

Дина Наильевна Ахметзянова

Национальный исследовательский университет ИТМО, аспирант Института дизайна и урбанистики,
Санкт-Петербург, Россия
e-mail: dn.akhmetzyanova@gmail.com

Пространство современного города: от модернизма к эмпатическому повороту

Аннотация. В статье исследуется существующая взаимозависимость в развитии города и горожанина. Анализируется факт перехода от модернистского взгляда на город к эмпатическому, рассматривается проблема негативного значения техники в современном городе и необходимости ее позитивного освоения. Обозначается важность формирования функционального городского культурного пространства и гуманитарной системы ценностей у городских субъектов.

Ключевые слова: город, горожанин, городской опыт, познание города, пространство диалога, умный город.

Dina N. Akhmetzyanova

ITMO University, Postgraduate Student of the Institute of Design and Urban Studies, Saint Petersburg, Russia
e-mail: dn.akhmetzyanova@gmail.com

Modern City Space: From Modernism to the Empathic Turn

Abstract. The article examines the existing interdependence in the development of the city and the citizen. The fact of the transition from the modernist view of the city to the empathic one is analysed, the problem of the negative value of technology in the modern city and the need for its positive development are considered. The importance of forming a functional urban cultural space and a humanitarian system of values among urban subjects is indicated.

Keywords: city, citizen, urban experience, city cognition, dialogue space, smart city.

Введение (Introduction)

Современный город — одно из наиболее значимых творений человека. Достижения цивилизации неразрывно связаны с городами, представляющими собой средоточие духовной свободы, однако связь между характеристиками среды обитания и личностью не является односторонней: человек создает город, но и город как квинтэссенция социальности воспитывает человека, формирует его мировоззрение [1, с. 22].

Горожанин — носитель особых ценностей, норм, традиций, принятие которых необходимо для успешной адаптации к городскому образу жизни, во многом отличающемуся от заложенного в человеке природой. Как урбанизированность человека и его пространства жизни способствовали кумуляции нового знания, так и новое знание, в свою очередь, способствовало распространению и ускорению урбанизации. В силу высокой степени взаимозависимости, изменения в одной из частей модели «город — горожанин» приводят к появлению изменений в другой, поэтому особенно примечательно, что современный город позиционируется как продукт или постоянный процесс потребления и производства услуг [2, с. 2; 3, с. 2–3]. Современный компьютеризированный мир

с мультимедийными глобальными коммуникационными каналами ведет к трансформации человеческого поведения [4, с. 2–3]. С одной стороны, глобализация вовлекла современные города в конкуренцию за капитал — человеческий, финансовый, символический, социальный, поэтому самые передовые из них чутко реагируют на потребности своих «потребителей»-горожан: только опираясь на «голос клиента» и создавая востребованные сервисы, город как экономическая система может стать победителем. С другой стороны, подобный уровень включенности «клиента» в городское пространство также должен быть поддержан соответствующей ментальностью высокоадаптивного потребителя-горожанина, поскольку освоение новых способов и средств коммуникации — это освоение принципиально новых систем знаний, норм, ценностей и образцов поведения. Тем самым актуализируется потребность в получении новых знаний о человеке как о горожанине и о его месте в постоянно меняющемся урбанизированном мире.

Методы (Methods)

Для изучения перехода от модернистского взгляда на город к эмпатическому использовались метод комплексного

сравнительного анализа и метод кейс-стади. В качестве теоретико-методологических основ исследования выступают работы, анализирующие философско-культурные и философско-антропологические основания городской жизни, а также аналитический подход к процессам урбанизации и смартизации пространства города С. С. Аванесова, Г. В. Горновой, Я. Гейла, Ле Корбюзье, О. В. Мороз, У. Дж. Митчелла, Э. Таунсенда.

Результаты и обсуждение (Results and Discussion)

