



教育部資訊及科技教育司
人文及社會科學知識跨界應用能力培育計畫
Project of Cultivation of Humanities and Social Sciences
Competence in Interdisciplinary Field Application

第 2 年計畫期中報告

計畫名稱	轉注藝遊		
執行單位	國立政治大學		
計畫主持人	周行一	單位/職稱	國立政治大學 / 校長
計畫聯絡人	劉欣韋	單位/職稱	國立政治大學中國文學系 轉注藝遊計畫專任助理
辦公室電話	02-29393091#69303	E-MAIL	nccutransart@gmail.com
辦公室地址	11605 臺北市文山區指南路二段 64 號 國立政治大學研究暨創新育成總中心 303 辦公室		
經費	1. 總經費(=A+B)：6,000,000 元 2. 申請教育部補助經費(A)：5,000,000 元 3. 學校配合款(B)：1,000,000 元		
成果交流平臺	計畫網站網址：http://www.transartistry.org.tw/ 社群平臺網址：https://www.facebook.com/nccutransart/		
執行期程	106 年 2 月 1 日至 106 年 7 月 31 日		

[拿出人文實作力，我們轉動傳統 x 注釋在地 x 藝遊人群]

「轉注藝遊」，乃借用文字學「轉注」一詞，表達不同藝術形式間轉相詮釋之意涵。

從人文學「藝術涵養」與「在地關懷」兩大特質出發，我們提出「人文實作」概念，透過展覽敘事、應用戲劇、文化遊戲、數位媒體等多元敘事語言，錨定人文學門在當代產業結構所處位置，從靜態的文史哲知識內部轉出實作面向，消弭「人文無用」迷思，發揮「人文實作」的敘事力量——將真實世界精緻化、藝術化，建立各種形式的觀看櫥窗，讓這座島嶼，成為典藏豐饒記憶的博物館，讓台灣的故事，持續發聲。

藝轉 遊注



計畫主持人

周行一

國立政治大學校長
財務管理學系特聘教授



共同主持人

曾守正

國立政治大學
中國文學系特聘教授



共同主持人

劉幼琄

國立政治大學研發長
廣播電視學系特聘教授



共同主持人

蔡瑞煌

國立政治大學副研發長
資訊管理學系特聘教授



共同主持人

湯京平

國立政治大學社會實踐執行長
政治學系特聘教授

協同主持人

朱靜華 / 國立政治大學歷史學系副教授
李宗芹 / 國立政治大學教育系副教授
周志煌 / 國立政治大學中國文學系教授
林巧敏 / 國立政治大學圖書資訊與檔案學研究所教授
林果顯 / 國立政治大學臺灣史研究所副教授
林玲遠 / 國立政治大學廣播電視學系助理教授
金仕起 / 國立政治大學歷史學系副教授

侯雲舒 / 國立政治大學中國文學系副教授
洪煌堯 / 國立政治大學教育系教授
洪燕梅 / 國立政治大學中國文學系教授
高振宏 / 國立政治大學中國文學系助理教授
張瑜倩 / 國立政治大學科技管理與智慧財產研究所助理教授
廖文宏 / 國立政治大學資訊科學系副教授兼系主任

教師社群成員

王素芸 / 國立政治大學資教育系助理教授
王雅萍 / 國立政治大學民族系副教授兼系主任
林敬智 / 國立政治大學宗教研究所助理教授級約聘教學人員
張駿逸 / 國立政治大學民族系退休兼任副教授兼民族博物館館長
曾正男 / 國立政治大學應用數學系副教授
鄭同僚 / 國立政治大學資教育系副教授

校外合作顧問*

平 珩 / 舞蹈空間舞團藝術總監
吳順令 / 朱銘美術館館長、國立政治大學中國文學系兼任教授
吳明德 / 財團法人中華民俗藝術基金會董事兼執行長
吳紹群 / 國立故宮博物院教育展資處資訊教育科科長
浦莉安 / 國立故宮博物院教育展資處助理研究員
郭鎮武 / 國立故宮博物院圖書文獻處數位典藏科科長
聞天祥 / 金馬影展執行長、國立政治大學中國文學系兼任講師

