

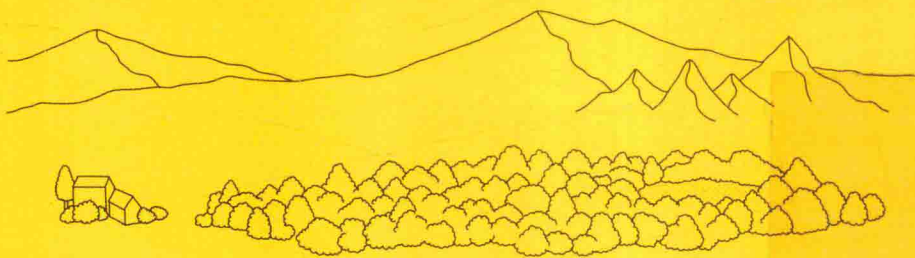


# 社会设计

用跨界思维解决社会问题

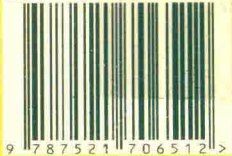
[日] 笈裕介 著 李凡 译

中信出版集团



世界  
好  
新  
商  
日  
读

ISBN 978-7-5217-0651-2



定价：48.00 元

商业  
家



# 社会设计

用跨界思维解决社会问题

[日] 笈裕介 著 李凡 译

ソーシャルデザイン実践ガイド

中信出版集团 | 北京

此为试读, 需要完整PDF请访问: [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

图书在版编目 (CIP) 数据

社会设计: 用跨界思维解决社会问题 / (日) 笈裕介著; 李凡译. -- 北京: 中信出版社, 2019.10  
ISBN 978-7-5217-0651-2

I. ①社… II. ①笈… ②李… III. ①社会问题—问题解决 (心理学)—IV. ① C913

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 095797 号

*SOCIAL DESIGN JISSEN GUIDE* by Yusuke Kakei

Copyright © Yusuke Kakei, 2013

All rights reserved.

Original Japanese edition published by Eiji Press, Inc.

Simplified Chinese translation copyright 2019 © CITIC Press Corporation

This Simplified Chinese edition published by arrangement with Eiji Press, Inc., Tokyo, through HonnoKizuna, Inc., Tokyo, and Shinwon Agency Co. Beijing Representative Office, Beijing

本书仅限中国大陆地区发行销售

社会设计——用跨界思维解决社会问题

著 者: [日] 笈裕介

译 者: 李凡

出版发行: 中信出版集团股份有限公司

(北京市朝阳区惠新东街甲4号富盛大厦2座 邮编 100029)

