

Эмоции в электронном образовательном пространстве

Научная статья

DOI: 10.31992/0869-3617-2021-30-6-108-119

Новикова Елена Юрьевна – д-р филос. наук, проф., кафедра истории и философии, Novikovaelena77@yandex.ru

Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова, Москва, Россия

Адрес: 117997, г. Москва, Стремянный пер., 36

Аннотация. Исследование роли эмоций в образовании имеет уже сложившиеся традиции. Актуальность изучения эмоций в электронном образовательном пространстве обусловлена расширением дистанционного образования как в России, так и в других странах. Системный анализ позволяет выделить множество функций, которые выполняют эмоции в обучении, к ним относятся: мотивационная, смыслообразующая, регулятивная, коммуникативная, направляющая, активизирующая, функция повышения творческого потенциала, интегративная, социализирующая, целеполагающая. В электронном образовании большую роль играет текстовая информация. Поэтому важное место занимают лингвистика эмоций, дискурсивные эмоции и формы вербализации эмоциогенной информации. Методологическое значение для исследования эмоций в электронном образовательном пространстве имеют концепции «эмоционального дизайна». Исследование позволило выявить различную ценность для студентов когнитивных и транзакционных эмоциогенных факторов дизайна электронного пространства. Среди них выделяются: яркость и доступность визуальных знаков, традиции и «обычаи», обратная связь, надёжность электронной системы. К наиболее значимым транзакционным эмоциогенным факторам относятся: социальная коммуникативность, визуализация, индивидуализация в оформлении сайта, ретрансляция ценностных установок через электронное образовательное пространство. Влияние эмоциогенных факторов различается на ZOOM, MOODLE и LMS. Исследование эмоций при работе в электронном пространстве позволяет выделить направления развития информационной образовательной среды вуза.

Ключевые слова: электронное образование, дизайн образовательного пространства, эмоции, эмоциогенные факторы, мотивация, коммуникация

Для цитирования: Новикова Е.Ю. Эмоции в электронном образовательном пространстве // Высшее образование в России. 2021. Т. 30. № 6. С. 108-119. DOI: 10.31992/0869-3617-2021-30-6-108-119

Emotions in the Electronic Educational Space

Original article

DOI: 10.31992/0869-3617-2021-30-6-108-119

Контент доступен под лицензией Creative Commons Attribution 4.0 License.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License.

© Новикова Е.Ю., 2021.



Elena Yu. Novikova – Dr. Sci. (Philosophy), Prof., Department of history and philosophy, Novikovaelena77@yandex.ru

Plekhanov Russian University of Economics, Moscow, Russia

Address: 36, Stremyannyi per., Moscow, 117997, Russian Federation

Abstract. The study of the role of emotions in education has already established traditions. The relevance of studying emotions in the electronic educational space stems from the expansion of distance education both in Russia and in other countries. System analysis allows us to identify many functions that emotions perform in learning, which include: motivational, meaning-formative, regulatory, communicative, directing, activating, the function of increasing creative potential, integrative, socializing, goal-setting. The retransmission of emotions in the electronic educational space has its own characteristics. Text information plays an important role in e-education. Therefore, the linguistics of emotions, discursive emotions and forms of verbalization of emotionogenic information are of great importance. The concepts of “emotional design” are of methodological importance for the study of emotions in the electronic educational space. The study revealed the different significance of cognitive and transactional emotionogenic factors of electronic space design for students. The most important cognitive emotionogenic factors were named: brightness and accessibility of visual signs, traditions and “customs”, feedback, reliability of the electronic system. The most significant transactional emotionogenic factors were: social communication, visualization, individualization in the design of the site, retransmission of values through the electronic educational space. The significance of emotionogenic factors differs on ZOOM, MOODLE, and LMS. The study of emotions when working in the electronic space allows us to identify areas of University information educational environment development.

Keywords: e-education, electronic educational space design, emotions, emotionogenic factors, motivation, communication

Cite as: Novikova, E.Yu. (2021). Emotions in the Electronic Educational Space. *Vysshee obrazovanie v Rossii = Higher Education in Russia*. Vol. 30, no. 6, pp. 108-119, doi: 10.31992/0869-3617-2021-30-6-108-119 (In Russ., abstract in Eng.).

Введение

Массовый переход к дистанционному образованию во время пандемии способствовал интенсификации исследований, посвящённых особенностям работы учащихся в электронном пространстве. Условия самоизоляции, уменьшение «живых» контактов заставили ещё раз обратить внимание на роль эмоций в образовании. Актуальность темы определяется и тем, что дистанционное образование получает большую распространённость как в России, так и в других странах [1; 2]. Дистанционное образование рассматривается в различных аспектах. Исследуются информационные, диалоговые и оценочные возможности электронного образовательного пространства, адекватность

и эффективность электронных экзаменов и электронного тестирования. Но работ, посвящённых эмоциогенным характеристикам дизайна электронного пространства, пока сравнительно мало, и исследования проводятся преимущественно зарубежными авторами. Поэтому изучение эмоциональных компонентов дистанционного образования российских студентов, безусловно, представляет интерес для научно-педагогического сообщества.

