

## 大英博物館百品特展述要

「另眼看世界——大英博物館百品」係本院繼二〇〇七年「世界文明瑰寶——大英博物館二五〇年收藏」與二〇一〇年「古希臘人體之美」，第三次與大英博物館合作舉辦的特展，亦為慶祝今年九十周年院慶所推出的特展之一。案「另眼看世界——大英博物館百品」原名「世界歷史百品 (A History of the World in 100 Objects)」，乃據大英博物館與英國廣播公司 (British Broadcasting Corporation) 第四廣播網合作製播之同名節目發展而成的一項展覽，旨在引領觀眾深入檢視大英博物館一百組件藏品，觀察中含之創意與巧思，思索人類與人類所創製物品間之關係，進而認識人類如何形塑世界，世界又如何影響人類。



「世界歷史百品」廣播節目於二〇一〇年元月間正式推出，週一至週五播放，每日以十五分鐘介紹一件藏品，歷時二十週。各段節目由大英博物館尼爾·麥葛瑞格 (Neil MacGregor) 館長主講，亦邀「世界各

地的專家和評論家參與」；所述內容「涵蓋的時間從兩百萬年前人類史的發端到現代」，涉及的區域「範圍囊括全世界最遙遠的地方」。大英博物館與英國廣播公司同人所選的百件藏品不僅「有普通的日常用品，也涵括

藝術傑作」，以「呈現人類經驗中的各種面向」為旨趣，使聽眾得以諦聽與想像方式「瞭解整個社會，而不祇是權貴階級的生活」。節目推出後，受歡迎的程度遠超英國廣播公司想像：每日「按時收聽

廣播的聽眾：近四百萬人」，而利用網路下載其播客 (podcast) 音訊檔案者，更數踰千萬。百集廣播節目播放完畢，企鵝出版集團艾倫·雷恩出版社 (Allen Lane the Penguin Press) 旋將內容彙為專書，於全球發行。大英博物館繼又以時間為序，將之整理成一結構完備的巡迴展覽。至於展陳內容，大英博物館或因館內展覽需求與對外借展承諾，或因藏品狀況維護等考量而有所調整，惟獲選之替代品咸經專業同人仔細琢磨，其歷史與文化意義均不次一等。「世界歷史百品」全球巡迴展覽始自二〇一四年四月，首站為阿拉伯聯合大公國首都阿布達比 (Abu Dhabi) 之阿馬娜奧薩迪亞特文化中心 (Manarat Al Saadiyat)。國立故宮博物院為其全球巡迴展覽第二站，亦為亞洲首展之所在，展期自十二月十三日至今年三月十五日。閉幕之後，展覽將續往日本巡迴。

與本院前此舉辦之「世界文明瑰寶」特展相較，「另眼看世界」同屬介紹世界文明演進歷程的展覽，然兩者呈現手法各異，展陳之藏品

亦且不同。前者由地區出發，透過二百七十一組件文物，說明歐洲、亞洲、美洲，以及大洋洲、非洲在不同時代的文化成就，內容有如一部百科全書，使觀眾得以「穿梭於歷史迴廊，追溯文明軌跡，欣賞人類遺產的光澤」。後者則以「用物品說歷史」的敘事方法，將兩百萬年以來的人類歷史分為八大階段，使「地球快轉到不同時期，利用該段時期的物品，簡介：當時的世界情勢」。誠如麥葛瑞格館長所言：「儘管每則物品的介紹都祇是世界史的一部分」，然將橫跨全球各大洲，縱橫兩百萬年的物品匯聚一處，「整體上卻依舊是全世界一起促成的歷史」。為期各界讀者對展覽內容及所欲傳達之訊息有所瞭解，筆者特為此文，就各單元主旨及大英博物館選擇之各單元代表性文物略作說明。

