

КУЛЬТУРА И ГЛОБАЛИЗАЦИЯ

УДК 371.134

DOI 10.23683/2227-8656.2017.5.10



ДИЗАЙН И КИБЕРПРОСТРАНСТВО В ФОРМИРОВАНИИ ТВОРЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

DESIGN AND CIBERSPACE IN THE DEVELOPMENT OF A CREATIVE PERSONALITY OF NEW GENERATION

Горячева Елена Анатольевна

Кандидат социологических наук, доцент,
Южный федеральный университет,
г. Ростов-на-Дону,
e-mail: eagorva@yandex.ru

Elena A. Goryacheva

Candidate of Sociological Sciences,
Associate Professor,
Southern Federal University, Rostov-on-Don,
e-mail: eagorva@yandex.ru

Клименко Ирина Ахсаровна

Кандидат философских наук,
Академия строительства и архитектуры,
Донской государственной технической
университет,
г. Ростов-на-Дону,
e-mail: ir.klimenko@icloud.com

Irina A. Klimenko

Candidate of Philosophical Sciences,
Academy of Construction
and Architecture, Don State
Technical University,
Rostov-on-Don,
e-mail: ir.klimenko@icloud.com

Авторы рассматривают актуальную проблему формирования киберпространства – виртуальной комфортной среды для гармоничного становления личности, ее творческого и креативного развития. Современный дизайн вышел за пределы привычной визуальной среды и работает также в создании виртуальной среды в системе Интернета, в которой современный человек проводит достаточно времени, чтобы ее воспринимать и изучать специалистами как социальную и особую коммуникационно-развивающую

The authors consider the problem of cyberspace formation as a virtual comfortable environment for the harmonious development of a personality, his artistic and creative development. The modern design went beyond the usual visual environment and works to create a virtual environment in the Internet system, in which modern man spends much time; thus the experts should perceive and study it as a particular communication and social-educational environment. The scientists consider positive and negative influence on a per-

среду. Проблемой влияния информационной среды в рамках киберпространства на все поколения людей – пользователей Интернета, компьютерных игр и других возможностей искусственного пространства, занимаются ученые, рассматривая позитивные и негативные воздействия на личность. Проанализировав результаты их исследований и наших представлений по данной проблеме, можно сделать вывод, что виртуальная среда, созданная дизайном и техническими средствами информационного киберпространства, оказывает непосредственное влияние на становление творческой личности, однако требует профессионального сопровождения и профилактики.

son through the impact of the information environment within cyberspace on all generations, users of the Internet, computer games and other artificial space. After the analysis of the research results and our views on this issue, we conclude that the virtual environment created by the design and technical means of information cyberspace has a direct influence on the formation of creative personality, but it requires professional support and prevention.

Ключевые слова: дизайн, киберпространство, искусство, интерфейс, творческая личность.

Keywords: design, cyberspace, art, interface, creative personality.

Введение

Современное общество развивается в эпоху информационной эры, где существование киберпространства стало и необходимостью, и средой, и обычным условием жизни социума. Оно стало не только средством передачи информации, но и новой социальной средой, основанной на достижениях технической революции, «когда соприкоснулись два мира – мир атомов и мир битов, объединившись в едином гибридном пространстве современного социума» [1]. Оно сформировалось как многофункциональная многогранная социально-информационная сфера, вобравшая в себя возможности передачи культурного наследия, современных технологических достижений, соединивших фантастику с жизнью людей, а также как новейшая социальная среда обитания почти всех поколений, исключая лишь малышей и стариков (практически всех). Эта виртуальная среда, как и реальная, требует своего художественного оформления, иначе она не может восприниматься, с этой целью появились новые виды дизайна.

Киберпространство – виртуальная реальность информационного общества

Цивилизационной основой информационного общества является мировое сообщество, объединенное киберпространством, где присутствуют материальные и духовные аспекты жизни разных стран, народов и отдельных людей. Сущностью информационного общества является именно информация, способная взаимодействовать с материальным и духовным миром человека непосредственно и опосредованно через техни-

ческие устройства и инновационные технологии общения людей, постоянно преобразуясь. Киберпространство создается сетью Интернет и другими коммуникативными сетями, имеющими возможность обратной связи. Киберпространство представляет собой искусственную среду, сформированную из объектов с искусственно созданным интеллектом, реагирующих на действия человека и вступающих с ним во взаимодействие.

