

國史館數位典藏加值應用之探討—— 以「異人的足跡：影音旅遊商品推廣計畫」為例

周國敬*

壹、前言

國史館（以下簡稱本館）典藏臺灣各類檔案與文物，現正全力推動典藏檔案數位化工作，俾能廣泛的提供各界利用，以取代原件，提供學者參研。但典藏數量累積到一定的程度後，如何使數位資料得以永續經營及更有效推廣，更是當今重要課題。典藏品的加值與多元化應用，提供了更可親性的創意性數位化素材，使數位資源的加值與應用成為民眾學習、研究及生活所需的元素，進而能推動鄉土歷史教育並推廣臺灣深度認識。本文以「異人的足跡：影音旅遊商品推廣計畫」（以下簡稱本計畫）為例，探討數位典藏的加值應用。

數百年來，許多不同種族或國家的人來到臺灣這片土地上，夾帶著母國多元相異的文化樣態，來自世界各國異人（外國人）的傳奇足跡，交錯形塑臺灣現今樣貌。這些異人們以青春的生命，灌注在這塊土地上，在臺灣產業、文化、經濟等不同層面奠定根基。

本計畫結合民間企業投資，藉由拍攝一系列歷史旅遊紀錄片影集，使這

些異人的事蹟能與「國民生活旅遊」的概念融合，由歷史人文與外國友人的視野，重新詮釋全臺各地的重要歷史文化古蹟或遺址場景。除了影集拍攝外，並製作發行一套搭配的歷史旅遊書，在書中附有寫真立體模型，可自行組合出各個歷史場景，另外還研發了一套相關主題的桌上遊戲，這一系列的加值商品已發行至全臺灣各大連鎖書店通路與觀光景點，為深度歷史旅遊市場開創出新的整合加值模式。

貳、數位典藏加值應用之目的

在數位典藏的檔案群中，規劃有電子商務級的檔案資源，適合用於提供業界進行加值應用，一般而言廠商要獨立投入文物數位化相關產業，要耗費不少人力、物力，且整體市場也尚未成熟，因此收益並不高，政府挹注經費進行的數位典藏計畫，可以讓廠商節省數位化所需的大量成本，進而全力投入加值應用的領域。

將數位典藏計畫多年來所累積的豐富資源，結合業界的創意，可發展出各種不同的加值產品，許多人文歷史領域

的數位典藏也可以成為新穎的線上教學內容，如何運用這些珍貴的數位典藏品結合日益多元化的科技產業，已成為當今重要的課題。

以下我們就鄉土歷史教育與觀光推廣兩方面來探討：

一、鄉土歷史教育

鄉土歷史教育可包含許多不同層面，隨著本土意識的覺醒，以鄉土為主的歷史教育方針也應運而生，脫離過去一元統治的觀點，改以多元文化與族群的眼光來看歷史發展，因此現今的學校教育已納入許多的鄉土教材。¹

日趨多元化的數位典藏內容，儼然成為鄉土歷史教育的最佳資料來源，藉由創意加值的方式，可使歷史教育更加生動活潑，其中一種較可行的方法就是以歷史人物為題材，將數位典藏的內容透過展覽，就能吸引學生對鄉土歷史進行較深入的認識與探索。

以斯文豪這個歷史人物為例，一個外來的英國領事，卻投注大量的心力在探索臺灣的生物資源，探尋他以往的



國立臺灣博物館「以斯文豪為名」展覽（周國敬攝）

腳步，我們可以發掘出不少引人入勝的自然探險記載，這些也可成為鄉土教育的優良題材，吸引民眾深入探尋臺灣的自然之美。2006年，國立自然科學博物館運用這樣的主題，舉辦了「以史溫侯之名：一位英國博物學家在臺灣」（Swinhoe in Formosa, 1856-1866）特展，2007年年底，國立臺灣博物館也舉辦了一個「以斯文豪為名——19世紀臺灣紀行」特展，藉由展示各種與斯文豪有關的動植物標本與圖片，使民眾可以從一個外來探險者的角度，再次省思自然史研究與生態保育的重要性。²

利用斯文豪與打狗英國領事館的淵

1 杜正勝，〈我們要教給孩子什麼樣的歷史：鄉土史與歷史意識的建立〉，「鄉土史教育學術研討會」，臺北：國立中央圖書館臺灣分館，1997年。

2 陳慧娟，〈「以史溫侯之名」之策展人語〉，《臺灣博物季刊》，26：4（2007年12月），頁38。

源，地方政府也將這座古蹟建築，活化成為地方文化館，並設置專題展覽，讓造訪打狗英國領事館的遊客，對斯文豪在臺灣的領事工作與博物學研究更加瞭解。³

除了舉辦展覽外，另一種有效的方法就是拍攝歷史旅遊影片，藉著主持人輕快流暢的介紹，搭配歷史圖片或現地實景，使觀眾能身歷其境，並能對其中的歷史人物與事件產生興趣。鄉土歷史人物的生平經歷與他們曾經活動與居住的場景，往往也可成為吸引民眾參觀的題材，藉由歷史題材的通俗化，也可以為一些旅遊景點添加深刻的文化意涵。