*「校外合作顧問」乃依據第二年計畫申請書取得業師同意列名意願之名單，實際課程推動過程中尚有多位校外跨界合作業師未列入此名單中，謹此註明。

105-2 課程名稱	授課教師	課程內容簡述
創意 - 意識創造暨實務	洪燕梅	本課程實作目標為「國家級臺三線客庄浪漫大道」之觀察及創意改造企畫。學生以現地勘查的方式，對臺三線進行文化上的深度了解，思索「浪漫」的核心意義，並於期末舉辦模擬提案發表。
旅行與臺灣歷史	林果顯、廖文宏	以旅行與臺灣歷史為主題，本課程在專業歷史研究基礎外，引入數位工具教學工作坊，帶領學生以 GIS 等數位工具設計出具有「臺灣歷史感」的旅行企劃，培養敘事整合的能力，並增進歷史與科技之對話。
博物館的經驗與傳承	張駿逸	本課程邀請 13 位以往曾參與民族系博物館課程，且目前在博物館機構服務之校友「回娘家」，與學弟妹分享實務工作經驗。修課學生須分組紀錄演講內容並採訪講者，以影音或文字將集結成果與大眾分享。
博物館展覽設計與製作	張駿逸	本課程提供學生運用正規博物館訓練及知識思考，以專業手法呈現物件的展示。因此修課學生須跨領域合作，自行訂定主題，每兩週由一組學生進行實習特展，依次於民族博物館公開展示並接受評論。
跨界創作實務	金仕起、蔡瑞煌、曾守正	本課程為「數位、遊戲與歷史」延伸課程。修課學生須以「數位、遊戲與歷史」所提出的文化遊戲腳本為基礎，製作可操作的遊戲原型。本課程亦開放新生選修，唯須自行提出腳本或加入原有組別進行創作。
臺灣民俗實務：調查與展示	高振宏	本課程旨在帶領同學認識臺灣常民生活文化，理解其內涵與源流發展，且透過實際的田野調查與展示規劃，培養觀察分析與資料應用能力。修課學生除分組進行田野調查外，尚須於文山未來館策畫成果展覽。
影展研究與經營實務	聞天祥	本課程以探討「影展」的概念為主，介紹中外各重要影展的歷史變遷與功能意義，並解析影展與文化、政治、工業、經濟之關連。同時帶領同學接觸實務，訓練同學於光點華山電影館策劃影展，並具體執行。
同安船桌遊工作坊	轉注藝遊計畫團隊	由轉注藝遊與國立故宮博物院、南台科大府城人文遊戲實驗室合作，以「同安船」為主題，邀請學生組隊製作海洋歷史桌遊（不限校內外，隊長須為政大學生），並須與故宮研究員一同至偏鄉小學實際互動。

課程跨域規劃

轉注藝遊所有課程均環繞「人文實作」這一概念為主軸。設定課程實作目標時，鼓勵學生運用當代敘事媒介靈活轉換，但並未以數位科技、商業獲益等技術層面取代人文價值判斷，仍以內容的文化含金量為主要訴求。

以博物館知識傳導為模型

在整體課程規劃上，為掘發「人文實作」本質，我們以「博物館」知識傳導實務為參照基礎，從文化保存、展覽策畫、教育推廣、數位傳播等博物館工作，尋其敘事語法、策略與模式，形塑「人文內涵」接軌「實作應用」的具體型態，建構

可反覆操作的「人文實作之道」，亦期待轉注藝遊成為串聯高等教育人文學門與博物館人才培育需求的創新實驗平臺。

職是，轉注藝遊以「文學院師生」為主體，向外鍊結國立故宮博物院、朱銘美術館等具指標意義的博物館或美術館，對內整合社科院、傳播學院、理學院、商學院、教育學院可與博物館工作接軌的課程，再以專案主題的方式，搭建大學課程與社會需求（如故宮博物院偏鄉教育、朱銘美術館營運諮詢等），形成互惠橋樑。

