

國際博物館日主題軌跡：博物館教育——以「夏日親子藝術月：時空探險家」為例

■ 羅楷盛

2024 年，國際博物館日（International Museum Day，簡稱 IMD）以「博物館致力於教育和研究」（Museums for Education and Research）為題，呼應聯合國所訂定的永續發展目標（Sustainable Development Goals, SDGs），闡明所有博物館於教育與建立多元平權環境的重要性。本文以國立故宮博物院南部院區（以下簡稱故宮南院）「2023 夏日親子藝術月：時空探險家」（以下簡稱親子月）所策劃之活動為例，茲就「主題討論」、「老故宮，親子數位新體驗」、「教育活動中的平權設計」、「結語與展望」進行討論，亦記錄本企劃作為後續活動參考（圖 1）。



圖 1 「2023 夏日親子藝術月：時空探險家」活動主視覺 南院處提供



圖 2 2024 國際博物館日——國立故宮博物院主題海報 許家欣繪製 南院處提供

主題討論

2024 年度國際博物館日主題由國際博物館協會（International Council of Museums，簡稱 ICOM）訂定為：「博物館致力於教育和研究」，闡明文化機構均能成為提供全面教育的關鍵角色，持續推動具自覺性、永續與包容的場域，更呼應聯合國所訂定的永續發展目標，強調博物館優質教育與終身學習的重要性。回顧過往年度博物館日主題，能覺察博物館發展進程的軌跡，且不論當年度討論的核心方向為何，教育都是博物館實踐各項目標的最佳途徑。如 2022 博物館日主題：博物館的力量（The Power of Museums），雖然主要討論博物館改變世界的力量，其中「教育」就是其中之一，論述中談及博物館透過教育建構社群的重要性，透過文物典藏編織緊密的社會網絡，提供終身學習的機會。¹

相較過往幾年，如表一，博物館日主題從向外發展轉變為對內省思，回歸討論博物館基本功能的重要性，並更深刻地研析教育是當代博物館永續發展的必要條件。²

以下針對年度 IMD 主題中的子項：博物館與教育，以親子月系列活動發想為例，分述將概念轉化為博物館教育活動的推進（圖 2）。

一、博物館

在年度主題中，可以發現博物館學界將「博物館」本身視為發展主題，是否呼應了近年學界對博物館定義的討論？雖被定義規範著，但卻從不受侷限，能夠將古文物與當代觀點結合，是博物館驚奇且備受期待之處。以親子月活動為例，活動副標題定為「時空探險家」，將熱門的「多元宇宙」（Multiverse）概念融合進博物館，此主題於近年廣泛的被運用於電影、電視、動漫、電玩等藝文作品中。多元宇宙於哲學與物理學界皆有不同層面的解析，然而最常轉譯於影視作品中概念為：「你所認知的宇宙，可能存在無限的變體，各自有獨立的時間、定律和屬性，在特定的事件中，各宇宙間可能交互影響」。³

此抽象概念，巧妙的與現今博物館場域不謀而合，運用想像力，博物館即是一個大宇宙，各展廳被視為各策展團隊心中的小時空，展示不同的時間、主題、概念敘事。就算是相同的展件，在不一樣的展覽脈絡中，都將呈現截然不同的樣貌。有趣的是，每個展覽各自發展，獨立敘事，卻又同時在博物館展示的當下交互影響著觀眾的參觀體驗。放大視角，筆者深信博物館展示不僅呈現過往歷史和藝術文化，更

表一 2021 ～ 2024 年國際博物館日主題

作者製表

年份	博物館日主題
2024	博物館致力於教育和研究（Museums for Education and Research）
2023	博物館、永續性與健康福祉（Museums, Sustainability and Wellbeing）
2022	博物館的力量（The Power of Museums）
2021	博物館的未來：復甦與新象（The Future of Museums: Recover and Reimagine）

資料來源：詳見 ICOM 官方網站，〈International Museum Day〉，《International Council of Museums》：<https://imd.icom.museum>，檢索日期：2024 年 4 月 29 日。

應享受其中承載著超越時空的詩意之美。因此，選擇運用科幻題材「多元宇宙」來強化當代博物館的功能性和美學，為觀眾戴上一副科幻濾鏡，引導其徜徉博物館宇宙。

二、教育

教育，是當代博物館功能中不可或缺的一環，以親子月活動設計為例，除延續和擴展活動品牌精神外，更以教學目標串聯各項子活動。如透過展廳解謎與集章，引導參與者於觀展的同時，增加主動探索的動機，體會博物館展示的多元並刺激想像力。此外，活動提供各種互動體驗和工作坊，讓參觀者可以親身參與到展覽中，並從中獲得知識和樂趣。這樣的設計不僅有助於提升參觀者的學習效果，也讓觀眾在享受藝術文化的同時，度過好玩且具啟發性的博物館旅程（圖3）。ICOM也為IMD主題中的「教育」下了註解：「應重新思考博物館教育，如何發揮想像突破既有的限制，並將創新與傳統妥善融合。」筆者將以博物館教育中的數位化與友善平權回應此註解，分述於下。

