



Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2026. Т. 26, вып. 1. С. 27–31

Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy, 2026, vol. 26, iss. 1, pp. 27–31

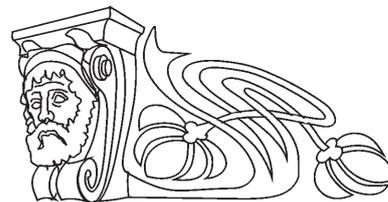
<https://phpp.sgu.ru>

<https://doi.org/10.18500/1819-7671-2026-26-1-27-31>, EDN: FXOFBX

Научная статья

УДК 1:316

Концепция социоматериального дизайна: теоретические и прагматические аспекты. Часть II



М. А. Шаткин

Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, Россия, 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, д. 83

Шаткин Максим Александрович, кандидат философских наук, доцент кафедры философии и методологии науки, maximshatkin@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-8138-6819>

Аннотация. Введение. Во второй части статьи рассматривается роль нарратива в социоматериальном дизайне. Предлагается применять термин «нарратив» к дискурсу, который связывает все четыре уровня дизайна сложных социальных явлений. **Теоретический анализ.** Сегодня термин «нарратив» используется для обозначения высказываний, направленных на обобщение отдельных явлений и событий как проявлений широкомасштабных тенденций. В подобных высказываниях скрывается их манипулятивное происхождение и игнорируются реальные социальные взаимодействия. Нарративы, связывающие все уровни дизайна, представлены в политике наследия. Пример Великого канала показывает многомерную связь канала, опыта взаимодействия с ним в туризме, включение этого опыта в социальные взаимодействия и взаимную связь этих уровней с социальным контекстом прилегающих «культурных мест». Эти уровни интегрируются нарративом «мобильности», связывающим прошлое и настоящее через образ и материальное функционирование канала. Примером создания дизайна культуры как истории взаимных влияний является работа М. Puchner «Culture: The Story of Us», в которой отчетливо показана интегрирующая работа нарратива. **Заключение.** Социоматериальный дизайн как аналитический конструкт и инструмент позволяет вывить разные измерения нарратива в оформлении социальных явлений и может быть использован в критическом анализе дискурсов.

Ключевые слова: дизайн, социоматериальность, нарратив, наследие, политика наследия, идеология

Для цитирования: Шаткин М. А. Концепция социоматериального дизайна: теоретические и прагматические аспекты. Часть II // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2026. Т. 26, вып. 1. С. 27–31. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2026-26-1-27-31>, EDN: FXOFBX

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

The concept of sociomaterial design: Theoretical and pragmatic aspects. Part II

M. A. Shatkin

Saratov State University, 83 Astrakhanskaya St., Saratov 410012, Russia

Max A. Shatkin, maximshatkin@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-8138-6819>

Abstract. Introduction. This article examines the role of narrative in socio-material design. It is proposed to apply the term “narrative” to the discourse that links all four levels of design of complex social phenomena. **Theoretical analysis.** Today, the term “narrative” is used to refer to statements aimed at generalizing particular phenomena and events as manifestations of large-scale trends. Such statements hide their manipulative origins and ignore real social interactions. Full-fledged narratives linking all levels of design are represented in the politics of cultural heritage. The example of the Grand Canal in China shows the multidimensional connection of the canal, the experience of interacting with it in tourism, the incorporation of this experience into social interactions in major events, and the mutual connection of these levels with the social context of the surrounding ‘cultural places’. These levels are integrated through a narrative of ‘mobility’ that links China’s past and present through the image and material function of the canal. An example of creating a design of culture as a history of mutual influences is M. Puchner’s work “Culture: The Story of Us”, which clearly shows the integrative work of the narrative. **Conclusion.** Sociomaterial design as an analytical construct and a tool reveals different dimensions of narrative in the design of social phenomena and can be used in the critical analysis of discourses.

