

Hands on—互動學習的博物館

張育雯

宜蘭縣立蘭陽博物館 規劃師

I契機

在日本愛知縣的師勝町歷史民俗資料館參觀時，遇到一個身兼博物館所有重要職務（展



圖1.師勝町歷史民俗資料館學藝員 簡要的說明著回想法

法教具的使用與規則。在日本社會年齡層逐漸老化的今日，師勝町民俗文物館運用靈活的展示手法與文物，在引導接觸觀眾的過程中預防老人痴呆病症的發生，同時增進民眾使用博物館的機率。在他認真微笑的表情中，我逐漸體認到身為一個博物館人需有的從容與專業，同時藉由他手中的回想法教具，讓我體認到這趟旅程的重心：互動的交流與學習，「Hands on」。

「Hands on」其實就是「回想法」，一種在博物館展示手法中強調展項與觀眾互動的展示方式。在博物館人員與觀眾之間，博物館這個知識媒體所承載的大量內容，將藉由種種不同的手法溝通。因此諸如展示手法的運用、博物館營運機制的建立、義工制度的籌備與設置、典藏政策的擬定與執行等，皆為博物館為了達到與公眾直接溝通的重要手段。在一般觀眾參觀新博物館的經驗當中，互動的展示手法往往是讓觀眾印象深刻的部分。套用漢寶德先生的話：「一般大眾性的觀眾對展示的興趣繫乎個人的經驗。與個人的經驗完全無關的就很難發生興趣。因此展示要成功，必須創造他的新經

驗。…觀眾參與式展示，就是結合遊戲與學習的，寓教於樂的新方法。」（漢寶德，2000）。

在二十世紀提出的機構美學理論當中，博物館被賦予價值評斷的權力（註3）；同時，在發展博物館事業的今日台灣，「博物館的物理性與公眾性是博物館主要之社會任務」這樣的觀點，一再被嚴正申明著（註4）。「博物館」這個機構具體而微的組構與意義，對於研究學者而言是相當精彩而豐富的研究命題，然而，對與之切身相關的工作者與觀眾而言，「博物館」究竟又該用什麼樣的觀點理解與親近？一個需要具有獨特思維與價值觀的工作場域？一個學習、教育的環境？還是，一個講述故事（story）的學習空間？

行旅、見聞是一種增長知識的方式，閱讀、文字也是一種。如果有一種能融合這兩種方式的學習捷徑，應當就非博物館莫屬了。博物館在展示中所呈現的空間變換與內容，讓觀眾與相關工作者用經驗學習與認知。行旅日本五日所見聞的八個博物館，儘管有著語言文化的隔閡，卻讓我見證了這樣的道理。然而，當決定將這些經驗訴諸文字，轉化行旅博物館的學習時，知識層次的多樣與翻轉，卻讓我陷入尋求適當觀點的迷思當中。該如何從符號媒介的迷宮中走出，同時得以讓不同媒體承載的傳播內容不錯置，是必須避免與解決的衝突。然而，就如同本文啟始所提及的概念一般，由博物館人的從容與經驗為基石，從而試圖講述各個博物館展示內容與觀眾在博物館的空間中互動的學習經驗，或許是這篇文章可嘗試的方向。