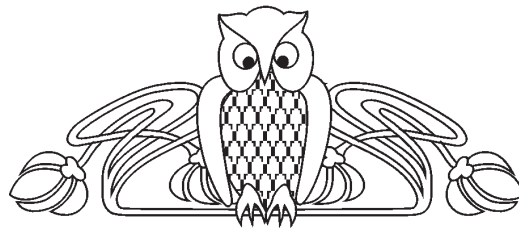




Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2021. Т. 21, вып. 1. С. 48–51
Izvestiya of Saratov University. New Series. Series: Philosophy. Psychology. Pedagogy, 2021, vol. 21, iss. 1, pp. 48–51

Научная статья
УДК 101.1:111(316)
<https://doi.org/10.18500/1819-7671-2021-21-1-48-51>

«Сохранить как...». Роль компьютерного интерфейса в онтологии цифрового мира



В. В. Путинцева-Арданская

Московский музей современного искусства, Россия, 107031, г. Москва, ул. Петровка, д. 25

Путинцева-Арданская Валерия Владимировна, магистр философии, научный сотрудник образовательного отдела, ryzhenkova.valeria@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0315-8239>

Аннотация. В статье предложена характеристика компьютерного интерфейса как феномена цифрового мира применительно к его конституирующей и репрезентирующей функции в процессе производства образов и медиасобытий. Рассматриваются концепции медиатеоретиков и исследователей визуальной культуры новых медиа (М. Хансена, Д. Бруно, Д. Дрюкер) с учетом проблематизации статуса интерфейса как посредника между машиной и пользователем. По сравнению с предыдущими исследованиями данный подход позволяет объединить методологический инструментарий как теории медиа, так и визуальных исследований с целью описания многозначного статуса интерфейса – конституирующего и репрезентативного. Производится разбор проекта арт-группы Share Lab об интерфейсе и алгоритмах Facebook с целью обозначения конституирующей функции для поведения пользователей. Для аналитики репрезентирующей роли предлагается понимать интерфейс в процессе производства онтологической реальности медиа (соотнесенной как с медиасобытиями, так и с понятием «постправда» цифрового мира). Эксплицируемый в статье подход позволяет описать феномен интерфейса соизмеримо нескольким его функциям без бинарных оппозиций. Сформировано авторское представление о том, что конституирующая роль компьютерного интерфейса проявляется как в практиках пользователей цифровых медиа, так и в создании медиасобытий благодаря его репрезентирующей функции.

Ключевые слова: теория и философия медиа, цифровая революция, компьютерный интерфейс, онтология цифрового мира, виртуальная репрезентация

Для цитирования: Путинцева-Арданская В. В. «Сохранить как...». Роль компьютерного интерфейса в онтологии цифрового мира // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2021. Т. 21, вып. 1. С. 48–51. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2021-21-1-48-51>

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution License (CC-BY 4.0)

Article
<https://doi.org/10.18500/1819-7671-2021-21-1-48-51>

“Save as...”. The role of a computer interface in digital ontology

Valeria V. Putintseva-Ardanskaya, ryzhenkova.valeria@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0315-8239>

Education Department at Moscow Museum of Modern Art, 25 Petrovka St., Moscow 107031, Russia

Abstract. The article provides the analysis of the computer interface as a digital world phenomenon in correlation with its constitutive and representative function for image production. Several concepts of media theorists and researchers of visual culture of new (i. e. digital) media (M. Hansen, D. Bruno, D. Drucker) are examined in the context of considering intermediary functions of interface between the computer code message and the user. The analysis of the project of art group Share Lab about the interface and algorithms of Facebook for user behavior is being carried out. The representative role of interface in production of the ontological reality of media is considered, which is correlated both with the production of a media event and with such concept of a contemporary world as “post-truth”. The conclusion is offered that the constitutive role of computer interface is manifested both in social practices of digital media users and production of media events with attention to its representative function.

