

理大全港中國歷史論文比賽2026

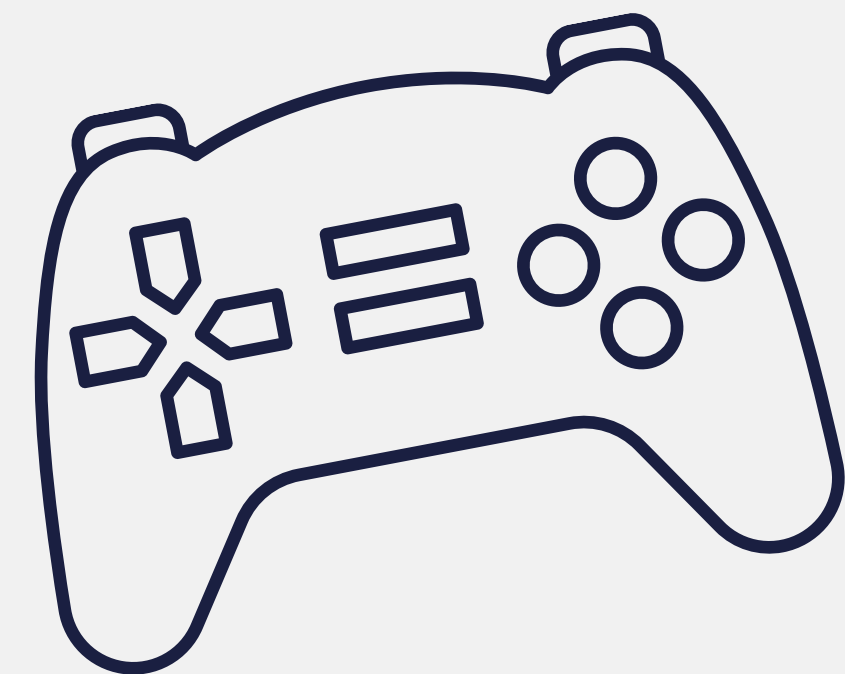
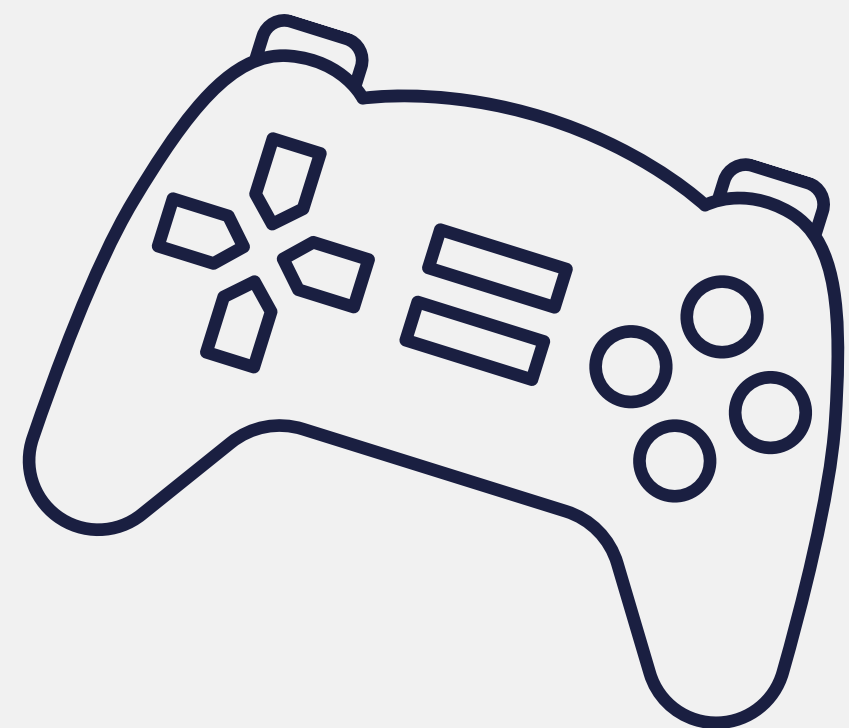
簡介會

日期：2026年5月23日（星期六）

時間：10:00am – 12:00 noon

地點：香港理工大學（FJ304+ZOOM）

講者：陳斌教授、郭嘉輝博士



簡介會一流程

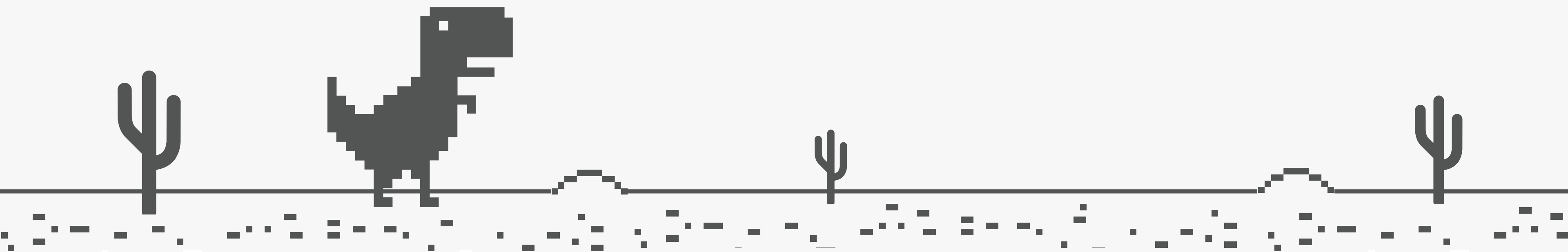
(1) 比賽簡介—
郭嘉輝博士

(2) 比賽主題說明—
陳斌教授

(3) 問答環節

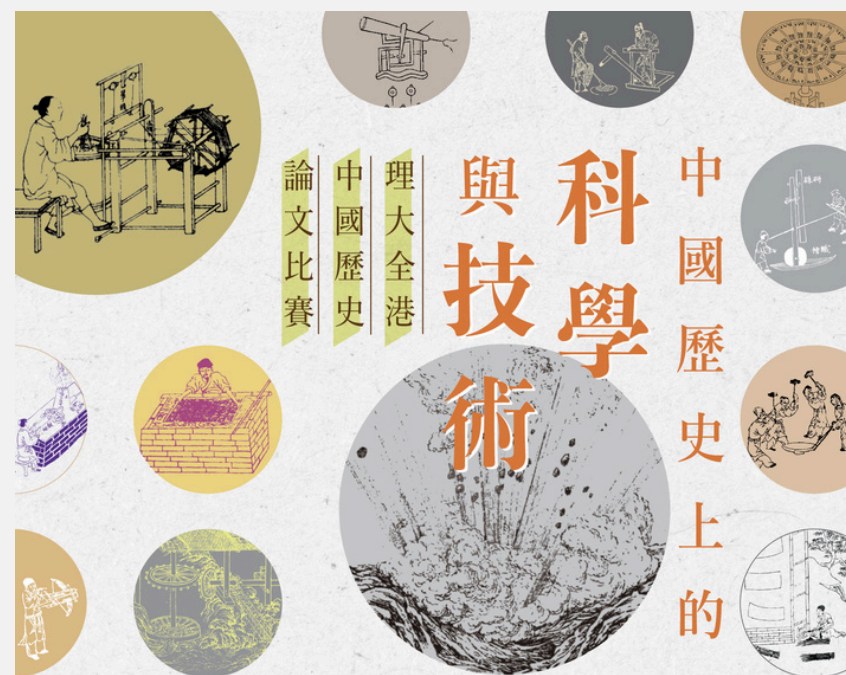


(1)比賽簡介



理大全港中國歷史論文比賽

是次比賽旨在透過專題論文撰寫的研習形式，激發同學對中國歷史與文化不同領域、專題的深度認識與興趣，並讓同學在專家學者指導下體驗與別不同的學習方式，從認知、體驗、學習等方面全方位培養同學對中國歷史與文化的志趣與才識。同時也希望作為一個平台，供有志於中國歷史及文化的年青同學、教育工作者可以聚首一堂。



中國歷史上的科學與技術

理大全港中國歷史論文比賽

參賽資格

- 全日制高中生(於2022/23學年就讀中四、中五)，以隊形式參賽
- 每隊由4至5位學生組成，並須由1位老師負責指導(或與老師派系相同同學)
- 每間學校可派出多於一組隊伍參賽
- 每位學生不可參與多於一組

比賽獎項—理大青年史學獎

冠軍——每隊總值\$10,000元書券
亞軍——每隊總值\$7,500元書券
季軍——每隊總值\$5,000元書券
殿軍——每隊總值\$2,500元書券

• 冠、亞、季、殿軍，獲同其餘優異、優秀隊伍將獲頒獎狀、紀念品，並一同參加理大文化體驗營
• 各得獎隊伍的指導老師將獲頒最佳、傑出指導老師獎項
• 其他參賽同學均獲投書許狀

有關報名、論文工作坊、比賽規則、獎項、頒獎典禮等安排詳情，可參閱比賽專頁或查詢香港理工大學中國文化學系

THE HONG KONG POLYTECHNIC UNIVERSITY
香港理工大學

852 3400 8930
cc.general.usage@polyu.edu.hk
www.polyu.edu.hk/cc/competition/secchinhist

polyu.cc

中國文化學系
Department of Chinese Culture



歷史上的中國與世界

理大全港中國歷史論文比賽2024

建議領域：科技史/醫療史/孫境史/海洋史/外交史/文化史

參賽資格

香港全日制高中生(香港中學文憑(DSE)/普通教育文憑(GCE)中四、中五或：國際文憑課程(IB) G10、G11)，以隊形式參賽

每隊由4至5位學生組成，並須由1位老師負責指導(組員與老師需來自相同學校)

每間學校可派出多於一組隊伍

參賽每位學生不可參與多於一組

重要日期

5月25日：比賽簡介會
6月28日：截止報名
7月6-9日：論文工作坊(一)
8月中旬：線上諮詢交流會
9月7、14日：論文工作坊(二)
9月30日：論文截稿
10月下旬：得獎名單公佈
11月23日：頒獎典禮

比賽獎項—理大青年史學獎

冠軍：每隊總值\$15,000元(現金獎)
亞軍：每隊總值\$10,000元(現金獎)
季軍：每隊總值\$7,500元(現金獎)
殿軍：每隊總值\$5,000元(現金獎)
創見大獎：每隊總值\$2,000元(現金獎)

冠、亞、季、殿軍，獲同創見、傑出、優秀隊伍獲贈獎狀、紀念品
優秀隊伍獲贈獎狀、紀念品各得獎隊伍的指導老師將獲頒傑出、優秀指導老師獎項
所有參賽同學均獲投書許狀

參加辦法

有興趣參加的隊伍請於2024年6月28日或之前，可透過郵寄、電郵或比賽網站提交並交回參賽表格(聯絡資料、題目、150-200字摘要)，主辦機構將在截止報名後的一個月內審核並確認。

比賽規則

每參賽隊伍必須圍繞主題，自訂相關題目，以中文或英文撰寫以2500字至5000字為限的專題論文。
參賽論文必須包括註釋與參考書目，論文撰寫格式可參考《香港理工大學中國歷史及文化學系撰寫格式》。
參賽論文必須在截稿日期(2024年9月30日)或之前，以郵寄、電郵或比賽網站等方式提交，主辦機構將以電郵回覆查核。
主辦機構有權將得獎論文存檔及公開使用，並作出出版、宣傳或推廣用途，而得獎者先徵求所屬學校和學生同意。
參賽論文必須從未公開發布(包括互聯網)，主辦機構不接納曾參加過任何比賽的論文，如有抄襲之嫌，將被取消資格。
主辦機構有權隨時修改以上規定。
*參賽隊伍將獲專家學者指導進行研習(論文工作坊、交流會、報名題目與摘要的評審意見)
*參賽隊伍可使用生成式人工智能(Generative AI)，但需在參賽論文註明指出，並對相關內容適當註明出處。(詳情可參閱比賽專頁)

查詢詳情請掃描QR code



海上看歷史：多元的中國與世界

理大全港中國歷史論文比賽2025

參賽資格

[非本地組]

- 2024-25學年，就讀全日制高中生(高一、高二、高三)/普通教育文憑(GCE)中四、中五或：國際文憑課程(IB) G10-G11，以隊形式參賽
- 每隊由4至5位學生組成，並須由1位老師負責指導(組員與老師需來自相同學校)
- 每間學校可派出多於一組隊伍
- 每位參賽學生不可參與多於一組
- *凡未持有以上L51-L59所列條件的申請人均被視為非本地生，及正在修讀香港以外的院校。詳情可參閱章程及比賽專頁

比賽獎項

[本地組]

冠軍：每隊總值\$16,000元(現金獎)
亞軍：每隊總值\$12,000元(現金獎)
季軍：每隊總值\$10,000元(現金獎)
殿軍：每隊總值\$8,000元(現金獎)
創見大獎：每隊總值\$3,000元(現金獎)

冠、亞、季、殿軍，獲同創見、傑出、優秀隊伍獲贈獎狀、紀念品
優秀隊伍獲贈獎狀、紀念品各得獎隊伍的指導老師將獲頒傑出、優秀指導老師獎項
所有參賽同學均獲投書許狀

參加辦法

有興趣參加的隊伍請於2025年6月30日或之前，可透過郵寄、電郵或比賽網站提交並交回參賽表格(聯絡資料、題目、150-200字摘要)，主辦機構將在截止報名後的一個月內審核並確認。

重要時間

2025年5月24日：比賽簡介會
2025年6月30日：截止報名
2025年7月7-8日：論文工作坊
2025年8月中旬：線上諮詢交流會
2025年9月6日：論文截稿
2025年11月22日：頒獎典禮(上午)
2025年10月下旬：得獎名單公佈

