

國立臺灣師範大學美術學系博士班美術教育與美術行政組

博士論文

類博物館研究：一個博物館的現象

Quasi-museum study: A museum phenomenon



指導教授：黃光男教授

研究生：史辰蘭撰

中華民國一〇八年七月

目 錄

中文摘要.....	iii
英文摘要.....	v
第一章 緒論.....	1
第一節 研究動機與目的.....	1
第二節 研究對象與範疇.....	4
第三節 研究方法.....	6
第四節 文獻回顧.....	10
第五節 研究大綱.....	15
第二章 「類博物館」釋名彰義與相關詞彙.....	21
第一節 ”Quasi-”與「類」.....	21
第二節 「類博物館」中英語應用比較.....	23
第三節 博物館定義的擴張.....	29
第四節 類博物館與相關詞彙.....	34
第三章 博物館現實與異托邦.....	41
第一節 囤積（hoarding）、蒐藏（collecting）與博物館.....	41
第二節 博物館現實.....	45
第三節 類博物館與記憶的敘事空間.....	48
第四節 異托邦與類博物館.....	54
第四章 類博物館理論與實踐.....	61
第一節 「活動」與「事件」模式的類博物館.....	61
第二節 無形文化遺產與類博物館.....	70
第三節 類博物館召喚的文化觀光.....	74
第四節 類博物館的特性.....	79

第五章	類博物館的趨勢與未來.....	83
第一節	新媒體的應用與類博物館.....	83
第二節	文化治理的趨勢與類博物館.....	89
第三節	倡議倫理的文化治理.....	93
第四節	台灣的類博物館與未來展望.....	97
結論：博物館的現象化.....		103
參考書目.....		107



摘要

「類博物館」借自歐洲語彙，在台灣的博物館學中多指涉為文化資產性質的方法論與運作機能，與歐美應用多指稱以博物館為參照對象基礎有所不同。這個源自西方的複合詞，與九〇年代末期博物館定義不斷擴張的現象有關，指涉不以博物館之名，但有博物館之實的機構。本文為了理解類博物館是什麼，它與博物館的關係為何，它有什麼特色與功能，與對台灣博物館的意義為何，因此從類博物館這個詞彙的來源與應用展開研究，試圖尋找它與博物館的系譜關係後，並提出建議。ICOM 等博物館相關組織在為博物館下定義的探索歷程中，不斷吸收與融合文化資產，可以發現擴張的範疇在後現代文化中以「類博物館」為一種權宜之計，使文化評論與博物館學衝突的部分成為必須關照的對象，本文試圖以博物館現實（museality）與傅柯的異托邦（heterotopia）的原則，分析類博物館的物質與非物質關係、時空流動的不確定性與並置等特色，以說明類博物館的開放性，並據此歸納類博物館三種特色：「博覽式的」、「敘事性的」與「時空性的」，以台灣民間廟會信仰為實例說明這些特色是藉由「參與」式的身體詩學經驗，與傳統博物館的「參觀」學習有所不同。最後提出類博物館趨勢的觀察、建議與展望未來，包括在資訊社會新媒體藝術應用衝擊視覺的博物館的經驗，與文化治理類博物館的趨勢中，倡議以倫理介入話語權空間的建置，避免敘事霸權主義的專斷帶來的浩劫。台灣應強化以文化生產為城市和國家發展的重點項目，在國際競爭中召喚話語權，展現實力。

關鍵字：類博物館、博物館現實、文化觀光、異托邦、文化治理

Abstract

“Quasi-museum” is a vocabulary borrowed from European terminology refers to the methodology and operation function of the nature of cultural heritage in Taiwan museology, which meaning is divergent from the usage in Europe and America museology to refer to a museum based rhetoric. This western compound word, associated with the expanding definition of museums in late 1990s, in relate to institutions that do not use by the name of museum, but are solid functioned as museums. In order to investigate what a quasi-museum is, its relationship with museums, its features and functions, and its significance to Taiwan museums, this dissertation probe into the origin and application of the terminology to search out its genealogical connection with museum and puts forward suggestions into use. For ICOM and museum contributed organizations have been absorbing and integrating cultural heritage in their exploration of defining museums that have emerged quasi-museum played as an expedient role while expanded museum category in post-modern culture, so that the parts in conflict between cultural criticism and museology should be addressed. By applying theories such as museality and Foucault's heterotopia as examine tool to analyze the characteristics, the relationship with tangible and intangible cultures, the uncertainty and juxtaposing of time-space flow make possible to illustrate the openness of quasi-museum that leads to summarize three characteristics accordingly: "Extensive", "Narrative" and "Spatio-temporal". Examples referring to these characteristics will be elaborate including Taiwan folk belief activities that resulted differentiation between "visiting" learning of traditional museums and the "participating" body of poetics experience. Finally, trend observations and future prospect of quasi-museum will be proposed, including the visual impact of new media art of information age and cultural governance as a solution for museum phenomenon, advocate intervened by ethics for inevitably the havoc brought by narrative hegemony. In regarding to cultural production as the key project of urban and national development summon a voice in international competition and show strength for Taiwan is in need.

Keywords: quasi-museum, museality, cultural tourism, heterotopia, cultural governance



第一章 緒論

第一節 研究動機與目的

博物館成為一門學科是相當晚近的事，這個以物件收藏為始的西方建置，它眾多的源起之一是珍奇異寶的蒐集，因此有個雛形的名稱「珍奇櫃」(cabinet of curiosities)，在十九世紀曾經與人類學相依存。這門年輕的學科與其他同樣在工業革命與啟蒙時代以後新興的學科一樣，經過二十世紀兩次大戰後全球秩序的重整，在成立不久後便面臨人類社會加速工業化發展所帶來的衝擊，更因為來自公民社會對知識平權、社會參與等趨勢的需求，大部分國家級的博物館機構，開始從收費轉變為免費參觀，與政府預算縮減自行募款營運後，轉而成為大眾服務的社會教育機構與文化休閒場所；同時也為了因應工業社會不同的需求與區域發展，使博物館從體質上產生了變化，「新博物館學」很快的在當代博物館的多元脈絡中成為顯學。但同時，「多元」也成了後現代脈絡錯綜複雜的沉重標籤，它的多頭理路與當代正在生成的博物館發展，在全球化與電子媒體主導的框架中，持續與其他學科如社會學、政治學、藝術史與新媒體技術等複雜的脈絡相互加成、重組、整合與創新，發展出博物館界從未曾有過的新面貌，這使得在博物館學裡必須以增加新的描述與輔助認識的詞彙，以駕馭不斷向前行駛的列車。

在這個發展脈絡裡，自一九九〇年代以後博物館學中愈來愈不陌生的「類博物館」(quasi-museum)一詞，台灣常用於描述總括非傳統博物館類型的文化事業，如文化資產或具有博物館相近特質，尚未歸類的機構、情境、事件等與文化事業與活動相關的範疇；在以英語為主的博物館文獻中，“quasi-museum”一詞則多用於與博物館收藏、展示與教育等局部相個或輔助性質功能，更或是描述非傳統博物館建制的蒐藏機制。在這些應用中，黃光男於 2012 年的專著《樓外青山—文化·休閒·類博物館》¹中曾說明什麼是「類博物館」之前，僅能從零星的論文與著作的內文中瞥見應用於論述中，默認與理解為文化遺產與其重建計劃、社區博物館，以及不是以西方正統為建置標準的博物館與美術館等，類屬機構或文化相關的組織。台灣對類博物館這個詞彙的應用，從九〇年代中期以來至今已近

¹ 黃光男，《樓外青山：文化、休閒、類博物館》(台北：典藏，2012)。

三十年的時間，已自行發展出一條理路，但對於普及性與國際博物館論述的接軌，仍有很大需要被認識的空間，這是本文欲持續探究的動機之一。

梵·曼許(P. V. Mensch, 1947-)於《博物館學方法論》(*Towards a Methodology of Museology*, 1992)中，在探討博物館學「機構化」(institutionalization)的進程與定義時，曾應用了「博物館類屬機構」(paramuseums)這個很少在英語系統的博物館學文獻中出現的詞彙，論及在博物館學中如何使用該詞彙的定義問題與範疇，²此詞在博物館學的文獻中與「類博物館」有其近似之處，將於後討論。江韶瑩也曾使用一個與“quasi-museum”等同的詞彙“museumoid”，³文中將二詞以斜線符號(即“/”)表示二辭的意義相同可並用。2012年，黃光男《樓外青山—文化·休閒·類博物館》一書出版，是博物館界首見以專書之名將「類博物館」一詞用於博物館廣義範疇的專書，文中將類博物館與文化創意產業、文化休閒直接關聯，也正值筆者對「類博物館」產生興趣與疑惑的當口，激勵了本文研究類博物館的第二個研究動機。

本文在寫作之前，筆者於2014年參與主辦國立師範大美術系與英國的倫敦大學教育學院共同主辦的《21世紀博物館與教育：全球與地方議題研討會》⁴時，曾與主辦的倫敦大學教育學院教授提到論文題目「類博物館研究」時，發現在博物館類別多元的英國對於將「類博物館」作為研究對象感到疑惑，教授們因此欲進一步了解此研究的題旨與內容，並提供他們認為英國當前與「類博物館」範疇較為相關的博物館形式作為參考，除了英國各式各樣非傳統博物館外，尤其提議一種於英美國家新興的、屬臨時性質的博物館形式稱為“Pop up museum”(試暫譯「帕普博物館」)⁵供本文作者參考，這意味著「類博物館」一詞至少在歐美的博

² Peter Van Mensch, 'Institutional frame-works (Museological Institutes)' in "Towards a Methodology of Museology." (Diss. U of Zagreb, 1992), No. 23. 本文所搜尋該著作之三種版本均無頁碼，故引用時均以章節表示，於後引用異同。

³ 江韶瑩，〈博物館與原住民文化保存詮釋的省思(上)〉，《博物館學季刊》8-2(1994): 9-17，頁9。

⁴ 由國立台灣師範大學美術系與英國倫敦大學教育學院(Institute of Education, University of London)共同主辦，贊助單位科技部、文化部與外交部。英國方面的委員包括 Pam Meecham 與 John Reeve 等學者，並有著作出版，如 Meecham 著有 *Modern Art: A Critical Introduction* (Routledge, 2000)，有中譯本，John Reeve 著有 *The Responsive Museum* (Routledge, 2007) 等。

⁵ "pop up"有「突然短暫出現」、「偶然出現」、「彈跳出來」之意，目前於博物館界尚無通用中譯文，本文暫譯為「帕普博物館」，意味暫時性動員且不久留的展示性質，與社群媒體間流行的「快閃」(Flash mob)活動有相似之處，唯因快閃活動源自社群網路以資訊交換的方式，群聚眾人為活動導引指標，且快閃活動持續時間多在數秒到幾十分鐘內完成聚眾活動後即解散，活動期間極為短暫，而「帕普博物館」則主要從博物館概念的物件展示與教育推廣等活動為主要功能，可持

物館學中，普遍處在一個意義描述的階段，或一個未能用於體察博物館學或論述方法上的，是尚未完全定義或範疇模糊，為指稱一種非傳統博物館運作的代名詞，與在台灣悄然成為稀有的時髦用語的情形有所不同。確實，在博物館資源豐富，及以新博物館學為顯學緣起處之一的英國，對於「類博物館」這個頻繁出現在九〇年代以後博物館學中的詞彙，對這個仍待開發的領域尚無需尋找利基市場的起點與動機，也反映出在博物館資源豐富的歐洲國家，對於非傳統建置的博物館項目抱持著邊緣態度的傾向。

赫德森（K. Hudson, 1916-1999）於七〇年代末期曾指出八〇年代的博物館趨勢時提到，「博物館企圖要成就的，愈來愈比博物館本身是什麼更為重要。此趨勢毫無疑問使定義博物館愈發困難，而且恐怕也愈來愈不重要了。快速增長的新型態博物館——科技的、科學的、農業的、生態的、民族誌的——在全世界都已把傳統的定義擴張到極限。」⁶1983年在倫敦召開的國際博物館協會（International Council of Museums，簡稱 ICOM）的年會上，賀居（J. Hodge）呼籲博物館界亟需提出理論基礎與專用詞彙，揭示博物館學在非常晚近的短暫發展歷史中，因企圖為了在博物館學中分析各種不同的現象而發明了新詞，導致概念與詞彙運用的混亂，而類博物館一詞可以說在這種混亂裡成為其中的一員。

另外，在上述梵·曼許九〇年初的博士論文中還曾提出一項語文應用上的弱點，即在九〇年代以前的英文著作中，除了與博物館相關的歷史觀點與技術指南外，並未曾出現與博物館學相關的專門理論著作，只有大量討論一般性質與表象主題的理論文章散見於各期刊上；⁷而八〇年代德語系的博物館學著作則多著眼於後現代理論，在當時由於缺乏英、法語或其他語言翻譯德語的譯著，且主要德語系國家未曾參與過國際博物館協會的活動，使德語的博物館理論僅維持在歐洲的德語系國家中，未能形成影響力。⁸第一位 ICOM 的德籍主席要直到 2010 年才由漢斯-馬丁·亨氏（Hans-Martin Hinz）接棒（任期至 2016）。

誠如上述，博物館不斷擴充的定義已趨近於一種極大範疇的博物館文化再現，

續長達數日、數週，甚至數月，運用空間彈性大，屬博物館範疇的延外運作，有時因場地考量而必須在展畢後收回，隔日再陳列，每日反覆這種展覽模式，因而與快閃活動有所不同，如商業促銷擺攤的行銷概念。John Reeve 教授提供英國多個範例於此列舉其二參考：Museum Association <<http://www.museumsassociation.org/museum-practice/museum-pop-ups>> 與 Pop-ups <<http://popupmuseum.org/about/>>

⁶ Kenneth Hudson, *Museums for the 1980s* (Paris, UNESCO, 1977), p. 14.

⁷ Peter Van Mensch, 'Introduction' "Towards a Methodology of Museology", No. 01.

⁸ Peter Van Mensch, 'Introduction' "Towards a Methodology of Museology", No. 01.

因而在博物館範疇的項下，「類博物館」在其中就有被重新認識與推廣的空間；而上述這些轉變，使博物館在後現代主義、解構主義中，已無法再以舊博物館的專業與知識迴避，九〇年代以來即已暴露的博物館知識危機，迫切需要新的認識。《樓外青山—文化·休閒·類博物館》的著作引證了眾多實例的江山，以放諸四海皆適應的文化治理，重新看待許多過去不被認為是主流博物館的機構，將它們局部或全部的博物館功能整合為文化系統的一員，即是一種新認識的取向。類博物館在台灣的應用相較於新博物館學已有更鮮明的本土脈絡，可視為本土化發展的博物館學參考應用範例。

第二節 研究對象與範疇

承上動機所言，這個肇因於台灣的文化資產領域對「類博物館」的情有獨鍾，可資藉以體察自九〇年代以來博物館的發展軌跡，與台灣獨立發展的情形。本研究將以源自英語博物館學中的語彙“quasi-museum”，即中文「類博物館」這個詞彙為主要的研究對象。以其是個僅止於博物館學中的時尚，而尚未十分普及與應用的詞彙，因此探究詞義的淵源與應用成為必要，包括這個詞彙中英語的所指的意義為何？中英語在應用上有無差異？它的應用情形如何？它在博物館學中具有什麼意義？它與博物館有什麼不同？可能的特色為何？後續有什麼可能的發展方向？等問題，基於推廣與延續前人的研究，本文試圖探究與回應初聞「類博物館」是什麼的疑問，並提議可能的理論建構。

以其是一個普遍陌生的應用詞彙，詞意的系譜追溯成為基本功，並有助於在博物館界靠岸樹立辨識的標竿。從字面意義與應用方面來看，所牽涉的問題首先最需要審視的是國際博物館協會（ICOM）與博物館相關的定義問題，歷經何種研議與討論等發展的歷程，為類博物館尋找其系譜的淵源。從博物館定義不斷擴張的發展軌跡來看，已經指向「博物館現象」的一種涵括博物館類屬的趨勢，在統合所有有形與無形的文化證據，將博物館的蒐藏擴大為人類群體所共同擁有的文化財。⁹在八〇年代，美國博物館協會（American Association of Museums, AAM）也曾揭示博物館將面臨新的挑戰，¹⁰這些變革都顯示博物館由物件轉移到文化資

⁹ 張婉真，《論博物館學》（台北：典藏，2005），頁 26-27。

¹⁰ John Bloom, *Museums for a New Century* (American Association of Museums. Commission on Museums for a New Century, Washington: AAM, 1984), p. 24.

產的同時，也與「物件」轉向「敘事」的方法同時發生，這個具有博物館發展脈絡的「類博物館」，到此幾乎已是劇烈轉向後的敘事載體之一種。

博物館學這門年輕的學科，至今已遭遇 21 世紀的虛擬環境交鋒，與蓄勢待發的新媒體、人工智慧所掌握的話語權；博物館除了應守住能藉以規範應用於論述中標準化的修辭與論述基礎的陣線，同時也有必要放在文化評論，與已無法避免必須在後現代的論述中討論。

在文化評論中常以「博物館」一詞作為批判的對象，以其是文化物件收藏的大本營，評論者對於物件自文化脈絡中剝奪後的失所，而投以嚴厲的批判。但博物館學為了建構其體系的正當性，也逐漸為自身的認同摸索出一帖為博物館安身立命的救命符。本文將藉由博物館學中的「博物館現實」(museality) 理論，從物件價值到敘事價值間文化意義的轉向，反駁歐洲博物館批判傳統中阿多諾 (T. Adorno, 1903-1969)「博物館般的」(museal)與布西亞 (J. Baudrillard, 1992-2007) 的「博物館化」(museumification) 兩個反博物館的概念。在敘事方法已成為博物館文化代言體的二十一世紀，博物館領域已藉由定義不斷擴充，將自身任務定義為敘事的文化掌門人，它的面貌已不再只是傳統的知識交換，而是華麗轉身為召喚文化敘事法的類博物館現象。

經由名詞、定義、應用、在博物館學中的意義爬梳後，得以區別出博物館與類博物館兩者的不同，且藉由梵·曼許認為缺席的德語系博物館理論之一的「博物館現實」理論，獲得物質證據得以衍生文化語義的生產，使博物館資產的價值與記憶的關係，成為後現代博物館探討多元空間生成豐富的資糧。

因此類博物館兼容與適應博物館的廣義範疇，與博物館最原初的蒐藏物件與保存上有共享的價值體系，整合樣態變化多端且未有固定型態的文化資產應用與議題上，將文化物件為轉化為溝通的媒介訊息，創造象徵意義、形塑空間等，建構以敘事為治理定位的現實，使博物館發展朝向類博物館現象的趨勢，與博物館現實認為物件是生產敘事與文化空間話語權的素材來源，記憶生產多重的敘事等，呼應後現代文化理論中與空間相關的理論，本文將以傅柯的「異托邦」(heterotopia) 等解構理論的文化分析方法，藉其時間與空間兩個軸面交互作用的空間敘事與流動的樣態，試圖說明類博物館的特色，以分析博物館與類博物館間的異同，同時它也與千禧年後博物館敘事性的轉向相呼應，這個文化的轉向即是在文化資產加入博物館領域統轄範疇後，指向面對這些文化對象不一而足的治理樣態。

文化資產在博物館擴張的定義中佔有壓倒性的定位，範疇已超越博物館原來物件蒐藏概念的樣貌，本文應用上述傅柯異托邦的理論，試圖以台灣最具參與性質特色的廟會活動為例，實例說明異托邦與文化資產敘事的適應關係，支持異托邦理論適應時空性的流動與不定性的類博物館特色。所列舉的實例分為動態與靜態，動態的類博物館活動以媽祖遶境為代表範例，說明其如何彰顯類博物館多義的敘事與時空並置的動態特質；靜態部分以龍山寺的廟宇文化為例，說明不僅顯現於外的廟宇建築、美學、工藝傳承、格局規劃等富含人類文化遺產有形與無形的文化價值，其隱性的內涵如節令、定時梵唄、常民文化、籤詩解詩等，與周邊環境高度複雜的社會紋理互動，是傳統博物館物質證據的訊息與溝通所不能企及；藉由這些實例試圖辨識類博物館的「參與」與「活動」或「事件」之間的關係等特色，以識別類博物館型態的參與與傳統博物館的顯著差異。

此外，為更進一步說明類博物館的特色，本文再列舉博物館學與文化領域較少觸及的案例，尤其是對死亡的忌諱與幽暗記憶等，衝擊到人生現實層面的文化資產，以綜合說明博物館現象、博物館敘事等類博物館文化創生的軟應用；過去博物館對人生實際處境、社會生存治療等較少觸及與思索人類存在的層面，本文從這些例證來看類博物館如何處理非傳統博物館的議題，也為提供博物館發展尋找新出路的途徑。在這些實例說明後，試圖藉此擬出類博物館的三種特性，「博覽式的」、「敘事性的」與「時空性的」。

統合以上博物館定義、博物館現實、異托邦與文化資產等主題的關係後，文末提議以文化治理為類博物館未來發展的營運方針，除了從上到下的文化治理，即現行大多數文化治理，以回應前述類博物館統合機構、組織、事業為文化系統的一員，找回文化的話語權，提議從下到上的治理方式，回歸文化資產第一線，以落實地方、社團、組織或法人等，作為類博物館基礎的文化與創意資源。此治理方式在台灣的常民生活與文化的關係中，扮演著從下到上舉足輕重的文化治理角色，如近年浮上檯面的墓園觀光、「春天吶喊」（Spring scream）音樂現場、「簡單生活節」（simple life），與飲食節、戰地觀光、名人紀念日等，都是以民間自主為單元展現常民生活與文化資源開發的趨勢，形成掌握話語權的文化治理的勢力。

第三節 研究方法

對於理解一個尚待普及與認識的新詞彙，為之尋找特色是一個冒險的拓荒事業，儘管「類博物館」一詞在博物館學中的中英語應用已超過二十幾年，但在未來的發展與變化在國際的博物館學來說，在認識上尚存各種可能與不確定，本文為此試圖彙整這二十幾年在博物館學文獻上的應用，首先探究類博物館在中英語的語源上有何基本上的不同，接著比較「博物館」與「類博物館」二者定義所牽涉的關係，試圖從中理解博物館與類博物館二者較為顯著的區別為何，經探察後發現前者的特色在「參觀者」與「機構的」，後者的特色是「參與的」和「活動的」或「事件的」。而在這個發展的同時，博物館正處於二十世紀現代到後現代的普同到多元價值的論戰中，與二十一世紀熱衷去中心化的論述裡，因而漸次展開了新的博物館學論述，與重新思索過去文化理論學說的格局；博物館實體在其中也從來不曾缺席，以“museum”為關鍵辭源的文化論述，批判博物館已經如已瀕臨死亡的文化機制，可以讓我們看出，從八〇年代以來各種樣貌的新博物館型態出現，使源自西方建置的傳統博物館權威地位鬆動或貌似精神崩潰，這種作為文化機制核心要角所引起的震盪。

就在「類博物館」一詞出現不久前的文化論述中，關注以人為操作中心的博物館本質，提供了博物館學以外的參考分析。布希亞在《擬仿物》（*Simulations*）中，喋喋不休地對啟蒙時期以來的認識論感到不安，認為擬仿的世代藉由操作符號系統，以重製的擬仿物即複製物的方式復活真品，這個原來代表真實的符號與真實的本體了斷念，完全切割，複製物從此完全取代原真品，真實從此再也不復返，於是鄉愁成了充分的意旨；以基因工程複製動物的生物技術即是此事實的例證，許多文學作品或電影等都曾以複製人為題材，表達對此種現象違背倫常的恐懼與不安。布希亞以「博物館化」（*museumfication*）譴責現代科學與文明切割博物館物件的背景脈絡，帶來了文化事實不可逆轉的破壞，以及臣服於物件的民族學，為了建立其純粹的形式，同樣也需要藉由人工的還原操作方式將物件博物館化。¹¹在此之前不久，阿多諾以德文「博物館般的」（*museal*）貶抑用語，說明現代博物館的人為操作，將物件抽離文本的場景取代真實世界的敘事，令人為博物館中文物喪失歷史脈絡與藝術原真價值而感到扼腕。這個可溯源自法國哲學家迪·康西（Quatremère de Quincy，1755-1849）的知識傳統批判，將博物館視

¹¹ Jean Baudrillard, *Simulations*. Jim Fleming & Sylvère Lotringer, eds. Trans. Paul Foss, Paul Patton & Philip Beitchman, (New York: Semiotext Inc., 1983), pp. 20-21.

為一個走向死胡同的現代性表現，導致後來出現了博物館應不應該存在的懷疑論等質疑。

本文為此懷疑論提出以博物館學中的「博物館現實」理論，這個長期遭到忽視的理論試圖為此提出解方。物質世界的蒐藏是博物館現實的討論核心，而蒐藏行為的原型即是人們賴以依存的基本現實，是一種出自於人類本性為求生的行為，就像為求得庇護居所、交通移動等與生存需要，為了帶來便利性與關聯等的基本需求，但人們不僅只限於從這些物質取得單方面的受益，它同時也會成為人們注入情感依託的對象，而物件在經過文化的選擇後，博物館就是一個供經過選擇後物件蒐藏行為的依歸，並不存在惠特林（A. Wittlin, 1899-1992）的經典提問「如果沒有博物館，會不會有人創造出來？」¹²對博物館本質的懷疑；換句話說，博物館就是因文化需要的物件儲藏所。

為此，本文藉由博物館的基本蒐藏概念，分析人類對於蒐藏與囤積行為的差別，特別以安迪·沃荷（Andy Warhol）囤積癖好的特殊的案例，他藉由囤積行為產生的物件後來成為作品，在藝術界成為高價的拍賣物件，挑戰了博物館蒐藏物件的觀念，即被視為病態的囤積行為在語義的建構下，可以因囤積物而生成的作品突破藝術原有的美學價值。如此建構語義的藝術行為在質問的不是博物館是否有存在的價值，而是在質問博物館的意義應該是什麼？藝術史學者為囤積物件的行為正名為具有藝術史價值的語義，明確的指向博物館的發展在於掌握語義，此關鍵就是建構敘事的方法。

捷克學者斯特朗斯基（Z. Stránský, 1926-2016）從 1960 年代末以來發展的博物館現實，明確的聯繫物件與價值間的關係，而這兩者的聯繫最終的目的是文化的生產、記憶的依託，揭示出物件與人之間的價值意義關係，在於物件是由所承載的符號意義與人們所產生的溝通、聯繫，成為文化生產的途徑之一種，使文化價值可以藉由博物館的功能再度發揚，因此博物館便成為人們為了保護與利用物質世界的文化價值系統。博物館現實是以物件價值為基礎的理論，即物件、檔案、文物實體所具有的訊息符號作為溝通的介面，以此作為創建文化資產敘事的基礎材料，這種概念得以讓即使不在博物館的環境內，物件或文物實體也能具備以博物館為概念的空間敘事，換句話說，文化資產本身就是一種自主性的博物館

¹² Alma Wittlin, *Museums: In Search of a Useful future* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1970), p. 217.

存在，如此便可說明博物館在自我審視後，一再擴大定義囊括物質證據，是在企圖以文化事業為己任，為因應時局自我認知後的權宜。博物館在經過物質世界與文化資產的知識整合後，統合了上個世紀從基礎至擴張發展的趨勢後，轉身為「類博物館」作為文化資產經營的現象化。

支持博物館現實的學者也進一步延伸，對文化資產詮釋、保存、經營與地景等人文資產與價值的重視，對理解類博物館之於文化資產方面的闡揚，以及相應的觀光推廣資源，提供物質證據應用於文化心靈美學的空間與敘事價值。人們對於物質世界的認知是由文化決定與被給予的，事實上博物館現實追求最終的文化意義，是超越物質界線的抽象經驗，以非物質的狀態影響人們心理層次，是經過文化選擇後自我界定的，或是集體記憶的依據，這也反應出二次戰後，由工業社會轉移到資訊社會的背景。博物館的焦點已從物件訊息的展示轉移到訊息的溝通，原來最核心關注的物件與檔案都已經訊息化，在價值、態度與認知等隨著科技工具的轉移，博物館可以達成大眾媒體的世界漫步、國際旅遊、移民與跨文化間的學習，塑造所謂的地球村。¹³博物館在其中找尋自己出路的過程，借用新媒體為溝通與展示媒介的方式，將自身除舊佈新為新的敘事體，脫去了布希亞對物件終結感嘆的外衣，迎接科技為虛擬世界打造的擬仿物與資訊溝通相互創造的新敘事方式，與服務社會、政治的想像空間，而博物館且仍持續秉持在溝通與訊息傳遞的本業上。從與科技的接軌來說，博物館的物件轉換為訊息，取代了物件本身原來的溝通，物件失去歷史與脈絡的尷尬，就有了新的正當性與意義，它以重生和復活的姿態整合新時代的世界觀，由類博物館承接。

資訊時代為了服務人類的記憶與反省，鄉愁與懷舊，人們建造紀念碑、廢墟重建以感懷過去與現在的聯繫，或以某種機制將意義和抽象概念具體化再現，這些意義再現的轉向，已逾越博物館原來物件功能的概念，是在試圖尋找與補充以博物館為基礎，對新世界擴充生命意義與心靈價值。從德國納粹展開討論的「悔悟文化」（Culture of Contrition）、紀念館（碑），或根據歷史懷舊與鄉愁修復重建的文化資產、社區營造等重塑敘事空間的工作，都緣於人們對於物質世界消亡的失所，於是以符號重建悔悟、反省或鄉愁的結界，試圖藉由將過去與記憶具

¹³ George Macdonald, et al. "Chapter 6: Change and Challenge: Museums in the Information Society." *Museums and Communities: The politics of public culture* (London: Smithsonian Institution Press, 1992), p. 161.

體化，使緬懷時空、與現在、未來的溝通有所依據，這個現象揭示出一種文化資產群類在敘事上最具全球性的集體現象，且在文化多樣性中相互撞擊出再造空間的一股新的力量、新的運動。

因此，基於人們需要藉由物質界概念化與創建心靈美學的文化驅使，本文試圖藉由傅柯的「異托邦」為類博物館的分析架構，說明類博物館異質空間與時間的文化再現模式，並列舉類屬文化資產中的廟宇文化為例，將之分為動態活動如節慶模式的媽祖遶境活動，與龍山寺文化資產隱含的靜態文化事件等兩種模式型態，具體說明異托邦所指的文化樣態不同於博物館的參觀經驗，將是如何適應文化資產身體經驗的類博物館時空範疇；因文化資產是一種自主為博物館化的存在形式，其自成的敘事脈絡與保存文化價值，在後現代多義的情境中，泛博物館現象與人生經驗交互產生出觀光與體驗的敘事主流——博物館化的敘事功能延伸到個人的、群體的、城市的、國家的等，一種掌握現象的敘事風格。

經過以上類博物館的詞源應用、理論試析、案例的應用，並試圖歸納出類博物館的三種特色，試擬出類博物館的識別方法後，本文並提議幾點對未來的觀察，一是與新媒體科技介入博物館的趨勢，以及文化治理作為類博物館文化事業的召喚能力。博物館歷經更迭轉型，隨著社會關係朝向大眾化的發展後，由類博物館接續為文化治理的舵手，從文化生產與文化觀光的挑戰上，由上到下的政府管理應提供足夠的教育資源、政策推廣的落實與預算鬆綁，同時也應鼓勵從下到上的治理，由民間自發性生產的文化議題與管理，藉以普及文化資產參與的觀念與美學意識的提升，而握有話語權者的敘事，應以文化倫理的介入約束，避免敘事文化帝國與一言堂的專斷。本文列舉近年前國策顧問黃光男教授主力提倡類博物館文化觀光中，幾項過去較為特殊的文化場景與場所，如墓園、死亡議題等發展為幽暗記憶的文化觀光，¹⁴在文化治理方面提供延伸的參考資材。

第四節 文獻回顧

以類博物館為題的專著至目前僅見黃光男《樓外青山—文化·休閒·類博物館》一例，與二例碩士論文，其他亦偶有將類博物館列入論文的關鍵字但與題旨無直接關聯的例子；單篇論文或相關著作最早約於 1994 年已應用了類博物館

¹⁴ 張婉真編，國立臺灣藝術大學藝術與文化政策管理研究所，《幽暗記憶與觀光國際學術研討會論文集》（台北 2010）。

一詞，張譽騰於 1995 年《蘭陽博物館整體發展規劃報告書》的篇章中，也具體提到生態博物館與類博物館的關係。在最早見類博物館一詞的使用多以「指示」與文化遺產相關的機構或組織為類博物館，默認類博物館有某種定向的範疇，指向以文化資產為主要對象；在此之後又有殷寶寧與邱于庭二篇與類博物館相關的學術論文，以應用「類博物館」為古蹟類文化資產研究分析工作的一種方法學；直到近期黃光男的專書對類博物館的範疇則有了明確的著墨。如此看來在這二十幾年的時間裡，類博物館一詞在台灣博物館範疇的應用多與文化資產緊密相連。其次，本文於理論應用的回顧部分，如博物館現實與傅柯的異托邦等，因與內文案例的分析相關，因此將在全文名詞的文獻探討後置於第二章，以便於全文脈絡進行與其後續的論述。

以下文獻回顧分為第一，專書；第二，相關著作與單篇論文，與第三，學位（碩士）論文二篇，共三部分。

一、專書

黃光男《樓外青山—文化·休閒·類博物館》，該著作以重重青山比喻文化浩瀚如萬重山，旨在提供以民間力量為本的「文創產」，能激發教育品質、創造能量與社會公益等功能，是豐富而鮮活的「生意」焦點，是為大眾生活的美滿訂定策略的方針。本書分為七個章節，每一章節都包含與「文化」相關的題旨，始於文化的信念與實踐，止於以類博物館統合人文的生活場域；其間以休閒、公益、傳統、美學等貫穿人文價值在類博物館中應具備的基本含義。其中定義類博物館是具有博物館的功能，與對大眾生活提供最直接的服務與彈性的場所，尤以公共空間，如紀念館、廣場、廟宇、百貨公司、墓園等，均兼具了即時教育與公益等性質，與管理、組織、資源、文化等的功能。博物館與類博物館的文化工作，是國際間最受重視與提倡的文化事業，被視為是國家軟實力的具體象徵，作者以任職國立歷史博物館的經驗，反思博物館的設置與人的關係，於第一章中提議以百貨公司、監獄、宗教信仰與類博物館的營運功能與管理特色，納入博物館管理作為社會服務的目標，同時這些也是文化工作者所關心的課題，提示博物館從業人員在不斷變遷的社會條件中，如何在既定的成規裡，以符合大眾生活的時尚觀點改善營運品質與標準；一個國家的博物館營運成功與否，是國力的展現與大眾生活幸福的根基。

第二章「文化休閒與其產業發展」，是延續其「文創產」之探究。文化創意產業的重點在於創業。文化是精神層次價值取向與金錢量化間的生活選擇，以藝術美感為內涵主調，也是文化創意中具創意的主要部分。文化休閒重點包括農業文化，庶民文化、運動休閒文化、宗教文化休閒與文化機構，如博物館、圖書館、紀念館、文化中心所提供等；文化功能在於生活品味的選擇，無所為而為、寓教於樂的，是無私的、善良的，在不知不覺中累積生活的深度的。台灣「文化創意產業發展法」第三條文規範以「用」的技術面為主，並非「文創產」的全部，較少提及文化藝術為本質的「體」；台灣有優良的傳統文化與西方文明影響，加上教育普及，創意人才濟濟，期許發揮更旺盛的企圖心。第三章續前章的文化生活再論述，強調文化的時空意涵，是知識性的，且文化創意產業須以「文化治理」切入，創造文化產值，思考獲利。

第四章與第五章關注在文化生活中佔重要部分的信仰與歷史遺產的古蹟方面。國際間重視文化資產與保護的共識，因傳統文化傳承與宗教信仰，是見證人類的文明與智慧的重要依據，包括非物質文化遺產，都展現文化深遠的張力。台灣的廟前文化保留了民間習俗與渡海移民對母體文化的依存，紀錄了各式各樣的鄉土、藝術與常民等的歷史與記憶，它是能夠時刻提供大眾休閒、心靈寄託與知識傳遞的場所，在物質與非物質兩方面的維護與思考，都是文化工作的重點項目。博物館的公益性質可與土地公的服務精神類比，神與人的對照是非營利事業的「神」聖工作。

第六章談大學設立博物館與大眾博物館的關係及營運與歸屬。大學是否卓越，與設立大學博物館有絕對的影響，大學博物館的優劣，往往影響學生選擇科系的指標。漢福瑞（Philip Humphery）提出大學博物館的性質有封閉學術與開放公眾兩個概念，服務對象從學術正式教育擴展到非正式的教育，如英美大學名校的博物館群即是，並實例指出大學博物館的特性有實驗性、學術性、知識性、自由性與議題性，具備傳統教研的理念，提供一般博物館的經驗與資源，建議提升大學博物館治理機構與跨校博物館聯盟，才能發揮最大的能量。

第七章「人文生活場域—類博物館」再次闡述文化創意產業，並比較博物館與類博物館的區別。一般博物館命名以外的他項，即是「類博物館」，具備博物館功能但沒有博物館組織與權責分配，卻是大眾生活不可缺的文化教育現場。博物館的功能在於提供訊息、價值肯定、知識產業與美學感應，而博物館產業來自

知識、歷史、文物與藝術，指向對社會發展總體力量的展現。類博物館的概念是普遍對博物館的文化、教育、與公益機構的概念延伸，即把博物館擴大為凡人類生活所依持的精神文明、物質象徵的紀念館、文化中心或事件地點，作為追憶、認知與省思的場所，以事件發生地或是件真實故事感染觀眾的情思，如夏普雷（Richard Sharpley）所說的「黑暗觀光」（dark tourism）的現場，實與一般的博物館有所不同。類博物館範圍廣大，其宗旨更接近一般大眾的需要，特質包括：更直接於社會現象的呈現、人都有求證的好奇心、作為價值認定的天秤、營運與管理是自然的。類博物館產業具備觀光資源與提供不同品味的文化生活，作為國家形象的行銷，從歷年可觀的遊客數量顯示，紀念館、文化中心與墓園等文化觀光，是可資衡量與創造文化產值的產業發展方向。

二、相關著作與單篇論文

（一）張譽騰，〈生態博物館的規劃理念與個案之解析〉，¹⁵本文為「蘭陽博物館整體發展規劃」中擬定營運項目中的一項，在四個營運的指導原則中提出應用「類博物館」之名稱，所列第二項營運項目以「類博物館網路」的概念，係藉由生態博物館的營運分析，比擬為類博物館與社區的網路關係，其營運方式「以地區全域為博物館之範圍，則必須設一個或數個核心館，以之為中心，用各種交通工具聯絡地域周緣的衛星站，以形成一個博物館之網路」。