開發主題桌上遊戲也是一種加值應用的方式，在歐美各國，桌上遊戲（Board Game）是一項有數十年歷史的休閒活動，遊戲類型千奇百怪，在玩法規則或使用配件上的變化十分豐富，除了玩法與配件外，歐美式桌上遊戲多會圍繞著一個故事主題來進行，該主題可能是一個國家、一座城市、一項產業或一位歷史人物，透過遊戲的進行，玩家們彷彿能實際體驗該主題要表現的歷史情境或運作機制；再搭配上精美的卡

片插畫與美術設計，讓桌上遊戲除了學習與娛樂功能外，兼具收藏鑑賞的價值。

將臺灣的歷史題材與桌上遊戲結合，可說是一項新的結合方式，加上近年國內開始有業者正式代理歐美桌上遊戲的進口與銷售，大力推廣，在年輕族群中形成一股新的休閒文化風潮。除了有許多專門討論桌上遊戲的網站論壇架設外，在大專院校裡也紛紛成立相關社團，未來這種強調人際之間面對面互動思考的桌上遊戲，將會是另一種使年輕人接觸臺灣歷史的管道。

二、觀光推廣

利用多樣化的媒材推廣深度文化旅遊上，在國外已有許多成功的案例，如日本NHK電視台所製播的大河劇系列，將地方旅遊資訊置入歷史劇集中，使觀眾能在欣賞歷史戲劇後，也嚮往能拜訪劇中出現的歷史場景，間接促進鄉土文化旅遊發展，經過多年的推廣，已形成一種長期有效的合作模式。根據日本銀行的研究，大河劇為地方旅遊帶來的經濟效益十分顯著，「武藏MUSASHI」一劇播出時，關門海峽一帶增加相關的觀光收益達150億元日幣，「義經」一劇也為山口縣帶來179億元日幣以上的經濟收益，另一份研究報告指出「新選組」這

3 蘇明如，〈史溫侯、打狗、英國領事館——古蹟活化地方文化館文本探察〉，《臺灣博物季刊》，26：4（2007年12月），頁32。

部劇則為京都市帶來約203億日幣的經濟收益。⁴ 韓國歷史戲劇「大長今」(Dae Jang Geum)，目前在韓國觀光公社(Korea Tourism Organization, KTO)的網頁上可以找到許多相關遊覽資訊，成為吸引觀光客前往韓國觀光的一大賣點。知名小說《達文西密碼》(The Da Vinci Code)中描述不少法國羅浮宮(Musée du Louvre)的館藏，隨著小說大賣，原著電影上演，全球陷入達文西狂潮之際，法國觀光局(Maison de la France)也特別編印達文西密碼摺頁，讓巴黎2005年的觀光人次達到逾2,600萬人的新高峰。⁵ 根據英國Olsberg/SPI的研究報告指出電影所帶來的吸引效果十分巨大，⁶ 其中達文西密碼影片中的聖殿教堂(Temple Church)在影片發行後，遊客數量增加了5倍，2006年法國的羅浮宮也創下破紀錄的參觀人數730萬人，比2004年增加了約20%。

中國大陸近年來也將一系列中共早期發展相關史實拍攝成影片，並開設相關網站及網路論壇，進而發展出「紅色旅遊」的風潮。所謂的紅色旅遊是一種把政黨歷史文化與旅遊產業發展相結合的新型主題旅遊產品，並以此主題再結合當地的自然生態與風俗民情，成為各式新的旅遊商品。⁷

臺灣各媒體頻道也製播了不少歷史旅遊節目，其中較著名的如「八千里路雲和月」及「大陸尋奇」，主持人帶領觀眾一探與歷史人物相關的景點，並穿插一些當地耆老或學者的訪談，使觀眾能對中國大陸的歷史文化景點有更深入的瞭解。隨著1987年臺灣開放人民赴中國探親，對於海峽對岸的山川風光以及人文風情也產生許多的憧憬，藉由主持人生動的介紹，將各地的風光與歷史人文特色一覽無遺地展現在觀眾面前，也掀起臺灣一陣中國旅遊的風潮。「大陸尋奇」節目曾規劃不少歷史專題，例如慈禧西行、三國遺跡巡禮、紅樓夢曹雪芹的一生，藉由實地取景拍攝與主持人生動的旁白，將歷史的文字記載與旅遊報導相結合，使觀眾對這些教科書中的

