

## 社会设计：塑造未来社会形态的创新力量

SOCIAL DESIGN: THE INNOVATIVE FORCE SHAPING THE FUTURE SOCIETAL FORMS

文\_Text\_Yvette

图\_Photo\_红点设计博物馆/IF Design Asia

DOI:10.20055/j.cnki.1003-0069.002063

《周易》有云“生生之谓易”，指天地万物处于永恒的生成、变化之中，阴阳的交互作用构成了“生生”的内在动力，这也是不久前在成都举办的“2024社会设计展”的主题——“生生社会”。如展览介绍所云，在当下，“生生”寓意着社会的持续发展、创造与再生的能力，设计在其中作为催化剂，倡导一种动态平衡与可持续发展模式，这也与联合国17个可持续发展目标（SDGs）对于全人类共同未来的期许相呼应。

近些年，随着以用户群体为中心的参与式设计、共同设计等新的设计模式或方法的介入，人与人、设计与人、设计与社会问题等之间的话语与权力面临着重构，相应地，设计师也在积极构建新的行动框架，思考并组织新的生活方式，围绕设计本身的设计的价值、实践范式及设计知识等设计生态也在进行着变革。从1971年维克多·帕帕奈克（Victor Papanek）在《为真实世界而设计》中提到“设计造福社会价值：回应人类的真实需求、减少资源浪费、创造安全平等的环境为己任，而非满足少数人的需求”至今，缘起于工业革命之后生态环境保护意识觉醒的社会设计经过了50多年的发展，理论及实践已取得长足的发展。曾有学者梳理出，近年来，社会设计被赋予了更多的主题，在跨学科视角下，与社会学、哲学相联系；在范围上，不再只专注于物，而是包括设计方法、设计物、设计服务等一系列设计概念和活动的集合。

设计是一种人类生存与发展的方式，不断解决人类发展中所出现的各类问题。哪里有问题，哪里就有设计；哪里有产生设计解决问题的场域，哪里就有人类文明秩序的更新、优化与完善。在设计运作环境转变背景下，“设计”在美化外观、提升功能性等表达手段与价值衡量上，其重心已经从解决人们物质生活需求扩展到关注、促进社会问题解决层面上进行思考，设计的社会价值被重新诠释、考量，社会活动、事物和服务交织在一起，创造价值，设计生态在设计价值逻辑、设计的范式以及设计知识等方面都进行了转向。

设计一直处于从遭遇问题到探索解决方法再到实现目标的进程中——这也就是设计治理之流。“设计治理”的概念是由英国城市设计学者马修·卡莫纳（Matthew Carmona）在2016年提出的。他在城市设计与公共政策关系研究的基础上，将治理理念、城市治理理论引入城市设计领域，并通过实证1999年至2010年英国建筑与建成环境委员会（Commission for Architecture and Built Environment, CABE）的相关案例，首次提出了“设计治理”的概念，并建议将其作为城市设计学科的子领域进一步研究。设计治理的概念被定义为“为了使设计过程与结果更符合公众利益，在建成环境设计方法和过程中介入的国家认可的干预过程”，它主张以政府为核心，建立专家、投资者、市民等多元主体共同构成的行动与决策体系，通过正式与非正式的治理工具来优化城市设计运作过程。设计治理的目的不仅是为了实现“更好的设计”和“更好的场所品质”，还包括“更好的治理过程”。自卡莫纳提出这一概念以来，国内外学者对设计治理的理论研究与相关实践讨论逐渐广泛深入，设计治理作为公共管理学、政治学与城市设计的交叉创新学术概念，已得到了国际上的广泛认可。

本期专题总结了诸多在国际上具有一定影响力或获得设计奖项认可的社会设计项目，供业界探讨和借鉴。

## 《乐龄设计：服务设计与系统创新》——为人们规划老年生活的服务设计 DESIGN FOR LONGEVITY: SERVICE INNOVATION AND SYSTEMS

设计: 李盛弘、约瑟夫·考夫林 (美国)

设计探讨技术和体验设计如何改变用户—顾问的体验?

用户和设计流程: 如何重新构想乐龄规划体验, 帮助用户确定他们诸多可能的未来? 设计师将玩乐、游戏和学习的元素融入实验研究中, 探索设计理论和方法在财务规划服务中的应用。并且创建了乐龄与财务规划工具包和游戏化组件, 以重新设想乐龄与金融规划服务, 满足人们从职业生涯早期到退休后各个不同阶段的需求。其中研究探索的方法多种多样, 包括35次专家访谈、4次产品共创研讨会、1次服务共创研讨会和3款设计的原型。

游戏体验和产品: 有目的的游戏和增强现实如何增加人们对未来需求的理解, 以及可能为他们服务的产品的范围? 设计师如何将沉浸式技术(如投影、平板电脑和可穿戴增强现实)与服务设计原则相结合, 以创造一种能够改变行为的体验, 从而为乐龄规划提供支持?

初步实验结果发现: 财务顾问的角色以及为客户提供便利的需求会根据所采用的技术而发生变化。并且沉浸式技术体验增加了个人的隐私感, 支持探索和发现不同的财务希望和关注点, 并促进了这些见解的分

享。在游戏体验环境中使用有形的人工制品可以激发参与者的新想法, 帮助他们更好地表达抽象的金融与乐龄概念。

该项目概括了设计乐龄指导服务体验的迭代过程和结果, 将有形物体、乐龄规划模块(LPBs)与不同形式的沉浸式技术(如投影增强现实(AR)、平板增强现实和可穿戴增强现实)配对使用。

目的和平台: 如何从办公室会议转向合作体验, 从而获得更好的规划结果和更牢固的用户—顾问关系? 这项研究探讨了在以人为本的设计和创意流程的指导下, 通过在规划领域引入新的主题和想法, 并改进整体财务规划流程, 如何使用交互式、有形的人工制品和服务, 增强财务咨询建议提供者 and 从职业生涯早期到退休后各人生阶段的人们的能力。

设计师使用部分观察和访谈的方法, 配合实体的产品来检验乐龄规划模块(LPBs)的概念, 形成一个财务规划工具包, 由与乐龄相关的四个阶段(1、拥抱不确定性2、做出关键决策3、管理复杂性4、独居)组成。这些主题被用来规划跨代际生活阶段变化的乐龄与财务规划服务。

