

兒童的空間語言

——印地安拿坡里斯兒童博物館

杜逢珺

雖然「教育」，為博物館的重要任務之一，但除了兒童博物館、科學博物館，其實大部分的博物館或美術館的設計，對於國中以下年齡的孩童是不怎麼具有吸引力的。在國內外的博物館紛紛規劃專屬兒童的空間時，或許藉由窺探兒童博物館的空間配置，更能勾勒出適合兒童的空間語言。

前言

儘管世界幾大博物館組織對於博物館的定義不盡相同，但綜觀來說，不難發現，不管定義如何，博物館的定義總不外乎是：博物館是一個常設機構，不以營利為目的，且博物館存在的重要價值之一，是要提供全民教育、培養民眾美感。「教育的」這三個字，似乎可用來總括各類博物館該做的事。雖然「教育」，為

圖一 位於入口處三層樓高的水鐘



博物館的重要任務之一，但只要稍有博物館參觀經驗的人，應該或多或少都可以感受到，除了兒童博物館、科學博物館，其實大部分的博物館、或美術館的設計，對於國中以下年齡的孩童是不怎麼具有吸引力的。為了改善

這種情形，近年來各大博物館無不致力於規劃「親子空間」、「兒童學習空間」或「兒童探索室」以期待能服務更多的觀眾，提昇博物館的教育功能。國立故宮博物院近年來由於正館空間的重新規劃，也計劃陸續建置符合兒童或親子使用的空間。雖然無法打造一座「兒童故宮博物院」，但基本上，是朝著設置更能符合孩童需求的空間，這個大方向來努力。筆者曾拜訪過世界第一座兒童博物館——布魯克林兒童博物館（The Brooklyn Children's Museum）以及世界最大的兒童博物館——印地安拿坡里斯兒童博物館（The Children's Museum of Indianapolis），認為這兩間兒童博物館，不論軟硬體

的規劃設計，對於博物館在增設兒童空間時，有許多值得借鏡的地方，本文主要以印第安拿坡里斯兒童博物館為主，探討什麼樣的空間語彙，才是符合兒童的需求。

兒童需要什麼樣的空間

博物館想要建構一個專屬兒童使用的空間，第一步當然是要了解什麼樣的空間才是適合兒童來使用。最基本的，是空間內部設施的尺寸需符合小朋友的高度與活動安全、儘量使用明亮的色彩並且有良好的隔音。除了上述這些重點，根據兒童學者的理論可以歸結出，博物館內專屬兒童的空間，還應具備下列的功能或特色：

▽知識的傳遞

兒童博物館不同於遊樂場，學校教師或家長，往往把博物館視為教室的延伸。帶孩童來參觀博物館，最主要的目的還是希望能增長孩子的見聞。因此，

一個專屬兒童的空間，雖然在氣氛上要輕鬆活潑，但絕對不是淪落到只提供類似遊戲場的功能，或許「寓教於樂」大過於空泛與高調，但這確實是所有博物館在設置兒童空間時的第一目標。

▽同儕的互動

與人的互動，是一項很重要的博物館參觀經驗，包括了與導覽員、與帶隊老師以及與同伴之間的互動。許多的新觀念與理解，往往就是藉由這樣的腦力激盪而產生出來的。心理學家皮亞傑（Piaget）曾指出，在兒童發展智能的過程中，學習環境及與兒童共同參與學習活動的社會成員，皆具有重要的影響力（Sundt, 1976）。因而規劃出適合學校團體活動討論的小空間，其實是非常必要且受歡迎的。

