

МЯСТОТО НА ВИРТУАЛНАТА РЕАЛНОСТ И УЧИЛИЩЕТО В ПРОЦЕСА НА СОЦИАЛИЗАЦИЯ ДНЕС

Ваня Серафимова

Минно-геоложки университет "Св. Иван Рилски", 1700 София

РЕЗЮМЕ. Докладът се опитва да постави процесът на социализация на младите хора днес в един по-тесен и емпирично верифицируем контекст. Как? Като представи аналитично данни от социологическо изследване. То е проведено с качествени методи и е центрирано около проблемите на тийнейджърите в България днес. Пречи или помага виртуалното общуване на децата? Може ли виртуалната реалност да конструира личности? А училището? Ефективна възпитателна институция ли е училището или не? Каква е ролята на родителите в процеса на социализация на децата днес? Това са само една малка част от въпросите, с които се занимава изследването.

THE PLACE OF THE VIRTUAL REALITY AND THE SCHOOL IN THE PROCESS OF SOCIALIZATION TODAY

Vanya Serafimova

University of Mining and Geology "St. Ivan Rilski", 1700 Sofia

ABSTRACT. The paper tries to put the process of socialization of the young people today in a limited and empirically verified context. How? The text aims to represent some data from sociological research analytically. The research is conducted through qualitative methods and stresses the problems of the teenagers in Bulgaria today. Does virtual communication stand in children's way or it helps? Is it possible for the virtual reality to construct personalities? And what about school? Is the school an effective educational institution or not? What is the role of the parents in the process of socialization of the teenagers today? This is only a small part of the questions that the research is dealing with.

Основната цел на този текст е да представи, макар и частично, резултатите от емпирично социологическо изследване. То е замислено като опит да бъдат обхванати всички участници в процеса на социализация днес – компютърни специалисти, родители, учители, от една страна, като посредници в процеса на социализация и от друга деца между 12 и 19 години. За съжаление тук, поради формата на този текст, ще мога да Ви представя само две от гледните точки към този проблем, но за мен пък и най-интересните – тази на хората, които творят пространството на Интернет и компютърните игри и тази на децата. За основа на този анализ ще бъдат използвани 52 дълбочинни интервюта направени с компютърни специалисти – програμισи, web designer-и, web developer-и, 36 дълбочинни интервюта, направени с деца между 15 и 19 години от гимназии и още една контролна група от 12 интервюта с деца между 15 и 19 години от техникуми. Разбира се това изследване не се стреми към представителност, а просто се опитва да хване посоките, в които може да бъде мислен проблемът *виртуално пространство* от участниците в процеса на социализация. Затова и не мога да си позволя да правя обобщения, просто ще покажа възможните гледни точки към един толкова важен проблем, какъвто е социализацията на юношите във високотехнологичното общество, което познаваме днес.

Изборът на този тип компютърни специалисти бе наложен от факта, че именно те създават и променят виртуалната реалност¹. Интервюираните компютърни специалисти са на възраст между 23 и 48 години, за съжаление интервюираните жени са само десет наброй. Основната задача на дълбочинните интервюта с компютърните специалисти беше да разбере как създават света, в който всички ние попадаме, когато влезем в Интернет или в някоя от многобройните игри с примамливи графики и творчески концепции; има ли правила в тази реалност; какво ги ръководи, когато правят един продукт; какво мислят за училището, като социализираща институция; и най-вече дали виртуалното пространство може да социализира децата ни.

Тук ще ви представя и гледната точка на 15 - 19 годишните, това е и по-обобщената гледна точка към проблема за социализация. С оглед рамките на този текст няма да подлагам на анализ групата на 12 – 14 годишните. Още тук искам да кажа, че това дали децата са от техникум или гимназия няма значение, когато изразяват отношението си към и мнението си за виртуална реалност и мястото ѝ в живота на младия човек днес.

¹ Когато говоря за виртуална реалност имам предвид пространството на Интернет и това на компютърните игри.

Преди да започна същинския текст, все още в увода, ми се иска да направя още едно уточнение – текстът ще е центриран около хипотезата, че виртуалното пространство влияе върху процеса на социализация на подрастващия. Как? Това ще видим в следващите страници от този текст. Първоначалното предположение е, че виртуалната реалност е социална реалност, т.е. реалност в която индивидите влизат в отношения помежду си и тези отношения трябва да бъдат регулирани, за да може тази социална реалност по един или друг начин да бъде удържана. Затова важен пункт в този текст се оказва темата за правилата във виртуалната реалност и отношението на децата към тях.

