

第一章 創作理念

1.1 創作背景與動機

從古至今，社會充滿著替人類著想的安全設施；眼觀四周環境，住所發生火災時，有滅火器與逃生設備可使用，樓梯有防滑設計，汽車有安全氣囊，馬路有公共號誌維持行車安全，防毒軟體保護電腦系統不受病毒入侵，法律的安全規範保障人們的權益；尤其在工業革命之後，機器取代人力，為社會帶來進步與財富，但也為操作機械的人帶來危險，機械複雜的操作介面對人的安全產生威脅。為了改善操作安全性，機械的設計開始注重人與機械、環境的互動性，為的是保障人的健康、安全和舒適。雖然工業革命帶來快速的進步，社會有愈來愈多先進的安全設施，避免人類發生危險，但是依然有無數不確定的危險因子隱藏在日常生活中。

西元 2001 年 9 月 11 日，美國發生九一一恐怖攻擊事件，對全球經濟造成重大的影響，此事件成為美伊戰爭的導火線，也影響人們對安全議題的重視程度。隔年，西元 2002 年 11 月，中國廣州地區爆發了首批 SARS 疫情，因為人民對疫情重視程度不足，加上中國政府刻意隱瞞疫情，導致 SARS 危機擴散全球，疫情持續到 2003 年 7 月才獲得全面控制。二十一世紀才剛開始，短短幾年內所發生的國際事件，從九一一恐怖攻擊事件、美伊戰爭到 SARS 危機，皆深深地衝擊著人類的安全。

社會發生怎樣的變化，人們思想有什麼改變，總是能在當時的展覽或活動看出一些端倪，西元 2005 年 10 月 16 日，美國紐約現代藝術博物館的展覽「SAFE: Design Takes On Risk」以安全為主題，參展的產品範圍又深又廣，產品從生理或心理層面抵禦外界的危險，涵蓋醫療、食品、個人、居住環境到戰爭等安全相關議題，充分反映出當代人類對於安全的需求。

生活周遭充斥的安全設備是人們肉體的護具，邁入二十世紀之後，社會進步得很快，即使有這麼多的安全設備，人們日常生活中依然有許多因素造成心裡的不安，尤其是在大都市生活的居民，忙碌與變遷過快的社會讓人們處在壓力過大的狀態，都市人焦慮、恐懼、缺乏安全感，害怕失敗，害怕人群，也害怕跟不上時代的潮流，在過多的負面情緒下，各種都市文明病慢慢浮現，像是憂鬱症、焦慮症或強迫症，病情輕者可利用心理療法治療，病情較重的患者必須使用心理與藥物治療相結合才能治癒，更嚴重者則考慮使用神經外科手術治療。人必須吃健康的食物，補充身體所需的營養才能有健康的身體；內心的健康就跟肉體的健康一樣，必須從日常生活開始照顧，每天給予正面的能量，心靈的幼苗才能健康的成長茁壯。人的外在行爲，總是受當時內心情感狀態的影響，長時間處於負面的精神狀態下，不僅會影響工作效率，也會影響健康與日常生活的品質；若是能利用周遭事物讓內心保持正面的精神狀態，適時的解除內心不安的情緒，對於工作、生活品質也會有適當的改善。

目前國內有關於安全議題的研究很多，而涉及與安全相關的產品部分，多數研究者偏重於探討產品的安全性，關於安全感產品的相關研究不多。而論及安全感的研究則偏重於探討環境空間（校園、公園或都市空間）與人之間的關係，心靈叢書也只教導人們如何利用自我訓練的方式，拋開內在恐懼，讓內心保有安全感。在安全感這個領域內已經有許多相關研究及文獻，若能將這些研究成果應用在產品設計上，相信對人們的日常生活會有很大的助益。

1.2 創作目的

Donald A. Norman 在《情感設計》中提到：「坐雲霄飛車是如此的令人恐懼，許多人會在乘坐過一次之後就拒絕坐第二次，但有些人會選擇繼續乘坐，除了可以享受戰勝恐懼的快感，他們也會因為自己敢做別人不敢做的事情而提高自己的形象。」人們害怕的事物很多，怕高、怕鬼、怕蛇、怕黑，除此之外還有許多大大小小的令人恐懼的事物，適當地恐懼能讓身體知覺更敏銳，但是過度地恐懼事

物容易影響生活品質與身心健康。本研究與創作的目的如下：

1. 了解日常生活中影響安全感的因素。
2. 歸納出符合安全感的設計原則。
3. 將歸納出的安全感元素、觀念或原則導入設計中，透過產品讓個體在感受到恐懼不安時能夠控制自己的情緒。
4. 使用者因為克服了恐懼與不安而帶來自信、勇氣與愉快的心情。

1.3 創作範圍

以人的安全感為主要訴求，不論及動物（寵物）的安全感，產品的實際安全性非本設計創作的考量，除此之外，作者所提出之安全感設計原則是在個人生活經驗為背景之下的主觀性判斷，作品則以目前科技可以達到的技術為主。

第二章 文獻回顧

2.1 安全之意涵

以下文獻回顧近代人類對於安全的解釋及安全定義的演進，也探討安全性與安全感的不同，以及兩者之間難以分割的關聯性。

2.1.1 人類安全定義之演進與意涵

長久以來，人類安全(Human Security)的概念被狹隘的解釋為「來自其他國家之軍事威脅」，隨著冷戰的結束，全球化快速發展，世界存在大量的殺傷性武器，加上戰後經濟蕭條，迫使國與國之間必須進行經濟合作，不能只依賴軍事力量來處理國際事務，合作安全(Cooperative Security)的概念因此產生；除此之外，第一次世界大戰帶來可怕的破壞，為此，許多國家在戰後採取了集體安全(collective security)機制，以防止再次爆發戰爭。對許多人而言，安全意味著保護他們免於疾病、飢餓、失業、犯罪、社會衝突、政治迫害及環境惡劣等威脅，但在冷戰結束後，安全概念才被重新檢討與定義，許多學者漸漸認為人的安全不只是領域安全與國家安全，必須將環境、經濟、文化等安全威脅也納入討論（宋燕輝，2004），人類安全新概念因此產生。

在 1993 年，聯合國開發計畫署 UNDP (United Nations Development Programme) 所出版的《人類發展報告》內容提到安全概念必須改變，需要從著重國家安全到更加重視人的安全，而在 1994 年的《人類發展報告》內容強調未來應該以人為中心，將個人或人民視之為「安全之顧及對象」，為了支持這個新安全概念，報告書中引述《聯合國憲章》有關人人有免於恐懼的自由(freedom from fear)，以及免於匱乏之自由(freedom from want)的規定，其認為對人類安全的威脅非常多，但是絕大部分可歸類為七個領域：經濟安全、糧食安全、健康安全、環境安全、人身安全、社群安全及政治安全，此七個面向是彼此相關且重疊的，並認為人類安全之

基本概念必須著重於四個必要特質：

1. 人類安全是普世(universal)關切的。
2. 人類安全的內涵是互相依存的(interdependent)。
3. 事先預防(early prevention)比干涉(intervention)更容易確保人類安全。
4. 人類安全是以人為中心(people-centred)。

在 UNDP 提倡人類安全新概念之後，許多傳統國際安全研究領域學者無可避免地針對此新概念提出一些反駁與質疑的意見(Buzan, 2000; Axworthy, 1999)，認為人類安全的概念、適用性、政策執行價值有待觀察，或是人類安全概念與國家安全互相衝突；而廖福特(2004)認為人類安全並無意取代國家安全，認為人的安全應該是安全概念的核心，甚至超過國家安全之重要性。

人們需用新的觀點與態度去看待人的安全，儘管國家安全是確保個人安全的先決條件，但國家安全不是唯一的訴求；簡而言之，一個國家愈來愈富庶與強盛，並不代表國內人民也變得更安全或更富裕，所以政府所該扮演的角色是提供人民一個不受限制的環境，讓人們在這個環境下發展其能力，照顧自己，提供自己最基本需求並維持其生活。

2.1.2 安全性與安全感

在中文的字義上，「安全性」指的是外在環境的安全性，「安全感」指的是一個人社會生活中有種穩定而不害怕的感覺，內心感到安全無虞（國語辭典，2008）。

維基百科對於安全(safety)的解釋是：「個體處於安全(being safe)的狀態，人類在身體、心理、經濟、社會、政治或文化免於傷害、失敗、危險、威脅或疾病等事件的侵害。」而對於安全感(security)的定義為：「處於安全(being secure)的狀態之下，免於危險、恐懼及焦慮的感覺。」

安全是一種概念，是「人」、「物」、「環境」的互動關係（水野滋，1990），也

是人類的基本需求，而安全的生活是基本的生活指標（莊玟琦，2002）。《聯合國憲章》規定指出人人有免於恐懼的自由(freedom from fear)，以及免於匱乏之自由(freedom from want)，其認為要確保人的安全，除了要滿足物質生活上的需求，同時也要兼顧心靈上的需求，如此才能稱為真正的安全。

一個人被剝奪了外在的安全，個體則會遭受到危險、傷害或生命的威脅，若是內心失去安全感，則會使個體感到恐慌、焦慮、恐懼、無助等情緒的感受，這些感覺即使都起因於缺乏安全感，但是彼此之間卻有些許不同。焦慮是一種處於擴散狀態的不安，因為某種價值受到威脅時所引發的不安，威脅可能是針對生理（死亡的威脅）或心理（失去自由、無意義感）而來。焦慮會伴隨無助、孤立與衝突的感受，當一個人焦慮感受累積到一定程度時，也許會以疾病的形式出現，被具體化為胃潰瘍、心悸或其他病症(May, 2004)。恐懼是人類與生俱來的本能，恐懼與焦慮的關係很密切，恐懼感常伴隨焦慮的情緒，兩者最大的差別在於焦慮往往沒有具體的對象，或是對象模糊，是一種莫名的感受，恐懼則有明確或具體的對象(Becker, 1998)。無助感通常是在正向或負向的期望沒有產生的時候出現，例如在陌生的國度，個人若是缺乏經驗或語言能力，導致溝通不順與生活受挫，伴隨而來的則是孤單與無助感（王政彥，1991）。

即使安全與安全感的字義不同，但兩者在日常生活的人事物中難以劃分清楚，有時候，具有安全性的產品或環境會帶給人們一定程度的安全感，像是消防器材、逃生出口，若是居住環境中缺乏這些元素，部份居民也許會因此而感到提心吊膽，擔心某天因發生意外而措手不及，莊玟琦(2002)在大學女生校外單身租宿的安全感調查研究中指出，租宿環境中有恰當的預防措施，讓不可預期但可預防的意外能在控制範圍內，能給予個體相當程度的安全感；而不可預期也難以掌控的意外比較容易讓租宿者感到不安，像是地震、闖空門、強暴、偷窺等。所以型塑安全感的環境很重要，一個有完善的安全性設施但是卻缺乏安全感的環境，是無法給予使用者安全感的。

2.2 影響安全感的因素

探討安全的議題非常廣泛且包含各個層面，舉凡人類身體、生命、福祉、社會、教育、就業、健康、環境、國家等各個面向的安全議題是無所不包，根據不同的面向，其所涵蓋的安全內容或強調之重點也會有所不同，但是不管如何界定，主要的關切點都是圍繞在人的安全。

而在工業設計的領域範圍內，與安全有相關性的文獻，大部分都以安全性的角度作設計、規劃。然而縱使設計滿足安全性、機能性的多重需求，卻可能忽略了對安全的心理需求，故以下的文獻回顧會以「安全感為主，安全性為輔」。

2.2.1 影響安全感之負面因素

綜合許多文獻之後發現，一個人缺乏安全感的原因可分為以下兩種情況：一種是來自於當時外在環境之某項因素的影響，一旦此因素消失後，不安全感就消失了；另一種情況是人格特質的問題，一個缺乏安全感的人，不論處在哪種環境下都會受到不安感的影響，而影響的輕重程度會因人而異。

1. 外在物理環境

威脅安全的因素很多，1994年 UNDP 出版的《人類發展報告》所提倡「人類安全」概念強調要以人的尊嚴為中心，認為人類要生活在安全、穩定、永續環境中，才能確保身心的安全，並將影響安全的因素分為七個面向：

1. 經濟：就業缺乏時或是收入、就業不確定。
2. 糧食：財產、工作以及所得之不足造成糧食欠缺。
3. 健康：飲用水缺乏、空氣污染、糧食欠缺引起身體疾病，或無法取得健康的醫療服務。
4. 環境：水遭受污染、可耕地減少、毀林、沙漠化、空氣污染等自然災害。
5. 人身：恐怖攻擊、暴力犯罪、毒品走私、對婦女與孩童出現暴力相向或侵害行為。

6. 社群：家庭破裂、傳統語言與文化瓦解崩潰、種族歧視和鬥爭，以及種族屠殺和種族滅絕情形。
7. 政治：政府迫害或一再有系統的違反人權之政策，以及軍事化情形。

此七個組成部份是彼此相互交織混雜、牽制的，比如經濟與健康面向被糧食面向連接起來，經濟蕭條造成人們收入減少，財力不足直接影響的便是糧食問題，長期處於飲食攝取不足的情況之下便會影響到身體健康；而環境污染或自然災變也會影響到身體健康或生命安全，這些不同的面向被隱形的線連結起來，形成一張交錯複雜的安全網，牽一髮則動全身；如美國九一一事件發生之後，社會發生劇烈的變化，它不僅影響美國，也影響了全世界的人，影響了經濟也影響人心。

恐怖攻擊所帶來的不安和惶恐已經反映在孩子的思維上，Campbell 與 Gilmore(2006)的一項統計研究發現孩童恐懼的內容與二十年前有顯著的不同，1983 年的統計調查發現六至十二歲孩童的恐懼項目前十名包括「留校察看」、「校長」等；但在 2004 年的統計中發現「留校察看」、「校長」已經不在十大排名之內，取而代之的是「炸彈攻擊」、「恐怖份子」和「槍枝」的恐懼（見下頁表 2.1）。

人們透過各種媒體如電視新聞、報章雜誌以獲知民生訊息並掌握周遭環境變化，其中，電視新聞扮演了相當重要的角色，它提供現代人豐富的資訊來源，讓人們確保周遭環境的安定，而且從新聞內容所得到的資訊也有助於與他人交談，增進人際關係(Levy, 1978)。何芸潞(2004)提及電視的傳播滲透力是任何其他媒體所不及的，以聲光畫面吸引觀眾，很引人注目，易產生感情共鳴的效果，但是電視新聞因為政治傾向、商業利益的競爭、播報時間限制與媒體素質良莠不齊等因素而可能產生缺陷，具有戲劇張力、衝突性的新聞，被報導的可能性會愈高，這些爲了要取得最佳螢幕效果卻有失倫理尺度拿捏的新聞透過電視傳送給觀眾，人們有可能因而產生不良影響。

Gerbner 與 Gross (1976)認爲觀看過多的暴力內容，容易讓成人、兒童對外在社會感到恐懼、不安和疏離。李金勳(2002)認爲國內電視新聞畫面處理過於草率，暴力、血腥、色情、亂倫、失業和自殺等事件充斥在電視新聞中，而電視新聞的

表 2.1 1983 年與 2004 年讓孩童感到恐懼的因素比較表

Ollendick		Campbell & Gilmore	
1983		2004	
恐懼項目	恐懼程度	恐懼項目	恐懼程度
不能呼吸	0.70	地震	0.71
車禍	0.68	恐怖份子	0.70
校長	0.65	不能呼吸	0.70
地震	0.64	火災	0.70
墜樓	0.58	車禍	0.70
細菌、微生物	0.57	受到驚嚇	0.65
留校察看	0.56	炸彈攻擊	0.64
震驚	0.53	細菌、微生物	0.64
火災	0.51	夜賊、竊盜者	0.63
炸彈	0.50	槍枝	0.63

資料來源：Campbell, M. A. ,& Gilmore, L. (2006). Children's Fears Post September 11. *Proceedings 2006 Joint Conference of the Australian Psychological Society and the New Zealand Psychological Society*, 55-59.

報導內容緊密地牽動著社會大眾所投注的焦點，正負面報導比例失衡的結果導致對真實世界認知的錯誤，使得人們在觀看此類新聞時產生受害者想像，深怕自己成為新聞中的不幸受害者，例如犯罪新聞中時常將女性塑造為較容易變成受害者的刻板印象，使得女生比男生在觀看犯罪新聞後更恐懼遇害（何芸潞，2004）。

何芸潞在 2004 年的研究中發現，電視新聞中存在著讓孩童恐懼的元素，社會中發生的不幸事件（如颱風、地震、海嘯、家暴、重大治安事件、病死豬、兩岸政治關係、台灣未來的不安定感等）會讓兒童感到憂慮，引起擔心、害怕、激動的情緒，尤其是發生在與自己年齡相仿的受虐兒童身上的家暴事件以及大陸是否攻台的問題，但是經過家人的解說及意見，會適時地安撫孩童的情緒；另外，孩童比較喜歡關心社會的新聞，像是一些溫馨的、具有正面意義的事件，讓他們相信社會上還是有善良正義的一面。

除了人為災害與自然災害的發生會影響人們安全感的程度以外，自然界的昆

蟲動物與超自然的力量也會讓人感到不安。

Becker(1998)提到動物爲了生存，必須要依賴恐懼來保護自己。現今人類所畏懼的物件通常是早期人類生活中所面對的危險，危險來源也許是空曠草原、高山、幽閉、黑暗、蛇、雷聲、蜘蛛、獅子等，這些幾百萬前威脅早期人類生存的生物和自然現象遺傳至今，成了我們與生俱來的本能，所以人們會害怕空曠、怕高、怕幽閉空間、怕黑、怕蛇、怕打雷、怕蜘蛛等，這些反應在早期人類身上，最初是在保護他們免於野生動物和其他具體危險的襲擊，而在當代社會中，人們鮮少直接面對威脅，其恐懼和不安感主要與社會調適、疏離、競爭成就等心理狀態有關(May, 2004)，但是當一個人對這些事物的恐懼感是過度的及非理性時，便有可能變成恐懼症，症狀嚴重時則會影響日常生活。

超自然的力量往往因爲人們無法使用科學來解釋、說服自己，因而讓人感到害怕，鬼(ghost)是超自然力量的代表，在民間信仰中，鬼被認爲是人類死亡後所留下的的靈體，無神論者認爲它是不存在的東西，但許多宗教文學與民間文學都表示鬼魂存在於世界上。有些人相信人類與鬼存在於不同的空間，平常用肉眼看不見，但是當空間重疊的時候就會看到對方；而某些人用科學的角度詮釋鬼，他們認爲鬼是一種超自然的能量，它們以一種電波型態存在，而人類的腦部會選擇性地接收不同的電波，所以有些特殊體質的人能感知鬼的存在，有些人卻不行。

民間對於靈異鬼怪的解釋，不論是從宗教或科學的角度，沒有人可以提出有力的證據證明或否定其真實性，無論我們選擇相信或不相信，都無法否認在人類歷史中確實有許多的撞鬼紀錄存在，但也因爲鬼的神秘色彩，讓人們對於鬼的害怕變得更爲真實，所以在各種文化中都可以發現人們會透過宗教儀式驅趕惡靈，期望鬼魂不要干擾人類世界。

在當今的文學作品中，可以找到許多以鬼怪爲題材的故事，這些鬼文學利用逼真的敘事手法讓人感覺到空間中的確有鬼的存在，因而感受到不安及恐懼，尤其是現今社會流行的恐怖電影，內容包含令人感到驚嚇或害怕的元素，利用逼真的場景、懸疑的音效，令人感到毛骨悚然；恐怖電影不侷限於鬼怪題材，在 1960

年代之後的恐怖電影，逐漸脫離對超自然的興趣，轉向非超自然的恐懼(Horror Movie, 2008)，像是利用人性的恐怖、焦慮心態、精神變態等題材來驚嚇觀眾，這類型的文學創作或恐怖電影往往營造出一種獨特的氛圍，讓人們不自覺將心中潛藏的恐懼放大，彷彿可怕的事情就在自己身邊（周源潔，2005）。

Hitwase 公司在 2007 年 3 月 17 日之前的過去 12 週，在網路上搜索關鍵字「恐懼」(fear of)並進行統計，在篩選出的 1500 種「恐懼」的事物中，前十名的恐懼依序是搭飛機、親密關係、黑暗、死亡、蜘蛛、駕駛、愛、上帝、孤獨，在其中發現到個人恐懼的大多不是具體物件，而是抽象的事物或感覺，像是害怕被孤立、害怕失去親人或害怕失敗，而其中也有不尋常的恐懼物件如天花板上的吊燈。這樣的搜索調查方式不同於以往問卷調查的方式，Hitwase 公司在主動探索過程中，發現許多個人內心深處的恐懼與憂慮，人們在日常生活中不容易開口向人傾訴這些憂慮的事情，但是卻在網路上留下了痕跡，而這種現象與近代網路發展快速有關，人們坐在電腦前使用即時通訊軟體（如 Windows Live Messenger）與人聊天時，會不自覺地卸下心防與人聊天，大部分使用者認為這樣比直接面對面聊天來的自在(TIME, 2008)。

2. 內在心理因素

Aron(1999)認為一個人從出生的時候就決定了天生的氣質，內向或外向、敏感與不敏感，從嬰兒時期的睡眠就可以看出他們之間氣質的不同，低敏感度的嬰兒可以輕易入睡，且不易被吵醒，高敏感度的嬰兒會因為外在的刺激而難以入睡且哭鬧。敏感的小孩的心裡充滿著想像力，許多害怕的事物不但很奇怪而且不切實際，如剪頭髮、牆上的影子，尤其是黑暗，身邊的人不需要施以身體上的重擊或傷害就可以使他們怕黑。他們容易因為外在的驚嚇與改變而認為自己被拋棄在一個危險的世界裡，伊蓮·艾倫認為此時最好的方式是用言語安撫其情緒，給予適度的安全感與關懷。

May(2004)及 Aron(1999)認為危險的刺激可能是外在的，也可能是內在心靈的（回憶、幻想），人的想像力是非常強而有力的，想像力會為自己帶來負面刺激，

雖然知道真實的危險和威脅並不如想像般嚴重，卻無法控制自己的不安感。Ackerman(1990)道：「我們受知覺控制，雖然它們擴大了我們的世界，卻也限制、束縛了我們。」而每個人對安全感的知覺程度是有所不同的，較敏感的人，無論身在何處，都會隨時隨地注意自己的安全(Scotti, 1990)。人們恐懼的事物、安全感的來源與擁有安全感的程度，主要與成長背景、生活經驗有關(May, 2004)，尤其是個人童年複雜的經驗，時常會被歲月沈澱到深層的潛意識底下，被隱藏的記憶，可能變成未來心理問題的根源，它會在黑暗中慢慢形成一顆炸彈，於未來某個時間點，被某些外來的刺激引爆，使個人聯想起過去不愉快的回憶，而這些刺激便帶來恐懼感或焦慮感。

「我在想，我們在這人生中真正害怕的，不是恐怖本身。…恐怖確實在那裡，他以各種形式出現，有時候壓倒我們的存在，但最可怕的是，背對著那恐怖，閉起眼睛。由於這樣，結果我們把自己內心最重要的東西，讓渡給了什麼。我的情況——是海浪。」在日本小說家村上春樹(1998)的《萊辛頓的幽靈》中，筆下的角色恐懼著海浪，因為童年的他曾眼睜睜地看著海浪奪走朋友的生命，這樣的恐懼與不安伴隨著他之後的生活，發生這場意外之後便不再游泳，也不去海邊與湖邊，雖然這只是小說情節，但卻正確的描寫了個人童年內心留下的創傷所導致的恐懼、焦慮和退縮。