老故宮，親子數位新體驗

數位化，是現今博物館的趨勢，也為展示參觀帶來無限突破與想像，以故宮南院為例，南院開館滿八週年，作為臺灣指標性的博物館，在數位展示裝置的應用上可謂相當普遍。如故宮南院2023年暑假舉辦親子月系列活動期間，當時博物館內所有展覽中皆有數位展示教具，觀眾可以在一趟博物館參觀中，體驗、操作至少三十件數位裝置（圖4）。

其中當期展覽「臺灣意象展」與傳統博物館展覽截然不同，特別之處在於展覽中並未展出任何實體文物展件，展覽內容全數由數位裝置組成。多媒體展覽之於傳統展覽對現今的博物館展示帶來更多可能，但也引起學界不少的討論：「只要用上多媒體，就真的對展覽百利而無一害嗎？」、⁴「博物館需要什麼樣的數位技術（並非全然採用，也非全然不用）」。⁵不論對數位的接受度為何，博物館內容規畫時的著力點需要回到「適不適合」、「需不需要」的思辨中，是否能藉數位媒體達到傳統展示「原本



圖 3-1 親子月展廳解謎與集章活動 南院處提供

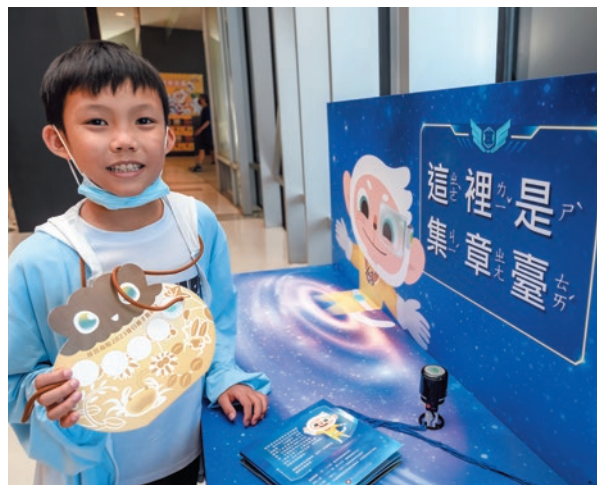


圖 3-2 親子月展廳解謎與集章活動 南院處提供



圖4 「臺灣意象展」多媒體展示裝置照片 南院處提供

無法達到」的成效，在展示目的與博物館體驗之間權衡利弊。可見數位科技不只重新定義了觀眾使用博物館的樣貌，更重塑了博物館自身的狀態，如《地平線報告博物館版》（*Horizon Report*）中可見，自科技技術應用於博物館後，博物館教育與權勢的趨勢發展從「行動裝置」（*Mobile*）邁向「數位人文技術」（*Digital Humanities Technologies*）領域發展，強調更具人性化的應用。⁶

然而多媒體已是當代博物館重要的敘事工具，如何在互動性與參與性上拉近了博物館與觀眾之間的距離，同時享受、體驗多重感官的知覺，以感官參與的方式學習展示內容的知識精隨？成為了內容產出的重要指標。⁷

在此背景下，親子月活動推出「探險家 3D

裸眼全息投影裝置」（圖5）與「超時空轉運站」互動裝置（圖6），兩者作為藝術活動期間的常態型互動式展示，搭配「超時空大冒險」實境解謎活動（圖7），將前述裝置設定於解謎的初始與結尾關卡。參考2015年由李如菁提出的「互動式展示之未來發展」四大趨勢為標的，執行裝置設計，包含：有趣的操作模式、震撼的視覺效果、細膩的體驗與寬廣的主題內容連結。⁸ 互動式展示是現今博物館展示中的亮點，除可作為吸引觀眾目光的焦點外，更能以活潑敘事傳遞展覽內容與文物知識。

內容設計上，民眾得以在展廳入口，體驗「探險家 3D 裸眼全息投影裝置」，不需要配戴立體眼鏡即可觀賞關卡指引。由 3D 化的故宮南院吉祥物哈奴曼演繹並加入配音，可愛角色如



