

導覽兒童參觀故宮的經驗談

霍強生

在博物館的觀眾群中，「兒童」是非常重要的區塊，需要規劃活動以符合兒童的需求，並進一步產生良好的互動，希望在未來能夠讓他們變成為博物館的基本觀眾。
身為資深導覽員，作者認為這是任何從事博物館的工作人員，所需要思考的重要課題。

現今博物館隨著時代潮流的改變，它的非營利與教育功能，正逐漸轉變為使用者付費的休閒方式。也因為博物館的數量迅速增加，在經營上，許多博物館都面臨了更嚴峻的挑戰，對館內、外各式各樣的教育活動需求上，應該要有更多的創意與創新。一般人看到「教育」這兩個字，都會有一種「十年樹木，百年樹人」的傳統觀念，確實在學校教育歷程中是一種有系統的長期課程，但博物館的教育活動卻是大不相同，試想我們參觀一個博物館通常會停留多久的時間呢？二至三

小時還是一天呢？即使是一天的時間，若扣除自由參觀與休息吃飯，我想能夠參與博物館所規劃的各式活動，在時間上也非常有限。因此，博物館的工作人員在短暫的時間條件下，要如何設計規劃一個博物館教育活動，它是極具挑戰性的工作，特別是設計規劃一個兒童的教育活動。

* * *

通常教育活動設計規劃會針對特定的對象瞭解其基本特性，若以最常到故宮參觀的國小三至六年級學童為例，羅美蘭女士提到此時期的小朋友具備基本的生

活經驗，也有邏輯性的簡單思考，喜歡新奇的事物，亦有旺盛的想像力、創造力，也受老師、同學同儕與媒體的影響甚深。此階段的兒童對事物的注意力有其極限，除非是特別有興趣，否則會出現講話聊天、隨便亂跑、與同學嬉戲等現象。筆者的經驗中曾與一位國小老師交談，他說：「兒童們常講故宮的文物與我有什麼關係呢？」因此，故宮的藝術文物對兒童是有歲月上的鴻溝，故在有限的時間中能夠認識它們，尤其是一種靜態展示物件的方式，此種呈現方式一般都缺



唐人宮樂圖 國立故宮博物院藏

乏與物件互動的感覺，學童通常會對它們喪失本身的主體性。

另外，博物館研究人員在展示上呈現的研究結果，內容往往具有豐富的內涵，文物轉化的概念上對兒童也較為抽象，往往會與他們日常生活中的認知脫節，失去了吸引兒童的參與動機。而且，在短暫的活動過程中，就規劃活動的範圍、深度與廣度很難有全面性的呈現，尤其是在藝術方面與學童的關聯性不足，更會產生距離與陌生的感覺。觀眾在參觀博物館時最常利用的教育活動是導覽解說，因此，導覽員所扮演的角色是不容忽視的，他們的首要工作將是展示物件與觀眾發生關聯，除了能正確清楚地傳遞訊息給各式各樣的觀眾外，也期望能引起他們喜好的動機，尤其在導覽兒童時要面臨更為嚴峻的挑戰。

筆者由「導」這個字的結構「道」與「寸」，解釋為一定的路線（道）與短的距離（寸），「道」也可用於娓娓道來的另一

種說法。另外，「覽」這個字由「監」與「見」的組合，這兩個字都有觀看的意思。所以，「導覽」可以解釋為導引觀眾依特定的路線觀看與介紹展覽，導覽時所介紹物件之間的距離通常很短。導覽人員的角色是幫助觀眾瞭解文物各種不同方面的知識，帶領大家去體會展覽的內涵，經由欣賞而心有所感的產生思考動機，並可以藉由日常生活中事物的啟發，而達到寓教於樂的博物館教育目的。有一句俗語說「眼見為實」，在認知的過程中由所得知的事實產生一種「概念」，假如這個概念能夠符合其它的事實，它將會成爲一種「統念」，通常事實是具體的層次，統念則是抽象的層次。例如在導覽兒童時用「意境」這個名詞來形容一幅畫，「意境」是一種抽象的層次，一般兒童是無法理解其中的意涵，所以，對兒童的導覽必須運用更多的技巧與策略，引導他們進入不熟悉的認知領域。