查詢

香港理工大學中國歷史及文化學系
電話：3400 8946
電郵：sec.chist@polyu.edu.hk

比賽規則

1. 每隊參賽隊伍必須圍繞主題，自訂相關題目，以中文(繁體或簡體均可)或英文撰寫以2500字至5000字為限的專題論文
2. 參賽論文必須包括註釋與參考書目，論文撰寫格式可參考《香港理工大學中國歷史及文化學系撰寫格式》
3. 參賽隊伍可使用生成式人工智能(Generative AI)，但需在參賽論文註明指出，並對相關內容適當註明出處
4. 參賽論文必須在截稿日期(2025年9月5日)或之前，以郵寄、電郵或比賽網站等方式提交，主辦機構將以電郵回覆查核
5. 主辦機構有權將得獎論文存檔及公開使用，並作出出版、宣傳或推廣用途，而得獎者先徵求所屬學校和學生同意
6. 參賽論文必須從未公開發布(包括互聯網)，主辦機構不接納曾參加過任何比賽的論文，如有抄襲之嫌，將被取消資格
7. 主辦機構有權隨時修改以上規定
*參賽隊伍將獲專家學者指導進行研習(論文工作坊、交流會、報名題目與摘要的評審意見)

比賽專頁及詳情請掃描QR code

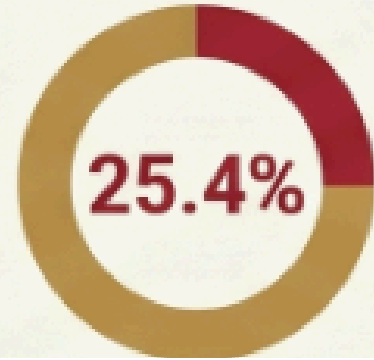
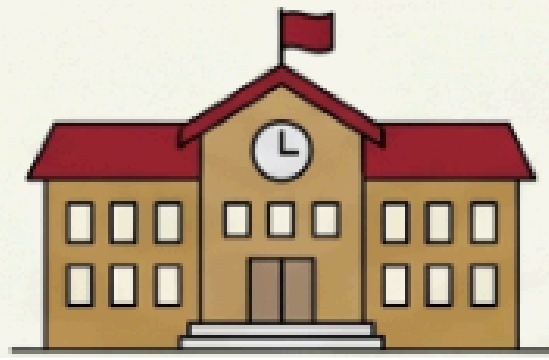
2023

2024

2025

理大全港中國歷史論文比賽：規模、影響與社會認可

香港教育界的深遠影響力 (Competition Impact in Hong Kong)



全港約四分之一的中學已參與本比賽

25.4%

2023年至2025年間，累計參與的本地中學達128間，佔全港中學總數的25.4%。

2025年11月24日

News

中國歷史及文化學系

1 / 1



香港，2025年11月22日——香港理工大學中國歷史及文化學系於今日隆重舉行第三屆「理大全港中國歷史論文比賽」頒獎典禮，本屆比賽以「海上看歷史、多元的中國和世界」為主題，首次增設「非本地組」，吸引了來自中國內地、越南、馬來西亞、印尼等多地區參賽團隊，較前兩屆規模顯著擴大。

比賽規模與主題創新

本屆比賽參與規模再創新高，本港團隊數量從上屆的103個增至147個，另有29個非本地團隊，參賽人數達近800人。自2023年首屆舉辦以來，比賽已從最初30多所學校近200位同學參賽，發展為涵蓋全港及海外的學術交流平臺。

比賽主題「海上看歷史、多元的中國和世界」引導學生從海洋視角探索中國與世界歷史的互動關係，參賽作品展現出選題多元化、研究視角國際化的特點。獲獎論文不僅考據嚴謹、註釋清晰，更能從不同地域和國家歷史脈絡探討多元文化交流，體現了「論從史出、史料互證」的學術精神。

跨出香港：邁向全國與國際 (Regional and International Reach)

中國內地 12 個省、市及特別行政區

廣東

福建

浙江

江蘇

山東

遼寧

上海

重慶

中國內地 12 個省、市及特別行政區的廣泛參與

成功吸引來自22所學校、共29支隊伍參賽，展現了比賽在國家地理緯度的巨大觸及。

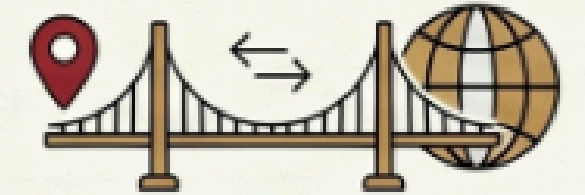
拓展至東南亞地區



馬來西亞

印尼

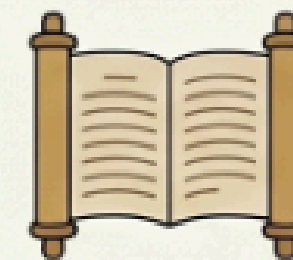
越南



建建跨地域文化交流橋樑

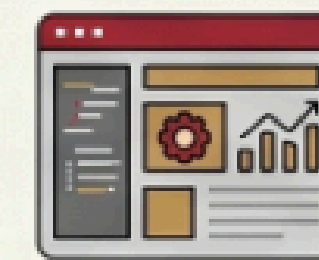
2025年新增「非本地組別」，促進臺灣學生與海內外同儕之間的學術互動與文化交流。

比賽核心價值與成效 (Key Takeaways)



推動課網以外的深度學習

72.1% 的參賽學生認為比賽提供了探索學校課堂以外歷史課題的寶貴機會。



掌握尖端研究與數位工具

學生透過工作坊學習使用生成式 AI、GIS 與歷史數據庫，超過 80% 的獲獎學生表示提升了尋找與分析史料的能力。



深化家國情懷與國際視野

比賽主題涵蓋海上絲綢之路、中西科技交流等，不僅強化學生的國家認同感，更從全球視角理解中國。

跨地域與國際影響力 (Regional and International Reach)

比賽已成功跨越地域界限，成為連接香港、內地及國際學生的重要學術與文化交流橋樑。

第一環：中國內地廣泛參與
(The First Ring: Mainland China)

12 個省、直轄市
及特別行政區
22 所學校

外環：影響力拓展至海外
(The Outer Ring: International)

成功吸引來自
馬來西亞 (Malaysia)、
印尼 (Indonesia) 及越南 (Vietnam) 的
4 支隊伍參與非本地組別賽事。



理大全港中國歷史論文比賽2025—學生體驗營(2025年11月22日下午)

論壇

人工智能與數碼科技 香港中國歷史教育的機遇與挑戰

11.22.2025

14:00–15:30

理大校園 EF311

中文 & 英文

論壇簡介

隨着人工智能與數碼科技的迅速發展，教育正迎來前所未有的變革與契機。是次論壇匯聚科技業界專家、中學教師及大學學者，分享經驗、交流見解，共同探討人工智能與數碼工具在中國歷史教育中的應用、挑戰與未來發展。

報名參與



詳情或報名發表請聯絡：

郭嘉輝博士

香港理工大學中國歷史及文化學系

電話: +852 3400 8936

電郵: raymond.kf.kwok@polyu.edu.hk

凡出席論壇之教師將獲發出席證明，歡迎踴躍參與

理大全港中國歷史論文比賽2025—教師座談會(2025年11月22日下午)

*教師發展時數



理大全港中國歷史論文比賽2026

遊戲中國：從遊戲看中國歷史

Exploring Chinese History Through Games

建議領域

- 遊戲與社會
GAMES AND SOCIETY
- 玩家與文化
PLAYERS AND CULTURE
- 競技型遊戲和體育
COMPETITIVE GAMES & SPORTS
- 電子競技
ESPORTS
- 遊戲的歷史
HISTORY OF GAMING

*有關參賽建議題目及相關數據庫，請參閱比賽專頁



重要日期：

- 2026年5月23日：比賽簡介會(報名詳情請參考比賽專頁)
*歡迎有興趣的老師、同學參加(不論報名參賽與否)
- 2026年6月30日：截止報名
- 2026年7月6-7日：論文工作坊
- 2026年8月中旬：線上諮詢交流會
- 2026年8月31日：論文截稿
- 2026年10月下旬：得獎名單公佈
- 2026年11月21日：頒獎典禮(上午)
學生體驗營、教師座談會(下午)

比賽獎項—理大青年史學獎：

本地組

- 冠軍：每隊總值\$ 16,000元
- 亞軍：每隊總值\$ 12,000元
- 季軍：每隊總值\$ 10,000元
- 殿軍：每隊總值\$ 8,000元
- 創見大獎：每隊總值\$ 3,000元

*冠、亞、季、殿軍、連同創見、傑出、優秀隊伍獲贈獎狀、紀念品;各得獎隊伍的指導老師將獲頒傑出、優秀指導老師獎項;所有參賽同學均獲授嘉許狀

非本地組

- 冠軍：每隊總值\$ 5,000港元
- 亞軍：每隊總值\$ 3,000港元
- 季軍：每隊總值\$ 2,000港元
- 殿軍：每隊總值\$ 1,000港元

*非本地組僅設冠、亞、季、殿四項得獎

*以上均為現金獎

參賽資格：

本地組

- 2025-26學年，就讀香港全日制高中生(香港中學文憑(DSE)/普通教育文憑(GCE)中四、中五或：國際文憑課程(IB)G10、G11)，以隊形式參賽
- 每隊由4至5位學生組成，並須由1位老師負責指導(組員與老師需來自相同學校)
- 每間學校可派出多於一組隊伍
- 每位參賽學生不可參與多於一組

非本地組

- 2025-26學年，就讀全日制高中生(高一、高二級)/普通教育文憑(GCE)中四、中五或：國際文憑課程(IB) G10、G11)，以隊形式參賽
- 每隊由4至5位學生組成，並須由1位老師負責指導(組員與老師需來自相同學校)
- 每間學校只可派出一組隊伍
- 每位參賽學生不可參與多於一組
- *凡未持有以上LS1-LS9所列條件的申請人均被視為非本地生，及正在修讀香港以外的院校，詳情可參閱名章及比賽專頁。

參加辦法：

有興趣參加的隊伍請於2026年6月30日或之前，可透過郵寄、電郵或比賽網站填妥並交回參賽表格(聯絡資料、題目、150-200字摘要)，主辦機構將在截止報名後的一個月內審核並確認。

查詢：

香港理工大學中國歷史及文化學系

電話：3400 8946

電郵：sec.chist@polyu.edu.hk

比賽專頁：https://events.polyu.edu.hk/secchist2026/home

比賽專頁



請掃描QR Code
查詢報名詳情

主題

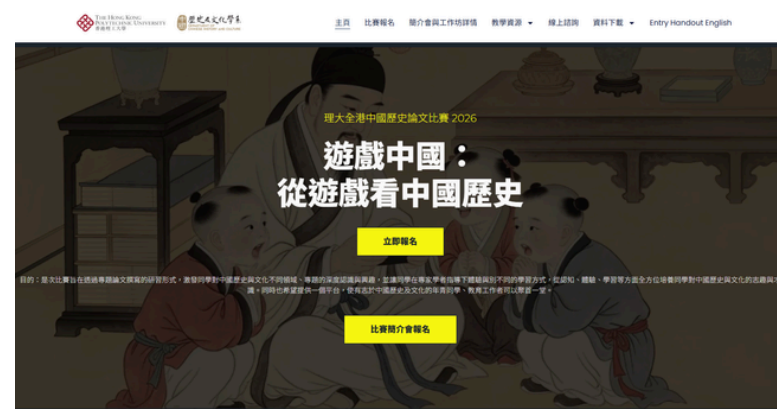
- 首屆(2023)：中國歷史上的科學與技術
- 第二屆(2024)：歷史上的中國與世界
- 第三屆(2025)：海上看歷史：多元的中國與世界
- 本屆(2026)：遊戲中國：從遊戲看中國歷史

獎金

- 首屆(2023)：HKD\$10,000元書券
- 第二屆(2024)：HKD\$15,000 現金獎
- 第三屆(2025)：HKD\$16,000現金獎
- 本屆(2025)：HKD\$16,000現金獎(本地組)+HKD\$5,000(非本地組)

資源+形式

- 資源：教學影片、數據庫、歷屆得獎論文
- 形式：本屆延續「非本地組」(本地、非本地各設獎項)



https://polyusecchist.com/



理大青年史學獎(2026)

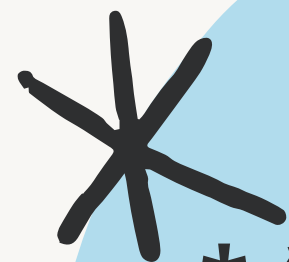
*本地組

- ★ 冠軍：每隊總值 港幣 \$16000 現金獎
- ★ 亞軍：每隊總值港幣 \$12000 現金獎
- ★ 季軍：每隊總值 港幣 \$10000 現金獎
- ★ 殿軍：每隊總值 港幣 \$7500 現金獎
- 創見大獎：每隊總值 港幣 \$3000 現金獎

冠、亞、季、殿軍、連同創見、傑出、優秀隊伍
獲贈獎狀、紀念品。

各得獎隊伍的指導老師將獲頒傑出、優秀指導老師獎項

其他參賽同學均獲授嘉許狀



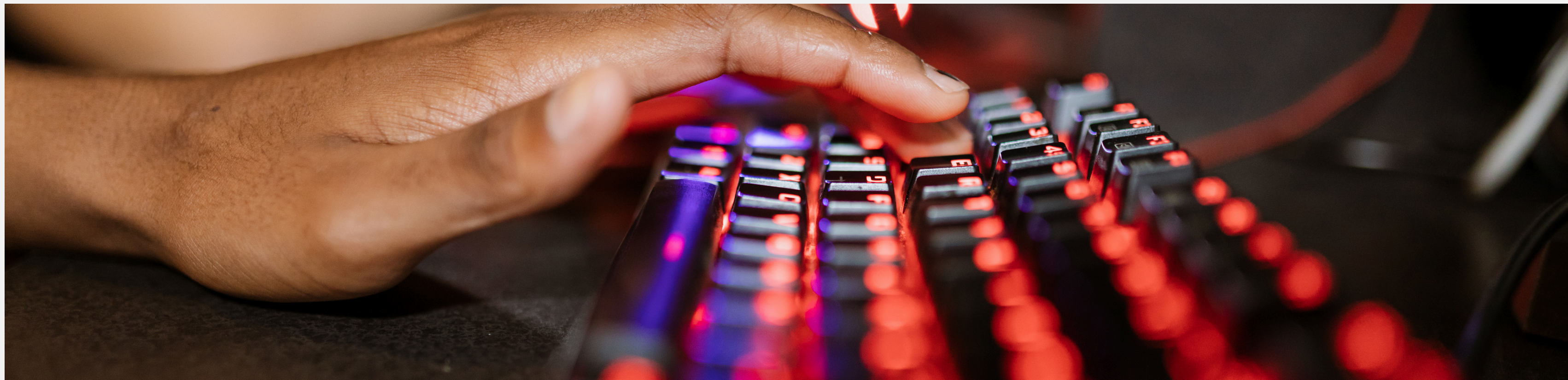
* 參賽隊伍將獲專家學者指導進行研習（論文工作坊、交流會、報名題目與摘要的評審意見）

