



圖1 澳大利亞戰爭紀念館 (Australian War Memorial) 以大片的紀念牆紀錄成千上萬陣亡將士的姓名，提醒觀眾莫忘戰爭的殘酷。 作者攝



圖2 「阿嬤家·和平與女性人權館」以直指人心的文字，陳述慰安婦受到的壓迫。 作者攝

情意飽滿的博物館經驗

林慧嫻

觀眾參觀博物館或參與博物館活動的經驗，是一次累積知識的知性之旅，是與家人朋友共處的愉快體驗，還是情意飽滿、心靈成長的盛宴？一次豐富美好的博物館經驗，其實可以兼顧以上的功能，讓觀眾在參與的當下深度投入，事後省思回味，得到兼顧感性與理性，身心靈富足愉悅的體驗，並因此樂於在生命不同階段中持續親近博物館，探索博物館提供的豐富學習資源。

博物館與情意教育

根據國際博物館協會 (The International Council of Museums, 簡稱 ICOM) 之國際博物館學專業委員會 (The International Committee for Museology, 簡稱 ICOMOM) 編輯出版的《博物館學關鍵概念》，博物館教育推廣的目的是為了協助觀眾活用從博物館取得的訊息，博物館須扮演中介的角色，協助觀眾主動學習、整合與內化知識，以發展新的感受力及

體驗新的經驗。此處所謂的知識，包括學識、能力與態度三個面向。(註一) 英國博物館、圖書館及檔案館委員會 (The Museums, Libraries and Archives Council, 簡稱 MLA) 對於學習 (learning) 活動的定義，也包含了知識、技能、價值、感情、態度、自省能力等元素。(註二) 以上這些基本定義，顯示了博物館提供的學習經驗，並非單指認知層面的訊息累積，還包括技能的培養與情意/態度的養成，呼應教育心理學者布魯姆 (Benjamin S. Bloom) 等

人提出的教育目標分類。(註三) 布魯姆提出教育應兼顧認知、情意、技能的開發與養成，其中的「情意領域 (affect)」，可以涵蓋感覺、情緒、情感、態度、興趣與鑑賞等多種觀念，可以是即時、短期的反應，或是長期涵養而成的氣質與態度。(註四) 布魯姆等人並進一步提出情意領域教育目標，可以再區分為接受 (receive)、反應 (respond)、價值判斷 (value)、組織 (organize)、以及價值或品格的形成 (internal value system) 等五個層次(註

五)，亦即，從感覺或情緒的反應，逐漸導向興趣的培養、態度的改變，內化形成新的價值觀並塑造個人品格。

情意領域的教育目標在學校教育中已有相當影響力，然而在博物館等非正式學習教育機構中，認知 (cognitive) 功能往往凌駕其他面向，參觀博物館被視為一個理性的經驗，強調對於「事實」的理解，博物館也因此著意於資料或訊息傳達的正確性與豐富性，希望觀眾可以從豐沛資訊中建構知識。不過，近年已有越來越多的

博物館與博物館學者開始強調情意領域的開發與探索，認為博物館經驗中體會到的正面情緒，可以促進記憶與學習。(註六) 英國博物館專家佛萊明 (David Fleming) 則認為，典藏或展覽所啟動的飽滿情緒張力，才是博物館的價值核心；博物館人不必拘泥於冷靜理性的訊息傳達，也無須避諱引發強烈情緒的展覽主題，讓感性經驗與飽滿情意成為連接個人、群體，同理不同意見與觀點的重要觸媒。(註七) 觀眾可以因此開始思考、表述、辯論不同觀點，

讓多元的意見逐漸匯聚為更大的集體共識，使博物館成為不同觀點對話、辯證的平台，以促進社會包容。

情意領域在博物館的應用，較為知名者，多半與創傷經驗、悲情或爭議性主題有關，例如與戰爭(圖一)、人權議題(圖二)、族群衝突，或與社會歧見等相關之展覽，往往觸動參觀者的強烈情緒，讓觀眾在參觀時獲得一次「令人轉變的經驗」(transformational experience)。此類展覽除了鋪陳資訊，其實更強調以展覽主題及展示手法刺激情緒的反應，讓觀眾產生情感與態度的改變，願意捐棄成見，開始接納新觀念與多元論點。(註八) 這是博物館藉由提供情意飽滿的經驗，改變觀眾思想、情緒，甚至生命動能，進而改變群體，鼓勵社會包容及推動社會變革的努力。

