

目錄

代序	001
前言	009
導論	017
第一部分 設計倫理：理論和責任 ——潘家健	
第一章 設計、藝術與倫理的關係	029
1.1 設計與藝術之分別	029
1.2 設計的目的	033
1.3 設計倫理的概念	034
1.4 倫理道德的關鍵詞	036
第二章 現代社會的設計倫理觀	039
2.1 現代社會中的倫理思考	039
2.2 設計的倫理視野	042
2.3 設計與現代社會的關係	044
2.4 設計的經濟關係	045
2.5 設計與市場的關係	046
2.6 與設計關連的公司部門	050
2.7 設計與不同生產範疇的關係	058
2.8 設計與客戶的關係	060

第 三 章	設計師的社會責任.....	063
3.1	人道責任.....	063
3.2	安全責任.....	066
3.3	社會平等和資訊權觀念.....	069
3.4	自然責任與環保守則.....	071
3.5	綠色科技.....	076
3.6	環境保護 3R.....	081
第 四 章	知識產權與設計文化.....	095
4.1	知識產權的保障.....	095
4.2	知識產權保障的四個部分.....	097
第 五 章	設計倫理與創意.....	105
5.1	創新與革新.....	105
5.2	感性導向和理性導向設計.....	107
5.3	設計潮流與設計倫理.....	108
5.4	國粹主義與個人風格.....	114
5.5	設計與消費主義.....	118
第二部分	設計倫理：實踐個案 ——靳埭強	
第 六 章	關懷的設計實踐.....	125
6.1	節約：由最基本做起.....	125
	70 大阪世博香港館導賞手摺 四人設計展海報 / 場刊 集一設計課程海報 / 簡章	

6.2 節能：珍惜地球資源.....	130
節能耐用的 LED 產品	
6.3 再用：器材的循環使用.....	134
墨化·脈化·物化展覽	
6.4 惜物：舊物與廢品的重生.....	141
舊家具的新生命 廢馬蹄鐵的重生 接受不完美而減廢	
6.5 環保：愛護自然萬物的情操.....	150
怎樣表現環保 做個地球之友 愛惜自然生態 愛護動物防止虐畜	
6.6 善意：以仁愛關心社羣.....	161
主婦的手造肥皂 社企品牌 330 社會需要正能量	
6.7 公義：維護社會倫理價值.....	176
我的香港海報 城市重構文化保育 言論自由與新聞自由	
6.8 保育：文化創意的研究推廣.....	186
大紫禁城的研究出版和展覽 《知竹》展覽、研究與著作 達達電台 Radio Dada 設計廣播	
後 話.....	204
參考資料	208
附 錄 汕頭大學長江藝術與設計學院《設計倫理》教案 (2007-2008 學年第 2 期)	211

導 論

踏入二十一世紀，世界本無甚特別，一直到美國的信貸危機於 2008 年爆發，拖倒了全球經濟。日本 2011 年的大地震，引發了海嘯和核電危機，但可幸沒有釀成更大的災難。中國仍漸漸地、慢慢地崛起，沒有走回頭路……

回望二十世紀，沃爾特·格羅佩斯 (Walter Gropius)¹ 曾集合一羣建築師、藝術家和工藝師之力，於 1919 年創辦了現代設計課程，他們立下了宣言，要訓練人才，改善人民生活，造福社會。包浩斯啟動了現代設計——這股能夠改善社會、改變文化、造福人羣的新生力量。今天社會的進步、人民生活的改善和文化的演變，當中設計的功能和努力是重要因素。設計和創意已是今天常用的詞彙；設計在生活中、在社會裏，更是無處不在。

1 沃爾特·格羅佩斯 (Walter Gropius)：1883 年生於德國柏林，建築師和建築教育家，亦是現代設計學校包浩斯其中一個創辦人，1919-1928 年擔任校長。他的設計帶有現代主義味道。

有關設計倫理的幾個問題

2011年，蘋果電腦的創辦人史蒂夫·喬布斯逝世。於是有人會問，中國會出現喬布斯嗎？若依照現在的發展而欠缺新思維，永遠也不會出現。有人也問，喬布斯跟設計和設計倫理有甚麼關係？在回答之前，請大家想想以下幾個問題：

- 若果你有個概念，相信它能造福社會，改善生活。在沒法預測成果之下，有人說會帶來收益，但你將要付出很大的個人代價，還會被人嘲笑；你要和現實鬥爭，更需要堅持才有希望。然而，成果或收益還是未知之數；前景並不明朗，也不樂觀。這樣，你會做嗎？你會堅持嗎？
- 喬布斯是設計師嗎？為甚麼？
- iMac、iPod、iPhone和iPad都是從Mac電腦衍生出來的，究竟Apple和PC的基本分別是甚麼？喬布斯當時在想甚麼？

