

設計預防犯罪理論

集體合作、共同預防犯罪

Professor Stuart MacDonald

簡介

過去的十多年來，如何設計以減少犯罪一直是犯罪預防領域的重要話題。當時，犯罪數量（在英國）已經減少，但是隨著社會及科技的發展，新的犯罪形式也出現了，帶來了新的挑戰，網路犯罪就是其中一個引發眾議的例子。同時，設計本身也發生了改變；原來的設計專注於產品、強調工藝為基礎的理念，後來的設計則融入了策略轉換，以期解決主要的社會問題。就現在被大家稱作的“設計預防犯罪”理論而言，犯罪科學在這一時期得以發展，識別犯罪成因、預防犯罪，並使設計具有發現問題並解決問題的潛在作用。因此，設計者必須學習怎樣比犯罪者更加具有創造性。並且，環境行為及教育也隨著該理論而日增其重要性。本文將從設計預防犯罪理論的最初起源考查預防犯罪設計的發展，其中也涉及到以學術、理論的觀點作思考。在探討本理論更多當代重要的發展前，包含教育策略之實施所採用之科技技術在內，將先就幾個關鍵項目討論設計預防犯罪的日益複雜性。在論文結尾，將列舉一些設計者現今所面臨的挑戰，闡明未來的設計發展方向。本文認為未來的設計預防犯罪理論需要結合創造性、設計性及創新性，才能以一種全新的跨學科角度解決主要的社會問題。

設計及犯罪預防—發展過程

設計預防犯罪是一個長期的發展過程，一方面既需要設計安全的產品（即產品所具備的、固有的對犯罪的抑制性），另一方面又需要設計保安產品（例如為汽車安裝方向盤鎖）。生產這些產品的原因是基於一種共同的認識，即犯罪意謂著犯罪者和犯罪行為。這一點很重要，但改變這一認識卻很困難。發展一種“預防文化”意識，而非定罪和判決，可以追溯至九十年代中期。Bright 在這一領域的研究，是以幼年時期預防、提供青年人機會以及安全社區為中心的概念性架構作初期嘗試。2000年，英國設計委員會（Design Council）、內政部以及貿易及工業部共同發起了聯合減少犯罪計畫。這項長達十年的專案旨在減少犯罪，核心是識別犯罪原因並加以解決。為此相同的目的，該專案與英國 Salford 及 Sheffield Hallam 大學共同合作，在設計教育領域及相關行業進行預防犯罪的設計。這一合作促成了目前某些資源的廣為推廣，本質上來看，這些龐大的資料中將犯罪意識列為設計課題，還包括哪些因素會激勵設計者涉入這一領域，哪些因素會對設計者涉入該領域產生消極影響。另外，一些設計藝術學校也在積極配合上述研究，進行以實際操作為基礎的設計。

這些研究的成果之一是提供了解決此議題

貳、當代企劃：預防犯罪

的各種背景資料，但並非針對某種特定目的，實際運用中需要將這些資料組合運用，為特定的犯罪問題及難題提供特定的解決方案。不僅僅是設計理事會發現了各種困難，皇家人文學會（RSA），為設計學生組織年度設計競賽調查了 2000 名學生，調查顯示不少學生對於他們的設計能解決犯罪問題的準確度並沒有清晰的認識，也不知道他們要做出怎樣的區別設計。究其原因有二：第一、設計學校的學生一般是獨立工作；第二、由於沒有一個統一的基本概念幫助他們瞭解犯罪問題。時至今日，根據設計方向專案（專門針對設計學生的、新的 RSA 專案）的調查，現在很多設計學生依然是沿用傳統的工藝為基礎的理念，而很少與其他學科、特別是設計類學科相聯繫。這是屬於創新性的障礙，而創新性在解決各種社會問題卻是必須具備的。最重要的是，該設計專案之永續性在社會觀點上存在著一個長期的問題。即每一個這樣的設計專案中，都留下了一個需要克服的問題——如何在社區中持續地發展。

但是，通過英國內政部的積極宣導，在迫切需要建立的基本概念方面，我們已經取得了很多進步。學者 Ekblomb 在此領域的研究及他的概念框架主要是關於犯罪行為先兆，研究發現犯罪一般發生在有利的犯罪情境下，因此強調了犯罪的環境因素及其社會情景。同樣，設計者的角色也發生了轉變，需要設計者突破傳統的學科邊界，融入公眾服務設計的領域，從而推動社區參與。這是一種新的跨學科角度，需要社區成員的共同努力，應對各種挑戰，包括預防犯罪。

