



# 世界廁所

TOILET CITY

→ 正常失靈之後，你會怎麼重新發明廁所？ ←

## 一扇門， 一座隱形城市

從沖水聲開始，  
探索水流、管線、  
歷史與想像的交匯點。



## 看不見的 基礎設施

下水道如何形塑城市？  
那些被忽略的系統，  
其實支撐著日常。



## 從廁所開始的 公共革命

設計、性別、健康、文化——  
一間好廁所，  
讓城市更自由。



## 未來的廁所 實驗室

科技、水資、參與式設計，  
一起想像下一代的  
公共衛生空間。



廁所不只是場所，  
而是一座關於城市、身體與文明的入口。



2026

ISSUE 01

EXPANDED EDITION

180 PAGES

ISSUE CODE

TC-01-180





P2 | ENTRY

# 你每天都來。



## 但你可能從來沒有真正看過這裡。

每天總有某個時刻，我們推開一扇門。

進去。

關門。

坐下。

沖水。

洗手。

離開。

事情通常就這樣結束。

可是如果今天不急著離開呢？

如果我們沿著那一下沖水繼續追下去，  
你會發現：

一顆看起來再普通不過的馬桶，  
後面其實接著水、土地、能源、錢、  
建築、清潔、城市、觀光、文化，  
還有一大群平常完全看不到的人。

歡迎進入 TOILET CITY。

這次，我們從世界最容易被忽略的一扇門  
開始旅行。

### GODDESS NOTE

我每天看著大家急著進來，  
也愈筆忘記自己開關來過。







→ P3 | CHOOSE YOUR DEPTH ←

# 今天有多累， 就看到多深。



→ 這本雜誌沒有閱讀進度。你不用完成它。 ←



## 30 SEC | LOOK

看一張圖。  
得到一個  
『蛤？真的？』的瞬間。



## 3 MIN | WHY

再多停一下。  
看看：  
『為什麼這裡會  
變成這樣？』



## 30+ MIN | GO DEEPER

開始找地圖、  
比案例、  
換身分、  
管理城市。



如果今天只有力氣看一頁：  
那一頁也算完成。





# 這次不是叫你 把180頁乖乖讀完。



→ 你可以： ←

## 01 看

先看世界到底  
發明了什麼。



## 02 猜

在知道答案以前，  
先暴露自己的直覺。



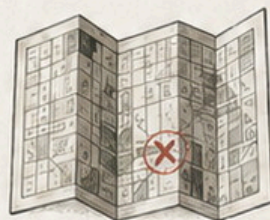
## 03 選

如果是你，  
你會怎麼辦？



## 04 找

答案藏在地圖、  
流程和其他案例裡。



## 05 比較

同一個問題，  
別人為什麼選了  
完全不同的路？



## 06 換位

當你變成另一個人，  
原來的答案還好嗎？



## 07 解鎖

每走完一區，  
你會多得到一種  
看世界的方法。



## 08 發現

最後再回頭看看：  
你自己每天使用的  
那間廁所。



沒有標準答案，只有更好的提問。  
玩過，你會換一種方式看日常。



2026  
ISSUE 01  
EXPANDED EDITION  
180 PAGES  
TC-01-180





P5 | HOW WE KNOW

# 我們不假裝知道所有事情。



→ 這一期使用三種標記： ←



## 1 ✓ 已確認

目前找到的可靠資料可以支持。



## 2 △ 編輯分析

我們根據資料做出的比較、推論或問題，  
不假裝它是來源直接說過的話。



## 3 ? 還不知道

遠端研究目前無法確認，  
或截至本刊定稿時的現況仍需進一步查證。

認識世界的一部分，是知道：  
自己還不知道什麼。





# 今天想從 哪一扇門進去？



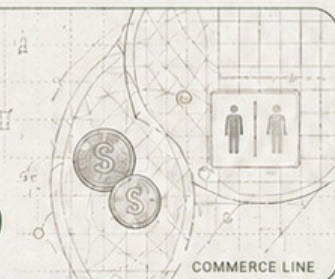
→ 不同的入口，通往不同的城市真相 ←

ROUTE  
01



💰 我想看：  
連上廁所都能  
做成生意？

→ P19



ROUTE  
02



✨ 我想看：  
廁所到底能漂亮到  
什麼程度？

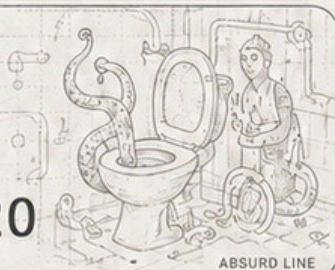
→ P65



ROUTE  
03



👻 我想看：  
人類到底把廁所  
玩成什麼鬼樣？ → P120



ROUTE  
04



🚨 我今天真的沒耐性。  
直接讓城市出事。

→ P155



或者：從下一頁開始慢慢走。都可以。





## WORLD TOILET CABINET OF CURIOSITIES

## 世界廁所驚奇館



這裡收藏的不是  
「十二顆厲害馬桶」。

我們真正收藏的是：  
十二種人類答案。

有人把排泄物變成能源。

有人把公共廁所  
變成城市名片。

有人讓一間廁所  
值得特地旅行。

有人把失去用途的  
地下公廁交給朋克。

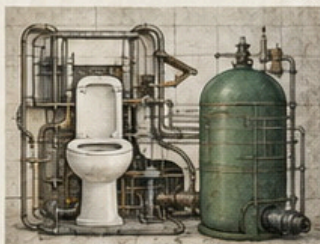
也有人把廁所  
推上街比賽。

看起來像笑話。

可每一件展品背後  
都有自己的：  
地方、限制、制度、  
資源和理由。

## 01 能源馬桶

中國・北京



把糞便變成沼氣，  
點亮社區的每一盞燈。

## 02 城市名片廁所

日本・東京 澁谷



設計透明、乾淨，好拍，  
讓城市的體面被看見。

## 03 旅行值得廁所

瑞士・盧森湖



風景很美，廁所也很美，  
值得你為它繞一段路。

## 04 地下朋克廁所

英國・倫敦



被遺忘的地下空間，  
成為創作、音樂與自由的據點。

## 05 廁所比賽冠軍

美國・加州



比的不是乾淨，  
是創意、社群與歡樂。

## 06 沙漠集水廁所

南非・納米比亞



在最缺水的地方，  
先解決水，再解決廁所。

## 07 浮動廁所

孟加拉・達卡



水上城市，水上廁所，  
跟著生活一起浮動。

## 08 學校寶貝廁所

印度・馬哈拉施特拉邦



多一間廁所，  
多一個女孩能安心上學的理由。

## 09 移動廁所車

法國・巴黎



活動在哪，廁所就到哪，  
尊嚴可以跟著移動。

## 10 生態堆肥廁所

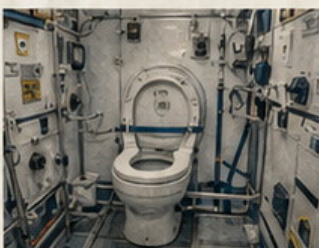
加拿大・溫哥華島



不用水、不接管線，  
回到土壤，成為養分。

## 11 太空廁所

國際太空站



在失重的環境裡，  
每一次沖水都是科學。

## 12 藝術廁所

臺灣・高雄 衛武營



把廁所變成展場，  
讓日常也能有想像力。

## MUSEUM INDEX

展品數量：12 件  
分類方式：主題策展  
收藏時間：不斷更新中  
開放對象：所有好奇的你

CITY ARCHIVE

PUBLIC TOILET TICKET

80380



# 先不要查答案。



— 以下十二件東西裡，你猜哪些真的能跟「廁所」連在一起？ —

- |                                |                                        |
|--------------------------------|----------------------------------------|
| <input type="radio"/> 01 能源    | <input type="radio"/> 07 十九世紀公共設施／設計遺產 |
| <input type="radio"/> 02 城市服務  | <input type="radio"/> 08 建築實驗          |
| <input type="radio"/> 03 收運／物流 | <input type="radio"/> 09 小鎮觀光          |
| <input type="radio"/> 04 淡水危機  | <input type="radio"/> 10 Punk／地下文化     |
| <input type="radio"/> 05 精品百貨  | <input type="radio"/> 11 柏林圍牆          |
| <input type="radio"/> 06 城市文化  | <input type="radio"/> 12 廁所賽車          |

PLAY

先圈三個你覺得：  
「這一定是我們亂編的。」  
再翻頁。







# 抱歉。

這十二件事，  
全都有真實世界案例。

而且真正好玩的地方不是：

「世界居然這麼怪。」

而是：為什麼它會在那裡長成這樣？

P9 || REVEAL



01



變能源

02



變城市服務

03



變收運／物流系統

04



變淡水與韌性問題

05



變商業體驗

06



變城市文化

07



變設計遺產

08



變建築實驗

09



變旅行目的地

10



變地下文化

11



變歷史錯置

12



變社區競賽







P10 | PAUSE

# 真正奇怪的展品， 不是馬桶。 是人類的答案。



同一種身體需求，被不同地方用完全不同的方法處理。  
這就是我們這一期真正要看的東西。





24°59'N  
121°32'EW.C.T.  
DATUM  
2024

# 歡迎來到一座 你每天都在使用， 卻看不到的城市。

— 這座城市有七區： —

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

## 01 水源區

水從哪裡出生？



## 02 使用區

我們真正看得到的  
那一小部分。

## 03 地下交通區

沖下去後  
怎麼離開？

## 04 處理區

誰負責讓事情  
不要失控？

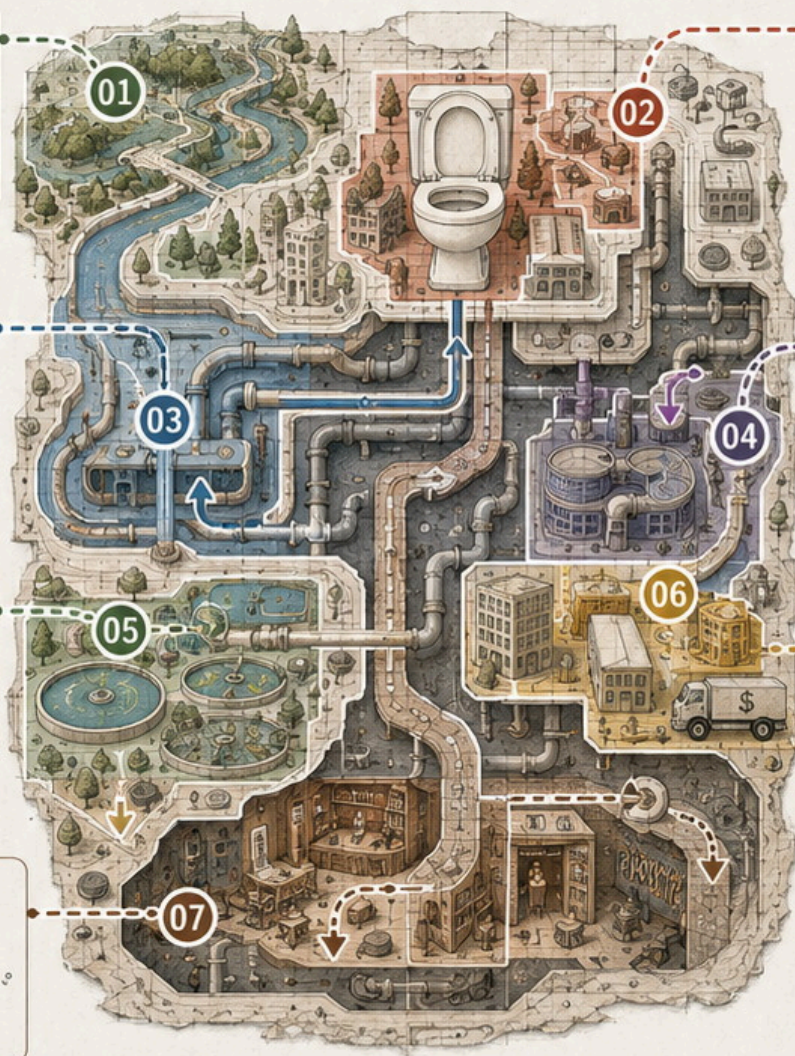
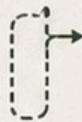
## 05 循環區

垃圾能不能  
再次變成資源？

## 06 商業區

誰付錢？  
誰提供服務？  
誰得到價值？

## 07 文化地下室

藝術、幽默、Punk、  
地方記憶全部躲在這裡。城市動線  
連結七區的  
隱形路徑。流動系統  
水、廢棄物、  
能量的流動。公共設施  
維持城市運作的  
關鍵節點。市民角色  
我們每個人，都是  
這座城市的一員。永續目標  
讓城市自己修復，  
也養活自己。

## 馬桶只是市中心。 真正的城市都藏在後面。





跟著三條線路，發現  
你的每日選擇，如何  
連接城市的未來。

# 找找看： 你的排泄物可以 搭哪一條線離開？

FIND 01  
MAP GAME  
WORKSHEET  
VOL. 01



PLAY  
怎麼玩？

在前一頁地圖上找到：  
三條線分別經過哪些區？

沒有時間？  
找到一條就可以離開。

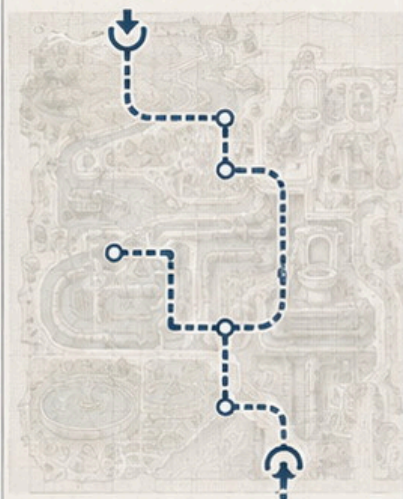
→ 不是只有「沖掉」，而是進入不同的後端命運。 ←



SEWER LINE

下水道路線

沖入管線，前往集中處理。



這條線可能經過：

- ☐ 01 水源區 ☐ 05 慎用區  
☐ 02 使用區 ☐ 06 商業區  
☐ 03 地下交通區 ☐ 07 文化地下室  
☐ 04 處理區

你認為它的終點是？

你可能會發現：

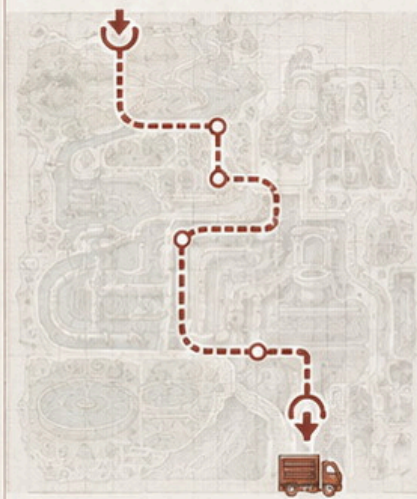
這條線最穩定、安全，成本固定，  
但需要大量基礎建設來維持。



CONTAINER LINE

收運容器路線

不是用完整地下管線，  
而是被收集、運走。



這條線可能經過：

- ☐ 01 水源區 ☐ 05 慎用區  
☐ 02 使用區 ☐ 06 商業區  
☐ 03 地下交通區 ☐ 07 文化地下室  
☐ 04 處理區

你認為它的終點是？

你可能會發現：

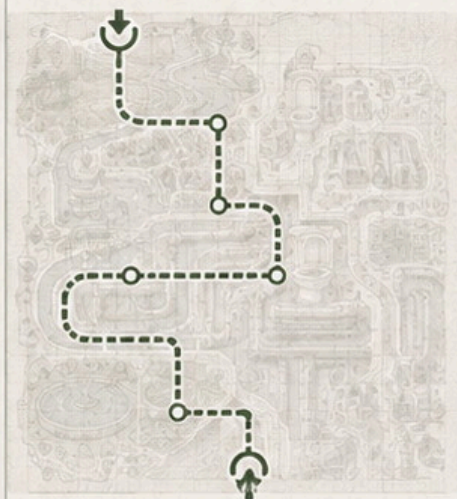
有彈性、啟動快，適合無法鋪管的地方，  
但需要持續的人力與交通成本。



RECOVERY LINE

回收再利用路線

最後有部分物質／能源  
重新進入另一套系統。



這條線可能經過：

- ☐ 01 水源區 ☐ 02 使用區  
☐ 02 使用區 ☐ 06 商業區  
☐ 03 地下交通區 ☐ 07 文化地下室  
☐ 04 處理區

你認為它的終點是？

你可能會發現：

不只處理，更把資源帶回城市，  
但技術與制度需要更多配套。



每一條路線，都是城市的選擇，  
也都是你每天參與的系統。







# 地圖背面

地圖不是全部，  
但沒有地圖，  
你看不到整城市的樣子。

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

24°59'N  
121°32'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



# 按下沖水鍵。 然後世界就消失了。



對多數使用者來說：  
排泄物只要離開視線，  
就像不存在。

可是：  
「看不見」  
不代表「不存在」。

你只是把它交給了  
另一群人、  
另一套管線、  
另一筆預算和  
另一個地方。

## 看不見， 不代表不存在。





## 系統解構

我們看不見的，  
是一整座隱形城市。

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索·理解·尊重

24°59' N  
121°32' E

W.C.T.  
DATUM  
2024



# 誰在接手 你沖掉的世界？



你按一下，後面開始的，是一座看不見的城市在運作。

你按一下，後面可能開始：供水、排水、收集、運送、處理、清潔、維修、能源使用、資源回收。我們平常之所以很少問：「沖下去之後呢？」不是因為後面的事情不重要，而是因為：系統成功時，它最擅長的事情就是讓你忘記它存在。

## 廁所女神



“文明有時候，  
就是有人替你處理  
那些你不想再看見的東西。”

## 沖一下之後的完整旅程



## 看不見，但真實存在的城市



- 它在你腳下  
一條條管線像血管一樣，支撐著城市的日常呼吸。
- 它需要很多人  
工程師、清潔隊員、技術人員、司機、研究人員、管理人員……每天默默守護這套系統。
- 它需要被看見  
理解它，尊重它，支持它，  
我們才能擁有更乾淨、更永續的未來。

## 想一想



你今天沖掉了什麼？



你感謝過誰在處理？



你能為這座隱形城市做什麼？





# 如果把「理所當然」 拔掉呢？

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

→ 從四個角度，重新提問廁所的可能性 ←

01

## 水

廁所一定需要  
大量乾淨水嗎？



02

## 垃圾

排泄物一定只有  
『丟掉』一種命運嗎？



03

## 產品

廁所一定是一顆  
買回去的設備嗎？



04

## 空間

公共廁所一定只能  
藏在角落嗎？



這一期接下來的十二個地方，  
都至少偷偷換掉其中一條。





我們不急著改世界，  
而是先看見  
藏在習以為常規則。

# 今天你最想換掉哪一條？



— 不是答題，而是先暴露你的直覺。 —

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

24°59'N  
121°32'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



A



水一定要沖走一切。



B



排泄物就是垃圾。



C



廁所就是一顆馬桶。



D



公共廁所最好不要被注意。



E



正常使用者就是大家都一樣。



請記住你的答案。

到 P117 我們再回來看看：  
你還會選同一個嗎？







# 身份交換局



换位思考，  
是進城前  
最重要的  
準備。

CITIZEN  
EXCHANGE  
SYSTEM  
017



TOILET  
CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

24°59'N  
121°32'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



# 進城以前， 請先把現在的自己放在門口。

TOILET CITY  
CITIZEN BUREAU  
EXCHANGE SYSTEM  
NO.017



TOILET CITY 有一條很怪的規則：

你不能永遠用自己的身分設計城市。

等一下，你可能會變成：

急到只剩90秒的人、清潔人員、當地居民、旅客、照護者、  
水資源管理者、財政管理者。

不是要你假裝完全理解別人的人生，只是提醒：

## 一個對你很好用的答案， 換個位置可能立刻失效。

身份交換  
通過

**01**

**90秒急用者**  
IDENTITY PROFILE

關注重點 | 速度、可及性  
常見需求 | 快速、清楚的指引  
最可怕的事 | 找不到、排太久  
設計提醒 | 動線要直覺、標示要秒懂

W.C.T. ID 017-01

**02**

**清潔人員**  
IDENTITY PROFILE

關注重點 | 安全、工具可近性  
常見需求 | 好清理的材質與動線  
最可怕的事 | 死角多、備品不足  
設計提醒 | 從清潔動線反推設計

W.C.T. ID 017-02

**03**

**當地居民**  
IDENTITY PROFILE

關注重點 | 生活品質、在地認同  
常見需求 | 乾淨、安心、便利  
最可怕的事 | 被忽略、被打擾  
設計提醒 | 日常使用才是檢驗標準

W.C.T. ID 017-03

**04**

**旅客**  
IDENTITY PROFILE

關注重點 | 資訊清楚、文化友善  
常見需求 | 易找、易懂、好拍  
最可怕的事 | 看不懂、找不到  
設計提醒 | 跨語言、跨文化思維

W.C.T. ID 017-04

**05**

**照護者**  
IDENTITY PROFILE

關注重點 | 安全、便利、隱私  
常見需求 | 無障礙、空間彈性  
最可怕的事 | 空間太小、協助不便  
設計提醒 | 同理行動，減少負擔

W.C.T. ID 017-05

**06**

**水資源管理者**  
IDENTITY PROFILE

關注重點 | 節水、回收、循環  
常見需求 | 監測數據、系統整合  
最可怕的事 | 浪費、污染、失控  
設計提醒 | 讓水的旅程被看見

W.C.T. ID 017-06

**07**

**財政管理者**  
IDENTITY PROFILE

關注重點 | 成本效益、永續經營  
常見需求 | 預算可控、效益透明  
最可怕的事 | 超支、維護成本高  
設計提醒 | 把長期效益納入設計

W.C.T. ID 017-07

### 交換規則 REMINDER



拿出你的身份卡  
選擇一個你現在  
不是的身份。



走進城市一團  
用他的視角觀察  
所有設施與細節。



寫下你的發現  
那個讓你意外的痛點，  
或是被忽略的需求。



交回身份卡  
把發現留給下一位  
進城的人。



## 城市通行證

選擇你的視角，  
你的行動，  
你的城市。

CITY ACCESS  
CHOOSE  
YOUR ROLE

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

24°59'N  
121°32'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



# 請選你的第一張身分證。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



→ 每一張卡，都是你進入這座城市的身分。 ←

A

90 SEC

「我現在真的非常急。」

身分角色 | 急行旅人  
進城視角 | 時間急迫，效率優先  
城市任務 | 快速找到，快速解決

ACCESS LEVEL

B

CLEANER

「我每天要把這裡恢復成能使用的狀態。」

身分角色 | 清潔守護者  
進城視角 | 維護日常，守護秩序  
城市任務 | 讓城市乾淨，讓人安心

ACCESS LEVEL

C

WATER  
MANAGER

「我看到每一次沖水，都是資源流動。」

身分角色 | 水資源管理者  
進城視角 | 資源思維，永續循環  
城市任務 | 管理水流，守護未來

ACCESS LEVEL

D

LOCAL

「這不是景點，是我每天經過的地方。」

身分角色 | 在地居民  
進城視角 | 生活日常，情感連結  
城市任務 | 一起生活，一起改變

ACCESS LEVEL

CITY ACCESS GRANTED

→ 歡迎進城。 ←







# 有人真的靠 廁所賺錢嗎？



你以為自己在買馬桶，  
但世界有時候賣的根本不是馬桶。

我們平常把廁所當成：成本。  
需要蓋、需要清、需要修。  
但如果換一個角度：  
廁所也可以是一整套服務。  
甚至：排泄物本身可能  
重新進入能源或資源系統。

這一章不是教你投資馬桶，  
而是要看看：  
當一件所有人都需要的事情  
被重新拆解，  
生意會長在哪裡？

## 服務項目

|      |        |
|------|--------|
| 設計規劃 | 2,800  |
| 建置工程 | 28,000 |
| 維運清潔 | 6,200  |
| 資源回收 | 3,400  |
| 再生能源 | 4,600  |
| 合計   | 45,000 |



## VALUE CHAIN

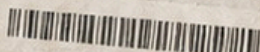


廁所，也可以是：

- 水處理系統
- 能源回收站
- 肥料與資源製造廠
- 數據與健康服務站
- 社區連結節點

## 交易紀錄 | SERVICE LOG

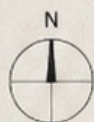
|       |            |          |
|-------|------------|----------|
| 清運服務  | 2024/05/21 | -\$850   |
| 水資源回收 | 2024/05/21 | +\$320   |
| 沼氣發電  | 2024/05/21 | +\$1,140 |
| 堆肥銷售  | 2024/05/21 | +\$680   |



把「排泄」變「循環」，把「負擔」變「價值」。

## 這就是廁所經濟學。





# 到底什麼才算 「廁所生意」？



— 關於一件你每天參與，卻很少真正理解的事。 —

A

賣馬桶。



B

定期來收走內容物。



C

提供一套不用完整下水道的衛生服務。



D

把排泄物送進另一套能源／資源流程。



E

讓免費洗手間變成品牌體驗。



你可以多選。

真正的問題不是：『哪個才對？』而是：

## 誰到底在替誰解決什麼問題？

— 先猜，再翻到後面找答案。 —





錢只是流的形式，  
價值來自它改善了，  
誰的生活與環境。

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

1°56'S  
30°04'E  
KIGALI  
RWANDA  
2024



# 排泄物居然 可以點火？

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



→ 盧安達 | WASTE → ENERGY →

當排泄物不再只是垃圾，  
廁所就不只是廁所。  
它也可能是一座看不見的城市能源入口。

本案例重新定義了廢物、能源與  
公共衛生的關係：透過厭氧消化  
系統，將排泄物轉化為可用能源，  
同時改善環境與健康條件。

## 快速掌握

✓ 核心方向：  
排泄物可進入厭氧  
消化流程並產生  
可用沼氣

❓ 精確設施與  
2026現況  
待後續查核

## → 廁所女神筆記 ←



真正奇怪的  
不是馬桶，  
是人類把尷尬  
變成資源。





# 這套系統 存在於什麼場所？

PAGE 02  
FIELD ATLAS  
SPACE  
VOL. 01



→ 遠端田野筆記 | 不是每一座廁所都站在同樣的城市條件上。 ←

FIELD ATLAS  
SPACE



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

1°56'S  
30°03'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



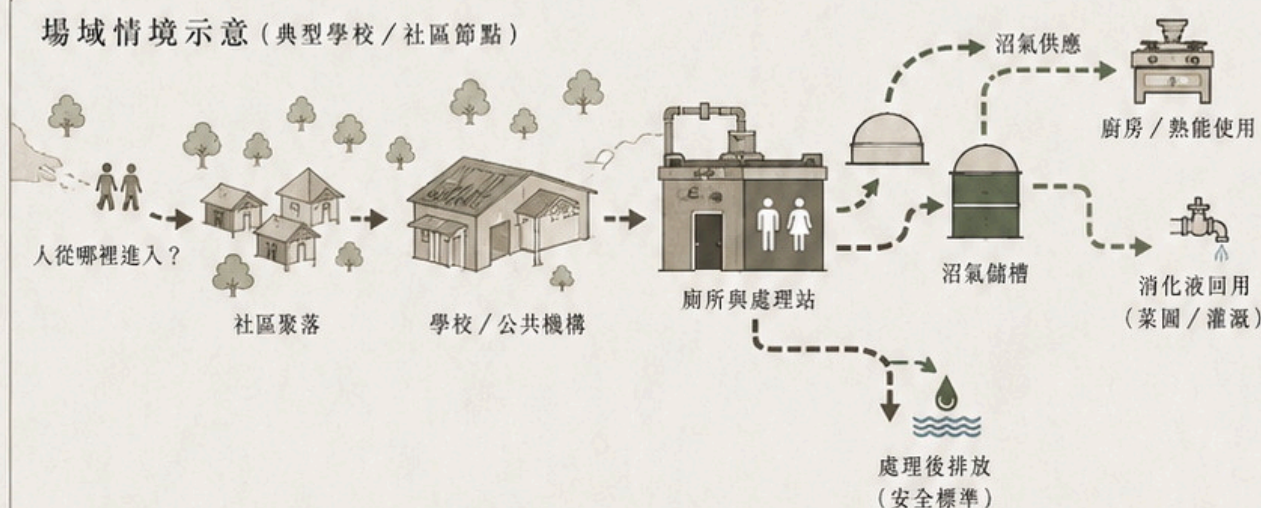
盧安達 位置地圖



盧安達 境內圖



場域情境示意 (典型學校/社區節點)



## ◎ REMOTE FIELD NOTE

- 案例常見場域：學校、公共機構、社區設施
- 關鍵條件：多人集中使用、需要兼顧衛生與燃料/能源需求
- 你會先看：人從哪裡進入？排泄物流向哪裡？沼氣最後給誰用？
- 精確地點與 2026 運作狀態待確認

這一頁關注的是「服務地理學」，而非華麗的建築本身。廁所系統的價值，來自它在真實場域中如何被連結、被使用、被維持。從人流、物流到能量流，每個條件都決定了位置與尺度。不同的地形、基礎設施與社會結構，會讓同一套系統長出不同的樣子。

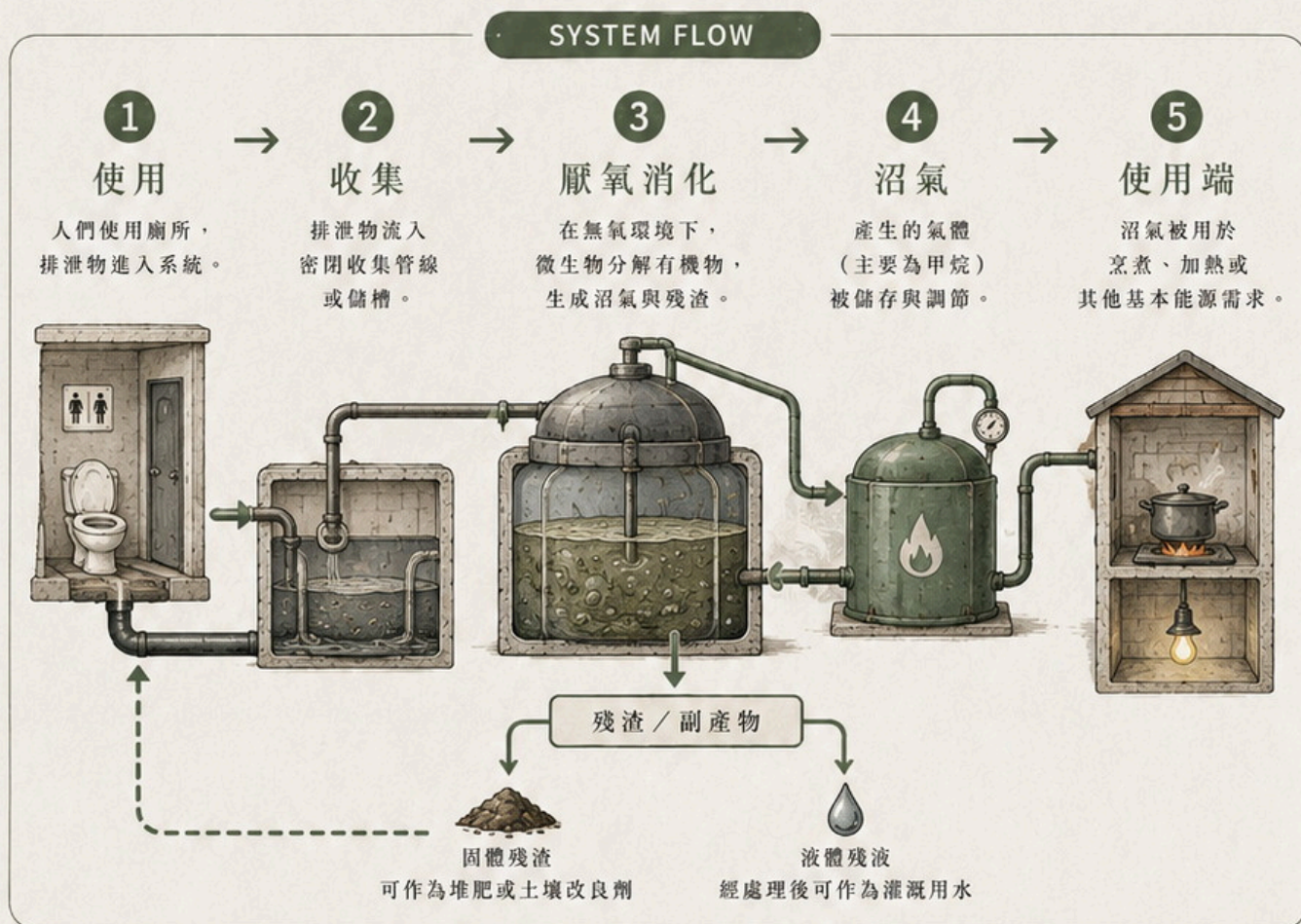


1°56'S  
30°04'EKIGALI  
RWANDA  
2024

# Biogas 路線 到底怎麼走？

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

看不見的事情，決定這座廁所到底只是設備，還是一套系統。



排泄物流入處理系統後，在無氧環境下被微生物分解，產生可燃的沼氣。  
這些氣體經過收集與儲存，最後被用於烹煮、加熱或其他基本能源需求。  
真正的價值，不只在於可以產生氣體，而在於整個流程如何安全、持續、被使用。

## ✓ 已確認

排泄物可作為  
厭氧消化原料；  
重點在整套流程設計。



## ⚠ 編輯分析

真正的價值不是神奇發明，  
而是把衛生與能源問題  
綁在一起處理。



## ? 未知

特定案例的日常維護量  
與輸出規模待查。



歡迎進城，成為系統的一部分。





為什麼這裡？

每一套系統，  
都有它出現的理由，  
也有它被需要的環境。

# 為什麼這種場所特別需要它？

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



→ 如果換一個地方，它還會誕生嗎？ ←

01

燃料與能源  
成本壓力



在很多社區，烹煮與取暖高度依賴木柴與煤炭，能源成本高昂又不穩定。需要一種能從排泄物中回收能源的方式，減少對外部燃料的依賴。

02

集中使用帶來的  
衛生需求



人口密度高、共用廁所使用頻繁，若沒有妥善處理，容易造成異味、污水外溢與疾病風險。因此必須將排泄物安全、有效地處理，保護社區健康。

03

基礎設施與  
資源限制



沒有完善的下水道與處理廠，水資源也相對珍貴。需要低水耗、在地可維護的系統，才能在有限的資源條件下真正運作起來。

04

把問題一次兩用：  
排泄處理 + 能源供給



這是一套能同時處理排泄物、減少污染，又能產生清潔能源的系統，讓「問題」變成社區可持續的解方。

WHY HERE

FILE 04 / RWANDA  
TOILET CITY ARCHIVE

01

02

03

04

DATE / 2024



在盧安達的許多社區，衛生與基本能源都不是理所當然。木柴昂貴、燃料不穩，集中使用的廁所若缺乏處理，會迅速惡化生活環境。於是，這套系統在這裡被需要：它以極少的水與電運作，將排泄物安全處理，並回收成可烹煮與照明的能源。因為環境、管理與公共需求同時存在，這裡成為它誕生的地方。

“ 不是因為它酷，  
而是因為它有理由。 ”



Kigali, Rwanda

→ 因地制宜，才有真正能運作的設計。 ←



PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

1°56'S  
30°03'E

W.C.T.  
DATUM  
2024







# 感官編輯頁面

從身體出發，  
感受一座市如何  
默默照顧你。

SENSORY  
EDITORIAL  
PAGE 05



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重



1° 57' S  
30° 03' E

RWANDA  
KIGALI  
2024

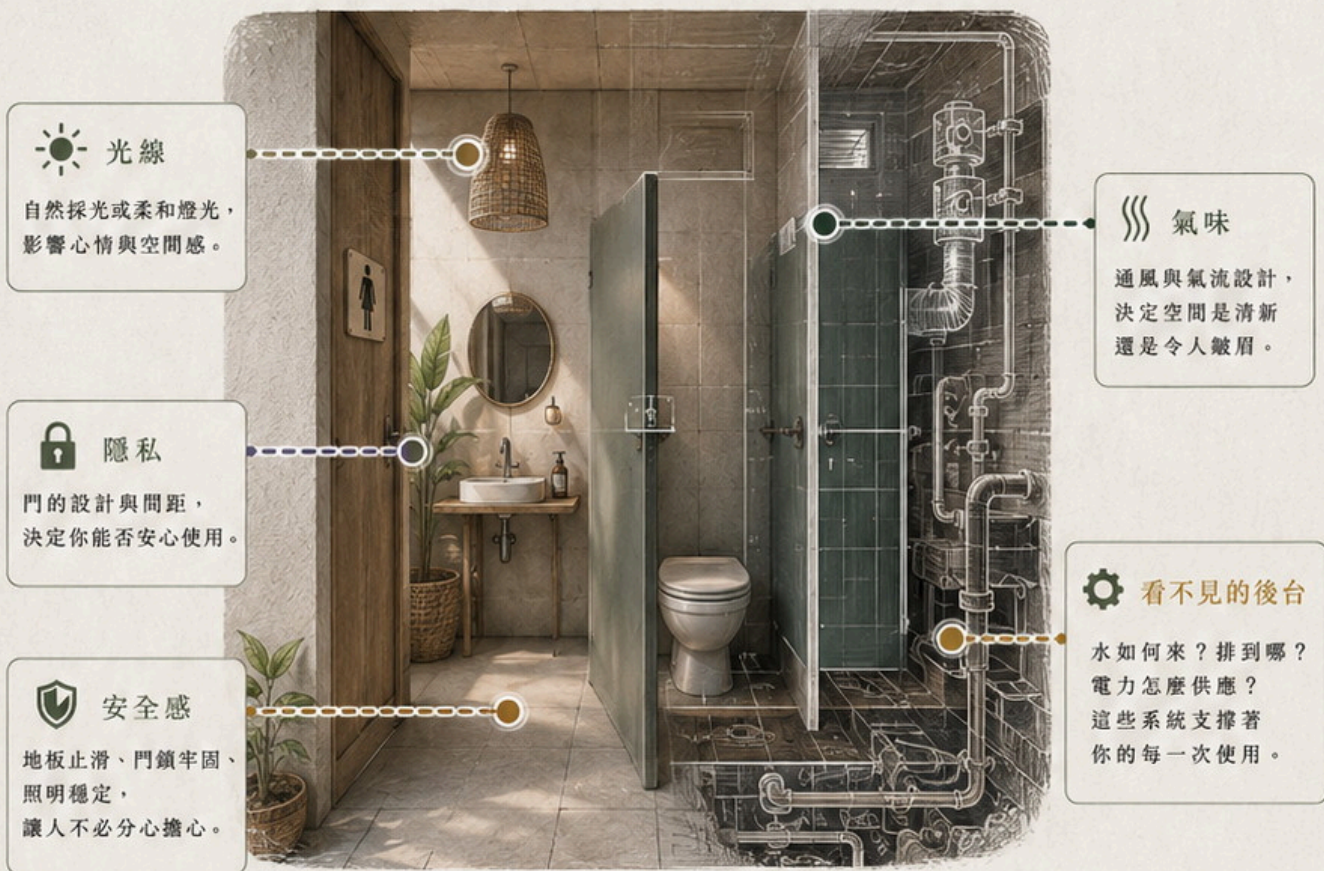


# 使用者實際看到的 又有多少？

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



多數人看見的是一扇門、一個隔間、  
一個沖洗動作；真正的系統幾乎都藏在後面。



我們在廁所裡，感受到的從來不只是「排泄」這件事。  
是光線、氣味、隱私、安全，還有一種說不出的安心感。  
但這些感受的背後，是水資源、能源、排放與維護的整合工程。  
前台是身體的片刻安頓，後台是整座城市默默運轉的基礎設施。

## 廁所女神的筆記

文明有時候，  
就是把複雜藏起來，讓你只感覺到安心。



馬桶只是市中心，真正的城市都藏在後面。





每一種視角，  
都能揭開一套系統  
隱藏的缺口。

CITIZEN LENS  
—  
WHO IS  
MISSING?

TOILET CITY  
PAGE 06



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索·理解·尊重

1° 56' S  
30° 04' E

W.C.T.  
DATUM  
2024



# 誰被這套設計 考慮進去了？

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



— 一套好系統，不只問能不能運作，也問對誰友善。 —



學生／  
使用者

ID CARD

我最在意：

- 乾淨、安全、好用，讓我安心上學。
- 有隱私、不尷尬，使用體驗被尊重。



清潔人員

ID CARD

我最在意：

- 清潔工具好取得，動線順暢、安全。
- 工作被看見，薪資與保障合理。



管理者

ID CARD

我最在意：

- 維護成本可負擔，系統穩定可持續。
- 數據透明，能快速掌握問題與改善。



水資源／  
能源管理者

ID CARD

我最在意：

- 用水與用電效率高，資源不浪費。
- 回收再利用，降低環境負擔。



行動不便者  
或特殊需求者

ID CARD

我最在意：

- 無障礙設計到位，進出與使用都便利。
- 導引清楚、有支援，使用不被限制。



— CITIZEN EXCHANGE —



換一個人看，  
這套好答案  
還一樣好嗎？



注意 CAUTION

無障礙與特定設備細節，  
需依個別設施進一步查核



— 歡迎一起讓每個角色都被看見。 —







# 後台紀實

鏡頭拍不到的地方，  
才是決定一切  
能否持續的關鍵。

# 誰維修一套 看不見的能源廁所？

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



完工不是故事結束。  
真正困難的地方，往往從日常維護才開始。

能源廁所的技術不複雜，複雜的是持續讓它運作的日常。

沖水、廢水處理、沼氣供應，每一環都需要有人檢查、清潔與記錄。

在盧安達，維護團隊每週巡檢、公佈透明紀錄，並接受社區反饋。

設備會老化、管線會堵塞、零件會耗損，唯有訓練、備品與制度，

才能讓這座公共基礎建設長久有尊嚴地運作。看不見的勞動，

才是城市真正的支撐。



## WHAT WE KNOW

- 需要日常清潔
- 需要系統檢查
- 需要有人理解流程



## WHAT WE DON'T KNOW YET

- 每日維護頻率
- 零件更換週期
- 個別設施的人力配置



| 每日維護檢查表 |                                     |    |  |
|---------|-------------------------------------|----|--|
|         | ✓ 完成                                | 備註 |  |
| 清潔檢查    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |  |
| 設備檢查    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |  |
| 管線檢查    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |  |
| 沼氣檢查    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |  |
| 紀錄更新    | <input type="checkbox"/>            |    |  |
| 社區回饋    | <input type="checkbox"/>            |    |  |

維護人員簽名：\_\_\_\_\_ 日期：\_\_\_\_\_

BACKSTAGE  
DOCUMENTARY



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

1°56'S  
30°03'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



公共建設的尊嚴，從來不只是設計，  
而是有人每天為它負責。





價值不只是數字，  
而是能讓城市好，  
生活更安心的總和。

# 它到底省的是什麼成本？

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



→ 真正的價值，不一定只寫在價格標籤上。 ←

城市基礎設施常被用「價格」來比較，但真正的成本與價值，藏在看不見的地方。當我們換個角度評估，就會發現：有些設施雖然前期投資較高，卻能在長期中替社會節省更多資源、創造更穩定的生活品質。以下六個面向，幫助你重新看懂它真正「省下來」的部分。



## 水

免沖水或極低用水設計，長期節省大量乾淨水的取得與處理成本。



## 金錢

減少抽水、處理與排放費用，也降低因污染、疾病帶來的社會支出。



## 維護

結構簡單、零耗材運作，維修容易且成本低，適合在地人力與資源。



## 容量

單位空間可服務更多人，不需頻繁擴建，降低土地與建設成本。



## 韌性

不依賴電力或外部供應，在斷水、斷電或氣候衝擊下仍能穩定運作。



## 體驗

減少異味與蚊蠅，提供更乾淨、安靜、安心的如廁體驗。

## VALUE



直接價值：  
能源替代／  
基本服務

以最少的外部能源，提供穩定、可負擔的如廁服務。



間接價值：  
衛生改善／  
管理效率

降低疾病風險，減少清運負擔，讓公共管理更有效率。



邊界提醒：  
輸出規模與  
長期成本需  
依個案確認

不同地點、氣候與人口結構，會影響成效與成本結構。

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.



