

過去與未來— 兵庫縣立考古學博物館

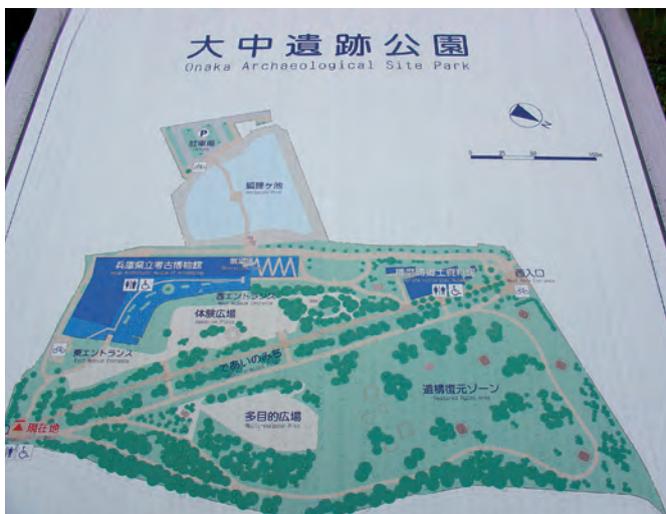
圖文·劉世龍

圖一：內行花文鏡碎片與復原

近年來，兒童博物館的設置成為台灣公立博物館進行學童教育的普遍想法，其操作的模式多數使用動手做（hand's on）或用腦思考（mind's on）性質的互動展示學習，一般的想法都將兒童博物館附屬於正規博物館展示外的獨立空間，在日本對於這類的兒童成長空間的設計，大多也採取這樣思考設計。然而在日本兵庫縣府於2005年（平成16年）所開幕的兵庫縣立考古學博物館（Hyogo Prefectural

Museum of Archaeology），在初期的規劃上，就將常態展示的面向，鎖定在親子家庭與兒童教育來規劃，對展示有更多的無限可能性。

從歷史的源流來看兵庫縣，兵庫縣內考古遺址佔日本數量第一，古墳前期的繩文（じょうもんじだい Jomo Era 前14000—400）與彌生（やよいじだい Yayoi Era 前400—250）時期，位於腹地肥沃的播州平原上，在國家之名尚未明確成立前，史前人過著漁獵、畜牧與農耕的生活，無論是陸地交易或是航海捕魚，自古以來就培育文化繁榮的條件，蘊藏無數的歷史遺跡，尤其兵庫縣鄰接大阪府與早期日本建都之所在地京都府，在日本鎖國前，這裡便是日本早期與中國通商的大輪田泊（現今神戶港的前身），海路盛行帶來了貿易發跡。因此在此考古工作所挖掘的文化層可說是非常豐富。在早期播磨地方的加古川兩岸是史前人類居住的區域，在舊石器文化開始，便已留下許多的



圖二：大中遺址區域圖

遺跡，尤以在明石市西八木海岸發現日本最早的人類明石原人¹。

而位於兵庫縣考古博物館鄰近所發現的大中遺址（おおなかいせき）²，是昭和37年6月，由播磨中學的3個學生在無意間發現的，經專家學者的歷史考據，大中遺址是從彌生時代中期到古墳時代中期的代表遺址，大中遺址位於加古川泛濫源的東端，約海拔13m的洪積世台地，當時在這台地有許多零亂貝殼、耕種時素陶片等，經調查約近44,000米平方的遺址區中，在這裡所發掘的器物除了土器外，還有鐵器的出現，此外還發現了中國所製青銅「內行花文鏡」的碎片（圖1），也證明了日本與中國交流的證據。兵庫縣在日本奈良時期是播磨國的所在地，當時是驛站的必經之路，來往的歷史中，遺留下多樣的遺跡文物，該縣本身的歷史淵源³，因此成立該考古學博物館。

一般民眾如有興趣到兵庫縣播磨町（はりまちょう）這個地方，會發現這裡並非預期中都會區域的生活型態，位於日本國鐵的土山站下須步行約1公里，到達大中遺跡公園，在現今的遺址公園上，設置了『播磨町鄉土資料館』、『兵庫縣立考古博物館』以及遺址復原區的戶外體驗學習區（圖2）。兵庫縣立考古博物館的



圖三：兵庫縣立考古學博物館入口外觀

建館宗旨，依據該館計劃書所述，兵庫縣立考古博物館希望來此參觀的縣民，藉由觸摸真正考古文物不同之處，並透過雙向的互動展示體驗、學習等，使得縣民共有擁有的歷史文化遺產，能引發縣民對先人的智慧與生活能力的驚訝與感動，對地區文化再造與文化生根，在深感自我文化的驕傲，面對21世紀的新兵庫文化做出貢獻。在該館的標誌中，我們很容易了解其扮演的角色，該館站在過去與未來，向下深耕向上茁壯⁴，整合兵庫縣內有關考古遺址的文物典藏、研究、展示與教育的資源，在縣內各地實施雙向的展示體驗學習支援，同時進行支援遺址挖掘考古活動的人材培養、進修和特展的企畫開發。

