

社区研究 与社会创新设计

Community Research and Social Innovation Design

季铁 著

湖南大学出版社

设计学新视野丛书

社区研究 与社会创新设计

Community Research and Social Innovation Design

季铁 著



湖南大学出版社

设计学新视野丛书

内 容 简 介

全球化的文化认同与可持续发展危机,设计正面临对象、内容、理论方法和技术手段的重构。设计不能仅停留在满足产业升级和商业创新需求的层面,更应当成为社会创新的推动力。

本书对设计的社会价值与参与社会创新的方法,从社会学和设计学两个不同的轨道做了较为全面的反思和探索,并通过一系列的国际合作工作坊、实际课题以及参与式的社区实践工作,对基于社区和网络的设计与社会创新方法做了有效的尝试,使得设计以一种更有张力的结构形式和社会认同力量(创新网络、设计网络、社会网络等)参与到可能的社会创新过程中。

图书在版编目(CIP)数据

社区研究与社会创新设计/季铁著. —长沙:湖南大学出版社, 2017. 11
(设计学新视野丛书)

ISBN 978-7-5667-1099-4

I. ①社... II. ①季... III. ①设计学—研究
IV. ①TB21

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 101518 号

社区研究与社会创新设计

SHEQU YANJIU YU SHEHUI CHUANGXIN SHEJI

作 者: 季 铁 (著)

责任编辑: 胡建华 责任校对: 全 健

印 装: 湖南雅嘉彩色印刷有限公司

开 本: 787×1092 16 开 印张: 11.5 字数: 280 千

版 次: 2017 年 11 月第 1 版 印次: 2017 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5667-1099-4

定 价: 48.00 元

出 版 人: 雷 鸣

出版发行: 湖南大学出版社

社 址: 湖南·长沙·岳麓山 邮 编: 410082

电 话: 0731-88822559(发行部), 88821251(编辑室), 88821006(出版部)

传 真: 0731-88649312(发行部), 88822264(总编室)

网 址: <http://www.shejisy.com>

电子邮箱: presshujh@hnu.edu.cn

版权所有,盗版必究

湖南大学版图书凡有印装差错,请与发行部联系

第 1 章 绪 论

1.1	研究背景	2
1.2	研究意义	3
1.3	文献综述	4
1.4	研究的主要内容及结构	11

第 2 章 社区、社会需求与社区研究

2.1	聚 落	14
2.2	社 区	15
2.3	社区研究	28

第 3 章 社区实践案例与社会创新

3.1	乡村建设运动	46
3.2	日本和台湾地区的社区营造	56
3.3	设计介入的可能性	64
3.4	设计目标的变化	64
3.5	社会创新	71
3.6	从以用户为中心到以社区为中心	92
3.7	设计的转变	98
3.8	设计介入的社会创新的总结	107

第 4 章 设计参与社会创新的方法研究

4.1	为了可能的未来	112
4.2	乡村社区的地域文化与本土设计方法	113

第 5 章 乡村社区设计与社会创新实践

5.1	“New Channel 新通道”设计与社会创新夏令营	126
5.2	“疆 Home+Style”设计与社会创新夏令营	161

结 语	172
-----------	-----

参考文献	176
------------	-----

后 记	180
-----------	-----

PART 1

第1章 绪 论

- ▶ 1.1 研究背景
- ▶ 1.2 研究意义
- ▶ 1.3 文献综述
- ▶ 1.4 研究的主要内容及结构

1.1 研究背景

设计在近十年里遇到了前所未有的挑战，设计的重心已经从“物”的设计转向服务设计、信息设计、商业模式设计、生活方式设计等“非物”的层面，这种转变与“人”的“社会”属性变化是密切相关的。一方面，设计总是尝试新的科技手段满足和刺激“人”的欲望和想象力；而另一方面，“人”的社会属性在这些产品的影响下被重构，从而衍生出很多新的社会问题。在这个过程中，设计师作为一个重要的构想者和实施者，到底该如何平衡“个人的物质需要”与“社会的公共属性”，是需要从社会学和设计学层面深刻反省的。

实际上，这种反省早在 20 世纪 60 年代就已经开始。美国著名设计师、教师、作家维克多·帕帕奈克（Victor Papanek）已经明确对仅从视觉刺激出发的设计提出了严厉的批评，他提倡针对社会功能需求的“真正的、有意义的”设计，并身体力行专注于残疾人士、第三世界、病人、穷人和有需要的人的设计。同样，最近“为另外的 90% 设计（Design for the Other 90%）组织”在设计师中发起了一场反思运动，希望设计师思考为什么“世界上最聪明的设计师们都在为世界上最富有的 10% 的人设计酒标、高级时装和玛莎拉蒂”？呼吁设计师们为另外 90% 的大众设计低成本的生活解决方案，解决那些穷人和处于社会边缘的人士所面临的生存与发展的基本问题。这场设计运动其实也是一

