

2023 合作無間：博物館知識與技術的發展與實踐

國際學術研討會會議手冊

Programme of the 2023 Working Together: International Conference on Advancement
and Implementation of Knowledge and techniques in Museums

主辦單位：國立科學工藝博物館、國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所、國立成功大學博物館、國立中山大學藝術管理與創業研究所、正修科技大學亞太文化資產保存修復新創科技研究中心、文藻外語大學傳播藝術系/創意藝術產業研究所碩士在職專班、國立臺灣史前文化博物館、國家科學及技術委員會科技社會傳播學門、中華民國博物館學會、中華民國博物館學會暨藏品安全與維護委員會、中華民國博物館學會暨博物館管理委員會、中華民國博物館學會暨專業人才培訓委員會



目錄 Contents

2023 合作無間：博物館知識與技術的發展與實踐 研討會議程	i
2023 Working Together: International Conference on Advancement and Implementation of Knowledge and techniques in Museums Agenda	ix
112 年國家科學及技術委員會「科技、社會與傳播」學門成果發表會	xx
2023 合作無間：博物館知識與技術的發展與實踐 議事規則	xxx

-----10/05-----

專題演講

場地 (S105)

專題演講 (一) 講者簡介	1
The museum concept in transition – What if museums were invented today? Kimmo Levä 基莫·萊瓦	2

博物館學 (一)

場地 A (S105)

時尚·設計與博物館的跨域研究

耿鳳英 Feng-Ying Ken	21
技術性藝術史的實踐與應用：以奇美博物館的《窺物誌：那些藏品沒有說出口的事》與《聖母子》展覽為例 徐鈺涵 ¹ 、林佳慧 ² 、葉書含 ³ 、李文元 ⁴ 、劉于瑄 ⁵ 、趙孝軒 ⁶ Yu Han Hsu ¹ , Chia Hui Lin ² , Shu Han Yeh ³ , Wen Yuan Lee ⁴ , Yu Hsuan Liu ⁵ , Hsiao Hsuan Chao ⁶	22
宗族如何記憶：以宗祠作為博物館的初探討論 戴正倫 ¹ 、邱秀英 ² 、李萍 ³ Cheng-Lun Dai ¹ , Hsiu-Ying Chiu ² , Ping Lee ³	24

社區、社群、平權 (一)

場地 B (S203)

桃園市移民博物館案例解析

張譽騰 Yui-Tan Chang	25
以社群經營驅動許世賢博士紀念館之文化引力 黃琴雅 ¹ 、黃世輝 ² Chin-Ya Huang ¹ , Shyh-Huei Hwang ²	26
以聯合策展作為原住民族文化館館員專業發展與協力的方法：「我們群祭啦：中區原住民族文化館聯合特展」的案例 張瀛之 Ying-Chih Chang	27



典藏、維護 (一)

場地 C (S204)

以利害關係人觀點探究文化遺產作為博物館—高雄大樹區「臺灣鳳梨工場」個案研究

林芷筠 Zhi-Yun Lin.....28

利用數位科技精準辨識老照片及提升再利用性：以高雄醫學大學校史暨醫學人文館為例

潘彥婷¹、謝東穎²、李惠珠³

Yen-Ting Pan¹, Dong-Ying Hsieh², Hui-Chu Lee³.....29

一位原住民文物館館員的藏品敘事：考掘獅子鄉「外麻里巴 tjuljasua lja sulunung 家屋壁板」

何鳳美 Nuai Giring.....30

展示 (一)

場地 D (S205)

推動地方產業社群參與的展示策略—大溪木家具館的個案探討

林婉綺 Wan-Chi Lin.....31

博物館與公共領域的距離：一個社會議題展覽的分析

黃旭 Hsu Huang.....32

新手的國際展速成包：以臺日「臺灣租書店與漫畫的奇幻旅程」國際展為例

黃悠詩 Yu-Shih Huang.....33

專題演講

場地 (S105)

專題演講 (二) 講者簡介.....34

What's the Object? Contemporary Collecting at the Museum of London

Beatrice Behlen 碧翠斯·貝倫.....35

教育、詮釋 (一)

場地 A (S105)

自省或自我憐憫？從日本兩座戰爭展示館談博物館對衝突的論述與表態

劉聞宜 Wen-Yi Liu.....55

多元共創的博物館體驗：以博物館資源箱發展館內遊程行動研究

湯貴姍 Kuei-Shan Tang.....56

博物館對於原住民族青年在文化傳承的影響——以史前館《原住民族青年藝術節》為例

黃加嘉 Chai-Chai Huang.....57



數位、資訊 (一)

場地 B (S203)

- 3D 建模與列印於博物館展示友善平權與雙視版製作之應用：以國立臺灣史前文化博物館為例**
葉長庚 Chang-keng Yeh.....58
- 臺灣博物館面對數位轉型與數位職能發展策略初探**
林軒毅¹、陳韋利² Hsuan-Yi Lin¹, Wei-Li Chen².....59
- 數字技術與中國傳統繪畫：通過“金陵圖數字藝術展”探索博物館的臨場感體驗**
朱軼 Zhu Yi60

管理、行銷 (一)

場地 C (S204)

- 行政法人行不行？我國美術館治理制度探究**
曾信傑 Shin-Chieh Tzeng61
- 小型博物館的治理實踐：三館案例解析**
桂雅文 Aven Kuei63

觀眾研究 (一)

場地 D (S205)

- 古蹟探祕：「勸業銀行舊廈古蹟修復常設展」展示更新策略與觀眾留言分析**
林琮穎¹、高郁煊² Tsung-Ying Lin¹, Yu-Hsuan Kao²64
- 玩樂或學習？：探討博物館家庭觀眾對展示之對話、花費時間與互動關係——以國立故宮博物院南部院區兒童創意中心為例**
毛羽純 Yu-Chun Mao.....65
- 數位科技在博物館與藝文館舍的應用：智慧辨識人流系統的案例研究**
張雅淨 Ya-Ching Chang.....66

典藏、維護 (二)

場地 A (S105)

- 記憶仍舊流轉：老戲院的戲院史書寫與物件詮釋**
洪靖翔 Ching-Siang Hung67
- 解構與重構的典藏技術——以臺文館期刊類藏品權利盤點為例**
林巧湄¹、邱歆² Chiao-Mei Lin¹, Hsin Chiu²68
- 博物館當代蒐藏政策內涵探析：國立臺灣歷史博物館與英國倫敦博物館的比較**
顏上晴 Shang-Ching Yeh69



展示 (二)

場地 B (S203)

美術館的傷慟展示策略——以 VR 電影《無法離開的人》及其同名展覽為例 陳曼均 Man-Chun Chen.....	71
博物館展示永續策略探析—以「無界∞鏡相：第 6+7 屆科學攝影特展」為例 夏婕安 Jie-An Hsia.....	72
博物館展示遊戲化元素的設計策略 李建勳 Chien-Hsun Li.....	73

教育、詮釋 (二)

場地 C (S204)

如何收藏與再現歷史記憶為市民共有—談「戰祭 1884」史詩劇演出與後續展示 利用 陳柏升 Bo-Shung Chen.....	74
地方與文學的互涉：地方博物館的實踐行動 黃筱雯 Shiao-Wen Huang.....	75
博物館觀眾空間能力對虛擬實境(VR)體驗的影響 林琦峯 ¹ 、王心怡 ² 、張俊彥 ³ 、葉庭光 ⁴ Chi-Feng Lin ¹ , Xin-Yi Wang ² , Chun-Yen Chang ³ , Ting-Kuang Yeh ⁴	76

數位、資訊 (二)

場地 D (S205)

運用 AutoML 實現博物館數據分析的創新實踐 陳奕廷 Yi-Ting Chen.....	78
看國立故宮博物院數位資料庫近用與意義 甘芳瑜 Fang-Yu Kan.....	79
從檢索到探索：使用者友善的博物館線上典藏應用策略 藍萱 Hsuan Lan.....	80

專題演講

場地 (S105)

專題演講講者簡介 [錄影播出 視訊 QA].....	81
數據科學於博物館的應用與實踐 邵漢彬 Hon-Pan Sio.....	82



博物館學 (二)

場地 A (S105)

數位人文視角：數位科技挑戰下的當代博物館

施登騰¹、黃星達² Deng-Teng Shih¹, Sing-Da Huang² 84

未來博物館初探：德國與阿拉伯聯合大公國之旅

林家妤¹、林思如²、張箋晏³、羅偉哲⁴、紀咸仰⁵、林明裕⁶

Chia-Yu Lin¹, En-Ju Lin², Ling-Yen Chang³, Wei-Che Lo⁴, Hsien-Yang Chi⁵, Ming-Yu Lin⁶ 85

Museum knowledge: Resilience and New Perspectives

Yousef Khacho 86

社區、社群、平權 (二)

場地 B (S203)

從日劇《健康又有文化的最低限度生活》為出發——以憲法上文化權利為討論核心

戴凡芹¹、邱康寧² Fan-Chin Tai¹, Kon-Ning Chiu² 87

博物館的本真性：原住民典藏題名之當代詮釋與歷史還原

黃斐新 Fei-Hsin Huang 88

典藏、維護 (三)

場地 C (S204)

保存「客家」：淺談六堆生態博物館的蒐藏

邱秀英 Hsiu-ying Chiu 89

臺灣電視文物的典藏與運用

王蕓瑛 Yun-ying Wang 90

應用裁縫藏品故事於博物館展演與拓展合作

黃振中 Cheng-Chung Huang 91

展示 (三)

場地 D (S205)

以展現標本主體價值的常設展示

陳勇輝 Yung-Hui Chen 92

以 Line@開發展示導覽輔助活動——以沃爾巴克氏菌生物防治特展為例

郭世文¹、莊德馨² Shih-Wen Kuo¹, De-Sin Jhuang² 93

5G 技術在博物館的運用：以國立臺灣史前文化博物館南科考古館「沉浸式互動劇場體驗」為例

翁載富¹、林芳儀² Zai-Fu Weng¹, Fang-Yi Lin² 94



教育、詮釋 (三)

場地 A (S105)

博物館兒童空間的家長行為：國立臺灣美術館個案研究

賴芃儒 Peng-Ru Lai 95

運用快速回顧研究探查新冠疫情期間博物館高齡活動樣態

姜韋彤 Wei-Tung Chiang 96

博物館知識的轉化與傳遞—以國立臺灣史前文化博物館「與土地共舞」繪本為例

戴怡安¹、楊小青²、簡汎傑³

Yi-An Tai¹, Hisao-Chin Yang², Fan-Chieh Chien³ 97

管理、行銷 (二)

場地 B (S203)

觀看古蹟的新視角-擬人角色 IP 的行銷策略

譚秋慧 Chiu-Hui Tan 98

博物館文化資產創意行銷-中山樓建築美學轉化設計思考案例

樓文甯 Wen-Ning Lou 99

從體驗經濟視角探究與博物館劇場的連結

陳沛瑄 Pei-Hsuan Chen 100

觀眾研究 (二)

場地 C (S204)

我國各國立博物館參觀人數變化研究-人口變遷以及疫情影響

陳叔倬 Shu-Juo Chen 101

「太空飛行探索館」觀眾參觀行為探究

李婷珊 Ting-Shan Li 102

臺灣文學館藝文商店觀眾經驗探究

曾硯苓 Yen-Ling Tseng 103

典藏、維護 (四)

場地 A (S105)

桃園古廟光影境象：玻璃底片的修護與保存

羅鴻文¹、吳敏慈²、郭偲鍵³

Hung-Wen Luo¹, Min-Tsz Wu², Ssu-Chieh Kuo³ 104

古蹟碑碣戶外填色用漆之劣化測試

吳漢鐘 Han-Chung Wu 105



畫仙板的機械紙芯材材質影響作品表層之探討-以郭雪湖作品為例

徐妙宏¹、李益成²、戴君珊³

Miao-Hung Shu¹, I-Cheng Li², Chun-Shan Tai³ 106

展示(四)

場地 B (S203)

島嶼生活展示：澎湖生活博物館特展規劃回顧與展望

莊凱証 Kai-Cheng Chuang..... 107

互動科技在博物館展示常新化的運用—以南科考古館「滄海桑田展項」互動體驗設計為例

林芳儀 Fang-yi Lin..... 108

展示物件上架實務初探——以國立臺灣史前文化博物館南島常設展廳為例

林康美 Kang-Mei Lin..... 109

教育、詮釋(四)

場地 C (S204)

國立臺灣文學館「文壇封鎖中」桌遊說明影片需求探析

秦珮芯 Pei-Hsin Chin..... 110

科學博物館結合傳統工藝之展示活動策辦

吳韻如 Yun-Ju Wu..... 111

透過文物學歷史：以「某人食器展」及「史前宜蘭—寫在地底的歷史」兩個個案比較

范采琦 Tsai-Chi Fan..... 112

數位、資訊(三)

場地 D (S205)

大學生對於博物館虛擬實境展示之問卷研析-以國立臺灣工藝研究發展中心「尋找臺灣工藝色」為例

周一彤 I-Tung Chou..... 113

數位感官與歷史記憶：以臺史博 VR《Paliljaw 1874》製作為例

張安理 An-li Chang..... 114



研討會議程

第1天 (112.10.5, 星期四) (註：主辦單位保留修改的權利)

時間	內容			
9:30-10:00	開幕式+合照 (演講廳)			
10:00-11:20	專題演講 (一)			
	S105			
	<p>主持人：曾信傑</p> <p>國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所副教授兼所長</p> <p>講題與講者</p> <p>變動的博物館概念：如果現在才發明了博物館？</p> <p>基莫·萊瓦，芬蘭國家美術館館長</p> <p><i>Museum concept in change – What if museum were invented now?</i></p> <p><i>Kimmo Levä, Director General of the Finnish National Gallery</i></p>			
11:20-11:30	休息			
11:30-12:40	論文發表 (一)			
	場地 A：S105	場地 B：S203	場地 C：S204	場地 D：S205
	<p>博物館學 (一)</p> <p>主持人暨與談人 林佩蓉</p> <p>國立臺灣文學館 研究典藏組組長</p> <hr/> <p>1. 時尚·設計與博物館的跨域研究</p> <p>耿鳳英，國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所教授</p> <p>2. 技術性藝術史的實踐與應用：以奇美博物館的《窺物誌：那些藏品沒有說出口的事》與《聖母</p>	<p>社區、社群、平權 (一)</p> <p>主持人暨與談人 郭美芳</p> <p>國立成功大學博物館客座副研究員</p> <hr/> <p>1. 桃園市移民博物館案例解析</p> <p>張譽騰，國立臺南藝術大學兼任教授、前國立歷史博物館館長</p> <p>2. 以社群經營驅動許世賢博士紀念館之文化引力</p> <p>黃琴雅 1、黃世輝 2，國立雲林科技大學設計學</p>	<p>典藏、維護 (一)</p> <p>主持人暨與談人 葉長庚</p> <p>國立臺灣史前文化博物館助理研究員</p> <hr/> <p>1. 以利害關係人觀點探究文化遺產作為博物館—高雄大樹區「臺灣鳳梨工場」個案研究</p> <p>林芷筠，國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所博物館學組研究生</p> <p>2. 利用數位科技</p>	<p>展示 (一)</p> <p>主持人暨與談人 連俐俐</p> <p>文藻外語大學傳播藝術系系主任暨創意藝術產業研究所所長</p> <hr/> <p>1. 推動地方產業社群參與的展示策略—大溪木家具館的個案探討</p> <p>林婉綺，桃園市立大溪木藝生態博物館助理編輯</p> <p>2. 博物館與公共領域的距離：一個社會議題展覽的分析</p>



	<p>子) 展覽為例 徐鈺涵、林佳慧、葉書含、李文元、劉于瑄、趙孝軒，荷蘭拉德堡德大學藝術史學博士候選人、奇美文化基金會計畫型研究員 1；奇美博物館展示教育組專員 2；奇美博物館油畫修復師、國立臺灣美術館助理研究員 3；奇美博物館專案修復師 4；奇美博物館典藏組副組長 5；奇美博物館專案科學檢測修復師 6</p> <p>3. 宗族如何記憶：以宗祠作為博物館的初探討論</p> <p>戴正倫1、邱秀英2、李萍3，客家文化發展中心研究發展組助理編審1；文資典藏組副研究員 2；藝文展示組助理編審3</p>	<p>研究所碩班生 1；國立雲林科技大學設計學研究所教授 2</p> <p>3.以聯合策展作為原住民族文化館館員專業發展與協力的方法：「我們群祭啦：中區原住民族文化館聯合特展」的案例分析</p> <p>張瀛之，國立自然科學博物館研究助理</p>	<p>精準辨識老照片及提升再利用性：以高雄醫學大學校史暨醫學人文館為例</p> <p>潘彥婷1、謝東穎2、李惠珠3，高雄醫學大學校史暨醫學人文館中級組員1；初級組員2；館長3</p> <p>3.一位原住民文物館館員的藏品敘事:考掘獅子鄉「外麻里巴 tjuljasua lja sulunung 家屋壁板」</p> <p>何鳳美，國立臺南藝術大學研究生</p>	<p>黃旭，國立自然科學國立自然科學博物館副研究員</p> <p>3. 新手的國際展速成包：以臺日「臺灣租書店與漫畫的奇幻旅程」國際展為例</p> <p>黃悠詩，國立臺灣歷史博物館組員</p>
<p>12:40-13:30</p>	<p>午餐</p>			
<p>13:30-14:50</p>	<p>專題演講 (二)</p> <p>S105</p> <p>主持人：顏上晴</p> <p>國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所教授</p> <p>講題與講者</p> <p>物件是什麼？倫敦博物館的當代蒐藏</p> <p>碧翠斯·貝倫，英國倫敦博物館時尚與裝置藝術資深研究員</p> <p><i>What's the object? – Contemporary Collecting at the Museum of London</i></p> <p><i>Senior Curator , Fashion and Decorative Art , Museum of London</i></p>			



14:50-15:00	休息+茶敘 (大廳)			
15:00-16:10	論文發表 (二)			
	場地 A : S105	場地 B : S203	場地 C : S204	場地 D : S205
	<p>教育、詮釋 (一) 主持人暨與談人 陳勇輝 國立海洋生物博物館助理研究員</p> <hr/> <p>1. 自省或自我憐憫？從日本兩座戰爭展示館談博物館對衝突的論述與表態 劉聞宜，自由研究者</p> <p>2. 多元共創的博物館體驗：以博物館資源箱發展館內遊程行動研究 湯貴嫻，輔仁大學博物館學研究所研究生</p> <p>3. 博物館對於原住民族青年在文化傳承的影響——以史前館《原住民青年藝術節》為例 黃加嘉，國立臺北藝術大學博物館所</p>	<p>數位、資訊 (一) 主持人暨與談人 羅禾淋 國立臺南藝術大學動畫藝術與影像美學研究所副教授</p> <hr/> <p>1. 3D 建模與列印於博物館展示友善平權與雙視版製作之應用：以國立臺灣史前文化博物館為例 葉長庚，國立臺灣史前文化博物館助理研究員</p> <p>2. 臺灣博物館面對數位轉型與數位職能發展策略初探 林軒毅1、陳韋利2，國立臺灣歷史博物館數位创新中心研究助理1；專案助理2</p> <p>3. 數字技術與中國傳統繪畫：通過“金陵圖數字藝術展”探索博物館的臨場感體驗 朱軼，香港嶺南大學數碼藝術及創意產業系博士候選人</p>	<p>管理、行銷 (一) 主持人暨與談人 黃旭 國立自然科學博物館副研究員</p> <hr/> <p>1. 行政法人不行？我國美術館治理制度探究 曾信傑，國立臺南藝術大學副教授</p> <p>2. 小型博物館的治理實踐：三館案例解析 桂雅文，博物館教育發展協會創辦人兼理事長</p>	<p>觀眾研究 (一) 主持人暨與談人 張譽騰 國立臺南藝術大學兼任教授、前國立歷史博物館館長</p> <hr/> <p>1. 古蹟探祕：「勸業銀行舊廈古蹟修復常設展」展示更新策略與觀眾留言分析 林琮穎1、高郁媗2，國立臺灣博物館展示企劃組計畫助理1；國立臺灣博物館教育推廣組推廣助理2</p> <p>2. 玩樂或學習？：探討博物館家庭觀眾對展示之對話、花費時間與互動關係——以國立故宮博物院南部院區兒童創意中心為例 毛羽純，國立臺灣師範大學社會教育學系博士班研究生</p> <p>3. 數位科技在博物館與藝文館舍的應用：智慧辨識人流系統的案例研究 張雅淨，新北市立淡水古蹟博物館助理研究員</p>



16:10-16:20	休息			
16:20-17:30	論文發表(三)			
	場地 A : S105	場地 B : S203	場地 C : S204	場地 D : S205
	典藏、維護 (二) 主持人暨與談人 陳淑菁 國立科學工藝博 物館蒐藏研究組 助理研究員	展示 (二) 主持人暨與談人 耿鳳英 國立臺南藝術大 學博物館學與古 物維護研究所教 授	教育、詮釋 (二) 主持人暨與談人 鄭瑞洲 國立科學工藝博 物館副研究員	數位、資訊 (二) 主持人暨與談人 徐典裕 國立自然科學博 物館研究員兼主 任
	1.記憶仍舊流 轉：老戲院的戲 院史書寫與物件 詮釋 洪靖翔，國立臺 北藝術大學博物 館研究所研究生 2.解構與重構的 典藏技術—以臺 文館期刊類藏品 權利盤點為例 林巧湄 1、邱歆 2，國立臺灣文 學館典藏組研究 助理 1；研究組 計畫專員 2 3.博物館當代蒐 藏政策內涵探 析：國立臺灣歷 史博物館與英國 倫敦博物館的比 較 顏上晴，國立臺 南藝術大學博物 館學與古物維護 研究所教授	1.美術館的傷慟 展示策略——以 VR 電影《無法 離開的人》及其 同名展覽為例 陳曼均，國立臺 灣藝術大學藝術 管理與文化政策 研究所碩士生 2. 博物館展示永 續策略探析—以 「無界∞鏡相： 第6+7屆科學攝 影特展」為例 夏婕安，國立臺 南藝術大學博物 館學與古物維護 研究所研究生 3.博物館展示遊 戲化元素的设计 策略 李建勳，國立屏 東大學新媒體創 意應用碩士學位 學程	1.如何收藏與再 現歷史記憶為市 民共有—談「戰 祭1884」史詩劇 演出與後續展示 利用 陳柏升，新北市 立淡水古蹟博物 館研究助理 2.地方與文學的 互涉：地方博物 館的實踐行動 黃筱雯，國立臺 南藝術大學博物 館學與古物維護 研究所研究生 3.博物館觀眾空 間能力對虛擬實 境(VR)體驗的影 響 林琦峯1、王心怡 2、張俊彥3、葉 庭光4，臺北市立 天文科學教育館 副研究員、淡江 大學物理學系兼 任助理教授1；臺 北市立天文科學 教育館解說員2； 國立臺灣師範大 學科學教育研究 所講座教授3；副 教授4	1.運用 AutoML 實現博物館數據 分析的創新實踐 陳奕廷，國立自 然科學博物館研 究人員 2.看國立故宮博 物院數位資料庫 近用與意義 甘芳瑜，國立臺 南藝術大學研究 生 3.從檢索到探 索：使用者友善 的博物館線上典 藏應用策略 藍萱，中央研究 院數位文化中心 企劃專員



時間	內容			
09:00-09:50	專題演講(三)			
	S105			
	主持人：黃俊夫 國立科學工藝博物館蒐藏研究組副研究員 講題與講者 數據科學於博物館的應用與實踐 邵漢彬，澳門科學館館長[錄影播出 視訊QA]			
09:50-10:00	休息			
10:00-11:10	論文發表(四)			
	場地 A：S105	場地 B：S203	場地 C：S204	場地 D：S205
	博物館學(二) 主持人暨與談人 林玟伶 輔仁大學博物館學研究所助理教授	社區、社群、平權(二) 主持人暨與談人 邱宗成 國立臺南藝術大學通識教育中心副教授	典藏、維護(三) 主持人暨與談人 張淑卿 國立臺灣歷史博物館典藏近用組組長	展示(三) 主持人暨與談人 黃世輝 國立雲林科技大學設計學研究所特聘教授
	1.數位人文視角：數位科技挑戰下的當代博物館 施登騰1、黃星達2，中國科技大學視覺傳達設計系副教授1；國立臺灣博物館組長2 2.未來博物館初探：德國與阿拉伯聯合大公國之旅 林家好1、林思如2、張箋晏3、羅偉哲4、紀咸仰5、林明裕6，國立自然科學博物館國立科學未來館籌備小組專任助理1，2，3；國	1.從日劇《健康又有文化的最低限度生活》為出發—以憲法上文化權利為討論核心 戴凡芹1、邱康寧2，政治大學法律系博士候選人、政治大學日本研究學位學程博士生1；中山大學企業管理學系博士候選人、政治大學法律系博士生2 2.博物館的本真性：原住民典藏題名之當代詮釋與歷史還原	1.保存「客家」：淺談六堆生態博物館的蒐藏 邱秀英，客家委員會客家文化發展中心副研究員 2.臺灣電視文物的典藏與運用 王瑩瑛，國立科學工藝博物館助理研究員 3.應用裁縫藏品故事於博物館展演與拓展合作 黃振中，國立科學工藝博物館蒐藏研究組研究助理	1.以展現標本主體價值的常設展示 陳勇輝，國立海洋生物博物館助理研究員 2.以 Line@開發展示導覽輔助活動—以沃爾巴克氏菌生物防治特展為例 郭世文1、莊德馨2，國立科學工藝博物館展示組助理研究員1；國立臺南藝術大學研究生2 3.5G 技術在博物



	<p>立自然科學博物館副館長4；教育部終身教育司專門委員5；教育部政務次長6</p> <p>3.Museum knowledge: Resilience and New Perspectives</p> <p>Yousef Khacho, Director of KHACHO CONSULTING - Museums, Exhibitions, Heritage, Project Management</p>	<p>黃斐新，國立臺南藝術大學藝術史學系藝術史評與古物研究博士班博士生</p>		<p>館的運用：以國立臺灣史前文化博物館南科考古館「沉浸式互動劇場體驗」為例</p> <p>翁載富1、林芳儀2，國立臺灣史前文化博物館資訊企劃員1；研究助理2</p>
11:10-11:20	休息			
11:20-12:30	論文發表 (五)			
	場地 A：S105	場地 B：S203	場地 C：S204	
	<p style="text-align: center;">教育、詮釋 (三) 主持人暨與談人 劉婉珍</p> <p>國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所教授</p> <hr/> <p>1.博物館兒童空間的家長行為：國立臺灣美術館個案研究</p> <p>賴芃儒，國立臺南藝術大學研究生</p> <p>2.運用快速回顧研究探查新冠疫情期間博物館高齡活動樣</p> <p>姜韋彤，英國倫敦大學生物科學所博士候選人</p> <p>3.博物館知識的轉化與傳遞—以國立臺灣史前文化博物館「與土地共舞」繪本為例</p> <p>戴怡安1、楊小青2、簡汎傑3，國立臺灣史前文化博物館計畫助理1；國立臺灣史前文化博物館</p>	<p style="text-align: center;">管理、行銷 (二) 主持人暨與談人 于瑞珍</p> <p>前國立科學工藝博物館研究員</p> <hr/> <p>1.觀看古蹟的新視角-擬人角色 IP 的行銷策略</p> <p>譚秋慧，新北市立淡水古蹟博物館組員</p> <p>2.博物館文化資產創意行銷-中山樓建築美學轉化設計思考案例</p> <p>樓文甯，國立臺灣圖書館中山樓編輯</p> <p>3.從體驗經濟視角探究與博物館劇場的連結</p> <p>陳沛瑄，國立臺南大學戲劇創作與應用學系碩士生</p>	<p style="text-align: center;">觀眾研究 (二) 主持人暨與談人 謝榮峯</p> <p>國立中山大學藝術管理與創業研究所教授兼所長</p> <hr/> <p>1.我國各國立博物館參觀人數變化研究-人口變遷以及疫情影響</p> <p>陳叔倬，國立自然科學博物館助理研究員</p> <p>2.「太空飛行探索館」觀眾參觀行為探究</p> <p>李婷珊，國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生</p> <p>3.臺灣文學館藝文商店觀眾經驗探究</p> <p>曾硯苓，國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生</p>	



	副研究員2；多邊行展示設計室內裝修股份有限公司總監3		
12:30-13:30	午餐		
13:30-14:30	「博物館」X「科技、社會與傳播」聯合論壇		
	S105		
	<p>主持人</p> <p>郭文華 國立陽明交通大學科技與社會研究所特聘教授</p> <p>與談人</p> <p>林崇熙 國立雲林科技大學文化資產維護系教授</p> <p>林益仁 國立臺北藝術大學博物館研究所教授</p> <p>陳恒安 國立成功大學歷史系副教授</p> <p>黃俊夫 國立科學工藝博物館副研究員</p> <p>楊憶婷 國立科學工藝博物館副研究員</p>		
14:30-14:50	休息+茶敘（大廳）		
14:50-16:00	論文發表（六）		
	場地 A：S105	場地 B：S203	場地 C：S204
	<p>典藏、維護（四）</p> <p>主持人暨與談人</p> <p>吳慶泰</p> <p>國立科學工藝博物館助理研究員</p>	<p>展示（四）</p> <p>主持人暨與談人</p> <p>楊翎</p> <p>國立自然科學博物館研究員</p>	<p>教育、詮釋（四）</p> <p>主持人暨與談人</p> <p>王裕宏</p> <p>國立科學工藝博物館研究員</p>
	<p>1.桃園古廟光影境象：玻璃底片的修護與保存</p> <p>羅鴻文1、吳敏慈2、郭偲縉3，國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所助理教授1；研究生2；專任助理3</p> <p>2.古蹟碑碣戶外填色用漆之劣化測試</p>	<p>1.島嶼生活展示：澎湖生活博物館特展規劃回顧與展望</p> <p>莊凱証，澎湖縣政府文化局專業臨時人員</p> <p>2.互動科技在博物館展示常新化的運用—以南科考古館「滄海桑田展項」互動體驗設計為例</p>	<p>1.國立臺灣文學館「文壇封鎖中」桌遊說明影片需求探析</p> <p>秦珮芯，國立臺南藝術大學研究生</p> <p>2.科學博物館結合傳統工藝之展示活動策辦</p> <p>吳韻如，國立科學工藝博物館展示組聘用技術</p>
			<p>場地 D：S205</p> <p>數位、資訊（三）</p> <p>主持人暨與談人</p> <p>施登騰</p> <p>中國科技大學視覺傳達設計系副教授</p>
			<p>1.大學生對於博物館虛擬實境展示之問卷研析—以國立臺灣工藝研究發展中心「尋找臺灣工藝色」為例</p> <p>周一彤，國立臺灣工藝研究發展中心臺北分館副研究員</p> <p>2.數位感官與歷史記憶：以臺史</p>



	<p>吳漢鐘，正修科技大學助理教授</p> <p>3.畫仙板的機械紙芯材材質影響作品表層之探討-以郭雲湖作品為例</p> <p>徐妙宏1、李益成2、戴君珊3，正修科技大學文創設計與藝術保存碩士班研究生1；正修科技大學文物修護研究中心主任2；正修科技大學視覺傳達設計系助理教授3</p>	<p>林芳儀，國立臺灣史前文化博物館研究助理</p> <p>3.展示物件上架實務初探——以國立臺灣史前文化博物館南島常設展廳為例</p> <p>林康美，國立臺灣史前文化博物館計畫助理</p>	<p>師、國立高雄師範大學文化創意設計碩士學位學程專班碩士生</p> <p>3.透過文物學歷史：以「某人食器展」及「史前宜蘭—寫在地底的歷史」兩個個案比較</p> <p>范采琦，國立臺北藝術大學博物館研究所研究生</p>	<p>博 VR《Paliljaw 1874》製作為例</p> <p>張安理，國立臺灣歷史博物館科技計畫助理</p>
--	---	--	---	--



2023 Working Together: International Conference on Advancement and Implementation of Knowledge and techniques in Museums

Agenda

October 5th, 2023 (Thursday) Venue: South Complex, National Science and Technology Museum, Kaohsiung, Taiwan

Time	Content				
09:30~10:00	Opening Ceremony & Group Photo Taking Place: lecture hall				
10:00~11:20	Keynote Speech (I) Place: S105 Moderator Shin-Chieh Tzeng Associate Professor of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts Title & Speaker <i>Museum concept in change – What if museum were invented now?</i> Kimmo Levä, Director General of the Finnish National Gallery				
11:20~11:30	break time				
11:30~12:40	Session (I) 1. Investigation into the Interdisciplinary Study on Fashion, Design and Museums	Place: S105 Museology (I)	Place: S203 Community and Equality (I) 1. Case studies of Taoyuan City Immigration Museum Yui-Tan Chang, Associate Professor of Graduate Institute	Place: S204 Collecting and Conservation (I) 1. Exploring Cultural Heritage as Museum from the Perspective of Stakeholders — A Case Study of Taiwan Pineapple	Place: S205 Exhibition Design (I) 1. The Exhibition Strategies for Fostering Local Industry in Community Participation: A Case Study of Daxi Wood



		<p>Feng-Ying Ken, Professor of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts</p> <p>2. The Practice of Technical Art History: two case studies of "Peeking Behind" and "Madonna and Child" in the Chimei Museum Yu-Han Hsu¹, Chia-Hui Lin² Shu-Han Yeh³, Wen-Yuan Lee⁴, Yu-Hsuan Liu⁵, Hsaio-Hsuan Chao⁶, PhD candidate, Art History, Radboud University & Project Researcher, Chimei Cultural Foundation¹, Educator of Exhibition and Education Dept., Chimei Museum², Painting conservator, Chimei Museum & Assistant research fellow, National Taiwan Museum of Fine Art³, Project Conservator-Painting Conservator, Chimei Museum⁴, Associate Supervisor of Collections Dept., Chimei Museum⁵, Project Scientific Research Conservator, Chimei Museum⁶</p> <p>3. How the Lineage Remember:</p>	<p>of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts & Former director of the National Museum of History</p> <p>2. The Cultural Appeal of Dr. Kuo Sie-Hien Memorial Museum Driven by Community Engagement Chin-Ya Huang¹, Shyh-Huei Hwang², Master Program¹ and Professor² of Graduate School of Design, National Yunlin University of Science and Technology</p> <p>3. Co-curating an exhibition as a method of indigenous museum professionals' professional development and collaboration: A Case Study of "Communal Ceremonies and Rituals: A Collective Exhibition Curated by 7 Indigenous Museums." Ying-Chih Chang, Curatorial Assistant of National Museum of Natural Science</p>	<p>Museum</p> <p>Zhi-Yun Lin, Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts</p> <p>2. Using digital technology to accurately identify and improve the usability of old photographs: A case study of the Museum of Kaohsiung Medical University History and Medical Humanity Yen-Ting Pan¹, Dong-Ying Hsieh², Hui-Chu Lee³, Officer¹, Officer², Director³ of Museum of Kaohsiung Medical University History and Medical Humanity</p> <p>3. The collection narrative of "tjuljasuaq lja sulunung house wall panel from Maljiba Tribe" in Shizhi Township from an Indigenous museum curator Nuai Giring, Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts</p>	<p>Furniture Hall Wan-Chi Lin, Assistant Editor of Taoyuan City Daxi Wood Art Ecomuseum</p> <p>2. The remoteness of the museums from the public sphere: An analysis of a social issue exhibition Hsu Huang · Associate Curator of National Museum of Natural Science</p> <p>3. International Exhibition Crash Course for Beginners: A Case Study of the Taiwan-Japan International Exhibition, "Magical Journey of Taiwanese Book Rental Store and Manga" Yu-Shih Huang, Officer of National Museum of Taiwan History</p>
--	--	--	--	---	---



