

歷史、數位與遊戲



歷史學 柑仔店 發佈於 6 年前



金仕起 (國立政治大學歷史學系副教授)

一、在遊戲中學習的世代



圖片來源：<http://forum.gamer.com.tw/A.php?bsn=06331> · 2015.11.5擷取

「請問你為什麼想來申請歷史系？」

「我對三國的歷史很感興趣，想說進了歷史系，可以瞭解得更深入些。」

「三國？嗯。可以說說，你看過哪些和三國相關的書籍嗎？」

「『三國志』系列。」

「很好。你覺得《三國志》的書寫最讓人感興趣的地方是？」

「我覺得它的策略模擬很寫實、場景構圖的視覺效果很好，RPG的部分也很引人入勝。」

「策略模擬？場景構圖？RPG？《三國志》這部書裡有這些東西喔？」

「喔。老師，抱歉！我說的是線上遊戲『三國志』系列。」

「線上遊戲？『三國志』系列？」

這是在一次大學入學甄試的場合中，我和一位九〇年代出生的同學的「對話」。說是「對話」，其實並沒有什麼交集，而比較像是「雞同鴨講」。因為同學提到的「三國志」，並不是當下我腦子裡浮現的，那部由公元三世紀的古人陳壽所寫的中國史書；至於讓同學對三國歷史感到好奇的線上遊戲「三國志」系列，我從來不曾接觸，對於策略模擬、場景構圖、RPG (角色扮演遊戲) 這些構成遊戲的重要元素也完全無知、沒有概念。我們對「三國志」的認知顯然存在不小差距，而且，我恐怕得為這項落差至少負上一半的責任。

作者查詢

選取分類

輸入關鍵字後按下 Enter 鍵

主題標籤

- [318 \(太陽花學運 \)](#)
- [Black Lives Matter](#)
- [COVID-19](#)
- [Stolpersteine](#)
- [一國兩制](#)
- [世界史](#)
- [世界衛生組織](#)
- [中世紀](#)
- [中共](#)
- [人文計算學](#)
- [伊斯蘭](#)
- [修正主義](#)
- [傳播史](#)
- [公民](#)
- [公民社會](#)
- [公眾史學](#)
- [六四專題](#)
- [動物](#)
- [動物研究](#)
- [博物館](#)
- [原住民](#)
- [史學史](#)
- [史料解讀](#)
- [史蹟](#)
- [商代](#)
- [國族主義](#)
- [多元](#)
- [大眾文化](#)
- [天安門](#)
- [女性](#)
- [女性主義](#)
- [奴隸制](#)
- [媒體](#)
- [學運](#)
- [巨量資料](#)
- [帝國主義](#)
- [幸福感](#)
- [性別](#)
- [戰爭記憶](#)
- [收藏家](#)
- [收藏文化](#)
- [政治](#)
- [數位](#)
- [數位人文](#)
- [數位典藏](#)
- [文化交流](#)
- [文本](#)
- [文藝復興](#)
- [新加坡](#)
- [日本](#)
- [日記](#)
- [普世價值](#)
- [服貿](#)
- [東亞](#)
- [核心能力](#)
- [檔案](#)
- [歐亞草原](#)
- [歷史人類學](#)
- [歷史和解](#)
- [歷史學](#)
- [歷史小說](#)
- [歷史意識](#)
- [歷史教學](#)
- [歷史教科書](#)
- [歷史教育](#)
- [歷史書寫](#)
- [歷史知識](#)
- [歷史研究方法](#)
- [歷史科普](#)
- [歷史與寫作](#)
- [歷史記憶](#)
- [殖民邊緣](#)
- [民主](#)
- [民主化](#)
- [民族主義](#)
- [法國](#)
- [法律史](#)
- [流行文化](#)
- [流行病](#)
- [清史](#)
- [滿洲](#)
- [漢生病](#)
- [炎黃子孫](#)
- [烏克蘭危機](#)
- [物質文化](#)
- [王權](#)
- [環境](#)
- [生活史](#)
- [畜牧](#)
- [疫苗](#)
- [疾病](#)
- [知識](#)
- [祖籍意識](#)
- [神話](#)
- [祠廟](#)
- [科技](#)
- [科技與社會研究](#)
- [秦漢史](#)
- [符號](#)
- [第二次世界大戰](#)
- [精神醫學](#)
- [習近平](#)
- [蔣介石](#)
- [藝術與政治](#)
- [蘇聯](#)
- [衛生](#)
- [認同](#)
- [語言](#)
- [課綱](#)
- [變態心理](#)
- [資料庫](#)
- [轉型正義](#)
- [農村](#)
- [農業](#)
- [近代史](#)
- [鄭南榕](#)
- [醫學](#)
- [醫師](#)
- [醫療](#)
- [醫院](#)
- [野百合專題](#)
- [集體記憶](#)
- [青銅器](#)
- [青銅時代](#)
- [音樂](#)
- [飲食史](#)
- [香港](#)
- [高等教育](#)