關於第一個問題，在這個時代的社會價值觀之下，答案應該是一致的。如果這樣做，在過程中會被人嘲笑，失敗還會被人說愚昧；要是堅持，很難得到同情和支持。不過，若果存在設計倫理的話，大家的想法便會不同，甚至會好像喬布斯那樣想，因為那正是他的所為。設計倫理，會令人為價值再思考。

至於第二個問題，從字典裏找設計的本義就知道，喬布斯所做的就是設計。他一生都專注於蘋果電腦的概念上，大部分工作時間都花在蘋果產品上；他專注、持之以恆而有所成，算是“師”吧。我們總不能說

懂繪畫，會造型，能雕塑的才是設計師。一位美術主任，即使繪畫能力低，但也不能否認他是有創意的設計師。時代改變了，舊的思維也要再檢討。

喬布斯的創作已經得到世界的認同，但我們的創作呢？很多人都不愛看設計展的，只會在社會裏鑽，只會關心生活。即使你拿了獎，但他們很快就忘掉。因為，他們在生活中根本碰不着那些創作。那究竟誰有貢獻？誰是大師呢？我們有需要再思考。

第三個問題的答案是：Apple 是生活，PC 是工作。這是它們的根本分別，也是概念上的分別，雖然它們運用差不多相同的電子科技，兩者都是電腦。設計倫理教我們思考設計與社會的關係，明白設計的意義。喬布斯當時的想法是，電腦不應該只能在辦公室裏使用，也可以在家裏使用，甚至在上生活上使用；電腦不應該像部機器，應該人性化，配合人的習慣，改善人的生活。蘋果電腦的產品系列，就是在這個概念之下，因應需求而衍生的；亦即是說，為人類的生活而設計。

喬布斯是一位設計師，但在今天的理解，這個說法很模糊。究其原因，我們對設計的概念，還是停留在上世紀初的包浩斯時期。包浩斯沒有錯，特別是包浩斯精神不應該有變，因為那是現代設計的核心價值。但是，時代變了，設計分門又分工，設計師再不必是藝術家，他們只要有藝術觸覺，有創意思維，明白設計運作，便可以與人合作，各展所長，互相配合來完成設計。喬布斯就是這樣一位設計師，雖然他自己也未必想過這個身份。

設計的責任問題

有人以為，若喬布斯算是設計師，他也不是一位好的設計師，因為他在生產製造中有剝削之嫌。他賺到百多元的利潤時，生產商只分到幾塊錢，而且他也沒有照顧工人，欠缺社會良知。從事設計的，應該要照顧社會，這是設計師的分內責任。喬布斯有能力這樣做，但他沒有去做。

這個想法引出了設計的責任問題。這問題似乎沒有答案，只有各自的理解：連設計師們的看法也會各有不同。恰如近年的趨勢，設計師設計產品線，創造自己的品牌，並自己經營運作；設計和經營合而為一，責任也混在一起了。其實，若果弄清楚設計與社會的關係、設計的功能和運作，以及設計在社會中的位置，便不難辨別。跟經營品牌的設計師一樣，喬布斯不過是一身兼兩職——他是設計師，也是商人。

與包浩斯時期不同，設計兼而製造，負責跟進生產和品質管理，甚至兼顧推銷經營。在今天的商業社會，那些都屬於商業企業的職權。設計仍然跟那些功能部門有着密切的關係，有時還被授權負責跟進，但決策權仍在商業企業手中。明瞭這個關係，責任便可以分辨清楚。

現代製造業管理，運用程序方式生產，勞工與自動生產等同，亦可以互換，由生產需求來作決定。這是現實，但是否沒有人性？作為世界最大的製造商，蘋果公司當然有絕對的討價還價優勢；若果別處能提供更高利潤，便會向別處轉移，生產商備受競爭壓力。蘋果是上市公司，他們要對股東負責，營利是主要責任；而股東之中就不乏一般市民。

社會不只求財富，還求公平、和諧共處，以至社羣利益；獨霸市場

的企業，有違背社會願望的危險，只能靠政府的指引和干預才能平衡，這就是美國的反托辣斯 (Anti-trust)² 精神。雖然社會常常處於被動，但商業企業仍然會回應，因為這會破壞他們與社會的關係，影響利益。蘋果作為製造商，本應負相當責任。而問題的解決方法，需要從經濟和政策入手。

