

## 中華玩意—中華文化教育娛樂平台

王發強

張穎珊

李家瑋

李焯強

香港理工大學

**摘要：**教育統籌局於二零零四年修訂了小學常識科目課程的設計，新加一學習範疇為：「國民身份認同與中華文化」。新課程除了培養一般的智能發展 (cognitive development) 外，還著重培養學生情意方面的發展 (affective development)，包括國民身份認同與認識中華文化 (教育統籌局，2004)。自香港回歸祖國以來，各小學均努力推動中華文化，旨在提升學生對我國文化的認識。各種中華文化活動，例如：書法、國畫、太極和粵劇等，更吸引了不少學生及家長支持。近年來，以資訊科技進行互動學習更大行其道，當中多媒體光碟及電腦遊戲學習與教科書互相配合，用以提供更大的資料庫及促進學習過程。

此文章記錄了「中華玩意」— 一個學習常識科目的電腦教育娛樂平台，包括了設計、發展、實行及評估各個階段。當中包含了平台的教學設計(Gee, 2001)、介面設計、互動設計及資訊設計四方面。「中華玩意」以 Active, Critical Learning Principle 去激發學習者。學習者置身虛擬環境中與各種中華傳統的玩意作互動學習，再通過提問形式以帶出中華文化的知識。

**【關鍵字】：**教育娛樂平台、小學常識科、中華文化學習

### 一、 前言

教育娛樂近年來廣被學界識別/認同為可促進學生學習的新科技。這種嶄新的新媒體技術可認用於不同科目上，包括與個人成長及發展有關的課程。近年，本港多間院校為提高學生對民族覺悟的自我認識及對中華文化的了解，均推行各種與中華文化有關的活動，例如：書法、國畫、圍棋、民族舞蹈、民間工藝工作坊等。這正迎合了教育統籌局修改的小學常識科目課程。課程強調學生情意的發展，其中重要的一環是認識中華文化。根據教育統籌局的小學常識科課程指引，該局建議學校分配百分之十二至十五的總課時予常識科，可見常識科相比其他學科的重要性。再者，更建議學校透過關鍵項目，例如：專題研習、運用資訊科技進行互動學習，提高學生的自學能力(教育統籌局，2004)。善用資訊科技於文化學習上，不單可更有效傳遞資訊，互動媒體更令學習加添多樣性。除了既有的內容，學生可自行發掘更多資訊，再作適當的聯繫，令文化學習更富趣味性。

本教育娛樂平台「中華玩意」旨在介紹及提升學習者對中華文化的興趣，務求以輕鬆的學習來帶出中華傳統文化的知識。再配合「中華傳統玩意」為主題，學習者在無壓力的環境下投入平台中，主動嘗試，令學習更見成效。內容圖像化 / 形象化不止令文化學習更簡單易明，以講述形式代替長篇內容令重點更見明顯，互動感覺油然而生。提問的形式讓學習者把知識作比較和反思，再活用於各提問中，得以獎勵，再作餘下的考驗。此種批判性學習可避免學習者作胡亂猜測，更有助加強記憶，好讓把所學習到的應用於現在生活中。

(一) 「中華玩意」教育娛樂平台目標

1. 引起學習者對中華文化的興趣
2. 以提問形式去獲得有關中國文化的知識
3. 應用各項訊息以作遊戲指導
4. 提升學習者對現時中國文化時事的興趣

(二) 主題：以中華傳統玩意為主題，提起學習者對我國文化的興趣

(三) 對象：本港小五及小六學生

## 二、 研究方法 (Methodology)

本教育娛樂平台由主題策劃至第一原型完成約用了四個多月，其間經過了數次主題修改，緊接著是資料搜集、分析、計劃、設計及系統建立，繼而作平台評估及分析，最後是以評估結果為藍本/改良範圍，作第一原型設計改良及重建而完成娛樂平台的第二原型。以下列出各項目的主要工作部份：

1. 概念及主題分析 (Analyze)：  
平台設計計劃的宗旨及目標確定、對象確定、對象需求搜集、系統資料搜集、主題確定、現有相類平台研究及其強弱機危綜合分析(SWOT)
2. 計劃及設計 (Planning & Design)：  
第一原型大小計劃、平台建立時間表計劃、可發展機會計算、內容搜集、主角設計及草稿、多媒體設計、軟件限制了解、樣本設計及測試
3. 建立 (Build)：  
教學設計、互動設計、資訊設計、介面設計、主角造型、場景造型、物件造型、內容編排、動畫製作、多媒體製作、教育娛樂原理應用、原型一準備
4. 評估 (Evaluate)：  
參與者挑選、遊戲測試、問卷調查、參與者觀察、評估計算及分析
5. 第二階段分析、改良及重建 (Reanalyze, Redesign, Rebuild)：  
原型一設計檢討、原型一系統改良、原型二準備

