

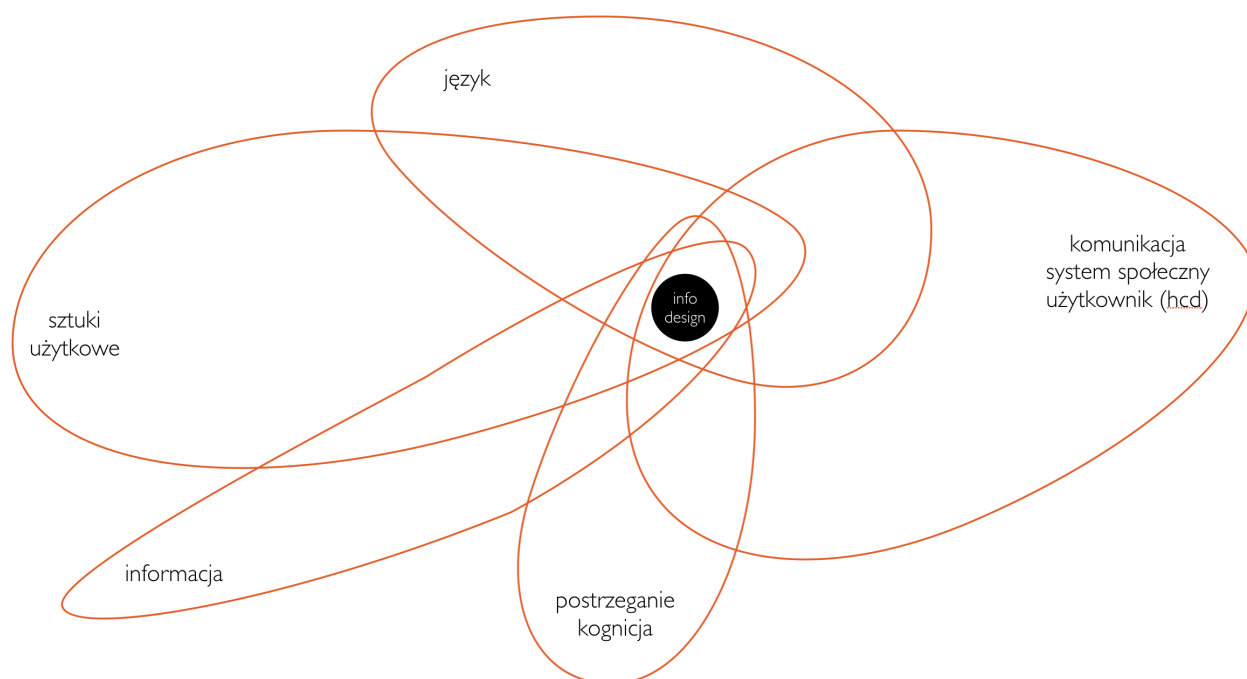


Lega design jako zastosowanie information design w systemie prawa

Literatura przedmiotu w kontekście information design dotyczy przede wszystkim wizualizacyjnego formatu projektowania informacji, choć tutaj należy jasno wskazać na związki z innymi obszarami communication design — projektowanie produktu, usług, czy całych systemów operacyjnych, co jest współcześnie wyjątkowo zauważalne z uwagi na szybki rozwój technologii bezprzewodowego przesyłu danych i komunikacji. Trudno współcześnie wyobrazić sobie jakikolwiek przedmiot czy usługę, która nie posiada wizualizacyjnej reprezentacji informacji — to trochę tak, jakby prowadzić samochód bez wskaźników prędkościomierza, temperatury oleju czy poziomu paliwa: byłoby to raczej trudne i niebezpieczne. To właśnie te wskaźniki stają się przedmiotem zainteresowania w ramach projektowania informacji, nierzadko łącząc industrial design (samochód) z service design (np. stacja paliw lub stacja serwisowa) przez dostarczanie informacji o aktualnej kondycji samochodu i konieczności lub możliwości uzupełnienia niedoboru paliwa i/lub oleju. Information design zabezpiecza końcowego użytkownika w przestrzeni i sytuacji komunikacyjnej przez organizację informacji. Information design jest wykorzystywany na szeroką skalę do różnych celów, od manipulacyjno—perswazyjnego wymiaru wizualizacji danych empirycznych, przez efektywność użytkowania systemów operacyjnych, wizualizację procesów i skomplikowanych struktur informacyjnych (np. instrukcje obsługi), po całościowe systemy znaków, regulujących sposób poruszania się, zachowania, działania i komunikacji. Jak zauważa Robert E. Horn „Information design is defined as the art and science of preparing information so that it can be used by human beings with efficiency and effectiveness. Its primary objectives are: 1) to develop documents that are comprehensible, rapidly and accurately retrievable, and easy to translate into effective action. 2) to design interactions with equipment that are so easy, natural, and as pleasant as a computer interface. 3) to enable people to find their way in three-dimensional space with comfort and ease - especially urban space, but also, given recent developments, virtual space” (Horn E. R., 2000, 15). Horn wskazuje tym samym na trzy możliwe ogólne zastosowania projektowania informacji: od szeroko rozumianej dokumentacji przez interakcję z urządzeniami, aż po projektowanie przestrzeni w sposób zapewniający socjalność tychże. „Wszędzie tam, gdzie

