人與環境研究電子報  HERS

電子版第11號

2005年12月10日

|  |  |
| --- | --- |
| [編輯室報告](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E2%96%B2  %E7%B7%A8%E8%BC%AF%E5%AE%A4%E5%A0%B1%E5%91%8A) | [電子通訊第11期](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E9%9B%BB%E5%AD%90%E9%80%9A%E8%A8%8A%E7%AC%AC11%E6%9C%9F) |
| [環境心理學專題](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E2%96%B2  %E7%92%B0%E5%A2%83%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8%E5%B0%8F%E8%BE%AD%E5%85%B8) | [環境知覺一二三](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E7%92%B0%E5%A2%83%E7%9F%A5%E8%A6%BA%E4%B8%80%E4%BA%8C%E4%B8%89) |
| [環境觀察站](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E2%96%B2  %E7%92%B0%E5%A2%83%E8%A7%80%E5%AF%9F%E7%AB%99) | [環境認知、找路與指標](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E7%92%B0%E5%A2%83%E8%AA%8D%E7%9F%A5%E3%80%81%E6%89%BE%E8%B7%AF%E8%88%87%E6%8C%87%E6%A8%99) |
| [環心專欄](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E2%96%B2__%E7%92%B0%E5%BF%83%E5%B0%88%E6%AC%840) | [從夜市窺見台灣的生活文化](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E5%BE%9E%E5%A4%9C%E5%B8%82%E7%AA%BA%E8%A6%8B%E5%8F%B0%E7%81%A3%E7%9A%84%E7%94%9F%E6%B4%BB%E6%96%87%E5%8C%96) |
| [邀您一同參與](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E2%96%B2   %E9%82%80%E6%82%A8%E4%B8%80%E5%90%8C%E5%8F%83%E8%88%87) | [歡迎來稿與交流](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E6%AD%A1%E8%BF%8E%E4%BE%86%E7%A8%BF%E8%88%87%E4%BA%A4%E6%B5%81) |

|  |
| --- |
| ▲  編輯室報告 |
| 電子通訊第11期 |
| 編輯室  各位「人與環境研究電子報」的朋友們：      本期HERS電子報延續上期之環心小辭典，將主題定為「環境知覺與環境認知」。首先由畢老師簡介其重要概念、相關研究、以及運用。接著以洪家瑞自己親身的觀察做為案例，加深讀者對於這個概念的認識。另外，本期也選用郭一勤對於夜市的觀察，一窺這讓人盡興遊賞的全民活動。  以上，是這一期的人與環境研究電子報，我們仍然希望有新的寫手不斷參，所以，請大家多給我們支持鼓勵、批評指教，同時也不吝惠賜您的大作。經歷了十期的電子報的編輯之後，我們發現電子報在圖面的連結上不甚理想，因此我們由衷的希望您可以通以下這個連結連往完整的電子報網頁，以便能完整的閱讀到每次的版面。不便與疏落之處，在此向您致歉，請您見諒！    [**http://www.bp.ntu.edu.tw/teacher/hdbih/電子報第11期.htm**](http://www.bp.ntu.edu.tw/teacher/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC%E5%8D%81%E6%9C%9F.htm)        [back](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E4%BA%BA%E8%88%87%E7%92%B0%E5%A2%83%E7%A0%94%E7%A9%B6%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1  HERS) |
