

高校设计研讨

基于人物角色法的上海中产家庭儿童家具研究

戴力农^{1,2}, 许柏鸣¹

(1. 南京林业大学, 南京 210037; 2. 上海交通大学, 上海 200240)

摘要: **目的** 引入用户体验设计的方法即人物角色法,对上海中产家庭儿童家具进行设计调研和设计开发。**方法** 以人种志方法采集真实用户的家庭数据,分析出多用户的需求、目标、行为、观点等。**结论** 综合考虑了家庭结构、环境因素、教育观念等诸多因素对儿童家具设计的影响,以人物角色法构建出了4种多用户的儿童家具用户细分模型,并提供了相应的儿童家具设计导则。

关键词: 人物角色; 儿童家具设计; 中产家庭; 用户研究

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2015)16-0117-04

Kids Furniture in Shanghai Middle-Class Family Based on Persona

DAI Li-nong^{1,2}, XU Bo-ming¹

(1. Nanjing Forestry University, Nanjing 210037, China; 2. Shanghai Jiaotong University, Shanghai 200240, China)

ABSTRACT: The methods of user experience design that is persona are introduced to design investigate and develop for kids furniture in Shanghai middle-class family. The needs, purpose, behavior and viewpoints of multi-users are analyzed based on the collection of family data of real user through Ethnography. With many factors such as family structure, environmental factor and educational notion taken into account, it constructs four multi-users kids furniture user segmentation model in terms of persona and accordingly gives suggestions on kids furniture design.

KEY WORDS: persona; kids furniture design; middle-class family; user research

据报告,中国16岁以下儿童有3亿多,占全国人口的1/4^[1]。而中国约有40%家庭的孩子已经有了自己的单间居室和家具,儿童家具市场巨大,特别是以上海为代表的大中城市,用户以中等阶层家庭为主。目前,中国的儿童家具设计尚处于以不同装饰风格为分类的初级水平,无法科学地呈现真实的复杂市场,这里希望通过引入人类学和心理学研究领域的方法来进行解析。研究以人种志方法采集数据,运用聚类等分析方法,最终以人物角色来构建中国儿童家具的市场细分和产品设计导则。

1 方法与流程

1999年,Alan Cooper正式提出了“人物角色”这一方法^[2]。目前,此方法主要在中国的互联网产品开发领域进行应用^[3]。这里将此方法引入家具设计中,研究分为3个步骤,即案头研究、人种志调研和设计分析。

1.1 案头研究

目前,中国儿童家具设计主要考虑以下几个方面:

收稿日期: 2015-03-07

作者简介: 戴力农(1970—),女,浙江宁波人,南京林业大学博士生,上海交通大学副教授,主要从事用户体验设计、用户研究、空间导向设计等方面的研究。

通讯作者: 许柏鸣(1962—),男,江苏人,博士,南京林业大学教授、博士生导师,主要从事家具设计、品牌策划与产品战略设计方面的研究。

不同儿童年龄段生理尺寸、正确的操作方式与身体发育成长、儿童安全性、儿童色彩认知能力与家具装饰、环保以及趣味性粗放式分类^[4]。然而,诸多研究都表明,研究儿童的整体家居环境与家庭教育理念都对儿童的身心成长有着重要的影响。精神病学家孟尼格尔认为:心理健康是指人们对于环境及相互之间具有最高效率以及快乐的适应情况。黄柏青、洪峻峰、许晴红的研究认为,在环境因素中,家庭是(儿童)个性发展和形成的主要场所。由于(儿童)个性的形成、社会行为的获得,其最关键的几年是在家庭中度过的^[5]。综上所述,中国儿童家具设计研究需要提升到针对不同的生活方式、不同教育观念等社会学意义上的产品细分。

1.2 人种志调研

这里选取8个有独立儿童房的上海家庭,选址横跨了上海6个不同的区县,根据不同年龄、职业、家庭结构等各种因素全覆盖多样化地招募用户。研究要求被试家庭的住宅面积在100 m²以上,独立儿童房面积在9 m²以上。根据中国科学研究院划定的中国中产阶级,要求三口之家的家庭年收入在15~30万之间。

本研究在长达一年时间的人种志调研中,跟踪观察和实地采访这些家庭的生活。邀请被试拍摄其家庭生活,要求照片内容覆盖家里所有与儿童相关的活动和事物,并写下对活动的描述。同时,研究人员定期上门实地采访,实地拍摄照片,要求用户和其子女解释其记录的活动的操作流程、态度和观点,从中了解其生活方式以及教育观念^[6]。