## 三、 概念分析

### (一) 搜集中華文化教育娛樂平台的定位及機會

要知道主題的可行性，可先搜集本港學生於文化學習的情況，以社會文化、科技及經濟情況這三方面作探討。

先從社會文化方面，香港人的國民身份認同偏低 (太陽報，2006)，尤其有不認同自己是中國人的傾向 (徐錦堯，1999)。中華民族雖有數千年的歷史，但香港人普遍都未有強烈的國家民族感情。雖然本港學校已大力推動中華文化活動，這一代的老師卻多是生長於英國殖民地，還需要努力加強國家的歸屬感 (樂善堂楊仲明學校下午校，2000)。學習方面，近年的教學模式已由傳統的教學方法漸趨向與資訊科技的應用。教育統籌局於網站中提到，學校應透過應用資訊科技，改進學生學習的能力。再者資訊科技工具已被廣泛應用 (教育統籌局，2004)。現代教育研究社於二零零四年已提出，為配合學校對多媒體教材的殷切需求，各研究及出版社均為教師、學生提供多功能、活潑、有效的輔助教材，比如多媒體教學光碟、電子課本等，藉以提升教學效果 (現代教育研究社，2004)。電腦科技已進入媒體應用的新紀元，它對學童發展和影響也是值得多加注意的 (Wartella & Jennings, 2000)。根據智樂機構 (一間非牟利的社會服務機構，

提倡遊樂的價值) 早於一九九九年的研究報告，十至十一歲的兒童於課餘時間的玩樂中，最喜歡看電視，其次是電腦遊戲，最後是閱讀。可見科技媒體可以是提高學生對中華文化學習的渠道。今夏，香港電台製作了一系列中華文化節目，《春田花花中華文化博物館》讓小朋友和成年人在一個輕鬆的氣氛下去認識我國文化(新浪網，2006)。只要應用得宜，文化學習未必是件苦悶的題目。中華文化流傳了數千年，根據新華網報導，全球有三百多萬在中國以外的學生學習漢語，世界過百個國家的二千五百餘所大學和越來越多中小學也都開設了漢語課程(王若谷和王甘武，2005)。而媒體學習的發展，也因為文化創意產業已成為北京的主要經濟支柱之一(張芳玲，2006)而熾熱起來。

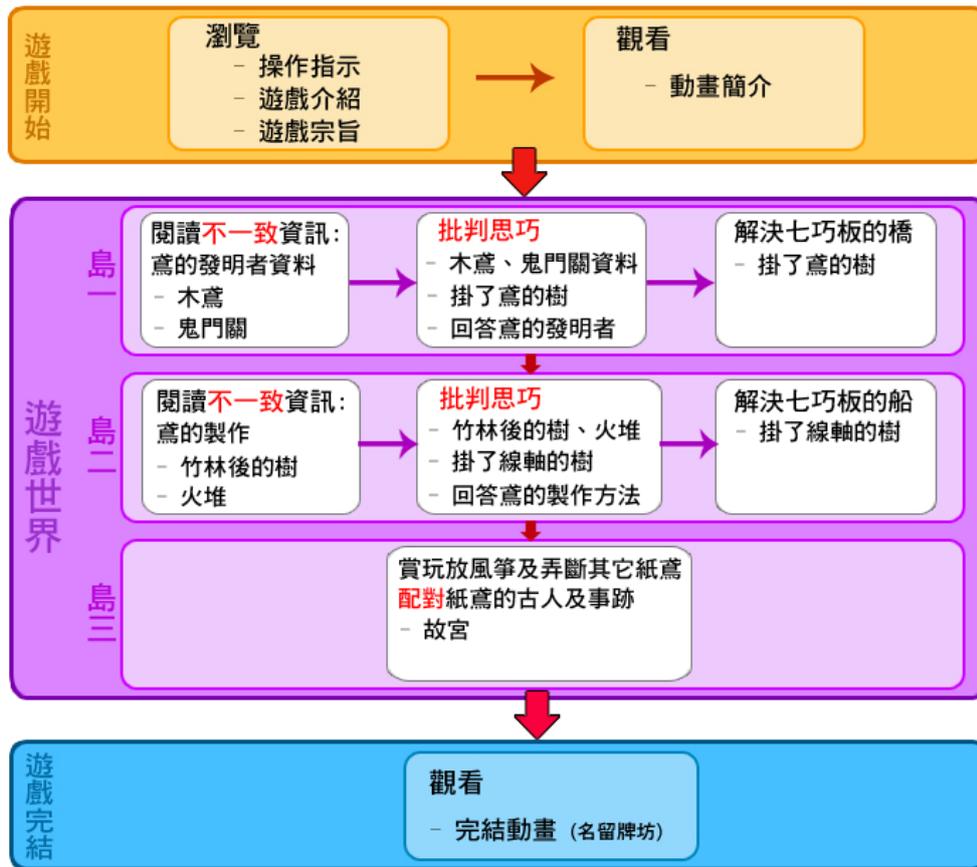
根據以上資料，可見中華文化將會是全球均注意的項目。再者本港學校及其他教育機構均以文化活動上作為焦點，對於不太了解中華文化的香港學生，是一個切實的機會去增加對國家的歸屬感。另外，學校鼓勵及支持多媒體教學，特別在改善及提昇傳統教學模式的附加項目上。因此把文化配合科技，去建立一個教育平台旨在提高學生對中華文化的認識是可行的。

## (二) 探索中華文化學習的例子

以現時香港為例，是欠缺三維遊戲世界學習中國文化的平台。就以《中華里》- 中華文化專題網站(網上中華基金會，2004)、《燦爛的中國文明》(中國文化研究院，2005)、《春天花花中華博物館》(香港電台，2006) 三個中華文化專題的媒體為例，它們在互動性、虛擬空間及文化的營造、現實世界的模擬度、以及與人聯系等因素上，也有所不充的地方。而一個三維遊戲世界學習中國文化的平台，是一個可供嘗試及發展的方向，實現教育娛樂的三大目標：浸淫、啓發和聯繫(3I： Immerse, Inspire 及 Interconnect)。

