

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.itmo.ru/ru/2023/v8-i3/426>

## Интерфейс как условие возможности современных жизненных практик

С. Х. Мухина

Санкт-Петербургский государственный университет

alson7@mail.ru

**Аннотация.** Развитие технологий интерфейса существенным образом трансформирует повседневную реальность современного человека, риски, связанные с внедрением этих технологий в пространство современных жизненных практик едва ли не превышают то благо, которое они ежедневно приносят в жизнь. Наше внимание будет обращено к тем аспектам цифровых интерфейсов, которые направлены на формирование новых жизненных практик, таких как опыт инклюзии, реализуемый благодаря техникам инфотейнмента, айтрекинга и других. Трансформация социальной среды благодаря стремительному включению цифровых технологий в пространство повседневности характеризуется прежде всего расширением возможностей индивидуального опыта, возникновением новых способов образования и форм коммуникации, что в целом свидетельствует о возникновении новых жизненных практик, напрямую опосредованных интерфейсом (в частности такими технологиями как жестовый, графический, нейрокомпьютерный интерфейс, а также SILK-интерфейс и др.). Сущностным аспектом инклюзии как жизненной практики является трансформация среды, процесс, благодаря которому каждый человек может стать ее полноценным участником, именно здесь цифровой интерфейс предстает уникальной средой возможностей, во многом опережающей время и утверждающей ценности человеческой жизни и развития.

**Ключевые слова:** интерфейс, виртуальная реальность, современные жизненные практики, инклюзия

Важным аспектом проблемы внедрения современных цифровых технологий в пространство повседневного опыта является вопрос о возможных границах этого влияния и стремительной трансформации тех жизненных практик, в которые становится вовлечен человек сегодня, и которые, в свою очередь, способны существенным образом изменять телесный, аффективный и чувственный опыт, а также предопределять поведенческие установки и экзистенциальные мотивы наших собственных действий. Современные исследования этой проблемы сосредоточены вокруг понимания интерфейса как цифровой и визуальной платформы, призванной интегрировать технические возможности с различными областями творческой активности. Вопрос о степени, формах и способах этой интеграции сейчас предстает предельно открытым и дискуссионным, а допустимость влияния цифровых технологий на жизненный мир человека как культурная, социальная и философская проблема сопряжена с пониманием того,

какие пути и возможности эта интеграция способна предоставить человеку в современном не безопасном и социально не устойчивом мире.

Основным вектором развития современных цифровых технологий выступает идея о том, что они способствуют формированию особой, комфортной среды для развития, творчества и обучения, пространством и новым способом социального взаимодействия, обмена информацией и эмоционального проживания. В целом, сегодня коммуникация в цифровой среде не только дополняет, но порой полностью замещает целый ряд аспектов живого общения и личного взаимодействия. Технологии расширения пространства коммуникации и жизненных практик создают и ранее неизвестные риски, так проблема доверия в цифровом пространстве подвергается атакам и механизмам манипуляции, будь то провокации дипфейка или техники кликбейта, требующие новых способов проверки, тестирования и установления достоверности. Однако, очевидно и то, что сам характер стремительно возникающих цифровых практик с необратимостью повлек за собой трансформацию прежних способов формирования и жизни сообществ: «М. Кастельс отмечает, что если прежде доминирующую роль в организации сообществ играла привязанность человека к географическому месту жительства и работы, то в цифровом обществе можно видеть ослабление этой роли в пользу роста значимости более слабых экстерриториальных социальных связей. Так называемое сетевое общество, по его мнению, формирует особую социальную структуру, в которой глобальные сети вытесняют и заменяют собой традиционные формы личной и вещной активности» [1, с. 59].

