

THEORY AND HISTORY OF SOCIAL COMMUNICATIONS

ТЕОРІЯ ТА ІСТОРІЯ СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

УДК 007 : 304 : 004.9 + 001

DOI: 10.51423/2524-0471-2020-11-2-4

THE INTERFACE OF COMMUNICATION PLATFORMS: BASES OF CONCEPTUAL APPROACHES OF INTERPRETATION

Anzhelika Dosenko,

PhD in Social Communications, Associate Professor

Associate Professor of Journalism and New Media Department

E-mail likadosenko@gmail.com

ORCID 0000-0002-5415-1299

ID 57211338507

Researcher ID [Z-1396-2019](https://orcid.org/Z-1396-2019)

Kyiv University by Bohdan Hrinchenko

(04053 м.Київ, вул. Бульварно-Кудрявська, 18/2)

kubg@kubg.edu.ua

ANNOTATION

***The purpose of the study.** Social communications are currently at the stage of outlining and establishing the leading methodological and categorical apparatus of science. There is a need to study the fundamental units of communication, taking into account various factors that determine the leading aspects and milestones of science. One of them we consider communication platforms and their interface.*

The purpose of scientific research is to study the existing variants of the CP interface from the standpoint of methodological analysis.

***Research methods.** The methodology of the study was to use a number of methods to achieve the objectives. A method of theoretical analysis of scientific points of view for studying the phenomenon of “Interface”, in particular its place in “Social Communications”. A method of comparing existing scientific positions, which made it possible to derive a vision of the term “Communication Platform Interface” and its main features. The hypothetical method made it possible to assume that the field of “social communications” (especially their applied field “requires a clear separation of its constituent units. This helped to describe not only the scientific assumption, but to outline the elements of originality of the scientific vision of the phenomenon of ICP. It consists in the fact that the implementation mechanisms and use of KP directly depend on its category. Hence there is the nature and character of the content, the formation of the portrait of the user KP, the formation of typicality, belonging to the class, etc. Description method is to summarize the results of the study.*

***Results.** The concept of the communication platform interface is studied in the article. The visions of different scientists have been described; the existing points of view have been analyzed. The*

proposed own vision, proposed as a terminological unit inherent in the scientific field of “Social Communications”, made for the first time.

Conclusions. *The article proposes typological units that distinguish the “Interface of communication platforms” from other types of this term. This approach is necessary from a methodological point of view, because it will help to outline the applied social communication technologies in “social communications”.*

Keywords: *interface, communication platform, network communication, interface typology.*

ІНТЕРФЕЙС КОМУНІКАЦІЙНИХ ПЛАТФОРМ: БАЗИСИ КОНЦЕПТУАЛЬНИХ ПІДХОДІВ ТРАКТУВАННЯ

Анжеліка Досенко,

кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент,
доцент кафедри журналістики і нових медіа
Київського університету імені Бориса Грінченка

Вступ

Сучасна динаміка розвитку соціально-комунікаційних одиниць стимулює появу нових підходів до їх вивчення. Проблемними стають методологічні концепції, адже саме в галузі «Соціальні комунікації» є прогалина, яку варто дослідити й заповнити. Таким чином, актуальність обраної теми безсумнівна. Сучасний вітчизняний та іноземний науковий світ приділяють належну увагу вивченню кросмедійності, існуванню контенту мережі, комунікаційним особливостям у комунікативістиці, але не є розробленими методологічні бази галузі, що потребує вивчення та деталізації, доопрацювання потребує опис провідного термінологічного апарату. Ми приділяємо увагу методологічному аспектові та вивченню типології інтерфейсу комунікаційних платформ у соціальних комунікаціях як одиниці. Це важливо з урахуванням природи існування комунікаційних платформ як теоретичних одиниць зазначеної галузі. Нині явище інтерфейсу трактується багатьма способами, використовується декількома галузями, що й обумовило методологічну необхідність їх вивчення, виокремлення, деталізації рис та опису.

Варто наголосити, що сьогодні слід говорити про необхідність вивчення інтерфейсу користувача, важливим є акцентування уваги на сучасних тенденціях цифрової антропології. Таку тенденцію вважаємо актуальною, адже, вивчаючи питання інтерфейсу, не варто ігнорувати галузь вивчення стосунків між людиною та машиною. У процесі вивчення тематики інтерфейсу користувача варто звернутися до галузі візуального: візуальної культури, візуального сприйняття, візуальної антропології. Вивчаючи історію питання, слід звернутися до праць С. Бак-Морс, Дж. Крері, які говорили про «життєвий слід», що ґрунтується на концепції ідентифікації користувачами візуального досвіду. Таку тенденцію варто вважати актуальною й для соціальних комунікацій через параметри візуального сприйняття в діаді «людина-комп'ютер». Даний вектор варто вивчати під час мережевого спілкування на комунікаційних платформах. Окреслене є малодослідженим питанням. Вважаємо, цей науковий вектор актуальним та цікавим для майбутніх наукових досліджень.

