КУЛЬТУРОЛОГИЯ МЕДИА

УДК 070
DOI: 10.47475/2070-0695-2021-10213

А. Р. Медведева
Челябинский государственный университет,
Челябинск

АФФОРДАНСЫ ИНТЕРФЕЙСА КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ (НА ПРИМЕРЕ САЙТА «АРЗАМАС»)

При функционировании культурно-просветительской журналистики в цифровом пространстве возникает проблема анализа не только визуальной составляющей и способов организации контента, но и траекторий работы с ним у пользователя. В данной статье исследуется, как культуроформирующая функция журналистики может реализовываться через аффордансы интерфейса, или его функционал. Выявлено, что культуроформирующая функция журналистики становится материализована через траектории работы с контентом в рамках веб-сайта.

Ключевые слова: интерфейс, аффорданс, цифровая коммуникация, культурно-просветительская журналистика.

В условиях устойчивой тенденции существования журналистики в цифровом пространстве возникает вопрос о специфике реализации функций журналистики в соответствии с логикой такого пространства. Е. П. Прохоров пишет, что задача культуроформирующей функции журналистики «<заключается в> пропаганде и распространении в обществе высоких культурных ценностей, воспитывала массы на образцах общемировой культуры, тем самым способствуя всестороннему гуманистическому развитию человека» [4]. Направлением журналистики, реализующей такую функцию, стала культурно-просветительская журналистика, одним из самых популярных представителей которой в цифровом пространстве является проект «Арзамас». Задачу культурно-просветительской журналистики можно определить как обзор познавательного информационного поля, способствующего расширению культурного знания читателя.

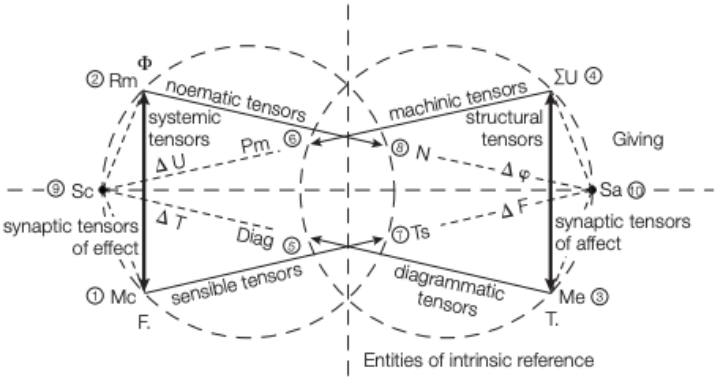
Функционирование журналистики в цифровом пространстве сопряжено с рядом факторов, основным из которых можно назвать логику цифровой коммуникации. Основной особенностью такой коммуникации становится мультимодальность информации: «В цифровую эпоху понятие “бестелесности” применимо не только к нашему физическому телу, но и к представлениям об объекте и материальности в более общем смысле. Похоже, что и сама информация в значительной степени утратила “тело”, превратившись в абстрактное “качество”, которое с легкостью переходит из одной формы материальности в другую. Хотя представление о “вещественности” информации остается спорным, можно с уверенностью сказать, что данные больше не связаны с одной определенной формой их представления» [3]. Одной из таких пропозиций цифрового пространства – и шире, цифровой коммуникации – стал интерфейс веб-страницы.

Интерфейс в философии коммуникации нередко рассматривается как структура, подчиняющая себе семиотические элементы, диктующая порядок взаимодействия. Л. Манович приходит к идее замены устойчивой оппозиции «содержание – форма» на «контент – интерфейс» [1. С. 103]. В такой ситуации исследователь предполагает, что контент никак не зависит от формы репрезентации, а интерфейс становится скорее глобальным фильтром, который уравнивает всю обрабатываемую информацию. А. Галлоуэй рассматривает интерфейс именно как процесс, а не объект с рядом материальных характеристик [7. P. vii]. Важным становится фактор активного влияния интерфейса на восприятие. То, что Л. Манович отмечает как чистое восприятие, интерфейс как фильтр для любых данных, для А. Галлоуэя становится отдельным регистром восприятия, имеющим свои ограничения и возможности. Мысль А. Галлоуэя подтверждает, например, исследование А. В. Щекотурова, где поднимается