| [▲  環境心理學專題](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm" \l "%E7%92%B0%E5%A2%83%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8%E5%B0%8F%E8%BE%AD%E5%85%B8) |
| 環境知覺一二三 |
| 畢恆達(台大城鄉所副教授)    環境知覺（environmental perception）為環境心理學中重要議題，透過如環境認知、認知圖等重要概念，我們可以更瞭解人類如何計劃、在環境中行走與活動，也可以將這些概念運用於城市、建築與指標系統的設計。  **一、環境知覺、環境認知與認知圖**  從環境知覺、環境認知到環境態度是一連續的過程，很難指出其確切的分界點。大體來說，環境知覺是指人對於當下環境刺激的直接感官經驗；環境認知是人對環境刺激加以儲存、瞭解、組織與重新建構的過程；而環境態度則是人對環境特性喜歡或不喜歡的感覺。  **(一)環境知覺**  人們同時運用幾種感官形式以經驗環境，由於環境刺激複雜多變，因此環境知覺是一主動探測與選擇的過程。個人在知覺的過程中是主動而具有創造性的，人們所知覺的環境訊息總是無法與實際環境完全吻合。知覺過程就像是透鏡，它收集複雜多樣的環境刺激，然後加以重新組合與編排。人們藉著許多過去的環境經驗而對刺激做蓋然（或然率）的判斷，並由不斷地試驗與回應以測試其正確性。故環境知覺是個人的，反應其獨特的觀點、需求與目的。環境知覺提供人們認識世界的基礎，使人們能在環境裡進行他們的活動；它也幫助人們處理與他人的社會互動、辨明日常生活環境的特質並享受愉悅的環境美感經驗。  **(二)環境認知**  環境認知(environmental cognition)，則為人們對於環境刺激加以儲存、瞭解以及重新組合的過程。它不僅涉及環境中的實質元素，並且涉及其中的事件、個人或群體性的情感屬性及象徵意義。人們對於環境的心理表現則同時包括具有語言暗碼形式的印象及具有空間暗碼形式的意象或認知圖(cognitive map)。環境認知能幫助人們解決空間問題，告訴人們應在何處實現其需求以及如何到達該處。共享的環境表現則提供了象徵與集體記憶的社會溝通的基礎。公共的都市意象也是社會互動所必須。此外，認知圖也可能為人們組織其意義、信念、情感、幻想以及現在或未來行動的架構，藉之以建立個人的認同感。  **(三)認知圖**  在環境認知的概念中，不可不知「認知圖」，認知圖這個名詞是由學習論者Tolman (1948)所提出，他將白老鼠學習的行為，解釋為一種認知學習的方式；認為白老鼠學到去找食物所在位置，並非機械式地對環境刺激作直接反應，而是在牠走過之後，會對於迷津通路有一個整體的概念，亦即獲得一個認知圖。此種認知圖的形成，乃是白鼠認識迷津中某些特徵作為符號標誌，然後辨別符號之間的關係而獲得對迷津的整體認識。  認知圖形成(cognitive mapping)是由一系列的心理轉化所組成的過程；個人藉此獲取、密碼化、儲藏、回憶及譯解與其日常生活空間環境中各現象的相關位置與屬性有關的資訊。而意象及認知圖則為此等資訊所轉換成的、具體化可供個人辨識、理解及參考用的心理圖像。環境知覺及認知均常具體化為意象或認知圖，進而影響到人的行為。  不過，認知圖並非真的是「圖」或相片，它包含了視覺以及其他感官，如觸覺、嗅覺、熱感等資料，也包含了文字、結構組織等形式。而且，認知圖與實際現象比較，常出現如(1)不完全(incomplete)；(2)扭曲(distortion)或簡單化，例如弧線變成直線，非直角變成直角，不平行的變成平行；(3)增加(augmentation)等錯誤。因為從功能的觀點而言，只要夠用，能找路就好，並不需要那麼精確的知識。  環境認知受到環境與個人特質或經驗的影響，例如轉彎越多，覺得距離越長；對某地越熟悉，感到有趣，就覺得距離近，因此不一定選擇最短的路徑。而環境認知也會因為組織空間而產生空間層級關係，但這結果不一定有助於我們對於實質環境的正確瞭解，例如，美國加州洛杉磯與內華達州的雷諾，哪一個城市比較西？再問，桃園國際機場與板橋哪一個緯度比較南？同樣地，台南縣的關廟與高雄縣的美濃哪一個緯度比較北？高雄市與屏東市哪一個緯度比較北？羅馬和費城哪一個緯度比較北？西雅圖和蒙特婁哪一個緯度比較南？巴拿馬運河在哪？它的西側開口是大西洋還是太平洋？  以上問題若僅依據我們對於環境的概略瞭解而回答，則可能得到錯誤的答案。例如，印象中，(大部分)台北縣在桃園縣北邊，因此位於桃園縣的國際機場應該比位於台北縣的板橋要南。但實際上我們卻被自己的空間組織騙了，板橋比國際機場還要南！由此顯示我們的空間認知圖並不一定是鳥瞰圖的形式，而包含空間的組織結構。其他幾題您就自行找地圖回答吧。  另一方面，心情也會影響個人對於空間的感受。例如，我們對於去與回程感受不同，出去時離情依依，但回來時卻又近鄉情怯。  **(四)相關研究**  有關環境認知的研究中以Kevin Lynch (1960)之都市意象研究(The image of the city)最廣為人知。都市意象即我們對於都市空間的認知圖。傳統的都市規劃師只關心實質環境的物質與歷史面向，忽略都市使用者的經驗。Kevin Lynch以美國的波士頓、澤西市、洛杉磯為研究場所，要求受訪者畫下他們所知道的都市、描繪從家到工作地點的路線、說明都市中他們認為最有趣與動人的元素。