

СОЦИАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН: ОТ СПЕКУЛЯТИВНЫХ ПРАКТИК К УСТОЙЧИВОМУ БУДУЩЕМУ

А. Н. АЛЕКСЕЕВ

Школа дизайна НИУ ВШЭ, 115054,
Россия, Москва, ул. Малая Пioneрская,
д. 12
aalekseev@hse.ru

О. Л. В. ШАРП

ООО «Хит Лид», 630007, Россия,
Новосибирск, ул. Серебrenниковская,
д. 13
olucasharp@gmail.com

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-42-67

Аннотация

Статья посвящена исследованию социального дизайна как критически важного инструмента поиска решений сложных общественно значимых проблем. В первой части проводится ретроспективный анализ истоков социально-ориентированного проектирования, определяются его концептуальные основы, ключевые характеристики и смежные направления. Вторая часть статьи фокусируется на анализе технологических дискурсов, в частности технооптимизма и технологического скептицизма, а также критике технологического солюционизма. Особое внимание уделено этическим вызовам, связанным с внедрением инноваций, и роли спекулятивного дизайна в дискуссии о будущем. Утверждается, что современные технологии не только расширяют инструментальные возможности проектирования, но и трансформируют их сущность, требуя от исследователей и практиков критического осмысления воздействия предлагаемых решений на общество и иные инфраструктурные и природные системы. Это позволяет рассматривать социальный дизайн как медиатор между инновациями и человеческими потребностями. В третьей части представлены проекты студентов Школы дизайна НИУ ВШЭ, демонстрирующие попытки молодого поколения специалистов осмыслить с помощью инструментов спекулятивного проектирования актуальные общечеловеческие вызовы, обусловленные интенсивной интеграцией технологий в повседневную жизнь, такие как разобщенность, утрата культурной идентичности и экологические проблемы. Эти проекты не только следуют глобальным трендам в направлении социально-ориентированного проектирования, но и подчеркивают необходимость интеграции технологий в образовательные и профессиональные практики. Таким образом, социальный дизайн позиционируется в статье как ключевой инструмент для осмысления настоящего и проектирования справедливого, инклюзивного и устойчивого будущего в условиях цифровых трансформаций.

Ключевые слова: социальный дизайн, социально-ориентированное проектирование, проекты спекулятивного дизайна, технооптимизм, технологический скептицизм, прорывные технологии

ALEXANDER N. ALEKSEEV

HSE Art and Design School, 115054, Russia,
Moscow, Malaya Pionerskaya St., 12
aalekseev@hse.ru

OLGA L. V. SHARP

Heat Lead LLC, 13, 630007, Russia, Novosibirsk,
Serebrennikovskaya St., 13
olucasharp@gmail.com

Для цитирования: Алексеев А. Н.,
Шарп О. Л. В. Социальный дизайн: от
спекулятивных практик к устойчивому
будущему // Журнал ВШЭ по искусству
и дизайну / HSE University Journal of Art
& Design. № 8 (4/2025). С. 42–67

social design: from
speculative practices to
a sustainable future

Abstract

This article examines social design as a vital approach to addressing complex, socially significant challenges. The first section offers a retrospective analysis of the origins of socially oriented design, tracing its conceptual foundations, defining characteristics, and related fields. The second section delves into technological discourses — specifically techno-optimism and technological skepticism — while critiquing the phenomenon of technological solutionism. It explores the ethical dilemmas inherent in innovation and underscores the role of speculative design in shaping discussions about the future. The argument posits that modern technologies not only expand design's instrumental capabilities but also reshape its fundamental nature. This evolution compels researchers and practitioners to critically assess how proposed solutions impact society, infrastructure, and natural systems, positioning social design as a bridge between innovation and human needs. The third section showcases projects by students from the HSE Art and Design School, illustrating how the next generation of professionals employs speculative design tools to grapple with contemporary global challenges — such as social isolation, cultural erosion, and environmental degradation, driven by the rapid integration of technology into daily life. These projects reflect broader trends in socially oriented design while emphasizing the importance of embedding technological literacy into educational and professional practice. Ultimately, the article frames social design as an essential framework for understanding the present and forging a future that is equitable, inclusive, and sustainable amid ongoing digital transformation.

Keywords: social design, socially-oriented design, speculative design cases, technooptimist, technological scepticism, convergent technologies

Социально-ориентированный дизайн как инструмент определения вызовов настоящего и исследования будущего

В середине XX века дизайн столкнулся с глубоким кризисом, отражавшим общие противоречия эпохи. Научно-технический прогресс, который должен был принести человечеству свободу и благополучие, вместо этого породил новые формы отчуждения человека, экологические угрозы и духовный дисбаланс. Мыслители, такие как О. Шпенглер и Н. А. Бердяев, критиковали «иллюзию прогресса», указывая на то, что технический разум, лишенный нравственных ориентиров, ведет к дегуманизации общества. В этом контексте дизайн, как одна из ключевых творческих практик современности, оказался на перепутье: с одной стороны, он продолжал служить инструментом массового производства и потребления, а с другой — пытался преодолеть разрыв между утилитарностью и эстетикой, между «Красотой» и «Пользой» [Сидоренко, 1990].

Дизайнеры и теоретики, осознавая кризис гуманистических идеалов, стремились создать «утопию преодоления» — новый тип культуры, где функциональность и художественная ценность могли бы сосуществовать гармонично. Но индустриальная логика требовала стандартизации, а массовое производство часто сводило дизайн к коммерческой функции, лишая его духовной и социальной значимости. Так кризис дизайна стал отражением кризиса гуманизма: вера в прогресс столкнулась с реалиями атомной бомбы, экологических катастроф и духовного опустошения. Утопия нового дизайна осталась во многом нереализованной — он продолжал балансировать между коммерцией и культурной миссией, массовостью и индивидуальностью, функцией и смыслом.

Исторически социально-ориентированные тенденции в дизайне начали проявляться как фундаментальное направление проектной деятельности, существующей в оппозиции к производству только для потребления, начиная с ранних авангардных движений XX века, таких как ВХУТЕМАС в России и Баухаус в Германии. Эти школы заложили основы интеграции искусства, ремесла и социальной ответственности, ориентируясь на создание функциональной, демократичной среды обитания. Важным этапом стало послевоенное развитие дизайна в контексте идей Т. Мальдонадо, В. Папанека и Ю. Б. Соловьева, которые акцентировали внимание на социальной и экологической значимости проектирования.

Социальный дизайн как самостоятельное направление в проектной деятельности начал формироваться во второй половине XX века, когда дизайнеры начали выходить за рамки предметно-коммуникационного проектирования, обращаясь к организационным, институциональным и системным задачам. Манифест "First Things First" Кена Гарлэнда, впервые опубликованный в 1964 году, сыграл ключевую роль в формировании основ крепкой этической базы современного социального дизайна. Гарлэнд и соавторы манифеста хотели вернуть ему гуманистический смысл, превратив из безличного коммерциализированного инструмента в мощный фактор общественно-экономических процессов.

Таким образом, социальная ответственность становилась базовым профессиональным ценностным принципом дизайна.

Несмотря на достаточно широкое распространение термина «социальный дизайн» в настоящий момент, в академической и профессиональной среде сохраняется концептуальная неоднозначность в его толковании. Это понятие развивалось в контексте эклектических практик: от общественных инициатив небольших сообществ и решения локальных «проблемных ситуаций» до глобальных трансформационных проектов, связанных с устойчивым развитием, трансформацией общественных институтов — концепцией, направленной на удовлетворение текущих потребностей человечества без ограничения возможностей будущих поколений. В рамках образовательных организаций и консультационных компаний возникло множество направлений: гуманитарный дизайн, дизайн как средство содействия развитию, ответственный дизайн, социально-ориентированный дизайн, дизайн ради социального блага, дизайн социальных изменений, дизайн социальных инноваций, дизайн социальных инноваций и устойчивого развития, трансформационный дизайн (оригинальные названия на английском: Humanitarian Design, Design as Development Aid, Socially Responsible Design, Socially Responsive Design, Design for Social Good, Design for Social Change, Design for Social Impact, Design for Social Innovation, Design for Social Innovation and Sustainability) и многие другие.