課程設計創新亮點

1 改革文學院傳統靜態學理課程

轉注藝遊以博物館作為參照基礎，但立意與關懷並不同於博物館學系——博物館學系乃更專精的專業實務，但我們所關心的乃是參照博物館知識傳導的敘事策略與模式，藉形塑「人文實作」的設計思考，希望讓文學院的師生走出學院的知識教學藩籬，另一方面更期待人文學科的師生能有效發揮文史哲深度涵養，讓社會的「文化創意產業線」更顯人文知識關懷脈絡。

2 以專案建立產學互惠課程模組

歷經第一年計畫的磨合與嘗試，轉注藝遊與國立故宮博物院、朱銘美術館、市定三級古蹟景美集應廟等合作

單位逐步建立默契。以往文學院的學生與相關機構接觸的方式多為演講、實習、參訪，我們將之保留在層級一覺察與層級二提案，但嘗試在層級三專案成立一種產學共創課程模組：邀請合作的博物館機構提供展覽或活動作為主題內容(content)，由政大教師開設課程或工作坊，尋求跨域業師支援專案共創。循此，希望在不增加合作方業務負擔的情況下，串聯以往無交集的單向連結，形成多方分工互惠，並可透過項目的替換，維持延續交流。

整體課程相互連結 &

預期產生實質效益與影響

轉注藝遊整體課程聚焦於「藝術」與「在地」兩大主軸，以臺灣的歷史、地方、人群作為探索、轉化與建構的對象，形構動態知識場域，立體展開「轉動傳統」、「注釋在地」、「藝遊人群」三大主題；每一主題軸線下，再依照課程實作程度分為「覺察」、「提案」、「專案」三種層級，共 16 門課程。

	轉動 傳統	注釋 在地	藝遊 人群
1 覺察	中國藝術史：精緻藝術與社會	創意：意識創造暨實務 旅行與台灣歷史	人際關係與溝通
2 提案	教學媒體與應用 數位、遊戲與歷史	博物館展覽規畫與製作 博物館經驗與傳承	圖像、影像與創新傳播 當代藝術典藏與展覽應用：以朱銘美術館為實習場域
3 專案	桌上同安船：故宮遊戲教材實作營 傳統精緻藝術再創新：故宮專案實作課 跨界創作實務	博物館管理與經營 臺灣民俗實務：調查與展示	影展研究與經營實務 從自我到他者：戲劇社會實踐力
預期 影響	以國立故宮博物院為此主題的學習場域，讓學生在實務學習中瞭解文物典藏專業知識，並借鑑國立故宮博物院近年在新媒體藝術與偏鄉教育推廣的斐然成果，導入文物知識與新媒體之間的轉譯過程，讓學生與研究員一起走入偏鄉教育，找出更多古今交融的可能性，並邀請數媒產業界的業師共同投入教學，發展產學間更密切的溝通與合作。期待以此主題為基礎，後續與國立故宮博物院合作共創學程，與產業界長期互動培育人才。	以大文山地區（含景美集應廟）、民族博物館、臺三線為此主題的學習場域。希望帶領學生挖掘被隱沒的文化景觀，發揮「地方特色」在臺灣文創產業中的無窮潛力。預期第三年以「臺北迎禧公文化祭」作為「臺灣民俗實務：調查與展示」的專案，展現大學與地方的互惠典範，發揮文史哲注釋經典的功力「注釋在地」，整合跨域系所學生一同描繪地方知識獨特肌理，期望透過年輕學子的真誠、創意與力量，活化在地，記憶新生。	以朱銘美術館、光點華山電影館為此主題的學習場域。在這個「按讚數」主宰媒體的時代，我們希望學生能走進真實人群，思考社會上易被隱沒的聲音。因此，此主題的課程含括：帶領學生細微覺察身體語言與人際關係溝通之間的關係；以暑期實習方式走進朱銘美術館參與教育推廣專案；整合跨領域學生舉辦影展與應用劇展.....等等。除了學習實務執行之外，並思考藝術如何在人群之中打開對話的空間，創造溫暖與力量。

