

ДИЗАЙН**Генерация идей в архитектурном проектировании с использованием инструментов дизайн-мышления**

УДК: 72.01

DOI: 10.47055/19904126_2023_4(84)_22

Богомолова Ирина Сергеевна

соискатель кафедры дизайна архитектурной среды.

Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет.

ORCID 0009-0004-7969-7599

Россия, Нижний Новгород, e-mail: ira-mis@yandex.ru

Аннотация

Стадия генерации идей – самая творческая во всем процессе архитектурного проектирования, когда проявляется личность и профессионализм автора. При изучении данной стадии выявлены инструменты, помогающие архитектору генерировать новые идеи. Цель работы – раскрытие и адаптация инструментов дизайн-мышления, используемые на этапе генерации идей к уже существующим в архитектурном проектировании. Применение мозгового штурма, тренд-канваса и игры Playing The Future расширяет возможности архитектора в генерации новых идей

Ключевые слова:

дизайн-мышление, архитектурное проектирование, генерация идей, тренд-канвас, Playing The Future

Generation of ideas in architectural design using design thinking tools

УДК: 72.01

DOI: 10.47055/19904126_2023_4(84)_22

Bogomolova Irina S.

Doctoral candidate, Department of Design of Architectural Environment,

Nizhny-Novgorod State University of Architecture and Civil Engineering.

ORCID 0009-0004-7969-7599

Russia, Nizhny Novgorod, e-mail: ira-mis@yandex.ru

Abstract

Ideation is the most creative stage in the process of architectural design, where the author's personality and professionalism become manifest. Examination of this stage helped identify tools that enable the architect generate new ideas. The aim of the study was to reveal and adapt the design thinking tools used at the ideation stage to those already existing in architectural design. Brainstorming, trend canvas and Playing The Future were found to expand the architect's capabilities in generating new ideas.

Keywords:

design thinking, architectural design, ideation, trend canvas, Playing The Future

Творческая мысль, представляет собой колоссальную ценность в искусстве архитектурного проектирования. Именно многообразии импровизаций и интерпретаций мысли-идеи в образ составляет основу интуитивных действий как тактики творческого мышления [1, с. 10]. Стадия генерации идей позволяет активно проявить творческий потенциал архитектора, раскрыть его профессионализм, креативное и неординарное мышление.

Успех в генерации идей зависит как от личности архитектора, так и от инструментов, которые он использует во время этого этапа. Существует множество вариантов, помогающих придумать нечто новое. Изучением процесса архитектурного проектирования и, в частности, стадии генераций идей занимались А. Люрса, Кр. Александер, И. Фридман, Р.Б. Фуллер, П. Хилл, Р. Арнхейм, П.Г. Роу, Б.Г. Бархин, Д.Л. Мелодинский, А.К. Буров, Я. Чернихов, А.В. Иконников, В.Л. Глазычев, С.К.Саркисов, Е.В. Кокорина, Ю.И. Кармазин, В.Т. Шимко, М.В. Дуцев.

В данной работе предлагается добавить инструменты методологии дизайн-мышления к уже существующим в архитектуре, что расширит творческие возможности архитектора, приведет к появлению множества новых идей, соответствующих запросам и трендам. Цель работы – привнесение и адаптация инструментов дизайн-мышления, используемых на стадии генерации идей в архитектурное проектирование.

Поиск идей в архитектуре в основном происходит путем эскизирования. Результаты исследований Е.В. Кокориной показали, что «концептуально-интуитивное развитие идеи обеспечивается исключительно в процессе ручного эскизирования, когда мозг управляет движениями рук, а руки развивают мозг, когда благодаря образной и смысловой составляющим архитектурного рисунка создается художественное пространство авторской идеи проекта» [2, с. 139]. Наброски быстро и четко позволяют уловить суть архитектурной мысли и перенести ее на бумагу. Б.Г. Бархин писал: «...архитектурный набросок остается фактом архитектурного творчества, иллюстрирующим поиск идей и замысла» [3, с. 29].

Франк Ллойд Райт считал набросок отличным средством «пояснения и фиксирования идеи», он должен «как можно проще и точнее воспроизводить то, что требуется сказать» [4, с. 74]. Заха Хадид отмечала: «Я пыталась рисовать нечто, презентующее идею, если даже и не вполне реалистичное» [5, с. 33].

