the

NEWSLETTER

of Chinese Association of Museums

No.102

DECEMBER 2022

友善平權

"See What You Need": Accessibility in Museums

本期《博物館簡訊》「看見彼此的需要：博物館友善平權」主題，特別感謝三位作者分別從各自的生命經驗出發，為我們重新爬梳博物館實踐的價值。博物館是為了社會而存在，任何個體都不會是完全的，不論是過去當下或未來，我們都可能遭遇身心各種變化而成為服務需求者，博物館的友善平權可以更多的看到社會中彼此的需要來繼續前進……

博物館簡訊

01　客座主編序：「看見彼此的需要：博物館友善平權」　王長華

專論

02　從V&A博物館出發，談身心障礙文化之內涵與再現　陳佳利

06　邁向近用、共融及多元參與的博物館常設空間　趙又慈

12　「東京創意福祉：2022年文化開放近用國際會議」紀實　林潔琪

博物館新訊

18　後疫情時代的線上轉化：《守護》沉浸式線上互動展　世界宗教博物館

22　博物館科技應用：以擴增實境打造沉浸體驗　周哲宇

博物館知識庫

26　高知識鐵粉與沉默的化外之民：從觀眾研究談起　黃于琳

32　大館小室：隱身美術館裡的專門圖書室　湛文甫

38　疫情下的臺南市美術館場地租借：以「2021 新世代青年城市論壇—青年領袖高峰會」為例　鄭雅云

好書推薦

42　博物館／美術館的未來性：行政法人制度研究　林曼麗總監修、著　張瑜倩、陳彥伶、邱君妮著

43　地味手帖NO.12鄉村博物館：尋找我們是誰的方法　地味手帖編輯部

客座主編序：「看見彼此的需要：博物館友善平權」

王長華／國立臺灣史前文化博物館館長

臺灣博物館（含美術館）在過去兩年半面對新冠疫情期間，關於友善平權議題我們交出了豐富的成績單，除了數位科技開展跨越時空隔閡服務以外，我們欣喜樂見許多館所藉由不同規模的展示更新計畫進行改善提升的設計，同時，倡議障礙文化或評述博物館療癒角色的文章也迭見於各個媒體，專書出版更是另一個傳播理念的重要途徑，臺博館將其與臺北市立聯合醫院合作經驗與國外案例討論出的「博物館處方箋」手冊，博館學會與富邦藝術基金會出版系列重書中的《當我們同在一起：博物館友善平權實踐心法》等書，都呈現出臺灣博物館的整體進展。

本期《博物館簡訊》「看見彼此的需要：博物館友善平權」主題，特別感謝三位作者分別從各自的生命經驗出發，為我們重新爬梳博物館實踐的價值，陳佳利〈從 V&A 博物館出發，談身心障礙文化之內涵與再現〉釐清身心障礙文化具有多種差異與生存特質，需要我們認真辨明，才能真實趨近展示身心障礙者文化；趙又慈〈邁向近用、共融及多元參與的博物館常設空間〉以打造近用、共融及多元參與的博物館為目標，檢視視覺障礙者的需求與常設資源之適切性，從而協助推進史前館常設展更新設計；林潔琪〈「東京創意福祉：2022 年文化開放近用國際會議」紀實〉，讓我們見到友善平權實踐很可以成為臺灣與國際博物館交流的新篇章。

博物館是為了社會而存在，任何個體都不會是完全的，不論是過去當下或未來，我們都可能遭遇身心各種變化而成為服務需求者，博物館的友善平權可以更多的看到社會中彼此的需要來繼續前進。

從 V&A 博物館出發，談身心障礙文化之內涵與再現

陳佳利／國立臺北藝術大學博物館研究所教授

每一位投身在友善平權實踐的博物館人，可能都有一個契機或機緣，展開了相關的志業，我也不例外。21 世紀之交，我來到英國攻讀博物館學博士學位，讀書寫論文之餘，經常造訪非常喜愛的倫敦 Victoria and Albert 博物館（以下簡稱 V&A）。有一天，來到地下室一個不起眼的長廊展區，看到以展版輸出，搭配照片與口述、介紹關於唐氏症的展覽，每個展版除了介紹疾病外，也透過口述採訪呈現一個罕病家庭所面對的日常生活，這個不期而遇讓我相當震撼；之後我就經常留意 V&A 博物館走廊或角落空間的展覽，如 2003 年的學習障礙攝影展，也用相似的手法，透過攝影及身心障礙者的疾病述說，平凡樸實的展覽打開了我對各種罕見疾病的初步認識，並發現展覽具有述說故事與激發同理心的潛力。

再一次在博物館與身心障礙議題相遇則是 2003 年春天，在完成博士論文後，等待口試的空檔時光，經由指導教授 Richard Sandell 的介紹，有幸來到 V&A 博物館實習，享受每天隱沒在博物館繁華展廳後方，穿梭於教育組辦公區域的羊腸小徑及一間間隱密的辦公室中，進行著各種活動的規劃與執行。期間，我注意到一位不一樣的館員，擁有雙碩士學位的 Barry Ginley，全盲的他每天牽著一隻導盲狗上班，除了為博物館研擬友善平權的政策及規劃各種身心障礙活動外，也針對博物館一線工作館員，進行服務身心障礙觀眾知能的培訓工作坊。

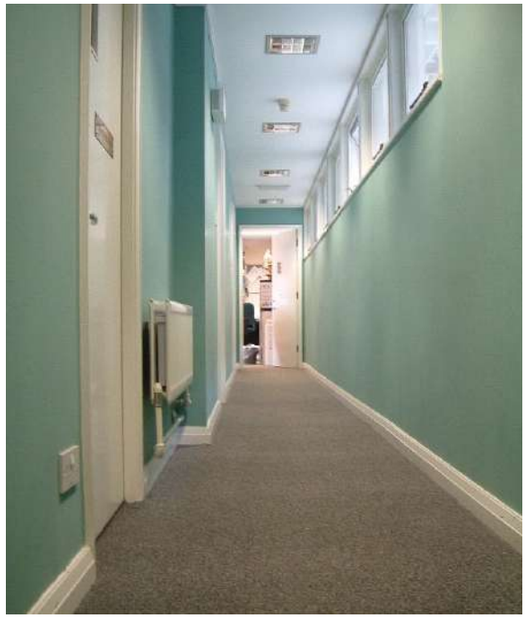
上述經驗，讓我體悟到博物館在推展友善平權所具有的深厚力量與雙重路徑，除了在軟硬體及活動規劃上提供各種服務，更能透過展覽再現身心障礙者的生命經驗與故事，進而推展社會大眾對於障礙者多元文化的認識。近十年來，臺灣許多博物館將身心障礙人士視為需要特殊服務的一群人，依照其障別進行各種教育活動的規劃，並有許多貼心又創意的實踐，大大地拓展了博物館的近用性。然而，對於再現身心障礙者的文化上，除了展出少數具藝術才華的身心障礙者的創作外，博物館似乎尚未充分理解其再現障礙文化與挑戰社會歧視的潛力；又或是糾結在傳統博物館，以觀看為接收資訊的主要形式，擔憂各種「凝視」是否等同於不禮貌的觀看與歧視等倫理難題而裹步不前。

具多種差異與生存特質的身心障礙文化

Sandell 就曾批評：「博物館作為表徵文化的重要機構，因為缺少身心障礙相關的展覽，持續成為頌揚理想人體美的地方，且就算有相關的展覽，亦應注意是否成為複製負面刻板印象的場所，如將身心障礙者再現為具特殊性、奇怪的，或是較差的、有缺陷的，加深觀眾的偏見與歧視」（陳佳利，2015：7）。然而，這並不意謂博物館只能遵循主流媒體，經常產製「殘而不廢」努力奮鬥的英雄敘事，或僅將他們視為慈善救助的對象，反而應呈現其多元而豐富的障礙文化。劉人鵬（2014）指出近年來的殘障研究，以各種模式來取代傳統的醫學模式，強調身心障礙團體有自己的政治、文化與歷史。易君珊（2016：23）則引介英美發展於 1960 和 1970 年代的障礙文化觀點，指出不同於主流文化，障礙文化「為維繫身心障礙者彼此之間聯繫情感的核心，同時也是障礙者社群共同面對壓迫、隔離與歧視的心理防衛機制」。換句話說，障礙文化強調障礙者的歷史、生命經驗和情感、心理結構，應該被視為多元文化的一環。

2003 年 V&A 博物館的 MENCAP 攝影比賽主題為認識學習障礙，並搭配留言條，詢問觀眾展覽中的照片與故事對你產生什麼意義？（攝影／陳佳利）

內容是由學習障礙者或家人朋友創作的攝影作品，並搭配自述所組成。（攝影／陳佳利）



2003 年 V&A 博物館的教育組辦公空間（攝影／陳佳利）

V&A 博物館每個月一次為盲人所舉辦的參觀導覽與創作活動。（攝影／陳佳利）

2020 年伊甸基金會活泉之家於剝皮寮展出的《精神病人的房間》特展（攝影／陳佳利）

《精神病人的房間》展出會員的作品與生命故事，五天展期吸引上萬觀眾參觀。（攝影／陳佳利）

長年推動精障者權益的廖福源與吳家琪（2022：175）就曾提問，如果我們的社會有客家文化、閩南文化，那有沒有精神障礙者文化？與伊甸基金會活泉之家會員相處的經驗，讓他們感受到精障者「有其獨特的世界觀及某種生存特質」，也開始思考不以病症，而是以群體文化作為精障者的符號。2020 年，活泉之家與會員共同策劃《精神病人的房間：一個不只談精神疾病的展覽》，展示會員們的藝術創作與自述，呈現他們面對疾病的日常、對生命的詢問和承受社會歧視的處境，藉此有意識地累積精障者的文化資產。相似地，致力於保存聽障及手語文化的挪威聽障歷史與文化博物館，指出手語並非只是口說語言的替代方案，而是種獨具魅力的語言文化（Mellemsether, 2010），並「具有獨特的視覺與空間特性，成為詩意的形象和隱喻特別豐富的媒介」（Bauman & Murray, 2014:47）。劉人鵬（2014：24）也以自閉症者為例，認為社會大眾應「把自閉視為一種存在於世界的方式，一種深藏於某種文化的世界觀，一種差異，而不是一種缺陷」。這些不同的表達方式與文化特質，使得世界更加色彩繽紛且豐富多元。

如何展示身心障礙者文化？

那麼博物館展覽要如何呈現障礙者文化呢？Sandell 等人所編著的《再現身心障礙》（Re-presenting Disability）一書，有幾個精彩的案例，筆者也曾寫過書評介紹，茲摘要部分內容如下（陳佳利，2012）。首先，採取翻轉傳統呈現身心障礙者的方式，賦予該主題在藝術史上的重要意義。Garland-Thomson（2010）透過六件以身心障礙者為主題的藝術作品，分析當代藝術家如何拒絕將身心障礙者描繪成傳統受害者角色，或淪為醫學研究的客體，取而代之的是挪用西方傳統再現貴族與上流社會的肖像畫及雕像技巧，來呈現身心障礙人士，並透過藝術史經典畫作中常用的技法與構圖，建構成為擁有較多文化資本且受尊重的階級。

其次，是以多重視角、觀點與主題來呈現相關議題。Chambers（2010）討論由醫生及藝術家共同合作的展覽，經由為臉部傷殘進行整型手術的病患創作系列肖像畫，除記錄醫療過程外，透過繪畫呈現了一般醫療照片難以呈現的感情與人性。另外，值得注意的是，目前博物館展覽雖然開始關注身心障礙者的處境與社會歧視，但經常忽略了他們與一般人共有的情慾需求。Murray 和 Jacobs （2010）指出大眾媒體缺乏再現身心障礙者為情慾主體，透過相關特展則可以帶給觀眾對身心障礙者情慾生活的初步認知，這也讓筆者想到臺灣有一群默默為身障者性福付出的手天使志工，他們的故事，或許有一天也可以成為博物館的展覽主題。

