

Философия и культура

Правильная ссылка на статью:

Алиев Р.Т. Интерфейс как зеркало: рефлексия индивидуального и коллективного // Философия и культура. 2024. № 3. DOI: 10.7256/2454-0757.2024.3.70212 EDN: FHHFKG URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=70212

Интерфейс как зеркало: рефлексия индивидуального и коллективного

Алиев Растям Туктарович

ORCID: 0000-0003-2812-7655

кандидат исторических наук

научный сотрудник института философии Санкт-Петербургского государственного университета,
доцент кафедры истории Астраханского государственного университета им. В.Н. Татищева

414056, Россия, Астраханская область, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а, ауд. 417

✉ rastaliev@gmail.com



[Статья из рубрики "Муки коммуникации"](#)

DOI:

10.7256/2454-0757.2024.3.70212

EDN:

FHHFKG

Дата направления статьи в редакцию:

24-03-2024

Аннотация: В эпоху глобальной цифровизации, интерфейсы стали неотъемлемой частью социальной и культурной жизни, определяя взаимодействие между индивидуумом и коллективом. Предмет исследования данной статьи заключается в анализе взаимосвязи между дизайном интерфейса и социально-этическими аспектами общества. Исследование фокусируется на том, как интерфейсы отражают и формируют социальные нормы и этические ценности, влияя на процессы самоидентификации и социальной интеграции в условиях глобальной цифровизации. Особое внимание уделяется механизмам, через которые интерфейсы способствуют формированию личной и коллективной идентичности, а также тому, как они участвуют в культивировании культурных идентичностей и обеспечении доступности и инклюзивности в цифровом пространстве. Основная цель исследования заключается в анализе роли интерфейсов в процессе формирования личной и коллективной идентичности, а также в их влиянии на социально-этические аспекты общественной жизни. Методология исследования

базируется на междисциплинарном подходе, сочетая элементы социальной философии, культурологии и дизайн-анализа. Используются качественные методы, включая теоретический анализ литературы и кейс-стади, для исследования влияния интерфейсов на социальные процессы. Исследование показывает, что интерфейсы служат медиаторами в культивировании социокультурных идентичностей и норм, обеспечивая платформу для социальной интеграции и культурного обмена. Дизайн интерфейса, включая его доступность и инклюзивность, играет центральную роль в конституировании социальной справедливости и этических стандартов в цифровом обществе. Выводы подчеркивают необходимость этического подхода в разработке интерфейсов, где учитываются социокультурные аспекты и права индивидуумов. Развитие интерфейсов представляет собой ключевой элемент в определении будущего взаимодействия между технологией и обществом, подчеркивая их влияние на социальные структуры и культурные практики. Технологические инновации, воплощенные в дизайне интерфейса, открывают новые перспективы для исследования взаимосвязи между человеком и машиной, а также их роль в социальной адаптации и культурной трансформации. Статья призвана способствовать дальнейшему развитию дискуссии о социальной и этической роли интерфейсов в современной цифровой эпохе, предлагая новые направления для академического и практического изучения.

Ключевые слова:

интерфейсы, социальная интеграция, цифровая эпоха, культурная идентичность, этический дизайн, социальная справедливость, технологическое развитие, самоидентификация, культурные нормы, инклюзивность

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: факторы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

Введение

В современном многоаспектном мире понятие интерфейса служит зеркалом, отражающим взаимосвязи между технологическим развитием и социальными процессами, раскрывая сложную структуру их взаимодействия. Интерфейс, являясь связующим звеном между человеком и машиной, не только упрощает передачу информации, но и способствует формированию новых подходов к познанию мира, в котором личные и коллективные идентичности постоянно трансформируются. Это требует тщательного философского анализа, так как интерфейс играет ключевую роль в социокультурной динамике современности, акцентируя вопросы этики, свободы и контроля в цифровую эпоху. Интерфейс становится центральным элементом в сети коммуникаций, определяя потоки информации и пользовательские стратегии. Это подчеркивает его функциональное значение в установлении связей между сложными технологическими системами и человеческой интуицией и по сути своей является основой для размышлений о взаимодействии человека с технологиями и его роли в цифровом мире. Анализ интерфейса как посредника между технологиями и пользователем раскрывает его важность в структуре современной коммуникации и показывает, как он способствует пониманию технологического контекста и опосредует человеческий опыт. В дискурсе различных наук интерфейс представлен в качестве мозаики знаний, где эстетические, психологические и технологические аспекты сливаются, демонстрируя влияние на когнитивные процессы и социальные взаимодействия. Так в психологии интерфейс

рассматривается в качестве зеркала когнитивных функций, позволяя нам увидеть то, как технологии влияют на мышление и поведение [28, с. 761]. Коммуникационные исследования рассматривают, как интерфейсы структурируют информационные потоки и влияют на общение, определяя социальную динамику [16, с. 200]. В информатике интерфейс анализируется как комплексная система, объединяющая программное и аппаратное обеспечение для обеспечения безопасной и эффективной работы пользователя с технологиями [20, с. 1363]. Мультидисциплинарный подход к изучению интерфейсов открывает понимание их важности в организации человеческого взаимодействия с технологиями, выявляя новые возможности для когнитивного и культурного развития.

Интерфейс в рамках индивидуального опыта не только выступает как инструментальное средство, но и играет активную роль в созидании и реконструкции личностной идентичности. Элементы дизайна и функциональности интерфейса могут стать катализаторами для изменений в самоосознании и поведенческих моделях, направляя пользовательские импульсы и формируя их привычки и предпочтения [10, с. 61, 27, с. 12]. Интерфейсы отражают и одновременно конструируют личностные аспекты, влияя на самоопределение индивидов в социальном укладе. Они служат архитекторами социальных паттернов в социокультурном пространстве, не только отражая, но и активно формируя устоявшиеся нормы и ценности, тем самым выстраивая новые модели взаимодействия между человеком и информационной средой [18, с. 36]. Они влияют на распространение идей, облегчение коммуникации и ускорение социальных процессов, становясь катализаторами культурных изменений [14, 35]. Исследования интерфейсов и социокультурных практик раскрывают механизмы, посредством которых цифровые средства коммуникации перестраивают социальные отношения, поддерживая или подвергая сомнению традиционные иерархии [33, 36]. Это явление современного мира существенно влияет и на общественные отношения, структуры власти, контроля и доступа к информации, предоставляя инструменты для их критического анализа и изменения и способствуя таким образом переосмыслению и реформированию общественных отношений [30, с. 22]. Интерфейсы определяют, как информация распределяется и используется, способствуя более открытому и справедливому доступу к знаниям.