场从为少数消费者设计到为大众设计的回归，理论上应该深刻影响到整个社会对设计价值的重新思考。但客观现实却并非如此。这些“理想的社会图景”往往很快又湮没在喧嚣的消费主义浪潮中，尤其是新兴的发展中国家的先富人群对欧美奢侈品牌代表的生活方式的顶礼膜拜，已到了无以复加的地步。“设计”在这个时候犹如时尚的宠物一样摇摆不定，得失之间，“设计的真知”与“文化的记忆”尤其显得珍贵。《生活》杂志主编邵忠质疑：“当全世界都认为一个强大的中国呼之欲出的时候，国人并没有比以前生活得更更有品质感。古有《长物志》，格物以志，家居的每件事物都极其讲究。当今周边充斥着奢侈品的时候，如何从奢侈品中看到精神的美、传统的气质？其实，这些问题已经不是一个设计问题，而是一个如何重建文化认同和社会价值体系的问题。”

面对全球化的文化认同与可持续发展的危机，设计正面临对象、内容、理论方法和技术手段的重构。设计应当成为社会经济（Social Economy）的积极推动者，英国设计委员会（Design Council）的智囊团 RED 在《设计转型》（transformation design）一文中提出了应对当前复杂的社会与经济问题的设计方法。他们从实践经验出发提出了六大设计转型的特征，其中就包括要重新定义设计问题及其要点，并提倡跨学科的合作，对复杂问题的认识不

能强调单一的视角,设计过程应该创造一个公共的空间,使得跨学科的团队能够从不同专业的角度把握问题并一起工作。

社会责任是帕帕奈克在《为真实世界而设计》(Design for the Real World)书中讨论的核心,他主张研究创造性的、可持续的、安全的、跨学科、跨文化的设计生产。既然设计承载着如此艰巨的社会责任,那为什么不从社会学的角度去思考设计到底应该如何影响和参与到社会实践中来呢?因此本书研究的第一步就是尝试从社会学的角度提出以“人”为中心的设计和以“社区”为中心的设计方法可能引起的转变,这种焦点的转变可能带来设计目标在根本上的变革。在设计参与社会实践的研究过程中,系统的归纳从中国的乡村建设运动发展、日本和台湾地区社区营造的经验、西方城市社区实践的启示与“社会创新”运动的发展趋势出发,期望能找

出设计介入社会实践、影响社会价值观的更好的方法。

在设计研究领域,满足真实世界的“需求”的设计已经成为 IDEO、Frog 等国际设计公司关注的重点,他们甚至专门成立了服务于金字塔底层人群和公共服务领域的机构;以曼梓尼为代表提出的“下一代设计”(next design)——可持续设计体系在全球协作网络的支持下成为一种可能的解决方案和愿景;为地域和本土文化设计的思潮已经从建筑领域延伸到各地的文化艺术创作以及产业创新领域,人类多样化的需求与全球化被放到同等重要的位置。在这种背景下,我们认为“社区和网络”已经作为连接人与社会的基本单元和基本条件,既是实现民主参与、利益协调、保障居民基本生活的场所和技术基础,也是提供公共服务、创造生活体验、重建社会资本的基本途径。

1.2 研究意义

新千年带来的不只是希望,同时也有对未来的无知、恐惧和不安,尤其是欧美强国在长时间的经济增长停滞之后,极度不平衡的区域经济、不同地域与宗教背景下的文化认同危机、消耗性经济增长模式与可持续生态的冲突等都需要构建新的国际秩序、经济网络与文化网络。

近30年以来,中国各个领域都在发生变化,这个过程的经济发展和文化发展出现了严重失衡。虽然表面上的经济发展

获得了显而易见的成效,如以区域经济为中心的辐射扩张结果体现在房屋建设、基础建设、GDP、时尚产品和城市化等领域;但是,在“人”的生活方式、伦理道德与诚信、文化传承与创新等方面的发展却跟不上时代经济发展步伐。在当前的城乡建设过程中,人地关系的变化与社区重构过程带来了许多社会矛盾和急需解决的问题。在“村落消逝”以及“单位制”和“街居制”解体之后,如何重新整合“原子化”