最後，如何在展現身心障礙者文化上，選擇主題與展示策略？除了規劃立體、多視角，且有脈絡地呈現他們的歷史文化外，更重要的是鬆動、位移身心建全主義為中心的思考與策展模式，經由諮商身心障礙社群並且與他們共同策展，一方面可以避免他者獵奇式的再現或目光；另一方面也可以更貼近他們的視域與感受，一起探索、形塑與再現身心障礙者文化。

參考資料

易君珊，2016。障礙文化與社會正義：博物館無障礙可及性服務的實踐與服務關係中的權力議題。博物館與文化，12：5-42。

陳佳利，2012。揭露隱藏的歷史：評《再現身心障礙：博物館的實踐與能動性》。博物館與文化，4：205-211。

陳佳利，2015。邊緣與再現：博物館與文化參與權。臺北：臺大出版中心。

廖福源、吳家琪，2022。精神疾病經驗者的文化：策展實務與反思。收錄於陳佳利編，當我們同在一起：博物館友善平權實踐心法，頁：172-188。臺北：藝術家。

劉人鵬，2014。沒有眼睛可以跳舞嗎？汙名、差異與建全主義。收錄在劉人鵬、宋玉雯、蔡孟哲與鄭勝動編，抱殘守缺：21 世紀殘障研究讀本，頁：9-36。新北市：蜃樓。

Bauman, H-D., & Murray, Joseph J，陳耀宗譯，2014。21 世紀的聾研究：「耳聾得益」與人類多樣性的未來。收錄於劉人鵬、宋玉雯、蔡孟哲與鄭勝動編，抱殘守缺：21 世紀殘障研究讀本，頁：37-69。新北市：蜃樓。

Sandell, R., Dodd, J. & Garland-Thomson, R. (eds.), 2010. Representing Disability: Activism and Agency in the Museum. London: Routledge.（本文其他沒有詳列的英文文獻均收錄於本書）

邁向近用、共融及多元參與的博物館常設空間

趙又慈／口述影像訊息設計師

2005 年國立臺灣博物館（以下簡稱臺博館）邀請我們為視障者規劃活動，當時因為有企業贊助，筆者便規劃了以臺博館建築為主題的一系列觸摸輔具(tactile aids)[1]，讓視障者認識臺博館及西洋式建築。家長為全盲孩子爭取報名的來電和強硬態度，顯示了資源的稀缺。活動過程中，視障者聆聽導覽、觸摸輔具，以及使用黏土創作參觀心得時，臉上那些驚訝、興奮、愉悅的神情和回饋都讓人難忘。而附帶的特殊現象是：一般觀眾對這些觸摸輔具也展現了莫大的興趣和好奇。

活動結束，一些念頭開始在我腦海裡發酵：如果視障者想認識西式建築，特展結束以後，他們還能得到這些輔具嗎？一般觀眾為什麼對這些服務視障者的設計也興趣高昂？一般我們常見的展示模型都不能摸，能不能多注意一些觸摸特性的設計，製作成讓視障者在內的所有人都可以使用的資源呢？

強調近用、共融及多元參與的博物館新定義

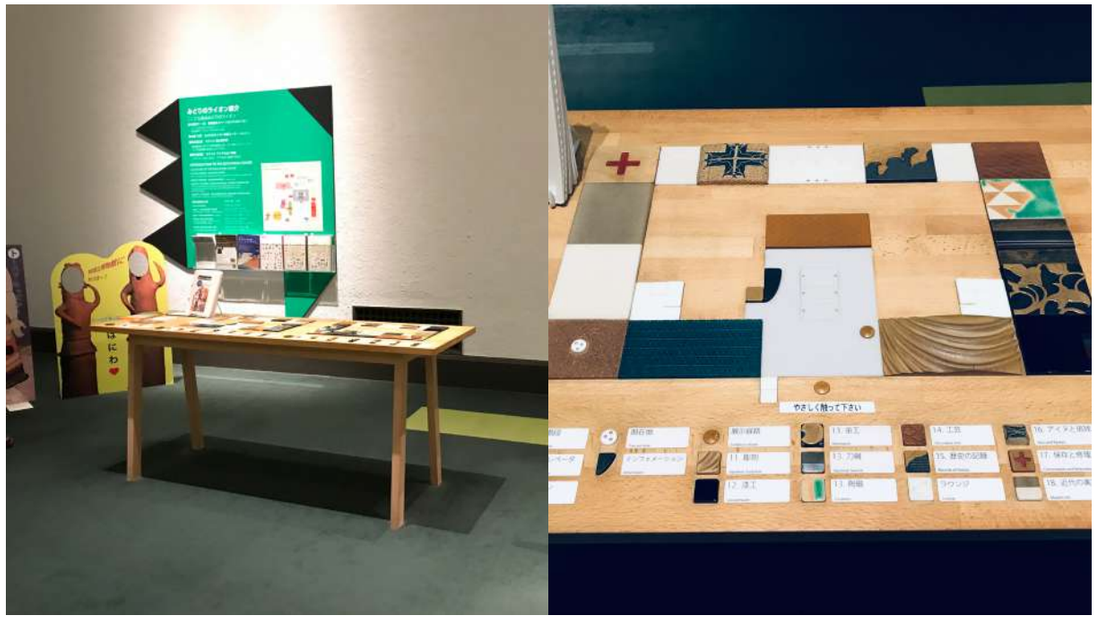
2022 年國際博物館協會（International Council of Museums, ICOM）在捷克布拉格的年會公告了博物館新定義[2]，我們可以看出新定義加重強調博物館應透過近用（accessible)[3]、共融（inclusive)[4] 的方式服務公眾，並提供多元化（varied）的教育、娛樂、反思和知識共享體驗。這正是國內博物館界近年關注保障公眾平等之文化參與及文化近用權的走向。

然而，究竟什麼樣的通用設計才會儘可能包含多元的族群？什麼樣的內容和服務設計，才能對多元族群普及博物館的知性內涵？並且是對待不同群體的「真平等」？除非障礙困難曾經降臨自己或親友，否則對於多元族群進入文化場域參與的真正需要，想像多半有限。不瞭解服務對象需求的本質、匆匆套用形式上路，容易產生偏離真實需求的錯誤設計。

國內公共空間基本的硬體建築已有內政部營建署的「建築物無障礙設施設計規範」。但是要建構讓所有人都方便親近和共融的環境，在展示空間設計、展示內容、導覽、推廣活動及常設服務等面向上，需要先去細膩傾聽和瞭解不同族群的生活、學習脈絡，梳理他們的需求和特性。然後依據文化場域的知識或服務特性，綜合評估不同族群需要的資源，將博物館的常設展覽及活動資源加以配比，甚至重新設計或修正軟硬體、優化導覽教育活動及常設服務的流程，才能真正開始適當地服務多元族群。

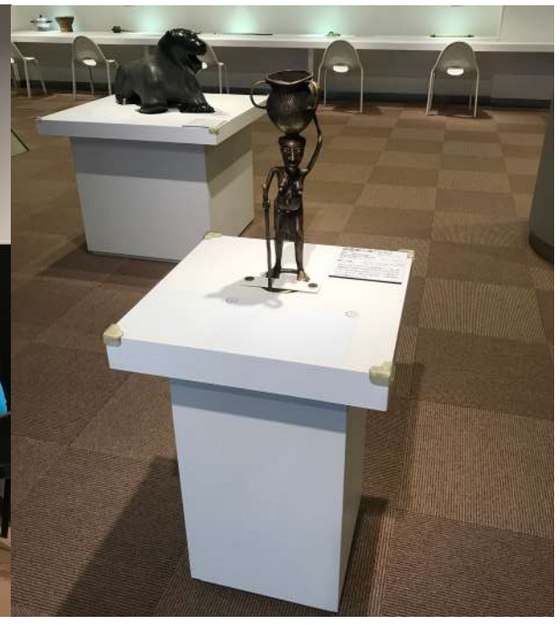
從視覺障礙者的需求檢視常設資源

「要不是親友旅行，其實並不想去，因為那裡只是解說，但『沒有給我們的東西』……」這是視障者對於「到博物館玩」的普遍回應。除了反映他們的無奈，也顯示過去博物館常設資源對視障族群的匱乏。



東京國立博物館依展覽室主題選用多元材質製作的雙視樓層平面圖 Touching TNM。（攝影／趙又慈）

日本國立科學博物館以透明浮凸印刷製作的雙視樓層平面圖，左下方觸摸圖面尺寸較小。（攝影／趙又慈）



日本國立民族學博物館常設展《Touch the World》：開放的展示檯上有材質與觸感各異的雕刻品。白區透過觀看觸摸比較文物，黑區則是盲盒，靠觸覺比較文物。（攝影／趙又慈）

日本國立民族學博物館展示繪本《好餓的毛毛蟲》多國語言版本及感應式語音檯座。（攝影／趙又慈）

《好餓的毛毛蟲》繪本，上方雙視手工繪本是阿拉伯語版，下方為日本語版。（攝影／趙又慈）

現代社會大量依賴視覺溝通，加上視覺資訊攜帶的訊息量極大，視障者進入博物館不但行動上需要人員的引導、資訊提供上需要基本的報讀及口述影像說明，還要針對必須理解形制的重點文物或展覽品，設計搭配解說的觸摸輔具，也就是從行動、資訊到文化意涵都必須達成無障礙、可近用的條件。

觸摸輔具因為有預設的溝通目標，所以多半是訂製品；常設型的輔具不但設計製作必須達成溝通效果，還要兼重展示現場的美觀耐用，成本極高。這讓視障者幾乎是需要最多資源才能達成共融近用的族群。因此博物館必須規劃足夠的預算，才能提供兼容視障者近用的常設展覽情境。

新冠疫情爆發的前一年，筆者曾經特地到日本東京和大阪的公私立博物館及美術館，觀察常設型視障服務的設置情形。多數大型的博物館都以雙視樓層平面圖[5]和基本的點字簡介手冊作為基礎；當然也有尚未提供常設型視障服務的單位。

位於大阪的國立民族學博物館所擁有的常設性視障服務資源讓人印象深刻。該館依自身特性，設計了一個「觸摸世界」（Touch the World）的常設展示，刻意讓民眾利用觸覺去感受、比較不同地域人們製造使用的物質文化，拓展博物館的學習體驗。

語言主題的展示區裡有繪本《好餓的毛毛蟲》的多國語言版本，感應式的檯座能以繪本的語言發音朗讀，還備有專為視障者手工製作、多種語言的雙視繪本，視障者可以觸摸點字和多元材質構成的圖像，和所有人一樣地感受翻閱多國語言繪本的樂趣；例如阿拉伯語從右到左的書寫特性，讓同一個繪本出現方向相反的圖文版面。

