

高等院校“十二五”应用型艺术设计教育系列规划教材

设计社会学

合肥工业大学出版社

张宗登 编著

设计社会学

张宗登 编著

合肥工业大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

设计社会学/张宗登编著. —合肥: 合肥工业大学出版社, 2015. 8
ISBN 978-7-5650-2245-6

I. ①设… II. ①张… III. ①设计—艺术社会学 IV. ①J06-05

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 101454 号

设计社会学

张宗登 编著

责任编辑 王 磊

出 版 合肥工业大学出版社
地 址 合肥市屯溪路 193 号
邮 编 230009
电 话 艺术编辑部: 0551-62903120
市场营销部: 0551-62903198
网 址 www.hfutpress.com.cn
E-mail hfutpress@163.com

版 次 2015 年 8 月第 1 版
印 次 2015 年 8 月第 1 次印刷
开 本 889 毫米×1194 毫米 1/16
印 张 8.25 印张 彩 插 3 印张
字 数 350 千字
印 刷 安徽联众印刷有限公司
发 行 全国新华书店

ISBN 978-7-5650-2245-6

定价: 48.00 元

如果有影响阅读的印装质量问题, 请与出版社市场营销部联系调换。

前言

今天，设计学科已经形成了一个规模庞大的学科群，随着学生人数的增长，设计专业规模在历年扩大，然而哪一种学说或者理论是设计学科的“元理论”呢？这一直是学者们探寻设计学科发展的一大难题。

从工业革命成长起来的现代设计，在日常生活中所扮演的角色，越来越受到人们的关注与重视，然而就目前设计学研究的系统性与完善性而言，相较于心理学、管理学、历史学、材料学等学科，仍存在相当的差距。这与设计学研究长期局限于实践、技术与审美层面不无关系。20世纪60年代末，美国设计理论家维克多·巴巴纳克在其专著《为真实世界而设计》中指出：“设计的最大作用不是创造商业价值，也不是包装和风格方面的竞争，而是一种适当的社会变革过程中的元素。”设计作为一种社会行为，可以产生积极与消极的社会价值，在某种意义上，对设计学的研究亦是一种对社会与文化的思考。

事实上，在整个西方现代设计思潮中，设计与社会关系的讨论始终没有停止。如由拉斯金发起的“美的社会主义运动”，强调“设计为民”的使命，他曾经说：“请各位不要再取悦于公爵夫人而设计纺织品，你们应该为农村中的劳动者生产，应该生产一些他们感兴趣的東西”；工艺美术运动先驱威廉·莫里斯对工业革命之后机械生产与物质繁荣十分反感，除却对艺术品质的不满，更是出于一种社会道德与社会责任，为许多手工艺匠人将失去他们的工作而忧虑，莫里斯坚持手工制作的理想，既是为了保持一种文化的纯真，也是一种对在社生存中的关注；1908年，建筑师卢斯写下了充满民主色彩的《装饰与罪恶》，将设计中的形式问题指向社会中的伦理道德；勒·柯布西耶也在《走向新建筑》中提出要关注人的尺度，这包含需求的标准、功能的标准以及情感的标准，他的设计理想就是要解决大城市中人的居住问题；以格罗佩斯为代表的包豪斯更是倡导以“人民大众为核心”的现代主义设计。近些年在国内围绕设计与人，与社会、与消费、与生态环境、与社会伦理等问题的思考也愈来愈多。因此，从设计的社会与文化角度来审视设计的本质问题与存在的弊病，可以深入分析设计的社会属性与社会价值，从而促进设计与社会的良性互动。

设计在社会中产生，是协调人与自然、社会、文化的催化剂，它与人类社会息息相关，社会是设计的环境、土壤和背景。设计的成果，不论是从建筑到交通工具，从家具到服装，从广告到日用品，从环境规划到室内设计，都直接进入具体的社会生活中，服务社会，成了社会的构成要素之一，并具有鲜明的社会功能。

本书分为九章，除第一章概述部分的内容外，其余章节都是围绕社会中跟设计结合比较紧密的要素来开展的。第二章讨论的是“设计为人”的问题；第三章讨论的是设计与女性主义的问题；第四章是讨论消费繁荣背景下的设计问题；第五章讨论设计与时尚的关系；第六章讨论社会环境恶化过程中，设计的责任与义务；第七章讨论不同社会阶层对设计有什么要求；第八章讨论设计进步和变迁过程中所导致的设计异化问题；第九章是对当代设计的伦理批判以及如何进行理性设计重构的思索。

张宗登

2015.7

目 录

第一章 设计社会学概述	(001)
一、设计学知识解读	(001)
二、社会学相关知识解读	(005)
三、设计与社会的关系	(007)
四、设计社会学的主要内容	(011)
五、设计社会学研究进展	(012)
第二章 设计与社会民主	(014)
一、设计民主	(014)
二、设计民主的发展	(017)
三、设计民主到设计公平	(027)
第三章 设计与社会性别	(035)
一、社会性别	(035)
二、女性主义	(036)
三、女性主义与设计	(040)
四、为（她）女性设计	(056)
第四章 设计与社会消费	(061)
一、消费社会解读	(062)
二、设计与消费	(065)
三、消费文化	(069)

