

圖1 複製文物教育巡迴展簡表(2007年至今) 行政區圖繪製：張崑崙 圖片重製：作者



圖2 「國寶總動員」首站於臺中市梨山國小展出，訂製符合小學生觀看高度的展示系統，展示文案採問答引導設計，結合複製文物、多媒體影片及設備、遊戲教具，為利於觀眾自導式參觀的迷你教育展。 作者攝

# 實踐文化平權與強化觀眾參與的 行動博物館

陳彥巨

## 「國寶總動員」複製文物教育巡迴展

多年來，故宮致力為過往低度參與博物館活動之個人或團體規劃各式教育方案，包括身心障礙者、新住民、低收入戶、偏鄉民眾、中輟生、收容人等觀眾逐步現身，為本院教育推廣業務帶來不同的關懷視野。本文以主要服務國中小學生及矯正機關青少年收容人之「國寶總動員」複製文物教育巡迴展」為討論案例，說明其規劃理念、運作模式、展示詮釋、教學策略、推廣效益及觀眾回饋，並提出活動省思與展望。

### 複製文物作為故宮特色教育資源

為主動服務因交通不便、經濟負擔、文化資源落差等原因而致參觀意願低落的民眾，故宮於一九七〇年代開始，陸續製作約一五〇〇餘件複製文物(包含青銅器、陶瓷器、珍玩、書法、繪畫、圖書文獻等類別)，規劃複製文物巡迴展，積極增進各地民眾對故宮資源的接近使用權，足跡

遍及國內各縣市教育、文化、矯正機關及國外如日、韓、東南亞、美、歐、澳、非洲等地國家。

二〇〇七年起，本院陸續規劃「吉祥如意」、「國寶總動員」、「看見乾隆」及「神彩洋藝—清代宮廷畫師郎世寧」等分眾規劃且具豐富主視覺設計的複製文物

主題教育展。(圖一)因複製文物具可重製的特性，跨越了保存條件的限制，利於發展多元感官體驗形式如觀看、觸摸、聆聽、嗅聞、操作等活動，是展覽製作及教育推廣的得力教具，故宮藉由複製品創造多元化及愉悅的參觀體驗，使觀眾對博物館不再陌生，提高未來進館參觀的動機。

### 「國寶總動員」複製文物教育巡迴展 目標觀眾

「國寶總動員」複製文物教育巡迴展行程始於二〇一一年，展覽目標觀眾有二，一為偏遠地區、原住民、新住民比例較高之中小學生，二為矯正機關青少年收容人，兩者皆為缺乏博物館主動參觀經驗的客群，故以生動活潑的展示詮釋風格及多元感官體驗活動如觀看、聆聽、觸摸、遊戲體驗，搭配藝術創作、口語及文字表達等活動，拉近故宮文物與日常生活的距離，引發其對參觀博物館的動機與興趣。(圖二)為擴大教育推廣效益，除了既定目標觀眾，同時廣邀家長、周邊學校師生及社區民眾參觀。

### 展覽概述

「國寶總動員」複製文物教育巡迴展主要以「國寶總動員」系列動畫結合複製文物、多媒體互動裝置、及實體教具等學習資源，其展示內容並非一成不變，而是整合巡迴當年度故宮已開發及新開發的媒材，進行內容再生產及展品選件，展覽規模及展件數量隨巡迴場地條件而調整，展出場地則多為合作學校或矯正機關的活動中心，



圖4 運用故宮數位資源於課堂介紹〈清院本清明上河圖〉背景資訊 作者攝

用故宮線上資源於課程中；此外，鼓勵學校校外教學至故宮參觀，教師可運用巡迴展覽得之經驗，繼續操作進故宮正館參觀前、中、後的教案內容。

**展示詮釋與教學策略**

一、與生活結合，引導觀察、感受與思考

採用生活化的展示詮釋風格，引導觀眾觀看、思考並對照生活經驗。以「字的姿態——書法」單元為例，因目前中小學生對於書法作品相對陌生，故該區學習重點並非書體源流，而是選取具故事性的作品，