Сферы применения социального дизайна крайне обширны: от дизайна в условиях катастроф (disaster-resilient design или resilient design) и повышения эффективности систем здравоохранения и образования до проектов по развитию инклюзивности, публичных сервисов или инфраструктуры общественных организаций, а также вовлечения жителей в городскую повестку. В научном сообществе среди прочих укрепилось мнение, что социально-ориентированный дизайн занимается «проблемными ситуациями», при этом также были высказаны альтернативные идеи о том, что он работает с так называемыми сложными, системными «коварными проблемами» ("wicked problems", англ.), не имеющими однозначно «хорошего» решения [Buchanan, 1992]. Так, результатами работы социальных дизайнеров могут быть как предметы и услуги, так и принципиальная трансформация существующих процессов на организационном уровне и на уровне ключевых социальных институтов. Таким образом, вопрос масштаба проектов в области социального дизайна также являлся предметом научной дискуссии.

При всем многообразии характеристик социального дизайна можно выделить несколько основных: во-первых, человекоцентричность, т. е. акцент на потребностях, ценностях и точках зрения людей, вовлеченных в проект; во-вторых, проектирование с активным вовлечением заинтересованных сторон; в-третьих, учет социальных, культурных и экологических условий реализации проектов; в-четвертых, система обратной связи, обеспечивающая гибкость и адаптацию решений; в-пятых, дизайн-мышление, а затем и системное мышление, предлагающее множество различных инструментов

проектирования, а также связывающий все это ценностный компонент — ориентация на устойчивые трансформации, долгосрочные и ощутимые изменения.

Руководствуясь описанными выше общими характеристиками, мы понимаем социальный дизайн как *зонтичный термин* для выделения всего множества социально-ориентированных направлений в современном дизайне, которые нацелены на исследование сложных социотехнических систем, разработку и применение методов и технологий их создания, модернизации и трансформации, для устойчивого развития, с опорой на социальную и экологическую ответственность. Укорененность в сфере социальных ценностей является здесь существенной характеристикой.

В условиях антропоцена, когда человеческий фактор стал доминирующим в трансформации экосистем, любой дизайн неизбежно затрагивает интересы других лиц, что говорит о повышении уровня ответственности за проектируемые решения перед обществом. Поворот в системе ценностей современных профессионалов от слепого применения таланта в соответствии с требованиями рынка к гуманистическим идеям отражает важную тенденцию в общественном развитии, находящую применение в различных сферах — от урбанистики до государственного управления. Усиливается критика «дизайн-империализма» и утверждаются принципы справедливого и децентрализованного дизайна, где решения строятся на уважении культурного многообразия и расширении агентности локальных сообществ.

В последние пять лет социальный дизайн вошел в новую фазу интенсивной трансформации, обусловленной глобальными вызовами современности — пандемией COVID-19, усиливающимся климатическим кризисом, растущим экономическим неравенством, цифровизацией и распространением прорывных технологий. Эти факторы кардинально расширили и обновили теоретические рамки и практические инструменты дисциплины.

Объектом дизайна таким образом становятся сложные системы — эмерджентные, взаимосвязанные элементы и отношения, преследующие определенные цели. В таких системах социальные и технические аспекты неразрывно связаны, а задача дизайнера — объединить потребности людей с возможностями технологий в некое целое. Ключевые вызовы при работе с такими задачами — это человеческий фактор с его ограниченной рациональностью и особенностями поведения, междисциплинарность при отсутствии общего языка между специалистами разных областей, а также техническая сложность, выражающаяся в нелинейности, множественных и отсроченных обратных связях и изменчивости операционных характеристик системы. В результате социальный дизайн требует системного, синтетического подхода, интеграции методов различных наук и постоянной рефлексии над последствиями принимаемых решений.

Развитие социального дизайна тесно связано с тремя крупными институциональными движениями, идущими, порой, параллельно с деятельностью

некоммерческих организаций, эволюцией государственных инициатив и образовательных программ. Ведущие университеты и исследовательские центры, такие как Stanford d.school, Design Academy Eindhoven, Maryland Institute College of Art, внедряют программы по социальному/системному/трансформационному дизайну, акцентируя внимание на работе с междисциплинарностью, дизайн-мышлением и человекоцентричным подходом как инструментами для решения сложных проблем. В некоммерческом секторе и государственном управлении социальный дизайн реализуется через проекты, направленные на повышение инклюзивности, модернизацию инфраструктуры, улучшение качества жизни и устойчивое развитие, на реализацию которых приглашаются дизайн-консалтинговые бюро. Компании и организации, такие как IDEO, MASS Design Group, ThinkPublic, активно разрабатывают и внедряют модели решения острых социальных проблем, вовлекая в процесс конечных пользователей, экспертов и представителей различных дисциплин, стимулируя общественный диалог и расширяя границы традиционного проектирования. Обратим внимание, что во всех приведенных примерах существуют выделенные нами компоненты социального дизайна (человекоцентричность, совместное проектирование и т. д.).

Принципиально важным для дальнейшего развития стратегий социально-ответственного дизайна является понимание его целей и задач широкой аудиторией, поскольку такого рода проекты нуждаются не только в авторе, но и в новом типе потребителей: не «покупателе», как в случае с обычным продуктом индустриального производства, а соучастнике, единомышленнике, осознанно стремящемся к устойчивому будущему. Художественные и технические решения, предлагаемые дизайнером в этом случае, являются также этическими решениями, поэтому объективно существует необходимость поддерживать научную дискуссию о принципах и актуальном направлении развития социально-ответственного дизайна. Именно поэтому одной из целей дальнейших исследований в этом направлении является включение в поле дискуссии более широкого круга специалистов из числа как дизайнеров, так и социологов, урбанистов, специалистов по управлению муниципальными проектами, а также широкой аудитории.

Особое значение приобрела интеграция в социальный дизайн цифровых технологий. Использование платформ для удаленного совместного проектирования, больших данных, ИИ и виртуальной реальности обеспечивает новые возможности для масштабирования инклюзивных проектов, а также вовлечения маргинализированных и уязвимых групп. Современные методологии — гибридные, междисциплинарные и мультиформатные — получили приоритетное развитие: партисипативный дизайн в цифровой среде (digital co-creation), системный дизайн, дизайн-активизм и дизайн будущего (design futures) раскрывают новые горизонты для проектирования решений для «коварных проблем».

В последние два десятилетия особое место в научной дискуссии также заняло направление, уходящее корнями в дизайн-мышление, — спекулятивный

дизайн (speculative design) и различные его составляющие, например дизайн фантастика (design fiction). Термин был введен Энтони Данном и Фионой Рэби, которые определяют спекулятивный дизайн как средство для постановки вопросов и формирования дискуссий о том, каким может быть мир, а не как инструмент выработки непосредственного практического решения [Dunne, Raby, 2013; Auger, 2013, pp. 3–20]. В отличие от традиционного проектирования, нацеленного на решение конкретных проблем настоящего, спекулятивный дизайн становится одним из подходов предварительного отчасти провокационного исследования, которое создает объекты, сценарии и ситуации, позволяющие выявлять скрытые противоречия, вызывать обсуждение, прогнозировать возможные социальные и технологические риски, а также формировать новые этические ориентиры. Спекулятивные артефакты обладают потенциалом содействия социальным изменениям в реальном мире, считают упомянутые выше авторы. В качестве теоретического обоснования подобного потенциала они предлагают связать теорию возможных миров (possible world theory) и дизайн-антропологию. Подобная практика «фантазирования» может служить как бы расширенной версией дизайн-мышления, новым инструментом для визуализации общественных изменений, вовлекающим коллективы в процесс создания альтернативных структур посредством умозрительных артефактов и сценариев.

