учебного процесса, при котором взаимодействие учащегося и преподавателя осуществляется на основе информационных технологий с использованием телекоммуникационных средств Интернет [6]. Технология дистанционного (электронного) обучения отличается универсальностью. Слушатель получает возможность совмещать учебу с работой. Это объясняется тем, что обучение проводится по индивидуальному графику, составленному для каждого слушателя или группы. Обучение ставит своей целью дать слушателю необходимый уровень теоретических и практических знаний, достаточный для начала профессиональной деятельности по новой специальности или повышения квалификации.

В данном вузе дистанционное обучение осуществляется на основе работы системы дистанционного обучением Moodle. Эта среда обучения представляет собой автоматизированную, основанную на компьютерных и интернет-технологиях систему управления обучением. В системе выложены учебно-методические комплексы по программам курсов обучения, содержащие электронные учебники, курсы лекций, задания, тесты для самоконтроля и контрольные тесты по итогам обучения. Слушателям дистанционных курсов предоставляется возможность получения консультаций у преподавателей Ярославского филиала МЭСИ очно и по электронной почте.

В других государственных вузах города Ярославля и области используются элементы дистанционного образования. Например, в Ярославском государственном университете им. П.Г. Демидова на ряде факультетов активно используются такие информационно-коммуникационные технологии как веб-квест, кейс-технология, социальные сети, электронные адреса и др. [1, 2, 4]. Все они являются современными инструментами и методами дистанционного обучения, предполагающие взаимодействия преподавателя и студентов на расстоянии с использованием различных гаджетов.

При внедрении дистанционного образования и его элементов в настоящее время возникают определенные проблемы, без решения которых невозможно дальнейшее развитие данной формы обучения населения. Среди них: подготовка специальных «помощников» для профессорско-преподавательского состава, имеющих высокий возрастной статус с целью освоения инновационных технологий, работа курсов по освоению преподавателями и студентами информационно-коммуникационных технологий ввиду их постоянного развития, оснащение всех учебных аудиторий соответствующей техникой, распространение зон Wi-Fi и т.п. Их своевременное решение актуализирует дистанционное образование и будет способствовать повышению эффективности всего учебного процесса.

Таким образом, в настоящее время в российской системе высшего образования наблюдается процесс постепенного внедрения дистанционного обучения и его элементов. Основанием для этого стало активное развитие цифрового общества, информационно-коммуникационных технологий, техническое оснащение жизнедеятельности населения и изменение его образа жизни.

Литература

1. *Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л.* Веб-квест как инновационная информационно-коммуникационная технология в образовании: сущность и проблемы применения // Дистанционное и виртуальное обучение. 2009. № 7. С. 7-12.
2. *Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л.* Кейс-технология как элемент информационной образовательной среды в модернизирующейся высшей профессиональной школе: суть и проблемы использования // Дистанционное и виртуальное обучение. 2011. № 11. С. 100-106.
3. *Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л.* Образовательные информационно-коммуникационные технологии: суть, специфика и перспективы развития // Дистанционное и виртуальное обучение. 2009. № 8. С. 49-53
4. *Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л.* Социальные сети как инновационная образовательная технология и ресурс развития высшей профессиональной школы // Дистанционное и виртуальное обучение. 2013. № 3. С. 26-32.
5. Официальный сайт Международной академии бизнеса и новых технологий [Электронный ресурс] URL: http://www.mubint.ru
6. Официальный сайт МЭСИ (Ярославский филиал) [Электронный ресурс] URL: http://yaroslavl.mesi.ru/education/additional_educated/distance.php
7. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ. 31.12.2012. № 53 (ч. 1), ст. 7598.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ВЛИЯНИЕ МАСС-МЕДИА И СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ НА РАЗВИТИЕ НЕУДОВЛЕТВОРЕННОСТИ ТЕЛОМ У ДЕВУШЕК И ЖЕНЩИН

Э.В. Шелиспанская
Россия, Тула, ТГПУ им. Л.Н. Толстого
shel.ell@inbox.ru

Аннотация. В статье рассматривается влияние средств массовой коммуникации и социальных сетей на формирование неудовлетворенности телом и нарушениям пищевого поведения у девушек и женщин. Приводятся примеры влияния интернет-сообществ, пропагандирующие анорексию как образ жизни на молодых людей. Обосновываются взгляды зарубежных и отечественных авторов на психологические факторы, влияющие на подверженность девушек и женщин соответствовать стереотипам стройности.

Abstract. The article deals with the influence of mass media and social networking on girls and women's body dissatisfaction and eating disorder. Examples of the impact of online communities that promote anorexia as a lifestyle for young people are presented. It also provides the views of Russian and foreign authors on the psychological factors affecting girls and women's vulnerability to conform to the slimness stereotype.

Ключевые слова: масс-медиа**,** социальные сети, нарушения пищевого поведения, неудовлетворенность телом, субкультура анорексии.

Keywords: media, social networking, eating disorder, body dissatisfaction, the subculture of anorexia.

Для любой девушки, женщины важно чувствовать себя привлекательной. Обычно считается, что лишний вес отрицательно сказывается на отношении женщины к самой себе, поскольку, когда количество килограммов растет, как самооценка, так и уверенность в себе падают. Однако в последнее время стремительно увеличивается число девушек и женщин, имеющих массу тела в пределах физиологической нормы, которые радикально не удовлетворены параметрами своего тела и веса. Этому факту в немалой степени способствуют средства массовой коммуникации, а также многочисленные группы в социальных сетях, которые пропагандируют стройность, худощавую фигуру как единственный приемлемый образ современной женщины, вызывая чувство неадекватности у большинства женщин, более или менее склонных к полноте. Такое влияние провоцирует возникновение нарушений, индуцированных неадекватным восприятием образа человека (феномен неудовлетворенности внешностью и дисморфофобия) и проявляется в появлении известных симптомов психических расстройств (нервной анорексии, социофобии и др.), нарушениях пищевого поведения (НПП). Некоторые исследователи данного вопроса указывают на хроническое

течение данных нарушений, приводящих к снижению качества жизни в личностном, межличностном и финансовом планах [4,5,8,9].

