

Еще не менее важным моментом являются учебные пособия и методические рекомендации. В тексте автореферата они могут быть вписаны, но их число не должно, по крайней мере, превышать количество научных публикаций.

Поговорим о качестве самого содержания диссертационных работ. И здесь не всегда и не все обстоит хорошо и гладко. Во-первых, в автореферате соискатель ссылается на фамилии ученых, а этих фамилий не присутствует в библиографическом списке. Во-вторых, очень слабо представлена в тексте диссертации работа с текстами первоисточников, так как часто отсутствуют постраничные ссылки на цитируемые литературные источники. Складывается мнение, что из текста в текст повторяются фамилии, а работ этих ученых соискатели и не читали. Это же прослеживается и на защите, прежде всего, кандидатских диссертаций. Такого мнения нельзя высказать по поводу докторских работ, если соискатель идет по второму кругу: от кандидатской по педагогике к докторской по этой же предметной области.

Может читателю покажется, что оценка идет достаточно жесткая, но описанные примеры исходят из опыта работы в совете по защите докторских и кандидатских диссертаций и в процессе работы с собственными аспирантами.

Кроме того, бывают диссертации, в которых очень трудно уловить педагогическую идею, если она не лежит на «поверхности». Это наблюдается и при ответах на вопросы к соискателю ученой степени на защите диссертации.

В данной статье лишь намечены некоторые аспекты повышения качества диссертационных исследований. Вопрос достаточно сложен и требует более основательного осмысления и рассмотрения.

Дягилева Н.С., Журавлёва Л.А.

СУЩНОСТЬ ИДЕНТИЧНОСТИ МОЛОДЕЖИ В ИНТЕРНЕТ-СРЕДЕ

dns-nata@mail.ru

Российский государственный профессионально-педагогический университет (РГППУ)

г. Екатеринбург

В последние годы отмечается ускоренная компьютеризация всех сфер общественной жизни. Компьютеры становятся необходимой принадлежностью офиса, высших учебных заведений, школ. Распространение компьютерных игр, использование компьютера как средства обучения, и привлечение студентов к работе в сети Интернет в рамках образовательного процесса, возникновение новых способов коммуникации - все это оказывает определенное влияние на психику и личностные особенности человека.

В настоящей статье Интернет предстает как особая сфера коммуникации и сфера ролевых игр и делается попытка проанализировать Интернет-среду с позиции идентичности молодежи.

Особенность молодости заключается в стремлении девушек и юношей обрести свое независимое пространство, отвоевать места для проявления собственной, не навязанной идентичности. Когда ни дружеские компании, ни тем более социальные институты не позволяют в полной мере обрести собственную идентичность, то принципиально важным для современного молодого человека становится наличие защищенного личного пространства. Сегодня молодежь «покидает улицу», формируя совершенно новый тип молодежной «комнатной культуры».

Особая роль принадлежит Интернет-среде и Интернету как средству коммуникации.

Можно выделить следующие особенности общения через Интернет, имеющие значение при формировании социокультурной идентичности:

1. Возможность компенсировать и нейтрализовать в ходе опосредствованного Интернетом общения те препятствия, которые нередко делают болезненными непосредственные контакты: действительные либо мнимые недостатки собственной внешности, дефекты речи (например, заикание), некоторые свойства характера (застенчивость и др.) или психические заболевания (например, аутизм). То есть, 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: их полом, возрастом, социальным статусом, внешней привлекательностью или непривлекательностью.
2. Анонимность. Несмотря на то, что иногда возможно получить некоторые сведения анкетного характера и даже фотографию собеседника, они недостаточны для реального и адекватного восприятия личности. Кроме того, наблюдается укрывание или презентация ложных сведений. Вследствие подобной анонимности и безнаказанности в сети проявляется и другая особенность, связанная со снижением психологического и социального риска в процессе общения - аффективная раскрепощенность, ненормативность и некоторая безответственность участников общения. Человек в сети может проявлять и проявляет большую свободу высказываний и поступков (вплоть до оскорблений, нецензурных выражений, сексуальных домогательств), так как риск разоблачения и личной отрицательной оценки окружающими минимален.
3. Своеобразие протекания процессов межличностного восприятия в условиях отсутствия невербальной информации. Как правило, сильное влияние на представление о собеседнике

имеют механизмы стереотипизации и идентификации, а также установка как ожидание желаемых качеств в партнере.

