

# 舞蹈虛擬博物館設立之探討

鍾孟玲

國立彰化師範大學

## 摘要

隨著網路科技的快速發達，民眾使用電腦網路的普及，利用網際網路資訊的傳遞來作為溝通及互動學習的方式，已成為一種普遍的趨勢。另一方面，博物館世代的來臨，使得學習管道更為多元與便利。而虛擬博物館具備了傳統博物館所具有的功能，如蒐集、保存、展示、教育、研究、推廣、資訊與傳播等功能。所不同的是，虛擬博物館實際上並無具體建築，而是建構在網路上的呈現方式，其充分發揮了網路多媒體的特性，具有文字、聲光、影像等功能。在有效教育規劃基礎下的虛擬博物館，作為網路學習的選擇，學習者可得到豐富完整的學習資源及達到質量要求且滿意的學習成果。本文以舞蹈教育為例，探討舞蹈虛擬博物館設立的可行性及學習與教育推廣，期望未來真正能落實此種學習的方式，使得更多的學習者可透過網際網路優游於舞蹈虛擬博物館當中，享受科技帶來的便利與學習樂趣。

關鍵詞：舞蹈、虛擬博物館

## 壹、虛擬博物館

隨著網路科技的快速發達，民眾使用電腦網路的普及，利用網際網路資訊的傳遞來作為溝通及互動學習的方式，已成為一種普遍的趨勢。因應不同資訊溝通

的目的，而有不同主題與內容的網站架設。近年來，政府大力提倡終身學習的理念，其中多以遠距教學的網站架設來落實此項政策。此種遠距教學的方式，透過網際網路的資訊傳遞，提供民眾在網路上點選個人所需要及喜好的教學種類。在教材與內容方面，學習者可利用線上瀏覽及檢索的功能，鍵入學習的主題或關鍵字，隨即獲得所需的教材；在網路課堂的情境中，透過教學影像的傳遞，在線上學習教師授課的內容；而在教學互動方面，則透過線上隨堂問答，給予學習的回饋來達到雙向的溝通，此種模擬實際教學的情境，讓網路學習者有如置身在教室學習環境的臨場感，同時省卻了舟車往返的時間與勞累。如此便利有效的遠距教學方式也隨著網際網路的快速發達而逐漸地普及，成為網路族的學習主流。

另一方面，博物館世代的來臨，使得學習管道更為多元與便利。1984 年美國博物館協會（American Association of Museums）即揭示了博物館未來的任務是要成為大眾教育代理人，所有博物館無論在質與量的發展上，均須重視教育功能的落實。可見博物館已成為兼具社會教育功能的終身文化機構。再者，隨著科技與人文整合運用在學習領域的趨勢，虛擬博物館在此種趨勢下應運而生。虛擬博物館具備了傳統博物館所具有的功能，如蒐集、保存、展示、教育、研究、推廣、資訊與傳播等功能。所不同的是，虛擬博物館實際上並無具體建築，而是建構在網路上的呈現方式，其充分發揮了網路多媒體的特性，具有文字、聲光、影像等功能。以現有的網路寬頻與特色，做出類似實際博物館功能的數位化多媒體呈現，在國外的例子，如法國巴黎的網際博物館，以巴洛克、印象派等畫家與作品作系列展覽；此外，在國內的例子，針對主題蒐集內容的方式，如台灣大學的平埔調查所做的網路博物館展續；台灣的中國軍艦博物館，線上展示清代到現代中國海軍所用艦艇；以及清華大學的清蔚園網際虛擬博物館，其創立的目的在於遠距教育或成為各年齡層合宜的資訊好站，大規模地蒐集網路上精緻的內容，並同時製作豐富的展覽，網站積極投入的目的是希望能成功地吸引網際世界的許多遨遊者，共同建立並享受一個較精緻的網路文化（黃嘉琳、楊叔卿、吳聲祿、周維強、黃一農，民 87）。因此，在有效教育規劃基礎下的虛擬博物館，作為網路學習的選擇，學習者可得到豐富完整的學習資源及達到質量要求且滿意的學習成果。

由上述虛擬博物館於學習領域上的運用，體認虛擬博物館在教育推廣上具有重要的功能。本文以舞蹈教育為例，探討舞蹈虛擬博物館設立的可行性及學習與教育推廣，期望未來真正能落實此種學習的方式，使得更多的學習者可透過網際網路優游於舞蹈虛擬博物館當中，享受科技帶來的便利與學習樂趣。