Keywords: media studies, philosophy of media, digital revolution, computer interface, digital ontology, virtual representation

For citation: Putintseva-Ardanskaya V. V. “Save as...”. The role of a computer interface in digital ontology. *Izvestiya of Saratov University. New Series. Series: Philosophy. Psychology. Pedagogy, 2021, vol. 21, iss. 1, pp. 48–51 (in Russian).* <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2021-21-1-48-51>

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution License (CC-BY 4.0)



Прогрессирующая дигитализация медиа с учетом скорости развития прикладных технологий трансформирует образы видения мира. Цифровой мир представлен мультимедийным потоком благодаря различным каналам трансляции информации. Репрезентация же информации, осуществляемой через цифровые каналы, как отмечает медиатеоретик Марк Хансен, приводит к сдвигу в статусе самого коммуникационного медиума: гаджет становится не только посредником или транслятором информационного сообщения, но и самой технологией производства реальности [1]. Соответственно, это сказывается на усилении конституирующей функции медиума как средства для трансляции сообщения. Видоизменяется классический тезис теории медиа («средство коммуникации и есть сообщение») до производства онтологических эффектов самим цифровым медиумом.

Существование самого цифрового медиума фиксируется в виртуальном пространстве, представленном через аппаратное устройство компьютера и, в частности, через компьютерный интерфейс. На его статус указывает сам термин. Так, интерфейс – это медиум (т. е. посредник) для трансляции информации между человеком и компьютерной машиной, позволяющий представлять данные цифрового кода в символической форме. Как отмечает профессор Гарвардского университета Джулиана Бруно, репрезентирующая функция компьютерного интерфейса, знакомого нам по экранным образам компьютерных изображений и стилям иконок, тесно соотнесена с онтологией визуального и социальными эффектами [2]. Так, мы рассмотрим несколько аспектов из истории компьютерного интерфейса, соотнеся их впоследствии с произведенными ими эффектами. Это позволит в контексте данной небольшой статьи обрисовать контуры значения компьютерного интерфейса как медиума в процессе трансляции цифрового сообщения и создании образа той реальности, которую он одновременно и транслирует.

Феномен компьютерного интерфейса существует не более 60 лет. За это время он претерпел ряд изменений: в 1960-е гг. эта была текстовая командная строка, но к 1970-м гг. Айвен Сазерлендом был предложен ранний прототип графического интерфейса Скетчпад (Sketchpad). Практически одновременно другой исследователь Алан Кэй, обмениваясь исследовательскими гипотезами с Сазерлендом, в университете Юты (США) к 1968 г. предложил Дайнабук (Dynabook), которая стала краеугольным камнем архитектуры современного графического интерфейса. Кэй был ученым с широким кругозором,

который не решал исключительно техническую задачу, а понимал необходимость исследования фундаментальных аспектов для прорывных прикладных решений; например, в процессе разработки компьютерного языка он ознакомился с работами Жана Пиаже и Льва Выготского [цит. по: 3]. Произведенный результат стал революционным и по сей день фундирует базу для реализации ноутбука и планшетного компьютера. Более того, концепция Кэя имеет важное значение для развития компьютерных технологий, выполняя функцию своего рода протоязыка, совмещенного с визуальными решениями, которые включают базовые геометрические фигуры и алгоритмы оперирования ими.

Базовые графические элементы (т. е. геометрические фигуры) стали своего рода алфавитом компьютерного интерфейса, прочно войдя в обиход индустрии производства компьютеров для массовой аудитории, поскольку именно реализация кода не в командной строке, а через визуальные образы позволила рядовым пользователям получить массовый доступ к компьютеру. Небезынтересно, что в цифровом мире были адаптированы некоторые знакомые образы аналогового мира: среди них – «рабочий стол» или «окна», учтенные в реализации компьютерного интерфейса корпорации «Windows» и давшие наименование ей самой.

