

设计张力与社会创新

——基于网络和社区的设计实践方法探索

湖南大学设计艺术学院 季铁 杨秋月

摘要

在本文的研究中，我们尝试将“人”置于“社区”中，借鉴了社会学和人类学的研究方法和成果，以“通道侗族自治县坪坦乡”作为研究对象，以设计团队参与式的方法开展农村社区的社会创新实践，探索设计参与社会创新的方法和不同设计师相互协同设计的可能性。

根据米歇尔·福柯（Michel Foucault）的权力理论、以及克利福德·格尔兹（Clifford Greetz）的“地方性知识”的论述，我们认为，在社会创新过程中，“设计师”需要一种合适的结构形式（权力），相对而言，“知识平台”的构建与“组织设计”的方法比表象的设计成果更加重要，设计应该以一种更有张力的结构形式和社会认同力量（创新网络、文化网络、设计网络、社会网络等）参与到各种社区的社会创新中，使得基于网络的可持续的和谐社区成为可能。

关键词：社会创新、设计张力、知识平台、组织设计、社区

一.问题

极度不平衡的区域经济发展与文化认同危机形成了动荡不安的世界格局，可持续发展的和谐发展需求与文化中心主义、民族中心主义（Ethnocentrism）等极端思想的对立成为这个世界的主要矛盾，新的国际秩序、经济网络与文化网络正在重新构建。

中国作为这个世界上近30年变化最大的国家，经济发展与文化的发展同样严重失衡。表面上，以区域经济为中心的辐射扩张的经济发展战略获得了显著成效，基础设施建设、GDP、房子、城市化、时尚产品等成果在中国的成就是显而易见的，但那些只是文明程度的一个方面，在“人”的生活方式、文化传承与发展、伦理道德与信仰等方面成果和发展相对是滞后的，或者很难描述的。例如住房的建设质量和房价以及给80、90后造成的巨大的精神压力、城市化对地域文化与传统社区社会资本的摧毁等等，从一定程度上让公众产生了普遍的置疑。无论是农村社区还是城市社区，由于人地关系的急剧变化、城市化进程中大量的旧城改造、危房改造和新区建设累积了许多问题和矛盾，也都积聚在基层社会等着解决。宏观社会经济的变迁引发了城市基层社会的动荡，在“单位制”式微和“街居制”无能为力的情况下，如何重新整合“原子化”的个人以及逐渐“碎片化”的社会，成为迫切要解决的重大问题¹。新周刊何树青认为：公众良性的公共生活需要与落后的法治及制度监管之间的矛盾，是当前社会的主要矛盾。它涵盖了城乡矛盾、财富分配矛盾、贫富差距矛盾、发展与污染矛盾、经济硬实力与文化软实力矛盾、群体冲突等，并是诸多矛盾的缘起和症结之所在。

在这种情形下，无论是作为国家治理的需要，还是公民社会意识的需要，“国家—社会”的分析框架成为国内学者讨论的热点，“社区矛盾”也已经成为一种社会矛盾的一个焦点。

而与此同时，设计界的改变在这10年里也遇到了前所未有的挑战，设计的重心已经从“物”的设计到转向服务设计、信息设计、商业模式设计、生活方式设计等等“非物”层面的思

¹ 何海兵，《“国家-社会”范式框架下的中国城市社区研究》，《上海行政学院学报》，2006年，第7卷第4期，第97页。

考，这种转变和现代“人”的“社会”的属性转变是密切相关的。一方面，设计总是想用新的科技手段无休止的满足和刺激“人”的各种欲望和想象力，而另一方面，“人”的社会属性在这些产品的影响下被重构、从而产生很多新的社会问题。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”，是需要从人类学和社会学层面深刻反省的。

设计的基本研究方法是“以人中心”的设计方法，在一般的用户研究里，是把“人”作为“个体消费者”来研究的，即使是扩大到“人群”的划分也往往是根据年龄、爱好、品牌等有商业目标的分析，在最新的有关社会网络的信息产品开发过程中，“人”也被作为“商业模式”中的一个元素进行分析的。但实质上“消费行为中的人”只是“人的一种瞬间的状态”，大多数情况下，人是出于一些其他的社会情景中的。因此本文的研究目标，是尝试将“人”置于不同的“社区”中，探索以“社区”和“社区中的人”为中心的设计研究方法，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？各种不同特点的设计师到底该以什么样的方式协同设计？

二.目标与方法

根据皮埃尔·布迪厄(Pierre Bourdieu)社会实践理论(social praxeology)、米歇尔·福柯(Michel Foucault)的权力理论、以及克利福德·格尔兹(Clifford Greetz)的“地方性知识”的论述²，设计可以被认为是一种社会实践或者有创造性的行动，也是需要有一种结构形式(权力)的结合才可以执行。因此也需要考虑社会学中结构和行动、主体与结构、社会和个人、社会文化与社会实践的关系问题。

