

國立台東大學南島文化研究所
碩士論文

指導教授：許功明 先生

人類學博物館表現原住民文化中
數位化之議題探討



研究生：葉玉芬 撰

中華民國九十八年七月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：南島文化研究所

本班 葉玉芬 君

所提之論文：人類學博物館表現中數位化之 ^{原銀文化} 議題 探討

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文 條件

論文學位考試委員會：

王雅倫

(學位考試委員會主席)

譚品園

邱正明

(指導教授)

論文學位考試日期：98 年 6 月 23 日

國立台東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 南島文化研究所
組 九十七 學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：_____

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

☒同意 ☐不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
☒	☐	☐	☐

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：張明 (親筆簽名)

研究生簽名：葉玉芬 (親筆正楷)

學 號：9200406 (務必填寫)

日 期：中華民國 98 年 7 月 30 日

1. 本授權書 (得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2. 依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議: 研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本: 2008/05/29

謝 誌

身為南島所第一屆的成員，能在最後關頭完成碩士論文，套句許老師說的：「我也得到了救贖」。

能完成學業，首先要感謝我的指導教授許功明老師，若非您的多方協助與幫忙，我無法在南島所找到自我定位與方向，實踐博物館+人類學的研究；其次要感謝王雅倫老師及譚昌國老師擔任論文口試委員時所給予的指導，讓我改進論文不足處；最後要感謝南島所第一屆的所長陳文德老師、童元昭老師、林開世老師、羅素玫老師，以及張隆志老師，感謝您們在求學期間給予的指導，引領我進入人類學知識的領域，一窺南島文化的奧妙。

國立台東史前文化博物館及卑南文化公園的工作夥伴及長官們，感謝你們忍受我不厭其煩的拿著 paper 及計畫到處詢問、訪談，尤其是展教組的林頌恩、盧梅芬小姐、喬宗恣老師、黃國恩老師、徐雨村老師、傅君老師，研究典藏組的方鈞緯老師、何孟侯老師、玉玲姐和已過世的李德仁先生，以及遺址公園組的楊淑玲小姐、敏華姐、如媚妳們這個好姐妹們的幫助，是我在台東最最美好的回憶。

懷念與南島所第一屆的夥伴們，在所上一起度過無數個挑燈夜戰、準備第二天面對人類學震撼教育的日子。感謝崇浩、家君的鼓勵、培郁的指導，以及南島三寶成員卡洛普、美雲的加油，我們終究從南島所“畢業”了。也要感謝學弟妹、怡君及家捷助教在所上給予的協助、還有室友孟莉花了許多時間加強我的論文寫作技巧，並幫我修改論文計畫。在這裡我要特別感謝摯友葉鳳娟的關懷，若非妳在我陷入困境時無私的給我幫助，憑我獨自一人是無法完成論文地。

最後，我要感謝一下親愛的方羿喬老公給我的支持與金援，讓任性的我能專心完成學業；也要感謝公婆對我的體諒，讓我這個媳婦失職了半年；對於保母月芬姐對我的開導與幫助，我銘感於心。可愛的淵淵寶貝，馬麻終於可以完成論文陪你玩了。

感謝所有的人對我的關心與幫助，我的生命因為有你們而豐富。

人類學博物館表現原住民文化中 數位化之議題探討

作者：葉玉芬

國立台東大學 南島文化研究所

摘 要

本論文係以國內人類學博物館，尤其是已進行或正在進行數位典藏計畫之人類學博物館為主要研究對象，探討人類學博物館典藏數位化所必須面臨和考慮的一些超越技術和規範層次議題，並以實際例子來檢視這些基本倫理和哲學相關議題之發展，最後，以人類學視角提出幾點建議，做為人類學博物館發展數位計畫之參考。

本論文除了緒論及結論之外，共有四個章節。分別是第二章「博物館發展與數位科技」，主要探討在後現代趨勢下，人類學博物館發展數位科技之動機，以及博物館中數位科技之運用。第三章則回顧博物館表現的原住民文化，省思原住民的文化權與詮釋權，將從數位科技的功能性探討博物館數位化對原住民的各項影響。第四章簡介本文所分析的七個數位博物館案例，第五章再分別就藏品數位化之後設資料問題；博物館、人類學家與原住民之關係、數位博物館瀏覽界面，以及數位加值應用等議題之發展加以論述。最後於再綜合上述對國內人類學博物館數位典藏計畫成果之現象分析，提出四點建議作為本論文之結語。

關鍵字：人類學博物館、數位典藏、數位博物館、加值應用、原住民文化、後設資料

The Digital Issues of Indigenous Cultures in Anthropological Museum

Yu-Fang Yeh

Abstract

This thesis proposes to discuss the digital issues of indigenous cultures which about moral and philosophy in anthropological museum in Taiwan. The digital issues of this study are as follow. The first issue is to study the metadata of digital archives of museum. The second issue is to research the relation of museums, anthropologists, and aborigines. The Third issue is to discuss the browsing interface design of digital museum. The final issue is to study the issue about collective knowledge and application of value-add.

In light of the outcome of content analyzing, this study draws some conclusions as below:

1. To place importance on construction of metadata for digital archives.
2. Strengthening the relation of inter-subjectivity between museums and aborigines.
3. To combine information with originality.
4. The application of value-add must to think about a user.

**Keyword : Anthropological Museum 、 Digital Archives 、 Digital
Museum 、 Application of Value-add 、 Indigenous
Cultures 、 Metadata**

目次

第一章 緒論

第一節 研究動機與目的-----	1
第二節 研究方法、範圍與限制-----	2
第三節 文獻回顧與問題意識-----	4
一、博物館之原住民文化詮釋-----	5
二、博物館數位化-----	9
第四節 名詞解釋-----	13
一、主體性(subjectivity)-----	13
二、民族誌收藏(ethnographic collections)-----	14
三、數位典藏與數位化-----	15
四、後設資料(metadata)-----	15
五、數位博物館(digital museum)與虛擬博物館(virtual museum)	16

第二章 博物館發展與數位科技

第一節 人類學博物館-----	19
一、人類學博物館及其發展-----	19
二、台灣的人類學博物館-----	22
第二節 數位科技在博物館的運用-----	25
一、博物館數位化之動機與發展-----	25
二、博物館中數位科技之運用-----	28
第三節 後現代趨勢下的博物館-----	33
一、後現代與博物館-----	33

二、工具理性與表現理性-----	35
------------------	----

第三章 博物館表現原住民文化的省思

第一節 博物館表現的原住民文化-----	39
一、第三人稱的原住民歷史-----	39
二、博物館表現中的複製與形塑-----	40
第二節 原住民的文化權與詮釋權-----	42
一、藏品的保存、歸還與詮釋-----	42
二、博物館與原住民的「互為主體性」關係-----	43
第三節 博物館數位化對原住民的影響-----	49
一、數位科技的功能性-----	49
二、數位落差與博物館化的迷思-----	50

第四章 台灣博物館原住民典藏數位化之現況

第一節 人類學博物館-----	53
一、中央研究院民族學研究所	
「台灣原住民數位典藏國家型計畫」-----	53
二、國立台灣大學人類學系	
「台灣大學人類學系典藏文物數位化計畫」-----	56
三、國立政治大學民族學系	
「國立政治大學民族博物館數位典藏計畫」-----	59
第二節 自然史博物館-----	63
一、國立自然科學博物館數位典藏計畫-----	63
二、國立台灣博物館	
「國立台灣博物館原住民數位典藏計畫」-----	69

第三節 考古博物館-----	72
一、國立台灣史前文化博物館「台灣原住民數位博物館」----	72

第五章 人類學博物館數位化之議題

第一節 藏品數位化「後設資料」的問題-----	76
一、從資訊描述到知識創造-----	76
二、台灣博物館人類學典藏數位化之後設資料規劃-----	80
三、再脈絡化不等於複製-----	83
第二節 博物館、人類學家與原住民關係之議題-----	84
一、從保存文化到再現文化-----	84
二、博物館數位化過程中原住民的參與-----	85
三、從文化詮釋者到文化仲介者-----	86
第三節 數位博物館瀏覽界面之議題-----	87
一、數位影像與感官經驗-----	87
二、台灣數位博物館瀏覽界面發展分析-----	88
三、資訊科技與創意之結合運用-----	90
第四節 集體知識再現與數位加值應用之議題-----	90
一、數位博物館之文化再現與解釋權-----	90
二、國內外數位加值情形-----	91
三、數位加值應用與智慧財產權-----	97

第六章 結論與建議

第一節 結論-----	99
第二節 建議-----	102
一、重視藏品數位化後設資料「研究性」元素之建構-----	102

二、加強博物館與原住民互為主體性之關係-----	102
三、資訊科技與創意之結合運用-----	103
四、使用者取向的數位加值應用-----	103

參考文獻

一、中文部分-----	104
二、西文部分-----	108
三、網路資源-----	109

附錄

附錄一、參與國科會原住民數位化典藏相關計畫之人類學博物館-	111
附錄二、人類學藏品元素分析表-----	115
附錄三、博物館類相關 Metadata 元素對照分析表-----	119
附錄四、「人類學主題小組」各單位文物類後設資料 共通欄位映對表-----	120

圖表目錄

圖 1.American Memory 入口網站-----	26
圖 2.數位典藏與數位學習國家型科技計畫組織圖-----	28
圖 3.台灣原住民數位典藏國家型計畫」入口網頁-----	54
圖 4.「台灣原住民數位典藏計畫」邵族大過年網頁資料-----	55
圖 5.「台灣大學人類學系典藏文物數位化計畫」民族學標本網頁	58
圖 6.DARC 典藏檢索資訊系統-----	59
圖 7.DARC 典藏檢索資訊結果：布農族之編器-----	59
圖 8.政大民族博物館 2007 年校慶特展—民族經緯特展門面-----	61
圖 9.政大民族博物館 2007 年校慶特展—民族經緯特展主題-----	61
圖 10.政大民族博物館數位典藏成果—排灣族女上衣-----	63
圖 11.「政大民族博物館數位典藏計畫」藏品後設資料-----	63
圖 12.「蘭嶼數位博物館—一人之島」入口網站-----	67
圖 13.台灣原住民數位博物館網站-----	81
圖 14.阿美族標本文物—布包-----	81
圖 17.國立政治大學民族博物館數位典藏計畫網頁-----	82
圖 18.阿美族三叉魚網後設資料內容-----	82
圖 19.阿里山山脈與鄒文化數位博物館-----	83
圖 20.鄒族的衣飾-----	83
圖 21.蘭嶼數位博物館—一人之島-----	86
圖 22.鄒訊電子報-----	86
圖 23.台灣原住民數位典藏國家型計劃-----	89
圖 24.GIS 原住民文化地圖-----	89
圖 25.「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」所設計的文化教室-----	89

圖 26.MoMA 入口網站-----	93
圖 27.DACS 入口網站-----	94
圖 28.Photo RMN 入口網站-----	94
圖 29.Viscopy 入口網站-----	95
圖 30.社團法人日本藝術家聯盟入口網站-----	95
圖 31.華藝數位藝術股份有限公司入口網站-----	96



第一章 緒論

第一節 研究動機與目的

幾年前，作者在台東的國立台灣史前文化博物館服務期間，曾針對《台灣南島民族廳》進行平埔族展示評析，文中除了分析博物館展示的侷限性，同時也針對博物館空間及典藏不足的窘境提出建議。在多元觀點並存的當代社會，博物館在諸多不可避免的條件限制下，可以運用「無形標本」的概念，藉由多媒體媒介及技術手法，讓博物館展示由靜態、平面的標本陳列，走向動態、抽象的展示，以現代科技重新建構原住民的文化，保存其真實的生存面貌(葉玉芬，2006：40~41)。

王嵩山認為當代博物館的職責之一，是擴展博物館資源之可及性，以積極且具「創意」的方式保存人為與自然的物件與知識，發展知識管理的能力，並主動回應學術的、社會的與文化的各種需求(王嵩山，2004：65)。在現今資訊技術不斷進步以及網際網路興起的潮流帶動下，博物館典藏「數位化」為必然的趨勢，也是新世代博物館追求更有社會意義之呈現的重要工作。博物館得以超越時空的限制，成為社會大眾隨時隨地獲取創造資源的場域，珍貴的文化資產不但被保存下來，還能透過數位化不斷再加值運用，正符合學者所謂「創意」的保存方式；另一方面，在台灣原住民民族誌標本的動態性詮釋過程中，最重要的學術關懷在於通過科技技術，呈現原住民各個族群獨特的社會文化表徵，並細膩的分辨原住民物件資訊的與知識的性質。這方面的企圖亦可繼續藉由以社會文化發展需求為導向的數位博物館建構來加以探索(王嵩山，2004：65)。

人類學博物館的數位化，是需要密集投入知識、技術與人才的艱難工程，而所建構出來的數位博物館是否符合後現代社會的需求，是值得博物館、人類學者及被展示的社群探討的議題。撰寫此論文，即是希望能提出幾點人類學博物館數位化的建議，進而為未來提昇數位典藏的應用加值、內容評估以及所面對詮釋上的各式考量問題，提供參考的價值。

本論文研究動機主要從人類學的角度，探討關於人類學博物館表現中數位化

之功能性與議題性。基於以上的研究動機，本研究乃針對國內的人類學博物館數位化網站及其原住民文物詮釋方式進行探討，以瞭解人類學博物館數位化如何架構典藏文物之知識內涵，並據以分析台灣人類學博物館典藏數位計畫對於這些議題的落實與現況。

由於國內對於人類學博物館的數位典藏及加值應用，一直沒有完整的研究發展及共識，是以，藉此研究可在數位博物館建構初期，根據所研究之數位化議題進行規劃，破除人類學博物館與數位科技結合的若干迷思，俾使其更加符合博物館觀眾的需求，發揮人類學博物館數位化所帶來的效益。以下具體說明本研究之目的：

1. 探究數位科技之功能性對博物館的影響。
2. 分析博物館數位化對原住民的影響。
3. 討論台灣人類學博物館數位化所產生之各項議題及其發展。
4. 提出台灣規劃人類學博物館數位化之具體建議。

因此，本論文希望藉由國內博物館人類學典藏之數位化歷程及呈現，探討人類學博物館表現中數位化之功能性與議題性，呼籲學者能重視及關懷博物館物件背後其隱含的關係與脈絡，為未來人類學民族誌標本在數位化與加值應用過程中，關於集體知識再現與創造等問題提供一些建議。

第二節 研究方法、範圍與限制

論文將先行探討人類學博物館之發展歷程，以及博物館與數位科技結合的動機，瞭解當透過數位化程序後，博物館典藏資料之再脈絡化，對原住民文化詮釋所產生的影響，並回顧人類學博物館所表現的原住民文化，討論人類學所注重的文化詮釋問題。於綜覽人類學博物館一般所表現的原住民文化現象與內容之後，再就人類學博物館數位化過程中，有關於藏品資料之再脈絡化提出省思。

本論文主要的研究方法為文獻分析及個案研究，主要蒐集參考博物館數位

化、原住民文物詮釋兩方面文獻進行文獻分析，觀察其人類學知識數位典藏與加值應用之發展。此外，為深入瞭解數位博物館，也針對數位技術及規範主題之文獻進行回顧。再者，研究者(筆者)將篩選出台灣七所人類學博物館，對其數位化網站進行個案的實際分析，以人類學角度提出博物館之數位化在倫理及哲學方面的議題與建議，作為本論文的具體貢獻。

不論博物館的數位化如何試圖超越物質性的限制，一個成功的數位博物館往往是在某一些制度化博物館(Institutional Museum)支持之下所建立起來的；數位博物館不但直接的依賴博物館機構的既有大量藏品，也和各種學有專精的研究人員的知識成就與文化視野分不開。因此，數位博物館都是建構在該博物館既有的網站(Website)、或首頁(Home Page)之上(王嵩山、陳玉萃，2002：11)。目前國內收藏原住民文物之博物館共有 33 所，其中人類學博物館 26 所、3 所文物館、2 所自然史博物館、1 所考古學博物館，以及 1 所藝術博物館；這些博物館中有 3 所隸屬企業、個人創辦 7 所、政府機構 14 所、宗教團體 2 所、學校單位 7 所。這 33 所典藏原住民文物之博物館，迄今共有 7 所將原住民文物典藏進行數位化建置(詳見附錄一)，分別為：(一)隸屬於國家政府的中央研究院民族學研究所「臺灣原住民數位典藏國家型計畫」、國立自然科學博物館人類學組「自然與人文數位博物館—阿里山山脈與鄒文化」計畫、國立臺灣博物館「國立臺灣博物館原住民文物典藏數位化計畫」、國立臺灣史前文化博物館「臺灣原住民數位博物館計畫」；(二)隸屬於學術機構的國立臺灣大學人類學系「臺灣大學人類學系典藏文物數位化計畫」、國立政治大學民族學系「國立政治大學民族博物館數位典藏計畫」、以及國立暨南國際大學與國立自然科學博物館合作的「蘭嶼數位博物館—人之島」計畫。由於博物館典藏的數位化，必須投入可觀的經費及人力，目前這 7 所博物館皆申請參與國家科學委員會原住民數位化典藏相關計畫，結合國家政府的力量，運用各單位人力及技術，以期讓數位化成果更多元豐富。

至於部分典藏原住民文物之實體博物館，如順益台灣原住民博物館、行政院原住民族委員會文化園區，因未進行數位博物館之規劃，故不在本論文研究範圍內；此外，有原住民文物數位典藏計畫的單位，如真理大學宗教系「馬偕與牛津學堂」計畫、國立交通大學「蘭嶼原住民媒體資料庫建置與數位典藏計畫」，本身並無實體博物館之建置，由於本論文希望藉由博物館實體與數位化的展示內容之比較，來探討策展者是否真正朝關注原住民主體性之詮釋議題修補其論述，因

此僅有數位典藏形式之博物館亦不在本論文研究範圍內。

總結上述，筆者以為本論文之最大不足處，在於議題的產生主要來自文獻研究及人類學數位博物館進行網路式的個案分析與評估，而沒有實際至博物館進行「田野調查」，也無參與人類學博物館典藏數位計畫的建置過程，因此，數位博物館之於原住民的影響，並無法進行比較。然而，原住民文物數位化的社會責任，不僅是以新的資訊技術來保存原住民的有形或無形的文化資產，或透過民族學的詮釋來呈現其社會文化性質，同時並必須積極的深入瞭解原住民族文化的部落現況，反映原住民族對於當代社會訴求的主體性思考與文化的內在觀點。如此，才能對自然、人與文化進入更高層次的關懷，開展出另類民族學詮釋(劉少君，2006：155)。隨著多元化資訊媒體的發展，博物館數位化已是博物館發展的趨勢，對於人類學博物館數位化所面臨的各項議題，博物館人類學界工作者必須重新檢討博物館的角色定位，以及數位科技對數位博物館及原住民社群的影響，才可避免數位博物館中典藏資料再現的迷思。

第三節 文獻回顧與問題意識

博物館數位化是政府機構及各學術研究單位近來積極發展的目標，數位典藏與數位學習國家型科技計畫擴大對於整體資訊社會的影響，讓臺灣的豐富內容建立起文化的主體性，與歐美先進國家同步走進網路全球化、知識社會的時代。藉由數位典藏及數位學習技術的突破與所建構平台的知識網路作為基礎，透過推廣研究、教育與產業應用及國際交流合作與世界建立平等互惠、合作創造的有機連結與創意互動，最終達到提升臺灣國家競爭力的終極效益。

在此一趨勢下，國內許多人類學博物館紛紛參與數位博物館的計畫。本論文欲瞭解人類學博物館是基於何種角色去面對原住民數位文物之數位化，對於典藏資料本身造成什麼樣的作用。此外，博物館數位化對於原住民的參與、原住民集體知識再現及文化詮釋又造成什麼樣的影響。最後分析人類學博物館如何回應數位科技所帶來的變革及功能性所產生的議題。

本論文主要回顧博物館的原住民文化表現與博物館數位化這兩類主題之文

獻。文獻回顧的主要目的，是爲了突顯傳統博物館人類學單一學科化的原住民文物展示，以及長期以來缺乏主體性的原住民文化詮釋。國內研究此一領域學者以人類學者及博物館從業人員居多，如胡家瑜、王嵩山、許功明、盧梅芬等學者對於傳統博物館原住民展示之思考與關注，多專注於展示之再現手法、詮釋溝通及意識形態的問題，藉由人類學與博物館界的自省，重新檢討並呼籲博物館應更重視被展示的對象—原住民本身的觀點，積極讓原住民參與博物館的活動(許功明，2003)，讓原本理想性、有長目標的收藏器物能再脈絡化。

關於博物館數位化的文獻，以王嵩山的研究最爲積極。他將數位博物館置於社會、知識與文化實踐的脈絡來理解，探討人類學民族誌標本在數位化與加值應用過程中集體知識再現與創造的問題。對於正在進行中的數位博物館計畫，則以政大民族所劉少君 2006 年的碩士論文《大學博物館對台灣原住民族文物數位化之研究》與本論文所探討的主題較爲接近；其以大學院校中典藏原住民文物之國立台灣大學人類學系標本陳列室和國立政治大學民族學系民族博物館爲主要研究對象，探討這兩所學校台灣原住民族文物典藏之屬性及其價值，並進而專注在政治大學民族學系民族博物館典藏數位化之動機、規格及系統建構，最後再探討民族博物館在文化多元呈現的基礎下，對於知識分享的社會教育的使命實踐，以及數位內容文化應用的社會意義。此外，林志興(2005)〈史前館推動「臺灣原住民數位博物館」計畫概述〉、林育如(1999)〈跨出建築的博物館—談臺灣大學「數位博物館專案計畫」〉則針對博物館機構數位典藏計畫的內容提出建構理念之說明。

一、博物館之原住民文化詮釋

(一)博物館表現的原住民文化

任海(1993)在〈博物館及其對台灣原住民文化的製造〉一文中闡述博物館表現與知識之塑造(或製造)有十分密切的關係。由於，博物館在製造知識與圖像的生產過程中，應用鑑定、分類與比較的技術，述說人類學及博物館結合的展示詮釋會產生潛在的霸權力量；再加上，人類學專業的博物館展示手法，總是仰賴學

術專業上的理論假說及民族誌的資料基礎，將原住民各族特點分別展示，因此博物館往往成為宣導「國家民族主義」的工具，展示國家的話語。另一方面，官方成立的博物館網絡起著一種「機構化」的作用，不斷地在製造和生產有關原住民文化的知識，利用機構化的力量，塑造觀眾心中的「原住民圖像」，「原住民文化」正是在博物館製造原住民文化的知識基礎上，被機構化的力量所塑造成型的。

胡家瑜(1998)認為，展示是博物館最基本且獨特的溝通方式及媒介，也是一種藝術形式，更是一種詮釋的結果。博物館策展人員利用館方政策、經營理念以及經費要求等有限的資源，規劃各種主題展示進行情境佈置。呂理政(1991)在〈博物館藏品及其文化脈絡：以人類學博物館為例〉一文中也說明展示是一種錯綜複雜的溝通模式，展示形成過程中的每一個步驟都可能影響展示所呈現的與觀眾溝通的訊息。博物館既政治又文化的展示觀念，其背後蘊涵了博物館主客觀的意識型態。事實上，在無情的時空變遷中，文物很容易自然的失去原先的文化脈絡，博物館只能展示「片斷的」、「部分的」歷史文化，展示的任務在於將代表歷史或文化片斷的標本文物重新脈絡化，詮釋其歷史文化意義，達到與觀眾溝通的目的。但是人類學博物館至少可以建立原則，制訂完善的典藏政策，且儘可能記錄藏品及其詳細的相關資料。在進行收藏、保存或展示時善盡所能重現藏品的原始脈絡，以彰顯文物更多層面的意義。

(二)博物館與原住民的「互為主體性」關係

隨著近年來原住民意識的抬頭，收藏原住民文化遺產的博物館開始浮現「歸還物品」(restitution)、「限制文化遺產進、出口」(restriction)以及「器物權」(rights)等問題。胡家瑜(1994)在〈民族學收藏與原住民文化保存的問題〉文中強調這個爭議表現出權力與政治利益之間的矛盾，對於博物館界和人類學界的倫理問題的思考造成很大的衝擊。事實上，這些文化遺產對族群部落的認同有重大的意義，應該優先考慮原住民的權利，讓這些具有精神意義的原住民文物回到原有的社會脈絡中，使原有儀式改變為新的型態繼續在下一代運作，才能真正發揮其保存功能。

民族學或人類學博物館器物收藏過程的理想狀況，是將被取出原住民社會脈絡的民族學收藏品再進入博物館之後，藉著物質文化研究的結果，經過詮釋重建

出過去的文化脈絡。但是，絕大部分的民族學博物館事實上卻未能達到這樣的理想。其中許多的矛盾除了具有歷史因素之外，有些也是由於藏品在收藏時原始記錄的不足或缺漏本質上的限制所引起的。而博物館界應以共享文化遺產的方式，主動加強藏品應用和分享藏品相關資料，以增加相關族群接觸藏品的機會，作為另一種形式的歸還；或邀請原住民代表作為諮詢顧問，讓原住民的聲音和意見能進入博物館；甚至歸還具有特殊精神意義的儀式用品，讓博物館中保存的器物不只侷留在靜止的層面，而能再進入生活中，對原來的文化族群有所助益，發揮更活的作用，並協助籌建部落博物館，讓原住民自己主動參與保存、詮釋自己文化遺產的工作。博物館的收藏必須從過去只考慮對器物的保存為主，發展到以傳播文化的知識為主，未來還必須顧及活用性的保存意義，對「人」與文化延續發揮作用。

關於博物館與原住民合作的反省及議題，許功明(1998)在其所撰之《博物館與原住民》一書中，提出相同的呼籲。從物到人的思考模式轉向，開始出現原住民詮釋權以及博物館與原住民合作的主張。在傳統的博物館詮釋作業中，原住民參與研究的機會及權力並不多，一直以來，都是由人類學家及博物館學者進行田野調查之後再行詮釋的工作，原住民僅是被動因應博物館人類學家的請求，來提供文物或擔任報導人的角色，往往只能匿名扮演著博物館或人類學者建構原住民文化認知與圖像的橋樑。

身為博物館研究人員，盧梅芬(2005)在〈人味！哪去了？博物館的原住民異己再現與後殖民的展示批判〉一文中，則明確將原住民展示內容缺乏人味的原因，歸因於詮釋權力來源——人類學學科單一化之傾向、博物館奠基於學科分類基礎有關，以及民族學博物館長期忽視個人特殊性，忽略從個人差異出發的多元論(pluralism)。這種展示所強調的仍是族群的社會文化特質的普遍性，幾乎不展示如具體個人力量之於歷史或族群文化的影響或貢獻，這和人類學致力於日常生活的研究取向密不可分。因此，在民族學博物館展示裡的人物多是陪襯或背景，所呈現的原住民幾乎是沒有名字、沒有個性的人。要解決此問題需先解凍博物館內的權力運作關係，包括人類學單一學科化與國家博物館的文化政治問題等，甚至於觀念革新與行政官僚體制之間的思想與行動的落差。避免「凍結在過去」與「典型原住民」過度簡化異己的形容，突破原住民文化的展示窠臼，以達更有效、更具實質多元意義的族群溝通。

然而，原住民以主體之姿詮釋的正當性，並不一定就能確保具有主體自覺與人味的展示，反而容易忽略了從展示內容探討如何反映對人的關照。因為，即便是原住民策展人或所謂的原住民觀點也不一定能適切地再現其文化，若僅強調二元對立的差異，可能流於使觀眾對典型差異文化表象的認識，未必就能達到互為尊重的目的、多元文化之平等結果以及瓦解中心與邊陲的關係。兼顧傳達異文化之間的共通性與文化互為影響與交融的事實，才能呈現更具人味的原住民。

這一點，許功明(2003)也提出相同看法。她認為只有被展示者的原住民自身才能提供解釋上的意義，博物館的策展人並不需要對展示中原住民的「主體性」作過多的解釋。「互為主體性」的意義，理論上貴在促使作者(包括策展人)或觀眾去瞭解自己究竟是如何看待別人的、並省思其自身文化中的意識形態，給予被展示對象更多的發言機會，而非從外提供一套再現原住民主體性之方法、及對其內容或意義上的解釋。然而，原住民的聲音、其發聲權及反抗力量，非得由原住民本身所獨享，其聲援者也不一定來自該族群，所謂後殖民的話語是要取消中心、以達多元共生，產生兩方對話、互相參與共生的關係，讓知識份子從二元對立走出，進入多元的後現代格局中。

事實上，原住民與博物館的新關係，夾著複雜而多層次的族群認同、經濟產業和文化觀光發展、以及政治操作等動力，很難找到簡單而完美的答案。胡家瑜(2006)認為博物館、人類學與台灣原住民展示，受到 1980 年代全球博物館反自省聲浪的影響，異文化收藏展示隱含的不對稱權力關係和跨界挪用本質越來越受重視。面對過去長期以來展示再現場域的權力不平等現象，需要有更多的討論和行動去增進大眾對原住民展示本質的瞭解，關注原住民運用過去文化遺產，延伸記憶、建構認同和創造政治經濟力量等議題。在理解展示再現的本質之後，如何運用不同技術打破原住民展示的靜態僵化印象，呈現更豐富動態的文化面貌，讓博物館資源和文化資產能對原住民文化延續發揮更積極正面的作用。

徐雨村(2002)在〈原住民文化與博物館詮釋：以國立台灣史前文化博物館台灣南島民族展示為例〉文中，分析加拿大原住民與博物館的合作方式：1.博物館進行住民做為諮詢者、監督者，或是聘用即將展出作品的藝術家；2.博物館從事與原住民更基本的夥伴關係，在文物的管理、儲存與展示工作上進行合作。將原住民的觀點置於優先考慮，並且溝通協調一種原住民、博物館和各方都可接受的觀點；借鏡國外的例子，陳錦豐(2001)所發表的論文《博物館及其對台灣原住民

圖像的製造：以台灣原住民文化園區為例》，則呼籲原住民積極回歸部落，以族人的方式進行文化保存、教育推廣以促進部落的發展。因為博物館的並非只能呈現固定、僵化的形貌，原住民可以仿倣法國生態博物館模式，發展出完全由當地社區全體居民共同參與的「社區生態博物館」(community museum)。

王嵩山(2000)認為博物館面對台灣原住民文化保存的困境與開展，博物館策展人員必須重新檢討關於民族學收藏和原住民文化的關係，他主張博物館呈現的展示，必須要能照顧到原住民各族的社會文化體系中社會組成和運作的內在規則、價值觀與思考模式，有時更要能以原住民主位(emic)的觀點來反省人類當前的處境、生態適應的難題與歷史的意義。

二、博物館數位化

(一)博物館數位化對原住民的影響

隨著資訊科技的發展，網際網路的無遠弗屆，增加了原住民族群的能見度，也對原住民產生莫大的影響。浦忠勇(2001)觀察原住民部落在數位科技入侵之後的種種現象後，認為硬體的架設太慢，限制原住民在上網的時間、數量與品質，導致原住民承受「落差現象」的不平等。；另一方面，網路入侵部落之後，因為網路知識份子的出現，和其他的新權力系統介入一樣，讓部落秩序產生質變，甚至產生失序的現象，社會組織、規範、人際網絡、族群認同等等都要被迫「重新整理」，反而增加社會重構的難度。為此，陳群典(2007)實地調查原住民數位落差之現象後，在其碩士論文《以數位科技近用模式初探蘭嶼數位落差之研究》中，強調數位科技的發展，必須要從使用原住民社群的特殊文化脈絡中，找出對原住民有實質助益的動機，進而讓人們能夠在這些場所去使用；在潛移默化之下，讓數位科融入生活中，改變原住民對電腦、網路的認知，引起他們對電腦、網路的動機，真正發揮數位科技的功能性。

在世界環境的變遷下，博物館在有限經費的困境下，不僅要持續滿足趨於多樣化的觀眾，更要面對新科技媒體所帶來的競爭，因此，博物館應用數位科技和博物館的數位化，成為博物館另闢一條生存蹊徑。「數位博物館」的誕生，將可

以使人不受距離、時間、文化與空間的束縛和限制，進而豐富生活內涵，擴展國際的視野，享受終身學習的樂趣。然而，數位博物館並非解決博物館困境的萬靈丹。葉宜婷(2003)〈數位博物館的迷思〉文中指出目前國內博物館數位化計畫缺乏「評估」的現象，博物館在推動數位化計畫時，必須以使用者為核心來訂定目標，並考慮使用者的實用性，而不是認為網站架設成功就是數位博物館的終結。王嵩山、陳玉萃(2002)在〈數位博物館與社會形式〉中，提出數位博物館的呈現應走出單純的社會文化反映者的角色，反省進一步的追求作為文化發動機(cultural generator)的可能性，以及與不同社會形式的關係。博物館數位化計畫不該只專注於結構與形式的追求，而應把重點擺在發展的、價值與意義的面向；不僅興趣於再現過去，更關懷人的現況及族群的未來。

(二)人類學博物館數位化之議題

國內對於人類學博物館進行原住民典藏數位計畫之研究，多著重於建構網站之技術，對於人類學倫理及哲學方面之議題，僅有少數學者在相關研討會中提出討論。

2002年於國立自然科學博物館所舉辦的「博物館典藏數位再造理論與實務研討會」，王嵩山(2002)在〈物件數位化、知識與文化：臺灣原住民民族誌標本典藏數位化的反思〉文中針對台灣原住民民族誌標本典藏數位化提出一些反思。他認為民族誌標本在數位化過程中，必須不斷思考物件、知識與複雜的社會文化體系的關係。因為民族誌標本的數位化涉及知識與性質的掌握，處理變化與穩定之衝突與和諧的議題，必須不斷探詢與此相關的「本體」與「表象」、客觀的準確與主觀的真實、秩序與失序，以及有與無、真實與複製等問題的辯證關係。因此，參與收藏品的工作者，要把記錄的完整、翔實與可靠，擺置於與收集實物同等重要地位，重視「民族誌知識」(ethnographic knowledge)。民族誌標本與其相關知識是人類學博物館民族學部門(或稱人類學部門)的存在、發展、服務學術研究與社會之基礎。只有詳細的、持續不斷的在相關的脈絡中掌握、理解地方(族群)民族誌標本與其相關知識之內／外在的發展性，才能從事有意義的人類學博物館工作。

