

CNKI 设计叙事研究的文献计量可视化分析

何修传¹, 白雷强¹, 杨晓扬²

(1.上海电机学院, 上海 200284; 2.广州大学, 广州 510006)

摘要: **目的** 对国内设计叙事研究的文献进行计量可视化分析, 以便客观可信地解读国内设计叙事研究的特征和动态, 继而获得阶段性的总体认知。**方法** 量化分析和质化论述结合, 以 CNKI 数据库中的设计叙事核心期刊文献为研究的数据来源, 通过 VOSviewer、Citespace 等工具进行文献计量可视化分析, 并在此基础上深入解读与论述设计叙事研究热点与发展趋势。**结论** 检索范围内设计叙事文献年度发文数量呈快速上升趋势, 研究热点主要集中在理论概念、效用价值、实践场景、媒介形态和方式路径等方面; 呈现出从跨学科理论引介到基于设计学科方法构建, 从设计理念和形式的语言学符号诠释转向设计体验构建, 从以空间类为主全面扩展到各种设计题材的多元化发展趋势; 更加关注叙事对于设计的意义构造、情感体验, 强调叙事对于设计的个性化和差异化表达。

关键词: 设计叙事; 叙事; 可视化; 文献计量; VOSviewer; Citespace

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2023)08-0279-10

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2023.08.029

Visual Analysis on Bibliometrics of Design Narrative Research in CNKI

HE Xiu-chuan¹, BAI Lei-qiang¹, YANG Xiao-yang²

(1.Shanghai DianJi University, Shanghai 200284, China; 2.Guangzhou University, Guangzhou 510006, China)

ABSTRACT: The work aims to make a quantitative visual analysis on the literature of design narrative research in China, in order to objectively and credibly interpret the characteristics and dynamics of design narrative research, and then obtain phased overall cognition. Quantitative analysis and qualitative discussion were combined to make a quantitative visual analysis by VOSviewer and CiteSpace with the core journal literature of design narrative in CNKI database as the data source of the research. Based on this, the hotspots and development trends of design narrative research were further interpreted and discussed. The number of design narrative literature published annually within the search scope shows a rapid upward trend, mainly focusing on theories and concepts, utility and value, practice scenarios, media and forms as well as ways and paths. It presents a diversified development trend from the introduction of interdisciplinary theory to the construction based on the design discipline method, linguistic symbol interpretation of design concept to the construction of design experience and space-based categories to various design themes and pays more attention to the meaning structure and emotional experience of narrative for design, and emphasizes the personalized and differentiated expression of narrative for design.

KEY WORDS: design narrative; narrative; visualization; bibliometrics; VOSviewer; Citespace

当下,“叙事”概念的内涵和外延都有所扩大,对叙事的应用早已超出故事讲述的范畴,扩展为人类基本的阐释模式和认知方式,并延伸到包括设计在内

的各个文化领域。把叙事应用到设计中,是一种既实用、又有力的策略,在这里,叙事被默认为一种支撑设计的方法和机制。目前,国内越来越多的设计活动

收稿日期: 2022-12-06

基金项目: 上海市教育科学研究项目(C2022029)

作者简介: 何修传(1977—),男,博士,讲师,主要研究方向为叙事设计、智能交互设计。

通信作者: 杨晓扬(1988—),女,博士,讲师,主要研究方向为设计心理学、产品语意学。

都在应用叙事进行研究和实践,围绕着设计叙事进行的探索成为当下设计界的一个热门议题。近年来,关于设计叙事相关的研究已经积累了相当多的文献成果。这些文献成果背景多元、结构复杂,如果仅采用质性文献研究方法难以精准、客观分析和把握该领域研究热点主题与演进趋势。基于此,本研究以 CNKI 数据库的核心期刊作为文献数据,应用文献量化工具进行可视化分析和论述,力求更加客观、可信地描绘该领域研究的全局概况,继而可以为该领域后续研究者提供具有参考价值的整体概览和文献导引。

1 研究方法 with 文献统计

1.1 数据来源

以 CNKI (中国知网) 数据库中的期刊文献为计量分析的数据来源。期刊文献选择限定为《中文核心期刊要目总览》(北大核心)、《中国人文社会科学核心期刊要览》(CSSCI)、《中国科学引文数据库》(CSCD) 3 种收录类型,时间不限。首先,对“设计叙事”研究文献进行篇名、主题、篇关摘、关键词等多组合预检索,测试和对比各种检索结果数据的完整性和有效性。最终,确立文献高级检索模式以主题“设计”(精确) AND 主题“叙事”(精确)匹配的检索式进行文献检索。检索共获得检索文献 789 篇,为了更进一步保证研究的有效性,通过仔细阅读研判,把与设计学科主题及内容不相关的文献进行了手动剔除,并对缺失关键词、作者等关键信息的干扰文章进行了排除,文献检索最终更新时间为 2022 年 5 月 6 日,确定 473 篇文献作为分析数据。

1.2 研究方法

借鉴已有文献计量分析研究中采用的方法。以 VOSviewer (1.6.16 版本) 和 CiteSpace (5.8.R3 版本) 两款软件为主对设计叙事的文献数据进行计量可视化计算和呈现,并在此基础上对其进行更进一步的解读和论述,形成有价值的研究理论。VOSviewer 和 CiteSpace 是目前全球广泛使用的学术分析软件,基于 JAVA 语言。其中 VOSviewer 具有可以对文献进行合作网络分析、关键词共现分析、引证分析、文献耦合分析和共被引分析等功能。CiteSpace 这款软件除了具有 VOSviewer 主要分析功能外,还能够通过时间切片处理呈现关键信息的发展趋势动态。概括而言,这两款文献分析软件优势逻辑在于可以通过对文献计量关系的计算,发现和挖掘文献数据中潜在的规律和信息。对于本研究而言,结合两种分析软件对筛选的文献进行可视化分析,能减少主观信息过滤选择带来的失真和偏见,可以更清晰、高效地掌握设计叙事的研究热点与趋势。

