



# 訪談節錄2-設計決策是甚麼？

## 問題建構

- 參與者被問到「你能告訴我一些你不得不做出設計決定的事情嗎」。
- 問題針對決定的內容進行了詢問，而不是直接詢問決定是什麼。

## 設計師回答

- 回答中出現了停頓和對沖，顯示回答問題起初有困難。
- 設計師著重於決定的內容，而不是具體描述決定是什麼。
- 提及讓客戶熟悉可持續材料作為重要決定之一，強調了對可持續發展的關注。

## 小結

- 初始問題未考慮到客戶等其他利益相關者在可持續發展決策中的作用。
- 設計師的回答突顯了他們的角色，努力讓客戶了解更多可持續選擇，以推動更可持續的決策。

## Extract 2, from interview 9 – shoe packaging

1 I yeah (.) okay (.6) s::o (.3) could you tell me about  
2 some of the things that you had to make design  
3 decisions a**l**about  
4 P9 (.3) mm (hhhh) s::o (1.3) >i think some of the biggest  
5 things< (.3) um because this company that we worked  
6 with they had never (.7) done any like sustainability  
7 initiative projects be**f**ore (.8)  
8 it was getting them familiar with the sustainable (.6)  
9 materials um (.6) >you know>



# 訪談節錄3-如何做出決策?

## 開場白

- 訪談者提出摘要或要點，用以再現參與者之前的談話內容，作為後續問題的框架。
- 問題以「最初你有這三種不同的材料選擇」為開頭，突出「可供選擇」概念。

## 問題建構

- 問題著重於決策過程，首先是「你是如何做出最終決定的」，然後是「你是如何權衡這些選擇的」。
- 第二個問題明確強調了對比較各種選項的興趣，提供了決策過程中可能涉及的具體行動的例子。

## 設計師回答

- 設計師在回答問題時出現了停頓，表明對回答有些困難。
- 提及了權衡材料選擇的三個標準，詳細描述了成本、環境和實用因素。

## 追問和回答反思

- 採訪者進一步追問決定的困難程度，參與者表現出猶豫和困難。
- 參與者承認做出決定時存在個人偏見，但最終強調選擇仍然符合要求。

## 小結

- 設計師傾向於符合共同規範假設，但在描述決策時表現出困難和猶豫，從而反映出決策過程的複雜性和個人主觀性。



# 訪談節錄4-如何做出決策?

## 開場白

訪談者提出一個關於專案設計過程的開放性問題，特別是關於決策的問題，詢問設計師如何做出決定。

## 問題建構

- 問題突出「可供選擇」概念，首先問及決策過程，然後問及如何權衡選項。

## 設計師回答

- 設計師一開始回答時有些猶豫，提到了上次通話的內容，然後確定了一個正式的決策過程，即形態分析。
- 描述形態分析使用了正式的名稱，但設計師本人卻猶豫不決，從「非常喜歡」改為「相當喜歡」。

## 追問和回答反思

- 採訪者進一步追問決策過程，詢問實際的選擇過程，但目前提供的細節尚不足以說明實際決策。
- 設計師在回答時有些困難，並補充了一些直覺或基於經驗的決策，將其描述為有爭議的部分。

## 小結

- 設計師的回答突顯了決策過程的複雜性，並將其描述為既可能基於專業知識又可能基於直覺或經驗。

## 解釋型態分析

設計師解釋了形態分析的過程，從他自己如何使用到一般設計師如何應用，並提供了細節描述，增加了可信度。



# 討論

## 研究結果 1

- 描述設計決策作為具體、可識別行為困難，但描述整個設計過程相對容易
- 設計師傾向於將設計過程描述為複雜且不按標準做出明確決策
- 決策往往是基於直覺和嵌入式知識，而不是深思熟慮，並且有時會涉及所謂的“啊哈”時刻
- 決策被看作是一個解釋行為的概念，而不是一個可識別的行為





# 討論

## 研究結果 2

- 設計師描述對可持續發展相關的重要決策上的能動性局限性，通常將決策描述為影響其他利益相關者而非自己
- 設計師被認為應該影響其他利益相關者實現可持續發展





# 討論

## 研究結果 3

- 參與者期望決策應該明確且基於理性，有時在訪談問題中體現出來
- 有些參與者可能會通過詳細描述考慮不同方案來滿足研究者的需求，但後來可能承認決策基於直覺
- 決策描述可能會反映出理性和直覺的混合方法，而非單純的理性或直覺



