

從大故宮到小故宮——

劉家倫

談兒童學藝中心之規劃建置與營運管理

故宮兒童學藝中心，別號「小故宮」，是故宮特別為國小學童規劃的教育展覽館，自開始規劃建置到開館前後約歷經兩年，於九十七年四月三十日起試營運，五月十八日正式開館，營運至九月共歷經五個月，參觀人數累計達四萬六千人以上，暑期更有單日破千人之參觀紀錄。一百二十坪的空間，位居故宮正館地下一樓西側，原先僅是作為學生團體集合與接待的單純地點，如今卻演變成為引導學童親近故宮文物的學習場域，其背後的規劃與建置過程，與開館後經營管理所遭逢的議題將是本文探討的重點，期望透過實務經驗之反省，輔以觀眾研究之結果，能分別從規劃者與參觀使用者的角度，為兒童展覽館未來之規劃與發展找尋不同的啟示，並提供同業之參考。

打造一個兒童能「懂」的展示空間

走進故宮兒童學藝中心，首先聽到的是孩童銀鈴般的笑聲，從入口處觀眾留言板上諸如「這裡很好玩，我下次還要再來」、「謝謝導覽阿姨，我學到很多」、「感謝您的用心」、「This is a wonderful place!」、「おもしろこ」等來自孩童、家長及世界各地不同文化背景觀眾之回饋意見，

反應這個專為兒童量身打造的展示學習空間，不但獲得孩童的喜愛，同時也讓陪同參觀的成人有所受益。

由於故宮文物的歷史悠久與廣博精深，過去家長帶孩童來院參觀，往往因孩童看不懂展覽而深感苦惱，無論是展廳的解說文字、導覽服務的內容或是文物展櫃的高度，多是針對成人的需求而設計，如今兒童學藝中心的成立，恰可以兒

童為主體，提供打造另類展示空間之可能，透過兒童能理解的詮釋語言與展示手法，讓親子甚至一般成人得以更親近、瞭解故宮文物，並與正館展覽的參觀經驗產生互補與連結。

從無到有，展示空間與文物知識內容的再建構

兒童需要一個參觀正館展廳前的預備學習空間，以提供其參觀博物館的禮儀，及啟蒙



圖一 兒童學藝中心入口處以繽紛色彩及漫畫人物打造活潑意象。(陳彥巨攝)

對故宮文物的認識與興趣。當初正是這個明確的需求目的，讓兒童學藝中心成為一個勢在必行的計畫。然而，偌大的展示空間究竟該如何規劃，才能

發揮其預期的功能與效益？例如展覽內容訴求的對象該是幾歲到幾歲的兒童？展示空間該如何有效設計與合理配置？展示主題內容該如何取捨與詮釋？高科技多媒體該如何善用？這些都是兒童學藝中心在設計規劃階段，所必須深思熟慮的議題，也將與後續的建置工程與營運管理環環相扣、交互影響。因此，團隊（註一）事前的充份討論與溝通工作十分重要，若能即早釐清本身的需求，並參考他館可茲借鏡之經驗，將有助於整個專案的順利推展。以下就針對上述議題，對兒童學藝中心在規劃建置過程中所作的考量進行討論。

展示空間如何有效設計與合理配置？

關於兒童學藝中心空間的配置，目前主要有一個環形導覽劇場、四個主題互動區、一個教育特展區。當初在規劃上主要為避免團體與散客參觀時活動噪音相互干擾，遂將中間兩個主題互動區規劃成半封閉

的空間，以供班級分組帶開各自活動，且基於安全考量還將牆面降至中等高度，以不妨礙關照兒童活動的情形為原則。而這樣的隔間也為整個展場單進單出的動線定調，以利團體進出參觀時人流管理。導覽劇場則安置於展場的最後端，以免放映音干擾展場。右側教育特展區則規劃為定期換展區，並邀請院外教育人士參與策展，以提供不同的展示概念與視野。展場內尚有入口處旁的服務台、留言區、兩間小儲藏室及兒童用男女洗手間。整個展場原預估一百二十坪空間最多可容納一百二十人，但建置完成後，因隔間的關係活動空間比預期小，為維持良好的參觀品質，最後參觀人數遂以不超過六十人為原則。