（二）殷寶寧，〈以博物館為方法之古蹟活化策略探討—淡水古蹟博物館觀眾經驗研究個案〉，¹⁶文以新北市立淡水古蹟博物館的古蹟活化為例，將古蹟視為靜態文物陳列館等的「類博物館」，藉由博物館觀眾研究方法問卷的滿意度研究，提供古蹟活化模式作為文化觀光與教育資源的行銷方案。文中所指古蹟類的「類博物館」，具有與博物館觀眾研究方法的適應性，因此對於文化資產相關的觀眾研究，採行與博物館觀眾研究相當的研究方法。

¹⁵ 〈生態博物館的規劃理念與個案之解析〉，《博物館學季刊》10-1（1996）：7-18。此係《蘭陽博物館整體發展規劃報告書》（宜蘭縣：宜蘭縣政府，1995）之部分理念，本文在此僅回顧與類博物館相關之文獻；此部分其後並收錄於《生態博物館——一個文化運動的興起》（台北：五觀藝術管理，2004），頁163-4。

¹⁶ 〈以博物館為方法之古蹟活化策略探討—淡水古蹟博物館觀眾經驗研究個案〉，《博物館學季刊》28-4（2014）：23-53。

(三) 邱于庭，〈從「參拜」到「參觀」：以「類博物館」式導覽之觀眾經驗探討宗教類文化資產教育推廣模式〉，¹⁷主張實驗性試圖以類博物館概念為解說廟宇裝飾藝術的導覽的方法學，「類博物館式文資導覽是涵蓋觀眾對於文化資產的認同與觀念啟發的教育課程或活動」；廟宇除了「參拜」以外還有「參觀」的功能，以類博物館式的文資解說導覽，借用了博物館的導覽機制，可提升民眾對文化資產的認同與了解。類博物館式的導覽可作為參觀文化資產廟宇建築解說的體驗，透過問卷與設計，施行與分析後的方法學。

二、學位（碩士）論文

台灣的學位論文均為碩士論文，自 1997 年起，已知二例應用「類博物館」於題目名稱中或關鍵詞，但對「類博物館」釋名均未多加描述與探討，依其內文指涉可知，多係藉由「類博物館」指涉非傳統類博物館、文化資產或與教育相關的研究對象。值得注意的是，應用首例是出自 1997 年建築系所而非博物館或相關的學門；另一例直到十五年後（2013 年）才又見於學位論文中，應用類博物館指涉教育性質或機構合作的研究，因此本文僅略以綱要回顧。

(一) 張玫萍，1997 年東海大學建築研究所碩士論文《類博物館——阿里山森林鐵道車站設計》，為建築領域相關的設計提案，以阿里山森林鐵道之衛星站規劃為例，認為類博物館之類的遺產機構是體驗「過去」文化的介面。全文約 77 頁的篇幅，利用鐵道之聯絡衛星站的選擇及重構，串聯不同元素為類博物館作為體驗過去的介面，使參觀者能看到阿里山多元的文化發展價值。

(二) 許誌權，2013 年國立彰化師範大學美術系碩士論文《類博物館教育機構駐校後之特色與價值探索——以嘉義縣自然史教育館為例》。該文根據全台數所館校合作之自然史教育館駐校教學為本，以嘉義新港鄉自然史教育館為例，研究教師如何以該館資源為藝術教學資源；該館在地方上不僅具有自然史的角色地位，更能統整自然與藝術之跨領域學習場域。文稱此種館校合作時的自然史教育館為駐校類博物館，以訪談與分析歸

¹⁷ 〈從「參拜」到「參觀」：以「類博物館」式導覽之觀眾經驗探討宗教類文化資產教育推廣模式〉，國立台北藝術大學文化資源學院，《文資學報》10（2016）：97-130。

納此駐校類博物館的特色有三，一、以教育為名受教育之惠；二、有穩定經費可供運用；三、保存地方歷史文化與自然史之重要據點；其所帶來的價值包括館校無隔閡，館校為合作共生之夥伴，與凝聚社區意識，最後並對類似案例提出建議，一、設計以「教育館本位」的專屬課程；二、釐清教育館的定位以利事務推動；三、培養教師結合館方資源設計課程之習慣。

第五節 研究大綱

本研究自第二章起，首先探討類博物館的詞源與定義等基礎，比較博物館與類博物館在文獻應用上的異同關係，第三章回顧並說明本文應用於後分析類博物館的理論內涵，與其理論和文化敘事間的相關性，第四章分別以實例分析前章異托邦理論所適應的類博物館之不定與浮動的文化現象，實則是以事件與活動參與文化資產的方式看待空間的敘事，可獲得類博物館的流動與不定的特性，本章並將無形文化與文化觀光納入共同探討，最後並試圖提出類博物館的三個特性。第五章提出現階段類博物館的趨勢觀察與其未來，包括新媒體藝術介入的虛擬文化，與文化治理對類博物館語義建構的治理，對國家、城市與社區的發展等是具備話語權生成空間的積極目的，類博物館的任務之一是文化生產，它能統合博物館以外與文化業務相關的事業，依據文化現實服務價值與意義的敘事方式，是在文化治理中施展抱負的事業體。

在釋名彰義的章節裡，本文從研究對象詞意的基本面探討「類博物館」一詞，釐清此外來詞與在台灣應用的來龍去脈，以期利於類博物館在中文世界後續的應用與發展，陳鋪一條可能性的脈絡，因此其來源與定義便是首要探討的主題；文首比較中英語博物館界在運用此語彙時各自的不同所指與見解，與國際間博物館界的重要機構，包括國際博物館協會屢經修訂博物館的定義，在歷經博物館定義探索的過程中，均顯示出博物館不斷擴張的「博物館現象」的趨勢，幾經更迭後，博物館的內涵已海納了物質與非物質文化遺產的廣義範疇，廣拓了博物館在文化治理的角色與定義漸趨模糊的邊界。類博物館這個語彙與博物館間的系譜關係，在逐次擴張的定義中戶生，如文化資產的骨肉，將記憶與價值的文化景觀構築成一種博物館的現象。第一節以歐洲語言中的“quasi-museum”一詞的詞源探討在

學科命名上的特色與中譯詞源的比較。語言是人們對世界理性認知的工具，藉由命名並依秩序歸類的要求，影響了字詞的運用，以“quasi-“應用於學科的命名上是有其慣例的。中文在學科應用上的「類」字命名基礎直接譯自” quasi- “，在翻譯語意上也未出現顯見的爭議，但在實際應用於科學上，則另有「准」或「擬」字與其意義相近。第二節比較中英語文獻資料所指類博物館定義的差異，藉此可透析與歸納出在應用類博物館這個詞彙時所指的範疇為何；第三節回顧國際間博物館組織對博物館廣義和狹義的涵括範疇，其分歧的定義隨著時代背景或地理場景而有所差異，並在博物館學中愈來愈多的新詞彙與不斷擴張的範疇定義後，造成博物館學詞彙的浮動與開放性；類博物館一詞也出現在此中，在統攝博物館廣義範疇的定義；第四節將「類博物館」相關的詞彙一併提出討論，包括在文化論述中是如何看待作為文化機構的博物館的角度，回顧阿多諾「博物館般的」與布希亞「博物館化」等對博物館本體論的批判與懷疑論，這些在文化研究的領域裡以“museum”做為前綴詞與字根的語彙，常常用於對博物館本質的批判，認為博物館對待物件的方式是武斷的詮釋與歷史感的剝奪，此脈絡可直接追溯十九世紀歐洲博物館的認識論，以法國為批判博物館存有論的主要戰場；同時也指出台灣博物館相關文獻中同時應用“museumoid”與「擬博物館」二詞的現象，與梵·曼許的「博物館類機構」等，審視博物館一詞的應用與類博物館一詞的類比逐漸發展出定義擴張的現象。

第三章進入本文應用的理論回顧與說明，包括「博物館現實」、文化空間與異托邦，本文以斯特朗斯基與其後繼學者，針對「博物館現實」的物件中心論為主要論述基礎之一，其與二十世紀中期以後在漸次重視文化資產保存方面，進而擴充博物館的概念，駁斥第二章第四節在文化評論中對博物館是否應該存在等本質的否定。第一節，本文藉由囤積（hoarding）與蒐藏（collecting）物件的行為，作為博物館現實重視物件價值的依據，申論博物館蒐藏物件的正當性。物件是博物館的重要基礎，蒐藏的行為作為博物館現實的前提與囤積癖好的行為相似，但區別在於生存基本需求到戀物癖等，對物件不同目的的依存或眷戀的依賴關係，而經過文化的選擇與語義創建的機制後，蒐藏品以獨立的文化形式成為藝術和博物館所依賴的價值，因而並不存在「如果沒有博物館，會不會有人創造出來？」這個惠特林的經典問題。第二節進入博物館現實，探討博館中的文化價值，與人類對於物質依存所產生的情感與心理之非物質關係。人們因物質消亡後的情感、

懷舊或鄉愁，而欲以敘事方式將抽象與無形具體化呈現，如文化資產的保存與重建便是此種鄉愁或記憶的具體化方式之一，紀念碑、神社、結界、事件等具有祈願懷念與重現、再生的位址，都在驅使人們將抽象概念以物質世界的型態具體化，以作為生存的共感與慰藉的依託。博物館現實將人與物件的關聯作為核心基礎，起自聯繫物件無形的文化價值與物件和人們之間溝通的過程，在召喚以物件代表的符號為敘事意義內容與人們間的溝通與交換；因此在第三節論述文化與敘事的空間，無論是抽象或具象，藉由記憶、悔悟、感懷、眷戀或鄉愁等，為促成人們企圖將心靈延伸到空間中，於是產製出人文價值為本的空間再現，作為替代人們身體一部份的延伸物，博物館的物件功能在此轉換為類博物館的敘事功能，而成為文化生產的重要角色，對文化生產的召喚得以具體再現空間的敘事。索雅（E. Soja）以「第三空間」（Thirdspace）重新思考人類生活空間本就包括地理、位址、場所、區域、城市、環境等等多重且組合性質的概念，對既成的空間認知提出質疑，對於當代激化的空間政治，使人們愈來愈自覺人類就是屬於空間的，且可以從最個人化到最全球化地共同創造集體的空間與社會大事件；¹⁸記憶無形的特質仰賴敘述與物件保留，物質世界的稍縱即逝，藉由新的空間再造創建紀念形式或象徵物於感懷依據的位址上，實踐以社會生產空間的思考、詮釋以及文化生產再現。本文在此舉「二二八和平紀念公園」與「國立中正紀念堂更名」二例比較其創建語義生成的敘事方式，說明擁有敘事空間的話語權者，應避免敘事帝國主義獨斷敘事權而罔顧他者文化空間的倫理呼籲。第四節回顧傅柯異托邦理論與其所謂最卓越的（*par excellence*）形式的「船」的概念，表達為時空漂浮不定的身體歷練，在重塑博物館本體範疇的知識體系，藉由後現代多義的文化樣態掌握時空流動的文化經驗，分析類博物館詩學經驗的特殊性與範式依據。異托邦理論有六個基本原則，精要來說，一是顯現於人生不同階段與偏差行為的空間敘事內容，二是表現於墓園與人生兩者間的關係，是以遙控方式聯繫的空間敘事內容，三是與藝術創作的再現空間（如表達、創作）密切相關，四是以時間為敘事的內容（蒐藏或保護時間），五是指空間權是在某種必要的敘事規範系統中完成，六是指與現實世界中，藉由以現實為基礎或具有極端對照的內容（如完美或幻想）所創造出的他者空間，並互相共存。本文於下一章以此六個原則試分析類博物館

¹⁸ Edward Soja, *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places* (Cambridge, Mass.: Blackwell, 1996), p.1.

現象的敘事性詩學經驗。

第四章類博物館理論與實踐，第一節根據上一章第四節的理論，本文藉由媽祖遶境與廟宇參拜為例，分別以「活動」與「事件」兩種在信仰文化中不同的信仰模式，說明異托邦理論如何應用於所有人類文化中都存在的信仰、祈福、節慶與追憶等相關的參與行為，指出文化空間的詩學經驗如船隻般是浮動的、不定的，是隨時空的遷徙而改變的，是不斷建構、重組、交換、消失、毀滅與更新的。第二節關照文化資產中的特殊項目無形文化遺產，因其無形的特質而必須有賦形與敘事性的必要，因而顯現在視覺文化的召喚能力上。在 1997 這關鍵一年 ICOM 的常會中，將其納入以「博物館與記憶」為題的範疇裡，此後便是博物館被視為「現象化」的重要時期，類博物館與無形文化也在 UNESCO《無形文化遺產保護公約》從此產生了交集。第三節以文化觀光為主題，節慶的形式最能說明類博物館的適應性，在文化觀光的同時也附帶知識性傳遞與參與體驗或休閒娛樂等，為推廣美學教育的機制提供另一種文化治理的選擇途徑，並進一步論述第三章尚未完整表述根據物件訊息再現的「召喚術」，它是類博物館重塑語義、敘事的關鍵能力，亦即從實際的文化與「物」的資源，如寓意、記憶、懷舊、歷史等符號，這些藏匿在物質對象的「靈魂托生」裡，從中尋找被「召喚」的元素為類博物館語義建構的敘事，並舉例說明召喚術應用的可能方式，與藉此實施作為推廣城市行銷與文化觀光的工具。第四節根據前章與本章的論述後，擬出類博物館三種特性：「博覽式的」，是一種博物館知識型態重組的敘事方式，即類博物館從物件的訊息、空間（地理）、時間（歷史）等與人們之間的符號交換，涵蓋人類與生存競爭的各種條件與技能的再現；「敘事性的」，因人類無法從連續的歷史中完全記憶，於是敘事成為在特定歷史情況下的健忘症而產生，¹⁹以文化選擇為操作機制，掌握話語權與再現的邏輯，將抽象敘事賦形，以經驗交流的共同記憶為依據所產生的敘事經驗；「時空性的」，異托邦的第四個原則是異質空間與異質時間兩者的互為作用，如累積連續時間的博物館，與時光切片的休閒隱遁，在主流價值之外遊刃於不同並置場景與時光交疊的集體或個體的記憶之中。人類憑藉著維持與創造文化空間的政治性驅使，企圖維持以抽象賦形與空間溝通的召喚能力，獲取與分享經驗的聯繫。

¹⁹ Benedict Anderson, *Imagined Communities*. 1983 (London, New York: Verso, 2006), pp.204-206.

第五章基於類博物館的特色提出觀察趨勢與未來，第一節觀察現階段因新媒體藝術的崛起對視覺藝術的衝擊，已在博物館的敘事方式上產生了革命性的變革，虛擬世界的語義也已足以取代真實世界的發生；對於以視覺為主導的身體經驗，已開始前所未有的革命性新寓言啟示，虛擬世界所取代的真實生活經驗，從國際影展中增加虛擬體驗的競賽項目，說明了虛擬技術對於這個世代生活的影響，它藉由為視覺與感知的博物館現象的工程架構重組語義的科技手段，表現在透過賦形與語義再現的原型基礎。資訊時代的博物館物件已等同為訊息與符號化的溝通，人們心靈抽象形式的寓所已轉身為美學、記憶、追悔、祈願等以文化符號為載體的類博物館，經過重組的資訊、流動與不定的異質特性，隨著時間與空間不斷流轉與並置的異托邦中，新的敘事途徑與形塑多義空間成為博物館詩學經驗的主題。第二節文化治理的趨勢，作為類博物館的治理方針，國際間愈來愈重視以文化治理發展國家與企業，在行銷城市上也扮演重要的角色；亞洲地區經過去殖民的發展與重整，社會經濟重新洗牌帶來了新的文化樣貌，晚期因文化的本質與經濟的發展交互緊密的糾纏，使許多國家以自身文化作為發展的策略，企圖藉由文化的治理將文化資產與傳統作為國家認同的標的與驕傲。第三節倡議以倫理介入文化治理的敘事機制，為避免敘事帝國主義的文化專斷，與基於文化資產是人類共同擁有，是人文價值與人道主義的共享價值，應以倫理機制約束話語權者以約束濫用詮釋的權力。第四節，本文的出發點是從台灣應用類博物館一詞的動機而生，全文可說是基於台灣類博物館的脈絡所啟發，而此基礎係與國際間博物館學有一脈相承的關係，因此最後將台灣放在文化視野的國際版圖中，以文化治理、發展城市觀光等，適應於國際文化治理的步調中，建議類博物館的概念擷取廣泛存在常民生活中「召喚術」的能力，如新式墓園、紀念碑、紀念館、事件位址等幽暗記憶與觀光的推展，以啟發文化資產開發的新項目與參考，將從前不被認為的文化資財，如今在類博物館的範疇中與博物館並肩為文化守護。

類博物館的應用經前人的研究與上述的論述，在台灣已可追溯屬於本土的脈絡發展，其與文化資產密切相關的文化生產、文化觀光等敘事空間的關係密切；資訊時代新的敘事媒介，使傳統博物館面臨又一波的挑戰，而類博物館的適應性與時俱進重塑博物館的知識體系，因流動與不確定而使愈趨模糊的邊界，卻正呈現出對敘事與語義空間的開放性。對文化觀光而言，類博物館一詞是否已經正名為一個文化類屬而不僅是一個描述性的詞彙，是博物館範疇對未來發展待觀察的

重點，而在台灣已經為之釋出了端倪與可能性。

總結本文，類博物館是人們將物件轉換為精神象徵的場所，與博物館最大的不同是參觀與參與的溝通方式，由時間與空間流動的不定關係所掌握，它可以是以符號生成場所的固定空間，可以是以時間為流動單位的文化氛圍，也可以是事件發生的位址；根據這些特質本文試圖擬出類博物館三種特性，包括「博學式的」、「敘事性的」與「時空性的」，尤其是「敘事性」在博物館現象化中佔有重要的意義；傅柯的異托邦理論呼應了類博物館的異質空間與時間的文化再現形式，在形塑集體經驗與世俗的文化觀光方面，後現代參與式的博物館詩學體驗，與科技時代將物質轉化為虛擬實境的技術能力，都加重了未來博物館現象化的趨勢，因此倫理的介入事實上是所有人類事務所應重視的。台灣對類博物館的論述與實踐，持續深化可望有助於在博物館學研究上的貢獻。



第二章 「類博物館」釋名彰義與相關詞彙

第一節 ”Quasi-”與「類」

「類博物館」一詞從今日歐語詞彙“quasi-museum”直譯而來，“quasi”源於拉丁語，通用於今日歐洲大部分的印歐語系地區，無論是拉丁語系的法、義、西語，或日耳曼語系的英、德語等皆通用，²⁰而拉丁語一直是這些語系在創造新詞過程中參照的語源，各語族間也常彼此享用相同的詞義，在今日歐洲語系與日耳曼語系交融混用於歐洲語言之間。

根據《韋氏英英辭典》(Merriam-Webster Dictionary)的解釋，“quasi”是從拉丁文的“quam”(as)與“si”(if)二詞源合成英語“as if”「相仿地」，與“as it were”(照舊地)，和“approximately”(約莫、大約地)的詞意相通，一般其使用的定義為「通常以特定屬性歸類某種相似度的」(“having some resemblance usually by possession of certain attributes”)；在用於複合詞的前綴詞定義時，是「某種程度上的」(“in some sense or degree”)、「在某種程度上，但非真的、直接的，或完全的」(“in some way or sense but not in a true, direct, or complete way”)。²¹中文裡與之相通或相近的通用字包括「仿」、「類」、「屬」、「擬」、「近」、「準」、「併」、「比」或「似」等字，詞彙中則有「類似」、「比擬」、「等倫」、「種屬」或「類比」等等，意指包括事物間共享相同的屬性或類別。

在歐語系的應用中，“quasi-”多應用於科學的前綴詞，在描述相同、相仿與相近似特性之事物，或具有某種模擬、關聯指涉與共享的質性範疇，如「類星體」(quasi-stellar object, 或譯為準恆星物體)；或用於學科測試評量與實做學習的「準實驗設計」(quasi-experiment design)；或探討社會學科是屬於「類科學」(quasi-science)或「類人文」(quasi-humanities)²²等問題時的用法；或在文學中運用「虛構歷史」(quasi-histories)的寫作手法等，可見其應用於學術範圍之廣泛。但在不同領域中，“quasi-”存在著「有效度」的質疑，如在法律應用上對於「近似」的模糊與不確定空間，在定義項目與明確的責任歸屬時，易於導致效

²⁰ John Hirst, *The Shortest History of Europe* (UK: Old Street Publishing Ltd, 2010), pp. 117-128.

²¹ Merriam-Webster Dictionary, "QUASI" <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/quasi>> (Retrieved: 2017/10/20)

²² Mayer N. Zald, "Sociology as a discipline: Quasi-science and quasi-humanities." *American Sociologist* 22 (1991): 165, doi: <https://doi.org/10.1007/BF02691895>

度混淆的問題；²³另外“quasi-”還有指示「部分」的意思，如「半官方的」

（quasi-official）。統整上述，“quasi”廣泛應用於科學、學術與正式用語上，指涉與既有事物本質的直接相關性，尤其涵括與其屬性、擬態、類別、層次區分與等同等的意義。

相較於“quasi”一詞用於複合字的字首，它另有一個常見用於字尾的同義字“oid”也與此相關，同樣也有「像」、「類似」與「形像」等意思，如英語中的 humanoid（類人形的，像人類型體的 human 與 oid 結合）、ovoid（像卵型的，oval 與 oid 結合）、asteroid（如星狀的，aster 與 oid 結合）、steroid（類固醇，sterol 與 oid 結合）等複合字。在博物館學的相關文獻中，江韶瑩曾應用“museumoid”一詞等同於“quasi-museum”，指涉大學裡保存標本作為教學使用，或主要任務不在於向大眾開放其保存與收藏的陳列館，²⁴此例在博物館學中無論是中文或西文的文獻裏，都是較為少見的例子，按江文內容在探討博物館與原住民文化，推測其應用可能來自於與博物館學在蒐藏、分類與展示方式相關性很高的人類學領域。

與“quasi”相對應的「類」字，在中文裡解釋的意思也頗為多元。大體上有四種意思：其一，種類，相同或相似事物的綜合，如類別、分門別類、同類、物以類聚；其二，相似與比擬，如類似、畫虎不成反類犬；其三，量詞，用於計算性質或特徵相同或相似的事物，如各類人種、同類問題；其四，姓。在許慎《說文·犬部》中，「類，種類相似，唯犬為甚，從犬類聲」，與今日通用的「類」字理解近似，本意為種類，指相同相似事物的綜合。²⁵〈華語知識庫〉更進一步擴充此四義為九義，列舉古籍引文解釋：

本義為種類，指相同、相似事物的綜合，如《易·繫辭上》「方以類聚，物以群分，吉凶生矣」、《孟子·梁惠王上》「王之不王，是以折枝之類也」。引申為種類，如「類型」、「分類」、「類別」、「分門別類」。引申為類似、好像，如《呂氏春秋·察傳》「辭多類非而是，多類是而非」，常見詞語如「類似」、「類比」、「類推」、「類人猿」、「畫虎類犬」。引申為事理，如《孟子·告子上》「指不若人，則知惡

²³ Duncan Sheehan, *The Principle of Personal Property Law* (Hart Publishing, 2011), p. 242

²⁴ 江韶瑩，〈博物館與原住民文化保存詮釋的省思（上）〉《博物館學季刊》，頁 9。

²⁵ 〈中華語文知識庫〉

<<http://210.71.253.73/clk/search/%E9%A1%9E/107468/200621?srchType=1&fouc=>>（檢索日期：2017/11/28）

之；心不若人，則不知惡，此之謂不知類也」。引申為條例，如《荀子·君道》「故法不能獨立，類不能自行，得其人則存，失其人則亡」。引申為法式、榜樣，如「明告君子，吾將以為類兮（《楚辭·屈原·九章·懷沙》）」、「下之事上也，身不正，言不信，則義不壹，行無類也（《禮記·緇衣》）」。引申為大抵、大致，如「類皆如此」、「巖穴之士，趨舍有時若此，類名湮沒而不稱，悲夫（《史記·伯夷列傳》）」、「觀古今文人，類不護細行，鮮能以名節自立（三國魏·曹丕〈與吳質書〉）」。引申為善、美好，如《詩·大雅·皇矣》「克明克類，克長克君」。引申為量詞，用以計算事物之類別，如「酒類」、「五色、五聲、五臭、五味凡四類，自然存焉天地之間而不期為人用」。假借為姓。²⁶

在此處「類」字的九種引申中，除了引申為「條例」、「善、美好」與「假借為姓」三解外，餘六解可解為指涉事物、涵括範疇與屬性類別相關，相通的字詞有「屬」、「種」、「仿」、「同」、「似」、「理」、「式」、「樣」、「相似」、「類比」、「大抵」、「彷彿」等，與今日英語中相近的一般詞彙包括：class、analogy、taxon、category、type、resemble、kind、alike 等等。

統合上述，“quasi”與「類」的共通處在指稱類比、仿照某個具有對照的範疇，且不具備取代或排斥對照端之定義，而是與近似物並比，享有密切相關、相近，甚至相同之性質，普及在學術規範的應用中，但在學科的表達上，「類」也隱含有未知或仍待考察的相關性範疇，與其所對應的主體間，足以留下極大的待解與審視的空間。

第二節 「類博物館」中英語應用比較

從字面上看，中譯名詞「類博物館」相較於許多翻譯名詞的爭議來說，是相對穩定，疑義較少的；而在英語的使用上，quasi-museum 同時也可以中文解為形容詞「像博物館的」或「類似博物館的」，用以形容具備與博物館特性相似的功能與組織，這點與中譯大多用於名詞，且多半指涉文化資產相關領域的概念是有

²⁶ 許學仁，蔡信發審訂，〈中華語文知識庫〉

<<http://210.71.253.73/clk/search/%E9%A1%9E/107468/200621?srchType=1&fouc=>>（檢索日期：2017/11/28）

所不同的。因此無論中英文的名詞或形容詞都以「博物館」為對照基礎，包含它的功能、性質等，「博物館」便成為關鍵詞應用的核心基礎。本文基於此，分別舉例比較中英語應用類博物館這個詞彙時意指為何的差異性一窺其貌，並展開以博物館為關鍵詞的論述後，接續類博物館的申論。

本文以英語”quasi-museum”為檢索關鍵詞的搜尋，其應用多出在千禧年以後的博物館學相關著作中，²⁷但並不表示英語文獻的使用晚於中文，畢竟它是中文「類博物館」的來源；這些著作主要用在文中描述或形容類似或具有博物館性質的對象，但未曾就 quasi-museum 定義作為一個獨立探討的對象，也並未顯示出歐美國家針對此用語的興趣與這方面的專門著作。本文於下選用三則以 quasi-museum 為題的文獻與藝文相關報導，從中指出歐美在應用這個詞彙時明確所指為何。

一、英語中的”quasi-museum”

第一個例子，美國普立茲藝術基金會（Pulitzer Arts Foundation）於 2001 年開幕時，普立茲夫人在受訪時曾提到該基金會的經營概念是「類博物館」的，「一種另類的觀看經驗」，以別於許多博物館為招徠日益增多的觀眾而導致品質降低。該基金會因為並不需考量觀眾收入，雖然該館並不限制參觀者的身份，但基本上還是以服務菁英式的經營管理，²⁸每週只開放兩天並限制參觀人次；該基金會也不以收藏為主，僅在其空間常設展出三件收藏，而主要以空間出租展示當代藝術，因此當執行長使用「類博物館」一詞時，在形容其基金會營運是朝著博物館或美術館空間、具備展示性質、提供愛好者參觀的機構，此應用類博物館一詞的概念符合美術館「白立方」（white cube）展示空間的概念，表明該基金會以租用空間的營運方針一致，這個類博物館近似現代美術館的空間展示。

²⁷ 本文建議參考三本著作，Watson, Sheila., ed. *Museums and Their Communities* (Routledge, 2007), pp. 277, 437, 498，Claire Robins, *Curious Lessons in the Museum: The Pedagogic Potential of Artists' Interventions* (Routledge, 2013), pp. 42, 73, 76, 90, 138，以及 Peter Heslin, *The Museum of Augustus: the Temple of Apollo in Pompeii, the Portico of Philippus in Rome, and Latin poetry*. Working Paper. (Durham Research Online (DRO), Durham, 2013), p. 190.

²⁸ Doreen Carvajal, “New Museum (Sort of) for St. Louis; The Pulitzer Art Collection Will Welcome Visitors, Up to a Point.” *The New York Times*. 15/Jan/2001
<<http://www.nytimes.com/2001/01/15/arts/new-museum-sort-for-st-louis-pulitzer-art-collection-will-welcome-visitors-up.html?pagewanted=all>> (Retrieved: 2016/4/12)

第二例為 2001 年的報導，〈富人與名人店舖：坦哥伍德顧客紀念品的類博物館展示〉(Pharmacy of the rich and famous: Patrons 'sign on' to quasi-museum in Tanglewood)，此藥舖是美國休士頓一間以名人為常客的高價西藥與雜貨舖，由於常客多為各行各業的名人，因而有機會獲得名人顧客各式各樣的贈予或簽名等與大小不等的物件，該店將這些具有紀念性與意義的名人物件集結後展示於該店的側翼。²⁹報導副標題稱此店舖將這些名人物件的蒐藏展示為「類博物館」的，不僅因為是私營商店自主將紀念物與雜貨藥舖結合，同時也有濃厚非正式博物館的意味，但同樣是具有保存、蒐藏、展示珍稀物件等功能的。

第三例，在〈過渡型的跨國空間／場所：學院辦公室和教室如同類博物館般創造了國際性的主題〉(Transitional Transnational Spaces / Places: Offices and Classrooms As Quasi-museums And The Creation Of Cosmopolitan Subjectivities)一文中，其比較美國衛斯理學院 (Wellesley College) 與日本津田塾 (Tsuda University) 兩所女子學院，交換教師蘇菲·哈特 (Sophie Hart) 在交換期間遊歷亞洲時，將蒐藏回學院的東方文物佈置在其辦公室，作者稱為「過渡型」的空間，此過度空間成為文化生產與建構跨國空間的世界文物展示。³⁰該文將大學辦公室空間視為展示跨文化物件的「過度型」類博物館式的空間，具有博物館的物件蒐藏、展示、教育與溝通等的功能，視此空間為一個迷你型的博物館，但因為是個人物件蒐藏的「過度」性質的博物館，同時又意指非正式的博物館空間，且主要是在大學內作為教學用途並不對外開放的封閉型「類博物館」；具有參觀資格者的條件，是經由學校的系統得以進入的，而非以服務大眾為主要的目的，但與博物館作為保存、蒐藏、展示與教育的目的並無差別，而主要是在近用權 (accessibility) 功能上的不同。

二、「類博物館」的中文應用

在中文著作中，本文依文獻發表的先後順序列舉其應用。1994 年江韶瑩首先引用兩個外語詞 quasi-museum 與 museumoid，將二者等同於中文的類博

²⁹ Jim Greer, "Pharmacy of the rich and famous: Patrons 'sign on' to quasi-museum in Tanglewood." *Houston Business Journal*, 2001

<<https://www.bizjournals.com/houston/stories/2001/02/19/story4.html>> (Retrieved: 2018/4/23)

³⁰ Joyce Goodman, Transitional Transnational Spaces/Places: Offices and Classrooms As Quasi-museums And The Creation Of Cosmopolitan Subjectivities." ECER Conference, Education and Transition, 2015/9/10 <<http://www.eera-ecer.de/ecer-programmes/conference/20/contribution/35064/>> (Retrieved: 2016/4/15)

物館一詞，³¹專文探討在大學裡保存標本作為教學使用，或主要任務不在於向大眾開放的保存與收藏的陳列館，此應用與本文英語文獻中的第一例相通。其次，張譽騰於 1995 與 96 年生態博物館個案解析蘭陽博物館的著作，在擬定四個營運指導原則中的第二項「類博物館網路」的概念說明，是由「生態博物館的概念衍伸而來...既以地區全域為博物館之範圍，則必須設一個或數個核心館，以之為中心，用各種交通工具聯絡地域周緣的衛星站，以形成一個博物館之網路」，因此提議使用「類博物館」的名稱，³²此說藉由生態博物館的營運分析比擬類博物館與社區的網路關係，此應用方法可能影響了台灣後續研究文獻中出現以「類博物館」一詞的先驅之一，如在本文的文獻回顧中，1997 年東海建築系張玫萍的《類博物館——阿里山森林鐵道車站設計》，係出自非博物館相關學門的學位論文，而是建築系所以類博物館為題的研究。該文以阿里山森林鐵道設計提案為例，利用鐵道聯絡衛星站的選擇及重構串聯不同元素，使參觀者能看到阿里山多元的文化發展價值，認為類博物館的遺產機構是體驗「過去」文化的介面。³³此種以交通網路串聯衛星站的概念，與「蘭陽博物館」規劃所擬的核心館與衛星站網路關係的類博物館網路概念一致，雖然在該文中並未指出類博物館一詞的應用來源；尚有另有一例 2007 年《鹽埕區做為建築生態博物館之評析》的學位論文中，³⁴也曾以生態博物館為核心館的概念，指稱以社區參與文化資產運作為「衛星或類博物館」(satellite or quasi-museum) 的網路呈現區域的集體記憶等，均符合生態博物館規劃營運的衛星館、類博物館的概念。

以上中文的文獻是上個世紀最後十年裡「類博物館」在文獻中的應用範例，接著在千禧年第一個十年的學術文獻裡，類博物館一詞沈寂了一段方興未艾的期間，而並未就此消失。2013 年《樓外青山：文化、休閒、類博物館》的出版蓄積此前的能量，勾勒出類博物館在文化治理的重要角色，已成為此後文化界，尤其是台灣博物館界對博物館經營理念的變革，與指引文化觀光發展的參考指標，與確立類博物館的社會功能。作者對類博物館的描述有更

³¹ 江韶瑩，〈博物館與原住民文化保存詮釋的省思（上）〉《博物館學季刊》，頁 9。

³² 張譽騰，《蘭陽博物館整體發展規劃報告書》，頁 7-18，與〈生態博物館的規劃理念與個案之解析〉《博物館學季刊》。此部分後收錄於《生態博物館——一個文化運動的興起》，頁 163-4。

³³ 張玫萍，《類博物館——阿里山森林鐵道車站設計》，東海大學建築研究所碩士論文。

³⁴ 黃雪娥，《鹽埕區作為建築生態博物館之評析》，成功大學藝術研究所碩士論文，2007，見該論文摘要。

為廣泛的認定，具備博物館公益的、教育的功能，屬於各種公共性質層面的大眾生活、庶民文化，包括觀光資源、文化現場活動、節慶，是大眾化、社會化等文化事件（event）特色的動態表現，具體展現如紀念堂、廟宇、墓園、劇場、教堂或公園、遊樂場、演唱會、表演藝術、廟前文化等，以文化治理為基礎綱本，推動管理、組織、資源、文化休閒功能的場所。³⁵「文化休閒」是類博物館的核心，與一般休閒的不同在於以文化潛移默化的教育功能，這些場所發生的事件（空間與時間）呈現過去靜態歷史內涵與活動當時的前後交織；以墓園與遺址博物館的參與為例，除了是親身參與逝去的人與物、向記憶與歷史遺跡致意之外，同時其歷史資源亦飽含對於人類生存大哉問與深莫可測的生死問題。而歡樂（遊樂場、演唱會等）也是人生片段的儲存槽，生產集體經驗的場所。

殷寶寧以新北市立淡水古蹟博物館的古蹟活化為例，將古蹟視為靜態文物陳列館的「類博物館」，藉由博物館對觀眾研究方法問卷的滿意度研究，提供古蹟活化模式作為文化觀光與教育資源的行銷方案。³⁶文中應用博物館的問卷作為活化古蹟或文物陳列館的方法學的一種，其後邱于庭也有類似性質的應用，實驗性試圖以類博物館概念為解說廟宇裝飾藝術的導覽的方法學，「類博物館式文資導覽是涵蓋觀眾對於文化資產的認同與觀念啟發的教育課程或活動」，廟宇除了「參拜」以外還有「參觀」的功能，援引博物館的導覽機制，以類博物館作為文資解說導覽的方法，提升民眾對文化資產的認同與了解。³⁷該文將類博物館視為參觀文化資產廟宇建築解說的體驗，以問卷設計與施行後分析的方法學。其實驗方式為設計導覽與問卷，於施行後分析問卷，發揚了上述殷寶寧古蹟活化的問卷調查方式，明確指出以博物館為指標的研究方法，應用在屬於古蹟文資類的類博物館研究。二者均是以博物館觀眾研究的問卷設計為參照依據的研究方法學，此出也可看出博物館與文化資產間對於受眾研究的參照關係。

³⁵ 黃光男，《樓外青山：文化、休閒、類博物館》，頁 36-41。

³⁶ 殷寶寧，〈以博物館為方法之古蹟活化策略探討—淡水古蹟博物館觀眾經驗研究個案〉《博物館學季刊》頁 23-53。

³⁷ 邱于庭，〈從「參拜」到「參觀」：以「類博物館」式導覽之觀眾經驗探討宗教類文化資產教育推廣模式〉，頁 97-130。

三、「類博物館」一詞的誤用

類博物館一詞的應用，以其尚待推廣與進一步研究探索的階段，因此在使用上亦出現了誤用或錯置的餘續。許功明於〈博物館與原住民文化的展現〉一文中，在談論觀光發展趨勢時，有誤導以為厄里（J. Urry）曾使用類博物館一詞之嫌：

為增設觀光據點，各地的文化遺產普遍、不斷的被發掘出來經營、利用。百花齊放、萬家爭鳴的眾多遺產業（heritage industry）中，有深具規模的正式博物館機構，也有風格新穎的所謂「類博物館」機構（quasi-museum institutions）（Urry, 1990）。³⁸

此段落在「類博物館」機構後逕行標註是厄里 1990 年的著作《觀光客的凝視》（*The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*），³⁹惜並未註明確切之引用出處。經查閱厄里之著作篇章後，其著作中實際上並未曾使用過「類博物館」一詞指稱任何文化遺產類的觀光機構，應是許文依厄里的上下文經自行理解後所下的定義，然而如此引用極容易使中文讀者產生誤解，以為英國社會學領域的學者直接使用了「類博物館」一詞，實為失之毫釐差之千里的錯誤訊息。回顧本文在緒論中曾提到與英國學者當面談及「類博物館」研究的例子，在英美國家無論是學界或博物館界，尚未曾對「類博物館」產生明確與認定的興趣。因此，在台灣的文化資產領域中，類博物館一詞至少從 1994 年起，便有逐漸成為與文化資產與觀光相關領域時尚新興用詞的趨勢，⁴⁰這點更可以從另一例在學位論文中誤以「類博物館」為關鍵詞，但對應的英語詞彙卻並非 quasi-museum，而以不甚妥貼且具有貶意的“museum-like”表示⁴¹可以看得出來。關於這一點，本文將在第四節博物館相關詞彙中，進一步說明其不適用的來源與成因。

綜合以上中英語對「類博物館」一詞的應用範例，可歸納出應用範疇之不同。英語所指的類博物館以西方傳統博物館為對照依據，著重在物件展示，或小規模

³⁸ 許功明，〈博物館與原住民文化的展現〉《博物館學季刊》8-3（1994）：3-9，頁 5。

³⁹ John Urry, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. First published 1990, (London: Sage Publication, 2002).

