

ИНТЕРФЕЙС КАК ИНСТРУМЕНТ УДЕРЖАНИЯ ВНИМАНИЯ И ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Петрачков В.Л.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
г. Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель: Вышинский Н.В. – к.т.н., профессор, профессор кафедры ИКТ

Аннотация. В данной работе рассмотрены особенности проектирования пользовательских интерфейсов как инструмента удержания внимания и повышения мотивации пользователей. Описаны факторы, влияющие на вовлеченность, а также принципы персонализации, постепенного вовлечения и геймификации как механизмы формирования устойчивого интереса. Показано, что удобство использования и понятность интерфейса способствует длительному взаимодействию пользователей с системой.

Ключевые слова: пользовательский интерфейс, внимание, мотивация, пользовательский опыт, вовлеченность, геймификация, когнитивная нагрузка

Введение. В настоящее время актуальной является проблема высокой конкуренции за внимание пользователя среди цифровых сервисов, а также снижение общей концентрации пользователей.

Ключевым аспектом эффективности приложения становится способность обеспечивать длительное и продуктивное взаимодействие с пользователем. Низкий уровень вовлеченности сводит на нет даже самые передовые технические возможности, усложняя выполнение поставленных пользователем задач.

В таких условиях пользовательский интерфейс становится не только средством взаимодействия с системой, но и инструментом формирования привычек и устойчивой активности пользователя.

В данной статье рассматриваются психологические и поведенческие основы удержания внимания, анализируются современные принципы проектирования пользовательских интерфейсов, а также предлагаются направления повышения вовлеченности пользователей через взаимодействие с программным продуктом.

Основная часть. Внимание – система отбора информации, позволяющая нам воспринимать только значимую для нас информацию, помогающая нам реагировать лишь на то, что для нас важно или представляет для нас интерес [1].

Процессы удержания внимания и повышение мотивации являются взаимосвязанными задачами, возникающими при проектировании интерфейсов. При помощи управления вниманием обеспечивается базовое взаимодействие с системой, а контроль мотивации обеспечивает его продолжение и повторяемость.

В следствие этого эффективный интерфейс должен учитывать когнитивные ограничения человека, эмоциональные механизмы восприятия и закономерности формирования привычек.

С точки зрения когнитивной психологии, внимание представляет собой ограниченный ресурс, имеющий свойство истощаться физическими и умственными усилиями, и распределяемый избирательно [2].

Так при взаимодействии с интерфейсом, перегруженным визуальными элементами, непредсказуемой иерархией элементов или сложной навигацией внимание пользователя будет заметно истощаться, снижая концентрацию и вовлеченность. И напротив, интерфейс с закономерной иерархией, понятной навигацией и общей предсказуемостью действий снижает когнитивную нагрузку, тем самым обеспечивая более продолжительное и продуктивное взаимодействие. Тем самым обеспечение качественного пользовательского опыта (UX) напрямую влияет на внимание и вовлеченность.

Цель UX – выявить барьеры и слабые места в дизайне, а затем исправить их: устранить несоответствие между ожиданиями человека и функциональностью продукта, снизить когнитивную нагрузку и сократить путь достижения цели [3]. Чем быстрее пользователь сможет выполнить поставленную задачу, тем лучше будет его опыт.

UX – это логика взаимодействия, удобство и функциональность. При помощи UX дизайнер может напрямую контролировать внимание пользователя, при помощи управления визуальным фокусом, снижения когнитивной нагрузки, дофаминовых стимулов и т.д.

Положительный UX формирует благоприятное восприятие продукта, повышая удовлетворенность и лояльность.

Мотивация пользователей напрямую влияет на такие показатели, как вовлеченность и коэффициент конверсии. Когда дизайн согласуется с мотивационными факторами пользователей, он сводит к минимуму отток и повышает удовлетворение.

Для формирования устойчивой мотивации в цифровой среде необходимо постоянное удовлетворение базовых психологических потребностей пользователя, таких как потребность в достижениях, потребность в принадлежности и потребность во власти [4].

Потребность в достижениях удовлетворяют следующие действия: сравнение прошлых и нынешних результатов, ощущение победы превыше участия, сравнение результатов с другими людьми, выполнение сложных задач.

Потребность в принадлежности удовлетворяет следующее: возможность познакомиться с новыми людьми, постоянная коммуникация, способны оказывать поддержку.

Потребность во власти удовлетворяет следующее: полномочия по делегированию задач, удовольствие от одновременного выполнения нескольких задач, слежка за своей собственной деятельностью и деятельностью других, воздействие на эмоции других людей.

Выделяют следующие принципы проектирования интерфейсов, направленные на удовлетворение данных потребностей и повышение мотивации и вовлеченности:

1 Персонализация пользовательского опыта – это использование информации о поведении человека с целью предоставить ему контент и функциональность, которые соответствуют его индивидуальным потребностям и интересам. Персонализация является скрытой – она контролируется системой и не требует сознательного участия и усилий со стороны пользователя [5].