По исследованиям диссертации Р.И. Вылкова «Киберпространство как социокультурный феномен, продукт технологического творчества и проективная идея», автором были сделаны выводы, что киберпространство является новым видом «проективного пространства культуры», совмещающим «знаковую реальность и современную технологию, облегчающую и существенно ускоряющую мыслительную деятельность людей», осуществляющуюся дистанционно, и при «помощи компьютера символический порядок киберпространства гарантирует координацию реальности и нашего восприятия её, одновременно скрывая свою посредническую роль» [2]. Технологии киберпространства сориентированы на «идеологическое представление ближайшего будущего». В своем исследовании автор еще сделал попытку развести понятия «киберпространство» и «виртуальная реальность».

Интерфейс и дизайн

Язык людей – буквы, слова, тексты, язык компьютера – язык цифр – «нули и единицы... – это система знаков, символов, которая создана для общения человека с компьютером». Термин и понятие «интерфейс» впервые возникли в жизни людей при появлении персональных компьютеров, вычислительных машин.

Интерфейсы разрешают человеку свободно взаимодействовать с компьютером, а разным устройствам беспрепятственно функционировать друг с другом, т. е. это и устройство, и взаимодействие устройств. Слово *inter* (англ.) переводится как «между», а *face* – «лицо». «Интерфейс – это интерактивное “лицо” компьютера и других его компонентов. Чтобы человек понимал все эти устройства, ему нужно обращаться к интерфейсу, только так возникнет взаимопонимание, это связывающий элемент, налаживающий общение с машинами» [3]. Интерфейс – междисциплинарное понятие, широко применяющееся в науке и технике, понимаемое как способ согласованного действия устройств системы и человека. Примером такого взаимодействия может служить операционная система Windows – интерфейс, основанный на окнах, использовании компьютерной мышь и системе Drag-n-Drop (возможности переносить мышкой картинки и иконки). В отличие от Windows, интерфейс системы MS-DOS основан на вводе команд с клавиатуры. Интерфейс

напрямую связан с новейшими технологиями (компьютеры, смартфоны, USB, Wi-Fi, bluetooth-гарнитуры и т.д.). Примеры интерфейсов устройств – USB, Bluetooth, Wi-Fi, IDE, SATA... Примеры интерфейсов компьютер – человек – клавиатура, принтер, дисплей... Программные интерфейсы – связывающие различные программы и драйверы устройств [3]. Наилучшим считается тот интерфейс, где управление программой осуществляется наиболее удобно и просто.

Один из первых исследователей связи интерфейса, социологии и киберпространства Н.В. Романовский провел анализ появившихся новейших технологических возможностей в жизни современного формирующегося информационного общества по материалам немецких ученых, опубликованных в журнале *Soziologische Revue* за 1999 г. «Культура интерфейса, как все прежние культуры, представляет и интерпретирует запутанную, многообразную “бесконечную” действительность и постепенно, по мере прогресса виртуализации, занимает центральное положение в интеллектуальной деятельности» [4, с. 22]. Далее он цитирует С. Джонсона: «Интерфейс пришел в мир под прикрытием эффективности и сейчас начинает выступать – подобно кокону бабочки – как форма подлинного искусства» [5, р. 242]. Где говорится о том, что интерфейс имеет двойственную составляющую UX/UI, и о связи его с дизайном.

«Разница между UX и UI в том, что UX-дизайнер планирует то, как вы будете взаимодействовать с интерфейсом и какие шаги вам нужно предпринять, чтобы сделать что-то. А UI-дизайнер придумывает, как каждый из этих шагов будет выглядеть. UX и UI так тесно связаны, что иногда грань между понятиями смывается. Поэтому и UX, и UI обычно занимается один дизайнер, и его профессия пишется через /» [6].

Кроме этого, существует еще непонимание функций UX/UI-дизайнеров, веб-дизайнеров, надо различать, что веб-дизайнер делает интерфейсы именно для веб-сайтов.

«UI/UX-дизайн – это более широкое и емкое понятие, чем веб-дизайн. UX/UI-дизайн не ограничен только сайтами. Это может быть дизайн панели управления ксерокса или приборной панели в самолете. Что угодно. Это же всё интерфейсы. Веб-дизайнер (подразумевается UX/UI для веба) занимается только вебом. Потому он более узкий специалист» [6].

В настоящее время творчество дизайнеров и программистов направлено на создание в Интернете трехмерного виртуального пространства с виртуальными панорамами, и веб-сайты ожидает такая же перспектива, что значительно упростит поиск пользователя. Появились новые языки программирования наряду с имеющимися: «язык модели-

рования виртуальной реальности (VRML) – самый первый трехмерный язык моделирования для веб-страниц; язык манипулирования данными (3DML) – язык программирования с трехмерной организацией, благодаря которому пользователь может посетить любой веб-сайт через большинство браузеров Интернета после установления дополнительной программы; X3D – язык программирования, который используется для создания виртуального пространства в Интернете...» [7, с. 97]. Искусственно созданная среда представлена определенными объектами, результатом творчества дизайнеров новой направленности явился мультимедийный дизайн, современное направление в дизайн-проектировании.

