

是設計，讓城市更快樂

一、前言

什麼是城市？什麼是一個好的城市？什麼是屬於您我心中快樂的城市？每個人皆有不同的答案，許多人可能想像到方便的交通、寬敞的綠地、豐富又多樣的文化等，其實城市不該只是被當成單純居住、創造財富的表徵，城市的面貌應是多元的，快樂的城市設計可以拉近人際關係，讓人變得更快樂，生活更自在。

各國文化皆有城市設計之美，而各國所產生的建築結構設計，皆反應了當地的文化價值及生活體驗，台灣的城市也有美的一面，營造舒適宜居的環境，生活機能方便，不用幾步路就可以找到生活所需的服務，當然台灣所處的城市也有不少棘手的問題，土地是否有效利用、能源浪費、碳排放量高，空污嚴重等種種危機，就在你我所處的城市中，一場城市與環境的革命正在開展。

近年來，公民意識抬頭，政府公共政策議題也開放民眾參與討論發表意見，讓公部門與私人企業、所有市民，共同集思廣益，藉由政府制定環境保護法、空氣污染防制法、建築法、能源管理法、土地重劃條例等政策，進而設計規劃城市，相信只有透過改變你我所在的城市，才能讓它成為快樂的城市。

二、專書概述

作者查爾斯.蒙哥馬利(Charles Montgomery)著作《是設計，讓城市更快樂》一書，作者以「人」為本之理念貫穿全文，創造快樂的城市，也創造了人與人的連結，原是生硬難理解的城市建築設計主題，作者藉由你我日常生活經驗，分享城市設計之重要性，息息相關的議題也讓讀者心有共鳴，以下就四大部分進行專書分析：

(一) 追求幸福，是都市存在的初衷

亞里斯多德《修辭學》曾言：「任何事情能創造或增進幸福、或一部分的幸福，我們便應該去做；任何事情會摧毀或阻礙幸福、或誘發幸福的對立面，我們便不應該去做」若想要弄清楚城市是否能經由重組來增進人的幸福，我們必須先問一個前置的問題，幸福，到底是什麼？儘管大部分人都相信幸福存在，也相信幸福值得追尋，但幸福是圓？是方？是酸？是甜？不過有件事可以確定，我們都會把對幸福的想像「翻譯」成某個「樣態」，你有沒有想過自家的前院要有什麼樣的花圃？或是結婚以後要搬去哪裡住？你買車會選自己喜歡的，那就對了，基於我們對幸福的想像與翻譯，舉凡設計師、從政者、里民大會為了社區道路、土地重劃與裝置藝術爭得面紅耳赤，是基於他們各自對幸福不同的想像與翻譯。

要在城市裡好好生活，要設計出一座幸福的城市，我們就不可能不試著去了解幸福、體驗幸福，並且從社群的角度出發來打造城市，對幸福的探索會形塑城市的風貌，而城市的風貌也會回過頭來形塑我們對幸福的探索。

如果幸福不是虛無縹緲的歡樂，那麼迪士尼樂園就是世界上最快樂的地方了，進到迪士尼樂園，裡頭的每一個建築細節、每一個角度、每一幅地景、每一趟交通，乃至於人行道的質感與空氣中的嗅覺，都純粹是設計用來創造快樂的體驗。

「地點」是生活滿意度的一大決定因素，一般來說，小鎮居民要比住大城市的人快樂，住在海邊的人自認比較快樂，而住在機場航道旁是幸福殺手，不過我們對環境因素的反應並非都那麼合邏輯，比方說住在垃圾堆旁與住在有毒廢棄物放置場旁兩者相比，比較讓人不開心的竟然是前者，原因恐怕是垃圾的臭味聞得到，而某些有毒物質則無臭無味。

幸福的主觀感受取決於許多錢買不到的東西，休閒時間與較短的通勤時間都可以為身體健康加分，一座幸福城市扣除基本的吃住與人身安全，究竟該達成那些願景？分述如下：

1. 把城市中生存的喜悅拉到最高，辛酸壓到最低。
2. 城市要帶著居民朝健康邁進。

3. 城市要提供不打折扣的自由，讓我們可以照自身意願移動。
4. 城市要孕育生活的高度，生活操之在己，當自己的主人。
5. 城市要助人建構財富，追求眾人的參與和公平性。
6. 城市要建立起面對經濟與環境衝擊的緩衝能力與韌性。