探索・理解・尊重



1°57'S  
30°04'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



價值，不只來自眼前的價格，  
而是時間、風險與生活品質的累積。







# 從羞於談排泄， 到把它當能源

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

→ 真正被重新設計的，有時不是設備，而是我們對「排泄」的想像。 ←



舊直覺

看不見最好



排泄物只是垃圾



廁所只是需求底線



新觀看

看懂流向更重要



它也可能是資源



它也是城市系統的一部分



在許多地方，排泄仍被視為羞恥、骯髒，是需要隱藏、快速處理的東西。但當我們願意停下來理解它的流向與意義，會發現：排泄其實是水、養分與能量的載體。盧安達從社區廁所、糞便收集系統、厭氧消化發電，再到肥料回收與農地利用，建立出一條「看得見的循環」。這不是把排泄浪漫化，而是誠實地面對現實，用設計與制度，把原本被忽視的東西，轉化為城市永續的一部分。真正的改變，不只在設備，更在文化如何重新觀看它。

RWANDA



廁所女神筆記：

把尷尬變成語言之前，  
很多地方先把它變成系統。



→ 重新觀看，讓我們一起，把日常變成養分。 ←







# 投想頁面

想像另一種可能，  
不是為了逃避現實，  
而是為了改寫未來。

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE



TOILET CITY  
SERIES 01



# 如果能源與衛生 必須一起設計？



當一座廁所同時被問：好不好用？乾不乾淨？  
能不能成為資源？城市答案就開始改變。

## WHAT IF?

這座城市決定：  
廁所不是終點，  
而是循環的開始。



REPLACE THE NORMAL

排泄物 = 只能丟掉？ → 排泄物 = 可被重新編排的資源流

如果搬回台灣，你會先問哪三件事？



誰來維護？

制度與人力的穩定性？



適合什麼場域？

村落？校園？社宅？



能源與衛生  
哪個是主目標？

目的不同，設計就會不同。

1°56' S  
30°04' E

W.C.T.  
DATUM  
2024



這不是一個奇蹟廁所，而是一個提醒：  
當我們問對問題，普通的日常就能被重新設計。  
改變，不一定很大；但一定會從一個『敢重新想像的問題』開始。







MONEY | 世界地點 02

 CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01


# 安塔那那利佛

ANTANANARIVO

TOILET AS A SERVICE CHAIN

## 沒有沖水， 還叫廁所嗎？

在安塔那那利佛，  
廁所不是單一物件，  
而是一條從家庭、收運  
到處理的服務鏈。

真正被設計的不只是一個  
坐下的地方，而是一整套  
維持衛生、尊嚴與城市運作  
的方法。



核心：服務鏈



關鍵詞：無水、封存、收運、再利用



閱讀模式：LOOK



知識標記：✓ 確認 △ 分析 ? 未知



廁所的價值，不只在『裝了什麼』，更在『怎麼被照顧』。  
一座城市的尊嚴，從這條看不見的服務鏈開始。







## MONEY | 世界地點 02

安塔那那利佛 ANTANANARIVO

 PAGE 02  
 FIELD ATLAS  
 SPACE  
 VOL. 01


# 一間廁所， 其實占據多大的城市？

FIELD ATLAS | 安塔那那利佛的廁所地理



當廁所變成服務，位置就不再只是一個門牌。

真正重要的是：使用點在哪裡？收運路線怎麼跑？

 處理端距離多遠？在安塔那那利佛，廁所的範圍  
 從門後一路延伸到整座城市。

 看點：  
 巷弄住家  
 市場周邊  
 工地  
 公共廁所  
 處理路徑


0 500 1,000 1,500m

廁所作為一條服務鏈







MONEY | 世界地點 02

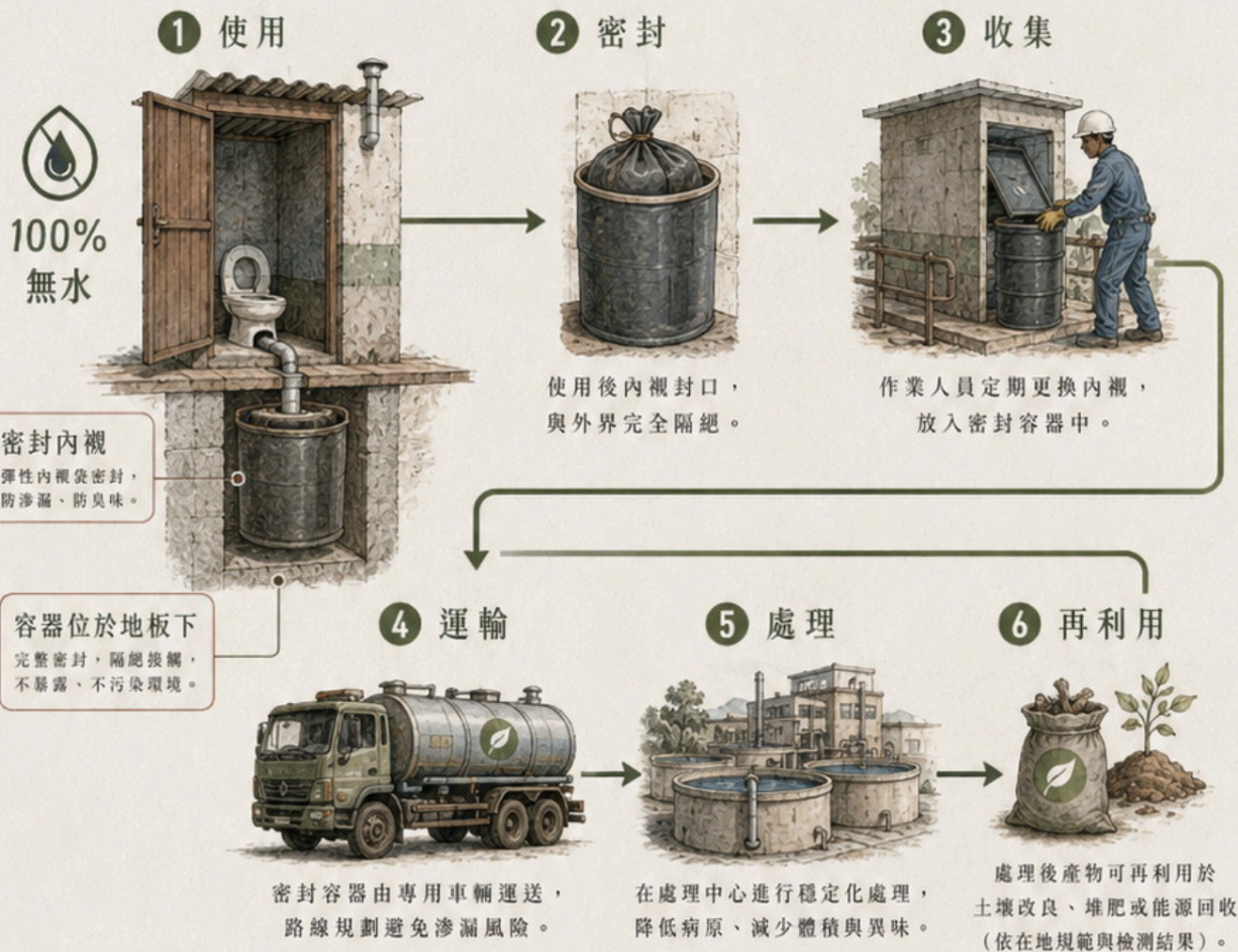
安塔那那利佛 ANTANANARIVO

 PAGE 03  
 TECHNICAL  
 CUTAWAY  
 SYSTEM  
 VOL. 01


# 看不見的東西， 怎麼運作？

SYSTEM CUTAWAY | 使用 → 密封 → 收集 → 運輸 → 處理 → 再利用

這不是把馬桶放進房間而已，而是把整條後端流程一起設計。  
 每一次使用，都牽動封存、換桶、運輸與處理。



- ✓ 已確認：無水、封存、收運
- ⚠ 依場域不同，流程細節會調整
- ？ 後端再利用比例仍需個案查核

這套系統之所以成立，靠的是每一個環節都被理解、被設計、被執行。不是完美，但可以被檢視、被改進，也可以被複製。  
 這就是城市後端最重要的價值——讓看不見的東西，被好好處理，再次回到土地與生活裡。







## MONEY | 世界地點 02

安塔那那利佛 ANTANANARIVO

PAGE 04

Archive

WHY HERE



# 為什麼偏偏在這裡出現？



## ARCHIVE | 當下水道缺口遇上服務設計

在高密度、基礎設施不均與衛生需求迫切的城市裡，「裝一顆馬桶」並不夠。安塔那那利佛之所以長出這種廁所形式，是因為它同時回應了用水限制、收運條件、都市密度與公共衛生問題。

## 發展時間線

2012 先導試驗



從幾個社區開始試驗服務鏈，測試收運與處理流程。

家戶與場域服務擴張



擴張至更多家戶與學校、公共場域，建立穩定的服務節奏。

與城市單位合作



與市政府與衛生單位合作，納入都市衛生與規劃對話。

2030 衛生目標



對齊永續衛生目標，優化系統效率與社區健康成效。

## 為什麼是這裡？四大原因

1 人口密度



高密度聚落與非正式社區密集，需要就近且可負擔的衛生方案。

2 缺乏完整下水道



市區多數地區沒有完整下水道網絡，傳統沖水式系統難以鋪設。

3 水資源壓力



乾季缺水嚴重，沖水式廁所耗水高，不符合在地用水條件。

4 需要可持續維護



需要一套可收運、可處理、可負擔、可長期維護的服務鏈。



因地制宜，  
不是妥協，  
而是讓衛生真正  
走得長久。







## MONEY | 世界地點 02

安塔那那利佛 ANTANANARIVO

PAGE 05  
SENSORY  
EDITORIAL  
BODY

# 沒有沖水聲， 身體感受會怎麼改變？

## → BODY | 從氣味、等待，到安心感 ←

對使用者來說，廁所的價值常常不在科技本身，  
而在終於不用繞遠路、不必忍耐、不再擔心氣味與不潔。  
當乾淨、隱私與尊嚴被一起設計，身體才真的被照顧。



「不是更豪華，  
而是更可用。」



### 氣味

有效的通風與  
排氣設計，  
減少異味累積，  
呼吸更輕鬆。



### 隱私

有門可關，  
不被看見，  
使用時更自在，  
尊嚴被守護。



### 乾淨

地面不濕滑、  
設備不髒污，  
減少感染風險，  
身體更健康。



### 等待時間

動線清楚、  
使用順暢，  
減少排隊焦慮，  
節省體力與時間。



### 安全感

結構穩固、環境  
明亮可見，  
使用時更安心，  
風險更低。



### 方便性

位置可及、  
服務穩定，  
日常生活節奏  
不再被打斷。

→ 好的廁所，不改變世界，卻能改變每一個人一天的感覺。 ←

身體說真話，  
設計才真正有感。

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

18°54'S  
47°30'E

ANTANANARIVO  
MADAGASCAR  
2024







## MONEY | 世界地點 02

安塔那那利佛 ANTANANARIVO

PAGE 06

Citizen Lens /

WHO IS

MISSING



# 對誰很好用？ 對誰可能還不夠？

→ CITIZEN LENS | 服務不是只問有沒有，還要問誰用得起 ←

一項廁所服務要成立，不能只看技術，也要看誰能穩定使用它。

低收入家庭、工地勞工、孩童、長者、夜間使用者，甚至行動不便者，面對的條件都不一樣。



看見的好處



仍需觀察



未知空缺



CITIZEN CARD 01



低收入家庭

負擔可控的費用  
比外出更安心長期費用負擔  
需要持續關注是否能穩定取得補助  
或折扣機制？

CITIZEN CARD 02

工地/工作場域

就近使用，節省時間  
維持工作效率清潔維護與使用頻率  
需持續觀察工地結束後，設施  
如何善後或轉用？

CITIZEN CARD 03

孩童與長者

安全好找，減少走遠  
家長與照顧者安心高度與設計是否適合  
不同年齡層是否有更多兒童友善  
或長者友善設計？

CITIZEN CARD 04

夜間使用者

夜間照明與可見性  
提升安全感治安與清潔狀況  
仍需持續觀察夜間開放時段與管理  
是否足夠？

CITIZEN CARD 05

無障礙需求

無障礙動線與空間  
更有尊嚴與自主實際可達性與使用率  
仍需評估是否涵蓋更多身心  
障礙類型需求？

真正的服務，不是為「多數人」設計，而是讓「每個人」都有機會使用。







## MONEY | 世界地點 02

安塔那那利佛 ANTANANARIVO

PAGE 07

Backstage

Documentary

BACKSTAGE



# 每天是誰讓它 不要壞掉？



— BACKSTAGE | 真正麻煩的，往往不是馬桶，而是收運 —

越是看起來簡單的廁所，越需要穩定的後台。

換桶、清潔、路線安排、員工安全、處理端銜接，  
才是整條服務鏈能不能成立的關鍵。



## 清潔

每日清潔廁所內外，  
維持基本衛生與舒適  
使用環境。



## 換桶

定期更換費桶或容器，  
確保容量足夠與使用  
不溢滿。



## 收運

依路線安排進行收運，  
確保不遺漏、準時、  
不影響居民。



## 員工安全

提供防護裝備與訓練，  
保障員工在高風險環境  
中的安全。

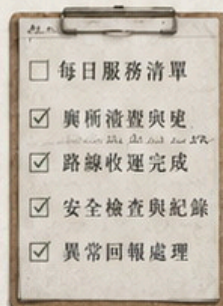


## 後端處理

與處理端對接，進行  
去水、消化、再利用  
或安全處置。



## 工具與裝備







## MONEY | 世界地點 02

安塔那那利佛 ANTANANARIVO

PAGE 08

VALUE GRAPHIC  
VALUE

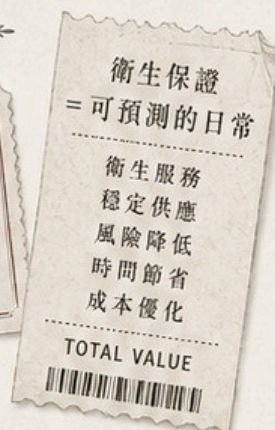
# 它到底省下什麼成本？

→ VALUE | 不是只賣一間廁所，而是賣一份衛生保證 ←

當廁所被做成服務，價值就不只是一筆設備費。

它同時影響用水、時間、健康風險、工作效率與城市整潔。

真正被交易的，也可能是更可預測的日常生活。



→ 廁所服務創造的多重價值 ←



## 水

減少沖水需求，  
節省家庭與城市  
用水成本。

用水減少  
30-70%



## 時間

不需排隊找廁所  
或到處如廁，  
節省往返時間。

每日節省  
15-30 分鐘



## 健康

降低疾病傳播風險，  
減少醫療支出與  
缺課 / 缺工。

疾病風險降低  
30-50%



## 工時

員工 / 學生更專注，  
提升生產力與  
學習成效。

效率提升  
10-20%



## 城市整潔

減少露天排泄與  
污水污染，降低  
清潔與治理成本。

清潔成本減少  
20-40%



## 尊嚴

提供安全私密的空間，  
保障每個人的  
基本尊嚴。

生活品質提升  
長期正向影響



Loowatt 類型的無水廁所，  
可為家庭節省大量用水。

以每戶每日使用 5 次為例：

傳統沖水廁所  
(每次約 5-8 公升)



每日用水量  
25-40 公升

Loowatt 無水廁所  
(近乎 0 用水)



每日用水量  
< 1 公升

每戶每天節省約 24-39 公升用水  
一年可節省 8,760-14,235 公升！

\* 數據依使用情境估算，實際值因地區與習慣而異。

→ 我們提供的服務模式 ←



家戶 / 企業 / 公共合作



## 收費

透明合理的  
服務定價



## 維護

定期檢修，  
確保設備可靠



## 收運

專業收運，  
準時不遺漏



## 處理

安全處理，  
環境零污染

穩定服務 × 可預測日常



## 從支出到投資：

廁所是長期回報的基礎建設

初期投入  
(設備與建置)

穩定服務  
(維護與收運)

成本降低  
(風險與浪費減少)

生活品質與經濟  
持續提升

不是只賣廁所，  
而是提供更可預測的日常。

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

18°54'S  
47°30'E

ANTANANARIVO  
MADAGASCAR  
2024







## MONEY | 世界地點 02

安塔那那利佛 ANTANANARIVO

PAGE 09

Culture Collage

CULTURE

VOL. 01



# 從尷尬問題， 到可以被說出來的日常

— CULTURE | 一個城市怎麼接受新的排泄處理方式？ —

新的廁所形式要被接受，不只要能用，還要能被理解。

對一些人來說，無水是新奇；對另一些人來說，

真正重要的是乾淨、安心與不用再繞遠路。

文化改變，往往從願意開口談開始。



CLEAN TODAY  
BETTER TOMORROW



A CLEAN CITY STARTS  
WITH SMALL CHOICES

我們在乎的，不只是地方乾淨，  
而是生活可以更輕鬆、更有尊嚴。



乾淨



安心



方便



尊嚴

TOILET IS  
A RIGHT  
NOT A LUXURY



他們怎麼說？



「不沖水，聞起來不會很臭嗎？」  
「我還是不太相信。」

— 傳統觀念者



「以前半夜要去很遠，  
「現在家附近就有了，真的好多了。」

— 媽媽，社區居民



「我一開始也覺得奇怪，  
但用了之後，發現比想像中乾淨。」

— 出租車司機



「如果這樣能保護水資源，  
我願意試試看。」

— 學生

SERVICE  
WITH  
RESPECT



文化轉變的關鍵張力



懷疑

看不見水，就覺得不乾淨？



習慣改變

舊有模式太久，改變需要時間。



信任建立

透明說明、示範與使用經驗  
才能累積信任。



社區參與

當社區參與設計與管理，  
更容易接受與維護。

新的廁所，不只是設備，  
而是生活方式的提案。

城市對話室 | 你怎麼看？

沒有沖水，還像現代廁所嗎？

YES | 可以！



重點不是有沒有水，  
而是乾不乾淨、方不方便，  
能不能安心使用。

VS

NO | 不行！



沒有沖水就是不習慣，  
總覺得怪怪的，  
不夠體面。

USE IT  
KEEP IT  
CARE FOR IT



TOGETHER FOR  
A BETTER CITY



18°54'S  
47°30'E

ANTANANARIVO  
MADAGASCAR  
2024







## MONEY | 世界地點 02

安塔那那利佛 ANTANANARIVO

 PAGE 10  
 Speculative  
 Civic Design  
 WHAT IF.


# 如果廁所像垃圾車一樣， 是一項城市服務？



REPLACE THE NORMAL | 買的也許不是馬桶，而是一份持續被照顧的衛生服務

當我們把「擁有一顆馬桶」改成「訂閱一套衛生服務」，很多舊的正常就會鬆動。

對缺水城市、密集社區、工地與臨時場域來說，廁所也許更像一種可調度的公共系統。

**A 缺水社區**  
用最少的水，維持最大尊嚴

WATER SAVING

定時補水 (再生水優先) → 集中服務站 (清潔 / 補給) → 社區廁所 (節水裝置)

服務重點 節水沖洗、灰水回收、費用按戶 / 人頭訂閱

**B 高密度老社區**  
在狹小縫隙中，建立共享秩序

ACCESS FOR ALL

步行可達 (3-5 分鐘) → 共享廁所 (分時 / 分層) → 智能排班 (減少等待)

服務重點 分時使用、清潔排程、社區共治、弱勢折扣

**C 工作場域**  
工地不是理由，衛生可以到位

MOBILE SERVICE

定期巡迴 (清運 / 補給) → 現場廁所組 (快速部署) → 廢棄物回收 (安全處理)

服務重點 快速部署、臭味控制、工人參與管理

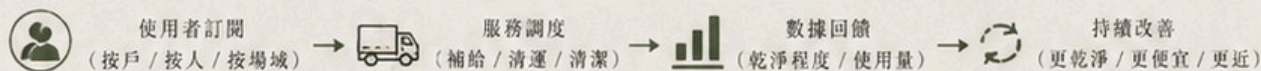
**D 災後臨時安置**  
在不確定的時候，維持基本日常

DIGNITY FIRST

適地選位 (安全 / 隱私) → 模組化廁所 (男女分區) → 定期清運 (無害化處理)

服務重點 隱私保護、兒童友善、女性安全、心理尊嚴

## 一套系統這樣運作



# 正常，不一定要靠沖水來成立。

—— 這一頁，是關於下一個正常的想像，也是此地研究的結束，與下一段旅程的開始。 ——



想像一個下一個正常。

 PLAYABLE  
 WORLDVIEW  
 MAGAZINE

 TOILET CITY  
 SERIES 01

 EXPLORE.  
 UNDERSTAND.  
 RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

 18°54'S  
 47°30'E

 ANTANANARIVO  
 MADAGASCAR  
 2024




# 他們不是只賣一座馬桶

## 他們賣的是一整條衛生服務鏈。

在利馬，問題不只是沒有下水道，還包括沒有足夠的水、土地與穩定基礎設施。於是有些人把「廁所」重新想成一種訂閱式服務：在家使用、定期收運、集中處理，再把排泄物變成下一段價值鏈的起點。

“正常，  
不一定只能  
長得像永久管線。”

✓ 水資源稀缺

✓ 都市邊緣聚落

✓ 服務先於基礎設施

△ 排泄物也是物流

? 哪些模式最能規模化？

**01 家戶使用**  
乾式家戶廁所，  
不需沖水，節水  
又衛生。



**02 定期收運**  
依訂閱頻率，  
服務團隊上門  
收運密封容器。



**03 運輸配送**  
專用車輛低臭  
密封運輸，避  
免二次污染。



**04 集中處理**  
在合規場域進行  
處理，轉化為穩  
定、安全的產物。



**05 資源回收**  
將處理後的產物  
回到農業、造林  
或能源利用。



訂閱式服務

定期・穩定・可追蹤

### 利馬 Lima

|      |                        |
|------|------------------------|
| 地理位置 | 秘魯中部沿岸                 |
| 地形特徵 | 沙漠沿海・山坡聚落              |
| 氣候類型 | 乾燥少雨・水資源稀缺             |
| 挑戰核心 | 水不足・下水道缺乏・<br>都市邊緣加速擴張 |

### 為什麼這很重要？



用更少的水  
保護稀缺的水資源。



在基礎設施未到的地方  
提供可負擔、可持續的選擇。



讓排泄物成為資源  
而不是負擔。

### SERVICE TAG

PLAN: WEEKLY  
ROUTE: LIMA EAST  
STATUS: ACTIVE



✓ SECURE  
✓ CLEAN  
✓ RESPONSIBLE

THANK YOU! ♥



有時候，人真正購買的不是設備，  
而是每週都能被穩定照顧的安心。

— 廁所女神 Toilet Goddess

### CASE CORE | 乾式家戶廁所 × 定期收運 × 集中處理 × 資源回收



家戶廁所  
乾淨・安全



定期收運  
服務・信任



運輸配送  
密封・低臭



集中處理  
合規・轉化



資源回收  
循環・再生



# 一座城市怎麼把排泄物變成路線？

在坡地聚落裡，廁所不是先連上管線，而是先連上服務。

利馬的部分都市邊緣聚落位在乾燥、缺水、地勢複雜的區域。

對這些地方來說，傳統下水道不是唯一答案。

於是「家戶使用 → 定期收運 → 集中處理」

變成一條可以在城市裡移動的衛生路線。

✓ 地形限制

✓ 缺水壓力

✓ 聚落分散

△ 服務網絡正在補位



## 服務路線的日常運作

### 01 家戶使用



乾式家戶廁所。  
不需沖水，節水  
又衛生。

### 02 定期收運



依訂單頻率，  
服務車上門  
收運密封容器。

### 03 運輸配送



專用車輛低臭  
密封運輸，避  
免二次污染。

### 04 集中處理



在合規場域進行  
處理，轉化為穩  
定、安全的產物。

### 05 資源回收



將處理後的產物  
回到農業、造林  
或能源利用。



# 乾式家戶廁所，怎麼運作？

分流、覆蓋、密封、收運、處理——利馬把「廁所」重新拆成一連串步驟。

這種系統的重點不是把排泄物立刻沖走，而是讓它先在家戶端被安全分流與收納，再透過固定頻率的服務鏈離開家中。於是衛生不再只靠一條永久管線，而靠一套可重複執行的流程。

✓ 不靠沖水

✓ 在家使用

✓ 定期上門

△ 技術只是整體系統的一部分

## 01 尿液分流

尿液由導流管  
分流至前方容器，  
減少臭味、降低用水。

## 02 固體容器

後方密封桶  
收納固體排泄物，  
便於搬運、  
定期更換。



## 03 鋸屑 / 覆蓋材

每次使用後覆蓋  
可吸收水分、  
抑制臭味、  
加速穩定化。



## 04 通風與除味

排氣管導出臭氣，  
搭配濾網或通風帽，  
減少臭味累積。



### SYSTEM NOTE

廁所本體不是終點

真正產品是完整服務

使用端與後台必須一起設計

## 05 密封收運

服務人員定期上門，  
檢查並更換滿載容器，  
確保密封，  
避免二次污染。



## 06 集中處理

容器送至集中處理站，  
進行檢查、破袋、  
固液分離與穩定處理，  
確保衛生安全。



## 07 轉化回收

處理後的固體可  
進行堆肥化或其他  
穩定化處理，  
可能轉為堆肥或其他  
穩定產物。



### • 服務鏈總覽 SERVICE CHAIN OVERVIEW •



家戶廁所  
分流、覆蓋、收納



上門收運  
密封、更換、紀錄



運輸配送  
固定路線、定時



集中處理  
檢查、分離、穩定



轉化回收  
堆肥、再利用



城市受益  
減臭、減病、循環

### ✓ FACT

可驗證的實事

### △ INTERPRETATION

合理推論

### ? UNKNOWN

仍待釐清



# 利馬為什麼需要另一種正常？

不是等下水道鋪好了，衛生才開始；有時候，**服務會先到**。

利馬部分地區同時面對缺水、地形限制與都市邊緣聚落擴張。這使得「一律等永久下水道」變得太慢，也太不彈性。於是家戶乾式服務與定期收運模式，成為一種先把衛生接上生活的方法。

“城市不是只有「接管」一種成熟方式。”



## 利馬衛生服務的演進時間線



### WHAT WE KNOW

- ✓ 利馬部分聚落缺乏穩定衛生設施
- ✓ 服務型模式強調完整價值鏈
- ✓ 乾式方案可減少沖水需求

### WHAT WE DON'T KNOW

- ? 最理想規模化路徑
- ? 長期制度化的最佳治理模式
- ? 每個社區對月費的可負擔邊界

✓ FACT ✓

⚠ INTERPRETATION ⚠

? UNKNOWN ?

ARCHIVE TAG | 水、坡地、聚落、服務、轉型



# 沒有水的廁所， 身體會怎麼感覺？

對使用者來說，真正的差別常常不是技術名詞，而是氣味、隱私、夜晚與安全。

當一間廁所能在家裡被穩定使用，改變的不只是衛生條件，也包括每天的節奏：少一點提水、多一點私密、夜裡不用走得那麼遠，身體對「方便」的理解也會跟著改變。

“方便，  
從來不只是生理反應，  
也是被好好對待的感受。”



## 氣味 |

乾爽與覆蓋材，  
改變了靠近時的  
感受



## 聲音 |

沒有沖水聲，  
但有日常使用的  
安定感



## 夜晚 |

更接近家中，  
減少摸黑外出的  
風險



## 隱私 |

少一點暴露，  
多一點可以關上  
門的尊嚴



## 清潔感 |

「乾淨」先是  
心理感受，  
再是工程結果



Toilet Goddess 手札

「乾淨」很多時候  
先是一種被尊重的感覺。



✓ 私密

✓ 夜間安全

✓ 減少提水

△ 身體經驗也是設計的一部分



FACT  
事實



INTERPRETATION  
詮釋



UNKNOWN  
未知



# 誰在使用這套系統？

同一座廁所，對不同人代表不同的好處，也暴露不同的缺口。

把廁所放回人的生活裡看，才會發現它不是同一種需求。

對照顧者、孩子、長者與服務團隊來說，

這套系統帶來的便利與限制都不一樣。

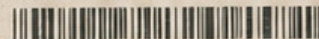
真正成熟的城市設計，必須同時看見誰被照顧、誰還沒有。

## LIMA 市民觀察檔案

城市：利馬

議題：當下水道缺口遇上服務設計

觀察：不同角色看見不同的系統價值



## CITIZEN FILES

### 01 照顧者



- 少一點提水
- 清潔更可控
- 家內隱私更高

ID: CRG-001

### 02 孩子



- 夜間不用走遠
- 較容易維持基本安全感

ID: CHD-002

### 03 長者



- 更靠近家中
- 更容易使用，但仍需友善高度與動線

ID: ELD-003

### 04 收運員



- 面對的是路線、重量、時間與穩定服務責任

ID: COL-004

“一套系統真正成熟，  
不是因為它能服務多數人，  
而是它願不願意繼續  
看見少數人。”

## WHO IS STILL MISSING?



身障使用者的細部需求？



月費對最脆弱家戶是否仍有門檻？



租屋戶與流動居民怎麼被納入？



社區規模化後如何維持服務品質？

✓ 角色差異

✓ 使用差異

△ 包容性仍需持續設計

? 哪些人還被漏接？

## 檔案備註

同一套服務，不同人生情境。  
從日常觀察出發，  
設計才不會遺漏任何人。

## 閱讀指標 LEGEND

FACT



觀察到的事實

INTERPRETATION



需要理解與設計調整

UNKNOWN



仍有缺口待補足

檔案編號：LIMA-TOILET-06

發現日期：2024年11月

觀察地點：利馬・聖胡安區

觀察方式：訪談・參與・記錄





# 看不見的后台， 才是真正的系統

訂閱式衛生不是一座設備，而是一套**穩定重複的勞動**。

如果沒有排班、上門、搬運、清洗、回報、處理與紀錄，  
再好的廁所也只是孤立物件。服務型衛生的真正骨架，  
其實藏在那些每天都要被重複做好、卻很少被看見的工作裡。

“  
越是看起來  
「簡單」的服務，  
背後通常越需要  
精準的日常。”

✓ FACT

△ INTERPRETATION

? UNKNOWN

## 01 排班



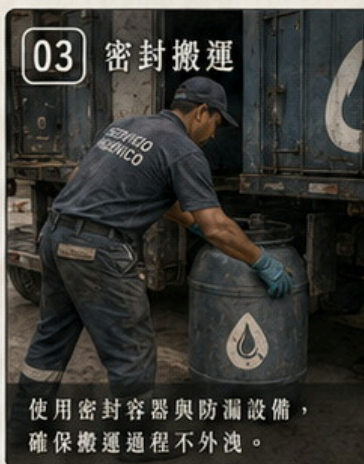
依區域需求與人力配置，  
安排每日任務與車輛班次。

## 02 上門收運



依預約路線上門服務，  
檢查設備狀況並進行抽取。

## 03 密封搬運



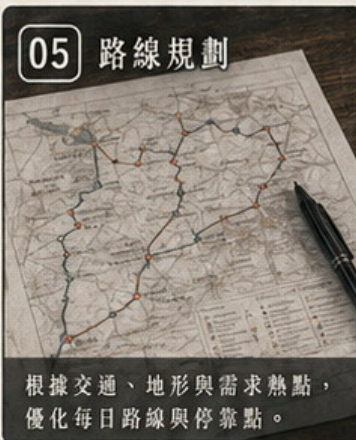
使用密封容器與防漏設備，  
確保搬運過程不外洩。

## 04 容器清潔



清洗容器與工具，  
確保下次使用前衛生安全。

## 05 路線規劃



根據交通、地形與需求熱點，  
優化每日路線與停靠點。

## 06 設備檢查



檢查設備結構、通風、門鎖等，  
確保使用安全與功能正常。

## 07 合規處理



將廢棄物送往合規處理設施，  
進行無害化與資源化處理。

## 08 回報紀錄



完整記錄服務內容與異常狀況，  
回報系統以供追蹤與改善。

### WHAT WE KNOW / WHAT WE DON'T

✓ 後台勞動是整個系統的核心

? 最佳人力配置如何平衡成本

✓ 穩定服務仰賴重複流程

? 長期擴張後的品質控制細節

✓ 密封與清潔降低二次污染風險

? 不同社區的維護差異



✓ 維護

✓ 勞動

✓ 流程

△ 後台決定前台體驗



# 你付的不是廁所費，是整條服務鏈

一筆月費，買到的是設備、上門、運輸、處理與信任。

服務型衛生的價值不只在廁所本體，而在整個鏈條是否可靠。對家戶來說，這是一種可預期的日常；對城市來說，這是一種能在管線未到之前補位的基礎服務。

## VALUE STACK



## PRICE NOTE

△ 精確費用會因營運條件、規模與補貼模式而不同。這一頁要看的不是單一數字，而是：城市到底把什麼算進「衛生成本」裡。

“最昂貴的，往往不是服務本身，而是長期沒有可靠服務。”

### 月度服務收據

LIMA・利馬

| 項目   | 內容         |
|------|------------|
| 設備使用 | 移動式廁所與基礎設施 |
| 上門服務 | 定期清潔與維護    |
| 運輸配送 | 專用車輛與路路服務  |
| 處理處置 | 集中處理與安全去化  |
| 資源回收 | 可再利用循環系統   |
| 客戶支持 | 溝通、回饋與問題處理 |

你支付的，是整條鏈條的穩定運作。

## 服務鏈條如何創造價值



### ✓ 家戶

更安心舒適的日常生活。

### ✓ 城市

基礎服務補位，降低公共風險。

### ✓ 循環

資源被重新利用，創造新的價值。

### △ 單價之外還有外部成本

若沒有服務，疾病、污染、時間與金錢的隱形成本更高。

### ✓ FACT 事實

△ INTERPRETATION 解讀

? UNKNOWN 未知



# 把排泄變成可以討論的城市服務

當廁所從羞於談論的角落，走進設計、創業與公共議題，城市也跟著改變。

利馬這個案例的特別之處，不只在技術，而在它把「上廁所」重新放進文化與制度討論裡：什麼叫尊嚴？什麼叫可負擔？什麼叫不浪費水？原來廁所不只是衛生物件，也是一個城市願不願意重新學習的問題。

尊嚴 家戶

缺水

服務

循環

社會企業



X-Runner



Sanima



不是臨時替代  
而是另一種邏輯

“一旦城市開始願意談廁所，它其實是在重新談「誰值得被好好照顧」。

## CULTURE QUESTION

乾式=不得已的將就？

還是更適合缺水城市的答案？

VS



TOILET GODDESS Note

對某些家庭來說，奇觀不是創新技術，而是終於能在家裡安心上廁所。

✓ 文化轉譯

✓ 尊嚴

✓ 公共討論

⚠ 觀念改變也需要時間



FACT ✓

乾式廁所能減少用水量，也降低污水處理壓力。



INTERPRETATION ⚠

技術之外，關鍵是能否被家戶接受，並融入日常生活。



UNKNOWN ?

長期效果仍需觀察：行為、維護、制度與信任如何共同建立？





# 如果利馬把「服務先行」變成正式城市邏輯？

REPLACE THE **NORMAL** | 正常 = 一定要先有永久管線？

也許下一步不是在「傳統下水道」與「替代方案」之間二選一，而是承認城市本來就需要混合系統：有些地方接管、有些地方先用服務補位，再把不同模式一起納入正式規劃。這樣的城市，不只有一種正常。

舊正常 | 先等永久下水道

新可能 | 先讓可靠服務到達

✓ 混合系統

✓ 逐步接軌

△ 不同地區用不同方法

? 哪種治理最公平？

## WHAT IF SCENARIO

### 01 混合式衛生地圖



不同區域採用不同衛生模式，並由城市層級整合成可識別的系統。

### 02 社區服務節點



鄰里中心或公共用地設置衛生服務節點，提供暫存、清潔與資訊。

### 03 可追蹤收運路線



使用數位系統安排、追蹤與公開收運紀錄，提升可預測性與透明度。

### 04 資源回收端

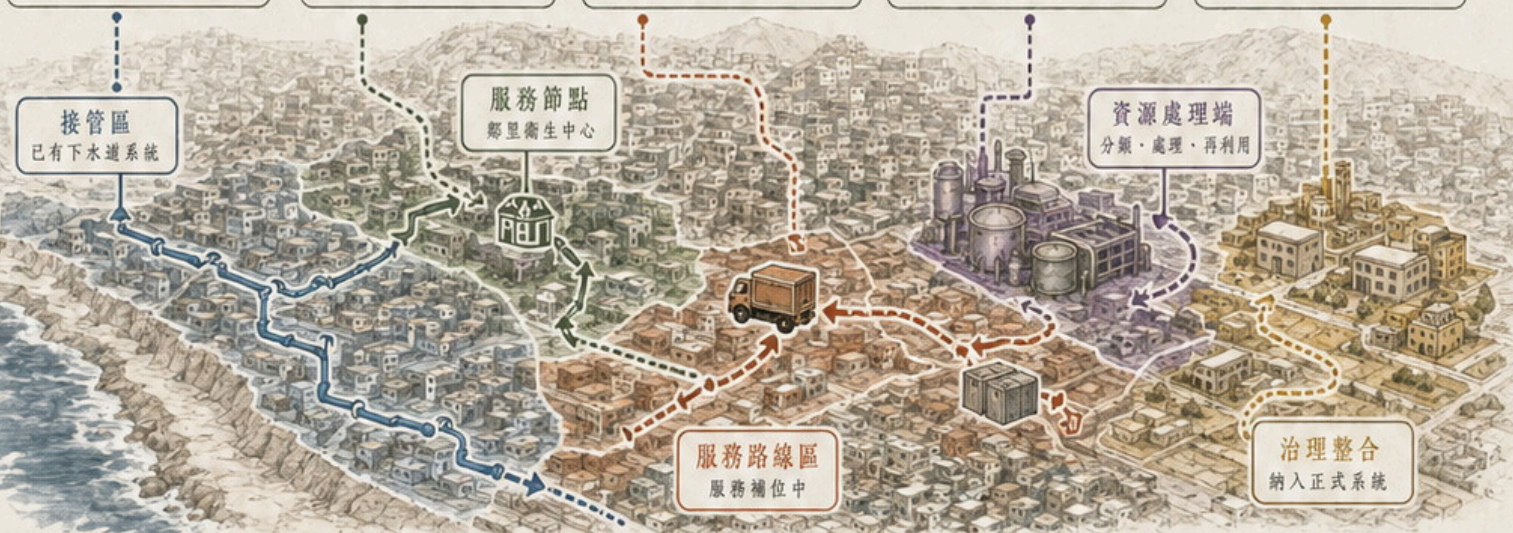


在城市邊緣設置分類與處理設施，轉化為堆肥、沼氣、再生肥料等。

### 05 逐步接軌正式治理



將服務數據與治理規則整合，逐步納入法規、預算與績效評估。



衛生節點



收運服務



資源處理



治理節點

### TOILET CITY TAKEAWAY

利馬提醒我們：有時候重新設計「正常」，不是把城市做得更炫，而是讓更多人更早被接上穩定生活。



從服務開始，走向一座更公平的城市



先到的人  
先被照顧



數據公開  
建立信任



多方參與  
共同行動



制度接軌  
持續優化



更公平、更韌性、更宜居  
的利馬

FACT ✓

多元模式已在利馬多區域並行運作。

INTERPRETATION △

混合系統能提升覆蓋率與應變能力。

UNKNOWN ?