作為商人的喬布斯，未有察覺到社會的願望，沒有用心處理問題，最終受到了社會的批評。今天設計師和商人的身份、功能和責任，越來越混淆不清。

雖然喬布斯有傳銷天份，但他卻不是模範商家。在經營走向成功時，他要聘請行政總裁來主理，但只一下子，他就被聘來的行政總裁給踢了出董事局。隨後，喬布斯把概念深化，製造了令人驚嘆的 NEXT 電腦，科技尖端而且創新，但馬上就給數間大軟件公司扼殺。買下佐治·勞卡斯 (George Lucas)³ 的動畫公司 Pixar，是他顧問的主意 (1986 年買入，2006 年以 7 億 4 千萬美元售予迪士尼)，其間還受過比爾·蓋茨 (Bill Gates) 的財政支援，才有今日的成就。這都顯示出他從商並不精明，也不是商業奇才。

2 反托辣斯 (Anti-trust)：托辣斯 (Trust) 指在一個行業中，透過企業間的收購、合併和託管等形式，由一間公司兼併或控股大量同行業企業，以達至壟斷行業市場的行為。反托辣斯亦譯為“反信託”，現在不少國家都已成立如競爭法等反托辣斯法例，以求公平競爭。

3 佐治·盧卡斯 (George Lucas)：1944 年出生於美國加利福尼亞州，美國電影導演、製片和編劇。成名作包括《星球大戰》(Star Wars) 系列、《奪寶奇兵》(Raiders of the Lost Ark) 系列等。

喬布斯一面是設計師，一面是商家。他有一面做得十分好，另一面卻不。作為設計師，我們值得思考這個身份問題。

中國社會價值觀不容喬布斯

中國為甚麼不會出現另一個喬布斯？

這是現今的社會價值觀使然。若果你問中國人，他們的理想是甚麼，回應大體上是生活寄望和事業成就。生活寄望很容易轉化成金錢，事業成就更常是以金錢來計算，亦即是名與利的問題。這些回應多隱現着先利而後名，亦有先名而後利，設計師和藝術家就常屬後者。留心一點便會發現，渴望的成就是個人的，名與利都沒有底線。有底線的大多沒有遠景，不外乎是享受成果，安度餘生。理想是以個人為中心的，放遠一點就是對子女的寄望；念及為妻子和為丈夫設想，還照顧父母，已近宏願；如能達至兄弟姊妹，真是少有而可貴。及至朋友的層面則鮮有聽聞。

這有甚麼問題？問題是當我們聚焦於個人，目標是個人成就時，我們便不太能關心社會，關心賴以生存的環境，關心賴以共存的地球，亦即忽視我們後代的將來。放眼於名，人們多沒太堅持；因為名是別人賜予的，不能強求。求虛名的，若不是用以易利，便是自娛。

求利倒實在。然而，當你多費心思於求利時，工作就會為目的而做；對目的沒有幫助的，自然難費心多思考。私利相對有限而可掌握，但花費個人心思不少。求私利而焦點不在社羣時，對自身以外的事自然難想太多。求利最差劣是難剎車，“人在江湖身不由己”，會有千百個理

由迫你繼續去做，最終花去你大半生的時光。

若設計以大羣體為目的，以世界觀為概念，便需要對大羣體關懷，對世界有認識，對民生和文化、設計意義有了解；還要有使命感。抱着信念，加上意志和毅力，才可能做出改善生活、改變文化、影響世界的有意義設計。在今天的社會價值觀籠罩下，沒有對設計的再認識，缺乏設計的新思維，可以說中國很難造就另一個喬布斯。

重新認識設計

談設計倫理，需要重新認識設計，將設計置於當代思維之中，再認識設計的意義和功能，確定設計在當代社會中的位置和關係，並對設計再思考，為將來發展尋找啟示。

自從工業革命衍生了現代生產，包浩斯創辦了設計教育之後，設計已是無處不在，影響着我們的生活。早期的工業只關心基本需求，資源獲取和運用，以及生產效率和效益，忽視了人的感情因素和文化。於是工藝師們一面為生計憂慮，一面卻為生活質素和文化擔憂。

第一次世界大戰後，德國社會蕭條，民不聊生。沃爾特·格羅佩斯領導一羣建築師、工藝師和藝術家，就在此時創辦了包浩斯⁴，並訂立了包浩斯宣言，要聯合工業科技與藝術，為戰後重建而努力，改善人民的

4 包浩斯(Bauhaus)：名詞源自德國一所藝術和建築學校——國立包浩斯學校。該學校由建築師沃爾特·格羅佩斯(Walter Gropius)於1919年創立，講授並發展設計教育。包浩斯現時泛指其倡導的建築流派或風格，其影響廣泛至藝術、平面設計、工業設計、室內設計、戲劇及美術各範疇。