非本地組

- 冠軍：每隊總值 \$ 5,000港元（現金獎）
- 亞軍：每隊總值 \$ 3,000港元（現金獎）
- 季軍：每隊總值 \$ 2,000港元（現金獎）
- 殿軍：每隊總值 \$ 1,000港元（現金獎）

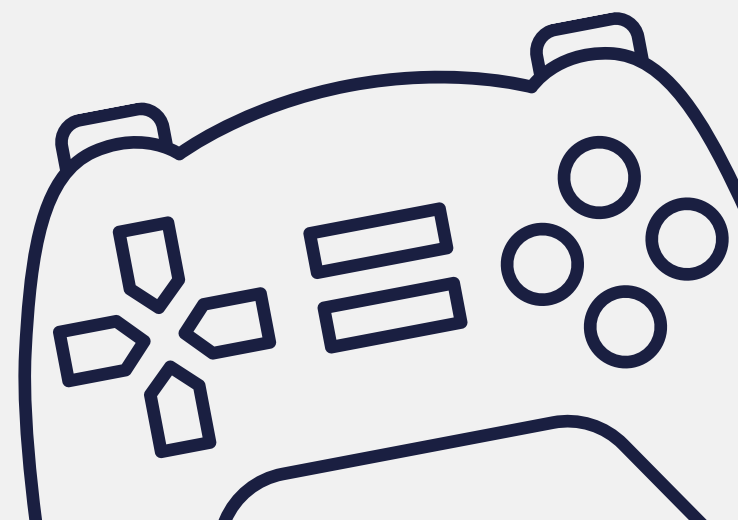
*非本地組僅設冠、亞、季、殿四項得獎





(2) 參賽注意事項

重要日期、報名資料(表格)、論文要求



遊戲中國：從遊戲看中國歷史

重要日期：



2026年5月初
比賽專頁正式啟用



2026年5月23日
比賽簡介會

2026年6月30日
截止報名



2026年7月6-7日
論文工作坊



2026年8月中旬
線上諮詢交流會

2026年8月31日
論文截稿

2026年10月下旬
得獎名單公佈



2026年11月21日
頒獎典禮（上午）



學生體驗營、教師活動（下午）

重要日期

(1)截止報名：
2026年6月30日

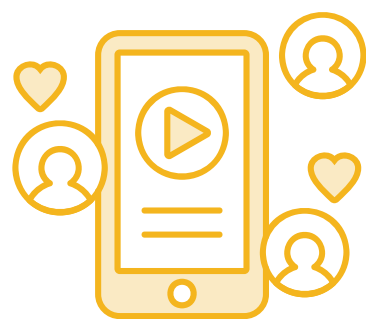
(2)論文截稿：
2026年8月31日

(3)頒獎典禮
2026年11月21日

報名(2026年6月30日截止)

有興趣參賽的老師、同學必須在截止前提交報名，以確認參賽資格！！

郵寄、電郵、網上報名



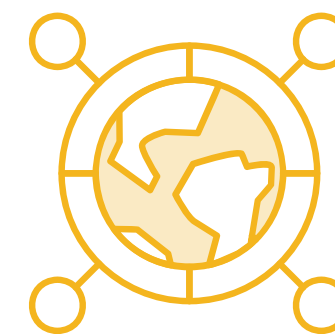
1位指導老師

老師可以指導多於一隊，但必須與參賽同學來自相同學校



4-5名參賽學生

- 每隊由 4至 5位學生組成，並須由 1位老師負責指導（組員與老師需來自相同學校）
- 參賽每位學生不可參與多於一組



題目＋摘要(150-200字)

- (本地組)每間學校可派出多於一組隊伍
- (非本地組)每間學校只可派出一組隊伍

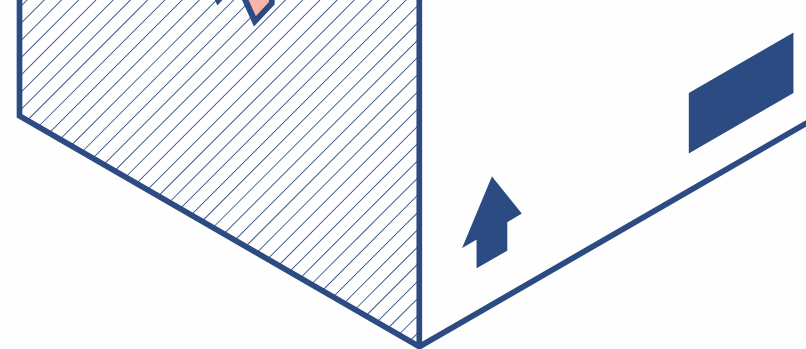
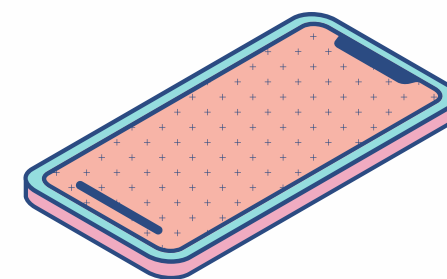
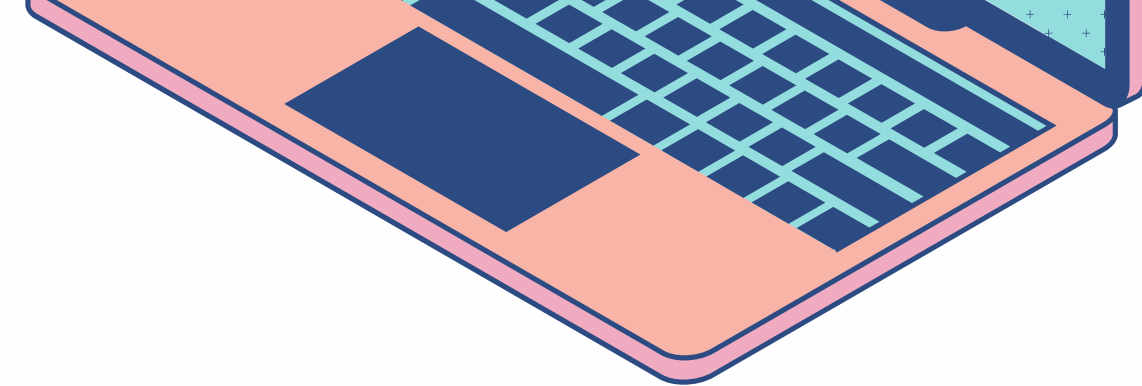
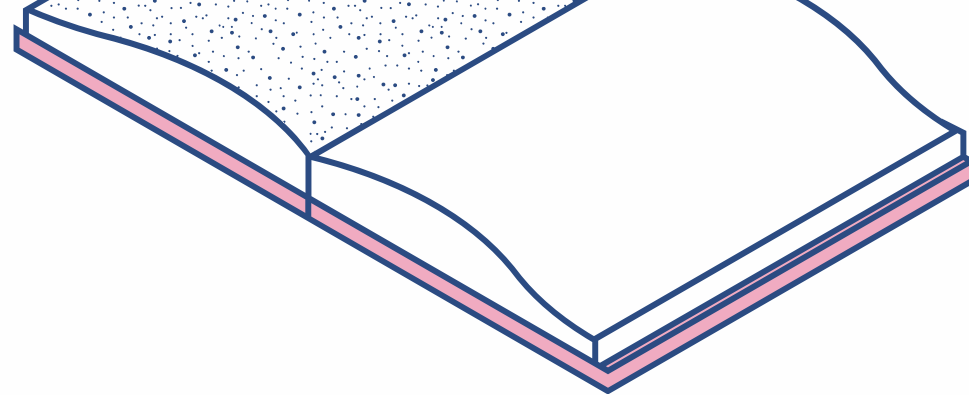
本地組：2025-26學年，就讀 香港全日制高中生（香港中學文憑（DSE）／普通教育文憑 GCE）中四、中五或；國際文憑課程 IB G10、G11），以隊際形式參賽

非本地組：2025-26學年，就讀 全日制高中生 高一、高二年級）普通教育文憑（GCE）中四、中五或；國際文憑課程（IB G10、G11），以隊際形式參賽

凡未持有以上 LS1 – LS9 所列證件的申請人均被視為非本地生，及正在修讀香港以外的院校。有關定義詳情可參考香港特別行政區教育局網站，以及香港理工大學環球事務處，並以學校地址、所屬體系作為依據

[https://www.polyu.edu.hk/geo/-/media/department/geo/content/prospective-students/local/summer-institute/nls_definition.pdf?](https://www.polyu.edu.hk/geo/-/media/department/geo/content/prospective-students/local/summer-institute/nls_definition.pdf?rev=076f9e7ea0b042088cd1d13c2260ddda&hash=755098531836A76B82035EAE0C2D7D6)

[rev=076f9e7ea0b042088cd1d13c2260ddda&hash=755098531836A76B82035EAE0C2D7D6](https://www.polyu.edu.hk/geo/-/media/department/geo/content/prospective-students/local/summer-institute/nls_definition.pdf?rev=076f9e7ea0b042088cd1d13c2260ddda&hash=755098531836A76B82035EAE0C2D7D6)

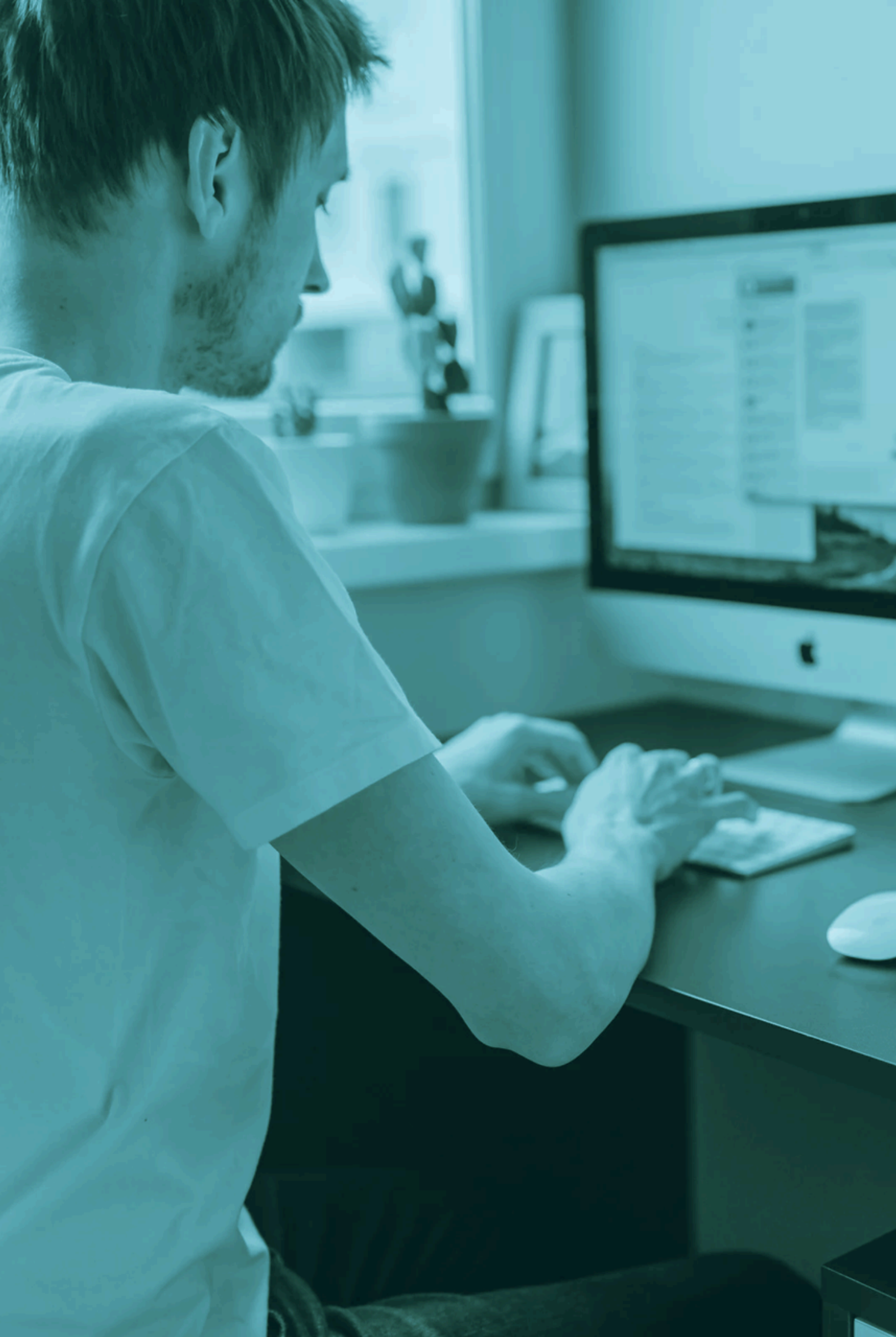


(A)報名表格

- 題目 + 150-200字摘要

(B)論文要求

- 2500-5000字論文 + 註釋、參考書目



(A)報名表格—題目+摘要



報名表格一題目

- 題目：時期 + 議題/課題/領域 + 重點
- 例子一：〈近代華東地區的女球員(1927-1937)：以報刊雜誌為主的討論〉（游鑑明《台北中央研究院近代史研究所集刊》）
- 例子二：〈城市、避暑與海濱休旅：晚清至1930年代的北戴河〉（潘淑華《台北中央研究院近代史研究所集刊》）
- 例子三：〈運動、殖民與性別：近代上海英式狩獵活動中的女性〉（張寧《近代中國婦女史研究》）