更重要的是，城市必須有利於我們建立並強化朋友、親人與陌生人的關係，因為只有這些關係才能賦予生活意義。

（二）分享的快樂，勝過獨自擁有

交通工程師為了疏導車流量解決塞車，則開通更多的道路，但我們發現，愈是提供道路空間，愈多的車子就會出現，所有的道路都被車輛所佔據，自行車及行人的權益在哪裡？如果能提供更多的自行車道，自行車就會出現；如果騰出空間來給行人，多出來的自然就會是人，而公眾生活就會形成。

現代城市與富裕的經濟體所創造出來的，是一種獨特的社交匱乏，我們各自待在自己的家中，也一樣可以滿足所有的需求，電腦螢幕與智慧型手機取代了公共場所或市集，於是住在城市裡，我們完全不會跟非同事、非至親與非朋友的人有任何交集，所以我們應該有所警醒，說到社區或社群，我們愈來愈不會想到跟鄰居或一群熟識的人面對面互動，會想到的都是用同一種社群媒體溝通的網友。

現代人熱愛虛擬空間，但要與人把酒言歡、推心置腹，最終還是得從網路上登出放下手機，換好衣服，然後跟朋友一起吃飯逛街壓馬路，終究我們要思考的仍舊是同一個問題，我們能不能把城市改造成一個對人際連結很友善、不分遠近親疏都可以安心信賴的空間？答案是：絕對能。空間不只會決定人生活在其間的感受，空間還會左右我們如何看待彼此跟如何對待彼此。

「還街於人」是落實以人為本的新突破，事在人為，街道的意義全由人來決定，在街道上收復失土，讓街道變成行人天堂，人們集結在廣場或公園裡，陽光灑在臉上的溫暖，品嚐咖啡，看街頭藝人表演，逛逛小農市集、甚至單純的坐在長凳或噴泉邊，與朋友、親人或初次見面的陌生人聊天，享受街道的樂趣。

（三）環環相扣，與乾淨地球共存共榮

我們如何移動？買什麼商品？怎麼尋找快樂？丟棄那些東西？把多少碳扔進大氣裡？等都是最根本的經濟效應，我們會發現真相不只是匯聚在單一的物體或建築上，而是匯聚在能源、交通、經濟與空間幾何關係等，氣候變遷與能源危機跟城市有連帶關係，城市永續性與美好生活可以是改變氣候變遷與

能源危機的副產品。

我們會問社區居民：「社區的核心價值在哪裡？」，很少人會主動提起氣候變遷，他們會說社區想要的是經濟發展、居住品質、方便的交通，還有合理的交通成本等，是所有連結到幸福的想法，而獨缺環保概念，阻礙了我們採取行動去對抗氣候變遷。但只要把重心放在能源、效率與讓生活變好這三者之間的關係上，城市就可以做到科學家、理性、良心、以及數據都做不到的事情，快樂城市的計畫也能是個能源計畫，是氣候計畫，也是經濟發展計畫、就業計畫。

「生活品質的追求」與「氣候行動」不是兩條平行線，而是互補的兩種努力，只不過強調生活會變好，一般民眾才會比較有感，至於城市氣體碳排放量的污染則會容易被忽視，就算民眾對自身或環境的健康無感，城市設計、健康與氣候變遷相互連動的關係，使人暴露在空氣污染與交通意外的危險中，社會的財務負擔會增加，同時影響自身的健康、銀行帳戶的存款也會減少。

其實只要我們少開車，多搭乘交通運輸，車輛共乘，騎自行車、走路或甚至駕駛電動車，就可以改善環境污染，使身體更健康，空氣更清新，生活更幸福。

(四) 拯救城市，就是拯救自己

形塑城市的各種力量，時不時會讓人有點頭昏腦脹，在營建業者超有錢的情形下、政府如無制定完整法規或因應作為，就會造成營建業者鑽法律漏洞，在難以硬體改革的現實面前，我們很容易感到渺小而氣餒。修復城市應該不是我們普通人做得到的境界吧！這是哪個單位要負責的事情，政府一定知道吧！這個單位無論是誰，應該都距離我們很遙遠吧！這三個驚嘆號，是我們想逃避拯救城市時很方便就能找到的藉口。

