

用辩证的方法分析设计创造与设计接受的关系

◎王官小源

摘要：设计创造与设计接受之间存在着辩证的关系。本文笔者先就设计创造在一定程度上决定设计接受的主要表现进行概括，再逐步辩证分析。以当今时代为背景，基于设计创造为主流的分论点，举例分析优秀的设计创造能够很好被大众接受。再从该观点的反面出发即过度的设计创造会让大众反感甚至是恐惧，进而得出设计接受不是被动的行为，而是反作用于设计接受的。最后就这种反作用，再从制约和促进两方面进行概括论述。

关键词：设计创造 设计接受 辩证关系

设计创造意味着产生过去不曾有的观念或者是产品。然而，设计不单单是设计师与设计产品之间的活动，还关系到市场销售环节。而销售环节的最大影响因素就是设计接受，即消费者是否对于设计产品喜爱或者是有购买的欲望。可见，设计接受是评价设计创意是否成功的重要标准。随着时代的发展，人们对于纯物质、纯经济的需求相对减少，对于融入科技文化元素的产品越加追捧，因此创造的个人和企业也从这个需求点出发，实现创造性到现实的转化，赢得大众接受。当然，设计接受既是相对独立的，又是反作用于设计创造的，人们可以通过自身的需要，主动地选择接受的对象。同时，大众的这种接受对于某一观念或是产品的创造也起到制约或是促进的作用。

首先，我认为，设计创造在一定程度上决定着接受，主要表现在以下三个方面：

1. 马克思曾这样说：“消费而无对象，不成其为消费”，如果说设计者没有所谓的设计创造，那么就没有设计品的出现，更不要说设计接受了。可见，设计创造物是为设计接受产生的选择对象，即消费者购买的产品。

2. 设计创造为设计接受提供消费群体，即设计师设计出了什么作品，消费大众就要被动地接受什么产品，但不一定是消费者完全接受或者是满意的，它只是市场提供了这样的创意，消费者只好被动地接受。

3. 设计创造为设计接受提供动力源，从而引导消费。消费是要靠产品作为媒介的，一个富于美感的设计创造，它呈现出的不仅仅是一个产品，更是懂得艺术和能够欣赏美的大众。因此，只有设计创造品才能引起人们的欣赏设计的需要，尽管在

很多时候，消费者产生对某一产品需要的欲求，而此时她的脑海里只是一种模模糊糊的形象，只有在进行产品真实的欣赏之后，也就是只有在欣赏设计作品之后才会欣赏产品本身，因而产生消费的选择。诚可见，设计创造不仅为大众生产欣赏对象，也为欣赏的对象产生接受的大众，进而引导出消费环节。

但在更多的时候，设计创造和设计接受是一种动态的关系，一种辩证的关系。具体来讲，在如今这样一个生产力高度发达，科技水平卓越发展的新时代，设计创造可谓是主流，但不能说是主体。因为现在的社会发展水平，的确可以创造出超越我们大众群体想象的设计或是产品，而这些创造物中的绝大多数都是能够满足我们更好、更便捷的生活，因而才被大众很好的接受。

举例来讲，“人工智能”“5G”等在十年前可能被认为是神话传说的话题，如今已入寻常百姓家。可见，设计创造真的是超乎了很多人的想象，这种创造给人们带来了更为便捷、更富有科技感的生活模式，当然也很好地被大众接受。举例来讲，智能家居成为极具时代感的一种设计创造。“新居住”重在全场景体验，它不仅覆盖硬装、软装，满足业主基础的空间功能需求，还包含生活感情的需求。如果家里潮湿闷热，空调会根据主人的健康状况和空气的气温和湿度自动调节到合适的温度，并且打开新风，让空气处于舒适的范围内。一旦监测到室外PM2.5浓度超标，空调则会主动开启新风，并提醒主人减少外出，甚至会根据监测到的空气脏污程度，自动启动“洗空气”模式，它能够去除常见的七类空气污染物，并释放负离子。“新居住”下的“新呼吸”的场景设计——使

用者只负责呼吸，剩下的事情由空气管家来操办，这样的设计怎能不被设计接受者青睐呢？诚哉斯言，现如今的智能家居不再是简单的互联互通，而是搭载“智家大脑”实现主动服务。再比如，逐渐走进我们视野的5G，这是一个非常了不起的设计创造，也正是它能够给人们带来更好的生活体验，因而使用者能够很好的接受。对于普通民众而言，对5G最直接的感受就是“快”，手机已经可以实现近似地面光纤宽带的千兆带宽，只需几秒钟就可以下载完一部4K高清电影。而这种设计创造不仅仅只体现在我们日常生活，更体现在各个领域的方方面面。自新冠疫情暴发以来，“远程化”的互动方式得到充分的展示，全国各地专家在远程医疗场景下交流经验，抗击疫情；学生在家进行远程教育等等，这一切都得益于5G的大带宽、低时延、快部署。5G还体现在军事领域，无人机、无人战车正成为目前各国争先发展的领域，5G技术赋能无人作战平台，其低时延的通信技术、大容量的传输性能，将极大加强对无人平台的指挥控制，保证战场通信的高效，提升侦查效果。5G这一设计创造，给不同领域的不同接受者带来了许多好处，让普通百姓的通信生活更高速，让所在不同地区的使用者交流更容易、更通畅，让军事化更科学，更有效。总之，在这样一个创新发展的时代，设计创造给我们的生活带来了巨大的改变，这种创造不仅仅满足我们功能审美上的需要，更给我们提供了想象不到的时尚与便捷，这样的创造当然是被接受者喜欢的，甚至是依赖的。

