

轉譯實踐節奏：以東海大學人社計畫 「第二市場超時空包裹」 AR 建置及應用行動為例*

余炘倫、陳珈汝**

摘要

本文定位為經驗分析研究，試圖結合列斐伏爾的節奏分析方法（Rhythmanalysis）及行動者網絡理論的「轉譯」（translation）概念作為分析框架，探究大學社會實踐團隊如何通過擴增實境技術（AR）來轉譯地方的社會記憶與文化，以整合大學、傳統市場店家、小學，及地方圖書館等不同單位的利益關懷與日常生活節奏，促成相互之間的合作網絡，共同保存傳統市場的社會記憶並創生其當代價值。為達致上述目標，本文以 2022 年東海人社團隊的「第二市場超時空包裹」AR 遊戲為研究對象，通過觀察與訪談各組織、單位相關人員的行動與想法，探究不同時間節奏的

* 本文初稿曾發表於 2022 年 9 月 29 日「第四屆新實踐暨臺日大學地方連結與社會實踐聯盟國際研討會」。撰寫與修改期間承蒙臺東大學師範學院休閒事業管理碩士在職專班李晏佐助理教授、嘉義大學數位學習設計與管理學系鄭朝陽助理教授，以及兩位匿名評審提供寶貴修改建議，為筆者帶來不少思考上的啟發，謹表謝忱。同時，特別感謝國科會人文創新與社會實踐計畫「都市再生行動學院——社群與社區協力下的都市再造與社會創新」（MOST110-2420-H-029-002-HS4）補助執行經費、前東海大學人社計畫團隊研究助理林心乙協助執行相關計畫及收集資料。

** 余炘倫，國立臺灣大學社會學系博士後研究員；通訊作者，
E-mail: sakimitama.yo@gmail.com
陳珈汝，吾島文化有限公司創辦人。

組織如何通過自身對技術物的使用調合與其他組織的相異節奏，並因此形成共同的行動網絡。

在此脈絡下，相較於過去大學社區實踐著重「轉譯敘事內容與個體權益關懷」，本文強調「轉譯節奏」的重要性，認為 AR 技術作為轉譯過程的「中央網絡」，其成功關鍵不僅在建立不同利益關懷與物質條件的組織之間的等價關係能力（capacity），更重要的是，要能調合相互之間的節奏差異，使其形成一致的運動節奏，否則其間的行動網絡無法成形。

關鍵詞：節奏分析方法、轉譯、大學社會實踐、擴增實境技術（AR）、傳統市場創生

一、前言

2018年7月至2022年6月間，東海大學承接科技部¹「人文創新與社會實踐計畫」，以臺中市舊城區為計畫執行場域，並以「藝術介入社區營造」作為方法，陪伴地方社區組織、店家攤商、議題工作者，和青年社群，共同發想、執行一系列具有社會創新意義的行動方案，期使大學團隊與地方社群能夠共同構築可持續發展、穩定而有韌性的社會生態系統，活化區域內沒落的社會、經濟與文化發展。為達致計畫目標，東海大學依據地方產業、人文生態，及區域議題特色，籌組校內跨領域執行團隊（下稱東海人社團隊），並藉由學術、地方社群網絡的連結，建立東海大學與地方社群之間的伙伴關係，探索大學從事地方創生的策略與方法。

在此脈絡下，筆者於2021年9月進入東海人社團隊擔任博士後研究員，主要在臺中市第二公有市場（下稱第二市場）從事市場創生相關工作。在認識、陪伴市場店家和地方組織的過程中，試圖與其開展一系列共同實作計畫，引介大學資源，協助店家、地方組織、市場內的社群伙伴探索臺灣傳統市場的文化價值，並通過串聯店家／社群，完成傳統市場文化的現代價值創新，促成以市場為軸心的臺中舊城區地方創生願景。

與市場店家接觸、互動的過程中，筆者感受到大學團隊與地方社群之間的衝突往往聚焦於「時間」的層次上。「沒有時間」是店家拒絕與東海人社團隊合作的常見說辭：「我沒有時間啦，你們去找別人」、「我很忙，沒空參加你們的活動」、「我要做生意，哪有時間去參加」等說法²屢見不鮮。然而，如若店家的開

1 現已更名為國家科學及技術委員會，簡稱國科會。

2 以上說法引用自筆者的田野筆記。

店時間與市場管理室或自治會³舉辦的活動（如元宵節包湯圓、中元普度等節慶、宗教祭儀）相互衝突時，店家卻往往主動休市或另請人看顧店面／攤位以參加相關活動。因此，每每聽到店家回應「沒有時間」時，往往讓筆者與團隊伙伴感到疑惑，無法掌握此說辭的背後指涉的真正意涵是如表面所言，因為生意忙碌而抽不出時間，抑或是無意參與活動的推託之辭。

同時，在與地方社群共同發展行動方案的歷程中，筆者與團隊也發現，當前第二市場內不論何種型態的攤商，普遍都對世代接班、數位轉型等問題感到焦慮。特別是，當過去外出闖蕩的年輕一代想要回到市場接手長輩的事業時，遇到的第一個問題往往是必須重新調適自身的「生活節奏」，來適應傳統市場消費者慣習的「消費節奏」。若年輕一代除了接掌市場攤位，還持續在外地經營其他事業，則需要找到調適異質節奏的「媒介物」，以整合市場與外地其他事業彼此相異甚至互斥的運行節奏。在此狀況下，要如何避免「節奏紊亂」（arrhythmia），就是這些回來接班的「市場二代」初期必須面對的問題。

基於上述經驗，筆者與團隊伙伴在市場舉辦活動時，往往會事先留意店家的營業節奏，試圖找到適合所有目標參與者的「共同時間」，或是試圖探索如何利用空間或物質作為整合時間的媒介物。一方面排除「沒有時間」的藉口，另一方面也希望藉此讓不同產業、世代、階級身分的在地居民，通過共同參與「主題型社群」的活動，加深與「地緣型社群／社區」的連結，提高其參與地方事務的興趣與動機（寬裕介，2022：205-207）。在探索店

3 第二市場屬公有市場，受經濟部《零售市場管理條例》約束，其直屬單位臺中市政府經濟發展局於市場內設立管理委員會，也就是攤商們口中的「管理室」。同時，攤商也組成自治組織（第二公有零售市場自治會），執行市場相關管理事項，以維護環境衛生、公共秩序及公用設施。

家／社群時間節奏的過程中，筆者逐漸發現，所謂「沒有時間」的說辭背後，不一定是單純「時間點」上的衝突，其背後還包括了許多地方隱而未顯的日常生活運作脈絡。

首先，店家所指稱的「沒有時間」不只指涉「營業時間點」，還包括了與上、下游互動／配合的社會節奏律動、地方的宗教祭祀時間，以及依照開店時間而來的必要整備／休息時間。因此，在東海人社團隊協調店家時間的過程中，如若僅以「避開營業時間」作為解決時間衝突的唯一判準，往往會讓團隊將「時間」視為市場店家無意參與活動的託辭。

再者，所謂「沒有時間」往往不僅涉及個別營業攤商／產業中不同時間節奏之間的衝突，還包括因為習慣的空間秩序被外來團隊／人員干擾而出現的「節奏紊亂」現象。當東海人社團隊使用市場空間舉辦活動或進行文史導覽時，時常會干擾、阻礙店家或消費者熟悉的空間使用習慣，而導致日常的時間節奏感知因慣習空間被干擾而出現紊亂。例如，曾有店家在導覽活動後向筆者反映，在停止營業的下午休息時間，怎麼還會出現整團的觀光客（而非消費者）在市場內來回走動，甚至不解筆者為何會以「帶觀光客到店內消費」作為誘因，希望該店家日後願意一起參與相關活動。因此，「沒有時間」的說辭背後，除了無意參與活動之外，更多是攤商試圖表達不希望習慣的時空秩序被干擾的想法。

與此同時，隨著計畫進程的推展，筆者與東海人社團隊於計畫後期除了與第二市場內的社群組織、店家、攤商共同協作，推動市場創生運動之外，還希望能以人社計畫作為平台，以異托邦（heterotopia）概念來重新連接臺中市舊城區內相互異質且不交流的社會規則與資源，構築新的社會關係網絡（Foucault and Miskowicz, 1986）。因此，如何通過東海人社團隊的媒合，讓市

場攤商／店家能夠與在地學校、圖書館等單位進行跨域合作，建立市場與其他地方生活基礎設施的連結，便成為東海人社團隊在計畫後期不斷思考的問題。而此問題同樣涉及到地方生活網絡中不同單位、組織之間的時間與空間節奏規律調適問題。也就是說，對東海人社團隊而言，除了建立不同利益關懷、行動目標，與物質條件的人員／組織之間的等價關係能力（capacity），以促成相互之間的交流與連結之外，還必須創造特定的「技術物」來介入與調合不同時間節奏的人員／組織，使其形成一致的時間與空間實踐節奏，如此方得以促成異質而原子化的人員／組織形成共同的行動網絡。

在此背景下，筆者與東海人社團隊市場組伙伴於 2021 年 10 月起，基於過去在市場所採集到的店家故事，於第二市場建置團隊自行開發的「第二市場超時空包裹」擴增實境（Augmented Reality，下稱 AR）導覽遊戲平台，嘗試以 AR 所創造出來的虛擬空間作為「技術物」，打破物理空間與時間的限制，讓店家的故事與東海人社團隊的市場創生願景在不影響店家、地方既有節奏前提下，得以相互串聯。同時，東海人社團隊也嘗試以此「技術物」連結臺中市舊城區內的其他組織：臺中教育大學實驗小學（下稱中教大實小）與臺中市圖書館中區分館（下稱中區圖書館），希望通過與外部組織的合作，讓第二市場的店家故事與其中彰顯的傳統市場文化得以與外部更大的社會網絡相互連結，達致地方創生願景。

基於對此過程的觀察與思考，並進一步探究 AR 技術在地方創生運動中所扮演的節奏調節與社群連結功能，本文將以列斐伏爾的「節奏分析方法」（Rhythmanlysis）與行動者網絡理論（Actor-Network Theory，下稱 ANT）所涉及的「轉譯」

(translation) 概念作為分析框架，來探究東海人社團隊於第二市場所建置的「第二市場超時空包裹」AR 遊戲如何調適內、外部地方社群不同使用者／單位之間的節奏差異，使其找到相互嵌入的連結點，達致轉譯在地文化及相互合作的可能性。

二、分析框架：節奏分析方法與節奏「轉譯」

涂爾幹在《宗教生活的基本形式》一書中主張，神聖與世俗的區分是作為社會共同體其中一種表現形式的宗教最基本的構成要件，而此區分必須以時間、空間等社會物 (social things) 作為媒介。以時間為例，透過節慶活動與特殊節日中反覆且不同於日常生活實踐的儀式舉動，人們得以區分日常生活時間與神聖的節慶時間，並漸次喚醒彼此身上的集體情感，達致共同體所欲求的狂歡／神聖狀態。對涂爾幹而言，社會行動的「起始—重複—結束」週期與規律劃設出了日常生活時間與節慶時間的邊界，因此，「我們只能在區分動作 (的動態變化) 時，才能理解時間的概念。」(Durkheim, 1995: 9, 括號內容為筆者所加) 而日曆作為社會時間節奏的象徵／媒介物，則進一步約束社會成員集體於特定日期、時間從事儀式舉動的一致性，從而保證共同體社會實踐的規律：「日曆表達了集體活動的節奏，同時它的功能是確保這些活動的規律性。」(Durkheim, 1995: 10)

