

教育部教學實踐研究計畫成果報告
Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PHA1110392

學門專案分類/Division：人文藝術及設計

計畫年度：■111年度一年期 □110年度多年期

執行期間/Funding Period：2022.08.01 – 2023.07.31

大眾史學與多元歷史敘事和轉譯：實作與創作I
大眾史學導論與實務

計畫主持人(Principal Investigator)：潘宗億

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：國立東華大學歷史學系

成果報告公開日期：■立即公開 □延後公開（統一於2025年7月31日公開）

繳交報告日期(Report Submission Date)：2023年9月5日

大眾史學與多元歷史敘事和轉譯：實作與創作I

一、研究動機與目的

大眾歷史書寫之多元敘事形式與轉譯能力等相關素養之訓練，不論就歷史學科之發展、大眾史學人才之培養，在此強調跨領域生活實踐與多媒體創新呈現的當代，尤其重要。自1960年代以來，大眾史學(Public History)在歐美逐漸發展成為一門史學領域與高等教育專業學門，並有豐碩之成果，而臺灣於二十一世紀初由臺灣「影視史學」推手周樑楷教授引進，並以課程、論著、研習與大眾歷史書寫相關實踐，促成大眾史學在臺之落地生根與發展。

在大眾史學此一創新教學與研究取徑逐步進入臺灣高等教育體系之趨勢下，我所服務的東華大學歷史學系除了成立「大眾史學研究中心」從事相關教學與研究之研發與交流，且於105學年度配合本校課程精實改革，在課程架構中規劃「大眾史學與應用學程」，並在諸如「影視史學」、「口述歷史」、「臺灣史蹟與文化資產保存」等創系以來即實施之應用歷史課程基礎上，進一步研發「大眾史學導論與實務」、「歷史與小說」、「東亞電影史」與「歷史、遊戲設計與APP應用」等創新課程，嘗試於各種課程涵蓋包括歷史戲劇展演等其他多元歷史敘事實作之教學與學習評量元素。其次，東華大學歷史學系在課程改革基礎上，修改系所學生總結性評量課程規定，將口述歷史、歷史小說、歷史戲劇、歷史遊戲等大眾歷史敘事轉譯作品納入學位論文形式，以鼓勵同學從事歷史專題研究論文以外的創新實作與創作，期培養符合時代需求之大眾史學人才。第三，東華大學歷史學系於110學年度正式成立CDIO歷史小說微學程，一方面深化本系學生於歷史小說創作之素養與能力的涵養，未來將進一步建構歷史影片、歷史戲劇與歷史遊戲之CDIO微學程課程架構。

大眾歷史書寫人才之訓練，除了具有學科發展與教學研究上的重要意之外，更能積極推動專業歷史知識之多元表述形式之轉譯，以利歷史知識與素養之大眾普及。正如近年有關戰後臺灣歷史，由於相關主題電玩《返校》及其改編電影之先後上市，臺灣社會也逐次出現關注相關歷史主題的興趣與熱潮，可見以大眾文化形式進行歷史書寫與轉譯，在歷史知識傳播與大眾歷史意識之擾動，確實深具影響力。然而，雖此一關於白色恐怖歷史的大眾文化轉譯能量，實根植於臺灣1990年代以來相對豐碩的二二八與白色恐怖的口述訪談紀錄、受難者回憶錄和傳記，以及歷史研究論著等成果，我們不禁思考《返校》之前白色恐怖歷史何以未能引起社會大眾廣泛的注意與興趣。由此可見，除了有關臺灣戰後歷史的檔案研究、歷史教學、公共人權教育推廣等途徑之外，以一般民眾可以輕易接觸與感知的大眾歷史敘事形式之專業轉譯，實臺灣社會進一步擴大並深化認識本地、東亞與世界史，以推動大眾相互尊重不同歷史記憶的多元歷史意識與記憶文化之關鍵。

基於本人過去五年在教學現場從事教學創新實踐所進行的觀察與反思，初步凝聚如研究問題所述之攸關臺灣大眾史學發展與升級的理論性與實作性問題，構成本計畫的問題意識。以下，本計畫進一步具體闡釋源於此一問題意識所形成的研究目的。

首先，我將在本計畫中援引大眾史學、影視史學與歷史記憶領域學者所提議的相關理論與概念，作為研發大眾歷史敘事轉譯創作或實作以「虛構性」形式與手法傳達「真實性」歷史情境、時代精神之學理探討，撰寫一篇相關主題之研究論文，並以此為切入點，在計畫執行期間前半年(111.8-112.1)深化大眾史學認識論與方法論之探討的同時，進一步研發課程教材、課程活動設計、學生學習評量方法與標準等，以優化本計畫書中所擬「大眾史學導論與實務」課程計畫書。

其次，計畫主持人在執行計畫的上半年期間，亦將研發將於「大眾史學導論與實務」課程開設期間(112.2-112.7)實施之線上前測與後測問卷調查表，以及量化與質性之學生學習評量方法與標準，以檢視課程初期學生之起點行為，並觀察、分析課程執行過程中的教學成果與學生學習成效。

最後，具體在「大眾史學導論與實務」課程場域實施經優化後的課程計畫，並從中利用前測與後測問卷調查表、量化與質性質性學習評量方法與標準之實施，以及修課同學的大眾歷史敘事轉譯創作或實作企劃作品，整體觀察、分析課程設計與執行之優、缺點，以作為未來進一步在「歷史與小說」、「歷史與戲劇」、「影視史學」與「歷史、遊戲設計與APP應用」等課程的深化基礎。

二、研究問題

計畫主持人在歷史教學上，除了強調專業歷史學素養的形塑之外，尤重於課堂創造讓學生得以發揮創意而從事多元大眾歷史敘事轉譯的機會。因此，我在過去十年於各種課程嘗試透過創新、創意與跨域課程設計，在訓練學生史學專業的基礎上，培養其具思辯批判與解決問題的能力之外，進而深化其從事多元大眾歷史敘事轉譯的素養。據此，我經常嘗試研發多元而具互動性與實作性之課堂活動與評量方式，讓各種學生適才、適性發揮專長，建立學習興趣與自信，並為了精進本人之教學能力，數次申請課程教學計畫，以及教育部「數位人文

社會科學教學創新計畫-歷史、遊戲與程式設計的相遇」等跨域共授教學計畫，逐步推動歷史小說創作、歷史遊戲設計等課程之研發，以及磨課師課程與影片之製作，而相關成果亦獲得107與108學年度「高校深耕彈性薪資」獎項之肯定，亦曾受邀赴教育部「數位人文社科教學資源中心」主辦之創新應用課程工作坊分享教學成果。

在計畫主持人「寓教學於創意」的教學理念之下，其透過課程鼓勵學生根據其興趣與專長，發揮創意從事多元歷史敘事與大眾歷史轉譯創作。為此，在課程設計上，除了規劃引導討論與辯論，以及研究論著摘述評論、影片評論、研究論文等各種口頭與書面作業之外，亦在許多課程設法融入適用之戲劇展演(如「歷史英文」話劇、「專題報告」的歷史戲劇公演)、歷史小說創作與歷史遊戲設計(例如「世界通史」、「傳播媒介與歷史」等課程)等多元學習評量形式，並規劃史蹟田野(如國家人權館「臺灣戰後威權統治時期政治案件的歷史、記憶與大眾歷史書寫工作坊」人權教育推廣活動補助計畫)、實作工作坊(如「當歷史遊戲遇上程式設計工作坊：Replay鄭成功」、「紀錄片製作與遊戲設計工作坊」)等課程形式，引導學生從事歷史戲劇、歷史小說、歷史影片與歷史遊戲之創作。

為貫徹實踐我的教學理念與方法，並配合東華歷史學系於應用歷史與大眾史學之教學與研究特色，達成訓練學生史學研究基本素養，進而形塑多元歷史敘事與大眾歷史轉譯能力之目標，我除了在各種課目課程單元中融入歷史小說、歷史戲劇、歷史影片或歷史遊戲等創新課程規劃與教材之外，亦在數年經驗積累以及執行多次創新教學計畫之基礎上，逐步研發、開設「歷史與小說」與「歷史、遊戲設計與APP應用」等課程，並配合教育部政策製作磨課師影片，不論在教材與教法上都有創新表現。

然而，雖本人於過去十年，嘗試透過各種創新教學課程建構涵養本系學生多元歷史敘事與大眾歷史轉譯之素養與能力，或能提升學生之學習興趣，並得以各種形式之歷史實作與創作表達個人史學觀點。但是，經各種嘗試與試驗也發覺，大眾史學認識論和方法論，以及「引導」學生從事大眾歷史多元歷史「轉譯」的課程設計與教學現場實踐過程中，仍遭遇如下所需克服的困難與問題。

首先，在以重建過去人、事、物之真實的史學研究和書寫，以及需要以想像力與創意藉「虛構」人物與情節(故事)「重演」過去歷史與融入個人觀點的歷史小說、歷史影片(包括紀錄片)、歷史遊戲與歷史戲劇(包括行動劇)等創作與實作形式之間，存在著「求真」與「傳真」的「真實性」與「虛構性」之間的緊張與平衡關係。

其次，高教歷史課程教師雖可藉由課程內容與活動設計，有效引導學生在基本史學素養基礎上，透過史料與研究論著之詮釋，從事歷史小說、歷史影片、歷史遊戲與歷史戲劇等創作主題之「發想」，但如何「進而」於課程中以「專業」創作教學引導學生將歷史知識或歷史情境「轉譯」為歷史小說、歷史戲劇、歷史影片等創作成品之上，涉及專業創作素養、方法、技巧的研發、運用與實踐，而根據本人過去於「歷史、遊戲設計與APP應用」課程實施的經驗，透過多次實作工作坊由專業業師創作與實作經驗分享，以及授課教師分段而有步驟的歷程，逐步引領學生從事企劃之發想、構思到規劃與執行，應是有效的方法。

此外，如何透過有效之問卷調查表與質性學習評量方法與標準之運用，檢視課程學生之起點行為與學習成效，以進行課程設計與學習評量方式與方法之確立或調整，亦是本教學實踐研究計畫之重要一環。