Обзор исследований

Анализ литературы позволяет выделить несколько направлений исследования эмоций в образовательном пространстве. Во многих работах подчёркивается интегра-

тивная роль эмоций в познании, вследствие чего эмоциональный компонент обучения рассматривается как необходимая составляющая формирования целостного мировоззрения. Отмечается роль эмоций в осуществлении мотивационно-познавательной регуляции мыслительной деятельности.

При анализе эмоций реализуется личностно-когнитивный подход, широко распространённый в системе образования. Значительное количество исследований посвящено роли эмоций в повышении продуктивности мыслительной деятельности. Эмоциональные состояния рассматриваются как активаторы и побудители мыслительного процесса. Эмоции исследуются и в более широком контексте личностной детерминации познания. Эмоциональная устойчивость трактуется как основа формирования новых интеллектуальных способностей. Эмоциональное стимулирование учащегося является основой для создания учебной среды, которая выступает средством гармонизации объективных и субъективных факторов в процессе обучения. Чувство свободного целеполагания и эмоциональной раскрепощённости на занятиях способствует реализации инициативы и творчества учащихся. В этом же ракурсе рассматривается и социально-коммуникативная функция эмоций, помогающая оптимизировать процесс взаимодействия на учебных занятиях [4]. Эмоциональные состояния, такие как чувство успеха или неуспеха, самовыражения, самоутверждения по отношению к уровню притязаний, трактуются как важнейшие составляющие личности и её личностно-деятельностного стиля.

В электронном образовании большую роль играет текстовая информация, поэтому столь значимы работы по лингвистике эмоций. П.С. Волкова, В.З. Демьянков, В.В. Иванов, С.В. ИONOва, В.И. Шаховский исследуют дискурсивные эмоции и формы вербализации эмоциональной информации, согласно которой в коммуникативной ситуации многие языковые единицы приобретают статус эмотивных [4].

Традиционно выделяется воспитательная роль эмоций в учебном процессе. Важным положением педагогики является указание на связь эмоций учащихся с гражданским эталоном, который востребован обществом и формируется в процессе обучения.

При системном анализе указанные подходы выходят на такие функции эмоций в обучении, как побудительная, регулятивная, активизирующая, функция повышения творческого потенциала, интегративная, социализирующая, эмпативная и др. На основе этих функций предлагается и типология эмоций, возникающих в образовательной среде: 1) эмоции, выступающие сигналами деятельности и её результата и связанные с оценкой (радость и гордость от успеха, отрицательные эмоции, связанные с неудачей); 2) гностические эмоции, отражающие отношение учащегося к содержанию самой познавательной деятельности, – такие, как внутренний интерес, удовольствие, удивление и др.; 3) эмоции, связанные с социальным содержанием учебного материала, к которым можно отнести сочувствие и восхищение либо, напротив, антипатию, личностное неприятие; 4) эмоции, обусловленные восприятием социальной среды образовательной деятельности, носящей, как правило, коллективный характер, и отражающие отношение к педагогам, однокурсникам и т.п. Эти эмоции лежат в основе взаимодействия между педагогом и студентами, что, в свою очередь, позволяет влиять на мотивацию, установки по отношению к учёбе, формирование у учащихся более открытых и творческих учебно-познавательных стилей [6].

При исследовании эмоциональных аспектов электронного обучения необходимо иметь в виду, что уровень эмоциональной зрелости студентов может существенно различаться по предметной направленности, когнитивно-эмоциональным реакциям, аффективным компонентам, эмоциональной саморегуляции поведения.

Особая роль в образовании отводится юмору. Юмор в последнее время стал рас-

смагиваться как необходимый компонент образования в связи с новой парадигмой, согласно которой «серьёзные» виды деятельности уже не противопоставляются «несерьёзным» как нечто взаимоисключающее [6]. В образовании юмор выполняет множественные функции. Во-первых, это игровые методы обучения. Во-вторых, это творчество. Ещё в классических работах по гештальтпсихологии было показано, что творчество связано с изменением направления мышления и выходом в новые «поля» решения задачи. Понимание юмора и смеха в контексте «радостного удивления», когда при восприятии действительности субъект испытывает эмоции удивления и радости одновременно, объясняет механизм творчества при решении задач. Выход в сферу новизны может порождать определённый страх в связи с риском, возможными ошибками, боязнью плохих оценок. Но именно юмор помогает преодолеть отрицательные эмоции и создать установки позитивного восприятия новизны. С юмором связывается также преодоление многих мотивационно-личностных проблем, встающих в процессе обучения.