przebywają ludzie — w budynkach, w dzielnicach, w centrach miast, na terenach rekreacyjnych itp. — powszechnie prawdziwe jest stwierdzenie, że ludzie i ich aktywność przyciągają innych ludzi. Ludzi przyciągają inni ludzie” (Gehl J., 2013: 23). Z drugiej strony Horn podkreśla szeroki wachlarz zastosowań i brak terminologicznej koherencji w ramach information design, co może świadczyć o niewyodrębnieniu się ID jako samodzielnej dyscypliny projektowej. W tym ujęciu Horn szuka korzeni information design w kognitywistyce i metodach analizy danych, łącząc powyższe z szerokim wachlarzem zastosowań wizualizacyjnych (interface design, quantitative display of information, visual communication and learning, structured writing, typography and graphic design — zob. Horn E.R., 2000) dla wyodrębnienia się nowej dyscypliny nauki i projektowania. Co interesujące Horn widzi information design jako fenomen komunikacyjny, który sprowadza do pojęcia *visual language* (zob. Horn E.R., 2000). „Visual language is defined as the tight coupling of a words, images, and shapes into a unified communication unit” (Horn E. R., 2000: 27). W tym kontekście adekwatnym rozwinięciem pojęcia visual language dla zastosowań projektowych może być próba poszukiwania spójnego i kompleksowego alfabetu obrazu, który stanowiłby punkt wyjścia dla praktyk wizualizacyjnych w drodze do orientacji końcowego użytkownika w dowolnej roli społecznej. Podobne zadanie postawił sobie Otto Neurath w okresie międzywojnia, tworząc język graficzny Isotype. Pomimo ostrożnej predykcji rozwoju information design, Horn daje do zrozumienia, że ta dziedzina w drodze do profesjonalizacji wymaga syntezy nauk podstawowych (ang. foundational science) z szeroką gamą praktycznych zastosowań. Information design nie sposób ograniczyć do prostego narzędzia wizualizacji informacji — to szeroka dyscyplina projektowa, która wymaga zrozumienia informacji i przełożenia jej na formę wynikającą z funkcji. „If the profession becomes more unified and practitioners understand that it rests on a multifaceted foundation of both creative design and rigorous research, it will continue to make major contributions to solving human communication problems” (Horn E.R., 2000: 30). W zbiorowej monografii pt. *Information design* pod redakcją Roberta Jacobsona bardzo interesującą perspektywę przyjmuje Jef Raskin, który w próbie definicji dyscypliny projektowej jaką jest projektowanie informacji, zauważa, że nie sposób zaprojektować informacji (sic!), gdyż ta w warunkach postrzegania przez system kognitywny, musi być przez tenże wyprodukowana — informacja jest zatem rezultatem operatywnie zamkniętego indywiduum. To wybitnie konstruktywistyczne stanowisko Raskin konkluduje pomysłem, w którym zdradza wizualizacyjny kontekst ID. Raskin postuluje wprowadzenie pojęcia *Designing Information Representation*, czyli projektowanie wizualnej reprezentacji informacji. Być może sam pomysł zmiany terminologii tej dyscypliny projektowej jest nieco przesadzony, jednak sama operacjonalizacja teoretyczna jest bardzo interesująca. „Information cannot be designed; what can be designed are the modes of transfer and the representations of information. This is inherent in the nature of information, and it