涂爾幹之後，列斐伏爾進一步發展出更為具體的節奏分析方法，試圖通過比較不同社會身分的人群在物理時間中運動的速度或節拍 (tempo) 差異，來理解特定空間中所開展的社會關係。涂爾幹與列斐伏爾都認為，時間必須放在特定的物理空間與社會關係中才能得到充份的理解，反之，空間與社會關係的形構過程

也必須在特定的時間節奏下才得以完成（Durkheim, 1995: 8-11; Lefebvre and Régulier, 2004a: 87-88）。

具體而言，列斐伏爾（Lefebvre 2004: 15; 2019: 647; Lefebvre and Régulier, 2004a: 88）主張，每個時間、地點，和能量消耗的互動過程中都存在著節奏，而節奏分析方法就是要在特定區域的社會活動進行序列中，找到重複過程中存在的運動與差異，以探究這些活動所開展的「時間性」（temporality）⁴，進而理解空間與社會關係的本質。如同涂爾幹闡述的「社會事實」（social fact），列斐伏爾認為，當人們正活在節奏中（lived rhythm）時，節奏本身是無法被分析的，因此，分析節奏必須跳脫出節奏，將其視為外在於個體的事物，透過與其他節奏的比較，或是在既有節奏規律產生紊亂時才能達致。

據此，列斐伏爾（Lefebvre and Régulier, 2004a: 90-91）進一步主張，節奏意謂著重複，宇宙運行（如季節）、生物生長（如物候變化），以及社會生產的進程都在各自的週期內重複，並且相互影響，構成日常生活的社會行動節奏。而其中存在著兩種重複的類型：「週期性重複」（cyclical repetition）與「線性重複」

4 所謂「時間性」指的是讓某一個特定的時間觀得以成立的特質（朱啓華，2000），也就是以某一個時間點（當下）的狀態為基準所開展出來關於「過去」與「未來」的意義及其間的時空位置結構。「時間性」是理解現代哲學重要的概念之一，從古到今許多哲學家均對此概念提出自身的解釋，受限於筆者能力及文章篇幅，無法在此一一說明，但筆者認為，海德格（Martin Heidegger）的證譯方式較符合列斐伏爾在此處的論述脈絡。對海德格而言，當下「此在」（Dasein，此時此地的存有）的存有結構讓「將來情境」（Zu-künftigkeit）中的「此在」不斷地「返回到自身來」，進而，相對於未來而言，讓此在以「曾經是」（gewesend）的存在方式將「當前」活出來。也就是說，未來必須鋪陳出一個向「此在」自我敞開的情境，才有可能讓「過去」從中湧現（宋灝，2020）。如以此觀點來詮釋列斐伏爾此處提及的「時間性」，可將其理解為：節奏分析師（rhythmalalyst）通過分析社會活動中「運動」與「差異」的重複規律，掌握「未來情境」中的此在如何在特定的時間節奏／結構下不斷「回到當下自身」，進而得以理解當下的「此在」所欲追求的社會空間與關係樣態。

(linear repetition)。「週期性重複」探究的是在行動自身運作的週期內沒有「生成變化」(becoming)的「回歸重複」(returning)規律，例如潮汐、日夜交替，或現代十二進制的時間計算標準。相對而言，「線性重複」則透過連貫事物或再生產相同現象的方式來定義自身，通常源自於人類的社會活動，例如生活於特定社會結構中的個體在固定的社會節奏下「再生產」(reproduce)同一的(identical)社會現象或節慶活動，從而達致(becomes)社會集體所欲求的理想圖式(scheme)，或是資本主義社會的勞動階級在重複而同一的生產過程中完成社會所理想的經濟生產模式(Lefebvre and Régulier, 2004a: 90; 2004b: 73-74)。

上述「週期性重複」與「線性重複」雖然各自擁有不同的特質，但彼此交疊共構，組成特定區域的日常生活秩序。因此，如若以節奏分析作為比較研究方法來探究不同主體／區域／社會間的日常生活秩序，就能找出它們相互之間的關係模式，進而理解空間與人、人與人之間的互動關係。

舉例來說，列斐伏爾在〈地中海城市節奏隨筆〉一文中，便試圖以節奏分析方法來梳理地中海沿岸各城市的歷史發展規律與日常生活特質。他發現，相較於世界其他地區的海岸城市，地中海沿岸城市的「週期性循環」並未受到潮汐現象(月亮週期)的影響，因此，以太陽週期為主導的社會活動便成為此區域主要的生活方式，進而讓此區域更早發展出較為明顯的現代城市生活特徵。與此同時，地中海沿岸各城市的生活並非同質的，歐、亞、非三洲的地中海沿岸城市在種族、歷史、文化和宗教等方面均存在明顯差異，因此，以「線性重複」的特徵來說，相較於生活在北歐「城市」中的人們總是被網綁在社區共同體和憲章之下，形成較為同質的社會生活節奏；地中海沿岸各「城邦」(city

state) 人們的生活總是在不同的氏族與部落所形成的政治權力之間妥協，搖擺於民主與獨裁的政體之間，呈現「複合節奏」(polyrhythm) 或「紊亂節奏」(arrhythmia) 的生活方式。以上述觀察作為例證，列斐伏爾主張，每一個社會的、集體的運行節奏都是由人類群體加諸於自身的聯盟形式 (forms of alliances) 所決定的 (Lefebvre and Régulier, 2004a: 91-92, 94)。

在此脈絡下，為了進一步闡述社會成員／行動者與外在自然、社會環境之間的節奏互動過程，列斐伏爾 (Lefebvre, 2004: 39-40) 也提出了「馴從」(dressage) 的概念。此概念源自於馴馬術，指涉騎師通過不斷重複的練習過程，將自身從教練處學習到的知識、價值與思想內化於自身，並通過身體實踐，讓身體與馬匹的行動節奏得以同步，其過程涉及了講師—騎師—馬匹三者之間的節奏平衡過程。換言之，列斐伏爾將「馴從」視為一種訓練身體去調適某個外在的特定節奏，使其保持行動者理想的狀態，以進行表演，滿足社會期待的過程。而不同領域的學者也在此定義下，進一步針對舞蹈 (Hensely, 2010)、騎馬 (Evans and Franklin, 2010)、馬拉松 (Edensor and Larsen, 2018)、散步購物 (Kärrholm, 2009; Wunderlich, 2008; Vergunst, 2010)，甚至參加生態旅遊遊客的睡眠行為 (Rantala and Valtonen, 2014) 等社會活動進行節奏分析，展示社會行動者如何將自身所從事活動的節奏屬性內化於身體中，以調合、適應自身與外在環境的節奏差異，進而讓自身與地方產生聯結。

然而，對列斐伏爾而言，此「馴從」的過程往往帶著暴力、扭曲身體的經驗，也因此反映了外在的自然／社會結構秩序對個體能動性的限制與影響。一如列斐伏爾 (Lefebvre, 2004: 39) 所言：

進入一個社會、群體或國族就是接受【被教導】的價值觀，透過（社會期待的）正確途徑來掌握（地方）技藝（learn a trade），但也意味著要【扭曲】自己去適應其方式。也就是：馴從。人類像動物一樣馴從自己【自我修煉】。他們學會了自我控制。馴從可以做到很深入：達到呼吸、動作、性行為等層面（的節奏同步）。它基於重複。⁵

除了透過自我扭曲的馴從策略來調適個體自身與外部自然／社會節奏的差異之外，列斐伏爾也提出另一個讓個體得以發揮能動性的節奏調適策略：通過對空間的改造或經由物的中介，來調節個體所感知的外在節奏差異，使其得以適應多重節奏的秩序，進而促成某種多元和諧的社會關係樣態形成。列斐伏爾以法國地中海城市馬賽的聖夏爾車站（Gare de Marseille-Saint-Charles）空間設計為例來說明：旅客到達聖夏爾車站後，往往必須逐步走下宏偉而漫長的階梯才得以進入臨海的下城區。⁶ 因此，階梯不單單只是聖夏爾車站的門面，同時也扮演著「過渡節奏」的功能，讓旅客在沿階逐步下降的過程中，在身體及意識上由丘陵／上城現代街區的行動節奏過渡到海洋／下城舊街區的節奏（Lefebvre and Régulier, 2004a: 97）。

通過「物的調節」來讓個體逐漸適應於相異節奏的社會空間，列斐伏爾將此過程稱之為「過渡」（transition）。事實上，對列斐伏爾而言，「物」的存在本身就帶著特定的「節奏」，因此，

5 中括號【……】裡的内容為原文内容，小括號（……）裡的内容為筆者補充之内容。

6 馬賽位於地中海北岸的山谷之間，市區西部臨海，北、東、南三面環山。而聖夏爾車站則位於市區北方的山丘上，是一個盡頭式車站，僅東北方有鐵路連接。旅客到站後，必須經由車站門前 15.5 公尺高、104 階的樓梯才得以進入臨海的「下城區」。

藉由物所帶入的新節奏，使得既有空間結構中的自然／社會關係節奏受到干擾，進而讓個體得以發揮能動性，降低空間結構對個體行動節奏的影響，使其逐漸適應、融入一個新的時空結構之中。

在此脈絡下，除了針對個別社會身分的群體進行節奏分析之外，節奏分析師也必須解釋物在時空秩序中所涉及的「現在」（present）與「存在」（presence）狀態。所謂「現在」，是一種在特定時間點、瞬間的存在狀態，而「存在」則是一種帶有節奏的、持續的狀態，包含了該物在時間變化過程中（包括過去、現在和未來）所出現的所有狀態。也就是說，事物作為一種存在的表現形式，必須要藉由引入節奏才能確立自身的「存在」。因此，列斐伏爾主張，節奏分析師必須解釋物／個體在時間序列的行動過程中，如何在一定的節奏進程中逐漸改變自身的存在狀態（包括物／個體自身的物理／生理狀態、感知、情感、文化樣態等），以理解物／個體如何被安置進「現在」的時空脈絡中（Lefebvre, 2004: 23）。

然而，列斐伏爾所言的「過渡」僅僅涉及個體在兩個相異節奏的空間中轉換的可能性，並未進一步討論生活在同一空間中的不同社會身分社群如何通過「物」的調節來達成一致或互補的行動節奏，甚至達成共同行動，完成個體所欲求的理想社會關係「網絡」。這也就是說，以「物」作為社會空間與社會關係的調節媒介，其意義層次遠比列斐伏爾所想像的更加豐富。筆者認為，如果以 ANT 理論談及的「轉譯」（translation）概念來詮釋列斐伏爾所說的「過渡」，將能更完整地闡述「物」在節奏調節過程中扮演的角色。