圖 5 「探險家 3D 裸眼全息投影裝置」 南院處提供



圖 6-1 「超時空轉運站」互動裝置 南院處提供



圖 6-2 「超時空轉運站」互動裝置 南院處提供



圖 6-3 「超時空轉運站」互動裝置 南院處提供



圖 7-1 「超時空大冒險」實境解謎活動 南院處提供



圖 7-2 「超時空大冒險」實境解謎活動 南院處提供

親臨現場，增添在博物館中時空探險的臨場感。

「超時空大冒險」實境解謎，因以主題遊戲方式提供民衆於博物館探索與主動學習的機會，歷屆好評不斷，也成為親子月系列活動中的招牌項目。過往多以實體文物展件作為關卡

的選題，2023 年度扣合數位新體驗之命題與當期展覽特色，調整關卡選件方向，於本解謎活動六大關卡中，以 4：2 之數位展示與實體文物之比例，執行關卡題型設計，串連完整的故事脈絡。於活動結束後之問卷調查中仍得到了

97.1% 的活動滿意度，顯示相較歷屆活動，比例偏高的數位展示選件在博物館教育活動的體驗上並未造成負面影響，反而在部分問卷中得到了：「數位選題好好玩」⁹等正向回饋。

實境解謎故事線的最後，民衆被導引至「超時空轉運站」互動裝置，透過體感與投影感應，觀眾得以身歷其境進入時空隧道之中，並回顧當日的博物館闖關體驗與重點展件，加深對文物故事的記憶與認知，並揭開解謎故事之結局：「與您約好，在未來的博物館相見」，希冀能讓每位觀眾在趣味層面、知識層面都能得到滿足，也傳遞博物館對觀眾的深刻情感。

除上述期間常態型活動之外，「解密臺灣」3D 模型創作工作坊，也在數位體驗的命題上創造迴響。運用現今已相當普及的智慧型手機，即可創作屬於自己的 3D 模型，課程中闡述 3D 技術用於博物館數位典藏的功能與前瞻發展，更前往展廳實地實作拍攝。使用免費手機軟體，民衆即可將喜愛的文物 360 度無死角的收藏進手機中，透過辦理此工作坊，將數位技術日常化，數位藝術可以平易近人，更可能是增進民衆對文物探索的啓蒙（圖 8、9）。

教育活動中的平權設計

博物館平權涵蓋「友善使用」及「社會平權」兩大主要價值，「友善使用」：提供並鼓勵不同族群、職業、社經地位、教育程度、年齡、性別和性向的社群舒適的博物館體驗；「社會平權」：尊重包容多元社群，並於博物館中反映多元文化，¹⁰ 在實踐理想的過程中涉及博物館價值的共識凝聚，作為、過程和目標。¹¹

上述精神，可實踐於博物館教育推廣活動中，如「小小服裝設計師」親子藝術工作坊，課程由參觀當期展覽「包羅萬象——院藏亞洲織品展」開始，引導親子學員認識織品展件上的特色紋飾與色彩，由古文物啓發靈感碰撞，並以紙板材料手作創意服飾作品（圖 10）。

服飾是人類展現自我認知與認同最直觀的途徑之一，著衣者會按照自己偏好的風格自在呈現最屬於自己的樣貌，並對外呈現。本活動鼓勵學員突破傳統「男生穿褲裝、女生穿裙裝」的性別框架，學員可根據自己的喜好，製作、穿上自己最屬意的衣著，體現博物館性別平權，更從中加深對本院常設展覽織品服飾的認知，拉近藏品與生活之間的距離。



圖 8 「解密臺灣」3D 模型創作工作坊 南院處提供

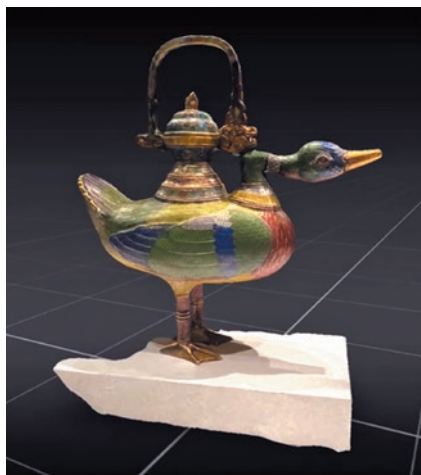


圖 9 「解密臺灣」3D 模型創作工作坊照片 南院處提供



圖 10 「小小服裝設計師」服飾創作工作坊 南院處提供

同樣的，於「社會平權」上，扣合當期「臺灣意象」展內容，以「呈現臺灣的多樣生命經驗」為題，親子月推出了「多元族群律動——創意肢體體驗」（圖 11）與「唱跳囡仔歌——肢體跳童謠」肢體劇場工作坊（圖 12），展現多元與包容的博物館展示與教育推廣內容。

「多元族群律動——創意肢體體驗」以原住民族的傳統民俗出發，結合傳統舞及現代舞特色，透過音樂及律動遊戲，引導親子學員從歌舞中認識原住民族群特色。「唱跳囡仔歌——肢體跳童謠」以閩南語臺灣在地經典童謠與故事為序言，融入音樂、文學、肢體、說演，角色扮演等概念進行動態閱讀。兩者皆將不同族群的傳統民謠與劇場結合，突破傳統博物館體驗框架，身歷其境，以肢體親身領會展覽中對於「多元族群」的論述，同時啟發學員以文化面向，探索自身族群身分，回應博物館作為增進