Еще одной существенной проблемой современности в ситуации перепроизводства информации и характерных для нее симптомов (требований непрерывной включенности, озабоченности, необходимости отклика) является нехватка личностно-ориентированного взаимодействия. Важно отметить, что помимо «превращенных» (искаженных) форм заботы и технологий контроля, современная цифровая реальность может также выступать пространством для реализации позитивных модусов заботы, усиливающих человеческое взаимодействие и открывающих выход к другому. Современные исследователи говорят о таких тенденциях в отношении открытости и доступности информации, которая формирует новый взгляд на вопросы образования, воспитания, социальной поддержки и многие другие. Так, современный исследователь медиа Лев Манович утверждает, что мы переживаем новый виток развития информации, который открывает творческие способы отношения к ней: «Рост информации — не угроза для культуры, а новые возможности... Вместо того, чтобы пытаться защитить себя от переизбытка информации, мы можем воспринимать эту ситуацию как возможность для изобретения новых форм, которые будут соответствовать новому миру» [2, с. 77]. В качестве примера творческого осмысления информационной среды автор указывает на современные проекты открытых энциклопедий (подобно Wikipedia), интерактивные образовательные платформы, делающие образование доступным для каждого человека. Н. Больц полагает, что и образование в недалеком будущем будет представлять собой творческое пространство, в котором «самоорганизующееся знание многих вступает в конкуренцию с экспертным знанием» [3, с. 83]. Вслед за тенденцией, описанной Л. Мановичем, современные отечественные исследователи указывают на формирование особых ценностей информационного мира и возможность новых социальных практик участия и форм заботы в медиапространстве:

1) Открытость и доступ к информационным ресурсам обеспечивают интеллектуальное развитие и коммуникацию людей независимо от места проживания, формируя новые социальные группы — сетевые сообщества, в них довольно интенсивно приобретается и аккумулируется социальный опыт.

2) Развитие цифровых медиа и технологий интерфейсов открывает перед человеком новые возможности профессиональной деятельности и самообразования, современные подходы к познанию в игровых формах (например, «инфотеймент» — обучение в формате игр и развлечений, которое включает в себя интерактивные и мультимедийные формы познания), существенно расширяет границы образовательного пространства.

3) Происходит реализация практик заботы и социальной поддержки в отношении людей с ограниченными возможностями. Отмечая этот аспект новых технологий и средств коммуникации, исследователи исходят из такого осмысления проблемы инвалидности, в контексте которого она понимается не как изъян человека, но, прежде всего, как проблема отсутствия необходимых

инструментов, техник, способных удовлетворить его потребность. «Социальная инклюзия таких людей затруднена в силу естественных причин. Можно ли эти причины преодолеть? Да, такие возможности существуют благодаря созданию всевозможных технических решений.

Так называемые адаптивные решения — это программные и аппаратные средства, которые направлены на преодоление тех или иных ограничений. Для людей слепых и слабовидящих — это программы экранного доступа, различные способы увеличения экрана, синтеза речи. Для слабослышащих — это программы перевода речи в текст. Такие технологии быстро развиваются и уже достигли довольно высокого уровня. Именно они позволяют любому заинтересованному человеку нормально жить в информационном обществе, имея проблемы со здоровьем» [4]. Именно эта область развития новых технологий дает наиболее положительные результаты в вопросах социальной адаптации и поддержки людей с ограниченными возможностями. Сегодня многие из них могут получать полноценное образование и работу. Это происходит благодаря новым разработкам и образовательным платформам с функциями поддержки, таким, например, как айтрекинг (англ. «*eye tracking*») — вспомогательная технология управления при помощи взгляда, созданная для помощи людям с церебральным параличом.

4) Формирование информационного единства для всего человеческого сообщества. Так, например, одна из тенденций современной виртуальной реальности, заключается в том, что участники сообществ активно разрабатывают и аккумулируют социально значимую информацию. Благодаря этому в пространстве Интернета возникают добровольческие, стихийно организуемые волонтерские движения помощи людям в экстренных и кризисных ситуациях. Конкретным примером такой социальной помощи, а также практики социальной заботы и реагирования в России является волонтерское движение «Лиза Алерт» по поиску пропавших и дезориентированных людей.

Таким образом, трансформация сферы социальной активности благодаря стремительному включению цифровых технологий в пространство повседневности характеризуется, прежде всего, расширением возможностей индивидуального опыта, возникновением новых способов образования и форм коммуникации, что в целом свидетельствует о возникновении новых жизненных практик, напрямую опосредованных интерфейсом (в частности такими технологиями как жестовый, графический, нейрокомпьютерный интерфейс, а также SILK-интерфейс и др.). Расширение возможностей опыта благодаря трансформации социальной среды делает возможным включение в коммуникацию, процессы общения и обучения людей с особенностями на равных правах со всеми участниками этих процессов. Речь идет об инклюзии как опыте создания адаптированной среды и процессе вовлечения людей с особенностями в полноценные социальные и образовательные практики.