如何公平分配服務與資源的成本？



P51

地圖背面

城市不只是地圖的面，  
水與廁所，往往藏在背後。CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01TOILET CITY  
SERIES 01EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

8°31'S  
179°12'EFUNAFUTI  
TUVALU  
2024

# 海就在旁邊， 水卻不夠用。

ATOLL WATER ALERT

環礁用水警報！



漂亮海色背後，是一座用水警報中的首都。

Funafuti 看起來像一張明亮的海島明信片，  
但真正決定生活品質的，不只是風景，  
而是淡水。當雨水不足、儲水有限、  
風暴與鹽分壓力同時逼近，廁所就不只是  
私密空間，而是一整套城市韌性的考題。



## 雨水儲存

全年雨量集中且不穩定，  
每一滴都必須被妥善留住。



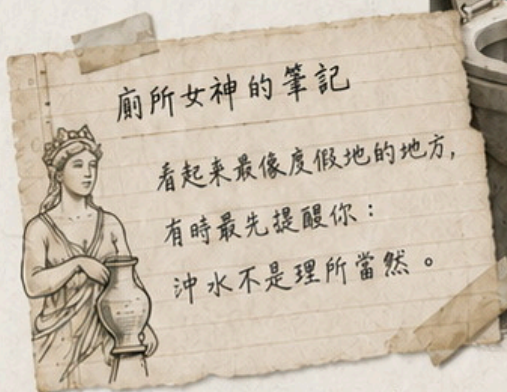
## 地下淡水脆弱

透鏡狀淡水層薄且易受污染，  
過度抽取會讓海水滲入。



## 乾旱與風暴

長乾季與強烈颱風並存，  
打亂供水系統與基礎設施。



### 廁所女神的筆記

看起來最像度假地的地方，  
有時最先提醒你：  
沖水不是理所當然。



CONCEPTUAL RECONSTRUCTION | 概念示意

## 不是缺海，而是缺能 安全使用的淡水。



## 地圖背面

城市不只是地圖上的點，  
水與廁所，住在整座城市後。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索·理解·尊重

8°31'S  
179°12'E

FUNAFUTI  
TUVALU  
2024



# 這座環礁很小， 問題卻繞了整整一圈。

→ Funafuti 不是抽象的氣候危機，而是一張每天要分配水的生活地圖。←

ATOLL WATER ALERT

環礁用水警報



## 01 住居帶

人口集中，  
生活用水需求高。



## 02 屋頂集雨

下雨時是水源，  
沒雨時是焦慮。



## 03 配水點

提桶、排隊、公告，  
都是日常節奏。



## 04 學校與診所

衛生設施一中斷，  
影響立刻擴散。



## 05 海平面與風暴

鹽分、淹水、侵蝕  
都會改寫系統。



## 06 工程現場

新的供水與衛生升級，  
正在發生。



--- 社區行走路線  
(取水路線)

--- 供水補給路線  
(卡車/船運)

○ 集水與配水點

儲水設施

公共設施  
(學校/診所)

工程進行中

這不是觀光地圖，而是壓力分布圖。





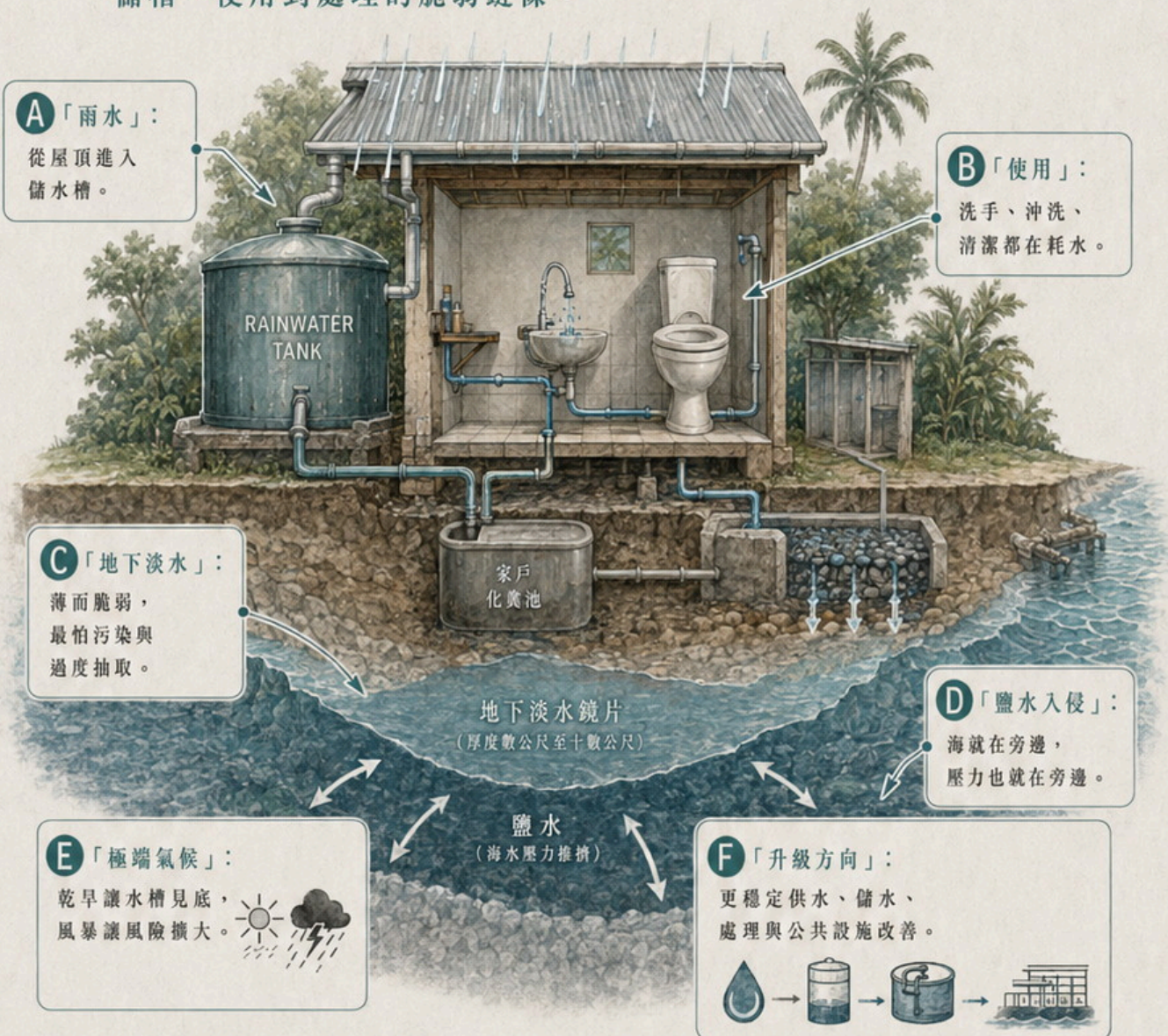
8°31'S  
179°12'EFUNAFUTI  
TUVALU  
2024

# 一間廁所背後， 其實接著整個水循環。

在環礁上，廁所不是單一設備，而是一條從屋頂、儲槽、使用到處理的脆弱鏈條。

ATOLL WATER ALERT

環礁用水警報！



## FACT ✓

- 飲用水主要依賴雨水。
- 地下淡水鏡片厚度薄且敏感。
- 多數家庭使用化糞池或滲濾設施。

## INTERPRETATION △

- 過度抽水與不當排放，讓鹽水入侵加劇。
- 極端氣候讓水源更不穩定。
- 系統性升級能提升全島韌性。

## UNKNOWN ?

- 家戶系統實際滲漏比例？
- 各區域地下淡水厚度變化？
- 升級方案的最佳成本與效益？

CONCEPTUAL RECONSTRUCTION | 概念示意

看見管線，就是看見這座島  
怎麼把每一滴水撐久一點。







P54

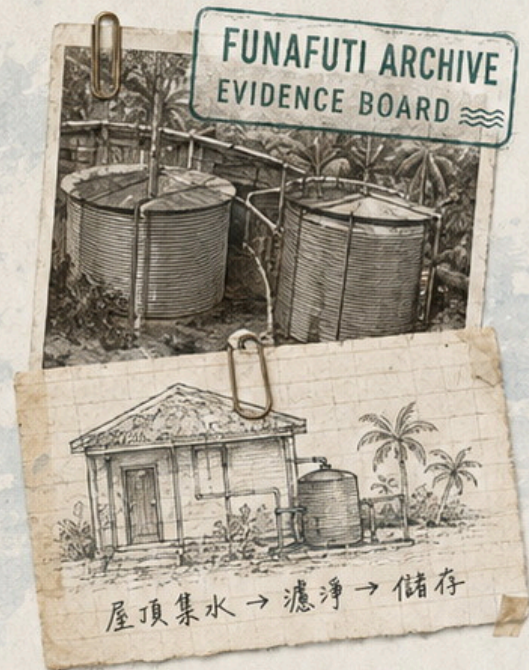
## 地圖背面

城市不是地圖的目的，  
水與廁所，住在地圖在言說。

# Funafuti

## 為什麼一直在重學「儲水」？

在淡水有限的環礁上，歷史不是背景，  
而是一連串系統被壓力測試的紀錄。



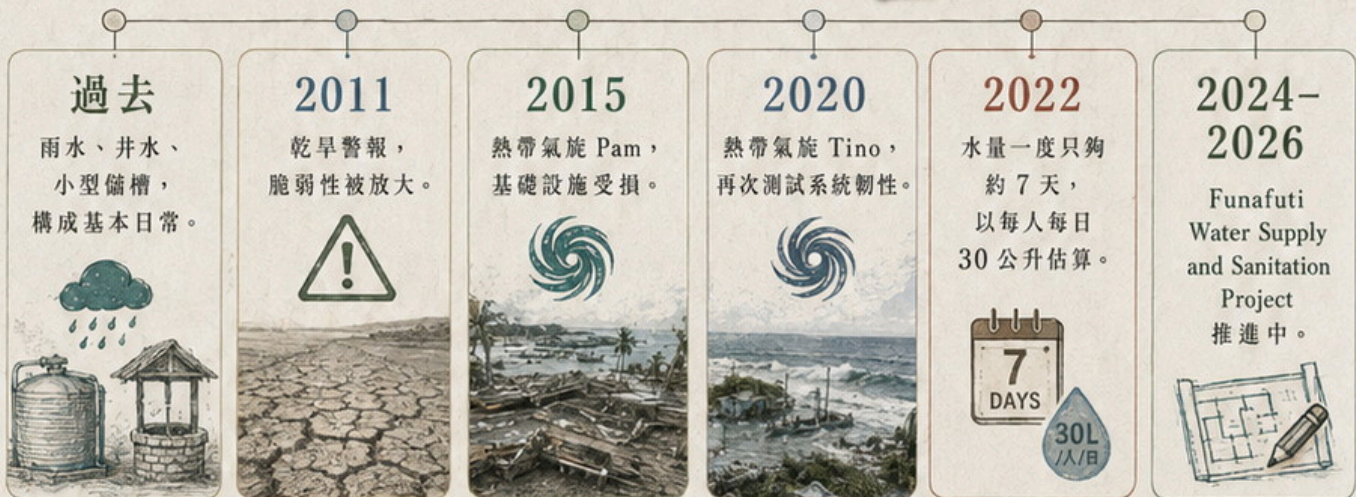
CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重



8°31'S  
179°12'E

FUNAFUTI  
TUVALU  
2024





P55

地圖背面

城市不是地圖的點，  
水與廁所，在活裡有聲音。

# 海風很鹹，提水很重， 沖一次也要想一下。

ATOLL WATER ALERT

環礁用水警報！



→ 在 Funafuti，身體感受到的不是抽象缺水，  
而是重量、猶豫與節制。 ←



看見

藍綠海面、白色水槽、  
排隊的桶子，  
被小心使用的每一處水。



聽見

雨打鐵皮像安心，  
空桶碰地像提醒。



感覺

潮濕、炎熱、  
手心重量，  
以及用水之前的一秒猶豫。

每一滴  
都很重要  
EVERY DROP  
MATTERS

廁所女神的筆記



越是日常的動作，  
越能看出一座地方  
真正珍惜什麼。

“ 在這裡，方便不是按下按鈕，  
而是把有限資源分配到位。

”

→ CONCEPTUAL RECONSTRUCTION | 概念示意 ←

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01TOILET CITY  
SERIES 01EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

8°31'S  
179°12'EFUNAFUTI  
TUVALU  
2024



城市不是地圖上的點，  
而是你我每天的選擇與行動。  
共同形塑的生活系統。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重



8°31'S  
179°12'E  
FUNAFUTI  
TUVALU  
2024



# 同一間廁所， 四種完全不同的壓力。

當水不穩定時，誰在乎的就不只是「方便」，  
而是各自最怕失去的東西。

A

家戶照顧者



「我先想的不是舒不舒服，  
是今天夠不夠用。」



身分角色 | 照顧家庭



進城視角 | 水量優先



城市任務 | 分配、節省、維持日常。

ACCESS LEVEL



B

學校清潔員



「廁所一停，  
整天秩序就會亂。」



身分角色 | 維護學校



進城視角 | 衛生優先



城市任務 | 清潔、補水、守住秩序。

ACCESS LEVEL



C

水務管理人員



「每一桶水，  
都是調度，不只是供應。」



身分角色 | 資源管理



進城視角 | 系統優先



城市任務 | 公告、配水、修補、監看。

ACCESS LEVEL



D

診所／衛生工作者



「缺水不是不方便，  
是健康風險。」



身分角色 | 健康守門



進城視角 | 韌性優先



城市任務 | 洗手、清潔、安全使用。

ACCESS LEVEL



**FUNAFUTI ACCESS** | 先理解資源，再談正常。





# 最不戲劇化的工作， 決定最日常的尊嚴。

## BACKSTAGE DOCUMENTARY

這些，是看不見，  
但每天都在發生的事。



供水公告、儲槽檢查、漏點修補、廁所清潔，  
這些看似平凡的動作，才是城市每天重新成立的方式。

### 後台工作清單

01

#### 配水公告



清楚告知何時供水，  
範圍與節水提醒。

02

#### 儲槽檢查



定期檢查水位，  
水質與結構安全。

03

#### 漏水修補



快速定位漏點，  
減少浪費與損耗。

04

#### 公共廁所清潔



每日清潔、補充備品，  
維持乾淨與安全。

05

#### 學校與診所 優先供應



確保弱勢單位的  
基本用水權益。

06

#### 汙泥與 排放管理



汙泥定期清理、妥善處理，  
減少環境污染。



FUNAFUTI WATER SERVICE NOTICE  
今晚停水通知  
今晚 8:00pm - 明早 6:00am 將暫停供水，  
請提前儲水，減少用水。  
WATER IS PRECIOUS. USE IT WISELY.



#### 今日現場紀錄

- ☒ 儲槽A 水位正常
- ☒ 濾心更換完成
- ☒ 漏點：北側管線修補
- ☒ 廁所清潔：6座
- ☒ 汙泥車已出發

2024.06.18



### WHAT WE KNOW

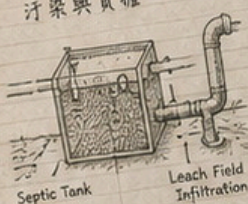
- 淡水資源有限，  
需要精準分配。
- 供水系統老化，  
需要持續維護。
- 廁所清潔與衛生，  
直接影響健康。
- 社區合作，才能  
讓系統長久運作。



### WHAT WE DON'T KNOW

- 地下管線的實際狀態。
- 每一次漏水的真正損失。
- 深夜最後一間廁所，  
何時被使用。
- 清潔人員看到騷亂時，  
會不會感到無力。
- 我們忽略了哪些  
隱形的成本？

從源頭管理，  
才能真正減少  
汙染與負擔。



### 廁所女神的筆記

我比較想知道，  
凌晨最後一班清潔人員  
看到它時長什麼樣。



越靠近日常，越需要被看見。







## 價值圖表

你所看見的價格，  
只是冰山一角，  
藏在你看不見的地方。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索·理解·尊重

8°31'S  
179°12'E

FUNAFUTI  
TUVALU  
2024



# 沒有水的時候， 你才會看見廁所 真正的成本。

ATOLL WATER ALERT

環礁用水警報！



→ 你以為你在付的是設備，其實真正昂貴的是時間、健康、維護與風險。 ←

## 你以為你在付



水槽



桶子



設備



管線

VS

## 其實你也在付



排隊時間



健康風險



維護勞動



學校與診所中斷



氣候衝擊

## 廁所服務的價值鏈



雨



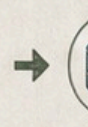
儲水



供水



使用



處理



健康

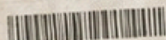


信任

TOILET CITY  
SERVICE RECEIPT

DATE ..... TODAY  
LOCATION ..... FUNAFUTI  
ITEM ..... SANITATION SERVICE  
SUBTOTAL ..... ₮ ?  
HIDDEN COST ..... ?  
TRUE VALUE ..... PRICELESS

THANK YOU FOR  
KEEPING THE CITY  
CLEAN & ALIVE.



## 真正被買到的是什麼？



安心



衛生



時間



韌性

在資源有限的環礁，  
廁所從來不是單一產品，  
而是一整套  
被維持的服務。



看見價值鏈，  
才看得見什麼叫做真正的正常。





# 在 Funafuti： 節水不是口號， 是每天的生活語氣。

景色很美，不代表資源很鬆。  
真正的文化，藏在大家怎麼一起照顧有限的水。



每一滴雨水，  
都是島嶼的禮物。  
好好收集，  
好好使用。



「下雨時，  
大家先想到的是裝水。」



「能洗手、  
能清潔、  
能安全使用，  
才是體面。」

「文化不是浪漫想像，  
而是資源如何  
被大家一起照顧。」

「漂亮海色，  
不代表可以隨意沖水。」

RAINWATER FIRST  
TOILET SECOND  
CLEAN HANDS ALWAYS

WATER IS LIFE  
USE IT WISELY

## OUR SCHOOL WATER HABITS

1. Save rainwater
2. Use water wisely
3. Keep toilets clean
4. Everyone does their part
5. Respect our island



### ARCHIVE FRAGMENT



Water was carried.  
Care was shared.  
Community was strong.  
— Then and now.

### WATER LOG

| DATE | RAIN (L) | USE (L) | NOTES |
|------|----------|---------|-------|
| 7/01 | 1250     | 980     | Good  |
| 7/02 | 1100     | 920     | Check |
| 7/03 | 1450     | 1000    | OK    |
| 7/04 | 980      | 870     | Save  |
| 7/05 | 1300     | 950     | Good  |

### FUNAFUTI WATER SYSTEM MAP



### 看起來像



度假海島



明信片風景



輕盈日常

### 實際上是



用水分配



系統維護



共同節制

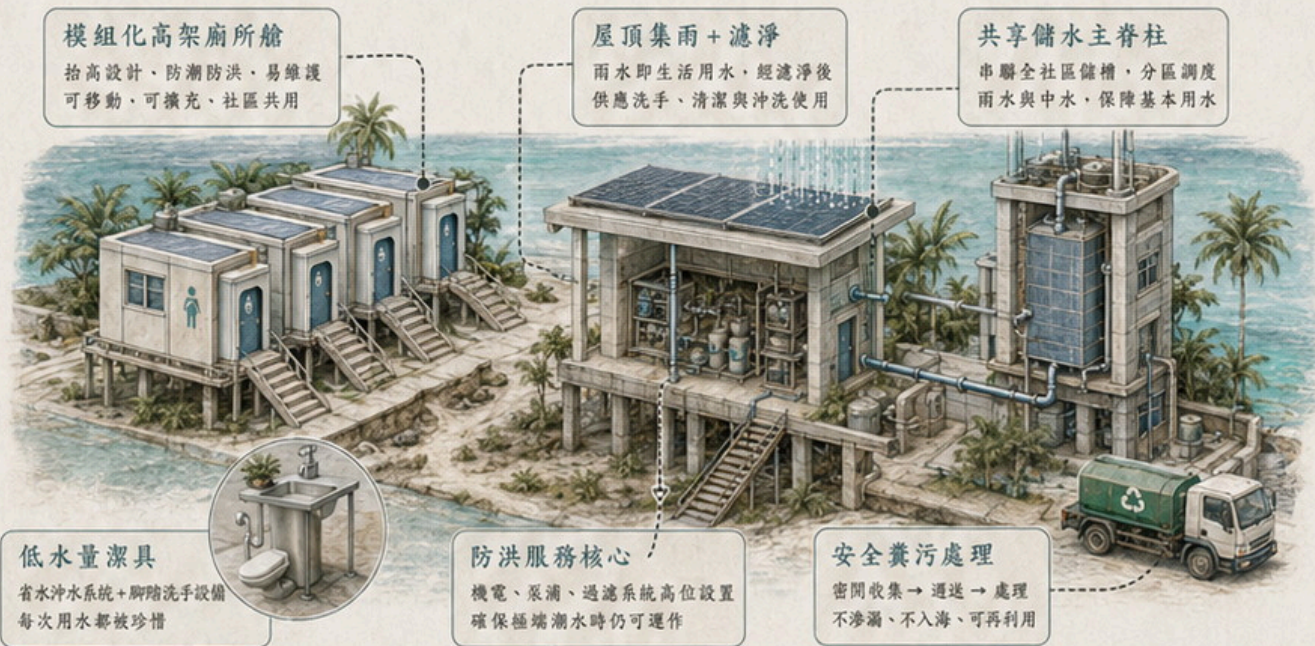
真正的地方感，  
有時就藏在「怎麼用水」這件事裡。





# 如果重新發明一次 Funafuti 的正常？

—— 真正的未來，不是更像大陸城市，而是更像這座環礁需要的自己。 ——



## 社區韌性節點（優先服務）



## 五大設計原則

- 01 先保洗手與基本衛生，再談大量沖水。
- 02 屋頂就是水廠，儲槽就是城市保險。
- 03 糞污必須安全處理，不讓地下淡水受傷。
- 04 學校、診所、公共點優先韌性化。
- 05 美感不是浪費，而是讓大家更願意維護。

## REPLACE THE NORMAL



舊正常：  
四面是海 = 水很多。



新正常：  
四面是海 ≠ 可安全使用的  
淡水很多。



CONCEPTUAL RECONSTRUCTION | 概念示意

當正常失靈，設計就不該複製別處，  
而要回到地方真正的限制與想像力。





找  
找  
看

每一個城市都有自己的解法，  
你能從線索中，找出它們的答案嗎？

# 找出四種城市答案。

→ 同樣是廁所，盧安達、安塔那那利佛、利馬、Funafuti 其實各自在解不同的問題。 ←

▶ 玩法 | 請先把線索和城市配對，再翻到下一頁核對你的理解。



## 城市（四種不同的解法）

**A** 盧安達  
RWANDA



從資源出發，  
打進能自我運轉的  
衛生體系。

**B** 安塔那那利佛  
ANTANANARIVO



用收運與服務，  
支撐一座快速成長的  
非正式城市。

**C** 利馬  
LIMA



把衛生服務搬進每個家，  
補上設施不足的  
巨大缺口。

**D** Funafuti  
FUNAFUTI



水資源極度有限，  
每一滴淡水都  
必須被重新計算。

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索·理解·尊重



1°16'S  
173°00'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



## 線索（八個視角，八道思考的入口）



把排泄物流  
接進能源循環



靠收運與服務  
補上基礎設施缺口



把衛生當成  
可以配送的服務



每一滴淡水  
都必須被重新計算



水不是唯一答案，  
維護才是關鍵



不是先有完整下水道，  
才有更好的衛生



城市越脆弱，  
廁所越不只是  
私人空間



看見馬桶以前，  
先看見系統

→ 你在找的不只是答案，而是哪一種『正常』正在被重新設計。 ←





## 比較矩陣

不對地方，  
建立了不同的正常。

# 四個地點， 四種正常。

MATRIX SERIES

比較·看見差異



比較的目的不是選冠軍，而是看見：  
不同地方到底換掉了哪一個正常。

SYSTEM  
COMPARISON  
MATRIX  
VOL. 01



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索·理解·尊重

24°59'N  
121°32'E

W.C.T.  
DATUM  
2024

N



盧安達



安塔那那利佛



利馬



Funafuti



核心壓力

能源與衛生並進

收運與城市閉環

供水不足與  
服務落差

淡水脆弱



主要做法

糞污轉能源

容器、收運、轉化

把衛生服務  
送到家門

儲水、配水、節水



水依賴度

中

低

低至中

極高



維護難度

中高

高

中

高



付費邏輯

公共與系統效益

服務費與收運

訂閱與  
家戶服務生存型  
公共投入

韌性亮點

把廢棄物變資源

沒有完整下水道  
也能運作

服務先行

把每滴水  
都制度化你最先看見  
的表面能源設施與  
系統性

服務鏈

配送系統

海島與缺水警報

編輯提醒

同一種廁所需求，  
背後其實是四套完全不同的城市算術。





## 預算遊戲

每一點，都是你對城市日常的投票。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

24°59'N  
121°32'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



# 如果你只有100點預算， 你會先救哪裡？

BUDGET  
100 POINTS  
可分配總點數  
★★★★★

→ 廁所不是一個單品，而是一連串看不見的成本選擇。 ←

01



## 供水

沒有穩定用水，  
其他設施都會失靈。

點

02



## 收運

看不見的運輸，  
決定了城市能不能乾淨。

點

03



## 維護

再漂亮的廁所，  
沒人維護都會很快壞掉。

點

04



## 儲水

在脆弱城市，  
存下來就是韌性。

點

05



## 公共教育

制度成立之前，  
先要讓人理解怎麼  
一起使用。

點

06



## 應急備援

風暴、停水、故障來時，  
城市能不能撐住？

點



玩法 | 請在六個欄位中分配總共100點。

沒有標準答案，但你的選擇會暴露你最在乎哪一種正常。



## 思考提示

- 你面對的是海島城市，還是密集都市？
- 你要先追求體面，還是先追求可運作？
- 預算花在眼前，還是花在看不見的後台？



有限預算，才最能看出  
一座城市真正相信什麼。





已解鎖

你已經完成第一章的探索，  
現在，遛洞察成為你的工具，  
準備開始下一段旅程。

UNLOCK  
NEW  
PERSPECTIVE



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

24°59'N  
121°32'E

W.C.T.  
DATUM  
2024

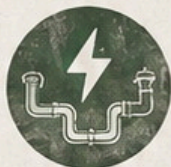


# 你已經解鎖了 第一套世界觀。



從錢、服務、水與維護出發，  
你剛剛看見的不是四個奇觀，  
而是四種重新設計『正常』的方法。

01



## 廁所可以是能源入口

盧安達提醒我們，排泄物流不一定  
只通往廢棄，還可能接上能源與  
城市系統。

02



## 沒有完整下水道，也能有服務

安塔那那利佛與利馬都證明，衛生  
未必要等到完整基礎設施才開始改善。

03



## 真正昂貴的，常常不是建設， 而是忽略維護

一座城市若看不見後台，  
前台再體面也只是暫時。

04



## 當水變少時，沖水就不再 只是習慣

Funafuti 把我們拉回一個根本問題：  
資源不足時，日常設計必須重新排序。



MONEY CHAPTER COMPLETE



NEXT | BEAUTY：當廁所開始被設計，誰在被服務？



你解鎖的不只是知識，  
而是一種重新看待日常的角度。





## 美感入口

美感讓空間被記住，  
也讓使用者被理解。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

32°03'N  
118°47'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



# 漂亮， 不只是表面。

BEAUTY  
CHAPTER



— 當廁所開始被設計，誰在被服務？ —



## 美感不是裝飾

它會改變你走進去的速度、  
停留的時間，以及你願不願意  
再次使用這個空間。



## 設計不是中立

一間『漂亮』的廁所，常常  
同時透露了階級、品牌、  
秩序與誰被默默排除。

## BEAUTY 章節將看的五件事



空間



材質



光線



身份



被觀看的方式

接下來五個案例，一起走進世界各地的美感現場。

◆ 南京 | 水原 | 柏林 | San Lorenzo | Kawakawa ◆



當功能被滿足之後，美感就開始決定：  
一間廁所想讓你成為誰。





## 美感猜想

每一道猜想，都是一扇門，  
通往你更深一層的理解。

PLAYABLE  
WORLDVIEW  
MAGAZINE



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

24°59'N  
121°32'E

W.C.T.  
DATUM  
2024



# 到底什麼才算 「漂亮廁所」？



你以為你在選美，其實你在選一套空間價值觀。

A

鏡面、香氛、燈光，一進去就覺得高級。

B

動線順、好清潔、沒有壓力，才是真的漂亮。

C

能讓更多身體都被照顧到，才配叫美感。

D

會讓人停下來看、拍照、分享，也是一種設計成功。

E

以上都可能成立，因為『漂亮』本來就不是單一答案。



PLAY

你可以單選，也可以多選。

真正的問題不是『哪個最對？』而是：

我們到底希望廁所帶來什麼樣的感受、秩序與關係？

先猜，再翻到下一頁，  
看不同城市怎麼把『美』做成空間。





# 你以為你走進洗手間， 其實像走進精品櫥窗。

SURREAL  
RETAIL

→ 在南京，有些廁所把『必要空間』做成了『體驗場景』。←



## 鏡面

讓空間看起來更大，  
也讓人更容易停下來  
看自己。



## 燈光

它不只照明，  
也負責製造情緒與  
高級感。



## 動線

漂亮的空間，  
常常也在默默安排  
你的停留方式。

CONCEPTUAL RECONSTRUCTION | 概念示意 →



## 廁所女神的筆記

如果一間廁所讓你捨不得離開，  
它賣的還只是方便嗎？

## 當廁所開始像精品空間， 「美」就不再只是附加價值。

→ 南京・廁所美學的十個觀察，從這一頁開始 ←





這方的現場筆記，  
來自城市日常裡，  
最被忽略的細節。

# 在南京，漂亮不是附加值， 而是動線的一部分。

SURREAL  
RETAIL



→ 這不是觀光地圖，而是一張把停留時間拉長的體驗地圖。 ←

## 01

### 商場主走道

你不是突然進入廁所，而是被零售空間慢慢引導到這裡。



## 02

### 廁所入口

入口像門面，先決定你覺得這裡值不值得停下來。



## 03

洗手與鏡面區  
鏡面與燈光共同製造「自我觀看」的時刻。



## 04

補妝／停留區  
停留被允許，甚至被默默鼓勵。



## 05

清潔與維護後台  
前台要漂亮，後台就必須更精確。



## 06

社群觀看點  
一旦被分享，這裡就不再只是功能空間。



---> 主要動線



停留節點



維護後台



鏡面區



社群觀看

→ 這不是廁所平面圖，而是美感如何安排行為的路線圖。

這方的現場筆記，  
來自城市日常裡，  
最被忽略的細節。

# 在南京，漂亮不是附加值， 而是動線的一部分。

SURREAL  
RETAIL



→ 這不是觀光地圖，而是一張把停留時間拉長的體驗地圖。 ←

## 01

### 商場主走道

你不是突然進入廁所，而是被零售空間慢慢引導到這裡。



## 02

### 廁所入口

入口像門面，先決定你覺得這裡值不值得停下來。



## 03

洗手與鏡面區  
鏡面與燈光共同製造「自我觀看」的時刻。



## 04

補妝／停留區  
停留被允許，甚至被默默鼓勵。



## 05

清潔與維護後台  
前台要漂亮，後台就必須更精確。



## 06

社群觀看點  
一旦被分享，這裡就不再只是功能空間。



---> 主要動線



停留節點



維護後台



鏡面區



社群觀看

→ 這不是廁所平面圖，而是美感如何安排行為的路線圖。



# 一間被設計過的廁所， 到底多做了什麼？

SURREAL  
RETAIL

真正讓空間『高級』的，不只是表面材料，  
還有一整套被編排過的感官與後台。

你以為在看裝修，  
實際上在看  
一套行為設計。

從你踏入的那一步開始，  
每一處細節都在引導你的  
選擇、情緒與停留時間。

## 01 動線分流

把進入、停留、  
離開的節奏分開，  
減少混亂感。

## 02 鏡面照明

光與反射共同定義了  
『看起來乾淨』與  
『適合停留』。

## 03 材質控制

石材、金屬、磁磚與  
觸感，一起製造  
價值感。

## 04 聲音與氣味

不被看見的感官，  
往往最能決定  
舒適與否。

## 05 無障礙與 附加機能

母嬰、無障礙、補妝，  
會一處重窩  
誰被照顧。

## 06 清潔補給後台

漂亮前台的背後，  
需要更高密度的  
維護工作。

## 07 品牌氛圍

當廁所成為商場的一  
部分，它也開始  
延伸整體品牌感。



美感一旦被工程化，廁所就會開始像一個被策展的空間。





地圖不只畫「在哪裡」，也記錄空間如何被設計、如何被使用、如何被記住。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

32°03'N  
118°47'E

NANJING  
CHINA  
2024



# 從功能空間，到商場體驗： 美感是怎麼進入廁所的？

SURREAL  
RETAIL



當商業空間越來越懂得經營停留，

→ 廁所也開始被納入被設計、被觀看、被記住的範圍。 ←

→ 廁所設計觀念的演進時間線 ←

01

功能優先



只求可用、耐用、  
容易清潔。

02

百貨時代



廁所開始被納入  
整體商場經驗。

03

體驗升級



鏡面、燈光、材質  
成為停留誘因。

04

社群時代



被拍照、被分享，  
使它為為品牌的一  
部分。

05

策展空間



今天的漂亮廁所，  
常常同時是服務空間  
與形象裝置。

## 檔案筆記

當我們談論城市裡的廁所，  
我們談的其實不只是衛生，  
而是人們如何被邀請停留、  
被照顧、並願意再回來。

NANJING  
TOILET ARCHIVE  
N-070



ISSUE 01

## 研究關鍵詞

商業空間  
鏡面  
品牌感  
停留時間  
被觀看

## 編輯觀察

當廁所從「不必被記住」  
變成「值得被記住」，  
美感就不再只是表面。

## 早期功能導向



空間單一、標示清楚、重點在「快速快出」。

## 零售空間化



材質、燈光與動線設計，讓人願意停留。

## 被分享的場景



1,238 likes  
Beautiful rest stop.  
#Nanjing #ToiletGoals #RetailExperience

## 時間標記

廁所從背景，  
走向台前。



NANJING ARCHIVE

NANJING  
2024

## 設計是對使用者的尊重

廁所的細節，藏著一座城市對  
日常生活的態度。

DETAILS  
SPEAK  
TRUTH.

→ 這一頁不是在懷舊，而是在追問：為什麼某些廁所開始值得被設計？ ←



## 感官專欄

真正的體驗，不在規格，而在每一秒被好好對待。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

32°03'N  
118°47'E

NANJING  
CHINA  
2024



# 真正讓人捨不得離開的，常常不是功能，而是感受。

SURREAL  
RETAIL



→ 在南京，漂亮廁所被設計成一個會安撫、延長停留、重寫心情的空間。 ←



## 01 光線

讓臉色更柔和，也讓空間更像精品店。



## 02 聲音

回音、音樂與安靜，一起決定你能不能放鬆。



## 03 觸感

石材、金屬、門把都在傳遞價值感。



## 04 氣味

乾淨不只被看見，也被聞見。



## 05 停留

當補妝與休息被允許，廁所就成了情緒緩衝區。



## 廁所女神的筆記

如果一間廁所讓你慢下來，它賣的就不只是方便。

CONCEPTUAL RECONSTRUCTION | 概念示意

★ 美感不是最後一層裝飾，  
而是身體被空間安放的方式。 ★



城市不只有一種生活，  
設計也不只一種需求。  
我們相信，每個視角都是必要的。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

32°03'N  
118°47'E

NANJING  
CHINA  
2024



# 同一間漂亮廁所， 不同人走進去， 看見的從來不是同一件事。

SURREAL  
RETAIL



— 美感若只服務某一種人，它就還不是成熟的公共設計。 —

## A 逛街顧客



「我需要一個  
能短暫重整自己的地方。」

角色 | 商場使用者

視角 | 停留與體面

城市任務 | 讓休息不再尷尬

## B 親子照護者



「我需要的不只是漂亮，  
而是照護能真的發生。」

角色 | 照護使用者

視角 | 換尿布、洗手、補給

城市任務 | 讓照護不必狼狽

## C 輪椅使用者



「門寬、轉身半徑、把手高度，  
才是真正的歡迎。」

角色 | 無障礙使用者

視角 | 進入與轉向

城市任務 | 讓美感不排除人

## D 清潔維護者



「越高級的前台，  
越需要更細的後台節奏。」

角色 | 維護工作者

視角 | 補貨、巡檢、清潔

城市任務 | 讓漂亮能持續存在

— 真正好的美感，是讓更多人都未必忍耐。 —



當你看到優雅，  
請記得，背後有人在讓它持續發生。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

32°03'N  
118°47'E

NANJING  
CHINA  
2024



# 大理石不會自己發亮， 氣味也不會自己乾淨。

SURREAL  
RETAIL



漂亮前台的背後，是一整套密集、反覆、被低估的維護工作。



01

補貨



紙品、皂液、耗材  
必須無縫上場。

02

水漬控制



鏡面、龍頭、地面  
是高頻戰場。

03

動線避讓



清潔不只清潔，  
也要不打斷使用者。

04

設備巡檢



燈光、門鎖、給水、  
排風都要穩。

05

氣味管理



香不是重點，  
穩定才是。

06

後台時間



凌晨、換班、尖峰  
前後，才是關鍵節點。

## WHAT WE SEE

你所看見的



閃亮的鏡面



反覆擦拭，防水垢



充足的備品



即時補貨，精準備品



乾爽無痕的地面



吸水、拖拭，不留痕



清新的氛圍



定時補液，穩定釋香

## WHAT SUPPORTS IT

支撐它的

## 廁所女神的筆記

我比較想知道凌晨最後一班  
清潔人員看到它時長什麼樣。



## 研究關鍵詞

後台管理  
補貨動線  
維護頻率  
清潔時間  
氣味穩定

## 編輯觀察

高級不是靠一次清潔，  
而是靠每天、每小時、  
每一個微小的決定，  
讓她維持美感。

被記住的漂亮，往往建立在不被看見的勞動上。



漂亮不只是外觀，而是能被感受到、被記住、並願意再再回到的理由。

# 一間漂亮廁所，賣的從來不只是一間廁所。

SURREAL RETAIL



→ 它同時在生產停留時間、品牌形象、安心感與商場價值。 ←

## 成本面



### 01 建材與燈光

石材、金屬、磁磚與鏡面，搭配多層次燈光，營造質感與高級感。



### 02 清潔與維護

專業清潔人力、消毒頻率、設備保養與巡檢，確保乾淨與穩定體驗。



### 03 耗材與補貨

衛生紙、洗手液、擦手紙、垃圾袋等持續補充，維持體驗品質不間斷。



### 04 空調與香氛

溫濕度控制、通風換氣與香氛系統，提升舒適度與停留意願。



### 05 無障礙與附加功能

無障礙空間、親子台、置物平台、充電插座等提升使用便利與包容性。

## 廁所體驗收據 EXPERIENCE RECEIPT

### 商場廁所投資明細

|           |             |
|-----------|-------------|
| 建材與燈光     | ¥ 680,000   |
| 清潔與維護     | ¥ 420,000   |
| 耗材與補貨     | ¥ 180,000   |
| 空調與香氛     | ¥ 150,000   |
| 無障礙與附加功能  | ¥ 260,000   |
| 小計        | ¥ 1,690,000 |
| 設計規劃與工程管理 | ¥ 310,000   |
| 前期研究與試營運  | ¥ 120,000   |
| 年度總投入 (估) | ¥ 2,120,000 |

投入的是成本，  
收穫的可能是遠超成本的價值。



THANK YOU!  
— SURREAL RETAIL —

這不是費用單，  
這是一張體驗投資單。

靜

## 價值面



### 01 延長停留

舒適、美感與便利讓人停留更久，增加在商場探索與消費機會。



### 02 提高再訪意願

良好體驗會被記住，成為再次造訪的理由，提升會員黏著與回流率。



### 03 品牌記憶

美好的廁所會強化品牌的細節形象，建立差異化與口碑資產。



### 04 社群分享

好拍、好感的空間容易被拍照上傳，形成自發擴散與曝光。



### 05 商場整體感受

提升整體體驗評價，讓商場更有溫度、秩序與專業信任感。

成本不是浪費，  
而是體驗的基礎建設。  
看不見的投入，決定使用者  
願不願意留下來。

價值是看得見的回報，  
也是看不見的累積。  
舒適、信任與記憶，會轉化為  
商場的長期資產。

## 研究語法

GRAMMAR



可以看到：鏡面、石材、花藝

美感與細節的呈現，能被直觀觀察與記錄。



值得分析：高級感如何轉成停留

從停留時間、動線與消費轉化，找出價值鏈條。



不宜亂寫：它到底帶來多少營收

營收受到太多變數影響，不宜直接下結論。



人付出的不總是門票，有時是時間、信任與再次回來的意願。



當廁所開始被當成體驗的一部分，  
價值就不再只算施工費。





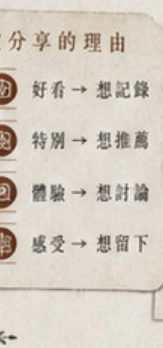
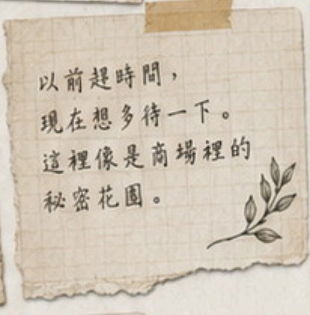
## 文化拼貼

在  
日常  
裡  
發  
現  
一  
座  
城  
市  
的  
審  
美  
，  
從  
廁  
所  
開  
始  
。

# 當廁所開始被拍照， 它就不再只是廁所。

SURREAL  
RETAIL

→ 在南京，美感、商場、自拍、品牌感與日常體面被綁在一起。 ←



→ 我們觀察到的三種文化現象 ←

## 01 被觀看 |

好看的空間更容易被分享。

設計、美感與燈光，讓廁所  
成為社群動態的一部分。



## 02 被記住 |

漂亮讓廁所從背景走到台前。

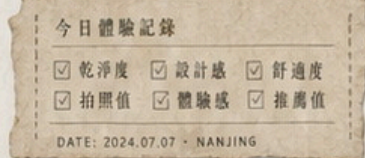
品牌化與體驗感，讓它不再  
只是服務，而是記憶點。



## 03 被爭論 |

美感也可能默默排除某些人。

過度強調形象與秩序時，  
可能忽略了真正的包容性。



#restroomgoals #retailculture #nanjing

→ 文化不是加在廁所上的東西，文化就是人們怎麼使用、談論、分享它。 ←

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

32°03'N  
118°47'E

NANJING  
CHINA  
2024





美感不該只屬於少數，  
當設計開始照顧更多人，  
城市才會真正升級。

# 下一間真正高級的廁所， 不是更貴，而是更照顧更多人。

SURREAL  
RETAIL

→ 把商場級的美感，轉譯成更公平、更安靜、更可維護的公共設計。 ←

## WHAT IF

如果下一間廁所，  
能同時兼顧美、  
安靜、照護與維護？

設計為更多人，  
也為日常而生。



CONCEPTUAL DESIGN | 只是概念提案，為下一個可能。

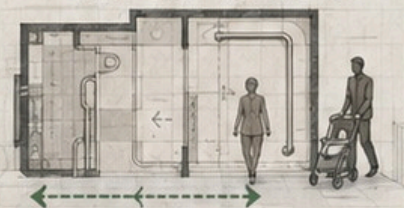
更公平的使用  
更安靜的體驗  
更可維護的設計

這就是下一代  
公共廁所的新標準。



### 01 無障礙優先入口

無門檻、寬通道、坡道與自動門，  
讓輪椅、嬰兒車、行李都能自在進出。



零門檻進入 | 自動門 | 寬淨動線

### 02 全齡照護艙

設置家庭 / 親子 / 長者照護艙，  
一間即可照顧多種需求。



隱私、安全、友善、從容

### 03 安靜補妝與短暫休息區

提供補妝鏡、座椅與低光環境，  
讓使用者短暫休息、恢復狀態。



安靜補妝鏡 | 座椅 | 柔和光線

### 04 即時維護燈號與等候提示

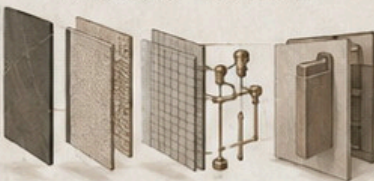
外部顯示維護狀態與預估等候時間，  
減少焦慮、提升使用體驗。



透明資訊 | 即時更新 | 安心選擇

### 05 可替換模組化材質

牆面、台面與五金採可替換模組，  
損壞快速更換，減少維護成本。



模組化設計 | 快速更換 | 延長壽命

### 06 前台美感 × 後台好清潔

前台呈現美感與秩序，後台動線直覺，  
材料耐用，讓清潔更有效率。

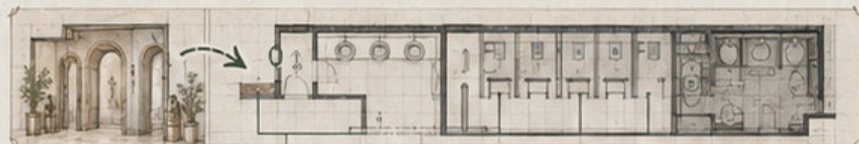


美在前台 | 強在後台 | 維護更輕鬆

## REPLACE THE NORMAL

舊正常 | 漂亮 = 昂貴裝飾。

新正常 | 漂亮 = 讓更多人被尊重。



● 入口迎賓區 ● 洗手與補妝區 ● 全齡照護艙 ● 個室區 ● 清潔後台區 ●

如果美感已經能服務商場，  
它也應該能服務更廣泛的公共生活。



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索、理解、尊重

32°03'N  
118°47'E

NANJING  
CHINA  
2024



CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



P77

水原入口

當城市願意正視  
文明就開始長大。  
尷尬，

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

37°16'N  
127°01'E

SUWON  
KOREA  
2024



# 在水原，有人真的把「廁所」做成一座博物館。

CIVIC  
TOILET  
POP



→ 當一座城市願意把最尷尬的日常拿出來公開談，  
它其實在重新發明公共文化。 ←



## 01 笑得出來



幽默讓難題  
可以被討論。

## 02 看得見



把衛生教育  
從後台搬到前台。

## 03 帶得走



城市把公廁變成  
公共記憶。



### 廁所女神的筆記

把羞恥拿出來談，  
往往比假裝沒事更文明。

CONCEPTUAL RECONSTRUCTION | 概念示意 →



公共設施一旦能被幽默對待，  
它也更可能被集體改善。





這不是冷知識景點，  
而是一張把羞恥變成教育的地圖。

# 這不是冷知識景點， 而是一張把羞恥變成教育的地圖。

CIVIC  
TOILET  
POP

→ 水原把一座館、一座公園與一套城市敘事，串成公開談廁所的路線。 →



CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



TOILET CITY  
SERIES 01



## 01 入口廣場

城市名片與宣言，  
把「談廁所」變成  
日常語言。



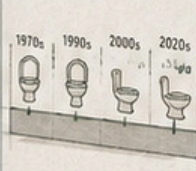
## 02 便器屋主館

館內典藏與主題展，  
認識廁所如何影響  
文明與健康。



## 03 展示時間線

從過去到未來，  
看見技術、觀念與  
城市衛生的演進。



## 04 戶外雕塑區

可愛又幽默的裝置，  
打破尷尬，讓話題  
自然發生。



## 05 公共教育互動區

動手玩、動腦想，  
讓每個年齡層都能  
學會公共衛生。



## 06 城市衛生倡議出口

帶走行動貼紙與  
倡議卡，讓改變  
從日常開始。



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

37°16'N  
127°01'E

SUWON  
KOREA  
2024



→ 主要動線

📍 位置節點

🏛️ 館舍空間

🌳 戶外空間

👤 互動體驗

📖 教育內容

📢 倡議出口

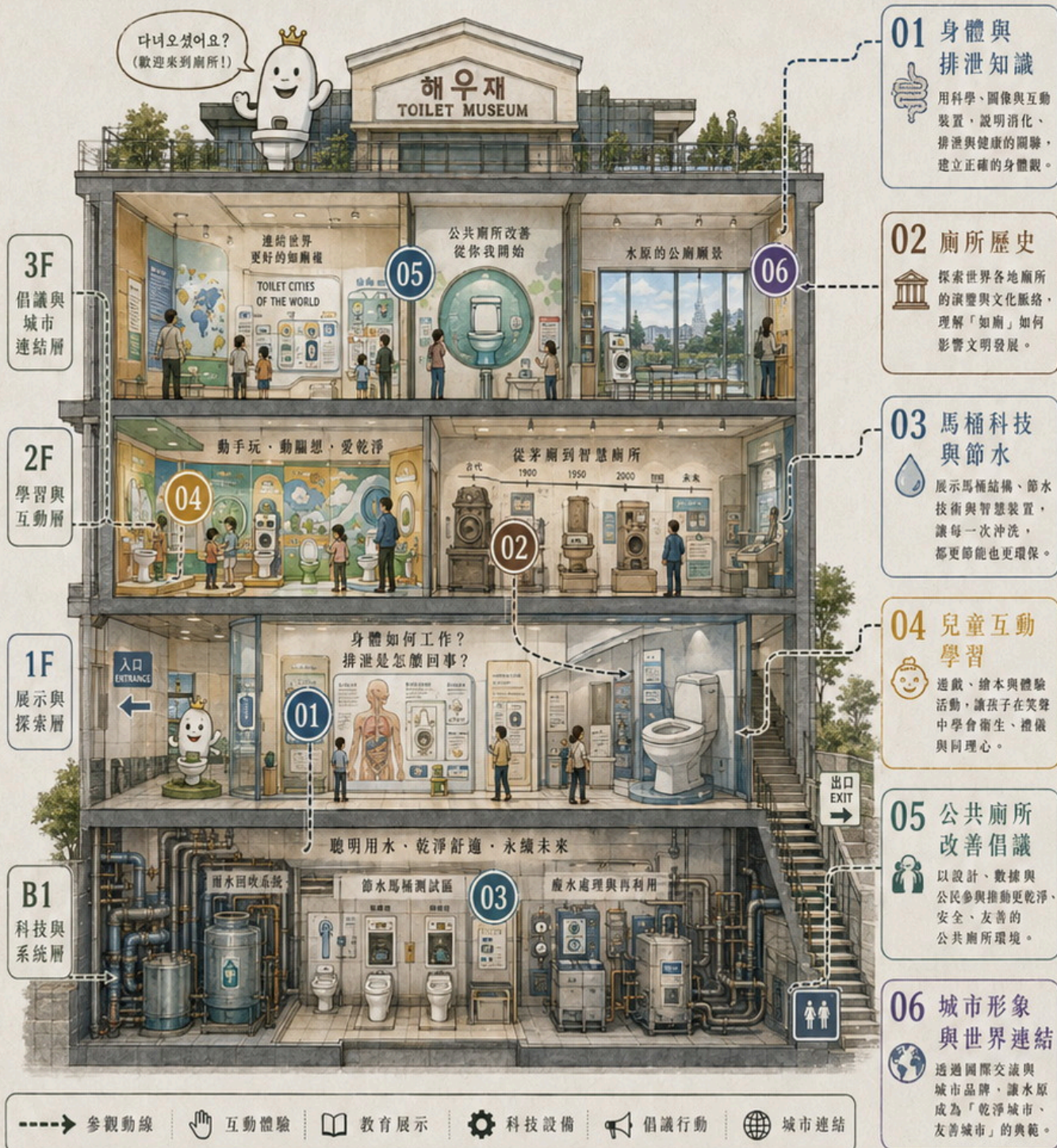
→ 路線的重點不是看奇觀，而是學會把公共衛生說清楚。 →





# 一座廁所博物館， 裡面到底教你什麼？

從身體、歷史、科技到公共倡議，  
幽默只是入口，教育才是骨架。

CIVIC  
TOILET  
POP

當公廁被博物館化，城市就在練習如何面對自己的日常系統。





# 把廁所做成公共文化， 水原不是突然開始的。



一位倡議者、一棟像馬桶的屋子、  
一座城市的公共衛生想像，慢慢連成一條線。

## 水原公廁文化的演進時間線



### 研究關鍵詞

- 公廁**  
(公共廁所的品質與治理)
- 倡議**  
(公民參與與社會推動)
- 博物館IP**  
(文化館與象徵建築)
- 幽默教育**  
(用笑聲打開尷尬話題)
- 城市品牌**  
(文化力轉化為吸引力)

SUWON  
TOILET ARCHIVE

S-080



ISSUE 01

### 編輯觀察

真正成熟的城市，  
能把不體面的事情  
說清楚。

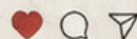
### 研究備註

水原告訴我們：當公共討論不怕尷尬，  
城市就能更乾淨、更有尊嚴。



「乾淨的廁所，  
是對市民最基本的尊重。」

—— 沈在德（公廁文化倡議者）



6,409 likes

A small building with a big mission.  
From restroom to respect.