▽實際的探索

博物館學者Eileen Hooper-Greenhill認為，多感官的參觀經驗，遠比單一感官經驗更能讓觀眾加深印象。因而，博物館需提供孩童除了用「眼睛看」之外



圖三 英文與埃及文並用的標示系統

的參觀方式。常用的手法不外乎動手實作，或是利用角色扮演，讓孩童將新學習觀察到的知識，用自己的話語，實際演練一次，如此必能在腦海中留下深刻的記憶。

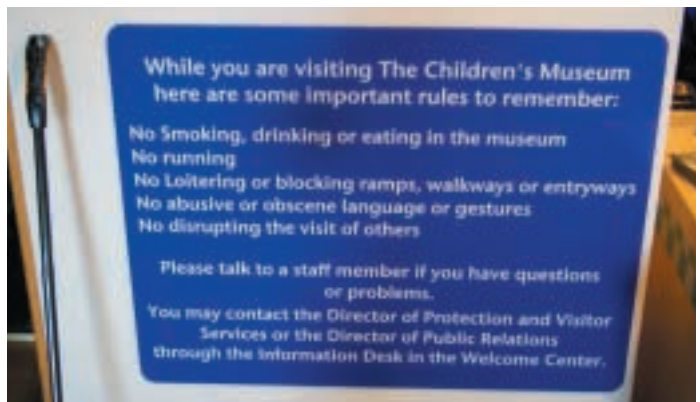
兒童博物館的起源

世界第一座專門屬於兒童的博物館——布魯克林兒童博物館，於西元一八九九年誕生於紐約的布魯克林區，這對兒童們來說實在是一大福音。而美國最大也是全世界最大的印地安拿坡里斯兒童博物館，則是因Mrs. John N. Carey女士，於一九二四年參觀了布魯克林兒童博物館後受到了啓發，深感家鄉的小朋友也應該有一座兒童博物館，於是號招其他三位同樣熱心於公共事務的女士，於一九二五年成立了印地安拿坡里斯兒童博物館（以下簡稱印地安兒博）。印地安兒博，是於一九四二年搬遷到現址，由於經營良好，至一九七六年已經

成爲全世界最大的兒童博物館，且曾經在一九八八年獲Family Fun雜誌讀者票選爲全美國最好的兒童博物館。這兩座先後成立的兒童博物館雖各具特色，或許因美國本身歷史與種族的關係，重視多元文化，不約而同的成爲兩館共有的特色，期望小朋友能從中培養世界觀以及對不同文化的尊重與了解。也隨著這兩座兒童博物館的建立，現在美國境內幾乎各州都有兒童博物館、兒童探索中心或是科學教育館，提供給孩童一個專屬的空間。

館區特色

進入印地安兒博之後，筆者的第一個感覺是所有的東西好像都變小變矮了，館內所使用的顏色也都非常的繽紛亮眼。入口處三層樓高的大水鐘，在這樣的尺度對比下，相當吸引遊客的目光，起先看不太懂這巨大的鐘到底要怎麼看，經過一翻研究，終於了解到，原來是藉由水位的高



圖二 入口處放置的參觀須知

度顯示出時間，左邊是小時，右邊代表分鐘。每到接近整點時，都會有觀眾聚集，等待觀看水鐘內藍色的水流，急速流回鐘底的大圓球，再快速上衝到新的時刻。在這裡，原來觀看時鐘也充滿了科學樂趣。（圖一）由於該館展覽空間廣闊，限於篇幅，筆者僅介紹兩個展覽，以及館內在空



圖五 用模型展現埃及人縫製木乃伊的情形



圖四 動動手，木乃伊的棺槨次序要如何放置

間設計上，是如何滿足兒童的特殊需求。

行前教育篇

參觀兒童博物館，畢竟是不同於去主題樂園遊玩，「學習」才是主要的目的。既然以學習為主，就不得不在進館前約法三章，保障自己也尊重他人的權益。圖二為該館的參觀守則，放至於館區入口，極為顯眼的地方。其實如何「參觀博物館」，對小朋友來說，已經是一個重要的課題，學會在參觀時遵守規則、不干擾別人、不破壞展品，都是重要的博物館參觀經驗，孩童的博物館素養，也就在不知不覺中培養出來。