## 四、 設計

### (一) 遊戲流程



圖一：遊戲流程

遊戲主要分為三個階段，如圖一：遊戲流程所示。使用者啟動遊戲之後，會進入歡迎畫面。在歡迎畫面中，使用者可以瀏覽操作指示、遊戲介紹、遊戲宗旨或選擇進入遊戲。選擇進入遊戲後，系統會載入遊戲世界以及播放介紹短片。

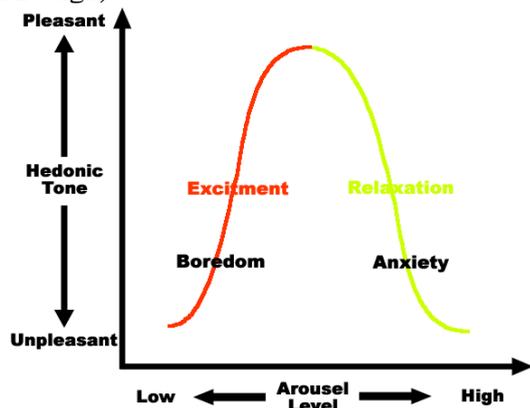


圖二：遊戲世界畫面

當使用者進入遊戲世界後，會身處小島一的地方。使用者置身的世界，如圖二：遊戲世界畫面所示的樣子。使用者須要透過搜集情報，分析不一致的資料，回答一些與中國傳統玩意及文化有關的題目。回答了特定的問題後，便可透過七巧板，砌出橋或船，通過下一小島。當到達小島三後，便能找到故宮，釋放懷念故人的情意，完成整個遊戲。

完成遊戲後，使用者便可以看到結束短片；而主角布老虎的名字則會刻到牌坊中。

(二) 教學設計 (Instruction Design)



圖三：Anxiety & Motivation (Hebbs, 1995)

在教學設計中，中華傳統玩意參考了圖三：Anxiety & Motivation (Hebbs, 1995)的模式——學習者遊走三維世界時處於放鬆狀態，遇到不一致資料、問題及七巧板時，則處於刺激狀態。透過放鬆及刺激，保持學習者於 Hebb’s Curve 的循環，使學習者的注意力在學習過程中處於最合宜水平，以達到最佳學習狀態。

圖四：教學設計應用了的原則

在圖四：教學設計應用了的原則中，我們使用了 Active, Critical Learning Principle、Achievement Principle 及 Incremental Principle。

在 Active, Critical Learning Principle 中，使用者需要操控主角布老虎尋找提供資料的遊戲物件或地點，如華容道、木鳶等。看過不一致的資後，要運用批判思考分析資料的真偽。而在 Achievement Principle 中，則應用了中國化的升級模式—科舉的考試成績等級。分別為在遊戲中最低的秀才，繼而升上舉人、探花、榜眼及最高的狀元。

爲了答錯問題的學習者能欣賞自己的嘗試，我們也會給與他紙鳶的配件：線軸、線、竹條或鳶的紙樣。但避免學習者瞎猜答案，我們則使用了賞罰的模式。在遊戲中，正確答案升一級；錯誤答案降一級。

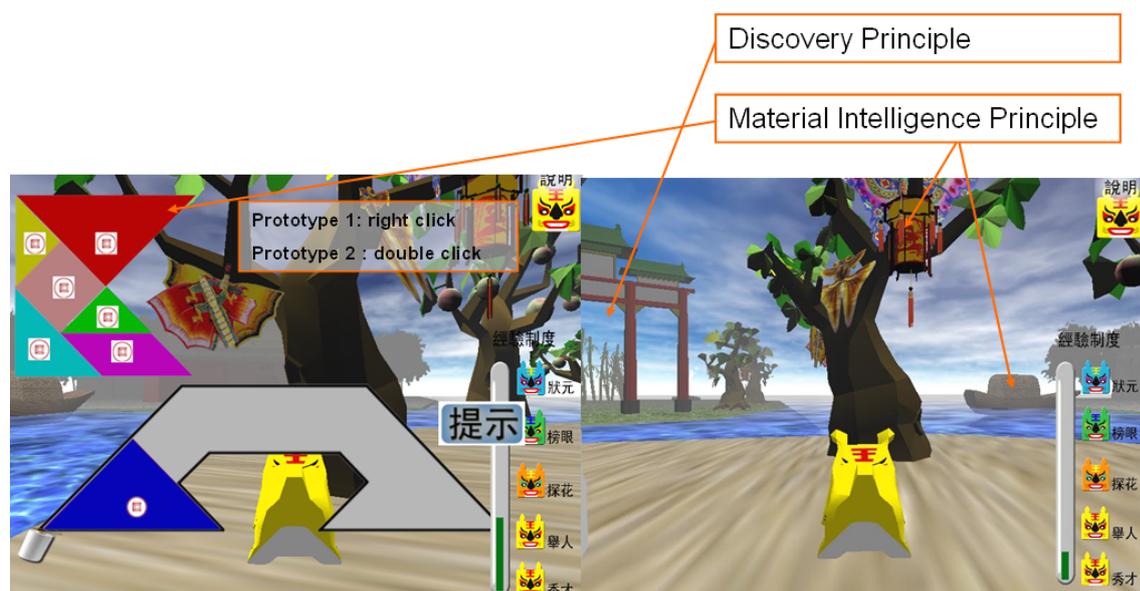
在 Incremental Principle 中，問題的資料是有關聯，但使用者不能同時查看所有資料：需看完一段資料，再看另一相關資訊。而所有的問題也是有兩段不一致的資料。