В контексте социального дизайна спекулятивные методы могут стать особенно актуальными, когда речь идет о работе с «коварными проблемами» — сложными, не имеющими однозначного решения задачами, связанными с цифровизацией, экологией, экономической справедливостью и идентичностью. Проекты, реализуемые в этом ключе, часто выходят за пределы привычных продуктовых решений, превращаясь в инструменты общественного диалога и коллективного воображения будущего. Например, в рамках образовательных программ по современному дизайну студенты НИУ ВШЭ используют спекулятивные подходы для моделирования альтернативных сценариев развития городской среды, взаимоотношений человека и технологий, а также для критической рефлексии по поводу возможных последствий внедрения искусственного интеллекта или новых цифровых платформ. Подробно проекты будут рассмотрены в третьей части этой статьи.

Спекулятивный дизайн выступает не только как методологический инструмент, но и как ценностная рамка, позволяющая практикам и исследователям выходить за пределы прагматических задач и формировать новые смыслы, необходимые для поиска ответов на вызовы быстро меняющегося мира. Встраивание спекулятивных практик в социальный дизайн способствует критическому осмыслению проблемы, расширяет диапазон проектных решений и усиливает футурологическую составляющую дисциплины, делая ее одним из ключевых инструментов исследования и формирования контуров общества будущего [Dunne, Raby, 2013; Markussen, 2017; Auger, 2013].

Технологический дискурс в социальном дизайне: между технооптимизмом и технологическим скептицизмом

Дизайн в действительности представляет собой синтез желаемого и технически возможного. Технологии играют ключевую роль в этом процессе не только потому, что разработка новых решений является самой сутью проектирования, но и потому, что они открывают ранее невозможные пути для творчества и реализации идей. В настоящее время стремительный прогресс в области информационных разработок, особенно в сфере искусственного интеллекта, ставит перед профессиональным сообществом фундаментальные вопросы о роли и месте технологий в решении социальных проблем. В связи с этим можно предположить, что прорывные инновации, занимающие сознание людей в настоящее время, такие, например, как ИИ и блокчейн, VR/AR и квантовые компьютеры, могут стать частью проектируемого решения. Таким образом, дизайнер оказывается в центре идеологических дебатов между технологическим скептицизмом, технооптимизмом и техносолюцизмом, которые определяют не только теоретические рамки дисциплины, но и практические подходы к проектированию будущего общества.

Технологический оптимизм представляет собой мировоззрение, согласно которому новые разработки являются ключом к созданию лучшего мира [Danaher, 2022] — и способны повышать качество жизни и содействовать прогрессу человечества. Это направление получило особое распространение в индустрии и политических кругах, где технологические решения часто рассматриваются как панацея от многих общественных проблем и фактор непременно позитивного сценария развития человечества. Технологический скептицизм, наоборот, подвергает критическому анализу утверждения о неперменной пользе технологических инноваций. Скептики указывают на потенциальные риски, неожиданные последствия и способность технологий усугублять существующие проблемы вместо их решения. Особое место в современной дискуссии занимает критика технологического солюцизма — подхода, который стремится свести сложные социальные проблемы к техническим задачам, решаемым посредством технологических инноваций. Этот подход является продолжением идеи «технологических заплаток» (“techno-fix”) Элвина Вайнберга [Weinberg, 1966], которую затем критиковал Е. Морозов в книге «Чтобы спасти мир, нажмите здесь», указывая на опасность наивного и редуционистского предположения о том, что технологии и технологические решения всегда являются лучшим или единственным ответом на комплексные общественные и экологические проблемы [Morozov, 2014].

В современном дизайне эти позиции преобразуются в разные подходы к проектированию:

- Спекулятивные методы способствуют осмыслению возможных негативных последствий технологий, ставя под сомнение технооптимистические сценарии и расширяя поле дискуссии через создание альтернативных, часто дистопических или критических, образов будущего.

- Технооптимистичные проекты, напротив, акцентируют потенциал технологий как «смарт-решений» для сложных социальных вызовов, ориентированных на улучшение качества жизни.

Типичным примером столкновения этих взглядов является дискуссия между лидерами креативных индустрий рекламы и дизайна Джоном Хегарти и Бобом Гринбергом на конференции Wired в 2013 году, посвященной использованию Big Data в коммуникациях. Джон Хегарти, легендарный креатор, арт-директор и создатель агентства BBH, известен своим критическим взглядом на чрезмерное увлечение данными в рекламе. Его основной тезис: человеческое творчество, интуиция и эмпатия по-прежнему незаменимы — и несмотря на появление Big Data, Хегарти выступал за их сохранение, предостерегая от слепого доверия статистике и аналитике, которые способны превратить рекламу в «бездушный алгоритмический процесс».

Боб Гринберг, создавший «рекламное агентство нового типа» R/GA и активно внедрявший цифровые технологии, напротив, подчеркивал потенциал Big Data для более точного таргетинга и персонализации сообщений. Он отмечал, что данные позволяют лучше понять поведение и предпочтения аудитории, что ведет к росту эффективности маркетинговых кампаний и экономии ресурсов. Для него большие данные — это инструмент, который, при умелом использовании, дополняет творческий процесс, делая его точным, основанным на цифрах и персонифицированным.

Эта дискуссия отражает более широкий конфликт между традиционным творческим началом и новыми аналитическими технологиями, формирующими облик современного дизайна. Стоит отметить, что профессиональное сообщество не представляет собой монолитную группу с единым взглядом. Если смотреть на отношение к технологиям в обществе в целом, то оно зависит от таких социально-культурных факторов как религиозность или доверие к науке [Većkalov et al., 2023].

Важно отметить, что технологический детерминизм в дизайне имеет глубокие исторические корни, тогда как потребители часто воспринимают инновационные решения как нейтральные инструменты, полагая, что процесс проектирования заранее предопределен и органичен. Такое понимание игнорирует социальную конструкцию технологий и встроенные в прорывные инновации ценности. Технологический детерминизм не следует рассматривать как негативное явление. Он отражает баланс между желаемым общественным устройством и актуальными инженерно-техническими возможностями, при этом ключевым остается вопрос: кто проектирует эти решения, на благо кого и с какой степенью контроля. Важным аспектом становится переосмысление роли человека в проектировании технологий и администрировании новаций в соответствии с этическими и социальными нормами.

Кроме того, новейшие разработки радикально трансформируют практики совместного проектирования, создавая новые возможности для вовлечения

сообществ во все процессы. Исследования показывают, что успешные инициативы в области общественных технологий характеризуются связанностью с контекстом сообщества, настроенными сетями и отношениями, сбалансированными ролями и ответственностью, разнообразным участием и совместной разработкой технологий [Dombrowski et al., 2016, OECD, 2024]. Применение прорывных технологий в социальном дизайне демонстрирует чрезвычайные возможности для решения сложных общественных задач, но одновременно открывает и новые этические и методологические вызовы.

Последние несколько лет ознаменовались значительным ускорением развития IT-технологий и преобразованием цифрового ландшафта, что немедленно отозвалось в практиках социального дизайна. Среди важнейших трендов следует выделить следующие направления:

- *Искусственный интеллект* продолжает расширяться с помощью совершенствованных пользовательских интерфейсов нейросетей. Он применяется для автоматизации разнотипных задач.
- *Платформенные решения и облачные технологии* развиваются с акцентом на интеграцию локальных разработок и создание универсальных экосистем, что облегчает масштабирование социально-ориентированных проектов и поддержание их инфраструктуры.
- *Разработка квантовых вычислений и нейроморфных систем* обещает качественный прорыв в моделировании, анализе данных и энергоэффективности IT-систем, создавая основу для инновационных продуктов и сервисов в социальной сфере.
- *Умные среды и Интернет вещей* трансформируют представления об «умных городах» и общественных пространствах, меняя взаимодействие людей, объектов и социальных сервисов.

