

на форумах, афоризмы, фотожабы или мемы, визуализированная национальная символика или визуальные аллюзии на темы родины, видео- и аудиоконтент.

ЛИТЕРАТУРА

1. Leurs Koen (2015) Digital Passages: Migrant Youth 2.0. Amsterdam University Press
2. Nathan Vivian, Fay Sudweeks (2003) Social Networks in Transnational and Virtual Communities. Available at: <http://www.it.murdoch.edu.au/~sudweeks/papers/192Vivia.pdf> (accessed 8.05.2016)
3. **Eleni Diker (2015)** Social Media and Migration /Review of Political and Social research Institute of Europe. Available at: <http://ps-europe.org/social-media-and-migration/> (accessed 8.05.2016).
4. Геллнер Э. Нации и национализм / Э. Геллнер. - М.: «Прогресс», 1991. - 320 с.
5. Андерсон Б. Воображаемые сообщества. Размышления об истоках и распространении национализма / Б. Андерсон. - М.: Канон-Пресс-Ц, 2001.- 333 с.
6. Хобсбаум Э. Нации и национализм после 1780 г. / Э. Хобсбаум. - СПб.: «Алетейя», 1998. – 306 с.
7. Тишков В. А. Реквием по этносу. Исследования по социально-культурной антропологии / В.А. Тишков. - М., 2003. 544 с.
8. Лукина А. В. Технологии производства и утверждения национальной идентичности // Гражданские, этнические и религиозные идентичности в современной России / Отв. ред. В.С. Магун. – М.: Издательство Института социологии РАН, 2006.–327 с.
9. Социальные сети как площадка этнической коммуникации и средство предписания этнонациональной идентичности (сборник материалов исследования) / А.П. Глухов, Л.В. Ахметова, М.Н. Бычкова, И.В. Гужова, С.С. Носова, Г.А. Окушова, Ю.М. Стаховская под ред. И.П. Кужелевой-Саган. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2015. – 126 с.
10. Гоффман И. Представление себя другим в повседневной жизни / И. Гоффман. - М.: КАНОН-ПРЕСС, 2000. – 304 с.

ТЕХНОЛОГИИ КРАУДСОРСИНГА ДЛЯ ЛЮДЕЙ СТАРШЕГО ПОКОЛЕНИЯ

О.Е. Коровина, С.С. Никитина
(г. Томск, Томский политехнический университет)
e-mail: Korovinaolga@tpu.ru

CROWDSOURCING TECHNOLOGY FOR OLDER ADULTS

O.E. Korovina, S.S. Nikitina
(Tomsk, Tomsk Polytechnic University)

Annotation: This article is describing a crowdsourcing technologies which provide people grate opportunities to feel helpful. Sense of purpose is very important for older adults.

Keywords: crowdsourcing, older adults, sense of purpose.

Современные технологии позволяют с легкостью делиться событиями и эмоциями с друзьями и членами семьи. Однако, пожилые люди часто не принимают участия в этом, поскольку не могут не только делиться событиями, но также и просматривать различную информацию [Hawthorn]. С одной стороны, проблема заключается в сложности использования технологий социальных виртуальных социальных сетей (взаимодействие человек – компью-

тер), с другой стороны – в понимании содержимого (контента, информации), которым делятся их внуки со своими сверстниками [Burkhard].

Информационные технологии позволяют и даже упрощают возможность поддерживать контакт, но пожилые люди и, если в общем, люди с когнитивными и физическими ограничениями часто остаются за рамками общения: они не могут использовать социальные медиа, а иногда даже телефон является проблемой, из-за проблем со слухом. Кроме того, молодые члены семьи не всегда хотят тратить много времени на взаимодействия с пожилыми членами семьи, такими как их бабушки и дедушки, на рассказы о том, где они находятся или что они делают. Иногда это происходит "намеренно" (они не хотят так поступать), но очень часто это просто вопрос отсутствия времени или желания сделать усилие, чтобы поделиться информацией. Это явление создает социальные проблемы для пожилых людей, так как им трудно оставаться на связи со своими семьями [Rowan].

Социальная вовлеченность пожилых людей также может быть реализована в рамках краудсорсинговых платформ, обеспечивающих аккумуляцию широко рассеянных, но незначительных ресурсов пожилых людей. Исследования краудсорсинга позволили выделить основные элементы процесса работы на данных платформах [Tranquillini]:

- Посреднические (создание задач и отбор исполнителей), где заказчик и исполнитель соглашаются на работу;
- Выполнение задач, где исполнитель выполняет выбранное задание;
- Проверка, где работа оценивается и принимается или отклоняется;
- Награда, где исполнитель получает денежный или другой вид награды за выполненную задачу.