* * *

舉例而言，以一幅「宮樂圖」作為兒童導覽的介紹，它在描繪皇宮中的十位嬪妃，圍坐在一張巨型方桌邊喝茶（右側朝正面的嬪妃手捧著茶碗）與喝酒（方桌上橢圓形紅黑色的器物，它是古代飲酒用的耳杯，一般都是用木頭做成後再上漆，古代時又叫做「羽觴」），桌子後方中間坐著四個人，在奏樂助興，由右至左所持有的樂器分別為箏、篳篥（古代西域龜茲語的譯音，一種古老豎吹的管樂器，漢朝時傳入中原地區）、琵琶、古箏與笙，畫的左側有二名站立的侍女，後面的侍女用牙板為她們打節拍。上述中有許多的專有名詞：箏、篳篥、琵琶、古箏、笙、羽觴、嬪妃等，通常在導覽介紹時都應該做說明，但這樣子的介紹對兒童而言實在是無趣，因此，我們可以藉由兒童的好玩、好奇與好批評的特質，利用問答的方式做互動導覽，提出一些問題如下：

1. 你認為這幅畫中的人物是什麼時候的人？

2. 她們是誰呢？她們在做什麼呢？
3. 她們美不美呢？你認為美女應該是什麼樣子呢？
4. 她們為什麼都長的這麼相似呢？
5. 你看這幅圖畫中的人物有什麼奇怪的地方？
6. 這幅畫中的比例有什麼問題呢？
7. 她們既然是在奏樂、飲酒與喝茶的享樂，為什麼臉上都沒有笑容呢？

導覽時可以藉由問題來引導兒童去觀賞，但在提問時要有方法策略，問題要由簡單的逐漸延伸到較難的問題，這樣的目的是在建立兒童的信心，再進一步繼續提出較深入的引導性問題，利用提示、澄清和詳述達到導覽介紹的最終目標。這樣的導覽方式可以讓兒童觀看物件，符合導覽中的「覽」——觀看宮樂圖中的具體實景，然後以啟發性的問與答來詮釋介紹這幅畫。

提問中第1~4題是想解釋



唐人宮樂圖（局部）

古代理人的審美觀，並不是以對照寫實的人體素描方式，直接畫出古代女子人物，而是以一種主觀的自我認知來描繪美女，這種自我主觀的認知可能是一幅古畫或一首詩，也讓兒童們瞭解與現代人審美觀之間的差異。第5、6題是想解釋因為侷限於畫中的主角人物是嬪妃，所以站著的侍女比坐著的嬪妃感覺在尺寸比例上還小，也因為如此，畫中坐著的十位嬪妃比例相同，中間方形桌子的周邊爲了要容納她們，故在尺寸比例上呈現出前窄後寬的不合理畫面。

最後，第7題提出「她們既然是在享樂，爲什麼都沒有笑容呢？」這時候可以介紹帝王的生括，敘述皇帝擁有後宮的眾多佳麗，而這些嬪妃們若有所思的表情，可能是在想「要如何的能夠得到皇帝的青睞？」這位不知名的畫家藉由每位嬪妃眼神的表達，更能傳神的呈現出這樣的環境氣氛與意涵。這種方式的導覽介紹，可以藉由描繪仕女人物的

具體層次概念，詮釋在中國繪畫中特有的「意境」，它也可以用來形容山水、花鳥等其它類型的中國繪畫，故「意境」在認知上是一種具有抽象層次的統念。筆者在導覽兒童們的經驗中也得到一些千奇百怪的答案，例如她們是日本人、她們在吃小火鍋、她們得了癡呆症等，這些都是兒童們正常的反應，導覽時不要太過在意，若能有技巧的利用，反而更能營造出歡樂的氣氛。

* * *

兒童的本性是喜愛玩樂，故筆者曾經在導覽學童參觀「多寶格特展」時讓他們「玩」多寶格。其實，多寶格是一種精心設計精巧的小櫥櫃、小匣子、小盒子或小箱子，可能是箱中有盒，盒中套匣，匣中又分若干小格，每格裡都擺了一件古董珍玩，有的多寶格可以存放數十件，甚至還可以放入百件以上的皇帝寶貝，它有縮小的玉器、瓷器、書畫及青銅器等，甚至還有外國人送給皇帝的貢品，每一件都是精





