

УДК 141.319.8:159.923.2:004.738.5

## ОСОБЕННОСТИ ПРОЯВЛЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОСТИ ИНТЕРНЕТ-СООБЩЕСТВ

Зудилина Н.В.

*Рассмотрены особенности проявления интерактивности трёх видов Интернет-сообществ: многопользовательских подземелий (Multi-User Dungeons), Интернет-трансляции чата (Inter Relay Chat) и новостных групп Usenet. Каждый из этих трёх видов является примером определённого типа Интернет-сообществ: 1) иммерсивных графических сред; 2) форм чата; 3) служб новостных групп и дискуссионных форумов.*

**Ключевые слова:** *интерактивность, Интернет-сообщество, многопользовательское подземелье, Интернет-трансляция чата, новостные группы Usenet.*

**Актуальность** исследования обусловлена необходимостью изучения проблемы интерактивности в различных типах Интернет-сообществ. Интернет является одной из наиболее бурно развивающихся цифровых технологий и является одним из ключевых факторов, влияющих на развитие человечества. На сегодняшний день Интернетом пользуется около одной трети населения Земли. Как отмечает Бриджет Вессельс, пользователи «приспосабливают Интернет к разнообразным и всевозможным социальным практикам, которые создают новые социокультурные формы и паттерны взаимодействий» [1, с. 52]. Одной из таких новых социокультурных форм являются Интернет-сообщества, которые быстро становятся феноменом первостепенной важности. Для того чтобы способствовать развитию конструктивных тенденций в развитии Интернет-сообществ и блокировать негативные тенденции, потенциально опасные для психологического благополучия пользователей, необходимо исследовать, каким образом проявляются характеристики Интернет-сообществ в различных типах Интернет-сообществ. Одной из ключевых характеристик Интернет-сообществ является интерактивность. В данной статье исследованы особенности проявления интерактивности трёх типов Интернет-сообществ.

**Степень разработанности.** Интерактивность различных форм компьютерно-опосредованной коммуникации и Интернет-сообществ изучают К.М. Ли, Н. Парк, С.-А. Йин, Дж. Стьюэр, Киусис, Э.П. Гарсия, Э. Кинг, Ш. Рафаэли, Ф. Судвикс, Б. Массей, М. Леви, С. МакМиллан, Э. Доунес, Д. МакКуэйл, М. Дьюз и др. Однако пока не проведена чёткая граница между интерактивностью и взаимодействием, что размывает границы интерактивности в исследованиях.

**Цель** работы – выявить, каковы особенности проявления интерактивности различных типов Интернет-сообществ. Для достижения этой цели необходимо

решить ряд *задач*: 1) рассмотреть синхронную и асинхронную формы компьютерно-опосредованной коммуникации; 2) проанализировать дефиниции интерактивности, соотношение взаимодействия и интерактивности и дать определение интерактивности; 3) дать определение Интернет-сообществу и выделить те из типов технологический платформ, которые могут быть предпосылкой для возникновения Интернет-сообщества; 4) изучить проявление интерактивности на примере трёх видов Интернет-сообществ, принадлежащих к трём выделенным типам Интернет-сообществ.

*Объектом исследования* является интерактивность в значении ключевой характеристики Интернет-сообществ. *Предметом исследования* являются особенности проявления интерактивности различных типов Интернет-сообществ.

### **Синхронная и асинхронная формы компьютерно-опосредованной коммуникации**

Понятие интерактивности связано со взаимодействием во времени. Самой общей классификацией Интернет-сообществ по признаку интерактивности является дихотомия видов компьютерно-опосредованной коммуникации, на синхронные и асинхронные. Возможная степень интерактивности в Интернет-сообществах зависит от того, какого типа коммуникация осуществляется в них – синхронная, или асинхронная. Отличительной особенностью асинхронной СМС (СиЭмСи – сокр. от англ. *computer-mediated communication*, компьютерно-опосредованная коммуникация) является то, что «нет связи в реальном времени между компьютерами взаимодействующих индивидуумов» [2, с. 446]. К асинхронным типам СМС относятся электронная почта, новостные группы, форумы. Среди новостных групп большинство является частью системы Usenet.