Виртуалното пространство – пространство на лесния достъп

Все повече изследвания напоследък сочат, че децата са технологически неграмотни, но много по-смели да импровизират във виртуалното пространство – това кара пространството да се нагажда към техните желания и потребности. Подрастващите не обичат сайтове, в които трябва да се регистрираш; не обичат сайтове, в които достъпът до определена информация е прекалено сложен – когато това се случи те просто “излизат” от подобно място и си намират друго, от което филми и музика например се свалят много по-лесно. Отчасти това се потвърди и в изследването, което аз правих, а именно – нямам индикации за това, че те са слабо технологично поколение, защото се чувстват достатъчно комфортно във виртуалното пространство, което предполага усещане за срастване на ръката с мишката, например, - но имам наблюдението, че обичат в това пространство всичко да им се случва лесно – от свалянето на музика или чат-енето с приятели до безпроблемното осъществяване на игри в мрежата.

Основните правила, които водят компютърните специалисти в процеса на създаване на сайт, игра или какъвто и да е друг продукт, са две: визията да е изключително привлекателна и продуктът да е user friendly (да се борави лесно с него). С това е свързано и обяснението им за привлекателността на това пространство. Децата обичат да са в него, защото имат свободно време, защото това е по-лесният начин да задоволят потребностите си, защото нямат нищо друго – стадионите и площадките станали жертва на апетитите на предприемачите, защото игрите ги привличат, защото в това пространство могат да намерят каквото искат/не искат (в повечето случаи едва ли знаейт какво търсят). Мненията за това защо децата предпочитат пространството на Интернет или това на игрите са различни, някои от интервюираните даже не могат да си обяснят защо, но всички са на едно мнение: ДА, децата са силно привлечени от това пространство. Ето и част от отговорите, репрезентативни за групата: *“Децата въобще не знаят, какво да търсят... друг е въпросът какво намират. Могат да намерят от порно до картата на Колумбия на site-а на ФБР или на НАСА, или където и да било. Зависи от техните интереси. Могат да намерят всичко, стига да знаят как.”*; *“Искат да бъдат големи. Имат това, което в реалния свят не могат да намерят. Едно 12 год. момче не може да си купи порно списание от*

бутката, тъй като няма да му го продадат, докато в интернет е пълно”; *“Децата търсят забавление, запознанства, имат време”*; *“Във виртуалната реалност децата имат усещането, че те самите са господари включително и на самите себе си (за разлика от пространството на училището)”*; *“компютърните игри в мрежа, което впрочем привлича не само децата, но и доста възрастни. Другото което ги привлича са интернет чат-програмите”*; *“Това е, което децата търсят в Интернет – място за изява. Трябва да се търси баланса между ограниченията, които налага обществото и нуждите на младия човек”*; *“Виртуалната реалност създава чувство за анонимност, което ги предразполага към повече “рискове” в комуникирането”*. Първият респондент поставя напред важноста на техническите умения като условие за възможност за достъп до определена информация, която децата много искат да видят например. Останалите мислят това пространство като алтернативно на реалното пространство – там децата могат да имат, това което не могат в реалността, могат да бъдат когото си пожелаят. За изненада на компютърните специалисти обаче децата мислят и използват това пространство доста по-практично – голяма част от тях го ползват като източник за информация, за да напишат поредния доклад по история, география или биология; *“да си поговоря с леля ми, която в момента е в Щатите”*; *“да поговоря с приятели, след като вече съм се прибрал или пък въобще не съм излизал”*; само на един от респондентите му се е случвало да се представи за друг в това пространство и то за да се впише адекватно в конкретен социален ред – *“аз играя на европейския и на американския сървър за StarCraft, но на европейския сървър съм си аз, а на американския – съм китаец...защото от край време харесвам Китай...защото като кажа, че съм българин и те започват да се подиграват...от къде си...вие там компютри имате ли... и така”*; всички деца предпочитат да са себе си в това пространство, да не общуват с хора, които не познават – анонимността по-скоро ги плаши и затова избягват общуване от такъв тип.