Интерфейсы обеспечивают инфраструктуру для общения и сотрудничества в цифровом пространстве и определяют структуру и динамику информационных потоков между индивидами и коллективами, что является основой для создания и поддержания общностей, помогая преодолевать территориальные и временные барьеры [5]. Они также играют роль в модуляции социальных взаимодействий и определяют параметры и границы, в рамках которых происходит общение, и тем самым влияют на социальную динамику и формирование отношений. В контексте цифровой эпохи, интерфейс выступает также в качестве инструмента, который не только облегчает, но и модифицирует социальное взаимодействие, внося изменения в традиционные формы общественной организации и культурные практики [3, 4]. Цифровые интерфейсы модулируют восприятие информации и становятся фильтрами для потока данных, влияя на когнитивные процессы и формирование представлений о мире. Персонализация контента способствует созданию изолированных информационных пространств, так называемых «фильтрованных пузырей», что ограничивает доступ к разнообразию идей и способствует формированию когнитивного сходства [25, с. 111]. Эти «фильтрованные пузыри» и «эхо-камеры» усиливают однополярное мнение и снижают взаимодействие с

контрастными точками зрения, что подчеркивает важность понимания влияния цифровых сред на социальные и культурные структуры [\[9, с. 5\]](#). В этом контексте критическое осмысление и проектирование интерфейсов становится необходимым для обеспечения сбалансированного доступа к информации и поддержания многоаспектного диалога в обществе. Это подчеркивает роль интерфейсов в современных общественных процессах и культурных трансформациях, а также иллюстрирует их способность интегрировать различные формы коммуникации и способствовать развитию гибридных форм социальных взаимодействий. Таким образом, интерфейс не только фасилитирует, но и активно модифицирует социальное взаимодействие, влияя на традиционные формы общественной организации и культурные практики. Рассмотрение интерфейсов как механизмов, через которые проходит социальное взаимодействие, позволяет глубже понять их роль в динамике общественных и культурных процессов, подчеркивая необходимость осознанного и критического подхода к их дизайну и функциональности.

Исходя из всего вышесказанного, мы ставим перед собой цель, которая заключается в комплексном анализе роли интерфейсов в формировании индивидуальной идентичности и общественных связей, с акцентом на механизмах, через которые они воздействуют на личностные и социальные атрибуты в условиях цифровой эпохи. Анализ будет сосредоточен на рассмотрении интерфейсов как зеркал, отражающих и одновременно формирующих личностные черты и социальные нормы. Особое внимание уделяется изучению связи между дизайном и функциональностью интерфейсов и социально-этическими аспектами, в частности, в контексте вопросов конфиденциальности, автономии и контроля над информацией. Данное исследование стремится глубоко понять, как интерфейсные решения формируют социальную реальность и влияют на культурные трансформации. В ходе работы будет предпринята попытка раскрыть и критически проанализировать этические и нормативные дилеммы, возникающие в процессе разработки и использования интерфейсных технологий.

Интерфейс как отражение индивидуального

В эпоху цифровых технологий личная идентичность трансформируется через механизмы настройки, создание виртуальных аватаров и курирование контента, которые служат средствами для самовыражения и формирования уникальности. Настройка цифрового пространства отражает когнитивные и эмоциональные стороны личности. Персонализация в интерфейсах дает возможность пользователям активно участвовать в создании своей цифровой идентичности и даёт возможность выбирать содержание и формы взаимодействия [\[23\]](#). Виртуальные аватары исследуют и экспериментируют с самоидентификацией, представляя расширенные возможности для самовыражения [\[26, с. 9–10\]](#). Контентные потоки, адаптированные под индивидуальные интересы, укрепляют связь между пользователем и цифровой средой и способствуют развитию ощущения принадлежности [\[34, с. 590\]](#). Интерфейсы предоставляют инструменты и контекст для исследования и выражения различных аспектов себя, играя важную роль в определении личности в цифровом мире. Технологические инновации (включая искусственный интеллект и машинное обучение) расширяют границы персонализации и интерактивности, позволяя создавать сложные и многослойные онлайн-идентичности. Интеграция виртуальной и дополненной реальности в социальные медиа открывает новые возможности для экспериментов с самопрезентацией [\[7, с. 113–115, 15\]](#). Нейроинтерфейсы и квантовые вычисления предлагают новые подходы к персонализации, интегрируя биометрические данные и генетическую информацию. Это позволяет создавать высокоиндивидуализированные пользовательские экосистемы. Искусственный интеллект способен адаптировать интерфейсные системы в реальном времени, отражая изменения

в предпочтениях и поведении пользователя [\[13, с. 155\]](#). Блокчейн-технологии и виртуальная реальность способны революционизировать интерфейсный дизайн и обеспечивать более глубокое погружение и персонализацию. Такие инновации как VR в моделировании производственных процессов и визуализации научных данных подчеркивают потенциал технологий в улучшении взаимодействия человека и машины [\[24, с. 155–156\]](#). Например, С. Брайсон приводит пример того, как VR используется для визуализации научных данных, помогая раскрыть сложные пространственные структуры и улучшить их понимание [\[8\]](#). Цифровые интерфейсы представляют новые формы выражения и позволяют анализировать эмоциональное состояние пользователя, стимулируя разработку адаптивных систем на основе искусственного интеллекта [\[32\]](#). Это требует осмысления этических и ответственных подходов к разработке интерфейсов, которые влияют на личностную интегритетность и когнитивную автономию.