事實上，台灣原住民物件(indigenous object of Taiwan)的數位化是一個新的民

族誌書寫文類(genre)，一個牽涉深層知識與文化的諸多面向；數位化的基本目的在於：以台灣原住民所居住的領域為主要範圍，從事「民族誌式」的(ethnographic)標本與其相關知識之記錄、描述與詮釋、再調查的工作，藉以掌握原住民民族誌標本與其相關知識之基本內容、性質與其分佈狀況，並據以建立「民族誌標本與其相關知識庫」(anthropological knowledge database)，作為博物館民族誌書寫(展示、教育、資源中心)工作長期發展的依據。在民族誌標本數位化的過程中，我們必須不斷的思考物件、知識與複雜的社會文化體系的關係。

2004年王嵩山在「人類學知識的數位典藏與加值應用」研討會中則發表〈資訊再現與知識創造：台灣原住民民族誌收藏數位化的自然史〉一文，說明台灣原住民民族誌收藏因資訊技術的發展，使民族誌標本與民族誌知識的結合更有可能。他認為在台灣原住民民族誌標本的動態性詮釋過程中，最重要的學術關懷在於通過科技技術，呈現原住民各族群獨特的社會文化表徵，並細膩的分辨原住民物件資訊的與知識的性質。這方面的企圖可繼續藉由以社會文化發展需求為導向的數位博物館的建構來加以探索。然而，發展後設資料即是一個組織及創造知識的過程，單純的複製實體博物館展示的描述資料，無法增進文物研究的內涵，所建構的數位內容日後亦無法供使用者運用。收藏品徵集的各項原始記錄，如果比較準確、詳實，就為進一步的鑒定、分級、登記、編目等科學的管理和研究打下良好的基礎工作。

在「人類學知識的數位典藏與加值應用」研討會中，翟振孝(2004)則針對建置人類學文物數位典藏後設資料提出反思。她認為經由理性客觀分析所建置的後設資料，事實上已由描述性資料、資訊的整理，提昇至知識體系的建構。受限於博物館主客觀條件的限制，或因藏品原始記錄的貧乏，或因物質研究比例的過低，都將使得理想層面上完整的研究架構規劃、理性客觀的方法論體系無從發揮功能。建議在建構博物館藏品數位化後設資料的欄位時，從「物的生命史」(social life of thing)角度出發，去思索物在製造、使用、交換、貿易、典藏、展示等過程中，所涉入的人群、時間、地點、事件等相關資訊。同時應考量物所屬之族群或文化範疇，區分為製造者或使用者等不同面向，以期更貼近民族誌資料的真實。並且將研究者對於物件外觀物理性質的描述，與研究者的辨識、詮釋與認知層次區分開來。如此一來，結合了物件典藏管理與物質研究分析的後設資料系統，透過對於物件相關資訊元素整體性、俱細縻遺式的搜羅組合，以物的生命週期為思

考主軸而加以結構層次化，使之成爲一套理性客觀的知識結構規劃。在這套標準建構的背後，隱含的是以物質作爲人類社會抽象思維的反映。原則上，經由此一理想性的物質研究架構，研究者相信可以將物質及其相關脈絡保存在此結構中，相對地經由這套架構，我們得以探知物質所屬族群的社會文化樣貌，這些資訊並不僅只是客觀物性的描述，亦包括研究者對於物件辨識及詮釋的知性理解。

同樣在會中發表〈中研院史語所「民族學調查照片資料庫」之後設資料分析〉，蔡淑韻、黃宛瑜(2004)對於典藏單位本身的組織目標與發展方向，會影響博物館典藏品數位化所需具備的功能，間接影響藏品後設資料之深度、廣度及未來與其他資料庫連結的可能發展，提出必須針對藏品屬性及其所歸屬的特定知識領域有一明確掌握與確立之呼籲。爲兼備上述二點，後設資料發展的初期工作通常會是召集特定學科領域的學者、系統開發人員、後設資料小組，針對典藏品研究、管理、維護等層面之基本元素內涵，共同討論與溝通，以期呈現典藏品不同層面的知識內涵。通過「內容描述段」的「說明」欄位，把博物館的典藏放在更大的社會文化脈絡之下，讓使用者通過說明了解更多藏品後面的當地知識。其重要性在於，期望通過文章式的文字描述補充其他後設資料欄位無法提供的重要藏品訊息。

吳國淳(2004)對於藏品數位化後設資料發展及應用之相關議題，有深入的探究。由於發展後設資料是博物館藏品數位化計畫的「基礎建設」(infrastructure)，因此，在發展後設資料之前，必須進行後設資料欄位制訂的前置規劃。確立典藏單位本身的組織目標與發展方向後，再明確掌握與確立藏品屬性及其所歸屬的特定知識領域。後設資料發展的初期工作通常會是召集特定學科領域的學者、系統開發人員、後設資料小組，針對典藏品研究、管理、維護等層面之基本元素內涵，共同討論與溝通，以期呈現典藏品不同層面的知識內涵。博物館藏品數位化計畫所發展的後設資料結構通常由「研究性」及「管理性」兩類主元素組成，其主要目的是讓不同表達形式的後設資料之間仍然能夠互相溝通，亦即在不同的資源之間仍具有語意上的互通性。任何數位化資源及藏品或文物之間都無法單獨存在，他們必須經由相關資源加以說明才能獲得知識的全貌，故而必須以結構化的方式來描述元素之間的關係，考量知識的邏輯性與層次性來組織後設資料。這是一個複雜的過程與結果，但以表達館藏文物的屬性特色，並滿足博物館藏品管理之需求，同時呈現典藏文物在描述或解說時需要較深層次後設資料的特色。經由後設資

料的規格化及充實其內容的深度，可以善用數位資源所提供的豐富資訊增進文物研究的內涵，致力於探討有關文物的新知並嘗試提出一些新的詮釋和理解，簡言之，發展後設資料即是一個組織及創造知識的過程。

由於數位博物館的瀏覽界面與觀者的學習效果習習相關，對博物館而言，王雅倫、鄭玲兒(2002)認為數位化影像意味著更廣大的傳播範圍、更快速的資料檢索、更方便的參觀過程、更淡薄的鑑賞品味、更同質化的文化表現與更感官式的呈現方式。除了視覺與聽覺外，嗅覺、觸覺等機能會逐漸隨著技術的改進而加入，屆時「參觀」的意義將變「虛擬經驗」。而體驗虛擬實境的技術將取代思考與理解作品的傳統觀念。今天的博物館，從展示技術面來看，因為互動展示的先進科技與媒體的運用，在「情境造景」上，更是從「保存」、「公開」，走向了「參與」的方向，由於近代科技的進步，提供多樣化的展示媒體，於是產生了「複合媒體」展示的新風貌。當博物館大量投注在新科技的應用與更新的情況下，雖然使得展示與觀眾之間，剎時之間似乎形成更好的互動關係，也進而提供了展示的教育效果。事實上，數位化的意義，更在於其虛擬的本質、符號與界面只是表象，重要的是符號背面的語意與象徵系統，我們要專注的問題是：科技如何延伸人文思想與藝術想像。莊啓祥、梁朝雲(2002)同樣認為數位科技可以延伸人類的思想與想像，博物館進行典藏數位化時必須考慮使用者需求為導向，以更接近人類自然的行為方式，使其作瀏覽能更便利。

第四節 名詞解釋

一、主體性(subjectivity)

主體與客體是一成對的概念，主體指人、心、理論家等，客體指外在世界。這一對概念在許多哲學家的論述中是重要的，在「認識論」(epistemology)中尤其如此。中心的問題是主體怎樣能夠認識客體，主體和客體又是怎樣構成的。一個經驗論者可能聲稱外在世界是由「事物」(things)構成的，心是由「觀念」(ideas)

構成的，而觀念是事物的「圖繪」或「表象」。另一方面，「唯心論」(idealism)可能認為觀念結構化了我們對客體的知覺。

「客觀性」(objectivity)有兩種解釋：1.認為對外在世界的某種表述確實表現了獨立於人類概念而存在的世界。2.據稱符合效度(validity)與信度(reliability)兩種標準而且無偏見(bias)的知識。大多數學科都按定義 2 的意義建立自己的客觀性操作標準。但這些學科對於 1 定義下的客觀性究竟由什麼構成這一問題的回答往往只是約定俗成，有效就好。即使對於自然科學來說，客觀性是不是可以達成的目標也是成問題，目前哲學家的答覆，嚴格來說，是這個目標是達不到的，因為我們對現實的認識是以自己有限的認知大能力，並且以不斷變化的理論和建構出我們現實觀的概念為媒介而得到的。相反地，「主體性」(subjectivity)指個人(主體)自己的看法。對於主觀的概念存在多種不同的態度，這說明它本質上就是有爭議的。在實證論社會學中，這個名詞往往用於貶義，所指的是有偏見的觀察或方法論。另一方面，主體性得到「詮釋學」(hermeneutics)的讚揚，這派學者認為這是唯一能夠落實社會事實理論探討的方法。關於主觀性研究是不可避免的還是不足取的問題，答案取決於一個人對於人類和實體世界關係的性質所持的本體論和認識論觀點。實際上，主觀與客觀這兩個程度有大有小。有人做出各種常識，企圖說明主觀性是怎樣在客觀上構成，也說明客觀性是怎樣在主觀上構成的，但這二分法仍頑強抵抗，拒絕消失。

因此，目前關於知識的論點乃趨向於「互為主體性」(inter-subjectivity)和以暫時共識來表示(Jary, 1999)。「互為主體性」的意義，理論上貴在促使作者(包括策展人)或觀者去瞭解自己究竟是如何看待別人的、並省思其自身文化中的意識形態，另一則是要給被展示對象更多的發言機會，但卻不是能從外提供一套再現原住民主體性之方法、及對其內容或意義上的解釋(許功明，2003)。

二、民族誌收藏(ethnographic collections)

民族誌收藏(ethnographic collections)或稱標本(specimen)、物質文化(material culture)，是人類學家從事田野工作時蒐集與研究的對象。在人類學博物館中，的民族誌收藏是為保護科學的、文化的資源與遺產，為研究、展示與教育提供基礎資料(Silverman & Parezo[eds.], 1995；Fischer, 1994；王嵩山，2002)。民族誌標

本與其相關知識是人類學博物館民族學部門的存在、發展、服務學術研究與社會之基礎。只有詳細的、持續不斷的在相關的脈絡中掌握、理解族群的民族誌標本與其相關知識的形式與實質內容，詮釋其內涵的集體知識體系、價值觀與社會文化意義，掌握民族誌標本與其相關知識之內／外在的發展性，才有可能從事有意義的人類學博物館工作(王嵩山，2004：65)。

三、數位典藏與數位化

「數位典藏」是由「數位」與「典藏」兩個字所組合而成的。從字義上來說，「數位」相對於既存的文字體系，是一種以電子訊號與體系為基礎的新型態資料表達的形式。因此，「數位資料」也就是「電子資料」、「數字資料」，或以大陸的用語來說，是「數據」。「典藏」相對於儲存，是將珍貴的東西保存起來。「數位典藏」就是將珍貴的東西以數位的形式保存起來。在「數位典藏國家型科技計畫」的定義下就是將「國家重要的文物」與「國家珍貴文物資源」以數位資料的形式保存起來。

以上，是從字義上解讀數位典藏。然而，從「數位」到「典藏」是一個歷程，也是一個系統，我們在此先將之總稱為「數位化」。「數位化」歷程若從英文的字義來說包括了「digitization」以及「digitalization」兩層意涵。前者指稱的是關於任何既存資料，包括：文字、圖片、影像、語音、影音...等的數位化或電子化過程，所涉及的只是從一種資料表達形式轉換到另一種資料形式的過程；後者則隱含了更廣泛的範圍，所指稱的不僅只是資料形式轉換的歷程，還包括資料轉換成數位資料後的資訊系統，例如：資料的屬性要如何界定與選用、資料的再現與檢索等等相關問題(潘英海，2005：X~XI)。

四、後設資料(metadata)

由於數位典藏涉及資訊數位化科技，為能達到最佳資源探索效能，Metadata便成為公認的必備基礎建設。一般而言，學界對於 Metadata 的討論共識，稱之為「後設資料」，也稱為「元資料」或是「詮釋資料」，即指「資料的資料」(data

about data)，抑或「描述資源屬性的資料」(describes attributes of resources)。後設資料的功能為：設計一個共通性組織結構，以容納不同類型與學科領域的 Metadata；為典藏品資料建立一套詮釋性的記錄；建立檢索與索引，讓使用者得以有效率地進行查詢記錄；使用者可以清楚地從查得的記錄中，獲得所需的訊息及制定呈現方式；同時建立不同文獻間的串聯架構、方向、模式與管理等；包括系統安全控制管理；而詮釋性記錄可以因不同需求而進行交換及儲存；致力於整合不同協定間的應用(陳亞寧，陳淑君，1999：4)。

在計畫內部，後設資料係作為資訊儲存與檢索系統的根基，並作為機構內外交換資料及連結相關資料庫的一項標準，其中，有關數位藏品之知識元件及相關聯結均埋置於後設資料結構中，透過有序地控制與管理，數位化資源得以達到互通與共享的可能，因而在典藏數位化計畫中扮演著關鍵性角色。換言之，所謂的 Metadata 係泛指典藏內容在數位的過程中，以結構化的方式處理資訊，以呈現典藏內涵的相關知識。在國內數位典藏計畫進行之初，對於後設資料的屬性與本質討論繁多，計畫辦公室亦成立專屬的後設資料工作組(Metadata Architecture and Application Team, MAAT)，協助各機構發展適合自己的後設資料庫，顯見後設資料在數位化整體計畫工作中的核心地位(數位典藏國家型科技計畫後設資料工作組，2002；引自翟振孝，2005：31)。

五、數位博物館(digital museum)與虛擬博物館(virtual museum)

「數位博物館」可以說是目前知識經濟研究裡面重要的一環，數位博物館是將一特定類型的資料經整理後，以網頁的方式呈現給社會大眾。特定的資料是指博物館內的標本或藏品。對於一個博物館而言，建立具有特色的數位博物館，在未來可以視為除了標本以外，博物館的另一項重要資產(楊孟蓓，2001：115)。「虛擬博物館」，顧名思義泛指藉由科技模擬出來的博物館。由於「虛擬」一詞的概念較為空泛，現今常見的博物館網頁內容，舉凡「虛擬實境」(virtual reality)技術的運用、博物館的線上陳列、博物館的線上導覽等等，往往都會冠以「虛擬博物館」的名稱；而一般對「虛擬博物館」的討論也鮮少跳脫博物館網頁的層次。至

於「數位博物館」可被視為廣大「虛擬博物館」群中的一支，但其「數位化」(digitalization)的本質被清楚定義；一般博物館所應具有的展示、收藏、教育、研究等功能在「數位博物館」中皆以「數位化」的方式呈現(林育如，1999：90)。

「數位博物館」在發展初期常與「虛擬博物館」，即一般博物館網頁產生分類上的混淆，實際上，「數位博物館」與「虛擬博物館」在資料的儲存技術及擷取上有著明顯的區隔性。博物館既有的網站或首頁，本來是作為提供博物館之相關資訊的管道；例如，我們可以在博物館的網站上看到有關開放時間、博物館政策、博物館服務內容等等的管理資訊；有時也包括博物館各個樓層的平面圖(floor plan)等細節。而數位博物館不但提供可交叉檢索收藏品的資料庫(databases)，多半也會加上網站管理者認為重要或相關資源的網址。先進的數位博物館更可能進一步提供「虛擬展示」(virtual exhibitions)，這種方式不只使遠距離的觀眾可以對某些有趣的特展進行「線上參觀」(online tours)，更可呈現未能在展示現場呈現的實驗性的、互動性的展示。通過網站或首頁的窗口，博物館進行著推廣和詮釋博物館本身及其所擁有的獨特的收藏品之工作(王嵩山、陳玉萃，2002：11)。數位博物館利用資訊科技的技術，將典藏轉為後設資料，建置在數位化的各種資料庫中，擴大了一般博物館裡的「收藏」功能，使大眾更容易獲取器物知識，而博物館各區的連結與相互為用，亦因此而顯得更有彈性。

博物館規劃者在思考如何創造一個生動有趣的「數位博物館」時，也必須顧及環境的負荷量，在動態與靜態的呈現上尋求一個平衡點(林育如，1999：94)。

第二章 博物館發展與數位科技

博物館與人類學的關係，可說是博物館發展歷史最獨特的，二者都是「現代化」過程中逐漸形成的產物，都受到建立分類、追求秩序的觀念啟發。由十五、六世紀歐洲社會對「奇風異俗」器物的好奇，到十九世紀後半期開始的「物質文化」研究風氣將器物作為瞭解人類文化的重要物證，這期間博物館收藏的異文化器物對人類學研究的開展，造成不少刺激與影響。二十世紀中期以來，隨著人類學領域中器物研究的沒落，博物館與人類學的相互關係也日益疏遠。直到 1980 年代左右，在都市化、科技化、大眾化和民主化越加強勢主導的現代社會環境下，博物館所能扮演「呈現多采多姿人類文化傳統」的意象，以及「聯繫人類過去與現在的橋樑」的角色反而越加受到重視。博物館在當代政治、社會、經濟環境的配合下，發展日益興盛，分佈、數量、和類型也都更加廣泛，因而興起一股新的博物館運動風潮。

當代的博物館雖然成為吸引大眾目光的焦點，但此波風潮的主要重心是由人文關懷的角度出發，而非客觀科學知識追求的角度。相對而來，博物館也面臨更多尖銳的外界批評、以及內部反省和改革的壓力。一些人類學者也開始將對博物館研究的興趣，轉向到應用文化理論思索新的問題，企圖更深入瞭解博物館存在的社會文化背景與脈絡。新的人類學與博物館結合關係，成為文化批評、反省理論實行的一個新方向(胡家瑜序；引自許功明，1998：vii~viii)。

本章從博物館本身的起源談起，說明博物館在發展歷史中與人類學結合而衍生的理論。畢竟，數位博物館的精神是繼承實體博物館而來，筆者由此導引出博物館與數位科技結合的動機，以瞭解數位科技對於傳統實體博物館研究、典藏、展示、教育四大功能的影響。最後，思考博物館在走入後現代社會後的功能、內涵轉變因而產生的各種新議題，以「後博物館學者」之姿來關懷我們在創造或解讀文化時背後的意涵，透過博物館呈現與詮釋方式的檢視，來質疑世界，進一步探索博物館進入數位科技之後所必須面對的課題及挑戰。

第一節 人類學博物館

一、人類學博物館及其發展

人類學的研究可追溯到希臘哲學家亞里斯多德與史學家赫羅多圖(Herodotus)，但此一學名一直到 1501 年始由德國亨特(Magnus Hundt)用「人類學」來標名其個人研究的一本有關人體解剖的生理一書。其後三百年，一般人都把它當作研究人類自然歷史的學問。1863 年英國創立「倫敦人類學會」(Anthropological Society of London)，1879 年美國創立「華盛頓人類學會」(Anthropological Society of Washington)，才把人類學包括了文化的研究。而在歐洲，則多把專門研究人類體質的學問稱為「人類學」，美國則稱之為「文化人類學」(Anthropology)為最佳之定名，包括體質人類學、民族誌、民族學。人類學並包括語言學與考古學(陳國寧，2003：49)。

人類學與博物館因具有類似的性質，博物館的收藏品成為人類學研究的有形材料及研究基礎，許多人類學者也同時是博物館工作者。一般認為，人類學強調田野的調查與理論分析，屬於純研究，而博物館學則著重於博物館中關於「物」的蒐藏保存和文化传播等實踐行為。不容置疑的，此二者存在若干差距，不過，彼此的關係卻也相當密切。概因博物館中的人類學部門或人類學屬性相關的博物館，無論在蒐藏的相關作業或研究上，皆緊緊的繫在以「物」為中心的「物質文化」研究上，並且，其主要的目的亦不外乎在尋找和建立「人與物」、「人與人」以及「人與環境」的關係網路，因此，人類學在博物館中的功能，可以被歸納在應用人類學的領域內(許功明，1993：74)；人類學不但構成了博物館的一個部門，甚至可以說人類學是博物館裡孕育成長的一門學問(陳奇祿，1984)。

「博物館」作為一個負責文化傳承與傳播的行政機構，乃藉著其機構本身之展示功能與技術和所蒐藏的屬於自然或人類社會與文化的物證，來向觀眾傳遞人類對於自然界及歷史演化之過程的認知和訊息，並且，也提供給社會大眾一個可以共思文化再創的基地。

歷史上，早期人類依其蒐藏的天性將物品集中在墓室、廟堂和集會場所，形成所謂的「神與人的寶藏」之博物館形成的前階段。又文藝復興時期由於人文主

義的與起，激發了對於古代藝術思想的崇仰，致使歐洲的王公貴族把他們得自異國的戰利品或傳家珍藏，放置到一個新設的「珍奇異物陳列室」(cabinets of curiosities)中來加以保存。此「珍奇異物陳列室」或其藏品，即奠定了後來各類型博物館成立的根源。十八世紀，蒐藏品逐漸由私人所有轉變成爲國家公有，開始不分階層的向民眾開放，「公共資產」的概念此時儼然形成，於是，正式的博物館機構紛紛興建，取代了以前私有的展示場。

十八世紀的啓蒙運動、科學興盛、一連串的歷史事件和政治風潮，使得布爾喬亞的中產階級變成統治階層；十九世紀，歐洲殖民世界因工業革命的摧毀，促使社會產生搶救傳統文化的舉動；二十世紀時，殖民地之要求獨立、國家主義及地方主義興起等，皆是促使各階段「博物館」機構的概念及制度形成和建立的重大社會歷史要素。而今，博物館已成爲同時強調資產保護和文化教育雙管齊下的主要實施機構，而且，對各地方居民尋求認同意識之發展，亦有很大的幫助 (Tsacopoulou, 1982；引自許功明, 1993：74~75)

博物館的形成過程，早期很自然的就朝藝術考古、歷史和自然科學三種性方向來平行發展。十九世紀末二十世紀初，屬於民族學(或人類學)和純科學之博物館興起。博物館也因地點、行政單位、參觀對象和其蒐藏品性質的不同而開始有所分類。依據蒐藏品所涵括的學科內容，可將人類學博物館初步分爲二大類：

(一)民族學／人類學博物館(ethnology museum)

此種分類最早可見於 1956 年，世界博物館協會舉辦的第一屆民族學博物館會議。當時列出五種民族學博物館的類型，包括：「綜合性質的民族學博物館(general ethnology museum)」、「地方性質的民族學博物館(regional ethnology museum)」、「戶外性質的博物館(open-air ethnology museum)」、「混合類型的博物館(mixed museum)」以及「特殊專業性質的博物館(specialized museum)」。「綜合性質的民族學博物館」經常集聚了民族學、史前史和體質人類學等多種學域，類似今日的「自然史博物館」，如台東的國立台灣史前文化博物館，主要展示台灣史前史、考古學、及台灣南島民族等人類學主題。或是博物館當中的一個人類學部門，或者可能是僅合併民族學和考古學兩個學域而形成的民族學博物館；「地方性質的民族學博物館」則類似今日社區或部落博物館，而所謂「戶外性質的博

物館」則是與傳統之室內形式對比的博物館。這兩種博物館皆因地方居民自覺認同意識的抬頭、參與博物館之規劃經營的要求及環境保育的覺醒，使得許多地方上的露天性質博物館和自然公園相繼成立，再逐漸轉變成所謂的「生態博物館(ecomuseum or ecology museum)」；另外，民族學若與其他不同主題學科混在一起，就會形成「混合類型的博物館」。例如那些後來添增了許多科學技術藏品或展示品內容，以科學、科技、技術或科學與先進技術等來命名的博物館；「特殊專業性質的博物館」基本上與「混合類型的博物館」相仿，大都運用技術史上發展的某個主題、題材，再以民族學誌的藏品來作展示。關於上述五種類型的民族學博物館，其功能可以是重疊的，而其各自在名稱的使用上則更為多樣化。

基本上，就內容而言，這些人類學博物館可分為兩種類型：一是著重於對「過去」物質文化、社會文化脈絡加以展示之「歷史民族學博物館」；另一種則是強調如何展現自傳統社會進步到工業社會「變遷過程的民族學博物館」。不論如何，所有的人類學博物館之共同特徵是：皆重視傳統，極力想將十九世紀以來逐漸消逝的文化現象加以保存；它們的蒐藏品或展示的內容可說涵蓋了原始古代至今各時期的產品，尤其特別重視所謂「鄉村社會」的文化。

(二)跨學科性質博物館(interdisciplinary museum)

「跨學科性質博物館」的出現，代表博物館機構從原來注重藏品之「蒐藏品的博物館(collection museum)」時代，演進到強調展示教育的新時代，朝向多種學域認知整合的專題展示。例如，考古學可以從與人類學相關之學科及博物館中找到其他有關物形成之社會文化、自然背景條件，作為其文化斷代鑑定的標準，而且物的歷史重建工作也需求助於其他人文及自然學科；而歷史演化性質的主題展示，都會同時使用到歷史學的貫時性及人類學的同時性時間概念及方法；自然史方面的展示更因生態學概念的引進大大加強了人類學與自然學科的關係，而開啓從人類學的角度來考慮人與自然的互動關係。由此可見，各學域之間的隔閡逐步縮減，所有與「人」問題相關的博物館似乎都可以歸屬為人類學博物館。

目前，許多民族學或民俗學性質的博物館，已呈現出與現代社會之生活完全脫節的現象。時至今日，其藏品或展示品已經很難再從田野調查的方法來追溯、瞭解其歷史價值之意涵了。民族學性質的博物館在未來的發展上，若不希望歷史、

藝術或考古博物館取代，就應該要積極的脫離「民俗(folklore)」概念之牽絆，而把蒐藏和展示的主題擴展到「今日社會」的範圍，而且也應把所有其他相關的學域都涵括進來，整合成一種新的「跨學域博物館」(Cuisenier, 1989、1991；許功明，1993：77)。

在人類學博物館的發展過程中，人類學博物館的陳列方法影響人類學理論的發展。通常人類學博物館陳列方式可分為二種，但以地理區域或種族文化為單位的分類陳列方式較為普遍。這種陳列方式能看出各地區和各民族的文化整體性，同時亦可看出文化和地理環境的關係，是一種很方便的陳列法，故為大多數博物館所採用，對於美、德二國的人類學理論亦形成影響，如美國學派的「文化區」(culture area)理論，即從博物館的陳列獲得其觀念。另一種陳列法則是以標本的性質、功能或型體的相似性為分類標準。這種陳列法的目的在於找出人類生活的各項有形所產的發展的系統所屬的關係。其排列以具有最原始或最普通形態的標本為出發點，順次依其分化發展，排列具有特殊型式的標本，這是與進化論有關的陳列，如英國牛津大學的 Pitt-Rivers Museum(陳奇祿，1984：111)。

從對珍奇異物的好奇收藏，到歐美國家的殖民掠奪，西方人類學博物館的發展從文物的收集陳列演進到研究理論的發展，從蒐藏保存到展示教育的功能轉變，人類學博物館面臨現代社會變遷所帶來的挑戰，其功能角色及類別屬性也不斷地演進。

二、台灣的人類學博物館

人類學者認為台灣地理位置特殊，人文族群多元，是從事人類學研究的優良場域。隨著西方列強的殖民統治，台灣原住民與外族的頻繁接觸，西方博物館的概念引進，讓台灣的人類學博物館開始萌芽。台灣的人類學博物館發展甚早，從日據時代就已經開始。從 1895 年到 1945 這五十年的日據時間，日本殖民政府透過這些博物館，直接或間接地對台灣人民進行經濟、政治、文化...等不同層面意識型態的改造工作。最重要的代表作就是台灣總督府博物館，也就是現在的國立台灣博物館，為台灣博物館事業的先驅。

然而，國內人類學博物館對於原住民文物的蒐藏不過近百年。根據歷史可劃成三個不同的階段。第一個階段是在日本統治的殖民時期(1895 年至 1945 年)；

第二階段是從光復後至 70 年代前的二十年間；第三階段則是在最近的二、三十年間。

早期蒐藏的文物，除了一小部分已運出國外分散在世界上知名的博物館中，成為他們廣泛蒐藏的文化標本類型之一，或其中有一大部分集中在日本之外，其他源於日本統治時期假研究之名、藉官方警力之助收集而來的精美「高砂族」或「生番」的「原始藝術品」，所幸皆已進入國內的幾個重要蒐藏保存與研究地點。

根據博物館學家江韶瑩的分析，台灣蒐藏原住民文物的主要機構有六：一為「台灣省立博物館」¹，原稱「台灣總督府博物館」，於 1908 年成設立，為最早且最重要的標本典藏管理處，進行收藏的時間在 1900 至 1920 年間；其二為 1928 年設立，過去日本人稱之為台北帝國大學「土俗人類學講座標本室」的「台大人類學系標本陳列室」，其中的文物大都是 1930 至 1940 年間蒐藏所得；其三則是成立於 1956 年「中央研究院民族學研究所」的附設博物館，其主要是在 1950 至 1960 年間因進行較集中田野採集時所蒐藏的物品。而出於這三階段或蒐藏中心之文物的時間深度，依序可類推為約是代表在 150 年、75 年及 50 年前原住民的生活形貌。

另外，續於 80 年代後，有三所重要的原住民文物蒐藏單位設立，包括「國立自然科學博物館」(1986 年)、「國立台灣史前文化博物館籌備處」² (1990 年) 及「順益台灣原住民博物館」(1994 年)。藏品代表的時間深度亦在距今 75 年前至 50 年前左右。以上六處即是大家已公認的，具有優裕保存環境與條件的原住民文物重要蒐藏地點(許功明，1998：35~36)。

由於這類研究教學機構的人類學博物館著重保存整體工作的收集，除了原住民文物取得困難外，文物的維護(conservation)、登錄管理(registration)、以及更進一步的研究普遍被忽略，使得保存的成效不彰(王嵩山，2002：104)。近年來，受政府(文建會)的鼓勵及台灣私人收藏興盛之影響，各地方、各族群紛紛成立大小不等的文物館，如屏東縣立文化中心規劃的「排灣族雕刻藝術館」、企業家徐瀛洲設立的「私立台灣原始藝術館」。儘管收藏的目的與所產生的結果差異極大，

¹ 「台灣省立博物館」於 1999 年改隸中央而更名為「國立臺灣博物館」(National Taiwan Museum)。

² 2001 年，史前館進行試運轉並對外開放，並規劃「台灣自然史」、「台灣史前史」以及「台灣南島民族」三個常設展，於 2002 年正式開館，同年 12 月另一分館—「卑南文化公園」也正式對外開放營運。

但對於原住民文物的蒐藏與展示，特別是在保存與呈現地方性的特色與獨特的發展史上，可以獲得較好的成果。此外，私人因資金運用靈活，敏於文物流通消息，使他們在自發收藏個人有興趣的標本以及發掘有市場價值的文物時，主動積極性未若公家機關層層傳報或非專業掣肘而坐失時機。

然而，這些文物館無論從蒐藏標本，保存文物或提供休閒等標準來看，突顯台灣人對待文物的態度，對文物原處於更大社會文化、有其獨特的意義的觀念，並沒有正當的建立起來，文物館還是被抽離於原有的社會文化而成立，這些相關組織與社會資源未必有利於該族群。另一方面，私人收藏因玩賞興趣轉換、或將文物視為商品轉售營利等因素，陸續出讓，有時更因其具備市場價值，而真假參雜、難以正確掌握。而且大部分的蒐藏都缺乏相關、足資佐證標本知識的資料。因此，若要使這類私人收藏標本發揮作用，更必須花費極大的專業力氣求其「再脈絡化」。其收藏管理的方式也較專業博物館為粗略，較易造成對標本的損壞(例如蟲蛀、霉害、崩裂、水漬、風化、紫外線傷害等)。造成大部分的文物館或私人收藏館在承辦人不瞭解或專業能力不足的運作下，使蒐藏品的價值大打折扣。

在幾個保存原住民文物的人類學博物館中，以文化村及文化園區的保存形式最為特殊，有助於以「脈絡」、「整體」的方式展現文化現象，如私人經營的「九族文化村」以及行政院原住民族委員會管理的原住民族文化園區。由於商業取向的關係，這類博物館已經由文物的靜態陳列改為歌舞展示與文物販售，真正的少數民族社會結構與文化價值的要點，在此處沒法得到參觀後的啟發。此外，文化園區整理的規劃及營運也遭遇極大的困難，要通過展示達到社會體系、技術體系、觀念體系之傳達，尚有待努力。

由於社會文化變遷的關係，民族學的標本已無法再像過去由學者專家們直接從田野調查中採集、購買或以物品交換的方式取得；反之，必須透過私人收藏家或古董商等中間人，從其手中輾轉取得購藏，甚至，有的物品還特別再從日本轉運回來，其中部分文物的「正宗性」或許有待鑑定，然不論如何，博物館的存在與建立其實已發揮了將流散在各地「傳統」文物再度彙整的功能(許功明，1998：35~36)。在博物館的運作之中，對於各族瀕臨消失邊緣的文物，除了收藏必須有整體性及系統性的考量之外，這方面的收藏管理機構，有待解決的問題是收藏、展示預備、製作空間需求的增加，收藏與管理經費的籌措，蒐藏、管理、維護、修復方法的改進，並建立各機關間互通網絡。或至少應考慮如何使博物館內的收

藏品，以圖錄或其他方式編纂，增加蒐藏品的「可用」與「可及性」。其中「可用」的層面，由於標本是被「抽離」於其文化體系，而牽涉使其轉化出對當代生活具有意義、增加知識上的瞭解之功能，而能形成知識與物質形式上的「再繁衍」(reproduction) (王嵩山，2002：105)。