遊戲與社會

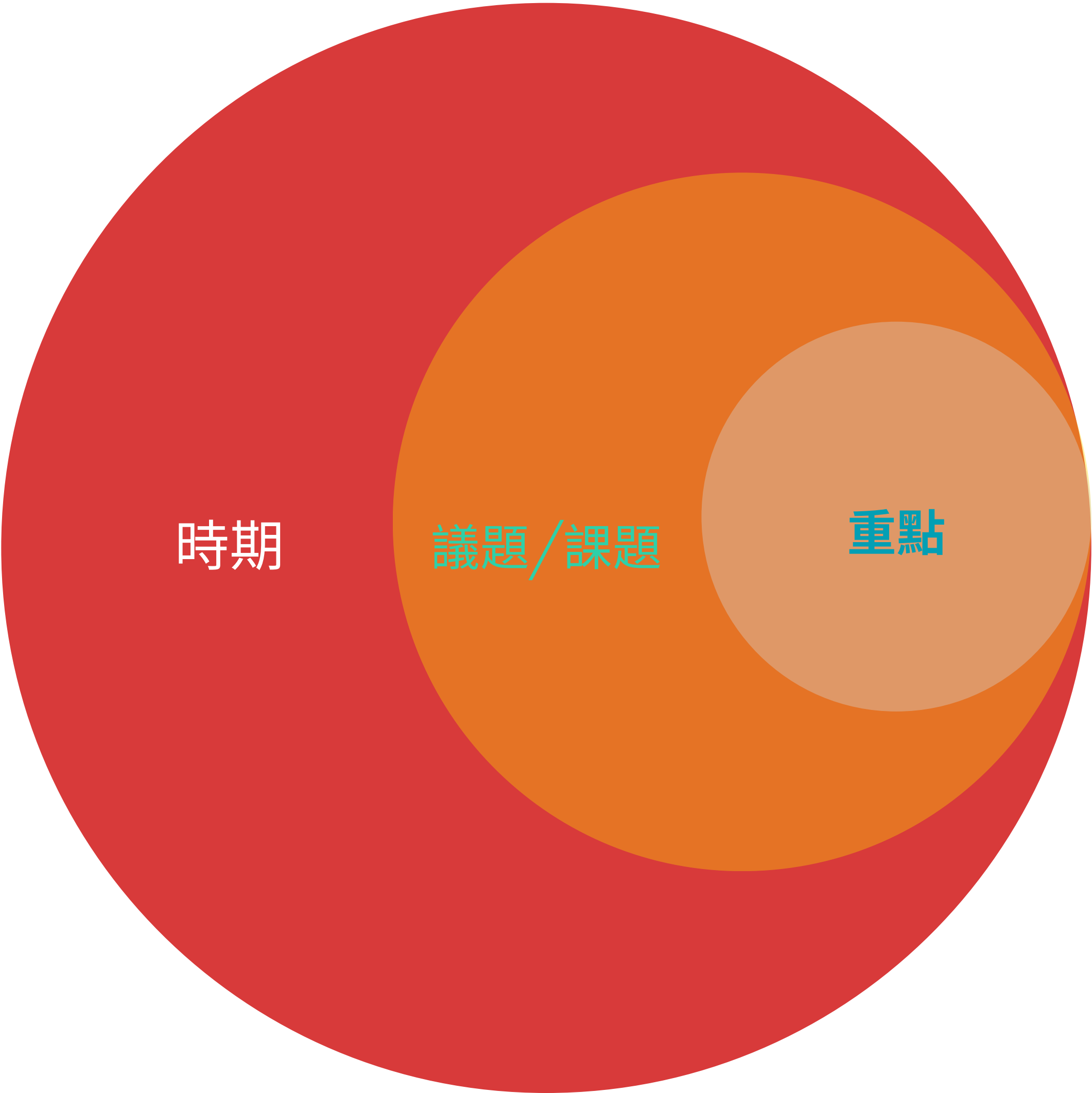
玩家與文化

競技型遊戲和體育

電子競技

遊戲的歷史

1. 王鴻泰：〈雅俗的辯證——明代賞玩文化的流行與士商關係的交錯〉，《新史學》，第17卷第4期（2006年12月），頁73-143。
2. 宋秉仁：〈陞官圖遊戲沿革考〉，《臺灣師大歷史學報》，第33期（2005年6月），頁 27-78。
3. 張寧：〈從跑馬廳到人民廣場：上海跑馬廳收回運動，1946-1951〉，《台北中央研究院近代史研究所集刊》，第48期（2005年6月），頁97-136。
4. 張寧：〈運動、殖民與性別：近代上海英式狩獵活動中的女性〉，《近代中國婦女史研究》，第30期（2017年12月），頁1-66。
5. 游鑑明：〈近代中國女子體育觀初探〉，《新史學》，第7卷第4期（1996年12月），頁119-158。
6. 游鑑明：〈近代華東地區的女球員(1927-1937)：以報刊雜誌為主的討論〉，《台北中央研究院近代史研究所集刊》，第32期（1999年12月），頁57-122。
7. 黃純怡：〈宋代的賭博風習及其社會意義〉，《興大歷史學報》，第17期（2006年6月），頁105-123。
8. 潘淑華：〈城市、避暑與海濱休旅：晚清至1930年代的北戴河〉，《台北中央研究院近代史研究所集刊》，第95期（2017年3月），頁39-75。



時期

議題/課題

重點

報名表格—摘要(150-200字)

城市、避暑與海濱休旅：
晚清至 1930 年代的北戴河*

潘淑華**

摘 要

本文通過位於河北省臨榆縣的著名海浴場北戴河，分析民國時期海濱及海浴在中國城市菁英及民眾新興的休旅文化中之位置。由於清末鐵路發展及西方人的經營，北戴河從無人知曉的地理「空間」，逐步演變成擁有獨特性格、名聞中外的「地方」，中國人對海濱的用途和價值有全新的認知。1910 年代，以朱啓鈴為首的中國城市菁英，組成「北戴河海濱公益會」，在聯峰山建構富中國傳統特色的人文景觀及休閒文化，賦予北戴河一層新的意義及地方感。1920 年代，北戴河在中國逐漸成為家喻戶曉的海濱旅遊勝地。雖然能夠到北戴河旅遊避暑的主要是上流人士，但隨著有關北戴河的旅遊指南及遊記愈來愈多，未能親身到北戴河遊覽的民眾，也能通過旅遊出版物想像北戴河的景觀和意義。而公益會所經營的空間，既象徵階級的排他性，同時也發揮了民族認同的融和性。本文指出，北戴河的休旅空間的經營及其所承載的地方感之演變，不單反映當地中國人及西方人之間的權力關係，同時參與塑造城市菁英的民族及階級身分認同。

討論主旨

討論方向
(不同方面)



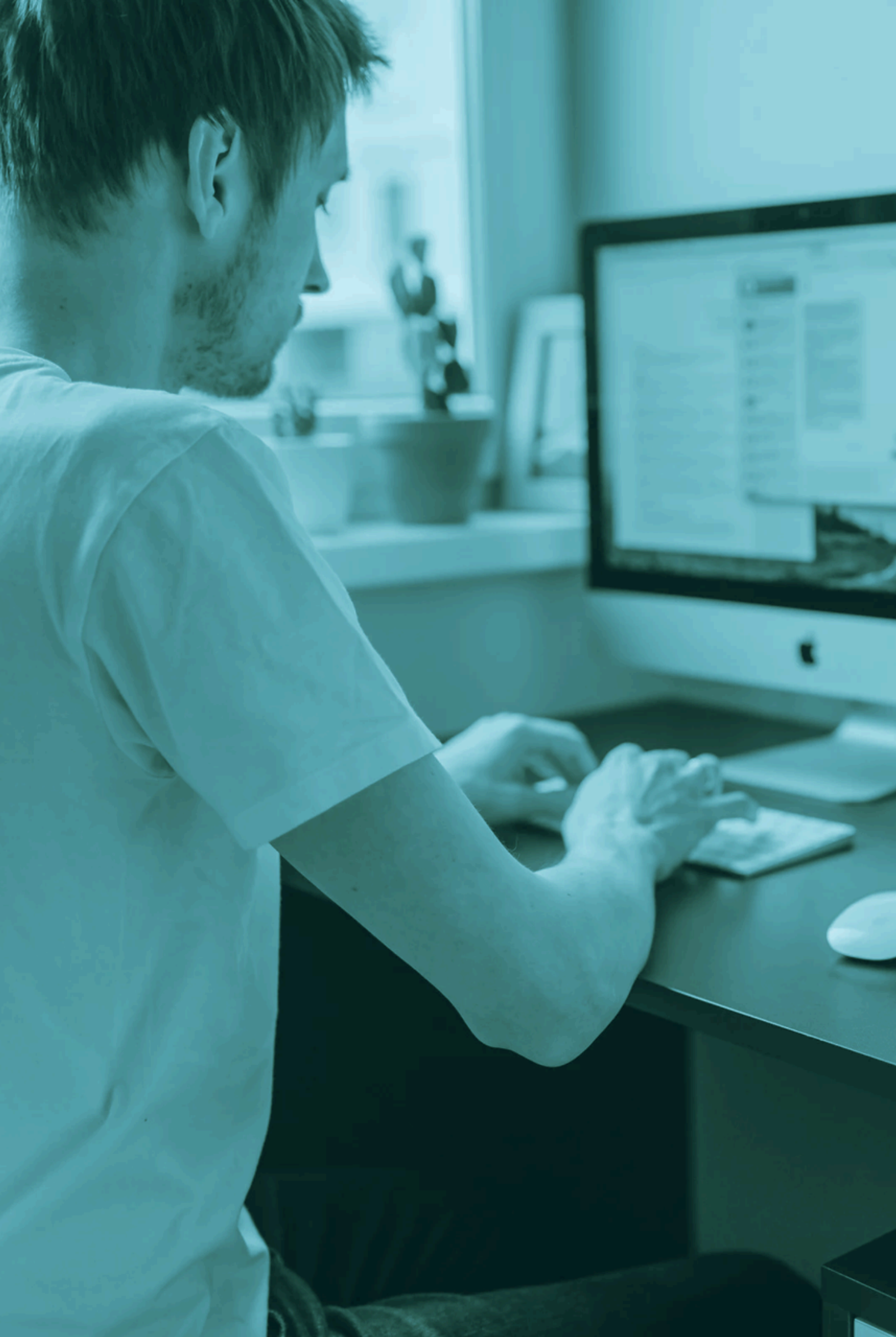
四、想像北戴河：旅遊指南中的海濱與海浴

1910 年代，北戴河海濱站落成及公益會成立，縮短了北戴河與中國社會在地理及文化上的距離。1920 年代，北戴河在中國逐漸成為家喻戶曉的海濱旅遊勝地。雖然能夠到北戴河旅遊避暑的主要是上流人士，但隨著有關北戴河

⁵³ 〈公益會董事會會議紀錄〉，引自楊炳田，〈朱啓鈴與公益會開發紀事——朱啓鈴先生生平紀實〉，頁 113。

⁵⁴ 引自劉宗漢，〈朱啓鈴與公益會開發北戴河海濱拾補〉，收入《龔紀實》，頁 124。

推廣北戴河的英文及中文旅遊刊物自清末已出現。上文提到於 1899 年刊行的《中國的療養地：北戴河》，是有關北戴河的英文旅遊資料的好例子。而最早有關北戴河的中文旅遊資料，相信是京奉鐵路管理局於 1910 年開始編製的《京奉鐵路旅行指南》（下稱《京奉路指南》）。此指南每半年出版一期，為旅客介紹京奉鐵路的基本資料及各鐵路站的名勝古蹟、物產、貨幣、交通、學校、旅館、銀行等資料。《京奉路指南》與過往的旅遊手冊有何不同？是否反映了新式旅行文化的出現？鐵路無疑是新穎便捷的交通工具，它大大縮短了空間的距離感，並且引入了現代時間概念，旅客必須依從鐵路所定下的時間節奏，根據時刻表乘車及規劃行程。這是伴隨現代性而來的對日常生活的規範。其次，《京奉路指南》的出版，不單是為了方便旅客利用鐵路進行活動，而且是為了推廣鐵路的應用，鼓勵旅行。京奉路局總辦陸緒聲在序中如此解釋出版目的：「各國鐵路皆有發明交通情事之紀載，所以謀路政之繁盛，便行旅之取携，用意良善」，他因而派人搜集資料，編成指南，「非敢謂振興路政之一端，



(B)論文要求

***歷史研究的學術論文 編排、徵引、格式**

論文要求



(1) 引言

研究意義、前人成果、論文佈局



(2) 正文

資料運用、整理、分析



(3) 結論

總結發現與重點



(4) 註釋 + 參考書目

註明出處 + 學術規範

近代華東地區的女球員（1927-1937）： 以報刊雜誌為主的討論

游鑑明**

- 一、前言
- 二、女球員的產生
- 三、女球員馳騁球場
- 四、球賽對女球員與大眾的影響
- 五、社會大眾心目中的女球員
- 六、結論

一、前言

中國的球類運動始於上古時期，當時的球類活動是踢足球（即蹴鞠或踢鞠），主要用在軍事訓練上，其後才逐漸流傳至民間，成為社會的娛樂活動，也因此有女性加入了這項活動。除了踢足球之外，傳統女性喜愛的球類還包括馬球、步打球和捶丸等。¹至於喜愛球類運動的女性有閨閣女性、也