第五章 设计与社会时尚	(073)
一、“时尚”解读	(073)
二、设计与时尚的关系	(077)
三、设计创造时尚	(079)
四、时尚引领设计	(091)
第六章 设计与社会环境	(097)
一、绿色设计	(098)
二、生态设计	(104)
三、可持续设计	(110)
四、低碳设计	(115)
第七章 设计与社会阶层	(118)
一、阶层解读	(118)
二、社会分层中的设计	(128)
三、合乎阶层的设计	(135)
第八章 设计与社会变迁	(140)
一、城市化进程中的设计	(140)
二、山寨设计	(142)
三、资源危机下的奢华设计	(148)
第九章 设计的批判与重构	(151)
一、设计的伦理批判	(151)
二、设计理性重构	(159)
参考文献	(171)

1

第一章 设计社会学概述

关于设计与设计学科的著作与成果，近些年显得非常活跃，特别是在张福昌、柳冠中、尹定邦、王受之等老一辈设计教育家的引领下，以及国内外其他设计专家的不断探索，很多相关研究成果不断涌现。笔者认为，设计社会学作为设计学科知识体系的构成部分，它是在社会学的基础上形成的一种交叉性的知识体系；在讨论设计社会学这一课程体系之前，有必要对设计学与社会学的相关基础知识进行一个简单的回顾，由于“设计”、“社会”都是一个抽象而模糊的概念，只有在了解现有专家或学者认识的基础上，才能对其作出相应的界定。

一、设计学知识解读

1. 关于设计

设计作为人类生物性与社会性的存在形式，其渊源是伴随“制造工具的人”的产生而产生的。而早期人类有关设计的经验性总结，如中国古代的《考工记》和古罗马老普林尼（Pliny the Elder）的《博物志》，都可视为“设计学”作为一门理论的最初萌芽和起点。设计学成为一门独立的学科，并且被学者们作出思辨的归纳和论理的阐述，则是20世纪以来的产物。“设计”一词虽然是英语Design在现代汉语中的反映，但其英语词源学上的含义，在古代中国的文献中早已有了相对应的词义。《周礼·考工记》即有：“设色之工，画、绩（hui）、钟（zhong）、筐、幌。”此处“设”字，与拉丁语“designare”的词义“制图、计划”完全一致。而《管子·权修》中“一年之计，莫如树谷；十年之计，莫如树木；终身之计，莫如树人。”此“计”字也当与用以解释“Design”的“plan”一致。

古罗马的哲学家爱比克泰德说：“人们并不被事物所扰乱，而是被他们对事物的看法所扰乱。”同一事物，由于观察者的立场、角度、层次等不同，或着眼的动机、过程、结果、观念、方法、技术、工具、影响等不同，其结论完全不同。关于设计的认识，不同的人也有不同的观点。

著名设计教育家柳冠中先生认为，“设计”总是不断地求新，总是向人们展现出最大的变化性，但是我们不该忘记了它永恒不变的内核：人类有目的的，针对未来的，创造性的社会活动；设计是以“人为主体有目的活动的社会全过程”，包含了“观念”、“构想”、“计划”、“机制”、“管理”、“政策”、“文化”、“可持续性”、“生存方式”等内容，这都体现了设计所蕴含的性质：目的性、前瞻性、创造性

和整体性。同时,柳先生从设计的本源上提到,“搓板、洗衣机、自助洗衣站”,“扫帚、吸尘器、保洁服务”,它们有共同的“目的”,并存在于“社会链”之中——或为了干净的衣服,或为了除尘去渍,但每一“物”都存在于“社会产业链”的关系中。这就是设计的不变内容——“元”与“本”。人类以后还会需要干净衣服、需要清洁,而未来的“社会产业链”却是未知的,需要被设计为更有效、更环保、更具人性与情感亲和。

根据尹定邦先生的观点:设计是一个大的概念,如果我们一定要追溯它的起源,那些生活在远古的先人们,当他们或者他们当中的某一个人,用一块石头砸向另一块石头以便打造出有某种功能的工具时,设计就在这一瞬间自然而然地产生了;也就是说,设计其实就是人们把自己的意志加在自然界之上,用以创造人类文明的一种广泛的活动;或者用更为简单的话来说,设计是一种文明。同时,尹定邦先生提到,设计就是设想、运筹、计划和预算,它是人类为了实现某种特定目的而进行的创造性活动;设计学是关于设计这一人类创造性行为的理论研究,既有自然科学的特征,也有人文科学的色彩,是综合性的专门学科。^[1]

以上两位专家从不同的角度对设计进行了论述,虽然其论述的形式有一定差异,但其本质都是一样的:设计就像一道数学题,是一个问题求解的过程,有一定的步骤与方法;设计的本质就是解决生活中的问题,改善人们的生活环境和生活质量。如图1-1所示,为数万年前,人类为了改善生存环境而创造的石器工具。



图1-1 石器工具

事实上,设计,同文化、社会、科学、艺术这些“大”词汇一样,抽象而且不确定,更类似于偏见、时尚、幸福。我们不能像把握“苹果”、“汽车”这样的物词一样去把握“设计”,也不能像把握“红色”、“绿色”这样的属性词一样去把握它。因此,所有关于设计的“精确”定义不过给设计概念又多打了个褶子而已,而任何试图对设计做出“最真”、“最权威”定义的行为,不过是对设计话语权的争夺。^[2]

[1] 尹定邦. 设计学概论 [M]. 长沙: 湖南科学技术出版社, 2004.