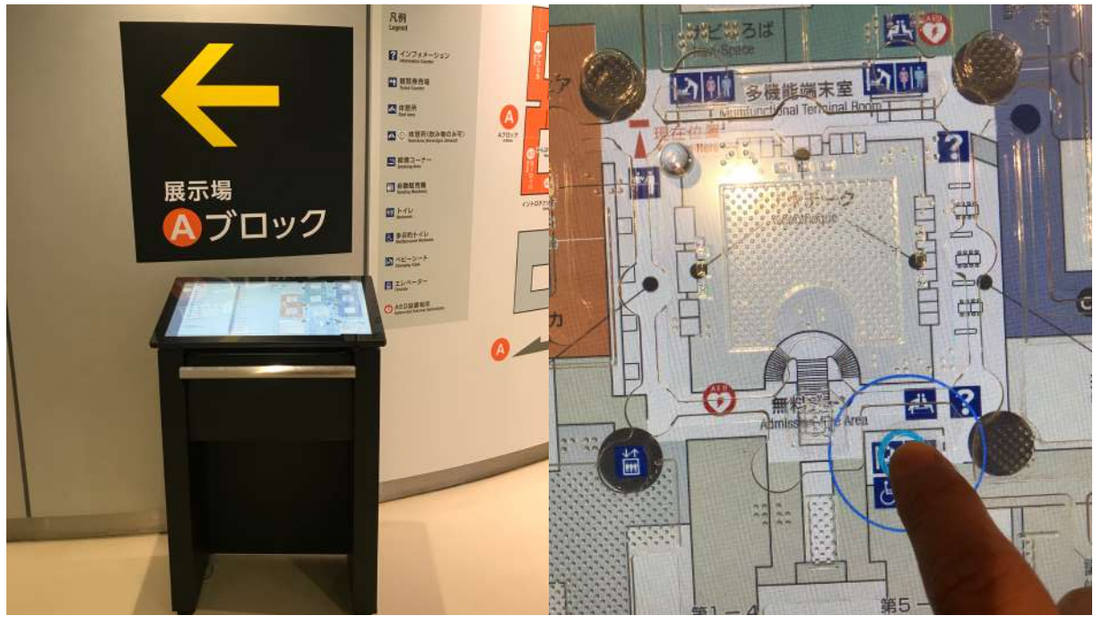
民族學博物館內許多細節都考慮了包含視障者等多元族群的近用方式，尤其除了一般的雙視樓層平面圖之外，展場入口還有一個結合電腦觸控螢幕的雙視平面圖，能夠以語音報讀圖面位置的簡單資訊，並示意主要動線。

史前館常設型的友善平權設計

今年國立臺灣史前文化博物館（簡稱史前館）在歷經建築空間再造與展示更新工程後重新開放，在硬體建築空間上，除了各項設施符合基本的無障礙標準，館內備有配置照護床的無障礙洗手間以及考慮親子需求和多元性別選用的洗手間設計。館內所有樓層及展示區資訊的平面圖全部採用明盲雙視的方式製作。

史前館的展示廳裡，更可以看出規劃初期便已納入平權與無障礙的想法：

展示檯及展品的陳列設計考慮了兒童及輪椅族群的視角；儘量降低銳角及行走路徑障礙、防止碰撞的細節，讓兒童及視力不佳的族群相對更能安全地行動。



日本國立民族學博物館結合電腦觸控螢幕提供語音報讀的雙視平面圖，能服務更多元的使用者。（攝影／趙又慈）

國立臺灣史前文化博物館提供大量觸摸輔具作為常態展示。（攝影／趙又慈）

所有展示廳裡均有多項對應視障者參觀需求的常設型觸摸輔具，讓視障者可以自由地參觀各個常設展示，而不是被限制在一個專區。這些所有人都能觸摸感受的視障輔具本身就是展示的一環。例如南島廳的輔具「鄒族會所模型」，它具有會所建築的特徵，民眾也能藉由理解會所的功能，開始瞭解南島族群的社會、感受展示設計想要述說與傳達的意涵。

此外，展示廳所有輔具及重要的展示物件都配備了具有口述影像概念的導覽解說及自然手語影片，只要使用手機拍掃 QRcode 二維條碼，視障者和聽障者即使是自行和親友入館，在沒有導覽員的情況下，也能隨時取用這些常設性的友善資訊服務。

這些友善的規劃設計，讓包括視障者、聽障者在內的所有人，能儘量沒有障礙地在博物館行動、吸取資訊和感受體驗展示的意涵。經常遭遇障礙的身心障礙民眾往後造訪史前館時，應該能感受到它和一般公共空間的不同。然而有趣的是，最佳的近用共融設計往往是在非常微小的體貼細節中達成，也因為是常設性地融入，一般人可能甚至不會特別意識到它們原初是為了特殊族群的需要而設置！未來說不定需要特別的主題導覽，才能讓一般民眾看見並學習這些服務的意涵。

注釋

[1] 觸摸輔具依其資訊輔助性質往往有不同形式及對應之名詞：tactile maps, tactile graphics, tactile models, tactile displays 等等。

[2] ICOM, 2022. ICOM is pleased to announce that the proposal for the new museum definition was approved(8.24). Retrieved October 8, 2022 from https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/

[3] 英文詞彙「accessible/accessibility」在博物館界的中譯多為「近用性」、「文化近用」或「近用服務」。

[4] 英文詞彙「inclusive/inclusion」在博物館界過去的中譯多為「共融性」、「共融」。

[5] 雙視平面圖是明眼圖文和點字及觸摸圖像並存，讓明眼人和視障者能一起使用的平面圖。

「東京創意福祉：2022 年文化開放近用國際會議」紀實

林潔琪／國立臺灣歷史博物館公共服務與教育組助理研究員

年來文化平權的概念牽繫博物館的發展，臺灣的博物館已有許多嘗試與成果，並發展出各館實踐文化平權的方案與特色。因此，國立臺灣歷史博物館（以下簡稱臺史博）與中華民國博物館學會、國家人權博物館（以下簡稱人權館）合辦「2018 文化平權在亞洲：博物館教育新趨勢國際論壇」，邀集亞洲博物館界及相關專業工作者，相互交流「與身心障礙者、高齡者、兒青少族群一起學習」的創新教育方案，探討「知識生產的主體性」及「面對衝突的歷史」等認識平權議題和經驗，探討亞洲博物館實踐文化平權的歷程與獨特性，一同激盪新的思維與策略，開啟更寬廣的視野。當時，日本東京都美術館受邀前來分享兒童與青少年博物館活動「Museum Start i-UENO」與文化近用的實踐經驗。與會的 8 位國際博物館專家學者，參觀臺史博與在地夥伴天主教蘆葦啟智中心合作的《心視角：蘆葦啟智中心青年攝影創作展》，蘆葦青年們利用照相機，擷取關於臺灣歷史博物館常設展的片段，甚或是博物館中的一景，拍攝角度與構圖都有其邏輯；蘆葦青年也在現場發表他們的創作想法，透過作品來表達自我。此外，臺史博將口述歷史運用於樂齡長者活動開發，使得博物館活動從想像中提供知識的單向關係，轉向關懷長者生活經驗，讓長者樂於分享記憶的雙向互動。在臺史博，參與者與博物館是互為主體的。而這樣的文化平權實踐經驗分享，締結筆者於 2022 年受邀前往日本東京交流的契機。

東京創意福祉：2022 年文化開放近用國際議（Creative Wellbeing Tokyo: International Conference on Open Access to Culture 2022）

2022 年 6 月 28 日至 7 月 7 日，東京都政府和財團法人東京都歷史文化財團聯合舉辦「東京創意福祉：2022 年文化開放近用國際會議（Creative Wellbeing Tokyo: International Conference on Open Access to Culture 2022）」，以透過藝術與文化達成社會共融為宗旨，透過舉辦國際論壇、分組會議、主題展覽、工作坊等，邀集相關專家學者、組織、創意工作者和民眾齊聚一堂，建立合作網絡關係，並從中學習透過藝術和文化實現共生、互補的社會。

事實上，在全球新冠肺炎（COVID-19）疫情衝擊下，當今世界各地都在闡釋及倡議，強調透過藝術和文化的固有內涵，啟發人們體認文化多樣性，達成相互理解與連結，創造社會共融，並改善人們的福祉。另一方面，東京都廳延續 2020 年東京奧運、帕運大會的理想：多樣性與調和，啟動東京創意福祉計畫（Creative Wellbeing Tokyo），作為東京都廳的挑戰 2030 文化戰略之一。

「東京創意福祉：2022 年文化開放近用國際會議」在 7 月 2 日至 4 日，三天緊湊的議程中，以同時不同地點、緊鑼密鼓地進行主場的國際論壇及客場的分組會議。主題演講（Keynote Speech）探討英國倫敦市民如何運用創意來度過 COVID-19 疫情難關，而文化創意產業是倫

「東京創意福祉：2022 年文化開放近用國際會議」主視覺（圖片來源／東京都政府和財團法人東京都歷史文化財團）

東京都知事小池百合子（前排中）與國際會議發表人（後排左 2 為筆者）、各國駐日代表合影（後排右 1 為駐日本代表處臺灣文化中心王淑芳主任）。
（圖片來源／東京都政府和財團法人東京都歷史文化財團）

筆者於會前會分享臺史博開館 10 年之文化平權實踐。（圖片來源／東京都政府和財團法人東京都歷史文化財團）

筆者於會議中分享臺史博辦理「2018 文化平權在亞洲」國際論壇。（圖片來源／東京都政府和財團法人東京都歷史文化財團）

敦市疫情後振興（building back better）的關鍵。倫敦與東京，這兩座雙子城（twin city）映照一種具有社會福利精神的新文化的誕生，是透過誕藝術與商業之間的界面激盪而來。在藝術和文化固有的多樣性和普世性，驅動著我們的社會、為文化生態系統的建構，提供新的前景。以東京文化設施為首的 Creative Wellbeing Tokyo 專案，如何提高了文化設施的訊息的近用性，並開展了具體的藝術和文化近用活動，讓每個人，無論能力或年齡大小，都可以享受觀看、參與和創作的樂趣。

作為破冰的會前會（Pre Session），探討亞洲的國立博物館如何減少社會不平等：日本東京都美術館、國立臺灣歷史博物館和新加坡國家藝廊，以本次國際會議的主題：幸福感（well-being）、多樣性（diversity）、共融設計（inclusive design）和可近用性（accessibility）為切入點，分享自 2000 年代以來博物館在社會共融的實踐和挑戰。筆者受邀於會前會分享國立臺灣歷史博物館開館 10 年的實踐經驗。並於分組會議，分享臺史博自開館以來，如何運用民間捐贈為主的館藏與口述歷史的工作方法，結合社會處方箋（social prescription）概念，推動長者活動。

論壇與國際會議

國際論壇及分組會議，則依主題分別探討：「幸福感」是個人在社會中的主觀狀態，特別的是，維持福祉永續的方法，是因我們各自與所屬社會的連結、以及世界各地的文化價值觀而異。因此，文化機構的社會處方箋實踐經驗的探討與國際交流更顯重要。「多樣性」是透過對話，達成對差異的理解與包容，善用文化和藝術相關媒體作為社會工具的潛力和作用，消除不平等和結構性歧視的根本問題，達成各種身分認同的平等。「共融設計」一種設計方法，透過使用者的參與，尤其是被傳統設計過程排除在外的不同類型的人（如老年人、身心障礙者和外國人），從而發現潛在需求。任何人都可能面臨排斥（障礙），端賴文化藝術激發的創造力，作為文化的驅動力。「可近用性」則是透過藝術和文化，建立人與人的連結，創造歸屬感。尤其是我們生在一個任何人都可以超越身體特徵、身份、語言和社會背景，平等地表達自己的創造力的世界，當今的文化場館和設施為達成資訊的近用的平權，提供使用者廣泛的服務和支持。「建立連結」（building connections）探討透過文化和藝術，來培育互助網絡和促進積極夥伴關係的建立，帶來建構文化生態系統的前景。「數位創意」（digital creativity）則是一種革命性的力量，挑戰我們的社會和價值觀。資訊通信科技的進步，帶來全新的服務與方法。例如擷取每個人的生理、心理、語言、環境等資訊，從共融設計的角度，可望為身心障礙者開發更貼近使用的新科技。再者，不同使用者以創造性的概念來應用新科技，能夠享受愉快的使用經驗，也可以轉變使用者的社會形象，並為使用者開闢新的社會參與方式。不僅作為改善無障礙和滿足使用者多樣化需求的一種手段，也觸發我們思考如何設計體驗藝術文化的新方法。

