

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СТАВРОПОЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»



В.С. Тоискин, А.В. Шумакова, В.В. Красильников

АНТРОПОЛОГИЧЕСКОЕ ИЗМЕРЕНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕРВИСОВ ИНТЕРНЕТА

Учебное пособие

Ставрополь
2012

УДК 621.391(075.8)
ББК 32.81я 73
Т 50

Печатается по решению
редакционно-издательского совета
ГБОУ ВПО «Ставропольский государственный
педагогический институт»

Рецензенты

д-р пед. наук, профессор *А.В. Беляев* (ФГАОУ ВПО «СКФУ»)
д-р техн. наук, профессор *В.П. Пашицев* (ФГАОУ ВПО «СКФУ»)

Тоискин В.С., Шумакова А.В., Красильников В.В.

Т 50 **Антропологическое измерение** социальных сервисов интернета: Учебное пособие. – Ставрополь: Изд-во СГПИ, 2012. – 104 с.

ISBN 978-5-91090-115-9

В учебном пособии изложены социально-философские концепции социальных сетей, особенности личности и социальных сообществ в киберпространстве, виртуальных сетевых сообществ в образовании. Дана характеристика нового направления антропологии – кибер-антропологии или сетевой антропологии. Рассмотрены особенности реализации социальных сервисов в Интернете (Web 2.0), технологии социальных сервисов, их классификация.

В приложениях приводятся краткий терминологический словарь Web 2.0, методы разметки в MediaWiki, как наиболее популярном сервисе сетевого сообщества педагогов.

Пособие предназначено для студентов и преподавательского состава института. Может быть использовано в системе повышения квалификации.

УДК 621.391(075.8)
ББК 32.81я 73

ISBN 978-5-91090-115-9

© Тоискин В.С., Шумакова А.В.,
Красильников В.В., 2012

© Ставропольский государственный
педагогический институт, 2012

ВВЕДЕНИЕ

В эпоху развития информационных технологий, активно влияющих на все сферы жизнедеятельности общества и индивидуума, все чаще используются такие понятия, как «сеть», «глобальная сеть Интернет», «сетевое общество», «сеть коммуникаций», «социальная сеть» и т. д.

И если раньше Интернет определяли как сеть сетей, то сегодня она становится макросредой из-за объединения на одной платформе старых телекоммуникаций, межличностной и массовой коммуникации. Сама глобальная сеть децентрализована и неиерархична, в ней нет центрального пункта, который контролировал бы все информационные потоки.

При этом в основе телекоммуникационных, компьютерных, производственных и других материальных сетей, по сути, находятся социальные сети. Их влияние неизбежно отражается на структуре современного общества и характере групповых взаимоотношений в нем.

Профессор социологии университета Торонто Барри Уэлман считает, что в современном мире люди погружены не в традиционные плотно связанные, с четкими границами группы, а в слабо связанные, с размытыми границами, часто меняющиеся сети; общности перешли от групп, основанных на близком месте жительства, к сетям, которые продолжают служить источником поддержки и социализации; большинство связей в общности неинтенсивны и узко специализированы. Технические возможности сети Интернет позволяют моментально и почти без затрат установить большое количество прямых контактов и этим облегчают выявление партнеров, потому найти людей с необходимыми качествами в условиях сети намного проще, чем при использовании любой другой формы взаимодействия. В сети каждый ищет себе подобных и создает вместе с ними новое виртуальное пространство, свободное от конфликтов.

Информационный поток в сети не структурирован и не сортирован: если мы хотим, чтобы он стал источником знаний, а не заблуждений, его необходимо просеять, отсортировать и осмыслить в соответствии с современными представлениями о мире.

О социальных сетях можно говорить в разных аспектах: как о социальном явлении (людям присуще установление социальных связей) и как об интернет-услуге или интернет-сервисе по построению социальной сети во Всемирной паутине для получения социального капитала.

В связи с изложенным в учебном пособии представлены две главы. В первой главе «Личность и киберпространство. Антропологический

аспект» рассматриваются социально-философские концепции социальных сетей, сущность, роль и особенности влияния киберпространства на формирование микро- и макросоциальных сообществ. Показано, что виртуальные сетевые сообщества относятся к категории саморегулирующихся и самопреобразующихся социальных систем и в основе их деятельности лежат процессы коммуникации. При этом модели коммуникации в виртуальном пространстве, хотя и имеют много общего с коммуникационными процессами оффлайн-мира (физического), тем не менее, имеют некоторую специфику, связанную с особенностями киберпространства как коммуникационной среды. Основным элементом социальных отношений в киберпространстве является личность. В отличие от психологических теорий личности, обращающих внимание на индивидуальные различия, в киберпространстве изучаются социальные качества пользователей, не персонифицированные характеристики, а социальные типы личностей.

Рассмотрены особенности построения виртуальных сетевых сообществ в образовании, сетевых сообществ педагогов, психологов, методистов, родителей. Показано, что главным отличием учебных сообществ от других сообществ интернета является специфическая образовательная среда, которая влияет в равной степени и на преподавателей, и на учащихся, определяет их роли и требует продуманного организационного построения учебного процесса.

С технической точки зрения сетевые сообщества реализуются на основе, как правило, сервисов Веб 2.0. Поэтому во второй главе «Социальные сервисы Интернет» рассмотрена сущность сервисов Web 2.0. Дана общая характеристика социальных сервисов Интернет. При этом под социальным сервисом понимают такой интернет-проект, который основан на организации взаимодействия между людьми. То есть взаимодействия людей друг с другом, а не людей с информацией. Проанализированы основные функции сервисов сети Интернет, которые можно разделить на три основные группы: функции, удовлетворяющие потребности человека как индивида, как личности; функции, удовлетворяющие потребности определенных социальных групп и человека как члена группы; функции, удовлетворяющие потребности общества в целом как целостной социальной системы и соответственно человека как члена общества.

С точки зрения технологических возможностей использования социальных сервисов Интернет в соответствии с типами сервисов проведена их классификация. Дана краткая характеристика основных технологий, позволяющих реализовать социальной взаимодействие в сети

Интернет. На основе антропологического подхода показаны особенности реализации взаимодействия индивидов в мобильных социальных сетях. Специфика сетевой антропологии, раскрывающей сущность, структуру Интернет сообществ и киберкультур, позволяет рассматривать человека как цифровой аналог информационной системы с учетом его биосоциальной сущности. В качестве примера проведен анализ сервисов Web 2.0 для их использование в рамках адаптивной информационной среды педагогического вуза.

Для понимания терминов, применяемых в Web 2.0, в приложении приведен краткий терминологический словарь Веб 2.0.

Издание предназначено для студентов, аспирантов и преподавателей, в основном гуманитарных вузов.

1. ЛИЧНОСТЬ И КИБЕРПРОСТРАНСТВО. АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

1.1. Социально-философские концепции социальных сетей

В эпоху развития информационных технологий, активно влияющих на все сферы жизнедеятельности общества и индивидуума, все чаще используются такие понятия, как «сеть», «глобальная сеть Интернет», «сетевое общество», «сеть коммуникаций», «социальная сеть» и т. д. Вкратце рассмотрим сущность этих понятий, историю их становления. Ключевым понятием, несущим большой методологический потенциал, является понятие сети.

Фактически социальные сети появились с формированием социума как такового, идея упорядочивания человеческого общества исходя из связей между личностями уходит корнями в средневековую философию). А вот идея о том, что взаимодействие людей можно образно представить в виде сети (в узлах которой находятся индивидуумы, а связывающие их линии могут интерпретироваться как отображение взаимодействия в паре), возникла существенно позже, но, конечно, задолго до создания Интернета.

Еще в 1902 году Чарльз Кули (1864 – 1929 гг. – американский социальный психолог) в работе «Человеческая природа и социальный порядок» писал, что человека можно представить как точку пересечения любого количества линий, которые обозначают социальные группы, при этом число линий соответствует числу групп, к которым принадлежит данный индивид [30].

Эмиль Дюркгейм (1858 – 1917 гг. – французский социолог и философ) в своих работах утверждал, что не все социальные феномены могут быть объяснены с точки зрения свойств отдельных индивидуумов [31].

О социальных отношениях, обладающих сетевой структурой, писал в 1903 г. Георг Зиммель (1858 – 1918 гг. – немецкий философ и социолог) [1], где он анализировал процессы влияния урбанизации на формирование различных типов взаимодействия между людьми, рассматривал слабо связанные сетевые социальные структуры, заложив основы анализа социальных сетей.

В это же время Герберт Спенсер (1820–1903 гг. – английский философ и социолог) выдвинул схожую теорию социального взаимодействия [2].

В 1930-х гг. Якоб Леви Морено (1889 – 1974 гг.- американский психиатр, психолог и социолог) также использовал понятие «социальная сеть» для обозначения групповых отношений [3].

Термин был закреплён в 1954 году социологом Дж. Барнсом (1889-1968 – американский социолог и историк) [4]. Исследователь использовал это понятие для обозначения типов связей, возникающих в малых группах (племенах, семьях), и социальных категорий (например, пол, этническая принадлежность).

В 1950-е гг. работы Дж. Барнса и Э. Ботт привлекли внимание других ученых к более сложным феноменам, связанным с принадлежностью к социальным сетям. Во второй половине XX в. существенно расширился системный анализ социальных сетей в работах таких исследователей, как С.Д. Берковиц, С. Боргэтти, Р. Берг, К. Карли, М. Эверетт, К. Фост, Л. Фримен, М. Грэнеттер, Д. Нок, Д. Крэхардт, П. Марсен, Н. Маллинс, А. Рапопорт, С. Уоссерман, Б. Веллман, Д. Р. Вайт, В. Харрисон. Термин «социальные сети» получил широкое распространение в антропологии, биологии и социолингвистике. Показателем того, что сетевой подход получил признание в мире, является также основание в 1978 году общества INSNA – International network for social network analysis. Чуть позже начинают регулярно выпускаться два журнала, посвященные сетевым исследованиям: «Connections» и «Social network».

В настоящее время наибольшую известность в научной литературе о сущности сетей и сетевом обществе имеют работы Мануэля Кастельса (род. 1942 г., американец испанского происхождения, профессор Калифорнийского университета в Беркли), которого по праву считают одним из крупнейших социологов современности, специализирующимся в области теории информационного общества [5]. М. Кастельс сформулировал целостную теорию, которая позволяет оценить фундаментальные последствия воздействия революции в информационных технологиях, охватывающей все области человеческой деятельности, на современный мир. Он особо отмечает, что одной из ключевых черт информационного общества является специфическая форма социальной организации, в которой благодаря новым технологическим условиям, возникающим в данный исторический период, генерирование, обработка и передача информации стали фундаментальными источниками производительности и власти. В этом обществе социальные и технологические формы данной социальной организации пронизывают все сферы деятельности, начиная от доминантных (в экономической системе) и кончая объектами и обычаями повседневной жизни.

Другой ключевой чертой информационного общества является сетевая логика его базовой структуры. М. Кастельс подчеркивает, что он именуется социальной структурой информационного века сетевым обществом потому, что «... оно создано сетями производства, власти и опыта, которые образуют культуру виртуальности в глобальных потоках, пересекающих время и пространство... Не все социальные измерения и институты следуют логике сетевого общества, подобно тому, как индустриальные общества в течение долгого времени включали многочисленные преиндустриальные формы человеческого существования. Но все общества информационной эпохи действительно пронизаны, с различной интенсивностью, повсеместной логикой сетевого общества, чья динамичная экспансия постепенно абсорбирует и подчиняет предсуществовавшие социальные формы» [6, с. 505].

М. Кастельс определяет сеть как совокупность связанных между собой узлов. По его мнению, сети – это довольно старые формы материализации человеческой деятельности, они существовали во все времена человечества. Но в наше время сети обрели новое значение в связи с бурным развитием информационно-коммуникационных технологий. Сети стали информационными, под которыми он понимает Интернет. И если раньше Интернет определяли как сеть сетей, то сегодня она становится макросредой из-за объединения на одной платформе старых телекоммуникаций, межличностной и массовой коммуникации. Сети представляют собой открытые структуры, которые могут неограниченно расширяться путем включения новых узлов, если те способны к коммуникации в рамках данной сети, то есть используют аналогичные коммуникационные коды. Общество сетевых структур предопределяет качественные изменения в жизни человека. По мнению М. Кастельса «сеть» является самым универсальным способом структурирования пространства. Сущность сети состоит в способности выстраивания одновременного взаимодействия большого количества узлов [7].

Отметим ограниченность трактовки М. Кастельсом понятия «сетевого общества». Приводя общее определение сетевой структуры и обозначая ее основные компоненты и принципы организации, он преимущественно уделяет внимание рассмотрению материальной основы современных социальных сетей – информационных технологий и их воздействия на сферу производства. В его теории социальные сети практически не рассматриваются на индивидуальном и межличностном уровне. Кроме того, Кастельс не использует методы анализа сетевых взаимодействий, ограничиваясь в основном данными статистического учета.

В отличие от М. Кастельса профессор социологии университета Торонто Барри Уэлман считает, что в основе телекоммуникационных, компьютерных, производственных и других материальных сетей, по сути, находятся социальные сети. Их взаимовлияние, неизбежно отражается на структуре современного общества и характере групповых взаимоотношений в нем. Основные выводы, полученные Уэлманом: в современном мире люди погружены не в традиционные плотно связанные, с четкими границами группы, а в слабо связанные, с размытыми границами, часто меняющиеся сети; общности перешли от групп, основанных на близком месте жительства, к сетям, которые продолжают служить источником поддержки и социализации; большинство связей в общности неинтенсивны и узко специализированы, вследствие этого объем индивидуального социального капитала определяется размером сети. При под социальным капиталом индивида понимается совокупность его межличностных отношений (эго-сеть). Условием, необходимым для существования социального капитала является чувство общности по отношению к другому, заинтересованность в его развитии и успехе.

Развивая концепцию сетевого построения общественных коммуникаций Жиль Делёз (1925 – 1995 г. – французский философ-постмодернист) и Феликс Гваттари (1930 – 1992 г. – французский психоаналитик, философ) в 1976 г. предложили концепцию «ризомы» [8]. Понятие «ризомы» было заимствовано социологами из ботаники и в последующем стало специфическим и одним из главных понятий постмодернистского дискурса. В биологии этот термин означает такое строение корневой системы растения, которая характеризуется отсутствием центрального стержневого корня и вследствие этого состоит из большого количества хаотически переплетающихся, периодически отмирающих и регенерирующих, непредсказуемых в своем развитии и направлении побегов, или же корешков.

Ж. Делёз и Ф. Гваттари выделяют основные принципы, которые лежат в основе устройства ризомы и соотносимы со всеми сферами общественной жизни.

Принципы связи и гетерогенности – каждая любая точка корневища может быть и должна быть связана с любой другой точкой, при этом она не имеет преимуществ перед другими такими же точками. В ризоме все точки связаны между собой, независимо от их месторасположения. Следовательно, ризома не имеет исходного пункта развития, она децентрирована и антииерархична по своей природе. В противоположность закрытым и централизованным системам открытые и децентрированные ризоматические множества характеризуются согласованностью операций и синхронизацией общего результата без центрального органа [8, С. 66].

Принцип множественности – множественность должна пониматься сама по себе, вне связи с объектом и субъектом. Т.е. при ризоматическом подходе главенствующая роль отводится не узлам сети, а коммуникационным связям (линиям) между ними.

Принцип незначашего разрыва – корневище (ризома) может быть разорвано в любом месте. Однако, несмотря на это, она продолжает свой рост в старом направлении или же пойдет по-новому. Ризома может быть разорвана, изломана в каком-нибудь месте, перестроиться на другую линию.

Принципы картографии и декалькомании – ризома не подчиняется никакой структурной или порождающей модели, она представляет собой карту с множеством входов. Она по своей природе открыта, подвижна, поддается изменениям и существует независимо от того, существует ли что-либо за ее пределами, она не продуцирует реальность, а постоянно экспериментирует. Калька же не подвержена изменениям, устойчива, она не создает ничего нового, лишь копирует уже существующие линии и связи, она генерировала и структурировала саму ризому. Ризоморфные объекты ни в какой степени не поддаются калькированию и не могут воспроизводиться в виде реплик и шаблонов.

Изложенные принципы ризомы имеют весьма важное методологическое значение для анализа сетевых социальных структур.

Принцип связи и гетерогенности можно применить к описанию современной компьютерной сети. Сеть – открытая структура, каждый человек имеет доступ к ней и, может продолжить ее границы. Глобальная сеть децентрализована и неиерархична, в ней нет центрального пункта, который контролировал бы все информационные потоки. При этом пути передачи информации могут варьироваться в зависимости от загруженности линии и возможны такие ситуации, когда маршруты движения данных оказываются парадоксальными с точки зрения их географии, то есть связь между пользователями, находящимися, например, в Ставрополе и в Краснодаре, может осуществляться через сервер, расположенный в Германии или в любой другой стране. Ризоморфные среды обладают имманентным креативным потенциалом самоорганизации, и в этом отношении могут быть оценены как синергетические. (Имманентность – философская категория, обозначающая неотъемлемость, внутреннюю связь в противоположность внешней).

Принцип множественности обуславливает значимость не самих узлов связи, а линий соединения, которые устанавливаются путем перехода от одного компьютера к другому, хотя сам пользователь не меняет своего физического месторасположения в пространстве.

С помощью принципа незначущего разрыва можно охарактеризовать работу современного Интернета, поскольку он является самым неуязвимым из средств массовой коммуникации. Так как Интернет представляет собой разветвленную и многоканальную структуру, он не подвергается цензуре, изоляции определенных его частей и блокаде. Глобальная сеть Интернет – это неиерархическая, динамично развивающаяся система. В ней нет строго установленных маршрутов. Эта среда не может быть заключена в рамки строго определенной модели. Интернет – это скорее карта, чем калька. Он, как и карта, постоянно изменяется из-за постоянного изменения маршрутов и траекторий, включенности новых пользователей и новых компьютеров. Поэтому можно сказать, что Интернет – это карта с множеством входов.

По мнению Ж. Делёз и Ф. Гваттари мир полицентричен и имеет множество ответвлений, поэтому в нем не может быть единства и стабильности, он приобретает сетевой характер. Авторы показывают особенности сетевого мира и указывают на необходимость переосмысления реальности и места человека в этой новой реальности.

Выбор концепции ризомы для анализа «сети» обусловлен тем, что в современной философской литературе не имеется альтернативного понятия, которое могло бы так четко передать сущность сетевых технологий и одновременно указать на их взаимосвязь с мировоззренческим контекстом культуры постмодерна.

Существенный вклад в начале 50-х годов XX в развитие теорию социальных сетей внесли Рэй Соломонофф (1926 – 2009 гг. – американский математик) и Анатолий Рапопорт (1911 – 2007 гг. – американский философ, биолог, психолог). В 1959 – 1968 гг. венгерские математики Пол Эрдос (1913 – 1996 гг.) и Альфред Реньи (1921 – 1970 гг.) написали ряд статей, описывающих принципы формирования социальных сетей. Дункан Уоттс (ведущий ученый-исследователь эксперимента Yahoo) и Стивен Стругач развили теорию социальных сетей, и в числе многих других открытий ввели понятие коэффициента кластеризации – степени близости между неоднородными группами.

Общество как социальную сетевую систему изучал Никлас Луман (1927 – 1998 гг. – немецкий социолог). По его определению, общество – это система всех коммуникаций, под которой понимает единство трех ее компонентов – информации, сообщения и понимания. Н. Луман считает, что каждая функциональная подсистема стремится включить в себя коммуникации, специфичные только для себя, но, одновременно с этим, исключить коммуникации иного рода. Заслуживает особого внимания выс-

казывание, что общество, которое описывает само себя, совершает это внутри себя, но так, как будто бы это осуществляется извне. Оно наблюдает само себя как определенный предмет своего собственного познания, однако в процессе оно не способно заставить самонаблюдение влиться в данный предмет, поскольку это бы его изменило и потребовало бы другого наблюдения. Н. Луман ввел понятие «контингенции», означающее потенции многообразных – причинных, структурных, случайных – предметных и смысловых связей [9]. Концепцию Н. Лумана можно рассматривать как составляющую философского, социального учения о сети.

Новый подход в истории сети, хотя и во многом основанный на достижениях прошлого, предложен Александром Бардом (род. 1961 г. – шведский философ, футуролог) и Яном Зодерквистом (род. 1961 г. шведский литератор). Они понимают «сеть» как новый, кульминационный способ общения. Сеть – полупрозрачная система, а, следовательно, она является демократической и предоставляет людям равные возможности. Принцип прозрачности проявляется в том, что все участники сети имеют доступ ко всей необходимой информации и в любой момент могут внести собственный взнос [10, С. 196]. Сеть позволяет моментально и почти без затрат установить большое количество прямых контактов и этим облегчает выявление партнеров, потому найти людей с необходимыми качествами в условиях сети намного проще, чем при использовании любой другой формы взаимодействия. В сети каждый ищет себе подобных и создает вместе с ними новое виртуальное пространство, свободное от конфликтов внутри и по поводу пространства географического. Информационный поток в сети не структурирован и не сортирован: если мы хотим, чтобы он стал источником знаний, а не заблуждений, его необходимо просеять, отсортировать и осмыслить в соответствии с современными представлениями о мире. По мнению авторов в условиях социальных сетей следует говорить не об индивидууме, человеке неделимом, а об индивидууме, человеке делимом. У этого индивидуума не одна идентичность, а несколько, да и те бесконечно делимы.

Анализ приведенных выше концепций, взглядов на сущность понятия «сеть» позволяет выделить следующие наиболее значимые методологические принципы сетевой теории.

1. Центральным моментом при анализе сети всегда остается структура отношений сети – модель связей, представляемая в виде паттернов взаимодействия социальных акторов. Продукты, порождаемые сетью, виртуальны и могут существовать относительно самостоятельно.

2. Сеть существует как определенная среда, в которой взаимодейству-

ют участники. Социальные субъекты сети могут быть как индивидуальными членами общества, так и коллективными социальными объединениями, что позволяет исследователям рассматривать широкий круг структур – от микро- до макроуровня. В качестве акторов сети могут выступать люди, организации, страны и общества. Признание коллективных образований в качестве узловых пунктов сети дает основание предположить, что и сами сетевые структуры могут функционировать в качестве элементов сетей более высокого уровня. Сеть горизонтальна, в ней есть некие узлы притяжения, сеть неиерархична и более похожа на ризому.

3. Сетевая структура включает в себя не только социальные субъекты, связи между ними, но и потоки ресурсов, которыми члены сети обмениваются между собой. В этом отношении популярен подход, рассматривающий социальный капитал как ресурс, который значительно упрощает отношения индивидов и социальных групп в рамках сети. Социальный капитал представляет субъекту (индивидуальному либо коллективному) реальную возможность получить вознаграждение посредством своих связей.

4. В сети важно то, что порождается, становится, самоорганизуется благодаря взаимной коммуникации участников. Сетевые взаимодействия, следуя определенным правилам и непрерывно воспроизводя их, отвечают за изменения в построении сети и в ее будущей процессуальной логике. Сеть можно создавать на основе любого инструмента социального действия, способного иметь форму сообщения и информационного потока.

5. Сетевые структуры, как правило, не обладают четкими границами как социальные организации или группы, они могут неограниченно расширяться за счет включения новых субъектов, если те способны к коммуникации в рамках данной сети. Это обстоятельство имеет особое значение для изучения горизонтальных форм социальных отношений и коммуникативных взаимодействий, границы которых конституируются не внешними ограничениями, а внутренними функциональными связями. В сети возникает нечто, ей не тождественное, является продуктом ее функционирования – случайным и непрогнозируемым – это основное онтологическое свойство сети.

6. Сетевые структуры являются мощными ограничителями возможностей индивидуального действия. Источниками внешних структурных ограничений, которые испытывают на себе индивиды, являются эмерджентные свойства социальной сети (например, плотность, групповая сплоченность, централизация принятия решений и др.). Эти эмерджентные свойства, как впрочем, и сами сетевые образования, слишком сложны, чтобы члены сети могли обзирать их как целое, не говоря о том,

чтобы их рассчитывать. В связи с этим, потенциальные шаги сетевых акторов зачастую могут иметь последствия, принципиально не входящие в их намерения.

7. В целом, сетевое пространство представляет собой совокупность позиций, ролей, отношений, потоков ресурсов. В этом пространстве социальные субъекты размещаются согласно их личным взаимодействиям, прямым и опосредованным. В основе сетей лежит коммуникация индивидов.

Г.В. Градосельской приводится следующая последовательность утверждений для определения понятия «социальная сеть»:

в общем случае сеть характеризуется как особый тип связей между позициями индивидов, объектов или событий, которые отбираются в зависимости от целей построения сети;

местоположение индивидов или объектов называется узлами сети или акторами;

акторы описываются (характеризуются) атрибутами;

определенный рисунок связей между акторами образует сетевую структуру;

сетевые модели фокусируются на индивидуальных действиях акторов, которые используют сеть;

сетевые модели (социальные, политические, образовательные, культурные, экономические и т.д.) можно определить как продолжительные систематические отношения между акторами;

структура отношений между акторами и местоположение отдельных акторов в сети являются наиболее важными как с точки зрения изучения отдельных элементов, так и системы в целом;

некоторые акторы могут быть связаны друг с другом сильнее, чем с другими [11].

К 70-м годам XX столетия сформировался комплекс социологических и математических методов исследований, составляющих научный фундамент современного анализа социальных сетей. В ходе развития аппарата анализа социальных сетей в рамках сетевого подхода появились такие термины, как анализ социальных сетей (Social Network Analysis, SNA), теория социальных сетей и т.п. Анализ социальных сетей, восходящий к социометрическим исследованиям Я. Морено, предназначен для эмпирического изучения социальных отношений и потоков ресурсов в сети. Сетевая теория – реляционное (от англ. relation – отношение) направление социологического знания, в рамках которого позиция актора в сети рассматривается, с одной стороны, как детерминанта его социального поведения, с другой, – как социальный капитал, позволяющий ему реализовывать свои устремления.