1.3 设计分析

针对大量的人种志调研数据,通过聚类分析,听取家具设计师、家具营销人员的建议。本研究发现,家庭环境、家庭人员、成员社会关系、生活理念、教育观、购买和使用等因素直接与用户数据相关。结合案头研究的资料,将诸多因素根据主客观分化,并提取其中影响较广泛的因素,最后聚类为以下4个主要因素。

1) 环境因素。调查显示,几乎所有的儿童都使用家庭各处空间,客厅是目前儿童使用最多的公共空间,餐厅是儿童最想使用的公共空间,儿童家具应提高到全家居设计层面。家庭住宅面积的大小、儿童房的选址会直接影响儿童家具的设计。

2) 家庭结构。家庭的人口数量和构成关系,决定了谁照管儿童和怎样照管儿童。三口之家的核心家庭仍然是上海中产家庭儿童家具用户群的主体,同时需要考虑祖父母和保姆。

3) 教育和观念。传统的望子成龙和严父慈母的教育方式仍然比较常见。西方民主教育和追求自然本真的方式正在逐步增多。

4) 使用与购买。总体来说,儿童参与购买决策的比例比较低,但随着父母受教育程度的增高和受西方民主观念的影响,孩子的参与度正在明显增长。

2 人物角色模型

首先通过案头研究、实地调研采集真实的用户行为和观点,对调研数据进行聚类处理,根据用户行为、观点、动机以及人口统计学等因素,对所有的数据进行标注和归类。然后依据分析得出的4个重要因素,即家庭结构、教育观念、住宅环境以及使用与购买,按照不同因素的匹配度,最终聚类出4类家庭角色定位。通过对用户的回访,邀请他们评估,完成4类家庭角色的修正。最后据此建立细致的人物角色模型。创建人物角色需要对人物角色进行故事写作,包括每个家庭成员的设定,住宅情况的介绍,家庭生活形态和价值观、教育观的勾勒,并通过具体的情景描述来生动地呈现用户家庭中儿童家具的使用过程及用户态度。

研究得到的4类家庭人物角色模型为:(1)精英、等级型家庭(见图1);(2)托管、自我实现型家庭(见图2);(3)民主、理性型家庭(见图3);(4)随性、自由型家庭(见图4)。



图1 精英、等级型家庭

Fig.1 Elite and hierarchical family

3 设计导则

针对家庭人物角色模型,儿童家具设计的导则将



图2 托管、自我实现型家庭

Fig.2 Trusteeship and self-achievement family



图3 民主、理性型家庭

Fig.3 Democratic and rational family



图4 随性、自由型家庭

Fig.4 Emotional and unrestrained family

综合考虑环境因素、家庭结构、教育和观念、使用与购买等多个方面内容,分别从以下几个方向建议:儿童家具的购买决策者、整体家居特点、儿童家具设计要点并提供设计示意图片。

3.1 精英、等级型家庭

儿童家具的购买完全由父母主导。父母具有精英思想,追求品牌和品质,整体家居风格偏好西式古典。对儿童家具的选择也以古典配合成人家具,强调单件家具的功能独一性,注重展示效果,有较多的储藏空间分门别类地收纳各种物品,讲求用料的名贵、精工。古典风格的儿童家具见图5(图片摘自美丽家网)。

3.2 托管、自我实现型家庭

在这个三代同堂的大家庭里,儿童家具的购买取决于父母,可能受祖父母的影响,整体家居理性实用,注重功能,追求性价比。由于人口多,而上海住房户型比较小,与其配套的家具也应在尽量保证体积不变的情况下通过合理的设计将功能附加,可以有效节省空间^[7],因此多功能的家具会较多出现在这类家庭中。会选择实用、耐用、可调节、可多年使用的家具,以北欧风格为主,风格中庸、质朴,材质常为板式,也可以是实惠的清水面漆的松木。北欧风格的儿童家具见图6(图片摘自家天下网)。



图5 古典风格的儿童家具

Fig.5 Classical kids furniture



图6 北欧风格的儿童家具

Fig.6 scandinavian Style kids furniture

3.3 民主、理性型家庭

这类家庭的儿童家具购买是由父母和孩子协商决定的,既注重与整体家居的统一,也尊重儿童的个人喜好,家庭整体风格多元。在儿童家具上,通常既有孩子喜欢的童趣元素,如帐篷、滑梯等,也有益智、培养孩子独立能力的设计。分类家具见图7(图片摘自 Training Dresser)。以模块化来设计非常合适他们,可以随着孩子的年龄进行更换或增减。一些能引发孩子探究思考的科技元素、机械组合的结构、有益身心健康成长的设计,也会吸引家长和孩子。此类设计