筆者於分組會議分享臺史博以社會處方箋概念推動長者活動。（圖片來源／東京都政府和財團法人東京都歷史文化財團）

人權館《Ayo-Ayo 明天應該會更好：移動人權特展》受邀參展。（圖片來源／東京都政府和財團法人東京都歷史文化財團）

主題展覽與工作坊

主題展覽與工作坊，是以建立網絡（networking）為目標，主辦單位在東京都美術館的市民藝廊，邀請日本、臺灣、印尼參展，以兩大主題：「文化機構的共融倡議——創意能為社會做些什麼」及「以科技設計未來社會」展出六個主題成果展。國家人權博物館《Ayo-Ayo 明天應該會更好：移動人權特展》受邀參展，以線上博物館形式，展現人權館如何透過「共學協作」的過程，與 15 個非政府組織，將「移動人權」議題的討論，進一步轉化為共同策展的行動。此外，網絡計劃的特色是公開徵選靜態的參展攤位及動態的工作坊，為日本和國際文化機構、醫療保健和社會福利組織、非營利組織、創意人士和一般大眾提供了展示交流、分享實踐經驗、以及未來合作的機會。

小結

近年來在博物館學會友善平權委員會的支持下，臺博館、史博館、國美館、臺史博、史前館、人權館等持續耕耘，實踐以包含身心障礙者、性別運動者、原住民、新住民、青年、銀髮族以及兒童等不同身分所反省與創造的臺灣博物館之多元與平權文化，追求自由民主普世價值。臺灣的國家級博物館，積極推動社會教育，發揮館藏特色與教育資源，透過博物館的工具與方法，建立人與人的連結，以及個人與社會的連結。此外，臺灣透過《文化基本法》的施行，保障文化公民權，讓文化治理的視野融入國家發展。即使才剛起步，我們從實踐中摸索、反思，這樣的實踐經驗，足以讓其他亞洲國家欣羨與肯定。另一方面，筆者透過本次國際會議觀察，在共融設計、文化與藝術近用、以及數位創新與科技運用等面向，亞洲各博物館已有許多嘗試與成果。文化平權是普世價值，亞洲博物館實踐文化平權的歷程與獨特性，值得更深入的探討。讓我們期待 COVID-19 疫情趨緩，重啟國際交流，建立新的連結，一同激盪新的思維與策略，為亞洲博物館的文化平權工作開啟不同的視野。

後疫情時代的線上轉化：《守護》沉浸式線上互動展

世界宗教博物館

2021 年 5 月，疫情的第三級警戒發佈，博物館也配合防疫政策，暫時閉館不對外開放，在這情形下，博物館面臨了在不穩定的疫情狀況下，如何將展覽轉化，並與公眾持續產生關係的需要。這時文化部提供了文化事業積極性藝文紓困補助專案，協助文化單位可以在疫情的困境中找到另一種延伸展覽與教育的方法，而世界宗教博物館以私立館舍得到了補助資格，並開始積極思考如何把原有的實體展覽參觀經驗，轉化為線上展覽的各種可能方案。

線上展覽成為後疫情時代必然被重視的展示形式之一，但很多線上展覽，過去只是思考為實體展覽的部份延伸，並沒有能夠呈現完整又獨立的另一種觀展體驗。疫情期間，我們無法走進公共空間，只能從虛擬空間中找尋生活的另一種體驗方式，線上展覽也勢必從實體展附屬的思考，轉換為透過唯有虛擬空間才能做到的獨到之處打造實體展無法體驗的另一種經驗，這成為世界宗教博物館在思考線上展覽時，不斷反覆思考與嘗試突破的重要問題之一。世界宗教博物館的常設展從空間氛圍呈現與傳達信仰情感，再配合宗教文物的展示，兼顧了信仰的「情」與「理」的兩個感受層面。所以在線上展覽的轉換中，我們需要解決的第一個問題是 —— 如何在虛擬空間呈現實體展館參觀時的氛圍所給予觀眾的信仰感受。

用遊戲語言與數位世代的年輕族群溝通

在規劃線上展覽時，與實體展相同，必然會先思考誰會是主要的使用者，所以本館在規劃初期也不斷探討什麼樣的受眾會是這次展覽的主要對象。數位媒體的使用者多為年輕族群，那他們也會是線上展的主要受眾嗎？如果是，是什麼樣的線上展覽才能成為這群使用者的溝通語言？過去世界宗教博物館的主要客群在 40 至 65 歲左右的熟、樂齡族群，「宗教」也普遍給人傳統、教化、嚴肅等印象，並不受年輕族群關注，但 2021 年本館推出了「未竟之旅」實境解謎遊戲，把本館原有的空間特色與宗教元素，結合解謎活動，為遊戲愛好者打造了在博物館內體驗的實境活動，遊戲推出之後，得到很多愛好實境遊戲的年輕族群的喜愛，而這群年輕人也非常喜歡本館的空間及宗教展示，認為可以跳脫宗教的刻板印象，重新從空間、藝術、儀式等的多元面向去認識宗教。也因為這次的經驗，發現本館的宗教主題，可以成為解謎遊戲的豐富元素，從宗教帶入文化、神話、儀式、生活等議題，透過解謎的樂趣，不只認識世界不同宗教的多元面貌，還能給予觀眾體驗信仰情感的獨特場域。但遊戲要轉化為展覽，不能只強調解謎樂趣，而是解謎過程與結果都要能帶出豐富的知性內容，而宗教，大都會從宗教建築的信仰空間，承載出宗教精神與內涵，所以線上展覽的規劃，就決定打造虛擬的信仰空間，不只運用虛擬空間的優勢，更可以自由地設計與構思解謎過程，進而拓展出更豐富的教育功能。

運用遊戲空間的優勢打造信仰的神聖空間

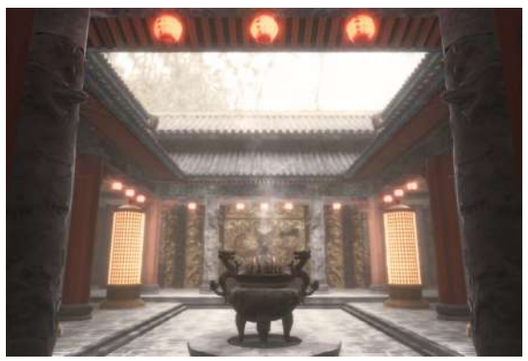
線上展大多會應用 3D 立體空間的優勢，呈現展覽空間，但大部份的 3D 空間只是平面圖的替代，以立體環境，讓使用者模擬走在展館內的情形，但未必能夠經驗空間氛

為《守護》所選出的宗教物件，被呈現於遊戲之中，解開謎題將文物一一修復和收集，也是探索過程的樂趣所在。

在那科學醫藥尚未實證發達的時代中，人類信仰文明發展下，衍生出許許多多的守護神與護身小物文化。《守護》的開發初心就是將信仰的能力，透過虛擬空間傳遞給觀眾。

佛教信仰空間，以岩窟為空間原型，並結合多個宗教象徵，呈現佛教的多元面貌，並構建出以寧靜、慈悲為信仰意涵的佛教的空間氛圍。

生命樹所在的聖域，宛若信仰的匯聚處，聚集了各個時代的文物，每一處信仰空間，都隱含著修復生命樹的命題，玩家將為使生命樹重新綻放，展開一場解謎之旅。



民間信仰空間以普遍在民間所見的宮廟為原型，建構在生活中熟悉，卻又神聖的信仰空間。

基督宗教的信仰空間，以本館展示的夏特大教堂為空間原型，並以玫瑰花窗與光線的運用，呈現了基督宗教信仰空間的特色。

神道教信仰空間，以多個神社為原型，
建構出神道儀式所崇敬的回歸自然之神聖氛圍。

圍的特殊感受。但宗教的信仰空間需要氛圍引導，透過情境設定，加上精緻的空間感，才能吸引使用者探索展覽內容，而虛擬空間的情境與氛圍營造，走在最前端的是各類線上遊戲，尤其是解謎遊戲，透過故事與空間的營造，會帶領使用者進入懸疑、奇幻、恐怖、神聖等的各種情境氛圍，所以在各類線上遊戲的虛擬空間中，本館看到了打造神聖空間的可能性，並開始積極尋找合作伙伴，讓專業的遊戲公司的加入，進行虛擬的神聖空間的規劃。

線上遊戲雖然可以打造很棒的虛擬空間，但遊戲式的線上展覽需進一步思考展覽的規劃是為了遊戲愛好者？還是為藝文愛好者？如果是為遊戲愛好者，太簡單的遊戲體驗只會帶來無趣的評價，如果是為藝文愛好者，太過遊戲化的設計也會帶來知性不足的印象。遊戲公司熟悉遊戲族群的喜好，而本館熟悉的是藝文愛好者的喜好，在初期與遊戲公司的規劃階段，這兩類族群的需求表面上很不同，但在經過多次的討論與溝通後，發現很多遊戲愛好者未必一定要體驗設計複雜的遊戲，精緻的虛擬場景也成為遊戲的重要體驗之一；而藝文愛好者的知性需求，透過虛擬空間可啟發更多的想像與感受，因此最終以虛擬空間的精心營造為核心，再以宗教知識的解謎遊戲為輔助的「沉浸式線上互動展」概念就此誕生。

虛擬的生命樹聖域與四個信仰空間

實體展覽可以透過整體的空間氛圍，帶領參觀者進入展示敘事的情境，但透過電腦或手機螢幕呈現的虛擬空間，使用者只能在有限的畫面透過視覺來感受，這種體驗永遠無法達到實體展的實境感，所以線上遊戲更需要透過故事引導使用者進入情境。宗教的守護力量是這次展覽想要傳達的教育意涵，而以「守護」概念為出發的線上展覽，以臺灣最為熟悉的民間信仰、佛教、神道教與基督宗教為出發點，從這四個宗教的常設展示中，選擇了四件代表守護精神的主要文物，再從這四個宗教選出十五件護身小物，成為規劃信仰空間與解謎遊戲的元素。

展示物件確定後，接下來就需要構思這些物件如何透過故事在空間中成為解謎活動，適逢疫情，我們比過往更迫切地感受到生態與人的關係，而「樹」成為生命的延續、守護、生生不息的重要意象，所以「生命樹聖域」成為了結合這四個信仰空間的中心。生命樹聖域猶如我們在疫情中感受到不安與害怕的內心，它失去了生命力，所以當使用者進入生命樹聖或時，樹是頹敗的，四個信仰空間也荒廢，但透過使用者一步步探索與解開信仰空間內的各種謎題，每個信仰空間會復原有的神聖氛圍，同時，在聖域的生命樹也會找回它的生命力，光亮、翠綠的展現生命的韌性。當使用者為信仰空間找回神聖力量的過程，也希望使用者可以在內心中感受到光明與守護的心靈力量。

世界宗教博物館規劃的「沉浸式線上互動展」是以虛擬空間的遊戲體驗為主，教育內容為輔的線上展覽，但博物館原有的教育功能，並沒有因為「遊戲」而被弱化，遊戲所選出的宗教物件，同時透過文物的導覽影片、實體展示的規劃等，提供線上使用者各類可再延伸學習的資源。而且當使用者完成所有解謎關卡後，最後發現還有第五個信仰空間的謎題活動，而第五個信仰空間就是世界宗教博物館的常設展，使用者只要來到本館，就可以拿到《尋・秘：來自生命樹的召喚》的解謎手冊，可以在實體展館，體驗與線上展類似的解謎樂趣。從虛擬的信仰空間到實體的展示空間，《守護：沉浸式線上互動展》希望為使用者提供異於過往的線上展覽的觀展體驗，也為展館的線上轉化嘗試了一次不同的可能方向。

