Po co nam dizajn?

Tradycyjnie uznawano dizajn za działalność sprowadzającą się do tworzenia luksusowych i wyszukanych dóbr. Współcześnie jest to zbyt wąskie rozumienie. Pojęcie dizajnu wychodzi poza grafikę oraz obiekty przemysłowe; dotyczy coraz częściej działalności koncepcyjnej, sfery programowania, usług i środowiska. Oznacza tworzenie innowacyjnych rozwiązań, które będą uwzględniały estetykę projektu[1].

Od kilku dekad widoczny jest też silny zwrot w kierunku wykorzystywania umiejętności projektowych do celów społecznych. Od twórców wymaga się obecnie czegoś więcej niż tylko wartości użytkowej czy niezawodności produktu. Jak pisał Victor Papanek:

Projektanci i planiści ponoszą współodpowiedzialność za niemal wszystkie produkowane wyroby i narzędzia, a co za tym idzie – za prawie wszystkie przewinienia, które popełniliśmy wobec środowiska. Ponoszą ją z powodu złych projektów albo z powodu zaniechania, kiedy odrzucają możliwość odpowiedzialnego tworzenia, kiedy „nie chcą się mieszać” albo starają się „jakoś sobie radzić”[2].

Projektowanie odpowiedzialne społecznie zaczęło kształtować się w połowie dwudziestego wieku. Po raz pierwszy publicznie zwrócono wówczas uwagę na problemy mniejszości społecznych. „Grupami, które znalazły się w centrum zainteresowania projektantów, byli ludzie starzy, niepełnosprawni, upośledzeni i bezdomni. Szczególnie zadbano przy tym o to, żeby przedmioty codziennego użytku nie stwarzały barier społecznych. […] Myślą przewodnią nowego projektowania stało się przekonanie, że to nie ciało stwarza ograniczenia, lecz źle zaprojektowane przedmioty”[3].

Przedmioty i ludzie

Społecznie odpowiedzialne projektowanie dotyczyć może bardzo zróżnicowanych obszarów. Każdego dnia doświadczamy jego wpływu, nawet wtedy, gdy korzystamy z prostych przedmiotów codziennego użytku.

Przedmioty, bez względu na ich właściwości fizykalne czy funkcje, którym służą, są częścią materialnej kultury, a także przestrzeni społecznej, w której funkcjonujemy. Nie tylko służą do zaspokojenia potrzeb, ale też łączą nas z innymi ludźmi. Pomagają nam lepiej orientować się w świecie i komunikować z innymi.

Cechy przedmiotów wpływają na sposób organizowania naszego życia prywatnego

i społecznego, na przykład w obszarze pracy zawodowej czy edukacji. Dobrym przykładem są produkty oparte na technologii cyfrowej z dostępem do internetu, jak laptopy czy smartfony. To one dziś pomagają w pracy, w szkole, a co więcej, często są niezbędne przy tych aktywnościach.

Przedmioty stają się więc pośrednikami. Włączają się w życie człowieka i przedłużają jego byt w świecie. Pomagają, czasem przeszkadzają, stanowią też składnik pamięci o relacjach i związkach z innymi ludźmi. Jednak sposób, w jaki budują pomost między prywatnym światem jednostki a jej otoczeniem nie jest stały. Ludzie zmieniają się w trakcie życia pod względem fizycznym i psychicznym; oceniają świat w zależności od okoliczności, kontekstu i własnych możliwości.

O tym, że dizajn spełnia swoje zadanie, świadczy fakt, że dobre rozwiązania przyczyniają się do podnoszenia jakości życia i wspierają proces włączania społecznego. Szczególnie ważne jest to, aby projektowanie odpowiadało na potrzeby jednostek, których możliwości fizyczne czy percepcyjne są ograniczone. Złe projekty mogą prowadzić do izolacji, a nawet wykluczenia społecznego.

Wykluczenie społeczne według Narodowej Strategii Integracji Społecznej (NSIS) dla Polski oznacza „brak lub ograniczenie możliwości uczestnictwa, wpływania i korzystania z podstawowych instytucji publicznych i rynków, które powinny być dostępne dla wszystkich, a w szczególności dla osób ubogich”[4].

Systematycznie wzrasta potrzeba świadomego uczestnictwa w życiu społecznym osób pozostających na jego marginesie (szczególnie starszych i niepełnosprawnych). Pomocne okazuje się podejście projektowe określane jako Design for All lub Universal Design. Chodzi w nim o to, by za pomocą dostępnych środków i narzędzi tworzyć świat przyjazny oraz uniwersalny.