Эти направления значительно расширяют не только поле работы и инструментарий социального дизайна, но и требуют глубокого понимания новых технологий и последствий их внедрения. В свете изложенного, становится очевидным, что социальный дизайн тесно переплетен с вопросами использования новых технологий, решение которых не ограничивается дихотомией «технооптимизм или техноскептицизм», но располагается вне ее — в системе ценностей и подходов к проектированию.

Более того, развитие новейших технологий не только открывает новые возможности для социального дизайна, но и провоцирует возникновение новых сложных проблем. Цифровизация, автоматизация и глобализация приводят к социальной разобщенности, потере культурной идентичности, экологическим кризисам. Эти вызовы требуют критического осмысления и инновационных решений, которые помогли бы найти баланс между технологическим прогрессом, социальной ответственностью и устойчивым развитием.

Технологии не нейтральны — они трансформируют социальные практики, меняют структуру коммуникации и влияют на культурные нормы. И социальный дизайн может стать ключевым инструментом, позволяющим критически анализировать последствия внедрения технологий и проектировать решения, учитывающие человеческие, культурные и экологические аспекты.

Исследовательские проекты студентов: практические вызовы современности и новые горизонты социально-ответственного проектирования

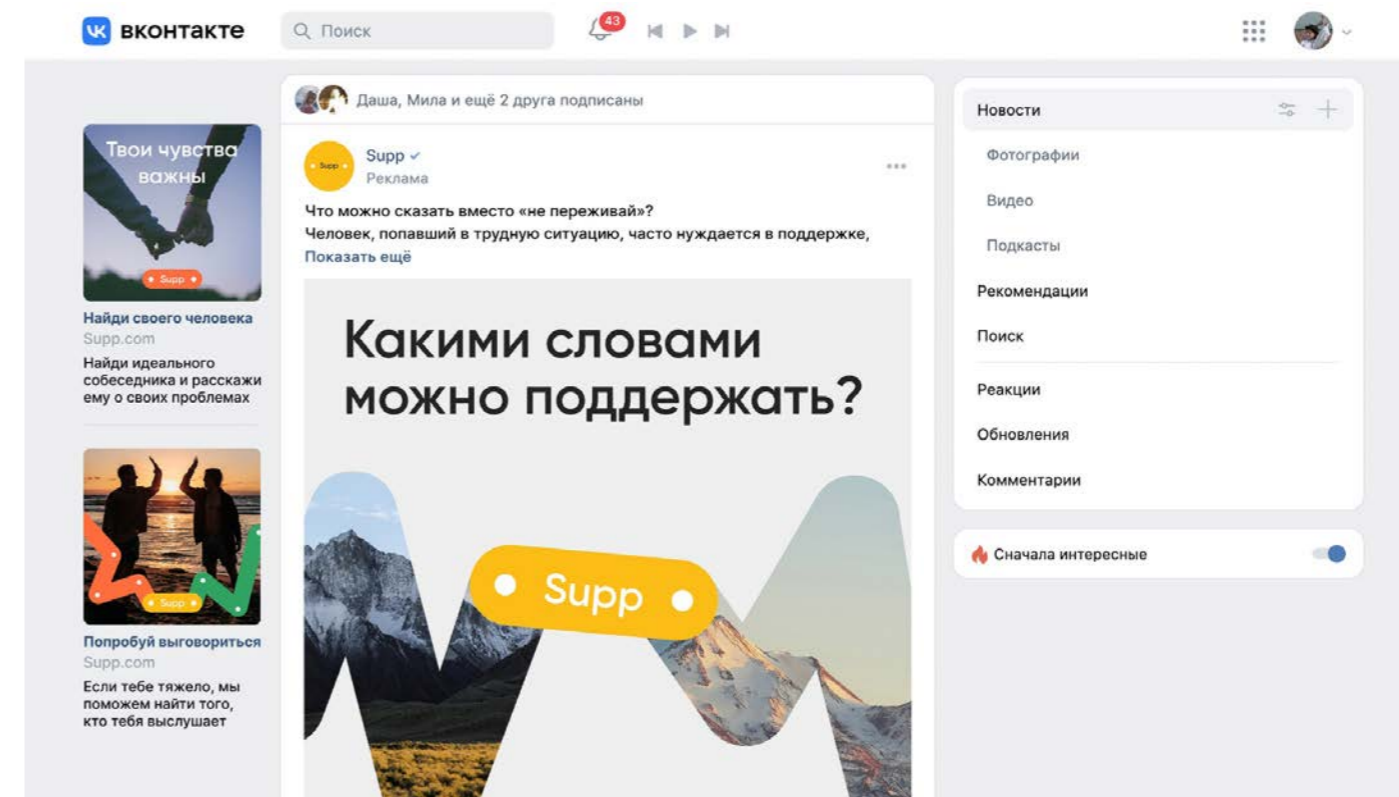
Рассмотрев теоретические и идеологические контуры современного социального дизайна, а также роль технологического дискурса в его формировании, целесообразно обратиться к анализу исследовательских и проектных практик.

В фокусе внимания окажутся три явных тренда, сформировавшихся под влиянием технологических трансформаций и требующих особого внимания в современном социальном проектировании, актуальность которых будет раскрыта ниже:

- *Децентрализация личности и изолированность людей* представляет собой реакцию на растущую изоляцию в цифровую эпоху. Исследования в области социального дизайна все больше обращаются к проблематике одиночества и эмоциональной разделенности как к критическим вызовам современности.
- *Обращение к культурному коду и поиски идентичности* отвечают на возрастающую потребность социальных общностей в условиях глобализации.
- *Экологическая рефлексия и альтернативные сценарии будущего* связаны с растущим интересом к устойчивому развитию и применению спекулятивных методов для осмысления экологических вызовов.

Выделенные тренды влияния технологических инноваций далее проиллюстрированы на примере конкретных социально-ориентированных проектов, среди которых также рассмотрены несколько студенческих работ.

В рамках образовательной программы Школы дизайна НИУ ВШЭ студенты нацелены на создание социально значимых продуктов и внедрение передовых социально-ориентированных практик. Мы выделили несколько, руководствуясь рядом критериев. Во-первых, отбор осуществлялся из Цифрового портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ среди проектов, появившихся в рамках учебных курсов, дипломных работ и исследовательских инициатив, которые связаны с социальным дизайном, урбанистикой, дизайн-исследованиями и устойчивым развитием. Это гарантирует их методологическую обоснованность и связь с академическими подходами. Во-вторых, выбранные проекты показывают, как социальный дизайн может



Ил. 1

А. Павлова, Л. Ханеева, Л. Самсонова. Проект «Supp — приложение для общения и поддержки». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024

реагировать на технологические трансформации и важнейшие глобальные вызовы при помощи спекулятивных инструментов. Наконец, проекты обладают практической и исследовательской ценностью, предлагая рабочие прототипы и формулируя ответы на ключевые исследовательские вопросы, например, о роли цифровых платформ в преодолении социальной изоляции или сохранении культурного наследия. Такой комплексный подход позволяет рассмотреть технологические тренды через призму их воздействия на общество.