《守護》沉浸式線上互動展預告片

博物館科技應用：以擴增實境打造沉浸體驗

周哲宇／國立臺灣歷史博物館展示組研究助理

擴增實境（Augmented Reality）是一個有強大視覺吸引力及娛樂效果技術，並將虛實結合，與使用者互動後會產生沉浸感，感覺存在並深深參與於一種假想的世界裡，沉浸感也是一個被廣泛重視的遊戲體驗，可以理解為使用者在遊玩的過程中，將所有的注意力及心思集中在遊戲上，進而感受到一種投入（engagement）或是涉入（involvement）的感覺，甚至有一種於「遊戲中」（in the game）的感受。

歐洲虛擬複合式博物館（Virtual Multimodal Museum）提出3種博物館應用擴增實境創造沉浸體驗的方法：1. 深入展覽：跨越展品說明牌及展覽說明文字，使用擴增實境增加額外的內容，如動畫、影片、語音或更有趣的發想。2. 向觀眾發送尋寶遊戲：博物館的擴增實境 APP 請設計成有尋寶遊戲的功能，博物館可運用相關的提示，可以讓觀眾找到實際展品並拍攝出現只能在 APP 內部看到的額外內容，使觀眾探索整個博物館的角落。3. 定點與定時通知：利用擴增實境追蹤技術，當觀眾使用擴增實境 APP 並接近博物館特定的地點時，開始出現訊息引導觀眾至特定地點觀看虛擬物件，或以定時訊息通知引導觀眾亦可。

擴增實境技術核心為「虛實結合」，在現實環境中結合虛擬物件，給予使用者的情緒為「驚奇感」，進而引發好奇心，引導使用者開始進入沉浸階段，依據擴增實境追蹤系統不同，給予驚奇感程度也不同，同時會影響是否引發進入沉浸階段，如標籤式追蹤，需事先擺放標籤於真實環境中，定位追蹤產生虛擬物件，因已經事先知道虛擬物件產生位置，驚奇感程度稍低，但常用於物流、機械製程及圖書館使用。無標籤式追蹤，1. 在戶外或室內三維空間定位追蹤中，使用者一打開擴增實境 APP，往真實環境拍攝，就會出現開發者已事先在三維空間中定位多個虛擬物件資訊，驚奇感稍低，多用於室內外導航。2. 在特定圖像定位追蹤中，平面圖像類同於標籤式追蹤，立面圖像，因使用者事先不清楚真實環境何處會出現虛擬物件，必須經過相關提示或探索來發現，驚奇感應為最高。綜上，可以瞭解擴增實境追蹤系統，是進入沉浸階段最初面向，那麼，驚奇感過後，支撐使用者繼續使用擴增實境 APP 面向又是什麼？本文歸納出圖像式追蹤、故事性、額外內容、尋寶遊戲及定點與定時訊息通知等 5 個沉浸面向，實際分析國內外博物館 3 個擴增實境 APP 案例。

新加坡藝術科學博物館（ArtScience Museum）2017 年舉辦了「深入野外」的活動，活動主旨在於保護全球瀕危野生動植物，活動的入口處會發放一台已安裝好配合活動擴增實境 APP，觀眾「擔任」野生動物巡護員的角色，踏上草木茂盛的虛擬世界大冒險，帶領觀眾在該博物館四處走動冒險解謎，觀眾在冒險途中會遇到一些主要棲息於東南亞熱帶雨林的動物：穿山甲、貘、鼷鹿、猩猩和老虎。瞭解動物迫在眉睫的危機，觀察牠們在自然棲息地生活，並採取行動保護牠們的生存環境。

筆者所任職的國立臺灣歷史博物館（以下簡稱臺史博），2016 年與國立臺灣科技大學合作，推出讓「我的臺灣 6 朋友」動起來的「臺灣拍拍」APP。只要運用智慧型手機下載 APP，到臺史博兒童廳的展區內，透過 AR 擴增實境

深入野外 AR 畫面（圖片來源／新加坡藝術科學博物館）

深入野外 AR 觀眾使用情形（圖片來源／新加坡藝術科學博物館）

臺灣拍拍 AR 實際畫面（圖片來源／國立臺灣歷史博物館）

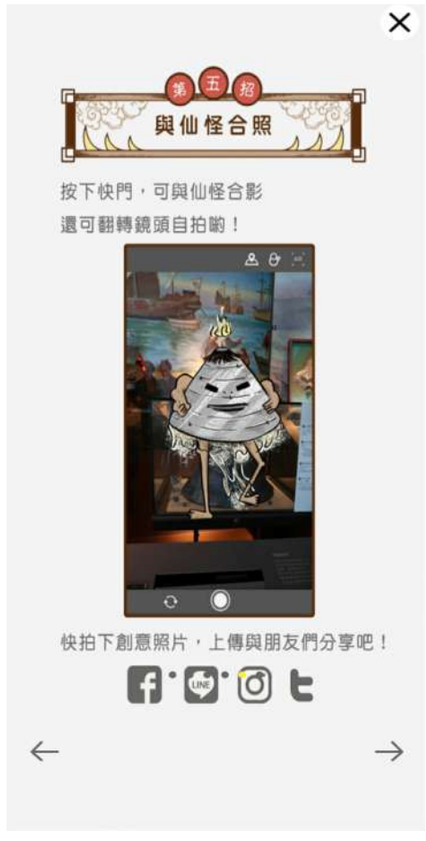
技術，只要鏡頭對焦各區的展示說明立牌後，立即有該區代表的動畫人偶跳出，「我的臺灣 6 朋友」躍然眼前，和觀眾互動，還可以透過觸控拖曳調整動畫人偶在畫面上的位置，發揮自己的創意並增加來臺史博參觀的樂趣。

2022 年臺史博為推廣展場教育，推出讓展場裡的文物活了過來，成為了仙怪，如同精靈寶可夢般抓取及蒐集仙怪的「仙怪歷險記」APP，觀眾來博物館前下載 APP，到了常設展展區內，利用 APP 內的仙怪地圖提示，到了提示地點打開 AR 之眼，即可捕捉藏匿於展場內的仙怪們，並嘗試完成仙怪圖鑑，圖鑑內可以點選已捕捉的文物仙怪，即可以學習文物仙怪們的額外知識。

依上述博物館使用擴增實境案例，並實際下載使用或文字參考上述各擴增實境 APP 內容，可以瞭解其追蹤系統均使用無標籤式的圖像式追蹤，選擇驚奇感較高的追蹤手法，使用者在使用擴增實境 APP 時，不會覺得無趣進而引發好奇心，全神貫注使用擴增實境 APP，再依據內容設計，符合沉浸面向越多應越快讓使用者進入沉浸體驗，並達到預期效益，並可完整的傳達博物館欲傳達的教育內容。新加坡藝術科學博物館的「深入野外」及國立臺灣歷史博物館「仙怪歷險記」最符合本文分析 5 個沉浸面向，後續可進行如 APP 的使用性評估、沉浸程度及學習效益等，及設計測驗給予觀眾填寫取得量化數據，依數據分析結果，作為往後修正擴增實境 APP 之依據，打造寓教於樂博物館擴增實境 APP。

仙怪歷險記 AR 仙怪們藏匿地圖
（圖片來源／國立臺灣歷史博物館）

仙怪歷險記 AR 仙怪們捕捉後圖鑑內仙怪知識
（圖片來源／國立臺灣歷史博物館）



仙怪歷險記 AR 實際使用畫面
（圖片來源／國立臺灣歷史博物館）

高知識鐵粉與沉默的化外之民：從觀眾研究談起

黃于琳／國立故宮博物院南院處助理研究員

觀眾研究是博物館瞭解其觀眾的重要途徑。透過觀眾的人口結構、教育背景、經濟水平、參觀行為與經驗、滿意度與意見回饋等等，進行質量化的調查與分析，得以掌握博物館的營運方向、服務品質、展覽與教育推廣活動以及硬體設施等各方面現況是否符合觀眾的需求與期待。史密森機構（Smithsonian Institution）的學者杜爾林（Zahava Doering）強調，滿足觀眾對展覽的期望，遠比策展人規劃出自認為觀眾需要知道的展覽內容更為重要[1]。

線上問卷調查的利與弊

有賴數位科技的普及化運用，鼓勵觀眾在結束參觀後以智慧手機掃描 QRcode 填寫線上問卷，是目前國立故宮博物院南部院區（以下簡稱故宮南院）多數展覽普遍採行的調查模式，這種作法的優點主要在於大幅降低博物館進行觀眾調查的人力、物力與時間成本，節約用紙之外也不需依靠人力發放回收，同時也能直接取得電子化數據，免除了輸入建檔的耗時費力以及人工登打可能發生的錯誤率，對研究本體更重大的意義在於，線上問卷具有絕對的匿名性，同時避免直面調查人員的尷尬客套，對於具敏感性的問題能讓觀眾誠實作答，獲取最貼近真實的資訊。

線上調查固然有其成本效益，然則缺點卻是無可避免地排除了沒有智慧型手機、平板或對於操作設備較不熟悉的觀眾，並且，由觀眾自主填寫而非由調查人員主動發放詢問，勢必無法收集到對於參觀展覽態度較為消極隨意，或沒有注意到展場出口處 QRcode 告示的觀眾意見，因而在樣本反映實際現況的精確度與代表性產生了部分囿限。

《遠方的戰爭：清宮銅版戰圖特展》觀眾解密

故宮南院於 2021 年 6 月 29 日至 12 月 26 日止推出年度大展《遠方的戰爭：清宮銅版戰圖特展》（以下簡稱《遠方的戰爭》），以乾隆皇帝紀念戰爭勝利的銅板戰圖，呈現清帝國在內陸亞洲歷經百年之久的征戰；銅版畫是一種凹版蝕刻版畫，作工繁複，畫面精細，對比傳統戰爭圖像與乾隆朝銅版畫戰圖的發展與收藏，可推想這些戰圖製作的目的與意義。展覽中更進一步展示與戰爭相關的文物，包含征服者的禮服、祭器，順服者入貢的金、玉、馬匹等珍稀土物，今人得以反思這些美麗的紀念物背後所傳達的殘酷史事，與戰爭的本質[2]。

此次問卷設計包含人口結構、參觀行為、參觀滿意度與偏好，以及最後的開放性意見四大構面，計 14 題問項。經過為期約 6 個月的展期，在疫情之中仍獲得亮眼成績，累計參觀人次達 8 萬 7,163 人次[3]，有效樣本總計 272 份。除了基本的描述性分析，另外進行各構面之間的關聯性及差異性分析，包含人口結構／滿意度與偏好、參觀行為／滿意度與偏好、人口結構／參觀行為。在關聯性分析部分，產生顯著差異的問項交叉結果如下表（分析數據詳參附表、Pearson 積差相關性檢定）：

表 1　關聯性分析顯著相關結果表（製表／黃于琳）

項次	關聯性分析構面	相關程度
一	人口結構／滿意度與偏好	
1-1	教育程度愈高，對於本特展滿意度愈高。	高度相關
1-2	教育程度愈高，對於展覽偏好的描述愈詳盡。	相關
二	參觀行為／滿意度與偏好	
2-1	參觀時間愈長，過去一年參觀故宮南院次數愈高。	相關
2-2	參觀時間愈長，過去一年參觀其他博物館和相關藝文館所的次數愈高。	高度相關
2-3	參觀時間愈長，對於展覽偏好的描述更詳盡。	相關
2-4	過去一年參觀南院次數愈高，過去一年參觀其他博物館和相關藝文館所的次數愈高。	高度相關
2-5	對於展覽偏好的描述愈詳盡，對於本特展滿意度愈高。	相關
2-6	對於展覽偏好的描述愈詳盡，過去一年參觀其他博物館和相關藝文館所的次數愈高。	高度相關
2-7	對於展覽偏好的描述愈詳盡，對於展覽的建議也愈詳盡。	高度相關
2-8	對於展覽的建議愈詳盡，過去一年參觀其他博物館博物館和相關藝文館所的次數愈高。	高度相關
三	人口結構／參觀行為	
3-1	年齡愈大，過去一年參觀故宮南院次數愈高。	高度相關
3-2	教育程度愈高，過去一年參觀故宮南院次數愈高。	相關