4. Затрудненность эмоционального компонента общения, в то же время стойкое стремление к эмоциональному наполнению текста, которое выражается в создании специальных значков для обозначения эмоций или в описании эмоций словами. Физическое отсутствие участников коммуникации в акте коммуникации приводит к тому, что чувства можно не только выражать, но и скрывать, равно как и можно выражать чувства, которые человек в данный момент не испытывает.
5. Стремление к нетипичному, ненормативному поведению. Зачастую пользователи презентуют себя с иной стороны, чем в условиях реальной социальной нормы, проигрывают не реализуемые в деятельности вне сети роли, сценарии ненормативного поведения.

Анонимность общения в Интернете обогащает возможности самопрезентации человека, предоставляя ему возможность не просто создавать о себе впечатление по своему выбору, но и быть тем, кем он захочет. То есть, особенности коммуникации в Интернете позволяют человеку конструировать свою идентичность по своему выбору.

В текстовой коммуникации в Интернете люди часто создают себе так называемые «виртуальные личности», описывая себя определенным образом. Виртуальная личность наделяется именем, часто псевдонимом, который называется «nick».

Можно выделить две группы причин создания виртуальных личностей: мотивационные (удовлетворение уже имеющихся желаний) и «поисковые» (желание испытать новый опыт как некоторая самостоятельная ценность) причины. В первом случае создание виртуальной личности выступает как компенсация недостатков реальной социализации. Такая виртуальная личность может существовать как «для себя», осуществляя идеал «Я» или, наоборот, реализуя деструктивные тенденции пользователя, так и «для других» - с целью произвести определенное впечатление на окружающих. Во втором случае виртуальная личность создается для расширения уже имеющихся возможностей реальной социализации, получения нового опыта.

Виртуальная личность более раскованна, является более эпатирующей и менее социально желательной по сравнению с реальным, и тем более, по сравнению с идеальным «Я».

Очевидно, что для того, чтобы конструировать виртуальные личности, нужно не только быть в принципе способным видеть себя как потенциального исполнителя различных ролей, но и хотеть исполнять эти роли. Желание конструировать виртуальные личности может быть связано с тем, что реальность не предоставляет возможностей для реализации различных аспектов «Я», или же, что действительность может быть слишком «ролевой», слишком нормативной. Это порождает у человека желание преодолеть нормативность, что ведет к конструированию ненормативных виртуальных личностей. В частности, это может проявляться в конструировании виртуальных личностей другого пола, нежели их обладатель, или вообще бесполом. В реальном обществе существуют определенные нормы, которые предписывают человеку определенного пола соответствующее этому полу поведение. В виртуальном обществе человек может быть избавлен от того, чтобы демонстрировать социально желательное для своего пола поведение, презентировавшись в сети как лицо противоположного пола. То есть, если реальное общество ограничивает возможности самореализации человека, у него появляется мотивация выхода в сеть и конструирования виртуальных личностей. Если же человек полностью реализует все аспекты своего «Я» в реальном общении, мотивация конструирования виртуальных личностей у него, скорее всего, отсутствует.

Далее рассмотрим особенности идентичности молодежи в среде ролевых компьютерных игр. Б. Грин говорит о том, что появилось новое «поколение Нинтендо» (от названия игровой приставки). Молодежь «Нинтендо», по мнению автора, полностью идентифицирует себя с компьютером, ей представляется, что компьютеры — это они сами и есть и что они с компьютером принадлежат к одному поколению. Компьютерные игры не только вызывают привыкание, они формируют идентичность, целиком погруженную в воображаемый мир, пребывание в котором становится для играющего все более и более значимым. Цифровые технологии, по мнению этого ученого, социализируют поколение в массовом масштабе.

Ролевые компьютерные игры — это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа.

Выделение ролевых компьютерных игр из всего многообразия игр делается потому, что только при игре в ролевые компьютерные игры мы можем наблюдать процесс «вхождения» человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, и даже процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими.

Основная их особенность — наибольшее влияние на психику играющего, наибольшая глубина «вхождения» в игру, а также мотивация игровой деятельности, основанная на потребностях принятия роли и ухода от реальности. Итак, рассмотрим последовательно каждую из этих потребностей.

1. уход от реальности. Ролевая компьютерная игра - это простой и доступный способ моделирования другого мира или таких жизненных ситуаций, в которых человек никогда не был и не будет в реальности. Это простой способ пожить в другой жизни.