Keywords: design, socio-materiality, narrative, cultural heritage, heritage politics, ideology

For citation: Shatkin M. A. The concept of sociomaterial design: Theoretical and pragmatic aspects. Part II. *Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2026, vol. 26, iss. 1, pp. 27–31 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2026-26-1-27-31>, EDN: FXOFBX

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)



Окончание (Начало см: Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2025. Т. 25, вып. 2. С. 89–94. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2025-25-2-89-94>, EDN: BWSIJU)

Введение

В первой части статьи была сформулирована концепция социоматериального дизайна, который может рассматриваться и как аналитический инструмент, раскрывающий многоуровневую структуру социальных ситуаций, и как аналитический конструкт (модель) сложных, многоуровневых и гетерогенных социальных явлений. Подчеркивалось, что социоматериальный дизайн обладает такими признаками, как проектность, трансформативность, деонтологичность, эвдемоничность и устойчивость, а также наличием четырех взаимосвязанных уровней: материальных объектов (включая знаки); опыта взаимодействия с этими объектами субъектов; интерсубъективных (социальных) взаимодействий, а также социальных институтов, наделяющих смыслом первые три уровня.

Социоматериальный дизайн как аналитический инструмент позволяет дать комплексное описание социально-культурных трансформаций в современном обществе, выявляя недостающие элементы в их дизайне как аналитическом конструкте. Например, описанные французским философом О. Руа факторы трансформации искусства в XX в., – придание жесту (действию) художника большей значимости, чем произведению искусства, включение в искусство «все-го» (включая народные ремесла и коммерческий дизайн), а также формирование арт-маркета, расширяющего границы искусства по экономическим и политическим мотивам [1, р. 50], – могут быть представлены более систематически в рамках социоматериального дизайна культуры. Здесь выделяются в качестве отдельных уровней дизайна действие субъекта-художника как самостоятельного арт-объекта, затем новые формы и правила социальных взаимодействий, имеющих предметом произведения искусства, и, наконец, изменение концептуальных границ, помещающих на карту культуры и искусства новые ландшафты. Однако предложенное описание не включает в себя требования к материальному оформлению произведения искусства (что, скорее всего, невозможно), а также

интеграцию всех уровней в единый смысловой контур таким образом, чтобы было понятно, как нижние уровни получают значение от верхних и, в свою очередь, легитимируют их. Интеграция уровней социоматериального дизайна возможна только в рамках нарратива, который в общем смысле слова понимается как совокупность высказываний, наделяющих объекты, события, опыт и взаимодействия смысловым и ценностным значением, которое возникает внутри конкретного социального (культурного, политического, экономического) контекста. Последний формируется как интегрированная с помощью нарратива совокупность осмысленных объектов, событий, опытов и взаимодействий. В данной статье предлагается раскрытие значения нарратива на примерах использования данного термина, а также анализ нарративного оформления социоматериального дизайна в политике наследия.

Теоретический анализ

1. Функциональное значение нарратива в социоматериальном дизайне

Современная политическая сфера приобрела форму циркуляции в медийном пространстве политически значимого репертуара высказываний и сюжетов, в отношении которых сознательно проектируются не только их содержание и форма, время и каналы распространения, но также реакции и комментарии. Эти высказывания и сюжеты («нарративы») претендуют на оценку и интерпретацию происходящих и прогнозируемых событий, что отличает «нарративы» от драматургических форм политического репертуара, направленных на инициирование скорее эмоциональной, чем рациональной реакции.

Концептуальным источником подобного манипулятивного представления о нарративе являются, с одной стороны, наиболее радикальные теории коммуникации, согласно которым посредник – это сообщение и, с другой стороны, совокупность философских и социологических теорий, подчеркивающих фундаментальное значение коммуникативной рациональности и порой придающих им значение ключевого фактора социальной реальности. Основная теоретическая и прагматическая претензия к данной совокупности теорий сводится к игнорированию того факта, известного повседневной рациональности, что общение



само по себе еще не означает понимание и тем более принятие субъектом воспринятых идей, ценностей и суждений.