[2] 唐林涛. 工业设计方法 [M]. 北京: 中国建筑工业出版社, 2006.

从广义上看,当我们选择一条乘车路线的时候;当我们编织一个缺席借口的时候;当合理计划一周开销的时候;当梦想未来家居空间的时候……设计是人的基本活动。只要我们头脑中的思维活动——计划、构想、盘算——是带有预见性的,未来性的,愿望性的内容,那就可以叫设计。日常生活中,孩子们设计着自己的未来人生,CEO设计着公司的市场策略,邓小平同志设计了中国的社会发展计划。他们并不创造具体的物质性产品,但按照西蒙的观念,只要人们将知识、经验以及直觉投射于未来,目的是改变现状的活动,都带有设计性质。英国的《百科全书》把孔子也说成伟大的设计师,因为他创造了文化与思想观念体系。根据广义上对设计的理解,我们发现一个概念外延越大,其内涵就越狭窄,概念就越模糊。

我们这里所讨论的设计,就是设想、运筹、计划与预算,它是人类为实现某种特定目的而进行的创造性活动;同时认为,职业化的设计人员所从事的创造活动才叫设计,如工程师、建筑师、规划师、服装设计师、产品设计师、平面设计师等。

通过设计概念的描述,设计具有艺术性的一面,显然并不等于艺术。把设计误读为艺术,有以下可能:一方面可能与设计这个单词(Design)古义与“图案、图样”(英语,Design)、“素描、描绘”(法语,Dessin)、“图纹”(拉丁语,Designare)等有关;另一方面在传统设计种类中,设计往往与装饰是密不可分的,其实即使是在工业设计领域,装饰也是比较重要的一个组成部分;再者,任何设计最终都会以一定的可视的形态表现出来,而人们在日常使用中往往将造型与艺术活动联系在一起。

2. 关于现代设计

著名学者王受之先生认为,设计满足的对象是大众,那就开始有现代意味;现代设计是现代建筑、现代工业产品、现代平面设计的总称。当然,随着设计的不断发展,其所包括的范畴也逐渐广泛,如交互设计、信息设计、服务设计等也属于现代设计的基本范畴。

就现代设计的普遍认识而言,现代设计包括四个层面的含义:一是现代设计是一个时间维度的概念,它可以泛指19世纪以来,人类认识到机器生产的重要性后开展的设计;二是现代设计与大工业化生产紧密相连,互生互存,相对传统设计而言,现代设计在使用工具、技术、材料、理念等方面都存在巨大差异;三是现代设计是现代社会的一部分,贯穿到人们日常生活的每个方面,是现代经济和现代市场活动的有机组成部分;四是现代设计是为普通大众服务的,设计服务的主体不再是少数权贵和富有阶层,而是所有人,这一点也正是设计社会性的体现。

3. 关于工业设计

设计的理念和观点是从来就有的,人类诞生的同时也有了设计的思想和观念,但工业设计却是近几百年的事情,是工业革命以后产生的设计,统称为工业设计。在国内,我们一般把工业设计等同于产品设计,这是对工业设计狭义的认识,事实上,工业革命以来的一切设计,都可以包括在工业设计的范畴之内。

在工业设计之前的造物设计(也有著作称之为“生存设计”)、传统手工艺设计中,设计与制造是同时进行的,到了工业设计阶段,虽然设计依然包含在一切人造物品的形成过程之中,但由于工业化推进了社会分工的扩大,为了避免大批量生产所带来的损失,设计在生产正式开始之前就必须完成,设计与制造是分开的,这样设计就成了生产过程中不可或缺的环节。

对于工业设计的定义,国际工业设计联合会(ICSID)随着时代的变迁,一直对其进行不断的完善。

1970年,国际工业设计联合会给出的第一个完整的工业设计定义是:工业设计是一种根据产业状

况以决定制作物品之适应特质的创造活动,适应物品特质,不单指物品的结构,而是兼顾使用者和生产者双方的观点,使抽象的概念系统化,完成统一而具体化的物品形象,亦即着眼于根本的结构与机能间的相互关系,其根据工业生产的条件扩大了人类环境的局面。这个定义把工业设计与工业生产捆绑在一起,概念比较抽象。