Как отмечают Джузеппе Рива (Giuseppe Riva) и Карло Галимберти (Carlo Galimberti), «в отличие от асинхронных СМС, наиболее важная черта синхронной СМС состоит в том, что она обеспечивает связь в реальном времени между компьютерами пользователей» [2, с. 446]. К синхронным видам компьютерно-опосредованной коммуникации относятся иммерсивные графические среды, например, виртуальные миры (англ. *virtual worlds*) и многопользовательские игры (англ. *Multi-user games*, сокр. *MUGs*), а также синхронные компьютерные конференции, то есть такие формы чат-коммуникации, как Интернет-трансляция чата (англ. *Internet Relay Chat*, сокр. *IRC*), Интернет-пейджинг, интерактивные доски (англ. *interactive whiteboard*) и другие формы текстовой чат-коммуникации, аудио- и видеоконференции. Согласно Рива и Галимберти, наиболее широко распространённой системой синхронной СМС является IRC [см. 2, с. 446].

### **Понятие интерактивности**

Как справедливо отмечают Кван Мин Ли (Kwan Min Lee), Намки Парк (Namkee Park) и Сеунг-А Йин (Seung-A Jin), ссылаясь на словарь Вэбстера, «интерактивность имеет два латинских корня – “inter”, который в широком смысле означает (а) между или среди и (б) взаимный или обоюдный, и “-act”, который означает “делать”» [3, с. 263]. Отсюда можно сделать вывод, что для наличия интерактивности нужно от

двух и более лиц (предметов), которые, обладая собственной активностью, взаимодействуют. Степень интерактивности, это, фактически, степень взаимодействия, но сама по себе интерактивность – это, конечно, *свойство или характеристика процесса* взаимодействия, но отнюдь не его степень. Однако в дефинициях интерактивности неоправданно широкое распространение получило её определение как «степени». Так, согласно Джонатану Стюэру (Jonathan Steuer), интерактивность – это «степень, в которой пользователи могут участвовать в изменении формы и содержания опосредованной окружающей обстановки в реальном времени» [Цит. по 4].

Как и в случае с определением сообщества, где субъектом становились не люди или предметы, способные к активности в той или иной форме, а место или способ их взаимодействия, так и в случае определения интерактивности, многие исследователи уходят от понимания того, что для взаимного действия нужно две или более сторон, каждая из которых способна на активность. По нашему мнению, субъектами действия в процессе интерактивности могут быть только люди, или машины, способные на активность. В определении же, предложенном, например, Киусисом (Kiouisis), субъектом действия оказываются коммуникационные технологии, но отнюдь не люди: «интерактивность – это образец или степень, которой достигают коммуникационные технологии, через которые производится пространство, где участники могли бы общаться один-на-один, один со многими и многие со многими, и в котором обмен сообщениями является взаимным» [Цит. по 5, с. 9]. Кроме того, здесь акцент делается на «*пространство*» интерактивности, а не на сам процесс, который происходит в этом пространстве, а интерактивность, опять-таки, определяется как «степень».

Эдгардо Пабло Гарсиа (Edgardo Pablo Garcia) приводит дефиниции, данные Кингом (E. King) и коллективом исследователей во главе с Уильямсом (Williams et al.). Согласно Кингу, «понятие “интерактивности” содержит идею ответной реакции или, в большем масштабе, способ создания двусторонней коммуникации вместо традиционной односторонних каналов» [5, с. 10]. Можно согласиться с тем, что интерактивность подразумевает ответную реакцию, но этого недостаточно. Ответная реакция – это более широкое понятие, чем взаимодействие, свойством которого является интерактивность. Ответная реакция может включать, например, физиологическую реакцию на какие-то физические раздражители или опасность и имеет преимущественно защитный характер. Однако понятие интерактивности подразумевает свойство взаимного действия особого рода, а именно, такого процесса, в течение которого не просто следует ответная реакция, а происходит некое взаимное действие, длящееся во времени, а значит, подразумевающее тем самым, долю равноправия, основанного на обоюдности. Отметим также, что в данном определении интерактивности субъектами являются медиа, обеспечивающие двустороннюю коммуникацию, и не принимаются во внимание люди.