#Suwon #Haewoojae #ToiletCulture  
#CleanCity #CivicToiletPop

這不是玩笑的歷史，而是一座城市如何把尷尬變成公共討論。





## 水原 | CIVIC TOILET POP

CIVIC  
TOILET  
POP

## 讓人捨不得離開的公廁

PAGE 05 | SENSORY EDITORIAL

水原把上廁所，變成一段可以休息、好奇與被尊重的公共體驗。

從光線、聲音到每一個細節設計，公廁不再只是必要設施，

而是城市對你說：「你值得被好好接待。」

01

光線

自然採光＋柔和照明，  
明亮但不刺眼。

02

聲音

環境音柔和遮蔽，  
讓隱私被安靜守護。

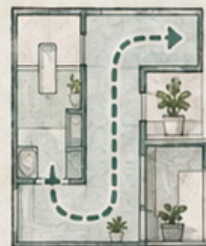
03

材質

觸感溫潤、止滑安心，  
乾淨也讓人放鬆。

04

動線

流程直覺不繞路，  
每一步都剛剛好。

05

停留感

有景可看、有處可坐，  
多停三十秒不覺得尷尬。當一間公廁讓人  
願意多停三十秒，  
它就已經改寫了  
城市的禮貌。

EXPERIENCE

感受細節，  
讓日常變得可被喜歡。

CITIZEN

每個人都被尊重，  
城市才有好氣味。

✓ △ ?

你注意到了嗎？  
公廁其實很有話想說。

在水原，公廁不只是必需，而是城市的感官名片。





## 水原 | CIVIC TOILET POP

CIVIC  
TOILET  
POP同一間公廁，  
四種不同視角

一座城市的包容度，藏在每一次如廁的體驗裡。



## 01 親子家庭



- △ 兒童馬桶與洗手臺高度友善，孩子可自己使用。
- △ 親子廁間空間寬敞，推車也能順利進出。
- ? 嬰兒尿布台數量不足，尖峰時需等候使用。

CITIZEN

ACCESS

△觀察

? 仍待改善



## 02 銀髮長者



- △ 扶手與緊急呼叫鈕清楚可見，使用上更安心。
- △ 門檻平順、防滑地板，減少跌倒風險。
- ? 部分廁間照明稍暗，細節辨識不易。

CITIZEN

ACCESS

△觀察

? 仍待改善



## 03 外地旅客



- △ 多語言標示清楚，方向與位置容易理解。
- △ 地圖導引、周邊資訊實用，旅途更順暢。
- ? 部分標示字體偏小，遠距離不易辨識。

CITIZEN

ACCESS

△觀察

? 仍待改善



## 04 清潔人員



- △ 清潔動線順暢，設備好維護。
- △ 補充備品與耗材位置集中，補給更有效率。
- ? 更衣與休憩空間不足，工作壓力難以排解。

CITIZEN

ACCESS

△觀察

? 仍待改善

## 編輯小語

包容，不是抽象的價值，而是藏在路線、休憩、隱私、可辨識性和情感舒適裡的細節。城市廁所若能被不同的人都好好使用，就是公共文化最真實的進化。讓每一次如廁，都成為被理解、被尊重的日常。



對遊客是新鮮，  
對在地人則是  
每天都會遇見的秩序。

CITIZEN

以使用者為中心的視角

ACCESS

無障礙與可接近性

△觀察

已具備的良好設計

? 仍待改善

值得持續優化之處

從使用者的日常眼光，描繪城市的溫度與進步。

@ 白澤生活實驗社

37°16'N  
127°01'ESUWON  
KOREA  
2024



# 一座好公廁， 靠的是看不見的後台

水原  
CIVIC  
TOILET  
POP



看不見的維護，成就看得見的舒適。

每一次乾淨、無味、順手的體驗，來自一整套看不見的後台系統。在水原，公廁維護以日常標準化、即時反應與跨單位協作為核心，從巡查到修繕、從補給到回報，讓每一座公廁都能被安心使用，也讓城市對「公共」的承諾，落實在每一次細緻的照顧裡。



## WHAT WE KNOW ✓

- ✓ 乾淨與衛生，來自持續的巡查與清潔。
- ✓ 備品充足，讓使用更順手、更有尊嚴。
- ✓ 小修即時處理，能避免問題擴大。
- ✓ 回報與追蹤，讓系統越來越好。



## WHAT WE DON'T ?

- ? 每一處異常的第一時間，是誰先發現的？
- ? 夜深人靜時，誰在進行清潔與檢修？
- ? 看不見的後台量有多大，才能維持看得見的日常？
- ? 使用者的一次回饋，如何推動下一次的改變？

## 後台關鍵夥伴



清潔人員



保養技師



補給團隊



管理單位



使用者回饋

## 後台運作流程

### 01 巡查

定時巡查設施與環境，及早發現問題。



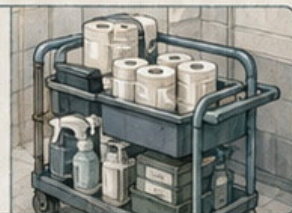
### 02 清潔

標準化清潔流程，乾淨、無味、無死角。



### 03 補給

備品即時補給，確保不缺、不斷。



### 04 修繕

小修小補即時處理，大修通報專業支援。



### 05 回報

紀錄與回報異常，數據化追蹤改善。



## 廁所女神的筆記

前台越輕鬆，  
後台往往越不能出錯。



後台不喧嘩，卻讓城市每天都能從容前行。





水原 | CIVIC TOILET POP

CIVIC  
TOILET  
POP

# 公共文化， 如何變成城市價值？

從公廁的設計與維護，走向城市的信任與未來

價值的回報，不只來自金錢，而是信任、可用性與一座城市願意把日常需求「看見」的姿態。當公廁被好好設計、持續維護、被市民使用與理解，它讓人安心停留、也讓城市更被看見與記住。



公廁價值鏈：從設計到城市品牌



## 編輯分析

公廁不只是解決生理需求的地方，更是城市對待日常與人的具體態度。當這份態度被制度化、被使用、被分享，它就會轉化為一種集體記憶與城市價值，成為城市永續競爭力的一部分。



VALUE

PUBLIC CULTURE

編輯分析



# 把尷尬話題， 做成城市文化

PAGE 09 | CULTURE COLLAGE

水原 | CIVIC TOILET POP

水原的廁所文化，不只是功能與設備的堆疊，  
而是讓教育、幽默與公共對話自然發生的舞台。  
它讓原本尷尬的話題，有了入口、有了語言、  
也有了被所有人參與的可能。

水原  
CIVIC  
TOILET  
POP

好好上廁所，  
也是一種  
公民素養！

GOOD TOILET,  
GOOD CITY.

廁所可以很酷，  
城市就會更好！

I CARE  
FOR  
CLEAN CITY

CLEAN  
RESPECT  
TOGETHER

TOILET TALK  
OPEN MIC

開放對話  
從廁所出發，  
談城市大小事。  
每月最後一個週六  
15:00-17:00  
@ 海우재

TOILET MUSEUM

ADMISSION TICKET

입장권

DATE  
2024.05.18  
NO. HJ-0520



11.19 TOILET DAY  
世界廁所日



一起為乾淨、尊重與理解努力！  
CLEAN CITY, KIND COMMUNITY.

王也要上廁所，  
所以我們更要講究。

해우재 화장실 문화관  
HAEUJAE TOILET CULTURE MUSEUM

해우재  
TOILET MUSEUM

수원 화장실 문화의 시작  
THE BEGINNING OF  
TOILET CULTURE IN SUWON



可被記住

有故事、有設計、有創意  
讓廁所變成城市旅途中  
難忘的一站。



可被再次造訪

好玩的互動、節日與活動，  
讓人想再來，帶朋友一起  
重新發現水原。



可被學習

從小學課程到博物館導覽，  
讓孩子知道：乾淨與尊重  
是生活也是知識。



可被討論

不再避諱，讓每個人都能  
用幽默與理解，打開對話  
的可能。



화장실의 날 기념 행사 성황  
水原「廁所日」活動熱烈舉行



2008.11.20

當一座城市敢把  
廁所放進文化清單裡，  
它其實是在  
重新安排羞恥感。



+ CIVIC TOILET POP MAP +  
水原廁所文化地圖  
已收集 62 處



一起  
去發現！

37°16'N  
127°01'E

SUWON  
KOREA  
2024





設計未來的公共想像，  
從最日常的地方開始。

CIVIC  
TOILET POP  
SERIES 01  
VOL. 01

∞

水原  
SUWON  
TOILET  
CITY



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

37°16'N  
127°01'E

SUWON  
KOREA  
2024



86

# 如果每座城市， 都把公廁當成公共文化設施？

CIVIC  
TOILET POP



水原 | CIVIC TOILET POP

WHAT IF

REPLACE

△推論



REPLACE  
THE NORMAL

公廁 = 必要但隱形 → 公廁 = 可學、可玩、可休息的公共節點



學習

把清潔、用水、身體與  
環境的知識，變成互動  
展覽與遊戲。



休息

提供乾淨舒適的座席與  
飲水，成為每個人都能  
安心停留的地方。



導覽

連結在地歷史與水文化，  
成為城市導覽的起點與  
故事站。



親子共用

友善親子設備與安全設計，  
讓照顧者與孩子都能  
自在使用。



公廁從來都不只是「解決問題」的地方，而是城市價值的  
試金石。當我們願意把它重新想像，它就能成為學習、休息、  
導覽與共融的節點，讓日常被照顧，也讓城市更有溫度。  
設計未來，不一定從大建設開始，而是從願意重新設計  
「正常」開始。



真正的未來，  
不一定更炫，  
而是更願意把日常照顧  
做完整。



教育價值



社區連結



永續水資源



共融設計



日常升級



城市文化



探索城市  
廁所地與日常秩序  
讓地圖更完整。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

∞

TOILET CITY  
SERIES 01

柏林  
BERLIN



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

52°31'N  
13°24'E

BERLIN  
GERMANY  
2024



柏林 | CAST IRON ARCHIVE

CAST  
IRON  
ARCHIVE

# 柏林把公廁 做成城市家具



PAGE 01 | EDITORIAL POSTER

你以為它只是街角小便亭，

其實它也是市政美學與秩序的鐵製檔案。

在十九世紀的柏林，衛生不僅是科學，也是城市治理的語言。當工業化帶來人潮與需求，鑄鐵小便亭應運而生，以標準化、耐用與可維護的方式，被安置在街道、廣場與市場邊緣。它們既界定了公共行為的邊界，也參與了城市美學的塑造。這些鑄鐵結構，如今仍靜靜站立，記錄著一座城市如何把日常衛生變成公共設計的典範。

## 城市關鍵詞



衛生

維護公共健康  
的基礎設施



秩序

界定行為邊界  
的都市語言



城市記憶

鑄鐵留下的  
時間檔案



有些城市  
把廁所藏起來；  
有些城市卻讓它  
長成街景的一部分。



FACT | ✓

柏林鑄鐵小便亭於1860年代  
起大規模設置，最多曾超過  
1,000座，至今仍可見其身影。



REMOTE FIELD

從城市中心到社區邊緣，  
它們串連起看不見的  
衛生網絡與日常秩序。



CIVIC FURNITURE

不只解決需求，更以工藝  
與比例，提升街道景觀  
與公共空間品質。

這一頁不是觀光明信片，而是城市如何整理「需要」的檔案。





探索城市中被設計的廁所，理解城市日常秩序，並重新思考公共所在。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



TOILET CITY  
SERIES 01

柏林  
BERLIN



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索·理解·尊重

52°31'N  
13°24'E

BERLIN  
GERMANY  
2024



柏林 | CAST IRON ARCHIVE

# 柏林街角的鐵亭路線圖

PAGE 02 | FIELD ATLAS

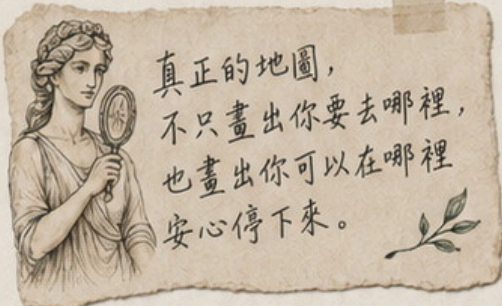
CAST  
IRON  
ARCHIVE



BERLIN  
TOILET CITY  
2024



在柏林，公共廁所不只是「設施」，而是城市流動的節點。它們沿著日常動線，休憩節奏與視線邏輯被安置，回應人流，停留與管理的平衡。這張路線圖邀請你以鐵亭為路標，讀懂城市如何在流動中安排體貼，在秩序中保留人性。



鐵亭不是目的地，而是引導你停下來聽見城市的一種方式。

## REMOTE FIELD

- 車站周邊
- 公園邊界
- 廣場轉角
- 市場附近
- 河岸步道

## 概念田野路徑

- 人流**  
觀察人如何移動、匯聚與分散，廁所如何承接這些節奏。
- 隱私**  
其實在開放與封閉之間，設計如何定義安全與界線。
- 維護**  
清潔與維護如何被制度化，讓公共空間持續運作。
- 可見度**  
廁所被看見，才會被使用；被理解，才會被尊重。



探索  
場所，  
理解  
公共  
設施  
如何  
運作。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

柏林  
BERLIN



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

52°31'N  
13°24'E

BERLIN  
GERMANY  
2024



柏林 | CAST IRON ARCHIVE

# 一座鑄鐵小便亭， 如何運作？

PAGE 03 | TECHNICAL CUTAWAY

CAST  
IRON  
ARCHIVE



BERLIN  
TOILET CITY  
2024



這座鑄鐵小便亭不僅是城市家具，更是工程、材料與公共衛生思維的結晶。從外殼鑄造、通風排氣、污水導流到維護開口，每一處細節都在平衡隱私、耐久、清潔與城市維護的需求。

## SYSTEM 運作流程

- 01 進入**  
半遮蔽入口提供隱私，引導使用者進入。
- 02 使用**  
尿液導入內部導流槽，保持環境整潔。
- 03 排出**  
透過排水系統流入地下污水管網。
- 04 清潔**  
透過維護開口與沖洗系統，便於定期清潔與維護。

### 地面導流

地面向內微傾斜，將液體導向中央導流槽，減少積水與異味。

### 維護開口

底部設有檢修門，便於清理淤積物與檢修管線設備。

### 通風開口

頂部百葉與透氣孔促進空氣流通，降低異味累積。

### 鑄鐵外殼

鑄鐵構件耐候耐腐蝕，模組化板件便於維修與更換。

### 半遮蔽入口

格柵式入口兼顧隱私與通風，降低視覺直視，提升使用舒適度。

### 排水系統

尿液經導流槽進入垂直排水管，接入地下污水管網，重力自然排流。

## WATER SOURCE 水源來源

部分小便亭設有手動沖洗系統，水源來自市政自來水管網，以維持衛生與氣味控制。



## BACKSTAGE 維護後台

由市政清潔隊定期巡檢、清潔與補充清水，確保設施長期可用與衛生安全。



### 女神筆記

當街角設備也被仔細設計，秩序就不必每次都靠命令維持。



鑄鐵結構



通風系統



導流設計



排水管網



維護檢修



探索城市中的廁所，  
理解公共與日常秩序，  
思考記憶如何被保存。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

柏林  
BERLIN



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索、理解、尊重

52°31'N  
13°24'E  
BERLIN  
GERMANY  
2024



柏林 | CAST IRON ARCHIVE

# 從市政設備， 到城市記憶

PAGE 04 | ARCHIVE

CAST  
IRON  
ARCHIVEBERLIN  
TOILET CITY  
2024

舊公廁從來不只是功能的遺跡，更是城市如何處理羞恥、衛生與公共行為的檔案。

它們記錄了制度、技術與價值觀的變遷，也提醒我們：文明不是抹去痕跡，而是學會與之共存。

19世紀：衛生課題

1800s-1890s



工業化帶來人口聚集，  
公共衛生成為城市治理焦點。

20世紀前半：都市秩序

1900s-1940s



市政系統化布設公廁，  
強化秩序、標準與可及性。

20世紀後半：設備轉型

1950s-1990s



結構簡化與材料轉換，  
功能升級、設計語彙改變。

當代：保存與再設計

2000s-Now



歷史設備被再發現與再設計，  
轉化為城市文化資產。

## ① 為何出現

城市化帶來衛生壓力，  
公共廁所成為維護健康  
與尊嚴的必要設備。



## ② 放在哪裡

配置於街道轉角、公園、  
車站與市場周邊，靠近  
日常動線與人流節點。



## ③ 如何維護

由市政負責清瀆與運檢，  
定期修繕金屬結構與  
給排水系統以確保運作。



## ④ 為何值得記住

它們見證制度設計、  
技術演進與社會觀念，  
是城市記憶的實物模型。



歷史不一定住在博物館裡；  
有時它就站在風裡，  
像一座沉默的街角設備。

## 研究狀態標記

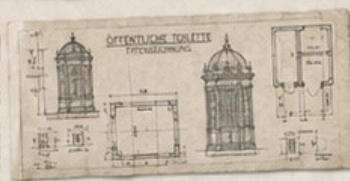
- ✓ 已確認
- △ 編輯分析
- ② 仍待查證

市政檔案記錄顯示，柏林自19世紀起  
系統性設置公共廁所，以改善公共衛生。

現存鑄鐵公廁反映當時的材料工藝、  
審美語彙與社會秩序需求。

部分早期設備的設計師、精確數量與  
使用細節仍需更多史料佐證。

\*本頁內容基於公開資料、現地觀察與編輯研究整理。



—— 這一頁不是在懷舊，而是在追問：我們如何設計與記憶日常生活？ ——





柏林 | CAST IRON ARCHIVE

# 走進鐵亭： 柏林街角的感官公廁

它不是景點，也不是純粹設備，

而是一件被城市長期使用的鐵製家具。

柏林 BERLIN | PAGE 05 | SENSORY EDITORIAL



廁所女神悄悄說：  
對遊客是老派造型，  
對附近的人可能只是  
星期二。

## 小細節觀察

- 01 透氣格柵可兼顧通風與隱私。
- 02 半地下排水系統，靜靜運作百年。
- 03 男廁 (HERREN) 與女廁 (DAMEN) 分立，維持歷史以來的秩序配置。



### 城市觀察提案

下次經過鐵亭，停下腳步，  
觀察它如何與街道共存。



### 延伸閱讀

A. Schönfeld, „Berliner Bedürfnisanstalten“,  
Stadtarchiv Berlin, 2018.



### 相關地點

Oranienstraße・Kastanienallee・  
Prenzlauer Berg 等歷史街區。

CAST  
IRON  
ARCHIVE

光

鑄鐵的線在晨光  
下有金屬微光，  
午後投下細緻影。



聲音

門掀開的金屬聲、  
水流與腳步聲，  
與街角節奏交疊。



氣味

清潔劑混著潮氣，  
偶有烘焙香氣從  
巷口飄進來。



材質

冰涼、堅實、細緻的  
鑄鐵觸感，歲月留下  
使用的痕跡。



心理感受

在陌生城市裡，  
它給予一種隱匿的  
安心與秩序感。



時間感

它存在的時間，  
比我們在此停留的時間  
更長久。







## 柏林 | CAST IRON ARCHIVE

CAST  
IRON  
ARCHIVE誰在用？  
誰又繞過它？

PAGE 06 | CITIZEN LENS

城市廁所不是「自然存在」的，它是制度、位置、時間與使用經驗的組合。  
在柏林，我們從不同角色的視角，看看誰被照顧到了，誰仍被留在外頭。



## 通勤者

趕時間，追求效率與順路



- 使用情境  
通勤途中，需要快速使用廁所
- 方便之處  
地鐵站旁或主要節點有付費廁所
- 卡住之處  
排隊時間長、找不到、  
使用費與零錢準備繁瑣
- 其他感受  
若廁所暫停維修，沒有替代方案



## 觀光客

探索城市，需要導航與資訊



- 使用情境  
觀光途中，臨時需要找廁所
- 方便之處  
地圖 App 有標示，景點附近可找到
- 卡住之處  
標示不清、臨時關閉、  
語言障礙與付費方式不熟悉
- 其他感受  
希望有更明確的開放時間與中文資訊



## 附近居民

日常生活，需要安心與維護



- 使用情境  
日常生活，散步或購物途中使用
- 方便之處  
固定地點存在，熟悉且可預期
- 卡住之處  
清潔與維護狀況不穩定，  
夜間安全感不足
- 其他感受  
希望鄰里更被納入營運與回饋機制



## 需要更友善設計的人

身體差異，需要平等的使用權利



- 使用情境  
需要無障礙空間與輔助設施
- 方便之處  
部分廁所有無障礙設計
- 卡住之處  
數量不足、動線不順、  
門檻高、設施標示不明確
- 其他感受  
真正可及的廁所仍然太少



不是每一種身體，  
都被同樣等量考慮。

城市廁所若只為「多數人」而設計，就會讓部分人持續繞路、忍耐，或放棄。  
平等不是加上一間無障礙廁所，而是讓每種使用需求都能被看見、被接住。



從市民視角出發，我們期待的城市廁所：

位置合理  
步行可及開放穩定  
時間清楚價格公平  
支付多元設計友善  
人人可用清潔維護  
環境安心資訊清楚  
多語可得納入回饋  
共創治理

→ 這一頁不是觀光明信片，而是城市如何照顧每一個人的見證。 ←



探索城市中  
被忽略的  
廁所，理解  
其日常秩序  
與文化的保存。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

柏林  
BERLIN



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

52°31'N  
13°24'E

BERLIN  
GERMANY  
2024



柏林 | CAST IRON ARCHIVE

# 看不見的後台： 一座鐵亭怎麼維持可用

PAGE 07 | BACKSTAGE DOCUMENTARY

它看起來堅固、歷久如新，但在街頭風景的背後，  
一個日復一日的維護系統，讓這座鐵亭持續「可用」。



## 清潔

每日多次清掃內部地面  
與設備，使用環保清潔  
劑，保持無異味。



## 通風

上方通風窗維持對流，  
減少濕氣與氣味累積，  
兼顧隱私與空氣品質。



## 維修

定期檢查結構與鎖具、  
鉸鏈、門扇與地磚，  
更換耗損零件。



## 排水

內部地面斜度導水至中  
央排水口，連接地下污  
水管線，保持乾燥。



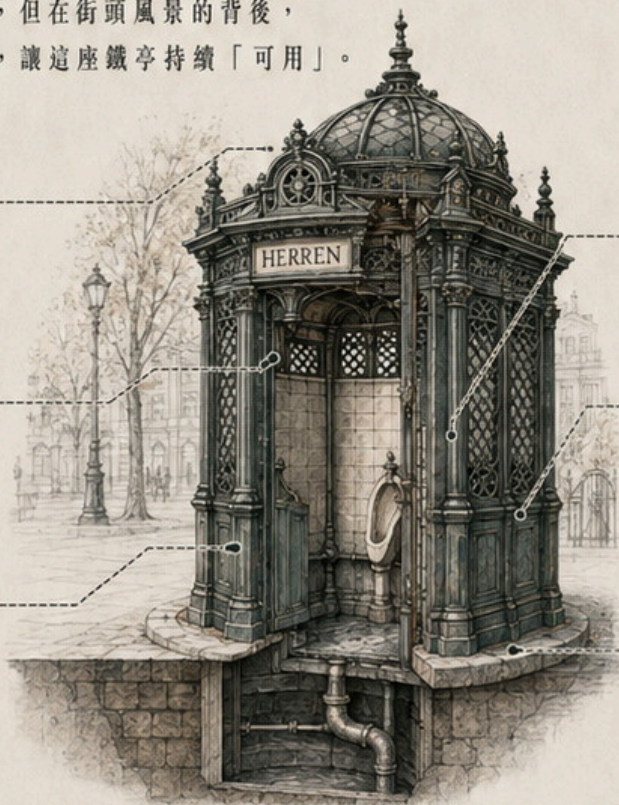
## 備品

固定補充衛生紙、洗手  
液與除臭劑，確保使用  
體驗與衛生標準。



## 塗鴉處理

發現後即時清潔覆蓋，  
使用專用塗鴉清除劑或  
抗塗鴉塗層維護外觀。



## 我們知道的 ✓



### 清潔頻率

市中心區域每日平均清掃  
4~6次。



### 維護時段

多數維護作業於清晨  
04:00-07:00 進行。



### 使用壽命

鑄鐵結構正常維護下，  
可使用超過 100 年。



### 維護團隊

由柏林環境局 (BSR)  
與承包團隊協同執行。



### 設備紀錄

每座鐵亭皆有維護紀錄卡，  
記載檢修與更換歷程。

## 還不知道的？



凌晨街道最安靜時，  
清潔人員如何執行作業？



冬季嚴寒時，水管如何防凍、  
不結冰？



使用量最高的時段與地點，  
是否影響維護頻率？



塗鴉背後的訊息，城市如何  
回應與對話？



未來材料與技術，是否會讓  
鐵亭再進化？

## 維護日常流程



巡查記錄  
發現問題



清潔消毒  
維持衛生



檢修設備  
更換零件



補充備品  
確保供應



塗鴉清除  
恢復外觀



回報紀錄  
追蹤狀態

廁所女神的保留便條  
我比較想知道，  
凌晨最後一班  
清潔人員看到它時  
長什麼樣。





探索城市中最被忽略的  
那些小角落，理解廁所如何  
形塑我們的公共秩序與記憶。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

柏林  
BERLIN

EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

52°31'N  
13°24'E  
BERLIN  
GERMANY  
2024

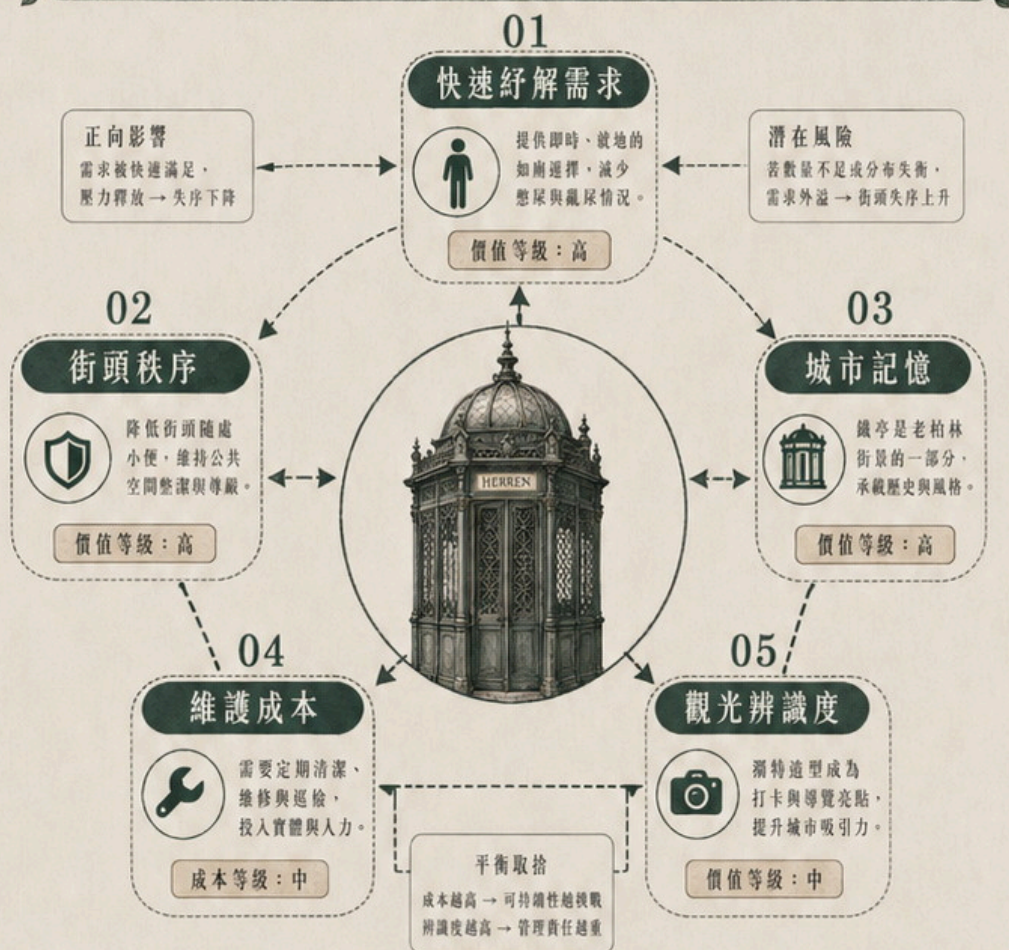


柏林 | CAST IRON ARCHIVE

# 一間小便亭的 城市價值鏈

PAGE 08 | VALUE GRAPHIC

一座鑄鐵小便亭，看似微不足道，卻在柏林城市運作中，  
串聯起需求、秩序、記憶、成本與辨識度，形成一條隱形的價值鏈。



## △ 編輯分析

它的價值不只在「方便」，  
還在於它如何減少失序，  
並保留一種老柏林的  
街角語氣。

## 價值鏈如何運作？

- 直接貢獻 ——  
此面向直接創造價值或改善城市狀態。
- 間接影響 ——  
此面向通過其他面向間接產生影響。
- 取捨關係 ——  
此面向與他面向存在平衡或成本取捨。

## 等級說明

- 高** 對城市的價值或影響顯著且正面。
  - 中** 有影響但受條件限制或需持續投入。
  - 低** 目前影響較小或不易被感知。
- 價值 ● 正面效益      成本 ● 資源投入或負擔

CAST  
IRON  
ARCHIVEBERLIN  
TOILET CITY  
2024

## VALUE RECEIPT

城市價值收據

柏林 CAST IRON ARCHIVE

ITEM

鑄鐵小便亭

核心價值

- ✓ 快速紓解需求  
高 ● ● ● ○
- ✓ 街頭秩序  
高 ● ● ● ○
- ✓ 城市記憶  
高 ● ● ● ○
- ✓ 觀光辨識度  
中 ● ● ● ○
- ✓ 維護成本  
成本中 ● ● ● ○

整體評估



當秩序、記憶與辨識度被保護，  
一間小便亭的價值，遠超乎它的體積。



BERLIN · TOILET CITY · 2024

小設施 · 大影響。讓城市運作得更好，也讓記憶得以留下。



探索  
那些  
被  
忽  
略  
的  
微  
型  
公  
共  
所  
在  
。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

柏林  
BERLIN



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

52°31'N

13°24'E

BERLIN  
GERMANY  
2024



柏林 | CAST IRON ARCHIVE

# 鐵亭不是古董， 是街角文化

柏林 BERLIN | PAGE 09 | CULTURE COLLAGE

在柏林，鑄鐵廁所不僅是一項市政設施，更是街角文化的載體：

它見證日常、承載記憶，也參與城市的生活節奏與集體想像。

## 01 老派市政美學

鑄鐵、花紋、圓頂、徽章——  
每一處細節，都展現 19 世紀  
市政工藝的追求與自豪。



## 02 街角的男性公共史

早期多為男用小便所，反映  
城市對「衛生」與「秩序」的  
管理思維與性別想像。

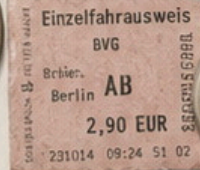
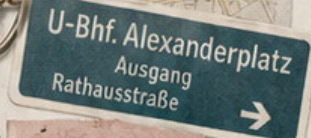


Nur für  
Herren



## 03 觀光與日常重疊

旅遊指南、明信片、紀念品——  
鐵亭成了柏林的城市名片，  
也融入生活風景。



## 04 被使用過的城市記憶

磨損、塗鴉、貼紙、補丁——  
使用的痕跡，讓設施擁有了  
人的溫度與時間的重量。



小筆記 / DEBATE

它看起來像歷史，  
卻仍然在當下工作。

一座城市如何對待它的公共廁所，  
決定了它如何對待每一個人。



ARCHIVE LABEL

Objekt: Stadt-Toiletten Pavilion  
Standort: Berlin, DE  
Baujahr: 1880s-1930s  
Material: Gusseisen



鑄鐵工藝美學



公共衛生史



都市風景記憶



當代持續使用



文化資產價值



探索城市中  
被忽略的  
場所，理解  
如何承載  
城市記憶與  
公共秩序。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

柏林  
BERLIN



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

52°31'N  
13°24'E  
BERLIN  
GERMANY  
2024



柏林 | CAST IRON ARCHIVE

# 如果今天 重做柏林公廁？

PAGE 10 | SPECULATIVE CIVIC DESIGN

在城市持續進化的今天，  
我們重新想像柏林公廁——保留鑄鐵記憶，  
升級為更友善、更乾淨、更永續的公共設施。

過去 OLD



未來 NEXT-GEN CONCEPT



CAST  
IRON  
ARCHIVE



REPLACE  
THE NORMAL

歷史連型可以保留，  
但使用邏輯要重寫。



無障礙設計

無門檻出入口、  
寬敞操作空間、  
扶手與緊急呼叫  
系統，人人都能  
安心使用。



性別更友善

獨立全間式設計，  
性別中立標示，  
尊重多元使用者的  
身分與隱私。



較容易清潔

抗污耐候材質、  
模組化內裝與  
圓角收邊，減少  
死角，清潔更快  
更有效。



節水邏輯

感應式出水、  
雙段沖水系統與  
雨水回收利用，  
珍惜資源，守護  
城市環境。



節水

每次使用  
減少約 40%  
用水量



清潔

清潔時間  
縮短約 30%  
維護更省力



照明

LED 照明 +  
自然採光設計，  
清楚且節能



耐用

模組化檢修設計，  
延長使用壽命，  
降低長期成本

設計語彙延續



鑄鐵格柵



拱形元素



城市融入

延續經典紋樣語彙 保留歷史輪廓比例 與街道尺度和諧共生



NEXT-GEN 概要

尺寸 | 直徑約 3.4 m  
高度約 4.6 m  
結構 | 耐候鑄鐵 + 鋼構  
能源 | 太陽能供電  
+ 低耗能系統  
用水 | 雨水回收 + 節水設備  
照明 | LED 節能照明  
維護 | 模組化零件更換  
快速維修

好的公廁，是城市文明的證明，也是未來生活的日常。





# San Lorenzo: 像建築，也像地景的廁所



當土地、材料與公共需求撞在一起，  
廁所就不只是附屬物，  
而成為一個地方怎麼組織日常的證據。



“在這裡，  
廁所看起來不像附屬物，  
而像一塊被壓實的地景。”



聖洛倫佐位於乾燥高原邊緣，  
強風、日照與砂土形塑了人們的生活方式。  
這座以夯土與在地材料建構的公共廁所，  
回應環境，也回應對「公共」的基本想像：  
穩固、節制、易於維護，並且與土地同在。

## 這座廁所的關鍵詞



夯土結構  
就地取材・節能耐久



被動降溫  
厚牆與開口的氣候智慧



公共可及  
平等、直觀、好維護

這一頁不是觀光明信片，而是城市如何整理「需要」的檔案。



探索城市設施背後的  
地理脈絡與日常想像  
的秩序。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

SAN  
LORENZO



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

31°35'S  
67°11'W

SAN  
LORENZO  
2024



SAN LORENZO  
EARTH  
BRUTALISM



# 它為什麼長在這裡？

—— 一張地圖解讀廁所與環境如何共存 ——

這座廁所並不是隨機擺放的附屬物，  
而是順應氣候、地形與聚落脈絡，長出的恰當位置。

## SITE ATLAS | 現地關係圖



### 圖例 KEY

日照路徑 主導風向 步行路徑 水源或供水點 坡度(等高線) 聚落/道路

## WHY HERE | 為什麼在這裡？



**高日照 → 乾燥除濕**  
日照充足有助於減少濕氣與異味累積，提升使用後的乾燥與衛生條件。



**順風向 → 減少異味擴散**  
設置於主導風向的下風側，讓氣味自然被帶離聚落與步行動線。



**緩坡地 → 排水與穩定**  
選在自然緩坡上，便於雨水導流與地表乾燥，基礎也更穩定耐久。



**連結路徑 → 可及性高**  
位於村落與田地之間的往返路徑上，步行可達，融入日常移動節奏。



**靠近水源 → 取水便利**  
雖為季節性水源，仍足以支撐清潔與日常使用，降低取水成本。



**接近聚落 → 社會安全感**  
鄰近聚落與道路，增加使用者的心理安全與夜間可見度，減少孤立感。

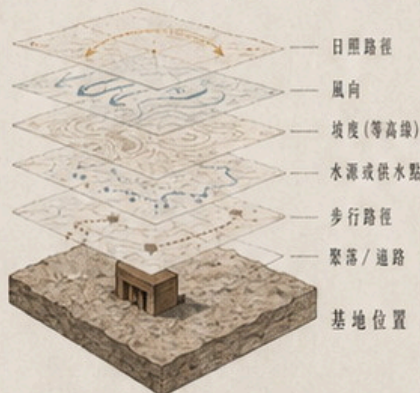
## REMOTE FIELD | 現地筆記

地點：San Lorenzo, 阿根廷乾燥高原聚落邊緣  
調查日期：2024.08  
天氣：晴，強風，乾燥



通往田地的路上，這座廁所安靜地坐落在一小坡上。風很大，太陽也很烈，但廁所內部乾爽、氣味很淡。村民說：「這裡剛剛好，走路不遠，也不會帶風味回家。」

## LAYERED ATLAS | 疊合分析圖



## 設計如何回應環境

- ✓ 厚實土牆遮熱蓄涼，應對強日照與高溫。
- ✓ 小型開口與風向配置，促進自然通風並避免異味回流。
- ✓ 高窗引光，減少人工照明需求。
- ✓ 就地取材(夯土、石材)，降低運輸與碳排，也與地景融為一體。
- ✓ 簡單體量與耐久結構，適應乾燥風沙與溫差大的氣候條件。

—— 一切位置，都是對環境的回應；一座廁所，也能成為地景的一部分。 ——



# 原土結構與 廁所系統剖面

從材料到動線，這座廁所以地方資源為基礎，在乾燥氣候下形成一套低耗能、易維護的公共衛生系統。

蝦蟇拔中遽掩是鴈胸  
鮑兩贖荷荷猶殊所  
感楚陶甕玄鑒。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

SAN  
LORENZO

EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索·理解·尊重

31°33'S  
67°11'W  
SAN  
LORENZO  
2024

099

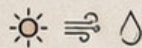
SAN LORENZO  
EARTH  
BRUTALISM



SYSTEM

氣候 × 材料  
× 維護  
三者協同，  
形成低耗能、  
可持續的  
廁所系統。

氣候



乾燥高日照環境  
採取遮陽、通風、  
保水策略。

## 材料



就地取材的夯土牆體，  
厚重耐久、低碳低耗。

維護



清晰的動線與  
檢修設計，  
降低維護成本，  
延長使用壽命。

入口  -----  
半開放式入口廊道  
提供過渡緩衝，  
兼具隱私與遮隱。

**遮陽** 

深出簷與厚牆遮擋  
強烈日照，降低室內  
輻射熱。

**通風** 

高側窗與對流氣道  
促進自然通風，帶走  
濕氣與異味。

**夯土牆** 

當地土壤夯實而成，  
厚實牆體具蓄熱與  
結構穩定性。

**如廁空間**   
獨立隔間配置，  
通風頂窗與高位進氣口，  
維持乾爽與氣味排出。

**洗手區** 

臨近出口設置洗手台，  
配合重力供水系統，  
降低交叉動線。

排水 △ 汗水經管線導流至沉砂井與滲濾槽，再自然滲透土壤。

維護動線 △ --- ---  
設備與管線集中於後側，  
設置檢修口與維護通道，  
降於定期清潔與修繕。

圖例 LEGEND

✓ 已確認

### △ 合理推論

？待查

**厚牆與遮陽降低熱負荷**

夯土牆與深出簷減少日照入射，維持室內涼爽，減少對機械通風或冷卻的依賴。

·自然通風帶走濕氣與異味·  
高側窗與通風管道形成對流，促進空氣交換，保持空間乾燥與衛生。

### 重力供水與簡易洗手系統

採高位水箱與重力供水，提供穩定水壓，簡化系統，降低能耗。

·分流排放與在地滲濾  
汗水經沉砂與滲濾處理後  
回歸土壤，減少對外部  
排水設施依賴。

維護導向的空間與構造  
集中設備與檢修口，  
確保日常清潔與維修  
操作安全、便利。

— 這一頁不是觀光明信片，而是城市如何整理「需要」的檔案。 —



探索被忽略的奇趣角落，  
體驗與共生的設計。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

∞

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

31°35'S

67°11'W

SAN  
LORENZO  
2024



SAN LORENZO | PAGE 04 | ARCHIVE

SAN LORENZO  
EARTH  
BRUTALISM



# 從地方材料到建築實驗

一座廁所的誕生，來自人們的需要、土地的材料，  
以及對公共與尊嚴的共同想像。

## 時間脈絡 TIMELINE

01

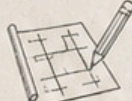
### 需求浮現



社區反映缺乏乾淨、  
安全又可使用的公共廁所，  
特別是在集市與節慶期間。

02

### 設計介入



建築團隊進駐場域，  
以地方材料與氣候條件，  
提出簡潔、耐用的方案。

03

### 完工啟用



由社區協力建造，  
完工後正式啟用，  
並開放給所有人使用。

04

### 日常使用



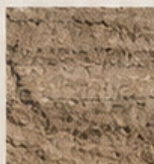
成為日常的一部分，  
維護由社區輪值，  
確保長期清潔與可用。

## ARCHIVE LABEL

建築名稱 | San Lorenzo 公共廁所  
計畫類型 | 社區公共設施  
地點 | 阿根廷 聖胡安省 San Lorenzo  
氣候類型 | 乾燥高原氣候  
設計策略 | 地方材料 · 被動降溫 · 低維護  
關鍵材料 | 壓實土牆 · 石材 · 木材 · 金屬  
啟用狀態 | 已啟用  
檔案編號 | SL-ARC-04  
紀錄日期 | 2024