проблема репрезентации культурных смыслов в интерфейсе социальных сетей [5]. Основной предпосылкой становится учитывание аффордансов интерфейсов, изначально заложенного в него функционала, отличающегося относительной устойчивостью. Такая предпосылка позволяет говорить не только о различии дизайна интерфейсов в разных культурах (и на разных сайтах), но и о возможных траекториях проявления пользователя в цифровом пространстве, которые могут обладать определенными ограничениями (в силу особенностей архитектуры конкретно представленного интерфейса). Таким образом, под аффордансами понимаются те элементы интерфейса, которые содержат в себе очевидную для пользователя информацию о интеракции с ними и возможном эффекте такой интеракции.

А. Серада акцентирует внимание на аффордансах интерфейса, отмечая, что в логике дизайна софта нет смысла в создании намеренно вводящих в заблуждение элементов, то есть аффордансов [9. С. 92]. Аффордансы у исследователя имеют то же значение, что и в психологической теории – потенциальный функционал объекта. Можно говорить о том, что аффордансы представляют из себя траектории работы с контентом, возможные пути его расширения, усвоения, манипуляции с ним.

Роль аффордансов в системе восприятии может прояснить теория машин Ф. Гваттари [8]. Исследователь предполагал, что сущность (или смысл) не есть нечто кристаллизованное (хотя и такой исход вполне возможен), а есть процесс. Смысл и есть то, что происходит. Исследователь предлагал выделять четыре базовые сущности любого процесса: потоки (F), машинные типы (Ф), вселенные (U) и территории (T). Условно эти сущности делятся на две диады F-Ф (система, или выражение) и T-U (структура, или контент).



1 Mc: matters of content	Entities of intrinsic reference	codes and systems
2 Rm: Machinic rhizomes		
3 Me: existential matrices		ordination and structures
4 ∑U: Constellations of Universes		
5 Diag: diagrams	semiotic entities	expression
6 Pm: Machinic propositions		
7 Ts: sensible Territories		content
8 N: noema		
9 Se: synapses of effect	entities of pragmatic manifestation	
10 Sa: synapses of affect		

FIGURE 2.4 Map of entities and tensors

Рис. 1. Карта сущностей и тензоров машины [8. С. 60]

В данном исследовании нам бы хотелось остановиться не на самих сущностях организации процесса, а на понятии семиотических тензоров. Фактически, диады F-Ф и T-U не могут напрямую обмениваться информацией, поэтому использование тензоров необходимо для перекодировки информации между диадами. Язык одной диады отличается от другой. Примером такой несостыковки языков может являться ввод текста с клавиатуры для сообщения. Чтобы текст на экране отобразился адекватно, компьютеру необходимо преобразовать импульсы (ввод с клавиатуры) в бинарный код, а затем вывести на экран графический аналог. Такая цепочка взаимодействий на языке машин будет означать, что пользователь (T) подал сигнал (Diag) компьютеру. Компьютер (Ф) перевел сигнал в бинарный код (Se) и отправил сигнал (F) уже по

внутренней системе. Переведенный сигнал (Ts) отправляется на монитор (U), где вновь проходит через перекодировку (Sa) в графический стимул и отображается в виде текста (новая T). Сигналы, которыми обмениваются диады, и являются семиотическими тензорами, репрезентацией информации в самом общем смысле.

Аффордансы в контексте наличия таких тензоров является стимулами, которые позволяют эти тензоры пользователю видеть, иными словами считывать возможные траектории обмена информацией между сущностями и самому порождать эти тензоры взаимодействия на виртуальном уровне (когнитивном).

