

*Знак: проблемное поле медиаобразования. 2022. № 2 (44). С. 55–60.*

*ISSN 2070-0695 (print).*

*Znak: problemnoe pole mediaobrazovanija. 2022;2(44):55–60. ISSN 2070-0695 (print).*

Научная статья

УДК 316.776.4

DOI 10.47475/2070-0695-2022-10207

## **ПОНИМАНИЕ КОММУНИКАЦИИ СКВОЗЬ ПРИЗМУ АФФОРДАНСОВ ИНТЕРФЕЙСА**

**Арина Ринатовна Медведева**

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия, larizy1695@yandex.ru,

ORCID: 0000-0001-8911-5100

**Аннотация.** В данной статье рассматриваются философские предпосылки применения концепции интерфейса к коммуникативному акту. Через анализ подходов А. Галлоуэя и Л. Мановича к интерфейсу обосновывается его универсальность, «обнажение» структуры процесса. Аффордансы интерфейса рассматриваются как значимые для перекомпоновки системы на виртуальном и актуальном уровне триггеры. Такое понимание аффордансов возможно с приложением шизоаналитического метамоделирования к коммуникативному акту.

**Ключевые слова:** интерфейс, аффорданс, машина, структура, коммуникация, медиа.

**Благодарности:** Исследование выполнено за счет Фонда поддержки молодых ученых ФГБОУ ВО «ЧелГУ» (2022)

**Для цитирования:** Медведева А. Р. Понимание коммуникации сквозь призму аффордансов интерфейса // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2022. № 2 (44). С. 55–60. <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2022-10207>.

Original article

## **UNDERSTANDING COMMUNICATION THROUGH THE PRISM OF INTERFACE AFFORDANCES**

**Arina R. Medvedeva**

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia, larizy1695@yandex.ru, ORCID: 0000-0001-8911-5100

**Abstract.** This article discusses the philosophical prerequisites for applying the interface concept to a communicative act. Through the analysis of the approaches of A. Galloway and L. Manovich to the interface, its universality, “exposing” the structure of the process, is substantiated. Interface affordances are considered as triggers that are significant for the reconfiguration of the system at the virtual and actual levels. Such an understanding of affordances is possible with the application of schizoanalytic metamodeling to the communicative act.

**Key words:** interface, affordance, machine, structure, communication, media.

**Acknowledgments:** The study was carried out at the expense of the Fund for the Support of Young Scientists of Chelyabinsk State University (2022)

---

© Медведева А. Р., 2022

**For citation:** Medvedeva A. R. Understanding communication through the prism of interface affordances. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovanija*. 2022;2(44):55–60. (In Russ.). <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2022-10207>.

Одним из основополагающих принципов теории медиа и техноантропологии можно назвать следующий – технологическое развитие опережает развитие когнитивное. В духе М. Маклюэна можно говорить о том, что расширения медиа сначала отражают, а затем и порождают новые когнитивные расширения; по ним же определяются и возможные пути развития коммуникации. Другими словами, технология – это материальный способ выражения того, что впоследствии может стать технологией сугубо ментальной. Так или иначе в современных условиях развития технологической среды необходимость говорить о таких расширениях медиа связана с появлением концепции интерфейса.

Эффект интерфейса, как его обозначал А. Галлоуэй, заключался в специфике восприятия информации через фильтр этой технологии. Графический пользовательский интерфейс представляет собой ситуацию выдвигания внутреннего устройства наружу, обнажение процесса обмена информацией. Для такого обнажения существует несколько технологических предпосылок в самом интерфейсе.