ODPOWIEDŹ: DESIGN FOR ALL / UNIVERSAL DESIG

Odpowiedź: Design for All / Universal Design

Dawniej projektanci koncentrowali się przede wszystkim na funkcjach, dzisiaj na integracji społecznej. Największym wyzwaniem projektowania uniwersalnego (określanego też projektowaniem dla wszystkich) jest włączenie osób o specjalnych potrzebach (na przykład osób z niepełnosprawnościami) w główny nurt życia społecznego. Taki dizajn oznacza

projektowanie produktów i środowisk, które będą dostosowane do wymagań wszystkich, bez konieczności adaptacji lub specjalistycznego projektowania[5].

Zwolennicy projektowania uniwersalnego przyznają, że źle zaprojektowane produkty są dyskryminujące i ograniczają dużej części populacji godne funkcjonowanie. Choć szczególnie poszkodowane są osoby starsze i z niepełnosprawnościami, to w rzeczywistości chodzi o zapewnienie powszechnej dostępności dla każdego. Pomaga w tym katalog zasad uniwersalnego projektowania:

1. Równy dostęp: projekt ma być użyteczny i dostępny dla osób o różnych zdolnościach.
2. Elastyczność użycia: projekt ma uwzględniać szeroki zakres indywidualnych preferencji i możliwości.
3. Prostota i intuicyjność: korzystanie z projektu ma być łatwe do zrozumienia, niezależnie od doświadczenia użytkownika, wiedzy, umiejętności językowych lub aktualnego poziomu koncentracji.
4. Widoczność ważnych informacji: projekt ma skutecznie przekazywać użytkownikowi niezbędne informacje, niezależnie od jego zdolności sensorycznych.
5. Tolerancja dla błędu: projekt powinien uwzględniać pomyłki użytkownika.
6. Ograniczenie wysiłku fizycznego: projekt powinien umożliwiać maksymalne użytkowanie przy minimalnym wysiłku.
7. Zapewnienie przestrzeni do użytkowania: projekt ma umożliwić wygodne i efektywne użytkowanie przez każdego, niezależnie od zdolności fizycznych i sensorycznych[6].

Projektowanie uniwersalne dotyczy zarówno rozwiązań odnoszących się do najbliższego otoczenia jednostki, jak i poziomu globalnych propozycji. W nich uwidacznia się też postawa etyczna projektantów.

- Poziom najbliższy odnosi się do integracji i szacunku względem samego siebie. Doświadczanie dostępności przyczynia się do zapewnienia jednostce poczucia szacunku, bycia równym wśród innych obywateli.
- Poziom średni to bariery w środowisku, na przykład fizyczne, które utrudniają uczestniczenie w życiu społecznym.
- Poziom globalny oznacza, że projektowanie uniwersalne jest koncepcją etyczną i polityczną opartą na wartościach demokratycznych, mającą na celu włączenie społeczne. Na tym poziomie dizajn wyraża uznanie dla różnorodności i równości[7].

Jak podkreślają specjaliści, projektowanie uniwersalne na ogół nie jest droższe niż tradycyjne podejście. Dlatego zawsze warto rozważać nie tylko koszty samego projektu, ale też jego długoterminowe skutki. W tym także sytuację, gdy ignorowana jest potencjalnie

spora część populacji.

Za przykład tego, jak w praktyce można realizować dostępność za pomocą projektowania, posłuży praca dyplomowa studentki kierunku wzornictwo katowickiej ASP z roku 2022 poświęcona wykluczeniu osób niewidomych z obszaru edukacji seksualnej. Omawiany projekt tuż po obronie doczekał się publicznego uznania i nagrody „Top Design Winner” na międzynarodowym konkursie European Product Design Award.

Miłosne wygibasy – w kierunku dostępności

„Widzący mogą pooglądać to i owo, a niewidomi gorzej, bo bazują na dotyku”.

Mateusz, respondent – osoba niewidoma

„Miłosne wygibasy” Karoliny Kruszewskiej to projekt doświadczania seksualności przez osoby niewidome z wykorzystaniem metod projektowania sensorycznego. To unikatowe przedsięwzięcie, gdyż temat życia seksualnego osób niewidomych jest podejmowany bardzo sporadycznie w większości krajów. Brakuje też materiałów poznawczych, poprawiających ich wiedzę oraz umiejętności, które byłyby łatwo dostępne oraz zaprojektowane z uwzględnieniem potrzeb osób niewidomych.