**例子：近代華東地區的女球員(1927-1937)：
以報刊雜誌為主的討論**

無故缺席以及注意個人健康、日常生活與學習精神等。⁶¹

總之，校園球隊的組成有來自學校支持也有學生自願，得助於學校的球隊較能順利成軍，而由學生自組的球隊在技術指導或經費上易陷入窘境，並有場地不敷使用的困擾，球員間甚至為此而衝突。不過這些問題尚能克服，有的情況則非球隊所能控制，例如球類人才的難求、球隊壽命的有限以及突如其來的戰爭等。惟儘管如此，女球員熱衷組隊參賽的熱情並未稍減，經常無分晝夜的練球，這種精神顯現女球員對球類運動的執著，也呈現他們對球賽戰果的重視。除校園球員之外，另有由體育單位培訓的球員，這些球員主要代表地區和國家出賽，故選自各精銳校隊，再加以嚴格訓練，培養她們的過程明顯的與校隊不同。

三、女球員馳騁球場

正式球賽展開之初並未有組織性的比賽，迨至有女子運動團體，球類競賽始進入規畫。這類團體主要產生在大城市，1929年3月在東吳大學體育教員許輝業發起下，蘇州成立了「蘇州女子體育會」；同年，上海也成立前述的「上海女籃會」。⁶²各女子體育會成立後，遂積極展開體育活動，「蘇州女子體育會」於組成當日即舉行女子籃球會，安排當地四所女中進行比賽；其後又舉辦女子排球賽。「上海女籃會」於募得6隊會員之後，也編排賽程，展開15場比賽，其中「上海女籃會」的活動尤受重視，該會因首開上海女籃比賽的先河，最初幾屆的比賽，不僅參賽球隊踴躍，競爭更為激烈，籃壇霸主因此不斷易主，由崇德隊轉為東南女體專的強東隊、強南隊，再是

附錄一：全國女子籃、排球名將錄

姓名	籍貫	曾就讀學校	擅長運動	記者眼中的球技	記者眼中的風采	經歷	畢業後動向	資料來源
關柳珠	廣東	民立女中	排球	中排：擅長扣殺、攻守咸佳	貌尤娟麗	代表上海出席全運，也曾代表國家出席遠運		1、2
劉瑪琍	廣東	暨南大學	籃球、排球、游泳			代表國家出席遠運籃、排球賽，江大運動會游泳冠軍		1
潘月英		東南女體專	籃球、壘球	射籃之準，隨心所欲；壘球比賽個中良手		出席上海全市運動會、上海萬國運動會及全運籃球員		1、2
張璧如			排球	精前排、善攔網		出席第10屆遠運		1
黃杏芬		民立女中	排球	中排：能殺能救、尤擅壓球	性情豪爽舉止大方有名將之風	代表上海出席全運：遠運台柱		1、2
陳白雪		兩江女體專	籃球	屢建奇功		代表上海出席全運、萬國運動會		1
陳榮明	四川	兩江女體專	籃球、田徑、標槍		全無女子氣、身體健壯	代表上海出席萬國運動會籃球賽，第6屆全運上海女籃隊隊長，代表兩江至菲島		1、2

徵引書目

一、報紙、期刊

1. 上海《時報》：1927年-1937年。
2. 《大夏周報》68期-13卷5-6期，1929年12月-1936年10月。
3. 《中央日報》：1927年-1937年。
4. 天津《大公報》：1927年-1937年。
5. 北平《晨報》：1927年-1937年。
6. 《申報》：1926年-1937年。
7. 《松江女中校刊》14-35期，1930年12月-1932年12月。
8. 《德音半月刊》1卷1期-2卷9期，1932年9月-1933年6月，上海市檔案館藏，Q235-3-102。
9. 《體育半月刊》第32-37期合刊本，1933年5月。
10. Chang Lee Chu, 'Sports Teams', 《丁丑年刊》，1937年，上海市檔案館藏，Q235-3-85。
11. How Mo Li '21, 'Athletics', 《墨梯》，期2，1918年6月。
12. Zee Yeu Yong, 'Athletics', 《墨梯》，期3，1919年6月。

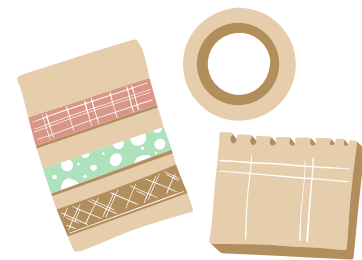
二、專書

1. 上海體育志編輯委員會，《上海體育志》，上海：上海社會科學院，1996年。
2. 王其慧、李寧，《中外體育史》，湖北：湖北人民出版社，1988年。
3. 任海，《中國古代體育》，台北：台灣商務印書館，1995年2版。
4. 成都體育學院體育史研究室編，《中國近代體育史簡編》，北京：人民體育出版社，1981年。
5. 陶希聖，《中國社會現象拾零》，上海：新生命書局，1931年。
6. 國家體委體育文史工作委員會、中國體育史學會編，《中國近代體育史》，北京：北京體育學院出版社，1989年。

7. 曾迺敦，《女學生生活素描》，上海：女子書店，1936年。
8. 勤奮書局編譯所，《全國女運動員名將錄》，上海：勤奮書局，1936年。
9. 裴順元、沈鎮潮編，《女運動員》，上海：上海體育書報社，1935年。
10. 劉秉果，《中國古代體育史話》，北京：文物出版社，1987年。

三、論文

1. 〈女生籃球隊，大勝愛國〉，《復旦旬刊》，創刊號，1927年11月。
2. 〈女籃球健將婚變記〉，《體育評論》，期81，1934年4月21日。
3. 子岡，〈北平的女學生（上）〉，《女聲》，卷3期2，1934年10月。
4. 心宏，〈江蘇省立各校第三屆聯合運動會〉，《教育雜誌》，卷8期12，1916年12月。
5. 王澤民，〈錦標前後〉，《大夏》，卷9期24，1933年5月1日。
6. 〈外人目光中之中華女子籃球隊〉，《體育評論》，期22，1933年3月11日。
7. 向勤，〈舊中國廣東的兩間體育學校〉，廣州市政協文史資料研究委員會、廣州市荔灣區政協文史資料委員會合編，《廣州文史資料》24輯，廣州：廣東人民出版社，1981年。
8. 〈自治會之歷史〉，《丁丑年刊》，1937年，上海市檔案館藏，Q235-3-85。
9. 吳志明、呂權、吳健，〈陸禮華與中國女子體育運動〉，中國人民政治協商會議上海市委員會文史資料工作委員會編，《上海文史資料選輯》第42輯，上海：人民出版社，1983年。
10. 沈愛麗，〈課外運動〉，《鳳藻》，1937年，上海市檔案館藏，Q235-3-140。
11. 汪桂芳，〈崑全運會女選手〉，《婦女月報》，卷1期10，1935年4月10日。
12. 〈兩江三敗東南〉，《體育評論》，期14，1933年1月7日。
13. 〈所謂浙省建設運動會（案：原記「動運會」）者〉，《體育評論》，期14，1933年1月7日。
14. 拾遺，〈今日女運動員的病態〉，《國民體育匯刊》，期1，1936年1月。
15. 洪鶴齡，〈比球〉，《石珠》，1931年，蘇州振華女子校級刊，蘇州市檔案館藏，檔號J6-1-10。



組織編排：

是否脈絡清晰、組織緊密、前後呼應、圍繞主題



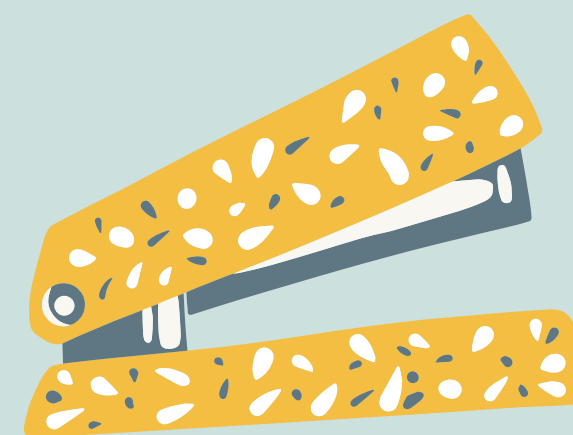
內容資料：

資料可靠，內容詳盡



分析：

分析嚴謹、具深度



注意事項

清晰註明出處的重要性

學術寫作是嚴謹的，在此類寫作中所闡述的觀點 (statements) 通常會有數據、圖表或其他參考文獻作為支撐。



(1) 提高某一觀點或陳述的可信度



(2) 避免剽竊



(3) 讓其他人在必要時可以進一步探索

What is Plagiarism?

In brief, plagiarism is passing off someone else's work or ideas as your own to gain some benefit. For students, 'benefit' may mean trying to get a better grade or mark, or meeting a deadline so marks are not lost. Whether you plagiarise deliberately or accidentally, it is unacceptable.

Plagiarism comes in different forms. Test what you know. Place a ☒ beside any of the following actions that you think will be considered as plagiarism:

- ☐ 1. Copying from a classmate and pretending the work is your own.
- ☐ 2. Copying material, without acknowledgement, from any source (Internet, books, journals, the newspaper).
- ☐ 3. Copying exactly and acknowledging the source of a text, but not indenting or using quotation marks.
- ☐ 4. Copying a sentence but changing a few words to make it look different.
- ☐ 5. Rearranging another writer's words and sentences, or taking sentences from a number of different sources and joining them together to pass them off as your own work.

on as your own work.

- ☐ 6. Using someone else's ideas, facts, graphs, tables, or code without acknowledgement.
- ☐ 7. Allowing your own work to be copied by another student who hands it in for marking.
- ☐ 8. You and your friend each does a part of an individual assignment and you combine the ideas and writings to be your assignment.
- ☐ 9. Paying someone to do your assignments or buying them from Internet sites.
- ☐ 10. Not acknowledging help you have been given with your work from people including friends, family or tutors.
- ☐ 11. Handing in the same assignment for more than one class.



Aiya! Tell me the answers. I need to know!



You certainly do!
Take a look on p.7



如何註明出處？

檔案 常用 插入 繪圖 設計 版面配置 參考資料 郵件 校閱 檢視 說明



目錄

-  新增文字 ▾
-  更新目錄...

目錄

ab¹
插入註腳

 插入章節附註

ab¹ 下一註腳 ▾

 顯示註腳及章節附註

註腳

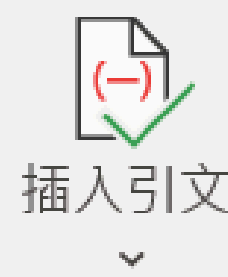


搜尋

參考資料



研究工具



插入引文



 管理來源...

 樣式: APA ▾

 書目 ▾

引文與書目



插入標號

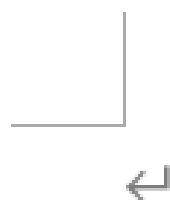
 插入圖表目錄

 更新圖表目錄

 交互參照

標號

7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27



比賽規則

1. 每參賽隊伍必須圍繞主題，自訂相關題目，以中文（繁體或簡體均可）或英文撰寫以2500字至5000字為限的專題論文。
2. 參賽論文必須包括註釋與參考書目。論文撰寫格式可參考〈[香港理工大學中國歷史及文化學系撰稿格式](#)〉（點擊可下載）。
3. 參賽隊伍可使用生成式人工智能（Generative AI），但需在參賽論文中聲明指出，並對相關內容適當註明出處。（詳情可參照比賽專頁）
4. 參賽論文必須在截稿日期（2026年8月31日）或之前，以郵寄、電郵或比賽網站等方式提交，主辦機構將以電郵回覆核實。
5. 主辦機構有權將得獎論文存檔及公開使用，並作出版、宣傳或推廣用途，而毋須事先徵求所屬學校和學生同意。
6. 參賽論文必須從未公開發布（包括互聯網），主辦機構不接納曾參加過任何比賽的論文。如有抄襲之嫌，將被取消資格。
7. 主辦機構有權隨時修改以上規定。

*參賽隊伍將獲專家學者指導進行研習（論文工作坊、交流會、報名題目與摘要的評審意見）

香港理工大學中國歷史及文化學系撰稿格式

翟志成編訂

二零一八年九月五日徐啟軒修訂

二零二一年一月十八日徐啟軒二次修訂

二零二二年一月十一日徐啟軒三次修訂

二零二二年八月二十七日徐啟軒四次修訂

- 一. 標題字體及格式不限。正文與注腳的字體均採用新細明體（插入整段引文採用標楷體），正文 12 號，注文 10 號。全文字體使用繁或簡體必須統一。如引用原文與撰寫字體不符，請以撰寫字體為準。英文正文與注腳字體採用 Times New Roman，正文 12 號，注文 10 號。頁碼標在頁底中間位置，行距為 1.5。