承 印 者: 北京楠萍印刷有限公司

开 本: 880mm × 1230mm 1/32

印 张: 8.5 字 数: 203千字

版 次: 2019年10月第1版

印 次: 2019年10月第1次印刷

京权图字: 01-2019-2958

广告经营许可证: 京朝工商广字第 8087 号

书 号: ISBN 978-7-5217-0651-2

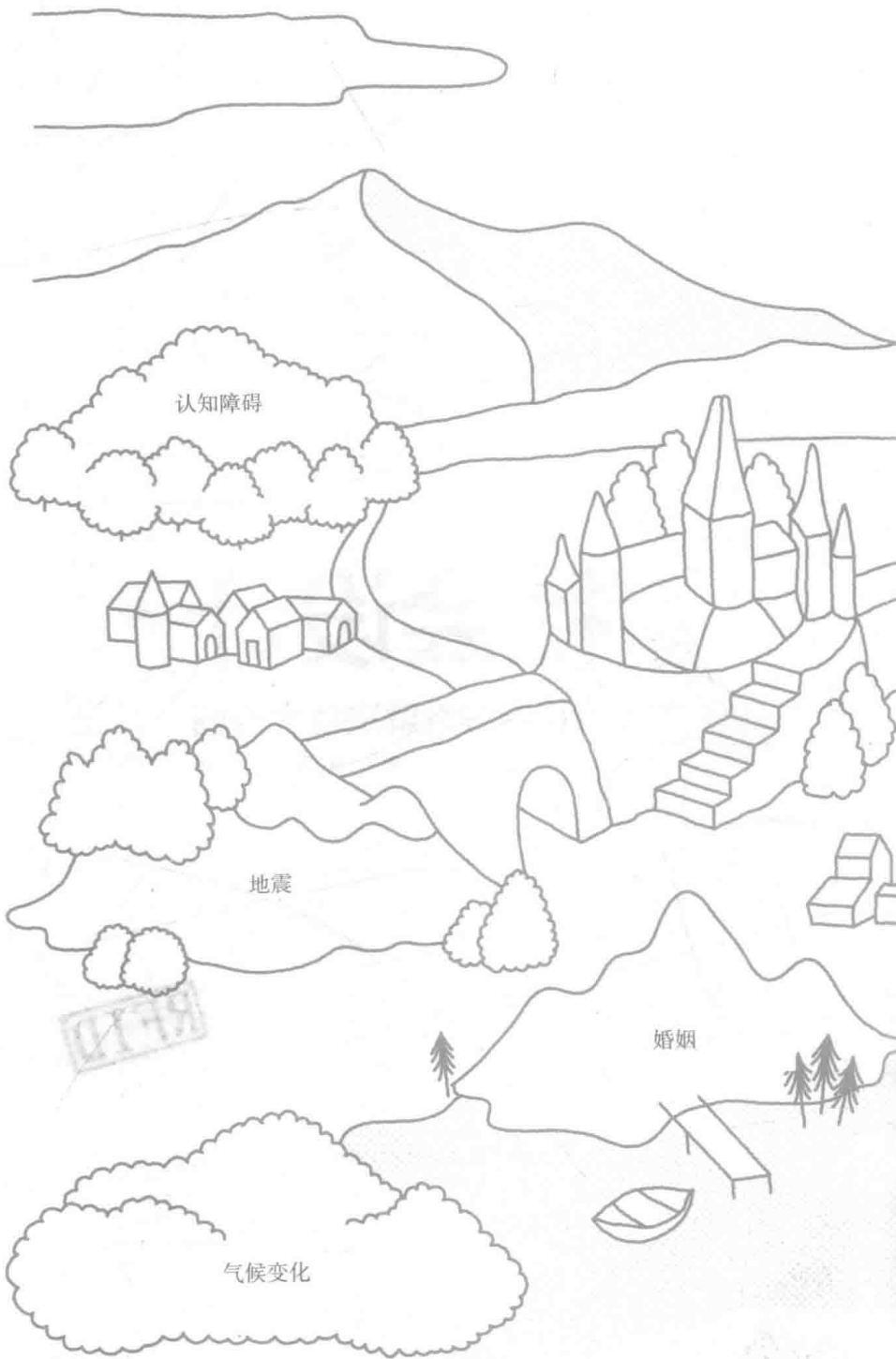
定 价: 48.00元

版权所有·侵权必究

如有印刷、装订问题, 本公司负责调换。

服务热线: 400-600-8099

投稿邮箱: author@citicpub.com



认知障碍

地震

婚姻

气候变化



社会设计就是“在丛林中开辟道路”的过程

社会问题有如广袤幽深的丛林。

我们一脚踏入之后茫然四顾，发现找不到出路，没有标示，进而迷失了方向。

社会设计就是在这样的丛林里开辟道路的过程。

探访丛林的每一个角落，去体验、倾听，结交志同道合的伙伴。

绘制丛林地图，在最需要的地方筑路搭桥、搭建供旅人歇脚的小屋。

这，就是社会设计（social design）。

## 社会设计：以设计创造社会价值

提起社会价值，可能不得不先思考一下什么是“价值”（value）。价值，人们天天要谈论无数次的词语，似乎并不是太好定义。如果查汉语词典，基本上得到两个释义：（1）体现在商品里的社会必要劳动。价值量的大小决定于生产这一商品所需的社会必要劳动时间的多少。不经过人类劳动加工的东西，如空气，即使对人们有使用价值，也不具有价值。（2）积极作用。而在韦氏词典中查 value 一词，一共有 7 种释义，前三个如下：