Именно социальные сети в силу повсеместного распространения и визуальной яркости подачи материала обладает самым мощным потенциалом воздействия на молодежь. Эта проблема усугубляется активным общением в социальных сетях, где желающие похудеть девушки находят тысячи единомышленниц в интернет-сообществах, ориентированных на снижение веса.

Не стоит забывать, что помимо факта снижения качества жизни, ограничительное пищевое поведение, следование жестким низкокалорийным диетам резко ухудшают здоровье девушек и женщин. Однако, С. Мерей отмечает, что лишь те девушки и женщины, кто в своей жизни сталкивается, либо столкнулся с реальными примерами девушек, прибегающих к практике снижения веса до экстремальных значений, пытаются осознать, что «худые» образы масс медиа представляют угрозу для здоровья [8].

К сожалению, проблеме неудовлетворенности телом и нарушениям пищевого поведения в России уделяется недостаточно внимания в отличие от западных стран. Так, например, 3 апреля 2015 года во Франции парламентом был принят закон, запрещающий появление на подиуме и в рекламе девушек, чей индекс массы тела ниже нормы.

В последние годы в интернет-пространстве регистрируется всё большее число «Про-Ана» - сайтов, которые пропагандируют субкультуру анорексии, где отказ от пищи во имя достижения идеала – «худой фигуры» становиться образом жизни. На этих сайтах приверженцев анорексии (как пример: «anoreksia.su», «updiet.info/anoreksiya», «hudoba.ru») болезненная худоба объявлена идеалом красоты и многие женщины, мужчины и особенно подростки относятся к ней положительно, оставляя положительные отклики на всё, что выкладывают на сайтах «элита» сообщества. В этом интернет-пространстве анорексия в некотором смысле одушевлена, имеет имя- «Ана», которая «никогда не оставит, ее нельзя предавать, ее тихий голос шепчет, предостерегая от срывов или ругает и унижает если все же девушка поела» [2, с.151]. В таких интернет-сообществах девушкам дают инструкции, как есть по минимуму, как обмануть родителей или тех, кто проявляет интерес к их практикам снижения веса, здесь безответственно обмениваются опытом, избавления от съеденного. В какой-то степени подобные сайты лоббируют интересы фармакологических компаний, которые в огромном большинстве поставляют на доступный покупателям рынок препараты для снижения веса, «очищающие» слабительные и мочегонные средства. Все вышеперечисленные факты не могут не вызывать тревогу по поводу

отсутствия информационной безопасности современных подростков и молодежи.

Конечно, степень влияния масс-медиа зависит как от ряда индивидуальных характеристик получателя информации, так и от характеристик социальных групп, на которые направлено такое воздействие [1]. Ещё в середине 90-х годов отмечалось, что повышенной уязвимостью перед влиянием культурных стереотипов, связанных с физической привлекательностью, обладают именно девушки и женщины с НПП [3].

Анализируя материалы зарубежных и российских исследователей, рассмотрим психологические факторы, влияющие на подверженность девушек и женщин влиянию стереотипов стройности.

Одной из первых рассмотрела влияние социокультурного фактора на формирование нарушений пищевого поведения Хильда Бранч (Hilde Brunch). Прежде всего, она указала на действие модного течения, акцентирующее внимание на худобе как единственно принятом эталоне красоты, а также на противоречивость требований, которые женщины предъявляют к себе, создавая тем самым условия для возникновения нарушений идентичности. В результате нарушений идентичности, у женщин появляется потребность четко соответствовать навязанным стандартам привлекательности. Такое «навязывание» и «принуждение», укореняющееся в психике через механизмы интернализации и социальных сравнений, предопределяет формирование ригидных поведенческих установок [4, с.30]. С. Мэррей отмечает, что высокая подверженность некоторых девушек навязанным стереотипам является результатом наличия низкой самооценки и слабо развитого чувства самости. Также стоит учитывать влияние критического мышления, которое определяет степень вовлеченности в доминирующие в обществе представления в отношении веса и фигуры [8]. Дурнева М.Ю. и Мешкова Т.А. считают, что фиксация представлений девушек на связи между физической привлекательностью и успешностью в жизни (успех, счастье, социальное принятие), предопределяется биполярностью когнитивных стилей. Так, полезависимость или ориентация на внешние стимулы, определяется степенью когнитивной дифференцированности и может повышать «уязвимость» перед культурными стереотипами. Низкая когнитивная дифференцированность, определяющая высокую полезависимость, обусловливает дестабилизацию и искажение образа под влиянием разного рода мотивационных и аффективных факторов. Автор считает, что именно ориентация на развитие высокой степени когнитивной дифференциации может помочь молодой женщине осознать отношение к своему Я. Для этого необходимо выработать адекватную, устойчивую самооценку, создать личностные ресурсы для дальнейшего развития [4, с.31].

Литература

1. *Арина Г. А., Мартынов С. Е.* Средства массовой информации как фактор возникновения озабоченности собственной внешностью в юношеском возрасте // Культурно-историческая психология. 2009. № 4.
2. *Боярская А.Р.* Культура анорексии как молодежная аутодеструктивная интернет субкультура // Культура. Духовность. Общество. 2014. № 14.С.147-154
3. *Гришкова С. С.* Средства массовой информации: искажение социальной реальности в сознании человека // Ломоносовские чтения. Т. 2. М.,2002.
4. *Дурнева М.Ю., Мешкова Т.А.* Влияние социокультурных стандартов привлекательности на формирование отношения к телу и пищевого поведения у девушек подросткового и юношеского возраста // Психологическая наука и образование. 2013. № 2. С. 25–34.
5. *Дурнева М.Ю.* Формирование отношения к телу и пищевого поведения у девушек подросткового и юношеского возраста: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата психологических наук. Москва, 2014. – 30 с.
6. *Halliwell E., Harvey M.* Examination of sociocultural model of disordered eating among male and female adolescents // British journal of Health Psychology. 2006. № 11.
7. *Meyer T. A. & Gast J.* The Effects of Peer Influence on Disordered Eating Behavior // The Journal of School Nursing. 2008. № 24.
8. *Murray S.* Eating Disorders and Criticism of Cultural Ideals // European Eating Disorders Review. 1999. № 7.
9. *Murray S., Touyz S., Beumont P.* Awareness and perceived influence of body ideals in the media: A comparison of eating disorder patients and the general community // The Journal of Treatment and Prevention. 1996. № 4 (1).