Уильямс и др. определяют интерактивность как «степень, в которой участники коммуникативного процесса в их взаимном дискурсе имеют контроль над ним, и могут меняться ролями в нём» [5, с. 10]. По мнению Гарсиа, «оба определения обращаются к вопросу власти, понимаемой как контроль над производством содержания» [5, с. 10]. Здесь, по нашему мнению, искусственно сделан акцент на

*контроле* над процессом коммуникации, тогда как взаимодействие может как сопровождаться, так и не сопровождаться таким контролем. Как и в предыдущих определениях, интерактивность определяется как «степень». Отметим также, что коммуникация является только одним из видов взаимодействия.

Как отмечает Дэнис МакКуэйл (Denis McQuail), «хотя интерактивность чаще всего упоминается как определяющая черта новых медиа, она может иметь разные значения и уже существует обширная литература по этой теме» [6, с. 143]. Так, например, к другой группе дефиниций интерактивности относится определение Шейзафа Рафаэли и Фэй Судвикс (Fay Sudweeks), которые полагают, что интерактивность является не характеристикой медиа, а «связанна с процессом, с изменчивой характеристикой параметров коммуникации» [7, с. 3]. Согласно Рафаэли и Судвикс, интерактивность – это «степень, в которой сообщения в последовательности соотносятся друг с другом, и особенно та степень, в которой последующие сообщения рассказывают о связанности предыдущих сообщений» [7, с. 3]. По нашему мнению, в данном случае происходит подмена динамики процесса, в котором находятся субъекты взаимного действия, *результатами* их взаимодействия. Более того, к этим результатам предъявляются определённые требования. Конечно, здесь можно вспомнить теорию Квентина Джонса, который предложил исследовать с помощью кибер-археологии артефакты, в том числе, сообщения, которые будут индикатором наличия или отсутствия сообщества, однако он не смешивал эти индикаторы с самим сообществом. Так и в данном случае, можно признать несомненную пользу изучения сообщений и степени их связности, но нужно понимать, что это будет способом подтверждения или опровержения того, имел ли место процесс взаимодействия, но при этом, не будет подменять его.

Как утверждает МакКуэйл: «Киусис пришёл к “операциональному определению” интерактивности посредством отсылки к четырём индикаторам: близость (социальная близость к другим); сенсорная активация; воспринимаемая скорость; телеприсутствие» [6, с. 143-144]. Как справедливо полагает исследователь, интерактивность по данному определению «больше зависит от восприятия пользователя, чем от любого внутреннего или объективного качества, присущего данному медиа» [6, с. 144]. Данные индикаторы, по нашему мнению, описывают то состояние пользователя, когда он способен находится в таком процессе взаимодействия, которое будет обладать свойством интерактивности.

Как констатируют Гарсия, Брайан Массей (Brian L. Massey) и Марк Леви (Mark R. Levy): «существует пять возможных измерений интерактивности: сложность доступных опций; способность реагировать на пользователя через ссылки электронных адресов к новостным комнатам и ответам журналистов пользователям; лёгкость добавления информации к системе, которая подразумевает наделение полномочиями пользователя/читателей; содействие межличностной коммуникации (взаимодействие один-на-один между читателями); и безотлагательность содержания с помощью мгновенного отчёта» [5, с. 11]. Данные измерения, с нашей точки зрения, конечно, не являются «измерениями» интерактивности, а фактически перечисляют технические условия, возможности в СМС процесса, обладающего свойством интерактивности.

