

世界博物馆最新发展译丛 宋 娴 主编

博物馆网站与社交媒体

参与性、可持续性、信任及多元化

Museum Websites and Social Media:
Issues of Participation, Sustainability, Trust and Diversity

「挪威」安娜·路易莎·桑切斯·劳斯
(Ana Luisa Sánchez Laws) 著

刘哲译



上海科技教育出版社

世界博物馆最新发展译丛 宋 娴 主编

博物馆网站与社交媒体

参与性、可持续性、信任及多元化



上海科技教育出版社

Museum Websites and Social Media:
Issues of Participation, Sustainability, Trust and Diversity

「挪威」安娜·路易莎·桑切斯·劳斯

(Ana Luisa Sánchez Laws) 著

刘哲译

图书在版编目(CIP)数据

博物馆网站与社交媒体:参与性、可持续性、信任及多元化/(挪威)安娜·路易莎·桑切斯·劳斯著;刘哲译. —上海:上海科技教育出版社,2017.1

(世界博物馆最新发展译丛)

书名原文:Museum Websites and Social Media: Issues of Participation, Sustainability, Trust and Diversity

ISBN 978-7-5428-6526-7

I. ①博... II. ①安... ②刘... III. ①计算机网络—应用—博物馆—文化活动—研究 IV. ①G265-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第300381号

“世界博物馆最新发展译丛”编委会名单

主 任	王莲华	王小明
主 编	宋 娴	
编 委	(按姓氏拼音排序)	
	胡 芳	蒋臻颖
	刘 哲	王 欣
	余 征	庄智一



总 序

追溯我国的博物馆发展历史,从南通博物苑创办至今,我国的公共博物馆事业已经历了一百多年的发展历程。博物馆在公众终身学习、科学传播、公共服务等方面扮演着越来越重要的角色。同时,随着移动互联网等信息技术手段的不断发展,社会发展轨迹和人们的生活与思维方式发生了巨大的变化。对博物馆来说,这既是机遇,也是挑战。我们如何“内外兼修”,在场馆等硬件设施不断升级的过程中,更加注重内涵提升,为公众提供优质的文化内容,为社会营造良好的文化氛围,这一直是我们努力的方向。

习近平总书记指出:“科技创新、科学普及是实现科技创新的两翼,要把科学普及放在与科技创新同等重要的位置。”作为全国重要的自然科学类博物馆,上海科技馆肩负着科学传播的重要使命。正值“十三五”开局之年,上海科技馆也已经走过了15年的发展历程。上海科技馆的更新改造、上海天文馆的开工建设和上海自然博物馆的平稳运营,“三馆合一”的局面逐渐形成,面对各有侧重的发展任务,我们需要不断地进行自我提升。在不断寻求提升的过程中,发展历史悠久的众多国外博物馆的成功经验和研究成果自然会进入到我们的视野中,在理论和实践上为我们提供有益的指导。

“世界博物馆最新发展译丛”集结了近几年世界博物馆领域的最新研究成果和实践案例,涵盖了当前博物馆领域中最引人关注的研究方向,包括博物馆管理、博物馆教育、博物馆数字化等。

除了丰富的理论和案例研究成果,这套译丛还有两大亮点值得读者特别关注:一是研究问题的思路与方法。作者们向我们展示了面对不同的问题,应该如何抽丝剥茧地去寻找最佳答案。这对尚处于探索发展阶段的自然科学类博物馆各个方面的研究是很好的借鉴。二是研究博物馆相关问题的宏观视角。译丛中很多文章所讨论的内容已不囿于博物馆范围,而是从社会思想文化的角度来探讨有关博物馆发展的各种命题,这促使我们进一步思考博物馆之于公众、社会和人类发展的使命与责任。

“他山之石,可以攻玉。”愿这套译丛能为我国博物馆和科技馆事业的发展提供新的视角和启发。

上海科技馆党委书记 王莲华

致 谢

我想要感谢古德诺(Katherine Goodnow)教授和巴拉斯(Stephen Barrass)副教授对于原稿所给予的评论和建议。同时,也要感谢吴(Heng Wu)博士允许我使用她与伦敦博物馆员工的访谈资料。第八章描述了与来自堪培拉大学的巴拉斯副教授合作,与澳大利亚国家博物馆的斯泰尔斯(Catherine Styles)联络共同开发的一个项目。第九章是有关与古德诺教授合作开展的一项比较研究。第十章描述了与贝尔格斯内夫(Kamilla Bergsnev)合作,在菲纽肯(Bernard Finucane,澳大利亚国家科技中心)和巴拉斯副教授的参与下开发的一个项目。奥康纳(Stephen O'Connor)和欣奇克利夫(Geoff Hinchcliffe,堪培拉大学)参加了研究和开发的概念阶段。