В совокупности современные интерфейсы не просто медируют информацию, но и активно формируют восприятие и самоосознание, становясь значимыми акторами в процессе когнитивной трансформации. Они влияют на механизмы саморефлексии и позволяют индивидам осмысливать своё место в цифровом мире. Алгоритмическое воздействие интерфейсов на процесс принятия решений подчеркивает их роль в формировании не только поведенческих реакций, но и более глубоких когнитивных структур. Исследования Э. Богерта и его коллег демонстрируют, что люди часто полагаются на алгоритмические советы, особенно при решении сложных задач [\[6, с. 2\]](#). Цифровые интерфейсы обогащают эмоциональное взаимодействие, предоставляя новые способы выражения и понимания эмоциональной динамики. Разработка интерфейсов с искусственным интеллектом может привести к созданию систем, которые способны реагировать на эмоциональное состояние пользователя и создавать более индивидуализированные и эмоционально отзывчивые взаимодействия. Перед исследователями и разработчиками стоит задача не только технической оптимизации интерфейсов, но и глубокого осмысления их влияния на личность и общество. На стыке когнитивных наук и информационных технологий формируется поле исследований, в котором интерфейсы рассматриваются как активные участники формирования субъективного опыта. Это вызывает необходимость в переосмыслении философских концепций самосознания и личностной идентичности в контексте цифровой эпохи, подчеркивая важность разработки интерфейсов, которые способствуют осознанному и целостному развитию личности.

В современной информационной эпохе заметна тесная связь между эволюцией самосознания и цифровым взаимодействием. Эта связь влияет на переосмысление личности. Адаптация к новым технологическим средам подразумевает постоянное воздействие интерфейсов на индивиды, что приводит к расширению и углублению их самосознания. Это взаимодействие с интерфейсами выступает как катализатор расширения сознательного опыта и формирования новых концептуальных рамок личной идентичности [\[2, с. 92\]](#). Социальные сети на пересечении социальных взаимодействий и цифровых технологий становятся мощными средствами воздействия на индивидуальное самосознание и предоставляют пространство для непрерывного самовыражения и социокультурной идентификации. Взаимодействие с цифровыми аватарами и виртуальными альтер-эго в социальных сетях может привести к формированию новых форм субъективности, где границы между реальным и виртуальным «я» становятся все более размытыми [\[29, с. 29; 17\]](#). Настройки персонализации в мобильных приложениях не только упрощают взаимодействие с информацией, но и способствуют формированию

уникальных информационных экосистем, которые тесно связаны с личными интересами и потребностями пользователя. Развитие адаптивных алгоритмов и механизмов глубокого обучения в приложениях открывает новые горизонты для создания персонализированного цифрового опыта, где технологии могут превосходить и удовлетворять индивидуальные потребности пользователя на основе анализа его предпочтений и поведения [\[21, с. 55\]](#).

В этом контексте возникает философский интерес к диалогу человека и машины, где технология перестаёт быть внешним инструментом и становится интегральной частью личностного восприятия и когнитивной деятельности. Интерфейсы, которые обеспечивают персонализированное взаимодействие, вносят значительный вклад в формирование и развитие самосознания и поведенческих стратегий, укрепляя ощущение автономии и самодостаточности [\[23, с. 788\]](#). Однако, в процессе персонализации также важно учитывать восприятие разнообразия и «Другого» [\[11\]](#), предотвращая создание эхо-камер, которые могут изолировать пользователя от контрастных взглядов и культурных контекстов. Интерфейсы таким образом становятся активными участниками в процессе самоидентификации и самореализации в цифровой среде. Они предоставляют возможности для осмысленного выбора и глубокой интеграции в различные социокультурные контексты. Это взаимодействие способствует формированию множественной идентичности, основанной на динамичном диалоге с разнообразными социальными группами и культурными направлениями, что отражает более сложную и разветвленную структуру личности в информационной эпохе [\[22, с. 165\]](#). Рассмотрим социальную сеть VK как пример. Эта платформа позволяет пользователям присоединяться к различным группам, отражающим их интересы, убеждения и культурные предпочтения. Например, человек, интересующийся искусством, может вступить в группы, посвященные современному искусству, классической живописи и уличной фотографии. Параллельно, если у этого пользователя есть интерес к экоактивизму, он может присоединиться к сообществам, посвященным защите окружающей среды и устойчивому развитию. В результате взаимодействия с этими разнообразными группами пользователь не только получает информацию и знания, соответствующие каждому интересу, но и формирует множественную идентичность, отражающую широкий спектр его увлечений и убеждений. Это взаимодействие через интерфейс VK способствует не только погружению в различные социокультурные контексты, но и участию в диалоге с разнообразными социальными группами, что способствует более сложной и разветвленной структуре личности пользователя. Таким образом персонализированные интерфейсы предоставляют пользователю выбор и контроль над своим цифровым пространством и укрепляют ощущение уникальности и независимости [\[38\]](#). Это углубляет взаимодействие с цифровыми средами, превращая каждый выбор в значимый шаг в процессе самоопределения и влияя на формирование собственной социальной роли.

Проникновение алгоритмизированных систем в индивидуальное использование информационных технологий трансформирует когнитивные процессы, адаптируя их под логику вычислительных машин. Это изменение приводит к новой форме субъектности, где цифровое «я» дополняет и расширяет понимание традиционной индивидуальности, подчеркивая роль интерфейсов в медиации и формировании когнитивного и культурного взаимодействия. Таким образом, в условиях преобладания цифровой среды необходимо переосмыслить механизмы социальной идентификации. Интерфейсы социальных сетей и персонализированные настройки становятся ключевыми элементами в процессе формирования и укрепления личной идентичности. Это подчеркивает их значимость как

катализаторов социального взаимодействия и культурной интеграции. В конечном итоге персонализация интерфейсов не просто фасилитирует навигацию в информационном пространстве, но и стимулирует более глубокое осмысление и активное участие в формировании собственной социальной идентичности. Это выкристаллизует динамичные роли интерфейсов в цифровой эпохе, где они выступают не только как инструменты, но и как активные участники в процессе когнитивной и культурной трансформации и открывают новые перспективы для понимания себя и взаимодействия с миром.