圖5 認識數位清明上河圖後，學生分組練習操作複製手卷，觀察探索實體內容。作者攝

請觀眾從字體表現來推測作者心境，循序漸進了解作品背景。引導文字如下：

你（妳）相信人們可以透過字體看出作者的性情與創作時的情感嗎？這裏有幾幅書法名家的作品，分別呈現了他們在不同心境下的書寫樣貌。觀察一下，這些文字分別呈現了什麼樣的姿態，可能透露了什麼樣的情緒？你（妳）最喜歡哪一幅呢？為什麼？再想想，自己在開心時、難過時、平靜時所寫下的字體是什麼模樣？



圖6 從清明上河圖引發對在地環境的觀察與關懷，新竹縣員嶼國小六年級學生合力完成長達14公尺的「員嶼生活地圖」長卷。 作者攝

據此原則，無論是「自敘帖」的瀟灑快意、「祭姪文稿」的悲憤哀痛、或「寒食帖」中情緒轉折的節奏，觀眾從直覺性的觀察中初步感知作品的「味道」，再經由導覽人員的文物背景說明，分層次了解作品意涵，最後，比對反思生活中的書寫經驗，融合成獨特的參觀感受。

二、多元感官體驗深化學習記憶

英國博物館學者 Hooper-Greenhill 指出，運用不同身體感官學習所獲的記憶深度相異，人類記憶有百分之九十來自做與



圖3 「國寶總動員」展覽量體及選件，隨合作單位場地規模以及教學需求而調整。 作者攝

歷年展出空間坪數自二十七坪至一百六十坪皆有，展品件數介於十三件至六十三件之間，每次展期為八天至兩星期不等。展示設備主要採組合式展示系統及燈光器材，以利創造博物館氛圍並節省組裝及拆卸時間。展示單元簡要說明如下：

一、國寶總動員：展出動畫角色之文物原型如定窯白瓷嬰兒枕、犧尊、玉鴨等複製文物約十七件，設置觸摸體驗區，鼓勵觀眾觀察、觸摸及操作複製青銅器。

二、精選文物 (1)「銅」話世界—銅器、(2)絕妙好「瓷」—瓷器、(3)畫中有話—繪畫、(4)字的姿態—書法：以造形特殊、故事性豐富、趣味性高、與生活經驗連結感較強為標準，選取本區複製文物。

三、探索學習：(1)遊戲教具、(2)數位學習設備、(3)延伸閱讀書籍。

四、學員藝術創作：將故宮文物融入合作單位現有課程，鼓勵學員思考、轉化創作，成果匯聚於本區展出。

五、觀眾留言回饋：鼓勵觀眾回應參觀感想及建議。

**教育活動**

分眾規劃配套教育活動，以學校為例，

方案說明如下：

一、教師研習：於展前邀請合作單位所屬縣市之國中、小學教師，課程包含展覽導賞、故宮教學資源分享、故宮文物融入教學教案設計及示範。

二、文物融入課程教學及藝術創作：協助教師開發教案，結合故宮數位資源及複製文物到校服務，運用虛實整合的學習資源，鼓勵學生將故宮文物意涵融入藝術創作，再現個人認知與詮釋，並表達自身創作意涵。(圖四~六)

三、「小小導覽員」培訓：透過展前約兩個月的密集培訓與引導，課程包含文物導賞、導覽解說技巧及分組實作，搭配複製品近距離觀看、實體觸摸、操作等，鼓勵學生彙整資料，撰寫解說腳本，練習口語表達，最終於展期中為觀眾導覽並分享個人觀點。

四、展覽導賞：於展前約一個月針對學校師生舉辦二至三場分齡講座，有助於觀展前先備知識的建立。

五、導覽：由受訓之小小導覽員及故宮志工為預約團體提供導覽解說服務。

展覽結束後，學生以口語及文字分享參觀及參與活動心得，學校教師可持續運



圖11 展場外設置「投壺」模型，觀眾透過肢體大動作體驗古代投擲遊戲。 作者攝



圖10 學童從〈秋庭戲嬰圖〉的「推棗磨」趣味競賽中模擬宋代童玩玩法，並與展場畫作內容對應。 作者攝



圖12 誠正中學收容人創作的立體〈富春山居圖〉，山水間錯落放置導覽培訓收容人與觀展家屬的現場合影，是這些收容期間禁止擁有私人物品的非行少年珍貴的生命紀錄。 作者攝