Bowlby(1988)的依附理論中也提及個體童年時期受到主要照顧者的呵護與照顧而建立了安全感基礎，此基礎是日後對安全感受程度的來源，個體童年若受到良好的照顧，則會發展出基本的安全感，且不易害怕失去支持或死亡(許淳惠，2002)。個體與照顧者早期的互動經驗會影響到個體日後的心理及行為發展，如兒童的焦慮發展，主要來自他與照顧者的關係，焦慮潛藏在小孩的恐懼之下，兒童的恐懼與父母的恐懼之間密切相關，父母的恐懼不只會影響孩子，孩子更會因為雙親之故，學會害怕某些特定的事物(May, 2004)。

表2.2 降低安全感的因素

影響來源	研究者	年代	理論與研究
外在物理環境	UNDP	1994	影響身心安全的因素可分為經濟、糧食、健康、環境、人身、社群、政治此七個面向。
	Campbell & Gilmore	2006	發現孩童恐懼的內容與二十年前有顯著的不同，其認為主要是受到九一一恐怖攻擊的影響。
	Gerbner & Gross	1976	觀看過多的暴力內容，容易讓成人、兒童對外在社會感到恐懼、不安和疏離。
	李金勳	2002	暴力、血腥、色情、亂倫、失業和自殺等事件充斥在電視新聞中，正負面報導比例失衡的結果導致對真實世界認知的錯誤，使得人們在觀看此類新聞時產生受害者想像。
	何芸潞	2004	電視新聞中存在著讓孩童恐懼的元素，社會中發生的不幸事件會讓兒童感到憂慮，引起擔心、害怕、激動的情緒。
	Becker	1998	恐懼是人與生俱來的本能，所以人們會有懼曠、懼高、懼閉、懼暗、懼蛇、懼雷、懼蜘蛛等驚恐症狀發生。
	May	2004	當今人們鮮少直接面對威脅，其恐懼和不安感主要與社會調適、疏離、競爭成就等心理狀態有關。
	本研究增加	2008	靈異鬼怪往往因為人們無法使用科學來解釋、說服自己，因而讓人感到害怕。
	本研究增加	2005	恐怖電影，內容包含令人感到驚嚇或害怕的元素，如逼真的場景、懸疑的音效；題材不侷限於鬼怪，例如利用人性的恐怖、焦慮心態、精神變態等題材來驚嚇觀眾。
	Hitwase 公司	2007	針對「恐懼」(fear of) 關鍵字進行網路搜索，發現在日常生活中人們不易向人傾訴內心的憂慮，但是卻在網路上留下了痕跡，前十名的恐懼依序是搭飛機、親密關係、黑暗、死亡、蜘蛛、駕駛、愛、上帝、孤獨。 在其中發現到個人恐懼的大多非具體物件，而是抽象的事物或感覺，像是害怕被孤立、害怕失去親人或害怕失敗，而其中也有不尋常的恐懼物件如天花板上的吊燈。

本表接續上頁

內在心理環境	Aron	1999	一個人從出生的時候就決定了天生的氣質，內向或外向、敏感與不敏感。 敏感的小孩的心裡充滿著想像力，許多害怕的事物不但很奇怪而且不切實際，如剪頭髮、牆上的影子，尤其是黑暗。 人的想像力是非常強而有力的，想像力會為自己帶來負面刺激，雖然知道真實的危險和威脅並不如想像般嚴重，卻無法控制自己的不安感。
	May	2004	危險的刺激可能是外在的，也可能是內在心靈的（回憶、幻想）。人們恐懼的事物、安全感的來源與擁有安全感的程度，主要與成長背景、生活經驗有關。
	Scotti	1990	每個人對安全感的知覺程度是有所不同的，較敏感的人，無論身在何處，都會隨時隨地注意自己的安全。
	Bowlby	1988	個體童年時期受到主要照顧者的呵護與照顧而建立了安全感基礎，此基礎是日後對安全感受程度的來源。
	許淳惠	2002	個體童年若受到良好的照顧，則會發展出基本的安全感，且不易害怕失去支持或死亡。

資料來源：本文歸納整理

2.2.2 影響安全感的正面因素

日常生活中，不安、焦慮、恐懼等負面情緒容易造成人與人之間社會互動的影響並限制其行為活動，改變其日常的習慣(蔡益銘, 2000)。人們在孤立無援時，人們會依本能尋求避風港、溫暖的依靠，藉以加強身體或心理抵擋外界傷害的那面牆。以下將增強安全感的因素分為三類：信仰與心靈寄託、屏障、熟悉的人事物與環境。

1. 信仰與心靈寄託

在人生的過程中，難免會有挫折困苦、疾病、不安和內心掙扎的痛苦，在自己能力與智慧有限的情況之下，人們都需要有所倚靠與安慰，倚靠的對象也許是

某種抽象的信念、偉人或宗教，藉以取得幫助與心靈寄託。信仰是指對某種主張、主義、或神的旨意的信服和尊崇，並把它奉為自己的行為準則，有信仰的人，在生活中遭遇挫折時，信仰能給予其支持與生存的動力，使生命更加充實（汪智偉，2003）。

信仰的對象不侷限於宗教信仰，但是宗教力量普及於社會角落，在民間具有堅定的力量，是民間生活的精神象徵，人們之所以信仰宗教，求神問卜與禱告，有的人是因為在物質生活富裕的同時，精神未能獲得同樣的充實；有的人是因為工作、生活受到挫折，心靈失去了方向，藉著神的啓示指引來明白人生的意義與方向；而有的人是因為感受到現實生活的不安全，為了求得神靈的庇護而祭拜，因而得到心靈的安全感(Jeeves, 1986)。在複雜的現實生活中，宗教信仰的功能，除了提供人類靈性的需求，使人心靈得到滿足與快樂，也能養成面對物質不足與心理失衡的勇氣；也許有些人不是真的相信有神明的存在，只是為了在心靈上求得一片安寧，使人生有依靠與幫助，但這就是信仰的力量。

2. 屏障—保有隱私與個人空間的安全

隱私(Privacy)，是選擇性地控制他人接近自我的方式，對大多數的人來說，隱私太少會影響個人的心理健康，隱私的表現方式如門窗、隔間和其他建築屏障(Altman, 1975)。隱私與個人空間有著密切的關聯，個人空間指的是環繞在一個人身體四周的區域，當他人侵入個人空間時，會引起不愉快、不舒服和壓力的感受(McAndrew, 2001)，如搭乘電梯或大眾運輸工具時，人們會盡可能避免侵犯他人空間，而且小心地避免碰觸。許文怡(2005)認為每個人都需要有一個能受到保護的空間，不受外界干擾或妨礙，且能保有個人的隱私，如此才能維持個體身體與心理的完整性。

對所有人來說，家是世界的中心，是一處能保護自我的空間，也是與其他混亂形成對比的一個有秩序、可控制的地方，讓個人在其間覺得可預測又有安全感(Dovey, 1985; Duncan, 1985)，家代表的不只是一間有形的房子，無形中也代表著人與居住場所之間的情感關係。

竊盜一直是犯罪之首，人們時常擔心家中貴重財物遭偷竊，犯罪者決定犯罪時，通常經過相當程度的理性評估，對周圍環境的治安死角、居民生活習慣有充分瞭解，而引發其犯罪動機的主要原因通常是抑制犯罪發生的人（家人、鄰居友人、守衛或地區管理者等）不在現場或失去效能，故犯罪者選擇在此地點進行犯罪行為（楊士隆，2001）。而在遭竊後，財產被破壞和翻箱倒櫃，具有感情和金錢價值的財物被拿走，受害者會感到震驚、混亂和侮辱，情緒衝擊遠超過財產損失，屋主在失去了領域控制力之後會覺得生活沒有安全感，而大多數竊盜的受害者把它與強暴相比，藉以強調主要領域在生活中的重要性(McAndrew, 2001)。

透過環境設計進行犯罪預防的動作能增進居民的安全感，Newman(1972)認為良好的防禦空間(Defensible Space)應具備四項要素：領域感、自然監控力（窗戶、燈光照明、走廊與樓梯間的視覺穿透性佳）、良好的建築物形象（避免過於獨特或讓他人有機會察覺建築物之弱點）、安全的週遭環境（和諧、不受威脅、靠近熱鬧地區或是鄰近警察局等）。唐國淵(1997)認為建築在規劃設計階段時，必須加強「讓居民從室內窗戶中查看公共區域狀況」的設計，以加強公共區域之監控及減少空間死角之產生。Jacobs(1961)認為一個有安全感的城市街道需具備街道之眼(Eyes on the street)的特性，亦即街道上必須不斷有人使用與活動，即使是陌生人也能成為城市街道的守護者，街道的使用量提高，除了能增加街道上有效的監控以避免犯罪事件發生，另一方面，路上經過的行人也能吸引室內居民的目光，讓更多人真正注意並且關心街道的狀況，以達到安全監控的目的。以上文獻皆顯示對環境非正式監視的重要性，特別是環境在視覺上的穿透性。環境有良好的自然監控力，能讓居住者擁有安全感，降低焦慮以及非理性的恐懼。

McAndrew(2001)認為未遭竊的房屋可能有某種特定的領域展示，除了實際的和符號的領域標誌（籬笆、圍牆、警報系統）以外，其他暗示有人在家的跡象也包括於此，像是停放的車輛、明亮的室內燈光、室內的聊天聲音等，皆是能有效嚇阻竊盜犯罪發生的居住環境空間特質。

3. 熟悉的人、事、物與環境

每個人的生活都有一定程度的規律與熟悉的事物，人們利用規律的生活來穩定自己的情緒，避免精神上的焦慮，若是遇到新的事物與環境，一開始會遭受某種程度的不安，等到慢慢適應了，不安的程度則會逐漸降低。

熟悉的人如親人、友人，能在個體覺得孤單無助的時候給予精神上的支持，人都有需要與被需要的需求，人與人之間的親密關係與互相陪伴能讓個體產生歸屬感與安全感。長期待在國外求學的人在異國看見熟悉的家鄉食物會覺得倍感親切，人與熟悉的事物之間有著強烈的情感連結，在陌生環境或孤立無援的時候，面對熟悉事物能讓處於緊繃狀態的精神即時放鬆。

我們需要擁有自己的個人空間，但是並不想與親密的人分離(McAndrew, 2001)，人類就像其它動物一般，在生活中都需要親密關係與依靠的對象，若失去了視為安全感來源的依附對象（家園、親人、伴侶）時，個體則必須承受某些象徵性的失落，例如失去生活的要旨、安全感、安全的生活系統，且會經驗到焦慮、不安等失落反應（陳瑞君，2004）。

孩童在家人的關愛與照顧下，產生對家的安全感與熟悉感（林鈴釧，2006），年紀愈長，也會漸漸對此地方產生依附情感，McAndrew(2001)認為處於一個熟悉的環境能讓人感到舒適和安全。Montessori(1995)認為一至三歲的孩子正值秩序的敏感期，喜歡東西放在熟悉的地方，做事有固定的順序，出去玩要走固定的路線，這是為了建立對周遭環境的秩序感。當孩童的幼稚園新生活開始時，面對陌生的環境容易產生恐懼的負面情緒，家長可以讓孩童帶著自己熟悉的東西上學，如玩偶、故事書等，這些物品會使孩子在新環境擁有安全感與熟悉感，且較容易適應幼稚園的新環境，減少不安與焦慮（全國幼教資訊網，2008）。

相較於孩童，中高齡者因為生理退化、經濟來源不穩定、且社交網絡變小的關係，較為容易感到挫折、失落、疏離、不安。近年來，這種挫折情緒時常發生在使用科技產品與家電上，如操作手機介面時，在以前的經驗中缺乏相關使用知識，又因為記憶力、注意力退化的關係而無法順利學習與使用，新的知識與經驗

對他們來說是一項困難的挑戰，同時也是心理無法適應的原因。基於這樣的感受，高世安(2004)針對此設計問題提出改良建議，其認為老年人在面對熟悉而穩定的人事物時，會顯現出相當程度的安全感，所以在設計的操作介面上可以加入他們所熟悉的知識、容易掌握的規則邏輯，以解決學習受挫的問題。

在城市中，Jacobs (1961)認為人際間的互動與熟識能帶來安全、保險的效果，一個居民之間互動良好且彼此熟識的社區，比缺乏互動、鄰居之間互不往來的社區來的安全；正常的社區生活中，人們相互見面，居民有著正常的往來關係，對社區有著強烈的認同，因而帶來守望相助的好處。

表 2.3 增強安全感的因素

影響來源	研究者	年代	理論與研究
信仰與心靈寄託	汪智偉	2003	有信仰的人在生活遭遇挫折時，信仰能給予其支持與生存的動力。
	Jeeves	1986	信仰的對象不侷限於宗教，但是宗教力量普及於社會角落，在民間具有堅定的力量，人們能藉由信仰宗教的力量，來明白人生的意義與方向，得到心靈的安全感。
屏障——保有隱私與個人空間的安全	Altman	1975	隱私太少會影響個人的心理健康，隱私的表現方式如門窗、隔間和其他建築屏障。
	McAndrew	2001	擁有個人主要領域的控制力能增加生活的安全感，當他人侵入個人空間時，會引起不愉快、不舒服和壓力的感受。
	許文怡	2005	每個人都需要一個能受到保護的空間，不受外界干擾、妨礙且保有隱私，如此才能維持個體身體與心理的完整性。
	Dovey & Duncan	1985	家是一處能保護自我、有秩序、可控制的地方，讓個體在其間覺得可預測又有安全感。
	Newman	1972	透過環境設計進行犯罪預防的動作能增進居民的安全感，良好的防禦空間具備四項要素：領域感、自然監控力、良好的建築物形象、安全的週遭環境。
	唐國淵	1997	建築在規劃設計階段時，必須加強「讓居民從室內窗戶中查看公共區域狀況」的設計，以加強公共區域之監控及減少空間死角之產生。

本表接續上頁

屏障	Jacobs	1961	具有安全感的城市街道需具備街道之眼(Eyes on the street)的特性，亦即街道上必須不斷有人使用與活動，即使是陌生人也能成爲城市街道的守護者。
熟悉的人、事、物與環境	陳瑞君	2004	人類就像其它動物一般，生活中需要親密關係與依靠的對象，如家園、親人、伴侶。
	林鈴釧	2006	孩童在家人的關愛與照顧下，產生對家的安全感與熟悉感。
	McAndrew	2001	處於一個熟悉的環境能讓人感到舒適和安全。
	Montessori	1995	一至三歲的孩童爲了建立環境的秩序感，喜歡將東西放在熟悉的地方，做事有固定順序，出去玩要走固定的路線。
	全國幼教資訊網	2008	當孩童的幼稚園新生活開始時，可以攜帶自己熟悉的東西上學，如玩偶、故事書等，這些物品會使孩子在新環境擁有安全感與熟悉感，且較容易適應幼稚園的新環境，減少不安與焦慮。
	高世安	2004	老年人在面對熟悉而穩定的人事物時，會顯出相當程度的安全感，所以在設計的操作介面上可以加入他們所熟悉的知識、容易掌握的規則邏輯，以解決學習受挫的問題。
	Jacobs	1961	人際間的互動與熟識能帶來安全、保險的效果。

資料來源：本文歸納整理

2.3 安全感與身體知覺

電影【Equilibrium】(中譯：重裝任務)中提到：「感覺，如同呼吸一樣重要。」人類是有知覺的動物，亦即是我們有意識，充滿感官知覺，人類藉著各種感覺器官認識外界的事物，經過適當的刺激由對應的感覺受容器感覺後，在大腦各中樞形成視覺、聽覺、嗅覺、味覺與觸覺等不同知覺。

人的五官當中，視覺是最優位的器官，眼睛藉由造形、色彩認識外界。而對人與產品的互動來說，人們對大部分產品首先接觸的是視覺的感受，其次是觸覺，

接下來跟隨著產品類別、操作方式的不同，隨之產生的感受也會不同；例如人們看見真皮沙發時，首先是視覺與觸覺體驗，其次是皮椅散發出來的味道；味覺屬於食物的部份，產品在味覺上的發揮空間較少，較常見的是餐具與美食的搭配，食物本身具有色、香、味的特性，而製作精美的餐具能讓視覺與觸覺充滿享受，為美食加分。

多數產品著重視覺、觸覺上的優越表現，但是一個產品能否帶給使用者安心感覺，要討論的層面會比一般產品深入；在眾多嗅覺經驗的文獻中，可以發現嗅覺帶給人許多的情緒反應，如愉快、放鬆、不安、疏離等，但是嗅覺經驗在多數產品中卻不常被討論到，甚至是遺忘了，於是以下章節不僅討論屬於視覺、觸覺領域的造形、色彩與材質等相關資料，也一併討論嗅覺所造成的情緒反應等相關文獻。

2.3.1 色彩

以下文獻除了探討色彩給人的感覺之外，也加入人類對於色彩喜好與色彩運用在醫學治療的相關文獻。

1. 色彩感覺

色彩對人們是一種刺激與感受，許多文獻（賴瓊琦，1997；王頌婉，1991；Hunkel，1998）皆提到顏色會影響對冷熱涼暖的感覺，一部分原因是因為與生活的體驗有關（熱的是火色，冷的是水色）。

色彩的明暗度會影響輕重感與容積大小，淺色體積較寬大，暗色則較沈重。而彩度有動和靜的心理感覺，無彩度是靜的感覺，而彩度愈高，活潑、活動的感覺愈大。不同色調會產生的不同色彩意象，例如粉彩色會產生靜和軟的感覺，鮮色調及深暗色調會產生硬的感覺。

2. 色彩嗜好

色彩的偏好與厭惡情形，往往會因為不同的人文背景、宗教、膚色、年齡、地域、氣候和流行等因素而影響人們的感覺。顏色能影響我們的情緒，對於色彩的反應程度，每個人則不盡相同。

王頌婉(1991)認為人類對色彩的偏好，與陽光和空氣的透明度有關連。例如靠近赤道的國家，擁有強烈的光線，人們對鮮豔色彩的接受度較高，而北歐因為氣候因素及地處高緯度，缺乏太陽光的環境讓當地人民的視力較弱，偏好的顏色也由彩度高的色彩轉為清淡色彩。

吳芳儀(2005)認為若欲針對心理層面的因素去探討色彩處理，首先應針對色彩調和、舒適感、彩度表現等方面著手，因為這些因素在心理層面較受到重視。

3. 色彩治療

人的身體經常在吸收光，光線的增減會影響色彩，除了用眼睛來判斷色彩外，皮膚亦能感知色彩，因為實驗證實肌肉的緊張、鬆弛程度會因光線的不同而產生變化（王頌婉，1991）。色彩有減緩病痛的能力，有些甚至能影響精神活動，例如綠色能讓身體、心靈與精神處在一種和諧的狀態中；太陽黃色能治沮喪，使心情開朗愉快，而成為很難與別人劃清界線的人。

將色彩作為醫療用途的可行性很多，在專業醫學領域上有色光幅射治療，而人們在日常生活中可以利用隨手可得的色彩打理自身的健康。例如使用有色玻璃杯喝水，吸收杯子的色彩；或是穿上有色的衣服，透過布料接收色彩。有許多醫院、養老院、孤兒院、或是監獄以及精神療養院以空間色彩作為治療方式，利用色彩來迅速恢復身體健康與從事精神治療。例如將醫院裡燙傷病房牆上漆成冰河藍與冰河綠的顏色，調查結果顯示，病患覺得疼痛明顯減輕，而且也比較涼爽冷靜；精神療養院以暖色與安定冷靜的色調彩繪房間，能使病患不須太常服用藥物控制病情(Hunkel, 1998)。

在色彩實驗結果發現：紅色會增加受驗者的不安感，藍色能緩和受驗者的不安感。在紅色光的房間中，血壓會升高，呼吸數會增加，肌肉也容易緊張；在藍色的房間中，血壓會降低，呼吸數減緩，也能消除肌肉的緊張（王頌婉，1991）。

Hunkel(1998)認為藍色是安定器官、減輕疼痛的顏色，藍色光能當作失眠、神經鎮定治療的輔助工具，在室內可以使用藍色光源，或者是將室內佈置改爲以藍色爲主；而有失眠症的人應該戴藍色眼鏡，因爲藍色能穩定精神不安的情緒，減少眨眼率，因此能緩和眼睛的興奮感。

2.3.2 造形

人們對於造形的認知，是經由日常生活中使用產品時，所得到的知識與知覺經驗累積形成的，好的產品造形除了能提供視覺美感之外，也是產品與使用者之間的溝通媒介，能將操作方式、文化背景等訊息提供給使用者知曉。馬永川(1998)及深澤直人(2008)認為關於產品所傳達的訊息，必須以人爲中心來思考，設計師必須賦予造形一個有效、精確的溝通媒介以傳達訊息（產品意義、功能、目的）給使用者。

林寶蓮(2002)在探討造形之視覺與觸覺意象之中發現：簡單的形態，觸覺刺激的意象反應較視覺強烈，而富於變化的形態，視覺因較能掌握形態使得感受也較爲明確。在產品造型上，垂直方向具有穩重、嚴肅、硬質、權威等性格；水平方向具有安定、和諧、寂靜、和平的情感；而傾斜方向則比前述二者較具刺激性，通常具有不安定、不確實、敏感及富有變化的感覺，也較容易得到意外的效果（引自林逸珮，2004）。

對於身體有障礙的人（視覺障礙或肢體障礙）來說，容易對產品的尖角、家具的轉角處懷抱著明顯的恐懼感，因此，設計者有必要對於這些應該注意的轉角或危險加以顧慮（深澤直人，2008）。

在設計實務中，設計師可善用現有產品的原型(prototype)，使產品充分表達使用時所呈現出特定的象徵意義，讓使用者易於理解產品的特性和用途，藉以改善使用者與產品之間的互動作用（引自林寶蓮，2002）。

2.3.3 材質、質感、觸覺

人類在嬰兒時期就會用手、指頭、皮膚來感知外界所傳遞的訊息，藉著肌膚的碰觸來了解並熟悉環境，以建立其對周遭空間的安全感與歸屬感。

對五感健全的人來說，視覺感受通常是使用者對物品的第一印象，但視覺有時候只能反映出抽象的情緒，必須透過肌膚的接觸、使用，才能對物品有具體的感受。觸覺是非常具體的知覺，愛人的撫摸、家人朋友的擁抱，能讓人愉快放鬆，帶給人安全感與穩定感。

物體表面給人的觸感，有粗、細、柔、硬、乾、濕等多種不同的感覺；軟質物體往往誘導我們觸摸，硬質物體則相反，尤其表面粗糙之物，會令人產生排斥感。凹凸感且無光澤、硬的紋理則給人粗糙沉重之感；平滑度高、細膩且有光澤之材質則讓人有輕柔、愉悅的感覺。柔軟的材質如：皮、毛髮皮膚、純棉、絲織品、毛料、牛皮等。粗糙的材質如：石灰岩、紗布、砂紙、壁紙、苧麻線等（簡麗如，2003）。