導覽互動提問搶答



陳列室參觀導覽

- 選的藝術品，筆者在導覽介紹時給它取了一個有趣的名字，叫做「皇帝的玩具箱」。以往故宮多寶格陳列室是靜態的陳列展示，筆者在導覽時設計簡單的互動遊戲，首先花幾分鐘時間介紹背景與遊戲規則，再讓學童玩「多寶格」尋寶遊戲，讓他們想像自己是皇帝或皇后，在皇宮中間暇時去尋尋覓覓多寶格中的寶貝，並提出對學童們具有吸引力的問題，例如：
1. 猜一猜多寶格中有一種果核雕刻，它是利用什麼水果的果核？其中有一小果核還雕成一艘船，再猜猜看船中有幾個人？
 2. 猜猜看多寶格中有一種像女孩子玩的「紙娃娃」遊戲，但是它不是紙做成的，哪是什麼材料呢？
 3. 多寶格中有一種寶石做成的小盒子，裡面有小瓶子、剪刀與夾子等，猜猜看它有什麼用途呢？

然後，分組自由參觀陳列

室，最後再集合學童們一起討論，答對的學童給予事先準備好的小禮物。整個過程中並不告知他們上述展品的陳列位置，學童們會仔細的尋找每一個陳列櫃，故能達到確實「看」物件的目的，倘若他們在尋找的過程中發現到一些有趣的東西，討論的時候也會一起提出來，筆者再介紹說明讓大家一起認識，通常提出問題的學童都會很有成就感，筆者也會給予他們正面的肯定。如此安排參觀導覽活動，既讓好動的學童們得到抒發的機會，也確實達到讓他們觀看博物館物件的目的。但是，參觀故宮時玩遊戲，這對其他的觀眾而言，也產生了不同的反應與見解，故實行的同時需要有配套的措施，如果是校外教學參觀活動，則需要老師們的協助，如果是親子活動則需要家長們的協助配合。

* * *

導覽的方式一般用直述式的介紹物件，其中也可以參雜一些故事與典故，另外，也可以設計

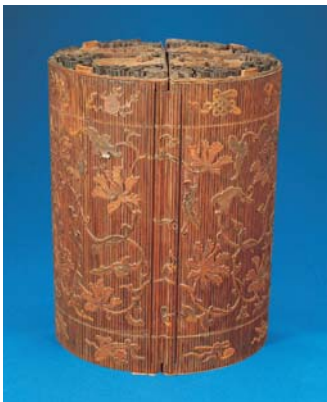
成問答的互動方式，或在遊戲中發現、觀察、討論等，導覽介紹時應盡可能深入淺出與簡潔扼要，並多利用一些日常生活中的例子來詮釋，也可以事先準備不同的圖說作為導覽時的輔助工具，如果有文物上的專有名詞，即使是簡單的名詞如「玉」、「陶瓷」、「青銅」等，也一定要做充分解釋。任何的導覽過程時要尊重每一位觀眾提出的問題，並給予正確的回答，如果有無法解答的問題，應留下自己在公務聯絡上的方式，並於事後尋求正確的解答，千萬不要給予模稜兩可與錯誤的回答，也不要詢問對方的聯絡方式，以免造成不良的後果。

其實，博物館的任何活動目的是希望延長觀眾的停留時間，創造出更多的機會與博物館的物件發生連動，透過不同形式的展覽與活動產生互動，進一步的引發觀眾參與的動機，期望可以從展示的說明文字及導覽解說中產生學習的過程。筆者以往帶領兒



清 竹絲纏枝番蓮多寶格圓盒 國立故宮博物院藏

童參觀或執行其它類型的教育活動中，亦深刻地體會到一些教育本質上的問題，例如，應如何的導引學童們以不同角度欣賞展覽，對展品的觀察所產生的想法應主動表達，也應尊重別人的論述，經由討論後進一步的認識展覽，整個過程也讓學童們瞭解到民主式的教育價值。如果活動中



設計有競賽的益智遊戲，往往學童們會為了爭取速度快，而忽略了答對題目的優先目的，活動藉由益智問答讓學童瞭解文物的背景知識外，也應讓學童體會到「愈速則不達」教育本質上的價值。

