

# 场景



## 场景 [下载链接1](#)

著者:【加】丹尼尔·亚伦·西尔

出版者:方寸 | 社会科学文献出版社

出版时间:2019-1

装帧:平装

isbn:9787520136181

场景，是一个地方的整体文化风格或美学特征。当一个社区变成一个场景时，它可以成为培养各类精神的地方。场景，正在重新定义城市经济、居住生活、政治活动和公共政策……

《场景：空间品质如何塑造社会生活》一书所介绍的场景理论，由特里·克拉克和丹尼尔·西尔为首的新芝加哥学派创立，是国际上首个分析城市的文化风格和美学特征对城市发展作用的理论工具。从经济增长到居住地选择，再到选举和新社会运动，场景理论涵盖了社会生活的方方面面。场景理论从消费角度来解释后工业城市发展的经济社会现象，区别于以生产为导向的工业理论。场景理论不仅把消费当作消费活动本身去研究，而且还着重研究消费的社会组织形态。

场景理论的学术价值在于从消费角度来解释后工业城市发展的经济社会现象，这一点区

别于以生产为导向的工业理论。场景理论不仅把消费当作消费活动本身去研究，而且还着重研究消费的社会组织形态，用场景来把消费组织成有意义的社会形式。对于中国城市发展来说，场景理论也具有巨大的理论指导与实践示范作用。

作者介绍：

〔加〕丹尼尔·亚伦·西尔

多伦多大学社会学副教授，研究领域为社会理论、城市、文化和文化政策。曾获得美国社会学协会颁发的“理论奖”（2013），“青年理论家奖”（2015），“消费者和消费部门的杰出学术出版奖”（2017）等荣誉。他是场景项目（The Scenes Project）和城市基因项目（Urban Genome Project）的核心参与者，著有《城市文化政策的政治学》（合著）。

〔美〕特里·尼科尔斯·克拉克

芝加哥大学社会学教授，拥有哥伦比亚大学硕士和博士学位，曾任教于哥伦比亚大学、哈佛大学、耶鲁大学、索邦大学、佛罗伦萨大学和加州大学洛杉矶分校等。出版专著40余部，如《金钱城市》（City Money）、《新政治文化》（The New Political Culture）《作为娱乐机器的城市》（The City as an Entertainment Machine）《树与真正的小提琴：建设后工业时代的芝加哥》（Trees and Real Violins: Building Post-Industrial Chicago）等。他还服务于布鲁金斯学会、城市研究所、住房和城市发展部以及美国市长会议等机构，负责协调“财政紧缩和城市创新项目”（the Fiscal Austerity and Urban Innovation Project）。2004年开始聚焦场景研究，从美学和消费维度，比较不同城市的邻里文化，比如芝加哥、巴黎、首尔和其他国际化大都市。

目录: 1 设置场景

2 场景理论

3 城市“闲逛者”：如何测量场景

4 回归土地，归因场景：场景如何促进经济发展

5 家，场景中的家：场景如何塑造居住模式

6 场景力量：场景如何影响投票，激发新社会运动，产生政治资源

7 创造一个场景：如何将场景整合到公共政策里

8 场景的科学

参考文献

中国有关“场景”研究的主要文献

关键词解释

名词索引

人名索引

译者简介

· · · · · (收起)

[场景\\_下载链接1](#)

标签

社会学

城市

空间

空间研究

城市社会学

文化研究

场景

社会生活

评论

是读到有关场景和空间文化最好的，风格（文化和美学特征）正成为一种席卷线下空间的新资本，谁能创造出自己的线下空间风格，也就是有跨界组合文化文艺元素周期表的能力，不停推出新组合及原创性产品，就能塑造新的城市青年文化和生活方式，这是消费、欲望和舒适物在场景里的炼金术。这是线下场景的革命宣言，新美学在城市空间发展，是如何越轨，如何对文化文艺元素周期表进行重排并跨界成新的“舒适物”，从而影响城市青年的生活，社交及思想，这是技术、互联网、新媒体发展到饱和后，线下反弹所进行的一次“反围剿”。风格美学+场景革命+创意设计，是接下来的文化产业革命内核。