Применительно к анализу электронного обучения важны исследования эмоций учащихся при работе с компьютерами. В литературе рассматривается эмоциональная сторона недовольства техническими сбоями в работе электронного устройства, которая получила название «гнев на компьютер» [7]. Проблема недовольства компьютерами отражена в трёх аспектах. Первый аспект сосредоточен на выявлении особенностей работы компьютера, которые вызывают напряжение и отрицательные эмоции у пользователей. Второе направление связано с разработкой методов регистрации видов недовольства пользователей. В качестве объективных проявлений недовольства и отрицательных эмоций указываются жесты, гальванические реакции, сердцебиение и др. [8]. Целью является прогнозирование напряжённых ситуаций и предотвращение отрицательных эмоций до того, как пользо-

ватель заявил об этом. Третье направление исследует причины отрицательных эмоций пользователя в широком контексте. «Гнев на компьютер» объясняется личностными особенностями пользователя. К ним могут относиться целенаправленность и одновременно – неадекватно завышенная самооценка своих возможностей как пользователя, различная значимость мотивационных факторов [9], характерологические качества личности [10]. При объяснении отрицательных эмоций используется принцип антропоморфизма. Однако во всех подходах мало анализируется сама структура процесса взаимодействия пользователя с компьютером.

Виртуальное взаимодействие – это последовательность совместно упорядочиваемых действий, выступающих как интеракция. Оно не сводится к простой информационной передаче сообщений. В связи с этим представляет интерес исследование структуры электронного образовательного пространства.

«Эмоциональный дизайн» как методология исследования электронного образовательного пространства

Дизайн образовательного пространства сам по себе является источником эмоций учащихся. На наш взгляд, принципы создания электронного образовательного пространства наиболее ярко выражены в направлении, которое носит название «эмоциональный дизайн» и имеет два варианта – когнитивный и транзакционный.

К специфике эмоционального когнитивного дизайна можно отнести: 1) ориентацию на глубинный, интуитивно-чувственный мир человека; 2) обеспечение традиционных принципов дизайна – надёжности, функциональности, удобства – при функционировании предмета дизайна на различных уровнях человеческой деятельности, затрагивающих врождённые «инстинкты», импульсивные ответы, социально выработанные навыки и рефлексивные оценки, присущие формам общественного сознания; 3) создание пред-

метной среды, вызывающей положительные эмоции, чувство удовлетворения у пользователей, подчёркивающей ценность личности и её самореализации; 4) формирование культуры пользователя; 5) преодоление возможных негативных последствий, связанных с употреблением предметов дизайна.

«Хороший дизайн», с позиции Д. Нормана, – это прежде всего понятный дизайн. Устройство образовательного пространства, которое вызывает технические трудности при использовании, само по себе является источником отрицательных эмоций. Важными принципами дизайна являются наглядность, наличие доступных подсказок по использованию электронной среды на сайте, обратная связь между пользователем и педагогом, а также с организаторами электронной среды [11].

В когнитивных теориях веб-дизайна указывается на важность отражения в нём закономерностей познавательных процессов пользователя. В электронном образовательном пространстве должны соблюдаться принципы: 1) наглядности функций, использования как уже имеющихся знаний пользователя, так и наглядных подсказок действий на экране, 2) обратной связи, 3) соответствия, согласно которому сторона панели управления (правая, левая или верхняя, нижняя) должна соответствовать функциям, которые также локализованы в этой же части, и наоборот; 4) использования дизайна, допускающего ошибки пользователя и возможности их исправления, 5) использования традиций и стандартов, если они прочно вошли в культуру пользователя.

Положительные эмоции связываются с облегчением работы внимания и памяти, отсутствием напряжения при работе с электронным пространством. По мнению С. Круга, при создании сайтов необходимо учитывать следующие особенности: 1) ограниченное время работы, которое предполагает быстрый просмотр, а не глубокое изучение, 2) использование ясной для пользователя иерархии разделов сайта, 3) использование

традиций и культуры при работе с текстами, например, просмотр слева направо и сверху вниз, 4) яркое выделение фрагментов, на которые необходимо щёлкать мышью, 5) разделение страницы сайта на области, 6) уменьшение визуального «шума» [12, с. 46].

Веб-дизайн, по мнению С. Круга, должен подстраиваться под характеристики памяти, внимания и установок для снижения психологической нагрузки. Использование традиций, или «обычаев», при работе с сайтами важно, поскольку они действуют как установка и позволяют достаточно быстро работать с текстами, независимо от содержания. Обычаи также создают положительные мотивы и эмоции при работе с новым сайтом, создавая чувство привычного и сокращая время на усвоение материала. При работе в электронном пространстве предлагается также опираться на принцип лаконичности и минимизации информации. Для снижения чувства напряжения в электронном пространстве необходимо учитывать и динамику психологической нагрузки пользователя. Роль «подсказок», в которых нуждается учащийся, могут выполнять закладки, изменение цвета ссылок после их посещения, появление соответствующих надписей и др.

Принципом когнитивного дизайна является предотвращение ошибок пользователя и создание возможностей для их исправления, для чего предлагается использование обратимых действий, а также различных ограничителей, блокировки. Электронное образовательное пространство представляет собой гармоничную среду, которая не должна порождать технических проблем у учащихся, не перегружать познавательные процессы, не создавать чувств напряжения, дискомфорта.

