

*Мирзаев Ф.Р. руководитель отдела,  
Новрузова Г.С. научный сотрудник,  
Национальная академия наук Азербайджана Гянджинский филиал,  
Отдел информационных технологий,  
Азербайджан г.Гянджа*

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИЕЙ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПУТИ ИХ РЕШЕНИЯ**

**Аннотация:** *Поскольку мультимедиа проникает в повседневную жизнь людей, они играют все более важную и влиятельную роль в современном обществе. Цель этого отчета - дать краткое, но полное представление о мультимедийных технологиях, предоставляя базовые знания о мультимедии. Наряду с развитием технологий все больше и больше отраслей промышленности используют мультимедийные технологии в качестве вспомогательного инструмента, а это означает, что мультимедиа доказали свое положительное влияние на мир как движущая сила прогресса. Однако следует также признать, что технология оказывает негативное влияние на общество, что вызвало ряд этических и даже юридических проблем. В этих спорных вопросах, какую точку зрения имеют отдельные лица и как они должны вести себя, если будут вовлечены? Особенно ИТ-специалисты, как эксперты, обладающие технологической мощью, какую позицию они занимают в защите морали и убеждений общества? Эти вопросы будут рассмотрены в настоящем отчете.*

**Ключевые слова:** *информация, управление, технологии, медиа, культура.*

*Mirzayev Farhad director of the Information Technology Department of the  
Ganja branch of ANAS*

*Novruzova Gunel researcher of the Ganja branch of ANAS and Lecturer  
of the Ganja State University*

*Information Technology Department  
Azerbaijan, Ganja, H.Əliyev pr 419.,  
AZ2001*

## **INFORMATION TECHNOLOGY AND INFORMATION MANAGEMENT IN THE MODERN CULTURE: PROBLEMS AND REMEDIES**

**Abstract:** *As multimedia penetrates into people's daily lives, they play an increasingly important and influential role in modern society. The purpose of this report is to give a brief but complete understanding of multimedia technologies by providing basic knowledge about multimedia. Along with the development of technology, more and more industries are using multimedia technologies as an auxiliary tool, which means that multimedia has proven its positive impact on the world as a driving force of progress. However, it should also be recognized that technology has a negative impact on society, which has caused a number of ethical and even legal problems. In these controversial issues, what point of view do individuals have and how should they behave if they are involved? Especially IT specialists, as experts with technological power, what position do they take in protecting the morality and beliefs of society? These issues will be discussed in this report.*

**Keywords:** *information, management, technology, media, culture.*

В современном обществе мультимедиа - это широко используемый термин, который используется практически в каждой отдельной отрасли. В книге "Мультимедиа и киберкоммуникации" мультимедиа может быть определено как обработка, обработка и распространение информации различными способами. Помимо текста, информация также

обрабатывается и кодируется для распространения в виде графики, изображений, звуков или видео [4]. С оригинальными терминами интерактивные МЕДИА мультимедиа имеет свою собственную долгую историю, насчитывающую более 150 лет, но революционная история мультимедиа всегда связана с развитием компьютерных и цифровых технологий.

### **Использование Информационных Технологий В Современной Культуре**

Благодаря своей эффективности и гибкости мультимедиа широко используется для различных целей в различных отраслях промышленности.

**Инженерия:** Мультимедиа всегда используется для представления движения движения или напряженности между силами в машиностроении или исследованиях, таких как вспышка или анимация.

**Журналистика:** Наметилась тенденция к тому, что электронный информационный бюллетень постепенно вытесняет традиционный бумажный информационный бюллетень, поскольку он содержит аудио- и видеозаписи новостей в наиболее презентабельном виде, чтобы читатели могли оставаться вовлеченными.

**Креативная индустрия:** Индустрия дизайна одежды, безусловно, нуждается в помощи мультимедиа для иллюстрации дизайна, не только форм и цветов, но и 3D-эффектов или 360-градусного обзора объекта, включая детальную текстуру или материал.

**Коммерция:** Хотя рекламная индустрия десятилетиями использует графики и видео, современные технологии по-прежнему значительно повышают эффективность рекламы. Наряду с развитием современных мультимедийных технологий содержание рекламы модифицируется и комбинируется более гибко, и каждый отдельный объект в видео или графике может быть подчеркнут специальными эффектами.

**Развлечения и изобразительное искусство:** Вместо традиционного кино в последние годы стало популярным 3D-кино, как известно, "Аватар" - это фильм, снятый 1-й 3D-камерой. Надев специальные очки, зрители могут почувствовать, что они действительно находятся в кадре фильма, что дает им совершенно иной опыт, чем на традиционном киноэкране.

**Образование:** Онлайн-обучение (электронное обучение) было принято большинством учебных заведений. Он характеризует удаленность и гибкость без географических и временных ограничений. Он использует различные типы носителей для передачи контента и концепций. Помимо компьютерного обучения, виртуальная реальность - это еще один тип мультимедийного образования, в котором используются такие устройства, как маска, которая исследует чувства ученика во время взаимодействия между учеником и устройством, создавая таким образом иллюзию, что сам ученик действительно находится на сцене.

