

Российские
и мировые эксперты,
практики и кейсы

ТАКТИЛЬНАЯ ЭКОНОМИКА

КАК ЖИВОЙ КОНТАКТ
РАЗВИВАЕТ БИЗНЕС И ГОРОДА
В ЭПОХУ ЦИФРОВОЙ УСТАЛОСТИ

Лидия Рой

Директор Центра креативной экономики МШУ Сколково

МИО

Российские
и мировые эксперты,
практики и кейсы

Лидия Рой

ТАКТИЛЬНАЯ ЭКОНОМИКА

**КАК ЖИВОЙ КОНТАКТ
РАЗВИВАЕТ БИЗНЕС И ГОРОДА
В ЭПОХУ ЦИФРОВОЙ УСТАЛОСТИ**

МОСКВА
МИФ
2026

ШКАЛА ТАКТИЛЬНОЙ ГЛУБИНЫ

Уровень	Тип опыта	Что делает тело	Что остается через неделю	Пример
Уровень 1	Цифровой контент	Не участвует: работают глаз и палец, среда не дает отклика	Факт транзакции	Заказ еды через приложение
Уровень 2	Сервис с элементами дизайна	Присутствует, но не задействовано: красиво, а трогать нельзя	Картинка, а не ощущение	Флагманский магазин, где товар за стеклом
Уровень 3	Мульти-сенсорный опыт с физическим контактом	Работает: можно взять в руки, сесть, передвинуть, изменить температуру	Фактура, а не интерьер	Ресторан со столом шефа из массива камня
Уровень 4	Трансформационный опыт	Оставляет след: человек делает что-то руками, проходит ритуал, меняет пространство	Изменившееся поведение: привычка, отношение к материалу	Гончарная мастерская, откуда гость уходит со своим изделием

КАРТА ТАКТИЛЬНЫХ ДЕФИЦИТОВ

Параметр	Что проверяем	Балл	Комментарий
1. Безопасный контакт с другим человеком	Общие столы, скамьи лицом друг к другу, места, где присутствие рядом не тревожит		
2. Контакт с природными материалами	Доступны ли дерево, камень, вода, земля, ткань — или все закрыто пластиком и лаком		
3. Контакт с результатом своего труда	Можно ли сделать что-то руками и унести с собой		
4. Ритуальный контакт	Пороги, звуки перехода, предметы, которые берут в руки		
5. Индивидуальная настройка	Можно ли передвинуть мебель, изменить свет и температуру, выбрать фактуру		
6. Микробиомная синхронизация	Совместная еда, живая земля, общие практики вокруг одного природного объекта		

Шкала: 0 — отсутствует, 1 — эпизодически, 2 — есть, но не системно, 3 — встроено системно. Максимум 18 баллов.

Сумма	Что это означает и что делать
0–5	Тактильная пустыня: среда работает как коридор. Начинать с материалов, а не с программы событий
6–10	Базовый уровень: контакт возникает случайно и держится на людях, а не на среде
11–14	Рабочая среда: задача в том, чтобы достроить провалы по конкретным параметрам
15–18	Актив, который надо защищать регламентом содержания

ПИРАМИДА СЕНСОРНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Уровень	Вопрос	Балл
Висцеральный	1. Какие материалы преобладают и приглашают ли они к прикосновению?	
	2. Какой запах встречает посетителя, натуральный или синтетический?	
	3. Каковы температура и влажность, комфортны ли они для длительного пребывания?	
	4. Как звучит пространство: фоновый шум, музыка, тишина?	
Поведенческий	5. Может ли человек интуитивно понять, куда идти и что трогать?	
	6. Есть ли разнообразие тактильных аффордансов — ручек, поручней, поверхностей?	

Уровень	Вопрос	Балл
	7. Чтены ли потребности людей с разными физическими возможностями?	
	8. Олучает ли человек обратную связь от среды при взаимодействии?	
Рефлексивный	9. Есть ли у пространства история, которая передается через материалы?	
	10. Присутствуют ли ритуалы входа, выхода, переключения?	
	11. Может ли посетитель стать соавтором: оставить след, изменить среду?	
	12. Возникает ли желание вернуться и рассказать об этом опыте другим?	

