

親臨卓越經典— 國立體育大學體育博物館現況

文 / 朱木炎、李彩鳳



民國105年日本國際武道大學參觀校史室。（圖片提供 / 體育博物館）

壹、現況介紹

為傳承及發揚我國體育文化，有效整合國內體育運動資源，讓體育文物有個家，民國102年12月教育部體育署與國立體育大學共同合辦國內首座綜合性體育博物館（以下簡稱本館）。本館於民國103年已建置數位虛擬展覽，內含重要體育文物、典藏歷次展覽品精選、運動選手心路歷程影音紀錄及建置歷次展覽相關學習資源於官網供大眾閱聽，

並於民國107至108年積極進行典藏品數位化工作，將於109年導入文化部文物典藏管理共構公版系統，與國內各大博物館數位典藏系統接軌。

體育博物館位於國立體育大學（以下簡稱本校）圖書館大樓5樓，樓地板面積1,900平方公尺，設有校史室、奧運五環常設展區以及特展區，分別介紹如下：

一、校史室

本校校史室以校訓「精誠樸毅」架構介紹本校校史的發展與特色。在這個空間中，能夠讓貴賓深入了解體育大學的創校歷史、歷任校長介紹、歷年運動賽事成績、呈現知名的傑出校友。例如，職業網球選手盧彥勳、詹詠然和詹皓晴、旅外在美國職棒擔任投手的陳偉殷、曾為世界高爾夫球球后曾雅妮、本校第一位奧運金牌得主朱木炎、奧運金牌許淑淨、超馬選手陳彥博、羽球一哥周天成、克服身體障礙挑戰帕運會並取得柔道銀牌的李凱琳。這些知名的運動員，都有著過人的意志，都有值得大家學習的精神與態度。另外校史室也展示學生校園生活的趣味及國際交流的情形。

二、奧運五環展示區

奧運五環展示區以奧林匹克五環的設計為概念，此區展示本校參與奧運會並獲得優異成績的師生為主軸，有：朱木炎（2004年雅典奧運跆拳道男子58公斤級金牌及2008年北京奧運跆拳道男子58公斤級銅牌）、陳葦綾（2008年北京奧運舉重女子48公斤級金牌）、陳詩園（2004年雅典奧運射箭男子團體銀牌）、吳蕙如（2004年雅典奧運射箭女子團體銅牌）、曾櫟騁（2012年倫敦奧運跆拳道女子57公斤級銅牌）等師長們參加奧運比賽的用品、紀念品、獎狀及奧運獎牌。讓觀眾能藉由文物，拉近與選手的距離，並藉由這些物件去想像他們訓練與比賽的過程，以及最後獲獎、站上頒獎台，看著國旗冉冉升起那一刻的感動。

三、特展區

特展區於每年籌劃各項體育運動及賽會時事為主題之特展，以傳承及發揚臺灣獨特體育運動文化。



體育博物館奧運五環展示區」。(圖片提供 / 體育博物館)

貳、數位典藏初期建置

目前館內設計以展板、圖文說明及實物展覽為主，校史室亦設置數位影音及照片放映以呈現校史紀錄。本館在民國103年已建置數位虛擬展覽，內含重要體育文物、典藏歷次展覽品精選、運動選手心路歷程影音紀錄及建置歷次展覽相關學習資源於官網供大眾閱聽。惟現有數位虛擬展覽，在查詢功能、資料內容的描述及建置數量仍有極大的改善空間，未來將整合發展數位典藏線上查詢功能，運用新科技打造互動式數位展示空間及營造博物館劇場化氛圍等。

參、數位典藏現況

本館礙於有限的人力及經費，又考量未來典藏系統之資料格式須能與各大博物館接軌，經評估決定導入文化部文物典藏管理共構公版系統，此一方案本校只需要提供典藏品資料及一組固定IP，其餘相關軟硬體設備及維護費用均由文化部負擔，同時本館建置metadata的規範又能與全國各大博物館及文化中心一致，透過同一系統可查詢檢索，對本館來說是一個經費負擔最少又兼顧未來性的典藏管理系統建置方案。