1.3 文献特征统计

1) 年度文献分布。设计叙事文献的发文章量不仅是

反映其研究持续性与关注度的体现,而且对其分析还能够从时间维度上体现研究的发展速度和特征;通过发文章量可以有效分析设计叙事的研究动态,为后续研究提供量化数据要素支持。设计叙事文献年发文章量分布见图 1, 文献发文章量各个阶段特征鲜明。因此,自 2006 年起设计叙事研究发文章量也经历了类似“缓慢起步—平稳发展—蓬勃扩展”的三个发展阶段: 2006—2011 年处于起步期,这个阶段发文章数量的年平均值都是个位数,其中 2006 年 4 篇,2010 年为 9 篇; 2012—2017 年处于发展期,自 2013 年后都保持在每年 20 篇以上的发文章量,表现为一种平稳发展的状态;从 2018 年开始处于蓬勃扩展状态,每年文献发表数量均达到 40 篇以上,其中 2021 年发文章量达到 103 篇,呈现快速增长趋势。从发文章量的数字统计来看,设计叙事的研究已逐渐成为学者们关注的一个热点话题,其受关注程度呈年度递增态势。

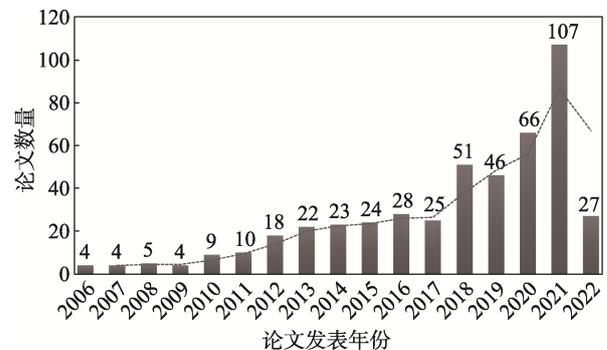


图 1 设计叙事研究发文章量分布
Fig.1 Distribution of the number of papers published in design narrative research

2) 载文期刊。对刊载设计叙事文献的学术期刊进行统计,以分析国内该主题研究成果的主要发布平台,最终确定的 473 篇文献分布在 143 本期刊中。这些期刊可以分为艺术设计类专业期刊,如《装饰》和《包装工程》等;美术加设计的期刊,如《南京艺术学院学报(美术与设计/版)》《美术观察》《新美术》《美术学报》等;综合性社会科学类期刊,如《江西社会科学》《艺术百家》《东南文化》等。基于数据统计发文章量排名第一的期刊是《装饰》,合计发文章量 81 篇,约占文献总量的 17%;排名第二的期刊是《包装工程》,发文章量为 60 篇;排名第三的期刊是《南京艺术学院学报(美术与设计/版)》,发文章量为 23 篇。从期刊的发文章量数据分析可以看到,《装饰》和《包装工程》艺术设计类专业期刊处于设计叙事研究的主要学术阵地。同时也可以看出,国内设计叙事载文期刊比较多元,涵盖了艺术设计、建筑设计、城市规划、电影、戏剧、博物馆等不同学科门类,充分体现了设计叙事研究的跨学科属性,见表 1。从高产期刊的分布来看,专业艺术设计类期刊是推动设计叙事研究发展的重要平台。

3) 高被引文献。表2设计叙事高被引文献分布TOP 10数据统计可以看到,国内设计叙事研究比较集中的是空间类题材,包含城市规划设计、建筑设计和博物馆空间设计等。发表时间基本都在2013年之

前,Top10文献中只有1篇是在2013年之后,为2016年发表。基于高被引数据来看,陆邵明可以被认为是国内设计叙事研究领域的核心学者,且建筑空间类题材的设计叙事研究有着较大的影响力。

表1 TOP10高产核心期刊统计
Tab.1 Statistics of TOP10 high-yield core journals

排序	期刊名称	复合影响因子	综合影响因子	发文数量	收录情况
1	装饰	0.875	0.533	81	中文核心、CSSCI
2	包装工程	1.463	0.996	60	中文核心
3	南京艺术学院学报(美术与设计/版)	0.602	0.343	23	中文核心、CSSCI
4	建筑学报	1.635	0.827	12	中文核心、CSSCI
5	美术观察	0.224	0.106	11	中文核心
6	电影文学	0.249	0.049	11	中文核心
7	四川戏剧	0.256	0.112	10	中文核心
8	艺术设计研究	0.547	0.447	7	CSSCI
9	规划师	2.453	1.414	7	中文核心
10	工业建筑	0.882	0.551	7	中文核心、CSCD

表2 设计叙事高被引论文 TOP 10
Tab.2 TOP 10 highly cited design narrative papers

排序	篇名	作者	期刊名称	发文时间	被引量	下载
1	当代建筑叙事学的本体建构——叙事视野下的空间特征、方法及其对创新教育的启示	陆邵明	建筑学报	2010-04-20	144	3 556
2	建筑叙事学的缘起	陆邵明	同济大学学报(社会科学版)	2012-10-25	104	2 042
3	基于景观“叙事语法”与“层积机制”的历史城镇保护方法研究	萧竞、曹珂	中国园林	2016-06-10	92	2 495
4	存量型城市设计路径探索:宏大场景VS平民叙事——以南京市鼓楼区河西片区城市设计为例	陈沧杰、王承华、宋金萍	规划师	2013-05-01	80	1 667
5	叙述历史的空间——叙事手法在名城保护空间规划中的应用	萧竞、曹珂	规划师	2013-12-01	72	1 610
6	场所叙事及其对城市文化特色与认同性建构探索——以上海滨水历史地段更新为例	陆邵明	人文地理	2013-06-15	71	2 540
7	叙事空间设计解读	张楠、刘乃芳、石国栋	城市发展研究	2009-09-26	70	1 909
8	论空间的叙事性设计	杨岩	艺术百家	2007-11-15	67	1 274
9	叙事空间——构建展示空间的情感体验	童小明	装饰	2012-10-01	60	1 781
10	设计的叙事——论后现代设计中的非物质设计	屠曙光	新美术	2008-10-15	58	1134