原定計畫與實際執行是否不同？

轉注藝遊計畫整體執行方向，與原訂計畫大致相同，惟下列數端因應實際考量，在不影響計畫精神與預算的前提下，彈性微調：

- (1)「影展研究與經營實務」：本課程影展實作場域，原訂政大藝文中心，因場地檔期考量，改於光點華山電影館舉行。
- (2)「創意－意識創造暨實務」：本課程原規劃與桃園市文化局合作，因課程規劃，改由業師洪傳宗先生帶領學生進行台三線現地考察。
- (3)「跨界創作實務」：本課程為「數位、遊戲與歷史」的延伸課程，原計畫中未開列本課程，但因應學生跨域實作之期待，故加開此課程輔導學

生製作文化遊戲之演示(demo)，並設定為第三層級專案。而「數位、遊戲與歷史」原列第三層級專案，改列第二層級提案。

- (5)「傳統精緻藝術再創新：故宮專案實作課」：本課程原為「傳統精緻藝術再創新：以故宮博物院為實習場域」，列於第二層級提案。後為強化學生參與專案實作的程度，課名略調為「傳統精緻藝術再創新：故宮專案實作課」，改列第三層級專案，並於 105-2 學期試開「同安船桌遊工作坊」，嘗試此專案實作的可行效益。又「同安船桌遊工作坊」與故宮合作開設，開放校外內外同學組隊參加，創造同學跨校、跨領域共學的機會。

課程執行困難與解決方法？

課程執行過程中所遭遇之最大困難點，實是如何取得博物館機構之合作意願，且盡量減少教學合作給對方所造成的額外業務負擔。

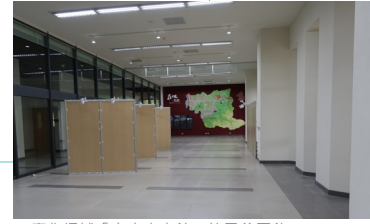
目前的解決方式，即透過前述專案課程模組，由計畫團隊負責盤點需求、整合師資、規劃課程，俾使各方能量發揮最大加乘效益，亦希望透過實質成效吸引媒體關注與資源挹注，以期未來計畫補助終止後，仍有資源可供課程推動。

此外，尚有一些教務行政的困難，如：課程教學評鑑需因應實驗性質而調整評鑑指標、修課人數之增收或減收等，則另以專簽處理，目前都在校長與教務處的鼎力支持下，順利解決困難。

本計畫在第二年計畫書中，將課程關聯場域依實作程度分為「格物場域」（搭配層級一覽察）、「摹習場域」（搭配層級二提案）、「實作場域」（搭配層級三專案），今依課程執行經驗，再增列「應用場域」（搭配層級三專案）。

格物場域、摹習場域主要的意義在於給予學生不同於課本講授的多元知識輸入。「格物場域」著重引導學生跳脫課本走入真實世界，「摹習場域」則是透過實習讓學生了解場域機制。

實作場域、應用場域則是將學生的能力輸出至真實場域中。「實作場域」以校內場館為主（如研創中心內的文山未來館），由學生成為場域的經營或策畫者，並對場域具有高主導性；「應用場域」則不限校內外，學生成果需應用於場域內，故場域條件逆向影響課程設計，並成為學生產出學習成果時的考量，但學生不一定對該場域具有主導權。