⁴⁰ 除包括本文於文獻回顧與本章內提及的文獻外，另有胡家瑜單篇論文，〈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〉《國立臺灣大學考古人類學季刊》66（2006）：94-124。

⁴¹ 方芷絮，〈公設文化機構功能角色之探討：以國立傳統藝術中心為例〉，佛光人文社會學院碩士論文，2005。

空間，或非正規博物館的編制格局，與台灣多指涉為文化資產的概念，甚或用於一種問卷式研究方法的概念完全不同。

中文的文獻應用依序一覽如上後，本文試將類博物館一詞在台灣的應用大致分為兩個階段：九〇年代中期到千禧年的前十年間，與千禧年的第二個十年開始至今。前一個階段應用的學科顯現在與人類學與生態博物館理念規劃的文化資產和建築規劃有關，此時期具有部分機構運作的功能，作為規劃博物館群衛星控制的機制與方法；後一個階段自千禧年的第二個十年中，2012年出現深具影響力的專著後，奠定了台灣在應用「類博物館」一詞的正當性，廣納文化範疇的治理，學術論文同時以之作為應用博物館學觀眾研究的方法學。依據此脈絡，類博物館的應用可分為主要三類，第一類，以原住民文化的博物館建置相關的應用為起始，第二、以生態博物館為基礎與文化資產研究方法應用的一種，第三，泛指文化產業廣大的相關範疇與文化治理。

根據以上中英語的應用比較之後，可以看出台灣以「類博物館」為文化事業的使命，也自行發展出一條台灣化情有獨鍾的道路，包括在文化部登記有案的民間團體也以「類博物館」為名，⁴²可望依此脈絡與熱情持續類博物館的論述與實踐，能以博物館為基礎廣大範疇的文化格局中，深化未來博物館論述與提供文化治理的價值。

第三節 博物館定義的擴張

二十世紀下半期，博物館學仍然在為葛哈瑟（J. G. T. Grässe, 1814-1885）於1885年首度使用的「博物館學」（Museologie）一詞定義打轉，與其實踐和理論拉鋸的同時，⁴³「類博物館」這個詞彙在八〇年代新興的「新博物館學」之後悄然隱現，時至今日已逾三十年，「類博物館」一詞的使用仍處於尷尬的邊緣，這個尷尬在於文獻中試圖解析「新博物館學」各種樣貌的同時，應用「類博物館」指稱一種現象或方法，多半默認地描述與博物館相關的功能、情狀或性質，最多是指涉文化資產與活化古蹟的方法學，或以文化中心業務相關的機關組織等。儘

⁴² 文化部，Taiwan Quasi-museum Development Association

<https://english.moc.gov.tw/information_232_77124.html>（檢索日期：2019/8/6）

⁴³ 張婉真〈從博物館學學科發展歷程談法國國立自然史博物館博物館學博士課程的開設意義〉《博物館學季刊》18-3（2004）：27-39，頁28。

管這個歷經不同指涉的引用歷程，但也因此一步步指引出類博物館與文化資產的關係是十分密切的。

文化與博物館的關係，我們有辦法看到「類博物館」這個廣大範疇的邊界嗎？從博物館界試圖為博物館下定義的努力歷程，可以看出這項工作所遭遇到的困難，並且接者面臨新時代與自身發展階段的碰撞後，在下定義的疑問與弔詭，使整個歷程無法輕描淡寫或簡略帶過來辨認。值得玩味的是，在英語系國家中很少用到「文化」與「文化的」二詞，除了在科學或人種學的意義之外，為了降低「經常含有優越感、神學政治和民族主義色彩的『文化』」的意義，代之而強調的是『社區』；⁴⁴作為蒐藏與保存文化為任務之一的博物館，它的發展歷程不斷為調適與涵蓋新的範疇，從私人的文物蒐藏，逐步開放為公眾得以近用的文化教育工作，接著更進一步擴大為群體（社區）資產的護衛者，使博物館成為文化相關事業的主要執掌者，一種泛文化意識的標的。

在談到博物館本身，必須從源起開始，雖然真正認定博物館源起多回溯自五百年前歐洲的第一批博物館，但博物館也非五百年前橫空出世，始祖可追溯自西元前三百多年的亞歷山卓博物館，在當時是地中海沿岸地區學習與教育的中心，而這個以教育為目的任務，至今仍是博物館自始至今不曾卸除的天職，當時是以蒐藏的圖書和物件供作閱覽與展示為教育資源。在《博物館起源》（*Museum Origins: Readings in Early Museum History and Philosophy*）一書中，搜羅約自 1850 至 1920 年間紀錄有關博物館的文獻，全書七個部分裡的第一部分中，〈博物館起源〉的「地理學」與「論農業三卷」二篇短簡，將博物館的起源推向更早以前的人們在蒐藏方面的樂趣，其中也包了括動物園，⁴⁵這在西方殖民主義極盛時期的獵奇蒐藏，與為了展示日益壯大的戰爭掠奪成果有絕大的關係，也是文藝復興晚期人文主義百科式搜藏的產物，為少數貴族階層服務；而在殖民地地區設立的博物館，為的是控制殖民地地區的人民，鄙視他者（即殖民地的人），因為藏品只展示給少數有共同興趣和知識水平的人。⁴⁶

梵·曼許認為博物館的基礎直接源自 16、17 世紀，為詮釋古典文獻與考古

⁴⁴ 肯尼斯·赫德森（Kenneth Hudson），《八十年代的博物館—世界趨勢綜覽》 *Museums for the 1980s: A Survey of World Trends* (1977)（北京：紫禁城出版社，1986），頁 5。

⁴⁵ Hugh H. Genoways and Andrei, Mary Anne, eds. *Museum Origins: Readings in Early Museum History and Philosophy* (1st edition, Routledge, 2009), section one.

⁴⁶ 肯尼斯·赫德森（Kenneth Hudson），《八十年代的博物館—世界趨勢綜覽》 *Museums for the 1980s: A Survey of World Trends*，頁 12-13。

文物的哲學內涵而將學術具體化的一股考古熱潮，綜合成為博物館的母體基礎，並與當時各種新興的蒐藏方法與技術結合而成，而「博物館」的名稱也有意參照西元前二世紀著名的亞歷山卓書院(Mouseion of Alexandria)，這個包含圖書館、學術研究的中心，與象徵藝術與科學的繆思女神(Muse)的神殿，是供人們研讀與思索的地方；⁴⁷而 16 世紀以後，博物館且仍處於學術教育以外與文化活動的私人蒐藏庫性質的空間，直到 18 世紀中期以後始漸次發展為公眾開放的學習與教育中心。

法國的博物館最初曾是人類學的研究機制之一種，在大學尚未將人類學納入學科以前，它只是一個提供人類學研究觀察的一個蒐藏機構，1913 年墨斯(M. Mauss)在為法國人類學會提出的藍圖中，認為人類學起碼要有三種機制相互配合，其中之一便是博物館和檔案館，⁴⁸因人類學需要博物館來負責將採集到的材料匯集整理，並且將博物館與檔案館視為一體。由此可看出深受歷史考據方法影響的墨斯視人類學物件為檔案資料的想法，博物館和人類學間應建構一種共存相依的關係。

從博物館的歷史來看，其特色與「機構化」相關，它規範了人為操作模式的基本架構，供作集體操作的準則。梵·曼許引述德語系社會學學者對機構化的描述是「自我治理與自我價值」(‘Eigengesetzlichkeit’ and ‘Selbstwert’)的發展過程，這個標準直到 19 世紀這仍是博物館訂立規範與倫理等方面的參照準則，提供了博物館機構在實務面的特有認同模式，從這種客觀性的模式中，人的作為得以定義，博物館的教育目標也仍以社會化進程將機構內化。⁴⁹梵·曼許該著作的部分工作也在統整英語系統的博物館論前期方興未艾的理論與方法，其中提到非傳統博物館部分的重要概念與理論，可藉以作為類博物館的關係參考與辯證，將於下節博物館詞彙中論述。

國際博物館協會(ICOM)屢經研議與修正博物館定義後，於 1974 年大會章程中定義博物館的組成範圍，舉凡檔案館、遺址保存機構、天文館、水族館、科學中心、動物園等，包羅萬象，但其中最重要的進展在於物件之於博物館原有意義的改變上：

⁴⁷ Peter Van Mensch, ‘Museological Institutes’ in “Towards the Methodology of Museology.”

⁴⁸ 戴麗娟〈法國人類學的博物館時代——兼論人類學物件之特性及實證人類學之建立〉《中央研究院歷史語言研究所集刊》，77-4 (2006)：627-696。

⁴⁹ Peter Van Mensch, ‘Museological Institutes’ in “Towards the Methodology of Museology.”

與 1956 年及 1960 年相較，1974 年 ICOM 的博物館定義除直指「為大眾開放」為現今博物館存在的必要條件外，等於為「不以博物館為名」的機構正名；認定「有博物館之實」的機構可視為博物館，擬博物館或類博物館也名正言順地在博物館界擁有更大的正當性與發展空間。此外，1974 年 ICOM 定義中另一重大改變為：「蒐藏或徵集人類及其環境的物質證據」已不再被視為 ICOM 博物館定義的必要條件。⁵⁰

上引段落將「擬」博物館與「類」博物館二詞等同並提，使「不以博物館為名」但「具有博物館之實」的機構得以正名在廣義的博物館範疇中，並指向「物質證據」的蒐藏已不再是構成博物館定義的必要條件。

博物館定義的發展歷程至此，幾乎已被類博物館取代，換言之，因定義的擴張而使包含了母體的類博物館，其蒐藏或徵集的機制已經不再是必要條件，因而博物館從物件的話語權轉向為空間的話語權，已不僅只是一個以傳遞知識為主要任務的機構了，因為「透過博物館真正的溝通總能激發出一種身體的詩學經驗，而此經驗即是溝通所預期結果的唯一基礎」；⁵¹「博物館」一詞也已成爲討論泛文化機制的關鍵詞，不再指狹義的博物館建築與機構，而是隱喻與再現某社會物質證據的記憶——非物質的敘事再現。

八〇年代以後博物館特性的轉向趨勢，已經把傳統博物館的定義推到臨界點，使博物館企圖要達到的任務，已經比博物館本身更爲重要了，以致於對博物館下定義愈來愈困難；或者說，對博物館下定義實際上已經不再重要了。⁵²1984 年美國博物館協會為研究與確立博物館對美國的社會責任而籌組的「新世紀博物館委員會」，在其研究調查博物館社會角色的委託報告書《新世紀的博物館》(*Museums for a New Century*) 中，也曾揭示出這種複雜性，它預告著未來的博物館將會遇到四種牽引的力量：第一、激增的輿論 (proliferation of voices)；第二、多元的文化 (cultural pluralism)；第三、資訊世代的衝擊 (impact of the information age) 與第四、在教育方面的挑戰 (challenges in education)，⁵³簡言之，輿論、複文化、資訊世代與教育方法，已是博物館無法走避而必須改弦更張，以嶄新的眼光著手

⁵⁰ 劉婉珍，〈互及互入—博物館學的存有與發展〉，《博物館學季刊》27-1 (2013) 81-102，頁 83。

⁵¹ Tomislav Šola, "The Concept and Nature of Museology." *Museum* 153, 39-1(1987): 45-49, p. 49.

⁵² 肯尼斯·赫德森 (Kenneth Hudson)，《八十年代的博物館—世界趨勢綜覽》*Museums for the 1980s: A Survey of World Trends*，頁 1-2。

⁵³ John Bloom, et al, *Museums for a New Century* (Washington: AAM, 1984), p. 24.

以回應這些牽引的力量，除了在保有傳統博物館原有的任務之外，另外還應重視以人類經驗為主的博物館價值、文化多樣性的表達，與博物館的經濟效益等，⁵⁴對重新思考博物館基礎建設的藍圖具有重要的意義。

九〇年代以後的博物館任務，在定義與任務屢經審視增修與定位後，它的面目已呈現很大的改變，尤其是從物質到表達方面，這種「類」博物館範疇在此交接為文化事業統籌的一種現象；儘管二者有其系譜發展進程的因果關係，與以文化為本位的天職，依據上述的博物館發展進程，本文試圖將博物館與類博物館二者作基本的區別：

一、「參觀的」與「參與的」

傳統博物館的知識型態是以觀看、導覽為主要的知識分享，以博物館主體與參觀對象客體間的知識交流，但是對於不同的造訪觀眾多使用同一種導覽內容與解說，往往無法區分出學習者的知識需求，尤其是生僻的知識或歷史如古文物常出現的難字、複雜的工藝、科學的技術等，對兒童或非興趣者而言，都易於產生巨大的鴻溝，在知識分享上仍是濃厚現代性的菁英式，即使是開放公眾的博物館，對近用教育的權利仍力有未逮，這方面也一直是公眾博物館在力求努力改進教育方法的趨勢，為重視觀眾參與習作的配套體驗，或以影音為輔助解說，或擴大網路串流分享與檔案公開的影響力等等，以彌補知識缺口服務延伸學習，企圖達到有效的知識傳播效力。

新博物館學以後的博物館論述側重在歸納集體記憶並集體式參與，將文化事業管轄範圍內的項目，如文化資產、自然景觀等，涵括在類博物館大架構的範疇中，解構原博物館的集中式管理，成為多義的知識型態分享體驗、多價值的參與式分享，而不再只是必須進入某特定的場所，以觀看（或凝視 gaze）為主的參觀瀏覽、學習；對觀眾而言，身體經驗是以進入旅遊狀態的參與體驗，如古蹟環繞的氛圍、抽取廟籤、撿拾落葉、乘坐馬車、學習採礦、與科技互動等等作為參與記憶的一部份，都與博物館觀看展品不能觸碰的經驗截然不同，或者說觀眾從二次元與三次元交織的視覺參觀獲取的美感經驗與知識，擴延為全像式（hologram）的角色實境參與扮演的體驗，是從視覺的感知轉而為以身體全方位的類博物館實境經驗。關於這些特色，本文於第

⁵⁴ John Bloom, et al, *Museums for a New Century*, pp. 28-29.

四章及第五章前兩節有更多的論述。

二、「機構的」與「活動」(activities)或「事件」(events)的

傳統博物館以機構化為主要的運作機制，具有明確的編制與管理規則，歷經發展使功能也愈趨嚴密；其蒐藏、分類、展示、詮釋、典藏與教育等經營管理方式，主導觀眾在博物館的規範中完成參觀學習，由機構化提供教育模式的組織機制中獲取知識。

類博物館與文化資產各種性質不同且多元的樣態（如有形與無形）、事件與活動、定期或不定期慶典等等的關係密切，以大地為譜，節令為符，文化為旨，以民用所趨，更趨近於以身體為獲取知識與學習經驗的文化樣態，它的管理機制、時間、地點與型態都以事件或活動性質之不同而沒有統一的標準，而是在猶如文化變形蟲的架構下，所創造的文化機會經驗。

以上所提議的兩個主要區分，本文將以博物館現實、敘事空間與傅柯的異托邦等理論，於第三章回顧理論的文獻部分、第四章進一步試以事件、活動架構的時光切片與身體經驗（參與事件和活動）的樣態為範例，並舉出較能充分說明類博物館特色的廟會活動（如媽祖遶境）為範例，詳細說明擴張定義後的博物館，即在此稱為「類博物館」身體詩學的敘事性文化生活樣態。

第四節 類博物館的相關詞彙

西方博物館的建構方式是全球博物館參照的範式，後起的國家依循這種普同性，成立國際風格的博物館機構，與現代主義工業、科學、民主齊頭並進。二十世紀八〇年代以後，藉由社會與文化理論方面的博物館研究，在深度與廣度上也逐漸強化了博物館學的討論與內涵；九〇年代興起的「新博物館學」與社區營造，對傳統博物館反思本體價值與存有的危機愈發強烈，作為文化批評的對象也愈趨批判性，對博物館存有的本質也提出根本的質疑，“museum”一詞成為歐洲大陸用於文化批判的一個關鍵詞，作為歷史與他者文化關係再現強而有力的隱喻。⁵⁵

博物館既是指具有實際操作機制的文化機構，因此同時也是文化批評的關鍵詞之一，以其是為了集中管理文化物件的優良場所，且其分類方法、社會功能等，

⁵⁵ Robert Lumley, ed., *The museum time-machine: putting cultures on display* (London: Routledge, 1988), pp. 1-2.

便因此深深的影響了文化在傳遞方式的角色。以下將分別以博物館學文獻中詞彙的應用，與文化評論借用博物館的相關詞彙的批判兩方面，結合上述類博物館與博物館間因擴張範疇而產生延續與互為所屬的關係。

一、博物館學的相關詞彙

(一) 博物館類屬機構 (paramuseums)

前文提到梵·曼許的著作，在其〈博物館學機制〉(‘Museological institutes’)⁵⁶的章節中探討「機構化」的進程與定義時，曾引介了「博物館類屬機構」這個很少在英語系統的博物館學文獻中出現的詞彙，係指具有博物館性質的組織，文中引介這個詞彙並探討在博物館學裡應如何使用該詞彙的定義問題。⁵⁶文中提到，由於為了因應文化資產保存與利用的專業化和特殊化的過程，以致使機制 (institute) 與機構 (institution) 兩者的意義出現了分別，而使博物館的內容、結果與想法 (運作機制)，因此漸次讓位給了形式、意義與實作的程序；傳統博物館的既成慣例已走到盡頭，使其合理性也跟著被質疑。歐美國家對博物館狹義或廣義的定義各有所持，而為了因應這些模糊空間，於是出現了各種以“museum”為字根的詞彙，如「博物館原型」(protomuseums)、 「前博物館」(premuseum)、 「後博物館」(postmuseum) 等描述性的詞彙，與應用「完全博物館」(total museum) 與「反博物館」(anti-museum) 等概念作為論述的用語。梵·曼許順著此發展脈絡，於 1982 提出「博物館類屬機構」一詞，雖然是為了因應文化資產以適用這個詞彙，但他認為「中心」一詞似乎是較為恰當的，如文化中心、科學中心、文化資產中心等，此類「中心」與博物館類屬機構的任務在於溝通而非保存與研究。

(二) 類(像、如)博物館的 (museumoid)

本文於第二節已提及江韶瑩於 1994 年在探討原住民文化保存與博物館一文中，將 museumoid / quasimuseum 二詞以斜線表示為同義詞，在中文的博物館學文獻中是較為罕見的應用。此詞彙以-oid 形容詞為字根，指「如...般的」、「似...的」、「像...的」，文中江韶瑩以之「暫稱」台大人類系為教學的標本陳列室，作為以保存為主不對外開放的「類博物館」，然而惜文中並未提示該詞引用自何文獻，但若依照題旨在談論原住民文化與博物館、

⁵⁶ Peter Van Mensch, ‘Museological Institutes’ in “Towards the Methodology of Museology”

文化脈絡、人類學、民族學等發展來看，該詞的應用與人類學或民族學等特定學門恐有一定的關聯。文中的類博物館主要是應用於大學中作為教學用的收藏、陳列館舍為主。雖然此詞用法並不普及，黃光男也已明確在《樓外青山：文化、休閒、類博物館》的著作中，將大學博物館囊括在討論的範圍內，並進一步說明了大學博物館的特性，與給予未來發展的建議，⁵⁷應以大學的學術條件與資源，作為實驗博物館發展可能性的場所之一。

（三）擬博物館

上一節提到 ICOM 歷年對博物館定義的修正中，劉婉珍在比較此歷經討論與修正後的博物館定義時，曾揭示博物館已發展為「擬博物館或類博物館也名正言順地在博物館界擁有更大的正當性與發展空間」。如此以「擬」和「類」二字在此等同相提並論時，顯示出直到 2013 年台灣博物館學界，對於以「類博物館」作為一種體察博物館性質的文化組織，仍存在「擬」或「類」的遺緒。文中針對 ICOM 不斷擴充的博物館定義，給予了博物館一個明確——輕物件而重「有博物館之實」的機制化——的發展脈絡，物件轉身為符號、語義、話語權。此處的「類」博物館等同於「擬」博物館的代換關係，餘音繚繞在博物館界，只是以「類」博物館應用的普及度，迄今已有二十餘年，包括在劉婉珍此篇文章之前在 2000 年，亦曾於另一文中使用「類博物館」一詞。⁵⁸

依此三個在博物館學中使用的相關名詞來看，可得知「類博物館」一詞在應用上具有一定效力的趨勢與脈絡可循，尤其是在台灣的文化資產、古蹟推廣與博物館相關的計畫方面，如本文於第二節文末已提及文化部登記有案的民間組織「類博物館發展協會」，與 2012 年黃光男具有指標性的著作出版後，業已成為台灣博物館界橋接文化資產的用語，如台北市政府為活化城區的計畫提出「台北城市博物館」，⁵⁹於 2019 年悄悄更名為《臺北城市類博物館-萬華艋舺人文生活場域活動案》的公開標案⁶⁰等，逐漸出現普及凡例的趨勢。

⁵⁷ 黃光男，《樓外青山：文化、休閒、類博物館》，頁 143-189。

⁵⁸ 劉婉珍，〈博物館蒐藏的意義與影響〉，《博物館學季刊》14-3（2000）：3-9，頁 3。

⁵⁹ 蕭文杰〈空喙哺舌？談柯文哲的「台北城市博物館」計畫〉《鳴人堂》，2018/4/20，<<https://opinion.udn.com/opinion/story/11472/3098040>>（檢索日期：2019/8/9）

⁶⁰ 台北市政府文化局，標案編號 108A153《2019 臺北城市類博物館-萬華艋舺人文生活場域活動案》<https://ronnywang.github.io/pcc-viewer/tender.html?unit_id=3.79.59&job_number=108A153>（檢索日期：2019/8/9）

二、博物館批判的詞彙

(一) 博物館般的 (museal)

阿多諾稱“museal”是具有「令人感到不悅的言外之意」(unpleasant overtones)，在他的母語德語中具有貶意的意味，英語通譯為「像博物館般的 (museum-like)」，指博物館充滿經過人造加工的物品，意味著博物館中陳列的物件皆已死去，失去了脈絡，與參觀者間是毫無相關的，且博物館根本就是一座陵墓 (mausoleum)，兩者不僅是發音近似，博物館也像是安置藝術品的墳墓一般。⁶¹雖然參觀者對於失去脈絡的物件陳設有不同的反應，但是對物件脈絡背景的闕如實際上存在著不解或不安。⁶²

將博物館與陵墓類比是歐洲文化批判的特色之一。德布黑 (R. Debray, 1940-) 認為墓葬中裝滿豐富的寶藏就是最早的博物館，但封閉後的地宮是不得再進入觀看的，「從前的文明無博物館可言，陵墓就是其博物館」，墓葬藏富於地如博物館的前身，而我們的博物館也像王公貴族的陵墓一樣，具有恢宏的建築、尊貴的地位、嚴密的保護，以訂定管理規則在公共空間中獨處，「可謂是記憶寓所的奇怪輪迴」。⁶³以「博物館般的」感嘆物件抽離脈絡的不知所以，就像將廟堂精緻雕刻的窗花硬生生拔除轉移到博物館中展示，將木乃伊從埃及古墓神殿遠渡重洋進入博物館展示，或將畫作從畫家的工作室移入博物館，切割藝術家的藝術生命與創作環境，藝術結果在古典音樂的殿堂中展示於人，與藝術家的生命無從連結。這些感嘆在於文化資產部件抽離原生處後，對物件脈絡的傷害往往難以復原。文化物件應該以維持過去現在與未來的歷史敘事，才能算是完整與重要的。

(二) 博物館化 (museumification)

與「博物館般的」批判文化物件去脈絡化的失所一樣，布希亞批判當代的擬像技術取代了原真價值的恐慌，認為人們因需要視覺的歷史證物，而以

⁶¹ Theodor Adorno, “Valéry Proust Museum” *Prisms*. Translation from German, Samuel & Shierry Weber, 1967 (Massachusetts: MIT Press 1983), p. 173.

⁶² Niall Sreenan, “The Museal and Museum: Two Case Studies in Death.” <<https://blogs.ucl.ac.uk/researchers-in-museums/2017/03/30/the-museal-and-the-museum-two-case-studies-in-death/>> (Retrieved 2017/3/30)

⁶³ 黑吉斯·德布黑 (Régis Dabray) 《圖像的生與死：西方觀圖史》，*Vie et mort de l'image*, 1992，黃迅余、黃建華譯（上海：華東師範大學出版社，2014），頁 6。

複製的虛擬物件取代了原始物件；又為了要將過去儲存起來，而以「博物館化」的方式終結了物件原有的背景關聯性，從此物件與其原來所屬的文化脈絡斷絕關係，在文明的暴力下造成無法補救的損失；⁶⁴而博物館的展示將文物的脈絡切割，企圖以博物館的手段將支離破碎的文本再重建起來，或只是藉由不同時空的詮釋而將背景脈絡剔除，將藏品展示成為藝術行銷的工具之一種。以博物館化作為對蒐藏行為的質疑，可回溯自法國拿破崙時期的哲學家迪·康西，批評當時擄掠他國的藝術品回國，是一種扼殺藝術的作為，此評論擊中了是否有必要設立博物館的核心問題，⁶⁵博物館在此時成為彰顯帝國主義合法的掠奪與國力的展現，以殿堂和寶藏收藏的物質中心面世建構合法性的敘事，物件脈絡與「當下」的發生疏離的落差關係。此批判在本質上認為應物歸原主，存續文化的原始樣貌與價值，且人類歷史上原真複製的虛擬時代所帶來的是真假不辨的災難時代。

曾任法國戴高樂時期文化部長的馬侯（A. Malraux，1901-1976）同樣關照了博物館將藝術作品的功能切割，排除其神聖性的聯想，但並未完全否定博物館的本質，反而更進一步提出「無牆博物館」（法文原名為「想像的博物館」）⁶⁶的概念，肯定以現代的複製技術，如照相、重製等複製文物影像大量流傳藝術的方式，此說對於知識的普及具有時代的意義，在後現代的多元價值中得以實現文化民主，打破菁英主義的疆界。

除了有關歐洲博物館學的博物館懷疑論的反思之外，作為一個文化領航的關鍵詞，在台灣不可避免的藉由「博物館」創發的概念詞彙，可以增添以博物館為名的文化號召力。如 2015 年在台灣博物館舉辦的〈夢幻博物城：一個現代性的尋夢計畫〉特展（*Musemble City: An Experienceing Project for Modernity*），是一個以台北都會城區體驗為互動的特展，其英文標題“*Musemble*”根據策展單位的說明，此詞是由複合詞組成，可追溯自法語的“*muse-ensemble*”（可直譯為「繆思—組合」）或英語的“*muse-ensemble*”，「即博物館與繆思女神的集合體是文學

⁶⁴ Jean Baudrillard, *Simulations*, p. 20-21.

⁶⁵ Chang Wan-Chen, “The contemporary significance and role of the Universal Museum.” *Museology and Techniques* (Vieregg, Hildegard K. ed. Munich: ICOFOM, 2007), p. 102.

⁶⁶ 安德烈·馬侯（André Malraux），〈想像的博物館〉‘*Le musée imaginaire*’，英譯‘*Museum without walls*’（〈無牆博物館〉），《沈默之聲》 *Les voix du silence*. Paris: La Galerie de la Pléiade, 1951，第一部分，李瑞華，袁楠譯（桂林：廣西師範大學出版社，2001）。

藝術的統管 (muses, ie. memory, mental, music)，也是記憶的收藏之所。」⁶⁷在當代歐洲語言中，”musemble“已通是用於與音樂與其相關領域的脈絡中，由”music ensemble“二字複合而成，意指音樂演奏的器樂組成或團體，另外亦有音樂擷取應用軟體以此命名。此特展名稱或可能造成操歐洲母語的參觀者理解上的盲區，儘管特展的命名也可以視之為一種創作，只是在合理與邏輯、歷史與真實運用的評估上，主辦設計者實力的厚薄立判。此自創詞在某種程度上，也展現部分台灣文化領域或學界愛好挪用外來詞彙而疏於刨根究底的特點，出於熱切文化植入的後現代台灣現象。

小結

本章不厭其煩為類博物館釋名彰義，從中西字詞的應用、系譜溯源的爬梳、博物館定義的發展趨勢，與博物館複合字應用的背景等，目的在以博物館學應用基本面的詞彙匯整，為後續討論「類博物館」這個詞彙在應用上的合理性與適應性，與架構從啟蒙之初到適應後現代博物館多義趨勢的文化治理環境；博物館的發展已從殿堂建築之內的瀏覽觀看獲取知識的方式，走向身體的常民文化生活體驗的趨勢。博物館作為文化治理的機構，在文化批評中必定具有關鍵的檢驗項目，從其不斷擴張的定義可以得知，博物館管轄的範疇所欲觸及之處，都在朝著文化資產方面與人類生活各種文明知識息息相關的方向發展，正也契合後現代流動的價值、交錯或離異的脈絡，與重構和虛擬對未來新的可能性發展中，創發文化生產的諸多機會。

⁶⁷ 郭肇立〈一個互聯網時代的建築展：夢幻博物館〉《臺灣博物季刊》128-34（2015）：6-9，頁7。



第三章 博物館現實與異托邦

第一節 囤積 (hoarding)、蒐藏 (collecting) 與博物館

博物館是基於人們對物的蒐藏行為與價值權衡之間，為保存已消失的歷史或記憶託付的物件而建立的居所，在文化表達上佔有重要的論述地位。直至發展到今日資訊化時代，傳遞知識的基本方式已改變，博物館在教育、溝通、展示等的任務上，也面臨將物件轉換為資訊表達技術方式的更新，必須將物件的時空背景、多元的價值、自成一格的敘事，與藉由簡化物件的符號等取代真實物件的操作技術，轉換為以符號資訊的溝通；在前章所論述定義的模糊或擴大的邊界，正已彰顯出博物館遭遇這種變局的挑戰驅使類博物館浮上檯面，試圖為此時代變局解套。雖然物件蒐藏或徵集已從源頭的重要性讓位（前章第三節），而物件所乘載與寄託的意義無法消滅，保留在博物館物質證據探討的核心，驅策文化意義向訊息的傳遞方式與技術操作方面轉向。

博物館學在物質基礎的論述中較少認真看待人類蒐藏與囤積行為的差別，且針對博物館物質提出「博物館現實」資產概念的學者也鮮少觸及。博物館的根本，源自人類對於蒐藏與囤積的癖好、獵奇的興趣與儲存所需的必要所趨，為人們以留住物質的方式保留價值、意義與生存物資，是本能對物質需求的依賴，與託付心靈意義的依據，以物質基礎為生存本質的起點，囤積與蒐藏是生存法則互為所用，反應人類複雜行為中在心靈上所呈現的隱喻。

對於囤積與蒐藏的習性，不僅喚起博物館物質基礎的人類行為，更與當代博物館對於記憶懷舊、敘事性、空間化與商品化的關注直接相關。早在西元一世紀，老普林尼 (Pliny the Elder, AD 23-79) 即曾揭示，在世界劇場中的一切事物，都是值得記憶的藝術與自然實踐，而博物館的蒐藏，融合自然與人造物、真實與想像、平凡與不凡間的和諧。⁶⁸藉由自然界的物質想像與技術操作，人們足以發明技能、解決問題、維持生存、適應環境或以物件作為建構敘事的載體等，各種創造意義的知識與文化生活的樣態，都與物質的現實所延伸的功能關聯起來。對於囤積與蒐藏兩種高度同質性的行為，在傳統博物館學中基本上是無法混為一談的，若將蒐藏品比喻為囤積物更有忤逆之嫌；但是到了新博物館學的時代，反智的趨

⁶⁸ Peter Van Mensch, 'Museological institution' in "Towards a Methodology of Museology."

勢與大眾美學的語義建構，使囤積行為先驅者的遺產也足以挑戰博物館原有的菁英美學的觀念。

囤積行為普遍認為是來自於因物質不足的剝奪感，在臨床醫學的研究中是強迫症的一種表現，患者執著於擁有或佔有物件的行為，反射出心理方面的缺失或失衡，而在博物館中，囤積則主要是在陪襯「適當的」博物館蒐藏，⁶⁹因此對博物館而言囤積是不恰當的行為，但這並不意味著博物館沒有「強迫症」的人為囤積行為。在一個消費社會中，蒐藏與囤積的差別可以被定義為「主動的、有選擇性的與熱情的取得與擁有平常生活去除的物件，並將其視為一組不同對象或經驗的一部份……蒐藏不同於囤積的吝嗇、佔有慾累積（垃圾蒐藏者（packrat）的傾向）或單純的佔有慾，這些通常被認為是不正常的消費主義，但對蒐藏的看法一般都是正面的。」⁷⁰

布西亞認為囤積是蒐藏行為最劣等的階段，其次的劣等則是囤積相同的東西；而蒐藏最恰當的方式是以文化為指向性的，蒐藏「對物件有顯著的區別，特許具有交換價值的物件，或具有保存的、交易的、社會儀禮的、展示的物件……不斷地互相指涉彼此關係，在人際交往間的外在社會，自成一格。」⁷¹從這個角度來看，布西亞其實並未否定蒐藏行為是具有文化的與社會的意義，但這卻與本文在前一章提到他對博物館化的批判有所矛盾，因為博物館畢竟是以蒐藏為依歸，且是「自成個一格局」的，雖然他的批判是針對虛擬物件的擬仿物取代博物館原真上的不道德觀念，只是未將博物館視為一種可能得以具有敘事與創生意義的文化場所。

以上二說均未排除囤積與蒐藏的關聯，將囤積視為蒐藏行為的參照對象，即囤積不拘物件，既不存在對物件明確的選擇性，也不是為了分享與交換的目的，是較為劣等的聚積物件的行為；而蒐藏則是對物件有選擇性的區別，不僅僅是將物件單純地收集在一起，也應被視為具有文化意義與價值交換的活動；二者最大的不同，在於蒐藏牽涉情感經驗與價值交換，而表現在資本交易上最為顯著，還有記憶、意義的延伸等，並非被強迫性所控制。

⁶⁹ HsiaoJane Anna Chen, "Disorder: Rethinking Hoarding Inside and Outside the Museum." (Diss. U of Texas at Austin, 2011), p. iv.

⁷⁰ Russell Belk, *Collecting in a Consumer Society* (London: Routledge, 1995), p. 141.

⁷¹ Jean Baudrillard, "The System of Collecting." in *Cultures of Collecting*. John Elsner and Roger Cardinal, eds., (Cambridge: Harvard University Press, 1994), p. 22.

根據以上論述，人與蒐藏物之間的關係是藉由情感經驗所延伸的文化意義所聯繫，並在當其自我建構多元的情感意義與敘事性的想像空間，在消費社會中蒐藏的正當性在此得到肯定。而囤積者通常認為囤積物是自己的延伸，與情感無關，更無關乎價值，⁷²在博物館之外，蒐藏行為本身就是一種博物館理念的展現，「博物館的理念已經成為博物館以外的蒐藏行為的基礎」，⁷³個人收藏從最初至今都是博物館的核心範疇之一。意外的是，在七〇到八〇年代間藝術實踐中一個稀有的案例，使囤積的強迫性與非理性的惡名，卻因為藝術家的實踐得以因為語義的建構，而將囤積翻轉為具有美學價值的藝術蒐藏。

執迷於囤積物件的安迪·沃荷 (Andy Warhol, 1928-1987)，在住宅不同的樓層中堆積了各種日常用品，也包括大量光怪陸離、或大或小的囤積物件。從 1973 年起，他在書桌旁常設放置一個空箱子，目的是為了隨手丟進使用過或不曾使用過的個人物品，待箱子滿了，再換另個空箱子繼續堆積。經年累月後，已堆滿六百多個充滿物件的箱子，他稱之為「時光膠囊」(Time Capsules)，並在封箱後標註日期，這些箱子後來在藝術市場作為藝術品販賣；沃荷且曾在受邀的策展中，將相同品項的囤積物件作為展覽的陳列展示，因而引起與展覽單位間的矛盾與不安，此舉卻贏得藝術史研究沃荷對失去空間焦慮感的哲學探索，在美學的建構與探討沃荷藝術行為的詮釋與論述後，遮蓋或正當化了囤積行為在心理臨床的診斷是歸類為強迫症病態的一種。沃荷也曾在影音紀錄與錄音中指出，「時光膠囊」的目的是為了要將抓住時間與人類經驗兩者的關係區分開來，把瑣碎的事物變成藝術，把藝術創作變成裝進檔案的殘渣。⁷⁴這個聲明契合他在藝術史上普普大師的地位。

囤積行為經過藝術家的身體力行與藝術史的語義 (semantic) 建構，一切皆可蒐藏或囤積的概念，指示出任何物件都可能具有意義的思考本位，關鍵在於語義的產生，當思考轉向意義建構的敘事後，博物館空間便成為發揮物件語義的展示場，一種轉向敘事型態的博物館概念；1997 年 UNESCO 曾揭示，語義脈絡的

⁷² Randy Frost and Tamara Hartl, "A Cognitive-Behavioral Model of Compulsive Hoarding." *Behaviour Research and Therapy* 34(4): 341-50, 1996, pp. 342, 347.

⁷³ Sharon Macdonald, "Collecting Practices." in *A Companion to Museum Studies* (Oxford: Blackwell, 2006), p. 81.

⁷⁴ National Gallery of Victoria, "Andy Warhol's Time Capsules." 2005/5/8-16
<<https://www.ngv.vic.gov.au/exhibition/andy-warhols-time-capsules/>> (Retrieved: 2018/10/23)

改變，才是博物館以不同方式創得意義的關鍵。⁷⁵到此，無論囤積或蒐藏，沃荷的囤積癖好為後來的美學論述開啟新的一頁，在 21 世紀囤積藝術的觀念向博物館界頻頻敲門，提出重新思考物件意義論述的策展思維，⁷⁶為重新建構美學的意義與內涵，也可以說是美學邊界又經歷一個模糊的過渡時期，因消費時代囤積物件的現象，又揭示了另一個美學的轉向，同時與博物館物件不再是重要項目的思路具進。

敘事 (narrative) 或說故事 (story telling) 已是當代對文化理解與語義表達的主流，自 1990 年代起，以說故事的方式建構現實，已經廣的泛應用於各種領域與學科中，舉凡企業經營、廣告形象、新聞媒體、心理治療、電玩遊戲等，藉由說故事得以協助理解複雜的事件內容；而作為一種研究方法，也早已超過作為文學理論的敘事研究分支之一種，在當代視之為理解文化的一種在線方式；⁷⁷說故事也被視為一種追求精神、解除紛爭等的途徑，更有「現在，敘事無所不在」的說法，世界上的故事無窮無盡，任何材料都適合人類用來表達故事，且具備各種表達的形式。⁷⁸博物館作為文化事業的重要分子，以敘事作為展覽論述的基本功夫自然並不陌生，但在當代，敘事性已凌駕物件的操作，成為物件所具有的訊息與內容建構其文化生產的主要方式。

1997 年於 ICOM 的年會以「博物館與記憶」(Museum and Memory) 為主題，再度擴大博物館定義涵括至無形文化遺產，呼應 1992 年 UNESCO 所公布的「世

⁷⁵ Manuel Tardits, "The local-community museum: an architectural challenge." *Museum International* No. 196, Vol. 49, No. 4 (Paris: UNESCO, 1997), p. 36.