4 日本銀行京都支店，〈大河ドラマ放映が京都観光に与えた経済効果——新選組効果の最終集計を中心に〉，2005年。

5 羅紘辰，〈理財週刊〉，301期(2006年6月2日出刊)，收錄於<http://www.taiwanchambers.net/newslist/021600/21682.aspx>。

6 OLSBERG/SPI，"How Film and Television Programmes," Promote Tourism in the UK.,2007.

7 趙珊，〈紅色旅遊帶來了什麼？〉，《國際日報》，2007年12月7日刊，收錄於<http://www.chinesetoday.com/news/show/id/32225#>。(2008/1點閱)

歷史，有更深入的興趣與瞭解。

隨著臺灣節目製作方向的日趨多元化，也產生了許多優良的系列性人文或歷史紀錄片，類型多樣，包括文化旅遊、人物傳記等。這些影片在電視頻道播出後，通常也能在市場上以影音出版品型式發行，甚至將影片內容集結成書，或衍生出其他更豐富的周邊商品，其中較著名的有JET-TV台的「瀨上剛in臺灣」與公共電視的「臺灣百年人物誌」。

叁、企劃與執行

一、異人的足跡——影音旅遊商品推廣計畫單元企劃與製作

異人的足跡計畫主題為歷史上參與臺灣發展或對未來有開創性影響的外國人，雖然符合的人物相當多，但限於製作能量，無法全部納入。為能充分彰顯本計畫的主題內涵，我們依循幾個原則來挑定製作主題：

(一) 該人物歷史地位的重要性。由各個不同領域，挑定具有開創性或代表性的關鍵性歷史人物為代表。

(二) 該人物現存數位典藏資料的豐富性。為能彰顯應用數位典藏資料的原則，優先考量具有豐富數位典藏材料

的歷史人物。

(三) 該人物相關文化地景的可及性。原則上，我們不希望對該人物的想像只停留於文獻考察的範疇，更希望結合現存可及的歷史文化遺產場景，以結合勃興的國內旅遊風潮，提供各觀光旅遊景點更深刻的歷史文化內容。

基於這三個原則，本館在96年度選定4位異人主題，分別是設計與建設臺灣縱貫鐵路的長谷川謹介、開創臺灣茶葉國際貿易的陶德、臺灣電影業發展先驅的高松豐次郎以及讓臺灣特有生物揚名國際的斯文豪。

田野調查與採訪依各主題展開，經由資料蒐集與文獻整理後，採訪了共計27人，而影片拍攝的場景也經由田野調查後選定，長谷川謹介主題下拍攝的內容有臺北機廠、臺南火車站及舊鐵道旅館、舊山線三義勝興車站、龍騰斷橋；陶德主題下拍攝的內容有大稻埕碼頭、李春生紀念教會、李春生舊宅、第一茶街——貴德街、有記名茶、林華泰茶行、陳天來舊宅、迪化街、臺北市茶商工會、霞海城隍廟、臺灣神學院；高松豐次郎主題下拍攝的內容有臺北紅樓、麻豆電姬館（現存日治時期老戲院）、國立臺灣歷史博物館、電影放映室（臺中萬代福戲院）；斯文豪主題下拍攝的

內容有高雄打狗領事館、柴山、擎天崗、魚路古道、八煙（魚路古道金山起點）。

二、計畫各主題與人物簡介

（一）遇見斯文豪

1. 異人姓名：斯文豪
2. 國籍：英國
3. 在臺時代：清治時期
4. 紀錄片主題：臺灣動植物分類研究史
5. 主角生平與在臺事跡簡述：

斯文豪（Robert Swinhoe，1836-1877），亦譯作郁和或史溫侯。20歲（1856年）任職英國駐澳門領事的二等助理時，搭船來到臺灣香山（Hongsan或Hongshan）採集並觀察自然生態與動植物，為臺灣自然史與動植物學研究揭開序幕。

1858年斯文豪隨著一艘英國汽船「剛強號」（Inflexible）再次前來臺灣，環繞臺灣探險，沿途探訪了臺南、枋寮、蘇澳、基隆、淡水等地，隨後即發表了〈臺灣島紀行〉（Narrative of a Visit to the Island of Formosa）一文，是19世紀中葉第一篇有關臺灣地理情況的西方文字報導。

1860年他被任命為英國駐臺灣的副領事，由於這項派任，使他得以正式地從事臺灣自然史研究。藉公務之便，他大量採集與研究臺灣的動植物，並不時將一些珍奇物種寄往英國皇家植物園（Royal Botanical Gardens at Kew）或英國動物學會附設的動物園（Zoological Society's Gardens）。1862年他返回英國發表了一系列有關臺灣自然史的論文著作，其中最著名的便是《臺灣鳥類學》（The Ornithology of Formosa, or Taiwan）。1863年斯氏返臺後，繼續前往臺灣各地觀察及採集動植物標本，一直到1866年離臺為止，他陸續探察了澎湖群島、恆春海岸、雪山等地，期間並撰寫一份包含246種植物的名單。斯文豪在臺灣擔任領事工作20年間，對臺灣各類的生物都有廣泛的研究。