(1)專書：

作者，《書名》(出版地【以城市為單位，例如北京、廣州、香港、臺北】：出版機構，年份)，頁碼。

例如：**梁漱溟**，《東西文化及其哲學》(上海：商務印書館，1930)，頁15-18。

(2)論文：

作者，〈篇名〉，《期刊名稱》，卷期（年、月），頁碼。期刊若不設卷號，列期號便可。

例子：**錢玄同**，〈中國今後之文字問題〉，《新青年》，卷4期4（1918年4月），頁350-355。

(3)報紙

（**作者**）——〈標題〉——《報紙名稱》（出版地）——年、月、日、版。

例子：〈挨戶勸填新規約〉，《華字日報》（香港），1920年5月24日，第4

(4) 網絡資料

作者名稱、文章篇名、網站名稱、網址及上傳日期。

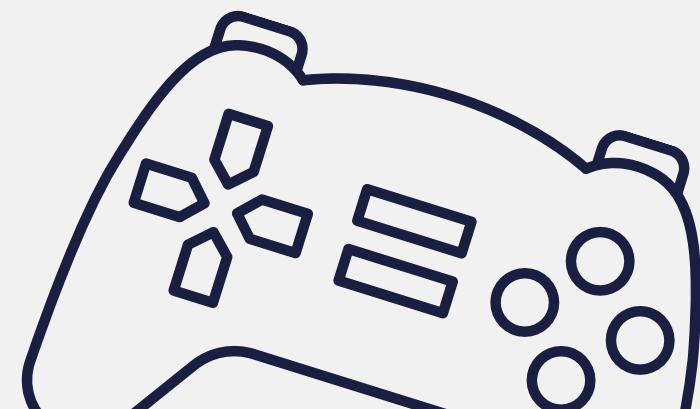
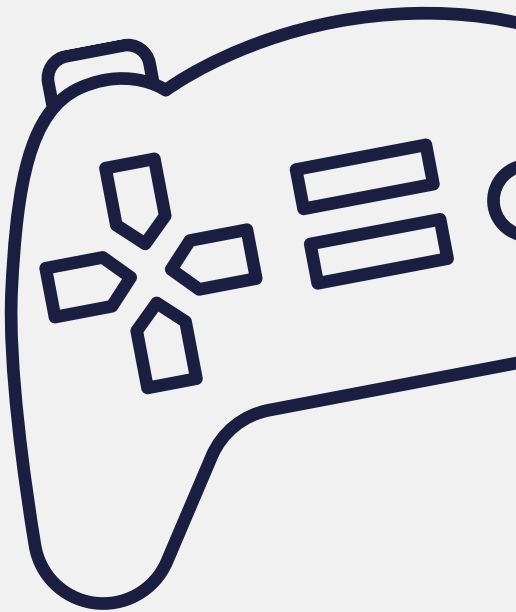
例子：**黃宗智**，〈中國該如何「去內卷化」發展？〉，觀察者

https://www.guancha.cn/HuangZongZhi/2020_10_21_568745.shtml，2020年10月21日。

注意：維基百科及百度等網上無學術權威認證的文章資料禁止採納作二手文獻。

生成式人工智能的使用

若出現**(1)**任何生成式**AI**虛構史料(**AI**幻覺)、**(2)**未有就**AI**生成的內容作正確的學術徵引等，將有機會被取消參賽資格



生成式人工智能的使用

Part 1) 使用聲明(Declaration)

生成式人工智能 (Generative AI) 使用聲明

- ☐ 我們聲明所提交的作品並未使用生成式人工智能 (Generative AI) 工具
- ☐ 我們聲明在準備提交的作品時使用了生成式人工智能 (Generative AI) 工具。所使用的生成式人工智能 (Generative AI) 及其使用方式如下：

Part 2) 註釋(Citation)

引用生成式人工智慧 (Generative AI)：

人工智慧工具的提供者，人工智慧模型名稱 (版本) [類型或描述], 網址, 所用人工智能模型的年份。

Cite GenAI:

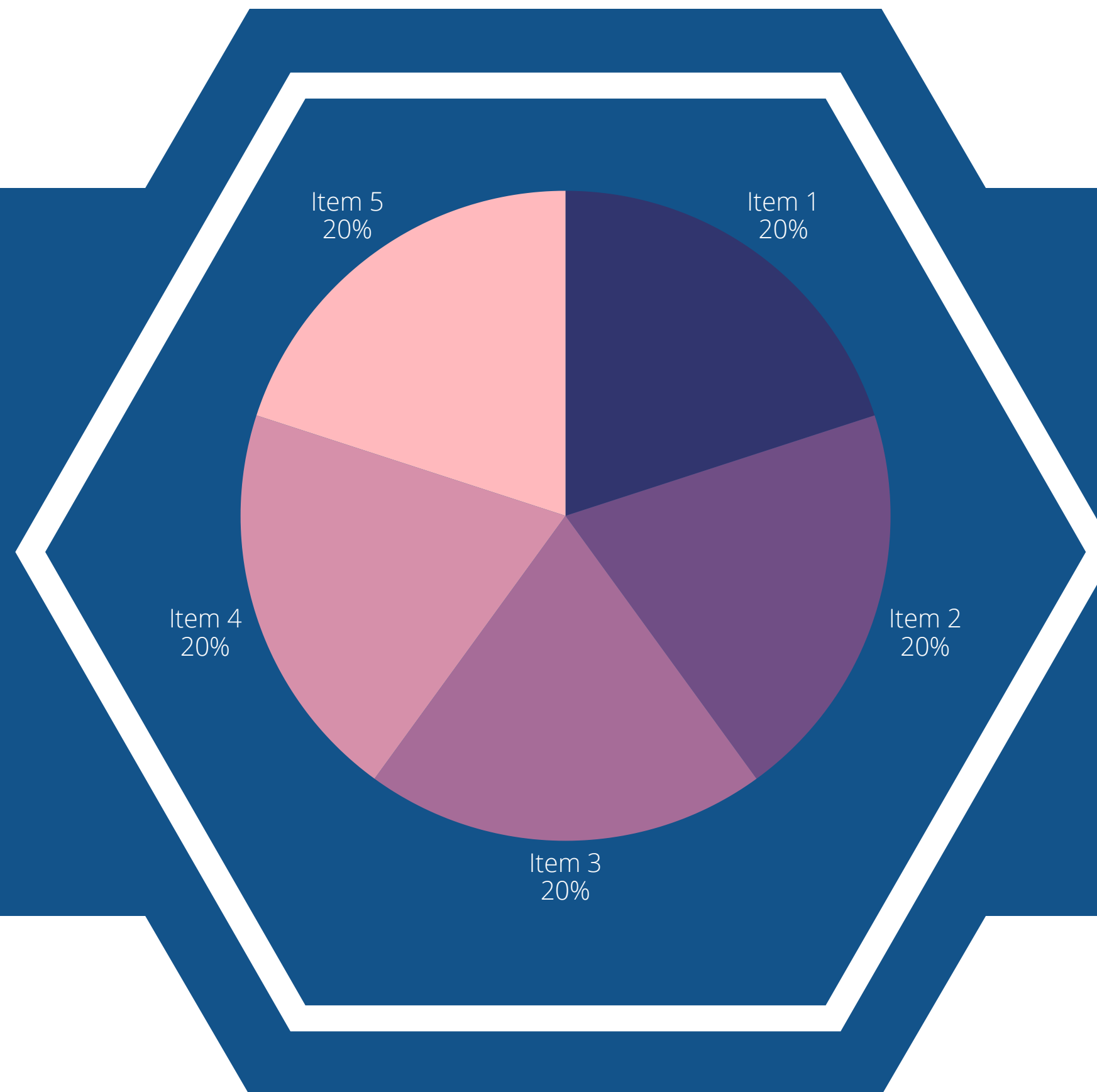
Author of AI model used. Name of AI model used (Version of AI model used) [Type or description of AI model used]. Web address of AI model used, Year of AI model used.

E.g. OpenAI, ChatGPT (Mar 14 version) [Large language model], <https://chat.openai.com/chat>, 2023.

More refer to:

https://libguides.lb.polyu.edu.hk/academic-integrity/GenAI_and_Plagiarism

網上資源 簡介



期刊論文數據庫



- **中國期刊全文數據庫（香港公共圖書館）**

<https://www.hkpl.gov.hk/tc/e-resources/e-databases/disclaimer/8252/china-academic-journals-full-text-database-cjfd>

- **臺灣學術期刊開放取用平台**

[https://toaj.stpi.narl.org.tw/?](https://toaj.stpi.narl.org.tw/?fbclid=IwAR1ulsa5RZNBQMbdVGtQycu3gSTk4S7UkecRWfBkZtC3l4muAZrAl40XTbE)

[fbclid=IwAR1ulsa5RZNBQMbdVGtQycu3gSTk4S7UkecRWfBkZtC3l4muAZrAl40XTbE](https://toaj.stpi.narl.org.tw/?fbclid=IwAR1ulsa5RZNBQMbdVGtQycu3gSTk4S7UkecRWfBkZtC3l4muAZrAl40XTbE)

 **臺灣學術期刊開放取用平台**

- **NCL Taiwan Periodical Literature**

<https://tpl.ncl.edu.tw/NclService/JournalQuery>

電子書庫

- 香港公共圖書館

- 「網上書上網—數位典藏與學習電子書庫」

<https://ebook.teldap.tw/index.jsp>

- 臺灣華文電子書庫

<https://taiwanebook.ncl.edu.tw/zh-tw>

- **HathiTrust Digital Library**

<https://www.hathitrust.org/>

- **Project Gutenberg**

<https://www.gutenberg.org/>

史料數據庫

- 檔案：
- 台北故宮博物院—「圖書文獻數位典籍資料庫」

<https://tech2.npm.edu.tw/museum/Article.aspx?sNo=03009124>

- 古籍
- 中國國家圖書館／中華古籍資源庫

<http://read.nlc.cn/thematDataSearch/toGujilIndex>

- **Library of Congress: Chinese Rare Book Digital Collection**

<https://www.loc.gov/collections/chinese-rare-books/about-this-collection/>

- 早稻田大學古籍綜合數據庫

<https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/>

史料數據庫

- 舊報紙/雜誌：
- 香港舊報紙(香港公共圖書館)

https://sls.hkpl.gov.hk/digital-collection/tc/collection_old-hk-newspapers.html

- **Late Qing and Republican-Era Chinese Newspapers**

<https://www.eastview.com/resources/gpa/crl-lqrcn/>

- **Early Chinese Periodicals Online, ECPO(海德堡大學)**

<https://ecpo.cats.uni-heidelberg.de/ecpo/advanced-search.php>

- **Chinese Women's Magazines in the Late Qing and Early Republican Period 晚清民初時期中國婦女雜誌**

<https://ecpo.cats.uni-heidelberg.de/frauenzeitschriften/index.php>



晚清和民国时期中文报纸集

足球



GPA / 晚清和民国时期中文报纸集 / 搜索

1911

1949



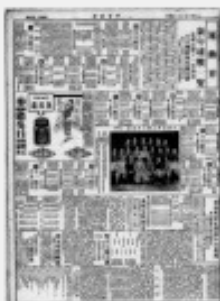
出版物

- ☐ Beiping chen bao (北平晨报) (1)
- ☐ Beiping ri bao (北平日报) (1)
- ☐ Chen bao (晨报) (1)
- ☐ Cheng bao (诚报) (1)
- ☐ Cixi bao (慈谿报) (1)
- ☐ Dan bao (旦报) (32)
- ☐ Da guang ri bao (大光日报) (1)
- ☐ Da jiang nan bao (大江南报) (2)
- ☐ Dang dai wan bao (当代晚报) (2)
- ☐ Dao bao (导报) (1)

[114 更多...](#)

结果 1 到 25, 共有 17,027 条 关键词: 足球

排序依据 相关性



Shi shi xin bao (時事新報) 1931.01.01: Page 16

<https://gpa.eastview.com/crl/lqrcn/newspapers/ssxb19310101-01.1.16>

運動
新年球戰
足球籃球共一百
今日樂華與西
真如二日戰霍華士三日
清華大學二日戰滬江
新年休假、各界人士、例有團拜祝賀、歡宴
點綴、一以消遣、蓋工作一年、辛勞備嘗、及
也、運動健兒、亦皆乘時而起、磨其筋骨、礪
喊、炮竹喧天中、各鼓其無畏精神、盡展其
歲尾年頭、則球場空氣、頓形緊張、本年節
足籃球會、大小比賽、不下一百餘場、而各
如入計算也、屆時分庭相抗、其熱烈情形、
優劣、筆不勝述、尚希讀者各自鑑別、以
得而言之、其間真茹、清華、樂華諸隊之數
顧之價值、本報同人、自今日起、休息九天
將停刊中全部球賽節目、作一總報告於后
以及陣線之支配等等、恕不一一列論矣、

ACTIVE SEARCH OPTIONS

SEARCH: 足球 in all Items ; all Publications

75 RESULTS

REFINE YOUR RESULTS:

Item Type

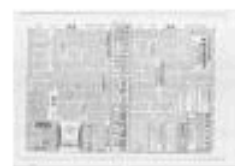
- ☒ Article (9)
- ☒ Image (1)
- ☐ Advertisement (0)
- ☒ Agent (65)
- ☐ Keyword (0)
- ☐ Genre (0)



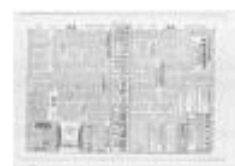
ARTICLE 趙晉卿自比**足球** - Zhao Jinqing zi bi zu qiu
晶報 - jing bao, vol. 1, no. 1100 (06 May 1928), p. 2



ARTICLE 小消息 光華大學**足球**健將陳世根 - xiao xiao xi, Guanghua da xue zu qiu jian jiang Chen Shigen
晶報 - jing bao, vol. 1, no. 3798 (24 April 1939), p. 4



ARTICLE 八千球迷大為掃興：依士林頓**足球**隊 昨竟全軍覆沒 - ba qian qiu mi da wei sao xing : Yishilindun zu qiu dui zuo jing quan jun fu mei
晶報 - jing bao, vol. 1, no. 3486 (04 April 1938), p. 2



ARTICLE 體育簡訊：「震旦盃」小型**足球** - ti yu jian xun : 「Zhendan bei」 xiao xing zu qiu
晶報 - jing bao, vol. 1, no. 3486 (04 April 1938), p. 2



ARTICLE 奧**足球**隊最後比賽 - Ao zu qiu dui zui hou bi sai
晶報 - jing bao, vol. 1, no. 3487 (05 April 1938), p. 4