### 展覽述要

「另眼看世界——大英博物館百品」展覽計分「緒論」、「肇端」、「最早的城市」、「強權與哲學」、

「儀式與信仰」，以及「貿易與侵略」、「創新與適應」、「交會與聯繫」、「我們成就的世界」九單元：各單元自成體段，亦後先相續，彼此銜接。

### 緒論

「緒論」單元以大英博物館「最有說服力」的木乃伊棺槨為例，揭示展覽的中心意旨：研究人類所製的物品，係瞭解世界文明與歷史軌跡的方法之一，因為「物品可作為解讀過往的證據，亦可作為協助瞭解：歷史的線索」。許多古老文化並無可供後世研究探索的文字紀錄，今人欲對之有所瞭解，觀察其遺存物品，「直接進入昔日的問題與事務」，當係唯一途徑。另一方面，若觀察方法正確，角度深入，遺存物品往往可釋出大量資訊，協助今人「瞭解前人如何生活」，勾勒其文化發展概況。事實上，大英博物館對「世界歷史百品」各件的研究詮釋，「即受惠於我們目前所有之各種各樣調查方法」。

本單元所示之木乃伊棺槨體積不大，係為一女子所製。(圖一)十九



圖二 奧杜威手斧 大英博物館藏

達美洲。約一萬年前末次冰期結束之際，先民發現栽種作物與馴養動物的方法，狩獵游牧的生活方式逐漸轉變為農耕定居型態。人類一旦落地生根，不再大規模遷徙，與自然界的關係隨之改變，各種賴以生存的工具亦發生重大變化，烹煮食物的陶罐、搗碎作物的石杵等應勢而生。先民生活日趨穩定，便有餘裕從事描繪與雕刻等創造性活動，「展現對製作精美物

品的渴望」。

最足代表本單元者，係坦尚尼亞奧杜威峽谷 (Olduvai Gorge) 出土之手斧 (圖二)，約製於一百二十萬至一百四十萬年前。此件手斧雖由石材製成，所顯現的敲擊技術頗為精巧。先民於製作之前須以縝密的心思，勾勒其外形，繼以熟練的動作與巧勁，自材料外圍兩側交替鑿下石片，形成尖銳邊緣，將心中想法落實。手斧的

設計與製作，說明敲擊者「在：運用大腦方面，有了驚人的進步」。近年來，科學家利用光學掃描技術進行研究，發現「製造手斧時運用的腦部區塊，和說話時運用的區塊重疊程度相當高」，推測當時的人類遠祖已知如何交談，並「發展出表達與傳遞訊息的符號」。手斧的出現，意謂先民已能利用工具改善周遭環境，具有人類特色的生活型態與社會組織正逐漸形成。人類遠祖隨身攜行，可適應不同遷徙地域的新環境。

最早的城市

人類進入農耕定居生活之後，「規模大於數百人的群居」城、邦漸次興起。約五千年前，尼羅河 (Nile)、底格里斯河 (Tigris)、幼發拉底河 (Euphrates) 及印度河 (Indus) 等肥沃河谷發展出規模大於村落的群聚社會，美索不達米亞 (Mesopotamia) 地區更可見「居民人數三、四萬的聚落」。第三單元「最早的城市」所側重者，即西元前三千至七〇〇年間人類開始群居生活後的種種現象與所創造的物品，例如國王

世紀古埃及學家對之研究，得知棺槨裡外所繪所記，俱為與來世有關之場景與文字。象形文字指出往生者名余蓋梅海特 (Shepenmehyt)，生前係一家庭之主婦，曾任底比斯 (Thebes) 神廟樂師。棺槨之上，余蓋梅海特臉部所覆之綠色塗料，意謂她與主神俄賽里斯 (Osiris) 的連結，將於來世獲得永生，並體現為相續不絕的子孫後代。余蓋梅海特頭部下方，可見展開雙翼，庇護往生者的天空女神努特 (Nut)。棺槨軀幹部分則係余蓋梅海特心臟接受衡量，決定其生前人格

品性是否正直守分的景象。一旦通過檢驗，她將由鸚首人身的智慧、知識之神透特 (Thoth) 引領，走向俄賽里斯，以及伊希斯 (Isis)、奈弗台斯 (Nephthys)、何露斯之子 (Sons of Horus) 諸神。至於棺槨內之木乃伊，電腦斷層掃描所示竟為一男子，其顱骨內猶可見自鼻孔抽取腦漿時遺留的抹刀。綜上，今人正是透過象形文字的解譯、古埃及學的研究，以及電腦斷層掃描科技的應用，始得對棺槨主人的身分背景與社會地位、古埃及的來世信仰與喪葬傳統等，獲致相當