2 关键词共现聚类分析研究的热点主题

关键词是体现设计叙事文献主题、内容、思路以及研究方法的关键性词汇,是文献研究的高度提炼,是信息计量研究的重要指标内容。对设计叙事文献关键词进行计量聚类分析可以可视化呈现其研究热点。应用VOSviewer对473篇文献进行关键词共现分析,

形成关键词共现聚类的可视化图谱。在此基础上,结合对于文献的深度研读,可以把设计叙事关键词共现聚类排序靠前的研究归纳为5个热点主题:#1叙事—设计叙事的理论概念、#2叙事性—设计叙事实践的效用价值、#3博物馆—设计叙事的典型化实践场景、#4空间叙事—设计叙事的媒介形态、#5叙事设计—设计叙事的方式路径。见图2、图3。以可视化图谱

为线索,对这5个主题共现聚类展开研究分析可以深入性地刻画和解读设计叙事的研究热点。

2.1 叙事:设计叙事的理论概念

该主题聚类连接强度为141,主要包含叙事理论、叙述者、受述人、叙事美学、消费社会等关键词。很多研究者把叙事学的相关理论看作是设计叙事逻辑源起和理论依据^[1],认为设计叙事是以叙事学为理论指导的一种设计方法^[2]。因此,学界纷纷把语言学、文学等理论中的叙事术语转化为设计叙事的实践概念,如把设计者看作是叙述者、体验者看作受述人,立足于把叙事美学看作是设计叙事的一种评判要素都是该聚类关键词的体现。研究者们认识到促成设计进行叙事的直接动因是社会科学所谓的叙事转向。叙事转向使叙事研究扩展到各种领域,表现为从专注小说为主的文本研究转向更广阔的文化语境下的文化产品研究^[3],推动很多包含设计学在内的人文学科都开始应用叙事进行理论研究和创新实践^[4]。促成设计应用于叙事的另一个重要动因是后现代强调多元化体验的消费文化需求。屠曙光^[5]在《设计的叙事——论后现代设计中的非物质设计》中,探讨了设计叙事是消费社会语境下重视体验的设计取向标志之一,表现为由“为人造物”转为“为物叙事”,通过叙事增加设计附属消费价值,继而打动用户。杨祥民^[6]更进一步指出后现代的设计主张不仅需要关注设计的功能体验,还需要关注设计的意义体验,叙事能增加设计的意义体验。该主题聚类研究的热点分析反映出,研究者不仅立足于设计学科来进行设计叙事研究,还致力于站在文化和哲学的角度,将设计叙事理论和概念研究与共时社会语境的需求问题结合起来探讨。

2.2 叙事性:设计叙事的效用价值

该主题聚类连接强度为103,热点关键词主要包含叙事学、情节设计、符号学、建筑空间、文化传承等。叙事学理论认为叙事性就是故事的可读性,叙事性需要通过情节设计来实现,情节是组织故事的逻辑和代表故事的品质,这种观点同样适用于设计叙事,所以设计叙事也需要重视情节设计。按照著名叙事学者赵毅衡的观点,设计叙事属于一种广义叙事,应该归为符号学的范畴。因此,很多设计叙事的效用和价值研究都和符号学联系起来。设计中的叙事性实践效用和价值主要体现在叙事有助于设计沟通交流^[7]、增强设计的趣味体验^[8]、使设计更有内涵等诸多方面^[9]。正是如此,建筑设计师认为叙事的价值不仅是建筑师开展建筑设计实践的有效工具^[10],叙事还能文化地建构建筑的社会意义^[11]。对产品设计而言,叙事具有注重关联性、时序性与感染力三个优势特征,有助于用户与产品之间建立更深刻的互动关系及信任依赖^[12]。信息设计研究者认为,叙事能给信息设计带来更加人性化的体验,交互叙事能多维度刺激使用者的感官,

可以激发使用者对信息的主动搜索^[13]。站在设计的实用性角度来考虑,应用叙事不是目的而是手段。叙事性主题的研究热点主要在于阐述设计叙事效用和价值的存在,并且能结合实践解释其独特性,进而能够探索恰当的表达形式和实现路径。

2.3 博物馆:设计叙事的典型化实践场景

博物馆聚类主题连接强度为70,包含展陈设计、跨媒体、展示体验和数字技术等关键词。博物馆作为设计叙事的典型化实践场景,可以归因于二。一是当下博物馆空间越来越多地被概念化为叙事环境,这种观点是将博物馆展览作为讲述故事的场所,而不是知识的宝库。所以博物馆逐渐从“收藏和教育为中心”转向“以体验为中心”^[14]。该主张下的博物馆空间被看作一种跨媒体叙事方式,叙事媒介有展览文本、展品、空间、图文、影像、技术等多种要素。因此,博物馆几乎可以为各种叙事研究提供场景对象。不仅设计学科的信息设计、室内设计、展示设计、工业设计等专业能在博物馆这个场景里找到自己的切入点和话题,博物馆学、语言学、数字技术等学科和专业也可以基于不同立场在博物馆这种题材里从事和设计叙事相关的探索。

二是博物馆具有多界面的叙事特征,既可以对其整体展览进行设计叙事,也可以集中于片段,从不同角度论述,通过设计叙事来优化博物馆的参观体验。如具体于博物馆空间节奏体验,孙媛媛^[15]指出叙事可以有效地控制展示空间的无序关系,将诸多空间单元编排成为一种有内在张力与逻辑的秩序组合;针对展品缺失问题,李德庚^[16]认为通过叙事可以把展览看作是一种典型的当代文化创作方式,有效应对当下很多展品缺失的展览困境;还可以通过陈列内容故事化,把原本零散的造型元素高效地整合起来,使其更具有情感冲击力^[17]。博物馆作为展示人类历史与文化的重要公共场所,天生就具有叙事的言说属性,不仅作为设计叙事的重要应用场景,也契合社会与大众对历史文化的后现代解读态度。