⁷⁶ 當代以囤積為展覽的主題繁多，尤其在紐約有許多與囤積相關大大小小的展覽，本文列舉二例，如 2009 年 9 月於美國當代藝術博物館的〈不要浪費〉('Waste Not')，〈以囤積為藝術形式：Song Dong 的「不要浪費」展〉 Alex Pasternack, "Hoarding as an Art Form: Song Dong's 'Waste Not'." 2009/9/5

<<https://www.treehugger.com/sustainable-product-design/hoarding-as-an-art-form-song-dongs-waste-not.html>> (檢索日期: 2018/10/24)，與 2016 年 7 月到 10 月於紐約新博物館 (New Museum) 的〈保管者〉('The Keeper')，展品包括泰迪熊照片到彩色小石頭，甚至日常生活用品與被人丟棄的垃圾等，在專文標題介紹〈新博物館的「保管者」展覽向物件與執迷致敬〉('The Keeper' at the New Museum Pays Homage to Objects and Obsessions') 中，使用了「執迷」二字，Julia Felsenthal, 2016/7/23 <<https://www.vogue.com/article/the-keeper-new-museum-exhibition>> (檢索日期:

2018/10/23)，另一中文報導標題〈收藏是為了超越時間：這個展覽喚起我們的囤積本能〉，朱潔樹，2016/8/5

<<https://www.hkaci.org.hk/zh/2016/08/05/%E6%94%B6%E8%97%8F%E6%98%AF%E7%82%BA%E8%B6%85%E8%B6%8A%E6%99%82%E9%96%93%EF%BC%9A%E9%80%99%E5%80%8B%E5%B1%95%E8%A6%BD%E5%96%9A%E8%B5%B7%E6%88%91%E5%80%91%E7%9A%84%E5%9B%A4%E7%A9%8D%E6%9C%AC%E8%83%BD/>> (檢索日期：2018/12/23)

⁷⁷ 張婉真，《當代博物館展覽的敘事轉向》(台北：國立臺北藝術大學，2014)，頁 1。

⁷⁸ 張婉真，《當代博物館展覽的敘事轉向》，頁 3。

界記憶計畫」(Memory of the World Programme)，自此統合所有有形與無形的文化證據，將博物館的蒐藏擴大為人類群體所共同擁有的文化財。會中並提出「博物館現象」的概念，時任主席謝爾 (M. Schärer) 表示「博物館學委員全面性地關心有形或無形的文化遺產 (收藏品、遺址、風景、儀式、祭典、傳統等)」，至此將博物館視為一種「現象」而非「機構」。博物館學研究單位企圖將博物館定義擴大，因而被放在一個更大的視野來探討，「一種將文化遺產刻畫於群體記憶的科學。」⁷⁹以人類群體共有的文化遺產而言，相關的建築、景觀、歷史故事、禮俗文化等「物」的形式，使蒐藏轉化為一種宏觀的文化隱喻，在公共領域的管轄中維持營運與保管共享的文化資產。而囤積行為在博物館與藝術史中革命性的觀念達成任務，雖然並不意味著囤積的正當化與蒐藏行為具有同等的重要性，而是在博物館發展風向的轉變進程中，它將物件的重要性翻轉為以語義建構的重要性。

第二節 博物館現實

博物館源起是物質證據的蒐藏，唯物的基礎一直是支持唯心美學的核心，但是物質世界在當今資訊化與虛擬化取代實際存有，與在物質基礎的存有愈來愈顯薄弱的時代，博物館的精神條件從敘事的文脈，躍升為博物館話語的宣示姿態。物件的蒐藏與博物館現實的關係，即在探討物件非物質性的價值所衍生的文化意義，與從語義生成的空間論述，尤其著重在物件的文化生產與人們之間的敘事關係。

捷克學者斯特朗斯基從 1960 年代末以來即已開始發展「博物館現實」的概念，對博物館學之於文化脈絡的價值關係可以提供一個解決的方法，也與一般對物件的價值認識論有別。此說的發展幾經變化，雛形發表於 1965 年布爾諾理工大學 (Brno University) 的研討會中，斯特朗斯基將物件視為博物館學主要的知識研究對象，於 1974 年正式提出「博物館現實」一詞，認為「想要獲取物件知識企圖的博物館學，即是博物館現實，包括對歷史脈絡的想像與現在、未來的社會功用」，⁸⁰將能具體體現社會價值的檔案價值 (documentary value) 視為「博

⁷⁹ 張婉真，《論博物館學》(台北：典藏，2005)，頁 26-7。

⁸⁰ 本段引斯特朗斯基均出自 Van Mensch, 'Object of knowledge' in "Towards a Methodology of Museology."

物館現實」，其後又將博物館現實與物件的原真性質和訊息價值關聯起來。1980年以後他將博物館學的定義修改為「以科學解釋人對現實的態度」。歷次的修正可以看出博物館現實的觀念從物件的一般價值，轉變為特定價值本身。其後馬洛維克 (I. Maroevic) 依此概念發展下去，將博物館學定義為「系統性的研究博物館現實的物質中所含有的訊息傳遞過程之學科」，並將訊息分為科學的與文化的兩種，前者定義科學事實，在探究科學的訊息，後者則是博物館學探究物件在社會脈絡中的文化價值。⁸¹1986年斯特朗斯基的博物館現實有更具體的描述，他認為博物館學是一種知識的獨特分支，基於：

特定現實的整體，我稱之為博物館現實 (museum reality)，即具有各種不同特色的主客觀現實...，這個文化現實意味著從自然界與社會現實中取走的某些物件，經過人的選擇將他們置於新的環境中，並保護他們不會受到性質的變化與遭受破壞的影響。此方法的特點是，物質與被選擇的物件都有本體共同的一致性，但會被選擇並不是因為這個一致性，而是因為它們對人類有著不同的意義，這輕重的轉變是基於物件的價值。如果將價值理解為可以表達物件的主客關係，這便意味著被選擇的物件與人對現實價值關係間的企圖是相互對應的，即物件滿足了人。... 此價值關係代表人們對人類的進化是一種文化存在而感到興趣，因此欲保存與使用其文化現實。... 從博物館現實可以發現人與現實間特殊的價值關係。⁸²

在「博物館現實」中，物質的價值觀是因為文化的重要性，即「文化現實」，馬洛維克的文化訊息說，也完備了物件價值與文化的互相對應關係，肯定物件蒐藏的行為是基於人們為求取知識的興趣，利用物件的文化意義發現人與物之間特定社會關係的一種人性驅使；而以物件為博物館中心的方法論，關鍵的價值是在人與物件之間溝通的語義，即敘事性的方法；語義的創建成為關鍵的工具——博物館是敘事者與生產語義的行動者；物件在經過選擇與評估的過程中，會產生專業與組織價值的知識，使博物館現實因此可以是理論的同時也是實踐的，成為重建物件文化脈絡敘事方法的文化執行者，建構對人們有意義的新的美學語義與敘事

⁸¹ Van Mensch, 'Object of knowledge' in "Towards a Methodology of Museology."

⁸² 本段出自斯特朗斯基於1986年受邀荷蘭萊恩沃特學院 (Reinwardt Academie) 十年校慶演說，全文僅流傳於學生與工作人員間，並未正式出版，Peter Van Mensch 將該文引用於 "Museality at breakfast" 一文中，*Museological Brunsia* (Autumn: 2015)，頁 4-19。

脈絡，對博物館的實存提出實踐與論述的方案，與阿多諾「博物館般的」和布西亞「博物館化」從根本否定博物館本質的文化批判完全背離。

博物館的知識是透過蒐藏的合法化而傳遞，唯物的基礎體現其文化生產的創造性，重視的是物質證據扮演文化再詮釋的新價值，與不斷走向文化「現象化」與「敘事化」表達的趨勢，挑戰展示設計的策展語言與規劃上語義應如何建構，應如何挑選議題，應如何呈現與彰顯議題的影響力，以達到教育與溝通的目的。羅蘭·巴爾特指出，支撐敘事的形式有很多種，「可以是口頭的或分節的語言，固定的或流動的形象、姿態、以及包含所有這些內容的有組織的混合體。」⁸³從這段話來看，羅蘭·巴爾特像是在文化評論，而不是文學評論。敘事法已成為文化再現的代言體，而博物館是對論述敏感的（discourse-sensitive）⁸⁴獨特文化，掌握文化物件的特性引起對故事內容的興趣，本就是博物館在實踐教育與溝通的方法學之一種。

從蒐藏物件轉移到敘事訊息的同時，「我們尚可見到自『博物館收藏物』至『文化資產』的轉移」⁸⁵。國際間與博物館現實相關的物件價值評估的發展上，英國於1970-80年代興起與價值系統方法相關的景觀評估（landscape assessment），是「詮釋而非紀錄，感知而非事實，『景觀』是指一種概念而非事物，是人們在心靈與情感中，對物質對象的組合與相互關聯所建構出來的。」⁸⁶此評估方法在於整合景觀與人之間所可能具有的特殊關連，包括對景觀的風格描述與鑑賞評估兩個階段，特殊的是在強調情感的、感知概念的與心靈價值的與建構意義的。澳洲ICOMOS自1979至1988年間，為其遺產委員會（Australian Heritage Council）所做的一系列研究後來出版在《大事件》（*Significance*）中呈現，其中也跟進關注在蒐藏品的評估，是「透過一套研究分析與評估方法，確立某品項或蒐藏品的意義與價值」，對象包括歷史的、藝術的或美學的、科學的或有研究潛質的，與

⁸³ 羅蘭·巴爾特（Roland Barthes）〈敘事結構分析導論〉（“Introduction à l’analyse structurale des récits.”1966），李幼蒸譯，《羅蘭·巴爾特文集：符號學歷險》（北京：中國人民大學出版社，2008），頁102-103。

⁸⁴ 本文引該詞出自Rebecca Duclos〈後現代/後博物館—當代博物館評論的新走向〉（“Postmodern/Postmuseum: New Directions in Contemporary Museological Critique”）中引用史密森機構出版的《博物館與社區》序文，張譽騰譯，《博物館學季刊》10-2（1996）：3-12，頁5。

⁸⁵ 張婉真，《論博物館學》，頁52。

⁸⁶ Graham Fairclough and Lesley Macinnes, *Understanding historic landscape character* (London/Edinburgh: The Countryside Agency/ Scottish Natural Heritage, 2002), p. 2.

社會的或精神的等。⁸⁷此方法增添了一項重要部分，在於將紀念物與遺址同時納入博物館的範疇，加入整合而成為文化資產的行列。二十世紀的紀念物不僅是為了服務記憶，也成為一種表達的形式。⁸⁸

博物館起初即是與人類生活相關的自然與文化物件的儲存處，到了強調博物館專業的時期，美感教育著重在深化物件的選擇、鑑別的能力與展示的表達上。現階段物質世界與文化意義之於博物館，幾乎已是完全接管的局面——進階為類博物館接管所有文化領域的話語權，與有關無形文化、人類記憶、集體意識、時間藝術等，通過賦形的敘事工作、空間的形塑、展演的手段等具體呈現，使文化生產的敘事空間，轉身為以文化資產推廣為前提的類博物館概念，為空間生成、抽象敘事、祈願紀念、共同記憶、鄉愁溝通的橋樑與位址，鋪展出一條進入虛擬世代史無前例的新文化面貌，為博物館發展進程的觸角續命。類博物館在二十一世紀已權宜了博物館擴充定義的廣大範疇。

我們生命中的每一時刻一經過去，立即寄寓並隱匿在某件物質對象之中，就像民間傳說中的靈魂托生那樣。生命的每一刻都囿於某一物質對象，只要這一對象沒被我們發現，它就會永遠寄寓其中。我們是透過這個對象來認識生命的那一時刻的；它也只有等到我們把它從中召喚出來之時，方能從這個物質對象中脫穎而出。⁸⁹

「召喚術」的敘事、符號、話語、行動與作為等，對於言說的態度表達可見其重要，它啟示出要有如魔法般具備點石成金的幻化能力，實際上是擷取現實物質的資源為說故事打造的天地，換句話說，博物館定義擴張至歷史建物、自然景觀、紀念碑塔等文化資產，已揭示全部的人類文明表達都以類博物館的方式看待，而身處於科技主宰的虛擬時代之中，建構敘事是為了尋找建構語義的方法，一種基於知識的發掘探索，與追求有效運用文化歷史與文明的關鍵能力。

第三節 類博物館與記憶的敘事空間

⁸⁷ Roslyn Russell and Kylie Winkworth, *Significance 2.0. A guide to assessing the significance of collections* (Rundle Mall: Collections Council of Australia, 2009), p.10.

⁸⁸ Pam Meecham & Julie Sheldon, *Modern Art: A Critical Introduction*. p. 37.

⁸⁹ 馬賽爾·普魯斯特 (Marcel Proust), 《駁聖伯夫》*Contre Sainte-Beuve*, 王道乾譯, 根據伽里瑪出版社 1954 年 Bernard de Fallois 1971 年編訂版及 1971 年七星文庫 Pierre Clarac 編訂版譯出(上海: 上海藝文出版社, 2007), 序言 I。

在任何社會裡，都會關注在如何保存、生產社會印象，與對這些印象的世代知識，只是每個社會所使用的方法有所不同，如以神話的方式儲存某些抽象的印象，或透過舞蹈、歌曲、表演等，不拘於言語或文字的語義建構，是以時間與空間所交織出的不同再現形式的版本，傳統博物館只是在其中將社會資產或共同記憶等印象集中的特定再現方式之一種；無形資產藉則是由賦形的語義建置以時空為依歸，與記憶無形的特質同樣須仰賴敘事法的手段賦形，因為人類無法記住所有的事，敘述的重要性就在於因特定歷史的情況下為意識的健忘症而產生；⁹⁰健忘使任何社會無不企圖以想像的敘事技能與知識，建制專屬於集體的、分享的、認知的或情感的，為意識所寄寓的符號建置安放的依歸。

敘事的工作已將當代博物館的概念推向不僅只是單純展示的空間，也已不再只是主客二元層次的溝通；以語義脈絡建構的類博物館異質特性，跳脫二次元為索雅所說的「第三空間」(Thirdspace)的意識流，源自其闡揚列斐伏爾(H. Lefebvre)空間、時間、社會的三元論，基本架構是在中心與邊緣的二元之外，還有一個始終存在的「它者」(an-Other)空間，它包含著前二者並大於二者的簡單之和，在其中足以綜覽全局，以便於接收各種新觀念而不致遺漏，隨時歸零、探索與批判新的價值，是「越界式」的空間理論，以「元」(meta-)空間的徹底開放式，以便為發現其中處處有新的可能性，與為層出不窮的政治策略而開放。一切事物在這裡都可以找到，在這個空間中始終要永不停息的自我批判，不斷探求差異，以爭取與眾不同的差異權，才能邁向新的地點或認識。這個具有「他性」的空間，是超越已知和理所當然的空間之外的戰略性和異類的空間，換言之，是一種所有邊緣或外圍主體聚集的「政治選擇的第三空間」，人們在其中可以描繪與實踐一個嶄新的、另一種形式的「公民身份」。⁹¹這些特色的空間概念普及在公共性中，包括不同內容的邊緣與中心的語義關係，而且是不定時的、流動的，可互相交織或對話的。

博物館發展的進程在逐步開放與擴大含容文化的大項上，很大成分藉由經歷第三空間語義的碰撞，作為生產知識與文化的符號空間。它能生產諸如團結、歡樂、悲哀、悔悟、鄉愁、懷舊、憤慨等人類共同的情緒流，是能動的情境創造與

⁹⁰ Benedict Anderson, *Imagined Communities*. 1983, (London, New York: Verso, 2006), pp. 204-206.

⁹¹ 愛德華·索雅(Edward W Soja)，包亞明主編，陸揚等譯，《第三空間：去往洛杉磯和其他真實和想像地方的旅程》*Third Space: Journeys to Los Angeles and Other Real-and Imagined Places*, 1996。(上海：上海教育出版社，2005)，頁 37-44。

空間建構——空間的生產。傳統博物館殿堂式的建築，潔淨從容的展示環境，營造服務知識精英與貴族的空間氛圍；接著遭遇當代藝術多元與跨領域的表現形式，以表達的內容與手段刺激社會議題，從創造出的批判距離，挑戰價值體系與傳統美學的功能，改變博物館蒐藏內容與結構的觀念，催促博物館意識到進入新敘事空間的必要性。作為文化事業，博物館管轄的範疇不斷擴張到文化資產、紀念物、自然景觀，與過去較少觸及普及在民間的多神靈信仰等類，都指示以文化生產與常民生活的關係，將博物館的陣線延伸到街頭、自然景觀、古蹟建築，與「物」所代表的符號經驗（如紀念碑），以現象化的存在建構文化生活與推展能動性的文化普及，為避免文化失憶而保存集體意識努力與知識的空間建構。

列斐伏爾所謂的「空間的生產」，是以具體的方式掌握話語權創造敘事空間，這個話語與敘事指的即是空間，而非實際的語言，舉凡以文化符號再現回憶、鄉愁、追悔、祈福等賦形為紀念碑、紀念堂、墓園、地靈結界的空間生產與語義等，便是類博物館機制所創生的文化機能，而這種機能實際上更早於博物館本身。作為文化動物，人類的文化行為在文字發明以前已本能地展現，藉由語言的敘事傳承技術，以空間生產的賦形技能使記憶文明得以延續，這些為無形賦形的能力是為了生存的必要手段，各式各樣的物質文明以文化為單元的元空間，歷經不斷重組與消滅、更替與重複，種種故事內容基本上是為解決生存危機與開發物質需要的各種處境。

第三空間的理想實踐提示出類博物館敘事方式開放性的文化本位「元空間」，它可藉由試圖綜觀主流價值與邊緣價值全局的公共角色，為新的差異提出適應性的解決之道，與了解的文化空間與知識生產，避免政治正確的主流或偏袒邊緣的價值，為真理的社會公平正義在倫理的天秤上，以超然全觀式的第三空間權衡掌握話語權，為差異辯證喚起社會良知，理想地建構新的文化空間，對於達成社會了解與原諒的功能是值得利用的社會融合手段，尤其在處理特殊記憶與族群衝突等政治性議題上。

經歷二次大戰後的「悔悟文化」（culture of contrition）是頗具標竿性的範例之一，它展現人類對戰爭的自我反省與批判的洗滌式教誨。「悔悟文化」在當代歐陸的討論多從第二次大戰德國納粹這段歷史出發，以悔悟政治或是道歉政治（The politics of apology）呈現一個國家應如何建構自己的悔悟文化，與堆砌起一個「道德國家」（Moral Nation）的工程。對於這段已經寫進歷史裡的記憶，德國已大刀

闊斧的作為為之付諸行動，大部頭著書立說、公共辯論、歷史訓誡，並實踐在當今種族衝突與難民接納採取包容的政策上，一以貫之的真誠實踐即反省的國家態度。但與此歷史相關的鄰國奧地利在處理這段歷史的態度上則完全不同，其國內因政治人物掀起的政治辯論語言，直接助長成為「受害文化」（culture of victimization）的論述，改變了精英對處理屠殺歷史的態度與重塑黨派政治的文化，提供右翼民粹興起的環境，在其國內形成極端的政治對立，⁹²其影響至今日新納粹復辟的崛起與茁壯，恐怖主義也加入激化混亂的局勢行列，國際間直接或間接加速催化分裂與對立的局面。

對比德奧兩國對歷史議題處理的方法不同，而產生不同的敘事空間，台灣在政黨輪替的更迭中，全民也共同見證了多次政治意義敘事介入的事件，如以「轉型正義」為文化改造的手段主導的話語權，接連以更名、立碑、改造機關與計畫性的執行敘事論述，建構或解構政治體制承襲的國家資產，成為牽制全民正反意識空間最強大的話語力量，日益激化社會對立的態勢。

這些以文化為手段的操作都以口號為前提，德國的「道德」與台灣的「正義」作為操作生產政治話語空間的工具，是為了人性光輝的闡揚或是文化暴力的張狂？國家是一個圍繞著一組何為「善」與「公平」的價值定義，需要基於這種倫理共識的運作，以「促使人們在致力於符合社會所定義的成功與尊敬的同時，也追求國家目標。這就是國家意識形態」，⁹³一個包含眾多族群與認同概念的系統，是超然於國家意識之上的第三空間，一個超然而非操弄的倫理敘事元空間。

擁有話語權的詮釋者操作敘事工具而缺乏倫理範疇的約束是危險的。空間與話語即是政治，類博物館語義建置本身就是政治性的選擇；個人身體參與的政治，地方文化發展的計畫，國際交涉權衡角力，與紀念物（碑）籌建等都是意識形態的再現，敘事歷經風光一時建立後又被鄙夷地拆除舊論述來回更迭，歷史的循環說明「善」與「公平」是為尋求共存共榮的永久利益，把持避免空間政治引起激化社會的效應而陷入敘事帝國主義的危險，以倫理為前提的共識行使和解的文化操作，兼顧他者參與空間的歷史與故事的存在。以下為說明不同話語機制的文化操作方式，舉例簡

⁹² David Art, *The Politics of the Nazi Past in Germany and Austria* (New York: Cambridge University Press, 2006)。德國部分於第三章‘Culture of Contrition’，奧地利部分於第四章‘The Victim Culture’。

⁹³ 道格拉斯·霍特 (Douglas Holt)，《從 Brand 到 Icon 文化品牌行銷學》*How Brands Become Icons* (Harvard Business School Press, 2004)。劉麗真、王承志譯（台北：臉譜，2009），頁 83。

述兩個台灣的知名案例，「二二八和平紀念碑」的論述操作，與「國立中正紀念堂」更名為「台灣民主紀念館」的案例。

座落於台北博愛特區的「新公園」，位址從最初至今都具備多重的都會功能，最早 1908 年初步落成以來就以「新公園」為名，腹地陸續外擴，增建現博物館（原日治時期兒玉後藤紀念館）與經常性展演功能的露天音樂堂；池塘的水鳥與扶疏的花木，是一個都會心臟地帶小而美的公園，但對於一個世紀以來台北市民的休閒生活來說，充滿休閒生活的體驗與追憶都會變遷的感懷；而周邊的老牌商店與作為同志集中活動的地方，使新公園的景觀增添許多局外人與局內人不同認知的神秘色彩。由於公園內的廣播廳舍為二二八事件首播對外控訴的開端，而致選定新公園更名為「二二八公園」的緣由。1995 年紀念碑樹立後於隔年揭碑，與全台各地自九〇年代以來先後樹立的二二八紀念碑，共同為歷史事件的記憶留下記憶傷痕，而公園內神秘依舊，也仍是市民常往之所。

從 1989 年起，台灣由南到北與東部花蓮，都以事件相關地域或受害者與遺族參與等方式，在主要事件發生地宣示性建立紀念碑，將近二十年（以 2006 年高雄鹽埕區是目前最晚近成立）的時間裡，紀念碑串聯全台灣與事件關聯的場所，企圖以賦予紀念碑傷痕記憶的敘事撫平受難者；在成立時的論述中，與政黨色彩和省籍糾結的關係鮮明，雖然在初期的部分展覽主題，曾試圖以和解與包容的方向為各族群間尋找溝通的契機，如〈被出賣的台灣：葛超智文物展——從世界史的角度反省二二八事件〉與「從異鄉到家鄉：『外省人』影像文物展」等，⁹⁴試圖提升為以人權和人道的普遍關懷，對台灣博物館界面對議題的處理卓有指標性的作用，但是以「二二八事件」為名的敘事操作，完全淹沒了這個展覽靈光一現的可能和解氛圍。事實上政治語言的二二八與史料事實的二二八有極大的敘事差距，因「政治正確」的選擇與「轉型正義」的掛鉤，使所有政治人物都不敢質疑其正確性與神聖性。⁹⁵「二二八事件」的敘事應是可以理性討論與感性撫傷的，在主流論述與歷史事實相持的局面，那曾經企圖祈願為留下追求以和平為名的展覽或記憶，使「新公園」更名為「二二八和平紀念公園」的正當性，失去了為同一文化圈的群體追求是非善惡與分享價值，卓然具有代表性的教育機會。

⁹⁴ 張譽騰，《博物館大勢觀察》（台北：五觀藝術管理，2003），頁 89-91。

⁹⁵ 張亞中，《二二八事件讀本》（台北：孫文文創有限公司，2019），序文。

與此脈絡相關，2007年國立中正紀念堂更名為台灣民主紀念館事件，在經由《國立臺灣民主紀念館組織規程》的設立，為文教設施機構量身定做掛牌更名，並將國家三級單位降級改制為四級單位，直接影響到公務員「高階低用」的相應權利，訂做了一套在中正紀念堂同址上新的靈魂機關「國立台灣民主紀念館」，甫成立時即產生法律是否存在與經費運用等爭議。執政與在野黨於立法院幾經角力戰後，合法凍結以民主紀念館為名義的預算，以致國家級機關陷入兩難與暫時性的空轉。事件快速落幕因政權再度輪替，隔年便廢止了前述的組織規程，該館重新掛牌恢復原機關的運行，僅留下原進入園區牌樓「大中至正」的牌匾改為現「民主廣場」。

事件發生時正值國家選舉前，從政黨輪替以來輪番延燒的「去蔣化」議題達到鼎點，話語權者向同一陣營共享的論述共識聲名立場，並以握有屬於全民資源的國家機關行使其敘述帝國主義，以遂行達成政治目的，激昂的社會對立形塑了台灣選舉文化的特殊景觀，而選舉結束政黨再度輪替的結果，至少提醒且證明了「去蔣化」的議題仍存在許多僵持不下的爭議與必須理性討論的論述空間。蔣氏政權事實上明確的定位與共識都有再認識的必要，且在與之伴隨的記憶中，還包括因戰亂迫播遷來台非權貴的大多數普通大眾，他們在人生短暫的黃金時期中盡吞顛沛流離，上無瓦片下無寸土的共同記憶，對於這群因戰亂遠離家鄉的族群刻骨銘心的人生經歷來說，在此話語權中如果不是歷練一場將記憶邊緣化的鞭屍，則肯定是被握有話語權的論述者，以意識潔癖隔離的人群。

中正紀念堂存廢的問題因為高度的政治爭議性，對握有話語權者的操作選擇上，方便且快速立竿見影，然而適得其反。這個位居首都的行政中心佔地幅員寬廣，台北市都會內少有的大型廣場，其公共性不僅對市民的文教活動、休閒生活、舉辦大型活動、彩排團練等，都已具有社團自主與生活圈的功能，每年因蔣氏的歷史符號帶進台灣的觀光產值與連動的產業與消費亦不可小覷。而其用地係為地方政府所管轄之範疇，與大眾運輸工具的停靠站，在台北市政府將建築體與圍牆納入市定「暫定古蹟」後，中央為與地方抗衡爭奪國定古蹟的期間，暫時以雙機關名稱在回應媒體焦點、抗爭流血事件、內部營運品質下降與停擺等種種，以致怠速的行政效率，耗費極大的社會成本，但即使因話語權者行使論述權最後無關乎政黨輪替與否，都已達到其所選擇操作的論述目的。

中正紀念堂的位址所籍入的不只是基礎建設的地標，它與市民的關係和作為國家資產的文化地標，有比更換標籤符號的牌匾更為重要的任務；僅僅就改名之操作

為例，所需的花費與行政效能，根據台北市政府評估單就交通系統全不更名就要八百萬，⁹⁶外加上拆除石碑牌匾、新碑製作、機關行政（如更動機關文件全銜與識別）等，足以賠上其觀光產值與作為文化地標的附加價值與國際形象的外顯效益。

戰爭對任何民族來說都是人類所面臨最極端的悲劇，二十世紀前期的兩次戰爭為後世留下的遺產，已足以為反省人性提供積極的話語選擇。在此類博物館「召喚」的話語空間，亟需的是與他者族群展開理解的對話空間，以和解的政治手段撫平爭議，弱化對立，才是為權力延續的倫理法則。

若說歷史所求取的是真相，記憶要求的則是真實；一個偉大的國家，應該要容得下它自身的歷史痕跡。任何一個國家或民族在探索認同的路上，都會以本我為定位碰撞出敘事的價值，而歷史學家在此的責任就是去尋找其中的交集。每個時代的人都會因為所處的時代因素為事物注入新的意義，但是值得被記憶的事物，並不在於因自身具有可以被記憶的特質，而是在於透過它，可以觀察到國族所經歷不同時期的思想與情感的糾結。⁹⁷紀念物在文化實踐中是一具有變動性質的詞彙（lexicon），代表著集體的，或至少是匯集的記憶所服膺的文化儀式與儀節的重要位址，⁹⁸應謹惕的是過度氾濫對記憶的敘事濫用，而妨礙到真正的歷史，正視記憶帶給國族歷史的資源與能量，拒絕落入國族主義敘事帝國的陷阱。基於倫理操作最具爭議性的紀念物，以作為類博物館敘事良性循環的基本原則，可以展現全民意志與國家融合性格的高度，引導意圖和諧的全民的共識。

第四節 異托邦與類博物館

前文提到敘事已成為後現代無所不在的現象。二十世紀在戰後社會重整的處境中，可以理解理論家們以反主流單一中心、反二元化與反約定俗成的形式繼承固有或既定的概念，而發展出具有多重藝術融合而成流動特色的理念，以法國解構主義排斥整體而強調異質特性或唯一性，較能表述後現代的脈絡。博物館學也是此中同路人的一員，在此時與之俱進的脈絡也愈來愈顯龐雜，「從許多角度來看，博物館

⁹⁶ 蘋果日報，〈廢中正紀念堂條例通過〉，2007/5/10

<<https://tw.appledaily.com/headline/daily/20070510/3463758/>>（檢索日期：2019/3/20）

⁹⁷ 皮耶·諾哈（Pierre Nora），戴麗娟譯，《記憶所繫之處 I》*Les Lieux de mémoire I*（台北：行人文化實驗室，2012）。此引出自譯者導言，頁 11-13。

⁹⁸ James Young, *The Texture of Memory: Holocaust Memorials and Meaning* (Cambridge: Yale University Press, 1993), p. xi.

學將會是『最後現代』的一門學域」，對從業人員來說原來熟稔的工作面臨挑戰，但無法因此而走向虛無主義，而必須進一步思考「我們自己在創造目前統御博物館界的這些秩序和系統時，究竟扮演什麼角色」。⁹⁹類博物館囊括文化資產、自然景觀、紀念碑等龐雜體系的範疇，已成為一種文化整合的角色，如果挪用博物館的方法學便顯得捉襟見肘，以其統御人類文明的再現，與不同期待的參與者欲達到的目的就愈不確定的多重性，隱含對傳統博物館實踐的挑戰。以這個邏輯來看，類博物館可視為後現代的博物館。

傳統博物館是一個客觀的存在對象，在珍奇櫃、白盒子或畫廊（gallery）等蒐藏與展示的空間中，藉由一段時間與空間的學習溝通完成知識分享與傳遞，而後現代的博物館則多在觀眾參與或與參加者共創存在情境，例如藉由旅遊方式接觸文化資產與節慶活動的表現上最為顯著。本節將呼應第三節的敘事空間，以傅柯在異托邦理論對現代社會不同空間（場所、位址等）因不同時間介入的複雜性，以致改變不同敘事的身體經驗，試圖為類博物館的特殊性以理論分析，並於下一章為此類博物館現象擬出幾種可能的特性，並舉媽祖繞境的動態異托邦與龍山寺靜態參拜的異托邦為例，進一步闡述觀眾參與異托邦式的類博物館身體敘事、表達的特性，與類博物館可能建構的異托邦樣態。

異托邦是傅柯的理論中最為精簡短小的概念，在英美學界對之已有較深入的檢視，台灣在 1980 年代透過英語翻譯的引介，開始在學術圈傳播與運用後，便出現多種譯名，如「異質地方」、「差異地點」、「差異空間」、「異境」、「異端地帶」、「異質桃花源」等，由此可知台灣學術界對此舶來概念的後進知識狀態與知識生產；¹⁰⁰而不同學門對其譯名的使用側重也有所不同，如外文、哲學與藝術學門多採用「異托邦」；¹⁰¹在博物館學中林崇熙以「異質地誌」稱「異質地誌就是博物館」，認為博物館應具備異質地誌的特質，才能開拓跨界的能量，對觀眾具有吸引力，與成為推動社會運動的公共論壇，¹⁰²指示出「異質地誌」對博物館而言具有廣博的體質與影響參觀者的一種交換平台，對於類博物館的文化廣博與特質不確定性可以提供互相參考與審酌的建議。

⁹⁹ Rebecca Duclos,〈後現代/後博物館—當代博物館評論的新走向〉,頁 3。

¹⁰⁰ 王志弘,〈傅柯 Heterotopia 翻譯考〉《地理研究》65 (2016) : 75-106, 頁 77, doi: 10.6234/JGR.2016.65.04。

¹⁰¹ 王志弘,〈傅柯 Heterotopia 翻譯考〉《地理研究》,頁 88。

¹⁰² 林崇熙,《跨域建構·博物館學》(台北:國立臺灣博物館,2009),第二章。

傅柯最初將異托邦用於「與烏托邦對比，主要是通過語言秩序框架，來討論知識或再現秩序的建構性質……尚未專注於空間議題」，¹⁰³但其後在〈異類空間〉（或譯〈關於他者空間〉，原文為法文，英譯'Of other spaces'）一篇演講中正式拋出空間議題，以「異質拓撲學」（heterotopology）為一種同時具有神話色彩與真實意義的生活空間，當中描述了六項辨識他者空間研究的原則。其中在第四項原則中，特別論及博物館與圖書館二者皆是「無限累積時間」（indefinitely accumulating time）的一種異托邦，他解釋現代社會中異托邦與異時間（heterochronies）兩者的關係相對複雜，有的異托邦不斷累積時間，如博物館與圖書館，而與之相對的另一種異托邦的時間則是浮動的、瞬息萬變的、不穩定的，表現的模式是節慶的，如遊樂場和度假村。¹⁰⁴這兩種型態的異托邦都有地點位址或場所所代表的空間，但是在時間的形式上卻不同，以至於以時間而論，空間與時間兩者之於人們身體的經驗都會有所不同。

雖然傅柯直接討論空間的文字不多，但在他對知識與權力龐大而複雜的思維體系中，其實一直存在空間這個被忽略的第三要素。¹⁰⁵異托邦談論的是所有文化中都普遍存在著多重空間的並置關係，在〈異類空間〉中定義為「在文化中可以發現的所有其他真實地點」，他以鏡子做比喻，鏡子同時具有烏托邦與異托邦的功能，因為鏡子是「無地之地」，在鏡子的平面後所展開的不真實、虛構的空間中，「看見我不在那一端的鏡子裡的自己」，而鏡子同時又反應了真實世界的存在，如此抽象式的哲學描述，在鏡子的面前卻是難以完整以任何語言詳盡說明白的事實。

異托邦的六個基本原則，以下以摘要的方式描述重點：

- 一、在所有人類社會都可以發現異托邦，可識別的兩種主要異托邦為危機（crisis）異托邦，如原始社會個人面臨危機時期（青少年期、經期、懷孕、老年）的神聖或禁忌的地點；以及在現代社會逐漸取代危機異托邦的偏差（deviation）異托邦，是為逸離規定模式之人所居之所，如精神病院、監獄。
- 二、依其置身的文化共時性特點，異托邦能依時間而改變功能與意義。如墓園是一個「奇怪的異托邦」，它與所有城市、社會或鄉村都有關聯，西方社會在

¹⁰³ 王志弘，〈傅柯 Heterotopia 翻譯考〉《地理研究》，頁 78。

¹⁰⁴ Michel Foucault, "Of other spaces" *Diacritics*, Trans. Miskowicz, J., 16(1): 22-7, 1986a, p. 26.

¹⁰⁵ 愛德華·索雅（Edward W Soja），《第三空間：去往洛杉磯和其他真實和想像地方的旅程》，頁 199，*Third Space: Journeys to Los Angeles and Other Real-and Imagined Places*, p. 148。

十八世紀末以前，每個人和每個家庭都有親戚在城市中心的墓園（包括屍骨存放所、墓碑、標示等級與地位的陵墓等），到十九世紀以後，對死亡的信仰與靈魂的不朽信念動搖，才將墓地移到郊區，每個家庭在「彼岸城市」會擁有它被安置於為「社會性他者」所指定設置的陰暗的安息之所。

- 三、異托邦能在同一個真實的地方並置許多不同空間、不相容或不相干的地點等，是許多空間聚集、糾纏、混淆的地方，如電影螢幕、戲院舞台與東方的園林，傅柯以東方園林與波斯地毯（圖案原以園林為本）做比較，「園林是一方地毯，整個世界在其上演繹完美的象徵；地毯是一座園林，它能超越空間。」
- 四、異托邦通常與時光切片（slice in time）的異時間（heterochronies）有特別的關係，即時間切割和空間片段使得以脫離傳統的時間經驗與時間感。現代世界存在著許多專門的地點記錄空間與時間的交叉，如博物館與圖書館是無限累積時間的異托邦，它擁有所有的時間，但它自身卻在時間之外；而與此相對的異托邦是比較短暫的、不穩定的時間空間性，如節慶地點、市集、度假村或遊樂場等。這兩種形式既是屏除，又是保護時間和文化，既是暫時的又是永恆的。
- 五、異托邦總是預設一套具有「開」與「合」的控制系統，使彼此是孤立的同時又是可相互滲透的，與一般認為可自由出入的公共空間不同，必須要有一定的特許示意或儀式，如進入集中營、監獄，或通過宗教淨化儀式或北歐三溫暖純粹的衛生淨化等，監控出席、缺席或進入、出去的行為，與定出界線。
- 六、異托邦具有將所有存在的空間交互產生關聯的功能，是包羅萬象的，呈現兩極性，一種是創造對真實生活的幻想空間，如妓院，它暴露出人類現實生活的位址只是所有位址的一部分，相形之下現實生活更顯得不真實；不然就是相反的創造真實且完美的他者空間，以相對於現實世界的雜亂無章。此即具有補償作用的異托邦而非幻想，如十七世紀首波西方的殖民時期，英國在美洲建立的清教徒社會，即是一種完美的他者之地，與耶穌會在南美建立的天主教社區，依據區教堂的鐘聲過著集體式的生活等。¹⁰⁶

試以綱要精簡來說，第一個原則顯現於人生不同階段或偏差行為的空間敘事內容，第二個原則藉由墓園與人生的例子說明兩者間的指涉關係，是具有遙控關

¹⁰⁶ Michel Foucault, "Of other spaces" *Diacritics*, p. 24-26.

