

# 遊戲作為創生

李晏佐  
東海大學

## 前言：不同視域中的舊城區

臺中市舊城區，在總面積不到一平方公里的範圍內，曾經是商業與文化的中心地帶、全國人口密度最高區域（每平方公里近五萬人），也曾經是全國地價最貴的地段（每坪三百萬）。隨著交通運輸發展與商業重心轉移，在一九八〇年代之後逐漸沒落。二〇一二年開始逐漸復興，臺中市政府亦在近年陸續推動綠川與柳川兩條河川的整治計畫，分別在二〇一六年與二〇一九年得到中央公共工程品質金質獎與全球卓越建設獎的肯定，吸引大批觀光人潮前往，也有不少縣市首長前往取經，希望在臺灣其他地方也能有同樣的河川整治（曾家祥 2018；盧金足 2018；黃鐘山 2018）。

然而，面對這些看得見的川流整治景觀，仍有不少人提出質疑與批評。除了工程建設細節不盡完美之外，進一步的爭論是，這樣的河川整治服務的是外來遊客還是在地居民？是為了觀光還是為了生活？即便是為了在地居民，然而在地居民是否真的有比外來遊客更常使用、更重視河川在生活中的作用？或是這樣的整治在不同區段是否太過同質性、太偏向高度水泥化的設計，忽略了水環境在功能與生態上的多樣性？除此之外，則是川流整治看不見的底層面。河川的整治雖然在都市中心地帶塑造出開放空間，

---

February 28, 2020 收到稿件 / June 19, 2020 接受刊登

《中山人文學報》no.50 (Jan. 2021): 93-122

§ 李晏佐，東海大學社會學博士，現任東海大學社會實踐暨都市創生中心博士後研究員。Email: yentsolee@gmail.com

確實值得讚許。然而來自環境工程與生態界的質疑是，兩條河川的整治皆未整體改善臺中市的污水接管率，<sup>[1]</sup> 而僅是透過截流污水轉移問題，並未根本改善整體水環境（廖桂賢 2018）。

政黨輪替後，市政府面對舊城區的思維沒有太大改變。經過三個月與美國迪士尼洽談合作，取得官方授權，二〇一九年年底在舊城區舉辦了為期一個月的「耶誕夢想世界」活動，不僅在前述河岸上擺設迪士尼人物造型燈箱，也在周末晚間安排熱鬧的音樂秀與燈光秀。活動首週即便冷氣團來襲，仍突破五萬參觀人次，讓平常一到晚上即陷入沉寂的舊城區頓時人聲鼎沸，車水馬龍，迪士尼的品牌魅力顯著地帶動了人潮與商機（盧金足 2019）。

不過卻有議員指出，「在品牌與地方間應創造聯結，融入更多在地特色，透過卡通人物授權炒短線、衝人氣，花大錢發揮城市行銷最大效益，空有外表卻少了城市靈魂」（趙麗妍 2019）。如是批評展現出另一種觀看角度，也就是：對於舊城區的再造活化，人潮及錢潮彷彿是再正當不過的目標。然而若忽略了城市特有的人文底蘊，忽略了人際之間的聯結，而過度強調「大建設」式與「放煙火」式的作為，既可能淡化地方特色的獨特性，也無助於地方體質的長遠轉型。山崎亮曾直言：「人口不增加就無法獲利、地方經濟不成長就無法變得富裕——最重要的是拋開這種想法」（2018: 42）。

倘若臺中市舊城區，在近三十年來經歷了從繁華到沒落的巨變。那麼，我們的行動，是否應該就是設法讓舊城區從沒落重新回到繁華？為了回應這樣的初步思考與提問，本研究首先基於團隊的田野觀察，提出我們對於場域現狀的看法。其次，基於這樣的看法，說明我們如何在計劃、行動、觀察、反思的行動研究循環中，試驗並修正我們的行動方案，並於現階段發展出「遊戲作為創生」行動方案，闡述其預期效用與意義，並以近期的具體實作為例說明。

## 壹、問題意識：視域的轉變

換言之，過去做為臺中市政治經濟中心的舊城區，如今已失去其中心功能，從而面臨產業與人口大量外移的空洞化狀態（許志斌 2015）。東海大學人文創新與社會實踐研究計畫團隊（以下簡稱東海人社團隊），於二〇

一八年七月進入臺中市舊城區時，也基於這樣的初步觀察，意圖針對地、產、人，也就是空間活化、產業振興、社羣聯結三大面向進行創新實踐。然而在經過第一年的田野觀察之後，另一種觀看舊城區的視角逐漸浮現。

由於「空洞化」一詞，彷彿意味著某種因缺乏而需要被重新填充的狀態。因此，透過大規模的都市更新與可見的硬體改造，帶動人潮與資源的引入，彷彿就成為解決舊城「問題」最理所當然的解方，甚至也是舊城區中許多對過往繁華仍有印象的店家與居民所期望的。然而，外來資源的挹注並非總是如此理想，它往往造成地方發展的標準化，亦即他處成功神話的複製；資源也可能造成地方的依賴性，反而阻礙自主性的形成；甚至僅是讓少數人得利，而非真正扶植了最需要幫助的人（木下齊 107-108）。這樣的反省絕不是要拒絕所有的外來資源，而是必須謹慎看待它可能帶來的正反效用。

任何觀察都是出於特定視角，任何問題都是由特定視角建構而成。因此，基於本團隊的人文社會知識所長，以及田野觀察所得，「空洞化」此一最初宏大而抽象的診斷已變得不再適用。我們不再單純只是想要增加人口以及經濟成長，因為那樣的思維急於找到解決問題的最有效解方，卻似乎流於治標不治本。同時，我們既不認為，讓舊城區重新做為政治經濟中心是可能的，也不認為有此必要。一方面就臺中市的近期發展來看，開發重心已明顯轉移他處，另一方面也正是在這樣的情況中，舊城區相較於新重劃區，反而透顯出另一種富涵人文生活底蘊的生活樣態。這不應該被視為知識分子一廂情願的懷舊鄉愁，而是避免自己輕易掉入現代性之天真樂觀的謹慎態度。舊城區沒有必要把自己變得跟其他現代化的地方一樣，關鍵在於從何種角度思考它。在地居民的想法與意願固然必須尊重，但是大學知識所能夠引發的另類思考，也沒有必要一味自我圈限。此處不存在上帝視角，我們嘗試做的就是引發視域的對望與融合。這是我們進行人社計畫的立足點。

但是這樣的立足點，倘若沒有奠基在長期的田野觀察與反思，實際上難以形成。對於人文創新與社會實踐計畫來說，任何社會創新實踐的構想與推行，都必須首先理解場域中人事物的獨特性（但不是一種一定要找到「問題」的簡化式態度），才有可能提出接地氣、符合在地性的行動方案。

東海人社團隊在進入臺中市舊城區一年之後，對於場域的進一步觀察如下：

首先，舊城區仍存在非常多具有人文特色的傳統產業，例如傳統市場、珠寶銀樓、青草蔘藥、糕餅小吃等等，然而這一類事物在現代裝潢、網路行銷、科學知識的支配之下，往往被視為落伍過時而缺乏吸引力，其歷史沿革與生命故事在時間流逝中無人聞問。這使得外來遊客與在地居民的年輕一代，普遍對這些人事物感到陌生疏遠，家族新生代往往沒有承繼家族事業的念頭，現任業主則常常認為做一天是一天，維持現狀即可，無意做太多未來規畫。<sup>[2]</sup>

其次，由於人口與產業高度外移，舊城區有許多空間閒置未用，不少人希望能夠透過各種方式美化、運用這些空間舉辦活動，藉此吸引人潮進入。然而這樣的想法不僅面臨舊城區複雜的產權問題，持有閒置空間的富裕地主對於非營利性公共活動的態度也往往趨於冷淡，不僅使得閒置空間的取得窒礙難行，閒置空間的活化運用亦有諸多行動上的限制。<sup>[3]</sup>

再者，由於臺中市的政治經濟重心已遷移他區，地方長久以來不受關注，公共意識淡薄，使得在地居民與店家對於公眾事務多半不感興趣。即便近年來有許多大學團隊進入研究，但在地人士反而對這種來來去去的觀察型研究保持觀望，不期待為舊城區帶來甚麼新氣象。二〇一二年之後開始有許多非營利的公共性議題社羣進入舊城區，希望為此地注入新的活動能量。然而短時間內尚無法取得在地居民信任，社羣自身也各自肩負著存活的經濟壓力，因而使得社羣數量與能量時常快速萎縮，甚至因為申請補助經費的競爭壓力而對彼此保持距離，失去社羣之間合作共生的可能。<sup>[4]</sup>

由此觀之，本計畫在實踐過程中面臨到的場域現狀，已經不再是原初的空間、產業、社羣這三個宏大而抽象的議題，而是或可重新梳理為三重向度：其一，主觀生命的表意，意指青銀世代之間、新舊社羣之間的生命故事無法相互訴說而沉入記憶，因而需要運用種種敘事方法，促進生命體驗的相互理解。其二，客觀空間的活化，意指空間無法活用而處於閒置靜止，因而必須找尋可資使用的畸零空間，或是嘗試翻轉原有空間功能的單一靜態想像。其三，社羣關係的聯結，意指社羣能量紊亂不足以串連在地關係網絡而停滯不前，因而需要重建社羣之間的互信與合作關係。

換言之，舊城區在政治經濟上可以視為從繁華到沒落。但我們認為，

這反而創造出一個契機，能夠讓它自身的人文歷史底蘊擺脫束縛，去除遮蔽，重新展現其自身的在地獨特性。波瀾壯闊之時，適合追逐理想的冒險犯難；靜水流深之時，才是適合歲月靜好的日常生活。這是我們選擇的視域，也是我們帶入舊城區與在地社區社羣一同構思如何創新地創造生活的理念。

## 貳、從藝術到遊戲：行動方案的滾動發展

東海人社團隊在進入舊城區時，基本上採取參與式行動研究(participatory action research)，因此其研究過程是在規劃方向、採取行動、實地觀察、對話反思的循環中不斷試驗與修正。研究與行動的具體操作，除了奠基於團隊成員的專長與興趣之外，同時因應研究場域的特殊性，以及在地合作夥伴的社造方向不斷調整，進而尋求協力共作。我們的知識視角導引著行動方向，我們的實踐成果則引發知識上的反思與創新。