Ackerman(1990)提及在英國劍橋婦幼醫院(Maternity Hospital)的早產兒實驗中，醫護人員將早產兒置於羊毛毯中一天，嬰兒比平時增加十五公克的重量，其原因並非毛毯熱度，而是因為利用傳統襁褓包裹嬰兒的作法，會使嬰兒覺得自己被輕輕撫抱，增加觸覺的刺激以減少焦慮；另外，用毛毯或衣物緊裹住嬰兒能降低其心跳率，使他們放鬆。除此之外，觸摸、明亮光以及會動的東西是最能吸引新生兒興趣的三件事，嬰兒食用市售的哺乳品是不夠的，母親可藉著親自哺乳來滿足嬰兒的觸摸感（王頌婉，1991）。

2.3.4 氣味

嗅覺是一種感覺，Ackerman(1990)說道：「世上沒有比氣味更容易記憶的事物了，藉由呼吸，讓整個世界穿過身體的每部份，於是世界認識了我們，我們也因而認識了世界。」

在日常生活中，氣味經由呼吸道進入人體，氣味分子經由嗅覺勾起腦中記憶，因而產生情緒、自主神經反應；嗅覺常讓人留下深刻的印象，重新找回以為消失的記憶，使過去的事物清晰再現。

古代埃及人經常大量使用香氣治療，他們認為利用香油按摩能減輕肌肉酸痛、鬆弛神經，充滿香氣的沐浴能恢復健康、充滿官能之樂；而古代埃及男性喜愛灑濃烈的香水，從某方面來看，強烈的氣味除了擴大了他們的存在之外，也伸張了他們的勢力範圍。此種香氣治療起源於古埃及文明，近代盛行於歐洲，後來統稱為芳香療法(Aromatherapy)，是指用精油透過嗅覺（呼吸）與觸覺（按摩）來達到舒緩精神壓力與增進身體的健康（維基百科，2008）。

臨床醫學實驗上已證實芳香療法對於身體與心理治療有正面效果，耶魯大學精神物理學中心的學者認為香薰蘋果的氣味可以使焦慮的人降低血壓，並避免驚慌失措；薰衣草氣味則可以促進新陳代謝，使人提高警覺(Ackerman, 1990)。

氣味有分香味與臭味，嗅覺的記憶可以長久而且精確，因此氣味讓人容易回憶起過往的經驗，也就是說經由氣味浮現出來的影像記憶，常有情感的成分於其中。例如：當一個人聞到醫院的藥水味時，容易有不愉快的聯想與回憶。而嗅覺中的香味常常被利用於不同的祭典儀式中，因為人們相信香味具有驅邪的神力（林育陞，2006）。燒香則可以在一個環境中產生特殊的嗅覺景域(smellscape)，此環境可以產生美好、善面的正向感覺（陳文尚，1999）。

2.4 好的設計原則

設計一件好的產品並非容易的事，就如同瞭解一個人的行為模式一樣困難，Norman(2000)認為一個好的設計必須容易理解、容易使用且必須以使用者為中心，以使用者的思考模式為基礎，設法預防使用者犯下操作失誤的情況，或降低其失誤的機率。以使用者為中心的設計需注重以下基本原則：

1. 概念模式(**conceptual model**)：也可以稱為心智模式(**mental models**)，意指人們藉由經驗、訓練和學習，認為一件事物該如何操作、如何作用和如何發生的心理認知過程。好的概念模式必須讓操作的結果和心理認知的結果一致，且給人完整一致的系統印象；反之，錯誤的概念模式會讓使用者在操作過程中面臨困難，且容易遭受挫折。
2. 易視性(**visibility**)：可以正確操作的地方應該是明顯的，且能提供使用者正確的資訊。
3. 預設用途(**affordances**)：使用者藉由觀察，就可以瞭解這個產品或系統該如何操作。
4. 自然配對(**natural mappings**)：好的配對設計能讓使用者很清楚哪一個控制鈕是什麼功能，使人容易決定動作和結果的關係，控制器和結果的關係，以及系統狀況和易視性的關係，例如汽車方向盤向左或向右以便於左轉或右轉。
5. 回饋(**feedback**)：讓使用者能得到完整、持續的資料回饋，知道他們剛剛做了什麼操作，且該操作得到了怎樣的結果。
6. 局限(**constraints**)：利用人們對於外界的知識、經驗、邏輯來推論可能的操作動作，或是利用物理形狀的限制讓使用者不可能進行錯誤的操作，例如電腦專用的 3.5 吋磁片設計，讓使用者只能用八種可能方式之中的一種將磁片插入電腦。

除此之外，Norman(2000)認為在某些特殊情況下，必須故意把東西設計得難以使用，例如給殘障學童使用的教室，為了避免讓學童自行開門出入而發生危險，故意將教室的門把設在很難看到或接觸到的地方；又例如極機密的保險箱，不願

讓一個人單獨操作，那也許可以考慮讓兩個人分別持有不同的鑰匙或密碼，兩人合作才能開啓。這種故意擾亂正常運作方式的設計，雖然難以使用，但卻是好的設計。

陳國祥(1999)認為在設計的過程中，除了要考慮到人的需求，也必須關心地球生態環境問題，而設計關懷主要可分兩部份；針對人的關懷，可分為通用性設計(Universal Design)及弱勢族群設計(Design for the handicap)兩大主題，而針對生態環境保護的，則有綠色設計(Green Design)。另外，設計與情感是息息相關的，成功的產品設計必須具備各種不同的面向，除了本身的使用性、美感與實用性之外，更應將情感價值融入於產品本身，因此，使用者的想像力與使用者對產品的感受是很重要的，產品所散發的正面聯想可讓使用者感到舒服和慰藉，由此可得知，一件好的設計產品必須是感性多於理性（饒婉平，2005）。

2.5 小結

安全的生活是基本的生活指標，一個人被剝奪了外在的安全則會遭受到危險、傷害或生命的威脅，內心失去安全感則會感受到恐慌、焦慮、恐懼或無助。型塑安全感的環境很重要，一個有完善的安全性設施但是卻缺乏安全感元素的環境，對於天生敏感的人來說，這樣的環境無法帶給他們安全感。

整體來說，影響安全感的因素可分為外在環境的威脅與內在性格的特質，面對環境、秩序、安全等有害要素的威脅時，可以建構物理屏障以達成阻礙、緩衝或防護的作用，克服內心焦慮不安的方式則可以尋求心靈的避風港，如宗教信仰、親密的家人、熟悉的事物等，以平息內心的不安感。於內於外皆有個安全的屏障，能保護個體免於物理或心理的威脅，安全屏障愈強，人們在面對危難時，愈有充分的時間準備逃離物理危險或減輕情緒威脅的衝擊。

在知覺方面，針對前人所提供的研究成果加以整理，能讓心情愉快、引發正面情感的元素有光線、暖色、淺色、擁抱撫慰、被關心的狀態、圓潤平滑的東西、柔軟的觸感、芳香氣味；深色、冷色比暖色、淺色容易有距離感的錯覺，而冷色系有安定情緒的作用，惡臭的、堅硬的、有刺的、冰冷的、沈重的、粗糙之物是人們不會主動想去觸碰的東西。在設計原則方面，因為是以安全感為出發點，所以在思考程序上必須感性多於理性，產品所散發的正面情感能讓使用者感到舒服和慰藉為其設計的重點。

第三章 設計發想源頭

前一章針對安全感的相關理論與研究加以整理，作為論述創作的基礎。這些文獻是經過理性思考與眾人量化研究之後的成果，富含理論性的判斷。我們習慣通過身體的感官去感受外界，後藤武(2008)認為設計具有一種特性，只能藉由實際經驗才能真正理解，即使已有相當精確的理論，若無法付諸於設計執行上，那麼理論就不具任何意義了。所以，在本章節將藉由生活觀察的方式來獲得所需資訊，讓身體的感官經驗注入理論，經過理性與感性的互相撞擊、融合之後，才能對現有的設計有所明瞭。除此之外，也廣泛探討現有的安全感產品設計。

3.1 生活中的互動

經由觀察人、物、環境之間的關係，以了解生活中人、物、環境之間互動的方式，並將內文分為「人與人的互動」、「人與物的互動」、「人、物、環境的互動」三個部份加以討論。

3.1.1 人與人的互動

人與人之間的理解與互動，建立於語言或非語言符號的交流傳遞，透過言語與文字的表達，能清楚得知對方想要傳達的意思與想法，即使不經由文字語言的傳遞，眼神、表情、細微的肢體動作也能互相溝通，而人與人之間能成為朋友，必須靠彼此之間慢慢建立的互動默契及共識，才能逐漸熟識。

每個人因為個性、生活、家庭背景等不同因素，導致每個人的互動方式都不同，好的溝通能促成良好的互動，而良好的互動對人們的心理狀態有正面的影響。說話幽默風趣的人能為人際互動加分，而咄咄逼人的語氣則會在人際關係上造成

反效果，互動的方式是需要學習的，爲了讓人際之間的互動良好，坊間有許多教導溝通互動的課程與書籍，其中所強調的，大多是提醒人們時常觀察周遭環境的人事物，從中學習好的互動技巧，同時也警惕自己避免犯錯。

不同的人際關係使人產生不同的情感體驗，對不同的人也會有不同的互動形式，也許有些秘密可以對某些人說，但卻必須對其他人三緘其口；例如大部分的人面對父母時，不容易談性，而面對朋友時，卻能侃侃而談。在日常生活中，人們習慣與其他人閒話家常或互相幫助，即使聊的都是些無關緊要的話題，給予對方的幫助都是柴米油鹽的小事情，但人們卻能因此滿足內心的需求而感到愉悅幸福，這樣的互動不僅提供人們健康的人際關係，也對社會具有正面的影響力。

3.1.2 人與物的互動

在通訊設備與網路普及的年代，人與人之間的互動更加快速，訊息不再因時間與空間的因素而受到阻礙，但科技所傳遞的訊息內容與傳遞訊息的形式可能會影響到「人與人」或「人與物品」的互動品質。

對現代人來說，即時通訊軟體（如 Windows Live Messenger）是很重要的溝通管道，但也是容易產生誤會的溝通平台；使用文字進行交談時，因爲缺乏面對面溝通，在看不見表情與聽不見聲音的情況之下，文字容易被解讀成不同的意思而讓雙方產生誤會；於是在近幾年發展出以動畫圖像代替文字的溝通，也就是表情符號，除了增加使用者的樂趣外，也減少在文字溝通上所產生的誤解。

人與產品的互動在各項產品研發中是最不可或缺的一塊，早期有許多產品以美感與機能性爲前提而進行設計，於是產品的互動性系統並沒有完全符合使用者的需求。而現今的人機互動設計著重於認知心理、習慣性、使用性及親和性等方面的需求，不論是在網頁設計或產品的使用者介面上皆可發現，例如任天堂公司 (Nintendo) 所生產的 Wii 家庭遊戲機，藉由獨特的控制器設計，讓人們透過肢體運動與遊戲互動，不僅創新了人與遊戲機之間的互動方式，更將設計重點放在人與人之間的互動同樂（圖 3.1）。



圖 3.1 Wii 家庭遊戲機，讓人們透過肢體運動與遊戲互動。

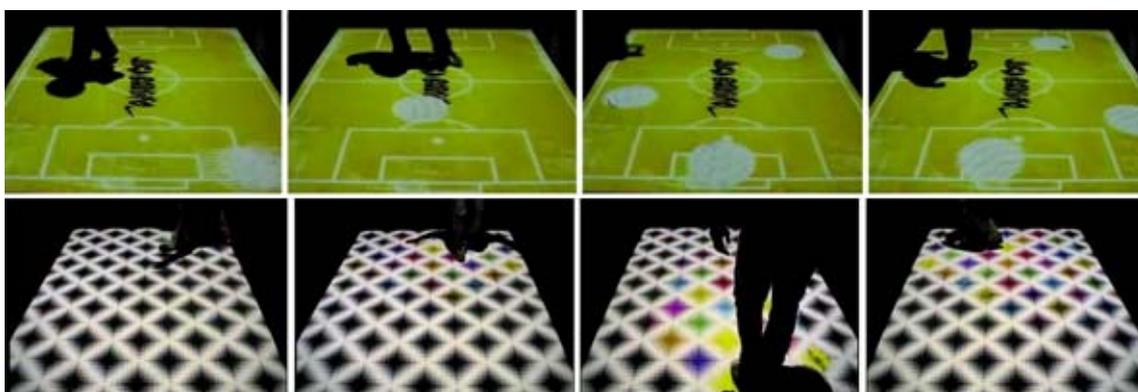


圖 3.2 互動藝術，將畫面投影在地面上，讓人們透過肢體的移動與投影畫面互動。

互動設計不只應用在產品上，在當代藝術中也能發現互動的影子，藝術是需要被觀賞者感知的，互動藝術時常將機構設計或介面程式設計運用在藝術裝置上，人們藉由與裝置的互動，而感知到創作者想要傳達的訊息。互動，除了讓觀賞者得到體驗，理解它的真正內涵，也讓藝術的表達方式更多元化（圖 3.2）。

3.1.3 人、物、環境的互動

人與物與環境之間相互影響與促動，由人與人之間的互動方式與距離，人與物與環境的協調方式，可以發現一些端倪。

在公共場合中，我們習慣靠近自己熟識的人，而與陌生人保持適當距離；一般來說，搭公車時，若有單人或雙人的空座位，大部分的人不會選擇已經坐了一

個人的雙人座位，這是因為與陌生人互不熟識所產生的反向互動行為。在搭乘電梯或公車時，若是空間密度高到讓人與人的距離太近，容易增加空間的緊張感，與身心暫時性的不適感，一旦空間密度變小了，緊張感也會隨之解除。

在重視群體生活的社會中，因為單獨一人比較容易引起周遭人們關切的眼神，於是大部分的人都習慣團體行動，避免一個人在公共場合單獨用餐、喝咖啡或看電影等。在台灣用餐時，常常發現餐館內會播放電視節目，播放中的電視能有效地將大家的注意力轉移到電視畫面上（如圖 3.3 的 b），除了讓顧客能一邊吃飯一邊看電視，也能讓單獨用餐的人緩和尷尬與孤單的氣氛；反之，若是餐館沒有提供電視、雜誌、報紙等任何打發時間用的物品，人們除了會與自己團體內的人互動之外，有時也會不經意地將注意力移向同一空間內的其他團體或個體（如圖 3.3 的 a），某些單獨用餐的人（較為敏感、害怕孤單或缺乏安全感的人，如個體 B），在座位等餐的同時，為了避開同一空間內其他用餐者（如團體 A 與 C）飄移的眼神與注意，會開始「裝忙」，尋找手邊可以做的事情，例如打電話給朋友或是拿出行事曆規劃行程，而在用餐時，會儘可能地縮短用餐時間，以便能迅速逃離有壓迫感的用餐環境。由此可見，物品運用在適當的場合，可以緩和人、物、環境之間緊張的氣氛，同樣的道理也能在咖啡店與書籍雜誌的關係中發現。

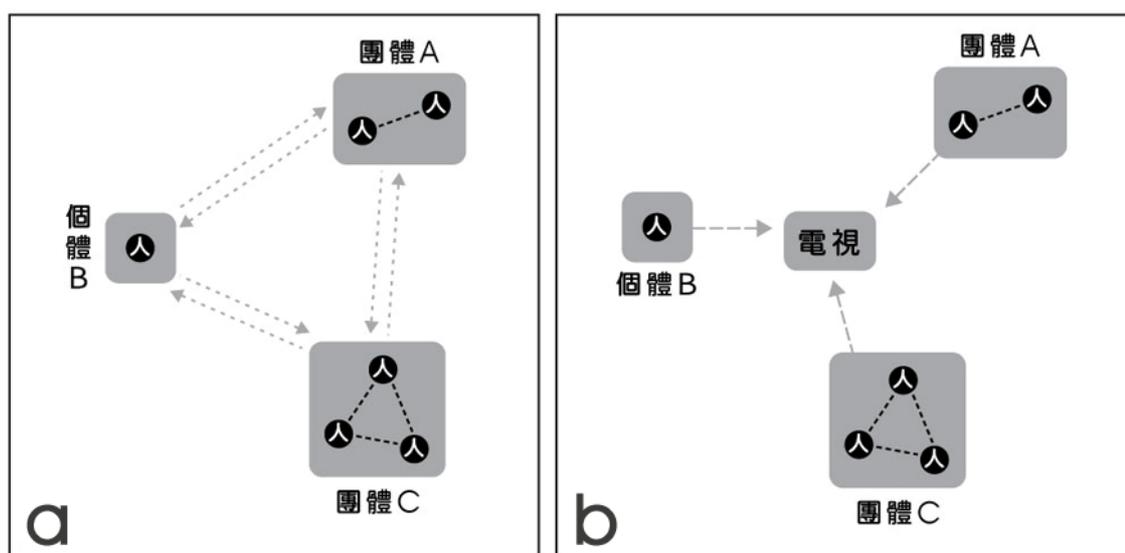


圖 3.3 餐館內，人、物、環境之間的互動關係比較圖。

家是個重要的互動場所，提供家人與朋友休息與聚餐，除夕夜的華人習慣聚在一起圍爐吃飯，台灣人喜愛在中秋節時邀請親朋好友一起在家門口烤肉與賞月，美國人在感恩節與家人團聚吃火雞大餐，這樣的聚餐活動總是讓氛圍變得既溫暖又融洽。家給人的感覺很重要，人們喜歡回到家的感覺，因為回家能讓人感到平靜與溫暖；熟悉或喜愛的物品能降低環境空間的違和感，所以人們喜歡將家佈置的溫暖舒適，藉由擺設個人喜愛的物品或傢俱，以達成自己對於舒適空間的要求，這種情況時常出現在因為工作或學業需求而在異鄉租屋的人身上；這些人因為長期在外地工作或唸書，為了讓整體空間看起來有家的感覺，讓自己有歸屬感與安全感，通常會更花心思去佈置，藉由家鄉帶來的物品來降低環境空間的緊張感與不適感。

3.2 生活觀察與體驗

人們的生活習慣，時常因為居住地點、家庭背景與生活型態的不同而有所差異，觀察這些不同的潛在習慣所代表的意義與共通點，有助於設計概念的發想。

為了瞭解身邊友人的生活，在日常生活的聊天中請他們舉出屬於自己生活中的前十種安全感來源與十種最恐懼的人事物，但是說明舉例數量僅供參考，並不限制其一定要舉例出十種，每個人的安全感程度不同，有些人天生就比較沒有安全感，且害怕的事物比較多，所以就請朋友們在兩項目之間選擇性的增減。於是在安全感與恐懼感元素調查當中（參見附件一），發現佔最多比例的是關鍵字是「家」，而朋友們所提到的元素大約可分為自信與社會認同、家人、朋友、經濟、政治、健康、住所這幾個項目，有了可靠的親情、友情、社交網絡、金錢來源、可以回去的家與可以睡的床，所以心理覺得很安全踏實；疾病、孤獨、不受人肯定、缺錢、不可預知的禍害與不能掌控的新事物，是談到恐懼的事物時，大部分的朋友都會提及的事情。身邊朋友恐懼的事情不代表所有人類恐懼的事情皆是如此，但是可依此為前提來進行下一步的生活觀察。

大部分的朋友都提及到「家」這個字眼，「家」就像是一個心靈防護罩能提供心的保護，但是在家中還是有令人覺得不安全的地方；例如受訪者女性友人 A，在高中時，因為身體正值發育時期，對於生理的轉變，心理容易感到不安全感，尤其會對父親與父親的男性友人保持距離，甚至是在沐浴時，一定會在浴室弄出一番聲響，讓經過浴室的人知道浴室裡有人，友人 A 說明其原因是因為當時害怕浴室外的人不知道有人在洗澡，對於父親與父親的男性朋友會直接開門進浴室這件事情感到恐懼（即使門上的喇叭鎖很安全，也還是會幻想這件事情），因此才會在洗澡時製造許多聲音。

看電影對一個人來說，可以豐富視野也能放鬆心情，帶來心靈上的享受與愉悅感，作為調和生活的潤滑劑。而電影對於我而言，它不只是擁有聲光特效、華麗場面，它能給我一個脫離現實生活的空間，讓我暫時有機會逃離自己的人生，以第三者的角度去感受別人的生活。有時候不一定要從電影中找尋任何意義，或是去猜出導演想要表達的意思，觀看者感覺到什麼就是什麼，從別人的故事中去找尋自己的腳步與生活靈感，也能引起生活共鳴。像是卡通電影【Monsters Inc.】（中譯：怪獸電力公司）內容描述怪獸電力公司是怪獸世界裡規模最大的電力公司，供給怪獸世界的電力來源，他們的能量來自人類世界小孩的尖叫聲，怪獸們出沒在全世界小孩房間的衣櫥裡，藉由嚇唬小孩，讓小孩尖叫，因而取得所需的能源。雖然這只是一部兒童電影，但卻正確地指出孩童對於衣櫥的幽閉、黑暗所產生的不安感。



圖 3.4 電影【Monsters Inc.】中的怪獸

【Monsters Inc.】讓我想起小時候七歲以前的家，那是一個兩層樓且靠近田邊的透天公寓，我很喜歡那個家，但是在那個家中也有很多令我覺得恐懼的元素。在一樓通往二樓的樓梯轉角處的牆壁上方角落，總是佈滿縱橫交錯的蜘蛛網，其上住著一隻長腳蜘蛛，由於父母親的宗教信仰中強調不隨意殺生的觀念，而母親認為此蜘蛛無害，所以無意將那隻蜘蛛逐出門外，反而讓蜘蛛成為家的一部分。於是每當我爬上樓梯都會習慣性的往上瞧，因為覺得蜘蛛總有一天會直接掉落在我的頭上，因此而特別注意與擔心。這個家的一樓是客廳與廚房，二樓是房間，小孩子因所需的睡眠時間較長，夜晚來臨時，母親總是習慣先在二樓哄我去睡覺，等我睡著再回到一樓做家事；這樣的空間分佈所造成的後果是將客廳與房間強制劃分為兩個區塊，房間與客廳中間不只是門，還有一段上下樓梯，好處是客廳造成的聲響不容易影響到在房間睡覺的人；而壞處是怕黑的我偶爾會突然驚醒，發現身邊無人且環境過於安靜而感到驚恐不安，因為覺得與家人的距離好遠，所以這時寧願走到樓梯較上方處，坐下來，躲在暗處，看著客廳的燈光，看著前方樓梯轉角處的蜘蛛網，看著家人正坐在沙發看報紙或與客人聊天，也不願意獨自一人待在令人睡不著的房間，小時候覺得光是這樣看著家人的一舉一動，就覺得很有趣也很有安全感，直到母親發現我坐在樓梯暗處時，才叫我走下樓梯，指著我直到我睡著。

除此之外，由於這個家靠近田邊，因此有許多昆蟲會在家中出沒，例如坐在沙發上看電視看到一半，蜈蚣從沙發順著我的脖子、肩膀爬進我的右邊袖子裡，覺得身體癢癢的，用手抓癢卻摸到硬硬長長的東西；或是跟鄰居小孩搬牆角的磚塊來玩辦家家酒，在搬磚塊的時候，指腹間有一種軟軟有彈性、像是軟橡皮球的觸感，將磚塊翻過來一看，原來是壓到肚子很大的淺色蜘蛛。這兩種觸感伴隨著強烈的驚嚇與恐懼，雖然是七歲之前的記憶，但是這種觸覺記憶到現在還是清楚地可以感覺的到，深植在腦海裡揮之不去。

蟑螂、蜈蚣、蜘蛛、老鼠是如此的令人恐懼，許多人會使用殺蟲劑、蟑螂屋、捕鼠器來解決害蟲的問題，但這四者相比，蟑螂是家中最常出現的生物，總是以迅雷不及掩耳的速度出現在人們的面前，人們在當下會使用垂手可得的報紙、拖