Projekt składa się z 4 części:

- Produktowej – to modele podstawowych pozycji seksualnych dla osób niewidomych, które mają nieść ze sobą doświadczenie edukacyjne. Na część produktową składa się podkładka wraz z instrukcją oraz koncepcja opakowania.
- Merytorycznej – to opracowane wraz ze specjalistami opisy pozycji seksualnych oraz podstawowe porady.
- Dźwiękowej – to audiodeskrypcja do części merytorycznej wraz z uwzględnieniem doświadczenia odsłuchiwania opisów. Część przygotowano we współpracy z grupą „niewidomi w sypialni” oraz lektorką.
- Identyfikacyjno-promocyjnej – to oprawa graficzno-produktowa do doświadczenia dźwiękowego, merytorycznego i produktowego[8].

Na potrzeby projektu autorka przeprowadziła pogłębione badania problematyki życia seksualnego osób niewidomych. W tym celu skorzystała z dostępnych danych, jednak przede wszystkim opierała się na badaniach własnych realizowanych w środowisku osób z niepełnosprawnością wzroku oraz wywiadach z ekspertami. Procedurę badawczą autorka rozpoczęła od fazy empatyzacji, której celem było poznanie i „doświadczenie” codziennego życia osób niewidomych. W tym celu przeprowadziła nieformalne rozmowy w środowisku bliskim tej problematyce, dokonała przeglądu materiałów zastanych oraz uczestniczyła w „niewidzialnej wystawie” w Centrum Nauki i Zmysłów w Krakowie, co pozwoliło jej doświadczyć życia w całkowitej ciemności[9]. Kolejne etapy procesu badawczego były już bardziej usystematyzowane i opierały się na metodologicznym podejściu do zbierania danych, m.in. dobrze przemyślanym wyborze metod i technik badania oraz sposobów doboru próby badawczej. W ramach procesu przeprowadzano:

1. Wywiady z potencjalnymi użytkownikami (osobami niewidomymi). Jak podaje autorka, „zaczęto od poszukiwania chętnych do rozmów i podczas desk researchu natrafiono na stronę »niewidomi w sypialni«. Jest to grupa na portalach Facebook i WhatsApp. Została założona przez osoby niewidome, żeby rozmawiać o seksualności […]. Po zamieszczeniu postu na stronie, w sprawie poszukiwania problemów w temacie seksualności osób niewidomych, prywatnie odezwało się 15 osób. […] Z siedmioma osobami przeprowadzono wywiady pogłębione, z czego pięć to osoby ociemniałe, a dwie osoby niewidome od urodzenia”[10].
2. Wywiady z ekspertami:
    - wywiad z osobą niewidomą, byłą edukatorką seksualną osób niewidomych;
    - wywiad z wykładowczynią Uniwersytetu Śląskiego z zakresu psychologii i seksuologii.
3. Eksperymenty **–** autorka wyjaśnia, że „przeprowadzono prototypowanie i testy na osobach widzących z zawiązanymi oczami, dając im przedmioty o różnych właściwościach – temperatura, giętkość, gładkość, tekstura itd. Podczas eksperymentów osoby te stwierdzały z czym kojarzą im się dane przedmioty, które są dla nich przyjemne i kojarzą im się z seksualnością”[11]. Uzupełnieniem eksperymentu była ankieta, w której pytano o doznania fizyczne (dotykowe) związane z rożnymi rodzajami proponowanych materiałów

Pierwotnym zamierzeniem autorki było przygotowanie kamasutry dla osób niewidomych w formie książki. Badania pokazały jednak, że nie jest to forma najlepiej spełniająca

oczekiwania. Jak pisze Kruszewska: „Pierwszym wnioskiem było to, że tylko 10% osób niewidomych na świecie posługuje się językiem brajla. (…) Oprócz braku funkcjonalności brajla, papierowe książki są za ciężkie i zbyt duże dla tej grupy (…). Dźwiękowe informacje są jednym z głównych preferowanych źródeł wiedzy”[12].