Набросок может быть сделан различными материалами и в различной технике – главное передать смысл, донести идею и образ объекта. На эскизе могут быть надписи, пояснения и цифровые значения, если это необходимо.

При генерировании новых идей используется не только графический метод (наброски и эскизы), но и модельно-макетное или объемно-пространственное моделирование, когда происходит компоновка объемов и объемных моделей и элементов сооружения непосредственно в пространстве, а также макетно-графический метод (сочетание художественно-графического мастерства и творческого композиционного мышления с масштабным моделированием объемов и элементов зданий и сооружений и их комплексов в пространстве) [6].

Независимо от того, как задуманное в голове обретает формы вовне, необходимо иметь много вариантов. Чем больше идей будет предложено на этой стадии – тем лучше. Остановка на первом, как может сначала показаться, подходящем, может не дать хороших результатов. Если архитектор останавливается сразу на первом же эскизе и занимается его проработкой, не тратя энергию на поиски других вариантов, то это может стать «путем наименьшего сопротивления» (Яков Чернихов). Этот способ, как правило, не приносит нового, не создает интересного и он не продуктивен для архитектурного процесса. Удачное решение приходит только в результате продолжительных исканий: «Неустанное искание вносит в архитектуру живое творческое начало, без которого она обречена была бы на застой» [7, с. 41].

Нужно не цепляться за первую хорошую идею, она может помешать придумать лучшую. Поэтому важно произвести максимально возможное количество идей, не задумываясь о том, плохие они или хорошие, реализуемы или нет, полностью решают проблему или нет [8, с. 137].

При создании вариантов опираться можно не только на профессионализм и интуицию архитектора, но и на разработанные шаблоны и способы генерации. В архитектуре получение новых идей возможно разными способами, например методом аналогий. Это один из универсальных методов, который мобилизует ресурсы интеллекта в направлении поиска новых идей и решения творческих задач. Он основывается на свойствах мозга устанавливать ассоциативные связи между предметами, словами, понятиями, впечатлениями, мыслями. Аналогии могут быть прямыми, личностными, символическими, фантастическими [9]. Применяется метод заимствования, когда происходит обращение к архитектурному наследию с целью вдохновения или интерпретации известного.

В дополнение к существующим методам генерации идей предлагается использовать инструменты, применяемые в дизайн-мышлении. Дизайн-мышление – это метод создания продуктов и услуг, ориентированных на человека [10]. Данная методика зародилась в 1960-х гг. с целью вычленения универсального способа творческого проектирования для решения сложных проблем на основе анализа подходов к решению поставленных задач в архитектуре, промышленном и графическом дизайне, инженерном деле. Большой вклад в формирование данной методики внесли Хорст Риттель, Герберт Саймон, Л. Брюс Арчер, Дэвид Келли. Ученые Стэнфордского университета развили эту методику и основали Стэнфордский институт дизайна – d.school. Также большими центрами по разработке методики являются институт IT-систем Хассо Платтнера в Потсдаме, Гарвардский университет и Массачусетский Технологический Институт. Современники, использующие и развивающие метод дизайн-мышления: Михаэль Леврик, Патрик Линк, Ларри Лейфер, Жанна Лидтка, Тим Огилви и другие.



Рис. 1. Схема этапов процесса дизайн-мышления, применяемая в Стэнфорда.

Источник: <https://lab-w.com/tools#form>

Отечественные разработки в области дизайн-мышления начались еще в СССР в практике ВНИИТЭ (Всесоюзном научно-исследовательском институте технической эстетики). В начале 1970-х гг. дизайнеры начали применять принципиально новый метод проектирования и управления проектной деятельностью, который получил название «дизайн-программа», сочетающий принципы дизайн-мышления [11]. Сейчас в России дизайн-мышление активно внедряется в Центре дизайн-мышления лабораторией Wonderful в Москве [12].

В данной работе предложено использовать классический вариант дизайн-мышления, принятый в Стэнфорде (рис. 1).

При использовании метода дизайн-мышления стадия генерации идей является переходом от проблемы к созданию решения. Приступать к генерации идей нужно с четко сформулированной задачей, которую выявили на этапе фокусировки. Цель этого этапа – сгенерировать как можно больше самых разных решений вопросов, поставленных на предыдущем этапе.

