

“十二五”国家重点图书出版规划项目

赛克法则

——数字化时代中欧公共空间的新价值观

SEC PRINCIPLE

—THE NEW VALUES OF PUBLIC SPACE WITHIN
CHINA AND EUROPE IN DIGITAL ERA

郭湘闽 [意]Gianni Talamini 著

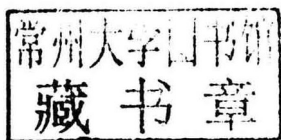


哈尔滨工业大学出版社
HARBIN INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

“十二五”国家重点图书出版规划项目

赛克法则——数字化时代中欧公共空间的新价值观

郭湘闽 [意]Gianni Talamini 著



哈尔滨工业大学出版社

内 容 简 介

公共空间,在数字化时代的熔炉里正在经历着解构和重塑。得益于现代城市价值交换方式的转型,公共空间在城乡环境中不再仅仅承担休闲、交往等简单用途,或者简单地扮演着生产功能的配角,而是日益转变为集研发、生产、交易、社交、休闲、教育等多种功能于一体的核心价值交换场所。

本书适合从事城市规划、城市建设综合开发、建筑设计、环境景观设计及城市管理的专业人士与研究者阅读。

图书在版编目(CIP)数据

赛克法则:数字化时代中欧公共空间的新价值观 / 郭湘闽,
(意)詹尼·塔拉米尼(Gianni Talamini)著. — 哈尔滨:
哈尔滨工业大学出版社, 2017.9

ISBN 978-7-5603-6566-4

I. ①赛… II. ①郭… ②詹… III. ①城市规划 - 对比
研究 - 中国、欧洲 IV. ①TU984.2 ②TU984.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第070941号

策划编辑 张 荣

责任编辑 苗金英

出版发行 哈尔滨工业大学出版社

社 址 哈尔滨市南岗区复华四道街10号 邮编 150006

传 真 0451-86414749

网 址 <http://hitpress.hit.edu.cn>

印 刷 哈尔滨市石桥印务有限公司

开 本 787mm×1092mm 1/16 印张 17.25 字数 459千字

版 次 2017年9月第1版 2017年9月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-5603-6566-4

定 价 68.00 元

(如因印装质量问题影响阅读,我社负责调换)

前言

数字化革命的降临，犹如一道闪电，遽然划开了两个世界：一个如同夕阳远晖——以熙熙攘攘的肩挑手提、车马驱驰为标志的前数字化时代；另一个如同朝霞初露——以暗流涌动的海量大数据传输为标志的数字化时代。

在这片风起云涌的天空之下，人类社会的价值交换方式正在发生根本性的变化，从实体化的物质流交换，到模拟化的能量流，再到数字化的能量流。随之而来的，是每一个以往我们已经习以为常的城乡空间概念都在经历着重新的淬炼。数字化革命之火，在重新铸造着全新的社会景观。

公共空间，作为一个被研究过千百次的概念，也在数字化时代的熔炉里经历着解构和重塑。得益于现代城市价值交换方式的转型，公共空间在城乡环境中不再仅仅承担休闲、交往等简单用途，或者简单地扮演着生产功能的配角，而是日益转变为集研发、生产、交易、社交、休闲、教育等多种功能于一体的核心价值交换场所。

同时，数字化时代所营造的虚拟世界与公共空间代表的真实世界之间呈现出一种水乳交融的耦合关系。公共空间的发展一方面深切感受到虚拟世界飞速发展所带来的强烈冲击，另一方面也在努力地与之融合实现借势升级。应当预见到，在数字化技术的驱动下，迷人的公共空间将充溢着由高人气和大数据叠加后所产生的巨大潜能，其中所积蓄和可转化的隐形势能一旦得到有效激发，将迸射出无可限量的社会与经济价值。

显然，营造满足数字化时代需求、拥有充沛活动内容和强烈吸引力的公共空间，将成为未来人居环境建设的重要目标。那么，如何设计、评估和预测数字化时代公共空间的吸引度呢？这个问题成为本书研究的核心内容。