СЕНСОРНАЯ КАРТА ПУТИ

Этап	Что трогает тело	Аффорданс: что среда «говорит» делать	Состояние
1. Вход: подход к зданию, дверь, первые три метра внутри			
2. Движение: пол, лестницы, повороты, навигация			
3. Ожидание: очередь, ресепшен, время до начала			
4. Действие: то, ради чего человек пришел			
5. Взаимодействие с другими: общие столы, соседние места, персонал			
6. Выход: последнее касание, ритуал завершения, переход в город			

СЕНСОРНАЯ ПАРТИТУРА

Поле	Что фиксируем	Единица замера
1. Доминирующая текстура и материал	Что преобладает в зонах контакта: рука, спина, стопа	Материал, обработка, температура поверхности
2. Фоновый звук	Постоянный слой, который человек перестает замечать	Децибелы, характер источника
3. Событийный звук	То, что звучит в момент действия или перехода	Децибелы, длительность
4. Аромат	Источник и интенсивность	Натуральный или диффузор, зона распространения
5. Температура	Воздух и поверхности отдельно	Градусы, влажность в процентах
6. Динамика освещения	Как меняется свет в течение дня и по ходу маршрута	Кельвины, люксы, направленность
7. Аффордансы	Что в зоне можно взять, передвинуть, настроить	Перечень объектов

Тип конфликта	Как выглядит
Запах против звука	Приятный аромат при резком или дребезжащем звуке
Визуальное против физического	Пространство выглядит теплым за счет дерева и огня, а на ощупь холодное
Тип конфликта	Как выглядит
Текстура против доступа	Фактура зовет прикоснуться, а материал за стеклом или под лаком
Темп против фактуры	В зоне отдыха динамичная музыка при мягких текстурах и приглушенном свете

БИБЛИОТЕКА СЕНСОРНЫХ ПАТТЕРНОВ

Паттерн	Целевое состояние	Когда применять	Чего избегать
«Лесная тишина»	Восстановление внимания, снижение стресса	Зоны чтения, комнаты восстановления, номера	Имитации леса, синтетической хвои, шума выше 35 дБ
«Теплый камень»	Безопасность, доверие, устойчивость	Входные зоны, переговорные, первое касание со средой	Полированного холодного камня, заливающего света

Паттерн	Целевое состояние	Когда применять	Чего избегать
«Водная гладь»	Мягкая концентрация, очищение внимания	Переходные зоны и места ожидания	Воды за ограждением, прохлады без теплой зоны рядом
«Городская мастерская»	Креативность, агентность, мотивация	Крафт-зоны, коворкинги, обучение	Стерильности, инструмента за стеклом, света без регулировки
«Зеленая комната»	Снижение стресса, восстановление микробиома, социализация	Атриумы, общие зоны, дворы, помещения без окон	Растений за ограждением, полумрака
«Тактильный ритуал»	Привычка, привязанность к месту, осмысленность	Пороги входа и выхода, точки переключения режимов	Ритуала без физического действия и любого принуждения

СЕНСОРНАЯ КАРТА ЗДОРОВЬЯ

Квадрант	Состояние	Цель	Ключевые практики	Длительность
I. «Мягкое пробуждение»	Истощение, пассивное восприятие	Вывести нервную систему из спящего режима	Теплые ванны 36–38 °С, сауна с пониженной температурой, имитация рассвета, цитрусовые и древесные ноты	30–60 минут
II. «Глубокое успокоение»	Перевозбуждение, пассивное восприятие	Снизить перегрузку и дать покой без действия	Флоатинг, гонги, «Лесная тишина» и «Водная гладь», комнаты молчания	1–2 часа
III. «Пробуждение через действие»	Истощение, активное соучастие	Вернуть энергию через собственную агентность	Глина, босые тропы, садоводство, готовка руками	90 минут — 3 часа
IV. «Заземление через труд»	Перевозбуждение, активное соучастие	Переработать напряжение в созидательное русло	Парение с вениками и купель, работа с деревом, «Городская мастерская»	2–4 часа

СЦЕНАРИЙ С ВЕТВЛЕНИЕМ

Порог	Что считывает среда	Ветка А: успокаивающая	Ветка Б: активизирующая
1. Порог входа: первое касание			
2. Порог настройки: ожидание или диагностика			
3. Порог основного действия: ядро опыта			
4. Порог завершения: переход к выходу			
5. Порог следа: послевкусие и возвращение			

МАНИФЕСТ ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ КРЕАТИВНОГО КЛАССА

