

УДК 004.77

## ФОРМИРОВАНИЕ КУЛЬТУРЫ МОЛОДЁЖИ В СФЕРЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

<sup>1</sup>Агаева Р.Р., <sup>1,2</sup>Морозова Е.В.

<sup>1</sup>*Камышинский Технологический Институт филиал Волгоградского Государственного  
Технического Университета, Камышин, e-mail: konvvert@yandex.ru;*

<sup>2</sup>*Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ»  
им В.И. Ульянова (Ленина), Санкт-Петербург*

Жизнь человека тесно связана с компьютерными технологиями. Мы используем так называемые «девайсы» везде: на работе или учёбе, в поездках, во время прогулок и путешествий, для того, чтобы запечатлеть интересные и счастливые моменты нашей жизни. Они буквально «вошли» в наш мир, захватив наш разум и сознание. Свыше 90% людей используют гаджеты ежедневно. Основной причиной использования устройств является общение и поиск необходимой информации в сети internet. Большую часть пользователей, использующих информационные технологии, составляет молодёжь, которая использует социальные сети для общения, развлечений. Социальная сеть (от англ. social networks) – это интернет-площадка, сайт, который позволяет зарегистрированным на нем пользователям размещать информацию о себе и коммуницировать между собой, устанавливая социальные связи. В статье рассмотрены такие социальные сети как Vkontakte, Facebook, Twitter, Instagram. Они имеют как достоинства, так и недостатки. Было приведено анкетирование на тему общения в социальных сетях и приведены его результаты. Помимо социальных сетей в статье рассмотрены направления молодёжной интернет-культуры: киберспорт, видеоблогинг, создание виртуальных музеев; их положительные и отрицательные черты.

**Ключевые слова:** информационные технологии, молодежная культура, социальные сети, киберспорт, блог, виртуальный музей

## THE FORMATION OF YOUTH CULTURE IN THE FIELD OF INFORMATION TECHNOLOGY

<sup>1</sup>Agaveva R.R., <sup>1,2</sup>Morozova E.V.

<sup>1</sup>*Kamyshin Technological Institute (branch) of Volgograd State Technical University, Kamyshin,  
e-mail: konvvert@yandex;*

<sup>2</sup>*Saint Petersburg Electrotechnical University «LETI», St. Petersburg*

Human life is closely connected with computer technology. We use the so-called «devices» everywhere: at work or school, on trips, during walks and trips, in order to capture interesting and happy moments of our lives. They literally «entered» our world, capturing our mind and consciousness. Over 90% of people use gadgets every day. The main reason for the use of devices is communication and search for the necessary information on the internet. Most of the users using information technology are young people who use social networks for communication and entertainment. The social network (from the English. social networks) is an Internet platform, a site that allows registered users to post information about themselves and communicate with each other, establishing social relations. In this article we consider such social networks as Vkontakte, Facebook, Twitter, Instagram. What are the advantages and disadvantages. As an example, the survey on the topic of communication in social networks and the results of the survey. In addition to social networks we pay attention to the youth Internet culture, namely, cyber-sports, videoblogging, the creation of virtual museums, their positive and negative traits.

**Keywords:** information technologies, youth culture, social networks, e-sports, blog, virtual Museum

Активное внедрение информационных технологий (ИТ) существенно повлияло на мировоззрение молодежи, на молодежную культуру.

С помощью различных электронных устройств молодые люди активно общаются, познают мир, развлекаются и работают.

Благодаря информационным технологиям среди молодёжи стала зарождаться особая культура. С одной стороны молодёжь является потребителем информации,

которую получает из сети Интернет. Но с другой молодые люди сами являются источником информации и порождают и развивают культуру в области информационных технологий.

Рассмотрим несколько основных направлений:

- Общение в социальных сетях
- Киберспорт
- Ведение блогов
- Создание виртуальных музеев

*Общение в социальных сетях*

Благодаря сети Интернет каждый может найти не только нужную для работы или учёбы информацию, но и разнообразить свой досуг различными развлечениями, главным из которых является общение в социальных сетях. Каждый знает, что социальные сети стали неотъемлемой частью жизни современной молодежи. Потребность в информационном пространстве воспринимается ими как одна из базовых потребностей человека.

Каждая социальная сеть предназначена для каких-либо конкретных функций. Например, Vkontakte и Facebook предназначены для общения, развлечения и получения новой информации; Twitter – для публичного обмена сообщениями при помощи веб-интерфейса, средств мгновенного обмена сообщениями или сторонних программ-клиентов для пользователей интернета любого возраста; Instagram – для обмена фотографиями и видеозаписями. Социальные сети имеют свои достоинства и недостатки [1].

*Достоинства:*

- Во-первых, это общение на расстоянии.
- Во-вторых, возможность выбора собеседника.
- В-третьих, нахождение в центре событий и новостей.