虽然“设计”在这个年代已经被社会和舆论推到了“时尚”的浪尖，一些设计精英也似乎开始热衷参与一些公众性的讨论，他们在很多场合下对未来的构想成为一种流行的思想，同时也成为公众知识分子的一员；“生产性服务业、中国创造、国家创新体系、低碳设计”等概念热炒在某种层面上反应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的过程中，所起的作用是随机的，因为在本来错综复杂的关系中，设计者最多是出于一种社会力量位置，而且大部分时候还出于一种服务的行动者角色，因此设计师的参与社会实践的根本方法是值得思考的。

一方面，设计师往往是作为一种“外来者”参与设计的，在社区中的各种不平衡的“权力”和“资本”运动的对抗中，无法获得一种实质的结构形式参与。因此，在基于社区的设计实践和社会创新过程中，“组织设计”或者“知识平台”的构建可能成为设计师参与的一种可行的方法。

另一方面，在基于社区的设计过程中，设计师如何获得“地方性知识”，如何以一种不同于其他的学科的“范式”，以文化持有者的内部眼界(the native's point of view)创造性的推动社会创新，也需要设计者清醒的审视自己的工作方法。

我们如果系统的回顾设计如何参与“乡村传统社区”和“现代城市社区”的社会实践的方法后，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所起的不同作用，可以发现这三种设计力量对于社区基本结构(地理、人口、组织结构、文化)所起的作用和方式是不同的，而糟糕的是，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“虚拟智能社区里”，信息时代的特征作用于网络社

² 周大明：《文化人类学概论》，广州：中山大学出版社，2009年，第20页。

会，它以全球经济为力量，彻底动摇了以固定空间领域为基础的民族国家（nation state）或所有组织的既有形式”³。信息科技推动了网络社会的兴起。它不但显示了组织网络的重要性和劳动个人化的趋势，也在转化时间和空间。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，使得基于网络的可持续的和谐社区成为可能以Young Foundation为代表的一批机构从满足社会需求的角度对城市面对的多种问题和社会需求（social needs）进行了全面思考，并提出使用社会创新(social innovation)的方法加以应对。他们将强调社会创新的原因归结为以下三点⁴。

首先，目前的许多社会问题在现有的结构和政策下无法得到解决。诸如环境问题、不平等等等，这些都是存在于不同部门的跨领域的问题，使用传统的政府政策或者市场方案都无法解决这些问题。

其次，应对这些问题将给公共和个人都带来巨大的经济压力。目前广泛采用亡羊补牢的办法，但事实上在应对健康、环境、贫困、福利、犯罪等领域的问题上防范于未然是最经济高效的办法。但是在现有的经济体制下，这种防范性的措施难以执行。

最后，旧的机构不能应对新的挑战。历史经验证明，在新的需求和过去的结构和机构之间往往会形成分裂。新范式倾向于在那些向它们开放并且旧势力比较微弱的机构中得到繁荣。创新给各个领域带来了需要更广泛的变革的压力——包括经济管理的方式，劳动力的提供和安置，新的基础设施和能源来源，新的消费方式，政府的组织和财政管理方式等。

我们正处在一个变革与创新的年代。曼纽尔·卡斯特（Muel Kaptein）在《网络社会的崛起》中指出新社会浮现的基本张力：信息技术范形、社会运动认同力量将凸显。这两大主题首先体现于技术：全球网络基础构架的传播为信息和社会网络提供了工具。由技术带来的变革，我们已经可以从近年迅速崛起的全球知名企业窥见一斑。如 Google, Amazon, E-Bay, MySpace, Apple, Linux, Microsoft 等企业为工业时代提供了基础构架、平台和工具。另外一个特点是文化和价值观念上的特点，越来越从人的角度出发考虑问题，把人的需求置于首位，以“草根创新”等社会创新的方式实现历史与技术的挑战。

三.案例研究之一：乡村传统社区的社会创新方法研究

“新通道”设计与社会创新夏令营(“New Channel” Design & Social Innovation Summer Camp)

1) 项目背景 Backgrounds

通道侗族自治县位于湖南、广西、贵州三省交界处，通道全县总人口22.5万人，其中侗族人口占到78.4%，境内生态环境极为秀美，民族文化保存完好，被誉为“侗族文化圣地”，是充分展示侗族之魅力、文化之灿烂、社会之和谐的福地。

虽然通道物产丰富，森林覆盖率达74%，年产商品材17万立方米，但经济形式单一，至今仍然是全国贫困县，2008年农民人均纯收入1756元。

本项目针对通道这样一个具备“独特的自然生态环境与丰富的非物质文化遗产”但经济发展落后的少数民族地区，整合不同专业和学科的优势，通过合理的村镇规划、生态旅游开发、信息与物流网络建设、产品与服务系统整合、非物质文化遗产保护等综合的工作方法，建立一个国际化的设计创新联盟和基于网络的信息平台，在保持当地居民和谐生活形态的前提下，通过设计使得这些地区凭借文化优势和资源特点获得发展机遇，是农村社区社会创新的目标，参与式的促进当地居民的文化自主意识和产业创新。