Ошибки пользователя, его усталость и перегрузки познавательных процессов в значительной степени обусловлены плохим дизайном, который не учитывает психологической структуры действий, принципов решения задач, законов распознавания образов, не считается со свойствами внимания и памяти,

не даёт пользователю необходимых подсказок и ориентиров. Рассматривая веб-дизайн, И. Маркотт отмечает, что дизайнеры часто заставляют пользователей проделывать лишние операции, совершенно не оправданные с точки зрения эффективности, которые создают лишнюю нагрузку на познавательные процессы. По его мнению, такой дизайн имеет существенные недостатки. Всю ответственность за создание веб-сайтов дизайнер должен брать на себя. И. Маркотт выделяет элементы «отзывчивого» веб-дизайна, ориентированные на когнитивные процессы пользователя: это «мобильная поддержка», расширенная вёрстка, гибкие изображения, «резиновые сетки» [13, с. 155].

В качестве источников проблем и отрицательных эмоций при работе с компьютером называются такие, как веб-браузинг, электронная почта, операционная система [14]. В соответствии с целями UX-исследований осуществляется поиск «триггеров» как источников отрицательных эмоций [15]. В таком подходе фиксируются особенности интерфейсов, которые потенциально могут вызывать негативное отношение пользователей. Однако и сам пользователь рассматривается со стороны ограниченности его когнитивных качеств, включающих прагматические цели, стремящиеся к минимизации усилий, упрощению информации и эмоциональной стабильности. В качестве факторов отрицательных эмоций выделяются: увеличенное время ожидания, излишние «указания», повторы, расширение действий, например, за счёт регистрации аккаунта, неупорядоченная информация, поданная сложным и непонятным для пользователя способом, «техническая» терминология, непонятная пользователю, увеличенное количество кликов, неудобный размер шрифта.

Второй вариант эмоционального дизайна – транзакционный – рассматривает человека как носителя культуры, социальных ролей, ценностей, индивидуально-характерологических особенностей [16]. С этих позиций электронное образовательное про-

странство как предмет дизайна может выступать в аспекте персонализации – как ретранслятор личностных качеств взаимодействующих в нём субъектов.

В стратегиях транзакционного дизайна учитываются следующие факторы: 1) ценностные аспекты предмета, которые оцениваются по их мировоззренческим компонентам, включённым в структуру форм общественного сознания; 2) индивидуальные качества предмета, подчёркивающие его отличие от аналогов; 3) создание персонажа как собирательного образа, ретранслирующего ценности; 4) акцентирование конструктивных элементов и «психологического центра» предмета, демонстрирующих основные идеи дизайнерского проекта; 5) создание метафор, мифов, слоганов как опредмечивание основных идей; 6) рационализация метафор и создание компонентов образа, препятствующих ложному пониманию заложенных в предмете ценностей.

Эмоциональный транзакционный дизайн подчёркивает коммуникативные функции сайтов, цель которых – общение с аудиторией и создание положительных эмоций у пользователей. Единство личностных установок дизайнера и пользователя – необходимое условие успешной работы в электронном пространстве. По мнению А. Купера, ошибки в работе интерфейсов обусловлены именно личностным рассогласованием, когда создатели электронных ресурсов выступают как «*homo logicus*», продукция которых и сам способ мышления совершенно непонятны для «*homo sapiens*», т.е. обычных пользователей [17].

При дизайне электронной среды необходимо исходить не только из когнитивных потребностей человека, но и из социальных потребностей высшего уровня, таких как самореализация человека в обществе. Эмоциональный дизайн строится на единстве ценностей дизайнера и потребителя, в результате чего не только веб-сайты, но даже и компьютерные приложения могут восприниматься как «человечные» и «обаятельные».

Положительные эмоции на сайте позволяют пользователю переживать опыт, аналогичный разговору с близким другом. Дизайн А. Уолтера исходит из личностной установки «рассмотрения мира как зеркала себя». Внешний мир – источник информации для человека о самом себе, а на веб-сайте эту роль выполняют фотографии, пропорции и конструкции, которые ретранслируют взаимодействие людей и позволяют видеть предметную среду как область человеческих отношений [18]. Благодаря эмоциональному дизайну обычные пользователи становятся энтузиастами, стремящимися поделиться с окружающими [19].

Эмпирическое исследование

Методика. Целью исследования являлось выявление эмоциогенных факторов дизайна электронного образовательного пространства и оценка их важности для учащихся. На основе методологии «эмоционального дизайна» нами было проведено исследование эмоциогенных аспектов электронного образовательного пространства при изучении гуманитарных наук. В исследовании участвовали студенты Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова – 150 чел., изучавшие в дистанционной форме философию, этику деловых отношений, профессиональную этику. Возраст опрошенных – 18–19 лет, из них 80 чел. – женщины, 70 чел. – мужчины. На первом этапе студентам предлагалось выбрать из перечня факторы, указанные в концепциях «эмоционального дизайна», вызывающие эмоции в электронном образовательном пространстве и имеющие для учащихся наибольшую значимость. Затем на основе выбора были составлены анкеты, в которых студенты должны были оценить частоту появления фактора в образовательном пространстве. Оценка факторов строилась по шкале от 0 до 100%. Исследовались три платформы для проведения занятий: ZOOM, MOODLE, LMS (личный кабинет).