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЦИФРОВОГО ОБЩЕСТВА

И.Г. Шестакова
Россия, Санкт-Петербург, Национальный минерально-сырьевой университет «Горный»
Irina_Shestakova@inbox.ru

Аннотация. Огромные достижения в развитии инфокоммуникационных технологий коренным образом повлияли на социальную и индивидуальную жизнь. В данной работе мы рассмотрим одно из важных следствий цифрового общества - необходимость адаптации к непрерывным имениям, а так же различные аспекты влияние страха.

Abstract. Enormous advances in the development of information and communication technology have radically affected the social and individual life. In this article we investigate one of the most important consequences of the digital society - a need to adapt to the continuous changes, as well as various aspects of the impact of fear.

Ключевые слова: инфокоммуникационные технологии, адаптация, скорость, страх, научно-технический прогресс, социум.

Keywords: information and communication technology, adaptation, speed, fear, scientific and technical progress, society.

Общей чертой нашего времени является новая действительность – цифровое общество, в котором оказался современный человек. В этой действительности существенным является не только появление нового инфокоммуникационного поля, преобразовавшего до неузнаваемости всю привычную инфраструктуру жизнедеятельности, но и не виданная ранее скорость изменений — скорость научно-технического прогресса, выраженного в прорывном развитии информационных технологий.

В этой ситуации перед человеком встают новые проблемы и вызовы в различных сферах жизни социума: в образовании, в политике, в экономике, в формировании транспортной инфраструктуры, в обороне, а также в культуре. Одним из важных аспектов цифрового общества является необходимость адаптации, в особенности, к тем непрерывным имениям, которые есть следствия интенсивного развития ИКТ.

ИКТ и психология дискомфорта. Утрата старого. Истина гласит, что приход нового вытесняет старое, однако для человека уход старого чаще всего - реальная утрата, именно поэтому цифровое общество и те непрерывные изменения, которые идут вслед за развитием технологий становятся неприятной ценой прогресса.

Те поколения, которые воспитаны в этом старом, при его уходе и замене новым испытывают дискомфорт, поэтому сокрушения людей о потере того, с чем они были связаны, вполне обоснованны. В любом случае, идеализация прошлого естественна, так как прошлое легендарно.

Такая идеализация прошлого характерна не только для старшего поколения. Современная молодежь впитывает мысли о легендарном прошлом и, при некритичности мышления, ретранслирует миф об идеализированном прошлом в мир.

Нужно подчеркнуть, что замена старого новым есть утрата, однако это - не аргумент против развития ИКТ. Это - общий закон жизни и развития.

Конечно, новое не всегда позитивно, хотя бы в том смысле, что это всегда потеря. Кроме того, это не просто абстрактно новое. Это новое накладывает отпечаток на жизнь человека, у которого есть привычки, предпочтения, жизненный уклад; на человека, у которого с этим старым связаны стиль, одежда и многое другое. Для примера рассмотрим портного, вся семья которого во многих поколениях продолжала это дело. Теперь представим себе, что в какой-то момент всё изменилось — профессия портного более не востребована. Вместо портного стоит конвейер, где весь труд автоматизирован, все размеры заложены в компьютер, вся одежда садится на любую фигуру идеально. И сколько бы положительного ни находилось в этом новом, которое, безусловно, комфортнее, удобнее, качественнее, менее затратно — это всё равно будет утратой для кого-то: утратой для семейного дела портного, утратой для тех людей, которые ценят старое как явление культуры. Ментально людям свойственно приписывать некоторую ценность старым вещам, особенно сделанным своими руками, так как эта вещь носит «печать» неповторимой работы, другой такой вещи нет и в этом смысле она уникальна, *потребительские* же ее *свойства*, безусловно, *ниже*.

Мы видим, что прогресс в средствах информационных технологий оказывает влияние не только на отдельного человека или на отдельно взятую семью. Прогресс в ИКТ посягает и на культурные аспекты целых народов, например, на культуру письма. Это становится особенно заметно для тех, у кого одной из важных составляющих национальной идентичности было иероглифическое письмо

Нивелирование и потерю культурных аспектов принято связывать с процессом глобализации. Однако сокрушаться о старом можно до бесконечности, говоря, что прогресс ведет к деградации, что Пушкин лучше современных поэтов. Ведь Пабло Пикассо, увидев древнейшие рисунки на стене пещеры Альтамира в Испании, воскликнул: «После Альтамиры — всё упадок!».

Таким образом, прогресс в науке и технике, безусловно, приводит к прогрессу в жизни человека, к тому положительному прогрессу, который и подразумевается под этим в положительном смысле этого слова. Но при этом мы можем найти издержки прогресса — всё имеет свою теневую сторону: любой исторический момент, любой момент в развитии цивилизации привносит как позитивный, так и негативный эффекты.