▲實作場域「文山未來館」策展前原貌。

導向	類型	場域照片	場域名稱（搭配課程） 場域對教學所發生的影響
多元輸入	格物場域		台三線 (105-2 創意：意識創造暨實務) 「台三線」是一個交通路線的名詞，而「台三線浪漫大道」則是尚在想像中的文化建設。透過場域的現地考察，學生發現「浪漫」的關鍵在於「家鄉」的氛圍與認同，而不應任意套用「客家文化」的想像符碼（如油桐花）。這一結論乃是師生多次深入場域對話的成果，翻轉了傳統文史哲「在課本裡找答案」的教學習慣。
	摹習場域		民族博物館 (105-2 博物館展覽設計與製作) 本課程提供學生了解博物館展覽設計的基本要求，不求多，但求學生發揮最大創意值，在三個展櫃內策製一個展覽。透過對展覽最小單位的仔細摸索與探討，學生能夠將製作展覽的經驗，內化為觀賞其他博物館時的後設性思考，並提出有效批評。
能力輸出	實作場域		文山未來館 (105-2 臺灣民俗實務) 本課程的實作目標是於文山未來館內策畫一場文山產業展覽，以吸引在地民眾造訪文山未來館，強化大學與在地的連結。是故本課程除了指導學生進行產業田野調查，還加入展覽空間規劃與設計，這一實作目標影響了課程教師組合（除田野調查與檔案整理專長的教師之外，還加入策展專長教師），也讓課程規劃更豐富。
	應用場域		光點華山電影館 (105-2 影展研究與經營實務) 本課程要求學生應用自身專長進行團隊共創，在校外公眾場域「光點華山電影館」舉行為期兩天的影展。以學生獲得外部實務經驗的角度而言，本場域也可算是「摹習場域」，但因本課程屬於專案層級，且光點華山電影館較之校內場域，在影像品質、宣傳與票務行政上更要求嚴格專業水準，便也強化了課程的學習質量。故將光點華山電影館定義為應用場域。
	應用場域		偏鄉小學校園 (105-2 同安船桌遊工作坊) 本次工作坊在一開始時便設定「偏鄉小學五年級」為桌遊項目的應用場域，因此，學生的桌遊成果雖是完成後才至偏鄉小學進行教學應用，但這一場域卻持續對整個工作坊發生極為關鍵的影響，包括遊戲業師人選、遊戲難易度設計及配套教案等。而本課程雖然沒有實體改造偏鄉校園，但參與活動的小學老師們都認為桌遊教學為小朋友帶來新的刺激，並有意也嘗試將桌遊融入自身教學中，是我們在場域中發現的良性互動。

註：「文山未來館」與「民族博物館」雖均以展覽製作為實作內容，但二者展覽形態不同（民族博物館以知識傳達為重，文山未來館以氛圍感染為重），學習訴求亦不同（民族博物館以瞭解展覽結構原理為目標，較重視過程；文山未來館以完善場館設計為目標，較重視結果），故分為不同類型場域討論。

如何與所處社區與外部單位進行互動與合作？

在計畫過程中發現，大學若欲與所在城鄉或外部單位進行互動，首先需要能發現對方的需求面，並搭配中介角色聯繫雙方甚至多方的溝通。以轉注藝遊而言，授課教師與合作機構所扮演的中介角色，相當關鍵：

(1) 透過授課教師或業師作為互動介面：

例 1. 「阿文伯的伸展操-文山產業體驗展」乃由高振宏教授擔任學生實地田野調查的中介角色，輔導學生選擇採訪店家名單並協助聯繫展品商借等事宜，以獲得在地店家的充分信任。

例 2. 「說故事的人：政大中文影展」乃由聞天祥教授擔任影展開端的聯繫鋪陳與預算掌握，釐清場地、

票務與相關活動負責窗口，並完善學生端組織規畫，後續的細節實務便授權學生團隊全權負責，讓外部單位（光點華山電影館）與學生組織能達到良性配合。

(2) 透過合作機構作為互動介面：

例如「同安船桌上遊戲工作坊」乃由合作機構國立故宮博物院擔任中介角色，由故宮與 TFT(為台灣而教 Teach For Taiwan)合作聯繫偏鄉小學，尋求有意願接受此次桌遊合作活動的學校端，再由故宮研究員與轉注藝遊團隊搭配，共同輔導學生進入偏鄉校園進行桌遊教育活動。