斯文豪在臺所蒐集的無數動植物標本，大都完整地珍藏在大英自然史博物館（The Natural History Museum）。歐美學者也根據他所採集的標本，撰寫了為數可觀的分類研究論文與專書。為了紀念他對臺灣自然史研究的貢獻，有許多生物的學名以他的名字命名，包括藍腹鵲、黑腹燕鷗、尖尾文鳥，另外還有臺灣長鬃山羊、水鹿、斯文豪氏赤

蛙、斯文豪氏遊蛇、斯文豪天牛、斯文豪大蝸牛等等，可見他對臺灣自然史的貢獻，絕非只有鳥類而已。斯文豪曾經由金包里出發，經過擎天崗，然後抵達士林，並將沿途見聞寫成一篇遊記，為魚路古道（金山到士林）留下最珍貴的歷史紀錄。

（二）平行線•247哩

1. 異人姓名：長谷川謹介
2. 國籍：日本
3. 在臺時代：日治時期
4. 紀錄片主題：臺灣鐵路交通發展史
5. 主角生平與在臺事跡簡述：

長谷川謹介（Kinsuke Hasegawa，1855-1921），日本山口縣厚狹郡人，1871年入大阪英語學校就讀，1874年進入「鐵道寮」，1877年畢業於「工技生養成所」，歷任日本鐵道局技師、日本鐵道會社建設課長等職。1899年受聘來臺，全面拆除清朝臺灣巡撫劉銘傳所架設的鐵路，並設計比當時日本更新穎的鐵路，以符合未來大量人員的運輸所需，指揮全臺4區同時動工，同年臨時臺灣鐵道敷設部成立，擔任臨時鐵道敷設部技師長。1900年臺灣總督府鐵道部成立，長谷川氏任鐵道部技師長，佐助鐵道部長後藤新平。1906年後藤辭任後，升任鐵道部長，主管一切鐵路事務。

1908年，歷時9年並耗費2,880萬日圓，全長405公里的縱貫鐵路終告完成，總督府在今天臺中公園北側高丘上第二砲台（北門樓），舉行基隆至高雄的縱貫鐵路開通慶祝儀式。地方仕紳、捐獻土地者、全島大小官員與日本皇族及海內外各界代表等，超過千人以上的貴賓參加。為了招待這些貴賓，當時全臺唯一的歐式飯店——鐵道飯店，也趕在全通式前完工，連清朝政府也專送「全臺鐵路告成誌喜——軌路同遵」的賀詞，成為日治50年間最盛大的活動。同年12月長谷川謹介功成身退，榮轉日本鐵道院東部管理局長，繼而任職技監，而後更升任副總裁。1915年11月7日受頒三位一等瑞寶勳章，而後更得到工學博士學位。1918年因病辭職。

長谷川氏投身鐵路事業長達45年，所參與建設的臺灣縱貫鐵路，打通了清朝時臺灣因溪流切割、交通落後所造成的隔閡，促進了全島性的溝通聯繫，並對促進未墾地資源開發及交通運輸貢獻良多。

（三）轉角的風華

1. 異人姓名：陶德
2. 國籍：英國
3. 在臺時代：清治時期

4. 紀錄片主題：臺灣茶業、大稻埕發展史

5. 主角生平與在臺事跡簡述：

陶德（John Dodd，生卒年不詳），亦譯作杜德或杜益德，英國蘇格蘭人。1865年受雇來臺視察樟腦，看見文山堡、石碇堡（現今臺北市文山區、臺北縣深坑、石碇鄉一帶）山區的茶櫟茂盛，發現茶葉的經營較易成功，遂開設寶順洋行（John Dodd & Co.），透過買辦李春生開始經營茶葉事業。1866年便自福建安溪購入大量茶苗，分給農民鼓勵種植，很多茶師、茶工也隨之引進來臺，他並建立茶葉產業的產銷制度，然後再收購粗製茶運往福州精製。1867年首創機器化製茶，將精選的烏龍茶試銷澳門獲得成功，並成為怡和洋行（Jardine, Matheson & Co.）的代理商；1869年陶德以臺灣茶（Formosa Tea）為商標，用兩艘帆船載運臺產精製臺灣烏龍茶（極風茶）直銷紐約，因品質佳，備受歡迎，臺茶出口自此進入國際貿易舞台，洋商也紛紛來臺投資，起初都在艋舺一帶（今之臺北萬華）設置精製茶廠，1870年以後則因當地人反對茶廠進駐，洋商們再陸續遷至大稻埕；這就是「臺灣茶街」發展的主要背景。1872年時，在臺灣經營茶葉出口的洋行