三、文獻探討

本教學實踐研究計畫之主題屬於大眾史學的範疇，而自1973年Robert Kelley在美國加州大學Santa Barbara分校成立大眾史學系，並於1978年成立大眾史學專業期刊《大眾史家》(*The Public Historian*)以來，大眾史學在歐美逐漸發展成為一門史學領域與高等教育學門。¹臺灣則於二十一世紀初由周樑楷引進相關學理以來，大眾史學也逐漸在臺落地生根與發展，諸如臺灣師範、東華、成功、東海、輔仁、東吳等大學歷史學系所於近年來更積極在課程設計上引入大眾史學諸般形式，並於近三年來多次舉辦「大眾史學工作坊」進行校際之間的課程設計與教學實踐分享與交流。

何謂大眾史學？周樑楷在〈人人都是史家〉一文中初步將「大眾史學」定義為：「每個人隨著認知能力的成長都有基本的歷史意識。在不同社會中，人人可能以不同的形式和觀點表述私領域與公領域的歷史。大眾史學一方面以同情了解的心態，肯定每個人的歷史敘事，另一方面也鼓勵人人『書寫』歷史，並且『書寫』大眾的歷史供給社會大眾閱聽。大眾史學當

¹Robert Kelley, "Public History: Its Origins, Nature, and Prospects," *The Public Historian*, Vol. 1, No. 1 (Autumn, 1978): 16-28; Faye Sayer, *Public History: A Practical Guide*, 2nd edition (New York: Bloomsbury Academic, 2019); 周樑楷, 〈大眾史學的定義和意義〉, 《人人都是史家：大眾史學論集第一冊》(臺中：采育出版社，2004)，頁26-27; 周樑楷, 〈大眾史學：人人都是史家〉, 《當代》, 206 (2004.10), 頁72-85; 張弘毅, 〈人人都是史家：大眾史學、影視史學與日常生活中的歷史〉, 台灣族群史研習會-客家在後山，臺北市立大學人文藝術學院等，2012; 張隆志, 〈戰爭記憶、認同政治與公共歷史：從當代東亞歷史教科書問題談起〉, 《國史研究通訊》, 10 (2016), 頁113-122。

然也應發展專屬的學術及文化批評的知識體系。」²據此，人人具有歷史意識，也都是史家。周樑楷進一步將「大眾史學」轉化定義為大眾的歷史、歷史是寫給大眾閱聽的、歷史是由大眾來書寫的，並強調大眾史學表述的形式多元，包括文字、影像、語音、文物、數位化與多媒體等。³本教學研究計畫研發課程所涉及的歷史小說、歷史戲劇與歷史影片等都屬於給大眾閱聽的歷史，若歷史學系學生亦被定義為非專業史家之大眾，則亦屬於大眾書寫的歷史。總之，都屬於大眾歷史書寫的範疇。但其中所牽涉之歷史書寫「虛」與「實」都是頗具爭議性之問題，亦是本計畫的主要問題意識之一。

周樑楷在有關「影視史學」(Historiphoty)相關認識論與方法論的探討中，嘗試以「虛」與「實」為分析概念肯定虛構性影視與文學文本「傳真」的意義。⁴他首先以「影視電影」出發，將「影視史學」定義為一種「以靜態的或動態的圖像、符號，傳達人民對於過去事實的認知」⁵，並將「歷史」重新定義為人們對於過去事實的認知和傳達的成果，且其形式包括口語的口述傳統、書寫的歷史劇與歷史小說與圖像的影視電影。以影視歷史文化為例，其指涉以任何影像、視覺符號所呈現過去的事實，如岩畫等靜態歷史圖像，以及電影、電視和數位化多媒體等動態歷史圖像，其中有「虛」有「實」，且在「虛」與「實」的光譜之間其實隱含歷史解釋與歷史意識之呈現。他以紀錄片與歷史劇情片為例，指出紀錄片屬於靠近「純粹記實」光譜之一端，但視程度仍有「含濃厚主觀論述」之成分，而歷史劇情片雖近「含濃厚主觀論述」光譜之一端，但未必無法紀實。⁶據此，周樑楷進一步指出「人們對於過去事實的認知和傳達的成果」此一歷史之定義中，認知的層次屬於求真，而傳達的層次指的是傳真，並提出介於「虛中實」與「實中實」兩端的光譜分析架構。⁷其中，「實中實」歷史文本如專業史家著作，以求真為目的，其著作內容都需符合事實，且能夠「掌握歷史人物的思想和生命、時代歷史中的情境、歷史變遷中的普遍趨勢或法則」，而虛構性創作文本，如歷史影片、歷史小說與歷史戲劇，在虛構的人物與情節中仍能夠反映生命、情境與趨勢，此即所謂「虛中實」之歷史文本。⁸換言之，歷史小說、歷史戲劇與歷史影片(包括紀錄片)，都能在「虛」與「實」交織而成的故事當中傳達某種歷史面向的真實。周樑楷所提議的「虛」與「實」的理論與分析架構，可為歷史小說、歷史戲劇與歷史影片等作為大眾歷史敘事與轉譯形式的學理基礎。

此外，從歷史記憶的角度言，人人亦可為歷史學家，而其各種形式的文化生產品，也乘載著特定時空的文化記憶，可為傳達某種歷史真實的歷史文本。美國史家貝克(Carl Becker, 1873-1945)在其〈每個人都是他自己的史家〉(“Evryman His Own Historian”)中將歷史定義為對於說過與做過的事的記憶，而每個人都進行事實資料的探討、記憶的加工延伸和歷史圖像的構築。⁹同樣地，德國歷史學者艾斯曼(Jan Assmann)站在巨人的肩膀上，在阿博瓦胥學理概念基礎上，發展出「文化記憶」概念，進一步將社群集體記憶區分為短時間的「溝通記憶」(communicative memory)與長時段的「文化記憶」。「溝通記憶」意指社群透過日常口語和口述傳統，傳遞有關過去之意義認知及其知識，其傳遞範圍以社群內部成員為主，有效性在三至四代之間，若欲跨越世代或超越社群範疇長時期傳遞、維持與再創，必須經視覺化、儀式化、物質化與空間化轉化成文化媒介所承載的「文化記憶」，諸如文本論述、文藝創作、儀式實踐、紀念性建築或空間等。阿蕾達·艾斯曼(Aleida Assmann)則進一步提出「文化文本」概念，藉以分析文學性文本如何透過「經典化」成為具體化集體記憶與社群認同之「文化媒介」。¹⁰換言之，諸如歷史小說、歷史戲劇與歷史影片等形式之歷史文本或文化記憶媒介，都在某種程度上乘載著歷史與記憶。

² 周樑楷，〈大眾史學的定義和意義〉，頁27-28。

³ 周樑楷，〈大眾史學的定義和意義〉，頁29。

⁴ 周樑楷，〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉，《臺大歷史學報》，23(1999)，頁445-470。

⁵ 周樑楷，〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉，頁447。

⁶ 周樑楷，〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉，頁450-454。

⁷ 周樑楷，〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉，頁455-454。

⁸ 周樑楷，〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉，頁458。

⁹ Carl Becker, 張隆志解題、黃煜文翻譯，〈每個人都是他自己的史家〉，《歷史臺灣》，第8期：大眾史學專題(2014)，頁151-166。

¹⁰ 潘宗億，〈歷史記憶研究的理論、實踐與展望〉，收錄於蔣竹山編，《當代歷史學新趨勢》(臺北：聯經，2019)，頁258。

綜合上述學理探討，¹¹本計畫將研發以培養學生從事歷史小說、歷史戲劇與歷史影片等創作與歷史轉譯之專業素養與能力的課程計畫草擬，並期透過本計畫之執行，進行課程計畫之優化，以及問卷調查表和質性評量方法等觀察與研究課程實施與學生學習成效之研發。

四、教學設計與規劃

(一)教學目標、主題與方法

本課程為本系「大眾史學與應用學程」課程，亦是人社院「文化創意產業學程」課程，擬基於TBL(team-based learning)、PBL(problem-based learning)與SBL(solution-based learning)之創新主題與教學模式實踐，以現代大眾史學之學術史發展、學理以及口述歷史、歷史小說、歷史戲劇(行動劇)、歷史(實境)遊戲、歷史漫畫、影片攝製、Podcast製播、線上展覽(或其他數位人文形式)等各種大眾歷史書寫表述形式之創作與實作為課程議題主軸，由授課教師與相關領域業師，利用課堂討論、講座或工作坊、作品賞析等多元「創新」教學形式，引導修課學生以口述歷史之紀錄、歷史小說或歷史劇本或歷史漫畫之創作、歷史遊戲之設計、微電影和記錄影片之製作、Podcast節目之製播、線上展覽等具「創意」之多元歷史敘事、實作，將與(東)臺灣或世界歷史相關主題，如戰爭記憶、二二八、白色恐怖、轉型正義或天主教白冷外傳教會(Societas Missionaria de Bethlehem；以下簡稱白冷會)等歷史發展與文化記憶相關之專業知識與研究成果，「轉譯」為社會大眾較易感知之大眾歷史書寫表述形式，並從中表達並「實踐」個人觀點，最後並將創作與實作作品呈現於期末舉辦之成果發表會。大眾歷史書寫人才之訓練，除了具有學科發展與教學研究上的重要意之外，更能積極推展專業歷史知識之多元表述形式之轉譯，以利歷史知識與素養之大眾普及。以戰後臺灣威權統治時期政治案件的歷史與記憶為例，緣於白色恐怖相關主題電玩《返校》及其改編電影之先後上市，臺灣社會也逐次出現關注相關歷史主題的熱潮與興趣，可見以大眾文化形式進行歷史書寫與轉譯，在歷史知識之傳播與大眾歷史意識之擾動，確實深具影響力。然而，雖此一關於白色恐怖歷史的大眾文化轉譯能量，實根植於臺灣1990年代以來民主化與本土化宏觀脈絡下，相對豐碩的二二八與白色恐怖的口述訪談紀錄、受難者回憶錄和傳記，以及歷史研究論著等成果，我們不禁思考「返校」之前白色恐怖歷史何以未能引起社會大眾廣泛的注意與興趣。由此可見，除了有關臺灣戰後威權統治時期政治案件的檔案研究、歷史教學、公義人權教育推廣等途徑之外，以一般民眾可以輕易接觸與感知的大眾歷史書寫形式轉譯專業歷史知識，實攸關臺灣社會進一步擴大並深化認識白色恐怖歷史，並正面理解威權統治時期國家暴力及其轉型正義與人權理念推展，以推動社會大眾相互尊重不同歷史記憶的多元記憶文化。