		<p>A Preliminary Discussion on Taking the Ancestral Hall as a Museum</p> <p>Cheng-Lun Dai¹, Hsiu-Ying Chiu², Ping Lee³, Research and Development Division Assistant Editor¹, Cultural Resources and Collections Division Associate Researcher², Performance and Exhibition Division Assistant Editor³, in Taiwan Hakka Culture Development Center, Hakka Affairs Council</p>			
12:40~13:30	Lunch				
13:30~14:50	<p>Keynote Speech (II) Place: S105</p> <p>Moderator</p> <p>Shang-Ching Yeh</p> <p>Professor of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts</p> <p>Title & The Speaker</p> <p><i>What's the object? – Contemporary Collecting at the Museum of London</i></p> <p>Beatrice Behlen, Senior Curator, Fashion and Decorative Art, Museum of London</p>				
14:50~15:00	break time Place : The Hall				
15:00~16:10	Session (II)	Place: S105 Education and Interpretation (I)	Place: S203 Digitalization and Information (I)	Place: S204 Management and Marketing (I)	Place: S205 Visitor Studies (I)



		<ol style="list-style-type: none"> 1. Self-reflection or Self-compassion? Discussion on the positions after conflicts from the views of two memorial museums in Japan Wen-Yi Liu, Freelancer 2. Diverse Co-Creation in the Museum Experience: An Action Research On Using Museum Resource Boxes to Develop In-Museum Structured Visit Kuei-Shan Tang, Graduate student of Graduate Institute of Museum Studies of Fu Jen Catholic University 3. The impact of museums on indigenous youth in cultural transmission - A case study of the Prehistoric Museum's "Taiwan Indigenous Youth Arts Festival" Chai-Chai Huang, Graduate student of Graduate Institute of Museum Stud, Taipei National University of the Arts 	<ol style="list-style-type: none"> 1. The Accessibility of 3D Modeling and Printing in Museum Exhibition and the Application of Producing Braille Plate: A Case Study of the National Museum of Prehistory Chang-keng Yeh, Assistant Researcher of Nation Museum of Prehistory 2. A Preliminary Study on the Strategies of Digital Transformations and Digital Competencies of Museums in Taiwan Hsuan-Yi Lin1, Wei-Li Chen2, Assistant Curator1 and Project Assistant2 of National Museum of Taiwan History Digital Innovation Center 3. Digital Technology and Traditional Chinese Paintings: Exploring Presence Experience at Museums through ‘An Era in Jinling’ Exhibition Yi Zhu, Department of Digital Arts and Creative Industries (DA+CI), Lingnan University, Hong Kong 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Administrative Institution System Works Better? Investigation into the Governance of Art Museums in Taiwan Shin-Chieh Tzeng, Associate Professor of Tainan National University of the Arts 2. Taiwan small museum practice: three case studies Aven Kuei, Founder and Chair of Museum Education Development Association 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exploring History: The Revamping Strategy and the Analysis of Visitors’ Comments of the “Permanent Exhibition on the Former Kangyo Bank Building’s Restoration” Tsung-Ying Lin1, Yu-Hsuan Kao2, Project Assistant of Department of Exhibition and Planning, National Taiwan Museum 1, Master of Graduate Institute of Museum Studies, Taipei National University of the Arts2 2. Play or Learning? Exploring the Dialogue, Time Spent, and Interaction Relationships of Family Museum Visitors with Exhibits: A Case Study of the Children's Creative Center at the Southern Branch of the National Palace Museum Yu-Chun Mao, Student of The Department of Adult & Continuing Education, National Taiwan Normal University 3. The Application of Digital Technology in Museums and Cultural Institutions: A Case Study of Crowd Monitoring System Ya-Ching Chang, Assistant
--	--	---	--	---	---



					Research Fellow of Tamsui Historical Museum, New Taipei City
16:10~16:20	break time				
16:20~17:30	Session (III)	Place: S105 Collecting and Conservation (II)	Place : S203 Exhibition Design (II)	Place: S204 Education and Interpretation (II)	Place: S205 Digitalization and Information (II)
		<ol style="list-style-type: none"> The Memories still flow: Cinema History Writing and Object Interpretation of the Old Cinema Ching-Siang Hung, Postgraduate of Graduate Institute of Museum Study(GIMS) of Taipei National University of the Arts The Deconstruction and Reconstruction of Collection Technique — A study of copyright clearance of the periodical collections of the National Museum of Taiwan Literature Chiao-Mei Lin1, Hsin Chiu2. Reaearch Assistant of Collection Division1& Project Specialist of Research Division2 of National Museum of Taiwan Literature Anatomy of contemporary collecting policy of museums: A comparison between the 	<ol style="list-style-type: none"> Trauma Exhibition in Art Museums: A Case Study of the VR Film “The Man Who couldn’t Leave” and its Extended Exhibition Man-Chun Chen, Graduate Student of Arts Management and Cultural Polic, National Taiwan University of Art The Sustainable Strategy of Museum Exhibition: A Case Study on “Self-Revelation through Camera World Jie-An Hsia, Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts Design Strategies for Museum Display Gamification Elements Chien-Hsun Li, MA Creative Application in New Media, National Pingtung University 	<ol style="list-style-type: none"> How to Collect and Represent Intangible Memories as a Shared Asset for Citizens: A Case Study of the Use of the Epic Drama Performance and Subsequent Exhibition of "1884 Battle of Tamsui " Bo-Shung Chen, Research Assistant of Tamsui Historical Museum,New Taipei City The Interaction of Place and Literary: Local Museums in Action Shiau-Wen Huan, Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts Effect of Visual-Spatial Ability on Visitors’ Virtual Reality Experiences in Museum Chi-Feng Lin 1, Xin-Yi Wang 2, Chun-Yen Chang 3, Ting-Kuang Yeh 4. Associate Research Fellow of Taipei Astronomical Museum1 & 	<ol style="list-style-type: none"> Innovative Implementation of Museum Data Analysis Using AutoML Yi-Ting Chen, Curatorial Assistant of National Museum of Natural Science The accessible and significance of the digital database of the National Palace Museum Fang-Yu Kan, Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts From Retrieval to Exploration: User-Friendly Strategies for Online Collections in Museums Hsuan Lan, Content strategist of Academia Sinica Center for Digital Cultures



		National Museum of Taiwan History and the Museum of London Shang-Ching Yeh, Professor of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts		Adjunct Assistant Professor of Tamkang University Department of Physics1, Docent of Taipei Astronomical Museum2, Chair Professor of National Taiwan Normal University3, Associate Professor of National Taiwan Normal Universit4	
--	--	--	--	--	--

October 6th, 2023 (Friday) Venue: South Complex, National Science and Technology Museum, Kaohsiung, Taiwan

Time	Content			
09:00~09:50	Speech (III) Place: S105 Moderator Jun-Fu Huang Associate Researcher, National Science and Technology Museum Title & The Speaker <i>Application and practice of data science in museums</i> Hon-Pan Sio, Curator of Macao Science Center [video conference, Q&A : Online meeting]			
09:50~10:00	break time			
10:00~11:10	Session (IV) Place: S105 Museology (II) 1. Rethinking Museums in the Digital Era: Insights from the Field of Digital Humanities Deng-Teng Shih ¹ , Sing-Da Huang ² , Associate Professor of Dept. of Interior Design 1, Chief of National Taiwan Museum ² 2. Exploring the Future Museum: A Journey through Germany and the United Arab Emirates Chia-Yu Lin ¹ , En-Ju Lin ² , Ling-Yen Chang ³ , Wei-Che Lo ⁴ , Hsien-Yang Chi ⁵ , Ming-Yu Lin ⁶ , Project Assistant of National SciFuture Museum	Place : S203 Community and Equality (II) 1. A Study of Cultural Rights in the Constitutions of Taiwan and Japan: Starting from Drama “The Minimum Standards of Wholesome and Cultured Living” Fan-Chin Tai ¹ , Kon-Ning Chiu ² , Ph. D. Candidate of College of Law, National Chengchi University & Ph. D. Student of Program in Japan Studies, National Chengchi University ¹ , Ph. D. Candidate of Department of Business Administration,	Place : S204 Collecting and Conservation (III) 1. Preserving Hakka : A study on the collection of Liugdui ecological museum Hsiu-ying Chiu, Cultural Resources and Collections Division Associate Researcher of Taiwan Hakka Culture Development Center, Hakka Affairs Council 2. Collection and Utilization of TV Artifacts in Taiwan Yun-ying Wang, Assistant Researcher of National Science and Technology Museum	Place: S205 Exhibition Design (III) 1. Permanent Exhibition of the main value of the specimen Yung-Hui Chen, Assistant Researcher of National Museum of Marine Biology and Aquarium 2. Developing Self-Guided Activities Using Line@-A Case Study of “Wolbachia-A Biological Control Method for Dengue Fever” Exhibition Shih-Wen Kuo ¹ , De-Sin Jhuang ² , Assistant Researcher of National Science and Technology Museum Exhibition Division ¹ , Graduate



		<p>Preparatory Team, National Museum of Natural Science¹⁻³, Deputy Director of Administration of National Museum of Natural Science⁴, Senior Specialist of Department of Lifelong Education, Ministry of Education⁵, Political Deputy Minister of Ministry of Education⁶</p> <p>3. Museum knowledge: Resilience and New Perspectives Yousef Khacho, Director of KHACHO CONSULTING - Museums, Exhibitions, Heritage, Project Management</p>	<p>National Sun Yat-sen University & Ph. D. Student of College of Law, National Chengchi University</p> <p>2. “Authenticity” in museum exhibition: Contemporary interpretation and representation of historical context in terminology of indigenous collection Fei-Hsin, Huang, PhD student of Tainan National University of the Arts, Department of Art History, PhD Program in Art History, Criticism and Cultural Relics</p>	<p>3. Apply sewing collections’ stories to museum show and expand collaboration Cheng-Chung Huang, Research Assistant of Collections & Research Division, National Science And Technology Museum</p>	<p>student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts²</p> <p>3. Applying 5G Technology to Museum : A Case Study of Nanke Archaeological Museum of Immersive Interactive Theater Experience Zai-Fu Weng¹, Fang-Yi Lin². Information Planner¹ and Research Assistant² of National Museum of Prehistory</p>
11:10~11:20	break time				
11:20~12:30	Session (V)	<p>Place: S105 Education and Interpretation (III)</p> <p>1. Parent’s Behavior in Children’s Space in Museum : The Case Study of National Taiwan Museum of Fine Arts Peng-Ru Lai, Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts</p> <p>2. Examining the types of museum program for older adults during</p>	<p>Place : S203 Management and Marketing (II)</p> <p>1. Seeing monuments from a new perspective- Marketing strategy of anthropomorphic role IP Chiu-Hui Tan, Senior Clerk of Tamsui Historical Museum</p> <p>2. Museum Cultural Heritage Creative Marketing: A Case Study on the Architectural Aesthetic Transformation and Design Thinking of</p>	<p>Place : S204 Visitor Studies (II)</p> <p>1. The Changes of Numbers of Visitors of National Museums: Impacts of Demographic and Epidemic Changes Shu-Juo Chen, Assistant Research Fellow of National Museum of Natural Sciences</p> <p>2. A Case Study of Visitor Behavior in "Space Exploration" Ting-Shan Li, Graduate</p>	



		<p>the COVID-19 pandemic through a rapid evidence review Wei-Tung Chiang, PhD candidate of UCL DIVISION OF BIOSCIENCES</p> <p>3. Conversion and Transfer of Museum Knowledge - A Case Study of the National Museum of Prehistory "Dance with the Lands" Picture Book Yi-An Tai¹, Hisao-Chin Yang², Fan-Chieh Chien³, Project Assistant¹ and Associate Researcher² National Museum of Prehistory, Director of Polymorphic Design Corp³</p>	<p>ChungShan Hall Wen-Ning Lou, ChungShan Hall Editor, National Taiwan Library</p> <p>3. Exploring the Integration with Museum Theater from the Perspective of Experience Economy Pei-Hsuan Chen, Graduate student of National University of Tainan Department of Drama Creation and Application</p>	<p>student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts</p> <p>3. An Exploratory Study of Visitor Experience in the Literature Museum Shop Yen-Ling Tseng, Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts</p>	
12:30~13:30	Lunch				
13:30~14:30	<p>"Museum" X "Technology, Society and Communication" Forum</p> <p>Moderator Wen-Hua Kuo, Distinguished Professor, Institute of Science, Technology and Society, National Yang Ming Chiao Tung University</p> <p>Panelists Yih-Ren Lin Professor, Graduate Institute of Museum Study of Taipei National University of the Arts Chung-Hsi Lin Professor, National Yunlin University of Science and Technology Heng-an Chen Associate Professor, Department of History of National Cheng Kung University Jun-Fu Huang Associate Researcher, National Science and Technology Museum Yi-Ting Yang Associate Researcher, National Science and Technology Museum</p>				



14:30~14:50	break time	Place : The Hall			
14:50~16:00	Session (VI)	<p>Place: S105</p> <p>Collecting and Conservation (IV)</p> <ol style="list-style-type: none"> The Conservation of historical temple images in Taoyuan area Hung-Wen Luo¹, Min-Tsz Wu², Ssu-Chieh Kuo³. Assistant Professor¹, Graduate student², Research Assistant³, Tainan National University of the Arts —Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology Deterioration test of coatings for outdoor monuments inscription coloring Han-Chung, Wu, Assistant professor of Cheng Shiu University Research of the Impact of the Machine-made Paper Layer of Shikishi Board to the Works on Surface - A Case of the Works of Guo, Xue-Hu Miao-Hung Shu¹, I-Cheng Li², Chun-Shan Tai³. Graduate student of Institute Of Creative Culrural Desing & Art Preaervation Techniques¹, Director of Conservation and Research Center², Assistant professor of Department of 	<p>Place : S203</p> <p>Exhibition Design (IV)</p> <ol style="list-style-type: none"> Display of Island Life: Review and Prospect of the Special Exhibition of Penghu Living Museum Kai-Cheng Chuang. Project Assistant of Cultural Affairs Bureau, Penghu County Application of interactive technology to Permanent Exhibition Updating : A case study of Museum of Archaeology, Tainan Branch of National Museum of Prehistory Fang-yi Lin. Research Assistant of National Museum of Prehistory A Study on the Practice of Exhibition Installation - Case on Austronesian Hall of National Museum of Prehistory Kang-Mei Lin. Graduated student of Graduate Institute of Museum Studies, Taipei National University of the Arts 	<p>Place : S204</p> <p>Education and Interpretation (IV)</p> <ol style="list-style-type: none"> An Analysis of the Tutorial Video Demand for the Board Game — Literary Field under Blockade by National Museum of Taiwan Literature Pei-Hsin Chin, Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts Exhibition activities organized by science museum combined with traditional crafts Yun-Ju Wu. Junior Contract Employee of Exhibition Division, National Science and Technology Museum & Graduate student of Department of Industrial Design, National Kaohsiung Normal University Learning History through Cultural Artifacts: A Comparison of Two Cases: “The Exhibition of Someone’s Food Vessel” and “Prehistoric Yilan: A History Written in an underground” 	<p>Place: S205</p> <p>Digitalization and Information (III)</p> <ol style="list-style-type: none"> Audience Research on Virtual Reality Exhibitions of Museums: A Case Study of "Discovering Taiwanese Craft Colors." from the National Taiwan Craft Research and Development Center I-Tung, Chou. Associate Researcher of National Taiwan Craft Research and Development Center Taipei Branch Digital senses and Historical memory: Case on VR production of Japanese invasion of Taiwan(1874) An-li Chang. Project Assistant of National Museum of Taiwan History



2023 合作無間：博物館知識與技術的發展與實踐國際學術研討會

2023 Working Together: International Conference on Advancement and Implementation of Knowledge and techniques in Museums

		Visual Communication Design3		Tsai-Chi Fan. Graduate student of Taipei National University of the Art Graduate Institute of Museum Studies	
--	--	------------------------------	--	--	--

* The Organizers Producer reserves the right of final decision of the event.



112年國家科學及技術委員會「科技、社會與傳播」學門成果發表會

第一天議程：10月5日（星期四）

時間	議程內容				
09:00-09:30	報到（南館入口大廳）				
09:30-10:00	【聯合開幕式】（演講廳）				
10:00-10:50	【專題演講】關於科學影片製作這檔事（演講廳） 袁瑗（東臺傳播股份有限公司執行長兼製作人）				
10:50-11:00	休息				
場次	場次 1（106 教室）		場次 2（107 教室）		影展（103 教室）
主持	黃俊儒（國立中正大學通識教育中心）		陳憶寧（國立政治大學廣告學系）		《看不見的殺手：吃魚蝦，自求多福》
11:00-11:20	1-1	試論支持高雄石化產業與社區正義轉型中建構信任之知識生產、溝通與應用（洪文玲／國立高雄科技大學海洋工程學院造船及海洋工程系）	2-1	手機的社會文化意義：性別、論述與日常生活實踐（蕭蘋／國立中山大學行銷傳播管理研究所）	
11:20-11:40	1-2	共同生產知識完善能源轉型治理：對地面型太陽光電環社檢核的研究（邱花妹／國立中山大學社會學系）	2-2	串流中的聆聽：音樂科技與串流平台、音樂人、聽眾的相互形塑（簡妙如／國立中正大學傳播學系）	
11:40-12:00	1-3	以經驗取樣方法探討個人資訊隱私感知之研究（韓義興／國立政治大學新聞學系）	2-3	網路名人羞辱—從社會比較觀點探討網民幸災樂禍與酸言酸語之關係（陳才／世新大學廣播電視電影學系）	
12:00-12:20	1-4	精準醫療趨勢下直接售予消費者之基因檢測	2-4	物聯網使用者行為意向、態度、知覺及人格因素之研究	



		(Direct-to-Consumer Genetic Testing) 的倫理與法律議題：以民眾健康權益、知情同意、資訊自主與隱私保障為核心(劉宏恩／國立政治大學法律科際整合研究所)		(蔡俊彥／國立中山大學博雅教育中心)	
12:20-13:20	休息				
13:20-14:20	【A組海報】(演講廳 1F 門外開放空間) 主持：蔣佳玲(國立東華大學教育與潛能開發學系) 分組名單詳如後列				
14:20-14:30	休息				
場次	場次 3 (106 教室)		場次 4 (107 教室)		影展 (103 教室)
主持	邱花妹 (國立中山大學社會學系)		邱玉嬋 (國立臺灣大學生物產業傳播暨發展學系暨研究所)		《打開社會事件 S 檔案：從地底 引爆—高雄氣 爆》
14:30-14:50	3-1	氣候變遷與空氣污染之科學知識建構與溝通(2/2) (郭士筠／中央研究院環境變遷研究中心)	4-1	身體恐慌與治理：臺灣益生菌產業、科學家和常民的互動及其觀點轉變 (第二年、第三年) (林秀玉／真理大學通識教育中心)	
14:50-15:10	3-2	氣候變遷調適之科技治理(周桂田／國立臺灣大學國家發展研究所)	4-2	從社會認知觀點探討學生/大眾對網路謠言的理解：以”鹼性食物和健康”為例(古智雄／國立東華大學教育與潛能開發學系)	
15:10-15:30	3-3	大學生面對全球氣候變遷議題之認知、評估證據能力與科學本質了解之研究(林樹聲／國立嘉義大學數理教育研究所)	4-3	甜蜜的戰爭二部曲：含糖飲料與網路的誘惑(陳怡君／臺北醫學大學保健營養學系)	



15:30-15:50	3-4	假是真，真亦假？年輕人在社群媒體上呈現的多重虛擬身份認同（林佳欣／世新大學廣播電視電影學系）	4-4	疫情知多少？COVID-19 新聞與假訊息的框架與網絡分析（陳怡璇／國立中正大學傳播學系）	
15:50-16:00	茶敘（南館入口大廳）				
場次	場次 5（106 教室）		場次 6（107 教室）		影展（103 教室）
主持	謝百淇（國立中山大學教育研究所）		陳恒安（國立成功大學歷史學系）		《基因啟示：解碼》
16:00-16:20	5-1	地方文化產業的原住民觀光之數位機會：以南投縣信義鄉為例（李明穎／靜宜大學大眾傳播學系）	6-1	人工智慧社群機器人發展對於網路政治言論與媒體呈現影響之研究（林翠絹／國立政治大學廣播電視學系）	
16:20-16:40	5-2	農藥議題：新聞建構的跨媒體比較與農民知識形成（邱玉蟬／國立臺灣大學生物產業傳播暨發展學系暨研究所）	6-2	新興智慧科技創新生態系（陳詩欣／國立陽明交通大學科技管理研究所）	
16:40-17:00	5-3	六輕產業的環境風險政策研究：藝術介入作為環境倡議與監督之行動研究（林家安／國立臺中科技大學商業設計系）	6-3	擬人論探究：動物行為學的知識論與機器人欺騙的倫理學（林宗德／國立清華大學通識教育中心）	
賦歸，第一天活動結束					

**第二天議程：10月6日（星期五）**

時間	議程內容				
09:20-09:50	報到（南館入口大廳）				
場次	場次 7（106 教室）		場次 8（107 教室）		影展（103 教室）
主持	王治平（國立高雄科技大學海事學院造船及海洋工程系）		王秀雲（國立成功大學醫學系）		《看不見的殺手：吃魚蝦，自求多福》
09:50-10:10	7-1	青年環境公民培力之研究—從議題探究課程走向社區實踐（任孟淵／靜宜大學生態人文學系）	8-1	教儀器乖：工程實驗室與大眾文化中的乖乖述與實作（石明人／國立成功大學醫學系）	
10:10-10:30	7-2	企業永續實務與環境教育和氣候變遷的連結（葉欣誠／國立臺灣師範大學環境教育研究所）	8-2	大學博物館「科技溝通多元平台」的探索-以疫苗科學展示為例（陳佳欣／國立成功大學博物館）	
10:30-10:50	7-3	青少年負面經驗與成年階段有問題網路使用之關聯：直接與間接影響（林文旭／國立陽明交通大學衛生福利研究所）	8-3	從醫學生到病理專科醫師：台灣不同世代的病理學知識建構與實作，1950~2010s（張淑卿／長庚大學人文及社會醫學科）	
10:50-11:00	休息				
11:00-11:10	【科傳貢獻獎頒獎】（演講廳）				
11:10	林陳涌（國立臺灣師範大學科學教育研究所教授、前行政院國家科學委員會科學教育發展處處長）				
11:10-	【專題演講】Science Education in Context: 從科教到科傳的旅程（演講廳）				



11:50	劉湘瑤（國立臺灣師範大學科學教育研究所教授、中華民國科學教育學會理事長）			
11:50-12:30	午餐			
12:30-13:20	<p>【B組海報】（演講廳 1F 門外開放空間）</p> <p>主持：郭文平（中國文化大學新聞學系）</p> <p><u>分組名單詳如後列</u></p>			
13:20-13:30	休息			
13:30-14:30	<p>【聯合論壇】（演講廳）</p> <p>主持：郭文華（國立陽明交通大學科技與社會研究所教授、國家科學及技術委員會「科技、社會與傳播」學門召集人）</p> <p>與談：林益仁（國立台北藝術大學博物館研究所教授）、林崇熙（國立雲林科技大學文化資產維護系教授、國家教育研究院前院長）、陳恒安（國立成功大學歷史系副教授、台灣科技與社會研究學會理事長）、黃俊夫（國立科學工藝博物館副研究員）、楊憶婷（國立科學工藝博物館副研究員）</p>			
14:30-14:50	茶敘（南館入口大廳）			
場次	場次 9（106 教室）		場次 10（107 教室）	影展（103 教室）
主持	施琮仁（國立政治大學國際傳播英語碩士學位學程）		廖梨伶（高雄醫學大學健康科學院公共衛生學系）	《打開社會事件 S 檔案：從地底引爆—高雄氣爆》
14:50-15:10	9-1	傳播科技變遷中的運動媒體：台灣職棒轉播發展的文化產業分析（劉昌德／國立政治大學新聞學系）	10-1	



15:10-15:30	9-2	公共政策管理與決策導向的科技治理模式-以我國核能與人工智慧議題為個案 (蕭乃沂/國立政治大學公共行政學系)	10-2	健康生活小秘書：以 LINE 聊天機器人進行藥物濫用防制介入(二) (張晏蓉/國立臺灣師範大學健康促進與衛生教育學系)	
15:30-15:50	9-3	克拉維斯與貝拉明：十七世紀早期耶穌會的兩種宇宙論觀點 (戴東源/國立成功大學中國文學系)	10-3	新冠疫情下，「蛙」在家裡面-- 從學校刷牙計畫轉成刷牙聊天機器人(王敏靜/臺北醫學大學附屬醫院)	
15:50-16:00	休息				
場次	場次 11 (106 教室)		場次 12 (107 教室)		影展 (103 教室)
主持	劉慧雯 (國立政治大學傳播學院)		張淑卿 (長庚大學人文及社會醫學科)		《基因啟示：解碼》
16:00-16:20	11-1	青少年社群媒體效果的差別感受性：父母介入方式及青少年訊息管理的影響 (聶西平/國立臺灣師範大學人類發展與家庭學系)	12-1	公眾對不實科學訊息的意識與預防行為(施琮仁/國立政治大學國際傳播英語碩士學位學程)	
16:20-16:40	11-2	科學流行話題之理解與教育實踐—以氣候變遷議題建構學科內容與英語學習整合教學之科媒素養課程 (林瑞屏/國立海洋大學應用英語研究所)	12-2	腸腦軸領域的歷史與哲學解析：機制論導向之生醫研究中的探索性與解釋性成分(區曠中/國立成功大學歷史學系)	
16:40-17:00	11-3	科學流行話題之理解與教育實踐—以路殺議題建構生物多樣性主流化之科媒素養課程(3/3) (顏瓊芬/東海大學生態與環境研究中心)	12-3	核子科學與同位素在台灣，1950s-1980s (王秀雲/國立成功大學醫學系)	

賦歸，第二天活動結束



海報發表 (A 組)

編號	計畫主持人	執行機關	計畫名稱
A-1	邱玉蟬	國立臺灣大學生物產業傳播暨發展學系暨研究所	生態永續的田間科學協商與實作：媒體、農民與氣候變遷
A-2	楊智元	國立政治大學創新國際學院	離岸風電開發中的生態技術政治和環境知識共生：以鯨豚、候鳥與魚類為例
A-3	陳憶寧	國立政治大學廣告學系	科技使用與隱私計算：自我揭露、疫情監控與未來娛樂
A-4	黃俊儒	國立中正大學通識教育中心	關鍵數位概念的新聞再現與影響：從公民意識及社會參與的視角出發
A-5	林翠絹	國立政治大學廣播電視學系	疫情資訊傳染病危機：探討健康假訊息與深偽科技之風險傳播研究
A-6	吳恩賜	國立臺灣大學醫學院腦與心智科學研究所	樂高機器人程式設計介入以提高老年人的認知健康
A-7	毛慧芬	國立臺灣大學醫學院職能治療學系暨研究所	「動手樂」活動對於社區長者認知彈性之效益探討
A-8	陳詩欣	國立陽明交通大學科技管理研究所	新興科技產業動態科技治理模型建置
A-9	鍾曉芳	國立政治大學英國語文學系	疫情中之隱喻及隱喻框架：以語料庫為基礎的研究
A-10	劉宏恩	國立政治大學法律科際整合研究所	智慧裝置上行動醫療應用程式 (Mobile Medical Apps) 的倫理、法律與社會議題
A-	陳恒安	國立成功大學歷史學系	科學原創性之可能哲學陳述與 STS 陳述的對話：以生醫研究為例



11			
A-12	周杰威	逢甲大學建築專業學院	走向智慧建築的多元科技方法：超越功能和自動化，走向建築、用戶和環境之間的新關係
A-13	吳易叡	國立成功大學全校不分系學士學位學程	記數瘋狂：東亞精神流行病學之文化、社會及科學根源(2/3)
A-14	蕭蘋	國立中山大學行銷傳播管理研究所	青少年的社群世界：社群媒介與中介的親密關係研究
A-15	林佳欣	世新大學廣播電視電影學系	隱私悖論與位置分享：為什麼年輕人邀請別人來監視自己的一舉一動？
A-16	李松濤	國立臺中教育大學科學教育與應用學系	新冠肺炎資訊疫情中的科學新聞傳播溝通與課程設計研究
A-17	李宛儒	國立中山大學社會學系	Taiwan Biobank 的科學徵召、民眾參與經驗與風險認知
A-18	謝百淇	國立中山大學教育研究所	MUSIC 計畫之「水的樂曲」：魯凱族永續發展教育之 STEAM 學習生態系統

海報發表 (B 組)

編號	計畫主持人	執行機關	計畫名稱
B-1	張耀仁	國立屏東大學科學傳播學系	從科學化運動到科學文化：以臺灣報紙科學版為析論核心 (1952-1997)



B-2	林秀玉	真理大學通識教育中心	被雕塑的牙齒，不只是「改斜歸正」：「牙齒矯正」醫療的行動者、意義與互動
B-3	張淑卿	長庚大學人文及社會醫學科	修補心臟：台灣心導管技術的發展歷程、實作與人員培訓，1980s-2010s
B-4	廖梨伶	高雄醫學大學健康科學院公共衛生學系	當新科技遇上營養教育—以虛擬實境結合情境學習之大學生營養素養教育介入方案發展與效果評估
B-5	謝承諭	國家教育研究院語文教育及編譯研究中心	(後)疫情時代線上健康言談的科普修辭與閱聽人參與：台灣社群媒體醫學知識、立場與認同的多模態建構
B-6	王治平	國立高雄科技大學海事學院造船及海洋工程系	隨風而生遇水而發—離岸風電海事技術在台灣的移植、生根與繁衍
B-7	段人鳳	國立臺東大學通識教育中心	作為疆界物件的疫苗
B-8	吳昱鋒	中原大學教育研究所	育傳科學：疫情中的科學傳播新樣貌
B-9	張卿卿	中央研究院人文社會科學研究中心	健康科學新聞的語言特徵與其溝通效果
B-10	余家斌	國立臺灣大學森林環境暨資源學系暨研究所	應用森林療癒改善高齡者認知功能與促進心理健康研究
B-11	劉湘瑤	國立臺灣師範大學科學教育研究所	爭論性議題的科學知識建構方法、案例分析與科學傳播教材開發：以食安、環境議題為例
B-12	邱淑怡	國立政治大學資訊科學系	運用深度學習探究疫情間社群媒體閱聽人之言論
B-13	劉昌德	國立政治大學新聞學系	數位平台時代下的台灣媒體變遷：資本、勞動與治理



B-14	連盈如	國立臺灣師範大學健康促進與衛生教育學系	結合多重研究策略驗證具理論基礎之心理健康素養架構
B-15	李育諭	國立中山大學博雅教育中心	空污(PM2.5)居民健康風險溝通研究
B-16	張月霞	淡江大學學校財團法人淡江大學教育與未來設計學系	一所小學「人與空間」參與式設計對創意思考能力影響的研究
B-17	黃鈴媚	世新大學口語傳播暨社群媒體學系	新冠狀肺炎疫苗論述中的科學傳播:失實資訊更正、科學資訊態度結構以及疫苗接種行為意圖介入訊息之研究
B-18	劉慧雯	國立政治大學傳播學院	不經意科學：社群媒體使用者的媒介化疫情資訊之旅
B-19	林建良	國立中興大學通識教育中心	數位時代資訊倫理的大學教育與民眾傳播
B-20	施琮仁	國立政治大學國際傳播英語碩士學位學程	行動應用程式與健康行為促進：理論基礎、功能設計與效果評估
B-21	曾櫻花	高雄醫學大學護理學系	嚴肅遊戲對青少男的性同意與較安全性行為之成效：從發展至評值



議事規則

一、專題演講與論文發表時間

- (一) 專題演講場次：每場專題演講時間為 50 分鐘或 80 分鐘，演講者可保留部分時間開放現場與會者提問。
論文發表場次：每場論文發表的時間為 70 分鐘，個別時間為：每位發表人各 15 分鐘，主持人暨與談人 10 分鐘，剩餘時間開放現場與會者提問。
- (二) 提問與回應：提問人經主持人許可後，先自述姓名與服務單位，每場次以每人提問 1 次為原則，時間以 2 分鐘為限。論文發表人回應亦以 2 分鐘為限。

二、響鈴規則

- (一) 任一專題演講、論壇、論文發表，至時限前 5 分鐘，響鈴 1 聲或/並舉牌提醒；至時限時，響鈴 2 聲或/並舉牌提醒；超過時限，每 30 秒響鈴 2 聲或/並舉牌提醒。
- (二) 提問與回應：至時限前 30 分秒，響鈴 1 聲或/並舉牌提醒；至時限時，響鈴 2 聲或/並舉牌提醒；超過時限，每 30 秒響鈴 2 聲或/並舉牌提醒。

三、本電子會議手冊資料僅供本研討會使用，為尊重智慧財產權，請勿錄音、錄影。

四、會場中請勿吸煙及飲食，會議進行中請將個人之行動電話關機或調整為震動模式。

五、活動結束離場時，請將問卷與識別證繳回報到處。



專題演講（一）講者簡介



講者姓名

Kimmo Levä 基莫·萊瓦

講者服務機關與職稱

Director General of the Finnish National Gallery

芬蘭國家美術館館長

Kimmo Levä (born 1966) is Director General of the Finnish National Gallery. His previous positions have included Managing Director of the Finnish Museums Association and its companies, Museum Director at Mobilia (National Road Traffic Museum), and Director of Museum Services in Turku City.

He has served as a board member of many museums and associations, including the Finnish Design Museum, Finnish Postal Museum, Aboa Vetus & Ars Nova (Museums of History and Contemporary Art), the Culture for All Association, Europa Nostra Finland and the Finnish Museum Directors Association. He has also been a board member in international museum organizations, such as the ICOM International Committee for Museum Management (INTERCOM) and the Network of European Museum Organizations (NEMO).

Kimmo Levä specializes in the commercialization of museum services, and the strategic and financial management of museums. He holds an MBA from the University of Wales and an MA in history and political science from Tampere University. He has published several books, articles and numerous blog posts in connection with the museum field.

基莫·萊瓦是芬蘭國家美術館館長（Director General of Finnish National Gallery），長期服務於博物館領域，曾任芬蘭博物館學會秘書長（Secretary General of the Finnish Museums Association），以及以博物館卡為主要業務的芬蘭博物館學會創造公司管理長（Managing Director of FMA Creations Ltd）。專長於博物館管理、博物館教育、文化資產、非營利組織、文化機構等



The museum concept in transition – What if museums were invented today?