從這些資料中，Lynch歸納出都市意象的五個元素：(1)通道(paths)：交通走廊，例如街道、人行道；(2)邊界(edges)：限制或包被的界線，它通常是線性的，但不是通道，例如海岸或圍牆。不過一個人的通道可能是另一個人的邊緣，例如鐵路可以是通勤者的通道，而是另一個居民的邊緣；(3)區域(districts)：認知圖中大塊具有共同特質的地方，例如西方都市中的中國城；(4)節點(nodes)：主要的活動集中地，通常也是通道匯集之處，例如市中心廣場、交通轉運站；(5)地標(landmarks)：人們用來當作參考點的突出空間，例如華盛頓紀念碑。以台北市為例，對某些人而言，中山北路是通道，基隆河是邊緣，西門町或東區是區域，火車站是節點也可能是地標，新光三越大樓是地標。意象元素是相對的，當我們談論台北市的時候，台灣大學可能是一個區域；但是台灣大學本身又有其自身的地標（傅鐘）、邊緣（辛亥路）、區域（醉月湖）等。  Lynch認為意象研究的原意，是要設計者去請教居民，沒想到書籍出版之後，結果卻適得其反。規劃者發現有一個新的技能，可以如魔術般的將意象分類，並且可以預測既存都市或新計畫的公共意象。結果計畫中充滿了通道、節點等分析，反而沒有意圖去問實際使用都市的居民，因為要花時間而且結果可能不如意。  專業者仍然將他們自己的意見與價值加諸使用者，而且有了新的專業術語，反而更能達成這個目的。所以意象研究未能開闢一個新的管道讓居民能夠對設計有所影響，新的術語反而成為專業者遠離使用者的另一種方法。然而這些術語更加危險，因為它們有用。它們提供一個新的方式以談論大尺度型式的品質，而過去在談論品質的時候，設計者只是談論個人的感覺而已，現在術語彷彿代表了真理。所幸，後來有許多研究者不斷致力於討論意象和階級、性別等的關係。  Lynch的研究引起許多後續研究，例如Milgram與Jodelet (1976)的巴黎心理地圖研究(Psychological maps of Paris)，研究者請受試者畫出對於巴黎的印象圖，結果其與實際狀況產生落差。一個有名的例子是巴黎人畫出的塞納河大多比實際位置曲度要緩。其實我們也常有這樣的經驗，我們以為直線的道路，其實有時候是有點彎度的，但自己卻未察覺。Milgram與Jodelet還想處理意義的問題，集體並不等於個人的加總（個人認知圖的疊圖）。例如，一間就實質空間頗為醒目的教堂，對該教徒而言是重要的地標，但是對於非教徒而言，卻無法辨認（照片）。他們還設計了很多有趣的題目，如妳和朋友有個約會，妳卻只記得時間而忘了約會的地點，妳會到哪裡等人？（艾菲爾鐵塔、凱旋門？）如果妳只剩下十五分鐘可以待在巴黎，妳會去走哪條街？此外有研究者處理空間認知發展的面相，一種處理生命階段的認知發展過程，一種處理人到陌生的都市其認知發展過程。兒童對於空間的認知，就從自我中心（ego centered）（以自己的身體為中心來認知周圍環境）、固定（fixed）（可以連結某地到另一地）、到鳥瞰圖。  Wofsey、Rierdan與Wapner（1979）則又提出另一個時間的向度，認為個體對於未來的計劃是否明確，會影響他此刻與其周圍環境的關係。他們研究即將畢業的大學生，請他們畫校園的認知地圖。很戲劇性的，有一位已經確定要到某加公司上班的學生所畫的認知圖為，整個美洲，然後劃上一個小點，指明他在此處。而不太清楚畢業以後要作甚麼的學生，畫了學校建物的立面，窗戶裡面還有同學向他招手。也就是說，未來計劃明確的人，雖然人還在校園裡面，但是心卻已經離開了。  Seamon（1979）從更根本的理論觀點探討人的移動與活動。他指出解釋人的移動主要有三種理論，分別是認知論、行為論與身體─主體理論。  1.認知論：人的空間行為決定於認知過程，如思考、演算與抉擇，亦即決定於個人的空間認知圖。研究者利用繪圖或問卷的方式以得到空間的認知表現。藉著研究認知圖以瞭解人的空間行為。例如，日常的行走，表面上看起來像習慣，其實經過一個很複雜的認知程序。轉個彎或過馬路，事實上都經過思考，並且運用認知圖。彷彿可以把人視為自動控制之機器(cybernetic machine)一般。再如駕車：透過認知篩選外界刺激，與駕駛規則比較，然後下命令給身體。  2.行為論：刺激─反應模式。外界環境之刺激引起人的行為反應。研究者用經驗方法研究人的外在行為。研究老鼠跑迷宮。認為人的內在經驗，如認知、情緒與身體智慧，是主觀、不準確、無法為外人得知。其中，習慣是增強(reinforcement)作用的結果，平常身體會對於號誌、聲、光等刺激做一連串的反應，而成功的到達目的地會增強此刺激與反應的連結。  3.身體─主體：身體具有一種能夠有智慧地指引人的行為的內在能力。此主體以先於認知的方式表達自己，是自動的、習慣的、無意的、機械式的。無論認知論或行為論，都視身體為被動的─對認知意識或外在環境的刺激作反應。認知論與行為論都忽略了空間行為乃一種在生活世界中的體驗。認知只在移動中扮演部份的角色；一大部分是先於認知、先於反省的身體的知識。身體並不是只對刺激被動地反應；它是主動、具有意向性的。身體的知識與認知相互作用。認知是在身體─主體的移動有錯誤時，才發生作用。否則人之認知指向關心之事務，而非行為。