Обсуждение результатов. Как видно из таблицы 1, наиболее частыми факторами

негативных эмоций выступали «посторонние помехи на сайте», «зависание», «плохое качество звука» на платформах вебинаров. Даже на платформе ZOOM, где участники общаются непосредственно друг с другом, отмечаются случаи плохой обратной связи, когда реакция на обращение по поводу неполадок через почту запаздывала, а звонки в службу поддержки и устранение недостатков занимали слишком много времени. Но в целом работа на платформе ZOOM рассматривалась учащимися как удовлетворительная, поскольку техническая служба поддержки вуза изменяла условия доступа, регистрации и постепенно устраняла недостатки. Необходимо учитывать и отсутствие высококачественной интернет-связи у многих учащихся. Платформа MOODLE оказалась более надёжной, но текстовый режим работы накладывал ограничения по многим параметрам, в частности, 7% опрошенных отмечали неудовлетворительное качество шрифта, не позволяющего ярче выделять присланные по почте доклады и презентации. Отсутствие ярких «подсказок» на экране отмечалось как для ZOOM, так и для MOODLE, но поскольку устройство этих платформ было стандартным и использовалось часто, то это не вызывало у учащихся особых проблем.

Наибольшее количество факторов, вызывающих отрицательные эмоции, отмечалось на платформе LMS, в личных кабинетах. Фрагменты текста, которые необходимо было активировать мышью наиболее часто, не только не выделялись наиболее ярко, но и, напротив, занимали самое «скромное» место на экране, крохотные значки были едва заметны, размещались часто в углу экрана. Использование разделов противоречило «обычаям» и «традициям», когда, к примеру, фрагменты строки приходилось просматривать не слева направо, как это принято при чтении текста, а в противоположном направлении. Отмечалось большое количество лишних шагов, отличающихся от традиционных способов использования

Таблица 1

Оценка когнитивных отрицательных эмоциогенных факторов образовательного пространства

Table 1

Assessment of cognitive negative emotionogenic factors of the educational space

Когнитивные факторы образовательного пространства	ZOOM	MOODLE	LMS
Отсутствие ярких визуальных подсказок на сайте	2%	7%	28%
Отсутствие обратной связи	7%	1%	34%
Отсутствие яркого выделения фрагментов, с которыми работают наиболее часто	1%	2%	73%
«Зависание» экрана	50%	3%	44%
Посторонние помехи на сайте	45%	1%	-
Плохое качество звука	47%	-	-
Отсутствие «традиций» и «обычаев» при работе на сайте	2%	5%	83%
Излишние шаги и операции	1%	2%	85%
Неудовлетворительное качество шрифта и знаков	1%	7%	37%

интернет-пространства. Так, если традиционно для открытия файла на его название достаточно кликнуть дважды, в личном кабинете необходимо было однократно нажать на название файла, затем на кнопку «выбрать», затем следовал выбор из нового перечня и т.п. Визуальные подсказки практически отсутствовали, следовало ориентироваться либо на текстовые названия, либо читать достаточно громоздкую инструкцию. Неудовлетворительное качество шрифта отмечалось в качестве недостатка в 37% случаев. Поскольку личный кабинет имел множество разделов (многими из которых почти не пользовались), то шрифт на названиях часто был слишком мелкий. «Зависание» экрана отмечалось в 44% случаев, а отсутствие оперативной обратной связи – в 34%.

Результаты оценки транзакционных эмоциогенных факторов отражены в таблице 2. Среди наиболее значимых положительных эмоциогенных факторов была указана возможность видеть лица всех участников семинара, наблюдать реакцию на выступление, получать эмоциональную поддержку, оценки. Платформа ZOOM технически позволяет всегда видеть лица учащихся и преподавателей, однако она была реализована лишь в 57% случаев. Выделяется несколько причин, по которым многие студенты выключают камеру во время семинара. Во-первых, это традиционный «уход» от занятий, подобно

тому, как при аудиторных занятиях часть студентов занимается посторонними делами. Во-вторых, не у всех студентов гаджеты позволяли использовать камеру. В-третьих, это связано с приватностью домашнего пространства. Электронное пространство вебинара правомерно рассматривать как вид публичного пространства, которое подчинено нормам образовательной, академической среды, в соответствии с которыми диктуются требования к имиджу, видимому фрагменту квартиры и др. Деловая одежда и лицо на фоне книжного шкафа, кабинетная обстановка наилучшим образом соответствовали нормативному образцу, за нарушение которого следовали неформальные санкции. Интернет полон фотографиями преподавателей, которые проводили занятия в домашней одежде, на кухне на фоне кастрюль и т.п. Но эти же требования распространялись и на учащихся. Далеко не все студенты могли демонстрировать «академическую» обстановку домашней среды, в которой они живут и занимаются. По мнению опрошенных, именно такая «закрытость» является главным фактором, отличающим аудиторные занятия от дистанционных.