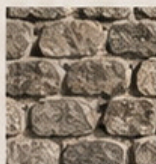
ARCHIVE  
FILE

## 材料選擇 MATERIAL PALETTE



### 壓實土牆

就地取材，厚實牆體  
提供熱慣性與隱私。



### 在地石材

來自周邊溪谷的石塊，  
穩定耐用，紋理自然。



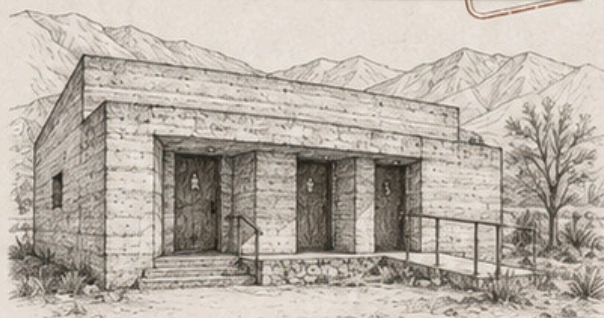
### 木材

門窗與遮蓋使用在地木材，  
帶來溫潤觸感。



### 金屬屋頂

反射日照並快速散熱，  
減少室內熱累積。



## 地方需求

居民與旅人需要一個乾淨、  
安全、可被信任的場所，  
尤其在公共活動與集市時，  
廁所的缺乏讓人感到不便  
與不安。



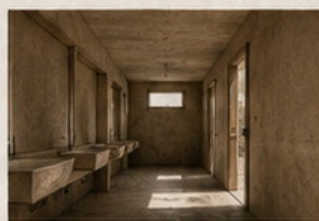
## 材料選擇

選用就地可得的壓實土、石材  
與木材，減少運輸與成本，  
同時讓建築與地景融合，  
呈現土地原有的質地  
與色彩。



## 公共設施

不只是解決生理需求，  
更是保障尊嚴與衛生、  
促進社區交流與平等使用  
的關鍵公共設施。

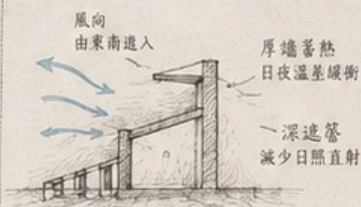


## 今天的意義

在乾燥高原上，這座建築是  
對氣候與資源的回應，  
更座對地方親我與集體參與的  
尊重與延續。



## 手繪草圖 SKETCH NOTE



## 檔案片段 DOCUMENT FRAGMENT

我們想要一個  
大家都可以安心使用的地方，  
乾淨、方便，  
而且能留在這裡很久。

—社區會議紀錄節錄—

## 社區筆記 COMMUNITY NOTE

我們一起搬土、疊石頭、  
做模具、澆水、養護。  
這座廁所是我們  
自己做出來的，  
也是我們要一起  
照顧的地方。

檔案不只是保存過去，更是理解地方、設計未來的起點。





# 走進高原乾燥： 像建築也像庇護的感官公廁

這座廁所不是為了豪華，  
而是把熱、灰塵、風、陰影、氣味、觸感和安心感，  
變成每天能用的庇護所。



“廁所女神悄悄說：  
在這裡，舒服不是豪華，  
而是熱被擋在外面。”

## 小細節觀察

### 01 深簷與遮陽



深簷拉出陰影，  
減少直曬與熱傳導，  
讓進出與等候  
都能保持涼爽。

### 02 厚牆的緩衝



夯土牆厚實，  
白天隔熱，夜晚緩釋，  
穩定內部溫度，  
減少日夜溫差的不適。

### 03 乾涼的氣流



門縫與高側開口  
創造穿堂氣流，  
帶走熱氣與氣味，  
讓空間自然換氣。

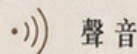
## 感官六重奏



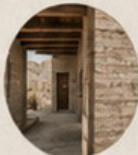
光



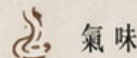
強烈的陽光  
在厚牆與深簷下  
被柔和過濾，  
只留下清晰的光影。



聲音



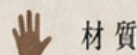
風被建築導引，  
外界喧囂被削弱，  
只剩下水聲與腳步  
的輕柔節奏。



氣味



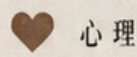
乾燥空氣少了濕味，  
社區植物的微香  
與清潔用水的氣息，  
讓感受保持清新。



材質



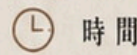
土牆粗糙而溫厚，  
腳下是石與砂的觸感，  
讓人意識到自己  
與大地的連結。



心理感受



厚牆與半戶外空間  
提供包覆與界線，  
讓人放鬆，也安心  
做最基本的事。



時間感



在這裡，時間放慢  
了腳步，短暫的一刻  
變成與土地  
同步的呼吸。

這一頁不是觀光明信片，而是城市如何被感受的剖面圖。





探索乾燥氣候地帶的廁所設計與使用條件，  
地圖是我們依據。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

SAN  
LORENZO



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

31°33'S  
67°11'W  
SAN  
LORENZO  
2024



SAN LORENZO  
EARTH  
BRUTALISM



# 誰在用？誰又還被擋在外面？



一座公廁，從來不只是建築本身，  
而是由位置、可及性、尊嚴、時間與身體差異所構成的整體條件。



## 市集攤販



### 使用情境

長時間在市集擺攤，  
中途需要上廁所。



### 方便之處

公廁就在市場旁邊，  
步行很快能到。



### 卡住之處

尖峰時段要排隊，  
有時來不及離開攤位。

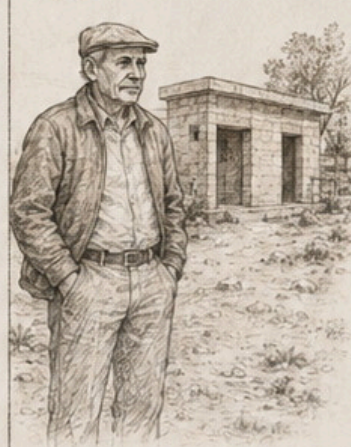


### 其他感受

希望能有更乾淨、  
不會臭的環境。



## 附近居民



### 使用情境

日常散步、接小孩後  
順路使用公廁。



### 方便之處

離居住地近，  
熟悉又習慣使用。



### 卡住之處

部分時段清掃不足，  
環境與設備不穩定。

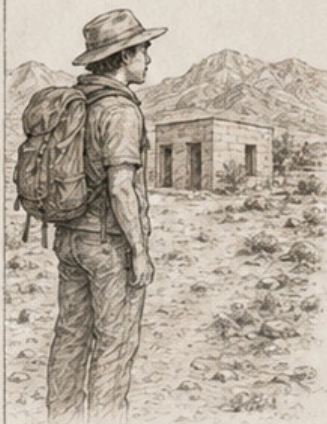


### 其他感受

希望公廁被好好照顧，  
這也是社區的一部分。



## 過路旅人



### 使用情境

長途移動途中，  
需要臨時如廁。



### 方便之處

有指標能找到，  
不會偏離主路太遠。



### 卡住之處

收費不透明，或沒有  
零錢找換。



### 其他感受

希望被當作旅客尊重，  
而不是被忽視的人。



## 需要更友善設計的人



### 使用情境

使用輪椅或行動輔具，  
需要方便通行。



### 方便之處

若有無障礙設計，  
能獨立使用。



### 卡住之處

出入口門檻高、通道窄，  
設備高度不合適。



### 其他感受

希望被同等考慮，  
而不是被勉強適應。

“不是每一種身體，都被同樣等量考慮。”

公廁的公平，不是人人都能一樣使用，  
而是每一個人，都能在被理解的條件下，安心、體面、獨立地使用。

從市民視角出發，我們期待的公廁



### 位置合理

位於人流動線中，  
距離適當、容易到達。



### 開放穩定

有穩定的開放時間，  
不中斷、不突然關閉。



### 價格公平

收費透明合理，  
並提供多元支付方式。



### 設計友善

考慮不同身體與年齡，  
無障礙、好使用。



### 清潔維護

定期清掃與補充耗材，  
維持乾淨環境。



### 資訊清楚

清楚標示位置、費用，  
規則與緊急聯絡。



### 回饋治理

設置回饋管道，  
讓使用經驗被聽見。

這一頁不是觀光明信片，而是城市如何整理「需要」的檔案。





# 看不見的維護： 缺水地帶怎麼讓公廁持續可用

好的建築只是開始，持續可用才是挑戰。

這座廁所的背後，有一套在乾燥環境中精準運作的維護系統。

**清潔 ✓**  
每日兩次清潔，  
確保地面、台面  
與馬桶乾淨無異味。

使用可生物分解  
清潔劑，減少環境  
負擔。

**補水 △**  
依水箱水位補水，  
以再生水或運水車  
定期補充。

在缺水季節調整  
頻率，優先保障  
基本使用需求。

**排水 ✓**  
灰水經沉砂過濾後，  
就地滲透回土壤。

定期檢查沉砂槽與  
滲透管，避免阻塞  
影響排水效果。

**通風 ✓**  
高側窗與對流氣道  
促進自然通風，  
維持乾燥與無異味排出。

每月檢查通風口  
是否堵塞或損壞。

**維修 △**  
檢查門鎖、鉸鏈、  
扶手與水龍頭等  
五金狀況。

小型損壞當日修復，  
必要時更換備品，  
避免擴大損壞。

**備品 ✓**  
備品定量補充：  
衛生紙、洗手液、  
清潔用品。

以本地採購為主，  
減少運輸與儲存  
成本。

## 我們知道的 ✓

|  |       |                          |
|--|-------|--------------------------|
|  | 清潔頻率  | 每日兩次清潔是維持衛生品質的關鍵。        |
|  | 檢修重點  | 定期檢查五金、排水與通風系統可延長壽命。     |
|  | 厚牆耐久性 | 土壤與石材的厚牆結構能承受乾燥氣候的侵蝕。    |
|  | 通風作用  | 自然通風可降低濕氣與異味，減少清潔負擔。     |
|  | 日照負荷  | 強日照使表面快速乾燥，需觀察熱負荷對材料的影響。 |

## 還不知道的？

|           |                       |
|-----------|-----------------------|
| ？ 長期用水穩定性 | 在極端乾旱年，水源供應如何調度與分配？   |
| ？ 極端乾旱應變  | 若運水車無法進入，將如何維持基本用水？   |
| ？ 夜間維護流程  | 夜間是否有特別的清潔與安全檢查機制？    |
| ？ 尖峰使用量   | 活動日或市集時，實際使用量會達到多少？   |
| ？ 材料老化關鍵  | 在10年、20年後，哪個構件最先需要更換？ |

“我比較想知道，  
活動散場後，最後一位清潔人員  
看到它時是什麼樣子。”

## 維護日常流程



一座廁所的可用性，來自看不見的日常堅持。

探索被地圖遺忘的  
地方與故事。  
維護廁所與對付出的  
地方。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

SAN  
LORENZO



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

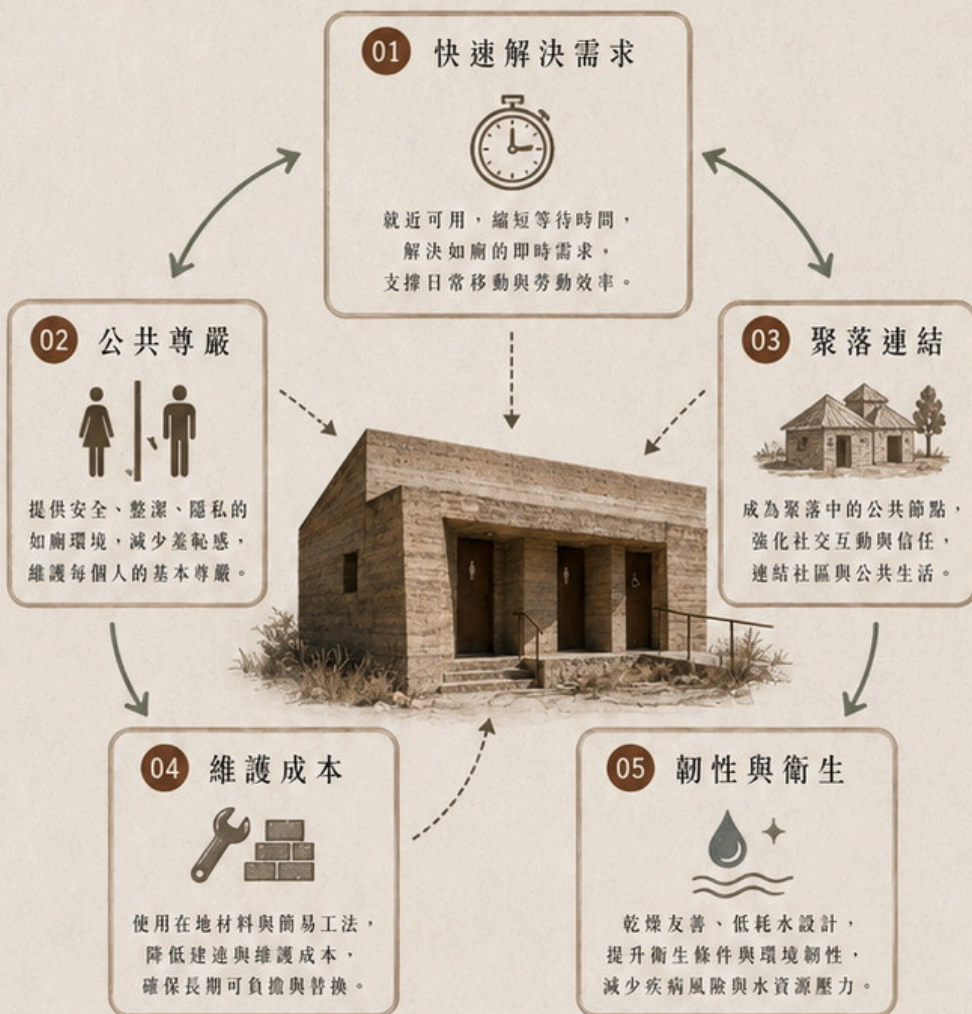
31°33'S  
67°11'W  
SAN  
LORENZO  
2024





# 一間高原公廁的 地方價值鏈

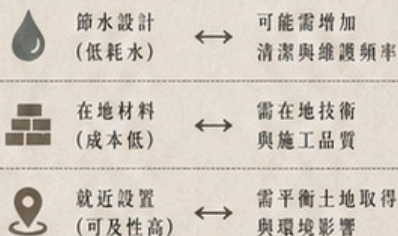
公廁不只是建築，更是一條連結需求、尊嚴、社群、成本與韌性的價值鏈，  
在乾燥高原上，讓日常生活更可持續。



### △ 編輯分析

這間公廁的價值不只在於便利，  
更在於減少差軋、支撐日常移動，  
並讓公共生活在乾燥地區  
變得更平等。

## 取捨與權衡 TRADE-OFFS



# VALUE RECEIPT

| 城市價值收據 |

ITEM 項目

San Lorenzo 公共廁所

LOCATION 地點

San Lorenzo, 高原聚落

DATE 日期

2024.08

CORE VALUES 核心價值評估

 快速解決需求

 公共尊嚴



▲ 聚落連結

 維護成本

### ▲ 韌性與衛生



備註 NOTES

以低耗能、低耗水、在地材料與易維護設計，創造長期可持續的公共廁所價值。

### 綜合價值

高



探索乾燥地區建築關係  
地環境共存的秩序。  
地是我們的秩序。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

∞

TOILET CITY  
SERIES 01

SAN  
LORENZO



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

31°33'S  
67°11' W  
SAN  
LORENZO  
2024



SAN LORENZO | PAGE 09 | CULTURE COLLAGE

SAN LORENZO  
EARTH  
BRUTALISM



# 它不是附屬物， 是地方如何想像公共

一座廁所，承載的不只是功能，  
而是地方的氣候、信念、習慣與關係。

## 01 地方建築語彙

厚實的土牆、深挑的屋簷、  
被太陽曬熱的材質，  
語彙來自地景，  
而非風格的模仿。



## 地方札記

這裡的建築  
不會說話，  
但總讓人覺得  
被照顧著。

## 02 乾燥地景中的公共性

在缺水、強風與高溫的環境中，  
公共廁所提供的不只是服務，  
而是讓人安心停留、重新出發  
的節點。



## 03 社區與日常

它在市場旁、學校旁、田邊或路口，  
人們日常經過、彼此照應，  
也在這裡延續尊重與秩序。



日常片段



謝謝你們把廁所  
維持得這麼乾淨，  
我們每個人都會  
繼續一起照顧它！  
——聖羅倫佐小學五年級

市場→廁所→水源  
學校→廁所→家  
路徑，因它而完整。

## 04 被使用過的痕跡

門把的磨痕、地面的腳印、  
水漬的邊界、修補的痕跡，  
這些使用的證據，  
讓建築有了時間與記憶。



修補≠損壞  
是讓它繼續  
陪伴我們。

“它看起來很安靜，  
卻替很多人省下了  
繞路、尷尬與不便。”

## ARCHIVE LABEL

|      |                      |
|------|----------------------|
| 檔案名稱 | San Lorenzo 文化掛點頁    |
| 建檔日期 | 2024.08              |
| 地點   | 阿根廷 聖羅倫佐 San Lorenzo |
| 檔案類別 | 文化觀察 / 社區行為          |
| 關鍵字  | 公共性、日常、地方智慧、使用痕跡     |
| 檔案編號 | SL-CC-09             |
| 收錄日期 | 2024                 |

ARCHIVE  
FILE

一切位置，都是對環境的回應；一座廁所，也能成為文化的一部分。



探索  
建築  
與  
土地  
的  
關係  
，  
並  
以  
詩  
意  
的  
樣  
式  
，  
連  
結  
用  
戶  
與  
地  
方  
。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

∞

TOILET CITY  
SERIES 01

SAN  
LORENZO



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

31°35'S  
67°11'W  
SAN  
LORENZO  
2024



SAN LORENZO | PAGE 10 | SPECULATIVE CIVIC DESIGN

# 如果今天 重做聖洛倫佐公廁？

以地方材料與氣候智慧為根基，  
讓廁所不只是「存在」，更是服務日常的公共裝置。

REPLACE  
THE NORMAL

地方材料可以保留，  
但使用邏輯可以升級。



過去 OLD

現有聖洛倫佐公廁



以耐久的地方材料建造，  
簡單、堅固，回應乾燥氣候與日常需求。

未來 NEXT-GEN CONCEPT

下一代聖洛倫佐公廁概念



無障礙設計

無障礙坡道、加寬門扇  
與扶手配置，讓所有人都  
能平等使用。



節水與再利用

低耗水器具搭配灰水  
回收系統，用於沖廁  
與植栽澆灌。



較容易清潔

耐污地坪、簡化節點與  
可拆卸檢修面板，減少  
積污與維護時間。



更穩定的夜間使用

太陽能照明提供安全、  
柔和的夜間照度，提升  
可見度與安全感。

升級效益  
AT A GLANCE



節水 WATER

40-60%

較現有系統節水  
透過低耗水器具與  
灰水再利用達成。



照明 LIGHTING

100%

再生能源供電  
太陽能照明提供  
夜間安全使用。



維護 MAINTENANCE

-30%

維護時間下降  
模組化與可檢修設計  
讓維護更簡單。



耐用 DURABILITY

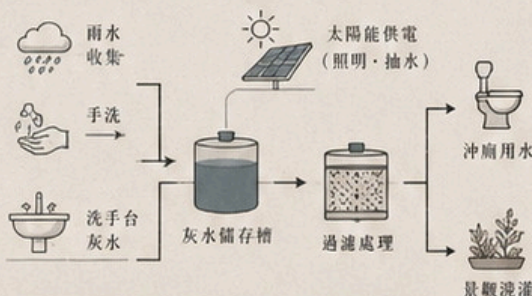
+25%

耐候壽命提升  
材料與細節優化，延長  
在地乾燥氣候壽命。

NEXT-GEN 概要

地點 | San Lorenzo · 阿根廷乾燥高原聚落  
類型 | 公共廁所（乾式+沖水混合）  
用戶 | 居民、旅人、行動不便者  
建築面積 | 約 28 m<sup>2</sup>  
結構系統 | 夯土牆體+木樑+鋼連接件  
材料策略 | 地方材料優先、低碳、可替換  
能源 | 太陽能供電（照明+抽水）  
水資源 | 灰水回收再利用、低耗水器具  
建造方式 | 在地工法+預組構材減少工期  
完工目標 | 2025+（概念設計）

系統整合概念



簡單・可靠・能量自給・水資源循環，適應聖洛倫佐的乾燥環境。



重做不是推翻，而是升級使用的邏輯，讓公共衛生建設更好地服務社區。



探索被忽略的建築細節  
如何創與日常相接條件  
重新轉為公共景。

CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01



TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

35°17'S  
173°56'E

KAWAKAWA  
AOTEAROA  
NEW ZEALAND  
2024



KAWAKAWA | PAGE 01 | EDITORIAL POSTER

KAWAKAWA  
ORGANIC  
MOSAIC  
EDITORIAL



# Kawakawa:

## 像公廁，也像會長葉子的地標



在這裡，公廁不是被藏起來的設施，  
而是把藝術、植物與日常接在一起的公共地標。



“一間廁所，  
也可以讓一座小鎮  
被記住。”

### 有機馬賽克的在地語言



#### 植物共生

屋頂與牆面讓植物  
自然生長，讓建築  
成為生態的一部分。



#### 有機拼貼

不規則的磁磚、玻璃  
與陶片拼貼，展現  
手作的質地與溫度。



#### 遊走路徑

彎曲的動線與開口，  
讓進入廁所變成  
一段小小的探索。



#### 社區共創

在地居民共同參與，  
讓這座廁所成為  
小鎮的驕傲與記憶。

### 感官六重奏



#### 光

自然光穿過樹影  
與彩色玻璃，  
灑落斑駁與溫暖。



#### 聲音

水聲、鳥鳴與風聲  
在拱形空間中交織，  
形成溫柔的背景。



#### 氣味

植物的綠意與  
濕潤的土壤氣味，  
讓空氣充滿生命感。



#### 材質

粗陶、磁磚、玻璃、  
木頭與石頭，  
觸感多樣且真實。



#### 心理感受

愉悅、安心、被重視，  
感受到日常也能  
被美好接住。



#### 時間感

在這裡，時間放慢，  
片刻停留，變成  
旅行中難忘的一幕。

這一頁不是建築宣傳，而是地方如何把日常變成風景。



探索被忽視但充滿能量的  
如廁場所，尊重與寧靜  
的每個角落。

CIVIC  
WEDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索、理解、尊重

35°17'S  
173°56'E

KAWAKAWA  
AOTEAROA  
NEW ZEALAND

2024

N



# 它為什麼長在這裡？

一張地圖解讀：公廁如何變成小鎮日常與旅人記憶的交會點。

KAWAKAWA  
ORGANIC  
MOSAIC  
EDITORIAL



## WHY HERE? 為什麼在這裡？



1 小鎮主街可見度高  
住於 Main Road 核心段，一出街就能看見，成為自然的地標與指引。



2 日常與旅遊動線重疊  
居民買菜、上班、散步與旅人探索、用餐、拍照的路線交會於此。



3 綠意環境讓地標更有記憶點  
植栽、河岸與自然環境包圍，讓公廁成為小鎮風景的一部分。

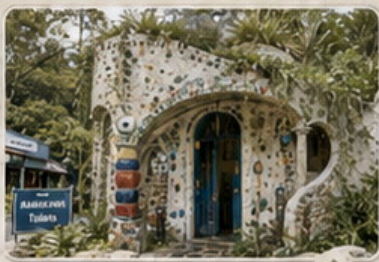


4 藝術讓公共設施被看見  
馬賽克與創意設計提升辨識度，促進在地認同與旅人停留。



5 步行尺度適合停留  
400-500m 生活圈內可到達，順路停留、拍照、休息，連結更多體驗。

## REMOTE FIELD 現地筆記



公廁不只是解決需要的地方，它像一個溫柔的邀請，讓人放慢腳步，留下來看看小鎮。  
—— 來自旅人的筆記

## LAYERED ATLAS 疊合分析圖



- 綠意網絡  
自然環境、河岸
- 人行動線  
日常與旅遊流
- 公共節點  
廣場、服務、藝術
- 建築與商業  
商店、餐飲、住居
- 地形與水系  
河流、地形、地貌

## 設計如何回應環境



順應地形與植栽  
建築嵌入環境，屋頂綠化延伸街道的自然脈絡。



開放親切的入口  
弧形入口與鋪磚點綴，邀請居民與旅人自然走近。



在地材料與工藝  
使用石頭、磚瓦、馬賽克，回應小鎮素材與手作精神。



功能與美感並重  
乾淨、友善、包容，讓公共設施也成為小鎮的驕傲。

一張地圖看見連結，讓公廁成為城市與旅行的溫柔節點。

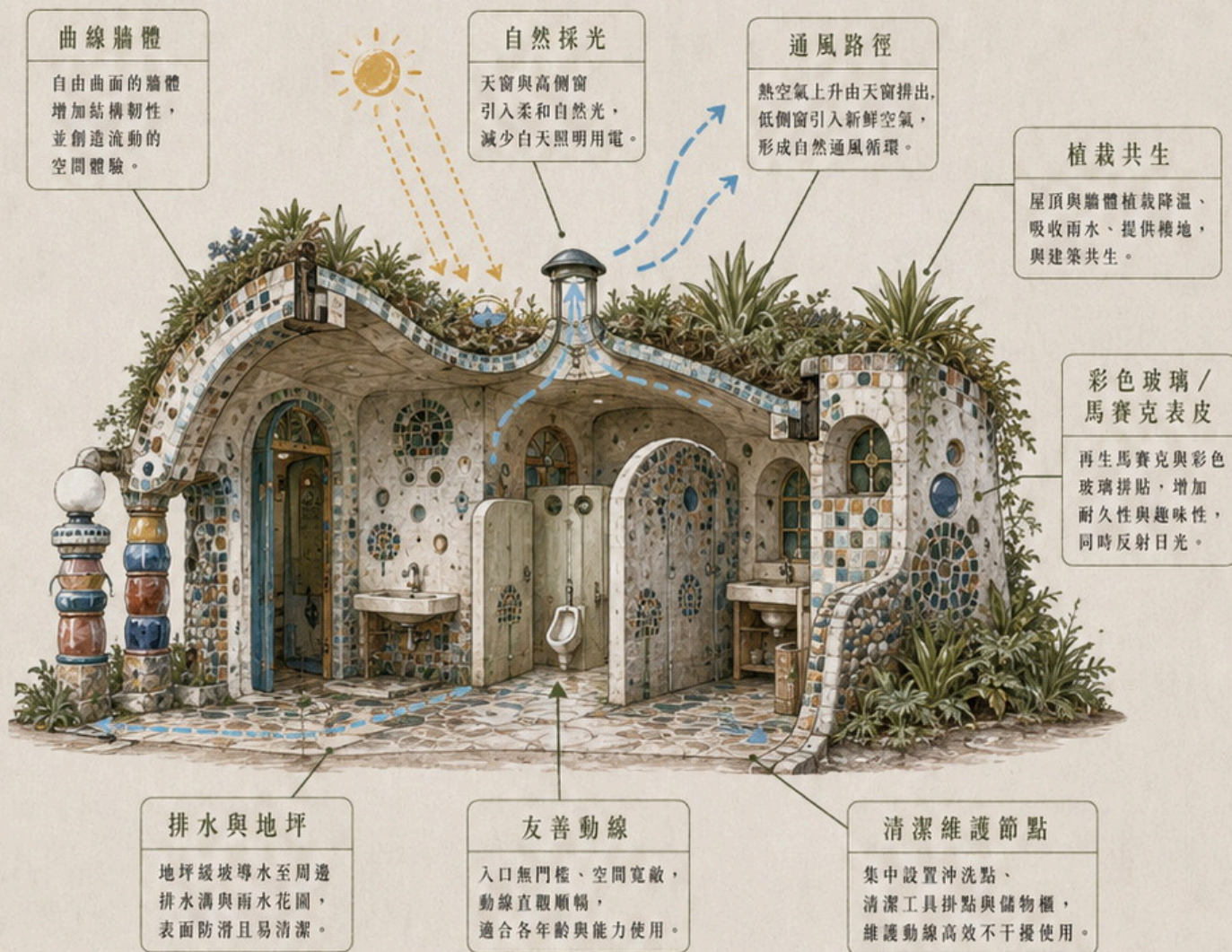




# 有機表皮與公廁系統剖面

PAGE 03 | TECHNICAL CUTAWAY

Kawakawa 公廁像一座會呼吸的建築，結合有機表皮、自然通風、  
雨水循環與維護邏輯，讓公共設施也能與環境共生。



“

系統不是冷的  
再可愛的建築，也需要  
結構與維護的邏輯，  
更需要公共使用的紀律。  
好的系統，讓美好持久。

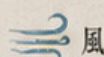


## 技術重點



光

- 天窗採光
- 高側窗漫射光
- 減少白天燈具使用



風

- 低側進風
- 天窗排熱
- 自然通風降溫



水

- 屋頂植栽保水
- 地表導水排放
- 可連結雨水花園



維護

- 材料耐久易清潔
- 清潔節點集中
- 維護動線獨立順暢



探索被忽視的角落，  
如廁與環境的連結，  
重新思考公共性。

CIVIC  
WELLNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

35°17'S  
173°56'E  
KAWAKAWA  
AOTEAROA  
NEW ZEALAND







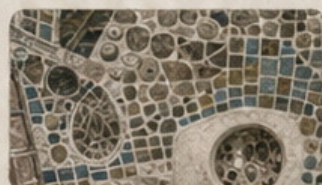
# 從藝術介入到小鎮地標



這座公共廁所告訴我們：

日常基礎設施，也能承載記憶、玩心與地方認同。

探索環境與自然和諧地  
如廁於良日與好地處所。  
記錄關於公共好。



CIVIC  
WEDRNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

KAWAKAWA



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

35°17'S  
173°56'E  
KAWAKAWA  
AOTEAROA  
NEW ZEALAND  
2024



## 小鎮地標的誕生歷程

01 → 02 → 03 → 04  
日常需求 藝術介入 完工啟用 成為記憶地標

小鎮需要一座  
乾淨、親切、  
能被大家使用的  
公共廁所。



以馬賽克拼貼、  
彩色玻璃與有機曲線，  
注入創作能量與  
地方玩心。



在社區參與與  
支持下完成，  
成為居民與旅人的  
日常設施。



超越功能，成為  
小鎮象徵與集體記憶，  
也吸引世界各地  
的人前來拜訪。



## 材質與語彙



馬賽克拼貼

以手工拼貼記錄色彩  
與圖騰，展現玩心與  
獨特語言。



彩色玻璃

光線穿透，為空間  
帶來色彩與生命  
的變化。



白色抹灰

有機曲面與柔和  
質感，呼應自然  
地景。



植栽屋頂／  
綠意共生

與自然一同呼吸，  
讓建築成為環境  
的一部分。

## ARCHIVE LABEL

物件名稱 | 川卡瓦卡公共廁所  
Kawakawa Public Toilets

分類 | 公共基礎設施／藝術介入  
社區地景

地點 | Kawakawa, Aotearoa  
New Zealand

年份 | 1999

設計 | Friedensreich Hundertwasser  
(藝術構想)

合作 | Kawakawa 社區居民

特色 | 有機建築語彙、馬賽克拼貼、  
植栽屋頂、社區共創

狀態 | 持續使用與維護中

## COMMUNITY NOTE

“不是公廁  
變成藝術品，  
而是藝術  
回到日常。”

每一處日常設施，都有機會成為一座承載記憶與價值的地標。





KAWAKAWA | PAGE 05 | SENSORY EDITORIAL

KAWAKAWA  
ORGANIC  
MOSAIC  
EDITORIAL

# 111 | 會呼吸的公廁， 摸起來像一座會長葉子的建築



在 Kawakawa，公廁不只是設備，  
而像一個可以停下來呼吸的公共角落。  
光、材質、植物與手工痕跡，一起改變了上廁所的感覺。

探索被忽略的建築細節  
如何讓公廁成為社區的一部分，  
記憶與公共對話。



CIVIC  
WEIRDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

∞

TOILET CITY  
SERIES 01

KAWAKAWA



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

35°17'S  
173°56'E  
KAWAKAWA  
AOTEAROA  
NEW ZEALAND



## 五種感官，一起改變上廁所的體驗



光

曲線窗洞讓光  
慢慢滲進來。



材質

拼貼、磁磚與抹面  
讓表面更像  
手工建築。



聲音

室外風聲與  
室內安靜感  
同時存在。



氣味

植物與空氣流動  
降低封閉壓力。



身體感

人在裡面不是  
急著離開，  
而是願意稍微停留。



### FACT / △ / ? 小記



公廁已成為 Kawakawa  
的知名地標。



美感降低了  
使用時的緊繃感。



不同時段的感官差異  
仍需現地記錄。



### 一筆觀察

真正的舒服，  
不是華麗，  
是你進去時  
身體先鬆了一點。



### 廁所女神的耳語

我喜歡這裡的光，  
喜歡拉繩在屋頂伸懶腰，  
喜歡磁磚上那些不規則的拼貼，  
像是你我各自帶著的故事，  
也被你接住。



在每一次停下來的時候，城市才有機會變得更像人。



探索從歷者視角出發，  
拆解最公共廁所不顯更多  
與價值，廁所地兒。

CIVIC  
WEDRNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

35°17'S  
173°56'E

KAWAKAWA  
AOTEAROA  
NEW ZEALAND

2024



KAWAKAWA  
ORGANIC  
MOSAIC  
EDITORIAL



# 112 | 同一間公廁， 不同的人看見不同功能

對當地居民，它是日常；對旅人，它是地標；  
對設計愛好者，它是公共設施的反例；  
對清潔維護者，它是一個必須持續照顧的公共承諾。



## 在地居民

我需要的是  
好用、乾淨、順路。



## 觀光旅人

我來看一間連  
上廁所都值得拍照  
的建築。



## 設計愛好者

它證明公共設施  
不必只有  
標準答案。



## 清潔維護者

好看的空間，  
背後更需要  
細緻照顧。



無障礙細節：  
更完整的現場友善性細節，  
仍需要逐項現地查核。



## 誰最在意什麼？



功能性



停留感



地標性



維護壓力

### FACT 事實

不同使用者對  
同一公廁有  
不同需求。



### INSIGHT 洞察

越有個性的空間，  
越容易被記住。



### ? QUESTION 提問

不同族群的滿意  
差異仍需更多  
訪談。



“

對遊客是奇觀，  
對附近的人  
可能只是  
星期二。



每一個視角，都是理解公共廁所更完整的拼圖。





# 113 | 看不見的後台， 才讓這間公廁持續可用

一座有個性的公共空間，不會因為好看就自動維持。

→ 清潔、修補、耗損與日常管理，才是它能長久存在的真正基礎設施。 ←

## 清潔

表面越多細節，  
越需要細緻整理。



## 修補

拼貼、接縫與材質轉折，  
都比平面牆面更需要留意。



## 植物

自然感不是自動長出來的，  
它需要修剪與照顧。



## 動線

大量遊客與日常使用，  
會一起考驗空間耐用度。



### WHAT WE KNOW / WHAT WE DON'T KNOW

#### ✓ 已知：

- 它是知名地標公廁。
- 它結合藝術性與公共服務。

#### ? 待確認：

- 清潔頻率
- 完整維護流程
- 材料長期修繕細節

#### ! 分析：

越像藝術品的公廁，  
越需要把維護當成  
作品的一部分。

“我比較想知道，  
凌晨最後一班清潔人員  
看到它時長什麼樣。”



### 日常維護包含



設備檢查  
每日巡查水箱、  
沖水、排水狀況。



表面清潔  
依材質特性，  
選擇適合清潔方式。



植物照顧  
修剪、澆水、  
清除病葉與落葉。



修繕處理  
接縫補塗、鬆動磁磚、  
破損修復。



使用觀察  
觀察動線瓶頸與  
使用習慣變化。



紀錄與追蹤  
建立檢查記錄，  
形成維護資料庫。

我們相信：  
好的設計，值得  
被長期照顧與理解。

→ 每一份日常照顧，讓公廁成為真正可持續的公共資產。 ←

探索被忽略的建築細節，  
如何與環境和諧共存。

CIVIC  
WEDRNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01

KAWAKAWA



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

35°17'S  
173°56'E  
KAWAKAWA  
AOTEAROA  
NEW ZEALAND  
2024





探索被忽視的建築細節，  
如雕花牆面與精緻裝飾，  
那麼廁所是公共場所。

CIVIC  
WEDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

35°17'S  
173°56'E  
KAWAKAWA  
AOTEAROA  
NEW ZEALAND  
2024



KAWAKAWA  
ORGANIC  
MOSAIC  
EDITORIAL



# 114 | 當公廁變成地標， 價值如何流動？



Kawakawa 的這間公廁，不只是提供使用功能。  
它也把停留、拍照、討論、地方記憶與小鎮品牌一起串了起來。

## 價值流動鏈 VALUE CHAIN



### 不要亂寫的事

沒有充分證據時，  
不直接宣稱精確營收數字。

FACT

✓ 它是公共設施也是知名地標。



△ 它可能帶來停留經濟與形象外溢。



? 具體經濟效益規模仍需更多資料。

### NOTE

人記住的有時候  
不是廁所，  
而是「原來公共設施  
也可以這樣」。

### 價值流動小票

|      |   |
|------|---|
| 公共服務 | ✓ |
| 停留時間 | ✓ |
| 拍照分享 | ✓ |
| 地方品牌 | ✓ |
| 周邊消費 | △ |
| 地方記憶 | ✓ |

合計：價值正在流動中！



### 價值不只等於賣錢



使用價值  
滿足基本如廁與衛生需求。



地標價值  
形成識別與吸引力的中心點。



文化價值  
展現地方美學與社區特色。



敘事價值  
承載故事，連結人與地方。

公共設施不是成本，而是孕育地方價值的起點。



探索被忽略的建築細節  
和廁所的共生，寫真類，  
能夠與公共共舞。

CIVIC  
WEDNESS  
MAP SERIES  
VOL. 01

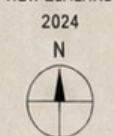
TOILET CITY  
SERIES 01



EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索 · 理解 · 尊重

35°17'S  
173°56'E  
KAWAKAWA  
AOTEAROA  
NEW ZEALAND



# 115 | 當一間公廁 變成小鎮文化的一部分

Kawakawa 的公廁之所以被記住，不只是因為它好看，  
而是它把藝術、地方、旅人與日常生活黏在同一個公共表面上。

KAWAKAWA  
ORGANIC  
MOSAIC  
EDITORIAL



地標

它是很多人認識  
Kawakawa 的  
第一個入口。



反直線

它提醒我們：  
公共設施不一定  
長得一模一樣。



手工感

不完美的拼貼，  
反而讓空間更  
有人味。



植物共存

建築不是孤立物件，  
而像會長出來的  
表皮。



旅遊記憶

人們離開時，  
帶走的是  
一個可說的故事。



地方名片

一間公廁，  
也能變成社區  
被辨識的方式。



FACT / △ / ?



它具有明顯的  
地方識別度。



藝術性幫助它  
成為文化符號。



不同居民是否都  
同樣喜歡，  
仍需更多訪談。

每一間公廁，都是城市的日常介面，也是文化的慢慢長成。



探索被忽視的建築細節  
如何讓日常設施也能  
承載地方認同與公共美學。



KAWAKAWA  
ORGANIC  
MOSAIC  
EDITORIAL



# 116 | 如果台灣社區公廁 也敢長出自己的個性？

Kawakawa 不是要我們複製一間造型公廁，  
而是提醒我們：公共設施可以更有地方感、更有停留感，  
也更像一個被珍惜的公共角落。

## REPLACE THE NORMAL

正常公廁 = 只求不出錯？

新的答案：

可用、好維護、  
又有地方性。

## CONCEPTUAL RECONSTRUCTION / 概念示意



### 地方表皮

讓公廁回應在地植物、  
氣候與手工材料。



### 停留前廊

把公廁前方做成願意停下來  
的公共微空間。



### 不必長一樣

不同社區可以長出  
不同的公共氣質。



## 可轉譯原則



### 地方感

回應在地自然、  
文化與材料。



### 可維護

材料耐用、結構簡單、  
清潔動線清楚。



### 可停留

前方有樹、有座椅、  
願人停下。



### 可被記住

有獨特特徵與故事、  
成為社區地標。

## FACT / △ / ?



Kawakawa 提供了一種  
不同公共美學的例子。



地方性公廁可能  
提升認同感。



搬到台灣哪些社區最適合，  
仍需具體測試。

綠化屋頂：遮蔭降溫、  
減少熱島效應

自然採光 + 通風路徑：  
減少悶熱與耗能

耐候手工材料：  
在地工匠可維修、  
可替換

前廊微空間：座椅、手洗台、植栽，  
讓人停留、聊天、等人。

友善設施：無障礙、  
兒童洗手台、清晰指標。

## NOTE | 一則備註

不是每間  
都要像藝術品，  
但每間都可以  
少一點無聊。

公共設施也可以很日常、很實用、也很有故事。

25°02'N  
121°31'E  
TAIWAN

臺灣

N







# 117 | FIND | 找一找， 這五種『美』藏在哪裡？



請在這五個案例裡，找到不同的美學答案。  
不是誰最漂亮，而是誰換掉了哪一種「正常」。

## 南京

中國·南京



### 沉浸式商業美學

像頂級商場的公共空間，  
乾淨、安靜、照顧每一位使用者。

關鍵語彙：沉浸·精緻·體驗

## 水原

韓國·水原



### 公共文化美學

把廁所變成城市的公共文化平台，  
可玩、可學、可休息。

關鍵語彙：參與·共享·學習

## 柏林

德國·柏林



### 歷史街具美學

延續城市記憶的街調小建築，  
實用、耐看、風格獨立。

關鍵語彙：歷史·街具·低調

## San Lorenzo

紐西蘭·San Lorenzo



### 地方材料美學

用在地材料回應氣候與需求，  
簡單、耐用、與土地共生。

關鍵語彙：在地·永續·節制

## Kawakawa

紐西蘭·Kawakawa



### 藝術地標美學

像一座夢想空間，  
讓廁所成為旅行的理由。

關鍵語彙：創意·地景·感官

## 請找出這8個線索

- 1 最像精品空間的公廁 ☐
- 2 最像公共文化IP的公廁 ☐
- 3 最像城市家具的公廁 ☐
- 4 最像建築實驗的公廁 ☐
- 5 最像藝術地標的公廁 ☐
- 6 你覺得最難維護的一個 ☐
- 7 你最想拍照的一個 ☐
- 8 你最願意日常使用的一個 ☐

沒有唯一正解，你的答案就是你的公共美學。



南京=沉浸商業



水原=公共文化



柏林=歷史街具



San Lorenzo=地方材料



Kawakawa=藝術地標





# 118 | BEAUTY 比較 | 漂亮，不只是一種答案



同樣都在回答「公共設施可不可以有美感？」，  
這五個案例其實給出了五種完全不同的路線。

|       | 南京         | 水原            | 柏林          | San Lorenzo | Kawakawa     |
|-------|------------|---------------|-------------|-------------|--------------|
| 美感來源  | 商業沉浸       | 公共文化與博物館IP    | 歷史街具        | 地方材料        | 藝術地標         |
| 主要材質感 | 鏡面與精緻材     | 清爽陶瓷與友善色彩     | 鑄鐵與城市肌理     | 原土與厚重結構     | 馬賽克、曲線與植物    |
| 公共氣質  | 奢華         | 親民            | 克制          | 沉靜          | 溫暖又 playful  |
| 最強優勢  | 讓人重新看待廁所服務 | 文化教育力         | 融入街道        | 與地景相連       | 地標記憶強        |
| 可能代價  | 維護成本高      | 需要長期營運策畫      | 老設施維護壓力     | 氣候與耐用考驗     | 需要細緻維護       |
| 一句總結  | 「漂亮到像精品空間」 | 「把公廁做成城市公共文化」 | 「像城市記憶留在街角」 | 「像從土地長出來」   | 「像一間會長葉子的公廁」 |

這五種美，真正比較的是什麼？



商業



文化



歷史



地方



想像力

✦ 比較不是排名，而是看每一地換掉了哪一種正常。 ✦







119 | UNLOCK | 你剛解鎖的，不是漂亮，而是五種重新發明公共設施的方法

BEAUTY  
UNLOCK

# 你剛解鎖的， 不是漂亮，而是五種 重新發明公共設施的方法

—— 這一段結束時，你真正收集到的不是景點，而是五種公共美學模型。 ——

|                                                                 |                                                                 |                                                               |                                                                       |                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>UNLOCK 01</b><br><b>沉浸商業型</b><br><br><br>南京：把廁所做成被服務與被體驗的空間。 | <b>UNLOCK 02</b><br><b>公共文化型</b><br><br><br>水原：把公廁變成城市文化教育的一部分。 | <b>UNLOCK 03</b><br><b>城市家具型</b><br><br><br>柏林：讓公廁成為街道記憶的一部分。 | <b>UNLOCK 04</b><br><b>地方材料型</b><br><br><br>San Lorenzo：讓建築直接回應土地與環境。 | <b>UNLOCK 05</b><br><b>藝術地標型</b><br><br><br>Kawakawa：把公廁做成人人記得的公共故事。 |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|



BEAUTY SECTION COMPLETE

下一站：WEIRD →

—— 你最想帶回台灣哪一種？ ——

- ☐ 沉浸商業型 —— 南京：把廁所做成被服務與被體驗的空間。
- ☐ 公共文化型 —— 水原：把公廁變成城市文化教育的一部分。
- ☐ 城市家具型 —— 柏林：讓公廁成為街道記憶的一部分。
- ☐ 地方材料型 —— San Lorenzo：讓建築直接回應土地與環境。
- ☐ 藝術地標型 —— Kawakawa：把公廁做成人人記得的公共故事。



美，不只是外觀，  
而是理解、參與與連結。

🔑 Unlock 不是結論，而是你接下來如何重新看待日常公廁的起點。 ——







NORMAL  
IS  
OVERRATED

# 120 | WEIRD

## 當廁所開始 偏離正常



接下來不是比較誰更漂亮，而是看誰最敢把「正常」扭一下。

### WEIRD ENTRANCE + GUESS

01

REYKJAVÍK  
雷克雅維克

哪一個案例把  
廁所推向地下、  
影印、反主流的  
城市氣味？



COPY  
UNDERGROUND  
OUTSIDER

02

LAS VEGAS  
拉斯維加斯

哪一個案例把  
歷史文物放進  
最不莊嚴的地方？



HISTORY  
IN THE  
WRONG  
PLACE

03

COCHRANE  
科克倫

哪一個案例  
真的推著  
廁所跑？



TOILET  
ON THE  
MOVE

請先猜：

哪一個最怪？

哪一個最有道理？

哪一個最想被搬回你的城市？

???