Интерфейс как отражение коллективного

В эпоху цифровизации интерфейсы выступают как центральные элементы, соединяющие технологический прогресс с культурными процессами. Они не просто зеркалят культурное сознание, но и активно участвуют в его формировании, взаимодействуя с последними достижениями технологической мысли и способствуя трансформации социального понимания [\[31\]](#). Изучение интерфейсов в контексте культурной эволюции демонстрирует, что цифровая инфраструктура является не только отражением, но и активным участником в процессе культивации и воспроизводства культурных идентичностей, что ускоряет их социокультурную адаптацию и интеграцию. Дизайн и структура интерфейсов существенно влияют на формирование общественных представлений о красоте, функциональности и удобстве использования. Они также отражают тесную связь между эстетическими, этическими и технологическими аспектами в создании цифрового опыта [\[39\]](#). Изменения в интерфейсах отражают не только технологическое развитие, но и являются частью глубокого культурно-философского процесса, где технологические и культурные трансформации взаимодействуют, порождая новые формы социальной взаимодействия и самопонимания. Интерфейсы обеспечивают арену для социальных взаимодействий, где переосмысливаются культурные коды, нормы и иерархии, что влияет на формирование идентичности и чувства принадлежности. Они способствуют созданию пространства, где могут встретиться и взаимодействовать различные культурные потоки, способствуя развитию гибридных идентичностей и межкультурного обмена, тем самым формируя новую социокультурную экосистему с размывающими границами между локальным и глобальным. Ярким примером создания такого цифрового пространства, формирующего новые коллективные идентичности является использование социальной сети LinkedIn. Эта платформа функционирует не только как средство для профессионального сетевого взаимодействия, но и как пространство, где формируются и трансформируются профессиональные идентичности. В LinkedIn пользователи создают профили, которые выражают их профессиональные достижения, умения и карьерные цели, влияя на их профессиональное самосознание и восприятие со стороны других. Взаимодействие в LinkedIn способствует не только налаживанию деловых контактов, но и переосмыслению профессиональных норм и ценностей. Пользователи получают доступ к широкому спектру мнений и практик, что позволяет им переоценивать собственные профессиональные подходы и адаптировать их к меняющимся трендам в своих отраслях. Таким образом, LinkedIn действует как катализатор профессионального развития и социокультурной интеграции, облегчая формирование новых профессиональных идентичностей и укрепляя чувство принадлежности к определенным профессиональным сообществам.

Помимо поддержания социальных норм, интерфейсы способствуют критическому их переосмыслению, создавая платформу для диалога и дебатов. Такое интерактивное взаимодействие открывает возможности для демократизации общественного дискурса, позволяя каждому участнику влиять на общественное мнение и социальные стандарты.

Примером такого явления может выступать платформа для коллективного финансирования Kickstarter. Этот сервис позволяет пользователям представлять свои проекты широкой аудитории с целью получения финансирования от общественности. Kickstarter служит платформой, где обсуждаются и оцениваются инновационные идеи, выходящие за рамки традиционных коммерческих и культурных норм. На Kickstarter происходит активный диалог между создателями проектов и потенциальными спонсорами, что способствует критическому анализу и переосмыслению стандартов в индустрии, культуре и обществе. Платформа дает возможность отдельным лицам и малым коллективам воплотить в жизнь проекты, которые могут вызвать значительные изменения в социальных практиках, тем самым способствуя демократизации процесса внедрения инноваций и формирования новых социальных стандартов.

Таким образом интерфейсы служат не только инструментами, но и активными участниками в процессе социокультурной эволюции, способствуя формированию нового типа общественности, основанной на информационной открытости, множественности мировоззрений и культурном плюрализме. Они играют ключевую роль в создании более открытого и включающего общества, отражая новую эру в социокультурном развитии.

В современной информационной эпохе интерфейсы действуют как медиаторы между индивидуумом и цифровым обществом, играя ключевую роль как в разрушении, так и в переосмыслении традиционных представлений о личной и коллективной идентичности. Они не просто зеркалят существующие социальные структуры, но также активно участвуют в создании новых культурных образцов и социальных взаимодействий, поощряя критический анализ и переоценку окружающего мира под влиянием непрерывных цифровых изменений. Примером тому может служить использование социальных сетей, таких как VK или TikTok, которые не только отражают существующие культурные тенденции, но и стимулируют создание новых форм самовыражения и общественного взаимодействия. На этих платформах пользователи могут экспериментировать с различными способами представления себя через фотографии, видео и истории, которые в свою очередь влияют на моду, нормы поведения и восприятие красоты. Это приводит к появлению новых культурных образцов, например, в области моды, где инфлюенсеры устанавливают тренды и изменяют понимание стиля и эстетики.

Применение интерактивных и адаптивных интерфейсов приводит к смешению границ между физической и виртуальной реальностями, трансформируя процесс самоопределения в более гибкий и многоуровневый процесс. Как отмечает И. Коляда в своей работе «Самоидентификация личности в условиях техно-информационной реальности» новые средства коммуникации и виртуализация вносят существенные коррективы в самовосприятие человека, превращая его в более многогранное и адаптируемое существо в современных социальных контекстах [\[19\]](#). Так цифровой интерфейс служит не только платформой для самопрезентации, но и инструментом для непрерывного самосовершенствования и культурного обмена, облегчая адаптацию к меняющимся социальным и культурным условиям. С учетом этой способности к адаптации интерфейсы становятся средством глубокого осмысления социального контекста и культурных предпосылок, предлагая возможности для исследования разнообразных форм социального и культурного взаимодействия. В результате взаимодействие с цифровым миром стимулирует пересмотр индивидуальных и коллективных ценностей и способствует более осмысленному пониманию культурной и социальной диверсификации. Интерфейсы таким образом предоставляют уникальные возможности для исследования и экспериментирования с различными аспектами личной и групповой идентичности,

