

друзей, новых знакомых, коллег по работе. А также производят поиск необходимых видео и аудио файлов, статей с рецептами и многое другое.

Согласно проведенному исследованию по методике Кимберли Янга «Интернет-зависимость» среди студентов инженерно-педагогического факультета БНТУ данная проблема носит актуальный характер. Нами было выявлено, что 85% опрошенных студентов интернет-зависимы, но некоторые из них еще вправе себя контролировать, а некоторые уже нет. И лишь 15% опрошенных студентов являются обычными пользователями интернета, не страдающими данной зависимостью.

Развивать информационную культуру личности, необходимо не только в социальных сетях, а также важно формировать и общекультурные ценности общества, которые подразумевают под собой грамотно поставленную речь, коммуникативность, правила хорошего тона, культуру поведения и культуру общения в реальном мире. Указанные характеристики приводят к выработке своеобразного интернет-этикета, который содержит в себе негласные правила общения, так называемые заповеди, при соблюдении которых от виртуального общения можно получить и удовольствие, и пользу.

Безусловно, положительной тенденцией развития Интернет-общения является возможность развития информационной культуры, посредством социальных сетей.

УДК 316.6

Микитич М.А.

## **ОПАСНОСТЬ ВИРТУАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ**

*БНТУ, Минск*

*Научный руководитель: Афанасьева Н.А.*

Сегодня Интернет стал неотъемлемой частью нашей жизни. Мы используем его для самых разных целей: общения, работы

и учебы, поиска информации, развлечения. К сожалению, часто люди становятся зависимы от него. Проблема зависимости от виртуальной жизни может коснуться человека любого возраста, однако считается, что больше всего эта проблема коснулась подростков. Современная молодежь дни напролет проводит в Интернете, иногда полностью забывая о жизни в реальном мире, и в определенный момент их жизни, сообщения в социальных сетях вытесняют реальное общение и личные встречи. Посредством активного общения, при помощи всемирной паутины, люди импонирующие друг другу в виртуальном мире, чаще всего начинают испытывать дискомфорт во время общения не в сети, а при личном контакте; просмотр фильмов он-лайн, предпочтительнее похода в кинотеатр вместе с друзьями. И гораздо меньше времени остается у подростков, школьников, студентов и общества в целом на занятия спортом, чтение книг, саморазвития.

Согласно теории «зеркального Я» Чарльза Кули, человек достаточно живо реагирует на то, как его воспринимают в обществе, и в соответствии с этим выстраивает свое поведение (радуется, обижается, напрягается и т.д.) Но его понимание того, как его воспринимают в сообществе, может быть ошибочным: малознакомый человек извинился и ушел, я решил – не хочет со мной общаться, а он внезапно вспомнил о каких-то личных делах, не будет же он мне сообщать об этом, мы ведь не друзья.

В ходе общения виртуальных собеседников уже в реальном мире причина возможных проблем заключается в разнице между реальным и виртуальным общением одних и тех же людей. Она бывает достаточно существенной, причем это довольно распространенное явление. В виртуальной жизни, каждый человек может придумать и рассказать более выгодную, по его мнению, историю о себе, своих вкусах и предпочтениях, а в реальной жизни, у него не будет и половины

из этого «придуманного» мира. Разница более существенна, и проблемы возникают чаще, так как построить систему общения в виртуальной реальности гораздо проще, поэтому люди с большей готовностью идут на контакт, чем в реальной жизни.

Согласно исследованиям А. Жичкиной (одна из специалистов по исследованиям интернет-зависимости), главенствующим фактором, благодаря которому общение в Сети получило широкое распространение, является анонимность личности в Сети. Поэтому человек, общаясь виртуально, готов к более активному и тесному взаимодействию, он может рассказать своим виртуальным собеседникам те проблемы, трудности, которые он не может рассказать реальным людям, потому что незнакомые люди онлайн, не знают какой ты есть на самом деле, они знают лишь то, что каждый рассказывает о себе, и могут высказать свое мнение относительно той, или иной, ситуации наблюдая ту или иную проблемы со стороны. В реальной же ситуации эмоции, как правило, проявляются реже и слабее.