形塑城市是誰的權利？如果我們一輩子都住在某處公共的地區中，那當然就有權利參與空間的形塑，我們的身分上既是「市民」(citizen)，實際上也是城市裡的「住民」(denizen)，形塑城市不只是設計，社會、政治與經濟關係都要進行徹底的轉型，這樣城市住民才能從國家手中取回城市的主導權，建立屬於所有人的未來。每一個人都是「市/住民」，因為生活，因為終日在其中穿梭，所以我們自然而然就是城市的守護者與主人，只要想通這一點，承認這一點，就可以充滿無比的力量去拯救城市，同時也拯救自己。

拯救城市最具代表性的例子是「社區彩繪」，民眾為了讓所居住的社區多采多姿，自發性的將路口、牆面、地板畫滿人

像、動物與色塊，夢境般場景吸引大批遊客、攝影玩家，原本孤寂的社區頓時熱鬧起來。

據學者研究指出，路口修復(例如：彩繪)對於人的心裡健康會產生何種效果？比較結果令人驚豔，兩者比較顯示，路口修復做為一種干預手段，其影響所及不僅是看得到的「硬體風景」，就連人內心的「心裡風景」也產生了蛻變。在路口修復後，抑鬱的人變少了，受訪者說他們睡得比以前好，日子比從前愜意有趣，鄰居變可愛了，然後他們自認身體健康也比以前進步-別小看這點，因為就人類心理上的安心與感受而言，我們對自身健康的評價比專業醫師的看法更重要，說得簡單一點，就是維持原狀的隔壁社區或許沒有變糟，但住得離修復的路口近，卻讓人變快樂、也變健康了。

三、心得發想

(一)設計迷人有魅力的城市

沒有市民就沒有城市，市民不僅止住在城市的居民，他們還以某種自由選擇的方式生活其間，並為自己的命運負起責任，正如法國思想家盧梭在《民約論》中所言：「大多數人認為城市就是城邦，以為中產階級就是公民。這些人只知道房子聚集就有城市，卻不知道公民就是城邦」。馬克思說：「城市是

歷史的主題」。當一群人聚集生活在某一個特定的地方，就有利於團體研商、做出決定，並一起創造出城市命運共同體，打造迷人有魅力的城市。

各國的城市設計雖有迷人之處，但與其設法將台灣變臉成另一個地方，我們何不設法創造出自己獨一無二的「台式」風味，除了台北 101 之外，還有中正紀念堂、蘭陽博物館、中台禪寺、東海大學之路思義教堂，而高雄的現代建築，除了知名的 85 大樓外，還有紅毛港的高字塔、高雄國家體育場、美麗島捷運站、高雄展覽館等，還有值得一提的是台灣各地區的老街建築，例如淡水老街、九份老街、南庄老街、鹿港老街、安平老街等。台灣獨特迷人的城市建築不勝枚舉，處處都充滿不同的感受，也是遊客必定造訪的旅遊景點。

(二) 打造健康綠能城市

交通，非靠汽車不可嗎？比許多國家早一步現代化的歐美國家，早已嘗到汽車城市所帶來的苦果，近 30 年來已經開始努力修補過去的錯誤，許多歐洲城市甚至結盟，誓言共同努力朝向「無車城市」(Car-Free Cities)的願景努力，減少汽車交通，增加其他交通選項做起，最終希望免去人們買車的需要，讓汽車城市變回人的城市。

科學研究顯示，大量排放到大氣的溫室氣體，特別是二氧化碳，是造成當今全球暖化與其他氣候變遷現象的主要元凶；而石化燃料的使用是影響溫室氣體排放的主要因素，雖然許多工業也大量使用石化燃料，但私人用車確實得為氣候變遷負起一部分責任。

規劃人性化城市，交通方案不該只有一種選項，主要的做法可包括：改善市區的步行環境，增設行人徒步區，發展完善的大眾運輸系統，建構自行車環境，提供更安全更環保的電動車，宣導共享 Ubike 單車及汽車服務及推廣無車日活動等。解決交通除了駕駛私家車外，還有其他更省錢、更便利的交通選項，讓人們在城市移動同時也讓身體更健康。