1980年,国际工业设计联合会在巴黎年会上,对工业设计的定义进行了修订,认为:就批量生产的工业产品而言,凭借训练、技术知识、经验及视觉感受,而赋予材料、结构、构造、形态、色彩、表面加工、装饰以新的品质和规格,叫做工业设计;根据当时的具体情况,工业设计师应当在上述工业产品的全部方面或其中几个方面进行工作,而且,当需要工业设计师对包装、宣传、展示、市场开发等问题的解决付出自己的技术知识和经验以及视觉评价能力时,这也属于工业设计的范畴。这一定义对国内设计界的影响很大,上世纪80年代正值国内设计教育发展阶段,当时很多国内设计学科都是根据这一定义来认识工业设计的。

2001年,国际工业设计联合会对工业设计的定义进行了修订,增加了一些新的内涵,其具体内容如下:设计是一种创造性的工作,其目的是综合考虑并提高物品,(生产)过程,服务以及在整个生命周期中的(产品)全面的质量。该定义扩展了设计学的范畴,涵盖了工业设计、建筑设计、手工艺设计、机械工程设计等跟设计相关的所有门类。从中可以清晰地看到,与设计组合的形容词“工业的”必须与“工业”这个术语、与产品范围的意义或与其“勤勉劳动”的远古意义相关联。同年,在《2001年汉城工业设计家宣言》中明确提出,工业设计将不再是一个定义“为工业的设计”的术语;工业设计将不再仅将注意力集中在工业生产的方法之上。

随着对工业设计的认识 and 理解的不断深入,工业设计也不再局限于某一领域或范畴,其内涵与外延随着人类创新活动的不断拓展而变得日益广泛。但其本质不会改变,工业设计是为了让产品更加好用、易用、乐用,使人们的生活质量不断提高,使人们的日常生活更加方便。

4. 关于设计学

设计学是上世纪20年代形成的一门新兴学科,作为一门专门的学科,它毫无疑问有着自己的研究对象。由于设计与特定社会的物质生产与科学技术的联系,这使得设计本身具有自然科学的客观性特征;然而设计与特定社会的政治、文化、艺术之间也存在显而易见的关系,又使得设计学有着特殊的意识形态色彩。这两个方面的特点构成了设计学作为一门专门学科的独特性质,因此设计应该被视作一种物质文化行为,而设计学则是既有自然科学特征又有人文学科色彩的综合性专门学科。

设计学是关于设计这一人类创造性行为的理论研究。由于设计的终极目标永远是功能性与审美性的统一,因此,设计学的研究对象便与设计的功能性与审美性有着不可割裂的关系。就设计的功能性而言,设计学要对数学、物理学、材料学、机械学、建筑学、工程学、电子学、经济学进行理论研究;就设计的审美性而言,设计学要对艺术学、考古学、美学、色彩学、构成学、心理学、民俗学、传播学、社会学、伦理学等进行研究。如此广阔的研究天地,正是设计学这门新兴学科的莽莽草原,任凭研究者们纵横驰骋,收获硕果。

从学科规范的角度来看,由于设计学在西方是近些年从美术学、建筑学中分离出来的独立学科,所以我们在此依据西方对美术学的划分方法来对设计学作研究方向的划分。我们一般将设计学划分为设计史、设计理论与设计批评三个分支。通过学科方向的确定,以及对相关学科的认识,我们便能理解研究设计史必然要研究科技史与美术史,研究设计理论必然要研究相关的工程学、材料学和心理学,研究设计批评必然要研究美学、民俗学和伦理学的理论。然而,由于旧有学科规范的限定,大多数设计学研究者都还无法横跨自然科学与社会科学之间的沟壑,对设计学进行立体的研究。绝大多数的情

形仍然是研究科技史的成果，需要等待设计史研究者给予青睐才得以成为设计史研究的材料，众多的心理学成果仍然无法进入设计理论研究者的视野。这种情形只有等到我们不再为设计学究竟应该划为文科或理科而争论的时候，只有等到我们意识到设计学本身横跨文、理两科的时候，才会得到根本的改变。

二、社会学相关知识解读

设计研究的对象是人，创造的是物，设计的本质是为人服务，改善人的生存环境，提供人的生活质量。如果把社会看成一棵大树，人就是一个个细胞，设计服务的不是单个的人，而是为一个具体社会历史环境下的特定人群服务。因此，在探讨设计社会学知识体系之前，对社会学相关概念进行解读，有助于加深我们对设计的认识和对设计与社会关系的理解。

1. 关于社会

社会学已经是一门相对独立的学科，设计社会学旨在探讨设计与社会之间的相互影响与相互关系。关于“社会”这一词语的内涵，国内外诸多学者都对其进行了相关的论述与界定。美国著名社会学家戴维·波普诺（David Popenoe）认为：社会是一个包含了满足人类基本需要的所有社会设置的综合型的、以地域为基础的社会集合；社会设置是为了满足社会的基本需求而被设计出来的社会结构中相对稳定的一簇要素，家庭、宗教团体、教育体制、政治和经济系统都属于社会设置的范畴。

英国著名社会学家安东尼·吉登斯（Anthony Giddens）将“社会”定义为把个体连接在一起的具有内在相互关系的系统。

一般而言，社会是共同生活的人们通过各种社会关系联合起来的集合。其中形成社会的最主要的社会关系包括家庭关系、共同文化以及传统习俗。从微观上看，社会强调同伴的意味，并且延伸到为了共同利益而形成联盟；从宏观上看，社会是由长期合作的社会成员，通过发展组织关系形成团体，进而形成机构、国家等组织形式。^[1]