Серед представників сучасних журналістикознавців невелика кількість науковців вивчала явище комунікативної платформи, а ми перші, хто робить змогу цілісного та ґрунтового вивчення й опису зазначеного феномена та визначає притаманні ознаки та риси, виокремлює специфіку існування й відмежування від інших мережевих інформаційно-комунікаційних одиниць.

Є низка досліджень, які дали підґрунтя для вивчення КП та їх інтерфейсу. Тут варто виокремити наукові дослідження вивчення інтерфейсу з психологічної й медичної точки зору Джеремії Д. Уондер Раджеш, П.Н. Рао, Еванса Бернардіна, Крістофера Л. Фревіна, Абхішека Дея, Річарда Еверлі. Комп'ютерну галузь – Томас Діас де ла Рубія та Василь Булатов, Болотіна В., Дранишников Л. Комуникативну галузь – Раяна Пеенгша, Сарішка Рене Рідл Бен Локман, Крістін Монтаг, Марк Дю Гріфітсб Зольт Деметровіч, Неїлтс Бірбоумер. Серед вітчизняних варто відмітити праці Мосіюк О., Сікори Я., Харченко В., Знаковської Є., Бородіна В.

Мета статті – дослідження наявних варіантів інтерфейсу КП із позиції методологічного аналізу.

Завдання:

- описати наявні типологічні риси інтерфейсів КП;
- дати визначення поняттю «Інтерфейс комунікаційної платформи».

Методи дослідження: метод теоретичного аналізу; теоретичного опису; гіпотетичний; метод опису для узагальнення результатів дослідження для виведення власного визначення поняття «інтерфейс комунікаційної платформи» та специфічних ознак.

Методологія впровадження та використання КП залежить від її категорії. Звідси йде й природа та характер контентного наповнення, формування портрета користувача КП, формування типовості, приналежність до класу тощо.

Процедура теоретико-методичного дослідження полягає у вивченні фундаментальних рис інтерфейсу комунікаційних платформ, що дають змогу ідентифікувати поняття та здійснити спробу дати визначення.

Результати та дискусії

Методологія формування контенту комунікаційної платформи безпосередньо залежить від її призначення. Тож варто звернути увагу на нинішню типологію не лише КП, але й інтерфейсу. Варто наголосити, що сучасники виокремлюють низку інтерфейсів, які сьогодні є популярними серед споживачів.

Інтерфейс комунікаційної платформи – явище концептуально нове, мало описане та практично не досліджене. На нашу думку, акцентувати увагу треба саме на характеристиках, що притаманні КП як самостійним соціально-комунікаційним одиницям та сприяють їх вирізненню з-поміж інших типологічних одиниць мережі, що існують у науковій галузі «Соціальні комунікації».

Перш ніж вивчати феном інтерфейсу користувача, варто дати наукове визначення цього поняття. Оскільки інтерфейс – явище, яке осіло в багатьох сучасних галузях, то варто зазначити, що нині науковий світ дискутує щодо термінологічної дефініції одиниці. З огляду на це є достатня кількість таких термінів у філології, комп'ютерних науках, комп'ютерній інженерії, дизайні тощо. Ураховуючи, що соціальні комунікації також долучають указаний термін у свій вектор наукових досліджень, зокрема до прикладних соціально-комунікаційних технологій, варто вивчати феном інтерфейсу комунікаційних платформ з огляду на важливий та високий рівень впливу на споживача його дизайну, контенту, шрифтів, мультимедійних складових.

Варто підкреслити, що саме в галузі прикладних соціально-комунікаційних технологій відсутня наукова детермінація феномена інтерфейсу. Інтерфейсом слід називати актуальний набір інструментів та програмного забезпечення, що сприяє можливостям співіснування та співпраці користувача й операційної системи машини. Варто підкреслити, що інтерфейс може виконувати низку функцій завдяки своїй посилковій природі, яка спроможна реалізувати кластери та структури, що відображаються на інтерфейсі саме вказаного сайту, виконують поставлене користувачем завдання.