Цифровая трансформация пространства города несет как очевидные преимущества, так и определенные риски. Производимый ею новый «умный» горожанин представляет собой высокоадаптивного, постоянно обучающегося, гибкого, но также идеально предсказуемого в своих решениях городского субъекта; формируемые в современном смартизованном городе социальные группы, границы которых не всегда поддаются строгому социологическому определению, описываются Робом Китчином как состоящие из креативных граждан, вовлеченных в партисипаторную городскую активность [5, с. 118]. Однако поскольку связь между объектом — городом и субъектом — горожанином не является односторонней, то с помощью интеллектуальных сетей, диспетчерских пунктов и приложений для смартфонов формируется управляемое поведение их пользователей [6, с. 895–896]. К примеру, именно такого жителя умного города ближайшего будущего можно увидеть в рекламной кампании проекта NEOM — проекта развития территории, располагающейся на крайнем северо-западе Саудовской Аравии, преподносимого как «революция в урбанистике» [7]. Опубликованные материалы показывают визионерский полет фантазии в прекрасное будущее, где оазис посреди пустыни становится площадкой для разработки инновационных технологий, однако плата за комфорт проживания в «раю на земле» — полный контроль персональных данных, пространственная изоляция и ограниченная мобильность; техноутопизм, ведущий к игнорированию реальных проблем территориального развития; а также насильственный подход к формированию городской идентичности — в случае NEOM горожанин должен соответствовать установленным строгим поведенческим нормам, создающим максимально производительную человеческую единицу, чтобы окупить ресурсы, потраченные на ее приобретение и содержание.

За каждым крупным преобразованием стоит некая привлекательная идея, некий нарратив, выступающий в качестве движущей силы грядущих изменений. Формирование «нового человека» как идеального городского субъекта — идея не новая, воспитание функционального горожанина тревожило человеческие умы со времен античности, когда городская идентичность значила больше, чем смутное чувство принадлежности к месту своего временного проживания. Но обострение проблемы природы и качества городского образа жизни обрело новый, прежде недостижимый масштаб на волне распространения идеи модернистского города, создавшей условия для формирования модели новой городской идентичности, теперь модернистской — унифицированной, сверхрационализированной и преднамеренно обезличенной.

В случае модернизма, движимого идеями функционального, здорового города, проектировщики также стремились предложить образ прекрасного будущего. В поисках решений, отвечавших на проблемы города до Корбюзье, модернисты отказывались от всего, что не отвечало их представлениям об эффективности. Главной же целью при этом также было воспитание нового человека, счастливого в своей пространственно-смысловой ортогональности; нового человека как безупречной формулы экономического субъекта, всегда выбирающего самый короткий путь в процессе механизированного перемещения из одного заданного пункта в другой и производящего соответствующее ему лишнее случайностей и погрешностей прямолинейное пространство.

Прямой угол Ле Корбюзье взят из классики — и доведен до абсолюта; он так же далек от природного начала, как бензин в двигателе внутреннего сгорания — от лежащей в его основе органики; городская прямая — это символ преодоления хаоса и максимально насильственного присвоения пространства человеком: «В современном городе должна господствовать прямая линия. <...> Прямая линия есть путь исторического развития человека, это направление всех помыслов и действий. <...> Прямая улица — результат напряжения, деятельности, инициативы, самоконтроля. Она полна разума и благородства. Город — это место жизни и напряженной работы» [8, с. 28–29].

Однако подход, выпрямляющий городскую кривую через ее разрушение, не оправдал себя. Естественные дробность, уникальность и многообразие среды оказались залогом создания более устойчивых городских моделей. В итоге идея городов из «машин для жилья», не подкрепленная социальными и экономическими показателями эффективности на практике, была признана ошибочной строкой в истории их развития. Урбанисты стали пытаться понять, как создать город для его жителей, применяя «мягкую силу» или же эмпатический подход к городской среде. Идеалом стала модель, в которой найден баланс между рациональным и иррациональным, приватным и общественным, доступным для всех групп горожан. Положительные примеры создания инклюзивных городских пространств продемонстрировали их значимость как платформ для развития сообществ и устранения социального неравенства. Но эффективность этих мер может быть обеспечена только в случае пристального внимания к потребностям жителей как непосредственно на уровне дизайнера, так и на уровне социального программирования среды, с соблюдением принципов не патронизирующего, а симпатизирующего подхода. Тем самым было положено начало следующей главе в философии города — в рамках как «нового», так и «хипстерского урбанизма» [9, с. 168] исследователи и проектировщики ищут ответ на основной вопрос: как создать эффективный город, действительно отвечающий на нужды тех, кто в нём живет?