芭樂人類學

- [《兩種心靈》導讀：從躺椅到藥丸：見證精神醫學的文化變遷](#)
- [假新聞與神話](#)
- [疫情下的機智小村生活](#)

巷仔口社會學

對我來說，更重要的是，這段插曲多少顯示，在廿一世紀的今天，除了老師和教科書等體制內的知識載體，線上遊戲已經可能是引發中、小學同學對歷史感到興趣的重要觸媒，甚至可能是同學在課餘學習歷史的重要管道了。那麼，面對既存的媒體和學習環境，我該怎麼做呢？繼續告誡同學，玩「三國志」可能和看「後宮甄嬛傳」一樣，必須留意其中扭曲、虛構的內容和不那麼「歷史」的視野？或是說，我也可能從數位世代的觀點來考慮學習歷史這檔事，或透過數位技術、影音媒體想像在遊戲中學習歷史的可能？

二、歷史系學生的職業生涯

每年秋冬之交，在我服務的學校都會舉辦親師座談會。每回親師會上，幾無例外，最令同學父母關切的，都是「歷史系畢業後的出路」這個問題。為了便於觀察臺灣的歷史系大學畢業生職業生涯的發展，我們可以104人力銀行履歷資料庫的統計為例做點初步的估計。

以104人力銀行2015年11月5日更新的資料為例，臺灣目前設有歷史系的十六所大學歷史學系畢業生的升學、就業比例如下：[1]

如上表所示，大概有近七成五的歷史系同學在大學畢業後即投入職場就業，不再進修；只有約2成的歷史系大學畢業生會在畢業後，進入或重回歷史、文學、傳播、外交、東亞等研究所進修。為便進一步觀察，以下，我們拿104人力銀行提供的，政大歷史系大學部畢業生的「就業」歷程為例，來看看他們職業生涯的變遷情況（2015.11.5有效樣本數：315筆）：

1.新鮮人的第一份工作

2.畢業後2-5年的工作

3.畢業後5-10年的工作

4.畢業10年後的工作

以上四張圖片來源：104人力銀行升學就業地圖網頁：<http://www.104.com.tw/jb/career/department/view?degree=3&sid=5001000000&mid=220901> · 2015.11.05擷取

- [我們社會學者這樣看疫情...](#)
- [新世紀冷酷異境：新自由主義是行走殭屍，還是變種病毒？](#)
- [萬能店員——揭開本世紀最特殊的勞動情景](#)

菜市場政治學

- [大家都討厭的桌拒 \(Desk Rejections \) · 該去還是留？](#)
- [《真相製造》書摘：「聲量就是一切！」—政府小編的進化與側翼的進擊](#)
- [《大科學》推薦序：科學家與大政府](#)

漫遊藝術史

- [執著、叛逆和同理心：張義雄的藝術與傳奇（上篇）](#)
- [細節的奢華感：欣賞和服之美](#)
- [以鮭魚之名：身份識別的歷史](#)