Страх: разрушительная или созидательная сила. Другим аспектом неприятия нового является страх непонятного нового. Человек попадает в экзистенциальную ситуацию страха перед надвигающимися технологиями и девайсами. Однако, важно отметить, что у страха есть оборотная сторона, ведь именно страх является одной из движущих сил научно-технического прогресса и, как следствие, прогресса социального. В христианской концепции прогресса, признанной одной из первых, движущей силой выступает Бог. Согласно другим многочисленным представлениям движущей силой является выдающаяся личность, способная сломить и перенаправить ход истории, или народные массы, о роли которых заявляли Маркс, Энгельс и многие другие мыслители. В XIX веке появляется органическая концепция развития, в соответствии с которой «процесс развития в органической жизни значит постепенное восхождение от простейшего к сложнейшему, постепенную индивидуализацию, обособление, с одной стороны, от окружающего мира, а с другой — от сходных и родственных организмов, от всех сходных и родственных явлений. Постепенный ход от бесцветности, от простоты к оригинальности и сложности. <…> Тому же закону подчинены и государственные организмы, и целые культуры мира. И у них очень ясны эти три периода: 1) первичной простоты, 2) цветущей сложности и 3) вторичного смесительного упрощения» [1, с. 188–207].

По нашему мнению, прогресс существенным образом определяется страхом, который в своей конструктивной составляющей усиливает восприятие и приумножает рациональные способности человека.

Абрахам Маслоу в своей иерархии человеческих потребностей поместил на второе место потребность в безопасности, в которую можно включить помимо собственно безопасности потребность в стабильности, независимости, в защите. Таким образом, угроза утраты личной безопасности заставляла людей задумываться о защите. Противостоять сильному противнику легче объединенными усилиями, следовательно, это понимание вело к объединению обществ.

Объединение усилий по созданию орудий позволило выйти на изготовление более сложных орудий, так как в большом сообществе более интенсивно накапливался опыт создания орудий и, следовательно, они быстрее совершенствовались. С другой стороны, потребность в этих орудиях объединяла усилия для их создания и таким образом происходила интеграция общества, что и вело к социальному прогрессу.

Согласно концепции эволюционизма, именно страх помогал человеку сначала выживать, а потом и эволюционировать. Данную идею можно проследить в работах Ч. Дарвина, Г. Спенсера, К. Маркса и Ф. Энгельса, по мнению которых, постепенное прогрессивное развитие особи осуществляется в борьбе за существование между обществом и

окружающей средой, между одним обществом и различными обществами, которые его окружают [см., например, 3]. Страх перед соседними обществами заставляет человека вооружаться (милитаризоваться), а это в итоге порождает государство с системой социальных организаций внутри.

Американский социолог Роберт Нисбет рассматривал прогресс как идею, согласно которой человечество медленно, постепенно и долго выходило из первоначальных условий страха, отсутствия культуры и невежества, поднимаясь ко всё более высоким уровням цивилизации [2]. Нам видится, что страх представляется одним из важнейших условий развития военной техники и, как следствие, именно страх движет научно-техническим прогрессом. Как мы уже заметили — страх вызывает необходимость защиты, в том числе и военной, а результатом этого являются достижения на стезе военного дела, которые со временем перенимает весь социум. Всё это стимулирует прогрессивное развитие не только в сфере военных технологий, но и в бытовой сфере, так необходимой обществу для процветания и развития благосостояния. Из развития военных технологий появились компьютеры, интернет, мобильная связь, без которых немыслимо сегодняшнее существование. Если же общество по каким-либо причинам отстает в развитии военных технологий, то такое общество постепенно исчезает с лица земли. Например, после появления железных орудий число обществ, пользующихся каменными орудиями, резко сократилось.

Если попытаться построить график интенсивности развития общества, то получающаяся кривая, которая, если откладывать время по оси абсцисс, столетиями почти не отделялась от оси X, но с изобретением огнестрельного оружия прогрессивно ускорилось.

Конец XX столетия приносит стремительное окончание холодной войны, а, следовательно, и утрату интереса к проблемам ядерной безопасности. Россия внезапно теряет статус одной из ведущих держав. Несмотря на потрясения на Ближнем Востоке, мы всё же можем констатировать, что в последние годы территории России, Европы и Америки находятся в состоянии мира.

Таким образом, ушло противостояние — радикальный фактор НТР. Движущие силы прогресса и тот его уровень, при котором стали невозможны глобальные войны, очень сильно изменили всю ситуацию и векторы развития, в том числе — научно-технического. Вероятно, это может изменить течение истории. Какое направление оно примет? Это выяснится в ближайшем будущем. Рассматривая данную проблему, мы приходим к парадоксальной идее — война, революция, т. е. состояние дискомфорта, предоставляют возможность или необходимость превозмогать, творить, изменять. Исходя из этого, можно сделать вывод, что для прогресса необходима напряженность. Прогресс не может

возникнуть из гармоничного состояния, это состояние ведет к стагнации. Гармония, к которой мы все так стремимся, есть характеристика финишного состояния.

Все знают, что есть интенсивное развитие, характеризующееся сменой качественного изменения, и есть экстенсивное, синонимичное накоплению. В этом случае прогресс не может быть позитивным. Комфортное состояние ведет к стабилизации нации, т.е. к экстенсивному накоплению и деградации способностей. Качественных изменений нет, но есть количественные накопления. Тут мы сталкиваемся с диалектической природой прогресса [4, с.78-80]. Получается, что основное противоречие прогресса заключается в том, что одним из его основных двигателей является нечто негативное: прогресс имеет позитивную направленность при негативном по сути двигателе. А если человек счастлив, его никто не трогает, ему есть где жить и чем питаться, у него пропадает потребность двигаться и развиваться.

Таким образом, мы можем констатировать, что именно страх как сильное психологическое эмоциональное явление является существенной движущей силой, которая побуждает личность и общество в целом к развитию, эволюции и прогрессу.