感谢不具名评论者们,他们的评论以及仔细的阅读完善了这本书并对最终样式的形成起到了很大的作用。多谢堪培拉大学媒体艺术与生产学院的同事们,让我通过这段时间在专业上获得了很大进步。

最重要的是,感谢我的爱人卡米拉(Kamilla)对我的支持,还要感谢我的家人始终陪伴着我。有一次我在凌晨三点的时候还在用Skype跟他们打电话,因为我忘记了:尽管互联网已经用美好的方式改变了我们的生活,澳大利亚、挪威和巴拿马之间距离上万公里的事实仍未改变。



前言

过去的几十年见证了博物馆在使用网络过程中的一系列改变和扩张。在20世纪90年代后期,博物馆用网站来扩大博物馆教育、保护和市场营销的覆盖面,提供有关开放时间、旅行、地理位置、新老展览的信息,从而使得公众有机会接触到特殊的藏品数据库和学习资源。(Marty and Jones, 2012; Parry, 2007)

例如加利福尼亚大学古生物学博物馆,它的网站是1994年建立的,它用网络来提供博物馆的相关信息,包含化石记录的线上展览,并且允许公众进入博物馆的藏品数据库(Bowen, 2010; Paleontology, 1994)。1994年,英国也见证了由伦敦自然博物馆管理运营的第一个国家网上博物馆的诞生(Bowen, 2010)。

博物馆的参观者群体也正在创建属于他们自己的知名博物馆的网络版本,例如,一名叫做皮奥奇(Nicolas Pioch)的学生发起建立了WebLouvre这样一个虚拟博物馆,这座虚拟博物馆后来由于法律原因被重新命名为WebMuseum(Bowen, 2010)。1997年,认识到网络对于博物馆所产生的日益增加的重要作用后,比尔曼(David Bearman)和特兰特(Jennifer Trant)发起了可以被认为是世界上最大规模的博物馆技术会议之一——国际博物馆与网络技术大会(Museums and the Web Conference)系列。这个会议展示出自那时起,什么东西持续成为博物馆不得不面对的伟大追求和挑战:

在使用网络的潜力方面,博物馆仍然有许多要学习的地方。对于博物馆所展示的静态页面,比浏览和查看更加重要的是,能够学会使用博物馆所提供的信息。真正生动活泼的网站页面将会影响到人们对于博物馆数据资源的理解。我们下一代的网站需要一些创造空间来支持类似对比、分析这样的活动,这样参观者就可以自己整合机构提供的信息并给出定义。我们也需要确保网络所起到的交流作用并不是单向的。博物馆应该充分利用网络的潜力,将其作为一种提高相关性的方式。(Trant and Bearman, 1997)

1999年,意大利莱昂纳多·达芬奇国家科学技术博物馆等机构正在尝试创造一个虚拟世界(Alonzo et al., 2000)。这些年来,世界上许多其他的博物馆都开放了门户网站。不容

置疑的是,线上活动正逐渐地成为博物馆活动中的一部分。

自2000年以来,新的网站功能开始出现。博物馆开始利用网站来促进社交活动和辩论,并为公众提供接触藏品数据库的渠道,同时让公众自己为这些藏品的解释作出一些贡献。在那时,主要的数字化项目正在全球范围开展,同时,在公开的数据库中这些数字化藏品的部署也在进行中。博物馆博客成为2006年国际博物馆与网络技术大会中一个非常受欢迎的研讨话题。它所具备的能够形成双向或者多对多交流模式的潜力在2006年北欧卓越数字博物馆大会(NODEM)议程上占据重要位置(Russo et al., 2006b)。

如今,博物馆不断地发掘不计其数的公众接触与公众参与的新形式。目前,博物馆正在尝试通过移动技术将实体与数字相结合(正如我们将在这本书的案例中所看到的伦敦博物馆,它通过移动应用来放置博物馆的藏品)。随着学习活动逐渐变成一个焦点,博物馆也会在网上投入资源,将其作为一个教育的空间:社交媒体帮助创造线上教育网络,通过与博物馆教育者远程对话来进入学校课堂。其他的博物馆正进一步发展出让参观者们通过社交媒体来策划整个展览(例如布鲁克林博物馆的“点击一下!一个公众策划的展览”)的趋势。另外,通过网络来叙事的形式随着技术的发展而不断深化,从交互式身临其境的空间到多故事、多场景的移动叙事方式,使用者可以不同程度自由地掌握故事的进度。