圖7 觀眾運用視覺、聽覺、觸覺及動手操作了解古代編鐘外形、材質及發聲原理。 作者攝



圖8 小小導覽員於展場解說機擘導功能時，運用複製品示範如何操作。 作者攝



圖9 學生在學習單的引導下，於展場觀察認識文物造形、質材及內涵。 作者攝

說，遠大於說（百分之七十）、看（百分之三十）、聽（百分之二十），及讀（百分之十），她並彙整出美術館教育中促進觀眾互動學習方式有：象徵符號的學習（如讀展示文字、聽導覽）、圖像的學習（如觀賞圖片、展品、影片等）與活動式的學習（如接觸物件、討論、互動展示、戲劇表演等等），多元感官的學習方式遠比單一感官有效。（註一）

「國寶總動員」複製文物教育巡迴展運用動畫影片貫串全展，將彼此具關聯的展示內容與學習資源虛實整合，運用前述象徵符號、圖像、及活動式等三種學習模

式，促進觀眾多元感官的探索體驗及深入學習。過程中可發現，全程參與文物導賞、複製品觸摸、動手做、口述表達、參觀及遊戲體驗活動的學員之學習成效，遠大於單純看展或聆聽導覽的觀眾。（圖七~九）

寓教於樂的概念非老生常談，博物館運用展覽促進兒童從遊戲中學習時，其目標不在知識吸收量的多寡，而是觀眾在過程中所激發的創造力、想像力、與他人互動的價值，及探索世界的熱情與能力養成。（註二）

「國寶總動員」複製文物教育巡迴展「探索學習區」單元中，印有展品圖像之大

型平面及方塊式立體拼圖，有助於觀眾於觀展後再次透過圖像識讀文物，並訓練平面及空間邏輯與專注思考能力，更因可多人同時遊玩，觀眾透過分工而產生互動。又如「推棗磨」教具與展場宋蘇漢臣〈秋庭戲嬰圖〉畫作對應，觀眾除了觀看畫作、聆聽導覽人員陳述外，更可透過動手操作，理解古人遊戲玩法。展場裡，遊戲教具往往受到學生團體及家庭觀眾的熱烈歡迎，觀眾透過各類別遊戲中的肢體互動、討論，產生愉悅、自信及滿足感，引發深入探索的學習動機。（圖十、十一）

### 巡迴展的影響及效益 情感交流的媒介

歷年巡迴的過程中可發現，偏鄉兒童常因頻繁接觸熱情的志工老師而提高了認識故宮資源的意願動機，青少年收容人也因志工老師溫暖關懷的注入，獲得自我覺察、正向思考及積極向善的能量，家長則

為提升目標觀眾運用故宮資源的認知、情意與技能，本展規劃教師研習、導覽培訓及運用故宮資源進行藝術創作等活動，學員於過程中所累積的經驗，如教師運用博物館資源的能力，學生資料彙整、概念轉化應用、問題解決、口語表達與創造力等，並不會因為展覽結束就消失，而是轉化成「帶著走」的知能，有助個人生涯自我成長及未來應用實踐。(圖十四)

使觀眾與院方聲音於展場中並置，是有別於以往巡迴展的新嘗試。以人為本的思維，促進觀眾的參與及涉入，展場不再獨有故宮文物展示及館方詮釋，學習者與觀眾聲音在展覽中再現，促進人際溝通及互動交流。(圖十二、十三)

因為孩子參與導覽培訓及藝術創作而涉入籌備過程，親子關係注入新的話題與動能，開啓故宮、學校與家庭的三方連結。本院志工老師亦在過程中豐富了生命經驗並獲得反思及實踐的動力。有時，名為「藝術『下鄉』」、「『教化』收容人」的行動，受益良多的往往是傳統觀念中的「給予者」——院方團隊。透過巡迴展，故宮教育人員與觀眾進行對話，不但分享了知識，更交換了生命經驗，文物於此成爲創造溝通性環境及促進經驗共享與情感交流的媒介。