«В связи с нарастанием коммуникативного содержания современной культуры эстетические практики вынуждены следовать тенденции увеличения собственных коммуникативных возможностей за счет введения в арсенал практических орудий технического оснащения средств массовой коммуникации» [8, с. 59]. Чтобы понять направления деятельности дизайнеров нового поколения, необходимо раскрыть специфику, принципы структурирования и особенности формирования мультимедийного дизайна при создании виртуальных проектов-сред в процессе дизайн-проектирования. С этой целью изучаются сущность виртуальной реальности, сфера применения в дизайне, особенности взаимодействия киберпространства с пользователем, а также разрабатываются методика дизайн-проектирования и практика создания продуктов мультимедийного дизайна возможностями и средствами виртуальной среды.

«Технические средства массовой коммуникации расширяют экспозиционные возможности современного искусства, являются объектом художественного осмысления, выступают условием формирования новых эстетических норм и стандартов, поддерживают коммуникативные функции искусства» [8, с. 59]. Данным автором изучается творческая активизация индивида через введение в фокус внимания эстетических практик принципа интеракции, взаимодействия индивидов или индивидов и социальных групп.

Джонсон пишет: «Мы придем к тому, что станем мыслить дизайн интерфейса как форму искусства – может быть, форму искусства следующего столетия» [5, р. 212–213]. Джонсон, на наш взгляд, не смог предугадать скорость социальных изменений. В зависимости от стремительности развития технологической базы информационного общества, все преобразования происходят гораздо быстрее.

Перспективы развития дизайна в киберпространстве

Новое исследование от Microsoft Surface и The Future Laboratory описывает 9 новых профессиональных позиций, которые появятся в

следующем десятилетии взамен уходящим специальностям. Нас интересуют перспективы профессионального развития в сфере, обозначенной в теме нашей статьи.

К ним относится дизайнер виртуальной среды обитания, по их логике, человек еще дольше будет находиться в виртуальном пространстве, и через десять лет понадобятся специалисты по проектированию и оформлению виртуального мира.

По представлению различных экспертов, также появятся обозреватели цифровой культуры, «которые могут мыслить образами в абстрактных масштабах для того, чтобы интегрировать цифровую культуру в традиционную. Это будут своеобразные комментаторы для новых технологичных достижений, объясняющие, как их интегрировать в свою повседневную жизнь» [9]. Потребуется «дизайнеры человеческого тела» благодаря наличию и появлению различных имплантатов.

Кроме того, осмысливается в ближайшем будущем новый вид нетрадиционной медицины – биохакинг, способствующий повышению производительности организма человека, его умственного и физического потенциала с помощью гаджетов и других видов искусственного воздействия на энергетическую и другие системы организма.

Предполагается возникновение специальности «стратег построения идей для Интернета вещей» – это люди, «которые будут придумывать новые комбинации сетевых взаимосвязей между устройствами».

И еще одна профессия – социальный куратор, несколько ассоциативно напоминающий нам куратора личностей и роботизацию населения в фантастических фильмах. Это должно действовать в рамках социальных сетей и связано с личными мыслями, воспоминаниями и мечтами, «которые потом можно будет просматривать» и «помогать нам адаптировать весь этот информационный поток» [9].

Наиболее удивительна, на наш взгляд, ситуация с появлением специальности «инженер по восстановлению естественной среды», как нужно постараться человечеству в ближайшие десять лет изменить естественные природные условия, чтобы затем воспользоваться услугами специалиста «по созданию естественных экосистем, максимально напоминающих традиционную природу» [9]?

Творческое становление личности в киберпространстве

Если смотреть на перспективы формирования социума ближайшего будущего с позиции гуманизма, по крайней мере в нашей стране представляется вполне оптимистичная картина при активном сотрудничестве органов власти, личности, развивающейся творчески, и усилий всего общества в гармонизации обозначенных взаимосвязей и преодо-

ления сложностей, связанных с технологиями и возможностями информационного века.

Авторы рассматриваемого текста «формулирует позицию, согласно которой в условиях глобальных вызовов и внутристрановых проблем актуальным становится формирование солидарной активности, солидарная активность характеризуется согласованием интересов личности, общества и государств» [10, с. 903].