2. принятие роли. В основе лежит стремление к принятию роли компьютерного персонажа, которая позволяет человеку удовлетворять потребности, которые не удовлетворены в реальной жизни. Игра превращается в средство компенсации жизненных проблем, личность начинает реализовываться в игровом мире, а не в реальном.

Перенос некоторых свойств личности может осуществляться уже при первоначальном выборе игроком своего игрового персонажа. В отдельных случаях встречается выбор по аналогии или же, напротив, по контрасту с собственными психологическими особенностями. Встречаются и обратные переносы - личностные свойства, даже внешность игрока переносятся на персонаж.

Игроки могут создавать свою виртуальную личность, выходя за пределы обычно нерушимых целостностей - пола, расы, класса и возраста. Создавая собственных виртуальных персонажей, игроки сначала придумывают имя для своего героя. Игроки редко называют виртуальную личность своим истинным именем. Большинство предпочитает выступать под псевдонимом, вокруг которого впоследствии выстраивается их виртуальный облик. Игроки прилагают текстовые описания, определяя физический облик и одеяние своих персонажей, снабжая их различными предметами, наделяя героев символами тех элементов идентичности, которым они придают большое значение в реальной жизни.

Другими аспектами применения ролевых игр являются попытки «смены» пола и попытки множественной идентификации. О попытках изменения пола можно говорить тогда, когда мужчины действуют в рамках игры как женский персонаж, а женщины - как мужской персонаж.

Для женщин это желание избежать покровительственного отношения со стороны мужчин, а иногда и инициации попыток электронного флирта. Кроме того, подобное поведение женщин свидетельствует об их готовности действовать на равных с мужчинами. Мужчины принимают роль женщины чаще из любопытства, ради шутки, а если это хорошо обдуманый шаг - он, скорее всего, свидетельствует о готовности дать проявиться фемининным свойствам характера, втайне от всех испытать себя в непривычной роли.

Такие нюансы поведения чаще всего остаются неотрефлексированными в традиционном общении представителей разных полов; они становятся отчетливо заметными в мистифицированных ситуациях смены пола. В этом плане подобное расширение опыта общения должно быть признано полезным. Аналогичный вывод может быть сделан относительно малоисследованного феномена множественной идентификации. Имеется в виду возможность, участвуя в нескольких коллективных играх одновременно, выступать в каждой из них в качестве персонажа с разной личностью - на этот раз не связанной со сменой пола. «Проигрывая» в разных сообществах игроков разные личности, давая распускаться разным направлениям развития своей личности, индивид лучше, чем прежде, познает себя и по сути проходит тренинг личностного развития.

Елагина О.Б.

РАЗВИТИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ СООБЩЕСТВ В ЮЖНО-УРАЛЬСКОМ ГОСУДАРСТВЕННОМ УНИВЕРСИТЕТЕ

ole@ode.ac.ru
ИОДО ЮУрГУ
г. Челябинск

Использование информационных технологий в науке, экономике, образовании, повседневной жизни не только повышают качество жизни и ее эффективность, но и меняют образ самого общества.

Эти изменения фиксируются и в языке. Появились и закрепились в сознании людей такие понятия как «виртуальность», «виртуальные сообщества», «информационные технологии», «дистанционные технологии», «виртуальное обучение», «дистанционное обучение» и др.

«Развитие образования в условиях становления информационного общества предполагает реализацию принципа открытости образования социальным практикам и принципа его доступности без ограничения возраста и географического расположения. Современное образование в информационном обществе предусматривает формирование интенции к непрерывному образованию и способности к самообразованию посредством создания структур, форм и технологий, их обеспечивающих. Особая роль в решении этой задачи принадлежит дистантному образованию.» [2]

«Информационная революция в коммуникациях позволила сформировать новые формы социальных связей на основе совместимых систем технологического взаимодействия. На основе интеграции средств телекоммуникации и связи обеспечивается удаленный доступ и оперативность обмена сведениями, звуковыми и аудиальными образами. Новая коммуникационная среда создает предпосылки для формирования сетевых отношений и связей между людьми.

Поэтому всё чаще обсуждается проблема групповой кооперации в глобальном информационном пространстве. Осваивая новую среду общения, люди стремятся к созданию новых коллегиальных форм взаимодействия для развития деловых связей, сферы личных интересов и психологического комфорта. Социальные общности, возникающие на базе технологических систем сетевой коммуникации, принято называть виртуальными сообществами. Феномен виртуального общения заключается в реализации возможности содержательного обмена информацией и управления ею с учетом общего дискурса в мире компьютерно-опосредованных технологий.» [4]