³ (美)曼纽尔·卡斯特：《网络社会的崛起》，夏铸九译，北京：社会科学文献出版社，2006年，第3页。

⁴ Robin Murray, Geoff Mulgan & Julie Caulier-Grice, “How to Innovate: The tools for social innovation”, http://www.youngfoundation.org/files/images/publications/Generating_Social_Innovation_0.pdf

2) 关键概念

本土的-local: 文化的多样性与自然的多样性同等重要，是社会与大自然和谐相生发展的基本条件。多元化的本土知识构筑了多样化的全球世界，我们一方面可以共享这种多元化的资讯，更应该关注不同文化背景中个性的体验与需求，关注根植于不同文化群体中文化的适应力与变迁的状态；尤其是当我们旁观者的身份介入另一种文化时，不要热衷于以自己的喜好改变当地的群体记忆，更重要的是要和当地人一起寻找他们自己认为满意的生活方式。

联接的--Connected: 在网络化的今天，文化传播与生活形态、生产方式与消费行为都发生了根本的改变。对于经济落后地区而言，他们已经失去了工业化时代大发展的先机，如何凭借其仅存的文化优势和资源特点，以最小的成本融入全球化的商业与社会关系网络，发展生态旅游、有机农业、林业深加工等有地域特征的产业，建立基于网络的交易与传播平台，增加就业机会，争取到后工业化年代发展机遇。

可持续的--Sustainable: 可持续的范围已经从环境保护和资源节约等基础设施建设领域延伸到生活形态与消费方式可持续设计，从产品的环保设计延伸到社区的服务设计与创新。这个过程需要政府、非政府组织、商业网络、消费者、科研与文化机构和社区原住民等角色开展联合工作，构建有效的社会创新方法。

3) 社会需求

Young Foundation 将社会创新定义为“innovative activities and services that are motivated by the goal of meeting a social need and that are predominantly developed and diffused through organisations whose primary purposes are social.”⁵ 对社会需求内容的定义是农村地区社会创新的起点。Eduardo和Simon对社会创新特点的描述中明确指出，社会创新应该是对多数人有利的创新⁶。“对大多数有利”成为筛选社会创新需求内容的重要标准之一。在新通道实践中，我们采用了田野调查中的直接观察、参与式观察、非结构性访谈、焦点小组访谈、乡村快速评估（PRA）、社会影响分析（SIA）等方法进行社会需求的定义。我们将通道地区主要的社会需求总结为两大类。

3.1生活形态、生产与消费方式 (The Way of living)

原始的古村落是传统生活方式的载体，也是通道最重要的文化遗产与视觉特征。当传统的小农经济无法实现他们发展需要的时候，一切都需要改变，人地关系的变化促成了变卖资源、商业与旅游发展、外出务工等新的经济形式，农民辛苦十年的积蓄变成了古建筑群中新建的瓷砖房。如何保护与发展村落规划、建筑范式？如何利用传统的文化与手工艺记忆提升家居生活品质？农民不会是创新性的解决这个问题的主体，我们应该积极的与原住民一起来共同探讨这些问题。

- (1) 如何保护与发展村落整体景观和建筑样式？
- (2) 如何利用当地的材料和手工艺提升当地居民的家居生活品质？
- (3) 如何利用当地的文化遗产和林业资源发展经济，增加居民收入？

3.2交流方式 (The Way of Connecting)

当大量青壮年外出务工，大批留守儿童、妇女以及老年人成为村里的主要成员。与此同时大量新的通讯与信息交流方式涌向他们，铺天盖地的广告中承诺的服务真的可以让他们维

⁵ Geoff Mulgan, "Social Innovation: what it is, why it matters, how it can be accelerated", London: Basingstoke Press, 2006, 8.

⁶ Eduardo Pol, Simon Ville, "Social innovation: Buzz word or enduring term?", The Journal of Socio-Economics, 38(2009), 878-885.

系原来的和谐交流方式吗？作为经济落后的后发展地区，如何跨过资源消耗型的工业化过程？新的社会网络 SNS 有可能让其独特的文化转变为生产力和促成新的服务设计、生活方式的转变，而这个过程中的教育与社会学习（social learning）的组织、对外交流的信息平台的建设都需要一个本土知识与传播系统的支持。因此本土的社区、个人交流方式等用户研究和虚拟社区构建方法是我们本次活动的另一个重要目标。

(1) **Family:** 外出打工成为当地重要的新经济形式。在当地青壮年常在外的情况下，如何维系他们与留守家中的父母、妻子和女子的情感联系？

(2) **Economy:** 中国历史上的二元城乡社会制度在把农民限制在有限土地上的同时，也造成了农村连结型社会资本极度缺乏。在全球化的今天，如何让通道重新融入全球化的商业与社会关系网络中以获得发展机会？