Bruno Latour（2016）以巴士德（Louis Pasteur）研究炭疽病疫苗的例子，開啟了行動者網絡理論的研究先河。在巴士德的

例子裡，Latour 同樣在思考異質且不同社會身分的社群如何通過實驗室內外空間的位移來創造意義與權力的位移，進而形成一致的網絡關係，達成不同利益主體合作的可能性。在此思維下，Latour 主張，行動者之間各自相異的利益關懷必須經過轉譯（translation）才能讓其他行動者界定並認可自身的利益關懷，進而形成一致的行動網絡。一如 Latour（2007: 228, 233）在〈給我一個實驗室，我將舉起全世界〉一文中所言：

就像所有的轉譯一樣，在不同的翻譯版本之間都不免有一個實際的移位與間隙。想直接對付炭疽病嗎？那你就得先繞道巴士德實驗室所有的那條路上。炭疽病現在是位於高等師範學院裡了……如今巴士德能夠有效地吸引大家的興趣，是因為他先將實驗室搬到了農場，之後再由農場搬回實驗室。在此雙向運動中，巴士德藉由操弄一個新物質，而學到了嶄新的實用性知識。這個重要的新物質就是高純度的細菌。（粗體為筆者所加）

Latour 認為，在研究炭疽病疫苗的過程中，實驗室成敗的關鍵在於讓自身攫取一個獨特的相對位置，使其複製出看似只會發生於外在世界的現象，然後再反過來，將看似只發生在實驗室內部的現象推廣到外面所有的農場（Latour, 2007: 240）。然而，他沒有注意到的是，如果以時間而非空間的視角來看，這個相對位置事實上正是座落於製造疫苗的節奏過程中某一個特定時間位置上。他所說的「由外在（農場）、內在（實驗室），然後再到外在（實驗室之外的社會）」（Latour, 2007: 240）的行動者網絡構築進程就是一個節奏運動的過程，試圖透過疫苗／技術物的介入，調適炭疽病所帶來的紊亂節奏，讓農場重新回歸本來的生產時間秩序。因此，其順序只能是「外—內—外」而非「內—外—內」或其他組合方式。

甚至可以說，實驗中的疫苗本身就是帶著節奏的「調合物」，通過實驗設計來縮短／調節病毒生長與擴散的週期，進而在內、外的位移過程中，調節不同組織（實驗室、農場、行政部門等）應對炭疽病所產生的紊亂節奏，進而讓炭疽病毒得以在疫苗生產的節奏運動下被收編至農場與資本生產秩序的結構之中。以此觀之，空間與時間（作為涂爾幹所說的「社會物」）在轉譯過程中也扮演著重要的角色：藉由物的介入來促成時間與空間的相互轉換、調節，並因此連結生活於不同空間的行動者，達成一致的網絡關係，形塑出個體所欲求的節奏秩序。而上述物的介入過程，正是促成不同利益關懷與物質條件的組織／主體之間等價關係能力的重要條件之一。

除了 Latour 外，Callon（1984）也以 1970 年代三位法國科學家引進日本海扇貝的養殖技術到法國的過程為例，來解釋關於「轉譯」的節奏過程。他區分出轉譯的五個關鍵過程：問題呈現、利益賦予、徵召、動員，及異議。Callon 認為，在海扇貝、科學家、漁民代表、農業署官員所構成的行動者網絡中，所有行動者都身處於不斷轉譯與被轉譯的過程當中，惟有各方行動者不斷努力地把其他行動者的問題和興趣用自己的語言轉譯出來，才能使被轉譯者滿意於進入網絡後的轉變，從而讓行動者的網絡得以成形。

然而，Callon 對轉譯的詮釋僅止於探究不同社會身分的行動者如何透過論述上的轉譯／調節達成一致的網絡關係，卻忽略了「空間轉換」與「時間節奏」在其中扮演的角色。以海扇貝研究為例，Callon 並未將這些異質的行動者置放於各自的運動／生活空間中來思考問題，也並未考慮「轉譯論述」所創造出來的計畫運動節奏如何促使生活於不同節奏空間的行動者形成一致的運動網絡。例如：生活於日、法兩地的海扇貝各自因為潮汐與地形所

構成的生長與環境適應節奏、兩地漁民因文化習慣與物質技術條件而構成的養殖工作節奏、政府部門年度的預算安排與計畫執行節奏、實驗室內的實驗期程節奏等。因此，與其說是因為論述轉譯無法滿足各方行動者的利益，導致無法達成一致的決議，毋寧說是因為各方的行動節奏無法藉由論述得到適當的調適。

在此脈絡下，本文定位為經驗分析研究，透過結合列斐伏爾節奏分析方法與 ANT 的轉譯概念作為分析框架，來觀察東海人社團隊所開發的技術物：「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲如何發揮節奏調適／過渡的平台作用，讓第二市場內部營業性質殊異的店家與市場外部的東海人社團隊、小學，及地區圖書館等異質主體得以形成一致的時間與空間實踐節奏。再更進一步而言，通過分析相關經驗，本文試圖梳理大學社會實踐團隊如何藉由技術物的設計來創造出一個不需要扭曲自身時間節奏與行動利益／目標的「節奏轉譯」策略，讓自身與其實踐場域／地方不同社會身分的主體可以藉由此技術物所創造出來的彈性「空間」來調節彼此之間的時間節奏差異，進而建立相互之間的合作網絡，共同投入地方創生運動。

三、實施過程與研究方法

為探究大學社會實踐團隊如何以 AR 技術物為媒介，透過相關的應用行動介入並調整地方空間中異質的社會關係節奏，筆者與東海人社團隊的伙伴基於過去的田野調查和對地方的了解，挑選五家開店節奏殊異、營業性質完全不同的店家／店舖，於 2021 年 11 月至 2022 年 1 月間，經由半結構式訪談來了解店家老闆／老闆娘的生命故事、開店節奏，以及店舖的發展和變遷歷史。接

著，由東海人社團隊研究助理、本文第二作者陳珈汝與其東海大學創藝學院碩士班的同學提供美術、技術協助，將田野訪談資料與第二市場的獨特空間環境和歷史文化轉譯為 AR 導覽遊戲「第二市場超時空包裹」。該遊戲自 2022 年 3 月起開放給參與的五間店家／店舖使用，其負責人如表 1 所列：

表 1 參與「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲的五間店家介紹

店家	店舖性質	負責人／採訪對象
中興西服／ SPOT 衝浪教室／ 臺中市新富町 地方創生協會	已歇業西服店／苗栗 竹南假日之森衝浪基 地城中教室／協會	王志平，中興西服店第二代／ 店面出租人／藥商公司業務
		Tony（化名），市場已歇業雜 貨店（位於中興西服店隔壁） 第二代／中興西服店過世裁縫 乾兒子／中興西服店承租人／ 苗栗竹南假日之森衝浪基地負 責人／臺中市新富町地方創生 協會理事長
促咪塔羅工作室	塔羅牌占卜、身心靈 療癒	小薰（化名），第二市場滷肉 飯攤商第二代媳婦／東海大學 博士班學生
大家來食品百貨	日本進口商品雜貨	王錦雲，第二市場食堂第三代 老闆娘（接手後改經營日本進 口商品）
金金肉舖	豬肉舖	阿姨（化名），店舖老闆娘
宏仁製麵	麵條製作	蔡大哥（化名），店舖第三代 經營者

（余忻倫整理）

遊戲透過在五間店家／店舖門口設置 QR Code 的方式建立虛實整合且相互串聯的 AR 遊戲平台，讓實地造訪第二市場的消費者、觀光客、地方居民，或文化探索者等不同社會身分的空間使用者能夠通過自身的智慧型手機隨時連結進入虛擬的 AR 遊戲介面，與各店家虛擬空間中的人物互動，並依遊戲任務要求探索第二市場的實體物理空間，藉由「外（市場物理空間）—內（遊戲虛擬空間）—外（帶著虛擬遊戲任務而去探索的市場物理空間）」的物理—虛擬空間轉換與整合，讓玩家不僅藉由虛擬空間了解過去市場的樣貌，補足當代物理空間中失落的地景，也同時藉由玩家自身在物理空間中的觀察與互動，促使其思考傳統市場在現代社會發展過程中所面臨的問題與應當保存的價值。

同時，作為東海人社團隊用以調節地方節奏的「實驗物」，「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲除開放予第二市場店家、消費者、觀光客使用外，東海人社團隊也主動與中教大實小和中區圖書館洽談合作，將該遊戲分別嵌入（embed）五年級資優班的田野調查課程，以及地方圖書館的年度主題策展活動中。在擔任中教大實小田野調查課的協力教師與中區圖書館臺灣閱讀節主題展覽協作人員的期間，也以參與式觀察作為研究方法，藉由與小學教師、學生，以及地方圖書館主任、工作人員的協作與互動，記錄其行為、習慣和遊戲介面操作模式。

在此脈絡下，本文主要以五家參與店家／店舖、中教大實小資優班師生，和中區圖書館策展工作人員為研究對象。一方面，筆者與東海人社團隊的伙伴於 110 學年度第二學期（2022 年 2-6 月）帶領中教大實小五名五年級資優班學生以「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲為媒介，進行第二市場的空間調查與店家訪

談，並協助修課學生於 2022 年 6 月 29 日舉辦成果發表會，讓學生在課程的空間調查基礎上提出各自的第二市場開店計畫，並闡述其開設店家如何促成市場的文化創生。同時，發表會也邀請參與遊戲的五位店家和東海大學工業設計系李俐慧副教授講評。另一方面，筆者與東海人社團隊的伙伴也協助中區圖書館策劃臺灣閱讀節及市場繪本展，並於 2022 年 10 月 16 日帶領中區圖書館所號召的親子社群，以 AR 導覽遊戲為媒介，進入第二市場進行走讀，探索第二市場的空間結構，並與店家互動。

最後，2022 年 7 至 10 月間，隨著各行動的進程發展，筆者與東海人社團隊伙伴也以半結構訪談的方式訪問中教大實小羅佳羚老師（田野調查課之任課教師）、中區圖書館陳秀真主任、參與遊戲的五家店家老闆／老闆娘（如上表 1 所列），了解他們在操作遊戲過程中所遭遇的問題與心得體會，並探詢他們的使用經驗，確認作為節奏調適技術物的遊戲平台，是否能夠協助使用者／店家串聯外部的社群、組織或單位，促成共同合作的可能性。

值得一提的是，因為東海大學人社計畫期程於 2022 年 6 月 30 日結束，而筆者也隨即離開計畫實踐場域，轉赴臺北工作。即使計畫結束後筆者與東海人社團隊的部分伙伴仍持續協助地方店家、組織應用相關技術，或在既有基礎上開發可自行維護、修改的遊戲介面，⁷但仍無法完整地就後續發展過程及應用成效進行更

7 就筆者所知，以 AR 遊戲作為調適地方異質節奏的想法，以及「第二市場超時空包裹」AR 遊戲的介面、視覺元素至今仍為地方不同單位所應用。例如，中興西服 / SPOT 衝浪教室的店主 Tony 在本文第二作者陳珈汝的協助下，另行開發「慢魚海岸：AR 漫遊趣」虛擬實境遊戲，向遊客介紹竹南海岸的海洋知識與地方漁業文化，並以此作為培訓海洋教育導覽志工的工具，解決 Tony 在臺中與苗栗間的節奏衝突問題。未來此遊戲將試圖進一步與「第二市場超時空包裹」AR 遊戲相互連結，進行更大尺度的節奏調適實驗；此外，中教大實小負責田野調查課的羅佳羚老師在計畫結束後，也嘗試將「第二市場超時空包裹」AR 遊戲引介予臺中市的其他小學，作為小學冬令營課程活動之一。