Для прикладних соціально-комунікаційних технологій важливим вектором із метою вивчення є дизайн інтерфейсу, адже саме через візуальні складники користувачі мережі обирають певні комунікаційні платформи, а пізніше залишаються читачами через контент. Тут увагу слід приділити таким роботам: Осередок Б. «Дизайн веб-сайту: що мені потрібно знати?», Сайр Д. та Хейзлі Т.С. «Локалізація веб-дизайну: емпіричне порівняння характеристик веб-сайтів Німеччини, Японії та США». З огляду на історію розвитку явища інтерфейсу як фундаментального базового поняття варто звернути увагу на працю Джеффріса Р., Міллера Дж. Р., Уортона К. та Уеда К. «Оцінка користувацького інтерфейсу в реальному світі: порівняння чотирьох методів», що була оприлюднена наприкінці минулого століття.

Природа інтерфейсу здатна впливати на споживача КП, диктуючи її інформаційне сприйняття, а отже, і реакцію на контент. Із цієї позиції його варто визначати не лише як візуальну складову, розміщену на платформі, зручність використання, кольорову гаму, інфографічне наповнення тощо, але увагу слід звернути на здатність інтерфейсу КП щодо психологічного впливу на юзера, реакцію на контент, здатність юзерів реагувати як колективно, так і поодинокі.

Першим типом є вид інтерфейсу під назвою користувацький інтерфейс. Подібна механічна операція, що запускає механізм впливу на споживача, виконується як результат співпраці машини та людини – здійснення алгоритму завдань, робота в програмах, що задовольняє потреби юзера, дає відповіді на поставлені запитання, відкриває потрібні інформаційні ресурси та пошукові джерела. Говоримо про психологічно можливий вплив на юзера під час роботи. Такі умови здатні створити зону психологічного комфорту користувача, й індивід запам'ятовуватиме інформацію краще, реагуватиме на контент більш позитивно, збільшиться рівень інформаційного сприйняття. Навіть у разі опрацювання контенту з негативною інформаційною конотацією рівень сприйняття такого буде досить високим через зручність і комфортність використання інтерфейсу КП у діаді «людина-машина».

Сучасні науковці визначають ще один різновид мережевого інтерфейсу, а саме машинний підхід як складову частину створення інтерфейсу. Тут провідним елементом є апаратно-програмна частина робочої машини, що використовуються як частина техніки для обчислювання чи інфографічного наповнення КП. Також подібний тип може бути реалізований під час наповнення КП візуальними інформаційними компонентами: фото, діаграми, графіки тощо. Тобто в цьому типі інтерфейсу є дві частини – машина (описана вище) та людська. Друга реалізується переважно через людський фактор, наприклад, акцентування уваги під час створення контенту на звичках чи топ-цікавих інформаційних темах споживачів. Таким чином, контент створюється, ураховуючи інформаційні переваги споживачької аудиторії (навіть якщо вона вузька чи не велика). Тут варто звернути увагу на дослідження інтерфейсу користувача, що безпосередньо пов'язаний з людино-машинним інтерфейсом. Такий підхід є досить поширеним, адже сам термін «Інтерфейс» як наукове поняття функціонує в багатьох галузях – від інженерії до соціальних комунікацій.

Є специфічні підходи до створення типу людино-машинного інтерфейсу, що ґрунтується на поведінкових елементах людини та її здібностях працювати з технікою. Якісний інтерфейс буде створено в разі зручного місця того, хто буде його проектувати: налаштування робочого місця, освітлення екрана, влучне програмне забезпечення (увесь спектр потрібних програм для опрацювання фото- та відеоматеріалу, графіків, текстового наповнення тощо). Наступним кроком є використання творчого потенціалу крійтора інтерфейсу. Урахування функціонування типології інтерфейсу слід розпочинати ще з урахуванням близькості мережевих соціальних комунікацій із технологічними галузями:

комп'ютерними розробками, програмним забезпеченням, інтернет-журналістикою, діджитальною рекламою, психологією мережевої комунікації. У всіх зазначених галузях на інтерфейс науковці дивитимуться по-різному, але, наприклад, у виробничих умовах він упроваджуватиметься крізь призму промислового функціонування – низку операторських панелей та розробку типового програмного забезпечення. Для соціальних комунікацій цей аспект можна досліджувати з огляду на механізми створення контенту КП та зручності користувача, ведення та наповнення сторінки. Наприклад, можна взяти конструктор сайту, із якого непрофесійний програміст може створити чудовий сайт або платформу.

Слід наголошувати, що для створення інтерфейсу потрібні не лише вміння та навички, але й креативне мислення, інформаційне наповнення буде впливати на споживацьку аудиторію лише після того, як юзерові підійде візуальний компонент. В. Болотіна визначає: «Компонент – це свого роду будівельна одиниця, з якої збирається інтерфейс» (Болотіна, 2019).

Доцільно аналізувати наявну типологію структури інтерфейсу комунікаційної платформи як соціально-комунікаційної одиниці.

Перший тип інтерфейсу КП – користувацький. Його розгалуження умовно розподіляємо на три типи: активний складник, пасивний складник та декоративний складник. Розглянемо кожен із них.

