

ТЕОРИЯ ЗНАЧЕНИЯ АРТЕФАКТОВ: СОЦИАЛЬНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

THE THEORY OF THE MEANING OF ARTIFACTS: SOCIAL AND TECHNOLOGICAL ASPECT

Х. С. ГАФАРОВ

H. S. GAFAROV

Белорусский государственный университет,
Минск, Республика Беларусь,
Belarusian State University,
Minsk, Republic of Belarus
e-mail: hassangafarov@gmail.com

Статья содержит анализ частной теории значения артефактов известного теоретика дизайна Клауса Кrippendorфа, затрагивающей социально-технологический аспект функционирования артефактов дизайна в современной культуре. Рассуждения дизайнера сгруппированы в эпистемологический, технологический и социальный блоки, посвященные требованиям рефлексии по поводу эпистемических предпосылок дизайнерской работы; проблеме технологического развития артефактов; социальному контексту функционирования артефактов.

Ключевые слова: дизайнерская деятельность; значение; артефакт, ментальный барьер; жизненный цикл артефакта; технология; проект; сети стейкхолдеров.

This paper analyzes the particular theory of the meaning of artifacts by the famous design theorist Klaus Krippendorf. His theory explores the social and technological aspect of the functioning of design artifacts in contemporary culture. I have grouped the designer's reasoning into epistemological, technological and social blocks, which are devoted to the requirements of reflection on the epistemic premises of design work; the problem of technological development of artifacts; the social context of the functioning of artifacts.

Keywords: design activity; meaning; artifact, mental barrier; life cycle of the artifact; technology; project; stakeholder networks.

ВВЕДЕНИЕ

Известный американский теоретик дизайна Клаус Кrippендорф (*Klaus Krippendorff*, 1932–2022), обосновывая в своей программной работе «Семантический поворот. Новое основание дизайна» [1] новую теорию дизайна, разрабатывает четыре частных теории значения артефактов, которые последовательно охватывают четыре аспекта функционирования артефактов дизайна в современной культуре:

- 1) социально-психологический аспект значения артефактов (*meaning of artifacts in use*), который отражен в описании динамического характера взаимодействия артефактов с их пользователем, включая когнитивную сторону такого взаимодействия;
- 2) социально-лингвистический аспект значения артефактов (*meaning of artifacts in language*);
- 3) социально-технологический аспект значения артефактов (*meaning in the lives of artifacts*);
- 4) социально-экологический аспект значения артефактов (*meaning in an ecology of artifacts*), отраженный в описании значения артефактов в сети взаимодействия артефактов и технологий.

При разработке этих частных теорий Кrippендорф исходит из того, что существует принципиальное различие:

- между дизайном индустриальной и пост-индустриальной (информационной) эпох;
- между линейным мышлением классического типа и циклическим причинно-следственным мышлением постклассического типа дизайнерской деятельности;
- между монологическим и диалогическим пониманием теорий значения.

Центричность дизайна индустриальной и пост-индустриальной эпох различна. В первом случае практика дизайна основана на технологически-ориентированном взгляде дизайнера, во втором – на взгляде дизайнера, ориентированном на человека.

Проводя различия между линейным мышлением классического типа и циклическим причинно-следственным мышлением постклассического типа дизайнерской деятельности, Кrippендорф опирается на известное утверждение англо-американского исследователя Грегори Бейтсона: «логика – плохая модель причины и следствия» [2, с. 58]. Кrippендорф указывает, что при традиционном промышленном про-

ектировании жизненный цикл технологических артефактов игнорируется, промышленные дизайнеры рассматривают не весь жизненный цикл артефакта, а только небольшую его часть. Даже новаторская для своего времени работа Джона К. Джонса [3], послужившая для многих дизайнеров образцом формализации предпроектного анализа, описывает задачи дизайнера как «длинную цепь взаимосвязанных предположений и уточнений» [4, с. 45], то есть линейно. Линейному мышлению классического типа Криппендорф противопоставляет циклическую модель жизненного цикла артефактов, описывая ее как сеть переходов артефактов от одного проявления к другому и отмечая, что «такие сети переходов, по существу, содержат круги, начало и конец которых аналитически произвольны» [1, с. 179].

