

УДК 7.01:74

ДИЗАЙН В КУЛЬТУРЕ СЕТЕВОГО ОБЩЕСТВА

М.Н. Долгих

Томский государственный университет

E-mail: m.dolgich@gmail.com

Обозначены переломные моменты в эволюции человечества, когда нововведения из области технических достижений, получая массовое распространение, смещали приоритетные направления развития социума. Выявлены условия возникновения промышленного и графического дизайна в культуре индустриального общества. На основе системного подхода рассмотрены особенности актуального дизайна на современном этапе развития цивилизации: в культуре сетевого общества. Отмечено, что в современном мире социокультурное пространство представляет собой сложно организованную, быстро развивающуюся систему, тесно связанную с активным распространением новейших цифровых информационных и коммуникационных технологий. Показано, что внешний вид и функциональные возможности устройств, позволяющих совершать коммуникации и получать доступ к работе с информацией в цифровой среде, получают постоянное развитие в немалой степени благодаря специалистам, задействованным в сферах проектирования взаимодействия и интерактивного дизайна. Сделан вывод о том, что в настоящее время передовым направлением в области промышленного дизайна является проектирование взаимодействия, а графический дизайн сегодня нашел свое продолжение в интерактивной среде.

Ключевые слова:

Индустриальное общество, промышленный дизайн, графический дизайн, сетевое общество, проектирование взаимодействия, интерактивный дизайн.

Несмотря на изобилие работ, посвященных дизайну, сложно встретить публикации, в которых бы приводилось целостное культурфилософское осмысление динамики развития проектной практики дизайна, включая анализ современной ситуации, когда значительная часть информационных взаимодействий в обществе осуществляется посредством информационных сетей. Подобное исследование представляет интерес не только в плане оценки положения дел в области актуального дизайна, но и для расширения предметного поля философии культуры.

Три основные волны развития человечества, обусловленные прорывом в науке и технике, выявляет Элвин Тоффлер [1]. Первая волна аграрная; прорывом для этого этапа развития человечества стало внедрение сельского хозяйства. Культура охотников-собирателей была смещена оседлым земледельческим обществом с традиционным укладом, где аксиологическим основанием было сохранение традиций. Прикладное искусство в объемно-пространственных формах представляло собой предметы быта, изготовленные ремесленниками. Работа с плоскостью проявлялась в таких видах искусства, как живопись, графика и осуществлялась мастерами.

Вторая волна индустриальная; охватила человечество в связи с промышленной революцией. Здесь в условиях переполненности рынка однообразными товарами возникла потребность в разнообразии внешнего вида выпускаемых изделий с сохранением удобства эксплуатации. На волне промышленного переворота в конце XIX в., как ответ из области проектно-художественной культуры массовому производству с низкой эстетической составляющей, появился феномен дизайна, промышленного, или индустриального. Конкурентоспособная продукция требовала объединения принципов художественного проектирования с инженер-

но-техническими аспектами при производстве товаров. Промышленный дизайн – это кооперация прикладного искусства и прикладной науки, направленная на улучшение эстетики, эргономики, функциональности и удобства использования изделий. Также промышленный дизайн направлен на повышение конкурентоспособности продукции. В начале 1930-х гг. компания Браун, выпускавшая радиоприемники, обзавелась знаменитым логотипом с характерной вытянутой в высоту и округлой буквой «А» в середине слова. Этот логотип компании использует по сей день, не изменяя своим ценностям, заложенным еще в начале двадцатого века: создание продуктов, основанных на уважении к людям – сотрудникам и клиентам, и использование дизайна как необходимого средства для достижения этой цели. Логотип – основа фирменного стиля, а фирменный стиль – часть брендинга, области, которая формирует имидж компании среди потребителей и партнеров. Обращаясь к бренду компании Браун, можно сказать о возникновении нового направления в дизайне: направления визуальных коммуникаций, или графического дизайна, как части философии компании. Графический дизайн является посредником, передающим определенное сообщение от компании целевой аудитории. Графический дизайн – дисциплина дизайна, сосредоточенная на визуальных коммуникациях и презентациях. Носителями графического дизайна, как правило, являются фирменный стиль (логотип и брендинг), публикации (журналы, газеты и книги), печатная реклама, плакаты, рекламные щиты, упаковка для продуктов.