和“碎片化”的社会资本？无论是作为国家治理的需要，还是公民社会的需要，“社区”已经成为公众关注和未来社会创新的焦点。

虽然设计领域中的一些精英似乎开始热衷于参与公众性的讨论，有关“生产性服务业、可持续设计、低碳设计、服务设计”等一系列的激励性政策的发布也反映了国家治理者的战略思考。但本质上设计师在参与社区改造和创新实践中能起的作用非常有限，在原本复杂的关系中，设计师参与社会和社区创新实践的方法和途径是值得深思的。一方面，设计师常常是以文化持有者的眼光、一个“外来者”身份参与设计，在社区不平衡的“权力”与“资本”的对抗环境下很难获得实质性的决策能力；另一方面，设计师在社区中以何种方式获取“地方性知识”，以“在地居民”的内部眼光和需求来推动社会创新，都需要设计师从自身的角度去审视其工作

方法。

本书在讨论设计如何参与“乡村传统社区”和“现代城市社区”的社会实践的方法后，试图比较“城市设计、工业设计以及信息设计”在促进地域经济发展与基础设施建设、生活方式与文化保护、社会公平与文化认同以及可持续的服务设计等活动中的影响，及其对于社区基本结构（地理、人口、组织结构、文化）所起的作用和方式。糟糕的是，他们的活动往往是被割裂开来的，几乎没有一种可以协同参与的方法。而值得期待的是，在未来基于网络的“虚拟社区”里，信息科技作用于网络社会，以全球经济为力量，动摇了以固定空间领域为基础的民族国家或所有组织的既有形式。在这种条件下，设计将以一种更有张力的结构形式和社会运动认同力量（创新网络、设计网络、社会网络等）参与到各种社区的社会创新中，使基于网络的可持续的和谐社区成为可能。

1.3 文献综述

本书涉及社会学和设计学两个领域的问题，研究目标包括设计对象和具体实践方法等，涵盖的文献范围比较广，主要归纳和总结如下：

1.3.1 社会学与社区问题

主要包括社会学对社区的定义、主要观点、中国社区研究、社区的分类（乡村、

城市与虚拟社区）等。

德国的社会学家斐迪南·滕尼斯（Ferdinand Toennies）第一次提出了社区这一概念。滕尼斯认为，社区应当是一个人情味浓厚的社会群体，组成社区的团体之间关系亲密、互相帮助，有着密切的联系。滕尼斯的社区包含三个方面：血缘社区、地理社区与精神社区^{[1][2]}，人与人之间的“精神联系”在社区的内涵不断变化

的过程中延续下来。

社会学家的观点主要可以分为四类, 区位论、文化论、互动论和系统论。其中, 以 R. E. 帕克 (Robert Ezra Park) 为代表的区位论将社区视为一种空间现象或地域单位; 以费舍尔 (Fischer) 为代表的文化论认为社会背景、生活阅历或个人经历会形成彼此认同的“文化圈”, 而文化圈是构成社区的关键因素; 以史托普 (Herbert H. Stroup) 为代表的互动论认为社区是“人们在一定位置上的互动和由这种互动而产生的群体”, 研究重心在于社区居民的诸如竞争、合作、冲突、解体等互动行为及其与家庭、宗教、政治、文化、经济制度的关系; 以格奥尔格·齐美尔 (Simmel Georg) 为代表的系统论着重从社会制度、组织等方面研究社区。

在国内大多数的社会学教材中, 社区是指基于地域的人类生活共同体。所谓共同体包含有组织、群体和个人, 并且这些人群基于一定的规范产生生活、文化、利益等方面的社会关系^[3]。

中国社区研究的倡导者吴文藻曾经说过, “社区研究是在一个特殊的在社会生活的各个方面都密切联系的社区之内, 通过参与观察理解社区居民和社区成员的行为、社区的制度和体制、社区组织”等^[4]。社区研究的社会现象不是指以个人的活动、感觉或特征来解释的部分, 而是指人们发生社会交往中的行为和概念。社会整体并不是个人活动和行为的简单相加, 而是一种有机的综合体。社会行为由于人们之间的相互作用、相互关联产生新的结构、新的性质而呈现出新的趋势。中国台湾社会学家杨懋春认为, 社区应是生活在一特定地方上的人群, 有其共同的归属意识, 并透过组织与制度共享或同参一些共同兴趣或共同利益之活动^[5]。

本书主要从乡村社区、城市社区和虚拟社区三大社区领域来分析社区需求与问题。索罗金 (Sorokin) 和齐默尔曼 (Zimmerman) (1929), 威利茨 (Willits) 和贝勒 (Bealer) (1967), 对“乡村” (rurality) 给出了三个定义角度, 即生态学、职业组成和社会文化学三个部分^[6]。生态学部分对农村的定义包括土地—人口比; 职业组成以农、林、矿为主; 社会文化学是指人们遵循传统价值观, 如依附社区组织、教堂活动等。费孝通在《乡土中国》中提到中国的乡土本色就是不流动性^[7], 并且将中国农村社会关系总结为“差序格局”的社会。梁漱溟认为中国传统社会的基本结构可以概括为“伦理本位”, 人生实存于各种关系之上, 此种种关系即是种种伦理^[8]。贺雪峰认为农村的社会形态在逐渐改变, 大量的农村社会已经由“熟人社会”转变为“半熟人社会”^[9], 甚至是“陌生人社会”。