（1）the monetary worth of something，某物的金钱价值；

（2）a fair return or equivalent in goods, services, or money for something exchanged，某物可交换到的等值物品、服务或金钱；

（3）relative worth, utility, or importance，相对价值、效用或重要性。

如此看来，在中文或者英文语境中的“价值”一词，和“金钱”及“交换”直接相关。如果人们讨论“价值”，可能第一反应都是：它值多少钱？

从这个角度来讲，设计的价值往往可以这么来理解：这个产品或者服务，经过设计之后，可以带来多大的经济收益。

可口可乐的经典包装瓶是有价值的，经典弧型玻璃瓶从1915年被设计、出模、制造之后，100余年来，变动极小，是可口可乐巨大品牌价值的重要部分，这是一个历经时间考验的设计。

大众甲壳虫的设计是有价值的，1936年定下的流线型外观设计，结合当时最领先的工程技术，被视为四大经典汽车之一，早在1972年，就以1500万余辆的销售记录，成为历史上最畅销的车型。

设计的价值，可以用销量、利润、品牌价值等等，用数字来算出。

但是，如同词典里提到的，有很多东西有使用价值，但没有价值，比如空气、水；还有更语焉不详的，“积极作用”“效用”“重要性”也算作价值，那这些价值需要有人去创造吗？

地震后的灾区百姓需要的吃穿用品可以用金钱衡量，但在通讯中断后，帮其寻找亲友以缓解担忧之情的服务却无法算出价格；用来减轻受灾百姓的恐惧、焦虑情绪的语言和行为也都没有价格，但却无比宝贵。

一个当地人慢慢离开的小岛还有什么价值呢？毕竟这是人们在完全自由状态下的自主选择啊，它还对谁有效用、有积极作用呢？

婚姻有价值吗？如果不需要一个孩子，各自经济独立的话，这种非血缘的长期固定关系对于个人是必要的吗？而婚姻和家庭，对于社会来说又意味着什么呢？

已经完全丧失记忆力和认知力的高龄老人，他们的开心价值几

何呢？

这些问题恐怕不容易回答，就算能回答，恐怕答案也不尽相同。但这不尽相同的答案里，有一些人会觉得，那些没有办法用金钱、物质、服务来等价交换东西，具有“积极作用”“重要性”，值得我们去做一些事情来实现这些无法精确计算的“积极作用”“重要性”，我们就姑且称之为“社会价值”吧！

如果“我们”恰恰学过设计，有一些专业设计技能，用自己的专业技能去做一些事情，以实现这些暂时还无法用金钱来体现的“社会价值”，这就叫作“社会设计”。

受灾的老百姓可能需要专业的社工、咨询师来解决心理问题，那么作为设计师，我们可以用图像、颜色来区分不同志愿者的角色，让处在简陋避难所中无人引导的需求者快速找到帮助者。

对于交通不便、当地人缺乏生计来源的小岛，设计师可以充分发掘那里的自然、人文特色，并用视觉语言和有趣的交互传达出来，知道的人多了，当地人的生计就渐渐有了着落。

人与人之间的关系无法被设计，但是设计师可以创造出有趣的“交互”——让人放松的“交互空间”，可爱的“触点”，剩下的，就交给缘分吧！

失去认知能力的高龄老人，如果还有人认为“快乐”是他们应得的福祉，那么像研究“消费者”一样，认真去理解他们的过往生平，理解他们的喜怒哀乐，就不难找出让他们觉得似曾相似，虽然已经遗忘，但却深深刻入大脑的美好片段。