Projekt został zrealizowany zgodnie z zasadami metodyki *design thinking*. W kolejnych etapach dokonano empatyzacji, która polegała na odtworzeniu codzienności osób niewidomych przy użyciu zróżnicowanych metod i technik badawczych (obserwacja, wywiady). Wnioski płynące z etapu badawczego pokazują, że w środowisku osób niepełnosprawnych wzrokowo pojawiają się następujące problemy:

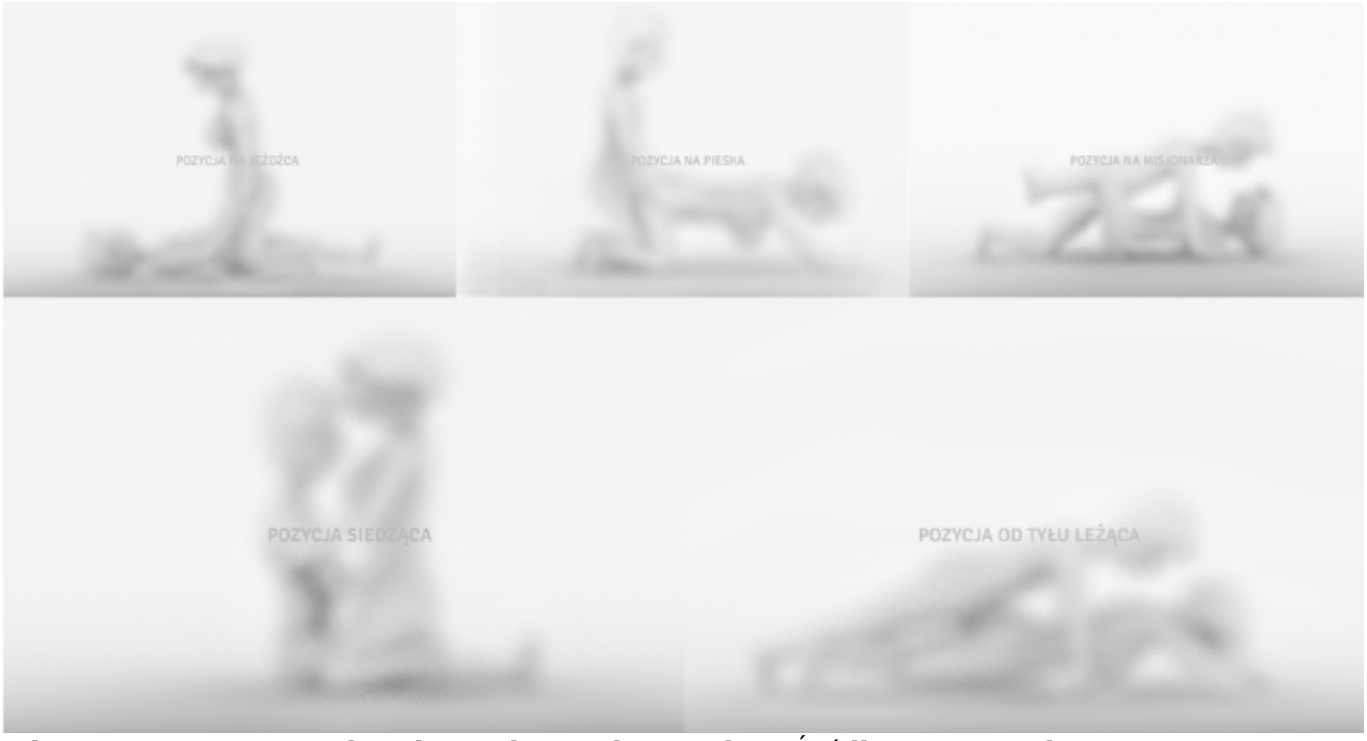
- mały dostęp do rzetelnej, sprawdzonej wiedzy o seksualności,
- wiedza o seksualności nie uwzględnia specyfiki osób niewidomych,
- seksualność osób niewidomych jawi się jako „owoc zakazany”,
- wiedza o seksie przekazywana jest w sposób nieodpowiadający oczekiwaniom odbiorcy,
- brak łącznika między wiedzą teoretyczną a praktyczną,
- główne kanały informacji to internet i poczta pantoflowa.

Rozmowy z osobami niewidomymi oraz przeprowadzone eksperymenty w zakresie doświadczeń zmysłowych pozwoliły określić rodzaje materiałów, które powinny być użyte do projektu. Jak pisze autorka: „To, co się odróżnia, to ciepło materiału, ponieważ dla osób niewidomych coś, co jest ciepłe, oznacza, że wcześniej ktoś tego dotykał, przez co może to być brudne”[13].

We wnioskach z części analitycznej autorka wskazuje na różne wymiary produktu. W założeniach produkt ma:

1. Skłaniać do pozytywnej zdrowej ciekawości seksualnej.
2. Pozwolić na edukację z zakresu podstawowych pozycji seksualnych z możliwością rozwijania do bardziej zaawansowanych.
3. Opierać się tylko na dwóch zmysłach: dotyk i słuch.
4. Wykorzystać główne kanały dotarcia do użytkowników: internet i rozmowy.
5. Dostarczać wrażeń estetycznych – powinien być piękny dotykowo i słuchowo[14].