鞋、電蚊拍來消滅牠。害怕這些害蟲的人，因為無法克服心理的驚慌而逃離，即使鼓起勇氣使用殺蟲劑清理，但是整個過程也是令人心驚膽跳。

在 Google 網上搜尋「蟑螂」，發現許多處理蟑螂的方式如下：

1. 有些人認為家中養貓是有好處的，貓會抓蟑螂老鼠，幫忙主人清理門面。
2. 蟑螂屋比較不會有殺蟲劑污染的問題，一次可以黏很多隻，但是在外觀上令某些人覺得很噁心。
3. 曾經使用過電蚊拍的人認為用「電」的方式處理蟑螂吃力不討好，除了會產生燒焦的異味，且必須維持 1~2 分鐘，蟑螂才會被殺死。
4. 水管中時常暗藏蟑螂與蟑螂的卵，可以使用「通樂」（市面上某化學藥劑的代稱，其功能在於能化解由肥皂垢及毛髮渣滓積聚所引致的排水管淤塞問題，時常使用於馬桶、排水管等處。）倒入浴室排水孔將其殺死，但是化學物質有造成環境污染的可能。
5. 蟑螂喜歡躲在冰箱、床底、櫃子的內側，在室內若發現他的蹤影可以噴肥皂水讓其窒息而死。
6. 用滾燙的熱水沖死牠，將牠燙熟。
7. 使用報紙或拖鞋，再用厚厚的一疊衛生紙抓起來丟棄。但有些人認為拖鞋不是一個好辦法，因為蟑螂是筒線蟲的中間宿主，蟑螂吃下這種寄生蟲的蟲卵後，孵化的幼蟲就在體腔內大量繁殖，一旦把蟑螂打得肚破腸流，寄生其內的筒線蟲會趁機外竄，污染居家環境、餐具及食物，進而導致人類的感染。
8. 大量噴灑殺蟲劑，等蟑螂隔天出現時，或許會發現是以蟑螂腹部朝上的方式躺著休息，看似屍體，但蟑螂不一定是死的，必須讓其徹底死亡時才能丟棄，而且還可能有一些未死的蟑螂沒出現在人們面前，讓人們擔心其產生抗藥性。

坐雲霄飛車對我來說是一件刺激又害怕的事情，即使是擁有完善的安全設施，造成生命危險的機率很低，心理層面還是會潛藏著恐懼的成份。克服恐懼感是需要學習的，還記得第一次乘坐刺激的遊樂設施其實並非雲霄飛車，而是咖啡杯，之後隨著年紀增長而試著享受更高層次的遊樂設施所帶來的恐懼與快感，當享受刺激的快感與對於安全設備的信任感大於恐懼感時，我就會選擇繼續乘坐這

些遊樂設施，但若是過度恐懼時，下次則再也不會選擇此遊樂設施。若是能將此心理模式應用在「抓蟑螂」這個動作上，替使用者塑造一個安全的環境，讓「敢抓蟑螂」的想法強於「恐懼蟑螂」的感覺，或許能讓許多人克服蟑螂的恐懼感進而感到自信。

在我現階段的人生當中，曾於七歲、十二歲、十五歲各搬過一次家，在七歲第一次搬家時，才體認到原來住家環境是可以移動的，或許是那時候在心中對家的定義與形象破滅了，原本認為會住一辈子的地方，卻在七歲的時候就搬走了，因此造成對第二個住家與第三個住家的印象非常薄弱，覺得那只是一個租下來的環境，沒有很深刻的情感，對家的情感都倚賴在家人身上，記不清楚自己房間的擺設，也想不起來窗外的景色如何。直到十五歲之後，父親買了房子才穩定地住到現在。

生活中經歷過的這幾個家，共通點都是傳統公寓式住宅，防火巷老舊陰暗且狹窄，屬於連接式公寓而非獨棟式住宅。除了第三個住家是位於三樓，第一、第二及目前的住家都在一樓，若是與鄰居之間的關係良好，外出時，附近居民會發揮守望相助的作用，幫忙注意可疑人物，但是因為缺乏社區共同管理人，所以在住宅外觀上，窗戶幾乎皆有加裝鐵窗設施，以防宵小入侵。防火巷的目的在於發生火災時，能阻隔火勢蔓延，但是在生活經驗中得知，防火巷也是小偷最常選擇犯罪的地點，因為屋後防火巷缺乏監視的雙眼，往來行人稀少不易被發現，因此小偷可以利用工具破壞門窗侵入。因為居住環境附近人口較為複雜密集的關係，住家附近經常失竊，且竊賊選擇的犯案地點大多在防火巷，另外也遇過青少年在防火巷玩火而造成屋後的防火巷失火，波及附近住家。在 2007 年初，因為鋼、鐵、銅價上漲的關係，當時新聞報導中的竊案有別於往常，居民裝置在屋後防火巷的瓦斯熱水器成了小偷的目標，其目的在於變賣熱水器給資源回收廠所得的金錢，而居民為了保護自己的熱水器，也開始加裝鎖頭或是鐵鍊以防被偷竊。

在臺北市政府警察局信義分局的網站上，警方以詳細的文字敘述與圖片向民眾進行防竊宣導，包括小偷喜愛行竊的對象、討厭行竊的對象、小偷的類型、侵入住家之後的行動，同時也提及家中的門、窗、鎖很重要，教導民眾關於防竊裝

置（警報器）的知識，以及如何選擇較堅固耐用的門窗與鎖頭。以下為關於竊賊的行竊分析表：

表3.1 關於竊賊的行竊分析

關於竊賊的行竊分析	
小偷喜歡偷竊的對象	(1) 鄰居間不常往來，關係不密切，且無管理員、巡警、或守望相助組織的住宅區。 (2) 長時間全家外出，白天不在家，作息十分規律的家庭。 (3) 裝設豪華氣派的高級住宅或公寓。 (4) 貪圖一時方便，粗心大意，門窗未加上鎖的住宅、公寓。 (5) 鄰居正在建築中，搭有竹（鐵）架的住宅。 (6) 黃昏後仍無燈光的住宅。
小偷最感頭痛的防備	(1) 設有電子預警裝置、有訓練的狼犬、名貴複雜的門鎖以及堅固牢靠的鐵門窗。 (2) 設有附加裝置的大門、窗戶，同時又有多重鎖具的門窗。 (3) 經由信譽良好的保全公司保險的房屋。 (4) 將家中貴重物品寄存金融機構保管箱，無物可偷的住宅。
小偷侵入後的行動	(1) 進入房子後，多數小偷先搜主臥室、大櫃子裡的小櫃子、和床下、櫃子下、燈下等一般人不大注意的地方。 (2) 他們最喜歡拿走黃金現鈔及體積小、價值高、脫手容易的東西，如珠寶、首飾、名牌手錶、照相機、錄影機、音響、電視機等；甚至對於很感興趣的小型保險箱也會整個搬走。

資料來源：整理自2008年臺北市政府警察局信義分局官方網站

生活經驗中發現，有養中型犬或大型犬的住戶失竊風險較低，例如友人 B 的親身經歷：友人 B 的家境小康，住在山邊的透天別墅，附近有五六間相同規格的建築，某天晚上，朋友家中無人，隔壁幾戶鄰居都遭竊，但是有養大型犬的朋友家中卻沒有遭竊，詳究其原因，大部分的狗對於自家領域會有強烈的護衛本能，門外的聲響與訪客對牠而言是「入侵」的訊息，某些狗會以奮力吠叫來驅離對方；即使沒有吠叫，小偷看見庭院的大型犬後，也有很大的機率放棄行竊，因為害怕狗兒的吠叫聲引起其他鄰居的注意。

在吸收完臺北市政府警察局官方網站的資訊後，開始思考關於「藏私」這件事情，每個人因為個人習慣與認知的不同，藏的東西會不同，藏東西的地點也會

有所差異，於是「在家藏東西應該藏在哪？」成了我想要觀察的生活習慣。

關於「藏東西」的調查採不計名、非問卷方式的口頭訪談，爲了鬆懈友人的心防，作者皆趁著聊天談話時無意間提起「如果貴重的金銀珠寶不能放在銀行了，那你會放在哪裡？」或「你習慣將存摺印章放在哪？」。經過訪談成功的有 15 人，其中包含 10 位男性，5 位女性，女性當中有兩位已婚，男性皆未婚，年齡分佈約在 22-35 之間。爲了顧及個人隱私與安全性，在本文中不便詳細透露友人習慣藏匿物品的地方，但是綜合朋友們藏東西的習慣，其中有兩位女性家中有貴重物品如首飾與保值黃金，這兩位朋友會將貴重物品鎖起來、藏在暗櫃或隱密之處，如物品之間的夾層、縫隙（但是那件物品不具有收納功能）；而其他朋友則因爲年齡層分佈太低，現階段皆無收藏保值物品的習慣，於是便沒有藏金銀珠寶的問題，但有超過半數的人認爲自己不會鎖起來，會放在較隱密但是自己記得的地方，其中有一人認爲藏起來比鎖起來安全，而剩下的人則認爲自己會鎖起來，或是認爲除了銀行保險箱以外，想不到其他可以地方放貴重物品。

關於存放存摺印章的問題，有 5 個人會特意將其放置在抽屜隱密的角落，有 2 個人會鎖起來，有 2 個人放在隨便一個抽屜裡，另外 2 個人時常隨身攜帶，有 4 個人會在家裡隨便放。在我主觀的認知中，存摺與印章是較爲重要的物件，依照常理判斷，一般人應該會謹慎收藏甚至是鎖起來，但是並非每個人都是如此。後來再經過仔細追問下，發現「在家中隨意放的人」或是「放在隨便一個抽屜裡的人」大多都是住在有管理員的大樓或社區，只有一個人說他是因爲存摺裡的錢很少，所以沒有特別藏起來。而其他人皆是住在無管理員的公寓式住宅，或是單身宿舍。所以在這個生活調查當中，初步判斷有大樓管理員的住宅戶失竊風險較低，人們可以比較安心的擺放重要私物；而住在公寓式住宅的人，認爲家中失竊風險較高，於是會謹慎安置自己的貴重物品。除此之外，因爲涉及到年齡、性別與個人主觀性的判斷，導致每個人不一定都認爲存摺與印章是重要物品。

關於藏東西的手法，當代電影中可以發現許多有趣的例子，舉凡木頭地板底下、瓷磚內、牆壁隔間、桌內夾層等地方，甚至是聖經都曾被巧妙地運用過（參考電影依序爲 *Frequency*, *Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, *Running Scared/ Inside*



圖 3.5 電影【NATIONAL TREASURE II】中的堅毅書桌

Man, National Treasure II, The Shawshank Redemption)，例如電影【National Treasure II】（中譯：國家寶藏－古籍秘辛）當中利用暗藏玄機的手段，讓堅毅書桌不只是書桌，必須經過猜謎與解謎的動作才能將書桌中的古代玄機盒打開，看見暗藏在其中的古文明寶藏地圖。而小說《達文西密碼》中設計精妙繁瑣的密碼筒也是如此，密碼筒是用來保存秘密信息用的，周圍雕刻著許多圖案，每個小圓盤上都雕刻著一系列精緻的字母，這些字母組成了完整的字母表，轉筒一轉，就能拼出不同的單字，使用者必須有適當的關鍵字才能開啓密碼筒，若是貿然將其打破取得其中的物件，物件則會損壞。

在日常生活中，每個人都有權利保有自己的隱私與秘密，國中時期的友人 C 是一個每日都沈浸在戀愛的女孩，當她在感情上有任何正面與負面情緒，都會選擇寫在可以鎖起來的日記本上，然後放置於抽屜的角落。那個年代屬於聯考的世代，家中父母大多會禁止小孩談不成熟的戀愛而影響課業，於是過度關心小孩的父母則會私下搜查子女的房間，看看是否有任何偷交男女朋友的蛛絲馬跡。那個年代有鎖的日記本較為簡陋，只需要一根鐵絲就可以輕易解開日記本，友人 C 也因為那本有鎖的日記本而引起母親的猜疑，母親認為日記本中一定暗藏著不可告人的秘密而使用非正常的方式開鎖，進而發現友人 C 談戀愛的秘密，朋友在買日記本的當下，只覺得「鎖」是很安全的，卻沒想到其背後潛藏的涵義成為母親懷疑的動機。

3.3 具有安全感的設計

以安全性為出發點的消防安全硬體設備是人們最重視的安全考量項目，舉凡隨身攜帶的防狼噴霧罐、防身警報器、電擊棒，女性廁所的防狼警報器，住宅大樓的滅火器、緊急照明燈、保全系統、逃生設備與路邊的消防栓，保護個人居家環境與財物的鑰匙與門鎖、保險箱與密碼等，都是人們對未來即將可能發生的危險所做的準備。而這些安全設備與產品雖然是以安全性為考量而設計，其實也讓使用者心中感到安穩踏實。天災人禍難以預期，但是有了這些安全設備會讓事情比較容易掌控，心中的不安感也隨之降低。

本小節暫不探討「以安全性為優先考量的產品」，而是將「以安全感為優先考量的產品」列為本小節的設計案例。

3.3.1 保有隱私與個人空間

日常生活中，能讓一個人保有隱私的事物隨處可見，像是提款卡密碼、指紋辨識系統、鏡面玻璃窗、隔音牆、房屋牆體等，但是保有隱私的最低界線與個人空間的大小，會因為各地文化風俗、種族、宗教的不同而有所差異。

日本女性認為如廁的聲音是一種個人隱私，且不喜歡被其他人聽見，所以當他們在廁所內卻不希望別人聽見這令人尷尬的噪音時，第一件事便是先沖水，利用沖水聲來掩飾如廁時的聲音，雖然解除了尷尬，但也浪費更多的水資源。為了解決這個問題，TOTO 公司發明了音姬（圖 3.6），產品啟動時，喇叭會發出悅耳的流水聲，藉以掩飾如廁時所發出的任何聲音，化解尷尬，保有個人隱私。

信仰宗教能影響大部份人的生活習慣，以伊斯蘭教為例，為了維護女性的貞潔，保護女性避免被視作一種性慾的目標，穆斯林女性不能讓其他人（除了家人與丈夫之外）看見頭髮及女性的肢體，外出時不能展示軀體和配戴飾物，所以大部分穆斯林女性會遵守戒律圍上頭巾，不穿著過緊或過薄的衣物顯露身材，更嚴格者則是將全身包起來只露出眼睛。穆斯林女性專用運動頭巾（圖 3.7）讓女學生



圖 3.6 音姬，artificial sound machine for the bathroom，1988，Suzue Endo & Yasushi Takahashi。



圖 3.7 穆斯林女性專用運動頭巾，Capsters Sports Headgear for Muslim Women，1999，Cindy van Bremen。



圖 3.8 墨鏡，Sunglasses for men，2008，Oakley。

在盡情運動時也能遵守教規，頭巾看起來只是簡單的服飾配件，但是本身卻含有多重意義。

墨鏡（圖 3.8），是爲了保護眼睛所設計的眼鏡，鏡片往往是黑色或深色，藉此來阻擋陽光刺激眼部；而墨鏡遮住了眼睛，遮掩目光會製造一種退縮迴避的感覺，會讓人產生距離感，還會讓人侷促不安，彷彿感受到威脅。我們之所以經常以戴墨鏡的形象來呈現明星、黑手黨、時尚專家，而他們本身通常也以此形象出現，一方面是爲了製造距離感，另一方面則是爲了掩飾眾人目光，讓人即使與對方目光相遇也無法看透。墨鏡不透明的特性讓使用者將自己隱藏起來，保有隱私的同時也能保有時髦出眾的一面。

人們習慣隱藏的，除了自己的情緒、表情以外，也包括生活中的貴重物品。高科技的商品愈來愈多，人們因爲擔心身邊的手機、電子商品遭竊，而開發出屬於這些高科技產品的保護措施，這裡的保護措施指的並非耐撞防摔的安全性設計，而是將產品偽裝成另一樣物品，就像是保護殼一般，利用偽裝的手段來隱瞞「這是一隻手機」或「這是貴重物品」的事實（圖 3.9 – 圖 3.11），使用者在最初的设计目的或許只是爲了新潮與話題性，但其實還是保有防竊的用意，同時也帶有趣味性。



圖 3.9 偽裝成香煙盒的手機，2007，設計師未知。

圖 3.10 偽裝成玩具汽車的手機，2007，設計師未知。

圖 3.11 將 iPod 偽裝為書本的保護套，Lovely You MP3 Player Case，2007，Bennie and Olive。



圖 3.12 充氣洋裝，Modes for Urban Moods，2005，Teresa Almeida。

在接近上下班時間的公共交通工具上，像是公車與電車，人們前胸貼後背的情形在所難免；而在這種情況下，有些人會感到恐慌不自在，其不安全感來自於與周遭人的距離太貼近，又無法立即與別人保持適當的距離，尤其是害怕被性騷擾的女性更有深切的感受。

Teresa Almeida 設計的 Modes for Urban Moods 洋裝（圖 3.12）充分反映城市人的生活經驗，它是一件可充氣的洋裝，當使用者感到不自在，認為需要拉開自己與外界緊密相連的空間時，可充起衣服上的氣閥，讓衣服上的氣囊隔出安全距離，膨脹起來的裙子不僅畫出了自己的勢力範圍，也可避免受到性騷擾。

3.3.2 警示及自我防禦

皮膚介於我們與世界之間，形狀千變萬化：爪子、刺、蹄子、羽毛、鱗片、毛髮等，為的是保護我們防止受到侵略。刺青，又稱為紋身，是用有墨的針刺入皮膚底層，在皮膚上製造一些圖案或字眼。刺青在不同的文化中有不同的含意，也許是個人裝飾，也可能是表示社會階級與地位的象徵。在早期保守的社會中，刺青代表的是凶狠與暴力，人們會認為有刺青（尤其是龍與虎的圖騰）的人就是混黑社會幫派的不良份子，在這種社會風氣下，刺青也含有警示的作用，是身體的第二層保護；隨著近代社會風氣的開放與身體展現的文化興起，刺青已漸漸變成藝術與美感表現的方式。

市面上有許多防身產品以個人安全為出發點，諸如防身警報器、哨子、防狼噴霧器等。Valentine(1990)在研究婦女對於公共空間設計的危險感覺時，認為良好的設計未必能改善犯罪情形，但是它確實能提高女性在心理上的安全感。而近年來有更多的女性設計師更深入探討內心層面，以安全感為出發點構思此類產品設計，提供除了皮膚之外的第二層防護。

The Subtle Safety Defensive Ring（圖 3.13）是由三片銀戒指連接而成防身戒指，造形上有突起的尖角，當使用者覺得周圍環境具有威脅感時，可在最短的時間內將戒指展開套在三個連續的手指上，戒指的尖角造型除了有警告外界的作用，同時也有防禦及攻擊的功能，成為對付侵犯者的有利武器。



圖 3.13 戒指，The Subtle Safety Defensive Ring，2003，RedStart Design。



圖 3.14 手提包，Guardian Angel handbag，2002，Carolien Vlieger & Hein van Dam。

Hein van Dam 和 Carolien Vlieger 認為人們能利用身邊的產品對外界環境釋出警告以獲得安全感，於是設計了 Guardian Angel handbag (圖 3.14) 手提包，外觀看起來像是暗藏了一把刀或一把手槍，但是實際上手提包內沒有任何的槍或刀，只是將立體的刀槍浮飾呈現於產品的其中一側，期望刀與槍的外觀能武裝使用者的整體形象，讓使用者看起來更強勢有個性，也能讓罪犯止步，即使手提包無任何攻擊的作用，人們也能藉由產品獲得安心的感覺。

3.3.3 以燈光減少黑暗恐懼感

人對於陽光的體驗是舒服的、溫暖的、安全感的及清晰的視線，人們在黑暗來臨時，會點起一盞明亮的燈，燈具在日常生活中是重要的必需品，暖色系如黃色燈光在視覺上給人溫暖愉悅的感覺，Ray (圖 3.15) 使用針織毛線做燈具的包覆物，在觸感上讓燈具使用起來更友善。

「光」在設計中扮演著重要之角色，設計師們喜歡利用大自然或生活中含有「光」含意的星星、月亮、太陽或火作為燈具設計的理念，Candela (圖 3.16) 挪用蠟燭放在毛玻璃杯裡的視覺質感，但其實是一款可充電的小夜燈，燈具可隨意放置於陰暗的牆角。Corona (圖 3.17) 為戶外照明燈，在白天利用太陽光儲存能源，傍晚日落之後便會自動亮起，燈光由圓的四周暈開，在視覺呈現上如同日全蝕所產生的光暈一般。



圖 3.15 燈具，Ray，2008，Ilot llov。



圖 3.16 仿燭光燈具，Candela，2007，OXO。



圖 3.17 燈具，Corona，2008，
Shane Kohatsu。

圖 3.18 毛毯，Light Blanket，
2002，Iain Sinclair。

圖 3.19 地毯與小夜燈，Baby
Zoo Rug and Good Night
Light，2003，Laurene Leon
Boym。

在小孩的就寢時間，大多數父母會說故事與唱催眠曲以幫助孩童入睡，但是當父母離開時，小孩可能還未做好面對黑暗的心理準備，害怕在暗處中獨自一人。Light Blanket（圖 3.18）是一條會閃爍的毯子，毯子上的燈有不同的顏色及閃爍頻率，就像星光一樣。毯子內的感應器能針對孩童動作而有顏色跟圖案的微妙變化，這些有趣的燈光變化，能幫助孩童在黑暗中轉移注意力，順利邁向睡眠。

動物園地毯與小夜燈（圖 3.19）是針對幼兒所設計的產品，小夜燈上方為鏡面拋光處理，外圈的塑膠材質讓散出的燈光變柔和，燈光由圓的四周暈開，放在地毯上的小夜燈就像是動物園裡夜晚的月光。不同性質的產品搭配在一起，讓產品本身顯得活潑生動，不只讓幼兒一夜好眠，更增添趣味性。

3.3.4 病患與藥物療法之間的情感

在人類生活中，有活動、鬥爭及生老病死，就不免有身體上的創傷與疾病，而醫療行為目的是治療傷口與病痛，讓一個人恢復健全。Ackerman(1999)提及人類對疼痛的畏懼常造成疼痛的感覺，人或許可以忍受大量的疼痛，但通常必須藉助化學藥物或是心理的技巧來減輕疼痛感覺。當人們因為受傷而服用鎮痛劑時，其作用是抑制刺激疼痛感受體物質之流動，使人們不會受到太多疼痛的刺激，但是持續使用會減緩其效果；克服疼痛的方法，除了服用藥物以外，也可以利用冥想技巧或信仰轉移注意力，讓心靈學會克服疼痛。

醫學上有所謂的「安慰劑效應」(Placebo Effect)，是指病人雖然獲得無效的治療，但卻「預料」或「相信」治療有效，而讓病患症狀得到舒緩的現象。Hrobjartsson 及 Gotzsche 在 2001 年的研究結果指出安慰劑效應在偏重主觀性質的病患（例如頭痛、胃痛、敏感、壓力等）中較容易表現出來。雖然安慰劑效應是由無效藥物所引起，是基於病人心理上對康復的期望而使病情得到改善，但更應該視為醫生與病患之間互相關懷信任所產生的作用。