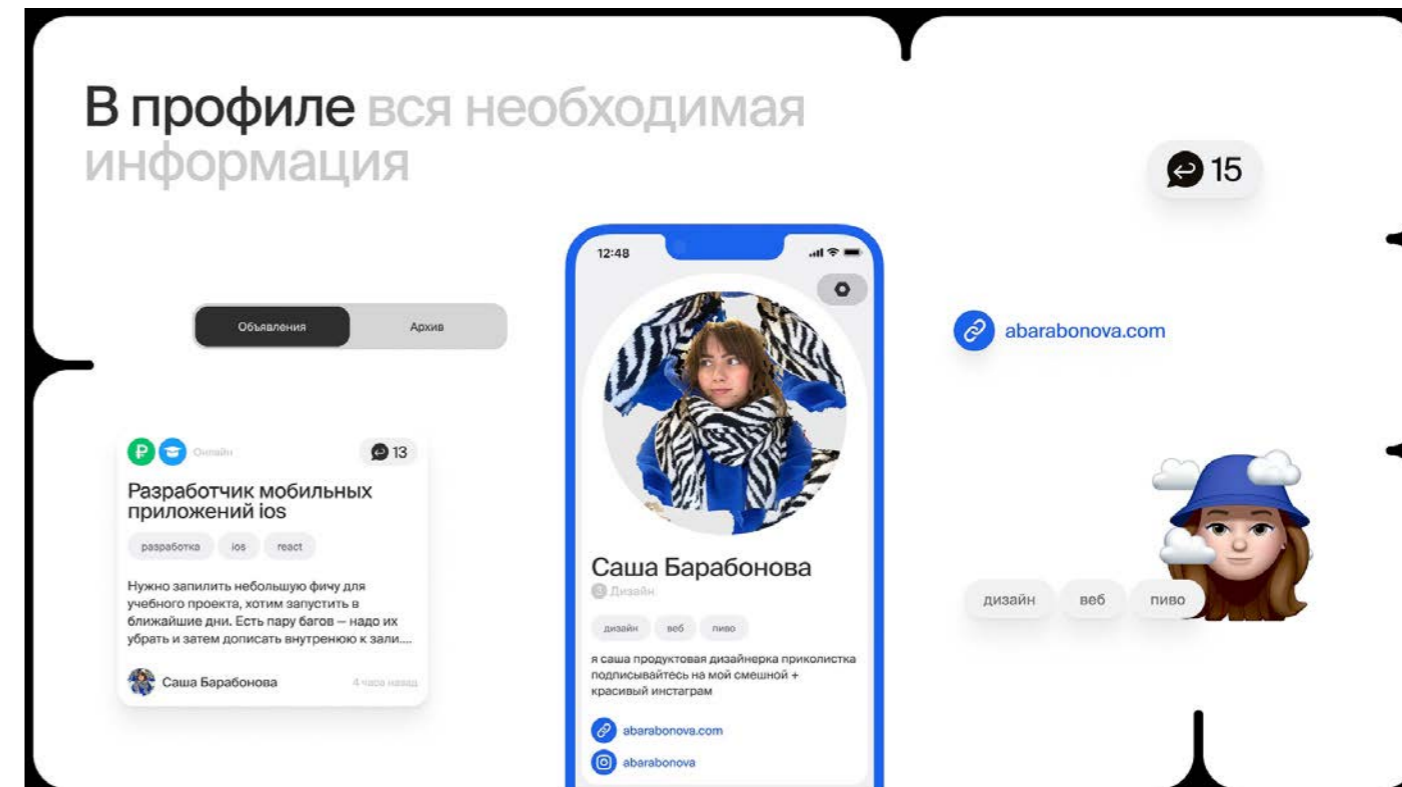
А. Децентрализация и социальная разобщенность

Тренд децентрализации личности и разрушения общественных связей является универсальным и рассматривается в разнообразных международных исследованиях и проектах социального дизайна. Вне образовательного контекста данная проблема привлекает внимание многих специалистов, работающих на стыке социальных инноваций и технологий. Так, например, в исследовании, опубликованном в сборнике Springer, рассматриваются межпоколенческие отношения и социальная изоляция пожилых людей, для которых проблема одиночества и отчуждения стоит особенно остро. Авторы подчеркивают необходимость проектирования систем услуг, включающих платформы для взаимодействия, а также сервисы, способствующие социализации этой уязвимой группы населения. Такой подход направлен на восстановление связей между пожилыми людьми, волонтерскими организациями и сообществом, а также создает условия для системной устойчивости социальной среды и межпоколенческого диалога [Wu, 2022]. Аналогично, в статье, опубликованной междисциплинарной командой ученых в журнале Нью-Йоркской академии наук, исследуется применение практик социально-ориентированного дизайна для борьбы с изоляцией пожилых людей, проживающих в субсидированном жилье. Авторы подчеркивают потенциал этого направления для разработки инновационных решений в условиях, когда однозначно правильное решение найти очень сложно [Cudjoe et al., 2025]. Успешно применяются технологии для восстановления межпоколенческих связей и создания сообществ поддержки в таких международных проектах, как, например, Circle и Digital Heroes.

Эти идеи находят поддержку и развитие в работах студентов НИУ ВШЭ, которые также активно исследуют возможности социально-ориентированного проектирования. Их предложения направлены на решение насущных проблем и демонстрируют практическое применение теоретических принципов социального дизайна.

Проект мобильного приложения *Supr* представляет собой цифровую платформу для стимуляции эмпатического взаимодействия между пользователями со схожими психологическими трудностями (Ил. 1) [URL: <https://hsedesign.ru/project/b83cdad504714a67a86f0dfa25daeb08>].

Проект поднимает исследовательский вопрос о том, как цифровые платформы могут способствовать восстановлению доверия и эмоционального контакта в условиях фрагментации социальных отношений.



Ил. 2

А. Барабонова, А. Никифоров, А. Бычкова. Проект «Хайер — для любых задач». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2023

Проект «Хайер» обеспечивает работу практических сценариев повседневной взаимопомощи в студенческой среде, способствуя преодолению физических и социальных барьеров, что можно считать локальной формой инклюзивности и коллективного взаимодействия. Такой фокус на запросах реального сообщества коррелирует с трендами инклюзивного и партисипативного дизайна, которые утверждают необходимость контекстуальности и адаптивности решений [URL: <https://hsedesign.ru/project/234042fd193e4997b8a9f54d9667df82>].

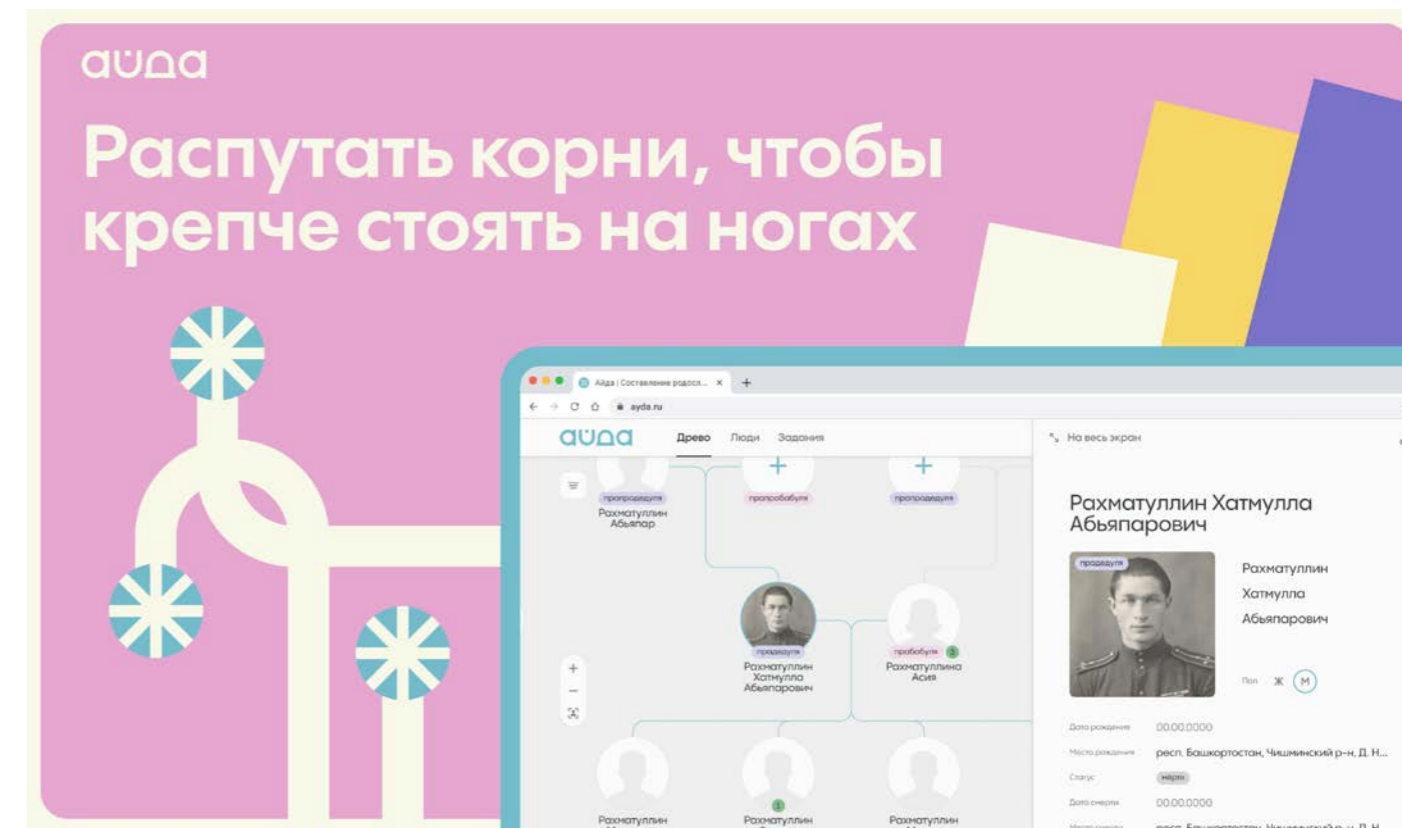
Потребность в общении с целью обмена опытом обучения со студентами разных профилей выразили более 50% опрошенных, из них более 32% — отмечали появление потребности в этом один раз в пару месяцев, 32% — один раз в месяц и чаще, что отражает остроту проблемы. Разработанное молодыми дизайнерами приложение «Хайер» помогает студентам из разных корпусов НИУ ВШЭ связаться друг с другом, решая проблему как профессиональной, так и бытовой взаимопомощи. Благодаря пониманию разработчиками специфики запросов целевой аудитории, к которой они сами относятся, запуск MVP приложения был встречен настоящим пользовательским бумом, позволившим проекту добраться до 10-го места в AppStore в категории «Производительность» за первую неделю только при органическом продвижении через рекомендации, коллаборации и контент (Ил. 2).