is important for designers to keep the concept of information and meaning distinct” (Raskin J., 2000: 342). Podobną perspektywę przyjmuje Edward Tufte, który opublikował m.in. książkę pt. *Wyobrazić informację* (ang. *Envision information*) — dla Edwarda Tufte informacja jest przede wszystkim rezultatem postrzegania, zaś rola projektanta sprowadza się do usprawniania tego procesu w krzyżowaniu obrazów, słów, numerów — sztuki generalnie „We envision information in order to reason about, communicate, document, and preserve the knowledge” (Tufte E., 1990: 33). W swoich bogato ilustrowanych publikacjach Edward Tufte pokazuje, jak szerokich zastosowań dotyczy projektowanie informacji. Od wizualizacji danych, przez wizualizowanie procesów i instrukcji obsługi, po szerokie wsparcie edukacji czy zarządzania za pośrednictwem prezentacji multimedialnych. Edward Tufte podobnie jak Jeff Raskin odchodzi od używania pojęcia information design na rzecz wizualnej reprezentacji informacji. W 1997 roku Międzynarodowy Instytut Projektowania Informacji przyjął następującą definicję, która pokrywa się z reprezentacyjnym wymiarem informacji Tufte i Raskina. „Information design is the defining, planning, and shaping of the contents of a message and the environments in which it is presented, with the intention to satisfy the information needs of the intended recipients” (<http://www.iiid.net>). To bardzo szerokie ujęcie definicyjne trafnie zestawiane jest z samym pojęciem projektowania: „Design is identifying of a problem and the intellectual creative effort of an originator, manifesting itself in drawings or plans which include schemes and specifications”(<http://www.iiid.net>). Literatura przedmiotu dostarcza szerokich dowodów na interdyscyplinarny charakter projektowania informacji, w którym wiedzie prym teoria informacji, kognitywistyka i sztuki projektowe. O information design należy mówić przede wszystkim w sytuacji, w której informacja przybiera określoną z uwagi na funkcję formę — wizualną reprezentację. W zależności od postawionych



celów projektowych, information design oferuje przestrzeń do jej kreatywnego zagospodarowania. Używając metafory aranżacji przestrzeni. Information design to aranżacja miejsca, które mówi coś o gospodarzach, zaś jej interpretacja wiele może powiedzieć o gościach. Information design jest interdyscyplinarnym podejściem do projektowania (zob. rys. wyżej), w którego centrum zainteresowania leży orientowanie uczestnika komunikacji w trójwymiarowej przestrzeni kodów, znaków, marek — generalnie informacji. To również funkcjonowanie tej informacji z uwagi na możliwości kognitywne odbiorcy — to ważny wniosek, gdyż information design z jednej strony zdradza nadawcę, ale również odbiorcę informacji. Praktyka projektowania informacji wymaga wiedzy z zakresu społecznego kontekstu funkcjonowania informacji, która jest przedmiotem projektowania — ważna staje się tutaj cała doktryna *human centered design*, gdyż projektowanie informacji odnosi się wprost do orientacyjno—organizacyjnego wymiaru praktyki projektowej. Wyjątek stanowią tutaj działania, które zmierzają do stosowania rozwiązań projektowych w celach manipulacyjnych (np. wizualizacja danych statystycznych na potrzeby propagandy). Na interdyscyplinarny charakter information design składa się również język, który odnosi się do sposobów konstruowania tekstów w odniesieniu do sytuacji i scenariuszy komunikacyjnych — język jest więc podstawowym narzędziem pozwalającym odnaleźć się z informacją w określonym kontekście komunikacyjnym. Lingwistyczne dokonania w zakresie językowo—dyskursywnego obrazu świata, stanowią nierzadko instrukcję dopasowania informacji z uwagi na kondycję kognitywną odbiorcy, któremu dana informacja jest dedykowana. Jeśli uznać, że tekst (język) stanowi o treści informacji, tak sztuki projektowe z projektowaniem graficznym na czele odpowiadają za samą formę graficzną informacji. Kształt, barwa, kompozycja, typografia kształtują treść w określonej formie wizualnej. Przytoczona wyżej operacjonalizacja pojęcia information design pokazuje co prawda brak koherencji w zakresie definicyjnym, to jednak widoczny jest wspólny trzon ID — to konieczność zrozumienia sposobu ludzkiego postrzegania i samego charakteru informacji jako takiej. Oba te obszary są procesami konstrukcji na poziomie neuronalnym (praca mózgu), jednostki (przełożenie pracy mózgu na indywidualne konstrukty [por. Fleischer M., 2019]) i na poziomie społecznym (negocjacja konstruktów). „Rezultatem (information design — przypis MW) jest po prostu adekwatnie (do sytuacji — przypis MW) funkcjonujący tekst. Nie zbiór zdań, tylko tekst” (Fleischer M., 2011: 272). Zaproponowana wyżej operacjonalizacja information design pozwoli na pełniejsze wyjaśnienie ostatnio modnego pojęcia legal design, które wyrasta na syntezie deficytów systemu prawa i możliwości ich uzupełnienia za pomocą właśnie information design.