基於上述，本課程由大眾史學學術史與學理、臺灣二戰記憶、二二八與白恐歷史與記憶，以及歷史博物館實務、歷史小說創作、歷史(實境)遊戲設計、數位人文與Podcast製作經驗分享等工作坊、成果發表會等四個單元所組成。

五、研究設計與執行方法

(一)研究架構

基於上述問題意識，本研究之架構分成四個層次與面向。第一，本計畫援引大眾史學、影視史學與歷史記憶等領域學者所提議的大眾史學學理以及歷史文化文本「虛」與「實」等分析概念，闡釋大眾歷史敘事與轉譯創作以「虛構性」創作傳達「真實性」歷史情境和時代精神之學理意涵，並以此學理為切入點，在計畫執行期間前半年深化大眾歷史敘事與轉譯學理探討，再進一步透過「近現代西方與中國思想文化的突破及其多元歷史轉譯」專題論壇講座與「歷史與記憶」課程深化研發相關學理、課程教材、課程活動設計與學生學習評量方式，以優化計畫申請時所草擬之課程計畫。就此而言，計畫主持人在大眾歷史書寫「虛」與「實」以及歷史記憶等相關學理概念基礎上，以1960年代臺灣留學生小說為主題切入進行歷史小說創作等多元歷史敘事形式研究文獻之收集、整理、歸納與分析，並完成研究論文一篇以深化大眾歷史敘事與轉譯的學理內涵。

第二，本研究在執行計畫上半年期間，透過「歷史與記憶」課程之操作嘗試研發運用於「大眾史學導論與實務」課程開設期間(112.2-112.7)之問卷調查表與量化和質性學生學習評量方法與標準，以利於計畫主持人檢視課程初期學生之起點行為，以及課程實施過程中的學生學習成效。就此而言，本計畫主持人系統回顧教育部教學實踐研究成果報告書、相關主題之期刊或學位論文，從中探詢適合於實作與創作型課程施作的問卷調查問題，以及客觀的實作與創作評量方法或尺規。

第三，本研究在執行計畫上半年期間，透過「歷史與記憶」課程之操作研發適用於課程實施的課程設計與教材，並搭配課程實施期間專業博物館、歷史小說、遊戲、漫畫、Podcast、數位人文等領域業師或專家創作或實作經驗分享工作坊與講座，讓學生得以獲得專業創作形式、方法與技巧之涵養，進而創作具有歷史專業素養的創作或實作。就此而言，本

¹¹ 相關詳細討論可參見本成果報告書附件十二所附論文〈一九六〇年代臺灣留學生小說中的食物記憶與身分認同〉。

計畫主持人在回顧其過去從事創新教學和實作課程的紀錄，檢視需要注意與調整之面向，作為本計畫執行期間課程計畫優化之借鑒與參考，並利用「歷史與記憶」課程之操作研發於111-2「大眾史學導論與實務」施作之教材、教學方法、引導學生實作與創作企劃步驟、學習評量方式和評量標準等，以作為計畫提出時所草擬之課程計畫書的優化根基。

第四，優化之後的課程計畫於111-2「大眾史學導論與實務」課程場域實施，並從中利用計畫上半年研發之問卷調查表觀察和分析課程設計與執行之優、缺點，以作為未來進一步在「歷史與小說」、「歷史遊戲設計與APP應用」、「影視史學」或「歷史與戲劇」等課程深化的基礎，並利用上半年研發之量化和質性學生學習評量方法觀察和分析學生學習成效，並與其起點行為進行比較。此外，本計畫亦於111-2規劃以飲食文化為焦點之文化轉譯相關工作坊，邀請國內外學者進行共同討論、交流。最後，本課程於課堂、講座、工作坊等課程活動期間，將由課程助理以攝影機進行全程錄影，以作為未來長期課程施作影視資料蒐集之方法與工具，以作為綜合各年度課程實施之比較。

(二)研究方法與工具

1. 起點行為之線上前測問卷調查表：以本計畫運用計畫執行上半年所研發之線上前測問卷調查表，首先針對修習111-2「大眾史學導論與實務」課程之學生在正式授課前進行問卷調查之線上施測，而此式問卷調查表則以大眾史學基本素養問題之填答，以及對於修習課程學習成效之期待為主要內容。
2. 課程活動後學習成效之線上後測問卷調查表：除了本校制式的期中與期末教學評量與回饋調查之外，以本計畫運用計畫執行上半年所研發之線上後測問卷調查表，於五次工作坊等課程活動實施之後，針對修課學生進行線上後測問卷調查表之填答，而此式問卷調查表內容則包括活動之規劃、內容與實施等量化問題填寫，並要求學生進行至少總計300字之心得、回饋與建議等質性意見之填寫。
3. 學習評量之量化與質性分析方法：除了本校期末教學評量與回饋調查之外，以本計畫運用計畫執行上半年研發之學習評量方式與質性評量方法和標準，針對修習「大眾史學導論」課程學生的主題摘述、企劃書、成果發表與作品，進行學習成效之觀察與量化和質性分析。此外，於成果發表會由學生填寫互評量表與質性意見回饋，亦可檢視學生學習成效。

(三)研究對象與場域

本研究前期成果運用與後期課程計畫實施將以111-2「大眾史學導論與實務」課程為主要場域，而其主要教學與研究對象為23名課程修習學生，包括本系已接受過基本史學訓練的大二、大三與大四學生，且由於本課程亦屬於跨院「文化創意產業學程」，故教學對象亦包括大二以上之華文學系與民族語言與傳播學系學生。歷史學系學生具備史料蒐集、整理與詮釋的基本能力，而華文學系與民族語言與傳播學系之學生則於文藝創作或影視、Podcast製作具基本素養與能力，一起在同一場域學習，有利於跨領域交流與學習。

(四)資料處理與分析

1. 起點行為之線上前測問卷調查表：本計畫運用計畫執行上半年研發之線上前測問卷調查表針對修習「大眾史學導論與實務」課程之學生進行正式授課前之線上前測，以了解其對於大眾史學之了解程度、經驗與實績等起點行為，以作為滾動式調整課程施作細節之調整與未來修訂課程計畫之參考。
2. 課程活動後學習成效之線上後測問卷調查表：本計畫運用計畫執行上半年研發之線上後測問卷調查表(包含300字心得、回饋與建議等質性意見)，針對修習「大眾史學導論與實務」課程學生參與一次講座、五次工作坊分別進行線上後測，以了解學生學習成效，以及其對於課程活動之回饋與建議，期作為課程滾動式調整與未來課程規劃之參考。
3. 學習評量之量化與質性分析方法：本計畫運用計畫執行上半年研發之學習評量方式與量化和質性評量方法和標準，針對修習「大眾史學導論與實務」課程之學生的各種學習表現，進行學習成效之觀察與質性分析，以作為課程滾動式調整與未來課程規劃之參考。此外，於成果發表會亦由學生填寫互評量表與質性意見回饋，亦可檢視學生學習成效。

(五)實施程序

基於上述，本計畫之實施程序如下。

1. 在計畫執行上半年收集、整理與分析大眾史學與多元歷史敘事虛與實相關認識論與方法論研究論著，並邀請學者於「近現代西方與中國思想文化的突破及其多元歷史轉譯」專題論壇講座反思跨文化轉譯相關問題，以深化大眾歷史敘事與轉譯之學理根基，作為「大眾史學導論與實務」課程計畫書優化之參考。
2. 在計畫執行上半年以1960年代臺灣留學生為聚焦之主題收集臺灣歷史小說創作等歷史多元

表述虛與實相關方法論之研究論著，並進行整理與分析，已完成一篇研究論文〈一九六〇年代臺灣留學生小說中的食物記憶與身分認同〉(已於2023年八月中獲學術期刊《中國飲食文化》匿名審查通過)，並以此為根基於111-1「歷史與記憶」課程研發規劃於111-2「大眾史學導論與實務」課程施作之教材、教學方法、引導學生從事多元歷史敘事實作與創作之步驟程序、學習評量方式與標準等，以優化提出計畫時草擬的課程計畫。

3. 系統回顧教育部教學實踐研究成果報告書與相關主題之期刊或學位論文，研發線上前測與後測問卷調查表內容，以及實作與創作等質性學習評量方法與標準之設計與擬定。
4. 於111-2「大眾史學導論與實務」課程實施經優化之課程計畫，並實施課前學習動機之線上前測問卷，以及專業業師創作與實作經驗分享工作坊線上後測問卷調查表，以及學生成果發表會互評量化表與質性回饋意見，以及學習評量成果之質性分析等資料之收集與分析，以作為觀察與研究本課程教學實踐和學生學習成效之工具與方法，並有利課程進行滾動式調整與未來進行課程計畫書之再次修訂。
5. 於111-2舉辦「品味：全球視野下的臺灣飲膳文化轉譯」工作坊，邀請國內外學者共同探討大眾歷史敘事所涉跨文化轉譯之學理與個案。
6. 撰寫成果報告書。

六、教學暨研究成果

(一)教學過程

首先，本人於執行本計畫期間下半年，具體實施由計畫上半年所研發的「大眾史學導論與實務」課程之優化課程計畫書，而該課程主要四個單元所構成，包括大眾史學及臺灣二戰記憶、二二八與白恐歷史與記憶學術史、學理與多元歷史敘事個案分享；歷史博物館實務、歷史小說創作、歷史(實境)遊戲設計、歷史漫畫創作、Podcast製作與數位人文運用等領域之專業師經驗分享講座或工作坊；學生實作或創作企劃成果發表會，以下分別具體陳述之(每週課程主題請參見附件一)。

本課程第一單元首先由電影《謊言迷宮》及德國猶太人大屠殺記憶文化之意義的認知與詮釋切入，從大眾文化記憶視角探討二十世紀世界各地國家暴力與轉型正義的發展與困境，進而引導學生反思臺灣戰爭記憶的記憶戰爭、二二八與白恐大眾歷史記憶之隱沒起伏與轉型正義之進展與問題，再導入大眾史學的學術史發展與相關學理，以及實踐大眾歷史敘事與轉譯多元形式與個案之認識與理解。

