

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теоретической и социальной философии

Цифровой дизайн как социальный феномен

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 2 курса 213 группы направления 47.04.01 Философия
(профиль «Цифровое общество и технологическая этика») философского
факультета Ганюшкиной Ксении Вячеславовны

Научный руководитель
профессор кафедры
теоретической и социальной философии
доктор философских наук, профессор

_____ Д.С. Артамонов

Заведующий кафедрой
теоретической и социальной философии
кандидат философских наук, доцент

_____ С.А. Данилов

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования обусловлена несколькими ключевыми факторами. Во-первых, стремительное развитие цифровых технологий требует переосмысления традиционных представлений о дизайне как исключительно эстетической или утилитарной деятельности. Цифровой дизайн сегодня выполняет функцию социального архитектора, определяя паттерны поведения пользователей через механизмы геймификации, персонализации и поведенческого дизайна. Во-вторых, растущая зависимость общества от цифровых платформ делает вопросы этической ответственности дизайнеров чрезвычайно важными. Решения, принимаемые при проектировании пользовательского опыта, напрямую влияют на психологическое благополучие людей, их способность к критическому мышлению и автономному выбору. В-третьих, проблема «темных паттернов» (dark patterns) — манипулятивных дизайнерских решений, направленных на извлечение выгоды за счет пользователей — становятся особенно важными в условиях экономики внимания и капитализма наблюдения. Кроме того, цифровое неравенство, усиливается недоступным или дискриминирующим дизайном, становится серьезным фактором социального неравенства и исключения.

Объектом исследования является цифровой дизайн как комплексный феномен, включающий в себя проектирование пользовательских интерфейсов, визуальной коммуникации и опыта взаимодействия с цифровыми технологиями.

Предметом исследования являются социальные функции и последствия цифрового дизайна, его роль в формировании поведенческих паттернов, социальных практик и этических проблем, возникающих в процессе проектирования цифровых продуктов.

Цель выпускной квалификационной работы заключается в комплексном философско-этическом анализе цифрового дизайна как социального феномена

и выявлении его роли в трансформации современных социальных практик и структур.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Проанализировать эволюцию понятия «дизайн» от утилитарной функции к проектированию социальных смыслов и взаимодействий;
 2. исследовать социологические подходы в теории дизайна и выявить их применимость к анализу цифровых технологий;
 3. Изучить взаимосвязь между развитием цифровой среды и трансформацией социальных структур;
 4. Рассмотреть механизмы влияния цифрового дизайна на формирование идентичности и визуальной культуры цифровой эпохи;
 5. Проанализировать этические проблемы использования темных паттернов и их социальные последствия;
- исследовать практические аспекты влияния интерфейсных решений на социальное взаимодействие на примере конкретных цифровых платформ.

Теоретико-методологические основы исследования:

1. Философско-этический анализ проблем моральной ответственности дизайнеров;
2. Сравнительный анализ различных подходов к пониманию социальной функции дизайна;
3. Кейс-анализ конкретных примеров влияния интерфейсных решений на социальное поведение пользователей.

Научная новизна исследования заключается в комплексном философско-этическом анализе цифрового дизайна как социального феномена. В работе систематизированы социальные последствия применения манипулятивных дизайнерских решений, выявлены механизмы влияния интерфейсов на формирование социальной идентичности и разработана типология этических проблем, возникающих в практике цифрового дизайна.

Структура работы включает введение, три главы, в каждой из которых по три параграфа, заключение и список использованных источников.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность исследования, даётся формулировка объекта и предмета исследования, характеризуется уровень разработанности проблемы, также формулируются цель и задачи исследования, положения научной новизны. Обосновываются методологическая основа исследования, теоретическая и практическая значимость работы. Описывается структура работы.

В первой главе «Теоретические основы изучения цифрового дизайна в социокультурном контексте» рассматриваются теоретические основы изучения цифрового дизайна в социокультурном контексте, анализируется эволюция понятия «дизайн», исследуются социологические подходы в теории дизайна и взаимосвязь цифровой среды с трансформацией социальных структур.

В первом параграфе первой главы **§1 «Эволюция понятия “дизайн”: от утилитарности к проектированию смыслов»** приведена ретроспектива термина «дизайн», разобрано семиотическое осмысление дизайна, в ходе которого дизайн от производственной деятельности вырос до создания визуального языка посредством дизайнерских символов, а также влияние процесса цифровизации на дизайн в целом. Также, подняты этические вопросы в дизайне — с одной стороны, манипулирование выбором используется в интересах пользователя для формирования здоровых привычек или ответственного поведения в рамках цифрового пространства, но с другой — подобное манипулирование применяется для извлечения максимальной прибыли, управления вниманием, эксплуатации когнитивных уязвимостей, возникает конфликт между интересами разработчиков и благополучием пользователей

Также рассмотрено, как цифровая трансформация радикально расширила масштаб влияния дизайна на жизнь людей. Социальные сети, мессенджеры, платформы электронной коммерции, образовательные системы, государственные сервисы и другие среды являются продуктами дизайнерских решений, определяющих, кто с кем и как может взаимодействовать, какая информация доступна, какие модели поведения поощряются. Так дизайн интерфейса становится дизайном социальных отношений¹.