Legal design jest niczym innym jak zastosowaniem information design w obszarach wymagających wsparcia w lenkowskiej logice projektowania: prowadzić — wyjaśnić —

zrozumieć. Legal design należy rozpatrywać jako syntezę information design ze społecznie—zorientowanymi doktrynami projektowania: human centered design i universal design dla celów inkluzyjnych w różnych obszarach prawa. To przeciwdziałanie wykluczeniu ze względu na skomplikowany system prawa i jego językową — równie trudną reprezentację. Innymi słowy legal design stanowi konsekwencję operatywnych deficytów systemu prawa, która przejawia się trudnością w dostarczeniu końcowemu użytkownikowi nie tylko dobrze skonstruowanych przepisów, ale również formy, w jakiej są one prezentowane. Legal design nie ma statusu dyscypliny projektowej. Można ten obszar designu określić jako hybrydę różnych podejść do projektowania. W ich centrum znajduje się odbiorca, który nierzadko musi sobie poradzić ze skomplikowanym systemem znaków i znaczeń z dziedziny prawa. Podobną perspektywę przyjmuje Margaret Hagan, prawniczka i projektantka: „Legal design is the application of human-centered design to the world of law, to make legal systems and services more human-centered, usable, and satisfying” [Legal design, projektowanie na potrzeby prawa, to zastosowanie zasad projektowania skoncentrowanego na człowieku i jego potrzebach w świecie prawa, tak aby system prawny i usługi prawnicze były bardziej przyjazne dla człowieka] (Hagan, źródło: [Law by design](#)). Wspólnie z Dorotą Płuchowską wskazujemy, że skomplikowany język umów, rozporządzeń, ustaw i uchwał to tylko niektóre punkty styku odbiorcy z systemem prawa. Co projektant może zrobić, by odbiorca się nie zraził już na wstępie? Margaret Hagan wyróżnia trzy podstawowe cele legal design: (1) wsparcie zarówno prawników, jak i osób nieposiadających specjalistycznej wiedzy w relacji komunikacyjnej – w tym sensie legal design staje się buforem między dwiema perspektywami postrzegania prawa; (2) stworzenie efektywniejszego interfejsu dla systemu prawa, bardziej zrozumiałego i wizualnie atrakcyjnego; (3) praca nad zmianą społeczną w zakresie postrzegania i stosowania prawa. Na legal design zasadniczy wpływ mają dokonania pracy projektowej z obszaru designu informacji, czyli procedury projektowej służącej orientowaniu użytkownika w dowolnych przestrzeniach komunikacji. (zob. Wszółek M., Płuchowska D., 2019 dostęp online 20.09.2019, [link](#)). Chodzi więc o to, żeby sprawnie przeprowadzić odbiorcę przez język, którego z powodów formalnych czy deficytów edukacyjnych może nie zrozumieć. W tym sensie legal design nierzadko dotyczy języka wizualnego, którego abstrakcyjna w stosunku do tekstu pisanego forma pozwala zdobyć podstawową walutę współczesnego rynku projektowego – uwagę. Z języka wizualnego korzystamy zresztą na co dzień, często w sposób intuicyjny. Są to między innymi: (1) znaki wskazujące na sposób używania multimediiów, które korzystają z podstawowych struktur geometrycznych – play, pauza, stop, nagrywanie, przewijanie; (2) znaki drogowe wspomagające bezpieczeństwo na drogach; (3) oznaczenia produktów przeznaczonych dla konkretnych grup odbiorców; (4) wizualizacja danych statystycznych; (5) systemy orientacyjne; (6) mapy drogowe; (7) wizualizacje procedur działania, instrukcje obsługi. W tym miejscu należy zaznaczyć, że język