第二節 數位科技在博物館的運用

一、博物館數位化之動機與發展

博物館從以往被視為只是為了富裕的上流社會或知識份子所建築的城堡，到今日逐漸成為社會教育的重要機構。博物館不只是一個保存珍奇文物的倉庫，更是提供觀眾認識人類歷史文化、藝術或科學知識的殿堂。然而，時代在進步，許多人忙於工作，民眾使用博物館需要付出時間與金錢的成本，甚至對於身心障礙者，有時造成使用上的不便。如何解決這類問題並提供觀眾不受到時間與空間的限制，能夠更便捷地使用，利用數位化科技發展「數位博物館」是一個可行的方案。

網路社會的崛起改變了全體人類的生活型態，教育文化事業面對的衝擊是直接超越「紙本」的貯藏與傳遞形式，形成了自印刷術發明以來最具威力的革命。更具體地說，資訊科技展現在文化的力量是各種文化累積成果的數位化，博物館在這「文化與科學網路化」的潮流中，典藏數位化、展示數位化、數位化的教育設計，已形構出「數位博物館」的「另類博物館」(alternative museums)。這種新博物館的出現代表的不僅是科技與人文的融合嘗試，更可能是未來數位式生活下的一種真實情境，甚至 1998 年的亞太經合會(APEC)都認為數位圖書館／博物館的研究將會是未來國家競爭力的重要指標(陳雪華等，1998)，可見對於數位博物館的建構與研究早已是世界各國積極重視的方向。

另一個促成博物館與數位技術結合的因素是：近年來在世界環境的變遷下，各國博物館的經費均相對地日益緊縮，而博物館不僅要持續滿足趨於多樣化的觀眾，更要面對新科技媒體所帶來的競爭。博物館工作者在反思博物館社會功能的

定位時，博物館應用數位科技和博物館的數位化，可以為實體博物館另闢一條生存蹊徑。「數位博物館」的誕生，將可以使人不受距離、時間、文化與空間的束縛和限制，進而豐富生活內涵，擴展國際的視野，享受終身學習的樂趣。

數位博物館的研究日漸受到重視，許多國家極為支持數位化相關的各項計畫。以目前各先進國家的博物館經營與管理的面向來看，數位化是博物館現代化的一部分，亦是必然之趨勢。而歐美各國的博物館界在此一方面進展快速，最早進行典藏品數位化的是美國國會圖書館(Library of Congress)於 1990 年推動的

「American Memory 之先導計畫」(圖 1)，將圖書館內文獻、手稿、照片及影音資料等典藏品數位化。經過不斷的測試，「American Memory 之先導計畫」已發展出一套數位化的標準程序(資料來源：memory.loc.gov)。此外，美國國家科學基金會與 NASA、國防部等單位共同贊助一項「數位圖書館先導計劃」，由六所美國大學生主導六個跨領域計劃，包括環境規劃、多媒體資訊系統、地理資訊系統、數位影音圖書館、統合科學文獻資料庫、智慧型網路資訊搜尋系統與數位圖書館整合機制；而歐洲方面則重視歷史文獻與文物的數位化，如大英博物館、巴黎羅浮宮等數位化典藏計畫。歐洲博物館數位化的工作，除了靠政府贊助之外，許多中小型的數位化工作由企業、研究機構或大學支援。

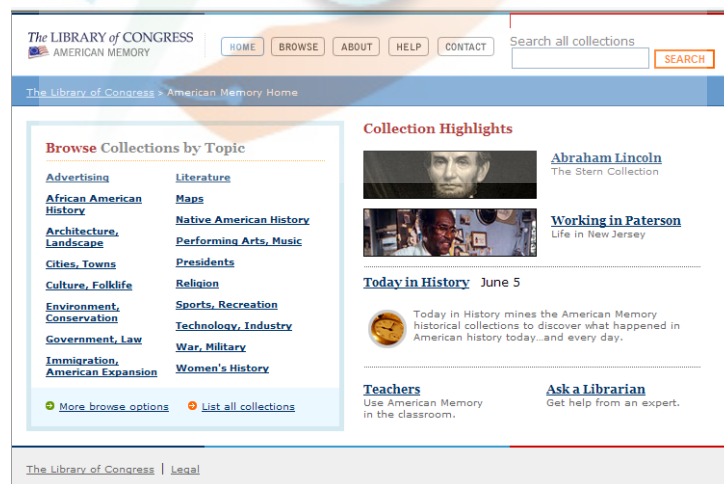


圖 1. American Memory 入口網站

運用資訊進行文物的典藏，在國外已然行之有年，使得台灣也不得不逐步趕上這波資訊科技的潮流。行政院國家科學委員會從民國 87 年起陸續推動「數位博物館計畫」、「國家典藏數位化計畫」、「國際數位圖書館合作計畫」三個計畫，

並於民國 91 年正式展開「數位典藏國家型科技計畫」。此計畫結合國立故宮博物院、國家圖書館、國立歷史博物館、國史館、國史館臺灣文獻館、國立自然科學博物館、國立臺灣大學與中央研究院等機構，將各機構珍藏文物予以數位化，強調以學術專業的正確性做為數位典藏的品質保證，建立國家級的數位典藏，以保存文化資產與建構公共資訊系統為目標。並協助公開徵選計畫的執行，結合機構計畫與公開徵選計畫的數位典藏成果，以貢獻給社會大眾。由各參與機構計畫所自行建置管理之各式資料庫與網站，超過 100 個以上，這些豐富的數位典藏網頁與資料，基本上都開放給社會各界自由瀏覽與免費檢索。並且從民國 97 年起，「數位典藏國家型科技計畫」與「數位學習國家型科技計畫」進一步整合為「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」。整體而論，「數位典藏國家型科技計畫」的數位典藏內容皆由各相關領域的專家學者合作建置，無論在媒材本身的呈顯與考訂，或是對後設資料共通欄位的討論、設計與推廣，都有相當高的學術性與教育性。

「拓展臺灣數位典藏計畫」為「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」八大主軸計畫之一，主要目標是「建置呈現臺灣文化、社會與自然環境之多樣性的數位內容」，希望以眾多計畫產出的各類寶貴數位化資料為基礎，與其他主軸計畫共同進行教育、商業及學術等領域的加值應用，並配合協助進行國際交流。我們的主要任務在提供方便的參與管道，擴大數位典藏參與對象、推廣數位化標準與經驗共享、降低數位典藏之建置成本、以深化加值為導向推動跨機構之計畫合作等。

而隨著各個計畫典藏文物的性質與數位產出內容的不同，「拓展臺灣數位典藏計畫」在內容發展方面又再細分為「生物與自然」、「生活與文化」、「語言、影音與新聞」、「藝術與圖像」、「地圖與建築」及「文獻與檔案」六個主題小組(圖 2)。在各項主題小組當中，「生活與文化主題小組」與人類學直接相關，包括了人類學與考古學主題工作組。就主要藏品類型而言，人類學方面的主要蒐集包括：原住民、客家、閩南、少數民族、外省等文化族群之器物、文書資料、照片、錄影帶、文物、標本、參考書目等；考古學方面主要的蒐集包括：挖掘的遺物、遺跡、遺址之相關記錄資料、文物及日記、遺址照片等。目前主題小組召集人為任教於國立暨南國際大學人類學研究所的潘英海所長，本年度參與計畫單位有中央研究院歷史語言所、行政院原住民族委員會、行政院客家委員會、國立台灣博物館，以及國立台灣藝術大學。「生活與文化主題小組」主要工作任務在於協助

各計畫建立數位化的標準與工作流程，協調各計畫共同建置台灣多樣性知識網，以及進行台灣多樣性資源調查等讓更多的單位參與國家型數位典藏的相關計畫(資料來源：content.teldap.tw)。

數位博物館除了提供傳統博物館典藏、研究、展示及教育等功能外，並透過網際網路將其所累積的知識寶庫及文化資產傳送到世界各地，強化了傳統博物館知識分享及教育傳播的功能。換言之，博物館是人類文明與知識典藏的寶庫與展示的空間，其功能涵蓋了文物典藏、展示、研究、及教育等。然而當今博物館還要扮演經濟發展的媒介，在「知識經濟」中成為不可或缺的角色。



圖 2.數位典藏與數位學習國家型科技計畫組織圖

這些改變將使得博物館的觀眾從本地擴及全世界，而且據專家預測，這十年之內，透過網路參觀博物館的人數，將比到實體博物館人數還多。二十年內，博物館多數典藏品都將數位化，取用數位化的典藏品將更容易，而實體典藏品也可以受到更多的保護。對博物館而言，這是一種雙贏的策略(劉少君，2006：19~20)。

二、博物館中數位科技之運用

在經過多年的演進國家、社會的訴求，博物館的基本核心功能主要為典藏、研究、展示、教育。蒐集具保存價值的物件並予以典藏，典藏的工作不僅是將物

品保存在典藏庫中，還包括了系統化的登錄、整理、修護等，使這些文物能永久保存，並有助於物品的查詢；而研究則是針對博物館的典藏文物進行鑑定、闡釋，甚至是展示設計、教育方案上的研究；在展示部分，針對展示主題，集中相關的典藏文物予以整理、分析與設計；在教育部份，博物館是實施社會教育的機構，近年在民眾終身教育上角色越來越重要(陳百薰等，2002：16~17)。

承繼博物館的基本功能，博物館運用數位及資訊技術，在呈現、處理的流程、方法、內容上，除了可以解決了實體博物館某些限制，更進一步讓博物館的功能發揮到極致，為博物館界帶來革命性的影響。本節分別從博物館典藏、研究、展示及教育等四項功能，說明近年來數位科技在博物館的實際運用，及其對實體博物館的影響(陳百薰等，2002：17~21)。

(一)在典藏方面：數位科技改變典藏品類別登錄與詮釋資料之模式

針對特定典藏主題，數位資訊技術可以處理博物館複雜且龐大的典藏庫，並且提供強大且具親和力的檢索功能，藉由數位化和典藏資訊管理，提供藏品在展示、教育和研究功能上的運用。將博物館的典藏品如標本、幻燈片、相片、錄音帶、影帶、文件、書籍等予以數位化，轉換為數位圖檔、聲音檔、影片檔、文字檔等，經過資料管理系統的分類、詮釋資料的制定、相關資訊的描述等，除了了解典藏品所包含的資訊外，同時促使展示、教育及研究人員能夠容易地取得所需的數位資訊。

由於數位空間的無限制與可複製性，改變了原本典藏品在實體空間的唯一性，使得典藏品的類別登錄由單一製式化，轉化為可以將典藏品登錄在所擁有的多種特質類別中，充分顯現典藏品的多元特性。在典藏詮釋資料方面，詮釋資料與使用需求、資料查詢緊密相關，因為與典藏品直接接觸的使用者，由原本的专业人員擴大到大眾，因此典藏品的詮釋資料依使用者的需求，由專業、功能化轉化增加為多元、可以為一般使用者所接受、了解的製定方向。

在實體博物館蒐藏品的登錄處理上，它們的屬性歸類是樹狀分布的各自擁有一個登錄號碼，這個獨一無二的登錄號碼也代表其屬性歸類的唯一性，也就是說在實體博物館裡，如果屬性歸類去尋找，每一個藏品只有循著一個唯一的路徑才能找到，因此如果查詢者在查詢藏品時，切入的角度與博物館本身的屬性不一樣

時，就無法順利找到；但在博物館將典藏品進行數位化處理後，因數位空間的無限性及可複製性，可以將典藏品以多種主題歸類，充分描述出典藏品所包含不同類別的意義與複雜的關聯。這代表的意義是在博物館的數位藏品資料庫裡，一個物件再也不是存放在樹狀分布圖下的某一個唯一的路徑裡，亦即再也不只有唯一的路徑能取得該物件的資料，不僅能夠充分顯現物件的多元類別特質，同時提供大眾對典藏品有多面向的思考角度。

在詮釋資料部分，因為其制定目的在於如何藉由對物件的相關資訊描述與詮釋，促使物件的相關使用者能夠有效的找到所需的物件，所以，在制定詮釋資料時，以相關查詢者的角度、可能使用的屬性、參數來設計。因此，以往在實體博物館中因為典藏品的珍貴、保存重要性，與典藏品直接接觸的大都是相關研究人員與典藏庫管理人員，詮釋資料便針對他們的需求予以設計。然而與一般大眾面對實體博物館，只能從主題展示區時的瀏覽活動來接觸典藏品，無法作進一步的查詢與研究，因此，實體博物館的典藏詮釋資料只針對研究人員與典藏人員的需求來設計。而在博物館運用數位科技管理典藏品之後，大眾能夠直接查詢、擷取數位典藏品的資訊，使典藏詮釋資訊的設計除了原有的專業性、典藏管理功能外，必須擴展到大眾的查詢需求，以多角度的觀點來設計。綜合言之，因為典藏品的使用由專業人員擴展到一般大眾，必須考量不同使用者的需求，促使典藏品的詮釋資料由單一性、專業化而多元化。

(二)在研究方面：開放大眾對數位典藏品之進一步研究與使用

資料的品質及完整性，與研究的成功與否是息息相關的。一個完整的數位典藏庫與其檢索功能，可使研究者在資料蒐集上達到事半功倍的效果。一般來說，數位科技讓博物館的典藏資料庫具備全文檢索與詮釋資料的欄位檢索，除此之外對特定的典藏品也可能有不同的內容檢索機制，如圖像、音樂檢索等。尤其，大部份博物館會將數位化成果經由網際網路讓大眾使用、擷取，因此，強大的檢索功能透過網路的搜尋而讓研究者得到更豐富的資料。

一個實體博物館其展示的物件往往只是眾多藏品中的一小部分，一次特展不可能將所有藏品全部展出。博物館展示的目的，主要是給大眾大略的認識，但若是參觀者產生濃厚的好奇心，想要作進一步的研究，實體博物館恐怕無法提供這

樣的服務。但在博物館在運用數位科技之後，不但可以將一個博物館中與某項展示相關的資料全部以數位化的方式提供所有的使用者使用，還能提供不同的查詢方式，包括文字、圖像與影音，讓使用者可以立即且直接地從博物館數位典藏庫中檢索到完整的資訊做進一步的研究，所得到的資訊在質或量上都超過僅經由參觀展覽所能獲得的。所以，透過數位典藏庫與檢索機制，連一般使用都可接觸到往常只有博物館專業人員才能接觸到的資訊，從而從事學術研究。換言之，從研究的觀點來看，博物館運用數位科技將研究的功能從專業人員普及到一般使用者，可說真正發揮了一個博物館應有的研究功能。

(三)在展示方面：打破博物館的時空限制，並提供個人化及自主性的呈現

運用適合的數位展示科技，將博物館的主題內容、典藏特色淋漓盡致、有系統、有結構的發揮出來，排除使用者與博物館間的距離，主動、積極地吸引使用者的注意及興趣，並使之具有豐富的教育性、具深淺度的研究性。例如以漸進放大的影像數位技術，讓大眾了解雕刻作品、器具等不同方位的形狀、構造；針對小朋友設計可愛、有趣的展示畫面，有結構性的資訊連結提示等。

對大部分人而言，展示是博物館最大的功能。博物館中一個展覽的產生，首先要設定主題內容及目標，包括要傳達的理念、適合的觀眾層等。再從博物館藏品中，篩選或外借出適當的物件，進行設計一個適合的展示。但是博物館會休館，再長的特展也必須撤換，再加上展示空間的限制，遠方的民眾無法參觀，或得忍受排隊之苦，所以博物館的展示基本上來說是有時空限制的。但博物館經過數位化後，不但可以 24 小時長期展示，還可以謁觀眾隨時觀看，吸收知識，彌補無法親到博物館參觀展示的觀眾的缺憾。

從觀眾的角度為出發點來看，不同的使用者有不同的需求及學習方式。即使對同一主題的展覽，因為目標參觀群的不同，在展示的設計上也可能會有很大的差異。實體博物館由於地理上的限制，限難同時對不同的使用族群提供不同的展示，設計給成人與兒童的展覽方式與互動方式顯然會十分不同，博物館的解說不能過於淺顯或艱深；而博物館展示運用的數位技術，讓同一主題的展示品有不同年齡層的展示入口，呈現不同的展示面貌。對於藏品的解說也可以依使用者層級

調整，還可以針對網路頻寬設計不同的使用介面，或是設計個人化系統，記錄個人的學習風格，真的做到使用者取向的發展與規劃。

(四)在教育方面：提供終身學習、自我學習與教材資源整合之功能

博物館的教育功能主要分為教學與學習二種，學習是一種自發性、自主性的，一個使用者經由參觀博物館的展示產生心得，是由使用者主動去實現的；教學則是經由外在的媒介，將內容整理後再有系統地傳授給受教者。一般來說，經由他人教學後產生的教育效果，應比自我學習要來得有效率。藉由數位展示功能，提供教學者運用博物館的網路資源輔助教學，以及提供學習者運用數位科技作為自我學習、終身學習的工具，教學相長。

實體博物館中的教育功能大多來自參觀展示，而且大體上來說只有「學習」的功能，而欠缺「教學」的功能。實體博物館雖然有導覽員在展場解說，但解說的人力及時間有限，而展示物的說明標籤或解說牌則可能只簡單列述重點，無法悉數足所有觀眾要求，就算有輔助的視聽器材也必須排隊使用。而博物館的數位化讓這些限制不再是問題，因為後端具備檢索的數位典藏庫及經由網路外接的功能，讓展示主題能更詳細的說明，使用者的學習資源與功能大增。這些資訊再經過教學者的搜集、整理、消化後傳授給學生，由於博物館將典藏品做特定主題的整理、展示，成為教師們的理想教材，透過網路協助與輔助，更易為學生接受及學習。此外，博物館所設計的學習單、講義及資料，數位化後透過網路供大眾擷取，與學校教育做連結，充分利用博物館所蘊藏的豐富知識。

博物館展示數位化對於成人學習具有自我導向的學習特性，二十世紀是終身學習及成人教育積極發展的時代，自我導向的學習可說是終身學習的方法之一，而博物館豐富的資源成為成人教育最佳學習機構。

博物館運用數位科技，針對不同族群規劃不同的學習資源，配合終身學習的潮流及成人教育的推展，並持續關注與學校教育的互動，博物館這個以觀眾為主的趨勢意涵，將可以在數位博物館裡被統整。

第三節 後現代趨勢下的博物館

一、後現代與博物館

人類文明不斷地推進，博物館從「珍奇異物陳列室」演變為近代終身學習的社會機構，其本身的角色及功能持續地調整及修正。學者認為，博物館受到後現代社會的研究和後現代主義的思潮影響，各種不同種類的博物館，涵蓋了相當寬廣的一系列既具文化或政治的，也有美學面向的活動。博物館學的研究，關係到種種不同的學科；從歷史、人類學、符號學、藝術教育到管理學等等各學門的理論與實務，幾乎樣樣涉及，因此也是一個後現代思想和行動以介入和混合的完美領域。從許多角度來看，博物館學將是「最後現代」的一門學域(Douclos, 1994；引自張譽騰，2000：44)。

所謂後現代學術論述的主要特徵，在於它敵對於我們或可稱之為啓蒙運動的傳統。啓蒙思想所要尋求的是，社會發展或個人行為的背後，一定有其理性、道理(rationalities)存在，啓蒙就是要確認這些道理是什麼(Webster, 1995；馮建三譯，1999：283)。而後現代所主張的是：在我們的世界裡有種種秩序，或優先順序的系統—而這些都是我們創造出來的；它們都是歷史中的人為造物，並不是一種固定的、被賦予的、放諸四海而皆準的。永恆的，一種形而上的存在。我們這麼說，僅在界定這些秩序或系統做為「真理」價值的條件，並不減低我們需要或想望它們的程度。我們將後現代的真理界定為一種局部的、受到限制的、暫時的、權宜的東西(Hutcheon, 1988：43；Douclos, 1994；引自張譽騰，2000：63)。

後現代所表現出來的文化現象之特質為：1.使介於高低層次之文化間或不同之文化形式(如觀光、藝術、建築、教育、攝影、電視、音樂、運動或購物)間的界限，得以解除；2.使觀眾於欣賞藝術或與物的互動過程中，從既往的靜態凝想、沈思演變成為透過娛樂、消遣的親身體驗來參與之方式，而非僅是由「物」本身的美感來達到溝通的效果；3.將商品與文化結合，透過媒體來傳播，以消弭藝術品與商品的界限；4.透過劇場化和符號化的展示作用之同時運作，將有社會價值的符號交換而建構出集體的認同意涵，故難區辨出何者為「真實」(real originality)、何者為「再現」(representation)？(Urry, 1990；引自許功明，1998：16)

後現代社會的特徵之一，就是強調「去中心化」(decentrement)和「差異性」(difference)，其多元、流動、異質的特性，挑戰傳統的客觀性與確性(張譽騰，2003：158)。後現代博物館關懷被刻意忽略或遭邊緣化的弱勢團體的心聲，闡明其個體的獨特性，讓「他者的聲音(voice of the other)」為主流社會所重視。這些不同的聲音挑戰了博物館工作的一些基本假設，博物館的藏品和研究人員的權威不再是神聖而不可侵犯，原住民逐漸主導文物的詮釋權，成為一種新的博物館倫理。就博物館的本質而言，後現代的博物館不再是一個服務菁英，提供知識或真理的殿堂，而是一個廣納多元觀點，重視弱勢族群權益的論壇。如何以真誠和歡迎的態度引進這些弱勢團體，參與博物館從典藏、研究到展示、教育等各個面向的業務，是後現代博物館的當務之急。

後現代博物館在「解構」、「去中心化」、「不確定性」、「斷裂」等否定字眼所構成的後現代氛圍中，它們一方面要努力推翻「機構的、宰制的論述」(dominant, institutional discourse)，挑戰、批判並超越之前的博物館文化，但這種變革並非一種激越的背離，一方面也不得不在機構的種種條件下運作並受其制約。那些對之有力操控和傳播的機構，都將成為細細端詳、從嚴審視的對象。身處在後現代博物館的人員，必須秉持著這種嶄新的批評態度為行事準則，並嘗試在博物館展示和詮釋工作中予以實踐(Douclos，1994；引自張譽騰，2000：45)。

博物館意圖傳播的知識，在本質上並非「中性」的，知識也不是被「發現」的，而是被「製造」的。知識是一種社會產品，它反映了我們所處社會的權力關係(Douclos，1994；引自張譽騰，2000：49)。考林斯亦認為博物館所建構的文化知識，是會隨著「論述」而變的。在文化觀念的形成過程中，「論述」扮演關鍵角色；論述有其本身的利益與價值，它在爭取其發言權和合法地位時，是與其他論述站在衝突、矛盾或對立地位的(Collins，1989：xii；Douclos，1994；引自張譽騰，2000：49)。因此，博物館提供的頂多是部分的「真理」罷了。

隨著後現代理論在博物館界的發展，博物館從業人員扮演著極為重要的角色。後現代的博物館人員應反求諸己，冷靜探討並揭現我們自己在創造目前統馭博物館界的這些秩序和系統，深思熟慮地分析我們在詮釋時所在的地位和策略，寄望能走出目前博物館界保守僵硬的意識形態，找到更多表達與批評在博物館展現「真理」的新途徑。他們必須關心我們在創造或解讀文化時背後的意涵，並且想要透過博物館呈現與詮釋方式的檢視，來質疑世界(Douclos，1994；引自張譽

騰，2000：46)。基於這樣的態度與精神，後現代的博物館才能在資訊社會中，迎接各種創新技術與思維。

二、工具理性與表現理性

今天的博物館，從展示技術面來看，因為互動展示的先進科技與媒體的運用，在「情境造景」上，更是從「保存」、「公開」，走向了「參與」的方向，由於近代科技的進步，提供多樣化的展示媒體，於是產生了「複合媒體」展示的新風貌。當博物館大量投注在新科技的應用與更新的情況下，雖然使得展示與觀眾之間，剎時之間似乎形成更好的互動關係，也進而提供了展示的教育效果。然而，與其說，博物館與數位科技結合是一股不可檔的趨勢，不如強調博物館設計者應如何從數位化中取得靈感，並建立自己的形式風格，與賦與時代的意義，否則過於同質性的視覺經驗、完全相同的創意元素、片斷式的文化或感官式的科技感，只會使得「虛擬實境」更加的空虛，弄不清到底是「藝術作品的存有」或是「工具的存有」？(王雅倫、鄭玲兒，2002：35~36)。

當然，任何技術的發展，都創造出一種全新的人的環境。電子技術像是人類神經系統的延伸，使得人們在新的技術中確定自己的新位置。視覺本也是大腦在瞬息萬變的本質中所發展出來的生理機制。它是一個主動的參與者，依照自己的認知架構，創造視覺的影像。視覺藝術史家貢布里希(Gombrich E. H.)曾表示：再現應「是一種翻譯，而不是一種抄錄」，是「一種轉換式變調，而不是一種複寫；在再現世界時，人類心靈活動—綜合、組織、選擇、統一等所作出的積極貢獻，至少同感官從現實接受的被動印象同樣重要」(朱立元編，2001；引自王雅倫、鄭玲兒，2002：37)。此一論述直指視覺絕不是一種機械性的工具，物象也不是單單將他們自己的樣子，老老實實地印在感覺器官上便算了。也許博物館數位化的工程並不會難倒我們，倒是關於這個新媒體所帶來的新的視覺經驗，與視覺設計和認知心理學的問題，才真正開始從全球化的討論議題中發酵，它使得我們重新去界定圖像的再現與表現和人類文化的關係，並重新看待我們自己和丈量這個世界。事實上，數位化的意義，更在於其虛擬的本質、符號與界面只是表象，重要的是符號背面的語意與象徵系統(王雅倫、鄭玲兒，2002：36)。

然而互動展示，尤其以電腦科技發展出來的虛擬實境，似乎更成為「未來博

物館」的一個發展目標。許多舉世知名的博物館，都先後利用網路與多媒體的技術，為博物館建置了網站與多媒體光碟，目的不外是提供世界各地無法親身前來的人，能透過網路找到所需要資料，或是透過光碟導覽系統遊歷整個博物館。在科技進步的快速腳步中，我們也悄悄地改變我們的日常習慣，去迎合我們所造成的環境；看博物館變成一種瀏覽的方式，而不是一棟建築或置身在一堆無價的寶物時，我們欣賞或保存文物的目的又變成什麼呢？(王雅倫、鄭玲兒，2002：40)

對博物館而言，數位化影像意味著更廣大的傳播範圍、更快速的資料檢索、更方便的參觀過程、更淡薄的鑑賞品味、更同質化的文化表現與更感官式的呈現方式。除了視覺與聽覺外，嗅覺、觸覺等機能會逐漸隨著技術的改進而加入，屆時「參觀」的意義將變「虛擬經驗」。而體驗虛擬實境的技術將取代思考與理解作品的傳統觀念。在科技感呈現主、Double-click 或 click & drag 的動作不斷重複中，藝術或許將成為風格的一呈現手法或形式的代稱，而不是創作特質的展現。博物館的功能將由教育、保存、展覽的功能，轉變成另一種投影成像的場所與方式。

如果說「虛擬實境」(virtual reality, VR)的出現能滿足大多數人心靈中所渴望實現的夢想，那麼在這些數位化的影像背後，到底隱藏有多少的訊息，是我們真正需要的？藉著科技的方便，我們所得到的資訊有多少是真實的？又有多少是合成出來的？我們是否藉著資訊傳輸的便利，能真正快速而有效率的得到所需的資訊？還是資訊傳輸的速度越快，我們對資訊判斷的能力反而越少？是否模擬的情境已經使我們遺忘真正的世界，是如何運轉的？藉由數位博物館的發展，可以一窺科技與藝術合作的前景。現在，我們要專注的問題是：科技如何延伸人文思想與藝術想像(王雅倫、鄭玲兒，2002：41)。

人類原存有一種對原始世界的憧憬，希望物體與再現之間是沒有距離的，對圖像的要求亦是如此，如果百聞不如一見、眼見為憑的習慣消失了，那麼視覺的經驗將不代表真實，取而代之的將是體驗高科技的能力，與適應由科技發展所造成的環境的能力，其後續的影響力其實正在發展。影像一經轉化成數位格式可以任人使用，轉而與文字一樣，脫離了影像原本應該代表的事實。然而，如果只是把一本書放入 CD-ROM 裡，那就失去溝通的目的了。相同的，數位化後的資料庫也許有助於許多知性的瞭解，但是如果它可以取代實物的話，多一座虛擬博物

館也只是多一間聲光豐富，但同質性極高的影像圖書館罷了。

事實上，技術對文化而言是一把雙刃劍，它的複雜功能對社會文化有著深遠的影響。我們這個時代最顯著的文化景觀，也許就是文化越來越趨向於媒介化。無數新的技術發明在被轉化的為文化生產、流通和接受方式，這就意味著社會大眾面對的是一個由各種媒介所傳遞的符號文化。於是，面對文化也就是面對媒介，身處文化之中就是身處媒介之中，或者更準確的說，是面對媒介化的符號。媒介作為一種文化的技術邏輯和力量，無情的塑造著大眾的文化習性。在不斷加劇的媒介化過程中，我們似乎看到了一些值得反省的徵兆：不是媒介來適應主體，而是相反，是主體不斷地適應媒介；從互動的面對面的交流，轉向單向的面對媒介的交流(周憲，2007：229~230)。

正當技術在創造出許許多多的文化消費新花樣的同時，也在把自身的邏輯和規則強加給文化。技術的邏輯一步步地消解著文化固有的邏輯，並有取而代之之勢，這樣一來，一個尖銳的矛盾不可避免的呈現出來：工具理性對表現理性的凌越。表現理性是一個主體範疇，是關於主體精神的範疇。它在總體上體現為文化的主體原則，即人的原則。技術活動是關於客體世界的活動，工具理性是一種手段，一種目的關係。技術是實現對客觀世界征服的手段或工具，它本身並不具有本體的地位。在技術的工具理性中，客體原則取代了表現理性的主體原則。主體不再作為一個自由的主體存在，轉而成為一種工具性的存在，從主體轉化為客體，從本體轉變成手段。在主體的原則喪失的條件下，主體便不可避免地淪為客體的奴隸，服從技術的自律邏輯將成為主體文化活動的必然邏輯(周憲，2007：250~251)。

文化的發展過程中，技術的影響不僅表現在它促進了文化的發展變化，同時也使技術本身獲得了某種自律性。技術不只是一種手段，它在某些方面同時就是目的。這種目的的獲得，也就是技術本體論的呈現。我們失去了傳統意義上那種主體的自由和想象力的挑戰性，手段跟目的顛倒了，人的本體論存在被工具性存在所取代，更多的是被技術在暗中操縱著控制著(周憲，2007：258)。當博物館進入資訊社會，面臨多媒體及數位科技不可避免的趨勢下，後現代博物館人員應秉持著後現代主義的精神，持續地探討可能遭遇的問題、論述的政治學、展示背後的意識形態，以及博物館如何透過蒐集、分類、展示來製造知識的過程，在數位博物館內可以反省過去並預見我們的未來。

第三章 博物館表現原住民文化的省思

本章主要回顧台灣博物館對於原住民文化的表現，從博物館的典藏、研究、展示及教育等功能分析原住民展示的發展變化，進一步思考原住民文化權與詮釋權之議題。由於台灣原住民沒有屬於自己的書寫文字，許多歷史敘述均是靠著「他者」的文字記載，必須透過「第三人稱」的角度來理解。再加上原住民長期處於國家體制中邊陲地位的弱勢，無法居於主流地位，參與博物館對其圖像之製造，導致台灣博物館對於展示中缺乏原住民「主體性(subjectivity)」的詮釋，任由博物館及人類學者複製、形塑原住民文化。隨著科技文明的推進，原住民主體意識不斷地提升，各族群開始向主流社會爭取自己的文化發聲權，使得博物館也開始對於傳統原住民之文化詮釋展開自省與修正，從博物館原住民藏品的保存、歸屬及展示等議題，思考博物館與原住民間不對等的關係，以積極尋求雙方合作的新契機，開啓博物館與原住民互為主體性的新關係。

另一方面，由於網路技術的進步，數位科技開始進入部落，身為弱勢族群的原住民期待藉數位科技的功能性來撬開現代化之門，幫助原住民社經地位向上流動，成為原住民社會發展的希望工程。近年來，在世界環境的變遷下，博物館必須用緊縮的經費來滿足趨於多樣化的觀眾，並且面對新科技媒體所帶來的競爭，因此促成了博物館與數位技術結合，為實體博物館另闢一條生存蹊徑。博物館與數位科技結合，使觀眾不受距離、時間、文化與空間的束縛和限制，擴展視野。透過數位化作業之後能夠充分達到將前人的知識累積和智慧，由大家平等共享的理想。對博物館、人與族群而言，數位科技改變了博物館的性質及社會形式。

然而，利用數位科技與博物館結合，以網際網路傳播的博物館，並非解決傳統博物館所有問題的萬靈丹。在發展數位技術的同時，也應回歸其本質，藉由科技的便利，將實體博物館受限於時空的典藏、研究、展示、教育功能發揮到最大，才能真正發揮博物館的價值。主要是探討數位科技對原住民本身的影響，以及博物館引進數位技術後，產生什麼樣的迷思及議題，思考數位科技對原住民的文化

造成什麼衝擊，對博物館又帶來什麼樣的加值作用。網路真能消彌現實原住民現存已久的結構性不平等地位，藉數位科技和主流社會正常接軌嗎？是否就能解決傳統博物館所有問題呢？博物館與數位科技結合仍存在若干迷思，其背後尚有許多值得思考的空間。

第一節 博物館表現的原住民文化

一、第三人稱的原住民歷史

長久以來，台灣原住民並沒有嚴格意義下的文字書寫系統，有關原住民圖像的捕捉和歷史的敘述，大多為第三者的異己論述。從史前時代的考古學發現，到早期文獻、西方殖民者及傳教士的記載，日本殖民帝國博物學者大量的「蕃族」調查，以及戰後人類學者的報告。這些「第三人稱」的歷史文本，都影響者博物館對原住民圖像的製造。釐清台灣原住民的歷史過程，有助於了解台灣人類學博物館對原住民文化的複製與形塑。