程度瞭解。日後，隨著非破壞性文物研究技術的精進，新的細節將陸續顯現，「有助於我們寫出更完整的古埃及歷史」。

肇端

第二單元以人類文明的「肇端」為主題，始於西元前兩百萬年，止於西元前二五〇〇年。期間，起源於非洲的人類遠祖已著手創造石製砍切工具，削下動物肉塊，汲取骨髓菁華，滋養複雜的腦部成長。石製工具不斷發展，先民繼又攜之離開非洲，經行中東、歐洲及亞洲等新地域，最終抵



圖一 余蓋梅海特木乃伊棺內槨 大英博物館藏





圖四 亞歷山大大帝錢幣 大英博物館藏

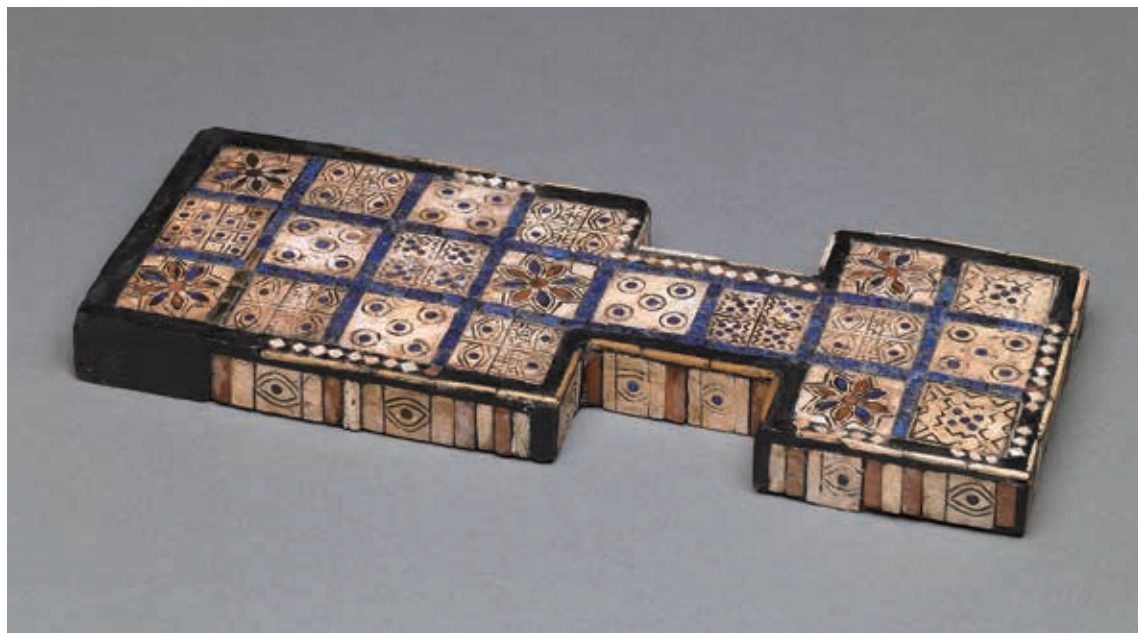
述，思想家由新的方向思考社會本質，表達「對自身及接受統治方式看法」，力圖「改變當時的政治與哲學氛圍」。

第四單元「強權與哲學」即以上述西元前七〇〇年至西元一〇〇年之世界大勢為核心，經選定的代表性物品為鑄於西元前三〇〇年左右之亞歷山大大帝銀幣（圖四），亦即「人類最早將領袖肖像鑄在貨幣上的先例」。案亞歷山大自幼追隨希臘哲學家亞里斯多德（Aristotle）學習，二十歲時成為馬其頓（Macedon）國王，繼於三十歲創建當時世界最大帝國，並以擊敗大流士三世（Darius III），征服波斯帝國為最高成就。他三十餘歲駕崩後，麾下將領互不相服，最終造成帝國分裂；各地軍閥紛紛宣告自己為亞歷山大繼承者，並競相鑄造刻有亞歷山大肖像之貨幣，期以「挪用偉大戰爭英雄的榮耀與權威，進而鞏固自己的權力」。本單元展陳的錢幣鑄於亞歷山大大帝去世後四十年，乃領有色雷斯（Thrace）之利西馬科斯（Lysimachus）所發行。錢幣上亞歷