在上列的四個表中，如果我們觀察的對象是工作性質的話，那麼，顯而易見，「文編 / 校對 / 文字工作者」在任何工作階段，都是政大歷史系畢業生中最多人從事的工作選項，可見歷史系畢業生既對這類工作相當勝任，也頗受到相關工作部門的認可。如果我們觀察的對象是產業別，那麼，和數位、影音媒體關係比較大的產業，如「網際網路相關業」，或「消費性電子產品製造業」，大體是政大歷史學系畢業生在畢業5年後才轉入的產業。為什麼如此？一則可能反映這兩類產業和歷史系畢業生彼此注意的程度正在增長，一則可能說明要進入這兩類產業不是歷史系畢業生一進入職場就能勝任，而可能還需要一定時間做在職準備。總之，上述的就業歷程暗示，政大歷史系大學部的訓練重點可能在文字表達能力，但卻和「網際網路相關業」或「消費性電子產品製造業」的相關訓練不大相干。

另一方面，在政治大學歷史學系的大學部課程地圖「就業」選項的列表中，我們則看到大學生畢業後的十一種可能工作類別：

- 一、文史工作類：研究人員（博士）、地方文史工作、古物與古蹟鑑定；
- 二、教育類：大專院校教師（博士）、中小學教師、補教業；
- 三、出版傳播類：出版編輯、傳媒採編、文字編譯、影視娛樂；
- 四、公共行政類：公務員、公職人員、行政助理、祕書；
- 五、文學藝術類：文學藝術創作、藝術管理；
- 六、行銷管理：風險、仲介、廣告、公關；
- 七、客服支援：休閒旅遊、飯店餐飲、導覽服務；
- 八、設計類：時尚、文案、軟體、網路；
- 九、製造工程：品管、資料庫管理；
- 十、財金：銀行、國際貿易；
- 十一、其他：慈善機構、志工團體、宗教團體。[2]

從上述工作類別看來，第八項「設計類」產業應當和數位媒體、網路技術關係密切。事實上，政大歷史系在供同學選課參考的課程地圖中，也推薦同學修習如「台灣人文數位典藏與應用學程」的相關課程（見下表）。

圖片來源：政大專業課程地圖·歷史學系課程規劃列表：http://cis.nccu.edu.tw/coursemap/students/ProCourseMap.aspx?College=100&Dept=103_1 · 2015.11.5擷取

圖片來源：政大專業課程地圖·「台灣人文數位典藏與應用學程」歷年開課資訊：

<http://cis.nccu.edu.tw/coursemap/students/Syllabus.aspx?>

[pUUid=PA22&clsKind=2&name=%E5%8F%B0%E7%81%A3%E4%BA%BA%E6%96%87%E6%95%B8%E4%BD%8D%E5%85%B8%E8%97%8F%E8%88%87%E6%87%89%E7%94%A8%E5%AD%B8%E7%A8%8B&depNum=103&gdeTpe=1](http://cis.nccu.edu.tw/coursemap/students/Syllabus.aspx?pUUid=PA22&clsKind=2&name=%E5%8F%B0%E7%81%A3%E4%BA%BA%E6%96%87%E6%95%B8%E4%BD%8D%E5%85%B8%E8%97%8F%E8%88%87%E6%87%89%E7%94%A8%E5%AD%B8%E7%A8%8B&depNum=103&gdeTpe=1) ·

2015.11.5擷取

換言之，歷史系以外的其他院系所儘管已經提供了數位內容、影視媒體相關課程，但實際上，政大歷史系大學課程所側重訓練的，同學因此也比較擅長的，似乎還是以傳統的文字表達、文書編寫能力為主。而其他大學歷史系大學畢業生就業歷程，也呈現了類似趨向，甚至在某些學校，畢業5年以上的工作中全然沒有向數位、影視產業遷轉的樣本。那麼，就臺灣歷史學界來看，社群成員難道沒有應用數位技術、影音媒體的經驗嗎？