深入的參與和研究。因此，本文對於 AR 遊戲作為節奏調適技術物的觀察與分析僅止於了解該技術在轉譯、調適異質行動者「行動節奏」過程中所扮演的機制與作用，無法深入了解 AR 技術物如何進一步協助使用者塑造對地方時間、空間的「地方感」(sense of place)。因此，關於 AR 技術如何協助異質社會身分的行動者領會地方空間中政治權力互動、情感依存、地方知識、社會／文化體驗等地景意義，有待後續研究持續推進。

四、節奏分析視角下的市場店家與「第二市場超時空包裹」AR 建置行動

(一) 「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲內容介紹

遊戲的主、支線劇情均來自東海人社團隊在第二市場進行田野調查所採集到的故事。許多店家在受訪的過程中都曾表示，郵差送信時往往會因為不熟悉第二市場特殊的空間格局而迷路。因此，遊戲設定讓玩家擔任送包裹而迷路的郵差，從任一家有設置遊戲 QR Code 的店家開始，玩家必須依循手機遊戲介面的地圖指示，在第二市場的實體空間沿路尋找 QR Code，掃瞄進入店家專屬的 AR 空間，了解店家故事與店內的歷史物件，並與物理空間中的店鋪物件、人物互動。同時，透過虛擬—物理空間的互動了解店鋪的歷史故事與店家的生命經驗後，玩家必須在第二市場的物理空間中完成遊戲指定的挑戰任務，以錄製聲音、繪畫，或文字紀錄的方式回傳至後台儲存空間，協助市場內不同產業的店家解決他們所關心的問題，並獲取遞送包裹路線的線索。每完成一個關卡玩家可以得到一枚徽章，作為過關證明。

若玩家無法一次完成所有關卡，可以藉由查閱徽章及相關紀錄來掌握過去的遊戲進度，並於下次造訪第二市場時再接續進行遊戲。如此設計下，玩家不僅可以按自己的時間節奏來認識第二市場，也會在不同的造訪時間發現市場在不同日期、時段下會展現不同的開店節奏與面貌，增添遊戲多樣的體驗感。從店家的角度來看，因為店舖的歷史故事以及店家的生命故事可以經由 AR 虛擬空間中的人物代為表達，因此不必刻意配合東海人社團隊或其他文史導覽單位的活動。當玩家於開店期間在店門口闖關時，店家可以有機會以 AR 遊戲作為媒介來與玩家進行實體互動。如若玩家於休息期間造訪店家，除了仍舊可以透過 AR 空間體驗店家的歷史記憶及店內的空間氛圍外，也同時可以藉遊戲任務的指示，探索第二市場內相同主題的內容，並體驗相關氛圍。

遊戲最終，收集到所有徽章後，玩家會被導引至第二市場的歷史建築六角樓，並通過掃瞄現場的 QR Code 在虛擬空間中打開「超時空包裹」，釋放塵封的歷史記憶，讓闖關過程中曾出現過的人物、物件與故事再次出現，象徵「打開塵封空間將歷史記憶還予社會」。此遊戲所涉及的店家、劇情故事，及關卡任務列表說明如下：

表 2 「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲涉及店家及劇情

店家	劇情故事	關卡任務
中興西服 SPOT 衝浪教室 × 臺中市新富町 地方創生協會	店主 Tony（第二代）：我是在市場長大的小孩，之前中興西服店的阿桑總是很照顧我，我都跑來這邊吃早餐，和朋友捉迷藏的時候，也愛躲在他打版衣服的大桌子下面，他那時還會做好西裝寄到日本客人那邊呢！現在我將這房子重新整修，保留了他的記憶。這裡充滿著	Tony 想要記錄市場珍貴的記憶，珍藏市場的美好，請與 Tony 或附近的店家聊聊天，寫下你在市場觀察到了什麼故事並畫下市場記憶中的畫面吧！

	人情故事，真希望好好整理故事。你若再問我包裹是寄給誰的，也許當你整理市場故事時，會給你線索。	
促咪塔羅 工作室	店家小薰：在市場裡創業是我的挑戰與夢想，我喜歡傾聽人們的心情和人生故事，占卜是我幫助別人的方法，歡迎來到我的塔羅牌占卜空間。你在找包裹嗎？跟我說說你的創業心法，也許能給我我知道包裹主人在哪裡工作的靈感。	若市場能成為你工作的地方，你想做什麼？請寫下來或畫下來，我會為你占卜適不適合。
大家來 食品百貨	店家阿嬤：現在所在的地方以前是供應批發商人、攤位店家的早餐店，我是第三代的老闆娘。我接手之後，把攤位變成日本進口雜貨的專賣店，以前這邊前面就是批發魚貨的地方，凌晨 3、4 點進貨魚、水果的商人進貨後都騎腳踏車來我們這排吃早點，充滿著熱鬧的聲音，市場的聲音也有了轉變啊！真擔心這裡的聲音會被遺忘啊！	阿嬤好像忘記了記憶中熟悉的聲音。請錄製你覺得珍貴的市場聲音，讓阿嬤聽聽是不是市場記憶中熟悉的聲音。
金金肉舖	肉舖老闆娘：一早我都用各種刀子來切豬肉，分成不同部位來販賣，客人若要用煎的豬排，我會先幫他打好準備好給他並教導他如何醃製，期待他用我的食材烹煮出家裡最愛的味道。這樣互相交流的服務比大型量販店還要有人情味。	市場裡有老闆處理食材的厲害技術與各種道具讓攤販能運用，例如刀具、磅秤、推車等，你觀察有什麼市場商家重要的技術與工具嗎？請畫下來。
宏仁製麵	製麵店老顧客：你知道這家製麵店做的麵條會供應給市場裡的小吃攤嗎？我總喜歡來這裡買手作的麵條，然後到蔬菜攤位買蘿蔔、番茄，回家熬湯烹煮湯麵。今天有點苦惱要為家人做些什麼料理。	請你幫他想想能在市場採買什麼食材來搭配麵條，又能烹煮什麼料理呢？請畫下來。

(陳珈汝整理)

(二) 轉譯視角下參與店家的營運節奏分析

進一步以節奏分析的角度來看，參與 AR 導覽遊戲行動的五間店家即使同樣位於第二市場的物理空間內，但因為涉及不同的產業形態，各自受到不同層次的自然循環節奏或市場之外其他組織／社群行動的既定節奏影響，導致這些店家各自在其日常營運的生活世界中，發展出截然不同的開店節奏。

以中興西服／新富町地方創生協會／SPOT 衝浪教室的店主 Tony 為例，他父親過去在第二市場中興西服店旁邊的店舖經營雜貨店，因此 Tony 從小就受到中興西服店老裁縫王亭的照顧，不僅常常在中興西服店玩捉迷藏，也每天在店裡跟著老裁縫、師傅們一起用餐，甚至認老裁縫為乾爹。後來 Tony 在苗栗縣竹南鎮經營 SPOT 衝浪俱樂部，並接待國內外的專業衝浪選手，在業內小有名氣。

Tony 於 2020 年左右舉家搬回第二市場，接手父親已歇業店舖空間的同時，為感念王亭老裁縫當年的照顧，也與其後代商議，承租下隔壁中興西服店的空間，整理老裁縫留在店內的遺物（如裁縫機、未出售的布料、布標、裁縫機、拷克機）、照片，並回復西服店過去的工作空間格局，以保留「傳統市場西服店」的歷史氛圍。同時，Tony 也將中興西服店作為「臺中市新富町地方創生協會」⁸（下稱新富町地方創生協會）的辦公室空間，希望藉此連結市場內、外部的組織團體與資源，共同創生傳統市場／第二市場。一如 Tony 在訪談中所言：

第二市場發展至今，坦白說過去的幾十年來，只有看到

⁸ 第二市場於 1917 年成立，因位於當時的新富町三丁目，因此被稱之為新富町市場。而 Tony 以「新富町」來為其成立的協會命名，是希望藉此找回、創生第二市場的歷史記憶。

媒體和公部門不斷地重複報導小吃的部分，這也是為什麼讓我一直在思考，過去撐起第二市場很重要的水果批發、日本（商品）委託行、雜貨糖果批發等現在鮮少被提起的背景，到底可以用什麼樣的方式呈現，並可以用新的商業模式再次創造一些價值，不管是在可量化的商業收益或是讓人走訪第二市場可以帶回的無形價值或感受。

（新富町地方創生協會的工作內容）包括像透過地方政府及外部團隊合作，一起向中央爭取來自不同部會的計畫，再把資源分享給在地不同屬性的團體來共同執行，這樣子雕塑出來的在地特色就會是延續當地的文化及歷史軌跡，再加上創新的元素。（括號內容為筆者所加）

為了同時照顧竹南衝浪基地與第二市場的衝浪教室，Tony 以中興西服／新富町地方創生協會的空間為媒介，試圖發展出一套可以整合兩地利益關懷的行動方案，以平衡他個人在兩個場域中遇到的節奏衝突。他試圖把第二市場中興西服／新富町地方創生協會的空間作為 SPOT 衝浪基地的城區教室，讓報名竹南衝浪課程的衝浪客到第二市場中興西服店的空間學習基本的衝浪原理與海洋保育課程，並同時參加新富町地方創生協會籌辦的導覽與介紹，認識第二市場與臺中舊城區的文化、歷史，並享用第二市場美食，帶動市場消費。其後，再帶衝浪客以火車、自行車、巴士等低碳旅行的交通工具到竹南的衝浪基地進行衝浪體驗。如此，藉由將竹南與臺中舊城區連結為「一日海洋生活圈」，來同時兼顧他在兩個不同地方空間中的產業經營，並以低碳、永續旅行的方式帶動兩地的地方創生：

這兩年我有在規劃一個臺中到竹南的海洋生活圈，利用大眾捷運的方式，也可以達到低碳旅遊的目的。這樣子的一個遊程，從臺中出發是容易的，因為我們的大眾捷運非常方便；在苗栗竹南這個地方，我就需要用了幾年的時間和公部門及民間討論以及創造合作模式。在去年成功爭取 Youbike，讓遊客可以從竹南火車站騎自行車到海邊，今年成功爭取到兩台幸福巴士，假日期間整點從竹南火車站免費載遊客到竹南各個景點以及海邊。這個概念這幾年在臺中也陸續有聽到民間或民意代表有提出舊城的旅遊巴士，但反而在交通相較方便的都會區這樣子的提案可能難度更高。

那麼這僅是針對一個臺中到竹南海洋生活圈交通的部分，在地我們就必須要跨足到海洋以外，和當地的文化團體、藝文團體、民間協會及公部門等再做其他的串聯。這幾年我在竹南的經驗發現，在做一個區域整體發展計畫之前，先把自己原本的專業領域和品項抽掉，盤點在地其他人的需求，如果能夠先符合絕大多數的在地需求，並且為其創造實際收益，最後再加上自己的訴求成為其中一部分，是成功很大的關鍵。