Персонализация контента, рекомендаций и сценариев взаимодействия на основе предыдущего поведения пользователя повышает релевантность отображаемой информации и сокращает время поиска необходимых функций, что в свою очередь снижает когнитивную нагрузку и формирует ощущение контроля над системой.

2 Принцип постепенного вовлечения – это стратегия, при которой информация и функции предоставляются пользователям постепенно и избирательно в зависимости от их потребностей и уровня вовлеченности. Эта философия дизайна стремится избежать когнитивной перегрузки и оптимизировать пользовательский опыт, первоначально отображая только важные аспекты и постепенно раскрывая дополнительную информацию или возможности посредством взаимодействия или по мере проявления интереса со стороны пользователей [5].

3 Геймификация – это стратегия, которая привносит элементы игр в неигровые контексты [6].

Основой успешной геймификации в UX/UI дизайне является ясное определение целей и системы наград. Перед тем, как интегрировать геймификацию в дизайн, важно определить, какие именно цели вы хотите достичь. Чем более четко сформулированы цели, тем эффективнее будет геймификация [6].

Создание привлекательной системы наград играет ключевую роль в геймификации. Пользователи должны чувствовать, что достижение целей и выполнение задач приносит им какую-то выгоду. Это может быть представлено в виде бонусов, виртуальной валюты или других мотивирующих элементов. Также, добавление уровней сложности позволяет

адаптировать геймификацию под различные уровни пользовательских навыков, делая ее более доступной и интересной [6].

Различные инструменты, такие как прогресс-бары, визуализация достижений, и регулярные обновления целей, позволят поддерживать интерес пользователей. Эти инструменты помогают создать динамичный опыт, постоянно мотивируя пользователей двигаться вперед [6].

Таким образом, повышение мотивации и удержание внимания пользователей достигается за счет обеспечения положительного пользовательского опыта и удовлетворения таких потребностей как потребность в достижениях, потребность в принадлежности и потребность во власти, обеспечивающихся путем персонализации пользовательского опыта, постепенного вовлечения и геймификации, позволяющих создать наиболее продолжительное взаимодействие с системой.

Заключение. Рассмотрены основные подходы удержания внимания пользователей в цифровой среде, способствующие повышению мотивации и вовлеченности. Установлено, что обеспечение качественного пользовательского опыта напрямую влияет на благоприятное восприятие программного продукта, а учет ограниченности используемого пользователем внимания обеспечивает продолжительное и продуктивное взаимодействие.

Установлено, что устойчивое взаимодействие с цифровым продуктом происходит при условии удовлетворения таких базовых психологических потребностей как потребности в достижениях, принадлежности и контроле. Реализация данных потребностей возможна посредством применения таких принципов, как персонализация пользовательского опыта, постепенное вовлечение и геймификация.

Список литературы

1. Непроизвольное, произвольное и послепроизвольное внимание [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://psychologos.ru/articles/view/neproizvolnoezpt-proizvolnoe-i-posleproizvolnoe-vnimanie>. Дата доступа: 28.02.2026.
2. Ограниченность ресурса внимания [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://meta-forma.ru/blog/principip-vnimaniya-%E2%84%96-3-ogranichennost-resursa-vnimaniya>. Дата доступа: 28.02.2026.
3. Что такое UX-исследование и как его проводит [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.in-aim.ru/blog/chto-takoe-ux-issledovanie-i-kak-ego-provodit>. Дата доступа: 28.02.2026.
4. 3 Types of Motivation [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.luxoft.com/blog/3-types-of-motivation-what-is-driving-you-and-how-can-you-drive-them#:text=According%20to%20the%20Theory%20>. Дата доступа: 28.02.2026.
5. Персонализация в UX [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.uprock.ru/articles/personalizaciya-v-ux>. Дата доступа: 28.02.2026.
6. Геймификация в UX/UI: Как Превратить Ваш Дизайн в Захватывающую Игру [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://vc.ru/design/1036280-geimifikaciya-v-ux-ui-kak-prevratit-vash-dizain-v-zahvatyvayushuyu-igru>. Дата доступа: 28.02.2026.

UDC 004.5

INTERFACE AS A TOOL FOR ATTENTION RETENTION AND USER MOTIVATION ENHANCEMENT

Petrachkov V.L.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Vyshinsky N.V. – Cand. of Sci., Professor, Professor of the department of ECG

Annotation. This article examines the design features of user interfaces as a tool for retaining attention and enhancing user motivation. The factors influencing user engagement are described, along with the principles of personalization, progressive engagement, and gamification as mechanisms for developing sustained interest. It is shown that usability and clarity of the interface contribute to long-term interaction between users and the system.

Keywords: user interface, attention, motivation, user experience, engagement, gamification, cognitive load