

профсоюзов, Санкт-Петербург, 2011. – 23 с.

5. Сухов, А. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Уральский Федеральный университет [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://media.ls.urfu.ru/219/643/1374/>. – Дата доступа : 09.12.2015.

6. Duncum, P. Visual Culture Isn't Just Visual: Multiliteracy, Multimodality and Meaning // P. Duncum / Studies in Art Education A Journal of Issues and Research. – Natl. Art Education Assn., 2004, №45(3). – P. 252–264.

7. Murphy, S.C. «Live in Your World, Play in Ours»: The Spaces of Video Game Identity // S.C. Murphy / Journal Of Visual Culture. – SAGE Publications, 2004, №3 (2). – P. 223–238.

Пархоменко И.Н., студ. 511 в гр. ФЗО
Научный руководитель – Рябушкина И.А.

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ И ПРОДУКТЫ ИТ-СФЕРЫ, ПОСВЯЩЕННЫЕ 70-ЛЕТИЮ ПОБЕДЫ В ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ 1941-1945 ГГ.

Минуло 70 лет со дня Победы в Великой Отечественной Войне. За эти 70 лет сменилось не только одно поколение, но и образ жизни людей. Все больше правила жизни диктуют стремительно развивающиеся современные технологии. Молодое поколение вырастает и развивается посредством Интернет. В погоне за новым днем, неумолимо забывается прошлое. За 70 лет выросло немало поколений, которые знают о войне только по учебникам и фильмам. Однако развитие современных ИТ-

технологий не всегда играет пагубную роль с памятью поколений, посредством развивающихся технологий есть возможность навсегда увековечить память тех, кто сражался за Родину, максимально приблизить историю событий к восприятию поколений, что в своей работе успешно доказали IT компании Беларуси.

Команда компании ЕРАМ разработала приложение, которое поможет людям познать секреты Брестской крепости – пример мужества и стойкости советского народа в борьбе за свободу и независимость Родины, яркое проявление нерушимого единства народов. Приложение подсказывает, на что стоит обратить внимание, как найти эти объекты, что о них известно и даже как они выглядели в разное время (во время войны и после). Данное приложение позволяет связать эти объекты в локальные маршруты и выйти на более сложные сервисы, например, профессиональные экскурсии в музеях. В итоге открытие новых мест перестает быть утомительным занятием. Для этого используются такие новейшие технологии, как дополненная реальность и компьютерное зрение. Люди привыкли смотреть на какой-то виртуальный объект на своем устройстве. Но есть «очки», которые позволяют смотреть уже на реальный объект через устройство, похожее на очки, и дополнять его информацией. А благодаря компьютерному зрению, устройство само «определяет», на какой именно объект смотрит турист. Тем самым разработанное приложение командой ЕРАМ позволит интересным образом познакомиться с историей войны, сделать экскурсии по местам боевой славы наиболее запоминающейся [3].

В преддверии 70-летнего юбилея Великой Победы Wargaming так же запустила целый ряд активностей в рамках глобальной инициативы «Помним всё». В проекте «Победа! 70 лет» были освещены турниры и другие мероприятия, организованные в честь Дня Победы [4]. Проекты

инициативы «Помним всё» является уникальной возможностью отдать дань уважения героизму наших дедов и прадедов, которые сражались и умирали за Родину. Активности, организованные компанией, были призваны привлечь внимание молодежи к событиям, которые 70 лет назад потрясли весь мир, и напомнить об одной из самых важных дат в национальной истории. «Портреты Победы» – это интерактивная аллея славы, которая состоит из фотографий ветеранов. Идея проекта проста: «мы знаем, чьими руками добыта Победа, и хотим сохранить память об этих людях навсегда». У каждого желающего есть возможность загрузить фронтовой снимок своего отца/деда/прадеда, участвовавшего в Великой Отечественной войне, на сайте pomnimvse.org. Все вместе эти портреты образуют большую галерею, символизирующую великую Победу, которая держится на миллионах человеческих судеб. Как говорят сами разработчики данного проекта: «Наверняка и в вашей семье есть свой герой – бабушка или дедушка, отец или мать. Не важно, сколько у них орденов, совершали ли они боевые вылеты или просто носили хлеб партизанам. Любой вклад в общую победу – это подвиг, достойный вечной памяти» [2].

В честь 70-летия освобождения от немецко-фашистских захватчиков, московский филиал компании Wargaming так же провел серию турниров по компьютерной военно-исторической игре «Мир танков» (World of Tanks). Прошел шоу-матч между командой-победителем всей серии турниров и профессиональными киберспортсменами. Основная цель серии турниров – вспомнить и почтить подвиг ветеранов, привлечь внимание молодежи к событиям, которые 70 лет назад потрясли весь мир и напомнить об одной из самых важных дат в национальной истории. Кульминацией мероприятия стало интерактивное поздравление ветеранов от игроков [4].