# 結論

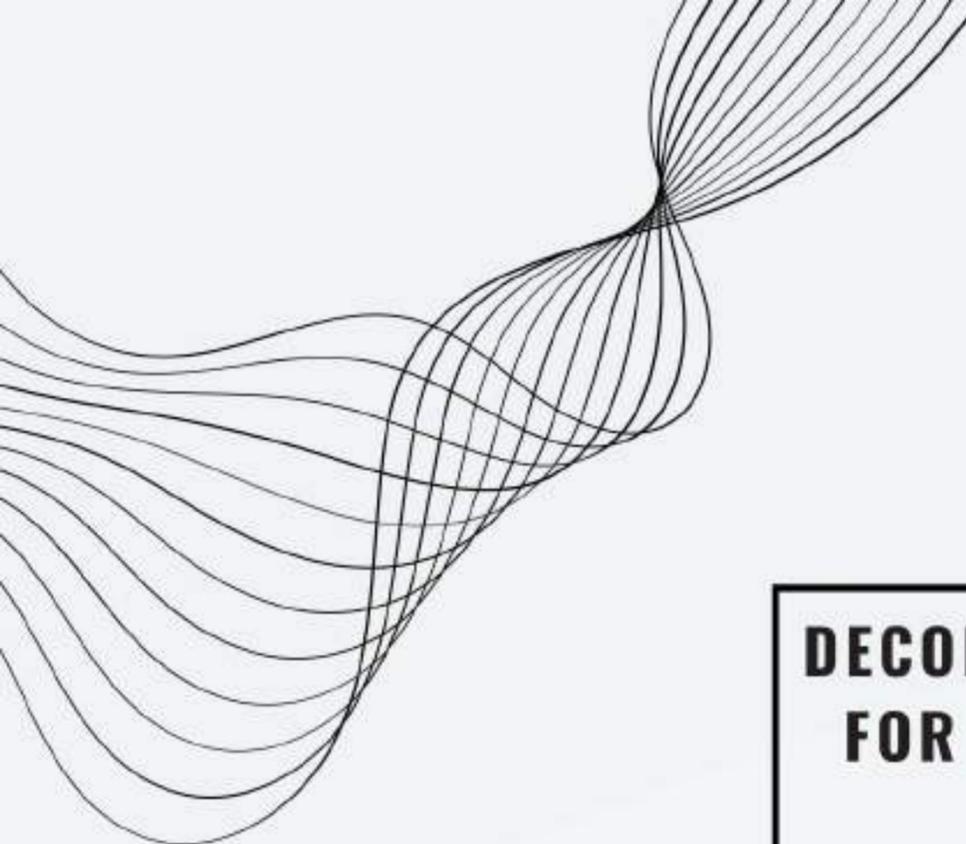
這篇文章指出了在設計決策方面存在的一系列問題，特別是在可持續設計領域。儘管現有的指導大多基於理性決策理論，但忽略了創造性和直覺。通過對設計師的訪談研究，我們發現了設計決策過程中的挑戰，包括難以確定具體的決策點，以及個人反應和評估在決策中的重要性。總體而言，這表明了對設計決策的實用指南需要重新審視，以更好地反映設計師的多樣化行動方式。





CONSTRUCTING ACCOUNTS OF DECISION-MAKING IN  
SUSTAINABLE DESIGN: A DISCURSIVE PSYCHOLOGY ANALYSIS

Thank you!



**DECOLONIAL DESIGN PRACTICES: CREATING SAFE SPACES  
FOR PLURAL VOICES ON CONTESTED PASTS, PRESENTS,  
AND FUTURES**

# **非殖民化設計實踐：**

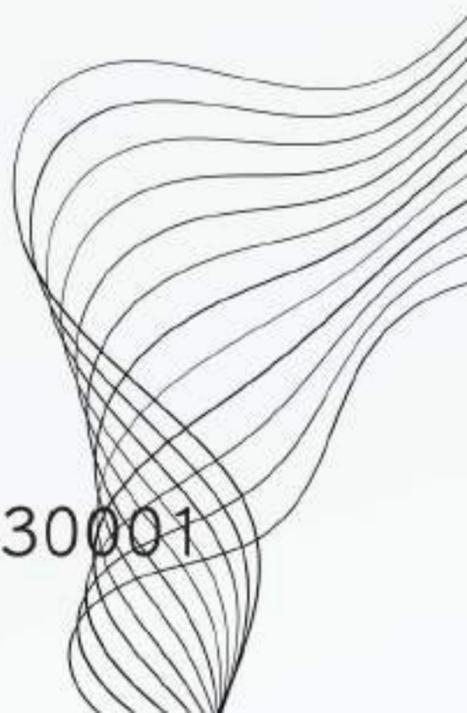
**為有爭議的過去、現在和未來的多元聲音  
創造安全空間**

**ASNATH PAULA KAMBUNGA AND RACHEL CHARLOTTE SMITH, DEPARTMENT OF DIGITAL DESIGN AND  
INFORMATION STUDIES, AARHUS UNIVERSITY, DENMARK**

**HEIKE WINSCHIERS-THEOPHILUS, DEPARTMENT OF COMPUTER SCIENCE, NAMIBIA UNIVERSITY OF SCIENCE  
AND TECHNOLOGY, WINDHOEK, NAMIBIA**

**TON OTTO, DEPARTMENT OF ANTHROPOLOGY, AARHUS UNIVERSITY, DENMARK**

本文於2023年收錄於Design Studies 導讀人：何佳燕 D11330001



# 作者介紹

## Asnath Paula Kambunga

來自南非，是位於丹麥奧胡斯大學數位設計與信息研究部門的研究者。Kambunga 的工作專注於如何透過數位平台和設計來支持文化多樣性和社會參與。



## Rachel Charlotte Smith

在丹麥奧胡斯大學的數位設計和信息研究部門工作。Smith 的研究領域包括參與式設計、互動媒體和設計倫理，特別是她如何將這些概念應用於促進社會變革和公共參與。



# 作者介紹



## Heike Winschiers-Theophilus

納米比亞科技大學計算機科學系的學者，致力於人機交互和社區資訊系統的研究。Winschiers-Theophilus 在非洲及全球範圍內推動科技設計，重視當地文化和知識系統。