案例研究

1. 設計預防犯罪及社會重建

作為未來的趨勢之一，設計預防犯罪已催生了許多項目。但是，如果將永續性作為衡量

設計預防犯罪之影響力及有效性的工具，那麼，那些具有社會/環境背景的項目則經常被證明是最為持續有效的。實例之一是一項旨在減少格拉斯哥市貧民區青年犯罪的試驗性專案，這一專案開展了基於遊戲的、創新性的教育專案，著重瞭解犯罪行為的先兆。此專案試圖讓參與者轉移注意力於“犯罪”的教育性遊戲中，使他們從慣有的行為模式中脫離出來。該“犯罪”遊戲強調了輕微犯罪對本地社區的影響，這個專案被視作一項“社區重建項目”，獲得了本地企業機構的支援，並由該市警局及社會服務各部門共同實施，同時遊戲設計者們也參與了進來。

研發需要 6 周時間，工作內容包括軟體和硬體開發，如團隊建設、社會化、ICT、讀寫能力和設計等。在專案的初級階段，年輕人為“週六夜周日晨”遊戲設計和開發遊戲人物和內容。初級階段結束後，再將該階段的工作成果進一步開發成互動式 CD-ROM 和平臺遊戲，以便格拉斯哥或其他城市的機構使用。使用工作組中的 CD-ROM，則機構可運行工作組來滿足各自需要、獲取相關技能和資源。無論何種情景下，各工作組的創造性路徑均可被複製，如禁毒警覺、健康、運動或理解精神健康等。由此而開發出一種使用方便、節約成本、最重要的是，有趣的創造性工具。

根據遊戲設計原則，本專案包含如下幾大基本要素：

（一）危險性——通過各種練習來揭示環境對不同階段的人所造成的不同方式的影響，如兒童和老人，這是一種理想的方法，不僅可以顯示出對年輕人的不良影響，還可以顯示出對其周圍的人，如親朋好友的影響。

（二）暴力——使用暴力，顯示暴力對他人所造成的影響。

（三）公平——學會對周圍的人公平對待。

(四) 成見—正確瞭解我們所持有的成見，表明我們在設計中使用某種特定特徵的理由，並且思考社會中存在的真實偏見，詢問人們使用暴力或反社會行為的原因，如宗族歧視和性別歧視等。

(五) 特徵—觀察媒體上日常出現的人物的典型特徵，如辛普森一家和迪士尼。觀察他們的面部表情和肢體語言，以幫助人們怎樣運用表情和動作來影響他人。

(六) 設計—真正設計人物時，包括概念、人物表和人物模型這幾個方面。個人經驗和背景的設置為遇到問題的年輕人提供解答。

(七) 虛擬整理—可感受當地環境，透過圖片的數位操控予以整理。

這個例子說明了預防犯罪設計的各種方法。它採用了一種新穎的“長期學習”模式，讓年輕人積極參與到他們熟悉的媒體，實現改變他們行為的目的。此舉旨在減少犯罪、繼而預防犯罪。犯罪減少可造福人類生活品質，實現社區安全、社會和經濟有望復甦。

2. 街區足球預防犯罪

Gray's 藝術學院和北蘇格蘭的警察機關均參與了該項目網站的設計、開發和實施，以幫助提高人們對街區足球預防犯罪計畫的意識。該專案為大學機構將知識運用於預防犯罪設計，以介入真實生活場景的典型例子。它為學生身份的設計者提供了一個真實的外部環境學習情境。它是“每個人的足球”這個大議題的一部分，旨在讓所有的年輕人都能體會社區精神、鼓勵他們在創造一個安全中立的鄰里關係中發揮自己的作用——這有益於減少反社會行為的發生。合作關係也是該專案的重要項目，它的設計也得到了藝術學院、員警部門、社區住房協會、當地足球俱樂部、客運公司、當地報紙的幫助，社區的廣泛參與因此而得以保證。