如以轉譯的理論來梳理 Tony 的想法，可以發現，Tony 試圖要把中興西服／新富町地方創生協會作為轉譯過程的「實驗室」，藉由海洋生活圈的論述先建立 SPOT 衝浪基地、第二市場店家、臺中市／苗栗縣政府、臺鐵、文化部等不同單位組織的利益關懷，使其得以形成共同的合作網絡，未來再進一步將其推廣到苗栗縣竹南鎮／臺中市舊城區的其他地區。然而，經過幾年的嘗試後，

這樣以空間連結來作為「轉譯實驗室」的嘗試卻失敗了，其原因恰恰在於這些不同組織單位的時間節奏無法被有效轉譯。例如，海邊的衝浪活動受到氣候（如冬季的東北季風）與月亮週期循環所帶來的自然潮汐影響，因此，臺中「城區衝浪教室」的安排必須依照竹南不同季節、不同時段的潮汐規律而訂，無法完全與衝浪客／遊客的日常生活節奏相互搭配。同時，Tony 也無法要求第二市場的店家、臺鐵、臺中市／苗栗縣政府的接駁交通時刻隨潮汐週期而變更。因此，在各方的時間節奏無法協調的情況下，Tony 最終仍舊必須切割自己的時間，通過自己在空檔時間竹南—臺中兩邊跑的方式來配合他在兩個場域的工作，或是在他離開第二市場的期間將 SPOT 衝浪教室的空間轉租予其他經營者，並委託租客協助處理、記錄協會相關事務。也因此，即使他在利益關懷與行動的目標理想上與東海人社團隊相互契合，卻往往因為時間無法配合而缺席活動。

與 Tony 相似，促咪塔羅工作室的店主小薰因為必須同時兼顧小孩上學、自己的博士班課業、夫家家族在第二市場的滷肉店營運節奏等多重社會生產的節奏影響而產生「節奏紊亂」的現象。其夫家家族在第二市場美食區經營滷肉飯攤位，為避免與同區其他滷肉飯攤商利益衝突，夫家經營的滷肉飯攤位有默契地僅經營上午 11 點至下午 7 點的時段，且週三固定休息。小薰結婚後，丈夫在家族的滷肉飯攤位工作，而小薰則在第二市場內承租一間店舖，開設塔羅牌工作室，一方面有個鄰近丈夫／夫家工作的空間，滷肉飯攤位忙碌時可以過去幫忙，另一方面也有個獨立的空間可以休息、照顧小孩，或作為小孩放學後的讀書空間。2022 年小薰考上了東海大學政治學系博士班，開始過著往返舊城區第二市場與大肚山東海大學的生活。在家庭照顧、學業、夫家工作三

條截然不同的社會生產節奏影響下，小薰的塔羅牌店無法發展出自主而獨立的營運節奏，只能採取「預約制」，讓客人來配合自己的時間。在此背景下，小薰自然也很難每次都配合東海人社團隊或其他店家的時間來參與活動。

相對於小薰的日常節奏受到社會生產節奏的限制，參與「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲的五家店家中，大家來食品百貨（日本進口商品雜貨店）與金金肉舖兩店家的日常營運節奏較多受到農曆運行節奏的限制。大家來食品百貨的老闆娘王錦雲女士是市場第三代媳婦，第一代與第二代店主原本開食堂，供應米、麵食予早期第二市場內批發市場⁹的採購商販。食堂必須配合市場的批發時間節奏，每天早上 5 點就必須準備開店。王錦雲女士認為太辛苦，因此，隨著批發市場逐漸遷移至別處，她決定收掉食堂，改開日本進口商品雜貨店。延續了第二市場「日本人的市場」風格（意指在早期日本商品進口量、種類稀少的年代，只有頗具資產的日本人才消費得起），王錦雲女士堅持不「跑單幫」，而是委由進口商透過官方管道進口好用但價格較高的食品、美妝以及日常生活用品。

當第二市場內的傳統市場功能隨著現代化的發展逐漸式微時，大家來食品百貨的主力消費者往往是年紀較高、過去曾以第二市場為主要生活消費場域，但目前已搬至其他區域的女性客戶。這些客戶的時間不受日常上班時間的限制，因此，以「日」為週期來看，「大家來食品百貨」可以維持與上班族同步的開店節奏：每天上午 8 點開始營業、下午 4 點休息，且憑藉著店舖就

9 第二市場在日治時期中期引入了當時全臺灣最早的冷凍系統，開始大量批發魚類海鮮和水果，相關服務戰後又轉型為中部地區最大的水果批發市場（陳毓婷，2020），地點大約在今天的中山路側。隨後因舊城區腹地太小，水果與海鮮批發市場陸續遷移至其他地區。

開在市場內的地利之便，老闆娘可以在市場內解決買菜、吃午餐的日常生活需求，維持與家庭一致的工作節奏。然而，因店裡不少商品屬於高單價的「禮品」，許多顧客會選在年節或節慶時分（如端午、中秋）前來採買，特別是春節期間，往往會有來臺中訪友、探親的顧客來第二市場觀光及採買年節禮盒。因此，以「年」為週期來看，大家來食品百貨的營運節奏必須配合農曆的節慶而行，每年僅休農曆正月初二一天，其他節慶時間均維持開業狀態。

而至今已營運 39 年的金金肉舖則是依時令差異，每天向臺中的肉品市場購買一（淡季，如夏季）至三（旺季，如春節、節假日、冬季）頭豬，再轉賣予早市的消費者。因主要顧客屬於上午前來傳統市場採購的消費者，因此每天上午 5 點開業，中午 11 點左右便休息。對於中午過後才進入第二市場的「觀光客消費者」而言，往往只看得到金金肉舖的店面，卻沒有機會看到其營業的狀況。

此外，金金肉舖的營業節奏依產業運作的節奏規律而行。臺中肉品市場僅做豬肉批發和運銷，豬肉來源主要向中南部的民間屠宰公司購買，而中南部民間屠宰的習慣是每週一及每年的清明節不殺豬，因此，即便第二市場已經由傳統市場轉型為觀光市場，為配合上游肉品市場的節奏，且不願意販賣隔天的冷凍豬肉，金金肉舖的營業節奏必須維持每週一和清明節不開店的慣習。

在此節奏下，東海人社團隊要與金金肉舖的老闆、老闆娘接洽並不容易。如下午時段前去拜訪，往往已經人去舖空；若於上午早市時段前去拜訪，則是遇到生意經營的高峰期，老闆、老闆娘忙著分切肉塊、做生意，「沒有時間」與團隊交談，僅能在午後整理物品的空檔進行交流，若想要邀請他們於下午休息時段進行訪談或參與活動的話，也必須提前邀約。

相對於金金肉舖的營運節奏較多受限於上游供應商的節奏限制，宏仁製麵的營運時間則較多取決於下游消費者需求的節奏與麵條的保鮮期限限制。宏仁製麵店的主要消費者是臺中市各地的麵攤。每日晚間，他們會在與下游麵攤共同的 LINE 群裡統計各攤隔天需要進貨的麵條種類、數量，以決定隔天的製麵量。因不少下游消費者是臺中各地早市內的麵攤，因此宏仁製麵店的師傅每天清晨 5 點便必須到店裡報到、開工，7 點之後再將新鮮製成的麵條以摩托車載送到各麵攤。¹⁰ 如當天有剩餘的麵條，則會於現場販售予第二市場傳統早市的消費者。一般而言，宏仁製麵店上午 11 點多便會售罄休息，但有時也會因為當日製作的麵條量尚有剩餘而賣到下午 3 點多。

同時，為了滿足製麵機器必須儘可能每天開機的養護需求，宏仁製麵店每週僅週日公休一天。此外，因老闆強調不添加防腐劑，麵條保鮮期限僅有三天，因此每年僅能於農曆年除夕、正月初一休業兩天，以滿足過年期間仍持續開業的下游攤商需求。在此脈絡下，如宏仁製麵店的老闆願意來參與東海人社團隊舉辦的活動，通常是週一至週六的下午時段。

通過對上述五家店家的日常運營節奏分析，可以發現，如若要在物理空間「徵召」上述五間店家共同參與導覽行動，所面臨的問題不單單是要通過行動內容的詮釋，將其各自的利益關懷轉譯為相互可理解，且具備共識的文本內容／媒介。更重要的是，要創造他們彼此之間能夠配合且相互一致的行動節奏，使其得以在共同的時間點行動。一如店家促咪塔羅工作室店主小薰所觀察的：

10 清晨 5 點開始工作是目前接班的第三代老闆調整後的開工時間。前兩代老闆經營時是清晨 3 點就開工，但隨著時代發展，近年已經無法找到願意在凌晨 3 點上工的師傅，因此第三代老闆接班後，與師傅協調改為 5 點開工。

……當然就是以我們來講可以說，哎呀，大家來啊，我們現在有活動啊，或者是我們可以一起來參與這個很大的事情（註：指東海人社團隊舉辦的活動）。但是說實在，對那些老攤或是其他餐飲，搞不好他們會覺得，哦，天哪，又要來，雖然我已經可以接受你們在裡面辦活動，但是你們一天到晚來亂（註：指打亂我的節奏），我們可能也會，就是會有一點討厭這樣的事情……（括號內容為筆者所加）

（三）AR 技術物所發揮的節奏調適機制

有鑑於上述市場不同店家營運節奏的衝突，東海團隊在設計「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲時，就以解決地方社群時間節奏不一致的問題為目的，試圖以虛擬、物理空間相互整合、互動的特質，為物理空間中存在的店舖及店家創造數位虛擬的空間及導覽人物來「爭取時間」，並以不受時間限制的「虛擬空間」為平台，讓參與遊戲設計與相關行動的五間店家得以在不過度調整自身開店／日常生活慣習行動節奏的前提下，開展共同的導覽行動，也同時得以在其開店的時間內以 AR 遊戲為媒介來創造與遊客／消費者互動、相互認識的機會，帶動更多不同社會身分、不同組織單位的個人或團體來創生第二市場的文史記憶與價值。如同小薰在訪談中對「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲所做出的評價：

如果（玩家與不同店家的節奏）被這個遊戲轉譯以後有什麼啟發？我覺得最重要的是，好像可以開發很多東西耶……比如說每個攤商都有傳統文化，或者大家的故事之類的，然後他（註：指玩家）可以根據自己的節奏在

同一個平台上學到那個攤商的故事……甚至說就再大一點，不是只有第二市場這（幾）個店，中區，或者整個臺中市，他都可以就是去把它規劃出來……就是你每天來，然後去了解一個東西（註：指店家的故事），然後你可以得到一個相應的網路上的獎勵，然後那個獎勵就是可以讓你就是再做別的事情，我覺得好像可以搞一個很大很大的東西。然後這個不只是可以加深認同市場，還可以加深認同在地，甚至連外地人都可以更加地了解我們在地東西……

……遊戲這個東西就是可以把他們（註：指玩家）的心帶到跟我們……中（生）一代的（店家），還有老一代是可以有聯繫，因為遊戲，我們（註：指玩家與店家）可以有個溝通的管道。而且這個遊戲又不難，我只是點進去看一下，我覺得這個是很棒的。這個發現是讓我覺得說，哦，對，我們可以用一個共同的東西去把這個（世代的）鴻溝替代掉……（括號內容為筆者所加）