**Симультанность представления информации.** Первичным фактором становится плоскость функционирования интерфейса, связанная с экранным представлением информации. В целом такое комплексное представление информации связано с понятием мультимодальности, который был введен исследователями Г. Крессом и Т. ван Леуvenом. Ими же были разработаны основные теоретические положения мультимодальности. Основной идеей становится комплексность передачи и интерпретации сообщения, извлечение информации из нескольких семиотических ресурсов (текст, изображение и др.), а семантическая законченность создается именно при помощи взаимодополняемости таких модусов, а не доминанты какого-либо из них [10. Р. 77]. Такой взгляд на передачу сообщения развивается в ответвлении теории мультимодальности – социальной семиотике. С точки зрения социальной семиотики, невозможно передать значение с помощью только одного ресурса семиотической системы: «...слова вызывают образы, образы вербально опосредованы, письмо – визуальная форма, алгебра во многом разделяет синтаксис и семантику естественного языка» [11. Р. 24]. Описание мультимодальности соотносится с регистром представления информации в рамках интерфейса как комплексного, семиотически неоднородного. Дж. Дракер пишет об этом свойстве экранного восприятия интерфейса: «Но в графически сложной мультимедийной среде Интернета никакое ранее существовавшее повествование не организует нашу задачу корреляции. Мы постоянно находимся в состоянии перескока кадров, что дезориентирует читателя, пытаясь создать отношения между различными типами материалов – изображениями, видео, картами, графиками, текстами и множеством структурирующих элементов макета и формата, которые организуют графическую среду» [6. Р. 4]. Такой регистр представления данных ведет к их симультанности, отказывая линейному, привязанному ко времени, представлению информации. Симультанность не означает отсутствие временного параметра в интерфейсе в принципе, но предполагает, что именно этот параметр восстанавливается в когниции пользователя, а не в графическом представлении интерфейса.

**Стремление к прозрачности.** Прозрачность в интерфейсе – это «маскировка» элементов интерфейса с целью не допустить их попадания в центр внимания пользователя. Достижение прозрачности необходимо для экономии когнитивных ресурсов пользователя, облегчения доступа к содержанию интерфейса (контенту), а не его представлению. Основным способом поддержания прозрачности интерфейса становится использование условной абстракции. Исследователь К. Йоргенсен отмечал, что метафоры как «понимание и переживание одного вида вещей с точки зрения другого» (определение Лакоффа) не являются абстрактными представлениями, а основаны на степени сходства по внешнему виду или функциям между представлением и представляемой системой [9]. Таким образом интерфейс создает иллюзию пространства, наполненного узнаваемыми по функционалу объектами, которые наиболее явно подсказывают способы интеракции с контентом без лишнего привлечения внимания.

**Актуализация аффордансов.** Третьим фактором, являющимся следствием первых двух, становится актуализация аффордансов – материализованных сигналов, обозначающих спектр взаимодействий с цифровым объектом (например, иконки или интерактивные

кнопки). В исследовании А. Рандвира (в соавторстве) отмечается, что интерпретация текстов формируется через взаимодействие и социокультурные петли обратной связи в специально сконструированном времени и пространстве. Функционирование текстов в условиях новых технологий приводит к созданию псевдореферентной реальности и псевдосемиотической активности. В таких условиях, отмечает исследователь, «мы должны рассматривать в качестве объекта исследования даже не реальное поведение, а структуру, динамизм и потенциальное содержание потоков информации в пространстве условной референции семиотической реальности» [12. Р. 63]. Такими петлями обратной связи при интерпретации можно считать аффордансы, указывающие на способы перекомпоновки системы.

В цифровом пространстве специфика аффордансов заключается в их «прямолинейности», минимальной закодированности: несмотря на графическое выражение, не всегда сопровождаемое текстом, иконки представляют из себя прямые указания на возможности интеракции (переход на страницу, группировка или фильтр данных и пр.). Функциональная особенность аффордансов сводится не только к предвосхищению результата интеракции, но и к преднаправлению действий пользователя за счет этого. О такой предзаданности пишут Е. В. Масланов и А. М. Фейгельман: «интерфейс может быть представлен как “машина” по производству “коллективного неявного знания”, позволяющего трансформировать опыт участников коммуникативных платформ» [4. С. 82]. Тем самым минимальная закодированность аффордансов также приводит к жестким ограничениям интеракции, поскольку для рядового пользователя обойти ограничения кода не представляется возможным.

Обобщая, можно сказать, что интерфейс а) склонен к пространственной, а не линейной репрезентации; б) обладает симультанностью, а значит равноценностью восприятия информации; в) тем не менее последовательность должна существовать для удобства восприятия, поэтому в интерфейсе расставлены аффордансы, которые не равноценны между собой; г) эффект интерфейса создается на основе взаимодействия попыток привычного линейного урегулирования данных с механистическим плюрализмом траекторий в рамках единого пространства. Таким образом, эффект интерфейса – это действительно «состояние нахождения на границе», по словам А. Галлоуэя [7. Р. 33]. Интерфейс обозначает спектр взаимодействий и регистр восприятия, границу, за которой принимается решение и делается выбор – как именно взаимодействовать с системой, чтобы прийти к внутренне требуемому результату.