Для лучшего понимания подобных практик обратимся к современному пониманию инклюзии: «Термин «инклюзия» в общем обозначает процесс включения, вовлечения или вхождения во что-то, как часть целого. По отношению к образованию ЮНЕСКО понимает инклюзию как процесс «обращения и реагирования на разнообразие потребностей всех обучающихся через участие в обучении, культуре и сообществах и сокращении отказа от поступления в школы и исключения из них». Его основной целью является создание свободной, безбарьерной среды в обучении и профессиональной подготовке людей с особыми потребностями. В процессе инклюзии участвуют люди с инвалидностью, когнитивными и ментальными особенностями, представители этнических меньшинств, лица, содержащиеся в пенитенциарных учреждениях, маргинальные слои общества, ВИЧ-инфицированные, трудовые мигранты, студенты-иностранцы, люди, оказавшиеся в трудной жизненной ситуации, одаренные личности, лица с различными интеллектуальными и физическими отклонениями и другие» [5].

Итак, сущностным аспектом инклюзии как жизненной практики является трансформация среды, процесс, благодаря которому каждый человек может стать ее полноценным участником. Поэтому инклюзию необходимо понимать значительно шире, чем совокупность практик интеграции и поскольку условием ее осуществления является стремительное развитие социальной среды, технологии интерфейса играют здесь сегодня ключевую роль. Что характерно для жизненных практик, формируемых в опыте инклюзии? Исследователи выделяют следующие ее ключевые принципы, развиваемые в современном обществе: «1. Ценность человека не зависит от его способностей и достижений. 2. Каждый человек способен чувствовать и думать. 3. Каждый

человек имеет право на общение и на то, чтобы быть услышанным. 4. Все люди нуждаются друг в друге. 5. Подлинное образование может осуществляться только в контексте реальных взаимоотношений. 6. Все люди нуждаются в поддержке и дружбе ровесников. 7. Для всех обучающихся достижение прогресса скорее в том, что они могут делать, чем в том, что не могут. 8. Разнообразие усиливает все стороны жизни человека» [6, с. 20].

Среди инклюзивных практик, реализующихся благодаря развитию цифрового интерфейса, стоит отдельно отметить опыт гейминга, разработки и внедрения игр с адаптированными для людей с особыми потребностями. «Инклюзивность, в отличие от репрезентации, фокусируется не на персонажах, а на игроках. В ее основе лежит тот факт, что любой игровой опыт изначально должен быть доступен абсолютно любому — и это касается не только сюжета, но и внутренних механик. В идеале игра инклюзивна, если она активно приглашает любого человека стать игроком. Важная черта таких игр в том, что они не адаптированы под пользователей с особыми потребностями, а уже на начальном этапе создания подстраиваются под все группы людей. Конечно, изменять механики старых игр тоже важно. Но сейчас основная цель игровых разработчиков — создавать новые произведения с опорой на общедоступность. Это влияет на все этапы разработки, ведь по привычке можно забыть про небольшую деталь и тем самым исключить часть людей из круга потенциальных игроков» [7]. Таким образом, современная индустрия компьютерных игр определяет инклюзивность в качестве одной из своих ключевых задач в процессе разработки игровых интерфейсов. Принцип доступности (accessibility) предполагает, что каждый человек полностью может настроить игру согласно собственным требованиям. Важно также учесть и то, чтобы эти возможности не мешали другим пользователям, а скорее органично дополняли игровой интерфейс. Сегодня к процессу разработки игр активно привлекаются специалисты из области инклюзии для того, чтобы заранее предусмотреть доступность игры для людей с такими особенностями как детский церебральный паралич, дальтонизм, близорукость, нарушения слуха и даже некоторые виды ментальных расстройств.

В целом, обращение к индустрии игр представляет особый интерес поскольку она выступает особой уникальной образовательной средой, пространством, в котором практики инклюзии во многом опережают время и формируют поле для новых возможностей и жизненных практик, открывающих доступ к развитию и образованию в ситуациях социальных кризисов, болезней, пандемии, а также различных физических ограничений.

Благодарность: Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РНФ, проект 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: факторы интеграции» в Санкт-Петербургском государственном университете.