網站設計的目的是推廣“每個人的足球”這一項目。該項目圍繞一切地面上的、隨時可進入的體育場地進行，目的是為街道年輕人、酗酒和吸毒的年輕人提供另一種生活方式。和案例研究 1 一樣，它試圖開發人們學會妥協、談判和參與社區互動的技能。以運動為工具，將年輕人的能量轉移到運動中，從而促進社區安全、減少犯罪、並改善鄰里關係。為了推廣“每個人的足球”這一項目，Gray's 藝術學院數位媒體系的學生將設計和開發網站，每一位訪客和對此有興趣的人都可通過網站來獲取有關該專案的內容、歷史，以及應怎樣參與其中。一方面，它是一個生動有趣的網站，另一方面，它也是一種預防犯罪的新途徑。

上述這些案例研究均推進了傳統的預防犯罪設計專案。它們均對犯罪行為先兆進行研究，以達到減少犯罪的最終目的。該專案採用了 Ekblomb 概念框架下的情景分析法，以及涉及不同利益相關者和合作者的跨學科方法。這些方法中，獨特的教育和社區參與是關鍵。它們均證明了創造性所提供之預防犯罪方案的不可或缺。在案例分析 1 中，年輕人自己可以擔當設計者的角色，所有研究也借助新技術來獲得。後一點至關重要，正如 Leadbeater 在其書《我們思考，大眾創造的力量》中談到：社會進入一個公眾創造的時代。不止是他，《Wikinomics》一書的作者 Tapscott 也提出：如果人們可以利用網路來設計百科全書，那麼他們就可以設計摩托車。因此，讓我們解析 Tapscott 的話語，那就是我們為什麼不利用公眾合作來設計保護社區安全和預防犯罪的新方法呢？

設計未來

不管你是否接受 Tapscott 和 Leadbeater 所宣導的關於公眾合作/創造可以幫助改進公共服務（預防犯罪是其中一種）的觀點，它讓設計



走出與學科合作不足的局限。設計者的技能，特別是改變激進分子生活的技能，現在正被廣泛地運用到眾多領域，預防犯罪就是其中的一個領域，正如改善健康或減少二氧化碳排放一樣，它需要改變人們的行為方式，不僅僅是某一個人，而是整個社區，直至更大規模地發生改變，使多學科或跨學科機構或部門同樣開始重視我們這一時代的重大改變。

其中一個例子就是蘇格蘭創造、設計和改革中心的提議，該提議預言，過去改革政策的發展主要圍繞技術和學科設計方法來進行，但這個方法已經不再能適應未來發展的需要。未來，人們的幸福和社會的繁榮將由一個開放、合作和跨學科的改革方法推動，這就需要新的思考方式和行為方式，那是一種運用到個人、公眾和公民部門的涵括科學，使技術、人文和設計相結合的方法。減少犯罪和預防犯罪也將運用這種方法，該中心將推動不同學科領域的相互合作，如創造實踐、個人投資和公民部門專家等，以應對設計中的任何問題。隨著地方、國家和國際間的工業、投資者社區和大學之間的深入合作，不同思想的交鋒將愈來愈烈。當前，它的設計理念是以人為本的服務哲學，也為開發預防犯罪設計途徑帶來了一種新的模式。

結 論

對設計預防犯罪理論中所作的改進，符合社會變革和設計領域本身變革的同步要求。另外，經由廣大的利益相關者所共同作出的設計，如前述透過良好的實踐而作出的案例研究所示，是可行的。但是，問題仍然存在。例

如，用戶對預防犯罪興趣缺缺，讓製造商不願投入更多的安全設計，並且，儘管案例研究設計方案良好，但實施時卻出現與設計不同的情況，並且造成的影響也不同。政策制定者和政府部門是不是應該激勵人們（包括設計者），讓更多的人投入其中！正如人人都躲不過氣候的變化，我們每個人都無法逃避，只好正面面對來解決問題，所以我們對減少犯罪的態度也應該如此，每個市民和設計者都應對此負責，而且他們必須合作，這就是對設計預防犯罪教育的未來方向，讓設計引導革新也是我們努力的目標。

（本文作者現為 The Robert Gordon University, UK 教授，譯者黃國禮博士現為南台科技大學視覺傳達設計系主任）



何清吟 油畫 畫室中的玫瑰(造作)
10P 2004 年