*Недостатки:*

- Замена реального общения – виртуальным.
- Большинство пользователей соцсетей настолько привыкают к ним, что не могут представить без них свою жизнь.
- Социальные сети забирают большое количество времени.
- Незащищенность личной информации.

На тему общения в социальных сетях был проведен небольшой опрос 30 человек на тему общения в социальных сетях. Анкетирование дало следующие результаты:

- 27 опрошенных заходят в социальные сети чаще 3 раз в день;
- 4 используют социальные сети только для общения;
- 23 используют социальные сети для развлечения;
- 5 признались, что испытывают необходимость выходить в сеть каждый день.

Можно сделать вывод, что общение для молодёжи очень важно, но если не ограничивать себя, то это может перерасти в зависимость.

*Киберспорт*

Начиная с 2001 года официальным видом спорта, был признан киберспорт. Этот своеобразный вид спорта пользуется большим спросом у молодежи, которая имеет

возможность заработать на том, что им нравится. За победу на турнирах победители получают спортивные разряды и награды, что является дополнительным стимулом.

Можно получить образование в сфере киберспорта. Кафедра информационных технологий российского государственного университета физической культуры, спорта, молодежи и туризма проводит обучение по специализации «Теория и методика компьютерного спорта (киберспорта)». [2]

В Камышинском технологическом институте уже несколько лет проводятся киберспортивные соревнования. Студенты и школьники старших классов объединяются в команды, чтобы продемонстрировать свое мастерство и силу воли к победе.

Можно сказать, что киберспорт это медаль о двух сторонах. У него есть как положительные стороны, так и отрицательные.

*Плюсы:*

- Человек занимается любимым делом, получает удовольствие от процесса;
- По достижению результатов приобретает известность в определенных кругах, появляется возможность «карьерного роста»;
- Возможность посмотреть мир, завести новые знакомства с людьми из своего круга интересов;
- Тренировки на дому.

*Минусы:*

- Чтобы играть на профессиональном уровне и знать все хитрости и тонкости игры, потребуется уделять ей огромное количество времени;
- Так как перед монитором компьютера игрок проводит почти все свое время. Много затрат на оборудование и поездки на соревнования;
- Самый главный минус киберспорта – плохое влияние на здоровье человека. Сидячий образ жизни негативно сказывается на физическом здоровье. Также страдают органы зрения, слуха, так как перед монитором компьютера игрок проводит почти всё своё время. Иногда под угрозой оказывается психическое здоровье человека. У человека, увлекающегося компьютерными играми, стирается грань между виртуальным и реальным мирами.

*Ведение блогов*

Блогер – новая, популярная среди молодёжи профессия. Создать блог легко, поэтому блогерами становится большое количество молодых людей. Тему блога можно выбрать по своим интересам, его умелое ведение может принести популярность и хороший заработок. Очень популярны в настоящее время видео блоги. Различ-

ные обзоры на разные темы, кулинарные рецепты и советы, исследования и эксперименты – такие блоги набирают свыше сотни тысяч просмотров. Однако, профессия блогера не так проста, как кажется. Задумавший вести блог должен заинтересовать зрителей, объяснять доступно и интересно. По статистике, из ста блогов лишь десяток может стать более-менее известным, а по-настоящему популярным лишь один. Видеоблогинг имеет положительные и отрицательные черты. [3]

Положительные:

– Творчество. Создать видео на Youtube – это прекрасная возможность творческой самореализации. И неважно чем именно вы занимаетесь, созданием продуманного шоу, ведете Life блок или делаете переводы, творчество в любом виде насыщает жизнь новыми красками.

– Признание. Это не передаваемое чувство, когда люди ждут твоих видео, прислушиваются к твоему мнению, и готовы тебя поддержать. Даже небольшая аудитория способна вселить уверенность и дать стимул заниматься любимым делом.

– Общение. Ведение своего блога дает большой простор для общения, как со своей аудиторией, так и с коллегами. Десятки, сотни, или тысячи людей будут рады поболтать с вами. А также, общаясь с другими блогерами, вы сможете обзавестись не только новыми знакомствами, но и найти себе друзей.

Отрицательные:

– Негативизм. Возможность оставлять комментарии, позволяет любому человеку выразить своё мнение о вашем творчестве. К сожалению, это провоцирует большое количество неуправляемой ненависти. Особенно, когда мнение блогера отличается от большинства. Простое несогласие с мнением автора – это нормально. Печально, когда оно переходит в яростное обливание грязью. На определенном этапе негатив может серьезно подкосить морально начинающийся проект.

– Навязывание своего мнения. Смотря на топовых блогеров, многие хотят быть похожими на своих кумиров, попадая под их влияние. Авторитет блогера у подростков стоит на первом месте, иногда превыше авторитета близких. Блогеры могут навязывать своё мнение, пытаются самоутвердиться за счёт других.