Герберт Саймон в книге «Науки об искусственном» приводит пример процесса генерирования идей в архитектуре: «Роль генерируемых альтернатив будут играть различные варианты фасадов, а в ходе проверок должно выясняться, совместима ли с каждым из вариантов вся совокупность требований, диктуемых необходимостью иметь в этом доме заранее запланированные помещения с выходящими наружу окнами. В то же время генерировать можно и предположения по размещению комнат, а проверку использовать для того, чтобы убедиться, согласуются ли эти предложения с эстетическими требованиями, предъявляемыми к внешнему виду здания» [13, с. 21]. На этой стадии необходимо уйти от привычных решений, создать поток различных идей, убрать очевидные и пойти дальше. Возможно, что несколько идей уже могли возникнуть на предыдущих стадиях – важно их также зафиксировать, и потом, на стадии выбора идей, представить на рассмотрение.

На этом этапе метод дизайн-мышления предлагает использовать классические инструменты генерации идей, например мозговой штурм, а также инновационные – трендвотчинг (тренд-канвас и игра *Playing the Future*).

Мозговой штурм

Американский психолог Алекс Осборн в 1941 г. предложил практику генерирования идей в группах, которую назвал мозговым штурмом – несколько людей в непринужденной обстановке генерирует творческие идеи по заданной теме. Участники группы, обсуждая заданную проблему, говорят все, что приходит им в голову, каким бы абсурдным это ни казалось. Цель – получить максимально возможное количество новых идей [14, с. 17].

Чаще всего в генерировании идей участвует несколько человек. Могут привлекаться сотрудники, будущие жители и посетители, люди, работающие в смежных областях, а также интересные, нестандартно мыслящие личности.

Метод мозгового штурма прекрасно работает в архитектуре, особенно если в нем участвует несколько человек, работающих на разных должностях и выполняющих различные функции. Используя данный метод в таком коллективе, архитектор может посмотреть на варианты идей с разных сторон.

Сейчас трудно встретить архитекторов-одиночек, которые полностью проектируют объект, особенно если речь идет о больших объемах – в основном этим занимаются целые студии и команды. Но все же,

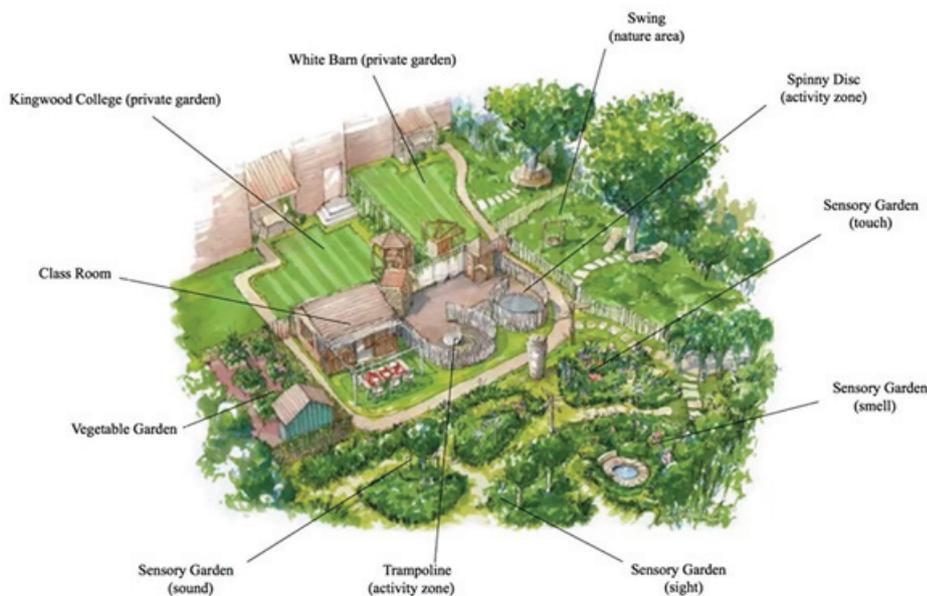


Рис. 2. Схема участка вокруг дома для человека с аутизмом, разработанная в результате применения дизайн-мышления.
Источник: <https://www.coursera.org/learn/uva-darden-design-thinking-social-sector/lecture/ylnhW/kingwood-and-what-if-what-wows-what-works>

если архитектор генерирует идеи один, для этого также придумана разновидность мозгового штурма, предложенная Эдвардом Де Боно в книге «Шесть шляп мышления». Метод заключается в том, что участники мозгового штурма распределяются по ролям: один все критикует, второй везде видит плюсы, третий оценивает идею эмоционально, четвертый ищет альтернативы, пятый анализирует информацию, а шестой управляет всем процессом. Мыслители-одиночки могут поочередно «примерить» на себя все «шесть шляп». Конечно, этим разработка идей не ограничивается – затем следует оценка и усовершенствование [15, с. 67].