В первую очередь город — это «пространственно структурированная форма совместного существования людей» [10, с. 15]; эффективность в данном случае подразумевает не только успешно реализованную низовую инициативу, например, по созданию инклюзивной детской площадки,

но и наличие у горожан высокого уровня эмоционального интеллекта, умения сопереживать, признавать свою ошибку и принимать новый опыт через развитие критическое мышление. Однако сегодня этот ценностно-этический идеал вечно обучающегося горожанина и (вос)производимого им пространства города должен рассматриваться с учетом смартизации и усиления контролирующей роли техники в городских процессах. Например, городские приложения становятся универсальной экосистемой, куда интегрируются самые разные сервисы для решения повседневных задач [11]. Между тем те сведения, которые цифровые платформы собирают о своих пользователях, — ценный и дорогой ресурс, в силу чего всегда существует риск масштабной утечки данных о «виртуальных личностях» клиентов городских сервисов в руки киберпреступников и мошенников [12]. Также показательным был негативный опыт пандемии: горожане столкнулись как с уже упомянутой проблемой безопасности персональных данных, фактом наблюдения за их перемещениями и очевидным ограничением физической свободы, так и с проблемой цифрового неравенства, когда городская инфраструктура оказалась полностью основана на работе цифровых сервисов, и представители ряда уязвимых социальных групп были не в состоянии обеспечить себе доступ к ним в силу отсутствия технического оснащения [13, с. 11].

Ощущение безопасности жизни в современном городе и попытка решения проблемы социального неравенства не должны достигаться за счет нарушения прав и свобод горожан. Работа над ошибками модернизма не означает усиление скрытого контроля за жизнью горожанина с целью повышения его производительности как городского экономического субъекта, а, напротив, за счет придания большей значимости гуманистическому смыслу городской техники и городским сервисам. Городская техника и цифровое пространство города требуют переосмысления, они не должны восприниматься исключительно как насильственное, противоестественное начало, к ним можно подходить как к органической части познаваемого городского тела и тела познающего, обучающегося горожанина. Нечто подобное можно наблюдать на городском микроуровне — на сегодняшний день существует множество примеров удачных низовых инициатив чувственного освоения и проживания городской среды с помощью различных цифровых инструментов. Во время пандемии получила развитие городская прогулка как театральная жанр: проект «Мобильный художествен-

ный театр» выпускал спектакли для телефонов, каждый из которых предполагал прогулку по определенному маршруту [14]. Другой пример внедрения игр с применением цифровых инструментов в процесс изучения пространства города — «W_NDER: Игра для времен социального дистанцирования». Это игра для двух участников, которые исследуют городские окрестности, прогуливаясь на расстоянии 15 м друг от друга. Участники — «Странники» — задают друг другу направление посредством голосовой коммуникации через телефонные звонки. Однако даже подобный игровой и, казалось бы, лишенный смысловой глубины опыт переживания пространства позволяет людям оценить привычную им среду в новом свете, взглянув на нее глазами другого человека [15].

Человек как «истолковывающее себя животное» достигает самопонимания через интерпретацию — способ присвоения, освоения, осмысления. В случае рассказа о «другом» посредством интерпретации необходимо ориентироваться на то, как «другой» видит и описывает ситуацию [16, с. 134–135] — для того чтобы нечто понять, его необходимо объяснить, и наоборот. Субъективное переживание «городского другого», готовность примерить на себя иную социальную роль, развить социальную гибкость — то, что характеризует зрелую, функциональную городскую культуру, становясь частью которой горожанин вступает на путь познания города — и самого себя.

Заключение (Conclusion)

Смартизация современных городов создает как новые возможности, так и новые вызовы, в том числе риск окончательной утраты пространством города гуманистических ценностных ориентиров. Переход к устойчивому развитию невозможен без переориентации общественного сознания в духе гуманистической этики [17, с. 44]. Показателем качества должно стать понимание, что «хороший» современный город — это не просто продукт потребления, не гладкий корпус с высокотехнологичной начинкой для просмотра видео в социальных сетях, цена которым — физическая и ментальная свобода или несвобода пользователя, а пространство для открытого диалога между его жителями. Именно горожанин — субъект познания объективной городской реальности, поэтому для преодоления городской дисфункциональности он должен уметь присваивать и воспроизводить новое городское знание и, используя цифровые сервисы, формировать среду своего обитания — пространство познания современного города.