(三) 互動設計 (Interaction Design)

表一：學習環境中的互動單元

	學生 (S)	老師 (T)	家長 (P)	專家(E)	電腦 (C)	其他人 (O)
學生 (S)	S-S	T-S	P-S	E-S	<b>C-S</b>	O-S
老師 (T)	S-T	T-T	P-T	E-T	C-T	O-T
家長 (P)	S-P	T-P	P-P	E-P	C-P	O-P
專家 (E)	S-E	T-E	P-E	E-E	C-E	O-E
電腦 (C)	<b>S-C</b>	T-C	P-C	E-C	C-C	O-C
其他人(O)	S-O	T-O	P-O	E-O	C-O	O-O

互動設計方面，表一：學習環境中的互動單元概括了各層面的互動關係。我們的原型定位，只在於人和電腦的互動。

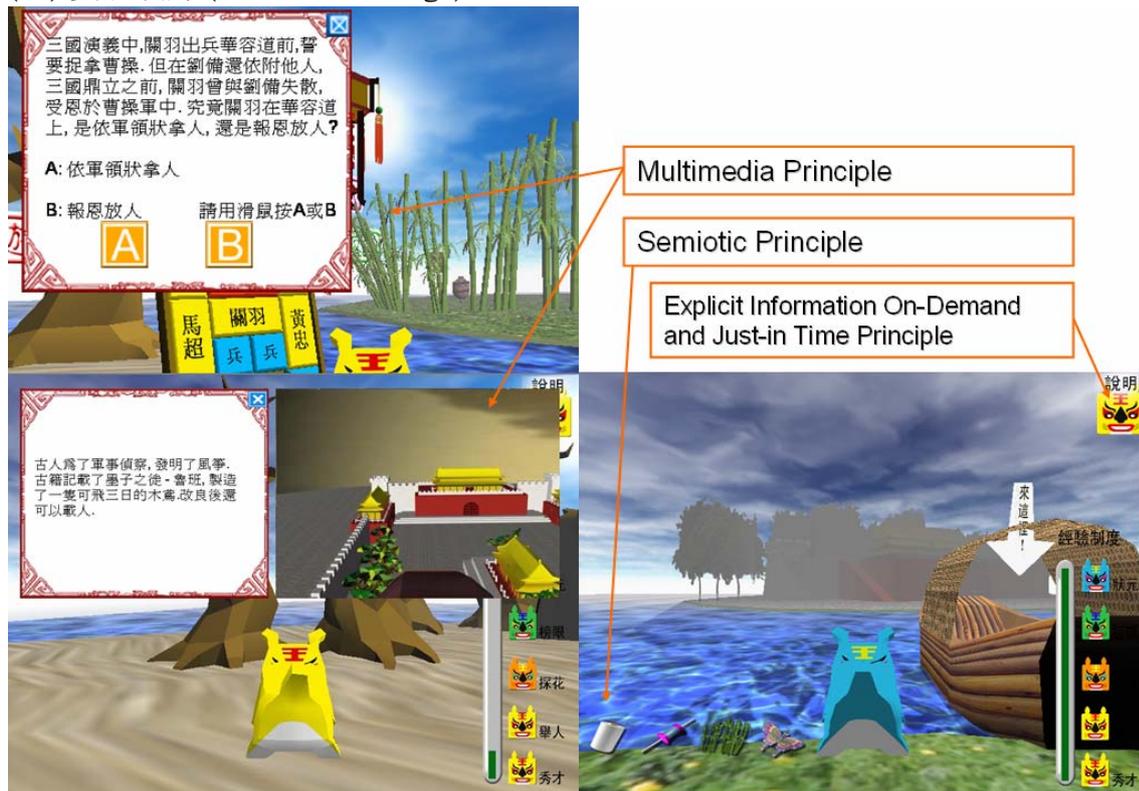


圖五：互動設計

圖五：互動設計顯示了我們使用了的原則：Discovery Principle 和 Material Intelligence Principle。在 Discovery Principle 中，我們把資料，問題及遊戲的元素置入了相關的中國化遊戲世界及世界裡的物件中。這種設計，使用者可以避免一次接觸所有資料，有充足的機會自我嘗試。使用者甚致可以不看資料，直接回答問題。若要知悉物件當中的資訊，使用者只需控制布老虎碰碰掛有走馬燈的物件。

致於在 Material Intelligence Principle 中，使用者能透過自己的想法，把藏於物件的資訊聯繫起來，使學習的效果更具效益。

(四) 資訊設計 (Information Design)



圖六：資訊設計原則

圖六：資訊設計原則展示使用了的 Multimedia Principle、Semiotic Principle 及 Explicit Information On-Demand and Just-in-Time Principle。