Литература

1. *Леонтьев К. Н.* Византизм и Славянство // Собр. соч.: В 9 т. Т. 5. М., 1912. 447 с.
2. *Нисбет Р.* Прогресс: история идеи. Пер. с англ. под ред. Ю. Кузнецова и Гр. Сапова. - М.: ИРИСЭН, 2007. 557 с.
3. *Спенсер Г.* Социальная статика: Изложение социальных законов, обуславливающих счастье человечества. СПб., издание В. Врублевскаго, 1906. - 534 с.
4. Шестакова И.Г. Противостояние как движущая сила прогресса // *Перспективы науки.* 2012. № 9 (36)

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

НЕКОТОРЫЕ СОЦИОКОГНИТИВНЫЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ SOCIAL MEDIA В ОБУЧЕНИИ

Е.А. Янковская
Россия, Москва, РЭУ им. Г.В. Плеханова
alteratum@gmail.com

Аннотация. Рассматривается специфика трансляции и получения знаний в процессе обучения с точки зрения социокогнитивного подхода. В рамках этого подхода исследуется такое явление, как когнитивный разрыв. Демонстрируется, что одним из социокогнтивных аспектов использования Social Media в обучении является преодоление (компенсация) когнитивного разрыва.

Abstract. The article considers the specific character of knowledge translation and learning from the point of social-cognitive approach. According to this approach, cognitive divide is studied. It is demonstrated, that one of the social-cognitive aspects of using Social Media in teaching and learning practices is overcoming (compensating) the cognitive divide.

Ключевые слова: социокогнитивный подход, Social Media, когнитивный разрыв, электронное обучение.

Keywords: social-cognitive approach, Social Media, cognitive divide, e-learning.

В современной когнитивной науке сформировался так называемый социокогнитивный подход. Суть этого подхода состоит в том, что исследуются не только когнитивные способности и действия отдельных изолированных субъектов, но также учитываются социальные взаимодействия, во многом обусловливающие течение когнитивных процессов. Следовательно, социокогнитивный подход позволяет соединить социальное и чисто когнитологическое объяснение когнитивных процессов: «bridge the gap between social and cognitive theorists is by revealing that social factors are cognitive factors» [7, с. 114]. С точки зрения социокогнитивного подхода, процесс обучения следует изучать как взаимосвязь индивидуальной и коллективной когнитивной активности: «…in order to advance our understanding of motivation in collaborative learning, both individual and social processes need to be considered. Our claim is that although recent research has recognized the importance of social aspects in the development of motivation in collaborative learning activities, the social is generally conceived as a unidirectional source of influence on individual motivation» [4, с. 20].

С точки зрения социокогнитивного подхода, в реальных ситуациях продуцирования, распространения, получения и использования знаний нет жесткой границы между индивидуальными и коллективными когнитивными процессами. В силу этого операции, производимые с различными видами знаний, всегда осуществляются в системе коммуникации, которая не является простой передачей сообщения от

адресата к реципиенту. Коммуникация представляет собой совместное формирование определенной системы представлений о реальности и способов действия, причем в этой системе задействованы как вербальные, так и невербальные компоненты. Даже в том случае, когда знание самостоятельно приобретается индивидом, осуществляется так называемая самокоммуникация (self-communication, intrapersonal communication). Различные когнитивные процедуры, например, обоснование знания производятся в системе коммуникативных практик, поскольку только взаимодействие с другими индивидами заставляет отдельного субъекта искать способы обоснования знания.

Эффектами, возникающими на основе коммуникативной природы когнитивных процессов, становятся феномены распределенного знания (distributed knowledge) и распределенного познания (distributed cognition). Распределенное знание – это знание, которым не обладает никто из представителей некоторой группы индивидуально, но принадлежащее всей группе взаимодействующих агентов. Распределенное знание зачастую имеет характер неявного знания или знания, включающего в себя не набор сведений, но понимание адекватного способа действий. В свою очередь, распределенное познание предполагает, что основные когнитивные процедуры производятся индивидами совместно даже в том случае, если совместный характер когнитивных действий не осознается, а взаимодействие в процессе когнитивной деятельности является опосредованным. Действия индивида в группе, где происходит распределенное познание, вооружает его необходимыми инструментами для работы с системами знаний: «The distinctive feature of d-cog (distributed cognition – Е.Я.), it seems, is that it treats social groups, along with tools and parts of the material and cultural environment, as cognitive systems» [7, с. 121]. Те аспекты работы со знанием, которые не могут быть объяснены в явной форме, усваиваются индивидом в процессе распределенного познания. Одним из феноменов, связанных с коммуникативными аспектами знания, является феномен когнитивного разрыва. Социокогнитивный подход позволяет не только исследовать этот феномен, но и показать пути его преодоления в процессе обучения.

Понятие «когнитивный разрыв» (cognitive divide) определяется по аналогии с таким понятием, как «цифровой разрыв» или «цифровое неравенство» (digital divide). Общее определение «когнитивного разрыва», связанного с «цифровым разрывом», можно сформулировать следующим образом: невозможность или ограниченность способности продуцировать, распространять, получать и использовать знание с применением информационно-коммуникационных технологий. Когнитивный разрыв обнаруживается в различных сферах интеллектуальной и творческой активности, в которых используются ИКТ: «It is related to the way in which

people are able to understand, learn, express, produce, share, collaborate, create, and innovate using technology» [3, с. 26] О когнитивном разрыве говорят относительно тех индивидов, которые, имея доступ к ИКТ, тем не менее, не могут в полной мере применять их возможности для работы с различными видами знаний. Понятие «когнитивного разрыва» выводит проблему цифрового разрыва на новый уровень: без использования ИКТ невозможно интегрироваться в общество нового типа, основанное на повсеместном использовании не только информационных ресурсов, но и уникальных знаний.

Когнитивный разрыв возникает, поскольку доступ к информации не равнозначен доступу к знаниям. Важно отметить, что «Access to information is certainly not the same thing as access to knowledge» [3, с. 26], и это вполне логично, поскольку «All Knowledge is Information, but Not all Information is Knowledge» [6, с. 56]. Различие между знанием и информацией – это проблема, исследованию которой посвящено множество работ, однако, однозначно это различие так и не было сформулировано. Тем не менее, можно сказать, что знание основано на интериоризированной и проверенной на достоверность информации, оно предполагает гибкое использование в зависимости от контекста. С информацией вполне успешно работают искусственные интеллектуальные системы, в то же время, возможности их работы со знанием пока существенно ограничены.