Третья волна постиндустриальная, или информационная, связана с переходом к обществу, где важнейшим фактором развития цивилизации становится информация и воображение. Описывая современную стадию развития информационного общества, некоторые ученые вводят в научный обо-

рот термин «сетевое общество». Ван Дейк определяет сетевое общество как общество, в котором сочетание социальных и медийных сетей формирует основной способ его организации [2]. Мануэль Кастельс определяет сети как новую социальную морфологию, а сетевое общество – как общество, где ключевые социальные структуры и деятельность организованы вокруг информационных сетей, основанных на микроэлектронных технологиях [3].

Термин «сетевое общество» описывает различные явления, связанные с социальными, политическими, экономическими и культурными изменениями, вызванными распространением сетевых, цифровых информационных и коммуникационных технологий. Цифровая революция, случившаяся в конце 1980-х гг., связана с тотальным распространением компьютерных и коммуникационных технологий, переходом от аналоговых, механических носителей информации к цифровым. Колоссально большие информационные потоки циркулируют в сети Интернет, доступ к которой сегодня можно получить не только с персональных компьютеров, но и с разных портативных устройств: ноутбуков, планшетных компьютеров, сотовых телефонов. В современном мире социокультурное пространство представляет собой сложно организованную, быстро развивающуюся систему. В окружении непрерывных информационных потоков человек перестает замечать, как оказывается внутри огромного информационного водоворота, выбраться из которого можно, лишь научившись понимать, как он устроен [4]. Развитие культуры современного общества тесно связано с активным распространением новейших цифровых информационных и коммуникационных технологий. Внешний вид и функциональные возможности устройств, позволяющих совершать коммуникации и получать доступ к работе с информацией в цифровой среде, получают постоянное развитие в немалой степени благодаря специалистам, задействованным в сферах проектирования взаимодействия и интерактивного дизайна.

Проектирование взаимодействия – дисциплина дизайна, которая занимается проектированием внешнего вида и поведения сложных цифровых систем, изделий, услуг или сред, обладающих интерфейсом, то есть интерактивных [5]. Проектирование взаимодействия осуществляется на основе междисциплинарного подхода с привлечением специалистов из разных областей знания, при этом обладает своим уникальным набором задач и методов. Фундамент для проектирования взаимодействия человека с компьютеризированными системами складывается на стыке смежных дисциплин, таких как промышленный дизайн, эргономика, когнитивная психология, взаимодействие человека с компьютером, исследования в дизайне, архитектура, разработка пользовательских интерфейсов [6, 7].

Основные принципы промышленного дизайна пересекаются с принципами, которые используют

ся в проектировании взаимодействия. Промышленные дизайнеры применяют свои знания о форме, цвете, об эстетике, о человеческом восприятии и желаниях, об эргономике для того, чтобы продумывать и создавать объекты, которыми человек будет пользоваться.

Некоторые базовые принципы эргономики служат фундаментом для проектирования взаимодействия. К ним относятся антропометрия, биомеханика, кинезиология, физиология и психология поведения человека в искусственной среде.

Проектирование взаимодействия заимствует методы когнитивной психологии как креативные техники: составление карт, ментальных моделей, поиск метафоры интерфейса и продумывание зоны допустимости.

Научные исследования в области взаимодействия человека с компьютером включают в себя методы для описания и тестирования удобства взаимодействия с интерфейсом. Исследования среди пользователей проводятся для определения потребностей, мотивов и поведения конечных пользователей. Дизайн должен учитывать цели и опыт пользователя, а также оценивать конструкцию изделия с точки зрения удобства использования и эмоционального воздействия.