考古學是利用過去人類生活中的遺留，來說明、解釋並盡可能復原其行為和生活狀況。考古就像是在解讀一本埋藏在地底下的史書，最主要的目的在於根據史前人類所留下來的遺物和遺跡，以推測史前文化的年代，重建當時人類的的生活方式，並且解釋文化發展的過程。台灣史前文化的發展涵蓋了舊石器時代晚期、新石器時代及鐵器時代，延亙了至少一萬五千年。這些史前文化分布在全台各地，散布在一千多個不同環境的遺址中。從考古學家的研究中陸續發現史前人類的的生活型態、生產器具、文化祭儀等與台灣原住民類似。例如台東發現的卑南遺址，其巨石遺跡曾出現在卑南族及阿美族神話傳說中；而台北十三行遺址的挖掘，記載了八里百年來人文歷史與地理環境的變遷，追溯出平埔族凱達格蘭人的祖先。根據這些推測，考古學家認為台灣原住民至少在 6000 年前就活躍在臺灣這片土地上。

根據史料記載，從十七世紀開始，明清兩朝仕宦陸續來台，並寫下他們對台灣原住民的觀察與見聞，這些史料以地方志、遊記、雜記居多。而這些文獻所描述的原住民，不論在修辭、評價上，對於當時的原住民有著明顯的文化偏見，甚

至主觀地認為原住民是野蠻未開化，以自己的文化認知分類原住民的飲食、服飾、居住、祭儀、器具。1874 年之後，這些文獻成為統治台灣的滿清官員了解台灣原住民的主要管道，並據此做為制訂原住民政策之參考。原住民的圖像在這種傳抄現象中不斷地被詮釋和複製。

十九世紀後，台灣受到西方殖民統治，外國探險家及傳教士深入台灣踏查，詳細報導了台灣的自然與人文景觀。這些西方人大多關注與漢人風俗習慣不同的原住民，由於中西文化差異，這些西方人眼中的原住民普遍誤解、誇大或簡化原住民的習俗，並主觀認定對於原住民的生活方式。加拿大的傳教士馬偕也認為原住民雖然熱情、純樸，但卻冷酷而殘忍。

1895 年日本統治台灣，日本官方著手成立各式理蕃機構，派遣學者、官員對原住民進行大規模且有計畫的系統性調查，目的在推展理蕃事業，掌握、控制原住民。其後，為了瓦解原住民舊有的部落識別，便於日本殖民政府監控管理，以學術之名分類原住民族群，台灣原住民社會在日本殖民統治的五十一年間，逐漸崩解。戰後國民政府遷台，在國家主義的整合下，不論政治或經濟，漢原趨向同化政策，原住民逐漸退出以漢人為主流的社會。這些決策破壞了原住民據以為生的產業型態，導致原住民人口外流，更加速了原住民社會崩解。在學術研究上，原住民始終當成一個客體來詮釋，官方權威式的詮釋，無視原住民的現實困境。直到 1980 年代，在官方與學術界一片反思中，原住民的印象得以平反，修正原漢存在已久的不平等關係，社會開始關注原住民文化權、財產權、詮釋權等問題，原住民知識青年及部落菁英逐漸被納入主流社會中。

二、博物館表現中的複製與形塑

綜上所述，外來政權為了統治的目的，皆帶著自身高階文化的觀點對原住民族文化的詮釋紀錄。將原住民的部落文化視為異己、社會宗教視為陋習。整體來說，面對原住民的社會文化隱藏著偏見與落後。這樣的文化詮釋傳述到現在，許多台灣的非原住民所接受到的教育，對原住民文化的誤解，更造成了眾多不良的刻板印象(劉少君，2006：66)。從歷史發展來看，博物館的出現和發展(最早在西方)，就是與創造和塑造知識有關，任海(1993)所指稱的「博物館表現」(museum representation)，就是指有關歷史與文化之知識塑造的「博物館過程」(museum

process)，即指收藏、展示、解釋和教育等。這些手段包括了動態與靜態展覽、展覽指南、有關的出版物、影視資料、演講、田野旅行、培訓等。博物館表現與知識之塑造(或製造)有十分密切的關係(任海，1993：29~30)。

而這些博物館表現，又以展示為博物館面對大眾詮釋藏品的主要方式，展示是博物館最基本且獨特的溝通方式及媒介，也是一種藝術形式，更是一種詮釋的結果(胡家瑜，1998：65)。博物館策展人員利用館方政策、經營理念以及經費要求等有限的資源，規劃各種主題展示進行情境佈置。展示是一種錯綜複雜的溝通模式，展示形成過程中的每一個步驟都可能影響展示所呈現的與觀眾溝通的訊息。博物館的展示觀念既政治又文化，其背後蘊涵了博物館主客觀的意識型態。事實上，歷史文化原本就是特定時空中絕對的「真實」，在時空情境移轉後，博物館不可能完全的複製，只能展示「片斷的」、「部分的」歷史文化，展示的任務在於將代表歷史或文化片斷的標本文物重新脈絡化，詮釋其歷史文化意義，達到與觀眾溝通的目的(呂理政，1999：66)。

目前國內收藏及展示原住民文化的公、私立博物館共有 33 所，這些博物館中有 3 所隸屬企業、個人創辦 7 所、宗教團體 2 所、學校單位 7 所、政府機構 14 所。除了官方成立的公立博物館目前營運較正常外，部分私人創辦的博物館常因經費及人力不足，無法持續經營而倒閉。依據管理及隸屬機構來劃分，主要可分為四類：(1)以研究和教學為主的，不對一般觀眾開放的博物館，如國立台灣大學人類學系標本陳列室、國立政治大學民族學系博物館和中央研究院民族學研究所博物館。近年來，教育部積極推動國中、小學實施本土化教學，以原住民族群為主的學校紛紛成立小型文物館及文物陳列室以配合教學，如台北縣立烏來國民中小學原住民族文物館；(2)私人經營或政府資助的文化村，如九族文化村、行政院原住民族委員會文化園區；(3)政府成立的國立、公立和縣市立文化中心之博物館，較具代表性的為國立自然科學博物館、國立台灣博物館、國立台灣史前文化博物館和台北縣烏來泰雅民族博物館。而原住民族群較多的台東縣、屏東縣、花蓮縣政府縣內的文化中心，也成立原住民文物陳列室以彰顯政績；(4)私人或企業經營之原住民博物館，以持續營運中的順益台灣原住民博物館最著名。

由此可見，目前國內收藏及展示原住民文物的博物館，仍以官方成立的政府機構居多，這些博物館網絡起著一種「機構化」(institutionalized)的作用，不斷地在製造和生產有關原住民文化的知識，利用機構化的力量，塑造觀眾心中的「原

住民圖像」，「原住民文化」正是在博物館製造原住民文化的知識基礎上，被機構化的力量所塑造成型的(任海，1993：32)。這些台灣原住民博物館，不論蒐藏、研究、展示或教育推廣等活動，都深受官方的原住民政策、主導原住民知識建構的學術界及觀光休閒的趨勢所左右(陳錦豐，2001：32)。受到這些歷史文本及官方主導的影響，博物館非但無法彰顯被展示者的主體性，也容易誤導觀眾對原住民「真實」生活的印象，而最大的問題在於台灣人類學博物館長期以來皆由漢人主導，原住民始終處於「被書寫」的一方，無法直接參與博物館原住民文化的詮釋，來宣示原住民主體性。

第二節 原住民的文化權與詮釋權

一、藏品的保存、歸還與詮釋

由於原住民的傳統器物多為直接取材於自然之有機物，需要嚴格的環境控制才能有效防止自然的腐朽或損毀，除了硬體設備之外，還得要有專門的管理、維護和修復的人員。故若就原住民文化資產的永久保存理念而言，博物館機構實在責無旁貸，博物館理所當然的成為文物最佳的保存環境場所了。然而，近年來原住民意識逐漸抬頭，收藏原住民文化遺產的博物館開始浮現三個 Karen J. Warren 所稱之為「R」的問題，包括：「歸還物品」(restitution)、「限制文化遺產進、出口」(restriction)以及「器物權」(rights)等問題。這個爭議表現出權力與政治利益之間的矛盾。因此，對博物館界和人類學界的倫理問題的思考造成很大的衝擊(胡家瑜，1994：14)。學者認為當時搶救保存的原住民文物是經由交換或購買等合法的程序收藏，應該提供給大眾了解及利用才是最佳作法；反對者則認為過去原住民處於非自主的弱勢狀況下，對保存文物無充分認知。而這些文化遺產對族群部落的認同有重大的意義，應該優先考慮原住民的權利，讓這些具有精神意義的原住民文物回到原有的社會脈絡中，使原有儀式改變為新的型態繼續在下一代運作，才能真正發揮其保存功能。

幾年前，為了索回保存在國立台灣大學人類系的卑南文物，引發教育部與台大差點對簿公堂的事件(邱家宜，2000)，部份民間團體甚至組成「討壺聯盟」向

台大追討古物。台東縣市政府認為政府花三十七億籌設人才設備皆俱的國立台灣史前文化博物館，台大應該將卑南文物交由博物館保存；台大部份考古學者則認為文物的出土，如果沒有經過整理研究，也彰顯不出意義，所以研究當然也很重要。直至 2006 年台大人類學系才在輿論的壓力下，將卑南文物分批運回國立台灣史前文化博物館。這些爭取原住民文化權的訴求反應出原住民開始自覺，從本身的角度來思考與他們有關、長期被忽略的文化保存和應用議題，原住民意識的興起讓社會大眾注意到原住民文化遺產的問題，原有社會族群也不再扮演被動的角色。

二、博物館與原住民的「互為主體性」關係

重建文化脈絡是民族學收藏的最終目標；博物館藏品的原始脈絡，意指其社會的、文化的、歷史的意義和情境。博物館的研究和展示，基本上都有回復物件原始脈絡的企圖，或透過專家的研究瞭解物件的深層意義，或透過展示的安排表現物件的脈絡和情境。博物館經過研究、展示的過程，企圖來詮釋藏品的意義，並「展示歷史」(exhibiting history)或「展示文化」(exhibiting culture)。這一個連貫的過程，也正是博物館企圖將「去脈絡化」(decontextualization)的藏品再予以「重新脈絡化」(recontextualization)的努力。然而，歷史和文化有其特定時空上絕對的真實，物件或遺跡既然割裂於其原在的時空，只能說是絕對真實的片斷而非全貌(呂理政，1999：17)。

在無情的時空變遷中，文物很容易自然的失去原先的文化脈絡，而且失不復得。所以從理論上來說，博物館根本沒有能力使喪失其文化脈絡的文物得以重回其文化脈絡中；但是人類學博物館至少可以建立原則，在進行收藏、保存或展示時善盡所能。首要的是制訂完善的典藏政策，確認收藏範圍，以調查研究為基礎，以主題收藏的觀念，有計畫的進行收藏。並在收藏同時或收藏之初，儘可能記錄藏品及其詳細的相關資料。如果收藏考古遺物，應以專業學者正式考古發掘，經記錄完全後所得標本，始得收藏。而對於若干重要的考古遺址則應考慮以「現地保存」的方式維護保存。對於民俗及其相關文物則應思考其保存於現代脈絡中的途徑。經收藏的文物在博物館展示及教育推廣活動中，則應儘可能的重現藏品的原始脈絡，以彰顯文物更多層面的意義(呂理政，1991：82)。

理想中，當民族學收藏品被取出原住民社會脈絡再進入博物館之後，藉著物質文化研究的結果，經過詮釋後希望又能再重建出過去的文化脈絡。這是民族學或人類學博物館器物收藏過程的理想狀況，也是讓器物發揮文化保存功能的基本條件，研究者詳細地分析研究收集來的器物，讓這些器物保存在良好的博物館環境中不至遭到實體損傷，又能重建原有的社會文化脈絡，將這些知識傳達給大家。但是，絕大部分的民族學博物館事實上卻未能達到這樣的理想。其中許多的矛盾除了具有歷史因素之外，有些也是由於本質上的限制所引起的(胡家瑜，1994：13)。

胡家瑜(1994)認為民族學藏品的研究障礙最基本的問題，主要在於許多藏品在收藏時原始記錄的不足或缺漏，很難提供研究所需資料；此外藏品數量太大、研究過於耗時，使得收藏品無法復原原有文化脈絡，也是造成藏品研究障礙的原因。然而現況是，在傳統的博物館詮釋作業中，原住民參與研究的機會並不多，甚至是完全沒有詮釋原住民文化的權力。一直以來，都是由人類學家及博物館學者進行田野調查之後再行詮釋的工作。原住民僅是被動因應博物館人類學家的請求，來提供文物或擔任報導人的角色，往往只能匿名扮演著博物館或人類學者建構原住民文化認知與圖像的橋樑(許功明，1998：40)。

原住民文物的收藏與研究長期為官方及人類學界主導，博物館長久以來一直是人類學理念及知識實踐的媒介，更是人類學推廣民族文化教育的場所。不論從博物館或是人類學的發展史來看，博物館與人類學一直保持著相輔相成的關係。任海(1993)在〈博物館及其對台灣原住民文化的製造〉一文中，反思人類學與博物館學兩者，對博物館知識的製造及表現原住民文化的交互作用。博物館在製造知識與圖像的生產過程中，主要應用鑑定、分類與比較三種技術，述說人類學及博物館結合的展示詮釋會產生潛在的霸權力量；再加上，人類學專業的博物館展示手法，總是仰賴學術專業上的理論假說及民族誌的資料基礎，將原住民各族特點分別展示，因此博物館往往成為宣導「國家民族主義」的工具，展示國家的話語。(任海，1993：33；引自許功明，2003：16)。人類學成為具有原住民屬性的博物館裡的核心學科，掌控了博物館內的原住民再現與知識論述權力。

事實上，學科是一種工具，可以有許多不同的研究對象；而原住民是一個對象，可以有不同的學科與觀點來研究、詮釋與展示。盧梅芬(2005)也指出原住民展示內容缺乏人味—「去人化」的主要結構因素乃是因為詮釋權力來源—人類學

學科單一化之傾向，以及與博物館奠基於學科分類基礎有關。展示的單一學科化傾向，再加上民族學博物館缺乏公開、健全與成熟的展示評論生態，以及未出現相對的制衡力量或劇烈的轉型壓力，也就很難避免因學科近親繁殖帶來的慣性思維、視野藩籬與包袱，在展示上所產生的侷限。在此之下，原住民展示少見兼具社會影響力與指標意義的轉變，以及計畫性地開展出一套具革新意義且穩定發展的展示風格與作風，反而整體呈現出一種停滯或痙攣狀態。使得每一個展示前進的步伐，沉重而吃力(盧梅芬，2005：73~74)。

盧梅芬進一步指出，因人類學學術興趣與多元觀的迷思，所產生的原住民展示缺乏人味的另一原因，在於忽視個人的特殊性。民族學博物館擅長以各族群為一單位的民族學展示方式，基本上仍聚焦於從群體差異出發的多元族群與「多元文化論」(multiculturalism)，忽略了從個人差異出發的多元論(pluralism)。這種展示所強調的仍是族群的社會文化特質的普遍性，幾乎不展示如具體個人力量之於歷史或族群文化的影響或貢獻，這和人類學致力於日常生活的研究取向密不可分。這種學術研究取向，也反映在民族學博物館的典藏政策與方向上，主要蒐藏個人藝術創作的作品或歷史人物的相關史料與文物。因此，在民族學博物館展示裡的人物多是陪襯或背景，所呈現的原住民幾乎是沒有名字、沒有個性以及沒有臉的人(盧梅芬，2005：72)。

身為博物館展示人員，盧梅芬(2005)認為要解決此問題需先解凍博物館內的權力運作關係，包括人類學單一學科化與國家博物館的文化政治問題等，甚至於觀念革新與行政官僚體制之間的思想與行動的落差。「凍結在過去」與「典型原住民」已成為批判博物館過度簡化異己的形容，博物館是否能夠突破原住民文化的展示窠臼，以達更有效、更具實質多元意義的溝通，成了今日博物館展示需克服的困境與主要挑戰(盧梅芬，2005：75)。

回顧原住民在博物館脈絡化的過程中，從人類學家的研究對象，到博物館的典藏展示，看不到原住民本身主導自我文化的再現，原住民仍處於被動的展示角色。事實上，自我文化的再現是一種自我認同的方式之一，在博物館所呈現的原住民印象，許多還存留在想像中的傳統文化，其對原住民族文化的支配與扭曲，更有可能讓原住民族在主流社會的價值中邊緣化、弱勢化(劉少君，2006：71)。

1980 年代以降，受到全球博物館反自省聲浪的影響，異文化收藏展示隱含的不對稱權力關係和跨界挪用本質越來越受重視；對於弱勢族群的重新賦權，也

成為大家關注的議題。因應國際風潮和國內政治生態的轉變，1990年代起，許多台灣原住民社群逐漸開到各個博物館尋找過去的文物資料，並積極爭取社區發展經費和資源。譬如展示多元化的發展、部落博物館的興建和自我展示的嘗試，都是在此情境下的一些回應。面對過去長期以來展示再現場域的權力不平等現象，如何增進大眾對原住民展示本質的瞭解、思考原住民自我表達的意義，或關注原住民運用過去文化遺產，延伸記憶、建構認同和創造政治經濟力量等議題，都需要有更多的討論和行動(胡家瑜，2006：113)。

面對原住民權利的要求與文化意識的覺醒，目前博物館界採取的一些回應方向包括：1.以共享文化遺產的方式，主動加強藏品應用和藏品相關資料的分享，以增加相關族群接觸藏品的機會，作為另一種形式的歸還；2.邀請原住民代表作為諮詢顧問，讓原住民的聲音和意見也能進入博物館；3.歸還具有特殊精神意義的儀式用品，讓博物館中保存的器物不只侷留在靜止的層面，而能再進入生活中，對原來的文化族群有所助益，發揮更活的作用；4.協助籌建部落博物館，讓原住民自己主動參與保存、詮釋自己文化遺產的工作。這些新的嘗試，表現出博物館本身具有不少的矛盾和困境，不過它存在的社會價值是多面相的、是未能被取代的，只是隨著時代的改變，功能與重心有所調整。就文化保存的立場而言，博物館的收藏從過去只考慮對器物的保存為主，發展到以傳播文化的知識為主，未來還必須顧及活用性的保存意義，對「人」與文化延續發揮作用(胡家瑜，1994：15~16)。

從物到人的思考模式轉向，這種權力在前述對於異己文化呈現方式的反省中受到挑戰，而有原住民詮釋權以及博物館與原住民合作的主張出現。過去，台灣博物館中原住民參與或參與的方式仍以被動方式居多，有關藝術性質的展覽亦然。整體說來，原住民在「參與」博物館展示的主體性發揮上程度並不一致，大都是在扮演提供部份展品、資訊或是設計施工的參與者，而非是真正能具自主性、貫徹其原創性概念及全權監控產製過程的策展者(許功明，2003：22)。這是因為博物館展示過程的決策中，策展人對於整個展示內容享有一定程度的權力，可以決定運用哪一個學門的知識做為基礎，並且對於展示媒材進行取捨。在加拿大，原住民與博物館的合作有兩種方式：1.博物館進行住民做為諮詢者、監督者，或是聘用即將展出作品的藝術家；2.博物館從事與原住民更基本的夥伴關係，在文物的管理、儲存與展示工作上進行合作。通常第一種是比較常見的，第二種與

博物館分享對於典藏文物的權力，通常較少出現，而且對於博物館會產生較大的影響(Ames, 2000: 77~78; 引自徐雨村, 2002)。

換句話說，想要解除博物館對原住民文化再現的不平等關係，博物館必須提供更多與原住民對話的空間。然而，國內博物館對於原住民身份研究人員的晉用管道十分缺乏，甚至館內沒有聘請任何具原住民身份的解說、導覽人員，最多在博物館的推廣教育活動時邀請原住民耆老或工作室負責人擔任講師。反觀美國國立印地安博物館，所有蒐藏、展示政策必須與相關族群諮商，聘任具印地安血統的館長與半數以上的館員，並且策劃由內部觀點展示原住民文化，在詮釋上兼顧文化理論與原住民的實際生活方式，使得原住民文化不再是停滯或是瀕死的文化，不僅是祖先的遺物，而是原住民開創未來的基礎(呂理政, 1996: 94~96; 引自徐雨村, 2002)。

徐雨村(2002)認為，在兼顧各方立場與詮釋方式之後，策展人權力的性質已經有所轉變。以往思考的出發點是學術知識、自身族群的立場，現在則需要將原住民的觀點置於優先考慮，並且溝通協調一種三方都可接受的觀點(徐雨村, 2002)。許功明則認為只有被展示者—原住民自身才能提供解釋上的意義，博物館的策展人並不需要對展示中原住民的「主體性」作過多的解釋。「互為主體性」的意義，理論上貴在促使作者(包括策展人)或觀者去瞭解自己究竟是如何看待別人的、並省思其自身文化中的意識形態，另一則是要給被展示對象更多的發言機會，但卻不是能從外提供一套再現原住民主體性之方法、及對其內容或意義上的解釋(許功明, 2003: 23)。

然而，原住民的聲音、其發聲權及反抗力量，非得由原住民本身所獨享，其聲援者也不一定來自該族群，更不是說，要用一種新的話語霸權；亦即後殖民的話語是要取消中心、以達多元共生，目的非在使邊緣成為新的中心，而是要兩方產生對話、互相參與共生關係，讓知識份子從二元對立走出，進入多元的後現代格局中(許功明, 2003: 23)。盧梅芬同樣認為，原住民以主體之姿詮釋的正當性，並不一定就能確保具有主體自覺與人味的展示，反而容易忽略了從展示內容探討如何反映對人的關照。即便是原住民策展人或所謂的原住民觀點也不一定能適切地再現其文化，呈現或等於是具有人味與主體的展示。主要原因在於，博物館展示從物件導向轉變為對人的關注，原本是一個意義深遠的變革與趨勢，然而問題的癥結在於因為聚焦於詮釋權的二元權力結構關係，產生了強調展示策略與詮釋

主體更甚於展示內容的問題，忽略了從展示內容細究缺乏人味的因素以及如何反映對人的關照與主體性；而標榜原住民主體觀點的正當性與政治正確，則容易忽略對展示內容做更進一步地客觀與理性的觀察，也就未能深入分析展示內容與主體建構之間的關係以及可能潛藏的問題。在全球化的今天，原住民更非徹頭徹尾的異己。若僅強調二元對立的差異，可能流於使觀眾對典型差異文化表象的認識，未必就能達到互為尊重的目的、多元文化之平等結果以及瓦解中心與邊陲的關係。而兼顧傳達異文化之間的共通性與文化互為影響與交融的事實，才能呈現更具人味的原住民(盧梅芬，2005：65~66、71)。

事實上，一個適當的原住民文化展示，在博物館內是可以實現的，儘管原住民部落長期受到政治、經濟、社會及文化資源的不合理分配，造成原住民文化的詮釋權、財產權被博物館壟斷，陳錦豐(2001)仍然呼籲原住民積極回歸部落，以族人的方式進行文化保存、教育推廣以促進部落的發展。因為博物館的並非只能呈現固定、僵化的形貌，原住民可以仿倣法國生態博物館模式，發展出完全由當地社區全體居民共同參與的「社區生態博物館」(community museum)(陳錦豐，2001：71、75)。

面對一波波對原住民展示的強烈批判，博物館策展人員紛紛重新檢討關於民族學收藏和原住民文化的關係，儘管這對博物館造成許多的困擾，也增加許多工作的負擔；不過，無論從專業倫理或法律來看，尊重不同族群自我認知觀點的發展趨勢都是不可避免的。博物館呈現的展示，必須要能照顧到原住民各族的社會文化體系中社會組成和運作的內在規則、價值觀與思考模式，有時更要能以原住民主位(emic)的觀點來反省人類當前的處境、生態適應的難題與歷史的意義(王嵩山，2000：117)。隨著電視媒體、資訊與交通等的發達，接觸現實中的原住民已不是一件難事，未來博物館的潮流必須傾向「民主化」經營。屆時，身為族群文化財之託管、保存與發揚單位的博物館，就須實踐將其所屬文物與資訊由全體社會成員共建、分享與應用的原則。尤其，要讓原住民有更多接觸、利用及詮釋藏品的機會，訓練其成為專職人員，或邀請原住民代表來擔任博物館展示與經營發展的諮詢顧問。更重要的是，博物館或相關領域之學者專家們應大力促成足以呈現原住民各族群文化特色之地方或社區博物館的籌建，相信如此，原住民自己才可以主導跨文化的博物館事業(許功明，1998：40~41)。

第三節 博物館數位化對原住民的影響

一、數位科技的功能性

資訊媒體時代的來臨，重新塑造了我們的世界，透過資訊設備的普及以及國際網路的連結，食、衣、住、行、育、樂，甚至人際間的溝通，都將因為網路的發展帶來革命性的變化。資訊傳播科技(Information & Communications Technology, ICT)無所不在，數位化的工作流程取代了不少傳統的工作流程，因此數位科技能力，儼然成為企業在雇用人才的重要考量，進而成為人們評量工作競爭力的一環，也是科技時代必備的生活技能之一。在這樣的數位時代裡，如果善用能夠連線上網際網路的電腦，等於擁有了幾近無限的資料量。有人說：「網路世界使城鄉接軌，是進入二十一世紀必備的一把鑰匙」。

1990 年代開始，原住民部落紛紛開設電腦班或架設社區資訊中心，從此部落族人可以開始廉價地接觸數位科技；教育部則開始重視學校的資訊教育，配發電腦設備給所有中小學，使校校有電腦，時時可上網，原住民學生則拜數位科技之賜獲取比以前更有利的競爭位置。數位科技憑其快速又無遠弗屆的特性，在短短的幾年之內進入部落，學校、社區均將之納入教學課程，學校師生相信數位科技可以提昇學習成效，部落族人期待藉數位科技撬開現代化之門，政府機構認為數位科技可以幫助原住民社經地位向上流動，發展數位科技成為原住民社會發展的希望工程。

數位科技對原住民的確產生莫大的影響。譬如：電腦應用能力能賦予原住民有更多工作機會選擇，數位科技能帶動新的商業契機。如達悟人運用網路建置部落格，宣傳蘭嶼觀光民宿。藉由電腦與網路，達悟人能夠直接與外來的觀光客接觸，不需要透過旅行社仲介，減少別人從中再賺一手獲利，而能直接得到觀光業帶來的最大好處。若能持續發展下去，也將能鼓勵年輕一代回流。此外，數位科技還可以用來保存文化。有感於母語與傳統文化的消逝危機，許多原住民知識份子產生「文化需要保存」的認知，開始多方面學習保存檔案的技術，運用媒體去述說部落的文化及故事，拿起數位攝影機記錄每一個儀式的過程，再把所保存文化應用在教學上，讓原住民實地參與文化的保存。

另一方面，數位科技也催生了原住民的公共論壇。透過網路論壇、留言版，可以實際去參與家鄉事務的討論，聆聽其他人的聲音，或是一些公共議題的辯論。或是與當地組織結合資訊科技傳佈部落訊息。由當地原住民藉著電腦應用能力，將部落的新聞、歷史文化、傳統故事，藉由排版、數位錄音，透過網際網路及印刷，透過這樣子的媒介，知道家鄉的訊息，了解自己本身的文化，在網際網路的影響下，無遠弗屆。因此資訊科技除了提供文化保存的功能、網際網路更進一步的創造多元動機、改善經濟環境、幫助訊息傳佈，並且激起學習動機。

因此，數位科技的發展，必須要從使用原住民社群的特殊文化脈絡中，找出對原住民有實質助益的動機，進而讓人們能夠在這些場所去使用；在潛移默化之下，讓數位科技融入生活中，改變原住民對電腦、網路的認知，引起他們對電腦、網路的動機，真正發揮數位科技的功能性。

二、數位落差與博物館化的迷思

數位科技進入部落是時勢所趨，也是弱勢的原住民社會無法抗拒的潮流，它是原住民必然要走的一條路。然而，浦忠勇觀察原住民部落在數位科技入侵之後的種種現象後，認為同樣是數位科技，卻有明顯的「落差現象」，這一落差導致原住民在現實中早已承受的不平等持續著。首先是硬體的架設比都會地區來的慢，讓原住民在上網的時間、數量與品質受到限制，成為網路的次等公民；另外一方面，網路入侵部落之後，因為網路知識份子的出現，和其他的新權力系統介入一樣，讓部落秩序產生質變，甚至產生失序的現象，社會組織、規範、人際網絡、族群認同等等都要被迫「重新整理」，反而增加社會重構的難度(浦忠勇，2001)。

研究「數位落差」(digital divide)學者悲觀的認為數位科技並無從改善整體社會知識普及的窘境，這個「虛擬空間」反倒有加大高、低階層間知識鴻溝(knowledge gap)的功效，社會地位與經濟能力的弱勢者，勢必因為無緣接近電腦或網路，而在網路化的社會裏遙遙落後。而且隨著時間的經過，擅於利用網路者前進步伐會更快，兩者間的落差越來越大，貧窮者似乎永遠沒有追上的希望(浦忠勇，2001)。儘管，現在電腦或是網路實現的情況與所帶來的希望，尚無法普遍影響到每一個人(因為這些人來自先天上的限制、來自經濟、教育、年齡、地位等因素，因此被排除在數位機會之外)；但這類影響本來就需要時間去改變、

潛移默化。我們必須知道每一個改變或作為，本就不能奢求在短時間內立竿見影；數位落差背後的原因，正是一連串來自個人背景(種族、性別、年紀、能力)、社會、文化、教育、經濟、政策、基礎建設等複雜因素交織而成，沒有速成的解藥、也不會有所謂的萬靈丹，只能從每一個小環節開始做起。

「原住民的知識」(indigenous knowledge)最重要的特徵，便是其在現實生活中的實用取向。原住民重視的知識面向是其對生存的意義，重視對生存有作用的事物，而非要求答案的精準度，實踐、方法或手段變成很重要(王嵩山，2004；潘英海，2005：77)。所以，數位科技的發展必須同時考慮原住民部落的社會文化特質，以減少數位落差所形成的負面現象。除了政府政策支持以彌補資源不足的族群，原住民也應自主性的參與部落數位營造，這是解決這波數位落差的兩個關鍵工作，否則原住民結構性低社經地位將被無情地複製、再現，就和當今不公平的社會現狀一樣。

國科會「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」人類學組召集人潘英海呼籲原住民不能在台灣原住民文化數位化的議題中缺席，原住民更需要在藉由政府推動「數位化工程」的時機，讓原住民文化在數位化中發光發熱(劉少君，2006：152)，藉數位科技和主流社會正常接軌，才能消弭現實存在已久、原漢的結構性不平等地位。

當代博物館實踐的功能是多面向的，博物館數位化計畫不該只專注於結構與形式的追求，而應把重點擺在發展的、價值與意義的面向；不僅興趣於再現過去，更關懷人的現況及族群的未來。數位博物館的呈現應走出單純的社會文化反映者(socio-cultural reflector)的角色，反省進一步的追求作為文化發動機(cultural generator)的可能性，以及與不同社會形式的關係(王嵩山、陳玉萃，2002：12)。

故宮典藏數位化研究人員葉宜婷(2003)認為，博物館數位化計畫缺乏「評估」的現象，或多或少顯示博物館與數位科技結合仍存在若干迷思，其背後尚有許多值得思考的空間。譬如離島地區面臨頻寬問題，網路速度不快，所有豐富的網站內容和設計對他們都等於沒有用。政府單位投入那麼多的人力、技術，推動博物館數位化工程，卻製作出讓使用者無法利用的成品(葉宜婷，2003：133)。因此，博物館在推動數位化計畫時，必須以使用者為核心來訂定目標，並考慮使用者的實用性，而不是認為網站架設成功就是數位博物館的終結。

王嵩山(2002)則針對台灣原住民民族誌標本典藏數位化提出反思，他認為民

族誌標本在數位化過程中，必須不斷思考物件、知識與複雜的社會文化體系的關係。因為民族誌標本的數位化涉及知識與性質的掌握，處理變化與穩定之衝突與和諧的議題，我們必須不斷探詢與此相關的「本體」與「表象」、客觀的準確與主觀的真實、秩序與失序，以及有與無、真實與複製等問題的辯證關係(王嵩山，2002：103~109)。目前國內博物館數位化的發展尚停留在資訊處理、技術發展的階段，缺乏一種全貌性與社會關懷的宏觀，也受限於網絡影響面思考的幅度與深度。原住民文物數位化的社會責任，不僅是以新的資訊技術保存過去原住民科學的、文化的器物，透過民族學的詮釋呈現社會文化的性質，同時必須積極的深入瞭解原住民族文化的部落現況，反映原住民族對於當代社會訴求的主體性思考與文化的內在觀點，對自然、人與文化進入更高層次的關懷，開展出另類民族學詮釋(劉少君，2006：155)。

2004年由國科會數位典藏國家型科技計畫所主辦的「人類學知識數位典藏與增值應用研討會」，會中學者就數位典藏對於人類學知識的影響，提出數位典藏與增值應用、典藏資料再現脈絡、典藏資料的數位化與應用、典藏資料的交換與流通等議題進行討論。胡家瑜(2005)認為這些超越技術和規範層次的問題，是將來博物館收藏中民族學相關標本在做數位化或做增值運用時，很快必須面臨和考慮的。技術的問題或者是在規範上的問題，其實有一些層序、步驟、技術，永遠有進步的空間，可以慢慢地達到更理想的程度；但是對於一些很基本的倫理和哲學的議題，或人類學經常思考的社群文化多元性、價值差異、和不可避免的權力互動關係，是人類學領域應該要首先發難、面對和思考的(胡家瑜文末對談，2005；引自潘英海，2005：83~85)。然而，目前國內對於這些數位化的議題尚無具體的研究和例子，對於未來可能的方向還沒有深入討論。數位典藏已經不再只是保存珍貴文化資源的問題，還包括人類學藏品數位化後設資料的規劃、博物館及人類學家對原住民的關懷、數位影像及瀏覽界面所帶來的感官經驗與學習成效、集體知識再現與數位增值應用等議題，人類學界應該去深思、探討，以彌傳統博物館的不足，讓數位博物館的建立更具意義。