也就是說，市場店家得以藉由 AR 技術超越物理時間的節奏協調、轉譯特性，在不影響既有節奏的前提下，與第二市場不同的店家及社群連結，創造彼此之間的合作韌性，共同投入社區導覽／地方創生運動。

同時，從上述五個關卡的劇情故事可以看出，遊戲劇情以傳統市場的感官經驗和歷史記憶為敘事核心，打開了一個串聯不同空間位置、不同營業性質店家之間共同的敘事空間，使雙方能夠形成一致的利益關懷網絡。然而，敘事空間中的利益關懷網絡串聯並不足以進一步促成雙方共同的「行動網絡」。相較過去於店

家門口擺放展示櫃、故事展板的行動模式，店家與外部協作團隊之間的的合作關係僅止於「允許」外部協作團隊設置故事櫃或說明展板，而未能形成後續效應。藉由 AR 手機遊戲的技術物介入，透過虛實交錯、整合、互動的空間穿梭過程及遊戲任務的搭配，AR 遊戲創造出不必刻意配合其他店家的時間節奏，便能與玩家（市場訪客）互動、交流的機會，得以向玩家傳達自身想表達的理念或故事。如此一來，店家在認同外部地方創生協作團隊（如東海人社團隊）所欲追求的市場創生願景之餘，更願意共同參與相關行動。一如促咪塔羅的店長小薰在接待中區圖書館 AR 遊戲的親子社群後就表示，AR 技術創造出了店家與玩家之間「有感的互動」：

AR 實境遊戲幫助的市場，誼，就是第一個像我們這邊，大概年輕人，就是很小的小朋友，大概是不會有認識（塔羅牌）的……（但是）我剛剛看到一群小朋友在玩（AR）遊戲的過程中在那邊喊「塔羅～」（他們）也不知道是什麼東西，但就是會進來體驗看看，了解一下。我覺得這個遊戲在的時候，它可以讓更小一點的人，小一點的小朋友，可以知道說，哦，原來市場還是很多元化，還是有很多有的沒有的，不是說啊，只有買菜買肉啊，吃吃東西，大家都好熱好熱呀，沒什麼就走了這樣子。（括號內容為筆者所加）

此外，AR 遊戲本身也是一種帶著自身節奏的技術物，引導玩家經由「掃描 QR Code → 與虛擬空間的人物、物件互動 → 對照現實空間地景 → 了解店家故事 → 得到任務提示 → 收集物理空間的店家故事或物件 → 完成任務 → 進入下一關」如此重複的節奏，在虛實空間的轉換過程中，調適自身與店家的節奏差異，實現共同

行動。一方面，玩家可以按照自己的節奏來決定要花多少時間探索虛擬空間中的物件，另一方面則可以在完成任務、與現實空間互動的過程中逐步從外來觀光客的行動節奏過渡到第二市場的運作節奏。

更重要的是，在觀察玩家的行動過程中，筆者也發現，通過虛擬與現實空間相互對照，以及完成任務的過程，玩家往往會將自身的生命經驗投射進遊戲內容中，一方面創造更多與店家交流的話題，另一方面也開創現實空間與其生命記憶空間相互交流的機會。一如中興西服店第二代王志平先生體驗遊戲後在訪談中所言：

……哎也要感謝○○○（註：指 Tony，中興西服店面承租者），如果他沒有善用這個機會（註：指邀請他回來體驗「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲）讓我這個哥哥回來這邊看一看，回憶一下以前生長的地方，以前恩惠我們那個長大的地方，可能我會對這邊慢慢慢慢的，會有一點淡……我曾經（在店裡）幫爸爸媽媽照了很多照片，然後偶爾做生意開車經過，我會停下腳步、會放空、會坐在那邊回想。現在看到遊戲裡面（虛擬空間中）重建的那些東西，就會思念（在店裡）跟爸爸的這一段時間，跟他是靠得那麼近……（如今）**景色依舊**，人兒已經不見了。（粗體與括號內容為筆者所加）

即便是 AR 及美術技術重建起來的虛擬空間，但對王志平先生來說，仍然是「如舊的景色」。這也就是說，AR 所創造出來的空間開創了一個玩家在過去的生命經驗或回憶可以投射的空間，而此空間同時融合了當下物理時間與個人生命記憶所開展的

時間敘事，進而鋪陳出一個向「此在」敞開的空間情境，不僅讓「過去」得以從中湧現，也進一步創造「向過去而生」的未來共同行動（地方產業、社會記憶創生）的可能。因此，即使王志平先生的「遊戲節奏」僅止於中興西服店，無意完成其他關卡的任務，藉由 AR 技術的協助，他仍然得以在個體生命經驗的促發下，創造未來參與地方創生行動的可能性。

五、市場與外部組織之間的「地方創生」行動節奏分析

（一）AR 遊戲作為中教大實小田野調查課的教材

除了希望藉由新的媒體體驗（AR 技術）讓相異店家得以調適的日常營運節奏、創造個體生命經驗朝向未來創生行動的網絡，以轉譯傳統市場豐富的文化樣貌之外，東海人社團隊也希望能夠進一步連結市場店家與地區的社群、地方基礎設施提供者，形成一致的合作網絡，共同發掘地方的社會記憶，共同展開地方創生行動。

在此想法下，東海人社團隊與中教大實小羅佳羚老師合作，於 2022 年 3 月 8 日進入中教大實小，為五年級資優班的學生講授田野調查技巧，並於 3 月 15、29 日，及 5 月 24 日的週二上午 8 至 10 點，帶領參與課程的五位學生到市場進行田野觀察與訪談。田野調查期間，參與的學生必須登入「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲的介面，了解店家故事、在虛擬空間中與 AR 人物、物件互動，並比較虛實空間的差異，最後再依遊戲的任務要求訪談其他店家。課程的進行節奏如表 3 所示：

表 3 2022 年中教大實小田野調查課程進行節奏

週次	事件	節奏循環 進程	重複過程中 產生的差異
1	開學、了解課程內容與目標	建立先備知識	
2	回顧上學期生態調查課程成果與內容		
3	參閱歷屆田野調查課的成果與資料		
4	田野調查技巧培訓 (東海人社團隊協助規劃、進行)		
5	第一次田野調查課 ◆ AR：中興西服 ◆ 實體：讚發糖果店	田野調查 1	
6	課堂整理／分析資料、討論		
7	第二次田野調查課 ◆ AR：金金肉舖、大家來食品百貨 ◆ 實體：保文水產	田野調查 2	第 8 週因清明節 假期而導致進行 時序延長一週
8	清明節放假		
9	課堂整理／分析資料、討論		
10	因 COVID-19 疫情而暫停實體課程， 改由家長於第三次田野調查課之前自 行找時間去探訪第二市場店家或住家 附近的傳統市場店家，再於第三次田 野調查課線上操作遊戲	因外部事件而 產生節奏紊亂 (arrhythmia)	以 AR 遊戲為媒 介，創造虛擬與 實體、實體（第 二市場）與實體 （學生住家附近 傳統市場）的空 間轉換，達致先 前的學習目標
11			
12			
13			
14	野調查課線上操作遊戲		
15	第三次田野調查課 ◆ AR：宏仁麵店、促咪塔羅（線上 進行）	田野調查 3	改由線上進行 AR 遊戲探索， 以回復平衡節奏
16	課堂整理／分析資料、討論		
17	成果發表會線上預演	成果發表	
18	成果發表會儀器測試		
19	成果發表會課堂預演		
20	第二市場文化線上報（成果發表會）		

(余焯倫整理)

以全學期的課程進行節奏來看，學生必須經過「先備知識學習」、「三次田野調查」，及「成果發表」的循環來達致學習目標。其中，三次田野調查則依「AR 體驗（虛實空間觀察／比較與認識）→田野訪談（收集田野資料）→教室課程（整理、分析資料）」的節奏來進行，每一次的實體田野調查之間，會間隔一週的「資料整理」時間，讓學生得以在課堂上反芻田野經驗，將第一手的記錄整理成視覺化的簡報資料，並進一步討論傳統市場的保存價值及創新的可能性。如此的節奏安排，羅佳羚老師在訪談過程中提出了她的想法：

……如果以學生在外面的情況來講，他們一定很專注在那個當下所有看到那些很新鮮的東西，所以在記錄表達的這個方面，就變成他們沒有辦法可以在當下把它完成得很好。可是如果我們真的要蒐集到很完整的、他們靜下心來的觀察跟描述，還有所謂的繪圖（註：指課堂上整理出來的視覺化簡報）的這些內容，其實必須要回到教室之後再重新引導一次，然後告訴他們記錄的細節是什麼，那這個部分就是會變成是有點會融入在田調裡面所謂的觀察紀錄、觀察日誌表的撰寫……（括號內容為筆者所加）

在此節奏下，AR 遊戲的「關卡式設計」發揮了轉譯小學課程與市場店家之間節奏與利益關懷的功能。首先，在節奏轉譯上，一方面藉由將遊戲關卡設定為課程進行節奏的停頓點，區隔出三次田野調查的節奏循環，讓小學生得以依照自身在市場觀察、訪談的進度彈性調整每次體驗的關卡數量，並在虛實空間轉換的過程中，在 AR 遊戲任務所限定的學習主題下，依當下市場的營業店家彈性調整訪談對象，以「馴從」第二市場店家相異的營業節

奏，讓「小學生—AR 遊戲中的虛擬店家—物理空間中的實體店家」達致均衡節奏（eurhythmia）；另一方面，如上表 3 所示，當實體田野調查安排遭逢疫情而無法群聚於物理空間時，學生仍然可以帶入自身住家附近其他市場的經驗，再藉由 AR 技術在線上了解店家的故事，並將實體與虛擬的人物、物件、市場氛圍進行比較，達致不同空間的主體形成相互關聯的社會關係。

其次，在利益轉譯方面，遊戲關卡所設置的任務讓參與學生以文字或繪畫初步記錄當下的想法與觀察，並保存於後台資料庫，作為隔週課程分析、討論的第一手資料；另一方面，AR 遊戲也藉由劇情故事的串聯，將不同性質店家希望傳達的記憶故事轉譯為小學田野調查課空間觀察的「教材」，達致兩者利益關懷的同質性。

經過先備知識學習與三次田野調查的重複操作後，東海人社團隊請參與的五位小學生以三次田野調查所累積的資料為基礎，進一步發想未來想在傳統市場能開什麼新型態樣貌的店、市場裡特色店家的故事如何「轉譯」、傳達給一般民眾、如何經營傳統市場值得珍視的人情價值等問題，並於 2022 年 6 月 29 日舉行成果發表會，邀請在地居民、市場店家、小學其他班級的學生及老師，以及有興趣的社會人士參與，進而協助在地店家通過小學生的視角來映照自身，描繪臺中舊城區傳統市場特有的文化／社會特質及生活形式。

上述 AR 技術與小學課程結合而形成的「田野調查技巧培訓—三次田野調查循環—成果發表會」運作節奏（如上表 3 所示）可以看出，AR 作為中立的技術物，搭建了小學與市場店家合作、交流的橋樑，讓雙方得以依照自身的節奏來彼此互動，甚而突破過去單向偏重小學生學習要求的交流限制，促成小學與市場店家共同投入地方創生行動。羅老師在事後訪談中也談及了 AR 作為