基於前一節對於舊城區現狀的深描(thick description)，以下將闡述，我們如何逐步發展出「遊戲作為創生」此一創新行動方案，收束且拓展我們在場域中的實踐工作，並回應上述三種向度——主觀生命的表意、客觀空間的活化、社羣關係的聯結——的場域課題。也就是說，行動方案的發展雖然有其原初規畫（解決舊城區的「空洞化」問題），然而伴隨進入場域的初步行動（地、產、人三大行動方向）與長時間觀察，發現場域現狀與原初問題設定有所落差（從而轉向關注生命故事的隔閡、可用空間的閒置、社羣聯結的薄弱），經過行動與概念之間的辯證反思，隨後基於這樣的反思調整行動方向，探索新的行動方案。

### 一、戲劇展演：藝術介入社區

東海人社團隊最初將研究主題界定為空間、產業、社羣三大議題。在計畫申請書中，針對其中的社羣議題，嘗試結合團隊內劇場與文學領域在敘事力與創造力上的專業，運用劇場展演，做為「反映生活樣貌、傳達社會議題、凝聚社羣意識，以及推動社區改造的關鍵手段」。

一如社區劇場在臺灣的發展，我們同樣受到波瓦(Augusto Boal)的《被

壓迫者劇場》(*Theatre of the Oppressed*)所啟發。波瓦提到,「『劇場』原意指的是人們自由自地在空曠的戶外高歌歡唱;劇場表演是人們為了大眾之所需而自己創造出來的活動,因此可稱之為酒神歌舞祭,它是人人都可以自由參加的慶典」(20)。換言之,劇場不是一種脫離日常生活的範疇。生活即劇場,生活即是展演。然而在現代,劇場始終被理解為遠離庶民生活,一般人總覺自己「看不懂」劇場,缺乏參與戲劇展演的「專業」,因而把對於自身生命之主觀表意的資格,讓渡給他人、讓渡給專業演員。

一九九〇年代,在當時文建會的推動之下,全臺各縣市開始了「社區劇場」的扶植。但是對於何謂「社區劇場」的看法,近卅年來已有巨大變化。從過去側重在教導社區居民「表演」出地方特色、類似才藝訓練的思維,逐漸轉變為「一種與民眾在一起、運用民眾熟悉的文化語言、表現民眾生活和處境、引導民眾社會參與的劇場美學」,它強調「讓社區民眾透過劇場的練習,認識自己、認識自己與社會的關係、進行社會性的藝術表達。用近年來的社區語彙來說,這種新型態的社區劇場,恰恰可以凝聚社區意識、促進公共參與、達成公民美學的目標」(賴淑雅 9)。由此可見,戲劇展演除了具有美學上的意義,更體現了具有公民教育的社會性意涵。曾旭正亦曾羅列出藝術對於社造的八種作用,頗值得參考:一、吸引羣眾參與公眾活動。二、以較軟性的方式突顯敏感的公共議題。三、創作新的形式以豐富人們的感官經驗。四、以不同的視角引導社區看見不同的自己。五、增加人們之間的合作與討論。六、超越日常生活的慣性。七、刺激人們在技藝上尋求進步。八、增強社區認同感(曾旭正 2002)。

因此,我們從一開始,便嘗試讓藝術走出博物館,以藝術走進(或走近)社區,並以製作社區劇場做為行動目標。為了達到此一目標,首要的任務便是蒐集在地人事物的故事,以便編寫屬於舊城區的劇本內容,最終讓在地人演出在地的故事。我們選擇的切入角度乃是女性為主的敘事,以不同於主流大歷史的視角,從庶民的日常生活觀察與書寫舊城區。

然而在行動過程中,我們逐步發現了幾件事情:一、由於團隊內負責此項行動的兩位主責教師蔡奇璋與高禎臨,每次都是親自帶領有興趣的社團學生前往舊城區進行故事採集,並與學生共同將故事撰寫為文字報導,<sup>[5]</sup>因此在執行成效上難以快速累積成果。二、劇場的製作需要有合適的空間,

然而舊城區的地權狀態，讓我們難以取得可茲長期進駐與展演的空間。三、在地協力團隊的工作重心轉移，使得我們在進入場域之前原先設定的合作對象與工作目標，不得不產生調整。四、在接觸在地居民之後，我們發現願意投入戲劇演出的長者數量有限，同時我們也反省，長者演出自己生命故事的作法，究竟具有多少劇場效果，會不會只是淪為團隊的自我感覺良好，而對於舊城活化再造影響有限。五、透過社區劇場進行社造，在臺灣已有超過二十年以上的相關經驗，這樣的作法是否在「創新性」上有所不足？

面對上述體察與反省，我們於是在三年期計畫的第一年後半，因應上述思考調整行動方案。包括：

- 一、架設經營臉書粉專《翻閱城事》，定期刊載我們在舊城區的故事採集，開始讓更多人認識到舊城區的人事物，引發更多關注。
- 二、既然短時間無法取得可用的藝文空間，我們便與經由採訪而結識的店家進行合作，在店外設置「城市故事櫃」，一方面將故事採集印製為精美的深度報導小報，供行人自行取閱，另一方面也讓故事櫃成為微型策展的空間，進行定期主題展覽，引發行人對舊城區的歷史與空間產生興趣。這樣的思維立基於，我們在日常生活行走時，往往對經過的地方視而不見。「城市故事櫃」正是希望人們重新看見這個被故事與展演敞開的空間，讓故事走入空間，讓空間走入人們的日常生活。
- 三、我們還規劃且定期舉辦了「舊城有藝事」，亦即在舊城區的諸多閒置空間，透過各種創藝活動（紀錄片播放、手作共食、音樂欣賞、互動式小丑戲、露天電影等等）改變人們對於空間的既定印象，進而願意想像空間與社區之間的各種意義聯結。
- 四、雖然我們沒有主導製作社區劇場，但在工作過程中，由於與在地社造團隊合作，從而也間接協助在地社區劇場的課程與製作，並且持續觀察在地長者對於劇場的接受度是否改變。
- 五、讓長者演出自己的故事雖有其價值，然而我們也意識到，引入大學師生或專業人士來（協力）演出社區的故事，在戲劇效果上確實更具品質。因此我們構思讓大學師生或專業人士演出互動式或體驗式社區劇場的可能性，強化其公共教育上的意義，從而能夠讓研究成果實際回饋在地基礎教育。<sup>[6]</sup>

行動方案滾動發展至此，面對前述場域現狀，一方面當可有效促進舊城區中主觀生命的表意，透過故事報導與劇場展演，發掘空間中的故事，讓不同世代之間、不同羣體之間有更多相互理解的可能。另一方面對於客觀空間的活化，也從原初的故事採集，牽引出城市故事櫃與舊城有藝事等行動方案，希望展現出故事中的空間，也就是以故事報導和創藝活動，讓空間的意義得以敞開。但是，對於社羣關係的聯結，卻尚未有較佳的因應方案。而青年議題社羣對於舊城區的再造活化，實為不容忽視的行動能量。

在上述的反思與調整中，我們觀察到一個隱藏於各處的元素：遊戲。事實上就戲劇(play)一詞的英文來看，它即同時指涉到遊戲(play)一詞及其相關意涵。因為戲劇的展演仰賴身體的互動，而身體往往需要透過遊戲來增進身體動作的感受力，並且提升參與者之間的互信（賴淑雅 92-93）。波瓦同樣指出：「參與者是被邀請來『玩』(play)各種角色，不是『詮釋』，但他們會因為『玩』得精彩，而使得『詮釋』變得更好」（180）。此外，我們在舊城區合作的青年社羣夥伴（例如壹零玖伍文史工作室），在進行其社造工作時也時常運用遊戲方式倡議各種社會議題，不論是體驗式文史導覽、桌上遊戲、戶外實境遊戲。再者，就我們觀察其他學校所進行的各種社會實踐型計畫，亦常在某些環節處運用遊戲來推展相關工作，不過似乎鮮少看見以「遊戲」做為主軸的創新實踐構想，以及進一步的概念論述。<sup>[7]</sup>

那麼，我們是否可能，從原先以「藝術介入社區」的行動方向，延展出另一種更能全面因應場域現況的行動方向？而它又可能具有甚麼樣的意涵？對此，我們試著從藝術與遊戲之間的關聯，析取出遊戲概念的可能意義。

## 二、藝術的原型<sup>[8]</sup>：遊戲

就哲學史的脈絡來看，自康德、席勒的審美人類學以降，曾有關於遊戲概念的各種精彩討論(Spariosu 1989)。除了維根斯坦透過遊戲來談論語言使用，指出遊戲難以定義之外，不少學者則對此反駁，並提出對於遊戲的定義。例如舒茲(Bernard Suits)將遊戲定義為「自願去克服非必要的障礙」（103），從而以目標、方法、規則、態度等四元素界定遊戲。<sup>[9]</sup> 本研究為對應遊戲與藝術之間的關聯，乃以伽達瑪(Hans-Georg Gadamer)展開討論。

伽達瑪在《真理與方法》(*Wahrheit und Methode*)中，從藝術經驗的真理

問題出發，探問精神科學的理解問題，也就是在現代科學方法論認識之外的「理解」究竟如何可能。過往對於藝術經驗的探討，多從審美人類學或主體哲學的角度開展。例如席勒即透過「遊戲」(Spiel)來理解審美活動：「人和美之間只應該是遊戲，而且人應該只與美遊戲。簡言之，人只有在他做為完整的人的意義之下才遊戲，且他在遊戲之時才是完整的人」(140-141)。席勒認為，人性的完整不能獨尊理性，也不能獨尊感性，而應該使二者相互作用，也就是透過遊戲，才能成就人性的完整。就此來看，遊戲對人來說並非可有可無，反而至為關鍵。