山大頭戴公羊角的側臉輪廓，意指他遠征埃及，被錫瓦（Siwa）當地神廟祭司稱作神祇阿蒙（Amun）之子，為正統法老王一事。錢幣另一面為攜矛帶盾的希臘戰神雅典娜（Athena），亦可見以希臘文鑄刻之利西馬科斯名。

儀式與信仰

第五單元以「儀式與信仰」為題，介紹西元紀年之始以迄八〇〇年間之世界宗教發展。時佛教、印度教、基督教蓬勃發展，而隨著教義的流傳，各宗教「明確的具象傳統」相繼興起。一五〇年左右，佛陀已不再是象徵符號，而開始以人類形象出現。四〇〇年前後，印度教的眾神形象傳統與禮敬方式「形成了固定形式」；「笈多（Gupta）王朝歷代君王於廟宇中置滿印度教神祇的雕塑與繪畫，錢幣上也開始出現諸神形象」。基督教於四世紀成為羅馬帝國國教之後，耶穌基督的具象表徵一如上帝的羔羊等，亦開始受到重視。至於中東地區，先知穆罕默德（Muhammad）於七世紀初創立的伊斯蘭教經廣為傳



圖三 烏爾王族局戲 大英博物館藏

與統治階層的出現、日趨明顯的貧富差距、肆應人口管理與紀錄保存需求的文字書寫系統、保存早期行政文書與文學創作的象形及楔形文字泥版，以及不同城市與邦國之間的相互聯繫與貿易往來、日漸受到歡迎的棋盤遊戲類休閒娛樂項目等。同時，人類已著手學習製作並使用金屬器具，「最終創造出精緻的青銅與黃金製品」。

本單元以約製於西元前二六〇〇至二四〇〇年的烏爾王族局戲（Royal Game of Ur）為代表（圖三），乃英國考古學家於二十世紀二〇年代挖掘伊拉克南部蘇美（Sumer）古都烏爾之王族墓園所得。此種競賽型局戲係古代中東地區最流行的圖版遊戲之一，「亦為現存最古老，規則猶可理解的棋類遊戲」。烏爾王族局戲出土時，木質部分已經腐朽，所幸其上鑲嵌的貝殼、紅石灰岩及青金石俱在，有助於原貌重建。棋盤可能原為中空，用供收納棋子與擲具，可惜棋子均已佚失。器身之青金石或許源自阿富汗，貝殼則可能來自波斯灣，顯示烏爾當地生活富裕，擁有對外進行長途貿易

所需的「資源與社會組織」。

強權與哲學

大型城市形成之後，許多統治者紛將「視野延伸至域外」，甚且「放眼世界」，進而將領土「擴張為帝國」，以「軍事實力而成為強權」。約西元前七〇〇年，亞述（Assyria）國王辛那赫里布（Sennacherib）建立了橫跨大部分中東地區的世界最大帝國。約莫同一時間，庫施（Kush）王朝入侵埃及，繼而採取文化挪用政策，以埃及之道治理當地子民。四百年後，亞歷山大大帝（Alexander the Great）征服了希臘以至印度的地域，領土範圍且較亞述帝國為大。印度孔雀王朝（Mauryan Empire）的阿育王（Ashoka）則大力宣揚佛法，「徹底摒棄壓迫性的統治，推行宣揚和平的哲學」。西元紀年開始前不久，屋大維（Gaius Octavius Thurinus）成為羅馬帝國開國之君；此後四百年間，帝國「幅員之廣、人口之多、文明之盛，祇有：（中國的）漢朝可以匹敵」。人文發展方面，西元前五世紀已出現使個人與社會益趨良善的論





圖六 基盧瓦瓶罐碎片 大英博物館藏

生活器皿，破碎遭棄後「在東非海灘上待了大約一千年之久」。其中，綠色青瓷與青花瓷器分別為中國及中東製，未上釉之深浮雕紋樣碎片則為坦尚尼亞當地陶器。凡此說明了非洲東岸、中國、中東間的貿易活動於中世