## 貳、舞蹈虛擬博物館的定義

### 一、博物館的定義

國際博物館協會（International Council of Museums; ICOM）定義為：「係一個非營利的常設機構，為服務社會及促進社會發展而為大眾開放，為研究、教育與娛樂目的，從事收藏、維護、研究、教育、傳播，並展覽有關人類及環境之具體證物」；而美國博物館協會（AAM）（1992），界定博物館是一個公共服務的機構，並強調教育是博物館公共服務的核心，不僅侷限於標本文物的保存、研究與展示之中。我國依現行法規，博物館係屬社會教育機構之一種，而尚未完成立法的終身學習法草案，則將博物館視為終身學習機構之一（謝文和，民 90）。

### 二、虛擬博物館的定義

虛擬博物館可被定義為：「利用科技營造逼真的效果、虛擬人為的環境與物件，並將真實事物以虛擬的方式呈現的一種博物館」（楊中信，民 86）。

徐典裕（民 88）指出虛擬博物館與實體博物館的不同，在於虛擬博物館是有系統地將博物館長期累積的文獻報告、研究報告、幻燈片、照片、圖片、錄音帶、及錄影帶等多元智識媒體資產加以數位化後，運用多媒體技術依不同用途及使用者之需求加以編輯組合，儲存在電腦伺服器上，再經過高速資訊傳達出去，各類使用者便能不受地理限制地在全球各地以互動的方式，擷取博物館之各種資訊內涵，此即虛擬博物館。

### 三、舞蹈虛擬博物館的定義

綜合上述所言，本文界定舞蹈虛擬博物館為：「以舞蹈教育為核心，在傳統博物館之展示、蒐集、教學、互動、推廣、保存、傳承之功能之基礎上，以網路資訊傳播以及虛擬的方式呈現的一種博物館」。

## 參、舞蹈虛擬博物館設立的可行性評估

### 一、舞蹈的特質與特殊性

舞蹈作為一種運動表現或藝術美感的傳達，乃是以身體為媒介，透過身體活動的表現而將內在的思想、情感與意象表達出來進而與觀眾溝通。在舞蹈展演的情境中，必須具備舞蹈作品、舞者及觀眾三個必備的要素，在特定的表演空間、時間內，共同完成一齣舞蹈的表演。舞台布幕落下、觀眾散場，舞蹈作品也就同

時完成，不會再有同樣的舞蹈情境發生；也就是說，舞蹈表演具有無法再現與複製的特性。

從古至今，由於舞蹈表演無法再現與複製的特性，使得舞蹈運動與舞蹈藝術作品在紀錄與傳承上，產生了許多困難與限制。古代人是以舞譜來記錄舞蹈動作，後人則根據舞譜的記載，藉由文字、符號、圖像的解讀，揣摩古代所留下的舞蹈動作與特質，將舞蹈藝術一代接一代地延續流傳。然而這樣的舞蹈傳承方式，在經過不同朝代與歷史文化背景的變遷，則難以將只根據舞譜的記載方式，對舞蹈原本所具有的面貌作較完整的傳承。如何將舞蹈這樣融合豐富的知、情、意與真、善、美的表演藝術作更完整的呈現、保存與傳承，一直都是熱愛舞蹈運動、舞蹈藝術與從事舞蹈教學的人士，所關切與極欲解決的問題。

## 二、舞蹈結合虛擬博物館

現代科技的發達，資訊傳播的多元化，解決了舞蹈紀錄與傳承方面所產生的困難。藉由虛擬博物館的設置，提供了舞蹈網路學習的管道，舞蹈與影音媒體的結合，虛擬出舞蹈課程的情境，學習者不受時間與空間限制的學習方式，並且對於學習內容有多樣性的選擇。如此，舞蹈教材的紀錄與舞蹈技藝的傳承，已不再是困難的事了。

## 三、以行銷 S.W.O.T 分析，評估舞蹈虛擬博物館設立的可行性

### (一) 弱點 (Weaknesses)

舞蹈雖有不可觸及（觀眾在觀賞前，無法先觀賞演出的內容，而在觀賞之後並沒有得到任何有形的東西）、不可複製、易逝（易消失，舞蹈現場演出無法被儲存或保留起來；舞蹈在演出時若有未坐滿的情況，由於舞蹈活動不像有形產品可以被儲存，因而形成潛在利益的損失，尤其需求波動較大的情況下，易逝性是一種嚴重的問題）的特性。

以行銷的觀點來看，舞蹈作為一種產品，就其不可觸及性、不可複製性與易逝性，某種程度來說產品必須要同觀眾一起存在，沒有觀眾即沒有產品，這是舞蹈產品所存在的“弱點”，也是舞蹈虛擬博物館無法做到呈現實際的舞蹈產品所具有的“弱點”。

### (二) 優勢 (Strengths)

從另一個角度來看，沒有現場的舞蹈產品，而以錄影技術將舞蹈立即性的畫面存取下來，藉由影像傳媒的功能使舞蹈影像呈現於觀眾眼前進而創造了以舞蹈為主題的另一種產品---舞蹈影片，包括各種舞蹈欣賞、舞蹈教學---學科教材及術科教材、舞蹈比賽實況...等。這些舞蹈影片置放在舞蹈虛擬博物館，提供網路族群檢索觀賞，不但使觀賞者選擇產品種類的方式更為多元與取得產品的便利性提