本課程第二單元主要以臺灣現有研究論著、影視和小說創作作品，涵養修課學生於二戰戰爭記憶、二二八事件、白色恐怖與白冷會之歷史知識與文獻，以利其在相關主題之史料的基礎上，從事相關主題之大眾歷史書寫與轉譯。綜合上述，授課教師在本課程第一單元至第二單元課程，除了可以給予授課學生於相關主題專業知識之教授與引導討論(第1週至第6週)，並可運用所知相關主題之大眾歷史創作與實作，如歷史小說、影視史學、歷史(實境)遊戲、歷史漫畫、Podcast、線上展覽等，啟發學生對於從事大眾歷史書寫與轉譯形式可能性之思考與選擇。

在上述相關學理與個案專題講授與討論的基礎上，作為本課程第三單元，授課教師邀請歷史博物館、歷史小說創作、歷史(實境)遊戲設計、歷史漫畫、Podcast製作、數位人文等實務工作者，以工作坊或講座形式，分享其創作與實作經驗，並引導課程學生瞭解並醞釀、規劃與執行相關創作與製作企劃之具體步驟與方法(相關具體說明請參見附件一)。

本計劃第四單元則規劃於第16至第17週舉辦兩次企劃成果發表會，由修課同學發表以本課程設定議題為主題之大眾歷史轉譯企劃創作或實作，以檢視修課學生之學習成效與創(實)作成果，並形塑其於未來持續實踐與在地連結而具生活性之大眾歷史創作與實作能力。

就多元歷史敘事實作之主題而言，授課教師將利用課堂引導並鼓勵修課學生聚焦於(東)臺灣歷史與文化、威權或極權政權國家暴力(二二八或白恐或佛郎哥政權或納粹)、戰爭記憶(臺灣、一戰或二戰)或世界轉型正義個案(臺灣、德國、西班牙、智利、阿根廷等)，以及白冷會在東臺灣傳教、醫療、教育、社會扶助、原住民語言和文化保存事業之耕耘等主題，引導學生以多元大眾歷史書寫形式或相關研究從事創作與實作之企劃、執行與發表。

本課程以透過課堂講述和討論、影片賞析、工作坊等方式，涵養修課學生於相關主題之專業歷史知識，並透過檔案、口述訪談紀錄、回憶錄、傳記性文獻，以及相關歷史小說、歷史戲劇、歷史紀錄片等創作與實作作品之考察與詮釋，再加上走出教室進入生活與在地進行田野實察與訪談，以啟發修課學生對於特定主題的興趣與問題意識，並邀請歷史博物館、歷史小說創作、歷史遊戲設計、數位人文與Podcast製作之業師，透過講工作坊分享創作或實作經驗和方法，以引導修課學生從事相關歷史敘事形式之創作與實作，並於期末成果發表會分享口述歷史紀錄、歷史小說或歷史劇本或歷史漫畫創作、歷史(實境)遊戲設計、微電影和紀錄影片製作、Podcast節目製播、線上展覽等具「創意」之多元歷史敘事創作與實作成品。

基於上述主題，本課程期透過課堂內外之學習、工作坊之創作分享、學生創作或實作企劃之規劃與執行，以及成果發表會等「創新」教學主題與課程活動歷程，培養學生運用課堂所習得之學理與專業歷史文化知識，以個人或團隊合作方式，運用文獻與田野實察，進入在地歷史與文化，進行相關議題之問題意識的挖掘與形成，以及創作或實作形式之規劃、企劃

之草擬與執行、成品之多媒體呈現與評鑑等學習活動。最後，本課程學生可透過相關產業或領域之知能培養與實作執行，涵養學生之臺灣/在地歷史與人文素養，從事具「創意」的多元歷史敘事轉譯實作和創作，以形塑其於未來實踐與在地連結之大眾歷史創作與實作能力。

除了講座之外，常態課程主要由兩個部份構成。第一部份以教師課堂講授與影視文本賞析為主，其目的在於透過各種教學活動(講解與文獻、影片、圖片解析)之設計與學生進行互動，從中展示與討論跟主題相關之歷史背景、研究觀點、概念與取徑、個案。第二部份由教師與學生根據基本閱讀材料進行課堂討論，針對特定議題進行深入與批判性的理解與思考。

其次，為評量修課學生學習成效，本課程採多元學習評量方式，以期有效檢視學生於課程活動參與，以及個人或分組團隊之大眾歷史敘事轉譯創作或實作企劃成果：

創作工作坊之實作作業(依業師規定)	20%
講座與工作坊問卷調查與心得回饋(9x2%)	18%
企劃主題摘述(至少1200字)	12%
企劃書初稿(至少2500字)	18%
企劃發表(包括互評量表與質性意見回饋)	12%
企劃創作成品	20%

第三，為有效引導學生從事多元歷史敘事之實作與創作企劃，本課程運用執行計畫前半於「歷史與記憶」課程研發之學習評量方式、引導學生從事多元歷史敘事實作與創作企劃步驟程序、以及學習評量方法與標準。其中，經優化之課程計畫中，對於企劃書之書寫，增加了田野調查以及創作或實作史料運用列舉的部分，強化引導學生從事多元歷史敘事創作或實作企劃的歷史專業素養與史料連結度。再者，本次課程對大眾歷史創作與實作主題進行了限定，可使成果更聚焦於課程設定主題如二二八、白色恐怖、二戰與白冷會之歷史與記憶。此外，在成果發表部分增加了學生量化與質性互評的部分，一方面強化學生運用課堂學習知識與素養於相互評量之中，另一方面可促進修課學生參與成果發表會並進行彼此之交流。以下分項詳細說明修課過程中的學習評量方式與標準等。

【講座或工作坊問卷調查與心得書寫】

學生必須針對一次講座與五次實作和創作工作坊填寫問卷調查表，從中並書寫質性心得回饋(優缺點、建議)，其中每場次心得回饋等質性意見應至少300字。這項作業之設計的主要目的是從中了解同學於講座與工作坊的學習成效，並採集回饋與建議，以利授課教師進行滾動式課程調整，同時培養同學批判性理解講座和撰寫摘述評論之能力。

【歷史小說創作】

修課同學選擇一與課程或田野相關主題相關，企劃撰寫至少10000字之歷史小說，其創作主題應與本課程相關議題。此項作業之完成，包括企劃主題摘述、企劃書初稿、企劃發表、企劃作品等四部分，分述如下。

第一，企劃主題簡述內容要點：概述小說之創作動機、創作主題與時空範圍之限定，以及可能採取的文史材料。

第二，企劃書內容要點：除了企劃主題摘述之內容，另具體說明說明田野實察之規劃、情節設計、人物設定、參考書目、預計工作進度表。

第三，企劃發表：在成果發表會說明創作動機、創作主題與時空範圍之限定、情節設計、人物設定、參考書目，之後根據同學、老師與業師評論修訂。

第四，作品評量標準：小說結構20%、史料與歷史知識之運用30%、內容創意30%、文字書寫20%。

【微電影/紀錄片製作】

修課同學選擇一與課程或田野相關主題，最多四人一組企劃拍攝至少30分鐘之微電影或紀錄片，其創作主題應與本課程相關議題。此項作業之完成，包括企劃主題摘述、企劃書初稿、企劃發表、企劃作品等四部分，分述如下。

第一，企劃主題簡述內容要點：概述微電影或紀錄片之創作動機、創作主題與時空範圍之限定，以及可能採取的文史材料，並說明組員之分工。

第二，企劃書內容要點：除了企劃主題摘述之內容，另具體說明說明田野實察之規劃、情節設計、人物設定、參考書目、預計工作進度表。

第三，初步成品發表：在成果發表會說明創作動機、創作主題與時空範圍之限定、情節設計、人物設定、參考書目、初步成果，之後根據同學、老師與業師評論修訂。

第四，作品評量標準：影片結構20%、史料與歷史知識之運用(知識性)30%、內容轉意創意30%、畫面呈現20%。

【歷史漫畫創作說明】

修課同學選擇一與課程或田野相關主題相關，企劃撰寫至少A5規格15頁之歷史漫畫，其創作主題應與本課程相關議題。此項作業之完成，包括企劃主題摘述、企劃書初稿、企劃發表、企劃作品等四部分，分述如下。

第一，企劃主題簡述內容要點：概述漫畫之創作動機(20%)、創作主題(20%)、時空範圍之限定(20%)、田野實察規劃(20%)，以及可能採取的文史材料和參考書籍(20%)。

第二，企劃書初稿內容要點：除了原來創作企劃主題摘述之修訂內容(10%)，另具體說明同主題或相關作品分析(與個人創作之差別)(20%)、漫畫情節摘述(5%)、漫畫內容結構說明(20%)、角色設定與人物關係(20%)、可能運用的文史材料3項與說明(10%)、文史資料與參考書目(10%)、預計工作進度表(5%)。

第三，企劃發表：在口頭發表會說明創作主題意識(10%)、相同或類似主題和形式作品分析(與個人創作之差別)(20%)、時空範圍之限定(10%)、情節摘述(10%)、漫畫內容結構說明(20%)、可能運用的文史材料3項(10%)，其中口頭報告與簡報呈現(包含部分創作成果，20%)。之後根據同學與老師評量意見修訂計畫書。

第四，作品評量標準：情節結構(20%)、史料與歷史知識之運用(25%)、內容轉譯創意(25%)、分鏡與構圖(20%)、作品觀點(10%)。請勿抄襲或竊取他人智慧財產，違者直接E當。

【Podcast節目製作說明】

修課同學以二至四人成立Podcasting製作小組，以本學期課堂設定議題為範疇作為節目主題，並根據研究論著或一手史料，進行至少20分鐘歷史Podcast節目製作，每位成員都應參與發聲。此項作業之完成，包括企劃主題摘述、企劃書初稿、企劃發表、企劃作品等四部分，分述如下。

第一，企劃主題簡述內容要點：概述Podcast節目之創作動機(20%)、創作主題(20%)、時空範圍之限定(20%)、田野實察規劃(20%)，以及可能採取的文史材料和參考書籍(15%)，並說明組員之分工(5%)。