社会一般认为是人类所特有的，所以社会和人类社会一般具有相同的含义。狭义的社会，也叫“社群”，是指人类群体活动和聚居的范围，例如聚居点、村、镇、城市等等。广义的社会，则是指一个国家、一个大范围地区或一个文化圈，例如英国社会、东方社会、东南亚或西方世界等，也可以引申为其文化习俗。以人类社会为研究对象的学科叫作社会学。

我们讨论的“社会”主要是指社会学中的社会，在这里，“社会”指的是由具有一定联系、相互依存的人们组成的超乎个人的、有机的整体，它是人们的社会生活体系。社会的本质是人和组织形式，人，确定了社会的规模和活动的状态；组织形式，决定了社会的性质，以及生产关系。社会具有六个方面的特征：一是社会是有文化、有组织的系统，是由一定的文化模式组织起来的群体；二是生产活动是一切社会活动的基础，任何一个社会都必须进行生产；三是任何特定的历史时期，都是由人类共同生活的最大群体构成；四是具体社会有明确的区域界限，存在于一定的空间范围之内；五是社会具有连续性和非连续性，任何一个具体社会都是从前人继承下来的一份遗产，同时又和周围的社会发生横向联系，具有自己的特点，表现出明显的非连续性；六是社会具有一套自我调节的机制，是一个具

[1] 江浩. 设计社会学论纲 [D]. 杭州: 浙江大学, 2006.

有主动性、创造性和改造能力的“活的有机体”，能够主动地调整自身与环境的关系，创造自身生存与发展的条件。

从设计学的角度看，人以社会的方式生存生活，社会可以理解为在共同物质生产活动基础上而相互联系起来的民众的总体，它是由生产力发展到一定状况下，建立在特定时代生产关系的基础之上的人类各种造物关系的总和，并表现出人和自然环境以及人和人之间的有机结合。就设计而言，设计的对象是为特定的社会群体服务，社会是设计的对象、环境、背景和土壤。正如人类行为是由社会和社会环境所塑造这一社会学的基本假设一样，无论什么时代的设计和艺术都扎根于带有共同的问题、共同的样式方面的界限和倾向等同一个社会生活之中。^[1]从设计史上的各种思潮可以看出，设计运动不是孤立的，它是一个统一的系统，任何一次设计思潮的背后都包含着整个社会因素的影响和推动，这些要素包括政治、经济、文化、技术、艺术等。

2. 关于社会群体

社会群体既是一个社会学的术语，也是一个设计学的术语。在社会学中，我们把社会中的某一群体的行为作为研究的对象，如富有阶层、贫民阶层、知识分子等；在这里，讨论的社会群体概念是指一个群体（group）是由两个或两个以上的具有共同认同感和团结感的人所组成的集合，群体内的成员相互作用和影响，共享着特定的目标和期望。在设计学中，社会群体是指具有共同爱好、需求的某一类人，如老年人、青年女性、小学生、中学生等；这里的群体是以设计对象的形式存在的，相当于目标人群。在设计实践过程中，需要研究目标人群的生理、心理、审美、爱好、需求等方面的特征，进而进行设计定位。设计学中的群体与社会学中的群体具有一定的差异，设计学中把某一群体作为目标对象时，这个目标对象可以不再属于某一个特定的社会结构之中，这个群体中的人与人之间面对面相处，但不发生任何互动。例如为乘地铁的民众设计的公共设施，在这里目标人群就比较松散，可以是西方人也可以是东方人，可以是黑人也可以是白人。这里讨论的群体概念就比较模糊，很难用社会学中的群体概念进行界定。

社会群体是指社会中的群体，社会与群体之间是有区别的，社会是人类相互有机联系，互相合作形成的群体；群体所共同享用的目标、期望和价值，亦即其共同享有的文化，是划分群体的一个重要标志。社会与群体的区别主要表现在：一是社会各成员之间的联系是必然的、紧密的；二是社会具有较复杂的组织结构；三是社会具有相对集中统一的价值取向、文化特征并得到成员的基本认同；四是社会中有比较健全的生存和生产的职能与分工，具有对环境的适存度。

3. 关于生活方式

关于生活方式研究，一直是不同领域的学者比较热衷的课题。根据社会学的观点，所谓生活方式是民众为了发展和生存的需要，借助精神和物质文化资源所从事的所有行为方式的综合有机体。关于生活方式的具体定义，《辞海》是这样阐述的：一定时期内个人或人民群众在精神与物质文化，政治生活与经济生活诸方面的行为特征和形式特征的总和。^[2]蕴含了人们的消费方式、道德价值观念、交往方式、劳动方式、衣食住行等。生活方式具有社会性、时代性、民族性、类似性、差异性、多样性等特点。在一定社会制度下的民众，由于年龄、社会阶层、民族、性格、职业、喜好等因素的不同，而具有自己特有的生活方式。