(3) **Culture:** 迄今为止，该地区已经连续 20 年没有发生一起刑事案件，如何通过宗教、文化、娱乐、风俗等当地语法延续当地和谐的文化生态？

4、参与式的方法

本项目由诺基亚北京研究院（NRC）和湖南大学（HNU）设计艺术学院共同组织。NRC 团队将组成由院长领衔的16位高级研究员团队，团队成员包括来自法国、英国、美国、芬兰等国的信息研究专家。HNU团队包括工业设计、建筑、景观、规划、环保、信息、影像艺术等不同专业的教授、博士、研究生共50人分两批进驻通道县坪坦乡，进行为期20天的田野调查、实地设计的夏令营，围绕当地村民的生活与发展需要提供设计支持。夏令营结束后，我们利用寒暑假、课程设计等时间进行跟踪服务与深化设计。并协助通道县政府申报相关项目实施，组织相关国际机构、科研单位、企业与文化组织、媒体等资源为通道的社会创新持续努力。

因为时间有限，我们在参与农村社区社会创新过程中，首先着力于获取地方性知识的基础上，引入新的设计知识，构建知识平台。后结构主义将知识也假设为一种权利。英国人类学家sillitoe认为，本土知识和科学技术之间取法互动和互补是实现参与式发展的阻碍。然而，当我们以旁观者的身份介入另一种文化时，不能以自己的喜好改变当地的群体记忆。正如格尔兹所描述⁷，我们必须通过对地方性知识的深描，对文化持有者的阐释进行阐释（the interpretation of other's interpretation），才有可能达到对文化现象的深刻理解，获得当地整体文化“语法”，从而避免设计的偏差，以文化持有者的内部眼界（the native's point of view）创造性的推动社会创新。

在所有这些参与过程中，设计师通过组织设计获得了参与社区实践的权利。同时，通过 PAR 等方法的使用，实现了设计师与发展对象之间的权利倒置，赋权给当地居民。

5、知识平台与组织设计

5.1 知识平台

知识平台的建立既是设计获得权力的过程，也是吸引其他创新力量参与和跨学科交流合作的基础。在我们的社会实践中，知识平台的内容既包括当地各种形式的资本，也包括我们运用设计知识对当地知识的阐释。网络是构建知识平台的重要工具。

在John Kretzmann和John L.McKnigh于1993年提出了资本为本的社区发展模式（Asset-Based Community Development），并提出，只有以资本为本的社区发展模式才能帮助我们摆脱“需求驱动的死胡同”（the needs-driven dead end）⁸。David Boyle, Julia Slay and

⁷ 周大鸣：《文化人类学概论》，广州：中山大学出版社，2009年，第26-27页

⁸ Kretzmann, J., McKnight, J., "Building Communities from the Inside Out: A Path Toward Finding and

Lucie Stephens在PUBLIC SERVICES INSIDE OUT以公共服务的研究中，也多次强调了“building on people’s existing capabilities”的观点⁹。这些思想对设计在农村社会创新中的实践不无启发，体现于两个方面。一方面，从观念上，从资源的角度出发，满足需求却不仅局限于需求；另一方面，在实践中，构建资源的知识平台是有效社会创新的基础。在我们的工作方法中，知识平台中的资源被定义为三种类型的组合：文化资源、自然资源、行为资源。

5.2组织设计

在组织设计中需要首先回答的问题是：谁来创新？

Roblin Murray 在Danger and opportunity一文中指出社会经济将出现于state, market, the grant economy和the household这四大经济领域，并且很多创新越来越多来自跨领域的合作¹⁰。Manzini 在(2009a)一文对社会创新的描述中提到了更多进行社会创新的角色：“Social innovation is a process of change where new ideas emerge from a variety of actors directly involved in the problem to be solved: final users, grass roots technicians and entrepreneurs, local institutions and civil society organizations.”¹¹他的描述实质上是对Rolin Murray所定义社会经济领域中角色的具体化，尤其是在the household 和 the market中的角色。

以上学者的论述对关于中国农村社会创新主体的思考不无启发。我们将主要的角色概括为政府（state）、非政府组织（the grant economy）、企业（market）、农民和其他社会团体(the household)。

政府：Young Foundation关于How social innovation happens: the uneasy symbiosis of ‘bees’ and ‘trees’的论述中¹²，认为政府和NGO组织具有将创新规模化的资金、组织结构、和稳定性。同时，政府拥有其他角色无法比拟权利优势，可以从政策方面创造和推动有利于社会创新的环境的优势。然而，与政府合作的社会创新更加需要强调参与式方法的应用，注意从收益人群的角度出发创新，避免自上而下的传统发展观念。

非政府组织：非政府组织在社会创新的组织和资金上拥有同样的优势。但是非政府组织在农村社会创新实践中的问题在于，真正需要这些组织帮助的地区由于在连结型社会资本上的缺乏，很难主动获取这些资源的信息。获取这些信息的能力本身限制了给能够得到这些资源支持的社区的范围。越是偏远落后的农村社区，需要非政府组织帮助的内容越多，但事实上它们争取到这些资源的能力却越弱。建立非政府组织与发展对象的信息连结，也是农村社会创新组织设计中的工作内容。

企业：企业通过企业社会责任的方式，以及提供创新的产品和服务的方式来实现参与。社会企业既是社会创新的有效组织形式，也是高效提供社会服务的重要角色。

当地居民：他们是被赋予权利和信息对象，同时他们也决定了社会创新能在多大程度上取得成功。

其他社会团体：设计是其中最要的组成部分之一。Design Council在转换设计中指出，在当下的复杂问题面前，设计的作用不仅仅是设计产品和服务，还包括通过设计方法将各种资源结合起来，并使其形成有利的结果¹³。

Mobilizing a Community's Assets”, 1997, Chicago: ACTA Publications.