Вышеупомянутые факторы привели к тому, о чем пишет Л. Манович: «Как только окно браузера заменило и вместило в себя кино, телевизионный экран, стену в галерее и библиотеку, новая модель заявила о себе: вся прошлая и современная культура демонстрировалась и воспринималась посредством компьютера и через призму логики пользовательского интерфейса» [3. С. 100]. Действительно, рама интерфейса вполне применима не только к взаимодействию человека с цифровым объектом. Возвращаясь к понятию аффорданса (чье происхождение идет из психологии), понятно, что в терминах интерфейса можно говорить и о взаимодействии человека с чем-либо вообще.

Если обратиться к такому же пространственному представлению информации в аналоговом медиа, живописи, то можно заметить те же самые аффордансы, лишь представленные в другой кодировке. В живописи в качестве аффордансов выступают правила композиции, образы, которые тоже пытаются создать условия для линейности восприятия. Фактически, композиция подсказывает реципиенту, в каком порядке, с какого угла рассматривать картину. Однако из-за их закодированности, они вынуждают действовать по принципу «нанизывания» одного элемента на другой из-за претензии на сюжетность, где последовательность имеет значение (нарратив). Главное отличие графического пользовательского интерфейса от эстетического в том, что он делает траектории освоения контента наиболее наглядными. Так достигается прозрачность, которая переносит фокус внимания пользователя на контент. Однако, если прозрачность не была достигнута, то эффект получается обратным. Например, в играх интерфейс играет важную роль, поскольку от него зависит интеракция с контентом, удобство ориентации игрока в динамичном виртуальном пространстве; на сайтах социальных сетей могут разгораться споры из-за смены функций приложения. Неудобная функция интерфейса бросается в глаза и ломает ожидания, тогда как попытки адаптироваться со стороны пользователя обычно не наблюдаются (исключением может быть высокая ценность контента или использование полочки / неудобства интерфейса как приёма). Это интерфейс должен предугадывать, как пользователям удобнее обращаться с контентом и

какими путями к нему подходить. Однако сам принцип – организация траекторий таким образом, чтобы пользователь был готов ими пользоваться – объединяет интерфейс любого взаимодействия.

Как пишет В. Беляев, актуализация интерфейсов является индикатором отхода от субъективности, по сути являясь обобщающей структурой для нее, совокупностью опыта: «Человеческие взаимодействия / интерфейсы – это отражения *αὐτόματων* в обобщающей коммуникационной тотальности» [1. С. 47]. Таким образом, интерфейс – это действительно по большей части материализация того, что уже существовало. Интерфейс замедляет восприятие, его пограничность заключается в том, что процессы разлагаются на части, расщепляются на аффордансы, «аппарат» коммуникации становится доступен для наблюдения [5]. Тем самым мы работаем с операциональной составляющей сообщения, его грамматикой, а не самим сообщением.

Постоянная перекомпоновка системы при помощи аффордансов представляет интерес в изучении коммуникации как актуальное, так и виртуальное (умозрительное) действие. Аффордансы так или иначе должны сужать круг действий пользователя; если говорить без привязки к цифровым объектам, то любой «живой» аффорданс (например, жест) тоже призван уточнить собеседнику пути интерпретации сообщения. Это ситуация гипотетического перевода, для выявления которого может использоваться шизоанализ как метамодель функционирования процессов.

Шизоаналитический подход в виде модели был изложен в работе Ф. Гваттари «Шизоаналитические картографии» [8]. Его преимущество главным образом заключается в использовании принципа ризомы как основного способа организации связей. Несмотря на тесную связь с психологией, шизоанализ, тем не менее, интересовался не только замкнутой в теле психикой человека, но и теми процессами, которые психика порождает – политикой, культурой, коммуникацией. Соответственно, для шизоанализа предмет изучения – это именно процесс, функционирующий в пространстве сборки, или ассамбляжа (вся сеть вокруг того или иного явления / объекта). С точки зрения шизоаналитического подхода, процесс можно описать как совокупность практик перевода с актуального уровня (материального) на виртуальный (абстрактный), и наоборот, с одного семиотического ресурса на другой.