三、臺灣歷史學界的數位經驗

（一）研究的新材料、新觀點和新工具

說到數位技術、影音媒體，臺灣的歷史學界其實並不陌生。大概早在上個世紀九〇年代，因為資訊科技的發達，就有不少學者注意到相關資料、技術和歷史學術的可能關係了。有的，留意透過數位技術組建文字、影像和多媒體資料庫，強化它們索引、目錄等關聯式的功能，以便利學界分享資料和從事相關研究。[3] 有的，則有見於十九、廿世紀之交以來影視資料數量的急劇增長，建議利用這類資料研究歷史（特別是大眾歷史），或討論這類資料與相關技術對傳統歷史學術可能產生的衝擊。[4] 有的，如同其他人文社會學科學者，開始學習和應用地理資訊系統（GIS），從空間的角度觀察、研究歷史的變遷。[5] 進入廿一世紀，由於巨量資料（big data）分析技術日益成熟，也有歷史學者投入，嘗試利用相關方法，整理和研究資料龐大的歷史課題或當代現象。[6] 總之，這些發展嘗試分享的對象儘管並不限於少數專業人群，也有意拉近歷史學術和社會大眾的距離；然而，相對來說，它們仍然是為歷史學術社群準備的菜色，是為深化和拓展歷史研究而援用的新材料、新觀點或新工具。

圖片來源：中華文明之時空基礎架構網站：<http://cts.sinica.edu.tw/index.php?lang=zh-tw> · 2015.11.5擷取

圖片來源：中央研究院歷史語言研究所「數位人文學研究室」網站：<http://www3.ihp.sinica.edu.tw/dhrctw/index.php> · 2015.11.5擷取

（二）聯結學院與社會的橋樑

在臺灣，透過數位技術、影音媒體拉近歷史學術和社會大眾距離一事，大概最晚在九〇年代中已經出現。比如，已有歷史學者嘗試結合研究與想像製作歷史劇，希望藉此形式與社會大眾分享，並作為日後製播歷史劇的範式。[7] 不過，這類作法究竟仍屬學者個別的、自發性的投入，和動員組織、挹注機構資源的大規模、系統性作法不同。事實上，比較大規模的作法，大概也要在網際網路普遍流行之後，才具備比較成熟的條件。

1998年5月，有見於網際網路的傳播特性，當時的行政院國家科學委員會「為了加強人文社會科學的研發以及科學教育工作」，開始推動「迎向新千禧——以人文關懷為主軸的跨世紀科技發展」方案，並在這個方案下建置「數位博物館專案計畫」（1998-2001），期待能「整合建置一個適合國情並具有本土特色的『數位博物館』，以發展教育性網際網路內涵」。[8] 其後，2002年，行政院又核定「挑戰2008：國家發展重點計畫」。在這個計畫下，一方面是由當時的國家科學委員會執行「數位典藏國家型科技計畫」（2002-2007）和「數位學習國家型科技計畫」（2003-2007），嘗試「將全國珍貴典藏品進行數位化，並建立資料庫，透過網路媒體的特性，與全民分享國家資源」。[9] 2008年，又將前述兩項計畫整併為「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」（2008-2012），希望可以達成「有利於重要文化資產的保存及新文化的創造」「改善學術研究工具，發展未來的學術研究環境」、「促進知識經濟與產業的發展」、「建立華語文數位教學的國際地位」、「豐富教育素材，協助推動正規教育、終身學習與遠距教學」、「有助於參與國際性的計畫與組織，開拓臺灣在國際社會的發展空間」，以及「促使學習資源開放與學習機會均等，以建立公平社會」等七項目標。[10] 另一方面，在「挑戰2008：國家發展重點計畫」下，2002年起，又由當時的經濟部、文建會、新聞局協同推動「文化創意產業發展計畫」，希望能夠培育藝術、設計及創意人才。[11] 2012年，文化部成立，上述計畫也進入體制，成為了該部的常態性業務。[12]

圖片來源：數位典藏與數位學習國家型科技計畫網站：<http://teldap.tw/> · 2015.11.5擷取

圖片來源：典藏臺灣網站：<http://digitalarchives.tw/> · 2015.11.5擷取

基於上面的這些機緣，臺灣的歷史研究社群也紛紛建置網站，於是在2013-2014年間，在國科會的支持下，又有「臺灣歷史學社群公共網站」計畫，希望「連結國內的各歷史學研究社群」，使「研究者可以掌握臺灣的歷史學界的研究現況，並進一步連結到相關的研究社群之網站，而得到進一步的消息或與之互動」。^[13]