Библиографический список

1. Горнова Г. В. Понятие «город» в аспекте философии культуры // Вестн. Ом. гос. пед. ун-та. Гуманитарные исследования. 2013. № 1 (1). С. 21–24.
2. Smart City as a Service System: A Framework to Improve Smart Service Management / F. Polese, A. Botti, A. Monda, M. Grimaldi // Journal of Service Science and Management. 2019. No. 12. P. 1–16. DOI: 10.4236/jssm.2019.121001
3. Kitchin R., Cardullo P., Di Feliciano C. Citizenship, Justice and the Right to the Smart City // The Programmable City Working Paper 41. 2018. P. 1–28. DOI: 10.31235/osf.io/b8aq5
4. Ольшанская А. В. Коммуникативный процесс в условиях глобализации: социально-философский анализ : автореф. дис. ... канд. филос. наук. М., 2005. 28 с.
5. Мороз О. В. Практики дигитального обучения: как стать ответственным горожанином? // Шаги/Steps. 2017. Т. 3, № 2. С. 117–130.

6. Vanolo A. Smartmentality: The Smart City as Disciplinary Strategy // *Urban Studies*. 2014. Vol. 51, issue 5. P. 883–898. DOI: 10.1177/0042098013494427
7. This is NEOM. URL: <https://www.neom.com/en-us/about> (дата обращения: 01.10.2022).
8. Ле Корбюзье. Архитектура XX века / пер. с фр. В. Н. Зайцева ; под ред. К. Т. Топуридзе. М. : Прогресс, 1970. 303 с.
9. Лагутин Ю. В. Хипстерский урбанизм как тип социального мышления // *Изв. С.-Петербур. гос. эконом. ун-та*. 2019. № 5 (119). С. 167–170.
10. Аванесов С. С. Городское пространство как антропологический феномен // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2018. Вып. 2 (16). С. 10–31. DOI: 10.23951/2312-7899-2018-2-10-31
11. Агафонова М. Выборы через NFT-токены, AR-медицина и новые метавселенные: как цифровые технологии могут влиять на городскую среду? // *Собака.ru* : [сайт]. 2021. 15 нояб. URL: <https://www.sobaka.ru/city/urbanistics/138810> (дата обращения: 01.10.2022).
12. Муртазин Э. Утечка данных в сервисе «Яндекс.еда» — проблема личных данных // *mobile review* : [сайт]. 2022. 24 марта. URL: <https://mobile-review.com/all/articles/misc/utechka-dannyh-v-servise-yandeks-eda-problema-lichnyh-dannyh/> (дата обращения: 01.10.2022).
13. Van Deursen A. J. Digital Inequality During a Pandemic: Quantitative Study of Differences in COVID-19-Related Internet Uses and Outcomes Among the General Population // *Journal of Medical Internet Research*. 2020. No. 22 (8). 13 p. DOI: 10.2196/20073
14. Гладких Д. Спектакль в режиме онлайн: Михаил Зыгарь запустил приложение «Мобильный Художественный театр» // *Собака.ru* : [сайт]. 2019. 20 июня. URL: <https://www.sobaka.ru/entertainment/theatre/92562> (дата обращения: 01.10.2022).
15. Mosquera J., Pagano G. Gamification and New Scenarios for Digital Participation: Tools and Methods // *Cooperative City Magazine*. 2021. March 12. URL: <https://cooperativitycity.org/2021/03/12/gamification-and-new-scenarios-for-digital-participation-tools-and-methods/> (дата обращения: 01.10.2021).
16. Вольчик В. В. Нарративная и институциональная экономика // *Журнал институциональных исследований*. 2017. Т. 9, № 4. С. 132–143. DOI: 10.17835/2076-6297.2017.9.4.132-143
17. Горнова Г. В. Аргументация в полемике урбанизма и антиурбанизма // *Вестн. Челяб. гос. ун-та*. 2009. № 33 (171). Вып. 14. С. 41–44.

