

文化參與的機會： 以史博館行動博物館為例

The Opportunity of Cultural Participation: The Mobile Museum of the National Museum of History

金凱翔 | 國立歷史博物館
Chin, Kai-Hsiang | National Museum of History

面對 COVID-19 疫情的影響，博物館大多加速了數位應用的進程，積極使用線上展示和虛擬科技促進民眾參與，而在臺灣疫情逐漸再次獲得控制的當下，行動博物館仍期待未來能在安全防疫的情形下，主動積極前往不同鄉鎮，持續朝向文化近用和平權的目標邁進。

前言

2020 年，突如其來的 COVID-19 (Coronavirus Disease-2019, 新型冠狀病毒肺炎) 疫情影響全球各國，截至 2021 年 8 月 9 日，全球達 202,078,433 件確診病例，並已有 4,292,724 件死亡病例¹ (衛福部疾管署, 2021)，產業經濟受到重創，生命健康受到威脅，各國之間不得已設下各種隔離限制防範疫情，而臺灣在 2021 年 5 月也面對疫情爆發的困境，確診人數直線攀升至 3 位數，開始執行從臺北市和新北市擴張到臺灣全島的三級警戒，制定區隔人群的防疫規範，人們才瞭解自由移動的範圍受到限制會是多麼地不自由，而三級警戒佈署的防疫規範在民眾努力配合下起了巨大效用，阻絕了疫情傳染的傳播路徑，民眾逐漸接近解封的希望，回歸那搭捷運出門工作或是上市場買菜，都能安心的平凡幸福。

在世界各地疫情仍無法趨緩，觀光產業受到前所未有的嚴重衝擊，而博物館觀眾大多源自四處旅行的觀光客群體；在跨國觀光客大量減少下，博物館大量關注於提高國內民眾參觀人次和服務內容。除此之外，同時思考如何創造出超越地緣限制的模式，透過在網際網路普及和數位科技的轉型應用，成為博物館延續服務可能性的必要且重要的手段。而博物館實際互動的體驗勢必遭受重大挑戰，無論防疫措施的执行或是人流的管控等，在能維護觀眾身心健康狀態下，該如何將資訊持續推廣給民眾，實體活動和虛擬展示都將成為博物館佈局未來的重要環節。

¹ 衛福部疾管署統計，來源：<https://sites.google.com/cdc.gov.tw/2019ncov/global>

博物館實體與數位的拉鋸

疫情導致眾多產業中未知的龐大挑戰，無論是影響人流遞減或是技術轉型等面向，博物館在這巨大衝擊中，大多先就原有展覽、教育和典藏文物做資源整合，運用各種網路平臺或社群軟體 (Social Media) 建構起傳播的主要媒介，從 Facebook、YouTube、Instagram 到最近盛行的 Podcast，以維持疫情期間民眾無法參觀博物館的記憶熱度和重要訊息的曝光管道，誠如聯合國教科文組織 (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization，簡稱 UNESCO) 針對疫情所歸納出 5 種博物館的數位活動：線上博物館、社交媒體推廣、線上研討會、直播或預錄影片及新體驗形式 (UNESCO, 2020)，博物館積極朝向數位無邊際的方式前進，在實體空間之外探索虛擬世界的可能性。

而博物館數位資源在科技協助的背景下快速發展，期待創造出能不受距離限制的參與方式，但忽略了虛擬世界也有著參與門檻，民眾個人設備建置和網路設施的普及程度，其實限制了民眾的數位參與，加深了數位落差 (digital divide) 以及城鄉差距的程度；根據聯合國兒童基金會 (United

Nations Children's Fund，簡稱 UNICEF) 統計，全球約有 1 億 6,800 萬孩童受到疫情影響無法到校學習，讓貧困或身心狀態等因素加倍影響孩童們 (中央社, 2021)，無法使用數位科技來學習課程的孩童們，未來仍會受限於經濟條件，而影響數位學習的權利。