（開車上班的時候，腦中想著要交的報告，沒有注意自己在開車。）但是身體也並非盲目地對環境的刺激反應。認知發生作用，主要在當（1）錯誤發生時；（2）移動改變時，如改走側門；（3）處在一陌生的環境裡。    **二、理論實踐：認路與指標**  環境知覺與認知在日常生活中最常實踐於認路上，我們如何從某處抵達某處，其實包含複雜的心理歷程，此時若提供有效的指標，則有助於行動的完成。  **(一) 認路**  首先，影響認路的三因子為空間設計、環境輔助資訊，以及個人特質。在空間設計上最重要的為空間的辨識性(legibility)，空間無論太單調或太複雜都會令人難以辨識。幾個關於空間可辨識性的因子如：格子街道、豐富的鄰里、加上不規則的街道(如百老匯大道)、層級。因此空間設計上雖有秩序、但也分化而多樣。例如，雖然整體而言是格子街道，但是每條街道的比重不同，有利於辨識。除了城市之外，鄰里也可以分辨，而居民認同的空間單位則更易辨識。以紐約曼哈坦為例，有明顯的區域、分化的大道，以及分化的街道，再加上不同街景，迷路的狀況相對降低。  除此之外，我們在建築物中也需要認路，這就有關建築之空間組織。以科博館為例， (橢)圓形的廣場不易辨識方向。而在名詞使用上，例如「廳」，不是一幢建築物，也不是一個像廳的空間，而是從地下室到三樓幾十個展覽場的總和，遊客會發現總是找不到廳，因為一般遊客並沒有使用平面圖的習慣。再以台大工綜館為例，其初始設計之平面是「工」字型，但目前只蓋了一半而已，因此如果沒有鳥瞰的機會，不一定會知道建築物是工字形。也因為如此，大門入口意象非常混淆，到底應在「工」，還是「半個工」的哪裡設置大門呢。就內部而言，研究室的編號系統，如單雙數，是以工字的中軸作為劃分線，如果沒有鳥瞰機會或平面圖解釋，也難以讓人掌握。加上，不同樓層之自明性不高，每一層樓都非常類似，電梯門打開，除了看電梯內之顯示板，否則不容易知道開門的是哪一樓層。  **(二)指標系統(You-are-here map)**  好的指標系統有助於認路。那麼何謂好的指標系統？Marvine Levine及其同事(1982, 1984)發展好地圖設計的準則。(1)結構配合(structure matching)：標出「你在此地(you are here)」與目的地，地圖最好設置於該空間中不對稱地點(例如偏向某個角落)，以方便閱讀者定位；(2)方位與週邊環境相配：例如實際路線與標示路線的方位一致；以向前向上的方式Forward-up equivalence標記。至於平面圖設計原則則為，(1) 先找好放置地點，再畫圖；(2)標示你在此地。其他重點，則如整體系統的思考、指示標誌與人身體的關係、防曬防雨等、亮燈、電腦輔助等。不過即使已有這些指標系統設計原則，但許多公共建築都不見得如此作，造成使用者認路的困擾，也浪費許多時間。  http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E4%B8%AD%E6%AD%A3%E7%B4%80%E5%BF%B5%E5%A0%82%E5%9C%B0%E5%9C%96.jpg  中正紀念堂平面圖沒有依循地圖上方就是前方的設計原則。    http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E5%9C%8B%E9%9A%9B%E6%9B%B8%E5%B1%95%E5%9C%B0%E5%9C%96C.jpg  國際書展的內部通道交口，東西南北四面的平面完全一樣，可以想見一定對使用者造成很大困擾。    **參考書目**  Levine, M. (1982). You-are-here maps: Psychological considerations. Environment and Behavior, 14, 221-237.  Levine, M., Marchon, I., & Hanley, G. (1984). The placement and misplacement of you-are-here maps. Environment and Behavior, 16, 139-157.  Lynch, K. (1960). The image of the city. Cambridge, MA, The MIT Press.  Lynch, K. (1990). Reconsidering *The Image of the City*. In T. Banerjee & M. Southworth (Eds.), City sense and city design: Writings and projects of Kevin Lynch (pp. 247-256). Cambridge, MA: The MIT Press.  Milgram, S., & Jodelet, D. (1976). Psychological maps of Paris. In H. M. Proshansky, W. H. Ittelson, & L. G. Rivlin (Eds.). Environmental psychology: People and their physical settings (2nd ed.) (pp. 104-124). New York: Holt, Rinehart & Winston.  