Поэтому культурно-просветительская журналистика вынуждена организовывать коммуникацию по законам интерфейса. Если возвращаться к культуроформирующей функции журналистики, то она должна быть подкреплена арсеналом аффордансов интерфейса. Для выявления этого арсенала и его возможного влияния на коммуникацию, мы обращаемся к разделу «Журнал» портала «Арзамас» (Рис. 2).

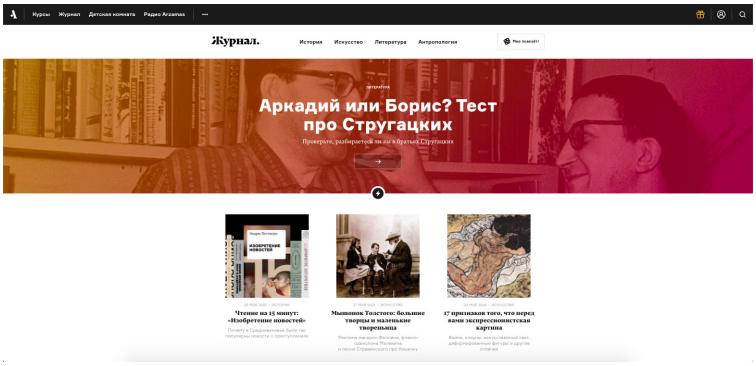


Рис. 2. Главная страница раздела «Журнал» сайта «Арзамас» (https://arzamas.academy/mag)

Распределение сущностей в рамках данной страницы будет выглядеть следующим образом:

Таблица 1

Содержание основных доменов машины страницы раздела «Журнал» портала «Арзамас» и генерируемые ими семиотические тензоры

Ф	**U**
код сайта (Rhizomes) N [1] = вертикальная иерархия N [2] = секционное деление N [3] = фрагментированность N [4] = горизонтальная плитка	смыслосфера гуманитаристики (Constellations) Pm [1] = таксономия Pm [2] = реляция Pm [3] = характеристика
F	**T**
дизайн (Complexions) Ts [1] = белый цвет Ts [2] = черный цвет Ts [3] = анимация Ts [4] = цифры Ts [5] = рамка Ts [6] = книга Ts [7] = фотография Ts [8] = картина Ts [9] = текст Ts [10] = иконки Ts [11] = header Ts [12] = подвал	контент (Cutouts) Diag [1] = журнал Diag [2] = история Diag [3] = искусство Diag [4] = литература Diag [5] = антропология Diag [6] = микрорубрики Diag [7] = Арзамас Diag [8] = о проекте

В рамках главной страницы раздела «Журнал» мы можем выделить следующие типы аффордансов:

1. Замкнутые траектории в рамках титульной страницы (не нарушают композицию главной страницы):
   - скроллинг (перемещение по вертикальной траектории страницы);
   - акцентирование (подсвечивание интерактивных элементов);
2. Открытые траектории (переход на другие страницы или смена композиции основной страницы):
   - обзор (такая возможность интеракции реализуется через нумерацию внизу страницы (расширение всех материалов журнала в большом списке);
   - целенаправленный перенос (переход на конкретный сегмент информации: любая из карточек микрорубрик. Перенос минует промежуточные этапы поиска);
   - переключение (полная смена композиции страницы: переход с главной страницы в «Архив» для микрорубрик).

Таким образом, мы можем отметить перекодировку данных траекторий, согласно семиотическим тензорам, которые они материализуют:

Таблица 2

Соответствие траекторий аффордансов семиотическим тензорам

Траектория	Операции	Описание
скроллинг	1) тензор F-Ф 2) тензор T-U	1) схватывание пользователем общей композиции страницы 2) мысленное построение структуры контента
акцентирование	1) тензор T-Diag-Se-F 2) тензор F-Ts-Sa-U	подсвечивание интерактивных элементов подразумевает *возможное* углубление экзистенциальной территории (единицы контента) до отдельной системы знания
обзор	тензор T-Diag-Se-F-Ф-U	предоставляет доступ ко всем единицам контента в рамках категории
целенаправленный перенос	тензор T-Diag-Se-Ф-F-Sa-T(новая)	переход от одной экзистенциальной территории к новой (смена единицы контента)
переключение	тензор T-Diag-Se-Ф	смена композиции страницы, одной системы контента на другую

Таким образом, аффордансы интерфейса задают определенные пути взаимодействия с контентом, являются своеобразной картой для осуществления культурно-просветительской функции журналистики.