Mathieu Lehanneur 針對醫療設計一系列的概念作品，顛覆傳統藥物的形象，用新的手法詮釋藥物，重新包裝藥物的外觀與使用方式。站在病人的角度，設身處地的為病人著想，期望藥物的使用方式能拉近病人與治療之間的距離，讓藥物治療的情感表達化被動為主動，讓吃藥變得有趣，同時也更貼近病患的生活。

Therapeutic Felt-tip Pen 止痛筆（圖 3.20）是一隻具有輕微治療效果的筆，用止痛筆在感到疼痛的地方塗上墨水，有色的墨水就像在傷口上做了明顯的標示，明顯的傷口記號能引起他人的關心與慰問，墨水蒸發後，其他的成分會透過皮膚表層進入體內，進而達到治療的效果。

多數的疾病或多或少和精神心理因素是相關的，Flask（圖 3.21）是一款針對沒生病卻要求治療的病患所設計的藥物，化學成分含量低，偏向安慰劑的作用，能幫助病患減輕壓力及疲勞。有些病患要求治療，是因為他希望獲得照顧及關注，並非真的需要吃藥治療病情。這種治療的意圖是為了安撫病人或迴避病人要求使



圖 3.20 止痛筆，Therapeutic Felt-tip Pen，2003，Mathieu Lehanneur。



圖 3.21 偏向安慰劑的藥品，Flask，2003，Mathieu Lehanneur。

用不當藥物治療；病患潛意識相信藥物是有效的，相信病情因為得到治療而有所改善，藥物因此發揮了效用。

3.3.5 尋求熟悉溫暖的感覺

感覺到寒冷而尋求溫暖是人類的天性，而熟悉與溫暖的人事物能讓生活空間不具有威脅性，人與人之間的擁抱是表達情感的一種方式，經由肢體的親密接觸會產生一些生理影響，其中包括肌肉放鬆、心跳變慢等。許多產品設計師喜愛用「擁抱」的意象來設計產品，加入擁抱概念的物品常見於抱枕、圍巾等生活用品

上。MOGU people（圖 3.22）為一系列人形的抱枕，在擁抱抱枕的同時，柔軟的材質與觸感讓使用者感覺舒適服貼，因而產生安心愉快的感覺；MAMA（圖 3.23）是一款有手臂的椅子，當使用者坐於其上時，可體驗與椅子互相擁抱的感覺。



圖 3.22 抱枕，MOGU people，2008，MOGU design。



圖 3.23 椅子，MAMA，2005，Rasa design。

3.4 小結

經過生活觀察、體驗、自我省思之後，發現人們談到安全感時，大部分的話題都會圍繞在「家」這個字眼，如家人、回家、溫暖的家、家裏的床等。家能帶來安全感，但是家也會被外來、內在的危險及不可預期的災害所威脅，如蟲害、竊賊、火災、水災等，影響人們居住時的安全感。為了保有自己的安全感，人們會將重要物品存放在安全的地方，但是每個人安全的定義不相同，認為重要的事物也不同，有些人會存放在銀行，有些人則會藏在家中，有的人覺得鎖起來比較安全，而有的人認為鎖起來不安全，不管安全的地方如何界定，其最重要目的在於防範外人（不一定是小偷，而是一切自己想防範的人事物）與保有自己的重要事物（不一定是財物或貴重物品，也許是回憶、秘密、身體），藉由「防範」與「保護」的手段帶來心中的安全感。

除了家能帶來安全感，與外界保持良好的互動也是很重要的安全感因素，人無法以孤獨的姿態活著，友誼支持、愛人撫觸、心靈伴侶、寵物相隨，皆能讓人在緊張的狀態時減除壓力，增進生活的品質，而透過外人的肯定所獲得的安慰與鼓勵則能帶給人們滿足、自信與安全感。

在面對蟲害時，有許多撲滅蟲害的方法可以選擇，但是當一個人對蟲類過於恐懼時，也許會因而無法克服心理障礙來撲滅牠們。若能有一個克服心理障礙的媒介來讓使用者認真面對心中的恐懼，讓使用者覺得自己沒有危險，則能讓恐懼的蟲類再也不具有威脅性。

光在生活中有著重要的地位，能以神聖的方式普照人類世界，也能以陪伴的方式伴隨著人們度過寂寞的黑夜，現有的燈具富含大自然或生活中含有「光」的星星、月亮、太陽或火等意象，或是在觸感上結合柔軟的材質，讓使用時增添愉悅的感覺，因而暫時忘卻對於黑暗的恐懼感。

第四章 創作設計

經由上述的文獻回顧、生活型態與潛在習慣觀察的結果，可以很清楚的理解影響安全感的正負面因素與大部分人們保有安全感的手段。訂定設計範圍與方向之後，將創作設計的進行分爲以下四個階段進行：初步構想、垂直發展、作品呈現、設計結果與討論。透過實作設計，將第三章歸納的結論實踐於設計產品之中，作爲研究結果的印證與示範性的參照。

4.1 設計範圍與方向

依照上述的歸納結果訂定設計範圍與方向，作爲實作設計發展的準則。家是每個人的生活重心，是安全的避風港，人們常常將「安全的家」掛在嘴邊，但「家」不一定隨時都讓人有安全的感覺，家會因爲種種因素（如不良治安、惡劣天氣、親子關係疏遠）而讓生活在其中的人感到不安心，所以將設計範圍訂定在「家」，並決定以「增進家的安全感品質」爲主要目的，以居家生活用品爲主要設計物件，並將設計方向分爲三個主軸：

1. 保有隱私與防偷竊：以改善現有生活用品爲目標，讓隱私與秘密藏匿之處更安全，或是降低被偷竊的可能性。
2. 降低對昆蟲的恐懼感：當家中出現令人畏懼的害蟲時，能利用生活用品的輔助來降低昆蟲恐懼感。
3. 降低對黑暗的恐懼感：將觸覺與視覺融入設計中，透過產品讓個體在感到不安時能夠控制自己的情緒。

家人是構成家的基本元素，藉由家人之間彼此的情感慰藉、親密問候也能帶來好的安全感品質，若是產品能增進個人與家中成員之間的互動品質也能帶來相當的安全感；但因近幾年對於感性與溝通的設計特別重視的緣故，導致目前市面

上針對「增進家人互動」的概念性產品太多、廣泛且深入，爲了避免因爲追隨前人的腳步而無意間發展出與其他創作者大同小異的作品，再加上作者主觀性的選擇，於是在本創作中不考慮做此方向的設計。

4.2 構想展開與作品呈現

初步構想發展以橫向發展爲主，將生活習慣、使用方式、安全的元素融入設計發想中；垂直發展的目的在於探討概念設計於實務上的可行性，摒除無法製作出實際操作方式或是缺乏合理性與效果不彰之概念設計，再製作實際模型以呈現作品概念。

4.2.1 構想一

1. 初步構想

構想一以「保有隱私與防偷竊」爲設計目的，首先回想周遭親人朋友習慣放置貴重物品與私人物件的地方，作者主觀認爲想要在家裡安全地放置貴重物品，除了鎖起來之外，也可以藏起來。

每個人心中認定的貴重物品都不同，或許還有不爲人知的秘密，人們除了習慣將具有金錢價值的物件藏起來以外，有些人還喜歡藏匿自己的回憶與秘密，舊情人的情書、舊照片、日記、青澀時代偷談戀愛的證據與一些不願意與家人公開分享的秘密等。

在觀察了生活中有關於「開啓」的使用介面設計之後，大致將其分爲兩類：「明顯的介面設計」與「隱藏的介面設計」。「明顯的介面」如傳統的門把、鎖孔、拉環，許早以前就已經與人類一起生活著，這些老設計經過時間的洗禮，不斷的改良，擁有清楚的產品語意與介面設計；而「隱藏的介面」有別於傳統介面設計，大多利用錯位、組合、視覺上的死角來隱藏使用介面（如表 4.1）。

表 4.1 生活中有關於「開啓」的介面分析

介面分析			
明 顯 的 介 面	傳統的 門把、鎖孔、拉環		擁有清楚的产品語意與介面設計。
	isay weinfeld -sideboard (利用顏色的不同來區 分抽屜)		利用顏色的不同來區分每個抽屜、櫃門所分佈的範圍與使用方式。
	鎖		保險箱或是有鎖的抽屜與櫃子，能存放重要文件或珍貴物品，讓這些東西有安全的收藏方式；但是對某些人來說，「鎖」具有暗示的作用，它會讓外面的人認為所有貴重的東西都藏在這裡，所以最安全的地方或許是最危險的地方。
	榫接 (隱藏的銜接方式)		榫接，其最大特點在於將卡榫結構隱藏起來，讓外顯的結構更簡潔有利，人們通常是經過研究或是依賴過往的經驗才能了解榫接構造。

本表接續上頁

隱 藏 的 介 面	Isay Weinfeld – Bar (經過簡化的邊緣)		利用邊緣直角的部份來當作抽屜的邊緣，且外側木板經過 45°角的修飾，當抽屜關閉時，直角邊緣處看起來就像是白色表層貼皮的縫隙，整個物件看起來只是一個裝很多容器的箱子，而非擁有抽屜的置物箱。
	Paulownia E01 (經過修飾的邊緣)		與 Isay Weinfeld 的置物箱設計理念相似，同樣為抽屜邊緣與縫隙處的改良設計。
	Paulownia E02 (重新設計的抽屜)		與 Isay Weinfeld 的置物箱設計理念相似，同樣為抽屜邊緣與縫隙處的改良設計。
	傳統鋼琴椅 (隱藏的開啓介面)		大部份鋼琴椅下方都有收納空間，開啓方式為掀蓋式，與座椅邊緣設計融為一體，對於未曾使用過鋼琴椅的使用者來說，較難聯想到鋼琴椅的第二個功能－收納。
	Chaveiro Secreto (藏鑰匙的腳踏墊)		許多人因為害怕忘記帶鑰匙出門，會將備用鑰匙藏在一個角落，如花盆底下、腳踏墊底下，Chaveiro Secreto 腳踏墊的正面與一般的腳踏墊一樣，但是背面中間有一個可以藏鑰匙的地方。

本表接續上頁

<p>隱 藏 的 介 面</p>	<p>Pastore (創新的開啓方式)</p>		<p>櫃子表面無拉環與把手，利用有彈性且可內凹的門來當作拉出抽屜的使用介面，使整個櫃子在視覺上顯得簡潔俐落。</p>
----------------------------------	------------------------------	--	--

資料來源：本文歸納整理

在參考與整理周遭朋友保存珍貴秘密的方法之後，經過思考與討論，決定以「隱藏使用者操作介面」為切入的方向。本系列以「保護隱私」與「防範小偷」為目的，需要防範的人也許是親人、朋友或竊賊，為了保有內容物的安全，必須向其他人隱藏或弱化在視覺上可察覺到的開啓方式，隔絕人們與產品介面之間的視覺互動，只有真正的擁有者才知曉如何使用此產品。

2. 垂直發展

延續初步構想，首先針對沙發、小凳子、邊桌、書架等生活傢俱做發想，思考如何將重要物品隱藏在其中，並分析使用過程可能會遇到的問題，例如將物品藏在沙發坐墊中，外來的客人在使用沙發時，藉由觸覺的感受，是否會感到有東西藏在其中，沙發、椅子為日常生活中經常使用的傢俱，把物品藏在此處的危險性較高，因此決定將其摒除在設計範圍之外。

在外觀設計上，企圖從「加」與「減」兩個方向進行。「加」指的是增加物件的表面縫隙、紋理，以增加視覺複雜度的方式，破壞原本抽屜清楚、俐落、一目了然的使用介面；「減」指的是簡化外在的元素，簡化生活中人們所認知的開啓元件(把手、開關)，隱藏了開啓的使用介面，使物件在外觀上看不出應該如何操作。

在「加」的設計中，決定以複雜又重複排列的元素來當作設計的進行方向，選擇的材質為木頭，並蒐集一些具有縫隙與凹凸特徵的元素當作參考素材(如圖 4.1)；在「減」的設計中，欲以固定在牆上的書架或置物架(如圖 4.2)為主要設

計目標，使物件在外觀上有如一般的書架，但是具有藏私的功能。在「加」與「減」的設計上，企圖跳脫出傳統使用介面的開啓方式，只有使用者才知道如何操作，內心因而產生安定的感覺。



圖 4.1 複雜又重複排列的元素



圖 4.2 固定在牆上的書架或置物架

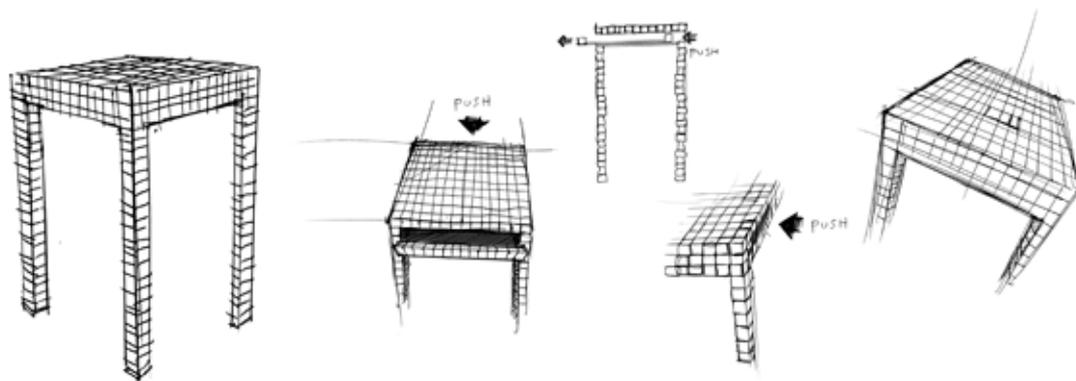


圖 4.3 草圖：針對使用者介面做「加」的設計

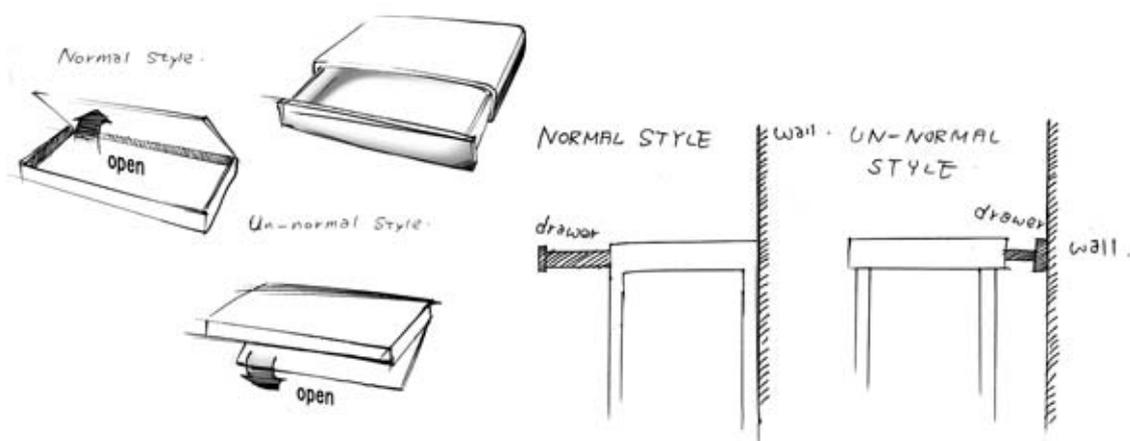


圖 4.4 草圖：針對使用者介面做「減」的設計

3. 作品呈現—「加」與「減」的設計

(1) 「加」的設計作品概念說明（小邊桌）

依照人們的使用習慣，時常將小邊桌與茶几擺放在沙發、玄關或床的附近，以求生活的方便性，小邊桌除了可放置東西之外，也可以變成家中的裝飾品。而在本產品概念中，將造型設計重點放在「裝飾」，而非「實用」。「加」的設計，讓產品因外觀因素模糊了實際的功能，看起來像是裝飾品，實際上則可以收納。

在外觀上，運用同一單元的重複排列作為表現手法，看似簡單的羅列，其實亂中有序且繁複求變，在單純的重複中增加顏色與凹凸交錯的層次感，讓造型顯

得更有趣，也能模糊使用者介面。而在實用層面上，抽屜可收納生活中的重要證件或文件，如護照、印章、存摺等。



圖 4.5 實體模型呈現：小邊桌



圖 4.6 實體模型呈現：小邊桌使用方式

(2) 「減」的設計作品概念說明（書架 1）

書架 1 以「隱藏使用者介面」為主要訴求，其目的在於保存自己重要的私人證件、印章、存摺、護照或是其他珍貴的物件。書架 1 將使用者介面設定在牆壁那端，開啓方式為往牆壁的反方向拉開（如圖 4.7），拉開書架之後則會出現一個隱藏的淺抽屜，此時可將私人的物件放入，淺抽屜利用卡榫及釘子固定在牆上（如圖 4.8）。關閉時，只要將書架外層往牆壁方向推進，抽屜即恢復到關閉狀態。

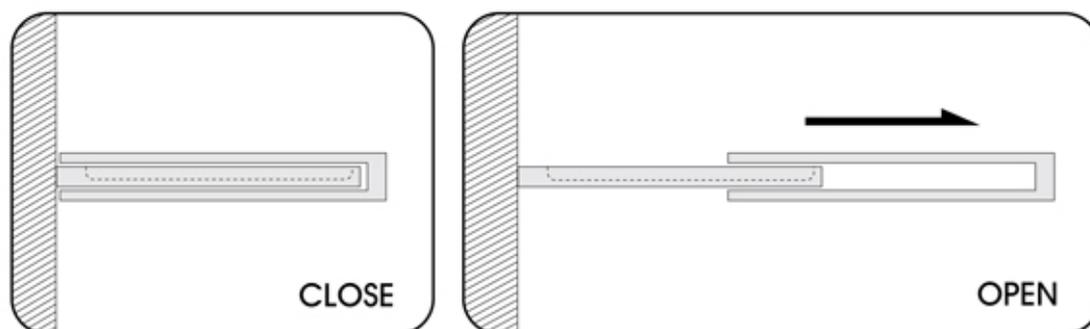


圖 4.7 書架使用方式

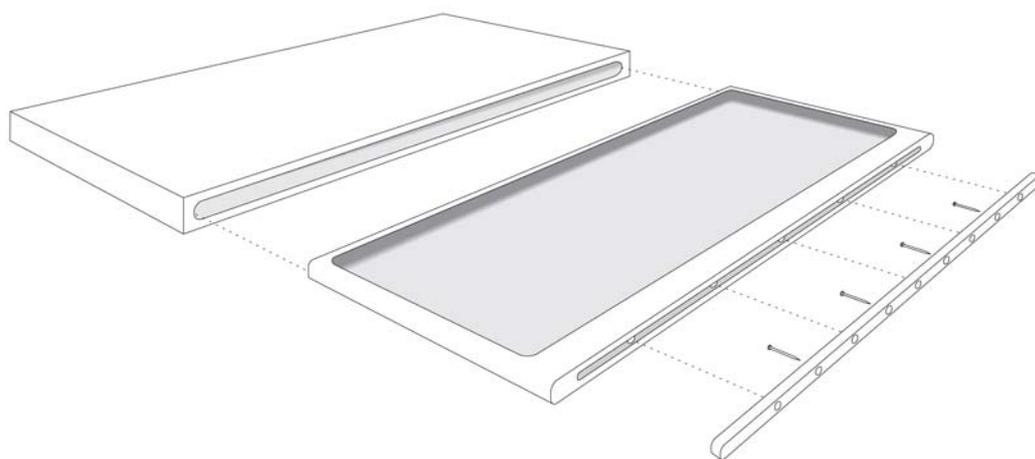


圖 4.8 書架結構



圖 4.9 實體模型呈現：書架 1



圖 4.10 實體模型呈現：書架 1



圖 4.11 實體模型呈現：書架 1

(3) 「減」的設計作品概念說明（書架 2）

書架 2 與書架 1 的概念相同，都是以「隱藏使用者介面」為主要訴求，其目的在於保存自己重要的私人證件、印章、存摺、護照或是其他珍貴的物件。但與書架 1 不同的是，書架 2 將使用者介面設定在書架下方，開啓方式為往下拉開（如圖 4.12），打開之後，書架下層則會出現一個小空間，此時可將私人的物件放入，關閉時，只要將書架往上推，抽屜即恢復到關閉狀態。

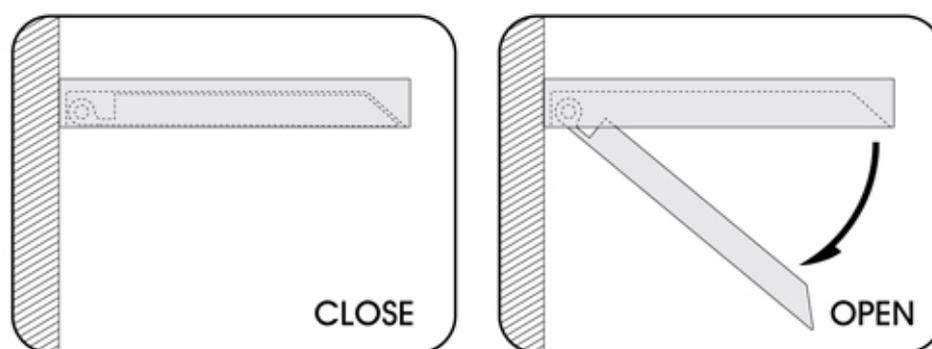


圖 4.12 書架使用方式

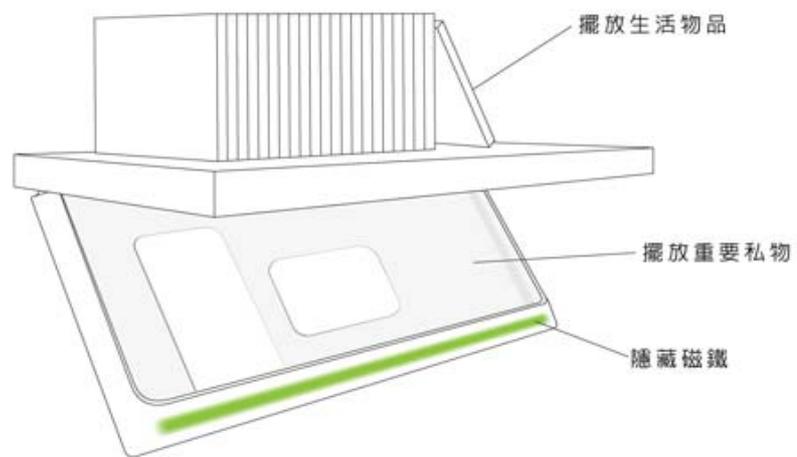


圖 4.13 書架使用方式



圖 4.14 實體模型呈現：書架 2

4.2.2 構想二

1. 初步構想

構想二以「保有隱私與防偷竊」為設計目的，且以「暗示有人在家」為設計方向，其目的在於防範宵小的入侵。在第三章的生活觀察中發現，大廈式房屋與公寓式房屋相比，公寓式的房屋因為缺乏大樓管理員與保全系統，遭竊的風險較高，因此居民在外出時，常會擔心家中遭竊。在第二章文獻回顧中提及：未遭竊的房屋可能有某種特定的領域展示，除了實際和符號的領域標誌（籬笆、圍牆、警報系統）以外，其他暗示有人在家的跡象也包括於此，像是明亮的室內燈光、室內的聊天聲音等。竊賊在行竊之前，通常會經過縝密的判斷與觀察，若是察覺屋子內有人的跡象，竊賊則不會貿然行竊。於是初步構想二欲針對聯繫「家」與「外界」的元素進行設計構思，如電鈴、窗戶、窗簾、門、牆、攝影監視器等，加入「暗示有人在家」的設計以加強家的安全。

