

从设计观的转变看体验设计

汤志坚

(桂林电子工业学院 设计系, 广西 桂林 541004)

摘要: 人类社会生产和生活需求的改变是体验设计产生的根本原因, 它与传统的设计观是有很大的区别的。我们有必要从理性的角度分析这一转变, 对其设计观念、设计原则、行为模式等多角度进行考察, 从而整体上把握这一新的设计脉搏, 最终有利于指导我们的设计行为。

关键词: 设计; 体验设计; 设计观

1. 前言

上世纪 50 年代之后, 欧美等发达的资本主义国家先后进入服务经济时代, 人的需求及其社会生产的重点第一次由“物”的层面转向“非物”的层面。这是人类物质生产发展到一定阶段之后的必然结果。而体验设计及其形成的所谓“体验经济”又是服务经济发展到一定程度之后, 人们的需求进一步非物化即向“体验”性需求转变的结果。例如以美国迪斯尼、好莱坞电影城和国内的深圳欢乐谷为代表的游乐园和主题公园; 以电子游戏为代表的动画游戏业; 以美国热带雨林餐厅、辛巴克咖啡连锁店、国内的老干餐厅等为代表的有明确主题的体验型餐饮行业; 不断花样翻新的超级百货商店; 各类有固定消费群体或会员的健美、美容、娱乐或特殊消费的俱乐部等等^[1]。我们可以看

到, 这种体验性需求及其对设计的影响并非限于发达国家, 对于中国这样的所谓发展中国家也同样存在, 并有愈演愈烈之势。曹世潮先生在其《心经济: 颠覆传统经营》一文中, 对此有精彩论述^[2]。

因此, 从设计理论上对这一现象进行理性的思索, 重新定位我们的设计观和行为模式, 使其适应这一社会的转变, 同时将更好地指导我们的设计行为。

2. 体验设计的功能转变

我们知道, 人类最早的设计完全是实用主义的, 到 20 世纪上半期才逐渐形成了以实用、经济、美观为基本功能的现代设计体系(见图 1 上部)。

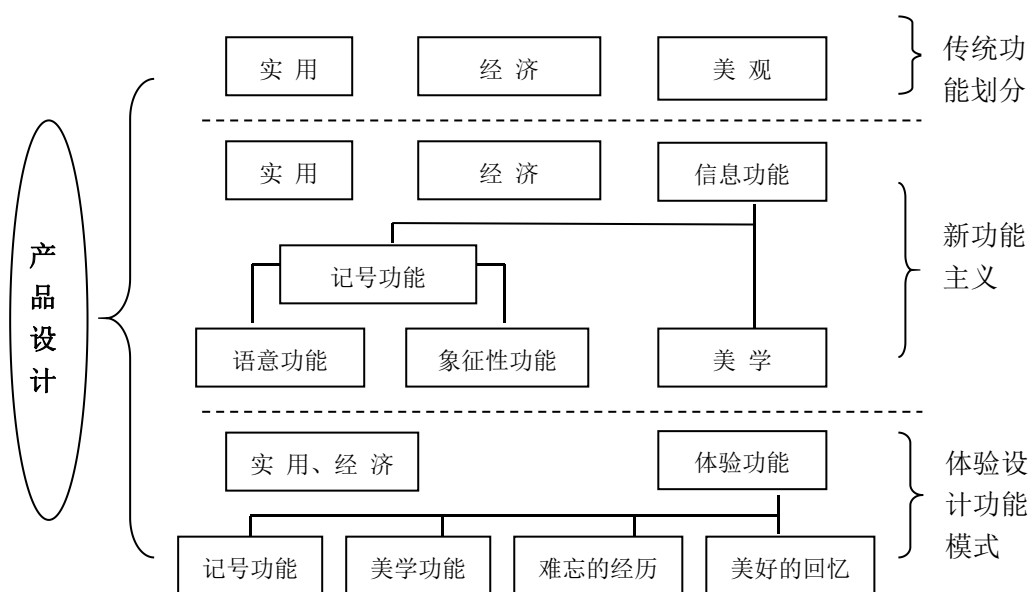


图 1、体验设计功能模式的形成

到 50 年代之后，随着社会的发展，高科技的出现，产品越来越复杂，因此人们对于产品的感性和人情味的需求越来越高。同时，得益于符号学和设计语意学在设计上的应用，到 70 年代，传统的功能主义发生了转变，除实用经济功能之外、包括“语意功能”在内的“信息功能”成为其中的一个重要部分（见图 1 中部）；80 年代后，随着服务经济及非物质化的发展，体验性需求及其在设计中的位置日渐突显，即人们不仅要求产品能用好用，而且追求在使用过程中的独特性和愉悦感，并且在使用后产生美好且难忘的回忆，因此，“信息需求”演变成体验性需求，成为当代设计中的一个重要因素。同时“经济性”则变得不那么重要了，因为经济原则是批量生产时代的需要，而对于“定制”、“个性化”生产的体验时代，精神需求占主导地位。（见图 1 下部）