⁹ Boyle, D., Slay, J., & Stephens, L., “Public Services Inside Out: Putting co-production into practice”, NESTA, 2010, www.nesta.org.uk/library/documents/public-services-inside-out.pdf

¹⁰ Murray, R. , “Danger and opportunity: Crisis and the New Social Economy”, NESTA, 2009, www.nesta.org.uk/library/documents/Danger_and_Opportunityv2.pdf

¹¹ Manzini, E., “DESIS-International: A network on Design for Social Innovation and Sustainability”,2009, Internal document. Dis-Indaco, Politecnico di Milano.

¹² Geoff Mulgan, “Social Innovation: what it is, why it matters, how it can be accelerated”, London: Basingstoke Press, 2006, 9-19.

¹³ Burns, C., Cottam, H., Vanstone, C. & Winhall, J, “Transformation Design”, Design Council, 2006, www.designcouncil.info/mt/RED/transformationdesign/TransformationDesignFinalDraft.pdf

根据这些角色的设定和了解，我们尝试着构建本次项目的联合创新组织。

Partners			
Local Government >Local Knowledge >Power of scale	Company: NRC Beijing >Information design knowledge >Funding Local wood velated companies	Local Residents >Local knowledge >Power of creation	Grass roots power - Design >Design knowledge: Architecture,Movie,Music, Industrial Design,Graphic, Environment

图1- “新通道” 组织设计

6、设计内容

社会需求和知识平台的结合确定了社会创新组织结构和内容设计。在新通道社会实践中，我们尝试联合“规划与建筑设计、工业设计以及信息服务设计”建立协同的社会创新参与方法。按照工作内容的不同，我们将整个团队划分为了四个小组：社会学研究小组、环境和工业设计、交互设计小组、传播设计小组。社会学研究小组运用社会学的研究方法，对目标村落进行有关人口结构、生产方式、消费方式与社会组织等问题进行基础研究和调查。社会学研究小组的结果作为其它小组开展设计活动的基础。环境和工业设计小组意在满足“生活形态、生产与消费方式”中提到的社会需求。交互设计小组针对“交流”的社会需求做出相应设计。传播设计小组则试图通过各种方式建立当地和外面世界的连接。各小组工作并不相互独立，还涉及到很多交叉的设计内容。社会创新活动产生了丰富的成果，以下以每个层次的典型设计内容加以介绍。

6.1 规划与建筑

通道的建筑独具特色，当地的鼓楼、风雨桥、寨门等公共建筑颇具盛名，多处被选为国家级文化保护单位。民居以当地木材和河石为材料，与自然景观完美融合，形成侗族村落的独特景观。

清华大学建筑学院教授陈志华在《乡土建筑保护论纲》一文中写道，“聚落是一个有机的系统，其历史文化意义和功能大于它所有的各个单栋建筑的简单总和……乡土建筑的保护应该以村、镇整体保护为主要方式¹⁴。”通道的公共建筑很多已经被确定为文物，受到国家法律的保护。更让人担忧的是民居的问题。我们从2006年开始关注通道，到夏令营开展的2009年夏天，三年之间，我们目睹村落景观被快速破坏的过程。

村民们并没有意识到当地整体景观的价值，在攒够足够的钱后，他们最大的目标就是把自己的木屋换成装饰瓷砖的水泥砖房。这种建筑样式毫无美感，并且与整体景观和周围环境格格不入。这个问题最为棘手的原因还在于，村民自愿的选择与我们所期望的可持续或者维持原有的整体景观的目标相违背。另外，侗寨村落大多沿河分布，尽管目前水质仍然清澈干净。但是在过去的三年里，我们已经发现了污染渐渐加重的征兆，越来越多的现代生活垃圾和污水被直接排放到坪坦河中。

面对这些问题，我们从不同的角度做出了努力。从建筑和村落保护的角度，环境和工业小组通过对当地村落景观和资源现状的调查，制定了古村落保护条例和环境调查与整治报告，并呈送当地政府作为政策决策参考。古村落保护条例主要包括了古建筑的认定、保护的内容、修复与改造的方法、相关利益相关者的权利和责任、新建筑必须遵守的材料和样式的规定、以及树立公共意识的当地文化自信心的宣传方法、保护和旅游开发的问题等。环境调

¹⁴ 陈志华，《乡土建筑保护论纲》，载陆元鼎，杨新平主编《乡土建筑的研究与保护》，上海：同济大学出版社，2008年。

查和整治报告以高团村作为规范对象，讨论了日常生活垃圾、生活用水、农业污染的应对办法，提出高团村生态农业建设必须遵循的基本原则，以及可供参考的生态农业模式案例。此外，环境调查报告中还制定了简要的卫生公约，用以规范村民生活垃圾的处理办法。