建置過程中所遇到的困難及解決方法？

「場域」在轉注藝遊的計畫架構中，主要放置在「以場域改造教學」的意義脈絡下來選擇與規劃，而不以建置實體場域空間為目標；因此，在場域經營上較具彈性，較無實質建置之困難。

如前述「影展研究與經營實務」原訂場域為政大藝文中心，後因藝文中心檔期規劃已滿，故以原列藝文中心的場租額度，由該課程授課教師聞天祥教授出面向光點華山電影館租借場地，並因應新場域的條件與特質融入教學內容的設計，讓場域可以在教學中發揮良好輔助效果，是為一例。

校內產生之變革與影響

本校率風氣之先，業已在行政體系中成立全國唯一的社會實踐辦公室，透過整合教學、研究與服務，強化本校擔負社會責任的能力，致力於發展行動學術的治校理念。本校以人文學科與社會科學為主要發展特色，不同於理工與自然科學，以人和社會為研究對象，必然需要考慮研究客體的價值、偏好與福祉，研究的成果也須向研究對象負責，因此本校對學術的社會責任更為重視。

社會實踐辦公室成立之目的，在於發展本校「整合性學術」策略，一方面探測各種社會迫切的問題，另一方面在校內媒合各院系專業組成團隊，統整校內課程、服務實習、以及研究活動，進而爭取外部資源，更有效地推動本校服務社會的理念。該辦公室除了有整合功能，也不斷推出新團隊和新作法，有系統整理創新效果，探測制度改革空間，而社會實踐執行長湯京平教授亦為本計畫共同主持人，讓轉注藝遊能在此結構下共同凝聚行政能量。



建立共識、經營與滾動教師社群

轉注藝遊「跨領域教師社群」滾動的原動力，來自一群熱血的四、五年級教授：中文系曾正教授、政治系湯京平教授、歷史系金仕起教授、資管系蔡瑞煌教授、資管系廖文宏教授、教育系王素芸等。幾位教授雖然分屬不同科系，但各自都有孩子，「父母經」成為共同「頻率」。隨著孩子的學習，他們兼具「學者」「老師」「家長」多重視角，共同關心孩子未來教育（如金仕起教授與蔡瑞煌教授共同開設「數位、遊戲與歷史」的動機，初衷就是「孩子能玩到更多臺灣發展的優質文化遊戲」），再加上曾在行政單位共事的默契與經驗，成為走出研究室，打開跨領域的第一步。

學院裡的跨世代滾動

而這群四、五年級教授，在學術結構上又是中堅份子，較無升等壓力，並樂意提攜青年後進，以行政為後盾來克服教學實驗的困難，讓年輕學者敢於支持理念並共同投入，逐漸滾動出高振宏教授、林玲遠教授、張瑜倩教授等一批年輕學者的加入。

此外，如已退休的民族系張駿逸教授，與即將退休的歷史系朱靜華教授，長期指導博物館相關課程，本身就有與故宮博物院及其他博物館合作的經驗，也期待在退休前能促成大學與博物館的實質交流，將經驗傳承下去，因此也樂意投入計畫。

凡此種種，看似是點狀的個人機緣，實際上卻有著結構性的世代因素。加上計畫經費的支持，讓老師們能更順利克服了初期跨領域合作的門檻，逐漸構築出具體的計畫目標，再透過轉注藝遊計畫每月舉行教師例會，邀請校外師長分享教學經驗或提出需求，更多的火花與可能性就由此而生。

總之，這是以教授、副教授為主幹的教師社群，希望在資深者親自實踐與帶動，並以相互學習、關懷鼓舞為理念，邀請資淺者共同創新教學環境，甚至陶鑄具有學術生活品質的大學文化。這一股對人文教學的想像力，召喚出學院裡不同領域、不同世代的共同渴望，是我們繼續滾動的力量。