Активний складник ґрунтується на реалізації використання елементів активного вжитку, тобто йдеться про щільне використання фото (наприклад, фотогалерея на КП, використання графіків на аналітичних КП тощо). Подібні активні елементи сприяють кращому користуванню платформою, зручній для наповнення навіть з урахуванням відсутності професійних фахових навичок користувача (засновника, наповнювача) платформи. Провідним на цьому рівні залишається візуальний компонент, центральною одиницею якого є створюваний мультимедійними засобами образ. Класифікувати останній можна на операційний, комунікативний, інформаційний, зображальний та керувальний (маніпулятивний). Таке розподілення підкреслює можливий характер контенту платформи та її мету. Особливу увагу варто приділити керувальному типові, адже він може дуже відрізнитися на кожній окремій платформі, генеруючи виникнення власного типологічного ряду.

Декоративний складник диктує параметри використання та поєднання візуального, текстового та мультимедійного компонентів, відповідає за дотримання естетичного параметру інтерфейсу КП.

Пасивний складник має місце тоді, коли контент й інтерфейс платформи лишають нейтральне враження й користувач не лишає відгуків та не має активної зв'язкової позиції на КП, але періодично звертається до неї як до інформаційного ресурсу. Зауважимо, що саме як до інформаційного, а не інформаційно-комунікаційного чи комунікативно-комунікаційного.

Описаний підхід можемо класифікувати як дизайнерський інтерфейс комунікаційної платформи.

Наступним важливим елементом класифікування інтерфейсу комунікаційної платформи (далі ІКП) залежно від керуючих засобів. Подібна типологія вже існує, але на рівні технічного обслуговування інтерфейсу. «На першому рівні такої класифікації корисно виділити класи інтерфейсів, походження яких пов'язане з використовуваними базовими технічними засобами людино-машинної взаємодії. Історично поява таких засобів спричиняє виникнення нових класів користувальницького інтерфейсу. Із появою нових засобів використання інтерфейсів старих класів необов'язково повністю припиняється» (Мосіюк, 2019). Тобто є два розподіли сучасних інтерфейсів – символічний та графічний. Кожен із класів має свій підклас. До першого належить командний інтерфейс, до другого – «простий графічний, істинно графічний, двомірний, тривимірний» (там само, 2019). Для

комунікаційних платформ найхарактернішим є простий графічний, адже його застосовують під час формування контенту, наповнення сторінок, надання різного роду інформації.

Окремої уваги заслуговує тактильний інтерфейс, що ґрунтується на використанні тактильної апаратури. Очевидно, що для сучасних КП такий тип наразі не є можливим.

Цікавим для сучасного суспільства є тип інтерфейсу BCI – Brain computer interface (інтерфейс типу мізки-комп'ютер), але для соціальних комунікацій він становить досить посередній інтерес; потенційно на нього варто звернути увагу для подальших досліджень не лише в науковій галузі «Соціальні комунікації», але й із позиції психології комунікації в мережі, психолінгвістики тощо. Неїлс Бірбоумер зазначає: «Інтерфейси мозок-комп'ютер (BCI) дозволяють керувати комп'ютерами або зовнішніми пристроями, регулюючи лише мозкову діяльність» (Бірбоумер, 2006). Не можна заперечувати, що від роботи мозку та психологічного стану юзера залежить контент, який він створює на КП. Тож вважаємо окреслену галузь потенційно цікавою та перспективною для подальших наукових розвідок.

Популярним є застосування інтерфейсу користувача, що синтезує низку програм і технічних складових, які полегшують роботу юзера з машиною та мережею. Тут має місце своєрідний обмін інформаційними ресурсами, співпраця «людина-машина». На думку Дегтярьова Л. М, Грози П.М., Сомова С.В., «...основу такої взаємодії становлять діалоги. Під діалогом у цьому випадку розуміють регламентований обмін інформацією між людиною та комп'ютером, здійснюваний у реальному масштабі часу та спрямований на спільне рішення конкретної задачі: обмін інформацією та координацію дій» (Дегтярьова, Гроза, Сомов, 2017). Автор зазначає, що подібні діалоги базуються на різних процесах введення й отримання інформаційного ресурсу чи команди, що забезпечують якісну співпрацю між людиною та машиною. Визначальну позицію тут має повідомлення, яке надходить під час інформаційного обміну та генерує думку користувача. На другому місці – керівні сигнали, за допомогою яких надходять повідомлення. Дегтярьова Л.М, Гроза П.М., Сомов С.В. вирізняють два типи меседжів: «1) вхідні повідомлення, які генеруються людиною за допомогою засобів введення: клавіатури, маніпуляторів, зокрема миші, тощо; 2) вихідні повідомлення, які генеруються комп'ютером у вигляді текстів, звукових сигналів і/або зображень і виводяться користувачеві на екран монітора або інші пристрої виведення інформації» (там само, 2017). Юзер КП може генерувати не лише контент, брати участь в обговоренні, але й надавати **низку запитів – допомоги, заміни** інформації, вибору ресурсу тощо.