3、从物资观到体验观

虽然说设计来自于人的需求，但在传统的设计上，由于生产力的相对落后，技术和能力的局限，因此，在设计上人们自然地把“物”的因素放在思考的中心位置。并形成了从“物”

到“物”的思维习惯，即用“物”的手段解决问题。正是这种观念导致人类对“物”的依赖和“物”的过度生产。柳冠中教授在其《建立“人为事物”的概念》^[3]一文中，提出了以“事”为中心而不是以“物”为中心的设计思想，正是对这一传统设计观念的反思。而体验设计观则更进一步，它是一种完全以“人”为中心的设计观，即以人的身、心感受即“体验”为中心去进行设计的。

以“等待电梯”为例，如果发生了等待电梯这一事件，传统的思维习惯是通过设计及生产更多更快的电梯去解决这一问题；而“事物”观则会就这一事件进行系统分析，它会从调整电梯运行方式和程序，楼层管理及人员休息时间等更多的方面去思考；体验设计对待这一问题的角度又有所不同，因为在体验观看来，许多“等待”本身并非完全是“物”的问题，它更多的是人的“心情”问题，如果“等待”这一不愉快的心情不存在了，那么“等待”电梯这一问题也自然消失了。因此，如果通过合理的设计，使“等待电梯”的过程变成一种轻松、愉快甚至富有情趣的事件，那么包括电梯的等待在内的我们生活中大多数“等待”的问题都将随之解决。图 2 体现了这一设计观的转变。

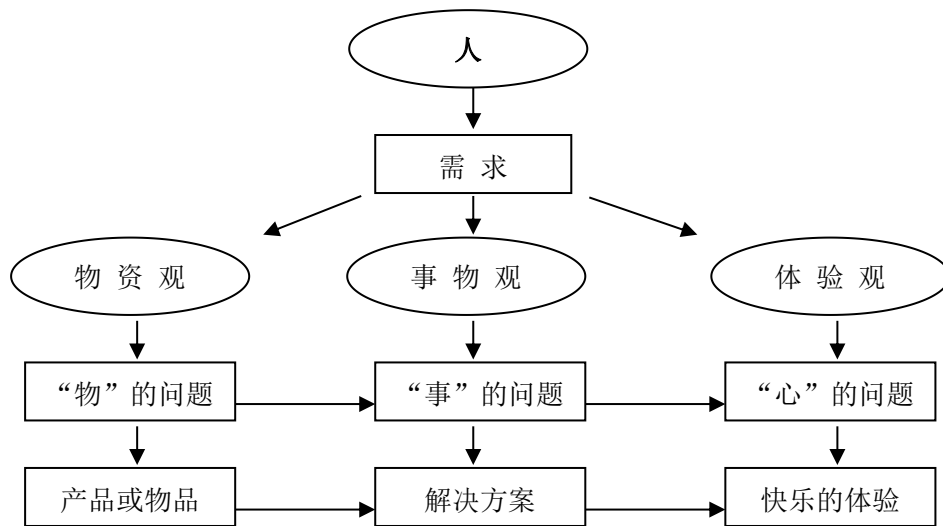


图 2、从物质观到体验观的转变

这里我们需要强调的是，事物观的设计并不排除“物”的设计，同样，体验观的设计更包涵了前两者，只是它们考虑问题的角度、方式和侧重点不同而已。

4、体验设计的设计模式

从上面的分析我们可以看到，体验设计使设计真正做到了“以人为本”，即以“人”为

中心来考虑人和物及相互之间的关系。我们仍以电梯为例，在体验观看来，电梯的等待问题只是人与电梯所属的大楼及楼中的人和事物发生众多关系中的一个小的环节，这一环节仅是影响人对大楼整体的“体验”的一个方面而已，如果这栋大楼是一家银行或商场，那么体验设计的目标是让客人从进入大楼到走出大楼这一段时间里，不仅完成事务性的工作任务，而且还能获得一个美妙的经历，并且在事