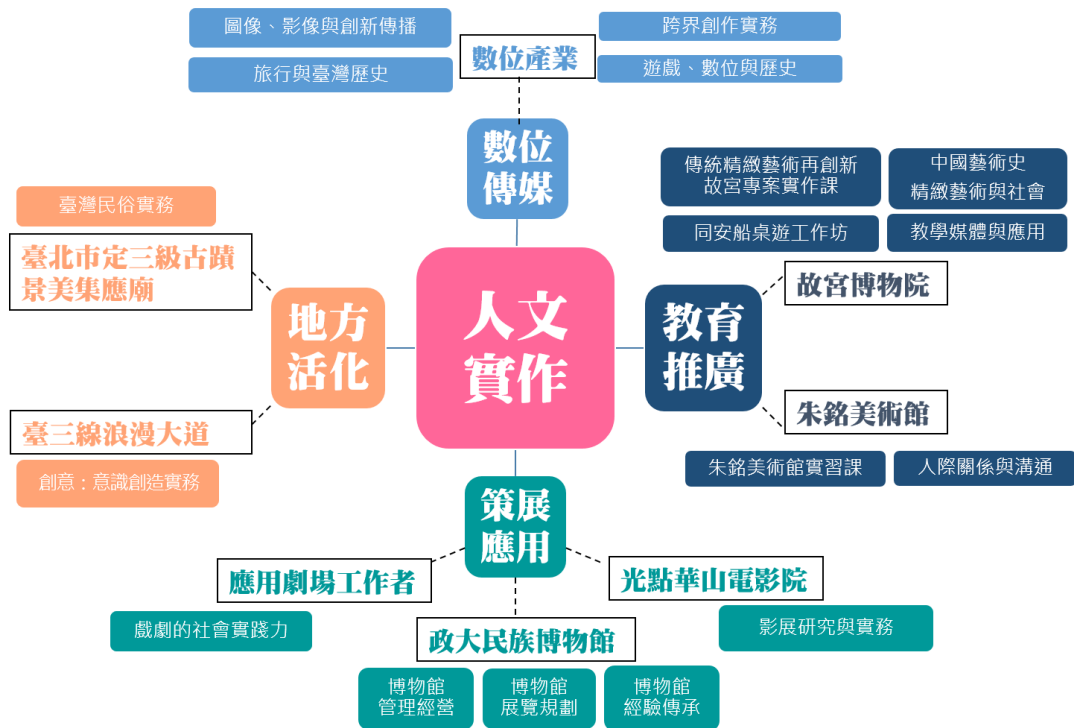
	第1年	第2年
參與學院	5院 (文、傳播、教育、商、理)	6院 全校參與數量已達3分之2 (文、傳播、教育、商、理、社科)
課程數量	8門 (另有1門重開、2門試開、1門服務學習未計)	16門 新開8門課程 (另有1門試開、1門服務學習未計)
教師社群	18人	24人
實作場域	主要為 文山未來館	依課程設計新增 光點華山電影院、政大民族博物館
校外夥伴	故宮博物院 朱銘美術館 中華民俗基金會	持續滾動中 景美集應廟、舞蹈空間、臺北金馬影展執行長、 遊戲產業界等

計畫年度的延續、傳承與創新

從第一年的摸索與實驗，到第二年的聚焦與延展，轉注藝遊計畫保持初衷，以第一年的課程與合作為基礎，遭遇挫折的課程，我們改良後重開；獲得成功的課程，我們繼續點燃熱情。以量化數字來說，在參與系所、課程數量、教師社群、實作場域、校外夥伴等方面，都獲得顯著而具體的成長。

但是，以人文價值為主軸的轉注藝遊計畫，真正的創新之處或許不在於量化的數據。英國文學家艾略特 (Thomas Stearns Eliot, 1888-1965) 在《傳統與個人天才》曾言：「傳統亦即是過去的產物而又活在現在的一種精神。」轉注藝遊真正的進步，或許是在於我們更加確信，追求創新並不需要拋棄對傳統的敬意，因而能在「人文實作」所串連起的各種契機中，清楚看見：