Использование индивидуализированных аватаров, индивидуализированных фотографий (отличающихся от «паспортных») в значительной степени повышало эмоциогенность электронного образовательного простран-

Таблица 2

Оценка положительных транзакционных эмоциогенных факторов образовательного пространства

Table 1

Evaluation of positive transactional emotiogenic factors of the educational space

Транзакционные факторы образовательного пространства	ZOOM	MOODLE	LMS
Индивидуализированная презентация	68%	56%	54%
Возможность видеть лицо собеседника	57%	—	—
Юмор, шутки	66%	7%	2%
Персонализированные аватары	53%	—	—
Индивидуализация оформления сайта	—	5%	—
Индивидуализированная символика на сайте	1%	2%	—
Визуализация «персонажей» на сайте	79%	3%	—

ства, поскольку связывалось с проекцией личности. Цветовое оформление фотографий и аватаров, по мнению опрошенных, создавало «тёплую обстановку», «живую» атмосферу на сайте, что также повышало эмоциогенность образовательного пространства.

При дистанционной форме обучения возросли требования к индивидуализированному оформлению презентаций, включающих, помимо логических схем и традиционно демонстрируемых портретов философов, персонализированные изображения, цветовое оформление. Сама по себе платформа ZOOM лишена индивидуализированного оформления, однако она позволяла осуществлять визуализацию «персонажей» — демонстрировать изображения, персонализирующие предметное содержание занятий. Высокую оценку получили картины художников, посвящённые жизни конкретных философов, отражающих ту или иную историческую эпоху и т.п. На наш взгляд, востребованность художественного образа объяснялась тем, что в его содержание входят оценки и эмоции, проецируется личность художника, ценности духовной жизни общества.

Юмор при дистанционной работе был оценён очень высоко. Но возможности его использования в процессе преподавания были различными на разных платформах. Юмористические высказывания на ZOOM были естественно включены в устные диалоги — 66%. Но система MOODLE с преимущественной ориентацией на текстовую форму

сообщений ограничивала использование юмора в силу академических требований к письменному тексту в виртуальной среде (лаконизм, использование точных научных понятий, однозначность смысла и др.).

Наименьшие оценки по транзакционным эмоциогенным факторам получил личный кабинет — LMS. Если на текстовой платформе MOODLE были предусмотрены хотя бы цветовые решения в оформлении, то в личном кабинете даже эта характеристика отсутствовала. Личный кабинет создавался информационными службами вуза, при этом потенциально можно было допустить большую вариативность и индивидуализацию. Казалось бы, именно личный кабинет мог выступать в качестве персонализированного экзистенциального пространства, «дружелюбного», «человечного» сайта, ретранслирующего как ценностные аспекты изучаемой дисциплины, так и мотивационное отношение к предмету со стороны учащегося. Но, по мнению опрошенных, единственной формой передачи ценностных установок выступала только презентация, подготовленная учащимися. Сама же платформа оценивалась как наименее удобная для занятий и обезличенная.

Выводы

1. Исследование эмоциогенных компонентов дизайна электронного образовательного пространства позволяет выделить направления его оптимизации с целью повышения качества дистанционных занятий.

Парадигма эмоционального дизайна даёт возможность совершенствовать как когнитивные, так и трансакционные компоненты образовательного пространства.

2. Исследование выявило этические проблемы при работе с электронными ресурсами. С одной стороны, открытость, видимость, наблюдаемость живого участия студентов в обсуждении учебного материала являются необходимым условием эмоциональных коммуникаций, обратной связи, личностных оценок. С другой стороны, в какой степени можно императивно требовать от студента не отключать камеру при проведении дистанционных занятий, идущих вне вуза? Допустимо ли заставлять учащихся публично демонстрировать приватную обстановку дома, если она не соответствует академическим требованиям?

3. Исследование выявило необходимость более активного использования информационных ресурсов вуза при дизайне собственного электронного образовательного пространства. На данный момент стандартные электронные платформы для занятий получили более высокую оценку учащихся, чем электронные личные кабинеты, создаваемые вузом. На наш взгляд, именно вуз может использовать творческий потенциал для создания электронного образовательного пространства, соответствующего когнитивно-познавательным и мотивационно-ценностным сторонам учебного процесса на основе единства компетентностного и личностного подходов.

4. В связи с этим правомерно ставить вопрос о более разносторонней подготовке специалистов в области электронных технологий. В рамках эмоционального дизайна справедливо ставится проблема взаимопонимания дизайнера электронного пространства и пользователя. Специалисты в области компьютерных технологий должны иметь расширенные знания по гуманитарным наукам, исследующим личность и её ценности. К сожалению, в настоящее время акцент при подготовке ИТ-специалистов делается ис-

ключительно на технике программирования, формировании, по выражению А. Купера, «homo logicus», от которого пользователь оказывается в полной зависимости и в силу этого обречён на ошибки.