Дранишников Л. наголошує, що інтерфейси варто класифікувати за стилем програмної орієнтації. Тут виокремлюється «процедурно-орієнтований і об'єктно-орієнтований підходи» до класифікації наявних типів інтерфейсів. Автор підкреслює, що «процедурно-орієнтовані інтерфейси використовують традиційну модель взаємодії з користувачем, засновану на поняттях «процедура» і «операція» (Дранишников, 2019). Подібний підхід ґрунтується на можливості реалізації моделі, коли програмне забезпечення машини сприяє користувачеві й уможливорює здійснення дій і технічних операцій, отриманню бажаного результату. Наступним типом є об'єктно-орієнтовані інтерфейси, саме вони «...використають трохи іншу модель взаємодії з користувачем, орієнтовану на маніпулювання об'єктами предметної області. У рамках цієї моделі користувачеві надається можливість прямо взаємодіяти з кожним об'єктом і ініціювати виконання операцій, у процесі яких взаємодіють кілька об'єктів. Задача користувача формулюється як цілеспрямована зміна деякого об'єкта, що має внутрішню структуру, певний зміст і зовнішнє символічне або графічне подання» (Дегтярьова, Гроза, Сомов, 2017).

Упроваджуючи таку модель інтерфейсу в комунікаційну платформу, розробник надасть можливість користувачеві створити й реалізувати на ній об'єкти; вносити корективи до сучасних параметрів, співпрацювати з іншими юзерами, правити контент, будувати зв'язки з

іншими мережевими об'єктами, синтезувати співпрацю з іншими платформами, будувати нет-воркінг, крос-медійний контент тощо.

Наступним класифікаційним підходом є процедурно-орієнтовані інтерфейси. Вони розподіляються на такі категорії: «1) «примітивні»; 2) меню; 3) із вільною навігацією» (там само, 2017).

Сучасники виокремлюють так званий примітивний інтерфейс, що працює в консольній системі.

Звичайно, такий інтерфейс націлений на реалізацію плану роботи програмного забезпечення, задоволення інформаційних запитів користувача. «Подібні інтерфейси в цей час використовують тільки в процесі навчання програмуванню або в тих випадках, коли вся програма реалізує одну функцію, наприклад, у деяких системних утилітах» (Харченко, Знаковська, Бородін, 2012). Тож, очевидно, що й цей тип одиниці не підходить для користувачів КП, не є типовим для комунікативістики, але реалізується в іншій науковій галузі. Зони дифузності із соціальними комунікаціями не має.

Наступним типом є меню-інтерфейс, що ґрунтується на можливості вибору користувачем потрібного спектру операції, що прописані розробниками в меню. Такий тип ІКП здійснює чітку послідовність дій, визначену юзером. Відтак, є два підтипи таких інтерфейсів: однорівневі та ієрархічні. Перші застосовуються під час проведення простого керування інформаційно-комунікаційним процесом і мережі. Другі – для загального керування системою.

Наступна запропонована класифікація інтерфейсів за стилем середовища.

Вивчаючи питання ІКП, варто виокремити ті типи, які можуть бути притаманними саме мережевим комунікаціям. Перший – це командний інтерфейс. Він існує, ґрунтуючись на взаємодії користувача та машини, шляхом вирішення машиною низки важливих для юзера завдань (коли йдеться про застосування певних алгоритмів дій чи вирішення задач). Другий – WIMP. На нашу думку, саме цей тип можна визначити як найбільш доречний для КП, адже робота машини (тобто оперативної системи) тут здійснюється не через командний рядок, а через графічне зображення меню та елементів керування сторінкою. Тобто абревіатура WIMP розшифровується як скорочення від window (вікно), image (образ), menu (меню), pointer (показник) – усі складові є влучними для КП. Як категоріальна одиниця WIMP-інтерфейс класифікується на простий і повний.

Третій SILK ґрунтується на трьох основних позиціях: 1) технологія мови та її правильного застосування (кодування та декодування); 2) мімічний інтерфейс та можливості подальшого його впровадження в комунікативістику з урахуванням візуального компоненту; 3) семантичний інтерфейс і тематика висвітлюваного на КП. Особливість полягає в тому, що цей вид інтерфейсу ґрунтується на командній роботі – виконанні команд машиною, а саме розпізнанні голосу, ідентифікації особи через аналіз сітківки ока тощо. Загалом ці технологічні складники не мають стосунку до соціальних комунікацій, але мають до розвитку технічних комунікаційних технологій, що призведе до зміни комунікаційного процесу мережі в майбутньому через технічну еволюцію.

