

宋龍生

國立臺灣史前文化博物館籌備處副研究員

書名：The Museum Experience (博物館經驗)

作者：John H.Falk and Lynn D.Dierking

出版年：1992

出版者：Whalesback Books, Washington, D.C.

簡介：本書除了導論一章在引介本書的理論中心「互動的經驗模式」之外，還把本書分成四大部份，來支持並討論「互動的經驗模式」和參觀者的「博物館經驗」之間的關係。在歷史上，博物館原本以收藏與研究為主要工作，而今日則多被認為是一公共學習的機構，博物館專業人員，應該知道如何把資訊知識傳達給大眾，即所謂的學習。而此一以參觀者的觀點為中心，在博物館中學習的經驗，便是本書作者討論的「博物館經驗」(museum experience)。

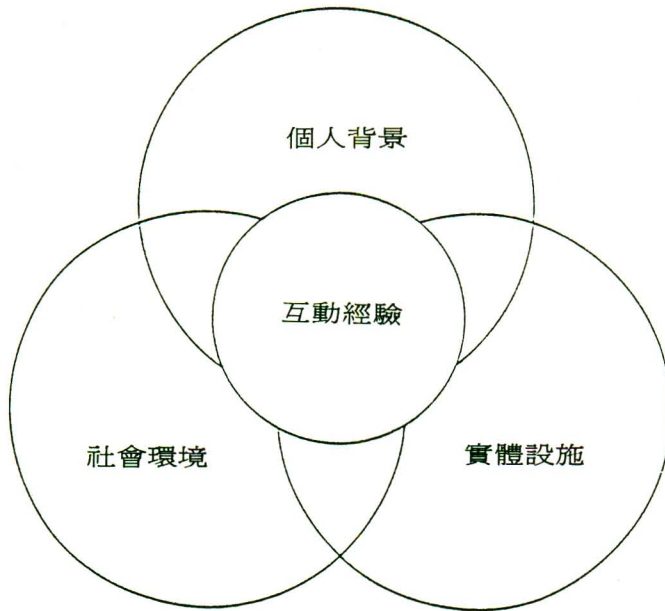
本書之著重點在了解以下三大課題：1. 人為什麼到博物館去？2. 在博物館中，參觀者做了些什麼？以及3. 在參觀後他們記得些什麼。兩位作者認為，凡到博物館去參觀的人，都會受到三種交互影響網絡(context)的影響。而這三種網絡[註]，就是個人背景(personal context)，社會環境(social context)和實體設施(physical context)。所有的博物館參觀都具有這三種網絡，而它們正是作者們賴以從參觀者的立場，審視這三大課題之窗眼。

個人背景：每一位參觀者的個人背景，都是獨特的，它結合了許多的經驗和知識，而包括了對博物館內容和設計上不同程度之經驗和知識。它同時也包括了參觀者的興趣、動機和關注。這些特質有助於個人對博物館之享受和品賞，如何的支配在博物館內的時間，以及為滿足個人的願望所尋求之經驗。

社會環境：參觀博物館皆發生在社會環境中。大多數的人參觀博物館都是隨著團體來參觀，其他獨自來的人，則或是參雜在其他參觀者中，或是在博物館工作人員陪伴下進行參觀。每一位參觀者的行為觀點，皆受到他人或此一社會環境的影響。

實體設施：博物館是參觀者可自由選擇進入的實體設施。實體設施包括建築物和對建築物之感受，以及在建築物內之器物。參觀者如何的去行動，他們看什麼，以及他們在參觀後記得些什麼，都持續的受著實體設施強烈的影響。

模式：參觀者不斷的製造著每一種網絡，而三種網絡的互動則建造了參觀者的經驗。每一個人所建造的實體都是獨一無二的，絕不會有兩個人以同樣的方式來看這個世界。作者把此一互動經驗模式看做是三個交疊的一組立體球面，每一球面代表一網絡（如圖一）。



圖一：互動經驗模式

博物館經驗發生在實體設施（即博物館之建築物和展示品）中，在博物館中參觀者以其個人背景對此世界加以理解。與其他具有個人背景的人，分享此一經驗，而此眾人的聚合經驗便是社會環境。在任何時間內，任何一種的網絡，都會對參觀者加以重大的影響，而參觀者之經驗便是在這三種網絡中來回的轉變。在研究博物館經驗時，對任何一種網絡都不應偏廢。

在本書作者建立了互動經驗模式的理論架構之後，即把全書分為四部份來探討博物館經驗：

一、參觀之前：在這一章裡作者分析了博物館是一休閒經驗，主要在探討人

們到博物館去的原因和在博物館中期望做些什麼。而指出個人過去的經驗、資訊的來源，以及社會的影響，皆對參觀者之行程有所影響。

二、參觀之時：把注意力集中在社會的環境和實體的設施兩大範疇上。在社會的環境上，認為在博物館中之參觀，是一群體的行爲。特別注意了家庭、學校等團體的參觀之特徵和學習效果，以及觀眾之間彼此所能產生的影響。在實體的設施上，則有力的分析了不同參觀者在館內之行爲，實體設施與社會環境之交互影響。另外亦強調了在實體設施中，展示與標示對觀眾所能產生的影響。給博物館從業人員提供了許多觀眾之反應及行爲型態。進而指引在設計展示時，應採行的方向。最後則申述三種網絡之相互作用。參觀者的經驗是一整體統一的經驗。