暗示有人在家的方式如室內燈光、聲音、人影、人的進出，傳統電鈴為鳥鳴聲或音樂聲，在設計上可更改為有錄音功能與播放功能的電鈴，事先可以錄製多款說話聲（若是只錄製一段聲音重複播放，容易讓人起疑心），外來者按電鈴時就會隨機播放家人的聲音，錄製內容也許為「您哪位」、「媽，有人按電鈴」、「小明，你去開門」之類的家常話，讓竊賊以為家中有人而放棄行竊動機。除此之外，也可塑造家裏有養狗的形象，電鈴可改為多款凶狠大型狗的吠叫聲音，讓按電鈴的人以為家中有養狗。

除此之外，小偷通常會經由窗戶透出的燈光、聲音，或出入房屋的人數來判斷是否有人在家，在設計上可以思考如何斷絕宵小與家中狀況的聯繫，或是藉由窗戶透露假資訊，隱瞞家中無人的情況。

2. 垂直發展

延續初步構想，思考人聲電鈴與狗叫聲電鈴的可行性；當家中無人時，來訪客人若經由人聲電鈴的聲音而判斷家中有人，會造成訪客的誤會，疑惑家中的人

爲何不來應門，或許會因此在門口徘徊許久，所以人聲電鈴概念暫告終止。狗叫聲電鈴在使用時，家中的人與外來的訪客皆會聽到狗叫聲，每個人對於狗的反應都不同，喜愛狗的人或許對於狗叫聲電鈴不會有太大的反應，害怕狗的人或許只是聽見狗叫聲就會顯得情緒焦躁，因此對於聽覺較敏感或對狗較爲害怕的人則不適合使用此電鈴。

但是在經過討論之後，發現可以更改鈴聲的播放方式，也許在按下鈴聲的同時，對屋子裡面的鈴聲是音樂鈴聲，對屋子外面則是狗叫鈴聲，按下電鈴有兩種不同的聲音（而不是只有狗叫聲而沒有電鈴聲），這樣才與現實生活中「家裏有養狗」的情況較爲相同（如圖 4.15）。在現有的電鈴中，傳統鳥鳴式電鈴必須在持續按壓的狀態下才會維持聲響，手指一放開則是斷路狀態，即停止聲響。狗叫聲電鈴在執行操作上，希望能預設每段狗叫聲皆維持 5 秒鐘，電鈴內建 10 種狗叫聲，電鈴在正常使用狀況下，手指按壓又放開時的時間爲 0.5~1.0 秒左右，但是電鈴在手指放開時必須將當下的狗叫聲播完，維持聲響到下一段狗叫聲之前。

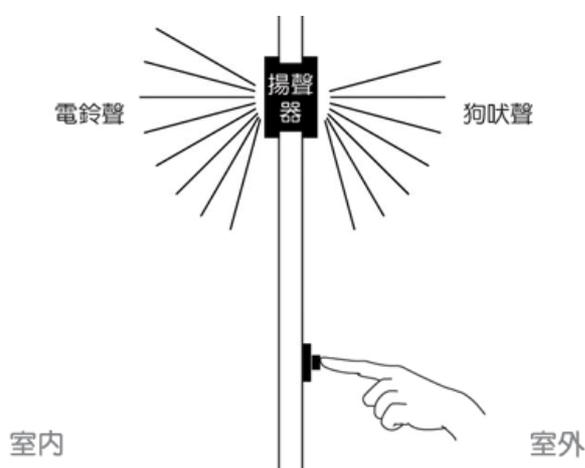


圖 4.15 電鈴聲示意圖

窗戶能向屋外透露家中是否有人的資訊，在設計概念上，預期運用 OLED 螢幕、攝影機、揚聲器結合在窗簾上，形成一個製造假象的窗簾。如圖 4.16 至圖 4.18 所示，OLED 螢幕如同一般窗簾，可以捲起或放下，當有人在家時，攝影機為「REC」模式，會拍攝當時的情況，將移動的人影、音樂聲、電視聲、走動的聲音、講話聲、狗叫聲等錄製下來，當使用者要外出時，可將產品設於「PLAY」模式，產品會將先前所預錄的聲音影像投影到螢幕上，向經過的路人播放，讓路人誤以為房屋內有人。

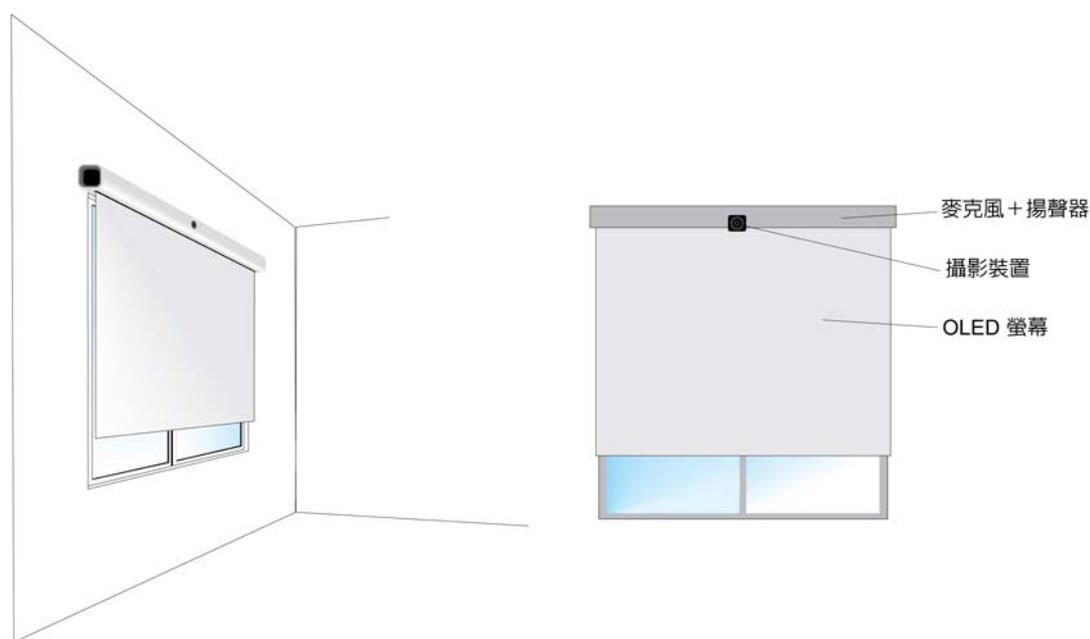


圖 4.16 OLED 窗簾示意圖



圖 4.17 OLED 窗簾使用方式

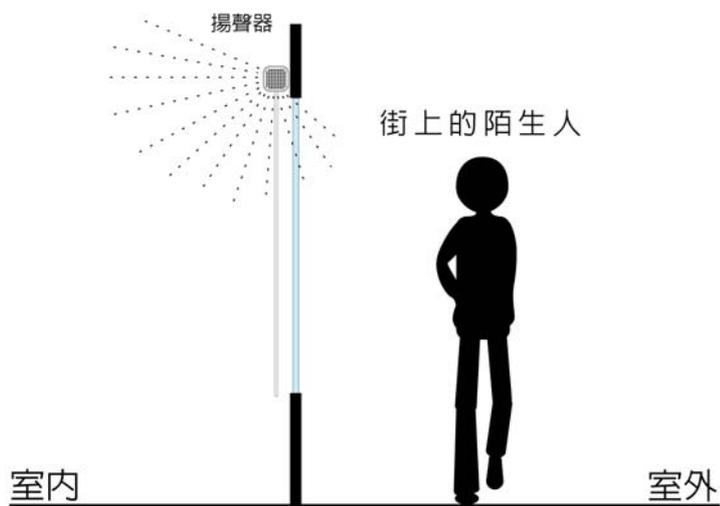


圖 4.18 OLED 窗簾向路人播放影像及聲音

在設計執行上，狗叫聲電鈴與投影窗簾因為經費與製作技術不足，所以決定終止此兩項模型的製作，無實作模型呈現設計理念，僅以概念圖表示之。

4.2.3 構想三

1. 初步構想

構想三以「降低對昆蟲的恐懼感」為設計目的，其目的在於防範恐懼感的侵襲。由生活觀察中發現，人們對於蟑螂的印象為「很髒」、「噁心」、「有細菌」，對於蜘蛛及蜈蚣則會覺得「恐怖」、「毛骨悚然」，人們害怕又討厭這些生物，當牠們出現在我們不希望牠們出現的地方時（如臥室、沙發、餐桌），一定會想盡辦法用手邊的任何工具來消滅牠們。在消滅昆蟲的過程中，是既緊張又害怕的，所以在這個過程中，若能藉由產品讓使用者很有把握也很安心的抓住或消滅牠們，相信能讓使用者降低恐懼感。初步構想三欲針對殺蟲劑、捕蟲工具、掃除用具等生活用品進行設計構思，希望此構想能讓使用者因為自己敢做別人不敢做的事情而提高自己的形象，心裡也能充滿自信與安全感。

2. 垂直發展

延續初步構想的捉昆蟲工具，首先發想各種捉蟲容器的造型，必須讓使用者在使用時有把握能捉住蟲，且覺得穩固不易傾倒，在視覺呈現上以透明的材質為主，目的在於讓使用者方便觀看自己是否有捉住蟲。在使用殺蟲劑的過程中發現到，人們在使用殺蟲劑後，常會擔心未及時捉住的昆蟲跑走且產生抗藥性，或是帶著有殺蟲劑的身軀爬過食物造成污染。針對此點，開始尋找解決方式，例如在困住蟲之後才噴藥，確定牠死掉之後再行丟棄的動作。

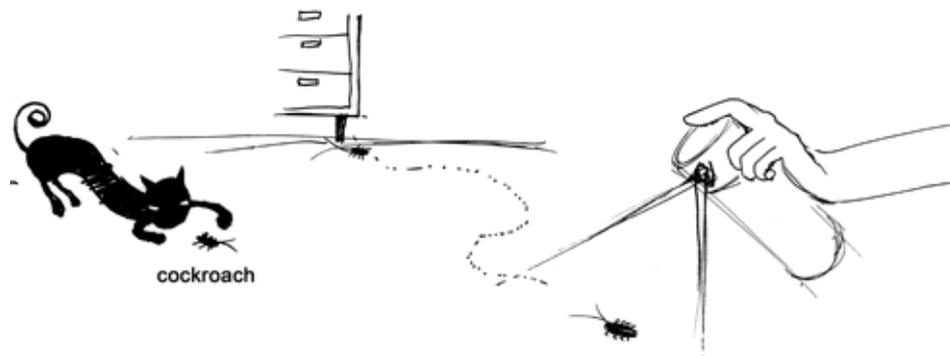


圖 4.19 生活中的蟑螂

在使用方式上發展出兩種方式，一種是有殺蟲劑功能的容器，捉住蟲之後再噴灑殺蟲劑，等其死亡之後再行丟棄；一種是只有捕捉功能卻不會殺死牠，在捕捉到蟲之後直接丟棄於家門外。

在捕捉的功能上，一開始以「道路路障」為意象，想取其「路障」之意來告訴其他人「這裡有一些問題還沒解決」，讓別人不會因為沒注意到而踢到牠，而材質欲選用透明度高的壓克力，讓使用者清楚地看到蟲，也能確保自己與蟲之間有一座安全的牆（如圖 4.20 左上角）。

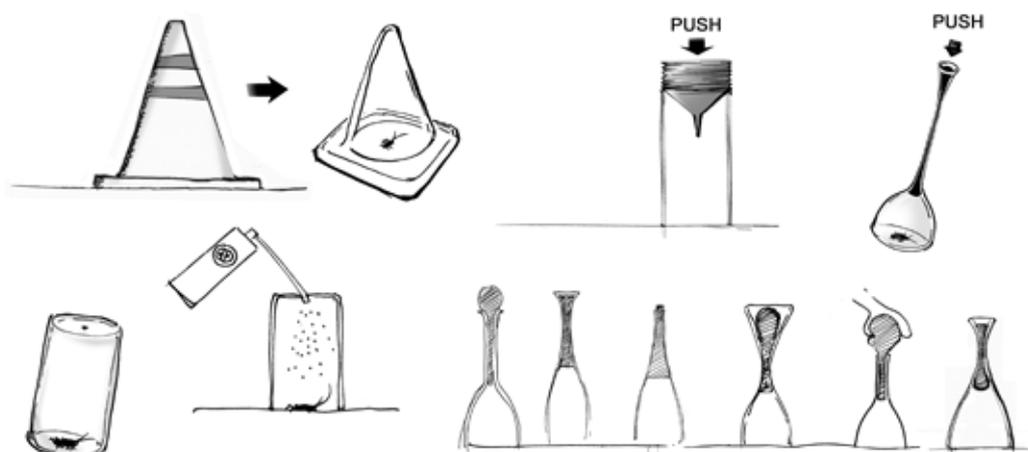


圖 4.20 草圖：造型發展 1

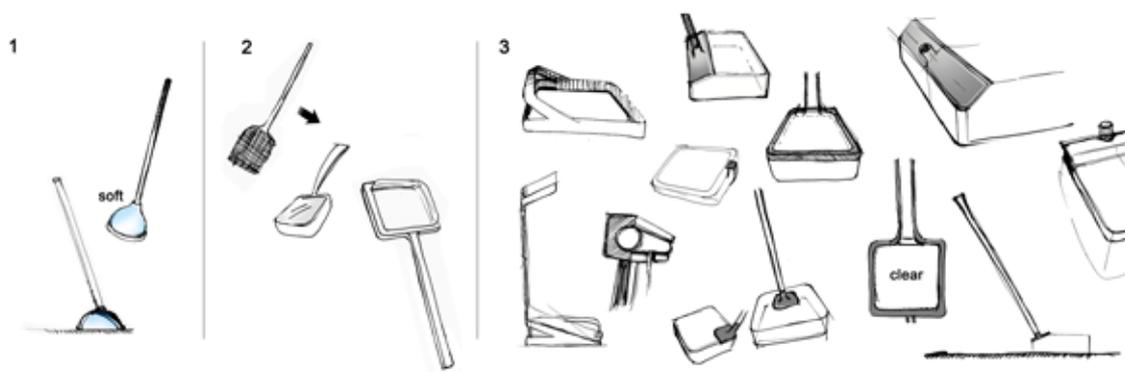


圖 4.21 草圖：造型發展 2

在造型與使用方式上，參考蒼蠅拍和捕蟲網的使用方式，但是將其換成「可以捕捉昆蟲的容器」功能，材質考慮使用具有透明度的軟矽膠作為容器部份，而不是如同蒼蠅拍與捕蟲網的網狀結構，使用有透明度的軟矽膠材質，不用擔心因過度害怕昆蟲而使用施力過度，讓產品損壞，把手材質為塑膠(如圖 4.21:1 及 2)；但是在後續處理上，這兩種構想讓使用者無法以簡單且自助的方式來消滅或丟棄昆蟲，必須請別人幫忙處理，於是在後期設計中，決定結合掃除用具的使用形式，讓捕捉昆蟲的容器也有一個類似「畚箕」功能的輔助掃除器具(如圖 4.22)。

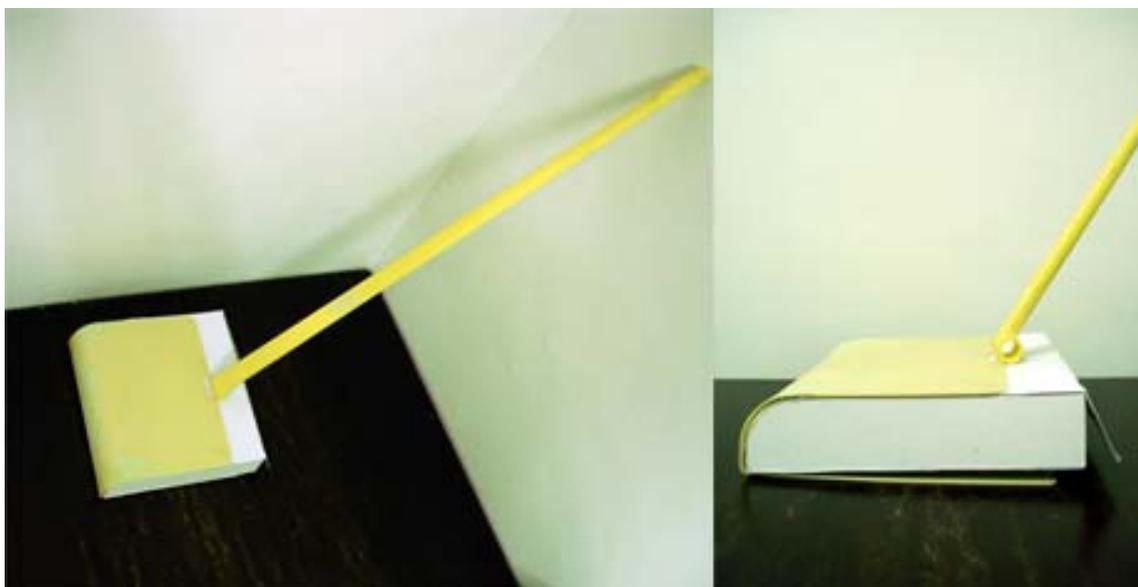


圖 4.22 具有「畚箕」功能的掃除器具草模

3. 作品呈現—殺蟲器與昆蟲掃具

(1) 殺蟲器作品概念說明

以消滅昆蟲為前提的所設計的殺蟲器，期望使用者能利用此產品增加自己在消滅昆蟲時的勇氣與安全感。產品上端黑色部份為噴罐，在家中看見害蟲時，可以使用此容器捉住昆蟲，將昆蟲困住之後，按一下噴罐，讓藥劑散播在容器內的空間，以求在高濃度的密閉空間內能有效且快速消滅害蟲，而在與昆蟲隔了一層安全的透明屏障時，使用者能比以往更大膽的觀察昆蟲的動態，以便能確保昆蟲已經死亡之後再行丟棄，此好處是讓害蟲不會跑走且產生抗藥性。

在消滅蟑螂時，有些人會覺得殺蟲劑很臭又不環保，於是會選擇用肥皂水代替殺蟲劑來消滅蟑螂，而黑色噴罐可因應使用者需求來補充或更換其他噴劑，提供多樣化的選擇。



圖 4.23 實體模型呈現：殺蟲器



圖 4.24 實體模型呈現：殺蟲器

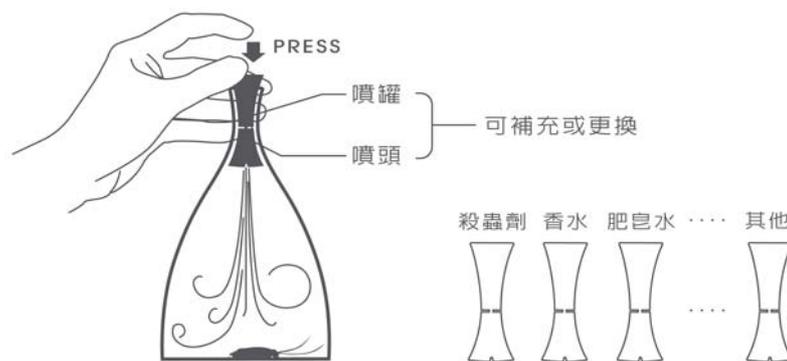


圖 4.25 殺蟲器產品使用說明

(2) 昆蟲掃具作品概念說明

佛教認為萬物皆有靈性，不可任意殺害或毀滅之，而虔誠的佛教徒則用吃素、放生等行動來表示對宗教的認同，虔誠的信徒在面對家中的害蟲時，常常苦惱著如何以不殺生的方式將牠們趕出家門。本產品是以「不殺生」為主要訴求的昆蟲掃具，產品外觀造型與使用方式是從生活中的掃除用具延伸發展而來的，除了有一個透明罩子的器具之外，另外還有一個類似「畚箕」功能的輔助器具，以幫助使用者將昆蟲困在掃具裡。使用方式如圖 4.27 與圖 4.28，在捉住昆蟲之後，將掃具推進 U 型蓋子，U 型蓋子內側有卡榫可將透明容器卡住，然後使用者再提著整個掃具拿去屋外進行放生的動作。本產品只有捕捉功能而不殺害牠，讓秉持「不殺生」信念的人也能自行處理家中的昆蟲。



圖 4.26 實體模型呈現：昆蟲掃具

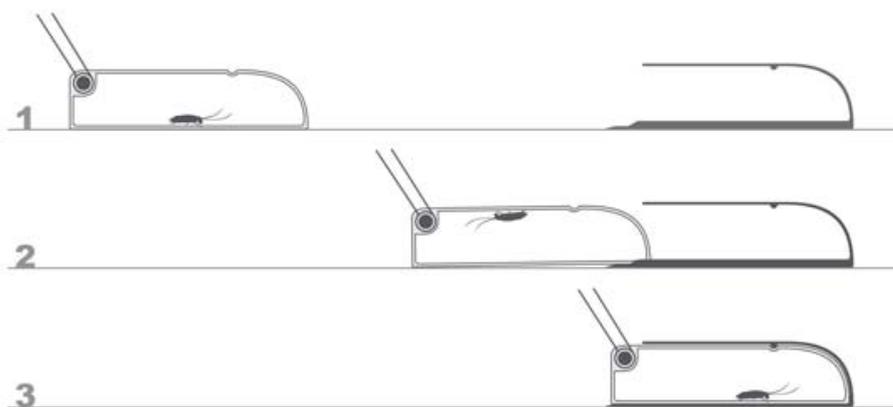


圖 4.27 昆蟲掃具使用步驟說明

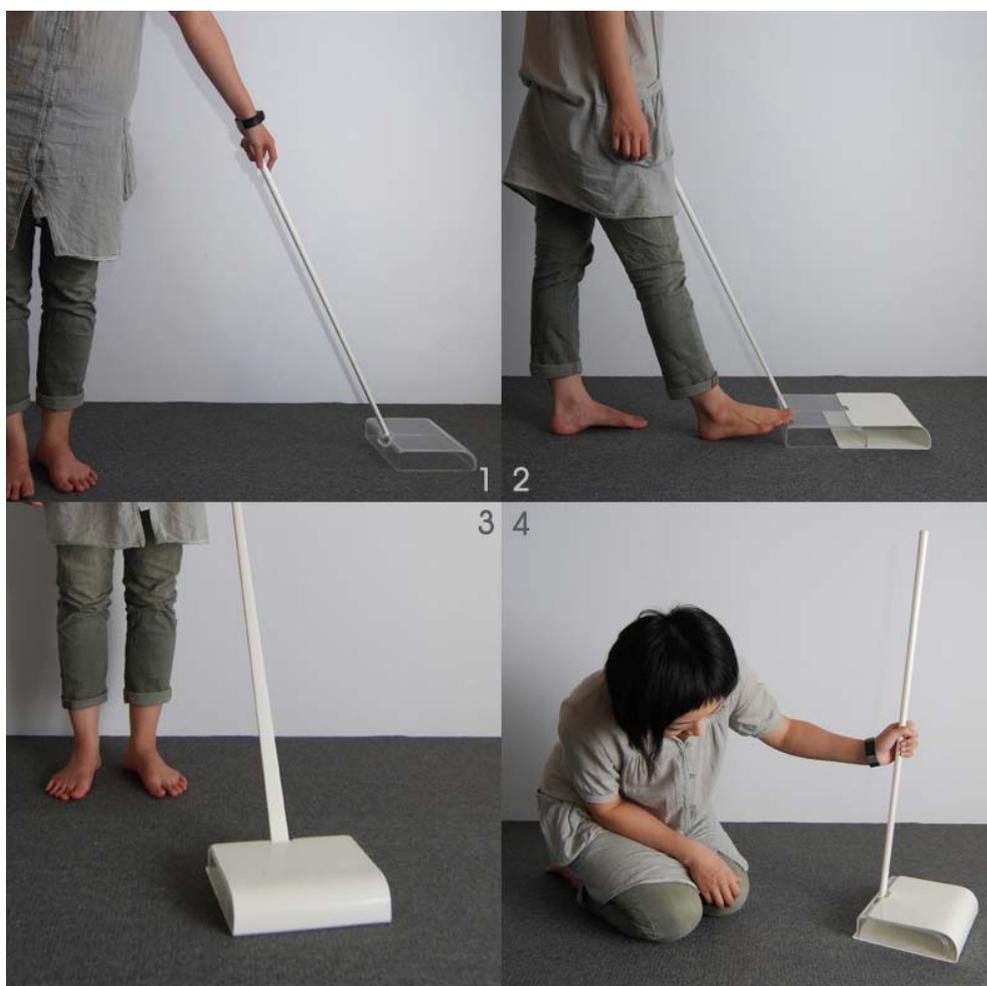


圖 4.28 昆蟲掃具使用情境

4.2.4 構想四

1. 初步構想

構想四以「降低對黑暗的恐懼感」為設計目的，大部分的小孩都會怕黑、怕鬼、怕怪物，認為只要關掉燈光，黑暗中的恐怖怪物就會來騷擾他，因此大部分小孩在睡前需要大人的陪伴或是利用說故事的方式使其漸漸入睡，而大部分的小孩在半夜想上廁所時也不敢自己獨自去上廁所，因為不知道前方會有什麼怪物，即使走廊有開小夜燈還是覺得很恐怖。而隨著年紀漸長，小孩到了該學習獨立的年紀時，大人必須鼓勵孩子嘗試面對自己所害怕的事物，幫助孩子提早克服對於黑暗的恐懼，針對此點，或許可以利用有趣、可愛、富有變化但又不影響睡眠品質的小夜燈，以分散孩童的黑暗恐懼感。當孩童半夜不敢去上廁所時，可以攜帶一件具有陪伴與加強勇氣的東西去上廁所，如小夜燈、布偶、小抱枕等，透過這些東西的幫助，讓小孩子慢慢克服恐懼，並學習在半夜獨自去上廁所。