学者和博物馆的员工从乐观和谨慎两个角度讨论了这些变化产生的影响。一些评论者赞扬了乐观的一面:数字手段,尤其是社交媒体的出现,进一步加强了公众的参与度(Kelly, 2010; Russo et al., 2006a; Simon, 2010)。澳大利亚博物馆网站编辑和观众研究部的主管凯利(Lynda Kelly)认为,

社交媒体为合作提供了更加广阔的空间,使得博物馆能够对公众不断变化的人口统计资料和心理特征作出回应。重要的是,社交媒体的工具也提供了新的通过直接与公众开展互动而了解公众的途径。在这个过程中,策展人和展览开发工作人员可以担任激励者和引导者的角色。公众可以投资博物馆,也可以向博物馆贡献他们的想法——在互动的过程中,他们逐渐形成了自己的展览经历。(Kelly, 2009)

她进一步谈到,社交媒体用一种积极的方式改变了博物馆:它们鼓励展览的创新,让公众通过参与幕后工作以及满足公众的“意想不到”获得更加丰富的经历;它们提供内容并且变得更加有意义;它们帮助与年轻观众建立联系,并为博物馆工作人员和参观者之间以及参观者互相之间的社交活动提供更多的机会(Kelly, 2009)。

凯利的言论表明,博物馆群体在这些新工具中看到了巨大的潜力。然而,在我们对这些新技术的潜力保持乐观态度的同时,这本书将试图以更加细致的理解来呈现出社交媒体给我们带来的公众参与的新形式。这正是一个重新考虑社交媒体对博物馆实践操作影响的好时机。这本书的目的是讨论博物馆如何能够真正地与数字遗产互动,而不仅仅是当前

博物馆使用数字技术来挖掘更多的市场占有率这么简单。有关一些社交媒体能够促进更大范围公众参与互动的潜能(不考虑类型只是认为对博物馆有利)的假设有待考证。同时,数字遗产的可持续性——线上博物馆工作如何维护可持续发展以及社交媒体活动如何持续下去——已经成为主要担忧的问题。

在这个背景下,有两个主要的问题被认为是这本书的关键点:

- 信息、参与和公众互动在博物馆网站和社交媒体中逐渐呈现出什么样的新趋势?
- 博物馆网站和社交媒体活动如何将数字遗产的潜力作为一种实现博物馆、博物馆社群及其文化资源的多元化、可信度和可持续发展的工具?

►►► 公众的线上互动和参与

博物馆正承担着新的角色,它像是一个文化经纪人,试图让所有在这个空间里的物品都能够互动起来。随着博物馆将焦点从物质文化的保护场所转变为增进知识交流的一个平台,开发公众之间以及公众与机构之间互动的平台成为博物馆一个主要考虑的问题。然而这个问题并不是新出现的。《新博物馆学家》杂志在20世纪70年代提出过相似的问题。有关更广泛意义上的交流的话题自20世纪60年代以来就被纳入到博物馆的议程上了。2000年,英国科学技术特别委员会向国会递交的第三个报告中引用了来自伦敦自然博物馆的布卢姆菲尔德(Bloomfield)博士的观点,他提出了类似的问题:

“在决策过程中……随着公众承担一种更加民主的角色”,人们拥有获得“知识资源”的途径变得更加重要了(Q 239)。他(布卢姆菲尔德)认识到,将这些资源放在网上并使其符合国际使用惯例,从而允许来自不同渠道的数据能够被搜索到或者紧密联系起来,正成为未来几年的一项重要任务(p 36, QQ 239, 269)。(Technology, 2000)

布卢姆菲尔德的话直指公众的知情权,同时也指向做决策当中的民主和公众参与问题。这就让我们开始重视公众参与的概念,它是讨论互联网承担着帮助博物馆完成社会使命这一角色的核心问题。公众参与的过程如果拆开来看,就是从交流(即从机构向群体)到咨询(即从群体向机构)再到参与(即一个机构与群体之间的双向流动)。以这些形式,公众逐渐参与到议程设定、政策形成和决策制定的过程中(Rowe and Frewer, 2005)。