伽達瑪儘管同意遊戲概念對於理解藝術經驗的重要性，但是一方面拒絕席勒那種從哲學人類學出發強調人的本能驅力（亦即遊戲者做為本體），另一方面也不打算追問遊戲的形上學本質為何。伽達瑪的哲學詮釋學嘗試以遊戲做為本體、也就是從遊戲的存有方式來思考藝術經驗。這是因為，遊戲對於遊戲者來說，不可能是遊戲者愛怎麼玩就可以怎麼玩，遊戲做為遊戲，意味著遊戲者必須嚴肅地、全心投入於遊戲之中、臣服在遊戲的支配之下，遊戲才能玩得好，玩出趣味。這意味著，「遊戲的主體並不是遊戲者，但遊戲唯有透過遊戲者才得以獲得展現」(Gadamer 108)。

這裏展現出伽達瑪如何運用「遊戲」概念，超越了詮釋學過去（做為一種方法論）在主體與客體之間、主動與被動之間的對立。遊戲具有一種相對於遊戲者的優位性，因為遊戲的秩序或規則讓遊戲者必須自願遵循規則從而投入其中。但是遊戲自身的意義並不會自我展現，不存在單純自為的遊戲(Für-sich-allein-Spielen)，所以始終要有人遊戲著遊戲(man spielt ein Spiel)，所有的遊戲都是一種被遊戲的狀態(Gespieltwerden)。因此，伽達瑪說遊戲具有一種中介(medial)意涵：儘管沒有遊戲者的參與，遊戲就無法獲得展現，然而遊戲者無法任意地想怎麼玩就怎麼玩，而是必須依照遊戲的精神與規則來玩遊戲。例如在做為觀賞遊戲(Schauspiel)的戲劇藝術那裏，儘管沒有表演者就沒有戲劇演出，但是表演者不可能隨心所欲脫離劇本而表演。同樣地，戲劇雖然是為了觀賞者的觀看而存在，但是成功的戲劇指的卻是觀賞者完全融入於戲劇表演之中。換言之，表演者和觀賞者對於戲劇來說不可或缺，但是戲劇表演亦即遊戲自身才是本體所在。可以說戲劇之意義結構的封閉性完成，恰恰來自於它面向觀賞者的開放性(Gadamer 115)。

這種觀點調合了人文科學在詮釋學論爭中主觀主義（觀賞者主位）與客觀主義（作品主位）的對立，同時也調合了作品意義的同一性與差異性。換言之，作品自身無論如何展現，總是維持著其意義中的同一性，否則這個作品就不再是這個作品；然而作品的意義卻因為表現者或觀賞者帶入的差異性而獲得不同呈現，展現出一種伽達瑪所謂「存有的擴充」（Zuwachs an Sein）：「因為如果原始的『一』，透過從它自身流溢出來的『多』卻沒有減少，那麼就可以說，存有因此變得更豐富了」（Gadamer 145）。此處揭示的是，作品及其被表現之間，經歷了不同視域——作品自身的視域以及觀賞者的視域——之間的對望與融合，從而讓意義更顯豐富。因為作品意義的敞開，觀賞者得以理解作品，也正是觀賞者敞開了自己，觀賞者能夠透過作品理解自身。在這樣的雙向互動中，雙方的意義理解都有所提升。

這樣的遊戲概念帶給我們的啟發是：不論是大學、地方居民、在地社羣、移工移民、外來遊客等，對於舊城區的想像自然不盡相同（就像不同的人對於河川整治的期待與評價不一）。大學那種由上而下的指導式介入，固然是去脈絡地提供協助，但是那種全然期待地方由下而上的自主成長，也可能是大學沒有必要的自我限縮。地方做為遊戲場，存在著它的根本精神與意義網絡，不依循其既有質地紋理而進入的行動，就如同玩遊戲不認真，遊戲無法玩得投入，玩出趣味；而認真玩遊戲，必然會將自己融入於遊戲之中，接受遊戲帶給我們的導引，亦將自身的想法帶入遊戲，不斷為遊戲增添新的意義與趣味。讓在地性的視野與大學的視野透過遊戲獲得對話綜合，既不忽略在地的聲音與想望，也不用隱匿大學的能量與視野（積極但不主導）。

不過，伽達瑪的重點畢竟是在藝術而非遊戲，於是在本研究的探討中，我們必須援引另一位以遊戲為主題的論者來推進討論，也是伽達瑪在書中認為與自己觀點相近者：文化史家赫伊津哈（Johan Huizinga）。其《遊戲人》（*Homo Ludens*）一書運用歷史性文化科學的研究方式，考察文化中的遊戲元素。「遊戲人」（*Homo Ludens*; *Man the Player*）一詞，並不是要從某種心理學或人類學的角度去解釋，也不是要考察遊戲這種活動相對於其他文化活動性的重要性，而是要主張「文明是在遊戲中並且做為遊戲而興起且開展的」（Huizinga 211）。所以，不論是語言、詩歌、神話、藝術，以及其他等等，

對赫伊津哈來說都是遊戲元素的不同體現。

赫伊津哈將遊戲界定為：「一種有意識地自外於『日常』生活的、『非嚴肅』的、但同時又強烈且全然地吸引遊戲者的活動。它不與物質利益相聯繫，其中亦無利可圖。它按照固定的規則並以某種有序的方式，在其自身特有的時空範圍內進行著。它促進社會團體的形成，這些團體以秘密包裹自身，從而以偽裝或其他方式區隔於普通世界」(13)。上述的遊戲定義對於本研究來說，值得側重其中幾個特性，藉以構想一種社會創新實踐的可能。

首先，非嚴肅性提點出這種行動形式的特性，它有助於人們在純粹理性思辨與論證之外，以觸發感性且帶有創造性的方式吸引人們參與其中。也因此，遊戲不會是被迫的、被安排好的，而是人們自願自主參與其中。其次，非功利性意味著這種行動形式並不同於人們在日常生活的例行經濟活動，它更強調對公共性議題的倡議與參與。再者是聯結性，或是社會關係的塑造，透過遊戲，能夠讓參與者融入遊戲團體之中，而促成對於地方獨特性的認同感與社羣共同感的形成。這也呼應晚近關於「社區設計」(community design)的討論，強調透過設計重建人與人之間的聯結，而非單純空間設計的基本精神(山崎亮 2015)。更明確地說，是主張「人改變，地域就會改變」的精神，而非反之(山崎亮 2018: 129)。<sup>[10]</sup>由此觀之，遊戲不僅如同心流(flow)理論所言，能夠讓個人獲得最優體驗(Csikszentmihalyi 118)，更能夠透過玩遊戲使人體驗到生命視野之間的感性交流，形塑對於公共事務的基本關懷，促成 interpersonal 之間具有共同感的社會聯結。

然而，文明中的遊戲元素，在十八、十九世紀之後受到了挑戰。例如在藝術領域中，藝術的創作與欣賞越來越變成少數人的特權，再加上對於原創性的過度追逐、現代生產技術與市場機制的影響，都讓藝術失去了原有的遊戲元素。於是赫伊津哈如是診斷：「自十八世紀以來，儘管當時曾盛極一時，文化中的遊戲元素已經衰落了。今日的文明已不再遊戲，甚至在那些看似仍在遊戲之處，它也是虛假的遊戲(false play)」(Huizinga 206)。赫伊津哈認為，文明需要的不是虛假的遊戲，而是公正的遊戲(fair play)，也就是純粹的、不帶有欺騙和破壞的遊戲，才能做為堅實的文化創造力量

(sound culture-creating force)(211)。

透過伽達瑪以遊戲概念揭示藝術經驗的真理，以及赫伊津哈主張遊戲創造出人類的各種文化與文明，有助於認識遊戲概念的重要性。那麼，我們是否可能呼應赫伊津哈的期許，藉助於遊戲元素所蘊含的創意性、公共性、與聯結性效果，讓舊城區獲得新的生命力，促進社羣關係的聯結？這樣的想法，促使我們嘗試透過遊戲來做為社會實踐的另類嘗試。

### 三、遊戲的實務應用

在臺灣，遊戲概念在實務上的應用，大抵可見於以下領域：遊戲治療、遊戲化學習、數位遊戲設計與企管行銷。其中，遊戲治療(play therapy)的對象主要是兒童，針對親子關係、身體受虐、目睹家暴、認知與行為改善、精神病理等情況，透過遊戲方式進行治療，透過激發兒童的想像力與創造力(Landreth 2014)。遊戲式學習(game based learning)的對象主要是學童，希望透過遊戲的吸引力增強學習意願，寓教於樂，有效提升知識學習的效果(侯惠澤 2016)。至於數位遊戲設計(digital game design)，則聚焦在數位科技的發展與數位內容的開發，以及如何運用在遊戲產業的製作與行銷上(宋昀璐、葉思義 2004)。初步可以察覺的是，遊戲議題彷彿主要環繞在兒童的心理健康與教育學習之上，不然就是伴隨數位科技與網際網路的蓬勃發展而廣泛運用於產品產製行銷，似乎較少連結於以社區為基礎的社會創新實踐。

事實上，近年來已逐漸可見遊戲主題或元素運用於社會創新的實踐案例。例如在韓國首爾這種高度現代化與功能化的都市空間中，韓國的設計工作室「B.U.S 建築」(B.U.S Architecture)打造出可折疊、可移動的運動設施，讓城市中的每個地方都能成為兒童的運動遊樂場(Roeser 2016)。山崎亮也曾介紹在日本讓兒童參與設計構想、與兒童一起打造出具有特色的遊樂場(2015: 48-54)。英國的布里斯托社區利益企業「出去玩」(Play Out)則曾倡議「街道遊戲」(street play)，希望讓兒童能夠在自家附近，有更多能夠自由遊戲的公共空間，甚至主張街道遊戲能夠促進社區融合(李玉華[編譯]2018)。除此之外，美國亦有針對身心障礙者兒童的遊戲權，打造適合的遊戲空間與遊戲設施，讓身心障礙的兒童也能在無障礙空間中一起遊玩(Orr 2017; 溫蒂[編譯]2018)。由此可見，世界各地有不少透過遊戲活化

社區空間使用的嘗試，但是這些討論多半仍將遊戲連結於兒童，彷彿只有兒童才玩遊戲，兒童才有遊戲權(right to play)，成人則需要更成熟的東西。本研究主張並非如此。