wizualny to tylko forma dla legal design, którego celem jest zapobieganie występowania problemów w stosowaniu prawa i wzmocnienie w tym kontekście końcowych użytkowników. „The truth is that legal design is much more global yet at the same time an issue close to everyone: it encompasses all creative approaches to resolving legal tasks.” (Yankovskiy R.M., 2019: 76). System prawa z językowego punktu widzenia – czyli z poziomu zapisów poszczególnych przepisów prawa – jest możliwie logiczny, żeby nie stwierdzić zero-jedynkowy. W takiej formie system ten realizuje powierzona prawu pierwotną funkcję: regulacji życia społecznego poprzez zaproponowanie stosownych ram funkcjonowania. Ze społecznego punktu widzenia funkcjonalny wymiar systemu prawa jest niewystarczający – skomplikowanie języka powoduje wykluczenie społeczne, co wprost przeczy wspólnotowej idei prawa dla „legalnej obrony naturalnych praw człowieka: prawa do życia, do wolności i do własności” (Bastiat, 2007, s. 8). Potrzebne są zatem rozwiązania, które pozwolą zrozumieć istotę prawa oraz wesprzeć użytkowników w stosowaniu przepisów.

Z metodologicznego punktu widzenia legal design to przede wszystkim zastosowanie metodyki myślenia projektowego, w którego centrum zainteresowania znajduje się zrozumienie potrzeb i oczekiwań końcowego użytkownika w określonym kontekście/otoczeniu. Podobną perspektywę wprowadza Margaret Hagan, pisząc, że „Legal design is the application of human-centered design to the world of law, to make legal systems and services more human-centered, usable, and satisfying” (Hagan, 2019, dostęp online 20.09.2019, [link](#)). Hagan widzi w tym kontekście konieczność syntezy praktyki projektowania, systemu prawa i zastosowania nowych technologii (legal-tech) dla dostarczania rozwiązań, które są użyteczne, używalne i angażujące. Próżno w obszarze legal design zupełnie nowych dróg realizacji — to po prostu zastosowanie współczesnych metod, narzędzi i technik projektowych dla lepszego zrozumienia problemu i dostarczenia rozwiązań adekwatnych dla końcowych użytkowników. Z obszarowego punktu widzenia legal design stanowi syntezę projektowania informacji w wymiarze praktyki projektowej i systemu prawa w wymiarze możliwych zastosowań. Margaret Hagan wychodzi w tym kontekście od trzech kluczowych pytań: 1) jak system prawa można uczynić bardziej sterownym? 2) jak zwiększyć wsparcie ludzi w systemie prawnym? 3) jak zachęcić ludzi do stosowania prawa w codziennym życiu (org. *how to encourage legal health in people's everyday life* — za Hagan M., 2018 dostęp online 20.09.2019, [link](#)). Wydaje się, że te trzy obszary w sposób kompleksowy pokrywają obszar zastosowań legal design dla praktyki projektowania informacji. Ważnym aspektem jest tutaj właściwe rozumienie legal design w odniesieniu do samego projektowania informacji — nie chodzi przecież o stworzenie wizualnej reprezentacji zapisów prawa, ale o całościowe podejście do problemów, które w gruncie rzeczy sprowadzają się do wszelkiego rodzaju