圖 11 「多元族群律動」創意肢體體驗 南院處提供



圖 12 「唱跳囡仔歌」肢體跳童謠 南院處提供

多元族群相互認識的場域精神。¹²

平權，是當代最重要的價值觀之一，亦會隨著社會脈動不斷的前進，參照其它國家的腳步也好，由本土觀點出發也行，不論社會運動的腳步在人類歷史上走到哪一階段，博物館內容產出都應保持活性，動態且積極的落實自身於平權精神的社會責任。

結語與展望

社會、科技、展示技術甚至是人工智慧（Artificial Intelligence, AI）高速發展的現在，博物館可以做的事情很多，方方面面都可以是博物館著力的面向。或許博物館首先該靜下心來深刻思考核心價值的展現，如 2024 年度博物館日主

題「博物館致力於教育和研究」，專注博物館基本面，從「心」出發，穩定基石，進而開展未來更廣泛且深刻的研究，在時代洪流中，勇敢掌舵，創造自身的時代意義。

如本文討論的「夏日親子藝術月」，博物館教育活動不僅是提供知識的場域，更是促進文化對話、社會平權與跨世代交流的平臺，除了博物館內容的轉譯與輸出外，同時也是與觀眾之間最直接的溝通渠道。透過面對面的交流，能從中收穫觀眾對於博物館的期待和需求，在供需兩方的權衡下，提供最優質的博物館服務，為培養具自主學習能力的博物館未來種苗持續努力，也期待博物館教育得以創新的方式回應社會問題，引領社會變革和永續發展。

作者任職於本院南院處

註釋：

1. 2022 年度博物館日主題聚焦「博物館的力量」，詳見 ICOM 官方網站，〈International Museum Day〉，《International Council of Museums》<https://imd.icom.museum/past-editions/imd-2022-the-power-of-museums/>（檢索日期：2024 年 4 月 15 日）。
2. 年度博物館日主題聚焦討論「聯合國永續發展目標（SDGs）」目標 4：優質教育，詳見 ICOM 官方網站，〈International Museum Day〉，《International Council of Museums》<https://imd.icom.museum/unlocking-knowledge-international-museum-day-2024-unveils-museums-for-education-and-research/>（檢索日期：2024 年 2 月 10 日）。
3. Thomas Page, "Why the multiverse is the movie fantasy for our times," CNN Style, October 7, 2022, accessed April 22, 2024, <https://www.cnn.com/style/article/multiverse-movies-newfound-popularity>
4. 參考梁子 Liangz, 〈AR、VR 還是什麼 R：展覽只要結合多媒體就一定好棒棒嗎？〉，《關鍵評論 THE NEWS LENS》<https://www.thenewslens.com/article/135892>（檢索日期：2023 年 9 月 3 日）。
5. 參考藍敏菁，〈博物館與數位科技：數位科技重新定義觀眾使用博物館的樣貌〉，《亞太博物館連線專欄——中華民國博物館學會》http://www.cam.org.tw/museum_digital___-1_digital_technology_redefine_outlook_of_museum_visit/（檢索日期：2023 年 9 月 3 日）。
6. 參考梁子 Liangz, 〈AR、VR 還是什麼 R：展覽只要結合多媒體就一定好棒棒嗎？〉；藍敏菁，〈博物館與數位科技：數位科技重新定義觀眾使用博物館的樣貌〉。
7. 參考耿鳳英，〈虛與實：新世紀的博物館展示趨勢〉，《博物館學季刊》，20 卷 1 期（2006.1），頁 81-96。
8. 參考李如菁，〈博物館互動式展示的今昔與展望：以國立科學工藝博物館為案例〉，《科技博物》，19 卷 1 期（2015.3），頁 83-115。
9. 此為 2023 年故宮南院舉辦之「夏日親子藝術月：時空探險家」活動問卷之內部統計資料。
10. 參考中華民國博物館學會，〈友善平權委員會宗旨〉，《中華民國博物館學會》<https://www.cam.org.tw/professional-committees/committee-for-access-and-equality/>（檢索日期：2023 年 12 月 24 日）。
11. 參考辛治寧，〈文化平權之路的協力與共學：實踐社群觀點〉，《博物館簡訊》<https://www.cam.org.tw/wp-content/uploads/94%E6%9C%9F%E7%B0%A1%E8%A8%8A.pdf>（檢索日期：2023 年 12 月 24 日）。
12. 參考袁緒文，〈每座博物館，都可以是一座「移民博物館」〉，《獨立評論》<https://opinion.cw.com.tw/blog/profile/52/article/7555>（檢索日期：2023 年 12 月 24 日）。