隨著環保意識抬頭，發展綠能城市是全球趨勢，設置風力發電、水力發電、太陽能發電，將大自然的能量，轉化為綠色能源，以達到減碳之目的，並推動綠能建築，政府應帶頭統籌規劃，協調公部門與企業，共同落實綠能政策，打造健康綠能城市。

(三)建構智慧 e 化城市

e 化城市就是資訊城市，是以數位科技為基礎的概念，將市民日常生活中的需求，透過資訊流之整合，提供各項 e 化網路資訊，以最快最便捷的網路服務平台(Facebook、官網、APP、

Line 等)，讓市民上網就可以查詢切身相關資訊，以提昇市民生活品質，建構智慧 e 化城市。

全球科技發展迅速，雲端時代已全面來臨，網路科技大行其道，各種創新如雨後春筍般不斷冒出，城市設計當然也要跟上時代潮流，帶入創新元素，以交通運輸為例，隨著科技日新月異及網路全面普及，民眾使用「電子票證」(一卡通、悠遊卡)搭乘公車或捷運，公車亭有「LED 面板」顯示車輛抵達時間，下載「iBus 公車動態資訊系統」即可查詢公路客運資訊、票價與時刻表等服務，利用「Google 導航」規劃路線，「國道電子計程收費 ETC」即是高速行動支付，種種 e 化資訊，讓民眾在城市中移動可以更快速又省時。

人們透過行動支付買杯咖啡，一邊喝咖啡、一邊上網，手指敲著鍵盤或滑一下手機就可以線上購物，而這就是一般人的日常生活，政府及私人企業的創新，可以發展出更適合民眾的服務方式與更適切的資訊內容，現今政府也積極推廣智慧生活與智慧城市，整合各項資訊科技，應用到城市中的能源系統及基礎建設，如電力系統、自來水系統、交通系統、建築物等生活系統，進而發展幸福的智慧 e 化城市。

四、結語

改變，就在一念之間，城市規劃與幸福藍圖存在你我的心中，千萬不要懷疑這是不切實際的目標，我們當前的挑戰是會採取什麼樣的方式去設計城市？又會以什麼樣的態度在城市中生存？我們會改變什麼？只要認定改變城市的面貌就可以創造幸福，相信城市就會越來越幸福。

3月20日是聯合國所訂的「世界快樂日」，聯合國永續發展解決方案網絡因此發布《2018年世界快樂報告》，根據蓋洛普全球民調結果，訪談各國民眾自評快樂程度，列出各國人民的快樂排行榜，全球最幸福國家就是聖誕老人居住的地方—芬蘭，緊接而來則是去年的冠軍挪威，這些北歐國家雖然是全世界稅收最高的國家，但是這些稅收運用於人民的福利，所以北歐國家在生活方面擁有良好的奪冠條件；台灣今年名列第26名，比去年進步了7名，在亞洲各國位居首位，名次高於日本、南韓、香港、新加坡與中國，由此顯示台灣的風景優美、設備e化、交通便利、娛樂多元、適合居住、機能性高等各項優點，會讓人民感受到快樂的氛圍。

利用台灣城市優勢，擴大創新服務，例如台灣應用物聯網，透過汽車擋風玻璃上的eTag計算高速公路使用里程來收費；Youbike上的RFID(無線射頻)將數據傳回行控中心，中心就能知道哪裡缺車、哪裡車位滿了，即時做進一步的配車調度；近年來臉部辨識系統廣泛

使用在手機、門鎖、機場自動通關…等，讓生活更安全也更便捷；VR（Virtual Reality）虛擬實境，是最新流行趨勢，利用電腦技術模擬出一個立體、3D 空間，提供使用者在視覺等感官的模擬，彷彿身歷其境，VR 有多面向的研究應用，不只用在遊戲，在醫學領域中，可透過 VR 直播手術過程，打破了傳統醫科教學的限制。

健康有魅力的設計，讓城市更快樂，創造出人與人之間的連結，結合政府、企業、市民的力量，攜手與城市一起蛻變，共同面對經濟與環境的衝擊，運用雲端科技多元創新，相信我們絕對可以打造一座幸福城市，讓彼此快樂生活。

參考文獻

1. 聯合國《2018年世界快樂報告》。
2. 財團法人資訊工業策進會(2015.10)《混搭革命-20個雲端時代的轉型典範》。
3. 廖桂賢(2009.6)《好城市，怎樣都要住下來》。