

Л.Макарова,
учитель английского языка высшей квалификационной категории

Т.Гущина, М.Добровольская,
обучающиеся 9-го класса ГБОУ «Одинцовский «Десятый лицей»,
г.Одинцово, Московская область

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ: ПОЧЕМУ ПРЕДПОЧИТАЮТ ВИРТУАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ ЖИВОМУ? ИССЛЕДОВАНИЕ ЗНАЧЕНИЯ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ НА РУССКОМ И АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКАХ

АКТУАЛЬНОСТЬ. Многие пользователи социальных сетей, особенно подростки, сильно зависят от виртуального общения, иногда забывая о живом. Мы исследовали эту проблему и выяснили особенности этих видов общения.

Цель исследования – проанализировать, почему происходит замена живого общения виртуальным, и каковы последствия виртуального общения.

Задачи исследования: 1) определить особенности виртуального общения, и где пользователи чаще общаются в виртуальном мире; 2) выяснить, как виртуальное общение влияет на пользователей; 3) найти достоинства и недостатки живого и виртуального общения; 4) провести исследование среди обучающихся лиц; 5) проанализировать результаты исследования; 6) обобщить результаты исследования, выяснить преимущества живого и виртуального общения и как собеседникам комфортнее общаться. Гипотеза: правда ли, что люди больше общаются виртуально.

Виртуальное общение – обмен сообщениями, которые отправляются пользователями через Интернет в социальных сетях дистанционно. Собеседники не видят друг друга в реальном мире, а представлены в виде образов, символов и знаков. Virtual communication is the exchange of messages that are sent by users via the Internet in social networks remotely. The interlocutors do not see each other in the real world, but are presented in the form of images, symbols and signs.

Социальная сеть – онлайн-платформа, которая используется для общения, знакомств, создания социальных отношений между пользователями с близкими интересами, для работы и развлечений, включая музыку и фильмы. Social network is an online platform that is used for communication, dating, creating social relationships between people who have similar interests, as well as for entertainment (music, movies) and work.

Виды социальных сетей для общения: сети личных контактов, профессиональные сети и сайты знакомств. Types of social relationship networks: networks of personal contacts, professional networks and dating sites.

В мире функционирует 270 социальных сетей.

Популярные российские соцсети 2023 года: ВКонтакте (VK), Одноклассники (OK), TenChat, Дзен, Rutube, Yappy, My World@Mail.Ru.

Самые популярные соцсети в мире в 2023 году: YouTube, WhatsApp, Tik Tok, QQ (KHP), Douyin, Telegram, Sina Weibo (KHP), Snapchat, Kuaishou, Pinterest, Reddit, Quora.

Соцсети для изучения иностранных языков: Amikumu, Busuu, Duolingo, English, baby!, italki, LinguaLeo, French-speaking world, LiveMocha, StudiVZ, TermWiki, The Student Room, TV Time, TV Tropes.

Образовательные соцсети: aNobii, Brainly, Edmodo, Goodreads, Habbo, HASTAC, Koofers, MyYearbook, Ning, Kiwibox, LibraryThing, NK.pl, Portfolium,

Readgeek, TeachStreet, TermWiki, The Student Room, Wattpad, Woozworld, WT Social.

Соцсети в научных сообществах: Academia.edu, Labroots, Naturalist, ResearchGate.

Профессиональные соцсети: All for Good, Angellist, Anphabe.com, Arcbazar, aSmallWorld, Bark.com, Blind, CafeMom, Care2, CarSwap, Chictopia, Cucumbertown, Design Contest, Ello, Elixio, eToro, Experts Exchange, Fishbrain, Goodwall, GovLoop, HR.com, Ibibo, Idealist.org, Influenster, Jobcase, Opportunity, Pink Petro, RallyPoint, Ravelry, Sarahah, Solaborate, Talenthouse, The Dots, The Sphere, Tongal, VolunteerMatch, WWOOF, XING, Yammer.

Медицинские соцсети: CaringBridge, DailyStrength, Doximity, DXY.cn, Fitocracy, HealthUnlocked, I Had Cancer, Inspire, PatientsLikeMe, PEERtrainer, QUENTIQ, SparkPeople.

Игровые соцсети: Cellufun, Game Center, GameFAQs, Gameloft Live, GameTZ.com, Google Play Games, Discord, hi5, PlayStation Network, Nintendo Switch Online, Steam, Twitch, Steam Desktop, Xbox Live.