Дизайнеры, работающие в области проектирования взаимодействия, сталкиваются с повсеместной компьютеризацией, в том числе, с распространением компьютерных технологий в городской среде. В этой связи навыки архитекторов создавать проект, размещать его в пространстве города и преобразовывать контекст становятся еще одной контактной точкой между дисциплинами.

Проектирование взаимодействия часто ассоциируется с дизайном системных интерфейсов в различных медиа, но концентрируется эта дисциплина дизайна на таких аспектах интерфейса, которые определяют и представляют поведение продукта с течением времени, фокусируясь на разработке систем, отвечающих потребностям пользователей.

Маршалл Маклюэн считает, что при создании нового технического изобретения необходимо задать себе ряд вопросов. Первый вопрос: что новое устройство будет расширять? Изобретения дополняют человеческие возможности. Приспособления изменяют способ взаимодействия с вещами. Все, что человек придумал в языке, законах, идеях, гипотезах, инструментах, одежде, компьютерах, – все это расширение наших физических тел. Второй вопрос: что устареет с появлением этого изобретения? Человек отдаляется от древних ритмов дня и ночи каждый раз, как включает электрический свет. Это приводит к перестройке пространства, появлению новых предметов, новых связей; новый мир вырастает из старого мира. Возможности электроэнергии позволяют моделировать окружающую нас обстановку; даже ночью мы можем вести активный образ жизни, что меняет дела людей и их отношения во всем мире. Третий вопрос: что

этот инструмент может отыскать из того, что было потеряно? Содержимое чего-либо – это всегда посредник с прошлым. Речь помогает воплотить былые приключения в историю в куда более значительном виде, чем происходило на самом деле. Технические инновации способствуют восстановлению старой культуры, но уже в виде произведений искусства [4].

Итак, проектирование взаимодействия – практическая область дизайна, направленная на придание формы цифровым устройствам для того, чтобы люди могли ими пользоваться. Кроме разработки формы для цифровых продуктов в область задач проектирования взаимодействия входит продумывание поведения цифровых устройств. Проектирование взаимодействия сосредоточено на удовлетворении потребностей и желаний большинства людей, которые будут использовать продукт, в отличие от разработки программного обеспечения, создание которого ориентировано на потребности технически заинтересованных сторон.

Другая значимая дисциплина дизайна, нацеленная на то, чтобы сделать взаимодействие пользователя с цифровой средой простым и эффективным, – интерактивный дизайн. Интерактивный дизайн заключается в создании мультимедийных продуктов или пользовательских интерфейсов и вовлечен в широкий спектр проектов: от компьютерных систем до интерфейсов, которые есть в автомобилях или даже самолетах; и все эти проекты в основном касаются одних и тех же базовых принципов взаимодействия человека с цифровыми системами. Однако каждое направление интерактивного дизайна требует некоторых уникальных навыков и знаний. В результате, как правило, дизайнеры специализируются на определенных типах проектов, будь то интерфейсы для программного обеспечения, приложений, веб-сайтов или мультимедийные продукты: презентации, компьютерные игры, учебные курсы, технические/математические/медицинские модели и симуляторы.

Интерактивный дизайн как огромная система, содержащая в себе идею, процесс и результат творческого проектирования, является областью эксперимента, освоения техники как союзника человека в современном мире. Интерактивный дизайн связывает возможности технологий и чувственную сферу человеческого восприятия, включающую его зрительный, слуховой и кинестетический аппарат [8. С. 54].

Лиза Грэм рассматривает интерактивные проекты как инструменты коммуникации. Здесь идет речь об эффективном общении в интерактивной среде. Основы эффективной коммуникации используются в качестве базовых принципов создания интерактивных проектов [9].