然而，情意並不僅只於負面和強烈的情緒波動，博物館經驗同樣可以引發敬畏、驚奇、興奮、驕傲等正向情緒。(註九) 尤其有甚者，在專注凝神中得到的平靜與愉悅，其實有助於心靈成長與療癒。心理學家奇克森特米海伊 (Mihaly Csikszentmihalyi) 認為人在深度、專注投入一項具有挑戰性的活動時，可以達到一種愉悅與忘我的「心

然。博物館展示真實物件，並且藉由運用多感官的展示手法重現歷史脈絡，無論是讓觀眾傾聽與該時代相關的聲音與音樂，觸摸或嗅聞與主題相關的物件，或置身於歷史感強烈的空間中，都能使觀眾在還原的場景或情境中面對真實的文物，遙想過往發生的事件，獲得情緒張力飽滿，深度投入及參與的參觀經驗。這是單純地閱讀文字說明或傾聽解說所無法獲得的體驗（註

國立故宮博物院的經驗——古文物裏的新感情

國立故宮博物院典藏文物跨越八千年歷史長河，年代久遠，難免會讓部分年輕觀眾感覺遙遠而陌生。然而，在近年教育推廣活動的實踐中，我們看到了藉由情意連結，在古文物中尋找新感情和新意義的

時，事後所能記憶的資訊，遠不及加入動手觸摸操作或身體互動之參觀經驗，運用多感官的體驗因此更具學習效益。（註十五）她也認為視覺是五感經驗中最為疏離的感官，因為保持距離也可以觀看；相形之下，其他感官的運用則須維持距離上的貼近，或使用不同的身體部位，因此能與互動的物件產生更親密與熟悉的關係。（註十六）易言之，多感官經驗的運用，除了協助觀眾理解意義，其實也同時建立身體與情意上的親密感與連結。

除了傳統的五感經驗，展示空間的真實感（sense of space）也是觀眾在博物館實體展覽與環境中獲得的另一種感官經驗。歷史文物是故事與記憶的載體，而藉由歷史文物儲存、展示與論述個人和集體記憶，是博物館的任務，尤以歷史類博物館為

（十七），也是博物館凌駕其他學習機構的強項，其實也是實體博物館與虛擬經驗之大區隔。無論是單次或反覆的博物館經驗，觀眾仍須長時間投入，方能從仔細觀察、閱讀、探索、發現、體驗中觸動情意的反應，並且學習掌握及利用博物館提供的資源。一次的參觀或體驗或許並不足以產生令人轉變的經驗，因此協助觀眾投入，或足以維持觀眾興趣的設計，例如引導深度觀察的展示設計及空間規劃，或者鼓勵觀眾與文物、與自我或他人對話的展覽與活動內容等，都有其必要性。類此設計可以引領觀眾開始長期關心博物館提供的豐富經驗，建立與博物館之間的長遠關係，在人生的不同階段中，皆可從博物館經驗中獲得身心成長的愉悅經驗。



圖3 2015年「與國寶對話—故宮文物與我徵文比賽」活動網頁 教育展資處提供

中介。博物館必須為觀眾提供一個「協助入門的敘述框架」（entrance narrative），除了幫助觀眾了解展示的架構與內容，更需連結觀眾生活經驗中的情感與記憶。（註十二）觀眾過往累積的經驗、興趣、價值觀，讓他們對於特定文物、事件或活動產生特別的興趣，從而深度投入其間，進入長時間、專心凝神，啟動感官、心智，與情意的綜合活動，產生深層的美感經驗或情緒反應，讓他們沉浸於忘我的狀態中專注學習與探索，開始建構特屬於個人的意義。（註十三）觀眾還可以從探索未知領域中自我開拓，建立新的價值觀與行為模式（註十四），而博物館則可以藉由展覽或各類活動啟動觀眾心智與心靈的改變，從影響個人開始，逐漸改變群體，持續與當代觀眾對話與互動。

以多感官經驗營造情緒張力

動眼不能動手，遠觀而不能近玩，是傳統美術館的標準參觀規則，因為美術館往往強調運用視覺多於其他感官。博物館學者 Eileen Hooper-Greenhill 的研究發現，觀眾閱讀說明文字、傾聽解說或觀賞展品