Б. Обращение к культурному коду и идентичности

Социально-ориентированное проектирование реализуется в различных направлениях, но одним из наиболее актуальных трендов современности становится обращение к культурной идентичности. Этот подход не только способствует сохранению национального наследия, но и укрепляет локальные сообщества в условиях глобализации и урбанизации. Исследования показывают, что партисипативное проектирование и совместное творчество играют в этом ключевую роль. Например, авторы одной из работ демонстрируют, как вовлечение местных жителей в процесс проектирования не только улучшает физическую среду, но и возрождает исконные практики, способствует накоплению культурного капитала, укреплению социальной сплоченности сельских общин Китая [Fazhong, Hanwen, Zhang, 2025].

Аналогичные идеи развиваются и в другом исследовании идентичности [Hamidulfuad, 2024, pp. 92–95]. Автор показывает, как дизайн-мастерские помогают представителям народа атикамек в Канаде узнавать свои традиции, развивать креативность и переосмысливать культурное наследие в современных условиях.

Эти научные работы подчеркивают, что культурная идентичность не статична, а может быть переосмыслена и адаптирована для обретения достойной жизни в меняющемся мире. Студенты школы дизайна НИУ ВШЭ также поддерживают эти идеи, разрабатывая проекты, направленные на сохранение и переосмысление культурного кода.



Ил. 3

К. Мулкаманова. Проект «Айда — сервис для составления родословного древа». ВКР направления «Дизайн и продвижение цифрового продукта». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2025

В частности проект «Айда» — прототип сервиса для построения цифрового родословного древа, помогающий пользователям исследовать свои корни и семейную историю [URL: <https://hsedesign.ru/project/db1851ac1938482ab75b7ba5adbd71b6>]. Он следует теоретическим установкам культурного дизайна и дизайна антропологии, которые подчеркивают значимость памяти и семейного наследия для формирования устойчивых идентичностей (Ил. 3). Формат MVP проекта обрел популярность уже на старте, подтверждая тем самым важность изучения вопроса о способах цифровой репрезентации культурного наследия, актуального для современной антропологической и культурологической практики.

Проект *Есенинская карта* предлагает взгляд на традиционные культурные институты через механизм иронического переосмысления социальных норм [URL: <https://hsedesign.ru/project/1af0ff32cd8a41ca94cb49757bb3ab6f>]. Он соответствует принципам критического и спекулятивного дизайна, направленного на выявление противоречий и скрытых механизмов культурного конструирования (Ил. 4). Проект демонстрирует потенциал дизайна как инструмента критики и социального рефрейминга: посещение музеев и библиотек поощряется скидками в барах и магазинах для взрослых. Коэффициент вовлеченности (включающий лайки, комментарии) аудитории в содержание постов по теме Есенинской карты был зафиксирован в 8 раз выше, чем у постов по теме о прямом аналоге — Пушкинской карте.

В. Экологическая рефлексия и дизайн-ориентированные футурологические концепции

Обращение к экологическим проблемам и проектированию сценариев будущего становится одним из ключевых направлений современного социального дизайна, особенно в контексте глобальных вызовов, связанных с разрастанием городов, изменением климата и ответственным потреблением ресурсов. Исследования показывают, что устойчивое развитие не может ограничиваться лишь техническими или экономическими решениями — оно требует глубокого переосмысления взаимоотношений между человеком, обществом и природой. Также подчеркивается, что необходимость вовлечения местного сообщества в сохранение наследия совместно с другими заинтересованными сторонами имеет решающее значение, поскольку оно может трансформировать ценности, практики и общее поведение во имя общественного прогресса [Halim, Ishak, 2017]. Другие многочисленные исследования также показывают потенциал дизайн-ориентированных футурологических концепций для стратегического планирования [Neuhoff, Simeone, & Laurson, 2021].

Более того, решение «коварных проблем» не обязательно должно предполагать проектирование масштабных решений. Так, в книге «Город как точка опоры глобальной устойчивости» (“The City as Fulcrum of Global Sustainability”) [Yanarella, Levine, 2011, p. 25] авторы развенчивают устоявшиеся мифы об устойчивом развитии и демонстрируют, как мировые экологические проблемы могут и должны решаться на местном и региональном



Ил. 4
В. Фомина, К. Савкина. Проект «Продвижение Есенинской карты для пользователей». ВКР направления «Дизайн и реклама». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024

уровнях. Они подчеркивают важность привлечения местного сообщества к деятельности, которая укрепляла бы их чувство причастности к экологическим изменениям, способствуя разумному использованию ресурсов и обеспечивая баланс между сохранением и развитием.

Студенты НИУ ВШЭ в своих проектах также обращаются к этим вызовам, предлагая решения, которые сочетают экологическую ответственность, технологические инновации и социальное участие. Их работы демонстрируют, как социальный дизайн может способствовать формированию устойчивых практик и критическому осмыслению будущего.

Проект коллекции Future Nature иллюстрирует внедрение экологической проблематики в дизайн-практику через создание материальных объектов из переработанных материалов (Ил. 5). Его концепция отражает тенденции дизайна в формировании ответственного отношения к природе через материальные практики [URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/178139>]. Проект поднимает исследовательские вопросы о том, как визуальные и тактильные эффекты могут стимулировать поведение на уровне потребления и образа жизни.

Проект Mist предлагает инновационный подход к восприятию городского пространства через коллективное цифровое картирование [URL: <https://hsedesign.ru/project/0da0bbaabb79424d881786bddaaeb0b>]. Его концепция соответствует принципам партисипативного урбанизма и критической географии, рассматривающих город как сферу совместного смыслообразования. Mist задает новый взгляд на урбанистический дизайн как на процесс не только функционального, но и символического конструирования среды (Ил. 6).