C2018010126
2004典務奧運跆拳道金牌朱文炎與張榮三教授合影簽名照片。
（圖片提供 / 體育博物館）



C2018010136
旅美職棒投手陳偉殷贈本人54號簽名棒球衣。（圖片提供 / 體育博物館）

文化部文物典藏管理共構公版系統，是文化部推動之前瞻計畫「數位建設」，規劃於民國106年~110年採階段性與滾動式推動與執行；以過往累積之臺灣原生文化元素及生活知識經驗為基底，藉由數位科技工具促進「保存、轉譯、開放、運用」專屬於臺灣的文化DNA，爰規劃建置「國家文化記憶庫」，除蒐羅重要文化資料，並導入全國重要博物館，提供文化地圖及素材整合應用等工具。

為能順利導入文化部文物典藏管理共構公版系統，本館須先進行庫房文物盤點整理、篩選分級及數位化，執行步驟如下：

一、爭取經費

本館庫房的藏品含早期校史室的校史文物、已裁撤之國術研究中心所留下之兵器、體育博物館近年蒐藏之藏品，物件繁多。惟本館自民國102年遷入圖書館大樓後，因人力不足，加上人員異動，未再進行藏品盤點、整理及建立存置位置說明，致庫房的藏品管理困難。故於民國107年度申請教育部補助經費及民國108年申請校務基金經費支援，開始進行庫房藏品整理及數位化的工作。

二、訂定規範

為順利進行庫房藏品整理工作，必須先新訂及修訂下列法規：

- （一）新訂「國立體育大學體育博物館蒐藏政策」：為完備相關法規及規範蒐藏宗旨、蒐藏方向及作業規範，以利本校博物館庫房管理人員進行藏品蒐集有所依循。
- （二）修訂「國立體育大學體育博物管理委員會設置辦法」：為建立體育博物館藏品審查機制，將文物管理諮詢小組改為典藏品審議及管理小組，其權責為審議本館典藏品之文化性資產認定、等級分類、取得、管理、維護、修復、註銷等相關事宜。
- （三）修訂「國立體育大學典藏文物取得作業規範」：修訂捐贈者填報之相關表件及捐贈物件著作權讓與合約書等，以利捐贈文物之相關資料能完整建置。
- （四）新訂「國立體育大學體育博物館藏品及其他典藏物件分類分級作業要點」、

「體育博物典藏品及其他管理物件第一階段篩選分級之基本原則」：將本館管理之物件分為「典藏品」、「教育品」、「參考物件」三類，列為典藏品者優先進行高品質數位化拍攝及掃描。

以上相關法規已於民國107年1月陸續新訂或修訂完成。

三、辦理庫房整理及典藏品數位化勞務委外採購

(一) 民國107年辦理「庫房盤點整理及典藏品數位化勞務外包採購案」共計完成2,272筆詮釋資料著錄、高品質拍攝500件、掃描1,520件。

(二) 民國108年辦理「體育文化資材盤點整理及典藏品數位化勞務外包採購案」共計完成1,353筆（主件530件、部件823件）詮釋資料著錄、高品質拍攝331件、掃描1,462頁。

四、庫房整理及典藏品數位化成果

民國107～108年數位化資料整理的成果說明如下：

- (一) 將本館庫房之文物盤點、登錄、分類、著錄、包裝、標示、歸位、一般拍照、製作清冊、整理照片檔。
- (二) 參考文物典藏管理共構系統（以下簡稱文典共構系統）藏品metadata欄位進行文物metadata資料著錄。
- (三) 「典藏品審議及管理小組」進行藏品分類審議，列為典藏品級者優先列入高品質數位拍攝及掃描。
- (四) 民國107年製作數位化典藏，含有重要校史資料、亞奧運傑出校友簽名文物，如朱木炎、陳葦綾、曾欒騁、陳偉殷、曾雅妮、詹詠然等校友之簽名文物；影音

紀錄光碟、著名運動選手的相關文物，如呂良煥之簽名高爾夫球及帽子及網球球王諾瓦克·喬科維奇簽名之小口瓶。

(五) 民國107年因整理早期國術研究中心的兵器並進行高品質拍攝，進而於民國107年10月至民國108年2月辦理「藝遊『刀槍』話國術、笑談『劍戟』論風骨」特展。

(六) 民國108年持續進行本館藏品數位化外，其中本校徐元民老師所捐贈的民俗體育幻燈片，亦請徐元民老師協助完成詮釋資料內容的描述，也將本校早期建築物的工程圖進行數位化等，成果豐富。