係作為聯繫方式的空間敘事內容，第三個原則與藝術創作的再現空間（如表達、創作）密切相關，第四個原是以時間為敘事的內容（無限蒐藏或保護時間）與空間，第五個原指空間進出是在某種敘事規範的控制系統中完成的，第六個原指在現實世界中，藉由以現實為基礎具有極端對照的內容（如完美或幻想）所創造出的他者空間，並互相共存。

為了便於理解，將異托邦簡化為敘事空間的形式，對於時間和空間相互介入的關係就不會過於艱澀抽象。異托邦討論的是知識或再現秩序的建構性質，因此是以空間（而非以歷史或語言）描述知識體系的一種，指的是無處不在的空間現象，有些空間不斷被創造出來，有些更不斷地消失後又重建，是各種不同形式、容量、表現等的空間與時間交纏的關係，在一個具有封閉性質的系統中發生的自我重建敘事，由歷時性（時間）與共時性（空間）所結合的知識體系，生產某種帶有經過標準化的空間。

在這六個原則後，傅柯表明最能展現異托邦特性的是「船」的形式，喻之為最卓越（*par excellence*）的異托邦，因為船是最漂浮不定的空間、是無處之處的自我存在、它自成一格的自我封閉同時也在為無盡的海洋開放，它經歷一個個不同的港口，一次次見風轉舵的航向，船不僅是最具經濟開發價值的工具，更是保存想像最優良的工具，「人類文明如果沒有船隻，夢想就會枯竭，諜報工作取代了冒險，而警察取代了海盜」，¹⁰⁷一個沒有冒險和海盜的世界是想像的沙漠，異托邦根本就是一個敘事的天堂，它的世界在永不定位的空間與時光切片中不斷地交換，藉由不斷的更新、造訪不同的事物、以片段組成的永恆，不停息的創建新的經驗敘事，文明在這種流動與飄忽不定中生產空間的經驗並組合出來。

傅柯以時間流動的節慶地點為例，在時間的流逝在人生不同的階段或休假期間，使人們暫離平日不同生活方式的體驗，呈現一種如參與節慶互動般的狂歡模式，人們在其中可以發現與平日不同的身體經驗與心靈感受，行為舉止也超越平日的範圍。如出國或旅行或在度假村的休閒經驗，本就是超現實的時空錯位，人們暫時浸潤在一個與平日完全不同的都會或場所處境氛圍裡，除了以一個觀光客的眼光凝視這種異於常日的場景外，獲得更多的是身體感受的氣息、氛圍、溫度、視聽感受、日夜變化、衣著改變與全像視野在心理層面的攪動等等。再以休假期

¹⁰⁷ Michel Foucault, "Of other spaces" *Diacritics*, p. 27.

間和出差期間的不同為例，兩種情況再造訪某同一地點的體驗時，度假與出差兩種不同的時間內容(時光切片)，和與該地點互動的敘事內容將會有很大的不同，前者是規劃好為了放鬆或放縱的，後者可能是帶有業務憂慮、必須交差、完成任務的心理模式，傅柯稱這種與平日不同的「時光切片」的經驗為「節慶的狂歡式模式」，它的原型就像西方文化希臘酒神戴奧尼瑟斯(Dionysos)式的狂歡祭典，這個祭祀與慶典的原型即「事件」與「活動」的模式，它的「節慶式狂歡」儀式體驗，重點在溝通的過程與啟發身體詩學經驗的空間敘事，提點出類博物館多樣性的民主式文化開發，與複雜不定的文化經驗所具有的潛力。

小結

本章從蒐藏物件為博物館緣起的動機，探討囤積與蒐藏的區別後，發現在後現代的語義建構中，囤積的行為卻挑戰到了博物館對蒐藏的意義，成為一種新的美學價值，語義對於博物館物件的展示上產生了關鍵的重要性。因此二十世紀末的博物館已從物件的重要性轉向敘事的重要性，此敘事並非限定於語言或文字的表達，各種藝術的再現形式與表達方式都是文化表達上的代言體；但物件並不因此而失去關注，博物館現實說明物件與敘事的關係展現在文化的意義與價值上，人們透過物件的意義生產文化、創造敘事空間，在後現代的多義時空中，第三空間以「元空間」的超然預留多元彈性的文化生產。二次戰後人類在重整的社會中，為了和平祈願與反省人性，試圖為傷痕記憶留下警惕的紀念物，然而紀念物的敘事方式是生產最具爭議性的位址，呼籲以倫理約束話語權掌控的意識型態主宰國家的發展，避免敘事帝國主義的發生重蹈覆轍，藉由類博物館的「召喚術」為紀念碑、文化資產等發揮此關鍵能力，為紀念物生成善與公平敘事空間的準則；異托邦理論的六個辨識原則所談的民主式敘事體驗，符合類博物館在治理文化多樣性與普世價值的文化生產，它以空間作為敘事體驗的認識論，提供重新看待文化生活的方式與文化生產的潛力是無限量的。



第四章 類博物館理論與實踐

第一節 「活動」與「事件」模式的類博物館

本章將根據前章的理論，以實例說明異托邦六個原則如何呈現出類博物館知識傳遞的現象，在人生經驗的身體詩學中浸潤式的溝通，而非僅在視聽觀念範圍參觀的訊息傳遞上獲取知識，最後並試圖為此論述擬出類博物館涵蓋的三種特質範圍。

為了說明文化資產是類博物館範疇主要的治理資源項目，本節首先以台灣民間最具影響力與實力的廟宇資產與觀光為例，分為動態活動體驗參與的敘事，與靜態事件的文化資產敘事兩方面，前者以媽祖繞境活動具體說以明異托邦理論的適用範例，後者以台北艋舺龍山寺文化資產為觀光資源為例。此處的動態與靜態的模式所指，是在文化活動事件動態歷程的經驗，與文化資產維持於靜置狀態時的本體架構。此外，台灣的廟宇文化極為興盛且內容非常豐富，各縣市都有非常多值得推廣的特殊祭祀活動，如彰化鹿港滿充神秘詭異氣氛的王爺奉旨夜巡的「暗訪」、西南沿海的「燒王船祭典」（以屏東東港為盛大）、蘭嶼達悟族順應自然循環的「飛魚祭」、整合金馬獎的「台北金馬影展」，或各縣市政府與民間自主舉辦的各種觀光、藝術、民俗等文化資材的活動事件；本文選定以媽祖繞境與龍山寺為例，在於二者的國際觀光知名度與具有代表性，以台灣盛行與熟知但局外人所知有限的廟宇文化，試圖說明傅柯理論的抽象迷宮，如何解讀異托邦模式進入複雜宮廟文化脈絡實例實踐的可能性，與有形與無形文化因時空合一浸潤式的經驗。

一、動態活動參與的敘事

媽祖信仰文化在以華人為主的民間信仰圈中舉足輕重，主要的活動中心在臨台灣海峽兩岸與之相關城市的宗教交流為甚。自 UNESCO 於 2009 年正式將媽祖信仰列入「人類非物質文化遺產」後，在國際宗教盛事中已具有一定的重要地位，台灣的行政院文建會於 2011 年繼之，亦登錄公告為「國家重要民俗無形文化資產」，是閩台海洋文化的重要元素之一，它見證了東亞海洋經濟及社會結構形成的歷史。在尚未以國際與國家認證的文化品牌之前，媽祖信仰自閩南緣起後的一千六百多年中，不斷因官方或民間記載並口頭流

傳其各種神蹟流傳在海洋文化的生活中，已逐漸涵化豐富其信仰圈的生活共識，集結成堅定的信念。回溯媽祖神尊自宋朝至清朝歷代的加封以來，到隨著移民渡海來台後，媽祖信仰也已獨立發展出了台灣本土的特色，別具區域風格的信仰與遶境進香活動，錯綜複雜的敘事脈絡，如台灣多種媽祖的金身，不同分靈有不同的源頭；大媽、二媽、三媽、四媽同一神靈的多數分身之別，及黑面、金面、紅面等，信徒圈以各自想像的媽祖神像賦予金身不同的詮釋，也能達到鞏固信仰的共識。

由於媽祖信仰與海洋的關係、女性神祇回娘家的習俗、分靈廟宇與種種神蹟等的獨特性，即使遠在歐美國家以華人為主的社群，也常以不同的形式與媽祖信仰產生連結，全世界已有 34 個國家和地區分佈著媽祖的分靈廟，藉由移民或經商的華人與文化交流的方式擴展，媽祖信仰的影響力藉此力量持續擴大。媽祖分靈因遷徙流動與分靈廟的創立，信仰的文化空間從東亞（福建莆田）為軸心向外擴散，時而因文化交流與軸心相連，平時是自成一格為當地華人的信仰寄託。這樣集結地理上的與文化空間定期或不定期的聯繫關係，一種以信仰為中心的異托邦式的遙控關聯，與許多宗教是藉由傳教士、僧侶或經典文字作為傳教的媒介不同，媽祖信仰是透過民間自發的行動與口耳相傳，與種種神蹟傳說等堅定信仰者的信念，許多信徒在執行業務時也必以擲筊問訊的方式決定行事，因此對於參與者來說能親臨現場的遶境活動，更具有在神明庇佑下絕無僅有的加持時機，與祈求能獲取靈驗與感知的難得體驗。

在整個遶境過程的路途上，信眾為完成遶境活動而同心協力，沿線形成一種互助與協作的網路，各大小廟宇自主大量提供遶境者飲食、休憩與臨時過夜的空間等，沿路自發性供應食物飲水或參與者所需的物資，以媽祖救苦救難的號召形成一個互助網路的協作關係。參與遶境者在過程中必須遵從遶境規範的制約與禁忌，在行前必須作足體能和心理上的十足準備，如全程茹素、著新衣、出發前淨身、守孝者不得參加或只能遠觀、著「號掛」（陣頭或媽祖兵將的服裝）者不得入廁、鑽轎底時不可持香與令旗等等。這種具有淨化作用的儀式，即異托邦中所謂特定控制的一種。

對於宗教文化來說，「靈驗」是維繫神祇延續與膜拜的關鍵之一，而它又是屬於非常個人的體驗，無法傳遞他人，只能靠「因緣」或「靈感」的抽

象經驗發生在不同個體的個人化敘事，是鼓勵參與遶境很大的誘因，因為藉由信仰得以體驗某些期待中的信念實現，遶境過程的種種體驗成為個人與神明之間溝通的試煉。每一次的媽祖遶境沿街許多跪求者，屢屢傳出媽祖鑾轎岔出原路線轉向，為特定對向駐足祈福的神蹟；經驗告訴所有的人，這是媽祖顯靈的旨意而轉向，神靈的行動代表已撫慰了祈求者的心靈。

這九天八夜的遶境過程場面盛大，動輒超過十幾萬人次；實際上能持續九天不斷的遷徙極為消耗體力與意志力，尤其是休憩方式是流浪者式的隨遇而安，部分參與者在決定行前會做體能的訓練與心理的準備，象徵著自我對信仰之間的完成，中途也有放棄者與陸續加入者，是否全程參與也是自由的選擇，如詩學敘事般的關係。在這九天八夜人們暫時脫離日常生活的安逸或繁忙或失意的人生階段，藉由對信仰的靈驗度，尋求考驗體力與意志力的身體與心理的經驗，與在某個人生階段中異於平常的人生狀態。歷經搶轎留住媽祖、接受媽祖治病、鑽轎求平安、在鞭炮陣中橫越洗禮、身處於沿途的互助網路中與龐大的遶境陣仗中等等，親身體驗在廟會鑼鼓喧鬧中摩肩擦踵的靈魂淨化儀式，一種在陸地上移動的異托邦體驗，是平日生活中絕少有的經驗，人們在時光切片中經歷暫時不一樣的自己，身體力行與祈願交織成虛幻而又真實的自己，在神靈的庇佑與淨化過程的通過儀式（rite of passage）¹⁰⁸標誌著人生某個重要的階段。九天的遶境行程結束後，原來的道路，原來的人群，原來的宮廟全都回復原來的面貌，找不到痕跡，彷彿不曾發生過任何事，到了隔年的此時，遶境活動的盛況再一次異托邦式的循環。

台灣所獨有媽祖遶境的活動特色，已是信仰者一年一度朝聖追隨的祈福盛事，無形的遶境路線為敘事架構，地理位址為敘事藍圖；全台灣從南到北有多處以媽祖為名的遶境活動，許多政商人物也以短暫參與遶境活動作為宣示、融合、接地氣或祈求仕途順遂等政治動作，加諸在遶境靈驗的名聲裡期許媽祖的恩澤廣被。其中大甲鎮瀾宮舉辦的遶境活動最為盛大，白沙屯媽祖進香隊伍最不確定，澎湖天后宮的海上巡境最特殊，以及北部都會區慈祐宮與北港朝天宮等都有規模不等的遶境活動，是民間號稱為世界三大宗教活動的盛事之一，¹⁰⁹台灣重要的觀光資產。

¹⁰⁸ 多用於文化人類學中，指為人的生命階段進入另一個階段所行的儀式。

¹⁰⁹ 另外兩個宗教盛事為梵蒂岡的耶誕彌撒與回教麥加朝聖。據資料顯示，將媽祖遶境列為世界

民間俗稱「三月瘋媽祖」原是樸實的俗諺，指為慶祝媽祖三月的誕辰準備的一連串慶典，近年來已登上大眾媒體的刊頭與宣傳號召，這個「瘋」字的形容應用，最能表現遶境活動與異托邦希臘酒神祭祀節慶狂歡式的特質。台語俗諺中的「瘋」同「癘」的「非常」行為，¹¹⁰教育部頒〈台灣閩南語常用辭典〉與教育百科在用於動詞時，第一解均釋為「發瘋」與「瘋狂或神經錯亂」；¹¹¹而「發瘋」同閩南語的「起癘」，以市井通用的俚俗語言表達對媽祖視如親人長輩般親暱的玩笑、當作熟人和自家人關係相稱的用法。遶境活動的盛況也顯現這種非平常日的特殊行為，在祭祀相關活動中節慶「狂歡」模式的非常狀態，參與者以體力與意志力的挑戰加入這種狂歡模式，集體的經驗與各自沈浸在中心與去中心時光片段的大敘事裡。

在人類的宗教盛事重視集體聚會的「集氣」的力量，因為以集體祈福的凝聚力量，相信眾志成城的超驗精神可以生產淨化世界的能量，政治活動也仿效這種集氣功能的「造勢」，在情勢幽微隱形時，借新的潮流資源之「勢」的能量體現出來，試圖藉此動作創造一種以公眾為觀瞻的形勢；每個參與者在其中與眾人的意志結合，完成自我的與群體共同的敘事內容，為集體狂歡組成記憶的一部份與全部。

經上述的逐步說明，以下彙整媽祖遶境活動與異托邦六個原則間的依序關係，具有多重時間與空間交織的文化生產現象。

- (一) 決定是否參與遶境活動取決於自由意志，參與者都在人生的某一個階段，或為了祈求改變現狀，或為了挑戰體能與意志力，或為了獲取靈驗感應，或為了記憶集體經驗等等不同的目的，使敘事的內容在一定的時空條件下生成多義與無法歸類的樣態。
- (二) 媽祖信仰的文化圈是自發性以輻射式遙控，與散居位址所形成的信仰網絡，核心來自福建的沿海城市，以全球華人為信仰主體，媽祖是為通關

三大宗教盛事之說法出自「探索頻道」(Discovery Channel)於某期媽祖信仰專輯的節目中提到。本文參考 Felice Wu, 'The Mazu Pilgrimage Experience.' 《天下雜誌》英文版的報導，2018/6/14 <<https://english.cw.com.tw/article/article.action?id=1985>> (檢索日期：2019/3/20)

¹¹⁰ 傳藝 Online -三月「瘋」媽祖 樸實的人情風景)

<https://magazine.ncfta.gov.tw/onlinearticle_146_538.html> (檢索日期：2019/3/24)

¹¹¹ 用於動詞時第二解是指「動物發情」，教育部〈台灣閩南語常用辭典〉

<https://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/result_detail.jsp?source=5&in_idx=16iau2&n_no=6770&curpage=1&sample=%E7%97%9F&radiobutton=1&querytarget=2&limit=20&pagenum=1&rowcount=18>，與教育百科〈癘〉詞條 <<https://pedia.cloud.edu.tw/Entry/Detail/?title=%E7%97%9F>> (檢索日期：2019/8/10)

密語式的符號存在，在信仰文化圈中是共享祈福與靈驗感召的，個人都可以藉由此信仰取得一個與共同圈所指涉的關係。

(三) 參與者因為遶境事件的參與而再現（創作）敘事，每個敘事單元（每個參與者）或因靈驗之故，或同儕的影響，或為了自主體驗等，各種因參與的牽引力量不一而足而自我再現新的體驗價值，這種價值是個人的，無法藉由外力傳遞的詩意系統。

(四) 九天八夜的行程表，其中有媽祖廟遶境活動僅只給出出發的日期，而每年的路線依媽祖鑾轎的自主指示臨時決定，時而捨過橋而涉水過河，歷程驚險卻少有聽聞因而溺水，時而轉到巷弄或更改原定路線臨時轉向不定的信徒前或為病者祈福，參與者跟隨在後，未知的路線挑戰參與者涉入冒險體驗，積累千年來無數堅定的信仰神蹟。

(五) 基於敬神與避免犯禁忌之故，參與者必須遵守遶境規範，即異托邦預設的開合控制系統所特許的示意，經由這種具有儀式性質的規範，參與者化身為一個非平日的自己，跳脫日常生活環境與常規，進入一個中介過渡階段（liminality）的洗禮。

(六) 在遶境期間參與者因為暫時脫離現實世界，經歷體力的考驗而認識到新的自己，與加入一次挑戰自己的機會，為完成一項任務或使命的精神，創造一個幻想的、不一樣的自己，在遶境路程中互相協助的集體意識，以狂歡的模式完成與歷練一場時光切片的異托邦敘事段落。

媽祖遶境的活動就如一艘乘載信徒的行動工具或船隻般航行，移動拜訪到各大小廟宇，而後安坐，而後再出發，在以媽祖為名的靈動神力與指引，一路上也為已安排妥當和各種偶發的狀況或長或短的停駐，白沙屯媽祖的進香路線尤其以臨時起意游擊式的路線著稱，有更為流動與無法預期的詩學經驗與啟發。媽祖超驗的力量如航行海上引導船隻方向，朝向一個個未知或已知的停駐地點，靠岸後再啟航；澎湖天后宮的海巡更超然於陸地的空間限制，以大海的變幻莫測為遶境範疇，再現了卓越的祈福異托邦。一趟遶境的試煉，不僅僅只是單純的脫離日常生活的人生片段，在這個歷程中還有重新審視與自我建構的意義在，否則挑戰或體驗人生就不具意義。

二、靜態事件的文化資產敘事

靜態的類博物館體驗，本文係指文化資產的環境、文化事件的題材等物質證據，與時序節氣、時令背景以無形體質引導的活動與事件等，作為文化觀光旅遊深度發掘、說故事的重要資產、探索事件的參與，和鑑賞無形文化樣態多重的敘事項目，滿足對古蹟各種不同觀光的目的需求上的全觀式通過的文化體驗。

以台北龍山寺的宮廟文化為例，其一磚一瓦都是故事，尤其人們常忽略與宮廟連結的無形文化事件背景運行的節奏，是來自一套局內人嫻熟與默認的農民曆法，為宮廟行事所遵循的規律與原則，參與者無法以可視得的物件獲得直接的訊息，它是靠一套已流傳數千年的季節與民間習俗的節奏，根據年、月、日、時作為常民文化經緯施為的運行準則；農民曆的時間軸代表著農業社會與自然循環的天道概念，是人類歷史發展到至現代化仍非常珍貴的人類智慧遺產。龍山寺不僅是一個信仰中心，與國定古蹟的文化資產，其精湛建築工藝的物質證據展示豐富的故事，對社區而言，在地人的信仰與周邊環境亦具備公益性質的功能，可以藉由其作為國際觀光代表性的地位，說明類博物館有形與無形文化經驗的特色。

台灣主要的龍山寺有五座，台北艋舺龍山寺雖然不是最早建立或最大的一座，但因與早期台北城發展的古城區歷史相關，歷史與族群的資源豐富，全年香火鼎盛（2017年配合政府減香令後，現只保留前殿大香爐一座）媲美台北的行天宮；寺內擁有全台僅見傳統藝匠留下之一對銅鑄蟠龍柱（於前殿），正殿內藻井全由斗拱相箝構築不費一釘一鐵而成，¹¹²又因都會便利的交通與優勢地利，每年吸引大量東西方的觀光人潮，來到寺廟內的人包括傳統的香客、觀光客與附近的居民，這三類來訪者的目的與背景截然不同，使艋舺龍山寺的景觀脈絡別具國際觀光景點的錯綜複雜，多重的文化資源與社會功能別具意義。寺廟周邊常是人潮聚集地，對附近居民而言，有便利的商業、休閒、交通等生活機能；寺前的艋舺公園流連的街友，也是龍山寺周邊截然不同的另一番景象，台北市政府目前以不成文的規定就地管理街友（因

¹¹² 艋舺龍山寺官網-龍山寺簡介 <<http://www.lungshan.org.tw/tw/index.php>>（檢索日期：2019/8/13）

街道觀瞻與觀光門面，街友的默契是晚上九點半以後才能躺下)，¹¹³從觀光市容與社會包容兩相衝突的角度來說，又是一個挑戰都會治理的課題。

由於古蹟宮廟多重的敘事與複雜性，本文分別以有形文化的建築環境與觀光體驗，與無形文化的佛教儀軌與農民曆架構的時序節奏，試圖以宮廟環境作為類博物館經驗的敘事內容為例，說明文化資產靜態的場所環境作為表達文化生產的詩學體驗。

(一) 建築環境與觀光體驗

寺內可以說是傳統建築藝匠展現精緻技術的殿堂，舉凡全台唯一的銅鑄蟠龍柱，與台灣古廟堂典建築罕見的圓形螺狀藻井工藝，前殿壁上故事性的雕梁畫棟，視覺應用宗教民俗故事與在地文化的象徵符號再現傳統工藝，石雕、木雕、彩繪包羅了美學、工藝技術與建築工法等，細緻的一磚一瓦為閩南三進四合院的建築格局填裝血肉皮膚，繁複精緻的磚瓦要求，整體建築自組成為一種寺廟的特殊環境氛圍。古代羅馬人認為每個場所都有一種靈氣，相信人對生活的環境可以感知到這個場所的真實存在。場所「具有物質的本質、型態、質感及顏色的具體的物所組成的一個整體，這些物的總和，決定了一種『環境的特性』，亦即場所的本質」。¹¹⁴建築與環境對文化觀光的敘事內容，最後在記憶重組的選擇後的現象感；旅行不僅只是造訪項目單上的一個定點，它更包括了主客觀提供的條件，如交通、天候、周邊環境、場所的認同、人生遭遇或方向感的整體印象的綜合，在某一定時空範圍內印象中儲存的敘事。

建築的意義不僅只是與物質環境的關係，它既然是為實用性目的而建造，必定與人產生有意義的環境關係，就如同一條未曾經歷過的道路，是不太容易與之產生記憶關聯的，唯有藉由「駐足」、「流連」、「棲息」或「定居」等的經驗方式，這些人與環境所組成的整體，在此活動發生的地方，才能產生與場所間的互動，是能動의思想和意象的交流，體驗世界的超驗態度，而非只是被動的感知印象，更不僅只是觀光客的「觀看」旅遊，而是身體心理方面的文化經驗與記憶在人生裡的意義。

¹¹³ 可參考黃克先〈能體會幾分街友漂泊：寫在流浪生活體驗營後〉《巷子口社會學》2014/10/06 <<https://twstreetcorner.org/2014/10/06/huangkehshien-2/>>（檢索日期：2019/8/13）

¹¹⁴ 克里斯欽·諾伯舒茲（Christian Norberg-Schulz），《場所精神：邁向建築現象學》*Genius Loci: Towards a phenomenology of architecture* (1979)，施植民譯（台北：田園文化，1995），頁8。

宗教信仰與人們對禍福生死、預期心理與未知人生的關係，是其他文化資產所不能及。寺廟建築是信仰中心，人們希望祈求靈感、獲得答案與解惑，教士、神父、僧侶有時也扮演這些為紓解人生遭遇的功能，但可能不比寺廟中詩籤對靈驗的自我探索更為重要與震撼。艋舺龍山寺的詩籤完整的說是「龍山寺觀世音靈籤」，求籤必須透過規則擲筊向神明的回應求取與否；這來自歷代觀音菩薩靈感應驗的神蹟力量，以數字編號定籤標示禍福吉凶（上上、中上或下下籤等），對應歷史典故，判以人生在不同經歷與各種情況而有不同相應的解釋。詩籤內容來自於流傳千年的歷史故事與民族智慧，得籤者將預期投射在詩籤的指引與訴諸應驗上，以古照今專屬求籤者個人的對話內容，基本已超出只是藉由參觀、觀看與人生到場的片段，這段與籤詩相關的記憶，足以延展到對生命意義與價值對試探靈驗度的敘事，召喚預言裡充滿詩意的瞬間。

（二）佛教儀軌與農民曆時序的節奏

宮廟的運作都是依據農民曆安排年度行程與日常儀式的時令節奏，農民曆數千年以來的曆法運行，不因興衰與繁盛而廢，它超越在時空限制與繁衍之上，與民間信仰所依賴維持的節氣互為所用，文化共享圈的無形文化公共財。龍山寺每年除了為佛教大事有關的節慶事件舉辦經常性活動之外，也依照農民曆整年度盛典互相交疊舉行，從年尾除夕夜開始到年初農曆新年一連串的事件，點光明燈、往常經常性舉辦的元宵燈節猜謎大會（現已取消）、四月的浴佛節、七月的盂蘭盆勝會、九月的藥師法會等；而因寺廟也具有地方協作的公益性質，且經常性的為信眾舉辦法會、超度儀式等，藉由這些機會辦理公益活動、捐贈，與定期的讀經班和梵唄教學，傳承宗教並維持社會救助的基本單位。對安奉的佛教主神觀世音菩薩，也分別舉辦連日的誕辰日與成道日的大型梵唱等，全年無休的事件與活動表演敘事場，造訪者絡繹不絕。

農民曆得以流傳至今，因與天體運行契合曆法精準無差，對民以食為天與歷來「靠天吃飯」的農民而言，是日出而作，日落而息，法天地之逍遙的傳統，節令便是實踐天地運行自然法理的依據，至今仍是大多數農民操作農事、物業收發的遵循基礎，一般較具規模的廟宇每年都會發行農民曆。其曆法為一整年的生活規劃出調節春耕、夏耘、秋收、冬藏的時序節

奏，二十四節氣所指引的天候徵兆與自然因果的規律，具有斷流年收成與禍福警惕的作用，至今仍普遍流傳在常民文化中，作為節令生活如飲食、出行、吉凶、五行生剋的依據與指引，取自千百年來實踐的智慧結晶，提醒人們自己也是自然運行的一部份。曆法若因不再使用或無法流傳延續因而導致消失，若無宮廟文化與民間信仰的實踐且深植在文化圈實踐的傳統中，農民曆的流傳可能會因為曆法計算的難度與無形的本質，在全球以公元曆法的普遍運行下，不知於哪個更早的時期就已經消失或由其他曆法取代，或限縮為益趨小眾的特定社群範圍圈中深奧的秘笈寶典。

龍山寺內的參拜、法會與儀式均遵循佛教的儀軌，規律的日常訂有早晚兩場佛教梵唄，又分單數日和雙數日梵唱不同經典，在具有佛教意義的不同日子，梵唱的經典內容也會有所變動，¹¹⁵在場參與者可自由選擇是否加入梵唄的行列，持經讀頌或跟隨梵唄，或僅只是在場駐足，浸淫在梵唄聲音供養所改變的整個廟宇空間氛圍。此時的場所營造出一種吸收不同內容的能力，它暫時提供了一個參與者的固定空間，不是永恆的固定空間，而是因在一段時間內，梵唄對特定群體保持住方向感和認同感的體驗空間。此聚眾自發加入合唱的情景，遠不是平日生活所能想像或能行為的；眾人的聲響愈響亮，中庭內梵唄的聲響震撼力就愈大。佛教提倡以念經「聲供」的修持，梵唄的聲響力量即是一種重要的聲音供養，參與者如在音樂廳或參加大型演唱會，在帶有梵聲的供養中歷經洗滌般的儀式。

以上略以龍山寺宮廟文化為例，說明類博物館參與式體驗與活動或事件，在此參與中可以明確從有形文化獲得訊息、參與審美、獲取經驗、生產記憶、改變人生態度；無形文化因空間與時間的敘事生產賦形的方法，藉由對事件的參與和感知與身心靈交流。類博物館站在文化觀光的第一線，以召喚文化現象為結交新知的招牌，以事件活動為體驗介面，引起注意與參與的動機，將文化觀光轉化為財政的歲入。

異托邦的概念指示出文化如船隻般是浮動的、流動的，是隨遷徙而改變的，它可以不斷建構、更新、重組、交換、消失與毀滅。歷史上不勝枚舉的偉大因這

¹¹⁵ 艋舺龍山寺官網-活動快遞，http://www.lungshan.org.tw/tw/04_activity2.php?p=43&page=10 (檢索日期 2019/3/24)。

種流動現實而消逝，也可以因一場大火一夕之間灰飛煙滅，如《史記·秦始皇本紀》中記載項羽屠城的咸陽宮大火，¹¹⁶1950年京都的金閣寺，2018年巴西里約熱內盧的國家博物館，2019年復活節前夕的巴黎聖母院尖塔等等，代表著文化符號被建構又因故而遭強制毀滅，人們感嘆與不捨之情，不僅止於對文物浩劫的哀傷與扼腕，還在於對歷史、記憶、信仰與美學等的剝奪感與對消逝的難以釋懷。文化如船隻航行流動不為時間停留，一經離開就消失的性質在或長或短的世代交替中，意義也隨著流動而非持續保留毫無更迭，就如過去的教堂是人們基於信仰而發願建造的信仰中心，現在的教堂，其觀光的意義已經大於宗教信仰。世間本無常照月，天邊還有再來春，敘事就是文化的書寫體例，是從個人到國家到人類所具有的召喚能力。

第二節 無形文化遺產與類博物館

在擴充定義後的博物館定義中，無形文化遺產的加入，完備了博物館未來任務不僅是物件中心的，同時更是以類博物館為經營與管理文化現象與表達的執掌者。本節將先簡述無形文化遺產的緣起、工作項目與重點內容後，從類博物館與無形文化的關係看博物館性質的漸變與影響。

非物質文化遺產的觀念為日本首先提出與「無形文化財」（“むけいぶんかざい”）保護專業職人技能與國寶認證的制度有關，自1950年頒布《文化財保護法》（綜合其前《國寶保護法》與《史蹟名勝天然紀念物保存法》）中的〈無形文化財〉，與〈民俗文化財〉的〈無形民俗文化財〉等項目，其概念在當時應已為世界文化遺產必須廣泛重視，卻一直未納入管理範疇的導引方針。

具有指標性的UNESCO，於1977年遺產保護計畫中首度將遺產保護分為「有形」與「無形」兩個部分；在1982年《世界文化政策會議》中提出「無形文化遺產」的定義日益重要，同時成立「非物質遺產處」（Section for the non-physical heritage）部門負責權責處理；1997年通過《人類口頭及無形遺產代表作宣言》（Proclamation of Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity）與

¹¹⁶ 「阿房宮大火」實應為「咸陽宮大火」，此流傳係因受唐代詩人杜牧《阿房宮賦》的影響，經考古已證實《史記·秦始皇本紀》中記載項羽「屠其咸陽，燒其宮室」，指的實為秦宮建築群的一部份「咸陽宮」。可參考1923至今陝西考古研究所之考古資料。本文另選讀王學理〈“阿房宮”、“阿房前殿”與“前殿阿房”的考古解讀〉《周秦漢唐文化研究》4-3（2003）：37-44。

2003 年《無形文化遺產保護公約》（Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage，《保護公約》），¹¹⁷一連串的工作與會議才產生了與無形文化遺產相關的公約與信條，此後便陸續分批公布非物質遺產名錄，成為世界各國競相爭取無形遺產認證的指標，對國家文物、文化資產等的國際名聲與定位，為樹立國家文化行銷具有標竿的意義。前一節略以農民曆為無形文化財的範例，是藉以提出說明農民曆作為無形文化遺產申遺的項目；2016 年 UNESCO 以「二十四節氣—中國人通過觀察太陽周年運動而形成的時間知識體系及其實踐」，¹¹⁸而非以「中國農民曆法」之名登錄，可以見出 UNESCO 對申遺項目著重在護衛人類之於「表達」、「社會實踐」與「對自然界宇宙知識」等文明與智慧的結晶。

承上 UNESCO 之於《保護公約》的工作梗概上，可以同時看到「非物質」（non-physical）與「無形」（intangible）兩個用詞，¹¹⁹但在使用「非物質」的時候，僅用於 UNESCO 部門的項下，而所有與無形相關的條文均使用「無形」來描述，這表示自八〇年代以後即已確立可觸知的「形」（原詞“tangible”，可觸知的、有形的、非想像的）包含了所有「物質性」的文化，意味是具有實體形態的對象，而形態所指既是物象的也是抽象的表現形式與樣態，這樣便能更精準的表示有形文化與無形文化遺產都具有抽象表達的意義在。從這個歷經激辯與討論，最終於定案的詞彙思索可以看出，《保護公約》「最重要的意義在於，國際社會宣告了新的文化遺產類型與概念的成立，以及必須加以保護的信念」，¹²⁰無形文化概念的加入，可以看出後來博物館事業在觀念與態度的漸變與影響及類博物館的繼承關係。

ICOM 於 1997 年的常會以「博物館與記憶」為題，其中納入無形文化遺產，

¹¹⁷ UNESCO, *Intangible Cultural Heritage*. <<https://ich.unesco.org/en/convention>> (Retrieved: 2017/10/3)

¹¹⁸ UNESCO, 'The Twenty-Four Solar Terms, knowledge in China of time and practices developed through observation of the sun's annual motion.' <<https://ich.unesco.org/en/RL/the-twenty-four-solar-terms-knowledge-in-china-of-time-and-practices-developed-through-observation-of-the-suns-annual-motion-00647>> (Retrieved: 2019/3/31)

¹¹⁹ UNESCO 官方中文的翻譯將“intangible”譯為「非物質」，如此與“non-physical”的「非物質」則無法以中文區分。依據官方的英文版本來看主要使用的都是“intangible”，而“non-physical”僅曾經出現在其工作部門，而此部門後來也改為“intangible”，因此本文均使用「無形」，官方中文的公約也以《無形文化遺產保護公約》表示更貼近英文版的原意。另亦有論者認為《保護公約》的“safeguarding”中文全名應改為《護衛無形文化遺產公約》較恰當。

¹²⁰ 黃貞燕，〈保護非物質文化遺產公約的成立與其影響〉，《2008 文化專刊》4-8(2008): 196-198，頁 197。

同時也將博物館視為一種「現象」而非「機構」(詳本文第三章第一節)，這種轉變說明無形文化遺產在賦形的技術與方法上，需以類博物館式的現象思維，藉由物質文化傳遞的技術，再現無形文化資產的體驗式現象。此後的博物館學幾乎就在 UNESCO 所帶領的基礎上發展，而目前對於無形文化資產的討論上，絕大多數都是以案例實作為研究的對象，這表示《保護公約》至目前仍是認證與辨識工具，與各國適應與試探邊界的階段。它是否還有尚未完成的部分？以下就從無形文化遺產所保護的對象，試圖尋找這個問題。它的保護範圍包括以下五個方面：

- (一) 口述傳統與表達，包括傳達無形文化遺產的語言；
- (二) 表演藝術類；
- (三) 社會實踐、儀式與節慶活動；
- (四) 對自然界和宇宙的知識與實踐；
- (五) 傳統工藝技能。

此五個項目必須藉由文化形式表現的載體，所需的工具與空間(或場所、位址等)，為達成表現與展演的目的均無法脫離敘事表達的形式，與類博物館所掌握的空間敘事的範疇有關。如第五個以技藝傳承的工作項目來看，所需條件包括以具有「技能的傳承者」與「傳遞無形文化知識技能」兩者間的控制關係，以及如何保護傳承者與這種知識技能的發展、生產等的社會過程，這部分是關於保護行政的職責。這個關鍵環節落在1993年所啟動的「傳人珍寶」(Living Human Treasures)¹²¹體系的保護制度，其關鍵在於上述傳承者與傳遞相關知識技藝外，還必須提升傳承者的社會地位，以確保其技藝知識能繼續傳承。UNESCO為此訂定了《建立國家「傳人珍寶」制度指引手冊》(Guidelines for the Establishment of National “Living Human Treasures” Systems)，但內容側重在技藝的傳承上，而非《保護公約》中注重的傳承者與技能之間的創造關係，¹²²這方面成為未來保護行政方面的重要課題。

雖然知識必定有其結構形式與方法，但是對於傳統工藝知識技能的傳承上，我們不能排除仍然有藝術性創造的生產。知識的結構與形式在不同的使用者或操

¹²¹ “Living Human Treasures”目前尚無統一譯詞，也有「人間活瑰寶」與「人類活財產」等譯法，本文譯為「傳人」即已同時指仍「在世者」與「傳承」兩個概念的結合，便不用與其他譯法為強調指還在世的「活」人；而日本的漢文名稱「人間國寶」之中文字面意義，較容易導致中文理解上指的是人間「物」的文物寶藏，而非指還在世的人。

¹²² 黃貞燕，〈保護非物質文化遺產公約的成立與其影響〉《2008 文化專刊》，頁 198。

演者的手中，也會生產個人化再現的創造性。簡單的說，每個大師所指導的學生，素描出來的維納斯石膏像絕對不同，每個鋼琴家彈奏的吧哈小步舞曲也會呈現不同版本詮釋的差別；台灣的唸歌國寶楊秀卿在23歲以前都是以傳統唸歌為主，但因時代的變遷她開始在「口白歌仔」中運用不同聲腔模仿不同的角色，改良了曲牌與僅有簡單唱法的唸歌，適應了光復後歌仔戲拉走聽眾的環境。¹²³這些技藝知識以傳承者為載體，在生命歷程中藉由技藝形式創造藝術的過程；楊秀卿的傳承不僅只有曲藝傳統必須護衛的知識與技藝，還包括了傳承者的技藝生命歷程與藝術創造的內容，這點是未來《保護公約》在「傳人珍寶」制度推行上所應保護並注重的行政方向。