Passini, R. (1992). Wayfinding in architecture. New York: Van Nostrand Reinhold.  Seamon, D. (1979). A geography of the lifeworld. New York: St. Martin's.  Tolman, E. (1948). Cognitive maps in rats and men. Psychological Review, 55, 189-208.  Wofsey, E., Rierdan, J., & Wapner, S. (1979). Planning to move: Effects on representing the currently inhabited environment. Environment and Behavior, 11(1), 3-32.    [back](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E4%BA%BA%E8%88%87%E7%92%B0%E5%A2%83%E7%A0%94%E7%A9%B6%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1  HERS) |
| ▲  [環境觀察站](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm" \l "%E7%92%B0%E5%A2%83%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8%E5%B0%8F%E8%BE%AD%E5%85%B8) |
| 環境認知、找路與指標  洪佳瑞(台大城鄉所研究生)    **一、** **搭乘捷運所運用的找方向的策略**  我大都從公館站或科技大樓站進出，因為已經滿熟悉這兩站和台北車站的南北、東西方向，而且常坐的新店線、木柵線與板南線路段，各車站的月台、手扶梯與出口的空間配置大多符合一個既定的模式，如果記得目的地在下車那一站的哪個方向，那麼出發的時候我就會搭靠近出口或轉乘手扶梯的車廂，不知道的話多半會先上網看看那一站的位置圖及轉乘資訊：(<http://home.trtc.com.tw/INFO92/routehome.asp>，不過這裡面的地圖有些不是北方朝上的，可能需要轉一下頭)；如果沒有事先查出口及周邊地圖，那麼就會坐較靠近列車中段的位置，到月台再找地圖或地標指示，不然就是到出口附近去找地圖；回來的時候，則會依列車行進方向，算出最靠近下車那站手扶梯的車廂門排隊。    **二、** **捷運空間設計與方向感相關問題**  http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.files/image002.jpg  關於這個問題，我一定要提一下目前為止跟我八字最不合的捷運站—七張站，我有兩次在七張站下車的經驗，一次要出站，另一次要轉搭至小碧潭站，兩次都在捷運站裡面跟著指示白走路。我想會讓我搞不清方向的最大問題，其實是車站內部和我熟悉的車站空間配置不一樣，而且指示牌和車站配置圖對於不熟悉該站的旅客而言不夠清楚，擺放的地方也不一定是所有乘客都會注意到的地方。  http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.files/image004.jpg          http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.files/image006.jpg  要出站的那一次，下車以後先看到的是一堆牆面，視線中其實看不到樓梯或手扶梯，找到手扶梯後發現它是向下的(和經驗中大多是向上的很不同，害我遲疑了一下)，下去後轉個彎又看到另一個往上的手扶梯，在附近指示牌上只注意到「j往淡水」，便覺得這是到另一面月台的指示(因為出口旁邊畫著電梯符號，就覺得是通往無障礙的出口，而不是通往一般出口)，所以只好又往回走，到月台上找出口通道，不過另一個出口看起來要走很久才能看到地圖(朋友之前說過不是那個看來要走很久的出口)，只好再下手扶梯一次，這次終於發現其他的指示牌「j淡水 1出口」，抱著試試看的想法往上搭，才找到目標的出口。我覺得就算我第一次下樓就看到這個指標也會有點懷疑，因為「淡水」和「出口」擺得太近了，這兩者在其他車站裡常常是通往不同的方向。  要到小碧潭的那一次，一下車看到指示「新店 小碧潭」，直覺以為要像台北車站和忠孝復興站一樣換月台，便往指示方向走，走到快到月台底部才發現跟本沒有通往其他線月台的走道，轉頭看到指示才發現根本不用換月台。  