Впервые массовое внимание к SNA привлекли работы психолога и математика Стэнли Мильграма, попытавшегося в 1967 г. экспериментально доказать гипотезу о существовании «феномена малого (тесного) мира». Ее суть заключается в том, что через шесть рукопожатий все люди на земле могут быть связаны между собой. Каждый из нас сталкивается с этим феноменом, когда, казалось бы, в случайной компании обнаруживаются общие знакомые.

В период с конца 90-х годов XX столетия по настоящее время вышло несколько весьма объемных работ, содержащих современные представления о социальных сетях. В работах Дункана Уаттса рассматриваются феномены системных связей между людьми с позиции психолога и социолога. Д. Уаттс был одним из первых, кто со времен первых экспериментов С. Мильграма попытался построить математическую модель малого мира. Марк Баханан в книге «Nexus: Малый мир и потрясающая мир наука о сетях» представляет общество в целом как суперпозицию различных малых миров: чем примитивнее общество, тем проще его структура, ведь когда-то она сводилась к семье, роду, племени. Свойствами малых миров объясняются многие явления – от этнической преступности до специфики политических систем стран, не имеющих демократических традиций. Наиболее интересной признана работа Альберта Ласло Барабаши «Связанность, новая наука о сетях» в которой он подошел к изучению социальных сетей с естественнонаучных позиций. А.Л. Барабаши построил свою систему взглядов, используя новые подходы к теории сетей и, в частности, разработанный им математический аппарат безмасштабных сетей. Новизна взглядов Барабаши заключается в том, что до него социальные сети считались случайными, а он показал, что эти сети имеют сложную внутреннюю структуру. В них есть узлы с меньшим числом связей, а есть с большим количеством связей; внутренняя инфраструктура определяет их свойства; сети могут складываться стихийно или под чьим-то управлением.

Среди отечественных ученых, внесших определенный вклад в развитие теории и практики социальных сетей, следует отметить С.В. Бондаренко, Г.В. Градосельскую, Д.А. Губанова, Е.И. Князева, Д.А. Новикова, Е.Д. Патаракина, М.В. Сазанова, А.Н. Чуракова, А.Г. Чхартишвили и др.

По мнению Г.А. Пестова в современной отечественной социологии внедрение сетевого анализа затрудняется доминированием системного подхода, который не учитывает творческие способности личности и креативные возможности групп, их свойство переходить на более высокий уровень саморегуляции и коммуникации. В настоящее время в оте-

чественной теоретической социологии происходит смена парадигм – переход от макросоциологических исследований к изучению закономерностей межличностной коммуникации, «малых миров» и социальной дистанции между ними. При этом в основном с сетевой точки зрения анализу подвергается виртуальное Интернет-пространство. Единицей сетевого анализа в данном случае являются акторы виртуальной коммуникации. С антропологической позиции этого явно недостаточно, поскольку в центре научного анализа должен быть поставлен человек во всем комплексе и многообразии социальных, культурных, семейных, образовательных и других связей отвечающий на вызовы внешней среды, которая развивается по законам, виртуального мира [13].

В связи вышеизложенным, о социальных сетях можно говорить в разных аспектах: как о социальном явлении (людям присуще установление социальных связей), как об универсальном инструменте социологического анализа, основанном на теории графов, и наконец, как об интернет-услуге или интернет-сервисе по построению социальной сети во Всемирной паутине для получения социального капитала. Многоаспектность понятия «сеть» обуславливает и множество соответствующих определений.

Сеть – совокупность каких-либо путей, каналов, линий связи и т. п., расположенных в различных направлениях на каком-либо пространстве.

Сеть – полимагистральная структура, в которой две точки всегда связываются множеством магистралей, а каждая магистраль состоит из множества отрезков и путей.

Социальная сеть – социальная структура (математически — граф), состоящая из группы узлов, которыми являются социальные объекты (люди или организации), и связей между ними (социальных взаимоотношений).

Социальная сеть – платформа, онлайн сервис или веб-сайт, предназначенные для построения, отражения и организации социальных взаимоотношений.

Социальная сеть – это программный сервис, площадка для взаимодействия людей в группе или в группах. Главной особенностью таких сервисов являются инструменты поиска нужных контактов и установления связей между людьми. При помощи инструментов социальной сети каждый ее пользователь может создать свой виртуальный портрет, указать свои данные, опыт работы, увлечения, интересы и цели. Наличие такой информации позволяет искать единомышленников и людей, обладающих необходимой информацией.

С понятием «социальная сеть» тесно связаны понятия «социальная связь», «социальное сообщество». Социальная связь – совокупность

осознанных или неосознанных, необходимых и случайных, устойчивых и спонтанных зависимостей одних социальных субъектов от других, это связи индивидов друг с другом, а также их связи с процессами окружающего мира. Социальные связи структурированы в мегаструктуру, включающую структуры виртуальных сетевых сообществ, происходит виртуальная агрегация людей в киберпространства, приводящая к формированию виртуальных сетевых сообществ (он-лайнные сообщества, сообщества «на связи»), характеризующихся интерактивностью общения и взаимодействия людей в реальном времени. Howard Rheingol определяет виртуальные сообщества, как «социальные агрегации, возникающие в Сети, когда достаточное количество людей в течение длительного времени принимают участие в публичных дискуссиях, испытывая необходимые человеческие эмоциями, для формирования паутины личностных взаимоотношений в киберпространстве».

Заметим, что здесь и далее речь идет о гуманитарных аспектах функционирования глобальных и локальных телекоммуникационных сетей общего пользования, так как в специализированных сетях информационные потоки, в содержательном отношении, не имеют социальных составляющих и, соответственно, носят исключительно технический характер.

1.2. Социальные сообщества в киберпространстве

Развитие информационных технологий, глобальных телекоммуникационных сетей привело к созданию технических и психологических феноменов, получивших в литературе название «виртуальной реальности» и «киберпространства», являющихся новой предметной областью для изучения поведения акторов социальных сетей. Принято считать, что термин «виртуальная реальность» введён в научный оборот исследователями Массачусетского технологического института в конце 1970-х гг. для обозначения трехмерных макромоделей, реализуемых с помощью компьютера. Вместе с тем понятие виртуальной реальности появилось гораздо раньше. Человек может достаточно легко попасть в мир виртуальной реальности, например, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или просто, увлеченно читая книгу. Однако во всех подобных случаях активность человека была ограничена его позицией зрителя или читателя, он сам не мог включиться в действие как активный персонаж.

Прежде чем рассматривать реальность виртуальную, рассмотрим альтернативный вопрос: насколько реальна та самая действительность, реальность, в которой мы живем? Мы общаемся с материальной реаль-

ностью путем органов чувств (зрение, слух, осязание, обоняние и вкус). Именно эти пять чувств являются «интерфейсом» нашего «Я» и мира физического. Но все ли реально существует из того, что мы видим, слышим, осязаем и т.д.? К примеру, на столе лежит ручка синего цвета, имеющая некоторую форму. Но ведь не существует материальных понятий «форма» и «цвет». Эти понятия относятся к нашему сознанию и его способности организовывать и распределять полученную информацию по категориям. Мы мыслим образами и процесс мышления, памяти и восприятия использует образы. Возможно, с информационной точки зрения, образ олицетворяет информацию как таковую – знания, чувства, мысли. Процесс жизни нашего сознания в этом мире приводит к обмену образами со внешним миром. Именно эти образы материальных объектов во внешних чувствах Фома Аквинский называет чувственными познавательными формами. Процесс познания материального объекта не приводит к полному познанию. При взаимодействии с реальным миром, по-существу, мы пытаемся сделать его образ похожим на тот, который сложился в нашем сознании. Точность и полнота переноса образа из одного мира в другой целиком зависит от нас и от наших способностей взаимодействовать в обоих мирах (мир образов и реальный мир). Как результат, мы можем оценивать полноту индивида с той точки зрения, насколько полным является его внутренний образ и насколько полно он может его представить (то есть передать во внешний мир).

Процесс общения, как таковой, является процессом передачи образа – передачи его из нашего ментального пространство в пространство физическое – мы выражает данный образ голосом, жестикующией, мимикой, любым действием, которое относится к физическому пространству. Собеседник, в свою очередь, пытается понять то, что мы ему сообщаем – то есть воссоздать в своем внутреннем мире те же самые образы. Но полученный образ является в принципе другим, отличным от исходно передаваемого в силу не идентичности внутренних миров коммуникатора и реципиента [14]. Таким образом, каждый человек живет в своем виртуальном мире, являющимся одним из множества миров, которые, в свою очередь, являются подмножеством некоторого Универсума (философский термин, обозначающий «мир как целое» или «всё сущее») – реального мира.

Благодаря развитию техники программирования, быстрому росту производительности полупроводниковых микросхем, разработке специальных средств передачи информации человеку, а также обратной связи стало возможным новое качество восприятия и переживаний, осознанных как виртуальные реальности. Человек, попадая в виртуальный мир

или очень похожий на настоящий, или предварительно задуманный, написанный программистом, получает не только иные возможности для мышления и поведения, наблюдения и переживания, но и возможности действовать самостоятельно.

Термин «виртуальный» относится к образам, моделям и иным артефактам, которые кажутся пользователю реальными, однако фактически не существуют в пространстве некоторого телекоммуникационного устройства, а созданы соответствующим программным обеспечением. Говоря иными словами, виртуальным называют объект, который выполняет свои функции, но не имеет физического воплощения.

Выделяют следующие специфические свойства виртуальной реальности, независимо от ее природы (физической, психологической, социальной, технической и др.): порожденность, актуальность, автономность, интерактивность.

Порожденность. Виртуальная реальность продуцируется активностью какой – либо другой реальности, внешней по отношению к ней. В отличие от виртуальной, порождающая реальность называется константной реальностью. Понятия «константный» и «виртуальный» являются относительными: виртуальная реальность может породить виртуальную реальность следующего уровня, став относительно нее константной реальностью. И в обратную сторону – виртуальная реальность может умереть в своей константной реальности. Онтологически нет ограничений на количество уровней иерархии реальностей. Но психологически, т.е. относительно конкретного человека, актуально функционируют только две реальности: одна константная и одна виртуальная.

Актуальность. Виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь», только пока активна порождающая реальность.

Автономность. В виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования.

Интерактивность. Виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них.

Виртуальная реальность абстрагирована от её технического воплощения, ее можно толковать как совокупность моделируемых реальными процессами объектов, содержание и форма которых не совпадает с этими процессами.

С термином виртуальная реальность связано понятие «киберпространство». Киберпространство – это большая электронная сеть, в которой как бы свернуты виртуальные реальности. Киберпространство, или ин-

тернет, смысловой вариант виртуальной реальности, где доминирующее положение занимают логико-языковые апперцептивные структуры информации (апперцепция – восприятие, узнавание на основе прежних представлений). Впервые киберпространство описал в 1985 г. Уильям Гибсон в научно-фантастическом романе «Нейромантик» как единую, согласованную галлюцинацию миллиардов людей (она же – глобальная многопользовательская виртуальная среда), которое реально по своему воздействию, но в то же время иллюзорно, потому что в нём нет физической материи. Киберпространство состоит в отдаленном родстве с радио- и телеэфиром, однако оно интерактивно, тогда как эфир предназначен для пассивных потребителей информации.

Виртуальные миры допускают наличие Аватар – электронных двойников людей (Аватара – в индийской мифологии частичное или полное воплощение божества в живое существо). Управляемые человеком, эти фантомы могут жить в виртуальном мире, общаться со своими «коллегами», выполнять различные действия, совместно строить и развивать свой виртуальный мир. Использование в системе виртуальной реальности аватар позволяет классифицировать ее как сценическую, при которой человек, находясь как бы внутри виртуального мира, является одним из его объектов.

Формирование киберпространства способствует развитию и существованию новых форм сообщества – виртуального, он-лайн, сообществ виртуального пространства. Понятие, создание и развитие виртуального или кибер-пространственного сообщества исследовано рядом теоретиков – исследователей и различными специалистами, что обусловлено актуальностью проблемы для современного общества. Исследования охватывают и представление новых идей, и устоявшиеся концепции, их сравнительный анализ, что необходимо для пересмотра понятия сообщества в условиях киберпространства. Единое мнение относительно того, что собой представляет виртуальное сообщество или сообщество киберпространства еще не сложилось. Работы исследователей отражают теоретические и методологические различия, поэтому сложно представить единый концептуальный контекст, характеризующий все те изменения, которые происходят в структуре сообществ и социальных сетях виртуального пространства.

Некоторые авторы ставят под сомнение существование сообществ онлайн. Согласно их мнению, люди чаще всего ищут информацию в Интернете, общаются онлайн, но это еще не означает, что они являются частью сообщества он-лайн. Так, например, А. Сиванандан скептически отзывается о существовании сообщества онлайн и утверждает, что люди

«отождествляют киберпространство с реальным миром, с реальными сообществами, объединенными общими интересами, свободными от чьего-либо влияния, управления и не представляющими угрозы. ... Сообщество Интернета – сообщество интересов, а не людей» [17, с. 294].

Анализируя активность пользователей он-лайна можно заметить, что некоторые из них предпочитают роль пассивных наблюдателей виртуальной жизни сообщества (скрытое участие). Материалы исследования ряда ученых указывают на то, что количество наблюдателей меняется от 50 % до 90 %. В большинстве своем это обычная аудитория средств массовой информации. Виртуальные сообщества создают люди, интенсивно общающиеся он-лайн.

В настоящее время выделяются две наиболее важные тенденции в дискуссиях относительно построения виртуальных сообществ. В одном случае в центре беседы находится модель сообществ и пути, согласно которым пользователи или участники работают и учатся из опыта участия деятельности сообщества. Это направление сродни направлению анализа традиционных социальных сетей (SNA). В других дискуссиях акцентируются природа коллективного воображения участников и чувство идентификации, выполняющие функцию инструмента, необходимого понимания своей принадлежности и привязанности к определенным виртуальным сообществам [18]. Очевидно, именно в этом направлении присутствует антропологическая составляющая социальных сообществ.

Говард Рейнхолд определяет виртуальное сообщество как «социальное скопление, возникающее в Сети, в то время как большое количество людей достаточно длительное время общаются с искренне человеческим чувством с целью формирования системы личных отношений в киберпространстве» [19].

Под дефиницией «виртуальное сетевое сообщество» С.В. Бондаренко понимает базовую единицу социальной организации пользователей телекоммуникационных сетей, имеющую стратификационную систему, устоявшиеся социальные нормы, роли и статусы участников, включающая в свой состав не менее трех акторов, разделяющих общие ценности и осуществляющих посредством использования соответствующих аппаратных и программных артефактов на регулярной основе социальные взаимодействия, а также имеющих доступ к контенту и иным общим ресурсам [22].

Виртуальные сообщества включают:

людей, осуществляющих социальные взаимодействия с целью удовлетворения потребностей или выполнения специальных ролей;

общие цели, заключающиеся в удовлетворении общих интересов, потребностей, осуществления информационного обмена или обслуживания; нормы, включающие ритуалы, правила взаимодействий, руководящие принципы поведения;

компьютерные системы, обеспечивающие поддержку социальных взаимодействий и создающих ощущение близости.

Виртуальные сообщества отделяются от физического пространства, а местоположение киберпространства основано на знаниях и информации, на общем опыте и взглядах акторов, т.е. в виртуальных сообщества географическое место не является основой создания, географическое место заменяется виртуальным пространством (киберпространством). Однако географический фактор все-таки в некоторой степени проявляется посредством языковых барьеров. Основным условием существования виртуальных сообществ становится виртуальное социальное сотрудничество. По мнению Сиванандана члены виртуального сообщества не видели друг друга в глаза, никогда не встретятся, поэтому они друг для друга только информационные единицы. В виртуальном сообществе, основанном на безличном объединении людей массовыми средствами, отсутствует прямое общение, осуществляемое без посредника и воспринимаемое как идеал в отношениях реального сообщества. Но в виртуальном типе сообщества все же присутствует активное личностное начало.

Важным различием между локальными физическими и виртуальными сообществами являются условия вступления людей в сообщество. Пользуясь Интернетом, человек может принадлежать неограниченному количеству виртуальных сообществ. В виртуальных дискуссиях индивид выбирает тематические группы, соответствующие жизненным социальным ролям, поэтому участвует в виртуальных дискуссионных группах, которые сильно сегментированы и полностью различны по своей тематике. В виртуальном мире человек свободно выбирает между множеством сообществ, просто регистрируясь и выписываясь из списка. Такие простые условия вступления в сообщество меняют степень индивидуальной ответственности, т.к. индивид может, оставив сообщество, избежав последствий неподходящего поведения. Тем более, что пожелавший человек может «вернуться» в ту же самое сообщество зарегистрировавшись под другим именем.

Существенной особенностью виртуальных сообществ является вопрос отождествления личности в виртуальном и физическом пространстве. В виртуальном пространстве отождествление может легко изменяться. Такие основные характеристики отождествления человека как пол, раса,

национальность в виртуальном пространстве могут легко интерпретироваться. Общаясь в Интернете, личность может сама конструировать своё отождествление. Эта особенность виртуальности в контексте сплочения сообщества оценивается как положительно, так и отрицательно.

По мнению Р. Путнама *с помощью компьютера объединённые группы быстрее обмениваются информацией по их волнующей проблеме и её воспринимают потому, что её члены подвергаются меньше помехам социальной коммуникации «извне».* Однако в них слабее генерируются и могут не развиваться обязательства, доверие и сотрудничество, которые нужны для осознания дальнейшего претворения в жизнь [32].

Свободное конструирование отождествления не всегда оценивается отрицательно. Социальные акторы приобретают большую степень анонимности, которая намного больше, чем они могут иметь в физическом пространстве, ибо, как отмечалось выше, их пол, раса, положение, физическая внешность и другие *публичные* свойства отождествления невидимы. Такая анонимность гарантирует всем участникам одинаковый статус, что, в свою очередь, обеспечивает большие возможности мобильности в виртуальном сообществе, чем в физическом. Джонс отмечает, что мобильность может восприниматься в двух аспектах. Во-первых, индивид мобилен в отношении места – «он движется физически оставаясь на том же месте», во-вторых, индивид мобилен в отношении отождествления себя – он сам конструирует и реконструирует отождествление себя [20, с. 17].

В последние годы широко обсуждается положительная сторона влияния киберпространства на создание социального капитала в виртуальных сообществах. (Социальный капитал – концепция в социологии, экономике и политологии, обозначающая социальные сети и взаимосвязь между ними в обществе, которые могут выступать ресурсом получения выгод. Самые популярные меры социального капитала – это ценности: доверие, уважение к окружающим, готовность помогать, толерантность, членство в ассоциациях и клубах по интересам, благотворительность, волонтерство, развитость некоммерческих организаций).

Вступление субъектов через деятельность в сети в различные виртуальные сообщества социально и культурно трансформирует и локальные реальные сообщества, влияя на самоотождествление акторов.

Социальные группы сетевых сообществ являются элементами социальной структуры киберпространства. В свою очередь, социальная система киберпространства выступает как новая глобальная социальная общность. В «Российской социологической энциклопедии» под термином «социальная

общность» понимается «относительно устойчивая совокупность людей, отличающаяся более или менее одинаковыми чертами (во всех или некоторых аспектах жизнедеятельности) условий и образа жизни, массового сознания, в той или иной мере общностью социальных норм, ценностных систем и интересов. Общности разных видов и типов – это формы совместной жизнедеятельности людей, формы человеческого общежития».

Структура глобальной социальной общности киберпространства состоит из макросоциальных и микросоциальных виртуальных сетевых сообществ. В свою очередь, макросоциальные сообщества (большие группы) могут состоять как из отдельных микросоциальных сообществ (малых групп), так и не иметь деления на устойчивые микросоциальные сообщества.

Виртуальные сетевые сообщества подвижны, они не просто сосуществуют и используют те или иные технологии, а переплетены множеством социальных связей. Само киберпространство каждое мгновение изменяет свою структуру: появляются и прекращают свое существование информационные ресурсы, изменяют свое направление информационные потоки, создаются новые технологии обработки и передачи информации.

Классификационным критерием отнесения сообществ к микросоциальным можно считать следующие [21]:

1. Наличие иерархической структуры сообщества (необходимое, но недостаточное условие).
2. Существование устойчивых межличностных коммуникаций внутри сетевой структуры, в которых принимают участие члены данного микросоциального сообщества (необходимое и достаточное условие).

Микросоциальные виртуальные сетевые сообщества отличаются четырьмя основными характеристиками.

1. Микросоциальное сообщество есть долговременное объединение пользователей в виртуальном пространстве.

2. Микросоциальное сообщество предполагает наличие взаимодействия и отношений между его членами. Это взаимодействие может осуществляться как путем межличностной коммуникации участников сообщества, так и коммуникации с создателями информационного ресурса через ознакомление на регулярной основе с содержанием контента.

3. Микросоциальное сообщество структурировано и в нем существует информационная стратификация (в данном контексте социально информационная стратификация отражает доступ различных слоев к информационным ресурсам общества и коммуникационным каналам).

4. Микросоциальное сообщество имеет ограниченное членство, подразумевающее право доступа к информационным ресурсам сообщества и участия в его деятельности.

Макро- и микросоциальные сообщества взаимосвязаны. Однако их роль в вопросах развития структуры киберпространства неодинакова. Именно большие группы акторов социальных сетей оказывают определяющее влияние на малые группы, именно в существовании социума больших групп воплощены объективные законы функционирования виртуальных сетевых сообществ.

Виртуальные сетевые сообщества относятся к категории саморегулирующихся и самопреобразующихся социальных систем. Общий принцип, определяющий характер развития социальной системы виртуальных сообществ, заключается в ее стремлении обеспечить свою целостность и повысить эффективность коммуникационных процессов.

В деятельности микросоциальных сообществ очень многое зависит от субъективных факторов, связанных с коммуникативными, экономическими и психологическими аспектами взаимодействия их участников и ряда других обстоятельств. Развитие микросоциальных сообществ, при всем многообразии их функционирования, подчиняется закономерностям развития больших социальных групп киберпространства.

В основе деятельности виртуальных сообществ лежат процессы коммуникации. Различные типы сообществ имеют разные модели межличностной и межгрупповой коммуникации. Необходимо также учитывать и тот факт, что модели коммуникации в виртуальном пространстве, хотя и имеют много общего с коммуникационными процессами оффлайн-мира (физического) мира, тем не менее имеют некоторую специфику, связанную с особенностями киберпространства как коммуникационной среды.

Глобальные компьютерные сети относятся к феноменам коммуникационной среды, для которых невозможна пространственная локализация. Можно зафиксировать расположение конкретного компьютера, кабельной или спутниковой линии связи, но невозможно локализовать в пространстве всю сеть.

Распространение информации в глобальных компьютерных сетях также относится к таким феноменам. У глобальных сетей нет единого владельца. В виртуальном пространстве не существует и не может существовать единого, координирующего деятельность всех сетевых сообществ, центра.

Глобальные компьютерные сети полицентричны и потому в них невозможна вертикальная иерархия. При отсутствии единого центра любой сервер может рассматриваться как вершина микроиерархии интeрeсов пользователей. А поскольку каждое виртуальное сетевое сообщество, формирующееся вокруг информационного ресурса, может иметь собственную систему духовных ценностей, то нельзя вести речь и об общесетевых духовных ценностях.

В основе функционирования социальной системы виртуальных сетевых сообществ лежат стратификационные основания. При этом именно социальные основания позволяют рассматривать киберпространство в стратификационном ключе. Совокупность сетевых сообществ образует социальную систему, обладающую функциями целостного образования. Дополняя друг друга, сообщества тем самым заполняют информационные ниши интересов пользователей, способствуют выработке новых идей, обеспечивая тем самым развитие человечества в целом. Разнородность сообществ представляется важнейшим условием социальной целостности киберпространства.

Социальная система может рассматриваться не только как определенное множество социальных сообществ (групп), но и как определенное множество индивидов. Индивиды являются равноправными элементами системы на индивидуальном уровне ее организации, как и группы на групповом уровне. В киберпространстве достаточно наглядно проявляется существование двух базовых элементов социальной системы и, соответственно, двух уровней организации человеческой жизнедеятельности (индивидуального и группового).

Проникновение в сущность виртуальных сетевых сообществ позволяет говорить о новом направлении антропологии – кибер-антропологии или сетевой антропологии, изучающей структуру, динамику и природу интернет сообществ и киберкультуры, рассматривающей человека как цифровой аналог передачи информации с учетом его ментальности, духовности и физического развития.

1.3. Личность в киберпространстве

Одна из наиболее значимых проблем начала XXI в. является феномен «человека виртуального». Социальные сети киберпространства за последние 1,5 – 2 десятилетия активного функционирования превратились в неотъемлемый элемент повседневности (виртуализируется производство, бизнес, искусство, досуг, образование). Изучение антропологических аспектов «человека виртуального», безусловно, актуальная задача, и еще долго останется таковой. Антропологические подходы обусловили поиски принципиально новых направлений анализа процессов виртуализации общества, его социокультурной динамики, включения web-общества в контекст современных проблем человеческого существования.

Основным элементом социальных отношений в киберпространстве является личность. В телекоммуникационных сетях, как нигде более про-

является предложенная Сержем Московичи в 70-х годах XX века модель homo symbolicus — «человека символического». Личность в киберпространстве выступает не только как основной элемент социальной структуры, как активное социальное начало, но и в качестве субъекта и объекта социальных отношений.