對此，有兩種常見使用在成人身上的遊戲形式，並更多關聯於社區與社會議題。其一乃是桌遊。例如荷蘭的「玩城市」(Play the City Consultants)團隊將高度複雜的城市規畫與城市發展議題，打造成桌上遊戲，讓參與者在遊戲過程中扮演不同角色(政府單位、開發者、居民等)，理解各種相關人士的不同立場與思維，共同參與城市空間的規畫(理查 2015)。美國的 Urban Works Agency 更研發數款桌遊，試圖讓人們在枯燥的討論之外，能夠用引人入勝的遊戲方式，理解氣候變遷議題的複雜性、價值觀的差異，以及海平面上升對人們生活造成的影響(Peters 2019)。桌遊亦能提供教育的功能，諸如阿普蛙工作室開發出桌遊「抓誑新聞」，在遊戲中提升參與者辨別假新聞的媒體識讀能力(蔣昕蓓、劉俐君、鄭芊芷 2019)；玩轉學校團隊則透過桌遊讓學生從中學習如何達到世界和平的國際議題(林冠吟 2017)；臺語永流傳小隊「公三小」(Kóng Sǎnn Siâu)團隊透過臺語桌遊，讓參與者重新認識臺語的趣味，並在遊戲的過程中學習臺語以便挽救本土語言(Passion 2019)；此外還有透過桌遊設計出父女之間的深度對話，引發親子之間對於女性平權議題的討論(郭潔鈴 2017)。

除了桌遊，其二則是較為少見，但近年來老少咸宜的戶外實境遊戲(而非虛擬實境)。例如，聚樂邦團隊以各種議題性遊戲為主，運用遊戲化的方式探討社會議題，並且廣泛結合社會公私部門團體，透過戶外議題實境遊戲讓玩家走訪社會各角落，關注各種社會現象(洪欣慈 2018)。府城人文遊戲實驗室的「進攻臺灣府」，則是一套嘗試兼具「遊戲 x 教育 x 文史」三重意義的實境遊戲設計，讓玩家對於臺南在地的歷史文化能夠獲得深度認識(蔣昕蓓、劉俐君、鄭芊芷 2018)。

從這些桌上遊戲或實境遊戲的例子來看，可以發現遊戲絕不只專屬於兒童，亦非僅是用來消磨時間、只有樂趣而沒有營養的消遣活動。一如晚近蔚為風潮的「遊戲化」(gamification)理論，同樣主張：「遊戲元素只是達成目的的手法，而非目的本身。遊戲元素存在的目的，只是驅策玩家行為的核心動力而已」(周郁凱 36)。換言之，遊戲之所以好玩，絕不單單是因

為有集滿點數、蒐集徽章、攻佔排名這些元素，也不是單純使人擺脫現實，而是因為涉及到引發諸如重大使命與呼召、社會影響力與同情心等等的核心動力，才能讓人願意一玩再玩。對本研究來說，可將之理解為驅動社會行動者的公共性。由此可知，遊戲不僅可以促進不同價值立場之間的多元對話，避免剛性的理性論辯所可能引發的對立衝突，也有助於讓參與者體驗社會議題的切身相關而提升公民素養，同時還能讓人們願意走出戶外，重新認識自己居住的地方環境與文史，凝聚在地意識與認同。如此看來，較之以審議民主或參與式預算這類強調理性思辨的公共活動，遊戲對於社會實踐的推動，實有其創新意涵。

思考至此，本研究於是試圖建構「遊戲作為創生」的行動方案，也就是透過遊戲的設計與運用，做為創造舊城區生活意義的創新手段，並且延續過去在場域的行動軌跡，以及與在地社羣的合作，而更加完善地回應場域的現象（也就是除了主觀生命的表意與客觀空間的活化，還能加上社羣關係的聯結）。<sup>[11]</sup>

### 參、遊戲作為創生：視域的邀請與融合

二〇一九年乃是臺灣地方創生元年，同時也是社區營造三十週年。儘管兩者同樣強調在地活化發展，但由行政院國發會推動的地方創生，主要關注的是人口與產業問題；文化部推動的社區營造，著重的則是凝聚社區共識，建立文化特色。文化部晚近啟動的「Next 明日社造」會議，便主張將社造的概念注入地方創生（何定照 2019）。這意味著，兩種政策方向或行動目標確實有著理念上的差異，也才需要考慮跨部會的合作。

回到本研究來看，當東海人社團隊面對舊城再造活化的課題時，確實與新的社造理念與關注課題相當類似：「以往社造偏重鄉村，聚焦產業創生，隨著現代人往都會集中，都會型社造也有其必要，不只要關照人口與經濟的議題，還有社羣網絡議題」（邱莉玲 2019）。也就是說，在都會區推動社造，往往會面臨到個體意識高、不易凝聚社區共識、以及羣體複雜性帶來的議題多樣性等課題。臺中市舊城區可以說處在一種「城不城，鄉不鄉」的中介狀態：產業外移，但地價房租又高居不下；人口外移而顯老化，卻又有眾多青年議題社羣湧入。面對地緣性社羣與議題性社羣、高齡世代與

青年世代之間的關係疏離，社羣之間的聯結顯然是無法迴避的重要議題。

「遊戲作為創生」(play as innovation)此一行動方案的建構，將奠基於既有的實作成果與軌跡，進一步深化原有實作的社會創新意涵。稱之為創生，並不是要對應於強調振興經濟的「地方創生」概念，<sup>[12]</sup>而是要強調生活價值與意義的(再)創造，讓舊城區的特色透過創新實踐展現出來。所以，東海人社團隊在舊城區的實踐工作，嘗試透過此一行動方案，以「遊戲」(play)概念重新連結三重向度之間的關聯：角色扮演([role] play)、空間展演(dis-play)、玩遊戲(game play)，回應場域現況中主觀生命的表意、客觀空間的活化、以及社羣關係的聯結三重議題，既收束過去的行動，也標舉出日後的方向，並且引發與在地社羣的更多合作。以下將說明各個向度的遊戲意涵，同時說明我們現階段試行的具體實作。

### 一、主觀生命的表意：角色扮演([Role] Play)

此處的 play 有劇本、戲劇演出、角色扮演之意，用以回應舊城區中各種生命故事無法相互訴說而沉入記憶的現況。如前所述，東海人社團隊自計畫伊始即嘗試運用戲劇表演的方式展演出舊城區的文化面貌與生活圖像，讓在地人認識自身、形塑舊城區的在地意識與共同感，也能讓外地人認識到此地的獨特與趣味。為了蒐集相關人事物故事的劇本素材，我們遂將故事採集與文字報導做為最主要且最持續的行動規畫。

採訪對象的初始篩選，乃是以女性和老店家為主要目標。如是選擇的用意，是為了區別於那種強調政治經濟結構變遷或是男性英雄角色為主的大歷史，而嘗試以女性的世界觀與生命經驗建構出在地庶民生活史。不同於大歷史展現的波濤洶湧，庶民的日常生活史展現的是靜水流深，是文化底蘊與生活慣性的持續綿延。在不同的女性身上，不僅能夠看到在都市發展與產業轉型變遷過程中，堅持家族生意的生命美學，也能在看似寂靜蕭條尚待復甦的舊城樣貌中，不斷注入各種新穎活力（如飲食、工藝、公共議題）的生活美學。范雲曾指出，生命故事的敘說這種活動相較於審議民主，更能反映弱勢者的觀點、更適用於探討身份認同議題、以及更能在溝通過程中促進相互信任而非製造衝突對立（范雲 2010）。

立基在生命故事採集與深度報導的基礎之上，呼應前一節提及遊戲的

中介意涵，也就是如果遊戲沒有遊戲者的參與，遊戲就無法自我展現，但是遊戲者也無法任意對待遊戲，而是必須自願進入遊戲的規則中，才叫做玩遊戲。劇場展演做為遊戲，同樣具有這樣的效果。特別是在社區劇場當中，將表演者或觀賞者帶入劇情之中，放下部分的自我，進入他人的視域，在不同角色的展演過程中，讓共同的社會變遷脈絡和殊異的個人生命經驗彼此傾聽與交流。這種「從『傾聽』而非『獨白』出發的公共藝術，並非要治療或合理化人們的鄉愁，而是要提供開放交流、表達自己對當代城市生活與公共議題感知的機會」(徐敏雄 6)。

在這部分的具體實作，現階段主要透過與在地社羣協力共同製作社區劇場，建立與社區社羣之間的聯結，並持續試探戲劇展演在舊城區所能發揮的效用，做為日後戲劇製作的暖身預演。東海人社團隊曾在二〇一八年與大誠社區發展協會協力製作長輩的生命故事繪本，在此過程中肯認參與者的主體性，並透過故事的敘說讓不同羣體之間得以相互理解。二〇一九年則與社造輔導團隊愛社享生活文化有限公司、青年社羣熱吵民主協會、大誠社區發展協會、在地劇團仲花之玩共同合作，開啟「舊城大時代 生命故事劇場」系列課程，要將劇場帶入社區居民的生活，並在過程中讓不同世代之間照見彼此的生命經驗，看見舊城區的繁華、衰落、與新生。劇場並不是帶有距離的、等著被觀看的對象，劇場就是每個社區居民都能參與其中、並遊戲其中的生活世界。

劇場課程除了由在地長者扮演劇中主要角色，更重要的是，劇本內容乃是採集編寫自在地長者的生命故事(例如童年經驗、紙醉金迷的夜生活、柳川與日常生活的緊密關聯、見證中區從繁華到沒落的歷程等等)，最終在二〇一九年十二月中旬，於臺中市區大誠社區輔順將軍廟前廣場，讓在地長者與青年共同演出他們在舊城區的生命故事，並邀請在地居民觀賞演出，同時參與同樂餐宴。<sup>[13]</sup>

## 二、客觀空間的活化：空間展演(Dis-play)

此處的 dis-play 有展示、表現之意，用以回應舊城區中空間無法活用而處於荒廢閒置靜止的現況。dis-play 雖在字形上與 play 相似，其字源實際來自拉丁文 *displicare* 一詞，指展開(unfold)之意。然而在本研究中，正

好可以運用該詞在字形與字源上的雙重意涵，也就是透過創藝遊戲的方式展開空間，將人們邀請進入實體空間之中，認識到實體空間如何居處於在地社會生活脈絡的社會空間之中，從而去除人們對於空間的視域遮蔽。