http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.files/image008.jpg    http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.files/image010.jpg  題外話，說一下我長久以來的一個疑惑，就是公館站的電梯只有設在羅斯福路左側的一號出口，也就是說行動不方便的人想要到台大的時候，出了捷運站後根本無法跨越馬路，往北邊一直要到台電大樓才有人行穿越道，往南走則會碰上險惡的羅斯福基隆交叉口，更別說沿途路段騎樓高低不平、人行道陝隘難行，這些都是對行動不便者非常不友善的環境。    **三、** **不用地圖，指引校門口的陌生人到計中**  「沿著椰林大道一直走到底，順著柏油路面左轉，然後繼續走，走到路的右邊沒有椰子樹了就右轉，經過左邊一棟漁業科學研究所，在第一個T字交叉口左轉，走到底那棟就是計中。」  依我在校園中被問路的經驗，最多人問的其實是「請問語言中心怎麼走？」我想他們大概是來考托福或其他語文檢定的，其中甚至有人是在大門口的地圖前面研究了許久以後才跑來問我的。那張地圖其實有很大的改善空間，除了內容繁雜、資料更新速度緩慢外，它的圖面上方為南方(把「北」擺在下方，可能還是會有人以為北方往上)，與台大官方網站上的校區平面圖(北面向上)方向剛好相反，有可能會讓之前有查過資料的人更混亂，或許可以試著用這週文獻中所提到的一些方法，來改變它的表現方法和擺放方位等，讓它能更簡明易瞭，以發揮更多用處。  http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.files/image012.jpg  大門口地圖  http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.files/image014.jpg  後門地圖(北方朝右，這張地圖擺放的方位符合觀者的角度，不過年久失修，資料繁雜，而且行人很少會從這個門口進來)  http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.files/image016.jpg  網站校園平面圖      [back](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E4%BA%BA%E8%88%87%E7%92%B0%E5%A2%83%E7%A0%94%E7%A9%B6%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1  HERS) |
| [▲](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm" \l "%E7%92%B0%E5%A2%83%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8%E5%B0%8F%E8%BE%AD%E5%85%B8)環心專欄 |
| 從夜市窺見台灣的生活文化  郭一勤(台大城鄉所博士生)    運河路夜市 運河路金城里活動中心旁 每週一、五(19～22時)  大東夜市 長榮路與林森路交叉口附近 星期二、星期五  成功夜市 西門路四段171巷內 每週二、五(18～01時) (小北夜市)  光州夜市 中華南路二段247號 每週二、五(18～24時)  銀河碼頭 海安路三段與和緯路交叉口!(花園夜市附近)  德高夜市 崇善十五街口 每週三、六(18～23時)  花園夜市 育德路與文成二街口 每週四、日(17～01時)  這是一部分在網絡上流傳的資訊，說的是台南夜市的地點與時段，你可以說這是業者的行程表，但它同時也是台南人夜間休閒的側寫，而且不需要網絡的傳播，早已烙印台南人的身體與腦袋裡。從周一到周日，只要你喜歡，沒有什麼不可以，你都可以找到一個適合你的夜市。跟北部不同的是，北部的夜市往往是定點的、線性的，例如饒河街、基隆廟口、華西街、士林夜市，它就在那兒，固定不動，人來人往，送往迎來，每天上演著雷同的劇碼，你幾乎可以預期動線與趣味之間所有的對稱關係，哪裡有好吃的，哪裡有好玩的，決定路線的同時，也決定了情緒的起伏。台南的夜市則是多了變化與驚奇，都市裡的閒置空地，會因為時序不同，有不同的經驗與表情。白天，它是社區的停車場，大大小小的車子可以優雅的停在這裡，這對台北人來說，可是奢侈的權利。遇到假日，農漁會系統會動員起來，透過不同的農產品特銷會，蘭藝花卉、農漁產品，跳蚤市場、透過不同的活動與內容，充實了這個都市計劃裡的暫時空白。不同的農漁產品，讓我們見識到農漁作晉身為農漁產品的轉變，農漁民也不再是靠天吃飯的宿命論者，他們滔滔不絕、口沫橫飛的介紹產品的優點，養生、環保、營養、健康，是時下流行的議題。在攤位之間，彷彿手上掐了購物頻道的遙控器一般，一下試吃，一下試喝，讓消費者的胃與腦袋一下都被熱情填的滿滿的，好像這不是買賣，而是交換，熱情與滿足透過物質與經濟的平台，位置對換。你以為交換僅止於此嗎？那可不，業者會打蛇隨棍上的遞上名片，說：「這是我們店的網站，我們也接受線上訂購，我們透過宅配，訂貨隔天即可取貨，而且可以百分百保持產品的新鮮！」是的，網絡與通路的無遠弗屆，讓銷售無所不在，但是人聲鼎沸、摩肩擦掌、聲耳相聞的親身體驗，卻是無可取代的。所以你下周同一時間，還會出現嗎？為什麼不？  下午，農產品的特銷會，漸漸散去，小發財車隊，陸續進場。