Во втором параграфе первой главы **§2 «Социологический подход в теории дизайна»** социологический подход в теории дизайна представлен как концептуальный аппарат для анализа проектной деятельности как социального феномена, встроенного в более широкие структуры власти, экономики, культуры. Применительно к цифровому дизайну этот подход позволяет понять, как интерфейсы, алгоритмы, платформы участвуют в конструировании социальной реальности, распределяют ресурсы и возможности, формируют идентичности и отношения. Социологическая перспектива необходима для критического осмысления того, какое общество создается через дизайнерские решения и какие альтернативы возможны.

В третьем параграфе первой главы **§3 «Взаимосвязь цифровой среды и трансформации социальных структур»** разобрана взаимосвязь цифровой среды и трансформации социальных структур представляет собой сложный процесс, охватывающий все основные сферы социальной жизни - от коммуникации и экономики до политики и формирования идентичности. Цифровые технологии не просто добавляются к существующим социальным структурам, но фундаментально их реконструируют, создавая новые возможности и новые риски, новые формы власти и новые формы сопротивления. Понимание этих процессов важно для анализа социальной роли цифрового дизайна, который выступает в качестве одного из ключевых инструментов создания цифровой социальности.

¹ Хомский, Н. Цифровой контроль: как технологии угрожают демократии / Н. Хомский // Свободная мысль. – 2021. – №4. – С. 150-162.

Во второй главе «Цифровой дизайн как инструмент формирования социальной реальности» цифровой дизайн рассматривается как инструмент формирования социальной реальности через анализ визуальной культуры цифровой эпохи, механизмов конструирования поведения и проблем темных паттернов.

В первом параграфе второй главы **§1 «Визуальная культура цифровой эпохи: интерфейс как новая социальная среда, роль цифрового дизайна в формировании идентичности»** визуальная культура цифровой эпохи и роль интерфейсов как социальных сред представляют собой сложное поле взаимодействия между дизайнерскими решениями, платформенными логиками, пользовательскими практиками и более широкими социокультурными процессами. Цифровой дизайн выступает мощным инструментом формирования идентичности, предоставляя шаблоны, инструменты, метрики для идентичностного конструирования, но также ограничивая возможности через стандартизацию, алгоритмическую категоризацию, нормативное давление. Критическое осмысление этих процессов необходимо для разработки более инклюзивных, эмансипаторных дизайнерских практик.

Во втором параграфе второй главы **§2 «Дизайн пользовательского опыта (UX) и конструирование поведения (Nudge theory), социальная поляризация и эхо-камеры»** дизайн пользовательского опыта и техники поведения представлены как мощные инструменты влияния на поведение пользователей, которые могут использоваться как для благих целей (помощь людям в достижении их целей, формировании полезных привычек), так и для эксплуатации когнитивных уязвимостей и манипулирования в интересах корпораций. Социальные последствия определенных дизайнерских решений, включая вклад в поляризацию и ухудшение качества публичного дискурса, делают необходимым расширение этической ответственности дизайнеров за пределы индивидуального пользовательского опыта к учету более широких социальных эффектов своей работы.

В третьем параграфе второй главы §3 «Проблемы “цифрового неравенства”, доступности дизайна, темные паттерны (dark patterns) и их социальные последствия» проблемы цифрового неравенства, доступности дизайна и темных паттернов раскрыты как взаимосвязанный комплекс этических и социальных вызовов, требующих комплексного ответа на уровне дизайнерской практики, образования, регулирования, бизнес-моделей. Инклюзивный, этичный дизайн должен стать не опциональным дополнением, но фундаментальным принципом проектирования цифровых продуктов.

Третья глава «Практическое влияние цифрового дизайна на социальное взаимодействие» посвящена практическому влиянию цифрового дизайна на социальное взаимодействие, включая анализ моральной ответственности дизайнеров, конкретные кейсы и изменение социальных практик под влиянием цифровых технологий.

В первом параграфе третьей главы §1 «Моральная ответственность дизайнера в условиях алгоритмического управления» рассматривается моральная ответственность дизайнеров в условиях алгоритмического управления. Дизайнеры должны рассматривать себя не только как решающих технические задачи специалистов, но как моральных и политических деятелей, формирующих условия жизни и возможности людей в цифровую эпоху.