## Ton Otto

位於丹麥奧胡斯大學人類學系的教授，專注於文化變遷、遺產和記憶的研究。Otto 的工作通常涉及與太平洋地區的田野調查，探索文化身份和歷史記憶如何塑造社會互動。

# 設計人類學的應用：

- **利用人類學的方法和理論來增強設計的社會和文化維度**

使設計師更深入理解他們的設計如何影響特定的用戶群和社會結構。促進更深層次的社會變革，通過設計介入解決社會問題，並增強邊緣群體的聲音。

- **應用於創建和維持安全空間**

在本研究中，設計人類學被應用於創建和維持安全空間，作為探索和解構殖民遺留問題以及挑戰現有權力結構的平台。此外，用來引導出生自由者共同反思和共創，從而生成反映他們多元經驗和未來願景的新敘事和原型。

- **確保設計實踐是公正和負責任的重要性**

在本文中提供了一種能夠尊重和整合用戶的文化和社會背景的設計過程。通過這種方法，設計不僅反映了功能需求，還響應了社會的深層需求和挑戰，如去殖民化和社會正義。此外，設計人類學強調了設計過程中的倫理性，尤其是在涉及到敏感和有爭議的社會問題時，確保設計實踐是公正和負責任的。

# 摘要

本文提出了在政治和有爭議的語境中，用設計介入，建立「安全空間」的概念，為思考、行動和相互學習所發展的社會環境中的實踐。研究運用了設計人類學，強調設計與用戶和社會互動的重要性，尤其是在挑戰和重塑殖民遺留結構的過程中的實踐。最後展示了如何透過設計來影響和塑造更廣泛的社會和文化結構。