为了深入探讨这一问题，本书尝试做出了以下两方面的努力：

第一，采用理论归纳与实证检验相结合的方式。通过研究数字化革命对社会发展所产生的本质性冲击，推导公共空间演变趋势，分析其在社会互动、情境体验和创意趣味等方面的发展态势。据此建构赛克度量方法，并结合其在实际案例中的应用，分析其应用价值和实证效果。

第二，采用中国和欧洲相比较的方式。中国和欧洲作为当今世界举足轻重的两大经济体和文明体，在公共空间发展的悠久历史方面具有高度的共性，而在其具体设计的理念、运营模式等方面又各具特色。因此，对中国和欧洲的公共空间典型案例有针对性地进行比较，能够透视出数字化时代对于这两大文明体空间格局的影响程度，并给予关于未来趋势的有益启示。

应该说，本书自立题至成稿的历程，如果用“十易其稿”来形容，恐怕也不为过。在历时4年多的反复斟酌、筛选、扬弃的过程中，品尝了许多探索与发现的喜悦，也遗憾地不得不舍弃了不少已经初具雏形的构想乃至文稿。在此，要感谢本书的研究团队成员，正是由于我们共同的坚持，才能在“数字化与公共空间”这片罕有前人涉足的主题荒原上，趟出了一条可供后来者试足的小径。这条小径虽不华丽，甚至还有不少坑洼之处有待填补，但却见证了我们团队致力探索的点点滴滴的努力。其中有益的成果都归功于以下团队成员的重要贡献。

由本人担任合作导师的意大利博士后 Gianni Talamini 先生对本书主题的构思、框架的建立和完善给予了很多有益的建议。他搜集整理了欧洲方面的若干案例应用于本书第五章内容之中，并执笔撰写了第四章（除第四节外）。在合作过程中，我们相互砥砺，坦诚交流，在整体达成共识的前提下仍然尊重彼此的立场，因此在书中特意保留了对某些细节问题的不同见解，以供读者客观比较中西方学术观点的差异性。

此外，意大利学者 Margherita Turvani 教授以及 Camilla Costa 博士为第四章的第四节授权提

供了自己的研究成果，充实了相关内容。英国伦敦大学学院博士林芳莹老师对本书的初稿提出了细致而宝贵的建议。为了体现对国外合作者的尊重，按照他们的要求，由外方合作者提供的有关内容放在附录四中，以原版英文的形式体现国外合作者的原汁原味风格。在此也要感谢香港大学博士关贝贝老师在翻译上的大力支持。

同时，本人所指导的历届研究生也对本书做出了重要的贡献。杨彦文、吴奇、李晨静、郭萌萌等同学为本研究开展了持之以恒的大量基础性工作，包括基础资料的整理，中国和欧洲案例的分析，华侨城 LOFT 等公共空间的现场调研、有关分析图纸的绘制等。本书中还吸收了本人指导的历届研究生，如周景、危聪宁等的研究和调研成果。在此，一并向上述合作者的认真投入和无私帮助致谢。

数字化时代的鸿篇大剧刚刚拉开帷幕，目前所呈现的，可以说是本团队的阶段性思考成果。我们期待在不久的将来，能够继续提供更多有价值的发现，以飨同行。由于时间有限，书中难免有疏漏和不足之处，敬请读者批评指正。

郭 湘 闽

2016 年 8 月 6 日

于深圳跬步斋

Preface

The advent of the digital revolution has drawn a line of demarcation between two worlds—one is the old pre-digital epoch featuring manual means of transportation and bustling streets; the other is the emerging digital era characteristic of a flood of data transmission.

Against the background of such a dramatic transformation, the means of value exchange in human society has changed fundamentally, from the exchange of tangible substance to simulated energy flow and finally to digitalized energy flow. Consequently, every concept of urban and rural space that is familiar to us is being tested. The digital revolution is sparking a brand-new social panorama.

The same is true of public space, a concept that has been the research subject for thousands of times. Due to the transformation of the means of value exchange in urban cities, the public space has gradually broken away from its stereotypical role in providing simple services such as recreation, interaction and production for urban and rural dwellers, and become a multi-functional place for R&D, production, transactions, social interaction, leisure and education where core values are exchanged.

In addition, the virtual world created by digital era and the real world represented by public space form an attractive coupling. Affected by the burgeoning development of the virtual world, the public space is striving to mix with it for an upgrade. It is predictable that propelled by digital technologies, the mesmerizing public space will, thanks to its popularity and the avalanche of data, embrace huge potentials which once tapped into will trigger enormous social and economic values.