Социальная структура личности включает совокупность объективных и субъективных социальных свойств индивида, формирующихся и функционирующих в процессе его разнообразной деятельности, под влиянием тех общностей и объединений, в которые он входит. Отсюда важнейшей характеристикой социальной структуры личности является ее деятельность, понимаемая как самодеятельность и как взаимодействие с другими людьми, что фиксируется понятием «субъект деятельности» (в киберпространстве – актер виртуального взаимодействия). Анализ структуры личности без анализа форм ее деятельности невозможен.

Традиционная социология выделяет следующие элементы в социальной структуре личности:

- способ реализации в деятельности социальных качеств, проявляющийся в образе жизни и видах деятельности;

- объективные социальные потребности личности (осознанные или неосознанные), детерминированные теми объективными закономерностями, которые определяют развитие человека как общественного существа;

- способности к творческой деятельности, знания, навыки, отличающие сформировавшуюся личность от индивида, находящегося на стадии формирования как личности;

- степень овладения культурными ценностями общества, т.е. духовный мир личности;

- нравственные нормы и принципы, которыми руководствуется личность.

- убеждения, связанные с осознанием личностью своих объективных (существующих независимо от сознания) потребностей, составляющих как бы ядро структуры личности и определяющие характер поступков человека.

Социальная структура личности постоянно изменяется, поскольку постоянно меняется ее социальное окружение.

Индивиды, осуществляющие в телекоммуникационных сетях поиск, переработку и распространение информации, обладают бесчисленным множеством индивидуальных различий, учесть которые практически невозможно. В связи с этим, в отличие от психологических теорий личности, обращающих внимание на индивидуальные различия, в киберпространстве изучаются социальные качества пользователей, не персонализированные характеристики, а социальные типы личностей, то есть то, что делает акторов похожими друг на друга.

В кибер-антропологии основными социальными элементами структуры личности являются [21]:

социально-актуальные (идентичность, статус, социальная роль, мотивация, ценностная ориентация, осмысленность действий, авторитет, лидерство и др.);

определяемые опытом интеракций (социализация, информационная грамотность, информационная культура пользователя, навыки социальной навигации в киберпространстве и др.)

(Интеракция – взаимодействие, взаимное влияние людей или воздействие групп друг на друга. Интеракция социальная – процесс, при котором индивиды и группы в ходе коммуникации своим поведением влияют на других индивидов и другие группы, вызывая ответные реакции; процесс взаимообусловленного влияния индивидов, групп, социальных систем систем, обществ друг на друга).

Типологизация личностей пользователей социальных сетей и, в частности, членов социальных сообществ, осуществляется при описании пользовательских профилей, синтезируемых по результатам обработки цифровой информации, фиксируемой сервером информационного ресурса в ходе взаимодействия с компьютером пользователя.

Важнейшим основанием при типологизации в кибер-антропологии является редукция к социальным обстоятельствам, в которых пользователи осуществляют коммуникацию в компьютерных сетях. Обстоятельства обусловлены конкретными профессиональными, демографическими, национальными и другими свойствами, опосредующими социальное поведение участников виртуальных сетевых сообществ.

Кроме того, основаниями социальной типологизации личностей в кибер-антропологии могут быть системы ценностных ориентаций, религиозных и нравственных установок, потребностей в удовлетворении материальных интересов и т.д. Таким образом, индивидуальные характеристики пользователей сводятся к иным параметрам, характеризующим надиндивидуальные формы существования человека в социуме киберпространства, выделяемым и иерархизируемым в зависимости от того, какая из них принимается за основополагающую [22].

Основываясь на работах С.В. Бондаренко, рассмотрим некоторые социальные элементы структуры личности в рамках кибер-антропологии.

Под социальным статусом будем понимать совокупность прав, обязанностей, условий доступа к телекоммуникационным сетям, в целом, и к конкретным информационным ресурсам, в частности. При этом, по отношению к статусу личности мы можем вести речь о социальной мо-

бильности, под которой понимается изменение статуса в рамках соответствующих виртуальных сетевых сообществ.

Кроме мобильности на социальный статус индивида влияет множество факторов, среди которых его компетентность, информационная культура и информационная грамотность, опыт интеракций в киберпространстве и т.д. Известный российский исследователь А.Е. Войскунский пишет: «Сохранение приобретенного статуса в чрезвычайно изменчивой социальной и технической реальности Интернета сопряжено с постоянным пополнением знаний. Реализация познавательных действий направлена на удовлетворение потребностей в уважении и самоуважении» [25]. В рамках социальной структуры статус актора определяется существующей в сообществе системой информационной стратификации.

В разных типах сообществ вертикальная статусная стратификация для разных индивидов имеет разное мотивационное значение. Так, в закрытых корпоративных сообществах формальный статус актора имеет гораздо большее значение, чем, к примеру, в открытых сообществах, ориентированных на творчество, и в которых гораздо важнее креативные и когнитивные способности того или иного индивида.

С социальным статусом личности связана социальная роль. Пользователи, осуществляющие интеракции в киберпространстве, не изолированные индивиды, а социальные акторы, чья индивидуальность в значительной мере сформирована социальными группами, в рамках которых он осуществляет коммуникативные практики. При этом участник виртуального сетевого сообщества выполняет определенные социальные функции (роли) в группе.

При этом под социальной ролью понимается совокупность требований (ожиданий соответствующих интеракций, выполнение сетевых норм и т.д.), предъявляемых сетевым социумом к личностям, занимающим определенные социальные позиции. Таким образом, речь идет о нормативно одобряемых способах поведения, обязательных для пользователей, выполняющих в виртуальном пространстве соответствующие социальные роли, а также о различии прав и обязанностей, зафиксированных в действующей в рамках виртуального сетевого сообщества стратификационной системы.

Социальные роли личности навязываются виртуальным сообществом, в которое входит актер, однако право индивида состоит в принятии или же в отторжении этих установок на социальное действие.

Базовая характеристика индивида, как элемента социальной структуры виртуальных сетевых сообществ определяется взаимосвязью ста-

туса и роли. Статусные группировки и, соответственно, ролевые отношения, в разных виртуальных сетевых сообществах различаются по самым разным параметрам информационной стратификации. Наиболее очевидные из них состоят в коммуникативном опыте, принадлежности к той или иной национальной общности и т.д.

Для определения места положения индивида в структуре социальных отношений, с учетом информационной составляющей, корректно воспользоваться разработанной в теории социального действия Талкотта Парсонса системой критериев социальной стратификации. Среди них выделим следующие:

«качество», т.е. предписывание индивиду определенной характеристики, позиции (например, ответственность, компетентность и др.);

«исполнение», т.е. оценка деятельности индивида в сравнении с деятельностью других людей;

«обладание» теми или иными ценностями, талантом, мастерством, культурными ресурсами;

«масштаб», характеризующий ограниченность или размытость роли;

«мотив» как движущая сила позиционирования себя в сетевых сообществах.

Следующим структурным элементом личности являются социальные ценности, т.е. то, что значимо для индивида, на что он ориентируется в своей жизни. Руководствуясь теми или иными ценностями, индивиды, при осуществлении интеракций в киберпространстве, принимают решения о том, что, по их мнению, является существенным, а что недостойным внимания.

Культивирование ценностей, свойственных участникам тех или иных виртуальных сетевых сообществ, является важным фактором при формировании социальной структуры. И в первую очередь это касается удовлетворения постоянно возрастающих информационных потребностей личности. К социальным ценностям также относятся умение понимать других, коммуникативная компетентность, определяемая уровнем информационной культуры и др.

В киберпространстве часто имеют место конфликты ценностей, разделяемых теми или иными акторами. К примеру упомянем различные позиции, занимаемые участниками сообществ по вопросам бесплатного размещения аудио- и видео-продукции, активного противодействия распространению спама и непротивление такого рода девиантным действиям, бережливое использование времени нахождения в киберпространстве и расточительность использовании ресурсов времени и т.д.

Участники социального взаимодействия интерпретируют социальные явления в зависимости от разделяемой ими системы ценностей. Таким

образом, социальные ценности, в условиях альтернативности выбора, дают возможность каждому из акторов сознательно выбрать направление осуществления интеракций.

Ценности необходимы индивиду для определения целей, которые он ставит перед собой, перед тем как начнет осуществление интеракций в киберпространстве. Соответственно, роль ценностей в мотивации гораздо глубже целей и интересов, ибо, в зависимости от ориентации на те или иные ценности, индивид соответствующим образом поступает в той или иной ситуации. Если же альтернативы нет, то ценности автоматически становятся основой социального порядка, превращаясь в социальные нормы.

Разделяемые индивидом социальные ценности в значительной степени влияют на мотивацию осуществления тех или иных социальных действий, направленных на достижение самых разных целей. можно выделить ряд основных мотивов, лежащих в основе пользовательского интереса. Среди них: мотивация; познавательная мотивация; мотивация самореализации; мотивация сотрудничества; деструктивная мотивация; экономическая мотивация; сексуальная мотивация; рекреационная и игровая мотивация; аффилиативная мотивация; мотивация самоутверждения; эмпатийная мотивация; рефлексивная мотивация; коммуникативная мотивация; мотивация саморазвития; мотивация аффилиации; мотивация идентификации с другим человеком.

Объединение акторов в сообщества на основе различных социальных сетей может осуществляться исходя из разных мотивационных ожиданий, которые, в конечном счете, могут быть представлены в комплексе мотивов. Среди указанных мотивационных ожиданий могут быть общие интересы, общие моральные ценности, достижение общих целей, решение общих практических проблем, общие жизненные обстоятельства и др.

Применив к поведению индивидов в киберпространстве классическую типологию Макса Вебера, представившего четыре «идеальных типа» социального действия, можно выделить следующие способы мотивации [26]:

целерациональное действие — продуманное использование условий и средств для достижения поставленной цели (системы электронного бизнеса, «электронного правительства» и т.д.);

ценностно-рациональное действие — основанное на вере в самодовлеющие ценности (религиозные, культурологические, националистические и иные аналогичные типы виртуальных сетевых сообществ);

аффективное действие — обусловленное эмоциональным состоянием индивида, его непосредственными чувствами (многие из видов сообществ непосредственной межличностной коммуникации, сообщества,

формируемые вокруг тематических информационных ресурсов, посвященных тем или иным трагическим событиям и т.п.);

традиционное действие – основанное на длительной привычке или традиции (сообщества, формируемые вокруг сетевых медиа, домашних страничек и т.д.).

Рассмотренные элементы социальной структуры личности в киберпространстве тесно связаны с идентичностью личности, которую понимают как набор характеристик, отличающих данного человека от других людей, а с социальной точки зрения – как результат осознания своей групповой принадлежности с принятием типичных для этой группы черт.

Если в середине XX века считалось, что стойкая моноидентификация является необходимым условием психического здоровья и жизненного успеха, то к концу стал очевидным адаптивный потенциал так называемого «протеического» стиля поведения. В этом смысле киберпространство становится инкубатором личности, приспособленной к жизни в стохастическом, «текущем», стремительно меняющемся мире. Продуктом, выращиваемом в этом инкубаторе, становится виртуальная личность, обладающая виртуальной идентичностью, в связи с чем, появляется комплекс проблем, связанных с факторами, определяющими ее параметры, с соотношением виртуальной и «реальной» идентичности, в том числе, их возможным взаимным влиянием.

Основные положения современной психологии и социологии по вопросу идентичности личности могут быть сформулированы следующим образом:

идентичность является актуальным состоянием, текущим переживанием Я-целостности в определенный момент жизненного пути, она формируется посредством механизма идентификации;

формирование идентичности происходит на протяжении всей человеческой жизни и сопровождается кризисами – конфликтами между сложившимся содержанием идентичности и актуальной социальной ситуацией;

содержание идентичности не только индивидуально-личностно, но и конкретно-исторично;

личностный и социальный компоненты идентичности личности находятся в постоянном взаимодействии друг с другом.

Социальной идентичностью личности в киберпространстве строится на следующих общих положениях:

акторы стремятся удерживать или повышать свою самооценку, то есть стремятся к позитивной «Я-концепции».

социальные сообщества и членство в них связаны с позитивным или

негативным ценностным смыслом, поэтому социальная идентичность может быть позитивной или негативной, исходя из оценок тех сообществ (групп в рамках сообществ), которые влияют на формирование социальной идентичности актора.

оценка своей собственной группы определяется при соотнесении с другими конкретными группами путем социального сравнения значимых свойств и характеристик;

социальная идентичность проводит четкую грань между описанием «Я», основным на осознании принадлежности к акторам в определенном социальном сообществе и личностной идентичностью – частью «Я», описываемой в терминах уникальных личностных черт и близких межличностных отношений.

Идентичность личности в социальной структуре виртуальных сетевых сообществ имеет первичные и вторичные признаки. К первичным признакам относятся изначально присущие актору данные, а вторичные – связаны с привнесенными извне идентифицирующими признаками.

Объективно существующий в киберпространстве мир для пользователя становится таковым только через процесс осознания, важной стадией которого является социализация, под которой понимают процесс вхождения (интеграции) пользователя в социокультурную среду посредством освоения технологий коммуникации, информационной культуры, социальной навигации, информационной грамотности, а также социальных норм, ценностей и ролевых требований. В 2005 г. В. А. Плешаковым предложен термин «киберсоциализация» – (социализация личности в киберпространстве или виртуальная компьютерная социализация личности) – процесс качественных изменений потребностно-мотивационной сферы индивидуума, а также структуры самосознания личности, происходящий под влиянием и в результате использования человеком современных информационно-коммуникационных и компьютерных технологий в контексте жизнедеятельности [27].

Рассмотренные аспекты системы человек – киберпространство в рамках зарождающегося направления кибер-антропологии не претендуют на полноту, поскольку проблема гораздо шире. Современное состояние исследования проблемы свидетельствует, что виртуальная реальность, виртуальные сообщества, киберпространство есть проявление бытия, так как в этой цифровой реальности имеется квазиз жизнь и мыслящие существа, и эта реальность зависит от мыслящих существ.

В виртуальной реальности положение человека всегда является центральным и необходимо привилегированным, так как без человека вирту-

альная реальность невозможна. Выделенность человека по отношению к виртуальной реальности может быть выражена следующими моментами: во-первых, человек является единственным носителем сознания на земле, и без него виртуальная реальность невозможна с точки зрения ее существования. Во-вторых, идея человеческой выделенности в виртуальной реальности имеет значение как отражение процессов формирования и изменения человека и его сознания. В-третьих, это фиксация того, что содержание виртуальной реальности порождается в соответствии с содержанием сознания, т.е. наполняется тем знанием и образами, которыми человек обладает в настоящий момент. Виртуальная реальность формируется по образу и подобию человеческого сознания, человека и для человека с его сознанием и воплощается во всевозможных символах. В целом всю виртуальную реальность можно представить как единый гигантский гипертекст, содержащий различного рода потоки образов.

Для «человека виртуального» характерно кризисное самосознание, у него наблюдаются качественные изменения в системообразующих структурах личности. Бесконечность вариантов самоидентификации в сочетании с социальной отчужденностью от собственного тела приводит к принципиальным изменениям межличностных отношений. Наблюдаются «расслоение» структуры личности, нарушение адекватности поведения в реальности, утрата жизненных ориентиров, вседозволенность, игромания.

И это приводит к пониманию антропного виртуального принципа, заключающегося в том, что человек занимает центральное место в виртуальной реальности, и что он представлен только своим сознанием; телесность, выраженная биолого-энергетическими свойствами, лишь обеспечивает производство этой реальности.

1.4. Виртуальные сетевые сообщества в образовании

Перемены в мировом сообществе, в жизни страны характеризуются, прежде всего, движением к информационному обществу. В этой связи первостепенной становится задача информатизации всех сфер человеческой деятельности и особенно образования. Образование, в данном случае, не утрачивая своей традиционной функции – передачи социального опыта подрастающему поколению, – должно выполнять принципиально новую функцию, а именно: создание высокоадаптивной постиндустриальной педагогики (педагогики информационного общества). Современные информационные технологии становятся одним из важ-

нейших инструментов модернизации школы в целом – от управления до воспитания и обеспечения доступности образования.

Первые попытки анализа средств коммуникации, с точки зрения их пригодности к использованию в педагогическом процессе в рамках учебного сообщества, можно обнаружить в работах французского педагога С. Френе, который разработал и организовал школьную корреспондентскую сеть.

Виртуальные сетевые сообщества образовательной направленности позволяют реализовать разнообразные принципы функционирования коммуникативного взаимодействия участников образовательного процесса. Профессор Гарвардской школы бизнеса Д. Рид сформулировал закономерность, описывающую изменение структуры коммуникации в обществе, выделив следующие этапы в развитии информационных технологий: широковещательный, транзакционный и групповой.

Широковещательный принцип характеризуется направлением коммуникационных потоков «от одного ко многим». Транзакционный принцип заключается в коммуникации «от одного к одному». С появлением новых сетевых технологий, основанных на использовании компьютеров, появилась возможность на практике реализовать групповой принцип «от всех ко всем», при котором каждый участник сети, используя стандартные процедуры коммуникации, может связаться с любым другим.

Проецируя закономерность, выявленную Д. Ридом на процессы получения и передачи знаний, по аналогии может быть предложена следующая классификация: широковещательный принцип («от одного ко многим») – традиционная методика обучения; транзакционный принцип («от одного к одному») – индивидуальное обучение; групповой принцип («от всех ко всем») – принцип функционирования виртуальных сетевых сообществ образовательной направленности, осуществляемый в сетевых сообществах и, в том числе, в рамках дистанционного образования [28].

Отвлекаясь от контента в рамках виртуальных сообществ можно говорить о ценности и эффективности сетевых структур. На рисунке 1.1 приведен пример структуры, реализующей широковещательный принцип, при котором все дочерние акторы A1...A10 (обучаемые) связаны только с центральным актором A0 (преподавателем, источником информации). Ценность структуры определяется количеством дочерних акторов.

С.В. Бондаренко определяет понятие «виртуальных сетевых сообществ образовательной направленности» как обладающие упорядоченной структурой объединения пользователей компьютерных сетей, осуществляющих коммуникацию с образовательными целями и имеющих при



Рисунок 1.1 – Централизованная виртуальная сеть

этом устойчивые социальные роли, а также придерживающихся определённых норм поведения в виртуальном пространстве.

Это определение в большей степени описывает структуру, построенную по групповому принципу «от всех ко всем». Известен закон Рида, который гласит, что эффективность и ценность формируемой сети пропорциональна 2 в степени N – где N число узлов в сети. Этот закон подчеркивает важную особенность современных социальных сетей. Если узлы связаны между собой, то ценность такой сетевой структуры по мере появления новых узлов растёт экспоненциально. Ценность социальных сетей определяет не только и не столько контентом, который передается по каналам сети от узла к узлу, сколько связями между узлами. Пример структуры показан на рисунке 1.2.

Можно ли рассматривать сетевые учебные сообщества как феномен? В каких случаях они появляются в интернете? Являются ли сообщества чем-то принципиально новым в системе образования? Можно ли создать учебное сообщество, а также управлять им? Эти вопросы поставлены в работе М.В. Моисеевой и С. Сойферта [29].

Главным отличием учебных сообществ от других сообществ интернета является специфическая образовательная среда, которая влияет в равной степени и на преподавателей, и на учащихся, определяет их роли и требует продуманного организационного построения учебного процесса. Учебные сообщества могут возникнуть (или образоваться) внутри дистанционного курса, группы «виртуального университета» или другой формы присутствия в интернете при следующих обстоятельствах:

в основе обсуждаемых вопросов, лежит лично-ориентированный подход и созданы условия для образования демократичной образовательной среды;

учебный процесс организован с помощью новых педагогических технологий (обучения в сотрудничестве, метода проектов и т.д.);

члены сообщества используют набор общих инструментов для обеспечения процесса коммуникации и информационного обмена (на уровне оборудования и программного обеспечения), доступных в равной мере для всех участников.

высокая мотивация обучения и развитие чувства индивидуальной ответственности за групповую учебную деятельность;

обогащение учебного опыта, приобретение опыта группового обучения и общения с другими людьми, соединение учебного и личного опыта в социальном контексте;

преодоление чувства одиночества, изолированности, характерное для некоторых дистанционных курсов интернета, осознание чувства принадлежности к коллективу, оказание эмоциональной, психологической поддержки друг другу;

обучение через делание, практику, социально значимый эксперимент; выработка нового знания путем общения с другими, построенного на основе методики обучения в сотрудничестве.

К основным функциям сетевого сообщества в образовании могут быть отнесены:

информативная, обеспечивающая предоставление открытого доступа к информации и создание условий для информационного обмена;

интегративная, как функция реализации внутрисистемных связей;

коммуникационная, позволяющая поддерживать связи «внутри» себя, а также с «внешним» информационным пространством;

координирующая, т.е. возможность фиксации и представления во взаимосвязи содержания, адресованное разным акторам;

развивающая, связанная с развитием интеллекта, личных творческих качеств;

культуроформирующая, в контексте понимания культуры, и в частности, информационной культуры;

профессионально-ориентирующая, вытекающая из ориентации на профиль будущей профессиональной деятельности специалиста.

Среди многочисленных схем, предложенных в настоящее время для анализа отношений внутри сообществ, особое внимание привлекает функциональная схема, предложенная де Суза и Прис (рисунок 1.3). На схеме представлены узлы (сообщества, цели, группы и т.д.), объединенные между собой линиями стрелок. Стрелки отражают отношения между узлами схемы. Следуя по схеме сверху вниз можно проследить отношения внутри системы сообщества.

Как следует из представленной схемы: у сообщества есть цели, участники и определенный набор правил; цели сообщества формируются на основе ожиданий и задач отдельных членов сообщества; желания и задачи всего сообщества влияют на поведение отдельных членов сообщества; нормы и правила определяют действия; действия требуют общения; действия требуют объектов.

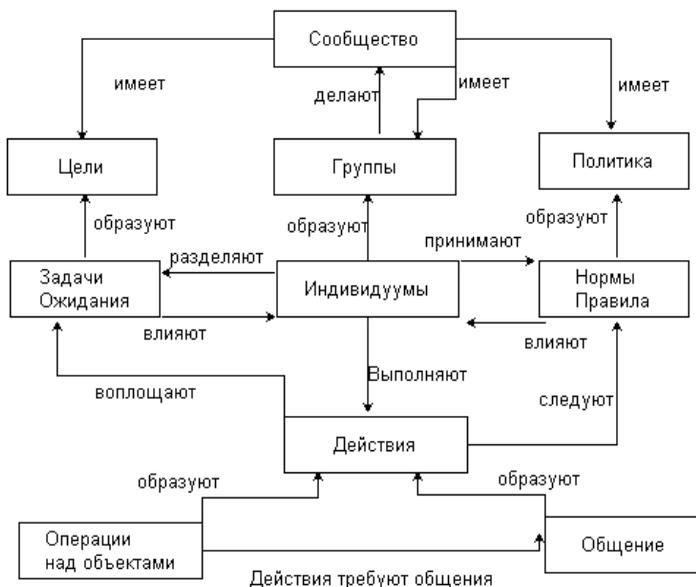


Рисунок 1.3 – Обобщенная функциональная схема виртуального сообщества в образовании

Деятельность внутри учебного сетевого сообщества носит продолжительный характер и складывается из простых действий отдельных участников. Простые действия предполагают публикацию новых материалов, установление связей между различными публикациями, редактирование материалов. Это достаточно простые стратегии поведения отдельных членов сообщества, на базе которых формируется сложное коммуникативное поведение всего сообщества.

Учитывая состав возможных участников социальных сетей в сфере образования, представим организационные схемы работы в сетевых сообществах [29]. На рисунке 1.4. показана обобщенная организационная схема работы сетевого сообщества образовательной направленности.

Сетевое сообщество педагогов

Инициатором и участниками сообщества в данном случае являются педагоги – преподаватели по различным дисциплинам начального, среднего и профессионального образования.

Потребность в создании группы и сообщества педагогов обуславливается необходимостью обмена опытом, формирования новых методик обучения, в т.ч. с использованием современных информационных ком-

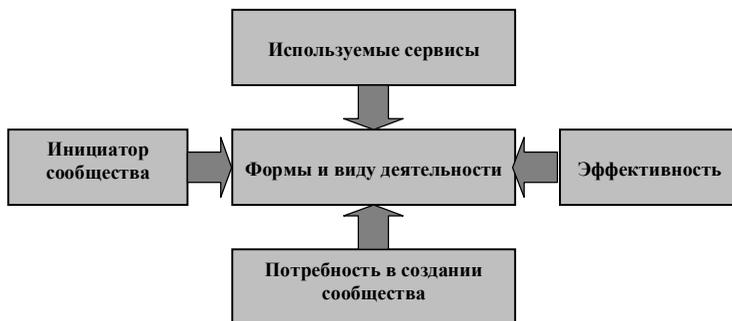


Рисунок 1.4 – Организационная схема сетевого сообщества

муникационных технологий, а также необходимостью взаимодействия по различным учебным дисциплинам и различным учебным программам в рамках соответствующего уровня образования.

К формам и видам деятельности в профессиональном сообществе педагогов относятся: общение в режиме on-line и off-line, обмен опытом; коллективная выработка методик, адекватных современным потребностям учащихся и техническим возможностям современных средств обучения; реализация обмена информационными ресурсами в различных форматах, электронными образовательными ресурсами; коллективное обсуждение проблем современного образования; обучение педагогов, в т.ч. в режиме самообучения; повышение квалификации преподавательского состава; проведение различных конкурсов.

С технической точки зрения данная работа реализуется на основе, как правило, сервисов Веб 2.0: система создания и редактирования блогов; система коллективной работы Wiki-Wiki (коллективное создание и редактирование контента, образовательных ресурсов); сервис google maps (коллективная работа с использованием географических карт); сервис YouTube – размещение и просмотр звуковых и видео-материалов в сети; сервис Skype – общение с использованием микрофона и веб-камеры (видеотелефон), коллективного чата; Веб-конференции.