## 01

### 安全空間的定義

安全空間是一個社會發展的環境，旨在促進思考、行動和相互學習，尤其適用於政治和有爭議的情境。

## 02

### 回應殖民後設計實踐中的挑戰

安全空間針對當前在殖民後設計實踐中面臨的挑戰，呼籲知識和聲音的多元性。

## 03

### 結合設計人類學和社區參與式設計

研究展示了作者如何通過設計人類學的核心元素和社區參與式設計，與年輕的納米比亞人一起開發安全空間。

### 文中關鍵字與主要概念

#### 1. 安全空間 (SAFE SPACE)

- 定義：一個允許邊緣化群體自由表達並參與有爭議話題的對話的設計環境。
- 目的：促進多元聲音的表達，提供一個反思和行動規劃的空間。

#### 2. 去殖民化設計

##### (DECOLONIAL DESIGN)

- 定義：一種設計實踐，旨在挑戰和重新框定由殖民歷史影響的現有設計和敘事。
- 應用：通過設計介入，挑戰歷史和現存的權力結構。

#### 3 共同設計 (CO-DESIGN)

- 定義：一種設計方法，涉及所有利益相關者（包括使用者和設計師）在創造過程中的合作。
- 應用：用於開發反映多元需求和視角的解決方案。

突顯了在複雜社會和政治背景下，透過創新的設計實踐來創造更包容和安全的互動空間的重要性。

## 04

### 對話參與和共同設計

透過對話式的參與和共同設計，研究展示了如何故意設計出一個安全空間，並在有爭議的語境中探索新的工作方式。

## 05

### 安全空間設計與發展的框架

文章提出了一個關於設計和發展安全空間的框架，重點是如何與多重時間性和社會空間的生產共同作業。

### 文中關鍵字與主要概念

#### 4. 多重時間性和歷史性

##### (TEMPORALITIES AND HISTORICITY)

- 關鍵概念：在設計過程中融入對過去、現在和未來的多層次理解，用以豐富對話和敘事。
- 重要性：使得設計能夠連接不同的歷史敘事，促進深層次的文化和社會理解。

#### 5. 社會和文化參與 (SOCIAL AND CULTURAL ENGAGEMENT)

- 概念：設計實踐應鼓勵對社會問題的積極參與，特別是那些與殖民歷史相關的敏感話題。
- 方法：透過互動裝置和展覽來促進公眾參與和對話。

#### 6. 公共空間 (PUBLIC SPACE)

- 重要性：將私人和安全的對話擴展到公共和更開放的環境中，以增強社會影響力。
- 挑戰：在公共空間中維持對話的開放性和安全性，並面對來自不同觀點的挑戰。

## 概念和理論考慮

## 納米比亞出生的 自由人的參與式 記憶製作

## 實踐中的安全空間： 與納米比亞出生的自 由人一起工作

## 安全空間作為 去殖民化設計 實踐

## 結論

01

02

03

04

05

- 1.1 非殖民化設計
- 1.2 從第三空間到安全空間
- 1.3 在設計中擴展時間性和歷史性
- 1.4 社會爭議環境的安全空間

- 2.1 當代納米比亞背景
- 2.2 研究設計

- 3.1 **第一階段：建立安全空間**
  - 3.1.1 從邊緣社群招募參與者並辨識緊張局勢
  - 3.1.2 分享過去的日常經驗和去殖民化抱負
  - 3.1.3 解構過去與現在的關係
- 3.2 **第二階段：對話式參與的原型設計**
  - 3.2.1 邀請共同設計者進入安全空間
  - 3.2.2 共同創造替代性敘事的模型
  - 3.2.3 共同設計科技原型以促進公眾參與
  - 3.2.4 對話式策展塑造想像力和協商
- 3.3 **第三階段：將安全空間擴展至公共空間**
  - 3.3.1 博物館空間的展覽
  - 3.3.2 將展覽轉移到虛擬空間的目的

- 4.1 安全空間作為擴展時間性和歷史性的設計環境
- 4.2 紀念博物館的正式公共空間也清楚地表明了安全空間的局限性
- 結論

- 5. 結論

# 01 背景與目的

- 背景

在政治和有爭議的背景下為思想、行動和相互學習提供一個社會發展的環境。

- 目的

1. 透過介入、對話參與和共同設計，將設計人類學和基於社區的參與式設計的核心要素結合起來，與納米比亞年輕人一起開發安全空間。
2. 展示了安全空間的有意設計實踐如何在有爭議的環境中實現新的工作方式。
3. 提出了一個設計和發展安全空間的框架，重點在於多重時間性和空間的社會生產。

## 文內敘述

即使在強調賦權、民主和相互學習的參與式設計領域，缺乏文化情境和對人們過去和現在的潛在本體論糾葛的參與也意味著仍然存在理論和方法論上的差距 (SMITH, WINSCHIERS) -THEOPHILUS、LOI 等人，2020)。

# 02 理論背景

- 去殖民設計：
- 去殖民設計旨在解構和反思設計如何忽視和不利於邊緣化社群，特別是在全球南方。研究者需脫離主流系統，重視邊緣化的知識系統和設計原則。
- 設計應轉向多元知識生產，超越西方的普遍主義，關注具體情境中的多樣化和在地經驗。
- 從第三空間到安全空間：
- 基於後殖民理論和文化混合概念，第三空間在參與設計中被用來描述不同觀點相遇和互動的區域，但常忽略政治、文化和歷史背景。
- 安全空間進一步拓展了第三空間，強調在文化混合背景下，應該考慮參與設計中的政治、文化和歷史糾結。

## 文內敘述

即使在強調賦權、民主和相互學習的參與式設計領域，缺乏文化情境和對人們過去和現在的潛在本體論糾葛的參與也意味著仍然存在理論和方法論上的差距 (SMITH, WINSCHIERS) - THEOPHILUS、LOI 等人, 2020)。

安全空間定義為一個有意識地發展的思想、情境行動和相互學習的社會環境，使參與者能夠就他們的日常經歷、緊張局勢和有爭議的過去進行對話，從而想像和共同創造替代行和多元的未來。

# 03 研究設計

- 研究方法：
- 研究結合了設計人類學和社區參與設計，通過設計干預、對話參與和共同設計來創建安全空間。
- 研究團隊由來自不同學科背景的四名研究者組成，包括當地參與設計研究者和設計人類學家。
- 案例研究：
- 研究在納米比亞進行，對象是1990年獨立後出生的年輕人，即“自由出生者”。這些年輕人被邀請參與到去殖民設計的對話和實踐中。

## 文內敘述

在不同的認知立場之間建立對應關係 (GATT & INGOLD, 2013)，透過對話和自我批評對其他知識論採取徹底的開放態度，作為實現非殖民化設計的方法。

研究人員組成：兩名位於當地的參與式設計研究人員和兩名位於丹麥的設計人類學家。這位博士生本人是「生來自由」的納米比亞人，也是一名納米比亞的女性電腦科學家，她與生來自由的人進行了合作，並進行了共同設計和共同策劃會議。兩位具有其他殖民背景經驗的設計人類學家和 POEM 研究計畫的合作夥伴在過程中參與了反思、批評和分析。

# 04 實踐應用

- **第一階段-建立安全空間：**
- 研究首先通過招募參與者並識別張力，建立一個能夠自由表達和相互尊重的安全空間。在這個空間中，參與者分享日常經驗，解構過去和現在的關係，並共同探索未來的可能性。
- **第二階段-原型設計：**
- 通過邀請設計學生參與，共同創建數位原型，這些原型用於促進公共參與和對話。例如，設計了一個模擬遊戲和一個人工智慧代理來反映殖民時期和現代的決策情境。