Виртуальные музеи.

Одной из главных тенденций постиндустриального (информационного) общества является глобализация, в наращивании темпов которой информационные технологии играют немаловажную роль. Данная тен-

денция зачастую приводит к унификации культур. В современном обществе возникает опасность забвения традиционных культурных ценностей.

Следовательно, одна из главных задач, которая стоит перед нами, – сохранение культурного наследия различных народов. В связи с этой необходимостью крайне актуально использование информационных технологий, благодаря которым мы можем быть уверены в том, что культурное наследие (памятники культуры, различные артефакты) посредством оцифровки все-таки будут сохранены для будущих поколений.

Поэтому создание виртуальных музеев – это актуальное и перспективное направление развития культуры в сети интернет. Эта идея появилась недавно и получила всеобщее одобрение. Благодаря такой технологии можно посетить различные культурные места, не выходя из дома.

Можно задаться вопросом, при чём тут молодёжь? Ответ заключается в том, что, выбирая дипломную работу, некоторые студенты берут именно эту тему, а после защиты и выпуска углубляются в развитие и улучшение этой системы. Примерами таких музеев являются [4]:

– Культурный институт Google (образцовый пример современного виртуального музея, начинавшийся в 2011 году как проект, посвященный исключительно музеям искусства, сейчас, ресурс включает в себя раздел по истории, а также по самым удивительным местам планеты).

– Музей Гуггенхайма (создал онлайн-коллекцию с удобным рубрикатом по именам и направлениям, объединив, таким образом, коллекции всех четырех городов, где расположен музей, и других проектов фонда Гуггенхайма).

– Виртуальный музей вещей Things.co (молодой проект, уже завоевавший признание среди специалистов IT-индустрии и простых пользователей, понравится тем, кто интересуется историей вещей и склонен к созданию собственных коллекций. Сами авторы называют свой сайт фейсбуком для вещей. У каждого предмета или категории предметов есть свой таймлайн, где можно в исторической перспективе отследить эволюцию объекта. Зрителю предлагаются только факты: год, место и внешний вид.

Наверняка многие из нас, посмотрев очередную программу о путешествиях или достопримечательностях, хотели бы побывать в этих местах, но все ни как не получается. Нехватка времени, денежных средств, бытовые проблемы часто не дают нам возможности воплотить свои мечты в реальность.

Виртуальные экскурсии [5], конечно, не заменят реального посещения желаемых объектов, но это отличный способ познакомиться с желанными и такими далекими для некоторых местами. Технология 3D дает ощущение полного присутствия. Можно управлять своим продвижением по музеям и галереям с такой скоростью, которая удобна Вам. Вы можете рассмотреть вблизи какой-либо предмет, переходить из зала в зал, покинуть экскурсию в любой момент и продолжить в любое удобное для Вас время – в этом преимущества виртуальных экскурсий.

Другой положительный момент виртуальных экскурсий – расширение кругозора молодежи, приобщение к «прекрасному», через искусство.

К недостаткам можно отнести только то, что даже самая красочная, качественная и интересная экспозиция виртуального музея не сможет до конца нам передать то ощущение, которое возникает при посещении реального музея.

#### Заключение

В заключении можно сказать, что введение информационных технологий в нашу жизнь дало молодёжи возможность заниматься любимым делом, при этом зарабатывать на жизнь и культурно развиваться.

Очень важно помнить, что интернет является не только способом распространения культурной информации, но также создает ее. Мы можем наблюдать демократизацию интернет сети, что позволяет расширить возможности доступа пользователей, в том числе молодежи к источникам необходимой информации. Именно поэтому мы должны задуматься о качестве той информации, которая поступает в свободное пользование в мировую паутину.

#### Список литературы

1. Социальные сети: плюсы и минусы [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://studart.by/2015/03/socialnye-seti-plyusy-i-minusy/> (дата обращения 12.02.2019).
2. Ищенко А.Е., Горюнов Н.А., Сорокина В.М. Киберспорт. Тезисы докладов VII регион. науч.-практ. студ. конф., посвящ. 20-летию Камышинского технол. ин-та (филиал) ВолгГТУ (г. Камышин, 21-22 мая 2014 г.). В 2 т. Т. 1 / КТИ (филиал) ВолгГТУ. Волгоград, 2014. С. 79-80.
3. Плюсы и минусы видеоблогинга [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://opartnerke.ru/plyusy-i-minusy-videobloginga/> (дата обращения 12.02.2019).
4. Интернет-образование. 13 самых интересных виртуальных музеев [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/technology/virtual-museums/> (дата обращения 12.02.2019).
5. Виртуальные экскурсии для виртуальных путешественников [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://sites.google.com/site/virtualnyeeskursiisvenerockoj/> (дата обращения 12.02.2019).