第四章 台灣博物館原住民典藏

數位化之現況

第一節 人類學博物館

一、中央研究院民族學研究所「台灣原住民數位典藏國家型計畫」

(一)中央研究院民族學研究所博物館發展概況

中央研究院民族學研究所博物館 (<http://www.sinica.edu.tw/ioe/tool/museum/index.html>)為一人類學博物館，成立於 1988 年。中央研究院民族學研究所籌備處正式成立，由凌純聲先生為籌備處主任，他率領民族學研究所調查團，赴屏東進行排灣族的調查研究，此行不但蒐集了重要的民族學資料，同時亦採集了大量的民族學標本，為該館收藏標本之始。之後，配合民族所的民族學田野調查，陸續進行標本的採集，館藏台灣土著民族標本日趨豐富。民國五十四年民族所正式成立，歷史語言研究所出借所藏中國大陸邊疆民族標本一千餘件，配合民族所蒐得之台灣土著民族標本共同展示，使得標本室的展品益形可觀。民國六十七年標本室更名為「凌純聲先生紀念標本室」。民國七十四年博物館展開整理與重新規劃展示的工作，為因應日益增多之標本蒐藏，民族所乃於民國七十七年六月將「標本室」改制為「博物館」，成為國內民族學標本重要的收藏據點之一。

(二)中央研究院民族學研究所典藏數位化

台灣本土原住民為台灣社會中一群處於弱勢的少數族群，許多原住民舊有的生活方式與習慣為了因應這整個大環境而改變，因此，許多原住民傳統的文物與

資料正急速銳減，爲了保存這些台灣特有的文化，「台灣原住民數位典藏國家型計畫」致力於保存台灣原住民文化資料，努力將這些台灣老祖先的文化用數位的方式保存下來。執行單位爲中研院民族所，主要目的在於將數位化中研院民族所博物館、圖書館以及研究人員所典藏有關台灣原住民的文物、文獻與影音資料，並建置資料庫及開發資料庫搜尋機制，希望透過網站的交流機制，達到拋磚引玉之效，吸引民間團體、博物館、教學與研究單位以及地方文史工作者，上網交流台灣原住民相關資訊與意見，甚至上傳分享相關文物、文獻與影音等文化資產。

「台灣原住民數位典藏計畫」建置之資料庫，94 年 2 進行大規模的網站改版工作，除了更方便資料庫的管理外，也更新增了許多便利的查詢與檢索功能。改版後的網站將原有的入口網站做功能區隔的規劃，分爲五個具體的主題(如圖 3)，將網站所有服務，整合成計畫緣起、典藏館、展覽館、演講廳、文化地圖，並充實每個主題的具體內容，讓網站使用者查詢利用。並新增論壇交流區，讓使用者可以透過論壇的方式直接向計畫反應對網站的意見並進行交流。

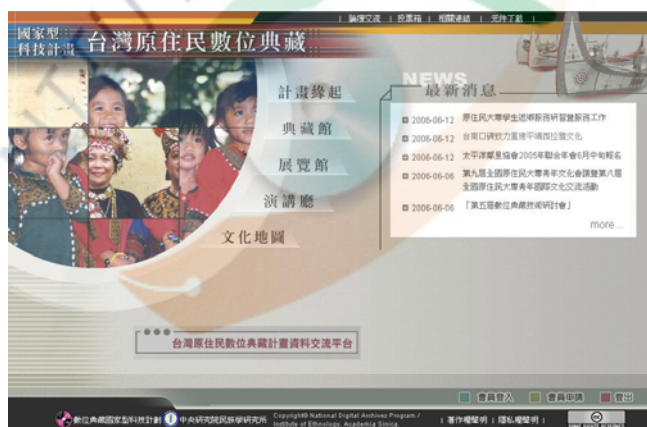


圖 3.「台灣原住民數位典藏國家型計畫」入口網頁

1.典藏館

新版的查詢介面相較於舊版除了查詢功能更爲完整以外，更能方便管理者做管理。典藏館內的資料，將部分已獲得授權的數位物件皆已經可以開放予大眾查詢使用。典藏館的查詢主要分爲：簡要查詢(單一資料庫全文檢索)、進階查詢(單一資料庫條件式查詢)以及跨資料庫查詢三項查詢服務，可以讓使用者透過關鍵字與共通欄位的檢索，更快找到想要查詢的資訊。

2.展覽館

展覽館將各資料庫的典藏內容重新整理，讓分散在不同類型資料庫的各處資料整合起來，成為專題式的介紹。特別規劃以原住民年度儀式為主的一系列展覽，以「事件」為主軸，例如：邵族大過年等事件(如圖 4)，邀請專家學者撰寫年度儀式導讀，並將田野調查所蒐集的各類型資料一起呈現出來，導引使用者進入原住民豐富的文化世界。網站畫面上區分為兩大半，一半使用文字介紹整個事件，另一半則配合影像資料，將相關的各類型田野調查資料詳述在旁。



圖 4.「台灣原住民數位典藏計畫」邵族大過年網頁資料

3.演講廳

演講廳將數位典藏與人類學研究相關的精彩演講或研討會，以線上串流的格式，提供網站會員不限時空的精彩演講，甚至收看立即的實況轉播，以便大眾線上學習與觀看。專題較多的研討會，將每場次的主題分段，使用者只要點選有興趣的演講場次，便可透過網路觀看該場次影音錄影畫面，搭配演講者的投影片，更能精確地掌握演講內容，完整吸收知識的精華。觀看內容之後，還可至論壇討論區進行意見交流，建立知識社群。

4.原住民文化地圖

原住民文化地圖主題以互動式的介面呈現數位典藏成果，主要分為三部分：(1)將研究人員與國內碩博士論文中與原住民相關的研究成果，製作成動態地圖，以呈現台灣各區域的研究成果。(2)在各圖層內使用不同分類來呈現，更能方便使用者做查詢檢索，例如：使用「主要山脈」、「主要道路」等等做分層分類。

(3)原住民聚落人口統計圖表，將單純人口統計數字轉化為點子圖或曲線圖等視覺化的效果，以呈現原住民人口變化。

由於文化地圖的瀏覽與查詢過程較為繁複，故網頁設計者更貼心地製作了文字版與動畫版的操作手冊說明，以便使用者利用。原住民文化地圖目的為將紙本的地圖資料轉換為數位資料的呈現，並非只是掃描後的影像資料，而是將數位化完的地圖影像，將影像上的每一個有意義的地點變成物件，並套上工具，更方便使用者查詢檢索。

「台灣原住民數位典藏國家型計畫」將這些台灣老祖宗的文化資料，用數位化的技術典藏保存起來，將有得到資料授權許可的部分，放在網站上，提供大眾瀏覽使用。除了典藏保存這些珍貴的資料以外，更為推廣原住民的文化大大推進了一步。

二、國立台灣大學人類學系「台灣大學人類學系典藏文物數位化計畫」

(一)國立台灣大學人類學系標本陳列室發展概況

國立台灣大學人類學系標本陳列室(<http://homepage.ntu.edu.tw/~anthro/index.html>)，屬於人類學博物館，於 1929 年成立。標本陳列室典藏豐富而珍貴的民族學與考古學標本，為台大人類學系教學及研究的特色之一，該系師生同時肩負保存國家文化資產的使命。標本陳列室除供教學研究之用，並適度對外開放參觀。近年來該系陸續開設博物館學相關課程，希望藉此提高學生學習興趣，並拓展人類學專業知識。人類學系收藏主要以 1920 年代至 1960 年代初期入藏的台灣土著民族(原住民)的各種生活器用。自「土俗人種學講座」時期至今，陳列室所藏標本實已成為台大最重要的資產之一。考古學標本的主要來源為人類學系田野課程或執行研究計畫由各遺址發掘而出或地表採集之文物，主要為台灣各地史前遺址出土之陶器、石器、玉器、骨器、角器、牙器、墓葬、人骨、獸骨、貝類等，以及少數中國大陸和世界各地所見之標本。考古學標本陳列室則以「台灣史前文化」

爲主題，展示的安排除了由台灣史前文化在世界史前史的地位作導引，利用出土器物解說台灣史前文化的大綱，並依台灣史前遺址之分佈劃分爲北部、中部、南部、及東部四區，在有限的空間中，設法充分地展示各地的出土文物。之外，尙設有「麒麟文化的巨石與巨石結構」和「台灣史前文化墓葬類型」等二個專題展示。

國立台灣大學人類學系標本陳列室目前民族學相關收藏有台灣原住民文物標本，和相關照片、文書、拓碑、地圖等。數量方面計計有民族學標本約五千多件、平面影像資料約八千多張，其內容涵括玻璃版底片所拍的田野照片、日治時代考古挖掘的照片、台灣史料調查室所拍攝的照片等；古文書四百件，以及日治時代所繪製的地圖約一千多張。這些早期的珍貴資料，對目前台灣史研究工作的進行有極大的助益(侯素蘭，2002：111)。

(二)國立台灣大學人類學系典藏數位化

台大人類學系蒐集了大量的台灣本土風俗文化相關之文獻與器物，不論是台灣原住民的相關器物或實地考古挖掘的收藏，均極具規模；包括古文書、影像資料、地圖、植物標本、陶器、石器、織品、木雕、獸骨、人骨、皮革、貝珠、籐製品、竹製品、紙類等。台灣原住民之文化相關器物，隨著原住民之逐漸融入大社會，以及現代文明器物的滲入部落，傳統的文物逐漸式微乃至消逝。2002 年，台大力入行政院國家科學委員會專題研究計畫「數位典藏國家型科技計畫」，整合校內有豐富學術資料藏品的系所，提出一總體性計畫「國立台灣大學典藏數位化計畫」，並成立台灣大學數位典藏資源中心(NTU Digital Archives Resource Center, DARC)，旨在提供「臺大典藏數位化計畫」(Digital Archives Project of National Taiwan University, DAP-NTU)資源與服務整合的機制，策劃具特色之應用加值功能與服務，發展爲數位典藏資源的入口網站(如圖 5)，以促進數位化成果的長久典藏與有效取用。人類學系作爲人文社會科學相關系所中擁有大量及珍貴藏品的單位，因而提出第五子計畫「台灣大學人類學系典藏文物數位化計畫」，有系統地對系藏各類文物進行整理與研究。實際上，台大人類學系早於 1997 年就參與台灣大學的數位圖書館計畫「台大電子圖書館與博物館一文獻與藏品數位化」，整理和研究平埔族的藏品推動「平埔族收藏研究與資料系統建立計畫」，建

立古文書資料庫、人類學標本文物資料庫、人類學影像資料庫，以及舊地圖資料庫。在這些數位化經驗的基礎上，人類學系積極推動藏品數位化保存與數位化資料的推廣應用。標本室藏品分別存成公共級、商務級、典藏三種規格圖檔，將平埔族 280 件文物標本、田野照片 300 張和古文書 362 件藏品資料數位化，並規劃設置了具有基本查詢功能的標本、古文書和影像資料庫。



圖 5.「台灣大學人類學系典藏文物數位化計畫」民族學標本網頁

目前台灣大學 DARC 所收藏的人類學系學術資料有：民族學影像 2125 筆、民族學標 1109 筆、古文書 361 筆、考古 3035 筆。民族學影像依族別分類，有排灣(263 筆)、泰雅(395 筆)、賽夏(128 筆)、黎(397 筆)、鄒(104 筆)、邵(624 筆)、平埔(7 筆)、巴則海(91 筆)、巴布拉(3 筆)、凱達格蘭(14 筆)、噶瑪蘭(29 筆)、西拉雅(16 筆)、和安雅(1 筆)、道卡斯(22 筆)、漢人(101 筆)。民族學標本先依族別分，再依器物功用分為服飾、宗教儀具、日常用品、娛樂用品等類。為了便於使用者能快速檢索到 DARC 典藏，台大設計了界面親和的檢索資料庫，讓使用者可以整合查詢到所有藏品(如圖 6、7)。



圖 6.DARC 典藏檢索資訊系統



圖 7.DARC 典藏檢索資訊結果：布農族之編器

三、國立政治大學民族學系「國立政治大學民族博物館數位典藏計畫」

(一)國立政治大學民族博物館發展概況

國立政治大學民族博物館(<http://www.ethnos.nccu.edu.tw>)與國立台灣大學人類學系標本陳列室皆屬於大學中的人類學博物館，於 2000 年成立，期能將長期累積之文物做有效整理，發揮教育功能，提供全校師生及社會大眾一個瞭解民族

文化的場所，將學術與社會結合、互動，以臻多元文化理念之世界潮流。該館目前館藏之標本計有台灣原住民十二族、漢族以及中國大陸少數民族文物等七百餘件，圖片影像資料一千餘張。今全館規劃為「常態展示區台灣原住民文物」、「專題展示區(大陸少數民族服飾)」、「專題展示區(台灣原住民族服飾)」，為配合教學以及校慶特別規劃空間讓學生參與主題展示(89 年泰雅族獨龍族聯合特展、92 年西藏文物特展、93 年大陸西南少數民族原始信仰特展、94 年蒙藏暨大陸少數民族郵票特展。目前正積極規劃學生實作展區，以配合修習博物館管理與經營相關課程同學實作。

政大民族博物館的展示目的，主要是運用藝術性的規劃並且以系統化的陳列方，讓參觀者能藉由文化藝術上的相關認知，在輕鬆的氣氛中達到學習的效果。這種文物的展示方式，主要是有效地發展其功能性，使不具備相關領域知識，初次接觸民族知識的參觀者，能夠充份、迅速地瞭解博物館所要傳達的觀念知識。原住民族器物展示區主要是採用原住民族各族分類展示的方式，著重在展現各族生活型態的文物陳列，原住民族服飾展示區則由人型展示架穿戴原住民各族服飾展示的方式呈現。系統化地讓參觀者瞭解各族文化的完整生活面貌，並且對文物的功能、用途有系統性的認知。

博物館的規劃，當初是由政大民族學系的教師所負責，在展示與呈現的手法是以學術的觀點將原住民族的物質文化進行分類，當然詮釋的手法是以學術的立場去展現，再經過系所培養原住民的學生進行導覽，運用本身所學習的民族誌知識，以及回到部落對文物相關事務的瞭解，自由地對原住民族文物進行整合式的詮釋，使參觀者可以更接近原住民真正的想法，也讓原住民學生可以為自己祖先遺留的文物知識發聲。除了博物館內的常設展，政大民族博物館成立以來，已經策劃過不少的特展，特展內容以少數民族及民族學兩大類型主題(如圖 8、9)。民族學系課程相關主題特展，於每年校慶舉辦，由政大民族學系學生自行佈展，讓學生學以致用；另一類特展為訓練修習博館展示設計課程的學生而舉辦，讓學生有實際策展的經驗(劉少君，2006：88~90)。



圖 8.政大民族博物館 2007 年校慶特
展—民族經緯特展門面

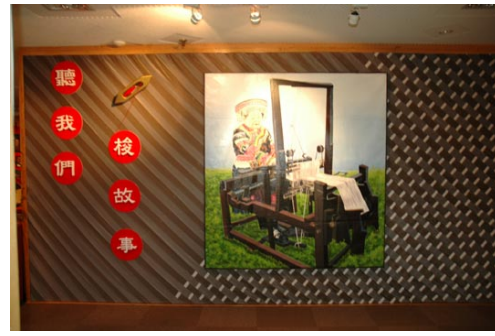


圖 9.政大民族博物館 2007 年校慶特
展—民族經緯特展主題

(二)國立政治大學民族學系典藏數位化

國立政治大學民族博物館在原住民方面的典藏始於民國四十六年，文物多達七百餘件，此外尚有關於漢族與大陸少數民族的蒐藏以及相當數量的影音資料。此批文物的數位化，對於台灣民眾的少數民族文化教育有一定的助益。政大民族博物館於 2004 年向行政院國家科學委員會申請「國立政治大學民族博物館數位典藏計畫」，屬於「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」中「拓展台灣數位典藏計畫」之人類學主題公共徵選的子計畫之一，由政大民族學系張駿逸教授擔任計畫主持人。民族博物館本身定位為教學博物館，所有師生可藉此不斷地再進修，為配合博物館數位化進程，民族博物館數位典藏計畫工作人員研習系列活動不定時舉辦。課程主題包含：管理與經營基礎、數位化理念與執行、虛擬社群概念與技術、硬體與軟體環境、文物資料化與數位化處理、書目資料庫應用與管理、影像剪輯系統訓練、數位博物館網站巡禮、資料型態、格式、轉換與儲存、影音數位化、網頁設計、網站架設與管理、簡報應用實務等課程及博物館學術研討會。其博物館網頁架設，除了讓觀者對原住民族有基本認識的館藏文物簡介等基本網站內容外，另闢有中國少數民族文物專區及學習園地，更能接近多元文化社會下的民族現況運作。政大博物館數位化流程，是將本館所藏之所有文物拍照紀錄存檔，加以分類記述、編號管理。隨後將數位檔案彙整建立資料庫，以便架設網站傳播民族知識予有興趣的學者大眾。本計畫為二年計畫：第一年計畫—以台灣原住民族雅美族、阿美族、排灣族、魯凱族之數位典藏為主。第二年以泰雅族、布農族、鄒族、邵族、漢族及中國大陸少數民族影音資料之數位典藏為主。預期「數

位博物館」專案計畫所產生的效益，首先是文化資產的保存。透過數位化工作，使文化資產能夠長久保存與傳承，可以維繫世代的歷史記憶並促進群體的文化認同感。另外，透過網際網路，傳播優質的文化與知識，可以提供學者專家研究與再創新的題材，以及提供社會大眾豐富其日漸貧乏的精神生活。不只讓關懷文化讓文化傳承的觀念得到社會大眾全面的迴響，並進一步提升國際文化層面的地位與形象。除了提昇我國網路世紀文化內涵建置的基礎外，也拓展數位典藏的加值應用，作為數位內容產業發展的基礎(資料來源：http://content.ndap.org.tw/main/dc_detail.php?dc_id=870)。

政大民族學系民族博物館所開發的資訊系統至今尚未完成，目前作業重點在於方便典藏及其展示業務。政大民族博物館之保存後設資料項目，仿照中央研究院後設資料工作組提出的「後設資料生命週期作業模式³」逐步進行。「國立政治大學民族博物館數位典藏計畫」所建置的資料庫，提供使用者「簡要查詢」、「進階查詢」及「跨資料庫查詢」的檢索功能介面，使用者可依需求選擇查詢界面。依據資料原件的不同屬性，計畫內建置了各式的資料庫，但各資料庫共同擬定了「主題」及「族群」的階層式選單，為了增加每筆資料的能見度與符合不同使用的分類概念，每筆資料會依其性質選定二至三個主題，若是資料內容涉及多個族群，也會歸類到不同的族群類別下，更能貼近資料的屬性。

政大民族博物館數位化系統設計架構，主要分為主題館、文物館、認識博物館、資訊博物館以及連結博物館五館。1.主題館：以博物館展廳所展示的典藏品為主，其次為課程需要以及每年校慶時所特別企劃的主題展。細分類為常態展、主體文物以及年度特展等。2.文物館：以展示館藏之所有典藏品，依其民族分類展示。其次閱覽者需要，設計有各個不同 metadata 欄位分別查詢(如圖 10、11)。另外即是依授權權限所使用的後端資料管理系統的介面。3.認識博物館：主要是讓使用者對博物館沿革有一完整的認識，包括博物館歷史、博物館標誌、經營理念及展區規劃等。4.資訊博物館：以公佈國內博物館展示活動、學術研討會、研習營以及講演等相關活動。5.連結博物館：連結國內外及數位博物館之網站。

³ 中央研究院所研發的「後設資料生命週期(metadata lifecycle)」以系統化方式依四個階段進行內涵分析、後設資料的應用，以及計畫管理等多層功能。各階段任務分別為：階段一、需求評估與內涵分析；階段二、後設資料功能需求書；階段三、後設資料系統；階段四、服務與評估(資料來源：http://www.sinica.edu.tw/~metadata/design/lifecycle_new2.htm)。



圖 10.政大民族博物館數位典藏成果
—排灣族女上衣

欄位	內容
標題 Title	以往名稱：女上衣 文和名稱：女子長衣 英文名稱：Female garment 排語名稱：na vavayang a laruaruq qa ljungpau
著作者 Creator	
主題與關鍵字 Subject & Keyword	所屬性別：排灣族
描述 Description	文化描述：平腰裝 內容描述：該族群的社會傳統十分嚴謹，平腰不能穿著有圖騰的服飾，這種服飾是貴族或人平日不常穿的服飾。 材質：棉、纖維 製作技術：織、縫、繡
出版者 Publisher	
貢獻者 Contributor	
日期 Date	文和年代：民國53年4月
類型 Type	
格式 Format	尺寸：長85*寬51*袖長46.5(公分)
識別 Identifier	總目號：3144
來源 Source	
語言 Language	
關係 Relation	相關文獻：
範圍 Coverage	採集地點：台東縣瑞穗鄉
權限 Rights	國立政治大學民族博物館

圖 11.「政大民族博物館數位典藏計畫」藏品後設資料

政大民族學系民族博物館的數位典藏資訊系統基本上可分為數位典藏後端資料管理系統以及前端檢索呈現系統等兩大子系統，前者為博物館管理典藏資料的管理控制界面，後者則提供一般使用者檢索與瀏覽觀看典藏品的界面。此一設計主要以典藏人員以及閱覽者的角度思考典藏資訊系統所應具備的功能。後端資料管理系統目前僅有基本的典藏品資料建置與維護的功能，未來會再依據不同的管理功能需求，如內部的作業管控、研究鑑定、調件取用、修繕、展覽出版等作業而建製(劉少君，2006)。

第二節 自然史博物館

一、國立自然科學博物館數位典藏計畫

(一)國立自然科學博物館發展概況與「台灣原住民民族誌標本數位化計畫」

國立自然科學博物館(<http://www.nmns.edu.tw>)成立於 1986 年，是國家十二項建設文化建設項下，科學博物館計畫中的第一座，為一國家級自然科學博物館，

民國八十二年全館落成對外開放。科博館展示結合科學精妙與藝術之美，分期完成各展示廳，傳達了整個地球演化之自然史觀念及生命故事。第一期為兼具娛樂價值及大眾教育功能的科學中心與太空劇場；第二期生命科學廳展示以自然史和自然現象為主題；第三期人類文化廳展示自成系統，旨在傳達人類的科學與文明，促進國人對人類科學的認識；第四期地球環境廳展示以闡釋環境能量與生態之相互關係為主旨，設計上則以博物館劇場教室的形式表規，生動有趣地深入各主題，以提高教育社會大眾的效果。至民國八十八年植物公園開幕及開放參觀，使自然科學博物館建構更具本土化。全區建有一座熱帶雨林溫室及蒐羅 756 種台灣原生種植栽，並將台灣低海拔劃分八大生態區，增進國人認識、親近瞭解台灣植物生態。科博物館建館目標為闡明自然科學之原理與現象，啟發社會大眾對科學之關懷與興趣，協助各級學校達成其教育目標，進而為自然科學的長期發展建立基礎。並且收集全國代表性之自然物標本及其相關資料(包括人類學遺物)，以供典藏、研究，並為展示及教育之用。

國立自然科學博物館早在 1996 年就以電腦化系統進行蒐藏經理的分析報告，系統分析的目的為落實蒐藏業務的電腦化，其中除了整體考量資料庫的結構及功能，資料庫中的檔案內容也是重要環節，這些工作為數位化立下基礎(王嵩山，2002：107)。台灣本土蒐藏與研究是國立自然科學博物館人類學組的基本關懷。目前人類學組主要的蒐藏品分為三大類：第一類為南島語族(台灣、新幾內亞)、中國西南少數民族的民族誌標本。第二類為台灣及閩、粵漢人之建築構件、宗教器物、手稿、圖畫、錄音帶、宗教儀式錄影帶等民族誌標本資料。第三類為中國大陸、東南亞與台灣出土之考古學標本。本計劃是博物館蒐藏管理的細膩化操作。計劃的總目標為：「將包含標本文物、影像資料、手稿文卷、原住民知識等之台灣南島語族民族誌收藏品數位化」。二十年來，科博館人類學組依不同階段的蒐藏管理工作(蒐藏分類與管理系統，進行各項台灣原住民民族誌標本數位化，陸續規劃「人之島數位博物館」與「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」、「台灣南島民族虛擬博物館」，四個彼此相關、又各自有別的數位化典藏計畫，於 2002 年整合為「台灣原住民民族誌標本數位化計畫」。

由於國立自然科學博物館關心詮釋民族誌標本的過程，因此，博物館本身在自然物與人為物蒐藏的基礎上，應由研究人員各自依照其專長背景，擬定持續性的、系統性的研究計畫，近一步與地緣性(local)與區域性(regional)的「社區

(communities)」和「民族學學術社群(academic communities)」產生密切的互動，整合不同的學科觀點(multi-disciplinary perspectives)。因此，「台灣原住民民族誌標本典藏數位化」工作包含下列的項目：一、民族學標本資料數位化。台灣原住民文物之類別包含：宗教器物、農具、服飾、織具、飲食具、家具、捕魚具、樂器、建築構件與模型等。二、音像資料數位化。民族誌錄影帶(包含展示場所播放之節目)、影片、歌謠錄音帶(大盤帶)、田野調查幻燈片與相片。三、手稿、文卷資料數位化。原住民手繪圖稿、傳統疆域認知地圖、行政地圖、日記與通信、各種(公部門與私部門)紀錄。四、原住民知識數位化。日治時代以來的台灣原住民民族誌撰述文獻資料，將與「物」有關的「民族植物學」、「民族動物學」、「環境與空間概念」、「社會形式與結構」之知識。「台灣原住民民族誌標本數位化計畫」基本目的在於：以台灣原住民所居住的領域為主要範圍，從事民族誌式的標本與其相關知識之記錄、描述與再調查的工作，藉以掌握原住民民族誌標本與其相關知識之基本內容、性質與其分佈狀況，並據以建立民族誌標本與其相關知識資料庫，做為(包含展示、教育、以及建構資源中心的)博物館民族誌書寫工作長期發展的依據(王嵩山，2004)。

(二)「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」計畫

由於科博館為國內系統的、整合性的蒐集阿里山山脈生物標本與鄒文化成果最為豐碩的機構，擁有可資數位化的大量素材。包括：一、人類學典藏標本(包括考古標本與民族誌標本)。二、阿里山地區由亞熱帶到寒帶、由丘陵地到高山地區的「民族生物學資料」以及動物學與植物學標本。三、鄒族物質文化圖稿與繪本。四、歷史文件與文獻。五、影像與聲音資料(包括音樂錄音帶、日據時代以來的照片、錄影帶母帶、影片等)。因此，科博館於 2001 年開始向國科會籌設申請「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」計畫，網站以影像、聲音、文本之蒐藏與研究成果呈現，全貌性的描繪阿里山鄒人強調「起源」、「中心」、「階序原則」、「知識的實用」、「社會作為一種植物擬態」等概念，比較阿里山鄒人與研究者對自然與文化認識的相同與差異。

「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」的整體架構區分為五大部分。一、主題展示(起源、自然觀、社會組織、文化形式、當代鄒人)。二、特展室(狩獵文化、

男子會所重建紀實、舊照片特輯)。三、資料查詢(物件查詢、多媒體查詢、阿里山山脈與鄒文化資料全文檢索)。四、資源中心(相關研究書目、鄒是論壇、文化地圖、相關連結)。五、自然與文化教室(鄒語教室、自然與文化教室)。有別於西方對於動植物的分類概念，科博館完全以鄒族人眼中的自然觀出發，從神話到民俗動植物的呈現，企圖呈現鄒人在阿里山山脈上生活所孕育出的自然觀。而考古發掘與網路技術的結合，在系統性調查與發掘的研究基礎上，除了將最新、最完整的史前遺物、遺跡予以呈現外，更藉由網路科技疊和重現這些靜態遺留背後所隱含的文化訊息。

龐大資料的管理是數位博物館的核心部分，是文化再生產與知識經濟的基礎。科博館將資料庫分為物種管理與多媒體管理兩個部分，其下分民族、考古、植物三大學門。多媒體資料庫的建置，以長年來在鄒族進行研究時所拍攝的儀式照片為主。由於儀式活動的照片具有連續性，因此暨南大學資訊系在查詢介面上，設計以樹狀結構的方式來呈現儀式活動的連續性。多媒體的資料類型，分為圖片、音樂、影片。多媒體管理資料庫中的藏品與資料的分類方式，是在學門的分類之下建立樹狀的分類表，方便檔案的歸檔與尋找。民族學的內容分為「生產方式」、「生活方式」；「生活方式」之下再細分為「行旅與搬運」、「衣飾」、「住居」、「宗教」、「娛樂」、「飲食與嗜欲」。考古學分為「遺址」、「遺物」、「遺跡」。植物學則依照植物的門、科、學名等分類。

物件與多媒體資料的連結，有助於增加知識內涵。除了強調物件知識的線性分析，也強調橫向的相關知識的連結。在鄒族文物的描述資料庫欄位中，參觀者可以點選「圖片連結」、「聲音連結」、「影片連結」，更可點選與其他學門資料庫中相關的標本。查詢一個物件時，同時獲取與此物件相關的其他學門的知識，以及相關的圖片、聲音與影像資料。查詢的介面分為三種：物種資料查詢、多媒體資料查詢、阿里山鄉志全文檢索。觀眾可以針對不同資料的特性來查詢。物種資料查詢與多媒體資料查詢，又可分為一般查詢與複合式查詢。一般查詢以鍵入關鍵字為主要的查詢方式；複合式查詢則可以用不同的特性來查詢，例如使用時機、使用者等。阿里山鄉志全文檢索則以《阿里山鄉志》約 70 萬字的文本為內容。

「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」最大的特色在於社群的經營，網站將鄒人原有之期刊「鄒訊」全文上網，再透過鄒人經營的鄒是論壇，提供最新的消息，

並設計方便的上稿系統，方便管理者使用。而由鄒族人自己管理電子報集結「鄒是論壇」與「鄒訊」消息，使用者更可利用討論區進行發言的溝通。此外，為提高數位學習的效果，鄒語初級教材與網路教學的結合，以鄒語工作室編撰之「鄒語初級教材」為藍本，結合暨南大學資訊科學系開發的網路語言教學軟體，製作記錄聲音與動作的網路教學課程。並設立文化教室：來吉口述歷史，以鄒人鄭信得獲得國家文藝基金會補助編著之「來吉部落口述歷史」為藍本，以鄒族文化的生態觀、文化觀來建構文化教室，符合鄉土教材的精神。

(三)「蘭嶼數位博物館一人之島」計畫

蘭嶼島上居住大約三千的雅美(達悟)族人，特殊的地理環境與雅美人的生產活動，塑造了舉世獨特的雅美文化。本網站整合了蘭嶼的人文、地質、植物、兩棲爬蟲、昆蟲等多樣典藏素材，建立一個兼具研究、教育功能的「蘭嶼數位博物館」(如圖 12)(國科會數位博物館專案推廣辦公室，2001；吳學昆，2001：58)。「蘭嶼數位博物館一人之島」係由國立暨南國際大學與國立自然科學博物館於 2001 年共同合作建置的數位博物館計畫，整合國立國際暨南大學科技人才之專業技術與國立自然科學博物館各研究領域研究人員之專業知識，針對位處重要生物地理位置的蘭嶼，將國立自然科學博物館多年來持續針對蘭嶼地區所做的諸多研究調查工作及成果，加以整合及重新架構，並將各式珍貴之館藏標本重新定義，運用影音數位處理的方式，建構一個兼具研究、教育、娛樂及文化保存的多功數位化博物館。計畫內容素材主要來自於科博館的藏品，部份內容有蘭嶼人士參與。



圖 12.「蘭嶼數位博物館一人之島」入口網站

1.內容簡介

本館共分幾個單位：「虛擬展示」以蘭嶼人文器物、地質、蘭嶼植物、蘭嶼爬蟲及蘭嶼昆蟲等五大主題，做出深入淺出的多媒體導覽。「數位典藏」則利用網路多媒體技術，展示科博館蒐藏的珍貴蘭嶼人文器物、地質、植物、爬蟲及昆蟲等類標本。「常用問題」統整蘭嶼人文、地質與動植物的多項領域問題供觀者查詢。「資料查詢」設計了自然語言查詢，方便觀眾查詢相關問題之訊息。

主題館並就一般頻寬、兒童觀眾、數據機等用戶分別設置不同界面，供觀眾自行選擇。一般觀眾：針對寬頻網路設計，本界面以動態圖片、背景、音樂為主要展示方式。兒童用戶：基本架構與一般觀眾相同，但所有版面的插圖、佈景、配置皆採用較具兒童親和力的界面設計。數據機用戶：架構比一般觀眾版簡單，圖片皆採靜態設計，限於文字解說，沒有音樂與旁白。

2.組成架構

本主題館設計分為六個主要部分。A.網站介紹：對此主題計畫的簡介，配合蘭嶼的地圖，地圖可局部縮放；B.虛擬展示：包括人文器物、蘭嶼地質、蘭嶼植物、蘭嶼爬蟲及蘭嶼昆蟲五個單位。人文器物虛擬展示區共有「達悟族」、「蘭嶼與雅美」、「雅美人的衣著」、「雅美族的居住」、「雅美族的宗教活動」、「雅美族的文物」、「雅美族的經濟活動」、「雅美族的造舟」、「飛魚祭」、「雅美族的神話故事」、「原鄉巴丹島」、「台灣的南島民族」等幾個主題。以上單元下的每個次單元皆以幻燈片配合文字說明，或是用跑馬燈的方式敘述，少數另加上口語旁白，並全部以蘭嶼雅美人音樂、歌聲或野外蟲鳴聲襯底，另外每一個導覽窗都設有相關主題的連結，可連結至該主題的子單元和相關單元；C.數位典藏：包括人文器物、蘭嶼地質、蘭嶼植物、蘭嶼爬蟲及蘭嶼昆蟲五個典藏庫。人文器物典藏庫包括拼板舟、丁字褲、服飾佩件、宗柱、布衣、木盤、魚具、牛(羊)角裝飾品、編器、衣帽、身體裝飾、農具、陶器、匙具、造舟等主題連結。D.資料查詢：以自然語言⁴的關鍵字作為查詢主題網頁內容；E.常見問題：從「人文的器物」、「蘭嶼的植