有5家，在臺北茶葉市場爭購烏龍茶，以臺灣烏龍茶之名銷往歐美，不僅帶動臺灣茶葉價格逐漸增高，也促使茶園墾植大量增加，臺灣烏龍茶也躋身國際名茶，享譽全球。

陶德對臺灣茶葉的貢獻良多，他的到來開創了臺灣經濟發展的契機。根據海關資料，1868至1894年間，茶的出口值占臺灣出口總值的54%，由此可以看出陶德對臺灣的貢獻及影響。陶德曾代理過美國駐淡水副領事、荷蘭領事，替香港英文報*Hongkong Daily Press*撰寫報導，更是早期深入臺灣內地的探險家，被稱是為「一個出色的科學家和用心的觀察者」，其著作有*Journal of a Blockaded Resident in North Formosa : During the Franco-Chinese War, 1884-5*（中文書名為《北臺封鎖記》）。文章中描述1884年的秋天，法國軍隊圍堵臺灣的這6個月的時間中，身處在淡水領事館的外國人如何度過這一次的危機，以及和當地人民的互動情形。另外文中對於巡撫劉銘傳與孫開華的看法也與清朝政府方面的記載大不相同，可說是提供一個清法戰爭中來自外商、本地居民對參戰官兵及土勇的看法。

陶德在1889年2月下旬離臺，馬偕紀念資料館記載陶德在返國前，於該年2月18日贈一口舊鐘給牛津學堂，上刻“1840, Quintin Leith”，此鐘現存臺灣神學院，仍堪使用。之後他是否還曾來臺，不得而知；惟寶順洋行仍繼續營業至1895年初。

(四) 光影歲月

1. 異人姓名：高松豐次郎
2. 國籍：日本
3. 在臺時代：日治時期
4. 紀錄片主題：臺灣電影事業
5. 主角生平與在臺事跡簡述：

高松豐次郎（Toyojiro Takamatsu，1872-1952），又名豐治郎，日本福島縣人。他生於福島縣當地著名的飯坂溫泉的高松屋旅館，是一位電影映演業者兼社會運動家，也是第一位正式在臺經營電影事業者。1903年高松受臺灣總督府民政長官後藤新平之邀來臺，以電影從事社會教化工作。來臺之後，他組織「臺灣同仁社」，並在基隆（基隆座）、臺北（朝日座）、新竹、臺中、嘉義（嘉義座）、臺南、高雄、屏東等八個地區興建戲院，並時常自日本內地攜帶影片來臺放映，和「愛國婦人會臺

灣支部」合作，舉辦電影上映會，以募集愛國捐款。

1907年2月高松豐治郎接受臺灣總督府的委託，來臺拍攝第一部長達20,000英尺的臺灣紀錄片「臺灣實況紹介」。這部片子拍了一百多處臺灣的風光，拍攝題材廣泛，除了風景以外，還包含了城市建設、電力、農業、工業、礦業、鐵路、教育、風景、民俗、征討原住民等題材，充分介紹了各種風貌的臺灣。於同年5月8日在臺北「朝日座」放映。

1909年5月高松豐治郎還成立了一個「臺灣正劇訓練所」，訓練年輕演員，成為臺灣演藝訓練的先驅。之後又於1910年10月成立「臺灣演藝社」，專門招收臺灣本地少女，訓練她們奇技、魔術等技藝，也成為臺灣的首創。

高松豐治郎自1908年起於臺灣定居，除了在各地興建戲院外，並與日本及歐美的電影公司簽約，建立制度化的電影發行與放映制度。然而高松卻因不堪虧損，於1917年3月結束在臺經營的電影及演藝事業。回到日本之後，組織「活動寫真資料研究會」，並經營「日本館」及「御園座」兩家戲院。

三、紀錄片拍攝與製作流程



紀錄片拍攝情形（周國敬攝）



主持人訪問有記名茶老闆王連源先生

周國敬攝

影片製作團隊首先按照收集的資料編寫故事腳本，決定拍攝場景與登場人物。接著擬定拍攝計畫，並按照計畫執行前置作業。拍攝工作期間，導演按照腳本，排練拍攝動線以及主持人提問的內容，並與攝影師溝通取鏡的角度，於拍攝完成後，導演與製作人逐鏡討論，決定是否使用或重拍。拍攝完成後的毛片進行剪輯製作，為影片加上中文字幕與旁白，並翻譯成英、日文，最後的成品送交工廠壓製光碟片。