播，最終徹底改變了區域內的宗教景象；阿拉伯世界前此接受崇拜的諸多地區性神明及古老信仰逐漸消失。

本單元的代表性物品，係源自西元五世紀前墨西哥的球賽儀式腰帶（圖五），與馬雅（Maya）民族之



圖五 球賽儀式腰帶 大英博物館藏

創世神話信仰有關。據當地英雄史詩《聖書（Popol Vuh）》記載，被視為人類始祖的兄弟與陰間神明進行球賽，落敗後成為犧牲品；其中一位的孿生子嗣烏納普（Hunahpuh）、伊克斯巴蘭奎（Xbalanque）接續參賽，並以機智取勝，使父親復活。人類始祖由生至死，繼而復活的過程，代表當地主要作物玉米的生命週期；孿生兄弟參與球賽，更「被視為宇宙間生死之戰的象徵」。史詩中的球賽當係「世界上已知最古老的球賽」，球員多穿著與此處所見形狀類似，「以織物或編籃材質製成的腰帶」。此件石製腰帶作工精細，並非穿戴用品，象徵意義遠超實用性質；「或許用於祭儀場合，為紀念特定球員之死而製，亦可能用於球賽舉行前後之儀式」。腰帶以墨西哥蟾蜍造型呈現，或代表某位土地女神。

貿易與侵略

西元五〇〇至八〇〇年間，全球陸路與海路商業聯繫日漸綿密。中國與地中海（Mediterranean）間之絲路連接了唐帝國及伊斯蘭王國，

紀極為活躍，「外來瓷器皆須遠渡印度洋，始得抵達非洲東岸」。再者，印度洋貿易亦為東非帶來文化與宗教的改變。案穆斯林商人抵達後，因等待返鄉風向故，每須長期滯留。索馬利亞以至坦尚尼亞沿岸地區居民與之接觸，自然深受影響，不僅皈依伊斯蘭教，所操之班圖語（Bantu）亦因阿拉伯及波斯字彙的融入，而演變成為斯瓦希里語（Swahili）。

創新與適應

第七單元「創新與適應」含括的時間為西元九〇〇至一五五〇年，係「知識大學習和文化大收成的時代」，既可見「體現新思維的創舉」，亦可見「改作舊有物品或技術，肆應變遷時代的作品」。歐洲學者以古典時期知識為基礎，曾創製當時最先進的科學儀器。中國元代工匠以中東進口之藍色鈦料開發青花瓷器，創造了「歷史上最成功的奢侈品之一」，其影響甚且及於鄂圖曼土耳其（Ottoman Turkey），激發伊茲尼克（Iznik）陶瓷藝術家開創風格鮮明的器皿。中亞的帖木兒汗國係十五世

從事香料及絲綢等奢侈品貿易之商旅絡繹於途。東西方貨品、人口相互流動亦促進了思想傳播，佛教自印度傳入中國後即續往朝鮮半島、日本、印尼等地發展。印度洋面蓬勃的經貿活動，使得非洲、中東、印度、中國等千里之遙的地域得以相連結。此一時期的歐洲雖處於黑暗時代，卻「並未孤立於非洲和亞洲之外」，各種新勢力亦不斷將觸角伸至各地。查理曼（Charlemagne）於統一歐洲大部後，隨即以古羅馬為典範，從事文化復興。北歐維京（Viking）民族勇猛善戰，亦精於經商，其貿易網西達北美，東至撒馬爾罕（Samarkand）。相較於往來密切的諸大洲，中南美及東亞的日本則與世隔絕，區域內各種文化獨立發展。

前段所述，乃第六單元「貿易與侵略」強調之世界局勢，時間約為西元三〇〇至一一〇〇年。被選作代表性的物品，係二十世紀中葉於坦尚尼亞基盧瓦基斯瓦尼（Kilwa Kisiwani）海灘出土的瓶罐碎片。（圖六）此等碎片源自九至十四世紀間製作之日常

紀「中國以外的蒙古帝國疆域統治者」，對於藝術與建築的贊助，「促成了：伊朗與中亞的文化復興」。中國人率先使用的桑皮紙鈔曾一度「改變了金錢交易方式」，成為金融貨幣結構之一環。非洲奈及利亞伊費（Ife）藝術家自十一世紀起便「發展出極寫實的赤土雕塑與石雕傳統」，作品刻劃細膩，呈現了當地「多元、都會的文化特質」。另一方面，人類透過細膩精緻物品，表達對上帝信仰的虔敬未曾一日或減。歐洲東正教（Orthodox Catholic Church）教徒即視聖像畫為聖物，相信「觀覽聖像畫是通往天堂的窗口」。要之，中世紀物品在設計與製作方面，展現了驚人的創新思維，所獲致的璀璨成就，至今仍不易超越。