可以這麼說，1998年至2012年，臺灣的歷史學界參與由國家推動的計畫，利用數位技術和建置網站典藏資料，藉此走入社會人群、分享學習資源、提供學習機會的企圖是相當清楚的。不過，整體而言，歷史學界參與的部分主要仍在數位典藏與學習這一領域，在文創產業這一涉及實作的領域，除了像中央研究院歷史語言研究所、國立故宮博物院等個別機構外（見下文），則大體仍是較少著墨的。

圖片來源：臺灣歷史社群公共網站：<http://wthc.azurewebsites.net/> · 2015.11.5擷取

（三）教學的新媒介、新平台

除了前述戲劇製作、網站建構，和影音展示的股份型態外，歷史學界在線上開放式課程的建置上也有所參與。歷史學界的參與，大概可以追溯到廿一世紀初，非同步遠距開放式課程的建置。^[14] 2007年，為了響應世界開放教育資源運動，臺灣則由交通大學率先參與製作和推廣「開放式課程」（Open Course Ware，簡稱OCW）。2008年，交大又聯合臺灣27所大專院校和1所高中，成立「社團法人開放式課程聯盟」（Open Course Ware Consortium，簡稱OCWC），試圖「將高品質的教材與資源組織成數位教材，無償地開放網路上資源供大眾分享與學習」，並「以開放授權的方式讓全世界的使用者使用、改編與再使用」。截至2013年為止，在OCWC的分類中，不論是參與後新製或早已存在後經整合，可以歸入歷史學門的課程，在「中國史地」類別約有17門（該類開設課程總數29門），在「世界史地」類別亦有17門（該類開設課程總數38門），共34門。至於開課年份，部分可以上溯至2005年（先於聯盟成立既已存在的各校非同步遠距課程），最近則截至2013年。師資來源則包括北、東、南的12所公私立大學的歷史學系或通識中心。^[15] 不過，在2014年「磨課師」（Mass Online Open Courses，簡稱MOOCs）計畫出現後，OCWC這個開放式課程平台日後是否仍能持續新開文史相關課程，則有待觀察。

圖片來源：臺灣開放式課程聯盟網站：<http://www.tocwc.org.tw/index.php> · 2015.11.5擷取

「磨課師」是教育部自2013年起開始籌劃和推動的新一代數位學習計畫，它的精神與OCW近似，特點都是開放式課程，並強調學習者的自主學習，但在製作上似乎更強調以學習者為中心編製影片和教材。它的源起，則和Coursera、edX等新興開放式網路教學平台引發的全球熱潮有關。教育當局希望臺灣未來不致在全球，特別是在華文世界的知識產業競爭中缺席，因此根據上述開放式教學平台的特點制訂教學發展策略，並投注資源製作相關課程。^[16] 就目前的現勢來看，由於公部門資源的轉移，MOOCs似乎已有取代OCWC之勢。但同樣的，由於課程製作工作相當浩繁，各校的配套措施未必一致，目前除了在Coursera學習平台一隅，尚得見到單一臺灣歷史學者參與外，MOOCs是否也能夠吸引更多歷史學者參與，恐怕也值得繼續留意。