В настоящее время проблема формирования личности и ее защита обществом и государственными структурами приобретают еще большую значимость для стабильности общества. Творческое развитие личности защищает ее от негативного влияния киберпространства, позволяя ей использовать информационные потоки исключительно с созидательной целью. Ю.Г. Волков в своей статье рассматривает проблему творчества как фактор социального развития российского общества. В результате проведенных им исследований «сделан вывод о том, что субъект общественной жизни постепенно становится творческим классом, который характеризуется ориентацией на связь личной самореализации и служения обществу. Креативный класс может способствовать развитию страны...» [11, с. 5].

Проанализировав результаты исследований ученых, дизайнеров и наших суждений по данной проблеме – дизайн и киберпространство в формировании творческой личности нового поколения, можно воспринимать киберпространство информационного общества и изучать специалистами как социальную и особую коммуникационно-развивающую среду личности. «В целом личность XXI в. можно представить как личность гармоничную, гуманную, толерантную, способную к самовыражению, реализующуюся творчески, самодостаточную с целостной личностной картиной мира, любящую свою родину и этнические корни, но пользующуюся всеми достижениями современных технологий или не чуждую им, не закрывающуюся в рамках виртуального пространства» [12]. В последнее время общество озабочено возможными негативными последствиями экспансии виртуальной реальности в повседневную жизнь людей, пользователей сети Интернет и других вариантов использования киберпространства. Психолог А.Е. Войскунский в своем интервью озвучил современные методы борьбы с киберзависимостью. «Какие методы помощи интернет-зависимым используются в обычной, нормальной практике? Нормальный метод – это пока что только психотерапия. Таблеток, уколов, пилуль нет» [13]. Мы со своей стороны можем добавить, что, помимо психологической помощи, необходимо за-

ниматься творчеством в искусстве, дизайне, технике, это позволит гармонизировать становление личности.

Заключение

Изучив материалы, позволяющие достаточно объективно оценить значение современного дизайна и киберпространства в формировании творческой личности нового поколения, мы можем сформулировать следующие выводы. Формирование киберпространства – виртуальной комфортной среды, созданной также с помощью участия дизайнера, имеет возможности внести коррективы гармоничного становления личности, ее творческого и креативного развития. Информационные потоки, которыми наполнена виртуальная среда – Интернет и другие возможности, разрешают раскрыть имеющиеся у личности ресурсы. Современный дизайн позволяет почувствовать созвучие виртуальной среды в системе Интернета, в которой современный человек проводит достаточно времени, развитию личности нового поколения. В то же время для неформировавшейся личности, школьников и молодежи необходимы сопровождение и профилактика в киберсреде. В целом виртуальная среда, созданная дизайнером и техническими средствами информационного киберпространства, оказывает непосредственное влияние на становление творческой личности любого возраста, также требует профессионального сопровождения и профилактики негативных последствий.

Литература

1. Современный дизайн в киберпространстве [Электронный ресурс]. URL: <http://www.allbest.ru/> (дата обращения: 17.01.2017).
2. *Вылков Р.И.* Киберпространство как социокультурный феномен, продукт технологического творчества и проективная идея: дис. ... канд. филос. наук. Екатеринбург, 2009.
3. Что такое интерфейс? [Электронный ресурс]. URL: <http://www.bolshoyvopros.ru/questions/69673-chto-takoe-interfejs.html> (дата обращения: 17.07.2017).
4. *Романовский Н.В.* Интерфейсы социологии и киберпространства 2000 г. [Электронный ресурс]. URL: <http://ecsocman.hse.ru/data/496/148/1217...ROMANOVSKIY.pdf> (дата обращения: 17.07.2017).
5. *Johnson S.* Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate. San Francisco, 1997.

References

1. *Sovremennyy dizayn v kiberprostranstve* [Elektronnyy resurs]. URL: <http://www.allbest.ru/> (data obrashcheniya: 17.01.2017).
2. *Vylkov R.I.* Kiberprostranstvo kak sotsiokul'turnyy fenomen, produkt tekhnologicheskogo tvorchestva i proektivnaya ideya: dis. ... kand. filos. nauk. Ekaterinburg, 2009.
3. *Chto takoe interfeys?* [Elektronnyy resurs]. URL: <http://www.bolshoyvopros.ru/questions/69673-chto-takoe-interfejs.html> (data obrashcheniya: 17.07.2017).
4. *Romanovskiy N.V.* Interfeysy sotsiologii i kiberprostranstva 2000 g. [Elektronnyy resurs]. URL: <http://ecsocman.hse.ru/data/496/148/1217...ROMANOVSKIY.pdf> (data obrashcheniya: 17.07.2017).
5. *Johnson S.* Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate. San Francisco, 1997.