可能性。以下即以故宮舉辦徵文比賽，配合特展與學校館校合作，以及培訓學生導覽員的幾次嘗試，說明博物館教育活動在情意領域的發揮，以及從中所見博物館經驗的無限潛能。

為慶祝九十周年院慶，故宮於二〇一五年舉辦了「與國寶對話—故宮文物與我」徵文比賽，鼓勵參賽者從故宮文物寓含的內容與故事出發，將之與個人生活經驗或記憶連結，書寫文物與個人的美好遇合。（註十八）（圖三）其中，顏真卿〈祭姪文稿〉（圖四）及蘇軾〈寒食帖〉（圖五）兩件作品可能因為內容與書寫風格情緒張力飽滿，容易引起共鳴，致多名投稿者以之為題。以國中組優選鄭語萱為例，她以〈祭姪文稿〉為主題，試圖同理書家當時的情緒，在想像中還原顏真卿書寫時無以宣洩的悲痛：

我閉上眼睛想像當時顏真卿聽到自己親人為國捐軀，甚至無法保得全屍的消息，那些情感是否無處宣洩？那在臉上奔跑的淚水是否也滴到作品上，然後融進文字中……離開故宮時，我滿腦子都是顏真卿的〈祭姪文稿〉。

作者從書法筆觸中追索書家的情緒，甚至幻想顏真卿的淚水是否也融入文字之中。

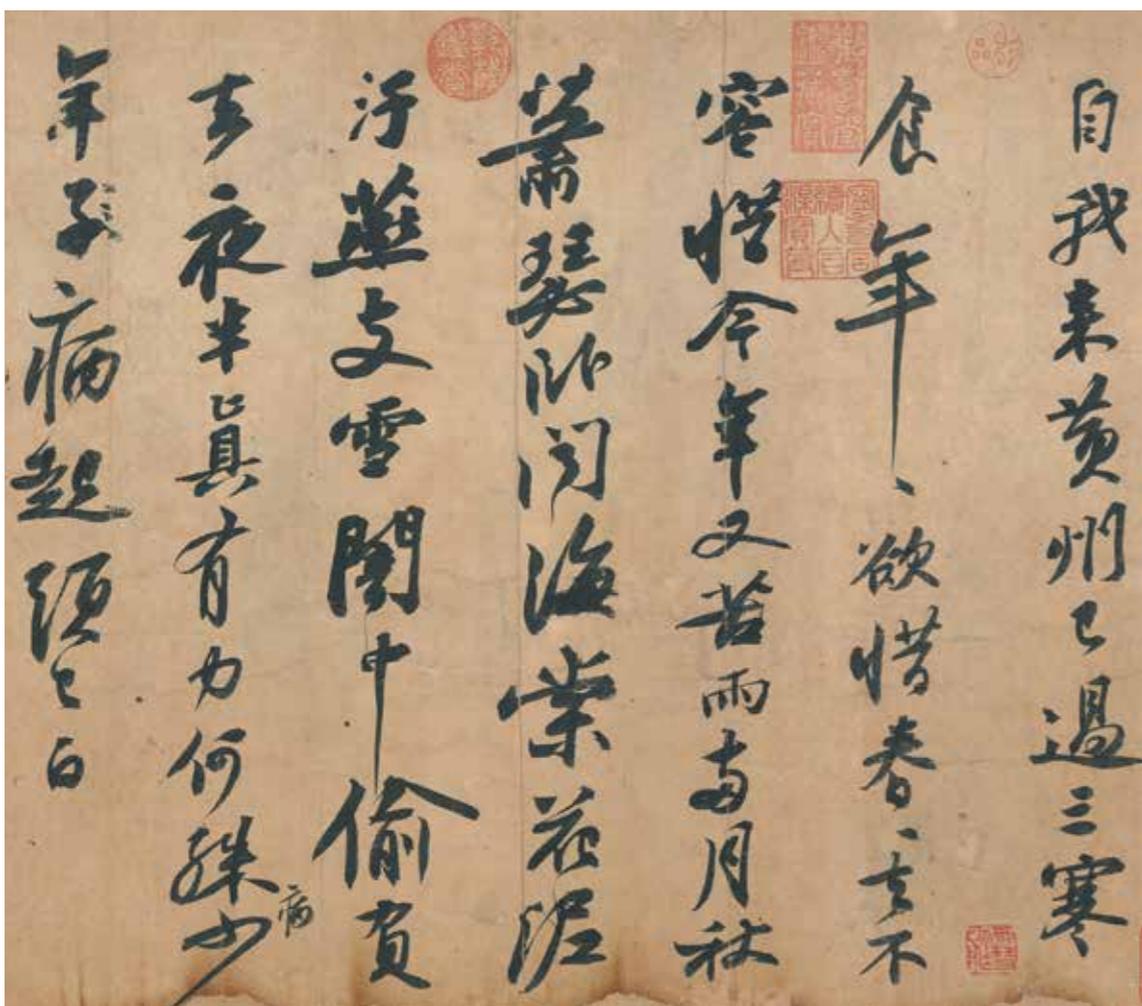