往往兩人一組，先停車，這需要技巧，才能將車穿過一堆正在架設的攤位之間，恰到好處的讓貨架、油鍋、音響、貨品、桌椅能依組合次序，倒序卸下。他們熟練的將鋼管鐵架組合，用卡榫接上承板，接上電源、安裝照明音響、貨物上架、掛出招牌、熱油起鍋，還不時與隔壁攤位的話話家常，一些看似雜亂無章的吵嚷忙碌，其實亂中帶序，看似隨意但實際準確的到位，都是多年經驗累積的結果。約略四十分鐘，他們已經整備就緒，可以應付一整夜的忙碌了。  台南的夜市屬於趕集型的夜市，也就是有群人聚集起來，透過「公團」組織的居中協調，集體巡迴流動。公團負責，接洽場地、場地清潔、水電設施、交通管理等庶務，並居中協條與對外聯繫。一個完整的夜市基本上，包括幾個部分：飲食小吃、服裝飾品、遊戲玩具、家電百貨，這些項目的總和，才是完整的集團。  傍晚，開始有人潮陸續進場，三三兩兩，第一波來的都是一些下了班順路來買些家庭用品的上班族居多，買晚餐倒少，因為台南小吃太多，夜市的品像還不夠。到了八、九點，吃過晚餐看過新聞人們，開始湧進夜市，這是第一波人潮往往得動用人員維持秩序，否則週遭的交通往往因此而打結。第二波人潮會在夜間部學生下課、商家打烊後到十二點之間，其中一些大學生會陸續轉進，在回家上網或睡覺前，到夜市採買或打打牙祭。  逛夜市，是有技巧的。我們可以把夜市活動區分為幾類，遊戲，飲食與選購。透過非目的性的漫遊，以飲食為開始與結束兩端，遊戲及選購為過程。如此一來可以讓逛夜市的興味發揮最大極限。一開始，你得找個你喜歡的飲料或食物，前提是可以帶著走，邊走邊喝或邊走邊吃，例如：熱狗、烤魷魚、燒酒螺、串燒、霜淇淋、這樣一來，不會口渴也不會一下吃太飽，累了、倦了或想上廁所而誤了大事，這是開胃解纏的第一步，先把胃安頓好了，這是序曲。接下來，你可以開始進入夜市的旅行。  **射擊**－其實就是空氣壓縮槍的bb彈射擊，你可以挑一把你覺得夠酷的槍，秤秤重量、對著外型品頭論足一翻，耍弄一下，通常老闆會準備各式夠炫的槍身，吸引顧客的目光，等你選定，老闆會幫你加壓、上子彈，然後你就可以開始描準設計了，設計的對象是水球，以擊中的數量累計積分換取獎品，好的獎品往往看得到拿不到，不過大家在意的多半也不是中獎與否，所以也無關緊要。通常瞄準不是問題，只是 bb彈其實很輕，容易受風向影響，加上我們並不習慣壓縮槍的力道，通常前面很夠力，後面就容易因為氣壓不足而呈現拋物線， 然後就是一聲長嘆，時不我與。有些店家也會在標靶上動腦筋，賓拉登、海珊就曾經成為標靶，水球得加水至適當程度，否則不是太容易破，就是破了沒有水花四濺的聲光效果，這些都是不合格的。不過也因為在台南，老闆反而不好意思拿鮪魚肚作標靶，畢竟，和氣才能生財嘛！  **彈珠台**－就是用一把塑膠尺把玻璃珠撥向以鐵釘交錯而成的迷宮，玻璃珠會因為與鐵釘碰撞而產生不規則的跳動，因此很難準確評估落下來的位置，遊戲的目的就是統計玻璃珠落下的行列總數，不同列數可以換到不同的獎品；說穿了，這就是陽春版的柏青哥。這個遊戲幾乎事業是的經典項目之一了，特色是技術門檻低，老少咸宜，適合闔第光臨。所以常見一排人並肩坐在一起，一起來，比的常常不是獎品的好壞，而是接下來的宵夜。附帶的，這些遊戲的獎品還會得到一些妙不可言的獎品，例如經典的白雪口香糖、黑松麥根沙士以及好久不見的芝蘭口香糖，頓時讓人有一種神入周星馳電影的感動。  **撈魚**－這也是夜市的傳統項目之一，老闆用些桶子裝了一些花金魚，打進氧氣，旁邊擺上小的塑膠椅，五顏六色，這很重要，這是小朋友最喜歡的經典。撈金魚的網子是用紙撐住的，雖不是吹彈可破，但也是即溶等級，所以撈魚的時候，切忌好高騖遠，應該見好就收，而且眼到手到，切莫三心二意，否則就得補破網了。夏天的時候，這遊戲尤其熱門，撈翁之意不在魚，在玩水，有人說這遊戲有點殘忍，我倒覺得遊戲還好，殘忍的是，大多數人沒有養魚的準備，遊戲的戰利品往往也是這些小魚邁向生命終點的開始。最近的轉變是將撈金魚的動作科技化，說穿了就是由過去夾娃娃機的機械手臂，取代人手，以龍蝦或兔子取代金魚，因為價值不同，所以賭博的成分就更多，也更像個殺戮戰場。  **投籃遊戲機**－這遊戲需要更多資本與機械設備的支持，與一般草根的、陽春的夜市遊戲不同。籃球，一點都不陌生，這幾乎是台灣男孩溝通的語言之一了。跟大多數投籃機一樣，這是比賽也是運動，所以在吃飽喝足之餘，這遊戲更多了一分關於健康的想像。在一定時間內比分數，其實就是進球數，不同的是獎品，當填充玩具、飲料早已對人們不具吸引力時，老闆會把獎品換成隔壁攤的飲食，異業結盟，但卻賓主盡歡，由此我們也不難看出這些頭家們的靈活與彈性。  **麻將賓果拼盤**－這是給大人玩的遊戲，其實就是賓果，只不過棋子換成了麻將。遊戲規則在於如何將麻將再棋盤上連成一線，完成的就可以積分並換取獎品。理智上來說，這遊戲不需要技巧，輸贏在運氣，不過玩家可不同，他們會像打麻將時一樣，靠手指摸牌，然後目不斜視的一翻兩瞪眼，我想他們遊戲的成就感，應該不是獎品而是手感吧！  **套圈圈**－這又是另一個歷久不衰的夜市遊戲，遊戲規則簡單，圈圈套中的獎品就可以帶回家，簡單明聊，一般來說眼前距離近的獎品比較小比較容易套中，但大家都喜歡博大的，相對的，距離遠，目標小，幾乎都是彈無須發的空包彈。套圈圈的訣竅在於掌握圈圈的平衡，如何讓圈圈平衡的降落是套中與否的關鍵。