圖片來源：Coursera網站：<https://www.coursera.org/> · 2015.11.5擷取

圖片來源：edX網站：<https://www.edx.org/> · 2015.11.5擷取

圖片來源：教育部磨課師網站：<http://taiwanmooc.org/> · 2015.11.5擷取

(四) 歷史教學的內容

上面這些數位典藏、學習網站，或線上教學平台的建置無疑都讓歷史的學習變得更易親近，也一定程度改變了歷史學術社群之間、學院和社會大眾的可能關係。但更值得關注的，可能是開設與數位、影視相關的課程。廿一世紀的第二個十年前後，臺灣各大學的歷史系似乎都開始有了與數位、影視相關的課程。有的課程嘗試訓練同學使用數位技術，以「協助學生認識各類型的文獻資料、學會如何善用資源與查找資料的方法、進而能有系統的整理、分析、呈現與利用資訊，達成養成自我學習與解決問題的能力」；[17] 有的課程則利用影音載體來研究歷史或表達研究成果，「期望增強歷史系學生對圖像史料的敏感度，另一方面則培養透過視覺載體呈現歷史敘事與解釋的能力」。[18] 有的課程則「以『電影』（或電視影劇）為文本，透過影視文本解讀，掌握『影視史學』的學科內涵與意義。」[19] 有的課程嘗試結合產、學界，讓修課同學可以對文化遊戲的製作具備一定認識。[20] 然而，值得注意的是，臺灣的歷史系在學同學除了是上述學習網站、教學平台和相關課程的受眾外，能不能經由「做中學」而參與組建，甚至成為數位、影視內容的生產者？除了立志作名歷史學者或教師，他們又能不能利用這些素材，規劃其他歷史相關的生涯發展？

四、歷史系同學另類職涯發展的可能性

討論歷史系畢業生的生涯發展，2014年11月1日正式開張的「臺灣吧」也許是值得參考的一則較近的範例。一方面，這個網站的「動畫臺灣史」系列顯示，動畫作為歷史敘事的一種形式，潛力是很令人期待的；另一方面，這個網站的商業經營模式，也為歷史系畢業生的生涯發展呈現了自給自足、更上層樓的另一種可能。[21]

圖片來源：臺灣吧網站：<http://www.taiwanbar.cc/> · 2015.11.5擷取

其實，在臺灣，歷史知識經過適當包裝，作為文化商品的例子不少。國立故宮博物院的精品商城，或中央研究院歷史語言研究所歷史文物陳列館的紀念品小舖便是類似的案例。這兩個機構不僅透過文物的展示、說明，提供了學習歷史的平台、豐富知識的資源，也藉著相關文創商品的產製、行銷，達成創造收入、永續經營的目標。

圖片來源：故宮精品網路商城網站：<http://www.npmshops.com/main/modules/MySpace/index.php> · 2015.11.5擷取

問題是，在歷史系的畢業生多數不會成為歷史學者的這項事實基礎上，這類結合歷史知識和產業經營的經驗知識，是不是可能成為歷史系學生在課堂中的學習內容？或者，以這篇短論一開始的提問為例，我們應當把力氣繼續花在指摘「三國志」系列或「兩港基隆」（<http://www.erotes-studio.com/RainyKeelung/>）這類遊戲的內容上，或是訓練歷史系的同學成為合格的遊戲內容提供者，讓他們能夠在史實的基礎上創作遊戲的腳本，從而拿回以歷史為素材的遊戲創作主導權？

無論如何，過去近二十年間，遊戲和學習歷史間的關係這項議題已經日益受到新一代歷史研究生的注意了；[22] 有些學者，有見於透過遊戲學習歷史的重要性，已經開始推動相關遊戲設計；[23] 若干涉及歷史文物的網路展場，也開始透過遊戲傳遞學習訊息了。[24] 事實上，如南臺科大多樂系教授楊智傑先生所言，「全台目前有超過30所學校有多媒體與遊戲科系，每年畢業生超過兩千位。十年內才設立的這些系所，在培養符合產業需求的人才方面還有很大的努力空間。」[25] 如果說，線上遊戲是值得注意的一個學習歷史和文創場域，那麼，大學歷史系的教學不可能扮演什麼角色，也許就是接下來需要我們好好思考的問題了。

附註

[1] 104人力銀行升學就業地圖網頁：<http://www.104.com.tw/jb/career/department/>。（2015.11.05擷取）

[2] 政大專業課程地圖·文學院·歷史系（大學部）職涯發展網頁及職涯進路地圖：http://cis.nccu.edu.tw/coursemap/students/ProCourseMap.aspx?College=100&Dept=103_1。（2015.11.5擷取）

[3] 劉增貴，〈電腦在漢簡研究中的應用〉，《新史學》2.2(1991)；黃寬重、劉增貴，〈中央研究院人文計算的回顧與前瞻〉，《漢學研究通訊》17.2(1998)。

[4] 周樑楷，〈影視史學、知識基礎與課程主旨之反思〉，《臺大歷史學報》23（1999.6）。又見<http://myweb.fcu.edu.tw/~t91093/2/paper1/historiophoty.pdf>。（2015.11.5擷取）