Скроллинг становится базовой операцией для понимания пользователя с каким именно контентом он может взаимодействовать и как он организован в рамках веб-страницы. В рамках раздела «Журнал» пользователь может считать систему организации контента (Ф), выраженную через вертикальную иерархию (от более крупных и релевантных материалов к менее «свежим») и горизонтальную плитку одинаковых единиц контента (секция «Микрорубрики» подразумевает унифицированность контента). Также считывается и пласт возможностей смыслосферы гуманитаристики (U), выраженной через крупные кластеры: «История», «Искусство», «Литература» и «Антропология».

Акцентирование скорее является способом дать пользователю траекторию на углубление, погружение в контент. Так, читатель понимает, что единицы контента (T) скрывают за собой большую систему знания (U).

Обзор реконфигурирует композицию страницы таким образом, чтобы пользователь мог увидеть все единицы контента, относящиеся либо к конкретной теме (одна из секций), либо к дате выпуска материала. Обзор диктует логику выбора и уравнивания информации (представленной идентичным способом: квадратное изображение и заголовок). При обзоре создается ощущение равноценности контента на визуальном уровне, чтобы выбор диктовался исключительно содержательностью материалов.

Целенаправленный перенос является специфической операцией, которая минует стадии поиска информации. Фактически, наличие самой возможности таких отобранных системой

единиц контента (в случае с микрорубриками еще и случайно генерирующихся) подразумевает легкость вхождения в изучение темы, немедленный перенос к необходимой информации. Целенаправленный перенос игнорирует обзор системы знания, предоставляя значительное масштабирование единицы контента для пользователя.

Переключение позволяет пользователю менять одну систему знаний на другую. Это может быть как переключение между темами гуманитаристики, так и смена самого подхода к восприятию информации. Кардинальным переключателем в последнем аспекте становятся «Микрорубрики», которые позволяют от системы больших материалов перейти к ускоренным мини-курсам культурной тематики, значительно упрощенных и фрагментированных.

Таким образом, аффордансы интерфейса раздела «Журнал» на сайте «Арзамас» являются не только базовым функционалом веб-сайта, но и материализацией самих способов работы с информацией в виртуальном аспекте. Семиотические тензоры приходят в движение благодаря аффордансам интерфейса и позволяют пользователю видеть возможности познания в рамках культурно-просветительской журналистики. Культуроформирующая функция журналистики становится материализована через траектории работы с контентом в рамках веб-сайта, где за аффордансами закреплена именно функция «формирования» культуры для пользователя.

Список литературы

1. Манович, Л. Язык новых медиа / Л. Манович. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 400 с. – Текст : непосредственный.
2. Масланов, Е. В. Неявное знание в интернет-коммуникации: интерфейс как механизм производства неявного знания / Е. В. Масланов, А. М. Фейгельман. – Текст : непосредственный // Вестник Томского государственного университета. – 2020. – № 460. – С. 77–83.
3. Пол, К. Цифровое искусство / К. Пол. – Москва : Ad Marginem, 2017. – 210 с. – Текст : непосредственный.
4. Прохоров, Е. П. Введение в теорию журналистики / Е. П. Прохоров. – Текст : электронный // Московский государственный университет печати [сайт]. – Москва : Аспект Пресс, 2009. – 351 с. – URL: http://www.hi-edu.ru/e-books/xbook714/01/about.htm (дата обращения: 15.05.2021).
5. Щекотуров, А. В. Интерфейс социальных сетей как репрезентация культурных смыслов / А. В. Щекотуров. – Текст: непосредственный // Слово.ру: балтийский акцент. – 2018. – Т. 9. – № 4. – С. 43–53.
6. Drucker, J. Humanities Approaches to Interface Theory / J. Drucker. – Текст: непосредственный // 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. – Текст : непосредственный.
8. Guattari, F. Schizoanalytic cartographies / F. Guattari. – London; New York : A&C Black, 2012. – 321 p. – Текст : непосредственный.
9. Serada, A. Phantom affordances in video games / A. Serada. – Текст : непосредственный // Galactica Media: Journal of Media Studies. – 2019. – Т. 1. – № 4. – С. 86–107.
10. Stanfill, M. The interface as discourse: The production of norms through web design / M. Stanfill. – Текст : непосредственный // New media & society. – 2015. – Т. 17. – № 7. – С. 1059–1074.
11. Zettl, H. Applied Media Aesthetics: Sight Sound Motion / H. Zettl. – 6 ed. – San Francisco : Wadsworth Cengage Learning, 2011. – 461 p. – Текст : непосредственный.