Centralnym produktem są dwie figurki: mężczyzny i kobiety, ułożone w pięć podstawowych pozycji seksualnych: na misjonarza, na jeźdźca, od tyłu leżąca, na pieska, siedząca (zdjęcie 1). Pozycje wybrano wspólnie ze specjalistą z zakresu psychologii seksualności człowieka. Ważną cechą projektu jest ruchomość postaci, a więc możliwość ich dowolnego ustawiania w innych pozycjach.

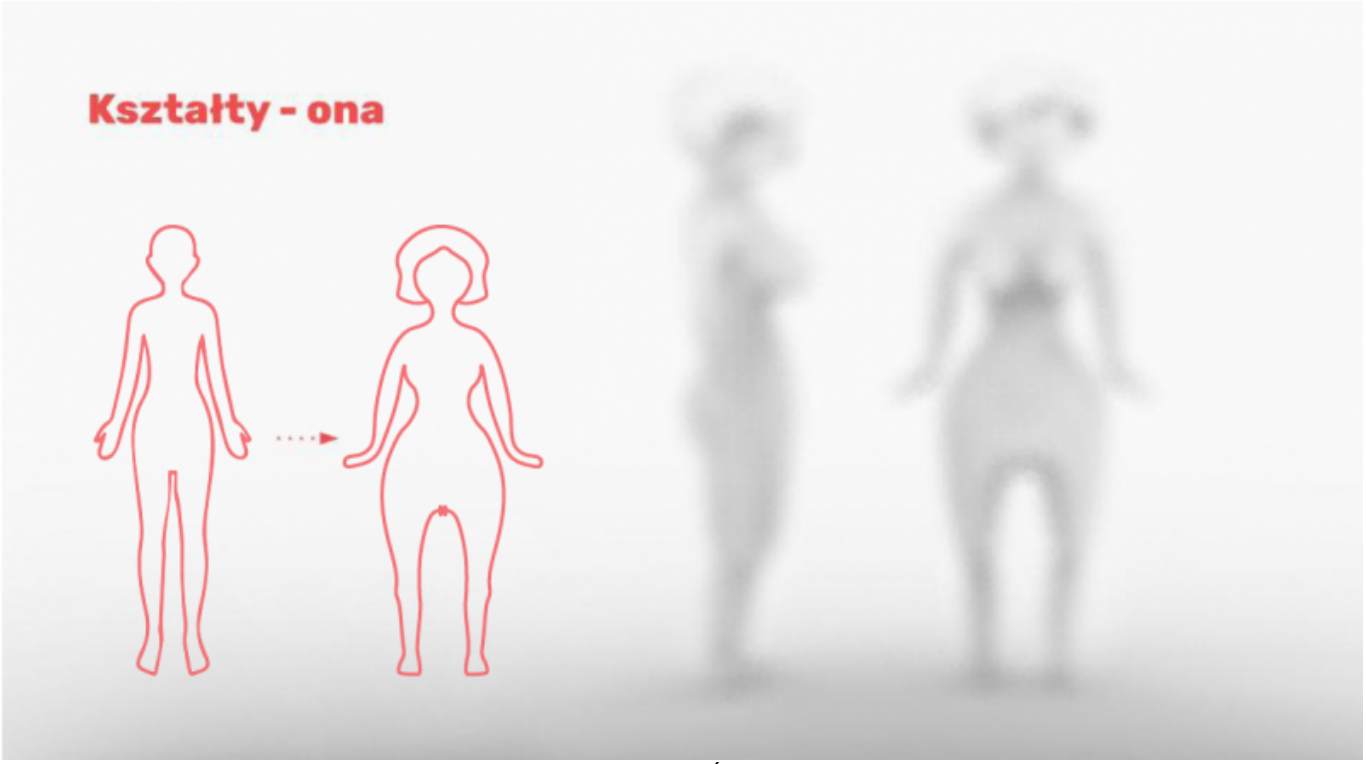


Zdjęcie nr 1. Pozycje seksualne wybrane do projektu. Źródło: Kruszewska 2022, s. 55