前章已探討過類博物館的範疇在創造敘事空間與內容，而此處所論述傳承者的技藝生命歷程與藝術創造的內容，即經過時間軸與空間軸交互構成的文化敘事，以此觀點來說「傳人珍寶」著重的技藝與傳承，反過來成為傳承者的載體，傳承者藉由技藝分派藝術形式，改變結構並重組內容而構成新的敘事，簡言之，應將無形文化資產的創作再現視為類博物館的現象之一種。

無形文化遺產是以國家為單位登錄的文化資產，必須以國家的資源永續經營，尤其在維繫民間參與和文化觀光的推展方面，於國力展現常提的國家軟實力，即是以文化為脈絡所展現與眾不同的差異與多元的人類智慧，將文化資本視為國家發展的重點項目之一，與推動文化產業互為相輔相成的國家事業。在此有必要提出說明的是，台灣在2005年修訂後的《文化資產保存法》（《文資法》）中，並未觸及「無形」與「非物質」的定義與概念，因此雖然其中第五章的「傳統藝術、民俗及有關文物」等項目雖是屬於無形文化資產的相關範疇，但我們卻無法從無形文化去理解《文資法》中所列舉傳統藝術與民俗文化的特性為何，這有可能導致因對象與內容理解上的差異，而使得對於制定相應的政策、保護原則或技術等，朝向不同方向發展的局面。¹²⁴這也是本文在開始時對題旨對象「類博物館」定義爬梳的原因，UNESCO對於「無形」與「非物質」的定義也進行過同樣的辯論歷程。無形文化是國家發展文化觀光最具潛力的所在，《文資法》明定與國際公約同步的協調認定，至少可以有明確的依據來源作為理解與應用的準繩。

¹²³ 竹碧華，《楊秀卿的台灣說唱（CD二張）民族音樂叢書第六輯》（台北：行政文化建設委員會，1992），頁25-43。

¹²⁴ 黃貞燕，〈保護非物質文化遺產公約的成立與其影響〉《2008文化專刊》，頁196。

第三節 類博物館召喚的文化觀光

文化資產的參與與文化觀光二者是文化景觀的一體兩面；文化資產是國家的容顏，城市的風貌，為延續歷史敘事與言說所定位的位址，如何有效的經營與再利用是文化事業主要的課題。二十一世紀全球的博物館界面臨必須自給自足的處境，為考量營收以「生產力」作為主要營運的項目之一，以因應財務變局。但除了宗教信仰與廟宇本質上就具有強大的募款能力之外，文化資產領域均無法不思考改以觀光為本業思考的求生之道，同時還要維護具有標誌民族和共同記憶的公共財；而古蹟再生與活化的工作，因此也須顧慮到構成文化環境的所有元素，避免因過度的觀光思維與政府為文化績效而介入等變數，而挑戰到民俗文化的符號意義，導致改變文化資產表達上的歷史結構及品質下降。

為此，本文重提於第三章尚未完整表述，類博物館思維在建構敘事時從物件訊息表達的「召喚術」，它是類博物館重塑語義、敘事的關鍵能力，亦即從實際的文化與博物館現實的「物」衍生的資源，如寓意、記憶、懷舊、歷史等符號，這些藏匿在物質對象的「靈魂托生」裡，從中尋找被「召喚」的元素，以為類博物館語義建構的敘事。召喚術有一個與博物館工作極為相關的前身，就是策展人的角色，它的任務除了在管理與調度展出、提供敘事主軸、運用文化資源等方面，更重要的是從社會處境中尋找與這些符號的最大公約數，與為社會問題提出具有辯證質疑的議題，以這樣肇因於社會議題的文化資源，才能產生影響力與社會意義。理想中策展人的角色，應具備能提出與社會議題相關的文化論述、批判與預言的能力，他要觀察社會、國際、文化、經濟、科技、次文化等脈動，還要從這些訊息中透析出全球的意識狀態與在地、本土牽動的關係，結合策展美學與這些批判力道形成具有敘事態度的社會預言，提出問題或主張；也就是說，策展人主要的任務是以洞察的能力提出敘事性的主軸，而不單純只是為展示表達、空間規劃的工作，應是以針貶洞察的能力將展示表達化身為關乎痛癢的敘事議題。

舉個從既有現實的符號創建敘事的簡單例子。城鎮中一棵老樹已屆百年，有人認為它影響都市開發，建商對此樹特別不滿意，但居民要為它發起慶祝活動，因為這老樹見證過鄰里間的興衰消長，與居民間的關係如鄰里，有共同的回憶與情感。類博物館式的召喚思維在此介入為百年老樹說故事成為代言人，試擬可能

的敘事方式如下。樹木可以挖掘的題材就在如何召喚與此樹有關的故事精華，例如從老樹與社區的關係到環保意識，或它與社區內世代的關係，到植物品種本身等，而作為一個工業開發必須被犧牲的百年老樹來說，不要忘記樹有樹靈，與人們拜樹頭不忘本的感恩之情，可以啟發人們飲水思源與重視環保等議題。

類博物館理念為此創建一個以「拜樹頭，惜恩澤」為標題的老樹故事，可資建構的實體資料包括老樹的品種，在植物界的排序，與之有親戚關係的樹種，與它在不同季節的風貌，樹種在世界分布的情形等；其次，與老樹的形上記憶則包括與社區間的關係，它見證過居民的興衰，它也可能具有石敢當性質地靈結界的用途，在這個紮根的位址上，它完成的是過去與現在「活」的連結，並且還在對未來生成新的敘事；樹木還具有調節城市溫度與水利的功能，植栽的應用也利於水土保持，如生長在沙漠中世界上最巨型的猴麵包樹屬的樹種，可以在乾旱時節儲存十二萬公升的水於樹幹中，¹²⁵值得借之推廣環保意識。人們到這裡一睹百年老樹，本地人是回鄉，外地人是觀光，老樹的敘事性改變了原本「只是棵老樹」的絕大意義。

阿里山過去就有以「神木」為敘事之名的的大樹，樹齡超過三千年的歷史，它一直是阿里山聞名海內外觀光重要的特色招牌之一，直到 1997 年因不敵連日大雨沖刷而傾倒告終，但阿里山風景區管理處與縣市政府後續也因此神木之故，為延續阿里山的神木群，籌劃保護其他巨型神木區為新的旅遊地標。¹²⁶在台東池上鄉的「金城武樹」也因一支廣告的敘事效果而聲名大噪，造訪者因為一棵樹而從遠處到來，為體驗廣告氛圍中的意境，或慕名而來參與廣告中的名人金城武駐足的地方。造訪者的行程在自我建構的敘事裡，不一定為了吸取多少樹木靈氣或位址的氛圍，重要的是身體「到此一遊」的體驗價值與連帶的觀光記憶；而同樣都是觀光客，文青們與家庭的體驗必定有不同的感受與敘事。感受是本，物質是末，物質再簡單些也並不足以影響所要傳遞的感受價值，但如果物質滿滿卻沒有感受，這種物質的存在就失去了意義。

創建語義如果運用類似商品行銷的手法鼓勵消費，企圖引導人們購得的物品並非真正有用途或想要的，而只是在實踐一種幻想的自己，這就是說故事的本領，

¹²⁵ 維基百科，〈獼猴木屬〉 <<https://zh.wikipedia.org/wiki/猴面包树属>>（檢索日期：2019/8/13）

¹²⁶ 維基百科，〈阿里山神木群〉

<<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%98%BF%E9%87%8C%E5%B1%B1%E7%A5%9E%E6%9C%A8%E7%BE%A4>>（檢索日期：2019/3/30）

如里澤（G. Ritzer）所言，上個世紀下半期全球的消費趨勢，是在將原不具幻想魅力的事物轉變為令人著迷心嚮往之的世界，誘發出一種新的「朝聖式」消費（cathedrals of consumption）趨勢，已為事物製造出「想要」但不「必要」的消費慾望。¹²⁷而作為文化事業的行銷模式將文化作為敘事商品，目的在為誘發文化教育與服務文化參與的人口，邀請參與者透過浸潤、體驗的異托邦經驗，可能觸及的影響是人生觀、時光切片的隱遁、異文化的衝撞、興趣的開啟等，與複雜的文化介面產生聯繫的敘事方式。民間自主經營的文化機構因為自由度高，因此較能以奇異、新鮮事件的思維刺激文化觀光；博物館界「向迪士尼學習」的風潮自上個世紀的九〇年代以來，已經預告了大型博物館基本的改變，都指出歡樂、遊戲與奇幻景象能為博物館的求生之道，提示了持續經營不墜的方向，反映出博物館題材擴大的趨勢就愈來愈趨類博物館的寬廣與無限可能。

以過去較忌諱的死亡題材為例，當代社會在處理死亡的世俗化過程，幾乎已從熟悉的家庭生活和社區周圍，轉移到醫療和殯葬專業的隱密區域裡。¹²⁸對於死亡的議題，人們總是基於倫理或忌諱的因素沈重與慎重的對待，不輕易在公眾場合坦然的公開討論暢所欲言，但後現代博物館直接面對處理記憶、紀念這些議題後，直接挑戰到敏感的死亡與人體解剖的倫理問題。試問，古代千年墓葬開挖後的物證往往足以翻新證明學術的研究與重審歷史的記載，而當代墓園為何必須隱匿在私人記憶中成為忌諱？動物解剖可以在自然博物館中展示，或以動物解剖作為藝術創作，¹²⁹人體解剖之為一種對人體認識的知識，為何只能發生在醫學院的實習或法醫的鑑定中而不被外界了解？後現代博物館挑戰美學價值翻新博物館的美感哲學（如本文第三章囤積與蒐藏觀念的轉變），也更因為敞開新的類博物館觀念挑戰到倫理議題，而觸發了另類題材的文化治理，重新思考文化倫理的適應性議題。

台灣近年墓園觀光在企業化經營下，為不同於娛樂休閒的觀光體驗帶來另類

¹²⁷ George Ritzer, *Enchanting a disenchanted world: Revolutionizing the means of consumption* (California: Pine Forge Press, Sage Publication, 1999), preface and chapter 1.

¹²⁸ 菲利浦·史東（Philip Stone），〈當代社會的黑暗觀光：中介生死之敘事〉（'Dark tourism in contemporary society: Mediating life and death narratives'）《幽暗記憶與觀光國際學術研討會論文集》*Proceedings of Twilight Memory and Tourism International Symposium*，張婉真主編，國立臺灣藝術大學藝術與文化政策管理研究所，2010，頁 82。

¹²⁹ 如 Damien Hurst 曾以幾種大型動物屍體浸泡福馬林為創作題材，1996 年的著名作品〈因得知萬物與生俱來的內在後而感到欣慰〉（'Some Comfort Gained from the Acceptance of the Inherent Lies in Everything'）由倫敦著名的當代藝術館薩奇藝廊（Saatchi Gallery）典藏。

的選擇，作為緬懷先人的特定場所，它可以包含族譜、家族史、喪葬儀式、喪葬禮節、風水鑑識與宗教介入關係等多元複雜的事件與訊息，這些都並非平日生活中的建制所能熟悉與接觸的特殊題材。此「黑暗觀光」能讓參與者與被參觀者之間產生對應，「不全是膚淺過眼雲煙，而是深刻理解的反思」，¹³⁰它觸及的人生層面，與不同文化處理死亡的方式有很大的不同。台灣的墓園多在郊區與山坡，一直以來主要的目的僅是專門為安置死亡與家屬相應的敘事關係間，所規劃的管理場所，除了公有墓地、私人土地與宗教團體的經營之外，近年又因私人企業的經營與名人安葬處所的加持，為墓園設立公共藝術裝飾、景觀設計、休憩庭園和餐飲服務等，使墓園成為一個除了只在清明時節或冥誕忌日掃墓的位址外，已進階為具有休閒與追念名人功能的觀光場所，來訪者已不只是為單一目的而匆匆來去，人們駐足的時間加長，也如同一般觀光景點相應增強了對該位址「墓仔埔也敢去」的記憶，在觀光墓園中消費與消磨時間的特殊體驗。

歐洲的大都會中也有著名的大墓園，倫敦就有七大歷史墓園，如北郊的海格特公墓（Highgate Cemetery）有紀念馬克斯的位址，布羅姆頓墓園（Brompton Cemetery）有英國女權運動重要領導人物艾米琳·潘克斯特（Emmeline Pankhurst）之墓等，此墓園且是福爾摩斯 2009 年電影取景的地點；而許多鄉鎮也都有千百年以上的教區教堂（parish），如英國鄉村的教區往往與社區緊密為鄰，教堂四周墓碑環繞，教堂且是教區內舉行各種生（受洗）、老（社會關懷與救助）、病（祈福）、死（安葬），與締結婚姻等儀式的重要場所，新人在墓碑環繞的周圍接受親友的祝福，與先人安息的庇佑所圍繞的環境中舉行儀式，教堂圍牆之隔便是居民錯落的住宅區；人的一生可以在一個村裡完結成一個沒有開口的完整歷程，較之純粹以管理死亡的場所，在平時就更具有休憩、實用與觀光等價值。台灣與歐洲的墓園兩相比較下，「黑暗觀光」的消費脈絡與如何建構死亡的意義，對不同的文化參與也會產生極大的差異體驗。

類博物館召喚的敘事與語義空間，對於城市發展活化再生，也考驗文化治理方面的能力與格局，是將城市作為物質對象的博物館現象的思維。一個城市的飲食節、藝術節、季節性祭祀、賞花季、演唱會、競技賽會等文化生產，同時具有帶動相關產業周邊效益與誘導文化參與活化城市的功能。文化就像是城市觀光的

¹³⁰ 黃光男，《樓外青山—文化·休閒·類博物館》，頁 221。

幕僚，它在城市背景的棋盤上運籌帷幄，觀光則是這個文化背景中的棋子，服務各種表達的形式，是城市以文化為名而行觀光之實互惠互利的行銷；一個城市需要的是生命力，不是為服務空有虛名的活動或從簡的城市品質，在展示規劃方面應注重能驅動新興藝術形式有利的發表展示的機會，為城市創意人才發揮藝術水準提供便利的舞台。

許多城市因創建文化的語義而重生的例子，西班牙畢爾包的古根漢美術館與德國魯的爾區，採納文化資產創建而改變了過去都市既往的形象，是博物館學中著名的範例，成功的以文化敘事將都市帶向世界舞台，翻新了一座城市在世界文化版圖上的重要性，可以說明文化藝術是有能力改變一座城市的體質的；以活動著稱的有英國著名的愛丁堡音樂節，最初是鑑於二戰後百廢待舉，為重振藝術活動與資金挹注，幾經周折後選定以二戰中未被破壞的愛丁堡為節慶地點，¹³¹此後至今七十多年來每年吸引數十萬遊客，城市有專門為音樂節嚴密執行規劃的團隊，以接納世界各地的表演者、藝評人、經理人、藝術管理人、觀光客等，每年八月整個城市變成一個巨型表演場所，各處都有大小不等、性質各異與教育展示等，為針對不同興趣的觀眾參者所安排的藝術展演活動，每年的這個時候，擁有世界文化遺產的愛丁堡光芒已不遜於英國和歐洲其他大城市，為當地帶來可觀的收入與為藝術朝聖者世界排名的地標位址。

城市觀光的重要性在能藉以提升城市的文化競爭力，掌握城市的話語權，如鄰近的新加坡國土面積不及高雄市的一半，但在亞洲國家的地位舉足輕重，是世界上最繁忙的港口之一。2018 年底高雄市長選舉大翻盤後，新任市長即時拋出文化觀光方面的市政願景，可以視為是在文化治理的層面上打響了高雄的名號，讓港都形象史上第一次成為亞洲地區的注目焦點，一時提升了市民的榮耀感，與檢視台灣政治史上城市治理一向重北輕南的話語權；其後又陸續邀請多位城市觀光大使、以愛河之名的愛情產業鍊、挖掘高雄戰地歷史的觀光資源、興建國際機場的計畫等，過去以首都台北為馬首是瞻的城市治理發言，一時之間高雄像是在愛河上喚醒市民自始就沈寂的自信、認同和向心力，以河流為綿延城市的軸心凝

¹³¹ 到世界文化遺產古鎮參加全球規模最大的藝術節！
<http://travelwithmikeanna.com/%E3%80%90%E8%8B%B1%E5%9C%8B-uk_%E6%84%9B%E4%B8%81%E5%A0%A1-edinburg%E3%80%91%E4%B8%96%E7%95%8C%E6%96%87%E5%8C%96%E9%81%BA%E7%94%A2%E6%84%9B%E4%B8%81%E5%A0%A1-%E5%85%A8%E7%90%83%E8%A6%8F%E6%A8%A1/> （檢索日期：2019/4/7）

聚市民的驕傲，刷新高雄的國際觀瞻。這些城市的文化訴求，與類博物館對集體記憶與文化資產的治理不謀而合。

文化觀光對於城市行銷不僅止於一日遊、多日遊，同時也代表著城市在國際觀光版圖上的姿態，城市的節慶（festive）感，與城市對內與對外的發言權（話語權）。在文化消費已成為重要的城市行銷手段之一時，觀光活動能試圖為城市在短時間內爭取長遠影響力的可能性，在同質性較高的城市競爭間做出區隔，這就在於擁有權力者如何掌握城市特色、發掘特色與創造特色，以「物」與「情」的類博物館思維進階版「召喚術」的策展人工作。

以城市作為說故事的資產，過去的既成事實與正在發生的事實都是尋找建構城市特色的資材，而最能觸動人們共同命運的同理心，是人類遭遇自然災害的集體災難經驗，它足以跨越政治意識形態的利己詮釋，訴求跨越國界、人種、文化、貧富差距、階級、意識形態等基於人道主義的關懷，展現在災區重建的類博物館紀念位址，希冀從「天地不仁，以萬物為芻狗」的古訓提醒人們，在大自然的面前萬物皆平等的倫理價值。台灣的九二一地震教育園區（與「九二一震災紀念公園」不同），就以保留地震後傾頹的建築設置為遺址性質的教育博物館，予人見證地震災害後親臨現場的場景，比任何言說教育或刻意安排的展示設計，更能傳達地震帶給人們敘事內容震懾的威力。

第四節 類博物館的特性

本節將根據前章應用理論的回顧，與本章舉實例的分析，基於後現代博物館現象擴充其涵括範疇至跨領域學科，從傳統有形物件的基礎到無形文化資產的關注、從物件到訊息的敘事轉變、從知識傳遞到身體的詩學經驗等，統合人類文明與發展的各种領域，因此就這些論述試圖擬出類博物館的基本特性，以作為辨識的標竿。本文為類博物館擬出三種特性，同時也呼應本章與第二章第三節博物館定義擴張後與類博物館的兩種基本區別的內涵。

一、博覽式的

類博物館是以博物館的知識型態擴增的文化再現，它將人類文明的證據與知識型態，透過以物件代表的符號訊息與人們溝通，以空間（地理）與時間（歷史）並列、錯置與交換的文化選擇，涵蓋主流空間、邊緣空間與他者

空間或第三空間等，有關人類對生存競爭與各種條件與技能的文化再現，它在人類身處的文化場景中，經由各種形式的敘事方式與漂泊不定的時間切片，為文化空間、身體經驗、集體記憶、人道主義理想，發展個人的、集體的、特定的、意識的說故事經驗，由全觀綜覽的「全像式」全局，分派文化脈絡的各種再現的形式，作為溝通與詮釋的介面。

在博物館的物件蒐藏中心轉移到訊息溝通的同時，文化資產加入了其範疇中，這個擴充的轉變，使二十一世紀後現代的博物館成為博覽文化領域事業的領航者轉身為類博物館的世紀，關注區位、分區的多義性，也廣納人類有形與無形、意識與行動、歷史與地理、紀念與記憶等證據的文化治理。

二、敘事性的

人類基本上是以兩種思維模式詮釋、認知與理解這個世界，即「範式模式」(paradigmatic mode) 與「敘事模式」(narrative mode)，¹³²二者是互為補充但不能相互抵銷的。前者的思維如科學的邏輯分類，基於嚴格表達形式的對與錯、真與假的前提，是超越特殊性與無情感的；後者是經由故事的經驗所獲得的意義，故事中包含人們的意圖與行為，與標註其興衰、後果的進程；如是，敘事是人類的藝術形式，它傳授著人類之於世界的經驗，人們想像的應用。故事結合人類的思想、情感與想像於一身，人們也是藉由故事彼此產生關聯的，「敘述關乎於人類或如人的意圖和行為，與標示這些過程的變化無常和後果，它試圖將永恆的奇蹟融入獨特的經驗中，並且將這些經驗以時間與空間定位。」¹³³人們有敘事的必要，因為人類無法從連續的歷史中完全完整地記憶，於是敘事成為在特定歷史情況下，為健忘症而產生。敘事關乎人類的狀況描述與表達使經驗具有意義，以藝術形式的文化選擇為操作機制，應用想像、隱喻、戲劇性等等再現，掌握話語權與空間再現將抽象敘事賦予形體和時間並置，並以經驗交流的共同記憶為溝通的依歸。

當代的敘事無所不在，任何材料在通過意義的解讀後都適合作為表達的故事，已凌駕對於物件的規劃與安排。但敘事的話語行使本來就是政治的，任由掌握敘事權力者無約束的自我詮釋因此是危險的，類博物館所要召喚出

¹³² Jerome Bruner, *Actual minds, possible worlds* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986), Part one, Chapter 2.

¹³³ Jerome Bruner, *Actual minds, possible worlds* p. 13.

的文化語義是以倫理為前提的敘事體，必須是在公平與善意的國家意識與人性價值中體現，以作為後現代博物館一種理想型的範式。

三、 時空性的

異托邦描述的異質空間與異質時間兩者互為作用，它關心的是有形與無形空間的再現，人們在時光切片中真實與幻想體驗不同感知經驗的空間知識，或是休閒隱遁的，或是集體狂歡的，也或是交換集體記憶與幻想的空間，在主流價值之外遊刃於場景並置與時光交疊的集體空間敘事之中。它選擇隨波逐流的游擊戰略，在一定的時間裡完成身體的詩學經驗，於是創造獨特的、個人化的私密般的敘事內容。異托邦熱愛船的漂流形式，因觸及時間與空間的儀式感，而制定一種未知的冒險旅程，從中發現不同時間裡新空間的新的自己、新的領域、新的觀念或意識狀態。

類博物館的知識體系超越傳統博物館累積和紀錄時間，它以沒有定性的敘事空間撞擊沒有定性的敘事時間，它的任務也不在留住時間而是在消耗駐足的時間裡，既屏除時間又保護時間，並且為表達形式預留無限可能的敘事空間。

回顧博物館不斷擴大定義的歷練，從作為實質的物件蒐藏與保護時間的功能開始，博物館就與人類的價值認知關聯，它確認了博物館文化選擇的正當性與保護文化資產的基本體質，以致因為行使各種功能與任務建構的知識體系，擴張到統理人類文明的物質與非物質文化資產的文化本業上，跨越各種以時間與空間不同的重組、並置、再現與互相關聯的文明；無形文化以紀念、物質賦形或敘事方式創建空間，而紀念物的空間形式將時間片段賦予永恆的符號，如歷史人物銅像、紀念碑、墓園一樣的空間敘事，但也時常因社會變遷的政治話語權撤除或重建，在服務社會控制的標準化空間中消長。有形或無形，物件或回憶，都在話語權的敘事中與社會一起變遷，不變的是以語義選擇的博物館現象，話語權的展示。

承上，類博物館的特色包含人類的文明史，在後現代思潮中博物館學的研究已涉及種種不同的學科，「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得以介入和

混合的完美領域」。¹³⁴這個完美領域必須要有「人的參與」才能產生意義，是語義、敘事、表達、身體詩學發生的位址；而將博物館的現象回歸到「事件」與「活動」的原型，即已形構出所有文化行為的整體，物我相對存在的空間，與時間的歷史性、自然循環，為活動與事件譜寫敘事脈絡，架構出一個運行的依據。

小結

以「活動」與「事件」為原型的儀式行為，構成人類文明大部分的歷史敘事內容，本章節藉由所有文化中存在的信仰為例，說明這兩個與儀式行為相關的類博物館式參與體驗，無論是跟隨媽祖遶境或是進入廟宇參拜，人們尋求的是浸潤式參與的觀光行程身體的詩學經驗，因空間場景與歷史時間並置的紋理氛圍，給予身體的敘事帶來超驗的經驗感受與學習；全球文化資產在 UNESCO《護衛公約》的號召下，藉由有形與無形文化推廣的文化消費，已共同成為城市與國家競爭與發展的重要項目；類博物館思維的文化資產敘事，為觀光式的文化生活與消費行為，提供金錢消費購物以外的文化消費選擇，為具備文化朝聖性質的消費行為，寫下二十一世紀主流的觀光的特色；而文化觀光仰賴能夠召喚文化資產魅力的敘事能力，每個握有話語權力者，如社區、城市與國家，應以護衛人類共同的資產為人文與人道的立場為文化資產代言。類博物館的概念是「博覽式的」、「敘事性的」與「時空性的」文化治理，它包含人類的文明史，是一個後現代思想和行動得以介入和混合的完美領域，必須有人的參與才能產生敘事與意義，身體詩學發生的位址。

¹³⁴ Rebecca Duclos，〈後現代/ 後博物館—當代博物館評論的新走向〉，張譽騰譯，《博物館學季刊》，頁 3。

第五章 類博物館的趨勢與未來

第一節 新媒體的應用與類博物館

在博物館現象化的二十一世紀裡，展示與再現的選擇愈來愈多元且無法預料；資訊社會中科技產業高度的發展，與科技作為再現的媒介有絕對的關係。在工業社會向資訊社會轉移的過程中，價值、態度與認知也因為科技的轉移，使博物館可以達成大眾媒體的世界漫步、國際旅遊、移民，與跨文化間的學習，塑造麥克魯漢（M. McLuhan）所謂的地球村；博物館的展示已從物件轉移到訊息，即無論是何種物件，它們彼此之間對於傳達意義來說已無不同，因為它們都已訊息化，基本上「所有博物館的核心關注即是訊息」；¹³⁵物件、文件、檔案的重要性已經不在於其物質的原真性，而是這些物件檔案所帶有的訊息、意義價值，在敘事功能上的重要性。

博物館對於處理無法外借的物件，如因為體積過於龐大、國家珍寶出館的風險等因素，曾藉由相片或以仿製品取代作為展示的依據，而二十一世紀物件訊息化的工作已轉移到多媒體的技術，在敘事資料的視覺化上，也應運產生新展覽方式新的開發，物件已不再處於中心位置，迫使博物館工作在展示設計上進入新手段、新途徑選擇，與觀念上的改變——處理訊息的工作與新科技的應用術，也相應的更新了博物館與文化治理的工作範疇。布西亞所說的擬仿物已確實在博物館中發生，愈來愈多藉由電子媒介重建「博物館化」的場景，已經從貶抑的形容詞成為正當。博物館已無法與科技媒介分離，因延伸人類想像的奈米科技與複製技術愈來愈細密精緻，已足以取代並生產物件的原真；人工智慧取代人力、成本與實用價值的今日，新的科技革命介入是博物館必然面對的全面趨勢與挑戰，它不但以博物館依據實體的擬仿物為成像素材，並足以為物質證據特別建構設計一套專屬的魔幻敘事，取代物件實體親自上陣的靈光，對展示的期待與想像的空間由科技的運算方式與安排代勞，進入人類史上絕無僅有的時代。

資料視覺化根據數據資料的結合，為吸引對圖像產生反應的視覺效果，其技術可以為從未有過交集的事物產生關聯，讓人們在大量訊息的解讀中能一目了然，

¹³⁵ George F. Macdonald, "The future of museums in the Global Village." *Museums*, p. 161.

進而讓這些訊息有了新的觀點。資料視覺化可以呈現驚人的視覺傳達力，具有能讓人一眼就能掌握重要訊息的魔力。訊息本身就是以數位方式連結，灌溉在肥沃且富含創造力的土壤上，因視覺對資訊的反應速度是所有感官中最快與敏銳的，「眼見文憑」的資料視覺化可以省去腦海中處理繁瑣資料的程序，是專屬於人類眼睛的視覺語言。經過視覺化的資料，能打破對既有認知的世界觀，激發思維產生更新與知識換血的作用。¹³⁶在 3D 技術尚未普及以前，我們已可以從 2D 動畫技術與類比式影像的原理理解動態視覺的傳達力量；如今的科技時代已迫使身體經驗進入 3D 虛擬的全景式視覺領域，則更激活以感官效能的全浸潤式 (Immersive Exhibition) 身體經驗。這種高科技視覺化將空間、建築的全景環境，融合身體與文化學習的經驗，對於活化文化資產再利用與文化傳播的影響力，已告示這個時代虛實不辨的處境。

以 2018 年法國私人藝術機構 Culturespaces 的巴黎「光之工作坊」(L'Atelier des Lumières)¹³⁷的開幕展為例，展覽以數位技術將奧地利畫家古斯塔夫·克林姆 (G. Klimt) 的作品¹³⁸為資料視覺化的素材，利用拼貼、重置、流動、分裂切割等後現代語言建構一個室內的展覽語義，打破以展廳牆面單向的視覺展示，將展廳的整體空間，包括天花板、樑柱、地面等全空間式為視覺呈現的投射，使用了 120 台投影機與一副音響系統，融入動畫的概念，將動態的投影錯落、交疊等行動圖面有意義或無意義的交織，使整個展廳上下左右、階梯、迴廊等空間都是克林姆的畫作。在寬闊的展廳中，觀眾如置身在以畫作為虛擬空間的全景建築城市裡，原來印象中靜止不動的作品，藉由美術館以「光」為核心價值的概念，沉浸式美學的詩學語義，重塑原來只是靜態平面的語義，為包裝展覽廳天地的事件景觀；參觀者行走在藝術家作品的全景環境裡，時而順著大牆面的筆畫引導視覺的動向，時而在交疊的文字與影像中，時而是畫中景物如詩如戲的運動，或詩人的詩句。在觀眾駐足的時間中，面對的不是二元對立的作品，而是身處在眾多圖

¹³⁶ Hans Rosling, 'Let my dataset change your mindset.' *Ted Talk* <https://www.ted.com/talks/hans_rosling_at_state?language=zh-tw> (Retrieved: 2019/4/17)

¹³⁷ Atelier des Lumières <<https://www.atelier-lumieres.com/>> (Retrieved: 2019/3/3)

¹³⁸ 本文參考設計王，〈巴黎光之博物館開幕，120 幅巨型投影帶你走進克林姆的畫作〉，2018/2/21 <<https://www.designwant.com/r2631.html>> (Retrieved: 2019/3/3)，與〈2018 巴黎光之工坊數位化藝術中心：ATELIER DES LUMIÈRES〉trans. Yaya Teng, Paries, O'bon, 2018/4/19 <<https://www.obonparis.com/zh-TW/magazine/atelier-des-lumieres>> (Retrieved: 2019/3/3)。又，本開幕展因適逢克林姆逝世百年因此以之為主要展覽，另外還包括兩個展記錄於〈當克林姆的畫活了過來！巴黎「光之博物館」新媒體大展《Gustav Klimt》〉《美麗佳人》，班維蕭，2019/1/6 <<https://www.marieclaire.com.tw/lifestyle/art/38369?atcr=b7d39e>> (檢索日期: 2019/4/3)

像語義不斷重建的懷裏，行走在虛擬的藝術語義中，但現場並沒有任何一件克林姆真跡畫作的展示。

以新媒體科技為炫技的展覽設計，反映出時代對視覺的要求與想像，傳統博物館企圖以數位化跟隨這種趨勢，但以機構建置本身可藉以扭轉的彈性有體質上的限制；博物館任務在於保護文物與文化資產的機制，但因社會期待驅使博物館逐步走向這種現象化的里程——以類博物館為橋接的現象。新媒體科技的魔力往往可以將一個小於人身的畫作，經過放大或擴增之後，改變人們對先前的印象產生新的認知，甚或足以達到震懾的語義。當代以科技為主導的生活，對視覺的需求已直達為身體的浸潤式溝通服務；視覺的知覺過程所牽涉的是各種物質實體、神經系統與認知等現象，需要靠有效且充分的影像演算語言為之擬定一套理解的詮釋方法。¹³⁹

新媒體的展示語義在於將物件的訊息，經過視覺資料化的虛擬化處理，並將參與者的身體放置在這種展示體驗中為主要的敘事單元，與最新科技炫技的藝術裝置為互動的媒介，如感應式互動的動作牽引，或以軟體設計給予感應指令產生效果，或穿戴特殊裝置的體驗等等，這些科技可以從映射(mapping)、浮空投影、全景效果(hologram，或全息投影)、Kinect¹⁴⁰技術、虛擬實境(virtual reality，VR)、擴增實境(augmented reality，AR)與混合實境(mixed reality，MR)等技術再現。¹⁴¹風靡一時的「寶可夢」(Pokémon GO)遊戲即是AR的應用，藉由行動通訊裝置在一定的條件下，在實境中建構虛擬角色(卡通人物)的「抓寶」經驗。這些科技概念已全面性的滲透到生活中，也影響到博物館的延伸學習與文化行銷；只要擁有一個應用軟體的行動裝置，博物館可以變形，或虛擬翻箱倒櫃、或操作雕塑作品，¹⁴²或是根本不在博物館的空間中與博物館產生互動或連結。

¹³⁹ Rastislav Lukac, Ed., *Perceptual Digital Imaging: Methods and Applications* (New Jersey: CRC Press, 2012), p. xi.

¹⁴⁰ Kinect 是由微軟公司所開發於 2010 年正式公布，結合 kinetics (動力學) 和 connection 二字，以遊戲軟體應用為基礎，捨棄舊式遙控器或踩踏等連接的遊戲操作，而是用語音、手勢或身體姿態來操作的系統。這些概念也已應用在博物館的學習與互動體驗中。參考連結：Tazasproject, “Museum Night 2012-Kinect.” <<https://vimeo.com/45921482>> (檢索日期：2019/4/15) 與 Heidi Schlehelein, “Kinect Museum Display Prototype.” <<https://vimeo.com/41213320>> (檢索日期：2019/4/15)

¹⁴¹ AR、VR、Kinect 等參考”VR/AR and Kinect Solution for a Historical Museum by ARworks.” <<https://www.youtube.com/watch?v=WATR-HRykeA>> (檢索日期：2019/4/20)

¹⁴² Niantic, “Codename: Tonehenge- Real World Multiplayer AR Demo.” <https://www.youtube.com/watch?time_continue=84&v=aPWkmLJmVKA> (Retrieved: 2019/4/17)

新媒體技術改變了博物館的展示觀念，是正在生成的新挑戰、新趨勢，當代藝術以之作為創作媒介，也已成爲新興的科技藝術學科，對於物件訊息的跨界應用與觀念上，都具有時代性的革命意義，它的推廣有幾個重要的方式，如含有新媒體藝術之當代館、藝術中心或實驗室，與國際雙年展或博覽會性質的活動。目前較大型的先進研究機構包括德國由彼得·韋伯（Peter Weibel）主持的卡爾斯魯爾藝術與媒體中心（ZKM），是跨學科的藝術博物館與新媒體研究機構，功能已經具備培育先鋒觀念的搖籃與實驗場。¹⁴³傑佛瑞·蕭（Jeffery Shaw）於澳洲主持的雪梨 iCinema 互動影院研究中心，持續在推廣跨界科技與探索空間的議題，關照未來戲院（future cinema）與新興電子媒體後設呈現的關係，闡述電子媒體可以改變戲院，也可以改變參觀者的環境，創造混合實境與敘事的新事件，戲院也轉變成詮釋實境的觀看者。¹⁴⁴此外還有以數位藝術與媒體藝術為研究的小型機構等，¹⁴⁵這些機構對於視覺因素在認知的研究上，會因不斷的觀念更新而產生新的認知與衝擊。

新媒體技術已全面進入文化領域中，但需要有藝術創作的設計開發新思維，除了上述實驗室、藝術中心、當代博物館與博覽會等新媒體機構外，近年國際間為反應新媒體藝術的風潮，紛紛在原有獎項中也新闢相關的獎勵與競賽。具規模的有最早成立於 1987 年奧地利林茲（Linz）的「電子藝術節」（Ars Electronica Festival）；2012 年英國成立的「流明獎」（The Lumen Prize）；更值得一提的是，2017 年威尼斯第 74 屆影展首次設立「VR 競賽」的單元，當中含「最佳 VR 影片」、「最佳 VR 體驗（互動作品）」與「最佳 VR 故事」等三個獎項。台灣藝術家黃心健與美國前衛音樂教母蘿莉·安德森（L. Anderson）共同合作的作品〈沙中房間〉（La Camera Inssabiata）¹⁴⁶獲得「VR 最佳體驗獎」（Best VR Experience）。該作品中：

結合了文字、圖像及故事，形塑出一個龐大的空間，讓觀眾自由遨翔於其中。一旦進入虛擬世界，文字化身為電郵，遊浮空中，化作微塵，不斷重組……〈沙中房間〉包含數個房間……犬之房：以三維抽象的

¹⁴³ Zentrum für Kunst und Medientechnologie <<https://zkm.de/de>> （Retrieved: 2019/4/17）

¹⁴⁴ iCinema <<http://www.icinema.unsw.edu.au/>> （Retrieved: 2019/4/17）

¹⁴⁵ 如荷蘭的 V2 Organization、Netherlands Media Art Institute（Monte Video/Time Based Art），De Waag（Society for Old and New Media），奧地利的 Ars Electronica Center，美國的 PARC（Xerox Palo Alto Research Center），與紐約的 The Kitchen 等。

¹⁴⁶ 台北市立美術館，〈沙中房間〉 <<http://lacamerainsabiata.org/>> （檢索日期：2019/4/15）

方式，呈現我的愛犬蘿拉貝爾「中陰身」碳筆畫系列作品；水之房：在一間大水淹沒、鋪滿瓷磚的房間裡，上演一段超現實場景；字謎之房：為一互動視覺空間；聲之房：創意空間，使用者的聲音在此被紀錄並轉化為 3D 虛擬物件；樹之房：圍繞一棵巨大的樹木飛翔，傾聽它們訴說的故事；書寫之房：文字隨著肢體變化流動。¹⁴⁷

在作者的故事描述中充滿空間、重組、聲音、視覺記憶、書寫表達、想像與互動、創造等關係，然而這一切都是有一個頭戴式觀看的情境製造器中發生，這種敘事方式與前章參與媽祖遶境情境的相似之處，不在於九日耗盡體力與汗水的昂揚情緒，而是這種浸潤式的參與回歸日常之後，在意識中如夢如幻卻又曾經真實的詩意體驗。

這些虛擬藝術獎項的設立反映出數位藝術與再現技術已達成熟的階段。視覺藝術的發展從原始的塗鴉、雕塑到繪畫、複製技術、相片、動畫、電影與 3D 技術，從平面、立體以至全景概念的更迭，使文化資產創造敘事的技術愈來愈多元與不可思議。人類的命定是以視覺為主要認知基礎主導的世界觀，從這個原生處所誘發一系列的人身與人生體驗，是文化資源生成語義現象化的基本單元，在尋找新的敘事生命——異托邦第三個原則，再現或創作的特性。

因此，人們之於文化資產的溝通過程與全景環境的體驗異曲同工，是一種觀光式人生斷面的歷程，在這個概念下，文化資產實景與虛擬實境兩者的界線已經模糊，VR、AR 或 Kinect 等各種複合科技介入視覺領域，已顛覆五感體驗的觀光行程。本文第三章基於物質證據論述的空間與異托邦理論，續以第四章藉由文化資產的實例說明之，凸顯出類博物館是藉由感官體驗（尤其是視覺的主導）所獲取的心靈知覺交換關係，指出文化資產包括無形文化，都是提供視覺訊息為主要素材的博物館現象化，為了溝通的目的而化一切文化訊息為語義的溝通；科技時代新媒體的介入，則透過演算法組織複雜的視覺認知程序為敘事方式，服務於人類的感知系統。

科技的手段可以將語義重組為文化機制，為倚賴視覺與感知的博物館現象化的工程架構，表現在以賦形與語義再現的原型基礎：

¹⁴⁷ 蘿莉·安德森(Laurie Anderson)〈黃心健& Laurie Anderson 跨國合作 VR 作品《沙中房間》〉，台北市立美術館 <<https://artemperor.tw/tidbits/6617>>（檢索日期：2019/4/15）

一、賦形

文化資料作為視覺材料賦形的工作，是從空間的視覺架構思考再現的途徑，視覺是對資訊反應速度最快的感官，引導五感（視覺、聽覺、觸覺、嗅覺、味覺）的資訊，透過對物像的顏色、形狀等訊息接收灌注到意識與無意識的心理層次，在一定限度的時間與空間中提供或動態的體驗功能。數位虛擬與文化資產的關係，藉由「虛擬考古學」（Virtual archaeology）¹⁴⁸的計算系統（computerised systems），重建實體環境（如遺址、建築與古物）的替代性模型；虛擬概念意指可替代的模型或副本，即對實物的描述與構造的模擬，而要如何架構此虛擬實境的關鍵問題，就在於如何以科技再現對象的精髓內涵。

文化資產透過虛擬的設計投射出的空間，具有整合藝術創作、古蹟、歷史等文化資源等類博物館的功能，空間賦形的概念在活化文化資產的生命與價值，在全球科技城市與國家的生存競爭環境中，已是必然的趨勢。賦形是一種召喚的敘事能力，透過文化觀光的親身體驗外，資訊社會已能藉由更多類型的新媒體媒介保存文化資料；電子媒體的紀錄、手動操作實踐的模擬參與、網路串流分享，與日漸普及的 AR、VR 等技術的擬仿再現方式，使文化資產的傳承有更多元的敘事方法。

二、語義

文化資產需要藉由敘事法建構、訴說它的歷史，作為推廣與經營軟訊息的素材。建構語義包含所選擇素材的內容、性質、動機與相關的時間軸（歷史）賦予敘事性，引起人們主動參與的興趣與意願，並藉以維繫原生與多元的文化脈絡，滿足不同群體。比爾·蓋茲（Bill Gates）曾對虛擬世界提出一個非常樂觀的看法：

在資訊的快速道路上最美好的一件事，就是虛擬的平等比真實世界的平等更容易達成……每個人在虛擬世界中都平等的被創造出來，而我們可以利用這種平等的幫助，來說明在物質社會中尚未去解決的一些社會學的問題。雖然網路不能消除偏見或不公的藩籬，但這是一個強

¹⁴⁸ 由 Paul Reilly 於 1990 年提出，”Towards a virtual archaeology” *Proceedings of Computer Applications in Archaeology* (Oxford, UK, 1990) 133-139, p. 133.