Анализ социоматериального дизайна позволяет раскрыть новые аспекты функционирования идеологических и политических высказываний («нарративов»). Будучи сознательно спроектированным объектом, имеющим конкретные инструментальные цели, идеологический «нарратив» принадлежит первому уровню дизайна наряду с другими материальными объектами. В то же время «нарратив» претендует на оценку крупномасштабных социальных событий и тенденций, т. е. на оформление представления о высшем, институциональном контексте. Частью дизайна грамотно составленного «нарратива» является скрытие его спроектированности: он должен выглядеть как «естественно» возникший и отражающий истину. Поэтому неотъемлемой частью политических игр во все эпохи являлось сокрытие корней собственных «нарративов» в тумане мифов, эмоций и возвышенных целей (и, наоборот, разоблачение происхождения нарративов политических соперников из их частных и даже корыстных интересов). Таким образом, первый уровень дизайна политического нарратива одновременно скрывает спроектированность как результат осознанной деятельности авторов (второй уровень дизайна) и статус нарратива как всего лишь материального объекта, а не проекции ценностей и контекстов четвертого уровня. Наконец, всякий нарратив, не относящийся к радикальным призывам и воззваниям, не содержит в себе описания конкретного дизайна социальных взаимодействий, поскольку последние способны разрушить любой абстрактный дискурс вовлечением непредсказуемых социальных и материальных факторов. Так, любой претендующий на респектабельность националистический или либеральный нарратив вынужден игнорировать факты сотрудничества между «правильными» и «неправильными» группами населения, чтобы избежать требований к последовательному соблюдению собственных принципов.

Таким образом, политические «нарративы» представляют собой соединение двух крайних уровней социоматериального дизайна при сокрытии или игнорировании промежуточных уровней. Такой дизайн выражается в тенденции строить широкие обобщения и экстраполяции на основе поверхностно понятых случайных событий и краткосрочных флуктуаций. Однако,

претендуя на определение институционального контекста, подобные «нарративы» являются всего лишь декорациями и дискурсивным орнаментом, самодостаточными мантрами, целиком принадлежащими первому уровню дизайна. Поэтому, при последовательном инструментальном подходе к нарративу, становится возможным говорить о дизайне нарратива, где формирование последнего вписано в контекст ремесленной деятельности [2]. Кроме того, погружение нарратива в поле материальных объектов открывает возможность для смысловой инверсии, когда материальные объекты получают статус высказываний и, например, «негритянская кровь (Negro blood)» тоже может быть «посланием миру» [1, p. 179].

2. Дизайн и нарратив в политике наследия

Сегодня перспективной сферой применения социоматериального дизайна является политика наследия, под которой в широком смысле понимается целенаправленное переосмысление и использование материальных и нематериальных культурных объектов как ресурсов для решения социальных, политических и экономических задач. Необходимость обращения к дизайну обусловливается наличием большого количества материальных объектов, практик (ремесел) и ритуалов, которые потеряли свой первоначальный контекст, но которые важны как символические ресурсы поддержания культурной идентичности либо её создания через реконфигурацию их значений. Наследие с его устойчивой материальной инфраструктурой предоставляет питательную почву для инвестиций в построение комплексного социоматериального дизайна, менее зависимого от влияния технологического развития и политической повестки.

Примером дизайна наследия является соответствующая китайская политика [3, p. 127–139]. Наибольший интерес представляет опыт соединяющего Пекин и Ханчжоу Великого канала, признание которого в качестве объекта всемирного наследия стало основанием для принятия решений, переопределивших значение прошлого, идентичность местных сообществ и перспективы будущего [4]. В данном примере отчетливо выделяются все уровни социоматериального дизайна. Материальность воплощается в самом канале, чьей задачей было связать разные части древнего Китая. При этом он выполняет ту же функцию и сегодня, создавая материальное единство прошлого и будущего. Опыт взаимодействия с каналом оформляется в качестве ту-



ристического путешествия, что оказало обратное влияние на дизайн городских пространств. В Ханчжоу все «непривлекательные» объекты были удалены из поля зрения посещающих город туристов. Управление опытом и впечатлениями гостей региона требует насыщения не только визуального, но и событийного дизайна: в регионе ежегодно проводятся «мегамероприятия», служащие оформлению желаемого дизайна социальных взаимодействий, а именно вовлечения в них наибольшего числа туристов. На институциональном уровне присутствуют разнонаправленные процессы. С одной стороны, обоснование значимости и привлекательности канала, путешествия по нему и участия в культурных мероприятиях коренятся в образе «исторического и культурного места», в котором главными добродетелями (помимо патриотизма и любви к истории) являются вежливость и толерантность. С другой стороны, превращение Ханчжоу в «культурное место» делает его привлекательным для обеспеченных переселенцев, что влечет социальную и пространственную трансформацию города, где всё меньше места остается для простых жителей, ради процветания которых начался процесс «наследизации» Великого канала [4].