* * *

另外，筆者以往在博物館的



多寶格內的洋畫片（賽璐珞片）上畫有古代人物 國立故宮博物院藏

工作經驗中，不同類型的參觀群眾會互相產生一些爭議。例如：故宮是一所國際觀光客所矚目的博物館，來此參觀的各國旅遊團體很多，通常領團的觀光導遊對跑來跑去的參觀學生多有怨言，

而一般觀眾對觀光導遊所帶領的觀光團體，在解說時長時間佔用陳列櫃前的空間，也都會有不滿的反映。筆者覺得既然博物館是公眾場域，所有的展覽是屬於大眾的展覽，儘管故宮文物的藝術性質比較適合成人觀眾，但是，學童們也有參觀的權利。筆者曾經因為自己的小孩喜愛卡通人物，因而全家陪同一起到知名的遊樂場所參觀，這應該是許多家長們都有的經驗。筆者也瞭解在台北市有很多小學，在寒、暑假時規定作業要求學生拿兒童觀光護照到各博物館參觀，因此，有許多國小學童到故宮參觀，都會有家長陪同，甚至有三代同堂的場面。這樣的活動除了提倡正當休閒活動與增進親子關係外，也可以讓民眾更親近博物館，對故宮而言亦帶動更廣泛的觀眾群。

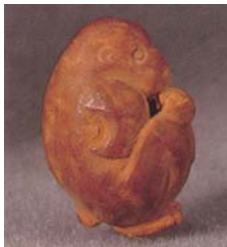
因此，當家長帶領著自己的小孩參觀博物館，大人們應該有責任要瞭解在參觀前要注意什麼事情，其實，筆者認為國內觀眾普遍缺乏著對博物館素養的認



多寶格內有古人在旅行時所使用的「途利匣」。國立故宮博物院藏



清 雕紫檀木八方多寶格 國立故宮博物院藏



多寶格內的牛角盒中有小果核雕刻 國立故宮博物院藏

識，博物館是一個公眾的場域，它是屬於大眾的場所，因此，認識瞭解博物館與如何利用它，這是觀眾在參觀博物館前，應該要有的心理準備。通常觀眾在一個陌生的環境中，大都會有一種不確定感，在這樣的心態下是無法

安心的參觀。所以，一位觀眾初次來到一個博物館，首先是應該瞭解相關設施的位置，譬如：停車場、服務台、廁所、電梯、餐廳等在哪裡？然後，可以再到服務台詢問相關的訊息，例如：門票價格、開放時間、樓層平面圖、常態展與特展、紀念品賣店、語音導覽、人員的導覽活動、專題演講等，最後，可以依照自己停留的時間長短，規劃這次博物館參觀的行程。現今的國際網路普及與發達，觀眾在參觀之前也可以透過博物館的網站，瞭解所需要的相關資訊與參觀時應該注意的事項，假如有特定的參觀取向，也可以透過搜尋網站取得相關的資料。

* * *

雖然，參觀像故宮博物院這樣具有歷史、藝術、工藝性質的博物館，對一般觀眾而言仍會有畏懼的感覺，但是，到故宮參觀的觀眾大都有一種休閒娛樂的心態，因為這是博物館最重要的功能之一，所以，筆者建議在參觀

故宮時應該要有：

1. 不要想一次把故宮看完，放輕鬆的慢慢享受參觀的時光。
2. 看自己想看的展覽與喜歡的物件。

3. 先仔細地觀看展示的文物，再看看相關的文字說明。

4. 如果參加故宮的免費定時導覽，可以提出想要看的展覽與物件的意願。

5. 參觀或導覽時如有不同的想法與建議，盡情勇於表達。

6. 參觀累了就休息，盡量地利用故宮的各項設施與服務。

最後，在博物館的觀眾群中「兒童」是很重要的區塊，故要如何規劃活動能符合兒童的需求，並進一步產生良好的互動，希望在未來能夠讓他們變成博物館的基本觀眾，筆者認為這是任何從事於博物館的工作人員，所需面臨思考的重要課題之一。

參考書目

1. 羅美蘭，《美術館觀眾特性與美術鑑賞能力關係之研究》，台北：台北市立美術館，一九九五。