

УДК 316.6
ББК Ч 426-268.4

ГСНТИ 15.81.21

Код ВАК 19.00.05

Леонов Николай Ильич,

доктор психологических наук, профессор, заведующий кафедрой социальной психологии и конфликтологии, Удмуртский государственный университет; 426034, г. Ижевск, ул. Университетская, д. 1, к. 6; e-mail: nileonov@mail.ru

Боровиков Дмитрий Александрович,

кандидат психологических наук, доцент кафедры социальной психологии и конфликтологии, Удмуртский государственный университет; 426034, г. Ижевск, ул. Университетская, д. 1, к. 6; e-mail: dmibor27@gmail.com

Леонов Илья Николаевич,

аспирант кафедры социальной психологии и конфликтологии, Удмуртский государственный университет; 426034, г. Ижевск, ул. Университетская, д. 1, к. 6; e-mail: inleonov@mail.ru

**ВИРТУАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА
КАК ПЛОЩАДКА РЕАЛИЗАЦИИ ИННОВАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ В КОНФЛИКТОЛОГИИ**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: виртуальная образовательная среда; конфликт; конфликтология.

АННОТАЦИЯ. Рассматривается возможность разработки и внедрения интерактивных технологий повышения конфликтологической компетентности.

Leonov Nikolay Ilych,

Doctor of Psychology, Professor, Head the Chair of Social Psychology and Conflictology, Udmurt State University, Izhevsk, Russia.

Borovikov Dmitry Alexandrovich,

Candidate of Psychology, Associate Professor of the Chair of Social Psychology and Conflictology, Udmurt State University, Izhevsk, Russia.

Leonov Ilya Nikolayevich,

Post-graduate Student the Chair of Social Psychology and Conflictology, Udmurt State University, Izhevsk, Russia.

**VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT
AS AN AREA OF REALIZATION OF INNOVATIVE CONFLICTOLOGICAL PROJECTS**

KEY WORDS: virtual learning environment; conflict; conflictology.

ABSTRACT. The possibility of designing and implementation of interactive technologies of development of conflictological competence are discussed.

З а последние годы психологическое знание обогатилось исследованиями, посвященными различным вопросам взаимодействия человека с виртуальной компьютерной средой. Можно выделить несколько основных сфер исследовательского интереса: интернет-зависимость, проблемы самопрезентации и идентификации личности в Интернете, специфика интернет-коммуникации и, наконец, особенности интернет-сообществ как социальных групп. Ситуация здесь осложняется тем, что изучаемая среда с поразительной скоростью эволюционирует, значительно изменяясь и формально, и содержательно.

Так, исследования конца 1990-х – начала 2000-х годов посвящены Интернету первого поколения, так называемому «Веб 1.0», то есть среде, где контент мог создаваться и потребляться весьма ограниченным числом людей и ограниченным количеством способов. Эпоха «Веб 2.0», провозглашенная в 2005 году, привнесла в интернет-среду потрясающие возможности свободного создания и распространения контента любого характера, а развитие тех-

нологий снизило стоимость доступа к всемирной сети и обеспечило массовое проникновение в нее самых широких слоев населения.

Это стало причиной кардинальных перемен в практике интернет-коммуникаций и интеракций, а также сменило понимание и ощущение этих процессов. Сегодня мы стоим на пороге следующей ступени в эволюции сети Интернет. Однако научные исследования в области психологии пока не успевают за этими изменениями и зачастую на несколько шагов отстают от современного состояния интернет-среды, в которой наиболее значимую роль играют сообщества пользователей.

Ряд исследователей (Коловоротный, Кондратьев, 1997) предлагают типологию систем виртуальной реальности и в зависимости от характера взаимодействия человека с виртуальной средой выделяют три ее вида: пассивную, исследовательскую и активную. При работе с пассивной пользователь выступает в качестве обычного зрителя, способного получать информацию, но не управлять ею. В отличие от пассивной

исследовательская виртуальная среда позволяет перемещаться внутри нее. Активная же среда дает возможность взаимодействовать с ней, внося какие угодно коррективы в ее работу. В соответствии с общей картиной развития информационных технологий третий вид пока еще остается недоступным в полной мере исследователям киберпространства, но уже сейчас многие аналитики называют его основой так называемого «цифрового будущего человечества».