Платформы для обсуждений: 2channel, 4chan, Dead Runners Society, Fark, GameFAQs, Hacker News, IGN, Reddit, Something Awful, TOTSE, Zombie Squad.

Художественные сообщества: Albino Blacksheep, DeviantArt, Dulwich OnView, Elfwood, FictionCity, Kroogi, Newgrounds, Tumblr, Virb.

Спортивные соцсети: Athlinks, BigMuscle.com, Chess.com, CrossFit, Fieldoo, Fitocracy.

Музыкальные соцсети: Buzznet, Fandalism, Indaba Music, Last.fm, Partyflock, Play.fm, Playlist.com, ReverbNation.com, SoundCloud, Twoo.com.

Соцсети по странам: Band (Корея), Biir.no (Норвегия), BlackPlanet (США), Cloob (Иран), CozyCot (Юго-Восточная Азия), Cyworld (Ю. Корея), Dayviews (Швеция), Draugiem.lv (Латвия, Литва, Венгрия), Fillos de Galicia (Испания), Гаро (Вьетнам), İnci Sözlük (Турция), IRC-Galleria (Финляндия), JamiiForums (Танзания), Kaixin001 (КНР), KakaoStory (Ю. Корея), Mixi (Япония), MouthShut.com (Индия), Nexora (Канада), Pixnet и Plurk (Тайвань), Qzone и Renren (КНР), Skoob (Бразилия), Skyrock (Франция), Taringa! (Аргентина), Tuenti (Испания), zoo.gr (Греция).

Туристические соцсети: CouchSurfing, Foursquare City Guide, Foursquare Swarm, Garyear.com, Hospitality Club, Travellerspoint, Warm Showers, WAYN.

Соцсети о фильмах, аниме и видео: Crunchyroll (аниме), Douban (КНР), FilmAffinity, Filmow, Flickchart, Flixster, Gaia Online, Letterboxd, Likee, Miaopai, Mubi, Periscope, Stage 32, Total Recut.

Новостные соцсети: Frank, Gab.

Бизнес соцсети: Focus.com, Hub Culture, Minds, RateltAll, Ryze, Steemit, Thinkspot, Viadeo, XING, Yelp.

Соцсети ИТ: Identi.ca, Stack Overflow, TakingITGlobal.

Другие соцсети: 8tracks.com, 23snaps, About.me, alimero, Ask.fm, beBee, BitClout, Diaspora, Discord, Dreamwidth, Faces, Flickr, Fotki, Friendica, Fyuse, GemStone IV, Geni.com, Gentlemint, Gettr, Hello, Houseparty, Instagram, Kobo, Listography, Lunchclub, Mastodon, MEETin, Meetup, meetings, MeWe, Micro.blog, MocoSpace, MocoSpace, Moodle, Heritage, MyLife, Nearby, Nextdoor, Ning, Open Diary, Parler, Peach, Plaxo, Post.news, Postcrossing, Rooster Teeth, Snow, Soup.io, Spacehey, Spaces, Spot.IM, Twitter, Vero, Vingle, Voat, We Heart It, Werkenntwen, Whisper, Wooxie, Yo, YTMND,

Форматы соцсетей: Интернет-услуги, веб-сайты, специализированные платформы, мобильные приложения и объединение нескольких платформ. Social

networks can exist in the formats: online services, websites, specialized platforms, mobile applications and combine multiple platforms.

Цели создания соцсетей: коммуникации, обмен контентом, обзоры, коллективные обсуждения, записи об авторских правах, полезные закладки и объединение пользователей по интересам. They are created for communication, content sharing, reviews, collective discussions, copyright records, useful bookmarks, associations of users according to the range of their interests.

Как социальные сети влияют на пользователей? Соцсети предоставляют безграничные возможности для общения, самосовершенствования и развития бизнеса, но могут навредить личности и обществу. Возникает привыкание, сильно устает мозг, ухудшается зрение, и снижается концентрация внимания. Соцсети бывают площадкой для мошенничества, преступной деятельности и пропаганды экстремистских идей. How social networks affect a person? Social networks provide us with limitless opportunities for communication, self-improvement and business development, but at the same time they can harm both the individual and society. There is an addiction, the brain gets very tired, vision deteriorates, concentration decreases. Social networks can act as a platform for various kinds of fraud, criminal activity and propaganda of extremist ideas.