Naturally, it will be an important target to establish a kind of public space that meets the demand of the digital era as well as involves various appealing activities for future residential environment. Then, how to design, evaluate and anticipate the popularity of the public space in the digital era? The main contents of this book will explain the question.

This book adopts two major methods for further exploration.

Firstly, a combination of theoretical summary and empirical research. Through research into the digital revolution's fundamental influence on the social development, a deduction of the evolutionary trend of public space and an analysis of its current developmental stage in terms of social interaction, situation experience and innovative amusement are thusly achieved. Subsequently, SEC modal is established and its application and effects are analyzed through empirical research.

Secondly, a comparison between China and Europe. As two major economic blocs and civilization, China and Europe both boast a long history as regards the development of public space, but they are different in the public space's design and operation. Therefore, the comparison between China and Europe of their specific characteristics of public space reflects the impact of digital revolution on public space, and renders some useful advice about future trend.

It's safe to say that from the moment when the title was decided on, this book has been revised for more than ten times before its completion. During the four-year writing process of repeated thinking and choices, I tasted the joy of exploration and discovery, but also felt sorry for those abandoned ideas and drafts. I want to express my gratitude for all the members in the research team. It was because of our concerted efforts and persistence that we managed to make a foray into the off-the-beaten-track field of "digitalization and public space". The track we walked on might not be magnificent and was studded with a few puddles, but it was a witness to our team's painstaking efforts. The following members made valuable contributions to the outcome.

Dr. Gianni Talamini, an Italian post-doctor who do the research with me offered many useful suggestions about the theme and the framework of this book, worked on several examples of China and Europe's public space for Chapter 5, and wrote Chapter 4 exclusive of the fourth section. In the course of our cooperation, we encouraged each other and exchanged ideas frankly. While we reached a consensus, we still respected each other's stance and specially preserved our different opinions on some details in the book in the hope of objectively presenting the academic difference between the East and the West.

Professor Margherita Turvani, an Italian Scholar and Dr. Camilla Costa provided their own research findings enriching the fourth section of Chapter 4. Dr. Lin Fangying from University College London gave some detailed and valuable advice on the first draft of this book. Out of respect for these partners abroad, the contents offered by them will be published in both Chinese and English at their request. Thanks Dr. Guan Beibei from The University of Hong Kong for her help in the translation work.

The postgraduates of all previous years under my guidance also helped a lot. Yang Yanwen, Wu Qi, Li Chenjing and Guo Mengmeng had conducted long-term fundamental work including sorting out the basic materials, analyzing the cases of China and Europe, visiting some sites of public space such as OCT-LOFT, and drawing related charts. Zhou Jing and Wei Congning's research and investigation results were also referred to in the book. Had it not been for their enthusiasm, the book would not have been completed smoothly.

The digital era is poised to display its grandeur. What is presented by our team is but the initial period of the digital era. We look forward to offering more valuable discoveries in the near future to our peers. I take responsibility for any blunder or mistake in the book.

Xiangmin Guo

Aug.6th,2016

At Kuibu Zhai, Shen Zhen

绪论 数字化革命与公共空间

**Introduction Digital revolution and
public space**

目 录

绪论 数字化革命与公共空间 /0

第一节 数字化革命的降临与公共空间的挑战 /2

- 一、围棋仙地与人机大战 /2
- 二、公共空间之问 /3

第二节 数字化时代的历史性意义 /6

- 一、技术进步对公共空间发展的推动作用 /6
- 二、数字革命的爆发及其深远影响 /8
- 三、数字化革命对公共空间的改变 /12

第三节 公共空间的新价值观与本书的研究结构 /14

- 一、数字化时代的新价值观 /14
- 二、研究目标 /15
- 三、研究方法 /15

参考文献 /17

第一章 数字化时代公共空间的变革趋势 /18

第一节 公共空间关注视角的演变 /20

- 一、“空间—美学”视角 /20
- 二、“空间—感知”视角 /21
- 三、“空间—社会”视角 /22
- 四、“空间—效率”视角 /22
- 五、“空间—价值”视角 /23