5. В литературе часто дискутируется вопрос о переводе хотя бы некоторых дисциплин в дистанционную форму. Этот вопрос актуален не только в связи с пандемией, но и с развитием дистанционного образования в России. Очевидно, что в настоящий период в имеющихся формах дистанционное образование серьёзно проигрывает аудиторному и может рассматриваться лишь как дополнительный ресурс.

Литература

1. *Алешковский И.А., Гаспарович А.Т., Крехмалева О.В., Нарбут Н.П., Савина Н.В.* Студенты вузов России о дистанционном обучении: оценка и возможности // Высшее образование в России. 2020. Т. 29. № 10. С. 86–100. DOI: <https://doi.org/10.31992/0869-3617-2020-29-10-86-100>
2. *Михайлов О.В., Денисова Я.В.* Дистанционное обучение в российских университетах: «шаг вперёд, два шага назад»? // Высшее образование в России. 2020. Т. 29. № 10. С. 65–76. DOI: <https://doi.org/10.31992/0869-3617-2020-29-10-65-76>
3. *Иванисова О.Ю., Морева Ю.В., Стрелкина Л.И.* Роль эмоций в педагогическом процессе // Современное общество: проблемы, идеи, инновации. 2016. № 5. С. 24–28.
4. *Ионова С.В.* Лингвистика эмоций – наука будущего // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2019. № 1. С. 124–131.
5. *Берман М.Д.* Образование и эмоции: значение эмоций в нашей жизни и обучении // Russian Journal of Education and Psychology. 2019. Т. 10. № 4. С. 12–16. DOI: <https://doi.org/10.12731/2658-4034-2019-4-12-16>
6. *Губанов Н.И.* Вызов Аполлона как стимул развития образования // Alma mater (Вестник высшей школы). 2014. № 5. С. 19–23.
7. *Корбут А.* Реакция пользователей на сбой во взаимодействии с компьютерами: социологический анализ // Журнал социологии и социальной антропологии. 2019. Т. 22.

- № 6. С. 27–43. DOI: <https://doi.org/10.31119/jssa.2019.22.6.3>
8. Cantara A.D., Ceniza A.M. Stress Sensor Prototype: Determining the Stress Level in Using a Computer through Validated Self-Made Heart Rate (HR) and Galvanic Skin Response (GSR) Sensors and Fuzzy Logic Algorithm // International Journal of Engineering Research & Technology. 2016. Vol. 5. No. 3. P. 28–37. Paper ID: IJERTV5IS030049
 9. Charlton J.P., Kappas A., Swiderska A. (2015) Does Computing Anger Have Social Elements? A Comparison with Driving Anger // Behaviour & Information Technology. 2015. Vol. 34. No. 3. P. 294–303. DOI: <https://doi.org/10.1080/0144929X.2014.895421>
 10. Hadlington L., Scase M.O. End-User Frustrations and Failures in Digital Technology: Exploring the Role of Fear of Missing Out, Internet Addiction and Personality // Heliyon. 2018. Vol. 4. No. 11. e00872. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2018.e00872>
 11. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. 380 с.
 12. Круз С. Не заставляйте меня думать / Пер. М.А. Райтмана. М.: Эксмо-Пресс, 2017. 256 с.
 13. Маркотт И. Отзывчивый дизайн / Пер. П. Миронова. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. 163 с.
 14. Ceaparu I., Lazar J., Bessière K., Robinson J., Shneiderman B. Determining Causes and Severity of End-User Frustration // International Journal of Human-Computer Interaction. 2004. Vol. 17. No. 3. P. 333–356. DOI: https://doi.org/10.1207/s15327590ijhc1703_3
 15. Owings J. The 7 Causes of Bad User Experiences // FullStory. 2018. Jan 17. URL: <https://blog.fullstory.com/7-causes-of-bad-user-experiences/> (дата обращения: 17.05.21).
 16. Браун Т. Дизайн-мышление в бизнесе / Пер. В. Хозинского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. 252 с.
 17. Кунер А., Носсел К., Кронин Д. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия / Пер. Е. Матвеева. СПб.: Питер, 2019. 719 с.
 18. Уолтер А. Эмоциональный веб-дизайн / Пер. П. Миронова. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. 99 с.
 19. Khan I.A., Brinkman W.-P., Hierons R. (2013) Towards Estimating Computer Users' Mood from Interaction Behaviour with Keyboard and Mouse // Frontiers of Computer Science. 2013. Vol. 7. No. 6. P. 943–954. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11704-013-2331-z>

