



本展甫於99年12月28日於金門縣文化局開展，周院長功鑫與李縣長沃士等貴賓開幕剪綵，本院並贈送1,458冊的故宮書籍予金門縣20所小學和5所縣立圖書館



本院導覽員向當地志工解說文物意涵



以學習單引導觀眾觀察文物造型及紋飾

遊戲、探索、生活化 談「國立故宮博物院『吉祥如意』 複製文物教育巡迴展」

陳彥巨

今日的博物館被賦予典藏、保存、研究、展示、教育及娛樂等社會功能，各項功能環環相扣且互為輔助，其中，將學習及娛樂結合的教育理念已逐漸被應用且納入為兒童規劃的展覽中，博物館提供「從物件中學習」的環境，結合多樣的展示形式與教育活動，塑造觀眾多元化的博物館經驗。

為推廣「寓教於樂」的理念，「國立故宮博物院『吉祥如意』複製文物教育巡迴展」自二〇〇七年九月起，陸續至各縣市文化局或其所轄之展覽場地巡迴展出，針對家庭親子及國小學生，規劃從遊戲中學習及自導式參觀的展示環境，運用生活化的展示語言，引發小小觀眾對文物的探索興趣並感知藝術之美，本文將分享展覽籌備過程之展示詮釋及教育理念。