Интерактивный дизайн – это выразительное взаимодействие графики, текста, видео, фотографии, иллюстрации, звука, анимации и трехмерных сцен. Процесс создания интерактивного дизайна начинается с обозначения проблемы и после-

дующих шагов, таких как сбор информации, выявление идеи и визуализация проекта. Интерактивный дизайн условно можно разбить на важные этапы: определение содержания, планирование, технологические схемы, раскадровки, создание пробных макетов, определение навигации, прототипирование, тестирование удобства использования и освоения. Понимание целей интерактивного проекта имеет решающее значение для создания хорошего интерактивного продукта [9].

Рэй Кристоф и Эми Сатран описывают интерактивность с точки зрения сосредоточенности на дизайне пользовательских интерфейсов и новых медиа. Компьютеры и программное обеспечение являются инструментами, и их цель заключается в том, чтобы помочь людям взаимодействовать с информацией. Пользователи выбирают последовательность и темп взаимодействия, а самое главное – решают, на что смотреть, а что игнорировать [10. С. 1].

Дизайнер, создавая интерактивный проект, сознательно расширяет границы творческого акта, намеренно включая в него активные действия реципиента. Пользователь, исходя из первоначальной идеи, буквально «осмысливает» проект, «работая» над его содержанием [11. С. 42].

Итак, интерактивный дизайн – практическая область дизайна, направленная на создание интерфейсов различного назначения или интерактивных мультимедийных продуктов, которые предлагают пользователю просто и эффективно совершать коммуникации или взаимодействовать с информацией в цифровом пространстве [12. С. 29].

Новая среда, создаваемая при помощи компьютерной техники, является виртуальной и одновременно активной. Поэтому проектировщики этой среды нуждаются в разработке соответствующих принципов и практик, отражающих специфические свойства этой среды: подвижность и интерактивность.

Подготовка практиков, работающих в области интерактивного дизайна, подразумевает развитие творческого мышления, изучение ключевых принципов создания интерактивного дизайна, анализ концепций построения интерактивной среды, выявление основных проблем и способов их решения на техническом, художественном и коммерческом уровне. Важно развитие арт-директорских компетенций: критический анализ, логика и независимость творческого дизайнерского мышления, способность к эффективной коммуникации и четкому выражению идей в создаваемых проектах [13].

Таким образом, обобщая все вышесказанное, можно увидеть, что современные социальные и культурные изменения обусловлены технологическим переворотом, расширением информационного поля, разрастанием Интернет-влияния. Производство новой информации становится фактором развития цивилизации, и дизайн в культуре сетевого общества отличается от того дизайна, который был актуальным в культуре индустриального об-

щества. Изменения в социокультурной среде неразрывно взаимосвязаны с развитием дизайна. Следует заметить, что востребованность компьютерных и коммуникационных технологий открывает широкие возможности для реализации творческого потенциала дизайнеров в новых условиях. Новыми условиями для промышленного дизайна становит-

ся проектирование взаимодействия, то есть создание цифровых продуктов, обладающих интерфейсом, а продолжением развития линии графического дизайна становится интерактивный дизайн, осваивающий пространство за экранами, пространство виртуально-медийной реальности с ее неповторимыми специфическими особенностями.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Тoffлер Э. Третья волна. – М.: Аст, 2004. – 784 с.
2. Van Dijk J. *The network society: social aspects of new media*. – London: Sage Publications, 2006. – 304 p.
3. Castells M. *The rise of the network society: the information age: economy, society and culture*. – Cambridge, MA; Oxford, UK: Wiley-Blackwell, 2000. – 656 p.
4. McLuhan's wake (Video recording). DVD / McMahon K. – USA, 2002. – 93 min.
5. Cooper A., Reimann R., Cronin D. *About face 3: the essentials of interaction design*. – Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, 2007. – 610 p.
6. Winograd T. *From Computing Machinery to Interaction Design*. URL: <http://hci.stanford.edu/~winograd/acm97.html> (дата обращения: 14.01.2013).
7. Silver K. *What Puts the Design in Interaction Design*. URL: <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2007/07/what-puts-the-design-in-interaction-design.php> (access date: 14.01.2013).
8. Шустрова О.И. Проектирование мультимедийного арт-пространства средствами современного дизайна: дис.... канд. искусств. – СПб., 2009. – 261 с.
9. Graham L. *The Principles of Interactive Design*. – NY: Delmar Publishing, 1999. – 225 p.
10. Kristof R., Satran A. *Interactivity by Design: Creating & Communicating with New Media*. – Mountain View, CA: Adobe Press, 1995. – 144 p.
11. Филиппов М.В. Компьютерные средства визуальной информации в современной графической культуре (скрин-дизайн: эволюция, основные характеристики, структура): дис. ... канд. искусств. – СПб., 2003. – 216 с.
12. Кухта М.С., Серяков В.А., Соколов А.П. Теория и практика дизайна экспозиции и витрин. Монография. – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2012. – 168 с.
13. Дизайн в интерактивной среде. Российское дополнительное образование // Британская высшая школа дизайна. 2003–2013. URL: <http://www.britishdesign.ru/programs/p/?id=149> (дата обращения: 14.01.2013).