博物館高度參與者的特性

從分析結果發現，故宮南院的觀眾群中已涵養出一群熱情參與博物館展覽，且對於展覽內容涉入程度及回饋也相對深入的觀眾，可謂是博物館的「鐵粉」。這群鐵粉具有其參觀行為及人口組成背景的特性：教育程度愈高、年齡愈大、參觀故宮南院及其他博物館的次數愈高，對於展覽的評價也愈高，且對於偏好的項目及對展覽的建議也能表達較具體詳盡而深入的回饋。鐵粉具備常態性的文化消費習慣，同時對於博物館有認同感與忠誠度，樂於給予熱情的支持與肯定，並有更積極的雙向分享交流、情感連結意願。

對於博物館經營者以及策展團隊而言，鐵粉群體的養成無疑是振奮人心的結果，原來曲高不再和寡、知音未必難覓，政府對於藝文產業的長期耕耘與資源挹注，顯然已促使國民文化水平逐漸攀升，相對於知識深度與廣度的渴求亦有所成長；然而，對於近年戮力策進友善平權的博物館界而言，卻是敲響了一聲警鐘。

高知識鐵粉群體的反思

根據中華民國博物館學會友善平權委員會的宗旨，協力共創友善平權的博物館，包含「友善使用」及「社會平權」兩個主要價值。友善使用，提供並鼓勵不同族群、職業、收入、能力等的所有社群成員最廣泛、適當及友善使用博物館，並努力消除因環境、生心理、智能與文化、認知及社會經濟所造成之障礙。而社會平權則是尊重包容多元社群，共同創造具包容性並啟發學習、創意和參與性的博物館，消除社會一切不公平和歧視，促進平權和諧社會[4]。國立故宮博物院近年亦以「友善、開放、智慧、普世」為轉型四大願景，期盼藉由多元文化的視角，發展出跨越種族階級等限制、更兼容並蓄的全球視野，脫離故宮過去的威權色彩，走進民間、走上文化平權之路[5]。

然而，博物館思潮在舉著「友善平權」大旗、擂鼓號召的同時，由高知識份子凝結而成的鐵粉團塊，卻讓平權的天秤再度向文化資本傾斜；雖然調查並未顯示教育程度愈低的觀眾有滿意度愈低、參觀次數愈低或對於展覽偏好的描述較不詳盡的反向結果，但誠如前文所提，囿於線上問卷的調查限制，也許諸如此類的樣本數據就隱匿在參觀態度消極而無意願填寫問卷，或走馬看花以致於未能注意到問卷告示的觀眾之中。儘管我們已竭盡所能在形式上消弭各種階層與族群踏入博物館大門的阻礙，但展覽的內在可能仍然作為策展論述競逐的舞台，服務文化菁英的殿堂格局仍殘存於為所有大眾開放的表象之下，如同血脈根植難以完全地破除抽離，對於一般知識水準的普羅大眾依舊是晦澀難解、遙不可及，彷彿是沉默的化外之民，而浮光掠影、蜻蜓點水般地路過也是不需被在意的一種必然。一位敏銳而細膩的觀眾在問卷中「對展覽的建議」所留下的文字，或多或少印證了量化分析的結果：

《遠方的戰爭：清宮銅版戰圖特展》以乾隆皇帝紀念戰爭勝利的銅板戰圖，呈現清帝國在內陸亞洲歷經百年之久的競逐。

本特展以特製的四面玻璃展櫃及文物固定結構，將觀眾與文物之間的距離大幅縮減至 3 公分以內，銅版畫的精采細緻得以完整展現。

「就清史的戰爭描述需要許多先備知識，甚至是需要研究所等級以上的專業學科才能理解，若要以物件為主來討論戰爭與戰功之間的關係，去『反思』戰爭背後的殘酷，應回到該時代的脈絡做思考，一個帝國為何發起戰爭，進而回應當代的戰爭議題，才能夠更貼近觀眾的理解並達到反思目的。」（樣本編號 049）

同一主題透過不同角度的詮釋，側重的層面或許各不相同，但如何讓知識之於受眾能言簡意賅、深入淺出地被識讀和消化，而非囫圇吞棗或不求甚解，讓博物館從文化霸權（cultural hegemony）的隱性佔領中真正地解脫，終究是我們永恆追尋的目標。

友善平權的未來式

《遠方的戰爭》的問卷調查中，「對於展覽整體評價」問項統計結果有高達 69.5% 觀眾「非常滿意」、「滿意」則有 27.6% 次之、再次為「普通」佔 2.6%，僅有 0.4% 觀眾「非常不滿意」，以李克特量表（Likert Scale）採計平均值獲得 4.7 的高分，在鐵粉的擁護之下其實也有為數眾多的觀眾給予了具備多元友善價值的評價：

「數位裝置可以協助看清細節，對高齡老花之我們大有幫助。」（節錄樣本編號 018）
「玻璃展櫃的設計，讓我們能超近距離欣賞銅版畫的許多細節，帶來非常棒的展覽體驗。策展人的導覽精彩有趣，透過一系列的主題規劃及文物呈現，帶領我們從不同角度去思考展覽提到的幾場戰爭，及反思『戰爭』本身。」（節錄樣本編號 074）
「勝者的頭盔及敗者的頭顱令人印象深刻。」（節錄樣本編號 110）
「喜歡銅版觸摸區的安排，很棒的展覽。有機會也想體驗銅版拓印實作。」（節錄樣本編號 248）
「在『誰的戰爭？』單元說明中特別提到戰爭的殘酷一事，引領觀眾反思戰勝者慶祝勝利的另一個面向，避免戰爭的殘酷因藝術包裝而美化。」（節錄樣本編號 259）

從各種正面回饋中確實可知策展團隊為了讓觀眾從不同面向品味文物的製作工序與藝術內涵，使用了多媒體、特殊的展櫃設計、觸摸體驗等多元的展示手法，配合具衝擊性的文物對比、批判性的文本詮釋與脈絡清晰的導覽解說，也許最終結果未必能滿足每一位刻意或隨意步入展場的觀者，但仍然在殫思極慮之下成就了一場足以撼動人心的演出。

本研究僅僅是一檔特展的蹲點觀察，未必是故宮南院所有展覽或是博物館界的普遍現象，但如何讓高知識鐵粉團塊的存在相對於文化平權政策並非矛盾與悖逆，而是藉由持續經營、鞏固既有的高度參與者，利用其間良性的雙向刺激轉化為文化資本擴散的能量，讓社會結構與制度中的邊緣得以向核心靠攏、模糊階級的疆界，最終帶動博物館及觀眾的共生共榮與總體提升，也許是博物館平權之路未來值得探索嘗試的新方向。

附表　Pearson 積差相關性檢定（製表／黃于琳）

		年齡	教育程度	參觀時間	過去一年參觀南院的次數	過去一年參觀其他館所次數	整體評價	喜歡展覽哪個部分	展覽建議
年齡	Pearson	1	.380**	-0.31	.419**	.116	-0.78	-0.14	-0.27
	顯著性		<.001	.609	<.001	.055	.202	.815	.728
教育程度	Pearson	.380**	1	.089	.124*	.098	-.070	.031	.008
	顯著性	<.001		.143	.042	.117	.248	.613	.895
參觀時間	Pearson	-.031	.089	1	.124*	.169**	.073	.127*	.085
	顯著性	.609	.143		.042	.005	.229	.036	.163
過去一年參觀南院的次數	Pearson	.419**	.124*	.124*	1	.422**	.017	.084	.044
	顯著性	<.001	.042	.042		<.001	.782	.170	.472
過去一年參觀其他館所次數	Pearson	.116	.095	.169**	.422**	1	-.099	.190**	.272**
	顯著性	.055	.117	.005	<.001		.587	.002	<.001
整體評價	Pearson	-.078	-0.70	.073	.017	-.033	1	.134*	-.106
	顯著性	.202	.248	.229	.782	.587		.027	.080
喜歡展覽哪個部分	Pearson	-.014	.031	.127*	.084	.190**	.134*	1	.418**
	顯著性	.815	.613	.036	.170	.002	.027		<.001
展覽建議	Pearson	-.021	.008	.085	.044	.272**	-.106	.418**	1
	顯著性	.728	.895	.163	.472	<.001	.080	<.001	

** 相關性在 0.01 層級上顯著（雙尾），以藍底色標示。
* 相關性在 0.05 層級上顯著（雙尾），以淺藍底色標示。

注釋

[1] 李斐瑩，1999。觀眾研究與二十一世紀博物館，美育，109:20-26。
[2] 國立故宮博物院南部院區網站展覽資訊，檢自：https://reurl.cc/pMYkWd（瀏覽日期：2022 年 7 月 21 日）。
[3] 資料來源：國立故宮博物院南部院區 2021 年人流統計資料。
[4] 參見中華民國博物館學會網站，檢自：https://reurl.cc/0XWr26（瀏覽日期：2022 年 7 月 22 日）。
[5] Chenjou，2020。打造一個 21 世紀的博物館：專訪國立故宮博物院長吳密察，Verse。檢自：https://reurl.cc/oQYaeV（瀏覽日期：2022 年 7 月 22 日）。

大館小室：
隱身美術館裡的專門圖書室

湛文甫／臺南市美術館研究典藏部專員

博物館內有各種標準配置的開放區域及公共空間，展覽廳可能是大多數觀眾參觀博物館時最常停留的區域，或許有時候會不小心發現隱身於館內的圖書室，究竟已經有眾多服務的博物館為何還會劃分獨立區域，並設置一座專門圖書室呢？

英國博物館學者 Timothy Ambrose 在《新博物館管理》[1]（Managing new museums: a guide to good practice）書中說道：「博物館不論大小均須成立圖書室來支援日常工作，規模視博物館大小或特殊興趣而定……掌握博物館工作的新知至為必要，經常閱讀資料為學習工作新發展和新觀念最為有效的方法。」Ambrose 以地方型新設立的中、小行博物館做為建議的出發點，懇切的說明營運實務上，從業人員在面對接踵而來的各式挑戰，像是陷入泥濘感到舉步維艱。即使網路資料是如此容易搜尋取得，但比起手邊握有一些研究資料、工作手冊或是最新的報導新知，這些經過校對編輯的書本手冊，讓從業人員擁有獲得處方箋的踏實感，可以更加有效的找出面對疑難雜症的應對方法，在諾大的博物館裡擁有一座特別的專門圖書室，它互許有機會把我們封閉已久的思考迴路另闢蹊徑。