Салли МакМиллан (Sally J. McMillan) и Эдвард Доунес (Edward J. Downes) полагают, что концептуальная дефиниция интерактивности основана на шести измерениях: направленности коммуникации и гибкости в использовании времени, чувстве места и степень контроля, ответной реакции и воспринимаемой цели коммуникации [7]. Как справедливо отмечает МакКуэйл, «условия интерактивности зависят от чего-то намного большего, чем просто от используемой технологии» [6, с. 144].

Подведём итоги. По нашему мнению, интерактивность – это, прежде всего, свойство, которое присуще процессу взаимного действия между людьми или другими феноменами, способными на активность. Интерактивность, будучи свойством, не является степенью, но может *измеряться* в каких-либо степенях. Субъектами, чей процесс взаимодействия обладает свойством интерактивности, являются не те или иные места (пространства), и не технические возможности медиа, а люди, или другие феномены материального мира, которые способны на активность. Интерактивность – это свойство особого рода взаимодействия, в процессе которого не просто следует ответная реакция, а происходит некое взаимное действие, длящееся во времени, а значит, подразумевающее, тем самым, долю равноправия, основанного на обоюдности.

### Понятие и типы Интернет-сообществ

В результате анализа дефиниций Интернет-сообщества выявлен комплекс индикаторов Интернет-сообщества и предложено следующее определение. *Интернет-сообщество* – это группа людей, осознающая своё родство и/или чувствующая взаимозависимость, принадлежность, общность и/или осознающая общую цель и перспективы и, возможно, солидарная, которая является соавторами и/или пользователями Интернет-ресурсов, на регулярной основе осуществляет продолжительное взаимодействие/общение или совместную деятельность посредством использования киберпространства и ресурсов Интернета и развивает межличностные отношения.

Предпосылкой возникновения Интернет-сообществ являются некоторые типы технологических платформ, а необходимым условием – обеспечиваемые этими платформами определённые формы компьютерно-опосредованной коммуникации.

Можно выделить следующие типы технологических платформ:

- иммерсивные графические среды (виртуальные миры, многопользовательские игры);
- Интернет-трансляция чата (Internet Relay Chat) и другие формы чаттинга;
- доски сообщений, доски объявлений, дискуссионные форумы/новостные группы Usenet;
- службы социальных сетей;
- списки рассылки/серверы рассылки;
- блоги.

Если в формах компьютерно-опосредованной коммуникации доминирует ориентир на социальное взаимодействие, то предпосылок для возникновения сообществ больше, в сравнении с теми формами СМС, которые ориентированы на информационный обмен. Если Интернет-сообщества и существуют во втором

случае, то, как правило, они существовали и до своего взаимодействия в Интернете, а СМС используется как средство поддержания существующих отношений. По мнению автора, к формам, ориентированным на социальное взаимодействие, относятся чаты, иммерсионные графические среды (например, интерактивные многопользовательские игры), дискуссионные форумы и новостные группы Usenet. К формам СМС, ориентированным на информационный обмен, относятся списки рассылки/серверы рассылки и системы досок объявлений (англ. *Bulletin Board System*, сокр. *BBS*). Блоги ориентированы на самопрезентацию.

В результате, можно утверждать, что три типа технологических платформ могут стать предпосылкой для возникновения Интернет-сообществ:

- Иммерсивные графические среды (виртуальные миры и многопользовательские игры).
- IRC, или другие виды чат-комнат.
- Дискуссионные веб-форумы, новостные группы Usenet.

Интерактивность этих типов Интернет-сообществ рассмотрена на примере одного из видов, принадлежащего к каждому из трёх типов: многопользовательские подземелья как пример первого типа (иммерсивных графических сред), интернет-трансляция чата как пример второго типа и новостные группы Usenet как пример третьего типа.

Остальные формы взаимодействия в Интернете являются средствами коммуникации, и не перерастают в Интернет-сообщества. Такие формы СМС часто используются для поддержания уже существующих межличностных отношений. В случае социальных сетей существует неограниченная возможность контакта со многими незнакомыми людьми, но это не означает, что такие системы контактов являются Интернет-сообществами.