展覽篇

別出心裁的展覽設計——埃及展

▽善用孩童好奇心

穿過長長的墓道，終於走進了埃及展區。而小朋友們，更可

以用爬的方式，爬進古墓中，展開一場難忘的埃及古墓探險。我想，任何親自爬進這個展覽區的孩童，必然很難忘記這樣刺激又有趣的經驗。如此的設計手法，無疑是一個非常好的開始，可以讓小觀眾們，滿心期待的迎接館方準備傳達給他們有關埃及的知識。在埃及展區中的指標系統，也都特別採用英文與埃及文字並呈的方式，讓參觀在視覺上不斷的接觸到埃及文字，並與自己本來就熟悉的英文有所對應。埃及文字也就在潛移默化中，在腦海裡留下了印象。(圖三)

▽動手實作成效佳

木乃伊、金字塔、法老王等與埃及有關的主題，向來是受到大眾歡迎的展覽題材。神秘的古埃及，對於男女老少就是有股莫名的吸引力。但要如和將神秘複雜的古埃及歷史傳遞給小朋友，可也是一項困難的任務。印度安納兒博物館，利用大量的動手作與情境重現的方式，完成了這項任務，讓孩童在看完一個主題之

後，立刻利用實地操作的方式，使所學的知識，在腦海中留下深刻的印象。例如：木乃伊的層層棺槨該如何放置（圖四）、木乃伊要如何製作（圖五）、甚至製作木乃伊時使用到的香料的氣味，都可以在展場中透過特殊裝置來體驗。筆者至今都還清清楚楚的記得，製作木乃伊時，要如何巧妙的運用特製工具，把往生者的頭顱清理乾淨呢！

▽不過於仰賴電腦

儘管現今電腦多媒體技術發展迅速，許多博物館會在展場中設置電腦多媒體站，並配戴電腦互動教學軟體於其中，以補現場資訊的不足。但在印地安拿坡里斯兒童博物館內，並沒有這樣的現象，除了一些供查詢用的電腦，展場中較常利用的還是傳統的教具。對於這一點，筆者是採支持的態度，因為透過傳統教具設計出來的活動，孩童較容易與其他同儕在遊戲中互動。而且，實體的教具，更能培養小朋友對於物品色彩、量體、形狀的



圖六 運用傳統的教具，給予孩童不同種類的感官刺激

概念，以及該物品與空間之間的關係。（圖六）

四海一家的開闊胸襟——五位從日本來的朋友特展

雖然地球村的概念已經發展了許久，但現今的世界，不同種族與國家之間其實還是存在了許

多的誤解，這些誤解，往往是起因於對其他文化沒有充分的了解。若能從小培養對其他文化的尊重與了解，或許「地球村」才有實現的一天。筆者這次參觀印第安拿坡里斯兒童博物館時，適逢館內在展出「五位從日本來的朋友」（Five Friends From Japan）特展。（圖七）整個展覽運用了影像、模擬情境等方法，規劃成下列六個空間：日本小學教室、豆腐工房、日本庭園、日式榻榻米房、臥室、與客廳。讓美國的小朋友如同親自到日本人家中作客一樣，從中學習並了解到日本的食、衣、住、行、育、樂等各層面。並比較一下彼此文化的異同。（圖八~圖十）雖然展覽規模不大，但卻很受小朋友歡迎，整個展覽之所以會成功，在於巧妙運用下列手法：

▽以同齡學童為主角

為了提昇認同感，此展覽的主角是五位日本小學生。並以小學生邀請朋友來家中遊玩的方式，來呈現這個展覽。這樣的設



圖七 五位來自日本的朋友特展

計，對小朋友來說，遠比老師在課堂上講授兩個小時的日本風土民情來得有趣的多。一進展間，

映入眼簾的是一間日本小學教室，也是這個展覽中五位主人翁上課的地方。雖然各個國家教室



圖十 雅子的家——豆腐店



圖九 雅子高興的歡迎大家來參觀



圖八 日本小學生的教室與營養午餐

內部的陳設不盡相同，但黑板、課桌椅是不可或缺的道具。「教室」這個空間，可說是全世界學童共同的空間語言。此展覽，便以這個共通語言為開場，引導孩童從這間日本小學教室課桌椅的陳列、黑板上的文字，慢慢的觀察並發現自身文化與日本文化的異同，進而引發出想更進一步探索的慾望。