поддерживая непрерывный культурный и социальный обмен. В этой динамике интерфейсы не только облегчают взаимодействие, но и обогащают социокультурный опыт, расширяя горизонты самоидентификации и культурной адаптации. Развитие интерфейсов свидетельствует не только о технологическом прогрессе, но и о фундаментальных изменениях в области межличностного общения, где новые цифровые средства переопределяют традиционные формы диалога и коллективного взаимодействия. Интеграция коммуникационных платформ приводит к возникновению сложных социальных сетей, которые делают границы между личным и общественным пространством более прозрачными, способствуя развитию новых моделей социальной организации и общности. Примером этому является платформа LinkedIn, которая объединяет профессиональное и личное пространство пользователей. На этом сайте профессиональные достижения, рабочий опыт и образование становятся частью публичного профиля, доступного широкой аудитории. Это способствует формированию профессиональных сетей, где границы между личным и общественным пространством стираются, поскольку пользователи делятся не только профессиональной информацией, но и личными историями, укрепляя таким образом социальные связи и формируя новую модель профессиональной общности. Подобным образом работают и научные социальные сети по типу Academia.edu или Researchgate. Трансформация коммуникационных методов с помощью инновационных интерфейсов подчеркивает глубокие социокультурные изменения. Эта трансформация превращает виртуальное пространство в активное место культурного и социального творчества, где каждый может инициировать новшества и вносить свой вклад в общественное развитие. Такой процесс демонстрирует, как цифровые коммуникационные инструменты способствуют децентрализации власти и распространению авторитета, облегчая широкое участие в социальных дискурсах и формировании решений.

В динамике развития интерфейсов они выполняют функцию культурного кодирования и декодирования, становясь активными агентами в распространении культурных ценностей и социальных стандартов. Как инструменты социальной интеграции, интерфейсы способствуют расширению культурных перспектив и усилению глобализации [\[12\]](#), предоставляя основу для межкультурного обмена и взаимодействия, что способствует формированию более инклюзивного и многообразного общества. В этом контексте, интерфейсы выступают как средства исследования новых форм коллективного сознания и социальной когезии, отражая комплексную взаимосвязь между индивидуальными устремлениями и общими целями. Они укрепляют социальные связи и предоставляют платформу для экспериментирования с новыми формами социальной организации, где цифровая интерактивность открывает новые возможности для воссоздания и интерпретации социальной реальности, позволяя пользователям активно участвовать в формировании и переосмыслении общественного уклада.

Интерфейсы действуют как посредники между индивидом и сложной социальной реальностью. Они предоставляют платформу для непрерывной взаимодействия, где личные и коллективные идентичности постоянно пересматриваются и трансформируются. Этот процесс осуществляется в контексте обширных цифровых взаимодействий, определяемых доступностью интерфейсов и их структурными особенностями, влияя на социальную интеграцию и маргинализацию. В результате формируются новые социальные структуры, где цифровое посредничество становится ключевым в определении социального признания и значимости. Личная идентичность в этом контексте трансформируется через взаимодействие с технологиями. Эта трансформация позволяет осуществлять эксперименты с различными формами самопредставления. Технологическое развитие интерфейсов способствует смещению границ принадлежности,

изменяя представления о социальном статусе и культурной связи и способствуя формированию гибких социальных систем. Критический анализ воздействия интерфейсов на социальные ожидания необходим для понимания их роли в трансформации нормативных представлений.

Взаимосвязь между дизайном интерфейса и социально-этическими аспектами в обществе

Дизайн интерфейса представляет собой не просто визуальную или функциональную структуру, но и культурный текст, в котором зашифрованы коды социальной этики и нормы. Эти коды воплощаются в элементах дизайна, которые подчеркивают их роль в конституировании социального порядка и представлений о социальной справедливости. В этом процессе интерфейс выступает как агент социокультурной адаптации, способствующий переосмыслению и переформулированию традиционных взглядов на то, как технология может и должна служить общественным интересам. Следовательно, инновации в дизайне интерфейса неизбежно ведут к переговорам между технологическим прогрессом и социальными ожиданиями, где дизайн становится полем борьбы за значимость этических принципов в цифровой эре. Так, например, А. Грунвальд утверждает, что проектирование технологий в цифровую эпоху требует учета этических аспектов и ценностей, особенно когда речь идет о разработке человеко-машинных интерфейсов, где необходимо учитывать распределение ответственности и антропологические вопросы, связанные с человеческим самосознанием и видениями будущего общества [\[11\]](#). Эта динамика подчеркивает, как технологическое развитие интерфейсов может способствовать утверждению культурных идентичностей и способствует созданию более открытого и разнообразного информационного пространства. В таком контексте, дизайн интерфейса становится не только средством удовлетворения пользовательских потребностей, но и инструментом культурной экспрессии, отражая и одновременно формируя общественные ценности и нормы. Таким образом, дизайн интерфейса встраивается в более широкий социокультурный процесс, где он не только отражает, но и активно участвует в социальной эволюции, подчеркивая его роль как важного элемента в определении направления социальных изменений. Отсюда проистекает важность осмысления дизайна интерфейса в контексте его влияния на социальные и этические аспекты жизни общества, где каждый элемент дизайна может служить как индикатором текущих социальных настроений, так и катализатором для их трансформации.

Важность этической рефлексии в процессе разработки интерфейсов проявляется в стремлении к созданию технологий, которые не просто служат пользовательским потребностям, но и способствуют укреплению социального доверия и поддержанию моральных стандартов в цифровом обществе [\[40, с. 358\]](#). Это подразумевает разработку интерфейсов, которые воплощают принципы прозрачности, конфиденциальности и справедливости, учитывая при этом динамичную природу социокультурных ожиданий и норм. В этом смысле, дизайн интерфейса отражает социокультурное стремление к инклюзивности, демонстрируя не только техническую, но и социальную значимость в процессе устранения барьеров и содействия равноправному доступу к информации и технологиям. Такая парадигма предполагает, что эффективность интерфейсов не ограничивается их функциональностью, но также охватывает их вклад в продвижение социальной справедливости, где особое внимание уделяется потребностям людей с ограниченными возможностями [\[37, 41\]](#). Эта перспектива расширяет традиционное понимание дизайна интерфейса, превращая его в средство для продвижения более инклюзивной и справедливой цифровой среды, где каждый элемент рассматривается в контексте его влияния на социальную интеграцию и уменьшение цифрового разрыва.

Таким образом внедрение принципов универсального дизайна в разработку интерфейсов становится не только вопросом удобства использования, но и важным фактором в продвижении равных возможностей для всех слоев общества, подчеркивая роль технологии как катализатора социальных изменений и повышения качества жизни.