高，且取代了實際的舞蹈作品龐大的製作成本與解決無法複製的限制問題。

以行銷的觀點來看舞蹈虛擬博物館，其本身所具有的弱勢卻可創造新的商機，反弱勢為優勢的做法使舞蹈領域的視野更大更廣，同時也帶動了舞蹈虛擬博物館無可限量的行銷發展潛力。

### (三) 契機 (Opportunity)

順應舞蹈虛擬博物館的優勢而言，開創了舞蹈本身及虛擬博物館的行銷契機。

在虛擬的世界中，不但吸引本來就喜歡從事舞蹈活動（觀舞、跳舞、教舞）的族群，此可視為舞蹈虛擬博物館的現有觀眾，並在網路世界無遠弗界的每個角落，皆存在著因緣際會和舞蹈相遇的潛在觀眾；也就是說，只要是悠遊於網路世界的族群，人人皆有可能成為舞蹈虛擬博物館的參訪者，進入舞蹈藝術的殿堂。

因此，舞蹈虛擬博館不僅藉由其特有之行銷優勢（將舞蹈產品大量複製及保存的概念透過網際網路傳播開來），開發了更多參與及從事舞蹈的人口，開創本身行銷的契機；更可觀的是，虛擬博物館與舞蹈之間的關係更緊密地連結且相得益彰。

### (四) 威脅 (Threats):

另一方面，舞蹈虛擬博物館同時存在著潛在的威脅，例如網路族群取得舞蹈資訊與影片快速容易，然而在觀賞時，難以要求觀眾觀看完整齣的舞蹈影片，很容易在觀看到一半時即任意地離開視訊或轉換到其他畫面，因此，造成觀賞者對於影片的內容只有片段的記憶，無法獲得完整的觀賞經驗；相對於現場觀舞的臨場感及深刻度其舞蹈作品的價值則相形失色。這也是舞蹈虛擬博物館，展示舞蹈演出作品時所可能對其藝術價值形成的威脅。

根據以上 S.W.O.T 分析輔以行銷組合（產品、通路、促銷、價格）的觀點來看，舞蹈虛擬博物館突破了舞蹈無法再現與複製之特性的瓶頸與限制（舞蹈產品的創造）。開創了舞蹈教學者與學習者更多彼此互動上的可能性。也就是說，虛擬實境的舞蹈世界所開創的可能性，增進了人和舞蹈接觸的機會（通路的開發）以及拉近了人和舞蹈的關係；而且帶領更多的人進入舞蹈虛擬博物館而開始認識舞蹈，甚而對舞蹈產生興趣，更積極地參與舞蹈藝術相關的活動（宣傳促銷），使得舞蹈藝術得到更多的重視與發展（舞蹈產品價值性的提升）。

綜合上述之評估，確實，舞蹈虛擬博物館可將舞蹈展示、蒐集、教學、互動、推廣、保存、傳承的功能更徹底地發揮。因此，舞蹈虛擬博物館在未來的發展實不容小覷。

## 肆、舞蹈虛擬博物館的教學與推廣

◎ 作者：林麗華、王惠貞、黃曉雲、林宜君

舞蹈的呈現著重於將舞蹈技巧知、情、意的部分作完整的發揮與表達。然而，在實際的術科教學情境，於固定的課堂時數中，教師要將舞蹈技巧與相關的知識背景較完整地教授給學生，確實有其困難。因此，以其他的教學資源來做為學習者的補充學習有其必要性。舞蹈虛擬博物館所具有的教育功能，可解決舞蹈教學上所面臨的問題。以下，乃針對實際的教學情境，根據學生在認知、情意與技能三方面的學習，闡述所面臨的問題，以及結合舞蹈虛擬博物館作為教學推廣的探討。

### (一) 認知學習：

對於舞蹈相關知能的學習方面，學校老師在舞蹈課程所能提供的是，根據每階段的教學目標給予適當的授課大綱與內容，然而針對不同的教學內容，其相關的知識背景，如各種舞蹈的起源、民族特性與表現特質等，教師礙於術科課程時間安排的限制，僅能在課堂上作簡單的說明與介紹，至於更深入的部分，則是術科課程中無法提供給學生學習的。

舞蹈虛擬博物館作為舞蹈學習者的補充教材，將有助於學生針對舞蹈課程中，舞蹈相關知識的查詢與了解。例如：中國舞蹈、古典芭蕾舞、現代舞等舞蹈的起源；各民族如漢族、各少數民族的民族特性；及各種舞蹈的表現特質等，皆可在舞蹈虛擬博物館的資料查詢系統中得到更多、更深入的認識與了解。學生也可在舞蹈討論區中，將自己對於舞蹈的想法與意見和別人作溝通及彼此互動、學習。