⁴ 「自然語言」(NL; Natural Languages)就是我們一般人平常所用的、所寫的中文、英文、日文，跟真主阿拉所用的阿拉伯文等語言文字(廣義來說，也包含語音)。所謂的「自然」是相對於「人工」或「程式」語言(Artificial or Programming Languages)而言(資料來源：nlp.csie.ncnu.edu.tw/~shin/nlp.and.mt.html)。

物」、「蘭嶼的地質岩礦」、「蘭嶼的兩棲爬蟲」等主題分別整理出數十條常見問題與解答；F.首頁主題連結：在首頁挑選了蘭嶼數位博物館的幾個蘭嶼主題做直接的連結，共有達悟族、丁字褲、雅美的經濟活動與雅美文化...等十三個主題。

3.內容分析

在展示設計方面，「蘭嶼數位博物館—人之島」的內容配置與展示型態，是在首頁下設置三大界面選項，以供觀眾自由選擇進入。在瀏覽設計上則具有相當的一致性與整體性，不管是虛擬展示或是數位典藏，其所呈現的內容均按照人文器物、地質、植物、爬蟲、昆蟲等單元作分野，設計者在每一個單元內的展示選項採用了「檔案總管」式的選單，讓觀眾一目了然地隨選各個主題。自動播放的展示視窗是本館的一大特色，透過照片、旁白與文字跑馬燈的設計，觀眾可以像欣賞電影般的瀏覽展示的內容，展視窗內的背景還可以隨著每次的點選自動隨機變換，展示時同時以雅美的歌曲、音樂或是自然的背景聲音襯托，每一個動態展示窗的右上角還設置了該展示主題的相關連結，可以讓觀眾立即連結至所屬單元、子單元與相關單元，進一步深入了解該主題，另外動態展示視窗的外框還可以隨觀眾的喜好自由更換，十分有趣。

虛擬展示與數位典藏是本館的兩大重點，二者皆以蘭嶼的人文器物、地質、植物、爬蟲、昆蟲等單元為內容的架構基礎。此二者呈現的手法相似，另外，虛擬展示、數位典藏、資料查詢與常見問題在連結上無法相互轉換，必須回到首頁才能另做連結瀏覽。而次頁的中間則混合了所有單元設計的超連結選項，可以快速地連結至所選主題，其作用類似 windows 桌面的捷徑，頗有創意。在教育設計方面，本館之教學對象依不同使用界面，分為一般觀眾及兒童。本站透過資料查詢區、常見問題查詢以及虛擬社群裡的線上聊天室，與使用者互動。

二、國立台灣博物館「國立台灣博物館原住民數位典藏計畫」

(一)國立台灣博物館發展概況

國立台灣博物館為自然史博物館(<http://www.ntm.gov.tw>)，成立於 1908 年，原先為紀念當時台灣總督兒玉源太郎與民政長官後藤新平而建，是台灣歷史最悠

久的博物館。日治時期稱為「台灣總督府博物館」，1949 年改隸省教育廳，更名「台灣省立博物館」，1999 年改隸中央而更名為「國立台灣博物館」至今。各年代名稱雖異，卻是台灣唯一能度過戰火，經歷政權更迭，至今仍在原址開放營運的博物館。這座從上一世紀初就屹立於台北火車站前的博物館，位居清領時期台北城東西主軸與南北物軸交叉點，以其典雅莊嚴的建築、豐富多樣的展示蒐藏與核心的地理位置，對初次造訪者而言，博物館代表台北的繁榮，也提供了一個認識台灣的歷史櫥窗。今日的國立台灣博物館仍延續當年創館時的規模，蒐藏研究以台灣本土的文化歷史、生物物種及自然現象為主要方向，並將成果透過主題展示、教育活動、出版及各項合作計畫等方式呈現與延伸，服務廣大群眾達到博物館教育的目標。

國立台灣博物館人類學門收藏的原住民文物，淵源自日治時代台灣總督府博物館，入藏年代(約西元 1900~1930 年之間)可說是台灣目前收藏年代最早。由於國民政府時期接收橫跨日治時期全期的原住民文物，再加上台灣省立博物館時期的蒐藏品，構成了目前台灣地區最完整、且具歷史意義與研究價值的原住民文物典藏。

(二)國立台灣博物館原住民典藏數位化

國立台灣博物館典藏之原住民文物雖然豐富，但是歷年來由於庫房條件不佳、人力不足等因素，一直缺乏有系統之整理，與現代化的資料建檔與管理。這個情形一直到民國 91 年，在十多位各領域專家所組成的「國立台灣博物館人類學組藏品清查小組」九個月的清點下，終於首度將人類學組龐大的典藏品完成一次全面性的盤點。自民國 93 年起，開始加入國科會「數位典藏國家型計畫」內容發展分項計畫，著手進行「原住民數位典藏計畫」，將原住民典藏文物做一完整的建構與管理。計劃內容分述如下：

1.典藏計畫介紹

成立於西元 1908 年的國立台灣博物館，是台灣地區現存歷史最悠久的博物館。自日治時期的「台灣總督府博物館」到台灣省政府時期的「台灣省立博物館」，再至精省後改隸中央的「國立台灣博物館」，該館一直是台灣地區蒐集典藏人文

與自然文物標本最重要的機構之一。國立台灣博物館人類學門現在典藏品 38,860 件，其中包括台灣歷史、民俗文物 15,572 件、台灣原住民文物 6,694 件、南洋地區文物 2,355 件、考古學遺物 9,562 件、世界各國貨幣 4,672 件、北美洲印地安文化文物 48 件。而「國立台灣博物館原住民數位典藏計畫」的對象—台灣原住民文物，更是其中最具代表性的一批典藏。

國立台灣博物館人類學門收藏的原住民文物淵源自日治時代台灣總督府博物館的收藏，該批文物，以入藏年代(約自 1900 至 1930 年間)而言，可說是台灣目前收藏年代最早的原住民文物。至國民政府時期的民國三十八年間又接收日本時期台中州立教育博物館之原住民文物 176 件，這些橫跨日治時期的原住民文物，再加上台灣省立博物館時期的購藏品，構成了堪稱目前台灣地區最完整、且具歷史意義與研究價值的原住民文物典藏。

「國立台灣博物館原住民數位典藏計畫」主要的目標，在於將國立台灣博物館所典藏豐富的台灣原住民文物與資料利用現代數位化的技術，將典藏資料予以全面性的數位化，使這批台灣重要的文化財產能夠與廣大社會一般大眾分享，並提供學術界更便利的使用管道。因此，本計畫主要的工作目標是：1.建置相關藏品 metadata 資料庫。2.建立相關藏品完整數位影像，減低原件之使用耗損，並擴展藏品運用效能。3.開發館藏數位典藏系統，並透過資料交流平台，使館藏資料得以與研究典藏單位及民眾分享。

此數位計畫中採用分族、分年的方式進行。從 2004 年迄今，已完成平埔族文物 186 件、賽夏族文物 55 件、邵族文物 3 件、魯凱族與卑南族共 288 件民族學文物與影像的數位化，2006 年完成鄒族、布農族、達悟族共 537 件民族學文物與影像的數位化，泰雅族(包括太魯閣族)約 600 多件文物影像數位化則在陸續建置完成中。預期可以 1.建置相關藏品 metadata 資料庫。2.建立 metadata 資料檔，透過 metadata 之建立，完成相關文物、標籤歷史資料，釐清典藏歷史脈絡，亦可以進一步探討典藏品、殖民主義、原住民物質文化之關係。3.影像數位化：將相關文物影像儲存於他種媒體，作為貴重文化財之備份資料，並可透過網路技術之應用，促進資料內涵之流通與使用。4.開發館藏數位典藏系統，結合各筆資料之影像檔與 metadata 資料，透過數位典藏瀏覽、檢索系統，完成可以檢索、瀏覽之互動式資料庫。5.建立館際資料交流平台，將所有數位化成果上傳後，館藏資料得與國內外各相關研究典藏單位之資料進行交流，增廣學術研究資料之共享、流

通性與交流對話。6.拓展文化研究之風氣，透過相關文物之判讀、分析及系統化詮釋，除可增進國人對台灣原住民社會文化之認識外，亦可透過與相關學者專家之討論，拓展學術界對文化研究的新視野，提升文化研究的人力素質與廣度。

2.組織架構

經過 2004 年計畫的資料庫建置、2005 年計畫的網頁改版、內容結構及查詢功能方面更加完善後，2007 年研究團隊強化網站界面的視覺效果以及資料庫查詢功能。將本計畫網頁全新改版，上傳最新後設與數位影像資料外，並將臨時性網站，整合於國立台灣博物館網站中，提供社會大眾更穩定的搜尋瀏覽服務。

其網站組織架構：1.計畫介紹畫面，提供民眾關於本計畫的背景介紹。2.各族簡介與精選文物展示，以族別作為選項，提供民眾瀏覽展覽過的文物或是精選館藏。3.典藏資料庫查詢整合文物數位影像及後設資料內容，提供不同的查詢方式(依族別瀏覽、依器物功能瀏覽、資料庫全文檢索)，讓初次接觸原住民文化的民眾也可以輕鬆查詢。4.數位化工作內容及相關下載。5.數位典藏相關連結提供國科會計畫網站、原住民數位典藏網站及與其他相關的網站連結。6.研究團隊提供參與本數位計畫工作人員名稱、主要負責項目及聯絡等資訊。

第三節 考古博物館

一、國立台灣史前文化博物館「台灣原住民數位博物館」

(一)國立台灣史前文化博物館發展概況

國立台灣史前文化博物館屬於考古博物館(<http://www.nmp.gov.tw>)，成立於 2002 年，史前館建築設施完善，環境優美，不但是國內第一座以史前和原住民文化為範疇的博物館，第一座包含博物館，考古遺址和自然生態公園的博物館，也是台灣東海岸第一座國家級的博物館。因此，史前館的整體願景就是要在台灣東部的好山、好水之間建立一處非常美好的社教園地，使之充分發揮社會教育、文化保存、學術研究和觀光休憩的功能；也要以台灣史前和原住民文化出自本土

又超越國界的意涵，發展成最能展現本土文化特色並兼具國際視野和國際地位的一流博物館。

(二)國立台灣史前文化博物館南島民族典藏數位化

台灣是個多族群與多元文化的島嶼，島上原住民族擁有自己獨特的歷史、語言和文化，「台灣原住民數位博物館」的建立，即是希望將珍貴的台灣原住民文化，以數位博物館的面貌，分享給全台灣民眾，甚至是全世界。「台灣原住民數位博物館」成立即是為蒐藏、保存、發揚台灣原住民之語言、生活經驗智慧。為妥善保存台灣原住民各種珍貴資料，並加強民眾親近資料與文物，增強互動性，利用新興科技及網路便利性成立數位博物館，教育部特於 2003 年交付國立台灣史前文化博物館辦理。隨著數位化時代來臨，電腦廣泛應用與網路寬頻蓬勃發展，使用者對線上資訊的要求日益增加，「台灣原住民數位博物館」以台灣原住民之資料為標的，採整合各門專業的方式，多方組成計畫群，包含資料研究分析人員、文案腳本編輯人員、網頁視覺藝術設計人員、技術開發人員，針對台灣原住民數位博物館相關議題，進行專業分工與共同合作建置，期能將珍貴的原住民文物與相關社會文化脈絡資料以數位博物館的面貌，展現於網際網路上。

此計畫擬定了「數位化典藏」、「數位化展示」、「數位化學習」及「數位化服務」四大功能領域目標。希望能透過這四大功能，將「臺灣原住民語言、生活經驗及智慧」的總目標呈現出來。在此一前提下，「臺灣原住民數位博物館」期望將珍貴的原住民文物與相關社會文化脈絡資料以數位博物館的面貌，展現於網際網路上，分享於全台民眾，甚至全球網友。更期待建置過程中，能網羅原住民聲音，透過原住民的參與建置，建立一個真正屬於原住民的網路園地。「台灣原住民數位博物館」規劃目標包括：1.藉由資訊科技與網際網路傳播台灣原住民之相關資訊。利用數位化科技的展現方式，突破對原住民社會所處之空間邊陲性，以另一種新視覺傳達與連結的方式，使台灣原住民進一步接近資訊、喜愛知識，培養自動主動學習的社會風氣，促進台灣原住民社會加入學習型社會。2.增進原住民族與非原住民族間之溝通與交流。打破族群藩籬，促進族群資訊交流、文化認識，藉由數位典藏、數位展示、數位學習等新興方式，促進互尊、互賞和互信之基礎。利用網路之連結性，促進國際資訊交流，將台灣原住民文化之美推向國際。

3.研究與推廣原住民使用資訊科技與網際網路。配合終身學習政策，促進台灣原住民民眾之社會學習管道及機會，進一步培育時時學習、處處學習之精神，增強族群自信心、社會競爭力。4.提供原住民使用數位博物館之資源、協助與服務。利用網路之連結性，整合分散各相關單位之資訊、資源，打破時間及地理之侷限性，提供台灣原住民及一般社會民眾，能隨時隨地取得相關資料。利用數位科技，支援網路空間，促進台灣原住民文化之蒐藏、保存、展示、交流及發揚。

在展示內容方面，針對大部分不熟悉臺灣原住民的使用者特性，展示目標擬由認識臺灣原住民的基本概念入手，利用各種數位展示的策略、方法與技術，吸引本計畫特定目標：原住民人士、對原住民有興趣者，甚至網路的閒逛者。為達到前述目標，本計畫之展示，將特別注意下列之展示策略：1.語言至少呈現三種語言：中文、英文、原住民語。2.以原住民為主位，敘述觀點儘量採取第一人稱。3.展示內容及網頁版面規劃，要能呈現原住民美學及特色，並掌握網路特有的互動能力。4.資料提供應豐富，分層級展現。展示設計至少要顧及「概說簡介」、「進階說明」、「提供進一步參考書籍建議或提供網路連結服務」等層次。有鑒於數位落差因素，展示一定要考量到資料傳輸的限制，同一資料的呈現，要考慮數種呈現的方式。使位居數位條件較弱勢地區的民眾，至少可以由一種途徑獲得必要的資訊。5.在資料無限制性條件下，儘量提供列印及下載的服務。6.展示活動要能與原住民部落、社群或社團充分結合，以社區總體營造的精神與策略帶動部落，亦應主動與各種原住民網站相連結。7.展示與典藏策略應充分結合，以提供辦理特展的方式，鼓勵資料擁有者合作進行數位典藏及展示，以充實館藏及豐富展示內容。

基於上述的展示策略，其基本展示架構：1.綜合展示介紹—認識臺灣／原住民。2.各族分族展示介紹—族群展示廳。3.各族虛擬部落。4.特別主題展(林志興，2005)。自 2004 年籌劃起，網站前端陸續發展線上展示、學習、遊戲與相關服務，內容涵括台灣原住民歷史文化、族群溯源、語言宗教、藝術文學及遺址探究等，資料的面向多元且具深度，展現的方式由 2D、3D 動畫到線上遊戲等不同的呈現型態。為期讓本網站的架構、功能及分類方式，與民眾的需求及瀏覽習慣更為貼近，逐年有系統及階段地進行網站的內容更新與建置。至今已累積三萬七千四百張以上原住民珍貴圖像數位化資料、四千小時影音資料、百萬字以上相關原住民社會文化導覽解說資料。目前初步已完成該網站架構，現有網站的網頁架構，規

劃以「綜觀原住民文化」、「深入族群」、「互動博物館」、「兒童版網頁」，引領使用者循著規劃，有邏輯脈絡的來瀏覽網站豐富的資訊，同時也預留未來增加之內容預設空間規劃。為使瀏覽便利及增加網站瀏覽效能分為綜觀及單一瀏覽方式，使用者可依個人喜好或需求進行全面性的了解或針對單一族群深入探討，並且在瀏覽過程中可隨時進行瀏覽模式的切換，以達到資料運用的最大可能性，在相關展示內容製作方面也已完成近 50 組展示與學習單元，已成為原住民數位網站中極重要網站(傅鳳琴，2009)。



第五章 人類學博物館數位化之 議題

本章主要探討人類學博物館與數位科技結合之後，所衍生的各項議題。而如前文所述，第三章我們回顧傳統實體博物館所表現的原住民文化，在一波波呼籲博物館重視原住民主體性的自省聲浪中，開啓了數位博物館的新契機。博物館界冀望以網際網路傳播的數位博物館來解決實體博物館無法解決的問題。然而，博物館數位化並非萬靈丹，數位科技對原住民文化所造成的衝擊，及其對博物館、人類學者及原住民關係的影響，都是值得探討的議題。而這些議題並不全然是技術或者是在規範上的問題，而是一些很基本的倫理和哲學的議題，或人類學經常思考的社群文化多元性、價值差異、和不可避免的權力互動關係，需要從人類學領域率先發難、面對和思考的。

下文首先，透過數位化藏品「後設資料」(metadata)的規劃，反省數位博物館知識內涵的建構，深入分析對於藏品資料內容再詮釋的「內容描述段」欄位；第二節則關注於人類學文物數位化對原住民社群所代表的意義，觀察博物館、人類學家與原住民關係的轉變；第三節談數位博物館使用端瀏覽界面所產生的技術性問題，探討數位影像與感官經驗對博物館學習效果的影響；最後從數位博物館進行數位加值運用時，呼籲博物館重視原住民集體知識再現與文化解釋權。上述議題除了回顧其研究發展，並引用國內陸續進行中的人類學博物館典藏數位計畫實際舉例說明。

第一節 藏品數位化「後設資料」的問題

一、從資訊描述到知識創造

人類學博物館中民族學蒐藏(collecting)的重要目的之一，是爲了保護珍貴的

科學、文化的資源與遺產，為研究、展示與教育提供基礎資料。由於民族學典藏有科學性研究的意圖，因此從這角度出發將文化器物當成研究標本或物證。過去學者認為透過器物的收藏，可以搶救並保存一些消失的文化。基於這樣的理想和假設，博物館有不少藏品是搶救得來。但事實上，民族學收藏跟所有博物館的收藏一樣，具有同類的特質：那就是收藏採集過程中將器物去脈絡化了，造成許多相關資料流失。

蒐藏是一項嚴肅的基礎科學工作。在獲得物件與標本的同時，還必須有完整、翔實的研究記錄。記錄是否完整、可靠，直接影響物件與標本的價值和功能。倘若博物館忽視記錄的重要性，容易使物件與標本因記錄草率而降低、甚至失去價值，淪落為「參考品」。正因為如此，參與收藏品的工作者，要把記錄的完整、翔實與可靠，擺置於與收集實物同等重要地位，重視「民族誌知識」(ethnographic knowledge)。民族誌標本與其相關知識是人類學博物館民族學部門(或稱人類學部門)的存在、發展、服務學術研究與社會之基礎。只有詳細的、持續不斷的在相關的脈絡中掌握、理解地方(族群)民族誌標本與其相關知識之內／外在的發展性，才能從事有意義的人類學博物館工作(王嵩山，2002：103)。

過去的物件管理是將物件視為自足的系統，較少關懷其隱含的關係與脈絡。王嵩山(2004)認為這方面的工作因資訊技術的發展，使民族誌標本與民族誌知識的結合更有可能。一般建構台灣民族誌標本與其相關知識，首先必須進行原住民民族誌著作的蒐集與整理工作，撰寫重要論文之摘要；再者，擬訂可供文化／區域比較の後設資料內容、制訂可修正的開放式調查表，將博物館典藏資料加以分析；第三，收集標本文物之相關(文字與收藏)資料；最後從事部落田野調查與參與觀察，嘗試標本的再脈絡化。此外，在台灣原住民民族誌標本的動態性詮釋過程中，最重要的學術關懷在於通過科技技術，呈現原住民各族群獨特的社會文化表徵，並細膩的分辨原住民物件資訊的與知識的性質。這方面的企圖可繼續藉由以社會文化發展需求為導向的數位博物館的建構來加以探索(王嵩山，2004：64~65)。

事實上，台灣原住民物件(indigenous object of Taiwan)的數位化是一個新的民族誌書寫文類(genre)，一個牽涉深層知識與文化的諸多面向；一反過去單純的以登錄表格和物件為中心的蒐藏系統，整個數位化的基本目的在於：以台灣原住民所居住的領域為主要範圍，從事「民族誌式」的(ethnographic)標本與其相關知識

之記錄、描述與詮釋、再調查的工作，藉以掌握原住民民族誌標本與其相關知識之基本內容、性質與其分佈狀況，並據以建立「民族誌標本與其相關知識庫」(anthropological knowledge database)，作為博物館民族誌書寫(展示、教育、資源中心)工作長期發展的依據。換言之，民族誌標本數位化的過程中，我們必須不斷的思考物件、知識與複雜的社會文化體系的關係(王嵩山，2002：103)。然而，現在大部份處理民族學藏品數位化的人，都必須面對同樣的問題：如何將原本理想性、有長目標的收藏器物，能夠再脈絡化；而且在這樣的過程中，可以將過去的疏失做一個調整、或是補救。

博物館藏品數位化係以後設資料結構化的方式處理資料，原則上內容包含了主題描述、基本描述、資源識別、行政管理記錄、來源出處、資源格式、管理權限等類目(詳見附錄二)，而後設資料雖是以物件或研究者的文化客位為主題思考，但卻同時包括了與物件互動相關之人、時、地、物、事件等資訊。換言之，經由理性客觀分析所建置的後設資料，事實上已由描述性資料、資訊的整理，提昇至知識體系的建構(翟振孝，2004：41)。然而，在發展後設資料之前，仍有許多重要因素與條件必須事先考量清楚，以進行後設資料欄位制訂的前置規劃。

首先是典藏單位本身的組織目標與發展方向，會影響博物館典藏品數位化所需具備的功能，間接影響藏品後設資料之深度、廣度及未來與其他資料庫連結的可能發展。此外，必須針對藏品屬性及其所歸屬的特定知識領域有一明確掌握與確立。為兼備上述二點，後設資料發展的初期工作通常會是召集特定學科領域的學者、系統開發人員、後設資料小組，針對典藏品研究、管理、維護等層面之基本元素內涵，共同討論與溝通，以期呈現典藏品不同層面的知識內涵(蔡淑韻、黃宛瑜，2004：93~100)。一旦確立了數位化的發展目標及方向，緊接著必須制訂一套面面俱到的後設資料，一方面兼具不同領域的知識提供，另一方面為協調不同知識領域後的成品。

發展後設資料是博物館藏品數位化計畫的「基礎建設」(infrastructure)，博物館藏品數位化計畫所發展的後設資料結構通常由兩類主元素組成，一為「研究性」元素，一為「管理性」元素(詳見附錄一)。管理性元素為各類藏品共通的元素，研究性元素為每類文物特定使用的元素，這樣設計的原因是考量館藏原有的分類系統，必須建立一個具有個別屬性又能共通的後設資料結構，其主要目的是讓不同表達形式的後設資料之間仍然能夠互相溝通，亦即在不同的資源之間仍具有語

意上的互通性。任何數位化資源及藏品或文物之間都無法單獨存在，他們必須經由相關資源加以說明才能獲得知識的全貌，故而必須以結構化的方式來描述元素之間的關係，考量知識的邏輯性與層次性來組織後設資料；雖然這是一個複雜的過程與結果，但以表達館藏文物的屬性特色，並滿足博物館藏品管理之需求，同時呈現典藏文物在描述或解說時需要較深層次後設資料的特色。經由後設資料的規格化及充實其內容的深度，可以善用數位資源所提供的豐富資訊增進文物研究的內涵，致力於探討有關文物的新知並嘗試提出一些新的詮釋和理解，簡言之，發展後設資料即是一個組織及創造知識的過程(吳國淳，2004：125~126、132)。

然而，受限於博物館主客觀條件的限制，或因藏品原始記錄的貧乏，或因物質研究比例的過低，都將使得理想層面上完整的研究架構規劃、理性客觀的方法論體系無從發揮功能(翟振孝，2004：41)。因此，學者建議在建構博物館藏品數位化後設資料的欄位時，可以從「物的生命史」(social life of thing)角度出發(Appadurai, 1986)，去思索物在製造、使用、交換、貿易、典藏、展示等過程中，所涉入的人群、時間、地點、事件等相關資訊。同時考量到有時物的製造、生產與使用並非同屬一族群的情況下，應進一步將物所屬之族群或文化範疇，區分為製造者或使用者等不同面向，以期更貼近民族誌資料的真實。並且將研究者對於物件外觀物理性質的描述，與研究者的辨識、詮釋與認知層次區分開來。如此一來，結合了物件典藏管理與物質研究分析的後設資料系統，透過對於物件相關資訊元素整體性、俱細縻遺式的搜羅組合，以物的生命週期為思考主軸而加以結構層次化，使之成為一套理性客觀的知識結構規劃。在這套標準建構的背後，隱含的是以物質作為人類社會抽象思維的反映。原則上，經由此一理想性的物質研究架構，研究者相信可以將物質及其相關脈絡保存在此結構中，相對地經由這套架構，我們得以探知物質所屬族群的社會文化樣貌，這些資訊並不僅只是客觀物性的描述，亦包括研究者對於物件辨識及詮釋的知性理解(翟振孝，2004：37)。

但基本上，這個理想化的物質研究範式仍是一個以研究者文化「客位」(etic)角度出發的知識發現過程，通常僅有相關學科內容專家涉入其中，而缺乏與物質接觸互動的人群參與此一生產過程。物質研究的主題，已不是僅藉由文化客位取向的研究足以達成，而必須經由長期深入的田野觀察研究。博物館藏品並不是物質文化研究的唯一地點，物質體系正在生活的週遭及田野地點裡有機運作著，它持續與人群共同生活，因此走入田野，亦是物質研究的另一途徑(Stott & Reynolds

，1987：3；謝世忠，1993；引自翟振孝，2004：39)。而這種強調民族誌實踐性格的文化「主位」(emic)研究取向，將使物質文化以有機性、變遷性的方式展現，顯然有別於靜態類型、文化特質式的描述方式，相較於理性客觀的文化客位研究方法，更能呈現物與人的互動關係，以瞭解族群物質生活的動態過程(翟振孝，2004：37、39~40)。針對以上數位藏品後設資料之現況與缺失的反省，接下來進行國內人類學博物館典藏數位計畫的實際分析，具體了解目前國內的人類學博物館對於此項議題的回應。

二、台灣博物館人類學典藏數位化之後設資料規劃

分析目前國內的博物館人類學典藏數位計畫，對於藏品的描述性資料—「管理性」元素，皆有詳細格式與著錄(詳見附錄三)。一方面是便於掌握博物館典藏品的資訊以利管理；再方面則是希望設置功能與領域具整合性的資料庫，有效管理知識，達到快速擷取與尋找資源的功能。然而，大部分博物館數位化對於藏品的研究性元素、內容描述及文化意涵的詮釋明顯不足，甚至不夠重視，使得大部份的典藏數位計畫只是把先前以其他方式保存的資料以另一種形式保存，無法將原先很難拷貝的訊息給釋放出來。

以國立台灣史前文化博物館(以下簡稱「史前館」)為例。史前館於2002年成立，是國內第一座以史前和原住民文化為範疇的博物館，第一座包含博物館，考古遺址和自然生態公園的博物館，也是台灣東海岸第一座國家級的博物館。史前館的整體願景就是要以台灣史前和原住民文化出自本土又超越國界的意涵，發展成能展現本土文化特色並兼具國際視野和國際地位的博物館(資料來源：www.nmp.gov.tw)。在此一前提下，史前館於2003年開始推動「台灣原住民數位博物館」(如圖13)計畫，計畫分三年完成。三年來，至少獲得4000小時以上的影音資料、50萬字以文字、3萬7千張以上圖像資料之數位化。期望將珍貴的原住民文物與相關社會文化脈絡資料以數位博物館的面貌，展現於網際網路上，分享於全台民眾，甚至全球網友。更期待建置過程中，能網羅原住民聲音，透過原住民的參與建置，建立一個真正屬於原住民的網路園地(林志興，2005：31)。除此之外，為了掌握各項資料之數位化，史前館希望能更深化與部落人士的互動，拉起機構與部落之間的鴻溝，特地與原住民即有之數位社群結合，企圖以原住民

帶動原住民方式，建立讓每一個部落的原住民都能參與資訊交流的數位平台，利用部落數位意識的認識與技術能力的提升，促進部落資料的數位化保存，以及與部落外的資訊分享。由於史前館積極與原住民社群結合，推動原住民線上學習的機制，其內容素材也網羅原住民的聲音，藉由原住民的參與來建置。然而，「台灣原住民數位博物館」對於藏品的數位化處理，僅是將照片、影像、聲音等輸入數位資料庫後，標示照片、影音之名稱，並沒有任何文物的詮釋與說明，無法得知器物背後的文化意義與功用(如圖 14)。



(如圖 17)對於文物有簡短的文化背景說明(如圖 18)，算是台灣人類學博物館數位計畫中，較符合理想的後設資料設計。



圖 17.國立政治大學民族博物館

數位典藏計畫網頁



圖 18.阿美族三叉魚網後設資料內容

事實上，發展後設資料即是一個組織及創造知識的過程，單純的複製實體博物館展示的描述資料，無法增進文物研究的內涵，所建構的數位內容日後亦無法供使用者運用。一般認為民族誌蒐藏品之原始記錄內容，至少要涵蓋名稱、地點、時代、所屬關係的歷史、用途、保存情況、徵集者、徵集時間與鑒定、評價、參考文獻等原始記錄，除了使用制式化的表格之外，還應有單獨的文字記錄，以及對了解物件有所幫助的社會生活資料。這些都是收藏品的原始資料，是重要的科學證據。其次，所有的原始記錄必須真實且準確。除了所徵集的收藏品本身直接有關情況外，與收藏品有關的人物，事件，情節等資料，也應另有詳細的紀錄作為附件。最後，記錄與描述文字要按照一般規範，文字清楚、記述明確通順，不要模稜兩可以免造成誤解。收藏品徵集的各項原始記錄，如果比較準確、詳實，就為進一步的鑒定、分級、登記、編目等科學的管理和研究打下良好的基礎工作(王嵩山，2004；潘英海，2005：62)。由國立自然科學博物館(以下簡稱科博館)所建置的「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」，對於管理性元素及研究性元素等後設資料欄位的規劃，有具指標性的詮釋。

國立自然科學博物館於 2001 年籌設「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」(如圖 19)，網站以影像、聲音、文本之蒐藏與研究成果呈現，全貌性的描繪阿里山

鄒人強調「起源」、「中心」、「階序原則」、「知識的實用」、「社會作為一種植物擬態」等概念，比較阿里山鄒人與研究者對自然與文化認識的相同與差異。物件與多媒體資料的連結，有助於增加知識內涵。除了強調物件知識的線性分析，也強調橫向的相關知識的連結。在鄒族文物的描述資料庫欄位中，參觀者可以點選「圖片連結」、「聲音連結」、「影片連結」，更可點選與其他學門資料庫中相關的標本(如圖 20)。科博館巧妙的利用網路超連結的功能，將需要詳細的記錄研究性元素，直接以各類動態媒體顯示，讓使用者查詢物件的同時，能獲取與此物件相關的其他學門的知識，以及相關的圖片、聲音與影像資料。此外，「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」設計物種資料查詢、多媒體資料查詢、阿里山鄉志全文檢索三種查詢界面，讓觀眾可以針對不同資料的特性來查詢(資料來源：

digimuse.nmns.edu.tw/chou)。



圖 19.阿里山山脈與鄒文化數位博物館



圖 20.鄒族的衣飾

三、再脈絡化不等於複製

許多博物館員在接觸人類學典藏品與影像時，完全不瞭解這些藏品為何收入博物館的原因與背景，也完全不瞭解它們當初是如何被產生(影像)或收集的目的。以影像為例，雖然我們可以把它們稱為民族學影像，但顯然當時拍攝者的想法與意圖和視覺人類學的觀念相當不同，而且即使當時的拍攝者認為這些影像是他所觀察現象的忠實記錄，今日我們也未必需要完全同意他的看法。事實上，我們今天已經知道很多當時民族學影像的拍攝情境可能是被故意擺設成特定的姿勢或穿某種盛裝。很多早期的民族學影像可能都是經過拍攝者操縱的影像，這個事實告訴我們在處理這些影像時，單純畫面的複製是絕對不夠的。如果我們把數位

化簡單的定義為一種「複製」(copy)行為，那麼在複製這些舊影像的同時，我們是否應該再更進一步自問，我們是否複製了，或者至少再現當初產生這些影像的社會關係與意識型態。自十九世紀以來，人類逐漸進入了一個複製的時代，相機、攝影機、錄音機、影印機都曾對人類文化產生一定的影響，而在每一類複製(再製)的媒體形式中也曾有較小的格式革命，有的是單純儲存媒體的轉換。我們現在的數位計畫是否只是把先前以其他方式保存的資料以另一種形式保存，還是我們能夠在轉拷資料的同時，也能把原先很難拷貝的訊息給釋放出來(李子寧，文末對談；潘英海，2004：130)。

由於後設資料欄位考慮整合資料庫查詢及各館間資訊交換等問題，必須制訂制式化之標準格式，因此在欄位的格式上會有所調整。然而本節重點在於後設資料的欄位設計與藏品再脈絡化的問題。因此對於後設資料因為跨平台整合資料庫檢索的問題不在本文討論範圍。

第二節 博物館、人類學家與原住民關係之議題

一、從保存文化到再現文化

原住民展示做為一種特殊類型的再現場域和社會產物，其轉形變化是人群、器物、知識觀念和權力關係在不同時空脈絡下交互運作的結果。博物館在進行民族學典藏數位化或運用時，間接改變了博物館、人類學家和原住民的關係。事實上，這些改變與人類學家有很大的關係，因為人類學家對於知識、文化保存或再現的反省，造成了 1970 年代以後，對於如何再現文化、保存文化、和如何理解異文化知識，有很不一樣的思考。我們現在面對的數位化風潮，其實也很有關聯。如果我們把博物館收藏、民族學收藏，當成重要的資產或文化遺產來看，那我們就必須考慮到面對更多樣化的社群，而且考慮如何讓不一樣思考模式或文化形式的人，都可以跟博物館產生互動關係。然而，目前台灣博物館藏品的數位化，主要還是在從學術中心的角度來做知識的整合，對於其他如原住民的意見和聲音卻