如前所述，舊城區的再造活化之所以尚待推動，其中一部分的原因在於空間產權的政治經濟結構，使得許多空間使用受到限制。在公權力的介入之外，東海人社團隊選擇的行動方式是，將過去行動中的藝術元素進一步擴散，藉此重新界定空間的意義，讓空間與社區產生不一樣的聯結。此一行動的用意是：「如果城市是一個充滿各種層次公共生活需要的整體與各個小區域，那麼這些荒廢閒置、等待實現資本主義交換價值的土地、房舍，為甚麼不拿來更彈性、更靈活地發揮都市公共生活的使用價值？」（連振佑 180）。

職是之故，從二〇一九年九月起，東海人社團隊遂策劃一系列的行動，嘗試透過藝文元素擾動空間，透過創造性的感性元素讓空間獲得敞開展示。一如劇場並非相對於、區隔於日常生活，而是生活即劇場。藝文元素也不會只能展示於相對封閉的博物館和美術館，以其崇高而與日常生活相疏遠；空間的功能也不會只有都市發展規畫下的單一想像，而疏離於在地社區社羣的具體需求。不論是甚麼樣的空間，如果它沒有和人們產生某種意義關聯，它就會有如封閉狀態而不會進入到人們生活的視野之中，我們對於這些空間就會視而不見。

於是我們在現階段的具體實作是，一方面透過「城市故事櫃」的多處設置，多元化運用我們採集到的故事報導，讓故事與城市街道各角落產生聯結，也就是透過故事打開空間，讓空間的立體意象進入人們的視野，讓故事與人的空間漫遊發生關聯。較之於透過臉書平臺刊載故事，我們思考的是，使用臉書的羣體與在地走動的羣體並不必然是重疊的，在舊城區真實走動的人，難道不也正是最有機會與空間產生實際互動的人嗎？另一方面透過「舊城有藝事」的系列活動策畫，讓藝文元素在各種閒置空間發揮都市游擊戰的作用，看見空間使用的不同可能性（例如在傳統市場中舉辦影片放映會、在舊建築中舉辦飲食手作同樂會、運用行動劇吸引民眾一同漫遊老街與舊產業），讓人與藝文的空間漫遊發生關聯。

### 三、社羣關係的聯結：玩遊戲(Game Play)

此處的 game play 有參與遊戲、製作遊戲之意，用以回應舊城區中社羣能量紊亂、不足以串連在地關係網絡而停滯不前的現況。相較於前兩種向度，第三種向度毋寧更切合於臺中市舊城區做為都會型社造場域的特性，也就是高度異質社羣的共處狀態。

其中，議題性社羣或公共行動團體的存在，對於社區的再造活化來說十分重要，在他們與在地居民團體之間、論述與實作之間相互的「文化轉譯」過程中，社區才能夠動得起來，並且持續動下去（楊弘任 2014）。東海人社團隊在二〇一八年七月投入舊城區，適逢市政改朝換代，議題社羣數量與能量的大幅萎縮，於是展開對於各社羣的訪談、陪伴、協力，建立互信關係，並構思如何協助社羣之間形成自主自治關係。換言之，我們嘗試發展出一種具有水平互惠性質的社羣共治模式，並在合作過程中建立情感聯繫，凝聚社區意識（高紹誠 174）。讓社區動起來之前，或許首先應該做到的是協助（議題）社羣動起來。

為了有效強化社羣之間的互信與情感聯結，同時避免過於目標導向的正式洽談對於社羣增添的工作壓力與心理負擔，東海人社團隊在現階段的行動規畫是，從二〇一九年五月起重啟過去曾在舊城區青年社羣之間舉辦的「社羣小聚」活動，這也是許多在地社羣夥伴希望發展出來的一種共同機制，藉此重新匯聚社羣的行動能量。社羣小聚的進行方式以各種桌上遊戲為主題，由東海人社團隊與在地社羣輪流主持每次聚會，在聚會的遊戲過程中有效連結社羣（以社羣為主但不限，而是包括在地商家、社區夥伴、社羣團體），進而促成議題上與行動上合作共生的可能（李晏佐、林裔心 2019）。

東海人社團隊與在地社羣之間的協力，也展現在前兩重向度之中。除了與愛社享生活文化有限公司、熱吵民主協會、大誠社區發展協會協力製作的社區劇場「舊城大時代」（指向主觀生命的表意，亦指向社羣關係的聯結），在城市故事櫃與舊城有藝事的行動中，也結合呈現社羣過去的行動成果，並且與社羣合作一同擾動閒置空間（即指向客觀空間的活化，也指向社羣關係的聯結）。二〇一九年八月起也與在地社羣夥伴（包括愛社享生活文化有限公司、熱吵民主協會、壹零玖伍文史工作室、寫作中區、明日餐

桌、黝脈咖啡、TC TIME WALK 等)共同策劃社區社羣成果展,並在十二月中旬以「中區大作戰」的議題式戶外實境遊戲形式,串連在地的議題社羣,透過遊戲倡議各自的社會議題(公民溝通、文資保存、族羣文化、合作經濟等),在籌畫與執行的過程中引發多元社羣之間的相互認識與磨合,進而吸引更多對於舊城區感興趣的人參與其中。這樣的用意是,社羣之間既可以透過共同製作遊戲產生合作聯結,又可以透過遊戲吸引更多人關注舊城區的社會議題,甚至思考透過遊戲讓議題教育落實於在地教育系統的可能性。<sup>[14]</sup>

這樣的作法與諸如聚樂邦等專業遊戲團隊不同,因為儘管都是戶外實境遊戲,但是後者的目標是讓參與者透過遊戲進行文史導覽與認識社會議題,簡言之較側重於營造社區。而我們還試圖藉此引發社羣關係的聯結,簡言之還包括營造社羣,為社區的持續發展培力更多的在地動能。這樣的用意也能夠與另外兩重向度的行動相互結合,畢竟,主觀生命的表意與客觀空間的活化,倘若缺乏在地社羣的共學共作,行動的效果將備受限制。

由此可知,三重向度的行動各自獨立卻也相互呼應,這意味著舊城的再造活化單單仰賴某一向度的行動努力皆有其極限。主觀生命的表意、客觀空間的活化、社羣關係的聯結,三重向度的分進合擊,將可望具體塑造出舊城區的生活趣味與生活美學。劇場展演做為遊戲、空間創藝做為遊戲、以及議題式實境遊戲,皆希望將人們帶入遊戲中,讓人們願意從個人的視域中走出來,跟不同生命的視域、不同空間的視域、不同社會議題的視域產生交流。呼應陳東升所謂「強互惠的」(strong reciprocal)社會行動者的主張,也就是並非純粹自利取向、而是注重公共福祉的行動者(陳東升 2012)。這種行動者往往不是自發生成,而是社會建構的。也因此,本文主張透過遊戲,做為建構遊戲參與者之公共性與共同感的可能方法,也就是透過遊戲,引發個人視域與公共視域的對話融合。相對於強調具有思維深度之理性論辯的社會實踐策略,本研究無意在舊城區既有的歷史文化厚度中再添重量,而希望能夠運用更輕鬆愉悅的實踐方式,試驗不一樣的可能性。

## 代結語

本研究介紹東海大學人文創新與社會實踐計畫在臺中市舊城區的行動

歷程。研究方法採用參與式行動研究，文中闡述東海人社團隊如何從原初問題意識與行動規畫出發，展開初步實際行動，在行動過程中對場域現狀有更多理解、從而在反思過程中改變原初想法，並以新的視野看待舊城區的現狀並想像其可能。也就是說，不再試圖透過引入人潮和錢潮來解決城鎮的空洞化，或是設法讓舊城區從沒落重返繁華，而是選擇透過藝術、從而發展出「遊戲作為創生」的行動方案，活化在地的文史底蘊，再造舊城區的生活美學，創造新的生活理念與價值。因此行動方案也因應視野轉換、場域特性、合作夥伴，以及我們自己的反思不斷調整修正。

在此必須強調，上述描述的行動方案演變並不是一種線性發展，彷彿一個完成之後接續另一個新的，而是常常發生轉向、暫停、中止。<sup>[15]</sup> 不過再怎麼改變，總是在行動的路徑上有跡可循。從藝術走向遊戲，我們經歷的是場域帶給我們由內而外的啟發，而不是我們帶給場域由上而下的指導。在視域的不斷對望與融合的過程中，意義有如「存有的擴充」不斷變得更加豐富，我們也益發看見舊城區的社會文化底蘊。

透過「遊戲作為創生」此一行動方案，東海人社團隊得以更加全面回應臺中市舊城區觀察到的三大課題：主觀生命的表意、客觀空間的活化、以及特別是社羣關係的聯結，尤其是透過議題遊戲的設計與執行，不僅能夠營造社區，也能在過程中營造社羣，捲動社羣之間的協力共生。二〇一九年年底的「中區大作戰」，也引發了我們與議題社羣的後續合作。由於當時的參與者多半為青年，因此我們便試圖邀請大學生一同來設計她／他們也會感興趣的議題遊戲，甚至願意認識且走入舊城區（李晏佐 2020）。在二〇二〇年於東海大學開設課程「遊戲與社會」，就繼續與壹零玖伍文史工作室合作，與大學生一同設計以舊城區為主題的桌遊與實境遊戲。

此一創新實踐的構想仍處發展階段，其可行性仍需要經過具體實作的碰撞以及場域意見的回饋，才能在行動與反思的循環過程中有所成長，期盼能夠透過此一方法，為舊城區打造出一種更具趣味性的「真實烏托邦」。遊戲還在進行中，樂觀審慎，將是我們持之以恆的工作態度。

◎本文為科技部人文創新與社會實踐計畫「都市再生行動學院：社羣與社區協力下的都市再造與社會創新」(MOST 108-2420-H-029-002-HS2)部分研究成果。撰寫過程中曾獲故事組主責教師蔡奇璋與高禎臨、專任助理林韋錠與林喬心給予寫作建議。撰寫靈感來自與臺中市中區在地社羣（愛社享生活文化公司、熱吵民主協會、壹零玖伍文史工作室、大誠社區發展協會等）共作共學。本文曾發表於科技部「二〇一九新實踐暨臺日聯盟地方聯結與社會實踐研究國際研討會」，5 Sept. 2019。感謝三位匿名審查人批評指正，讓本文能夠以更好的面貌呈現。