Появляется необходимость так же отметить, что в современном реальном мире наблюдается постоянно возрастающая стрессогенность окружающей среды, виртуальное же пространство воспринимается человеком как «не настоящее», не несущее в своём содержании опасности, не требующее обязательной ответственности за свои поступки, не создающее «стрессы на каждом шагу». В виртуальном мире легко и свободно, в нём стираются возрастные и статусные границы, ведь именно из-за статусного различия многие люди не могут общаться в реальной жизни, возможно с большей степенью вероятности удовлетворить свои желания и стремления, реализовать себя.

Многим активным пользователям интернета хотя бы раз в жизни приходилось заводить виртуальные знакомства. Это неудивительно, ведь в онлайн-мире немного проще сделать

первый шаг и перевести общение на новый уровень, а ожидание ответа от собеседника захватывает и превращает общение в настоящую игру.

Реальное и виртуальное общение имеют множество различий. С одной стороны, интернет-знакомства приносят в жизнь порцию адреналина: подростки начинают жить этим знакомством, уходить в него с головой, абстрагируясь от реальности. Наличие некой загадки по ту сторону монитора порой оказывает на психику легкий опьяняющий эффект, когда молодежь начинает воспринимать реальность через пелену собственных фантазий и идеализирует своего интернет-собеседника.

С другой стороны, интернет – настоящий маскарад, где за придуманным образом интересного собеседника могут скрываться далеко не идеальные люди, которым просто интересно придумывать себе новые истории и наблюдать за реакцией собеседника, получать некий опыт.

Общаясь в интернете многие люди, находят в этом способ получения эмоциональной разрядки, виртуальный флирт, приятный собеседник, друг по переписке, помогающий избавиться от депрессии и добиться эффекта «бабочек в животе».

Виртуальные взаимоотношения могут таить в себе опасность мошенничества. Обманщик при помощи хитрых уловок завоевывает доверие жертвы, а затем под разными предлогами выпытывает их личную информацию. Например, просит «по дружбе» перечислить деньги в долг, предоставить данные кредитной карты или же, между прочим, интересуется, планируете ли вы уехать в ближайшее время в отпуск.

Нередко, интернет-пользователи, сами того не зная, представляют мишени для злоумышленников, например, размещают в своем профиле слишком подробную информацию – адрес, контактный телефон или же ставят статус о том, что уезжают в отпуск, вплоть до обозначения временных рамок.

В заключении хотелось бы сказать, что, на наш взгляд, в современном мире реальное общение вытесняется виртуальным. Поэтому для гармоничного развития личности необходимо вовлекать обучающихся в воспитательный процесс. Так, например, студенты БНТУ принимают участие в различных конкурсах воспитательного характера, таких как «Весна БНТУ», «День первокурсника», «Студенческая смена БНТУ», «Улыбнись вместе с БНТУ», «Ледовая фиерия» и многие другие.

УДК 472

Новик А.С.

## **ПРИВЕДЕНИЕ ТИПОВ ДАННЫХ В C/C++**

*БНТУ, Минск*

*Научный руководитель: Дробыш А.А.*

В C/C++ используется множество типов данных. Под конкретные задачи используют конкретные типы. Так, например, иногда требуются только целые числа, а иногда дробные. В C/C++ существуют операции приведения типов (преобразования типов). Приведение типа – преобразование значения переменной одного типа в значение другого типа. Различают два вида преобразования типов данных: неявное и явное.

Неявное преобразование происходит автоматически, по правилам, заложенным в языке программирования. Это выполняется в следующих случаях: при присваивании одного арифметического типа другому арифметическому типу; при вычислении арифметического выражения с операндами разных типов; при передаче значений в функции.

Автоматическое приведение возможно в том случае, когда значение преобразуется к более широкому типу, например, целое число к вещественному.

Явное приведение в отличие от неявного осуществляется программистом. Для явного приведения типов в языке C имя