

技术与设计

□米川

AI先驱西蒙曾在《关于人为事物的科学》中说“我们今天生活的世界与其说是自然的世界，还不如说是人造的或人为的世界。在我们周围，几乎每样东西都有人工技能的痕迹”，并提出了一门跨学科的、旨在“创造人为事物”的设计科学。这种人为事物(技术人工物)是人类设计的产物。

随着技术日益智能化和智能技术的生活化，人机交互越来越面临着社会伦理、价值和责任的挑战，包括如何支持和尊重个体和社会生活，提供可信的、对人类有益的服务，如何克服人机交互的空间及其信息之间的“物理、概念、认知、情感”的距离，以及如何改善更广泛人群(障碍人群、乐龄用户等)的生活质量等。人机交互的“真善美”的品质取决于人类的设计思想和方法。

然而，智能技术带来的社会伦理风险越来越严峻，如算法黑箱、算法歧视或算法推荐；技术鸿沟极化、思维茧化、影子教育粘性、虚拟空间身份认同异化；算法霸权可能使人类沦为算法的“囚徒”等等不一而足。

种种社会伦理风险及防控，径指智能产品及其应用的“设计伦理”问题。设计是一种关于“世界如何变得更好”的构想或提案，从属于设计伦理范畴。阿克里奇说，“每一个人造物都包含有来自生产者或设计师想要传达给用户的信息，以便用来介绍产品的既定用途与意义……创新者的大部分工作是将他们的世界观以技术手段‘刻入’新的物体。”

对技术人工物“设计伦理”的关切，源于近年来技术哲学的“价值论转向”。技术是设计的产物，设计是灵魂。每种进入人类生活的智能产品都通过设计而嵌入相应的价值和伦理。技术的设计过程是价值负载或价值关涉的，它包含设计者的价值理念与价值判断、信念与意图，其核心机理是设计伦理或设计向善。

西蒙很早就关注AI人工物设计，指出AI技

术应以设计为逻辑起点，关注设计者的行为与设计中的价值负载问题。技术人工物与人类道德相关，可以规范和引导人类形成或保持遵守道德行为。温纳的“摩西桥”、福格的“劝导性设计”以及维贝克的“道德物化”等等，几乎都是在演绎拉图尔的“道德不仅仅在于人，而在于物”，都在说明设计的人工物具有道德调节作用。

自20世纪80年代以来，计算机伦理和设计伦理从技术和设计视角提出了多种“至善旨趣”和“伦理在场”的构建或承载方法框架，比如技术视角的RRI、VSD、价值杠杆、实时技术评估、社会技术整合研究、伦理体系发展生命周期、说服力技术、暗黑模式等；设计视角的负责任设计、反思设计、思辨设计、对抗设计等。

百多年前，法国著名画家高更创作了题为《我们从哪里来？我们是什么？我们往哪里去？》的名画，这是人类的终极价值之问。技术与设计反映的是“效用与价值”问题，技术关注效用，设计关注价值。比如，当一个团队在承担政府廉租住房分配方案时，技术负责算法，设计则为公平合理的算法提供价值方向。

如果说艾伦·图灵、冯·诺依曼和克劳德·香农代表的是计算机科学与技术，他们会告诉人们技术的效用，那么马克斯·韦伯、约翰·罗尔斯、罗纳德·德沃金代表的是价值、伦理和责任，他们会告诉人们怎么才能不变成坏人，怎么才能实现社会正义，什么样的平等才合理。二者的关系犹如“波粒二象性”，是一种“手性镜像对称”。“同出而异名”，同归善道。技术与设计协同演进才能带来技术时代的福音。

技术人工物是人类设计的产物，它将走向何种“向善、趋善、崇善”之路，取决于人类的设计“善”。技术只有守制于“止于至善”的设计思维或设计力，我们才敢相信“设计是使人类不被毁灭的第三种智慧”的信言。