罗伯特·费尔德 (Robert Redfield) 将基于地域联系的社区分为乡村社区与城市社区 (folk and urban community)。“城市”一词在中国源自《韩非子·爱臣》: “是故大臣之禄虽大, 不得藉威城市。”在城市社区研究方面, 美国专家学者曾经运用了古典人文区位学理论研究了城市内部的社区结构体系, 其中以伯吉斯 (Burgess, E. W.) 的同心圆说、霍伊特 (Hoyt, H.) 的扇形说、哈里斯 (Harris, C. D.) 和厄尔曼 (Ullman, E. L.) 的多核心说为代表。城乡发展的差异导致了乡村与城市社区的社会需求差异, 曾旭正与潘淑满等学者指出: 多元化的城市社区希望借由社区营造建立认同, 让居民成为彼此熟悉有归属感的一群人; 乡村社区的社区认同感原本存在, 但是因为经济衰落与大量劳动力的外流使邻里关系逐渐淡化, 希望通过社区营造换回原有的社区认

同感^[10]。

霍华德·莱茵戈德(Howard Rheingold)在《虚拟社区》(1993)中最早提出虚拟社区的概念,他将虚拟社区定义为:以虚拟身份在网络中创立的一个由志趣相同的人们组成的均衡的公共领域,这里的人遵守一定的(松散的)社会契约,它是人们根据共同的兴趣来联系彼此的工具。在不同的文献中,虚拟社区有不同的提法,包括在线社区(online community),虚拟社区(virtual community),电子社区(electronic community),互联网社区(internet community),网络社区(cyber-space community/web community/computer-mediated community)等名称。

1.3.2 以用户为中心的设计

以用户为中心的设计(User-Centered Design)起源于20世纪80年代后期。唐·诺曼(Donald Norman)认为设计应该基于用户的需求、关注用户及其需求,而不是技术。Michael Gaigg将UCD的方法按照成本、输出成果、采样数量和使用阶段进行了12种分类,并归纳为需求、设计和评估等三个阶段。英国的Flow Interactive交互设计公司把UCD的流程分为调查研究阶段(research stage)、概念定义阶段(concept stage)、迭代设计阶段(iterative design stage)、执行阶段(implementation stage)及发布阶段(launch stage)。在UCD研究的基础之上衍生出的以人为本的设计(human centered design,以下简称HCD),是指在满足“消费者”的物质需求的基础上,强调精神需求与情感满足的设计,它综合了产品设计的物化特征,更强调设计在人文方面的扩展和深化。到了2005年,提出UCD这一理念的唐·诺曼发表了一篇名为《以人为中心的设计是

有害的》的文章,反思以人为中心的设计思路所存在的限制。唐·诺曼的反思只是其中的一个呼声,他反映了设计在面临社会群体问题过程中的复杂性。在这种情况下,我们根据不同的“社区”中的“人”的需求,探求以“社区”为核心的设计与社会创新方法(CCD, community-centered design)为复杂社会问题的解决提供了新的方向。

1.3.3 社区实践案例

社区实践的案例研究主要包括从民国时期到现代的中国乡村建设实践、日本及台湾地区社区营造,以及巴塞罗那等地的城市社区设计实践。

梁漱溟在《乡村建设理论》一书中指出中国问题就是文化失调,其表现就是社会构造的崩溃,政治上的无办法。^[11]他主持的邹平乡村建设实验以教育的方法在农村传播科学技术与民俗文化,以儒家文化中的精义来塑造他心目中的新农民。“国际平民教育之父”晏阳初指出,中国农民存在“愚、穷、弱、私”四大弊病,他主持的定县平民教育分别从文艺教育、生计教育、卫生教育、公民教育四个方面解决这四大弊病。与梁漱溟、晏阳初等人的乡建实验不同,卢作孚的“乡村现代化”是他推行乡村建设运动的根本目的。卢作孚明确地把“经济方面”包括矿业、农业、工业、交通的建设放在第一位,而把“文化方面”的建设放在第二位。他在北碚乡村建设中采取了以经济建设为中心,以交通建设为先行,以乡村城市化为带动,以文化教育为重点的建设方针。

