

東海大學人文創新
與社會實踐計畫

2020.10.26

當我們玩在一起



大學與場域中在地組織合作的成效、困境及解決方式

李晏佐 博士後研究員
林喬心 專任助理



大綱

一、場域、議題、方法 對象

二、「玩」在一起：我們與社群之間

三、反思與結語





一、場域、議題、方法、對象



1-1 場域




臺中市中區（舊城區）
一平方公里
仍是商業地帶



1-2 議題

 初始研究議題：

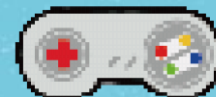
從空間規劃、產業發展、**社會互動**三面向促進舊城活化

 初始困境認知：中區的空洞化


政治經濟重心的轉移

2015年市府青創政策（針對空間改造與創新創業培育）

2016-2017年 **議題社群** 大量湧現（最多曾到20個以上）

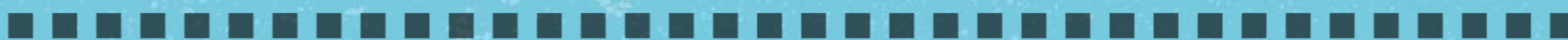


1-3 方法

 「讓社區動起來」的關鍵環節：**社群**

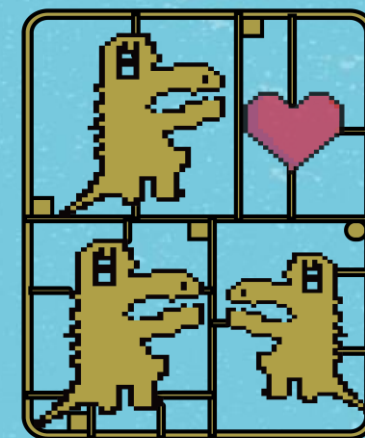
 初始設定方法：**社群主義的都市再造**

「嘗試建立一種集群眾智慧的都市再造方法，透過串聯不同的社群組織，試圖使都市再造，成為涵蓋多個社會議題與產業結構的社會設計。」（陳文哲，2017）



1-4 對象

議題多、人數少：包括老屋活化、河川生態、地方文史、聲音採集、市場田調、東南亞移民工、參與式預算、塗鴉藝術、無家者培力等等。議題相近者容易競爭資源，議題相異者不易關切彼此。除單打獨鬥者之外，團隊規模平均約三人





非傳統、非虛擬：不太依附地方既有勢力，不會只在虛擬世界行動

個體性強、資源有限：帶有特定理想者往往有其堅毅性格，不輕易妥協。需仰賴大量計畫與業務支持，多數另有專職工作維生



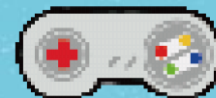
現實是……瘋狂多重宇宙

 2018年下半年進入場域之後：
發現活躍的社群越來越少；對合作的想像有落差

 「社群組」的工作目標是什麼？
地緣性還是議題性？社團、組織、店家？
青年、中年、高齡？
議題倡議、創新創業、文史復興？

 團隊與場域在想像與期待上的落差：
培力或被培力、追求成果或建立關係、投入實作或發展論述

莫非這就是
人社計畫的日常...





二、「玩」在一起：我們與社群之間



2-1 社群之外的**觀察者** (看著社群做)



外部困境：

目標群體從廣義社群聚焦於「青年」社群（理論面與現實面）；
青年議題社群的處境



行動調整：

參與式的觀察（盤點、訪談）

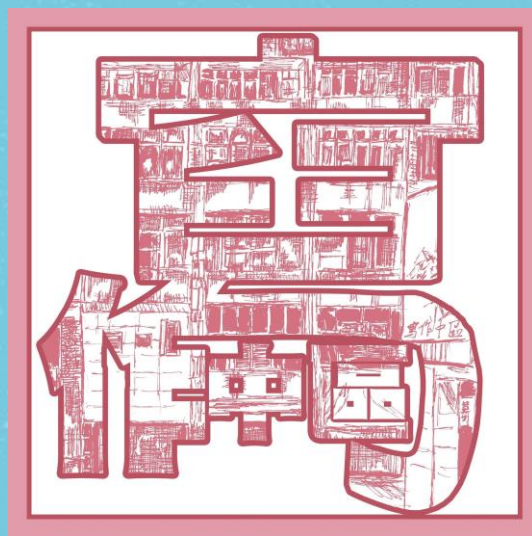
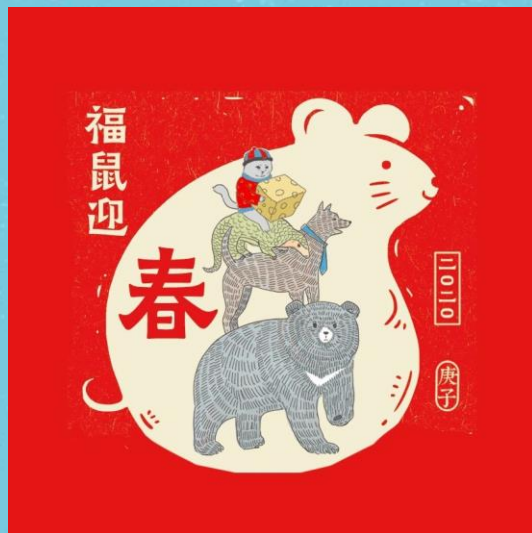