而有力的方向。¹⁴⁹

虛擬世界就是一個藉由數據資料建構的敘事體，它能重新建構一個全然不同的世界，自由的選擇所要詮釋的語義內容，從平面與立體創作的表達與再現，擴增為全景與情境的形式作為溝通的橋樑。

綜觀上述，視覺資料化是新媒體介入博物館敘事的文化手段，它對美學、教育、溝通、觀光、娛樂等領域的重要性有如文化基礎建設，關係也愈來愈緊密；理想上，虛擬實境在敘事性的運用，應基於人道、倫理與美德之上，為達到融合多元與了解目的的工具，服務於文化空間的生產。

第二節 文化治理的趨勢與類博物館

本文在前文已提及，自上個世紀八〇年代以來，「博物館」一詞是文化評論批判對象的關鍵詞之一，而千禧年以後，「文化治理」則逐漸成為文化領域熟悉的詞彙，尤其在文化研究、藝術文化政策等方面已被廣泛地使用。¹⁵⁰在今日社會的結構中有一個重要的趨勢，就是「文化」所佔有的位置已經比過去更為重要，全球在UNESCO為護衛文化資產工作所設立的渠道，也導引國際間的組織、研究、工作等相繼追隨；¹⁵¹歐洲的文化論述在文化系統思維的轉變上，從：

葛蘭西的文化霸權論、阿圖塞(L. Althusser)的『意識型態國家機器』(各種意識型態、宗教、道德、教育、藝術、文學、傳媒、教會、學校、工會等組織)，到傅柯統理性¹⁵²(governmentality)概念藉由制度、機構、

¹⁴⁹ Bill Gates, Nathan Myhrvold & Peter Rinearson, *The Road Ahead* (Viking Penguin Press, 1995), p. 258-259.

¹⁵⁰ 劉俊裕,〈歐洲文化治理的脈絡與網路:一種治理的文化轉向與批判〉, *Intergrams*, 11-2(2011): 1-6, 頁 1。

¹⁵¹ 除了 UNESCO 領航制定文化的相關工作、規章、組織與研究外，還有與歐盟委員會(European Commission)的文化治理工作，與 2004 年〈21 世紀文化議程〉(‘Agenda 21 for culture’)等，倡議以文化作為永續發展環境、社會包容與經濟的第四個基礎。其組織以 UCLG (United Cities of Local Governments) 運作，推廣與制定區域的文化政策，成立工作團隊(Working Group, WG)於 2005-2007 制定文化規章，訂定 2008-2010 年間該委員會的工作項目，在「推廣以文化為地方政府制定政策的核心，培植文化與永續發展的關係與跨文化間的對話，透過國際間的傳布與地方政府實施〈21 世紀文化議程計畫〉」，已翻譯成 17 種語言，至 2007 年已有約 225 個政府單位、機構與城市與此議程連結，2015 年與 UNESCO 共同倡議以文化包容作為永續發展的目標，不定期舉辦國際會議 <<http://www.agenda21culture.net/>> (Retrieved: 2019/2/3), Jordi Pascual, ed., *Cities, cultures and developments: A report that marks the fifth anniversary of Agenda 21 for culture*, *Culture 21* (UCLG, 2009), p. 9.

¹⁵² 台灣學術界對“governmentality”一詞的中文翻譯分別有「治理術」與「統理性」等的不同，本

權力、知識體系和統治的角度，反思民族國家統治常民生活的理性基礎與其正當性等，都展現出歐洲內部反抗民族國家機器由上而下遂行威權式文化統治的批判思維。¹⁵³

這種當代治理的文化轉向，自九〇年代以後逐漸傾向跨文化的治理，這種歐洲血統的「文化治理」也漸次影響了全球文化舞台的思維，在文化統治批判思維的學院與研究工作上開枝散葉，也體現在跨文化較勁的一種軟性接觸。

亞洲地區在二十世紀前半期兩次大戰後，經過去殖民的發展過程、政權的重整，與社會經濟重新洗牌帶來新的文化樣貌，到了晚期，因文化的本質與經濟的發展交互緊密的糾纏，逐漸使許多國家發現要以自身的文化作為發展的策略，企圖藉由文化的治理，將文化資產與傳統作為國家認同的標的與驕傲。在永續國家資產、經營與推廣文化創意的同時，各國也研擬相應的政策以回應這些新的趨勢與改變，它包含重塑國家與區域認同的文化再造，因此往往遭遇因新的文化認同觀念等介入與施行操作後，對內與對外面臨或大或小的挑戰與衝突，使制定文化工作基本政策的共識與歧義成為角力戰場。歐亞大陸更見證了邊界開放與愈來愈綿密的跨界接觸與交換，使各國的區域經濟發展轉而從文化的軟實力尋求經濟力的依靠，與接納文化多樣性「家天下」的理性、包容等人道呼籲的和平訴求。

但是何謂「治理」？事實上治理發展到今天仍並未有普遍認同的定義，它可以是當前政治科學的一個新的取向，往往用以替代過去侷限於「政府」的公共決策概念，提示更複雜的圖像。¹⁵⁴而「治理性」是傅柯晚期於1978年提出的概念，在反對君主以維護一己之統治為概念，因為治理是多重樣貌的，如家庭中的父親，修道院中的院長與學校的老師，都可視為「治理者」，¹⁵⁵所以治理可以是從個體的治理到國家的治理，即從上到下，國家到個人的，與從下到上，個人到國家的治理，是政治性的，是多重的、空間並置的、交錯流動等的人因情境，更是一種藝術（art of government）。¹⁵⁶

文採用「治理術」，為與本文「文化治理」呼應，且目前學術界應用也較為普及，而 government 原意也有「統理」之意，因此二譯各有其特點。「治理術」詳王志弘，〈文化如何治理？一個分析架構的概念性探討〉《世新人文學報》11（2010）：1-38；「統理性」詳本節引劉俊裕一文。

¹⁵³ 劉俊裕，〈歐洲文化治理的脈絡與網路：一種治理的文化轉向與批判〉，*Intergrams*，頁 3。

¹⁵⁴ 王志弘，〈導言：文化治理、地域發展與空間政治〉，李秉霖等合著，《文化治理與空間政治》（新北市：群學，2011），頁 11-12。

¹⁵⁵ 徐一超，〈“文化治理”：文化研究的“新”視域〉《文化藝術研究》7-3（2014）：33-41，頁 34。

¹⁵⁶ Michel Foucault, *Security, Territory, Population: Lectures at the Collège de France (1977-1978)*,

班奈特 (T. Bennett) 從九〇年代開始在博物館與文化政策研究中，結合傅柯的「治理性」建構其理論，認為是「公民社會、文化與國家的關係中，允許文化有自主的空間與行為的形式」，¹⁵⁷它是各種社會經營方式的人因敘事關係，是超越國家執行之上的，而文化是形塑社會關係與組織人類行為的一種規約的技術，在此特定的意義下，文化本身即已是政策了。¹⁵⁸若將一般大眾的生活方式視為一種文化，則文化就是權力機制治理的對象；若視為人類的文明，則文化必須用以作為傳承、教化的手段。

作為社會規約管理的一個獨特的治理領域，文化是治理的對象，亦是治理的工具。因此，在某一社會中特定階層的道德、禮儀與生活方式，也就是特定人群的文化生活，即被視為是治理的對象，可以透過藝術或智性活動等文化活動為手段，得以管理與干預人群的道德、禮儀等，使文化具有治理上的工具性意涵，¹⁵⁹以治理帶出批判分析的視野。文化治理可以是個人的管理，也可以是一個分析的架構，「藉由文化以遂行政治與經濟（及各種社會生活面向）之調節與爭議，透過各種程序、技術、組織、知識、論述和行動等為操作機制而構成的場域」；¹⁶⁰也可以是在某一組織機構中，對決策制定、實施與檢驗等程序的管理。它有幾項特質：可信賴的 (Accountable)、公開透明的 (Transparent)、兼容並蓄的 (Compliant)、回應相應需求的 (Responsive to the relevant needs)、可參與的 (Participatory)、可預期的 (Predictable)、有效應用的 (Efficient)，¹⁶¹這些在一定的時程與運作機制中，依照內部執行與相應的規章，透明公開施行與之相應的決策，以檢驗與回饋等機制，在有限定的資源中運作，並且必須避免誤用資源，以達到規劃所預期的效果。

歐盟在歐洲共同體委員會的文化議程中，訂定三個特定的目標為會員國在制定文化政策時應遵循的原則：推廣文化多樣性與跨文化對話；推廣以文化作為創

Michel Senellart, ed., trans. Graham Burchell (New York: Palgrave Macmillan, 2007), pp. 89-90, 101, 147, 221, 265, etc.

¹⁵⁷ Tony Bennett, *Culture: A reformer's science* (CA: Thousand Oaks, Sage Publications, 1998), p. 10.

¹⁵⁸ Brandon Woolf, "Putting Policy into Performance Studies?" *Performance Research* (2015): 104-111, p. 104.

¹⁵⁹ Tony Bennett, "Putting Policy into Cultural Studies" *Cultural Studies*. Lawrence Grossberg, Cary Nelson & Paula Treichler, eds., (London, New York, Routledge, 1992) 23-37, p. 26.

¹⁶⁰ 王志弘，〈文化如何治理？一個分析架構的概念性探討〉《世新人文學報》，頁 1。

¹⁶¹ Culture Governance Alliance (CGA), 'What do we mean by governance?' *Structures*. 2016 <<https://culturalgovernancealliance.org/practical-guide/structures/what-do-we-mean-by-governance>> (Retrieved: 2019/1/10)

意的催化媒介；促進以文化為歐盟國際關係的一項重要因素。¹⁶²在因應國際間瞬息萬變的局面時，文化治理反應出區域政治經濟發展與整合的重要性，以強調多元價值與表達上的差異化發展，與文化合作的必要性。文化作為整合歐盟的媒介之一種，具有多重的工具性，解決經濟的、族群的、跨國關係等各種問題的實踐中，透過文化的理解與包容是首要的任務，它具有驅動、凝聚與交換經驗等的功能，成為一種技術操作的工具。而在現代社會的治理，各種新規範的治理技術不斷的浮現，「目標在管控個體與人群的行為……這些技術以其自身特定的合理性：構成有利於施展權力的特定模式，並產生其特定領域的政治問題與關連性，而並非為了施行普遍的權力所建構的情境」。¹⁶³文化便是空間秩序（權力）與敘事規範（特定模式）的創意實踐場。

文化既是治理的對象與工具，則博物館便可視為一種文化治理的技術，它是施行文化治理術的場所，因此現代的博物館概念，應被理解為是對各種社會常規與演示的一種改造方式的場所——現象化的、類博物館的概念，它重視自我或主體與外部世界間的關係這兩大要點，這就是「文化治理」與「文化管理」的不同之處，它以文化治理化（governmentalisation of culture）讓文化權利更有效率，它開放與文化所有權人建構對話，包容差異，尊重表達，啟動開放式的類博物館文化合作與文化專業的生產，「從而產生新的實體，並將其轉化為技術形式，使其能在政府中發揮關鍵的文化營運作用……不論是透過象徵性或是合法化，文化的作用都被視為是主要來自社會動態的權力過程和形式的補充」，¹⁶⁴類博物館的概念可視作博物館在面臨時代轉變與挑戰的治理方式，以文化治理為技術形式，為推廣區域、國家與城市品牌、形象等自我調節，促進社會發展的工具。

在政治經濟快速變遷的時代裡，城市與國家常常必須面臨重新思索尋找文化定位與跨域關係的主軸，文化治理因此已自本世紀初起便獲得全球性的重視。台灣在尋找認同與國家定位上，推廣類博物館的概念就是一種經過「台灣化」的文化治理概念，這個斧鑿痕跡從解嚴（1987年）後的台灣社會力解放出多義的敘事空間，社區總體營造和鄉土文化運動，一種參與式的文化治理、管理地方創生

¹⁶² Commission of the European Communities, *Communication From the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: on a European agenda for culture in a globalizing world* (Brussels, COM(2007) 242 final), p. 8.

¹⁶³ Tony Bennett, *The Birth of the Museum* (New York, NY: Routledge 1995), pp. 89-90.

¹⁶⁴ Tony Bennett, "Archaeological Autopsy Objectifying: Time and Cultural Governance" *Journal of Cultural Research [Formerly Cultural Values]* 6(1-2) (2002): 29-48, p. 43-44.

的團體與組織生產的空間語義；在這個歷經試探與發展的脈絡中，台灣已從文化資產的研究與文化產業的推廣中，摸索出類博物館經驗的文化治理概念與論述。

文化資產與保存是一個文化共同圈的人群所共享，是空間治理的所在位址，它的單位可以橫跨地理區域、廣義與狹義生活圈、民族、國家，小至個人、縣市、社團、共同嗜好與社區等。前章所述媽祖信仰是屬於全球華人圈的共享文化，它以跨越地理與空間的華語人口為一個大的單元，又或者是一棵樹的故事單元、政府動員或民間自組的文化單元、城市或聚落的治理單元等，只要有敘事在的空間，各自都在企圖尋找不同的文化定位與主軸，這種以單元自理與自主，成為一種治理概念的演練場，也是國際關係藉由文化軟實力的話語轉變的證明。

第三節 倡議倫理的文化治理

在文化治理中談論倫理的目的，是一種知其不可為而為的道德呼籲，是企圖提議建立一個文化行使的倫理行為與框架，為了維護公眾對文化機構與其服務者間的信任關係；因為對於決策過程的決策管理者，它通常是關心其社群的，並必須代表其社群做出決定，然而在文化事務中，並沒有所謂追究決策機構或法人組織的法律責任依據，最多只有在公眾輿論和倫理上的道德責任約束，以為公審的論述氛圍。儘管在文化治理為呼籲道德倫理的約束是廣泛而複雜，但重要的是，道德規範卻只是行為約束的最低標準，與公共政策的底線而非上限；僅因為某執行者的特定行為是合法的，但並不意味著它一定是道德的，於是以倫理的層面探討公共事務便成為重要的議題。這是個體與組織最大的不同之處，個人犯罪可以課以刑責，但個人所行使的犯罪組織卻無明確相應的規範，這足以使法人組織成為胡妄施為的危險操作單元。

以法人組織來說，在大部分現行國家現行的法人規範中，不能因公司成員個人在執行業務中犯罪而由咎責於法人。若以此推向底線，在法人中各不同的業務執行者就有足夠相繼連續觸法犯罪的空間，而該法人組織則無需被追索法律相關的責承權責單位，亦即「法人雖可負擔法律上的義務（legal obligations），卻不具備任何有良知行為人的要素——既沒有道德良知（moral conscience）存在、無法體會道德或法律良知（moral or legal norms）、也無法阻止自己違反那些道德

規範」，¹⁶⁵這絕對會是淡泊倫理於社會責任的一個難解的習題。文化治理也是一種公共事務的治理，其出發點應是以如何落實在利益全民的倫理上，而非治理機構為遂行其政治目的私用工具。就如德國刑法在傳統上的適用基準，其刑罰所傳遞的是一種「道德非難」，並對於犯罪行為給予「負面社會價值判斷（negative socio-ethical judgment）」，不僅僅是實現國民的期待，更是國家與國民深層倫理對話（dialogue）的結果。」¹⁶⁶由此可以見出，若法人組織一意孤行操作敘事權力的結果，引導出的是敗壞風序良俗，示範社會的不正義，與給予支持廣設法人組織不受法律約束者利用的社會工具。

其次，前一節提及具有「歐洲血統」的文化治理，在當前歐洲與第三世界（他者）的跨文化溝通中，儘管強調以平等的對話尋求共同表達的可能性，但從當代現實的複雜脈絡中（如移民問題、資源戰、貿易戰等），仍可以從中透析出歐洲文化政策思維的轉變，事實上與其為鞏固在全球的文化領導權，為尋求維繫其合理統治的一種策略，¹⁶⁷畢竟仍存在著歐洲文化的優越主義。以戲歹戲拖棚的「英國脫歐」（Brexit）為例，延宕到最後期限，必須以面臨無條件硬脫歐與換首相的紛擾，對英國內部造成持續的分裂。事實上脫歐是英國多年來醞釀已久的議題，其中一個主要的議題與英國政府對新移民合法資格的各種限定與緊縮的規定，引起國內人士的不滿有很大的關係，令外界質疑英國已倒退回保守傳統價值的堅持與相對於多元價值的對抗，這部分顯露出以歐洲白人為主的勢力，對所謂文化包容的態度是舉棋不定的，而長期宗教與民族嫌隙懸而未決與持續激化的當代，我們仍可以發現以文化治理實踐文化理解與包容的理性敘事，實際上是比建構排他的修辭更為困難。

班奈特從博物館發展的過程中，發現歐洲政策的制定與國家改變文化的對象有關，即博物館建構的技術與操作方式影響了博物館的系譜。¹⁶⁸博物館不只是文化機構，更是國家的統治技術，透過博物館的治理，得以將特定的治理心態（mentality）在社會治理實施在人們的自我治理上。

¹⁶⁵ Thomas Weigend, 〈公司刑事責任的德國法觀點〉, 柯秉志、黃琬婷譯, 林志潔審閱, 《科技法學評論》9-1 (2012): 1-13, 頁6。

¹⁶⁶ Thomas Weigend, 〈公司刑事責任的德國法觀點〉, 柯秉志、黃琬婷譯, 林志潔審閱, 《科技法學評論》, 頁6。

¹⁶⁷ 王志弘, 〈文化如何治理?一個分析架構的概念性探討〉《世新人文社會學報》, 頁1-38。

¹⁶⁸ Tony Bennett, "Archaeological Autopsy Objectifying: Time and Cultural Governance" *Journal of Cultural Research [Formerly Cultural Values]*, p.29.

公共博物館誕生於西歐的現代性與民主政治的理性，作為一種治理的技術，使得它必須兼具兩種原則：一是公眾權利的原則，一是充分再現的原則，¹⁶⁹這兩種原則直到今日，仍持續帶給公共博物館直接面對的改革與挑戰，例如文化資產是屬於公共事務的分享，它牽涉到敘事的詮釋技術，與如何為公眾的權利操作，如此博物館治理性的操作技術便能支配個體，使個體自我引導為被支配者。正如班奈特指出，博物館是監獄等現代機構的一體兩面，因為它所展示的知識與權力關係具有引導公眾行為的技術性質，它把聚集的人群轉化改造為理想的與自我規範的公眾，要讓民眾作為知識的主體，而不是被管理的對象，將這些彼此無區別的公眾，併入一套博物館的知識權力關係之中，於是文化操作成為資產階級民主社會自我展示的重要工具。¹⁷⁰文化具有工具運用的價值，亦即一種手段。¹⁷¹

文化的建構性如同語言是製造意義的機制，是透過語言和再現所生產的知識，以及如何被機制化並形塑為社會實踐的方式，是文化敘事表達的社會實踐。本文於第三章在探討語義時以安迪·沃荷為例，其隨意囤積的物件也可以成為藝術市場的拍賣品，這說明兩種主要的權力，一是藝術家歷史條件的敘事強度，一是語義集團的敘事強度，話語權在文化治理中佔據的重要性由此可見。文化服務於政治，而作為一種權力操作的工具，往往因為過分的操作而無法避免「敘事帝國主義」，這便需要文化倫理介入這種機制的操作中，以其為避免發生敘事帝國，使語義在任意而為毫無約束力量的操作中，成為建構敘事霸權體系服務的工具，這需要從擁有話語權的文化機制與專業人員做起。

對於不同的文化活動，輕重緩急的資源配置和執行順序，一直是文化機構與文化專業人員工作中重要的一環，重點在於對這些資源配置的問題與解決，這些機構與專業人員必須分析不同文化價值形成背後的社會結構因素，如教育體系、族群背景，以及其背後的社會支持，如資產階級、無產階級、青少年次文化等，為文化政策作決斷。這項工作不可能依賴某種超越性的、抽象的美學判準來施行，因為美學品味的形成必須放在一個社會結構的分析中來看待。文化工作的內涵是基於客觀的資料、數據與現實評斷後的行使，為調節與平衡社會可能的衝突與矛

¹⁶⁹ Tony Bennett, *The Birth of the Museum*, p. 90。

¹⁷⁰ Tony Bennett, *The Birth of the Museum*, p. 98.

¹⁷¹ Evangelia Psychogiopoulou, ed. *Cultural Governance and the European Union: Protecting and Promoting Cultural Diversity in Europe* [Series: Palgrave Studies in European Union Politics]. (UK: Palgrave Macmillan, 2015), p. 237.

盾。倫理介入文化領域也在於為了保護文化資產與推廣文化商品的資助時，避免公共資金「文化專斷」(cultural uniformity)¹⁷²的執行。

本文第三章第三節在探討敘事空間時，曾提及行使話語權的倫理考量，強調敘事應建立在以「善」與「公平」為公共利益考量的倫理基礎上，並舉「二二八和平紀念碑」與「國立中正紀念堂」更名為「台灣民主紀念館」二例，比較此二種敘事操作手段背後不同的操作手段與思維。以公共空間作為紀念位址的操作，本來就是最具爭議性的社會議題；以其是公眾的事務，在民主國家就會有不同聲音的表達，政府的介入在於平衡他人享有資產的權益，同樣的，文化機構的任務是要在既有的文化霸權與意識型態的作用之外，取得其他抵抗的可能，藉由雙邊或多邊的協商技術，也是一種在治理場域操作的必要環節，是「藉由文化以遂行政治與經濟（及各種社會生活面向）之調節與爭議，以及各種程序技術、組織、知識、論述和行動為操作機制而構成的場域。」¹⁷³文化作為治理的核心，群體規則與價值應以「正確的方式」執行其權力與治理，同時也指出錯誤的方式；文物是維護社會穩定與團結的重要元素，文化機構的組成應擔任有效的中介，是作為教育、溝通公眾的媒介，守護傳統與資產的掌門者，為人民守護國家記憶的寶藏，而非服務於話語霸權的操控，受制於權力的使喚。

文化治理意味著在治理中需要一個以文化藝術為核心的價值選項，營造一個新的治理氛圍，使決策者被加持為認同文化藝術的總管理者，它的角色即在於鑑別卓越核心的價值，並且在組織壓力的要求或面臨變革時，仍堅守這個價值；在公共事務中，這個價值即是倫理。倫理是一種情境，在文化治理中並非教條的存在，當敘事權力被濫用與虐待公共利益之時，就是倫理價值必須發出聲音之時。

劉俊裕在歐洲文化治理的缺失上，提出中國政治傳統的「經世」哲學觀。他認為歐洲文化治理的轉向若要發揮實質的意義，最應從治理的思維本質與形式做改變，從人社科學的邏輯化衍生務實面的範式轉移。「歐洲自15、16世紀以來長期對人文理性的貶抑，使得當代歐洲文化治理試圖從工具理性向溝通理性與人文理性轉移的期許，持續產生諸多文化條件的限制」，¹⁷⁴如此使得人文思維的論述

¹⁷² Delia Ferri, "Cultural Diversity and State Aids to the Cultural Sector" *Cultural Governance and the European Union: Protecting and Promoting Cultural Diversity in Europe* [Palgrave Studies in European Union Politics]. Evangelia Psychogiopoulou, ed., (UK: Macmillan, 2015), p. 119.

¹⁷³ 王志弘，〈文化如何治理？一個分析架構的概念性探討〉《世新人文社會學報》，頁5。

¹⁷⁴ 劉俊裕，〈歐洲文化治理的脈絡與網路：一種治理的文化轉向與批判〉，*Intergrams*，頁15。

在文化治理中，欠缺如道德、情慾、感受、人文關懷等的思維邏輯能融入深層的論述中，因此以中國人文或「文化經世」¹⁷⁵的觀念作為論述橋接，可開創一種「再東方化」融合東西方思維的文化治理的可能性。¹⁷⁶經世之學與西方思想剛柔並濟的融合概念，對於文化治理的倫理性價值，可視為傅柯所謂「治理的藝術」的一種進階概念。

倫理的約束應是屬於全人類與全面關照的基本價值，如果從文化治理的「人因」操作的因素與今日已全面影響人類社會的人工智慧（artificial intelligence，AI）的發展相對比，會發現人類生活中普遍存在一種迫切需要的巧妙共通性，即經由理性與邏輯的控制，以避免特定對象受到威脅的觀念。霍金（Stephen Hawking，1946-2018）於2014年，與多位科學家在共同發表對未來AI發展深具警示性的聲明中，露骨地指出AI的發展可能是人類歷史中「最糟糕的錯誤」（worst mistake），¹⁷⁷如果在獨裁者與恐怖份子的掌控下，從人類的歷史經驗足以說明這些原意為造福人類發明的初衷，最後都會毀於無節制地開發仇恨武器的極限幫兇，造成人類無法反轉的災難，民族間的仇恨益發無法解決的糾結，與藉由行使排他的仇恨權力朝向自我毀滅之路。他曾說：「如果宇宙不是你摯愛之人的家園，那麼宇宙也就微不足道了」（“It would not be much of a universe if it wasn't a home to the people you love”），¹⁷⁸藉這句話來說，文化治理作為國家文化發展的敘事的工具，是將所有人民與國家視為命運共同體，所以國家如果不是你所愛之人的國家，那麼國家也就沒那麼重要了。

第四節 台灣的類博物館與未來展望

台灣自1987年解嚴後，社會力的解放與歷經政黨輪替以來的三十年中，鄉土文化與社區營造運動在其間持續展開，教育改革中也逐步將本土文化納入中小

¹⁷⁵ 「經世之學」為儒學治國中講求利民主國之道，是中國知識份子實現其道德目標與道德理想的內在精神；先秦諸子奠定基礎，其後思想綿延不絕，深植在中國傳統文化內涵中。興於明末清初。參考周積明、雷平，〈清代經世思潮研究述評〉《漢學研究通訊》總97（2006）：25:1，頁1-10。

¹⁷⁶ 劉俊裕，〈歐洲文化治理的脈絡與網路：一種治理的文化轉向與批判〉，《Intergrams》，頁15。

¹⁷⁷ Hawking, Stephen. et al, “Transcendence looks at the implications of artificial intelligence - but are we taking AI seriously enough?”, 2014/May/1
<<https://www.independent.co.uk/news/science/stephen-hawking-transcendence-looks-at-the-implications-of-artificial-intelligence-but-are-we-taking-9313474.html>> (Retrieved: 2019/8/10)

¹⁷⁸ BBC News, “Stephen Hawking, visionary physicist dies aged 76.” 2018/3/14
<<https://www.bbc.com/news/uk-43396008>> (Retrieved: 2019/8/10)

學教學。至今已完成建置的地方文化設施，最早的如著名的《蘭陽博物館》計畫自 1992 年開始研擬後，歷經地方普查、理論研究與參考生態博物館實踐的逐步規劃與落實，已是台灣西部與北部鄉土之旅的一大景點；北投溫泉博物館也於 1994 年由民間地方自發性的鄉土調查開始啟動等，本土文化從上層與下層結構兩股方向發動的推展工作，帶動了民間鄉土意識與社區的文化事務參與範例。英語中的 quasi-museum 一詞，也大約在此時以中文的「類博物館」出現在台灣的博物館學文獻中，千禧年以後成為台灣看待文化資產時應用或描述的專用語，可以看出台灣跟隨國際博物館定義擴張與時俱進的探索與企圖，經過博物館學與方法論的引用，應用於本土化定義指涉文化資產範疇，認定「有博物館之實」的機構¹⁷⁹是為類博物館。

這個正名的途徑是台灣博物館學發展的獨到之處，在沒有正統西方博物館的包袱與資源下，代表著去殖民的國家看待國家文化資產的眼光，已走出一條自己的論述環境，很大成分代表文化資產與觀光事業，在時代權宜之中的解決方式。這條發展的路徑又可以大致分為兩個階段：

一、第一個階段：從 1987 年解嚴至千禧年間，以鄉土化和社區營造等文化資產活化運動相關。此時期類博物館一詞的特色主要在描述一種可涉及生態博物館情狀的古蹟活化的文化事業，尤其最早是應用於建築學科而非博物館學，與建築學科還未有明確的界線。從這個重點可以明確看出文化資產與歷史建築空間二者的敘事有密切的關係，亦即，拔地而起的龐大文化建物無法切割搬運送進博物館供參觀，相反的必須親臨歷史建築的現場參與其觀看、氛圍浸潤、行為互動與觀光，這也是類博物館從一開始就包含的大宗項目，並且必須藉由觀光的行為共同建構文化生產的一種浸潤是洗禮。

二、第二個階段：從千禧年之後迄今，在博物館學中有兩種用途，其一主要用於分析工具，以博物館為參照對象的類博物館的文化資產研究分析方法，目的在研究觀眾參與文化資產方面的開發，與觀眾行為和動機的理解，著重在歷史建築空間中文化參與的深度與目的，而非建築學科的關聯；其二是以類博物館為一種廣泛涵蓋文化、休閒、觀光等文化資產類別大項的整體，涵括所有文化資產、文化治理等相關的事業，這個途徑更接近後現代博物館界「現

¹⁷⁹ 劉婉珍，〈互及互入—博物館學的存有與發展〉《博物館學季刊》，頁 83。

象化」與「敘事化」的論述。經本文爬梳博物館國際組織對定義方面探索的努力，根據這個基礎，類博物館可以視為博物館現象化的表現。

這兩個階段的發展，引領台灣基於文化資產與常民文化方面文化觀光資源的開發與研究，為類博物館現象的文化治理勾勒出一條文化生產的敘事途徑。解嚴後在尋根論述與文化定位重整的驅使下，傳統、懷舊、記憶與文化資產等如開啟寶匣裡的珍藏，開始為文化資產翻新與重構敘事，文化觀光和創意產業已然成為類博物館現象的代言。前國策顧問黃光男近年著書立說推廣類博物館的概念，為文化觀光、文化與創意產業等提供治理的藍圖，¹⁸⁰廣泛的納入台灣特色的廟前文化、泛靈信仰、民俗技藝、表演藝術、墓園、紀念館（物）等等涵括在文化資源的項目裡，以一種常民生活與文化的新敘事觀點，呼籲重視台灣許多過去未曾納入文化範疇思考的文化資源，應納入國家發展與陶冶國民素質的文化治理意識中，誘發新視野的文化觀光與創意產業發揮軟實力，建立國家的文化人格在國際世界立足，已具有亞洲地區類博物館概念領航者的地位。

自解嚴後鄉土意識與社區營造的理念付諸實踐後，許多普及在民間生活中值得重視的文化內涵，逐漸培植後現代世代打開文化思維的界線，透過文化教育與觀光娛樂的方式，文化敘事的機制改變了人們接觸文化的溝通方式，在召喚術的變法下，期待也能為經濟成長帶來一比另類的好生意。觀光已是現代生活的重要項目與產業實質發展的關鍵，然而觀光效益雖然是產業開發的新趨勢，但卻不完全是文化產業主要的目的。比起發展休閒、娛樂中心或遊樂園，文化資產的積極目的是要以高規格的國際級研究、保存維護與傳承，並藉由觀光的機會傳遞人類共同遺產的觀念，呼籲以人道的立場珍視與維護。

許多在面對將神聖與嚴肅的文化接納世俗化的觀光產業時，也經歷過如博物館「不情願」普及大眾的歷程，尤以西方的教會建築與環境面對大量文化遺產的觀光客時，在財源的考量之下勉強轉型為類博物館的過程中，顯著的表現出神聖的教會與文化藝術從原來潔癖的「不情願」，漸次鬆開神聖的光環接納世俗商品化、產業化；¹⁸¹然而世俗化與神聖性之間不也是相互依存的因果關係，它可以藉

¹⁸⁰ 本文文獻回顧中《樓外青山—文化、休閒、類博物館》，係繼 2011 年出版的《詠物成金—文化、創意、產業析論》（台北：典藏，2011）持續論述，即《詠物成金—文化、創意、產業析論》已先將文化創意產業做廣泛的論述，其後始在 2012 年正式應用「類博物館」為題。

¹⁸¹ Jeni Ryde, "The Reluctant Museum: When Secret meets Secular." *The International Journal of*

此機會將造訪對象從「群眾」或「人民」改造為「訪客」。神的救贖是因世俗的祈願而生，在後現代社會中各種界限的瓦解，宗教內容的嚴肅性與儀式性也已非觀光再現的重心，而被新的敘事體驗在城市不同角落再現所取代，神的位址已轉變為觀光的地標，教會仍屹立在宗教的維持與保護系統中，使觀光產業多了一項為歷史與教化服務的觀光財。

觀光經驗的建構是符號的消費與收集，可以透過歷史的、經濟的、社會的、文化的與視覺的來分析、描述和解釋的系統。大眾觀光至今已發展為全球性的工業，是複雜的社會關係和經濟衝擊介入的國際觀光。「文化經濟」的範式已愈來愈具有影響力，觀光帶進的收益以文化資產為藥引，透過它可以活絡整個國家與城市的經濟流動狀態，在政府大幅降低文化預算的全球趨勢下，使文化的問題在財政的赤字上，由上而下的文化治理在經費上成為問題，除了作業基金的運用外，由下而上的治理方式可以提供一種舒緩經濟壓力的經營模式，以地方和城市為國家多元文化的治理單元，由文化生產者自下而上的治理。舉例來說，如已歷 25 年的「春天吶喊」演唱會活動，最早由外國旅人自發性的籌辦，肇因墾丁周邊度假風的休閒環境，南臺灣春天氣候的舒適宜人，天然條件與演唱會活動的契合，與各種天時地利人和的優良條件，藉由外國旅人的眼光投射文化、地點與事件交匯的火花，使這個活動連年不墜成為熱門音樂愛好者趨之若鶩的盛事；再以英國的「倫敦復古騎行」(Tweed Run) 為例，最早由幾個自行車社團聯合舉辦活動，接著變成每年春季擇一日舉辦，並以穿著規範 (dress code) 的自行車遊倫敦的活動，參加者必須遵守穿著十九世紀的衣飾並騎單車一起遊街形成自行車隊，此活動於 2009 年開始於倫敦，後來也影響到其他歐洲與亞洲國家如芬蘭、法國、北京與日本也舉辦相同的復古自行車遊街活動。此二例都是類博物館創生敘事形式最適切的說明，活動可以遊走於城市間(「春天吶喊」於 2019 年首次從墾丁海濱改到高雄旗津海邊舉辦)，並且以城市的活動事件遙相呼應與指涉的。

類博物館在台灣的經驗應持續以城市為多元文化的觀點，一般城市的發展大多奠基於經濟成長、社會包容與環境平衡三個主要項目，但發展至現今社會則顯現不足，而這缺少的這個部分就是文化，對本土永續經營愈趨重要成為城市發展第四個重要的項目。¹⁸²本土文化政策基於固有的文化價值，包括創意、關鍵知識、

Inclusive Museum 1(1) (2008): 43-52. doi: 10.18848/1835-2014/CGP/v01i01/44305.

