

продолжиться, то корпорации в таком виде в каком мы их знаем, будут исчезать. Все большее значение будут иметь личные контракты по найму и появление свободных сообществ предпринимателей, которые будут реализовывать различные совместные проекты. В будущем, как утверждают некоторые футурологи – игрок видеоигр станет официальной профессией. Другой востребованной специальностью окажется дизайнер виртуальных миров.

Что касается цифровой экономики и криптовалют, здесь тоже не все определено. Некоторые экономисты справедливо отмечают, что рынок криптовалют – это, по сути, финансовая афера только в глобальном масштабе. Наконец, информационные технологии в политике – это отдельная тема для разговора. Сегодня они используются для разобщения стран и народов, роста ксенофобии и геноцида, оранжевых революций, информационных войн, лживых новостей. Вероятно, сами по себе IT-технологии имеют позитивное значение для людей. Виноваты политики и находящиеся у власти политические элиты. Именно они готовы пойти на любые преступления ради личной выгоды и наживы, именно они находят IT-технологиям практическое применение по-своему разумению и назначению. В итоге, теперь процесс внедрения новых технологий имеет двойственный характер. С одной стороны создается картина, что мир на пороге больших изменений и в будущем будет еще лучше. С другой, появляются все новые риски и угрозы обществу с которыми трудно совладать. Каким будет решение этой проблемы – время покажет.

УДК 130.2

**Влияние технологии тегов на человеческое мышление,
восприятие и когнитивные способности**

Кардаш А. М., Булыго Е.К.

Белорусский национальный технический университет

Значительную часть времени современный человек погружен в цифровую медиа-среду, которая стала новой плоскостью культурного влияния, воспитывающей и поощряющей определенные характеристики. Можно сказать, что уже давно речь

идет не об использовании интернета, а об эволюционной адаптации к новой среде.

В частности, нередко говорят о влиянии цифровых медиа и интернета на мышление. Тем более, что ряд информационных технологий именно для взаимодействия с человеческим мышлением и созданы. Показательно в этом плане явление тегов. Этим термином обозначают различные элементы цифровой реальности, который объединены схожими функциями. В широком смысле, теги – простейшие идентификаторы и классификаторы информации. Практически же технологию тегов используют для структурирования информации, посредством метаданных.

Понятие тега коррелирует с тем, как в философии и культурологии понимается образ. Тег является средством для разрешения практических задач, но в этом и заключается его теоретическое преимущество. Тег, по большому счету, представляет собой механизм выражения образа. И несмотря на то, что теги, как правило, представляют собой текст, они – это не просто ключевые слова, а скорее ключевые образы. Если не брать во внимание машинные теги, то каждый словесный тег – это уже облако тегов, разные значения, ассоциации, связи, которые устроены континуально (как образ), а не дискретно (как текст) [1].

Ненароком в явлении тегов проглядывается попытка описать и формализовать человеческое восприятие. В конечном счете мы «учим» технику и код обращаться с информацией только исходя из нашего опыта, а поэтому программное обеспечение, искусственный интеллект и другие схожие технологии принципиально человечны. Хоть и в довольно специфичном смысле. Наиболее распространенный вид тегов – это хештеги. Нередко именно с помощью такой технологии строится пользовательский интерфейс, так как одной из основных задач технологии тегов можно назвать – коммуникацию пользователя с ресурсом. Условно их можно подразделить на 3 группы. Явные, которые используют сами пользователи. К примеру, как в Инстаграме или Твиттере. Неявными, которыми также оперирует отдельный пользователь, но при этом они неочевидны для других. К примеру, как на Ютубе или в Саундклауде. И скрытыми, которыми оперирует сам ресурс.

Также мы называем скрытые теги алгоритмами. Подчеркивая, что это система, которая работает не только с описательной

выкладкой пользовательского опыта, но и которая сама занимается описанием. Посмотрим теперь на это с позиции закономерностей работы человеческого мозга. Явление нейропластичности адаптирует нас под коммуникацию с виртуальной средой посредством тегов. То есть, под быстрое восприятие и обработку образов в информационном потоке цифровой среды. Медиа обостряют определенный характер восприятия информации и утверждают его главенство над другими. Не зря к длинному списку того, за что предыдущее поколение критикует нынешнее, добавилось и клиповое мышление. Хотя, как понятно, ни о каком мышлении речи и не идет. Вы реагируете еще до того, как мышление успеет работать.

Стоит вспомнить Маршалла Маклюэна, который рассматривал медиа как продолжение функции нервной системы человека [2]. Одновременно с тем, характер средств коммуникации детерминирует и то, как они будут использованы. Несмотря на то, что к информации в интернете можно подходить аналитически и вдумчиво, это не является наиболее естественным способом потребления такой информации. Сама структура виртуальных медиа, будь то сайт или социальная сеть, построена на принципе образности. В соответствии с этим, человеческое мышление в цифровой среде подстраивается под распознавание этих образов.

Литературы

1. TagHierarchies [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://infolab.stanford.edu/~heymann/taghierarchy.html>. – Дата доступа: 14.02.2018.
2. Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / перевод с английского В. Г. Николаева. – М.: Гиперборея; Кучково поле, 2007.