Статья поступила в редакцию 21.12.20

Принята к публикации 12.04.21

References

1. Aleshkovsky, I.A., Gasparishvili, A.T., Krukhmaleva, O.V., Narbut, N.P., Savina N.V. (2020). Russian University Students about Distance Learning: Assessment and Opportunities. *Vysshee obrazovanie v Rossii = Higher Education in Russia*. Vol. 29, no. 10, pp. 86–100, doi: <https://doi.org/10.31992/0869-3617-2020-29-10-86-100> (In Russ., abstract in Eng.).
2. Mikhailov, O.V., Denisova, Ya.V. (2020). Distance Learning in Russian Universities: “Step Forward, Two Steps Back”? *Vysshee obrazovanie v Rossii = Higher Education in Russia*. Vol. 29, no. 10, pp. 65–76, doi: <https://doi.org/10.31992/0869-3617-2020-29-10-65-76> (In Russ., abstract in Eng.).
3. Ivanisova, O.Yu., Moreva, Yu.V., Strelkina, L.I. (2016). The Role of Emotions in the Pedagogical Process. *Sovremennoe obshchestvo: problemy, idei, innovatsii* [Modern Society: Problems, Ideas, Innovations]. No. 5, pp. 24–28. (In Russ.)
4. Ionova, S.V. (2019). Linguistics of Emotions as Science of the Future. *Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta = Izvestiya of the Volgograd State Pedagogical University*. No. 1, pp. 124–131. (In Russ., abstract in Eng.).
5. Berman, M.D. (2019). Education and Emotions: The Meaning of Emotions in Our Life and Learning. *Russian Journal of Education and Psychology*. Vol. 10, no. 4, pp. 12–16, doi: <https://doi.org/10.12731/2658-4034-2019-4-12-16> (In Russ., abstract in Eng.).
6. Gubanov, N.I. (2014). The Challenge of Apollo as a Stimulus for the Development of Education. *Alma mater. Vestnik vysshey shkoly = Alma mater (Higher School Herald)*. No. 5, pp. 19–23. (In Russ., abstract in Eng.).

7. Korbuto, A. (2019). User Reaction to Breakdowns in Human-Computer Interaction: A Sociological Analysis. *Zburnal sotsiologii i sotsial'noi antropologii = Journal of Sociology and Social Anthropology*. Vol. 22, no. 6, pp. 27-43, doi: <https://doi.org/10.31119/jssa.2019.22.6.3> (In Russ., abstract in Eng.).
8. Cantara, A.D., Ceniza, A.M. (2016). Stress Sensor Prototype: Determining the Stress Level in Using a Computer through Validated Self-Made Heart Rate (HR) and Galvanic Skin Response (GSR) Sensors and Fuzzy Logic Algorithm. *International Journal of Engineering Research & Technology*. Vol. 5, no. 3, pp. 28-37. Paper ID : IJERTV5IS030049
9. Charlton, J.P., Kappas, A., Swiderska, A. (2015). Does Computing Anger Have Social Elements? A Comparison with Driving Anger. *Behaviour & Information Technology*. Vol. 34, no. 3, pp. 294-303, DOI: <https://doi.org/10.1080/0144929X.2014.895421>
10. Hadlington, L., Scase, M.O. (2018). End-User Frustrations and Failures in Digital Technology: Exploring the Role of Fear of Missing Out, Internet Addiction and Personality. *Heliyon*. Vol. 4, no. 11, e00872, doi: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2018.e00872>
11. Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books, 369 p. (Russian translation by B.L. Glushak, Moscow: Mann, Ivanov and Ferber Publ., 2019. 380 p.)
12. Krug, S. (2017). *Don't Make Me Think. A Common Sense Approach to Web Usability*. 2nd edition. New Riders Pub, 201 p. (Russian translation by A.M. Raitman. Moscow: Eksmo-Press, 2017. 256 p.)
13. Marcotte, I. (2012). *Responsive Web Design*. New York : A Book apart, 150 p. (Russian translation by P. Mironov, Moscow : Mann, Ivanov and Ferber Publ., 163 p.)
14. Ceaparu, I., Lazar, J., Bessière, K., Robinson, J., Shneiderman, B. (2004). Determining Causes and Severity of End-User Frustration. *International Journal of Human-Computer Interaction*. Vol. 17, no. 3, pp. 333-356, doi: https://doi.org/10.1207/s15327590ijhc1703_3
15. Owings, J. (2018). The 7 Causes of Bad User Experiences. *FullStory*. Jan 17. Available at: <https://blog.fullstory.com/7-causes-of-bad-user-experiences/> (accessed 17.05.21).
16. Brown, T. (2008). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations*. Harper Business (Russian translation by V. Khozinskiy, Moscow: Mann, Ivanov and Ferber Publ., 252 p.)
17. Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. (2019). *About Face: Essentials of Interaction Design*. Wiley, 720 p. (Russian translation by E. Matveev, St. Petersburg: Piter Publ., 2019, 719 p.)
18. Walter, A. (2012). *Designing for Emotion*. A Book apart. (Russian translation by P. Mironov, Moscow: Mann, Ivanov and Ferber Publ., 2012, 99 p.)
19. Khan, I.A., Brinkman, W.-P., Hierons, R. (2013). Towards Estimating Computer Users' Mood from Interaction Behaviour with Keyboard and Mouse. *Frontiers of Computer Science*. Vol. 7, no. 6, pp. 943-954, doi: <https://doi.org/10.1007/s11704-013-2331-z>

*The paper was submitted 21.12.20
Accepted for publication 12.04.21*