所有的设计师都是“人”，如果说每个人追求的东西都不太一样，

那么，每个设计师追求的东西、以自己的专业能力去实现的东西，也可以互不相同。创造出行销一百年的瓶子的人，是伟大的设计师；为贫困的儿童设计一个支援体系，使他们能得到免费的零食和陪伴的人，也是伟大的设计师。

归根结底，设计是由人而做，为人而做。

钟芳

于清华园

## 社会问题和社会设计

### 什么是社会设计？

最近几年，我们在越来越多的场合听到“社会设计”这个提法。在“设计”的前面加上“社会”这个前缀，主要是为了和以促进消费为目的的商业性设计加以区分。不是“商业设计”而是“社会设计”，意味着设计的目的不是为了促销，而是为了解决某种社会问题。

即便如此，社会设计这个概念似乎还是很晦涩。“设计本来不就带有社会性吗？”“设计这个词涵盖的范围太广，有些不知所云。”“社会设计里的‘社会’究竟指的是什么？”诸如此类的疑问，我也时有耳闻。

本书对“社会设计”做如下定义：

社会设计是运用人类的创造力，探求社会各种复杂问题的解决方案的行为。

那么社会问题又指的是什么呢？答案因人而异。只要其初衷不是为了个人或者某一家组织、企业的利益，而是基于对自己生活的社区

乃至整个社会的期许、疑问开始的行动都是具有社会性的。

举个例子来说，廉价进口商品大量涌入某地区，导致当地传统手工艺行业面临生存危机。针对这个问题，有人开始尝试开发新的产品，拓展销售渠道。如果这些行为仅仅是为了一己私利或者是某一家企业的利益，那么它们只能算是普通的商业行为。但是，如果这些行为的目的是重振地方产业，传承传统手工艺，就可以被称为社会设计。

本书对于社会设计中“设计”的定义也持开放、灵活的态度。在日常项目运作中，经常有人问我：“这个也能算是设计吗？”提到设计，很多人首先联想到的就是有形的产品。如果要把 design（设计）这个舶来语找一个日语单词来代替，那么最接近的可能就是“作る”（制作）这个词了。在 issue+design（社会问题与设计公司）<sup>①</sup>，我们把设计看作一种行为，而不是产出的形式。由此我们对设计做如下定义：

设计是抓住问题的本质，并带入和谐与秩序的行为；

设计是通过美感和共鸣来撞击人们的心灵，引发大众追求美好与幸福的行为。

issue+design 策划执行的社会设计项目多种多样，既有诸如网站、手账之类的“有形”设计，也有工作坊、项目等乍看上去似乎与设计无关的内容。设计的表现形式也因人而异，但必须遵守的原则只有一条，那就是能通过设计唤起“我要参加！”“我想试试看”之类的同

---

① issue+design 为本书作者笈裕介与日本著名社区设计师山崎亮等一起创办的设计公司。——编者注

理心。唤起同理心需要在设计过程中融入美感和乐趣，这些都是能激发人与生俱来的创造力和想象力的元素。

本书的读者中也许有在政府部门任职的，日常工作就是应对各种社会问题。也许有些读者在企业从事社会公共项目的策划和执行，或者还有对社会设计这一领域感兴趣的学生、利用业余时间参与各种社区服务的读者。即使你认为自己从事的是和“设计”毫不沾边的职业，我相信，如果尝试用设计的思维和方法来挑战社会问题，你一定能够有所获益。

反过来说，对解决社会问题无用的设计没有任何意义。设计源于每个人与生俱来的创造力，并不是只有一小拨被称为“设计师”的人才能做的事情。我写这本书不是为了讨论社会设计的定义，而是希望能为正在解决社会问题或者希望参与解决社会问题的读者提供一些具有实践意义的方法和工具。

社会问题 = 丛林、荒原、孤岛

不知道读者们是否看过一个叫作《DASH 村》<sup>①</sup>的真人秀节目？一个五人偶像组合被空降到山区去开辟山林，耕种庄稼，改造年久失修的民居，建起了一个村落。今天，这个长寿节目已经将舞台转移到了无人岛。这个节目让我联想到了社会设计。