[1] 大智浩，左口七郎，设计概论 [M]，张福昌译，杭州：浙江人民美术出版社，1991。

[2] 江浩，设计社会学论纲 [D]，杭州：浙江大学，2006。

根据普遍性的观点,将生活方式分为狭义生活方式和广义生活方式。狭义生活方式主要是指人们的衣、食、住、行、乐、医、休闲等生活形态;从广义上讲,生活方式还蕴含了人们的劳动方式、消费方式、社会交往方式、宗教生活、政治生活、物质消费生活、道德价值观念、劳动方式等,具有类似性、社会性、民族性、时代性、差异性、多样性等特点。从社会学的角度看,生活方式的研究主要是要解决一个人、一个群体或一个社会中的人们怎样生活的问题;对于现代设计而言,生活方式的研究主要是要解决一个群体或社会如何更加舒适、合理、方便地生活。

4. 关于社会学

社会学是从社会整体出发,通过社会关系和社会行为来研究社会的结构、功能、发生、发展规律的综合性学科。自19世纪法国学者奥古斯特·孔德(1798—1857)正式提出“社会学”这一名词以来,经过奥古斯特·孔德、卡尔·马克思(1818—1883,德国社会主义者)、赫伯特·斯宾塞(1820—1903,英国社会学家)、埃米尔·杜尔凯姆(1858—1917,法国社会学家)、马克斯·韦伯(1864—1920,德国社会学家)等学者的不断发展,已逐步成为一门有独立研究对象、理论、方法和范式的人文学科,并日趋成熟和繁荣。其研究对象非常广泛,与历史、政治、经济、社会结构、人口变动、民族、城市、乡村、社区、婚姻、家庭与性、信仰与宗教、现代化等领域都有交叉;其方法论思想多元丰富,比如以埃米尔·杜尔凯姆为代表的社会唯实论,认为人存在于社会之中,其行为和思想都并非纯粹服从于个体理性的,而是受到社会的塑造、限制乃至决定。另有以马克斯·韦伯为代表的社会唯名论。

群体组织是社会学研究的一个重要主题,如社会组织、宗教组织、政治组织及商业组织。社会学家关心社会群体的特征、群体间或成员间的互动关系及社会特征(如,性别、年龄、种族)对日常生活所带来的影响。这些社会研究结果能够协助教育家、立法者、行政人员、社工等解决社会问题并制定公共政策。大部分的社会学家都有多项专长,例如社会组织、社会分层及社会流动、种族关系、教育、家庭、社会心理学、城市、农村、政治及比较社会学、性别角色及关系、人口地理学、老年学、犯罪心理学及社会学应用。

社会学研究的主题不断拓展,其主要内容有:群体组织方面有家庭、邻里、儿童游戏群体、社区、乡村、集镇、城市、部落、民族、团体、文化等;社会制度方面有亲属、婚姻、经济、政治、法律、宗教、教育、文化、体育等;社会过程方面有合作、竞争、战争、改革、革命、社会舆论、社会价值观、社会一体化等;社会问题方面有就业、民族分裂、犯罪、环境污染、人口、移民、种族歧视、暴力、贫困、自然灾害等;此外还有社会角色的限定、社会的规范与越轨、社会的变迁、社会的分层与流动、社会秩序的建立等。社会学通常跟经济学、政治学、人类学、心理学、历史学等学科并列于社会科学领域之下。

三、设计与社会的关系

任何行业的产生,总是由社会发展的客观需求而决定,任何学科的建立,也是人类认识世界、改造世界之必然。设计在社会中生成,是协调人与自然、社会、文化的催化剂,它与人类社会息息相关,社会是设计的环境、土壤和背景。设计行为不仅创造了设计成果本身,而且设计和规划了人与人、人与社会之间的关系。所有设计在某种程度上都是面向社会的,因为设计的最终成果都将引入社会生活中;设计成果,不论是从建筑到交通工具,从家具到服装,从广告到日用品,从环境规划到室内设计,

都直接进入具体的社会生活；设计学科的各个门类、每个专业方向在国民经济中都对应一个庞大的产业，如建筑行业、景观规划、广告、包装、服装行业等等。现代设计伴随着现代化大生产，建立在一个各项机能与制度都渐趋成熟的现代社会的基础之上。设计在服务社会的同时，成了社会的构成要素之一，并具有鲜明的社会属性和社会功能。

1. 设计是社会的构成要素

设计本身就是一种社会行为，设计活动与人类诸多活动一样，是社会的重要组成部分之一。从实践主体来看，人是设计行为的主体，也是消费和使用设计成果的主体；从（主体）人的存在形式上来看，人不是孤立的、抽象的，是社会的、具体的，是由一定的社会关系所决定的。如果将社会、设计都看成系统性的整体，那么两者之间的关系就是母系统和子系统的关系。事实上，设计活动既是一个自成系统、相对独立的整体的有机运作，又是在一个更大的系统整体和社会范围内，在社会文化的影响下，与其他社会构成元素（科学技术、政治、经济、文化、艺术、伦理道德等）相互作用的过程；孤立静止地看待设计（无论是具体的设计师及其产品，还是作为整体的设计文化），都不能说是科学、全面的。^[1]