Во втором параграфе третьей главы §2 «Анализ кейсов: влияние интерфейсных решений на социальное взаимодействие (на примере конкретных платформ)» рассмотрено как конкретные дизайнерские решения на примере определенных платформ повлияли на социум, какие позитивные и негативные последствия повлекли за собой.

В третьем параграфе третьей главы §3 «Как цифровой дизайн меняет социальные практики» на примерах разобрано, как цифровой дизайн выступает мощным агентом трансформации социальных практик, изменяя не только инструменты, которыми люди пользуются, но и сами паттерны поведения, нормы, ожидания, телесные навыки, темпоральные и пространственные ритмы. Эти изменения стали результатом сложного

взаимодействия между дизайнерскими решениями, коммерческими интересами платформ, пользовательскими практиками, социальными контекстами.

В **Заключении** подводятся итоги проведённой работы, формулируются выводы и намечаются перспективы дальнейшего исследования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование цифрового дизайна как социального феномена позволяет сформулировать ряд ключевых выводов, отражающих комплексную природу взаимосвязи между проектированием цифровых интерфейсов и трансформацией современного общества. Цифровой дизайн представляет собой не просто техническую область создания удобных и эстетически привлекательных интерфейсов, но мощный социальный институт, участвующий в конструировании реальности, формировании идентичностей, регулировании поведения, распределении власти и ресурсов в условиях тотальной цифровизации всех сфер жизни.

Анализ эволюции понятия «дизайн» показал движение от утилитарного понимания проектирования как создания функциональных объектов к признанию дизайна как практики конструирования смыслов, опыта и социальных отношений. Цифровой дизайн, будучи наследником предшествующих этапов развития проектной культуры, одновременно качественно трансформирует саму природу дизайнерской деятельности. Переход от проектирования материальных артефактов к созданию динамичных интерактивных систем требует учета не только функциональных и эстетических аспектов, но и сложных социальных, психологических, этических измерений пользовательского опыта. Дизайнеры цифровых продуктов становятся архитекторами социальных сред, определяющих условия и правила взаимодействия миллионов людей.

Социологический подход к теории дизайна позволил выявить встроенность проектной деятельности в более широкие системы производства, потребления, властных отношений. Дизайн не является ценностно-нейтральной технической операцией, но всегда воплощает определенные предположения о

пользователях, желательных формах поведения, социальных нормах. Анализ институциональных контекстов, в которых работают дизайнеры, показал, что профессиональная практика формируется организационными культурами, бизнес-моделями, рыночными императивами, часто требующими создания решений, оптимизированных для метрик вовлеченности и монетизации, даже если это противоречит благополучию пользователей. Это указывает на необходимость не только индивидуальной этической рефлексии дизайнеров, но и структурных изменений в организации индустрии.

Исследование взаимосвязи цифровой среды и трансформации социальных структур выявило, что цифровизация не просто добавляет новые инструменты к существующим социальным практикам, но фундаментально меняет коммуникацию, труд, потребление, образование, политическое участие. Цифровые платформы создают новые формы социального капитала и организации, но также новые формы неравенства и контроля. Особенно значимым является формирование «платформенной экономики», где цифровые посредники концентрируют огромную власть, извлекают стоимость из данных пользователей, прекаризируют труд. Понимание этих системных трансформаций критически важно для оценки социальной роли дизайна.

Анализ визуальной культуры цифровой эпохи показал, что интерфейсы превратились в полноценные социальные среды, в которых формируются идентичности, разворачиваются взаимодействия, конструируются культурные значения. Дизайн интерфейсов предоставляет шаблоны, инструменты, метрики для идентичностного перформанса, одновременно направляя и ограничивая возможности самовыражения через стандартизацию форматов, алгоритмическую категоризацию, нормативное давление метрик социальной валидации. Особенно уязвимыми к этим эффектам оказываются подростки, для которых социальные сети становятся основной площадкой формирования идентичности и социального признания.

Рассмотрение кастомизации пользовательского опыта и техник поведенческого дизайна выявило, что современные цифровые продукты часто

проектируются с явной целью формирования привычек и манипулирования поведением пользователей. Применение инсайтов поведенческой психологии и теории подталкивания может использоваться как для благих целей, так и для эксплуатации когнитивных уязвимостей в коммерческих интересах. Феномен «темных паттернов» — манипулятивных дизайнерских решений, обманывающих пользователей, демонстрирует крайние формы такой эксплуатации. Социальные последствия дизайна, оптимизированного для максимизации вовлеченности, включают вклад в расслоение общества, распространение дезинформации, ухудшение ментального здоровья, что делает необходимым расширение этической ответственности дизайнеров.