圖5 宋 蘇軾 寒食帖 局部 國立故宮博物院藏

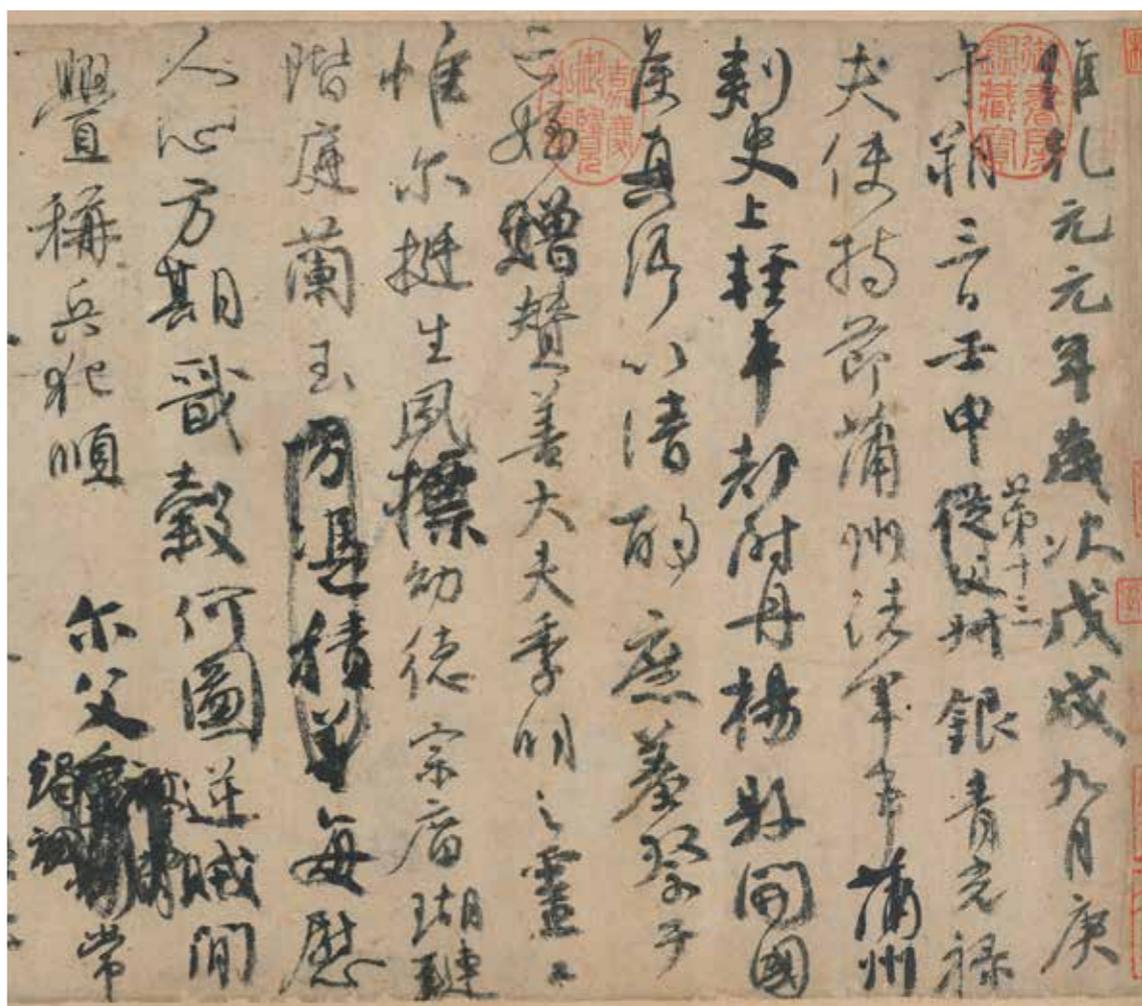


圖4 唐 顏真卿 祭姪文稿 局部 國立故宮博物院藏

急用忍」掛屏(圖六)為主題，設計系列教學活動，融入四年級的國語、社會、藝術與人文課程中。故宮教育人員首先入班介紹雍正的一生與雍正特展，在學童對於雍正皇帝有基本認識之後，老師再以各類行樂圖中的變裝雍正為主題，讓學童想像皇帝肩負的責任與扮演的多重角色，同理皇帝日理萬機的辛勞，並創意發想忙於政務的雍正如何抒解壓力，發展成現代版的雍正皇帝行樂圖。(註十九)在他們豐富的想像力中，皇帝可以試試釣魚(圖七)、游泳，或與大臣們打打籃球(圖八)，以排解壓力、鍛鍊身體，並培養團隊默契。「戒急用忍」原本是康熙皇帝贈予雍正的四字箴言，雍正以之提醒自己修身養性。在雨聲國小的教學活動中，家長也為小朋友們寫下量身打造的座右銘，無論是「努力不懈」、「笑口常開」，或是現代版的「I Can」，都凝聚了家長的期許與祝福；學童也從座右銘中提升對自我的了解，體會父母的關愛，最後並製作成現代版的座右銘掛屏。(圖九)看似遙遠而抽象的歷史人物與事件，因為這次融入情意教學目標的活動，而超越了認知層面的知識累積，與現代兒童的生活產生直接而親密的連結，