服務對象兒童的年齡層如何界定？

關於兒童學藝中心欲服務的對象，廣義而言，從學齡前到國中一年級都可能包含其中，但考量兒童在發展的各階

段有不同的學習需求，且國小學童佔故宮學生觀眾有相當的比例，整個展示空間最終遂以七至十二歲的國小學童為主，而所有展示設施的高度設計及解說內容的難易度，在規劃階段也都儘量做到依此年齡層來發展，儘管國小中低年級與高年級學童，在學習發展上其實已有相當程度的差異，例如戲偶操作對高年級學童來說可能過於單調，但卻可滿足低年級

展示內容的主題如何取舍與詮釋？

在展示主題內容的選擇上，由於故宮典藏的內容以宮

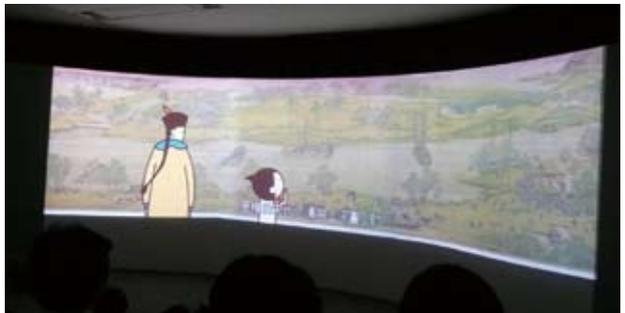
廷藝術為基礎，其時空背景與主題內容，與現代兒童的生活經驗相距甚遠，向來被認為較適合成年人欣賞，因此為了拉近兒童與文物的距離，兒童學藝中心的展覽主題從所涵蓋故宮書畫、器物、圖書文獻三類典藏中，找尋與兒童相關或較熟知的文物，其中以描寫古代兒童活動為題材的嬰戲圖、學校課程所介紹的清明上河圖、翠玉白菜、廣受觀眾喜愛的肉形石、雕橄欖核舟、游魚轉心瓶等，即成為展示內容切人的題材。



圖二 兒童學藝中心展區平面圖



圖三 透過漫畫手法取代教條文字傳達博物館參觀禮儀



圖四 兒童學藝中心的串場人物—乾隆爺與阿弟仔，在「國寶迷宮」影片中帶領學童展開一場文物冒險之旅。（陳彥巨攝）

至於在文物詮釋的技巧

上，為避免展示流於文物知識的填鴨式教育，解說文字則力求簡短，並著重問題思考及引導觀察，強調古今生活對照與比較，期能啟發兒童學習探索之興趣。此外，為了引起兒童的共鳴，並引導其走入古代文化藝術的世界，兒童學藝中心還特別塑造了「阿弟仔」與「乾隆爺」兩個角色，做為整個展覽館的串場人物，「阿弟仔」象徵的是新生代充滿好奇

從大故宮到小故宮－談兒童學藝中心之規劃建置與營運管理



圖六 清明上河圖畫中的拱橋搖身一變，成為可供群體合作體驗的力學積木遊戲。



圖五 以雙戲圖為素材的戲偶操作區，提供學童自導自演的想像空間。



圖七 清明上河圖電子感應拼圖考驗學童的圖像觀察力，並在完成挑戰後，透過影片放映，對照古畫中的各項活動與現代生活的異同。（陳彥巨攝）

心、熱愛藝術的文化小公民，「乾隆爺」則代表富含傳統智慧與文化素養的老祖先，透過導覽劇場影片「國寶迷宮」的設計，兩者在影片中的巧遇與經歷的文物冒險之旅，正好隱喻古今時空交會下，傳統文化與現代生活於傳承連結與溝通