### 自我實現的平台

深度參與巡迴展活動的學員，除了汲取美感養份外，在學習過程中亦有明顯轉變。曾有收容人家長回饋，孩子在接受導覽培訓後，口條與態度明顯成長；偏鄉教師在合作之初擔心導覽培訓活動影響學生課業，但過程中驚喜發現孩子表達能力逐漸流暢，並在課堂上主動發表意見；有學習障礙的孩子，在持續練習後克服壓力與緊張，盡力完成任務。這些動人場景提醒著，巡迴展不但是情感交流的場域，亦是學員追求成長與自我實現的平台。



圖14 教師自發性運用巡迴展展場作為課堂教學場域，請學生於觀展聽導後分組準備導覽內容，即席介紹故宮文物，透過口述深化記憶。 作者攝

### 四、強化觀眾參與的活動規劃

爲了規劃以觀眾爲核心的展覽內容，本展運用前置性評量如問卷調查、參與觀察及焦點團體座談等方法理解目標觀眾的背景、需求與期望，並據此修正展覽規劃與教育活動設計。透過學員導覽解說、藝術創作展出、展示文案撰寫、觀眾留言板設置，使學習者在教育活動的過程與結果被突顯，將觀眾涉入展覽的時程提前，

### 引發後續參觀動機

綜觀歷年「國寶總動員」複製文物教育巡迴展總結性評量問卷，其中約四至六成觀眾從未到過故宮，填答觀展後可引起參觀故宮動機的比例約七至八成。也就是說，巡迴展提供了許多外地觀眾接觸故宮的起點，讓低度參與博物館活動與藝文資源匱乏地區的民眾，興起參觀故宮的動機。



圖15 串聯古今！新竹縣鳳岡國小師生在清乾隆〈臺灣地圖〉圖版中發現學校所在地的舊地名「貓兒錠」。 作者攝



圖13 收容人向其他院生解說展品，展示文案闡述其作品與故宮文物的連結及創作理念。 作者攝

## 省思與展望

根據先前執行經驗，複製文物教育巡迴展可改善方向歸納如下：

### 複製文物資訊識別及教具化

以複製文物為展覽主體的巡迴展，是故宮特殊時空下的產物，作為展示用途時，除清楚標註其複製品的身份外，亦須註明原件材質及規格，避免使觀眾混淆而產生展示倫理爭議。為順應當今博物館的生態與潮流，複製文物應充分發揮可及性高及機動性強的優勢，滿足觀眾在展場中視、聽、嗅、觸、動覺等多元感官體驗需求，於文化資源較匱乏的地區協助公民美學與博物館素養的形成。

### 展示硬體環境的再提升

組合式展示系統規格化的櫃體展板及種類有限的燈光器材使展覽表現有所侷限，未來若經費充裕，展示硬體應客製化，使視覺效果更豐富多元。此外，由於學校活動中心非專業展示場地，場內日照、落塵及偶見的動物昆蟲增加了展品保存維護風險；部份場地因無空調，炎熱夏季影響觀眾參觀品質。因此，如何為偏鄉及文化不利地區民眾營造最佳展示環境，是日後在

促進偏遠地區觀眾文化近用權及維持整體參觀品質兩者之平衡時所須深思的課題。

### 結語

一路走來，故宮複製文物教育巡迴展始終努力實踐文化平權，呼應博物館界從「以『物』為中心」的思維轉變為「對『人』的關懷與重視」的趨勢，運用多元感官的體驗設計鼓勵觀眾探索學習及參與涉入，促進觀眾對於文物意義的主動建構與內化，並尊重其文物知識的再詮釋。

從巡迴展歷來經驗可以發現，觀眾學習的深度與效益並不單由媒材形式所決定，而是由展示詮釋策略與教學方法所主導。針對不同觀眾選擇適切的溝通語言並維持展覽的趣味性，是引發人們興趣與好奇心的必要途徑。有效的博物館學習並非建基於單次的參觀體驗，而是持續性的累積，「國寶總動員」複製文物教育巡迴展運用參觀前與參觀中的教育活動，邀請觀眾多次性的參與，並在過程中營造趣味以吸引觀眾涉入。唯有觀眾產生深入了解的動機，並習得「如何使用」博物館，方可能促成其主動探索的行為，而再度踏入博物館。