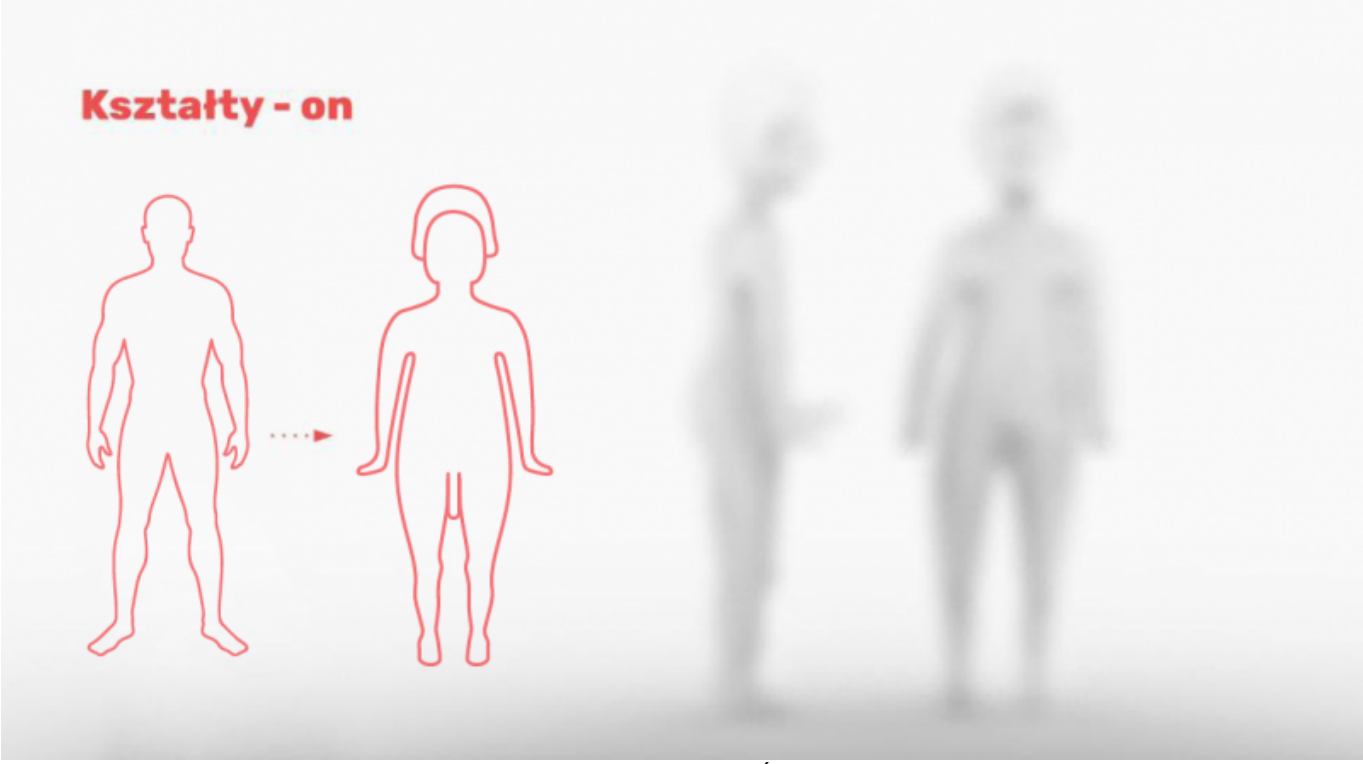
Jak podaje autorka: „Wielkość figurek oraz ich kształty zostały dobrane po wcześniejszych rozmowach z osobami niewidomymi i analizie danych zastanych. Oparto się więc o założenia, że obiekty muszą mieć 30 cm wysokości (aby osoba niewidoma nie miała problemu w ich odczycie). Kształty muszą wspierać odczytywanie dotykowe i fragmentaryczne (czyli kawałek po kawałku). W tym celu wgłębienia i wypukłości muszą być tak zaprojektowane, aby wspomagały odczyt dotykowy. Dodatkowo kształty u obu płci muszą być bardzo wyraźnie zaznaczone tak, aby podczas »oglądania« łatwo rozróżnić kobietę od mężczyzny”[15].

Każdy z modeli postaci zyskał cechy szczególne w stosunku do naturalnych proporcji, ułatwiające identyfikację płci. W modelu kobiety powiększono korpus i głowę (zdjęcie nr 2); w modelu mężczyzny (zdjęcie nr 3) wykorzystano formę kwadratu jako symbolicznie kojarzoną z kształtem mężczyzny. Poza możliwością rozpoznawania przez dotyk autorce

zależało także na estetyce projektu, aby użytkownik odbierał go jako piękny i zachęcający.