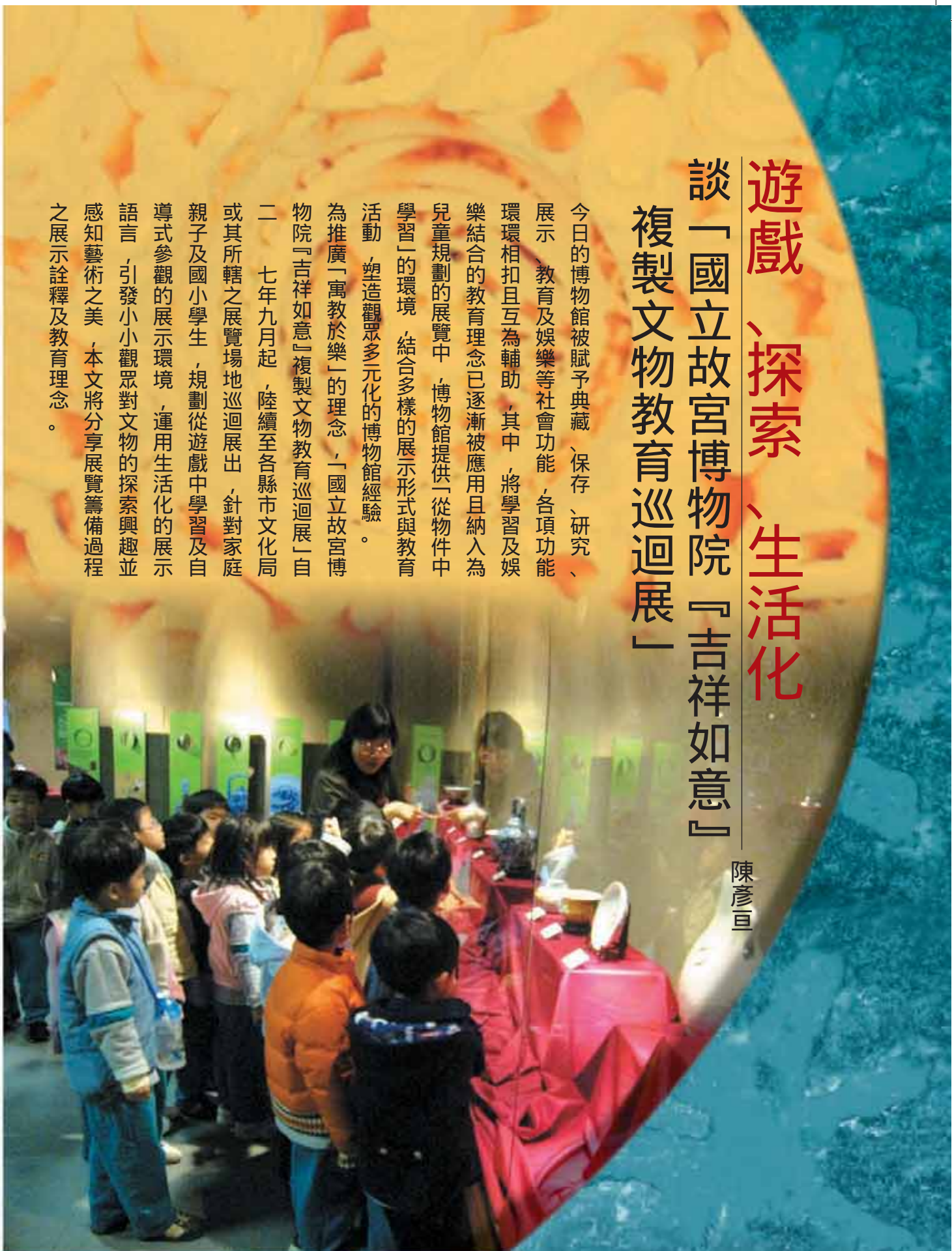
緣起

博物館的使命之一為善盡文物保管之責，而人人有接近文物及享受博物館各式服務的權利，不應因距離遠近而影響觀眾對博物館的接近使用權

(accessibility)。國立故宮博物院(以下簡稱「故宮」)除於館內提供教育推廣服務之外，館外的推廣服務如巡迴展、到校服務、演講座談等活動，亦行之有年。故宮自一九七三年起陸續以複製文物巡迴展服務國內外地區，其中國內展出地點包括各縣市文化中心、各級學校、少年輔育院、監獄及其他博物館等等。

有別於故宮過去的複製文物巡迴展的「物件導向」(以文物類別如銅

器、陶瓷、書畫、圖書文獻等等作為展示單元的分類)的展示設計，「國立故宮博物院『吉祥如意』複製文物教育巡迴展」(以下簡稱「吉展」)採「主題取向」，針對家庭親子及國小學生，規劃適合該觀眾群觀賞及學習之展示內容。展出時間始於二〇〇七年九月，由故宮展覽組(現教育展資處前身)與臺東縣政府文化局合作，接續臺東之巡迴展出地點主要以





導覽人員引導小朋友認識文物

DIY教學活動及作文比賽，結合創作及心得分享，提供觀眾豐富的參觀經驗。

為了讓學童們容易了解「吉祥如意」的概念如何化為工藝創作中的巧思，展示團隊選取了數個較吸引學童的子題，如：象徵吉祥寓意的動物、植物圖案，並結合生動的多媒體展示形式及展示語言，提供觀眾認識展覽



親子觀眾透過拓印DIY學習活動，感受文字之美

偏遠地區之文化局展場為主，後因觀眾反應良好，陸續巡迴各縣市，至二一年十二月止已於臺東縣、臺中縣、桃園縣、南投縣、苗栗縣、屏東縣、高雄縣、臺南縣、花蓮縣、連江縣、臺南市、臺中市、臺北縣、彰化縣及金門縣等地展出，迄今參觀人數為十萬零一千四百八十五人，參與教育活動人數為三六三三人。



觀眾透過3D虛擬文物展示系統深入認識文物

主題的途徑。各展示單元簡介如下：

一、「人口意象區」：提供展覽總說明、參觀動線、分區導引資訊、參觀小叮嚀及文宣品，並播放多媒體影片。

二、「龍騎士與火鳳凰——故宮裡的吉祥動物」：展出含有龍、鳳、魚等吉祥動物圖紋之複製器物及書畫，並說明其代表之吉祥意涵。

三、「多子多孫多福氣——中國人的



兒童觀眾從操作遊戲教具中學習文物知識

四、「吉祥密碼猜猜猜——花蟲鳥獸大解密」：呈現牡丹、葫蘆、葡萄、蓮花、桃花、菊花等圖紋或文物造型，並說明其象徵福祿、富貴、長壽等寓意。

五、「故宮典藏新活力——故宮精家庭觀」：從翠玉白菜上的螭斯、蝗蟲多產的生物特徵，延伸至中國人寓含在藝術作品上繁衍後代子孫的文化概念，進而介紹院藏嬰戲圖瓶及嬰戲圖。