Table 1 Overview of research design and research activities

| Phase  | Activities  | People involved   | Period                            |
|--|---|---|-----------------------------------|
| Phase 1: Establishing the safe space                 | Recruiting participants<br>Identifying tensions<br>Sharing everyday experiences with relations to pasts<br>Deconstructing past-present relations  | Born frees and local researchers                                      | May–July 2019<br>Weekly sessions  |
| Phase 2: Prototyping probes for dialogic engagement  | Inviting co-designers into the safe space<br>Co-creating mock-ups for alternative narratives<br>Co-designing technological prototypes<br>Dialogic curation for shaping imaginaries and negotiations | Born frees, design students, local and international researchers      | Aug.–Oct. 2019<br>Weekly sessions |
| Phase 3: Extending the safe space into public spaces | Exhibition in the museum  | Born frees, local and international researchers (public/local reach)  | July–Dec. 2020                    |
|  | Exhibition in Virtual Reality   | Born frees, local and international researchers (public global reach) | Dec. 2020–Dec. 2021               |

- **第三階段-擴展到公共空間：**
- 第三階段將安全空間擴展到博物館和虛擬現實展覽。博物館展覽挑戰了納米比亞的宏大歷史敘事，虛擬現實展覽則提供了一個更加安全的空間來進行去殖民對話。

## 文內敘述

在不同的認知立場之間建立對應關係 (GATT & INGOLD, 2013)，透過對話和自我批評對其他知識論採取徹底的開放態度，作為實現非殖民化設計的方法。

研究人員組成：兩名位於當地的參與式設計研究人員和兩名位於丹麥的設計人類學家。這位博士生本人是「生來自由」的納米比亞人，也是一名納米比亞的女性電腦科學家，她與生來自由的人進行了合作，並進行了共同設計和共同策劃會議。兩位具有其他殖民背景經驗的設計人類學家和 POEM 研究計畫的合作夥伴在過程中參與了反思、批評和分析。

# 04 實踐應用

- 建立安全空間：
- 目標是讓十名年輕(4 名女性和 6 名男性，年齡 20 歲至 28 歲)自由表達自己的意見、想法和希望，同時尊重地傾聽和不做評判，目的:就日常生活中有爭議的問題進行真誠的對話。工作中特別重要的是：
- 1.參與者的選擇、緊張局勢的識別(右上)
- 2.日常經驗的分享(右下)
- 創造自由人集體敘事的空間，同時承認多元性。
- 這個群體意識到自己的故事和經歷是如何相互關聯的，以及他們在許多方面與現有的正式歷史和公共敘事相抵觸。
- 正是在這種分享的情境中，能夠在他們自己的條件下定義自己的安全空間，來探討去殖民化議題。
- 3.過去、現在和未來之間關係的主導概念的解構。
- 使用對比的方式展示了當代和存檔的新聞報導和敘事，以戲劇化地展示現在與過去之間錯綜複雜的聯繫，並開啟去殖民化的思考和辯論。
- 寫下:感受-想法-共同討論-過去與現在的關聯



Figure 1 (left) Tangeni, sharing a story based on the artwork of Namibia's first president during the liberation struggle; (right) Selma sharing her everyday experiences through oral narratives

## 文內敘述

「因為我們，你才誕生在一個自由的國家」。我們為這個國家而戰。」當今的領導人要求他們的犧牲得到讚賞，並要求他們保留自己的權力地位。正如生來自由的克里斯所說，“我們被告知我們是明天的領導者。”但現在我們還沒有被賦予責任。有人告訴我們我們太年輕了。

*'You cannot come and decide how you should address a person. It's up to that person to tell you how you should address him or her, or them. We are referred to as San people, and Bushmen, that is not how we know ourselves. I think the term Bushmen came from a Dutch word that I cannot even pronounce, which means outlaw. But how we came to be known as outlaws is because we resisted them. The word bushman still exists today. And people understand it now from the English context as people from the bush. As Africans, we are all from the bush. Even as I am speaking today, we are referred to as Bushmen, which seem inferior to other tribes (...). The word bushman is brought by an outsider and now used by an African against a fellow African.'*

# 04 實踐應用

- **第二階段-原型設計：對話式參與**
- 為擴展自由人聲音作為公眾展覽的一部分而設計對話式數字探針。合作設計方法使年輕人能夠參與其中。使用對話式策展，這使研究人員、互動設計學生和自由出生世代能夠通過開發互動式數字裝置的過程產生新的觀點和想像力。
- **1. 邀請共同設計者進入安全空間:**
- 三個月後與5位自由出生世代合作開發一個互動式裝置。原本說裝置目標與材料，反過來學生們參與了討論，探討他們的技能和技術設計經驗如何支持群體對於當代去殖民化辯論的野心。
- **2. 共同創造替代性敘事的模型**
- 三個混合學生與青年組合，根據自由人創建的（後殖民主義）主題和材料來製作模型。考慮以下事項：想要傳達的主訊息；日常現實以及過去和未來的想像力；想要為觀眾創造的體驗類型。
- 三個模型促進了去殖民化的多元和替代性敘事，使參與者能夠參與未來，並在設計技術原型之前發展更廣泛的理解。