Социокогнитивная парадигма позволяет обозначить пути преодоления когнитивного разрыва с помощью определенных средств обучения, в частности, Social Media. Преодоление когнитивного разрыва является одним из социокогнитивных аспектов использования Social Media в обучении.

Существует несколько разновидностей Social Media, использование которых в обучении достаточно распространено в настоящее время. Прежде всего, к их числу относятся социальные сети, вики-проекты, блоги, системы совместной работы с документами, видеохостинги и т.п. Инструменты, с помощью которых осуществляется обучения в этих системах, это, например, приложения в социальных сетях, группы, блоги, посвященные какой-либо теме, видеозаписи лекций с возможностью комментирования и т.п. При этом нужно отметить, что в практике электронного обучения (e-learning) возможен и такой подход, когда отдельные инструменты Social Media с их спецификой интегрируются в специально разработанную электронную образовательную среду. Это позволяет задействовать положительные особенности, например, социальных сетей и избежать таких мешающих обучению явлений, как навязчивая реклама, посторонний контент и т.п.

Обозначим основные составляющие когнитивного разрыва, а также пути преодоления этих составляющих за счет использования Social Media

Первая из этих составляющих представляет собой неспособность определить обоснованность знания, отделить существенные факты от несущественных, выбрать релевантный источник информации и знаний. Первая из составляющих когнитивного разрыва преодолевается за счет того, что обучающиеся, использующие Social Media, зачастую вовлекаются в спонтанные дискуссии. При использовании, например, социальных сетей в обучении, дискуссионные группы возникают на основе реальных сообществ учащихся, модератором дискуссий выступает преподаватель. Все это отличает такую дискуссию от обычной Интернет-полемики. Обучающиеся учатся обосновывать собственную позицию, в ходе дискуссии некоторые аргументы или ссылки на источники критикуются как нерелевантные. В процессе такой дискуссии ее участники учатся находить достаточно обоснованные аргументы и источники информации, которые признавались бы другими субъектами коммуникации. Возможность предоставлять непосредственные ссылки на источники способствует быстрому анализу этих источников всеми участниками дискуссии. В то же время обучающиеся участвуют в дискуссиях в своем собственном темпе, что позволяет проработать структуру аргументации. Зачастую снимаются психологические барьеры, которые при обсуждении какой-либо темы face to face не позволяют некоторым участникам в достаточной степени обосновать собственную позицию или задать какие-либо вопросы.

Другая составляющая когнитивного разрыва состоит в неспособности связать фрагментарные сведения, полученные, в том числе, с помощью Интернета, поисковых запросов, в единую сложно структурированную систему знаний. Данная составляющая когнитивного разрыва преодолевается при использовании Social Media в обучении за счет того, что обучающийся может связать между собой различные составляющие образовательного контента. К тому же, находясь в постоянном взаимодействии с преподавателем, он может получить необходимые разъяснения, в том числе, направленные на прояснение взаимосвязей между различными составляющими знания.

Еще одной составляющей когнитивного разрыва является неспособность применять знания в зависимости от контекста, решая новые и/или сложные проблемы. Эта составляющая когнитивного разрыва не может быть преодолена только за счет использования Social Media. Способность применять знания в различном контексте в большей степени зависит от практического опыта. Однако, именно Social Media удобно использовать для таких видов обучения, как проектно-ориентированное обучение, которое предполагает практическую апробацию результатов

учебной деятельности. Проектное обучение - это метод преподавания, с помощью которого студенты получают знания и умения, исследуя на протяжении определенного времени сложные оригинальные вопросы, решая проблемы, результатом обучения становится определенный продукт, т.е. выполненный проект. Использование Social Media позволяет эффективно руководить проектами обучающихся, помогает организовать взаимодействие участников проекта, создает виртуальное пространство для обмена знаниями и планирования работы.

Опираясь на социокогнитивный подход, мы видим, что возникновение когнитивного разрыва зависит не только от изначального отсутствия каких-либо когнитивных способностей, но также и от недостаточной или неэффективной вовлеченности индивида в коммуникативные практики. Использование Social Media в образовательном процессе улучшает коммуникацию между участниками образовательного процесса и этим оказывает компенсирующий эффект по отношению к различным составляющим когнитивного разрыва.

Литература

1. *Collins B., Moonen J.* Flexible Learning in a Digital World. Experience and Expectations. London, UK, 2001
2. *Dwek C.S.* A Social-Cognitive Approach to Motivation and Personality// Psychological Review. – 1988, 95(2), pp. 256-273.
3. *Fonseca C.* The Digital Divide and the Cognitive Divide: Reflections on the Challenge of Human Development in the Digital Age //Information Technologies & International Development. – (2010). Volume 6, SE, Special Edition, pp. 25-30.
4. *Jarval S., Volet S., Jarvenoja H.* Research on Motivation in Collaborative Learning: Moving Beyond the Cognitive–Situative Divide and Combining // Educational Pshychologist. – 2010, 45 (1), pp. 15-27.
5. *Reuben R.* The Use of Social Media in Higher Education for Marketing and Communications: A Guide for Professionals in Higher Education. 2008.
6. *Siemens, G.* Knowing Knowledge., 2006.
7. *Toon, A.* Friends at last? Distributed cognition and the cognitive/social divide// Philosophical Psychology, 2014, 27(1), pp. 12–125.

Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей/ под общ. ред. Р.В. Ершовой. - Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016

ИГРОВАЯ ЛИЧНОСТЬ ПОКОЛЕНИЯ DIGITAL NATIVES: КОД ДОСТУПА

Н.Г. Янова
Россия, Барнаул, АлтГУ, ГППЦ
yanova@sny-research.com

Аннотация. Статья обсуждает проблему ментальности цифрового общества на стыке феноменов homo ludens& digital natives в контексте современной психологии сознания. Несводимость игрового сознания к игровому поведению демонстрирует взгляд на проблему за границами аддикций, в психологии ментальной активности.