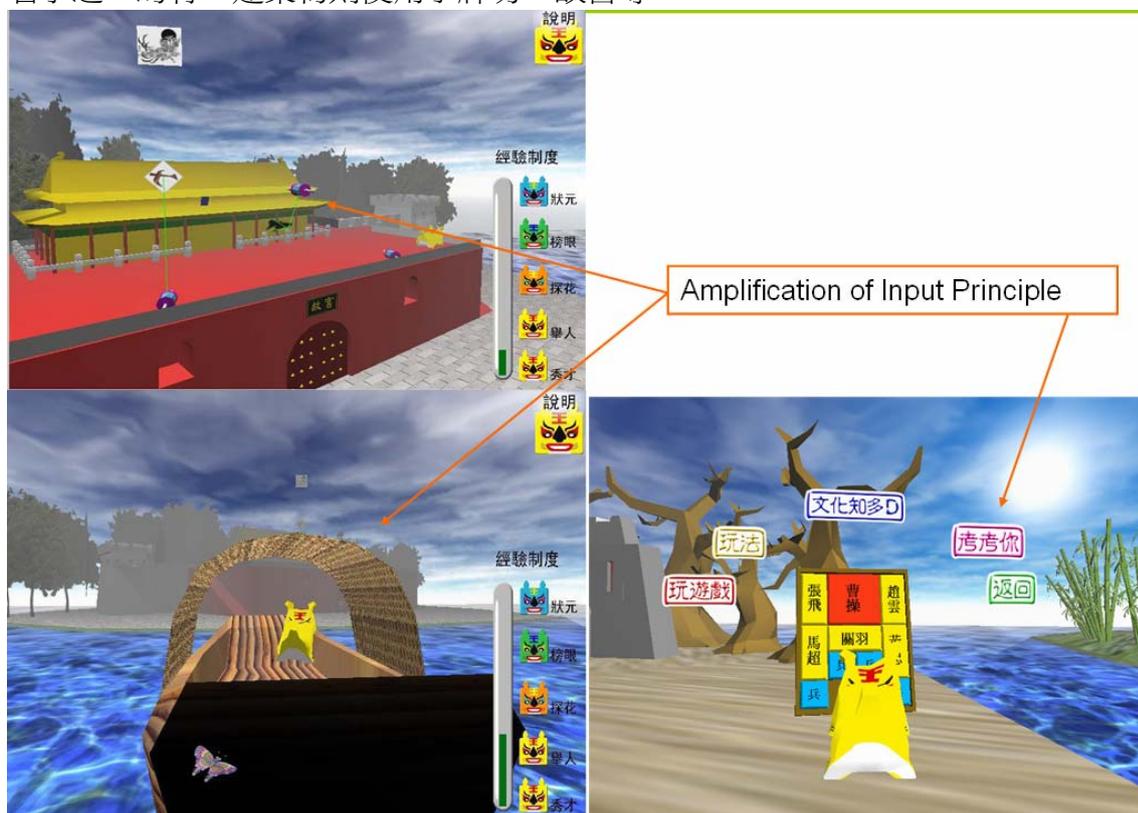
在 Multimedia Principle 中，純文字應於問題上。動畫、旁白及文字則一起用於不一致的資料上，如鸛的發明者。Semiotic Principle，則用於三維的中國化世界當中及二維的介面上。例子如三維世界裡，藏著鸛的資料物件就是一隻上下移動的木鸛；提示物件藏有資訊，則在其旁掛上了燈籠，以指引要行的路。在 Just-in-Time Principle，我們在特定場合提供使用者要知的資料，如進入遊戲世界時，我們透過開場動畫、文字對話方塊，告知使用者要找有燈籠的地方。當七巧板第一次出現時，使用文字告訴玩家使用拖放移動七巧板方塊，雙擊轉動方向等。致於 Explicit Information On-Demand，則使用幫助功能表的概念，讓使用者單擊圖像開啓資訊。

(五) 介面設計 (Interface Design)



圖七：介面設計

在圖七：介面設計中，顯示平台使用的全都是中國化的物件及顏色。如主角的布老虎，是傳統用作辟邪及保佑小孩成長的吉祥物；植物使用了神話裡的盤桃及被喻為四君子之一的竹；建築物則使用了牌坊、故宮等。



圖八：介面畫面

在圖八：介面畫面中，顯示了操作畫面。介面操作上，主要用滑鼠及鍵盤。鍵盤用於控制主角及放風箏，滑鼠用在七巧板或功能表上。傳統遊戲物件提供了功能表，如在圖八右下角的華容道智力遊戲顯示的樣子。介面有五個項目，分別為玩遊戲、玩法、文化知多D、考考你及返回。

在介面設計中，我們用了 Amplification of Input Principle。遊戲過程當中，使用者只須輸入或控制很少的參數，就能看到效果。如使用者只須登船，走到船頭，船便會自動駛到故宮的小島了。

