

## АНАЛИЗ ТРАНСФОРМАЦИИ ЦИФРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

Яроцук Д.В.<sup>1</sup>, Вехтер Е.В.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Томский политехнический университет, студент гр. 8ИМ22, e-mail: [dvy9@tpu.ru](mailto:dvy9@tpu.ru)

<sup>2</sup>Томский политехнический университет, к.п.н., доцент., ОАР ИШИТР, e-mail: [vehter@tpu.ru](mailto:vehter@tpu.ru)

### Введение

Современное общество вступает в новую фазу информационного века, когда все аспекты социальной жизни становятся цифровыми. Цифровая среда проникла в повседневную жизнь и профессиональную деятельность, не только коренным образом изменив их формы, но и перестроив отношения людей.

Все еще недо конца изученная область цифрового пространства поднимает вопросы о трансформации социальной реальности, появлении новых цифровых культур, изменениях в жизненном мире человека и в том, как мы взаимодействуем с информацией.

### Взаимосвязь цифровых ресурсов с разными областями знания

В настоящее время дигитализация рассматривается в основном в контексте анализа отдельных сфер общественной жизни. Для того чтобы более детально рассмотреть развитие цифровизации, необходимо подойти к ней с других сторон и областей, отличных от существующих знаний. Необходимо определить влияние цифровой среды, проникающей в различные сферы существования и деятельности пользователей.

Внедрение цифровых платформ коренным образом меняет способы организации бизнеса и управления экономическими процессами. В результате высокой степени информатизации общества цифровизация создает новые технологические возможности для дальнейшего развития. Появление и распространение цифровых технологий также коренным образом меняет способы коммуникации в обществе, затрагивает образование, сферу услуг, досуг и другие важные области человеческого существования. Они оказывают непосредственное влияние на процесс социализации, который во многом приобрел цифровую форму. Большая часть общения происходит через социальные сети, создавая новое пространство социализации - цифровое пространство. Впервые это пространство определяется не только характеристиками социальных групп, но и технологической средой и цифровыми средствами коммуникации.

Рассмотренные области цифрового пространства, в которых люди проводят достаточно времени в течение дня, должны каким-то образом положительно влиять на пользователей. Однако на данный момент такие результаты для пользователей могут быть только теоретическими. Это связано с тем, что в каждой из этих областей обнаруживается проблема.

Что касается платформ для просмотра видео, то здесь есть несколько спорных моментов, которые вызывают у пользователей беспокойство. По сути, это разные видео, и нельзя не упомянуть о маркетинге и рекламе, встроенной в видео. Также важно упомянуть о том, как происходит отбор видео. Выбор видео теперь не разделен на различные сферы жизни пользователя, как это происходит в реальном мире, что выявляет еще одну проблему оцифровки.

Следующая проблема с часто используемыми ресурсами проявляется в социальных медиа. Манипуляция пользователем в социальных медиа может выражаться как в видео, так и в текстовом и фото формате, причем манипуляция может происходить самыми разными способами (от маркетинга до политических войн). Следующая проблема говорит о перегруженности возможностей и сложных алгоритмах использования, к которым люди не готовы привыкнуть и в основном игнорируют происходящее. При этом социальные сети еще не адаптировались к рабочим аккаунтам. Затрагивая область права, можно отметить беззаконие в поведении пользователей.

В образовательной среде проблем больше, чем в других областях, поскольку в сети взаимодействуют три стороны - пользователь, студент, преподаватель и образовательная система. Первая проблема - отсутствие функциональности при демонстрации работы. Наиболее остро эта проблема стоит для учащихся, выполняющих задания, связанные с творческими навыками, где созданные вручную презентации с различными макетами не позволяют в полной мере продемонстрировать и оценить результаты в силу доступных на данный момент онлайн-ресурсов. Также было отмечено, что учителям не хватает средств для иллюстрации информации. В настоящее время реализована возможность рисования, но она не покрывает выявленные потребности.

Например, используются видео и текстовые форматы, но нет синергии между текстом и видео. Однако цифровое пространство уже требует более быстрого темпа обучения.

### **Траектория развития дизайна в цифровой среде**

Адаптация к новым пространствам требует времени, и иногда обучение и поиск ресурсов могут весить больше, чем искомая информация. Такие процессы затрудняют доступ к сути проблемы, а постоянное обновление ресурсов заставляет пользователя все глубже и глубже погружаться в цифровой мир, создаваемые правила, а искомая информация в таком потоке обновлений все дальше от пользователя.

Не существует четких рамок развития или определенных правил формирования цифровой среды, чтобы она не уходила от поиска знаний и доступности, которые являются полезными элементами цифрового пространства. Если рассматривать цифровой интернет в целом, то некоторые создатели ресурсов уже пытаются решать проблемы и структурировать информацию, но это касается конкретных создаваемых ресурсов. И в результате в общей массе пользователи получают разные ресурсы на одну и ту же тему, но с разным доступом к информации. До сих пор существуют сервисы, которые не учитывают предпочтения пользователей, и существует огромный эргономический разрыв между качественно созданными ресурсами и ранее упомянутыми сервисами.

Также предполагается, что при проектировании и создании всех цифровых ресурсов должны быть введены дресс-коды и правила. Эти варианты развития информационной среды призваны облегчить или устранить неудобные точки взаимодействия. Под неудобным использованием понимается система цифровых ресурсов, которая неточна, трудно распознаваема и с которой сложно взаимодействовать. Данный тип проблемы может быть реализован отвлекающими рекламными элементами, всплывающими окнами, не соответствующими тематике запроса пользователя, неуместно подобранной цветовой гаммой, обусловленной многоступенчатым алгоритмом манипулирования ресурсом. Все выявленные проблемы, а главное их обнаружение, приводят к созданию правил использования цифровой среды и желанию комфортно взаимодействовать с ресурсами цифрового пространства.

### **Заключение**

В ходе исследования по теме было тщательно проанализировано цифровое пространство в современном мире и векторы его развития. Совокупный анализ пользователя и цифрового пространства позволил определить наиболее востребованные области цифровой среды, которые в дальнейшем раскрыли проблемы взаимодействия в системе человек-машина. Для дальнейшей работы из ряда выявленных проблем были определены наиболее значимые. Предполагается создание общей модели, которая решит выявленные проблемы и будет доступна в применении для разных областей цифрового пространства.

### **Список использованных источников**

1. Морхат П.М. Искусственный интеллект. Правовой взгляд. – М., 2017.
2. Самолысов П.В. Информатизация образования. Избранные научные труды: монография. – М.: АИО, 2011. – 188 с.
3. Лapidус Л.В. Цифровая экономика: управление электронным бизнесом и электронной коммерцией: монография. – М.: ИНФРА-М, 2018. – 381 с.