為此，在2009年春參觀該館，深入瞭解其發展現況，該館位於寧靜的播磨町，其地區人口發展主要以住家及學校為主的衛星城市，因此，該館所服務的對象，自然以週邊的學校及家庭為主要對象（圖3）。當我們穿越了公園，進入該館的入口處，是一個相當靜謐的入口設計，兵庫縣考古博物館的建築體為地下一層，地上

1. 昭和6年（1931年）4月18日、當時日考古學者（早稻田大學教授）直良信夫在兵庫 明石市的西八木海岸發現了明石人的腕骨化石，經鑑定屬於舊石器時代的史前人類。該骨骼化石在1945年東京大空襲中燒毀，目前僅剩由當初的石膏模翻模的模型。葉渭渠〈日本文化史〉廣西師範大學出版社。

2. http://inoues.net/club3/harimachou_m.html

3. 播磨町（Harima），日本古代令制治國之一，屬於山陽道，俗稱播州。現在在兵庫縣西南部，大化革新後，合併針間、鴨、明石三國合一明治四年廢藩置縣後稱為姬路縣，後來改名飾磨縣，同九年合併入兵庫縣。

4. 在兵庫縣立博物館的開館刊物中，對該館的宗旨：充滿優雅親和愛，藉著這雙手為未來的拓展希望。土色背景是對過去探索的向下張開的手，而上方綠色背景是對未來開拓的手，透過所謂的過去與未來（Past & Future）說明該館的開創性。





圖四：眺望塔

一層樓的結構，該建築的特色，融入了綠建築的方式，在其屋頂平台廣植草皮與地方特色的植物，這樣的設計，降低館內空調的使用，藉由屋頂植栽，使得室內空間冬暖夏涼。尤其屋頂眺望台也被設計為開放空間的一部份，觀眾可藉由觀景眺望台的電梯或樓梯，至屋頂層觀看周邊的景觀（圖4）。

當進入大廳中，在入口左側以考古層位的方式展示了日本陶器的演化過程（圖5），在這過道中，上百件的陶器代表著這個區域千百年來常民文化的演變。從日

本最早有紀錄的繩文時代，是日本最早的史前時期文化，它的上限屬於新石器時代，確切年代還有待考證，下限則在公元前三、四世紀，也就是相當於中國的夏、商、周到西漢這一段時期。繩文時代最重要的工藝美術品是陶器。陶器以粘土成形，用火燒焙而成，粘土是史前石器時代人物製作器物以供使用最方便的原料。陶器的製作也是人類由舊石器時代邁入新石器時代重要的發明及發現，表示人類掌握了利用天然資源製造生產供生活所需器物的技術和能力。陶器上往往有各種裝飾，表現了早期人類審美趣味及活動，同時又能保留久遠，因此成為最重要的美術品。日本新石器時代最早階段所生產的陶器以裝飾著類似繩文的圖案而得名，被稱為「繩文陶器」，接續彌生文化、古墳乃至江戶的陶器，這些都是在兵庫縣所發現的



圖五：土器年代演化展示



圖六：一樓配置圖

文物，可見大量的文物與遺址在此為數可觀。

在寬闊的大廳內，有著很單純的動線導引，館內服務人員其實不多，在人力精簡下，大約有2-3位的現場服務人員及1-2名的志工協助，一樓空間設計主要有常設展廳、特展廳、發掘體驗室、考古學圖書館以及資源教室等開放觀眾使用（圖6）。而在地下一樓空間，設置了數間的個人視聽區、文物收藏展示及每日定時開放的文物整理作業室。

筆者當日參觀該館時，其實入館人數大約只有一組親子家庭進入參觀，但該館解說人員仍熱情為其導覽。當進入展示室最主要分成常設展廳、發掘體驗廳及特展廳三大主題空間。在常設展廳的部份，該展示廳圍繞在四大部分來進行展示，當我們進入展廳時，在右側的展示櫃分別展示了四個不同時代的人類（圖7），它分別以人、環境、社會、交流的代表來闡述安庫歷史概況。首先進入了史前時代，它分別以數具史前人的遺骨陳列，作為「我從何處來」，分別展示了在高砂市貝塚所發現的繩文人、神戶玉津田中遺址所發現的彌生人以及在朝來市向山2號墳所挖掘的古墳人三種型態的人種，分別說明日本人的種由來（圖8），並從各方面說明了骨骼對於考古學家在判別先人生活及文化的重要性。尤其是在這一展示保存了一具真實先人的骨骸，在當初進行展示時，也是備受各界的爭議不斷，但是後來的決議仍以該骨骸來做陳列，除了這些物件的展示，在經由導覽人員的說明後，引領進入動手區，此處放置了繩文、彌生及古墳三個時代的先人頭部模型，經專家利用骨骼的變化捏塑出不同時代的面容，解說員會