### Особенности интерактивности различных типов Интернет-сообществ

1) *Интерактивность в многопользовательских подземельях (Multi-User Dungeons)* Интерактивность многопользовательских компьютерных игр возникает в результате взаимодействия двух и более пользователей в режиме реального времени, в отличие от компьютерных игр для одного игрока, когда взаимодействие происходит между человеком и машиной. Как отмечает Ларс Пенсио (Lars Pensjö), автор игр жанра LPMUD (первые буквы – инициалы автора), «в одном можно быть уверенным, и это то, что многопользовательская характеристика очень важна» [8].

Ричард Бартл, создатель игр класса многопользовательских подземелий, видит причину, по которой происходящее «в компьютерном мире фантазии» является более захватывающим, чем взаимодействие в чате, в том, что «хорошее MUA (Multi-User Adventures, многопользовательские приключения, «приключенческие игры для более чем одного игрока» [8]. – Н.З.) может быть правдоподобным. Если оно работает таким же образом, что и в реальном мире, тогда игроки используют тот же самый склад ума, как если бы они были в реальном мире, и, следовательно, эмоциональный ответ на события в мире MUA является таковым, как если бы они воздействовали на игрока напрямую в реальном мире. В строке чата ничего не происходит; люди не взаимодействуют, они всего-навсего общаются. Так или иначе, там обязательно должны быть другие игроки – SUA (Single-User Adventures –

Н.З.) могут быть похожи на жизнь, но они являются приватными по существу. Для того чтобы какой-то мир казался по-настоящему реальным, должен быть совместный опыт» [8].

Патрик Кроган (Crogan Patrick) выявил ограничения интерактивности в игре класса SUA – «Бегущий по лезвию» (The Blade Runner): «Игра «Бегущий по лезвию», подобно всем приключенческим играм, не является чистым, интерактивным опытом... Она ограничивает игрока предустановленной структурой выборов в процессе игры, которая определяет границы его или её целей, стратегий и тактик для достижения этих целей. Как бы то ни было, она имеет общее с другими приключенческими играми и в действительности, с новыми формами медиа в целом, состоящем в том, что она принуждает взаимодействующего сделать выбор на каждом этапе» [9, с. 652]. Эти черты компьютерных игр для единственного игрока могут быть экстраполированы на многопользовательские компьютерные игры. Из указанных особенностей новых форм медиа вырастает проблема машинной интерактивности, с одной стороны, и свободы воли игрока, с другой. Проблема состоит в том, что моделируя виртуальную обстановку и закладывая законы, действующие в игре, создатели игр не могут добиться множественных степеней свободы, как это происходит в реальной жизни. Таким образом, декларация об интерактивности остаётся во многом только декларацией. На деле имеет место та или иная степень «заполнения пробелов», то есть тех «зон свободного выбора», которые возникают в игре время от времени, а не постоянно, как в реальной жизни.

В играх происходит не только общение, но и совместная деятельность. А свободу деятельности в онлайн-среде посредством аватара обеспечить гораздо сложнее, из-за несовершенства технологий. Однако некоторые исследователи идут по другому пути, рассуждая о том, что: «если мы верим, что интерактивность является центральной для удовольствия от игры, следует ли из этого, что удовольствие тесно связано со свободой игрока? Не обязательно. Стефен Снайдерман (Stephen Sniderman) отмечает, что «играть в игру значит преследовать цель игры, в то же время, подчиняясь (в большей или меньшей степени) её ограничениям». Подобным образом, Сален (Salen) и Зиммерман (Zimmerman) твёрдо убеждены в том, что одно из существенных качеств правил состоит в том, что они ограничивают деятельность игрока» [10, с. 100]. С последним утверждением нельзя не согласиться, однако правила многопользовательских компьютерных игр не похожи на законы жизни. Правила этих игр в той или иной степени обуславливают: 1) набор возможных ролей; 2) цели; 3) набор средств для их достижения. Законы жизни не ограничивают ни выбор того, каким человек хочет себя видеть и кем быть, ни его жизненные цели, ни средства их достижения. Итак, хотя в многопользовательских играх появляется большее число возможных вариантов развития из-за взаимодействия участников (то есть больший элемент неопределённости), однако он имеет тактическое, а не стратегическое значение, ибо конечный пункт назначения известен, как и набор средств для его достижения.