Обращаясь к нарративу, оживляющему дизайн Великого канала как объекта наследия, следует задать более широкую перспективу, чем предлагается в [5]. Если основополагающие истории великих наций включают нарратив о мобильности (Древняя Русь как торговый путь «из варяг в греки» и затем продвижение русских первопроходцев до Калифорнии; сопряженная с рисками колонизация американскими пионерами Дикого Запада), то в случае Великого канала этот нарратив связан с коллективной мудростью и трудом простых китайцев, создавших и поддерживавших это сооружение, которое обеспечило мобильность людей, культуры, товаров, идей и инвестиций, и тем самым укрепило политическую и военную консолидацию разных регионов Китая. Соединяя восточное побережье с Великим шелковым путём, Великий канал «включал Китай в доиндустриальную глобальную транспортную сеть, которая сейчас воспринимается как предшественник взаимосвязанности и мобильности настоящего», где Китай также делится своими технологиями и знаниями с окружающим миром [5, р. 1007–1008]. Поэтому Великий канал является не просто достопримечательностью, но одновременно ключевым

элементом инфраструктуры культурного наследия и политической идентичности Китая. Соприкосновение в ходе путешествия с каналом и с порожденными им культурными мероприятиями превращается в условие понимания одновременно древнего наследия и глобального значения данной страны.

Примером нарратива, создающего академический социоматериальный дизайн человеческой культуры, является книга американского философа немецкого происхождения М. Puchner «Culture: The Story of Us» [6]. Следуя своему замыслу – создать такой дизайн мировой культуры, в котором будут видны тонкие нити взаимных культурных влияний сквозь пространство и время, – автор применяет в главах книги устойчивую структуру нарратива. Исходным (но не главным) является материальный объект: археологическая находка, древний дневник, манускрипт, ювелирное изделие, монументальная постройка и т.д., физический и концептуальный дизайн которого подробно описывается с точки зрения замысла и культурного контекста возникновения. Этот объект рассматривается внутри специфического опыта взаимодействия с ним (как правило, в рамках путешествия или непростой жизненной истории) основного персонажа главы. Затем этот опыт описывается как часть более широкой истории социальных взаимодействий, в которые погружен персонаж. И наконец, эта история включается в еще более широкий контекст взаимных влияний и внутренних трансформаций региональных культур. Например, путешествие Сюаньцзана (VII в.) из Китая в Индию за буддийскими текстами включает в себя: буддийские реликвии; опыт взаимодействия с ними путешественника, включая поиск, хранение, перевод и потери; историю путешествия, дающую срез социально-политических отношений в Китае и Индии той эпохи; интерпретацию данной истории как примера культурной мобильности. Последняя не только сохранила буддийские тексты и описание разрушенных позже буддийских святынь в Индии, но также стала примером культурного импорта, который не переоценивает состояние культуры-донора [6, р. 70–83]. Тщательная проработка всех четырех уровней социоматериального дизайна позволяет Puchner строить убедительный нарратив, в который он периодически вкладывает тезис о вторичности и провинциальности западной культуры.



Для демонстрации работы социоматериального дизайна интерес представляют те фрагменты книги Puchner, где он не смог построить целостный нарратив. Описывая опыт взаимодействия Дюрера с привезенным в Европу ацтекским украшением, автор подчеркивает признание Дюрером мастерства исполнения артефакта без необходимости понимания смысла нанесенных на нем знаков. Но следующий уровень дизайна в этом нарративе был пропущен: путешествие Дюрера к императорскому двору за пенсией, в результате которого Дюрер увидел ацтекские изделия, не содержит описания социальных взаимодействий Дюрера, связанных с этими объектами. В результате итоговый вывод, а именно противопоставление массовой печати, ставшей условием популярности гравюр Дюрера, и единичности объектов ацтекского наследия, не содержит в себе в качестве значимого элемента контакт Дюрера с заморскими диковинками. Всё, что мы можем из этой истории узнать – это опосредованная встреча двух гениев, ставшая возможной благодаря преступлениям конкистадоров.