6. *Segodin A.* Что такое UX/UI-дизайн на самом деле? [Электронный ресурс]. URL: <https://habrahabr.ru/post/321312/> (дата обращения: 07.02.2017).

7. *Кулененок В.В.* Дизайн и мультимедийные технологии в дизайн-проектировании предметно-пространственной среды // Искусство и культура. 2012. № 3 (7). С. 94–102.

8. *Ворошилова Е.С.* Интерактивность как выразительное средство эстетических практик в условиях киберпространства // Вестн. ТГУ. 2010. № 332. С. 59–62.

9. Microsoft составил список профессий, которые появятся в следующем десятилетии [Электронный ресурс]. URL: <http://hrportal.ru/article/microsoft-sostavil-spisok-professiy-kotorye-poyavyatsya-v-sleduyushchem-desyatiletii> (дата обращения: 12.03.2017).

10. *Волков Ю.Г., Гурба В.Н., Гуськов И.А.* Солидарная активность: практики социального участия и новые перспективы // Социология и общество: социальное неравенство и социальная справедливость: материалы V Всерос. социол. конгресса (Екатеринбург, 19–21 октября 2016 г.) / отв. ред. В.А. Мансуров. М.: Российское общество социологов, 2016. С. 903–910.

11. *Волков Ю.Г.* Креативность: социальный диагноз современного общества // Научная мысль Кавказа. 2016. № 3. С. 5–14.

12. *Goryacheva E.A.* Osobowośćnamiarę XXI wieku // Perspektywi czneopracowaniasą nauką i technikami – 2014: materiały X Międzynarodowej naukowo-praktycznej konferencji. Vol. 11. Pedagogiczne nauki. Psychologia i socjologia. Przemysł. Nauka i studia, 2014. 80 str.

13. Интервью с Александром Евгеньевичем Войскунским [Электронный ресурс] // Международное интернет-сообщество исследователей феномена киберсоциализации. URL: http://www.homocyberus.ru/voyskunskiy_intervyu (дата обращения: 11.05.2016).

6. *Segodin A.* Chto takoe UX/UI-dizayn na samom dele? [Elektronnyy resurs]. URL: <https://habrahabr.ru/post/321312/> (data obrashcheniya: 07.02.2017).

7. *Kulenenok V.V.* Dizayn i mul'timediynye tekhnologii v dizayn-proektirovanii predmetno-prostranstvennoy sredy // Iskusstvo i kul'tura. 2012. № 3 (7). P. 94–102.

8. *Voroshilova E.S.* Interaktivnost' kak vyrazitel'noe sredstvo esteticheskikh praktik v usloviyakh kiberprostranstva // Vestn. TGU. 2010. № 332. P. 59–62.

9. Microsoft sostavil spisok professiy, kotorye poyavyatsya v sleduyushchem desyatiletii [Elektronnyy resurs]. URL: <http://hrportal.ru/article/microsoft-sostavil-spisok-professiy-kotorye-poyavyatsya-v-sleduyushchem-desyatiletii> (data obrashcheniya: 12.03.2017).

10. *Volkov Yu.G., Gurba V.N., Gus'kov I.A.* Solidarnaya aktivnost': praktiki sotsial'nogo uchastiya i novye perspektivy // Sotsiologiya i obshchestvo: sotsial'noe neravenstvo i sotsial'naya spravedlivost': materialy V Vseros. sotsiol. kongressa (Ekaterinburg, 19–21 oktyabrya 2016 g.) / отв. red. V.A. Mansurov. M.: Rossiyskoe obshchestvo sotsiologov, 2016. P. 903–910.

11. *Volkov Yu.G.* Kreativnost': sotsial'nyy diagnoz sovremennogo obshchestva // Nauchnaya mysl' Kavkaza. 2016. № 3. P. 5–14.

12. *Goryacheva E. A.* Osobowośćnamiarę XXI wieku // Perspektywi czneopracowaniasą nauką i technikami – 2014: materiały X Międzynarodowej naukowo-praktycznej konferencji. Vol. 11. Pedagogiczne nauki. Psychologia i socjologia. Przemysł. Nauka i studia, 2014. 80 str.

13. Interv'yu s Aleksandrom Evgen'evichem Voyskunskim [Elektronnyy resurs] // Mezhdunarodnoe internet-soobshchestvo issledovateley fenomena kibersotsializatsii. URL: http://www.homocyberus.ru/voyskunskiy_intervyu (data obrashcheniya: 11.05.2016).

Поступила в редакцию

11 августа 2017 г.