В философском отношении в контексте теории и философии медиа конституирующая роль интерфейса для передачи данных не исчерпывается его использованием. В прагматическом измерении мы можем воспринимать интерфейс как помощник, который позволяет представлять данные цифрового кода в визуально привлекательной и удобной форме [4]. Однако его функция медиума не исчерпывается этим измерением. Как уже отмечалось, интерфейс обладает характером посредника между машинным (кодом) и человеческим (пользователем), выполняя функцию медиума. Важно также то, что интерфейс обладает онтологическим значением, поскольку является и проводником, и медиумом репрезентации символических отношений. Так, интерфейс конституирует социальные практики и конкретные действия пользователей в цифровой среде. Он оказывается своего рода дисциплинарной сеткой, определяющей возможные процедуры и траектории поведения пользователей в цифровом пространстве. Устройство интерфейса конкретных приложений, программ и социальных медиа сказывается на социальных практиках, конституируя их. Данный тезис возможно проиллюстрировать примером исследовательского проекта о корпорации Facebook югославской



арт-группы Share Lab в составе Владана Джолера, Андрея Петровски, Кристина Лукича и Яна Красини. Данный проект был представлен широкой аудитории в рамках специального проекта VI Московской международной биеннале молодого искусства «Ведутся революционные работы» в 2018 г. в Московском музее современного искусства, где координатором образовательной программы выступила автор данной статьи.

Проект «Facebook Algorithmic Factory» арт-группы Share Lab исследует алгоритмы сбора персональной информации пользователей данной социальной сети, определяющие дальнейшие траектории их поведения. Источником информации являются открытые информационные ресурсы Facebook о политике использования данных, их хранения и таргетинговой рекламы. Интерфейс приложения и сайта Facebook устроен таким образом, что он предполагает сбор персональных данных пользователей, предоставляемых ими добровольно в целях открытого обмена информацией. Пользователи социальной сети предоставляют персональные сведения о месте проживания, учебе или работы, данные электронной почты и телефона, а также медиафайлы (такие, как фотографии и видеозаписи), а также IP-адреса и cookies. Вместе с тем пользователи также синхронизируют информацию благодаря соотношению персонального аккаунта с Instagram и Facebook Messenger. Интерфейс Facebook предлагает синхронизировать пользователю все эти данные, которые в своем массиве позволяют сформировать уникальный цифровой след. Так, сбор сведений о геолокации пользователя в течение определенного времени для каждого дня недели позволяет алгоритму установить место жительства и работы пользователя, а также то, как часто он ходит, к примеру, в музей или театр и в какие промежутки времени. Эти сведения используются алгоритмом для предоставления персонализированной, преимущественно рекламной, информации, которая может задавать потребительское поведение пользователя социальной сети. Таким образом, сбор добровольно предоставляемых персональных данных пользователя Facebook и дальнейшая обработка данной информации алгоритмами дают пользователю наиболее соответствующие его поведению сведения и информацию. Сам интерфейс социальной сети синхронизирован с данными, обрабатываемыми алгоритмами, а предлагаемый результат представлен в наиболее привлекательной визуальной форме. Таким образом, выбираемые пользователями Facebook траектории поведения в социальной сети напрямую соотносятся как с прошлыми действиями,

так и теми траекториями, которые предлагает социальное медиа на основе фиксированных алгоритмов, визуализированных посредством интерфейса.

Наряду с этим роль интерфейса находится между конкретным информационным содержанием (будь то персональные данные социальных сетей или коды программ) и организацией задач по отношению к данному содержанию. Как указывает профессор Калифорнийского университета Джоанна Дрюкер, интерфейс оказывается подобен своего рода карте, упорядочивающей связи и отношения, которые впоследствии разворачиваются в реальности [5]. Дрюкер предлагает строить теорию интерфейса с учетом критического понимания функции медиума в теории медиа и визуальных исследованиях. Так, конституирующая функция посредника в формировании значения сообщения усиливается и эксплицируется в контексте понимания компьютерного интерфейса.

Важно также понимать, что интерфейс может быть понят соотносимо с его значением для пользователя, актуализирующего его функции в своем пользовательском опыте. Это понимание сопряжено с утилитарным использованием цифровых платформ в контексте повседневного опыта. Жизненный мир пользователя социальных медиа, к которым он получает доступ благодаря визуальным решениям интерфейса, может быть замкнут на виртуальном пространстве. Так, с развитием цифровой среды стали обыденностью занятия не только спортом, но и киберспортом, а субъекты, играющие в компьютерные игры и ведущие в режиме реального времени трансляцию (т. е. стрим) с комментариями о способах прохождения видеогр, становятся широко востребованными в сообществе геймеров и даже получают финансовую поддержку (т. е. донаты) как знак благодарности за то, что они делятся своим опытом прохождения компьютерной игры.