很少加以處理，甚至沒有任何的管道可以加入數位博物館的知識內容裡(胡家瑜文末對談，2004；引自潘英海，2005：83~85)。原住民數位博物館的建構，仍是一個以研究者文化客位(etic)角度出發的知識發現過程，僅有相關學科內容專家涉入其中，而缺乏與物質接觸互動的人群參與此一生產過程。

因為過去思考文化保存，是放在學術的角度來看，認為將文化器物留下來，讓後人研究它、了解它，就算是文化保存。可是，事實上，如果我們站在人類學觀點來看，文化是活的，真正的文化保存應該是在社群活動中的保存—「實踐的社群」(王嵩山，2004)，文化保存的「實踐的社群」應該是原住民的社群，他們是文化的傳承者，他們要實踐這個文化；當地社會才是文化保存操作的基地。除了科學研究的作用之外，這批被取出原本社會環境的收藏，與文化保存的關係，以及民族學收藏或收藏數位化對於當地人而言，所代表的意義，都是進行博物館民族學藏品數位化時必須考量的議題(胡家瑜文末對談，2004；引自潘英海，2005：83~85)。而探討這個議題，必須從參與國內博物館人類學數位典藏計畫的人員，以及博物館所採用的內容素材二方面來進行分析。

二、博物館數位化過程中原住民的參與

由於進行典藏數位化之前，必須規劃合乎博物館藏品登錄及使用的後設資料格式，而這個階段的數位化工作，其「資訊再現」與「知識創造」的需求與操控權大致是由學者與博物館館員掌控，他們從其特殊的學術區位嘗試建構龐大地方的或族群的資料系統。也就是說，在計畫進行前，參與的人員大多以學者(或人類學者)及博物館員為主；另一方面，數位博物館的內容素材，則是從過去由人類學者所主導的田野調查或民族誌、歷史文獻，逐漸轉變為原住民第一手的口述資料，科博館所建構的「蘭嶼數位博物館一人之島」及「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」，甚至採用原住民社群自創的媒體、雜誌、報紙、廣播、工藝、影像、出版品，讓原住民的聲音透過數位博物館呈現。

2001 年，由國立暨南國際大學與國立自然科學博物館共同合作設置的「蘭嶼數位博物館一人之島」(如圖 21)，整合國立暨南大學科技人才之專業技術與國立自然科學博物館各研究領域研究人員之專業知識，針對位處重要生物地理位置的蘭嶼，將國立自然科學博物館多年來持續針對蘭嶼地區所做的諸多研究調

查工作及成果，加以整合及重新架構，並將各式珍貴之館藏標本重新定義，運用影音數位處理的方式，建構一個兼具研究、教育、娛樂及文化保存的多功數位化博物館(資料來源：dlm.ncnu.edu.tw/lanyu)。計畫內容素材主要來自於科博館的藏品，部份內容有蘭嶼人士參與。同樣是科博館建置的「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」，則是與鄒族文化藝術基金會與當地的文史工作者合作，詮釋資料的內涵、建構語言與文化的保存與學習機制，採用目前發行至十七期的《鄒訊》全文為素材(如圖 22)，傾聽部落的聲音，並設立文化溝通的平台(電子報)。建構者認為這是反轉往昔民族誌博物館再現中被邊緣化的他者之地位的機會，對實體博物館、人與族群而言，數位博物館都是可以期待為更具文化潛能的社會與科學發展的發動機(資料來源：digimuse.nmns.edu.tw/chou)。



圖 21.蘭嶼數位博物館一人之島



圖 22.鄒訊電子報

當然，原住民與博物館的新關係，夾著複雜而多層次的族群認同、經濟產業和文化觀光發展、以及政治操作等動力，很難找到簡單而完美的答案。在理解展示再現的本質之後，如何運用不同技術打破原住民展示的靜態僵化印象，呈現更豐富動態的文化面貌，讓博物館資源和文化資產能對原住民文化延續發揮更積極正面的作用(胡家瑜，2006：114)，這應該是未來博物館和人類學需要更加關注的議題，也是博物館進行博物館在進行人類學典藏數位化時，所必須考慮到的重點目標。

三、從文化詮釋者到文化仲介者

近年來台灣影音科技在質與量上都有顯著的進步，許多文史工作者開始有足

夠的能力製作影片，產生了台灣社區文史紀錄片的拍攝風潮，藉以建立社群認同與共識，與外部社會溝通。在理想的情形裡，從原住民製片者的角度來看，影響多媒體具有能超越時間、空間，甚至是語言界線的能力，因此可以有效地用來調解歷史所造成的、由過去持續至今的社會對立。當製作者如此做時，他們參與了一次依自我理念去建構身份的有力的、新的歷程，而其方法則是針對原住民歷史、文化與原住民所處的大社會兩者間的關係去溝通(Ginsburg, 1995)。因此，由當地的住民或族群來參與製作其社群相關事物之影像作品，再透過博物館展示活動來與外部社會溝通，不但可以調解少數族群與主流社會間的衝突與矛盾，達到社會正義，這類顛覆的做法使博物館的傳統角色—文化的研究者與詮釋者，轉變為文化與歷史的仲介者。

第三節 數位博物館瀏覽界面之議題

一、數位影像與感官經驗

目前國內的數位博物館的瀏覽方式受限於頻寬，仍是以平面環場影像為主。以環場照片呈現的導覽系統，多少滿足了部分不能前往博物館參觀的觀眾，但是部分數位博物館的網站設計，其光線及場景仍嫌雜亂。受限於此，數位博物館考慮的知識整合層都是視覺的層面，而忽略其他的感官經驗。但真正博物館收藏的實物，它在感官經驗上是有不同層次的。這些經驗應該是重要的學習過程，聽覺已經慢慢有人開始注意，如果加上其他的感覺，如嗅覺、觸覺，那麼是不是可以超越視覺傳遞的訊息，在尋求技術與藝術的平衡點上，台灣的數位博物館發展仍有待加強。

數位科技可以延伸人類的思想與想像，博物館進行典藏數位化時必須考慮使用者需求為導向。近年來資訊科技高度發達，高畫質、立體音效的多媒體週邊逐漸提昇了電腦配備，使用者界面設計人員開始運用這些設施，加入各式具像化的概念，如桌面、資料夾等，使得電腦使用者界面越來越具真實感，越加親切熟悉，也越容易操作使用。此外，各種具親和性的電腦輸入設備也相繼出現，如利用滑鼠代替雙手，又如為針對數位博物館所設計的各式互動多媒體，業者量身訂造特

殊操作裝置：如方向盤、搖桿、遊戲把手等，其目的除了讓使用者能有全新有趣的操作體驗外，更重要的便是以更接近人類自然的行為方式，使其作瀏覽能更便利。不過雖然現今使用者界面已提供了豐富炫麗的聲光效果和方便簡易的操作設備，並在界面設計中引入各種視聽感受的回饋，但視聽覺以外的人類感官(如觸覺、嗅覺等)界面卻一直乏人研究(莊啓祥、梁朝雲，2002：25~41)。儘管使用者界面發展越具真實感，但人類始終無法以實際觸摸來感受到這些事物。

對博物館而言，數位化影像意味著更廣大的傳播範圍、更快速的資料檢索、更方便的參觀過程、更淡薄的鑑賞品味、更同質化的文化表現與更感官式的呈現方式。除了視覺與聽覺外，嗅覺、觸覺等機能會逐漸隨著技術的改進而加入，屆時「參觀」的意義將變「虛擬經驗」。而體驗虛擬實境的技術將取代思考與理解作品的傳統觀念(王雅倫、鄭玲兒，2002：41)。人類的感官經驗透過科技，延伸人文思想與藝術想像，眼見為憑、百聞不如一見的習慣消失了，表示視覺的經驗將不代表真實，取而代之的將是體驗高科技的能力，對於博物館學習效果產生關鍵性的影響。

二、台灣數位博物館瀏覽界面發展分析

目前國內數位科技的發展，使用端的感官經驗仍然侷限於視覺與聽覺，這是數位博物館的缺點，也是目前數位技術仍無法突破的層面。為了補強數位博物館的學習效果，大多數的博物館會嵌入影音資料、動畫等動態媒體，以期增加豐富的感官經驗，深刻觀眾的學習效果。如中央研究院民族學研究所博物館從 1998 年起，陸續將所內研究人員所搜集的田野調查、民族誌影像，建構為「台灣原住民數位典藏國家型計劃」(如圖 23)的內容，一方面以數位科技保存典藏有關臺灣原住民之文物、文獻與影音等各類型之文化資產，另一目的則是建置相關資料庫與搜尋機制交流，以提供研究人員、教育人員及社會大眾在研究、教學以及相關資訊交流與應用上的便利。以網際網路形式，促進有關臺灣原住民資訊之交流與分享、增進族群與文化之間的相互了解與尊重。

除了影像、影音、音樂、聲音紀錄，「台灣原住民數位典藏國家型計劃」還設置獨特的原住民文化地圖，提供原住民聚落之 WEB GIS(Geographic Information System)地圖(如圖 24)，並串連原住民人口統計與其他多媒體資料庫相關

資訊，以空間可視化的方式提供更生動易讀的界面。原住民文化地圖是以原住民的聚落空間與族群分佈為單位，透過 GIS 整合原住民數位典藏資料庫中原住民相關資料，在網路上設置呈現的主題。透過地理資訊的結合檢索可以讓使用者將傳統閱讀文字敘述的習慣，轉以三度空間的思考方式，在實質地理現象跟心智空間意象之間彼此轉化映射，進而更理解原住民的文化內涵(資料來源：www.aborigines.sinica.edu.tw)。



圖 23.台灣原住民數位典藏
國家型計劃



圖 24. GIS 原住民文化地圖

原住民文化地圖的應用是此計畫積極推動的加值應用方向之一，希望透過互動式的界面提供使用者更為生動活潑的使用經驗，未來將朝向更多元的應用來規劃設計。而科博館的「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」則是設計文化教室、鄒語教室教導鄒語，並請來吉部落鄒族耆老口述部落歷史，這些錄音資料都是未來部落進行文化傳承最好的學習資源(如圖 25)。

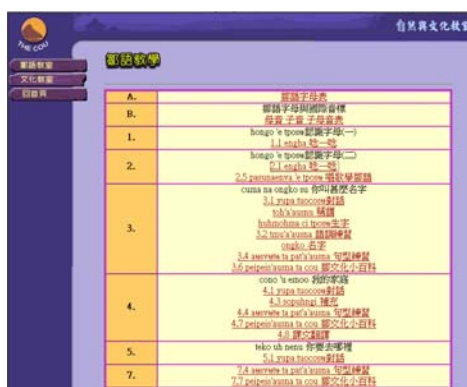


圖 25.「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」所設計的文化教室

三、資訊科技與創意之結合運用

因博物館藏品的特性及科技發展，而限制了博物館的展示方式，以及因實體博物館藏品與數位化藏品的本質距離，而限制了展示的真實性，事實上這些問題都可以藉由新的科技運用與創意得到解決。例如繪畫的材質、紋路等方面，可以針對局部多次的放大、比較、說明等，提供使用者進一步的觀察與研究；在氣味、嗅覺的部分，已經有人提出如何在網路提供使用者即時氣味，在手足的觸摸或力量的感受上，虛擬實境的技術也許能夠提供我們另一個應用方向，最重要的是，先想想使用者的需求與典藏品各種方式的展示，再運用創意與新資訊科技，打破實體物件與數位物件、數位環境與使用者的距離(陳百薰等，2002：34)。博物館展示再現的技術，對具體呈現的結果具有重要影響；例如陳列的方法，究竟是運用玻璃櫃陳列、開架式展示、情境復原模型、塑像或蠟像、真人展演、影音多媒體、或整體性的僵化凍結或生動活潑感受等，都可能造成參觀經驗和記憶的深刻影響。博物館可以善用藏品數位化的成果技術來輔助實體博物館的展示，譬如將數位影像以 3D 立體投影在展場中，創造「虛擬實境」讓觀眾有身歷其境的感官經驗，或是透過影片輔助平面制式的展示說明。運用數位化的媒材科技豐富博物館的展示，便能創造更多元、深刻的博物館學習效果。

第四節 集體知識再現與數位加值應用之 議題

一、數位博物館之文化再現與解釋權

長期以來，博物館所表現的原住民文化充斥著「第三人稱」的歷史文本與異己論述，原住民始終無法直接參與博物館原住民文化的詮釋，來宣示其主體性。利用新興科技及網路便利性成立數位博物館，藉由數位典藏、數位展示、數位學習等新興方式，一方面妥善保存台灣原住民各種珍貴資料，再方面則利用數位化科技的展現方式，提供新的民族誌書寫及深層知識與文化的再現。這是因為建置

數位博物館必須先將藏品輸入一套以物件為主體思考的後設資料中，不僅需要進行藏品的內容主題分析，還得關注與物件互動相關之人、時、地、物、事件等資訊。基本上，要創造理想化的物質研究範式，嘗試典藏資料的再脈絡化，必須從文化主位角度出發，不論是內容素材的提供，或是數位計劃的參與，都要積極與物質接觸互動的原住民社群參與此一生產過程，才能完整再現原住民的文化及知識內涵。

胡家瑜(2004)認為談論數位化或數位加值，最重要的問題就是文化解釋權。其實，「文化資產」和「文化遺產」這兩個名詞指涉的對象，有一點性質上的矛盾。當我們談文化資產時，強調的是財產概念上的價值，是有法律產權的概念；但談文化遺產時，則是強調文化實踐社群和文化傳承者對於文化知識再生產和創造的過程。事實上，這二者之間有一些糾纏、有更多矛盾。大家都說我們要尊重文化權，可是文化權卻是沒有法律依據的，到現在都沒有。因為法律只認可個人的權利，沒有認可一個社群共有的權利。所以我們數位化的民族學圖像、照片，都直接假設是屬於博物館的。那麼與原住民的關係是什麼呢？即使指原住民某一個社群、某一個人的照片，但每一次的使用、每一次的再生產、每一次的販賣，其實我們現在討論的加值應用獲利都是博物館的。所以，這中間如何可以有一些勾連、或者應該如何讓它產生勾連，這是日後討論加值應用的時候，必須要進一步討論的問題(胡家瑜文末對談，2004；引自潘英海，2005：83~85)。然而，目前博物館所談的加值，只是把這個價值當成一個很客觀的、中性的東西。事實上，在談論價值的時候，應該要意識到同一批東西對於研究者的價值、對觀眾的價值、對原住民的價值很可能是不一樣的。這些差異之中應該如何平衡，必須要能夠溝通和討論。

二、國內外數位加值情形

加值應用，應該是指增加「價值」的部份跟過程。但是什麼是「價值」？誰來界定「價值」？價值和意義一定有它特定的社會脈絡，有特定的社群互動，甚至可以說是權力的互動關係。數位典藏的應用模式主要有兩種：一是靈感的啟發，二是素材的應用。前項的改變，起因於數位典藏的工作不僅是把典藏品數位化，典藏單位對藏品知識的考究及解說，也以後設資料的形式納入數位典藏的資料庫

中；至於後項的改變，是因為數位典藏計畫的大量產出，一方面節省加值廠商投入數位化的資本，可專注於加值應用的開發，另一方面，這些大規模的數位典藏可以在教育和娛樂產業兩個發展面向提供加值應用，是明確而普遍樂觀其成的預期看法(周明，2004；劉少君，2006：163)。

目前，國內數位內容產業將加值應用的範疇界定為八大領域。1.數位遊戲：以資訊硬體平台提供聲光娛樂給予一般消費大眾；2.電腦動畫：運用電腦產生或協助製作的連續影像，廣泛應用於娛樂及其他工商業用途；3.數位學習：以電腦等終端設備為輔助工具進行線或離線之學習活動，包含數位學習內容製作、工具軟體、建置服務、學習課程服務等；4.數位影音應用：運用數位化拍攝、傳送、播放之數位影音內容；5.行動應用服務：運用行動通訊網路提供數據內容及服務，包含手機簡訊、行動數據服務(如導航／地理資訊等)；6.網路服務：提供網路內容、連線、儲存、傳送、播放之服務，包含網路內容(ICP)、應用服務(ASP)、連線服務(ISP)、網路內容儲存(IDC)等；7.內容軟體：提供數位內容應用服務所需之軟體工具及平台、包含內容工具／平台軟體、內容應用軟體、內容專業服務等；8.數位出版典藏：數位出版、數位典藏、電子資料庫(新聞、數據、圖像等)(項潔，2004：4)。

從加值應用的角度來看，數位典藏加值產業包括：出資進行典藏數位化工程者、實體藏或數位典藏管理者、數位典藏授權者、數位典藏加值與使用者、行銷市場開發者等五種角色。典藏數位化工作兼具保存與利用兩項特性，國家於其中挹注大量的資金，數位典藏之利用是否也能產生相對的經濟效益及實質回饋，已引起各方的關注。數位典藏本身經濟價值及可交交易的服務或商品後，才能形成較高產值，使典藏數位化工程及後續維護所需的資金源源不絕(項潔，2004：6)。國外對於數位典藏的授權及加值應用早已行之有年，歐美國家在授權商品市場的發展較成熟，所衍生的商機十分可觀。相較於國內公立的典藏單位尚無單一窗口處理數位素材之授權，政府也未建立公正的第三者機構，負責數位典藏授權事務。典藏單位擁有豐富的文化史料及藝術創作資源，如果缺乏合法合理的流通管道，即使累積再多的文化資源，仍無法使創意縣延、知識傳播。為建立一個合理且有彈性的著作權保護方式，國內外公共典藏和私人創作的代理機構應運而生，負責數位典藏的授權業務，以下為國內外數位典藏較具代表的授權機構。

(一)國外數位典藏授權

1.美國：The Museum of Modern Art(MoMA)

<http://www.moma.org/index.htm/>

MoMA 以蒐藏十九世紀末至今的現代藝術品為主，該館原本由內部自行處理數位典藏的授權與流通業務，為更有效推廣影像及提供服務，委由義大利的 Scala Archives of Florence 負責 MoMA 館藏影像作品的授權事務。

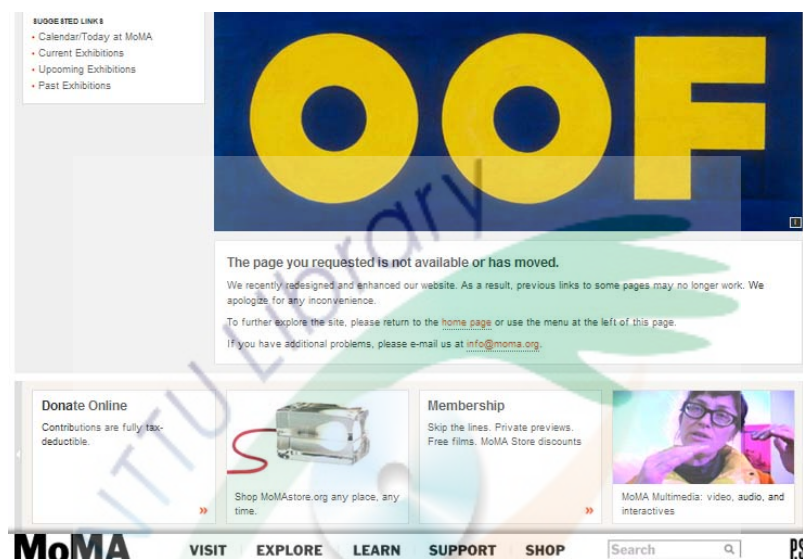


圖 26. MoMA 入口網站

2.英國：Design and Artists Copyright Society(DACS)

<http://www.dacs.org.uk/>

這是 1984 年由一群視覺藝術創作者成立的非營利性質之會員制組織，主要是對著作權使用者提供授權，目前代理超過 36,000 位國際藝術家的作品，亦為 16,000 位商業視覺藝術創作者處理集體授權事務。其管理係透過授權系統，由 DACS 代表視覺藝術創作者與被授權的一方進行協調，分配授權利益，其中收益的 25%作為 DACS 營運之用；75%則為創作者所有。

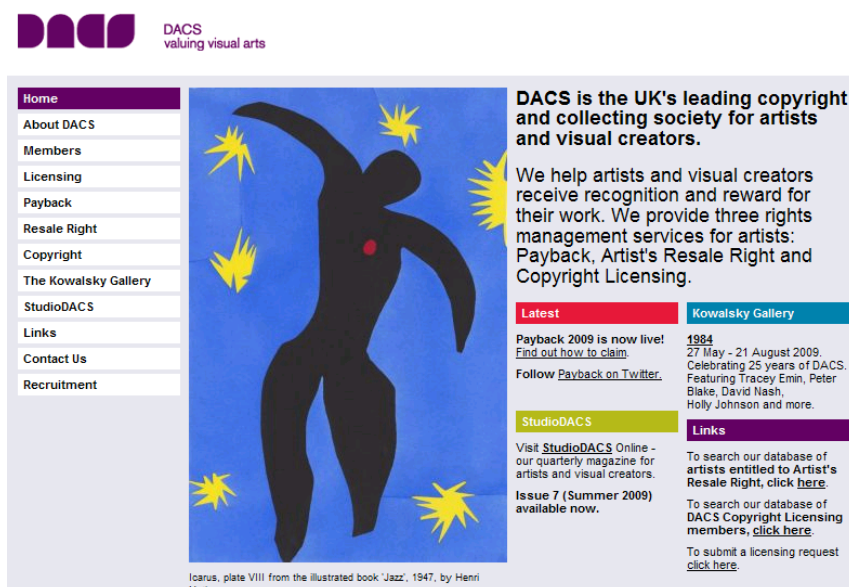


圖 27.DACS 入口網站

3.法國：The Réunion des Musées Nationaux(Photo RMN)

<http://www.photo.rmn.fr/>

由 RMN 的 Photo agency 負責代理 53 所法國公私立博物館約 20 萬張的圖像之授權業務，以單一窗口主導從事圖像正片與數位圖像之授權，供市場之營利與非營利之用。

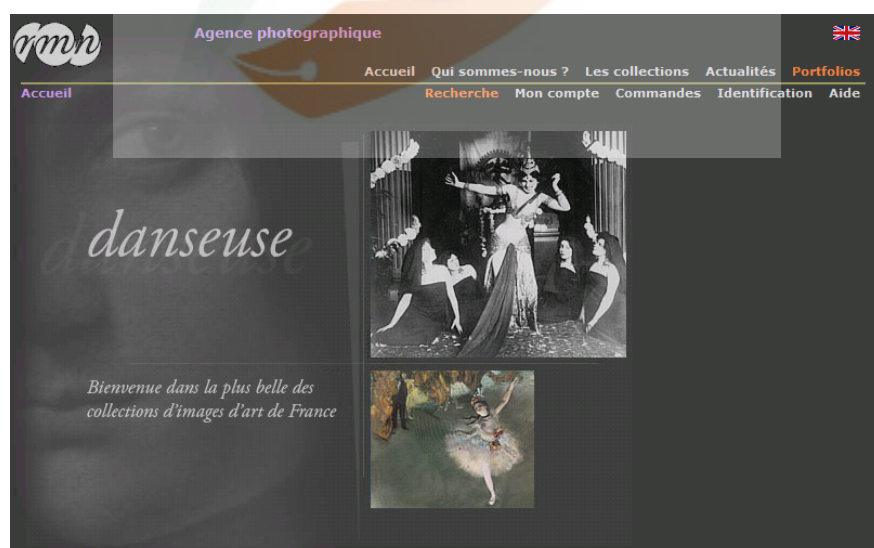


圖 28. Photo RMN 入口網站

4. 澳洲：Visual Arts Copyright Collecting Agency(Viscopy)

<http://www.viscopy.com/>

於 1996 年國家視覺藝術協會(National Association for the Visual Arts-NAVA)所創，授權代理 25 萬位澳洲和其他國家的視覺藝術家及其作品，它扮演藝術家與市場間的中介角色，提供數位影像及線上授權。



圖 29.Viscopy 入口網站

5. 日本：社團法人日本藝術家聯盟

<http://www.jaa-iaa.or.jp/>

由日本藝術家、攝影著作權協會及美術著作權聯合成立的藝術著作權機構(Japan Art, Photograph and Graphic Art Copyright Organization, APG-Japan)，提供著作權人、作品、著作權人資訊之檢索，以及作品登錄等服務。



圖 30.社團法人日本藝術家聯盟入口網站

(三)國內數位典藏授權

而國內為建立合理且有彈性的著作權保護方式，中央研究院參與由史丹佛大學法律系 2001 年所創設的「創意公共園地」(Creative Commons)。這是一個能讓著作者將自己的創作放入公共領域，採合作與社群意識，透過創意公用授權條款 (Creative Commons License) 之規範，使創作能自由地散佈流通。這個公共園地成立目的除了增加線上原生創作的數位化，更希望透過這個公共平台，讓所有人以便宜且簡易的方式取得並應用原生創作(資料來源：creativecommons.org)。

除此之外，近年來如藝奇網、華藝數位藝術(如圖 31)及富爾特公司等國內私人廠商，洞察數位授權背後的商機，而積極涉足藝術授權領域，這些業者先取得藝術創作物或典藏品的授權，由著作權人、著作代理權者及消費者，透過市場機制決定授權價格，訂定契約規範素材之運用，而著作代理商也會將授權的素材製成資料庫供使用者瀏覽、檢索及交易(資料來源：portal.airiti.com/modules/tinyd0)。



圖 31.華藝數位藝術股份有限公司入口網站

綜觀上述國內外業界數位典藏加值現況，學者建議未來數位典藏加值推廣，首先必須要規劃數位典藏應用發展之政策白皮書，再由典藏單位與相與相關專家進行需求書之修訂，指引產業未來方向，有助於相關政策的推動；再者，必須擬訂數位典藏加值使用條例，釐清數位典藏法律歸屬於定位及使用條例，並依數位

典藏管理與使用需求，提出可兼顧智慧財產權保護、流通及授權之機制；第三，數位典藏素材之檢索、授權及鑑價必須由產官學各界研訂，當授權機制及聯合目錄共通平台成形，可交由具公信力且有商業概念的組織進行平台的更新、維護與管理；第四，整合政府資源，鼓勵數位典藏加值產出之商業化；最後，希望建立數位典藏虛擬園區，以形成產業聚落，為數位典藏產業建立知識平台及諮詢管道(項潔等，2004：16)。

三、數位加值應用與智慧財產權

原住民的文化知識以數位科技來保存後，再透過數位科技進行加值運用，製成各項原住民族服飾、音樂、日用品等數位產品販售，也可以做為原住民的數位文化教材，讓偏遠地區的原住民，透過數位學習的方式進行部落知識的傳承。國內博物館對於原住民數位典藏的加值應用，著重於數位典藏之「智慧財產權」(Intellectual Property Rights，簡稱 IPR)相關議題之討論，針對數位內容的授權方式進行法律形式的理解與檢討。所謂「智慧財產權」，係指人類精神活動之成果而能產生財產上之價值者，由法律所創設之一種權利。因此，「智慧財產權」必須兼具「人類精神活動之成果」，以及能「產生財產上價值」之特性。就「人類精神活動之成果」之特性而言，如果僅是體力勞累，而無精神智慧之投注，例如僅作資料之辛苦蒐集，而無創意之分類、檢索，並不足以構成「人類精神活動之成果」。又此一「人類精神活動之成果」如不能「產生財產上價值」，亦無以法律保護之必要，必須具有「財產上的價值」，才有如一般財產加以保護之必要(資料來源：www.copyrightnote.org/cnote/bbs.php?board=1&act=read&id=37)。當博物館或人類學者將這些依據原住民祖先的智慧財產所製成的文物器具進行搶救、保存及蒐藏時，且不論擁有者同不同意，這些文物一旦納入博物館館藏，自然而然的成為博物館的「財產」。這些藏品一旦進行數位化，再加值應用成商業化、具像化的「產品」之後，其效益與獲利全部歸屬於典藏單位，如此一來，數位典藏的加值應用等同於「消費」原住民，實得利益者仍是博物館。甚至必須擔憂博物館任意將原住民的圖騰製作成商品販售時，扭曲文物原本的文化意義，製成令人啼笑皆非的成品。

由於博物館數位典藏計畫的主導者大多數為博物館與人類學者，對於這些數

位典藏是否開放外界使用、如何應用，被展示的原住民社群並無任何決定權，僅為博物館數位典藏計畫之內容素材的提供者。近年來，原住民的民族意識逐漸提升，原住民族不斷地向主流社會爭取自己的文化發聲權，博物館進行數位典藏計畫時，應該自省與修正對原住民之文化的詮釋，正視原住民社群所擁有的權利，如同本文第三章所提出的呼籲，積極建立博物館與原住民社群雙方的合作機制。

原住民族誌標本的數位化是再現與創造的綜合體，「加值」一詞正代表物件知識與社會文化系統的複雜關係，被賦予「加值」功能的物件及其相關資訊，必須考慮內在自發導向的和外在導向兩個面向，加值的數位化產品內容，必須是理解不同知識主體與社會關係在此所產生的影響。典藏數位化發展的是(可以脫離人存在的)資訊之管理，相對的，(由人所承載的)知識是某種自成一格的情境與脈絡的創造性產物。加值運用的想像涉及物件之資訊再現與知識創造不同面向，突顯其與不同能動主體和不同形式的體驗相結合的議題(王嵩山，2004；潘英海，2005：55)。相對於實體博物館，數位博物館(及其所涉及的知識)是被創造出來的，而非單純的博物館(或知識)的再現。

從標本的收藏管理與典藏數位化、經過數位博物館的想像、到進一步的發展加值的虛擬博物館，我們可以發現博物館物件管理的自然史，從過去被動的、以外在形塑為手段的、「客位」的(etic)物件保存與教育機構，轉變為主動的、以獨特個體需求為觀點的、「主位」的(emic)學習與創造性之「能動」機構。王嵩山(2004)認為這種轉換是物理學式與生物學式的知識結構化。物件數位化不應僅止於專注於靜態的結構與形式的追求，而應把重點擺在發展的、活生生的、特殊的、與文化定義的人有關的價值與意義等諸般面向；不僅興趣於再現過去，更應創造關懷人的百變現況及族群未來的機制。物件收藏品的加值是一個可以發展的方向，標定使用者是誰與使用目的為何則是加值建構的基礎工作。在追求實用知識過程中，人是一個主位的、重要的中心。促進知識與人的結合是典藏品加值應追求的目標，其中主體的經驗或體驗是不可化約的因素(王嵩山，2004；潘英海，2005：80、82)。

第六章 結論與建議

本章根據第四章人類學博物館數位化各項議題，以及國內目前建置博物館人類學文物數位化之現況分析，提出個人分析與建議，說明上述議題之具體發展、實際例子和未來可能方向，做為本論文具體之貢獻。

第一節 結論

綜上所述，人類學博物館典藏數位化無可避免，將會面臨一些超越技術和規範層次，以及博物館人類學相關標本在進行數位化或做加值運用時必須考慮的議題。發展博物館典藏數位計畫，其基礎建設首推後設資料之規劃與建置，不論是呈現文物知識內涵的「研究性元素」，還是描述文物形式以掌握典藏品資訊便於管理的「管理性元素」，都必須考量知識的邏輯性與層次性來組織後設資料。博物館數位化可以做為一種再脈絡化的過程，提供一種新的民族誌書寫類型，博物館典藏數位化是保存文物的主要目的之一，但它並非單純的實體博物館展示的複製行為，是一個組織及創造知識的過程，經由理性客觀分析所建置的後設資料，事實上已由描述性資料、資訊的整理，提昇至知識體系的建構。如此一來，才能將過去博物館進行收藏採集過程中去脈絡化的器物，將這些原本理想性、有長目標的收藏器物再脈絡化，將過去的疏失做一個調整、補救。因此，我們不能忽略以典藏文物為基礎而有的知識生產。

國內目前所進行的博物館人類學典藏數位計畫，對於藏品的描述性資料，也就是「管理性」元素皆能進行詳盡的著錄。然而，對於藏品數位化後的「研究性」元素，也就是藏品的內容描述、文化意涵詮釋明顯不足，使得大部份的典藏數位計畫只是把先前以其他方式保存的資料以另一種形式保存，無法將原先很難拷貝的訊息給釋放出來。在一窩蜂建構數位博物館的風潮中，部分博物館對於後設資

料內容再詮釋，也就是「內容描述段」⁵的「說明」欄位⁶並不重視。實際上，「說明」欄是替已經去脈絡的影像內容進行再脈絡。不僅處理再脈絡化可能的錯誤與過度詮釋，同時，也牽涉對影像內容、被拍攝族群、該族群的社會組織及生態環境等方面的複雜知識。這些知識，當然最理想地是能拿到當地聽取當地人如何詮釋或說明，次之則是請熟悉此區域人群的學者或專家做說明，通過文章式的文字描述補充其他「後設資料」欄位無法提供的重要藏品訊息。

原住民展示做為一種特殊類型的再現場域和社會產物，其轉形變化是人群、器物、知識觀念和權力關係在不同時空脈絡下交互運作的結果。博物館在進行民族學典藏數位化或運用時，間接改變了博物館、人類學家和原住民的關係。過去的物件管理是將物件視為自足的系統，較少關懷其隱含的關係與脈絡，導致傳統博物館對原住民的文化缺乏「主體性」的詮釋；緊接著數位科技開始進入部落，網路化社會又讓身為弱勢族群的原住民面臨數位落差所帶來的問題，學者期望數位博物館成為文化發動機，發展不同的社會形式關係。然而，博物館數位化計畫缺乏「評估」的現象，或多或少顯示博物館與數位科技結合仍存在若干迷思，並非網站架設成功就是數位博物館的終結，其背後尚有許多值得思考的空間。

國內原住民數位博物館的建構，仍是一個以研究者文化「客位」角度出發的知識發現過程，僅有相關學科內容專家涉入其中，而缺乏與物質接觸互動的人群參與此一生產過程。綜觀國內數位博物館的計畫，除了數位化的內容素材是從過去由人類學者所主導的田野調查或民族誌、歷史文獻，逐漸轉變為原住民第一手的口述資料，或採用原住民社群自創的媒體、雜誌、報紙、廣播、工藝、影像、出版品，原住民幾乎沒有直接參與的機制。數位化後的博物館與原住民關係，似乎仍然停滯於傳統博物館溝通方式，也僅止有限的互動關係。