Ключевыми составными частями сборки являются четыре домена, образующих две диады. Энергосигнальные потоки (F) в совокупности с абстрактными машинами (Φ) образуют системную актуальную диаду (F-Φ); экзистенциальные территории (T) в совокупности с бестелесными вселенными (U) – структурную виртуальную диаду (T-U). Одной из функций структурной диады является ограничение системной диады. Отношения виртуального и актуального тесно связаны с параметрами выражения и содержания. Основным процессом становится перевод семиотических ресурсов одной диады на язык другой, поскольку системная диада оперирует семиотическими ресурсами нозмы и чувственных территорий, тогда как структурная «говорит» на языке диаграмм и пропозиций. Когда мы говорим о коммуникации, анализ таких перекодировок может открыть разнообразные нестыковки восприятия, проблемы непонимания или отрицания информации. Последним важным аспектом становятся синапсы эффекта и аффекта, активация которых и приводит к обновлению ассамбляжа, восприятию новой информации. Синапсы эффекта и аффекта, по утверждению Ф. Гваттари, всегда активируются вместе.

Таким образом, обращаясь к интерфейсу как концепции коммуникации, включая аффордансы, можно рассматривать его как наглядную репрезентацию функционирования сборки при сохранении сути, делающей его «вещью в себе». Шизоаналитическое моделирование в совокупности с концепцией интерфейса демонстрирует возможный способ анализа коммуникации именно как процесса перевода, учитывая имеющиеся условия – контекст коммуникативного акта.

Контекст тесно связан с пониманием линейности в контексте передачи сообщения. Линейность создает хронологическую последовательность, соответственно, предопределяет последовательность получения информации и базовый способ связи между ними. При просмотре, например, кино, каждый следующий кадр будет восприниматься как продолжение предыдущего. Такая последовательность вынуждает зрителя искать связь между кадрами, что в свою очередь может порождать прием контраста, создавая художественный эффект. Линейное представление информации, таким образом, является базовым способом создания контекста для единицы информации. Необходимость контекста сводится к ограничению интерпретации получаемого сообщения. Выражением «воли» контекста являются аффордансы, которые тоже устанавливают границы интеракции с предложенной системой.

Концепция аффордансов расширяет понимание структурно-машинного метамоделирования. Можно предположить, что аффордансы стали выражением операциональной составляющей синапсов аффекта и эффекта, как основных триггеров для перестройки диад – актуальной системной и виртуальной структурной.

Аффордансы можно разделить на виртуальные и актуальные. Иконка является актуальным аффордансом, ее задача – заявить о своем функционале и его последствиях. Виртуальный же аффорданс в определенной степени закодирован среди других семиотических ресурсов (например, в тексте), но точно так же призван пересобрать предложенный ассамбляж. Например, литературные приемы, вроде метафоры, гротеска, гиперболы, в известной степени тоже пересобирают систему (предложение на актуальном уровне, образ на виртуальном), тем самым вынуждая читателя взглянуть на привычный объект / явление / процесс с другой стороны, фактически – изменить траекторию постижения объекта. Литературный прием в том числе является способом обособить аффорданс среди других текстуальных определений.

Таким образом, возможное приложение концепции аффордансов интерфейса к шизоаналитическому метамоделированию заключается в более тщательном внимании к синапсам аффекта и эффекта как триггерам интерпретации сообщения. Синапс эффекта и аффекта активизируются, когда у актора есть мотив (аффект) и выражение мотива путем интеракции (эффект). Например, желание полностью ознакомиться с контентом, вызванное интересом, в совокупности с кликом по кнопке «смотреть полностью», переозначит как систему, так и структуру сборки веб-страницы. При рассмотрении внецифровых коммуникаций, об аффордансах можно говорить в терминах приема (например, литературного). Таким образом, в анализ коммуникации закладывается анализ операциональной составляющей аффорданса, который выполняет несколько функций: 1) предвосхищает результат коммуникативного действия; 2) ограничивает возможные результаты коммуникативного действия; 3) «переводит» с языка одного семиотического ресурса на другой (с актуального на виртуальный, и наоборот).

Изучение аффордансов может стать основной для иного понимания коммуникации и ее приемов изменения компонентов сообщения в процессе интерпретации, а также возможных факторов влияния на этот процесс.