凡事都有其两面性，如果当一种过度的创造，或者说过于高科技的设计创造，也许会给接受者带来反感甚至是恐惧，这

样当然不会赢得大众接受，市场的畅销。因此我们可以这样讲，设计接受也绝不是被动的。

在如今这个信息量巨大的时代，新型的产品不断出现，因此想要获得一定的市场，首先要让大众了解产品。那么，广告就成为了一种很好的宣传媒介。我认为广告设计是设计创造的一种表现形式，这种设计创造直接影响着产品的传播效果、自身价值，甚至是未来该产品被消费者接受的程度。但是，如今很多人非常反感广告这一设计创造，产生这种结果的原因在于，许多广告商为了获得更大利益，故意夸大产品的效应来迷惑消费者；还为了寻求所谓独特的设计创意，不惜一切代价追求所谓的标新立异，毫无底线地求异、搞怪，甚至是利用当今不正当的社会风气为素材，把请客、贿赂作为正面创意点，有的更是利用暴力与色情作为切入点大做文章，目的是吸引受众的眼球，这是完全不顾受众心理感受以及其产生的不良后果的行为，更是完全忽略掉了广告应该承担的使命和社会责任。这样的广告商只是片面地追求自身的经济利益，至于广告对于产品描述的真实性，创意背后所造成的负面影响更是抛在九霄云外了。具体来讲，观者看完广告以后，根本摸不清头脑，压根就不知道这个广告在宣传一个什么产品，与其说是在看广告，不如说是在“猜灯谜”，这些信息传递不明确、故弄玄虚的创意在如今这个快节奏的时代，真的很难跟上时代的步伐，根本不会赢得消费者的接受和信任，只会让接受者更加地反感这种设计创造。如果说接受者对于这些过度创造的劣质广告持反感态度的话，那么对于有些过于高科技的设计创造不仅仅是反感，更多的是恐惧。有这样一组调查数据，根据英国数据分析公司 YouGov 的一项调查，德国只有 35% 的受访者认为，全自动驾驶“机器人汽车”能让交通更安全，减少事故；甚至 42% 的人根本不相信全自动驾驶汽车的好处。当被问到是否相信在未来的某一时刻完全使用自动驾驶汽车时，43% 的受访者回应既能想象，也不能想象；有 48% 的受访者表示，自动驾驶汽车让他们感到很恐惧。可见，绝大多数的人对于

过于高科技的设计创造还是没有信心，甚至是恐惧的。在大多数人的头脑里，把自己的生命完全交给有数据操控的自动化技术、完全赋予智能化的这一理念是绝对不可靠的，人们担心的是在某一时刻系统出现故障，数据出现错误等等的一系列状况会产生的悲剧性的事故。这种过于智能化、过于高科技的设计创造，带给大多数人的是恐惧，一定不会赢得大多数的接受者的选择。可见，设计接受不是说只要是设计创造品大众就一定要选择、接受，而是要通过自己的价值判断进行选择。

在如今这样的发达时代，设计创造给我们提供了很多选择，但是接受与否还在于我们个人。设计创造每时每刻都在与设计接受相互作用，当一个产品被设计创造出来，接受者才有可能基于该产品的功能与效用以及根据自己的需要进行购买消费。当一个好的设计创造，顾名思义会赢得大众的接受，更好的在市场中占据绝对的优势地位；但是一个过度的设计创造，也许会赢得极少数人的选择，但是这里的选择更多的是出于体验感，很难称得上是接受，所以它只能是小众的，难以赢得大众市场。

概括来说，对于一个设计创造品，社会大众可以是接受的，也可以是不接受的，所以设计接受并不是一种被动的行为，它会反作用于设计创造，对设计创造起到制约或是促进的作用。

1. 设计接受对设计创造的制约作用表现在，当绝大多数接受者不能很好地接受某一产品，这就在一定程度上制约创造者继续在该方向上的设计创造。因为一个设计创造物只有被大众接受才可谓成功的，如果这一产品只是一种存在的形式，没有产生其自身的价值，没有被市场接受，这就是创造的未遂。换言之，人们对于这一产品呈现否定态度，进而制约了该产品的设计创造。

2. 设计接受对于设计创造也起着促进的作用。具体表现在两个方面：第一，在生产力和科技水平较高的今天，一个不能被大众很好接受的设计创造品，设计创造者就要尽快采取转型升级的措施，让设计创造被很多更多人接受，即接受促进创造。

第二，在生产力和科技水平较低的时代，基本是市场需要什么，就生产创造什么，没有需要，也就没有生产了。消费者产生的新的需要，促使着创造者不断地学习先进技术和审美理念，创造出新的产品，同时，在设计创造的过程中不断地提高和完善，使设计创造物更实用更美观。换言之，大众的需要与接受是设计创造不断发展的强劲动力。

总之，设计创造与设计接受之间绝不是单向的影响或是决定，而是一种辩证的关系，动态的存在。设计创造应当基于大众当下的情感与价值追求，进行适度合理创造；设计接受则是大众对于产品价值性、实用性、美学性等方面评价后的自主选择，这种选择影响着创造企业的发展方向，也促进着创造者的不断蜕变。