В качестве результатов работы такой сети можно отметить: повышение квалификации преподавателей, в т.ч. в сфере информационных коммуникационных технологий; формирование новых методик обучения; повышение эффективности обучения в целом.

Сетевое сообщество психологов

Инициатором и участниками сообщества в данном случае являются психологи – специалисты по психологии в области начального, среднего и профессионального образования.

Потребность в создании группы и сообщества психологов обуславливается необходимостью обмена опытом, формирования новых психологических подходов и методик в области образования (детской и юношеской психологии, психологии преподавателей), а также необходимостью взаимодействия психологов различных уровней с целью повышения эффективности оказания психологической помощи и поддержки в сфере образования.

К формам и видам деятельности в профессиональном сообществе психологов относятся: общение в режиме on-line и off-line, обмен опытом; совместная выработка методик, адекватных современным потребностям участников образовательного процесса; реализация обмена информационными ресурсами по психологии и их обсуждение в рамках сообщества; коллективное обсуждение проблем в области психологии в сфере современного образования; обучение психологов, в т.ч. в режиме самообучения; обеспечение психологической помощи как в рамках сообщества, так и при взаимодействии с другими сообществами.

С технической точки зрения, данная работа реализуется на основе сервисов Веб 2.0 (Блоги, Wiki-Wiki, google maps, YouTube, Skype).

К результатам создания и работы сетевого сообщества психологов можно отнести: повышение квалификации психологов; формирование новых подходов и методик в психологии образовательной деятельности; повышение эффективности оказания психологической помощи и поддержке среди участников образовательной деятельности.

Сетевое сообщество методистов

Инициатором и участниками сообщества в данном случае являются методисты – специалисты по формированию методических материалов в области начального, среднего и профессионального образования.

Потребность в создании группы и сообщества методистов обуславливается необходимостью обмена опытом в области методического обеспечения сферы образования, формирования новых методических подходов и методик обучения с целью повышения эффективности методического обеспечения образования.

К формам и видам деятельности в профессиональном сообществе методистов относятся: общение в режиме on-line и off-line, обмен опытом; совместная выработка методик, адекватных современным потребностям участников образовательного процесса, а также современных компьютерных технологий; реализация обмена информационными ресурсами по методическому обеспечению сферы образования и их обсуждение в рамках сообщества методистов; коллективное обсуждение проблем в обла-

сти методического обеспечения сферы образования; обучение методистов, в т.ч. в режиме самообучения; повышение квалификации кадрового состава методистов в образовании; взаимодействие методистов в рамках своей группы, а также с другими группами в рамках сообщества.

К результатам создания и работы сетевого сообщества методистов можно отнести: повышение квалификации методистов; формирование новых подходов и методик в образовательной деятельности; повышение эффективности методического обеспечения в сфере образования.

Сетевое сообщество родителей

Инициатором и участниками сообщества в данном случае являются родители учащихся, ищущие возможности для повышения уровня своего образования, ИКТ-компетенции, а также способы повышения эффективности воспитательной деятельности.

Потребность в создании группы и сообщества родителей обуславливается необходимостью обмена опытом в области воспитательной деятельности, поиск новых воспитательных методик, повышение уровня образования и ИКТ-компетенции.

К формам и видам деятельности в профессиональном сообществе родителей можно отнести: общение в режиме on-line и off-line, обмен опытом; обмен информационными ресурсами, связанных с воспитательной деятельностью и их обсуждение; формирование и использование новых методических подходов в воспитательной деятельности; обучение, в т.ч. в режиме самообучения, повышение уровня образования и ИКТ-компетенции; взаимодействие с другими группами (методистами, преподавателями, психологами) в рамках сообщества.

К результатам создания и работы сетевого сообщества родителей относятся: повышение уровня образования и ИКТ-компетенции; повышение эффективности воспитательной деятельности.

Аналогичным образом формируется сообщество социальных педагогов и другие сообщества, заинтересованные в повышении эффективности образования в целом.

Программное включение существующих сайтов образовательных учреждений, персональных сайтов акторов, педагогических и учебных коллективов в единую виртуальную социально-педагогическую сеть с обеспечением механизмов поиска цифровых образовательных ресурсов на всех сайтах сети и доступа к сайтам через «единое окно» виде организационно-технологической схемы работы виртуального сообщества иллюстрируется рисунком 1.5.

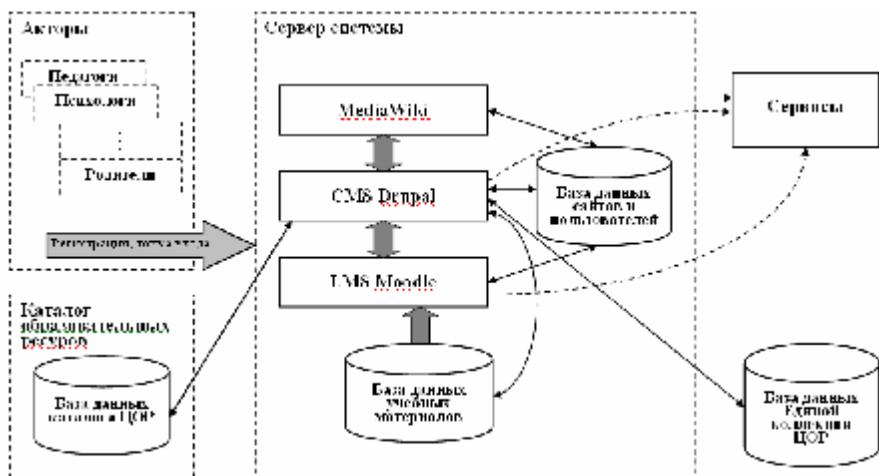


Рисунок 1.5 – Организационно-технологическая схема работы виртуальных образовательных сообществ

Организационно-технологическая схема обеспечивает условия для повышения эффективности взаимодействия между участниками виртуальных образовательных, улучшения информационного обмена, в том числе с опорой на современные коммуникационные решения, системы блогов, внедрения механизмов «фолксономии», развивающиеся в сети Интернет, в частности Веб 2.0 и «семантический Веб».

Серверная часть системы включает функциональные блоки: система обеспечения коллективной работы MediaWiki; систему управления контентом, регистрации и блогов CMS Drupal; систему дистанционного обучения LMS Moodle; базу данных учебных материалов нового поколения, представленных участниками сообщества; базу данных сайтов и пользователей.

(Drupal – система управления содержимым (CMS), написанная на языке PHP и использующая в качестве хранилища данных реляционную базу данных (поддерживаются MySQL, PostgreSQL и другие. Moodle — система управления курсами (система управления содержимым) также известная как система управления обучением или виртуальная обучающая среда).

Система обеспечения коллективной работы MediaWiki позволяет реализовать следующие сервисы: размещение цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) участниками сообщества в каталоге ЦОР; реализация коллективной работы (совместное создание редактирование статей, ме-

тодических материалов, образовательных ресурсов в формате гипертекста) в соответствии с принципами технологии Wiki-Wiki; поиск страниц Вики по ключевым словам и алфавитному указателю; реализация сервисов Веб 2.0 (google maps, youtube и др.).

Система управления контентом, регистрации пользователей, создания и редактирования блогов, реализованная на основе CMS Drupal включает сервисы: регистрацию пользователей в системе (создание учетной записи пользователя); создание и редактирование пользовательских блогов; систему рейтингования пользовательских статей и блогов; систему работы с электронной почтой (создание персонального почтового ящика пользователя, реализация функций просмотра и отправки электронной корреспонденции); создание и редактирование пользовательского профиля; средства поиска единомышленников (поиск участников сети по профессиональным интересам).

Система CMS Drupal является точкой входа для акторов сообщества (учителей, психологов, методистов, социальных педагогов, родителей и др.). Посредством CMS Drupal также реализуется взаимодействие пользователей с базой данных каталога образовательных ресурсов и БД Единой коллекции ЦОР.

База данных учебных материалов нового поколения, представленных участниками сообщества позволяет обеспечить хранение информационных ресурсов и доступ к ним участников сообщества. Единая база данных сайтов и пользователей обеспечивает возможность работы пользователей в различных функциональных блоках с одной учетной записью.

Очевидно, что современные учебные сообщества, формирующиеся в интернете, отличает их неформальный характер. Члены сообщества создают его сами, сознавая, что в дальнейшем существование этого сообщества будет зависеть от индивидуального вклада каждого отдельного его участника. Таким образом, мы приходим к парадоксальному выводу: учебное сообщество является совместным продуктом деятельности учащихся, но, в то же самое время, являясь сообществом учебным, оно не может не быть управляемо.

Учебные сообщества полностью зависят от своих членов, их желания общаться друг с другом, работать вместе. У сообщества не может быть руководителя, председателя. Но в то же время учебные сообщества предполагают обучение, а это процесс управляемый, в отличие от самообразования. То есть, учебные сообщества должны управляться извне. Естественно, что управление должен осуществлять педагог, но при этом изменяется его роль: из ментора, инструктора, «истины в пер-

вой инстанции» он превращается в старшего друга, коллегу, более опытного члена сообщества и координатора.

В контексте антропологического подхода в виртуальном учебном сообществе преподаватель организует учащих в малые группы, организует процесс обучения, помогает устанавливать и поддерживать учебные и социальные связи, создает условия для успешной социализации акторов, то есть, в целом, отвечает за четыре краеугольных камня виртуального учебного сообщества: атмосферу, содержательную основу, коммуникацию и технологию. Таким образом, учебное сообщество интернета изменяет традиционную роль преподавателя в учебном процессе.

Литература к 1 главе

1. Зиммель Г. Большие города и духовная жизнь // Логос. 2002. № 3-4. С. 20-27.
2. Спенсер Г. Личность и государство. – Челябинск, 2007. С. 39-44.
3. Морено Я. Социометрия: Экспериментальный метод и наука об обществе. – М.: Академический проект, 2004.
4. Barnes, J. Class and Committees in a Norwegian Island Parish // Human Relations, 1954. P. 11-17.
5. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000.
6. Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. I-III. Oxford: Blackwell Publishers, 1996-1998.
7. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // “Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология” (под ред. В.Л. Иноземцева). – М.: ГУ ВШЭ, 1999.
8. Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип. Капитализм и шизофрения / Пер. с фр. и послесл. Д. Кралечкина, науч. ред. В. Кузнецов. — Екатеринбург: У-Фактория, 2007.
9. Луман Н. Тавтология и парадокс в самоописаниях современного общества // Социологос. – Вып. 1. – М., 1991. – С. 194-218.
10. Бард А., Зодерквист Я. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма – СПб.: Стокгольмская школа экономики, 2005.
11. Сетевые измерения в социологии: учебное пособие./ Градосельская Г.В. // М. : Издательский дом «Новый учебник», 2004.
12. Капитонов Э.А. Социология XX века. – Ростов-на-Дону, 1996.
13. Пестов Г.А. Сетевой подход в анализе современного российского общества // Научный вестник Уральского академии государственной службы URL: <http://vestnik.uapa.ru/ru-ru/issue/2012/01/34/> (дата обращения: 10.10.2012).

14. Виртуальная реальность // Virtual & Really.Ru URL: <http://really.ru/articles/events/28>——.html (дата обращения: 20.09.2012).

15. Монадология // Википедия URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Монадология> (дата обращения: 20.09.2012).

16. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. – СПб.: Алетейя, 2000.

17. Sivanandan A. Heresies and prophesies: the social and political fallout of the technological revolution: an interview. Kn. Cutting Edge. London: Verso, 1997.

18. Renninger K.A. and Shumar W. Building Virtual Communities: Learning and Change in Cyberspace. – Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

19. Rheingold H. The Virtual Community. – URL: <http://www.rheingold.com/vc/book> (дата обращения: 28.09.2012).

20. Jones S.G. CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community. – Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 1995.

21. Бондаренко С.В. Социальная общность киберпространства // Оптимальные коммуникации. URL: <http://jarki.ru/wpress/2009/03/06/486/> (дата обращения: 10.10.2012).

22. Бондаренко С.В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ [Электронный ресурс]: Дис. ... д-ра социол. наук: 22.00.04. – М.: РГБ, 2005.

23. Давыдов А.А. Компьютерная социология: обзор зарубежного опыта // Социологические исследования, 2005. № 1. С. 131-138.

24. Журавлева Е.Ю. Основные категории пользователей среды сети Интернет // Интернет-конференция «Социология и Интернет: перспективные направления исследования». URL: <http://ecsocman.hse.ru/text/16216454/> (дата обращения: 01.10.2012).

25. Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета. / В сб. Гуманитарные исследования в Интернете. Под ред. А.Е. Войскунского. – М.: Можайск-Терра, 2000.

26. Вебер М. О некоторых категориях понимающей социологии. / Вебер М. Избранные произведения. – М.: Прогресс, 1990.

27. Плешаков В.А. Киберсоциализация человека в информационном пространстве. // IV Международная научно-практическая конференция «Информация и образование: границы коммуникации». URL: http://info-alt.ru/go/index.php?option=com_content&view=article&id=85:2009-08-05-15-13-38&catid=4:2009-07-15-17-32-29&Itemid=5 (дата обращения: 12.07.2012).

28. Бондаренко С.В. О типизации виртуальных сетевых сообществ образовательной направленности. / Новые инфокоммуникационные технологии в социально-гуманитарных науках и образовании: современ-

ное состояние, проблемы, перспективы развития. / Под общ. ред. А.Н. Кулика. -М.: Логос, 2003. С. 399-407.

29. Моисеева М.В., Сойферт С. Феномен виртуальных учебных сообществ. URL: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf> (дата обращения: 21.08.2012).

29. Оргсхемы работы в сетевых сообществах в рамках проекта // Вики – Соцобраз. URL: <http://www.socobraz.ru/index.php/> (дата обращения: 12.07.2012).

30. Кули Ч.Х. Человеческая природа и социальный порядок. Пер. с англ. — М.: Идея-Пресс, Дом интеллектуальной книги, 2000.

31. Дюркгейм М. Социология. Ее предмет, метод, предназначение. – М.: Канон, 1995.

32. Патнэм Р. Чтобы демократия сработала. Гражданские традиции в современной Италии. М.: Ad Marginem, 1996.

2. СОЦИАЛЬНЫЕ СЕРВИСЫ ИНТЕРНЕТ

2.1. Общая характеристика социальных сервисов Интернет

С появлением компьютерных сетей возникла возможность формирования социальных взаимодействий с использованием ЭВМ [1-18].

Первоначально, основным предназначением указанных взаимодействий было обеспечение деловых задач — информирование, обсуждение проблем, рабочие коммуникации, то есть основным назначением компьютерных сетей являлось выполнение коммуникационной функции.

Примером такого взаимодействия стала электронная почта. Электронная почта по принципам построения и архитектуре предназначена для обмена сообщениями между двумя абонентами. Модификация стандартов электронной почты позволила дополнительно реализовать обмен информацией между группами людей (списки рассылки).

Вторым видом коммуникационного взаимодействия стали гостевые книги. Простейшая гостевая книга представляет собой список сообщений, показанных от последних к первым. Каждый посетитель может оставить свое сообщение.

Следующим этапом телекоммуникационных систем общения стали телеконференции или группы новостей. К основным особенностям телеконференций можно отнести возможность хранения сообщений и предоставление заинтересованным лицам доступа ко всей истории обмена, а также возможность использования различных способов группировки сообщений.

К важной форме общения, реализуемой в компьютерных сетях, можно отнести и форумы, являющиеся развитием идеи телеконференций. Сообщения пользователей в форумах группируются по темам. Все посетители могут увидеть тему и разместить свое сообщение. Первые форумы появились как усовершенствование гостевых книг и организовывали сообщения в ветви — так же, как и в телеконференциях. В настоящее время самым распространенным видом форумов являются форумы, в которых обсуждение темы идет линейно. Как правило, темы группируются в тематические форумы, управление системой осуществляют администраторы и модераторы.

Компьютерные сети позволяют реализовывать и взаимодействие в режиме реального времени, когда абонент получает сообщение практически мгновенно. К таким взаимодействиям можно отнести:

IRC (Internet Relay Cat – трансляция разговоры в Internet). IRC является системой, которая позволяет пользователям общаться друг с другом, подключившись к одному серверу IRC.

ICQ (акроним, I Seek You, – «Я ищу тебя») – средство реального общения пользователей через Internet [1]:

Указанные взаимодействия имели общие особенности, обусловленные их техническим характером:

- как правило, пользователя в таком сообществе идентифицирует формальное имя (ник, nickname — уменьшительное имя, прозвище, кличка). Один реальный пользователь может выступать под разными формальными именами, ведя таким способом несколько виртуальных пользователей;
- основным способом коммуникации является обмен текстовыми сообщениями с различного рода текстовыми символами, обозначающими, например, эмоции (смайлики (smile — улыбка);
- формирование своеобразного стиля общения, диалоговых сокращений, часто — жаргона;
- стиль общения в таких средах, в силу относительной анонимности, более свободный, чем в обычной жизни.

С развитием этих форм общения стали образовываться социальные сети — совокупности участников, объединенных не только средой общения, но и с явно установленными связями между собой [2].

Социальные взаимодействия с использованием сервисов Интернет качественно изменили свою структуру, возможности и назначение в условиях Web 2.0.

Web 2.0 (определение Тима О’Рейли) — методика проектирования систем, которые путём учёта сетевых взаимодействий становятся тем лучше, чем больше людей ими пользуются [3].

Это означает, что Web 2.0 позволяет пользователям работать с социальными сервисами совместно, обмениваться информацией, а также работать с массовыми публикациями.

Под социальным сервисом обычно понимают такой интернет-проект, который основан на организации взаимодействия между людьми. То есть взаимодействия людей друг с другом, а не людей с информацией [4].

К основным признакам указанных интернет-проектов можно отнести:

- полнота и простота взаимодействия пользователя с контентом;
- социализация, то есть возможность формирования сообщества для общения и совместных действий;
- индивидуализация, то есть возможность создания личной, индивидуальной зоны;

- создание контента пользователем;
- возможность работы с тэгами, присвоение ключевых слов любому виду файлов, по которым впоследствии легче осуществить поиск;
- простота и доступность сервисов обычному пользователю.

В настоящее время сетевые социальные сервисы выполняют следующие основные функции:

- поддержка и развития социальных контактов;
- совместный поиск, хранение, редактирование и классификация информации; обмен медиаинформацией;
- творческая реализация посредством использования индивидуального контента, построения когнитивных карт;
- индивидуальное и коллективное планирование.

Указанные функции сервисов сети Интернет можно разделить на три основные группы:

- функции, удовлетворяющие потребности человека как индивида, как личности;
- функции, удовлетворяющие потребности определенных социальных групп и человека как члена группы;
- функции, удовлетворяющие потребности общества в целом как целостной социальной системы и соответственно человека как члена общества.

Потребности человека, группы и общества в целом в социальных сервисах реализуются с помощью информационных связей с окружающим миром и обмене информацией, что позволяет реализовать следующие цели социальных сервисов Интернета: ориентация в социальной среде, социализация в современном информационном обществе, повышение профессионального и интеллектуального уровней личности в целом, решение практических задач, возможность непрерывного образования (например, посредством системы дистанционного образования).

Техническая реализация указанных целей в сети Интернет в настоящее время реализуется с помощью следующих основных сервисов [5].

1. Самопрезентация и общение. Это сервисы, основной функцией которых является личная презентация и общение друг с другом. К ним можно отнести классические блогхостинги и их различные вариации, личные «мини-сайты», сервисы знакомств.

2. Социальные сети. Основная функция таких сервисов — поиск людей и поддержание связи другом с другом.

3. Социальные контейнеры. Предназначены для хранения различного вида данных и их презентации. Это может быть видео, фотографии, закладки, музыка и любой другой тип контента.

4. Социальные медиа. Это средства массовой информации, построенные на возможности любому человеку стать журналистом или источником новостей.

5. Рекомендательные сервисы. Рекомендации, выдаваемые на основе поиска людей со схожими вкусами. Реализует опосредованное взаимодействие.

6. Социальные базы данных. Это различные хранилища информации. Проекты реализуются в различных сферах и с разного типа контентом.

7. Социальные навигаторы. Это проекты позволяют сформировать понятия в какой-либо сфере за счет взаимодействия с другими людьми.

8. Информационные социальные сети. Сообщество людей для решения повседневных проблем.

9. Образовательные социальные сети. Объединяют студентов, преподавателей и ориентированы на взаимодействие с целью оказания помощи в реализации академических проектов, проведения научных исследований, или взаимодействия с преподавательским составом.

10. Исследовательские социальные сети. Ориентированы на академическую аудиторию. Содержание этих ресурсов носит академический характер.

11. Новостные сервисы. Объединяют пользователей стремящихся генерировать интересный контент в виде новостей, комментариев и т.д., и поддерживать качество содержания и самого сообщества.

Классическими примерами социальных сервисов являются [5]:

1. Livejournal.com – это сервис самопрезентации и общения, дополненный функционалом социальной сети.

2. Ru.wikipedia.org – открытая многоязычная энциклопедия Wikipedia. Эта социальная система ориентирована на подготовку энциклопедических статей. Система предусматривает и возможности коррекции и обсуждения статей, сравнения их версий.

3. Flickr.com – сервис публикации фотографий. На этом сервисе каждый посетитель имеет возможность опубликовать свои фотографии, указав их поисковые признаки. Фотографии можно оценивать и комментировать.

4. Odnoklassniki.ru – это социальная сеть с элементами самопрезентации и общения. Взаимодействие осуществляется по принципу «один-на-один».

5. Memori.ru и del.icio.us – сервис социальных контейнеров. Сообществ на таких сайтах обычно не формируются.

6. Last.fm – социальный навигатор, совмещающий в себе контейнер, социальную сеть, рекомендательный сервис, социальную базу данных и сервис самопрезентации и общения.

7. Del.icio.us (delicious — «восхитительный») — это сервис, бесплатно предоставляющий зарегистрированным пользователям услугу хранения и

публикации закладок на подобранные с определенными целями страницами Интернет. Все посетители делишеса могут просматривать имеющиеся закладки, упорядочивая их по важности и присваиваемым меткам (тегам).

Из перечисленных наиболее важным, на наш взгляд, является ресурс ru.wikipedia.org (русскаяязычный раздел открытой энциклопедии).

Проект WikiWikiWeb («быстро-быстро» — на гавайском языке), был разработан в 1994 году.

В настоящее время реализован ряд вики-проектов, имеющих важное значение для образования.

Общероссийский образовательный проект Летописи.py – letopisi.ru.

Викисклад – хранилище общедоступных мультимедийных материалов.

Викитека – общедоступная библиотека оригинальных текстов.

Викиучебник – библиотека общедоступных руководств и учебников – wikibooks.org/wiki/Wikibooks.

Технологическую основу сервисов Web 2.0., по общепринятому мнению, составляют технологии AJAX, позволяющие динамически изменять любую часть страницы сайта без необходимости ее перезагрузки, и веб-синдикация, которая реализует одновременную публикацию одного и того же материала на различных страницах или веб-сайтах. Для синдикации используются веб-потоки, также называемые RSS-фидами. Они содержат заголовки материалов и ссылки на них. Использование веб-синдикации позволяет получать информацию с сайта без необходимости его посещения.

Характерным признаком и технической особенностью Web 2.0 считается также mash-up («мэшап» — «смешение»). Это понятие характеризует интеграцию веб-служб в различные сайты. Из различных распространенных сервисов создается уникальный по решаемым задачам и предоставляемым услугам проект. А это, в свою очередь, дает возможность практически неограниченного проектирования разного рода веб-приложений [6].

В целом все современные системы обеспечения работы сетевых сервисов обладают несколькими общими чертами:

1. В подавляющем большинстве сервисов предусматривается регистрация пользователей — то есть на каждого участника должна быть заведена учетная запись. При регистрации пользователь должен указать некоторую информацию о себе для идентификации. Такой подход гарантирует до определенной степени уникальность участника.

2. Работа в среде проводится сеансами. Каждый сеанс начинается с того, что пользователь указывает свое имя и подтверждает свою личность вводом пароля.

3. Помимо учетных данных, пользователь настраивает окружение — внешний вид, дополнительные данные о себе, указывает свои интересы.

4. Основным способом коммуникации в основном остается обмен текстовыми сообщениями.

Педагогическая практика может использовать уникальные характеристики социальных сервисов следующим образом [5]:

1. Использование открытых, бесплатных и свободных электронных ресурсов. Сетевые сообщества обмена знаниями могут поделиться своими коллекциями цифровых образовательных ресурсов и программными агентами для хранения мультимедийных ресурсов. Социальные мультимедийные сервисы могут быть использованы в педагогической практике как источник учебных материалов, для хранения школьных видео-, фото-, аудиоархивов и творческих работ учеников. Здесь следует отметить проект «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» (<http://school-collection.edu.ru/>).

2. Участие обучаемых в профессиональных научных сообществах, для решения классификационных задач, для совместной учебной деятельности, для коллективного создания творческих работ – сказок, стихотворений, эссе;

3. Самостоятельное создание сетевого учебного содержания.

Следует отметить и отрицательные моменты внедрения социальных сервисов на базе Интернет-технологий:

- необходимость наличия современных компьютеров и высокоскоростного каналов связи;
- использование сервисов требует специальной подготовки пользователей;
- проблема достоверности представляемой информации;
- затруднение выражения эмоций посредством текстового канала коммуникации;
- проблемы приватности;
- психологические проблемы Интернет-общения;
- проблема обеспечения авторского права.

2.2. Классификация социальных сетей Интернета

В настоящее время нет единой классификации социальных сетей Интернет. Классификация социальных сетей может быть проведена по типам социальных структур. С точки зрения технологических возможностей использования социальных сервисов Интернета, в соответствии с

типами сервисов, приведенных в первом параграфе можно выделить следующие виды социальных сервисов [7].