展覽理念及內容簡介

展示團隊於決定展覽主題之初，曾初步規劃了數個題材如：「『大觀』複製文物展」、「『清明上河圖』主題展」、「故宮菁華複製文物展」等，但最終則選取了「吉祥如意」的展覽概念，因無論古代皇室、平民或時下的人們，莫不期盼美好如意的生活，而故宮收藏的文物珍品中，許多文物的造型及紋飾蘊含著吉祥寓意，展示團隊希望能透過這樣通



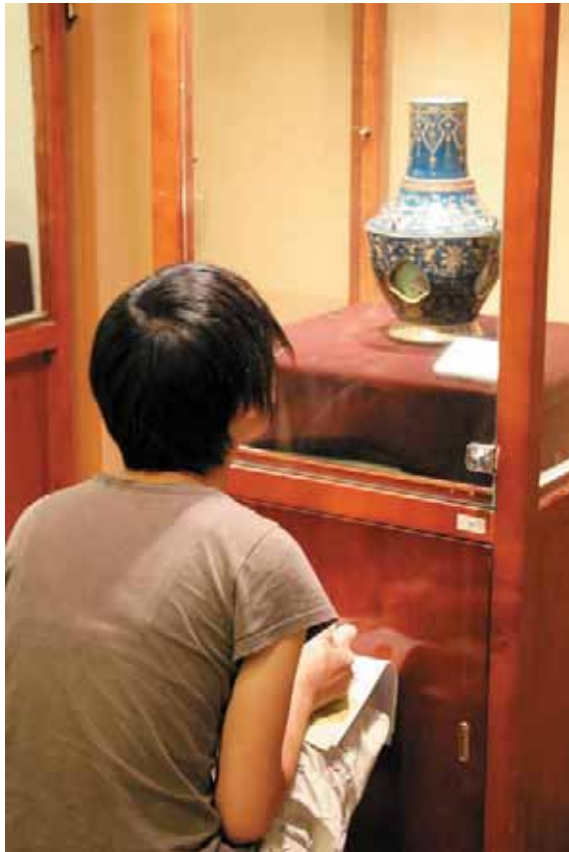
運用不同顏色呈現各展示單元，明亮的色彩於入口處吸引觀眾目光

俗的展覽主題，貼近日常生活並連結古今人們的生命經驗。

「吉展」選取與「吉祥如意」主題相關的複製文物，搭配現有之數位媒材學習資源、遊戲學習裝置，透過實物的展出及活潑有趣的展示形式與文字說明，導引觀眾欣賞極致工藝裡的匠心巧思與吉祥符碼。為使觀眾進一步理解展覽精神，每個巡迴地點皆舉辦導覽志工培訓，提供學習單鼓勵學童探索展覽內容，部分場次亦舉辦



