

美東嬉遊記

◎ 黃宏哲、黃愛真

● 環球影城冒險樂園內的 spiderman 遊戲外觀

今年（2008年）的7月中旬到8月中旬，我們全家進行了一趟美國東部自助旅行，以美東內陸北卡羅萊納州 DUKE 大學（小姨子剛在 DUKE 完成學業）為中心，以南到佛羅里達州的著名渡假勝地奧蘭多（我們的足跡到達了環球影城及迪斯耐樂園），以北到達加拿大的尼加拉瓜瀑布，在美開車十幾州，幾乎縱貫了整個美國東邊，對美國的國土之大、鄉間與都會景致與文化差異產生深刻印象。例如我們曾經從奧蘭多開車飆回北卡住處，一天開車超過 1000 公里，整整 11 小時的車程讓全家累得往後二天都出不了門，也可見美國之大。又有一次在北卡往南方的州際公路開車，發現在我們的車後排了一長串汽車，當時覺得很奇怪，為什麼沒有車從右方車道超車，等我們的車開向中間車道後，在我們後方的

車全都超越我們呼嘯而過，這過程中沒有車按喇叭，也沒有在台灣開車式的左右超車現象，美國南方鄉間耐心有禮與守法的態度，給我們留下深刻印象。而在北卡往北方都會如紐約，開車按喇叭、不耐煩、爭先恐後的狀況與台灣路況就很接近了。

在美國的旅行行程，比較特別的是參觀北卡 DUKE 大學的附設醫院，包括精神科醫師的工作場域、精神病院及兒童醫院，及紐約大都會博物館的意外免費之旅，另外對於奧蘭多的二大主題遊樂園：環球影城及迪斯耐樂園新遊戲設計中大量運用的中界空間很感興趣，可以在這裏一一做個介紹。



● 陪伴我們從北卡南下奧蘭多的先進汽車，車內為小姨子及孩子們在美國當地所租，車內為小姨子及孩子們

● 我們在北卡 Duke 大學附近所住房子，位於四樓的出租套房



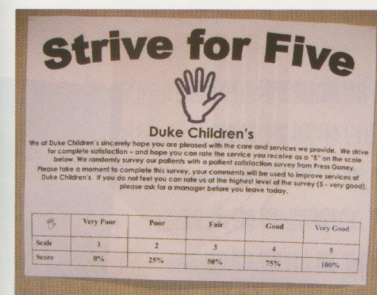
DUKE 大學的附設醫院為全美著名的大型研究醫院，院區非常大，光眼科及急診就分別有專門的研究中心，院內有電車（有軌道之單節



● Duke 大學附設醫院精神科醫師診間

Traveling sketch

旅遊記事



● 教兒童用 5 個評等為醫院服務打分數

個病人，每天有專人陪伴外出一次，家人只能在規定時間探視，病人多為精神異常及有自殺傾向的人。DUKE 大學附設的兒童醫院則氣氛明亮溫馨，挑高的屋頂、玩具及水族館的擺放，很像百貨公司加上玩具店。空間還用藝術作品點綴，如成人製作的漫畫式壁畫、裝置藝術等，大廳中還有一架大鋼琴，每晚有義工排班彈奏。由於牙科診間屬於不同建築，與精神科及兒童醫院相距太遠，這次並沒有機會參觀牙科診間，不過聽小姨



子朋友提到她所認識的牙科開業醫，一週工作四天，一天工作時間朝九晚五，還能買得起豪宅，聽來是覺得工作環境不錯。不過敝人工作的診所內有一位郭醫師，今年才從美國返台，他在一家華人牙科診所工作，聽說是星期一到五，早上七點到下午六點工作 non-stop，感覺很辛苦，是否是華人刻苦的工作態度，導致到了美國還是這麼打拼？

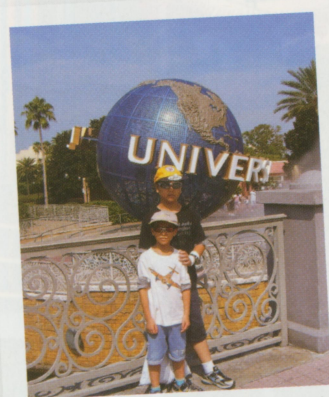
美術館與博物館則由於內人的興趣，同時也想讓孩子們見見世面的想法，於是成為我們在華府及紐約的活動重心。這裏想分享一個免費進大都會博物館的方法，紐約大都會博物館一個成人門票票價 20 元美金（約 600 多元台幣），12 歲