書跡與飽滿的情緒張力結合，顏真卿所思所感透過真實展示的文物，與今日之年輕學子建立了連結。國小組銀獎得主林可惟則以〈寒食帖〉為主題，認為蘇軾在書法風格上，「突破了書法書寫的規矩框架，傾聽自己的心」，也反思自己的書法習作過程，應該「跳出九宮格的既有框架，找回自己一開始想學書法的心……只要把真誠的心表現出來，那麼就能夠一直勇敢無懼，即使是走在一條人煙罕至的旅途」。兩位還在就讀國中、國小的得獎者或許尚不能夠充分理解書家內心的深刻情緒，但他們仍然試圖從個人的生命經驗詮釋或解讀作品，或發揮想像力，嘗試同理書家的錐心之痛，或反思自己學習書法的心情。無論是否深入文物知識，重要的是他們從中找到了屬於個人的特殊切入點。歷史文物的意義因此超越了單純的資訊累積與記誦，與個人特質及生活經驗交織，創造了新的意義與情意連結。

二〇〇九年十月國立故宮博物院舉辦「雍正—清世宗文物大展」時，為推廣社區學校的參與，將展覽內容融入教學，曾與鄰近的雨聲國小進行館校合作。朱佩玲等三位老師以特展中的各類行樂圖與「戒