INTERFACE AFFORDANCE OF CULTURAL AND EDUCATIONAL JOURNALISM (ON THE EXAMPLE OF THE “ARZAMAS”)

Medvedeva A. R., Chelyabinsk State University, Chelyabinsk (Russia), arinamka@gmail.com

In the functioning of cultural and educational journalism in the digital space, the problem arises of analyzing not only the visual component and methods of organizing content, but also the trajectories of

working with it for the user. This article explores how the culture-forming function of journalism can be realized through the affordances of the interface, or its functionality. It was revealed that the culture-forming function of journalism becomes materialized through the trajectories of working with content within the website.

Key words: interface, affordance, digital communication, cultural and educational journalism.

References

1. Manovich, L. (2018). Yazyik novyih media [The language of new media]. Moscow, Ad Marginem Press, 400 p. (In Russ.).
2. 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.).
3. Pol, K. (2017). *Tsifrovoe iskusstvo* [Digital art]. Moscow, Ad Marginem, 210 p. (In Russ.).
4. Prohorov, E. P. (2009). Vvedenie v teoriyu zhurnalistiki [Introduction to the theory of journalism]. *Moskovskiy gosudarstvennyiy universitet pechati* [Moscow State University of Printing]. Moscow, Aspekt Press, 351 p., available at: http://www.hi-edu.ru/e-books/xbook714/01/about.htm, accessed 15.05.2021. (In Russ.).
5. Schekoturov, A. V. (2018). Interfeys sotsialnyih setey kak reprezentatsiya kulturnyih smyislov [The interface of social networks as a representation of cultural meanings]. *Slovo.ru: baltiyskiy aktsent* [Slovo.ru: Baltic accent], Vol. 9, 4, pp. 43–53. (In Russ.).
6. 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.
7. Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge, Polity Press, 182 p.
8. Guattari, F. (2012). *Schizoanalytic cartographies*. London; New York, A&C Black, 321 p.
9. Serada, A. (2019). Phantom affordances in video games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, Vol. 1, 4, pp. 86–107.
10. Stanfill, M. (2015). The interface as discourse: The production of norms through web design. *New media & society*, Vol. 17, 7, pp. 1059–1074.
11. Zettl, H. (2011). *Applied Media Aesthetics: Sight Sound Motion*. 6 ed. San Francisco, Wadsworth Cengage Learning, 461 p.

Медведева Арина Ринатовна, ассистент кафедры журналистики и массовых коммуникаций Челябинского государственного университета (Челябинск, Россия).
ORCID: 0000-0001-8911-5100
arinamka@gmail.com

БИБЛИОГРАФИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ СТАТЬИ
Медведева А. Р. Аффордансы интерфейса культурно-просветительской журналистики (на примере сайта «Арзамас») // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2021. № 2 (40). С. 115–120. DOI: 10.47475/2070-0695-2021-10213.

Medvedeva A. R. Interface affordance of cultural and educational journalism (on the example of the "Arzamas") // Znak: problemnoe pole mediaobrazovanija. 2021. No 2 (40), pp. 115–120. DOI: 10.47475/2070-0695-2021-10213.