Реакция дизайнерского сообщества на технологические изменения характеризуется множественностью подходов и позиций, отражающих сложность интеграции новых технологий в творческие и проектные практики. Анализ современных тенденций позволяет выделить четыре основных направления.

- *Расширение проектных возможностей.* Исследования показывают, что значительная часть профессионалов воспринимает искусственный интеллект как инструмент оптимизации рутинных процессов, освобождающий ресурсы для концептуальной и стратегической работы. Происходящие изменения способствуют смещению фокуса от технической реализации к проектированию пользовательских сценариев и развитию ценностно- и человеко-ориентированного подхода. Формирование новых компетенций, связанных с применением ИИ-технологий, становится неотъемлемой частью подготовки современных дизайнеров, что отражает тенденции к междисциплинарности в современном образовании.
- *Критическое осмысление технологических решений.* Одновременно в профессиональном сообществе фиксируются обоснованные опасения относительно потенциальных рисков технологической интеграции. Критики указывают на возможное снижение



Ил. 5

С. Ким. Проект "Befree x Future nature". Работа 3 модуля 2 курса направления «Дизайн и реклама». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2023

креативности в результате стандартизации, которую несут с собой ИИ-инструменты, опасность «обесчеловечивания» дизайнерских процессов и угрозы для профессиональной идентичности. Показательным примером подобных настроений стали протесты читателей журнала "Vogue" против использования созданных нейросетями моделей в рекламных кампаниях крупных фэшн-брендов, а также критическая реакция студентов художественных направлений на широкое внедрение ИИ-инструментов в образовательный процесс.

- *Формирование гибридных компетенций.* Современное понимание роли ИИ в дизайне выходит за рамки популярных генеративных инструментов типа Midjourney или Suno и включает комплексные подходы на основе анализа больших данных, которые открывают принципиально новые возможности для решения социальных задач. Внедрение навыков работы с цифровыми платформами и технологиями искусственного интеллекта в базовую профессиональную подготовку объясняется необходимостью формирования гибридных компетенций у современных дизайнеров.
- *Возрождение универсальных подходов.* На фоне автоматизации многих процессов возрастает спрос на дизайнеров-универсалов, способных интегрировать художественное видение с технологическими возможностями и выступать медиаторами между инновациями и общественными потребностями. При этом сохраняется важная роль экспертов с узкой специализацией, обладающих глубокими знаниями в конкретных областях и способных выявлять нетривиальные проблемы и находить креативные решения. Экономические факторы способствуют растущей популярности стратегий, ориентированных на эффективность и адаптивность, что увеличивает востребованность профессионалов, владеющих ИИ-технологиями.

Рассмотренные проекты, включая работы студентов Школы дизайна НИУ ВШЭ, демонстрируют ключевые черты современного социально-ориентированного проектирования. Оно выходит за рамки эстетики и функциональности, становясь активной формой социокультурного воздействия. Его цель — создание инструментов для взаимопомощи, поддержания идентичности, культурного диалога, экологического баланса и устойчивого развития. В совокупности эти разработки соответствуют вызовам современности и задачам, сформулированным в программных документах дисциплины, в том числе в манифесте "First Things First".

Они создают предпосылки для дальнейших исследований и расширения методологических горизонтов социального дизайна, включая углубленное применение спекулятивных и критических методов, развитие междисциплинарных коллабораций и интеграцию с новейшими технологиями.



Ил. 6

А. Барабонова. Проект «Mist — новый взгляд на город». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024

Заключение

В рамках проведенного анализа было сформулировано определение социального дизайна как направления современного проектирования, нацеленного на исследование, создание и трансформацию сложных систем, включающих фактор человека. Особое внимание уделено роли спекулятивного метода как методологического инструмента, расширяющего существующие границы и создающего пространство для критической рефлексии над возможными сценариями будущего. Спекулятивные практики выступают связующим элементом этого диалога, создавая методологическую основу для критической футурологии и исследования «коварных проблем», где технологии одновременно представляют возможности и вызовы.

В центре нашего внимания были теоретические и идеологические контуры, формирующие современный дискурс, особенно в контексте взаимодействия с новыми технологиями. В статье была обозначена тенденция к освоению профессиональным сообществом новейших цифровых инструментов и их интеграции в предлагаемые решения — это можно обозначить как одно из перспективных направлений для дальнейшего изучения. В условиях быстро меняющегося мира социально-ориентированное проектирование становится ключевым инструментом осмысления настоящего и моделирования будущего, а образовательные и профессиональные инициативы — площадкой для формирования новых подходов, ценностей и стратегий.

Анализ студенческих работ подтвердил актуальность четырех ключевых тематических направлений современного социального дизайна, нацеленных на решение проблемы разобщенности, вопросов культурной идентичности, критическое осмысление цифровизации и связанных с экологической рефлексией. Несмотря на методологические ограничения представленных работ, они, тем не менее, демонстрируют способность нового поколения формулировать релевантные исследовательские вопросы и предлагать инновационные подходы к их решению. Результаты исследования указывают на смену приоритета с сугубо функционально-прикладного или эстетического на социальную ответственность, инклюзивность, устойчивое развитие.

Перспективными направлениями дальнейших исследований представляются углубленное изучение применения конвергентных технологий (ИИ, блокчейн, AR/VR/MR, IoT) в контексте человекоориентированного проектирования, развитие спекулятивных методов для решения комплексных проблем, а также формирование междисциплинарных подходов к интеграции этих двух аспектов проектирования. Особое значение приобретает необходимость расширения дискурса о социальном дизайне за пределы профессионального сообщества с вовлечением представителей смежных дисциплин и широкой общественности в обсуждение принципов и направлений ответственного проектирования.

Библиография

- Auger, J. (2013).** *Speculative Design: Crafting the Speculation* // Digital Creativity. № 24 (1). Pp. 2–25.
- Buchanan, R. (1992).** *Wicked Problems in Design Thinking* // Design Issues. The MIT Press. Vol. 8, № 2. Pp. 5–21.
- Danaher, J. (2022).** *Techno-optimism: an Analysis, an Evaluation and a Modest Defence* // Philosophy & Technology. Vol. 35, № 54. Pp. 35–54.
- Dombrowski, L., Harmon, E., & Fox, S. (2016).** *Social justice-oriented interaction design: Outlining key design strategies and commitments*. Proceedings of the 2016 ACM conference on designing interactive systems. Brisbane: ACM. Pp. 656–671.
- Dunne, A., Raby, F. (2013).** *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press.
- Halim, S. A., Ishak, N. (2017).** *Examining community engagement in heritage conservation through geopark experiences from the Asia Pacific region* // Environmental Science, Sociology, Geography. № 35. Pp. 11–38.
- Hamidulfuad, F. S. N. S. (2024).** *A Collaborative Social Design Framework for Designing Spiritual Technology: Empowering the Spiritual Experiences of the Indigenous Community Through Co-Creation* // PDC '24: Proceedings of the Participatory Design Conference. № 3. Pp. 92–95.
- Margolin, V., Margolin, S. A. (2002).** "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research // Design Issues. Vol. 18. № 4. Pp. 24–30.
- Markussen, T. (2017).** *Disentangling 'the social' in social design's engagement with the public realm* // CoDesign. Vol. 13, № 3. Pp. 160–174.
- Markussen, T., Knutz, E., Lenskjold, T. (2020).** *Design fiction as a practice for researching the Social* // Temes de Disseny. № 36. Pp. 16–39.
- Morozov, E. (2013).** *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism* // Public Affairs.
- Neuhoff, R., Simeone, L., Laursen, L. H. (2021).** *Exploring how design-driven foresight can support strategic thinking in relation to sustainability and circular policy making* // 14th European Academy of Design Conference. Pp. 1–15.
- OECD (2024).** *The impact of digital technologies on well-being: Main insights from the literature* // WISE, 2024. № 8.
- Papanek, V. (2009).** *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Academy Chicago Publishers.
- Večkalov, D. (2023).** *Who Is Skeptical About Scientific Innovation? Examining Worldview Predictors of Artificial Intelligence, Nanotechnology, and Human Gene Editing Attitudes* // Science Communication. Vol. 45 (3). Pp. 337–366.
- Weinberg, A. M. (1966).** *Can Technology Replace Social Engineering?* // Atomic Scientists, Vol. 22. № 10. Pp. 4–7.
- Wu, Y. (2022).** *Can the Social Loneliness of the Elderly Be Alleviated Through Social Participation with the Support of the Community and Stakeholders? A Sustainable Activity Design Study* // Congress of the International Association of Societies of Design Research. Pp. 3481–3490.
- Аронов, В. Р. (2013).** *Дизайн в культуре XX века. 1945–1990*. М.: Издатель Д. Аронов.
- Проект "Vefree x Future nature" // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/178139> (дата обращения: 22.08.2025).
- Проект «Mist — новый взгляд на город» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hse.design.ru/project/0da0bbaabb79424d881786bddaeeab0b> (дата обращения: 22.08.2025).