四、寫真立體模型設計與開發

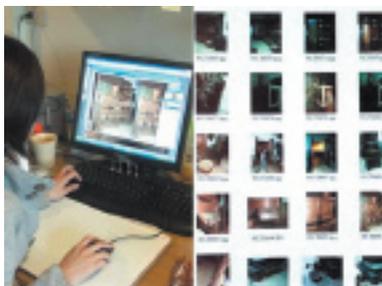
利用結合影像與模型兩種技術，發

展出「寫真立體模型」（Fotomo）的方式來重現重要景點與歷史場景。Fotomo是一種由日本攝影師系崎公朗所創作的表現技法，他利用多次捕捉影像，來掌握建築或街景的實際相貌，把不同角度的同一街景拼貼出全景相片的感覺，並構思出一個立體的結構，把照片黏貼成一個立體物件，這樣的表現方法營造出一種特殊的視角，彌補了眼睛的狹窄視野。⁸ Fotomo可讓讀者自行裁剪拼貼，組合出一個具有立體實感的紙模型，可

8 Itozaki, Kimio, *The World of Fotomo*, 2007, 收錄於http://www.olympus.co.jp/en/magazine/pursuit/feature_article/feb2007/index.cfm。



輸出試作（廠商提供）



利用電腦模擬平面圖（廠商提供）



成品（廠商提供）



印刷前版面（廠商提供）

增加其對於歷史文化的興趣，並加深他們對這些歷史景點的認識。本年度計畫共設計與產出32套不同的寫真立體模型。

五、行銷企劃

本計畫所開發製作的一系列性歷史旅遊紀錄片及立體旅遊指南等加值商品，利用全臺各大連鎖書店、網路等大眾市場通路進行販售，並透過電視頻道播映、多媒體網路平台、平面雜誌專欄連載、跨單位合作等不同方式來行銷推廣，且藉著製作中、英、日共三種語文版本，以利未來國際內容授權推廣。為了符合數位典藏國家型計畫中，第六項主題之「數位典藏創意加值媒體內容」與「跨媒體平台播放技術發展」的精神，本計畫所產出的影音商品均可經由轉製，能透過不同的媒體平台達到更高的行銷成果，並可將此一影音商品透過不同的大眾電視媒體或新發展的數位播映平台（MOD、網站等）加以推廣。

肆、計畫成果

一、「異人的足跡」系列歷史旅遊紀錄片

本計畫共產出4部片長各為25分鐘之DVD影片，片名分別為「遇見斯文

豪」、「平行線·247哩」、「轉角的風華」、「光影歲月」。每支影片均由主持人集中介紹一位「異人」主角生命歷程中的某個片段，循著這些歷史先行者的足跡，一步一步地由不同的角度來重新觀看各個歷史遺址或場景。



《臺灣時報》、「聯合新聞網」刊載本計畫相關新聞



「異人的足跡」系列——「轉角的風華」主題產品於博客來網路書店上的販售網頁



異人的足跡發表會場，國史館審編處葉飛鴻處長致詞（周國敬攝）



「異人的足跡」系列產品於金石堂書局新書介紹處陳列販售情形（周國敬攝）



異人的足跡發表會展示（周國敬攝）



「異人的足跡」系列紀錄片DVD影音光碟（周國敬攝）

二、「異人的足跡」系列歷史旅遊書與寫真立體模型

（一）歷史旅遊書內容簡述

本計畫今年共產出《遇見斯文豪》、《平行線·247哩》、《轉角的風華》、《光影歲月》等4本歷史旅遊書，內容分為名家導讀、旅遊介紹、導覽地圖與旅遊資訊、寫真立體模型等單元。旅遊書每本均為58頁，以菊8開尺寸的道林紙印刷。

《遇見斯文豪》一書由國立臺灣博物館典藏管理組的許毓純女士專文介紹斯文豪的生物研究作為名家導讀，書中帶領讀者一探「以斯文豪為名」特展，另外也前往高雄的洲仔濕地與柴山，回

顧斯文豪以往生物研究的足跡。高雄另外一個重要的景點則是打狗英國領事館，雖然他在領事任內並未使用該館，但這座古蹟卻因他而得以活化成文化館，重新尋得新的價值，最後本書介紹了臺大昆蟲系的研究團隊如何使百年前斯文豪的研究重現。

《平行線·247哩》則由臺北大學歷史學系助理教授蔡龍保先生作名家導讀，書中詳述縱貫線鐵路建設的過程，帶領讀者前往著名的扇形車庫、臺北機廠、鐵道文物館等處尋訪當年筆路藍縷的足跡。

《轉角的風華》一書的名家導讀是由文史工作者陳政三先生執筆，書中帶領讀者一訪臺灣烏龍茶的發跡地——大稻埕，前往百年老茶行體驗茶產業的變遷與興衰，也藉由大稻埕民俗專家莊永明先生的專業導覽，深入認識早期臺北城的文化。