Интернет-клубът - пространство на споделяната емоция

Според компютърните експерти децата предпочитат пространството на Интернет-клуба пред пространството на дома, дори когато е изпълнено условието да имат компютър вкъщи: *“Жаждата за контакт. Те пак са пред компютъра, но го правят заедно с други хора”*; *“В интернет клуба е по-добре и е много по-интересно, когато влизаме заедно във виртуалната реалност, това ни дава възможност да обсъждаме нещата”*; *“Децата ходят в интернет клубове главно не заради Интернет, а заради игрите в мрежа”*; *“Дори съседчетата да имат мрежа, дори да са вързани собствените им компютри в мрежа, те пак ходят в зали – това мога да го кажа със сто процента сигурност. Физическият контакт, реалният крясък, а не през модулатори и пренос, ги кара да го правят! Пак до емоции се свеждат нещата... всякакви такива виртуалности са, от моя гледна точка, са си временни неща – реалната емоция е по-запомняща се и си е много як фийчър(feature)”*; *“Много деца ходят на*

клуб, въпреки че имат компютър въщи, защото, поне така си го обяснявам, въщи не могат да пушат. Те спокойно могат да играят и от въщи, но в клуба предполагам им е по-добре щото всички крещят ходят на ляво надясно и така”; “Естествено, че ще ходят нали трябва да излизат навънка. Имат нужда да са с други деца. Това че се правят на маймунки е съвсем друг въпрос, но пак имат нужда да са с някой. Изтичат им очите в мониторите и живеят Warcraft”; “Желанието все пак да е близо до “себеподобни”²”. Според гореизказаните мнения на компютърните експерти се оказва, че виртуалното пространство е много по-завладяващо за децата, когато е съчетано със своето физическо измерение – Интернет-клуба, където допирът и емоцията, живият контакт и контакта лице-в-лице, превръщат престоя във виртуалната реалност в предизвикателство за децата. Оказва се, че децата не бягат от въщи, за да търсят свободата, а точно обратното – за да бъдат част от общност, или както би казал Бауман: избират сигурността². Все пак, както казват част от респондентите, това може да се окаже ефект от несъвършените технологии, които все още не са достигнали нивото на развитие, което да осигурява преноса на емоции и допир. Или поне все още не са масово потребявани като посредник в комуникацията.

Отново ще си позволя да сравня позицията на компютърните експерти с тази на децата, които са изразили мнение по същите въпроси. Ще маркирам още едно разминаване в позициите, или по-скоро между очакванията на компютърните експерти и реалното поведение на децата. По-голямата част от интервюираните деца, които играят игри, а това са предимно момчета, твърдят, че им е по-добре да играят въщи – “мояш да се ядосаш.. и ..е такова, да си строшиш клавиатурата”; “не ме интересува, когато играя, аз го правя с приятелите си от сървъра, на който играя, така че няма значение къде ще е това” – играели са игри в мрежа в Интернет-клубове преди да се сдобият със собствени компютри. Но когато говорят за по-малките от тях се оказва, че наблюденията на компютърните специалисти и техните собствени съвпадат. Аргументите, които провеждат, за да защитят така формулираната от тях позиция е, че Интернет-клубът е място, където децата намират среда, преживяват и физически контакт, без който не могат; ходят, за да избягат от забраните въщи, които най-често се отнасят до това пред компютъра да не се преседява повече от определен брой часове и да не се играят определени игри, предимно свързани с насилие.

Виртуалната реалност и процесът на социализация

Следващият важен пункт в анализа е свързан с хипотезата, че виртуалната реалност социализира. Тъй като разбирам процеса на социализация като двупосочен, т.е. той винаги е процес на взаимодействие, ще проследя неговото случване/неслучване като премина през разбирането на компютърните експерти за възпитанието и правилата във виртуалната реалност.