- Проект «Supp — приложение для общения и поддержки» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hse.design.ru/project/b83cdad504714a67a86f0dfa25daeb08> (дата обращения: 22.08.2025).
- Проект «Айда | Сервис для составления родословного древа» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hse.design.ru/project/db1851ac1938482ab75b7ba5adbd71b6> (дата обращения: 22.08.2025).
- Проект «Для любых задач on HSE Design — Хайер» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hse.design.ru/project/234042fd193e4997b8a9f54d9667df82> (дата обращения: 22.08.2025).
- Проект «Продвижение Есенинской карты для пользователей» // Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hse.design.ru/project/1af0ff32cd8a41ca94cb49757bb3a66f> (дата обращения: 22.08.2025).
- Сидоренко, В. Ф. (1990).** *Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества*. [Б.м.]: [Б.и.].

Список иллюстраций

Ил. 1. А. Павлова, Л. Ханеева, Л. Самсонова. Проект «Supr — приложение для общения и поддержки». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hseedesign.ru/project/b83cdad504714a67a86f0dfa25daeb08> (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 2. А. Барабонова, А. Никифоров, А. Бычкова. Проект «Хайер — для любых задач». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2023. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hseedesign.ru/project/234042fd193e4997b8a9f54d9667df82> (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 3. К. Мулкаманова. Проект «Айда — сервис для составления родословного древа». ВКР направления «Дизайн и продвижение цифрового продукта». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2025. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hseedesign.ru/project/db1851ac1938482ab75b7ba5adbd71b6> (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 4. В. Фомина, К. Савкина. Проект «Продвижение Есенинской карты для пользователей». ВКР направления «Дизайн и реклама». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hseedesign.ru/project/1af0ff32cd8a41ca94cb49757bb3a66f> (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 5. С. Ким. Проект “Befree x Future nature”. Работа 3 модуля 2 курса направления «Дизайн и реклама». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2023. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/178139> (дата обращения: 22.08.2025)

Ил. 6. А. Барабонова. Проект «Mist — новый взгляд на город». ВКР направления «Дизайн и программирование». Цифровое портфолио Школы дизайна НИУ ВШЭ. 2024. Источник изображения — Официальный сайт Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <https://hseedesign.ru/project/0da0bbaabb79424d881786bddaaeab0b> (дата обращения: 22.08.2025)

References

- Aronov, V. R. (2013).** *Design in 20th Century Culture, 1945–1990*. Moscow: D. Aronov Publisher. [In Russ.]
- Auger, James (2013).** *Speculative Design: Crafting the Speculation* // Digital Creativity. № 24 (1). Pp. 2–25.
- Buchanan, Richard (1992).** *Wicked Problems in Design Thinking* // Design Issues. The MIT Press. Vol. 8, № 2. Pp. 5–21.
- Danaher, John (2022).** *Techno-optimism: an Analysis, an Evaluation and a Modest Defence* // Philosophy & Technology. Vol. 35, № 54. Pp. 35–54.
- Dombrowski, Lynn; Harmon, Ellie; Fox, Sarah (2016).** *Social justice-oriented interaction design: Outlining key design strategies and commitments*. Proceedings of the 2016 ACM conference on designing interactive systems. Pp. 656–671.
- Dunne, Anthony; Raby, Fiona (2013).** *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press. P. 240.
- Halim, Sharina Abdul; Nor, Azizah Ishak (2017).** *Examining community engagement in heritage conservation through geopark experiences from the Asia Pacific region* // Environmental Science, Sociology, Geography. № 35. Pp. 11–38.
- Hamidulfuad, Siti Nur Farahaina Sheh (2024).** *A Collaborative Social Design Framework for Designing Spiritual Technology: Empowering the Spiritual Experiences of the Indigenous Community Through Co-Creation* // PDC '24: Proceedings of the Participatory Design Conference. № 3. Pp. 92–95.
- Margolin, Victor; Margolin, Sylvia A. (2002).** “*Social Model*” of Design: Issues of Practice and Research // Design Issues. Vol. 18. № 4. Pp. 24–30.
- Markussen, Thomas (2017).** *Disentangling ‘the social’ in social design’s engagement with the public realm* / CoDesign. Vol. 13, № 3. Pp. 160–174.
- Markussen, Thomas; Knutz, Eva; Lenskjold, Tau (2020).** *Design fiction as a practice for researching the Social* // Temes de Disseny. № 36. Pp. 16–39.
- Morozov, Evgeny (2013).** *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism* // Public Affairs.
- Neuhoff, Rike; Simeone, Luca; Laursen, Lea Holst (2021).** *Exploring how design-driven foresight can support strategic thinking in relation to sustainability and circular policy making* // 14th European Academy of Design Conference. Pp. 1–15.
- OECD (2024).** *The impact of digital technologies on well-being: Main insights from the literature* // WISE, 2024. № 8.
- Papanek, Victor (2009).** *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Academy Chicago Publishers.
- Project “Ayda | Service for compiling a family tree”* // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://hseedesign.ru/project/db1851ac1938482ab75b7ba5adbd71b6> (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]
- Project “Befree x Future nature”* // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/178139> (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]
- Project “For any tasks on HSE Design — Haier”* // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://hseedesign.ru/project/234042fd193e4997b8a9f54d9667df82> (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]
- Project “Mist — a new look at the city”* // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://hseedesign.ru/project/0da0bbaabb79424d881786bddaaeab0b> (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]
- Project “Promotion of the Yesenin Map for Users”* // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://hseedesign.ru/project/1af0ff32cd8a41ca94cb49757bb3a66f> (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]

hseedesign.ru/project/1af0ff32cd8a41ca94cb49757bb3a66f (date of access: 22.08.2025). [In Russ.]

Project “Supp — an application for communication and support” // Digital portfolio of the HSE Art and Design School. URL: <https://hseedesign.ru/project/b83cdad504714a67a86f0dfa25daeb08> (accessed: 22.08.2025). [In Russ.]

Sidorenko, V. F. (1990). *The Genesis of Project Culture and the Aesthetics of Design Creativity*. [S.l.]: [s.n.]. [In Russ.]

Večkalov, Bojana; van Stekelenburg, Aart; van Harreveld, Frenk; Rutjens, Bastiaan (2023). *Who Is Skeptical About Scientific Innovation? Examining Worldview Predictors of Artificial Intelligence, Nanotechnology, and Human Gene Editing Attitudes* // Science Communication. Vol. 45 (3). Pp. 337–366.

Weinberg, Alvin (1966). *Can Technology Replace Social Engineering?* // Atomic Scientists, Vol. 22. № 10. Pp. 4–7.

Wu, Yu (2022). *Can the Social Loneliness of the Elderly Be Alleviated Through Social Participation with the Support of the Community and Stakeholders? A Sustainable Activity Design Study* // Congress of the International Association of Societies of Design Research. Pp. 3481–3490.