變動的博物館概念：如果現在才發明了博物館？

Kimmo Levä 基莫·萊瓦

Director General of the Finnish National Gallery

芬蘭國家美術館館長

Abstract

One of the most important steps in the professionalization of museum activities was the establishment of ICOM (International Council of Museums) in Paris in 1946 and its first definition of a museum. Since then, the definition has been revised almost every decade, and in practice it has always expanded.

This article discusses the definition of a museum and the growing need for radical changes in the concept of a museum. The pressure to update the concept is increasing for a number of reasons: the growing societal significance of museums, the rising costs of maintaining and establishing museums, the rapid growth in collections, and megatrends such as climate change, digitalization, and the instability of current political systems.

It is also the case that, globally, museums have not succeeded in their mission of preserving, researching, and presenting cultural heritage. Most museums are located in Europe and North America, and the fewest in Asia and Africa. There is an imbalance in the number of museums in relation to the population, with densely populated areas having fewer museums. Museums exhibit and preserve the history of ageing Western countries, and mainly represent the cultural heritage of the regions where the current museum concept originated.

It is evident that museums cannot continue to develop in the same way. The trajectory of development seems to indicate that museum activities cannot be rectified by simply updating the concept or definition of a museum. It is time to reinvent the museum. The starting point should be the question of how a museum would be defined, and



what kind of museum concept would emerge, if museums were invented today.

Introduction

The current museum concept is a European creation. The word "museum" derives from the Greek word "Mouseion", which referred to a place dedicated to the Muses, the goddesses of arts and sciences in ancient Greece. The roots of museum activities related to the presentation of collections are most commonly attributed to the Uffizi Palace, owned by the wealthy Italian merchant and banking Medici family, who were at the height of their power during the 15th and 16th centuries.

The Medici family's motive for collecting art and exhibiting it in the Uffizi Palace in Florence was to strengthen their political and social position. Through their art collection they demonstrated power, wealth, and high political standing, while also building an image of a cultured family that aimed to promote humanistic values and pass them on from generation to generation. As a byproduct of realizing these values, Florence became the centre of art and culture during the Renaissance period (15th–16th centuries). The last member of the Medici family donated their valuable art collection to the city of Florence in the mid-1700s. This marked the transition of art collection presentation from private to public, giving birth to one of the world's most famous art museums, the Uffizi Gallery.

At the same time, private collectors' collections were publicly displayed elsewhere in Europe. The current British Museum, for example, opened its doors to the public in 1759 to showcase the natural and cultural-historical collection donated to the state by physician Hans Sloane (1660–1753). Another notable example is the Louvre, which opened to the public in Paris in 1793 during the French Revolution, displaying art treasures collected by French kings along with artifacts brought from their colonies.

Throughout the 19th century, museums were established all over Europe, and the museum concept born there spread worldwide as a result of colonial policies. The current museum concept was duly established. Its foundation lies in private collecting and the transition of collections into public ownership, as well as the public presentation of collections in culturally significant buildings with the aim of promoting education, transferring cultural heritage to future generations, and reinforcing the political and social status of the collection holder. Following this, a development occurred, leading to the professionalization of museums worldwide.



The history of ICOM's definition of a museum

One of the steps towards professionalizing museum activities was the establishment of ICOM (International Council of Museums) in Paris in 1946. Its mission was defined as promoting the position and activities of museums, defining professional museum practices, and increasing international expertise and knowledge exchange. Another key objective in post-World War II Europe involved finding ways to protect cultural heritage in times of crisis and war.

In its first definition from 1946, ICOM stated that "a museum includes all collections open to the public, consisting of artistic, technical, scientific, historical, or archaeological material, including zoos and botanical gardens, but excluding libraries, except those that maintain permanent exhibition rooms".

The key criteria for a museum were defined as the public display of collections in spaces intended for their permanent exhibition.

Since then, the museum definition has been revised almost every decade, and in practice, it has always expanded. In 1961, ICOM defined a museum as a permanent institution that "conserves and displays, for the purpose of study, education, and enjoyment, collections of objects of cultural scientific significance".

Over a decade later, in 1974, the museum definition was further solidified as follows: "A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates, and exhibits, for the purposes of study, education, and enjoyment, material evidence of man and his environment." This change was significant. The role of museums was now defined as fulfilling societal goals through their own missions. At the same time, the definition addressed the financial aspect of museums, stating that they should not pursue financial profit. Both provisions sparked widespread discussion, but have been included in the museum definition ever since.

In the early 2000s, the museum definition was further refined to include the "intangible heritage of humanity and its environment", in addition to the tangible heritage of objects, storage, research, and presentation.

Pressure for a more comprehensive update of the museum definition increased in the 2000s. This was influenced by the growing societal significance of museums, which



began to be reflected in substantial investments, the justification for which emphasized the role that museums played in strengthening the economies of their regions. In Europe, this discussion was particularly influenced by the success of the Guggenheim Museum in Bilbao, Spain, which opened in 1997. Consequently, the focus of museum investments shifted to museum buildings and their architectural solutions, leading to a rapid increase in the scale of investment.

Guggenheim Bilbao was followed by other establishments around the world, especially outside Europe. Examples include the "Museum of Islamic Art" in Qatar (2008), the National Museum of Qatar (2019), "Louvre Abu Dhabi" in the United Arab Emirates (2017), the "National Museum of the American Indian" in the USA (2004), the "National Museum of African American History and Culture" in the USA (2016), the "Museum of Tomorrow" in Brazil (2015), the "Shanghai Museum of Glass" in China (2011), and the "Museum M+" in Hong Kong, which is presented as the world's largest museum building (2021).

The National Gallery of Finland, which I represent, was part of the trend. In 1998, it opened Kiasma, the new contemporary art museum, in a prime location in Helsinki. The museum was designed by American architect Steven Holl, a wow architecture exponent.

Alongside the establishment of new museums, significant amounts of money were invested in expanding and renovating old museums. These included the "National Museum of Fine Arts" in Taiwan, and the "National Museum of China" in China.

The increased visibility of museums in societal discussions has created growing pressure for further expansion of the museum definition. In 2019, a new definition was proposed to the ICOM General Assembly, which expanded the role of museums from fulfilling societal goals to playing an active part in transforming society. The proposed definition was radically different:

"Museums are democratizing, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance



understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing."

The proposal drew heavy criticism, particularly from countries outside Europe. This was hardly surprising as the definition was based on European values and the political systems of the Western world. The criticism also targeted the generality of the definition and the resulting vagueness. After the discussion, the General Assembly did not approve the definition and began work on a new one. To this end, a revised definition was presented to the ICOM General Assembly in 2022:

"A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing."

The new definition is effectively a compromise. It does not recognize the societal role of museums related to the significant investments made in the 2000s, which aimed to strengthen the economic and political significance of cities, regions, and countries. Nor does it specifically recognize the role that museums have played in Western European countries in strengthening democracy. The inclusion of "not-for-profit" and "in the service of society" in the definition emphasizes museums as actors in the public economy and their close links to political authorities.

Furthermore, by emphasizing museums as permanent institutions, the definition does not acknowledge the lighter structures that can be used to fulfil museum functions. Increasingly, digital environments offer alternative means of carrying out museum tasks. Additionally, there are growing signals, particularly from developing countries in Africa and South America, that the preservation and transmission of knowledge and narratives from one generation to another should be emphasized in the museum's mission, rather than focusing solely on objects and works of art. This task does not require an institution or massive architectural showpieces.

Where are we now?

At the moment, according to UNESCO's estimate, there are approximately 100,000 professionally managed museums worldwide. Most of them are in Europe and North



America, and the fewest in Asia and Africa. The number of museums in relation to population is imbalanced, with densely populated areas having fewer museums. Among the ten countries with the highest number of museums, only three are also among the ten most populous countries. Six out of the ten most populous countries do not rank among the top 20 countries with the highest number of museums.

The disparity in the number of museums also implies a disparity in their impact and the values they convey. Out of the top twenty most popular museums globally, ten are in Europe (including Russia), six in Asia, and four in the USA. Among the twenty most populous countries, Europe has only two representatives: Russia in ninth place and Germany in nineteenth place.

The quantitative disparity of museum institutions also indicates that most of the world's cultural heritage documents European and North American lifestyles and values. It is even reasonable to assume that the imbalance is even greater concerning the quantity of collections and the transmission of knowledge as world heritage from one generation to another. Comprehensive statistical data on the number of collections is not available. However, it can be assumed that the number of collections reflects the fact that Europe and North America have systematically accumulated collections more extensively than other continents.

The current museum concept faces challenges. Globally, it has not succeeded in its mission of preserving, researching, and presenting cultural heritage. Museums exhibit and preserve a history primarily centred around ageing Western countries, mainly representing the cultural heritage of the regions where the current museum concept originated.

Another problem is associated with the definition of museums as institutions centred around the museum building. Even European museums do not have the scope to "offer varied experiences for education, enjoyment, reflection, and knowledge sharing", since most of the collections are kept in warehouses due to the lack of exhibition space.

Museum buildings are also linked to the problem of museum economics, especially when the underlying principle of the financial structures is "not-for-profit". In this regard, I believe that it is contradictory that the main justification for significant museum investments in the 21st century has been the positive economic impact of museums. For example, Qatar's museum investments aim to bring new tourism-based



vitality to the entire country, and the goal of museum investments in Hong Kong is to elevate the region to one of the world's leading art markets. However, museums, operating under a not-for-profit mindset, find themselves in an economic deadlock as the operators and maintainers of these investments and buildings.

The not-for-profit economic model of museums does not allow for sustainable operations or for museums to fulfil their inherent promise of being a "permanent institution". Sustainability requires strong capital generated and maintained through profits, enabling development and endurance during financially challenging times. A sustainable model necessitates that museums also operate from a for-profit perspective, at least in cases where the most important criteria for investment include enhancing economic well-being and resilience.

What if a museum were invented today?

In the operating environment of museums, where, in addition to demographic changes, an impact is exerted by megatrends like climate change, digitalization, as well as the associated structural changes in the economy and the instability of current political systems, it is evident that museums cannot continue to develop along the same path. The trajectory of development seems to indicate that museum activities will not be rectified by simply updating the concept or definition of a museum.

It is time to reinvent the museum, and the starting point should be to ask how a museum would be defined and what kind of museum concept would be established if a museum were invented today.

It is evident that the motivating factor for the community inventing and defining the museum (assuming the organization would still be named after Greek mythology) would be to leave a legacy of their time and values for future generations to enjoy, be inspired by, and benefit from. It can be assumed that recognition of what they have accomplished by future generations would also be a motivating factor. In practice, the starting point would be to resolve how we preserve, research, and present our own and previous generations' cultural heritage.

The first step in inventing a museum would be to decide how to approach the defined task. Undoubtedly, if a museum were invented now, the first step would not be to consider organizing an architectural competition. Instead, the initial decision would be whether to primarily carry out the museum's mission in a digital or a physical



environment.

The most likely choice for the first step would be the digital option due to its lower establishment and operating barriers, as well as the inherent global accessibility of the museum. Additionally, it would be unthinkable not to have a digital channel available. Undoubtedly, discussions would take place regarding whether a physical museum building is needed alongside the digital channel and for what purpose.

The need for physical collection space would be difficult to ignore when it comes to preserving collections, as we leave behind a significant number of physical documents from our time, although their quantity relative to digital traces is decreasing. In the context of the cultural heritage to be preserved during the invention phase of the museum, purely digital elements would include text, audio, and images. For objects and works of art, the proportion of digital material is rapidly increasing.

Physical collection space would be required to determine how much emphasis we want to place on preserving the traces left by previous generations, such as books, photographs, records, audio tapes, as well as objects, paintings, and sculptures. There is a significant quantity of these materials. It would be crucial to find a model for the decentralized storage and ownership continuity of physical museum objects to ensure their representative preservation. The museum's own collection spaces would be particularly needed for the temporary or permanent preservation of objects essential from a research perspective.

The need for and role of an exhibition building, if established alongside the collection warehouses, would be considered carefully and extensively. From an accessibility perspective, a physical museum building is a cumbersome option, primarily targeting local residents and, at most, regional inhabitants.

Currently, people's desire to spend and use money is mainly focused on services in the physical world, although the situation is rapidly changing in the medium term. For younger generations, digital services are the first option both for purchasing and using services. This trend seems to be accelerated by the widespread use of VR headsets as a consumer product and the emergence of the new generation of the internet, referred to as Web3, which brings significant new features and opportunities for producing and using online services.

From the perspective of museum economics, however, it must be taken into account



that people's spending habits and the revenue models of cultural organizations will continue to be focused on the physical world for decades. It is also evident that people's desire to travel and visit new environments, cultures, and destinations is not diminishing. The revenue models implemented in the physical operating environment are also driven by the fact that successful revenue models for content producers in cultural services are not yet established in the digital environment, with the possible exception of films.

In the music and literature industries, most of the revenue in the digital environment goes to the service platform providers. When it comes to theatre, dance and opera, digital revenue models have hardly progressed beyond experiments, and their economic motivation has relied on advertising and promoting offline content. For content producers in cultural services, the situation seems to indicate that as digitalization progresses, the significance of the offline environment has even increased, particularly in the case of music.

When it comes to museum revenues, excluding an exhibition building from the museum concept seems challenging. Hence, when establishing a physical museum building, one needs to ask what kind of business it will be. And decisions regarding the revenue model need to be made to justify it.

A museum exhibition building can be likened to the following business sectors:

Tourism and the experience industry, with amusement parks, theatres, opera, concerts, and restaurants as points of reference:

Consumers as paying customers

B2C (business-to-consumer) model

Public services, with national parks, markets, beaches, and scenic routes as points of reference:

Cities and governments as paying customers

Public-private business model

Platform services, with trade fairs and shopping centres as points of reference:

Content producers as paying customers

B2B (business-to-business) model

These business sectors have different revenue models that define customers' expectations regarding service content and price, and they would determine the framework for the museum's for-profit operations. If no choices are made in these



aspects when establishing the museum exhibition building and the decision is to be involved in everything instead, the result will be a not-for-profit service, whether we like it or not.

A new definition and concept for museums

The unique mission of museums to preserve, study, and present cultural heritage has stood the test of time and will continue to do so in the coming centuries. However, it is necessary to question the established concept and definitions of museums. I particularly want to question the following characteristics of the current museum:

Defining the museum as a permanent institution

Defining the museum through its building

Defining the museum as a not-for-profit organization

Subordinating digital services to physical services (preservation, presentation)

In constructing a new museum concept, it is crucial to recognize that a museum is not a building, exhibition, or collection, but a service. After that, we can define its mission along these lines:

"A museum is a digital and physical service that helps its customers fulfil their needs and responsibilities in preserving, studying, teaching, and exhibiting heritage and culture, as well as generating enjoyment, economic wealth, and social well-being."

To start practical reforms, we must answer our main question – what kind of museum concept would we formulate if museums were invented today? If the answer is something other than the current operating model, we must ask a follow-up question: Is our strategy really taking our museum in that direction? If not, our operating model is one that is set to succeed in the world of the past.

Sources

Lehmannová, Martina, 2020, 224 years of defining the museum, _
https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/12/2020_ICOM-Czech-Republic_224-years-of-defining-the-museum.pdf.

Study in Switzerland, Countries with the largest number of museums & most visited museums, <https://studyinginswitzerland.com/most-visited-museums-in-the-world/>.



Unesco, Museums,

https://www.unesco.org/en/museums?TSPD_101_R0=080713870fab20000a97146c766b7ba712327b95b921fe35fa46313880194e67b82c47ec51ad3912085f25fa0a143000592df40c06c36881e9cb77b590c08a5cce2392eae11a61166d70d522d8100776152f36bd06498f2a0f2535851c777db6.

Current world population, Worldometer, <https://www.worldometers.info/world-population/#top20>.

Countries in the world by population (2023), Worldometer, <https://www.worldometers.info/world-population/population-by-country/>.

Dufva, Mikko, Rekola, Sanna (2023), Megatrends 2023, Understanding an era of surprises, <https://www.sitra.fi/en/topics/megatrends/>.



摘要

博物館活動專業化的最重要行動之一是 1946 年在巴黎成立國際博物館協會 (ICOM)，並首次提出博物館的定義。從那時起，幾乎每十年都要進行修訂，並在實踐中不斷擴展博物館定義。

本文討論博物館定義以及博物館概念日益需要進行徹底改變。更新博物館概念的壓力與日俱增，原因有很多：博物館的社會意義日益重要，維護和建立博物館的成本不斷上升，藏品數量快速增加，以及氣候變遷、數位化和當前政治制度不穩定等大趨勢。

從全球來看，博物館也沒有成功履行其保存、研究和展示文化遺產的使命。大多數博物館位於歐洲和北美，亞洲和非洲最少。博物館數量與人口數量不平衡，人口稠密地區博物館數量較少。博物館展示和保存高齡化西方國家的歷史，主要代表當前博物館概念發地區的文化遺產。

顯然，博物館不能再以同樣的方式繼續發展。發展軌跡似乎表明，僅僅靠更新博物館概念或定義是無法糾正博物館活動的。現在，是時候重新塑造博物館了。首先應該問一問，如果今天才發明博物館，將如何定義博物館、會出現什麼樣的博物館概念。

簡介

當前博物館的概念是歐洲人創造的。「博物館」一詞源於希臘語「Mouseion」，意指古希臘供奉藝術和科學女神繆斯的地方。與展示藏品有關的博物館活動之起源通常歸功於烏菲茲宮 (Uffizi Palace)，該宮殿的所有人是義大利富商和銀行家美第奇 (Medici) 家族。美第奇家族在 15、16 世紀處於權力鼎盛時期。

美第奇家族收藏藝術品並在佛羅倫斯烏菲茲宮展出的動機是為了鞏固其政治社會地位。透過藝術收藏，他們展示了權力、財富和崇高的政治地位，同時也塑造一個有文化涵養的家族形象，旨在弘揚人文價值觀並將其代代傳承。從實現這些價值觀衍生而成的就是佛羅倫斯成為文藝復興時期 (15-16 世紀) 的藝術文化中心。18 世紀中期，美第奇家族的最後一位成員將他們珍貴的藝術收藏捐贈給佛羅倫斯市。這標示了藝術收藏展示從私人走向公共的轉變，世界上最著名的藝術博物館之一——烏菲茲美術館由此誕生。

與此同時，私人收藏家的藏品也在歐洲其他地方公開展出。例如，現在的大英博物館於 1759 年對外向公眾開放，展示醫生漢斯斯隆 (Hans Sloane,



1660-1753) 捐贈給國家的自然和文化歷史收藏。另一個著名的例子是羅浮宮，於 1793 年法國大革命期間在巴黎向公眾開放，展出法國國王收藏的藝術珍品以及從殖民地帶來的文物。

整個 19 世紀歐洲各地相繼建立博物館，而誕生於歐洲的博物館概念也因殖民政策傳播到世界各地，當前的博物館概念也應運而生。其基礎在於私人收藏和藏品公有化，以及在具有文化意義的建築內公開展示藏品，目的是推動教育、向後代傳承文化遺產，以及鞏固藏品持有人的政治社會地位。在此之後，發生了一個特定發展促使全球的博物館邁向專業化。

ICOM 博物館定義之歷史 (The history of ICOM's definition of a museum)

博物館活動邁向專業化的行動之一是 1946 年在巴黎成立國際博物館協會 (ICOM)。當時其使命定義為提升博物館的地位和活動、定義博物館專業實踐，以及加強國際專業知識和交流。另一個主要目標是二戰後歐洲尋找在危機和戰爭時期保護文化遺產的方法。

1946 年 ICOM 成立之初的第一個定義指出：「博物館是向公眾開放藝術、工藝、科學、歷史或考古材料的所有典藏，包括動物園和植物園，但如無常設陳列室的圖書館則除外。」

博物館定義的主要標準在用於永久展覽的空間內公開展示藏品。

從那時起，博物館的定義幾乎每十年修訂一次；從實踐面來看，博物館的定義一直在擴充。1961 年，ICOM 將博物館定義為「以研究、教育和欣賞為目的，保存和展示具有文化科學意義的藏品」之常設機構。

十多年後的 1974 年，博物館的定義進一步明確如下：「博物館是不追求營利、為社會及發展服務的常設機構，向公眾開放，將蒐藏、保存、研究、交流和展示人類及環境的物質證據，以提供學習、教育和欣賞的機會。」這一變化的意義重大；現在，博物館的角色定義為透過自身的使命來實現社會目標。同時，該定義還因應博物館的財務問題，指出博物館不應追求經濟利益。這兩個細項都引發了廣泛討論，但此後仍一直納入博物館的定義中。

廿一世紀初，博物館的定義進一步細化，除了物件等有形文化遺產的保存、研究和展示外，還包括「人類及環境的無形文化遺產」。

2000 年代，對博物館定義做更全面更新的壓力大增。這是受到博物館的社



會意義越來越重大的影響，開始反映在大量的投資上，投資理由強調了博物館可在強化地區經濟上發揮作用。在歐洲，這種論述尤其受到 1997 年開館的西班牙畢爾包古根漢美術館的成功所影響。因此，博物館投資的重點轉向博物館建築及其建築解決方案，促使投資規模迅速擴大。

畢爾包古根漢美術館之後，世界各地尤其是歐洲以外的地區也相繼仿效建立博物館。例如，卡達「伊斯蘭藝術博物館」(Museum of Islamic Art, 2008)、卡達國家博物館 (National Museum of Qatar, 2019)、阿拉伯聯合大公國「阿布達比羅浮宮」(Louvre Abu Dhabi, 2017)、美國「美國印第安人國家博物館」(National Museum of the American Indian, 2004)、美國「非裔美國人歷史文化國家博物館」(National Museum of African American History and Culture, 2016)、巴西「明日博物館」(Museum of Tomorrow, 2015)、中國「上海玻璃博物館」(Shanghai Museum of Glass, 2011)，以及被譽為世界最大博物館建築的香港「M+博物館」(Museum M+, 2021)。

我所代表的芬蘭國家美術館 (National Gallery of Finland) 就是這股潮流的一部分。1998 年，芬蘭國家美術館在赫爾辛基的黃金地段開設新的當代藝術博物館奇亞斯瑪 (Kiasma)。該博物館由美國建築師史蒂文霍爾 (Steven Holl) 設計，是一位令人驚嘆的建築大師。

建立新博物館的同時，大量資金也投入對老博物館的擴建和翻新，其中包括台灣「國立臺灣美術館」和中國「中國國家博物館」。

博物館在社會討論中的能見度不斷提高，帶來越大的壓力須進一步擴展博物館的定義。2019 年，ICOM 大會提出新定義的提案，將博物館的角色從實現社會目標擴展到在社會轉型中發揮積極作用。提議的定義截然不同：

「博物館是民主化、包容性且多元化的空間，對過去和未來進行批判對話。博物館承認並因應當前的衝突和挑戰，為社會保管文物和標本，為後代子孫保護多樣化的記憶，保障所有人近用遺產的平等權利和公平機會。博物館不以營利為目的，具有參與性和透明化，與各種社群積極合作並為其服務，蒐藏、保存、研究、詮釋、展示和促進對世界的了解，旨在為人類尊嚴和社會正義、全球平等和地球福祉做出貢獻。」

此提案引發了嚴厲批評，尤其是來自歐洲以外的國家。這並不奇怪，因為該定義是以歐洲的價值觀和西方世界的政治體制為基礎。批評意見還針對定義過於籠統因而產生模稜兩可。經過討論最終大會沒有批准該定義，並開始著手制定新的定義。為此，2022 年 ICOM 大會上提交了定義修正案：



「博物館是為社會服務的非營利性常設機構，負責研究、蒐藏、保存、詮釋和展示有形和無形文化遺產。博物館向公眾開放，可近用且平權包容，促進多元和永續。博物館以倫理、專業和社區參與的方式營運和交流，為教育、欣賞、反思和共享知識提供各種體驗。」

新定義實際上是一種妥協。新定義沒有承認博物館在 2000 年代進行重大投資所發揮的社會作用，這些投資旨在加強城市、地區和國家的經濟政治意義。新定義也沒有明確承認博物館在西歐國家強化民主上所發揮的作用。定義納入「非營利」和「為社會服務」，強調了博物館是公共經濟的參與者且與政治當局有密切連結。

此外，由於強調博物館是常設機構，新定義並不承認可用於實現博物館職能的輕型結構。數位環境越來越成為可提供執行博物館任務的替代方式。此外，有越來越多的跡象顯示，尤其是來自非洲和南美洲的發展中國家表明，博物館的使命應強調知識和敘事的保存和代代傳承，而不是僅僅聚焦在文物和藝術品。這種任務不需要一個機構，也不需要龐大的建築展出地。

我們現在到哪了（Where are we now?）

根據聯合國教科文組織（UNESCO）估計，目前全世界約有 10 萬個專業管理的博物館，其中大部分在歐洲和北美，亞洲和非洲最少。博物館數量與人口數量不平衡，人口稠密地區博物館數量較少。博物館數量最多的 10 個國家中，只有 3 個國家同時躋身人口最多的 10 個國家之列。人口最多的 10 個國家中，有 6 個國家沒有躋身博物館數量最多的前 20 個國家之列。

博物館數量上的差距也意味著其影響力和所傳遞價值觀的差距。全球最受歡迎的前 20 家博物館中，有 10 家位於歐洲（包括俄羅斯），亞洲有 6 家，美國有 4 家。人口最多的 20 個國家中，歐洲只有兩個代表：排名第九的俄羅斯和排名第十九的德國。

博物館機構在數量上的差距也表明，世界文化遺產大多記錄了歐洲和北美的生活方式和價值觀。甚至可以合理假設，從藏品數量和將世界遺產做為知識代代傳承來看，這種不平衡甚至更大。目前還沒有關於藏品數量的全面統計資料，不過可以假設，藏品數量反映了這樣的事實，即歐洲和北美比其他大陸更廣泛且系統性的累積了藏品。

當前的博物館概念面臨挑戰。從全球來看，博物館並未成功履行其保存、



研究和展示文化遺產的使命。博物館展示和保存的歷史主要以高齡化西方國家為中心，主要代表當前博物館概念發源地區的文化遺產。

另一個問題在於，把博物館定義為以博物館建築為中心的機構。即使是歐洲的博物館也沒有能力「為教育、欣賞、反思和知識共享提供各種體驗」的空間；由於缺乏展覽空間，大多數藏品都存放在庫房。

博物館建築還與博物館經濟問題有關，特別是財務結構的基本原則採取「非營利」。在這方面，我認為，廿一世紀博物館重大投資的主張以博物館對經濟有正面影響為理由，這是自相矛盾的。例如，卡達博物館投資旨在為整個國家帶來以旅遊業為基礎的新活力，香港博物館投資的目標是將該地區提升為世界領先的藝術市場。然而，以非營利思維來運作的博物館，卻又同時要做為這些投資和建築的經營者與維護者，因而讓自身陷入經濟僵局。

博物館的非營利經濟模式無法做到永續經營，也無法實現做為「常設機構」的內在承諾。永續發展需要透過利潤來產生並維持雄厚的資本，這樣才能在財務困難時期實現發展和耐力。永續模式也要求博物館從營利角度運作，至少在投資的最重要標準包括提高經濟福祉和韌性的情況下是如此。

如果現在才發明了博物館，會是怎麼樣（What if a museum were invented today?）

博物館的營運環境中，除了人口結構的變化外，還受到氣候變遷、數位化等大趨勢的影響，以及相關經濟結構變化和當前政治制度的不穩定等。顯然，博物館不可能繼續沿著同樣的道路發展。發展軌跡似乎表明，僅僅靠更新博物館概念或定義是無法糾正博物館的活動。

現在，是時候重新塑造博物館了。首先應該問一問，如果今天才發明博物館，將如何定義博物館、將會建立什麼樣的博物館概念。

顯然，社區會發明和定義博物館（假設仍以希臘神話命名這種組織）的動機是為後代子孫留下他們時代和價值觀的遺產，供後代欣賞、啟發和受益。可以假設的是，另一個動機是讓後代子孫認可他們所取得的成就。從實踐面而言，出發點將是解決如何保存、研究和展示我們自己和先前世代的文化遺產。

發明博物館的第一步是決定如何達成所訂定的任務。如果現在才發明博物館，無庸置疑的第一步不會是考慮組織一場建築競賽。相反的，最初的行動將是決定主要在數位環境還是實體環境中履行博物館的使命。



第一步最有可能的選擇是數位化，因為建立和營運門檻較低，而且博物館本身即能達成全球近用。此外，也無法想像不提供任何數位化路線。無庸置疑，有數位化路線的同時是否還需要實體博物館建築，以及出於何種目的來設立建築等，都是需要討論的問題。

保存藏品時，很難忽視對實體典藏空間的需求，因為留下了我們時代的大量實體文件，儘管相對於數位化痕跡其數量正在減少。在發明博物館階段為了要保存文化遺產的背景下，純數位元素將包括文本、聲音和圖像等。至於物件和藝術品，數位化材料的比例正在快速增加。

將需要實體典藏空間，以確定對保存前人留下的痕跡之重視程度。例如，書籍、照片、記錄、錄音帶以及物件、繪畫和雕塑等。這些材料的數量龐大。為確保博物館實體物件的代表性，找到一種非集中式存放且所有權持續性的模式至關重要。博物館自身的典藏空間對於臨時或永久保存物件很重要，尤其是對研究是不可或缺的物件。

如果在建立藏品庫房的同時要設立一座展覽建築，則需謹慎且廣泛考量該建築物的必要性和角色。從近用角度來看，實體博物館建築是一個難處理的選項，主要對象會是當地居民，頂多是地區周遭居民。

目前，人們消費和使用金錢的慾望主要集中在實體世界的服務上，不過從中長期來看，這種情況正在迅速改變。對年輕一代來說，數位化是購買和使用服務的首選。將 VR 頭盔當作消費產品而廣泛使用，以及新一代網絡（稱為 Web3）的出現，似乎加速了這一趨勢。Web3 為生產和使用線上服務帶來了重要的新功能和新機會。

然而，從博物館經濟學的角度來看，必須考慮到人們的消費習慣和文化組織的營收模式在未來幾十年內仍將以實體世界為中心。同樣顯而易見的是，人們對旅行和參觀新環境、文化和目的地的慾望並沒有減弱。在實體環境中運作的營收模式還受到以下事實驅使：文化服務內容生產商的成功營收模式尚未在數位化環境中建立，只有電影可能是例外。

在音樂和文學產業，數位環境下的大部分營收都流向服務平台提供商。至於戲劇、舞蹈和歌劇等領域，數位營收模式幾乎僅侷限於實驗階段，其經濟動機主要依賴廣告和線下內容的推廣。對於文化服務領域的內容生產商來說，這種情況似乎表明，隨著數位化進展，線下環境的重要性甚至增加，尤其是音樂領域。



談到博物館的營收，將展覽建築物排除在博物館概念之外似乎有難度。因此，建立實體博物館建築時，需要問一問這將是什麼樣的經營，也需要對營收模式作決策，以證明其合理性。

博物館展覽建築可以比擬做為下列產業領域：

旅遊業和體驗產業，可參考主題樂園、劇場、歌劇院、音樂會、餐廳等：

消費者做為付費顧客

B2C（企業對消費者）模式

公共服務，可參考國家公園、市集、海灘、風景旅遊路線等：

城市和政府做為付費顧客

公私合營模式

平台服務，可參考貿易展和購物中心：

內容生產商做為付費顧客

B2B（企業對企業）

這些商業部門有不同的營收模式，決定了消費者對服務內容和價格的期望，也將決定博物館營利運作的框架。如果在建立博物館展覽建築物時沒有對上述相關方面做出選擇，而是決定所有一切都參與其中，那麼無論我們期待與否，結果都將成為非營利性的服務。

博物館的新定義與新概念（A new definition and concept for museums）

博物館保存、研究和展示文化遺產的獨特使命已歷經時間的考驗，未來數個世紀也將繼續如此。然而，有必要對博物館的既定概念和定義提出質疑。我特別想針對當前博物館的下列特點提出質疑：

將博物館定義為常設機構

以建築物來定義博物館

將博物館定義為非營利組織

將數位化服務附屬在實體服務（保存、展示）之下

在建構博物館新概念時，關鍵是要意識到博物館不是一座建築，也不是展覽或藏品，而是一種服務。唯有在這之後，我們就可以按照以下思路定義博物館的使命：

「博物館是一種數位和實體服務，幫助顧客履行在保存、研究、教學和展示



2023 合作無間：博物館知識與技術的發展與實踐國際學術研討會

2023 Working Together: International Conference on Advancement and Implementation of Knowledge and techniques in Museums

遺產與文化方面的需求和責任，以及創造樂趣、經濟財富和社會福祉。」

為了展開實際可行的改革，必須回答主要問題：如果現在才發明了博物館，我們會制定什麼樣的博物館概念？如果答案不是當前的營運模式，必須接著繼續問：我們的策略是否真的會把博物館帶往那個方向發展？如果不是，我們的營運模式就注定會在過去的世界中取得成功。



時尚·設計與博物館的跨域研究

Investigation into the Interdisciplinary Study on Fashion, Design and Museums

耿鳳英 Feng-Ying Ken

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所教授

Professor of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology,
Tainan National University of the Arts

摘要

近年來，博物館藉由串聯不同的專業領域進行合作與交流，以解決並滿足展示在呈現上的多元面向之需求，以達到博物館事業推動的創新。從國內外案例觀之，時尚、設計與博物館三個領域結合進行跨域合作，也確實可以帶來諸多有價值的成果和發現。時尚和設計是文化的重要組成部分，博物館則扮演著保存和展示文化的重要角色。透過跨域合作可以將時尚、設計與博物館之間更親近生活地反映時代的價值觀、社會結構與認同，進一步呈現當下文化和社會新的趨勢與信息。

本研究旨在探討時尚、設計與博物館跨域合作的潛力，透過文獻回顧和個案研究，探究時尚、設計及博物館在主題選擇、展示方式、教育活動，以及與業界的合作關係。希望得以了解時尚、設計再導入博物館之後，其關係是否僅是保存和展示的場所，展示手法是否可能受藝術與設計的交互影響？其設計思維和創新方法是否也改變了觀眾觀展的態度，是否也啟發觀眾對時尚和設計的理解和欣賞的不同？同時，博物館在彼此合作的同時，是否也能進一步促進跨領域合作和知識的交流。

總而言之，博物館的跨域合作與設計師、品牌和時尚界的合作，也為博物館展示的創新，及專業發展提供了更重要的支持。透過跨域研究，博物館是可以獲得更廣的視角來推動時尚、設計和博物館領域的發展和創新。也為觀眾提供多元視覺資源和啟發，有助於推動博物館展示的創新和發展，同時更豐富了博物館的內容和展示的方式。

關鍵詞：時尚、設計、博物館、跨域研究

Keywords：Fashion, Design, Museum, Investigation into the Interdisciplinary



技術性藝術史的實踐與應用：以奇美博物館的《窺物誌：那些藏品沒有說出口的事》與《聖母子》展覽為例

The Practice of Technical Art History: two case studies of "Peeking Behind" and "Madonna and Child" in the Chimei Museum