WEIRD 不是亂來

真正有意思的怪，  
是它背後仍然在回答  
真實世界的需求、  
記憶或社群問題。



SOMETIMES  
WEIRD  
WORKS

→ 下一頁開始揭曉

翻頁作答





## WEIRD

先猜，再翻頁



GUESS

哪一種『正常』，  
被換到最奇怪的地方？

• GUESS THE NEXT THREE CASES •

WEIRD  
SECTION  
VOL. 01

奇怪，不等於無意義。它常常只是把『正常』移到別的地方。

先不要急著看答案，先猜猜看：接下來這三個案例，各自把廁所變成了什麼？



GUESS



FACT



UNKNOWN

01 地下公廁，  
變成龐克博物館

有一個城市，把廢棄的  
地下公廁改造成充滿海報、  
噪音與反主流記憶的  
文化空間。

02 歷史文物，  
被放進男廁裡

有一個娛樂城市，把  
重量級歷史碎片放進  
最不莊嚴的位置，  
逼你重新思考「尊重」。

03 一間廁所，  
真的可以拿來比賽

有一個小鎮，每年讓隊伍  
推著自製廁所衝過主街，  
把荒謬變成共同活動。



你的選擇



A

雷克雅維克



B

拉斯維加斯



C

Cochrane



玩法

1. 先讀線索，  
不要偷看後面。
2. 把你猜的城市  
圈起來。
3. 翻頁後，  
用證據修正你的直覺。



→ 下一站：P122-P151 WEIRD CASE FILES

準備好了？  
翻頁，找證據！

@白澤生活實驗社

24°00' N  
120°58' E



雷克雅維克 REYKJAVÍK

# 地下公廁， 變成龐克博物館



當城市丟下來的基礎設施，反而成了反主流文化最對的入口。

在雷克雅維克市中心，一座退役的地下公共廁所，後來被改造成冰島龐克博物館。原本屬於排泄與清潔的空間，轉身變成海報、噪音、記憶與DIY精神聚集的文化場域。這裡最怪的不是它很小，而是它太合理。

## CASE 01 / WEIRD

TYPE：再利用 × 文化轉向

QUESTION：

廁所退役後，還能留下什麼？

WEIRD  
CASE FILE  
VOL. 01



GUESS



FACT



UNKNOWN

EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

64°08'N  
21°56'W



✓ 前身：  
地下公共廁所

✓ 現況：  
龐克文化展示空間

⚠ 解讀：  
越不體面的空間，  
越適合保存反主流

被丟下去的  
基礎設施，  
有時反而最適合  
反主流文化。



— Toilet Goddess



雷克雅維克 FIELD ATLAS

## 從主街往地下走



這不是觀光大景點，而是一個容易錯過的城市裂縫。

CASE 01 / PAGE 02



## 01 位置：

雷克雅維克市中心的  
地下街面入口

## 02 入口：

地面幾乎不起眼，  
打開門才真正開始。

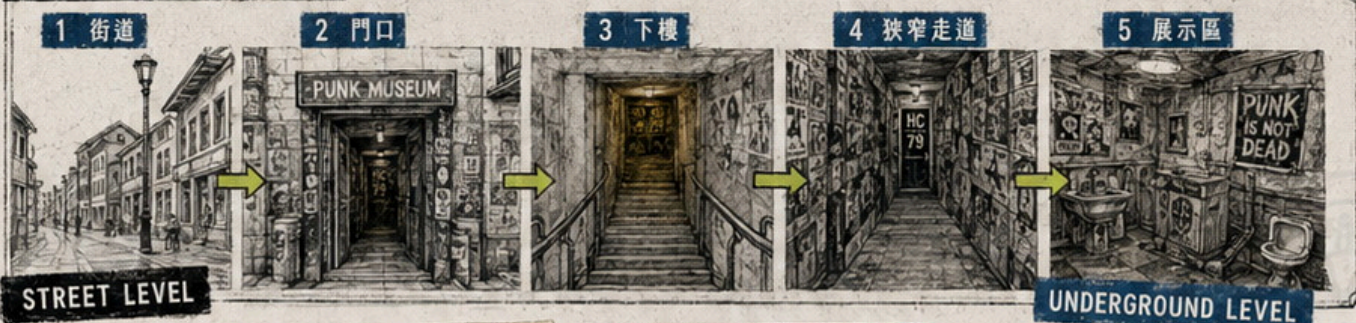
## 03 動線：

街道 → 門口 → 下樓 →  
狹窄走道 → 展示區

## 04 遠端田野提示：

如果一座廁所很容易被忽略，  
它重新被看見時，  
通常也會帶著新的故事。

## 從地面到地下的路徑



STREET LEVEL

UNDERGROUND LEVEL

Toilet Goddess 說：

不是每一個入口  
都想被看見。

## REMOTE FIELD

- 看入口有多低調
- 看地下感如何改變情緒
- 看原本的設施痕跡還剩多少



GUESS



FACT



UNKNOWN

EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

64°08'N  
21°56'W





# 一間地下公廁， 怎麼變成龐克博物館？

空間沒有被抹平，而是被轉譯。

原本屬於衛生基礎設施的區域，  
後來被重新分配成展示、閱讀與聆聽空間。

越狹窄，越能感覺到  
聲音、貼紙、牆面與  
歷史同時逼近。



## 原洗手區

洗手盆與瓷磚保留，  
牆面轉化為小型展牆，  
展示樂團貼紙與手寫訊息。

## 原廁間

隔間結構保留，  
部分轉為微型展間，  
呈現 zine、手稿與物件。

## 海報牆

原排水溝與磁磚牆，  
成為大型海報與 DIY  
宣傳的自然載體。

## 聆聽點

利用原有隔間，  
設置耳機聆聽點，  
聆聽龐克音樂與訪談。

## 影像角落

原管線與牆面保留，  
播放影像紀錄、  
演出與街頭片段。

## 保留痕跡

這些痕跡不是裝飾，  
而是空間的記憶證據。



老舊磁磚與裂痕



外露的管線與鏽蝕



手寫塗鴉與貼紙層



原金屬扶手與磨損



地面排水溝與斑駁

## 系統拆解

- 空間：地下、狹窄、強烈回音
- 材料：磁磚、混凝土、金屬扶手
- 轉化：清潔功能 → 文化功能
- 氛圍：公共設施 → 反主流容器



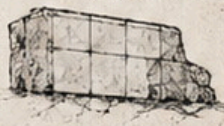
保留地下  
公廁結構



展示龐克  
文化記憶



保留越多  
原始痕跡，  
越有力量





雷克雅維克 REYKJAVÍK

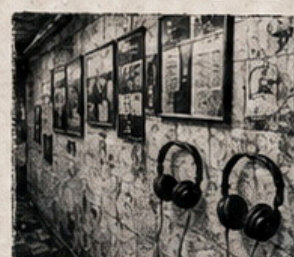
# 從基礎設施到 文化檔案

PAGE 04 /  
ARCHIVE

一座退役公廁，後來成了保存反主流記憶的地方。

## TIMELINE

- 1970年代末 |  
冰島龐克場景開始形成
- 公共廁所時期 |  
地下空間原本服務城市日常
- 退役後 |  
空間不再負責排泄功能
- 2016 |  
冰島龐克博物館開放
- 現在 |  
小型展示空間持續保存場景記憶

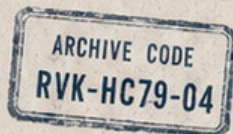


## DOCUMENTS FROM THE ARCHIVE



## OBJECT LABELS

- 海報
- 傳單
- 照片
- 聆聽點
- 原空間痕跡



## EDITORIAL NOTE

這個案例的關鍵，不只是「廁所變博物館」很怪，而是它把原本低位階、服務性、容易被忘記的基礎設施，轉成了文化檔案的容器。當城市某些空間退役，它們不一定要被抹掉；也可能被重新用來保存另一些本來就不在主流中心的聲音。

## WHAT WE KNOW

- ✓ 前身是地下公共廁所
- ✓ 後來被作為龐克文化展示空間

## WHAT NEEDS MORE VERIFYING

- ? 某些早期空間細節與退役年份仍待更細查

→ 下一頁：P126 SENSORY EDITORIAL

翻頁後，感官進入現場：  
聲音・氣味・觸感・光線。

@自澤生活實驗社

WEIRD  
CASE FILE  
VOL. 01

GUESS



FACT



UNKNOWN

EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

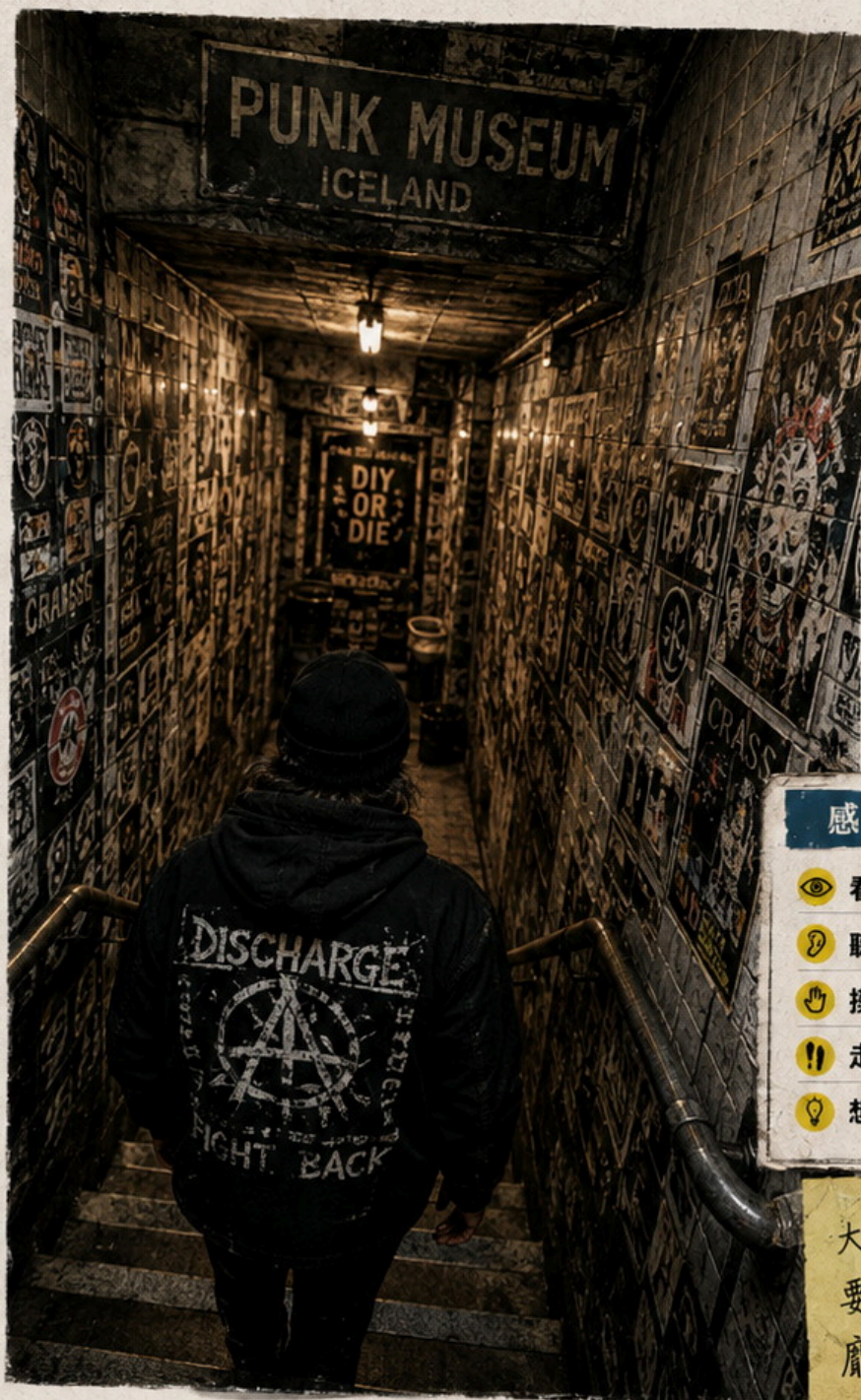
64°08' N  
21°56' W



雷克雅維克 REYKJAVÍK

# 你不是進入展館， 你是掉進聲音裡

冷空氣、回音、舊磁磚、貼紙與噪音，把空間的尺度變得很近。



走下階梯後，城市的聲音被切斷，取而代之的是一種更貼近身體的共鳴。這裡狹窄、回音、低天花，牆上貼滿貼紙與海報，舊衛生設施的痕跡依然可見，提醒你這裡曾經的功能。空氣有點冷，混著灰塵與金屬的味道，腳下的磁磚微濕、磨損，像無數人留下的軌跡。每一個轉角都很近，聲音立刻反彈回來，讓你意識到自己的存在。

龐克博物館不是為了收藏而存在，而是延續 DIY 的精神，讓反主流文化有一個可以呼吸、可以發聲、可以被看見的地方。你不是觀眾，你被空間拉進去，成為其中的一部分。

## 感官筆記

- 看：舊磁磚與海報層
- 聽：空間把聲音反彈回來
- 摸：粗糙牆面與金屬扶手
- 走：動線窄，身體更有參與感
- 想：為什麼反主流文化適合住進這裡？

大多數博物館  
要你安靜，  
龐克要你靠近。

— Toilet Goddess



SENSORY  
EDITORIAL  
VOL. 05



GUESS



FACT



UNKNOWN

EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

64°08'N  
21°56'W





# 誰會覺得這裡超酷？ 誰可能會不舒服？



同一個空間，對不同人來說，入口條件完全不同。

REYKJAVÍK  
PAGE 06  
CITIZEN LENS  
VOL. 01

?  
GUESS

✓  
FACT

👁️  
UNKNOWN

EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

64°08'N  
21°56'W



### 龐克迷

- ♥ 他可能喜歡什麼  
反叛氛圍、DIY 貼紙牆、  
不受規範的自由感。
- ⚠ 他可能卡在哪裡  
狹窄動線、低矮空間、  
可能被保全或規則打斷。
- 💬 他會怎麼描述這裡  
「這裡就是精神聖地，  
入口就像一個儀式。」

### 路過旅人

- ♥ 他可能喜歡什麼  
免費入場、冰島另類景點、  
好拍又有故事。
- ⚠ 他可能卡在哪裡  
不確定是否能進、資訊不明確、  
空間較悶易讓人卻步。
- 💬 他會怎麼描述這裡  
「路過才發現的地下寶藏，  
酷但有點難找。」

### 研究文化的人

- ♥ 他可能喜歡什麼  
庶民文化現場、  
反主流敘事的空間。
- ⚠ 他可能卡在哪裡  
缺乏導覽或背景脈絡、  
檔案資料不完整。
- 💬 他會怎麼描述這裡  
「一個記錄反抗與創造力的  
活博物館。」

### 不喜狹窄空間或 行動受限的人

- ♥ 他可能喜歡什麼  
有意義的文化體驗、  
想參與社會對話。
- ⚠ 他可能卡在哪裡  
樓梯、狹窄走道、  
無電梯與無障礙設施。
- 💬 他會怎麼描述這裡  
「想進去看看，卻發現  
我被空間擋在外面。」

## WHO IS MISSING



如果一個文化空間在地下、狹窄、動線有限，  
它可能天然地排除了某些身體與某些使用條件。



✓ 小而強烈的場景感  
龐克博物館創造了獨特氛圍，  
吸引特定族群與好奇旅人，  
形成強烈文化磁場。

⚠ 不是每個人都會感到自在  
地下、狹窄、資訊不明，  
不是所有人都能安心進入  
或理解這個空間。

? 更多無障礙細節需另查  
無電梯、無無障礙設施，  
實際可近性需進一步了解  
與現場勘查。





# 看不見的後台： 要讓地下怪場館繼續可用



越有地下感，越需要穩定的日常維持它。

## 通風路徑示意

維持空氣流動，  
降低濕氣與異味。



## 維護工具箱



手電筒



扳手



螺絲起子



清潔刷



濕度計



防塵口罩



手套



鑰匙

## 日常維護清單

- 地面濕滑檢查 防滑·排水確認
- 設備狀態檢查 門鎖·水龍頭·馬桶
- 通風運作狀態 排風扇·通風口
- 照明檢查 燈具·緊急燈
- 清潔與消毒 觸碰點·地面·馬桶
- 垃圾與耗材補充 衛生紙·肥皂·袋子
- 展品與牆面檢查 海報·貼紙·展示櫃
- 異常回報與紀錄 拍照·標註·存檔

## 潮濕警告

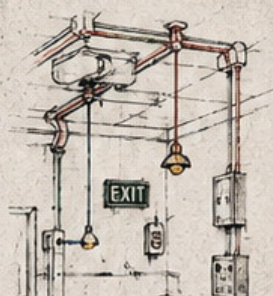
水氣是地下空間的敵人。  
潮濕會毀掉展品、設備，  
還會長霉與鏽蝕。



## 線路與照明圖

簡單、穩定、可維修  
是地下空間的關鍵。

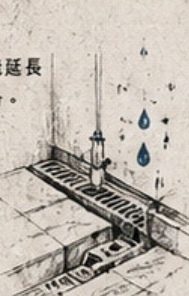
- 主電源
- 照明迴路
- 緊急照明
- 插座迴路



## 排濕與排水

保持乾燥，才能延長  
設備與展品壽命。

- 地面排水
- 集水井
- 排水管



## 注意角落

角落常被忽略，  
但最容易出問題。

- 漏水痕跡
- 霉斑
- 蜘蛛網
- 積塵



## WHAT WE KNOW

- 地下空間需要通風與照明
- 狹窄動線需要秩序
- 舊設施痕跡需要保留與管理
- 展示與日常維護必須同時成立



## WHAT WE DON'T KNOW ?

- 具體維護流程細節
- 日常清潔頻率
- 特定保存程序

STILL UNDER  
INVESTIGATION

## 後台要素



通風



照明



排濕



人流



展示保護



安全

TOILET GODDESS 說：

人們記得怪，通常忘記穩定。



→ 下一頁：P129 VALUE GRAPHIC

MAINTENANCE  
IS CULTURE



雷克雅維克 REYKJAVÍK

# 廁所退役後， 還能怎麼長出文化價值？



這不是只靠荒謬取勝，而是把被遺忘的空間重新接回城市敘事。

## 價值鏈路 VALUE CHAIN



### 不要亂寫的事

- 沒有證據，不宣稱特定營收數字
- 重點不是賺多少，而是它創造了什麼不同的文化位置

### VALUE TYPES

- 記憶價值** 保留城市記憶與日常生活痕跡。
- 街區價值** 活化邊緣角落，帶動在地能見度。
- 教育價值** 傳遞反主流精神與社會脈絡。
- 差異化價值** 創造城市難以複製的獨特性。
- 體驗價值** 提供參與式、情境式文化體驗。



當一座地下公廁變成龐克博物館，城市並沒有抹去它的過去，而是給了它新的說話方式。透過故事、好奇與次文化，讓低階設施繼續活著，並在日常中被看見、被理解、被記得。這就是雷克雅維克的做法：不靠拆除，而是靠敘事，把荒廢的空間轉化為城市的文化連結點。

→ 下一頁：P130 CULTURE COLLAGE

繼續拼貼，  
看見文化如何被拼出來！

@白澤生活實驗社

VALUE  
GRAPHIC  
VOL. 08



GUESS



FACT



UNKNOWN

EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索·理解·尊重

64°08'N  
21°56'W

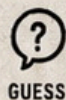




# 龐克不是裝飾， 是把低處重新變成入口

當反主流文化住進一間前公共廁所，  
空間本身就成為了論點。

REYKJAVÍK  
PAGE 09  
CULTURE  
COLLAGE



GUESS



FACT



UNKNOWN

EXPLORE.  
UNDERSTAND.  
RESPECT.

探索・理解・尊重

64°08' N  
21°56' W



這個案例最有力的地方，  
不只是怪，而是剛好。  
龐克原本就質疑主流、擁抱DIY。  
把被忽略的東西翻回正面。  
把它放進一座退役公廁，  
不像笑話，反而像完成句。

## 文化提問



這樣做  
會不會太戲謔？

VS



還是它反而讓  
更多人記住歷史與場景？

DIY

地下

再利用

反主流

城市記憶



BUILT TO FLUSH.  
REBORN TO  
RESIST.



被主流嫌太低的地方，  
有時最會留下真正的聲音。

— Toilet Goddess



TOILETS  
ON THE  
MOVE

你怎麼看？



比較像玩笑



比較像保存

STAMP HERE



→ 下一頁：P131 WHAT IF



# 如果城市把低處讓給次文化？

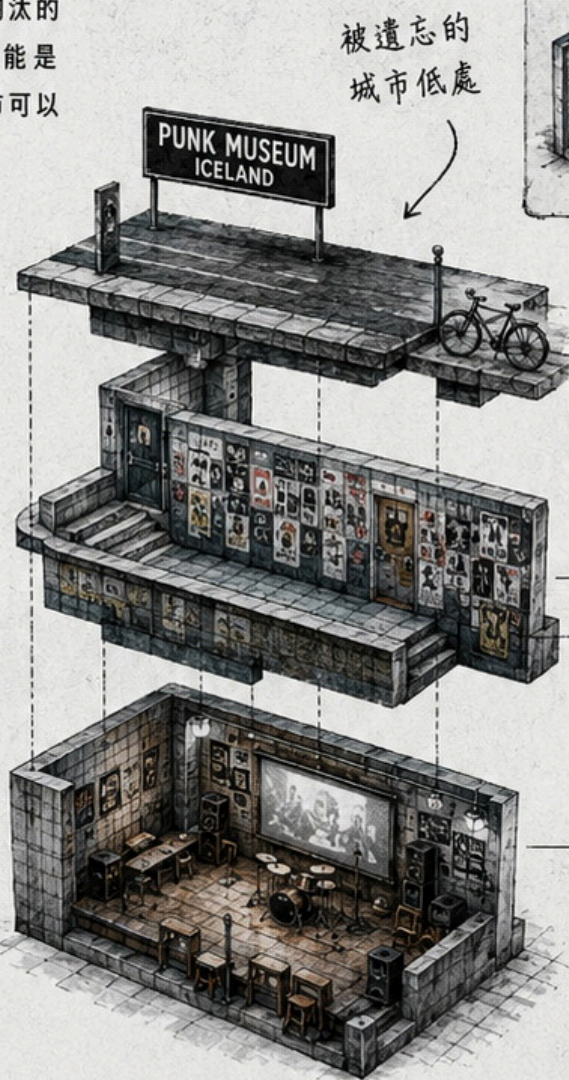


一座退役公廁，不一定只能被封起來；  
它也可以成為聲音、記憶與反叛的入口。

雷克雅維克這個案例提醒我們：被淘汰的公共設施，不只是廢棄空間，也可能是文化再生的原料。當正常失靈，城市可以把最低處，變成最有態度的入口。

## REPLACE THE NORMAL

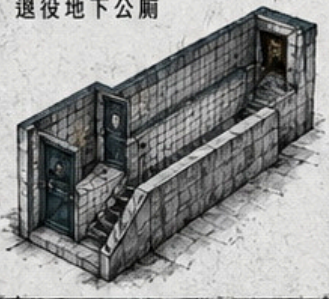
- 1 保留基礎設施痕跡**  
不要把所有管線、磁磚與濕度痕跡抹平，讓空間記得自己曾經是什麼。
- 2 讓小型文化先進駐**  
先給樂團、微型展覽、地下出版與社群活動使用，而不是等待完美招商。
- 3 把尷尬變成公共記憶**  
城市最不體面的角落，往往最能說出真實的歷史與情緒。



被遺忘的  
城市低處

### BEFORE

退役地下公廁



### 地面層

街道入口與標示  
低調連結日常路徑

### 過渡層

緩衝走廊+展示牆  
保留痕跡，導入敘事

### 核心層

演出／展覽／討論  
微型舞台+音響+座位

從廁所到文化入口，  
不是抹掉過去，而是換一種用途。



## 廁所女神

不是每一個被嫌棄的地方  
都要被抹掉，有些地方  
只是在等一種新的使用方式。



FACILITY  
公共設施



SUBCULTURE  
次文化



COMMUNITY  
社群



CIVIC NORMAL  
新的城市常態



事實



分析



未知

CASE:  
REYKJAVÍK

CITY DNA:  
XEROX  
PUNK  
INFRASTRUCTURE

64°08' N  
21°56' W





LAS VEGAS | SIGNATURE

# 你以為我們在開玩笑。

## 柏林圍牆，真的在拉斯維加斯的一間男廁裡。

在 Main Street Station，一塊柏林圍牆被放進最不莊嚴的場所之一。這一頁不是為了獵奇，而是要問：歷史被搬進娛樂城市之後，還會怎麼被閱讀？

### BERLIN WALL IN MEN'S RESTROOM

📍 地點 | Main Street Station

🔑 關鍵詞 | 歷史文物 × 娛樂城市 × 廁所奇觀

❓ 核心問題 | 歷史一定要待在博物館裡嗎？

✓ 視覺證據強



### 廁所女神

對遊客是奇觀；  
對城市來說，  
它其實是一種非常高明的  
記憶包裝術。





# 為什麼偏偏是 Main Street Station?

這不是孤零零的笑話。它被放進一整座「古董、奇物、娛樂」混合空間裡，因此男廁裡的柏林圍牆，反而變成最失控也最有效的展品。

Main Street Station 本來就不是一個只提供住宿與賭博的地方。它把古董、收藏與奇觀包進同一個體驗邏輯裡，因此這塊柏林圍牆不是意外插曲，而是一座娛樂式收藏空間的延伸。

## ① 賭場旅館

旅客入口、櫃檯、房間與賭場。



## ② 古董與奇物

博物館區、古董商店、收藏展區。



## ③ 男廁展品

柏林圍牆位於男廁內側展示。



## PLACE LOGIC

- ① 旅館不是中性容器
- ② 收藏被包進娛樂流程
- ③ 最怪的展品躲在最不正式的位置



## 廁所女神

有些地方不是在保存歷史，而是在設計你會怎麼記住歷史。





## LAS VEGAS | OBJECT JOURNEY

研究偵探頁 🔍

# 柏林 → 拉斯維加斯， 中間到底發生了什麼？

這一頁不是把故事說死，

而是把研究打開：哪些展示脈絡已經清楚？哪些來源史細節，還要繼續查？

## WHAT WE KNOW

- 這是一塊被展示的柏林圍牆殘片。
- 它被放置在 Main Street Station 男廁內。
- 它已經成為場館辨識度極高的奇物之一。

## WHAT WE DON'T KNOW YET

- 部分取得與流轉細節仍待更高品質來源交叉確認。
- 某些早期說法可能混有都市傳說成分。



### 柏林圍牆

### 流轉

### 拉斯維加斯展示



1961–1989 年間，作為  
東西柏林分隔的象徵。

（歷史脈絡已清楚）

- 如何被取得？
- 經過哪些中繼點？
- 誰參與了決策與運輸？
- 何時進入美國？

UNDER  
INVESTIGATION

（細節仍待交叉驗證）



在 Main Street Station 男廁內，  
成為極具辨識度的展示物件。  
（脈絡清楚，意義持續被再解讀）

OBJECT  
PATH

### 廁所女神

真正有趣的不是答案太快，  
而是你開始分得出：  
什麼已確認，  
什麼只是傳說。

### 下一步研究任務

- ★ 查找早期媒體報導與拍攝紀錄
- ★ 比對運輸與海關紀錄（如有）
- ★ 訪談相關參與者或場館人員
- ★ 建立更完整的流轉時間線

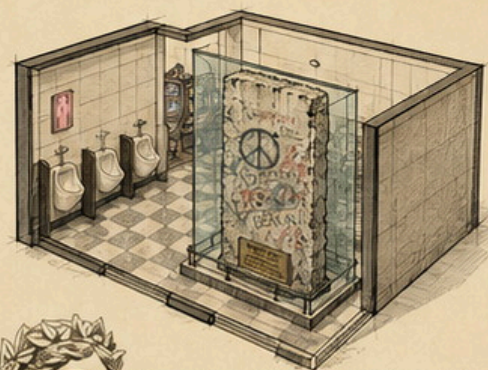
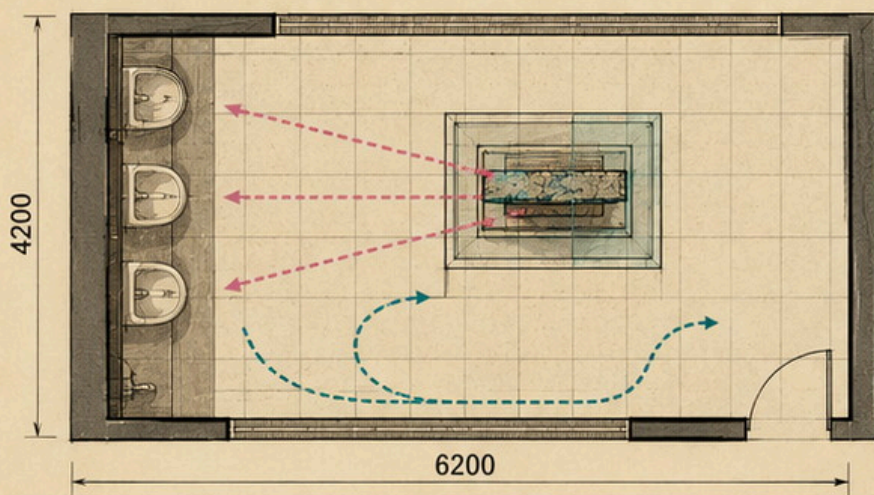
KEEP  
ASKING.



# 歷史文物真的跟小便斗放在一起？

是的，這個案例最奇異的地方，不是柏林圍牆本身，而是觀看歷史與使用廁所兩件事，竟然在同一個空間裡發生。

公開報導曾提到現場以玻璃屏障隔開牆體，並與小便斗配置共存。  
於是這裡同時是一個使用空間，也是一個被觀看的展示空間。



## 廁所女神

普通博物館會教你站哪裡看；這裡卻讓你一邊使用身體，一邊被歷史叮著看。



LAS VEGAS | BODY

# 你是在看歷史， 還是在上廁所？

在這裡，歷史觀看不是安靜、正經、雙手背在身後的行为。它直接跟身體需求、距離感、尷尬感和觀光感撞在一起。



## 視線

你看向牆，也知道自己在身處一間男廁。



## 距離

文物很近，卻被玻璃與規範隔開。



## 尷尬

身體的私密感，讓觀看變得不穩定。



## 記憶

正因為不合常理，反而更難忘。



## 廁所女神

博物館常把身體藏起來；這裡卻提醒你，記憶從來不是脫離身體發生的。

BODY  
EXPERIENCE



## LAS VEGAS | WHO GETS TO SEE IT?

PAGE 06 | Citizen Lens / ACCESS

# 把公共記憶放進男廁， 會發生什麼？

歷史放在哪裡，也決定誰比較容易接近它。

當一件公共記憶被放進特定性別空間，可見性就不再平均。



## CURRENT ACCESS POLICY

過去曾有說法提到其他性別訪客可透過人員協助觀看，但目前實際現場政策仍應另行確認。  
這正是此頁要討論的核心：位置本身就會改變誰更容易看見歷史。

| 一般男性訪客                      | 其他性別訪客                      | 只想看歷史文物的旅客                   |
|-----------------------------|-----------------------------|------------------------------|
|                             |                             |                              |
| 可見性  高<br>便利性  高<br>尷尬成本  低 | 可見性  中<br>便利性  低<br>尷尬成本  高 | 可見性  中<br>便利性  中<br>尷尬成本  中高 |

## ACCESS FLOW：誰能看見柏林圍牆？



來到拉斯維加斯  
旅行 / 出差 / 參觀



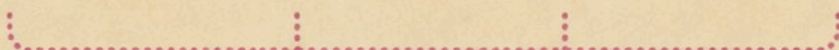
進入賭場空間  
依規則通行



進入男廁  
符合性別門檻



看見歷史文物  
可近距離觀看



其他性別或不便進入者  
需仰賴人員協助或無法觀看

## 廁所女神

不是每一種看不見，  
都來自禁止；  
有時候只是因為  
入口被設計在  
不對的位置。





## LAS VEGAS | BACKSTAGE

# 廁所裡的歷史文物，要怎麼保護？

PAGE 07

Backstage Documentary

前台看起來荒謬，後台卻不能荒謬。文物、展示、清潔與人流，一旦放進同一間男廁，維護就變成最看不見也最關鍵的工作。

## WHAT WE KNOW

- ✓ 公開報導指出有物理隔離與展示保護。
- ✓ 文物不是直接暴露在可觸碰狀態。

## WHAT WE DON'T KNOW

- ? 實際清潔頻率與程序
- ? 文物保護細節
- ? 維護人員的工作流程



## 廁所女神

最厲害的展示，不是大家只記得文物，而是文物能被穩定地留在那裡很多年。





## LAS VEGAS | VALUE

# 為什麼賭場願意 一直讓大家記住這間男廁？



這一頁不能亂寫營收數字，但可以合理分析：  
當場館主動把「柏林圍牆在男廁」當成識別點，  
它就在做一種記憶設計與差異化體驗。

文物展品  
請勿觸摸  
PLEASE  
DO NOT TOUCH

## VALUE CHAIN



MEMORY ENGINE

△ 這是商業分析，不是營收證明。



### 差異化

不是每家賭場都有這種故事。



### 口耳相傳

越荒謬，越容易被轉述。



### 場館性格

娛樂城市中的歷史殘片，成為品牌記憶點。



### 廁所女神

有時人付的不是門票，而是把一個地方講給別人聽的衝動。



LAS VEGAS | CULTURE

PAGE 09!  
Culture Collage

# Kitsch 是侮辱歷史，還是讓人記住歷史？

這一頁不假裝有正解。問題不是「好不好笑」，而是：當歷史被放進娛樂城市最不莊嚴的角落，我們究竟是在消費它，還是在另類地記住它？

## 左邊這樣看 (X)

### 1 歷史被娛樂化

沉重的歷史被包裝成拍照打卡點，淪為娛樂的一部分。



### 2 文物被放進獵奇場景

文物的脈絡被切斷，被置於與原意相去甚遠的環境中。



### 3 嚴肅性被削弱

嘻笑與喧鬧稀釋了歷史的重量，讓人難以嚴肅對待。



## 右邊這樣看 (✓)

### 1 更多人因此記住它

在娛樂城市的角落，意外吸引更多人的駐足，歷史被看見。



### 2 歷史離開了高門檻空間

不再只存在於博物館或課本，而是進入日常與大眾。



### 3 荒謬反而創造記憶

強烈的反差感讓人印象深刻，荒謬成為另一種記憶鉤子。



## 你站哪一邊？

### 廁所女神

被好好保存，未必一定要被好好端著。





Las Vegas / Main Street Station

LV10 | WHAT IF?  
Speculative Civic Design

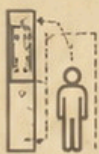
# 歷史一定要待在博物館裡才算被尊重嗎？

REPLACE THE NORMAL | 博物館＝歷史唯一正確的家？ → 不一定

當歷史文物離開玻璃櫃，進入娛樂城市與日常場景，觀看方式也會被重新設計：它不只被「看見」，還能被「經過」、「互動」、「理解」。這不是稀釋歷史，而是擴大它的公共性。

## 1 如果重新設計展示場景

把文物放進人們日常經過的空間，例如車站、廁所、電梯間、投幣機旁。用光影、聲音、互動小裝置講述它的故事，讓歷史成為流動城市的一部分。



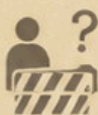
## 2 可能的好處

提高可及性，讓更多人自然地遇見歷史。  
促進對話，歷史不再遙遠或菁英化。  
活化公共空間，使城市更有記憶層次。



## 3 可能的風險

娛樂化過度，可能稀釋歷史的嚴肅性。  
脈絡被切割，導致誤讀或斷章取義。  
需要持續維護與詮釋機制，避免淪為裝飾。



### 廁所女神 註記

被放錯地方的歷史，  
不一定被侮辱；  
有時只是被迫  
換一種方式被看見。



### SPECULATIVE PROPOSAL | 非典型展示概念示意

動線中的歷史節點

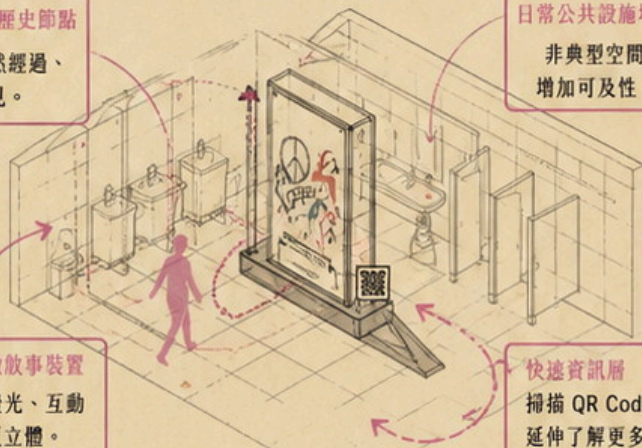
人們自然經過、  
自然看見。

日常公共設施場景

非典型空間  
增加可及性。

多感官微啟事裝置  
聲音、燈光、互動  
讓故事更立體。

快速資訊層  
掃描 QR Code  
延伸了解更多。







# 他們真的 推著廁所跑。

## ★ Great Cochrane Outhouse Races ★

這不是過時的奇聞，而是仍在運作的地方文化。

規則每年都會調整，隊伍自己動手改裝，活動為社區募款，也吸引來自各地的參與者與觀眾。它荒謬、熱血、團結，而且非常 Cochrane。



5人一隊



4推 / 拉 + 1 乘坐者



Historic Downtown



Competitive / Comical



CIVIC  
WEIRDNESS

TOILET CITY / ISSUE 01  
EXPANDED EDITION

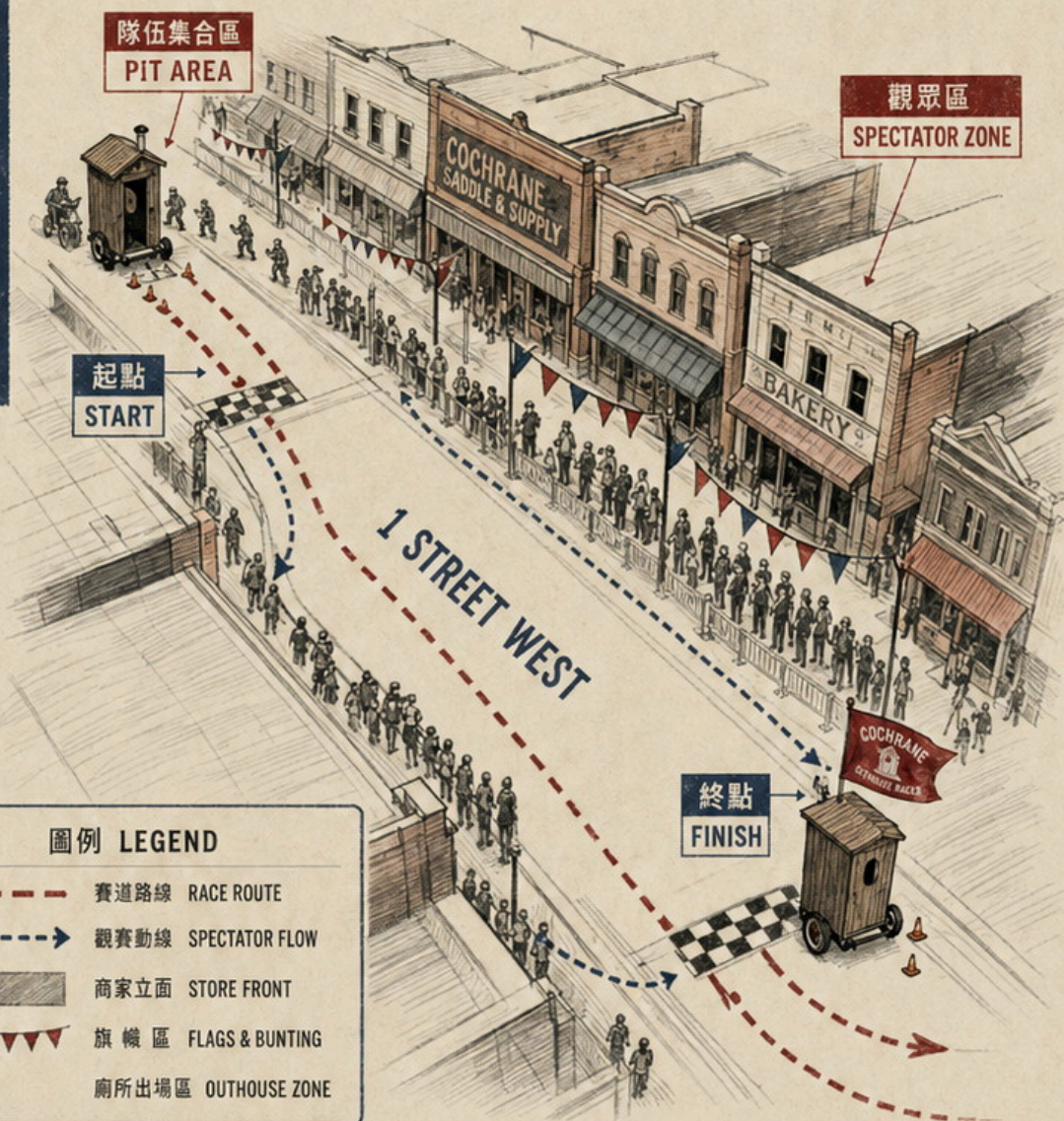
★ DIY SPIRIT. COMMUNITY PRIDE. ★  
CULTURE THAT KEEPS ON ROLLIN'.