从建设的角度，为了帮助村民在新建住房和保护古村落景观之间找到合理的平衡，我们设计了既能满足居民需求，又能与原有景观和谐相容的民居样板房。新的民居样板房在保持村落景观的基础上，对传统户型在通风、防潮、防火、隔音、加固、卫生和功能分区上做出了改进，让其更加舒适、宜居。我们通过这些特点吸引当地人自愿选择推荐的住宅户型，从而间接的实现村落景观的保护。

此外，让居民感受都村落保护带来的经济利益是另外一个重要的促进自觉行动的激励措施。因此，我们为当地的横岭村制定了旅游规划方案。该方案与当地政府的未来经济发展计划一致，即通过发展旅游观光业促进当地经济的发展。通过对横岭地区文化资源的调查，我们选取适合观光的特色景点，对这些景点做出修缮建议；然后以这些景点作为线索，规划服务区域、集散区、以及合适的旅游线路等。



图 2-侗寨鼓楼；侗寨民居；民居原型设计

6.2 工业设计

6.2.1 家居服务设计

我们在调查中发现，通道的林业资源存储量大、种类丰富、材料优质。但是，目前面临着企业规模小；产品品种单一、缺乏特色；产业链短，产品附加值低等问题。很多林木产品经过简单的初加工就销往外地。

从传统工艺的角度，通道地区拥有优秀的木造技术，从当地的公共建筑和传统家具上可以得到证明。但是由于现在对传统建筑建造的需求变低，收入的不稳定使得当地的优秀木匠更愿意选择外出打工，长此以往带来的是传统技术流失的问题。

我们发现近年来居民收入持续增长，房屋的更新和对更好的家居生活的追求为当地的家具市场带来了巨大的消费潜力。而目前当地拥有的三种家具消费模式，包括本地家具、外地家具和自制家具不能让村民在价格、质量、功能和审美之间找到平衡。

从目前政府扶贫工作方式的角度。政府同时包揽了扶植企业、就业培训、补贴农民消费拉动市场需求等多个角色，但是这些工作都是相互独立的，没有形成有效的合力。

综合上述问题和需求，我们提出了为当地居民服务的家具服务设计解决方案。该家具服务模式重新设计了农民、本地木工、政府、林场、家具生产企业、本地林场和其他社会组织之间的关系。核心措施包括政府帮助本地小企业购置木材加工设备，改善其产品结构，促进林木深加工。小企业从本地林场采购原木，生产各种不同规格的板材，这些板材可直接用于修建房屋和制作家具。将本地木工组织成木工协会。本地居民购买标准板材后，联系本地木工协会，提供组装和定制服务。家居设计的创新机制来源于三种方式：政府与设计机构合作为农村定制的设计；政府为木工提供培训，木工创造解决方案；当地设计院校的合作。我们以本地取材、廉价优质作为原则为样本房设计了配套的室内家具和装饰，作为家具设计创新的一个范例。新服务弥补了农村地区原来三种家具交易方式（本地家具、外地家具和自制家

具) 的缺陷, 让农民得到价格实惠、质量优秀、功能实用、外观美观的家具。该服务通过市场运作的力量将政府扶贫与发展经济的努力联合起来, 形成投资收益的良性循环。它还通过消费拉动了家具相关企业和林场的市场效益, 同时保证了新家居消费与原来文化传统的一致性。该服务还通过木工协会的建立, 通过增强木匠生存能力的方式保留正在流失的木工匠人群体, 保证当地建筑和木工技术的传承。该服务满足了在经济、环境和社会三方面的可持续要求。

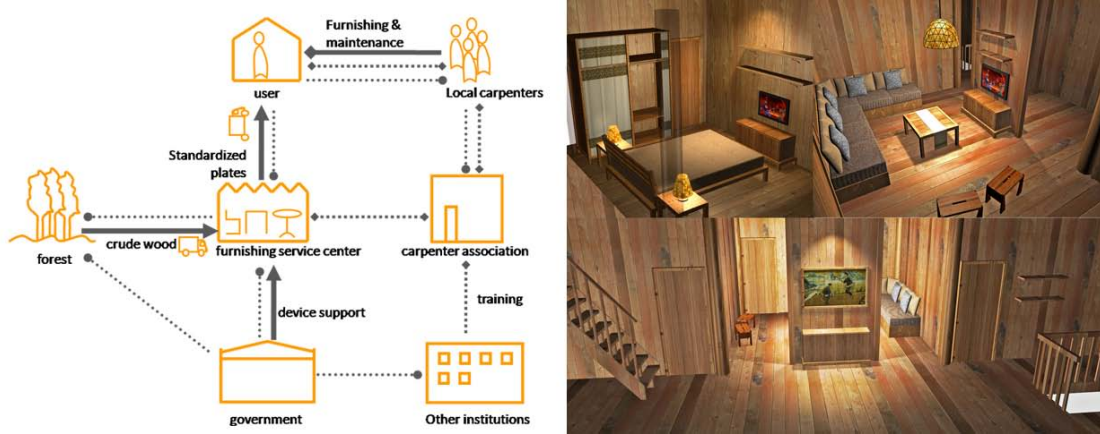


图 3-本地家具服务设计

6.2.2 产品与视觉设计

• 手工艺为原住民的设计

当地妇女受教育程度很低, 除了务农外, 她们没有其他经济来源, 生活很辛苦。但是在调查中, 我们发现当地妇女们掌握了多种手工艺技巧, 例如自制的布料、使用布为材料缝制的装饰品、以及侗锦。与此同时, 我们还发现, 观光者能够在当地购买到的旅游特色产品稀少, 现有的产品除了部分手工银饰具备当地特色外, 其他产品都是从中国沿海地区批量化生产的产品, 与其他旅游景点没有任何区别, 没有表达出当地特色。