# 04 實踐應用

- **3. 共同設計科技原型以促進公眾參與**
- 通過一系列合作工作的原型設計工作坊，自由人和學生共同開發了五個互動裝置，涵蓋了五個核心主題：欣賞本土知識、理解過去、參與奮鬥、控制去殖民化辯論中的噪音，以及探索未來。
- 每位學生負責實施互動裝置的功能性部分，但自由人負責收集和製作他們裝置的媒體內容，共同設計了符合去殖民化主題的引人入勝的遊客體驗。
- **4. 對話式策展塑造想像力和協商**
- 採用對話式的參與形式，研究人員、自由人和學生共同努力塑造想像力，並協商展覽的內容。
- 持續協作反思和通過對話進行的批判在這種情況下非常重要，因為研究者需要關心並對自由人的初步恐懼心理持有同理心，特別是在進入公共空間時，公眾的反應和影響尚不明確的情況下。

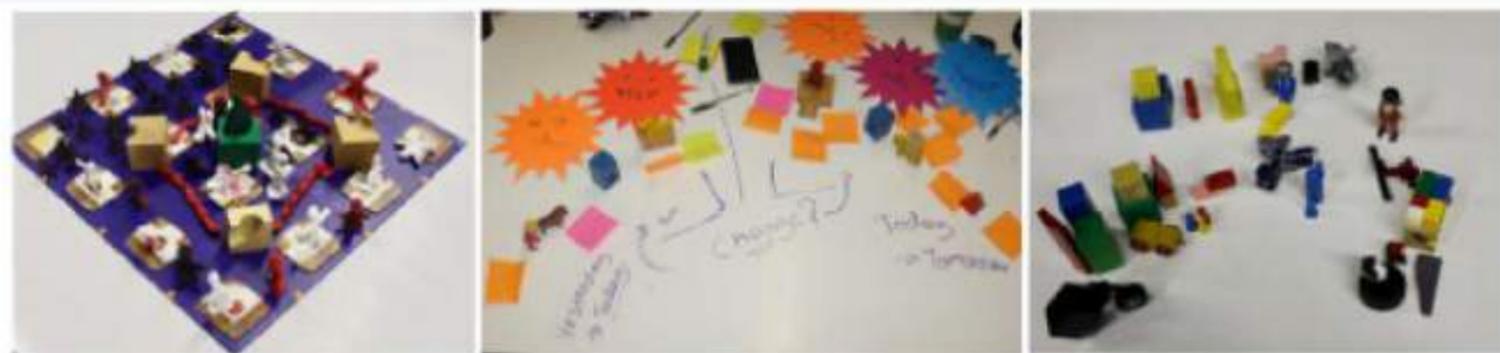


Figure 3 (left) soundscape of decolonial voices; (centre) a Trip into the Past and Future; (right) Artificial Intelligence Agent

## 文內敘述

1. 聲音景觀，通過同時聲音的混合嘈雜，放大自由出生世代在持續的殖民和去殖民對話中的邊緣化聲音，激發出關於過去的替代敘事和自由出生世代的新觀點。
2. 《穿越過去和未來的旅程》決策遊戲
3. 代表殖民過去的具有影響力的人物的人工智能代理，可以被質疑並利用收集的媒體資料庫（包括訪談和文章）回答查詢。

# 04 實踐應用

- 第三階段-擴展到公共空間：
- 在安全空間中討論經精心策展以展覽的形式呈現在博物館的公共空間中，隨後轉化為虛擬展覽。
- 1. 博物館空間的展覽
- 最終的展覽《生在自由世代的後殖民敘事》為多元的聲音打開了門戶，以應對複雜、情感和敏感話題鋪路。
- 自由出生世代有意提議利用納米比亞獨立博物館作為一個具有紀念性的平台來吸引政治家和前自由戰士的關注，希望對社會轉型產生更大的可見性和影響力。
- 莊嚴的正式背景下，展覽挑戰了納米比亞歷史的宏大敘事，融合了當代的日常經驗，並邀請到場參觀的自由出生世代進行對話交流，在展覽持續兩周期間與他們共同參與。



Figure 4 Wall paintings in the Namibian Independence Memorial Museum: German colonial era (left), the armed liberation struggle from South Africa (middle), and contemporary independent Namibia (right) © Rachel C. Smith



Figure 5 (left) The Soundscape Control Installation, prompting responses from the audience; (right) visitors taking pictures with Hendrik Witbooi, leader of the Herero and Nama revolts against German colonial rule, on green screen, © National Archives of Namibia

1. 展覽設置在非常寬敞的全景室內，長約21米，寬約9米，展示了精心繪製的巨大壁畫，描繪了精美的殖民地和獨立場景。
2. 遊客通過一個喧囂、令人困惑的當代（圖左聲音景觀）進入展覽，通過增強現實裝置學習過去的知識和部落歷史，並通過照片攝影亭成為自由戰士鬥爭的一部分（圖右）
3. 隨後，遊客被引導回到現在，並被促使做出“正確”的（替代性的）選擇，展望未來。探索未來是一台復古的遊戲機，顯示了由自由出生世代提出的關於理想未來的問題，並期待遊客的“是”或“否”回答。