1. Социальные закладки (social bookmarking). Предоставление пользователю в распоряжение список закладок или популярных веб-сайтов. Могут использоваться и для поиска пользователей с общими интересами.

Социальные закладки – это набор ссылок (кнопок), которые можно установить на страницы своего сайта. После установки любой пользователь сайта сможет одним нажатием добавлять ссылки на требуемые страницы (если они его заинтересовали) в свои социальные сети. Кроме ссылки в социальные сети передается и заголовок страницы. Подобные инструменты (виджеты) иногда называют англоязычной фразой «Share This», что можно перевести как «Поделись этим».

Принцип социальных закладок такой же, как и у закладок в браузере – хранение ссылок на адреса интересных сайтов только не в браузере, а на специальном сервис-сайте, который предоставляет такие услуги. Преимущества социальных закладок:

- закладки не привязаны к определенному браузеру – их можно открыть любыми из них;
- закладки не привязаны к определенному компьютеру;
- закладки можно систематизировать по тематике;
- многие сервисы позволяют хранить не только адреса, но и фрагменты сайтов;
- можно просматривать закладки других пользователей, обмениваться ими между собой.

Примеры сайтов, предоставляющих сервисы для хранения социальных закладок: memori.ru, bobrdobr.ru, moemesto.ru, zakladok.net, feed2.net, 100zakladok.ru, mister-wong.ru.

2. Социальные каталоги (social cataloging). Социальные каталоги, ориентированные на использование в академической сфере, позволяя пользователю работать с базами данных цитат из научных статей.

Примеры социальных каталогов.

Scirus. Универсальная научная поисковая система. Осуществляет полнотекстовый поиск по статьям журналов большинства крупных иностранных издательств (порядка 17 млн. статей), статьям в крупных архивах статей и препринтов, научным ресурсам Internet (более 250 млн. проиндексированных страниц). Многократно признавалась лучшей специализированной поисковой системой.

Google Scholar. Поисковая система по научной литературе. Включает статьи крупных научных издательств, архивы препринтов, публикации

на сайтах университетов, научных обществ и других научных организаций. Ищет статьи, в том числе и на русском языке. Рассчитывает индекс цитирования публикаций и позволяет находить статьи, содержащие ссылки на те, что уже найдены.

ResearchIndex. Научная поисковая система, индексирующая статьи в PostScript и PDF формате с научных веб-сайтов. Многие статьи доступны для бесплатного скачивания. Кроме полнотекстового поиска по статьям система также осуществляет поиск ссылок на данную публикацию или автора.

Pedlib. Электронная библиотека книг (монографий, учебников и методических пособий), нормативных документов и статей по педагогике, ее прикладным отраслям, а также наукам медицинского и гуманитарного циклов, имеющим отношение к воспитанию и обучению детей: педагогике и управлению образованием, логопедии, психологии, дефектологии, медицине, филологии и другое. Постоянно пополняется, содержит около 2 000 документов с 1970 года. Поиск возможен по автору, заглавию, теме, году издания, по серии.

3. Социальные библиотеки. Представляют собой приложения, позволяющие пользователю оставлять ссылки на коллекции, книги, аудиозаписи и т. п., доступные другим. Предусмотрена поддержка системы рекомендаций, рейтингов и т. п.

Примеры: discogs.com, IMDb.com.

4. Социальные сети вебмастеров. Используются для анонсирования полезных материалов, позволяющие авторам оставлять ссылки на их посты, общаться, голосовать за интересные анонсы и т. п. Часто имеют рейтинги или рекомендации.

Примеры.

Социальная сеть оптимизаторов и вебмастеров (seosum.ru). Позволяет:

- создать как группы в Facebook и Вконтакте, так и страницы сайтов организаций либо личные странички.

- создание и ведение персональных и корпоративных дневников в социальной сети;

- форум веб-мастеров и оптимизаторов.

Социальная сеть для вебмастеров от Димка (Grabr.ru). Одна из самых популярных. Подписка на рассылку осуществляется через FeedBurner.

Bloggers.su. Отличительной особенностью данной социальной сети от остальных является наличие форума.

5. Многопользовательские сетевые игры.

Онлайн-игры делятся на два больших типа:

Служба «ищу партнёра», то есть, игра от первого лица, автосимулятор и другие традиционные игры с возможностью найти партнёра в Интернете.

Онлайн-мир — игра, в которой большое количество персонажей «живут» в одном виртуальном мире. В свою очередь, онлайн-миры делятся на:

- массовые викторины;
- массовые стратегические игры (как военные, так и экономические);
- MMORPG — массовая многопользовательская ролевая игра;
- MMOFPS — массовый многопользовательский 3D-шутер;
- MMORTS — массовая многопользовательская стратегия в реальном времени [8].

6. Геосоциальные сети. Позволяют пользователю выстраивать социальные связи на основании географического положения. Сети используют различные инструменты геолокации, например, GPS (Global Positioning System – глобальная система навигации и определения положения) или ГЛОНАСС.

Примеры.

Google Latitude, позволяющий видеть местоположение друзей на карте Google в реальном времени.

Foursquare. Основной особенностью данного проекта стала возможность отмечаться в публичных местах (кафе, рестораны и т.д.) и получать определённые бонусы за их посещения (функция check-in).

Российский AlterGeo (Wi2Geo). Исходно использовался как сервис по определению координат методом триангуляции по точкам доступа Wi-Fi и сигналам базовых GSM-станций. Сегодня он стал практически полным клоном Foursquare, с акцентом на русскоязычную аудиторию. Существуют клиенты сервиса практически под все мобильные платформы.

7. Профессиональные социальные сети. Создаются для общения на профессиональные темы, обмена опытом и информацией, поиска и предложения вакансий, развития деловых связей.

Примеры.

HeadHunter Live (livehh.ru) – сайт для формирования и укрепления деловой репутации, расширения круга профессиональных знакомств, быстрого обмена информацией.

Профессионалы.ru (professionali.ru) – российская социальная сеть, объединяющая специалистов и бизнесменов по отраслевым, профессиональным и географическим признакам.

LinkedIn (linkedin.com) – профессиональная сеть для обмена информацией, идеями и возможностями.

RB.ru (rb.ru) – деловая социальная сеть, которая представляет интерактивный портал для широкой офисной аудитории: для специалистов, менеджеров среднего звена, руководителей любого уровня.

Free-lance.ru (free-lance.ru) – социальная сеть для поиска удаленной работы (фриланс).

XING (xing.com) – это простое профессиональное общение, полезные деловые контакты, новые заказы и проекты. Установление контактов с деловыми партнерами, поиск работы, коллег и сотрудников. Общение в профессиональных группах, блог, контакты, мероприятия, компании, отраслевые новости, работа и карьера.

Деловой мир (delovoymir.biz) – деловая социальная сеть. Статьи и бесплатные бизнес-консультации. Финансовая и хозяйственная деятельность, предпринимательство, инвестиции, работа.

8. Возрастные и гендерные социальные сети. Примеры: социальная сеть для девушек – Мирподруг.ру, социальная сеть для детей – webiki.ru.

Детский проект «Вебики» (www.webiki.ru) – это интересная, познавательная, развивающая и безопасная социальная сеть-игра для детей младшего школьного возраста, специально созданная с учетом потребностей не только детей, но и их родителей.

Глобальная социальная сеть для детей Webkinz (имеет русскую версию) (www.webkinz.com/ru_ru/), которая полностью безопасна и предлагает детям возможности социальной адаптации к взрослой жизни.

Социальная сеть для школьников (www.classnet.ru). Classnet.ru – это уникальная социальная сеть для российских школьников, которая объединяет учащихся разных школ из разных городов, позволяет находить друзей по интересам.

9. Сервисные социальные сети. Позволяют пользователям объединяться в режиме on-line вокруг общих интересов, увлечений. Например, размещение для общего доступа персональной информации для поиска партнеров.

Сеть SocialMaster. Позволяет создавать следующие модули: работа с сервисом от имени определенного пользователя. Контекстная анкета – добавление к краткой информации о пользователе различных элементов (например: увлечения, образование и т.д.) и проведение поиска пользователей по таким элементам. Сообщества – объединение пользователей в группы по интересам. Здесь можно вести коллективные блоги, фотоальбомы и т.д. Встречи – планирование и приглашение других пользователей на встречу. Дневники – ведение пользователями персональных дневников. Новости – уведомляет об изменениях в профилях друзей в социальной сети. Файловый архив – размещение файлов пользователей. Карты – отображение географических карт с привязкой объектов.

10. Коммерческие социальные сети. Ориентированы на поддержку бизнес-транзакций и формирование доверия людей к брендам на основе учёта их мнений о продукте, о том, как сделать его лучше и т. п., тем самым позволяя потребителям участвовать в продвижении продукта и расширяя их осведомленность.

Коммерческая социальная сеть MegaMix Group предлагает своим пользователям социальные сервисы с возможностью получения прибыли за участие в проекте.

11. Социальное программное обеспечение. Широкий диапазон программных систем, позволяющих пользователям взаимодействовать и обмениваться данными. Многие из этих приложений имеют такие общие характеристики как: открытые API, сервис-ориентированный дизайн, возможность удаленного размещения данных и медиафайлов.

Внутри социального программного обеспечения можно выделить две группы программных инструментов: коммуникационные и интерактивные.

Коммуникационные инструменты применяются для записи, хранения и представления коммуникационных данных, чаще всего в текстовом виде, но больше в аудио и видео форматах.

Интерактивные инструменты применяются для поддержки опосредованного данными (различных медиаформатов) взаимодействия между отдельными пользователями и их группами. В отличие от коммуникационных инструментов акцент делается на поддержке связности пользователей и механизмов общения между ними.

Примеры: системы обмена мгновенными сообщениями (IM – Instant messaging); Интернет-чаты (IRC – Internet Relay Chat); Вики-справочники (wiki).

12. Блог-платформы. Специализированные площадки для ведения блогов с набором различных сервисов.

В зависимости от уровня предоставляемого сервиса блог-платформы можно условно разделить на три группы:

- профессиональные: пользователю предоставляется индивидуальный движок блога (движок (жаргонизм от англ. engine — мотор, двигатель) – выделенная часть программного кода для реализации конкретной прикладной задачи — программа, часть программы, комплекс программ или библиотека, в зависимости от задачи и реализации), собранный и настроенный согласно запросам пользователя. Кроме того, предоставляется хостинг для файлов и ограниченная возможность запуска своих скриптов (или их подключения из готового перечня).

- полупрофессиональные: пользователю предоставляется возможность аренды движка (нередко возможен выбор одного из нескольких движков).

ков). Возможностей индивидуальной настройки нет. Для хранения файлов предоставляется хостинг;

- массовые: пользователю предоставляется учётная запись и аренда ресурсов сервера. Прямого доступа к данным у пользователя нет, только с использованием штатных средств движка.

13. Автономные блоги (Standalone). Частные тематические блоги, с постоянными читателями-подписчиками.

К преимуществам автономного блога обычно относят следующее:

- полный контроль владельца блога за его содержанием;
- возможность технологически развивать свой блог сколь угодно и в любые стороны;
- дизайн блога также находится полностью в руках его владельца;
- развитие и судьба блога ограничены исключительно возможностями владельца.

Недостатки автономного блога по сравнению с блогами на общих блог-платформах следующие:

- меньшая социальная связность;
- более высокие требования к уровню технических знаний владельца;
- более высокая вероятность временной недоступности блога из-за технического сбоя или тарифной политики.

14. Микроблоги. В микроблогах, в отличие от обычных блогов, существует ограничение по длине поста – не более 150 символов.

Twitter. Твиттер – это бесплатная система микроблогинга, с помощью которой пользователи (твиттеры) публикуют короткие текстовые заметки (посты) через web-интерфейс, службы мгновенных сообщений, SMS или сторонние программы. Количество символов в каждом посте не может превышать 140 знаков. Система обладает рядом преимуществ: поисковые машины быстро индексируют ссылки с твиттера; с помощью ретвитов (англ. retweets) возможно быстро сообщить всем читателям тви-ленты о появлении новых материалов на ресурсе; в ходе развития твиттер-аккаунта формируется тематическая аудитория. Важная особенность Твиттера — это возможность общения с читателями — другими блоггерами, ведущими свои блоги на твиттере. Вы так же можете подписаться на чужие блоги и читать их в единой ленте (как френд-лента в живом журнале).

Chikchirik.ru. Русскоязычный аналог twitter. Позволяет вести миниблог, длина каждого сообщения составляет 315 символов, автоматически обновляет свой статус в ВКонтакте, Livejournal, Twitter и Liveinternet и др..

15. Форумы. Площадки для общения, обсуждения. Похоже на сообщества в блогах, но менее индивидуальны. Для общения на форуме тре-

буется раскрывать меньше индивидуальной информации. Форумы, как правило, создаются под определенную тематику.

16. Видео-, фотохостинги. Продвижение видеозаписей, рекламных видеороликов, фотографий.

17. Социальные медиа. Площадки для «гражданских журналистов», где каждый зарегистрированный пользователь может опубликовать ссылку и краткое описание размещенных в своем блоге или сайте интересных материалов.

18. Информационные социальные сети. Информация организована в виде советов, написанных профессионалами и экспертами по теме.

19. Образовательные социальные сети. Объединяют студентов и ориентированы на взаимодействие с целью оказания помощи в реализации академических проектов, проведения научных исследований, или взаимодействия с преподавательским составом.

В области образования действует наиболее заметный проект среди сетей практиков – это сеть творческих учителей – www.IT-N.ru, которая представляет часть сети, поддерживаемой Microsoft. Сеть создана для общения и обмена информационными материалами по использованию информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в образовании.

20. Совместная работа над документами. Сервисы этого рода позволяют пользователям одновременно и совместно редактировать документы, устраняя как необходимость в соответствующем программном обеспечении на локальных компьютерах, так и многочисленные редакции одного и того же документа, возникающие при совместной работе.

21. Домашние страницы. Сервисы совмещают возможности персонализации, получения RSS-потоков и использования веб-приложений самого различного назначения из обширной базы – при активном содействии пользователей в качестве создателей содержимого.

2.3. Технологии социальных сервисов Интернет

Как отмечалось в 2.1. в основе Web 2.0 лежат технологии, позволяющие разрабатывать веб-приложением, структура и содержание которых определяются пользователями. Это означает, что в основе в основе Web 2.0 лежат не ресурсы, а пользователи. В этом случае веб-приложения становятся услугами.

Под веб-приложениями понимаются приложения, функциональные возможности которых обеспечиваются сервером и доставляются конечным пользователям по сети.

При изменении парадигмы сети Интернет изменяются и принципы реализуемых технологий. В основе любого веб-проекта лежат результаты работы пользователей, их коллективный разум. Структура проекта формируется на основе взаимодействия и сотрудничества пользователей и разработчиков. Коды проектов в основном являются открытыми и доступными для использования в других проектах. Взаимодействие пользователя с проектом осуществляется на интуитивно понятном уровне и не требует специальных знаний, основное внимание при этом сосредотачивается на содержательной части проекта.

К основным возможностям, характеризующим веб-проекты Web 2.0, можно отнести:

- возможность интерактивного взаимодействия пользователя с контентом и структурой проекта;
- возможность выполнения совместных действий пользователей по изменению контента;
- возможность индивидуализации интерфейса и структуры проекта;
- минимизация роли модератора в наполнении проекта контентом;

Для реализации указанных возможностей используются следующие технологии.

1. AJAX (Asynchronous JavaScript and XML — «асинхронный JavaScript и XML») — это подход к построению интерактивных пользовательских интерфейсов веб-приложений. AJAX, состоящий из HTML, технологии JavaScript, DHTML и DOM, это подход, который преобразует Web-интерфейсы в интерактивные Ajax-приложения. HTML используется для создания Web-форм и указания полей для использования в вашем приложении. JavaScript-код — это основной код, выполняющий Ajax-приложения и обеспечивающий взаимодействие с серверными приложениями. DHTML, или Dynamic HTML, помогает динамически обновлять формы. DOM, Document Object Model (объектная модель документов), будет использоваться (через код JavaScript) для работы и со структурой вашего HTML, и (в некоторых случаях) с XML, полученным от сервера.

При использовании AJAX веб-страница не перезагружается полностью в ответ на каждое действие пользователя. Вместо этого с веб-сервера догружаются только нужные пользователю данные. В отличие от традиционного веб-приложения, здесь обработкой данных занимается не только сервер, но и AJAX-движок, который определяет, какие данные могут быть обработаны непосредственно локальным клиентом, а за какими придется обращаться к серверу. Интеллектуальное распределение нагрузки, во-первых, сокращает поток данных между клиентом и сер-

вером, что ведет к большей скорости установившегося режима работы приложения, поскольку обновляется не страница целиком, а только те части документа, которые потребовали загрузки новых данных. Более того, AJAX-программу можно написать таким образом, что она сможет в определенной степени предугадывать запросы пользователя и заблаговременно подгружать из Сети необходимые данные.

Инструментарии Ajax. Инструментарии обеспечивают различные встроенные JavaScript-основанные элементы управления пользовательского интерфейса (виджеты), чтобы облегчить разработчикам создание основных на Ajax интерфейсов.

Преимущества технологии:

- экономия трафика;
- уменьшение нагрузки на сервер;
- ускорение реакции интерфейса.

Недостатки технологии:

- отсутствие интеграции со стандартными инструментами браузера
- динамически создаваемые страницы не регистрируются браузером в истории посещения страниц;
- невозможность сохранения закладки на желаемый материал;
- динамически загружаемое содержимое недоступно поисковикам.

2. RSS (Really Simple Syndication) — семейство XML-форматов, предназначенных для описания лент новостей, анонсов статей, изменений в блогах и т. п. Информация из различных источников, представленная в формате RSS, может быть собрана, обработана и представлена пользователю в удобном для него виде специальными программами-агрегаторами.

RSS-агрегатор — клиентская программа или веб-приложение для автоматического сбора сообщений из источников, экспортирующих в форматы RSS, например, заголовки новостей, блогов, подкастов и видеоблогов.

Пользователь вносит в агрегатор адреса интересующих его источников либо выбирает из предлагаемых агрегатором. Далее агрегатор самостоятельно с заданным интервалом или по требованию пользователя проверяет источники на наличие обновлений, и в случае их наличия уведомляет пользователя об обновлениях, после чего пользователь имеет возможность ознакомиться с ними.

RSS-агрегаторы бывают двух типов: программные и веб-агрегаторы.

Программный агрегатор. Это отдельная программа или встроенный в браузер, почтовый клиент или даже операционную систему модуль. Браузеры Opera, Firefox и Internet Explorer поддерживают агрегацию. Кроме этого, существуют узкоспециализированные RSS-агрегаторы. Например, iTunes — агрегатор для подкастов.

Веб-агрегатор. Агрегатор, являющийся веб-приложением, и расположенный на каком-либо сервере в Интернет, таким образом, к нему можно получать доступ с любого компьютера подключенного к Интернет. Примеры таких агрегаторов: Google Reader, Яндекс.Лента [9].

Если AJAX реализовал новый уровень пользовательского интерфейса, то технология RSS изменила способы получения сетевого контента. Благодаря RSS данные стали независимыми от конкретного сайта, на котором были впервые опубликованы. С помощью этой технологии можно транслировать практически любой материал, разделив его на отдельные части-выпуски. Сбор информации с RSS-каналов происходит в автоматическом режиме. Возможно быстрое создание персонализированного сетевого инструмента, получающего контент с отобранных пользователем RSS-каналов.

3. Теги – ключевые слова, описывающие рассматриваемый объект, либо относящие его к какой-либо категории. Это своего рода метки, которые присваиваются объекту, чтобы определить его место среди других объектов. С понятием меток тесно связано понятие фолксономии [7].

Пользователи-авторы коллективного ресурса сами присваивают загружаемым на сервер документам ключевые слова – теги. Они могут быть сформулированы в произвольной форме, причем один документ может сопровождаться множеством тегов. Такой способ индексации был назван «фолксономией» (folksonomy, от folk — народный + taxonomy таксономия, от греческого расположение по порядку + закон). В этой модели основным признаком ключевых слов является ассоциативность. Теги также позволили реализовать в социальных программах рекомендательные функции. Удобным средством визуализации популярности тех или иных ключевых слов стали облака тегов, в которых шрифт, цвет или размер текста зависит от частоты использования конкретного тега в данном сообществе.

Визуально тэги отображаются в виде «облака тэгов». Упоминания, результаты поисков, ссылок в интернете с определённого сайта неких слов, терминов, имён отображается в специальной области в виде изображения этих слов в формате гиперссылок. Размер изображения тем больше, чем чаще использовался данный тег (слово, термин или имя).

Облако тегов может быть реализовано в виде трёхмерного Flash-ролика или последовательности слов (HTML) различного размера.

4. Вебинары (веб-конференция – webinar). Это разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет в режиме реального времени. Вебинар – это технология, которая позво-

ляет реализовать условия кооперативной (общей) формы организации обучения, а именно семинарского, лабораторного занятий, лекций, используя средства аудио-, видео обмена данными и совместной работы с различными объектами (документами, таблицами, презентациями), несмотря на то, что его участники могут физически находиться в разных местах. Таким образом, создается виртуальная «аудитория», объединяющая всех участников вебинара. Вебинары можно считать виртуальными семинарами, организованный посредством Интернет-технологий. Вебинар имеет главный признак семинара – интерактивность, которая может быть обеспечена с помощью модели: докладчик – слушатели, которые задают вопросы и обсуждают их, причем в роли докладчика может быть как преподаватель так и студент, в зависимости от роли, которую он должен выполнять по сценарию проведения такого семинара.

Выделяют следующие средства группового обучения, которые можно использовать при проведении вебинаров.

Whiteboard (белая доска, интерактивная доска) – электронная панель, выполняющая функции доски для совместной работы. Whiteboard имеет стандартный набор инструментов, как в программе Paint: линия, круг, прямоугольник и т.д. Каждый участник вебинара может работать с контентом на доске одновременно с другими участниками.

Коллективная работа с приложениями – сервис, с помощью которого преподаватель или другой участник виртуального класса с соответствующими правами, демонстрирует всем другим участникам вебинара результаты работы в среде определенного программного обеспечения на экране компьютера. При этом преподаватель может передать управление работой на таком компьютере другому участнику вебинара с конкретным заданием и последующим обсуждением полученных результатов.

Слайдовые презентации (обычно создаются с помощью PowerPoint).

Интерактивные опросники позволяют быстро собрать мнения участников вебинара по тому или иному вопросу. С помощью модуля интерактивного голосования можно быстро создавать опросник, редактировать его, и разместить на вебинаре.

Текстовый чат – для сеансов вопросов и ответов в режиме реального времени, проводимых только для участников конференции. В чате возможно как групповое (сообщения видны всем участникам) так и приватное общение (разговор между двумя участниками).

Screen sharing (удаленный рабочий стол) – совместное использование приложений (когда участники могут просматривать всё, что уже было отображено на их мониторе ведущим веб-конференции). Некото-

рые приложения совместного использования имеют функции удаленного рабочего стола, что позволяет участникам частично управлять компьютером (экраном) ведущего.

5. ELearning 2.0. Ставят в центр учебного процесса взаимодействие студентов между собой и преподавателями на основе инструментов социального программного обеспечения: блогов, вики, общих закладок, подкастов, социальных сетей и виртуальных миров. В среде eLearning 2.0 знания формируются совместно, в процессе самостоятельного создания и обсуждения учебного контента и общения по определенным тематикам. В применении к обучению возможности eLearning 2.0 означают переход к такой модели, когда в центре педагогического дизайна оказывается сам студент, который не только становится более автономным с точки зрения контроля за учебным процессом, но и более активным в создании учебной информации и взаимодействии с другими участниками обучения.

Программное обеспечение.

Adobe eLearning Suite 2.5 представляет собой комплексный интегрированный набор инструментов для эффективного создания профессионального контента для электронного обучения. Использует инструменты для работы с моделями приложений, цифровыми изображениями, многофункциональной анимацией, аудиоматериалами и контентом HTML/PDF. Публикует контент в системах управления обучением, соответствующих стандартам SCORM и AICC, и легко отслеживает контент на основе SWF, PDF и HTML без необходимости изучения принципов программирования.

Moodle (<http://moodle.org/>) — система управления курсами (система управления содержимым) также известная как система управления обучением или виртуальная обучающая среда. Представляет собой свободное (распространяющееся по лицензии GNU GPL) веб-приложение, предоставляющее возможность создавать сайты для онлайн-обучения.

6. Подкасты. Вещание в записи (podcasting, от iPod and broadcasting – широко вещание на iPod) — процесс создания и распространения звуковых или видеофайлов (записей отложенного эфира) в стиле радио- и телепередач в Интернете.

Для удобного прослушивания записанного эфира используются такие программные продукты как Zune Software, iTunes, Rhythmbox, gPodder, AmagoK, Banshee, которые следят за обновлением лент вещания в записи и их автоматической загрузкой.

Технологическая база отложенного вещания – формат RSS или Atom со специфическим элементом «вложение» (англ. enclosure), описыва-

ющим подключаемый информационный объект (картинку, видеоролик, файл звукозаписи и т.д.).

7. mLearning (Mobile learning или M-learning). Обеспечивает доступ к учебному контенту с помощью беспроводных MP3-плееров, смартфонов и ноутбуков с использованием WAP или GPRS технологий..

Объектами мобильного учебного контента могут быть: полнотекстовые версии учебников в формате MS Reader, интерактивные симуляции с использованием технологии Macromedia Flash, тестирование, глоссарий курса с поиском, а также учебные дидактические игры.

M-learning является средством on-line общения для создания и обмена информацией и знаниями, совместной работы, отслеживания и управления процессами.

Цель m-learning – сделать процесс обучения гибким, доступным и персонализированным.