Следующий вариант одиночного мозгового штурма применял Уолт Дисней. Столкнувшись с какой-то задачей, он трижды менял свое отношение к ней. Сначала он придумывал что-то новое и интересное, не ограничивая себя в фантазии, позже оформлял все в идеи и затем начинал их оценку. Он примерял на себя 3 роли. Сначала был мечтателем: позволял своему воображению придумывать различные идеи, не беспокоясь об их реализации. Он зарисовывал, записывал, соединял несовместимые объекты и явления. Потом он был реалистом: старался придумать, как реально воплотить придуманные им идеи в жизнь. И наконец, он становился критиком: искал изъяны во всех вариантах, оценивал, успешность и доходность своих идей [8, с. 129].

Фонд Kingwood Trust (Британская благотворительная организация), помогающая людям с аутизмом, уже на протяжении 7 лет использует в своей деятельности методику дизайн-мышления. Так, совместно с Кэти Гаудиан, аспиранткой Королевского колледжа искусств были разработаны проекты небольших одноэтажных жилых домов с участками, полностью адаптированные под быт людей с аутизмом (рис. 2). Специалисты по расстройствам аутистического спектра, вспомогательный персонал и члены семей пациентов принимали активное участие на всех этапах проектирования. Мозговой штурм использовали для генерации новых идей в создании комфортных пространств для проживания людей с аутизмом, где они смогли бы развиваться, обучаться и получать новый опыт (рис. 3).

В результате компания Kingwood добилась успеха в разработке новых стандартов проектирования и практики инклюзивности, которые приобрели большую популярность на всей территории Соединенного Королевства [16].

Трендотчинг

Дизайн-мышление предлагает использовать тренды для получения множества новых современных и актуальных идей. Тренды – это общая тенденция при разнонаправленном движении, которая закрепится надолго [10]. Важно отслеживать новые тренды для вдохновения и подтверждения данных исследований перед проектированием и генерацией идей. Успех зависит от умения замечать и внедрять новые



Рис. 3. Процесс применения дизайн-мышления при проектировании пространств для людей с аутизмом

Источник: <https://www.coursera.org/learn/uva-darden-design-thinking-social-sector/lecture/ylnhW/kingwood-and-what-if-what-wows-what-works>

тренды. Перед тем, как приступить к поиску трендов, необходимо изучить опыт потребителей и рынок, проанализировать эти данные.

Часто тренды можно обнаружить в смежной отрасли. Анализ трендов подразумевает рассмотрение того, как потенциальный драйвер изменений развивается сейчас, и как он может развиваться в будущем.

Поиск трендов можно осуществить путем наблюдения. Здесь подойдет все – от путешествий до уличной фотографии и артефактов, посещение культурных мероприятий и конференций. Это позволит собрать культурный и визуальный материал и вдохновит на последующие шаги.

Также хорошие результаты даст регулярное просматривание публикации в отраслевых изданиях, информационные материалы, исследования, книги, видео, социальные сети, краудфандинговые платформы.

Важно отличать тренд от хайпа (актуален очень короткое время) и моды (новизна, которая быстро становится привычкой, а затем устаревают) [10].

Тренд-канвас – инструмент, разработанный лабораторией Wonderfull, для эффективного применения трендов в своем бизнесе (рис.4). Это конструктор прогнозирования, показывающий социальные, эмоциональные, духовные и технологические изменения, влияющие на сценарии пользователей. Используется для расшифровки культурных контекстов общества, прогнозирования/выявления трендов [10].

При заполнении Тренд-канваса используются коллективные знания и опыт группы/заинтересованных сторон. Данные и тренды размещаются на карте, отмечаются, как они влияют друг на друга. Анализируются поведение и ценности людей, их потребности и технологии. Определяется зарождающийся или будущий тренд и его основные движущие силы. Учитываются, каким основным потребностям этот тренд отвечает и почему. Какого рода изменения двигают этот тренд.

Новые идеи генерируются на основе трендов и прогнозов их развития во времени. Архитекторы, выявляя и обсуждая влияние разных трендов, создают эскизы и наброски новых идей. Инструмент помогает держать в фокусе все важные данные, артефакты, инсайты. Рациональный анализ моделей развития обеспечивает гораздо более надежную основу для предположений и предсказаний, чем опора на собственную интуицию.