2.4 空间叙事:设计叙事的媒介形态

该聚类主题连接强度为52,主要包含建筑设计、景观设计、城市设计、博物馆等关键词。不仅是设计,任何类型的叙事都需要借助一定的媒介和呈现一定的形态。从设计叙事的媒介角度来看,空间叙事就是把空间作为叙事的载体,意在通过空间讲故事,通过叙事建构空间的意义体验,增加人对空间的交流和认同。其实,设计叙事较早就是应用在建筑这种空间类型的题材上,国外以曲米(Berrand Tschumi)为代表的一批英国先锋建筑设计师对建筑设计叙事探索可以视为设计叙事的序曲。国内则是以陆邵明为代表的建筑师较早进行建筑设计的空间叙事研究,可以说,无论是国外还是国内,以建筑为代表的空间叙事都是

设计叙事研究的先声。如城市设计的空间叙事,作为叙事媒介的空间,可以通过“事件”“隐喻”“概念”等叙事的语言符号进行空间设计,挖掘城市历时性的文化积累,塑造特别的城市故事和内涵^[18]。叙事可以为建筑空间建构历时性、共时性的关联关系,有助于将空间的文脉信息及其语境呈现出来^[19]。建筑空间的多层面媒介特点可以将时间进行叙事重构,进行映射、穿越、拉伸和挤压,激发人与空间环境的对话与交互^[20]。把景观作为空间叙事的文本,从叙事主题营造、叙事文本建立、空间情境体验三个方面探讨景观空间营建的策略^[21]。

其次,文字叙事的空间,实质是读者对叙事文本想象性复建,其形态是一种心理的意向虚构,表现为抽象的意念;设计叙事的空间则是把想象外化为现实,其形态是具象的、有形的、可感受和能直观体验的。空间不仅是设计叙事的一种媒介,更是其形态存在的方式。设计叙事就是故事的空间化,无论是立体的建筑和景观设计,还是平面的视觉传达和符号设计,设计叙事的形态实质上都是空间性的,从形态上都可以看作是一种空间叙事。所以,空间既是设计叙事的媒介也是其形态的存在方式。

2.5 叙事设计:设计叙事的方式路径

该聚类主题连接强度为 49, 聚类关键词主要包含互动叙事、叙事结构、人机交互和混合现实等。作为一种理论的叙事,通过什么样的方式和路径在各种设计题材中实现,是该聚类主要关注的议题。传统文字叙事基本是作者设置情节,读者只能单向地阅读和理解作品。当下,是基于数字媒介主导构建的信息社会,因此,设计叙事实现方式和路径更强调互动性和参与性体验,所以互动是本主题的一个重点。费俊^[22]认为如今的叙事场域是混合了物理的现场域和数字场域,需要应用跨媒介的方式进行互动叙事。章萌^[23]指出叙事可利用数字媒介让用户参与叙事过程,重新组织产品体验的结构方式。梁罗丹等^[24]则强调叙事在交互设计中的实现方式是能有效地构建语境、培养同理心,在传播信息的同时帮助使用者建立情境体验。互动叙事还会让设计者和观众具备换位思考的意识和同理同情的观念。比如,基于游戏体验设计的互动叙事能建立一种身临其境之在场体验和角色共情之认同体验^[25]。对叙事结构而言,互动叙事的结构是非线性的,意味着故事会给解读读者留出一定的自由度,是开放和启发性的,是一种积极性的参与,符合当下对设计体验的主张。该聚类的研究题材主要集中在数字游戏、文创产品、数字出版、视觉传播等领域,并延展到虚拟现实、混合现实的数字化虚拟叙事。研究者从形式、结构、技术和媒介等角度来积极探索设计叙事的实现方式和路径,尤其关注的是数字化媒介和技术带来的叙事行为及叙事结构的变化。

3 关键词热点迁移分析研究的发展趋势

VOSviewer 分析的设计叙事关键词共现聚类视图,只能显示整体的研究热点,不能展示这些热点随着时间变化的发展和演进,分析的数据相对较为静止。通过热点迁徙分析则可以从时间维度上解读关键词的发展变化,能动态化呈现国内设计叙事研究热点的发展变化和演进趋势。

3.1 发展阶段归纳解读

通过 CiteSpace 软件对于文献的计量分析,获得 2 张可视化图谱:关键词突变(Keywords Bursts)图谱、关键词时间线(Timeline)图谱,详见图 4、图 5。以图谱为依据线索,结合前边的文献特征统计和热点分析,并通过对相关文献的深入阅读,本文把设计叙事研究归纳为 3 个阶段:基础理论解释、应用方法构建和多元化探索。后文依次对其进行解读论述。

2006—2011 年:基础理论解释,该阶段为设计叙事研究的起步时期。关键词突变词组包含感性叙事、叙事模型和文化元素等。作为起步,首先需要辨清和论证设计叙事的理论来源和逻辑依据,设计叙事的可用性和必要性等。所以此阶段的研究重点涉及叙事与科学、文化、哲学这些方面的关系和源流论述。如付志勇^[26]基于叙事与科学的对比指出:相对于传统科学观念下对秩序、简洁和稳定的设计追求,叙事更

Top 25 Keywords with the Strongest Citation Bursts



图 4 设计叙事研究关键词突变(Bursts)图谱
Fig.4 Mutations (bursts) map of key words in design narrative research