设计是设计师在特定的社会、文化和经济环境中的创造性活动，如果把社会看成一个系统，那么设计是整个社会大系统中的一个子系统。每一次设计运动都是在特定时代的世界观和价值观引导下，在特定历史时期的社会土壤中孕育和发展起来的，随着科技的发展、民众思想的进步、社会条件的改变，设计运动也随之走向高潮。同时，每一场设计运动都是受制于当时特定的社会历史条件与当时社会的思维方式且具有其难以超越的局限性的，随着运动的推进，社会历史条件以及社会公众思维的变化，运动自身的弊端也必将显现出来，运动也随之走向式微，新的运动也随之酝酿和兴起。

从设计与社会的互动来看，一方面设计受社会历史文化条件的约束和限制；另一方面，设计的成果对社会的文化、价值观、生活方式也有很大的塑造作用，二者是相辅相成的。设计不仅是社会大环境所育成的，设计所面对的问题也是直接针对社会需求的，解决这些社会问题，成为设计的使命所在。

设计不仅创造了物质文明，推动着社会生活方式的变迁，设计的思维和观念还在不断影响着社会文化和价值观，对整个社会的精神文明的提升有着不可估量的促进作用。

历史上各个时期的设计运动和设计思潮都受到了社会因素的影响，同时设计也会对人的意识形态产生直接影响，进而引起社会生活的变化。社会意识形态是与经济基础相适应的上层建筑，意识形态包括政治、法律、思想、道德、文学艺术、宗教、哲学等其他社会科学意识形态。在社会相对稳定的时期，人的生活方式变化小，对设计的影响也小，设计的发展以沿用既成设计的现象较多；相反，当社会发生变革时，意识形态方面产生冲击波，生活方式随之变化，这时就需要变革设计使其与之相适应。因此，我们对于设计思想的探讨应该以更大的范畴——社会思想为基础，设计作为一项社会实践活动，对它的考虑和判断不能脱离其所处的社会环境。

2. 设计的社会属性

就设计本身而言，设计是设计师所具备的技能，而设计中最明显的特征就是社会特征，就是从过去作为一种个人化的创造行为，正在快速地走向社会，成为一种与社会密切关联的活动方式。设计总是通过它的成果（产品、建筑或服务）直接介入人们的生活，设计的社会性可以视为当代设计各种属

[1] 章利国. 现代设计社会学 [M]. 长沙: 湖南科学技术出版社, 2005.

性中最为基本的规定性。当代设计的社会属性分为：公共性，资源性，结构性（即设计管理），时尚和流行性（即器物、行为、观念）等。

从设计服务的对象来看，设计的载体受消费者或使用者的价值观、审美观等因素的影响，消费者的评价观点对设计的改进具有重要的指导作用，设计的载体必须受到社会的接受，在这个过程中，设计具有他主性、他为性、他控性的社会特性。

首先是他主性。消费者或者使用者是社会的主体，又是设计的评价者，设计成果（产品、建筑或服务）只有在消费者或使用者那里获得评价和认同才有意义。设计活动的开展不是盲目进行设计的，而是以消费者的生活方式和状态为基础，按照消费者的需要和实际情况进行设计。消费者的需求状况和生活方式贯穿于设计的整个过程。设计师只有把握好了消费者的真正需求，才能恰如其分地设计出消费者满意的设计成果（产品、建筑或服务）。所以，设计既具有设计师自主性的一面，又具有消费者或使用者主导性的一面，具有他主性的特点。

其次是他为性，也叫为他性。设计活动是一种创造性活动，是一种服务行为，因此，设计师在设计的同时，必须考虑如何尊重消费者的利益，如何满足消费者的利益。

再次是他控性。虽然设计过程具有自控性和自主性，但是，这种自控能力无论如何强大，也不能摆脱消费者或使用者需求的约束。设计师只有在掌握好消费者或使用者需求状况的前提下，通过调整自己的主观意识，使设计的产品符合消费者或使用者的需求，又满足自己的设计风格。如果无视消费者或使用者的需要，设计师的设计将不可能成功。

当然，设计虽然具有鲜明的社会特性，受社会主体（消费者或使用者）的影响，但另一方面，设计通过其成果而传达出来的消费理念，也在潜移默化地改变着人们的生活方式和消费理念。

设计是一种社会行为，具有鲜明的社会特性，它的根本目的是为公众和社会服务。虽说设计通常是由个体设计师或者小的设计团体来完成，并且最终由个体消费者来使用接受，但是从本质上来看，它是人们在一定社会环境中由一定社会意识支配所进行的具有生活意义的社会实践活动；设计始终受到社会发展过程的推动和制约，反过来，对社会发展又具有着一定的反作用。设计介入生活的方方面面的同时参与构成社会生活，并以社会全体成员为服务对象，满足不同群体的社会需要。