# 04 實踐應用

- 2. 將展覽轉移到虛擬空間
- 目的: 探索通過使用化身來擴展安全感; 延長參與期限; 將範圍擴大到更廣泛的受眾。
- 虛擬平台的設備與技術，挑戰了在非政治化空間中為納米比亞政治人物和年輕人搭建去殖民化對話的目標。但成功將辯論轉移到虛擬公共空間，實現了一定程度的權力轉移。
- 將安全空間擴展到公共空間，無論是物理空間還是虛擬空間，都促進了圍繞有爭議問題展開更廣泛對話，確保了先前被壓制的聲音得到聽取。



Figure 6 (left) overview of the virtual exhibition; (right) avatar visitors gathered around the fireplace

## 文內敘述

1. 生於自由世代堅持創造一個納米比亞的虛擬環境，在這個環境中，他們可以在全球虛擬空間中識別為“納米比亞人”。
2. 該設計的靈感來自傳統的納米比亞設計、納米布沙漠、納米比亞的動植物以及當地音樂。對於生於自由世代來說，重要的是感覺有既定規範，讓真的想像看起來像他們自己，具有正確的聲音和顏色類型，可以充分體現。
3. VR展覽播播了出生的自由人壓制的聲音，以引發關於非殖民化和多元未來的對話，就像在實體展覽中一樣。

## 實現方法

博物館:  
有爭議的物理環境，但提供了一個最初的平台和社交空間，讓不同的公眾觀眾參與其中

VR展:  
通過虛擬形象作為安全機制避免判斷，及接觸政策制定者可能帶來的積極影響，並有機會加入關於去殖民化議題的全球展覽和社區討論。

# 05 框架建議

- 安全空間作為去殖民化設計實踐
- 安全空間的框架，包含多重時間性合作所帶來的潛力。安全空間的社會層面，如何支持安全空間作為去殖民化實踐的社會時間方法。
- 安全空間框架：
- 建立安全空間需要一個有意識的設計過程，旨在創造一個保護的社會環境，讓參與者能夠自由探索和討論。
- 第二階段是為對話參與設計原型，通過共同設計來探討去殖民對話。
- 最後，將這些對話擴展到公共空間，促進更廣泛的社會參與和文化變革。

突顯對話策展過程向公共空間擴展，以開展與不同受眾的有爭議對話。

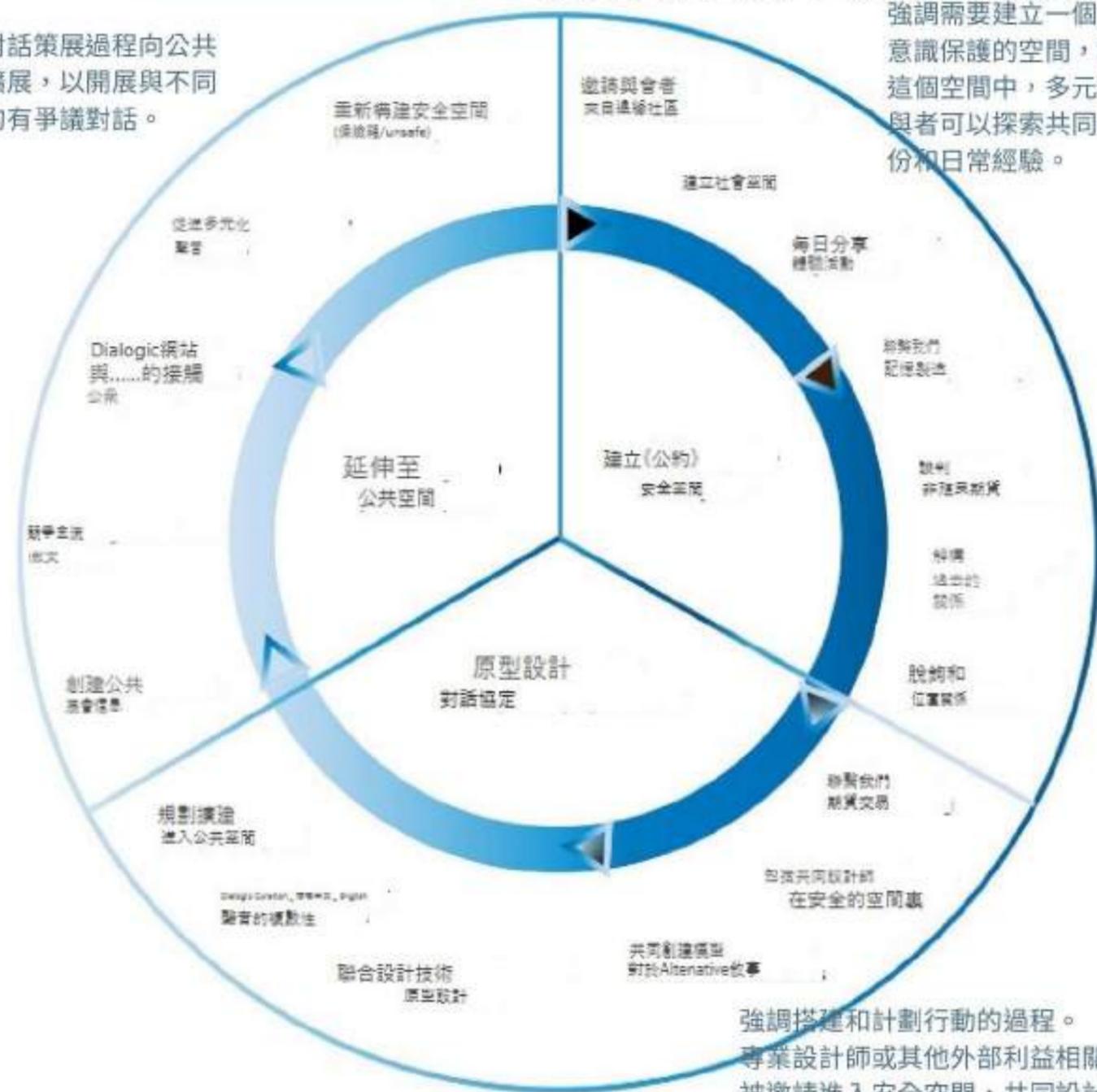


Figure 7 The safe space framework

## 文內敘述

1. 安全空間框架涵蓋了朝向多元性的去殖民化轉變 (MBEMBE, 2021; MIGNOLO, 2007; SMITH ET AL., 2021)，並運用了不同的時間性 (OTTO, 2016; SMITH & OTTO, 2016) 和空間的社會組成 (LEFEBVRE, 2013, P. 33)。它由三個階段組成，這些階段通過順時針運動的方式相互構建，可以擴展為持續的迭代過程。

2. 去殖民化的安全空間，可以與參與設計過程的人共同討論有爭議的（後殖民主義的）問題和可能的（去殖民化的）未來，隨後與更廣泛的公眾和當權者進行討論。同時，作為一種去殖民化的設計實踐，安全空間挑戰設計者將嵌入設計方法中的固有殖民衝動的定位和重塑，並要求設計者在協同設計創新中發揮重要作用，突顯邊緣聲音和知識實踐。

# 06 結論

- **研究貢獻：**
- 研究展示了安全空間如何作為一種去殖民設計實踐，促進多元聲音和知識系統。這些空間為邊緣化群體提供了一個表達和互動的平台，並推動了文化和社會變革。
- **1.安全空間作為擴展時間性和歷史性的設計環境**
- 時間視野的擴展在第一階段尤其重要；在第二階段，新的見解被分享，然後用於共同創建和原型化新的敘事和表徵，在最後階段，這些敘事和理解將重新在更廣泛的觀眾中進行重新協商。
- 探索交織的過去和現在的時間性為在具有爭議的背景中積極共同創建記憶和替代未來奠定了基礎。
- **2安全空間框架基於將社會空間理解為一個使人們更容易表達他們的想法並規劃行動的環境 (Lefebvre, 2013, p. 33)**
- 揭示高度政治化的辯論和處理艱難的過去和現在會在參與者和研究者無法預料的情況下造成不適和緊張。參與和加強邊緣化聲音的風險和挑戰需要仔細考慮，永遠不要低估。
- 使用安全空間作法，未來的設計實踐應考慮多重時間性和社會空間的社會構建，來參與位於特定本體糾葛和社區和解之中，作為設計未來的一部分。從而支持去殖民設計的持續發展。

# 07心得

- **重要性在於提出了實踐框架來應對設計領域中的去殖民挑戰**

在於它不僅挑戰了西方主導的知識生產模式，還推動了設計領域的多元化發展。安全空間的創建使我們能夠更深入地了解不同文化背景下的需求和挑戰，從而開發出更加適應當地需求的設計解決方案。

- **安全空間作為工具能夠讓邊緣化社群更有效地參與設計過程**

創建這樣的空間可以幫助邊緣化社群更自由地表達他們的聲音，促進多元文化和知識系統的交流。通過設計人類學和社區參與設計的方法，可以在政治和文化高度爭議的環境中創造新的工作方式，有助於當地社區的發展，也為設計研究提供了新的視角和方法。

- **處理文化混合和爭議背景下設計問題的方式**

文章強調了參與設計和設計人類學的結合，展示了這種跨學科方法如何能夠有效地促進社會變革和文化多樣性。此外，文章提出的框架為未來的研究提供了寶貴的參考，推動了設計領域向更加多元化和包容性的方向發展。

**THANK'S FOR  
WATCHING**

**JIA YEN HER.**





Design Studies 86 (2023)

112-2 Graduate Seminar (II)

# 從「如果只是」到「如果」： 設計思維與組織變革的民族誌研究

**From 'if only' to 'what if':  
An ethnographic study into design thinking and organizational change**

主講人 / 張瀕丰

授課教師 / 翁注重 教授

導讀日期 / 2024.06.05



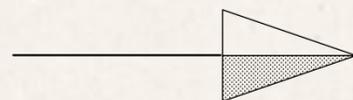


if only

# 「如果只是」

這種思維模式通常帶有遺憾和被動的意味，認為如果過去某些情況不同，結果可能會更好。

“但願我們早些知道這個問題，  
結果就不會這麼糟糕。”



what if

# 「如果」

強調對未來可能性的探索和創造。鼓勵人們開放思維，並嘗試尋找新的不同的解決方法。

“如果我們嘗試這種新的方法，  
會發生什麼？”