Поступила 24.09.2013 г.

UDC 7.01:74

DESIGN IN CULTURE OF THE NETWORK SOCIETY

M.N. Dolgikh

Tomsk State University
E-mail: m.dolgich@gmail.com

The author has marked the turning points in the evolution of humanity, when the innovations of technical achievements changed priority directions of social development getting mass dissemination. The conditions of industrial and graphic design appearance in culture of industrial society are revealed. Based on system approach the author considers the features of contemporary design at the current stage of civilization development, in culture of the network society. It is noted that in the modern world a sociocultural space is a complexly organized, rapidly evolving system closely related to active dissemination of new digital information and communication technologies. It is shown that the appearance and functionality of the device for carrying out communication and access to work with the information in the digital environment, receive continuous development largely thanks to the experts involved in the fields of interaction design and interactive design. The author made a conclusion that nowadays the advanced direction in the field of industrial design is the interaction design and graphic design finds today its continuation in interactive environment.

Key words:

Industrial society, industrial design, graphic design, network society, interaction design, interactive design.

REFERENCES

1. Toffler A. *Tretya volna [The Third Wave]*. Moscow, Ast, 2004. 784 p.
2. Van Dijk J. *The network society: social aspects of new media*. London, Sage Publications, 2006. 304 p.
3. Castells M. *The rise of the network society: the information age: economy, society and culture*. Cambridge, MA; Oxford, UK: Wiley-Blackwell, 2000. 656 p.
4. *McLuhan's wake* (Video recording). DVD / K. McMahon. USA, 2002. 93 min.
5. Cooper A., Reimann R., Cronin D. *About face 3: the essentials of interaction design*. Indianapolis, Indiana, Wiley Publishing, 2007. 610 p.
6. Winograd T. *From Computing Machinery to Interaction Design*. Available at: <http://hci.stanford.edu/~winograd/acm97.html> (accessed 14 January 2013).

7. Silver K. *What Puts the Design in Interaction Design*. Available at: <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2007/07/what-puts-the-design-in-interaction-design.php> (accessed 14 January 2013).
8. Shustrova O.I. *Proektirovanie multimediynogo art-prostranstva sredstvami sovremennoy dizayna*. Dis. kand. iskusstv [Designing of multimedia art space by means of modern design. Cand. diss.]. Saint Petersburg, 2009. 261 p.
9. Graham L. *The Principles of Interactive Design*. New York, NY,, Delmar Publishing, 1999. 225 p.
10. Kristof R., Satran A. *Interactivity by Design: Creating & Communicating with New Media*. Mountain View, CA, Adobe Press, 1995. 144 p.
11. Filippov M.V. *Kompyuternye sredstva vizualnoy informatsii v sovremennoy graficheskoy kulture (skrin-dizayn: evolutsiya, osnovnye kharakteristiki, struktura)*. Dis. kand. iskusstv [Computer instruments of visual information in today graphic culture (screen design: evolution, main characteristics, structure) Cand. diss.]. Saint Petersburg, 2003. 216 p.
12. Kukhta M.S., Seryakov V.A., Sokolov A.P. *Teoriya i praktika dizayna ekspozitsii i vitrin*. Monografiya [Theory and practice of exposition and showcase design]. Tomsk, TPU Publ. house, 2012. 168 p.
13. *Dizayn v interaktivnoy srede*. Rossiyskoe dopolnitelnoe obrazovanie [Design in interactive environment. Russian additional education]. *Britanskaya vysshaya shkola dizayna* [British Higher School of Art and Design]. 2003–2013. Available at: <http://www.britishdesign.ru/programs/p/?id=149> (accessed 14 January 2013).