▽以日常生活為主題

參觀了小學教室之後，孩童們一定很好奇日本孩童的課餘時間是如何打發的。而這五位來自日本的小朋友，也早就準備好要將日本特有的飲食習慣、傳統服飾、日式庭園、日本榻榻米房、劍道、書法一一介紹給大家。利用特殊的多媒體設施，還可以跟著五位主角之一的勇介一起練習劍道。另一位主角雅子，則很熱心的帶領大夥參觀她家的豆腐工坊，並示範豆腐的製作。對孩童來說，與日常生活有關的事物，遠比艱澀難記的歷史事件來得更有吸引力。



圖十二 放置手推車的空間

設施篇——貼心的小設計

兒童博物館的參觀群眾，一定是以家庭或學校團體為大宗，這時貼心的小設計，可以讓大家在參觀時都有愉快的心情，提昇參觀品質。親子廁所、學校團體的專屬用餐區，也都是不可或缺的重要設施，印第安兒博物館，也



圖十三 學校團體用餐區

一一的都規劃出來。

▽娃娃停車場

學齡前的小朋友畢竟不耐久走，娃娃車成了出門必備的工具之一，但進了展間之後，孩童又怎麼能忍受的住精彩展覽的誘惑，乖乖的坐在車中呢！為了減輕父母的不便，進入展場前，特別規劃出停放嬰兒手推車的空



圖十五 孩童認真的在圖書館內查詢資料



圖十四 親子廁所



圖十六 孩童可自行將閱畢的圖書放至於書筒內

間，讓大人可空出雙手，輕鬆的進行參觀。(圖十二)

▽團體用餐區

為不影響散客的參觀品質，該館特別規劃出學校團體用餐區，讓想悠閒帶著小朋友參觀的家長們，不會被一群群的團體包圍。而學校團體，也有一個較完整的空間，可利用吃飯時交換參觀心得、宣佈注意事項。如此的規劃，讓彼此的干擾降至最低，

實在是貼心的設計。(圖十三)

▽親子廁所

在印地安兒博館內不但有親子廁所，廁所內都有專為孩童身高量身打造的洗手台、馬桶、飲水機等設施，在這裡，孩童才是主人。(圖十四)

▽圖書館

不論參觀前或參觀後，小朋友都可自己利用資訊豐富的圖書室，查詢資料或作延伸閱讀，而



圖十七 圖書館的櫃台



圖十八 展場內的電腦，為了防止孩童操作不當，用了特殊的設計，只露出幾個需要用到的按鍵。

裡面的大人志工們，也都很樂於替小朋友服務與解答問題。（圖十五～十八）

結語

博物館的展示陳列方式不可能都迎合兒童的喜好，但只要能在空間許可時，大多數的博物館，

應該都不吝於規劃出一個可以提供兒童或是親子學習戶動的空間。附屬於博物館的兒童中心，在實質的空間大小，與功能的定位上畢竟與兒童博物館有所不同，但在設置時所注意的空間語言與安全細節應該是沒有太大差異的。最終目的，是要使參觀者與展品之間能有更多的互動與關連，引發孩童好奇心，並提供兒童一個可以親身參與、動手實作的空間。將參觀行為由被動的接收訊息，轉化成主動的學習，以達博物館寓教於樂的目的。●

參考文獻

1. 林慧嫻，〈一個適合兒童的互動展示——洛杉磯郡立美術館的「加州現製」展〉，《博物館學季刊》，二〇〇一，十五（四），七一～七八。
2. 張美珍，〈兒童專屬的學習遊樂場：印第安那波里斯兒童博物館（The Children's Museum of Indianapolis）〉，《科技博物》，一九九八年（二四），一〇八～一一三頁。
3. G. Ellis Burrow《博物館這一行》，台北，五觀藝術管理有限公司。
4. Sundt, R. B. 1976. *Playet for Educators*. Columbus, OH: Merrill Publishing Company.