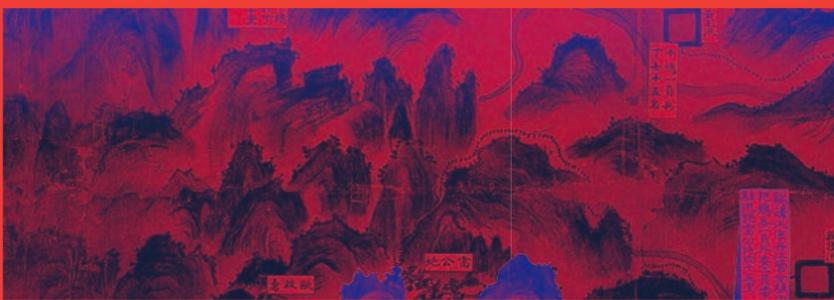
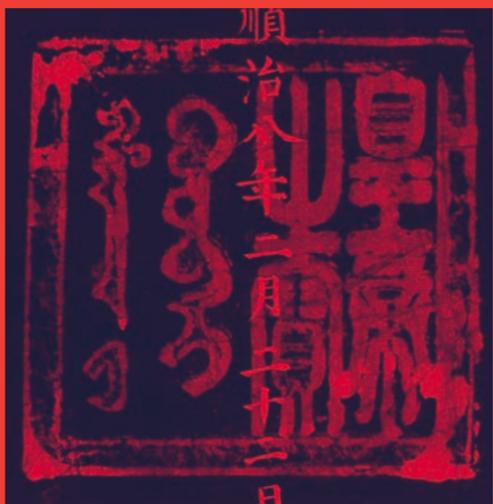
在當代百花齊放的博物館生態中，我們觀察到，博物館已不再是一個固著且活在過去的敘事場所，博物館是一種體驗，一座讓社會上各領域的人接觸交流的平臺；同樣地，故宮複製文物教育巡迴展也不只是靜態性的展覽，而是各種感知體驗的集合體。巡迴展作為故宮伸向社會各界的觸角，不僅是外地觀眾認識故宮的一個起點，也是故宮認識觀眾多樣性的窗口，在巡迴展不斷移動的過程中，透過那些不（曾／能／想）來故宮的人們的眼，我們看見故宮文物典藏與大眾連結、促進生活創意的眾多可能性。（圖十五）

歷年「國寶總動員」複製文物教育巡迴展的執行，有賴合作單位及本院林慧嫻副研究員、呂憶皖副研究員、浦利安助理研究員、劉家倫助理研究員、筆者留職停薪期間職務代理人張珮琪小姐與黃靖婷小姐等多方協助，另感謝本院吳明秋、張阿材等眾多故宮志工老師們的熱情支援，活動方得順利圓滿，謹致謝忱。

作者任職於本院教育展覽處

#### 註釋

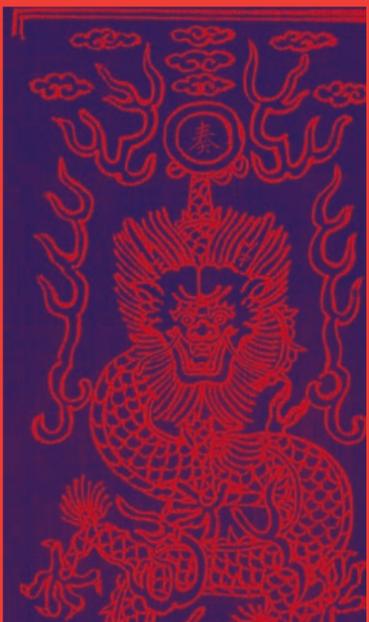
1. Hooper-Greenhill, E. *Museum and Their Visitors*. London: Routledge, 1994.
2. 郭昭翎，〈《遊戲》為博物館兒童展示設計策略之文獻探討〉，《博物館與文化》第九期，二〇一五，頁三一—五三。



Treasures from the National Palace Museum's Collection of Qing Dynasty Historical Documents

院藏清代  
歷史文書  
珍品

GALLERY 103 展覽室



Gems from the National Palace Museum's Collection of Rare and Antiquarian Books

院藏善本  
古籍選粹

GALLERY 104 展覽室