第二，企劃書內容要點：除了原來創作企劃主題摘述之修訂內容(10%)，另具體說明同主題或相關作品分析(與個人創作之差別)(20%)、節目內容摘述(5%)、節目結構說明(10%)、節目流程說明(20%)、可能運用之錄音設備與空間(10%)、可能運用的文史材料3項與說明(10%)、文史資料與參考書目(10%)、預計工作進度表(5%)。

第三，企劃發表：在口頭發表會說明創作主題意識(10%)、相同或類似主題和形式作品分析(與個人創作之差別)(20%)、時空範圍之限定(10%)、節目摘述(10%)、節目結構說明(20%)、可能運用的文史材料3項(10%)，其中口頭報告與簡報呈現(包含部分錄製成果2-3分鐘，20%)。之後根據同學、老師與業師評論修訂。

第四，作品評量標準：節目結構(20%)、史料與歷史知識之運用(知識性)(25%)、內容轉譯創意(25%)、聲音表現(20%)、作品觀點(10%)。請勿抄襲或竊取他人智慧財產，違者直接E當。

【歷史(實境)遊戲設計說明】

修課同學以一至三人成立歷史(實境)遊戲設計小組，以本學期課堂設定議題為範疇作為遊戲設計主題，並根據研究論著或一手史料，進行遊戲設計。此項作業之完成，包括企劃主題摘述、企劃書初稿、企劃發表、企劃作品等四部分，分述如下。

第一，企劃主題簡述內容要點：概述遊戲設計之創作動機(20%)、創作主題與設計形式(20%)、時空範圍之限定(20%)、田野實察規劃(20%)，以及可能採取的文史材料和參考書籍(15%)，並說明組員之分工(5%)。

第二，企劃書內容要點：除了原來創作企劃主題摘述之修訂內容(10%)，另具體說明同主題或相關作品分析(與個人創作之差別)(20%)、遊戲人數設定與初步遊戲規則說明(25%)、各項遊戲元素所需配備/工具清單(20%)、可能運用的文史材料3項與說明(10%)、文史資料與參考書目(10%)、預計工作進度表(5%)。

第三，企劃發表：在口頭發表會說明創作主題意識(10%)、相同或類似主題和形式作品分析(與個人創作之差別)(20%)、時空範圍之限定(10%)、遊戲人數設定與初步遊戲規則說明(25%)、可能運用的文史材料3項(10%)，其中口頭報告與簡報呈現(包含部分遊戲製作成果，20%)。之後根據同學、老師與業師評論修訂。

第四，作品評量標準：遊戲形式與規則(25%)、史料與歷史知識之運用(知識性)(20%)、內容轉譯創意(25%)、趣味性與可玩性(10%)、遊戲手冊與包裝設計(10%)、作品觀點(10%)。請勿抄襲或竊取他人智慧財產，違者直接E當。

【專題研究論文或口述訪談計畫各項作業說明】

修課同學以本學期課堂設定議題為範疇，選擇相關之歷史小說(如《傀儡花》、《陳澄波密碼》、《玫瑰的名字》等)、戲劇(如《斯卡羅》、《一把青》等)、影片(《返校》、《沈默危機》、《謊言迷宮》等)或遊戲(《返校》等)等作品，根據研究論著或一手史料，撰寫至少8000字專題研究論文。或繳交至少8000字之口述訪談紀錄，其研究主題或訪談對象和主軸應與本課程議題相關(不確定可與潘老師討論)。此項作業之完成，包括研究(訪談人物)計畫主題摘述、研究(訪談)計畫書初稿、研究(訪談)計畫口頭發表、研究(訪談)計畫書定稿等四部分，分述如下。

第一，研究主題(訪談人物)簡述內容要點：概述研究(訪談)動機(25%)、學術或現實背景(25%)、問題意識(25%)，以及可能採取的文史材料和初步參考書目(25%)。

第二，研究計畫書初稿內容要點：除了原來計畫主題簡述修訂內容之外(10%)，另具體說明研究主題(訪談人物)文獻回顧概述(20%)、主要文史材料(20%)、研究方法與取向(口述訪談主要為考證口述內容正確性)(10%)、論文初擬結構及其論證邏輯之說明(此項訪談計畫應列出訪問大綱與問題)(20%)、預期研究(訪談)成果與貢獻(5%)、可能遭遇之困難(5%)、基本參考書目(10%)。

第三，研究(訪談)計畫發表：在口頭發表會說明研究(訪談)問題意識(10%)、主要文史材料(20%)、研究方法與取向(20%)、論文結構與論證邏輯[或口述訪談問題提綱](20%)、預期研究(訪談)成果與貢獻(10%)、報告口頭與簡報呈現(包含部分寫作成果，20%)，之後根據同學與老師評量意見修訂計畫書。

第四，繳交研究論文或口述訪談紀錄成品。

(二)研究與教學成果

本計畫之主要目標期在大眾歷史多元敘事學理建構的基礎上，透過課程計畫書之優化，以及相關業師工作訪活動之辦理、質性教學評量方法和尺規之擬定與實施，引導「大眾史學導論與實務」修課學生從事以史料與專業知識為基礎之歷史紀錄片、小說、漫畫、遊戲與Podcast等多元歷史敘事創作與實作，並透過前測與活動後測問卷之設計與實施，瞭解修課學生之學習起點行為與課程相關活動成效，以作為未來進一步優化課程計畫書與課程相關活動設計調整之立基。經一年之計畫執行，已完成規劃之研究與課程實施成果。

在111-1學期，主持人以一九六〇年代臺灣留學生小說為聚焦主題完成大眾歷史敘事與轉譯學理之整理與分析，並撰寫論文〈一九六〇年代臺灣留學生小說中的食物記憶與身分認同〉，且在此基礎上，透過「歷史與記憶」課程，完成「大眾史學導論與實務」課程計畫書之優化，以待111-2實施；辦理「近現代西方與中國思想文化的突破及其多元歷史轉譯」專題論壇講座(2022/12/1, 15:10-18:00)，以引導學生思考跨文化轉譯相關問題(參見附件二)；辦理「白冷外方傳教會史蹟文物與展覽田野調查」多元歷史轉譯活動(2022/12/3-4)，引導同學透過田野調查與文獻收集等環節激發多元歷史敘事形式與主題之選擇(參見附件三)；研發課程前測、質性教學評量方法與尺規，以及工作坊與成果發表會等活動回饋之後測問卷調查表或質性教學評量方法，以待於111-2「大眾史學導論與實務」課程具體實施。

在111-2學期，於「大眾史學導論與實務」課程第一週課堂完成「研究參與者知情同意書」簽署22份與課堂學生學習起點行為線上問卷調查表「大眾史學ABC」21份(參見附件四與「學生學習回饋」一節之說明)；辦理5次多元歷史敘事與轉譯創作與實作之業師經驗分享工作坊、1次講座等課程活動；舉辦「品味：全球視野下的臺灣飲膳文化轉譯」工作坊；辦理2次課堂學生創作企劃成果發表會活動；課程學生完成課程相關主題之7篇(7人次)歷史小說、2項(4人次)遊戲設計、1項(1人次)歷史漫畫、1項(2人次)歷史紀錄片、1項(1人次)歷史Podcast節目製作等創作成品，以及1篇影視史學專題研究論文(相關說明參見如下)；完成5次工作坊活動後學習成效問卷調查表共78份(參見如下，詳參附件五~九，活動照片見附件十)；成果發表會學生互評量化與質性學習評量表17份(若干舉例見附件十一)。以下具體說明111-1與111-2執行計畫各項教學與研究成果，其中關於優化課程計畫書內容已呈現於「教學過程」中一節內容之中，而課堂前測與後測問卷及其成果將於「學生學習回饋」一節詳述。

首先，在大眾史學與多元歷史敘事和轉譯相關虛實問題的學理探討基礎上，本計畫透過111-1「歷史與記憶」課程從事課程計畫、學習評量方式、引導創作與實作步驟、學習評量方法與標準之研發。其中，於2023年12月1日舉辦之「近現代西方與中國思想文化的突破及其多元歷史轉意」專題論壇講座，邀請胡昌智、周樑楷、張四德、丘為君等資深的歷史學家，以啟蒙與現代性為主題從事討論，從中引領學生理解觀念與文化流動中所呈現的跨文化轉譯問題，也是從事多元歷史敘事與轉譯應該注意的面向；於2023年12月3-4日規劃進行「白冷外方傳教會史蹟文物與展覽田野調查」多元歷史轉譯活動，其過程與成果讓本計畫主持人瞭解到從事多元歷史轉譯與表述創作與實作過程之中，創作者進行田野調查活動對於構成創作或實作企劃的重要性，並呈現於優化課程計畫書之書寫。

其次，在111-2學期，根據本計畫於111-1研發與優化之課程計畫書，111-2「大眾史學導論與實務」共辦理5次多元歷史敘事與轉譯創作與實作之業師經驗分享工作坊與1次講座等課程活動。第一，課程於2023年3月21日舉辦「歷史人的博物館生存之道」工作坊，由目前於國立臺灣歷史博物館服務的東華歷史系系友莊梓忻進行博物館相關實務工作之分享，讓修課學生從「博物館歷史學」的視角，瞭解作為大眾史學一環的博物館實務的各種工作項目，說明歷史學系之訓練與素養在博物館場域的發揮空間。其次，課程於2023年4月11日舉辦「實境解謎、穿越古今。請選擇！」工作坊，由東華洄瀾共好大學社會責任辦公室主任林俞君分享從事實境解謎遊戲設計的方法、步驟與工具平台，啟迪修課學生以遊戲設計形式從事