Интерактивность в наибольшей степени свойственна иммерсивным графическим средам, в том числе, многопользовательским подземельям. Это происходит по причине наличия динамического аватара, являющегося знаком тела в киберпространстве. В результате, в отличие от других видов СМС, в данных средах

возможно манипулировать аватаром, давая возможность пользователю производить те или иные действия в киберпространстве, что добавляет новый модус процесса взаимодействия в данных средах: помимо общения, становится возможным *совместное действие*.

2) *Интерактивность в трансляции Интернет-чата (Internet Relay Chat)*. Напомним, что «IRC является формой СМС, которая позволяет группе пользователей (чату) обмениваться письменными сообщениями и взаимодействовать друг с другом двумя различными способами: путём отправки сообщений либо конкретно указанному пользователю, либо всем членам данного чата» [2, с. 446]. Однако, как справедливо отмечает Жоффрей Лью, «коммуникация в IRC не состоит исключительно из вербальных сообщений. В IRC, в отличие от некоторых других СМС-сред, таких как новостные группы, участники могут “говорить” с другими, так же, как и “выполнять” воображаемые действия – действия, которые производились бы их “виртуальным созданием”, если бы они имели тело из плоти и крови в виртуальном пространстве. Это онлайн-совершение “действия” известно как симуляция действия (*action simulation*. – Н.З.)» [11]. Лью констатирует, что «в компьютерно-опосредованной коммуникации было идентифицировано два технических способа симуляции действия. Одна осуществляется посредством приложения глагола, описывающего действие к астерискам (символ звёздочки \*. – Н.З), таким, как “\*вдыхает глубоко\*” (Danet, Reudenberg-Wright, & Rosenbaum-Tamari, 1996)... Другая осуществляется с помощью отдачи определённых команд, чтобы вызвать появление строк, подобных “Джейн волнуется!” на компьютерном экране (Danet, 1995)» [11].

Ян Матеуш Зайонц (Jan Mateusz Zajac) приводит идеи Джозефа Вальтера (Joseph Walther), который отмечает, что «главное ограничение в опосредованном взаимодействии возникает из-за меньшего темпа обмена информацией. Ведь текстовая коммуникация опирается на письмо и чтение, а большинство людей пишут и читают намного более медленно, чем говорят, слушают и смотрят. В результате, темп обмена информацией становится более медленным» [12, с. 64].

Итак, особенностью интерактивности в чат-коммуникации является то, что она присуща синхронному процессу взаимодействия в трёх возможных модусах: текстовом, ауральном и визуальном. Однако из-за отсутствия динамических аватаров интерактивность чат-коммуникации характеризует только процесс общения, не включая совместное действие.

3) *Интерактивность в новостных группах Usenet*. В результате исследования трёх сетей групповой асинхронной коммуникации (новостных групп Usenet, информационной рассылки Bitnet и групп по интересам в CompuServ), среди корпуса сообщений Шэйзафом Рафаэли и Фэй Судвикс было выявлено в среднем 11% интерактивных сообщений в новостных группах Usenet, 3,8% – в Bitnet и 10% – в CompuServ [7, с. 11]. Рафаэли и Судвикс делают следующие выводы: «Не всё сетевое содержание является интерактивным. Интерактивность изменчива. Другими словами: сообщения, нити и группы могут быть более или менее интерактивными. Групповая СМС не обязательно является интерактивной. На деле, она намного чаще содержит чувство юмора, является шутливой или реактивной. Но она может быть интерактивной» [7, с. 12]. Как констатируют Рафаэли и Судвикс: «интерактивность играет роль в создании привлекательности сетей» [7, с. 12].