第二节 价值交换内容引致的公共空间变化 /23

- 一、数字化革命之前的价值交换内容 /23
- 二、数字化革命之后的价值交换内容 /26

第三节 价值交换形式引致的公共空间变化 /29

- 一、数字化革命之前的价值交换形式 /29
- 二、数字化革命之后的价值交换形式 /32

参考文献 /36

第二章 数字化时代公共空间的社会互动价值 /38

第一节 数字化时代对社会生活的深远影响 /40

- 一、从分工经济走向共享经济 /40

二、从“产消分离”走向“产消合一” /41

三、从平面社交走向多维社交 /43

第二节 公共空间传统功用的消解与重塑 /45

一、数字化时代对城市规划的冲击 /45

二、公共空间中传统功用的剥离 /48

三、公共空间功用的重塑 /49

第三节 与数字世界互补的公共空间社会互动行为 /53

一、公共空间行为的重新定义 /53

二、公共空间中社会互动要素的考量 /58

参考文献 /61

第三章 数字化时代公共空间的情境体验价值 /62

第一节 数字化时代公共空间的形态发展 /64

一、公共空间体验性的失落与反思 /64

二、公共空间发展的多义化 /66

三、公共空间发展的马赛克化 /69

第二节 数字化时代与公共空间的体验性 /72

一、体验精神在公共空间中的滥觞 /72

二、数字化时代对于公共空间体验性的重点需求 /77

第三节 情境体验成为公共空间的新价值 /83

一、公共空间体验需求的广泛实践 /83

二、情境体验要素的考量 /89

参考文献 /91

第四章 数字化时代公共空间的创意趣味价值 /92

第一节 创意的内涵 /95

一、起源、发展和最近的趋势 /95

二、从文化到经济以及从经济到社会 /96

三、创意经济的基础：知识产权 /98

第二节 创意和数字革命 /100

一、去工业化和数字革命 /100

二、创意产业和数字技术：模糊的界限 /102

三、后工业经济、社会和城市复兴 /102

第三节 创意和空间 /104

- 一、一个新的美国 /105
- 二、创意和公共空间 /107
- 三、远离拥挤：感性因素的作用 /107
- 四、庄园的创意 /109

第四节 新型产业空间作为可持续发展的社区：以数字创意园为例 /109

- 一、思维模式的转变 /109
- 二、构建一个创意与创新的空间 /110
- 三、规划新的产业空间 /112
- 四、总结 /117

第五节 评价 /120

参考文献 /120

第五章 中国和欧洲公共空间的典型案例 /122

第一节 公共空间的社会互动 /124

- 一、塔格维格罗维广场 /124
- 二、海伊文学艺术节 /126
- 三、大芬油画村 /129
- 四、伦敦彩虹公园 /130
- 五、卡萨黛拉幻想曲——国际展览区 /133
- 六、北京宋庄小堡村 /135

第二节 公共空间的情境体验 /137

- 一、长城森林艺术节 /137
- 二、哈尔滨冰雪大世界 /139
- 三、雪展 /142
- 四、汉堡处女堤 /142
- 五、卡斯尔福德桥 /145
- 六、维特拉设计园区 /147

第三节 公共空间的创意趣味 /149

- 一、黑暗迪士尼公园 /149
- 二、驳二艺术特区 /151
- 三、鞍谷自然艺术区 /153
- 四、油街实现艺术空间 /156
- 五、泰特现代美术馆 /157
- 六、镶嵌——2015年深圳公共雕塑展 /159

参考文献 /161

第六章 公共空间赛克度的量度 /162

第一节 公共空间的分析框架 /164

- 一、公共空间的赛克度 /164
- 二、公共空间的分析原则 /164
- 三、公共空间的定量测算流程 /166

第二节 赛克度的计算逻辑 /167

- 一、空间的拓扑关系原则 /167
- 二、拓扑空间的层级关系 /168
- 三、公共空间使用中的共享度概念 /168
- 四、公共空间人际交往中的“顿巴数”原理 /169
- 五、在顿巴数原理基础上发展的“共享球”概念 /171
- 六、各类室内外功能的共享度分析 /171