小學與市場店家之間的橋樑，可以讓學生得以「更真實」地接觸田野調查場域裡的人事物，並達成共同行動的可能性：

我覺得這個 AR 的重點是，**它變成了一個橋樑跟媒介……**
比方說我們沒有用這個 AR 之前，如果要帶學生去市場，那也許我只能佈一個（想像的）情境的問題，或者是設計一個學習單給他們，讓他們去填寫……AR 現在出現之後呢，因為你們（指東海人社團隊）串聯了這些店家他們的故事，然後又透過很有趣的動畫，那先吸引小朋友的目光，然後它變成一個橋樑，孩子會有一個任務、一個目的，然後變成說他必須要主動的去觀察遊戲空間和真實空間的差異，並且跟這個場域裡面工作的人交談，所以我覺得它是一個很好的橋樑跟媒介。**學生是可以真實走進場域，然後把他們學習的東西（藉由成果發表會）轉譯成大眾可以接受的模式，然後它的受眾是真實世界的情境的觀眾。**（粗體與括號內容為筆者所加）

由此可見，不同於以前實體的社區／市場導覽著重於內容及社會／文化記憶的轉譯，AR 遊戲還同時扮演了「轉譯節奏」的功能，讓小學與市場兩個相異的節奏可以通過 AR 技術物的調節，依各自的現實情況開展共同行動，並在各自滿足利益關懷的同時，促成共同的行動。

（二）AR 遊戲作為臺中圖書館中區分館的策展節奏的調節物

與小學課程進行串聯的同時，東海人社團隊也與中區圖書館合作，將「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲帶入圖書館的地

方創生想像與策展節奏中。中區圖書館自 2019 年以來，便將自身定位為連結地方店家、產業故事的平台，並開展與地方店家及職人的合作。2019 年 12 月，中區圖書館與附近的黝脈咖啡¹¹ 合作，結合中區圖書館咖啡相關藏書及黝脈咖啡所收藏的古董咖啡製作工具，舉辦靜態展覽及演講，作為當年度臺中閱讀節的主題活動。接著，2020 年臺中閱讀節期間，中區圖書館則結合附近三民路「婚紗街」的產業文化，自行徵集地方居民的婚紗照片及婚姻故事，配合館內攝影相關藏書，展示 1930 年代至今婚紗照的風格演進史，以及臺灣傳統婚俗中會使用的物件。

上述兩場活動取得地方及臺中市政府的認可後，中區圖書館陸續和時光沖印／咖啡店、萬春宮、紅點文旅、圖書館樓下的便利商店等中區在地店家合作，以駐館說書人、主題展覽、共同宣傳活動的方式，打造以圖書館／閱讀為媒介的地方異業合作網絡。中區圖書館陳秀真主任在訪談過程中解釋其動機：

……其實現在（的圖書館）已經不訴求公共空間要多大，而是特色。你到底想要自己成為一個什麼樣的圖書館，或是什麼樣的店？所以還是你的特色，再小你都可以很紅。所以我就想說，我並不認為我的空間小是我的限制……我認為現在的圖書館，甚至不管任何的各行各業，講究的就是個人魅力、個人特色，那我（這裡）講的個人，一定是圖書館。還有，一定要跟在地連結。你要能夠說故事，如果你跟在地一點關係都沒有，那你單打獨鬥是不會成功的。所以我就結合所有（地方的）有心人，大家一起來努力……（括號內容為筆者所加）

11 黝脈咖啡當時的店面地址位於臺中市中區成功路 253 號，與中區圖書館相隔僅約 30 公尺，但目前已搬遷至臺中市南區。

與地方店家合作的過程中，紅點文旅原先承諾要釋出旅店一部分空間，作為中區圖書館擺設當季主題書展的空間，藉由物理空間的擴展與延伸，讓雙方在達成各自利益（營利與推廣閱讀）的同時，也能夠共同推動地方文史與產業的創生。然而，此想法最後因為中區圖書館放棄合作而失敗。對此，陳秀真主任解釋：

之所以自己作罷，是因為我覺得我一個小小的圖書館……那個制高點應該不是我，所以我就回過頭來跟他們分享說，我覺得我應該做我能力範圍可以做的事情……因為我太忙了，我發現說，我真的小館……我已經儘可能地讓它走出去，但是你知道（策展、合作活動）要花好多時間，而且一個體質的改變也不是純然與外界結合（就可以改善）。我連我自己內部，我想要讓它優雅轉身，也是需要時間，還有經費……（括號內容為筆者所加）

也就是說，在與地方店家開展合作的過程中，中區圖書館意識到，即便各方均達致同樣的利益關懷，如果缺乏一個整合各方資源、經費、時間節奏等價關係能力的「中央網絡」，相互之間的關係仍然難以維繫。在此脈絡下，東海人社團隊嘗試將 AR 技術導入此行動網絡中，協助中區圖書館藉由運用此技術來解決「無法擔任中央網絡」的問題。一方面，東海人社團隊介紹 AR 遊戲平台中的五位店家輪流至中區圖書館擔任「駐館說書人」，並將店家的物件、空間裝置／布局移至中區圖書館成為在地店家的主題展覽，另一方面則通過提供 AR 遊戲各關卡 QR Code 的方式，在不需要負擔額外物質、經費、時間成本的前提下，引導圖書館的使用者經由更多層次的虛實空間來體驗、了解第二市場的店家故事。如此一來，在滿足圖書館每年度必須舉辦的策展及評

鑑要求的同時，又能與地方合作店家一起將地方的產業故事及其保存的社會記憶推廣出去。以 2022 年為例，中區圖書館全年度的策展安排如表 4 所列：

表 4 2022 年中區圖書館策展安排與節奏變化

每年度預定重要策展、活動			臺灣閱讀節策展			臺中市圖書館評鑑		臺中閱讀節策展			
1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2022年預定的策展安排			中興西服現場策展						四箴國中自強市場策展		
外部合作單位期待的策展安排			時間空缺	中興西服可以配合的策展時間			節奏衝突 四箴國中自強市場策展期待的展出時間				
2022年實際展覽安排			利用AR遊戲引導觀展者至第二市場走讀，填補空缺時間	在圖書館實體空間展出部分已整理完成的中興西服物件，另以QR Code引導觀展者至第二市場體驗中興西服AR空間			配合評鑑，將中興西服策展延至10月、舉辦AR親子走讀活動，以虛擬—實體空間聯展方式發揮策展最大效應		四箴國中自強市場策展		

(余忻倫整理)

就中區圖書館的年度節奏循環而言，該館每年固定在 4-5 月、11-12 月舉辦策展，作為臺灣閱讀節與臺中閱讀節的系列活動。同時，每年 4-5 月所舉辦的策展活動常常會延續至 10 月，或是提前於 9 月展開 11-12 月的策展，以滿足 9-10 月臺中市政府對市內各分館的評鑑要求。在此進程規劃下，每年 1-3 月圖書館就必須開始規劃、準備臺灣閱讀節主題策展，6-8 月則必須進行市府評鑑及換展臺中閱讀節主題策展的前置工作。對此，陳秀真主任解釋：

我們每年，其實每年 tempo 都一樣啊，9 月到 10 月，一定是我們的評鑑嘛，那我們一定是在這個之前大家儘量

衝嘛，臨時也要抱個佛腳啊……我的策展不會跟評鑑有關，只是我的下檔的時間就會關係到評鑑，下檔時間剛好青黃不接到我即將要評鑑，當然我會特別的去留意這件事情時間……你一直在努力的事情，你當然能夠希望持續地延展下去，那如果碰到關鍵的時間點，你當然更希望說更多人看見啊……你明明知道什麼時間會有重要的事情，比如說評鑑好了，有重要的評鑑的時候，那你當然就更考慮那個評鑑的時候，要有機會被看見，這也跟我們爭取經費有關啊，很多都綁在一起……

在此節奏進程下，如若圖書館的策展節奏與地方店家的經營節奏無法配合，往往就會導致相互間的行動網絡解體。以 2022 年為例，中區圖書館原先希望中興西服的策展可以提前至 4 月開始，以符合臺灣閱讀節的策展節奏，而 9 月起則配合四箴國中的要求，於臺中閱讀節展出四箴國中製作的自強市場模型。然而，中興西服店的空間使用者 Tony 卻表示，4 月當時他仍在進行空間整修，並整理店內相關歷史物件，與東海人社團隊合作拍攝的紀錄片也正在進行中，因此要 6 月之後才能配合至中區圖書館策展。其結果，導致 4-5 月之間的臺灣閱讀節出現時間的空缺。同時，為了在評鑑過程中取得更高的分數，中區圖書館希望中興西服的策展能夠延至 10 月底再撤展，並將四箴國中製作的自強市場模型展延至 11 月再開始，以符合圖書館所欲創造的「在地連結」形象。¹²

此時，AR 遊戲的導入便讓中興西服與中區圖書館得以相互「馴從」彼此相異的節奏。在東海人社團隊的協調下，Tony 將部

12 臺中市四箴國中位於龍井區，而自強市場則位於大肚區，兩者均不屬中區，因此，中區圖書館認為該展不適合於評鑑期間展出，避免評鑑委員認為中區圖書館「撈過界」（此為陳秀真主任在訪談中的講法）。

分店內已經整理好的西服製作工具（如店內招牌、布尺、西服、縫紉機等）搬至中區圖書館進行物件展覽，同時，也將「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲的 QR Code 印製為海報張貼於圖書館策展現場，引導圖書館的讀者在看到館內的物件後，可以在 AR 遊戲的引導下走到 5 分鐘路程外的第二市場中興西服店參觀。雖然現場空間尚未整理完畢，但玩家仍然可以 AR 遊戲的方式來認識更多中興西服店的歷史故事。透過創造虛實交錯進行的策展空間，Tony 和東海人社團隊不但可以在現實中爭取更多時間整理中興西服的空間及故事、製作紀錄片，也同時滿足中區圖書館可以依其既有節奏開展臺灣閱讀節策展活動的要求。

此外，東海人社團隊也協助中區圖書館徵集 30 組親子團隊，於 2022 年 10 月 16 日以 AR 遊戲為媒介，至第二市場探訪、採集傳統市場的文化，在虛擬空間中「閱讀」店家的生命故事，並同時藉由對現場物理空間的觀察，來反思自己對市場生活環境的想法。也就是說，AR 遊戲作為調節節奏的技術物，讓現實時間節奏無法配合的兩個行動主體：圖書館與在地店家，得以藉由操作技術物的虛實空間轉換特性，來填補現實物理空間中的時間空缺，達致雙方的「節奏平衡」，並進而將雙方所欲推動的地方產業創生理想，推廣予一般民眾／親子社群。

事後，陳秀真主任也提出她對 AR 所扮演的時間轉譯機制的觀察：

……（要促成地方創生的行動網絡）就滿天時地利人和的，後來我才回歸來講說啊，我就從我自己能做的（開始）……因為每個人要的不一樣，能配合的時間也不一樣。你知道嗎？我就回過頭來想說，那我就做我可以做的事情，就像現在 AR 做的，做一個溝通的平台，如果