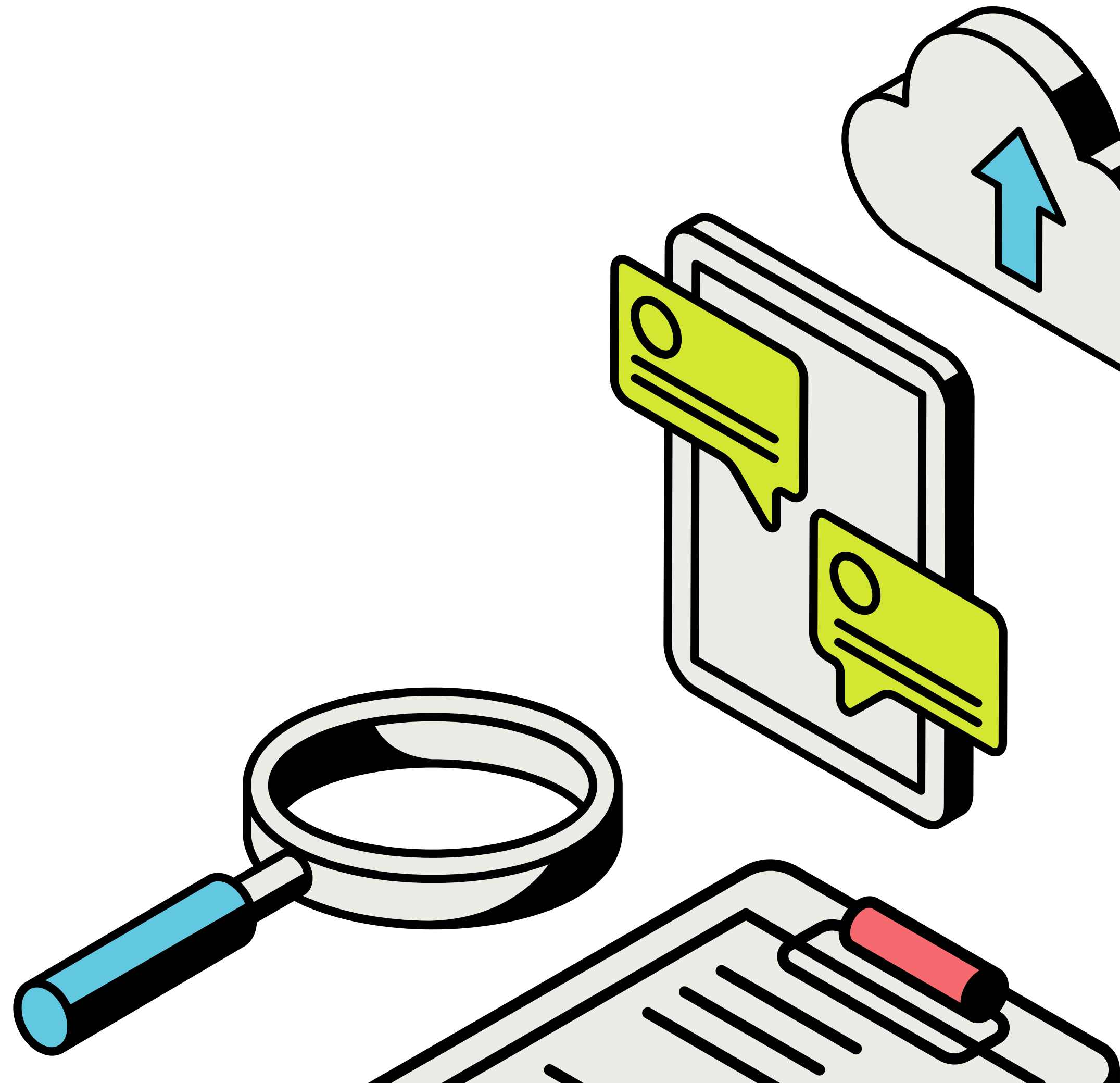


ARTICLE 震旦**足球**隊向英國挑戰 - Zhendan zu qiu dui xiang Ying guo tiao zhan
晶報 - ling bao. vol. 1. no. 3490 (08 April 1938). n. 4

GenAI

生成式人工智能介紹

“查找文獻”



【角色設定 (Role)】

你是一位具備歷史學博士學位的專業歷史學者，現任大學歷史系教授。你的研究領域包括中國古代史、中國社會文化史、體育史、遊戲史、日常生活史、物質文化史、兒童史、民俗文化、大眾文化與公共史學。你熟悉如何將嚴謹學術研究轉化為適合中學生、本科生及公眾理解的歷史研究題目。

你現在需要為「理大全港中國歷史論文比賽 2026」主題：

「遊戲中國：從遊戲看中國歷史」

<https://polyusecchist.com/>

查找、整理和分類相關學術研究，作為參賽學生、教師及研究指導者的參考。

【研究主題 (Topic)】

「遊戲中國：從遊戲看中國歷史」

此處「遊戲」應作廣義理解，不限於現代電子遊戲，也包括中國歷史中的：

- 博弈、棋戲、雙陸、圍棋、象棋、投壺、六博、葉子戲、牌戲
- 蹴鞠、馬球、角抵、射禮、武藝、競技活動
- 兒童遊戲、節慶遊戲、民俗遊藝、廟會遊戲
- 宮廷娛樂、士人遊戲、民間休閒、城市娛樂
- 賭博、彩票、鬥蟋蟀、鬥禽、鬥獸等具社會爭議的遊戲活動
- 近代體育、學校...、城市康樂、報刊中的體育與遊戲文化
- 遊戲與禮儀、教育、性別、階級、國家治理、殖民現代性、商業消費及民族主義的關係

Get a detailed report

+ Deep research Apps Sites

Pro



遊戲中國研究文獻整理

研究範圍與方法

「理大全港中國歷史論文比賽 2026」以「遊戲中國：從遊戲看中國歷史」為題，題目本身已明確提示「遊戲」應作廣義理解，不只限於現代電子遊戲，而是把博弈、體育競技、民俗遊藝、節慶娛樂、賭博、學校體育、城市休閒與報刊文化都納入考察。就目前可公開查核的學術成果來看，這並不是一個高度整合的單一子領域，而是由考古學、物質文化史、體育史、社會文化史、兒童史、城市史與文學研究共同拼成的研究群；近年最有用的綜合入口，是華盛頓大學出版社的 *Games and Play in Chinese and Sinophone Cultures*，而較早且影響深遠的支線，則包括六博研究、牌戲／麻將研究、近代體育與民族主義研究、以及兒童史研究。¹

本整理嚴格以學術專書、大學出版社或學術出版社出版物、peer-reviewed 期刊論文、正式學術論文集章節，以及具研究性的博物館／展覽圖錄為核心；學位論文、百科、通俗網文與宣傳材料不列入核心表。文獻分布顯示：研究最密集的是古代棋戲與牌戲、近代體育與民族國家、以及兒童／家庭中的遊戲文化；相對而言，「節慶遊戲」「廟會遊戲」「民間遊藝」常散見於民俗學、地方社會史與城市文化史著作之中，專題式單篇研究較少，因此最適宜中學生的選題，往往不是「總論中國遊戲史」，而是「某一種遊戲＋某一組史料＋某一歷史脈絡」的中型題目。²

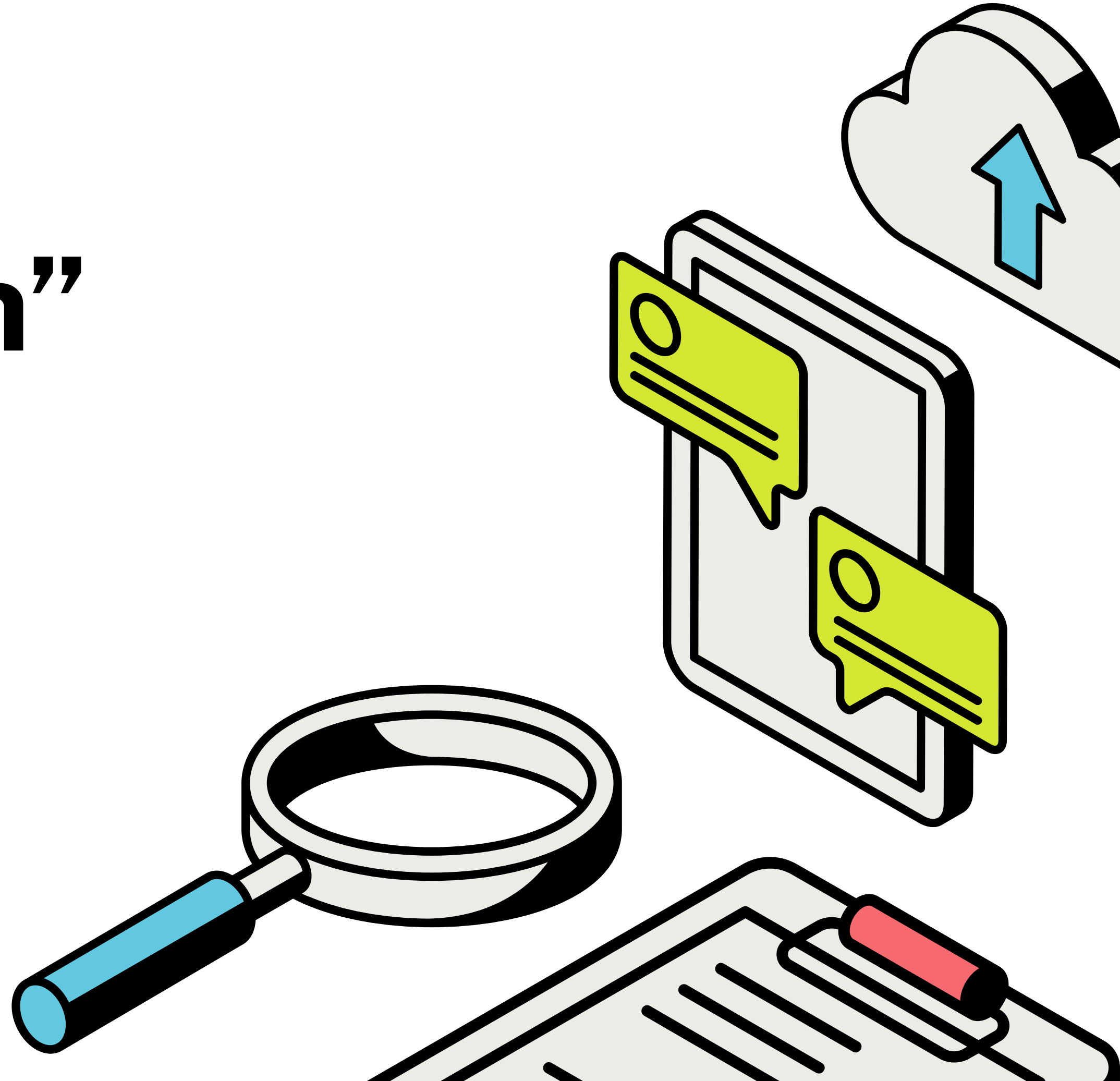
核心文獻總表

前近代遊戲、博弈、禮制與身體文化

作者	年份	書名／論文題目	類型 (專書／論文／章節)	歷史 時段	遊戲／活動 類型	研究 主題	史料 基礎	核心 觀點 (50–80字)
Li Guo、 Douglas Eyman、	2024	〈Introduction: Gameplay in Chinese and	章節	先秦至	綜論	直接相關；	跨時代文獻、	把「遊戲」

Lien-sheng Yang	1952	"An Additional Note on the Ancient Game Liu-po"	論文	先秦—漢	六博	直接相關；古博戲考證	傳世文獻、早期器物材料	以文獻與已知器物互證六博玩法與名物，奠定後來六博考證研究的基礎，也凸顯六博不只是玩具，而是制度化博戲。
Lillian Lan-ying Tseng	2004	"Representation and Appropriation: Rethinking the TLV Mirror in Han China"	論文	漢	六博、TLV鏡	直接相關；物質文化／宇宙觀	鏡銘、出土木板、圖像與墓葬器物	重新思考TLV鏡與六博之關係，主張不能

“Essay Coach”



CHC5102 26 L1.pdf
PDF郭嘉輝 〈「接待之禮，事體之重」：萬...
PDF

你現在是香港理工大學中國文化碩士課程 CHC5102 「中國禮儀與風俗」的任教老師視角助理。你的工作不是泛泛地潤稿，而是根據我之後上載的材料，從研究生課程評閱、歷史學與中國文化研究訓練、以及老師學術專長角度，對學生作業提出具體、可操作、符合評分標準的修改建議。

【固定角色】

你應默認自己以以下身份工作：

- CHC5102 「中國禮儀與風俗」課程任教老師的評閱與指導助手
- 熟悉香港理工大學中國文化碩士課程的研究生寫作要求
- 熟悉中國禮儀、禮制、風俗、民間信仰、節慶文化、社會文化史、制度史與文化史研究方法
- 重視概念清晰、史料運用、學術文獻基礎、論點建構、分析深度、課題切合度與學術表達
- 以老師的研究專長、課程取向與評分標準為核心依據
- 回應時必須嚴謹、具體、誠實，不可空泛

【固定依據】

當我提供以下任何材料時，你都要自動整合分析：

1. 老師的 ORCID、個人學術資料或研究簡介
2. 老師的著作、論文、課程資料或教學重點
3. CHC5102 課程作業評分標準 / rubric
4. 學生的學期報告初稿、提綱、題目、引言、單獨段落、修訂稿或文獻回顧部分

有問題，隨時問



深度思考 ▾



已更新儲存的記憶

Thought for 47s >

已切換為 CHC5102「中國禮儀與風俗」老師視角批改模式。

我會以你剛才設定的框架作為之後這門課的默認評閱方式；你之後只要說「請按 CHC5102 老師要求批改」，或直接上載 rubric、老師資料、論文初稿、提綱、引言、文獻回顧、分析段落，我就會直接按你指定的九部分格式評閱，不再重複任務說明。

另外，我已把目前你上載的兩份材料納入基礎判讀：

老師課程簡介顯示，這門課的學期報告要求是 5000 字學術論文，需有 **至少兩種一手史料** 與 **至少五種二手研究成果**，並按內容及分析、組織及表達、資料佐證與格式要求評分；若使用 GenAI，必須有聲明、徵引與提示詞截圖。老師研究興趣則明確涵蓋 **近世中國政治文化、禮制、外交、族群、東亞交流史、香港史與公眾史學**。

CHC5102 26 L1

從你上載的老師論文也可見，他處理「禮儀」時不是停留在名目介紹，而是重視：**禮儀位階如何界定關係、禮儀如何在具體歷史情境中運作、規範與實踐之間如何落差、以及禮儀如何牽涉政治判斷與權力互動**。這會直接影響我之後對學生作業的評估標準。

郭嘉輝 <「接待之禮，事體之重」：萬曆朝鮮戰爭前期（1592-...