В Канаде в 2002 году создан Консорциум мобильного обучения (The m-Learning Consortium), куда вошли два университета –Seneca College и Northern Alberta Institute of Technology (NAIT), а также несколько крупнейших компаний. Цель консорциума – создание новой среды обучения, независимой от места и времени.

8. Блоги. Блог (англ. blog, от web log — интернет-журнал событий, интернет-дневник, онлайн-дневник) — веб-сайт, основное содержимое которого — регулярно добавляемые записи (посты), содержащие текст, изображения или мультимедиа. Для блогов характерны недлинные записи временной значимости, отсортированные в обратном хронологическом порядке (последняя запись сверху). Отличия блога от традиционного дневника обуславливаются средой: блоги обычно публичны и предполагают сторонних читателей, которые могут вступить в публичную полемику с автором (в комментарии к блогзаписи или своих блогах).

Блог создается для общения, обмена информацией между пользователями сети. Как правило, автор сетевого дневника имеет возможность комментировать чужие дневники и получать комментарии к своим записям, быть читателем или активным участником любых сообществ (сообщество – это форма совместного ведения дневников).

Людей, ведущих блог, называют блогерами. Совокупность всех блогов Сети принято называть блогосферой [10].

По авторскому составу блоги могут быть личными, групповыми (корпоративные), общественными (открытыми), новостными. По содержанию – тематическими или общими. Так же блоги могут быть объединены в сети блогов по различным критериям, например, по тематическим признакам.

В большей степени блоги создаются на WordPress, Можно завести блог веб-серверах (blogger. com, twitter.com).

В настоящее время блоги – один из самых популярных способов коммуникации.

9. Wiki. Wiki-технология – это технология построения Web-систем, предназначенных для коллективной разработки, хранения, структуризации текста, гипертекста, файлов, мультимедиа.

Первая Wiki-среда была спроектирована Уордом Каннингемом (Ward Cunningham) в 1995 году с целью упрощения совместного создания и ведения программной документации.

Использование технологии Wiki для разработки Internet-ресурсов позволяет не только просматривать страницы сайта, но и редактировать их, создавать новые, публиковать свои документы, обсуждать опубликованную информацию, просматривать историю производимых изменений. Основные идеи, реализуемые Wiki-технологией:

- возможность редактирования Wiki-статей определенным кругом пользователей;
- хранение всех версий Wiki -статей с момента их создания;
- быстрая и простая генерация гиперссылок между документами, а также поддержка целостности гиперссылок;
- простота языка Wiki-разметки.

Вики технологии базируется на реализации модели коллективного гипертекста, когда возможность создания и редактирования любой записи предоставляется каждому из членов сетевого сообщества. Это делает Вики наиболее перспективным средством для коллективного написания гипертекстов. Вики можно использовать с целью:

- персонального информационного менеджера;
- для организации совместной работы над коллективным проектом;
- создание и пользование базами данных – сред для хранения коллективного опыта и т.д.

Все чаще Вики рассматривается как эффективное средство для организации педагогической деятельности преподавателя и как элемент дистанционного учебного курса [5].

Социальный сервис Вики может быть использован в педагогической практике разными способами:

- представление, расширение и аннотирование учебно-методических материалов;
- коллективное создание творческих работ;
- создание студенческих научных обществ;
- коллективное создание студенческих энциклопедий.

10 . Совместное создание и редактирование документов. Онлайн-офис может быть доступен с любого компьютера, у которого есть доступ в Интернет. Это позволяет создать команды для совместной работы над проектами. Можно совместно создавать или взаимно редактировать самые разные документы: презентации, текстовые документы и т.д.

Например, программное обеспечение Comindware Tracker позволяет автоматизировать следующие процессы: организация и отслеживание задач, подзадач и проектов, объединение последовательности задач в рабочий процесс, совместная работа посредством обсуждений и общее использование документов и файлов.

Sync.in – сетевой текстовый процессор. Система позволяет совместно редактировать документ, добавлять к нему примечания, создавать схемы и т.д. Сервис доступен без регистрации.

Сервис Google Docs предназначается для работы с офисными документами и обеспечивает возможность создания и редактирования текстовых документов, таблиц и презентаций с рисунками (загруженными либо созданными в среде простейшего графического редактора прямо на сервисе). Помимо офисных документов, разрешается хранить фотографии и видеоматериалы. Документы размещаются в коллекциях и могут создаваться с нуля либо загружаться уже в готовом виде в популярных файловых форматах, включая DOC, XLS, PPT и пр.

11. Диаграммы связей (от англ. mind maps – интеллект-карта, карта памяти, карта ума). Диаграммы связей используются для создания, визуализации, структуризации и классификации идей, а также как средство для обучения, организации, решения задач, принятия решений, при написании статей.

Существует много программ для создания ассоциативных карт. Пожалуй, одна из самых популярных — это FreeMind. Это кроссплатформенное приложение, написанное на Java и распространяемое согласно лицензии GNU GPL. Благодаря экспорту XHTML можно создавать карты-схемы со сложной разветвленной структурой, содержащие ссылки на внешние источники (другие диаграммы связей, файлы и веб-страницы). Предусмотрена интеграция приложения с вики-проектами.

На FreeMind основана и WikkaWiki (часто ее называют просто Wikka). Движок сочетает в себе стандартные возможности вики-движка с поддержкой карт памяти формата FreeMind.

12. Мэшэпы (mash-up — смешивать) – это веб-приложения, объединяющие данные из нескольких источников в один интегрированный инструмент.

Типичным примером может служить сервис Netvibes, где пользователь объединяет в рамках одной страницы RSS-поток и модули веб-приложений. Как потоки, так и модули преимущественно обращаются к содержимому других ресурсов, но в итоге пользователь организует собственный центр доступа к нужным ему новостям и утилитам, подбирает оформление по своему вкусу, создавая новое из фрагментов уже существующего.

Существует три типа мешапов: пользовательские мэшапы, мэшапы данных и бизнес-мэшапы.

Наиболее известный – это пользовательский тип мэшапа, примером которого служат большинство приложений Google Maps. Пользовательские мэшапы объединяют элементы данных из нескольких источников, скрывая это за простым унифицированным графическим интерфейсом.

Мэшапы данных («enterprise»-мэшапы) смешивают (интегрируют) данные близкие по типу из разных источников, например, объединяя данные из нескольких RSS-фидов в один фид с графическим интерфейсом. «Enterprise»-мэшап обычно интегрирует данные из внешних и внутренних источников.

Бизнес-мэшап — это комбинация всего вышеупомянутого, фокусирующаяся на агрегации и представлении данных, при этом добавляется возможность управления данными (редактирование, добавление), что позволяет использовать конечный результат в качестве бизнес-приложения [7].

2.4. Угрозы безопасности информации в социальных сетях Интернет

Социальные сети, форумы, блоги — это среда с высокой скоростью распространения информации и сильным эффектом памяти (содержимое многих социальных ресурсов индексируется и доступно из поисковиков). Кроме того, растет индекс доверия к этим источникам информации. Поэтому социальные сети объединяют в себе и все угрозы, свойственные Интернету. Основные угрозы можно разделить на следующие большие группы [19,20].

1. Web-атаки. Поскольку социальные сети — это Web-приложения, то их могут использовать злоумышленники, чтобы организовать атаки на уязвимости в браузерах. Инструментами для таких атак могут быть троянские приложения, фальшивые антивирусы, социальные черви, которые используют для собственного распространения списка друзей, и пр. Их основная цель — проникнуть в информационную систему пользователя социальной сети и закрепиться в ней. Для защиты используются такие традиционные средства, как антивирусы.

2. Воровство паролей и фишинг. Поскольку для идентификации социальные сети используют пароли, то достаточно узнать пароль — и можно от чужого имени выполнять все требуемые операции.

Для получения конфиденциальной информации традиционно используют фишинг, подставные сайты, социальную инженерию и т.п..

Фишинг (phishing, от fishing — рыбная ловля, выуживание) — вид интернет-мошенничества, целью которого является получение доступа к конфиденциальным данным пользователей на основе перевода пользователя на фишинговый (подставной) сайт.

Обычно для использования ссылок на фишинговый сайт используются письма (личные сообщения) от администрации какого-либо сервиса, в котором предлагается проголосовать за фотографию, внести плату за какие-то услуги и т.д. Письмо содержит ссылку на фишинговый сайт (как правило, этот сайт внешне не отличить от оригинала). После захода на него пользователь, как правило, вводит свои персональные данные, которые достаются злоумышленникам. Даже простой просмотр фишингового сайта может привести к загрузке на компьютер вируса — трояна, который может передать все пользовательские данные, пароли и т.д. на компьютер злоумышленника.

Фишинг — одна из разновидностей социальной инженерии (социальная инженерия — это метод несанкционированного доступа к информации или системам хранения информации без использования технических средств), основанная на незнании пользователями основ сетевой безопасности: в частности, многие не знают простого факта: сервисы не рассылают писем с просьбами сообщить свои учётные данные, пароль и прочее.

Техники социальной инженерии

Претекстинг — это набор действий, проведенный по определенному сценарию и заставляющий пользователя совершить определенное действие или предоставить определенную информацию. Данный вид атак применяется в основном по телефону или по переписке. В большинстве случаев данная техника требует каких-либо изначальных данных о цели (например, персональных данных: даты рождения, номера телефона, номеров счетов и т.д.)

Фишинг. Самая популярная схема социальной инженерии на сегодняшний день.

Кви про кво. Данный вид атаки подразумевает звонок злоумышленника в компанию по корпоративному телефону. Представляясь сотрудником техподдержки, опрашивающим, есть ли какие-либо технические проблемы, в процессе общения, мошенник «заставляет» цель вводить

команды, которые позволяют хакеру запустить вредоносное программное обеспечение.

Троянский конь. Эта техника зачастую эксплуатирует любопытство, либо другие эмоции пользователя. Злоумышленник отправляет электронное сообщение, содержащее «интересный» контент, новый апгрейд антивируса, или другую информацию, способную заинтересовать пользователя. Открывая прикрепленный к письму файл, пользователь устанавливает себе на ЭВМ вредоносное программное обеспечение, позволяющее злоумышленнику получить доступ к конфиденциальной информации.

Сбор информации из открытых источников. Принципиально новым способом получения различной информации стал её сбор из открытых источников, и в первую очередь из многочисленных социальных сетей. Пользователи, не уделяющие должного внимания вопросам безопасности, зачастую оставляют в свободном доступе сведения, которыми могут воспользоваться злоумышленники.

Защитой от этих методов атак считаются DLP-системы и репутационные технологии, которые интегрированы в различные антивирусные продукты.

3. Утечка информации. Социальные сети могут быть использованы и для организации утечек важной информации, а также для подрыва репутации. Для защиты от этих угроз предназначены DLP-системы и продукты для анализа публикаций в Интернете.

4. Так называемый маскарад, или возможность подмены личности: доподлинно неясно, кто именно скрывает свои действия под именем друзей или прикрывается фотографиями знакомых в профиле социальной сети.

5. Извлечение информации с помощью Cookies. Cookies — небольшой фрагмент служебной информации, помещаемый веб-сервером на компьютер пользователя. Применяется для сохранения данных, специфичных для данного пользователя и используемых веб-сервером для различных целей. Они могут сохранять любые пользовательские настройки, например, ключ сессии (без пароля), зашифрованный пароль, комбинацию из зашифрованного пароля и логина. Именно поэтому они могут представлять определенную ценность для злоумышленников.

Cookies можно украсть. Проще всего это сделать, имея доступ к пользовательскому компьютеру. Кража cookies через Интернет-соединение называется взломом сессии.

Cookies можно подменить. Подменой cookies называется изменение его содержимого (например, количества пересылаемых в Интернет-магазин средств). Подмена cookies происходит непосредственно перед отправкой их на сервер.

Проще всего cookies украсть в местах, наименее защищенных и наиболее массовых (например, кафе с доступом к wi-fi).

6. Фарминг (pharming, farming – сельское хозяйство). Это замаскированное перенаправление пользователя-жертвы на ложный IP-адрес.

Если в случае с фишингом Вы попадаете на сайт с другим именем, то в случае с фармингом, имя остается неизменным, меняется только IP-адрес сервера.

Проявляйте осторожность при переходе по ссылкам, которые вы получаете в сообщениях от других пользователей или друзей. Не следует бездумно открывать все ссылки подряд – сначала необходимо убедиться в том, что присланная вам ссылка ведет на безопасный или знакомый вам ресурс.

7. Drive-by атаки. Drive-by атака осуществляется в два этапа. Сначала пользователя заманивают с помощью спам-объявлений, распространяемых по электронной почте или размещаемых на доске объявлений в Сети, на сайт, содержащий код, который перенаправляет запрос на сторонний сервер, на котором хранится эксплойт (exploit – эксплуатировать). Эксплойт – это компьютерная программа, фрагмент программного кода или последовательность команд, использующие уязвимости в программном обеспечении и применяемые для проведения атаки на вычислительную систему.

8. Кликджекинг. Злоумышленники в социальных сетях всеми способами вынуждают нас «кликнуть» по ссылке, которую для удобства помещают на нашей «стене».

Например, тот, кто числится у вас в друзьях, скрытно отправляет сообщение: «Посмотри мои фотографии» или же «Здесь кое-что про тебя». Когда пользователь кликнет по этой ссылке, то установит у себя на компьютере вредоносное программное обеспечение. Это программное обеспечение может быть использовано для кражи информации или даже для контроля над компьютером пользователя. Технология кликджекинга построена на динамическом характере общения в социальных сетях и общепринятом доверии ко всем ссылкам от знакомых и друзей. Даже получая ссылку от тех, кого человек не знает, он, возможно, нажмет ее, поскольку в социальных сетях многие стремятся пополнить свой «френд-лист» новыми друзьями.

К основным правилам безопасности при использовании социальных сетей можно отнести [11].

1. Контролируйте информацию о себе, которую вы размещаете. Обычно злоумышленники взламывают учетные записи на сайтах следующим образом: они нажимают на ссылку “Забыли пароль?” на странице вхо-

да в учетную запись. При этом для восстановления или установки нового пароля, система может предлагать ответить на секретный вопрос. Это может быть дата вашего рождения, родной город, девичья фамилия матери и т.п. Ответы на подобные вопросы можно легко найти в сведениях, которые вы опубликовали на своей странице в какой-либо популярной социальной сети. Поэтому при установке секретных вопросов необходимо придумывать их самостоятельно (если сайт, на котором вы регистрируетесь, это позволяет) или старайтесь не использовать личные сведения, которые легко найти в сети.

2. Не думайте, что сообщение, которое Вы получили, было отправлено тем, кого вы знаете, только потому, что так написано. Помните, что злоумышленники могут взламывать учетные записи и рассылать электронные сообщения, которые будут выглядеть так, как будто они были отправлены вашими друзьями. Если у Вас возникло такое подозрение, будет лучше связаться с отправителем альтернативным способом, например, по телефону, чтобы убедиться в том, что именно этот человек отправил вам данное сообщение. Точно также необходимо относиться и к приглашениям зарегистрироваться в той или иной социальной сети.

3. Чтобы не раскрыть адреса электронной почты своих друзей, не разрешайте социальным сетям сканировать адресную книгу вашего ящика электронной почты. При подключении к новой социальной сети Вы можете получить предложение ввести адрес электронной почты и пароль, чтобы узнать, есть ли в этой сети пользователи, с которыми вы уже поддерживаете отношения при помощи электронной переписки. Используя эти данные, сайт может рассылать электронные сообщения (например, приглашения присоединиться к этой сети от вашего лица) всем пользователям из вашего списка контактов.

4. Вводите адрес социальной сети непосредственно в адресной строке браузера или используйте закладки. Нажав на ссылку, которую вы получили в электронном сообщении или нашли на каком-либо сайте, Вы можете попасть на поддельный сайт, где оставленные вами личные сведения будут украдены мошенниками.

5. Не добавляйте в друзья в социальных сетях всех подряд. Мошенники могут создавать фальшивые профили, чтобы получить от Вас информацию, которая доступна только вашим друзьям.

6. Не регистрируйтесь во всех социальных сетях без разбора. Оцените сайт, который Вы планируете использовать, и убедитесь, что Вы правильно понимаете его политику конфиденциальности. Узнайте, существует ли на сайте контроль контента, который публикуется его пользователями.

К сайтам, на которых Вы оставляете свои персональные данные, необходимо относиться с той же серьезностью, которой требуют сайты, где Вы совершаете какие-либо покупки при помощи кредитной карты.

7. Учитывайте тот факт, что все данные, опубликованные Вами в социальной сети, могут быть кем-то сохранены. На большинстве сервисов Вы можете в любой момент удалить свою учетную запись, но, несмотря на это, не забывайте, что практически любой пользователь может распечатать или сохранить на своем компьютере фотографии, видео, контактные данные и другие оставленные Вами сведения.

8. Проявляйте осторожность при установке приложений или дополнений для социальных сетей. Многие социальные сети позволяют загружать сторонние приложения, которые расширяют возможности личной страницы. Довольно часто такие приложения используются для кражи личных данных, поэтому к их использованию необходимо относиться также серьезно, как и к установке на свой компьютер программ, которые вы можете найти в Интернете.

9. Старайтесь не посещать социальные сети с рабочего места. Любая социальная сеть может стать средой для распространения вирусов и других вредоносных или шпионских программ.

2.5. Мобильные социальные сети

Мобильные социальные сети (mobile community) это сообщества, основным средством общения которого служит мобильный телефон. Мобильные социальные сети делятся на следующие типы ресурсов [23].

Мобильные версии популярных интернет сообществ: упрощенная версия сайта сообщества для мобильного телефона. Примером могут служить мобильные версии социальных сетей «ВКонтакте» и «Одноклассники», MySpace, Facebook, Twitter. В подавляющем большинстве мобильные версии сайтов социальных сетей используются наравне с версиями для ПК, преимуществом является только оперативность доступа к приложениям.

Социальные сети, полностью созданные для мобильных телефонов. Сайт и его программное обеспечение разрабатывается специально для мобильных телефонов, и учитывают особенности мобильных браузеров и других web-приложений. В Рунете примером служат сайты, работающие на платформе i-Social. Это социальные сети Loopt, Foursquare, Gowalla. Все мобильные социальные построены на идентичных программных платформах, в основу которых входит UGC контент, сервисы геопозиционирования и дополненная реальность.

UGC контент (User Generated Content). Это контент, создаваемый пользователями. В случае с мобильными социальными сетями контентом служат фото, видео, аудио файлы, а также новости, комментарии и др.

Сервисы геопозиционирования дают возможность пользователю осуществлять поиск людей или объектов, находящихся в непосредственной близости от него. При помощи сервисов геопозиционирования пользователи могут оставлять комментарии относительно своего местоположения, видеть места развлечения и отдыха, программировать и сохранять свой маршрут на карте местности.

Дополненная реальность (augmented reality, AR), – термин, относящийся ко всем проектам, направленным на дополнение реальности любыми виртуальными элементами. Дополненная реальность — составляющая часть смешанной реальности (mixed reality), в которую также входит «дополненная виртуальность» (когда реальные объекты интегрируются в виртуальную среду).

Наиболее известными примерами дополнительной реальности на западе является Голландский сервис Layar. Сервис позволяет с помощью телефона на базе Android получать в реальном времени доступ к информации об окружающем мире через его камеру. Это может быть информация о кафе, ресторанах, гостиницах и других социальных местах. В России пока эти сервисы находятся в стадии разработки. Но примеры все-таки есть, проект AlterGeo, NokiaГород.

Через камеру мобильного устройства, пользователи могут видеть всплывающие информационные сообщения о местах и друзьях, наложенные на реальное изображение окружающего: например, в 500 метрах в этом направлении находится кафе, в 710 — банкомат. Такие же всплывающие в соответствующем направлении сообщения расскажут о том, кто из друзей, зарегистрированных в AlterGeo, находится поблизости и на каком именно расстоянии. Приложение для iPhone использует встроенный в мобильное устройство компас.

Следующий тип мобильного социального программного обеспечения использует для общения Bluetooth. Приложение сканирует доступные Bluetooth-устройства и предлагает владельцам телефонов переписываться обмениваться визитками. Поиск пользователей сети возможен в автоматическом режиме, то есть, как только пользователь (любой или с определёнными характеристиками профиля) появляется в пределах видимости, Bluetooth то телефон подает сигналы.

Основной социальной сетью для смартфонов и планшетных компьютеров является мобильная версия Facebook – Facebook Platform. К основным функциям этой платформы можно отнести: социальные каналы

(Social channels) такие, как закладки, приглашения и лента новостей; закладки – когда пользователь обращается к приложению, закладка на него автоматически добавляется в панель навигации в Facebook; приглашение в приложение; диалог ленты новостей; ссылки с аутентификацией.

Разработан официальный мобильный клиент и социальной сети Google+. Клиент работает под управлением ОС Android, Apple iOS и Windows Phone 7. К возможностям мобильного Google+ относятся просмотр обновлений этой социальной сети, обмен сообщениями (с нужным кругом), а также загрузка и просмотр фотографий или видеороликов. В целом функциональности мобильного приложения Google+ вполне достаточно для полноценного использования одноименной соцсети.

Список платформ, поддерживаемых официальным клиентом сервиса микроблогов Twitter, содержит iOS, Android и Windows Phone 7. Мобильный Twitter-клиент обеспечивает стандартные возможности — чтение и написание сообщений, копирование чужих постов (ReTweet), обмен прямыми сообщениями, поиск, управление списками фолловеров, обмен фотографиями, видеозаписями, ссылками, поиск, просмотр трендов и пр.

Чтобы получить мобильный доступ к социальным сетям, пользователи почтового сервиса Mail. Ru могут воспользоваться приложением «Мобильный Агент», совместимым с Windows Mobile, Android, iOS и обычными телефонами с поддержкой Java. Причем возможности этого приложения, помимо отправки бесплатных SMS-сообщений, поддержки учетных записей Mail. Ru, ICQ и «ВКонтакте», также позволяют общаться в социальной сети «Мой мир» и оставлять записи на блогхостинге «Блоги».

В России разрабатываются мобильные социальные службы для организации доступа граждан пожилого возраста и инвалидов к социальным услугам в связи с проживанием в населенных пунктах со слаборазвитой социально-бытовой и транспортной инфраструктурой, экстренной необходимостью в оказании неотложных социальных услуг.

Заслуживает интереса и сервис компании i-Free – мобильная социальная сеть «ТУСИМ!» с функциями геопозиционирования и геоблоггинга. Этот социально-сетевой ресурс доступен владельцам любых мобильных устройств. Сервис адресован, прежде всего, молодежной аудитории и ориентирован на общение и развлечения.

2.6. Технологии MediaWiki

MediaWiki — это свободное серверное программное обеспечение, распространяемое на условиях лицензии GNU General Public License

(GPL). Оно рассчитано на использование в большой серверной ферме (server farm) для обеспечения работы веб-сайта, способного отвечать на миллионы обращений в день. MediaWiki — чрезвычайно мощная, масштабируемая, функционально развитая программная реализация вики, использующая PHP для обработки и отображения информации, хранящейся в собственной базе данных MySQL.

На страницах используется формат MediaWiki – викитекст, поэтому их с легкостью могут редактировать пользователи, не знакомые с HTML.

Когда пользователь редактирует страницу, MediaWiki записывает ее в базу данных, не стирая предыдущие варианты страницы. Это позволяет легко аннулировать изменения в случаях вандализма или спама. MediaWiki также обрабатывает изображения и файлы мультимедиа, хранимые в файловой системе. Для больших сайтов вики с множеством пользователей, MediaWiki поддерживает кэширование и легко стыкуется с прокси-сервером.

Wiki призвана решить следующую основную задачу — дать возможность каждому посетителю участвовать в разработке контента. Участвовать не только в качестве комментатора, но и в качестве полноценного автора и редактора — наравне с администрацией и штатными сотрудниками проекта. Для этого необходимо решить две задачи: во-первых, у пользователя должна быть техническая возможность внесения изменений в страницы сайта, а во-вторых — этот процесс не должен требовать специальных знаний и навыков

Возможность редактировать содержимое вики-сайта любым посетителем, с одной стороны, позволяет без труда накапливать и систематизировать информацию, но, с другой стороны, создаёт обширное поле для возможного искажения информации. Из-за последнего все вики-сайты используют технологию CVS, сохраняющую каждую версию документа. Если документ подвергается искажению, пользователь вики может легко восстановить старую версию. Получается, что искажать информацию в Вики сложнее, чем исправлять. Программное обеспечение также позволяет ограничить доступ и права редактирования страниц Вики-среды до определённого круга пользователей.

Основные особенности и возможности MediaWiki:

- возможность ведения веб-контента;
- простой язык разметки;
- совместное редактирование множеством пользователей;
- мгновенная публикация изменений.

Преимущества:

1. Статьи и документы — это «плоский» текст. Преимущества «плоского» текста (текста, разбитого на строки):

- редактируется в любом текстовом редакторе;
- минимальный размер при хранении и пересылке по сети;
- возможно автоматически определять изменения;
- параллельное (совместное) редактирование;
- определение авторства каждой строчки;
- автоматическое разрешение конфликтов;
- экономная система контроля версий;
- возможна автоматическая обработка документов.

2. Простой язык разметки (Приложение 3).

3. Правка и публикация по месту. Публикация по месту позволяет вносить правки в процессе чтения материала (не нужно искать исходные тексты). Немедленная публикация позволяет сразу же проверить внесенные правки.

4. Автоматическое построение ссылок: способствует строгой целостности; адаптивному построению ссылок; созданию «опережающих» ссылок на несуществующие статьи; перенаправления ссылок.

5. Централизованное хранение: централизованное хранение всех блоков текста («статей»); идентификатор хранения равен идентификатору ссылки, а он в свою очередь равен названию статьи.

6. Редактировать может любой пользователь: правка ошибки проста, а от непоправимого разрушения документа защищает контроль версий.