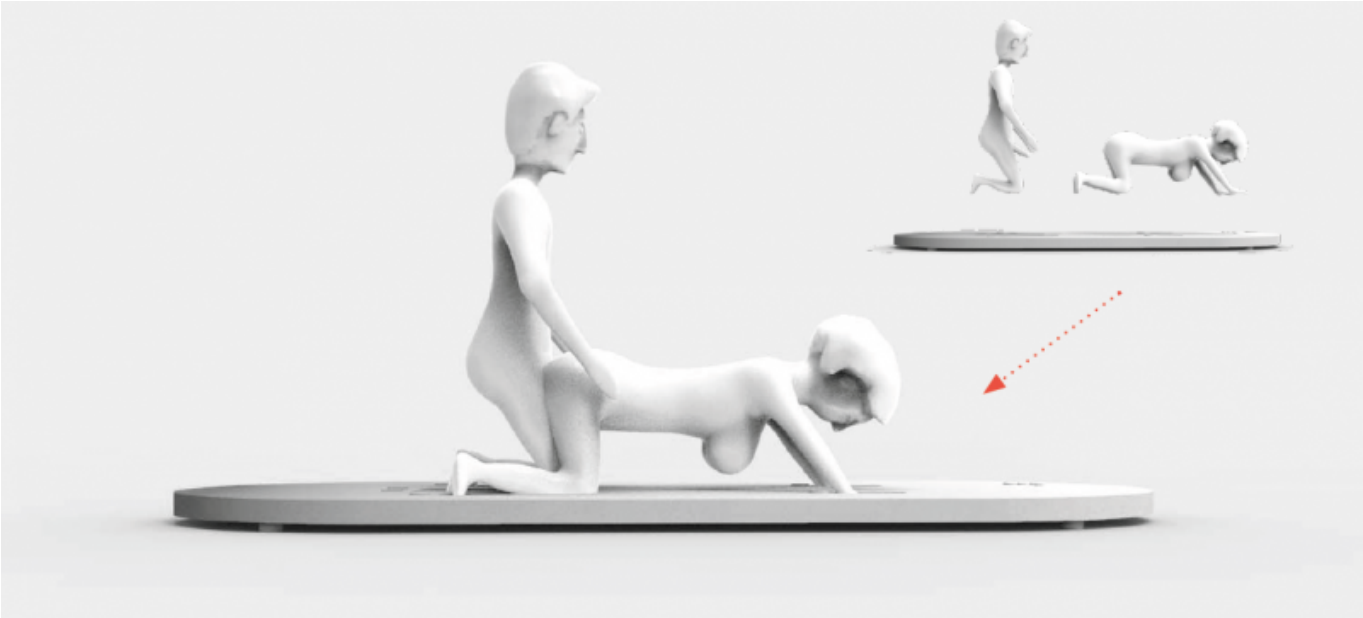


Zdjęcie nr 2. Ostateczny kształt figurki kobiety. Źródło: Kruszewska 2022, s. 57



Zdjęcie nr 3. Ostateczny kształt figurki mężczyzny. Źródło: Kruszewska 2022, s. 58

Oprócz figurek zostały stworzone podstawki, które ułatwiają prawidłowe ich ustawienie (pozycja górę – dół) oraz stabilizowanie pozycji. Do każdego zestawu dołączona została instrukcja i specjalnie zaprojektowane opakowanie.



Zdjęcie 4. Łączenie figurek. Źródło: Kruszewska 2022, s. 53

Ponieważ projekt ma spełniać zadanie edukacyjne, ważną jego częścią była oprawa dźwiękowa. Jak pisze autorka: „Może ona funkcjonować razem z figurkami albo całkowicie osobno tam, gdzie użytkownicy nie są w stanie zdobyć dotykowych postaci. Na tę część składają się 3 playlisty: wstęp, pozycje podstawowe i pozycje zaawansowane. Łącznie zostało stworzonych 13 nagrań. Każde z nich można odsłuchać na kanale YouTube: *Miłosne wygibasy* […]. Do odsłuchania filmów możliwe są dwie ścieżki użytkownika: albo poprzez figurki, do których dołączony jest kod QR, albo poprzez sam kanał i link”[16].

Wszelkie propozycje były najpierw testowane przez osoby niewidome, a ostateczna ich wersja została opracowana po zebraniu wszystkich uwag i wniosków.

Projekt, jak wynika z pierwszych ocen i opinii, cieszy się dużym zainteresowaniem. Problem wykluczenia osób niewidomych z różnych sfer życia, w tym edukacji seksualnej, jest dostrzegany na całym świecie. W praktyce natomiast istnieje bardzo niewiele narzędzi edukacyjnych dostosowanych do potrzeb takich użytkowników. Jest to argument, by taki projekt rozwijać w przyszłości o inne elementy zestawu.