國立歷史博物館 (後簡稱史博館) 自 2018 年起閉館進行館舍整建工程，館舍並未開放民眾參觀，主要透過館所合作展覽、教育活動和文化創意多元推廣等方式，無論是數位線上資源或是館外合作、館外巡迴實體活動籌辦等方式，不間斷地與民眾交流互動，持續將史博館重要的文化資訊推廣給社會大眾。另外，史博館有個經營多年的教育推廣機制——行動博物館，也沒有因此停下腳步，直至 2020 年，已在臺灣各鄉鎮持續巡迴 20 年：2020 年於臺南展出 9 個地點，服務 14,773 人次；宜蘭展出 8 個地點，服務 16,059 人次；2019 年於桃園展出 12 個地點，服務 32,622 人次；南投展出 12 個地點，服務 31,589 人次，提供各地民眾文化參與的機會，成為史博館與臺灣不同區域生活的民眾交流的重要方式之一。

史博館行動博物館：20 年的堅持

行動博物館機制作為博物館外移到不同地區巡迴展覽的特殊方式，積極參與不同地區民眾生活，提升區域民眾文化參與的機會；而行動博物館多點移動的模式，早期大多建立在貨櫃車體改裝成展覽呈現的載體，透過聯合國非洲巡迴的行動博物館形制，作為參考樣板延伸發展出的展演模式 (西野嘉章, 2016)，而臺灣的國立臺灣科學教育館、國立自

然科學博物館、國立歷史博物館到國立臺灣文學館 (林寬裕、李慶華, 2018)，都選擇使用貨櫃車體改裝的模式巡迴展出，多年在各館持續嘗試和實踐不同移動的方式，多數館舍選擇將展示物件及展示概念摺疊且濃縮，改採小型巴士或行李箱形式設計規劃，避免龐大貨櫃車體限制巡迴地點的選擇，來提高偏鄉服務的參與機會。

史博館推動行動博物館巡迴 20 多年，為了能夠提供展覽觀看的完整性以及搭載數位科技機具的空間，始終以大型貨櫃車體前往臺灣不同區域服務；秉持著將服務送上門的文化近用理念，推廣史博館館藏文物的重要任務，由「酷獸來了：真實與想像的奇幻體驗」和「鈔跑抵家：見錢眼開的五感體驗」兩輛行動博物館車負責造訪臺灣各地，承載兩種館藏文物脈絡，以深入淺出的語句講述故事。以下簡單敘述兩輛行動博物館分別承載的內容：



「酷獸來了」臺南巡迴展出

(一) 「酷獸來了：真實與想像的奇幻體驗」分為 8 個部分，史博館首次嘗試大量使用數位科技和館藏文物的互動方式，希望透過真實和想像之間對照呼應，深化參觀者認識臺灣動物中的文化內涵。另外，秉持文化近用的精神，將數位科技帶入鄉鎮與民眾創造多元的互動經驗。各分區展示內容敘述如下：

1

酷獸再現：3D 列印再現了史博館 3 件珍貴文物——綠釉陶牛、參彩馬及獸形器座，配合描述 3D 列印技術和文物的解說影片，不僅概念傳遞方式新穎，亦可減少典藏文物的損傷。



「酷獸來了」互動機具 (史博館教育推廣組 攝)

2

生活於日常、遨遊於想像——動物的牠與祂：以不同材質館藏連結日常真實的動物（老虎、烏龜或是鹿），藉此介紹相關的諺語和象徵意義，延伸介紹臺灣在地動物的特性、習性和所處環境。另一方面也連結到想像中的動物形象（麒麟、龍和鳳凰），從中發掘和真實動物不同的地方，以及了解當時人們對生命的追求與期待的想像。

3

歡樂學習 KIOSK（互動式多媒體資訊站）互動區：藉由 KIOSK 數位科技轉化館藏文物資訊，用輕鬆學習、快樂遊玩的遊戲方式帶起興趣產生互動。

4

巧拼動物園——想像力是一種超能力：透過觀察、簡化及再思考，從幾何形狀的分割與集合發揮創意和無限想像力，挑戰動物外型的七巧板遊戲。

5

字由字在——形的想像·字的創造：從圖畫演進為文字的象形文字，體現對於真實生活的實際觀察，不乏屬於動物的各種文字，充滿古人的想像力和創造力，設置環保且減少髒汙上手的沾水毛筆，透過書寫動作展現不同凡響的想像世界。

6

魔鏡魔鏡潮酷獸：將互動螢幕對準 3D 列印的館藏文物，透過 AR 擴增實境（Augmented Reality）技術來展現文物不同角度的面貌和細節，產生自主操作的樂趣與互動體驗。