К особенностям проектирования интерфейса в CMS MediaWiki относятся:

- предоставление интерфейса работы с базой страниц;
- разграничение прав доступа к администрированию системы;
- возможность обработки текста как в собственном формате вики-текст, так и в форматах HTML и TeX (для формул);
- возможность загрузки изображений и других файлов;
- гибкая система расширений позволяет пользователям добавлять собственные новые возможности и программные интерфейсы;
- логотип MediaWiki символизирует применяемый язык разметки, в котором для создания ссылок используются квадратные скобки, что гораздо проще традиционного синтаксиса HTML.

В MediaWiki предусмотрен специальный интерфейс прикладного программирования, обеспечивающий прямой высокоуровневый доступ к информации из баз данных. Клиентские программы могут использовать API для авторизации, получения данных и отправки изменений. Именно через этот интерфейс работают скриптами на веб-странице при обыч-

ной работе с википедией. Доступ к API может быть получен любым образом, в том числе и через программы.

В качестве примера таких программ можно назвать библиотеку Pywikipedia для создания wiki-бота на языке Python и программу для внесения полуавтоматических изменений в Википедию AutoWikiBrowser.

Главным удобством API является то, что не имеет никакого значения язык программирования, на котором будет написано клиентское приложение, поскольку все запросы обрабатываются по протоколу HTTP, а ответ получается в удобном для разработчика формате: XML, сериализованном PHP.

К особенностям работы с контентом MediaWiki относится технология Wiki позволяющая аккумулировать знания в целом, представляя их в электронной интероперабельной форме, обеспечивая навигацию по этой базе знаний и средства ее актуализации. При этом использовать Wiki могут сообщества различного объема и тематической направленности, создавая базы знаний от глобальных Википедий и электронных энциклопедий крупных корпораций до легко обновляемых справочных систем небольших организаций, предприятий и учебных заведений. Wiki — это достаточно сложная система для сбора и структурирования информации. Основными характеристиками контента Wiki являются:

- обеспечивается поддержка многопользовательской работы;
- возможность многократного редактирования любого текста с помощью самой Wiki-среды (веб-сайта);

- появление изменений сразу же после их внесения;
- каждая статья Wiki имеет собственное уникальное имя;
- существует возможность возвратиться к предшествующей версии.

По сравнению с другими CMS (Content Management Systems) технология Wiki имеет следующие отличия:

- название статьи одновременно является гиперссылкой для внешних систем;

- статьи создаются и редактируются практически в любое время любым пользователем;

- статьи, доступные для редактирования, находятся непосредственно в веб-браузере;

- каждая статья предоставляет доступ к просмотру и редактированию хронологии/версий страницы, которая поддерживает поиск существующих расхождений;

- каждая статья предоставляет пользователю доступ к странице обсуждения этой статьи.

MediaWiki предполагает более широкие права пользователей при редактировании контента, отсутствие иерархии и более свободный доступ к информации. Кроме того, страницы, создаваемые в технологии Wiki, обеспечивают повторное использование знаний.

Открытость технологии не приводит к уничтожению и порче материалов: в Wiki сохраняются все изменения, произошедшие со всеми статьями с момента их создания, поэтому в любое время можно сравнить разные версии одной и той же статьи, откорректировать страницу снова или просто вернуться к старой версии. Кроме того, у администраторов всегда есть возможность заблокировать изменения отдельных страниц.

Страницы Wiki-сайта представляют собой статьи, содержимое которых, — это обычный текст, где можно использовать теги HTML или особую Wiki-разметку, более удобную для текстовых документов, чем HTML.

Наиболее удачным проектом, реализованным по технологии Wiki, является Википедия (wikipedia.org). В настоящее время Википедия является крупнейшей энциклопедией в мире. Национальные версии Википедии существуют примерно на сотне языков. Крупнейшим разделом является английский (содержит более 1,4 млн. статей), второй по числу статей — немецкий. Одиннадцать разделов содержат больше ста тысяч статей. Русскоязычная Википедия (ru.wikipedia.org) содержит более девятисот тысяч статей (8-е место среди всех языковых разделов).

Поддержкой Википедии занимается фонд Wikimedia (США). Одной из важнейших задач фонда является поддержка разработки MediaWiki, движка, на котором работают проекты Викимедии.

Википедия на русском языке — часть многоязычного проекта, основанного 11 мая 2001 года, целью которого является создание полной энциклопедии на всех языках Земли.

Википедия не имеет ни центрального редакционного совета, ни главного редактора. Она пишется, поддерживается и почти полностью управляется добровольцами со всего мира. Принадлежит Википедия частной некоммерческой организации, спонсируемой сотнями тысяч частных жертвователей. Википедия является бесплатным сервисом без рекламы, и каждый может искать любую имеющуюся в ней информацию.

Критерием значимости публикуемой в энциклопедии статьи является правило: по какому-то предмету может быть написана статья, если этот предмет достаточно подробно освещается во внешних источниках.

Основные принципы публикуемых материалов: беспристрастность, соблюдение авторских прав, соблюдение правил этикета.

Следует отметить и тот факт, что компания «Wikimedia» разработала и анонсировала новую опцию для пользователей крупнейшей и популярнейшей

лярнейшей виртуальной энциклопедии «Wikipedia», которые получили возможность конвертирования статей в нужный формат, компиляции выбранных публикаций в электронную книгу и оформления заказа на ее издание в «PediaPress».

2.7. Использование сервисов Web 2.0 в информационной среде педагогического вуза

Анализ сервисов Web 2.0 позволяет предположить, что их использование в рамках адаптивной информационной среды вуза будет способствовать реализации саморазвивающейся педагогической среды [12,13], так как позволяет реализовать следующие функции.

1. Аккумулировать и транслировать информацию, способствовать приобретению опыта не только путем восприятия текстов, но и созданием собственных текстов, развитию теории и практики инфовзаимодействия. При этом адаптивная информационная среда вуза становится системой, в которой существует возможность педагогизации и систематизации учебно-воспитательной информации, происходит рост числа взаимодействия между локальными субъектами на основе качественной информации.

2. Определить характер взаимодействия педагогически упорядоченных и неупорядоченных источников получения информации и, как следствие, выявить закономерности и принципы педагогического взаимодействия.

3. Сформировать устоявшиеся микросреды с обогащением их педагогически значимыми событиями.

4. Реализовать нелинейный стиль мышления, когда в процессе диалога устраняется неоднозначность теоретических построений.

5. Реализовать инициативы, то есть малые изменения, которые могут повлечь базовые изменения в системе.

6. Создавать экспертные обучающие системы, реализующие принцип конструктивного обучения с созданием базы знаний и управление за ходом обучения.

Построение адаптивной информационной среды вуза предполагает решение следующих задач:

1. Формирование знаний об изучаемой предметной области.
2. Формирование педагогических приемов и стратегии обучения.
3. Формирование познавательной и мыслительной деятельности.

Если каждая из перечисленных задач будет интегрирована в той или иной степени и найдет свое место в учебно-воспитательном процессе, то с течением времени удастся выработать наиболее оптимальный под-

ход к организации учебного процесса и реализовать, таким образом, саморазвивающуюся педагогическую среду.

Залогом успеха формирования саморазвивающейся педагогической среды является участие в ее формировании экспертов. При этом от них требуется весьма существенная по объему работа, в то же время лучшие специалисты, как правило, люди занятые, загруженные основной работой. Возникает необходимость стимулировать их интенсивную, творческую работу по продвижению новой информации и сопровождение развития образования, например, на основе использования социальных телекоммуникационных сервисов.

Для создания на базе института одного из элементов саморазвивающейся педагогической среды – единой системы адаптивной информационной поддержки педагогического сообщества на основе создания в институте интеллектуально-информационной среды считаем целесообразным разработку и внедрение Intranet-сайта по технологии MediaWiki. Использование технологии MediaWiki позволяет решить следующие задачи:

1. Определение целей вуза в условиях реформы сферы образования.
2. Формирование информационной культуры педагогов, знакомство их с потенциальными возможностями компьютерной техники и умение использовать ее в учебном процессе.
3. Подготовка выпускника вуза, готового стать членом информационного общества.
4. Формирование информационно-педагогической компетентности.
5. Развитие способностей оперирования информацией, творческим решением проблем науки с акцентом на индивидуализацию образовательных программ.
6. Формирование личностно-ориентированного взаимодействия преподавателя и обучаемого.
7. Формирование прогностического подхода к образованию.
8. Реализация принципа опережающего образования.

Для реализации указанных задач предлагается следующая структура интранет-сайта.

1. Тезаурус. Осуществляется необходимая подготовка пользователей к восприятию информации, проявлению интереса и осознанию необходимости использования сайта в профессиональной деятельности.
2. Логико-прагматическая составляющая. Осуществляется практическая проверка способов решения проблемы. При этом пользователь заинтересован в решении и имеет многоальтернативные возможности в достижении цели.

3. Логико-профессиональная составляющая. Использование оптимизированных знаний в профессиональной деятельности.

Компоненты интранет- сайта можно представить в следующем виде (рисунок 2.1)

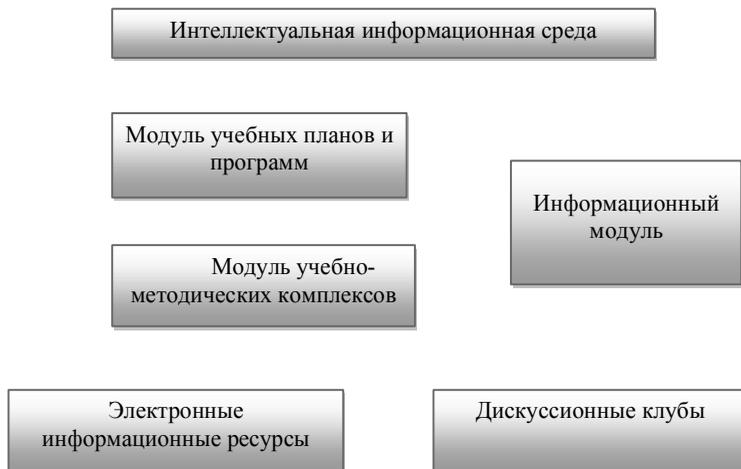


Рисунок 2.1 – Структура интранет-сайта

В соответствии с предлагаемой структурой в Ставропольском государственном педагогическом институте был разработан интранет-сайта.

Внешний вид главной страницы интранет-сайта представлен на рисунке 2.2.

В настоящее время сайт используется в рамках обеспечения возможности доступа студентов и преподавателей к учебно-методическим материалам по всем аккредитованным специальностям (специалитет) и профилям (бакалавриат).

На сайте реализована программа «Школа молодого исследователя», позволяющая организовать научную работу студентов в соответствии с требованиями ФГОС третьего поколения.

Литература ко 2 главе

1. Калинин И.А. Социальные сервисы Интернета // Издательский дом 1 сентября – (Рус). – URL: [http://inf.1september.ru /article.php?ID=200700102](http://inf.1september.ru/article.php?ID=200700102) (дата обращения: 12.07.2012).

2. История развития социальных сервисов Интернета – (Рус). – URL: <http://www.social-networking.ru> (дата обращения: 10.08.2012).

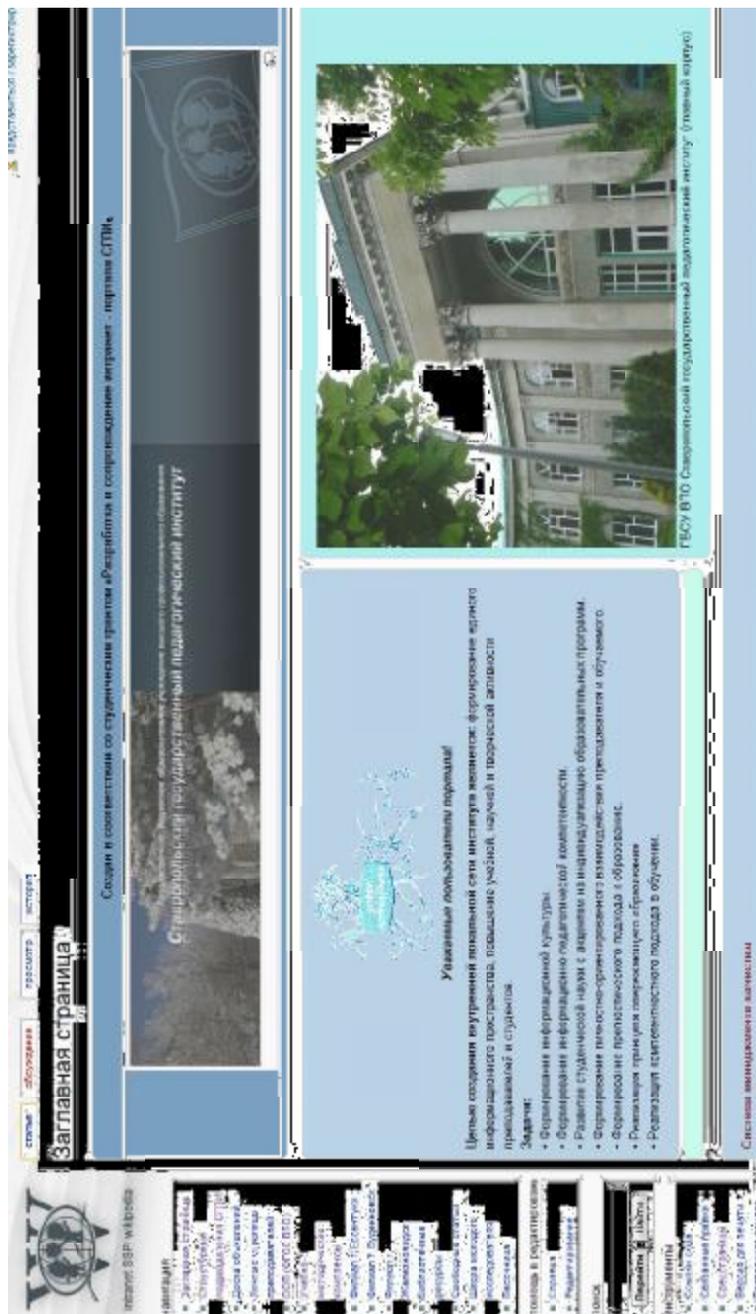


Рисунок 2.2 – Главная страница Интернет-сайта Института.

3. Веб 2.0 // Wikipedia. Свободная энциклопедия – (Рус). – URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Веб_2.0 (дата обращения: 5.09.2012)..

4. Бунбунова О.Г. Социальные сервисы сети Интернет (сервисы Web 2.0) // Открытый класс. Сетевые образовательные сообщества. – (Рус). – URL: <http://www.openclass.ru/> (дата обращения: 11.09.2012).

5. Калитин Е. Сообщества vs социальные сервисы: экскурс в теорию // Личная страница – (Рус). – URL: <http://ehhu.ru/people/user/6/blog/16637/> (дата обращения: 15.09.2012).

6. Подбжецкий О. WEB 2.0 — платформа и ее пользователи // Mobi.ru. Экспертный сайт о цифровой технике – (Рус). – URL: http://www.mobimag.ru/Articles/2239/_WEB_20__platforma_i_ee_polzovateli.htm/ (дата обращения: 23.09.2012).

7. Социальные сетевые сервисы // Wikipedia. Свободная энциклопедия – (Рус). – URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Социальные_сетевые_сервисы (дата обращения: 18.07.2012).

8. Массовая_многопользовательская_онлайн-игра // Wikipedia. Свободная энциклопедия – (Рус). – URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_онлайн-игра (дата обращения: 25.07.2012).

9. RSS-агрегатор // Wikipedia. Свободная энциклопедия – (Рус). – URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/RSS-агрегатор> (дата обращения: 5.10.2012).

10. Блог // Wikipedia. Свободная энциклопедия – (Рус). – URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Блог> (дата обращения: 18.09.2012).

11. Microsoft. Центр безопасности – (Рус). – URL: <http://www.microsoft.com/ru-ru/security/online-privacy/social-networking.aspx> (дата обращения: 12.10.2012).

12. Бережнова Л.Н., Богословский В.И. Полифункциональность сопровождения в педагогическом университете // Вестник Московского университета. Серия 20. Педагогическое образование. – 2003г. – №1.

13. Самолысов П.В., Ромашенко Т.Ю. Нелинейные процедурные знания – основа построения систем дистанционного обучения. – М.: Образование и общество, 2001.

14. Тим О’Рейли. Что такое Веб 2.0 // Компьютера online, 18 октября 2005 – (Рус). – URL: <http://www.computer.ru/think/234100/>. (дата обращения: 02.07.2012).

15. Патаракин Е.Д. Социальные сервисы Веб 2.0 в помощь учителю– М: Интуит.ру, 2007.

16. Прохоров А. Социальные сети и Интернет // Компьютер Пресс. – 2006 г. – №1.

17. Социальные сервисы // Letopisi.Ru. «Время вернуться домой» – (Рус). – URL: http://letopisi.ru/index.php/Социальные_сервисы/ (дата обращения: 15.10.2012).

18. Интернет технологии Web2.0 (на примере сервисов Google) // Терминологический словарь для педагогов. – (Рус). – URL: <http://dokrgv.ru/moodle/mod/glossary/view.php?id=2621&mode=&hook=ALL&sortkey=&sortorder=&fullsearch=0&page=-1> (дата обращения: 20.10.2012).

19. Ивановский О.В. Угрозы безопасности информации в социальных сетях //Вычислительные сети. Теория и практика, 2012 №1 (20) – (Рус). – URL:<http://network-journal.mpei.ac.ru/cgi-bin/main.pl?l=ru&n=19&pa=11&ar=4> (дата обращения: 15.10.2012).

20. Башлыков, М. Социальные сети как угроза корпоративной информационной безопасности // Михаил Башлыков Информационная безопасность, рубрика «Защита информации». 2008. – (Рус). – URL: http://www.itsec.ru/articles2/Inf_security/social-networks. (дата обращения: 10.10.2012).

21. Терминологический словарь для педагогов // Интернет технологии Web2.0 (на примере сервисов Google). – (Рус). – URL:<http://network-journal.mpei.ac.ru/cgi-bin/http://dokrgv.ru/moodle/mod/glossary/view.php?id=2621&mode=&hook=ALL&sortkey=&sortorder=&fullsearch=0&page=-1> (дата обращения: 8.10.2012).

22. Словарь терминов // Сайт команды «ГРИО»– (Рус). – URL: <https://sites.google.com/site/sajtkomandytrio/home> (дата обращения: 5.10.2012).

23. Анализ мобильных социальных сетей // Ассоциация профессионалов Интернет-маркетинга и веб-разработки Рунета – (Рус). – URL: <http://apivr.ru/mobie/> (дата обращения 18.09.2012)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Центральным моментом при анализе социальных сетей всегда остается структура отношений сети. При этом сеть Интернет существует как определенная среда, в которой взаимодействуют участники (субъекты). Социальные субъекты этой сети могут быть как индивидуальными членами общества, так и коллективными социальными объединениями. Структура сети включает в себя не только социальные субъекты, связи между ними, но и потоки ресурсов, которыми члены сети обмениваются между собой. Сетевые взаимодействия субъектов, следуя определенным правилам и непрерывно воспроизводя их, отвечают за изменения в построении сети и в ее будущей процессуальной логике. Границы социальных сетей конституируются не внешними ограничениями, а внутренними функциональными связями.

В целом, сетевое пространство представляет собой совокупность позиций, ролей, отношений, потоков ресурсов. В этом пространстве социальные субъекты размещаются согласно их личным взаимодействиям, прямым и опосредованным. Основным элементом социальных отношений в социальных сетях является личность, то есть реализуется антропный виртуальный принцип, заключающийся в том, что человек занимает центральное место в виртуальной реальности. Индивиды, осуществляющие в социальных сетях поиск, переработку и распространение информации, обладают бесчисленным множеством индивидуальных различий, учесть которые практически невозможно. В связи с этим, в отличие от психологических теорий личности, обращающих внимание на индивидуальные различия, в киберпространстве изучаются социальные качества пользователей, не персонифицированные характеристики, а социальные типы личностей, то есть то, что делает пользователей похожими друг на друга. В то же время реализация социальных качеств базируется на технологиях, реализующих взаимодействие пользователей. Поэтому о социальных сетях необходимо говорить в разных аспектах: как о социальном явлении (людям присуще установление социальных связей), как об универсальном инструменте социологического анализа, основанном на теории графов, и как об интернет-услуге или интернет-сервисе по построению социальной сети во Всемирной паутине для получения социального капитала. К сожалению, в настоящее время различными аспектами социальных сетей занимаются люди различных специальностей и в большинстве своем не объединяют свои

усилия. В конечном счете, это приводит к трудностям реализации таких потребностей индивида с использованием социальных сервисов как социальный статус, социальная роль.

Рассмотренные в пособии аспекты социальных сетей не претендуют на полноту, поскольку проблема гораздо шире. Современное состояние исследования проблемы свидетельствует, что виртуальная реальность, виртуальные сообщества, киберпространство становятся проявлением бытия и требуют дополнительных исследований.

Приложение 1.

Краткий терминологический словарь Веб 2.0

(Составлен с использованием [21, 22])

Авторизация – идентификация, аутентификации пользователя. Процедура проверки на подлинность сочетания идентификационного имени (логина) и пароля, введенных пользователем в интерактивную форму. Предоставление права доступа и проверка полномочий пользователя на выполнение каких-либо действий на сайте.

Аккаунт (от английского account – учётная запись, личный счёт, профиль, профайл, страница, эккаунт) – регистрационная запись, содержащая сведения, которые пользователь сообщает о себе в социальной сети. Содержит сведения, необходимые при подключении к системе – имя пользователя (логин) и пароль, имя и фамилию пользователя. Может содержать дополнительные анкетные данные о пользователе – фотографии, отчество, псевдоним, пол, социальную принадлежность и прочее.

Бан (от английского ban – запрещать) – жаргонное выражение. Удаление участника из группы за некорректное поведение через занесение его в черный список.

Блог (от английского blog, сетевой журнал, дневник событий) – простая система публикации контента. Ключевой способ публикации новостей в Интернет и проведения дискуссий он-лайн. Блог – это веб-сайт, основное содержимое которого регулярно добавляемые записи, изображения или мультимедиа. Для блогов характерны недлинные записи временной значимости, отсортированные в обратном хронологическом порядке, то есть последняя запись, находится сверху. Отличие блога от традиционного дневника обуславливается его публичностью и предполагает сторонних читателей, которые могут вступить в публичную полемику с автором в отзывах к блог-записи или своих блогах. Это личный сайт пользователя, доступный общественному просмотру и состоящий из регулярно обновляемых записей.

Блоггер – человек, который ведет блог. Блоггеры ведут тематические, корпоративные или персональные блоги.

Блогосфера – это совокупность всех блогов, сообщество авторов дневников и их постоянных читателей, реализуемое через комментарии, ссылки и контент.

Веб 2.0 / Web 2.0, Веб второго поколения – разновидность сайтов, на которых онлайн контент (внутреннее наполнение сайта) создается са-

ими пользователями, объединен и разделен между участниками и контролируется самими членами сообщества.

Видеохостинг – вид социальных медиа, предназначенный для загрузки, хранения и просмотра и демонстрации видео в браузере, в том числе в онлайн-режиме. Включают возможности создания собственных профилей (каналов), подписки на каналы других пользователей и компаний, присвоения тегов видеозаписям, объединения в сообщества. Самые популярные видеохостинги – YouTube, Rutube, Smotri.

Виджет – элемент управления, информационный блок, графический элемент интерфейса сайта, который берёт данные извне сайта. Обычно один виджет выполняет одно определенное действие, то есть каждый виджет имеет своё стандартное действие.

Википедия, Wikipedia – свободная общедоступная многоязычная универсальная онлайн-энциклопедия. Многоязычный проект со свободно распространяемым содержанием.

Вики-сервисы (от гавайского «wikiwiki» – «быстро») – веб-сервисы, на которых документы удобно и быстро могут совместно редактироваться несколькими пользователями. При этом вклад каждого и указание авторства не фиксируется.

Гаджет (от английского gadget – приспособление) – небольшое приложение, предоставляющее дополнительную информацию. Мини-приложение, которое предоставляет пользователю дополнительные удобства для работы с основным сайтом, интерфейсом и облегчает функции пользователя.

Географические сервисы – сервисы которые позволяют работать с картами мира и отдельных стран, регионов, городов и совместно размещать информацию на географических картах, отмечать места, создавать комментарий.

Группа в социальной сети – сообщество людей со сходными интересами, которые общаются друг с другом внутри социальной сети. Стоит в первую очередь из участников и форума. Качество и ранг группы в первую очередь оценивается по количеству участников. Может формироваться вокруг определенной сферы деятельности, географической привязки или интересов (спорт, музыка, профессии и т. п.).

Дополненная реальность (Augmented reality, AR) – технология, которая позволяет дополнять физическую реальность виртуальными элементами. Дополнение физической реактивности виртуальными объектами осуществляется благодаря «привязке» последних к географическим координатам или иным данным. Увидеть целостную картинку, со-

четающую физические и виртуальные объекты можно через камеру мобильного устройства при условии возможности определения географических координат этого устройства.

Забанивание, забанить – удаление аккаунта за некорректные действия пользователя Твиттера.

Закрытая группа – группа социальной сети, данные которой (форум, список участников и другую внутреннюю информацию) могут просматривать только состоящие в ней участники. Для присоединения к закрытой группе потенциальный участник отправляет запрос на вступление в группу, который отправляется на рассмотрение модераторам группы.

Клон – пользователь социальной сети, использующий анкетные данные и фотографии другой реальной личности, для того чтобы его совершать действий от имени этого человека.

Контент (от английского content – содержание, содержимое) – информация на сайте, любой связный и осмысленный текст. Информационное наполнение, содержательное наполнение сайта. Информация из нужной области знаний или человеческой деятельности, оформленная в доступной для Интернет-публикации форме. Простой набор слов контентом не является. Существенными параметрами контента являются его объем, актуальность и релевантность.