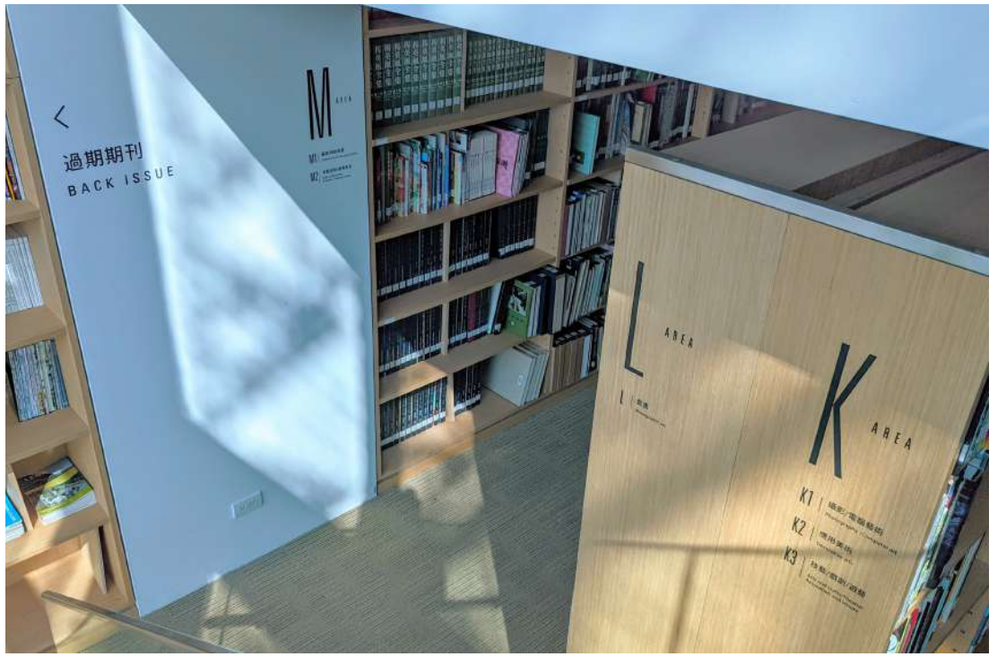
博物館還是圖書館？它們很斜槓

博物館與圖書館皆是以永久設立並對外開放為使命的機構，國際博物館學會（International Council of Museums, ICOM）也曾經一度將圖書館納入博物館的行列。美國博物館與圖書館服務處（Institute of Museum and Library Services, IMLS）[2] 是一致力於發展美國博物館、圖書館及相關機構補助、研究及政策的政府機構；在 IMLS 自今年到 2026 年的策略計畫指出博物館及圖書館在終身學習、社會參與、典藏管理近用、公眾服務等面向皆發揮重要的機構特性，博物館與圖書館被大眾期望持續交流並互相幫助。

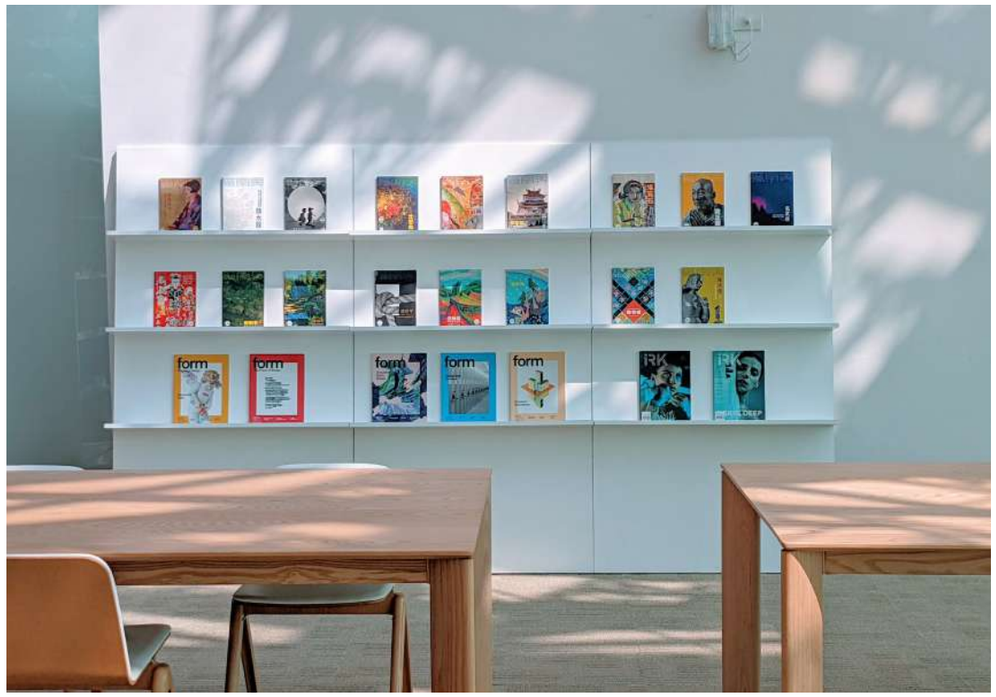
參考圖書館的圖書基本大綱將圖書分成 10 類，博物館學（Museology）與圖書資訊學總論（Library and information science: general）兩者同屬《中文圖書分類法》第一大分類總類（Generalities），總類圖書包含國學、目錄學、圖書館資訊學及無法分割至單一類別的圖書，涵蓋內容相當包羅萬象。觀察教育部大專校院校務資訊公開平台[3]，新聞學及圖書資訊學門圖書館、資訊及檔案研究學類，所授予的課程及資格涵蓋圖書館研究及博物館學，正因為這兩種機構同時肩負文化延續的使命，可以見到他們在學理及學科上的類別緊密關係，另一方面我們常常可以遇見博物館內設置圖書空間，也可以看到圖書館內規劃展演空間，並引入藝術作品不定期舉辦特別展覽。

當然，博物館與圖書館還能以使用者做為明顯的區別[4]，博物館的觀眾需求落差非常大，圖書館的讀者則是有明確的閱讀需求；環境控制方面博物館內的環境溫度、溼度、照度傾向以文物及作品為主，圖書館館藏以兼具書籍存放及開架展示，溫度及照度以人體舒適為主。博物館與圖書館在服務的目地界定是相當清晰，在部分服務又有些重疊，它們同時是文化建設的重要指標，

臺南市美術館圖書資源中心 4 樓中文藝術圖書（攝影／湛文甫）



臺南市美術館圖書資源中心 4 樓中文藝術期刊（攝影／湛文甫）



臺南市美術館圖書資源中心 5 樓開架展示書區（攝影／湛文甫）

臺南市美術館圖書資源中心 5 樓外文藝術圖書（攝影／湛文甫）

又像是斜槓族[5]（Slash）有多重身分，在臺灣我們可以期待美術館及圖書館雙位一體的臺中綠美圖（Taichung Green Muscumbrary）即將誕生，嶄新的服務樣貌值得我們等待。

專門圖書館與它們的產地

觀察臺灣的《圖書館法》依照圖書館的服務對象界定 5 種圖書館類別，分別是：國家圖書館、公共圖書館、大專校院圖書、中小學圖書館及專門圖書館；臺灣《博物館法》界定的博物館類別則以公立及私立分成 2 類，在文化部博物館之島博物館的類別有 5 類，而在中華民國博物館學會博物館名錄[6]中，博物館則劃分成 18 種類別，博物館的主題類別透過典藏體系的建立、展示主題的區分更加收斂聚焦。

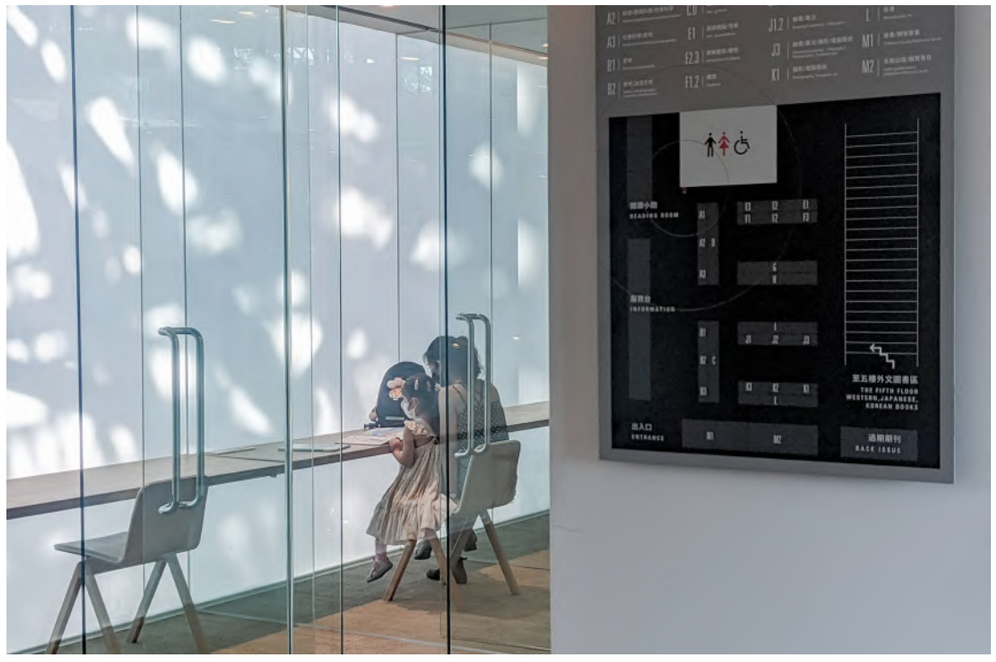
博物館依照自己的典藏文物類型、展示主題設置對應的圖書室，這樣類型的圖書室完全符合專門圖書館的設立宗旨；專門圖書館的館藏是必須有某種特定的主題或是類型，服務對象主要為設立專門圖書館的機關、團體、法人等內部人員或特定人士，但大部分博物館的專門圖書室還是保有公共性，敞開大門鼓勵一般大眾前來使用。以博物館自身類別量身設置的專門圖書室，系統性做出特定類別的選擇或是主題的規劃進而蒐藏相關圖書、期刊及非書資料，可以說是一個非常挑食的圖書館，但也因此大大滿足喜愛某種閱聽類別的觀眾（讀者）胃口。博物館專門圖書室所藏書籍資料，可能經過博物館從業人員針對他們在實務及理論所感興趣或是解決問題所需而被篩選納入。鮮明的圖書類別主題，吸引同溫層讀者專程特地前來博物館專門圖書室，當然最完整的博物館自有出版品也有機會一覽無遺，專門圖書室與它們所身處的博物館無疑是親密無間的。

美術館裡的專門圖書室

國家圖書館長年根據臺灣公共圖書館讀者借閱紀錄資料加以統計分析，彙整編輯年度《110 年臺灣閱讀風貌及全民閱讀力年度報告》[7]，藉此可以瞭解國內讀者的閱讀脈動，最新一期 2021 年報告指出，圖書借閱數量最多的前三名圖書類別依序為：語言文學類 3,319 萬冊（包含語言學、文學及新聞學等）、應用科學類 828 萬冊（包含醫藥、農業、礦冶、工程、化工、製造、家政、商業、商學等）、藝術類 715 萬冊（包含音樂、美術、攝影、影劇、書法、遊藝及休閒活動等）。

藉由臺灣公共圖書館讀者借閱前 3 名類別紀錄，對應中華民國博物館學會的博物館名錄類別，初步可以發現在臺灣藝術類別的博物館相對較多；進一步觀察公立美術館皆設置藝術專門圖書室，由南至北分別為高雄市立美術館藝術研究室、臺南市美術館圖書資源中心、嘉義市立美術館圖書室、國立臺灣美術館資料中心、桃園市立美術館藝術圖書專區以及臺北市立美術館圖書文獻中心。美術館裡的專門圖書室雖大多以內閱為主，或許與藝術書籍的發行數量、開本尺度、特殊裝幀以及獨立出版等特性有關，但也不失成為藝術書籍愛好者的另一個秘境。