課堂設定主題之歷史轉譯。第三，課程於2023年4月25日舉辦「如何在歷史裡『不務正業』：書評、漫畫和Podcast」工作坊，由國立暨南大學歷史學系副教授翁稷安分享其長年在歷史學術研究之外從事歷史文化評論、漫畫研究與Podcast節目製作的經驗，從中說明各種多元歷史敘事與轉譯的方法與步驟，期能激勵修課學生從事相關形式之創作與實作或研究。第四，課程於2023年4月25日舉辦「遊戲人生—將興趣變工作那一檔事」工作坊，由目前於「河洛工作室」從事遊戲劇本創作的東華歷史系友曹淞濂分享其於遊戲產業場域工作之經驗，並說明歷史學系之專業素養有利於從事遊戲產業工作之優勢與可能性，再具體說明遊戲設計牽涉之各種環節與流程，以利同學能夠依照其長才選擇適當的工作項目，最終激發修課同學以遊戲形式從事相關主題多元歷史轉譯與表述之創作與實作。第五，課程於2023年5月16日舉辦「歷史研究、應用與歷史小說」工作坊，由長年擔任「新臺灣歷史小說獎」評審的戴寶村老師，藉由歷年得獎小說之介紹，分享適合從事歷史小說轉譯與表述的歷史研究主題，期激勵修課同學選擇適當之主題從事歷史小說創作。第六，除了5次多元歷史轉譯創作與實作經驗分享工作坊之外，課程也於於2023年4月18日舉辦「開啟大眾史學寶藏的數位鑰匙：GIS&SNA」講座，由國立彰化師範大學歷史學研究所教授兼所長分享其長年以來從事數位人文研究的經驗與相關形式，並反思Chat-GPT對於歷史學領域的影響與可能性，以及其對於大眾多元歷史敘事創作與實作的工具功能性。

此外，在111-2學期，計畫主持人亦於5月4日舉辦「品味：全球視野下的臺灣飲膳文化轉譯」工作坊，邀請國內與來自美國、加拿大、香港等地學者十餘名，共同聚焦以飲食文化為主題的文化轉譯相關學理與個案探討和交流，進行了3場次發表會與1場次圓桌論壇，以利本計畫主持人與本系學生深化對於大眾歷史敘事所涉文化轉譯之反思(議程參閱附件十二)。

再者，在111-2學期，於多元歷史敘事與轉譯工作坊與課程教師課程講授的基礎上，透過有步驟與時序的企劃引導過程，「大眾史學導論與實務」課程學生多數(16名)修課學生(其他3名學生期中停休、1名休學、3名同學未能完成最終企劃與作品)都能夠完成相關創作與實作企劃和作品，並於5月30日、6月6日、6月13日所舉辦之成果發表會進行企劃發表，並根據課堂老師與學生質性意見進行企劃修改，最後完成作品繳交，在成果發表過程中所有同學都必須全程參與，並且給予其他同學量化評分與質性意見，其相關創作與實作主題以及評量標準參見如下議程表與評分表，而同學給予的具體質性意見回饋，請參見附件四之舉例。

111-2「大眾史學導論與實務」企劃成果發表會議程

時間：2023年5月30日、6月6日、6月13日(二)

地點：國立東華大學人文社會學科院三館C108

2023年5月30日(二)			
時間	場次	報告人	題目
17:10-17:35	1	黃子芸	床底下的手榴彈(小說創作)
17:35-18:00	2	林子恩、謝芷芸	探訪花蓮縣壽豐鄉日治時期防空洞遺跡—以五種類型防空洞為例(紀錄片製作)
2023年6月6日(二)			
時間	場次	報告人	題目
15:10-15:35	1	曾品誼	罪後(小說創作)
15:35-16:00	2	邱芷嫻	鹿窟遺言(小說創作)
16:00-16:25	3	陳嘉佑、黃祥瑞	藍紅天平下的無臉人(遊戲設計)
16:25-16:45	茶敘時間		
16:45-17:10	4	林曉怡	硬幣的兩面(漫畫創作)
17:10-17:35	5	張恩	夜市人生(小說創作)
17:35-18:00	6	陳旻萱	吃什麼長大的?(Podcast節目製作)

2023年6月13日（二）			
時間	場次	報告人	題目
15：10－15：35	1	王志宏、黃秀華	泰源風雲（遊戲設計）
15：35－16：00	2	許可欣	《美麗人生》中的虛擬與真實及表現手法
16：00－16：25	3	余沛軒	Dihanin/天（小說創作）
16：25－16：45	茶敘時間		
16：45－17：10	4	陳羽筵	回聲（小說創作）
17：10－17：35	5	賴妍蓉	如果我能去改變（小說創作）

111-2「大眾史學導論與實務」企劃成果發表會評分表

時間：2023年5月30日、6月6日、6月13日（二）

地點：國立東華大學人文社會學科三館C108

2023年5月30日（二）					
場次	報告人	題目	評分標準	總分	質性意見
1	黃子芸	床底下的手榴彈	主題與觀點(30%) 人物與情節(30%) 知識性或思辨性(20%) 創意或趣味性(20%)		
2	林子恩 謝芷芸	探訪花蓮縣壽豐鄉日治時期防空洞遺跡—以五種類型防空洞為例	主題與觀點(30%) 結構與內容(30%) 文史知識性(20%) 創意與視覺性(20%)		

2023年6月6日（二）					
場次	報告人	題目	評分標準	總分	質性意見
1	曾品誼	罪後	主題與觀點(30%) 人物與情節(30%) 知識性或思辨性(20%) 創意或趣味性(20%)		
2	邱芷嫻	鹿窟遺言	主題與觀點(30%) 人物與情節(30%) 知識性或思辨性(20%) 創意或趣味性(20%)		
3	陳嘉佑 黃祥瑞	藍紅天平下的無臉人	主題與觀點(30%) 形式與規則(30%) 文史知識性(20%) 創意與趣味性(20%)		
4	林曉怡	硬幣的兩面	主題與觀點(30%) 人物與情節(30%) 知識性或思辨性(20%) 創意與視覺性(20%)		

5	張恩	夜市人生	主題與觀點(30%) 人物與情節(30%) 知識性或思辨性(20%) 創意或趣味性(20%)		
6	陳旻萱	吃什麼長大的？	主題與觀點(30%) 結構與內容(30%) 文史知識性(20%) 創意與趣味性(20%)		

2023年6月13日 (二)					
場次	報告人	題目	評分標準	總分	質性意見
1	王志宏 黃秀華	泰源風雲	主題與觀點(30%) 形式與規則(30%) 文史知識性(20%) 創意與趣味性(20%)		
2	許可欣	《美麗人生》中的 虛擬與真實及表現 手法	問題與觀點(20%) 研究回顧(20%) 研究方法(20%) 史料運用(20%) 論文結構(20%)		
3	陳莉薇		動機與主題(30%) 名單與問題(30%) 文史知識性(30%) 原創或趣味性(10%)		
4	余沛軒	Dihanin/天	主題與觀點(30%) 人物與情節(30%) 知識性或思辨性(20%) 創意或趣味性(20%)		
5	陳羽筵	回聲	主題與觀點(30%) 人物與情節(30%) 知識性或思辨性(20%) 創意或趣味性(20%)		
6	賴妍蓉	如果我能 去改變	主題與觀點(30%) 人物與情節(30%) 知識性或思辨性(20%) 創意或趣味性(20%)		

(三)教師教學反思

1. 本計畫之執行經111-1「歷史與記憶」課程之操作，以及「近現代西方與中國思想文化的突破及其多元歷史轉譯」專題論壇講座與「白冷外方傳教會史蹟文物與展覽田野調查」活動之辦理等歷程，有助深化大眾歷史敘事與轉譯相關學理探討，並在此基礎上進一步研發、優化於111-2實施之「大眾史學導論與實務」課程計畫書，其實踐成果以及「品味：全球視野下的臺灣飲膳文化轉譯」工作坊中國內外學者以飲食文化為焦點的文化轉譯學理探討，對於建立本人與本系未來繼續鼓勵學生從事多元大眾歷史敘事轉譯之學理根基與實務經驗有所裨益，而相關學理研究成果可見已獲學術期刊《中國飲食文化》審查通過之論文〈一九六〇年代臺灣留學生小說中的食物記憶與身分認同〉(參見附件十三)。
2. 確實建立有效之多元學習與評量方式，有利於本人在歷史學專業基礎上透過創作或實作主題摘述書寫之發想，以及建基於田野調查與史料連結之企劃書書寫，分階段而有步驟的引導學生從事大眾歷史敘事與轉譯企劃和創作。其中田野調查與史料連結之設計，有利引導學生從事具歷史專業素養與知識深度的多元歷史敘事創作與實作，並做好虛與實之平衡。
3. 本次實施經執行計畫優化後的「大眾史學導論與實務」課程計畫對於大眾歷史創作與實作主題進行限定，使修課學生之企劃與作品成果可更聚焦課程設定主題如二二八、白色恐怖、二戰與白冷會之歷史與記憶，避免企劃成果主題與內容過於發散且天馬行空。

4. 本計畫搭配之課程在成果發表部分增加學生量化與質性互評，一方面強化學生運用課堂與專業師分享工作坊所學習之專業素養與知能於相互評量中，另一方面促進修課學生參與成果發表會並進行彼此之創作與實作企劃交流。
5. 本計畫研發之前測與後測問卷，以及學習評量方法與標準，未來可進一步運用於本人開設之課程，例如將於112-1教授的「歷史與小說」課程，以及未來有機會開設之影視史學、歷史遊戲設計與APP應用、歷史與戲劇等課程之觀察與研究。
6. 本計畫與搭配課程教研成果，可為臺灣深化大眾史學課程和大眾歷史敘事與轉譯之參考。
7. 由於本計畫提出時為配合本人於東華歷史學系開課週期而選擇以「大眾史學導論與實務」課程作為搭配課程，故在課程內容與業師創作和實作工作坊主題、類型之規劃或過於多元，故因時間侷限而使相關活動內容有可再深入之空間的疑慮，在課堂內容上也因過於多元而對於少數學生有過於淺白的觀感(詳見「學生學習回饋」一節說明)，未來應適當聚焦特定或少數大眾歷史敘事形式之創作與實作課程，或回歸本人開設之「歷史與小說」、「影視史學」、「歷史、遊戲設計與APP應用」與「歷史與戲劇」等特定專業課程實施。