Интервюираните компютърни експерти считат, че виртуалната реалност може да възпитава, да обучава, но не и да изгражда личности. Част от тях казват, че виртуалната реалност възпитава, защото е социална реалност: “Ми разбира се, как няма да може да възпитава, то всяко нещо може да възпитава. Ти можеш да направиш един цял нов виртуален свят- разбира се, че ще те възпитава”; “Възпитава по същия начин, по който и нормалната реалност възпитава”. Друга част от компютърните специалисти, макар и да твърдят, че виртуалното пространство възпитава, го правят съдържано и условно: “Много често във виртуалната реалност хората имат достъп до всякакъв тип информация, контрол над информацията във ВП няма – не може да се забрани влизането. Така че веднъж възпитава, но два пъти повече дава свобода да се правят неща, които в реалния живот са или забранени или ограничени”; “По-скоро спомага за формиране на мнение”; “Всичко преживяно възпитава. Въпросът е как. Може да води, както в положителна посока, така и в отрицателна, както в повечето случаи се случва с малките деца”; “При всички положения възпитава, но въпросът е дали добре или зле. Тийнейджърите са яко в интернет, там те си комуникират, споделят си знания, опит, развиват се по някакъв начин. Друг е въпросът, че средата е някак си нездрава, гнила, защото там човек няма ограничения и може да казва и да налага неща на другите, неща които не мисли”; “Зависи как човек иска да се възпитава сам. От това, което виждаш и това, което възприемаш резултатите могат да бъдат от нула до 180 градуса. Едната крайност и другата крайност. Може да възпитава на всичко най-хубаво и може да възпитава на всичко най-лошо.” Респондентите твърдят, че виртуалната реалност възпитава, но не на основата на готовите знания, като тези, които получаваме в училище – рецепти за живота, а знания основани на принципа проба – грешка – преживяването на една реалност я прави възпитаваща. Респондентите – компютърни експерти отчитат възпитаването без конкретна посока като отрицателна практика. Когато започнат интензивно да присъстват във виртуалната реалност, децата трябва вече да са изградили принципите на “виждане-и-разделяне”, които да насочват процеса на възпитаване в тази реалност. Така мислят и децата, затова и повечето от тях споделиха, че по-малките (тези до 12 години) не трябва да влизат в Интернет без контрол; аргументът им в тази посока е, че до тази възраст те все още не са оформени като личности, не знаят какво е добро и какво лошо, какво е позволено и какво е забранено – “могат да видят нещо, което не е за очите им”, “могат да попаднат на нещо, което не трябва да виждат.... например ...ти се сещаш...порно”, нямат усет за самоконтрол, който е много важен, според тийнейджърите, за да останеш с усещане за реалност – да не се вманиачиш, когато играеш компютърна игра – “миналогодишния финалист на България (той е от Велико Търново), той и тази година ще стане финалист, той си спря училището заради това, прекъсна си образованието – и по цял ден играеше в тях, играеше по 14, по 16 часа преди турнир. И той бъркаше – когато е навън той мисли, че е в играта, мисли за играта, говори за играта”, “аз например не давам на сестра ми да играе на компютър, защото знам колко е лошо – оставяш приятели, не им обръщаш внимание, ставаш агресивен

² Зигмунд Бауман в своята книга “Общността” твърди, че най-голямата дилема на съвременния човек е изборът му между свободата и сигурността, или по-друг начин казано, да бъде сам или част от общност.

към тях, а след това е много трудно да престанеш да играеш; а като видиш играенето колко много ти е попречило съжаляваш за изгубеното време и се чудиш как да се извинаяш на приятели и семейство, а на нея ѝ е интересно – сяда уж за 15 минути, а не мога да я вдигна 1 час (тя сега е първи клас)”.
Има да. Етични. Отнася се до това аз какво мога да си позволя, спрямо моя морал. Приличат си, да, но във ВР анонимността е приоритет, който винаги можеш да избереш.