2. 垂直發展

延續初步構想，以「幫助孩童提早克服對於黑暗的恐懼」為設計目的，構想發展方向分為兩種，一種是「幫助入睡的小夜燈」，一種是「幫助孩童半夜能獨自去上廁所的小夜燈」。

「幫助入睡的小夜燈」表現形式為蚊帳或窗簾，呈現方式以夜晚星光為主。星光蚊帳的材質可以部份選用光纖交錯在其中，在睡覺時燈光閃爍，如同夜晚的星光閃耀般（如圖 4.29 右）。星光窗簾在材質選用上以 OLED 為主，在使用時如同窗戶外的星空般，以月亮、星星、流星來吸引孩童的目光，藉以分散害怕黑暗的感覺。在執行設計上，因為人力資源與技術層面的考量，以上兩個設計概念現階段因為製作能力不足而無法做出實際的示意模型，所以決定終止此兩項模型的製作，僅以概念圖表示之。

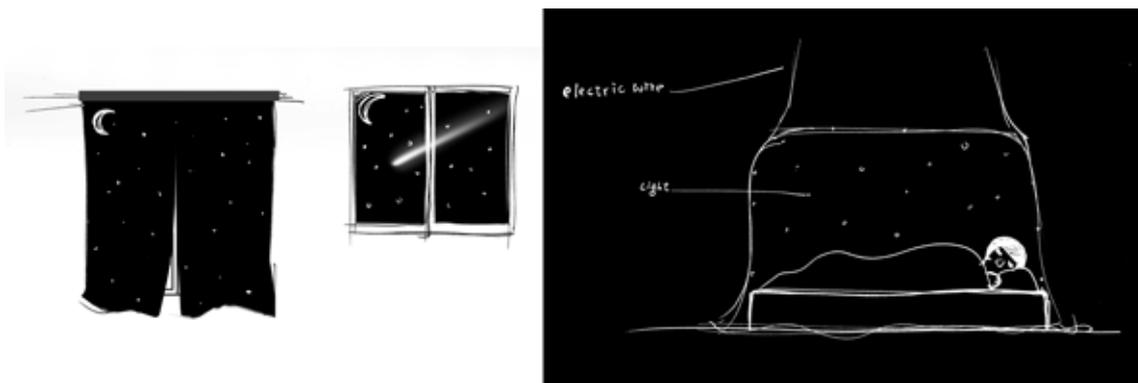


圖 4.29 草圖：星光窗簾與蚊帳

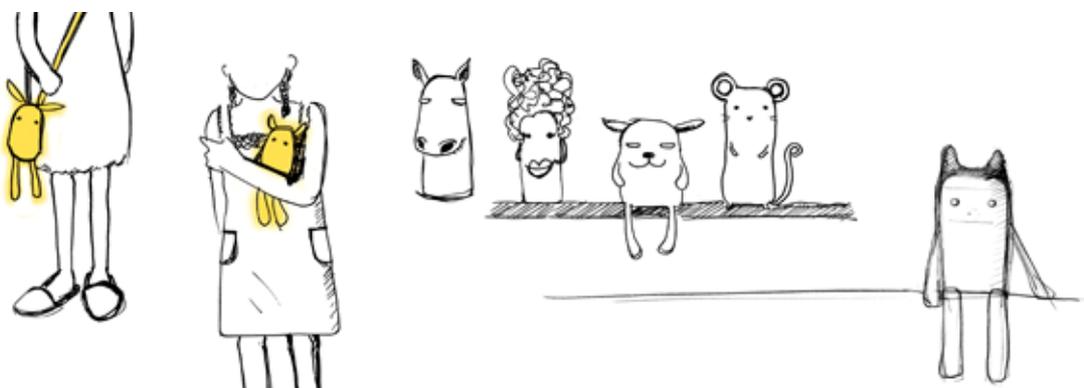


圖 4.30 草圖：幫助孩童半夜能獨自去上廁所的小夜燈

「幫助孩童半夜能獨自去上廁所的小夜燈」在使用過程中有可能會將小夜燈擁入懷中，透過肢體的接觸以帶來安全感，於是考慮使用溫暖軟嫩的材質，如羊毛、皮革、純棉布、毛巾、矽膠、乳膠等；在房間使用時必須能插電供應電源，需要去廁所時又能帶著走，所以燈具必須是可提供充電的小夜燈（即放在房間時是插座供電，離開插座時，小夜燈內部也可獨立供電，如圖 4.31 所示）。

在使用過程中考慮到廁所的細菌與病菌較多，不方便將燈具放置在地上或放在馬桶、洗手台的週邊環境，在設計上將提帶或背帶納入考量，讓使用者能將燈具揣在身上，在上廁所的時候可選擇拿下來懸吊在掛勾上或門把上，或是直接揣著小夜燈上廁所。在外觀造型表現上，考慮以可愛仿生造形為主，因為趣味的造形能帶給小孩愉悅的感受。

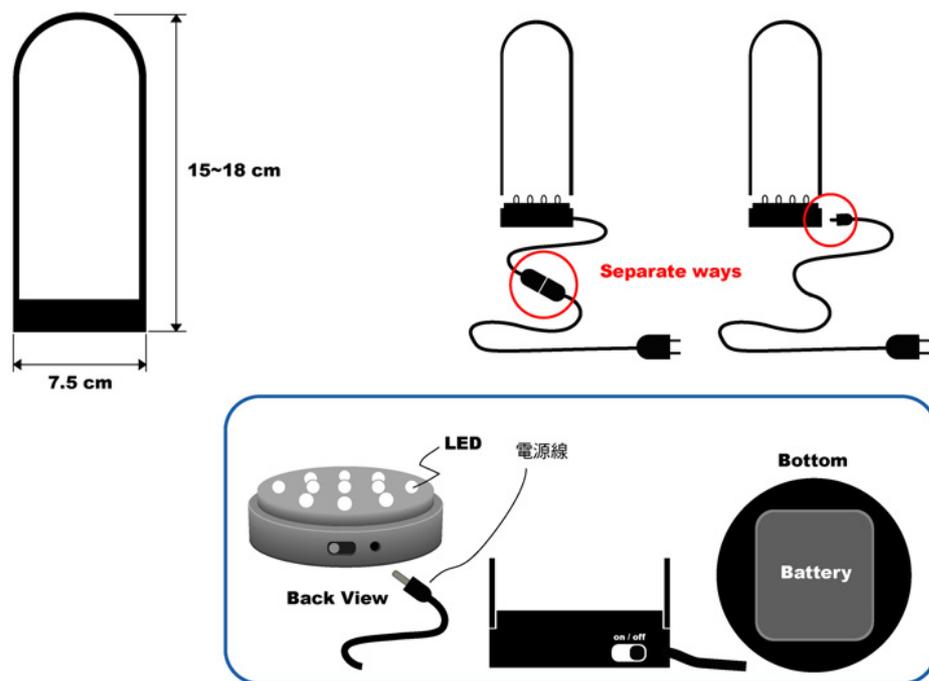


圖 4.31 小夜燈細部示意圖

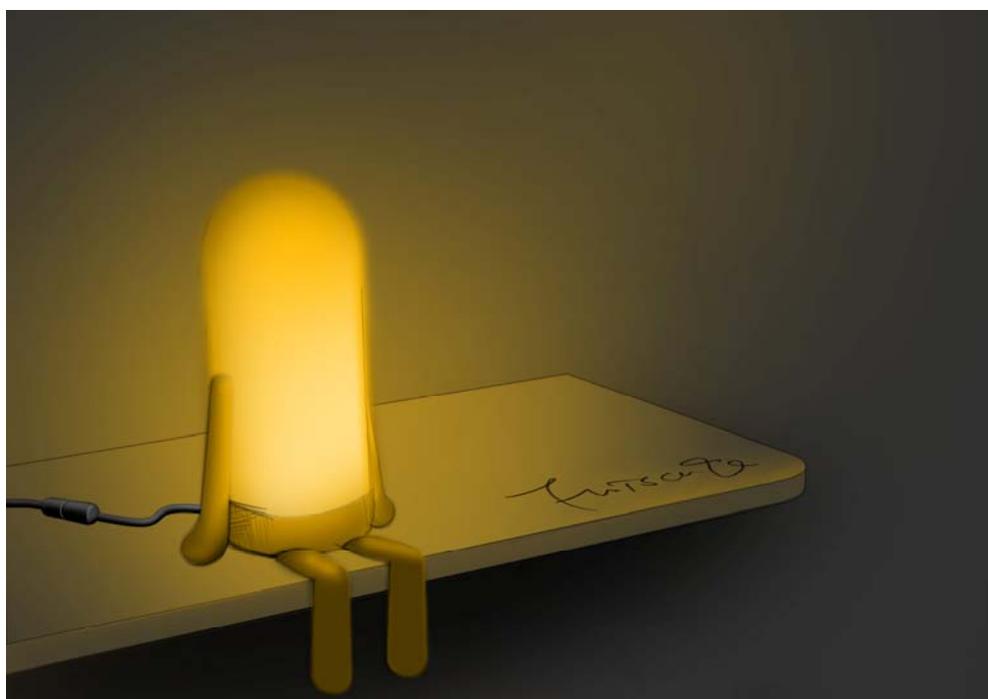


圖 4.32 草圖：Pee Pee 燈

在材質實驗上，起初爲了表現無接縫設計質感，考慮使用羊毛氈爲主要素材，但是羊毛氈在製作過程中容易出現厚薄不均勻的狀況發生，影響燈具的光源分佈狀況（如圖 4.33），且燈光呈現效果不如預期，所以另外選擇絨布或毛布（如圖 4.34）爲表面被覆材質。



圖 4.33 燈具表面材質實驗



圖 4.34 預期使用材質：毛、絨布

3. 作品呈現—Pee Pee 燈

Pee Pee 燈，是以「降低孩童的黑暗恐懼」為訴求的小夜燈，在到了該學習獨立的年紀時，Pee Pee 燈能幫助孩童半夜獨自睡覺或獨自去上廁所，外觀以可愛造型、豐富的色彩為主。就寢時，孩童能將 Pee Pee 燈放置於床邊或是當作小布偶擁入懷中，藉由微光與身體溫暖的接觸帶來心靈的安全感，而在半夜想上廁所的時候也能帶著 Pee Pee 燈一起去（如圖 4.37）。夜晚來臨時，小朋友可以將 Pee Pee 燈當作是能陪伴自己與加強勇氣的夥伴，而透過 Pee Pee 燈的幫助，小孩子也會慢慢學習克服恐懼與獨立自主。



圖 4.35 實體模型呈現：Pee Pee 燈



圖 4.36 實體模型呈現：Pee Pee 燈

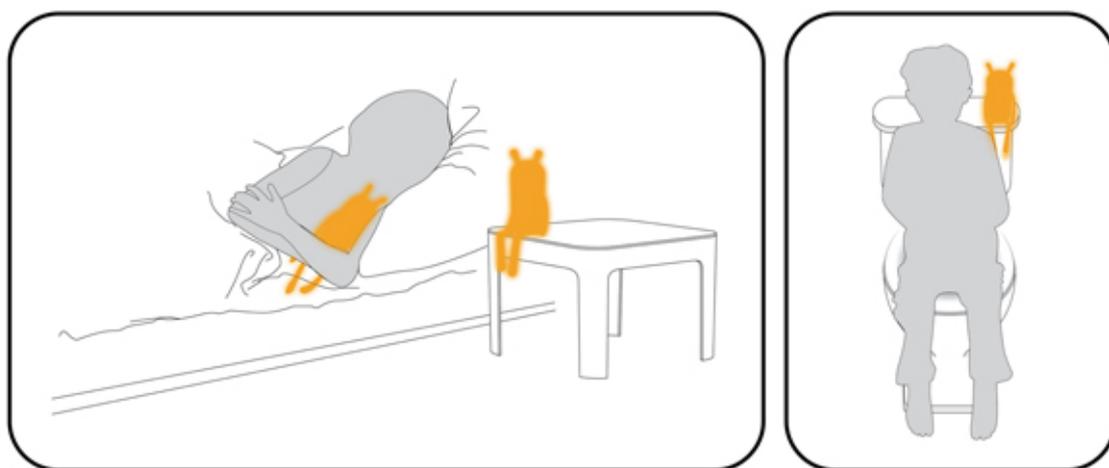


圖 4.37 Pee Pee 燈使用情境

4.2.5 構想五

1. 初步構想

構想五以「降低對黑暗的恐懼感」為設計目的，並以「良好的睡眠品質」為設計方向。在生活中發現，除了小孩會因為怕黑而不敢睡覺之外，少數較為敏感的大人也會因為害怕黑暗鬼怪或生活壓力大而影響睡眠品質，老年人則由於視覺、聽覺的退化，容易因為入夜之後光線較為黑暗、環境過於安靜而感到害怕不安，產生睡眠上的問題。

人們在感到自己軟弱無力時，總會希望獲得心靈上的保護，大部分的人認為神靈能帶來平安，避禍求福，並利用宗教的慰藉來平撫不安的心靈，所以希望從宗教的角度切入，藉由設計手法重新詮釋表現在產品設計上，不論及宗教的種類，只以其精神應用在產品設計上，針對的使用者以具有宗教信仰的人為主。因其設計目的以「獲得良好的睡眠品質」為主，於是將產品範圍縮小至臥室之內，針對床鋪、棉被、枕頭、鬧鐘、空氣品質、風的流動性、燈具進行發想，在經過考量與刪去之後，決定以「溫暖的被窩」為切入設計的方向。

2. 垂直發展

延續初步構想，以棉被為主要設計物件，藉由設計手法重新詮釋宗教的慰藉精神，並表現在產品設計上。由生活經驗中可得知，在台灣地區，求護身符保平安是相當普遍的行為，某些具有信仰的人會隨身攜帶護身符、御守、宗教項鍊之類的物件，這些護身符上面的元素大致上可分為神像、咒文、經文、圖騰等，若是含有特殊材質，大致上是帶有香氣的天然香料或具有磁場且稀有的天然礦石。



圖 4.38 保平安的物件

在棉被的顏色選擇上，期望能帶給使用者舒服的觸感與安定的心靈感受，決定使用深綠色(C=65, M=50, Y=80, K=50)與淺綠色(C=20, M=5, Y=30, K=0)的純棉布料，沉穩的深綠色為棉被外側，舒適的淺綠色為棉被內側。除此之外，將人們相信具有保護屏障與安定心靈作用的經文印製在內側，以提供被窩裡的安全感，讓使用者相信自己在睡眠時有受到神靈的保護。



圖 4.39 布料選擇顏色

3. 作品呈現——一夜好眠

迴向，是佛教用語，其意為將自己所修的功德分享給別人，此動作稱為迴向。在佛教的觀念中，唸經文與抄寫經文能累積功德，讓生活更順利安定，而整個過程結束之後可選擇想要將此份功德迴向給認識的朋友、親人，讓他們的生活得到一份保護，而大部分人們認為在口唸與抄寫的過程當中，心中也能帶來平和感覺。

在概念設定上，全新的「一夜好眠」被單在使用之前，其上沒有任何宗教字句，產品內容可以依宗教信仰的不同而有不同的選擇，如佛教經文、聖經內容、聖歌等，其內容物包括被套、繪布顏料、畫筆，使用者必須在買來之後使用畫筆與顏料將具有保護安定作用的字句抄寫在棉被上，就如同平常抄寫經文的形式一般，在完成之後可以自己使用或是送給自己想要保護的人，送出去的DIY手寫棉被不只帶有誠意，還具有宗教的保護意味。

在抄寫的過程中，為了避免手誤而影響文字的質感，在棉被設定上，在每個字的範圍之外有一層隱形的保護膜，在使用畫筆寫字的過程中，畫筆顏料只會渲

染在字的範圍內，以防使用者不小心將顏料滴到旁邊的布料而造成髒污，也能讓不懂得如何寫一手好字的使用者寫出漂亮的字體。



圖 4.40 實體模型呈現：一夜好眠



圖 4.41 一夜好眠使用情境

4.3 小結

以安全感為主要訴求的設計，以「保有隱私與防偷竊」、「降低對昆蟲的恐懼感」、「降低對黑暗的恐懼感」三個方向為主軸，發展了四個概念七件作品，作品完成之後，模擬實際使用情況，並在為期五天的展覽期間針對參觀者進行口頭訪談，在展覽結束之後，彙整參觀者的意見並進行討論，對於小邊桌、書架、殺蟲器、昆蟲掃具、Pee Pee 燈與一夜好眠做出以下結論：

1. 保有隱私與防偷竊：「加」與「減」的設計

在「加」與「減」的設計中，小邊桌雖然成功地模糊了使用者介面，但是因為桌面厚度不夠薄，還是有可能引起使用者嘗試開啓的動作，於此，或許可以再減少桌面厚度；而書架成功地隱藏了使用者的介面，但是因其結構特殊又必須支撐書本或其他生活用品，若欲付諸於實際生產，必須經由實驗加以評估各種材料的強度，進而選擇最適當的材質。

在這次的概念模型中，雖然隱藏了使用者介面，完整表達了「保有隱私與防偷竊」的理念，但若是在論及生產的情況之下，產品的保密功能可能會因大量生產而廣為人知，因此降低其保密性，使用者也可能會因此而不願意將珍貴的物品放置其中。有鑑於此，為了維持良好的保密功能，在產品的規劃、生產線、行銷與保密協定上，必須多加考量與著墨。

2. 降低對昆蟲的恐懼感：殺蟲器與昆蟲掃具

殺蟲器在作品呈現上為掌上型工具，雖然有保護罩但是沒有維持很大的安全距離，於是針對的使用者變成「對於昆蟲有點恐懼但又不會太恐懼的人」或是「可以接受與昆蟲的距離較近的人」，不適用於對昆蟲過度恐懼的人。在使用時，會遇到「在捉的過程中很不安，捉到牠之後才感到安心」的情況。

昆蟲掃具因為在作品呈現上未將應表達的細節部份徹底呈現，致使第一次使用這個工具的使用者無法了解該產品要如何使用，且對於其實際功能有所質疑，害怕昆蟲在捉住之後還是會從縫隙跑出，尤其是害怕在將透明罩推進白色C型蓋

子時，昆蟲從縫隙逃跑。雖然此設計稱為昆蟲掃具，但在初步構想時，沒有將普通掃具的功能也一併考慮進去，因此只有在遇見令人害怕的昆蟲時才需要此工具，在生活中的使用頻率也會因為人的個性、地點的髒亂性、季節氣候變遷而有所不同；若在構想發展時有將普通掃具一併討論，或結合普通掃具的功能，讓此產品在實際生活中使用的次數增高，才不會讓使用者因使用頻率低而降低使用次數，淪為實用性不佳或塵封在倉庫的下場。

在「降低對昆蟲的恐懼感」為主要訴求的設計上，在概念發想前期，曾經構想將昆蟲掃具結合殺蟲劑的功能，使用者可選擇殺生或不殺生；但在概念發想後期，為了簡化設計功能與強調設計概念而將設計方向強制拆成「殺生」與「不殺生」兩方向，導致兩邊的設計都有其美中不足之處。在經由討論之後，認為若是能重新整合昆蟲掃具的長柄結合在殺蟲器上，才能讓較多的使用者感到安全感。

3. 降低對黑暗的恐懼感：Pee Pee 燈

Pee Pee 燈在創作初期的設計理念中，期望外觀如同一般的布偶，抱起來也是柔軟的觸感，所以在燈具的外殼材料選擇上，預期使用柔軟的且可平均透光的材質，保護內部機構的同時也能提供柔軟觸感。在時間、材料及技術的限制下，未能找到適當的材質，所以使用硬的、透明的塑膠硬殼代替，硬殼外層再被覆一層厚的布料。在實際使用產品之後發現此概念模型在視覺上的效果比觸覺效果來的好，雖然布料的觸感溫和，但是擁抱時的堅硬感覺導致產品不如預期中來的舒適，且此模型選用的白光 LED 燈在視覺呈現上偏冷，若選用暖色系燈光，則會為視覺的舒適度加分。

4. 降低對黑暗的恐懼感：一夜好眠

以宗教為中心的人性化設計，在經過討論之後，發現帶來安全感的棉被在表現手法上不一定要使用宗教元素，若不侷限於本創作設計的限制範圍（不探討家人之間的溝通與互動），也可以嘗試使用孩童喜歡的童話故事，父母親帶小朋友買棉被時，選一則他喜歡的故事，回家與小孩一起完成 DIY 棉被，也是一種能增強親子之間安全感聯繫的方式。

第五章 結論與建議

以廣泛的角度探討安全感議題，並將創作範圍收斂至家居生活中，創作結束之後，重新審思作品的存在價值與意義，具結結論與建議如下。

5.1 結論

以生活觀察與單獨創作的方式完成作品，雖有協同小眾團體進行討論以取得創作意見，但是在缺乏大量市場調查以及團隊設計的情況下，還是容易淪於主觀意識的創作；例如昆蟲掃具，大部分參觀者認為設計理念很好，但因作者直覺性的思考與欠缺機構設計的專業，導致產品在使用方式上不夠完美，使用者在操作過程中也許會面臨挫折與困難，若是在團隊設計的情況之下，則較能避免此狀況的發生。創作形式與過程會影響設計結果的好壞，但也不能全盤否定獨立創作的優點；獨立創作時，作者可在設計的當下清楚了解議題的重點，在必要時，簡化或強化設計理念，減少在團隊創作中所產生的認知差異與分歧的意見；每個人都有不同的個人特色，獨立創作能突顯創作者的性格與思考模式，創作者將主觀的意識與自身感受導入作品中，能為其帶來較強的影響力，尤其是對於那些與創作者有相同性格與生活經驗的人，則能對作品產生較強的共鳴。