### **Положительное Влияние Мультимедийных Технологий И Управления**

Мультимедиа играет важную роль в современной жизни из-за его ряда преимуществ по сравнению с традиционным способом распространения информации. Аудитория воспринимает информацию, представленную через средства массовой информации, гораздо проще и быстрее, поскольку она дольше сохраняется в памяти. В случае электронного обучения мультимедиа может помочь получателям, у которых меньше предварительных знаний, принять информацию. Поскольку мультимедиа может легко создавать информационные системы, такие как построение когнитивной модели, связывать предыдущую информацию с новой информацией и легко выделять важную информацию. Исследовано, что информация, передаваемая с помощью мультимедиа, занимает меньше времени, чем в традиционном стиле занятий, и знания, полученные с помощью мультимедиа, легко запоминаются. Например, сравнение с

участием восьми исследований показывает, что учебные курсы, основанные на мультимедиа, в среднем экономят 36 процентов учебного времени по сравнению с традиционными занятиями. Кроме того, студенты, которые изучают теорию конструкции велосипеда с помощью анимации в сочетании со звуковым и текстовым объяснением, лучше справляются с тестом, чем студенты, которые учатся только с помощью традиционных текстовых инструкций.

### **Негативное Влияние Мультимедийных Технологий**

Современные медиа-технологии привели к существенному развитию общества, однако они оказывают ряд негативных социальных влияний. Такие технологии пагубно влияют на образ жизни, поведение и культуру людей. Более того, воздействие мультимедиа еще более негативно сказывается на подростках и женщинах по сравнению с другими.

Мультимедийные технологии привели к пагубному воздействию на традиционные культуры. Большинство мультимедийных представлений отражают зарубежные культуры, идеи, музыку и продукты. Это затрагивает людей, особенно молодежь, которая выросла с современными мультимедийными технологиями. Мультимедийные технологии стимулируют глобализацию и приводят к утрате традиционной культуры, поведения, одежды и образа жизни [7]. Мультимедиа представляет эти иностранные продукты и привлекательные идеи людям, которые принадлежат к разным классам общества; некоторые могут купить эти глобальные продукты, в то время как другие не могут себе их позволить. В результате это способствует расколу в обществе. Из-за такого негативного воздействия мультимедиа некоторые страны установили фильтры для контроля и снижения рисков, связанных с мультимедиа, для своей собственной культуры.

### **Мотивация В Использовании Мультимедийных Технологий**

Вредное влияние мультимедиа, основанных на Интернете, является разрушительным и устойчивым. Поэтому вопрос о том, как максимально сократить и избежать распространения этой вредной информации, является чрезвычайно серьезным и критическим вопросом. Важно исследовать мотивацию людей, которые распространяют вредную информацию и искажают факты с помощью мультимедиа, поскольку это помогло бы понять причины отсутствия мультимедийных технологий, а также помогло бы найти решения. Цели людей, которым не хватает мультимедийных технологий, обычно делятся на четыре категории.

#### **Финансовая цель**

Некоторые люди злоупотребляют мультимедийными технологиями, чтобы получить финансовую выгоду. Например, производя и продавая пиратские копии фильмов, музыки, программного обеспечения и другой интеллектуальной собственности, нелегальное сообщество может получить огромные финансовые интересы.

#### **Быть хорошо известным**

Некоторые люди создают поддельные видео и графические изображения и распространяют их через Интернет, чтобы добиться имени и славы. С помощью Интернета и визуализации мультимедиа поддельная информация распространяется с высокой скоростью, что приводит к серьезным социальным последствиям.

#### **Обсуждение**

В этом докладе представлено применение мультимедийных технологий в современном обществе и их обоюдоострое влияние на современную культуру. После этого в отчете была изучена мотивация неправильного использования мультимедийных технологий и освещены этические и юридические проблемы неправильного использования информационных технологий и мультимедиа.

В этом исследовании обсуждается виртуальная мораль, которую должны практиковать специалисты в области информационных технологий, а также представители других профессий. Различные факторы мотивируют специалистов в области информационных технологий в качестве промоутеров в отрасли [15]. С одной стороны, некоторые промоутеры рекламы и торговых сайтов являются специалистами в области информационных технологий, использующими мультимедийные технологии для получения несправедливых конкурентных преимуществ и финансовой выгоды, в то время как некоторые другие специалисты в области информационных технологий и другие квалифицированные люди используют технологии для получения личной репутации или стремления к популярности.

Есть также люди, которые используют технологии, чтобы причинить вред другим или просто ради удовольствия. С другой стороны, многие специалисты в области информационных технологий и промоутеры в отрасли прилагают огромные усилия для разработки более совершенных технологий и использования их, чтобы предложить другим людям более высокую эффективность и больше удобства.