Визуальная организация информации в интерфейсе новых (т. е. цифровых) медиа обладает большей пластичностью в виртуальном пространстве, нежели в прежних медиа аналоговой эпохи. Так, текст, напечатанный на бумажном носителе или механической киноленте, требует больше усилий для редактирования отдельных сегментов и перемещения их в тексте, нежели операция «вырезания» и «добавления» текстовой информации в интерфейсе текстовых редакторов. Структура цифровой среды оказывается в этом отношении гораздо более эфемерной и гибкой, поскольку модульность цифровых объектов позволяет организовывать их в конфигурации



за несколько кликов мышки, а не производить операции с печатным прессом или киномеханические процедуры.

Компьютерный интерфейс соотнесен с оптическими медиа, среди которых кинообразы, образы масс-медиа и фотообразы цифровой эпохи. Репрезентация образов посредством интерфейса в цифровом пространстве видоизменяет понятие «реальность», где сам медиаэффект приравнивается к событию реальности. Эта онтологическая функция интерфейса находится на грани между фикцией и событием, конституирующим социальные практики. Так, производство благодаря цифровым образам заведомо ложных событий, включаемых в хронологию современного мира, оказывается предметом критической аналитики исследователей – для описания этого явления предложено понятие «постправда». Создание же события благодаря цифровому образу одновременно и становится документом эпохи, и фиксирует производимые самим образом конфигурации в мире.

В настоящей статье мы стремились составить обзорное рассмотрение процессов, происходящих в цифровом мире благодаря компьютерным технологиям. В качестве ключевого средства для трансляции кодового сообщения в визуальной форме было предложено использовать компьютерный интерфейс, играющий роль посредника между человеческим и машинным. Сам же компьютерный интерфейс наследует ряд образов аналогового мира для организации информации в визуальной форме на экране гаджетов. Показано, что интерфейс не только играет прагматическую роль, представляя пользователям информацию в привлекательной визуальной форме, но и конституирует социальные практики, будучи включен в структуры алгоритмов социальных медиа (например, таких, как Facebook). Наряду с этим конституирующая функция интерфейса напрямую соотнесена с действиями пользователя, применяющего программы в конкретных

социальных практиках цифрового мира (будь то киберспорт или практики игры в компьютерные игры). Репрезентирующая функция интерфейса в цифровом мире соотнесена с производством определенных медиасобытий, которые могут быть закреплены как события реальности в онтологии медиа, а также сконструированные события, описываемые термином «постправда». Таким образом, конституирующая роль компьютерного интерфейса проявляется как в социальных практиках пользователей цифровых медиа, так и в создании медиасобытий благодаря репрезентирующей функции.

Список литературы

1. Hansen M. B. *New Philosophy for New Media*. Cambridge : MIT Press, 2004. 333 p.
2. Bruno G. *Surface : matters of aesthetics, materiality, and media*. Chicago : The University of Chicago Press, 2014. 288 p.
3. Bergin Jr., Thomas J., Gibson Jr., Richard G. *History of Programming Languages*. N.Y. : ACM Press, Addison-Wesley, 1996. 864 p.
4. Fuller M. *Software Studies : A Lexicon*. Cambridge ; Massachusetts : MIT Press, 2008. 352 p.
5. Drucker J. *Graphesis : Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press, 2014. 216 p.

References

1. Hansen M. B. *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MIT Press, 2004. 333 p.
2. Bruno G. *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago, The University of Chicago Press, 2014. 288 p.
3. Bergin Jr., Thomas J., Gibson Jr., Richard G. *History of Programming Languages*. New York, ACM Press, Addison-Wesley, 1996. 864 p.
4. Fuller M. *Software Studies: A Lexicon*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2008. 352 p.
5. Drucker J. *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press, 2014. 216 p.

Поступила в редакцию 02.09.2020, после рецензирования 16.09.2020, принята к публикации 11.12.2020
Received 02.09.2020, revised 16.09.2020, accepted 11.12.2020