7

「我是主角」體感互動區：設置原先僅能於博物館場域中體驗到的體感互動數位機具，結合文物互動動畫影像的 3 種小遊戲，讓不同地方的民眾也能體驗不同的數位科技應用手段。

8

拓印帶回家：將史博館四神獸屋瓦文物作成拓印機具，分別藏在車上不同地點，滿足民眾集印紀念以及尋寶探險的感受，同時帶動了解史博館較少為人知的文物內涵。

(二)「鈔跑抵家：見錢眼開的五感體驗」分為 8 個部分，讓參觀者透過多感體驗的方式，認識日常生活使用的鈔券內涵和文化歷史的小故事，從中思考和發掘人們藉貨幣彼此交換、交易和交流的故事。了解自己價值觀的形成過程，並思考如何做到友善生活的價值建立。各分區展示內容敘述如下：

1

鈔券大觀園猜一猜：觀察不同國家的鈔券，從中體會不同國家的設計風格、配色、歷史文化和自然景觀的差別，嘗試去思考鈔券設計的意義。

2

圖像的奧秘——券幣設計不簡單：藉由新臺幣的鈔券設計，如防偽設計和鈔券細節，看見那些與臺灣文化相關設計內容，又分別代表臺灣那些不同的價值。

3

動手做鈔幣——鈔票設計師：鈔票是國家的名片，國家如何透過鈔票傳遞國家的歷史、文化和故事，同時讓觀眾透過自己的創意設計自己的鈔票。



小朋友觀察不同國家鈔票的差異
(史博館教育推廣組 攝)

4

史博館的古錢包：史博館因豐富多元的錢幣文物，被稱為最有錢的博物館，藉由錢幣文物的實際觀賞，認識錢幣歷史的發展、多元的形制和高深的工藝技術。

5

我們的貨幣——讓你和我一起共好：貨幣本身具有「交換、交易、交流」的目的，史博館與國立臺北藝術大學合作推出「策展思維的美感教育——史博館行動博物館為場域」，討論在交易的主要功能之外，人們如何善用貨幣交換和交流的特性。



「鈔跑商店」透過互動傳達友善概念

史博館藉由行動博物館，建立起館藏文物兩種文化脈絡和價值觀念，以通貨類及動物類館藏文物貼近民眾生活，能在造訪不同鄉鎮時都穩定產生互動關係，並可提高參觀者好奇心和資訊接收程度，甚至拓展史博館的品牌形象。在行動博物館展覽之外，另外因應不同展出地點辦理教育活動與民眾互動，如2020年於宜蘭縣大同鄉辦理了「鈔跑勁好行大同泰雅出任務」²、臺南市佳里區辦理「酷獸蕭壠

6

價值的天秤：貨幣用來交換和交易的價值特性，但貨幣並不是唯一的途徑，也能透過勞動或時間，思考除此之外還能有哪些可作為交換和交易的媒介。

7

鈔跑商店：觀察貨架上的各式各樣商品，從中認識友善環境、友善動物及友善生產者的共好商品，透過思考購買不同的共好商品來支持友善行為的概念。

8

把古今錢幣帶回家：將錢幣文物作成拓印機具，藏在車上不同地點，供民眾滿足集印紀念以及尋寶探險的感受，並同時加深民眾參觀的記憶。

找朋友」³等活動，透過結合區域文化的特色或是在地動物的種類，加深史博館館藏文物與在地文化脈絡的延伸理解，如宜蘭大同鄉透過族語討論交易、交換和交流的概念，從中理解民眾在個人經驗和族群文化之間的不同之處，讓史博館也藉由教育活動瞭解民眾認識土地和博物館的方式，從中創造彼此思考土地和記憶的互動鏈結。

小結：文化平權的努力實踐

行動博物館這些年來持續面臨不同挑戰，從文物選件、數位科技運用、改裝車體老化到防疫控管等等軟硬體層面，努力找尋著持續應對的互動模

式，並藉此反思與評估既有展出方式的適切性和未來可行性。而在每年不同地區巡迴的過程中，擷取到不同地區的民眾對於文化歷史、價值觀或數位科

² 國立歷史博物館教育活動，來源：https://event.culture.tw/NMH/portal/Registration/C0103MAction?useLanguage=tw&actId=00940&request_locale=tw