Playing The Future. A Trend Watching Game – игра, разработанная в лаборатории Wonderfull по созданию продуктов и сервисов на основе главных мировых трендов. В процессе игры участники создают скетчи, простые прототипы и придумывают идеи для своего объекта, основанные на мировых трендах (рис. 5).

Тренд-канвас

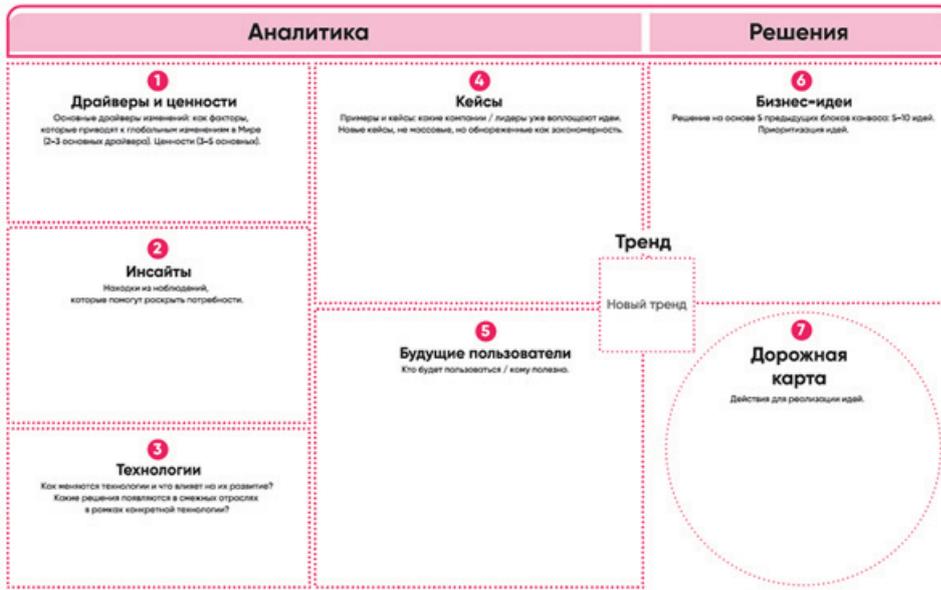


Рис. 4. Тренд-канвас. Шаблон, разработанный в лаборатории Wonderfull
Источник: <https://lab-w.com/tools#form>



Рис. 5. Игра Playing The Future. A Trend Watching Game
Источник: https://lab-w.com/playing_the_future

В состав игры входят 72 карты трендов, игровое поле с заданиями и диаграммой Венна, фишка, кубик, песочные часы

Правила игры:

- могут участвовать от 2 до 6 человек. Продолжительность одного раунда (хода) – 2 мин;
- участники играют все вместе, одной командой и принимают активное участие в генерации идей в каждом раунде;

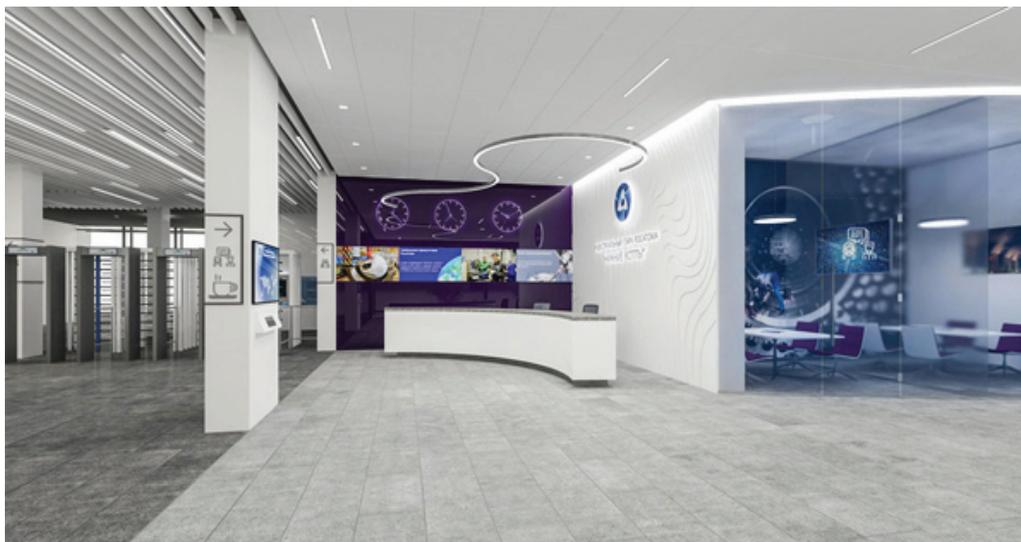


Рис. 6. Входная группа АО «Управляющая компания индустриального парка «Нижние котлы» Госкорпорации «Росатом»
Источник: <http://design-rosatom.ru/niiitfa>