По Криппендорфу, суть диалогического понимания теории значения заключается в том, что теория значения должна быть включена в понимание второго порядка, под которым подразумевается понимание чужого понимания, то есть понимание понимания, или понимание, которое рекурсивно встраивает понимание другого человека в свое собственное. Необходимость такого понимания объясняется тем, что артефакты не являются полностью стабильными объектами. Их значения меняются в процессе их использования.

Данная статья посвящена анализу третьей, социально-технологической подтеории значения артефактов Клауса Криппендорфа. С исследовательской точки зрения рассуждения относительно проблемы социально-технологического значения артефактов можно сгруппировать в три больших блока – эпистемологический, технологический и социальный.

Эксплицируя рассуждения эпистемологического блока, обратимся к предпринятому Криппендорфом описанию ментальных барьеров, стоящих на пути современного дизайнера. Характеризуя эти ментальные барьеры, Криппендорф выявляет эпистемические предпосылки дизайнерской деятельности, нерелексивное принятие которых препятствует профессиональному развитию дизайнера.

Рассуждения, относимые нами к технологическому блоку, посвящены проблеме технологического развития артефактов. Этот блок состоит из экспликации понятия «жизненного цикла» артефакта, характеристики феномена жизненного цикла и описания генезиса («генетического значения») артефактов.

В социальный блок выделим рассуждения, посвященные социальному контексту функционирования артефактов, а именно – ана-

лизу сети заинтересованных сторон (стейкхолдеров), выявлению параметров этой сети и демонстрации «проектного характера» участия стейкхолдеров в сети.

ЭПИСТЕМОЛОГИЧЕСКИЙ БЛОК

СОЦИАЛЬНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ ЗНАЧЕНИЯ АРТЕФАКТОВ

Криппендорф выделяет четыре ментальных барьера, препятствующих эффективной дизайнерской деятельности:

- принятие закрытых семантических трюизмов в качестве фактов;
- подчинение институционализированным концепциям вовлеченных игроков;
- ориентация на онтологию артефактов вместо ориентации на их онтогенез;
- господство линейного каузального мышления.

Так, трюизм «производители производят продукты» ограничивает зону ответственности промышленности конечным продуктом, который она может контролировать, и освобождает ее от ответственности за культурные последствия того, как этот продукт может использоваться. Когда дизайнеры принимают такие правила игры, они попадают в ловушку логики производителей товаров и пытаются отказаться от ответственности за свои разработки.

Концепция типичного пользователя, задающая конечную цель производства промышленных продуктов, была оправдана тогда, когда использование артефактов было стандартизировано. Однако эта концепция, возникшая в условиях институционального контроля, не имеет смысла в информационном обществе, когда пользователи приобретают артефакты и взаимодействуют с ними на своих основаниях и собственных условиях.

Генезис технологических артефактов можно описать как сеть трансформаций, которые претерпевают артефакты. Однако не только наука, которая занята конструированием онтологий, но и значительная часть западной культуры озабочена сферой предметного. Простое внимание к материальным объектам, к их застывшим формам, ограничивает понимание значения артефактов, находящихся в процессе возникновения, использования и утилизации. Новые артефакты всегда находятся на пути к своему исчезновению. Реальное проявляется в их трансформациях, в переходах, превращениях, переделках и деконструкциях.

Линейные причинно-следственные объяснения происхождения идей, проблем и проектных заданий, на основании которых, как обычно полагают, действуют дизайнеры, не в состоянии раскрыть социальную структуру, в которой эти объяснения являются господствующими, т. е. систему, в рамках которой дизайнеры должны концептуализировать свою работу так, чтобы изменить мир к лучшему. Напротив, при признании человеческого участия в этих процессах все объяснения, в конечном итоге, возвращаются к тем, кто пытается объяснить мир по-своему. Эти объяснения, как указал Грегори Бейтсон, носят круговой, а не линейный характер.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ БЛОК

СОЦИАЛЬНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ ЗНАЧЕНИЯ АРТЕФАКТОВ

В технологическом блоке своей частной теории Клаус Кrippендорф, как было отмечено выше, определяет, прежде всего, понятие «жизненного цикла артефактов».