創新上的可能。

數位多媒體與實體操作教具如何相輔相承？

除導覽劇場的影片外，兒童學藝中心不同的展示區域，均運用了數位多媒體或實體互動式教具，輔助學童

對文物主題進行更多元感官的體驗與認識。例如以介紹嬰戲圖為主的童玩區，即是將蘇漢臣〈秋庭戲嬰圖〉中兩姊弟所玩的推棗磨，以實體的模型展出，並透過影片動畫分解這項古代童玩的製作原理與遊戲方式，讓兒童可以輕易理解畫中孩童的生活。又如介紹〈清明上河圖〉，則運用電子感應拼圖、造橋積木，結合對照古今生活的影像內容，讓兒童從動手操作的活動中，對該畫作中「橋」與「民俗技藝」兩主題有更深入的觀察。此外，造書小工坊則是透過影片帶領兒童穿越時光隧道，瞭解古人的書籍印刷術與裝裱類型與原理，並可運用現場提供之教具，親自體驗活字排版印刷及線裝書的操作過程。

有關於數位多媒體與實體互動式教具在展場運用所佔的比例與呈現方式，在規劃過程中曾引發關注與討論，基於教育的立場，參與規劃者均不希望兒童走進展場僅是雙眼盯著一台台的電腦或電視螢幕學

習，或是漫無目的不知其所以然地操作互動教具；數位多媒體有助於主題情境的虛擬與活化，實際動手操作教具則可加深對學習主題的體認與印象，唯有二者相互為用，方能發揮展示教育溝通的最大效益。

想像與實踐之間，開館後營運的調整與經驗累積

兒童學藝中心從規劃建置到開館營運，約歷經兩年完成，其中含規劃一年半，建置四個月，開館籌備二個月。籌備期間，除參考其他兒童博物館之經驗，並預想開館後之狀況以著手草擬營運計畫外，也特別以學校退休教師或家長為訴求，招募了四十一位對兒童教育有經驗的志工進行培訓，以配合開館後現場服務人力之需求。

兒童學藝中心目前在人力配置方面，共計有專責管理人員一名，負責展場管理維護業務與展示更新計畫推行；志工三名及替代役男一名，負責分工協助觀眾諮詢服務、導覽示

範教學工作、團體預約申請登記、展場維護管理、入館人流控管統計、影片放映及展場設備檢視及報修記錄等工作。

在參觀辦法方面，兒童學藝中心為求教育推廣與觀眾服務之最大效益，目前採免票參觀制，惟基於維護參觀品質的考量，觀眾須配合現場人數管控及分時段入場的管理機制，同時為免彼此干擾，團體與散客的參觀時段也有所區隔。

在導覽服務方面，因兒童學藝中心的教育理念在鼓勵兒童自由探索學習，及發揮親子共學的精神，故館內並不特別強調提供導覽解說服務，僅由現場人員於觀眾需要時，針對各展區主題，進行簡易的示範解說教學。

在教育推廣方面，兒童學藝中心所開發的教材如尋寶圖、學習單，目前均已和正館的學童團體或親子參觀活動做結合，未來則計劃將所開發的教具如教學資源箱與親子學習包數位化，提供家長與老師自行上網下載使用，以做為學童

參觀博物館前置或延伸學習之用。

在保固維修方面，每週三下午是兒童學藝中心固定的休館時間，主要在進行展場細部清潔，及展示教具與視聽設備等的維護工作。雖然兒童學藝中心在規劃階段，即有特別要求廠商在展示設計及材質使用上，把握堅固耐用的原則，但因應大量的參觀人潮與使用率，展示設備的故障及耗損率仍不可避免，為確保展場設備運作完善，只好透過每日定時定點之檢查與報修，輔以現場加強對觀眾宣導正確之使用方法，並提供備品，以求展品降故障率至最低。

傾聽觀眾，縮短規劃者與使用者彼此的距離

依據參觀人次統計數字顯示，自今年五月十八日開館至九月三十日止，兒童學藝中心共累計有四萬六千六百九十五人次。其中五月份因開館初始知名度尚未打開，參觀人次較少；六月及九月則分別為學校

學期結束與開始的月份，參觀人次也不多；七、八月暑假期間，因開始實施中午及週末夜間開放，參觀人次無論在平日或假日都有大幅度攀升；就入場觀眾的類別來看，團體觀眾與個別觀眾的比例為一比九；