(四)學生學習回饋

「大眾史學導論與實務」課程學生學習回饋部分主要分成課程開始時的學習動機與背景前測、工作坊活動線上後測與成果工作坊等部分，以下分別討論之。

首先，就開學第一週導論課程的前測而言，修課23名學生中(確實填表21名)半數同學在過去未曾聽過「大眾史學」，而曾聽過的同學多為歷史學系學生，或於高中聽歷史老師提過，或於大學歷史學系課堂耳聞。而以個人對「大眾史學」的理解，曾閱讀過相關書籍的同學中，有10名同學列舉至少一本「大眾史學」相關著作。綜合上述，本課程修課學生有一半同學在修課前不具備「大眾史學」基本素養。此外，再問同學會想嘗試何種大眾歷史敘事形式創作或實作，其中12名同學選擇歷史小說，3名選擇歷史遊戲設計，選擇Podcast節目製作者4名，而選擇微電影或紀錄片製作者則有1名，而如此比例與最後完成作品成果(16人次)相似，但遊戲設計最後增加為4名(兩項作品)，Podcast節目製作僅剩1名，歷史小說則為7名。

其次，進一步具體說明五次工作坊的學生回饋意見。就2023年3月21日舉辦之「歷史人的博物館生存之道」工作坊而言，全部修課同學都具參觀各種博物館的經驗，也都能在理解分享內容與結構的基礎上，透過講者莊梓忻對於國立臺灣歷史博物館實務工作之說明，打破過去對博物館較為局限性的認知而有新的認識。例如，更加瞭解博物館的多元工作內容，如一位同學表示「發現比原本所想的更加多元、分工也更加細緻」；更加認識到博物館館藏其實是「面向大眾生活的歷史轉譯工作」，而非只是「展覽與展品相關」，其實「還要進行文物跟史料的研究」，且「正在開始與大數據、AI結合」。此外，本次演講也讓修課同學認識到博物館場域也是文史科系學生可參考選擇的出路，並清楚認知文史科系學生的各種專業素養與專長，可以在博物館系統中發揮作用，而「更清楚自己未來可以做什麼」。可惜，正如許多同學指出，本次工作坊由於時間限制，講者除了無法針對各項工作項目如策展等進行詳細說明，於工作時遇到的困境或辛酸也相對著墨較少。

就2023年4月11日舉辦之「實境解謎、穿越古今。請選擇！」工作坊而言，雖僅少數修課學生曾參與實境解謎遊戲，但多數都能透過講者林俞君的實境解謎遊戲設計經驗分享而對於相關設計環節、步驟、方法與資源更加瞭解，尤其整個分享過程「融合解謎遊戲」，以「實際參與的方式介紹許多有趣的謎題」，在極具「互動性」的分享歷程中，讓同學可「用實際體驗的方式」瞭解實境實境解謎遊戲設計的眉角，且對各種可運用的工具平台等資源也有嶄新認識，例如平常的IG、Line與Google表單，都可為解謎遊戲形式，並認知到透過解謎遊戲轉譯地方歷史與文化，可強化傳播效益與廣度，正如一位同學所言：「試想如果遊戲能夠和在地結合並且使地區受到更多人的關注而能將其文化資產等等保留的更完整，那便是非常棒的事情」。但是，由於工作坊採室內方式進行活動，因此「沒有辦法到戶外參與」，有些可惜。不過，本活動也啟發兩位修課學生以實境解謎遊戲形式從事課堂設定主題之歷史轉譯。

就2023年4月25日舉辦之「如何在歷史裡『不務正業』：書評、漫畫和Podcast」工作坊而言，多數同學都對講者翁稷安於學思歷程、歷史文化評論、漫畫研究與Podcast節目製作的經驗分享感到非常實用，如一位同學認為講者「提到他以不同形式呈現歷史，並努力推廣更多實作課程，這一部分讓我覺得很驚艷，沒想到歷史系學生有這麼多新奇的點子，讓歷史以各種項目呈現」，另一名同學則表示「學習到以自己的專業為基礎去斜槓更多的產業做更多的嘗試，和其他自己的興趣結合是非常棒的」。根據問卷，多數同學也能由講者的分享學習到相關大眾歷史敘事形式的專業知識與技能，如Podcast免費製作平台如聲音剪輯網站，以及錄音設備準備等。此外，多數同學也都對於講者的人生歷程感到印象深刻，且深受啟發與激勵，如講者大學就讀歷史學系從徬徨迷茫到找到方向的歷程，對歷史學系修課學生尤感到受用，而華文學系學生也對講者可連續三年更新Podcast節目的創作能量與毅力感到佩服，認為自己也應學習同樣精神從事文藝創作。

就2023年4月25日舉辦之「遊戲人生—將興趣變工作那一檔事」工作坊而言，全部修課學生都能由講者曹淞濂的工作經驗分享，更加瞭解遊戲產業的生態與遊戲設計之工作環節、

參考文獻

(一) 史料

- 二殘。[1976] 1986。《二殘遊記》，第一集。臺北：洪範。
- 二殘。[1977] 1987。《二殘遊記》，第二集。臺北：洪範。
- 二殘。[1977] 1989。《二殘遊記》，第三集。臺北：洪範。
- 巴代。2019。《月津》。臺北：印刻。
- 巴代。2018。《野韻》。臺北：印刻。
- 巴代。2017。《浪濤》。臺北：印刻。
- 巴代。2015。《暗礁》。臺北：印刻。
- 巴代。2015。《最後的女王》。臺北：印刻。
- 巴代。2014。《巫旅》。臺北：印刻。
- 巴代。2012。《白鹿之愛》。臺北：印刻。
- 巴代。2010。《走過：一個臺籍原住民老兵的故事》。臺北：印刻。
- 巴代。2010。《馬鐵路：大巴六九部落之大正年間(下)》。臺北：耶魯。
- 巴代。2009。《檳榔·陶珠·小女巫 斯卡羅人》。臺北：耶魯。
- 巴代。2007。《笛鶴：大巴六九部落之大正年間》。臺北：麥田。
- 白先勇。[1976] 1987。《寂寞的十七歲》。臺北：遠景。
- 吉錚。[1967] 1986。《海那邊》。臺北：純文學。
- 吉錚。[1967] 1986。《拾鄉》。臺北：皇冠。
- 吉錚。[1967] 1986。《孤雲》。臺北：大林。
- 李旺台。2016。《播磨丸》。臺北：圓神。
- 李旺台。2020。《蕉王吳瑞振》。臺北：鏡文學。
- 李旺台。2023。《小說徐傍興》。臺北：玉山社。
- 於梨華。[1963] 1973。《歸》。臺北：大林書店。
- 明珠(李徐櫻)編。1970。《家常食譜》。臺北：華岡叢書。
- 孟絲。[1969] 1973。《生日宴》。臺北：大林書店。
- 孟絲。1970。《吳淞夜渡》。臺北：三民，1970。
- 孟絲。1986。《楓林坡的日子》。臺北：中央日報社。
- 柯宗明。2018。《陳澄波密碼》。臺北：遠流。
- 黃淑惠。1972。《中國菜》。臺北：味全發行。
- 黃淑惠。1976。《中國菜》。臺北：味全發行。
- 黃淑惠。1974。《中國菜第二冊》。臺北：味全發行。
- 郭松棻。2020。《讓過去成為此刻：臺灣白色恐怖小說選》。臺北：春山。
- 彭歌。[1970] 1975。《從香檳來的》，第一冊。臺北：三民。
- 彭歌。[1970] 1975。《從香檳來的》，第二冊。臺北：三民。
- 彭歌。2015。《自強之歌》。臺北：三民。
- 傅培梅。1969。《培梅食譜第一冊》。臺北：傅培梅。
- 傅培梅。1974。《培梅食譜第二冊》。臺北：傅培梅。
- 傅培梅。1979。《培梅食譜第三冊》。臺北：傅培梅。
- 趙廷俊編。1972。《海外食譜第一集》。臺北：中央日報。
- 趙廷俊編。1974。《海外食譜第二集》。臺北：中央日報。
- 趙廷俊編。1976。《海外食譜第三集》。臺北：中央日報。
- 趙廷俊編。1979。《海外食譜第四集》。臺北：中央日報。

- 劉紹銘。[1969] 1975。《吃馬鈴薯的日子》。臺北：晨鐘。
- 劉紹銘。[1969] 2019。《吃馬鈴薯的日子》。香港：香港中文大學。
- 歐陽子。1980。《秋葉》。臺北：爾雅。
- 陳耀昌。2016。《傀儡花》。臺北：印刻。
- 陳耀昌。2017。《獅頭花》。臺北：印刻。
- 陳耀昌。2021。《島之曦》。臺北：遠流。
- 陳萬益編。[1993] 1997。《歐陽子集》。臺北：前衛。
- 楊小娜，謝靜雯譯。2016。《綠島》。臺北：印刻。
- 顏培至。2021。《永樂女伶夢》。桃園：桃園市立圖書館。
- 顧肇森。1986。《貓臉的歲月》。臺北：九歌出版社。
- 李徐櫻。1968。《His Favorite Chinese Cook Book》。臺北：廣文。
- Joseph Tey，丁世佳譯。2014。《時間的女兒》。臺北：漫遊者。
- George Orwell，陳樵譯。2010。《動物農莊》。臺北：麥田。
- George Orwell，吳妍儀譯。2014。《一九八四》。臺北：野人。
- Timur Vermes。2016。《吸特樂回來了》。臺北：野人。
- Bernhard Schlink。2010。《我願意為妳朗讀》。臺北：皇冠。
- Tatiana de Rosnay，《莎拉的鑰匙》，台北：寶瓶文化，2010。
- Umberto Eco，倪安宇譯。2014。《玫瑰的名字》，臺北：皇冠。