本單元以製於十二世紀中葉之日本武士刀為代表（圖七），乃鎌倉（Kamakura）時代封建階級爭戰，武器需求劇增局勢下的產物。在日本，製作刀劍係一項立基於高超技巧與專注精神的「神聖工藝」；工匠於「鑄造之前與鑄造期間」，「必須進行一





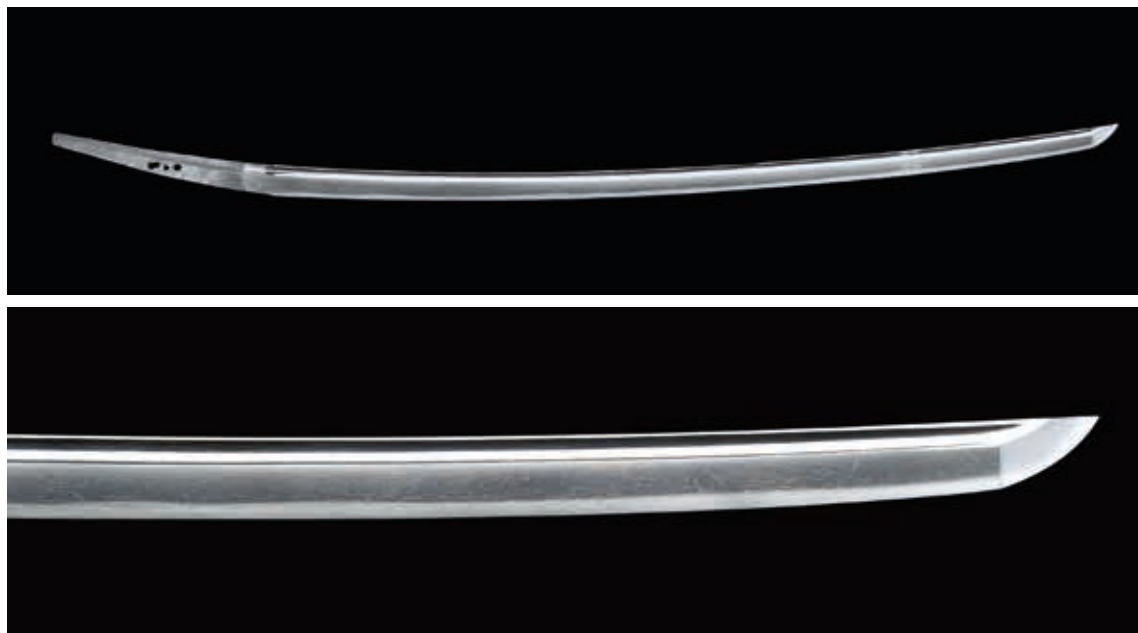
圖八 五十枚馬蹄形手鐲 大英博物館藏

人開始販售非洲黑奴，英、法、西、荷等國接踵而至。奈及利亞曾為主要奴隸交易中心，其買賣多以馬蹄型手鐲為之。據瞭解，歐洲諸國運往美洲及加勒比海地區之奴隸，「曾數達一千一百萬人」；所從事的工作，悉為「墾荒、採礦及家務僕役」之屬。

尤其甚者，奴隸船隻「船艙擁擠，衛生環境惡劣，途中往生者，更達數百萬」。十八世紀，廢奴運動在基督教新教貴格會 (Quakers) 主導下，曾獲歐洲各國相當程度支持。十九世紀初，丹麥、英國等相繼廢止奴隸貿易，北美洲奴隸進口現象直至一八六五年始完全消失。

我們成就的世界

第九單元以西元一八〇〇年以迄今日為背景，說明「我們成就的世界」及其種種面向。歐美工業革命自十九世紀延續至二十世紀，技術創新與量產模式使得人類創造、使用的物品較諸「過去任何一個時代都還要來得多」。往昔的奢侈品雖「已是一般大眾負擔得起的日用品」，然人類以廉價材料大量生產的物品——尤以用後丟棄者為然——已為「環境和全球資源帶來了各種迫切的問題」。二十世紀係「政治體系與意識形態碰撞」日益嚴重的時期，兩次世界大戰與全球各地不斷發生的革命、內戰，已使之成為「一個大規模戰爭和大屠殺的時代」。二十世紀亦為科技日新月異，