## 註 釋

1. 據黃志政二〇一八年在《臺灣好新聞》的報導〈「看不見的工程」汗水下水道 臺中普及率六都倒數第二〉(www.taiwanhot.net/?p=631717)，臺中市公共汗水下水道接管率僅 16.77%。
2. 亦可參閱蘇庭玉的碩士論文，《人民的城市翻轉力：以臺中市中區為例》（中原大學室內設計學系，2014），頁 102。
3. 亦可參閱黃琬琇的碩士論文，《從公私協力夥伴關係探討臺中市中區發展》（國立中興大學國家政策與公共事務研究所，2014）。
4. 亦可參閱陳文哲的碩士論文，《社羣主義的都市再造：以臺中中區為場域的社會設計》（國立交通大學建築研究所，2017），頁 66, 80。
5. 系列報導可參閱網站《翻閱城事》(medium.com/@taichungflipping)。
6. 關於行動方案的詳細報導，「城市故事櫃」可參閱高禎臨在《新作坊》電子報發表的文章〈生活即藝術，日常作為展演：城市故事櫃的行動意義（上）〉(www.hisp.ntu.edu.tw/report\_paper?id=319)、〈生活即藝術，日常作為展演：城市故事櫃的行動意義（下）〉(www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/88/articles/323)。「舊城有藝事」則參閱高禎臨在《新作坊》電子報發表的文章〈舊城有藝事：城市空間意義的重新演繹〉(www.hisp.ntu.edu.tw/report\_paper?id=302)。
7. 以人文創新與社會實踐計畫為例，自二〇一三年起至今七年間，九個過往和當前執行的團隊，並未看見類似主題的行動方案。參閱計畫網站《新作坊》(www.hisp.ntu.edu.tw)。至於其他類似構想或部分運用，或可參閱例如國立政治大學的「轉注藝遊」計畫，曾運用遊戲在課程中拓展文學敘事的影響力；國立中山大學的「鹽埕生活實驗室」計畫，曾運用遊戲進行創業教育的探索。
8. 本文使用「原型」一詞，並非指稱遊戲先於藝術的起源性，而是借用遊戲來理解藝術的可類比性，也就是說，如果不容易思考關於藝術的審美經驗究竟所指為何，那麼借用更日常的遊戲經驗來思考或許是一種可能性。而這樣一種討論方式，是透過席勒與伽達瑪等人的相關論述來推展，

並非作者本人素樸且任意的主張。在本文的討論中，藝術與遊戲，概念上沒有誰先誰後、孰優孰劣的問題。但是在本團隊的工作經驗中，確實是先從戲劇這類藝術嘗試構思社會實踐，並在過程中逐步摸索發掘出遊戲的可能。

9. 亦可參考史鐵凡·休維爾(Stéphane Chauvier)，《甚麼是遊戲？》(*Qu'est-ce qu'un jeu?*) [2007]，蘇威任(譯)(臺北：開學文化，2016)。
10. 換言之，借用山崎亮的語言，如果本研究涉及的社區設計是「不造物的設計」或「以人的社會關係為優先的設計」，那麼與之相對的則是「造物的設計」或「以建築或景觀為優先的設計」。在理念邏輯上，兩者之間確實對立且各有側重，但本研究在此無意進行價值判斷，而只是說明行動策略選擇的差異。也因此，兩者在實際行動上並不必然互斥，而是可能在不同行動之間相輔相成。因為在此的取決判準不是理念上的孰優孰劣，而是場域的各自特性與實際需求。
11. 雖然本文從「藝術介入社區」發展出「遊戲作為創生」的行動方向，並且得以回應更多場域現狀。但這絕不是宣稱，藝術比起遊戲在概念上較具侷限性。重點在於，這是東海人社團隊在臺中市舊城區的工作現場，經過團隊原初規劃、初步行動執行、長時間實地觀察、隨後修正我們的看法，並且伴隨與在地夥伴的合作模式做調整，才會在實際的反思過程中發展出這樣的行動方案。因此，行動方案該如何發展與調整，沒有本質上的孰優孰劣，也無法輕易複製套用於他處，而是必須取決於團隊本身的特性以及場域的實際脈絡。
12. 當前關於「地方創生」一詞的使用，存在著多樣的意義指涉。除了有來自日本的增田寬也強調增加人口以避免地方消滅、木下齊強調創業經營以振興商圈經濟，臺灣當前的政策則希望透過振興弱勢偏鄉地區、吸引人口遷移以便紓壓六都。這一類的「地方創生」(area innovation、regional revitalization)較強調振興經濟的意涵。不同的是，更早之前來自美國的討論，亦有受珍·雅各對都市生活之觀察所啟發、強調透過社羣參與打造公共空間的「地方創生」(placemaking)。較之以振興經濟，這種觀點更有強調民主參與的社造意涵。本文論點較接近於後者，但並非著重於空間打造。
13. 劇場課程的紀錄片 ([www.facebook.com/TaichungFlipping/posts/1012060585825801](http://www.facebook.com/TaichungFlipping/posts/1012060585825801))。
14. 關於「中區大作戰」的行動方案報導，以及參與者的回饋，可參閱李晏佐在《新作坊》電子報發表的文章〈遊戲玩起來！：「中區大作戰」的作戰報告書(上)〉([www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/89/articles/326](http://www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/89/articles/326))、〈遊戲玩起來！：「中區大作戰」的作戰報告書(中)〉([www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/90/articles/333](http://www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/90/articles/333))、〈遊戲玩起來！：「中區大作戰」的作戰報告書(下)〉([www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/91/articles/336](http://www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/91/articles/336))。
15. 例如，社羣之間的協力共生，在二〇二〇年下半年又從議題遊戲轉回劇場展演，但這次不是以在地長者為主體的社區劇場，而是要讓同樣是在

舊城區生活與工作的青年成為劇場的主體，演出青年在舊城區的故事。至於議題遊戲的設計與執行，則有「遊戲與社會」課程的兩套遊戲成果繼續推動著。

## 徵引文獻

- Boal, Augusto[波瓦] (2000)《被壓迫者劇場》(*Theatre of the Oppressed*)[1979]。賴淑雅(譯)(臺北:揚智文化)。
- 陳東升(2012)〈社羣治理與社會創新〉。《臺灣社會學刊》no.49: 1-40。
- Csikszentmihalyi, Mihaly[米哈里·契克森米哈伊](2019)《心流：高手都在研究的最優體驗心理學》(*Flow: The Psychology of Optimal Experience*) [2007]。張瓊懿(譯)(新北市:行路出版)。
- 范雲(2010)〈說故事與民主討論：一個公民社會內部族羣對話論壇的分析〉。《臺灣民主季刊》7.1: 65-105。
- Gadamer, Hans-Georg (1990) *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik* (Tübingen: J.C.B. Mohr).
- 高紹誠(2019)《如何擾動派系政治？都市社區派系與「絆」的建立：臺中市中國柳川地區個案研究》，未出版碩士論文，東吳大學政治學系，臺北。
- 郭潔鈴(2017)〈這款桌遊讓爸爸和女兒聊天不再尷尬，因為多了一個新話題：女權〉。《社企流》，8 Dec. ([www.seinsights.asia/article/3290/3273/5224](http://www.seinsights.asia/article/3290/3273/5224))。
- 何定照(2019)〈社造再升級！鄭麗君：地方創生應注入社造概念〉。《聯合報》，14 Aug. ([www.gdi.org.tw/archives/8664](http://www.gdi.org.tw/archives/8664))。
- 洪欣慈(2018)〈整座城市都是我的遊樂場！「聚樂邦」實境遊戲，讓玩家從探險中瞭解社會議題〉。《社企流》，6 Dec. ([www.seinsights.asia/article/3290/3268/5900](http://www.seinsights.asia/article/3290/3268/5900))。
- 侯惠澤(2016)《遊戲式學習：啟動自學 X 喜樂協作，一起玩中學！》(臺北：親子天下)。
- 黃鐘山(2018)〈張花冠率團訪綠柳川 肯定中市府成功經驗〉。《自由時報》，6 Jul. ([news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/2480676](http://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/2480676))。
- Huizinga, Johan (1949) *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture* (London: Routledge & Kegan Paul).
- 蔣聆菁、劉俐君、鄭芊芷 (2018)〈認識歷史，就從生活的周遭開始：「進攻臺灣府」實境遊戲，帶孩子探索府城文化〉。《社企流》，23 Nov. ([www.seinsights.asia/article/3290/3274/5875](http://www.seinsights.asia/article/3290/3274/5875))。