卢肯斯迈尔(Lukensmeyer)和托里斯(Torres)对不同的公众参与形式效果进行了评价,指出简单的通知和咨询太“肤浅”了,频繁地在形式上采用参与性的技术通常无法达到公众所期望的参与效果,尤其是对于吸收新知识更是收效甚微。他们还认为“合作虽然必要,但是通常太狭隘而且浪费时间,专家主导的参与方式能够实现改革当中必要的包容性和意识问题”(Lukensmeyer and Torres, 2006)。

最近的博物馆学术研究也更加深入地探索了公众参与以及参与的形式。古德诺 (Skartveit and Goodnow, 2010) 分析了公众参与, 并认为它包含了“访问—反馈—供给—结构性参与”这些步骤。对于她来说, “访问”主要是指部分特定观众能够按照所期望的那样看到博物馆并获得藏品情况的有效渠道。“反馈”是指博物馆努力将社群成员的故事纳入成为展览的一部分, 从而将徘徊在走廊中的观众吸引到博物馆中, 不需要特别地通过咨询或者互动参与的方式。“供给”相当于从社群到博物馆的一种流动, 而又不同于咨询, 供给仅仅是指从社群那里收集信息或者艺术品 (与博物馆做决定时收集意见是相反的)。“结构性参与”是指这样一种情形, 社群和博物馆以平等伙伴的角色来做决定, 设定议程或者制定政策 (Skartveit and Goodnow, 2010)。为了将这些观点适应数字化产业, 他们认为“访问: 看似在网上没有限制, 却很可能因为语言问题和信息分类而减少 (筛选)。反馈可能会受到实体场馆影响而加强, 但是它可能受策展者兴趣的影响而产生, 然后可以在网上选择材料的过程中被看到。“供给”的规则可能正在被加强, 由于一些特定的材料受限制, 例如当处理数字化工艺品的时候, 物品传输受到限制。最后, 结构性参与将会变得更加宽泛, 基于以下事实, 新的群体将能够创造他们自己的空间, 而并不需要来自更大的遗产机构的支持。在数字化领域的网络搜索中占领制高点, 草根领袖们拥有与已经建立的机构同样多的机会 (Skartveit and Goodnow, 2010)。

在他们讨论政府和机构在促进公众参与过程中的义务时, 卢肯斯迈尔和托里斯在信息交换、信息处理之间的意见不同。对于他们来说, 尽管交换是必要的, 人们还是需要在信息处理的过程中分担一些任务, 这个处理信息的过程包含了学习和参与信息交换的宽度、频率 (Lukensmeyer and Torres, 2006)。尤其是在信息处理过程中, 这将使得公众能够在决策制定的过程中真正发挥作用。

特别是在数字化领域中, 霍姆 (Hoem) 和施韦布斯 (Schwebs) 针对不同种类的用户参与网上内容时所显示出的特征进行了很短的一段描述。他们强调了三种不同的角色正在依次产生影响: 用户主导 (user-driven), 用户创造 (user-created), 用户生成 (user-generated)。用户主导的内容是指按照用户的要求来定制线上体验, 例如, 移动界面上的内容直到达到用户自己满意的排列状态。用户创造的内容包含了所有类似 YouTube^①, Flickr^② 等网站上传到网上的媒体文件。用户们从现有的内容交付平台上获益, 但是他们基本上不会对这些提供内容的平台产生什么影响。然而, 用户们可以将上面的内容重新放到新的语境当中 (重新混合、分享、贴上标签), 将它移动到不同的平台上, 产生新的意义。用户生成的内容包括内容和环境, 也就是说当一条信息通过一个平台广为传播时, 这条信息和这个平台对于理解这条信息的意义都是非常重要的。用户生成的环境使得单一用户变成整个网络社交舞台

① YouTube 是世界上最大的视频分享网站。——译注

② Flickr 是雅虎旗下图片分享网站。——译注

中更大范围对话的一部分(Hoem and Schwebs, 2010)。最后一个用途是与公众参与度最密切相关的,例如Facebook^①, Badoo^②, 人人网和Twitter^③这些网站不断受到公众的欢迎就是因为他们能够在用户中间形成一种社群的感觉。

在创造文化过程中,有关用户参与的其他方法可以在詹金斯(Henry Jenkins)的作品中找到。他认为“参与式文化”与以下几点紧密相关(Jenkins, 2009):

1. 相对于艺术表现和公民参与来说门槛比较低。
2. 强烈支持创造和与其他人分享创造。
3. 一些非正式的师徒制,比较出名的就是通过有经验的人传递给初学者。
4. 那些认为他们的贡献也非常重要的人员。
5. 那些感觉到与另外一个人有一定程度联系的人员(至少他们在乎其他人对于他们创作的东西是怎么想的)。