日本二战之后的造町运动最早是以振兴产业为手段推动地方经济发展,使得逐渐衰败的农村重新振作起来,随后造町运

动逐渐扩展到整个生活层面,包括景观与环境品质的改善、历史建筑的保存、交通建设、健康与福利的促进、生态保护等。三岛町故乡运动、生活工艺运动、有机农业运动、地区自傲运动以及健康营造运动重新唤起了地方的活力,也使得传统文化得以保存。台湾地区的社区总体营造师承日本造町运动,清水溪护溪运动、高雄市爱河港社区整体营造皆强调共同参与、永续经营的理念,涵盖了环境、景区维护、文化产业、社区服务等方面。

1.3.4 社会创新方法

普华永道(PricewaterhouseCoopers)在《未来城市》报告中指出了未来城市社会生活的七大趋势:个人主义、加速化、高科技和情感化、人口老年化、城市化、气候变化以及全球范围内的迁移^[12]。人们逐渐意识到对于可持续发展的问题,仅仅依靠新技术的方式不能完全解决这个文化和社会的问题^[13]。在商业创新和技术创新无力处理社会问题时,一种新的创新形式被越来越多地提及,它将提供新思路来驱动新的经济方式的产生^[14]。即社会创新。

社会创新一词近年来在各种设计相关的论文中频繁出现,在针对社区的设计创新中,杨氏基金会对社会创新研究和实践、以曼梓尼为代表的对社会创新与可持续生活方式的研究、IDEO 对设计思维(Design Thinking)与社会创新的设计方法探索等是其中的主要代表。

杨氏基金会被视为全球社会创新的重要代表之一。它是由具有较长历史的社区研究中心和互助中心合并而成,由迈克尔·杨(Michael Young)领导建立。它在英国以及全球范围内进行研究、提出有影响力的政策、建立新的组织、并支持其他

相关组织,富有想象力地运用科技。其研究议题包含了健康、老龄、教育、社区和住房、司法、青年领导和福祉。

曼梓尼在可持续创新领域具有先驱作用。他对可持续与社会创新相关的研究主要涉及两方面:一是 PSS^[15],即产品——服务系统,倡导通过“非物”的服务来减少对物质的需求;二是创造性社区^[16],人们基于关系而建立合作组织来解决社区中的问题。并且曼梓尼还领头组织建立了 DESIS 网络(社会创新和可持续设计联盟网络),通过参与支持活动项目、开发合适的设计工具、在不同的 DESIS 网络间鼓励交流^[17],促进成员组织共同朝向全球的社会创新。

IDEO 的总裁兼首席执行官蒂姆·布朗,对设计思维进行了解释,“设计思维是一种以人为本的创新方式,它将人的需求、技术可能性以及对商业成功的需求整合在一起。” IDEO 成立了新的公司 Ground Truth Initiative,专注于基于地理位置的社区信息发展,即使用数字化的工具收集、报告分析本地信息,这种方式将有助于产生新的市民参与方式以及基于居民本地知识的呈现方式。

还有很多组织机构专注于社会创新,如英国 NESTA(国家科学、技术和艺术基金会)、社会创新协作联盟(SIX, Social Innovation eXchange)、创新单元(TIU)等都以不同的形式在促进跨部门、领域和国家的社会创新合作。

1.3.5 设计转型

设计学科主要体现为从单纯的产品设计转向服务设计、系统设计,注重可持续设计,并由消费主义、商业性设计转向社会性设计。

(1) 服务设计

服务设计是建立在传统的产品设计和界面设计之上的^[18]，它被描述为一种以人为中心的设计方法和从外到内的角度^[19]。它关注系统的将设计方法应用于服务的设计。服务设计师可以通过视觉化、表达和编排，想象前所未有的解决方案，观察和解释需求和行为并将其转化为可能的未来的服务，以体验的方式表达和评估设计的质量^[20]。

作为一个原则，服务设计不应该被视作孤立的，而应该处于服务开发、管理、运营和营销的情境中。(Edvardsson, Gustafsson & Roos, 2005; Mager, 2005; Edvardsson, Gustafsson, Johnson & Sandén, 2000)。以用户为导向、情境化和开发服务的挑战是服务设计的核心。(Holmlid, 2004; Edvardsson, Gustafsson, Johnson & Sandén, 2000; Kristensson, Gustafsson & Archer, 2004; Bruce & Bessant, 2002)。

服务设计活动出现于整个服务设计发展的过程 (see e. g. Lovelock & Gummesson, 2004; Moritz, 2005; Dahlbom, 2005; Evenson, 2005)。在这个过程中，服务设计为服务体验提供了一系列建模技术。例如服务环境整体模型 (service-scape)、顾客体验历程 (customer journeys)、用户服务界面 (service interface) 等。(Bitner 1990; Moritz, 2005; Zeithaml & Parasuraman 1990; Shostack, 1984; Mager, 2005)。

(2) 社会设计

社会设计 (social design) 起源于设计师对设计伦理的思考，维克多·帕帕奈克 (Victor Papanek) 是探索设计伦理的先驱。“设计师应摒弃那些花哨的、不安全的、不成熟的、无用的产品，合理利用有限的资