И макар да не могат да оценят еднозначно влиянието на виртуалното пространство върху децата, компютърните експерти оценяват неговото физическо измерение – Интернет-клуба като “безопасно” място. Репрезентативен отговор за тази група е обобщеното мнение на един от респондентите, който казва следното: “Мисля че може да се превърне в полезна практика, когато и родителите осъзнаят, че клубовете са едно възможно място за забавление и усъвършенстване на детето. Ако се изгради система на задължаване на клуба в някакви часове да има възпитател-надзорник на децата. Така, оформяйки група, децата ще имат и реални приятели, с които преживяват и ВР. Човекът-възпитател може да им обяснява различните игри, да ги прави интересни, да контролира общата им игра във ВР. Покрай това може да се обясняват и други неща, да се създадат навици за регулярна почивка и хигиена на играта-храна, раздвижване - откъсване от стола пред компютъра, смяна на обстановката, излизане на въздух”. Разбира се, макар, че се отнасят позитивно към пространството на Интернет-клуба, виждат и необходимостта от ограничители, като например 1. възпитател-надзорник, който не просто да надзирава децата, а и да ги ориентира в необятното виртуално пространство, 2. възрастово ограничение - до 10 годишна възраст да нямат право да посещават клубове (това е мнение само на 6 от интервюираните), 3. времево ограничение - да се допускат до 22 часа в Интернет-залите (такава е практиката в последните години, само че за деца до 18 години, доколко се спазва не е ясно – няколко от интервюираните ученици споменаха, че макар да има такава забрана за достъп на малолетни, бележките написани от родители и представени на администраторите на клубове са достатъчни, за да останат децата и след 22 часа). Една малка част от децата (15-16 годишните момчета) смятат, че нищо не трябва да бъде забранявано – нито Интернет клубовете, нито пък определени игри, защото да се забранява е глупаво, това пространство е за всички, то е безопасно и няма смисъл да има забрани. По-голямата част от подрастващите (15-16 годишните момчета и групата на 17-19 годишните) обаче се отнасят по-отговорно към следващото поколение – като предлагат забрани сходни с тези на компютърните специалисти - считат, че игрите с насилие и кървави битки не трябва да се играят от деца, защото ги правят много агресивни. 17-19 годишните се отнасят много по-внимателно към виртуалното пространство, всяко от момчетата от тази група е играло игри – стратегии и екшън игри до 15-тата си година, след което приятелският кръг, семейството или това, че просто им е писнало оказват влияние върху решението им да престанат да играят повече от 2-3 часа дневно, което както се изразяват респондентите-ученици е далеч от “вманиачаването”. Според по-голямата част от респондентите интересът към компютърните игри е въпрос на възраст, който започва да затихва към края на 9 началото на 10 клас. Тогава вече играенето на компютърни игри започва да се преживява като загуба на време – време, в

което можеш да учиш, да се виждаш с приятели, да спортуваш, да помагаш възрастни. Освен възрастта обаче, полът се оказва другия признак, който влияе върху разбирането на тийнейджърите за мястото на виртуалната реалност в живота на младите хора. Оказва се, че момчетата много по-рядко от момчетата играят игри в мрежа, случва им се да играят пасианс или белот. За да бъде точна, само две от интервюираните ученички са играли в мрежа стратегии, но това обясняват с факта, че приятелите, с които излизат в свободното си време играят в Интернет-клубове – “така се забавляваме”, “убиваме време”.

Ако се придържаме към теорията на Ериксън, че процесът на социализация и процесът на изграждане на личностна идентичност вървят заедно, като вторият задава посоката на процеса на социализация, то възможно ли е социализацията във виртуалната реалност, когато според компютърните експерти процеси на личностно изграждане в горепосочената реалност няма? И все пак си мисля, че виртуалната реалност социализира, а и мненията на респондентите ме водят натам. Защо? Както казват част от тях, виртуалната реалност възпитава, защото всяка социална реалност възпитава. Това, според мен, означава, че във виртуалната реалност съществуват правила, които да регулират взаимоотношенията между участниците в полето. За съжаление, обаче малка част от експертите успяха да назоват и опишат правилата във виртуалната реалност: “Различните общности в глобалната мрежа имат изградени правила. Съществуват и някои по-обща правила, приложими при воденето на електронната кореспонденция, задаване на въпроси във форума, комуникация в Usenet и т.н. Някои от правилата са подобни на правилата от истинския живот, но някои са малко по-различни. Например в Хакерска общност голямо значение се отдава на познанието и способностите...много по-голямо отколкото в други общности извън Мрежата”; Вероятно да, има правила, но те са неписани може би и повечето се спазват само от ... и истински правила, написани някъде може би няма. Най-голямото доказателство за това е, че на практика всичко в интернет е безплатно и може да бъде намерено безплатно... едно беззаконие. Има етични правила, но те пак се свеждат до човек, всеки може да ги наруши; “Това все пак са човешки отношения, доколкото те... засягат отношението на един човек към друг човек и начинът, по който бива защитен”; “Във всяка реалност си има правила. Тук специално те са по-малко и не са задължителни. Да не увреждаш чужд сайт (компютър), да се държиш добре във форумите и да ползваш етикета (емоции), да даваш съвсем малко информация за себе си”; “Има да. Етични. Отнася се до това аз какво мога да си позволя, спрямо моя морал. Приличат си, да, но във ВР анонимността е приоритет, който винаги можеш да избереш”. По-голяма част от компютърните специалисти твърдят, че във виртуалното пространство правила има, но никой от тях не ги назовава, само казват, че не са задължителни. В тази посока един респондент казва нещо много емблематично за тази група: “Правила има. Не се краде. Използвайте крадена кредитна карта. Успех”. Съществуването на правила обаче, както твърдят експертите, подкрепя хипотезата, че виртуалната реалност е социална реалност (както тук