wykluczeń: społecznych, informacyjnych, kulturowych, ekonomicznych. W tym kontekście legal design ma na celu budowanie nowej kultury komunikowania i stosowania prawa. Obszarowo, legal design ma dotyczyć następującej problematyki (za: Hagan M.): (1) zmiana od werbalnego centryzmu prawa do prawa zorientowanego na odbiorcę; (2) edukacja społeczna (każdy ma prawo do prawa / świadomość prawa do otrzymania pomocy prawnej); (3) wizualizacja skomplikowanych procedur prawnych (tłumaczenie prawa na czytelny i intuicyjny język obrazu); (4) projektowanie wizualnego języka prawa (wiele obszarów życia społecznego wypracowało język szybkiego informowania za pomocą piktogramów — zob. IOTYPE, itp.) ; (5) skuteczniejsza i bardziej angażująca edukacja prawników; (6) przeniesienie metod pracy z użytkownikiem, które wypracowano w ramach designu na sposób świadczenia usług prawnych; (7) dyskusja nad tym, jak zmieniać i tworzyć innowacyjne modele świadczenia usług prawnych. Jak widać z powyższej listy możliwych problemów, nie sposób sprowadzić praktyki w obszarze legal design li do wizualnej reprezentacji. Legal design to szerokie działania za obszaru information design, do których należy zaliczyć praktykę rozwiązywania problemów w dowolnej formie — również wizualnej.

Reguły adekwatnego projektowania prawa (za: Margaret Hagan)

Generalne Praktyki Projektowe	Wizualne Paktyki Projetoew
spraw, aby użytkownicy usług prawnych byli bardziej kompetentni i inteligentni w zetknięciu z systemem prawa (inclusive design)	dominacja światła — biała przestrzeń jako tło dla figury (gestalt)
dostarczanie opartych na procesach poglądów na temat pracy prawnej w celu wzmocnienia pozycji profesjonalistów i ekspertów, którzy pracują nad daną kwestią (information design)	hierarchia informacji — funkcjonalne wykorzystanie różnorodności typograficznej (pogrubienie, kursywa, kolor, styl)
wspieranie współpracy między końcowym użytkownikiem a adwokatem (communication management)	redukcja stylów typograficznych i ograniczenie krojów pisma
perspektywa top—down (social design)	funkcjonalne i oszczędne użycie koloru — uwzględnienie kontekstu kulturowego dla określonych kolorów
redukcja skomplikowania z zachowaniem właściwości i funkcji systemu	operowanie siatką kompozycyjną dla wyznaczenia rytmu układu dokumentu / projektu
zapewnienie możliwości w zakresie trybów używania rozwiązań (user experience)	redukcja zbędnych elementów, zdobień, wizualnych rozpraszaczy

Legal design jest nowym obszarem badań i praktyki projektowania — rozwijany w kilku ośrodkach na świecie, również w Polsce w Katedrze Grafiki Uniwersytetu SWPS. I choć samo określenie jest nowe i jak to zwykle bywa w tego typu sytuacjach świeżość ujęcia jest wyjątkowo nośna — również medialnie, to należy jednocześnie zauważyć, że legal design to kolejny obszar społeczny, dla którego praktyka projektowania znajduje zastosowanie w formie inkluzyjnych rozwiązań w celu zrównoważenia. Legal design jest również tym przykładem praktyki projektowania, która potwierdza postulowaną przeze mnie zmianę myślenia o designie w stronę moderacji i animacji zmiany społecznej — ta zmiana nie może się odbyć bez otwartego i świadomego problemów i zagrożeń otoczenia.

Bibliografia

Fleischer, M. (2010). Communication design czyli Projektowanie komunikacji (lub odwrotnie). Primum Verbum.

Jacobson, R. E., & Jacobson, R. (Eds.). (1999). *Information design*. MIT press.

Haapio, H., Hagan, M., Palmirani, M., & Rossi, A. (2018, February). Legal design patterns for privacy. In *Data protection/LegalTech. Proceedings of the 21th international legal informatics symposium IRIS* (pp. 445-450).

Gehl, J. (2013). *Cities for people*. Island press.