В эру цифровой трансформации интерфейс становится не только инструментом навигации, но и активным участником в процессе конструирования самосознания, где личные данные и социальные связи служат основой для развития индивидуальных и групповых идентичностей. Эта динамика подчеркивает роль интерфейсов в создании контекста, в котором пользователи имеют возможность осмысленно выбирать, какие аспекты их личности демонстрировать, что влечет за собой глубокий процесс саморефлексии и самопрезентации. Взаимодействие через интерфейсы, таким образом, превращается в комплексный социокультурный акт, где каждое действие и выбор отражаются на концепции самоидентификации. В этом контексте интерфейсы служат в качестве платформ, где цифровое взаимодействие и социальное влияние создают сложные сети значений и представлений, которые существенно формируют современное культурное и социальное пространство. Таким образом, интерфейсы выступают не только как зеркала индивидуального и коллективного «Я», но и как конструкторы новой социальной действительности, в которой границы между личным и общественным постоянно переопределяются и переплетаются.

В контексте цифровой культуры дизайн интерфейса выступает как медиатор между технологическим прогрессом и социально-этическими стандартами. Он не только отражает, но и активно влияет на культурное развитие общества, интегрируя этические и социальные аспекты в технологические решения. Это подчеркивает эволюцию в восприятии технологии, где акцент смещается от функциональности к социальной значимости и культурной целесообразности. Создание интерфейсов становится творческим актом, объединяющим технологическое и социальное, определяя направление будущей социальной интеграции и культурной идентификации. Интерфейс здесь – не только удобный инструмент, но и философски глубокая сущность, которая формирует новые модели социокультурного взаимодействия и самоосознания в динамичной цифровой среде.

Заключение

Сегодня технология и социокультурные изменения тесно связаны, и интерфейсы выступают в качестве важных точек взаимодействия между личностью и обществом, формируя сложные сети социокультурных связей и идентичностей. Через персонализацию интерфейсы дают возможность индивидам формировать свою цифровую идентичность, способствуют диалогу между личным и коллективным. Это либо ведет к взаимному обогащению, либо имеет обратный эффект, когда излишняя кастомизация и фильтрация информации создают эхо-камеры, усиливающие предвзятость и ограничивающие взаимопонимание между различными социальными группами, тем самым способствуя фрагментации общества и подрывая социальную кохезию. Они активно влияют на культурное осознание и социальные структуры, подчеркивая связь между технологическим развитием и социальными изменениями.

В контексте цифровой трансформации интерфейсы определяют новые способы социальной интеграции и культурной идентификации, переосмысливая классические понятия индивидуальности и общности в рамках мировой цифровой сети. Интерфейсная архитектура становится медиатором между человеком и технологией, напрямую влияет на социальное кодирование и декодирование и подчеркивает их важность в процессе

культурной и социальной эволюции.

Таким образом сегодня (в цифровой век) интерфейсы являются ключевым фактором в развитии индивидуальной и коллективной идентичности и формировании новых социальных структур, превращаясь из технологического инструмента в значительный элемент социокультурных преобразований.

Благодарности

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: факторы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

Библиография

1. Алиев Р. Т. От кимоно до Биг-Мака: анализ интернет-запросов россиян как отражения стереотипов, формирующих образы Другого // Журнал Фронтирных Исследований. 2024. № 1 (9). С. 165–186. DOI: 10.46539/jfs.v9i1.577
2. Гриншкун А. В. Возможности использования технологий дополненной реальности при обучении информатике школьников // Вестник МГПУ. Серия: информатика и информатизация образования. 2014. № 3. С. 87–93.
3. Латыпова А. Р., Скоморох М. М. Введение в экологию интерфейса // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2019. № 4. С. 17–27. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-10034
4. Очеретяный К. А. От бихевиориального дизайна к благоговению перед жизнью: политики заботы для цифровой среды // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2021. № 2 (3). С. 166–193. DOI: 10.46539/gmd.v3i2.145
5. Barraca J. P., Aguiar R. L. Ontology-driven framework for community networking management // 2008 International Conference on Telecommunications. St. Petersburg: IEEE, 2008. P. 1–7. DOI: 10.1109/ICTEL.2008.4652671
6. Bogert E., Schechter A., Watson R. T. Humans rely more on algorithms than social influence as a task becomes more difficult // *Scientific Reports*. 2021. № 1 (11). P. 1–9. DOI: 10.1038/s41598-021-87480-9
7. Brivio E., Cilento Ibarra F. Self Presentation in Blogs and Social Networks // *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine* 2009. IOS Press, 2009. P. 113–115. DOI: 10.3233/978-1-60750-017-9-113
8. Bryson S. Virtual reality in scientific visualization // *Communications of the ACM*. 1996. № 5 (39). P. 62–71. DOI: 10.1145/229459.229467
9. Cinelli M., De Francisci Morales G., Galeazzi A., Quattrociocchi W., Starnini M. The echo chamber effect on social media // *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 2021. № 9 (118). P. 1–8. DOI: 10.1073/pnas.2023301118
10. Gardiner M. M., Christie B. Applying cognitive psychology to user-interface design // *Applied Ergonomics*. 1988. № 2 (19). P. 160–161. DOI: 10.1016/0003-6870(88)90043-9
11. Grunwald A. Designing technology in the age of digitalization: needs for technology assessment and ethics // *Multidisciplinary Aspects of Production Engineering*. 2019. № 1 (2). P. 612–623. DOI: 10.2478/mape-2019-0060
12. Henderson J., Dicken P., Hess M., Coe N., Yeung H. W.-Ch. Global production networks and the analysis of economic development // *Review of International Political Economy*. 2002. № 3 (9). P. 436–464. DOI: 10.1080/09692290210150842
13. Huang M.-H., Rust R. T. Artificial Intelligence in Service // *Journal of Service Research*. 2018. № 2 (21). P. 155–172. DOI: 10.1177/1094670517752459