這個社會，確實需要人文知識的涵養，與說故事的力量。



整體綜效

正如同教師社群的滾動充滿了故事性，轉注藝遊這群有點傻氣的熱血教師，讓整體計畫的推動過程也頗戲劇化。在第一年計畫推行初期，我們採取較自由冒險的方式讓教師進行教學實驗，使整體框架略顯鬆散；但進入第二年，我們凝聚出「人文實作」的核心理念，形成跨域合作的主旋律，持續與學生、與社會對話：人文實作的敘事能力，到底在社會上發展出哪些具體成效？

以整體觀點來俯瞰目前計畫執行成效，我們提出以下四種答案：

1 教育推廣 博物館屬於非正式教育機構 (informal education)，教育是其主要功能之一，而因為博物館的學習是自由開放的，能夠有更多彈性空間，推出比

一般校園更多元的創新教學方式。這些創新的教學方式該如何更有效率、更適切地流向正式教育機構？我們發現這是人文學科的大學生可以與博物館共同努力之處。對故宮博物院、朱銘美術館而言，讓學生入館去策展，對館方的營運而言頗為負擔，非最好的合作方式。但學生的年輕思維與活潑能量，卻能把博物館的教育推廣方法加以改革，擴散到中小學甚至是偏鄉校園，不但能發揮人文學科跨領域知識應用的精神，更能夠創造互惠多贏的局面。

2 數位傳媒 數位媒體是當代最主流的訊息載體，為了讓非理工背景的文科學生克服數位工具的門檻，學習用更多元的媒介來說故事，我們向遊戲產業界及友校數媒科系尋求跨界師資協助，意外獲得許多的迴響。或不或互動娛樂執行長

簡明哲先生表示，他相信臺灣遊戲產業還能重新創造溫暖，「最大的希望就在這群人文學科的學生身上。」南台科大楊智傑教授指導多樂系學生多年，認為臺灣遊戲產業的問題不在於技術，在於內容創作者與技術開發者之間缺乏良性整合，立即支持本計畫，並促成政大與南臺科大兩校學生合作。最有趣之例是台北科技大學數位多媒體設計系羅治民教授，他早年出身中文系，後來跨領域走向資訊產業，深知文學院的學生有許多故事想說，非常願意幫助同學們運用遊戲的思維邏輯來說故事。在這種過程中，可見「需求」是互通的，也是我們繼續前進的方向。

3 策展應用 「策展」在轉注藝遊的計畫結構中，主要是為了充實跨領域學習及執行實作場域而規劃。在成效上，我

們透過不同的展覽形式，促使學生在共同的目標下跨領域合作，達到人文實作能力極重要的一項指標——「整合力」，乃是我們與光點華山、民族博物館、應用劇場工作者合作的主要成效。

4 地方活化 政大一直有個「大學城」的願景，希望促進大學與地方的深度交流，而研創中心內的「文山未來館」亦是依此立意而設。轉注藝遊教師團隊帶著學生跳脫課本，走進文山區的廟宇與店家，整理珍貴歷史，轉化為文山未來館內的展覽；或走進台三線，思考「浪漫大道」如何可能，他們找出的答案，是「回家」。地方活化是一種長期耕耘的志業，我們在課程中廣泛播下種子，並以展覽或提案形式建立夢想的模型，我們願意相信其中潛藏的召喚力，未來將真正啟動地方活化的可能性。

我們希望創造的社會影響力

- 1 集結不同領域師生共同關注在地與藝術之議題，共創具有人文關懷的價值理念。
- 2 轉譯相關人文知識，並有益於國內外人文學科與博物館人才交流，彰顯課程共創貢獻之社會影響力指標。
- 3 藉由大學生專案實作課，串聯中小學人文與藝術課程，可望提升大學服務學習課程實質內涵，形塑跨齡學伴的共學模式。
- 4 活化人文知識應用層面，與產業相互激盪提升，創造新型態人才與產業。
- 5 促成人文社會學門與藝術文教機構跨域互惠之創新機制，形塑人文教學新模態。
- 6 縮合教師研究、教學、社會實踐三端，創造當代「經世濟民」之人文價值與知識內蘊。



f 轉注藝遊