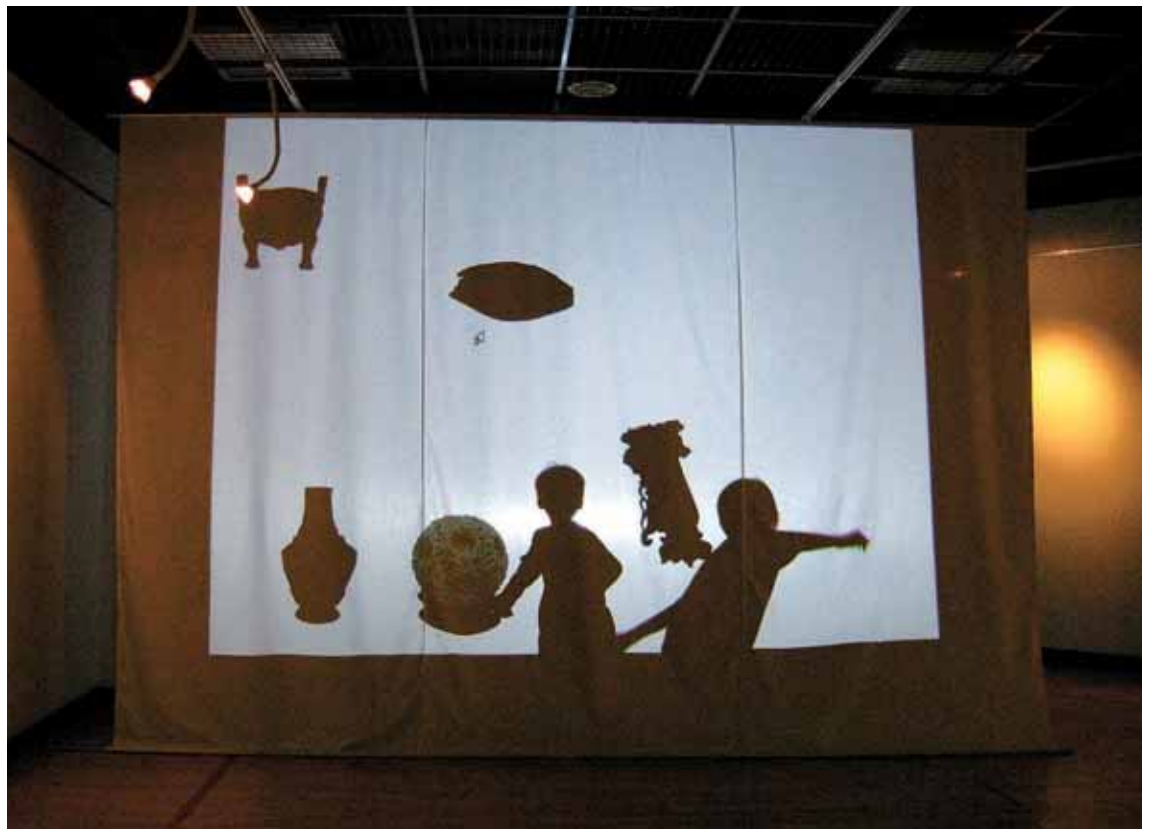
展出與『國寶總動員』3D動畫影片相關之複製文物，供觀眾從實體觸摸中，認識文物之質材及功能



觀眾於展場運用學習單及觀察文物造型



小朋友發揮創意，於天球瓶塗鴉教具上繪製吉祥紋飾



『從遊戲中學習』的設計概念，引起幼年觀眾對展覽的初步興趣

- 品」：展出運用以本展相關文物為發想原型的文化創意產品，提供觀眾生活創意的發想、連結。
- 六、「故宮國寶開翻天！」：「國寶總動員」3D動畫影片」：播放「國寶總動員」影片，並展出影片中出現之文物的複製品，供觀眾對照認識。
- 七、「大家一起變魔術！」：3D虛擬文物展示系統」：展出故宮開發之「3D虛擬文物展示系統」，呈現翠玉白菜、毛公鼎、橄欖核舟、轉心瓶、象牙球的3D虛擬影像。
- 八、「國寶可以這樣玩！」：遊戲體驗學習區」：以大型遊戲裝置引發觀眾興趣，進而動手體驗。形式包含1. 投影遊戲、2. 塗鴉、3. 平面拼圖、立體拼圖、4. 搭建拱橋、5. 情境拍照區等等。
- 九、「延伸學習區」：提供與本展主題相關且適合不同年齡層閱讀之出版品、「故宮e學園」數位學習課程機臺及留言板，作為參觀眾閱讀、休憩、及回饋心得的空間。