源，为我们的世界提供理性的、负责任的设计。^[21]”在经历了对设计的意义、伦理的反复争辩后，设计师的社会责任问题被普遍接受和认可。设计活动从设计产品转变为设计系统的解决方案，这就要求在工业逻辑和社会问题上寻找可能的集合。莫雷利 (Morelli, 2007) 在其文章《social innovation and industrial contexts》中提出了在新环境下社会导向解决方案的行业化，同时修正了设计师和他们的客户的关系：

1) 设计师所谈及的行业有着不同的社会角色，它们不只是一是要生产产品，还需要定义解决方案。

2) 设计师应该考虑在其设计活动中涉及新的角色，包括本地机构、服务提供商、协会、本地组织、甚至是个人。

(3) 可持续设计

“可持续设计”的理念先驱和著名学者曼梓尼先后提出了设计导向情景 DOS (Design-orienting Scenario) 解决方案、产品—服务系统 (Product-Service Systems)^[22]、日常生活的可持续设计、基于新兴用户需求的 (EMUD)；曼梓尼与 F. Jegou 建立了“可持续每一天”网络平台并共同著书《可持续的每一天》(《Sustainability Everyday》)；他还与 Vezzillo 共同著书《环境可持续设计》(《Design for Environmental Sustainability》)，提出了可持续社会中幸福的新概念、设计策略以及产品、服务和系统的开发及其评估的方法和工具；之后，他又提出了下一代设计的概念：为社会创新和可持续而设计，将服务设计作为主要的对象同时考虑到了正在进行的社会和科技情境。代尔夫特 (Tudelft) 大学在可持续方向也做了很多实践，其出版物《为可持续而设计：发展中经济体的实践方法》^[23]，描述了他们以技术创新为核心的可持续设计和社会实践。

1.3.6 设计的目标

(1) 地域主义

在建筑领域,以芒福德(Lewis Mumford)为代表的批判性地域主义是设计对地域问题考虑的主要理论。他在地域化与全球化之间寻找平衡,关注地域建筑的文化内涵,但不排斥全球化,而是保持与时代的同步性。与他同时在建筑地域主义方面做出努力的还有:奥地利菲利普·古德温(Philip Goodwin)发表的《没有建筑师的建筑》,后来成为有史以来最有争议的地域主义宣言;伯纳德·梅贝克和威廉·武斯特建造和扩建的旧金山海湾地区的建筑学校被称为“具有本国特征并且带有人情味的现代主义建筑形态”、“从地底下冒出来的建筑”。他们都对地域的本土性、在地文化进行了设计实践。

(2) 非物质文化

“越是本土化的文化产业,越具有吸引他者进入全球化的潜力。”^[24]黑川雅之在《设计未来考古学》书中提到:“进入21世纪之际,地域文化的价值不再是保存,而是构建出具现代思潮及精神层面的积极意义,如此个人与地域文化的发酵作用才得以产生,进而达到新的发展与应用”。国内主要的研究代表有以原中央工艺美院为代表的传统工艺美术研究;以东南大学张道一教授为代表的民间艺术研究等。上述研究基本以对非物质文化遗产本体的研究为主,从文化和美学层面探讨其自身保护和方法,本质上还是属于对“物”的研究。从“非物”的层面,以“人”为研究中心,用现代设计的方法创造多样和谐的社会,是近年来欧美设计界倡导的非物质主义的工作目标。其代表主要有曼梓尼教授最早提出的完整的非物质主义、本土设计和可

持续设计三大理论体系,日本千叶大学副校长、工学院院长宫崎清教授在20世纪60年代起就专注于社区文化总体营造方面的研究。

(3) 本土设计

泰国在挖掘地域文化进行本土设计方面产生了较多的成功案例。他们挖掘传统工艺,对本土资源加以利用,创造了很多国际化的产品。泰国设计师可拉寇特(Korakot Aromdee),将泰国扎制风筝的传统手工艺技术加以变化运用于现代的灯具设计,卡查玛(Kachama)将传统的手工染织技巧用西方的表现手法,以一种有风味的现代感呈现出来。台湾和香港受日本设计的影响,将本土设计(Local Design)翻译为在地设计,“在地”这个词很形象地表达出了设计与地方的关系——设计应该立足于地方。本土设计与梁町教授所说的“文化为本”的可持续设计是一致的,都是从文化的运用和再创造的角度出发,致力于地方经济和文化可持续发展的设计。