Информационные технологии уже принесли значительный прогресс в современное общество, от образования до развлечений и от торговли до инженерии. Люди сейчас наслаждаются гораздо более удобной жизнью, чем когда-либо, благодаря более широкому использованию информационных технологий. Однако технология никогда не будет простой в использовании, поскольку каждая технология - это палка о двух концах. Чем больше власти люди могут получить от одной технологии, тем больше разрушений она может принести. Только если наш интеллект сможет направить нас в этическое русло при использовании информационных технологий, только тогда эта технология сделает человеческое общество лучше.

Как и многие другие современные технологии, информационные технологии окажут негативное воздействие на общество, если люди будут злоупотреблять ими в неэтичных целях, как обсуждалось выше. Однако информационные технологии представляют собой значительный прогресс человеческого общества, несмотря на их негативные последствия. Во-первых, информационные технологии позволяют людям легко генерировать новую информацию и контент и решать более масштабные проблемы быстрее, чем они могут быть решены вручную. Различные отрасли промышленности, такие как машиностроение и торговля, получили значительные технические и финансовые выгоды от этих технологий. Более того, информационные технологии позволяют людям копировать и передавать информацию и знания гораздо быстрее и свободнее. С помощью информационных технологий люди могут узнавать больше и учиться легче. Следовательно, такие технологии будут стимулировать развитие человеческого общества в долгосрочной перспективе [16]. Кроме того, информационные технологии значительно снижают экономическую границу получения знаний. Даже люди низшего класса могут получить доступ к информации и знаниям через Интернет по разумной цене. Таким образом, эти технологии фактически облегчают социальную дифференциацию, если их использовать в правильном направлении.

Подводя итог, можно сказать, что технологии развиваются, и из-за их обоюдоострого воздействия они всегда будут бросать вызов морали людей в ущерб личной выгоде. Как вести себя, когда технология становится инструментом личной выгоды?

Возможно, это всегда будет вопросом для специалистов в области информационных технологий.

## **БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ**

1. В. Буш. Как Мы Можем Думать. <http://www.theatlantic.com> /журнал/ архив/1945/07/ как-мы-можем-думать/303881/, 1945 год. Просмотрен 16 октября 2016 года.
2. Р. Пакер и К. Иордания. Мультимедиа: от Вагнера к виртуальной реальности, W. W. Norton & Company, Нью-Йорк, Америка, 2002.
3. Б. Гольдштейн. (1966). Бобб Голдштейн" Вводит термин Мультимедиа.<http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=3039>. Дата обращения: 20-10-2016.
4. К. Р. Анил. Мультимедиа и кибер-коммуникация. Shree Publishers & Distributors, Дели, Индия, 2007 г.
5. У. Лю. о влиянии современных средств массовой информации на здоровый образ жизни подростков и соответствующих мерах, "Мультимедиа и информационные технологии", Вторая Международная конференция 2010 года, 1, стр.190-193, 24-25.
6. Дж. Геттман и Т. Робертс. "Воздействие там: Гендерные различия в негативных последствиях Инициирования Состояния Самообъективации". Половые роли, 51, стр.17-27, 2004.
7. Организация Объединенных Наций. "Молодые люди в мире глобализации", Всемирный доклад о молодежи, Глава 11, стр. 291-305, 2003.
8. Э. Пилкингтон. Тайлер Клементи, студент, объявленный геем в Интернете, прыгает навстречу своей смерти. <https://www.theguardian.com> / мир/2010/сентябрь/30/тайлер-клементи- гей-студент-самоубийца. Дата обращения: 15 ноября 2016, 2010.
9. Д. Шварц. " Профессиональный надзор: обеспечение доверия полиции к фотожурналистика", в Gross, L, Stuart, J & Ruby, J (eds), Image ethics in the digital age, University of Minnesota Press, Лондон, стр. 28-32, 2003.
10. Р. Гауптман. Этика и распространение информации. Библиотечные тенденции 40, 199-375, 1991.
11. С. У. Уайт. Компьютерное право, 2004 год, просмотрено 10 октября 2016 года, <http://www.computerlaw.com.au>, 2004 год.
12. П. Райан. Барон и Компания, просмотренный 16 октября 2016 года, <http://baronandкомпания.wordpress.com>, 2008 год.
13. Австралийская комиссия по конкуренции и защите прав потребителей. <http://www.accc.gov.au/content/index.phtml/ItemId/304501>, 2007, просмотрено 10 октября 2016 года.

14. Дж. Килборн. Красавица и чудовище из рекламы, просмотрено 12 марта 2005 года [http://www.medialit.org/reading\\_room/article\\_40.html](http://www.medialit.org/reading_room/article_40.html) , 2000 год.

15. Р. Капурро. Для чего нужна информатика? В: П. Ваккари, Б. Кронин (ред.): Концепции библиотечного дела и информатики. Лондон: Тейлор Грэм, 82-96, 1992.

16. Доктор медицинских наук. Информационные технологии и социальная справедливость: противостояние революции. Журнал ASIS 42, 216-228, 1991.