- 蔣昕蓓、劉俐君、鄭芊芷 (2019)〈《抓誑新聞》帶你戰勝媒體巨獸 聰明看新聞〉。  
《社企流》，6 Feb. ([www.seinsights.asia/article/3290/3268/6069](http://www.seinsights.asia/article/3290/3268/6069))。
- 賴淑雅 (編) (2006)《區區一齣戲：社區劇場理念與實務手冊》(臺北：文建會)。
- Landreth, Garry L. [蘭爵斯] (2014)《遊戲治療：建立關係的藝術》(*Play Therapy: The Art of the Relationship*) [2002]。陳信昭等 (譯) (臺北：心理)。
- 理查 (2015)〈玩遊戲改變城市，居民就是規劃專家〉。《眼底城事》，27 Nov. ([eyesonplace.net/2015/11/27/532/](http://eyesonplace.net/2015/11/27/532/))。
- 李晏佐 (2020)。「遊戲玩起來！：「中區大作戰」的作戰報告書 (下)」。*《新作坊》*，  
電子報 vol.78: n. pag. ([www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/91/articles/336](http://www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/91/articles/336))。
- 李晏佐、林裔心 (2019)〈社羣如何動起來？：論臺中市區「社羣小聚」遊戲化的觀察與反思〉。*《二〇一九年臺中學國際研討會論文集》* (臺中：臺中市  
政府研究發展考核委員會)，135-148。
- 李玉華 (編譯) (2018)〈走出家門就能玩！街道遊戲(street play)的十大好處〉。  
《眼底城事》，30 Jul. ([eyesonplace.net/2018/07/30/8521/](http://eyesonplace.net/2018/07/30/8521/))。
- 連振佑 (2019)〈撐開公共／空間的縫隙：社羣營造，營造社區〉。侯志仁 (編)：  
《反造城市：非典型都市規劃術》(新北市：左岸文化)，174-193。
- 廖桂賢 (2018)〈不只是親水：以「生態復育」恢復河川生命力〉。*《聯合新聞網·  
鳴人堂》*，18 Apr. ([opinion.udn.com/opinion/story/8048/3091852](http://opinion.udn.com/opinion/story/8048/3091852))。
- 林冠吟 (2017)〈「當小學生握有核武，會是甚麼樣子？」玩轉學校推「世界和平  
遊戲」，讓孩子從中學習國際議題〉。*《社企流》*，12 Jan. ([www.seinsights.asia/article/3290/3268/4592](http://www.seinsights.asia/article/3290/3268/4592))。
- 盧金足 (2018)〈臺中綠川、柳川整治奏效 舊城新生現商機〉。*《中時電子報》*，  
9 May ([www.chinatimes.com/realtimenews/20180509001621-260405?chdtv](http://www.chinatimes.com/realtimenews/20180509001621-260405?chdtv))。
- 盧金足 (2019)〈迪士尼吸睛又吸金！臺中車站周邊 5 萬人朝聖帶動商機〉。*《中  
時電子報》*，9 Dec. ([www.chinatimes.com/realtimenews/20191209002388-260415?chdtv](http://www.chinatimes.com/realtimenews/20191209002388-260415?chdtv))。
- 木下齊 (2017)《地方創生：小型城鎮、商店街、返鄉青年的創業 10 條鐵則》。  
張佩瑩 (譯) (新北市：不二家)。
- Orr, John (2017) “Magical Bridge Playground coming to Rengstorff Park.” *The Mercury News*, 28 Dec. ([www.mercurynews.com/2017/12/28/magical-bridge-playground-coming-to-rengstorff-park](http://www.mercurynews.com/2017/12/28/magical-bridge-playground-coming-to-rengstorff-park)).
- Passion (2019)〈一盒《Kóng Sǎnn Siâu》桌遊，換臺語永流傳〉。*《羣眾觀點》*，  
2 Apr. ([crowdwatch.tw/post/3925](http://crowdwatch.tw/post/3925))。
- Peters, Adele (2019) “These board games play out how climate change will reshape our cities.” *Fast Company*, 21 Mar. ([www.fastcompany.com/90323110/these](http://www.fastcompany.com/90323110/these)).

- board-games-play-out-how-climate-change-will-reshape-our-cities).
- 邱莉玲(2019)〈文化部一年三億 重新定義社造〉。《工商時報》，15 Aug. (ctee.com.tw/news/industry/132207.html)。
- Roeser, Haley (2016) “Fold-Up Playgrounds For Limitless Fun.” *Pop-up City*, 16 June (popucity.net/fold-up-playgrounds-for-limitless-fun).
- Schiller, Johann Christoph Friedrich von[弗里德里希·席勒](2018)《美育書簡：席勒論美與人性》(*Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*)[1981]。謝宛真(譯)(臺北：商周)。
- 山崎亮(2015)《社區設計：重新思考「社區」定義，不只設計空間，更要設計「人與人之間的聯結」》。莊雅琇(譯)(臺北：臉譜)。
- 山崎亮(2018)《社區設計的時代：用「不造物的設計」概念打造二十一世紀理想社會，全面探究社區設計的工作奧義、設計總體方針，以及如何與社羣團體培養合作默契》。莊雅琇(譯)(臺北：臉譜)。
- 宋昀璐、葉思義(2004)《數位遊戲設計：遊戲設計知識全領域》(臺北：碁峯資訊)。
- Spariosu, Mihai I. (1989) *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse* (Ithaca, N.Y.: Cornell University Press).
- Suits, Bernard[伯爾納德·舒茲](2016)《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》(*The Grasshopper: Games, Life and Utopia*) [1978]。胡天玫、周育萍(譯)(臺北：心靈工坊)。
- 溫蒂(編譯)(2018)〈美國餐廳打造「身障友善遊樂空間」，讓所有孩子都能享受遊戲的樂趣〉。《社企流》，28 Aug. (www.seinsights.asia/article/3290/3274/5661)。
- 徐敏雄(2019)《藝術凝聚社區：營造艋舺社區博物館之行動研究》。科技部專題研究計畫成果報告書，計畫編號：MOST106-2410-H003-071-MY2 (www.grb.gov.tw/search/planDetail?id=12387203)。
- 許志斌(2015)《臺中舊市區都市型態與空洞化》，未出版碩士論文，東海大學建築學系，臺中。
- 楊弘任(2014)《社區如何動起來？：黑珍珠之鄉的派系、在地師傳與社區總體營造》。增訂版(新北市：羣學出版社)。
- 曾家祥(2018)〈臺中綠、柳川治理有成 邱鏡淳率團取經〉。《風傳媒》，5 Mar. (www.storm.mg/localarticle/406523)。
- 曾旭正(2012)〈當藝術走向社區：藝術與「社會／社區」互動的啟發〉。臺灣社會學年會暨國科會專題研究成果發表會。24 Nov. 東海大學社會學系、臺灣社會學會，臺中。
- 趙麗妍(2019)〈耶誕活動主打迪士尼 中市府：以國際知名度攬客〉。《中央通訊社》，12 Dec. (www.cna.com.tw/news/alog/201912120188.aspx)。

周郁凱(2017)《遊戲化實戰全書》(*Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*)[2016]。王鼎鈞(譯)(臺北:城邦)。

## WORKS CITED

- Boal Augusto (2000) *Bei yapozhe juchang (Theatre of the Oppressed)* [1979]. Trans. Lai Shuya (Taipei: Yang-Chih Book Co.).
- Chen Dongsheng (2012) “Shequn zhili yu shehui chuangxin” [Communitarian Governance and Social Innovation]. *Taiwanese Journal of Sociology*, no.49:1-40.
- Chou Yu-kai (2017) *Youxihua shizhan quanshu (Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards)* [2016]. Trans. Wang Dingjun (Taipei: Business Weekly Publications).
- Csikszentmihalyi, Mihaly (2019) *Flow: The Psychology of Optimal Experience* [2007]. Trans. Zhang Qiongyi (New Taipei City: Walk Publishing Co.).
- Fan Yun (2010) “Shuo gushi yu minzhu taolun: yige gongmin shehui neibu zuqun duihua luntan de fenxi” [Story-telling and Democratic Discussion: An Analysis of Ethnic Dialogue Workshop in Civil Society]. *Taiwan Democracy Quarterly*, no.7.1: 65-105.
- Gadamer, Hans-Georg (1990) *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik* (Tübingen: J.C.B. Mohr).
- Gao Shaocheng (2019) *Ruhe raodong paixi zhengzhi? Dushi shequ paixi yu “ban” de jianli: Taizhongshi zhongqu Liuchuan diqu gean yanjiu [Faction Politics and Kizuna in Urban Community-Case Study of LiuChuan Area in Taichung City Central District]*, Master thesis, Soochow University, Taipei.
- Guo Jieling (2017) “Zhekuan zhuoyou rang baba he nuer liaotian buzai ganga, yinwei duole yige xinhua: nuquan” [This board game take the awkwardness out from the talking between father and daughter because there’s a new topic: Women’s rights]. *Social Enterprise Insights*, 8 Dec. ([www.seinsights.asia/article/3290/3273/5224](http://www.seinsights.asia/article/3290/3273/5224)).
- He Dingzhao (2019) “Shezao zaishengji! Zheng Lijun: defang chuangsheng ying zhuru shezao gainian” [Social innovation upgrade! Cheng Li-chun: Placemaking should include the concept of social creation]. *United Daily News*, 14 Aug. ([www.gdi.org.tw/archives/8664](http://www.gdi.org.tw/archives/8664)).
- Hong Xinci (2018) “Zhengzuo chengshi dushi wode youlechang! ‘julebang’ shijing youxi, rang wanjia cong tanxianzhong liaojie shehui yiti” [The whole city is my playground! “Clubon,” the reality game allows players to understand social issues through adventure] *Social Enterprise Insights*, 6 Dec. ([www.seinsights.asia/article/3290/3268/5900](http://www.seinsights.asia/article/3290/3268/5900)).

- Hou Huize (2016) *Youxishi xuexi: Qidong zixue X xiyue xiezuo, yiqi wanzhongxue!* [Learning while Playing: Start Self Learning X Joyful Collaboration. Let's Learn and Play Together] (Taipei: Commonwealth Education Media and Publishing Co.).
- Huang Zhongshan (2018) "Zhang Huaguan shuaituan fang luliuchuan kending zhongshifu chenggong jingyan" [Chang Hua-kuan led a delegation to lu-chuan, liu-chuan and affirmed the success of Taichung Government]. *Liberty Times*, 6 Jul. ([news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/2480676](http://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/2480676)).
- Huizinga, Johan (1949) *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture* (London: Routledge & Kegan Paul).
- Jiang Xinqian, Liu Lijun & Zheng Qianzhi (2018) "Renshi lishi, jiucong shenghuo de zhouzao kaishi: 'Jingong Taiwanfu' shijing youxi dai haizi tansuo fucheng wenhua" [Knowing history beings at the life around: "Attacking Taiwan Prefecture" reality game takes children to explore the culture of Tainan]. *Social Enterprise Insights*, 23 Nov. ([www.seinsights.asia/article/3290/3274/5875](http://www.seinsights.asia/article/3290/3274/5875)).
- Jiang Xinqian, Liu Lijun & Zheng Qianzhi (2019) "Zhuakuang Xinwen daini zhansheng meiti jushou. Congming kan xinwen" [Crazy News Leads You to Defeat the Media Beast. Read the News Smartly]. *Social Enterprise Insights*, 6 Feb. ([www.seinsights.asia/article/3290/3268/6069](http://www.seinsights.asia/article/3290/3268/6069)).
- Kinoshita Hitoshi (2017) *Difang chuangsheng: Xiaoxing chengzhen, shangdianjie, fanxiang qingnian de chuanye shitiao tieze* [Placemaking: 10 Rules of Entrepreneurship for Small Towns, Shopping Streets and Returning Youths]. Trans. Zhang Peiying (New Taipei City: First Press Co.).
- Lai Shuya (ed.) (2006) *Ququ yichuxi: Shequ juchang linian yu shiwu shouce* [Only a Play: Philosophy of Community Theatre and Practice Manual] (Taipei: Council for Cultural Affairs).
- Landreth, Garry L. (2014) *Play Therapy: The Art of the Relationship* [2002]. Trans. Chen Xinzhao et al. (Taipei: Psychological Publishing Co.).
- Li Cha (2015) "Wan youxi gaibian chengshi, jumin jiushi guihua zhuanjia" [Playing games to change the city, residents are planning experts]. *Eyes on Place*, 27 Nov. ([eyesonplace.net/2015/11/27/532/](http://eyesonplace.net/2015/11/27/532/)).
- Li Yanzuo (2020) "Youxi wanqilai! zhongqu dazuo zhan de zuozhan baogaoshu (xia)" [Play the game!: Report on the Battle of Central District (III)]. *Newsletter of HISP*, vol.78: n. pag. ([www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/91/articles/336](http://www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/91/articles/336)).
- Li Yanzuo & Lin Yixin (2019) "Shequn ruhe dongqilai?: Lun Taizhongshi zhongqu 'shequn xiaoju' youxihua de guan cha yu fansi" [How to Make Communities Work?: Participatory Observations on Play at Community Gathering in Central District, Taichung City]. *Erling yijiu nian Taizhongxue guoji yantaohui lunwenji* [Proceedings of International Conference of Taichungology in 2019] (Taichung: Research, Development and Evaluation Commission of Taichung City Government).