詹金斯认为,在新的互动技术带动下,参与式文化“吸引并同时对新媒体技术的大爆发出反应,这使得普通消费者也有可能通过这种新的强有力的方式来存档、注释、占有和再循环利用媒体内容”(2009:8),但是,如果我们仅仅聚焦于技术而不把形成这种用途的文化知识考虑进去,我们就没办法真正完全理解这种文化。

以上概念和讨论是理解社交媒体如何在博物馆中起作用的关键因素。对公众参与和互动的细致了解让我们能够更加准确地看待博物馆线上活动,从而理解这些活动什么时候、如何以及为什么会产生一种积极的、中立的或是消极的结果。技术是博物馆用来实现社会目标的工具之一,博物馆通过技术发掘如何鼓励博物馆内部以及场馆外部的合作行为。正如其他任何一个博物馆用以实现该目标的工具那样,新技术展现了它们自己的一系列的优势、挑战和缺点。社交媒体技术正不断地产生多种用途,因为它们的特点可以不断地被改进或者被完全改变。它们也提供一个独特的机会使得博物馆在网上的社交关系可以被看到。然而,除了上述参与的工作,不断提供进入博物馆的通道并不足以说明一个博物馆社交媒体服务的创新能够鼓励公众的参与。我们有必要对基于社交媒体的帮助培育出的不同参与形式进行区分。

参考古德诺、罗瓦(Rowe)和弗鲁尔(Frewer)的观点,为了理解博物馆社交媒体所支持的参与范围,我们可以将目前在博物馆中公众参与的数字媒体形式分成以下几类:

1. 访问,例如,通过社交网站广泛宣传博物馆的藏品,或者提供一个“幕后”观察博物馆藏品的机会,以及让公众可以看到博物馆的藏品数据库。将这些特征融合在一起的一个例子是布鲁克林博物馆的ArtShare Facebook应用,它让用户在博物馆艺术作品的基础上创建

① Facebook是一家社交网络服务网站(“脸书网站”),主要创始人为美国人马克·扎克伯格。——译注

② Badoo是一个为在线用户实现全球同步交流并分享他们生活点滴的论坛。——译注

③ Twitter是一个提供社交网络及微博客服务的网站。——译注

个人的藏品库,然后在社交网络上分享给朋友和家人。这个特殊的应用超越了访问本身,尽管用户在 ArtShare 应用中制作的作品从来不会反馈到官方的策展工作中,但它让访问者在策划藏品的过程中有了一定的参与。

2. 交流与咨询,例如博客和网上论坛。这些服务鼓励公众与策展人就博物馆内部作品或者展览的问题展开对话。博物馆博客几乎已经成为博物馆网站的必需品;一些博客是关于特殊物品的,又有一些是关于博物馆员工专业知识的,还有一些是用来改进临展的。它们都拥有这种“记录”的能力,例如在一本日记里,所有的事件都围绕着展览或者博物馆。作为一个咨询的平台,博物馆频繁使用博客向公众提出一些有关展览想法的问题,例如,一些博物馆利用博客开展有关“即将到来的活动”的咨询,不过这种使用越来越少了。

3. 反馈和供给,例如数字空间,在那里公众可能会上传他们自己的媒体作品(图片、声音、文本)或者标出注释,重新排列,选择和分享最喜欢的片段。正如我们在下面引用的例子中所看到的,博物馆已经开始改进它们官方网站中独立的“市民科学”网页,并且期望能够不断地将公众创作的材料吸纳到藏品元数据库当中。

4. 结构性参与,例如形成一些体系,在这个体系中,博物馆作为进程的推动者,外部的个体和社群可以策划数字的或者实体的展览。这些试验较激进的地方表现在:与系统自身的功能相比,博物馆对于公众有更大的控制力。参观者可能被要求对内容或者特征进行投票,对其他贡献者的工作进行评估,作为社群管理员参与进来等。

这些网络公众参与的新形式带来了新的复杂层次。正如卢肯斯迈尔和托里斯所认为的那样:虽然有必要使信息具有可用性,但并不是所有人都要为博物馆期望发起的辩论和公众参与创造空间。然而,从“访问”到“结构性参与”并不是一条直线。当尝试众包管理和其他结构性参与的新形式时,“权威者”的声音将会被推翻。权力的问题已经长时间存在于博物馆学者的日程当中,这次又在非常敏感的地区浮出水面:博物馆必须一遍又一遍地思考,如何吸纳其他的声音,如何始终让它们自己处于一个令人信服的位置,让它们依旧被当作知识的权威储藏室,以及一个公共知识繁荣的地方。