Ряд белорусских IT-компаний в тандеме с российскими разработчиками, выпустили интересные программные продукты, приуроченные к торжественной дате:

- 70 лет Победы,
- Истории войны,
- 9 Мая – история блокадного Ленинграда,
- Улица героев,
- Победители: Солдаты Великой войны.

Рассмотрим подробнее каждый из продуктов. «70 лет Победы!» – одно из лучших и единственное мультиплатформенное приложение, посвященное 70-летию Победы в Великой Отечественной войне. При каждом запуске открывается один из пунктов раздела меню – «Фронтной альбом». Выглядит как небрежная выкладка из черно-белых фотокарточек. В альбоме можно выбрать любую другую подборку документальных снимков. Все материалы в этом разделе ретушированы и подписаны. В разделе «Медиабанк» доступны современные фотографии, сюжетно связанные с подготовкой ко 70-летию Победы. В «Совинформбюро» можно почитать и прослушать оперативные сводки с фронтов. Раздел с говорящим названием «Песни Победы» наполнен песнями, с которыми фронтовики шли в наступление и позже праздновали одно из самых радостных событий XX века. По мнению пользователей самый интересный раздел – «#Победа70». Тут собираются твиты с официальным тегом грядущей годовщины. Что очень значимо, т.к. лента формируется сотнями и даже тысячами пользователей популярной социальной сети, где каждый может поздравить всех с праздником.

Приложение «Истории войны» представляет собой краткий справочник, содержащий иллюстрированные статьи о ключевых событиях, местах и, самое главное, людях. Другими словами – обо всем, что сделало

Победу достижимой, и обо всех, кто ее одержал или своей героической гибелью приблизил ее. В войну Ленинград, ныне Санкт-Петербург, выстоял в блокаде, продлившейся 872 дня. В каждый из этих дней каждый житель, остававшийся в окруженной Северной столице, совершал свой подвиг. Это приложение о Ленинграде, о городе, где люди выживали, помогая друг другу и отбивая все атаки врага. На карте или списком здесь доступны более шестидесяти блокадных историй. Каждая из них привязана к определенному памятнику, установленному в городе.

Приложение «Улица героев», созданное к 70-летию Победы, рассказывает о воинских подвигах тех, в честь кого названы улицы наших городов. Как отмечает сам разработчик о проекте «Улица героев»: «Сколько раз, заполняя пункт «улица» в очередной форме, мы просто указывали чью-то фамилию, даже не задумываясь о том, кем был тот человек, в честь которого названа улица. Во всех городах России есть улицы, названные в чью-то честь. И нет такого города, где не было бы улицы, названной в честь героя Великой Отечественной войны».

«Победители: Солдаты Великой войны» – это интерактивная карта, на которой появляются и, поддавшись ходу времени, исчезают значимые события Великой Отечественной войны. На экране мобильного устройства всплывают и растворяются битвы, наступления, героические подвиги. Каждое событие можно открыть, о каждом – почитать или послушать. Создатели приложения собрали воедино семьдесят страниц текста и почти четыре часа аудиозаписей. Написанные под редактурой журналиста-историка Г.Ю. Пернавского статьи дополнены фотографиями и видеохроникой. Однако самыми ценными здесь являются монологи ветеранов. Ни текст, ни фотографии, ни любой другой формат не могут передать истинных эмоций участников событий 1941–1945 гг. так, как делает это документальный звук [1].

В преддверии 70-летия Великой Отечественной Войны, многие IT-компании приглашали ветеранов в свои филиалы, где проходила беседа от первого лица о событиях войны, что позволило соприкоснуться с историей молодому поколению и понять цену победы на живых человеческих судьбах.

Развитие технологий и изменение цифрового мира – это неумолимый процесс современной жизни, где в смене каждого дня подвиги солдат в Великой войне постепенно угасают и память становится уже не такой яркой. Однако в тандеме с современными технологиями в руках каждого из нас есть возможность увековечить эту историю и сохранить её в памяти цифровых хранилищ на долгие века для будущих поколений.

-
1. Мобильные путеводители ко Дню Победы // Пять приложений о Великой Отечественной войне [Электронный ресурс]. / 2015. – Режим доступа : <http://lenta.ru/articles/2015/04/21/may9apps/>. Дата доступа : 17.05.2015.
 2. Победа! 70 лет // О проекте [Электронный ресурс]. / 2015. – Режим доступа : <http://pomnimvse.org/project/pobeda-70let/>. Дата доступа : 20.05.2015.
 3. Социальный хакатон ЕРАМ и ПРООН // ИТ в Беларуси [Электронный ресурс]. / 2015. – Режим доступа : <https://dev.by/lenta/epam-systems/sotsialnyu-hakaton-epam-i-proon-hack4tourism>. Дата доступа : 21.05.2015.
 4. Wargaming.net // Новости компании [Электронный ресурс] / 2015. – Режим доступа : <http://wargaming.com/ru/>. Дата доступа : 21.05.2015.