възкликна един респондент: *“Ама, разбира се. Нали е продукт на човека!”*). Социализация (както аз я разбирам – като взаимодействие) в това пространство е възможна по силата на това, че виртуалната реалност предполага, както необходимостта от нормативност във взаимоотношенията, така и необходимостта от избор дали да спазваш или не правилата. Доколкото процесът на социализация може да бъде мислен като поредица от стратегии за признаване на повече от два нормативни реда, то усвояването на кодове на поведение в различните пространства, предполага възможността за адекватно вписване на индивида в социалното пространство. Стратегиите за признаване обаче са субективно конструирани спрямо социалните контексти, които ни се открояват. Стратегиите се различават по това колко нормативни контекста индивидът избира да усвои, а това зависи от желанието на индивида в колко социални полета да се впише. Стремехът към признание е и стремеж към утвърждаване на позиции в конкретно социално поле. Всички деца от интервюираните се стремят към признание – най-често го търсят в пространството на семейството и приятелския кръг. Това със сигурност е индикатор, че не само правилата на виртуалното пространство са онези, които трябва да бъдат усвоени от децата, за да се вписват адекватно в социалната реалност; нормите в семейството също трябва да бъдат усвоени – семейството и приятелите са субективно значимите други, които интервюираните ученици не искат да разочароват, стремят се към това да оправдават очакванията им, част от респондентите даже – да приличат на родителите си, защото ги мислят за успели хора.

Само 6 от интервюирането деца потвърдиха разбирането на компютърните експерти за наличие на правила в Интернет пространството – тук по същия начин правилата са правила на мрежата, свързани с определени процедури по достъп до определени места и правила на взаимоотношенията, които се отнасят до това как трябва да се общува във форумите и чатовете. Останалата част от децата твърдят, че няма никакви правила в това пространство. Всички те обаче смятат, че такива трябва да бъдат създадени. Повечето от запитаните смятат, че това пространство трябва да се контролира – пример в тази посока беше даден с акцията на НСБОБ за ограничаване на тегленето на пиратски копия на музика, филми и софтуер. Децата казват, че това са авторски права и те трябва да бъдат пазени – *“мъчно ми е, че ще трябва да си плащам за музика и филми, но така трябва, така е в целия свят”*. Малка част от тях твърдят, че това е пространство, което не може да бъде контролирано и така и трябва да си остане – *“и кво сия НСБОБ, то и преди беше така по едно време ама измислиха торентите и пак същото стана. Интернет не може да се управлява – така е създаден”*. Друго интересно разбиране за управлението на виртуалното пространство даде едно момче на 17 години, което се занимава състезателно с компютърни игри – той разбира управлението на това пространство като поддържане на същото, *“ама без пари и без това някой да печели от тази поддръжка, няма да стане”*, казва той.

Друга хипотеза, която се опитам да проиграя тук през дълбочинните интервюта с компютърни експерти, е

хипотезата свързана с вторичната социализация, за която говорят Бъргър и Лукман – процесът, в който индивидът интериоризира институционално поведение. Аз хипотетично предположих обаче, че в Информационното общество институции като семейството и учелището претърпяват свиване, а родителите и учителите престават да бъдат онези значими други, които задават ценности и мотивации. Тези пространства и актьори са заменени с виртуалните пространства на Интернет и игрите. Както вече стана дума – виртуалната реалност не е място за възпитаване, там можеш да си изградиш само мнение, това е още едно, и то доста по-силно, потвърждение на факта, че училището все още е институцията, в която се възпитава. И според по-голямата част от моите респонденти тя е ефективната институция. Ето и част от мненията на респондентите, които считат училището за ефективна институция: *“По-скоро е ефективна, в сравнение с другите държави”*; *“Училището, като такова е първата и най-голяма и значима възпитателна институция по принцип. Децата прекарват по-голяма част от времето и социалните си контакти в училището отколкото, където и да било другаде”*; *“Супер яко. Ефективна! За деца податливи...те, тия дето сме като мен, 'изродетата'...нищо ефективно няма за нас...Срещу теб застава един човек, който се е посветил изцяло да ти покаже неща, които са хубави неща и които... е хубаво за теб да знаеш.”*; *“Много зависи от училището, но ако училището е подходящо – да, системата може да бъде използвана ефективно.”*; *“Пространството на училището вече е придобило някакви норми, това е институция от хиляди години, нормите вече са установени и даже тежат тези структури на образователната с-ма”*; *“Да, но с много пропуски. Заетите в него са недостатъчно материално и духовно мотивирани. Допускат да разграничават децата, което е в разрез с педагогиката.”*; *“Да, защото няма алтернатива”*; *“Би могло да се каже, но има още какво да се иска...”* Разбира се, тези мнения отхвърлят заложената от мен хипотеза. И макар, че има респонденти, които са съгласни с това, че системата не е ефективна, те потвърждават позицията на тези от интервюираните, които мислят училището като ефективна система, защото не могат и въобще не се сещат да посочат алтернатива на неефективната училищна институция. Това, което правят е да кажат какво трябва да се промени в пространството на училището, за да се превърне отново в ефективната социализираща институция. За да се случи това респондентите твърдят, че трябва да бъде въведен игрови модел на преподаване, повече компютърно време в часовете, промяна на програмите, мотивирани преподаватели, скъсяване на дистанцията учител-ученик. Оказа се, че знанието основано на принципа проба-грешка не е достатъчно, а свободата съвсем не е свобода ако няма правила (което пък отново потвърждава наличието на правила във виртуалното пространство).