为了解决上述问题, 我们对当地织物侗锦在图案和产品上面进行了再设计, 将它们设计成符合现代家庭需求、现代、实用, 同时能够手工加工的一些产品。留守的妇女在农闲时间可以手工制作这些产品, 售卖给旅游者, 以赚取额外收入贴补家用。

另外, 我们也观察到当地生产一些美味和独特的产品, 例如侗王酒、杨梅酒、土特产、小吃等。我们使用当地的一些元素视觉化, 制作了一些商业化的设计, 例如酒瓶、包装、海报等。

• 为外来旁观者的设计

本系列包括了三个主题: 一是建筑的视觉化, 即将目前当地最有价值的文化遗产和视觉景观, 如鼓楼和风雨桥、凉亭等传统的公共建筑通过视觉化的方式传达给外来者; 二是侗锦的研究和现代化; 三是采用视觉化的方法 (例如各种形式的平面设计) 表现地方质感, 传达地方特色, 增加吸引力。

6.3、信息服务设计

在调查中, 我们发现手机在农村的使用已经相当普遍。它已经成为人们交流、娱乐的重要工具。我们采用人类学的田野调查方法对农村信息设计需求进行了深入的研究, 发现了一些值得深入设计的机会点。例如, 通过对村民寻找打工机会的模式和习惯的研究, 我们开展了多次 workshop, 设计了基于手机的 Job hunting 的服务。

电脑和网络在当地还未普及, 但是当地村民可以通过每个村的文化站接触到网络。和中国其他农村地区一样, 大量青壮年外出务工留下了大量的留守儿童和留守老人。分隔两地的亲人常年不能见面, 维系亲人之间的感情成为一个重要的问题。电话是他们主要的联系方式。但是为了节省电话费用, 通话的频率较低, 较多的一周一一次, 有些一个月一次, 或几个月一

次。打工者们身处异乡，非常希望能够了解家乡的变化，但是电话能够带给打工者关于家乡的信息却非常有限。

出于这些考虑，我们认为互联网可以被作为联系打工者和留守亲人情感交流的工具。年轻的打工者们大多有使用互联网的经验，他们能够熟练的使用 QQ、浏览网页、使用论坛。但是农村的儿童由于接触电脑的机会比较少，他们对电脑的操作能力比较低。他们不会使用复杂的注册过程和视频功能。因此，在该网站的设计过程中，我们充分考虑了使用对象的特征，把所有操作过程尽量简化。打工者通过该网站能够及时了解到家乡的各种消息，包括各种红白喜事，最新的变化，交流招工信息。留守儿童和老人能够到当地文化站使用该网站的亲情视屏功能，与亲人面对面交流。



图 4、本地网络工具

7、传播

7.1、参与式传播

影像设计是传播设计小组的重要工作内容。通道的影像设计，我们借鉴了参与式影像和参与式传播的工作方法。夏令营期间，我们每天晚上把当天采集的影像片段在露天篮球场上播放给村民观看。这些视频片段受到他们热烈的欢迎，并激发热烈的讨论。然后，他们会推荐给我们其它的他们认为值得拍摄的内容，并非常积极的帮助我们寻找值得记录的人、特别的仪式、主动的表演当地最具特色的音乐等。通过这种方式，村民们积极主动的融入到了影像音乐工作组的设计过程中。这种互动方式让我们能在短时间内采集到最具特色的影像和音乐，看到村民们最真实又生动的娱乐和生活的场景。对村民们来说，这种讨论让他们重新发现了家乡最为珍贵的传统、建筑、风俗，这种讨论和推荐的过程能够增进他们的对本地文化的自豪感，增强社区凝聚力。

夏令营结束后，我们将观察到的内容和村民推荐的内容分别以侗乡景观、芦笙、手工艺、侗乡人、留守儿童作为主题剪辑成了 5 条影片，并以当地原生态的音乐和各种声音作为素材，制作了 2 张主题音乐专辑。这些影片和音乐一方面实现了对当地非物质文化遗产的影像保护，同时也以真实的形态反映出了当地还存在的社会问题。这些影像和音乐也将作为通道和外部世界连接和沟通的媒介，用优秀的文化传统吸引社会资源，解决当地问题。