徐鈺涵¹、林佳慧²、葉書含³、李文元⁴、劉于瑄⁵、趙孝軒⁶

Yu Han Hsu¹, Chia Hui Lin², Shu Han Yeh³, Wen Yuan Lee⁴, Yu Hsuan Liu⁵, Hsiao Hsuan Chao⁶

荷蘭拉德堡德大學藝術史學博士候選人、奇美文化基金會計畫型研究員¹

奇美博物館展示教育組專員²

奇美博物館油畫修復師、國立臺灣美術館助理研究員³

奇美博物館專案修復師⁴

奇美博物館典藏組副組長⁵

奇美博物館專案科學檢測修復師⁶

PhD candidate, Art History, Radboud University & Project Researcher, Chimei Cultural Foundation¹

Educator of Exhibition and Education Dept., Chimei Museum²

Painting conservator, Chimei Museum & Assistant research fellow, National Taiwan Museum of Fine Art³

Project Conservator-Painting Conservator, Chimei Museum⁴

Associate Supervisor of Collections Dept., Chimei Museum⁵

Project Scientific Research Conservator, Chimei Museum⁶

摘要

技術性藝術史為近年來國內外博物館的熱門學科議題之一。該學科強調藝術史、科學檢測與文物保存維護之跨領域合作的特性，提供博物館一個整合研究資源並創造展示與教育能量的新起點。自 2019 年起，奇美博物館以技術性藝術史為研究取徑，聚焦於十六至十九世紀的西洋繪畫收藏，運用跨域觀點來挖掘作品脈絡與意涵，同時也藉由藏品近用方法來探索臺灣西洋藝術史研究與教育的新面向。

本研究將以奇美博物館之《窺物誌：那些藏品沒有說出口的事》與《聖母子》展覽為案例，試圖探討不同專業與背景之博物館人員：1)如何建立跨領域合作的模式，以及 2)如何將之轉化為展覽形式以提供觀眾多樣的西洋藝術史觀看



角度與方法。鑑此，本研究將首先梳理技術性藝術史的跨學科研究核心及理論框架。而後，剖析《窺物誌：那些藏品沒有說出口的事》案例，探討如何運用實體展覽與虛擬平台整合、轉化藝術史學與科學檢測分析所延伸之西洋繪畫鑑賞與詮釋。《聖母子》修復微型展則進一步結合文物保存與修復的過程，提供認識西洋繪畫材料與技法的渠道。整體而言，本研究試圖透過具體展示案例，釐清技術性藝術史所蘊含之抽象跨域研究概念是如何與博物館學彼此對話，進而在博物館的場域中互相形塑，轉譯為兼顧虛擬與實體之具象展演，為臺灣觀眾帶來西洋藝術鑑賞的新體驗。

關鍵詞：技術性藝術史、跨領域研究取徑、西洋藝術收藏、博物館教育

Keywords：technical art history, interdisciplinary methodology, western art collection, museum education

[<全文/PPT 連結>](#)



宗族如何記憶：以宗祠作為博物館的初探討論

How the Lineage Remember: A Preliminary Discussion on Taking the Ancestral Hall as a Museum

戴正倫¹, 邱秀英², 李萍³

Cheng-Lun Dai¹, Hsiu-Ying Chiu², Ping Lee³

客家文化發展中心 研究發展組助理編審¹

客家文化發展中心 文資典藏組副研究員²

客家文化發展中心 藝文展示組助理編審³

Research and Development Division Assistant Editor¹

Cultural Resources and Collections Division Associate Researcher²

Performance and Exhibition Division Assistant Editor³, in Taiwan Hakka Culture Development Center, Hakka Affairs Council

摘要

本文主要的目的是來說明宗族當初在規劃設立宗族展示空間時，除了宗祠作為一個神聖的祭祀祖先的空間之外，也嘗試透過相關文物的展示記憶過去與保存過去，藉以探究宗祠成為博物館的可能性，並梳理預期所達到成效與面對的挑戰。

本文是透過深度訪談法，以及參與觀察法做為研究方法。以屏東地區宗祠與其附設的文物館(或展示空間)作為分析對象，透過探究屏東佳冬蕭家伙房乙未戰爭展示、佳冬楊屋伙房文物展示等等宗祠附設展示空間，進一步去了解當初設置展示空間的初衷與意義，透過展示空間內的文物、老照片等各種物件，其所傳達意義為何？

受到新博物館學思潮影響，博物館應走入社區，打破了博物館藩籬，讓居民自己詮釋自己的故事。本文認為宗族內即有一群對於保存過去有意義的行動者，進一步的將博物館的展示概念，落實於宗祠內部。讓傳統祭祀祖先的神聖空間，除了擁有週期性的動態祭祖儀式之外，其所設立的展示空間場域，更讓傳統的宗祠不再只是祭祀空間，而是一個保存過去、記憶過去的博物館。

關鍵詞：宗族、記憶、過去、博物館

Keywords：lineage、memory、past、museum

[<全文/PPT 連結>](#)



桃園市移民博物館案例解析

Case studies of Taoyuan City Immigration Museum

張譽騰 Yui-Tan Chang

國立臺南藝術大學兼任教授、前國立歷史博物館長

Associate Professor of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and
Museology, Tainan National University of the Arts & Former director of the National
Museum of History

摘要

桃園市人口結構是台灣移民社會縮影。

移動是人類本能，自非洲發源以來人類就一直在全球各地移動。從移動觀點來看，人人都是移民，差別只在先來後到。臺灣 400 年歷史長流中，吸納不同時期移民至此生活、定居，共同組成多元移民社會，這些移民故事不僅存在我們的歷史與 DNA 中，更映照當代社會現象與性格。

憲光二村位於桃園市龜山區，佔地 5000 坪具有不同時期眷舍型態，見證臺灣 60 年代眷村生活型態，村民遷移後長久閒置。2006 年公告為桃園市歷史建物、2010 年起進行修復、駐地工作站及藝術家進駐等計畫。2017 年為推動憲光二村活化再利用，計劃在此創設台灣第一座移民博物館，透過博物館歷史現場再現展示手法，爬梳臺灣不同時期移民經驗，典藏研究移民故事與文物，呼應多元文化共存共融理念，成為一處台灣人看見自己的場域。

本文探討美國、英國、法國、德國、波蘭、加拿大、澳大利亞、菲律賓等十座移民博物館，分析其使命、目標和展覽內容，以不同的成立時空背景內容反映出該社會想要傳遞的移民博物館樣貌。移民，這個全球議題，桃園市移民博物館以台灣觀點找出發展利基，為全國保留 13 座眷村之一的憲光二村增添展覽層次，成為提升至全球高度的台灣發聲契機。

關鍵詞：移民、桃園市、眷村、移民博物館

Keywords：Immigrant, Taoyuan City, Military Villages, Immigration museums

[<全文/PPT 網址>](#)



以社群經營驅動許世賢博士紀念館之文化引力

The Cultural Appeal of Dr. Kuo Sie-Hien Memorial Museum Driven by Community Engagement

黃琴雅¹、黃世輝² Chin-Ya Huang¹, Shyh-Huei Hwang²

國立雲林科技大學設計學研究所碩班生¹

國立雲林科技大學設計學研究所教授²

Master Program¹ and Professor² of Graduate School of Design, National Yunlin University of Science and Technology

摘要

嘉義市文化局市民研究員培訓計畫始於 2018 年，為嘉義市博物館與地方文化館發展運籌機制中之市民研究員參與博物館事業，筆者自 2019 年加入，2020 年持續參加此培訓計畫。2021 年嘉義市文化局自辦運籌，同年 6 月筆者接任嘉義市文化局「嘉義市木製產品創新開發及行銷推廣計畫」之專案助理，同時協助博物館科召集部分市民研究員，希冀在無中介者之情況下，市民研究員能與博物館科直接互動，並能自發性行動。筆者先後以參與式觀察法、訪談法進行研究，發現以下 3 點主要問題：(1) 在無中介者運籌團隊的運作之下，博物館科與市民研究員之互動並不順暢。(2) 駐點博物館科時期，筆者察覺公部門對於市民參與博物館事業，更多是期望藉由市民研究員之手，解決年度計畫執行上人力與創意不足之處。(3) 市民研究員們對「市民研究員」的看法莫衷一是，有認為市民研究員為志工一類者，文化局與博物館科對其無強制性；也有認為上完課程，彼此間關係也告一段落。此研究以 2021 年筆者邀集三位市民研究員，以許世賢博士紀念館為場域進行微調整之例，設計行動方案之目的、目標、策略、檢核，分析為何三人小組適合經營館舍及其失敗之原因；此行動儘管終告失敗，卻可調整為社群經營之競爭型方案，有別於現下地方文化館以博物館傳統之經營模式；透過對場域之了解，不僅可串連附近文化潛力景點形成文化地景，且試圖捲入更多相關行動者，形成虛實整合之文化引力

關鍵詞：社群、經營、許世賢、名人紀念館、文化引力

Keywords：Community, Engagement, Kuo Sie-Hien, Memorial Hall of Fame, Cultural Appeal



以聯合策展作為原住民族文化館館員專業發展與協力的方法：「我們群祭啦：中區原住民族文化館聯合特展」的案例分析

Co-curating an exhibition as a method of indigenous museum professionals' professional development and collaboration: A Case Study of "Communal Ceremonies and Rituals: A Collective Exhibition Curated by 7 Indigenous Museums."

張瀛之 Ying-Chih Chang

國立自然科學博物館研究助理

Curatorial Assistant of National Museum of Natural Science

摘要

全國共有 29 所地方原住民族文化館參與原住民族委員會原住民族文化發展中心的輔導計畫，透過分區與國立博物館專業團隊合作，協力輔導原民館業務發展。2022 年，國立自然科學博物館（簡稱科博館）偕同中區 7 所館舍共同策畫了「我們群祭啦：中區原住民族文化館聯合特展」，以原住民族歲時祭儀為主題，從館員們的個人生活經驗與田野調查成果出發，呈現原住民各族群如何因應環境與生活型態，發展出多元祭儀文化。

這場展示不僅是場共同成果展，展覽發展的過程，其實是在建立一種透過共學與共作提升館員博物館專業實踐能力、促進館際交流合作的輔導培訓模式。先是由科博館辦理聯合策展工作坊，再透過日常的分組會議、討論等執行落實展覽的過程，協助館員從研究調查、展示規劃、典藏保存維護以及推廣等面向，在共識的脈絡下思考展覽與故事線的規劃，展示資料與資源的蒐集與系統性轉化，借展與布展的實務操作等。參與的館舍成員不僅能從中實踐近年來專業培力課程所學，同時深化館員間、館所間彼此的專業交流與夥伴情感，彼此陪伴、共同走更長遠的路。

關鍵詞：聯合策展、原住民博物館、專業發展、協力

Keywords: co-curate, indigenous museum, professional development, collaboration



以利害關係人觀點探究文化遺產作為博物館— 高雄大樹區 「臺灣鳳梨工場」個案研究

Exploring Cultural Heritage as Museum from the Perspective of Stakeholders — A Case Study of Taiwan Pineapple Museum

林芷筠 Zhi-Yun Lin

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所博物館學組研究生

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts

摘要

1990 年代以來，文化遺產保存的意識提升，連帶著產業遺產（industry heritage）也逐漸受到重視，當產業遺產在都市發展的進程中失去原有的功能，臺灣普遍面臨遺棄的命運，部分遺產得以博物館的形式來延續生命。產業遺產如何透過博物館的方式來詮釋地方產業脈絡，又如何與社區維持長久的關係，這個過程需要回到遺產本身有形與無形的價值體現，經由利害關係人對於本體的觀點，回到以「人」和「社區」為主體的思考。

本研究以高雄市大樹區的臺灣鳳梨工場為個案，研究的初始為研究者身為在地居民的觀察：鳳梨工場本身敘明了產業遺產的身分及社區博物館的定位，卻使我感受到與社區間疏離的關係。因此，本研究從利害關係人的觀點出發，以兩階段式訪談社群組織領袖，從 walk along 隨行訪談到坐下來的面對面訪談，研究者請受訪者先「進入」鳳梨工場，「感受」場域，再進行訪談。本個案研究以訪談為主，輔以研究者的觀察筆記、相關文獻交叉驗證。初探受訪者對於鳳梨工場的記憶片段與九曲堂聚落的生活經驗，以及對鳳梨工場現在的看法、未來的期望與想像；並藉由社群領袖作為社區利害關係人的觀點，探究鳳梨工場與社區間的關係與可能性。期能提供地方與社區型博物館省思自身與社區的關係，真正聆聽社區的聲音。

關鍵詞：臺灣鳳梨工場、產業遺產、文化遺產博物館、利害關係人、社群組織

Keywords：Taiwan Pineapple Museum, industry heritage, cultural heritage museum, stakeholders, community organization

[<全文/PPT 連結>](#)



利用數位科技精準辨識老照片及提升再利用性：以高雄醫學大學校史暨醫學人文館為例

Using digital technology to accurately identify and improve the usability of old photographs: A case study of the Museum of Kaohsiung Medical University History and Medical Humanity

潘彥婷¹、謝東穎²、李惠珠³

Yen-Ting Pan¹, Dong-Ying Hsieh², Hui-Chu Lee³

高雄醫學大學校史暨醫學人文館中級組員¹；初級組員²；館長³

Officer1, Officer2, Director3 of Museum of Kaohsiung Medical University History and Medical Humanity

摘要

校史照片作為學校各時期發展的重要紀錄，今日大多透過數位化方式永久保存。然而數位化後的龐大照片檔案，如何妥善分類整理，使其成為系統化的校史資料，並能提供學校各單位查找利用，更是校史照片管理的核心課題。

本文以高雄醫學大學校史暨醫學人文館（以下簡稱高醫校史館）為例，探討小型校史館舍在人力及經費有限的條件下，如何制訂一套符合管理需求的照片分類歸檔架構，並且運用現有校內資源及技術，導入 Amazon Web Services(AWS)人臉辨識科技，提升人物照片辨識的精準度及工作效率。另一方面，有鑑於數位化的目標在於促進開放性及再利用，再於校務資訊系統建置一校史照片資料庫平台，未來可供校內單位有效查找所需各類照片，提升校史照片的利用率及保存價值。此外，以現有校務資訊系統取代委外開發新系統，不僅可免除日後衍生的額外系統維護費，亦可視管理及使用上的回饋，請校內資訊人員隨時進行調整及優化。

高醫校史館透過制訂標準化的照片分類架構，引進科技應用技術及多方利用校內現有資源，逐步提升校史照片管理之效能，並朝向促進校史資料再利用的目標邁進。期能以高醫校史館之經驗，提供其他小型校史館舍整理老照片之參考。

關鍵詞：校史館、老照片、數位化、人臉辨識技術

Keywords: School museum, Old photographs, Digitization, Facial recognition technology

[<全文/PPT 網址>](#)



一位原住民文物館館員的藏品敘事：考掘獅子鄉「外麻里巴 tjuljasua lja sulunung 家屋壁板」

The collection narrative of “tjuljasuaq lja sulunung house wall panel from Maljiba Tribe” in Shizhi Township from an Indigenous museum curator

何鳳美 Nuai Giring

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and
Museology, Tainan National University of the Arts

摘要

從藏品鎮館之寶「誤解」到找到它的「名字」是本文主要核心，如何從發現、行動、實踐之考掘過程，透過一個原文館館員(筆者)投入5年的時間深入調研，找回藏品記憶的路徑，讓獅子鄉文物陳列館的鎮館之寶被找回它的身分與名字：「外麻里巴社 tjuljasua sulunung 家屋壁板」。何種的起心動念去考掘一件獅子館藏品「鎮館之寶」的過程，其背後的文化意義是極其深遠。本研究所帶出的發現和效應：看見原文館可以成為創造接觸地帶的媒介與平台，看見館員對藏品的態度，看見藏品與原生社群的對話再現，看見考掘擾動了部落族人對文化遺產的關注。

一段不長的路徑，卻因為歷史變遷的無奈致使”它”流離失所。不論它刻載著是歷史傷痕、榮耀戰績、時代樣貌、處境的變遷，不就是一種敘事的符碼嗎？而這個符碼正是筆者試圖透過本研究一一解碼目的，藉由深入田野調查還原這塊失而復得、獨存僅有，並從無到有、從文獻到考證、從迷霧到見物、從沙漠到綠洲、從文物拼湊了文化理解、從田調理出架構、從解構到建構、從建構找到認同、從認同找到自己。原文館對部落的存在意義，以及發揮的功能是有別於大型國立博物館，原文館背負著原住民文化復振的使命與責任，是被部落所依賴與期待。

關鍵詞：獅子鄉 外麻里巴社 獅子館

Keywords: Shihzih Township, Maljiba tribe, Local Indigenous museum



推動地方產業社群參與的展示策略—大溪木家具館的個案探討

The Exhibition Strategies for Fostering Local Industry in Community Participation: A Case Study of Daxi Wood Furniture Hall

林婉綺 Wan-Chi Lin

桃園市立大溪木藝生態博物館助理編輯

Assistant Editor of Taoyuan City Daxi Wood Art Ecomuseum

摘要

木器工藝是大溪重要的地方特色產業，而大溪木藝的保存發與傳承推廣，以及連結居民參與共學行動，皆是桃園市立大溪木藝生態博物館（下稱木博館）立基的使命與願景。木博館於 2020 年整修完成原大溪公會堂之洋館建築，再利用成為木博館群中的「木家具館」，期藉由博物館文化治理模式，結合支援地方木藝產業振興的目標，將歷史建築轉化再生為以木家具為主題的常態展示及體驗場域。

木家具館的籌劃從地方木藝產業社群的號召開始，圍繞「體驗木生活」、「支持木產業」、「轉化木知識」三要素，邀集在地木職人，嘗試以「參與式策展」理念，共同建立大溪木藝展演的交流平台。本文藉由回顧梳理木家具館歷次特展規劃脈絡與實踐方案演變的過程，探討其展示如何擬定策略蒐集地方木藝產業社群意見，以建構共識與合作模式，產出展示主題、概念與內容，發掘、展現地方知識與技藝，並觀察木博館如何透過其性質與功能串接觀眾、地方產業及居民，達成期待的溝通目的。而對於「產業振興」目標想像的差異與面臨課題、策略的改變等因素又如何影響木博館和地方木藝產業社群的互動，促成雙方認知及行動的調整，此外，本文也進一步思考木博館持續深化推動地方木藝產業社群參與展示的可能性。

關鍵字：參與式策展、地方產業、社群參與、大溪、木藝

Keywords: Participatory Exhibits、Local Industry、Community Participation、Daxi、Wood Art

[<全文/PPT 網址>](#)



博物館與公共領域的距離：一個社會議題展覽的分析

The remoteness of the museums from the public sphere: An analysis of a social issue exhibition

黃旭 Hsu Huang

國立自然科學博物館副研究員

Associate Curator of National Museum of Natural Science

摘要

本文試圖以「公共領域」(public sphere)角度觀察一個社會議題展覽，旨在分析目前行政體系下，博物館距離這個價值有多遠。「博物館應該成為一個公共領域」，這是一個耳熟能詳，多位博物館專業者鼓吹倡議的概念(Ashley, 2005; Barrett, 2012; 黃旭, 2012, 2020)。作為「公共領域」的理想空間，博物館要成為討論公共議題，形成公共判斷的平台，並且必須是一種不容權力者任意操弄的社會力量(李丁讚, 2004; 林崇熙, 2007, 2009)。本文提問的本質乃在於，這個領域或平台，它與政府之間關係為如何？民主的政府如何面對博物館所宣稱的「公共領域」性質。

本文主要為案例分析，觀察政府部門是否意識到博物館作為「公共領域」的民主價值？亦或將博物館當作執行宣傳的行政末梢，陷入官僚系統表面工作的危機。本文案例為「月經的點點滴滴」特展。該展由政府部門主辦，主題關乎性別平等，為一個值得公眾討論的社會議題。但透過展示過程及內容分析，可觀察到由於對博物館專業工作的陌生與忽視，在官僚作業的驅力下，使得一個在理論上，政府及博物館雙方可以雙贏互利的展示，不論在「社會議題的論壇」、「匯眾的效果」、「溝通的語言與環境」、「專業人員角色」、「商業與國家力量」等多種面向，呈現出許多值得深思的問題。本文文末倡議博物館應與政府部門進行一種制度性協商，規範具有社會議題性質之政策宣傳展覽應如何進行，藉以促進「專業」與「行政」之間的合作，進而保衛或實踐台灣民主社會的公共領域。

關鍵字：博物館展示、公共領域、當代社會議題、博物館與政府

Keywords: museum exhibition, public sphere, social issues, museum and government

[<全文/PPT 連結>](#)



新手的國際展速成包：以臺日「臺灣租書店與漫畫的奇幻旅程」國際展為例

International Exhibition Crash Course for Beginners: A Case Study of the Taiwan-Japan International Exhibition, "Magical Journey of Taiwanese Book Rental Store and Manga"

黃悠詩 Yu-Shih Huang

國立臺灣歷史博物館組員 Officer of National Museum of Taiwan History

摘要

公立博物館難得有國際合作展覽的機會，但是在人力、時間及預算吃緊的狀況下，為了端出可口出色的展覽，公立博物館資深策展人往往得要承擔沉重的工作量，因此如何讓館內沒有相關經驗的夥伴成為即戰力，就變成非常重要的任務。面對這樣的困境，本文將以 2022 年國立臺灣歷史博物館漫博組與日本北九州市漫畫博物館合作策畫的「臺灣租書店與漫畫的奇幻旅程」國際展為例，具體分析在人力、時間、預算及經驗有限的狀況下，如何籌辦國際展覽。第一部分將以國立臺灣歷史博物館為主，統整臺灣公立博物館國際合作展覽的案例，並回顧臺灣公立博物館工作者針對國際展覽之相關研究。第二部分則將分析「臺灣租書店與漫畫的奇幻旅程」國際展的籌備、執行及結案三個面向，詳盡地陳述當時工作時所面對的各種挑戰及解方。第三部分則是以第二部分為借鏡，統整出給國際展新手的懶人包，包含實際上工作時間的掌握、各種數位工具的應用，以及心理上的支援等。最後會準備本次國際展中所發展出來的各種工具表格，讓新手可以自行調整，直接將這些表格應用於自己的展覽工作管理中。期待藉由本文，可以降低公立博物館新人或國際展覽新手入門的門檻，並讓新手們快速成長成為獨當一面的博物館人。

關鍵字：策展、國際展、漫畫、日本、新手

Keywords: curating, international exhibition, manga, Japan, beginner

[<全文/PPT 網址>](#)



專題演講（二）講者簡介



講者姓名

Beatrice Behlen 碧翠斯·貝倫

講者服務機關與職稱

Senior Curator, Fashion and Decorative Art, Museum of London

英國倫敦博物館時尚與裝置藝術資深研究員

Beatrice Behlen studied fashion design in Germany and the History of Dress at the Courtauld Institute in London, before becoming curatorial assistant at Kensington Palace. She then taught at several art colleges and worked at a contemporary art gallery. At the beginning of 2003, Beatrice returned to Historic Royal Palaces, curating and co-curating exhibitions on royal clothes. Since late 2007, Beatrice has been Senior Curator of Fashion & Decorative Arts at the Museum of London, and since 2005 associate lecturer at Central Saint Martins. Beatrice has been involved in contemporary collecting projects relating to clothing, and in 2020-2021 was the lead for the museums Collecting Covid project, which brought together more than 500 objects documenting the experience of the pandemic in the capital. Currently, Beatrice is the lead curator for ‘Our Time’, the ground floor of the new Museum of London, to open in 2026. She is one half of the Bande à part podcast.

碧翠斯·貝倫是英國倫敦博物館時尚與裝置藝術資深研究員（Senior Curator, Fashion and Decorative Art, Museum of London），曾任英國倫敦中央聖馬丁學院副講師（associate lecturer at Central Saint Martins）。碧翠斯·貝倫持續進行英國倫敦博物館的服飾蒐藏與當代蒐藏，並於 2020 年至 2021 年期間領導該館蒐藏 Covid-19 物件，成功徵集超過 500 件倫敦人經歷新冠肺炎的相關物件。目前，碧翠斯·貝倫是倫敦博物館新館展覽“我們的時代”（Our Time）的首席策展人，該展覽預計於 2026 年開放。



What's the Object? Contemporary Collecting at the Museum of London

物件是什麼？倫敦博物館當代蒐藏

Beatrice Behlen 碧翠斯·貝倫

Senior Curator, Fashion and Decorative Art, Museum of London

英國倫敦博物館時尚與裝置藝術資深研究員

INTRODUCTION

I am very grateful to Professor Shang-Ching Yeh for the invitation to speak at this conference and am honoured and delighted to be with you here today.

Born in Germany, I came to in London 1989 to study and then to work in different arts and culture organisations. Since 2007 I have been the Senior Curator of Fashion & Decorative Arts at the Museum of London. Currently, I am the lead curator for the ground floor of our new museum which will open in 2026. But that is for another talk. In April 2020 I was asked to lead what turned into a major contemporary collecting project relating to the COVID-19 pandemic. This will be the focus of my presentation. But I will start with a short look at the history of contemporary collecting at the Museum of London.

RAPID RESPONSE COLLECTING

Contemporary Collecting is sometimes presented as a new phenomenon. In 2014 London's Victoria & Albert Museum received much publicity when it launched their Rapid Response Gallery. In an article for *design Week* this was called 'an entirely new way of collecting and curating'.¹

What might have been new for the V&A, a 'family of art, design and performance museums', namely the fact that objects had been chosen not because of their inherent design value, or their beauty, but because they have hit the headlines or made a significant social or political impact in some way had been common practice in social history museums for some time.²

CONTEMPORARY COLLECTING

¹ Tom Banks, 'Rapid Response Collecting at the V&A', *design Week*, 4 July 2014. <https://www.designweek.co.uk/issues/july-2014/rapid-response-collecting-at-the-va/> [accessed 18 August 2023]

² V&A, Website landing page. <https://www.vam.ac.uk/> [accessed 18 August 2023]; Tom Banks, 2014.



The foundations for contemporary collecting were laid by the emerging interest in popular and mass culture after the Second World War, which is also reflected in the increased use of oral history from the 1970s. Collecting the present usually seems to go hand in hand with a desire to broaden the scope of a collection. As Edith Mayo noted in her prescient article published in 1981:

The greater the use made of mass media and mass production, the greater the “mass culture,” and the greater the possibility that objects of the upper classes will be increasingly unrepresentative of the society as a whole. Preservation of such mass culture will probably result in less of an “elite” collection than exists today in most museums.³

THE LONDON MUSEUM

Gathering and displaying ‘less of an “elite” collection’ was one aim of what was then the London Museum, when it opened in April 1912. Its founders were eager to acquire objects which other institutions, like the British or Victoria & Albert Museum, might reject. The new museum was to appeal to the ‘every-day Londoner’ and to touch the ‘daily life’ of its visitors.⁴

The museum was closed for two years during the First World War, but its first keeper, Guy Lakin kept himself and his staff busy. Objects documenting the effects of the war were collected while it was raging, particularly works of art and workwear worn by women who had taken on the roles of men.

During the Second World War, clothes were rationed in Britain and again became a collecting focus. (Please note that the first figure of the object identification number indicates the year when an object entered the collection.)

There was no organised contemporary collecting between the wars, but objects were occasionally acquired in the same year they were made or used, such as a wedding dress, worn in 1934 by the daughter-in-law of one of the museum’s founders.

Echoing developments elsewhere, the London Museum increasingly collected present day objects from the 1960s onwards. I particularly like this example: a dress to dance the twist in, which the assistant keeper believed was

... the sort of thing we ought to have, simply because I suspect the fashion will not last and should therefore be caught on the wing as it flies.⁵

Like these ‘pop socks’ depicting sharks, contemporary objects were often added to the

³ Edith Mayo, ‘Connoisseurship of the Future’, in Fred E. H. Schroeder (ed), *Twentieth century Popular Culture in Museums and Libraries*, Bowling Green University Popular Press 1981, p. 15

⁴ L. Harcourt, W. Esher, W. Beauchamp, ‘An Appeal from the Trustees.’, *The Times*, 25 March 1911, p.8; ‘London Museum’, *Western Daily Press Bristol*, 5 September 1911, p. 5.

⁵ Letter from Martin Holmes to H.V. Radcliffe, 12 October 1962, Museum of London Archive.



collection by museum staff.

In 1976 the London Museum was amalgamated with another collection to form the Museum of London and moved to a new building in the City. I will now give a few examples of more recent contemporary collecting projects.

OCCUPY LONDON AND OLYMPICS

In October 2011 Occupy London set up camp at St Paul's Cathedral, five minutes' walk away from the museum. Quickly, a small team was formed, which obtained banners, posters and signs, flyers, newspapers and even a tambourine.⁶

The Museum of London is known for its holdings of protest material. One large collection represents the fight for women's votes by the militant suffragette organisation - the Women's Social and Political Union (W.S.P.U.).

In 2016 we collected most of the contents - around 790 objects – of the peace camp of protester Brian Haw. He had lived in London's Parliament Square from 2001 to 2010. We knew five years in advance that London was going to host the Olympic games in 2012, but the collecting activities of the curatorial department were not well co-ordinated and we probably over-collected, always a risk with contemporary collecting. Nevertheless, we managed to acquire good objects, such as the ever-popular swimming trunks of Tom Daley.

A few months prior to the Olympics, the museum had appointed its first Digital Curator, Hilary Young, who worked with Westminster University to collect Londoners' experiences of the games using Twitter.⁷ Twenty participants were asked to tweet at least 10 times a day, using the hashtag #citizencurators, which resulted in around 700 tweets. What we collected was a spreadsheet, which automatically archived information such as the user name, the date and text of the tweet.

WHAT MUSLIMS WEAR

Muslims, who make up more than one tenth of London's population, are underrepresented in the museum's collection. In 2015, we instigated a small project managed by community collaboration assistant Halima Khanom. At that point the museum had a Senior Curator of Contemporary History, who provided a budget. Halima worked with a small group of Muslim Londoners from diverse range of

⁶ Jim Gledhill, 'Collecting Occupy London: Public Collecting Institutions and Social Protest Movements in the 21st Century', in J. Pickerill, J. Krinsky, G. Hayes, K. Gillan and B. Doherty (eds), *Occupy: A Global Movement*, London: Routledge, 2016; see also Cathy Ross, 'Occupy Collecting', *History Workshop Journal*, no. 75, Spring 2013, pp. 236-246. <https://www.jstor.org/stable/43299054>

⁷ Peter Ride, 'Creating #citizencurators: putting twitter into museum showcases', Cleland, K., Fisher, L. & Harley, R. (2013) *Proceedings of the 19th International Symposium on Electronic Art, ISEA2013*, Sydney. <http://hdl.handle.net/2123/9714> [accessed 20 August 2023]



backgrounds between the ages of 16 and 30. They took part in workshops, a panel discussion to determine ‘What is Islamic Fashion?’, and ‘field research’ in Whitechapel, an area of London where in 2011 more than 40% of residents identified as Muslim.⁸ The group recommended the acquisition of six outfits, which we purchased from their owners, whose oral histories were also recorded. We also produced a booklet to promote the project.⁹

WEAVING LONDON’S STORIES

The aim and geographic location of *Weaving London’s Stories*, started in 2019, was similar. My former colleague Aisling Serrant wanted to capture the experiences of British Bangladeshi women and children living in Tower Hamlets. With more than 30%, people of Bangladeshi origin make up the largest population group of the borough, or district, compared to less than 4% in the rest of the capital.¹⁰ The museum worked in partnership with a youth and community organisation based in Tower Hamlets. Following a series of activities, we collected 23 items of clothing and jewellery, photographs and oral histories.¹¹

CURATING LONDON

Weaving London’s Stories was undertaken by the museum’s Curating London team, led by Domenico Sergi. During this four-year programme, funded by Arts Council England, the team collected around themes such as Brexit, Food and Sport and put on displays on Youth Culture in West London as well as the music genres Dub and Grime.

You will have noticed common threads running through the projects I have presented so far:

a desire to make the museum’s collection more representative of the diversity of London’s population,

⁸ Office for National Statistics, Religion, *England and Wales: Census 2021*, released 29 November 2022.

<https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/culturalidentity/religion/bulletins/religionenglandandwales/census2021/pdf> [accessed 18 August 2023]

⁹ Beatrice Behlen, Halima Khanom, Georgina Young, ‘What Muslims Wear: Reflections on a Recent Project at the Museum of London’, *Social History in Museums* (Journal of the Social History Curators Group), vol. 39, 2015, pp. 8-16.

https://www.shcg.org.uk/domains/shcg.org.uk/local/media/downloads/Social_History_in_Museums_vol_39.pdf [accessed 20 August 2023]

¹⁰ Tower Hamlets, *2021 Census Findings*, March 2023.

https://www.towerhamlets.gov.uk/Documents/Borough_statistics/Census-2021/2021-Census-key-finding.pptx [accessed 18 August 2023]

¹¹ Aisling Serrant & Julie Begum, ‘Weaving London’s Stories: Collecting British Bangladeshi Dress’, *Discover*, Museum of London, 12 August 2021.

<https://www.museumoflondon.org.uk/discover/weaving-londons-stories-collecting-british-bangladeshi-dress> [accessed 18 August 2023]



a combination of physical and digital collecting, with an emphasis on recording Londoners' experiences in their own voice and working in partnership with external organisations.

COLLECTING COVID

We profited from our experiences with these smaller campaigns when we embarked on Collecting Covid, which I will now turn to. I will focus on aspects of this project that can be applied more broadly, rather than on practical challenges arising from working conditions during a pandemic.

The museum closed its doors on Friday 19 March 2020 and did not re-open until 6 August 2020. The curatorial team, now working from home, first met to talk about collecting the pandemic on 25 March, and the project began officially a few weeks later.

We might have felt an increased sense of urgency because only in March 2019 we had closed a display about *Disease X*, the term introduced the previous year by the World Health Organisation to represent 'the knowledge that a serious international epidemic could be caused by a pathogen currently unknown'.¹² Preparing *Disease X*, we realised that we were short of objects documenting earlier pandemics.

PROJECT AIMS

This lack influenced our main aim: to acquire enough objects so that in the future we could represent the different experiences of life in the capital during the pandemic. In her 1981 article mentioned earlier, Edith Mayo's stated her belief that:

... the museum profession must see the gradual emergence of a new breed of curator, and a change in emphasis from collecting of the past to a connoisseurship of the present and the future: a connoisseurship of anticipation.¹³

Other goals and principles soon emerged:

We were keen to include types of objects we had not collected before, we focused on objects that already existed, rather than asking Londoners to produce something just for us, such as writing a diary, we preferred objects that linked to what the museum already owns, and we wanted to devise and test a methodology for rapid collecting.

METHODOLOGY

The collecting brief was drawn up by the Head of the Curatorial department Glyn

¹² World Health Organisation, *List of Blueprint priority diseases*, 7 February 2018.

<https://web.archive.org/web/20200301083134/http://origin.who.int/blueprint/priority-diseases/en/>

¹³ Edith Mayo, 1981, p. 13.



