

Е.О. КИРИЛЮК, М.П. КОНЦЕВОЙ

БрГУ им. А.С. Пушкина (г. Брест, Беларусь)

МОДЕЛИ НЕВЕРБАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ВИРТУАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ vACADEMIA

vAcademia (<http://www.vacademia.com>) представляет собой трехмерную интерактивную многопользовательскую виртуальную среду, моделирующую сервисы, с помощью которых можно проводить и посещать учебные занятия во взаимодействии с физически распределёнными пользователями. Эта среда образована наборами трехмерных моделей, имеющих внешний вид и функциональность средств представления материалов (экраны, интерактивные доски и т.д.) и коммуникативного инструментария для организации совместной учебной работы (чат, аудио и видео, системы голосования, ретрансляции изображения с экрана монитора или веб-камеры). В vAcademia можно проводить лекции, семинары, практики, тренинги для групп, включающих десятки пользователей. Пользователи посредством своих аватаров могут общаться между собой и перемещаться в виртуальном пространстве (залы, классы и т.д.), которое оснащено различными статическими и динамическими 3D-объектами изучения, способными меняться и реагировать на воздействие пользователей, находящихся внутри среды. Представляющие пользователей vAcademia аватары являются трехмерными персонажами с уникальной настраиваемой внешностью и особенными манерами поведения. Аватары позволяют дополнить невербальными средствами общения в виртуальной среде стандартную для компьютерных сетей речевую коммуникацию, которая осуществляется преимущественно через текстовые сообщения. К реализуемым в vAcademia внеязыковым формам и способам передачи информации можно отнести выбранную пользователем одежду, обувь, причёску, аксессуары, а также жесты, позы тела и мимику лица (отражающую динамику эмоционального состояния). Конструируемые в vAcademia ландшафты и интерьеры осуществления образовательных практик также имеют определенное коммуникативное значение и могут оказывать непосредственное влияние на выбор предпочитаемых пользователями настроек своих аватаров. Особое коммуникативное значение имеет способность аватаров осуществлять по выбору пользователя жестикуляцию, которая в зависимости от конкретного коммуникативного контекста может нести разнообразную семантическую нагрузку через внешнее выражение согласия, несогласия, аплодисментов, пожимания плечами, взмахов руками, смеха, одобрения, поглядывания на часы и т.п.