后留下一个美好的回忆。因此，这就不是电梯等某一“物”的问题了，而是整个事件整体设计的问题，其最终目的是让客人下次乐意再来！因此，设计是围绕整个事件和人的“体验”展开的。而包括电梯等产品在内的所有硬件设施都只是完成这一事件的“道具”而已。那么当然，“道具”设计的好坏自然要以最终整出“戏”的“演出效果”为评价标准了。图3体现了这一新的设计原则及其设计模式。

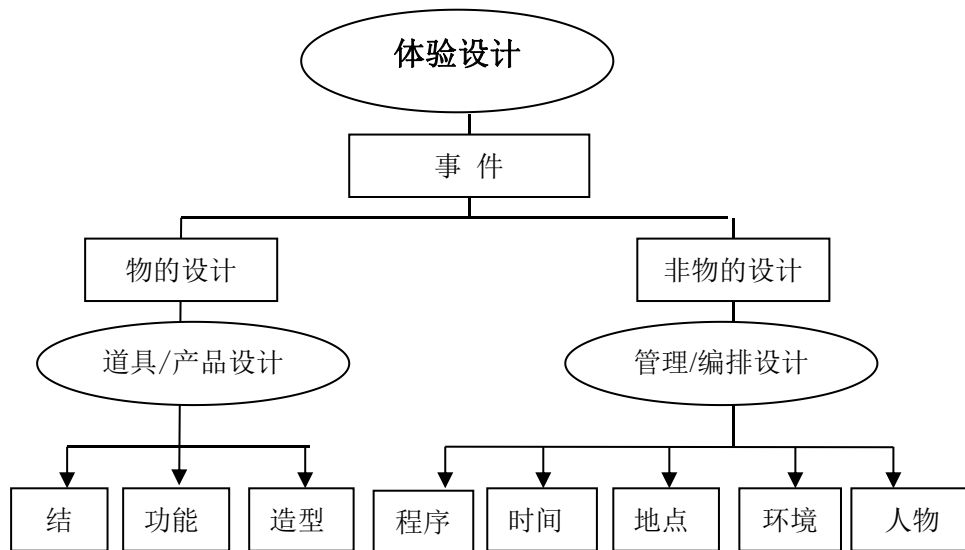


图3 体验设计的设计模式

从这一模式我们可以看到，体验设计是紧紧抓住人的体验及其结果来进行设计的，它涉及的范围更广，对设计师的需求更高。

5、结束语

如果说传统的设计解决的是生活中众多“点”的问题的话，那么，事物观设计则是通过提供“解决方案”把一件事中的点串联起来，形成了一条“线”，而体验设计则把这些“点”和“线”编织在一起，形成了一张“网”——一张捕捉快乐体验的网。

既然体验设计的最高法则是“体验”本身，那么，“网”只是一种工具而已。因此，这是一张什么样的网，甚至这张“网”的有无都无关紧要了。这种体验观及其对待事物的态度对

我们的设计乃至对我们的生活的影响都将是巨大的。从设计的角度来看，它使我们摆脱了“物”的束缚，开拓了视野，真正进入到一个更加自由的设计境界。这对于物质“过剩”的当代社会和过度设计的设计界来讲，无疑是打开了一扇新的窗，而窗外的是一个更广阔，也更具挑战性的并且几乎是无限的新领域。

参考文献

- 1 B.约瑟夫.派恩,吉尔摩.体验经济[M].北京:机械工业出版社;2002
- 2 曹世潮.新经济:颠覆传统经营[J].企业研究,2002,(3):4-14
- 3 柳冠中.建立“人为事物”的概念[M].99设计教育论,1999、

Study Experience Design from the Change of Design Viewpoint

Tang zhi jian

(Guilin University of Electronic Technology Design Department)

Abstract: tasting design is very different from conventional design viewpoint. The essential reason for its birth is change of demands of human social life and production. We must analyses this change from rational point, and review its design concept, design principle and behavior mode roundly. As a result, we can grasp the pulse of new design, and direct our design behavior.

Keyword: design experience design design viewpoint

作者简介: 汤志坚 (1962-), 男, 湖南湘潭人, 桂林电子工业学院设计系副教授, 主要从事工业设计教学和理论研究
工作

电话: 0773-5601341 (办公室)

—13036831155

E-mail: idcomp@gliet.edu.cn