[5] 如中華文明之時空基礎架構研究計畫：<http://ccts.sinica.edu.tw/index.php?lang=zh-tw>。（2015.11.5擷取）另可參中央研究院歷史語言研究所「數位人文學研究室」「GIS研究案例」網頁：<http://www3.ihp.sinica.edu.tw/dhrctw/index.php/2014-06-12-08-44-54/gis>。（2015.11.5擷取）

[6] 如黃銘崇，〈「巨量資料」概念下的史料收集與歷史書寫〉。見「歷史學柑仔店」網頁：<http://kam-atiam.typepad.com/blog/2014/06/%E5%B7%A8%E9%87%8F%E8%B3%87%E6%96%99%E6%A6%82%E5%BF%B5%E4%B8%8B%E7%9A%84%E5%8F%B2%E6%96%99%E6%94%B6%E9%9B%86%E8%88%87%E6%AD%B7%E5%8F%B2%E6%9B%B8%E5%AF%AB.html#more>。（2015.11.5擷取）

[7] 杜正勝，〈流浪者之歌——重新認識孔子〉，《中國時報》1995.4.27-1995.5.6人間副刊連載。杜正勝總策劃，《從歷史到歷史劇——孔子的故事》（臺北：時報文化出版公司，1995）；財團法人廣播電視事業發展基金、中國時報文化事業股份有限公司、中華電視股份有限公司企劃製作，「孔子的故事」（錄影帶/DVD 13集）（台北：財團法人廣播電視事業發展基金，1995）。

[8] 見國科會「數位博物館專案計畫」網頁：<http://aps.csie.ntu.edu.tw/museum.html>。（2015.11.5擷取）

[9] 「數位典藏國家型科技計畫」的沿革與內容見：數位典藏與數位學習計畫百科網頁<http://wiki.teldap.tw/index.php?title=%E6%95%B8%E4%BD%8D%E5%85%B8%E8%97%8F%E5%9C%8B%E5%AE%B6%E5%9E%8B%E7%A7%91%E6%8A%80%E8%A8%88%E7%95%AB>。（2015.11.5擷取）

[10] 見「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」計畫簡介網頁：<http://teldap.tw/Introduction/introduction.html>。（2015.11.5擷取）