《光影歲月》旅遊書由中州技術學院電影研究中心主任陳正勳先生專文介紹高松豐次郎的電影人生，書中帶領讀者探訪一座座曾經吸引無數觀眾但已風華不再的老戲院，包括紅樓戲院、內灣戲院、南庄戲院、新竹市立影像博物館、麻豆電姬館、西螺座與北港劇院，也探訪了一些保存著早期電影放映器材

的老戲院，讓人重溫當年電影事業鼎盛時期的風華。

（二）歷史旅遊書特色

旅遊書的編寫以著重歷史文化的角度，帶領讀者深入遊覽異人們過往所踏足的場景，每本書開頭的名家導讀，藉由研究各異人主題的學者專文介紹，將異人們的歷史研究完整呈現。

寫真立體模型則運用Fotomo的概念，這是日本近年興起的攝影表達方式，它所蘊含的是一種特殊的攝影精神，將攝影（Photo）與立體模型（Model）融合呈現，本書沿用這樣的觀念於歷史文化的觀察之上，發展出一種稱為「寫真立體模型」的呈現方法，藉著親手拼貼組裝，使過往的歷史場景於眼前再現。

三、「異人的足跡」計畫專屬網站

（一）本計畫設置一個專屬網站，網站內含有4個主題「遇見斯文豪」、「平行線·247哩」、「轉角的風華」、「光影歲月」相關圖文說明介面。

（二）使用者可在網上即時播放「異人的足跡」系列DVD影音光碟影片精華版。

四、「異人的足跡」系列桌上遊戲——築路先鋒

應用本計畫「平行線·247哩」主題相關的臺灣鐵路發展史內容，由著名桌上遊戲生產商「亞灣文具股份有限公司」設計生產「築路先鋒」桌上遊戲，



「異人的足跡」系列歷史旅遊書（周國敬攝）

並委由國內最大桌上遊戲代理商「新天鵝堡企業有限公司」代理銷售。

(一) 遊戲內容簡述

本年度計畫雖然有生物、茶葉、鐵路及電影4個不同的主題，但是鐵路在桌上遊戲中是常見的主流題材，又貼近臺灣大多數人的生活經驗；而且鐵路路線貫通南北，能巧妙地與全臺各地風土民情、古蹟物產等地方特色的介紹結合，可藉此將其他三個主題的部分內容融入本遊戲中，因此我們選用長谷川謹介與鐵路作為遊戲主題。

遊戲的主角——長谷川謹介為日治時期總督府民政長官後藤新平網羅來臺的技術官員。1899年，長谷川謹介來臺出任「臨時臺灣鐵道敷設部」（後改組為「鐵道部」）技師長，著手規劃聯絡臺灣南北的縱貫鐵路，實際負責一切鐵路事務，並在1906年接掌鐵道部。1908年縱貫鐵路通車後，同年底長谷川謹介返日，結束在臺鐵路勤務，其任內奠定臺灣鐵路經營基礎並確立相關重要制度，對日後臺灣鐵路的發展影響深遠。

(二) 遊戲架構與特色

據資料顯示，長谷川謹介是個嚴以律己、意志堅定的人，在工作上則是膽大心細、記憶力強，懂得活用而不拘泥



本計畫產品相關圖文說明介面



本計畫介紹網站頁面（可線上觀賞影片精華）

於法規，這些人格特質讓長谷川謹介在臺灣縱貫鐵路修築的十年歷程中得以克服各種難關，順利完成任務。

繼承此一概念，本遊戲的玩家們將扮演長谷川謹介及其麾下的鐵路工程師，在以日治時期的臺灣西部為背景繪製的大地圖上，競築縱貫鐵路各段工程。玩家們必須在有限時間內設法獲取最多資源，並排除工程中遇到的各種

挑戰與困難，例如開闢隧道、搭建渡橋等，每完成一段鐵路建設就可設置一座車站，並且能得到一張載明遊戲分數與相關歷史或遺跡說明的資料卡片，最後以完成最多鐵路與車站建設者，為遊戲的贏家。

遊戲中的各種要素，例如遊戲地圖（地理資訊）、代表資源（地區物產）與車站（地方人文特色）的卡片等，都記載了許多20世紀初的臺灣景象，使玩家能在遊戲過程中吸收有關日治時期臺灣的史地知識，並在各段鐵路的逐步建設中，體驗先人在臺灣交通史上的貢獻。

由於玩家在遊戲開始時要先選擇一個「角色板」作為代表，每個角色板所模擬的鐵路工程師的特質設定均不同，各具特點與限制，玩家們必須依據自己挑選的角色條件來完成遊戲，產生一種「不平等」中的平衡。因操作角色不同，而導致對某些資源使用限制的設定，讓玩家體認到資源管理的概念；資源的交換，可以使玩家進行人際溝通的訓練；設法克服自身角色的劣勢，來抵消其他玩家角色的強項，則能使玩家學習邏輯分析事物的技巧。