Другими словами, выпадение из нарратива одного из уровней социоматериального дизайна лишает нарратив универсального значения и превращает его лишь в «историю», какой бы глубокой она ни была. Говоря точнее, пропуск какого-то уровня дизайна не позволяет сформироваться полноценному нарративу и тем самым, наоборот, оформить целостный и убедительный дизайн социального феномена.

Заключение

В данной статье на нескольких примерах показано значение нарратива в социоматериальном дизайне. Для социоматериального дизайна как *аналитического конструкта* нарратив является внешним по отношению к дизайну конституирующим фактором, позволяющим соединить разноуровневые явления в новые смысловые и социальные единства. С точки зрения дизайна как *аналитического инструмента* нарратив является сквозным элементом дизайна, осуществляющим соединение и перенос значений и ценностей между разными уровнями явления, а в ряде случаев – имитиру-

ющим отсутствующие связи между уровнями явления. Соответственно, социоматериальный дизайн как аналитический инструмент может быть использован в качестве метода критического анализа политических и идеологических дискурсов, позволяя выделить конкретные фрагменты умалчиваний, фальсификаций и предвзятостей.

Список литературы

1. Roy O. *The crisis of culture: Identity Politics and the Empire of Norms*. Oxford University Press, 2024. 210 p.
2. Li M., Wang L., Li L. Research on narrative design of handicraft intangible cultural heritage creative products based on AHP-TOPSIS method // *Heliyon*. 2024. Vol. 10, iss. 12. Art. e33027. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e33027>
3. Zhu Y., Maags C. *Heritage Politics in China*. London : Routledge, 2020. 172 p.
4. Tsai S.-W. *Heritage Modernity: Heritagization of the Grand Canal and everyday life in Hangzhou, China* [Dissertation]. Berkeley : University of California, 2020. URL: <https://escholarship.org/uc/item/7jj0h5hn>
5. Sigley G., An Z., Song C. Cultural route heritage as mobility narrative: The world heritage inscription of China's Grand Canal // *International Journal of Heritage Studies*. 2024. Vol. 30, iss. 9. P. 997–1009. <https://doi.org/10.1080/13527258.2024.2363824>
6. Puchner M. *Culture: The Story of Us*. New York : W. W. Norton & Company, 2023. 384 p.

References

1. Roy O. *The crisis of culture: Identity Politics and the Empire of Norms*. Oxford University Press, 2024. 210 p.
2. Li M., Wang L., Li L. Research on Narrative Design of Handicraft Intangible Cultural Heritage Creative Products Based on AHP-TOPSIS Method. *Heliyon*, vol. 10, no. 12, art. e33027. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e33027>
3. Zhu Y., Maags C. *Heritage Politics in China*. London, Routledge, 2020. 172 p.
4. Tsai S.-W. *Heritage Modernity: Heritagization of the Grand Canal and everyday life in Hangzhou, China* [Dissertation]. Berkeley, University of California, 2020. Available at: <https://escholarship.org/uc/item/7jj0h5hn>
5. Sigley G., An Z., Song C. Cultural route heritage as mobility narrative: The world heritage inscription of China's Grand Canal. *International Journal of Heritage Studies*, 2024, vol. 30, no. 9, pp. 997–1009. <https://doi.org/10.1080/13527258.2024.2363824>
6. Puchner M. *Culture: The Story of Us*. New York, W. W. Norton & Company, 2023. 384 p.

Поступила в редакцию 25.08.2025; одобрена после рецензирования 13.11.2025; принята к публикации 15.11.2025
The article was submitted 25.08.2025; approved after reviewing 13.11.2025; accepted for publication 15.11.2025