在公众参与新形式出现的时候,博物馆博客是避免出现冲突的很好的例子。一方面,博物馆博客被认为是为游客提供能够接触到机构幕后工作的最佳渠道。在这里,策展人和公众可以站在同一层面上,以开放对话的形式参与博物馆工作的方方面面。另一方面,博客对工作人员的个人观点和机构立场之间的界限提出了质疑。正如伦敦博物馆负责网络开发的莫索迪克(Bilkis Mosoddik)所说的那样:

【在我们的博客里】你向公众展现着伦敦博物馆,但这并不是伦敦博物馆官方形式的展示……尽管新闻稿来自公司,但当你进入伦敦博物馆的博客时,每个员工都代表着他们自己……那里实际上是他们各自发出的声音,这就是为什么每个在那里写博客的人都会有不同的声音。因为那里是他们自己的体现,博客是各自

的,他们每个人都有一些有趣的东西要讲,而且有不同的表达方式。我要向大家说的是我不会限制个人在博客中写什么,因为对我来说这是他们自己的声音……

【但是】我们的网站是我们的资产……在任何时候都是这样,虽然那是你们的声音,但是你必须记住你正在作为伦敦博物馆的员工发言。只要你记住这一点,记住博物馆关于对外交流过程中的所有核心政策,那就可以了。(Mosoddik, 2009b)

莫索迪克的言论强调了,在一个组织机构里面,不断变化的信息流对员工言论所带来的挑战。看起来,这些新的参与形式正在对博物馆传统的行政阶层形成挑战(更多外界人士关于参与互动的讨论除外)。

另外,正如霍姆和施韦布斯指出的那样,尽管博客被认为是社交的地方,事实上对博客圈最感兴趣的是博客的所有者们,因为这些平台为商业提供了许多机会。通过这个平台,赞助商们可以寻找到有能力的写手来推销他们的商品。在这种情况下,博客已经远不止是一个可以进行阶层之间对话的中立性论坛,而是变成一个高度商业化的场所,这归因于媒体形式所导致的真实性和独立性的丧失。

第二个例子是网上博物馆策展职务。有一个极端的例子,例如一个由布鲁克林博物馆制作的“众包的展览”,将参观者放在策展人的位置,用户不仅仅在表面上被给予“制作自己展览和将其分享给朋友”的机会,还拥有对公众展览的决定权。这个试验的结果是多样的:一些参观者喜欢以一种更有参与性的态度进入到博物馆当中,而另外一些人则反对,甚至觉得受不了这种方式。另外,尽管一些策展人很高兴让参观者临时作为策展人,但是其他人对这种让公众在活动中扮演专家的方式是持批判态度的,会让人感觉策展人的专业性也不过如此。

►►► 数字遗产和可持续性

正如我们前面所提到的,博物馆社交媒体活动的可持续性需要一个双管齐下的办法。我们既要考虑到数字遗产可持续性的管理,还要考虑到在可持续开发中数字遗产所扮演的角色。

首先是保存的问题。21世纪见证了文化和遗产以数字形式一代一代地快速发展,在某种程度上,大量当代文化的生存和演化都仅仅在网上进行。因此,对于博物馆来说,一个紧迫的问题就是如何保存出现的数字遗产。从利用耐久的工艺品来存储这个世界关键性的信息到利用闪存的数字形式来存储,这个变化的速度是很快的。那个时候就要求理解就保存而言数字遗产的可持续管理包括了什么。

问题是众所周知的。在21世纪头几年,文化遗产的股东和社会公众已经提出了这个问题,认识到必须处理由于压缩而导致的格式快速退化、数据毁损和数据丢失问题,以及未来

适用的艺术品的问题,例如通过提供链接元数据来促进未来的联系和使用。这个问题引申出了:为了未来世代的人们,当数据从实体世界移动到虚拟世界中时,什么样的数据应该被保留下来?如何用数字化的记录方式来展示现实世界的物体/网站(元数据,坐标,即时快照)?以及如何保存这些艺术品的可用性和基于它们所产生的数据?在2003年,澳大利亚国立图书馆为联合国教科文组织(UNESCO)“世界记忆项目”起草了《数字遗产保存指南》(Guidelines for the preservation of digital heritage, Webb, 2003)。这份文件讨论了以下几个问题:数字资源的短暂性和技术当中什么样的变化将意味着许多表达的丧失;工具不适当,例如在新的数字化环境当中出现“法定送存制度”(legal deposit);在适应数字化和原生数字条目不断增长的存储能力上的缺点;以合作的方式(在这个文件中主要是机构之间)来处理这些问题的需求(Webb, 2003)。