圖七：常設展廳入口



細部



圖八





圖九



圖十



圖十一



圖十二

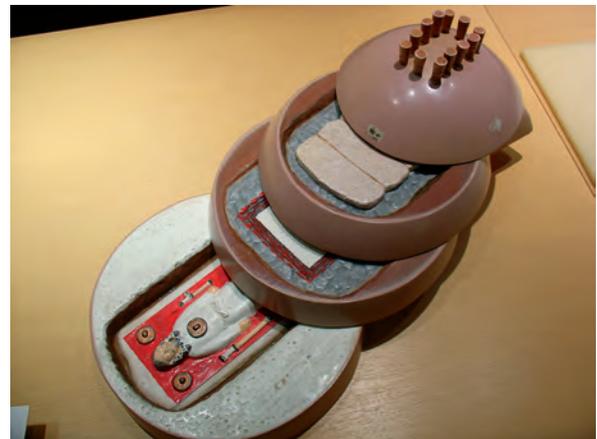
請家長及小朋友做一個小測試，請小朋友依照自己的面容，選擇不同的五官貼在臉譜上，遊客可能還搞不清楚這個遊戲的目的，當小朋友將五官放置在磁板上，解說員將其翻頁，露出了五官的背面，它有兩種的顏色，分別代表繩文人與彌生人的五官特色，依其面容解說員會跟你解釋，你的祖先可能來是來自何處，增進小朋友及家長對自我的了解。此外仍有許多的互動

式需要親子間的互動始可了解（圖9）。

當進入下一個主題時，從史前人的食、衣、住、行與信仰進行展示，分別以狩獵（圖10）、漁獲（圖11）、耕種（圖12）三個子題說明。首先，在三萬年前火山爆發後氣溫驟降，史前人類靠著狩獵攝取蛋白質與禦寒的毛皮，因此這樣環環相扣，獵物的工具、食物的切割、烹食的工具應運而生，另一方面，海洋文化的捕魚作業，從淡路市佃遺址所發現的不同魚類的骨骼，及捕魚用的工具石錘、魚鉤推敲史前人類的食用魚種類及捕魚的技巧。進入到西元前2100年後。開始了彌生人的耕種生活，日本是一個尊敬自然的民族，其神道教信仰含括大自然的眾生一切，當彌生人必需靠天吃飯時，所衍生出來敬畏天地與祭儀生活與器具，在農業社會大量農作物的收穫都必須使用更佳的技术，因此在這裡也闡述了鐵器的登場，也造就了國家的成立。



圖十三



圖十四

日本史前時期聚落形成，自然資源的分配與家族、土地的觀念，自然而然因為鐵器的製造，成就更進一步物質文明的提升，彌生過渡至古墳（（こふんじだい））時期，王室的觀念受到中國的影響，在 2 世紀末，日本有許多小國分立，邪馬台國（Yamato）是統治這些小國的強大王國。女王卑彌呼統率周圍的奴國和伊都國等許多小國，因此在這時期出現王墓，日本古墳時期的由來便是如此，古墳時期在各地皆有墓葬的出現，大小不一但數量非常驚人，尤其在古墳周圍所發現的土器、陪葬品數量驚人，如埴輪（はにわ Haniwa）便是陪葬物品中相當重要的器物。因此本展示的開端藉由戰爭的開端，雙方人馬箭弩拔張的場景（圖13），解釋了這個時代國家成立之初的混沌，在古墳時期並未留下文字的資料，因此許多的歷史考據，便來自於古墳的陪葬物與墓葬型制的研究中，去了解當時人類的生活型態，尤其是古墳的型制，該館利用動手做，讓小朋友去了解所看到的棺廓的製作。在這個展示中，有許多的文物陳列雖傳統靜態，但是我們看到其解說牌，是以圖文並列卡通化的形式，提高小朋友閱讀的興趣（圖14）。由於日本古墳後期王室制度興起，建立日本千年來一統的王室地位，如聖德太子推崇佛教或是其他歸屬在歷史民俗中的部份，為與其它屬性的博物館有所區分，許多的歷史敘述在此狹隘的空間並無法詳述，但是藉由多媒體的播放，提供家長與小朋友間的互動去了解。此外，古人的穿著又是如何？這裡有著小