這遊戲的趣味精隨在於道具與獎品，據說這些陶瓷藝品來自鶯歌，但我實在很懷疑，這些陶藝品千奇百怪，有卡通人物、有民族英雄、還有宗教典故、、、說不上難看，但實在很難幫它在家裡找個對的位置。所以老闆得想盡辦法變換各種獎品，遙控車、洋酒、洋娃娃，說穿了，這些都是台灣非正式經濟網絡的產品，不在這裡，還真不好找。  **射箭**－這是奧運之後新興的遊戲，因為奧運得了獎牌，大家重新對射箭有些好奇。所以重點不在獎品，在體驗。老闆的賣點在於他真會指導你一些射箭的基本知識，所以這也是體驗重於獎勵，大家輪著上場試箭，權充當下的邱比特。  **射飛鏢**－這遊戲實在不新鮮了，射水果、射標靶、射水球，但它仍是歷久彌新，雖然在介面上早已趕不上電動化了射擊練習了。  如果說，玩遊戲是中段，那麼晃盪遊逛就是逛夜市的後段精隨了。夜市的貨源充分展現一個國家正式與非正式經濟的活力，十元商品、盜版光碟、音樂伴唱帶、家用五金、園藝百貨，他們有些依藉平平穩穩的買賣，交換金錢；有些則是舉辦抽獎，讓大家一起來梭哈。遊戲不難，跟簽樂透一樣，買的越多中獎機率越高，但一注多少錢則依獎品價值而定，換言之就是賭注不一的樂透。音響、家電、這種單價高的獎品，誘因較大，賭注較貴，偶爾也會超過物超所值的獎品，例如一注十元來參加組合音響抽獎，中獎機率可能是五十分之一，老闆把飛鏢交給在場顧客，讓大家有參與感也炒熱氣氛，手氣如何看似交到消費者手上，其實這是誘餌促銷的手法。不過在夜市，大家總還保有一些寬容，勝負之間不那麼在意，愉快就好。  在夜市買東西最有趣的部分就是殺價，原則是湊整數，120殺到80，但成交往往是100，這是經驗也是默契。在我看來，討價還價是人與人溝通過程的痕跡，當貨物被簡化為條碼時，討價還價就自然失去功能。而這草莽與豪邁也是夜市的一部份。老闆會說：「好啦！就算你便宜一點，千萬不要跟別人講！」買的人總是開心的，雖然大家都知道這話不必當真，可是這的確是會讓人心頭暖和的話。  當我們生活進入數為時代的同時，手機成為我們身體的一部份，透過無線傳輸，我們既是千里眼也是順風耳。手機銷售維修，也在夜市裡佔有一席之地。這裡強調的是手機的流通與個性化過程，如何讓你的手機更像你，是老闆的目的。彩繪、換機殼、換新機、同時提供最新的手機鈴聲與資訊，是老闆的專業素養也是看家本領。  夜市裡最招搖的還有各種伴唱帶、影片DVD、音樂CD、遊戲光碟、色情光碟，他們會用最誇張的喇叭一統夜市裡的主要音響，沒人過問這些東西的版權，這是不成文的默契，老闆常常「不在」，所以你看著攤上一張牌子告訴你多少錢一張DVD，自助式的挑片、給錢、走人，正所謂道高一尺魔高一丈，著作權在夜市，就如同台灣領土裡的釣魚台一樣。看上夜市的人氣鼎旺，也有越來越多的歌手到夜市進行宣傳，聽說連號稱只睡一小時的蕭薔也不可免俗的到夜市與群眾接觸。  逛夜市的末端，玩也玩了，買也買了，最後得再犒賞一下胃作為總結。於是，牛排、燒烤、煎餃、當歸麵線、蚵仔煎、肉圓、棺材板、臭豆腐、、、各種小吃，任君挑選。其中最特別的是小火鍋，台南人真愛吃小火鍋，很難說小火鍋有什麼，就是那些東西，想都想的出來，但滿足感，也許是來自於火鍋的溫暖以及等待的時間感，完整的擁有以及熟悉的口感。現在不僅是網絡上流傳著各種夜市的資訊，也有一些網站，例如「夜市通」就可以看到各地的夜市地圖以及消費資訊。特別的是，他們將地圖立體化了，透過3d模擬的軟體，彷彿留連於網站之餘，也如同逛了夜市一般。  將夜市做為台灣傳統文化的象徵，這情結其實很矛盾，夜市總是處於文化系譜中的邊陲，被當作都市落後的象徵，因此我們有歧視夜市的文化霸權，以此做為取締的正當性，但又不敢趕盡殺絕，作為填補失業轉業勞動者的彈性缺口。夜市的機制填補了正式到非正式經濟的模糊地帶，是軟經濟的硬插入，它的流動如同都市中開放空間的浮動ip，它是常民的百貨公司與遊樂場，如同保力達與維士比，你可以不喜歡，但是它就在哪裡，就在你的生活裡。或許，把它當作台灣文化的投影，輕鬆一點，感受一下夜市裡濃濃的草根與草莽，青！就敢大聲了！ |
|  |
| [back](http://www.bp.ntu.edu.tw/hdbih/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1%E7%AC%AC11%E6%9C%9F.htm#%E4%BA%BA%E8%88%87%E7%92%B0%E5%A2%83%E7%A0%94%E7%A9%B6%E9%9B%BB%E5%AD%90%E5%A0%B1  HERS) |
| ▲   邀您一同參與 |
| 歡迎來稿與交流      感謝您閱讀「人與環境研究電子報」，我們秉持著知識交流的開放與互惠，歡迎各方先進不吝賜教，我們懇切歡迎下列幾類稿件：「進行中之研究交流與互動」、「各大專院校相關課程、開課大綱」，如有任何意見，請與我們聯繫，也歡迎您在電子報的留言版上給予我們批評與指教，我們將會定期整理，在往後的電子報當中刊登，歡迎讀者與我們保持互動。謝謝！    [E-mail給我們：hdbih@ccms.ntu.edu.tw](mailto:hdbih@ccms.ntu.edu.tw) |
| 電子報留言版 |
| 任何對於人與環境研究的意見、對電子報編輯的看法，都歡迎您提出，我們將在下一期電子報改進。 |