一个例子就是:围绕现存的藏品而产生的数字媒体内容,能否成为或者应当成为藏品的一部分?这应该是在什么样的标准之下?目前,策展人和IT员工作出了有关什么样的数据将会被保存的决定。例如,为了避免社交媒体的内容产生于机构之外——在博客、论坛、社交网站等——我们有必要去思考谁的经历是应当被保存的,谁的观点是博物馆应当选择展示的,为什么?我们回到了一个有关博物馆的真实性、权威性和可信性的问题上,以及要面对比较专家与非专家在藏品中的投入时所产生的挑战。

当地以及国内外机构一直致力于完善保存的标准,试图把数字遗产作为一种无形资产的形式来处理。文献遗产的工作包含了数字材料。联合国教科文组织的文献遗产政策为保护“世界记忆项目”中的可视化和数字材料制定了规则。为了被“世界记忆项目”所接受,申请人必须符合规则,例如真实性、独特性、不可取代性和重要性。另外,完整性、稀有性、威胁因素和管理计划都要考虑进去。

“真实性”需要一个外部机构来证明工艺品的来源。在《奈良文件》(Nara Document)中,联合国教科文组织规则写道:确认遗产来源为可靠的、真实的,对于确定遗产具有真实性是必要的。这个文件也制定了条款认可一系列来源(实物的,口头的,书面的和象征性的)以及它们在环境上的独立性(Lemaire and Stovel, 1994)。《奈良文件》提供了一个大体的框架,然而并没有提供处理具体案例的工具。其假定是在遇到有关真实性的挑战时,每个案例都拥有独特性。

在数字保护领域,真实性被认定为“需要多重保护的特征:数字记录要保持不变,保存语境要正确地跟踪对数字记录进行保存的过程信息,数字记录的保存链条没有被打破”(Moore et al., 2005)。另外,对莫尔等人(Moore et al., 2005)来说,真实性要求内容(数据本身),语境(数据库)以及统一内容与语境的系统(数据网络)能够使所有登录的数据被获取、加工以及存档,以便于现在出现的每一条信息将来都能够进行检验。然而,这种数字化的保存方式并没有将通过一些社交媒体技术渠道所提供的信息组成的系统考虑进去。博物

馆正在试验用多种办法在保存藏品以及信息可信度的同时将“公共知识”融入其中,在这种情况下,国际政策是滞后的。

“独立性和不可替代性”要求,工艺品是一个受到访问限制的记录,它具有代表性但是并没有一个直接的等价物,它在世界某一个区域的影响力是可以被证明的。同时,这在数字材料中是一个复杂的事情,因为数字材料的主要特征是它的易再现性。事实上,数字遗产可能更加适合来制作多个实物的拷贝,频繁地这样做有助于将数据一直保持在最新的形式状态。当实物变成数字材料的时候,不可替代性就成为保存的一大问题了。

“重要性”包含可比较的标准:时间、地点、人物、题材、主题、形式和类型。在这些方面,有一个问题的准则有些模糊,即如何决定哪个时间或者哪个地点对于人类历史是重要的(谁的观点应当占上风?)。考虑到形式和类型,相似的问题就会出现。要使用哪一个艺术准则?这个项目是否吸引了一些在审美观方面有普遍共识的人?