生活。包浩斯精神可以理解為，結合科技與藝術為人民改善生活，為人類謀幸福。

當時包浩斯關心的是普羅大眾的需求，重視新材料、新技術的運用，照顧美感和文化需求的同時，更側重成本效益和實用。這股風氣改變了世界，以至無論城市建築、交通和運輸、衣着和飲食、生活用品和工作環境，甚至休憩場所，都有設計的存在，都看到包浩斯的影子。

設計的成就在早年特別顯著。因為工業生產和科技快速發展，現代設計從零開始，有效地改變了生活質素，也改變了社會，令人耳目一新。在那時就出現了“現代感”一詞。更重要的是，當年的設計具有使命，要為人民福祉作出貢獻。從包浩斯開始，設計漸漸分流到世界各地，地域文化融入了設計，為各地人民服務，也形成了不同的風格。功能則依舊是造福人民。

第二次世界大戰後，在自由市場經濟主導之下，物質主義及消費主義興起，設計開始發生變化。電訊和各種傳播媒體相繼出現，商業企業開始利用傳媒促銷，廣告和平面設計有了長足的發展。設計為了資訊服務，反之亦然，成了設計工作的主流。科技發展越來越快，設計需求也越來越大。工作開始細分，在分門之下同時分工，設計越見專門，從獨自創作走向合作。在經濟方面，貿易從地域走向國際，“需求”開始改為“市場”。設計的視野和思維，也只能相應地調整。貿易帶動經濟，使經濟學、管理學和市場學成了重要的專門學問，設計對需求再不能自作主張了，它得聽取意見，分工思考和合作。

時至今日，經濟和社會的發展程度，已不可同日而語。科學和技術，特別是電子和資訊科技，把社會和文化都改造過來，喬布斯的創新就是一個實例。需求的性質和方式改變了，例如品牌和形象消費、大型超級市場和互聯網購物；另外，供應方式也改變了，製造商已不再等同生產商。百年前的景象，如今不再。

設計也不再像以前只是需求、設計到供應這樣簡單的過程。現在需求不只是重理性的需求，設計不再是供應前作主導的單一功能，供應前已增加了資訊和宣傳，而供應亦已變成一個組合環節。我們不能抱着昨天的概念做設計，而需要用今天的角度來看設計，了解它在社會功能鏈中的位置，和如何發揮往昔的作用，甚至發揚光大。

從倫理角度看設計

道德因時而異，作為設計師我們要明白今天的社會願望，負上社會責任。我們要從設計倫理來思考，做設計該抱持的態度。了解社會現象，了解設計潮流的本義和精神，好讓我們取長補短，定下創作方向，恰當地發揮專業技巧。

設計倫理是從倫理的角度來看設計，也從設計的角度來回想倫理道德，思考設計與人、社會與自然的關係。設計是當今社會的一種重要功能，應該帶有道德倫理觀，並對社會負責任。認識設計、建立自信，並從大層面思考創作，照顧入微，這樣我們才可以像喬布斯一樣，做出好的和有意義的設計。設計倫理是設計的當代思考，是在包浩斯成立近百

年之後，為設計的意義作出的補充。

這本書談的設計倫理不是說教，也不是學術研究，只源自設計師的反思和探索，對設計的再思考。在了解當代設計的問題之餘，亦希望大家持守倫理道德觀念，思考該與不該，思考可與不可，合乎現實而不委曲求全地從事設計工作，誠心而負責任地為人民、為社會、為世界、為萬物服務。

潘家健

第一部分 設計倫理：理論與責任
潘家健

第 一——設計、藝術與倫理的關係 章

要談設計倫理，首先要弄清楚幾個概念，否則無從談起。這即是說，設計是甚麼？倫理又何所指？還有，設計和藝術從來都糾纏不清，兩者的關係又近乎密不可分，但又似乎是兩回事；究竟藝術是甚麼？設計與藝術的關係是甚麼？

1.1 設計與藝術之分別

在中國，設計常常是藝術學院的分科，常稱為藝術設計，像是另類藝術。在西方國家，設計就是設計，屬於獨立的學系。在中國，設計的歷史和理論佔相當的比重，設計理論的形式跟藝術理論相同，若不算學術也近乎學術，甚至有人寫書論設計學。而這類書籍比設計導論和參考資料還多，跟西方國家相反，而日本也不是這樣。這顯示着中國和西方對設計的認識有所不同。作為世界通行的一門高等學科，這種差異若非設計獨有，也是鮮有。

設計跟藝術分不開，因為設計內有很重的藝術成分。設計借用藝術的技巧、思維，還有手段來創作。從事藝術工作可以不懂設計，但從事