社会问题有如令人望而却步的丛林、荒原，抑或是茫茫大海上的孤岛。我们从外部远望，能对其大小、轮廓有一个模糊的概念。可是丛林里面有哪些生物？有没有水源？从哪里能够找到食物？这些具体

---

① 《DASH 村》是由东京电视台制作，东京小子（TOKIO）五人组演出的真人秀节目，自 2000 年首播以来人气居高不下。——译者注

问题的答案我们就无从知晓了。一旦踏足，你也许会发现，外表绿意葱葱的丛林原来如此阴暗，泥泞的地面、东倒西歪的树枝让你举步维艰，你也许会被一些低矮的灌木丛划伤，甚至有可能迷失方向。

当今日本社会面临的人口减少、老龄化、城市中心商业带的衰退、亚健康、未成年人自杀率上升等诸多问题，就算从旁观者的角度似乎也不难知道一个大概。但是如果你试图更深入地去理解甚至去解决这些问题的话，很快就会体会到其错综复杂的程度完全超出你的想象。就拿日本各地传统商业区所面临的萧条问题来说，小型零售店接二连三倒闭，商业街无人问津。这一问题一度被归咎为近郊大型购物中心的兴起及老城区居民的老龄化。于是，有人建议把商业街闲置的店铺出租给年轻人来开咖啡馆、精品小店，这样不就解决问题了吗？这听上去似乎挺靠谱，然而事实远非那么简单。一旦实行起来，问题背后潜藏的各种阻碍开始逐一浮出水面。各类“地区性问题”就这样在找不到解决方案的情况下，扩散到了全国各地。

### 社会设计就是“在丛林中开辟道路”的过程

社会设计是在社会问题的丛林里探索的过程，通过对问题的梳理，寻找突破口，并在此基础上开辟通向解决方案之路。

在社会问题的丛林里，我们通过寻访、体验、倾听，对复杂的地形、意想不到的陷阱、丛林特有的生态系统等进行调查，逐步加深对丛林的理解，并进一步绘制出自己的丛林地貌图。在探寻的过程中，我们会不断结识志同道合的伙伴。

当逐渐把握了丛林的全貌之后，接下来就是针对需求，思考要做

些什么：可能是修一条运送粮食供给的“道路”，或者是搭一座通往河对岸的“桥梁”，也可能是竖一块为旅人指路的“路标”。我们和丛林里的居民及来自五湖四海的伙伴们一起，共同搭建改变丛林面貌所需要的道路。路修好了，就会有新的事情发生。也许会有人提议挖口井，这样这里的人就能随时喝到清甜的水；也许还会有人提议搭建救急小屋，来帮助迷路的旅人。如此这般一点一滴地去创造出能够给丛林带来改变，让生活在丛林里的居民的生活得到改善的东西。社会设计就是在这样的“丛林”里开辟道路的过程。

能帮助他人，带给他人快乐，是一件幸福的事情。这种幸福感会让我们很自然地产生为这片丛林做更多事情的激情。社会老龄化、抑郁症、剩男剩女、生活习惯病、孤独死、育儿问题、亟待开发的本地旅游资源……当我们发现了新的未被开拓的“丛林”时，难免迫不及待地想要一探究竟。这会是一片怎样的丛林呢？住着什么样的人呢？我又可以做什么？

然而，盲目地开始丛林探险是危险的。社会问题的丛林广袤幽深，布满陷阱，能见度非常有限。我们既没有一目了然的地图，也没有指南针。因此在进入丛林之前，我们需要做好周密准备，制订详细的计划。

自从2008年成立 issue+design 以来，我们的团队探索了形形色色的社会问题的丛林。本书旨在分享我们过去几年在探索社会问题的过程中，发现并总结的社会设计解决方法及相关的社会设计案例。

本书共分两个部分。第一部分所介绍的“社会设计之旅”由7个步骤组成。