Преимущества виртуального общения: 1) пользователи могут общаться с разными собеседниками, даже находящимися в других странах и городах; 2) возможность застенчивых, одиноких и физически неполноценных людей заводить друзей. **Недостатки:** 1) пользователи теряют навыки реального общения с людьми, привыкают к формам общения в Интернете; 2) смайлики, аббревиатуры слов и сленг бесполезны и непонятны в реальном общении с собеседниками; 3) изменение сознания пользователей. Advantages of virtual communication are 1) people can communicate with absolutely everyone, even those who are in another country or city; 2) the ability for shy, lonely and physically handicapped people to make friends and even loved ones. Disadvantages are 1) a person loses the skills of real communication with people, getting used to the forms that are accepted on the Internet. Everyone is familiar with such forms as emoticons, abbreviations of words and other slang. These forms are useless and incomprehensible in real contact with people. 2) The changes in human consciousness.

Виртуальные сообщества: 1) системы досок объявлений (bulletin board system, BBS) – The WELL, GENie; 2) академические EIES, Usenet; 3) блоги LiveJournal, Xanga, MySpace, WordPress, Blogger, TheStudentRoom, Tagged; 4) web-комиксы UserFriendly, Penny Arcade, Sluggy Freelance; 5) виртуальные миры – IMVU, LucasFilm's Habitat, Millsberry, Neopets, Red Light Center, Second Life, Whyville; 6) мгновенные сообщения (instant messaging, IM) – ICQ, Windows Live Messenger, AIM; 7) Интернет-релейные чаты (Internet Relay Chat, IRC) – IRC networks; 8) многопользовательские ролевые онлайн игры (massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) – EverQuest, Final Fantasy XI, RuneScape, World of Warcraft; 9) объектно-ориентированные многопользовательские домены MOO (MUD, object-oriented) – LambdaMOO; 10) мобильное социальное программное обеспечение

Mososo (mobile social software) – Dodgeball, Meetro; 11) многопользовательские онлайн-игры MUD/MUSH – TinyMUD; 12) одноранговые обмены файлами P2P (peer-to-peer file sharing) – Kazaa, Morpheus, Napster, Limewire; 13) гипертекстовые онлайн-публикации Wiki – Wikipedia, WikiWikiWeb, MeatballWiki, Wetpaint, PBworks, TV Tropes; 14) многонациональные компании электронной коммерции eBay, Amazon.com; 15) программное обеспечение для создания онлайн-сообществ Ning.

Преимущества живого общения: 1) собеседники видят друг друга; 2) возможность научиться правильно вести в обществе; 3) возможность

тренироваться выступать, использовать интонации и тембр голоса; 4) возможность проводить время вместе активно и в соответствии с интересами, например, кататься на лыжах, играть в боулинг или петь в караоке. В сети это затруднительно; 5) возможность держать собеседника за руку, чувствовать теплоту общения с ним, заражаться его улыбкой и получать удовольствие от живых встреч с друзьями. Недостатки: 1) в диалогах могут быть неприятные паузы; 2) пользователь, с которым общались по переписке, может оказаться не тем, за кого себя выдавал; 3) собеседник может не нравиться как личность. Advantages of live communication are 1) you see other people; 2) you learn to present yourself correctly; 3) you train your speech and the timbre of your voice; 4) you can spend time together as actively as you want. For example, go skiing, play bowling or sing karaoke. It's unrealistic to do all this over the network; 5) you can hold a person's hand, feel the warmth of communicating with him, get infected with his smile and generally get high from a live meeting with your beloved friend. Disadvantages are 1) there may be pauses in the dialogue that are not very pleasant; 2) the person with whom we communicated by correspondence may not be at all who he pretended to be; 3) the person with whom you communicate may not like you as a person.

Сравнение живого и виртуального общения. Интернет облегчает поиск и обмен информацией, и общение может быть виртуальным: пообщаться можно в виртуальном пространстве, и не нужно физически встречаться с собеседником. Человек – существо социальное, ему нужно, чтобы кто-то был рядом. Как бы ни было хорошо человеку одному, но он начинает от этого страдать и хотеть живого общения, и появляются проблемы общения. Не умеет общаться: чувствует себя неловко, неуверенно и не знает о чем и как говорить в общении с коллегами и с друзьями противоположного пола. Пользователям проще писать в соцсетях, чем то же самое выразить словами.