圖10 彰化少年輔育院學生導覽員為同學導覽 作者攝



圖8 雨聲國小學生創意發想雍正皇帝與大臣打籃球以紓解壓力 朱佩玲攝



圖7 雨聲國小學生創意發想雍正皇帝以釣魚紓解壓力 朱佩玲攝

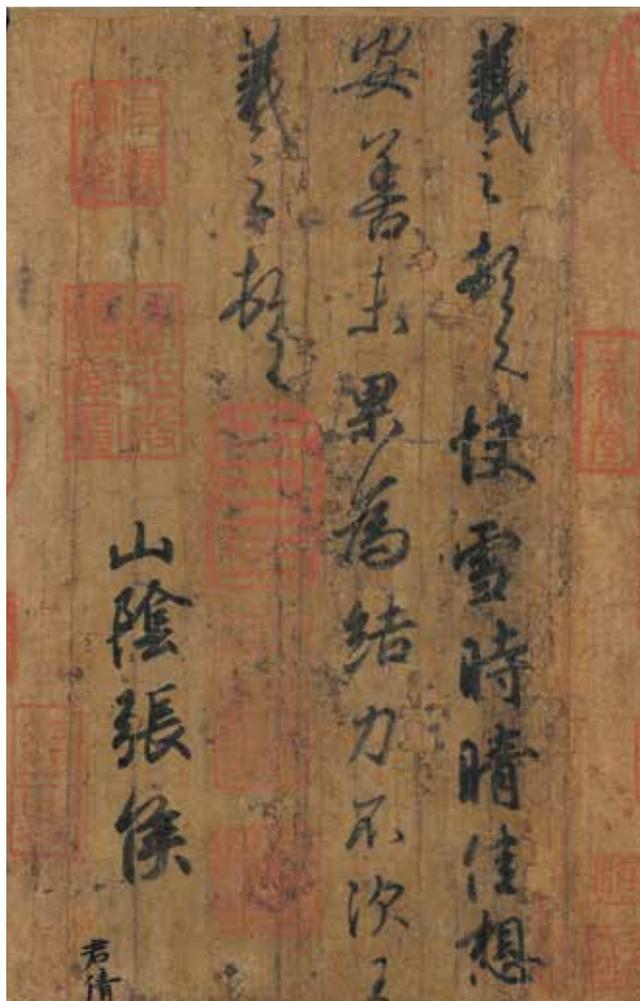


圖11 晉 王羲之 快雪時晴帖 國立故宮博物院藏

團體與民眾服務。培訓過程除了培育故宮文物基本知識，也強調情意領域的討論與反思，要求學員在解說內容中嘗試將文物與個人情感或生命經驗結合，加入屬於個人的獨特詮釋。其中一名學員在導覽時以東晉王羲之〈快雪時晴帖〉（圖十一）為選件，法帖內容提及的思友與問候之情與少年導覽員生命經驗中跟隨祖父學習書法的記憶交織，她懷念祖父，也懷念因為學習書法而建立的親密祖孫關係，並進而自省身陷囹圄的困境，從年代遙遠的文物作品中，建構了植基於個人記憶與困頓經歷

的獨特解讀。書法的技法、王羲之在書法史上的地位固然皆是與〈快雪時晴帖〉相關的重要資訊，但思念的主題則與少年導覽員的記憶與經驗交織，貫穿她對於此件書法作品的理解，甚至啟動如何改變自己人生的反思。這樣的生命經驗探索，除了影響個人，也在少年導覽員的解說過程或透過後續與他人的分享中，繼續與同儕、觀眾、家人等多向溝通，觸動所有曾經聆聽此獨特心得的觀眾。千餘年前的法書名跡因此藉由「思念」主題，而產生與今日觀眾情意溝通的新可能。



圖6 清雍正 木雕嵌珐瑯片「戒急用忍」掛屏 國立故宮博物院藏



圖9 雨聲國小學生創作的現代版座右銘掛屏 朱佩玲攝

引領他們探索陌生的歷史文物，也使學童們在過程中反思自己的人格特質以及與父母的關係。家長的參與使此次教學活動延伸成為家庭中情意飽滿的事件，在學童與家人感性交流、共同成長的經驗中，可以持續發酵成為家庭的集體記憶。家族成員在未來生命不同階段中，可以重溫，或持續探索古文物中蘊藏的新意義與新感情。

二〇一四年五月間，國立故宮博物院於彰化少年輔育院推出「看見乾隆皇」複製文物教育展，並於開展之前先行培訓三十九名青少年收容人擔任學生導覽員（註廿）。他們除了為彰化少年輔育院全校師生導覽（圖十），也為來自少輔院外的學校



若水澄華

院藏玻璃文物 特展

Limpid Radiance:
A Special Exhibition of
Glass Artifacts from
the National Palace Museum Collection

國立故宮博物院正館 三樓西側
陳列室 | Gallery 304
2016.8.31~



幾次教育活動的嘗試讓我們看到古文物也可以激發新感情與新感動，仍然與今日生活同步脈動，繼續創造當今世代的個人與集體記憶。而教育活動之外，觸動情意經驗的展覽，同樣可以讓觀眾在情意飽滿的博物館經驗中，與文物也與自我對話，其體驗除了感染自己也感染他人，形成人與物、我與他人的多元多向對話關係。更重要的是，每一次的感性體驗可以逐漸累積、發展成爲一種與博物館長久連結的興趣與態度，以及追求鑑賞能力與美學經驗的價值觀，讓觀眾在生命不同階段中皆可以重複從博物館的展覽與活動中得到新的體驗、靈感與感動，改變個人的生命價值，進而感染他人，改變群體。歷史文物與現代生活經驗交織，過去與現在建構出全新的意義與價值，仍然具有與當代對話的無限潛力。這是博物館的豐沛能量，也是博物館的社會責任。