### (二) 情意學習：

美感教育一直以來是學校教育較欠缺的部分，近年來各學校配合教育部九年一貫藝術與人文領域的教育政策，增加許多藝術欣賞的課程。授課老師教授藝術欣賞或美學相關課程時，往往發現學生對藝術人文的領域充滿了興趣，但因為從小少有藝術美感及情意方面的培養，而對於藝術與美感的敏銳度缺乏，使得他們在藝術欣賞的課程中只是跟隨老師的見解而少有自己的看法，這樣的學習方式，往往只是領略片面的藝術常識而非真正培養終身藝術學習的喜好與高度的素養。

基於現階段藝術與人文課程，在教學當中所可能引起的問題，確實需要一種輔助的教學，來增進學生學習藝術的高度興趣與培養藝術的觀察力與感受藝術的敏銳度。應多鼓勵學生除了課堂所接觸、認識到的藝術知識外，平時應多接觸更多元的藝術領域，並嘗試思考自我和藝術的關係、藝術帶給自我的啟發與聯想，

並多與學校老師或同學討論心得。長期接觸藝術，讓藝術和生活融合在一起，自然會對藝術的感受力及自我在情意抒發方面有所增長。

舞蹈作為一門藝術的學習，同時必須注重情意的培養與表達。舞蹈虛擬博物館，提供各類的藝術相關影片，藉由各類藝術影片的欣賞，彷彿自身融入了影片的情境當中。例如一齣芭蕾舞劇，情節的高潮起伏自然牽引觀賞者的情緒變化，甚而更投入者則觸動了心靈而感動落淚，這種情形使得觀賞者自然而然地抒發情緒，柔軟了心靈。因此，透過舞蹈虛擬博物館的藝術欣賞功能，增進學生接觸藝術的機會，進而培養情意的學習與表達。

### （三）技能學習：... 舞蹈課程的學習內容與教學方法

舞蹈課程必須具備的是，在舞蹈情境當中，實際地操練舞蹈技能。透過老師口頭講解及示範，而後學生操作技巧的方式，多是一對多的互動模式，然而，應用資訊網路科技的學習，使學習者有了多元的學習管道。網路教學媒體的學習與互動，實際上並沒有教室的空間，也沒有主導的老師，而是事先錄製完成的教材，學習者跟隨著教學媒體的教材學習。因此，舞蹈虛擬博物館以此種舞蹈技能學習的方式，省卻了真實教室情境中教師帶領的人力資源；對學習者而言其學習的時間、空間也更為自由而不受限制，且可依照自己的喜好及需求增減學習的次數。

舞蹈虛擬博物館突破了傳統所認定的教室情境技能學習的單一管道，提供學習者更為便利與多元的學習方式，同時也提高了學習者在學習及選擇教材的自主性。

綜合上述，舞蹈虛擬博物館的教育功能，除了滿足舞蹈課堂學生，對於舞蹈相關資源的學習需求，更是開發了無遠弗界的新族群接觸與學習舞蹈的機會。因此，舞蹈虛擬博物館解決了舞蹈學習的許多困境，使得舞蹈教育的推廣更為多元與普及。

## 伍、結語

在科技人文整合的世代，人們不斷地追求進步與發展的過程中，教育確實扮演了重要的角色。期望教育提供人們多元便利與自主的空間，滿足人類學習的慾望且能提昇心靈與精神的層次。傳統博物館充分發揮了蒐集、保存、展示、教育、研究、推廣、資訊與傳播等功能，虛擬博物館則運用此種功能更發展了快速便利的資訊取得與學習管道，而將學習的方式密切地融入在生活當中；本文以行銷與教育的觀點來探討舞蹈虛擬博物館設立的可行性，期待舞蹈虛擬博物館在未來有

其發揮的空間，提供人們便利的學習管道與接觸舞蹈與藝術的機會，彰顯科技整合的教育意義。

## 參考文獻

徐典裕（民 88）。應用於數位化博物館之多媒體資料庫。國立自然科學博物館簡訊，131，<HTTP://www.mns.edu.tw/NewaLetter/131/13.html>.

黃嘉琳、楊叔卿、吳聲祿、周維強、黃一農（民 87）。落實網路遠距終身學習之理念－「清蔚園網際虛擬博物館」在台灣之研發初步現況。教學科技與媒體，41，2-8。

楊中信（民 87）。虛擬實境。博物館季刊，12（1），25-30。

謝文和（90）。知識經濟對博物館挑戰與省思。博物館學季刊，15（2），3-9。