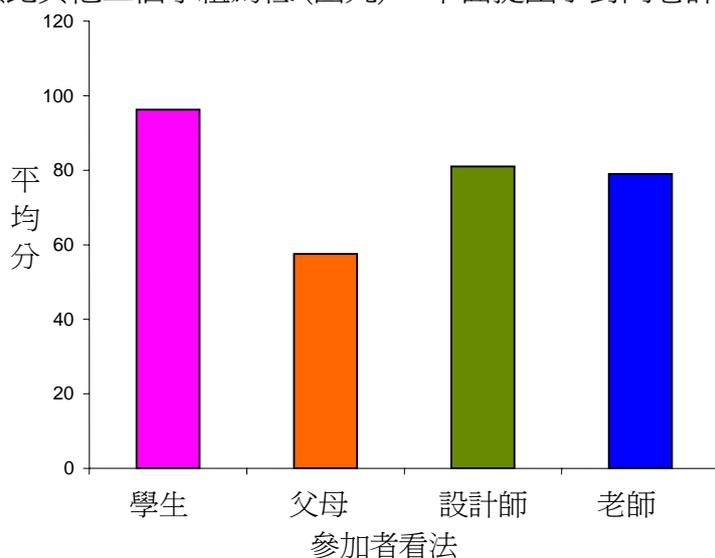
## 五、 平台評估

本章節闡述參與平台評估參加者的問卷數據，當中包括數量資料結果及分析、無固定答案的問題質量資料結果及分析、焦點採訪觀察報告和個人觀察報告。藉着這分析結果，而再度改良這平台，令這件產品更成功。

### (一) 數量分析 / 數量研究結果 (Quantitative Analysis)

問卷的內容被劃分成六個關鍵部分。部分 A 是測試遊戲的設計。部分 B 將測試遊戲指示的說明。部分 C 將測試遊戲的效果。部分 D 將瞭解學生的學習的成果。部分 E 將測量學習與教育的娛樂平台的有用性並且最後部分是無固定答案的問題，只是提出他們的學習與教育的娛樂平台的改良建議。級別分為五點標度，範圍為：極同意= 5，同意= 4，中立= 3，不同意= 2，極不同意= 1。

從各參加者：學生，父母，老師，遊戲與動畫設計師的意見及資料分析，這個學習與教育的娛樂平台是令人滿意的。問卷調查設定所有的意見等級，由極不同意的 1 至極同意的 5。評估結果分析，所有問題的平均值是大於 3 (3.17 到 4.08)。不過，還有另外不同的參加者有不同的評價。總括所有廿三條問題總平均評分，父母組別的評分明顯比其他三個小組為低 (圖九)。下面提出了對問卷評分的進一步詳細分析。



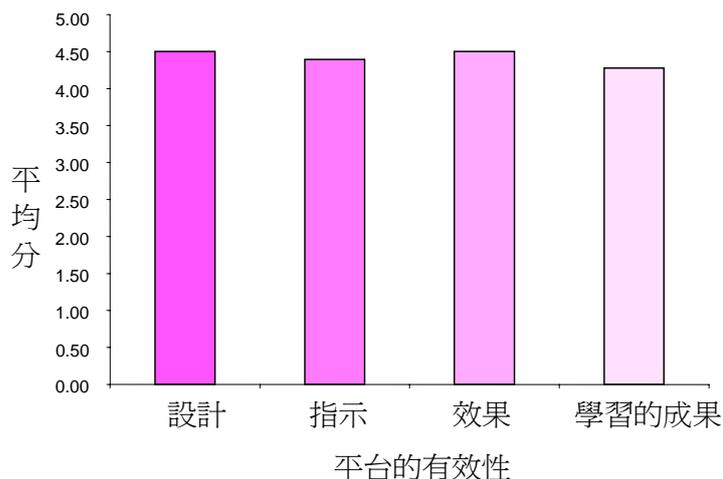
圖九：四小組對這平台有效性的

#### 1. 學生對這平台有效性的看法：

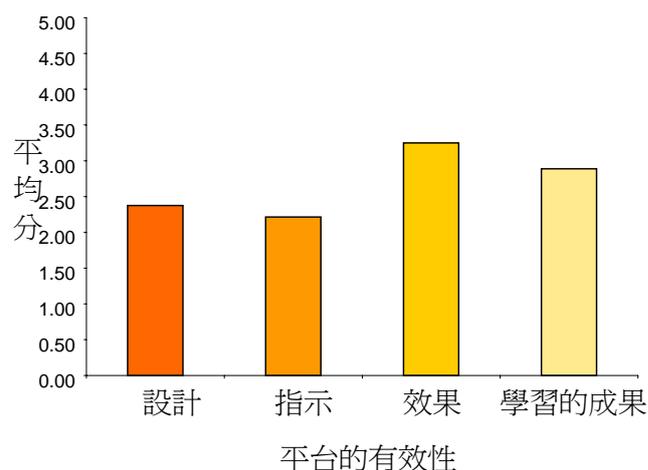
根據問卷調查，從評分上可見學生是非常滿意這個平台的。幾乎所有項目的評分都在 4 或以上。他們對遊戲設計(顏色配搭、主角設計、介面設計及操作方式)的評分平均值是 4.5。而遊戲指示的平均值是 4.39 (4.25 至 4.75)。遊戲效果 (速度及音響效果)的平均值是 4.5 (4.25 至 4.75)。最後學習成果的平均值是 4.28 (3.75 至 4.75) (圖十)。

#### 2. 父母對這平台有效性的看法：

根據問卷結果實際上，父母對這平台卻是不大滿意的。問卷中大多項目的評分為 2 至 3。他們對遊戲設計(顏色配搭、主角設計、介面設計及操作方式)的評分平均值是 2.38。而遊戲指示的評分，平均值是 2.21 (1.50 至 3.00)。遊戲效果 (速度及音響效果)的平均值是 3.25 (3.00 至 3.50)。最後學習的成果平均值是 2.89 (2.50 至 3.00) (圖十一)



