

探討共創的概念與實踐：博物館教育 「最佳實踐準則」工作坊活動紀實

張芸榕*、林潔琪**、林玟伶***

時 間：2023 年 11 月 16 日（四）

地 點：國立臺灣歷史博物館

主講者：Marie-Clarté O'Neill¹

2022 年，國際博物館協會（International Council of Museums, ICOM）於布拉格大會中通過的博物館新定義特別指出：「博物館本於倫理、專業及社群參與的方式運作和溝通，提供教育、愉悅、省思及知識共享之多元體驗。」其中顯示了各種形式的「公眾參與」在博物館逐漸受到重視。博物館勢必得放下以專業知識為尊的身段走近觀眾，以近用性與包容性為目標與社會產生連結，發展社群參與的博物館，與觀眾共同創造與學習。

然而在實踐的道路上，仍有諸多挑戰，包含落入象徵性參與的陷阱、參與中不同角色間的權力角力、倫理議題、組織文化轉變不易以及參與成效難以評量等問題（林玟伶，2021：52）。為此，中華民國博物館學會教育委員會、友

* 輔仁大學博物館學研究所碩士生

** 國立臺灣歷史博物館公共服務與教育組助理研究員

*** 國立臺灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所助理教授

1 ICOM-CECA 主席、法國國家遺產學院及羅浮宮學院博物館學教授、加拿大蒙特利爾大學副研究員。



圖1 博物館教育「最佳實踐準則」工作坊活動合影

資料來源：陳琳琳攝影。

善平權委員會協同國立臺灣歷史博物館共同辦理「博物館教育『最佳實踐準則』工作坊」，邀請ICOM-CECA主席Marie-Clarté O'Neill教授，以面對最佳實踐（Best Practice），探討博物館變革與社會參與的新契機，期望促進博物館社群的共同進步（圖1）。

新博物館定義下的最佳教育實踐

2012年，ICOM-CECA就將「協作」（collaboration）的概念納入最佳實踐（Best Practice）工具裡，認為「協作」是一個計畫必不可少的要素。2022年新博物館定義中雖未使用「共創」一詞，然而其中「包容性」、「多樣性」及「社群參與」，即意味著為了更兼容多元觀眾，博物館應該採取社群參與的工作方法，達到「共同創造」的目標。

然而博物館為何需要「共創」？O'Neill教授首先以法國龐畢度中心（Centre

Pompidou) 2013年的案例「行動龐畢度」(Centre Pompidou mobile) 開場。法國是中央集權的國家，許多資源都集中在巴黎。爲了去中央化，博物館發起「行動博物館」，將重要典藏帶到各鄉巡迴。透過單一展品呈現主題，珍貴藏品的美麗不在話下，但當地的美術館或相關單位及居民均未受邀參與該展覽的籌備，博物館方甚至將觀眾預設爲不懂藝術的群眾。博物館以知識傳遞者的角色自居顯然無法與當地產生任何連結，O'Neill教授藉此點出博物館最爲人詬病之處：「我們最懂(最專業)」——博物館本位的態度，並帶領與會嘉賓反思何謂「共創」？如何「共創」？



圖2 ICOM-CECA主席Marie-Clarté O'Neill教授以「共創」為主題進行分享

資料來源：陳琳琳攝影。

什麼是共創？

O'Neill教授援引國內外不同案例，探究「協作」(collaboration)、「共創」(co-creation)、「參與」(participation)等不同程度的社群參與(圖2)。在商業界，共同創造指的是企業允許消費者提出想法、設計或內容的任何模式，O'Neill教授借鏡商業的定義說明：「共創即是讓終端的使用者扮演主動積極的角色，且是持續的過程。」例如：法國羅浮宮邀請青少年共同策展並

作為導覽員，共同製作展覽與導覽內容；聖保羅大學考古與民族學博物館邀請薩滿巫師常駐展覽空間，爲其部落的物件現身說法；英國自然歷史博物館開放群眾參與典藏政策；法國抵抗運動史和流放史中心採集民間故事等做法。從博物館內部專家的合作到與外部社群的連結，以上案例顯示「共創」是博物館權力下放、賦權觀眾的過程，博物館爲更兼容多元群體，應採取社群參與的工作

方法。以共同創造為目標，放下博物館本位意識與知識權威的身段，界定觀眾的輪廓，理解其需求，共同發展多元的學習體驗。

博物館在邁向共創之路上的困境與挑戰

就管理與分工層面而言，博物館屬傳統的管理思維，然而「共創」的理念通常需建立在專案管理或是集體智慧的工作模式上，其仰賴團隊之間的水平分工，並擁有開放透明、非正式、相互信任的團隊特質。O'Neill 教授直指陳舊的管理思維和分工模式即是實踐「共創」上最棘手的問題。體制與結構性的改變並非一蹴可幾，但仍有些做法可以依循，O'Neill 教授援引喬治海因（George Hein）提出的建構主義博物館研究，認為廣義而言，觀眾參觀博物館或參加博物館的活動即算是參與。從微觀的角度來看，觀眾在參觀展覽的過程中自我意義建構的過程也是一種共創，藉此勉勵與會人員從可行之處著手，循序漸進，當博物館決策過程從習以為常的由上而下態度開始轉變時，共同創造就已經展開了。下午工作坊延續共創的主題，邀請與會人員以角色扮演的方式進行，先



圖3 小組討論以「博物館共創」為目標，從不同角色的立場進行共同協商

資料來源：陳琳琳攝影。

擬定共創的展覽主題或是計畫，再從產、官、學、研、社等各界領域，考慮每個專業身分和職責，進行不同立場的權力協商（power negotiations），在互動的過程中反思並達成共創學習的目標（圖3）。

在經過一番腦力激盪後，有的組別選擇以「高齡者」作為活動的目標客群來回應臺灣高齡社會的議題；有的心繫在地文化館舍的發展，以楊梅故事園區為主軸，試圖與當地居民、校園共同發展屬於當地的故事；有的組別欲補充戰後勞動史中漁民歷史缺失的部分，邀請漁民及居民共譜展覽（圖4）。成果分享與討論的過程中，反應出博物館在共創之路上的困難與挑戰，幫助與會者透過實際操作釐清共創的本質。除此之外，以上的小組選題還呼應了博物館社群心懷當代社會、觀照多元議題及與之為伍的積極心願。

O'Neill教授從剖析教育、協作與共創三者的定義與關係，並談及如何從博物館專業的視野反思與社群共享的集體智慧。O'Neill教授呼籲，「共創」需要開放的心態、帶著批判性的觀點看待包容性及專業知識，進而具體實踐2022年在布拉格所通過的新博物館定義。



圖4 小組「博物館共創計畫」成果發表

資料來源：陳琳琳攝影。

引用文獻

林玫伶，2021。博眾之間：博物館社群參與實踐的意義、挑戰與評量。博物館與文化，22：49-76。