三、參觀博物館所記得的：作者在此章內敘述了博物館學習之界定。由三種網絡的學習，而了解博物館經驗與三種網絡的關係。把博物館經驗當做學習。只有被參觀者吸收了的經驗才是學習。參觀者過去的知識經驗和隨後的重複的經驗，可使參觀者長久的保持其記憶。先前的經驗必須先有記憶的形成，而經驗的加強，則保證記憶之被保存。是故作者認為博物館經驗是一複雜的互動經驗，包含不同的網絡，以及極深而持久的學習。

四、專業人員之博物館經驗指南：作者在這一章內給博物館專業人員提供了創造博物館經驗的一個指南。在如何的使參觀者保有較多的持續性的記憶上，指出至少應朝兩方面去著手：1. 博物館必須重訂其制度化目標，使其更適合於目前所謂的「參觀者經驗」。2. 加強博物館經驗，以產生有意義的學習。

再者，由於大部份的博物館參觀者都是臨時性的，而非預作安排的或有組織的團體。是故給臨時性的參觀者創造博物館經驗，亦顯得格外重要。在此應注意的是，展示之設計應該在參觀者在博物館內之經驗和參觀者在博物館外（包括在參觀前及參觀後）之經驗，兩方面都予以加強。重要的是設計出以參觀者為中心的博物館展示。根據互動經驗模式，作者們擬定了九個原則，分屬於三種網絡之下，做為建立展示目標之框架。

一、個人背景：1. 每一個觀眾學習的方法皆不同，而都透過他以前的知識、經驗和信仰之鏡片來解釋所得到的訊息。2. 所有的觀眾都會把博物館之訊息加以個人化而使之與他們自己的了解和經驗一致。3. 每一位觀眾在到達博物館時都有一個參觀博物館之程序表和一組的期望。

二、社會環境：1. 大多數參觀者到博物館來皆為社會團體的一份子，因此參觀者所看到的，做的和記憶的事物，都是經由這個社會團體居中而得來的。2. 參觀者在博物館內之經驗包括解說員、守衛、販賣部服務員和其他的參觀者。

三、實體設施：1. 參觀者到博物館來是參觀在其正常經驗之外的文物。2. 觀

眾受博物館之文物層面之影響極大，包括建築物、周圍物、氣味、聲音以及對場地的感覺 (the "feel" of the place)等。3. 觀眾會碰到一系列的經驗，然而在其中他們僅選擇接受很少的一部份。4. 展示品的陳設處和博物館之引介很強烈的影響到觀眾的注意力。

本書的作者針對團體參觀者，則指出也應給予創造性的經驗，提供了八個原則，分屬於三種網絡中。如下所述：

一、個人背景：1. 觀眾(pre-visit agenda)，強烈的影響了他們在博物館中之行為和學習。2. 觀眾皆有不同的學習格調，他們以前的經驗對其在博物館中要學習的課程大有影響。3. 觀眾理解在博物館中，以具體方式得到的經驗。

二、社會環境：1. 團體參觀是社會事件。參觀者常與朋友、老師以及家庭成員一同來參觀。2. 博物館專業人員對博物館經驗之品質大有影響。

三、實體設施：1. 雖然有些團體的領導者，計畫這次參觀只在某一項特別的收藏品和展示，但大多數的人則希望看整個的博物館。2. 對許多觀眾而言，對博物館負面態度的生成，常是有組織的博物館訪問中，主要的產物。3. 許多博物館展現出很多的刺激，而使觀眾的感官負擔過重，造成傷害。

在第四章內，作者把前面幾章之從參觀者的觀點轉變為博物館的觀點，嘗試把觀眾的「博物館經驗」提供給博物館業務之執行者，以備其等在展示設計和詮釋上的參考。本書的後面，附有詳細的參考書目，有助於了解博物館經驗之研究。

總之，本書作者以其「互動經驗模式」之理論架構，以參觀者的立場來分析博物館經驗，把博物館經驗，由參觀前開始，到正式參觀，以迄於參觀後，每個觀眾的學習皆依互動經驗模式中所標示的三個網絡而變動。學習經驗之累積經融合而吸收，方可成為新的博物館經驗。一反多數學者專家在研究博物館時，僅從博物館立場分析學習、教育的慣例。筆者認為這是一本可讀性和啟發性極高的好書，特別是第四章中，作者分析了可供專業人員在設計展示時，所應認知的諸項指南。雖然作者是以美國的觀眾為分析對象，但多少對我國的博物館從業人員，有某種程度上的引導和啟發作用。

[註]筆者把英文"context"一辭採取兩種譯法。在分別表示個人的、社會的和實體的三項「網絡」時，分別以「個人背景(網絡)」、「社會環境(網絡)」和「實體設施(網絡)」三個辭彙予以意譯；而在表示三種狀況之聚合體時，因它實際上具有整體的文化意義，則把它通譯為「網絡」，以求達到對上譯三辭之概括性。