Abstract. The article discusses the problem of digital society mentality at the crossroads of homo ludens & digital natives phenomena in the context of modern cognitive psychology. The irreducibility of game consciousness to the game behavior demonstrates a view at the problem beyond the boundaries of addiction in mental activity psychology.

Ключевые слова: психосемиотика, знание, понимание, игры разума, ментальная репрезентация, код.

Keywords: psychosemiotics, cognition, conception**,** game of mind, mental representation, code.

Сочетание цифрового и игрового контента в стиле жизни поколения Digital natives открывает новый статус проблемы homo ludens в психологии и культуре современного человека, и находит свои отпечатки в языке, мышлении и сознании. Феномен homo ludens уже не сводится к манифестации лудомании с позиции информационно-зависимых расстройств [12, с.155-179], а понимается более широко. Психология homo ludens касается скорее не «человека в игре», а «человека играющего», типа личности эпохи постмодерна, в контексте известной метафоры Йозефа Хейзинги [11, с.27].

Игровая психология приобретает нормативный статус, становится модным гаджетом в «сетевой культуре» постмодерна, уникальным психологическим манифестом эры виртуальной реальности и цифровой эпохи, с адаптационным континуумом от созидания до разрушения. Психология homo ludens типична для людей, предпочитающих игру как образ жизни, вид познавательной и развлекательной деятельности. Для психотипа "Man the Player" игра выступает как потребность, мотив и ценность, манифестируя специфику вариаций идентичности личности и маскируя типы защитного поведения в полюсе от гедонизма до эвдемонии [4, с.319-331]. Индивидуальные различия в манифестации гедонизма игровой личности детерминированы сенсорным, социальным и когнитивным типом гедонистической установки с агрессивным либо конформным стилем игровой мотивации. Мотив эвдемонии реализует познавательные и акмеологические ценности игровой личности.

Психологическое поле игровой активности имеет зоны креативности, маргинальности, психической нормы и социального императива. Игра как ментальный код эксплуатируется в психосемиотике самых разных областей, от театра, моды и кино до экономики, науки и образования, является неотъемлемым атрибутом человеческих отношений. В условиях цифровой культуры и виртуального мира растет «индексация и монетизация» игрового ресурса не только личности, но и субъекта. Так, конструкт самомониторинга М.Снайдера [9, с.530-555] напрямую указывает на способность к игре и способность управлять игрой в основе рефлексии сознания, а игровая деятельность находит свои детерминанты в модели множественного интеллекта (структуре психометрического, эмоционального и социального интеллекта). Игровая психология требует, задействует и развивает уникальные психические ресурсы (толерантность к неопределенности, умение принимать решения, способность рисковать, локус контроля, потребность в достижении, рефлексивные навыки), но вместе с тем носит амбивалентный характер адаптационного/ дезадаптационного синдрома.

Вопрос о дифференциации игровой ментальности и игрового поведения digital natives, на наш взгляд, является важной частью для анализа роли игровых метафор в саморегуляции деятельности. С позиции нейропарадигмы в когнитологии (например, нейроинформатики) игра рассматривается как информационная модель реальности в сознании человека. Метафоры «человека играющего» Й. Хейзинга и «общества спектакля» Г.Э. Дебора показывают психологию игры совсем иначе традиций метафор Э. Гоффмана, В. Шекспира или М. Эриксона. Природа игровой личности в игровой реальности атрибутируется не только психологическим или возрастным характеристикам, но и культурно-историческим и экономическим ценностям. По мере того, как принцип взаимодействия «face to face» становится атавизмом, а феномен персонификации опосредованным цифровыми «куклами и масками», средства коммуникации предъявляют больше требований к метакультурному и метаязыковому коду, знаменуя переход от знака к символу в условиях мира искусственных семиотик. Инструментальная роль психосемиотики в стирании границ между игрой и реальностью в эпоху digital-time объективно и субъективно возрастает. Психосемиотика становится не просто частью дидактической проблемы нечитающего поколения, предпочитающего в «семиотическом градуснике» индекс иконе, а икону символу. Требуется психосемиотическая революция, позволяющая получить ускорение не только в передаче знания, но и в его понимании.

Задача скорости переработки информации (от распознавания до интерпретации) требует качественно новых ресурсов от психологии

сознания в части изучения символьной и знаковой коммуникации. В конечном счете, по объему информации, знак уступает место символу. Проблема осложняется тем, что декодирование знака требует знания информации, а декодирование символа ее интерпретации. Искусство понимания обязательно предъявляет «психологические» требования к градуальности знака в языке референта (языковые игры становятся возможными не для механической, а креативной «психической машины»).

Вот почему скорость процессора не панацея для живых коммуникаций, хотя знак проще и легче символа, а символ сложнее, но эффективнее знака. Именно поэтому из бессмысленной, но грамматически верной комбинации множества знаков в речи можно не извлечь и бита информации, а соотнести системы значений друг с другом из разных систем референций с однозначным результатом оказывается не по силам даже суперкомпьютеру.