Децата също смятат училището за ефективна институция – институция, в която получават онова, за което са отишли – знания и социални контакти. Те също биха променили много неща в училище – от базата до съдържанието на учебните програми и отношението на учителите към себе си. Всички интервюирани ученици искат учителите да са обективни в оценяването, да не

личат пристрастията им по време на учебния процес, да има повече дисциплина в определени часове, дистанцията учител-ученик да бъде скъсена, но не прекалено; да се преподава с по-съвременни методи. Децата твърдят, че пространството на училището е много по-свободно от виртуалното пространство, защото контактът лице-в-лице позволява по-голяма свобода в отношенията – да се довериш или не на един човек. Това ми позволява да се върна към темата за анонимността, която засегнах бегло още в началото на този текст. Анонимността във виртуалното пространство не им позволява да общуват свободно – да говорят свободно да, но не и да пренасят тези контакти навън, не желат да ги превръщат в реални. Нито един от респондентите ми не е намирал приятел в Интернет, защото си има такива и когато не е с тях продължава да общува с тях във виртуалното пространство. Прави впечатление, че в почти всички интервюта като пример за несигурност се появи рекламата, която в момента върви по телевизиите в България – педофилът, който си чати с 12 годишно момиченце и се представя за 12 годишния Петър. Незнанието кой е от другата страна преве децата несигурни и в това пространство, но много по-сигурни отколкото на улицата – както казаха повечето от тях – *“много насилие има днес в България”*.

За да покажа как виждам свършеното тук ще се върна към началото на своя текст, за да проследя промените в понятието социализация след емпиричната верификация на заложените хипотези, което ще е само моментна снимка на процеса на социализиране в условията на съвременната социална действителност.

Социализацията в информационното общество е процес на взаимодействие между постоянно променящата се

социална реалност и формирането на личностна идентичност. Тук децата не приемат компютърно-опосредената комуникация като основна във взаимоотношенията (може би защото машините все още са машини и с тях не се чувстваме сигурни). Да, децата се социализират в нов тип реалност, където високите технологии и реалността, която конструират имат огромно влияние. Но в крайна сметка това се оказва поредната реалност, в която тийнейджърът се опитва да намери себе си. Тя не се преживява като алтернатива или опозиция на пространството на училището и дома, а като още една реалност, която дава възможност да бъдат натрупани социални контакти, да бъдат поддържани стари, чрез преодоляване на пространството и да бъдат получени знания - тя много прилича на пространството на училището и приятелския кръг. Тя не се преживява като бягство от реалността, а като полезен инструмент за отваряне на хоризонти. Тя е още един актьор в съвременния процес на социализация, още едно пространство, чийто кодове трябва да бъдат усвоени, за да може детето да се впише адекватно, както в това пространство, така и в социалното пространство на своите връстници, за които да си “готин” означава да владееш технологичните инструменти за разомагьосването на виртуалното пространство – Интернет или гейминг.

Литература

- Бъргър, П. и Лукман, Т. 1996. *Социално конструиране на реалността*. Критика и хуманизъм, София
- Ериксън, Е. 1996. *Идентичност младост и криза*. Наука и изкуство, София