展示規劃設計

為吸引目標觀眾並創造其愉悅的參觀經驗，展場規劃及展示設計著重以下方向：

- 一、以高明度、亮度的展覽色調吸引年輕觀眾；以蘋果綠為主視覺色調，各展示單元採黃、深綠、淺綠、藍、紫、橘及桃紅色，製造明亮有精神的展示環境，將不同色系作為展示單元分區的依據，觀眾於參觀時可感知不同展區的分界。
- 二、展場之規劃考量兒童觀看習慣：於各合辦單位既有的展示空間中，運用現場及故宮既有墩座調整物件展示高度（墩座離地高約介於七十至九十公分之間）；展覽之總說明、分說明、相關圖說、多媒體設備與遊戲裝置也同時考量兒童觀看及使用高度。

教育理念及展示詮釋

「從文物中學習」的展示環境
「從文物中學習」是博物館有別於其他學習環境的特點。本展覽提

供文物鑑賞、文物觸摸、由文物轉化之多媒體互動教材、從文物原型發想之文化創意產品、從文物發展之遊戲裝置等展示單元，彙整以文物為基礎的展示媒材，避免平面式的大量文字述說，並緊扣「吉祥如意」之展覽概念。

生活化的展示引導語言，拉近觀眾與文物的距離

於展場觀察中可發現，觀眾對閱讀展示說明文字的興趣普遍不高。為引導年幼觀眾，並提供家長及老師與孩童遊賞時共同閱讀的愉悅經驗，展示團隊在撰寫文案時，偏重於文物背後的故事性與趣味性。展示說明採用科學式博物館及兒童博物館常用的Q & A 提問方式，以貼近兒童生活的語言、及適合親子與師生共同閱讀的文字調性來引導觀眾參觀。同時，Q & A 形式的文物說明牌，在合辦單位的展場人力不足而無導覽人員支援時，可做為自導式參觀的學習資源。以「清乾隆竹絲纏枝蕃蓮多寶格」為例，展示團隊將其造型多變形象投射至電影「變形金剛」，Q & A

員」影片後，對於故宮歷史背景及部分文物產生興趣，再進入複製文物展示區，可刺激觀眾尋找觀看實物；或於參觀完複製文物展示區之後，再進入遊戲體驗區發揮想像力創意塗鴉。

在此由觀眾自由創造觀賞經驗的構想之下，展覽精神及文物知識的傳達，便非以單向的方式傳達給觀眾，而是導引及鼓勵觀眾前來探索、遊戲、想像。研究者透過與觀眾之訪談發現，部份觀眾希望先看到多媒體影像後再參觀靜態文物區，也有些觀眾認為應看完靜態展示再進入延伸學習的影片及遊戲體驗區，更有觀眾是依循既有參觀習慣作參觀展廳動線的選擇。足見觀眾參觀習慣相異，且不一定會依循策展團隊規劃的方向行走。

整合故宮既有學習資源，提供不同層次之學習目標

目標觀眾的設定雖為家庭親子及國小學生，但因巡迴地點多為縣市政府文化局轄下之展覽場地，前來參觀的民眾無論年齡、教育背景、職業及社經地位的異質性高。因此，如何服務目標觀眾，並運用現有展覽學習資

源提供不同觀眾的需求，成為展示團隊的關懷與訴求之一。

有別於現代主義中單線單向的博物館教育方式——視觀眾為需要教導如何認識藝術作品的學習者，後現代主義思維下的博物館學習理論認為，觀眾在踏進展覽場前是具備先備知識的，且每個人尋求自身所需資訊的主動能力（註一）。有鑑於此，本展因應不同館舍潛在觀眾的不同需求，提供分齡、分層的資訊，觀眾可來此進行實體文物鑑賞（觀賞複製展品）、深度知識學習（延伸學習資源）、娛樂休閒（遊戲體驗、觀賞影片）及意見回饋（留言板、問卷）等活動。多層次的學習媒材，使陪伴孩童前來的家長或銀髮族亦可於展場中尋找、運用適合自己的資源。針對本展第二層次目標觀眾——國小學生，故宮亦自二〇一九年起針對各縣市藝術與人文教育領域或社會領域之教師舉辦教師研習營，內容包括介紹展覽內容、導覽技巧，並分享故宮現有之實體及數位學習資源，鼓勵教師帶學生參觀本展，並活用故宮學習媒材，納入學校