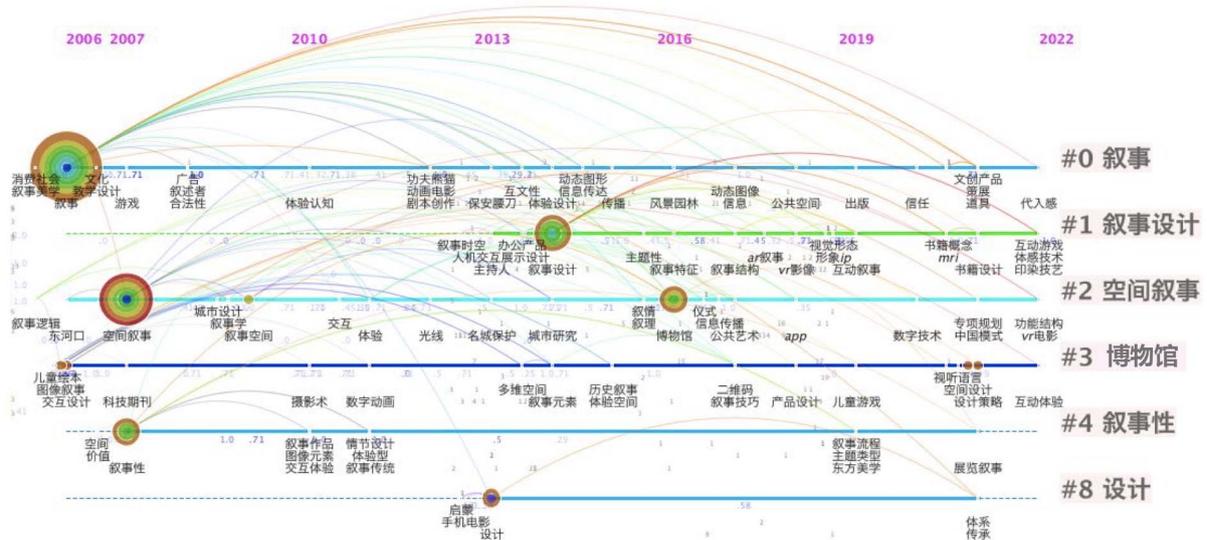


图 5 设计叙事研究关键词时间线 (Timeline) 图谱

Fig.5 Timeline map of key words in design narrative research

关注时间性在意义形成中的作用。此阶段的研究者已经认识到,如果不能将设计活动与文化语境问题结合起来,其概念是难以得到充分的理解。如研究者认为处于后现代消费社会语境下的设计美学,实际上可以看作是一种商品化叙事^[27];后现代主义提倡感性消费、符号消费,叙事能从心理精神层面增加产品的趣味化设计^[28];通过讲故事可以赋予景观设计以历史和风俗的记忆与尊重^[29]。该阶段设计叙事研究主要围绕着基础理论解释展开,研究的重点在于,关注后现代设计思潮、消费社会文化语境下设计叙事的意义和价值,意在通过对基础理论解释,积极地把叙事引入到设计中。

2012—2017年:应用方法构建,该阶段是设计叙事研究的稳步发展时期。关键词突变词组包含建筑叙事、叙事模型、叙事思维、叙事元素和叙事性等。该阶段的研究主要集中在通过类比和分析叙事与具体设计题材之间的关系和理论背景,积极构建应用于各种设计主题的叙事方法。如从方法论角度探讨叙事对建构空间秩序、建筑语义、文化认同的积极作用和具体实现方法^[30]。通过空间与情节、情景与叙事、细节与特征等方面的重点处理来构建博物馆展示空间设计叙事的方法^[31]。引入文学叙事空间的思维来构建展示空间情感体验的设计方法^[32]。张学东^[33]的观点认为设计叙事是后现代主义设计重拾被现代主义所抛弃的叙事传统与习惯,构建方法是通过一系列事件的组织、编排和表达来满足受众对物质层面和精神层面的双重需求。比如,可以把产品归纳为主题性、情境性和关联性三个要素,继而进行产品设计叙事^[34]。另外,中国传统文化特有的空间叙事则可以为汉字字体设计中叙事思维导入提供手法和理论上的参考与借鉴^[35]。这一阶段设计叙事研究的主要内容是把叙事的相关理论、模型和思维方式应用到对应的设计题材中,

构建具体的设计叙事方法,继而形成可用的理论框架。

2018年—2022年:多元化探索,该阶段是设计叙事研究的快速发展时期,关键词突变词组包含产品设计、体验设计、公共空间和互动叙事等。多元化探索主要体现在题材、方法和理论三个方面。第一个方面是题材的多元化,具体是指设计叙事研究涉及各种各样的设计题材,不仅有传统的空间、景观等题材,还扩展到体验设计、交互设计、服务设计、文创产品、产品包装、APP设计、品牌设计、服装设计、文字设计等题材,可以说叙事无所不在。第二个方面是设计应用叙事的方法更加多元化。比如,任英丽等^[36]把巴克雷自传叙事连贯性分析模型作为一种服务设计的研究方法;薛艳敏和武优探索^[37]应用叙事主题和叙事表现方法进行老字号包装创新设计;李文嘉^[38]等应用认知叙事方法探讨文创产品的叙事解释框架等。第三个方面是这一阶段设计叙事的研究并不囿于单一的叙事学作为理论来源,还积极地从现象学、符号学等方面进行阐述^[39];同时积极尝试从各种题材的理论经验中作互相借鉴,如将电影叙事结构理论运用到空间设计叙事中^[40],用蒙太奇手段探讨电子儿童绘本创作的叙事实践设计^[41],借鉴中国传统叙事文化探讨文字设计叙事等^[42]。

3.2 演进趋势总结分析

基于上述对设计叙事研究发展阶段的归纳解读,发现设计叙事研究的演进有一些趋势可循端倪,本文进一步将其总结为以下三个走向线索:设计叙事研究呈现出从跨学科理论的引入、模仿到基于设计学科的本体性策略和方法构建的转变,更加关注叙事的意义和通过叙事赋予设计的价值;设计叙事研究从对设计理念和形式的语言学符号诠释,转换到基于复杂性体验的意义构建,从理论层面设计诠释走向注重复杂化