Для глибокого вивчення поставленої проблеми нами було систематизовано запропоновані вище класифікації таким чином:

Таблиця 1 Систематизація класифікацій інтерфейсу за рівнем висвітлення

| | Назва | Рівень вивчення |
|--|--|---|
| | За стилем середовища: командний інтерфейс WIMP, SILK. | Досліджено та описано в наукових працях у галузі комп'ютерних наук. |
| | Процедурно-орієнтовані | Досліджено та описано в наукових |

| | |
|--|---|
| інтерфейси: примітивні, меню, із вільною навігацією. | працях комп'ютерних наук та комп'ютерної інженерії. |
| Меню-інтерфейс: однорівневі та ієрархічні. | Досліджено й описано в наукових працях комп'ютерного дизайну. |
| Інтерфейс комунікаційної платформи. | Вивчається в галузі прикладних соціально-комунікаційних технологій. |

Ми провели невелике пілотне соціологічне опитування, що дало можливість вивчити думки українських користувачів щодо їхнього ставлення до важливих аспектів ІКП. Загалом опитали 541 людину.

Таблиця 2 Рівень вивчення думок користувачів мережі щодо важливості інтерфейсу для користування мережевими ресурсами

| Питання | Так % | Ні % | Не певен % |
|---|-------|------|------------|
| Чи знайоме вам поняття інтерфейсу? | 92 | 3 | 5 |
| Чи вважаєте ви важливими для інтерфейсу такі складові, як зручність, колір, шрифт, можливості фото- чи відеоформатів? | 88 | 6 | 4 |
| Чи допомагає дизайн інтерфейсу вам співпрацювати з машиною? | 87 | 11 | 2 |
| Чи знайоме вам поняття «інтерфейс» комунікаційної платформи? | 32 | 21 | 53 |

Як видно з опитування, сучасні користувачі знають, що таке інтерфейс, але не розуміють різниці між ним та інтерфейсом комунікаційної платформи. Переважна більшість респондентів, відповідаючи на запитання номер чотири, відповідала негативно, сумнівалася, давала невизначену, нечітку відповідь.

Разом із тим більшість вважає, що складові інтерфейсу є важливими. Такий підхід відкриває нові перспективи досліджень у галузі прикладних соціально-комунікаційних технологій. 87 % українських користувачів погоджуються із твердженням, що інтерфейс є важливою складовою в людсько-машинних стосунках.

Таким чином, можна стверджувати, що нині є актуальним питання створення потенційної моделі ІКП, що поглиблює спектр наших майбутніх наукових розвідок.

Отже, дослідивши явище ІКП, можна зазначити, що термін «інтерфейс» є маловживаним у контексті соціальних комунікацій, але у вивченні його під цим кутом є потреба. Дослідження зазначеного поняття слід починати з розгляду терміна «мережний інтерфейс», варто окреслити матеріальну складову, спеціальне обладнання, завдяки якому відбувається сполучення між декількома машинами та їх підключення до загальної мережі. Отже, є нагальна потреба ідентифікації явища КП, що є мало описаним.

Висновки

Феномен вивчення інтерфейсу комунікаційної платформи полягає в необхідності його опису. Поняття інтерфейсу має багато визначень, що переважно відповідають технічним галузям. Вважаємо, що необхідно дослідити його з позиції мережових процесів у соціальних комунікаціях, що переважно реалізуються через систему «людина-машина-людина (аудиторія)». Можливість формування контенту, наповнення та обмін інформаційними

ресурсами, внесення корекції до комунікаційного процесу в мережі – усе це обумовлює потребу вивчення інтерфейсу КП.

Для галузі мережевих комунікацій термін «інтерфейс» становить часткову цінність, але з нього випливає термін «інтерфейс мережевих комунікаційних платформ», що, на нашу думку, варто визначити таким чином: візуальний та комунікативний компоненти комунікаційної платформи, що визначає легке користування нею, не викликає труднощів під час інформаційно-комунікаційного процесу в мережі». Ми вбачаємо ІКП у можливостях зручного розташування меню платформ, можливостях розміщення різного роду мультимедійного контенту, можливістю співпраці з аудиторією.

Рисами, які визначають ІКП, пропонуємо вважати:

- можливість задоволення інформаційно-комунікаційного запиту споживача;
- розробку та впровадження елементів мовних технологій на КП;
- використання елементів командної роботи в системі «людина-машина»;
- можливість внесення періодичних корективів до КП, оновлення інформації.