Davies and was approved by our Collections Committee on 7 April 2020. We were asked to collect around three – **really five** - main themes:

The effect on London’s physical environment, but also the increased time spent online the experience of key and essential workers, as well as working from home, and the effect on young people and children.

We envisaged **three phases**:

rapid and time-sensitive collecting

processing acquisitions, filling in gaps and passive collecting

filling in gaps until the end of June 2021

And we split the project into three ways of collecting, each overseen by one curator:

museum-initiated

community engagement and partnerships and

public call-out

The entire project was of course not undertaken by just us three, but also involved a project manager and assistant curator, most of the rest of the curatorial department at times, as well as colleagues from Conservation, Communication and other museum departments.

We were granted a budget of £10,000 and could spend up to £500 without asking for permission. Expenditure over £500 had to be sanctioned by the head of department and over £1,000 by the Director of Content. It was understood that the risk of over-collecting was high, but this was accepted by the museum.

WHAT’S IN THE NEWS?

We began by filling in a spreadsheet with our ideas, which were prompted by our own experiences and what was in the news. But a museum is not a newspaper and we often found it difficult to identify a physical object that could illustrate a particular theme.

For instance, in the early days like many people, I was preoccupied with obtaining food, but how do you collect around that? I became obsessed with the idea of absence: absence of things such as toilet paper, but also the absence of sound, of people, of touch – how do you represent what Owain Rhys calls ‘intangible material ... experiences, feelings, opinions’ in a social history museum?¹⁴

WHAT IS THE OBJECT?

Many times, we asked ourselves ‘What is the object?’. Recording an oral history was one, often suggested solution to represent an experience, but I was keen to collect as many physical objects as possible. Maybe I am idealistic, but I agree with Sidney

¹⁴ Owain Rhys, *Contemporary Collecting: Theory and Practice*, Edinburgh and Boston: Museums Etc. 2014 (first published in 2011), p. 13.



Dillon Ripley (1913-2001), long-term Secretary of the Smithsonian Institution, who wrote in 1970:

‘... museums provide immediate encounters with authenticity, or a reasonable simulacrum of it. [...] They provide questions, and not all the answers. They exhibit truths in the form of objects. [...] In this brave new world of ours, perhaps only objects which inherently possess truth can teach truth. An object to be touched, seen, felt, smelled is true.’¹⁵

I realise, there is quite a bit here to question: simulacrum and authenticity seem to be antonyms, and museums rarely allow their objects to be touched, but this is for another time.

I also did not just want to collect the obvious, such hand sanitizers and masks, some of which of course we did acquire.

MUSEUM-INITIATED COLLECTING

We called an acquisition ‘museum-initiated’ when it was instigated by us. This strand was overseen by digital curator Foteini Aravani, who came up with the most exciting and innovative projects.

We had to act quickly to record phenomena such as London’s quiet streets and asked a cycle courier to film his journeys through the empty City, London’s usually bustling business district. The museum holds sound recordings taken in 1928, when it was feared London was becoming too loud. Foteini commissioned a sound artist to take new recordings in the same locations, accompanied by a street inspector with a camera.

During the first lockdown, posters made by designers and artists appeared around the capital. We collected examples of this unofficial street art, some of which related closely to historic posters we already own.

Unlike the Cooper Hewitt Museum who I believe only collected posters digitally, we often took both: a physical poster and a digital file which we can print out ourselves in the future.

DIGITAL COLLECTING

We were keen to document the use of social media, which became even more important during this period of isolation. Foteini acquired 14 ‘viral’ tweets, defined by her as tweets shared or liked by at least 30,000 people. She obtained permission from Twitter to collect an image of the tweet, and if videos were involved, they were acquired in WebM Format.

¹⁵ Dillon Ripley, ‘Foreword’, in Alma S. Wittlin, *Museums: In Search of a Usable Future*, The MIT Press, 1970, pp. xi-xiii.



One of the main challenges was obtaining copyright from the people who had published the tweet. The museum's copyright form is complicated; we still require a signed paper copy; not every person reacted to direct messages and, if they did, they often did not understand why they should sign a form.

Another project that gained much publicity, was Foteini's collaboration with the Canadian Museum of Dreams to record 20 Londoners recounting their pandemic dreams, or nightmares, several of which featured anxieties around masks.

COMMUNITY ENGAGEMENT

I mentioned that we concentrated on 'ready-mades', but there are many exceptions. We engaged with five families who documented the first Ramadan in lockdown. As you will know, Ramadan is the ninth month of the Islamic calendar, observed by Muslims with fasting from dawn to sunset, prayer and reflection.

Reacting to prompts, the families recorded their experience in different ways: through photographs, videos, voice notes and in writing, and we also asked for objects. Each family received a small payment for their contribution.

We asked five young women to reflect on their Ramadan via WhatsApp and collected their conversation and associated media files.

BLACK LIVES MATTER

When protests erupted following the death of George Floyd, it was decided that they should become part of this project. Foteini provided advice on digital collecting to London's Black Cultural Archives and they agreed in turn to transfer any physical objects they were not acquiring. Having previously worked with Arsenal Football Club, Foteini obtained a shirt worn by the then captain Pierre-Emerick Aubameyang, with the BLM logo on one sleeve.

We made these acquisitions in consultation with our museum staff network which is made up of and represents colleagues of colour. They advised that we should not just collect around the hardships of people of colour, who were disproportionately affected by the pandemic, but also celebrate their contributions.

One example of this are recordings of key workers we acquired from the Empathy Museum. We had supported the organisation's application for funding and were given their London-related oral histories and accompanying photographic portraits.

We usually work with partners when undertaking contemporary collecting, particularly when it is in areas where we do not have expertise or contacts, and to share resources.

PUBLIC CALLOUT

I was in charge our third method of collecting: a call-out to the public to emails us



suggestions for objects. We were one of the first museums in the UK to announce Covid collecting and the call-out was widely publicised on TV and radio when we launched on

23 April 2020. One week later, we had received more than 200 suggestions, by the end of August 2020 almost 500 people had emailed. Everyone received a reply written by myself or assistant curator Natasha Fenner.

The call-out happened only one month into the pandemic, which made it difficult to anticipate what we might want. I was not specific enough, which caused problems. Thinking it was obvious that we would only collect items relating to London, I did not emphasise this fact and we received many suggestions from other cities.

We should have foreseen that many people would email photos, but our time-consuming collecting procedure made it impossible to collect individual or very small groups of images. Instead, we referred people to the Museum of the Home, which had set up an easy way to submit images online.

Jilke Golbach, our photography curator acquired images, but she concentrated on series from established photographers.¹⁶ Additionally, we could have followed the approach of the Museum of the City of New York which asked for images via their Instagram channel.

MUCEM

I also like the hybrid approach of MUCEM, the Museum of European and Mediterranean Civilisations in Marseille, which launched their ‘Life under Lockdown’ project in June 2020. Donors were asked to send in one or more photos of a meaningful object together with a spoken or written testimonial. Over 600 images were received, all were collected. In a second phase, around 170 people were asked to donate the object resulting in 120 or so acquisitions.¹⁷

HOW WE MADE DECISIONS

Collecting COVID involved curators covering different sections of our collection. We used an online spreadsheet to gather comments from everyone. We do not often discuss acquisitions with each other, and it was interesting to see how some objects incited different opinions. There were many discussions about the importance of the ‘London-ness’ of objects.

¹⁶ Jilke Golbach, ‘London in Lockdown: picturing the pandemic’, Discover, Museum of London, 1 October 2021. <https://www.museumoflondon.org.uk/discover/london-lockdown-picturing-pandemic-covid19> [accessed 20 August 2023]

¹⁷ ‘Participatory Collection’, MUCEM press release, 5 June 2020 and ‘Psychodémie’, MUCEM, not dated. <https://www.mucem.org/en/participatory-collection-life-under-lockdown> and <https://www.mucem.org/en/psychodemie> [accessed 20 August 2023]



We had no intention to exhibit our pandemic objects in the near future, which donors often found difficult to understand. Why would you collect, if not for a display? When making selections, however, I found it helpful to imagine the entire collection as an exhibition.

OBJECT EXAMPLES

We made around 170 individual acquisitions overall, which equates to about 680 individual objects. Around 50 acquisitions resulted from the call-out. Here is a small sample of what we collected:

Many people suggested objects made to support the work of the National Health Service, or NHS. In the UK and other countries, residents went outside on Thursday evenings clapping or making noise to express their appreciation for healthcare workers.

An artist in West London produced signs for her windows, which corresponded to a placard in our collection made by ‘human billboard’ Stanley Green (1915-1993) also known as ‘Protein Man’.

We acquired diaries in various forms: traditional handwritten journals, blog posts and this Instagram story.

Many people turned to writing poetry. Poems are not normally something we collect but we made an exception for this project.

The public call-out delivered many of the objects relating to the experience of children and young people, one of our major collecting strands.

FILLING GAPS

In the first months of 2021 we started to work on projects relating to themes we had found difficult to represent such as loneliness and bereavement.

We contacted several London care homes for older people. The art therapist of one home had invited residents to shoot images of the virus with a paint gun. We acquired one gun, one of the ‘paintings’ and accompanying images.

We commissioned social art studio ALAS (Applied Life Art Studio) to create a project about mental health. ALAS worked with partnership organisations to find participants who attended online and offline workshops. They expressed their struggles through drawings made on ‘scrapboards’. The drawings were combined into a wallpaper, which we collected as a digital file, together with the boards, photos, written notices and voice notes.¹⁸

¹⁸ Rebecca Thomson and R.M. Sánchez-Camus, ‘Inner rooms, inner minds’, *Discover*, Museum of London, not dated.

<https://www.museumoflondon.org.uk/collections/about-our-collections/enhancing-our-collections/collecting-covid/inner-rooms-inner-minds> [accessed 19 August 2023]



For *Telling Stories* my colleague Natasha Vicars partnered with a hospice, a place which offers end of life care. In workshops ten people who had lost a loved one shared their experiences which were visualised by illustrator Olivia Twist in six prints.¹⁹

CONCLUSION

I could go on, but I will now end with a few reflections.

I think we achieved or aim to acquire objects reflecting many different experiences during the pandemic. In March 2021, we conducted a survey to establish the ethnic background of donors and we were pleased that it was – somewhat - more diverse than our regular profile. We could have done more to publicise our project in media that serve particular communities.

As already mentioned, we should have been more specific in our call-out about what we wanted, but that was difficult at the time.

Dealing with so many people not familiar with museum procedures showed that our processes can appear complicated and confusing. This prompted us to write a short document explaining what happens during an acquisition. It does not look as fun as this Cooper Hewitt example. We are still working on making our copyright form easier to understand.

The project was challenging not only for practical reasons but also because it was difficult to collect around a theme that we were all living through.

On the plus side, our small core team of three people was given a lot of agency, which enabled us to react and make decisions quickly. We were all aware of the importance of what we were doing. It helped that the people we were in touch with were very encouraging and we received very positive feedback.

I want to end with the thank you message that we emailed to donors in October 2020.

Thank you very much for listening!

¹⁹ 'Loss and bereavement during COVID-19', *Discover*, Museum of London, not dated.
<https://www.museumoflondon.org.uk/collections/about-our-collections/enhancing-our-collections/collecting-covid/loss-and-bereavement-during-covid-19> [accessed 19 August 2023]



簡介 (INTRODUCTION)

非常感謝顏上晴教授邀請我到此次研討會演講，也非常榮幸和高興今天能和大家在一起。

我出生於德國，1989 年到倫敦求學，之後在不同的文化藝術機構工作。2007 年以來，我一直擔任倫敦博物館時尚與裝飾藝術高級策展人。目前，我是新博物館一樓的首席策展人，該館將於 2026 年對外開放。不過，這是另一個話題了。

2020 年 4 月，我受邀主導一個與 COVID-19 疫情有關的大型當代收藏計畫。這將是我演講的重點。不過，首先簡單回顧一下倫敦博物館當代收藏的歷史。

快速回應蒐藏 (RAPID RESPONSE COLLECTING)

當代蒐藏有時被視為一種新現象。2014 年，倫敦維多利亞與亞伯特博物館 (Victoria & Albert Museum) 推出快速回應展廳，受到廣泛關注。《設計週刊》一篇文章稱這為「一種全新的蒐藏和策展方式」。

對 V&A 這個「藝術設計展演博物館家族」來說，當時可能頗為新奇，意即物件之所以被選擇不是因其內在的設計價值，也不是因其美觀，而是因為物件曾登上頭條新聞或在某種程度上產生了重大的社會或政治影響，但這種做法在社會歷史博物館早已司空見慣。

當代蒐藏 (CONTEMPORARY COLLECTING)

二次世界大戰後人們對流行文化和大眾文化的興趣日漸濃厚，為當代蒐藏奠定了基礎，這也反映在 1970 年代以來口述歷史的使用越來越多。蒐藏當代作品似乎通常與擴大藏品範疇的期望相輔相成。正如伊迪絲梅奧 (Edith Mayo，譯註：美國國家歷史博物館政治史名譽策展人) 在其 1981 年發表一篇頗具先見之明的文章中指出：

運用大眾媒體和大規模生產越多，「大眾文化」就越強大、上層階級的物件越來越無法代表整體社會的可能性就越大。保護這種大眾文化可能會導致「菁英」藏品的數量少於當今大多數博物館的藏品數量。

倫敦博物館 (THE LONDON MUSEUM)

蒐集和展示「不那麼『菁英』階級的藏品」是當時倫敦博物館在 1912 年 4 月開館時的目標之一。倫敦博物館的創始人熱衷於取得大英博物館或維多利亞與亞伯特博物館等其他機構可能拒絕的物件。這家新博物館旨在吸引「日常倫敦人」，並觸動參觀者的「日常生活」。



一戰期間博物館關閉了兩年，但首任館長蓋伊拉金（Guy Lakin）和館員一直忙個不停。記錄戰事影響的物件都是在戰爭肆虐期間蒐集的，特別是藝術品以及那些承擔男性角色的女性所穿的工作服等。

二戰期間英國實行衣服配給制，服裝再次成為蒐藏重點。（請注意，藏品識別編號第一碼代表入藏年份）。

兩次世界大戰之間倫敦博物館並未實施計畫性的當代蒐藏，但偶爾也會在物品製造或使用的同一年取得一些物件，例如博物館創辦人的兒媳在 1934 年穿過的婚紗。

與其他地方的發展相呼應，倫敦博物館從 1960 年代開始有越來越多的當代物件蒐藏。我特別喜歡這個例子：扭扭舞穿的服裝。當時博物館的助理研究員認為：

……應該要有這樣的東西，純粹因為我懷疑這種時尚不會持久，因此該趁熱打鐵來蒐藏 就像這些鯊魚圖案的「流行襪子」一樣，當代物件通常是由博物館人員納入藏品中。

1976 年，倫敦博物館（London Museum）與另一間蒐藏機構合併成為現今的倫敦博物館（Museum of London），並遷入倫敦市的一座新建築。接下來我將舉幾個最近的當代蒐藏計畫。

佔領倫敦與奧運（OCCUPY LONDON AND OLYMPICS）

2011 年 10 月，「佔領倫敦」組織在聖保羅大教堂紮營，距離倫敦博物館只有五分鐘的步行路程。很快，我們成立一個小組，取得了紮營地的橫幅、海報和標語、傳單、報紙，甚至還有一個鈴鼓。

倫敦博物館以蒐藏示威抗議材料而聞名。其中有一大批藏品來自於激進的婦女參政權組織「婦女社會政治聯盟」（W.S.P.U.），該組織積極為婦女爭取選票。

2016 年，我們蒐藏了布萊恩霍（Brian Haw，譯註：英國和平示威運動家）和平示威營地的大部分物品（約 790 件）。2001-2010 年，布萊恩一直在倫敦議會廣場上紮營露宿。

我們提前五年前就知道倫敦將舉辦 2012 年奧運，但策展部的蒐藏活動協調不佳，導致可能過度蒐集，這始終是當代蒐藏的一個風險。儘管如此，我們還是取得不少好東西，例如湯姆戴利（Tom Daley，譯註：英國「跳水王子」運動員）廣受歡迎的泳褲。

奧運開幕前幾個月，倫敦博物館任命首位數位策展人希拉蕊揚（Hilary Young）。希拉蕊與西敏大學合作，利用推特（Twitter）收集倫敦人對奧運的體驗。20 名參與者按照要求使用 #citizencurators 標籤每天至少發推文 10 次，最終共計約 700 條推文。我們蒐藏的是一份電子表格，自動歸檔使用者名稱、日期和推文內容等資訊。



穆斯林的穿著 (WHAT MUSLIMS WEAR)

佔倫敦人口十分之一以上的穆斯林在倫敦博物館藏品中的代表性不足。2015 年我們發起一個小型計畫，由社區協作助理哈利瑪卡諾 (Halima Khanom) 負責管理。當時倫敦博物館有一位研究當代史的高級策展人提供了預算。

哈利瑪與一小群年齡介於 16-30 歲、背景各異的倫敦穆斯林人合作。他們參與研討會、小組討論等，以確立「何謂伊斯蘭時尚」，並在倫敦白教堂區 (Whitechapel) 進行「實地考察」。2011 年，該地區超過 40% 的居民認定為穆斯林。小組建議取得六套服裝，博物館從其所有者購買了這些服裝，並記錄口述歷史。我們還製作一本宣傳該計畫的小冊子。

編織倫敦的故事 (WEAVING LONDON'S STORIES)

2019 年展開的《編織倫敦的故事》(Weaving London's Stories) 計畫也有類似的目標，地理位置也相似。我的前同事艾斯琳塞蘭特 (Aisling Serrant) 希望捕捉生活在倫敦自治城鎮塔村 (Tower Hamlets) 的孟加拉裔婦女兒童的經歷。當地超過 30% 的人口是孟加拉裔，是該行政區最大的人口群體；首都其他地區的孟加拉裔族都不到 4%。倫敦博物館與塔村的青年社區組織合作，透過一系列活動蒐藏了 23 件衣物、首飾、照片和口述歷史等。

策展倫敦 (CURATING LONDON)

《編織倫敦的故事》由本博物館的「策展倫敦」團隊負責，主導人為多梅尼科塞爾吉 (Domenico Sergi)。此項計畫為期四年，經費源自於英格蘭藝術委員會 (Arts Council England)。團隊針對英國脫歐、美食和運動等主題進行收集，並展示西倫敦的青少年文化以及迴響 (Dub)、塵垢 (Grime) 等英倫音樂。

你們一定會注意到，目前為止我所介紹的計畫都有共通的主軸：

- 希望博物館的藏品更能代表倫敦人口的多樣性
- 結合實體與數位蒐藏，強調用倫敦人自己的聲音記錄自身經歷
- 與外部組織協力

蒐藏 Covid 新冠肺炎 (COLLECTING COVID)

展開《蒐藏新冠肺炎》計畫時，我們從一些小型活動的經驗中受益匪淺。接下來，我將著重介紹此計畫的廣泛應用，而不單純談論疫情期間工作條件所帶來的實際挑戰。

倫敦博物館於 2020 年 3 月 19 日星期五因疫情閉館，直到同年 8 月 6 日才重新開放。當時在家工作的策展團隊於 3 月 25 日首次開會討論蒐藏疫情的問題，幾週後計畫正式展開。



當時我們可能更加有種迫切的感受，因為就在 2019 年 3 月，我們才結束《X 疾病》(Disease X) 的展覽，世界衛生組織 (WHO) 在前一年提出該術語，代表「認識到會爆發嚴重的國際流行病可能是由一種目前未知的病原體所引起」籌備《X 疾病》展覽的過程中，我們意識到缺乏記錄早期大流行疫情的物件。

計畫目標 (PROJECT AIMS)

這種物件短缺的現實因而影響我們訂出計畫的主要目標：取得充分物件，以便將來能夠表現大流行疫情期間首都生活的不同經歷。先前提到過的伊蒂絲梅奧 (Edith Mayo)，在 1981 年所寫文章中表達了她的信念：

……博物館行業必須看到新一代策展人的逐漸崛起，重點也將從蒐藏過去轉變為對現在和未來的鑑賞：一種預見性的鑑賞力。

很快又出現了其他目標和原則：

- 熱衷於蒐藏以前未蒐藏過的物件類型
- 聚焦已經存在的物件，而不是要求倫敦人專門為我們製作一些東西，例如寫日記
- 傾向於選擇與博物館既有藏品相關聯的物件
- 希望設計並測試快速回應收藏的方法論

方法論 (METHODOLOGY)

蒐藏概要由策展部主任葛林戴維斯 (Glyn Davies) 擬定，於 2020 年 4 月 7 日由藏品委員會通過批准。據此針對三大 (實際上是五大) 主題進行蒐藏：

- 對倫敦實體環境的影響，以及上網時間的增加
- 關鍵工作人員和基本工作人員以及在家工作的體驗
- 對青少年與兒童的影響

我們設想了三個階段：

- 快速、具有時效性的蒐藏
- 處理物件取得、填補物件空缺以及被動式蒐藏
- 填補空缺直至 2021 年 6 月底

計畫分為三種蒐藏方式，每種方式各由一位策展人負責：

- 博物館發起
- 社區參與和夥伴合作
- 公開徵集

當然，整個計畫並非由我們三人完成，另外還包括一名專案經理和助理策展人，有時策展部其他大部分人員以及文物維護部、傳播部和其他部門的同事也參與其中。

計畫獲得 10,000 英鎊的預算，500 英鎊以內的小額支出無須徵求許可，超過 500 英鎊的支出須經部門主管批准，超過 1000 英鎊的支出則須經內容主



任 (Director of Content) 批准。大家都明白過度蒐藏的風險很高，但博物館對此表示接受。

有什麼新聞 (WHAT'S IN THE NEWS?)

首先在電子表格填寫自己的想法，這些想法來自我們的親身經歷和新聞報導。但博物館不是報紙，往往很難找到一個可以說明特定主題的實體物件。例如，疫情初期我和許多人一樣，一心想取得食物，但如何蒐藏這種感受？我開始沉迷於「缺乏」(absence) 的概念：缺衛生紙等物品，但也缺乏聲音、人、觸覺等——如何在社會歷史博物館中呈現歐文里斯 (Owain Rhys) 所說的「無形物質……經歷、感受、觀點等」？

物件是什麼 (WHAT IS THE OBJECT?)

很多時候我們問自己「物件是什麼？」記錄口述歷史是經常被提出可代表一種經歷的解決方案，但我希望盡可能多蒐藏實物。也許我本身太理想化了，但我同意史密森尼學會常任秘書長西尼里普利 (Sidney Dillon Ripley, 1913-2001 年) 的觀點。里普利在 1970 年寫道：

「……博物館提供與真實的直接接觸，或者說是真實性的合理模擬。

〔……〕博物館提供問題，但不提供所有答案；而是以實物形式展示真理。〔……〕在此勇敢的新世界中，也許只有本質上擁有真理的物品才能傳授真理。摸得著、看得見、感覺得到、聞得到的物件才是真實的。」

我意識到這裡有很多值得質疑的地方：模擬和真實似乎是反義詞，博物館也很少允許人們觸摸展品，但這是後話了。

我也不想只收集一些顯而易見的物品，例如洗手液、口罩等，當然我們確實也取得了一些。

博物館發起的蒐藏 (MUSEUM-INITIATED COLLECTING)

由我們發起取得物件稱為「博物館發起」。這部分由數位策展人芙泰妮艾瑞凡妮 (Foteini Aravani) 負責，她提出許多有趣創新的計畫。

當時必須迅速行動，記錄下倫敦安靜的街道等現象，我們也請一位自行車快遞員拍攝他穿越空蕩蕩的倫敦金融城 (City of London) 的旅程 (這裡通常是熙熙攘攘的商業區)。倫敦博物館保存 1928 年的錄音藏品，當時人們擔心倫敦變得過於喧鬧。芙泰妮委託一位聲音藝術家在相同的地點錄下新的錄音，隨行的還有一位拿著相機的街道巡視員。

第一次封城期間，設計師、藝術家製作的海報紛紛出現在首都的各個角落。我們蒐藏了這種非官方的街頭藝術，其中一些例子與博物館既有的歷史海報密切相關。



與庫柏休伊特設計博物館（Cooper Hewitt Museum）不同的是，我認為該博物館只以數位方式蒐藏海報，而我們經常同時蒐藏兩種類型：一張實體海報和一個數位檔案，方便我們未來可自行列印。

數位蒐藏（DIGITAL COLLECTING）

當時我們深切希望能記錄社群媒體的使用情況。在那段與世隔絕的時期，社群媒體變得更加重要。芙泰妮蒐藏了 14 條「病毒式」推文，她將其定義為至少有 30,000 人分享或點贊的推文。芙泰妮取得推特的許可，可收集推文的圖像；如果有相關影片，則以 WebM 格式蒐藏。

主要挑戰之一是從發佈推文的人取得版權。倫敦博物館的版權表格很複雜，我們仍要求授權人簽署一份紙本表格；不是每個人都會回覆私訊，即使有回覆，也往往不理解為什麼要簽署表格。

另一個廣為人知的計畫是芙泰妮與加拿大夢博物館（Canadian Museum of Dreams）合作，記錄 20 位倫敦人講述自身的大流行病夢境或惡夢，其中的特點是與口罩有關的焦慮。

社區參與（COMMUNITY ENGAGEMENT）

我說過蒐藏著重於「現成品」，但也有很多例外。我們與五個家庭接觸，他們記錄了第一個封城下的齋戒月。大家都知道，齋戒月是伊斯蘭曆的第九個月，穆斯林從黎明到日落前都要齋戒禁食、祈禱和反思。

根據提示，這些家庭以不同的方式記錄其經歷：照片、影片、語音記錄和文字等，也要求他們提供實體物件。每個家庭會因其貢獻會收到小額報酬。

我們請五位年輕女性透過 WhatsApp 通訊程式反思其齋戒月經歷，並收集了對話和相關媒體檔案。

黑人的命也是命（BLACK LIVES MATTER）

喬治佛洛伊德之死引爆各地示威抗爭活動時，計畫也決定納入此事件。芙泰妮向倫敦黑人文化檔案館（Black Cultural Archives）提供數位蒐藏建議，檔案館也同意轉讓該館不入藏的實體物件。芙泰妮曾與英超聯阿森納足球俱樂部（Arsenal Football Club）合作，取得當時的隊長奧巴梅揚（Pierre-Emerick Aubameyang）穿過的球衣，球衣袖子上印有 BLM（Black Lives Matter）的標誌。

我們諮詢了博物館有色人種同事組成的代表小組後才取得蒐藏這些物件。小組建議，不應僅針對受疫情影響尤為嚴重的有色人種之艱難困苦進行蒐藏，還應該頌揚他們的貢獻。

其中一個例子是從同理心博物館（Empathy Museum）取得關鍵工作人員的錄音。倫敦博物館支援該組織申請經費，並取得他們與倫敦有關的口述歷史和隨附肖像照片。



展開當代蒐藏時通常會與夥伴合作，尤其是我們不具備專業知識或人脈管道的領域，並共享資源。

公開徵集 (PUBLIC CALLOUT)

第三種蒐藏方式由我負責：公開徵集，請民眾 email 蒐藏物件的建議。我們是英國首批宣佈蒐藏 Covid 新冠肺炎的博物館之一；2020 年 4 月 23 日倫敦博物館推出廣告，在電視、廣播上對徵集活動大力宣傳。一週後收到了 200 多條建議，到 2020 年 8 月底，將近 500 人寄來 email，每個人都收到我本人或助理策展人娜塔莎芬娜 (Natasha Fenner) 親筆電子郵件回覆。

疫情爆發僅一個月我們就推出公開徵集，因此很難預測可能想要什麼。我的說明不夠具體，造成了一些問題。我以為很明顯只會蒐藏與倫敦有關的物件，卻沒有強調這一點，結果收到許多來自其他城市的建議。

我們本應該預料到許多人會 email 照片，但耗時的蒐藏程式導致無法收集單張或極少量的圖像。替代做法是，引導民眾到家屋博物館 (Museum of the Home)，該博物館已建立線上提交圖像的簡易方式。

攝影策展人吉克戈巴赫 (Jilke Golbach) 則負責徵集圖像，主要聚焦於知名攝影師的系列作品。此外，我們原本也可效仿紐約市博物館 (Museum of the City of New York) 的做法，在 Instagram 官方頻道上徵集圖像。

MUCEM

我也喜歡馬賽歐洲和地中海文明博物館 (MUCEM) 的混合方法，該博物館於 2020 年 6 月推出「封城下的生活」計畫。計畫請捐贈者寄送一張或多張有意義物品的照片，並附上口頭或書面見證說明。共計收到 600 多張照片，全部收集完成。下一階段，請求約 170 人捐贈物品，最終做了 120 次取得入館。

如何做決策 (HOW WE MADE DECISIONS)

「蒐藏 COVID」計畫涉及倫敦博物館典藏各個部分的策展人。我們使用線上電子表格收集大家的意見。我們並不常互相討論物件取得的事宜，而某些物件卻激發了不同的意見，這一點非常有趣。針對物件「倫敦性」的重要性，我們曾多次討論。

我們無意在短期內展出疫情物件，捐贈者往往對此感到難以理解。如果不是為了展覽，為什麼要蒐藏？不過，挑選藏品時，我發現把整個蒐藏想像成一場展覽是很有幫助的。

物件範例 (OBJECT EXAMPLES)

我們共計做了約 170 次徵集 (acquisitions)，相當於約 680 個物件。約 50 次是以公開方式徵集取得。以下是蒐藏的一小部分範例：



許多人建議蒐藏那些支援國家醫療服務（NHS）的物件。在英國和其他國家，民眾會在週四晚上到戶外拍手鼓掌或發出聲響，以表達對醫護人員的感謝。

西倫敦一位藝術家在窗戶上製作標語，這呼應了我們典藏的「人體廣告牌」史丹利格林（Stanley Green, 1915-1993）（綽號「蛋白質人」）製作的標語牌。

我們取得各種形式的日記：傳統手寫日記、部落格文章和 Instagram 故事等。

許多人開始寫詩。詩歌通常不屬於我們蒐藏的範圍，但為此計畫破了例。公開徵集讓我們收到許多與兒童青少年經歷有關的物件，這也是倫敦博物館主要蒐藏類別之一。

填補空缺（FILLING GAPS）

2021 年的頭幾個月著手展開我們認為難以表達的主題計畫，例如孤獨和喪親之痛等。

我們聯繫倫敦幾間老人護理之家。其中一家的藝術治療師邀請老人用漆彈槍對著病毒的圖像射擊。我們取得一把噴槍、一幅「畫作」和隨附圖像。

我們委託社會藝術工作室 ALAS（Applied Live Art Studio，應用現場藝術工作室）建立一個關於心理健康的計畫。ALAS 與合作夥伴機構尋找曾參加線上和線下研討會的參與者。他們在「刮板」（scraperboards）上繪畫來表達自己的掙扎。這些圖畫組合成一張壁紙。我們將壁紙連同刮板、照片、書面和語音記錄等一起蒐藏為數位檔案。

在「講述故事」（Telling Stories）計畫中，我的同事娜塔莎維卡斯（Natasha Vicars）與一家提供臨終關懷服務的醫院合作。十位失去親人的人在工作坊上分享其經歷，插畫家奧利維亞推斯特（Olivia Twist）將這些經歷視覺化、製成六幅版畫。

結論（CONCLUSION）

我還可以繼續說下去，但現在想以幾點反思做為結束。

我認為，我們取得了或旨在取得可反映疫情期間許多不同經歷的物件。2021 年 3 月我們做了一項調查，以確定捐贈者的種族背景。很高興調查結果顯示，捐贈者的種族背景比常規資料至少稍微更多元化。當然本來可以做得更多，像是在為特定社區服務的媒體上宣傳我們的計畫。

如先前所述，應該在公開徵集上更具體說明我們的要求，但當時實在很難做到。

與這麼多不熟悉博物館流程的人往來，表明了我們的處理流程的確可能顯得既複雜又令人困惑。這促使我們編寫一份簡短文件，說明物件取得入館的過程中會發生什麼；這份文件並不像庫珀休伊特設計博物館（Cooper Hewitt Museum）的例子那麼有趣。我們仍在努力使倫敦博物館的版權表格更容易理解。



2023 合作無間：博物館知識與技術的發展與實踐國際學術研討會

2023 Working Together: International Conference on Advancement and Implementation of Knowledge and techniques in Museums

計畫很有挑戰性，不僅是實際原因，還因為要針對一個我們所有人都經歷過的主題進行蒐藏是很困難的。

好的一面是，我們三人核心小組獲得大量的能動權，得以快速反應和決策。我們都意識到當時正在做的事情很重要。接觸的人們都非常鼓勵我們，也收到非常積極的回饋，這些都對我們很有幫助。

最後，我想以在 2020 年 10 月 email 給捐贈者的感謝訊息做為結語。

謝謝聆聽！



自省或自我憐憫？從日本兩座戰爭展示館談博物館對衝突的論述與表態

Self-reflection or Self-compassion? Discussion on the positions after conflicts from the views of two memorial museums in Japan

劉聞宜 Wen-Yi Liu
自由研究者 Freelancer

摘要

本文將藉由作者在日本東京參訪的兩間與第二次世界大戰相關的展示空間，來探究在戰爭結束後，日本民眾以何種立場與視角來回顧戰爭對他們的意義，進而審視博物館等教育展示場所在面對具衝突性的議題時，針對博物館的「立場」、表達的「聲音」與這之間的的取捨提供案例做為參考並給予建議。

作者參觀的兩間館所分別是「東京大空襲・戰災資料中心」與「平和祈念展示資料館」，兩館的展示內容涉及的時間點都和二戰相關，陳述對象都不約而同地以一般民眾的立場與經驗出發，呈現民眾在遭受危急和艱難處境時的反應及情緒。參觀者可以很輕易地感受到經歷者-受害者強烈的負面情緒，以及事件的強烈衝擊在他們的記憶中留下不可抹滅的印象和創傷。除了理性地陳述時間經過並提出各種統計數據之外，「情緒」和「感性」的元素在此類主題的展場中似乎無可避免，且被有意地鋪陳在展場中，甚至是主導民眾的參觀經驗，進而引發民眾的同情與憐憫。

針對館所成立的目的與訴求，這樣的「情緒」在一定的程度上確實吸引了民眾的目光與重視，並達到預期的正面效果，但對於民眾在歷史事件方面的理解及是否造成立場偏頗的議題，作者認為有繼續深入討論與調整的空間。

關鍵詞：第二次世界大戰、情感詮釋、紀念館、日本、情緒

Keywords：The Second World War (WWII), hot interpretation, memorial museum, Japan, emotions

[<全文/PPT 網址>](#)



多元共創的博物館體驗：以博物館資源箱發展館內遊程行動研究

Diverse Co-Creation in the Museum Experience: An Action Research On Using Museum Resource Boxes to Develop In-Museum Structured Visit

湯貴姍 Kuei-Shan Tang

輔仁大學博物館學研究所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Museum Studies of Fu Jen Catholic University