Проблемы цифрового неравенства и доступности представляют серьезный вызов для реализации потенциала цифровых технологий как инструментов социального включения. Неравный доступ к технологиям, различия в навыках их использования, недоступный интерфейс, исключающий людей с инвалидностью, пожилых, представителей не-доминирующих культур, воспроизводят и усиливают существующие неравенства. Цифровой дизайн может либо способствовать демократизации доступа к возможностям, либо создавать новые барьеры и формы эксклюзии. Инклюзивный дизайн, учитывающий разнообразие пользовательских потребностей и контекстов, должен стать не опциональным дополнением, а фундаментальным принципом.

Вопрос моральной ответственности дизайнеров в условиях алгоритмического управления оказывается особенно сложным из-за распределенного характера ответственности, непрозрачности автоматизированных систем, сложности предвидения последствий в масштабах платформ с миллионами пользователей. Однако эти сложности не снимают моральной ответственности, но требуют развития новых этических рамок, методологий оценки рисков, институциональных механизмов подотчетности. Дизайнеры должны рассматривать себя не только как технических специалистов, но как моральных агентов, формирующих условия жизни людей в цифровую эпоху.

Кейс-анализ конкретных примеров влияния интерфейсных решений на социальное взаимодействие продемонстрировал, как решения, кажущиеся техническими деталями (кнопка «лайк», бесконечная прокрутка, автовоспроизведение, индикаторы прочтения) имеют далеко идущие социальные и психологические последствия. Эти кейсы показывают важность понимания дизайна, учитывающего не только непосредственный пользовательский опыт, но и более широкие социальные эффекты. Они также демонстрируют сложность реформирования проблематичных решений, когда пользователи адаптировали свои практики и экономической зависимости платформ от существующего дизайна.

Исследование того, как цифровой дизайн меняет социальные практики, выявило глубокие трансформации в способах, которыми люди работают, общаются, потребляют, учатся, развлекаются, заботятся о себе, участвуют в политике. Дизайн не просто опосредует существующие практики, но активно их конституирует, создавая новые паттерны поведения, нормы, ожидания. Эти трансформации имеют неоднозначный характер, так как открывая новые возможности, они одновременно создают новые формы зависимости, контроля, отчуждения. Критическое осмысление этих процессов необходимо для того, чтобы направлять развитие дизайна в сторону эмансипаторных, а не эксплуататорских возможностей.

Теоретическая значимость проведенного исследования заключается в разработке комплексной междисциплинарной рамки для анализа цифрового дизайна как социального феномена, интегрирующей философию технологий, социологию дизайна, визуальные исследования, прикладную этику. Исследование вносит вклад в концептуализацию дизайна не только как технической дисциплины, но и как социальной практики, участвующей в конструировании реальности и властных отношений. Систематизация этических проблем цифрового дизайна и анализ механизмов влияния интерфейсных решений на социальное поведение расширяют теоретический аппарат прикладной этики.

Практическая значимость работы состоит в возможности использования результатов при разработке этических стандартов и рекомендаций для специалистов в области цифрового дизайна, при формировании образовательных программ, готовящих дизайнеров с развитой этической компетентностью, при создании регуляторных рамок, ограничивающих манипулятивные практики. Выводы исследования могут быть полезны для государственных регуляторов, общественных организаций, защищающих права пользователей, технологических компаний, стремящихся к этически ответственным практикам, самих дизайнеров, рефлексирующих над последствиями своей работы.

Перспективы дальнейших исследований включают углубленное изучение специфических аспектов влияния цифрового дизайна — расовых, возрастных измерений цифрового неравенства; механизмов алгоритмической дискриминации; влияния дизайна на политические процессы и демократию; трансформации интимных отношений; формирования цифровых идентичностей у различных социальных групп. Важным направлением является сравнительный анализ регуляторных подходов к этическим проблемам цифрового дизайна в различных юрисдикциях, а также разработка и тестирование альтернативных дизайнерских подходов, ориентированных на благополучие пользователей и общественное благо, а не на максимизацию вовлеченности и извлечение данных, выгодным исключительно для заказчиков.

Также актуальным является исследование возможностей коллективной организации дизайнеров для продвижения этических стандартов, примеров успешных кооперативных и некоммерческих цифровых платформ, альтернативных бизнес-моделей, не основанных на капитализме наблюдения. Критически важным представляется изучение процессов цифровой социализации молодых поколений, для которых взаимодействие с цифровыми интерфейсами становится неотъемлемой частью взросления, и разработка рекомендаций для создания цифровых сред, поддерживающих здоровое развитие.

В условиях продолжающейся цифровой трансформации общества роль дизайна как социального института будет только возрастать. От того, какие ценности будут воплощены в цифровых технологиях, какие интересы будут приоритетными при проектировании, насколько разнообразные голоса будут услышаны в процессе дизайна, зависит, каким будет цифровое общество будущего. Осмысление социальной роли дизайна и развитие этически ответственных практик проектирования представляют собой не только профессиональную, но и гражданскую задачу, от решения которой зависит реализация эмансипаторного потенциала технологий.