說明文字設計為：「Q：古代也有變形金剛？」，「A：這些是古代皇帝的寶物箱——多寶格囉！它們可以變成各種形狀，是不是很有趣呢？」，接續導引兒童觀眾觀察：「這些多寶格層層疊疊的小抽屜和門裡藏了好多吉祥動物。仔細瞧瞧，你找到了幾種呢？」。

此外，現場志工導覽或以學習單引導觀眾認識吉祥話時，除了從展



Q&A文物說明牌可作為觀眾自導式參觀的輔助說明

品聯想「富貴滿堂（牡丹的寓意及海棠的諧音）」、「年年有餘（魚的諧音）」等吉祥話之外，也鼓勵觀眾思考當代生活中象徵吉祥美好的物件，如：菜頭（白蘿蔔）代表好彩頭（諧音）、粽子象徵高中（諧音）、旺來（鳳梨）代表好運（諧音）等等，拉近展覽概念與日常生活的距離。如此，博物館展場不再是遙不可及或與觀眾日常生活無關之場域，展覽內容與生命經驗之連結更能使觀眾發生興趣。

鼓勵觀眾「從遊戲中學習」——創造多元參觀體驗

「吉展」期待提供觀眾有別於故宮館內多數以靜態展覽為主的參觀經驗，以文物美感結合動手體驗，依「從遊戲中學習」（Learning by playing）的概念，設計許多活動，如拼圖、塗鴉、投影遊戲、搭建模型橋、蓋章尋寶、拍照人形立牌、畫作場景再現等遊戲，使觀眾透過肢體運用得到「好玩、新奇」的感受，有了愉悅的參觀經驗後，則有機會鼓勵其進一步認識文物，並可能於日後初探

或再度參觀國立故宮博物院。

再者，為善用複製品之教育推廣效益，展場置放數件複製文物供觸摸或近距離觀賞，如：宗周鐘、犧尊、編鐘、冬日嬰戲圖、清明上河圖等，以導引年齡小的參觀者認識文物質材、功能及學習賞析文物。惟因合作館舍之展場駐守人力限制，本展目前只開放青銅器供觸摸；部份畫作不置於展櫃內，可供近距離參觀；瓷器複製品則置於展櫃內，避免小朋友在展場奔跑碰撞時發生意外。此外，為導引觀眾觀察畫中場景及人物活動，本展在部分館舍的展區一隅還原〈宋蘇漢臣秋庭戲嬰圖〉的場景，放置推橐磨的模型及相關童玩，讓觀眾進行情境體驗、模擬畫作情節。

提供非結構性的參觀動線——由觀眾自由建構參觀經驗

本展覽原則不設立固定參觀動線，任一展區皆可作為起始。展區與展區之間具關聯性，但不具先後順序性（除少數展區因受限於館舍現有的分散空間限制，仍有建議動線之設置）。譬如：觀眾先看完「國寶總動

教學之中。

結語

本展設定兒童為目標對象的原因，不啻希冀創造家庭觀眾及低年齡層學子愉悅的參觀經驗，使這些明日的成年人能將觀賞博物館展覽變成一種生活習慣、及休閒活動的選項之一，不再將中國器物書畫視作難解的陌生符碼，或看待故宮為一生只需來一次的觀光場合，而是能夠舒適地在展場中，將生命經驗與藝術作品交流，同時也達成知識學習、娛樂及社交的目的（註二）。

作者任職於本院教育推廣處
* 本展承蒙院內教育推廣處與各處同仁及院外合作單位之多方協助，得以順利籌備、執行，謹致謝忱。
* 本文照片皆為作者所攝。

註釋

1. 參Hooper-Greenhill, E. (2007) Education, post-modernity and the museum, in Knell, S., MacLeod, S. and Watson, S. *Museum Revolutions*, Routledge, 367-377.
2. 參許惠蜜 (2005) 《台灣兒童美術館之現況研究》。高雄：樹德科技大學應用設計研究所碩士論文。