Comparison of live and virtual communication. The technological revolution has presented us with one of its greatest inventions of mankind such as the Internet, which has facilitated the search and exchange of information. And it also showed that communication can be virtual, and in order to communicate you do not need to go anywhere, you do not need to meet with the interlocutor, you can do all this in a virtual space. But people are social beings and need someone to be there. No matter how good it is for a person to be alone, sooner or later he still begins to suffer from it. He begins to want live communication and here problems manifest themselves. He does not know how to communicate, he feels awkward, insecure, does not know what and how to talk about. Moreover, this affects both in communication with colleagues, friends and the opposite sex. It is easier for them to write on social networks than to express the same thing in words.

Мы провели исследование среди 5-9-х классов лицея с использованием Google-форм с вопросами по нашей теме: 1) Вам удобно общаться виртуально? 2) Как часто вы общаетесь виртуально? 3) Как часто вы общаетесь вживую? 4) Как вы предпочитаете общаться? 5) Почему вы предпочитаете тот тип общения, который выбрали? We conducted a study among the fifth, sixth, seventh eighth and ninth grades of our lyceum. We have made Google forms with questions on our topic such as 1) Are you comfortable communicating virtually? 2) How often do you communicate virtually? 3) How often do you communicate live? 4) How do you prefer to communicate? 5) Why do you prefer the type of communication you have chosen?

Результаты исследования мнений о виртуальном и живом общении. Как часто вы общаетесь виртуально: часто – 44 %, иногда – 54 %, редко – 1 %, никогда – 0. Как часто вы общаетесь вживую: часто – 84 %, иногда – 11 %, редко – 5 %, никогда – 0. Вам удобно общаться виртуально: да – 89 %, нет – 11 %. Как вы предпочитаете общаться: виртуально – 11 %, вживую – 89 %.

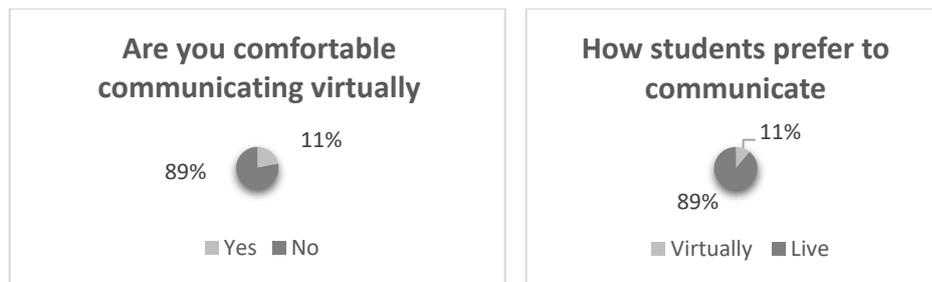


Рис.1. Результаты исследования мнений о виртуальном и живом общении

Таким образом, результаты нашего исследования опровергли первоначальную гипотезу, что обучающиеся предпочитают больше общаться виртуально. Но утверждать это уверенно мы не можем, так как провели исследование только среди обучающихся нашего лицея. Наши лицеисты предпочитают общаться вживую и тем более редко общаются виртуально. At the very beginning of our research work we identified a hypothesis: is it true that people prefer to communicate virtually more? According to the results of our research we refute it. But we cannot say this with certainty since we conducted a study only among students of our school. Students of our school prefer to communicate live and moreover they rarely communicate virtually.

Литература:

1. Виртуальное общение против живого общения? [Электронный источник]. URL: https://www.b17.ru/article/virtualnoe_obchenie_protiv_jivogo_obchen (дата обращения: 11.03.2023)
2. Плюсы и минусы живого общения. [Электронный источник]. URL: <https://uchi.ru/otvety/questions/plyusi-i-minusi-zhivogo-obscheniya-pomogite-pozhaluysta>
3. Плюсы и минусы виртуального общения. [Электронный источник]. URL: <https://club-licey.ru/semya/virtualnaya-lyubov-plyusy-i-minusy-virtualnogo-obshheniya.html> (дата обращения: 11.03.2023)
4. Каткова Т.В. Виртуальное общение в жизни человека. [Электронный источник]. URL: <https://videouroki.net/razrabotki/virtual-noie-obshchienie-v-zhizni-chelovieka.html> (дата обращения: 11.03.2023)

Реквизиты публикации: Макарова Л., Гущина Т., Добровольская М. Социальные сети: почему предпочитают виртуальное общение живому? Исследование значения социальных сетей на русском и английском языках// Учитель. 2023. № 2. С.87-91