Запропоноване нами бачення наближує поняття інтерфейсу до галузі мережевих соціальних комунікацій, а не залишає його на рівні галузі технологічного програмування.

Список літератури

- Болотіна, В. (2019). *Огляд популярних фреймворків JAVASCRIPT*. Тези X Міжнародної науково-технічної конференції, 89–91.
- Дранишников Л. (2019) *Конспект лекцій з дисципліни «Людино-машинна взаємодія» для здобувачів вищої освіти першого ... програмного забезпечення» 2019*. 95.
- Cell, B. (2000). Web Site Design: What Do I need to know? *Pennsylvania CPA Journal*, 71(1), 15–19.
- Сур, D., Haizley, T.S. (2004). Localization of Web Design: Empirical Comparison of German, Japanese, and US Website Characteristics. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 55(13): 1199-1208.
- Місюк, О. (2019) Основні напрямки систем комп'ютерної графіки у процесі підготовки майбутніх учителів інформатики. Тези доповідей X Міжнародної науково-технічної конференції, 186–187.
- Сікора, Я. (2019) Адаптивні моделі електронного навчання. *Тези доповідей X Міжнародної науково-технічної конференції*, 188–189.
- Харченко, В., Знаковська, Є. & Бородин, В. (2012). *Операційні системи та системи програмування: навч. посіб.* Вид-во Нац. авіац. ун-ту «НАУ-друк».
- Birbaumer, N. (2006) Breaking the silence: Brain–computer interfaces (BCI) for communication and motor control *Psychophysiology*. 43 (6), 517–532.
- Bernardin, E., Frewin, C. & A., Day, R. (2016). Everly Development of an all-SiC neuronal interface devic. *Scients translation Medisine*. 1, 3679–3684.
- Wander. D. (2014). *Brain-computer interfaces: a powerful tool for scientific inquiry* *Current Opinion in Neurobiology*. 25, 70–75.
- De la Rubia, T. & Bulatov, V. (2001). Materials Research by Means of Multiscale Computer Simulation, *MRS Bulletin*, Cambridge Core. 26 (3), 169–177.
- Griffiths, M., Demetrovics, Z. (2014). *Social Networking. Addiction Behavioral Addictions*. 123–137
- Healy, D, Cattell, D. (2003). Interface between authorship, industry and science in the domain of therapeutics. *British journal of psychiatry*, 22–27.
- Kross, E., Verduyn, P., Demiralp E. & others (2013) Facebook use predicts declines in subjective well-being in young adults *Plos one*. 8, 669–841.

- Sha, P., Sariyska, R., Riedl, Lachmann, R., B. & Montag C. (2019) Linking Internet Communication and Smartphone Facebook and WhatsApp applications *Addictive Behaviors Report*, 9, 100–148.
- Weideman M. Kona O. (2014) Website interface design: a study on the status quo of South African e-Commerce website interfaces. *Researchgate* Дата звернення 16.09.2020 <https://www.researchgate.net/publication/322499765> Website interface design a study on the status quo of South African e-Commerce website interfaces 0069

Reference

- Bolotina, V. (2019). Oglyad populyarnyx frejmvorkiv JAVASCRIPT. *Tezy X Mizhnarodnoyi naukovo-texnichnoyi konferenciyi X* [An overview of popular JAVASCRIPT frameworks. Abstracts of the X International Scientific and Technical Conference], 89–91.
- Dranushkov, L. (2019). *Konspekt lekcij z dyscypliny «Lyudyno-mashynna vzayemodiya. Dniprovskij derzhavnyj texnichnyj universytet. Kamyanske*, [Summary of lectures on the subject "Human-machine interaction" for students of higher education of the first ... software"], 95.
- Cell, B. (2000). Web Site Design: What Do I need to know? *Pennsylvania CPA Journal*, 71(1), 15–19.
- Cyr, D., Haizley, T.S. (2004). Localization of Web Design: Empirical Comparison of German, Japanese, and US Website Characteristics. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 55(13), 1199–1208.
- Misyuk, O. (2019) Osnovni napryamky system kompyuternoyi grafiky u procesi pidgotovky majbutnix uchyteliv informatyky. *Tezy dopovidej X Mizhnarodnoyi naukovo-texnichnoyi konferenciyi* [The main directions of computer graphics systems in the process of training future computer science teachers. Abstracts of the X International Scientific and Technical Conference], 186–187
- Sikora, Ya. (2019) Adaptyvni modeli elektronogo navchannya. *Tezy dopovidej X Mizhnarodnoyi naukovo-texnichnoyi konferenciyi* [Adaptive models of e-learning. Abstracts of the X International Scientific and Technical Conference], 188–189.
- Xarchenko, V., Znakovska, Ye. & V., Borodin (2012) *Operacijni systemy ta systemy programuvannya: navch. posib* [Operating systems and programming systems: textbook. Way] Vyd-vo Nacz. aviacz. un-tu «NAU-druk»
- Birbaumer, N. (2006) Breaking the silence: Brain–computer interfaces (BCI) for communication and motor control. *Psychophysiology*. 43 (6), 517–532
- Bernardin, E., Frewin, C. & A., Day, R. (2016) Everly Development of an all-SiC neuronal interface devic. *Scients translation Medisine*. 1, 3679–3684
- Wander, D. (2014) Brain–computer interfaces: a powerful tool for scientific inquiry. *Current Opinion in Neurobiology*. 25, 70-75
- De la Rubia, T. and Bulatov, V. (2001) Materials Research by Means of Multiscale Computer Simulation, MRS Bulletin, Cambridge Core. 26 (3), 169–177.
- Griffiths, M., Demetrovics, Z. (2014) *Social Networking. Addiction Behavioral Addictions*. 123–137.
- Healy, D, Cattell, D. (2003) Interface between authorship, industry and science in the domain of therapeutics. *British journal of psychiatry*. 22–27.