圖十五

朋友最愛玩的變裝秀，提供小朋友表現的機會。日本國家的確立後，航海與貿易是島國民族，企圖向外擴展想法，在與各地貿易的交流中，從早期繩文至古墳期間的中國銅鏡的輸入，或是日本不同器物的島內交流，都可約略了解考古文物的發掘其實是可以證明先人生活上的歷史證據，因此為何博物館在做這些大型文物的復原與研究（圖15），尤其在航海時代，蘭學或是中國文化技術的傳入造成日本文化的進步（圖16），這些都在討論著人活在土地上的角色，在出口處的靜謐牆面，一個史前小朋友在凝視現代科技的電視媒體，這兒播放著一段小小的影片，它下了一個註解，敘述著有史以來，人類生死有定，但為何卻沒有因此滅絕，那是因為人類的智慧與技術的發揮，但是，現今人類的一些



圖十六





圖十七



圖十八



圖十九



圖廿

行爲，大量的開發伴隨著環境的破壞，資源的浪費，這些都是威脅著人類永存的危險，祖先們對自然謙卑的學習所獲得智慧，便是永續生存的契機，我們現在是承先啓後的關鍵，更要爲未來子孫創造。

該館常設展的特色在於知識傳達的年齡層降低，增加動手做及親子與師生間的互動學習，在許多的展示手法中，它利用了現今小朋友常玩的遊戲概念去設計，如大富翁闖關遊戲（圖17），或是小女孩所玩的扮家家酒的遊戲都成爲展示概念的激發元素。這個展廳在考古的深度上，礙於知識傳達的年齡層限制，有許多專業的知識，並無法將其容納在此範圍，但對於學童年齡的知識已足夠。因此在所謂的專題企劃展或體驗教室，才將各種考古其不同面向的知識傳達。此外，該館另關了一個體驗展示區，這裡完全提供小朋友的對照學習，這個展示最主要在說明考古學的部份，在一項工程的進行中，無意發現了

古代的遺址（圖18），因此考古學家進駐考古，因此來到這裡的小朋友各個都是小小考古家，可親自挖掘或是拼陶罐等遊戲（圖19），此外爲了對照古今食衣住行的不同，它利用了一些有趣的展示手法，提供小朋友尋找解答（圖20）。

在這個考古學博物館，就整個展示來說，它企圖塑造成小朋友的考古樂園，但是，在深度或是專業素養的教育，它卻也未將其拋開，在地下一樓處，我們可以看到一個典藏展示空間（圖21），這裡將近來完成清洗或拼湊完成的陶器及相關器具做一個典藏展示，但沒有特定主題的，原因是展示文物僅是對照整個考古文物入藏前的繁複的前置作業，因此在地下室是一個大型庫房，及文物整理室，透過玻璃窗，可看到博物館員，從標本入庫後，進行比對、拼湊、接合復原、丈量及相關的電子檢測的流程，在透過玻璃窗，看到館員兢兢業業的在陶片堆中，進行整理（圖



圖廿一



圖廿二

22)。此區為避免打擾館員工作，每日兩段時間始將電動捲簾拉起供民眾參觀。對於想了解博物館幕後真正的工作狀態，而非以刻意的展演方式，其認為展現出博物館真實與負責的一面。

日本在博物館的經營中一直有著卓越的成就與社會教育養成的責任感，一般來說，現今日本博物館除提供了社交的重要場所，也提供學校課外教學重要的一環。兵庫縣在考古遺址的發掘可說是在日本首屈一指，然而在縣境內也早已成立了兵庫歷史博物館⁵，而這近年所成立的這個考古博物館，其發展方向也明顯與歷史博物館做一區別。它加強了與不同年齡層的學習支援與動態活動的舉辦，對於考古有興趣者提供了古代體驗，包含石斧、陶器、玉鉤及織品的組合與修復的指導，在該館的學習教室，每日提供預約教學（圖23），此外在博物館北側的大中遺址的解說導覽，遊客可搭電梯至眺望臺上，看到遺址全景，或親自進入豎穴居的史前家屋參觀，這些動態性的活動，使得博物館人氣不減，成為不同年齡層民眾親近的場所。

兵庫縣立博物館的展示不同於其它考古型態的博物館，並非因該館文物資源不足，主要是定位以教育導向的博物館，它注入許多博物館教育學者的意見，將年齡層做適當的規劃，在這個博物館，不同年齡層都可以找到自己學習的方向。此外，



圖廿三

該館設置地點並不是都會中心交通便利之處，因此他著重在社區與學校的結合，這是該館奠立其教育的方針，也將考古學這項冷門學科注入更多熱好者學習之場所。

（作者為史前館展示教育組研究助理）

參考資料

- 1.《兵庫縣立考古博物館館特輯》，兵庫縣立博物館編，平成20年3月
- 2.《日本文化史》葉渭渠，廣西師範大學出版社。
- 3.兵庫縣立博物館NEWS第一期、第二期，<http://www.hyogo-koukohaku.jp/>

5.<http://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/official/about.html>