圖十：學生對這平台有效性的看法



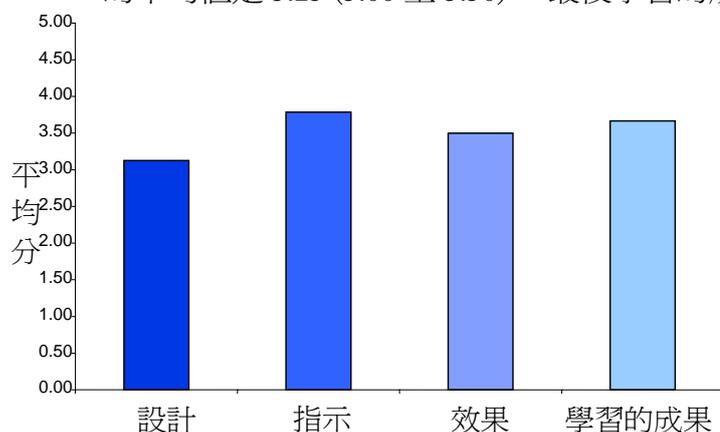
圖十一：父母對這平台有效的看法

### 3. 老師對這平台有效性的看法：

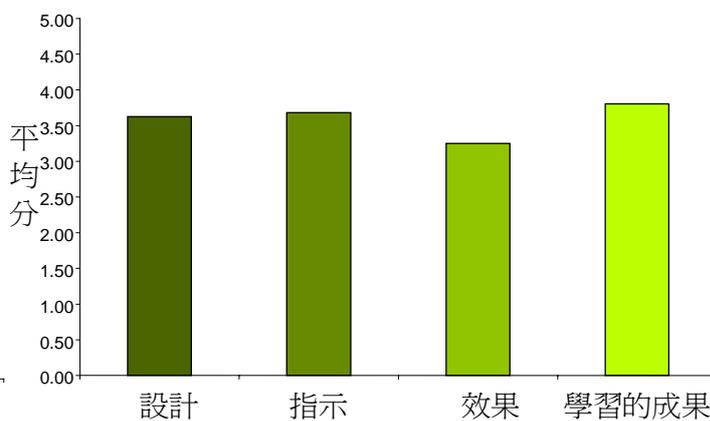
根據問卷數字結果，老師也滿意這平台的。幾乎所有項目的評分都在 3 或以上。他們對遊戲設計(顏色配搭、主角設計、介面設計及操作方式)的評分平均值是 3.13。有關遊戲指示，平均值是 3.79 (3.00 至 5.00)。關於遊戲效果 (速度及音響效果)的平均值是 3.5 (3.00 至 4.00)。最後學習的成果平均值是 3.67 (2.50 至 4.50) (圖十二)。

### 4. 遊戲與動畫設計師對這平台有效性的看法：

根據問卷結果，設計師對這平台均是滿意的。問卷中幾乎所有項目的評分都在 3 或以上。他們對遊戲設計 (顏色配搭、主角設計、介面設計及操作方式)的評分平均值是 3.63。對於遊戲指示的評分，平均值是 3.68 (2.75 至 4.25)。遊戲效果 (速度及音響效果)的平均值是 3.25 (3.00 至 3.50)。最後學習的成果平均值是 3.81 (3.25 至 4.25) (圖十三)。



圖十二：老師對這平台有效性的看法



圖十三：遊戲與動畫設計師對這平台有效的看法

## (二) 質量分析 (Qualitative Analysis)

參加者被劃分成三個小組接受焦點討論，這都根據書面評論的資訊和無固定答案的問題(在問卷的最後部分)。三個焦點群分別是 1. 學生(四人)；2. 父母(二人)和老師(二人)；3. 遊戲與動畫設計師(四人)。兩日的資料搜集過程分別用了九十分鐘時間去完

成。第一天包括一名學生、父母、老師和遊戲與動畫設計師。第二天包括主要有三名小五六學生(表二)。

表二：焦點討論組別

	第一天 (17/8/2006)	第二天 (18/8/2006)	總參與人數
學生(小五及小六)：	1	3	4
父母：	2	0	2
老師：	3	0	3
遊戲與動畫設計師：	4	0	4

### 1. 學生的改良建議

在焦點討論期間，學生在平台的內容方面提議可以增加文化內容，問題和一些功能鍵，這都是答對問題才可收集的材料或工具的獎勵。遊戲操作方面，學生普遍認為沒有多大困難，同時間利用鍵盤與滑鼠也可接受。主角「布老虎」方面，學生都希望可以多看一點主角的正面，那可增加畫面的吸引力，第一身的鏡頭運用也可令他們有認同性，因而更易投入於遊戲中。以動畫片段及旁白代替長篇文章既增加吸引力，也更有效傳遞訊息，學生均表支持。文化方面，兩位學生不太認同本平台(的物品、建築、場景)有中華味道或特徵，但他們都能認出有代表性的建築，就像故宮。他們認為建築物及場景要比較真實，可再加上中國的柳樹、旗幟等。最後，接近討論的尾聲，他們更重玩平台多達十數次，可見學生們也滿意這個平台的概念。

### 2. 老師的和父母的改良建議:

在平台的內容方面，老師和父母都認為遊戲缺乏任務提示，學習者不知道於遊戲中該做些甚麼。這點我們於原型二已改良過來。另外，他們認為今次所測試的平台是初型，沒有太多內容是可以理解的。遊戲操作方面，老師和父母都認為因為操作提示不夠明顯，而小遊戲的控制卻是更難，文字的提示容易令人錯過，建議用圖示或簡單動畫作表達。主角方面，父母不知道主角「布老虎」的由來，他們建議於遊戲開始前可以加插介紹「布老虎」的短片，增加平台趣味性。文化方面，所有老師和父母都認同平台富有中華味道，這個是可取的。