- задача команды в рамках одного раунда: за 2 минуты придумать идеи для своего проектируемого объекта в рамках задания, указанного на клетке. Идеи должны учитывать тренд, который достался;
- в конце каждого раунда игроки записывают и зарисовывают идеи на стикерах и размещают их в соответствующем секторе: полезность для человека, ценность для бизнеса, технологические возможности.

Использование данной игры в архитектурном проектировании позволит создавать более креативные и современные идеи, основанные на трендах.

При разработке новых пространств для Госкорпорации «Росатом», лаборатория Wonderfull совместно с архитекторами и дизайнерами активно использовали трендвотчинг [17]. Необходимо было спроектировать удобные рабочие и публичные интерьеры, отвечающие современным тенденциям, для повышения эффективности рабочих процессов, с использованием новейших материалов (рис. 6, 7).



Рис. 7. Рабочие места в офисе управления интеллектуальной собственностью и научно-технической информации ФГУП «РФЯЦ-ВНИИЭФ», Госкорпорация «Росатом». Источник: <http://design-rosatom.ru/vniief>

Выводы:

1. Инструменты стадии генерации идей в дизайн-мышлении легко адаптируемы под процесс архитектурного проектирования.
2. Использование инструментов дизайн-мышления, когда архитектор выступает участником команды мозгового штурма, значительно обогащает и развивает архитектурный замысел.
3. Применяя трендотчинг (Тренд-канвас и игру Playing The Future), архитектор опирается на тренды, что позволяет создавать актуальные и современные идеи.

Включение инструментов дизайн-мышления в процесс архитектурного проектирования позволит расширить горизонты генерации, прибавить количество идей и улучшить их качество, опираясь на устойчивые тренды.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Кармазин, Ю.И. Метод формирования художественного образа главной идеи проекта на основе принципа суперпозиции / Ю.И. Кармазин, Е.В. Кокорина // Научный вестник ВГАСУ. Строительство и архитектура. – 2009. – №2(14). – С. 9-16.
2. Кокорина, Е.В. Особенности создания художественного образа в процессе архитектурного творчества / Е.В. Кокорина, Д.Г. Донцов, К.К. Карташова // Научный вестник ВГАСУ. Строительство и архитектура – 2014. №4(36). – С. 139-146.
3. Бархин, Б.Г. Методика архитектурного проектирования: учеб.-метод. пособие для вузов / Б.Г. Бархин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Стройиздат, 1982. – С. 224.
4. Зайцев, К. Графика и архитектурное творчество / К. Зайцев. – М.: Стройиздат. – 1979.
5. Рябушин, А. В. Заха Хадид. Вглядываясь в бездну / А. В. Рябушин. – М.: Архитектура-С, 2007. – С. 336.
6. Огуречникова, И.А. Формы фиксации проектного замысла // Инновации в социокультурном пространстве: мат-лы VIII Междунар. науч.-практ. конф. – Ч. I. – 2015. – С. 92-93.
7. Чернихов, Я.Г. Основы современной архитектуры / Я. Чернихов. – Л.: Изд. ленинград. об-ва архитекторов, 1930. – С. 127.
8. Бахрах, Э. Гибкий ум. Как видеть вещи иначе и думать нестандартно / Э. Бахрах; пер. на рус. яз. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – С. 167.
9. Богомолова, И.С. Метод аналогий как способ поиска новых идей в архитектурном проектировании. // Актуальные проблемы науки XXI века: мат-лы XIV междунар. науч.-практ. конф. – М., 2016. – С. 5– 11.
10. Сташенко, М. Г. Дизайн-мышление Рабочие материалы. Методическое руководство по применению человекоориентированного подхода к проектированию.– М., 2017 URL: <https://fs2.inspider.ru/file/2018/02/08/d484c40caf09671f1599d0dc564ff67d.pdf>
11. Барышева В.Е. Дружинина О.Б. Дизайн-программы ВнииТЭ 1960–1980-х годов как истоки современной методологии Дизайн-мышления / В.Е. Барышева, О.Б. Дружинина // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г.Строгонова. – 2019. – С. 272.
12. Лаборатория дизайн-мышления и клиентского опыта Wonderfull – URL: <https://lab-w.com/>
13. Саймон, Г. Науки об искусственном / С. Герберт; пер. с англ.: Э.Л. Наппельбаум. – изд. 2-е. – М.: Едиториал УРСС. – 2004. – С. 144.
14. Микалко, М. Рисовый штурм и ещё 21 способ мыслить нестандартно / Пер. с англ. – М.: Манн, Иванов и Фербер. 2015.
15. Дэ Боно, Э. Шесть шляп мышления / Эдвард де Боно. – СПб.: Питер, Паблишинг. – 1997. – С. 256.
16. Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the Social Sector. By University of Virginia – URL: <https://www.coursera.org/learn/uva-darden-design-thinking-social-sector/lecture/ylnhW/kingwood-and-what-if-what-wows-what-works>
17. Новый дизайн рабочего пространства ГК «Росатом» – URL: <http://design-rosatom.ru/index>