³ 國立歷史博物館教育活動，來源：https://event.culture.tw/NMH/portal/Registration/C0103MAction?useLanguage=tw&actId=00928&request_locale=tw

技等資訊的珍貴回饋，讓史博館可作為展示內容更新的討論基礎，藉此定期針對說明方式和展示手法重新檢視與調整；舉例來說，「酷獸來了」新增3D列印和體感互動數位技術的機具、「鈔跑抵家」呼應時事趨勢，討論虛擬貨幣和友善價值的概念，都是為了嘗試從互動機制給予民眾不同的多感經驗和多元價值，尤其在今日的博物館展示已不再受限於文物陳列及公開展出物件，而是積極地藉助其他媒材增強並輔助展示的可能性與可及性（耿鳳英，2007），透過多元意見的反饋機制，將原本展示概念持續深化推疊，進一步結合行動博物館移動服務的特性，讓身在臺北的史博館能繼續傳達多元文化的訊息給其他鄉鎮的學童，並在實際參與上能繼續保有不同的體驗或感受。

而博物館在呼應多元文化價值概念的發展過程中，從過往發展從物件為主的觀看角度，轉變成著重於以人為本的感受角度，逐漸重視人群參與和實際體驗的互動關係，期望讓民眾獲得同等的學習機會。文化部文化平權的論述提及：「文化生活是人民的基本權利，國家必須積極確保人民的『文化近用』，不會因為身份、年齡、性別、地域、族群、身心障礙等原因產生落差」，從中可理解平權的意義是降低人民因差異帶來的不平等程度，確保文化近

用的可能，能廣泛去包容多元、接納差異，盡可能提供均等的資源與機會，而行動博物館不斷進行文化移動的理念，正與文化近用的理念相互扣合，成為博物館平衡城鄉差距的節點之一。

身為普及教育資源和多元價值的重要環節之一，又適逢全球疫情動盪的非常時期，博物館需要更加謹慎評估如何保有民眾實體參與的權利，尤其對現在疫情趨於穩定的臺灣來說，逐步放寬三級警戒後的相關限制範圍，博物館在參觀方式上，無論是憑藉預約制來控管人數、或是減少開放樓層空間的作法，還需考慮到避免民眾跨越不同區域遠行的可能性。為了降低人群接觸的影響途徑和風險，若站在文化近用和為民服務的基礎來看，行動博物館仍是博物館重新開放參觀時，降低移動風險且給予民眾進行文化參與的重要形式。在這一波未平一波又起的疫情和數位化浪潮，帶來數不清的未知挑戰和變革，博物館在站穩腳步逐漸邁向轉型的同時，必須立基於推動友善平權和文化近用的永續發展方向之上，反覆檢視參觀經驗建立的方式，在運用數位科技線上參觀或是實體參觀的體驗模式中，尋求科技與體驗兩者間的平衡，以期待能妥善迎接未來的多元挑戰和嶄新思維，讓博物館服務方式持續進化。

參考文獻

- 文化部 (2021年3月13日)。https://www.moc.gov.tw/content_413.html
- 中央社 (2021年3月11日)。https://www.cna.com.tw/news/firstnews/202103100355.aspx
- 中華民國博物館學會 (2021年3月17日)。http://www.cam.org.tw/mobile-museum-explore-a-sustainable-approach-for-museum-management/
- 科技島讀 (2021年3月10日)。少了頭版之後：虛擬世界的分歧，實體世界的失序。https://daodu.tech/12-10-2020-without-front-page-virtual-world-diverge-physical-world-disorder
- 巷子口社會學 (2021年5月5日)。「量」的數位落差，「質」的數位落差，以及由家庭所傳承的數位文化資本。https://twstreetcorner.org/2019/09/24/makuohsun/
- 數位時代 (2021年4月14日)。美術館與博物館因疫情關門、走上雲端，展覽數位化如何還原現場體驗的溫度。https://www.bnext.com.tw/article/58378/art-culture-virtual
- 西野嘉章 (2012)。行動博物館。臺北：藝術家出版社。
- 林寬裕、李慶華 (2018)。行動博物館之探究：以新北市博物館為例。科技博物，22 (4)，5-42。
- 耿鳳英 (2007)。虛與實：新世紀的博物館展示趨勢。博物館學季刊，20 (1)，81-85。
- 郭義復 (2001)。新博物館學的展示觀。博物館學季刊，15 (3)，3-11。