Традиционный взгляд выхватывает из жизни артефактов небольшие фрагменты жизненного цикла: продукт – товар, производство – утилизация, обслуживание – ремонт. Идея Кrippендорфа заключается в том, что в жизненный цикл артефактов входит гораздо большее число фрагментов, поскольку участников этого цикла чрезвычайно много. В их составе – исследователи рынка, дизайнеры, инженеры, производители, покупатели, научные консультанты, исследователи дизайна, менеджеры по продуктам и члены корпоративных советов компаний. Задача дизайнеров – наметить сеть переходов, в пределах которых их проекты должны оставаться жизнеспособными.

Характеризуя феномен жизненного цикла артефактов, Кrippендорф акцентирует внимание на неадекватности критериев эффективности проектов, препятствующих широкой перспективе рассмотрения проблемы.

В индустриальную эпоху доминировали критерии, следование которым удовлетворяло интересы, скорее, производителей, нежели пользователей. От таких критериев, по мнению Кrippендорфа, не свободна даже известная концепция «ориентированности на пользователя» Дональда Нормана [5].

Нормановская концепция ориентированности на пользователя расширяет сферу применения понятия «юзабилити», включая в нее симпатии и антипатии, возникающие у пользователей к предме-

там [5]. Эта концепция подвергается Криппендорфом критике по трём пунктам. Во-первых, концепция критикуется за ее чрезмерный психологизм, в то время как сам дискурс психологии во многом является заданным западной культурой эпохи промышленного производства. Во-вторых, концепция отвергается потому, что ее критерии предлагаются дизайнерам для повышения эффективности как требования психологического, а не технологического характера. В-третьих, и это самое важное, эта концепция значения отрицается Криппендорфом, поскольку она не выходит за рамки рекомендаций относительно производства и использования артефактов.

По мнению Криппендорфа, стейкхолдеры сопротивляются принуждению к принятию критериев эффективности, навязанных им другими. Кроме того, применение чисто экономических критериев почти всегда приводит к созданию «технологических чудовищ». Значимым для Криппендорфа является то, что, к примеру, окружающая среда в этих условиях не имеет права голоса. Опора же на сети заинтересованных сторон, участники которых обсуждают конкурирующие концепции, в том числе касающиеся окружающей среды, дает шанс на выработку более эффективных и, в определенной степени, справедливых критериев эффективности.

Описание «генетического значения» артефактов прослеживает последовательность трансформаций артефактов, их переход от одной материальной формы к другой. В жизненных циклах артефактов значения управляют генезисом артефактов, задают то, что те могут породить или во что могут превратиться.

Исходя из этого, Криппендорф предлагает дополнительную аксиому теории значения: «Ни один артефакт не может быть реализован в рамках культуры, если он не будет иметь значения для тех, кто может провести его через различные определения» [1, с. 186]. В перспективе, успешный дизайн предоставляет набор возможных значений всем стейкхолдерам, которые могут перемещать артефакт по его жизненному циклу, делая его частью социального процесса.

СОЦИАЛЬНЫЙ БЛОК

СОЦИАЛЬНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ ЗНАЧЕНИЯ АРТЕФАКТОВ

Рассмотрение Криппендорфом жизненного цикла технологий обаятельным образом включает в себя социальный подход. В социальном контексте он рассматривает, прежде всего, сети стейкхолдеров.

Концепция стейкхолдера расширила представление о пользователе, для которого работали промышленные дизайнеры, до представления о сети пользователей как субъектов, заявляющих о своем участии в процессе проектирования. ИмPLICITным образом пользователи всегда являлись частью этого процесса, но осознание их включенности возникало у дизайнеров только в случае непосредственной работы с клиентами. Криппендорф же акцентирует внимание на необходимости экспликации роли стейкхолдеров в меняющихся условиях и выделяет ряд их характеристик, которые должны учитывать современные дизайнеры.

Стейкхолдеры являются социальными субъектами, преследующими собственные цели. Вследствие этого, они пытаются изменить манифестации артефактов, к которым у них есть доступ. Стейкхолдеры организуются всякий раз, когда становятся очевидными желательные возможности или нежелательные перспективы трансформации продуктов и / или технологий. Примечательным является то, что стейкхолдеры действуют в собственном мире, но знают и о мирах других стейкхолдеров. При этом они невольно способствуют созданию сетей других стейкхолдеров, публично сообщая о своих действиях. Стейкхолдеры легко объединяются в группы по интересам с сетями других стейкхолдеров, имеющих социальные программы, совместимые с их программой. Важно, что сети стейкхолдеров включают в себя и дизайнеров [1, с. 181–183].