Рафаэли и Судвикс справедливо отмечают, что «когда мы приближаемся к новой реальности групповой СМС, существует, тем не менее, ещё один раскол. То, чем обмениваются, сообщения, являются плодом неизвестной пропорции участвующей аудитории – только те, кто активно участвуют. Есть молчаливая доля участников, о которых нам приходится довольствоваться предположениями. В то время, когда столь много сказано о виртуальной реальности, в этом может быть большая ирония» [7, с. 12].

Таким образом, интерактивность в форумах и новостных группах характеризует процесс асинхронной текстовой коммуникации, являющейся видом взаимодействия, которому присущ более медленный темп обмена информацией.

**Выводы:**

1. Интерактивность – это свойство особого рода взаимодействия, в процессе которого не просто следует ответная реакция, а происходит некое взаимное действие, длящееся во времени, а значит, подразумевающее, тем самым, долю равноправия, основанного на обоюдности.
2. Интернет-сообщество – это группа людей, осознающая своё родство и/или чувствующая взаимозависимость, принадлежность, общность и/или осознающая общую цель и перспективы и, возможно, солидарная, которая является соавторами и/или пользователями Интернет-ресурсов, на регулярной основе осуществляет продолжительное взаимодействие/общение или совместную деятельность посредством использования киберпространства и ресурсов Интернета и развивает межличностные отношения.
3. Тремя типами Интернет-сообществ являются: иммерсивные графические среды (в т. ч. виртуальные миры и многопользовательские игры); IRC, или другие виды чат-комнат; дискуссионные веб-форумы, новостные группы Usenet.
4. Интерактивность в наибольшей степени проявляется в иммерсивных графических средах, в том числе, многопользовательских подземельях. Это происходит из-за наличия динамического аватара, являющегося знаком тела в киберпространстве.
5. Особенностью свойства интерактивности в чат-коммуникации является то, что она присуща синхронному процессу взаимодействия в трёх возможных модусах: текстовом, ауральном и визуальном. Однако ввиду отсутствия динамических аватаров интерактивность чат-коммуникации характеризует процесс общения, не включая совместное действие.
6. Интерактивность в форумах и новостных группах характеризует процесс асинхронной текстовой коммуникации, являющейся видом взаимодействия, которому присущ более медленный темп обмена информацией.

**Список литературы**

1. The SAGE Handbook of Identities/ [Frosh S., Reicher S., Russell Spears et al]; Eds. Wetherel M., Mohanty C.T. – London: Sage Publications Ltd, 2010, – 544 с.
2. Riva G., Galimberti C. Computer-Mediated Communication: Identity and Social Interaction in an Electronic Environment / Riva G., Galimberti C. // Genetic, Social, and General Psychology Monographs. – 1998. – November, Volume 124, Issue 4. – pp. 434 – 464.