@白澤生活實驗社



# 一間廁所怎麼把 Main Street 變成賽道？

★ 廁所不是單體，而是臨時改寫街道 ★



- 1 路線封街**  
1 Street West 暫時封閉，讓街道從日常動線變成競賽路線。
- 2 廁所登場**  
廁所從「使用空間」變成「移動載具」，成為主角在街道上競速。
- 3 觀眾就位**  
人群沿街就位，觀賽動線清楚標示，安全又熱鬧。
- 4 商家共演**  
店家立面是最佳舞台背景，招牌、窗前與陽台都是觀賽席。
- 5 旗幟造境**  
三角旗與隊旗串起街道，用色與節奏營造節慶氛圍。
- 6 終點喝采**  
終點不只完成比賽，更完成一場城市的集體參與與記憶。

在 Cochrane，廁所從來不只是廁所。當比賽日來臨，Main Street 被暫時改寫：廁所化身賽車，街道變成跑道，店家變成觀眾席，觀眾成為最熱情的局內人。這是一種集體參與的城市劇場——街道、觀眾、店家與賽道共同構成場景，讓日常的空間，變成大家一起創造的節慶記憶。

廁所女神說：

有些地方平常只是  
Main Street，  
某一天卻會變成一個城市  
把自己演給自己看的舞台。





# 一間可以跑的 outhouse，最低限度要長什麼樣？

## ★ OUTHOUSE RACE BLUEPRINT ★

這不是普通的移動廁所，而是一台由人力驅動、靠團隊默契與工程巧思前進的競速載具。讓我們拆解它的結構，看看它為什麼能跑、怎麼轉、如何停，還能安全地逗笑全場。



### 2 輪 vs 4 輪差異



#### 2 輪配置

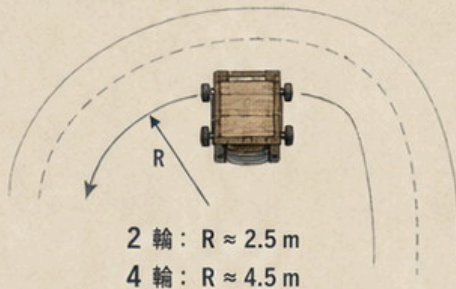
更靈活、迴轉半徑小  
需要更高平衡技巧



#### 4 輪配置

更穩定、直線速度快  
結構複雜、重量較重

### 轉向半徑 (建議值)



2 輪:  $R \approx 2.5 \text{ m}$

4 輪:  $R \approx 4.5 \text{ m}$

### ⚠ 煞停風險示意



高速煞停 → 重心前移 → 翻覆風險

### 觀眾安全距離建議



最小 3.0m  
保持距離，笑得安心。

★ 一間 outhouse 能跑，不只是因為輪子能轉，而是整個團隊像一台機器般協作：推、拉、轉、停，每個動作都牽動結構與重心；每個決策都影響安全與速度。這是工程知識、身體協調與幽默感的結合。當你聽到觀眾的尖叫與笑聲，就知道——這不只是笑點，而是一場真實的運動。

### 1 2 或 4 輪



2 輪靈活、挑戰性高；  
4 輪穩定、速度佳。  
依隊伍風格與賽道條件選擇。

FACT 多數正式賽事以 4 輪為主。

### 2 4 推/拉 + 1 Rider



前後各 2 人推拉，  
提供動力與操控；  
中央 1 名 Rider 負責平衡。

FACT 團隊默契比力量更重要。

### 3 基本結構



木框架 + 板材外殼，  
輕量設計，易於維修。  
底板需防滑與防水。

FACT 重量建議：150-200 kg 以內。

### 4 重心與平衡



乘坐者置中、配重對稱，  
降低側翻風險。  
避免高重心改裝。

FACT 重心越低，穩定性越高。

### 5 轉向與速度



入彎前減速、外推內拉，  
避免急轉與側滑。  
直線衝刺，彎道求穩。

FACT 建議最高時速：25-30 km/h。

### 6 安全帽要求



Rider 必須全程配戴安全帽，  
建議團隊全員配戴手套。

FACT 安全第一，笑完才有下一場。

### 7 DIY 改裝建議



強化軸心、升級煞車、  
加裝避震與防滾架，  
讓你的 outhouse 更快更穩！

⚠ 改裝需符合賽事安全規範。

### 8 Comical 與 Competitive



Comical 重在創意與娛樂；  
Competitive 重在速度與技術。

? 你的隊伍，想讓人笑還是想贏？





# 這場怪比賽 到底從哪裡長出來？

★ HISTORY / WHAT WE KNOW / WHAT WE DON'T ★

關於 Outhouse Races 的起源，沒有單一官方版本。

我們整理地方記憶、報紙、Rotary 檔案與居民訪談，

將目前掌握的線索依時間鋪陳，並誠實標示資料等級。

資料層級不同，結論也會不同——這就是地方文化的真實樣貌。



## 時間線 TIMELINE

### ▲ 約 2000 年前後 地方記憶 (△)

多位長者描述，當時已有以「廁所搬運」為核心的社區遊戲，常見於夏季慶典與募款場合。

### ✓ 後續活動延續 (✓/△)

報紙與 Rotary 活動紀錄顯示，至少在 2008、2011、2013、2016、2019 年皆有舉辦，形式與規模逐步穩定。

### ✓ 2026 年活動回歸 (✓)

經社群與地方組織倡議，賽事確定於 2026 年回歸，延續傳統，也開啟更完整的檔案整理計畫。

Who started  
the first race?  
Any early photos?

## 目前已知 ✓

- Outhouse Races 至少可追溯至 2000 年前後的地方記憶與口述。
- 活動長期與 Rotary Club of Cochrane 合作，作為社區募款的一環。
- 賽道位於 Historic Downtown Cochrane，觀眾與參與者多為在地居民與返鄉家庭。
- 賽制以團隊推動自製廁所車為主，距離約 100-150 公尺不等。
- 2026 年確定回歸，主題延續「DIY SPIRIT, COMMUNITY PRIDE, CULTURE THAT KEEPS ON ROLLIN'」。

## 仍待補證？

- 起源細節：最早由誰發起？是否與特定事件或人物有關？
- 一手檔案：早期海報、報名表、計分紀錄、照片、影片等。
- Rotary 歷史：何時正式納入年度計畫？募款金額與用途？
- 活動名稱演變：何時從其他稱呼轉為「Outhouse Races」？
- 賽制變化：距離、規則、安全標準如何逐年調整？

## 為什麼這一頁 不能把所有細節寫死？

地方文化不是一次寫完的歷史，而是由許多人逐步累積的記憶。資料會缺、會錯、會更新，我們選擇誠實標示每一份線索的信心程度，邀請你一起補齊拼圖。

- ✓ 較穩定：多方交叉可驗證
- △ 部分可信：單一來源或記憶
- ? 尚未確認：缺乏直接證據

OUTHOUSE RACES  
ADMIT ONE  
TOILET CITY STATION 10  
COCHRANE, ALBERTA  
GOOD FOR FUN

142026



2011?

## ROTARY CLUB OF COCHRANE Community Fund

| DATE      | DESCRIPTION             | AMOUNT     |
|-----------|-------------------------|------------|
| Aug 14/11 | Outhouse Races Donation | \$1,250.00 |
| Aug 13/13 | Outhouse Races Donation | \$1,500.00 |
| Aug 10/16 | Outhouse Races Donation | \$1,800.00 |
| Aug 11/19 | Outhouse Races Donation | \$2,050.00 |

ARCHIVE PENDING



# 誰才是真正的「駕駛」？

## 四個人在外面推／拉，一個人在裡面乘坐

★ OUTHOUSE FAIRGROUND / TEAM OF FIVE / ONE GOAL ★



### 重量 WEIGHT

整座廁所＋乘客＋設備的  
重量集中在輪軸上。  
推得越穩，越能保持速度。



### 平衡 BALANCE

重心高、結構窄，  
任何晃動都會放大。  
五個人的身體就是  
防傾倒系統。

前台看起來像笑話，  
身體卻一點都不能鬆懈。

### 轉向 STEERING

靠前方拉桿微調方向，  
過彎時外側放力、  
內側帶動，  
像划船一樣協調。

### 節奏 RHYTHM

喊聲、步伐、呼吸一致，  
推拉才有力量。  
節奏一亂，速度就掉。

### 速度 SPEED

直線衝刺靠爆發，  
彎道出彎靠團隊默契。  
速度是結果，不是目的。

這場活動不只是造型好笑，而是把廁所變成運動器材，  
也把五個人的身體綁成一個臨時機器。  
在 Outhouse Fairground 裡，沒有引擎，沒有方向盤，  
只有五個人、四個輪子、和一個共同的目標：  
把廁所推（拉）過終點線。

DIY SPIRIT.  
COMMUNITY PRIDE.  
CULTURE THAT  
KEEPS ON ROLLIN'.

### 團隊動作節奏 / FIFIVE-IN-MOTION

#### 1 出發預備

對齊、握緊、喊聲一致。



#### 2 推動起步

低姿發力，重心向前。



#### 3 直線加速

步伐一致，穩定輸出。



#### 4 過彎協調

外放內帶，調整重心。



#### 5 衝刺終點

全力輸出，衝向歡呼。







# 怪活動也有門檻。

## ★ *Competitive / Comical* 之外，還有誰能進來？ ★

看起來人人都能報名、人人都能笑到最後的活動，實際上從一開始就設定了好幾道門檻。

你需要設備、身體條件、時間投入、膽量與隊友——還要能讀懂規則、承擔風險。

這些門檻有些明寫在簡章上，有些藏在場地規劃與文化默契裡。

我們以公民視角，提出幾種常見角色：誰能順利進場？誰需要更多支援？

誠實面對，才有機會讓「全民同樂」真正成為可能。



### 競速隊員

Competitive Racer

01



為速度與勝利而來，長期訓練、熟悉賽道與策略。

需要體力、技術、裝備與可靠隊友。

進門檻：身體條件 / 訓練時間 / 裝備成本。



### 搞笑組參加者

Comical Entertainer

02



用創意、造型與笑聲為活動加分。

需要道具、準備時間與敢於出糗的勇氣。

進門檻：創意成本 / 準備時間 / 勇氣值。



### 觀眾 / 支持者

Spectator / Supporter

03



現場加油、拍照、消費，讓活動成立。

需要時間、交通、預算與友善的觀賽環境。

進門檻：交通距離 / 時間成本 / 無障礙設施。



### 被門檻擋在外面的人

Left Outside the Gate

04



想參與，卻被規則、設備、身體或其他條件擋住。

可能是身障者、照顧者、資源不足者等。

進門檻：資訊不透明 / 缺乏支援 / 規則限制。

#### 已知

目前可確認有兩個主要組別：

✓ Competitive Division (競速組)

✓ Comical Division (搞笑組)

活動地點：Outhouse Fairground, Cochrane

活動主題：推著廁所奔跑的奇趣競賽

#### 未知

❓ 更廣泛的身障參與機會？

❓ 無障礙觀賽與設施細節？

❓ 更多進入條件與資格釐規則？

❓ 報名費、保險、責任歸屬等細節？

❓ 其他被排除者與隱形門檻？



誠實承認未知，才有機會一起把門打開。



COCHRANE  
OUTHOUSE FAIRGROUND

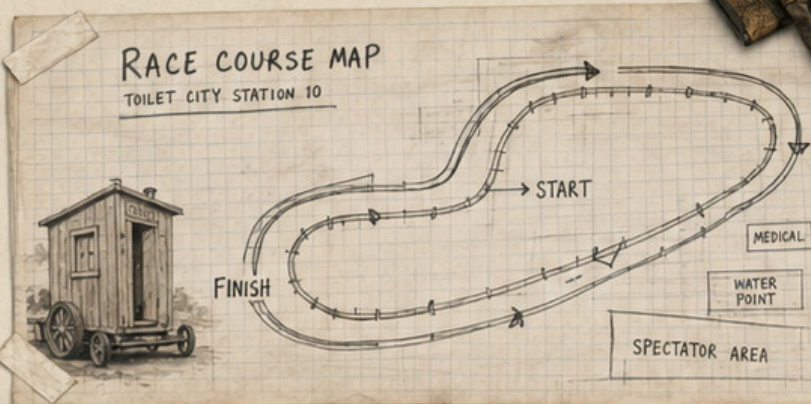


# 一場三小時的荒謬， 背後其實一點都不能荒謬。



★ 報到、組裝、安全帽、賽道、隊伍管理、活動時間、車體安全 ★

觀眾看到的是笑聲、速度與造型；我們守住的是流程、秩序與安全。一場約三小時的比賽，背後是一整天的準備與多個環節緊密協作。越荒謬的前台，後台越需要正常。這份後台紀實，記錄每一次推進的理由與每一個留意的細節。



## CREW CHECKLIST

- ☐ 車體螺絲 / 煞車
- ☐ 輪胎氣壓 / 輪組
- ☐ 安全帽 / 護具
- ☐ 推把固定 / 連接點
- ☐ 號碼牌 / 識別
- ☐ 對講測試 / 動線確認
- ☐ 醫護站 / 瀘水點

RACE DAY  
BACKSTAGE PASS  
**CREW**

## TEAM CHECK-IN

隊伍報到表

隊名：

聯絡人：

車體名：

| 時間    | 項目    | 檢查人員 | 備註 |
|-------|-------|------|----|
| 07:30 | 報到    |      |    |
| 07:40 | 車體檢查  |      |    |
| 07:50 | 安全帽檢查 |      |    |
| 08:00 | 集合出發  |      |    |
| 08:10 | 賽道控管  |      |    |
| 11:30 | 收尾    |      |    |

## 後台流程 6 STEPS

### 01 報到



隊伍依時段報到，核對資料、領取號碼與識別貼紙，確認聯絡人與安全須知。

### 02 檢查車體



車體結構、輪胎、煞車、推把與連接點逐項檢查，確保強度與可控性。

### 確認安全帽



安全帽與基本護具必戴，確認貼合與破損，守住最基本的安全底線。

### 04 集合出發



依隊伍順序進場，廣播提醒、暖身與終站對講測試，準備就緒後統一出發。

### 05 賽道控管



人員分布於關鍵點：彎道、下坡與終點線，控管車速、引導隊伍並處理突發。

### 06 收尾



回收裝備、檢修車體、清點遺留物，場地復原，紀錄回饋，為下次更進步。

## WHAT WE KNOW

- ★ 觀眾在 3 小時內看到比賽結果。
- ★ 我們在 10 個小時內完成所有準備。
- ★ 安全不是口號，是每個環節的檢查表。
- ★ 溝通一次到位，現場才不會臨時失控。
- ★ 幽默可以設計，信任需要累積。

越荒謬的前台，後台越需要正常。每一支隊伍都想贏，我們的工作不是幫誰贏，而是確保大家都能安全地完賽。把該檢查的檢查、該確認的確認、該紀錄的紀錄，讓創意有舞台，讓速度有邊界。當流程清楚、資訊透明、分工到位，荒謬就會變成值得回味的共同記憶，而不是風險與意外。

— COCHRANE OUTHOUSE RACES 後台團隊

## BACKSTAGE LOGIC

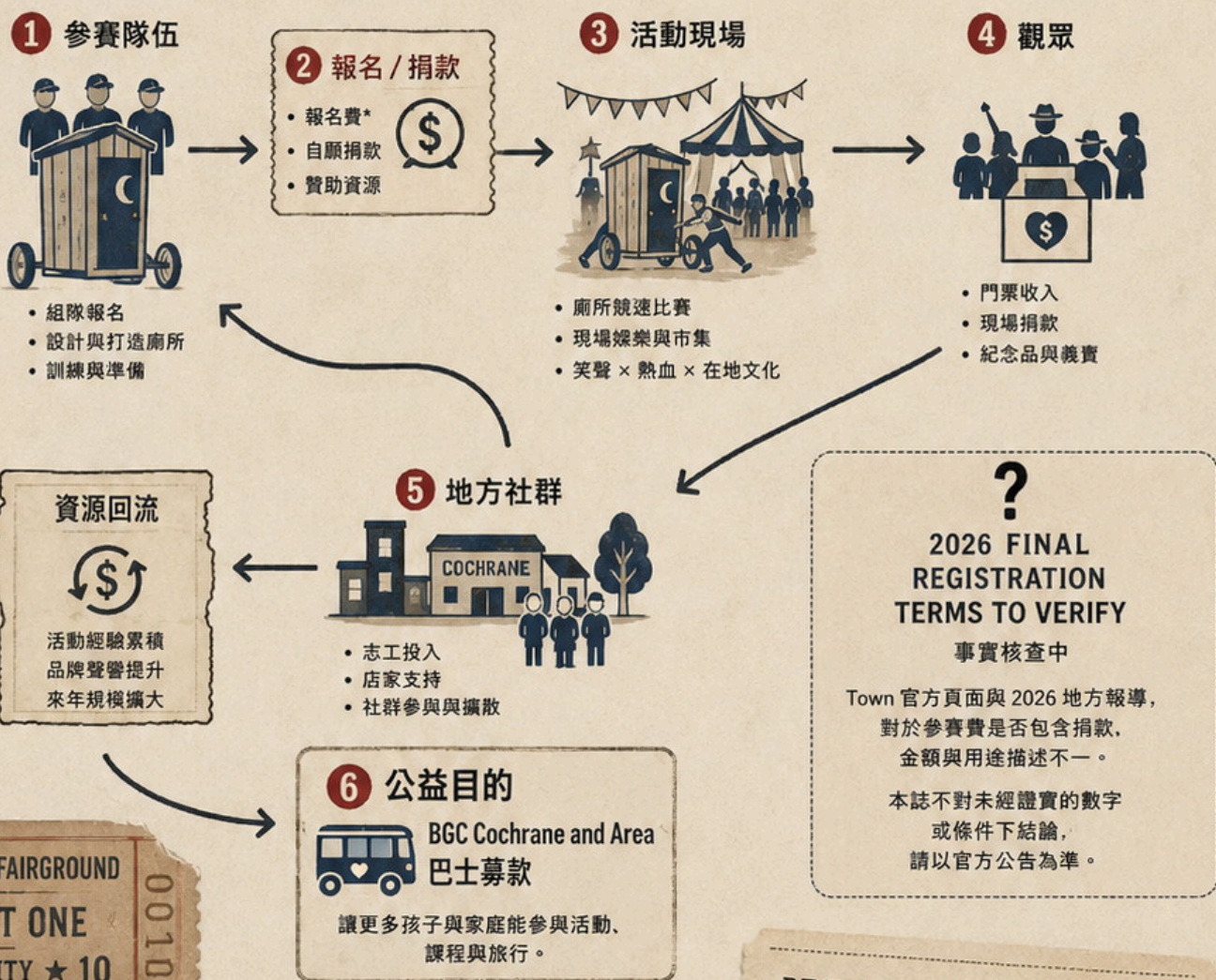
- ✓ 流程標準化，創意才有空間。
- ✓ 資訊即時共享，決策才不延遲。
- ✓ 風險前移管理，事故自然下降。
- ✓ 人員就位到位，現場穩定可控。
- ✓ 每次紀錄，下一次更精準。



# 最好笑的一間廁所， 為什麼最後變成募款工具？

★ VALUE / MONEY / COMMUNITY ★

## Cochrane Outhouse Races 價值流動圖



笑聲，是最強的啟動力。當一間間造型誇張的廁所在車輪上飛奔，現場的掌聲與歡呼，悄悄轉化為社群的力量。參賽隊伍投入時間與創意，觀眾用門票與捐款表達支持，志工與在地店家則默默搭起舞台與補給。這股力量最後導向共同的目的：為 BGC Cochrane and Area 的巴士募款，讓更多孩子與家庭能參與課程與旅行。不是因為廁所多正經，而是因為我們把幽默變成在地連結，讓歡樂留下價值，讓社群因為一起笑過而更靠近。



# 什麼時候一個笑話 會變成地方傳統？

★ 當怪活動開始被居民記得、提起、期待 ★

我們訪談了居民、店家、參賽者與觀眾，整理出關於 Outhouse Races 的地方回饋，資料顯示，這個活動確實出現在不少人的活動記憶中：有人參加過、有人看過、有人每年都期待。它不只是外地媒體幻想出的怪奇新聞，而是 Cochrane 社群裡一個被真實經驗過的小傳統。不過，沒有證據能直接說它是全鎮最重要的傳統，我們更傾向把它看成一個讓人會心一笑、凝聚社群、也吸引訪客的年度特色。

居民怎麼說？★

“好笑，但很 Cochrane。”  
— Dave, 老店老闆

“不是天天都有，  
卻會被記得。”  
— Megan, 高中老師

“我沒參加過，但每年  
都會去看，為他們加油！”  
— Tyler, 學生



廁所女神註記 ★

有些傳統  
不是古老，  
而是每年都有人  
願意再玩一次。



活動片語

- ★ 5人一隊，就是要齊心！
- ★ 推快一點，別讓廁所漏風！
- ★ 創意廁所大賞！
- ★ 全鎮一起尖叫！
- ★ 沒有最快，只有最會玩！



Let's Roll!

它為什麼像地方傳統 ★

- ✓ 多數受訪者表示「聽過、看過或參與過」。
- ✓ 每年在相同時間舉辦，成為固定行程。
- ✓ 帶動商家、觀光與社群參與，產生在地效益。
- ✓ 從「外地人覺得怪」到「我們自己也覺得好玩」。
- ✓ 能代表 Cochrane 的幽默感與自我定位。

我們還不能誇大到哪裡

- ✗ 缺乏長期歷史檔案，難以追溯真正起源。
- ✗ 不是所有居民都參與或認同這項活動。
- ✗ 目前沒有證據顯示它是全鎮最重要的傳統。
- ✗ 與其他社區活動相比，影響力仍屬區域性。
- ✗ 傳統的價值，不該只用「名氣大小」來衡量。



★ 地方回聲 ★

它可能不是最古老的，  
但它是我們會一起笑、一起做、  
一起記得的事，  
——這，就是地方的力量。♡

編輯摘錄

「好笑，但很 Cochrane。」  
「不是天天都有，卻會被記得。」  
「我們不是在比賽，  
我們是在慶祝自己。」



# ★ 荒謬可以是一種社區基礎設施嗎？ ★

COCHRANE | WHAT IF | P151

一場看似胡鬧的茅廁賽跑，其實可以是讓居民碰面、商家參與、公益募款與地方記憶持續發生的社區機制。荒謬不只是娛樂，而是把一座小鎮綁在一起的隱形關節。



## ★ REPLACE THE NORMAL ★

公共文化不一定只能嚴肅，  
荒謬也可以是把人  
重新聚在一起的工具。

## 廁所女神說：

荒謬不是正常的反面，  
有時只是另一種  
把人聚在一起的方法。



## SPECULATIVE CHECKLIST

- ☐ 競賽
- ☐ 笑點
- ☐ 公益
- ☐ 地方記憶
- ☐ 社群連結

NEXT  
UP

下一頁將進入：

FIND

找出荒謬的起點



UNLIKELY COLLAB

建立不可能的合作



UNLOCK

解鎖社區的力量



# FIND | 請找出怪， ★ 是怎麼開始的。★



## WEIRD FIND | P152

同樣是廁所，有的把地下裂縫變成文化，  
有的把歷史錯置成奇觀，有的把荒謬變成地方傳統。  
請在三個場景中，找出 8 個關鍵線索！



怪奇不是偶然，  
而是人們選擇了  
不同的開始。

### 1 REYKJAVÍK

龐克博物館地下入口



地下入口藏在  
街邊轉角，  
貼滿貼紙的門框  
是它的招牌。

64°08'N

21°56'W



### 2 LAS VEGAS

男廁裡的柏林圍牆



被玻璃隔開的歷史碎片，  
與霓虹一起發光，  
你在男廁看展覽。

### 3 COCHRANE, ALBERTA

茅廁賽跑的起跑線



不是競速車，是茅廁。  
不是障礙賽，是傳統。  
這裡把荒謬變成驕傲。

## ★ FIND CHECKLIST 請找出 8 個關鍵線索！ ★

1


☐ 地下入口

2


☐ 貼紙痕跡

3


☐ 玻璃隔離

4


☐ 男廁符號

5


☐ 歷史文物

6


☐ 賽道旗

7


☐ 車輪茅廁

8


☐ 公益募款

COMPARE

比較三個怪點

觀察它們如何開始，如何被看見。

PLAY

找出怪的起點

從細節中，找出它們不平凡的開始。

SHARE

與同伴分享

你找到幾個？一起討論最怪的那個！



## UNLIKELY COLLAB |

## ★ 如果三個最怪的案例一起合作？ ★

WEIRD LAB | P153

當地下、廢墟、賽事遇上公共廁所，會發生什麼事？

一座可移動的「流動廁所文化站」，在城市之下、歷史之上、社群之中，以最不合邏輯的組合，創造出最有意義的公共可能。

流動廁所文化站  
MOBILE CULTURE LOO STATION

## 地下再生 DNA

FROM REYKJAVÍK

借用：

地下入口的想像力，  
將被忽略的空間  
轉化為入口與敘事的開端。

## 歷史記憶 DNA

FROM LAS VEGAS

借用：

柏林圍牆的真實碎片，  
把歷史錯置場景，  
轉化為對話與反思的裝置。

## 地方賽事 DNA

FROM COCHRANE

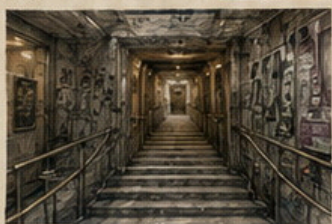
借用：

社群賽事的能量與參與感，  
讓設施成為活動平台，  
凝聚地方認同與支持。

它借了誰的什麼？

借自 REYKJAVÍK

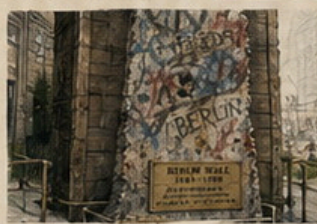
地下再生



- 地下入口的隱藏感與轉換劇場
- 歷史遺址再利用的勇氣
- 讓日常行為成為探索體驗

借自 LAS VEGAS

歷史記憶



- 真實歷史碎片的震撼力
- 錯位場景創造討論與好奇
- 讓廁所成為文化策展現場

借自 COCHRANE

地方賽事



- 社群參與與地方連結
- 賽事文化帶來人潮與期待
- 捐助與支持的自然機制

## Prototype Outcome

- ✓ 可移動
- ✓ 可展演
- ✓ 可募款
- ✓ 可記憶



## 編輯後記 | EDITOR'S NOTE

最有創造力的公共設施，常常不是單點發明，  
而是把原本不該在一起的東西放在一起。  
地下的入口、廢墟的碎片、賽事的旗幟，  
在這裡成為一個新的語言：使用、參與、記得。

把不相關的東西，  
放在一起，  
就會產生新的意義。





WC  
01TOILET CITY  
ISSUE 01  
EXPANDED EDITION

# UNLOCK |

# 你已解鎖：WEIRD

WC  
01

★ ★ ★

SECTION RECAP | P154

★ ★ ★



## ★ WEIRD 章節解鎖的三個核心概念 ★

## 1 地下再生



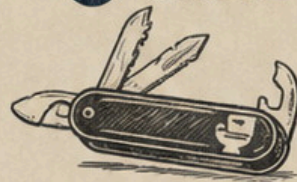
隱藏在地底的空間，  
讓城市悄悄重獲新生。

## 2 物件錯置



當熟悉的物件被重新放置，  
意義也被顛覆。

## 3 功能變種



廁所不再只是廁所，  
它能成為更多的可能。

## ◆ WEIRD 地圖印章收藏 ◆

NEXT  
UP

NEXT : TOILET CRISIS

當正常失靈，廁所會先說話。





## TOILET CRISIS

當正常失靈，  
廁所會先說話。

CRISIS ENTRY | P155

廁所不是小事。當水、勞動、空間、管理與安全出問題時，最先顯露裂縫的，往往就是廁所。它像城市的警報器，把被忽略的失衡呈現在每一次沖水、每一次等待之中。

## EMERGENCY CONTROL ROOM



FACT | ✓

| 可量測、可查證的事件

INTERPRETATION | △ | 需要脈絡與觀點的解讀

UNKNOWN | ?

| 資料不足或尚未被看見

城市廁所系統剖面圖  
INFRASTRUCTURE CROSS-SECTION

## 1 沒水

供水中斷、壓力不足，  
或水質不可靠。

## 2 排隊過載

使用量超出設計，  
等待，讓人卻步。

## 4 安全失衡

照明不足、空間死角，  
風險升高。

## 用水監控

WATER METERING



## 清潔人員動線

CLEANING ROUTE



## 電力供應

POWER SUPPLY



## 維護節點

MAINTENANCE NODE



## 排污系統

WASTEWATER SYSTEM



## 污水處理廠

TREATMENT PLANT



## 3 維護斷線

維修延遲、備件缺乏，  
系統逐步失靈。

## 5 誰被排除

沒有被設計進去的人，  
就無法使用。

## 廁所女神註記：

城市平常藏起來的脆弱，  
往往先在廁所現形。



## 接下來你會看到

## CRISIS MAP

P156

沒水

供水危機  
與水質風險

P157

人太多

過載與等待  
的制度成本

P158

維護斷線

被忽略的維修  
與人力困境

P159

誰被排除

看不見的使用者  
與設計盲點

P160

先修哪裡

從風險到行動  
的修復路徑



CRISIS NOTE

| 危機從來不只發生在廁所裡，而是被廁所最先揭露。



# 危機01 | 沒水

沒有水，廁所立刻從理所當然變成警報器。

WATER FAILURE | P156

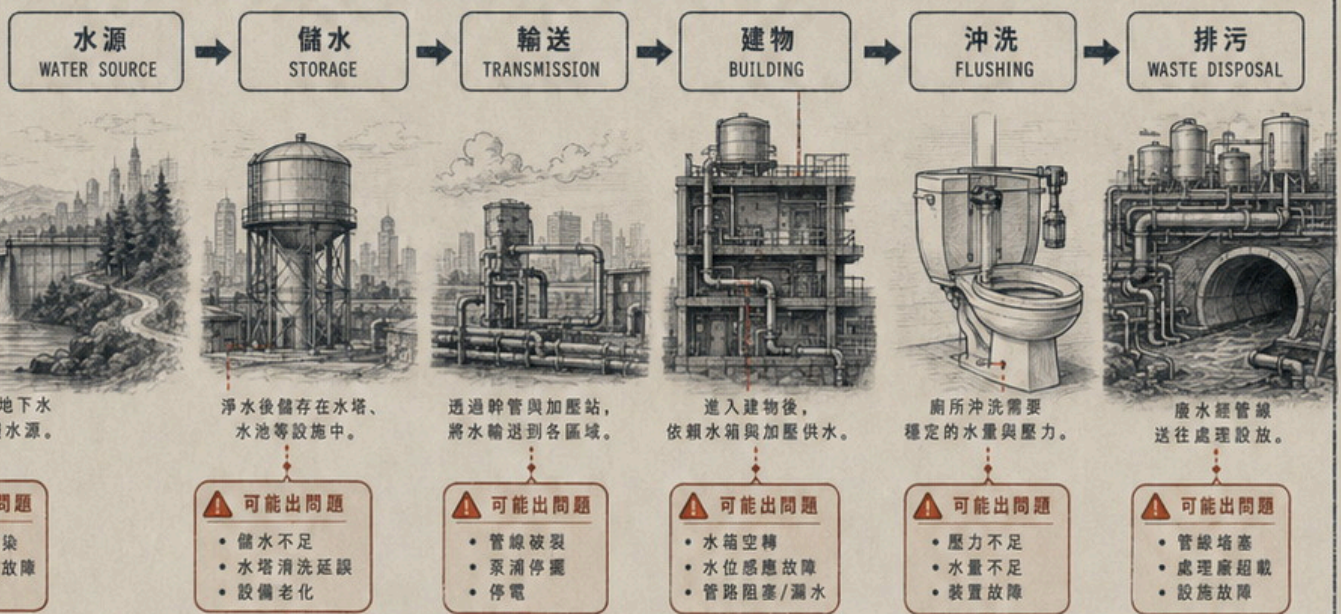
沒有水時，廁所不只是「不能沖」而已。排隊會變長、地面會變髒、異味會擴散、細菌會繁殖、清潔與維護變得困難，還可能引發衝突與不安。整座城市的日常節奏因此被打亂。  
從水源到排放，不是一條直線，而是一條會在任何節點斷裂的鏈。看懂這條鏈，才能及早預警，也才能在危機發生時，維持最低預度的衛生與尊嚴。

危機圖示 / CRISIS ICON



WC  
01

## 城市用水與廁所供水鏈 / WATER & TOILET SUPPLY CHAIN



## 三類主要風險 / 3 KEY RISKS



### ① 供水中断

SUPPLY INTERRUPTED

水完全無法送達  
無水可用，全面停擺。

影響：廁所停用、排隊暴增、清潔中斷



### ② 壓力不足

LOW PRESSURE

水量到得了，  
但壓力不足以沖洗。

影響：沖不乾淨、重覆沖水、耗水浪費



### ③ 水質不穩

WATER QUALITY INSTABILITY

水雖然有，但  
混濁、異味或含污染物。

影響：異味、健康風險、設備損耗

## 先看什麼？ / CHECK FIRST

|  |      |                       |
|--|------|-----------------------|
|  | 水源   | 水從哪裡來？最近有無乾旱、污染或取水限制？ |
|  | 壓力   | 壓力是否穩定？不同樓層是否皆能正常沖水？  |
|  | 儲備   | 儲水量還能撐多久？水箱是否可用、乾淨？   |
|  | 替代方案 | 有無替代水源或應急沖洗方式？誰來支援？   |

## 廁所女神註記：

人總在打不開水龍頭時，  
才想起日常有多昂貴。





## 危機 02 | 人太多

當排隊比使用  
本身還久。

OVERLOAD &amp; QUEUE | P157

廁所危機有時不是壞掉，  
而是需求瞬間超過設計；  
這種危機消耗的是時間、體力與尊嚴，  
你排的，不只是隊，  
而是被迫等待的生活節奏。

## 情境資訊圖 | 不同場景 × 同一種危機

## ① 車站 / 轉乘樞紐



容量：20 人/小時  
尖峰需求：120 人/小時

平均等待時間

⌚ 28 分鐘

## ② 活動現場 / 演唱會



容量：40 人/小時  
尖峰需求：280 人/小時

平均等待時間

⌚ 45 分鐘

## ③ 觀光景點 / 風景區

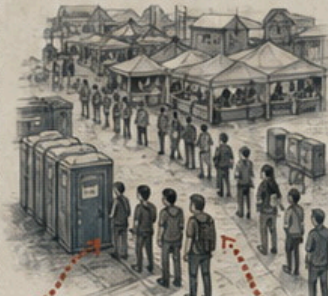


容量：15 人/小時  
尖峰需求：90 人/小時

平均等待時間

⌚ 32 分鐘

## ④ 臨時聚集 / 市集·遊行



容量：10 人/小時  
尖峰需求：70 人/小時

平均等待時間

⌚ 36 分鐘

## 四大重點解析



## 超量使用

需求遠大於設計容量，  
導致系統長時間超載，  
即使設施正常也會崩潰。



## 等待成本

每多等 10 分鐘，  
就會增加焦慮、疲憊、脫水、  
錯過交通等隱性代價。



## 動線堵塞

隊伍外溢造成通道阻塞，  
影響安全、救援、清潔、  
與其他公共動線使用。



## 臨時應變不足

臨時活動或突發人潮時，  
缺乏彈性配置與備援，  
讓危機被放大。

## 比較表 | 不同場景的設計與現實落差

| 場景           | 設計容量 (人/小時) | 尖峰時段 (估計)                       | 等待外溢 (平均等待時間) |
|--------------|-------------|---------------------------------|---------------|
| 車站 / 轉乘樞紐    | 20          | 上下班尖峰 07:30-09:00 / 17:30-19:00 | 28 分鐘         |
| 活動現場 / 演唱會   | 40          | 開場前 1 小時 / 散場後 1 小時             | 45 分鐘         |
| 觀光景點 / 風景區   | 15          | 假日 10:00-14:00                  | 32 分鐘         |
| 臨時聚集 / 市集·遊行 | 10          | 活動中段 12:00-15:00                | 36 分鐘         |

## 廁所女神註記：

排隊不是小事，  
它讓誰能安心，  
誰必須先忍耐，  
一下子都看見了。



## 接下來你會看到 CRISIS MAP

P156

沒水

供水危機  
與水質風險

P157

人太多

過量與等待  
的制度成本

P158

維護斷線

維修與開保養  
班人力負擔

P159

誰被排除

看不見的使用者  
與設計盲點

P160

先修哪裡

從風險到行動  
的修繕路徑



CRISIS NOTE

危機從來不只發生在廁所裡，而是被廁所最先揭露。



# 危機 03 | 維護斷線

最容易被忽略的，不是馬桶，而是維護鏈。

BACKSTAGE FAILURE | P158

再漂亮的廁所，一旦缺人、缺料、缺制度，最後都會從後台開始崩壞。  
維護不是一個人、也不只靠清潔。它是一條看不見的鏈，串起人力、物資、  
流程與資訊。任何一環斷線，公共環境就會快速退化，使用者的不滿與風  
險也會累積。看得見的整潔，來自看不見的維護系統每天不間斷的運作。

## 後台維護紀實 | 公廁剖面圖

BACKSTAGE MAINTENANCE RECORD



### 可能斷裂的鏈條



#### 人力不足

排班不足或流動率高，  
清潔頻次下降，細節被  
忽略。



#### 耗材缺貨

備品未補齊，紙張、清  
潔劑、零件短缺，直接  
影響使用體驗。



#### 維修延遲

故障未能及時處理，小  
問題累積成大損壞，成  
本與風險提高。



#### 回報失效

回報管道不暢或無人追  
蹤，資訊斷層，問題被  
遺忘。

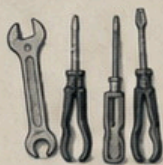
### 維護後台工具箱

BACKSTAGE KIT



#### 清潔車

每日巡檢與定期清潔  
移動補給與回收。



#### 工具組

基本手工具與檢測  
設備，即時處理。



#### 備品櫃

衛生紙、清潔劑、  
耗材定量管理。



#### 維修單

記錄故障、處理過程  
與追蹤狀態。



#### 清潔手套

個人防護裝備，保護  
清潔人員安全。



#### 零件庫存

常用零件備庫存，  
縮短維修時間。



#### 排班表

人員排班與區域分配，  
確保責任到人。

### 維護流程 | 從發現到回復

MAINTENANCE FLOW



順暢運作

容易卡住

斷線風險高

### 廁所女神註記：

維護從來  
不是背景，  
它只是平常  
被我們當成  
理所當然。



**CRISIS NOTE** 維護斷線不會立刻被發現，但會悄悄吞噬整個系統。投資在維護，就是投資在城市的尊嚴與安全。



# 危機04 | 誰被排除 不是每個人， 都被設計進去了。

## EXCLUDED USERS | P159

當廁所只為「平均使用者」設計時，很多人其實被默默排除在外。  
輪椅使用者進不去、孩子碰不到、長者站不穩、夜晚不敢用、  
月經使用者缺乏友善設計、照顧者無處支援。  
危機不只在故障，也在設計盲點。

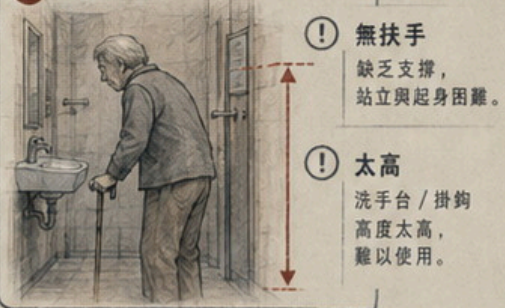
### 看不見的代價 THE INVISIBLE COST

-  **等待**  
需要更久才能找到能用的廁所。
-  **更遠的路**  
繞路、折返、放棄其他行程。
-  **放棄使用**  
憋尿、忍耐，影響身心健康。
-  **不安全感**  
缺乏隱私與照明帶來風險。

#### 1 輪椅使用者



#### 2 老年使用者



#### 3 照顧幼兒者



#### 4 夜晚單獨使用者



#### 5 月經中的使用者



#### 設計盲點檢查清單

- ☐ 門寬是否足以讓輪椅進出？
- ☐ 是否有足夠的無障礙迴轉空間？
- ☐ 扶手、洗手台、掛鉤高度是否可調或合宜？
- ☐ 是否提供親子 / 照護友善設施？
- ☐ 照明與隱私是否顧及夜間使用？
- ☐ 是否設有月經友善與清潔支援？
- ☐ 是否考慮兒童使用的尺度？

#### 6 身高較低的兒童



#### 廁所女神註記：

設計沒有寫上的人，  
往往也最難  
被系統看見。



一座真正包容的廁所，從設計開始，也從傾聽開始。

每一種被忽略的使用經驗，都是系統性排除的證據。  
我們需要的不只是修繕，而是重新想像：  
誰值得被看見，誰應該被設計進去。





# 危機05 | 先修哪裡？

## 當資源有限，先修哪裡才算真正修復？

### — PRIORITY MATRIX | P160

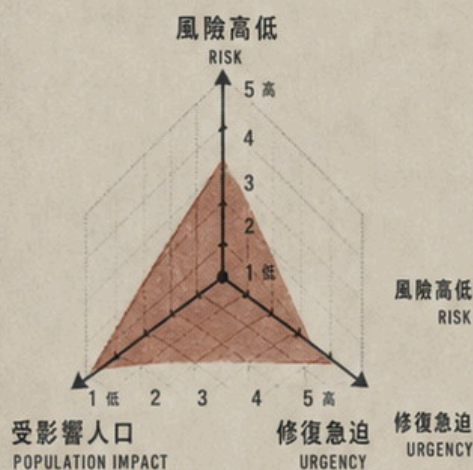
真正的危機管理，不是哪裡最吵就先修哪裡，而是判斷什麼會最快把脆弱人群推向失衡。

這張矩陣，協助你在資源有限、線索混亂的情況下，快速決策修復順序。

從風險高低、修復急迫、到受影響人口，找到那個一旦延誤就會擴大代價的關鍵節點。

先修對的，才有機會修得動、撐得久，也才能讓城市真正恢復功能與尊嚴。

#### 修復優先矩陣 | CRISIS DECISION DASHBOARD



分數越高 = 越需要優先處理

##### 評分參考指引

- 1 = 低 | 影響輕微，可延後處理
- 3 = 中 | 影響明顯，應納入計畫
- 5 = 高 | 影響嚴重，應立即處理

總分

| 水<br>WATER<br>供水中斷、<br>水質污染或<br>漏損。 | 容量<br>CAPACITY<br>廁所數量<br>不足，造成<br>排隊或溢用。 | 維護<br>MAINTENANCE<br>設備損壞、<br>管線阻塞、<br>清潔中斷。 | 安全<br>SAFETY<br>照明不足、<br>滑倒風險、<br>治安疑慮。 | 包容<br>INCLUSION<br>無障礙不足、<br>性別不友善、<br>使用門檻高。 |
|-------------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <br>1<br>2<br>3<br>4                | <br>1<br>2<br>3<br>4                      | <br>1<br>2<br>3<br>4                         | <br>1<br>2<br>3<br>4                    | <br>1<br>2<br>3<br>4                          |
| <br>1<br>2<br>3                     | <br>1<br>2<br>3                           | <br>1<br>2<br>3                              | <br>1<br>2<br>3                         | <br>1<br>2<br>3                               |
| <br>1<br>2<br>3                     | <br>1<br>2<br>3                           | <br>1<br>2<br>3                              | <br>1<br>2<br>3                         | <br>1<br>2<br>3                               |
| <br>1<br>2<br>3                     | <br>1<br>2<br>3                           | <br>1<br>2<br>3                              | <br>1<br>2<br>3                         | <br>1<br>2<br>3                               |
| 0                                   | 0                                         | 0                                            | 0                                       | 0                                             |

#### 優先序卡片 | 依總分排序 (高↔低)

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|   |   |   |   |   |

#### 如果你是城市維護者，你會先修哪一項？

請勾選你認為最優先的項目 (可複選)

- ☐ 水 | 恢復供水與水質安全
- ☐ 容量 | 增加可用廁所數量
- ☐ 維護 | 修理設備與暢通系統
- ☐ 安全 | 改善環境與使用安全
- ☐ 包容 | 讓更多人能平等使用

#### 決策小提示

- 若 水 與 維護 分數高，先止血，避免二次危機。
- 若 容量 與 包容 高，先擴容，降低排險與衝突。
- 若 安全 高於其他，先穩定現場，降低風險。
- 若 三項以上同樣重要，選擇能最快見效的一項。



#### 廁所女神註記：

修復從來不是  
把東西修回原樣，  
而是決定下一次  
要不要再讓同樣的人受苦。

#### 下一頁將進入更深的 Crisis 章節

P161

系統崩壞  
辨識連鎖性  
失靈的來源

P162

真實代價  
看見延誤修復  
帶來的成本

P163

修復設計  
制定有韌性的  
修復策略

P164

未來預演  
模擬下一次  
危機的可能

P165

行動清單  
明確下一步  
立即可做的事



CRISIS NOTE | 危機從來不只發生在廁所裡，而是被廁所最先揭露。





# TOILET CRISIS

# 當正常失靈， 廁所最先暴露 城市的真相

讀法：  
先看警報，  
再看系統，  
再看可替代答案。

同一個身體需求，在缺水、停電、淹水、  
擁擠、失修、付費與管理失靈時，  
會立刻變成一場城市測驗。

我們通常只在廁所還能正常使用时，  
忘記它其實是一套系統。真正的危機不是髒，  
而是水、能源、勞動、金錢、動線與包容性  
同時開始失靈。廁所危機不是邊角議題，  
它是城市如何對待身體的即時報表。