- Kross, E., Verduyn, P., Demiralp E. & others (2013) Facebook use predicts declines in subjective well-being in young adults. *Plos one*. 8, 669–841.
- Sha, P, Sariyska, R., Riedl, R. Lachmann, B. & Montag C. (2019) Linking Internet Communication and Smartphone Facebook and WhatsApp applications. *Addictive Behaviors Report*, 9, 100–148.
- Weideman M. Kona O. (2014) Website interface design: a study on the status quo of South African e-Commerce website interfaces. *Researchgate* Date: 16.09.2020
<https://www.researchgate.net/publication/322499765> Website interface design a study on the status quo of South African e-Commerce website interfaces 0069

ІНТЕРФЕЙС КОМУНІКАЦІЙНИХ ПЛАТФОРМ: БАЗИСИ КОНЦЕПТУАЛЬНИХ ПІДХОДІВ ТРАКТУВАННЯ

Анжеліка Досенко,

кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент,
доцент кафедри журналістики і нових медіа
Київського університету імені Бориса Грінченка

Мета дослідження. Нині соціальні комунікації перебувають на стадії окреслення та становлення провідного методологічного та категоріального апарату науки. Є потреба у вивченні фундаментальних одиниць спілкування з урахуванням різних факторів, що визначають провідні аспекти й віхи галузі. Однією з них ми вважаємо комунікаційні платформи та їх інтерфейс.

Метою наукового дослідження є вивчення наявних варіантів інтерфейсу КП із позицій методологічного аналізу.

Методи дослідження. Методологія дослідження полягає у використанні низки методів для досягнення цілей. Метод теоретичного аналізу наукових точок зору був обраний із метою вивчення феномену «Інтерфейс», зокрема його місця в «Соціальних комунікаціях». Метод порівняння наявних наукових позицій, який дав змогу скласти бачення терміна «Інтерфейс комунікаційної платформи» та його основних особливостей. Гіпотетичний метод дозволив припустити, що галузь «соціальних комунікацій» (особливо їх прикладна сфера) вимагає чіткого виокремлення її складових одиниць. Це допомогло описати не лише наукову гіпотезу, а й окреслити елементи оригінальності наукового бачення феномену ІКП. Він полягав у тому, що механізми реалізації та використання КП безпосередньо залежать від його категорії. Звідси параметри й характер змісту, формування портрета користувача КП, формування типовості, приналежності до класу тощо. Метод опису полягає в узагальненні результатів дослідження.

Результати. У статті досліджено поняття інтерфейсу комунікаційної платформи. Описано бачення різних учених; проаналізовано наявні точки зору. Запропоновано власне бачення термінологічної одиниці, що властива науковій галузі «Соціальні комунікації». Таку позицію запропоновано вперше.

Висновки. У статті запропоновано типологічні одиниці, які відрізняють «Інтерфейс комунікаційних платформ» від інших типів цього терміна. Цей підхід необхідний із методологічної точки зору, оскільки він допоможе окреслити застосовані соціальні комунікаційні технології в науковій галузі «Прикладні соціально-комунікаційні комунікації».

Ключові слова: інтерфейс, комунікаційна платформа, мережева комунікація, типологія інтерфейсу.

Submitted to the editorial office – 01.09. 2020

Reviewed – 28.09.2020

Accepted for printing – 03.11.2020

Подано до редакції – 01.09.2020

Рецензовано – 28.09.2020

Прийнято до друку – 03.11.2020