● 紐約大都會博物館

以下兒童不須門票。內人和孩子們在世界各國旅行時，都有蒐集當地參觀的博物館或美術館紀念印的習慣，如梵蒂岡的博物館及德國的織物博物館、軍事博物館等。在大都會博物館服務台我們一樣提出蓋紀念章的要求，但大都會沒有這種印章，只見服務人員焦頭爛額想要解決問題的

同時，也送我們二張成人通行證，免費換票。我們不死心，好不容易來到世界上四大博物館之一，怎可沒有紀念章（或博物館字樣的印章也可，蓋在「集印冊」上，表示「到此一遊」的紀念。這個概念在日本很流行）在館內其它的服務處繼續詢問蓋章的可能，雖然沒蓋到章，又拿到二個藍色徽章門票（大都會博物館的門票是有顏色的徽章，別在衣服上作為識別，一個月 30 天，天天用不同的顏色徽章作為識別，我們到的



● 環球影城入口，照片內為我的孩子們



● 紐約百老匯大道，內為我的二個孩子

● 迪斯奈樂園的 Magic Kingdom 園區，此園區遊樂設施與東京迪斯耐樂園相同



那一天門票是天藍色徽章），我想大概美國人可能基於抱歉或不喜歡麻煩，於是給與我們一些小惠，但我們也因此省了不少門票費用。

這次在佛州的環球影城及迪斯耐二大主題樂園，我們安排了整整一星期的渡假。二大主題樂園和十年前我們旅遊的東京迪斯耐相比，越來越多的遊樂設施運用了我稱為〈中界空間〉的概念。我記得十年前東京迪斯耐樂園，每玩一個遊樂設施，程序多是排隊→遊樂設施，比較經典的例子是十年不變的〈小小世界〉遊戲。現在這二大遊樂場中大部份的新遊戲在這二個過程中多了一到二個的房間，這些空間多作為〈說故事〉作用的空間，也就是將遊樂設施視為一個個的故事，而不單是一場遊戲而已，運用故事的概念，遊戲不只是遊戲而具有了人文意義，就好像日本的懷石料理般，當一道菜被賦予了故事，它就不只是一道菜而已，而成了文化與趣味。這些遊戲前的中界空間，很像是故事高潮前的鋪陳，分別運用電視影像、說故事者與周圍聲光環境共同演出、或類似裝置藝術的型式展現。例如環球影城〈龍捲風〉遊戲，從排隊→空間1播放龍捲風教育影片→空間2 龍捲風電影拍攝現場影片放映→進入龍捲風遊戲體驗現場，運用影片說一個關於龍捲風的發生、過程與結果的故事。遊戲〈蜘蛛人〉則在二個中界空間中，以裝置藝術方式呈現出主角 Peter Parker 的生活空間，如他的房間、辦公室與暗房等。中界空間的作用不只是故事的鋪陳，似乎也有擾亂的作用，因為它讓遊客覺得似乎已進入遊戲，然而它卻



● 加拿大尼加拉瀑布前水氣淋漓，內為本人及家人



● 位於紐約的聯合國總部郵局，照片內為本人及孩子們



不是遊戲，仍為一排隊等候的空間，同時讓遊客由外界的心理逐漸轉換到投入故事的情境中，這種中界空間既支持又擾亂的作用也類似我們從美國到台灣坐飛機的過程中，由於美東與台灣有 12 小時的時差，飛機上除了二餐吃飯時間，其它時間總是燈光全暗，在機上時間由空姐控制，已分不清白天晚上，分不清吃的是早餐晚餐（看 menu 上的文字才能得知吃早餐或晚餐，在這裏文字的作用似乎在於把我們拉回現實），也分不清美國時間或台灣時間，而達到對時差既擾亂又逐步調整的契機。

這次長時間的旅行，除了景觀，還有其他的生活體驗與思考，並不僅僅是一場旅行。

作者簡介

黃宏哲

- 第九屆校友
- 校友會 台南分會會長