作者任職於本院教育展覽處

勘誤

本刊第四〇九期，頁三六圖五「第一次南巡路線示意圖」依據古地圖繪製，唯黃河及長江為今日河道。南巡河道請參考「行篋隨行—乾隆南巡行李箱中的書畫」特展展場及圖錄。

註釋

1. 張婉真譯，《博物館學關鍵概念》（網址：http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Chinois_BD.pdf，瀏覽日期：2016年6月7日）。
2. Eilean Hooper-Greenhill, *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*, London: Routledge, 2007, p. 32.
3. 林永豐，〈教育分類目標〉，《教育大辭書》（網址：<http://terms.naer.edu.tw/detail/1453919/>，瀏覽日期：2016年8月23日）。
4. 鍾聖校，《情意溝通教學理論：從建構到實踐》，臺北：五南，2000，頁18-19。
5. 林永豐，〈教育分類目標〉；黃光雄等譯，《情意領域目標分類》（D. R. Krathwohl, B. S. Bloom, and B. B. Masia, *Taxonomy of Educational Objective, Handbook II: Affective Domain*），高雄：復文圖書出版社，1982，頁75。
6. John H. Falk and Lynn D. Dierking, *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, Oxford: AltaMira Press, 2000; John H. Falk, *Identity and the Museum Visitor Experience*, California: Left Coast Press, 2009.
7. David Fleming, "The Emotional Museum: the Case of National Museums Liverpool", in Jenny Kidd et al eds., *Challenging History in the Museum*, Surrey, England: Ashgate Publishing Limited, 2014, pp. 23-31.
8. Barbara J. Soren, "Museum Experiences that Change Visitors", *Museum Management and Curatorship* 24/3 (2009), p. 234.
9. Jenniefer Gabsby, "The Effect of Encouraging Emotional Value in Museum Experiences", *Museological Reivew* 15 (2011), p. 4.
10. Mihali Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: Harper Collin, 1990, 轉引自 Caryl Marsh, "Visitors as Learners: The Role of Emotions"（網址：http://www.astc.org/resource/education/learning_marshall.htm，瀏覽日期：2016年4月19日）。
11. Mihali Csikszentmihalyi and Rick Robinson, *The Art of Seeing: An Interpretation of the Esthetic Encounter*, Malibu, Calif.: J. Paul Getty Museum and Getty Center for Education in the Arts, 1990, 轉引自 Caryl Marsh, "Visitors as Learners: The Role of Emotions" .
12. Zahava D. Doering, "Strangers, Guests or Clients? Visitor Experiences in Museums", *Curator* 42/2, (Apr., 1999), p.81.
13. Stephen Bitgood, *An Attention-value Model of Museum Visitors*, Washington, DC: Center for Advancement of Informal Science Education, 2010, pp. 2, 10.
14. Eilean Hooper-Greenhill, *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*, pp. 42-43.
15. Eilean Hooper-Greenhill, *Museums and Their Visitors*, London: Routledge, 1994, p.145.
16. Eilean Hooper-Greenhill, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, London: Routeledge, 2000, pp. 112-3.
17. Graham Black, *Transforming Museums in the Twenty-first Century*, London and New York: Routeledge, 2012, p. 104.
18. 本次徵文比賽由本院教育展覽處助理研究員鄧欣潔規劃執行。活動網頁見 <http://theme.npm.edu.tw/events/104events/104npm/home.html>。
19. 本次館校合作由本院教育展覽處副研究員呂憶皖與朱佩玲老師等共同合作執行。該教案獲得臺北市第11屆教育專業創新與行動研究國小組特優，見朱佩玲、徐季芳、黃兆豐，〈從雍正皇帝的戒急用忍到我的座右銘—故宮博物院館校合作課程〉，臺北市明德國小編，《臺北市第十一屆教育專業創新與行動研究國小組成果集下冊—創新教學活動設計類及教具教材實物展示類》，臺北：臺北市教育局，2010，頁119-144。
20. 此次複製文物展與教育活動由本院教育展覽處職務代理人張珮琪規劃執行，由資深志工吳明秋、詹于佳、陳美俐擔任導覽培訓講師。