第三节 公共空间赛克度的度量方法 /172

- 一、公共空间赛克度的定义与作用 /172
- 二、空间细胞赛克度 /174
- 三、空间赛克度分析的步骤 /177
- 四、空间细胞量度的方式 /180
- 五、空间单元与空间组团赛克度 /180
- 六、建立其他各类空间分析的参数 /180

参考文献 /181

第七章 实证分析之中国华侨城 LOFT/182

第一节 关于华侨城 LOFT/184

- 一、华侨城 LOFT 的区位与背景 /184
- 二、华侨城的发展及 LOFT 的形成 /184
- 三、华侨城 LOFT 的发展阶段 /185
- 四、华侨城 LOFT 的现状及评析 /187

第二节 华侨城 LOFT 的空间解读 /188

- 一、华侨城 LOFT 的社会互动性 /189
- 二、华侨城 LOFT 的情境体验感 /193
- 三、华侨城 LOFT 的创意趣味性 /197

第三节 空间赛克度的解析 /201

- 一、拓扑图与空间分级 /201
- 二、空间细胞赛克度解析 /203
- 三、空间单元赛克度解析 /207
- 四、华侨城 LOFT 园区赛克度验证 /207

参考文献 /212

第八章 展望数字化时代公共空间的诊断与形塑之道 /214

- 一、公共空间的新价值观 /215
- 二、中国与欧洲的比较 /215
- 三、赛克法则：公共空间的诊断与塑造 /216

附 录 /218

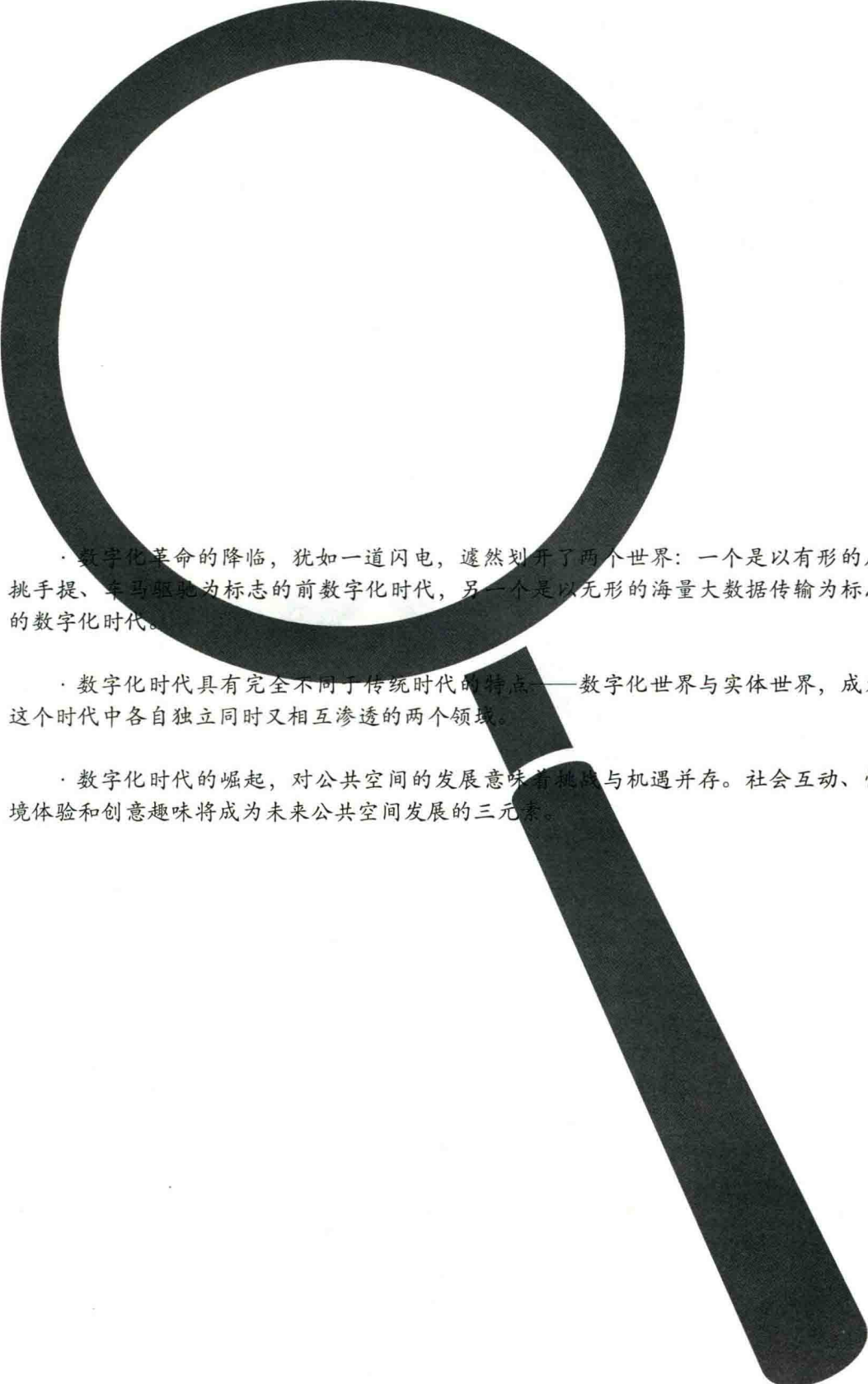
附录一 华侨城 LOFT 各空间细胞交通可达性（附表 1） /218

附录二 华侨城 LOFT 各空间细胞赛克度（附表 2） /221

附录三 华侨城 LOFT 各空间单元赛克度（附表 3） /224

附录四 The creativity value of public space in digital era/225
（数字化时代公共空间的创意趣味价值）

图 片 来 源 /257



· 数字化革命的降临，犹如一道闪电，遽然划开了两个世界：一个是以有形的肩挑手提、车马驱驰为标志的前数字化时代，另一个是以无形的海量大数据传输为标志的数字化时代。