在展覽期間，觀賞者對於本創作有幾個重要的反應：

1. 「為何不探討家人之間的互動？」此問題已於第四章創作設計中解釋，因為近年來針對「增進家人互動」的概念性產品太多、廣泛且深入，所以不考慮做此方向的設計。
2. 部份觀賞者在面對 Pee Pee 燈與一夜好眠時，感到這些作品「很溫馨」。在經過思考之後，認為造成觀賞者「很溫馨」的感覺是因為此兩項作品的材質為柔軟的布料，而且皆是為臥室所設計的產品，臥室是大部分人們都會

感到舒適的空間，因此才讓參觀者產生溫馨的感覺。

3. 「棉被很有趣，我很喜歡。」有些觀賞者主動說明自己在夜晚時，常常難以入眠，所以認同一夜好眠的存在價值；但有些觀賞者晚上並無睡眠困擾或是怕黑的問題，只是認為這個作品很有趣、新奇，因其異於市面上的產品而認同此作品。正面的評價對於任何的創作者來說是很重要的，但在作品被廣泛認同之餘，創作者還是必須客觀地評估產品在整個創作中的存在目的與價值，亦即產品必須讓使用者感到安心才有其存在價值，藉由有趣的設計概念而讓使用者認同此作品並非本創作目的。
4. 「沒有感覺。」的確，這些作品皆是以感性為訴求，使用者必須在感同身受之後，才能對作品產生反應。這系列的創作作品皆有特定的使用族群，怕蟲的人、怕黑的人、怕小偷的人或是生活中有許多小秘密的人，每個作品僅只選擇了小眾族群的使用者，滿足其內心需求，而在生活中沒有這些困擾的人，面對作品時則會較難產生共鳴。

回顧創作作品，部份作品偏向實驗性設計，嘗試藉由改變使用方式去影響人與物之間的互動習慣，如創作中的書架介面設計，跳脫人與物之間的傳統互動框架，期望藉由特殊的使用方式讓使用者產生不同的使用心態。此實驗性的設計偏向理論階段，尚未考慮量產之後的可能性，嘗試改變或許會面臨許多問題與考驗，但是世界上沒有一成不變的需求，對設計來說，衝擊與創新是必要的，藉由這樣的改變或許可帶來不同的使用結果。

在材質與製作技術的限制之下，部份作品的呈現與最初的概念設計有些許差異，導致觀賞者未能藉由觀察就可以瞭解這個產品該如何操作，例如殺蟲器與昆蟲掃具，必須經由創作者的解說才能明白隱藏在作品中的理念與使用方式。在設計理念上，「藉由產品的協助，以安全的方式困住昆蟲」對於害怕昆蟲的人來說是一件好事，這類型的產品就像是幫助使用者解決難題的助手，雙方必須有完美的默契與互動，與不容失誤的使用過程，才能順利地完成捕捉昆蟲的動作，於是在此類型產品的使用方式與互動設計上，必須經由不斷的改良與實驗，才能讓人與物品的互動模式更為完善，也使物品成為好用的輔助工具。

經由討論與模擬使用情況，重新思考小邊桌、書架、殺蟲器、昆蟲掃具、Pee Pee 燈、一夜好眠給予人的安全感程度與其存在的意義，進而發現此七項作品皆是經由「建構安全屏障」來達到目的：小邊桌與書架藉由模糊的介面設計阻絕其他人與產品的視覺互動，以達到安全屏障的效果；殺蟲器與昆蟲掃具是經由透明容器隔離令人害怕的昆蟲，降低人們的恐懼感也讓使用者學習獨自處理昆蟲；Pee Pee 燈透過燈光的保護，讓孩童在黑暗中獲得勇氣與學習在半夜中獨自去上廁所；一夜好眠則是透過宗教信仰的手法來隔絕外界的雜念，以達到內心的平和感。

不論是有形的產品介面或無形的光線與信仰，皆是保護心靈平和感的手段，而作品也呼應最初的設計目的，期望透過安全感的產品，讓個體在感受到恐懼不安時能夠控制自己的情緒，使用者因為克服了恐懼與不安而帶來自信、勇氣與愉快的心情；除此之外，部份產品如 Pee Pee 燈、昆蟲掃具也能經由不斷的練習而學習到獨立自主的方法，此為預期成果之外的效益。

5.2 建議

人類生活中的物品都是為了滿足基本外在需求而產生的，近年來因為提倡傳達情感的設計手法，產品便由原來滿足人類的外在基本需求進而轉移到人們內在情感的需求。一個好的產品必須內外兼顧，顧及人們的情感需求也充分顯現其外在的實用性，個人的隱私便是需要內外兼顧的議題，產品必須具有安全性也給人內心安全感。在這次的創作作品中，利用隱藏式介面設計以達到內外兼顧的安全需求，而在此相關議題上，相信有許多尚未開發的使用方式潛藏在產品本身，建議未來研究者若欲探討隱私設計相關議題，可以此為根基繼續延伸發展。

創作作品範圍設定在家居生活中，呈現的作品有「保有隱私與防偷竊」、「降低對昆蟲的恐懼感」、「降低對黑暗的恐懼感」三個面向，若是將安全感議題延伸到戶外，生活中還有許多可再發展的議題，例如面對人群時的恐懼、上台演講時的恐懼或是面對陌生環境時的恐懼，都是大部分人們在生活中所面臨到的問題；

而熟悉的人事物在人類生活中佔有一席之地，例如風俗民情、文化元素，在感性生活中有相當的重要性，若將其精神與元素運用在產品設計上，也許能給予人們更豐富的感受。

作品透過介面符號的簡化與賦予產品新的使用方式與意義，除了是爲了符合本創作的「安全感」理念之外，也期望產品能有其重要性。因此，產品在設計上應加強其存在價值，增強產品存在價值的目的在於「惜福」與「不浪費」的觀念，使用者經由時常使用產品而養成習慣，也因此而加強了與產品之間的情感聯繫，在使用者開始珍惜與產品的那份情感之後，或許能養成不亂丟棄物品的習慣，進而達到環保的目的。

設計師不只是設計師，更是生活體驗者，在生活中，除了要持續不斷的體驗環境的新鮮事物，面對習慣的事物也必須學習反向思考。人的思考模式有其邏輯性，在大腦逆向操作之後容易發現新的觀點及視野，這才能探究更深的情感，進而設計更貼近人心的產品。

參考文獻

中文部份

1. Aron, E. N. (1999)。 *敏感元素* (張美芳譯)。臺北：高寶國際有限公司。
2. Becker, G. D. (1998)。 *求生之書* (梁永安譯)。北市：臺灣商務印書館，初版 4 刷。
3. Brown, D. (2004)。 *達文西密碼* (尤傳莉譯)。臺北市：時報文化。
4. Healey, D. (1984)。 *色彩與生活* (張琰譯)。臺北：桂冠出版社。
5. Hunkel, K. (1998)。 *色彩的魔力* (管中琪譯)。臺北：智庫文化。
6. Jeeves, M. A. (1986)。 *信仰與心理* (何鏡煒譯)。香港：種籽出版。
7. May, R. (2004)。 *焦慮的意義* (朱侃如譯)。臺北縣：立緒文化。
8. McAndrew, F. T. (2001)。 *環境心理學* (危芷芬譯)。臺北市：五南圖書，初版 2 刷。
9. Montessori, M. (1995)。 *童年之秘* (李田樹譯)。臺北市：及幼文化。
10. Norman, D. A. (2007)。 *設計&日常生活* (卓耀宗譯)。臺北：遠流。
11. Scotti, A. J. (1990)。 *國際人安全手冊* (中興保全股份有限公司譯)。臺北市：商周文化。
12. 廖福特 (2004)。 人類安全與人權保障。 *人類安全* (施正鋒主編)，207-242。臺北：財團法人國家展望文教基金會、台灣心會。
13. 水野滋 (1990)。 *產品安全技術* (陳耀茂譯)。臺北：聯經總經銷。
14. 王頌婉 (1991)。 *善用色彩美化人生*。臺北：大唐出版社。
15. 村上春樹 (1998)。 *萊辛頓的幽靈* (賴明珠譯)。臺北市：時報文化。
16. 何芸潞 (2004)。 *「看」電視新聞之研究：以兩位國小高年級男生為例*。國立高雄師範大學教育研究所碩士論文。
17. 李金勳 (2002)。 *國小兒童收看電視新聞之情形、看法及電視新聞識讀教學成效之探討*。國立台南師範學院國民教育研究所碩士論文。
18. 汪智偉 (2003)。 *中國祭祀觀點應用於產品設計之創作研究*。國立交通大學應用藝術研究所碩士論文。

19. 宋燕輝 (2004)。「人類安全」的概念、國際發展與國家實踐。人類安全(施正鋒主編), 207-242。臺北:財團法人國家展望文教基金會、台灣心會。
20. 林育陞 (2006)。香使用文化的意義變遷與特徵。朝陽科技大學設計研究所碩士論文。
21. 林逸珮 (2004)。金工產品的感性探討—以表達愛情的飾品為例。國立交通大學應用藝術研究所碩士論文。
22. 林鈴釧 (2006)。兒時記憶的家。東海大學建築研究所碩士論文。
23. 林寶蓮 (2002)。造形之視覺與觸覺意象研究—以塑膠容器形態為例。銘傳大學設計管理研究所碩士論文。
24. 周源潔 (2005)。解讀恐怖片:談《半夜鬼上床》系列之心理分析。靜宜大學英國語文學系研究所碩士論文。
25. 後藤武、佐佐木正人、深澤直人 (2008)。不為設計而設計 = 最好的設計:生態學的設計論(黃友玫譯)。臺北:漫遊者文化。
26. 高世安 (2004)。中高齡者手機介面互動模式之研究與設計。長庚大學工業設計研究所碩士論文。
27. 馬永川 (1998)。產品意象語彙與造形呈現對應關係之研究。國立交通大學應用藝術研究所碩士論文。
28. 唐國淵 (1997)。台中市北東南三區住宅「侵入竊盜」之研究。東海大學建築研究所碩士論文。
29. 陳文尙 (1999)。大厝宅年節祭儀中的環境嗅覺經驗。環境與世界, 3, 35-54。
30. 陳國祥 (1999)。臺灣當前之設計關懷初探。國立成功大學工業設計研究所碩士論文。
31. 陳瑞君 (2004)。九二一地震孤兒心理歷程之個案研究。國立台北師範學院教育心理與輔導學系碩士論文。
32. 許文怡 (2005)。以環境行為觀點探討長期照護機構高齡住民床位空間行為。亞洲大學長期照護研究所碩士論文。
33. 許淳惠 (2002)。不同依附型態之醫學院學生與非醫學院學生在死亡焦慮及害怕個人死亡歸因上之差異。國立成功大學行為醫學研究所碩士論文。
34. 莊玫琦 (2002)。大學女生校外單身租宿的安全感調查研究—以中原大學附近

套房租宿為例。中原大學室內設計研究所碩士論文。

35. 楊士隆 (2001)。犯罪心理學。臺北市：五南圖書。
36. 賴瓊琦 (1999)。設計的色彩心理：色彩的意象與色彩文化。臺北：視傳文化。
37. 饒婉平 (2005)。療癒系商品之消費者體驗研究。銘傳大學設計管理研究所碩士論文。



英文部分

1. Ackerman, D. (1990). *A Natural History of the Senses*. New York: Random House.
2. Altman, I. (1975). *Environment and social behavior: Privacy, personal space, territory, and crowding*. Pacific Grove, CA: Brooks/ Cole.
3. Antonelli, A. (2005). *Safe: design takes on risk*. New York: The Museum of Modern Art.
4. Axworthy, L. (1999). *An Address on Human Security*. Minister of Foreign Affairs, to the G-8 Foreign Ministers' Meeting, June 9, 1999.
5. Bowlby, J. (1988). *A Secure Base: Parent-Child Attachment and Healthy Human Development*. London: Routledge; New York: Basic Books.
6. Buzan, B. (2000). *Human Security in International Perspective*. presentation at the 14th Asia-Pacific Roundtable, Kuala Lumpur.
7. Campbell, M. A. ,& Gilmore, L. (2006). Children's Fears Post September 11. *Proceedings 2006 Joint Conference of the Australian Psychological Society and the New Zealand Psychological Society*, 55-59.
8. Dovey, K. (1985). Home and homelessness. In I. Altman & C. M. Werner (Eds.), *Home environments*. New York: Plenum.
9. Duncan, J.S. (1985). The house as symbol of social structure. In I. Altman & C.M. Werner (Eds.), *Home environments*. New York: Plenum.
10. Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26, 173-199.
11. Hrobjartsson, A., & Gotzsche, P. C. (2001). Is the Placebo Powerless? An Analysis of Clinical Trials Comparing Placebo with No Treatment. *New England Journal of Medicine* , 344 (21), 1594-1602.
12. Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. New York: Vintage Books.
13. Levy, M. R. (1978). Television news uses: A cross-national comparison. *Journalism Quarterly*, 55, 334-337.
14. Newman, O. (1972). *Defensible space: Crime prevention through urban design*.

New York: Collier Books.

15. United Nations Development Programme. (1994). *Human development report 1994*. New York: Oxford University Press.

網頁

1. Banhomaria , <http://www.banhomaria.net/> , 上網日期 : 2007.08 。
2. Experimenta , <http://www.experimentadesign.pt/designwise> , 上網日期 : 2008.08 。
3. FLOS , <http://www.flos.com/> , 上網日期 : 2007.04 。
4. Horror Movie , <http://www.filmbug.com/dictionary/horror.php> , 上網日期 : 2008.03 。
5. llot llov , <http://www.weidekamp.de/llotllov/> , 上網日期 : 2007.04 。
6. Mathieu Lehanneur , <http://www.mathieulehanneur.com/> , 上網日期 : 2007.04 。
7. SAFE - Design Takes On Risk , <http://www.moma.org/exhibitions/2005/safe/> , 上網日期 : 2007.04 。
8. RASA deSIGN , http://www.rasadesign.lt/design_mama.htm , 上網日期 : 2007.04 。
9. RedStart Design , <http://www.redstartdesign.com/SubtleSafety.html> , 上網日期 : 2007.05 。
10. TIME , <http://www.time.com/time/business/article/0,8599,1604554,00.html> , 上網日期 : 2008.03 。
11. Vlieger & Vandam , <http://www.vliegervandam.com/> , 上網日期 : 2007.04 。
12. 全國幼教資訊網 , <http://www.ece.moe.edu.tw/how2choice.html> , 上網日期 : 2008.06 。
13. 國語辭典 , <http://dict.revised.moe.edu.tw> , 上網日期 : 2008.05 。
14. 維基百科 , <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%AC%BC> , 上網日期 : 2007-2008 。
15. 臺北市政府警察局信義分局 , <http://sypp.tcpd.gov.tw/> , 上網日期 : 2008.08 。

附件一 影響生活安全感的正負面因素調查表

影響生活安全感的正負面因素調查表		
編號	安全感來源	恐懼感來源
1	家人 工作充實與忙碌 朋友（心靈上的交流或是閒聊等等） 錢 上網 女友 睡覺的床 衝浪 菸 酒	加班 一人太自閉的時候 父親身體變差 失去工作 思想太負面
2	異地的同胞 錢 自己的床 愛人 夜晚 人的聲響 獨處 熱水浴 緩慢步調 大腸麵線	蛆 被發現髒亂的房間 裸體被陌生人撞見 樂器滾落橋下（生命中重要的物品） 沒準備好就要出場（音樂發表會） 半夜查不出原因的房內異響 身旁有鬼 賺不到錢 等捷運時想跳下車軌的衝動 坐飛機機翼爆炸（親身經歷） 莫名奇妙懷孕 突然神經失常在眾人面前失控，事後又恢復正常 一大早有重要事，結果整夜都沒睡著 被超噁心的男人強暴 被許多人設計抹黑 站在岸邊突然瘋狗浪捲過來 騎機車不注意，被對向公車卡車直撞 或者黃燈區段，被橫向車快速直撞
3	認識的人 燈光 錢	全黑 沒穿衣服 沒戴眼鏡

本表接續上頁

3	隱形眼鏡 衣服 手機 習慣的水晶 聲音	很高很高的地方 摸到黏黏滑滑的東西
4	他人的支持 朋友的信賴 被主動的協助 趕上時間點 躺在被包覆的沙發 走在一群人的最後方 躲在棉被裡只露一個縫看外面 乾燥 舒服 親人的笑容	時間壓力 瞬間作判斷 面對人群 緊迫 死亡
5	走道電燈 耳機 香菸 狗 知道時間 製造聲音 門鎖 長頭髮 眼鏡 手機	台客機車尾隨 轉角遇到老師 騎車經過一群野狗 抽背英文 遲到
6	家裡的床 老媽 錢包 汽車 貓 沙發 網路 手機 鑰匙 廁所	張郎（我連那兩個字看到都覺得可怕，所以故意打錯字） 坐飛機 看牙醫 開刀 家人生病

本表接續上頁

7	<p>讓我不怕孤單的朋友 舒服順眼的衣服 眼鏡 作業作完 隨身攜帶的水瓶 愛 金錢 身邊人的肯定 一間讓我能獨處的空間 腳踏實地的感覺</p>	<p>會暴衝的蟑螂 深潛到大海裡 對人撒謊怕被發現的恐懼 失去家人朋友 身體上的缺陷讓我不再完美</p>
8	<p>雙眼皮貼 手機 網路 筷子 男友 洗澡</p>	<p>上台講話 辦需要跑很多櫃台、手續的事 很髒的浴廁 黏黏髒髒的觸感 上廁所時有人開門進來</p>
9	<p>家人 寵物 朋友 錢 水 電 自然環境 身體健康 工作 政治環境</p>	<p>疾病 車禍 聯考 蛇 天災</p>
10	<p>健康 錢 房子（有可居住的地方） 手機跟語言 電腦跟網路 電燈 飲水機 乾淨的廁所 鞋子</p>	<p>有人拿東西插到我眼睛 被關在黑暗或狹窄的地方 想拉肚子沒有廁所 月底沒錢 股市</p>

本表接續上頁

<p>11</p>	<p>心情踏實 旅行 新奇的事物 媽媽 阿媽 手機 msn 朋友 電影 書</p>	<p>沒有希望 親人消失 不能旅行 身體不健康 沒有 msn</p>
<p>12</p>	<p>爸媽 錢 交通工具 工作（打工） 朋友 食物 事情告一段落 回家（不一定是固定一個，可能是生命裡一個階段裡面的家） 聲音 微笑</p>	<p>騎乘交通工具時突如其來的震動和怪聲 孤單 沒錢 很久沒回家 安靜無聲 事情做一半</p>
<p>13</p>	<p>防盜鐵窗 床邊的鉛棒 強壯的身體 隨身聽 皮夾 快五分鐘的手錶 相機 眼鏡 抱枕 髮膠</p>	<p>沒錢吃飯 停電 家中遭小偷 相機遺失 單車爆胎 汽車慘遭破壞 被人從後方勒住脖子 禿頭 硬碟壞軌 蛇類</p>
<p>14</p>	<p>爸媽 錢 皮包 證件夾</p>	<p>自己一個開車在高速公路內線道熄火 加油完發現自己沒有錢 車禍 掉貴重的東西</p>

本表接續上頁

14	<p>我的毯子 男友 朋友 我的房間 家裡弄的飯 防曬產品</p>	<p>親近的人或動物出事</p>
15	<p>手錶 手機 皮包 鑰匙 電腦 網路 家人 友誼 金錢 健康</p>	<p>親人安危 交通意外事故 尖銳物+血與傷口 慣用的物品遺失 不能出門</p>
16	<p>家人 錢 自己的房間與床 可信賴的朋友 咖啡 深呼吸 網路 化妝品與防曬用品 手錶 鑰匙</p>	<p>蟑螂、蜘蛛、蜈蚣、蚊子、螞蟻等很多隻腳的蟲 吃荔枝吃到蠕動的蟲 上班偷逛 bbs 沒錢繳房租 房子遭竊 被朋友誤會與嫌棄 車禍 失火 手機沒電</p>
17	<p>家人 家（住的地方） 男友 胸罩 防曬用品 自己熟悉的床、枕頭、棉被 錢、皮夾 隨身攜帶鏡子 手機</p>	<p>失去健康 寵物過世 家人生病 獨自嘗試新的事物 站在高處往下看 停電、打雷 突然的聲響 遭小偷 一個人看電影</p>

本表接續上頁

18	性 小孩 錢 房子 車子 家人 朋友 美食 設計 網路	說英文 沒錢 小孩發燒 沒房子 沒交通工具 頭痛 手機 沒性欲 肚子越來越大 體力越來越差
19	保險套 錢 外套 胸部 198 火鍋吃到飽 方向盤在我手 家 睡覺 看 A 片 視力	沒戴套 被鬼壓 火燒厝 沒錢 禿頭、陽痿、腎虧、失明 犯小人 上台演講
20	教會 家 充足的時間 皮包 手機 朋友 鑰匙 擁抱 衣服 眼鏡	沒錢 獨自一人 罪犯 沒時間 裸體 忘記帶手機 新環境與新案子 老闆不說話的時候 停電
21	定存 薪水 房間 床 馬桶	肚子痛 從高樓掉下去 晚上去墳場 癌 頭髮變少

本表接續上頁

21	老婆 網路 電視頻道 電視遙控器 電腦	結婚沒錢、買房子沒錢、沒錢養車 工作太爛 被車撞
22	錢 食物 家人 朋友 房子 鞋子 網路 旅行 穩定	沒錢 沒自由 沒房子 沒東西吃 沒朋友 一直變胖
23	家 門鎖 健康 有人陪伴 大棉被 知道自己知道 安全標章 秘密基地 消費行爲 音樂 國罵 有朋友上線的 MSN 照亮黑暗的燈光 聖經 平安符 上上籤 天氣放晴 看日出	停電 孤單 爸媽離婚 無良媒體 馬政府 中國的飛彈 謠言 開刀 車禍 不確定的未來 口袋裡沒錢 手機沒電 上台報告前的五分鐘 等待放榜 當全世界只剩下我一個人生還時，聽到敲門聲 去海邊玩眼鏡被海浪沖走
24	女友 網路 手機	騎車跟在載滿貨物卡車的後面 老媽叫我全名的時候 無害小蟲但會造成全身過敏

本表接續上頁

<p>24</p>	<p>晚餐 家人的電話 撞球 職棒</p>	<p>暴風雨前的寧靜 大家用不信任的眼光看我</p>
<p>25</p>	<p>親情 愛情 家鄉的小路 錢 咖啡 擁抱 熟人傳的 MSN 訊息 穩定的工作 家鄉的小吃 陽光</p>	<p>工作的壓力 愛情的壓力 父母的壓力 欠錢的壓力 開車的壓力 身體狀況逐漸走下坡的壓力 還沒結婚的壓力 電腦中毒的壓力 承擔責任的壓力 生活不穩定的壓力</p>