14. Jauk W. Interfaces a Musical Situation // *Musicological Annual*. 2007. № 1 (43). P. 43–51. DOI: 10.4312/mz.43.1.43-51
15. Jensen Schau H., Gilly M. C. We Are What We Post? Self-Presentation in Personal Web Space // *Journal of Consumer Research*. 2003. № 3 (30). P. 385–404. DOI: 10.1086/378616
16. Jin L., Robey D. Bridging social and technical interfaces in organizations: An interpretive analysis of time-space distancing // *Information and Organization*. 2008. № 3 (18). P. 177–204. DOI: 10.1016/j.infoandorg.2007.12.001
17. Jin S.-A. A. The virtual malleable self and the virtual identity discrepancy model: Investigative frameworks for virtual possible selves and others in avatar-based identity construction and social interaction // *Computers in Human Behavior*. 2012. № 6 (28). P. 2160–2168. DOI: 10.1016/j.chb.2012.06.022
18. Kirsh D. Do Architects and Designers Think about Interactivity Differently? // *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*. 2019. № 2 (26). P. 1–43. DOI: 10.1145/3301425
19. Koliada I. Self-Identification of a Person in the Conditions Techno-Informational Reality // *Dnipro Academy of Continuing Education Herald. Series: Philosophy, Pedagogy*. 2022. № 2 (1). P. 23–27. DOI: 10.54891/2786-7005-2022-1-4
20. Li S. Z., Jain A. User Interfaces // *Encyclopedia of Biometrics*. Boston, MA: Springer US, 2009. P. 1363–1363. DOI: 10.1007/978-0-387-73003-5_430
21. Liu J., Wong C. K., Hui K. K. An adaptive user interface based on personalized learning // *IEEE Intelligent Systems*. 2003. № 2 (18). P. 52–57. DOI: 10.1109/MIS.2003.1193657
22. Maguire M. Socio-technical systems and interaction design 21st century relevance // *Applied Ergonomics*. 2014. № 2 (45). P. 162–170. DOI: 10.1016/j.apergo.2013.05.011
23. Marathe S., Sundar S. S. What drives customization?: control or identity? // *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Vancouver BC Canada: ACM, 2011. P. 781–790. DOI: 10.1145/1978942.1979056
24. Mujber T. S., Szecsi T., Hashmi M. S. J. Virtual reality applications in manufacturing process simulation // *Journal of Materials Processing Technology*. 2004. Vol. 155–156. P. 1834–1838. DOI: 10.1016/j.jmatprotec.2004.04.401
25. Nagulendra S., Vassileva J. Understanding and controlling the filter bubble through interactive visualization: a user study // *Proceedings of the 25th ACM conference on Hypertext and social media*. Santiago Chile: ACM, 2014. P. 107–115. DOI: 10.1145/2631775.2631811
26. Peachey A., Childs M. Virtual Worlds and Identity // *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*. London: Springer London, 2011. P. 1–12. DOI: 10.1007/978-0-85729-361-9_1
27. Peters D., Calvo R. A., Ryan R. M. Designing for Motivation, Engagement and Wellbeing in Digital Experience // *Frontiers in Psychology*. 2018. Vol. 9. P. 1–15. DOI: 10.3389/fpsyg.2018.00797
28. Rizzolatti G., Sinigaglia C. The mirror mechanism: a basic principle of brain function // *Nature Reviews Neuroscience*. 2016. № 12. P. 757–765. DOI: 10.1038/nrn.2016.135
29. Roth D., Bloch C., Schmitt J., Frischlich L., Latoschik M. E., Bente G. Perceived Authenticity, Empathy, and Pro-social Intentions evoked through Avatar-mediated Self-disclosures // *Proceedings of Mensch und Computer 2019*. Hamburg Germany: ACM, 2019. P. 21–30. DOI: 10.1145/3340764.3340797
30. Sachdev V. Motivations for Social Computing // *IT Professional*. 2011. № 4 (13). P. 18–

23. DOI: 10.1109/MITP.2011.65
31. Salehan M., Kim D. J., Lee J.-N. Are there any relationships between technology and cultural values? A country-level trend study of the association between information communication technology and cultural values // Information & Management. 2018. № 6 (55). P. 725–745. DOI: 10.1016/j.im.2018.03.003
32. Samsonovich A. V. Socially emotional brain-inspired cognitive architecture framework for artificial intelligence // Cognitive Systems Research. 2020. Vol. 60. P. 57–76. DOI: 10.1016/j.cogsys.2019.12.002
33. Simsek Z., Heavey C., Fox B. C. Interfaces of Strategic Leaders: A Conceptual Framework, Review, and Research Agenda // Journal of Management. 2018. № 1 (44). P. 280–324. DOI: 10.1177/0149206317739108
34. Soh H., Sanner S., White M., Jamieson G. Deep Sequential Recommendation for Personalized Adaptive User Interfaces // Proceedings of the 22nd International Conference on Intelligent User Interfaces. Limassol Cyprus: ACM, 2017. P. 589–593. DOI: 10.1145/3025171.3025207
35. Sommerer C., Mignonneau L., King D. Interface Cultures: Artistic Aspects of Interaction. Bielefeld, Germany: Transcript Verlag, 2008. DOI: 10.14361/9783839408841
36. Stanfill M. The interface as discourse: The production of norms through web design // New Media & Society. 2015. № 7 (17). P. 1059–1074. DOI: 10.1177/1461444814520873
37. Steriadis C. E., Constantinou P. Designing human-computer interfaces for quadriplegic people // Interactions. 2003. № 3 (10). P. 9–10. DOI: 10.1145/769759.769766
38. Troiano L., Birtolo C. Genetic algorithms supporting generative design of user interfaces: Examples // Information Sciences. 2014. Vol. 259. P. 433–451. DOI: 10.1016/j.ins.2012.01.006
39. Udsen L. E., Jørgensen A. H. The aesthetic turn: unravelling recent aesthetic approaches to human-computer interaction // Digital Creativity. 2005. № 4 (16). P. 205–216. DOI: 10.1080/14626260500476564
40. Van De Poel I., Van Gorp A. C. The Need for Ethical Reflection in Engineering Design: The Relevance of Type of Design and Design Hierarchy // Science, Technology, & Human Values. 2006. № 3 (31). P. 333–360. DOI: 10.1177/0162243905285846
41. Yao-Jen Ch., Hung-Huan L., Tsen-Yung W. Mobile social networks as quality of life technology for people with severe mental illness // IEEE Wireless Communications. 2009. № 3 (16). P. 34–40. DOI: 10.1109/MWC.2009.510946