（二）論著

1. 專書

- 山崎豐子，王文萱譯。2012。《作家的使命·我的戰後》。臺北：天下。
- 王甫昌。2003。《當代台灣社會的族群想像》。臺北：群學。
- 白先勇。1995。《第六隻手指》。臺北：爾雅，1995。
- 朱芳玲。2013。《流動的鄉愁：從留學生文學到移民文學》。臺北：國立臺灣文學館。
- 行政院青年輔導委員會。1981。《二十年留我國留學教育之研究》。臺北：行政院青年輔導委員會。
- 陳玉箴。2020。《「臺灣菜」的文化史：食物消費中的國家體現》。臺北：聯經。
- 陳建忠。2018。《記憶流域：臺灣歷史書寫與記憶政治》。新北：南十字星。
- 陳榆婷。2015。《漂泊與追尋：顧肇森的文學夢》。臺北：秀威出版社。
- 陳芳明編。2015。《於梨華》。臺南：國立臺灣文學館。
- 許擇昌。2001。《從留學生到美籍華人——以二十世紀中葉台灣留美學生為例》。臺北：財團法人海華文教基金會。
- 麥禮謙。1992。《從華僑到華人——二十世紀美國華人社會發展史》。香港：三聯。
- 郭松棻。《讓過去成為此刻：臺灣白色恐怖小說選》。臺北：春山。
- 張廣智。《影視史學》。臺北：揚智。
- 張素貞編。2015。《彭歌》。臺南：國立臺灣文學館。
- 黃重添。1992。《臺灣長篇小說史論》。臺北：稻鄉出版社。
- 蔡雅薰。2001。《從留學生到移民：臺灣旅美作家之小說析論，1960-1999》。臺北：萬券樓圖書。
- 蕭阿勤。2012。《重構臺灣》。臺北：聯經。
- Michael Berry。2016。《痛史：現代華語文學與電影的歷史創傷》。臺北：麥田。
- Natalie Zemon Davis。2002。《奴隸、電影、歷史》。臺北：左岸文化。

- Astrid Erll編，呂欣譯。2012。《文化記憶理論讀本》。北京：北京大學出版社。
- Umberto Eco，顏慧儀。2014。《一個青年小說家的自白：艾可的寫作講堂》。臺北：商周。
- Marc Ferro。《電影與歷史》。臺北：麥田出版。
- June Yip，黃宛瑜譯。2011。《想望台灣：文化想象中的小說、電影與國家》。臺北：書林。
- Peter Gay，劉森堯譯。2004。《歷史學家的三堂小說課》。臺北：立緒。
- Kean, Hilda and Paul Martin. 2013. *The Public History Reader*. London: Routledge.
- Sutton, David E. 2001. *Remembrance of Repasts: An Anthropology of Food and Memory*. New York: Berg.
- Sayer, Faye. 2019. *Public History: A Practical Guide*, 2nd edition. New York: Bloomsbury Academic.
- Taylor, Diana. 2003. *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. Durham: Duke University Press.

2. 專書論文

- 周樑楷。[2004] 2023。〈大眾史學的定義和意義〉。收錄於《克麗歐的轉世投胎：影視史學與大眾史學》。臺北：臺灣師大出版社，179-92。
- 周樑楷。2004。〈大眾史學的定義和意義〉。收錄於《人人都是史家：大眾史學論集第一冊》。臺中：采育出版社，23-36。
- 潘宗億。2019。〈歷史記憶研究的理論、實踐與展望〉，收錄於蔣竹山編，《當代歷史學新趨勢》。臺北：聯經，247-283。

3. 期刊論文

- 李衣雲。2018。〈臺灣大眾文化中呈現的歷史認識：以漫畫為中心(1945-1990)〉。《思與言》56:3：7-73。
- 周樑楷。1999。〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉。《臺大歷史學報》23：445-70。
- 陳玉箴。2014。〈從溝通記憶到文化記憶：1960-1980年代臺灣飲食文學中的北平懷鄉書寫〉。《臺灣文學學報》25：33-68。
- 張玉欣。2004。〈簡述台灣飲食史〉。《中華飲食文化基金會會訊》10.3：4-9。
- 張玉欣。2011。〈台灣料理食譜的發展與變遷〉。《中華飲食文化基金會會訊》17.2：44-50。
- 張弘毅。2015。〈大眾史學的在地實踐—以《紫竹林精舍故事集》為例〉。《佛教圖書館刊》60：121-130。
- 張弘毅。2015。〈大眾史學與口述歷史〉。《佛教圖書館刊》59：76-108。
- 張隆志。2016。〈戰爭記憶、認同政治與公共歷史：從當代東亞歷史教科書問題談起〉。《國史研究通訊》10：113-22。
- Carl Becker，張隆志解題、黃煜文翻譯。2014。〈每個人都是他自己的史家〉，《歷史臺灣》8大眾史學專題：151-166。
- 陳登武。2006。〈一場大屠殺與人民的記憶—以Atom Egoyan《A級控訴》為中心〉。《興大歷史學報》17：641-676。
- 馮品佳。2005。〈鄉關何處？：《桑青與桃紅》中的離散想像與跨國移徙〉。《中外文學》34.4：88-109。
- 齊邦媛。1984。〈江河匯集成海的六十年代小說〉。《文訊》13：43-67。
- 趙淑俠。1984。〈從留學生文藝談海外知識分子〉。《文訊》13：148-55。
- 潘宗億。2016。〈瑪德萊娜時刻：以戰後臺灣飲食書寫中的食物記憶為例〉。《中國飲食文

化》12.1：91-176。

潘宗億。2016。〈再見列寧：消費東德與新德國國族認同危機〉。《國立政治大學歷史學報》46：151-170。

蔡雅薰。2000。〈鄉愁的方位—從留學生到移民文學〉。《文訊》172：31-34。

蕭阿勤。2000。〈民族主義與臺灣一九七〇年代的「鄉土文學」：一個文化(集體)記憶變遷的探討〉。《臺灣史研究》6.2：77-138。

Chan, Selina Ching. 2010. "Food, Memories, and Identities in Hong Kong." *Identities: Global Studies in Culture and Power* 17：204-27.

Chen, Yu-je. 2010. "Bodily Memory and Sensibility: Culinary Preferences and National Consciousness in the Case of Taiwanese Cuisine." 《臺灣人類學刊》8.3：163-96.

Holtzman, Jon D. 2006. "Food and Memory." *Annual Review of Anthropology* 35：361-78.

Kelley, Robert. 1978. "Public History: Its Origins, Nature, and Prospects." *The Public Historian* 1.1：16-28.

4. 學位論文

朱芳玲。1995。〈論六、七〇年代臺灣留學生文學的原型〉。嘉義：國立中正大學中研所碩士論文。

江寶釵。1994。〈論《現代文學》女性小說家—從一個女性經驗的觀點出發〉。臺北：臺灣師範大學國文研究所博士論文。

范怡舒。1999。〈張系國小說研究〉。臺北：國立臺灣師範大學國研所碩士論文。

林燕珠。2000。〈劉大任小說中的家族國族〉。臺北：國立中興大學中研所碩士論文。

蔡雅薰。2000。〈臺灣旅美作家之留學生小說及移民小說研究(1960-1999)〉。高雄：高雄師範大學國文學系博士論文。

林翠真。2002。〈臺灣文學的離散主題—以聶華苓及於梨華為考察對象〉。臺中：私立靜宜大學中文所碩士論文。

紀姿菁。2007。〈論旅美現代主義女性小說家：以歐陽子、叢甦、陳若曦、李渝為研究對象〉。花蓮：國立東華大學中文所碩士論文。

林園君。2005。〈陳若曦移民小說研究：1979-1995〉。臺中：東海大學中國文學系碩士論文。

吳孟琳。2008。〈流放者的認同研究——以聶華苓、於梨華、白先勇、劉大任、張系國為研究對象〉。新竹：國立清華大學中文所碩士論文。

周倩鳳。2008。〈七〇年代台灣留學生小說的國/家認同—以外省籍留美青年為例〉。臺北：國立師範大學臺文所碩士論文。

劉敏莉。2006。〈叢甦小說研究〉。臺北：私立文化大學中文所碩士論文。

陳思仁。2007。〈詹姆士·庫柏小說中的歷史意識與社會意識〉。臺北：文化大學史學系博士論文。

陳思仁。1996。〈瓦特·史考特創建的「傳奇王國」—論述其歷史意識與文化民族意識〉。新北縣：輔仁大學歷史學系碩士論文。

陳榆婷。2014。〈顧肇森及其作品研究〉。臺北：國立師範大學臺文所碩士論文。

陳崇安。2018。〈電影導演即大眾史家：以克林·伊斯烏德及其《硫磺島的英雄們》與《來自硫磺島的信》為研究對象〉。臺北：國立臺灣師範大學歷史學系碩士論文。

許芳綺。2016。〈移民文學的離散與文化認同：以顧肇森的作品為例〉。新竹：國立清華大學中文所碩士論文。

Kelley, Robert. 1978. "Public History: Its Origins, Nature, and Prospects," *The Public Historian*, Vol. 1, No. 1, 16-28.

5. 報章媒體

(三) 其他

1. 網路資料

中華民國教育部國際及兩岸教育司。〈民國39年至78年出國留學生人數統計表〉。網址：[http://ws.moe.edu.tw/001/Upload/userfiles/39-78\(1\).pdf](http://ws.moe.edu.tw/001/Upload/userfiles/39-78(1).pdf)，擷取日期：2022年12月1日。

李秀臻。〈擁抱陽光 樂在寫作的孟絲〉。《北美華文作家協會》。網址：http://chinesewritersna.com/review/?page_id=26708，擷取日期：2022年12月1日。

曾秀萍。〈白先勇(1937.7.11~)〉。《臺灣文學館線上資料庫》。網址：<https://db.nmtl.gov.tw/site2/dictionary?id=Dictionary01397&searchkey=於梨華>，擷取日期：2022年12月1日。

附件（由於各項附件頁數繁多，所有附件內容請參見網路連結或雲端檔案）

雲端連結：<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1-DP2HKioEHa94LM3nSnIUafAAirzLZo2>

附件目錄：

附件一：國立東華大學歷史學系【大眾史學導論與實務】111-2課程計畫書

附件二：「近現代西方與中國思想文化的突破及其多元歷史轉譯」專題論壇講座簡報檔

附件三：「白冷外方傳教會史蹟文物與展覽田野調查」多元歷史轉譯活動報導

（〈感受歷史的溫度：東華歷史系師生走進「白冷會」田野現場〉：

<https://journal.ndhu.edu.tw/感受歷史的溫度：東華歷史系師生走進「白冷會」/>）

附件四：課堂學生學習起點行為線上問卷調查表「大眾史學ABC」

附件五~九：5次工作坊活動後學習成效問卷調查表

附件十：成果報告交流會簡報檔中可見工作坊活動照片

附件十一：「大眾史學導論與實務」成果發表會學生互評量化與質性評量表質性意見舉例

附件十二：「品味：全球視野下的臺灣飲膳文化轉譯」工作坊議程

附件十三：〈一九六〇年代臺灣留學生小說中的食物記憶與身分認同〉論文