摘要

依促進多元社群的文化近用為理念目標，國立臺灣文學館（以下簡稱「臺文館」）自 2018 年起，以五感體驗為核心，陸續開發五款，呼應館藏文學內容，強調營造多元感官經驗的可移動式「文學資源箱」，自推出後，經年於館外活躍。然有別以往的向外行動，2022 年，臺文館嘗試將資源箱的向外推廣轉向館內，企圖發展能以資源箱體驗活動延伸串連展廳導覽、空間設施等館內資源的——「資源箱體驗遊程」。

本文以行動研究為方法，將聚焦於研究者在館實習四個多月期間，協助館方規劃並執行的四場次「繪聲繪影·圖騰傳說——資源箱體驗遊程」。依循行動研究「規劃」、「行動」和「發現」的循環特性，透由梳理該主題活動方案從策劃至實施之歷程，以及匯集四場遊程之三類型參與者，即：親子家庭、一般國小學童和聽障學童等參與者的多元反饋，進行綜合討論。期望透過研究，瞭解博物館如何以強調感官體驗的資源箱活動，連結內部資源，發展館內遊程，吸引並拓展與多元社群的互動關係。研究者亦期能以此行動研究間，歷次方案修正與執行省思紀錄之統整，回饋於博物館，為未來行動持續奠基。

關鍵詞：博物館與健康福祉、博物館資源箱、博物館遊程、行動研究、國立臺灣文學館

Keywords : Museum and Well-being, Museum Resource Box, In-Museum Structured Visit, Action Research, National Museum of Taiwan Literature

[<全文/PPT 網址>](#)



博物館對於原住民族青年在文化傳承的影響——以史前館 《原住民青年藝術節》為例

The impact of museums on indigenous youth in cultural transmission - A case study of the Prehistoric Museum's "Taiwan Indigenous Youth Arts Festival"

黃加嘉 Chai-Chai Huang

國立臺北藝術大學博物館所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Museum Stud, Taipei National University of the Arts

摘要

博物館與地方教育機構合作一向是推行博物館教育的重要環節。透過合作，博物館將資源融入教學體系，並發揮其功能性，以促進多元學習，增進博物館與地方之間的雙向互動，達成雙贏的效果。以史前館於2013至2022舉辦的《原住民青年藝術節》為例，透過館校合作，原住民文化知識能傳達給東部高中職學生，館校一同擬定的主題性展覽，讓學生能夠接觸到更多資源。原藝節也是對博物館的考驗，面對自我文化認知與建立，尚在摸索階段的高中職學生，博物館如何善用自身的典藏與研究優勢，針對主題，篩選藏品和資料，將文本與物件轉化為高中職可以吸收的資訊，並共演出一個完整的活動與展覽。

本研究採文獻分析與質性訪談，以館校互動、博物館展示中的策展與詮釋立場，以及高中原住民專班的成果資料，進行蒐集與文獻分析。再透過訪談參與原藝節策展人、校方老師和關鍵學生，藉由應證博物館對學校與學生之影響。隨著時光的飛逝，第一手檔案和文獻資料，在時間和空間等現實因素的挑戰下，逐漸消沉、流失，本研究也作為紀錄和統整之功能，進以釐清歷屆原藝節的資料、並透過訪談學子當年與現在的狀況，回首原藝節對於原住民青年們在文化傳承的影響。

關鍵詞：館校合作、原住民青年藝術節、文化傳承

Keywords：Museum-School Collaboration, Taiwan Indigenous Youth Arts Festival, Cultural Transmission

[<全文/PPT 網址>](#)



3D 建模與列印於博物館展示友善平權與雙視版製作之應用：以國立臺灣史前文化博物館為例

The Accessibility of 3D Modeling and Printing in Museum Exhibition and the Application of Producing Braille Plate: A Case Study of the National Museum of Prehistory

葉長庚 Chang-keng Yeh

國立臺灣史前文化博物館助理研究員

Assistant Researcher of Nation Museum of Prehistory

摘要

國立臺灣史前文化博物館於 2023 年 5 月重新開館，在新的常設展示規劃過程中，友善平權一直是策展團隊討論的重要議題。為了服務有需要的觀眾，在全館的空間與各展示廳中總計設置了 80 個雙視板，提供中文口述影像與臺灣手語導覽連結之 QRcode、點字與 LOGO 標示，並且結合本館的語音導覽標示。

前述雙視版的製作皆由史前館 3D 實驗室進行 3D 建模、版型設計與規劃，再透過 3D 列印機進行生產，其中首重點字規格的要求，依據相關規範建議點字模型，並透過實際使用調整成最易以手指觸讀的成形效果。再者，雙視板的版型規劃可以結合整廳其它相關資訊進行設計，在尺寸大小與色系上亦可搭配展示設計與主要需求進行調整。

整體而言，自行以 3D 建模與列印製作之雙視板，除了可有效節省費用外，在整體設計亦能有效與展示規劃結合，並且能提供更優良手指觸讀效果。另外，在展示廳中也設置有許多利用 3D 列印的觸摸輔具，提供更多元的展示手法。

關鍵詞：3D 列印、雙視板、友善平權、點字

Keywords：3D Printing, Double Vision Board, Accessibility in Museums, Braille

[<全文/PPT 網址>](#)



臺灣博物館面對數位轉型與數位職能發展策略初探 A Preliminary Study on the Strategies of Digital Transformations and Digital Competencies of Museums in Taiwan

林軒毅¹、陳韋利² Hsuan-Yi Lin¹, Wei-Li Chen²

國立臺灣歷史博物館數位創新中心研究助理¹；專案助理²

Assistant Curator¹ and Project Assistant² of National Museum of Taiwan History
Digital Innovation Center

摘要

近年來因應網際網路擴展及 COVID-19 疫情蔓延，博物館不論在發展策略及營運模式，無可避免地必須邁向數位轉型之路，透過數位科技改變營運模式，並加強與觀眾連結，乃至於從業人員數位養成。

在臺灣文化部所屬國立博物館方面，隨著數位科技的應用，博物館的 4 大功能（研究、典藏、展示、教育）在實際業務發展上已從基礎的數位化逐步轉變為數位優化，惟全面數位轉型包含行政業務及營運模式等不同層面，卻受到「資訊向上集中政策」影響，尚未真正落實。在資訊資源、人力皆採集中管理下，各館所配置資訊駐點人員僅負責基礎軟硬體維運，但面對瞬息萬變的數位時代以及博物館欲推動數位服務與行銷，實務面上仍難以運用現有人才建立及執行數位政策。

2021 年國立臺灣歷史博物館（以下簡稱臺史博）升格為三級機構，成立全國博物館唯一的「數位創新中心」。本文首先回顧國際博物館數位職能發展現況，進而梳理國內博物館近年數位科技相關發展現況以及研析臺史博數位創新中心發展脈絡，探討數位轉型所需發展的職能培力與數位素養，期待未來落實博物館數位轉型。

關鍵詞：數位轉型、數位職能、數位素養

Keywords : Digital Transformation, Digital Competency, Digital Literacy

[<全文/PPT 網址>](#)



數字技術與中國傳統繪畫：通過“金陵圖數字藝術展”探索博物館的臨場感體驗

Digital Technology and Traditional Chinese Paintings: Exploring Presence Experience at Museums through ‘An Era in Jinling’ Exhibition

朱軼 Zhu Yi

香港嶺南大學數碼藝術及創意產業系博士候選人

Department of Digital Arts and Creative Industries (DA+CI), Lingnan University, Hong Kong

摘要

Traditional Chinese paintings are mostly displayed in glass or fenced off for protection and preservation reasons. As a result, visitors’ appreciation of traditional Chinese paintings is based on a single vision that is mediated by cabinets. The integration of digital technologies in museum exhibitions has led to the use of interactive exhibits and digital media installations, which offer immersive participatory experiences for appreciating Chinese paintings. This paper argues that digital technologies not only provide interactive and appealing engagement, but also have the potential to digitally transform the unique traditional aesthetic of “qiyun shengdong” (vitality and resonance) in Chinese paintings and offer a sense of presence for the visitors. Presence refers to the psychological state through which an individual feels fully present and engaged in a digital environment. However, current research on visitor experience lacks a discussion on subjective perception concerning presence theory. By adopting presence theory, this study analyses the case study of ‘An Era in Jinling: A Digital Art Exhibition’ held from 2021 to 2024 at the Deji Art Museum in Nanjing. This exhibition employs a cross-platform engine, Unity technology, in conjunction with Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) technologies, creating an experience as if the individual is touring the painting. By examining the display and interpretative methods, digital tools, and visitor engagement, this study aims to explore how digital technology affects visitors’ experience and enhances their understanding and appreciation of traditional Chinese paintings through providing the sense of presence.

關鍵詞：臨場感體驗、中國傳統美學、數字展示、藝術展覽

Keywords : presence experience, traditional Chinese aesthetics, digital display, art exhibition

[<全文/PPT 網址>](#)



行政法人行不行？我國美術館治理制度探究

Administrative Institution System Works Better? Investigation into the Governance of Art Museums in Taiwan

曾信傑 Shin-Chieh Tzeng

國立臺南藝術大學副教授

Associate Professor of Tainan National University of the Arts

摘要

博物館行政法人制度的源頭來自英國，早在大英博物館創立時即設立博物館信託，至今已超過 260 年，這套博物館信託的法人制度在英美兩國長期以來成為博物館治理的基礎，堪稱十分成功；歐陸國家如荷蘭則在二十世紀末期才起而仿效，甚至這股風潮在 1990 年代初向亞洲，尤其是日本國立博物館的獨立行政法人走向，影響我國甚巨。臺灣博物館界對行政法人的討論有兩波高峰期，首先是在 2000 年至 2005 年間，但很可惜未獲政府與民間的接受；另一波是近 10 年來作為博物館治理的另類選項，並在去年開始在高雄市政府文化館的三個館舍與臺南市立美術館中施行，是否可行，仍有待觀察。

本研究透過文獻回顧博物館治理(museum governance)中的董事治理概念，如何經由建立董事會協助博物館進行決策與監督工作，治理理論提出代理理論、利益關係人理論、資源依賴理論等都提供博物館行政法人的基礎，另外臂距原則(arm's length principles)論點則強調董事會目的在確保博物館的獨立自主空間，不受政治或是利益團體的影響，協助博物館的決策、長程發展計畫與遴選館長等工作。董事治理落實在博物館中即是成立英國博物館的信託(trust)、美國與澳洲博物館的基金會(foundation)或是日本國立博物館的獨立行政法人。本研究目的在探究我國的行政法人制度發展與實務運作，並也針對臺灣博物館，尤其是美術館，採用行政法人的治理方式進行分析。研究方法主要以質化研究為主，選擇我國 5 座美術館採用或曾經考量行政法人制度的案例，前往實地拜訪並執行深度訪談，以獲得第一手研究資料。最後整合分析所收集的資料與文獻內容，歸結臺灣美術館行政法人運作的現況，最終提出博物館治理的模式。

本研究預期成果是探究臺灣在美術館行政法人推動的歷史與現況，藉由資料整理與論述，找出美術館行政法人對社會帶來之效益，是不是可行？會不會受到社會與文化環境影響？最終歸納出博物館行政法人的建議，提供給博物館學界與業界參考，更期許博物館將來在推動行政法人可以釐清其可行性，選擇出最適方案。



2023 合作無間：博物館知識與技術的發展與實踐國際學術研討會

2023 Working Together: International Conference on Advancement and Implementation of Knowledge and techniques in Museums

關鍵詞：博物館治理、行政法人、董事治理、政府治理、美術館學

Keywords： Museum governance, administrative legal body, board governance, governmental governance, art museum studies



小型博物館的治理實踐：三館案例解析 Taiwan small museum practice: three case studies

桂雅文 Aven Kuei

博物館教育發展協會創辦人兼理事長

Founder and Chair of Museum Education Development Association

摘要

小型博物館相對於國立博物館，資源再再拮据，為困境找出路。隨民主進程腳步台灣自九〇年代開始在地發聲，陸續創設地方文化館，或源自有心人分享收藏或文化資產保存，在治理方法學上與中央或市級迥然有別。目標從做中學建構台灣本土博物館實務基礎，自 111 年起透過實地觀察和訪談，深入歷經 5 年至 15 年操作者，探究三座小型博物館憑藉意志，守護博物館社會價值，耕耘與創造出台灣的博物館實踐。

案例 1: 迪化街 207 博物館

創辦人前國藝會董事長陳國慈，108 年成為台灣第一座自然人身份設立的私人博物館。5 年舉辦超過 25 檔展覽，累積 40 萬參觀人次，館長華安綺以強大執行意志，帶領團隊與志工展現驚人能量與詳實傳承經驗。

案例 2: 源古本舖

於 104 年和 110 年獲古蹟歷史建築管理和維護優良獎肯定。創辦人古正君憑著個人堅毅不妥協性格活化自家，使之成為古蹟美學體驗、不老職人講堂與古蹟學校，學習示範場域，為下一代留下 180 年原味文化資產。

案例 3: 雲林故事館

日治時期虎尾郡守官邸整建後的雲林故事館。創辦人唐麗芳是自美返國的雲林人，15 年來從無到有，篳路藍縷細緻營運培育人才，生產接地氣文本內容，成就宣講故事的歷史現場，連結雲林、台灣與世界的文化橋樑。

關鍵詞：博物館實務、小博物館治理、經驗傳承、文化資產保護

Keywords： museum practice, small museum management, cultural heritage, museum work experiences

[<全文/PPT 網址>](#)



古蹟探祕：「勸業銀行舊廈古蹟修復常設展」展示更新策略與觀眾留言分析

Exploring History: The Revamping Strategy and the Analysis of Visitors' Comments of the "Permanent Exhibition on the Former Kangyo Bank Building's Restoration"

林琮穎¹、高郁煊² Tsung-Ying Lin¹, Yu-Hsuan Kao²

國立臺灣博物館展示企劃組計畫助理¹；國立臺北藝術大學博物館研究所碩士²

Project Assistant of Department of Exhibition and Planning, National Taiwan

Museum¹, Master of Graduate Institute of Museum Studies, Taipei National

University of the Arts²

摘要

從勸業銀行臺北支店、臺灣土地銀行總行、到指定為市定古蹟、納入臺灣博物館系統計畫，勸業銀行舊廈在多重身分間移轉，承載豐富的歷史文化內涵。國立臺灣博物館於2021年將古生物館原有的古蹟修復室，策劃展示更新為「古蹟探祕—勸業銀行舊廈古蹟修復常設展」（下稱古蹟展）。

本文擬以展示教育實務觀點，首先討論古蹟展的展示更新策略，在展示敘事上，以古蹟生命史為核心，強化描繪其建造過程、相對應的時代脈絡、及古蹟保存價值。同時，展覽在闡述修復原則與主要工項時，不僅呈現修復歷程，更強調其中多樣面向的意義。而在展示手法上，本次更新透過重新梳理詮釋的建築構件與物件、重訪古蹟修復現場的遊戲與摺頁任務、有關古蹟與修復的提問，試圖促使觀眾主動探索。

再者，於2021年11月開展至2023年6月間，筆者蒐集共160則的觀眾留言進行編碼與分析。可初步瞭解展覽能激起觀眾對古蹟保存修復理念的共鳴，包括引發自身認識古蹟生命史的興趣、認同其中價值、對修復團隊致謝等，也能發現有許多觀眾寫下對更新後展覽的正面感受與反饋。此外，因留言本出現部分與展覽較無關的短評、泛論、感觸抒發，或大量的兒童繪畫等，本文建議需透過更完善的提問設計，應能使觀眾書寫更為深入的思考與回饋。

關鍵詞：展示更新、觀眾留言分析、展示教育實務

Keywords：Exhibition Revamping, Visitors Comments Analysis, Exhibition and Education Practices

[全文/PPT 網址](#)



玩樂或學習？：探討博物館家庭觀眾對展示之對話、花費時間與互動關係——以國立故宮博物院南部院區兒童創意中心為例

Play or Learning? Exploring the Dialogue, Time Spent, and Interaction Relationships of Family Museum Visitors with Exhibits: A Case Study of the Children's Creative Center at the Southern Branch of the National Palace Museum

毛羽純 Yu-Chun Mao

國立台灣師範大學社會教育學系博士班研究生

Student of The Department of Adult & Continuing Education, National Taiwan Normal University

摘要

本研究旨在觀察家庭觀眾在國立故宮博物院南部院區兒童創意中心（以下簡稱兒創中心）的行為，通過參與各種與展示品互動的活動，以分析家長和兒童在操作兒創中心的展示方面的作用，並深入研究他們在參觀兒創中心時的行為。本研究參考了 Sanford（2010）的相關研究，將家庭觀眾在展廳內圍繞展示品進行的活動作為觀察的主要內容，並根據所獲得的數據製作了象限圖表，作為本研究的分析基礎。具體而言，本研究於 2023 年 1 月至 3 月期間進行，通過實際觀察以及對 16 組家庭觀眾的訪談，其中主要包括 5 至 7 歲的兒童，以分析他們在兒創中心的參觀行為，以及如何通過博物館的展示促進家庭間的互動。同時，我們也進一步瞭解了這些家庭在參觀兒創中心時的博物館體驗。

研究發現，展示以互動形式呈現，能夠吸引兒童注意並激發遊戲行為。若展示可以延伸到生活經驗進行討論的，家庭觀眾整體參與度較高。家庭會共同討論展示操作，父母引導兒童操作並鼓勵自主學習，豐富了兒童知識同時加深家庭連結，可以幫助之後的博物館兒童廳展示設計和家庭學習的相關研究。

關鍵詞：故宮南院兒創中心、互動展示、自主學習、家庭觀眾

Keywords：Children's Creative Center at the National Palace Museum Southern Branch, Interactive displays, self-directed learning, Family Visitors



數位科技在博物館與藝文館舍的應用：智慧辨識人流系統的 的案例研究

The Application of Digital Technology in Museums and Cultural Institutions: A Case Study of Crowd Monitoring System

張雅淨 Ya-Ching Chang

新北市立淡水古蹟博物館助理研究員

Assistant Research Fellow of Tamsui Historical Museum, New Taipei City

摘要

由於全球新冠肺炎疫情的爆發，聯合國教科文組織、國際博物館協會（ICOM）及歐洲博物館網絡組織（NEMO）調查報告指出，疫情影響世界各地博物館與藝文館舍的收入、經營型態、觀眾服務方式等面向，博物館也大多導入數位科技提供服務。本研究場域—新北市一所藝文館舍，為控制各個展區的參觀人數，規劃設計一套智慧辨識人流系統，分析以樹莓派與網路攝影機組成的拍攝系統所取得的影像資料，進行即時性的人物辨識，並在各樓層展區以紅黃綠三種燈號顯示，讓觀眾即時知道展區是否即將達到容留人數上限，也讓服務人員可快速提供服務及引導人流往人數較少的展區移動。為進一步提升觀眾服務及行政經營，本研究透過 2021 年 11 月至 2023 年 4 月約一年半時間該系統收集的資訊，分析最熱門時段、停留時間等觀眾行為資料。研究發現，每週最多人參觀的是星期六、日，星期三則是最少人參觀，最熱門的參觀時段是下午 2 時到 3 時 30 分，各個展覽觀眾的停留時間從不到十分鐘到超過 40 分鐘。本研究相信，導入智慧人流系統對藝文館舍人力調度及觀眾服務是很重要的工具，比起過去多採用問卷調查由觀眾自己填寫的參觀時間、停留人數的調查結果更為精準及即時，可作為未來藝文館舍進行觀眾行為的分析方法之一。

關鍵詞：博物館經營、智慧人流系統、觀眾行為、新冠肺炎

Keywords：Museum Management, Crowd Monitoring System, Museum Visitor Behavior, COVID-19

[<全文/PPT 網址>](#)



記憶仍舊流轉：老戲院的戲院史書寫與物件詮釋 The Memories still flow: Cinema History Writing and Object Interpretation of the Old Cinema

洪靖翔 Ching-Siang Hung

國立臺北藝術大學博物館研究所研究生

Postgraduate of Graduate Institute of Museum Study(GIMS) of Taipei National
University of the Arts

摘要

2019 年金馬獎頒獎典禮，《有一陣人，追求一個夢》短劇中，陽明戲院的舊座椅顯身舞台，那一幕搭演出電影與戲院的緊密關聯，戲院作為播映空間，牽動地方發展，也是許多人心中珍藏的回憶；戲院作為產業，也曾有從業百工打拼追求。如今老戲院漸次凋零，筆者家族經營的陽明戲院，在拆除改建的過程中，家人們從戲院合力搶救一批物件，也追憶過往在戲院中的共同記憶。

本文以士林陽明戲院為主軸，自公眾史學的觀點著手，梳理戲院此一公眾生活娛樂場域的經營發展脈絡，包含家族成員的工作記憶、戲院產業中從業職人的技藝、戲院經營的產業與社會網絡，以及戲院與地方的關係，著重戲院中的家人、職人與公眾，並透過留存的物件，述說戲院的記憶與歷史。從上述角度再思索(rethinking)戲院史如何書寫，自交織戲院史、產業史、家族史與地方史的層面重新看待戲院。

本文期能以「人」的面向開展另一個理解與詮釋戲院史的視角，試圖在這三個面向中「建構」陽明戲院的過去，陽明戲院也將不再只是傳統戲院，而是作為士林乃至於臺北市戲院群落產業的一環，作為經營者洪氏家族的家族記憶傳承，作為士林地方現代化發展的重要節點、也作為公眾集體記憶衍生的場所，並持續存在於眾人的記憶中。

關鍵詞：戲院史、公眾史學、家族史、地方史、文物詮釋

Keywords：Cinema History, Public History, Family History, Local History, Object interpretation

[<全文/PPT 網址>](#)



解構與重構的典藏技術 ——以臺文館期刊類藏品權利盤點為例

The Deconstruction and Reconstruction of Collection Technique — A study of copyright clearance of the periodical collections of the National Museum of Taiwan Literature

林巧湄¹、邱歆² Chiao-Mei Lin¹, Hsin Chiu²

國立臺灣文學館典藏組研究助理¹；研究組計畫專員²

Research Assistant of Collection Division¹ & Project Specialist of Research Division²
of National Museum of Taiwan Literature

摘要

當代博物館典藏正轉向為面對大眾，為文化永續而開放利用。在此趨勢中，國立臺灣文學館（以下簡稱臺文館）為解決藏品權利不清導致利用方式受限等問題，從 2018 年起逐步發展出系統性的藏品權利盤點策略。釐清藏品權利不僅能有效率、完善文物入藏後的應用考量，進而還能與不同社群合作來擴大藏品用途、跟上開放需求的速度、拉近大眾與臺灣文學的距離。

在博物館開放的實務工作中，其實有一道「看不見」卻重要的技術來把關：藏品權利盤點。藏品權利盤點是以著作權法等法規去解構文物相關的權利，然而，實務工作中需要的不只是解構之後得出「可用」或「不可用」的結論，更需要的是解構之後的重構，考量藏品類型與特性，從文物入藏、展示，到藏品轉譯與開發利用，規劃出有效率的應用模式。

本文將以臺文館的期刊類藏品為例，說明權利盤點的過程、權利釐清的方式、修正的過程、執行面遭遇的困難等。文學期刊經解構後常同時存在語文著作、美術著作、編輯著作等不同著作類型，臺文館在解構又重構的過程中，進一步以開放資源、連結多元社群等方式實踐典藏近用、開創更多藏品轉譯的可能性，並以此和大眾溝通，讓大眾更認識臺灣文學、認同自身文化。

關鍵詞：文學博物館、權利盤點、藏品近用、開放資料

Keywords：literary museum、copyright clearance、collections access、open data

[<全文/PPT 網址>](#)



博物館當代蒐藏政策內涵探析：國立臺灣歷史博物館與英國倫敦博物館的比較

Anatomy of contemporary collecting policy of museums: A comparison between the National Museum of Taiwan History and the Museum of London

顏上晴 Shang-Ching Yeh

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所教授

Professor of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology,
Tainan National University of the Arts

摘要

博物館正在蒐集當下影響人類社會重要事件的故事與資料，也持續蒐藏當代科技與文化生活的物件，乃是基於為未來世代而蒐藏的理念，此即當代蒐藏。博物館執行當代蒐藏，與執行各類蒐藏相同，應遵循博物館宗旨，調整或制定蒐藏政策，使當代蒐藏獲得正當性與制度化。雖然當代蒐藏已受學術與實務之重視，但在博物館當代蒐藏的學術研究上卻存在博物館當代蒐藏政策核心內涵知識的缺口，亦即博物館當代蒐藏政策應涵蓋的蒐藏宗旨與目標、蒐藏主題與範圍、蒐藏發展、藏品取得的原則等，尚未被深入探究。因此，本研究選取執行當代蒐藏具有代表性的兩座博物館：國立臺灣歷史博物館（臺史博）與英國倫敦博物館（Museum of London）為案例，進行兩館蒐藏政策的文件分析，並深度訪談兩館當代蒐藏計畫的主要執行者，以深入了解博物館當代蒐藏政策的內涵。

研究發現臺史博與倫敦博物館在當代蒐藏政策上異同皆具。兩館主要的相同部分包括：蒐藏政策強調當代蒐藏的執行切合該館宗旨或目標、研究人員主導計畫是當代蒐藏的執行形式、以捐贈作為當代蒐藏主要的取得方式、庫房空間不足是當代蒐藏的主要挑戰等。雖然相同處不少，但兩館蒐藏政策的演進與內涵仍然有一些重要的差異。首先，臺史博以蒐藏及保存臺灣歷史與常民生活文化相關之史料及物件為宗旨，經由蒐藏計畫的執行，該館體認當代蒐藏的重要性，進而修正蒐藏政策，使當代蒐藏成為該館的蒐藏目標之一；倫敦博物館則強調該館是當代蒐藏的先驅，並持續以當代蒐藏為重心，以保存各面向的倫敦社會跡證。其次，臺史博在蒐藏政策中有關當代蒐藏的敘述文字相當精簡，僅陳述「反映當代臺灣社會事件或議題」為其蒐藏目標之一；倫敦博物館的蒐藏政策則在蒐藏的歷史、現況，以及未來蒐藏的主題都陳述了當代蒐藏，尤其是未來蒐藏的主題指引該館當代蒐藏的發展方向，例如全球城市（Global City）、城市的現在與未來（City Now, City Future）、創意首都（Creative



Capital) 等。第三，考量當代蒐藏常取得較大量的資料，臺史博建立當代蒐藏物件入藏的中間機制，亦即在提報入藏為永久藏品之前，可先提報為「當代蒐藏資料」，這使當代蒐藏承辦人可以有較充裕的時間將大量的資料進行檢視，也可減少大量入藏藏品的典藏管理負擔；倫敦博物館的當代蒐藏物件則未有中間機制，當代蒐藏物件循一般物件入藏的審議機制辦理。

經由分析臺史博與倫敦博物館的當代蒐藏政策，本文建議執行當代蒐藏的博物館應在蒐藏宗旨與目標、蒐藏主題與範圍、蒐藏發展（未來蒐藏）、藏品取得等博物館蒐藏政策的重要組成內涵上加以檢視與修正，以導引當代蒐藏計畫的執行，使博物館當代蒐藏的執行對內可保持蒐藏作業的高水準，對外可獲得公眾的信任。

關鍵詞：博物館、當代蒐藏、蒐藏政策

Keywords： museum, contemporary collecting, collections policy

[<全文/PPT 網址>](#)



美術館的傷慟展示策略——以 VR 電影《無法離開的人》及其同名展覽為例

Trauma Exhibition in Art Museums: A Case Study of the VR Film “The Man Who couldn’t Leave” and its Extended Exhibition

陳曼均 Man-Chun Chen

國立臺灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所碩士生

Graduate Student of Arts Management and Cultural Polic, National Taiwan University of Art

摘要

與傷慟歷史有關的紀念博物館多選在災難發生的原址重建，因「歸零地（Ground Zero）」之所在有其殊異性；場址有別於以遺物、歷史文件及口述檔案等資料，能夠直觀地解釋該地理區位與社會空間如何相連，將「過去—當下」進行時間性並置（chronological juxtaposition），並讓「過去」不斷被重新喚醒，獲得新的詮釋意義。

隨著虛擬實境（Virtual Reality）技術的成熟，數位雙生的基地場址讓各地的觀眾得以將「身體感知」作為連接空間的中介。作為一種藝術表現形式，VR 電影技術的使用更不止於其工具性意義，讓觀眾得以在感受空間性的同時，增添「時序性（sequential）」的知覺經驗。

2023 年，國家人權博物館出品的 VR 電影《無法離開的人》移師北師美術館進行演映，本研究欲以雙館攜手策劃之同名展覽為案例，通過分析選件、空間佈局與展示手法，探討該展如何通過 VR 電影擴延作為傷慟展示的策略。聚焦「紀念博物館」與「美術館」之場域對比，探討傷慟展示於不同場域中的成效，思考作為公共空間的美術館，如何開展民主與人權議題的公共討論，並在當代的政治文化脈絡中，重新構築公共領域的可能性。

關鍵詞：紀念博物館、傷慟展示、虛擬實境、基底場址、公共空間

Keywords：Memorial Museums, Trauma Exhibition, Virtual Reality, Foundational Sites, Public Space

[<全文/PPT 網址>](#)



博物館展示永續策略探析－以「無界∞鏡相：第6+7屆科學攝影特展」為例

The Sustainable Strategy of Museum Exhibition: A Case Study on “Self-Revelation through Camera World”

夏婕安 Jie-An Hsia

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and
Museology, Tainan National University of the Arts

摘要

「永續發展」近年來已成為全人類的新典範。國內外各大博物館也積極回應這個新時代的普世價值，開始自發性檢討館務，努力做到環境、經濟、社會、文化的永續平衡。但隨著特展效益的彰顯，展示脈絡與故事性受到更多的關注，在策展過程中不斷增加的媒材和資源使用量，造成卸展後的處置上，產生更多的負擔與浪費，成為博物館邁向永續發展道路上，亟待解決的阻礙。因此，如何讓展示永續發展？如何在策展過程中建立有效應用資源的策略？既成為今後各個博物館策展團隊的重要課題。

本文先就文獻回顧、國外案例，客觀的探討現今博物館展示永續發展之現況，再以國立自然科學博物館「無界∞鏡相：第6+7屆科學攝影特展」為例，透過網路、現場資料蒐集，以及針對策展團隊的訪談，進一步歸納與統整，探討其在永續展示策劃上的挑戰與策略。鑑於上述，了解個案的策展團隊是從日常工作中來做到展示永續，並藉此提出「展示專案管理」、「建置合作計畫」、「永續培訓課程」、「永續理念導入展示政策」等在實務與永續面上取得平衡之建議。

關鍵詞：永續展示、博物館永續發展、循環設計

Keywords：Sustainable Exhibition, Museum Sustainability, Circular Design

[<全文>](#)

[<PPT 網址>](#)



博物館展示遊戲化元素的设计策略

Design Strategies for Museum Display Gamification Elements

李建勳 Chien-Hsun Li

國立屏東大學新媒體創意應用碩士學位學程

MA Creative Application in New Media, National Pingtung University

摘要

博物館入場人數不如以往，面臨參觀人數減少的問題，因此遊戲化元素的设计策略對於提升觀眾參與度和互動性至關重要。遊戲化设计將遊戲的原則和元素應用於博物館展示中，好的遊戲化设计配合展覽可以有效增加博物館的趣味性及讓參展者更有效的認識展覽重點。本研究梳理文獻及不同博物館展示中遊戲化元素的设计策略，包括遊戲目標設定、互動機制、和使用界面设计等。瞭解這些设计策略對於觀眾參與度和學習效果的影響，並提出相應的創新建議，以引導博物館展示中的遊戲化元素的设计發展。

關鍵詞：博物館、展覽遊戲、遊戲化、遊戲设计、遊戲化教學

Keywords： Museum, exhibition games, gamification, game design, gamified learning

[<全文/PPT 網址>](#)



如何收藏與再現歷史記憶為市民共有一談「戰祭1884」史詩劇演出與後續展示利用

How to Collect and Represent Intangible Memories as a Shared Asset for Citizens: A Case Study of the Use of the Epic Drama Performance and Subsequent Exhibition of "1884 Battle of Tamsui "

陳柏升 Bo-Shung Chen

新北市立淡水古蹟博物館研究助理

Research Assistant of Tamsui Historical Museum, New Taipei City

摘要

1884年淡水爆發清法戰爭滬尾之役，影響了整個北臺灣歷史發展，戰後的淡水更是拓大了城區的範圍，並且影響了淡水在地人對於土地、信仰以及對外貿易的關係。新北市立淡水古蹟博物館（以下簡稱：淡古）為紀念這一段影響淡水甚鉅的戰爭，在2019年以真實歷史編製史詩劇《戰祭1884》，以環境劇場模式與招募淡水在地居民共同參與演出，演出後獲得多方好評。

耗資驚人的戲劇演出後，即便是縮小演出規模或是轉向在博物館場域內改為「戲劇詮釋」模式，都有實質的困難性。如何收藏與再現歷史記憶並且持續教育推廣讓市民共有？首先將演出錄影以公開播映方式，提供民眾可以隨時線上瀏覽，並將依據史實考證所製作出的演出服裝，搭配繪本辦理展覽。部分服飾則提供淡水在地學校進行閱讀週主題活動，以沉浸式闖關方式進行推廣。結合實境解謎遊戲，搭配市民扮演 NPC 角色，活化城區經濟。設置虛擬數位博物館以及實體行動博物館方式，用多元形式呈現並延續保存這一段珍貴的歷史，期許讓這一段無形歷史記憶透過不同方式持續傳達給更多民眾知曉。淡古的操作經驗，可提供給從事戲劇詮釋的博物館參考。

關鍵詞：歷史記憶、戲劇詮釋、博物館多元展示教育

Keywords：Historical memory, theatre interpretation, multi-display education in museums

[<全文/PPT 網址>](#)



地方與文學的互涉：地方博物館的實踐行動

The Interaction of Place and Literary: Local Museums in Action

黃筱雯 Shiao-Wen Huang

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and
Museology, Tainan National University of the Arts

摘要

教育活動是博物館中重要的一環，透過活動參與者對教育活動的實踐進行反思與探究，可編織出活動執行之真實樣貌與多元視角。而跨域合作是增加博物館能動性與觸及性的一種行動方式，如何透過與不同領域、不同館舍間的合作，增加博物館的關係夥伴，是博物館長期努力的目標。以高雄文學館「復活術：地方檔案與文學製造業」為例，筆者採參與觀察的方式作為活動參與者進入研究場域，透過自身參與經驗與觀察，敘述高雄文學館與不同單位間跨域合作之形式如何呈現於教育活動中，探究文學博物館教育活動的多元發展及不同文化單位、團體間的交流。除參與觀察的方式外，透過資料爬梳，分析地方文學館在跨域合作時創造出的能動性；文學與地方的互涉；教育活動如何作為鷹架創造學習情境與經驗，提出教育活動執行與跨域合作的反思與討論。期能透過本研究案例分享，檢視不同專業館舍於跨域合作時的實踐行動，以及「文學」創作和「地方」概念的交互影響與關聯性，省思文學博物館教育活動的可能性及博物館跨域合作的能動性。