圖七 日本武士刀：太刀 大英博物館藏

連串儀式，如齋戒、禁慾及祝禱」，以淨化身心。此柄武士刀為太刀之一種，「由兩種鋼材製成：表層：堅硬，刀鋒：銳利，刀心：柔軟，且富於彈性」。鍛造武士刀之「表層與刀心皆須經過鍛燒生鐵的程序，再透過無數次敲打與對疊」，最終「將刀鋒浸泡於冷水淬火」，方可「形成複雜、多層次的結構」。十二世紀末，蒙古人兩次橫海進襲後，日本刀匠亦開始製作長刀，對抗長矛等兵器。

交會與聯繫

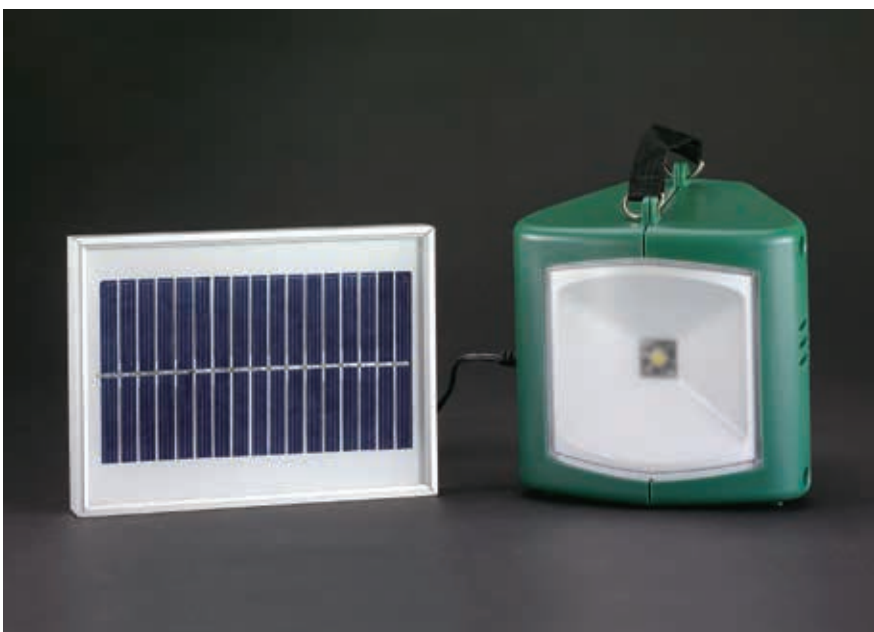
人類歷史發展至此，世界各國能有效掌控的地理範圍，「其實也祇有自己所在的地區而已」，任何所謂龐大帝國皆未「能夠擁有全球化的眼光」。十六世紀之後，歐洲航海家相繼橫越諸大洋，完成環球航行，「真正交織連結的世界」始正式出現。歐洲強權對航海探險的熱衷，亦預示了帝國主義、殖民主義、商業擴張的開端，日後會「衍生：難以想像的奴隸制度及剝削情事」，甚且全然改變若干地區的發展命運。西班牙因輸入非洲黑奴，協助開發中南美洲白銀礦

藏，而「登上世界第一富國寶座」，其銀圓在極短時間內「佈及亞、歐、非及美洲」，一躍而為「世界流通貨幣」，從而「帶來了第一次的全球化經濟」。葡萄牙人抵達非洲貝南 (Benin)，透過物料貿易，與當地人民發展互惠互利的關係。歐洲宗教改革 (Protestant Reformation) 使基督教會分裂，引發長期宗教戰爭。伊朗薩非王朝 (Safavid Dynasty) 及印度蒙兀兒帝國 (Mughal Empire) 則對其他宗教信仰採行兼容接納政策，彼此和平共存。第八單元「交會與聯繫」即以西元一五〇〇至一八〇〇年間之世界大勢為主題，敘述「原本彼此陌生，毫無接觸的文化」如何交互聯繫，以及「陌生文化間的交會」如何「對全球產生深遠影響」。