3. Lee K.M., Park N., Jin S.-A. Narrative and Interactivity in Computer Games: Motives, Responses and Consequences [Электронный ресурс] / Eds. Vorderer P., Bryant J. // *Playing video games: motives, responses, and consequences*. – Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2006, – pp. 259 – 274. – Режим доступа к сайту: <http://books.google.com/books?id=sl-HjfgMyUC&printsec=frontcover&source=#v=onepage&q&f=false>
4. McMillan S.J., Downes E.J. Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions [Электронный ресурс]. – Режим доступа к сайту: <http://web.utk.edu/~sjmcmill/Research/ms982012.doc>.
5. Edgardo Pablo Garcia. Interactivity in Argentinean Online Newsrooms / Edgardo Pablo Garcia // *Zer: Revista de Estudios de Comunicacion*. – 2007. – November, Volume 12, Issue 23, Special section. – pp. 7 – 25.
6. Denis McQuail. McQuail's mass communication theory [Электронный ресурс]. – London: SAGE Publications Ltd., 2005, – 617 p. – Режим доступа к сайту: [http://books.google.com/books?id=vfCtbqCrrkC&printsec=frontcover&hl=ru&source=gbv\\_atb#v=onepage&q=asyn&f=false](http://books.google.com/books?id=vfCtbqCrrkC&printsec=frontcover&hl=ru&source=gbv_atb#v=onepage&q=asyn&f=false)
7. Rafaeli S., Sudweeks F. Interactivity on the Nets [Электронный ресурс] / Eds. Rafaeli S., Sudweeks F., McLaughlin M. // *Network and Netplay: Virtual Groups on the Internet*. – AAAI/MIT Press, 1995. – pp. 1 – 16. – Режим доступа к сайту: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.70.4637&rep=rep1&type=pdf>
8. Richard Bartle. Interactive Multi-User Computer Games [Электронный ресурс]. – MUSE Ltd, 1990. – Режим доступа к сайту: <http://www.mud.co.uk/richard/imucg.htm>
9. Crogan P. Blade Runners: Speculations on Narrative and Interactivity/ Crogan P. // *South Atlantic Quarterly*. – 2002. – Summer, Volume 101, Issue 3, – pp. 639 – 657.
10. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J.H., Tosca S.P. Understanding video games: the essential introduction. – Routledge, 2008, – 293 p. – Режим доступа к сайту: <http://books.google.com/books?id=Obxbis3vtK4C&pg=PA175&lpg>
11. Liu G.Z. Virtual Community Presence in Internet Relay Chatting [Электронный ресурс] / Liu G.Z. // *Journal of Computer-Mediated Communication*. – 1999. – September, Volume 5, Issue 1. – Режим доступа к сайту: <http://140.234.16.9:8080/EPSessionID=1f4c9897d6be854635ff61086e217bf/EPHost=onlinelibrary.wiley.com/EPPPath/doi/10.1111/j.1083-6101.1999.tb00334.x/full>
12. Zajac J.M. Specyfika komunikacji internetowej w kontekście e-learningu / Materiały z ogólnopolskiej konferencji naukowej [“Społeczne konteksty rozwoju internetu. Implikacja dla edukacji”] / Gdańsk: Wydawnictwo Gdańskiej Wyższej Szkoły Humanistycznej, 2008, – ss. 59 – 74.

**Зуділіна Н.В. Особливості проявів інтерактивності різних типів Інтернет-співтовариств** // *Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: Філософія. Культурологія. Політологія. Соціологія*. – 2011. – Т. 24 (63). – №3-4. – С. 143-152.

Розглянуто особливості проявів інтерактивності трьох видів Інтернет-співтовариств: розрахованих на багато користувачів підземель (Multi-User Dungeons), Інтернет-трансляції чата (Inter Relay Chat) та новинних груп Usenet. Кожен з цих трьох видів є прикладом визначених типів Інтернет-співтовариств: 1) імерсивних графічних середовищ; 2) форм чата; 3) служб новинних груп та дискусійних форумів.

**Ключові слова:** інтерактивність, Інтернет-співтовариство, розраховані на багато користувачів підземелля, Інтернет-трансляція чата, новинні групи Usenet.

**Zudilina N.V. Peculiarities of interactivity manifestations in the different types of the Internet-based communities** // *Scientific Notes of Taurida National V.I. Vernadsky University. Series: Philosophy. Culturology. Political sciences. Sociology*. – 2011. – Vol.24 (63). – № 3-4. – P. 143-152.

Peculiarities of the interactivity manifestations of three kinds of the Internet-based communities (Multi-User Dungeons, Inter Relay Chat and Usenet newsgroups) were considered. Each of these tree types, correspondingly, is an example of definite types of the Internet-based communities, namely: 1) immersive graphical environments; 2) forms of chatting; 3) newsgroup servers and discussion forums.

**Keywords:** interactivity, Internet-based community, Multi-User Dungeons, Inter Relay Chat, Usenet newsgroups.

Статья поступила в редакцию 10.09.2011.