可以结合一些智能玩具设计的元素,比如使设计带有意图,能够帮助孩子实现目标,激发他们的兴趣,从而渴望拥有^[8]。

3.4 随性、自由型家庭

这类家庭比较随性自由,很少会一次性买齐一套家具,儿童的家具很可能是看到喜欢的就买了来。整个家居风格会出现混搭,功能模糊,儿童家具也同样如此。父母会更愿意让孩子做主。因为孩子的审美属于一种“自我”的,既非现实又不是非现实的审美世界的直觉性感受^[9],所以他们会喜欢那些充满童趣、色彩鲜艳、具象的或有时下流行的影视元素的家具。其中,卡通形象因其自身特有的幽默和趣味,深受孩子所喜爱^[10]。父母对儿童家具的基础要求是牢固耐用,安全健康,其他就随孩子喜欢就好。软体家具见图8(图片摘自爱嘀咕网)。



图7 分类家具

Fig.7 Kids furniture for sorting



图8 软体家具

Fig.8 Soft furniture

4 结语

传统的儿童家具设计只是跟随技术和材料的变革,设计最多只是关心到儿童生理尺度和安全性,其结果导致产品同质化和恶劣的市场竞争。这里基于人种志调研,让设计师充分地看到用户群的复杂性,用人物角色法刻画出的用户细分模型,使得设计师和企业能真正地把握市场,不仅更准确地设计产品,而且拓展至其产品购买和营销传播方式等战略定位。

由于这里以人种志为调研方法,虽然样本数量有限,但是选取时注重广度和多样性,能够较好地获得人类学和社会学数据,从而支撑人物角色模型的建立。同时,这里将互联网的研究方法引入到家具设计行业,会给儿童家具市场竞争带来新的商机。信息时代已经到来,只有更深入地研究用户和更多元交叉的设计,才能使得企业在未来取胜。

参考文献:

[1] 汤浩,王静,湛涛.基于一物多用理念的儿童家具设计[J].包装工程,2014,35(2):24.

TANG Hao, WANG Jing, CHEN Tao. Design Methods for Children's Furniture Based on a Multi-purpose Concept[J]. Packaging Engineering, 2014, 35(2): 24.

[2] COOPER A. 软件观念革命——交互设计精髓[M]. 北京: 电子工业出版社, 2012.

COOPER A. Software Concept Revolution: the Essence of Interaction Design[M]. Beijing: Publishing House of Electronics Industry, 2012.

[3] 吴倩君,刘吉昆.人物角色及其在设计中的应用[J].设计,2010(2):80—83.

WU Qian-jun, LIU Ji-kun. Persona and Its Application in Design[J]. Design, 2010(2): 80—83.

[4] 程远.儿童家具调研报告[D].昆明:昆明理工大学,2011.

CHENG Yuan. The Report of Research on Kids Furniture[D]. Kunming: Kunming University of Science and Engineering, 2011.

[5] 黄柏青,洪峻峰,许晴红.注意缺陷——多动障碍患儿的个性和家庭环境特点[J].中国临床康复,2003,7(24):3326.

HUANG Bai-qing, HONG Jun-feng, XU Qing-hong. Characteristics of Individual and Family Environment the Children with Attention Deficit Hyper Activity Disorder[J]. Chinese Journal of Clinical Rehabilitation, 2003, 7(24): 3326.

[6] 戴力农,王兆坤.儿童房设计与装修[M].武汉:华中科技大学出版社,2011.

DAI Li-nong, WANG Zhao-kun. Design and Decoration of Kids Room[M]. Wuhan: Publishing House of Huazhong University of Science and Technology, 2011.

[7] 赵颖.都市中低收入青年板式家具设计初探[J].装饰,2012(11):118—119.

ZHAO Ying. Plate-typed Furniture Design and Research for Middle-low Income Youth in Urban[J]. Zhuangshi, 2012(11): 118—119.

[8] 潘明歌.儿童智能玩具中人机交互设计探讨[J].包装工程,2014,35(8):70—73.

PAN Ming-ge. The Human-computer Interaction Design in Intelligent Toy for Children[J]. Packaging Engineering, 2014, 35(8): 70—73.

[9] 朱慧.促进青少年心理健康的色彩审美构建途径研究[J].包装工程,2013,34(24):18—20.

ZHU Hui. Color Aesthetic Construction to Promote Mental Health[J]. Packaging Engineering, 2013, 34(24): 18—20.

[10] 王娜.趣味性设计在婴幼儿产品中的应用[J].包装工程,2013,34(22):41—44.

WANG Na. Application of Interesting Design in the Infant Products[J]. Packaging Engineering, 2013, 34(22): 41—44.