- [11] 計畫內容可見經濟部南港生技育成中心網頁：
<http://www.nbic.org.tw/dbpdf/%ACD%BE%D42008Rev-20030106.pdf>。(2015.11.5擷取)
- [12] 見文化部網站：http://www.moc.gov.tw/content_271.html。(2015.11.5擷取)
- [13] 甘懷真，〈開篇詞：台灣歷史學社群公共網站計畫〉，見臺灣歷史學社群公共網站：
<http://wthc.azurewebsites.net/?p=7>。(2015.11.5擷取)
- [14] 如臺灣大學的非同步遠距教學，自2002年12月31日通過辦法，歷史學系則於2005學年開始開設相關課程，這是比較早的例子。「國立台灣大學遠距教學作業辦法」，見
<http://teach.cc.ntu.edu.tw/distance/regulation02.htm>。(2015.11.5擷取)
- [15] 見臺灣開放式課程聯盟網站：<http://www.tocwc.org.tw/index.php>。(2015.11.5擷取)
- [16] 見教育部「磨課師分項計畫」網頁：<http://taiwanmooc.org/>。(2015.11.5擷取)
- [17] 林維紅，「數位資源與史學研究」(臺灣大學99學年度第1學期)課程資訊：
https://nol.ntu.edu.tw/nol/coursesearch/print_table.php?course_id=103%2051960&class=&dpt_code=1030&ser_no=10706&semester=99-1&lang=CH。(2015.11.5擷取)
- [18] 李貞德，「用眼睛看的女性史」(98學年第2學期)課程資訊：
https://nol.ntu.edu.tw/nol/coursesearch/print_table.php?course_id=123%20U7880&class=&dpt_code=P030&ser_no=11008&semester=98-2&lang=CH。(2015.11.5擷取)
- [19] 臺灣師範大學歷史學系課程地圖·共同選修課程：應用史學群選修課程·「影視史學」課程綱要：
http://courseap.itc.ntnu.edu.tw/acadmOpenCourse/SyllabusTopCtrl?course_code=HIU0104&dept_code=LU22。(2015.11.5擷取)
- [20] 如由政大宗教所李豐楙教授和大宇資訊電玩製作人楊淵升合作，於2013年開設「《山海經》VS.《軒轅劍》——RPG遊戲中的經典重述」線上開放式課程。見國立臺灣師範大學開放式課程網頁：
<http://ocw.lib.ntnu.edu.tw/course/view.php?id=374>。(2015.11.5擷取)
- [21] 另一個利用動畫敘事的例子可以看國立故宮博物院的「故宮教育頻道」：
<http://npm.nchc.org.tw/index.aspx>。(2015.11.5擷取)
- [22] 這類研究在廿世紀末時已開始出現，見江天健，〈歷史教學與電腦模擬遊戲〉，《國立新竹師範學院社會科教育學系「社會科教育學報」》1(1998)；孫天虹，〈史學與電子遊戲結合的嘗試：以魏晉士人家族際遇的歷史情境模擬遊戲為例〉(台北：東吳大學歷史系碩士論文，2006)；孫天虹，〈歷史教育與電子遊戲〉，《史轍》3(2007)；陳靜瑩、范國光，〈史學與遊戲結合之研究：以國產遊戲——「軒轅劍參：雲和山的彼端」為例〉，《2010電腦與網路科技在教育上的應用研討會》(新竹：2010)；王竣平，〈三國人物形象的新塑造：從文字文本到電玩文本的討論〉(埔里：國立暨南國際大學歷史學研究所碩士論文，2011)；蔡宗諺，〈歷史電玩與歷史學習〉(台南：國立成功大學歷史學系碩士論文，2014)。
- [23] 如台灣科技大學侯惠澤老師帶領成立的「走過台灣·台灣歷史桌上遊戲」臉書社團中所顯示的相關活動：<https://www.facebook.com/groups/757781267623690/>。(2015.11.5擷取)
- [24] 這類例子如中央研究院語言研究所的「文國尋寶記」：<http://wen.ling.sinica.edu.tw/>。(2015.11.5擷取) 國立故宮博物院兒童園地：http://theme.npm.edu.tw/children/zh-tw/learn_download.html。(2015.11.5擷取)
- [25] 見「TGDF-台北遊戲開發者論壇」網頁：
<http://www.tgdf.tw/archives/member/%E6%A5%8A%E6%99%BA%E5%82%91>。(2015.11.5擷取)

本文採用 創用CC 姓名標示-非商業使用-禁止改作 3.0 台灣版條款 授權。

歡迎轉載與引用，但不得為商業目的之使用，亦不得修改本文。轉載、引用本文請標示網址與作者，如：

金仕起 / 歷史、數位與遊戲

引自歷史學柑仔店(<https://kamatiam.org/歷史數位與遊戲/>)



高中歷史課程中的中國史

2014-11-28



不要把「世界史」扭曲簡化為「外國史」－以「柔性課綱」打造適合台灣的教育

2015-07-13



無感的歷史課？

2014-08-22

最後修改日期: 2021-07-06

◆ 數位 ◆ 遊戲

留言

發表迴響

在此輸入你的回應...

[◀ 近代心理治療史隨想](#)

[▶ 把「臺灣」放回「戰爭記憶」：從二次大戰的歷史記憶開始臺灣的「歷史和解」](#)

[臺灣與海洋亞洲](#) | [芭樂人類學](#) | [巷子口社會學](#) | [菜市場政治學](#) | [漫遊藝術史](#) | [故事：寫給所有人的歷史](#)

本網站內容之著作權均為各文章作者所有。

除另有聲明外，本網站各文章採用[創用CC姓名標示-非商業使用-禁止改作 3.0 台灣版條款授權](#)公眾使用。

你可以依照授權條款複製、引用、轉載，唯請於合理位置標示本站網址與文章作者。

若需聯繫（轉載、引用請依授權條款），可留言至臉書或寫信至kamatiam@gmail.com。