¹⁸² Jordi Pascual, ed., "Cities, cultures and developments A report that marks the fifth anniversary of

多元化、記憶與儀式性等，對民主與公民權愈來愈形重要。城市必須是對文化敏感的或具有文化觀點的，不應受限於少數專業與利益的活動，必須穿透公共政策的所有層面，目標是為提議實際操作的工具與途徑，作為地方政府多樣性的挑戰與經營，如果公共論述、機關程序與人民行為對多樣性的態度以正面看待，則這種多樣性便可成為城市發展的資源。¹⁸³民間與地方政府對於文化的經營必定有其敘事的動機與選擇，特別是民間的文化創生最直接來自於對生存的想法，生命在找尋出路的時候所驅策出的解決能力，就是人類生存的智慧與文化的結晶。

以類博物館現象作為城市發展的思維，終極需要的是文化的眼光，召喚的能力，要具備能辨認出正在崛起的文化機會，了解文化細微的特性成為一種系譜性的敏感者，將文化看成是以歷史軌跡移動的人工的產品，必須能偵測到文化中足以激發新認同的結構性變遷，以有效的神話反映這些訴求，但應避免公部門因期許文化產業為一門的好生意，於是大興以文化為名的節慶活動，導致「品質浮濫抄襲、效益不彰、政績導向、浪費公帑且缺乏文化內涵等弊端」；¹⁸⁴多元就是文化的構成，挑戰同質專制價值的官方論述與政策，提供衝撞新文化政策的可能性。文化作為城市永續發展的基礎，必須要有城市文化發展的策略，文化權與責任，文化委員會，文化衝擊評量等四個專門工具的審議，不因政治力強行介入而影響文化體質的變異。

此外，創意的產業也是城市發展的重點之一，2013年歐盟開始創意歐洲新計畫，為使創意與文化產業成為「工作與成長的主要資源……發揮潛能目標2020，貢獻歐洲永續的成長、工作與社會整合」。¹⁸⁵文化已是區域、國家與認同的關鍵因素，創意與文化也成為文化政策的核心。近年文化與創意產業的評估有愈趨經濟化與產業化的趨勢，以統計數字所呈現的量化結果，實際上並不足以代表實質的文化價值，文化評量應對質性與社會科學方法重新找到論述的平衡點；¹⁸⁶類博

Agenda 21 for culture.” *Culture 21: Agenda 21 for Culture*, p.7.

¹⁸³ Irena Guidikova, “Who is afraid of diversity? From threats to benefits: lessons from the European programme of Intercultural Cities.” *Report 5: Cities, cultures and developments. A report that marks the fifth anniversary of Agenda 21 for culture* (2009), p. 60.

¹⁸⁴ 王志弘，〈導言：文化治理、地域發展與空間政治〉導言，李秉霖等合著，《文化治理與空間政治》，頁11。

¹⁸⁵ Annabelle Littoz-Monnet, “Encapsulating EU Cultural Policy into the EU’s Growth and Competiveness Agenda: Explaining the Success of a Paradigmatic Shift in Brussels.” *Cultural Governance and the European Union: Protecting and Promoting Cultural Diversity in Europe*. Evangelia Psychogiopoulou, ed., p. 25.

¹⁸⁶ 英國文化協會，〈文化價值評量論壇〉 <<https://www.britishcouncil.org.tw/2017culturalvalue>>

物館的文化事業模式應轉換到具有地方特色的問題解決者，以調整社區的挑戰與期望¹⁸⁷。價值的評估對國家文化的發展具有標竿的意義，尤其台灣鄉土熱之後二十多年間，未曾實行有效與反應式的文化價值評估，對敦促類博物館現象執行成效維持水平的自我要求是一大缺失，因此文化主管單位有必要重視建構評量的準則與培養美育教育，永續經營國家的文化人格。

小結

博物館界已面臨科技藝術挑戰以視覺主導的身體經驗，後現代博物館的趨勢是現實世界與虛擬實境界線的模糊，浸潤式的類博物館經驗已為科技攻下視覺藝術的新領域，從國際間開闢虛擬實境藝術的獎項，說明了新媒體藝術已正式站上主流的敘事，因此必須為文化現象與博物館面臨紛陳的挑戰，尋找一個文化治理的出路。班奈特從傅柯治理的藝術中發展文化治理的論述，在九〇年代至二十一世紀以來成為文化研究的顯學之一，此途徑將文化作為政策與管理的對象，本文建議必須以倫理介入避免文化工具性的專斷，服務於敘事帝國主義，為擁有話語權者一己之私作為文化操弄的手段。文化治理因文化資產觀光與文化經濟的範式，以國家與城市為重點發展的手段，期待能以有效的治理與倫理介入的操作，細緻處理文化、族群等議題，為永續美學教化的公民營造具有世界觀的國家人格。台灣的類博物館經驗從解嚴後分為兩個階段的應用，在亞洲後殖民國家尋找文化定位與國家發展的方法上，已探索出以統合文化事業範疇的理念與論述，具備類博物館概念領航者的地位，並持續以文化產業與創意文化，以建構發言權厚植國家發展的軟實力。

(檢索日期：2018/5/23)。

¹⁸⁷ Robert R. Janes, "The Mindful Museum." *Curator* 53(3) (2010): 325-338, p. 325.

結論：博物館的現象化

本文的研究動機是為了要理解類博物館是什麼，它與博物館的關係為何，它有什麼特色與功能，對台灣的意義為何，因此研究從類博物館這個詞彙的來源與應用展開爬梳與溯源，試圖架構出一個類博物館與博物館間的系譜關係，作為論述與解說的背景。無庸置疑它是一個外來的詞彙，藉由博物館學的論述與應用傳布，它顯示出從上個世紀八〇年代以後博物館界為適應後現代的現象，不斷思索在以博物館為基礎的轉型與探索的路上，逐漸擴大博物館對社會功能與範疇的定義，將治理目標擴大到文化資產、自然景觀與無形文化，從專業機構的型態，轉型為博物館現象化的歷程。

本研究觀察到在八〇年代以後以“museum”作為一個文化批判的關鍵複合詞的探源中，發現博物館界的焦慮與擔憂，在環境的變異與遭遇淘汰背景的危機意識中，博物館蒙上服務菁英與剝奪物件脈絡而成為少數人專利的名聲，忽視了它應以社會服務價值的存在感。但事實上博物館現實的理論可以說明博物館之所以能作為精神文明的象徵，就在於它護衛物質文明的物件所具有的精神價值與意義，人們因為物質的價值依存其心靈依賴與反射意義，是以參與活動與事件建構語義的一種文化生產的形式，反映出在美學語義的體系中，為多重敘事正當性的開放；而後現代社會的解構與批判，卻同時重構了博物館的價值體系，與物件在虛擬時代中視同為訊息工具的交鋒，人類生活的文明形式又再度走向了觀念轉變的新時代意義。

藉由後現代顯學之一的傅柯異托邦理論，本文以實例分析類博物館式的活動與事件參與經驗，可以清楚辨認它與博物館的參觀行為是兩種不同的概念，最大的不同是參與和參觀的溝通方式；博物館留守在知識的傳遞與溝通的陣線上，而類博物館的效應則充滿在各種語義的敘事範疇中，作為參與體驗的自我價值詩學經驗。敘事成為一種詮釋者與體驗者間雙向的溝通模式，於是以博物館的物質基礎發展到類博物館的現象化的概念，它可以轉化為城市的、國家的和國際的敘事形式溝通，由時間與空間流動的瞬息萬變所掌握，可以是以符號生成場所的固定空間體驗，可以是以時間為流動單位的文化氛圍浸潤，也可以是全球性的事件與歷史發生位址的參與，是人們將物件轉換為語義和精神象徵的場所，與人類共同

經驗的共感與交換。類博物館涵括「博學式的」、「敘事性的」與「時空性的」特性，說明異質空間與時間的文化生產，顯現參與形塑集體經驗與世俗文化觀光的多義對話。

如此，以文化資產的價值意義作為類博物館推廣的主要思維，對鼓勵公民文化參與和推廣國際觀光與交流上，有極大發揮的空間與啟發文化傳遞的方法，人們會為一個語義所創建的空間去朝聖，形成一種觀光形式的溝通與敘事，而觀光本身實質上是一種在經過選擇的時光片段中，為重新認識自我的體驗與嘗試的身體經驗。具有神聖的光環的古蹟或名勝，在全球國際觀光化趨勢的經濟考量下，也逐漸鬆綁與世俗化、大眾化的觀光接觸，對文化經費的財政赤字上無非是一種救濟的解方。

博物館在現象化與敘事化後，建構語義的召喚能力成為類博物館的關鍵能力，發揮策展人的觀察智慧，為社會議題提出敘事的針貶。但具有話語權的語義創建往往因掌握治理的權力，而易導致一言論述的敘事霸權主義，為了避免這種濫用公共利益的文化操作服務權貴與走向一言堂的敘事壟斷，本文建議在文化治理的層面，應有文化倫理完全的道德機制介入，才能發揮文化資產的本我精神——文化資產是屬於全人類的公共財，是以人道主義與關懷為出發的，文化敘事的立場應是善與公平的，法人組織濫用敘事權是國之不幸。

相較於民主式管理的傳統博物館理性與秩序的系統，類博物館顯得多頭理路與不可捉摸，但也正因為它的不確定性，它對於挖掘新文化形式的思維具有創造新敘事意義的自由機制，尤其在面臨新文化趨勢與現象的適應性很高。博物館的知識專業化與分類，是藉由科學性的安排與選擇計算後的知識傳遞，與類博物館現象無定向且廣博、流動的特色，看似像在混亂中尋找自我的一種生存方式，畢竟從有形到無形，從傳統文物到民俗與文化資產，從教育到觀光，從物質到訊息化與虛擬環境等，類博物館現象縱橫文化各領域全觀、中觀與微觀的文化機制，在一路適應與更迭的自我調整與認識的旅程上，它因時代的轉變與挑戰，與博物館的文化治理相互滲透，已擴延並更新了博物館機制的視野，為城市發展更多以經濟考量的觀光思維與期待，以立足地方與全球視野的文化交流，在國際間取得城市與國家的話語權，才能直接和間接造福公民，與達成文化敘事對人道的終極關懷。

二十一世紀以類博物館統合博物館的發展趨勢，成為敘事的與現象化的文化

事業，對標示博物館發展進程的階段是具有意義的。台灣的博物館學與國際論述齊頭並進，發展了一套論述與實踐的脈絡，類博物館一詞在台灣博物館學的應用，自上個世紀的九〇年代起已逾四分之一世紀，在應用的文獻中反應出類博物館在台灣發展軌跡的自主性，對國內認識文化資產保存與博物館功能現象化的整合，可以為兩者間的模糊界線提出一種以物質證據發展到敘事空間的論述脈絡，這個脈絡也與國際博物館例屢經探索的定義同步契合，台灣對類博物館論述的深化，足以貢獻亞洲地區看待國家文化發展與實踐的寬廣視角，具有標竿性的作用。

最後在此回到本文最初的起心動念，若有機會再次與英國學者介紹本論文的題旨什麼是「類博物館研究」的話，如今已有明確的理論基礎與定位。第一，類博物館是博物館為理解全球化的衝擊、資訊科技的介入，以反思其生存條件與時代適應必要的權衡之計，使博物館為此不斷擴充定義，以適應後現代而產生的博物館現象化的策略之一；第二，它的特色是廣博式的，與後現代多義敘事與去中心化的文化脈絡呼應，本文藉由傅柯異托邦理論的原則，試圖詮釋與理解類博物館特色的適切性，其所指是以身體參與式的浸潤體驗，而非著重在參觀式的博物館學習經驗；第三，博物館作為學習的機構，轉身由類博物館的概念作為與文化資產在溝通與治理應用的解方，它從以物件為中心，轉向以物件意義為敘事的代言體，在表達文化語義自由創造的民主式格局，與思考文化開發的治理方法上，提供觀光目的與參與的詩學體驗的新選擇。一言以蔽之，類博物館是擴張定義後的博物館，為挑起文化資產治理的任務而生，它以博物館物件價值為基礎的思維，透過文化治理所召喚出的意義，將文化資產與人們之間無限的詩學敘事聯繫起來。



參考書目

中文專書

- 王志弘、李秉霖等合著，《文化治理與空間政治》，導言〈文化治理、地域發展與空間政治〉，新北市：群學，2011。
- 林崇熙，《跨域建構·博物館學》，第二章，台北：國立臺灣博物館，2009。
- 黃光男，《詠物成金—文化·創意·產業分析》，台北：典藏藝術家庭，2011。
- 《樓外青山—文化·休閒·類博物館》，台北：典藏藝術家庭，2012。
- 張亞中，《二二八事件讀本》，台北：孫文文創有限公司，2019。
- 張婉真，《論博物館學》，台北：典藏，2005。
- 《當代博物館展覽的敘事轉向》，台北：國立臺北藝術大學，2014。
- 張譽騰，《蘭陽博物館整體發展規劃報告書》，宜蘭縣：宜蘭縣政府，1995。
- 《生態博物館—一個文化運動的興起》，台北：五觀藝術，2003。
- 《博物館大勢觀察》，台北：五觀藝術，2003。

譯著

- 皮耶·諾哈 (Pierre Nora)，《記憶所繫之處 I》*Les Lieux de Memorie I*, 1984。戴麗娟譯，台北：行人文化實驗室，2012。
- 安德烈·馬侯 (André Malraux)，〈想像的博物館〉*Le musée imaginaire*，英譯本‘Museum without walls’(〈無牆博物館〉)，《沈默之聲》*Les voix du silence*, Paris: La Galerie de la Pléiade, 1951。第一部分，李瑞華，袁楠譯，桂林：廣西師範大學出版社，2001。
- 馬賽爾·普魯斯特 (Marcel Proust)，《駁聖伯夫》*Contre Sainte-Beuve*，王道乾譯，根據伽里瑪出版社 1954 年 Bernard de Fallois 1971 年編訂版及 1971 年七星文庫 Pierre Clarac 編訂版譯出。上海：上海藝文出版社，2007。
- 黑吉斯·德布黑 (Régis Dabray)，《圖像的生與死：西方觀圖史》*Vie et mort de l'image*, 1992。黃迅余、黃建華譯，上海：華東師範大學出版社，2014。
- 愛德華·索雅 (Edward W Soja)，《第三空間：去往洛杉磯和其他真實和想像地方的旅程》*Third Space: Journeys to Los Angeles and Other Real-and Imagined*

- Places*。包亞明主編，陸揚等譯，上海：上海教育出版社，2005年。
- 肯尼斯·赫德森（Kenneth Hudson），《八十年代的博物館—世界趨勢綜覽》
Museums for the 1980s: A Survey of World Trends, 1977。北京：紫禁城出版社，
1986。
- 道格拉斯·霍特（Douglas Holt），《從 Brand 到 Icon 文化品牌行銷學》*How Brands
Become Icons*, Published by Harvard Business School Press, 2004。劉麗真、王承
志譯，台北：臉譜，2009。
- 克里斯欽·諾伯舒茲（Christian Norberg-Schulz），《場所精神：邁向建築現象學》
Genius Loci: Towards a phenomenology of architecture, 1979。施植民譯，台北：
田園文化，1995。
- 羅蘭·巴爾特（Roland Barthes）〈敘事結構分析導論〉'Introduction à l'analyse
structurale des récits.'《羅蘭·巴爾特文集：符號學歷險》*L'aventure Semiologique*,
1966。李幼蒸譯，北京：中國人民大學出版社，2008。

中文學位論文

- 方芷絮，《公設文化機構功能角色之探討：以國立傳統藝術中心為例》，佛光人文
社會學院碩士論文，2005。
- 張玫萍，《類博物館——阿里山森林鐵道車站設計》，東海大學建築研究所碩士論
文，1997。
- 許誌權，《類博物館教育機構駐校後之特色與價值探索——以嘉義縣自然史教育
館為例》，國立彰化師範大學美術系碩士論文，2013。
- 黃雪娥，《鹽埕區作為建築生態博物館之評析》，成功大學藝術研究所碩士論文，
2007。

中文期刊

- 王志弘，〈文化如何治理？一個分析架構的概念性探討〉，《世新人文學報》11
（2010）：1-38。
- 王志弘，〈傅柯 Heterotopia 翻譯考〉，《地理研究》65（2016）：75-106，2016。
DOI: 10.6234/JGR.2016.65.04。
- 王學理〈“阿房宮”、“阿房前殿”與“前殿阿房”的考古解讀〉《周秦漢唐文

- 化研究》4-3 (2003) : 37-44。
- 江韶瑩，〈博物館與原住民文化保存詮釋的省思（上）〉，《博物館學季刊》8-2 (1994) : 9-17。
- 邱于庭，〈從「參拜」到「參觀」：以「類博物館式」導覽之觀眾經驗探討宗教類文化資產教育推廣模式〉，國立台北藝術大學文化資源學院，《文資學報》10期 (2016) : 97-130。
- 周積明、雷平，〈清代經世思潮研究述評〉，《漢學研究通訊》25-1 (2006) : 1-10。
- 胡家瑜，〈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〉，國立臺灣大學，《考古人類學季刊》66 (2006) : 94-124。
- 徐一超，〈“文化治理”：文化研究的“新”視域〉，《文化藝術研究》7-3 (2014) : 33-41。
- 殷寶寧，〈以博物館唯方法之古蹟活化策略探討－淡水古蹟博物館觀眾經驗研究個案〉，《博物館學季刊》28-4 (2014) : 23-53。
- 許功明，〈博物館與原住民文化的展現〉，《博物館學季刊》8-3 (1994) : 3-9。
- 張婉真，〈從博物館學學科發展歷程談法國國立自然史博物館博物館學博士課程的開設意義〉，《博物館學季刊》18-3 (2004) : 27-39。
- 郭肇立，〈一個互聯網時代的建築展：夢幻博物城〉，《臺灣博物季刊》34-4 (2015) : 6-9。
- 郭義復，〈新博物館學的展示觀〉，《博物館學季刊》15-3 (2001) : 3-11。
- 張譽騰，〈生態博物館的規劃理念與個案之解析〉，《博物館學季刊》10-1 (1996) : 7-18。
- 黃貞燕，〈保護非物質文化遺產公約的成立與其影響〉，《2008 文化專刊》，4-8 (2008) : 196-198。
- 戴麗娟，〈法國人類學的博物館時代——兼論人類學物件之特性及實證人類學之建立〉，《中央研究院歷史語言研究所集刊》77-4 (2006) : 627-696。
- 劉俊裕，〈歐洲文化治理的脈絡與網路：一種治理的文化轉向與批判〉，《Intergrams》11-2 (2011) : 1-6。
- 劉婉珍，〈博物館蒐藏的意義與影響〉，《博物館學季刊》14-3 (2000) : 3-9。
- 〈互及互入－博物館學的存有與發展〉，《博物館學季刊》27-1 (2013) : 81-102。

Rebecca Duclos, 〈後現代／後博物館—當代博物館評論的新走向〉 *Postmodern/Postmuseum: New Directions in Contemporary Museological Critique*, *Museological Review*, Leicester University, pp. 1-13, 1994, 張譽騰譯, 《博物館學季刊》10-2 (1996): 3-12。

Thomas Weigend, 〈公司刑事責任的德國法觀點〉 柯秉志、黃琬婷譯, 林志潔審閱, 《科技法學評論》9-1 (2012): 1-13。

學術研討會

國立臺灣藝術大學藝術與文化政策管理研究所, 《幽暗記憶與觀光國際學術研討會論文集》 *Proceedings of Twilight Memory and Tourism International Symposium*, 張婉真主編, 2010。

有聲資料

竹碧華, 《楊秀卿的台灣說唱 (CD 二張) 民族音樂叢書第六輯》, 台北市: 行政文化建設委員會, 1992, 頁 25-43。

外文專書

Adorno, Theodor. "Valéry Proust Museum", *Prisms*. 1967, trans. from German, Samuel & Shierry Weber, Massachusetts: MIT Press 1983.

Art, David. *The Politics of the Nazi Past in Germany and Austria*. New York: Cambridge University Press, 2006。

Baudrillard, Jean. *Simulations*. Fleming, Jim. & Sylvère Lotringer, eds. Trans. Paul Foss, Paul Patton & Philip Beitchman, New York: Semiotext, 1983.

----"The System of Collecting." in *Cultures of Collecting*. John Elsner and Roger Cardinal, eds. Cambridge: Harvard University Press, 1994.

Belk. Russell, *Collecting in a Consumer Society*. London: Routledge, 1995.

Benedict. Anderson, *Imagined Communities*. 1983, London, New York: Verso, 2006.

Bennett, Tony, "Putting Policy into Cultural Studies." *Cultural Studies*. Grossberg, Lawrence., Cary Nelson, Paula Treichler, eds. London, New York, Routledge, 1992.

---- *The Birth of the Museum*. New York, NY: Routledge 1995.

- *Culture: A reformer's science*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 1998.
- Bloom, John. *Museums for a New Century*. American Association of Museums, Commission on Museums for a New Century, Washington: AAM, 1984.
- Bruner, Jerome. *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986.
- Cox, Bruce Alden. & Jacques Chevalier, Blundell, Valda. *A Different Drummer: Readings in Anthropology with a Canadian Perspective*. McGill-Queen's Press – MQUP, 1989.
- European Commission, *Communication From the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: on a European agenda for culture in a globalizing world*. Brussels, 2007.
- Graham, Fairclough. and Lesley Macinnes, *Understanding historic landscape character*. London/Edinburgh: The Countryside Agency/Scottish Natural Heritage, 2002.
- Foucault, Michel. *Security, Territory, Population: Lectures at the Collège de France, 1977–1978*. Ed. Michel Senellart, trans. Graham Burchell, New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- Gates, Bill. & Nathan Myhrvold, Peter Rinearson, *The Road Ahead*. Viking Penguin Press, 1995.
- Genoways. Hugh H. & Mary Anne Andrei, eds., *Museum Origins: Readings in Early Museum History and Philosophy*. 1 edition, Routledge, 2009.
- Hardt, Michael. & Antonio Negri, *Empire*. Harvard University Press, 2001.
- Hirst, John. *The Shortest History of Europe*. UK: Old Street Publishing Ltd, 2010.
- Hudson, Kenneth. *Museums for the 1980s*. Paris: UNESCO, 1977.
- Lukac, Rastislav, ed., *Perceptual Digital Imaging: Methods and Applications*. New Jersey: CRC Press, 2012.
- Lumley, Robert. ed., *The museum time-machine: Putting Cultures on Display*. London: Routledge, 1988.
- Macdonald, George F., & Ivan Karp, Christine M. Kreamer, Steven Lavine, “Chapter 6: Change and Challenge: Museums in the Information Society.” *Museums and Communities: The politics of public culture*. London: Smithsonian Institution Press, 1992.

- Macdonald, Sharon. "Collecting Practices," in *A Companion to Museum Studies*. Oxford: Blackwell, 2006.
- Maroevic, Ivo. & Gary Edison, *Introduction to museology: The European approach*. Munich: C. Müller-Straten, 1998.
- Meecham, Pam., & Julie Sheldon, *Modern Art: A Critical Introduction*. New York: Routledge, 2000.
- Psychogiopoulou, Evangelia. ed. *Cultural Governance and the European Union: Protecting and Promoting Cultural Diversity in Europe*. [Palgrave Studies in European Union Politics] UK: Palgrave Macmillan, 2015.
- Ragsdale, J. Donald. *American Museums and the Persuasive Impulse: Architectural Form and Space as Social Influence*. Cambridge Scholars Publishing, 2009.
- Ritzer, George. *Enchanting a disenchanted world: Revolutionizing the means of consumption*. California: Pine Forge Press, Sage Publication, 1999.
- Robins, Claire. *Curious Lessons in the Museum: The Pedagogic Potential of Artists' Interventions*. Routledge, 2013.
- Russell, Roslyn. & Kylie Winkworth, *Significance 2.0. A guide to assessing the significance of collections*. Rundle Mall: Collections Council of Australia, 2009.
- Sheehan, Duncan. *The Principle of Personal Property Law*. Hart Publishing, 2011.
- Soja, Edward. *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-imagined Places*. Cambridge, Mass.: Blackwell, 1996.
- Urry, John. *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, 2nd edition. First published 1990. London: Sage Publication, 2002.
- Watson, Sheila. ed. *Museums and Their Communities*. Routledge, 2007.
- Wittlin, Alma. *Museums: In Search of a Useful Future*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1970.
- Young, James. *The Texture of Memory: Holocaust Memorials and Meaning*. Cambridge: Yale University Press, 1993.

外文博碩論文

- Chen. HsiaoJane Anna, "Disorder: Rethinking Hoarding Inside and Outside the Museum." Diss. U of Texas at Austin, 2011.
- Van Mensch, Peter. "Towards a Methodology of Museology." Diss. U of Zagreb, 1992.

外文期刊

- Bennett, Tony. "Archaeological Autopsy Objectifying: Time and Cultural Governance." *Journal of Cultural Research [Formerly Cultural Values]* (2002): 29-48.
- Chang, Wan-Chen. "The contemporary significance and role of the Universal Museum." *Museology and Techniques*, Ed. Hildegard K. Viereggs, Munich: ICOFOM, (2007): 102-7.
- Ferri, Delia. "Cultural Diversity and State Aids to the Cultural Sector." *Cultural Governance and the European Union: Protecting and Promoting Cultural Diversity in Europe* [Palgrave Studies in European Union Politics], Evangelia Psychogiopoulou, ed. UK: Macmillan (2015): 119-31.
- Foucault, Michel. "Of other spaces." *Diacritics*. Trans. Miskowicz, J., 16(1) (1986): 22-7.
- Frost, Randy, & Tamara Hartl, "A Cognitive-Behavioral Model of Compulsive Hoarding." *Behaviour Research and Therapy* 34:4 (1996): 341-50.
- Guidikova, Irena. "Who is afraid of diversity? From threats to benefits: lessons from the European programme of Intercultural Cities." *Report 5: Cities, cultures and developments*. A report that marks the fifth anniversary of Agenda 21 for culture, (2009): 58-61.
- Janes, Robert R. "The Mindful Museum." *Curator, The Museum Journal*." V. 53: 3 (2010): 325-338.
- Littoz-Monnet, Annabelle. "Encapsulating EU Cultural Policy into the EU's Growth and Competiveness Agenda: Explaining the Success of a Paradigmatic Shift in Brussels." *Cultural Governance and the European Union: Protecting and Promoting Cultural Diversity in Europe*, Evangelia Psychogiopoulou, ed. [Palgrave Studies in European Union Politics], UK: Palgrave Macmillan (2015): 25-36.
- Macdonald, George F. "The future of museums in the Global Village." *Museums* 155 (1987): 209-216.
- Ryde, Jeni. "The Reluctant Museum: When Secret meets Secular." *The International Journal of Inclusive Museum* 1(1) (2008): 43-52, doi: 10.18848/1835-2014/CGP/v01i01/44305.

- Šola, Tomislav. "The Concept and Nature of Museology." *Museum* 153, 39(1) (1987): 45-49.
- Tardits, Manuel. "The local-community museum: an architectural challenge." *Museum International* No. 196 (Vol. 49, No. 4), Paris: UNESCO, 1997.
- Teather, J. L. "Museum studies: Reflecting on reflective practice." *Museum Management and Curatorship* 10(4) (1991): 403-417.
- Van Mensch. Peter, "Museality at breakfast." *Museological Brunsia*, Autumn, 2 (2015): 14-19.
- Woolf, Brandon. "Putting Policy into Performance Studies?" *Performance Research* (2015): 104-11.
- Zald, Mayer N. "Sociology as a discipline: Quasi-science and quasi-humanities." *American Sociologist* (1991): 22:165, doi: <https://doi.org/10.1007/BF02691895>

研討會與研究報告

- Heslin, Peter. *The Museum of Augustus : the Temple of Apollo in Pompeii, the Portico of Philippus in Rome, and Latin poetry*. Working Paper. Durham Research Online (DRO), Durham, 2013.
- Pascual, Jordi. Ed., "Cities, cultures and developments: A report that marks the fifth anniversary of Agenda 21 for culture." *Culture 21*. UCLG, 2009.
- Reilly, Paul. Towards a virtual archaeology, *Proceedings of Computer Applications in Archaeology*, Oxford, UK, (1990): 133-139.
- Stránský, Zbyněk. (Ed.) *Museology for tomorrow's world: proceedings of the international symposium held at Masaryk University, Brno, Oct. (1996): 9-11*. Munich : Müller-Straten, 1997.

網路資源

中華語文知識庫

<<http://210.71.253.73/clk/search/%E9%A1%9E/107468/200621?srchType=1&fouc=>> (檢索日期：2017/11/28)

文化部，Taiwan Quasi-museum Development Association

<https://english.moc.gov.tw/information_232_77124.html> (檢索日期：2019/8/6)

台北市立美術館，〈沙中房間〉 <<http://lacamerainsabbiata.org/>> (檢索日期：

2019/4/15)

台北市政府文化局，標案編號 108A153 《2019 臺北城市類博物館-萬華艋舺人文生活場域活動案》

<https://ronnywang.github.io/pcc-viewer/tender.html?unit_id=3.79.59&job_number=108A153> (檢索日期：2019/8/9)

朱潔樹，〈收藏是為了超越時間：這個展覽喚起我們的囤積本能〉，2016/8/5

<<https://www.hkaci.org.hk/zh/2016/08/05/%E6%94%B6%E8%97%8F%E6%98%AF%E7%82%BA%E8%B6%85%E8%B6%8A%E6%99%82%E9%96%93%EF%BC%9A%E9%80%99%E5%80%8B%E5%B1%95%E8%A6%BD%E5%96%9A%E8%B5%B7%E6%88%91%E5%80%91%E7%9A%84%E5%9B%A4%E7%A9%8D%E6%9C%AC%E8%83%BD//>>> (檢索日期：2018/12/23)

把世界當教室，〈到世界文化遺產古鎮參加全球規模最大的藝術節！〉，2017/ 2/12

<http://travelwithmikeanna.com/%E3%80%90%E8%8B%B1%E5%9C%8B-uk_%E6%84%9B%E4%B8%81%E5%A0%A1-edinburg%E3%80%91%E4%B8%96%E7%95%8C%E6%96%87%E5%8C%96%E9%81%BA%E7%94%A2%E6%84%9B%E4%B8%81%E5%A0%A1-%E5%85%A8%E7%90%83%E8%A6%8F%E6%A8%A1/>> (檢索日期：2019/4/7)

林明德〈三月「瘋」媽祖 樸實的人情風景〉，《傳藝 Online》

<https://magazine.ncfta.gov.tw/onlinearticle_146_538.html> (檢索日期：2019/3/24)

英國文化協會，〈文化價值評量論壇〉

<<https://www.britishcouncil.org.tw/2017culturalvalue>> (檢索日期：2018/5/23)

班維蕭，〈當克林姆的畫活了過來！巴黎「光之博物館」新媒體大展《Gustav Klimt》〉，《美麗佳人》，2019/2/6

<<https://www.marieclaire.com.tw/lifestyle/art/38369?atcr=b7d39e>> (檢索日期：2019/4/3)

教育部，〈台灣閩南語常用辭典〉

<https://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/result_detail.jsp?source=5&in_idx=16iau2&n_no=6770&curpage=1&sample=%E7%97%9F&radiobutton=1&querytarget=2&limit=20&pagenum=1&rowcount=18> (檢索日期：2019/8/10)

教育百科，〈瘡〉詞條 <<https://pedia.cloud.edu.tw/Entry/Detail/?title=%E7%97%9F>>

(檢索日期：2019/8/10)

設計王，〈巴黎光之博物館開幕，120 幅巨型投影帶你走進克林姆的畫作〉，

2018/2/21 <<https://www.designwant.com/r2631.html>> (檢索日期: 2019/3/3)

黃克先，〈能體會幾分街友漂泊：寫在流浪生活體驗營後〉，《巷子口社會學》

2014/10/6 <<https://twstreetcorner.org/2014/10/06/huangkehshien-2/>> (檢索日期：
2019/8/13)

艋舺龍山寺官網-活動快遞

http://www.lungshan.org.tw/tw/04_activity2.php?p=43&page=10 (檢索日期
2019/3/24)。

艋舺龍山寺-龍山寺簡介

<http://www.lungshan.org.tw/tw/04_activity2.php?p=43&page=10> (檢索日期
2019/3/24)。

維基百科，〈阿里山神木群〉

<<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%98%BF%E9%87%8C%E5%B1%B1%E7%A5%9E%E6%9C%A8%E7%BE%A4>> (檢索日期：2019/3/30)

維基百科，〈獼猴木屬〉 <<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%98%BF%E9%87%8C%E5%B1%B1%E7%A5%9E%E6%9C%A8%E7%BE%A4>> (檢索日期：

2019/8/13)

蕭文杰，〈空喙哺舌？談柯文哲的「台北城市博物館」計畫〉，《鳴人堂》，2018/4/20

<<https://opinion.udn.com/opinion/story/11472/3098040>> (檢索日期：2019/8/9)

蘋果日報，〈廢中正紀念堂條例通過〉，2007/5/10

<<https://tw.appledaily.com/headline/daily/20070510/3463758/>> (檢索日期：
2019/3/20)

蘿莉·安德森 (Laurie Anderson)，〈黃心健& Laurie Anderson 跨國合作 VR 作品

《沙中房間》〉，台北市立美術館 <<https://artemperor.tw/tidbits/6617>> (檢索日
期：2019/4/15)

Agenda 21 for culture <<http://www.agenda21culture.net/>> (Retrieved: 2019/2/3)

ARworks, “VR/AR and Kinect Solution for a Historical Museum by ARworks.”

<<https://www.youtube.com/watch?v=WATR-HRykeA>> (Retrieved: 2019/4/20)

Atelier des Lumières <<https://www.atelier-lumieres.com/>> (Retrieved: 2019/3/3)

- BBC News, "Stephen Hawking, visionary physicist dies aged 76." 2018/3/14
<<https://www.bbc.com/news/uk-43396008>> (Retrieved: 2019/8/10)
- Carvajal, Doreen. "New Museum (Sort of) for St. Louis; The Pulitzer Art Collection Will Welcome Visitors, Up to a Point." *The New York Times*. 15/Jan/2001
<<http://www.nytimes.com/2001/01/15/arts/new-museum-sort-for-st-louis-pulitzer-art-collection-will-welcome-visitors-up.html?pagewanted=all>> (Retrieved: 2016/4/12)
- Culture Governance Alliance, "What do we mean by governance?" *Organisation Structures*, 2007
<<https://culturalgovernancealliance.org/practical-guide/structures/what-do-we-mean-by-governance>> (Retrieved: 2019/1/10)
- Felsenthal, Julia, "'The Keeper' at the New Museum Pays Homage to Objects and Obsessions." 2016/7/23
<<https://www.vogue.com/article/the-keeper-new-museum-exhibition>> (Retrieved: 2018/10/23)
- Goodman, Joyce. "Transitional Transnational Spaces/Places: Offices and Classrooms As Quasi-museums And The Creation Of Cosmopolitan Subjectivities." in Conference *Education and Transition*, ECER, 2015/9/10
<<http://www.eera-ecer.de/ecer-programmes/conference/20/contribution/35064/>> (Retrieved: 2016/4/15)
- Greer, Jim. "Pharmacy of the rich and famous: Patrons 'sign on' to quasi-museum in Tanglewood." *Huston Business Journal*, 2001
<<https://www.bizjournals.com/houston/stories/2001/02/19/story4.html>> (Retrieved: 2018/4/23)
- Hawking, Stephen. Stuart Russell, Max Tagmark, Frank Wilczek, "Transcendence looks at the implications of artificial intelligence - but are we taking AI seriously enough?" 2014/May/1
<<https://www.independent.co.uk/news/science/stephen-hawking-transcendence-looks-at-the-implications-of-artificial-intelligence-but-are-we-taking-9313474.html>> (Retrieved: 2019/8/10)
- iCinema <<http://www.icinema.unsw.edu.au/>> (Retrieved: 2019/4/17)
- Lee, Yuna, 〈2018 巴黎光之工坊數位化藝術中心：ATELIER DES LUMIÈRES〉
trans. Yaya Teng, Paries, O'bon, 2018/4/19

- <<https://www.obonparis.com/zh-TW/magazine/atelier-des-lumires>> (Retrieved: 2019/3/3)
- Merriam-Webster, “QUASI.” <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/quasi>> (Retrieved: 2017/10/20)
- Museum Association
<<http://www.museumsassociation.org/museum-practice/museum-pop-ups>>
- National Gallery of Victoria, “Andy Warhol’s Time Capsules.” 2005/5/8-16
<<https://www.ngv.vic.gov.au/exhibition/andy-warhols-time-capsules/>> (Retrieved: 2018/10/23)
- Niantic, “Codename: Tonehenge-Real World Multiplayer AR Demo.”
<https://www.youtube.com/watch?time_continue=84&v=aPWkmLJmVKA> (Retrieved: 2019/4/17)
- Pasternack, Alex. “Hoarding as an Art Form: Song Dong’s ‘Waste Not’.” 2009/9/5
<<https://www.treehugger.com/sustainable-product-design/hoarding-as-an-art-form-song-dongs-waste-not.html>> (Retrieved: 2018/10/24)
- Pavić, Katarina. “New models of governance of culture.” *Think Piece*, Culture Watch Europe, p. 1-6.
<<https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=09000016806a34ca>> (Retrieved: 2019/1/25)
- Pop-up museum <<http://popupmuseum.org/about/>> (Retrieved: 2018/10/3)
- Rosling, Hans, “Let my dataset change your mindset.” *Ted Talk*
<https://www.ted.com/talks/hans_rosling_at_state?language=zh-tw> (Retrieved: 2019/4/17)
- Schlehelein, Heidi. “Kinect Museum Display Prototype.”
<<https://vimeo.com/41213320>> (Retrieved: 2019/4/15)
- Sreenan, Niall. “The Museal and Museum: Two Case Studies in Death.”
<<https://blogs.ucl.ac.uk/researchers-in-museums/2017/03/30/the-museal-and-the-museum-two-case-studies-in-death/>> (Retrieved: 2017/3/30)
- Tazasproject, “Museum Night 2012-Kinect.” <<https://vimeo.com/45921482>> (Retrieved: 2019/4/15)
- Wu, Felice, “The Mazu Pilgrimage Experience.” 《天下雜誌》英文版，2018/6/14
<<https://english.cw.com.tw/article/article.action?id=1985>> (Retrieved: 2019/3/20)
- UNESCO, “Text of the Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural

Heritage.” *Intangible Cultural Heritage* <<https://ich.unesco.org/en/convention>>
(Retrieved: 2017/10/3)

---- “The Twenty-Four Solar Terms, knowledge in China of time and practices developed through observation of the sun’s annual motion.” *Intangible Cultural Heritage*
<<https://ich.unesco.org/en/RL/the-twenty-four-solar-terms-knowledge-in-china-of-time-and-practices-developed-through-observation-of-the-suns-annual-motion-00647>> (Retrieved: 2019/3/31)

Zentrum für Kunst und Medientechnologie <<https://zkm.de/de>> (Retrieved: 2019/4/17)