· 数字化时代具有完全不同于传统时代的特点——数字化世界与实体世界，成为这个时代中各自独立同时又相互渗透的两个领域。

· 数字化时代的崛起，对公共空间的发展意味着挑战与机遇并存。社会互动、情境体验和创意趣味将成为未来公共空间发展的三元素。

第一节 数字化革命的降临与公共空间的挑战

一、围棋仙地与人机大战

2016年3月，本研究团队在中国浙江省衢州市著名的烂柯山景区进行空间规划的调研。烂柯山是传说中国棋这项国际运动的起源地，因而被誉为围棋仙地。据北魏酈道元所著《水经注》记载：晋朝（265—420）有一个叫王质的樵夫到石室山砍柴，见到两个仙童下围棋，便坐于一旁观看。一局未终，一个仙童对他说，你的斧柄烂了，王质一看果然如此，赶紧下山回家，等他回到村里时才知道已过了数十年之久。因此后人便把石室山称为烂柯山（图0-1），并把烂柯作为围棋的别称。

我们此行的目的是探究未来公共活动空间的发展趋势。然而没有想到的是，在流连于围棋悠久传说的过程中我们背离了平常的观赏路线，迷失在人迹罕至的森林峡谷当中。

历史总是充满巧合——同一天，当我们被困在围棋仙地之时，远隔万里之外正在发生着一场惊动世人的事件：代表人类围棋最高水平的韩国选手李世石（李世石确切的朝鲜名字应为李世乭（朝鲜汉字）。此处遵从媒体习惯用法）与代表人工智能最高水平的计算机围棋程序阿尔法围棋（AlphaGo）之间的人机大战正式拉开了帷幕（图0-2）。



图0-1 烂柯山仙人对弈

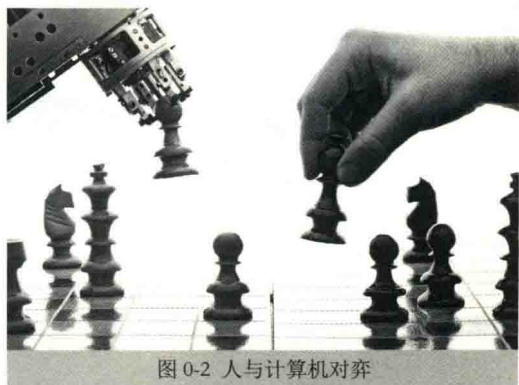


图0-2 人与计算机对弈

阿尔法围棋是谷歌（Google）旗下 DeepMind 公司开发的一款围棋人工智能程序。这个程序利用“价值网络”去计算局面，用“策略网络”去选择下子。据悉，阿尔法围棋的撒手锏是“深度学习”功能。“深度学习”是指多层的人工神经网络及其训练方法。一层神经网络会把大量矩阵数字作为输入，通过非线性激活方法取权重，再产生另一组数据集合作为输出。通过合适的矩阵数量，多层组织链接在一起，形成神经网络“大脑”进行精准复杂的处理。这些网络通过反复训练来检查结果，再去校对调整参数，让下次落子的质量更高。