## 警報常態化

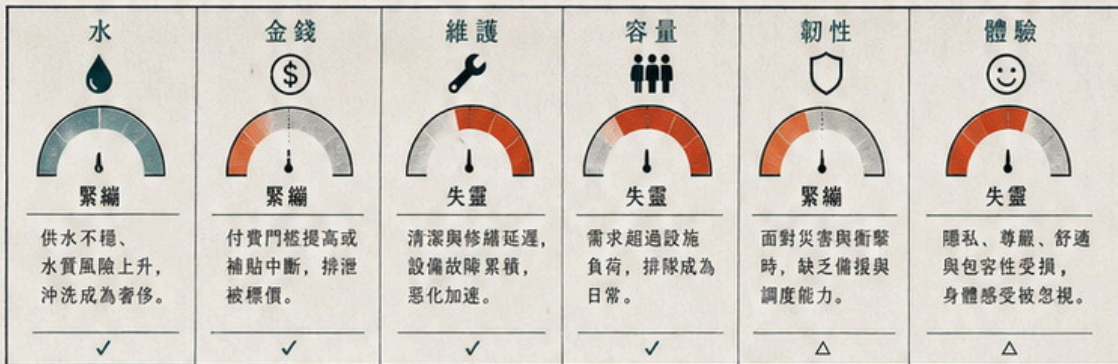
- 💧 缺水 ✓
- ⚡ 停電 ✓
- 🌊 淹水 ✓
- 👤 擁擠 ✓
- 🔧 失修 ✓
- 👤 管理失靈 ✓

檔案來源  
城市觀察筆記  
2023-2024

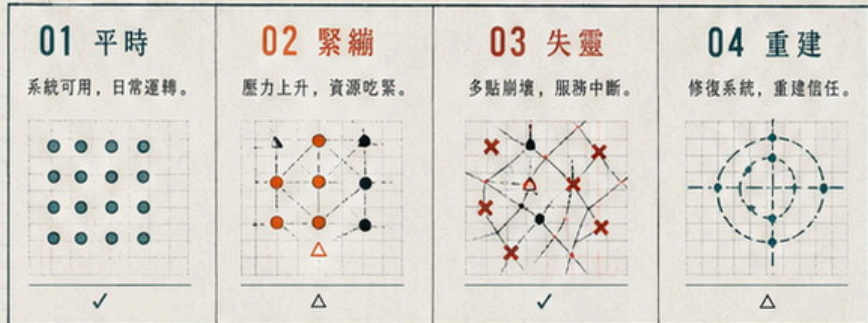
圖例 LEGEND  
✓ 事實  
△ 分析  
? 待查

## CRISIS DASHBOARD 六大指標

## CRISIS MAP 161



## 系統狀態四階段



\* 狀態判斷依六大指標綜合評估

## 可替代答案（並非理想，僅是應急）

|  |                  |   |
|--|------------------|---|
|  | 行動廁所 / 臨時設施      | △ |
|  | 社區共享 / 學校 / 宮廟開放 | ✓ |
|  | 商家 / 咖啡廳 / 賣場借用  | △ |
|  | 自然解放區域（高風險）      | ? |
|  | 數位導航與即時資訊        | ✓ |
|  | 倡議與監督，推動制度修復     | △ |



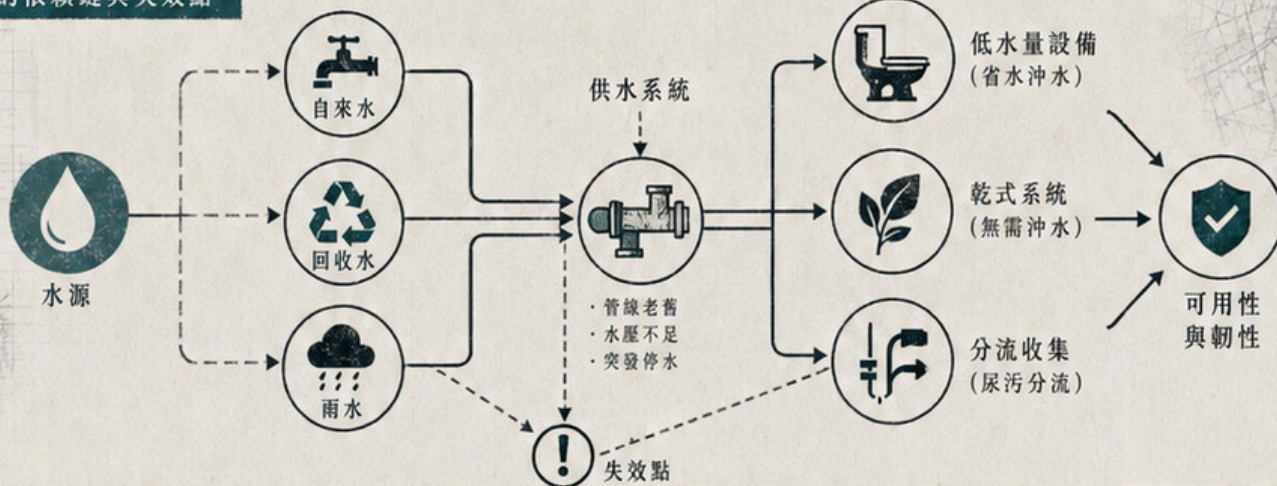
## WATER FAILURE

水危機 | 沒有水，  
沖水式正常還成立嗎？

缺水、淹水、管線受損與供水不穩，  
會讓最習以為常的沖水動作瞬間失效。

當水量不足，問題不只在「能不能沖」，還包括清潔、  
氣味、衛生與心理安全。危機中的廁所設計，關鍵不是  
更豪華，而是更少依賴單一水源。真正穩定的系統，  
通常都有備援、分流與節制。

水的依賴鏈與失效點



設備 / 系統選擇

► 系統比較速覽

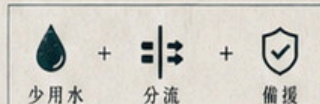
|         | 自來水沖水<br>(傳統水箱) | 回收水沖水<br>(中水系統) | 雨水沖水<br>(雨水利用) | 低水量設備<br>(省水沖水) | 乾式系統<br>(堆肥/免水) | 分流收集<br>(尿污分流) |
|---------|-----------------|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|----------------|
| 💧 用水量   | 高               | 中               | 低              | 低               | 無               | 低              |
| 🔧 維護難度  | △               | △               | △              | ✓               | △               | △              |
| 🌀 氣味控制  | ✓               | ✓               | ✓              | ✓               | △               | ✓              |
| 👥 緊急可用性 | △               | △               | △              | ✓               | ✓               | ✓              |
| 🔄 恢復速度  | ?               | △               | △              | ✓               | ✓               | ✓              |

註：✓ 最佳 △ 中等 / 需條件 ? 不確定 / 依情境

CRISIS MAP 162

REPLACE THE NORMAL |  
低水量、分流、備援。

當「水」不再理所當然，  
廁所需要的是不是更多水，  
而是更聰明的設計：  
減少依賴、增加彈性、  
確保尊嚴。



= 更穩定的如廁體驗

❗ 城市不是在有水時被設計，而是在失去水後，才看到真正的脆弱。





## CAPACITY

# 容量危機

最痛苦的不是沒有廁所，  
而是大家同時需要

尖峰通勤、演唱會、避難所、長途轉運站與觀光景點，  
會讓原本勉強夠用的配置瞬間失衡。

排隊時間不是小事，它會把焦慮、羞恥與身體壓力直接推高。  
當入口、隔間、清潔緩衝與出口沒有一起設計，  
需求就會像塞車一樣回堵。容量不足，最後會變成尊嚴不足。

容量失衡會導致：

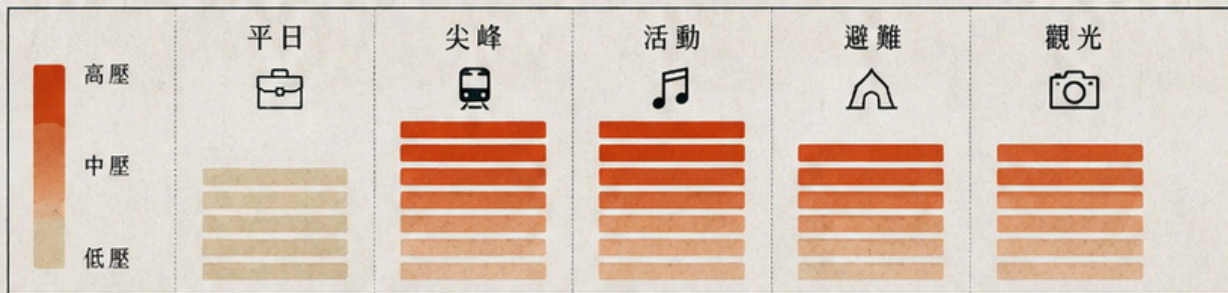
- ⌚ 長時間等待 ✓
- 👤 焦慮上升 ✓
- 🧹 清潔延宕 ✓
- 🚶 通行受阻 ✓
- 😞 使用體驗下降 ✓

▶ 容量流程圖（從需求進場到離場）



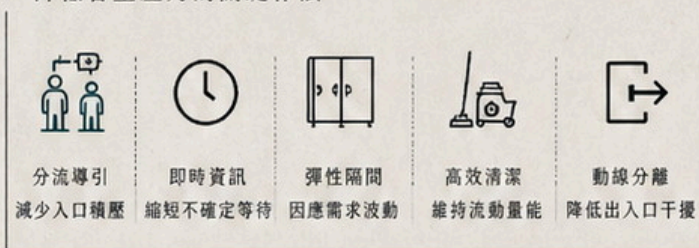
▶ 需求強度熱區圖（相對壓力指數）

CRISIS MAP 163



註：指數綜合人流密度、停留時間、可替代性與設施配置彈性等因子評估。

▶ 降低容量壓力的關鍵作法



“  
排隊不是秩序的證明，  
有時只是系統太晚承認  
身體有時限。  
”



## MAINTENANCE

後台  
才撐得住

# 維護危機！ 最看不見的工作， 一停下來，城市立刻失味



圖例 LEGEND

✓ 良好  
△ 警戒  
× 失常  
? 待查

資料來源  
繪圖巡檢報告  
2023-2024

供應紙品、補水、清潔、維修、除臭、排污與巡檢，平常像背景噪音；一旦缺工、缺料或管理鬆動，整個系統會在幾小時內失去可信度。

公廁的體面不是自動生成的。它依賴班表、工具、耗材、清潔邏輯與故障回報機制。前台越體面，後台越不能混亂。維護崩潰時，最先失去的不是美感，而是人願不願意再信任這個空間。

BACKSTAGE |

前台越體面，  
後台越不能混亂。

## ▶ 維護服務鏈 | MAINTENANCE SERVICE CHAIN

CRISIS MAP 164



## ▶ 維護支撐系統 | BACKSTAGE SUPPORT



## 失序的結果

- 異味擴散
- 紙品斷供
- 設備故障擴大
- 污水溢流
- 投訴暴增
- 信任崩盤



WHO IS MISSING?

所有人  
都在同一城

# 誰先被排除？

## 危機從來不是平均發生的

兒童、長者、輪椅使用者、照護者、月經使用者、夜班勞工與跨性別／非二元使用者，往往更早感受到動線、尺度、隱私與安全的缺口。

危機，不會平均發生

真正包容的危機設計，不是事後加貼標語，而是一開始就把不同身體放進系統。當空間只替單一使用者想像，危機一來，被排除的人會先增加，沉默也會先增加。

圖案來源  
社會觀察筆記  
2023-2024

圖例 LEGEND  
✓ 良好  
△ 變態  
? 未知

兒童



身高、視線受限，  
需要陪伴與清楚  
指引。

長者



行走較慢、反應  
較慢，需要扶手  
與休息點。

輪椅



需要無障礙動線、  
迴轉半徑與可近  
的設施。

照護者



需要陪伴與協助  
空間、置物與可  
靠照護台。

月經



需要私密、清潔、  
備品與棄置的  
自由。

夜班



深夜使用頻率高，  
需要安全、明亮  
與即時維修。

跨性別



需要尊重的識別、  
中立選擇與免受  
騷擾的環境。

CRISIS MAP 165

|    | 兒童 | 長者 | 輪椅 | 照護者 | 月經 | 夜班 | 跨性別 |
|----|----|----|----|-----|----|----|-----|
| 動線 | △  | △  | ✓  | △   | △  | △  | △   |
| 尺度 | △  | △  | ✓  | ✓   | △  | ?  | △   |
| 隱私 | △  | △  | △  | ✓   | ✓  | △  | ✓   |
| 安全 | ✓  | ✓  | ✓  | ✓   | △  | ✓  | ✓   |
| 休息 | △  | ✓  | ?  | ✓   | △  | △  | △   |
| 照明 | △  | ✓  | △  | △   | △  | ✓  | ✓   |

## CITIZEN LENS



從需要被看見的人出發，檢視每一個環節。

問問自己：這個設計，讓誰更安全？誰更耗力？誰更沉默？  
包容不是加法，是一開始就把不同身體寫進圖紙與流程。

## 圖例說明

- ✓ 目前相對友善／已被考量
- △ 部分改善中／仍有缺口
- ? 幾乎未被考量／資料不足



# MONEY

## 金錢危機 | 危急時刻，安心要不要先付費？

價值  
即選擇

付費廁所、衛生用品、清潔成本、臨時設備、維護人力與場地管理，都與金錢有關。

問題不是「要不要花錢」，而是誰來付、怎麼付，以及在最急的時候，金錢會不會變成一道門檻。廁所最脆弱的地方，常常不在設備，而在成本被誰隱形承擔。



“ 人付的有時不是廁所費，而是「我現在真的很需要安心」。 ”



女神備忘錄  
當金錢被設計得更公平，安心就不會是奢侈品。

檔案來源  
城市觀察筆記  
2023-2024

圖例 LEGEND  
✓ 事實  
△ 分析  
? 待查

### ► MONEY MATRIX

CRISIS MAP 166

|      | 免費<br> | 低價<br> | 補貼<br> | 訂閱<br> | 公益<br>  |
|------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 使用門檻 | ● 低    | ● 低    | ● 中    | ● 中    | ● 低     |
| 維護穩定 | ● 不穩定  | ● 偏不穩  | ● 穩定   | ● 穩定   | ● 視捐款而定 |
| 可及性  | ● 高    | ● 中高   | ● 高    | ● 中    | ● 高     |
| 公平性  | ● 差異大  | ● 中等   | ● 較公平  | ● 中等   | ● 較公平   |
| 速度   | ● 快    | ● 快    | ● 中    | ● 中    | ● 慢     |

● 優勢    ● 一般    ● 劣勢    ※ 實際狀況依場域與管理制度而異

### ► 金錢危機應對行動

|  |                      |   |
|--|----------------------|---|
|  | 建立透明收費標準，讓使用者知道錢花在哪。 | ✓ |
|  | 設計分級收費與補貼機制，降低使用門檻。  | ✓ |
|  | 確保維護預算與人力，穩定服務品質。    | ✓ |
|  | 在高峰期或災時，提供免費或緊急開放方案。 | ✓ |

### ► 金錢流向檢視清單

|  |             |   |
|--|-------------|---|
|  | 使用費收入       | △ |
|  | 政府補助 / 公益捐款 | ✓ |
|  | 場地租金 / 合作分潤 | △ |
|  | 清潔維護支出      | ✓ |
|  | 設備折舊 / 更新支出 | ? |
|  | 人力薪資與培訓     | ✓ |



## HYGIENE

# 衛生危機 | 當衛生退場，羞恥、風險與身體一起升高

衛生  
是信任的  
基礎

## 提醒：

衛生斷鏈，  
信任崩解，  
空間將被放棄，  
風險被放大。

洗手、清水、通風、垃圾處理、經期與嬰幼兒照護，  
是危機中最容易被壓縮、卻最不能缺席的層。

資料來源  
WHO / UNICEF  
Sphere Handbook  
IFRC  
2023-2024

## 圖例 LEGEND

✓ 必要  
△ 良好  
△ 警戒  
× 失效



## 01

安全、可用、  
有隱私的  
如廁環境。

## 02

器具與環境  
定期清潔，  
減少病原累積。

## 03

肥皂 + 清水，  
正確洗手  
切斷傳播鏈。

## 04

垃圾分類、  
即時清運，  
避免二次污染。

## 05

水、清潔用品、  
備品與經期、  
嬰幼兒用品補給。

衛生不是附加價值，  
而是讓人願意再次使用  
一個空間的**最低信任**。

當補給不足、通風變差、  
垃圾滿溢與洗手失效  
同時發生，危機會從  
設備問題變成**身體問題**。



## 衛生風險指標



通風



警戒

悶熱、潮濕、異味，  
病原擴散風險上升。



洗手



警戒

洗手設施不足或失效，  
感染風險增加。



廢棄物



失效

垃圾滿溢或無清運，  
引發蚊蠅與污染。



經期支援



失效

缺乏隱私與用品，  
影響尊嚴與身心健康。



嬰幼兒照護



警戒

缺乏安全照護空間與  
用品，風險提高。

良好

警戒

失效

未知

## 危機中的衛生底線

| 清水可得           | 肥皂/清潔用品           | 空氣流通               | 隱私安全             | 垃圾即時清運              |
|----------------|-------------------|--------------------|------------------|---------------------|
|                |                   |                    |                  |                     |
| 至少滿足<br>飲用與洗手。 | 定點可取得，<br>不需額外付費。 | 有對流、有換氣，<br>濕熱不累積。 | 有門、有鎖、<br>無暴露風險。 | 不堆積、不外溢，<br>避免二次污染。 |
| ✓              | ✓                 | ✓                  | ✓                | ✓                   |

## CRISIS MAP 167

## 行動重點 (從最緊急開始)

|  |              |   |
|--|--------------|---|
|  | 確保清水與洗手設施可用  | ✓ |
|  | 改善通風與減少積水/異味 | △ |
|  | 清運垃圾、設置分類回收  | ✓ |
|  | 提供經期用品與隱私空間  | △ |
|  | 提供嬰幼兒照護空間與用品 | △ |
|  | 定期檢查補給與設施維護  | ✓ |



## TEMPORARY ANSWERS

## 臨時解方 | 危機不只要撐住，還要快速部署

韌性  
設計備援

可移動廁所、乾式廁所、堆肥廁所、真空系統、模組化洗手台與臨時指標，都不是次等答案，而是韌性設計的備援層。

好的臨時方案，不只解決今天，還能減少明天的混亂。部署速度、維護成本、隱私、容量與清潔難度，決定了一個應急系統到底是短暫止血，還是能撐住現場秩序。

## EMERGENCY KIT



快速部署



低維護

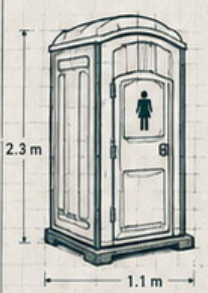
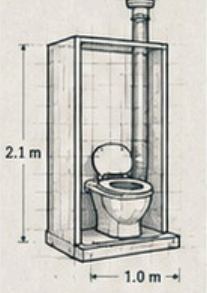
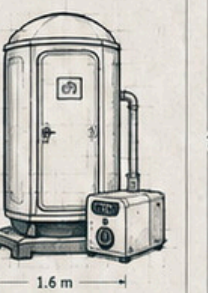
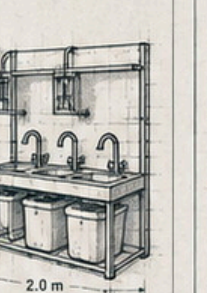


高耐用



可擴充

## 部署模組圖解 DEPLOYMENT MODULES

| 行動廁所                                                                                    | 乾式                                                                                        | 堆肥                                                                                         | 真空                                                                                         | 模組洗手台                                                                                    | 臨時指標                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |         |          |         |      |      |
| 2.3 m<br>1.1 m                                                                          | 2.1 m<br>1.0 m                                                                            | 2.2 m<br>1.2 m                                                                             | 2.4 m<br>1.6 m                                                                             | 1.8 m<br>2.0 m                                                                           |                                                                                          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 立即可用</li> <li>• 移動靈活</li> <li>• 需清運</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 無需用水</li> <li>• 氣味可控</li> <li>• 需加覆蓋料</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 轉化有機物</li> <li>• 減少運送</li> <li>• 需熟成時間</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 低用水量</li> <li>• 長距離輸送</li> <li>• 需電力支援</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 模組化組裝</li> <li>• 節水設計</li> <li>• 可擴充</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 清晰導引</li> <li>• 多語圖示</li> <li>• 耐候抗風</li> </ul> |

## 應急方案評估矩陣 DEPLOYMENT MATRIX

CRISIS MAP 168

|       | 行動廁所 | 乾式   | 堆肥   | 真空  | 模組洗手台 | 臨時指標 |
|-------|------|------|------|-----|-------|------|
| 🕒 速度  | ●●●● | ●●●● | ●●●● | ●●● | ●●●   | ●●●  |
| 💰 成本  | ●●●  | ●●●  | ●●●  | ●●● | ●●    | ●●●  |
| 💧 用水  | ●●●  | ●●●  | ●●●  | ●●● | ●●●   | ●●   |
| 🔧 維護  | ●●●  | ●●●  | ●●●  | ●●● | ●●●   | ●●●  |
| 🛡️ 隱私 | ●●●  | ●●●  | ●●●  | ●●● | ●●●   | —    |
| 👥 容量  | ●●●  | ●●●  | ●●●  | ●●● | ●●●   | —    |

●●● 優秀 ●● 良好 ● 普通 ○ 較弱 — 不適用

## 快速部署流程 DEPLOYMENT FLOW



## 關鍵提醒

- ☑ 動線清楚，遠離水源與居住區
- ☑ 隱私與安全不可妥協
- ☑ 清潔頻率決定使用意願
- ☑ 訊息清楚，標示要被看見



## CITIZEN RESILIENCE

# 公民韌性 | 一座城市 能不能把廁所當成 共同基礎設施?

同心  
才能同行

關鍵提問：

當危機來臨，居民、清潔員、市府、活動主辦、建築師與商家，都會被迫重新協商「誰負責什麼」。

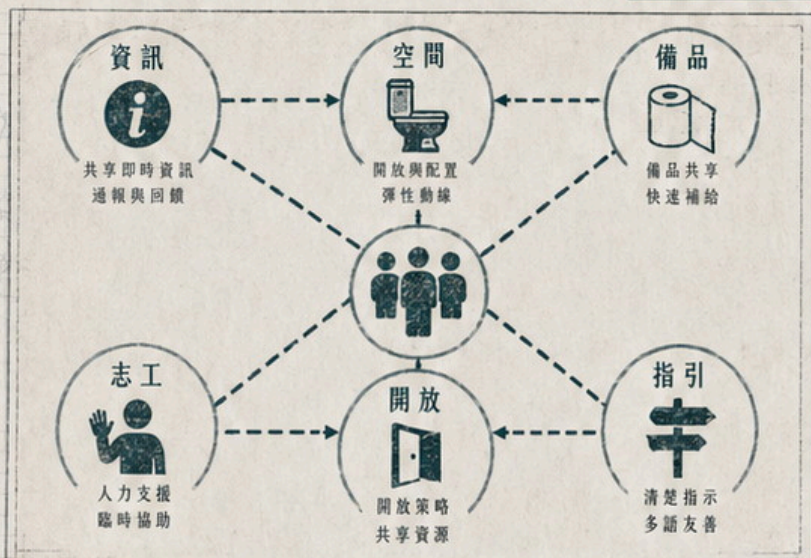
廁所不是個人尷尬，它是一套需要協作的公共基礎設施。  
真正的韌性，不只是有備品，而是不同角色能否在混亂來臨時  
迅速交換資訊、開放資源、調整規則。

## 一 角色協作卡片



## 一 協作連結地圖

CRISIS MAP 169



\* 系統功能依六大指標綜合評估

## 女神備忘錄

“對遊客是奇觀，  
對附近的人  
可能只是星期二。”



## 一 韌性行動清單 (從今天開始)

|  |               |   |
|--|---------------|---|
|  | 建立在地廁所地圖與回饋機制 | ✓ |
|  | 培訓清潔與社區應變志工   | ✓ |
|  | 活動與建築納入廁所韌性規劃 | △ |
|  | 商家加入「友善廁所網絡」  | ✓ |
|  | 備品與設備共享機制建立   | △ |
|  | 多語指引與友善標示更新   | ✓ |
|  | 定期演練與跨部門協作    | △ |



## REPLACE THE NORMAL

# 如果從危機重新設計， 下一代廁所 會長什麼樣？

雨水回收 + 多源備援

模組化結構 快速擴容

低水量系統  
(再生水 / 微沖洗)

包容動線 + 清楚指標

危機真正提供的不是恐慌，而是一次重新排序：  
哪些依賴太單一、哪些人長期被忽略、  
哪些設計其實可以更節水、更包容、更易維護。

當正常失靈，我們終於看見「正常」原來是可以被重新設計的。  
下一代廁所，不必只追求更漂亮，而要同時追求更節水、  
更包容、更易維護、更容易被理解，也更能在危機裡快速擴容。

## 01 多水源備援



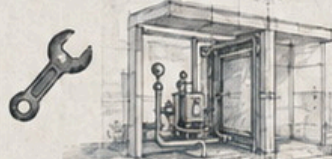
✓ 不依賴單一水源，雨水、再生水、  
市政供水彼此備援，維持基本服務。

## 02 低水量



✓ 微沖洗與低流量設備，搭配再生水，  
在乾旱與高峰時段依然穩定可用。

## 03 易維護



✓ 模組化設備、可拆卸零件、簡化維修動線，  
降低故障時間與維護成本。

## 04 包容動線



✓ 無障礙坡道、足夠迴轉空間、性別友善隔間，  
讓所有人都能安心使用。

## 05 清楚指標



✓ 圖像化、雙語與色彩系統，直覺、  
一致、在壓力情境中依然易懂。

## 06 臨時擴容



✓ 模組化單元可快速增建，因應活動、  
災害或人流高峰，彈性擴容。

## REBUILD CHECKLIST

- ✓ 以風險為出發點，設計多重備援
- ✓ 節水優先：設計、設備與行為並進
- ✓ 把維護當成設計的一部分
- ✓ 不讓任何人被排除在外
- ✓ 讓指標與體驗一樣值得被設計
- △ 預留擴容彈性，為未來留空間

\* 此圖非設計施工圖，為概念示意與設計原則整合

## 正常，可以重新設計。



## CRISIS MAP 170

- RESILIENT 可韌性  
多重備援，持續服務
- RESPONSIBLE 可負責  
節水減碳，降低負荷
- INCLUSIVE 可包容  
理解差異，照顧每一人
- UNDERSTANDABLE 可理解  
清楚直覺，跨語言無障礙
- ADAPTABLE 可擴容  
模組彈性，快速應對



## CRISIS SUMMARY

危機總結 | 廁所不是小事，  
它是城市怎麼對待身體正常  
可重設

水、容量、維護、金錢、排除、衛生、臨時解方、  
公民韌性與重新設計，合起來才叫系統。

當正常失靈，我們才發現廁所從來不是一個小房間，而是一整套對身體、勞動、資源與尊嚴的安排。真正的危機不是髒，而是那些平常被隱藏的依賴，突然一起現形。

## 廁所女神備忘錄

“

真正的危機  
不是髒，  
而是平常被正常  
遮住的東西，  
忽然全部現身。

”



## 九個危機教訓

## 01 水不是理所當然



✓ 沒有備援水源，  
沖水式正常立刻失效。

## 02 容量不是數量而已



✓ 需求同時出現時，  
排隊會把身體壓力放大。

## 03 維護是看不見的基礎



✓ 前台越體面，  
後台越不能混亂。

## 04 錢會變成門檻



✓ 急需安心時，  
付費機制決定誰先被擋下。

## 05 危機不平均發生



✓ 被排除最早的，  
往往不是平均使用者。

## 06 衛生是最低信任



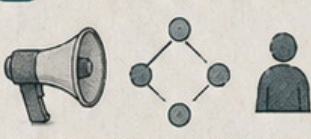
✓ 洗手、清潔、垃圾  
與通風缺一不可。

## 07 臨時解方不是次等答案



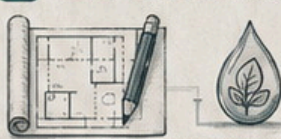
✓ 部署速度與指引清楚，  
會決定現場秩序。

## 08 公民韌性需要協作



✓ 資訊流動，  
責任才有機會分攤。

## 09 正常可以重新設計



✓ 更節水、更包容、  
更易維護，才是下一代正常。

## 從危機帶走的六個關鍵詞



備援



包容



維護



指引



公平



擴容

## 接下來



把這些問題帶回你的日常，  
重新看看台灣每一間  
你以為「很普通」的廁所。



## UNLOCK

# 把危機翻成設計原則 | 正常失靈之後，哪些事不能再忽略？

解鎖  
正常

## 下一站

帶著這六把鑰匙，  
回到台灣，  
重新看看你每天  
使用的那些  
「普通」廁所。



危機不是只用來害怕的。

它更像一張透視圖，逼我們看見平常被遮住的依賴。

真正有用的不是結論，而是那些可以帶回下一輪設計的原則。

## 六把解鎖鑰匙

## 01 備援



✓ 不要把所有可用性壓在單一水源與單一設備上。

## 02 包容



✓ 先從最容易被排除的人開始設計。

## 03 維護



✓ 把清潔、巡檢、補給與維修視為設計的一部分。

## 04 指引



✓ 在壓力情境裡，清楚標示比漂亮更重要。

## 05 公平



✓ 讓金錢機制不會在危急時刻先把人擋下。

## 06 擴容



✓ 為尖峰、災時與活動現場預留快速部署能力。

## REPLACE THE NORMAL

## 讀者帶走問題



這間廁所  
最依賴什麼？



誰最先  
被排除？



如果重來一次，  
正常要怎麼重設？



## RETURN TO TAIWAN

# 回到台灣 | 你每天使用的那間廁所，也是世界的一部分



看完 12 個世界地點與一整段危機劇場之後，最值得做的不是背更多冷知識，而是回頭看自己每天真的會用到的空間。世界不只在遠方，也藏在捷運站、公園、百貨、超商、校園與夜市的門後。

捷運 / 車站



公園



百貨商場



超商



校園



夜市



觀光區



## 為什麼要回來看台灣？

- 01 因為日常最容易被忽略。
- 02 因為普通最能看出制度。
- 03 因為真正的設計價值在重複使用裡。
- 04 因為下一次改變，常常就從你身邊開始。

## 廁所女神備忘錄

“對世界的理解，最好從你今天一定會用到的地方開始。”



## 接下來你會看到

### 場景地圖



畫出我們熟悉的廁所風景，從生活裡找到觀察的起點。

### 體檢清單



一份實用的檢查表，帶你用簡單指標讀懂廁所品質。

### 我的廁所城市



每個人都能標記、分享、改善，打造屬於你的廁所地圖。

### 結尾宣言



我們把看見的問題，變成行動的語言，一起把改變說出去。



## FIELD ATLAS

台灣日常廁所地圖 |  
不同場景，正在面對不同的正常

同樣是「上廁所」，捷運、公園、百貨、校園、超商、夜市與觀光區，真正要處理的問題並不一樣。看懂場景，才看得懂設計。



## 01 捷運／車站



高流量、短停留、  
尖峰壓力高

## 02 公園



年齡跨度大、  
夜間安全敏感

## 03 百貨商場



體驗期待高、  
維護節奏密

## 04 超商



空間小、角色重疊、  
借用頻繁

## 05 校園



長時間使用、  
青少年需求多樣

## 06 夜市／商圈



活動型人流、  
臨時性強

## 07 觀光區



陌生使用者多、  
語言與指引重要

## 08 社區活動中心



地方性、共享性、  
韌性角色高

## 場景張力速覽

|      | 01 捷運／車站 | 02 公園 | 03 百貨商場 | 04 超商 | 05 校園 | 06 夜市／商圈 | 07 觀光區 | 08 社區活動中心 |
|------|----------|-------|---------|-------|-------|----------|--------|-----------|
| 容量   | ●●●●●    | ●●    | ●●●○    | ●     | ●●    | ●●●●     | ●●●    | ●●        |
| 維護   | ●●●      | ●○    | ●●●     | ●●○   | ●●○   | ●●●      | ●○○    | ●●●       |
| 包容   | ●●●○     | ●●○   | ●●○○    | ●○    | ●●○   | ●○○      | ●●     | ●●○       |
| 安全   | ●●●●     | ●●○   | ●●●○    | ●●    | ●●○   | ●●●      | ●●○    | ●●        |
| 指引   | ●●●○     | ●○    | ●●○     | ●●○   | ●○○   | ●●○      | ●●     | ●●○       |
| 臨時擴容 | ●●○      | ●○    | ●○      | ●○    | ●○    | ●●○      | ●●○    | ●●        |

●●●● 很高

●●●● 高

●●● 中

●● 低

● 很低

○ 較少或不適用



## 觀察方法

先不要問哪裡最好，先問：這個場景最怕什麼？最容易忽略誰？最依賴什麼？



## REBUILD CHECKLIST

# 重新看一間廁所 | 不能只看乾不乾淨

重新  
看見台灣

真正成熟的觀察，不只看表面整潔。你要同時看水、動線、維護、補給、包容、夜間安全、指引與誰被排除。

「普通」往往只是因為平常沒人在問。



## 今日廁所體檢表

已做到

部分做到

明顯缺口

## 01 水與洗手

清水穩定嗎？  
洗手台夠用嗎？  
補水容易嗎？



## 02 動線與容量

入口清楚嗎？  
排隊會回堵嗎？  
隔間數合理嗎？



## 03 維護與後台

有沒有巡檢？  
耗材穩定嗎？  
故障會被回報嗎？



## 04 包容與無障礙

輪椅可近嗎？  
親子需求被看見嗎？  
性別友善嗎？



## 05 隱私與安全

有門、有鎖嗎？  
夜間明亮嗎？  
有沒有不安角落？



## 06 指引與資訊

標示好懂嗎？  
第一次來的人會迷路嗎？  
多語或圖像足夠嗎？



## 07 金錢與使用門檻

要付費嗎？  
門檻合理嗎？  
急需時有替代方案嗎？



## 08 韌性與備援

停水或尖峰時怎麼辦？  
有沒有臨時擴容空間？  
誰能支援？



不是挑剔，  
是設計視角

看是缺口，  
不是為了抱怨，  
而是為了讓  
下一次改變  
更具體。



你最想先改哪一項？



## MY TOILET CITY 01

# 先定義你的現場 | 替一間廁所重設正常

先不要急著畫設計圖。先把現場、角色、問題與壓力來源說清楚。



## A 我選的地點



☐ 捷運 / ☐ 公園 / ☐ 校園 / ☐ 商場 / ☐ 超商 /

☐ 夜市 / ☐ 觀光區 / ☐ 其他：\_\_\_\_\_

## B 主要使用者 誰最常用？誰最容易被忽略？



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## C 尖峰時刻



平日 / 上下班 / 用餐時段 / 活動日 / 深夜 / 假日

\_\_\_\_\_

## D 目前最大問題



水？容量？清潔？隱私？無障礙？指引？付費？安全？

\_\_\_\_\_

## E 最先被排除的人



兒童 / 輪者 / 照護者 / 月經使用者 / 夜班 / 旅客 / 其他

\_\_\_\_\_

## F 可用資源



既有空間 / 人力 / 預算 / 商家支援 / 社區合作 / 臨時設備

\_\_\_\_\_

### 一句話定義這個現場



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



### 廁所女神備忘錄

“

先把問題說準，  
才有資格談解法。

”



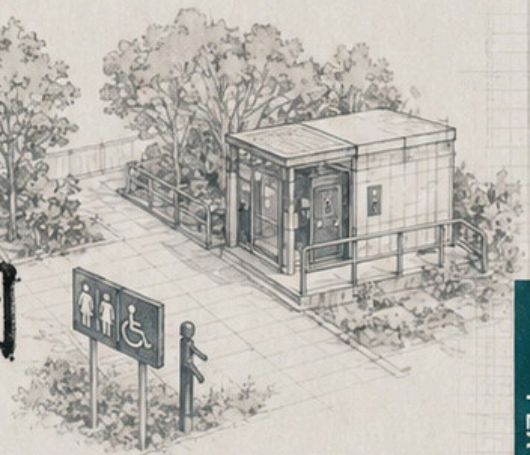
這一頁可當成遠端田野觀察表



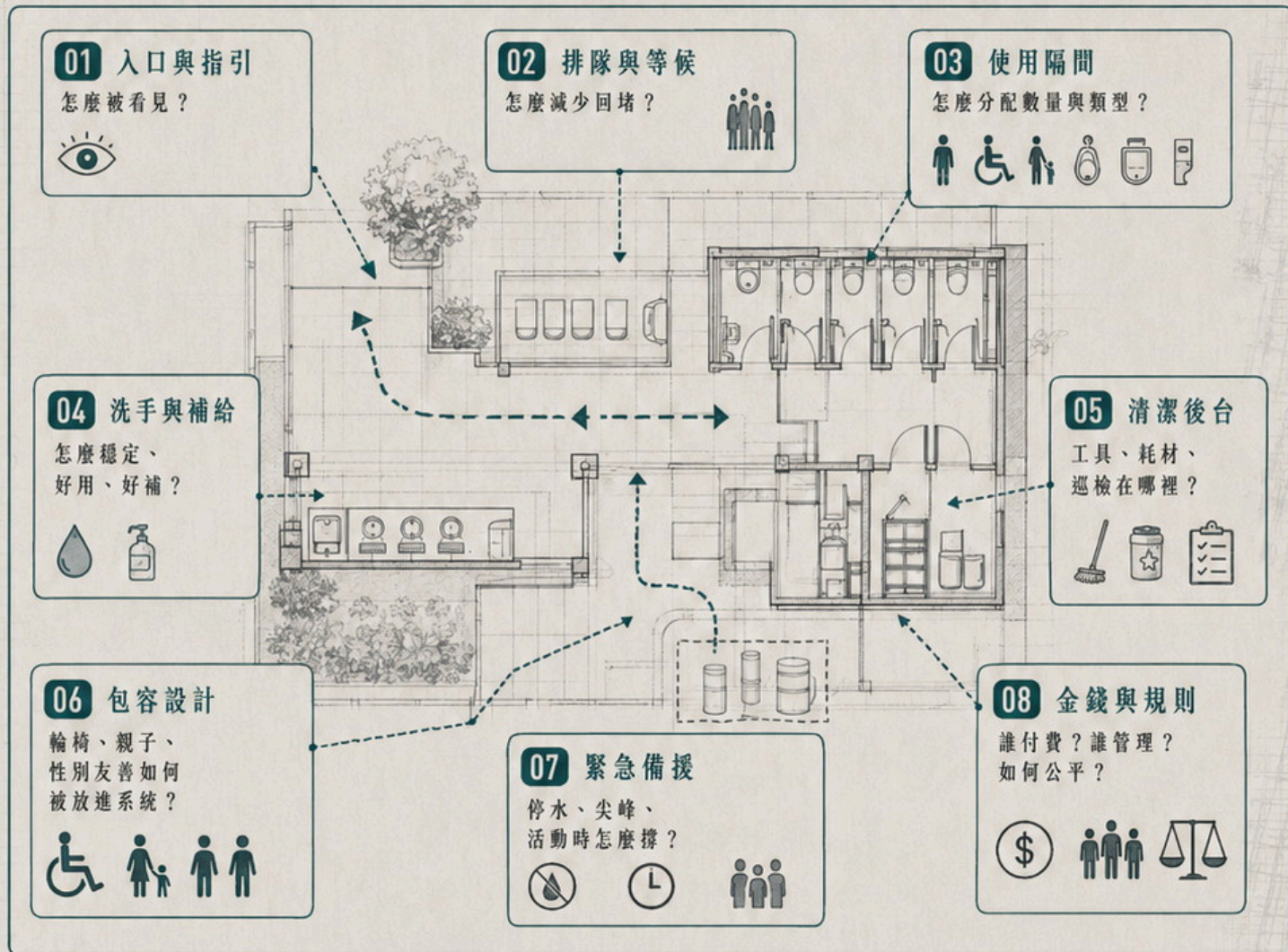
## MY TOILET CITY 02

# 把正常重新排版 | 你的廁所城市設計圖

現在開始把動線、需求、維護與備援畫進同一張圖。



PLAY



### 設計優先順序



先決定順序，  
資源有限時  
才不會迷路。

1

最先要做

.....

.....

2

可第二階段做

.....

.....

3

未來保留彈性

.....

.....



如果只能改一件事

.....



## REBUILD GAME

把不同角色拉進同一張桌子 |  
一場重建玩法合作  
重建力

一間廁所不會只由設計師完成。

真正的重建，來自不同角色交換資訊、交換限制、交換優先順序。



01 居民



回報日常問題



02 清潔員



指出後台真相



03 市府



調度制度與資源



04 商家



提供共享支援



05 設計師



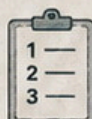
重排空間與流程



06 旅人

補上第一次  
使用者視角

## 玩法五步驟

STEP 1  
抽地點抽一張地點卡，  
決定重建場景。STEP 2  
抽危機抽一張危機卡，  
了解突發挑戰。STEP 3  
選優先順序全員投票選出  
三項最重要目標。STEP 4  
交換角色意見輪流以不同角色  
提出施點與限制。STEP 5  
提出重建方案共同設計行動方案，  
寫下步驟與資源。

## 危機卡示例

停水

連續停水 36 小時，  
僅能使用儲水。

演唱會散場

數萬人同時離場，  
廁所瞬間爆滿。

深夜故障

23:00 後設備故障，  
維修人力不足。

旅遊旺季

遊客暴增三倍，  
原設施無法負荷。

## 方案評分

|            |     |             |       |
|------------|-----|-------------|-------|
|            | 可用性 | 是否好找、好進、好用？ | ☆☆☆☆☆ |
|            | 包容性 | 是否照顧不同需求的人？ | ☆☆☆☆☆ |
|            | 維護性 | 是否容易清潔與維修？  | ☆☆☆☆☆ |
|            | 公平性 | 是否對所有人公平可及？ | ☆☆☆☆☆ |
|            | 韌性  | 是否能應對未來挑戰？  | ☆☆☆☆☆ |
| 總分 (滿分 25) |     | ____ / 25   |       |

沒有一個角色能單獨完成正常。  
一起交換，才能讓廁所真正變得更好。



## ENDING MANIFESTO

# 正常，可以重新設計 | 這不是廁所的結論， 而是看世界的方法

從盧安達、安塔那那利佛、水原、南京、柏林、Reykjavík、Las Vegas、Cochrane、San Lorenzo、利馬、Kawakawa 到 Funafuti，世界給我們的  
不是一個標準答案，而是12種不同地把正常重新  
發明的方法。

“

對遊客是奇觀，  
對附近的人可能  
只是星期二。

”



|     |        |    |    |    |           |           |          |             |    |          |          |
|-----|--------|----|----|----|-----------|-----------|----------|-------------|----|----------|----------|
| 01  | 02     | 03 | 04 | 05 | 06        | 07        | 08       | 09          | 10 | 11       | 12       |
| 盧安達 | 安塔那那利佛 | 水原 | 南京 | 柏林 | Reykjavík | Las Vegas | Cochrane | San Lorenzo | 利馬 | Kawakawa | Funafuti |

## 我們最後帶走的六句話



**01** 廁所沒有唯一的正常答案。



**02** 身體需求，永遠比形式更早。



**03** 真正穩定的系統，背後都有維護與備援。



**04** 危機會放大既有的不平等。



**05** 好設計不是更炫，而是更可用、更包容。



**06** 重新看一間廁所，就是重新看一座城市。

不是讀世界，而是玩進世界。



## LEAVE WITH THESE QUESTIONS

# 離開之前 | 下一次走進一間廁所， 請多看一眼



01 水從哪裡來？



02 誰在維護它？



03 誰最容易被排除？



04 錢是怎麼流動的？



05 這個正常，是誰設計的？

如果你開始這樣看，  
一間廁所就不再只是廁所。  
它會變成一座城市如何分配資源、  
照顧身體、安排勞動與想像未來的縮影。



《地圖背面》Issue 01 | TOILET CITY  
Playable Worldview Magazine

謝謝你陪一間廁所，走到一座城市。