為儘量減低決定勝負的運氣成分，

玩家們在本遊戲的進行過程中不會使用骰子，各自的鐵路建設手法與得到的資源卡片，都會完全呈現在遊戲地圖上，所有玩家都能憑記憶掌握他人的資源狀況，因此必須審慎規劃自己的鐵路建設路線。唯一可能受手氣影響的，只有在獲取資源時，以隨機抽卡片的方式來表現，此點恰巧可讓整個遊戲在言詞交鋒之餘，增添無法意料到的趣味，不致沉悶。

本遊戲在整體的美術設計上，為與原計畫的調性相合，以復古、寫實的色調重現各種鐵路沿線建築與設施，期能呈現符合日治時期的特殊風格及時代情境的成功營造。

伍、結論

在「異人的足跡——影音旅遊商品推廣計畫」中嘗試以「國民生活旅遊」的方式來結合鄉土歷史教育，也就是在紀錄片拍攝上採節目主持人的型式，深度介紹及報導異人走過的足跡及對臺灣土地的貢獻，另外結合創意形式的立體旅遊指南實體書出版，並在大眾市場上做完整的發行。這種「主題式」的知性之旅是一種有效的推廣方式，許多國家均有成功的案例，藉由「異人的足跡」這個題材，再加上地方觀光單位的推廣，

預期可以吸引許多民眾參與此種深度旅遊。紀錄片也搭配中、英、日三種旁白與字幕，提供外籍遊客關於臺灣歷史旅遊的深度資訊，也可達到國際觀光推廣的效果。

隨著數位典藏的技術不斷精進，各典藏單位也積極加速文物的數位化，迅速累積豐富的資源，而利用創意加值的方式，更可以將數位典藏的價值做進一步的提升。為了研究開發數位典藏創意加值的產品，本計畫整合創意、設計、生產及行銷通路的產學合作模式，並嘗試利用影音產品與立體旅遊指南，將加值創意、商業模式及授權行銷等概念落實，使珍貴的數位典藏成果達到商品化的目標。

參考文獻

王一婷，《臺灣的古道》。臺北：遠足文化，2002年。

行政院農委會茶葉改良場，《臺灣的茶葉》。臺北：遠足文化，2003年。

李道明，〈日本統治時期電影與政治的關係〉，《歷史月刊》，第94期（1995年11月）。

林良哲，《臺中電影傳奇》。臺中：臺中市新聞局，2000年。

長谷川博士傳編纂會，《工學博士長谷川謹介傳》。東京：日進舍，1937年。

徐英祥、許賢瑤，《臺北市茶商業同業公會史》。臺北：臺北市茶商業同業公會，2000年。

高傳棋，《引領臺北走向世界舞台的茶文化特刊》。臺北：臺北市政府文化局，2005年。

陳世一，《陽明山之旅》。臺北：晨星出版社，1998年。

陳煥堂、林世煜，《臺灣茶 = Formosa Oolong Tea》。臺北：貓頭鷹出版社，2001年。

費德廉、羅效德，《看見十九世紀臺灣——十四位西方旅行者的福爾摩沙故事》。臺南：國立臺灣歷史博物館籌備處，2006年。

葉龍彥，《臺灣的老戲院》。臺北：遠足文化，2004年。

廖靜蕙，〈國家公園裡的學術研究——呂理昌與魚路古道〉，臺灣環境資訊協會，環境資訊中心網站（<http://e-info.org.tw/node/2156>），2006年。

臺灣總督府交通局鐵道部編，《臺灣鐵道旅行案内》。臺灣總督府交通局鐵道部，1927年。

臺灣總督府交通局鐵道部編纂，
《臺灣鐵道旅行案内》。東亞旅行社臺
灣支部，1942年。

臺灣總督府鐵道部，《臺灣鐵道
史》，上卷。東京：近藤商店活版部，
1910年。

臺灣總督府鐵道部，《臺灣鐵道
史》，中卷。臺北：近藤商店活版部，
1911年。

臺灣總督府鐵道部，《臺灣鐵道
史》，下卷。臺北：近藤商店活版部，
1911年。

蔡龍保，〈長谷川謹介與日治時
期臺灣鐵路發展〉，《國史館學術集
刊》，第6期（2005年9月）。

鄭仰恩，《宣教心臺灣情：馬偕小
傳——人物傳記》。臺南：人光出版社，
2001年。

鄭敏聰、柯耀源，《高雄市古蹟
及歷史建築》。高雄：高雄市政府文化
局，2004年。

蘇昭旭，《臺鐵憶舊40年》。臺
北：人人出版社，2000年。