獨立的閱讀小間享受個人的閱讀時光。（攝影／湛文甫）



讓親子共讀成為深刻的美好記憶。（攝影／湛文甫）

歡迎蒞臨：臺南市美術館圖書資源中心

位處臺南市美術館 2 館的圖書資源中心，原屬行政區域並且僅供內部同仁使用，2018 年臺南市美術館開館之際考量美術館的公共特性，逐步定位為以蒐藏臺灣美術或臺南美術發展有關，且屬中文圖書分類法藝術類目之國內外出版品的藝術專門圖書室，並於 2019 年 8 月對外開放。館藏初期透過與國立歷史博物館的館際合作獲贈藝術類圖書近期特色館藏則有書畫家姜一涵教授贈書，以及臺南旅日油畫家沈哲哉先生日文美術畫冊贈書，近期還有臺南藝術大學藝術史學系林素幸教授及各界藝術家贈書，並積極與他館進行圖書交換與索贈，截止至 2022 年 9 月已完成圖書編目逾 9,800 冊。

結語

隱身美術館裡的專門圖書室，他們的名稱常與所屬館舍作出區別，改以「中心、室、間、區」等名稱作為命名，可顯現空間規模小於「館」並附屬其中。專門圖書室館藏書籍特色正回應它的所屬館舍，典藏政策體系也可以同步落實在專門圖書室的蒐藏策略，美術館裡的藝術專門圖書室更是一種博物館與圖書館的具體合作，建立特色館藏能夠服務喜愛特定類別的讀者，也滿足藝術類博物館觀眾的需求，美術館專門圖書室成為藝術愛好者重要的「小室」。

注釋

[1] 參看自 Timothy Ambrose，桂雅文譯，2001。新博物館管理，頁：124。

[2] IMLS Mission & Strategic Plan，檢自：www.imls.gov/about/mission（瀏覽日期：2022 年 5 月 28 日）。

[3] 教育部大專院校校務資訊公開平台，檢自：udb.moc.edu.tw/ISCED/032（瀏覽日期：2022 年 5 月 28 日）。

[4] 參考自李明珠，2005。博物館、圖書館之同異與教學之道。博物館與圖書館的對話研討會論文集，頁：31-70。

[5] 斜槓青年（Slash）源自於作家 Marci Albohe 對於青年有多重職業身份的稱呼。檢自：managertoday.com.tw/articles/view/56911（瀏覽日期：2022 年 5 月 28 日）。

[6] 中華民國博物館學會博物館名錄，檢自：www.cam.org.tw/museumsintaiwan（瀏覽日期：2022 年 5 月 28 日）。

[7] 國家圖書館，2022。110 年臺灣閱讀風貌及全民閱讀力年度報告。檢自：www.ncl.edu.tw/periodicallist1_305.html（瀏覽日期：2022 年 5 月 28 日）。

疫情下的臺南市美術館場地租借：以「2021 新世代青年城市論壇—青年領袖高峰會」為例

鄭雅云／臺南市美術館資源開發部組員

根據博物館實務（museum practice）專刊報導（museum association, 2014），場地租借是博物館最本少利多的生財工具[1]。對外開放租借美術館室內、外場地及設施，筆者認為它能「創造豐盛」，讓不同專業領域工作者共同合作，實現「共好與共贏」，並從累積的經驗中，開發更多的可能。

2020 年初嚴重特殊傳染性肺炎（COVID-19）迅速擴散，引發了全球大流行疫情，截至 2022 年 5 月，全球已累計報告逾 5.19 億例確診個案。聯合國教科文組織（UNESCO）於 2020 年 5 月發表的報告中指出，全世界大約有 90% 的博物館因疫情而閉館，超過 10% 的博物館可能從此不再開放[2]。在此情境下，場地出租作為博物館重要財務支柱及擴大社會參與的平台，受到了怎樣的衝擊？又該如何因應？

受疫情影響，臺南市美術館（以下簡稱南美館）2021 年售票張數較 2020 年減少 21.45%，但場地租借收入卻逆勢年成長 212%，增加超過 122 萬元。如此「報復性」激增的數字顯示，除了遞延效應外，疫情似乎為博物館的場地租借業務帶來了新的市場動能與需求。像是去年 12 月 18 至 19 日所舉辦的「2021 新世代青年城市論壇—青年領袖高峰會」，民眾參與異常熱絡。根據主辦單位青年共創發展協會統計，本次活動共有 21 所學校、274 位青年領袖、19 位政界業界人士參與、總參訪人次超過 6,000 人。活動內容包含了 40 個五新領域主題[3]、32 組表演團體，活動亮點結合文化科技 XR（延展實境）互動體驗、Metaverse 解密元宇宙等。該活動租用了南美館的跨域展演廳、露天廣場及戶外大榕樹區，從室內延伸到戶外，充分利用了南美館場地類型多樣、廣闊的特性，尤其舒適通透的戶外空間，在疫情期間使民眾有更高的參訪意願。

今年是南美館營運滿三周年，作為全臺首座行政法人美術館，館所經費除了來自政府循預算程序補助撥款，更重要的收入即為自籌款。自籌款收入的來源包含了入館門票、停車場收費、委外商店權利金、文創商品開發販售、異業合作、私人及企業贊助、圖像授權、商業拍攝，以及筆者的核心業務「場地租借」等。然而在動盪時代下，行政法人要避免落入商業經營的單一化思維[4]，任務艱鉅。

筆者認為，場地租借是博物館與民間資源活力接軌的一扇大門，每一個場地租借個案，都讓博物館的社會關係網絡向外拓展，良好的互動經驗可催生更多合作交流機會，進而帶動各項收益的全面提升。

南美館在疫情閉館期間，秉持文化近用概念，快速建置完成遠端「租借服務」線上申請系統，大幅簡化民眾借用場地的申請流程。每個空間皆可於線上察看其租借行事曆，實景照片介紹，免除了場勘接觸的風險。其具體成效是讓外縣市單位租借場地的意願大幅提升，如前述青年論壇活動的主辦單位即是位在臺北市。從南美館 2021 年的場租業務推動經驗，我們觀察到了外部因素的改變：雖然疫情大大影響了相關服務業的市況，博物館空間場域的優勢卻相對被凸顯，人們更

（攝影／青年共創發展協會）

（攝影／青年共創發展協會）

（上左右、下左攝影／青年共創發展協會；下右攝影／鄭雅云）

（上下攝影／青年共創發展協會）

願意在寬廣的室內、外空間從容移動，美學氛圍對於過度緊繃的公共衛生疑懼感，似乎也產生了些許緩解的效果。於此同時，如能輔以內部機制的強化，如增加網路平台，擴大市場接觸與社群媒體露出，將每個租用場地的客戶視為合作夥伴，而非只是搖錢樹，當後疫情時刻來臨，也許危機就是轉機。

注釋

[1] 黃心蓉，2021。臂距之外：行政法人博物館的觀察。臺北：典藏藝術家庭。

[2] UNESCO, 2020. UNESCO Report on Museums around the World in the Face of COVID-19, p.4. Retrieved October 8, 2022 from https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530

[3] 指新創藝、新媒體、新科技、新教育、新創業五新領域。

[4] 林曼麗、張瑜倩、陳彥伶、邱君妮，2022。博物館／美術館的未來性：行政法人制度研究。臺北：典藏藝術家庭。

好書推薦

博物館／美術館的未來性：行政法人制度研究

作者　林曼麗總監修、著；張瑜倩、陳彥伶、邱君妮著
出版社　典藏藝術家庭

在將博物館政策視為國家文化政策基石的理念下，長期關注國內博物館／美術館事業的發展，當體察到國內近年來頻繁發生的博物館／美術館擴建與新建計畫，以及博物館／美術館積極轉型或選擇法人化的這兩股趨勢，將可能成為臺灣博物館未來發展上的重要轉折之際，林曼麗深覺國內的相關討論仍受限於對博物館／美術館法人制度認識的不足，進而起心投入本書的規劃。

相較於臺灣，英國、法國及日本在法人制度與其應用於博物館／美術館組織營運上，均已有相當的時間投入與具體實踐，本書即以英、法、日三國為對象，邀集張瑜倩、陳彥伶、邱君妮三位學者分別爬梳它們在世界趨勢的變化和國家政策的變革中，博物館／美術館法人制度的演進與變遷，並探討整理其相關法規的制定與執行，更加以案例分析的方式，深入剖析不同樣態的博物館／美術館在營運管理上的績效與利弊得失。與此同時，林曼麗也在本書的總論中，縝密且深刻地論述了其對全球博物館／美術館發展趨勢的觀察，以及英、法、日三國制度設計的獨到之處，並且提示出臺灣在相關制度的設計上尤須關注與思考的各種面向。

期待藉由這項為回應臺灣當下需要所創生的專著，能有助於臺灣博物館／美術館事業迎向 21 世紀的挑戰。

地味手帖 NO.12 鄉村博物館：尋找我們是誰的方法

作者　地味手帖編輯部
出版社　裏路

走訪各地鄉鎮時，稍留心，會發現有著各式文物館、紀念館、文化館、故事館……鋪蓋著灰塵和歲月痕跡的指標招牌，指引著過去的地方文化經驗。數量之頻密，讓人不由得好奇這些館舍由誰經營？誰會來參觀？又為何各地都能看見鄉鎮型館舍？

藉由這些提問，我們邀請到長期參與宜蘭社區發展的陳育貞、國立臺北藝術大學文化資源學院院長林承緯，和專司博物館學與文化政策的林玟伶，以文資、社區和博物館三方視角對談，談鄉村博物館的脈絡由來、現況和參與經驗，瞭解到各地在 1980 至 1990 年代社會風氣及社區營造趨勢下而啟的本土文化追尋，至 2000 年後地方文化館政策導引，鄉村博物館整體發展輪廓逐漸露出。

本刊依此為基礎，實地拜訪宜蘭二結穀倉稻農文化館和大二結紙文化館，瞭解經營者大二結文化基金會近 30 年來深厚的社區能量；雲林的博物館與地方文化館運籌團隊，扮演多點溝通和推動平台，帶動地方眾多文化館的活力；近年來極受矚目的「大溪木藝生態博物館」，將長久以來的社造能量，逐步引導至生態博物館的路徑。三種地方案例，展現出由一群人、一個團隊和一個館舍而出發的起點，如何展開多點串聯、人地相連的豐沛經驗。

另藉由各路博物館人、策展者和插畫家的分享，從紙上飛躍至金門、馬祖、花蓮、臺東、臺南、屏東等，以及日本和摩洛哥的地方館舍，從中可看見在地人如何透過博物館方法，召喚出一段段產業、生態、工藝、族群、歷史等記憶，逐步拼湊出「自己是誰」的完整樣貌。

the
NEWSLETTER
of Chinese Association of Museums

創會理事長　秦孝儀
顧問　黃光男　林柏亭　林曼麗　張譽騰
理事長　蕭宗煌
副理事長　洪世佑　陳國寧
常務理事　王長華　吳淑英　徐孝德　賴瑛瑛
理事　如　常　李莎莉　辛治寧　林秋芳
林詠能　陳春蘭　陳訓祥　陳碧琳
曾信傑　游冉琪　劉惠媛　賴維鈞
謝佩霓　羅欣怡
常務監事　劉德祥
監事　何金樑　吳秀慈　岩素芬　林威城
徐天福　蕭淑貞
秘書長　黃星達
執行秘書　王郁品　陳柔遠　盧玟希

發行人　蕭宗煌
編輯委員會　王長華　李莎莉　林仲一　劉惠媛
總編輯　黃星達
編輯　潘欣怡
指導單位　文化部
發行　中華民國博物館學會
地址　100 臺北市中正區館前路 71 號 5 樓
（國立臺灣博物館行政大樓）
電話　(02)23822699 ext. 5354
電子信箱　camnewsletter.edit@gmail.com
網站　www.cam.org.tw
臉書　facebook.com/camorgtw
設計排版　叁拾設計
印刷　飛燕印刷有限公司

中華民國博物館學會
Chinese Association of Museums
文化部
MINISTRY OF CULTURE
ISSN:2222-308-8