### 3. 遊戲/動畫設計師的改良建議:

遊戲/動畫設計師於平台內容上沒有多大意見。他們都集中發表對遊戲操作及視覺效果項目上的意見。他們認為小學生未可同時間靈活操控鍵盤及滑鼠，所以建議只應用任可一種輸入的方法即可。而平台欠缺足夠的操作指示均須要注意的。主角「布老虎」及場景方面，他們認為材質可多加變化，例如較為真實的材質或相反地窗卡通的材質，令畫面更豐富。適當的紋理調整也可令場景多添生動及真實感。

## 六、 總結

本教育娛樂平台「中華玩意」的目標，是評估本平台是否有效率地被應用，以便提高學生去認識及了解中國文化和傳統玩具上的興趣，務求以輕鬆的學習來帶出中華傳統文化的知識。在這個項目中，我們成功地達到所訂的目標。學生們都顯示興趣於所得到的成就上，以及支持本教育娛樂平台是容易操作，而指示亦是簡明和精確的。他們都認同經過是次體驗，會增加對中華文化的興趣及了解。再者，或會對現在與文化相關的事情作多點注意。其他評估小組寶貴的意見，也令原型一的改良更趨細心和滿意，這都令本教育娛樂平台可得以繼續改良及發展的重要因素。

對於未來的發展，我們可作其他改良，例如：製作資料庫，讓系統更有效地作資源分配，平台的內容可隨機顯示，學習者每次所學到的都是新體驗；製作加多與中華文化相關的小型遊戲，增加平台的娛樂性，同時又須著重學習的有效性；平台每次經過修正後，可邀請參加者作多次評估，以肯定對象對平台的支持。最後再作廣泛介紹，期望本平台可普遍提升本港小學生對中華文化的認識，以及對身處的中國有更深遠的體會。

### 參考文獻

- Collis, B. & Wende, M. V. D. (2002). *Models of Technology and Change In Higher Education*. City: Center for Higher Education Policy Studies, University of Twente, The Netherlands
- Gee, J. P. (2001). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Wartella, E. A. & Jennings, N. (2000). *Children and 電腦: New Technology—Old Concerns. The Future of Children*. City: The Future of Children
- Yip, C. S. Y. (1999). *A Study on Play Pattern of Primary School Children in Hong Kong*. City: PlayRight.
- 教育統籌局 (2004)。小學常識科。城市：教育統籌局。  
<http://www.emb.gov.hk/index.aspx?nodeid=2409&langno=2>. 檢索於 2006 年 4 月 24 日
- 《中華里》中華文化專題網站 (2004)。城市：網上中華基金會。  
<http://www.chinalane.org/>. 檢索於 2006 年 6 月 22 日。
- 《燦爛的中國文明》(2005)。城市：中國文化研究院。  
<http://hk.chiculture.net/>  
<http://www.chinalane.org/>. 檢索於 2006 年 6 月 22 日。
- 《春天花花中華博物館》(2006)。城市：香港電台電視部。  
<http://www.rthk.org.hk/tvcommissioning/mcdull/index.htm>. 檢索於 2006 年 6 月 22 日。
- 徐錦堯 (1999)。《香港情、中國心》。城市：天主教教育事務處出版。
- 太陽報 (2006)。增強抗逆力 錯用愛孵堅。城市：太陽報電子報。  
<http://hk.news.yahoo.com/060524/197/1o55n.html>. 檢索於 2006 年 6 月 22 日。
- 樂善堂楊仲明學校下午校 (2000)。《中國文化知多多》。城市：優質教育基金網上資源中心。  
[http://qcrc.qef.org.hk/qef/project.phtml?proposal\\_id=2000/1992](http://qcrc.qef.org.hk/qef/project.phtml?proposal_id=2000/1992). 檢索於 2006 年 4 月 24 日
- 新浪網 (2006)。當麥兜遇上祖先麥仲肥 跨越時空教你中國文化。新浪網。  
[http://news.sina.com.hk/cgi-bin/news/show\\_news.cgi?ct=living&type=living&date=2006-04-19&id=1908461](http://news.sina.com.hk/cgi-bin/news/show_news.cgi?ct=living&type=living&date=2006-04-19&id=1908461). 檢索於 2006 年 6 月 22 日。
- 現代教育研究社(2004)。關於我們。城市：現代教育研究社有限公司。  
[http://secondary.meit.com.hk/meit\\_webpage/nologin/about.htm](http://secondary.meit.com.hk/meit_webpage/nologin/about.htm). 檢索於 2006年6月22日
- 王若谷, 王甘武 (2005)。漢語為何「牆外開花牆內不紅」。城市：新華網。  
[http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/comments/2005-12/09/content\\_3894210.htm](http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/comments/2005-12/09/content_3894210.htm). 檢索於 2006年6月22日。
- 張芳玲 (2006)。「蒙娜麗莎」揭幕 創意產業論壇、創意盛典舉行。城市：新華網。  
[http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/expo/2006-05/25/content\\_4598227.htm](http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/expo/2006-05/25/content_4598227.htm). 檢索於 2006年6月22日。