就每月份參觀人次日平均值來看，假日的參觀人潮則比平日多約二·五倍，而假日的參觀總人次與平日參觀總人次達一比一的比例。

此外，依據開館後三個月內所進行的觀眾意見調查，



圖八 可供串連兒童學藝中心與正館展廳參觀經驗的尋寶圖學習單

二百三十份有效樣本資料分析結果顯示，觀眾在得知兒童學藝中心消息管道方面，透過人際傳達的比例幾乎佔了一半，網路的影響則佔了近兩成，其中百分之四十九來自親友或老師、百分之十八來自網路、百分之九從院內摺頁得知、百分之八從平面或電子媒體得知。

在服務人員的儀容態度方面，百分之八十八的觀眾覺得很好、百分之十二感到普通或不好。在服務人員的示範解說品質方面，百分之八十八的觀眾覺得很好、百分之十二感到普通或不好。從中可得知觀眾對於展場人員的服務品質還算滿意。

在展覽內容的主題規劃方面，百分之八十八的觀眾覺得有趣、百分之十二感到普通或不有趣。在展覽解說文字能讓兒童易於理解方面，百分之七十三的觀眾覺得清楚、百分之二十七感到普通或不清楚。從中可得知，兒童學藝中心的設置大體能吸引觀眾的興趣，但在展覽解說語言的表達方



圖九 廣受學童喜愛的活字排版印刷體驗區
(陳彥巨攝)



圖十 放大版的游魚轉心瓶，讓學童得以鑽入瓶內旋轉並自由探索學習。(陳彥巨攝)

表一 兒童學藝中心每月參觀人次與日平均人次(含平日、假日)統計表

月份	總參觀人次	日平均人次	平日平均人次	假日平均人次
5月	2,024	135	65	273
6月	5,992	199	131	358
7月	14,605	486	360	835
8月	18,669	602	455	911
9月	5,405	207	143	476
合計	46,695	1,629	1,154	2,853
月平均	10,376	362	256	634

註：5月份人數自5月18日開館日以後起算，月平均值以4.5個月計算。

表二 兒童學藝中心團體與個別觀眾參觀人次(百分比)統計表

月份	團體參觀總人次(%)	個別參觀總人次(%)	總參觀人次(%)
5月	33(2%)	1,991(98%)	2,024(100%)
6月	372(6%)	5,620(94%)	5,992(100%)
7月	1,619(11%)	12,986(89%)	14,605(100%)
8月	2,339(13%)	16,330(87%)	18,669(100%)
9月	467(9%)	4,938(91%)	5,405(100%)
合計	4,830(10%)	41,865(90%)	46,695(100%)
月平均	1,073(10%)	9,303(90%)	10,376(100%)

註：5月份人數自5月18日開館日以後起算，月平均值以4.5個月計算。

表三 兒童學藝中心平日與假日參觀人次(百分比)統計表

月份	平日參觀總人次(%)	假日參觀總人次(%)	總參觀人次(%)
5月	656(32%)	1,368(68%)	2,024(100%)
6月	2,762(46%)	3,230(54%)	5,992(100%)
7月	7,921(54%)	6,684(46%)	14,605(100%)
8月	9,560(51%)	9,109(49%)	18,669(100%)
9月	2,581(48%)	2,824(52%)	5,405(100%)
合計	23,480(50%)	23,215(50%)	46,695(100%)
月平均	5,217(50%)	5,158(50%)	10,376(100%)

註：5月份人數自5月18日開館日以後起算，月平均值以4.5個月計算。

面，仍有改進的空間。

在展覽設計的操作便易性方面，百分之九十的觀眾覺得方便、百分之十感到普通或不方便。在展覽設計的安全性方面，百分之九十三的觀眾覺得安全、百分之七感到普通或不安全。而在展覽設施是否維持完好的程度方面，百分之九十二的觀眾表示良好、百分之八反映不良好。從中可得知，展示在硬體設備的規劃與維護方面，大體均能讓觀眾滿意。