详述重要性的时候,澳大利亚人衡量遗产价值的方法为遗产概念的构建提供了一个选择,而且曾经一段时间占据了该领域。尤其是在1979年,《布拉宪章》(Burra Charter)帮助建立了一套规则来评估和纠正1964年《威尼斯宪章》(Venice Charter)中的一些偏见(后者更加偏爱殖民者的遗产)。《布拉宪章》介绍了重要性的概念,成为增加认可澳大利亚原住民遗产渠道的重要一步——在《威尼斯宪章》基础上的标准被证明是不充足的。简而言之,重要性评估包含了对美学、历史、科学和社会价值的非等级评估(Australia ICOMOS, 1988: 12, Ireland, 2012)。社会价值的定义表明“社会价值拥有一些特征——因为这些特征,一个地方成为多数人或者少数群体的精神、政治、国家或者其他文化感情的焦点”(Australia ICOMOS, 1988: 12)。澳大利亚采取措施的精神在世界上其他国家中得到了回应。例如英国,最近关于遗产的政策更加密集地加入到日程当中。许多的工具帮助引导遗产政策来更好地处理不公平事件——不平等的权力使得遗产保护有所偏倚。自2000年以来,种族关系修正案要求公众遗产机构加强种族平等(Cheddie, 2012)。根据《大伦敦权威报告》(Greater London Authority Report)关于“发布共享的遗产:在非洲和亚洲遗产上的主要委托”的说法,这个有更多遗产政策的案例需要提出一系列的讨论——有关法律的、有关伦理道德的、人权、智力、商业和公司责任(Cheddie, 2012)。这个法案也包括了国际框架中的人权原则(例如,英国遵守的联合国惯例)。因此,遗产的定义由委员会提出,即“从物质概念变成惯例、记忆、传递”。由此引起的“遗产保护”理念的扩大促进了该领域文化多元性对话新空间的建设(Cheddie, 2012)。提起重要性,梅森(Mason, 2003)认为,有一个需要考虑的东西是我们为什么要保护。对于他而言,保护是因为我们期望加强记忆和环境之间的联系(2003: 64),另外,他也提到,这个联系是动态的。在评估重要性的概念时,梅森提出了很重要的一点,它逐渐倾向于排除,正如它仅仅是将任务留给专家们——他们经常不愿认可社群的声音。梅森认为,如果一个人希望进行一个完整且重要的评估,那么就有必要在建筑师、历史学家、

城市规划师、社群成员之间进行对话,因为他们与评估有长期的联系,在这个地方他们都是专家,同时也是利益相关者——即使与这个地方没有直接的联系也被认为是很有价值的(2003:68)。他号召社群和专家们参与到一个更加开放的对话中,从而能够更加全面地理解为什么一个特别的网站应当被保护起来(2003:66—68)。在回顾澳大利亚新南威尔士州遗产办公室管理遗产价值评估的方式时,伯恩等人(Byrne et al., 2003)发动了一次相似的号召,他说,“这个服务应该鼓励这样的一个文化,谁来衡量遗产的价值以及如何来衡量”应当成为考虑问题的起点(2003:141)。来自澳大利亚人的经验是:这个任务不仅仅是建立一个更加清晰的途径或者规则,同时也是确保一系列利益相关者的参与能够嵌入到整个过程中,另外,有关力量不平等的问题也被提了出来。

“完整性”涉及证明艺术品没有被处理过或者被损坏。在数字媒体的环境下,对于完整性的恰当考虑需要区分数字化(digitized)和原生数字(born-digital)材料。数字文化资源有时是数字化的产品,有时是原生数字材料和数字化资源的融合,也有些时候它们仅仅是原生数字的。下面是数字保存联盟(The Digital Preservation Coalition, 2008:24)提出的对于“原生数字材料”的定义:

那些并没有模拟等价物的数字材料,或者作为原始来源,或者作为向模拟形式转换的结果。这个术语曾经被使用过……用来将它们从以下材料中区分:

(1)通过对模拟的原始材料的转换创造出来的数字材料;(2)一开始为数字资源但后来被印刷成纸质版的数字材料,例如一些电子记录。

当资源被定义为数字化材料时,博物馆试图将数字解释当作是临时的内容。然而,当资源是原生数字材料时,在艺术品和其他后期添加的数字材料之间的界限(例如,使用说明,标签,混合起来)就变得模糊起来。通常,数字文化资源指的是藏品实物资料的数字化版本,而运用数字媒体(假定为社交媒体或者其他网络服务)的目的在于保护完整性的同时使得资源能够为公众接触到。

总的来说,世界记忆项目可能是目前致力于保存数字遗产的最高级别的全球性项目。然而,如果要解决适应不断以数字形式出现的这类遗产的问题,我们仍然有很长的路要走。例如,面对数字媒体,藏品可能很难再保有不可替代性或者独特性,这点可以在下面的这个悖论中体现:数字媒体是极其容易被复制的,然而如果没有大量的复制,它们将会有被毁灭的风险。数字遗产的可持续管理问题是这个项目试图去解决的其中一件事情。然而,在这一点上,需要进一步解决的关键问题是确认数字媒体值得保护的决定是如何作出的。通过社交媒体发出的公众一致意见对于一些数字遗产材料来说是起到作用的,但是少数群体的声音被弱化了,也有可能更糟糕,那就是被完全忽略掉了。

快速从数字遗产的可持续管理中走出来,走向可持续发展中的遗产的角色,需要回答以下问题: