

盒中何物？

基于二手经验现象的设计实验

邹雪丹 201626010523 设计 1605

指导老师:张朵朵



图一 左：“盒中何物”实验的四个流程 中,右：参观者记录自己的感受体验

摘要

我们综合信息时代的一些接受信息的特点定义了针对于一手经验的二手经验现象。并尝试通过设计一个体验流程探讨二手经验，一手经验和真实之间的差异。我们在湖南大学进行了展览。实际展览的装置是一个盒子，参观者首先阅读白板上之前参观者所留下的二手经验，之后他被要求亲自去摸盒子东西，并对盒中何物用文字和图片记录自己的一些思考贴在白板上，过程完成后他将会得到奖励。整个看似简单的流程实际上是被精心设计过的。我们最后对收集到的反馈进行了简要的分析。

关键词

一手经验，二手经验，体验设计，信息

1.背景

根据传播学对媒介的相关研究【赵勇，

2011】，人类对信息的传播可以划分为口语媒介时代，印刷媒介时代，电子媒介时代和如今的数字媒介时代。而在如今数字媒介时代，信息呈现明显的碎片化特质，人人都是信息的传播者，人人也是信息的接受者。【王君琚, & 闫强. 2011】，【文晓欢. 2011】根据 DIKW 体系【Fricke M. 2009】，人的知识在 I（Information）层显著增加了，但是在从 I 层跃迁至 K（Knowledge）层以及最终上升到 W（Wisdom）层必须经过人们对这些经验知识的内化。

基于此，我们将一手经验定义为“通过自己的实践亲自体验过或者思考过而得到的自己总结得来的经验知识”，对应的二手经验则是“试图了解他人获得一手经验的体验与感受的过程以及获得的他人的二手经验”。

在此基础上，我们之前的分析得到了一手经验和二手经验按照流程划分的五个差异域，并且明确了在涉及真实的实体体验的问题上一手经验往往有着强烈的不可取代性。当然一手经验与真实本身也存在着同样难以逾越的差距。

2.设计

整个装置按物体构成分成：盒子（包含盒中的物体），白板（含便利贴和笔），糖果和视觉引导牌。从流程上划分，可以明显地分为四个步骤：看白板（得到二手经验），亲自探索（获得一手经验），记录感受（通过一手经验揣摩真实），获得糖果（奖励）。

2.1 盒子

设计装置的主体是一个红色的不透明盒子，其亮点在于在盒子顶部伸入手的地方加装了围成“口”字形的黑色海绵。除了黑色海绵本身的缩小盒子开口防止参观者用眼瞥见盒中之物的遮挡视线作用外，可以预见，参观者在手伸入盒之前应该会有对未知的恐惧，而黑色海绵温柔的触感与参观者的手触碰的时候可以很大程度上起到安抚参观者情绪的作用。同时，某种意义上入口处的黑色海绵也是盒中之物，不过显然这个东西是容易被忽略掉的，也是明显他人的二手经验无法传达的体验盲点。

盒子中的其它物体被设计成毛绒玩具，抽象的硬质三维模型，捏上去有形态变化的儿童玩具以及扎手的模型树。这些东西形象和抽象结合，显然毛绒玩具是最容易判断的，而抽象的三维模型则难以单靠摸判断其外观。而在体验上也融合了软，硬，刺，实和虚等多种触感体验。



图二 盒子内部的东西（毛绒玩具，捏手玩具，模型树，抽象球模型以及黑色海绵）

2.2 白板

白板上给出了“请写并画出盒中之物”的提示，这里主要强调的是除了文字记述外还要用简单的图像描述。

同时，考虑到之前的研究表明一手信息有时也会被利益集团等利用，在展览前预置了四张便利贴在白板上作为初始状态。这四个最初的二手信息也是被设计过的，它们的目标是影响后续人们的记录方式。其中一张几乎告诉了参观者盒中之物，但刻意忽略了假树和开口处的海绵。一张侧重描写触摸物体时内心的感受。一张刻意进行了误导，提供了盒中本没有的东西。

2.3 流程

为了在没人的情况下引导参观者而为四个步骤都设计了简练明确的告示牌并在展览时选择了视觉引导效果最佳的方式进行了摆放。



图三 流程引导标签的视觉引导分析

第一步中参观者看白板上前人的经验模拟了在信息时代获取二手经验的过程。这些二手经验是任何人都可以发布的，没有任何判定机制来确保它们正确性。

第二步中参观者亲自探索盒中之物模拟接触真实的过程。为了避免参观者用除了触觉之外的方式判断盒中之物，除了盒口黑色海绵的视觉阻断，还在展览时刻意将盒子放到了1.65m左右高的位置使参观者视线几乎与盒口水平。

第三步中参观者在便利贴上写并画出自己

的思考。这一步模拟一手经验转化为二手经验发布的过程。显然有些参观者会尽量诚实地讲述自己的经验，而也有参观者会为了糖果等随便描述自己的经验甚至不提供任何有用信息。但正如碎片化时代人人都可以是信息的发出者一样，他们的信息都有权贴在白板上。

第四步参观者拿取展位的糖果夸张地模拟了经过主动体验后信息转化为知识的过程。无论参观者对盒中之物的判断是否正确，他们都可以获得糖果，这也是旨在鼓励人们要主动思考，主动体验得到自己的一手经验，无论其与真实的偏差如何，自己的体验总是那些依托与生硬的文字的二手经验所无法替代的。

2.4 隐喻

整个“盒中何物”体验设计参考了近代物理学量子力学中著名的“薛定谔的猫”实验【Schrödinger, Erwin November 1935】。在观测者本身的观测行为发生之前，其确定事实往往是混沌的。另一方面，如果将盒中之物理解为真实，显然真实本身是什么最有效的方法应该是打开盒子用眼睛去看，但是实验限制在了用手在狭小的盒子空间进行探索，这是一种低纬度的观测方式，注定了无法完全弄明白真实。而白板的二手经验也隐喻人们目前已有的知识，参观者的探索正如学术研究，每个人的研究都只可能反映很小一部分的真实，但是正是人们永不停止的探索我们才能够构建越来越接近真实的知识体系。显然无论正误，探索本身的行为都是值得奖励的。

3.结果分析

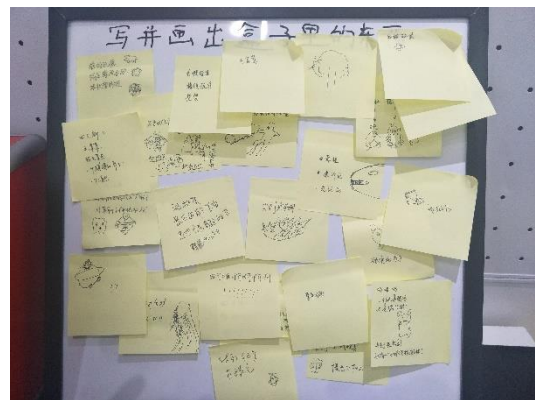
在短暂的展览中除去4个初始设置的便利贴，共收集到了21条有效的参观者反馈。按照推测出的物体人数排序由多到少依次是毛绒玩具，球棍模型，捏手儿童玩具，模型树。盒子口的黑色海绵以及其给手部带来的温柔感没有被任何参观者提及。而在体验词的使用上，“软”，“茸”，“硬”，“刺”被多次提及，此外有3个参观者描述到了“童年的感觉”，有4个参观者没有按照要求绘制相应的

图形，有6个参观者完全按照主观体验描述了感想。

综合结果，即使是面对同一件事不同的人也会以不同的态度去完成并最终用不同的方式表达出来。实际上没有任何一个参观者完美解释了盒中的所有东西。在阅读了所有参观者留下的信息后，显然并不能预料到盒子口处的海绵。这样实验所要表现的二手经验，一手经验与绝对真实的差异被很好地反映了出来。

整个实验的结果很好地表达了我们在信息化时代要强调的东西——“看似简单的任何主观体验感受其实往往是二手经验最没法替代的领域，很多事情只有在亲自去做之后才会有更接近正确的认识”。

人们显然在很方便亲自探索并获得奖励的情况下很乐意主动去体验一件事情。但是，当对应的奖励缩小并且主动体验难度加大到什么程度时会衰减人们对于一手经验获取的热情感？未来更多的研究工作需要围绕这些展开。



图四 展览结束时贴满参观者留言的白板

参考文献

1. 赵勇. (2011). 不同媒介形态中的大众文化. 遼寧大學學報 (哲學社會科學版), 39(4), 21-27.
2. 王君琚, & 闫强. (2011). 碎片时间的应用现状与发展趋势分析 .
3. 文晓欢. (2011). 浅析以微博为代表的信息传播碎片化 —— 以“新浪微博”为例

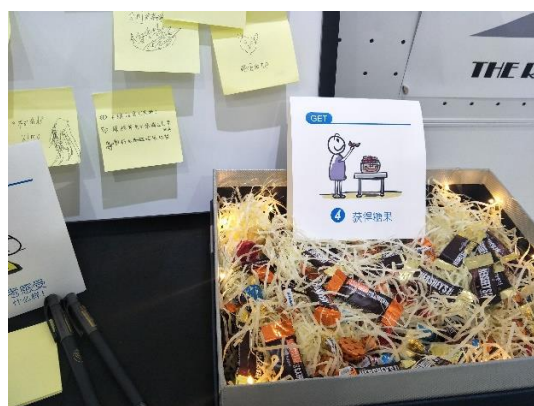
(Doctoral dissertation).

4. .Frické, M. (2009). The knowledge pyramid: a critique of the DIKW hierarchy. Journal of information science, 35(2), 131-142
5. Schrödinger, Erwin (November 1935). "Die gegenwärtige Situation in der Quantenmechanik (The present situation in quantum mechanics)". *Naturwissenschaften*. **23** (48): 807-812. Bibcode:1935NW.....23..807S. doi:10.1007/BF01491891



附图三 白板上部

补充图片



附图一 获得糖果部位



附图二 盒子以及展览提供的便利贴