(4) 设计知识

近年来,对设计知识的研究已经成为设计研究的热点之一。肯·华勒斯(Ken Wallace)指出,设计从本质上就是一个知识获取、存储和使用的过程^[25]。欧文(Owen)在《Design Research-Building the Knowledge Base》中对设计领域涉及的知识及其过程进行了全面阐述^[26]。Jose Carlos Teixeira明确了设计过程事实上是一个知识从内在的设计师外在化为产品的过程^[27]。

设计师对地域所需的设计知识往往分为两大块:本地情境和本地知识。在社会创新的设计过程中,设计师往往是作为一种“外来者”参与设计的,所以设计师参与的难点在于快速获取当地知识,以产生

更多的设计知识,导出设计方法和设计结果。

(5) 虚拟社区

网络成为公民发出声音和发表意见的阵地。在近年来一些社会热点事件中,公众以网络媒体为平台形成了强有力的舆论力量,一定程度上影响了公共事件的走向,这些现象显现出了日益增长的公民社会的需求。20世纪60年代立克里德(Licklider)就预言了计算机连接的社区的出现,并指出了社区网络的三个关键要素:社区成员在地域上的分离、社区成员在时间上的间歇性协作、社区成员在兴趣(关注点)上的一致。曼梓尼(Manzini)指出,分散式网络、社会化媒体、未来合作网络的融合将可能形成复杂的社会变化^[28]。

1.3.7 社会创新的工具

在台湾手工业研究所所长翁徐得与千叶大学的宫崎清教授共同编写的《社区总体营造的理念》一书中,社区总体营造的过程与内容被分为了五个部分:第一,对地方文化的再创;第二,全体居民的参与;第三,互帮互助的情谊;第四,对社区资源的价值进行创新与推广;第五,人与自然的共生^[29]。之后宫崎清教授又提出了人性之花(Flowering of the Total Person)的工作方法与评估体系:这是一种使用设计帮助农村地区应对社会变化,解决社区问题、促进地区发展的方法^[30];对于解决

方案的可持续性的判定,采用三个维度衡量社区设计的评价标准:经济有效性、当地人的接受程度以及环境的可持续性。台湾社区营造学者吴纲立博士在研究永续社区理念时,提出了社区营造评估体系架构,主要从五个基本层面来评估:生态与环境景观、社会与文化、经济与产业、生活机能、机制与治理。这五个基本层面融入永续发展及永续社区思潮中普遍承认的3E概念(环境生态、社会公平、经济效率),并纳入了社区规划理念中所强调的“生活机能”及“体制设计与社区治理”两个方向。^[31]

在城市社区建设中,普华永道(Price-waterhouseCoopers)在《Cities of the Future: Global competition, local leadership》报告中将影响城市发展的主要元素分为六个方面:智力与社会资本(Intellectual and social capital)、技术资本(Technical capital)、民主资本(Democratic capital)、文化与娱乐资本(Culture and leisure capital)、环境资本(Environmental capital)、经济资本(Financial capital)。这六个方面涵盖了人、知识、自然资源、科技与基础设施、经济、民主、政治、文化在内的城市构成元素,城市社区将可以以这六个方面作为切入点进行建设营造,案例研究中所提到的巴塞罗那城市发展模式正是如此。

英国的创新单元提出了社会创新的工作模型,提出从问题到解决方案的三步骤并通过案例研究提出了效率模型来帮助创新过程^[32]。

1.4 研究的主要内容及结构

1.4.1 研究的对象

本书的研究对象包含两个层次。

第一层次，以农村社区和城市社区作为研究对象。研究的内容包括：社区中最主要的社区问题和社区需求；设计团队解决问题的思路；产生的解决方案的类型；设计团队在此过程所扮演的角色；设计过程中的经验。

本书首先从乡村社区、城市社区到虚拟社区的社会需求与实践方法出发研究，探索三种社区中“设计与社会创新”的不同方式。通过文献资料比较归纳，总结提出乡村、城市、虚拟社区的主要需求，分别进行社会实践的案例研究，通过对不同时期的案例总结，探索针对乡村社区与城市社区进行设计与社会创新的不同方式。在实践过程中，一方面是对文化层面的研究，从设计的角度研究地域文化的价值和地方性知识获取的方法，将其应用于公共服务与转化；另一方面是对技术层面的研究，以“数字产品与服务设计”作为一个重要的研究方向，针对中国的数字社区、数字家庭、移动虚拟社区展开实践研究。