References

- Agafonova M. (2021) Vybory cherez NFT-tokeny, AR-meditsina i novye metavselennye: kak tsifrovye tekhnologii mogut vliyat' na gorodskuyu sredu? [Elections Through NFT Tokens, AR Medicine and New Metaverses: How Can Digital Technologies Affect the Urban Environment?]*, *Sobaka.ru [Dog.ru]**, November 15. Available at: <https://www.sobaka.ru/city/urbanistics/138810> (accessed: 01.10.2022). (in Russian)
- Avanesov S. S. (2018) Gorodskoe prostranstvo kak antropologicheskii fenomen [Urban Space as Anthropological Phenomenon], ПРАЭНМА. *Problemy vizual'noi semiotiki [ПРАЭНМА. Journal of Visual Semiotics]*, no. 2 (16), pp. 10–31, doi: 10.23951/2312-7899-2018-2-10-31 (in Russian)
- Gladkikh D. (2019) Spektakl' v rezhime onlain: Mikhail Zygar' zapustil prilozhenie "Mobil'nyi Khudozhestvennyi teatr" [Online Performance: Mikhail Zygar Launched the Mobile Art Theater App]*, *Sobaka.ru [Dog.ru]**, June 20. Available at: <https://www.sobaka.ru/entertainment/theatre/92562> (accessed: 01.10.2022). (in Russian)
- Gornova G. V. (2009) Argumentatsiya v polemike urbanizma i antiurbanizma [Argumentation in the Controversy Between Urbanism and Anti-Urbanism], *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta [Bulletin of Chelyabinsk State University]*, no. 33 (171), issue 14, pp. 41–44. (in Russian)
- Gornova G. V. (2013) Ponyatie "gorod" v aspekte filosofii kul'tury [The Concept "City" in the Aspect of the Culture Philosophy], *Vestnik Omskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Gumanitarnye issledovaniya [Review of Omsk State Pedagogical University. Humanitarian Research]*, no. 1 (1), pp. 21–24. (in Russian)
- Kitchin R., Cardullo P., Di Feliciano C. (2018) Citizenship, Justice and the Right to the Smart City, *The Programmable City Working Paper 41*, pp. 1–28, doi: 10.31235/osf.io/b8aq5 (in English)
- Lagutin Yu. V. (2019) Khipsterskii urbanizm kak tip sotsial'nogo myshleniya [Hipster Urbanism as a Type of Social Thinking], *Izvestiya Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo ekonomicheskogo universiteta [Proceedings of the Saint Petersburg State University of Economics]**, no. 5 (119), pp. 167–170. (in Russian)
- Le Corbusier (1970) *Arkhitektura XX veka [20th Century Architecture]**. Moscow, Progress Publ., 303 p. (in Russian)
- Moroz O. V. (2017) Praktiki digital'nogo obucheniya: kak stat' otvetstvennym gorozhaninom? [Practices of Digital Education: How to Become a Responsible Urbanite?], *Shagi [Steps]*, vol. 3, no. 2, pp. 117–130. (in Russian)
- Mosquera J., Pagano G. (2021) Gamification and New Scenarios for Digital Participation: Tools and Methods, *Cooperative City Magazine*, March 12. Available at: <https://cooperativitycity.org/2021/03/12/gamification-and-new-scenarios-for-digital-participation-tools-and-methods/> (accessed: 01.10.2021). (in English)
- Murtazin Eh. (2022) Utechka dannykh v servise "Yandeks.eda" — problema lichnykh dannykh [Data Leakage in the Yandex. Food Service is a Problem of Personal Data]*, *mobile review*, March 24. Available at: <https://mobile-review.com/all/articles/misc/utechka-dannyh-v-servise-yandeks-eda-problema-lichnyh-dannyh/> (accessed: 01.10.2022). (in Russian)

-
- Ol'shanskaya A. V. (2005) *Kommunikativnyi protsess v usloviyakh globalizatsii: sotsial'no-filosofskii analiz [Communicative Process in the Context of Globalization: Socio-Philosophical Analysis]**, Cand. philos. sci. diss. Abstr. Moscow, 28 p. (in Russian)
- Polese F., Botti A., Monda A., Grimaldi M. (2019) Smart City as a Service System: A Framework to Improve Smart Service Management, *Journal of Service Science and Management*, no. 12, pp. 1–16, doi: 10.4236/jssm.2019.121001 (in English)
- This is NEOM*. Available at: <https://www.neom.com/en-us/about> (accessed: 01.10.2022). (in English)
- Van Deursen A. J. (2020) Digital Inequality During a Pandemic: Quantitative Study of Differences in COVID-19-Related Internet Uses and Outcomes Among the General Population, *Journal of Medical Internet Research*, no. 22 (8), 13 p., doi: 10.2196/20073 (in English)
- Vanolo A. (2014) Smartmentality: The Smart City as Disciplinary Strategy, *Urban Studies*, vol. 51, issue 5, pp. 883–898, doi: 10.1177/0042098013494427 (in English)
- Vol'chik V. V. (2017) Narrativnaya i institutsional'naya ehkonomika [Narrative and Institutional Economics], *Zhurnal institutsional'nykh issledovaniy [Journal of Institutional Studies]*, vol. 9, no. 4, pp. 132–143, doi: 10.17835/2076-6297.2017.9.4.132-143 (in Russian)

* Перевод названий источников выполнен автором статьи / Translated by the author of the article.