Потери связи с чувственной тканью референта компенсируются психосемиотической сложностью функций осознания. Всем известна атавистическая сила индекса и однозначность денотативной лексики примитивного буквализма в тренде обыденного сознания, мышления, речи к упрощению. Но если «короче значит проще» – правило для житейских категорий, то краткость выражения научных понятий обычно оборачивается их когнитивной сложностью. Правило «простая семантика – простой синтаксис» не оставляет место игре репрезентационных процессов (опосредующих, кодирующих и пр.). Отображение сложной семантики как сложными, так и простыми синтаксическими приемами («краткость – сестра таланта») требует ментальных «способностей» от сознания как психосемиотической системы вторичного отображения в жонглировании знаками. Игра языковыми и неязыковыми знаками происходит в сознании. Вопрос о демиурге этого процесса, в котором работа одного уровня может быть игрой другого, скрывается в «чеширской улыбке кота Шредингера» [2, с.10-19], что выходит за границы предмета статьи. Достаточно того, что в знаке осуществляется функция «замещения» как логическое условие игры и главная игровая функция. Поэтому, виртуальная и цифровая реальность в этом смысле суть игровая реальность (игровой логики), насколько сложными и серьезными не являются правила ее отображения/оцифровки. Ментальная природа знака как функции замещения делает процесс познания как поиск адекватного кода игровым. Развитие теории метафор в когнитивной психологии и лингвистике служит доказательством этого тезиса, что обнаруживается в таких понятиях как когнитивная, концептуальная, перцептивная метафора. Именно с их помощью добиваются сокращения «концептуального расстояния» как условия понимания [5, с.11-122]. Переход на другой язык, более доступный и легкий или более сложный и выразительный, служит

функции понимания смысла в приемах передачи значений, именуемых «кодом доступа».

Любой код задает правило комбинации знаков, задать, найти, изменить его – задача психики, работа над знаками, игра разума посредством мозга и сознания, языка и мышления. Поскольку язык одной семиотики отличается от другой и ограничен средствами этой семиотики (биологические, естественные и искусственные) – решение проблемы кодовых переходов требует метаязыка, меткакогнитивных компетенций в области психосемиотического интерфейса ментальных репрезентаций.

Цифровая реальность требует от ментальных способностей взаимных кодовых переходов образов и понятий, возможность обращаться с цифрой и буквой как иконой и символом одновременно, но пока доступ к универсальному коду этой ментальной игры остается тайной.

Исследовательский потенциал в данном направлении может иметь реанимация идеи универсального предметного кода Н.И. Жинкина в контексте развития теории внутренней речи Л.С.Выготского, модельный подход в исследовании ментальной активности (семантических и ментальных состояний «f-mind») в духе менталистских теорий семантики М. Тернера и Ж. Фоконье [10, с.3], грамматика семантики\стилистики рекурсивности в критике Р. Джекендоффа [7, с.11], гипотеза М. Арбибом и Г. Риззолатти о «зеркальных системах» ментальных репрезентаций [8, с.201].

Пока методы исследования «психосемиотического интерфейса» касаются «обреченной» попытки формализации «невычислимой природы» ментальных операций осознания и понимания [6, с.1-8]. Развитие тестовых экспертных систем семантического моделирования ментального отклика, привлекающих в психометрический анализ принципы релятивистской и квантовой теории [3, с.45-134], интеграция с методами нейровизуализации вселяет надежду на поспешность вердикта в плоскости «холизм/локализация». Развитие нейроэволюции без снятия занавеса с проблемы семиозиса невозможно, недооценивать психосемиотические механизмы в нейрофизиологическом штурме субъективной реальности будет заблуждением. Точка в кризисе мультидисциплинарной проблемы Полана для решения задач «моделирования разума» [1, с.340] не поставлена. Цифровая реальность −для «познающего» сознания, в котором правила ментальных игр касаются не только игр разума.

Литература

1. *Пенроуз Р.* Новый ум короля. О компьютерах, мышлении и законах физики. Перевод с англ.№7. Изд.4 М., URSS, 2011 – 400с.
2. Черниговская Т.В. Чеширская улыбка кота Шрёдингера: язык и сознание. М.: *Языки славянской культуры*, 2013. — 448 с.

3. *Супрун А.П., Янова Н.Г., Носов К.А.* Метапсихология: Релятивистская психология. Квантовая психология. Психология креативности. - М, URSS,2013 -512с.
4. *Янова Н.Г.* Игровая мотивация и игровая зависимость: мотивы гедонизма и эвдемонии. / Человек в трудной жизненной ситуации: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Барнаул: Изд-во АлтГУ, 2015.-340с., с. 319-331
5. *Янова Н.Г.* Языковая концептуализация как основа взаимопонимания: теории линвоперсонологии в психодиагностике»/ V Международная научно-практическая конференция «Языки и литература в поликультурном пространстве». Изд-во Алт. унта,2015.—360с., с. 111-122
6. Eliasmith, C. (2002). The myth of the Turing Machine: The failings of functionalism and related theses. *Journal of Experimental and Theoretical Artificial Intelligence,* 14(1), 1-8.
7. Jackendoff R. Conceptual semantics and cognitive linguistics// Cognitive Linguistics.1996. Vol.7 -1
8. *Representation in Mind: New Approaches to Mental Representation* / ed. Hugh Clapin, Phillip Staines, Peter Slezak. Kidlington: Elsevier ltd., 2004. -244 p.
9. *Snyder, M. & Gangestad,* S. (2000). Self-monitoring: Appraisal and reappraisal. Psychological Bulletin, Vol. 126, No. 4, 530–555
10. *Turner M., Fauconnier G.* Conceptual integration and formal expression//Jornal of Metaphor and Simbolic Activity. 1995Vol.10-3
11. *Huizinga, Johan* (1938). Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur. Groningen, Wolters-Noordhoff cop. 1985. Original Dutch edition.

Hirschman, E. C. The Consciousness of Addiction: Toward a General Theory of Compulsive Consumption. Journal of Consumer Research, 1992. 19 (September), 155-179.

Научное издание

ЦИФРОВОЕ ОБЩЕСТВО КАК КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ РАЗВИТИЯ ЧЕЛОВЕКА

Под общей редакцией
доктора психологических наук
Регины Вячеславовны Ершовой

Технический редактор Капырина Т.А.
Компьютерная верстка Ершова Р.В.

Подписано в печать 01.02.2016. Формат 60х80/16
Усл. печ. л. 23,2. Бумага офсетная.
Тираж 150 экз. заказ № 8

Отпечатано в ООО «Позитив»
Московская область, г. Воскресенск, ул. Октябрьская, д.14
Т./ф. (496) 44-205-44