關鍵詞：博物館教育活動、跨域合作、文學、地方

Keywords： museum educational activities, across-fields Collaboration, Literary, Place

[<全文/PPT 網址>](#)



博物館觀眾空間能力對虛擬實境(VR)體驗的影響

Effect of Visual-Spatial Ability on Visitors' Virtual Reality Experiences in Museum

林琦峯¹、王心怡²、張俊彥³、葉庭光⁴

Chi-Feng Lin¹, Xin-Yi Wang², Chun-Yen Chang³, Ting-Kuang Yeh⁴

臺北市立天文科學教育館副研究員、淡江大學物理學系兼任助理教授¹

臺北市立天文科學教育館解說員²

國立臺灣師範大學科學教育研究所講座教授³

國立臺灣師範大學科學教育研究所講座副教授⁴

Associate Research Fellow of Taipei Astronomical Museum¹ & Adjunct Assistant

Professor of Tamkang University Department of Physics¹, Docent of Taipei

Astronomical Museum², Chair Professor of National Taiwan Normal University³,

Associate Professor of National Taiwan Normal University⁴

摘要

天文學是一門極具吸引力的科學，總是吸引著學習者的目光。但學習者常以二維的思維，學習三維的天體運動，因而產生巨大的挑戰。本研究利用臺北市立天文科學教育館「宇宙星世界」特展中，虛擬火星環境的沉浸式 VR 體驗互動裝置進行研究，該互動裝置採用了執行火星任務的動態 3-D 模型。這項研究目的在調查空間能力對博物館中觀眾虛擬實境 (VR) 體驗的影響。

在“VR 火星冒險互動裝置”中，參與者可以透過手把及頭罩進行三維轉換 (例如平移和旋轉)，並可放大/縮小，更改其視點和視角，執行任務時可以看到模擬火星情境的動畫。本研究共有 347 名參與者，進行空間能力及虛擬實境使用能力的調查，分別評估了參與者的空間能力和虛擬實境的感知在體驗環境中的成效。

結果表明：(1) 3D VR 火星冒險互動裝置增強了有趣的學習體驗；(2) 具有較高空間能力的參與者，在 3D 虛擬實境環境時表現更好，且在虛擬實境中壓力較小。

本研究的結果表明，虛擬實境火星冒險互動裝置，擁有巨大的教學優勢，可以成為天文科學學習的有效助手。此外，由於空間能力與虛擬實境的表現和感知覺相關，因此這項研究結果鼓勵教育者開發可互動的 VR 工具，相關工具對學習者具有正向效果。



2023 合作無間：博物館知識與技術的發展與實踐國際學術研討會

2023 Working Together: International Conference on Advancement and Implementation of Knowledge and techniques in Museums

關鍵詞：虛擬實境、天文科學教育、空間能力、博物館教育

Keywords： virtual reality, astronomy science education, visual-space ability, museum education

[<全文/PPT 網址>](#)



運用 AutoML 實現博物館數據分析的創新實踐

Innovative Implementation of Museum Data Analysis Using AutoML

陳奕廷 Yi-Ting Chen

國立自然科學博物館研究助理

Curatorial Assistant of National Museum of Natural Science

摘要

在大數據與人工智慧的時代，博物館如何運用數據分析，改善營運效益與提升服務品質，已成為當前極具關注的議題。其中，票務收入與參觀人數乃是評估博物館營運成效的重要指標，對於博物館管理層的決策提供重要參考依據。然而，龐大資料與繁複的蒐集的過程，需要耗費大量人力進行資料整理與手動分析。

本研究開發了透過自動化機器學習 (AutoML) 來建立預測模型。與一般機器學習比較起來，AutoML 能更有效地為博物館數據的特定目的識別出最佳模型。一旦選擇，該模型將被保存以便未來進行預測，該方法利用這些重要數據以提升營運效能。本研究著重於探討博物館多元的內部數據，例如展覽的數量、活動規劃數量、科普演講的頻率，以及其在社群媒體上的粉絲數和網站流量等相關數據。除此之外，也將外部環境因素如天氣變化、氣溫波動、連續假期等情況納入考量。最終，結合這些內部和外部因素，進行博物館的票務收入與參觀人次的預測分析。

同時，為了確保博物館人員和決策者的可讀性和操作性，系統介接數據視覺化工具，建立一個博物館收入視覺化分析平台。這個平台使用者能直觀地解讀預測模型的結果，為決策提供了優化收入、管理參觀流量、規劃展覽，以及適應變化的外部因素之參考。總結來說，研究整合了 AutoML、預測模型，以及數據視覺化，以提供一種博物館管理數據驅動決策的創新解決方案。展現了 AI 和機器學習在博物館領域的深遠潛力。

關鍵詞：博物館數據分析、預測模型、數據視覺化、機器學習、自動化機器學習

Keywords : Museum Data Analysis, Predictive Modeling, Data Visualization, Machine Learning, AutoML

[<全文/PPT 網址>](#)



看國立故宮博物院數位資料庫近用與意義

The accessible and significance of the digital database of the National Palace Museum

甘芳瑜 Fang-Yu Kan

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and
Museology, Tainan National University of the Arts

摘要

數位科技的發展全世界已行之有年，臺灣更是早從 1998 年就開始了數位博物館專案計畫，延續到後來開始數位典藏國家型科技計畫一期及二期，深化運用數位技術來保存文化資產。

國立故宮博物院從 2002 年始加入國科會主導的「數位典藏國家型科技計畫」，前後共十年，累積了豐富多元的數位成果，亦開啟後續增值運用工作，展現在文物管理、展示、教育推廣、數位典藏等面向；而至 2020 年，故宮發展成為智慧博物館，有多項與科技有關的技術進駐，其中也開始將藏品數位資料庫的內容擴大應用，除了新增多項搜尋功能之外亦有開放授權，讓觀眾可以無論時空，使用網路即可觀賞廣大的故宮文物，或甚至可將其應用於文創或研究之用，達成當代社會「近用 (accessible)」價值，其成果足以成為借鏡考量。

本文沿用過去研究者對故宮舊典藏資料庫近用的觀察成果，審視故宮現推出的「典藏精選賞析」、「Opendata 資料開放平台」之內容，實際到故宮網站做搜尋行為，以實證分析來對前述兩個數位資料庫進行觀察比較，檢驗優點與可改進之處，提出此兩個數位資料庫尚須要加強資料庫交叉連結，以及資料庫的資訊公開兩項建議，並於文末嘗試以「轉譯」觀點來論證故宮做典藏資料庫工作，之於當代社會文化近用權的提倡、數位化成果提高大眾近用文物資產的重要意義。

關鍵詞：國立故宮博物院、數位典藏、數位資料庫、轉譯

Keywords：The National Palace Museum, Digital Archive, Database, translation

[<全文/PPT 網址>](#)



從檢索到探索：使用者友善的博物館線上典藏應用策略 From Retrieval to Exploration: User-Friendly Strategies for Online Collections in Museums

藍萱 Hsuan Lan

中央研究院數位文化中心企劃專員

Content strategist of Academia Sinica Center for Digital Cultures

摘要

身處數位時代，線上典藏與展示已成為全球博物館、美術館等文化機構與大眾接觸的重要的途徑。台灣從自 2002 年國家數位典藏計畫發展以來，除了累積豐富的數位典藏內容外，在增進大眾親近與應用的目標下，建立了各式數位典藏網站供大眾利用。然而，綜觀目前國內線上典藏平台，仍大多是以資料庫的形式呈現，其功能介面並不利於無專業背景的一般民眾使用，亦有研究指出使用上的不流暢造成國內數位典藏網站使用率不高。同時，隨著資料串接技術發展，跨主題、跨單位的藏品匯集平台陸續出現，如何在海量的資料中，讓使用者順利探索於資料內容，將成為博物館發展線上服務的一大挑戰。

本研究聚焦於如何改善博物館數位藏品親近性的問題，且主要以線上網站功能設計為討論目標。首先，透過國際博物館典藏網站設計案例分析，在網頁技術發展以及使用者研究之下，歸納出現行典藏網站在增進使用者體驗上所採取的不同設計方法。接著，本文以中央研究院數位文化中心於開放博物館網站之藏品探索功能進行個案研究，從開發過程、設計思路到使用者反饋，從實際開發經驗來了解設計流程中的要點以及可能面臨的挑戰。希望藉由本文範例梳理以及實踐經驗分享，可提供國內博物館網站開發的參考，共同打造更具公共價值的數位資源環境。

關鍵詞：數位典藏、友善介面、使用者體驗、網站設計

Keywords : online collections, generous interfaces, user experience, web design

[<全文/PPT 網址>](#)



專題演講講者簡介 [錄影播出 視訊 QA]



講者姓名

邵漢彬 Hon-Pan Sio

講者服務機關與職稱

澳門科學館館長

Curator of Macao Science Center

邵漢彬館長 1998 年畢業於澳門大學電機及電子工程系學士，華僑大學法律碩士，城市大學數據科學博士研究生。2012 年獲委任為澳門科學館館長，兼任澳門基金會工程專員，澳門大學顧問，澳門科技大學顧問，具政府執業工程師及英國皇家特許測量師(MRICS)專業資格，2015 年獲頒授世界廣府人十大傑出青年。

畢業後，參與了澳門路環發電廠 B 廠、澳門科技大學、政府海港樓及禮賓府等多個大型項目。2002 年至 2007 年，加入東亞運動會澳門組織委員會，參與 2005 年第四屆東亞運動會、2006 年葡語系國家運動會及 2007 年第二屆亞洲室內運動會的主要工作。期間負責規劃、統籌興建及管理營運多個大型場館，包括澳門理工學院體育館、澳門國際射擊中心、保齡球中心及網球學校等。曾任澳門奧林匹克游泳館館長、澳門東亞運動會體育館(澳門蛋)館長及場館設施培訓員。

社會職務方面，邵漢彬館長現任 IEEE 電機電子工程師學會(澳門分會)監事長、澳門機電工程師學會會員大會秘書長、澳門物業設施管理協會監事長、中國東盟(澳門)仲裁協會副理事長、澳門中華生態發展促進會副理事長及澳門科學技術協進會常務理事等。



數據科學於博物館的應用與實踐

邵漢彬 Hon-Pan Sio

澳門科學館館長 Curator of Macao Science Center

摘要

數據科學是一個跨學科的領域，當中包含了統計學、數學、計算機科學及人工智能等領域的知識與技術，數據科學所實現的價值是從大量收集的數據當中提取特徵，進行預測或決策等應用，並產生新的價值。數據科學是使用科學知識理論和方法，結合收集的數據、算法及算力來了解實際問題的性質及規律，對應特定的應用範圍進行推理、發現趨勢及支持決策的邏輯，並在不同範疇的實踐過程中獲取現實結果的新數據，再進行機器學習及優化整合算法模型，從而產生更具大的應用價值。

在數據科學應用的實踐過程中，涉及眾多知識領域與不同技術範疇。從數據收集開始，要確保數據的合法性、準確性、完整性和可用性，物聯網設置、傳感器的精度、各種系統的連接和數據交互、數據庫的效能、數據爬蟲的可靠性等技術都是關鍵。再進行數據清理和預處理，修正原始數據包含的錯誤、缺失值和雜訊，填充缺失值、處理異常值等，以確保數據集的質量及達致數據標準化的要求，才可進行數據分析和建模，在這個階段，運用統計學理論、數據挖掘、機器學習和深度學習等技術，進行數據分析及識別特徵，並建立學習和預測模型，博物館範疇常用的模型包括分類、回歸、集群分析、時間序列分析等。有算法及模型的數據導出，人機介面是將數據轉化為人服務的重要階段，特別是數據可視化或數據可體驗化，包括將數據轉化成可視的圖表、圖形、可交互的儀表板、聲音、影片，以至全感體驗，以便使用者更容易理解數據，並從中獲得人所能理解的重要資訊。學習模型評估與優化即算法模型的進化與迭代，是數據科學中人工智能自我優化的重點階段，因為模型的效能需要不斷評估和優化，主要依靠現實結果的驗證數據，以確保其準確性和實用性。當中需要調整模型的參數、改進特徵工程、使用不同的算法模型及應用集成學習理論。

而數據科學於博物館的應用一般分為博物館規劃及管理、博物館展覽及教育兩大範疇。在博物館規劃及管理範疇方面，又分為新建博物館的項目規劃，以及已運營的博物館新展廳設施規劃。要預計新建博物館項目的投入產出並確保符合其規劃所訂定的相關功能，均需要充分的歷史數據特別是博物館行業及所在城市數據作為支撐，最典型的應用就是建築信息模型(BIM)及城市信息模型



(CIM)的混合應用。數據科學可以幫助博物館管理者分析預算分配和成本結構，以確保資源的有效使用。應用數據科學領域的方法及技術，設定博物館建築空間規劃及其功能的屬性及技術條件，可以為建築師提供在整體建築方案中的各項設計要求與限制參數，完善新建博物館的整體規劃。而數據科學於博物館管理方面的應用更是需要長期的動態交互數據收集，當中涉及多種不同服務和維度的數據，如參觀者數量和流量的數據，通過收集訪客數量和流量等數據，可以了解博物館高峰時段、低峰時段以及最受參觀者歡迎的使用區域等數據。加上分析參觀者在博物館內的停留時間數據，有助於評估博物館內各空間的使用需求，從而對各設施及系統進行精準的智能控制，以提升整體能源效益及優化低碳管理。以澳門科學館實際應用實踐為案例，深入介紹基於數據科學的應用思維及技術，以計算評估建築物運營是否符合綠色三星建築認證等各項數據與指標，更可預測澳門科學館碳中和的達成時間框架及各項參數的影響。管理人員配置及效率方面，也可基於參觀者交互數據，包括參觀者常見問題及對服務的要求等，為館內人員及志願者進行合適培訓、提升人機協作系統及資訊科技運用效益，提供整合績效的科學評估數據及管理優化的支撐數據。

數據科學於博物館的展教應用，所涉及的數據維度更多，技術更複雜。在展品的維護與管理方面，澳門科學館自主開發專利的科普展品維修系統，經多年的運作數據亦不斷優化改進，配合物聯網和通訊技術的進步，展品使用數據及相關模型的不斷優化，將有助未來的展品設計規劃，提升展品製作的質量及展品使用的安全系數。澳門科學館最新研發的展品體驗的自然語言情感理解系統，能讓展教部門更深入了解參觀者對展品體驗的感受，通過數據追蹤參觀者對不同展品的受歡迎程度，博物館可以評估哪些展品最受歡迎，哪些需要改進或替換，更可了解參觀者對科學知識的興趣及理解程度，進一步分析參觀者提供的反饋和建議，以改進博物館的服務和展示。博物館管理可以制定長期發展策略，確定展示品的更新和升級計劃，以及教育目標的合理調整。而連動學校的科學教育數據，更能為不同學校的館校合作提供更精準的展教項目配對。利用數據科學，博物館可以評估與社會機構特別是教育機構的合作機會，以擴展教育和展示的範圍。配合時代的需求，博物館宣傳推廣更依靠各社交媒體的功能，因此，社交媒體評價分析和利用極其重要，運用互聯網的數據爬蟲技術及數據科學方法，監測社交媒體上對博物館的評價和討論，以了解大眾對博物館的印象和需求。澳門科學館以多年運營的數據，基於數據科學方法建立了各類應用的算法模型及軟件，配合博物館的可持續發展，為資源投入、績效評估、危機管理、運營決策及未來展教規劃提供科學的數據支持，澳門科學館將進行更多創新應用與實踐，期望為博物館發展貢獻一點力量。



數位人文視角：數位科技挑戰下的當代博物館

Rethinking Museums in the Digital Era: Insights from the Field of Digital Humanities

施登騰¹、黃星達² Deng-Teng Shih¹, Sing-Da Huang²

中國科技大學視覺傳達設計系副教授¹；國立臺灣博物館組長²

Associate Professor of Dept. of Interior Design¹

Chief of National Taiwan Museum²

摘要

本研究將關注人工智慧和虛擬科技的應用。目標是提出適應和利用數位科技的策略。研究預期將發現其對博物館的正負面效應，據此倡議博物館需採取措施以確保科技的合理發展，如制定數位策略、建立數位職能、設計數位服務，並評估數位價值。遂將聚焦於虛擬博物館和 AI 數位服務，從優勢、挑戰和策略三個層面探討數位技術論及博物館之當代社會議題。

將探討虛擬博物館的概念、特徵和定義，以及其突破限制的技術優勢，另透過社會建構主義理論和數位人文學，從學術述及虛擬博物館建構和塑造現實、文化價值觀和知識觀念的過程，且根據案例探討建構多元、互動和沉浸式文化體驗之技術論。另研析 AI 數位服務的設計應用，以及其如何提供更個性化、智慧化和創新化的服務。並採技術決定論去探討 AI 技術發展如何具體影響數位科技實踐於館所場域的改變，亦探討其導入博物館之數位典藏展示與解讀、參觀體驗和個性化推薦、以及演算法偏見和數位倫理等數位文化議題。

最後，據數位科技所肇之挑戰和風險提出因應策略，畢竟數位科技不僅是工具，也是種文化，博物館亦須建立數位思維和能力，以確保其合理使用。希冀能為博物館與當代社會議題提供理論框架和實踐參考，並反思科技對當代博物館的意義。

關鍵詞：虛擬博物館、人工智慧、數位人文

Keywords： virtual museum, artificial intelligence, digital humanity

[<全文/PPT 網址>](#)



未來博物館初探：德國與阿拉伯聯合大公國之旅

Exploring the Future Museum: A Journey through Germany and the United Arab Emirates

林家妤¹、林恩如²、張箋晏³、羅偉哲⁴、紀咸仰⁵、林明裕⁶

Chia-Yu Lin¹, En-Ju Lin², Ling-Yen Chang³, Wei-Che Lo⁴, Hsien-Yang Chi⁵, Ming-Yu Lin⁶

國立自然科學博物館國立科學未來館籌備小組專任助理^{1,2,3}

國立自然科學博物館副館長⁴

教育部終身教育司專門委員⁵

教育部政務次長⁶

Project Assistant of National SciFuture Museum Preparatory Team, National Museum of Natural Science^{1,2,3}

Deputy Director of Administration of National Museum of Natural Science⁴

Senior Specialist of Department of Lifelong Education, Ministry of Education⁵

Political Deputy Minister of Ministry of Education⁶

摘要

在全球各地，以未來為主題的博物館已經來臨，成為一股不可忽視的新趨勢。然而，未來要如何展示？未來有許多不確定性、日益增長的挑戰、不明確的時間跨度、反烏托邦的想像，缺乏真實物件。既有的科學中心與科學博物館大多演示已知的科學原理，或者是呈現自然史相關的標本與物件，較為缺乏指向未來的專屬內容。科學未來館籌備小組走訪了德國與阿拉伯聯合大公國的未來主題博物館，包括柏林未來館、德意志博物館紐倫堡分館與杜拜未來館等場館，透過實地觀察與館所交流，深入了解各館所如何制定自己對於未來的思考與策略，以及如何透過不同的概念、內容與設計手法呈現未來。本趟對於未來主題館所之考察內容，將可作為未來籌建國立科學未來館與國內策劃未來主題展覽之參考。

關鍵詞：未來博物館、展示未來、未來思考、多元未來、博物館主題旅行

Keywords： future museum, exhibit the future, futures thinking, plural futures, museum themed tour

[<全文/PPT 網址>](#)



Museum knowledge: Resilience and New Perspectives

Yousef Khacho

Director of KHACHO CONSULTING - Museums, Exhibitions, Heritage, Project
Management

Abstract

A museum's most important asset is also its own people, not only its staff but also its audience. How museums are preparing for the new world, the new changes that directly or indirectly affect them. Are knowledge and education systems functioning well to cope with rapidly changing societies? Do museum people really like working in a museum? What mindset do we need to be resilient to new changes? Will AI and future technologies replace museum staff? How have museums managed in the aftermath of the pandemic and global uncertainty? Does the museum have a leadership and governance crisis?

The above and other related topics will be presented to understand the museum knowledge environment, its past, present and future, and the factors that determine the best practice in museums.

Keywords : Education System, Leadership, Interpretation, Society, Economy

[<全文/PPT 網址>](#)



從日劇 《健康又有文化的最低限度生活》 為出發 —以憲法上文化權利為討論核心

A Study of Cultural Rights in the Constitutions of Taiwan and Japan:
Starting from Drama “The Minimum Standards of Wholesome and
Cultured Living”

戴凡芹¹、邱康寧² Fan-Chin Tai¹, Kon-Ning Chiu²

政治大學法律系博士候選人、政治大學日本研究學位學程博士生¹

中山大學企業管理學系博士候選人、政治大學法律系博士生²

Ph. D. Candidate of College of Law, National Chengchi University & Ph. D. Student
of Program in Japan Studies, National Chengchi University¹

Ph. D. Candidate of Department of Business Administration, National Sun Yat-sen
University & Ph. D. Student of College of Law, National Chengchi University²

摘要

延續作者前文日本憲法對生存權保障的討論，本篇將焦點轉移至台日兩國憲法對文化權的保障。

在 2022 年國際博物館協會（International Council of Museums）通過博物館的新定義，其中博物館的可及性（accessible）與包容性（inclusive），分別在台日兩國的憲法架構下，是如何的詮釋及受到保護？

我國憲法中與文化相關的條款，於第 13 章第 5 節「教育文化」，相關條款到了博物館的層面，是如何體現的？

在憲法增修條文，第 10 條第 10 項教育、科學、文化之經費，應優先編列。及第 11 項前段，國家肯定多元文化。皆是制憲者將文化權列入基本國策的宣示。

此外 2019 年施行的文化基本法第 2 條揭示了國家肯認多元文化，保障自我認同，建立平等及自由的多元文化環境。並保障與維護文化多樣性發展，提供多元化公共服務，鼓勵不同文化間之對話、交流、開放及國際合作。它立法的過程如何？它體現了什麼樣的文化價值？

關鍵詞：中華民國憲法、日本國憲法、文化權、可及性、包容性

Keywords：Constitution of the Republic of China, Constitution of Japan, Cultural Right, Accessibility, Inclusivity

[<全文/PPT 網址>](#)



博物館的本真性：原住民典藏題名之當代詮釋與歷史還原 “Authenticity” in museum exhibition: Contemporary interpretation and representation of historical context in terminology of indigenous collection

黃斐新 Fei-Hsin, Huang

國立臺南藝術大學藝術史學系藝術史評與古物研究博士班博士生

PhD student of Tainan National University of the Arts, Department of Art History,

PhD Program in Art History, Criticism and Cultural Relics

摘要

我國致力於肯認多元文化並將人民的文化權利法律化，於 2019 年 6 月 5 日公布施行《文化基本法》。博物館是政府推動文化政策、實踐文化治理的介面。當代博物館具備文化機構與研究單位等多重身分，一方面具有主體性，另一方面又鑲嵌於社會結構與知識系統的建制化過程中。隨學術研究典範轉移，多元文化主義與後殖民主義等當代思潮湧現成為主流論述，其影響力從學院走入政府體制，與之相互交織，容納成為政府治理的核心思維。在文化治理方面，當代博物館的知識、技術與發展、實踐，除了面向當代的論述，更同時面對過去的歷史。為探究我國博物館展示實務與多元文化主義等學術理論的應用，本研究以「原住民典藏題名之當代詮釋與歷史還原」為題，採取田野調查、文獻分析等研究方法，檢視荷蘭阿姆斯特丹國家博物館對於典藏題名之當代詮釋，並進行國際比較與跨文化分析，以國立臺灣歷史博物館與國立臺灣博物館為研究對象，探究我國文化治理之博物館實踐。博物館透過典藏、研究、展示與教育，作為接觸地帶亦或是知識論壇，展覽主題與展示設計在肯認多元文化的理念下，其展示方法能否使靜態典藏動態化，衡量轉型正義與記憶抹除的折衝，加以歷史文獻意涵與當代語彙精神的扞格，仍需再思與省視。

關鍵詞：文化平權、多元文化主義、後殖民主義、轉型正義、本真性

Keywords：Cultural Rights, Multiculturalism, Authenticity, Post-colonialism, Transformative Justice

[<全文/PPT 網址>](#)



保存「客家」：淺談六堆生態博物館的蒐藏

Preserving Hakka : A study on the collection of Liugdui ecological
museum

邱秀英 Hsiu-ying Chiu

客家委員會客家文化發展中心副研究員

Cultural Resources and Collections Division Associate Researcher of Taiwan Hakka
Culture Development Center, Hakka Affairs Council

摘要

2022 年國際博物館協會 (ICOM) 提出了博物館的新定義，開頭提到「博物館是一個為社會服務、非營利的常設性機構，對人類有形和無形遺產從事研究、收藏、保存、闡釋與展示。…」新的博物館定義與目前博物館工作一致，且收藏仍為重要的工作內容。

客家委員會客家文化發展中心（下稱客發中心）於 2011 年制定了典藏作業相關原則，當時仍在籌備階段，直到近年才正式啟動了客家文物的實體典藏工作，相較於其他國內博物館的蒐藏工作起步較晚，迄今蒐藏文物達 1 萬 5,000 餘件，不過在客家文物蒐藏的核心價值上，仍有許多可以討論的空間。

客發中心轄下六堆客家文化園區（下稱六堆園區）自 2011 年正式開園，由於定位在推動六堆生態博物館，所以在園區內並未建置典藏庫房，由於是客發中心轄下的館舍，也依循著中心的政策開始進行地方的蒐藏工作。本文從六堆在地的蒐藏工作為案例，嘗試與客發中心所制訂的蒐藏原則進行對話，一者期能梳理客家文物蒐藏的核心價值及定義，且對於物件能有更明確的闡釋，二者則期許對於後續在藏品應用上，能有更多在地的敘述及其意義。

關鍵詞：蒐藏、六堆、客家、生態博物館

Keywords : Collection, Liugdui, Hakka, Ecological Museum

[<全文/PPT 網址>](#)



臺灣電視文物的典藏與運用

Collection and Utilization of TV Artifacts in Taiwan

王藝瑛 Yun-ying Wang

國立科學工藝博物館助理研究員

Assistant Researcher of National Science and Technology Museum

摘要

電視廣播系統的研發始於 1926 年，全球第一個電視台為英國廣播公司（BBC）於 1936 年所創立，然而甫興起的電視事業，卻因第二次世界大戰爆發而停滯，直到戰後各國電視台紛紛設立，全球電視產業始蓬勃發展，並成為民眾生活中重要的資訊與娛樂來源，臺灣則於 1962 年才正式步入電視時代。國立科學工藝博物館（以下簡稱科工館）自 1998 年開始入藏電視產業相關物件，系統性徵集則始於 2009 年，典藏文物分為「製作端」與「接收端」。製作端之文物包括傳輸天線、發射設備、電視台製播設備等專業器材，接收端主要為不同年代的電視機，電視產業相關物件入藏數量約計 300 餘件。

科工館運用電視產業文物共計策辦 5 檔藏品展，分別為：2009 年－台灣電視產業文物雛型展、2012 年－台灣電視五十年回顧與前瞻、2017 年－懷舊奇機～電視產業藏品文物展、2019 年－螢光幕後～認識電視台副控室藏品展，以及 2022 年－電視機面面觀藏品展，以主題性方式讓大眾認識專業性或大眾生活化的電視文物。本文期於 21 世紀自媒體快速崛起，電視製播設備與產業藩籬出現革命性改變的今天，一起回顧於傳播科技發展演進下的臺灣電視產業的變與不變。

關鍵詞：博物館、電視產業、電視機

Keywords： museum, television industry, television set

[<全文/PPT 網址>](#)



應用裁縫藏品故事於博物館展演與拓展合作 Apply sewing collections' stories to museum show and expand collaboration

黃振中 Cheng-Chung Huang

國立科學工藝博物館蒐藏研究組研究助理

Research Assistant of Collections & Research Division, National Science And
Technology Museum

摘要

博物館對於擁有作動能力的產業文物在規劃展演作業時，常面臨恢復文物原有功能操作，以及向觀眾傳達產業職人過往經驗等挑戰，此涉及產業技術的社會脈絡與人文背景，有賴博物館針對產業特性加以建立系統性與脈絡性的蒐藏，並深入探究某一時期產業文物的特色，將助於博物館以展演敘事深化館藏的運用。

本文以館藏縫紉筆記與電視金鐘獎影片作為說故事的對象，前者連結出生日治時期的高雄在地阿嬤的裁縫文物，研究發現展演手搖與腳踩縫紉車是當時量身訂作與女子針線活技藝故事題材的代表。後者則連結行政院新聞局在 80 年代為製播公視節目而設立財團法人廣播電視發展基金，在新聞局運作廣電基金 23 年期間(1985-2008 年)，因留存公視節目劇本與金鐘獎節目影片，鋪陳在公視電視台成立以前，新聞局製播公視節目實驗時期和無線電視台主導不同類型電視節目等特色，甚演進金鐘獎業務由原本新聞局主導轉由交付廣電基金主辦。

為探究結合敘事力以深化藏品故事主角，某一時期的職人精神有著新與舊社會與科技變遷下的軌跡，博物館以藏品故事設計成「維護一點靈：古董家電文物」工作坊，以及「金鐘再現：80 年代電視的幕前與幕後」講座活動，藉此討論藏品故事吸引大眾的文化內涵，期以運用作為科工館向外拓展合作的契機。

關鍵詞：藏品故事、博物館展演、縫紉筆記、電視金鐘獎

Keywords：Collection's stories, museum show, sewing notes, TV Golden Bell Awards films

[<全文/PPT 網址>](#)



以展現標本主體價值的常設展示

Permanent Exhibition of the main value of the specimen

陳勇輝 Yung-Hui Chen

國立海洋生物博物館助理研究員

Assistant Researcher of National Museum of Marine Biology and Aquarium

摘要

生物標本展示大多以展現物種形態特徵為主，鮮少提及標本收集、典藏管理背後所蘊含的人文與科學多重意涵，導致人們鮮少理解標本主體本身亦包涵多層次的意義。國立海洋生物博物館新標本展示館，打破僅以介紹物種標本的展示架構，改以探索標本主體意涵為目標，強調隱藏於標本中的意涵，並運用標本本體多層次意義為展示核心內容，進行展示與互動教學設計。除了讓參觀者欣賞各種海洋生物標本之美，亦可啟發參觀者探索標本本身所包含的多層意義。

新標本館展示設計始於標本收集與典藏的歷史緣由，一窺標本防腐保存里程與挑戰，並以展現標本主體本身意義為策略，規劃不同展示主題單元，包括當代環保議題(寄居蟹背塑膠罐)、學術性突破(發現腔棘魚)，以及人與自然互動的文化記憶(鬻的海洋文化)。又輔以物種鑑定為核心的生物系統分類，並以互動性教學設計，引導參觀者理解種類鑑定過程，最終以物種形態特徵與棲息環境的關聯性，點出生物適應時空環境變遷所演化出的策略，以激發參觀者跨時空的想像。

以探索標本為目的的設計策略，不僅引發學習者觀賞標本形態特徵，且引導學習者視生物標本為一含有豐富資訊的載具，必需深入解讀賞析，方能理解標本中所蘊藏的多層次人文與科學意涵。

關鍵詞：標本典藏、標本意涵、標本價值、標本展示、海生館

Keywords：Storage of Specimen, Meaning of Specimen, Value of Specimen, Exhibition of Specimen, NMMBA

[<全文/PPT 網址>](#)



以 Line@ 開發展示導覽輔助活動— 以沃爾巴克氏菌生物防治特展為例

Developing Self-Guided Activities Using Line@-A Case Study of “Wolbachia-A Biological Control Method for Dengue Fever” Exhibition

郭世文¹、莊德馨² Shih-Wen Kuo¹, De-Sin Jhuang²

國立科學工藝博物館展示組助理研究員¹；國立臺南藝術大學研究生²

Assistant Researcher of National Science and Technology Museum Exhibition Division¹

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts²

摘要

博物館為了提供觀眾更豐富的參觀經驗，經常想方設法，運用各種互動手法結合展示教育活動與體驗，以寓教於樂的方式向觀眾傳達知識。在強調個人化服務的現代，人手一機已是普遍現象，通訊軟體如 Line 更成為每個人每天最常使用的 app；透過建立 Line@ 的專屬帳號，博物館可以向觀眾發送訊息、圖片、影片等，並且即時反饋觀眾的提問。此外，利用 Line@ 的互動模式，博物館也可以根據自身的展覽或主題，以及觀眾的需求和興趣，設計各種不同類型的實境解謎遊戲，提升博物館展示內容的靈活度與時效性。

科工館之「沃爾巴克氏菌生物防治特展」，介紹登革熱防治的新興科技，為了提升觀眾參觀展示的樂趣，配合特展內容，發展教育推廣活動「防疫實驗室：未來任務」實境解謎遊戲，運用 Line@ 帳號與民眾即時互動，帶領觀眾進入虛擬故事情境，並透過展板或實體道具尋找解謎線索，藉由新奇有趣的體驗模式，使觀眾逐步認識沃爾巴克氏菌生物防治策略。

本研究採用問卷調查方式蒐集觀眾觀展後對於此防治策略的態度，並經由訪談及觀察，了解參與觀眾對於參與「防疫實驗室：未來任務」遊戲體驗的看法，並進一步探究科工館如何透過 Line@ 實境解謎的策略，讓科學教育與社會大眾連結，協助民眾與研究人員雙向溝通、相互學習，使科學博物館成為公眾參與的平台。

關鍵詞：科技互動體驗、Line@、實境解謎、沃爾巴克氏菌生物防治法

Keywords：Technology-interactive experience, Line@, Alternate reality game,

Wolbachia biological control

[<全文/PPT 網址>](#)



5G 技術在博物館的運用：以國立臺灣史前文化博物館南科考古館「沉浸式互動劇場體驗」為例

Applying 5G Technology to Museum : A Case Study of Nanke Archaeological Museum of Immersive Interactive Theater Experience

翁載富¹、林芳儀² Zai-Fu Weng¹, Fang-Yi Lin²

國立臺灣史前文化博物館資訊企劃員¹；研究助理²

Information Planner¹ and Research Assistant² of National Museum of Prehistory

摘要

隨著科技與行動通訊傳輸技術的發展，行動通訊技術從 2G 發展到 5G，從一開始的純文字傳輸到現今的高清影片傳輸，改變了人們的生活習慣。因為通訊傳輸速度大幅提升，博物館也逐漸改變展覽模式，推展各種結合數位科技的展示手法。

近期我國政府大力推動 5G 傳輸技術的應用，南科考古館作為文化部 5G 技術應用的示範場域之一，以館舍核心內容—考古學及體質人類學的研究方法及成果為基礎，結合 5G 傳輸技術的特性，規劃製作全新展示項目。展項以沉浸式劇場打造體驗空間，並採用多螢互動的參與方式，讓觀眾加入劇場演出，在體驗新穎技術及操作趣味的過程中，加深體驗與學習印象，引發繼續探索考古學的興趣。本文將著重於該展項如何運用 5G 及相關技術特性，優化觀眾在博物館互動展項的參與經驗，強化考古學推廣教育效益的同時，也讓體驗者「有感」新技術帶來的「不一樣」的感受。