本單元的代表性物品見證了歐洲奴隸制度及其受害者的悲劇故事——奈及利亞出土，足可於十六世紀初購買一位非洲黑奴的五十枚青銅製馬蹄形手鐲。(圖八) 此等馬蹄型手鐲多產於歐洲，用以交易貨物，間亦作為飾件，象徵財富。十五世紀，葡萄牙

進步神速的時期，其發展於二十一世紀初猶方興未艾。人類刻正以之創造各種物品，表達對未來生存環境的關切與渴望，並積極處理各種相關問題，期以「將今日世界傳遞予未來世代」。

以塑膠製成的太陽能燈具與充電器係本單元的代表性物品(圖九)，其零組件皆為「近年來科技發展的成果」。此等照明器材「接收八小時日照，可提供一百小時照明」，足以改變世界最窮困地區——多為氣候暖，年日照時間長的國家——的民眾生活。太陽能無窮無盡，不僅可「提供潔淨、可靠和廉價的電力」，亦「有助於穩定我們的環境」，「解決一部分我們：對於化石燃料的依賴，以及它們對氣候變遷所造成的問題」。據此，人類欲解決能源供應及環境氣候相關問題，太陽能利用可能為最具效益的途徑之一。事實上，太陽能科技的研發已「見證了人類在面對貧窮、氣候變遷等困難挑戰時所獲致的成就，以及所展現的創造力」。



圖九 太陽能燈具與充電器 大英博物館藏

## 結語

「另眼看世界」展陳內容源自世界諸大洲，非唯形式不同，功能亦且各異。以此等性質互不相屬的物品組織展覽，不似一般觀眾所認知的專題展覽，或將予人以怪異奇特之感。然而，大英博物館精選參展之件仍彰

顯了一項共通主題：物品之發明、創製或改作，皆以克服困難，解決問題為出發點。誠如麥葛瑞格館長所言，「人類在各個時代、各個地點皆面對相同的問題，也都共有相同的期望」。兩百萬年來，人類所創造的物品適足說明了「我們對無法理解的世界永無止盡的好奇心」，亦明白揭示了「人類多麼需要探索並努力瞭解這個世界」。

此項展覽並不以介紹人類演化為目的，其所側重者，係人類創造並運用各種物品的能力，人類與物品間的依存關係，以及物品在引導人類歷史進程方面所發揮的影響。「另眼看世界」所呈現之一百組件物品，皆各有歷史故事可說，亦皆見證了物品伴隨人類遠離非洲起源地，續往全球不同地域發展，成就今日世界的過程。未來世代眼中所視所見，將是現代人如何發揮創新思維，透過所研發的物品，表達我們的期望，形塑我們的世界。

●

作者任職於本院圖書文獻處

## 參考資料

1. "A History of the World in 100 Objects." British Broadcasting Corporation, <http://www.bbc.co.uk/historyoftheworld/>.
2. "A History of the World in 100 Objects." Wikipedia, [http://en.wikipedia.org/wiki/A\\_History\\_of\\_the\\_World\\_in\\_100\\_Objects](http://en.wikipedia.org/wiki/A_History_of_the_World_in_100_Objects).
3. "Abolitionism." Wikipedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Abolitionism>.
4. "Inner Coffin of Shepenmehyt: Scenes of the Afterlife." British Museum, [http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight\\_objects/ae/inner\\_coffin\\_of\\_shepenmehyt.aspx](http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/ae/inner_coffin_of_shepenmehyt.aspx).
5. "The Royal Game of Ur." British Museum, [http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight\\_objects/me/the\\_royal\\_game\\_of\\_ur.aspx](http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/me/the_royal_game_of_ur.aspx).
6. 「世界文明瑰寶——大英博物館250年收藏展」，國立故宮博物院，<http://www.npm.gov.tw/exh96/britishmuseum250/zh-tw/overview.html>.
7. 尼爾·麥葛瑞格，《看得到的世界史》，劉道捷、拾已安譯，臺北市：大是文化，二〇一〇。
8. 宋兆霖、林宜標、楊培中（編），《另眼看世界——大英博物館百品特展》，臺北市：時藝多媒體傳播，二〇一四。
9. 熊思婷（編），《另眼看世界——大英博物館百品特展導覽手冊》，臺北市：典藏藝術家庭，二〇一四。