这种快速学习、不断进步的人工智能方法成效是惊人的。在5局对决当中，人类围棋界的世界冠军李世石最终以总比分1:4成绩不敌阿尔法围棋。于是有人惊呼：机器人——或者说人工智能——取代人类的时代来临了！

实际上，这场世纪性的人机大战只不过是一场被称之为“数字化革命”的宏大剧目中一段小小的助兴演出而已。这场人机大战的意义并不在于最终谁胜谁负，而在于长期处于深度开发当中的人工智能技术以一种直面人类的方式公开亮相，并让人类对它的计算水平和学习能力刮目相看。

几乎就在韩国首尔的李世石与阿尔法围棋紧张对局的同时，在烂柯山的深谷中，我们的团队还在无人区里找寻着出路。但与首尔紧张的气氛不同，我们虽然像当年误入深山的樵夫王质一样找寻不到来时路，但完全没有陷入惊慌失措的境地。因为手中的导航软件，能够很方便地为我们指引走出深山的路径。事实上，我们正是凭借着这个数字软件，从杳无人迹的山林深处轻松地走了出来。尽管没有获得与仙人邂逅的机缘，但是烂柯山之行还是给我们留下了深刻的印象。这一切如果没有众多数字化技术的相助，是完全不可想象的。

从表面上看起来，似乎首尔与烂柯山这两处远隔万里的地点之间并没有任何的联系，但有意思的是，烂柯山记载的是神话中人类首次见证高级智能体（仙人）对弈的传说，而韩国首尔则在现实中展示了人类与人工智能一较高下的情景。围棋与数字智能化技术，在这一刻构成了中国衢州与韩国首尔这两个独立空间之间奇妙的共同联系。

而来自中国深圳、与衢州远隔 1 080 千米的本团队之所以能够千里迢迢找寻到这处偏僻而极难找寻的围棋仙地，也完全得益于几项数字技术的帮助。

首先是互联网技术，它让我们能够准确寻找到有关这处围棋仙地的所有信息，惊叹于它悠久而传奇的历史，感慨于它至今遗世独处不为人知的神秘，并且把它设为我们此行的目的地。

其次是地图导航技术，它让我们在到达衢州之后能够迅速查找到抵达这处公共空间的路径，并且通过狭窄而曲折的道路最终寻找到了它。

最后，也是非常重要的一项数字化技术，那就是依托互联网的实时叫车服务。目前衢州在中国内地城市中还是一个社会经济发展和交通条件相对落后的区域，几乎没有建立旅游公交系统，而且自驾游的市场也没有完全成型。对于我们这些远道而来的游客来说，要在这个陌生的城市中抵达偏远的烂柯山，在传统的环境中，几乎是一项不可能完成的任务。但现在情况有所不同了，借助手机中所装载的实时叫车软件，我们很方便地寻找到了愿意搭载我们去目的地的司机，并且在回来的时候也完全不必担心因为地处偏远而找不到回返的车辆。互联网就是这样神奇地把素不相识的人连接到了在一起，为达成一个目标而共同发挥作用。

表面上看，烂柯山这处公共空间的风光似乎依然波澜不惊，并没有因为万里之外的“阿尔法围棋”而大放异彩。但环顾左右，同样依靠这些数字化技术而来到这个空间的人们，其实不在少数。他们当中的许多人是采用网络预先订票的方式来到这里的，以往排着长队购票、取票和入园的情景，在这里已经不复存在。在游览过程中，许多人兴致勃勃地掏出随身携带的智能手机扫描景区环境介绍的二维码，从中获得有关景点的介绍信息，或者相互拍照与自拍，经过美图软件的处理后再发送到自媒体上，把自己在这里游玩的情况与更多的亲朋好友分享。