REFERENCES

1. Karmazin, Yu.I., Kokorina, E.V. (2009) Method of forming the artistic image of the main idea of the project based on the principle of superposition. Scientific Bulletin of the Voronezh State University of Architecture and Civil Engineering, No. 2, p. 9-16.
2. Kokorina, E.V., Dontsov, D.G., Kartashova, K.K. (2014) Creating an artistic image in the process of architectural creativity. Scientific Bulletin of the Voronezh State University of Architecture and Civil Engineering, No. 4(36).p. 139-146.
3. Barkhin, B.G. (1982) Methods of architectural design. 2nd ed. Moscow: Stroyizdat.
4. Zaitsev, K. (1979) Graphics and architectural creativity. Moscow: Stroyizdat.
5. Ryabushin, A.V. (2007) Zaha Hadid. Peering into the abyss. Moscow: Arhitektura-S.

6. Ogurechnikova, I.A. (2015) Forms of fixation of the design intent. In: Innovations in the socio-cultural space. Proceedings of the 8th International Scientific and Practical Conference, Part I, pp. 92-93.
7. Chernikhov, Ya.G. (1930) Fundamentals of modern architecture. Leningrad: Leningrad Society of Architects.
8. Bachrach, E. (2017) The Agile Mind. How your brain makes creativity happen. Translated into Russian by Elena Kupriyanova. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber.
9. Bogomolova, I.S. (2016) The method of analogies as a way to find new ideas in architectural design. The program of the 14th International conference "Current problems of the 21st century science". Moscow, pp. 5-11.
10. Stashenko, M.G. (2017) Design thinking Working materials. Methodological guidance on the application of a human-oriented approach to design. Moscow. Wonderfull. (2023) [online] Available from: <https://fs2.inspider.ru/file/2018/02/08/d484c40caf09671f1599d0dc564ff67d.pdf>
11. Barysheva, V.E. and Druzhinina, O.B. (2019) VniiTE design programs of the 1960s-1980s as the origins of modern methodology of design thinking. Decorative Art and Spatial Environment. Bulletin of S.G.Stroganov University, Moscow.
12. Wonderfull – Design Thinking Laboratory. Available from: <https://lab-w.com/>
13. Simon, H. (2004) The Sciences of the artificial. Translated from English by E.L. Nappelbaum, 2nd ed. Moscow: Editorial URSS.
14. Michalko, M. (2015) Thinkertoys. A Handbook of Creative-Thinking Techniques.
15. Translated from English by L. Tsaruk and S.Komarov. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber.
16. De Bono, E. (1997) Six thinking hats. St. Petersburg: Piter Publishing. (in Russian).
17. Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the Social Sector. By University of Virginia (2023) [online] Available from: <https://www.coursera.org/learn/uva-darden-design-thinking-social-sector/lecture/yInhW/kingwood-and-what-if-what-wows-what-works>
18. New design of working space at Rosatom (2023) [online] Available from: <http://design-rosatom.ru/index>

© Богомолова И. С., 2023



Лицензия Creative Commons

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons "Attribution-ShareAlike" ("Атрибуция - на тех же условиях"). 4.0 Всемирная