探討數位博物館瀏覽界面之議題，並非侷限於技術層面的討論，事實上，博物館應該重視數位影像與感官經驗影響觀眾的學習效果，而這些經驗應該是重要的學習過程。目前，國內數位博物館在使用端的感官經驗仍然侷限於視覺與聽覺

⁵「內容描述段」(description)為人類學文物類之後設資料欄位。主要針對物件相關內容、意義與風格進行綜合性的描述。

⁶此欄位設計目的是為了向使用者解說藏品內容。也就是說，通過「說明」欄位，把博物館的典藏放在更大的社會文化脈絡之下，讓使用者通過說明了解更多藏品後面的當地知識(蔡淑韻、黃宛俞，2004：97)。

，這是數位博物館的缺點，也是目前數位技術仍無法突破的層面。爲了補強數位博物館的學習效果，大多會在網站設計中嵌入影像、錄音資料等動態田野訪談、民族誌影像，甚至是由原住民自行拍攝的記錄片，以期增加豐富的感官經驗，深刻觀眾的學習印象。

最後談數位典藏的應用加值與文化解釋權。數位典藏的目的之一，就是爲了將所處理的藏品做有價值的應用，如輔助博物館推廣教育的互動式遊戲、具像化的商品化、多媒體影音媒材等。不論是素材的應用，或是靈感的啓發，透過數位化加值運用再包裝的原住民的文化，讓許多居住在偏遠地區的原住民，能夠透過數位學習的方式，進行文化知識的傳承，消彌數位落差的問題。

正因爲如此，數位加值成爲博物館典藏數位化最熱衷的議題，期待數位科技帶來的利益。然而，大家都忽略了所謂文化解釋權、文化遺產歸屬，此一強調文化實踐社群和文化傳承者對於文化知識再生產和創造的過程。所以數位化的民族學圖像、照片，都直接假設是屬於博物館的，與原住民沒有直接的關係。國內博物館討論原住民數位典藏的文化解釋權，普遍傾向於數位典藏的法律產權問題。這些數位典藏由主導機構決定是否開放外界使用，而大部分的主導者仍是博物館與人類學者，因此被展示的原住民社群無任何決定權，在文化的解釋權中仍爲輔助的角色，提供數位典藏的內容素材。數位典藏的加值應用「消費」了原住民，實得利益者仍是博物館，似乎重覆過去長期以來人類學博物館的原住民展示中再現場域的權力不平等現象。

綜觀人類學博物館典藏數位化所探討的議題，不全然是技術或者是在規範上的問題。在博物館典藏數位化過程中，可以將過去的疏失做一個調整、或是補救，將原本理想性、有長目標的收藏器物再脈絡化，而非單純的影像化複製，必須詳細規劃典藏數位化後設資料，除了器物的資訊描述，還要考慮整體知識的建構。數位科技使博物館得到更妥善的保存，從文化詮釋者到文化仲介者，原住民提供了博物館人類學典藏數位化之內容素材，並且參與計劃的建置，改變了博物館、人類學家與原住民的關係。此外，數位影像與數位博物館瀏覽界面，以及新資訊科技與創意之結合與運用，並豐富了觀眾的感官經驗，增加博物館的學習效果。我們若從集體知識再現與數位加值應用的問題，談數位典藏的文化解釋權，可突顯被展示者—原住民的主體性。這些很基本的倫理和哲學的議題，或人類學經常思考的社群文化多元性、價值差異、和不可避免的權力互動關係，都是人類學領

域應該要積極面對和思考的。

第二節 建議

本論文的重點在於深入探討人類學博物館數位化所面臨的議題，依據本文對於國內數位博物館的評估分析，可提出下列幾點建議，做為未來建構人類學博物館典藏數位化之參考。

一、重視藏品數位化後設資料「研究性」元素之建構

分析國內博物館數位典藏計畫後設資料的規格，對於「內容描述段」的「說明」欄位的著錄較不重視。「說明」欄設計目的是為了向使用者解說藏品內容，實際上是替已經去脈絡的影像內容進行再脈絡。不僅必須小心處理再脈絡化可能的錯誤與過度詮釋，同時，也牽涉對影像內容、被拍攝族群、該族群的社會組織及生態環境等方面的複雜知識。這些知識，當然最理想地是能拿到當地聽取當地人如何詮釋或說明，次之則是請熟悉此區域人群的學者或專家做說明。也就是說，通過「說明」欄位，把博物館的典藏放在更大的社會文化脈絡之下，讓使用者通過說明了解更多藏品後面的當地知識。其重要性在於，期望通過文章式的文字描述補充其他後設資料欄位無法提供的重要藏品訊息(蔡淑韻、黃宛瑜，2004：93~100)。對於典藏資料的再現脈絡的反省，首先必須要對藏品基本的研究性元素做詳細的著錄，才能真正再現文化，提昇知識內涵，而非只是把實體博物館所保存的文物換個形式再複製。

二、加強博物館與原住民互為主體性之關係

台灣博物館中所表現的原住民展示缺乏「主體性」的詮釋，肇因於台灣原住民長期以來被形塑、複製的「第三人稱」的歷史文本、博物館人類學學科單一化的展示傾向，以及原住民長期處於國家體制中邊陲地位的弱勢，無法直接參與博物館對原住民的文化詮釋。而博物館典藏數位化多管道的連結及不限文字平面的

展示，正可以彌補實體博物館的侷限。國內原住民數位博物館的內容素材，廣納原住民藝術家多元而創新的作品，部分博物館主動邀請原住民參與數位博物館計畫，希望打破原住民展示的靜態僵化印象，呈現更豐富動態的文化面貌，讓博物館資源和文化資產能對原住民文化延續發揮更積極正面的作用，有助於博物館、人類學者和原住民的互動，開啓博物館與原住民攜手合作的平等發聲機會。

三、資訊科技與創意之結合運用

國內數位科技在使用端的感官經驗仍然侷限於視覺與聽覺，是數位博物館的在技術仍無法突破的層面。由於觀眾的感官經驗與博物館的學習效果息息相關，期望數位博物館可以結合新的科技運用與創意，或運用數位化的媒材科技豐富博物館的展示，創造更多元、深刻的博物館學習效果。

四、使用者取向的數位增值應用

將原住民的文化知識進行數位化，再透過數位化增值，製作成服飾、音樂、文化教材等原住民數位產品。然而，數位增值產品對觀眾的價值、對原住民的價值很可能是不一樣的，這些差異之中應該如何平衡，必須要能夠溝通和討論。因此，博物館對於數位典藏的增值應用必須要考慮使用者的需求，畢竟商品要有顧客消費才能獲利；此外，對於所加值的商品背後的文化意涵，也必須清楚的交待給消費者，透過藏品原本的文化脈絡，才能創造文物的深層價值。

參考文獻

一、中文部分

(一)圖書與期刊論文

Doclos, R. 著；張譽騰譯

- 1996 〈後現代・後博物館：當代博物館評論的新走向〉。《博物館學季刊》
10 卷 2 期，頁 3~12。

Webster, Frank 著；馮建三 譯

- 1999 《資訊社會理論》。台北：遠流。頁 279~331。

王嵩山

- 2000 〈台灣原住民文化保存的困境與開展〉。收錄於《過去的未來：博物館中的人類學空間》。台北：稻鄉，頁 165~171。
- 2002 〈物件數位化、知識與文化：臺灣原住民民族誌標本典藏數位化的反思〉。收於《博物館典藏數位再造理論與實務研討會：人與自然論文集》，頁 103~109。台北：國立自然科學博物館、數位典藏國家型科技計畫內容發展分項計畫。
- 2004 〈資訊再現與知識創造：台灣原住民民族誌收藏數位化的自然史〉。收錄於《人類學知識的數位典藏與加值應用》。台北：數位典藏內容分項計畫，頁 55~88。

王嵩山、陳玉萃

- 2002 〈數位博物館與社會形式〉。《博物館學季刊》16 卷 3 期，頁 7~13。

王雅倫、鄭玲兒

- 2002 〈博物館與數位化影像〉。《博物館學季刊》16 卷 2 期，頁 35~51。

江韶瑩

- 1994 〈博物館對原住民文化保存詮釋的省思(上)〉。《博物館學季刊》8 卷 2 期，頁 9~17。

任海

- 1993 〈博物館及其對台灣原住民文化的製造〉。《山海文化雙月刊》創刊號
頁 29~35。

呂理政

- 1991 〈博物館藏品及其文化脈絡：以人類學博物館為例〉。《博物館學季刊》
5 卷 2 期，頁 61~66。
- 1999 《博物館展示的傳統與展望》。台北：南天。

吳國淳

- 2004 〈藏品數位化後設資料發展及應用之相關議題探究〉。《國立歷史博物
館學報》29 期，頁 125~146。

吳學昆

- 2001 《數位博物館之展示與教育—以國科會數位博物館計劃為例》。國立
暨南國際大學成人與繼續教育研究所碩士論文。

林志興

- 2005 〈史前館推動「臺灣原住民數位博物館」計畫概述〉。中國民族學會
通訊 38 期，頁 31~34。

林育如

- 1999 〈跨出建築的博物館—談臺灣大學「數位博物館專案計畫」〉。《博
物館學季刊》13 卷 1 期，頁 89~95。

周憲

- 2007 《文化表徵與文化研究》。北京：北京大學。

胡家瑜

- 1994 〈民族學收藏與原住民文化保存的問題〉。《博物館學季刊》8 卷 3 期，
頁 11~17。
- 1998 〈器物詮釋與文化展示〉。收錄於《博物館學研討會：博物館的呈現
與文化論文集》，台北：國立歷史博物館，頁 61~76。
- 2006 〈博物館、人類學與台灣原住民展示：歷史過程中文化再現場域的轉
形變化〉。《國立台灣大學考古人類學刊》66 期，頁 94~124。

邱家宜

- 2000 〈爲了搶回卑南文物，教育部差點控告臺大〉。《新新聞》713 期，頁

130~132。

侯素蘭

- 2002 〈數位典藏工作經驗談：以台灣大學人類學系民族學藏品為例〉。收於《博物館典藏數位再造理論與實務研討會：人與自然論文集》，頁 111~120。台北：國立自然科學博物館、數位典藏國家型科技計畫內容發展分項計畫。

浦忠勇

- 2001 〈數位科技會使原住民更邊緣化嗎？—談「社會公平與數位落差」〉。收錄於《資訊社會與數位落差研討會彙編》，台北：資策會。

徐雨村

- 2002 〈原住民文化與博物館詮釋：以國立台灣史前文化博物館台灣南島民族展示為例〉。收錄於《人類學的比較與詮釋：慶陳奇祿教授八秩華誕國際學術研討會論文集》，台北：國立台灣大學人類學系。

許功明

- 1993 〈從博物館學的角度來看物質文化研究〉。《博物館學季刊》7 卷 4 期，頁 73~82。
- 1998 《博物館與原住民》。台北：南天。
- 2003 〈台灣博物館展示中原住民主體性之探討〉。《科技博物》7 卷 2 期，頁 11~27。

陳百薰、項潔、姜宗模 等

- 2002 〈數位博物館探討〉。《博物館學季刊》16 卷 3 期，頁 15~37。

陳亞寧

- 2005 〈後設資料發展趨勢與數位典藏應用之比較研究〉。《圖書與資訊學刊》53 期，頁 31~50。

陳亞寧、陳淑君

- 1999 〈Metadata 初探〉。《中央研究院計算中心通訊》15 卷 5 期，頁 36~43。

陳奇祿

- 1984 〈博物館與人類學〉。引自《民族與文化》，頁 95~113。台北：黎明文化。

陳美智

- 2006 〈典藏台灣原住民：台灣原住民數位典藏國家型計畫網站簡介〉。
<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!fyrfGNWfGR254OKVhBkd/article?mid=38&sc=1>

陳雪華、陳昭珍、陳光華

- 1998 〈數位圖書館／博物館中詮釋資料之理論與實作〉。《圖書館學刊》13期，頁 37~59。

陳國寧

- 2003 《博物館學》。台北：空大。

陳群典

- 2007 《以數位科技近用模式初探蘭嶼數位落差之研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

陳錦豐

- 2001 《博物館及其對台灣原住民圖像的製造：以台灣原住民文化園區為例》。國立台南藝術學院博物館學研究所碩士論文。

莊啓祥、梁朝雲

- 2002 〈應用虛擬觸覺力回饋於數位媒體之創作〉。《教學科技與媒體》60期，頁 25~41。

項潔、陳雪華、鄭惇方、魏雅惠

- 2004 〈數位典藏加值應用之探討〉。《圖書資訊學刊》2 卷 1 期，頁 1~17。

張譽騰

- 2003 〈後現代社會的博物館情境〉。引自張譽騰著《博物館大勢觀察》。台北：五觀藝術管理，頁 155~168。

傅鳳琴

- 2009 〈台灣原住民數位博物館緣起〉。史前館電子報 151 期。
http://beta.nmp.gov.tw/enews/no151/page_02.html

葉玉芬

- 2006 〈淺談國立台灣史前文化博物館之平埔論述〉。《文化驛站》17 期，頁 34~41。

葉宜婷

- 2003 〈數位博物館的迷思〉。《博物館學季刊》17 卷 3 期，頁 133~138。

楊孟蓓

- 2001 《臺灣博物館資訊管理》。台北：捷太。

劉少君

- 2006 《大學博物館對台灣原住民族文物數位化之研究》。國立政治大學民族研究所碩士論文。

翟振孝

- 2004 〈去脈絡與再脈絡化：建置人類學文物數位典藏後設資料的反思〉。收錄於《人類學知識的數位典藏與加值應用》。台北：數位典藏內容分項計畫，頁 29~53。

蔡淑韻、黃宛瑜

- 2004 〈中研院史語所「民族學調查照片資料庫」之後設資料分析〉。收錄於《人類學知識的數位典藏與加值應用》。台北：數位典藏內容分項計畫，頁 89~116。

潘英海

- 2005 《人類學知識的數位典藏與加值應用》。台北：數位典藏內容分項計畫。

盧梅芬

- 2005 〈人味！哪去了？博物館的原住民異己再現與後殖民的展示批判〉。《博物館季刊》19 卷 1 期，頁 65~77。

謝繼昌

- 2004 〈台灣大學人類學系典藏數位化〉。收錄於《人類學知識的數位典藏與加值應用》。台北：數位典藏內容分項計畫，頁 177~190。

二、西文部分

Appadurai, Arjun

- 1986 *The Social of Things : Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge : Cambridge University Press.

Ginsburg, F.

- 1995 *Mediating Culture*. In Devereaux, L. & Hillman, R. ed., *Fields of*

Vision : Essays in Film Studies, Visual Anthropology, and Photography.
Berkeley : University of California Press.

三、網路資源

American Memory

<http://memory.loc.gov>

The Museum of Modern Art(MoMA)

<http://www.moma.org/index.htm/>

Design and Artists Copyright Society(DACS)

<http://www.dacs.org.uk>

The Réunion des Musées Nationaux(Photo RMN)

<http://www.photo.rmn.fr>

Visual Arts Copyright Collecting Agency(Viscopy)

<http://www.viscopy.com/>

社團法人日本藝術家聯盟

<http://www.jaa-iaa.or.jp>

行政院國家科學委員會「數位典藏國家型科技計畫—拓展台灣數位典藏」

<http://content.teldap.tw/>

中央研究院民族學研究所博物館「台灣原住民數位典藏國家型計劃」

<http://www.aborigines.sinica.edu.tw>

國立台灣大學人類學系標本陳列室「台灣大學人類學系典藏文物數位化計畫」

<http://www.darc.ntu.edu.tw>

國立自然科學博物館「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」

<http://digimuse.nmns.edu.tw/chou>

國立自然科學博物館「蘭嶼數位博物館—一人之島」

<http://d1m.ncnu.edu.tw/lanyu>

國立臺灣博物館「原住民數位典藏計畫成果網站」

<http://www.ntm.gov.tw/aborigine>

國立台灣史前文化博物館「台灣原住民數位博物館」

<http://www.dmtip.gov.tw>

國立台灣史前文化博物館

<http://www.nmp.gov.tw>

國立政治大學民族學系博物館「民族博物館數位典藏計畫」

<http://www.ethnos.nccu.edu.tw/CCU/home.asp>

台北立十三行博物館

<http://www.sshm.tpc.gov.tw/>

中華民國博物館學會

<http://www.cam.org.tw/>

附錄

附錄一、參與國科會原住民數位化典藏相關計畫之人類學博物館

計畫單位	計畫名稱與網址	計畫內容簡介
中央研究院 民族學研究所	台灣原住民數位 典藏國家型計畫 http://www.aborigines. sinica.edu.tw/	2001 年民族所開始推動此計畫，主要目的在於以中央研究院民族學研究所博物館、圖書館以及研究人員所典藏有關臺灣原住民之文物、文獻與影音資料為基礎，進行各類型資料的數位化與典藏管理，並建置資料庫及其搜尋機制，以提供研究人員、教育人員以及社會大眾在研究、教學以及相關資訊交流方面的便利，希望藉此能促進族群之間的相互了解與尊重，以及不同文化間的交流與保存。 為吸引民間團體與博物館、教學與研究單位以及地方文史工作室共襄盛舉，該網站提供資料的分享交流機制，透過特定程序申請之後，任何人皆可上網交流有關臺灣原住民各方面的資訊與意見，或是，上傳分享有關臺灣原住民文物、文獻與影音等各類型之文化資產。 依數位化資料屬性之不同，共建置書目、文物、契約、表格、研究地圖、影像、影音、音樂、聲音紀錄、人口、聚落、研究人才、多媒體出版品、故宮原住民檔案等十四種類型的資料庫，其目標在於未來研究者的使用，並考量教育上作為鄉土教材製作之加值應用。
國立台灣大學 人類學系	台灣大學人類學系典 藏文物數位化計畫 http://www.museums.n tu.edu.tw/index.jsp	2002 年台大參與此項計畫，陸續將平埔族文物標本約 280 件、田野照片 300 張和古文書 362 件等民族學藏品進行數位化，並規劃設置了具有基本查詢功能的標本、古文書和影像資料庫。
國立政治大學 民族學系	國立政治大學民族博 物館數位典藏計畫 http://www.ethnos.ncc	政大民族博物館於 2004 年申請此計畫，將政大民族系於民國 46 年以來所蒐集的各族文物，進行典藏數位化。目前成果為台灣原住民之中的阿美族、雅美族、排灣族與魯凱族等

計畫單位	計畫名稱與網址	計畫內容簡介
	u.edu.tw/CCU/home.asp	文物數位化，加強政大民族館內部在文物管理上的以及展示系統上的數位化。此計畫並採用第一人稱，讓原住民有自行詮釋文化的機會。
國立自然科學博物館 人類學組	阿里山山脈與鄒文化 數位博物館 http://digimuse.nmns.edu.tw/chou/html/00/homepage.htm	科博館於 2001 年籌設「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」，網站以影像、聲音、文本之蒐藏與研究成果呈現，全貌性的描繪阿里山鄒人強調「起源」、「中心」、「階序原則」、「知識的實用」、「社會作為一種植物擬態」等概念，比較阿里山鄒人與研究者對自然與文化認識的相同與差異。物件與多媒體資料的連結，有助於增加知識內涵。除了強調物件知識的線性分析，也強調橫向的相關知識的連結。在鄒族文物的描述資料庫欄位中，參觀者可以點選「圖片連結」、「聲音連結」、「影片連結」，更可點選與其他學門資料庫中相關的標本。科博館巧妙的利用網路超連結的功能，將需要詳細的記錄研究性元素，直接以各類動態媒體顯示，讓使用者查詢物件的同時，能獲取與此物件相關的其他學門的知識，以及相關的圖片、聲音與影像資料。此外，「阿里山山脈與鄒文化數位博物館」設計物種資料查詢、多媒體資料查詢、阿里山鄉志全文檢索三種查詢界面，讓觀眾可以針對不同資料的特性來查詢。
	蘭嶼數位博物館— 人之島 http://dlm.ncnu.edu.tw/lanyu/home.asp	2001 年，由國立暨南國際大學與國立自然科學博物館共同合作設置的「蘭嶼數位博物館—人之島」，整合國立暨南國際大學科技人才之專業技術與國立自然科學博物館各研究領域研究人員之專業知識，針對位處重要生物地理位置的蘭嶼，將國立自然科學博物館多年來持續針對蘭嶼地區所做的諸多研究調查工作及成果，加以整合及重新架構，並將各式珍貴之館藏標本重新定義，運用影音數位處理的方式，建構一個兼具研究、教育、娛樂及文化保存的多功數位化博物館。計畫內容素材主要來

計畫單位	計畫名稱與網址	計畫內容簡介
		自於科博館的藏品，部份內容有蘭嶼人士參與。
國立台灣博物館	原住民數位典藏計畫 http://www.ntm.gov.tw/aborigine/	國立台灣博物館人類學門收藏的的原住民文物淵源自日治時代台灣總督府博物館的收藏，該批文物說是台灣目前收藏年代最早的原住民文物。國立台灣博物館原住民文物典藏即深且多，該機構於 2004 年開始進行「原住民數位典藏計畫」，將原住民典藏文物做一完整的建構與管理。
國立台灣史前文化博物館	台灣原住民數位博物館 http://www.dmtip.gov.tw/	史前館於 2003 年著手進行「台灣原住民數位博物館計畫」，擬定了「數位化典藏」、「數位化展示」、「數位化學習」及「數位化服務」四大功能領域目標。希望能將「臺灣原住民語言、生活經驗及智慧」的總目標呈現出來。在此一前提下，「臺灣原住民數位博物館」期望將珍貴的原住民文物與相關社會文化脈絡資料以數位博物館的面貌，展現於網際網路上，分享於全台民眾，甚至全球。更期待建置過程中，能網羅原住民聲音，透過原住民的參與建置，建立一個真正屬於原住民的網路園地。本計畫建立下列之資料庫：「文獻資料庫」、「語言資料庫」、「圖像資料庫」、「影音資料庫」等。首先以史前館即有的 5000 件台灣原住民文物、8000 幀圖像、500 卷影音進行數位化。 針對大部分不熟悉臺灣原住民的使用者特性，展示目標由認識臺灣原住民的基本概念入手，利用各種數位展示的策略、方法與技術，吸引原住民以及對原住民有興趣者。如呈現中文、英文、原住民語三種語言，或是以原住民為主位，敘述觀點儘量採取第一人稱。此外，有鑒於數位落差因素，該計畫人員也考量到資料傳輸的限制，考慮資料的呈現方式。使位居數位條件較弱勢地區的民眾，至少可以由一種途徑獲得必要的資訊，並提供列印及下載

計畫單位	計畫名稱與網址	計畫內容簡介
		的服務。最後，再結合原住民部落、社群或社團充分結合，以社區總體營造的精神與策略帶動部落，亦應主動與各種原住民網站相連結，鼓勵資料擁有者合作進行數位典藏及展示，以充實館藏及豐富展示內容。



附錄二、人類學藏品元素分析表

元素中文名稱		元素英文名稱		定義	著錄規範
Element	Subelement	Element	Subelement		
識別編碼	一致性資源描述識別碼	Identifier	URN	Handle System 所給予該筆記錄的編號	
	流水號		Serial Number	該物件著錄時，系統自動產生。	由著錄系統自動產生。
	原始號		Previous Number	該物件入館前原始編號	依本館藏品入館原始編號填寫。
	登錄號		Inventory Number	該物件入館登錄號	依本館藏品入館登錄號登錄規範填寫。
標本名稱	族語名稱	Object Title	Native Title	該物件在其所屬族群如何被命名	
	中文名稱		Chinese Title	該物件的正式中文名稱	
	英文名稱		English Title	該物件的正式英文名稱	
	其他名稱		Variant Title	該物件所擁有正式統稱之外的其他名稱	以正式出版品或歷史文獻為準，以分號「；」作區隔。
標本組合	組件說明	Object Composition	Composition Notes	描述與文物有整體關係的物件	
	附件說明		Mounting Notes	描述該文物的附屬物件	
標本說明	分類	Object Classification	Classification	依物件內容性質分類	代碼表
	描述	Object Description	Description	物件入藏時外觀描述	以文字描述
	材質		Material	物件之主要及次要材質	
	顏色		Color	物件外觀主要呈現的顏色	
	紋飾		Decoration	器面上裝飾性的紋樣。	
	圖像		Illustration	物件所呈現的主題式圖樣。	
	銘刻		Inscription	鑄刻在金屬、石材、泥板、象牙、陶瓷、木質等材料上的銘文資料。	
	技法		Technical method	物件製作的主要技術。	
	功能		Function	物件主要用途	
	尺寸		Dimensions	物件長寬高及徑圍	
	重量		Weight	物件重量	
標本歷史	取得方式	Object History	Acquisition Method	博物館取得該物件之途徑	代碼表
	採集者		Collector		
	採集時間		Collection Time		
	採集地點		Collection Place		

引用自翟振孝(2004：46~49)

元素中文名稱		元素英文名稱		定義	著錄規範
Element	Subelement	Element	Subelement		
	提供者		Supplier	博物館取得該物件之關係人或單位。	
	取得時間		Acquisition Time	博物館取得該物件的時間	
	取得地點		Acquisition Place	博物館取得該物件的地點	
	取得金額		Acquisition Money	博物館取得該物件的金錢價值	
	製造者		Producer		
	製造者所屬之族群或文化範疇		Producer's Ethnic and Cultural Group		
	製造時間		Production date		
	製造地點		Production Place		
	土名		Native Name		
	現今行政區		Administration		
	使用者		User		
	使用者的社會地位		User's Social Status		
	使用者所屬之族群或文化範疇		User's Ethnic And Cultural Group		
入藏資料	入藏時間	Accession	Time	該物件正式入藏日期	
	典藏單位		Repository Name	典藏物件單位	
	存放位置		Current Location		
	庫房號		Storage Number	該物件存放之庫房號	
	位置號		Location Number	該物件存放之蒐藏架位置號	
	登錄者		Cataloger	記錄該物件入藏資料之管理者	
研究資料	藏品狀況(附表-1.)		Condition	任何有關物件現況或鑑定報告的資訊。	
	修復紀錄(附表-2.)		Conservation History	紀錄與說明物件歷次修復狀況,包括器物外觀、材質、重量、送修完成時間,以及修復工序的紀錄等。	
	研究者(附表-3.)		Researcher	該物件入藏時提供研究資料的內容專家。	
	說明與詮釋		Object Description and Interpretation	該物件相關內容、意義與風格的綜合性描述。	
	相關文獻(附表-4.)		Related Textual References	有關物件的相關文獻資料。	作者,〈篇名〉(《書名》,出版社,出版年,頁碼)。

元素中文名稱			元素英文名稱		定義	著錄規範
Element	Subelement		Element	Subelement		
	影像檔	檔名	Related Visual Documentation	File Name	該物件影像檔的檔名。	
		影像格式		Image Format	該物件影像檔的格式。	見代碼表。
		影像大小		Image Measurements	該物件影像檔的大小。	
		影像類型		Image Type	與該物件有關的影像檔類型。	見代碼表。
		影像角度		Image View	拍攝物件的角度與範圍(部份)。	見代碼表。
		影像來源		Image Source	該物件圖檔的來源。	見代碼表。
		使用權限		Copyright/Restrictions	該物件圖檔的使用權限管理。	見代碼表。
		圖檔說明		Description	該物件圖檔的文字摘要。	
		製作日期		Date	該物件影像檔的製作日期。	按照時間順序排列。 日期間皆以半形字元「/」表示。 例：yyyy/mm/dd。
填表人		Cataloger Name		紙本文件上填寫此筆資料的內容專家。	系統自動產生。	
填表時間		Cataloging Date		內容專家填寫此筆資料的時間。	系統自動產生。	

1. 藏品狀況

藏品狀況	外觀描述	Condition	Description	該件藏品外觀之描述。	見代碼表。
	註釋		Remarks	任何有關藏品現況或鑑定報告的補充資訊。	

2. 修復紀錄

修復紀錄	修復結果	修復時間	Conservation/ Treatment History	Treatm ent	Date	該件文物送修時間。	日期間皆以半形字 元「/」表示。 例：yyyy/mm/dd。
		執行人員 / 單 位簽名		Agent	執行該項任務人員或單位簽名。	見代碼表。	
		修復位置		Location	該件文物所修復的位置。	見代碼表。	
		修復材料		Material	修復該文物時所運用材料之紀 錄。		
	修復後淨重			Net Weight	修復後重量。		
	典藏環境建議			Storage Suggestions	溫度、濕度安全保管方面。		

	修復紀要		Remarks	紀錄與說明文物歷次修復狀況，包括器物外觀、材質、重量、送修完成時間，以及修復工序的紀錄等。	僅以文字敘述方式紀錄。
--	------	--	---------	---	-------------

3. 登錄者、研究者

建檔紀錄	填表人	Cataloging History	Cataloger Name	紙本文件上填寫此筆資料的內容專家。	系統自動產生。
	填表時間		Cataloging Date	內容專家填寫此筆資料的時間。	系統自動產生。
	建檔人		Typist	此筆資料的建檔人員。	系統自動產生。
	建檔時間		Typing Date	將此筆資料建檔(key in)入系統的時間。	系統自動產生。
	核對人		Verifier Name	此筆資料的最近核對人簽名。	系統自動產生。
	核對時間		Verifying Date	此筆資料的最近核對時間。	系統自動產生。

4. 相關文獻

著錄	館內出版品名稱		Related Textual References	N. M. H. Publication		該文物曾出現於館內出版品之名稱。	見代碼表。	
	頁碼	圖版編號		Page	Plate	Object Title	該文物出現於該出版品之頁碼。	僅填半形數字。
							該文物出現於該出版品之圖版編號。	僅填半形數字。
							該文物出現於該出版品之文物名稱。	著錄該出版品中之完整品名，包括品名、尺寸和年代等基本資料。
	館外出版品名稱			Other Publication		該文物曾出現於館外出版品之名稱。		
	頁碼	圖版編號		Page	Plate	Object Title	該文物出現於該出版品之頁碼。	僅填半形數字。
							該文物出現於該出版品之圖版編號。	僅填半形數字。
							該文物出現於該出版品之文物名稱。	著錄該出版品中之完整品名，包括品名、尺寸和年代等基本資料。
	參考資料			Reference		有關文物的來源文件資訊引述。	連結館內出版品數位檔。	

附錄三、博物館類相關 Metadata 元素對照分析表

Dublin Core (都柏林核心集)	CDWA (藝術品描述類目)	CIDOC (國際博物館資訊類目)
資料類型 格式	物件／作品	部分與組成資訊
主題/關鍵字	分類	
描述	方位／配置	
標題	題名	物件名稱資訊 物件題名資訊
	階段	
關聯性	版本	
描述	測量	測量資訊
描述	材質與技術	物件製作資訊 材質與技術資訊
描述	手法	描述資訊
描述	形式描述	描述資訊
描述	題刻/標記	標記/銘文資訊
描述	現況/鑑定史	現況資訊
描述	保存/處理史	
著作者 貢獻者 日期	創作	
來源 著作權	所有權/收藏史	徵集資訊 出售與轉讓處置資訊 典藏機構資訊 物件典藏資訊
出版者 著作權	版權/限制	重製權資訊
主題 時空範圍	風格/時期/團體/運動	
描述 主題 時空範圍	主題	主題描述資訊
主題 時空範圍	背景	
描述	展覽/借出史	
關聯性	相關作品	物件關聯資訊
關聯性 主題 資源識別	相關視覺記錄	影像資料
來源		
關聯性	相關參考文獻	參考資訊
關聯性	批評性回應	
貢獻者	編目史	物件輸入資料 記錄者資訊
資料識別 著作權	現藏地點	典藏地點資訊 典藏機構資訊 物件號碼資訊
描述	描述註記	
語言		

引用自翟振孝(2004：44)

附錄四、「人類學主題小組」各單位文物類後設資料共通欄位映對表

中研院民族所	自然科學博物館	台大人類學系	真理大學	歷史博物館	中文欄位	英文欄位名稱	定義	中文欄位	英文欄位名稱	定義
登錄值	編號	編號	流水號	登錄號	登錄號	Inventory Number	該物件入館登錄號	一致性資源描述識別碼	URN	Handle System 所給予該筆記錄的編號
物件名稱	品名	標本名稱	物件名稱	標本名稱	標本名稱	Object Name	該物件的正式名稱	標本英文名稱	Object English Name	該物件的正式英文名稱
族語名稱	土名	土名	俗名	族語名稱	標本族語名稱	Object Native Name	該物件在其所屬族群之命名名稱	內容描述	Description	該物件相關內容、意義與風格的綜合性描述
材質	材質	材質分類	原物材質	材質	材質	Material	物件之主要及次要材質	採集時間	Collection Time	物件採集時間
製作技術	製造方式	技術分類	製作技術資訊	技法	製作技術	Technique	物件製作的主要技術	標本相關歷史	Object History	物件目前所在位置
用途	功能用途	功能分類	功能/用途	功能	功能	Function	物件主要用途	典藏單位	Repository Name	有關物件製作、使用、典藏、展示之歷史
尺寸	尺寸長/寬/高	尺寸測量	尺寸	尺寸	尺寸/度量	Dimensions	物件長、寬、高、徑圍及重量	相關文獻	References	有關物件的相關文獻資料，應包括作者、年代、文獻名稱等相關出版資訊
所屬族社	族群	族群	所屬群體	製造者所屬之族群或文化範疇	相關族群	Relative Ethnic Group	有關該物件製造、生產、使用之相關族群	圖檔檔名	File Name	該物件影像檔的檔名
				使用者所屬之族群或文化範疇				備註	Note	其他相關資訊或補充說明
行政隸屬	採集國家/省名/縣市鄉鎮/村里/其他地點	現行政區	分屬地區	製造地點	行政隸屬	Administration Unit	物件採集地點所對應的當代行政區位			
採集地點	文化區	採集地	來源地	採集地點	採集地點	Collection Place	物件採集地點			
入藏時間	入館日期	入藏時間	典藏日期	入藏時間	入藏時間	Accession Time	該物件正式入藏日期			

引用自翟振孝(2004: 45)