大家願意合作，我們就一起來努力，來嘗試看看能不能達成一致的時間。（括號內容為筆者所加）

事後，據中區圖書館陳秀真主任在訪談中轉述，評鑑委員對於中區圖書館以 AR 遊戲作為「閱讀文本」來連結地方圖書館與店家的設計給予相當高的評價。同時，評鑑委員也主動媒合中區圖書館與東海人社團隊到地方廣播電台進行經驗分享。從這個過程可以看出，AR 技術物所發揮的「時間轉譯」功能，讓中興西服店與中區圖書館的時間節奏可以相互調節彼此間的行動時間落差，創造一致行動節奏的可能性。

六、結論

本文試圖以臺中市第二市場五家節奏殊異的店家、中教大實小，以及中區圖書館三個組織使用「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲的過程為例，說明 AR 遊戲作為中立的技術物，放置在不同的社群網絡中，如何創造出不同的使用方式及意義，讓不同社會身分的使用者得以在虛擬與現實混雜的遊戲空間中投射個體的生命經驗與想像，進而置入自身的行動目的。與此同時，在使用過程中，AR 技術物也協助地方社群帶入一個新的節奏，來調合使用者在行動過程中，與其他行動者相異的行動節奏，讓各方即使追求的目的不盡相同，也能形構出一致的行動節奏。

由此過程中可以看出，AR 技術作為轉譯過程的「中央網絡」，其成功關鍵不僅在其建立不同利益關懷、社會身分，與物質條件的人員／組織之間的等價關係能力（capacity），還要能夠調合相互之間的日常生活節奏差異，兩者相互配合才能形成一致的運動節奏，其機制如圖 1 所示：

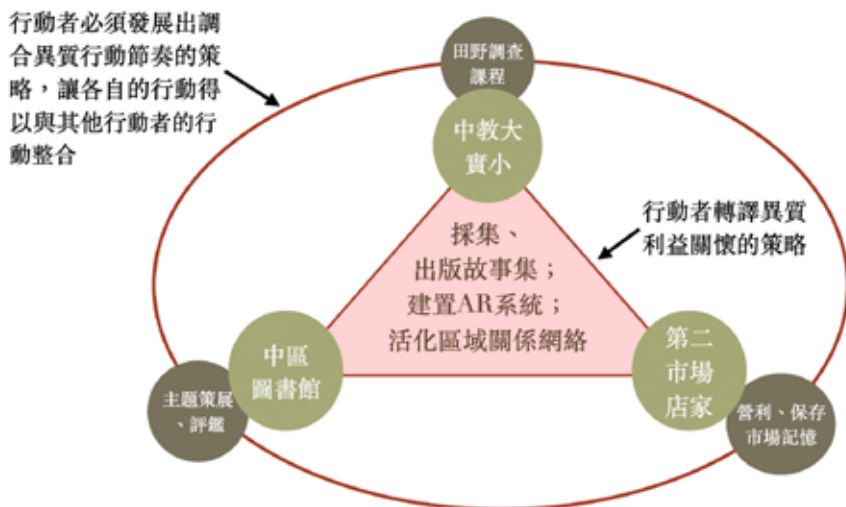


圖 1 「第二市場超時空包裹」AR 導覽遊戲創造的「文本轉譯」與「時間轉譯」（余忻倫繪製）

總結來說，AR 遊戲引導玩家（市場訪客）／使用者（小學生、導覽社群）經由重複關卡任務行動，逐步「過渡」到場域的運作節奏之中。同時，作為一種既連結多重利益關懷也串聯複數行動節奏的技術物，藉由虛擬空間、實體物理空間，與個人記憶空間等多重的來回轉換與投射，創造不同營運時間、服務性質殊異的店家與外部單位（地方店家、小學、地方圖書館），及行動個體之間的有機連結，使其達致出均衡的節奏與均質的論述內容。

從上述過程中可以看出，所謂「轉譯節奏」有兩個不同層次的意思：第一，通過物理—虛擬空間的轉換，讓時間節奏相異的社群得以創造出一致的行動節奏，進而創造共同行動的可能性。也就是說，讓自身的時間節奏可以符應外在他者的時間節奏，如中區圖書館便利用虛擬與物理空間配置的轉換來爭取時間的平

衡，而中教大實小則通過教室空間與田野調查空間、虛擬與物理並存的第二市場店家空間，以及第二市場與學生住家附近的市場空間轉換，在促成市場社會、文化記憶轉譯為小學課程內容的同時，也協助參與課程的師生解決 COVID-19 疫情所帶來的節奏紊亂。

第二，通過操作技術物來調節組織在行動過程中所涉及的內、外多重自然與社會節奏干擾，達成自身連結社群網絡的理想。例如，中區圖書館通過 AR 遊戲的操作來彌補自身與地方社群合作過程中所面對的節奏衝突問題，或是中教大實小通過「AR 體驗（虛實空間觀察／比較與認識）→田野訪談（收集田野資料）→教室課程（整理、分析資料）」的節奏來克服學校課程與傳統市場店家營運的節奏衝突。

因此，在列斐伏爾的節奏分析方法與 ANT 的轉譯概念框架下，經由本文的分析與討論，筆者認為，在各方異質的社群、行動者投入地方創生的行動過程中，大學社會實踐團隊除了要調適地方異質的利益關懷與願景目標外，更要藉由帶入有節奏的技術物，創造不同社群／組織之間的時間韌性。唯有如此，大學地方社會實踐團隊方能實際地對接不同單位的需求，並整合彼此不同時間節奏下的行動規劃，找到可以合作的節點，才能真正達致轉譯在地文化，促成大學與地方社會合作的可能性。

參考文獻

A. 中文文獻

- 朱啟華，〈時間性 Temporality〉。國家教育研究院教育大辭書，2000年12月。取用日期：2024年1月19日。檢自：<https://terms.naer.edu.tw/detail/05024b9a496dfda7a0e75d865b15717b/>
- 宋灝，2020，〈以「逆轉收回」論海德格「時間性」與「任讓情境」思維〉。《中山人文學報》49：117-128。
- 陳毓婷，2020，〈我在市場做田野：臺中第二市場的觀察筆記（上）〉。HISP人文創新與社會實踐電子報 Vol.81，檢自：<https://www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/94/articles/347>
- 寬裕介著、陳令嫻譯，2022，《地方創生×SDG的實踐指南：孕育人與經濟的生態圈，創造永續經營的地方設計法》。新北：遠足文化。
- Latour, Bruno 著、伍啟鴻、陳榮泰譯，2016，《巴斯德的實驗室：細菌的戰爭與和平》。新北：群學出版。
- Latour, Bruno 著、林宗德譯，2007，〈給我一個實驗室，我將舉起全世界〉。收錄於吳嘉聆、傅大為、雷祥麟主編，《STS讀本 I：科技渴望社會》，頁 219-263。新北：群學出版。
- Lefebvre, Henri 著，葉齊茂、倪曉暉譯，2019，《日常生活批判》（第三卷：從現代性到現代主義，關於日常生活的哲學）。北京：社會科學文獻出版社。

B. 外文文獻

- Callon, Michel. 1984. "Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St Briec Bay." *The Sociological Review* 32(1suppl): 196-233.
- Durkheim, Émile. 1995. *The Elementary Forms of the Religious Life*, translated by Karen E. Fields. New York: The Free Press.
- Edensor, Tim and Jonas Larsen. 2018. "Rhythmanalysing Marathon Running: 'A Drama of Rhythms.'" *Environment and Planning A: Economy and Space* 50(3): 730-746.
- Evans, Rhys and Alexandra Franklin. 2010. "Equine Beats: Unique Rhythms (and Floating Harmony) of Horses and Riders." pp.173-185 in *Geographies of Rhythm: Nature, Place, Mobilities and Bodies*, edited by Tim Edensor. Surrey: Ashgate Publishing.
- Foucault, Michel, and Jay Miskowiec. 1986. "Of Other Places." *Diacritics* 16(1): 22-27.
- Hensley, Shannon. 2010. "Rumba and Rhythmic 'Natures' in Cuba." pp.154-171 in *Geographies of Rhythm: Nature, Place, Mobilities and Bodies*, edited by Tim Edensor. Surrey: Ashgate Publishing.
- Kärrholm, Mattias. 2009. "To the Rhythm of Shopping—On Synchronisation in Urban Landscapes of Consumption." *Social & Cultural Geography* 10(4): 421-440.
- Lefebvre, Henri. 2004. *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*, translated by Stuart Elden and Gerald Moore. London and New York: Continuum.
- Lefebvre, Henri and Catherine Régulier. 2004a. "Attempt at the Rhythmanalysis of Mediterranean Cities." pp. 85-100 in *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*, translated by Stuart Elden and Gerald Moore. London and New York: Continuum.

- Lefebvre, Henri and Catherine Régulier. 2004b. "The Rhythmanalytical Project." pp. 73-83 in *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*, translated by Stuart Elden and Gerald Moore. London and New York: Continuum.
- Rantala, Outi and Anu Valtonen. 2014. "A Rhythmanalysis of Touristic Sleep in Nature." *Annals of Tourism Research* 47: 18-30.
- Vergunst, Jo. 2010. "Rhythms of Walking: History and Presence in a City Street." *Space and Culture* 13(4): 376-388.
- Wunderlich, F. Maters. 2008. "Walking and Rhythmicity: Sensing Urban Space." *Journal of Urban Design* 13(1): 125-139.

Translating the Rhythm of Practice: A Case Study of the Implementation of the Augmented Reality Game, “Second Market Hyper-space Parcel”

Hsin-Lun Yu Chia-Ru Chen*

Abstract

This paper presents itself as an empirical analysis study that aims to combine Henri Lefebvre’s rhythmanalysis with the concept of “translation” from Actor-Network Theory, creating an analytical framework to examine how university social practice teams employ Augmented Reality (AR) technology to interpret and convey local social memory and culture. The application of AR technology is intended to integrate the interests and daily life rhythms of diverse entities, such as universities, traditional market vendors, elementary schools, and local libraries to facilitate collaborative networks among these groups, thereby preserving the social memory inherent in traditional markets and simultaneously strengthening its value for contemporary society. The study specifically focuses on the Augmented Reality game “Second Market Hyperspace Parcel,” initiated by the HISP team at Tunghai University. Through observations and interviews with individuals from a variety of organizations, the research investigates how these groups, each with their distinct temporal rhythms, coordinate their use of technological tools, leading to the formation of a collective action network.

* Hsin-Lun Yu, Postdoctoral Research Fellow, Department of Sociology, National Taiwan University; Corresponding author. E-mail: sakimitama.yo@gmail.com
Chia-Ru Chen, Founder of Wudao Culture Co., Ltd.

In this context, the paper shifts the focus from traditional local engagement methods used by universities, which prioritized “translating narrative content and individual welfare concerns,” to the importance of “translating temporal rhythms.” The paper argues that Augmented Reality (AR) technology, acting as the “central node” in this process of translation, must not only establish equivalences among individuals and organizations with varying interests, social identities, and material conditions but also harmonize their differing daily rhythms. Such coordination is crucial for fostering a unified movement rhythm, which is essential for the emergence of a collaborative action network.

Keywords: Rhythmanalysis, Translation, The Methods of University Social Practice, Augmented Reality (AR), Revitalization of Traditional Markets