有關兒童學藝中心展場內的指標(如禁止攝影、飲食等)設置方面，百分之七十二的觀眾覺得清楚、百分之二十八感到普通或不清楚。而在故宮院內有關於兒童學藝中心的指標設置，則有百分之七十五的觀眾覺得清楚、百分之二十五感到普通或不清楚。從中可得知，兒童學藝中心無論在展場內或展場外的指標系統，仍有改善的空間。

有關觀眾對展場內設施喜愛的程度方面，最受歡迎的展示內容依序為「國寶迷宮」影

表四 最受觀眾喜歡的兒童學藝中心展覽設施排行榜

項次	項目	數量	百分比
1	國寶迷宮影片	185	80%
2	活字印刷體驗	172	74%
3	轉心瓶遊戲區	149	64%
4	撲克牌文物欣賞	147	64%
5	動手造橋區	130	56%
6	清明上河圖電子拼圖	97	42%
7	磁鐵拼貼區	81	35%
8	橄欖核小舟窺孔區	65	28%
9	戲偶操作區	63	27%
10	童玩影片	59	25%
11	童玩展示區	57	24%
12	樂器感應區	54	23%
13	線裝書操作	48	20%
14	古今橋樑比一比	42	18%
15	過年習俗電腦操作區	35	15%
16	清明上河圖影片	35	15%
17	造書小工坊影片	26	12%

片（百分之八十）、活字印刷體驗（百分之七十四）、轉心瓶遊戲區（百分之六十四）、撲克牌文物欣賞（百分之六十四）、動手造橋區（百分之五十六），除第一項的影片之外，其餘項目均為可動手操作學習之設施。與展場內其他較靜態之展示內容相較，可得知兒童對於能親自參與或動手玩的展示設施較能留下深刻印象。

結語

兒童學藝中心自五月開館至今已近半年，歷經開館之初營運管理上的摸索期，及暑假

參觀熱潮的高峰期，在志工團隊熱心的協助下，透過第一線服務經驗，及對觀眾參觀行為意見的反復觀察與傾聽，再加上不斷地調整與修正，目前在營運管理已漸趨穩定。然而，若重新檢視兒童學藝中心設置的目的，現有的展覽規劃內容是否已達到其原初想讓學童透過觀察、思考、動手、遊戲、體驗方式，親近瞭解故宮文物的目標呢？根據觀眾意見調查的結果得知，有將近九成的觀眾表示兒童學藝中心的設置，能讓他們改變對故宮先前的看法或印象，九成七的觀眾表示該設施能啟發他們對故宮文物的學習興趣，並有九成五的觀眾表示會想再度參觀。此外，做為觀眾走進大故宮前的預備學習空間，小故宮確已發揮應有的功能，經正館的導覽志工反應，學童在觀賞導覽劇場的動畫影片後，對展覽廳中與影片內容相對應的文物，較能產生興趣與共鳴。

然而，面對觀眾的正向回響，兒童學藝中心下一步的挑战，將是如何為未來展示更

新規劃更完善的內容。面對科技的日新月異，及休閒娛樂市場的競爭，兒童學藝中心的設置，不應僅在提供一個遊樂場化的學習空間或成人的托育中心，如何營造一個互動對話的情境空間，讓家長或老師可以陪著孩子一起靜下來動腦操作、學習成長，並透過博物館參觀禮儀的教導，讓兒童從參觀經驗培養對他人的尊重，也許才是更重要的。期待兒童學藝中心的展覽教育模式，能為兒童在探索故宮浩瀚文物世界時，提供另一種學習與想像的可能，在其能接收與理解廣博的文化知識之前，先保留住其對文化藝術最原初的探索好奇心！

*特別感謝參與協助本案建置及營運之院內同仁、志工及院外專家顧問，及替代役林鈺為協助觀眾問卷資料統計。

作者任職於本院教育推廣處

註釋：

關於兒童學藝中心的工作團隊，主要是由故宮工作人員、院外教育專家顧問尤雪娥、林媛婉、張麗華、陳盈君、黃鈺琴、蘇振明及設計製作承攬廠商頑石創意公司所組成。