3. 设计的社会功能

设计是具有创造性的人类活动，属于上层建筑范畴，它应该对社会生活作出反映，同时还要反作用于社会。维克多·巴巴纳克曾说过：设计的最大作用不是创造商业价值，也不是在包装设计及风格方面的变革，而是创造一种适当的社会变革中的元素。早在150多年前，英国工艺美术运动的代表人物威廉·莫里斯（William Morris, 1830—1896，如图1-2）就曾提出，设计的中心是“人”，而不是机器。莫里斯关注中产阶级和下层社会的劳动人民，他认为艺术不应该是小部分贵族的特权，设计服务的对象应该是普通大众，艺术不仅应该“从人民中来（by the people）”，也应该“到人民中去（for the People）”。工艺美术运动的倡导者率先认识到了设计的社会属性和设计在解决社会问题过程中的作用，希望通过设计来表现人道主义的社会责任感，这种期望通过设计来改造社会的民主思想经过德意志制造联盟、包豪斯以及



图1-2 威廉·莫里斯

乌尔姆设计学院代代相承，成为现代设计的主旨。现代主义设计通过新材料和新形式的运用体现了功能主义倾向，在思想上强调设计的民主倾向和社会主义倾向，经过两次世界大战及工业文明的洗礼，平民化的概念逐步影响社会的各个方面，现代主义设计的一个核心内容就是要改变设计为权贵的这种数千年的历史，让设计为大众服务。

美国结构工程师、建筑大师理查德·巴克敏斯特·富勒（Richard Buckminster Fuller, 1895—1983）在20世纪20年代初期就开始从不同角度考虑设计对社会的介入程度。例如他提出了“节能多功能房”、“节能多功能浴室”以及“节能多功能汽车”等。最为著名的是他构想的兼有重量轻与强度大的最短圆顶房屋，这样的圆顶可在任何地方建立，而且可以用几天的时间拆卸，并在另一个地方重新使用，且可以投入批量生产，用极低的造价制造出来。尽管富勒的一些想法永远都不可能实现，他仍然反复证明自己构想的实用性。20世纪60年代初，富勒应邀出任卡本代尔南伊利诺伊大学（Southern Illinois University）的教授，在伊利诺伊，他参加了“世界设计科学10周年”的庆典，这次组织活动广义上是为了证明“设计是怎样在解决世界主要问题上发挥重要作用”。此次会议讨论的许多计划和目标，至今还被可持续发展的支持者倡导。另外，约翰·克里斯·琼斯（John Chris Jones）所著《设计方法》中，也提到设计应该发挥其社会功能的看法。他认为：在工业城市，在对“人工物”进行使用的过程中，存在大量需要解决的问题，而这正是设计和规划大展身手的好机会，比如交通拥堵、飞机噪声、城市没落，并且一些服务长期短缺，比如医疗、大众教育和犯罪侦查。1992年，理查德·布坎南在《设计论丛》期刊上发表了一篇题为《设计思考中的风险问题》的文章，这篇文章阐述的中心是：在技术文化中，设计是一门新兴的富有自由主义精神的艺术，从艺术领域到科学领域，它都有能力将其中有用的知识进行联系和整合，而且它所使用的方式适用于解决当代许多问题。

社会进步发展的步伐过快，使人类自身在这个社会下承受了巨大压力，人们内心的局促、不安、恐慌及压抑的感觉越来越强烈。艺术设计在这种环境中也受到了很大影响，目前很多设计作品给人的印象往往是局促不安、焦躁的，另外设计的机器味过重，各种设计间缺乏必要的联系和沟通。在这种情况下，人们需要寻求一种释放心灵使身心压力得以缓减的有效手段，只有这样，才能轻松健康地投入正常的物质生产实践中去。设计这种独特的创造活动就应该发挥其特有的社会价值。

设计的慰藉功能是体现其社会价值的载体之一。设计是一种按照美的规律进行创造的活动，是一种具有艺术性的造物行为。因此，它所具有的社会目的性是通过作为人类和世界的调解工具而展现的。作为调解工具的设计，在满足功利目的的同时，应更多地关注其社会价值的实现；换句话说，设计不仅是通过造物和实现物品的实用性来服务于人类群体，还必须给人以审美的享受。好的设计可以使人们在享受设计成果时得到心灵的净化和释放、缓解身心压力、抚慰焦躁的情绪。

科学技术是把“双刃剑”，它既造福了人类，变革了社会经济、政治、文化，同时也带来了许多全球性新问题，包括目前困扰人类的能源短缺、资源枯竭、环境污染、生态破坏、人口膨胀、粮食匮乏等社会问题以及人类心理问题等。虽然20世纪以来，人类社会的经济基础在科技的影响下取得了一系列成功的变革，但是文化上层建筑的反功能作用却发挥并不明显，甚至时不时利用可能和经济基础不相适应的甚至落后的意识形态来阻碍经济基础的长远发展。这些社会问题同样是设计问题，是设计师或设计研究者研究和关注的重要方向。因此，2006年6月，一群设计师和设计研究者在英国的布莱顿探讨设计的未来，并发表布莱顿宣言。宣言中的主旨就是设计必须以人类更好的生存状态为终极目标。这不同于以往将市场放在第一位的想法，对于“设计什么”、“为什么设计”、“怎么设计”提出更多的思考。