体验的设计实践；设计叙事研究从以公共类建筑、景观、博物馆等空间类题材为主，扩展到服务设计、交互设计、文创产品等各种类型的设计题材，呈现出全

面发展的态势。综合前述，粗略勾勒设计叙事研究的演进趋势导图，并形成本文的整体研究进路拓扑图谱，见图6。

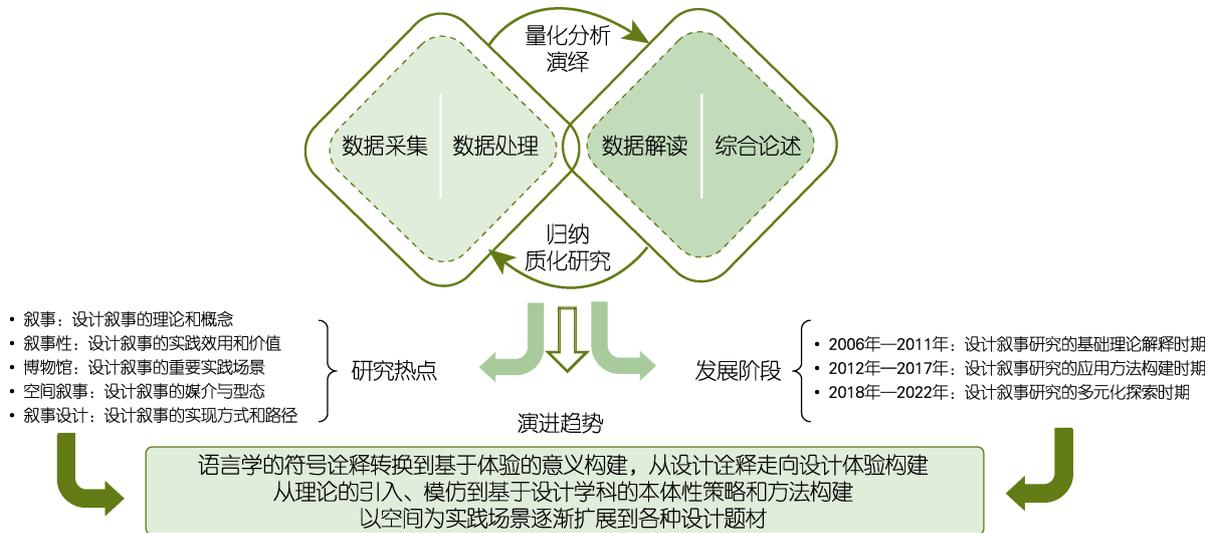


图6 设计叙事研究拓扑图谱

Fig.6 Topology map of design narrative research

4 结语

本文基于对 CNKI 设计叙事研究核心期刊文献的计量分析，重点探讨和论述了研究的热点主题与发展趋势，基本实现了对于国内设计叙事研究的阶段性总体解读。基于计量分析的方法，丰富和拓展了设计叙事研究的理论体系与视角，为将来更进一步深入探讨奠定了数据和理论基础。同时，本研究并没有仅仅停留在对设计叙事文献的计量数据分析，而是以数据为基础线索展开深度理论思考和经验总结，构建和描绘的可视化图谱可以为相关研究者提供具有参考价值的整体概览和文献导引。值得进一步指出的是，基于上述分析还可以看出，当下国内设计叙事的一些研究对于叙事概念和术语的理解，主要是停留在基于文本分析层面的叙事学理论借鉴和参考，而对于叙事更为本质的理念、主张、逻辑和机制等方面的关注较少，偏重于对叙事的规则性应用，而非原理性的理解和把握。在这种情形下，我们认为，将来设计叙事研究在视角拓展的同时还需要更积极地向内向深去挖掘，应该在本体论和方法论这些形而上的层面给予更多关注和探索，继而能为设计研究提供更加人文的智识，以应对大数据和智能计算等前沿技术发展对设计研究带来的变化需求和复杂性挑战。

参考文献：

[1] 李江泳, 仝苏红. 叙事理论的公共设施体验设计研究——以株洲智慧路灯设计为例[J]. 包装工程, 2022, 43(4): 357-363, 404.

LI Jiang-yong, TONG Su-hong. Public Facility Experience Design of Narrative Theory-Taking Zhuzhou Smart Street Lamp Design as an Example[J]. Packaging Engineering, 2022, 43(4): 357-363, 404.

[2] 吴卫, 李黎俊雄. 湖湘红色文创产品设计中叙事设计的方法与实践[J]. 装饰, 2021(9): 42-45.

WU Wei, LI Li-jun-xiong. The Methodology and Practice of Narratives in the Design of Huxiang Red-Themed Cultural and Creative Products[J]. Art & Design, 2021(9): 42-45.

[3] 傅修延. 从西方叙事学到中国叙事学[J]. 中国比较文学, 2014(4): 1-24.

FU Xiu-yan. From West Narratology to Chinese Narratology[J]. Comparative Literature in China, 2014(4): 1-24.

[4] 何修传, 夏敏燕. 空间叙事：博物馆展示主题的意义建构与话语体验[J]. 艺术百家, 2022, 38(1): 178-184.

HE Xiu-chuan, XIA Min-yan. Space Narrative: Meaning Construction and Discourse Experience of Museum Exhibition Theme[J]. Hundred Schools in Arts, 2022, 38(1): 178-184.

[5] 屠曙光. 设计的叙事——论后现代设计中的非物质设计[J]. 新美术, 2008, 29(5): 98-101.

TU Shu-guang. Narration of Design—On Intangible Design in Postmodern Design[J]. New ARTS, 2008, 29(5): 98-101.

[6] 杨祥民. 设计中的双重叙事及其类型特征刍议[J]. 中国文艺评论, 2019(6): 47-53.

YANG Xiang-min. On Dual Narration and Its Types in Design[J]. China Literature and Art Criticism, 2019(6): 47-53.