УДК 101.1:316.485:342.7

ПРОБЛЕМА ФОРМИРОВАНИЯ ФЕНОМЕНА ПРАВОВОГО ОТЧУЖДЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ СТАНОВЛЕНИЯ СОЦИАЛЬНЫХ ИНСТИТУТОВ ПРАВА

Е.Е. Черняева

Томский политехнический университет
E-mail: elenachern08@yandex.ru

Рассматриваются понятия права и правовой алиенации. Формулируются предпосылки возникновения правового отчуждения в обществе, в том числе на примере Российского социума в переходный период и в современных реалиях. Актуальность работы связана с прогрессивным ростом в обществе различного рода проявлений правового отчуждения. Проявление данного феномена, в частности правового нигилизма у граждан, пагубно влияет на все сферы развития государства: социальные, экономические, политические, духовные и прочие. Залогом успешного развития любого государства является наличие общества, тяготеющего к исполнению и уважению правовых норм, разработанных и принятых в данном социуме. Только в подобных условиях общество может развиваться и надеяться на процветание и успешное функционирование. Целью работы является выявление условий снятия правового отчуждения через процесс гуманизации общества. Основные используемые методы: аксиоматический и гипотетико-дедуктивный. Результатом является формулирование критериев для условий преодоления правового отчуждения в социуме. Проблема рассматривается на примере современного российского государства.

Ключевые слова:

Право/закон, правовое отчуждение, правовой нигилизм, власть, государство, права и свободы человека.

Работа посвящена анализу сущности феномена правового отчуждения, возникающего в процессе становления социальных институтов права в обществе, причин его возникновения и необходимых шагов для его снятия. Целью работы является выявление условий снятия правового отчуждения через процесс гуманизации общества.

Демократия и права человека могут развиваться только в рамках правового государства. Однако следует отметить, что путь к становлению правового государства отнюдь не прост. Сознание российского общества долгое время находилось в рамках официального единомыслия, далеко не все взгляды и позиции являлись привлекательными и привычными. Теории и взгляды, которые были порождены тоталитарным режимом, уничтожали гуманный общедемократический смысл правовых ценностей, защищающий сохранность личности от произвола и беззакония. В обществе активно распространился правовой нигилизм, сформировавшийся в условиях беззаконий в последние годы. Также мы

можем видеть резкий спад уважения к праву и правоохранительным органам. Тяжело преодолевается пренебрежительное отношение к правам и интересам отдельного человека. Государство и гражданин, по-прежнему, не являются равноправными участниками социальной жизни. К сожалению, гражданин зачастую предстает в роли просителя, даже в той ситуации, когда дело касается непосредственно защиты его прав и свобод. Рост правового отчуждения, связанный с отсутствием понимания и согласия с направлением политической деятельности властных органов, ущемлением прав простого гражданина, обманом и безнаказанностью тех, на кого принято опираться и надеяться – все это всегда было поводом для протестных движений, митингов, забастовок [1, 2]. Крайней мерой, когда точка кипения достигает своего предела, являлись революции и свержение власти. Примеров даже в нашей истории тому бесчисленное множество. Однако власть не спешит учиться на ошибках прошлого и всегда надеяться на долготерпимость и