---

以为跟互联网场景有关，却大都关于社会学的。空间社会学的案例在内地似乎越来越多，因为随着贫富差距拉大，服务于两者的空间地理之差异就凸显出来了，富玩表，穷玩机，腿玩年，城会玩，是网络表达上的差距，而别墅、小区与地下室就是实打实的生存空间品质问题了，作者所突出的那套测量学，用在西方可以，若以它为辅助工具用在内陆，十有八九通不过九曲十八弯的体系审批。

---

“后工业时代提供更多的工作，并不意味着与自然和机器对抗，而是与他人的博弈…对

许多人来说，工作本身成为一个关乎生活方式的决定。更多的消费涉及产品和服务的选择，他们因风格、设计、个性和美学意义不同而有所区别…城市的命运逐渐由消费方式而非生产方式的集中程度来决定。这种生活方式向特定消费关系的转变，，意味着当你考虑迁居到什么地方，或者为什么要定居在一个地方。”

啊啊啊啊啊首先感谢大S赠书。算是新芝加哥学派比较近的成果。启发性还是有一些的，尝试做urban scenes的分类并将一系列量化和标化的场景进行推广和检验，大概的测量方法就是amenities-measure-scenes。比较别扭的地方一是从美学特征生发讨论的场景本身就很难进行量化，因为人们有着想到主观感受，二是想整合的论题和思路太多了，有启发性却力不从心。翻译稍微有点别扭（因为授课老师让我做过部分章节试译，大致了解原文文风）。让我不断在书中遇到漫游者、波德莱尔、迪伦等等让人很开心的东西加一星。

令人愉快的内容 翻译就能毁掉这种愉悦

吴军已经发了一些文章，成都搞公园城市也用上这个理论，估计很快风靡规划设计界

提出了可以量化评估的模型，但在我国很难照搬，很多想法是有趣的。

工作用书

维度可以参考。但是论证过程并不convinced。  
最后一章发现他们自己狡辩了一下先有鸡，还是先有蛋的问题

前7章都觉得受益匪浅，最后一章，量化分析我完全看不懂……唉

竟然忘了标记。算是编的第一本严肃的英文译著吧，几个译者水平不一真的是很坑，光是核对原文、修改和增补译文、统一人名书名等等就花了很久。但书本身是挺有意思的。

今天才发现原来场景理论是否可以被解释为基于布尔迪厄的“品味共同体”概念的对于象征经济的解释性工具？

不是我想象的那种书。从消费和文化角度研究城市空间，试图将此前的空间理论整合，并提出可以评估的模型，但是力有不逮。

参考文献。一套理解城市的新的方法论，思路非常有趣，可惜到了实际分析就是看不懂的定量研究了。

现在的设计师都懂的，就看怎么自觉运用了。

拉拉杂杂，不得要领。或许是作为「芝加哥学派第三代」的包袱过重，花了非常多努力把研究做得宏大且扎实，为此牺牲了过多的洞察力。如果简单念一些数学或者社会系统论，这本书还能做得更好一些，毕竟作者有大量时间都在解释定性的甚至略有些神秘的「场景」与其可量化要素之间的关系，然而说白了也就是「场景」作为一个系统具有突显性。除此之外都是全球各地的量化技术工作和对各种早期社会学理论的莫名引用（吉布森甚至被划入格式塔）。概言之，看得出想要讨好社会学中不同方法取径的学者，可为此牺牲过多，得不偿失。

不知所谓。

本科专业实习参考书。翻译很成问题。

忘标了，真的不喜欢

第一次读到这么细致和真诚的定量研究，以至于读到哲学和数理统计部分我都不觉得烦了。

---

[场景](#) [下载链接1](#)

## 书评

纵观世界各地，城市已成为后工业经济增长的焦点。重工业雇用工人的减少，而服务业则不断增长，知识经济异军突起。许多关于个人服务和消费的舒适物（Amenities）设施与活动开始越来越多地定义城市场景（Urban Scenes）：咖啡馆、画廊、美术馆、健身房、酒吧、瑜伽工作室、书店、...

---

这本书为我国转型期，社会突出矛盾问题的解决提供了一个思路，小的生活场景最能贴近人们满意度，也是从微观研究上提供了帮助，我国的研究往往图大，而日常生活的研究的确较国外落后。本书将舒适空间的营建放在社区、邻里单元，这对于我国社区公园和居住区的空间尺度、满意度研...

---

[场景](#) [下载链接1](#)