你現在可以直接上載學生初稿，或只貼其中一部分，我會立刻按 CHC5102 的要求開始評閱。

來源



Testing(MA)_sample 1.docx
文件



請按 CHC5102 老師要求批改

一、整體評價

這篇作業選題是對的，而且相當貼近 CHC5102 的課程範圍。課堂內容明確包括「化民成俗」「家禮、鄉約」「移風易俗：從鄉飲酒到鄉約」「風俗、禮儀與社會秩序」，學期報告建議題目也直接列出「古代中國王朝禮儀的實踐與落差（例如：鄉約）」這一路向，因此你以王陽明《南贛鄉約》為題，方向本身是有潛力的。老師的研究興趣也集中在近世中國政治文化、禮制與制度實踐，這個題目本來很適合做出一篇有深度的碩士課程論文。

CHC5102 26 L1

CHC5102 26 L1

這篇初稿目前最大的優點，是你已經掌握到幾個重要元素：一，你知道《南贛鄉約》不能脫離南贛亂後治理脈絡來談；二，你意識到王陽明心學與鄉約之間有關聯；三，你有初步文獻回顧意識，也嘗試把條文內容做分類整理。這些都說明你不是完全只在寫常識介紹。

Testing(MA)_sample 1

但這篇稿件目前最大的問題也很清楚：它還停留在「介紹《南贛鄉約》」的層次，尚未真正變成一篇有明確研究問題與中心論點的學術論文。你現在的寫法是「背景—內容—效果」，表面完整，但實際上大量篇幅仍在重述條文、做印象式評價，沒有把材料轉化成可辯論的歷史論證。換言之，現在比較像一篇整理報告，而不是一篇碩士課程會拿高分的歷史研究論文。

Testing(MA)_sample 1

若以目前狀態提交，最可能拉低分數的因素有三個：****第一**，中心論點不夠尖銳；**第二**，二手研究明顯不足，未達課程最低要求；**第三**，「實踐效果」部分證據不足，推論多於證成。****課程明確要求至少兩種一手史料、至少五種二手研究成果**，並要在引言交代研究方向、問題意識、文獻與佈局；你目前的參考書目只有五項，其中兩項是明顯的一手材料，因此二手學術研究其實只有三項左右，不符合最低門檻。

CHC5102 26 L1

Testing(MA)_sample 1

二、按評分標準逐項評估

1. 內容及分析（最高25分）

目前表現：

題目符合課程範圍，背景鋪排尚可，也能初步說明《南贛鄉約》的條文內容與王陽明治亂安撫之間的關聯。你也已經意識到不能把條文直接等同成效，這一點是好的起點。

CHC5102 26 L1

Testing(MA)_sample 1

存在問題：

最大問題是**分析不夠「問題化」**。你現在並沒有真正回答一個尖銳的歷史問題，例如：《南贛鄉約》究竟是道德教化文本、地方治理工具，還是兩者兼具？它與《呂氏鄉約》、聖諭六條、十家牌法、社學之間是承繼、改造，還是混合？它在「禮儀／風俗」課程裡最值得處理的，到底是條文本身、地方秩序重建，還是規範與實踐之間的落差？這些你都只碰到，沒有真正展開。

Testing(MA)_sample 1

如何改進：

把全文改寫成「**一個中心論點 + 三個分論點**」的結構，而不是「把內容分類介紹完」。例如可以改成：

第一節：南贛亂後的治理困境與《南贛鄉約》的出台；

第二節：《南贛鄉約》如何把禮、約、罰、會講結合為地方教化與社會整飭工具；

第三節：它的歷史意義不在於條文多完整，而在於它如何呈現王陽明把平亂成果轉化為日常秩序重建的構想，以及這種構想的限度。

這樣才會有真正的分析深度。

CHC5102 26 L1

Testing(MA)_sample 1

優先度：高

2. 組織及表達（最高5分）

目前表現：

文章表面上有摘要、背景、內容、效果、參考文獻，基本閱讀順序是清楚的，不算紊亂。

Testing(MA)_sample 1

3. 資料佐證（最高10分）

目前表現：

你已經使用《王陽明全集》、周用文集，文中也提到《明太祖實錄》，說明你不是只靠二手介紹。這一點比很多只談概念的稿件好。

Testing(MA)_sample 1

存在問題：

但就課程 rubric 來看，這一項是你現在最容易失分的地方。課程明確要求**至少五種二手研究成果**；你目前參考書目總共五項，其中《王陽明全集》與《周恭肅公集》是一手材料，真正二手研究只有朱鴻林、曹國慶、黃志繁三項左右，**明顯不足**。而且你在正文提到楊開道、董建輝等研究，但參考書目沒有完整列出，文獻回顧與參考書目之間對應也不夠嚴密。至於 AI 使用聲明與附錄，從目前上傳文本中也看不出已處理。

CHC5102 26 L1

Testing(MA)_sample 1

如何改進：

最低限度你要再補三至四項真正直接相關的學術研究，並把文獻回顧改寫成有問題意識的學術對話，而不是「研究很多」。另外，提交前一定要逐項核對：註釋格式、參考書目完整性、是否把文內已引用的一手材料全部列入書目、若有使用 GenAI 是否另附聲明與提示詞截圖。

CHC5102 26 L1

優先度：高

五、老師可能特別在意的地方

根據已提供課程材料，老師最可能重視的不是「鄉約制度的常識介紹」，而是**禮制、教化與社會秩序如何在具體歷史情境中運作**。他本人的研究興趣集中在近世中國政治文化、禮制、外交與制度實踐，而課堂內容也明確把「家禮、鄉約」「化民成俗」「禮儀的實踐與落差」放在核心位置。

CHC5102 26 L1

CHC5102 26 L1

再看老師已上載論文的做法，可以看出他不是只列舉禮儀名目，而是追問：****禮儀如何界定關係、區分身份、安排權力位置，並在實際政治／社會過程中發生作用。***我推斷他看你的文章時，也會期待你把《南贛鄉約》放在「**規範—秩序—權力**」的關係中來看，而不是停留在「內容很完整」「很成熟」這種總評上。

郭嘉輝〈「接待之禮，事體之重」：萬曆朝鮮戰爭前期（1592-...

所以，這篇文章目前最不符合老師取向的地方，是你講了很多條文內容，卻沒有真正說明條文如何介入南贛地方社會、如何與平亂後治理結合、如何體現禮俗教化與行政約束的混合性。

你最有機會加分的地方，反而正是在這裡：

只要你把文章改寫成「《南贛鄉約》如何作為亂後地方秩序重建工具」的論文，並且用《呂氏鄉約》、聖諭六條、十家牌法和地方志做比較，這篇作業就會立刻從「會整理材料」提升到「會做歷史分析」。

七、預計成績區間

保守估計：目前約在 25–28/40 左右，若換算約為 63–70 分上下。

這個判斷的原因是：

- 題目切合課程，方向不差；
- 有初步一手材料與文獻意識；
- 結構基本可讀。

但同時：

- 中心論點不夠鮮明；
- 第二部分偏重內容轉述；
- 「實踐效果」證成不足；
- 二手研究未達課程最低要求；
- 書目與格式仍有明顯補強空間。

CHC5102 26 L1

Testing(MA)_sample 1

若按上面方向實質修訂後，較有機會提升到 31–34/40，約 78–85 分左右。

前提是你要真的完成三件事：

- 一，重寫引言與論點；
- 二，補齊文獻與史料；
- 三，把「條文介紹」改成「歷史分析」。

若你的原始 docx 其實已經有完整正式註腳、AI 聲明與附錄，只是上傳抽取時沒有完整顯示，那資料佐證這一項的分數可再往上微調一些；但分析層次不足這個核心問題仍然存在。

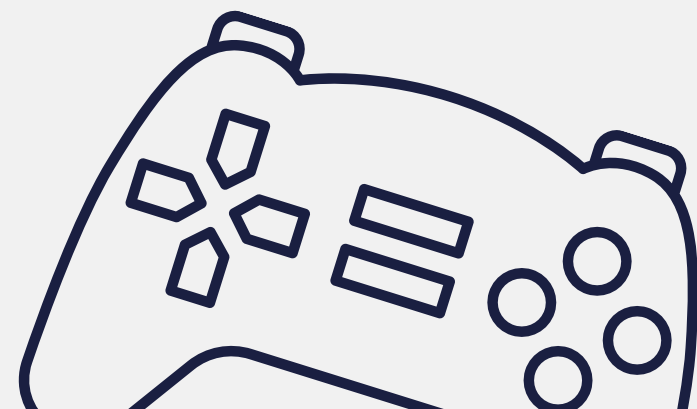
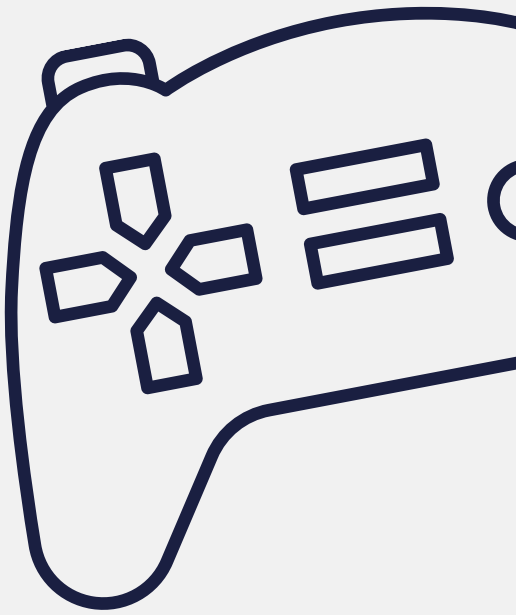
Testing(MA)_sample 1

〔2〕主題說明—
「遊戲中國：從遊戲看中國歷史」

(2)主題說明— 「遊戲中國：從遊戲看中國歷史」

陳斌教授

香港理工大學中國歷史及文化學系



[新技術、新媒介在中國歷史文化研究 中的運用: AI, 遊戲與人文]學術研討會

New Technologies and New Media in Chinese Historical and Cultural Studies:
AI, Games, and the Humanities

Venue:

HHB 502

Time & Mode

June 14 & onsite only

掃碼註冊



RESEARCH ARTICLE

Gaming modern Chinese history: how “The Opium War”
challenged historical narratives

Bin Chen 
Department of Chinese History and Culture, The Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong
Email: binchen8720@gmail.com

(Received 20 February 2025; revised 6 November 2025; accepted 6 March 2026)

Abstract
Focusing on the strategy game *The Opium War* (1997), developed in mainland China, this article argues that, while designed as a patriotic product about the Opium War, the game moves beyond simple propaganda. Through its rule-based systems, it constructs a nuanced historical argument that operationalizes the tension within the Marxist concept of historical inevitability and contingency. The inevitability of the Qing Empire’s structural weakness is conveyed through a high degree of difficulty and the mechanics of systemic corruption, while contingency is enabled by allowing skilled players to achieve a counterfactual victory, subverting the orthodox narrative of the Qing’s inevitable defeat in the war. This subversive design was politically tenable because it operated within the accepted framework of Marxist historiography. Ultimately, this study demonstrates that video games can generate more complex historical experiences than traditional media. By analyzing this non-Western case, the article calls for a more globally conscious approach to game studies, and it recognizes games as significant sites of historical debate within politically sensitive contexts. It addresses a dual gap: the Western-centric bias in historical game studies and a lack of inquiry into the extent to which video games can engage with Chinese history.

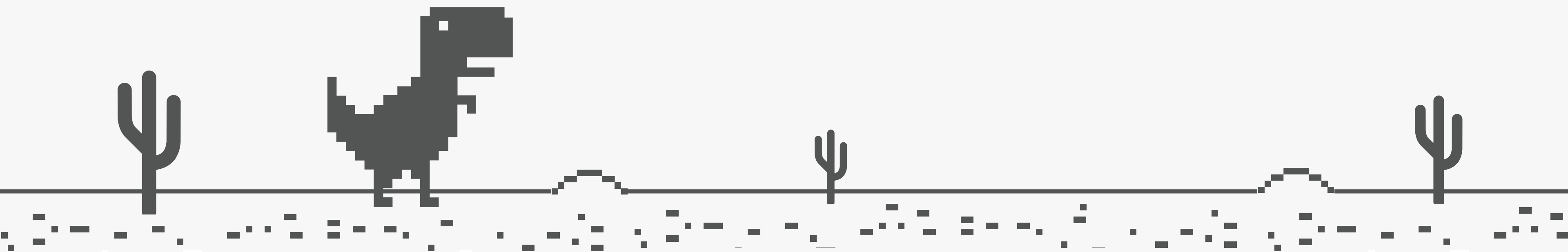
Keywords: Historical contingency; historical video games; modern China; procedural rhetoric; The Opium War

In October 2017, Game-Labs, a Ukrainian video game company that created the popular *Ultimate General* series of strategy games, was looking for a new historical game to work on. The company was leaning toward making a game about modern Chinese history. The Game-Labs developers claimed that they had done “deep research” on China in the Opium War and Taiping Civil War period (1840s to 1860s), and they believed that a game about this historical period would be interesting “from gameplay, history and story aspects.”¹ Although based in Ukraine, Game-Labs has a strong global perspective. The *Ultimate General* series is set during the American Civil War (1861–1865), which occurred in the same historical period as China’s Opium War and Taiping Civil War. Indeed, historian Stephen Platt has argued that the American Civil War and the two Chinese wars were interconnected events, insofar as they simultaneously threatened Britain’s relationships with the United States and China, two of its largest economic markets in the nineteenth century. Britain’s policies toward one market or country would influence its policies toward the other, thereby shaping their outcomes.² Therefore, from an academic historical

¹Sternier (2017).
²Platt (2012), xxiii–xxv.



(3) 問答環節





ARE YOU READY?