Исследования показывают, что большее число решённых на краудсорсинговых платформах задач затрагивают такие категории как наставничество и обучение [Fischer], и, что удивительно, IT-проекты [Hawthorn]. Исследование анализа IT-проектов указывает на потенциал пожилых людей, даже при небольшом количестве участников, имеющих опыт в компьютерных технологиях. Краудсорсинговые платформы предлагают микро-задачи, затраты на выполнение которых колеблются от нескольких секунд до нескольких минут. Участие пожилых людей в краудсорсинговых платформах очень ограничено [Ipreirotis]. Среди имеющихся исследований, есть работы, в которых обнаружены положительные результаты использования краудсорсинга пожилыми людьми [Kobayashi].

Наличие правильной мотивации для участника является ключом к долгосрочному сотрудничеству [Wilson]. Мотивация может быть внутренняя (удовлетворение, помогая другим и удовольствие от самой деятельности) и внешняя (более инструментальные мотивы, такие как деньги, общественное признание и награды). Однако пожилые люди, в отличие от молодых, в меньшей степени выбирают в роли мотивации инструментальные причины [Fischer]. Некоторые интернет-сайты используют такие механизмы мотивации, как рейтинги или признание среди участников. В некоторых случаях мотивация отсутствует, так как данные платформы помогают организациям отобрать кандидатов; другие предназначены для создания чувства общности. Денежное вознаграждение является основным двигателем для краудсорсинговых услуг [Ipreirotis]. В отличие от волонтерства, краудсорсинг использует индивидуальные методы мотивации чаще (74%), однако стратегии социальной мотивации (42%) также используются.

Отсутствие достаточных навыков в области информационно-коммуникационных технологий является проблемой для пожилых людей [Hawthorn]. Им требуется помощь от других людей, чтобы преодолеть проблемы с использованием гаджетов [Kobayashi]. Исследования показывают, что многие сайты по социальному взаимодействию имеют довольно плохой дизайн с точки зрения доступности.

Проведенный анализ выявил проблемы, которые необходимо решить для повышения степени участия пожилых людей в работе краудсорсинговых платформ:

- Интегрированный процесс онлайн вкладов. Существует мало платформ обеспечивающих онлайн-вклады и включающие в себя мотивационные элементы. Типы задач и взаимодействия не предназначенные для использования пожилыми людьми. Положительным моментом данных сайтов является поддержка связи между заказчиком и исполнителем, которая могла бы позволить пожилым людям найти подходящие задания.
- Типы задач. Пожилые люди больше, чем молодые, нуждаются в задачах, которые позволяют им применить свои навыки и знания [VolunteerMatch]. Многие задачи, доступные в интернете являются механическими, полу-механическими (они требуют некоторые способности для поиска в Интернете), или концептуальными.
- Мотивация. Мотивация может быть внутренней, хотя и важность и влияние вклада должны быть четко объяснены. Основная причина, по которой люди не принимают участие в волонтерстве, является трудность найти правильную мотивацию. Для долгосрочных работ, мотивация может быть необходимым фактором в обеспечении участия [Parra].
- Социальное взаимодействие. Часть положительного эффекта от волонтерства является социальное взаимодействие. Это также верно для пожилых людей. Несмотря на это, очень немногие сервисы предлагают функции социальной поддержки.

Таким образом, разработка модели обслуживания социальных сетей позволяет лучше оценить потребности старшего поколения и перейти к созданию модели социальной сети.

Исследование выполнено на базе Томского политехнического университета при финансовой поддержке Министерства образования и науки Российской Федерации в рамках выполнения научно-исследовательских работ по направлению «Оценка и улучшение социального, экономического и эмоционального благополучия пожилых людей», договор № 14.Z50.31.0029.

ЛИТЕРАТУРА

1. Hawthorn, Dan. "Possible implications of aging for interface designers." *Interacting with computers* 12.5 (2000): 507-528.
2. Fischer, Lucy Rose, and Kay Banister Schaffer. *Older volunteers: A guide to research and practice*. Sage Publications, Inc, 1993.
3. Ipeirotis, Panagiotis G. "Demographics of mechanical turk." (2010).
4. Kobayashi, Masatomo, et al. "Age-based task specialization for crowdsourced proofreading." *Universal Access in Human-Computer Interaction. User and Context Diversity*. LNCS 8010 Springer Berlin Heidelberg, 2013. 104-112.
5. Parra, Cristhian, et al. "Information Technology for Active Ageing: A Review of Theory and Practice." *Interaction* 7.4 (2013): 351-448.
6. J. Rowan and E. Mynatt. Digital family portrait field trial: Support for aging in place. In *CHI 2005*, pages 521–530, 2005.
7. M. Burkhard, M. Koch. "Social Interaction Screen. Making Social Networking Services Accessible for Elderly People". *Icom* 11(3), 2012. pp: 37
8. Tranquillini, Stefano, et al. "Modeling, Enacting, and Integrating Custom Crowdsourcing Processes." *ACM Transactions on the Web (TWEB)* 9.2 (2015): 7:1-7:43.
9. Wilson, John, and Marc A. Musick. "Attachment to volunteering." *Sociological Forum* 14. 2. Kluwer Academic Publishers-Plenum Publishers, 1999.