图 5-影像设计

7.2 创新扩散模式

通过多种社会关系和媒介的应用,放大社会创新,激发更多关于农村社会创新的灵感和实践;吸引更多社会力量参与,为当地建立更多结型社会资本,为当地带来更多发展机遇。

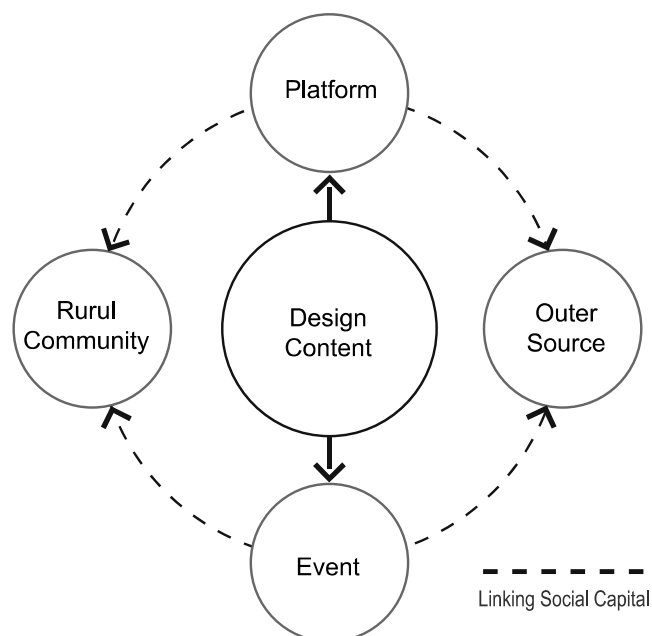


图 6-创新扩散模式

在新通道社会创新实践中,我们通过参与事件和构建平台两种方式来实现。“事件”是指国际影像节(赛)、主流媒体投放、网络、专题展、旅游推介会等公众活动。

“平台”是指有关该地区的知识平台,当地各种形式的资本和我们制作的设计内容都是知识平台的组成内容。

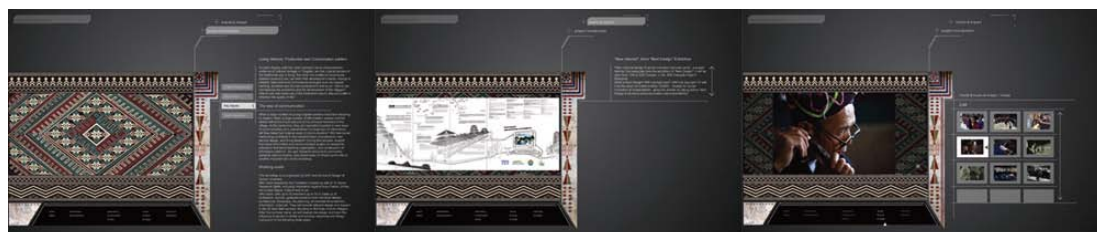


图 7-知识平台 (www.mypingtan.com)

通过这些传播方式,我们建立了非政府组织 right to play 与通道县之间的联系, right to play 将对通道县幼儿教育提供培训支持。

8、总结

设计师如果仅以社会力量的形式开展“设计服务”,将无法在社区改造中获得一种实质性的结构形式。而“知识平台”的构建和“组织设计”可能成为设计师参与的一种可行的方法。在本次实践中,我们通过参与式方法确定了该地区社会创新的需求,以文化持有者的内部眼界 (the native point of view) 的角度,试图构建了符合本地需求的“地方性知识平台”,建立了由当地政府、外部企业、当地居民和跨学科设计团队组成的组织网络,通过这些方式,我们改变了设计师服务于有不确定性、个体的“商业需求”的参与方法,而是将设计资源整合为一种网络的力量,推动基于满足共性的“社会需求”的社会创新。

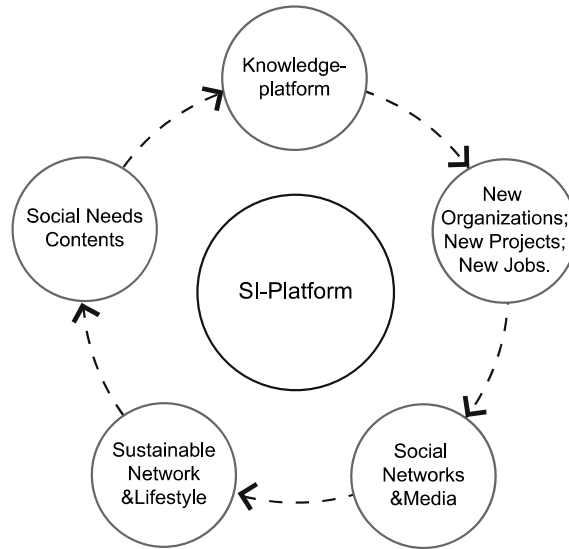


图 8-社会创新平台

基于网络和社区的设计可能成为社会创新的一种新的范式。在社会创新过程中，知识平台、组织设计与社会传习（social learning）等环节都依赖于网络平台的构建和跨学科的协同设计。网络和虚拟社区将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）参与到各种社区的社会创新中，使得基于网络的可持续的和谐社区成为可能。