Nawiązując do koncepcji projektowania uniwersalnego, wydaje się, że tego rodzaju propozycje mogą być również narzędziem edukacyjnym dla osób widzących. Temat życia seksualnego jest w wielu społeczeństwach uznawany za „kłopotliwy”, a takie rozwiązania

mogą ułatwiać jego podejmowanie.

Przygotowany przez Karolinę Kruszewską zestaw edukacyjny mógłby z powodzeniem także wspomagać wiedzę o życiu seksualnym wśród osób bez ograniczeń, które nie odczuwają deficytów informacji z obszaru tej tematyki. Projekt można bowiem też potraktować jako rodzaj gry partnerskiej, zachęcającej do budowania intymnych relacji wśród osób w pełni sprawnych.

Podsumowanie

Tworzenie przyjaznego środowiska, uwzględniającego różnorodność ludzi, to w praktyce budowanie społeczeństwa otwartego. Wykluczenie niesie za sobą konsekwencje społeczno-ekonomiczne dla całego społeczeństwa, a nie tylko osób nim dotkniętych. Dlatego też jednym z wyzwań stawianych współczesnym projektantom jest wdrażanie zasad projektowania uniwersalnego jako jednej z dróg niwelowania poczucia izolacji i uzależnienia od innych. Kroczenie tą ścieżką w rzeczywistości oznacza projektowanie dostępne dla większości, a nie jedynie grup dotkniętych ograniczeniami.

---

[1] G. Lojacono, Design e posizionamento delle imprese, „Economia & Management” 2002, nr 4.

[2] V. Papanek, Design dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna, przeł. J. Holzman, Łódź 2012, s. 69.

[3] J. Ocias Forma jako wyraz troski o użytkownika, „2+3D” 2003, nr 9, s. 47.

[4] Narodowa Strategia Integracji Społecznej (NSIS, 2003) jest dokumentem przygotowanym przez Zespół Zadaniowy do Spraw Reintegracji Społecznej, któremu przewodniczył Minister Gospodarki, Pracy i Polityki Społecznej Jerzy Hausner. Zespół został powołany 14.04.2003 r. przez prezesa Rady Ministrów.

[5] R. Mace, Universal Design: Barrier Free Environments for Everyone, Los Angeles, CA, 1985.

[6] C. Barnes Understanding Disability and the Importance of Design for All, „Journal of Accessibilty and Design for All” 2011, t. 1, nr 1, DOI: 10.17411/jacces.v1i1.81, s. 69.

[7] I.M. Lid, An ethical perspective, [w:] Trends in Universal Design. An Anthology with Global Perspectives, Theoretical spects and Real World Examples, Oslo 2013, s. 48.

[8] K. Kruszewska, Projekt doświadczeń w obrębie seksualności osób niewidomych z wykorzystaniem metod projektowania sensorycznego, ASP w Katowicach, Wydział Projektowy, kierunek: wzornictwo, promotor: dr hab. prof. ASP Justyna Kucharczyk, Katowice 2022.

[9] Tamże, s. 10.

[10] Tamże, s.11

[11] Tamże, s.21

[12] Tamże, s. 9.

[13] Tamże, s. 21.

[14] Tamże, s. 22.

[15] Tamże, s. 56.

[16] Tamże, s. 64–66.

Biblografia

Barnes C., *Understanding Disability and the Importance of Design for All*, „Journal of Accessibilty and Design for All” 2011, t. 1, nr 1, s. 55–80, DOI: 10.17411/jacces.v1i1.81.

Kruszewska K., *Projekt doświadczeń w obrębie seksualności osób niewidomych z wykorzystaniem metod projektowania sensorycznego*, ASP w Katowicach, Wydział Projektowy, kierunek: wzornictwo, promotor: dr hab. prof. ASP Justyna Kucharczyk, Katowice 2022.

Lid I.M., *An ethical perspective*, [w:] *Trends in Universal Design. An Anthology with Global Perspectives, Theoretical spects and Real World Examples*, Oslo 2013.

Lojacono G., *Design e posizionamento delle imprese*, „Economia & Management” 2002, nr 4.

Mace R., *Universal Design: Barrier Free Environments for Everyone*, Los Angeles, CA 1985.

Narodowa Strategia Integracji Społecznej dla Polski (NSIS), Zespół Zadaniowy do Spraw Reintegracji Społecznej, 2003.

Ocias J., *Forma jako wyraz troski o użytkownika*, „2+3D” 2003, nr 9.

Papanek V., *Design dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, przeł. J. Holzman, Łódź 2012.