## Литература

- [1] Смирнова Т.В. Особенности коммуникации в социальных сетях // Экономика. Социология. Право. 2021. №1(21). С. 58-63. URL: <http://profit-brgu.ru/wp-content/numbers/2021-N1/2021-N1.pdf> (accessed date: 29.09.2023).
- [2] Манович Л. Теории софт-культуры. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017.
- [3] Больц Н. Азбука медиа. М.: Европа, 2011.
- [4] Юрьев В.М., Чванова М.С. Человек в информационном обществе: новые возможности и перспективы // Гаудеамус. 2014. № 2(24). С. 13-24.
- [5] Инклюзивное образование [электронный текст] // Википедия. Свободная энциклопедия. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Инклюзивное\\_образование](https://ru.wikipedia.org/wiki/Инклюзивное_образование) (дата обращения: 29.09.2023).
- [6] Ермакова Л.И. Сущность инклюзивного образования // Сборник материалов межрегиональной (заочной) научно-практической конференции «Инклюзивное образование в среднем и профессиональном образовании: проблемы, опыт и перспективы». Чебоксары: 2017. С. 19 – 23.
- [7] Антонова А. Что такое инклюзивность и как ее реализуют в известных играх [электронный текст] // ArtCraft.Media. URL: <https://artcraft.media/obo-vsem/142-что-такое-inkluzivnost-i-kak-ee-realizujut-v-izvestnyh-igrah> (дата обращения: 29.09.2023).

## Interface as a Condition of Possibility for Modern Life Practices

S.H. Mukhina

St. Petersburg State University

**Abstract.** The rapid development of interface technologies significantly transforms the everyday reality of a modern person; the risks associated with the introduction of these technologies into the space of modern life practices almost exceed the benefits that they bring to life every day. The transformation of the social environment due to the rapid inclusion of digital technologies in the space of everyday life is characterized primarily by the expansion of the possibilities of individual experience, the emergence of new methods of education and forms of communication, which generally indicates the emergence of new life practices directly mediated by the interface. Our attention will be drawn to those aspects of digital interfaces that are aimed at creating new life practices, such as the experience of inclusion, realized thanks to the techniques of infotainment, eye tracking, etc., because it is here that the digital interface appears as a unique environment of opportunities, in many ways ahead of its time and affirming the values of human life and development.

**Keywords:** interface, virtual reality, modern life practices, inclusion

### References

- [1] Smirnova T.V. (2021). Modern features of communications on the social networks. *Economics. Sociology. Law.* No. 1(21). P. 58-63. Available at: <http://profit-brgu.ru/wp-content/numbers/2021-N1/2021-N1.pdf> (accessed date: 29/9/2023).
- [2] Manovich L. (2017). *Teorii soft-kul'tury* [Theories of soft culture]. Nizhnij Novgorod, Krasnaja lastochka.
- [3] Bol'c N. (2011). *Azbuka media* [Azbuka media]. M., Evropa.
- [4] Jur'ev V.M., Chvanova M.S. (2014). *Chelovek v informacionnom obshhestve: novye vozmozhnosti i perspektivy* [Man in the information society: new opportunities and prospects]. *Gaudeamus.* No. 2(24). P. 13-24.
- [5] Inclusion (education). In Wikipedia. Free encyclopedia. Available at: [https://en.wikipedia.org/wiki/Inclusion\\_\(education\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Inclusion_(education)) (date of access: 11/29/2023).
- [6] Ermakova L.I. (2017). *Sushhnost' inkljuzivnogo obrazovanija* [The essence of inclusive education]. In *Sbornik materialov mezhhregional'noj (zaочноj) nauchno-prakticheskoy konferencii «Inkljuzivnoe obrazovanie v srednem i professional'nom obrazovanii: problemy, opyt i perspektivy»* [Collection of materials from the interregional (correspondence) scientific and practical conference "Inclusive education in secondary and vocational education: problems, experience and prospects."]. Cheboksary. P. 19 – 23.
- [7] Antonova A. *Chto takoe inkljuzivnost' i kak ee realizujut v izvestnyh igrach* [What is inclusivity and how is it implemented in famous games]. In *ArtCraft.Media*. Available at: <https://artcraft.media/obo-vsem/142-chto-takoe-inkluzivnost-i-kak-ee-realizujut-v-izvestnyh-igrach> (access date: 29/09/2023).