Кросспост – автор поста дублирует для своей аудитории то, что написал другой человек в живом журнале. Аналог в Твиттере – ретвит.

Куки / cookies – (от английского cookie – печенье) – небольшой фрагмент данных, созданный сервером. Хранится на компьютере пользователя в виде файла, который браузер каждый раз пересылает серверу при открытии страницы сайта. Необходим для сохранения данных пользователя, его персональных предпочтений и настроек, его идентификации, и отслеживания состояния сессии доступа, а также ведения статистики о пользователях.

Лента активности – отображение всех публичных действий пользователей (сообщения в форумах, добавление друзей, загрузка фотографий, новые сообщения и фотоальбомы в группе), которые могут видеть друзья и участники одной группы.

Мешапы (от англ. “mash up” – смешивать) – новые сервисы, которые объединяют в себе функции уже известных сервисов.

Микроблог – система публикации контента, сообщениями в 140 символов в Твиттере, сделанная с целью упростить процедуру создания блогов для людей, не владеющих навыками работы в Интернете. Для микроблога характерны записи временной значимости, отсортированные в обратном хронологическом порядке, то есть последняя запись, находится сверху.

Мульт – человек, использующий нереальные (вымышленные) данные, для скрытия своей реальной личности. Мульты делятся на конструктивных и вредных (негативных).

Открытая группа – группа социальной сети, к которой без каких-либо предварительных условий и в любое время, может присоединиться любой пользователь социальной сети и принять участие в форуме и других событиях жизни группы.

Подкаст – аудио файл выложенный в онлайн для загрузки пользователями через RSS-фида. Содержания файла может варьироваться от музыки до новостей, презентаций или аудио дневников. Подкасты – выпуски эфира, разноплановые передачи, авторские программы, шоу и постановки, размещение аудио и видео материалов в блоге в виде выпусков, которые можно слушать или скачивать на MP3-плеер.

Подкастинг – способ создания и передачи звуковой или видеоинформации в Интернет. Само слово подкастинг происходит от слияния слов iPod (портативный MP3-плеер) и broadcasting – обширное, широкое вещание.

Пост – отдельно взятое сообщение в форуме, в какой-то теме.

Сетевые карты знаний – диаграммы, схемы, в наглядном виде представляющие различные идеи, задачи, тезисы, связанные друг с другом и объединенные какой-то общей идеей. Карта позволяет охватить всю ситуацию в целом, а также удерживать одновременно в сознании большое количество информации, чтобы находить связи между отдельными участками, недостающие элементы, запоминать информацию и быть способным воспроизвести ее даже спустя длительный срок.

Сообщество – группа людей со сходными интересами, которые общаются друг с другом. Имеет список участников и форум. Сообщества сформированы вокруг учебных заведений и определенных сфер деятельности пользователей.

Социальные закладки – это сервисы со списками ссылок на сайты, которые интересны пользователю Интернета. Пользователь желает в дальнейшем посещать понравившиеся ресурсы, и для этого хранит ссылки на эти сайты в специальных списках, называемых – социальные закладки. Социальные закладки хранятся не на компьютере пользователя, а в Интернете на сайте закладки.

Социальные медиахранилища — сервисы для совместного хранения медиафайлов.

Спам, спаминг – назойливая реклама сомнительного характера в комментариях, личной почте, форуме и других сообщениях.

Стена – способ публикации открытых записей личного и общего характера временной значимости, отсортированных в обратном хроно-

логическом порядке, то есть последняя запись, находится сверху. В Контакте стену имеет каждый пользователь и каждая группа.

Twitter-клиенты – программы для работы с сервисом Твиттер.

Твиттер-лента – лента новостей, приходящих от всех, за кем следит пользователь. Записи в ленте имеют временную значимость, они отсортированы в обратном хронологическом порядке, то есть новость того, кто написал последним, находится сверху.

Троян, троянская программа – программа, предоставляющая удаленный доступ к чужому компьютеру, позволяющая проводить различные манипуляции на нем, отсылать конфиденциальную информацию.

Фишинг (англ. phishing, от password — пароль и fishing — рыбная ловля, выуживание) – похищение пароля. Вид Интернет-мошенничества, целью которого является получение доступа к конфиденциальным данным пользователей – логинам и паролям. Обычный прием фишинга – создание точной копии существующей веб-страницы, например Главной сайта Одноклассники, с целью заставить пользователя ввести свои личные данные и пароль.

Форум – инструмент общения в группах и сообществах социальной сети. Площадка, объединяющая сообщения и ветви обсуждения. Ответы участника форума на сообщение предыдущего, «привязанные» к исходному сообщению.

Фотохостинг – вид социальных медиа, предназначенный для загрузки, хранения, просмотра и демонстрации изображений. Включают возможности создания собственных профилей, подписки на профили других пользователей и компаний, присвоения тегов фотографиям, объединения в сообщества и сортировки фотографий по фотоальбомам. Самые популярные фотохостинги – Flickr, Picasa, Яндекс.фотки.

Хештеги – (#, hashtag, «черепашка») – слова, начинающиеся с # решётки, которые вставляются перед сообщением в Твиттере для обозначения темы записи. В Твиттере пока название темы может быть только на английском языке. То есть, сообщение может быть на русском языке, но тема, к которой его относит автор, пишется в любом месте предложения на английском, и перед словом ставится #. Таким образом, Твиттер отнесёт сообщение к отмеченной автором категории. Когда какой-нибудь пользователь Твиттера запросит это слово в Твиттере, поиск выдаст ему и микроблог с этим сообщением. Используя # перед каким-нибудь словом на английском языке, автор делает это слово названием темы, к которой относится сообщение. Хештеги созданы для того чтобы объединять близкие по теме сообщения и их авторов, которые пишут об одних и тех же вещах.

AJAX асинхронный JavaScript и XML – ускоритель обновления веб-страниц, без необходимости их перезагрузки, улучшающий юзабилити.

API (application programming interfaces) – набор базовых функций интерфейсов программирования приложений операционных систем Windows.

Atom – протокол публикаций сайтов, типа PPC.

DDoS-атака (Distributed Denial Of Service Attack) – атака с использованием множества адресов ничего не подозревающих пользователей, для «забивания» канала, через открытие максимально возможного количества соединений с социальной сетью. Посылание большого количества паразитного трафика для перегруза и выведения из строя операционной системы, которая не успевает обработать все соединения, в результате чего, пользователи социальной сети не имеют возможности соединения с сервером, на котором размещён сайт.

Followers, follower – Люди, которые подписались на новости пользователя. Пользователь Твиттера, подписанный на чью-либо ленту новостей, автоматически получающий все сообщения с неё.

Following – подписка на ленту новостей выбранного пользователя в Твиттере.

Password – пароль.

RSS – формат трансляции (автоматической пересылки) информации с одного места в другое. Один из форматов, используемых для передачи информации в Интернет. Используется для автоматической перепечатки статей и создания копий. RSS документ может содержать только аннотацию контента или полную версию. Подписка по RSS похожа на подписку по электронной почте, когда все новости приходят в почтовый ящик, но быстрее, удобнее и функциональнее. Чтобы начать пользоваться RSS, нужен специальный сервис, называемый RSS-ридером. Один из популярных RSS-ридеров (Google Reader) создан компанией Google.

RSS агрегатор – клиентская программа или веб-приложение для автоматического сбора сообщений из источников, экспортирующих в форматы RSS или Atom, например заголовков новостей, блогов, подкастов и видеоблогов.

RSS лента – набор RSS-потоков, сообщения из которых сортируются по времени поступления.

RSS-поток — это данные, представленные в формате RSS. Большинство блогов (сетевых дневников) и многие новостные источники предоставляют информацию в этом формате. Обычно говорят, что такие потоки состоят из «сообщений» — каждое сообщение является записью в дневнике или новостью для новостного источника.

WAP-версия сайта – облегчённая версия сайта, обеспечивающая доступ к социальной сети мобильных устройств, телефонов, смартфонов, коммуникаторов и КПК.

Приложение 2.

Основные социальные сети Интернет

1. Совместный поиск информации – Социальные поисковые системы
Свики (<http://www.eurekster.com/>) Рисует облака тегов. Подстраивается под предпочтения пользователя и позволяет ему по каждому ключевому слову указывать наиболее авторитетные сайты. Свики использует технологии совместной деятельности участников сообщества. Другие пользователи созданной поисковой машины могут предлагать хозяину теги и сайты для настройки.

Система пользовательского поиска Гугл (<http://www.google.com/coop/>) – персональный и совместный поиск. Система пользовательского поиска позволяет использовать широту возможностей поиска Google для создания поисковой системы, соответствующей вашим задачам и желаниям.

Роллио (<http://rollyo.com/>) Использует сужение области поиска с помощью назначения авторитетных сайтов и меток.

2. Совместное хранение закладок

Делишес (<http://delicious.com/>) Социальный сервис Делишес позволяет пользователям хранить коллекцию своих закладок-ссылок на веб-страницы.

БобрДобр (<http://bobrdobr.ru/>) Социальный сервис для хранения закладок в Интернете, использования тегов для систематизации, обмена ссылками, создания групп.

Румарк (<http://rumarkz.ru/>) Русскоязычный сервис социальных закладок. Интересная особенность – опция кросс-постинга на del.icio.us, что позволяет сохранять вновь добавляемые закладки и на rumarkz, и на del.icio.us.

МоёМесто (<http://moemesto.ru/>). Сервис интернет закладок и хранения файлов. Здесь Вы можете зарегистрироваться, установить нашу панель в свой браузер, и хранить все свои ссылки, заметки и файлы

2. Совместное хранение медиафайлов

Фликр (www.flickr.com/). Позволяет загружать, публиковать, редактировать фото, использовать метки-категории, позволяющие быстрее искать фотографии. Сервис дает возможность всем своим пользователям делиться своими фотографиями и метками на фотографиях, определять уровень доступа к фотографии, группировать фото в альбомы и даже указывать географическую принадлежность фото на встроенной карте

Фотопедия (<http://www.fotopedia.com/>). Сервис, предназначенный для хранения и дальнейшего использования пользователем цифровых фотографий и видеороликов.

Picasa (<http://picasa.google.com/>). Веб-альбомы Picasa позволяют просматривать полноэкранные слайд-шоу, располагать изображения на карте, воспроизводить видео и т. д. Программа Picasa автоматически найдет все фотографии на компьютере и упорядочит их

ГуглДокс (<http://docs.google.com/>). Бесплатный онлайн-офис, включающий в себя текстовый, табличный процессор и сервис для создания презентаций, а также интернет-сервис облачного хранения файлов с функциями файлообмена.

DocMe (DocMe.ru). Бесплатный интернет-сервис для публикации, хранения и чтения документов различных форматов (.doc, .xls, .pdf, .ppt и .tft).

3. Карты знаний

FreeMind (<http://freemind.net/>). Свободная программа для создания диаграмм связей («карты памяти», «mind maps»).

Mindmeister (www.mindmeister.com/ru). Ведущие русскоязычное программное обеспечение для онлайн карт памяти

Bubbl.us (<https://bubbl.us/>). Социальный сервис позволит достаточно быстро построить графическую схему, не ограничивая пользователя в рабочем пространстве. Созданную схему можно сохранить в формате jpg, png или html, распечатать или использовать в дальнейшей работе как рисунок, разместить на своем сайте или блоге. Этот социальный сервис позволяет совместно редактировать графическую схему, что открывает новые возможности для организации коллективной деятельности в сети.

4. Профессиональные сообщества

Open Port (<http://openport.ru/>). Сообщество системных администраторов и IT-специалистов

NowPublic (<http://www.nowpublic.com/>)- один из самых успешных проектов в непрофессиональной гражданской журналистике.

5. Мэшапы

Викимания (<http://wikimapia.org/>). Идея проекта состоит в том, чтобы описать каждое место на земле, структурировать эти данные и дать возможность пользователям по всему миру ими пользоваться. Имеется русскоязычный интерфейс.

Earthify (<http://earthify.org>). Превращение списков (например, предложений по недвижимости) в геокнопки на карте Google Earth

Юнуп (<http://www.unupe.com>). Социальный сервис Интернета, который позволяет пользователям совместно работать с Google Earth. Для совместной работы партнерам необходимо скачать Unupe и подключить его к Скайпу. После этого необходимо: связаться с партнером по Скайпу; включить Юнуп; партнеру щелкнуть на «follow»; управлять экра-

ном Google Earth на своём компьютере, а вашему партнёр будет «следовать» за Вами. В ходе совместной работы Вы можете разговаривать по скайпу, обмениваться комментариями в скайп-чате, пересылать по скайпу геокнопки.

6. Социальные сообщества учителей

ПЕДСОВЕТ: образование, учитель, школа (<http://pedsovet.org/>). “Все-российский интернет-педсовет”. А также Блоги, форумы, консультации и календарь событий

Открытый класс (<http://www.openclass.ru/>). Открытый класс – сетевое педагогическое сообщество

Интергуру. Интернет – государство учителей (<http://www.interguru.ru/>). Интернет – государство учителей – это открытая система самостоятельных сетевых проектов, связанных между собой игровой экономической схемой

Сеть творческих учителей (<http://www.it-n.ru/>). Российская Сеть творческих учителей

Letopisi.ru (<http://letopisi.ru>). Коллективная образовательная энциклопедия

Moodle et Cetera (<http://moodlefree.ru/>). Сообщество посвящено использованию ИКТ в образовательном процессе.

«СоцОбраз» (<http://www.socobraz.ru>). Интерактивная площадка для обмена опытом учителей, методистов, социальных педагогов, классных руководителей, педагогов дополнительного образования, школьных психологов

Методисты (<http://metodisty.ru/>). Профессиональное сообщество педагогов

Сообщество учителей английского языка Tea4er.ru (<http://www.tea4er.ru/home>). Сообщество учителей английского языка, форум, блоги, партнеры, олимпиады, проекты

Проект «E-Learning Россия» (<http://www.elearning-russia.ru/>). Международный форум по образованию «E-Learning Россия: возможности электронного обучения сегодня»

Учительский портал (<http://www.uchportal.ru/>). Форум, статьи, разработки.

Школа успешного учителя (<http://edu-lider.ru>). Методическая поддержка педагогов в продвижении профессиональной карьеры

Сообщество учителей Intel Education Galaxy (<http://edugalaxy.intel.ru/>). Будущее образования в свете использования новых информационных технологий в Сообществе учителей Intel Education Galaxy – Образовательной галактике Intel.

Общественно-государственная экспертиза учебников (<http://www.fsu-expert.ru/>). Общественно-государственная экспертиза учебников/ Федеральный совет по учебникам МОН РФ.

Использование шаблонов в Wiki.

Шаблоны — это вики-страницы, используемые в других вики-страницах. Доступных способов использования три:

`{{Name}}` добавляет в страницу копию содержимого шаблона (страницы с именем `[[Template:Name]]`). Обращение к шаблону производится каждый раз, когда производится извлечение использующей его страницы. Таким образом, если изменить шаблон, то отображение использующих его страниц тоже изменится.

`{{subst:Name}}` заменяет данную строку содержимым шаблона в момент сохранения страницы. Таким образом, после сохранения в ней остается копия шаблона, которую можно будет изменять так же, как обычную wiki-разметку. После сохранения шаблон и страница редактируются независимо: изменение страницы не влияет на шаблон, изменение шаблона не влияет на страницу.

`{{msgnw:Name}}` включает шаблон в виде формы, отображающейся в использующей его странице, аналогично тому как действует тэг `<nowiki>`. Как и в первом случае, изменение шаблона изменяет то, что мы видим при отображении страницы.

Параметры в шаблонах (рисунок П.1).

В шаблонах можно объявить параметры, либо как нумерованные `{{{1}}}` либо именованные `{{{param}}}`.

Вставляя шаблон в страницу, укажите значения для его параметров, разделяя их символом `()`: `{{Thankyou/ru|всё хорошее|Вики}}`. Для именованных параметров используйте пары «имя=значение», разделяя их тем же символом `()`: `{{Thankyou/ru|причина=всё хорошее|подпись=Вики}}`. Преимущество использования именованных параметров — гибкость порядка их указания и большая ясность в понимании их назначения, особенно когда параметров много. Если требуется изменить порядок нумерованных параметров, их следует упомянуть явно: `{{Thankyou|2=Вики|1=всё хорошее}}`.

Для параметров можно указать значения по умолчанию, то есть значения, которые будут использоваться, если никакого значения не указано. Например: `{{{reason|всё хорошее}}}` будет присваивать значение «всё хорошее» параметру `reason`, если оно не будет указано в вызове шаблона явно.

Управление включением шаблонов.

Вид текста	Тэги
Новый раздел	== Новый раздел ==
Подраздел	=== Подраздел ===
Пункт	==== Пункт ====
С помощью тега « br » можно разрывать строки, не начиная новый абзац.	С помощью тега « br » можно разрывать строки, <code>
</code> не начиная новый абзац.
Сделать список очень просто: каждая строка начинается со звёздочки; чем больше звёздочек — тем глубже уровень; отступ внутри можно делать и с помощью двоеточия.	Сделать список очень просто: * каждая строка начинается со звёздочки; ** чем больше звёздочек — тем глубже уровень; ** : отступ внутри можно делать и с помощью двоеточия.
1. Нумерованные списки тоже хороши: 1. очень организованные; 2. легко читаются.	# Нумерованные списки тоже хороши: ## очень организованные; ## легко читаются.
• Можно также делать смешанные списки: 1. и вкладывать их • как, например, 2. здесь.	* Можно также делать смешанные списки: *# и вкладывать их **# как, например, *# здесь.
Точка с запятой в начале строки и затем двоеточие создают двухуровневый список.	;Точка с запятой в начале строки: и затем двоеточие ;создают: двухуровневый список.
Двоеточие в начале строки делает отступ абзаца. Простой перенос строки при этом начинает новый абзац.	:Двоеточие в начале строки делает отступ абзаца. Простой перенос строки при этом начинает новый абзац.
ЕСЛИ строка начинается с пробела, ТОГДА она будет отформатирована так же, как и набрана; шрифтом фиксированной ширины; без переноса строк; [[без ссылок]];	ЕСЛИ строка начинается с пробела, ТОГДА она будет отформатирована так же, как и набрана; шрифтом фиксированной ширины; без переноса строк; [[без ссылок]];
Центрированный текст.	<center>Центрированный текст.</center>
Горизонтальная разделительная линия: — четыре дефиса подряд	Горизонтальная разделительная линия: ---- четыре дефиса подряд
В Лондоне хороший <u>общественный транспорт</u> . Внимание: если падеж ссылающегося слова или словосочетания не совпадает с именительным, то следует в двойных квадратных скобках ставить вертикальную черту и слева от неё писать именительный падеж, а справа — соответствующий грамматике предложения, в которое вставлена ссылка.	В Лондоне хороший [[общественный транспорт]]. Лондон располагает хорошим [[общественный транспорт] общественным транспортом]].

Пример: Лондон располагает хорошим <u>общественным транспортом</u> .							
Окончания сливаются со ссылкой: гены, в 2008 году	Окончания сливаются со ссылкой: [[ген]]ы, в [[2008 год]]у						
Можно ссылаться на подраздел в самой статье, указав его после «решётки»: <u>Ссылайтесь</u> .	Можно ссылаться на подраздел в самой статье, указав его после «решётки»: [[Википедия:Правила и указания#Ссылайтесь Ссылайтесь]].						
Внешняя ссылка: <u>Nupedia</u> ; если материалы по ссылке предоставлены на другом языке, этот язык желательно указывать явно: <u>Nupedia</u> (англ.)	Внешняя ссылка: [http://www.nupedia.com Nupedia]; если материалы по ссылке предоставлены на другом языке, этот язык желательно указывать явно: [http://www.nupedia.com Nupedia]{{ref-en}}						
Указать e-mail можно так: <u>name@example.com</u>	Указать e-mail можно так: [mailto:name@example.com name@example.com]						
Для того, чтобы включить ссылки на загруженные объекты, не являющиеся изображениями, такие как звуковые файлы, или на изображения, заданные ссылкой, а не отображаемые на странице, используйте «медиа»-ссылку. <u>Звук</u> <u>Изображение торнадо</u> <u>Текстовый файл</u>	[[Медиа:Sg_mrob.ogg Звук]] [[Медиа:Tornado.jpg Изображение торнадо]] [[Медиа:Text.doc Текстовый файл]]						
Чтобы поставить ударение, после ударной гласной напишите {{подст:ударение}}.	ударе{{подст:ударение}}ние						
Полужирное и курсивное начертания используются в следующих случаях (подробнее см. «Выделение»): логическое ударение структурное выделение логическое ударение в структурном выделении (или наоборот) Это двойные и тройные апострофы, а не кавычки.	"логическое ударение" "структурное выделение" ""логическое ударение в структурном выделении (или наоборот)"".						
Красный Зеленый Синий	Цвет текста ##red Красный## ##green Зеленый## ##0000ff Синий##						
<table border="1"> <tr> <td>ячейка 1</td> <td>ячейка 2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">ячейка во весь ряд</td> </tr> <tr> <td>ячейка 3</td> <td>и длинная ячейка</td> </tr> </table>	ячейка 1	ячейка 2	ячейка во весь ряд		ячейка 3	и длинная ячейка	<p>Таблицы</p> <p> ячейка 1 ячейка 2 </p> <p> ячейка во весь ряд </p> <p> ячейка 3 и длинная ячейка </p>
ячейка 1	ячейка 2						
ячейка во весь ряд							
ячейка 3	и длинная ячейка						
Содержание [<u>убрать</u>] 1 <u>Основы</u> 1.1 <u>Редактирование</u>	Если в статью содержится, по меньшей мере, четыре раздела, то панель «Содержание» (с оглавлением статьи)						

<p>2 <u>Вики-разметка</u></p> <p>2.1 <u>Разделы, абзацы, списки и строки</u></p> <p>3 <u>Как вернуть предыдущее состояние статьи?</u></p> <p>4 <u>См. также</u></p>	<p>автоматически появляется на странице, непосредственно перед первым заголовком (то есть сразу после вступительного раздела).</p> <p>Если вы хотите, чтобы «Содержание» появилось в каком-либо другом месте статьи (а не там, где оно появляется по умолчанию), то поместите ключевое слово <code>__TOC__</code> в этом месте. Если вы хотите, чтобы при этом «Содержание» появлялось сдвинутым к правому краю страницы, а текст слева обтекал содержание, то используйте шаблон <code>{{TOC-right}}</code> или <code>{{TOC-left}}</code> вместо ключевого слова <code>__TOC__</code>.</p> <p>А для того, чтобы «Содержание» вообще нигде не появлялось, достаточно поместить ключевое слово <code>__NOTOC__</code> где угодно на странице.</p>
<p>Скрывает ссылки «править» для каждой секции страницы. Если шаблон содержит несколько заголовков, может быть необходимым добавлять "<code>__NOEDITSECTION__</code>" после каждого из них.</p>	<p><code>__NOEDITSECTION__</code></p>
<p>Текущий год</p>	<p><code>{{CURRENTYEAR}}</code></p>

Рисунок П.1.-Параметры в шаблонах.

Тем, какая часть шаблона будет включаться в страницу, можно управлять с помощью тэгов `<noinclude>` и `<includeonly>`.

Всё что находится между `<noinclude>` и `</noinclude>` будет обрабатываться и отображаться только если страница шаблона просматривается сама по себе.

Возможные применения данной возможности следующие:

1. отнесение шаблонов к категориям;
2. межъязыковые ссылки на похожие шаблоны на других языках;
3. пояснительный текст по использованию шаблона.

Противоположным образом работает тэг `<includeonly>`. Текст, находящийся между `<includeonly>` и `</includeonly>` будет обрабатываться и отображаться только когда страница шаблона включена в другую страницу. Очевидным применением этого является добавление всех страниц, содержащих данный шаблон, к категории, без добавления самого шаблона в эту категорию.

Систематизация шаблонов.

Для эффективного использования шаблонов нужно их легко находить и применять. Легче всего это обеспечить, поместив на страницу шаблона пример его использования. Например такой:

```
<noinclude>
```

```
== Использование ==
```

Позволяет давать ссылку на тему:

```
{{NameOfTemplate|Term1+Term2+Term3}}
```

```
</noinclude>
```

Таким образом, редактор сможет просто скопировать пример и модифицировать его для своих нужд.

Содержание

Введение	3
1. ЛИЧНОСТЬ И КИБЕРПРОСТРАНСТВО. АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ	
1.1. Социально-философские концепции социальных сетей	6
1.2. Социальные сообщества в киберпространстве	17
1.3. Личность в киберпространстве	26
1.4. Виртуальные сетевые сообщества в образовании	34
2. СОЦИАЛЬНЫЕ СЕРВИСЫ ИНТЕРНЕТ	
2.1. Общая характеристика социальных сервисов Интернет	48
2.2. Классификация социальных сетей Интернета	53
2.3. Технологии социальных сервисов Интернет	60
2.4. Угрозы безопасности информации в социальных сетях Интернет ...	69
2.5. Мобильные социальные сети	74
2.6. Технологии MediaWiki	76
2.7. Использование сервисов Web 2.0 в информационной среде педагогического вуза	81
Заключение	87
Приложения	89

Учебное издание

**АНТРОПОЛОГИЧЕСКОЕ ИЗМЕРЕНИЕ
СОЦИАЛЬНЫХ СЕРВИСОВ ИНТЕРНЕТА**

Публикуется в авторской редакции

Компьютерная верстка П.Г. Немашкалов

	Подписано в печать 12.11.12	
Формат 60x84 ¹ / ₁₆	Усл.печ.л. 5,87	Уч.-изд.л. 5,01
Бумага офсетная	Тираж 100 экз.	Заказ 50

Отпечатано в ООО «Бюро новостей».