五、導入文物典藏管理共構系統

文化部以所屬博物館群重要文化資產資料為核心，並擴大辦理將全國重要博物館導入文化部文典共構公版系統，提供高效能管理、保存、應用等服務，縱向深根機關文化資產之保存應用，橫向可串接全國各種文化資源，以匯集文物資源大水庫，厚植民間加值運用能量，以達共享之目標，提供精實與豐富多元之文化資產資料轉譯、開放及運用。

本館已排入民國109年導入前述系統，同年導入的單位有高雄市電影館、高雄市立歷史博物館、新北市立十三行博物館、國立海洋博物館、新北市立黃金博物館、國定古蹟林本源園邸、新北市立淡水古蹟博物館、桃園市立大溪木藝生態博物館等25個單位。

肆、未來發展方向

本館將以持續建置的數位典藏為基底，未來將規劃配合運用數位科技展現奧林匹克歷史及精神價值，說明如下：

一、建置及串接不同數位典藏資料庫

擴大串接且深入建置、整合體育相關歷史及文物資料庫，資料庫系統設計須兼顧趣味化、互動性及便利性，以滿足閱聽者的研究及休閒等需求。

二、運用行動數位導覽

從空間性、行動化、延伸性與資訊呈現來看，行動數位導覽具有輕巧、攜帶方便，以及個人化的特性，可建立具互動模式的導覽系統，讓觀眾掌控觀賞的順序與進度，並提供垂直與平行的交叉導覽。（余少卿、梁朝雲、莊育振，2003）

三、擴增實境（AR）、虛擬實境（VR）應用於博物館展示

結合AR、VR應用在博物館的展示有下列優點：

- （一）將虛擬與真實世界結合，給觀眾帶來一種思考上的驚喜，能有效地吸引觀眾的注意力。
- （二）可使觀眾在3D的環境中與無法實際帶到展場、無法讓觀眾觸摸、或必須放大的物件即時互動，達到最佳的溝通效果，也更能延長觀眾停留在展示單元前的時間。
- （三）可將博物館所欲傳達的知識加以轉化為虛擬3D影像，再與觀眾自身的生活經驗互相連結，使得參與者的體驗分外深刻，溝通更為有效。（郭世文，2008）

將AR、VR混合應用在博物館，營造的展示內容、環境更全面、效果更逼真，更能吸引及激發參觀者的興趣。

四、互動遊戲式數位電子展示

科技化展演的設計動機則是要將體感互

動、浮空投影和新媒體藝術整合在一起，將數位科技做為文物的展示平台，希望藉由體感互動的操作性及浮空投影的顯示效果，以對文物的內容進行跨越時空的對話交流，以達到新媒體藝術的創新展示效果。（王晶婷，2015）

本館數位典藏的加值應用，須依本館設置宗旨，衡量自身能力，結合新科技的發展，蒐藏整理校史及體育運動重要文化資產，辦理促進體育運動研究、展示、教育、推廣等活動。數位典藏加值應用將納入本館未來中長程館務發展方向之規劃，以發揮文化保存及傳承功能，更能透過網際網路讓大眾可在任何時間、地點接觸典藏品的文化內涵及品味休閒的樂趣，進而提升體育運動文化素養及風氣。✎

作者朱木炎為國立體育大學體育博物館館長、李彩鳳為國立體育大學體育博物館典藏展覽組組長

參考文獻

- 余少卿、梁朝雲、莊育振（2003）。行動數位導覽之博物館應用探討，**圖書資訊學刊**，1卷2期，1-24。取自 <http://www.airitilibrary.com/Publication/alDetailedMesh?docid=16067509-200309-1-2-1-24-a>
- 郭世文（2008）。擴增實境應用於博物館展示的初探，**科技博物**，第12卷第4期，25-37。取自 https://scholar.google.com.tw/scholar?hl=zh-TW&as_sdt=0%2C5&q=%E6%93%B4%E5%A2%9E%E5%AF%A6%E5%A2%83%E6%87%89%E7%94%A8%E6%96%BC%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E5%B1%95%E7%A4%BA%E7%9A%84%E5%88%9D%E6%8E%A2&btnG=
- 王晶婷（2015）。浮空投影於互動遊戲之應用。**國立中央大學資訊工程學系碩士論文**。取自 http://ir.lib.ncu.edu.tw:88/thesis/view_etd.asp?URN=102522054&fileName=GC102522054.pdf