[7] 朱梦泽, 赵海英. 叙事式可视化综述[J]. 计算机辅助设计与图形学学报, 2019, 31(10): 1719-1727.

- ZHU Meng-ze, ZHAO Hai-ying. A Summary of Narrative Visualization[J]. *Journal of Computer-Aided Design & Computer Graphics*, 2019, 31(10): 1719-1727.
- [8] 耿天宇, 芮雪婷, 江牧. 基于叙事性的趣味产品设计探究[J]. *包装工程*, 2019, 40(12): 168-174.
GENG Tian-yu, RUI Xue-ting, JIANG Mu. Narrative Design Method in Interesting Products[J]. *Packaging Engineering*, 2019, 40(12): 168-174.
- [9] 王海亚. 基于体验层次的文创产品叙事设计研究[J]. *包装工程*, 2020, 41(16): 330-335.
WANG Hai-ya. Narrative Design of Cultural and Creative Products Based on Experience Level[J]. *Packaging Engineering*, 2020, 41(16): 330-335.
- [10] 褚英男, 孙菁芬, 陈晓娟, 等. 叙事性设计方法在可持续建筑中的应用[J]. *装饰*, 2021(9): 12-17.
CHU Ying-nan, SUN Jing-fen, CHEN Xiao-juan, et al. Exploration of Narrative Design Method on Sustainable Architecture[J]. *Art & Design*, 2021(9): 12-17.
- [11] 陆邵明. 当代建筑叙事学的本体建构——叙事视野下的空间特征、方法及其对创新教育的启示[J]. *建筑学报*, 2010(4): 1-7.
LU Shao-ming. On Contemporary Architectural Narratology: Spatial Interiority and Methods Based on Narrative, and Its Enlightenment on Innovative Education[J]. *Architectural Journal*, 2010(4): 1-7.
- [12] 何人可, 葛唱. 基于叙事理论的理财产品信息传达设计研究[J]. *包装工程*, 2017, 38(10): 105-109.
HE Ren-ke, GE Chang. Information Transmission Design of Financial Products Based on Narration[J]. *Packaging Engineering*, 2017, 38(10): 105-109.
- [13] 李萌, 徐迎庆. 实体交互叙事视角下的信息设计研究[J]. *装饰*, 2021(9): 24-28.
LI Meng, XU Ying-qing. Research on Information Design from the Perspective of Tangible Interactive Narratives[J]. *Art & Design*, 2021(9): 24-28.
- [14] 王夏歌, 林迅. 时空建构与时空渗透: 论博物馆文化传播的媒介技术逻辑[J]. *艺术百家*, 2020, 36(5): 55-60, 126.
WANG Xia-ge, LIN Xun. The Construction and the Permeation of Time and Space: The Media Technology Logic of Museum Cultural Communication[J]. *Hundred Schools in Arts*, 2020, 36(5): 55-60, 126.
- [15] 孙媛媛. 展示空间设计中的情节策略[J]. *艺术百家*, 2016, 32(3): 253-254.
SUN Yuan-yuan. Plot Strategy in Exhibition Space Design[J]. *Hundred Schools in Arts*, 2016, 32(3): 253-254.
- [16] 李德庚. 追述历史, 激活当代——在城市更新中的空间叙事实践与思考[J]. *装饰*, 2021(9): 46-57.
LI De-geng. Retrospecting the Missing History, Activating the Contemporary Living: Practice & Thinking on the Narrative Space in Urban Renewals[J]. *Art & Design*, 2021(9): 46-57.
- [17] 吴诗中. 叙事性陈列设计方法在重大历史题材中的应用[J]. *装饰*, 2021(9): 38-41.
WU Shi-zhong. Application of Narrative Display Design Method in Major Historical Themes[J]. *Art & Design*, 2021(9): 38-41.
- [18] 张楠, 刘乃芳, 石国栋. 叙事空间设计解读[J]. *城市发展研究*, 2009, 16(9): 136-137.
ZHANG Nan, LIU Nai-fang, SHI Guo-dong. Study on the Design of Narrative Space[J]. *Urban Studies*, 2009, 16(9): 136-137.
- [19] 陆邵明. 场所叙事及其对于城市文化特色与认同性建构探索——以上海滨水历史地段更新为例[J]. *人文地理*, 2013, 28(3): 51-57.
LU Shao-ming. Study on Place Narrative and Its Application to Urban Culture Characteristics and Identity' Shaping: A Case of the Renewal of Waterfront Historic Sites in Shanghai[J]. *Human Geography*, 2013, 28(3): 51-57.
- [20] 杨岩. 论空间的叙事性设计[J]. *艺术百家*, 2007, 23(S2): 90-92.
YANG Yan. On the Narrative Design of Space[J]. *Hundred Schools in Arts*, 2007, 23(S2): 90-92.
- [21] 曾筱, 吴浩, 詹莉, 等. 作为空间叙事文本的川西林盘聚落景观营建策略研究[J]. *装饰*, 2022(2): 127-129.
ZENG Xiao, WU Hao, ZHAN Li, et al. Research on Landscape Construction Strategy of Linpan Settlement in Western Sichuan as a Spatial Narrative Text[J]. *Art & Design*, 2022(2): 127-129.
- [22] 费俊. 技术具身的混合场域叙事[J]. *美术观察*, 2021(12): 16-18.
FEI Jun. Mixed Field Narrative with Technical Embodiment[J]. *Art Observation*, 2021(12): 16-18.
- [23] 章萌. 互动数字叙事产品的价值评价体系初探[J]. *出版科学*, 2020, 28(6): 90-101.
ZHANG Meng. A Preliminary Analysis on the Value Evaluation System of the Interactive Digital Narrative Products[J]. *Publishing Journal*, 2020, 28(6): 90-101.
- [24] 梁罗丹, 沈杰. 代际沟通下的叙事交互设计策略[J]. *包装工程*, 2019, 40(20): 181-186.
LIANG Luo-dan, SHEN Jie. Design Strategies of Narrative in Intergenerational Communication[J]. *Packaging Engineering*, 2019, 40(20): 181-186.
- [25] 张梦雨. “在场”和“共情”: 叙事传输视角下的游戏体验设计研究[J]. *南京艺术学院学报(美术与设计)*, 2021(4): 82-87.
ZHANG Meng-yu. "Presence" and "Empathy": Research on Design of Game Experiences from the Perspective of Narrative Transmission[J]. *Journal of Nanjing Arts Institute (Fine Arts & Design)*, 2021(4): 82-87.
- [26] 付志勇. 新产业背景下的信息设计学科方向[J]. *装饰*, 2006(2): 38-39.
FU Zhi-yong. The Study Direction of Information Design in the Background of New Industries[J]. *Art & Design*, 2006(2): 38-39.
- [27] 黄柏青. 消费社会语境中设计美学的商品叙事[J]. *湖南大学学报(社会科学版)*, 2010, 24(5): 116-119.