Виртуальные реальности также классифицируют как условные, прожективные и пограничные. К условному типу можно отнести систему, которую разработал М. Крюгер, в которой изображение человека комбинируется с компьютерной картинкой среды, они моделируют (схематизируют) определенные ситуации или действия (процессы). К прожективному классу виртуальных реальностей относятся все реальности спроектированные, исходя из некоторых идей. Например, к классу прожективных виртуальных реальностей относятся реальности, созданные на основе научных теорий. В качестве примера можно привести работу специалистов компании «Диджитал Экуипмент Корпорации», которые помогают химикам моделировать силы молекулярного притяжения и отталкивания. Своей целью ученые поставили за два года разработать такую систему, которая даст возможность химикам в прямом смысле слова руками ощутить эти силы, строя объемные модели молекул в виртуальном пространстве.

Третий тип виртуальных реальностей можно назвать пограничными виртуальными реальностями, они представляют собой сочетание обычной реальности и виртуальной. Их создание позволяет «расширять сознание» специалиста, вооружая его «видением» и знаниями, которыми он актуально здесь и сейчас не может обладать.

Таким образом, описывая свойства системы виртуальной реальности, авторы отмечают, что главным отличием ее от подлинной считают возможность управления событиями. Следовательно, главное свойство системы виртуальной реальности – это возможность изменять информационные потоки, комбинировать, а также генерировать новые. Вместе с тем все, что происходит в системе виртуальной реальности, является в некоторой степени запрограммированным, поскольку виртуальная реальность неразрывно связана с компьютерной информационной средой. Есть лишь тенденции к тому, что скоро свою виртуальную реальность каждый сможет создавать сам, что открывает принципиально новые воз-

можности, а именно – человек сам сможет быть творцом своего собственного мира.

В современной России расширяются области конфликтного взаимодействия, затрагивая различные сферы социальных отношений. Между тем недостаточен опыт применения альтернативных, внесудебных способов разрешения конфликтов. Кроме того сегодня представляется необходимым осуществление не только разрешения существующих конфликтов, но и предупреждение зарождающихся, их легитимизация, рационализация и институционализация.

Обращаясь к разрешению личных конфликтов человека, мы сталкиваемся с ограниченностью контактов его и конфликтолога, способного включиться в решение проблемы. Обычно причиной этого выступает недостаточное количество специалистов-конфликтологов, слабое информирование людей о возможности предоставления подобных услуг либо индивидуальные, субъективные причины: стеснительность, замкнутость, физические ограничения. Онлайн-консультирование, стремительно развиваясь, создает сегодня возможность решения данной проблемы.

Проблема, на решение которой направлен инновационный проект, – разработка и внедрение современных интерактивных технологий повышения конфликтологической компетентности. В интерактивном центре медиации преодолевается противоречие между необходимостью контакта консультанта и человека, разрешающего конфликт, и ограниченностью онлайн-общения. В процессе такого взаимодействия недостаточен интерактивный аспект общения, в результате чего общающиеся плохо понимают друг друга. Для решения данной задачи предполагается использовать накопленный опыт в области классификации конфликтов, соотношения разных типов конфликтов. Это позволит выстроить систему, благодаря которой человек начнет самостоятельно решать, ориентируясь в предложенных вариантах.

Следующей проблемой, на решение которой направлен проект, является обучение студентов практическим аспектам разрешения конфликтов. Центр интерактивной медиации разрабатывается как многозадачная система, включающая учебный блок. Многозадачность реализуется за счет выработки единой системы анализа конфликтов любого типа, разработка которой заложена в задачах. В результате отдельный кейс может быть использован как основа для решения собственного аналогичного или похожего конфликта, либо становится задачей и образцом для обучающегося конфликтологи-

ческой практике. Создание предложенного центра дает возможность при решении конфликта сразу обсуждать рациональный, объективный контекст ситуации, не углубляясь в субъективные переживания. Рационализация конфликта как практическая задача в разрешении конфликтов была заявлена еще в 50-е годы Р. Дарендорфом, однако до сих пор методы рационализации конфликта недостаточно разработаны.

Имеющийся задел по предлагаемому проекту – обеспеченность информационными ресурсами, наличие специалистов-

конфликтологов с опытом практической работы в качестве посредников при разрешении конфликтов разных типов.

Устойчивость предполагаемых результатов обеспечивается доступностью интернет-ресурса для граждан Российской Федерации и постоянством его работы. Такая форма медиации не является сложной для специалистов, поскольку позволяет им планировать свою работу по данному направлению. Сайт центра легко рекламируется, информация о нем может быть разослана по всем заинтересованным организациям.

Статью рекомендует д-р психол. наук, проф. В. А. Зобков.