Принцип	Суть	Критерий проверки	Балл
1. От функции — к ощущению	Единица ценности здесь не квадратный метр и не число книг или станков, а глубина переживания	Для каждой зоны в задании названо целевое состояние, а не только состав помещений	
2. Тишина как актив	Мы относимся к акустическому комфорту как к предмету роскоши	Есть зона с замеренным фоном не выше 35 дБ, акустика стоит в смете отдельной строкой	
3. Тактильность как портал	Мы возвращаем физический контакт с книгой, материалом, инструментом	Не меньше трех материалов доступны руке без запрета, в зонах контакта преобладают не лак и стекло	
4. Атмосфера сотворчества	Мы соединяем людей через общие столы, ритуалы и совместные проекты	Общий стол существует физически, в месяц проходит не меньше четырех событий, где посетитель что-то делает руками	
5. Локальная идентичность в каждом элементе	Местные материалы, локальные ремесла, местные авторы	Доля местных материалов в отделке посчитана	
6. Интеграция жизни	Кофейня, театр, совещание и уединение сосуществуют в одном пространстве	Не меньше четырех режимов пребывания, длинный график, бесплатный вход в базовую часть	

ИНДЕКС ТАКТИЛЬНОСТИ ГОРОДА

Группа показателей	Что оценивается	Балл
1. Плотность тактильных аффордансов	Сколько на маршруте поверхностей, к которым рука тянется сама	
2. Температурно-тактильный баланс	Есть ли к чему прислониться в мороз и где укрыться в жару	
3. Акустико-соматический комфорт	Качество звукового ландшафта, а не уровень шума в децибелах	
4. География тактильного разнообразия	Есть ли в пятнадцати минутах ходьбы от жилого квартала зона с живой землей	
5. Пластичность среды	Сколько мест, где житель оставляет осязаемый след	
6. Свето-текстурный комфорт	Спектр, динамика, направленность, циркадная адаптивность, визуальная безопасность	

Итог	Что означает
До 30	Сенсорная пустыня
30–55	Среда терпимая: по ней ходят, но в ней не остаются
55–75	Среда, пригодная для жизни
Выше 75	Среда, к которой возвращаются

КАРТА ТАКТИЛЬНОГО ПРОФИЛЯ ТЕРРИТОРИИ

Слой карты	Что на нем отмечается
1. Материалы и текстуры	Камень, дерево, вода, песок, глина, металл, снег. Отмечается место контакта, а не месторождение
2. Запахи и вкусы	Пекарня, коптильня, лесопилка, цветущее поле, торфяной дым
3. Звуки и тишина	Где шумно, где тихо и какие звуки принадлежат только этому месту
4. Ритм и время	Сезонность и часы, когда территория живая, а когда мертвая
5. Рукотворное	Мастерские и производства, где можно сделать что-то руками именно здесь

Признак точки	Возможные значения
Доступность	Потрогать свободно / по записи / только смотреть
Сезонность	Круглый год / сезон / единичное событие
Подлинность	Аутентичное / воссозданное / реконструкция

БИБЛИОТЕКА ТЕКСТУР РЕГИОНА

Раздел	Что входит
1. Материалы	Фото, описание текстуры, тактильные характеристики — температура, влажность, шершавость, упругость, — история места и сам образец
2. Звуки	Запись, спектрограмма, происхождение, рекомендации по использованию
3. Запахи	Ключевые ароматы с указанием источника, сезонности, возможности сохранить
4. Ритуалы и телесные практики	Как здороваются, как пьют чай, как топят баню, как празднуют урожай
5. Свет и цвет	Характер естественного света, палитра доминант, теневой рисунок

МАТРИЦА РЕВИТАЛИЗАЦИИ ИНСТИТУЦИИ

Институция	Нулевой бюджет	Средний уровень	Капитальный уровень
Библиотека	Выключить музыку в зоне чтения, вынести часть фонда на открытые стеллажи	Бесшумное покрытие пола в одной зоне, стеллажи из местного дерева	Акустическая реконструкция потолков и полов с разделением на тихую и говорящую зоны
Музей	Табличка «Пожалуйста, трогайте руками» у копий, снять один экспонат с витрины	Тактильные копии, понижение витрин так, чтобы ребенок мог заглянуть, а взрослый опереться локтем	Открытая реставрационная мастерская, тактильная тропа сквозь всю экспозицию
Парк	Убрать ограждение с фонтана, разрешить ходить с дорожек в одной зоне	Босая тропа из нескольких природных покрытий, общественные грядки, за которыми ухаживают жители	Разнообразие покрытий и рельефа по всей территории, водная зона с прямым контактом

КАК СВЯЗАТЬ ИНСТРУМЕНТЫ МЕЖДУ СОБОЙ

Провал по уровню пирамиды	Какие паттерны его закрывают
Висцеральный	«Лесная тишина», «Теплый камень», «Зеленая комната» — действуют на тело до всякого осмысления
Поведенческий	«Городская мастерская», «Водная гладь» — там есть аффордансы, регулируемость и отклик среды
Рефлексивный	«Тактильный ритуал» — обязательное действие и след, который остается