- HUANG Bai-qing. Commodity Narrative of Design Aesthetic under Consume Society Context[J]. Journal of Hunan University (Social Sciences), 2010, 24(5): 116-119.
- [28] 李妮. 产品的趣味化设计方法研究[J]. 工程图学学报, 2006, 27(5): 115-120.
LI Ni. The Methodological Study of Funny Production Design[J]. Journal of Engineering Graphics, 2006, 27(5): 115-120.
- [29] 吴庆书, 三谷徹, 曲赛赛. 现代景观设计中叙事手法的应用——以日本东京都品川中心花园设计为例[J]. 中国园林, 2011, 27(4): 48-51.
WU Qing-shu, MITANI Toru, QU Sai-sai. The Application of Landscape Narrative in Modern Landscape Design—A Case Study of Shinagawa Central Garden in Japan[J]. Chinese Landscape Architecture, 2011, 27(4): 48-51.
- [30] 陆邵明. 建筑叙事学的缘起[J]. 同济大学学报(社会科学版), 2012, 23(5): 25-31.
LU Shao-ming. Study on Architectural Narratology[J]. Journal of Tongji University (Social Science Section), 2012, 23(5): 25-31.
- [31] 吴诗中. 展示陈列中的叙事空间设计[J]. 装饰, 2012(7): 120-122.
WU Shi-zhong. The Narrative Space Design in Display Shows[J]. Art & Design, 2012(7): 120-122.
- [32] 童小明. 叙事空间——构建展示空间的情感体验[J]. 装饰, 2012(10): 87-88.
TONG Xiao-ming. Narrative Space: Constructing the Emotional Experience of Exhibition Space[J]. Art & Design, 2012(10): 87-88.
- [33] 张学东. 设计叙事: 从自发、自觉到自主[J]. 江西社会科学, 2013, 33(2): 232-235.
ZHANG Xue-dong. Design Narration: From Spontaneity, Consciousness to Autonomy[J]. Jiangxi Social Sciences, 2013, 33(2): 232-235.
- [34] 张宗登, 鲁经文. 基于地域文化主题的产品叙事设计研究[J]. 包装工程, 2016, 37(24): 34-38.
ZHANG Zong-deng, LU Jing-wen. Product Narrative Design Based on Regional Cultural Themes[J]. Packaging Engineering, 2016, 37(24): 34-38.
- [35] 李海平. 汉字字体设计中叙事思维的导入[J]. 包装工程, 2015, 36(8): 30-33.
LI Hai-ping. The Import of Narrative Thinking in Chinese Character Font Design[J]. Packaging Engineering, 2015, 36(8): 30-33.
- [36] 任英丽, 朱春艳. 叙述视角下的特色小镇服务设计研究[J]. 包装工程, 2021, 42(6): 120-125.
REN Ying-li, ZHU Chun-yan. Service Design of Characteristic Towns from Narrative Perspective[J]. Packaging Engineering, 2021, 42(6): 120-125.
- [37] 薛艳敏, 武优. 老字号包装的叙事性设计研究[J]. 包装工程, 2020, 41(10): 193-197.
XUE Yan-min, WU You. Narrative Design of Old Brand Packaging[J]. Packaging Engineering, 2020, 41(10): 193-197.
- [38] 李文嘉, 高瑶瑶, 张再瑜. 认知叙事视域下乡村文创产品创新策略研究[J]. 包装工程, 2021, 42(20): 381-388.
LI Wen-jia, GAO Yao-yao, ZHANG Zai-yu. Innovation Strategy of Rural Cultural and Creative Products from the Perspective of Cognitive Narrative[J]. Packaging Engineering, 2021, 42(20): 381-388.
- [39] 周庆. 叙事性设计的符号学解读[J]. 南京艺术学院学报(美术与设计), 2020(4): 127-131.
ZHOU Qing. Semiotic Interpretation of Narrative Design[J]. Journal of Nanjing Arts Institute (Fine Arts & Design), 2020(4): 127-131.
- [40] 徐丹. 电影叙事结构在博物馆展示设计中的运用——以斯图加特保时捷汽车博物馆为例[J]. 四川戏剧, 2018(12): 61-64.
XU Dan. The Application of Film Narrative Structure in Museum Exhibition Design—Taking Porsche Automobile Museum in Stuttgart as an Example[J]. Sichuan Drama, 2018(12): 61-64.
- [41] 方睿, 孔晓燕. 基于电影语言的电子儿童绘本叙事表现策略与实践[J]. 科技与出版, 2017(1): 67-71.
FANG Rui, KONG Xiao-yan. Narrative Performance Strategy and Practice of Electronic Children's Picture Books Based on Film Language[J]. Science-Technology & Publication, 2017(1): 67-71.
- [42] 马全福. 文字叙事设计方法研究[J]. 包装工程, 2021, 42(18): 274-281.
MA Quan-fu. Method of Narrative Design of Word[J]. Packaging Engineering, 2021, 42(18): 274-281.

责任编辑: 陈作