第二层次，以设计参与社区社会创新的过程和方法为研究对象。该层次的研究内容是对城市社区和乡村社区的实践过程、工具、方法和经验进行分析，总结设计实践方法和经验。

设计的基本研究方法是“以人为中心”的设计方法，在一般的用户研究里，是把“人”作为“个体”来研究，即使是外围有所扩大也往往离不开用户爱好、生活习惯等具有商业目标的分析。但是，消费中的人实质上是人的瞬间状态，在实际情况中，人往往是处于社会情境之中的。因此本书的研究目标之一，是尝试挖掘不同的“社区”的“人”的需求，探求以“社区”以及“社区中的人”为核心的设计研究方法，探索设计到底该如何参与社会创新和创造更大的社会价值，设计师到底能解决“社区中的人”的什么问题。在设计实践中，通过具体的实践案例对城市社区和乡村社区的实践过程、工具、方法和经验进行分析，总结出一种以社区为中心的设计实践方法。

1.4.2 本书的研究方法

本书的研究综合采用社区研究和设计实践的相关方法。社区研究主要借鉴社会学的方法；设计实践综合地运用工作坊、组织设计、知识平台、参与式设计等方法。

社区研究的分析包括了基于社区理论的三种不同方法：第一，生态学研究方法，主要探讨人类在适应环境的过程中形成的社区空间分布和活动规律，注重人与环境之间的关系；第二，人类学研究方法，重在考查社区文化和生活方式的关联；第三，社会学研究方法，从互动的结构功能、关

系以及地域等方面着手分析社区,强调社区是一个相对完整的社会互动体系。

实际调研着重收集、整理和分析调查资料。本书的研究主要采用文献分析法、定量定性相结合等研究方法。前期的桌面研究以文献阅读为主,一方面通过阅读图书、期刊、网络信息等文献构建理论依据;另一方面总结已有案例为后期社会创新实践提供参考。在实地调研阶段运用定性研究与定量研究相结合的方式。定量研究主要针对社区需求进行问卷调研,并在社区发放问卷以收集社区数据分析用户的消费习惯和心理,并通过图表的形式表达统计结果。定性研究主要以民族志为主,科塔克(Kottak 2008)将民族志研究方法归纳为十类。在调研阶段,本书主要用到了:

1) 观察与参与观察法,也称田野调查法。它是一种通过耳闻目睹实地收集资料的方法,对于日常行为进行直接、第一手的观察,同时也可以参与到本地生活中进行参与式的观察与记录。

2) 访谈法。访谈分为结构式、半结构式与开放式访谈,对问卷中选取的代表性的用户进行深入访谈,分析被访者内心深处需求,通过聊天谈话的方式引出用户的真实想法。

3) 焦点小组。由主持人以一种无结构的自然形式与小组的被调查者交谈,以特定话题为切入点获取用户的态度、情感等方面的需求。

在设计实践阶段,主要运用了工作坊、组织设计、知识平台构建、参与式设计的工作方法。

举办联合工作坊是本书探索设计介入社会创新方法研究的重要方式。工作坊期间,我们经历了数据搜集、发现机会、概念生成、影像制作、输出五个阶段。在设计方案形成的过程中,主要使用了文献研究、技术理解、趋势预测、典型案例分析、

用户定位、定义关键词、卡片分类、头脑风暴、故事版、系统图等方法。其中意象尺度图、思维导图、情景板也是工作坊中常用到的研究分析方法。

组织设计是一种协同不同组织的跨领域合作方法。在本书“新通道”设计与社会创新以及疆 home+style 项目中,联合了政府、非政府组织、企业、农民和其他社会团体,根据这些角色的设定和了解,构建了联合多个行动者的创新组织。

知识平台构建。跨地区、跨部门、跨领域、跨学科及多种行动者之间的合作是社会创新的另一大特征。一方面,不同文化背景、工作方法和知识背景的行动者之间的配合与沟通必然涉及知识平台(knowledge platform)的构建过程。尤其在“新通道”与“疆 home+style”项目过程中,涉及多组织协同设计,这样将跨学科的研究、文化、知识背景以及工作方法综合在一起搭建一个知识库,可以有效减少各组织之间的沟通成本。另一方面,在外部力量参与群体和社区的社会创新案例中,对当地人生活方式和本地知识的了解,能够有效保证社会创新的发生和可持续,因此将地方性知识进行收集与整理,建立一个可迭代的知识系统将对本土化研究与设计有直接的促进作用。

参与式设计。“社区民众参与”是社区营造与社会创新中的一个重要原则。在项目过程中,给予民众表达意见及实际参与的机会,使社区居民能在社区营造的过程中亲身参与,并分享其成果,能够促成一种可持续的社区营造效应,促进本地居民形成一种自发去解决社区问题的良性循环。在设计阶段,邀请本地居民通过“头脑风暴”的形式一起参与到设计中来,群众、干部、研究员、设计师一起讨论修改设计草案,并思考如何有效利用本地人力、物力资源进行参与式建设。

PART 2

第 2 章 社区、社会需求与 社区研究

- ▶ 2.1 聚 落
- ▶ 2.2 社 区
- ▶ 2.3 社区研究