關鍵詞：5G、沉浸式劇場、博物館科技、考古學、博物館推廣教育

Keywords：5G, Immersive Theater, Museum Technology, Archeology, Museum Public Education

[<全文/PPT 網址>](#)



博物館兒童空間的家長行為：國立臺灣美術館個案研究 Parent's Behavior in Children's Space in Museum : The Case Study of National Taiwan Museum of Fine Arts

賴芃儒 Peng-Ru Lai

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and
Museology, Tainan National University of the Arts

摘要

兒童教育備受重視，博物館作為非正式教育機構也發展出專為兒童打造的空間。這些博物館的兒童空間提供了豐富多樣的展示和活動，旨在通過遊戲和互動，啟發兒童的好奇心、創造力和學習興趣。然而，過去的研究顯示家長作為兒童的第一位老師，也是接觸時間最長的一位老師，卻並不瞭解兒童在博物館中遊戲帶來的學習益處，也對與兒童一起遊戲缺乏信心和知識。

這樣的現象顯示了兒童博物館的性質和設計無法充分鼓勵和促進家長參與。博物館空間、教育人員、家長都是兒童學習的重要協助者，然而家長在博物館兒童空間和相關研究領域中卻經常被視為氧氣——不可或缺但卻經常被忽略的存在。忽視了家長在博物館兒童空間和相關研究領域中的作用，將對兒童的在博物館中的經驗產生負面影響，無法充分享受博物館的樂趣。本研究的旨在瞭解家長在博物館兒童空間中的行為，期能為國美館兒藝基地以及其他類似博物館兒童空間提供建議，並補足現有研究尚未填滿的一部分。

關鍵詞：家長行為、博物館兒童空間

Keywords : parental behavior, children's space in museum

[<全文/PPT 網址>](#)



運用快速回顧研究探查新冠疫情期間博物館高齡活動樣態

Examining the types of museum program for older adults during the COVID-19 pandemic through a rapid evidence review

姜韋彤 Wei-Tung Chiang

英國倫敦大學生物科學所博士候選人

PhD candidate of UCL DIVISION OF BIOSCIENCES

摘要

本研究目的為探討新冠疫情對博物館以及高齡者群體所產生的影響。自 2019 年底以來，疫情爆發對各個領域帶來深遠的變革，博物館作為文化機構也不例外。疫情不僅威脅民眾健康，也對經濟造成嚴重損害。在此情況下，博物館不得不暫時關閉或調整其運營模式，以因應疫情挑戰。為滿足觀眾需求，許多博物館推出線上展覽和活動，以維持文化體驗的連續性。然而，考慮到高齡者作為疫情中的高風險群體，博物館所能提供的服務、活動模式以及所面臨的挑戰也有所不同。因此，本研究目的如下：一、試圖瞭解國際上博物館高齡活動樣態及執行方式；二、解析博物館在活動規劃和執行過程中所面臨的挑戰，並探討相應解決方式。為達目標，研究採用多種方式，包括快速回顧研究法 (Rapid Evidence Review)、線上問卷及半結構式訪談，以收集相關資料。此外，本研究訪談 10 國共 30 間博物館，包含大英博物館、紐約現代藝術美術館、史密森尼學會、加拿大科技與創新中心 (Ingenium)、加拿大國家美術館、梵谷博物館、東京都美術館及巴西聖保羅州立美術館等，協助建構清晰圖像。研究結果綜合分析國際上博物館為高齡者提供的活動形式，提出營運和活動規劃建議，以供國內博物館未來規劃活動時參考。研究也試圖指出線上活動融入數位醫療照護的可能，拓展博物館教育活動的發展範疇。

關鍵詞：新冠疫情、高齡活動、博物館教育活動、社會處方箋、快速回顧研究法

Keywords：covid-19, museum program for seniors, museum education programs, Social Prescribing, rapid evidence review

[<全文/PPT 網址>](#)



博物館知識的轉化與傳遞－以國立臺灣史前文化博物館 「與土地共舞」繪本為例

Conversion and Transfer of Museum Knowledge - A Case Study of the National Museum of Prehistory "Dance with the Lands" Picture Book

戴怡安¹、楊小青²、簡汎傑³ Yi-An Tai¹, Hisao-Chin Yang², Fan-Chieh Chien³

國立臺灣史前文化博物館計畫助理¹；國立臺灣史前文化博物館副研究員²；多邊行展示設計室內裝修股份有限公司總監³

Project Assistant¹ and Associate Researcher², National Museum of Prehistory
Director of Polymorphic Design Corp³

摘要

國際博物館協會（International Council of Museums）在 2022 年的布拉格大會公布博物館新定義中，提及博物館的詮釋功能與近用性質。博物館展示與推廣活動具一定程度的地域性或時效性，博物館如何更廣泛、更長久的分享博物館蒐藏、研究背後的故事？出版品是一個很好的媒介。博物館可藉由出版品出達成知識保存與傳播，行銷推廣和宣揚博物館理念，既滿足社會大眾的學習需求，也成為博物館創造知識的重要途徑。

位於國內科學技術重鎮之一——臺南科學園區內的國立臺灣史前文化博物館南科考古館（以下簡稱南科考古館），保存著歷時二十多年考古工作中，出土難以計數的文化遺物。考古學家透過遺址調查、文物研究、環境重建，拼湊史前人類的生活樣貌與過去至今的自然環境變化，向觀眾訴說五千多年以來人類在這片土地上的足跡與發展歷程。

然而，考古學建立在複雜的跨領域整合的知識系統，加諸史前文化遺物無法和現今生活經驗產生連結，考古經常被認為是「過去的事情」。國立臺灣史前文化博物館與大石國際文化共同出版「與土地共舞－發掘臺南人文與環境的古今事」一書，以「具知識性的繪圖」為敘事載體，呈現臺南地區自 27,000 年前至今的環境與人文變化。整合博物館的專業領域知識，與出版社的編輯與行銷能力，將艱深的學術知識轉化為科普書籍；透過多元行銷推廣方式，結合實體展覽推廣博物館出版品，增進博物館進用。

關鍵詞：知識性繪本；博物館出版品；博物館教育；文化近用；國立臺灣史前文化博物館

Keywords：nonfiction picture books, museum publications, museum education, cultural accessibility, National Museum of Prehistory [<全文/PPT 網址>](#)



觀看古蹟的新視角-擬人角色 IP 的行銷策略

Seeing monuments from a new perspective- Marketing strategy of anthropomorphic role IP

譚秋慧 Chiu-Hui Tan

新北市立淡水古蹟博物館組員

Senior Clerk of Tamsui Historical Museum

摘要

為培植博物館未來參觀民眾，如何拓展年輕族群市場是博物館的重要課題之一，考量符合使用者需求，運用不同形式詮釋文物及多元行銷管道展開對話，以達博物館文化推廣的使命。另一方面，以不同形式詮釋文物是加值運用的體現，隨之面臨的是近代博物館不可迴避的授權議題。

古蹟保存力求將古蹟保持現況，修復也是基於文化資產價值的原則依照原有形貌修復；古蹟依其歷史價值而被指定，他們是時代的產物，因當時的需求而被建置及使用，隨著歲月更迭，除了被定著保存成為當年的見證物之外，也不斷在探究這些古蹟在當代的意義為何？持續進行古蹟價值的建構及意義的連結。

古蹟再利用即為了活化古蹟以永續維護，再利用方式也成為古蹟回應當代，以展現文化資產的時代價值。

新北市立淡水古蹟博物館是由位在淡水各處古蹟所串聯的博物館，就軟體、行銷推廣方面需採用更多元化之詮釋、加值運用等方式，嘗試以新的詮釋觀點帶大家認識古蹟。本文試圖探討淡水古蹟博物館在古蹟角色 IP 的經營規劃，初步探討由博物館規劃設計的角色 IP 圖像對品牌形象之影響，以及開創古蹟類博物館之授權標之可能性。

關鍵詞：淡水古蹟、角色 IP、淡古聯盟

Keywords：Tamsui Historical Museum、IP Character、League of DAN GU

[<全文/PPT 網址>](#)



博物館文化資產創意行銷-中山樓建築美學轉化設計思考案例

Museum Cultural Heritage Creative Marketing: A Case Study on the Architectural Aesthetic Transformation and Design Thinking of ChungShan Hall

樓文甯 Wen-Ning Lou

國立臺灣圖書館中山樓編輯

ChungShan Hall Editor, National Taiwan Library

摘要

百元鈔上的古蹟中山樓宛如臺灣憲政歷史軌跡的博物館座落於臺北市陽明山國家公園內，在群山環抱之中，依山而起、依勢而建。其建造錯落有致、外在氣勢雄偉的建築外觀、渾然天成巧妙結合週遭秀麗的山景水色。國立臺灣圖書館中山樓兼具博物館的行銷與典藏珍貴動產及畫作使命，透過符合其背景和文化特點的設計更是能加乘行銷推廣活化策略。

本研究擷取設計思考方法精神元素並呼應全球數位科技浪潮趨勢，以「設計思考」為輔助策略，透過同理心地圖、實地觀察及問卷調查，深度分析需求，探究與發想之設計方案。以中國傳統建築美學中仙人走獸的轉化設計為「Q獸」，並設定角色為創作載體，挹注趣味性、活潑性、視覺感官藝術及雙語等元素，轉化設計「雙語桌遊」、「雙語行動劇」、「VR 體驗教室-玩 Fun 建築」為成果。本設計成果落實於 42 位教師研習營、5 場 3,000 人次體驗活動，經由體驗者回饋的滿意度高達 97.8%。

本研究轉化設計的開發觸及更全面性的族群，研究成果為：1.豐富多樣的體驗過程凸顯中山樓獨特的文化價值，2.增強文化資產傳承力度，3.提升中山樓的形象和吸引力，進一步推廣中山樓的文化價值。期本研究傳達中山樓及建築特色，推廣更多元族群造訪中山樓，強化中山樓的文化特色及歷史價值。

關鍵詞：博物館行銷、轉化設計、中山樓、設計思考

Keywords：Museum Marketing, Transformational Design, ChungShan Hall, Design Thinking

[<全文/PPT 網址>](#)



從體驗經濟視角探究與博物館劇場的連結

Exploring the Integration with Museum Theater from the Perspective of Experience Economy

陳沛瑄 Pei-Hsuan Chen

國立臺南大學戲劇創作與應用學系碩士生

Graduate student of National University of Tainan Department of Drama Creation and Application

摘要

在這個數位社群媒體爆炸，資訊隨手可得，消息信手捻來，人人皆可以從網路上獲得相近或類似訊息的時代，唯有透過親身體驗累積而成的生命經驗是誰也取代不了的。21世紀前後，是邁入體驗經濟的時代，比起以往重視商品、服務的消費過程，人們更加注重良好的消費經驗，而體驗經濟所帶來的改變不僅僅在於人們的意識形態，許多產業也為了符合人們需求，增強消費過程中的互動性、個別化，亦或是跨領域結合、重新設計場域等，以提升、滿足人們在消費過程中的「體驗」，而此刻所要討論的，是博物館劇場與體驗經濟的連結。博物館劇場翻轉了人們以往進博物館以「物」為主的經驗，轉變為以「人」為主的概念，並運用戲劇活動，以互動、多元論述的方式，從原有的單向資訊接收，到雙向的思想對談，進而使人們在參與的過程中，對於議題討論獲得屬於自己的體會。本研究以體驗經濟時代的視角，探究其與博物館劇場之間的關聯，並以王婉容帶領國立臺南大學戲劇創作與應用學系學生製作的《草地郎入神仙府》討論體驗經濟是如何呈現於博物館劇場中。

關鍵詞：博物館劇場、體驗經濟、戲劇策略

Keywords : museum theater, experience economy, drama conventions

[<全文/PPT 網址>](#)



我國各國立博物館參觀人數變化研究-人口變遷以及疫情影響

The Changes of Numbers of Visitors of National Museums: Impacts of Demographic and Epidemic Changes

陳叔倬 Shu-Juo Chen

國立自然科學博物館助理研究

Assistant Research Fellow of National Museum of Natural Sciences

摘要

參觀人數是博物館營運一項基本且重要的指標，但過去相關研究極少。經統計 2011-2019 年全國 7 所收費入館博物館的參觀人數，雖為增加或減少，但總體而言減少 6.3%。科學類博物館的參觀人數減少最多，科博館降幅達 20.1%。本研究提出人口變遷為此間參觀人數變化主要成因的假設，將進行不同類型博物館參觀人數變化、以及人口年齡別結構變遷之間的關聯性統計分析，成果預期對未來博物館營運能提出有效建議。2020 年 Covid-19 疫情爆發，全臺各博物館的營運受到極大影響。經統計科博館各館區的月分別參觀人數，發現疫情嚴重期參觀人數減少至前一年的 1/4，卻又在疫情趨緩期增加較前一年多 1/2。本研究預計廣泛收集國內博物館疫情間、甚至疫情前的月分別參觀人數統計，進行更完整的疫情影響分析。

關鍵詞：國立博物館、少子化、新冠疫情、參觀人數

Keywords： National Museums, Low Fertility, COVID-19, Numbers of Visitors

[<全文/PPT 網址>](#)



「太空飛行探索館」觀眾參觀行為探究

A Case Study of Visitor Behavior in "Space Exploration"

李婷珊 Ting-Shan Li

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and
Museology, Tainan National University of the Arts

摘要

藉由文獻探討發現國立科學工藝博物館的觀眾組成中，以成年女性為多數；另外也有多位研究者提到發現了女性觀眾的特殊影響力：「教育性」及與家庭／兒童的連結，因此我們可以說得到女性觀眾的青睞則可以進一步吸引到家庭觀眾或學生團體的到訪，女性觀眾是博物館觀眾開發的重要關鍵。本研究嘗試從博物館觀眾研究的角度進行討論，藉由以科工館 2021 年 11 月完成全廳更新的常設展「太空飛行探索館」為場域，從女性觀眾的參觀行為切入討論，藉由隨行訪談的方式在參觀的過程中了解她們的感受與經驗，試圖探究該展廳吸引女性前往參觀的原因為何、怎樣的展示規劃設計思考能更吸引女性的目光。

關鍵詞：觀眾研究、女性觀眾、參觀行為、展示吸引力

Keywords： Visitor Study, Female Visitor, Visitor Behavior, Attracting Power

[<全文/PPT 網址>](#)



臺灣文學館藝文商店觀眾經驗探究

An Exploratory Study of Visitor Experience in the Literature Museum Shop

曾硯苓 Yen-Ling Tseng

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and
Museology, Tainan National University of the Arts

摘要

隨著全球社會與經濟變遷，原本僅是附屬於博物館中的博物館商店紛紛受到關注，從營運到文創商品開發都成為博物館商店討論的議題。博物館商店除了是財務收入的來源，更是博物館教育及行銷推廣的場域，和博物館之間相互構建觀眾的非正式學習。

2000 年後「觀眾研究」是博物館發展生存最重要的基礎之一，但在博物館商店中卻一直鮮少被提及。本研究以位於臺灣文學館（以下簡稱臺文館）的臺灣文學館藝文商店（以下簡稱藝文商店）為場域進行觀眾經驗探究。藝文商店是臺文館近年發展的方向之一，經營上仍在摸索和嘗試階段，從對觀眾的觀察及訪談中理解觀眾在藝文商店的經驗，並將討論延伸至臺文館參觀的整體經驗。增加博物館商店中對觀眾參觀、未來產品開發及經營規劃上的參考。

關鍵詞：博物館商店、觀眾經驗、臺灣文學館

Keywords： Museum Shop、Visitor Experience、National Museum of Taiwan Literature



桃園古廟光影境象：玻璃底片的修護與保存

The Conservation of historical temple images in Taoyuan area

羅鴻文¹、吳敏慈²、郭偲綾³

Hung-Wen Luo¹, Min-Tsz Wu², Ssu-Chieh Kuo³

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所助理教授¹，研究生²，專任助理³

Assistant Professor¹, Graduate student², Research Assistant³, Tainan National

University of the Arts —Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and

Museology

摘要

110年桃園市政府發現一批玻璃上隱約顯現桃園百年古廟老建築影像之罕見珍貴底片。這批影像經專家討論鑑定，數量稀少極具文資價值，且正好是近年台灣史上最大的「桃園航空城計畫」徵地擴建計畫範圍，此地許多早期自大陸漳州渡海移民，世代生活在沿海開墾耕作與從事漁牧，甚至曾經歷上個世紀70年代興建機場徵收土地，經歷了航空及旅運、貨運產業等生活型態改變。日治時期的臺灣，由於攝影技術日益普及，不僅在民間蔚為風潮，官方也發行各式寫真帖或繪葉書，記錄各項建設豐功偉業。此批底片包含徵收區域內的百年前寺廟影像，例如大園區福海宮、大眾廟、貴文宮等。其中應以景福宮最早於嘉慶十六年（1811年）興建完成後，又經歷改建，其餘廟宇亦因戰亂或年久失修多次改建，且最原始的原貌影像已多不可考，玻璃底片的記實功能，以及年代特性及稀有性，恰好正是這些桃園廟宇文化資產最佳的佐證影像資料。

本文主要介紹這批玻璃底片保存現況與搶救修護過程，包含清潔、減緩銀粒子析出、乳劑層加固、破裂玻璃加固等，及依ICC色彩特性定義目標設備色彩空間對於特性文件相關空間（Profile Connection Space, PCS）色彩轉換進行數位化及古典複製等，妥善保存玻璃底片的原始物質與數位影像資產。

關鍵詞：桃園航空城計畫、玻璃底片、保存維護、色彩描述檔、密著印相

Keywords：Taoyuan Aerotropolis Project plans, Glass negative, Conservation, ICC profile, Contact print

[<全文/PPT 網址>](#)



古蹟碑碣戶外填色用漆之劣化測試

Deterioration test of coatings for outdoor monuments inscription coloring

吳漢鐘 Han-Chung, Wu

正修科技大學助理教授

Assistant professor of Cheng Shiu University

摘要

台灣位於亞熱帶地區，古蹟碑碣長年飽受烈日照射與氣候之劣化，碑碣上之填色在高溫高濕以及紫外線的破壞下容易出現劣化或褪色等狀況，並需要耗費時間與資金進行定期性維修補色。本研究探討矽酸鹽塗料與有機塗料抗候性之差異，藉此找出耐候性最佳之塗料組合。實驗以 64 塊大小約 10 公分*10 公分*10 公分方型花崗石試片，對四款有色塗料、三款透明防護塗料、以及 14 種塗料組合進行實驗室劣化測試和現地曝曬劣化之模擬。劣化前後以日本電色 SA-5500 與其光纖配件觀察試片塗料官能機之變化以及色差之變化。經實驗發現，德國凱恩 Keim Royalan 塗料與 PB-48N 混合抗紫外線粉之塗料組合在實驗室劣化測試以及現地劣化測試中擁有最低之色差平均值。虹牌優麗漆與施得樂 Standox Basecoat 等類型之塗料組合中對紫外線的照射較為敏感，色差穩定度上稍弱。

關鍵詞：矽酸鹽塗料、有機塗料、耐候性、古蹟碑碣

Keywords：silicate coatings、organic coatings、weathering、monuments

[<全文/PPT 網址>](#)



畫仙板的機械紙芯材材質影響作品表層之探討-以郭雪湖作品為例

Research of the Impact of the Machine-made Paper Layer of Shikishi Board to the Works on Surface - A Case of the Works of Guo, Xue-Hu

徐妙宏¹、李益成²、戴君珊³

Miao-Hung Shu¹, I-Cheng Li², Chun-Shan Tai³

正修科技大學文創設計與藝術保存碩士班研究生¹

正修科技大學文物修護研究中心主任²

正修科技大學視覺傳達設計系助理教授³

Graduate student of Institute Of Creative Cultural Desing & Art Preaervation Techniques¹, Director of Conservation and Research Center², Assistant professor of Department of Visual Communication Design³

摘要

畫仙板是台灣畫家，外出寫生創作時，經常使用之創作媒材之一。而畫仙板的結構是由多層不同紙張黏貼而成，中層主要是以機械紙為核心，表層多為宣紙或畫絹等適合書畫的材質，底層則多為灑金或灑銀色宣等裝飾用紙張共同黏合製作而成。然而，中間紙芯層大多使用回收碎紙，隨著時間增長，可能導致表層與底層面產生成褐斑（foxing）進而有文物質變劣化之疑慮。此劣化狀況也會降低典藏價值，讓作品不易保存。由於原有材質不佳，過往的畫仙版作品時常在修復後，被變更為其他類型裝裱形式。

本研究以郭雪湖作品為修護案例，對市售的畫仙板進行試驗，採行國際標準組織（ISO 5630-3）訂定之溫度 80°C 與相對溼度 65% 為實驗測試數據，藉此佐證機械紙材是否直接或間接影響作品造成文物的劣化影響。

市售樣本經過實驗老化後，樣本表面經紫外光照射下局部呈現螢光反應，再藉由 pH 試紙檢測得知，畫仙板芯材的再生紙呈 pH5，以上實驗得知畫仙板的芯材使用不良材質有可能會間接影響作品日後典藏與保存。經由作品修復與保存材料的改良，可增加作品的收藏價值，增長作品保存年限。

關鍵詞：畫仙板、褐斑、修復保存

Keywords：Shikishi board、foxing、Conservation

[<全文/PPT 網址>](#)



島嶼生活展示：澎湖生活博物館特展規劃回顧與展望

Display of Island Life: Review and Prospect of the Special Exhibition of Penghu Living Museum

莊凱証 Kai-Cheng Chuang
澎湖縣政府文化局專業臨時人員

Project Assistant of Cultural Affairs Bureau, Penghu County

摘要

澎湖生活博物館（以下簡稱澎博館）自民國 99 年開館營運至今，各項館務計畫漸漸成為地方文化推展焦點。對於該館而言，展示環境除了一般常設展，特展場域應扮演何種角色？可以自展示單元擴充哪些相關主題？博物館人員又是如何策辦且運用周邊資源？本研究以澎博館特展策辦歷程為例，一方面透過辦展實務經驗，試析並探討特展規劃作業流程；另一方面藉由歷年辦理的特展檔次，歸納特展主題與辦理性質。參與觀察與資料蒐集是主要研究方法，在辦展期間，思考如何克服當前限制條件，試以尋求適宜的規劃途徑。

研究結果顯示，澎博館特展辦理方式大致可分自辦、合辦與協辦，以自辦為主，其次是合辦，展示規劃作業以內部人員專業素養為考量。每一檔次特展主題選定多半與常設展有關，如地方產業、民間信仰、歲時祭儀、聚落生活、文化資產等面向。在協力資源方面，集結在地設計師、文史工作者、廠商、居民與台灣館舍等，籌設一臨時性的人力組成。而負責該項業務的博物館職員，必須在主題發想確定之後，進行一連串的资料蒐集、文案研擬、展示規劃初步構想、展示設計、文物提借、布展施作等步驟。建議日後特展規劃可朝虛擬策展團隊建置、館舍策展資源共享機制、展示規劃操作手冊製作等方向發展。

關鍵詞：特展、展示規劃、策展、地方博物館、館際合作

Keywords：temporary exhibition, exhibition planning, curating, local museum, Interlibrary cooperation

[<全文/PPT 網址>](#)



互動科技在博物館展示常新化的運用—以南科考古館「滄海桑田展項」互動體驗設計為例

Application of interactive technology to Permanent Exhibition Updating :
A case study of Museum of Archaeology, Tainan Branch of National
Museum of Prehistory

林芳儀 Fang-yi Lin

國立臺灣史前文化博物館研究助理

Research Assistant of National Museum of Prehistory

摘要

近年來博物館展示型態更加多樣，結合文化內容與新興科技的展示手法，成為博物館推廣教育的一種新形態；與此同時，常設展的常新化也逐漸成為一種趨勢。國立臺灣史前文化博物館南科考古館(以下簡稱「南科館」)以考古學為館舍核心內容，致力於臺南科學園區(以下簡稱「南科」)史前文化的保存、研究與推廣教育。常設展廳呈現南科園區 5000 多年來的人群生活，並結合跨領域學科的研究成果，深化到訪者對這片土地的了解。

常設展的「滄海桑田展項」以旁白影片為主體，呈現南科地區 1 萬多年前至今的陸域形成變化，受到觀眾喜愛。然而，隨著博物館科技應用的普及化，單純撥放影片的展示手法已較難滿足年輕觀眾的期待與學習行為。在延續既有優質展項並優化學習成效的考量下，南科館從既有展項延伸設計新的互動內容，擴充展項效益，並提供常設展的新感受。作品使用多螢互動操作形式結合 WiFi6 傳輸特性，以陸域形成的三項主要作用力—海平面、構造作用及沉積物為題。體驗者分飾角色，透過手機介面操作並在主螢幕呈現即時性效果，藉此了解作用力的相互影響關係，加深對陸域形成作用的了解與印象。

南科館期望透過互動科技逐步擴充展示內容，讓常設展具有新意，並藉由科技互動手法強化學習印象，增加展示教育的影響力。此外，由館方構思、專業技術廠商協力製作的文化科技作品，不僅活用館方研究能量，作品也更貼近預期成效，是可以持續發展的跨域合作模式。

關鍵詞：文化科技、常新展、互動體驗、博物館展示教育

Keywords : Cultural Technology、Permanent Exhibition Updating、Interactive Experience、Exhibition and Education of museum

[<全文/PPT 網址>](#)



展示物件上架實務初探——以國立臺灣史前文化博物館南島常設展廳為例

A Study on the Practice of Exhibition Installation - Case on Austronesian Hall of National Museum of Prehistory

林康美 Kang-Mei Lin

國立臺北藝術大學博物館研究所研究生

Graduated student of Graduate Institute of Museum Studies, Taipei

National University of the Arts

摘要

國立臺灣史前文化博物館於 2019 年起啟動首次常設展展示更新，並於 2023 年初完成展品上架作業。其中「南島廳」的展示內容區域上兼及臺灣、太平洋、島嶼東南亞等地，時間上橫跨史前遺跡、族群文化邏輯至當代議題。基於展示內容的多元性，南島廳約 600 件展示物件亦具有多樣的來源、材質、與年代等，從而使展示設計和後續的物件上架作業頗具複雜性。本文聚焦於展示設計規劃與物件實際的上架過程，以上架人員的角度記錄數個物件的處理過程，討論工作團隊如何在將展示設計轉譯為實體陳設的同時，依據各個物件的材質、保存程度、文化意涵等性質執行上架作業，以兼顧每件文物的展示安全，並減少物件加固對觀眾觀看的干擾，並符合策展團隊希望呈現的展示內涵與效果。此外，在現今公立博物館常見的策展模式中，除館內策展人與專業人員外，展示製作現場往往牽涉多方工作團隊。成員的異質性使物件上架的過程中維持修正的彈性，是博物館適應行政規範的分工與協力實況。同時，源出社群對物件的詮釋權，亦是當代博物館展示需納入的重要面向。

關鍵詞：展示設計製作、物件上架、國立臺灣史前文化博物館

Keywords：exhibition design and production, exhibition installation, National Museum of Prehistory

[<全文/PPT 網址>](#)



國立臺灣文學館「文壇封鎖中」桌遊說明影片需求探析 An Analysis of the Tutorial Video Demand for the Board Game — Literary Field under Blockade by National Museum of Taiwan Literature

秦珮芯 Pei-Hsin Chin

國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所研究生

Graduate student of Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and
Museology, Tainan National University of the Arts

摘要

國內的博物館多以寓教於樂為教育理念，推出多元的教育推廣活動與資源。

國立臺灣文學館（簡稱臺文館）目前已推出三套桌遊，其中「文壇封鎖中」桌遊以臺灣白色恐怖時期的文壇作為遊戲背景，期盼透過此桌遊，讓玩家對於這個時期的歷史與文學有更多連結。由於研究者過去的桌遊經驗，促成進行本研究欲了解「文壇封鎖中」桌遊說明影片的需求的動機，藉由訪談臺文館館員與遊戲玩家的經驗，初探「文壇封鎖中」是否需要桌遊說明影片；並探析現有的桌遊說明影片以及相關文獻，進一步了解桌遊玩家對桌遊說明影片之內容的需求。研究結果顯示台文館及玩家皆有桌遊說明影片之需求，製作桌遊說明影片或許能協助桌遊推廣，降低遊戲帶領者的人力需求，協助玩家進行遊戲。臺文館期待能以期望能以簡短活潑的桌遊說明影片推廣「文壇封鎖中」的特色，並提供正確資訊；多數桌遊玩家偏好以影片了解遊戲規則，並希望影片能補充現有說明書的不足，透過示範說明讓遊戲過程更具體。而參考現有桌遊說明影片與玩家建議，「文壇封鎖中」桌遊說明影片內容應包含：遊戲背景介紹、卡牌與角色、遊戲規則與玩法，並加入示範說明，以及遊戲內容的勘誤。

關鍵詞：國立臺灣文學館、文壇封鎖中、博物館桌遊、桌遊說明影片

Keywords：National Museum of Taiwan Literature, Literary Field under Blockade, museum board game, board game instructional video

[<全文/PPT 網址>](#)



科學博物館結合傳統工藝之展示活動策辦

Exhibition activities organized by science museum combined with traditional crafts

吳韻如 Yun-Ju Wu

國立科學工藝博物館展示組聘用技術師、國立高雄師範大學文化創意設計碩士學位學程專班碩士生

Junior Contract Employee of Exhibition Division, National Science and Technology Museum & Graduate student of Department of Industrial Design, National Kaohsiung Normal University

摘要

傳統工藝仰賴農產品及人力加工，雖然部分產業已逐步建立系統化教學內容及結合科技增加產量，但仍需要高度經驗累積以因應生物、化學變化的複雜工序，在教學與經濟發展上仍有成長的空間。國立科學工藝博物館以推廣社會科技教育為主要功能，其中臺灣農業的故事展示廳更辦理多項結合傳統產業之教育體驗活動。本文以上述展廳辦理植物染體驗活動串聯科學知識作為探究內容，針對如何運用傳統工藝體驗推廣科學知識提出相關建議，提供深耕科普教育及傳統產業發展之參考。

關鍵詞：傳統工藝、展示活動、植物染、博物館

Keywords : traditional crafts, exhibition activities, natural dyeing, museum

[<全文/PPT 網址>](#)



透過文物學歷史：以「某人食器展」及「史前宜蘭—寫在地底的歷史」兩個個案比較

Learning History through Cultural Artifacts: A Comparison of Two Cases:
“The Exhibition of Someone’s Food Vessel” and “Prehistoric Yilan: A History Written in an underground”

范采琦 Tsai-Chi Fan

國立臺北藝術大學博物館研究所研究生

Graduate student of Taipei National University of the Art Graduate Institute of
Museum Studies

摘要

1982年公布的《文化資產保存法》第12條指出「為實施文化資產保存教育，主管機關應協調各級主管機關督導各級學校於相關課程中為之。」以及教育部自2014年訂定的《十二年國民基本教育課程綱要》中，在語文、藝術、社會領域中可以看到將文化資產不同程度納入學科教育內容，可見正規教育帶入文化資產概念已成趨勢。

另外在歐盟（European Commission）文化資產（Cultural heritage）的網站上提到超過八成的歐洲公民同意在學校應該教導歐洲文化資產，因為文化資產能夠告訴我們自己的歷史與文化，並認為文資教育就是透過參與體驗文化資產來學習新概念與技能。

本研究以宜蘭縣立一國中老師設計的兩個教案進行比較研究，兩者皆是以文物為核心概念，開展出非文字型的歷史教學內容。透過訪談及個案分析，探討老師以文物為主體的歷史教學設計、學生透過文物所建構的歷史認知，並了解文物使用在課程中扮演的角色及效果為何。質性訪談發現學生普遍肯定在課程中使用文物教學有助於對歷史與博物館的認識，透過文物仿製，學生加深了解博物館文物的使用目的、製作材質及歷史脈絡；文物解說讓學生透過對文物的詮釋，帶出個人對於宜蘭史前歷史的認識、史前人類生活的想像和歷史與生活的連結。

關鍵詞：文資教育、歷史教育、文物

Keywords：Cultural Heritage education, History education, Artifact

[<全文/PPT 網址>](#)



大學生對於博物館虛擬實境展示之問卷研析-以國立臺灣工藝研究發展中心「尋找臺灣工藝色」為例

Audience Research on Virtual Reality Exhibitions of Museums: A Case Study of "Discovering Taiwanese Craft Colors." from the National Taiwan Craft Research and Development Center

周一彤 I-Tung, Chou

國立臺灣工藝研究發展中心臺北分館副研究員

Associate Researcher of National Taiwan Craft Research and Development Center
Taipei Branch

摘要

全球歷經 COVID-19（嚴重特殊傳染性肺炎）之後，博物館展示需要一種新形式的文化體驗和傳播模式，以作為後 COVID 時代的復甦和創新的驅動力。國立臺灣工藝研究發展中心自 2021 年起利用沉浸式體驗虛擬實境（VR）技術，以工藝素材的礦物（無機物）、植物（有機物）分類來標識臺灣本土工藝色彩，探索屬於臺灣工藝原色世界的多樣化，並藉此展開工藝探索旅程，引導數位互動體驗環境，學習當代工藝的美學知識。目前已持續完成 4 支虛擬實境影片，類別包含陶器、藍染、玻璃與漆器。因為疫情不夠明朗與 VR 穿戴設備仍有防疫疑慮，至今仍無法公開展示，為了解實際觀眾對科技傳達工藝色彩內容性的接受程度與需求程度，與後續對此類虛擬實境計畫執行需求，故進行特定群眾的理解探索與使用研析。

本文主要於 2023 年 3 月間在實踐大學、臺北藝術大學、元智大學、世新大學、東華大學五所大學學生使用虛擬實境設備後所填寫的問卷，從使用滿意度調查、使用成效等相關量化績效指標以及各項質化體驗感受等做分析，以了解目前年輕科技使用群眾對於虛擬實境的科技的認知，與對實際上工藝的美感理解，並以期能提供其它博物館後續處理虛擬實境相關設施參考之用。

關鍵詞：觀眾研究，工藝中心，虛擬實境

Keywords： Audience Research, NTCRI, Virtual Reality

[<全文/PPT 網址>](#)



數位感官與歷史記憶：以臺史博 VR《Paliljaw 1874》製作為例

Digital senses and Historical memory: Case on VR production of Japanese invasion of Taiwan(1874)

張安理 An-li Chang

國立臺灣歷史博物館科技計畫助理

Project Assistant of National Museum of Taiwan History

摘要

有關 1874 年日本出兵臺灣，過去研究調查以西方、清國及日本等外部視角文獻為主，相對地，較少研究論及在地人對於這場事件的觀點及想法。2022 年國立臺灣歷史博物館（以下簡稱臺史博）運用 1874 年牡丹社事件相關館藏品及研究為素材，邀請恆春半島的族人以數位技術參與腳本開發，攜手追索 1874 年史事，共筆完成作品 VR《Paliljaw 1874》，牽起文物文獻、歷史記憶的往復對話，實踐數位技術實作博物館公共史學。

關鍵詞：1874、恆春半島族人、數位體驗、博物館歷史學、共筆

Keywords : the year of 1874, Paliljaw people, doing history in museum, Creative work

[<全文/PPT 網址>](#)