数字化技术，正在以一种看不见摸不着的方式，悄然改变和丰富着公共空间的使用方式。在韩国首尔掀起的这股数字化旋风，会不会像蝴蝶效应一样，在万里之外平静的烂柯山掀起回响呢？我们日常所生活和交往的公共空间又会因此在数字化时代发生怎样的变化呢？

二、公共空间之间

首先需要对给本书所探讨的公共空间下一个明确的定义。在这里所说的公共空间，指的是在城乡环境中可供大众平等使用的开放式空间，它的特点是，一般通过步行系统，将不同的建筑和功能串联在一起，形成一处具有整体感的区域或场所，而不附属于某类单体建筑（如商场、酒店中的庭院、内街等）。

这样的公共空间通常包括滨水地带、绿道、公园、广场、商业街、景区、开放式的园区以及街巷空间等（图 0-3），它们遍布在我们的身边，构成了人们日常接触最密切、使用最频繁、



感受最深刻的生活环境。

有必要在此进行明确的是，这里所探讨的公共空间，是按照使用的权利划分的，而不是按照所有权划分的。在我们所研究的环境当中，也许有部分功能或者区域是属于私人拥有的，但在实际使用当中，它们呈现了开放或有条件开放给大众使用的姿态，并且已经成为被步行系统串联起来、为大众所使用的场所，也同样应当纳入我们所探讨的公共空间的范畴，比如私人经营的餐馆、展览厅，付费才能使用的公园和运动场等。

众所周知，我们生活的环境是由各种迷人的公共空间所组成的。在数字化时代，这些公

共空间多姿多彩的丰富性被即时地加以传播，人们因此而聚集，产生在生活与工作当中的各种交集。同时，数字化时代也拉开了空间与空间之间魅力值的差距——在某些城市的局部区域中，也难免存在着不那么吸引人，甚至为人所厌恶的空间。那么，究竟是什么因素影响着数字化时代公共空间的魅力呢？为什么有的公共空间充满了对人们的吸引力，而有的则让人敬而远之？

特别是在数字化时代，公共空间发展所面临的一个重要挑战就是公共空间的马太效应。在现实中，我们很容易发现公共空间的发展出现了冷热不均的现象——在一座城市的某些地方出现了人山人海、趋之若鹜的景象；但是同一座城市的其他地方却成为无人问津甚至是滋生犯罪等负面社会现象的场所。

传统上城市设计界的专家普遍认为，这种现象的产生，主要是受到环境品质、区位交通可达性等客观因素以及人与人之间接触活动频繁度的吸引力的影响。扬·盖尔在他的著作《人性化的城市》中就已经提出：“越有活力的地方越吸引人，反之亦然。”

城市中的生活是一种自我加强的过程。事情的发生是有连锁效应的。有什么事情发生是因为有什么事情存在，有什么事情存在又是因为有什么事情发生。一旦孩子们的游戏进行了，则很快就会吸引更多的参与者，相应的过程也作用于成人活动中，有人所在的地方就会有人来。^[1]

也就是说，在数字化技术面世之前，空间冷热不均现象的产生主要表现在人与人接触的层面上，人们很容易受到他人活动的影响，从而产生追随他人活动的意愿，也就是我们通常所说的“从众效应”或者“羊群效应”。在数字化技术面世之后，这一差距不但没有缩减，反而日益明显。

在当下，人们可以很方便地利用手头的移动通信设备（比如智能手机），对所去过的建筑和公共空间进行评价。而这种评价通过自媒体或者某些专业点评软件的放大效应，可以瞬间让更多的人了解这个空间的吸引力。这种基于大数据的指数化扩散效果完全达到了俗语所说的“一传十、十传百”的宣传效应。

比如2003年4月成立于上海的大众点评网，是中国目前领先的本地生活信息及交易平台，也是全球最早建立的独立第三方消费点评网站。在大众点评网上人们可以轻易地查找到别人对各类日常生活消费场所的评价，比如各个餐馆的口味、菜式、环境、价格乃至服务水准等。

同样，这种模式也被复制到了其他公共空间使用的领域，最常见的是应用在旅游景区的推广方面。像“驴妈妈旅游网”等网站均采用了类似的公众参与评价的景区推广模式（图0-4），