- Li Yuhua (ed. & trans.)(2018) “Zouchu jiamen jiunengwan! jiedao youxi (street play) de shida haochu” [You can walk out the door and play! Top 10 benefits of street play]. *Eyes on Place*, 30 Jul. (eyesonplace.net/2018/07/30/8521/).
- Lian Zhenyou (2019) “Chengkai gonggong/kongjian de fengxi: shequn yingzao, yingzao shequ” [Seams of Possibilities: Community Building and the Making of Public Space]. Hou Zhiren (ed.): *Fanzao chengshi: Feidianxing dushi guihuashu* [City Remaking: Atypical Urban Planning in Taiwan] (New Taipei City: Rive Gauche Publishing House), 174-193.
- Liao Guixian (2018) “Bu zhishi qinshui: Yi ‘shengtai fuyu’ huifu hechuan shengmingli” [More than getting closer to water: Restore the vitality of rivers with “ecological restoration”]. *Opinion UDN*, 18 Apr. (opinion.udn.com/opinion/story/8048/3091852).
- Lin Guanyin (2017) “‘Dang xiaoxuesheng woyou hewu, huishi shenme yangzi?’ wanzhuan xuexiao tui ‘shijie heping youxi,’ rang haizi congzhong xuexi guoji yiti” [“What will it be like when elementary school students own nuclear weapons? Pley School launches “World Peace Game” to help children learn about international issues]. *Social Enterprise Insights*, 12 Jan. (www.seinsights.asia/article/3290/3268/4592).
- Lu Jinzu (2018) “Taizhong luchuan liuchuan zhengzhi zouxiao. Jiucheng xinsheng xian shangji” [The river improvement project of Lu-chuan and Liu-chuan in Taichung improved a lot. New business opportunities show up in old city]. *China Times*, 9 May (www.chinatimes.com/realtimenews/20180509001621-260405?chdtv).
- Lu Jinzu (2019) “Dishini xijing you xijin! Taizhong chezhan zhoubian wuwanren chaosheng daidong shangji” [Disney Attracts Attention and Money. Fifty Thousand People Come to Join the Ceremony and Bring Business Opportunities]. *China Times*, 9 Dec. (www.chinatimes.com/realtimenews/20191209002388-260415?chdtv).
- Orr, John (2017) “Magical Bridge Playground Coming to Rengstorff Park.” *The Mercury News*. 28 Dec. (www.mercurynews.com/2017/12/28/magical-bridge-playground-coming-to-rengstorff-park).
- Passion (2019) “Yihe Kóng Sǎn Siâu zhuoyou, huan taiyu yongliuchuan” [Kóng Sǎn Siâu, This Board Game to Exchange Taiwanese Language passing on forever]. *Crowd Watch*, 2 Apr. (crowdwatch.tw/post/3925).
- Peters, Adele (2019) “These board games play out how climate change will reshape our cities.” *Fast Company*, 21 Mar. (www.fastcompany.com/90323110/these-board-games-play-out-how-climate-change-will-reshape-our-cities).
- Qiu Liling (2019) “Wenhua bu yinian sanyi chongxin dingyi shezao” [The Ministry of Culture is spending three hundred million dollars a year to redefine community development]. *Commercial Times*, 15 Aug. (ctee.com.tw/news/industry/132207).
- Roeser, Haley (2016) “Fold-Up Playgrounds For Limitless Fun.” *Pop-up City*, 16

- June (popucity.net/fold-up-playgrounds-for-limitless-fun).
- Schiller, Johann Christoph Friedrich von (2018) *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen* [1981]. Trans. Xie Wanzhen (Taipei: Business Weekly Publications).
- Song Yunlu & Ye Siyi (2004) *Shuwei youxi sheji: Youxi sheji zhishi quanlingyu* [Digital Game Design: Knowledge of Game Design] (Taipei: GOTOP Publishing Co.).
- Spariosu, Mihai I. (1989) *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse* (Ithaca: Cornell University Press).
- Suits, Bernard (2016) *Zhameng: Youxi, shengming yu wutuobang* (*The Grasshopper : Games, Life and Utopia*) [1978]. Trans. Hu Tianmei & Zhou Yuping (Taipei: PsyGarden Publishing Co.).
- Wen Di (ed. & trans.)(2018) “Meiguo canting daza ‘shenzhang youshan youle kongjian’ rang suoyou haizi duneng xiangshou youxi de lequ” [American restaurant creates “handicap-friendly play space” so all kids can enjoy the fun]. *Social Enterprise Insights*, 28 Aug. ([www.seinsights.asia/article/3290/3274/5661](http://www.seinsights.asia/article/3290/3274/5661)).
- Xu Minxiong (2019) *Yishu ningju shequ: Yingzao Mengjia shequ bowuguan zhi xingdong yanjiu* [Community Building through Art: an Action Research on the Building of Monga Community Museum], Report of Research Projects, Project number: MOST106-2410-H003-071-MY2. ([www.grb.gov.tw/search/planDetail?id=12387203](http://www.grb.gov.tw/search/planDetail?id=12387203)).
- Xu Zhibin (2015) *Taizhong jiushiqu dushi xingtai yu kongdonghua* [Urban Form and Hollowness in Taichung Old Downtown], Master thesis, Tunghai University, Taichung.
- Yamazaki Ryo (2015) *Community Design: Rethinking the definition of “community,” design not only the space, but also the “human connections.”* Trans. Zhuang Yaxiu (Taipei: Faces Publishing Ltd.).
- Yamazaki Ryo (2018) *The Era of Community Design: To Build Up an Ideal Society of Twenty-first Century by Using the Concept of “Design Without Creation.” A Comprehensive Exploration of the Work of Community Design, the General Direction of Design, and How to Cultivate a Collaborative Relationship with Community Groups.* Trans. Zhuang Yaxiu (Taipei: Faces Publishing Ltd.).
- Yang Hongren (2014) *Shequ ruhe dongqilai? : Heizhenzhu zhixiang de paixi,zaidi shifu yu shequ zongti yingzao* [Making Community Work: A Case Study of Lin-Bien]. Revised and enlarged edition (New Taipei City: Socio Publishing Co.).
- Zeng Jiaxiang (2018) “Taizhong lu-chuan, liu-chuan zhili youcheng, Qiu Jingchun shuaituan qujing” [Taichung Lu-Chuan Canal and Liu-Chuan Canal have been successfully managed. Qiu Jingchun led a delegation to learn from the experience]. *The Storm Media*, 5 Mar. ([www.storm.mg/localarticle/406523](http://www.storm.mg/localarticle/406523)).
- Zeng Xuzheng (2012) “Dang yishu zouxiang shequ: yishu yu ‘shehui/shequ’ hudong de qifa” [When Art Goes to the Community: Inspiration for Art and “Social/Community” Interaction]. *Taiwan Sociological Association Annual*

*Meeting and Conference of MOST Project Research*. 24 Nov. Taiwan Sociological Association and Department of Sociology, Tunghai University, Taichung.  
Zhao Liyan (2019) “Yedan huodong zhuda dishini, Zhongshifu: Yi guoji zhimingdu lanke” [Christmas activities focus on Disney, Taichung City Hall: International visibility to attract customers]. *Central News Agency*, 12 Dec. ([www.cna.com.tw/news/alloc/201912120188.aspx](http://www.cna.com.tw/news/alloc/201912120188.aspx)).

## 摘 要

東海大學人文創新與社會實踐計畫團隊，面對臺中市舊城區的衰落與空洞化，嘗試提出促進其活化再生的創新實踐。對此，本研究提出「遊戲作為創生」此一行動方案作為舊城區活化再生的另類可能，針對主觀生命的表意、客觀空間的活化、以及社羣關係的聯結三重向度，構思在地行動的具體內容。為了試驗此一構想的可能性，本研究透過三個向度提出相應的具體行動，並在行動過程中不斷檢視與反思其中的可能與侷限，為日後舊城區的創新實踐提供更多思考。

關鍵詞：遊戲、藝術介入、人文創新與社會實踐

## Play as Innovation

LEE Yen-tso  
Tunghai University

### ABSTRACT

This article attempts to discuss how questions such as the renaissance of the old downtown possible? In addition to promoting population growth and local industrial revitalization, are there alternatives to community building of Taichung city? Based on the “Humanity Innovation and Social Practice” project from Tunghai University, involving governmental agencies, NGO groups, and local residents, we gradually explored and developed a socially innovative action plan: “play as innovation,” in response to the current three major issues of the old downtown from our thick descriptions: the performance of subjective life (role play), the activation of objective space (dis-play), and the reconstruction of community solidarity (game play).

KEYWORDS: play/game, art invention, Humanity Innovation and Social Practice