#### **Список источников**

1. Беляев В. Историко-философские аспекты проблемы «нечеловеческого» в социокультурных исследованиях и исследованиях медиа // Галактика медиа: журнал медиаисследований. 2020. № 1. С. 36–51.
2. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М. : Гиперборей; Кучково поле, 2007. 462 с.
3. Манович Л. Язык новых медиа. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.
4. Масланов Е. В., Фейгельман Е. В. Неявное знание в интернет-коммуникации: интерфейс как механизм производства неявного знания // Вестник Томского государственного университета. 2020. № 460. С. 77–83.
5. Медведева А. Р. Медиаэстетические функции интерфейса в культурно-просветительской журналистике : специальность 10.01.10 «Журналистика» : автореф. дис. ... канд. филол. наук. Екатеринбург, 2021. 25 с.
6. Drucker J. Humanities Approaches to Interface Theory // Culture Machine. 2011. Vol. 12. URL: <https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2019/01/3-Humanities-434-885-1-PB.pdf> (дата обращения: 21.04.2021).
7. Galloway A. R. The Interface Effect. Cambridge: Polity Press, 2012. 182 с.
8. Guattari F. Schizoanalytic cartographies. London; New York: A&C Black, 2012. 321 p.
9. Jørgensen K. GWI: The Gameworld Interface. Cambridge, MA: MIT Press, 2013. 192 p.
10. Kress G. R., van Leeuwen T. Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. London: Edward Arnold Publ., 2001. 152 p.
11. Lemke J. L. Multimedia Genres for Science Education and Scientific Literacy // Developing Advanced Literacy in First and Second Languages / eds. M. J. Schleppegrell, M. C. Colombi. New York : Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2002. P. 21–44.

12. Randviir A. et al. From Systematic Semiotic Modelling to Pseudointentional Reference // *Σημειωτική-Sign Systems Studies*. 2019. Vol. 47. № 1-2. P. 8–68.

### References

1. Belyaev, V. (2020). Istoriko-filosofskie aspektyi problemyi «nechelovecheskogo» v sotsiokulturnyih issledovaniyah i issledovaniyah media [Historical and philosophical aspects of the problem of “inhuman” in socio-cultural studies and media studies]. *Galaktika media: zhurnal mediaissledovaniy* [Galaktika Media: Journal of Media Research], 1, pp. 36–51 (in Russ.).
2. McLuhan, M. (2007). *Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: Human External Extensions]. Moscow, Giperboreya ; Kuchkovo pole, 462 p. (in Russ.).
3. Manovich, L. (2018). *Yazyik novyih media* [The language of new media]. Moscow, Ad Marginem Press, 400 p. (in Russ.).
4. Maslanov, E. V. & Feygelman, A. M. (2020). Neyavnoe znanie v internet-kommunikatsii: interfeys kak mehanizm proizvodstva neyavnogo znaniya [Implicit knowledge in Internet communication: interface as a mechanism for the production of implicit knowledge]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Tomsk State University], 460, pp. 77–83 (in Russ.).
- Medvedeva A. R. Mediaesteticheskie funktsii interfejsa v kul'turno-prosvetitel'skoj zhurnalistike [Media aesthetic functions of the interface in cultural and educational journalism] : avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. Ekaterinburg, 2021. 25 p. (in Russ.).
5. Drucker, J. (2011). Humanities Approaches to Interface Theory. *Culture Machine*, Vol. 12, available at: <https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2019/01/3-Humanities-434-885-1-PB.pdf> (accessed: 21.04.2021).
6. Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge, Polity Press, 182 p.
7. Guattari, F. (2012). *Schizoanalytic cartographies*. London; New York, A&C Black, 321 p.
8. Jørgensen, K. (2013). *GWI: The Gameworld Interface*. Cambridge, MA, MIT Press, 192 p.
9. Kress, G. R. and van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London, Edward Arnold Publ., 152 p.
10. Lemke, J. L. (2002). Multimedia Genres for Science Education and Scientific Literacy. *Developing Advanced Literacy in First and Second Languages*, eds. M. J. Schleppegrell, M. C. Colombi. New York, Lawrence Erlbaum Associates Inc., pp. 21–44.
11. Randviir, A. et al. (2019). From Systematic Semiotic Modeling to Pseudointentional Reference. *Σημειωτική-Sign Systems Studies*, 1-2, vol. 47, pp. 8–68.

### Информация об авторах

**А. Р. Медведева** – кандидат филологических наук, ассистент кафедры журналистики и массовых коммуникаций.

### Information about the authors

**Arina R. Medvedeva** – Candidate of Philological Sciences, Assistant of the Department of Journalism and Mass Communications.

Статья поступила в редакцию 21.04.2022; одобрена после рецензирования 11.05.2022;  
принята к публикации 13.05.2022.

The article was submitted 21.04.2022; approved after reviewing 11.05.2022;  
accepted for publication 13.05.2022.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.  
The author declares no conflicts of interests.