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемый материал следовало бы (без преувеличения) охарактеризовать как «оду интерфейсу». Может показаться, что эта формула является «избыточной» по своему «художественному наполнению», однако, она отражает содержание статьи и стиль речи, которым автор описывает значение интерфейса в жизни современного человечества. С одной стороны, следует поддержать увлечённость автора избранной темой, с другой стороны, автор явно переходит границы «хвалы», воспеваемой им избранному предмету. Например, в заключении читаем, что «интерфейсы выступают как ключевой элемент в развитии индивидуальной и коллективной идентичности, а также в моделировании новых

социальных структур». Разумеется, это преувеличение. Во всяком случае, доказательств решающего влияния интерфейса на становление «новых социальных структур» автором не предоставлено. И что это за «структуры»? Ещё одно негативное следствие избранного автором «нарочито-образного» стиля повествования состоит в том, что он постоянно повторяет одни и те же положения о «значимости интерфейса», не раскрывая, в чём же эта значимость состоит. Но даже на этом фоне весьма серьёзных замечаний главным недостатком статьи всё же следует считать крайнюю путанность повествования, обусловленную неряшливым синтаксисом, множеством пунктуационных ошибок, явно нелепыми формулировками, и т.п. Почти каждый абзац текста позволяет указать на ошибки самого разного рода. Так, уже в самом начале читаем: «в пронизанном многообразием современном мире, (зачем запятая? – рецензент) концепция...» (каким «многообразием» «пронизан» современный мир, о многообразии чего идёт речь?); «зеркало, отражающее сложные взаимосвязи между технологическим прогрессом и социальными взаимодействиями, тем самым раскрывая многоуровневую структуру взаимозависимостей» («взаимозависимостей» между чем и чем, между теми же составляющими, которые выше были определены как находящиеся в отношениях взаимосвязи? Тогда нужно выбрать что-то одно – «взаимосвязи» или «взаимозависимости»), и т.п. Часто возникает впечатление, что автор не вполне отдаёт себе отчёт в значении слов, которые он использует: «интерфейс, служащий мостом между индивидуальным и машинным, не просто...» («индивидуальное» противостоит не «машинному», а, например, «социальному»). Очень много лишних запятых, автор ставит их везде, где в предложении падает информация: «в этом контексте, интерфейс выступает...», «в условиях цифровой трансформации, интерфейсы выступают...», «в архитектуре современного когнитивного пространства, интерфейсы выступают», «в эпоху информационного обилия и технологической взаимосвязанности, разработка...» (ну нет хотя бы «выступают!»), и т.д. Но, повторим, многие формулы, кажется, просто не несут никакого смысла: «ключевое место в обсуждении современных взаимоотношений с технологией...» (кто вступает в эти взаимоотношения?); «в пучине мультидисциплинарного дискурса интерфейс рассматривается как палитра...» (тот случай, когда страсть к образности ведёт автора именно «в пучину» бессмысленности); «иллюстрируя, как форма и функция содействуют созданию...»; «интерфейсы, будучи продуктом культурного контекста...», и т.п. Упоминает автор и «активных формирователей процессов...», и «инструменты удобства», и многое другое, чего до сих пор не знали ни наука, ни практика. К сожалению, приходится констатировать, что статья ни по содержанию, ни по форме не соответствует требованиям, предъявляемым к научным публикациям, рекомендую её отклонить.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предметом исследования статьи «Интерфейс как отражение индивидуального и коллективного» вступает интерфейс в самом широком смысле этого слова, как вся совокупность средств, методов и принципов взаимодействия между цифровой седой и человеком. Автор высказывает предположение, что интерфейс можно рассматривать как своеобразное зеркало, которое отражает изменения человека, как субъекта социальных отношений, и самого социума, стереотипов и моральных установок в нем функционирующих. Целью статьи является комплексный анализ современных интерфейсов и их роли в формировании индивидуальной идентичности и общественных

связей. Автор стремится обнаружить механизмы, через которые интерфейсы воздействуют на личностные и социальные качества человека в условиях цифровой эпохи.

Методология исследования базируется на гипотетико-дедуктивном методе, позволяющем автору, выделяющему некоторые тенденции, присутствующие в современном социуме, предполагать их возможные причины, скрытый потенциал и последствия развития.

Актуальность статьи связана со стремлением автора раскрыть и критически проанализировать этические и нормативные дилеммы, возникающие в процессе разработки и использования интерфейсных технологий.

Научная новизна исследования заключается в попытке предложить объяснение того, как интерфейсные решения формируют социальную реальность и влияют на культурные трансформации. Автор пытается установить связь между дизайном и функциональностью интерфейсов и социально-этическими аспектами. В статье обсуждаются вопросы конфиденциальности, автономии и контроля над информацией.

Стиль статьи характерен для научных публикаций в области гуманитарных наук. Он последователен и логичен. Однако в авторском тексте присутствуют некоторые особенности, которые можно отнести скорее к недостаткам, чем к достоинствам. Так, автор не дает прямого определения предмета своего рассмотрения – интерфейса, предпочитая неявные контекстуальные определения. В некоторых случаях вовсе не приводит определений используемых понятий, а ограничивается их названием или метафорическим описанием. Автор пытается аргументировать свои выводы теоретически, избегая примеров, или используя в качестве таковых не описание явления, иллюстрирующего анализируемую тенденцию, а просто его название. Подобное изложение сужает круг потенциальных читателей.

Структура и содержание статьи полностью соответствуют заявленной проблеме. Автор делит текст на три части: «Интерфейс как отражение коллективного», «Интерфейс как отражение коллективного» и «Взаимосвязь между дизайном интерфейса и социально-этическими аспектами в обществе». Кроме этого, в статье присутствует достаточно обширное введение, в котором автор размышляет о месте интерфейса в современном пользовательском взаимодействии с машиной.

Библиография статьи включает 41 наименование работы в основном зарубежных авторов, посвященных рассматриваемой проблеме.

Апелляция к оппонентам присутствует в достаточной мере.

Статья заинтересует специалистов в области социальной философии и цифровой реальности.