Многообразие сетей стейкхолдеров является фактором развития технологий. Универсальность продуктов дизайна – это ценность индустриальной эпохи, утратившая смысл в постиндустриальном мире. Различия в использовании технологий не только неизбежны, они обнаруживают себя как движущие силы технического прогресса.

По Криппендорфу, важным для дизайнеров является учет следующих моментов:

- все технологии принадлежат определенным сообществам, способным перемещать их по жизненному циклу;
- чтобы быть жизнеспособной, технология должна превысить критическую массу минимального числа как стейкхолдеров в сети, так и сетей стейкхолдеров, вовлеченных в разработку технологического проекта;
- ряд технологий ограничен определенным сообществом, члены которого могут производить и использовать эти технологии (это

касается, например, технологий, связанных с медицинским оборудованием);

- технологии могут быть разработаны так, чтобы исключать ряд пользователей по легитимным причинам (это касается, например, технологий, намеренно разработанных таким образом, чтобы ограничить доступ к ним детям);
- технологии должны быть разработаны с учетом этических норм так, чтобы учитывать и мнения противников разработки технологических проектов.

Следовательно, важной задачей для дизайнеров постиндустриальной (информационной) эпохи является привлечение к участию в проектировании всех заинтересованных лиц; превращение противников разработки технологических проектов в их сторонников; концентрация ресурсов, необходимых для реализации проектов. Проекты, по своей сути, должны быть направлены на сотрудничество всех заинтересованных сторон.

Таким образом, проекты должны:

- активизировать сети стейкхолдеров;
- быть открытыми для всех компетентных заинтересованных сторон;
- иметь общий нарратив, который будет фокусировать внимание участников, координировать их действия, аккумулировать их ресурсы, сглаживать разногласия между ними и способствовать разрешению конфликтов в группе.

Участники сообщества могут подтверждать ощущение наличия общей цели или совместного видения проекта, предлагая друг другу воспроизведение нарратива.

Проекты не могут контролироваться каким-либо одним участником, но могут выходить за рамки срока полномочий его членов.

Особое внимание Криппендорф уделяет роли дизайнеров в развитии сетей стейкхолдеров. Именно они ответственны за социальную жизнеспособность проекта как способность постоянно привлекать тех, кто может внести активный вклад в его развитие. Дизайнеры должны вдохновлять на сотрудничество все заинтересованные стороны. Дизайнеры отвечают и за направленность проекта. В их обязанность входит сосредоточение внимания участников на сути проекта. Кроме того, дизайнеры должны привлекать к участию в развитии проекта преи-

мущественно убежденных сторонников, то есть энтузиастов, готовых действовать не только за материальную компенсацию [1, с. 181–183].

Выводы

Таким образом, в третьей, социально-технологической подтеории значения артефактов Клауса Кrippendorff можно выделить три больших блока – эпистемологический, технологический и социальный. Синтезируя выводы трех блоков, зафиксируем следующие основные положения частной теории значения артефактов:

- предусловием эффективной деятельности современного дизайнера является направленная рефлексия по поводу эпистемических предпосылок дизайнерской работы;
- традиционный взгляд на проектирование выхватывает из жизни артефактов лишь отдельные фрагменты, в то время как необходимо учитывать весь жизненный цикл артефакта;
- показатели экономической эффективности нельзя переносить на весь жизненный цикл артефакта, зависящий от потребителей, каждый из которых применяет свои критерии рациональности для достижения собственных целей;
- артефакт в его жизненном цикле является частью социального процесса;
- заинтересованные в развитии артефакта лица (стейкхолдеры) образуют сети, обладающие определенными характеристиками;
- характеристики артефактов не универсальны, их диверсификация соотносима с сетями стейкхолдеров;
- особая роль в развитии сетей стейкхолдеров принадлежит дизайнерам.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Krippendorff K.* The Semantic Turn; A New Foundation for Design. Boca Raton, London, New York: Taylor&Francis, CRC Press, 2006.
2. *Бейтсон Г.* Разум и природа. Nyköping: Philosophical Arkiv, 2016.
3. *Jones J. Ch.* Design Methods: Seeds of Human Futures. Chichester: John Wiley & Sons Ltd., 1970.
4. *Джонс Дж. К.* Методы проектирования. М.: Мир, 1986.
5. *Norman D. A.* Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. New York: Basic Books, 2004.