評估：


合作群體與原先期待的落差；參與而非行動，相互理解有限




合作社群一瞥



2-2 社群之外的行動者 (對著社群做)

 內部困境：
「社群組」的成果壓力

 行動調整：
社群小聚（非工作任務導向、重建互信情感關係、邀請制為主、發現遊戲的重要性）；團隊內部重整（社群組與劇場組整併）

 評估：
有效促進社群情感連結，社群願意幫東海說話，可進一步嘗試合作





社群
1. 相親相愛
2. 要溫柔
3. 要有羞恥心
(中區社群小聚基本公約)



透過遊戲，強化社群連結

Hi, 韋錠!



2-3 社群之外的合作者 (與社群一起做)



困境：外部困境依舊



行動調整：

中區大作戰 (不只是參與社群的行動，而是要試著跟 / 讓社群一起行動)



評估：

有效試驗社群合作的可能性。但議題太多不夠深入，社群太忙參與有限，對東海的認識仍有限 (為什麼不主動)

團隊的遊戲準備不足，團隊內部跨組合作有限

NO~~~~





透過遊戲，讓社群嘗試合作

YA~~~~



透過遊戲，讓社區看見社群





「水果忍者」遊戲，學習公民溝通
協力單位：熱吵民主、愛社享

「感受二市力」遊戲，思考合作經濟
協力單位：寫作中區



「黝脈小偵探」遊戲，認識文資保存
協力單位：黝脈咖啡



「東協走步玩」遊戲，體驗移工人生
協力單位：1095



2-4 社群之間的學習者 (向社群學習)



外部困境與內部困境：

青年社群生存困境；疫情衝擊；

團隊內部跨組合作有限



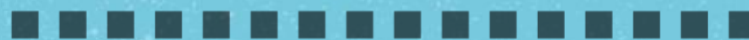
行動調整：

從場域回到校園，開設課程「遊戲與社會」，探索自己的行動主題（無家者、二市場），深化跨組合作；並向有經驗的社群學習如何發展遊戲



評估：

社群在現實上需要更多的合作，疫情衝擊反而引發更多合作思考；透過具體行動讓社群認識東海，更多元地擾動社區



無家者主題

協力單位：看見台中城、1095

課程成果：實境遊戲「友豪人生」

實際運用：2020/08/24投入長春社區，接觸長春社區發展協會，強化信任與合作關係



Hi, 琪毓, 惠中!



二市場主題

協力單位：寫作中區、1095

課程成果：桌上遊戲「二市場風雲」

實際應用：2020/09/27投入二市場，接觸二市場管理單位，重建與管理室的合作關係



Hi, 俐慧老師、彥霖!



2-5 社群之內的共創者 (與社群共學共創)



困境：

面對與社群合作的社區行動所產生的非預期後果



行動調整：

兩套遊戲成果逐步運用在社區，以此成果發展與社群之間更多合作



評估：

捲入更多社群參與，被社群更為對等接納；情感連結的階段性任務告一段落，透過更多行動 **（社群劇場）** 與社群一起面對社區議題





三、反思與結語

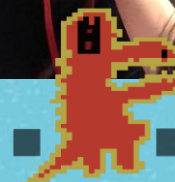


3-1 與在地組織合作的成效

 **【社群做為先進】** 向社群學習，發展
創新行動方案

發展「遊戲做為創生」的行動方案，多方
轉化既有研究成果，試驗社會實踐的不同
可能

but 仍需評估遊戲方式在各種不同社會議
題的適用性



 **【社群做為中介】** 與社群合作，在社區
拓展和建立互信關係

陸續與越來越多社群建立合作，將行動
能量擴散至社區（大誠社區、長春社區）
與校園

but 社區有事就會「想到」我們





【社群做為同伴】 為社群發聲，共同學習，展現自己的主體性

理解社群的現實處境，透過更多行動重建或實現青年議題社群的主體性，共同想像舊城區的更好面貌

but 必須思考如何在舊城區讓差異共存



3-2 結語

研究角色的彈性轉換

與社群的互動中，大學研究團隊學習身分扮演的非線性切換
(觀察者、行動者、合作者、學習者、共創者、．．．)





研究主題的不斷探索：看見「差異」的社群主義

橋接社區社群：與社群一起深耕社區

永續團結合作：與社群一起探索合作的模式

尋求差異共存：讓社區看見社群的主體性



THANK
YOU



當我們玩在一起



大學與場域中在地組織合作的成效、困境及解決方式

李晏佐 博士後研究員
林裔心 專任助理



東海大學人文創新與社會實踐計畫

2020.10.26