

國立臺灣大學文學院圖書資訊學系

碩士論文

Department of Library and Information Science

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master Thesis



美術館教育性展覽之家庭觀眾展示說明閱讀行為研究

-以國立臺灣美術館「跟著線條去旅行」教育展為例

Family visitors' text reading behavior in educational
exhibitions of art museum - A case study of NTMoFA

豐詠之

Yung-Chih Feng

指導教授：林維真 博士

Advisor: Weijane Lin, Ph.D.

中華民國 104 年 9 月

September, 2015



摘要

本研究旨在探討家庭觀眾對美術館展示說明之需求，以國立臺灣美術館「跟著線條去旅行」教育展為研究場域。主要研究目的為：(一)瞭解家庭觀眾參觀美術館之動機與需求。(二)分析家庭觀眾閱讀與使用美術館展示說明之行為。(三)根據家庭觀眾美術館參觀與學習動機、閱讀展示說明行為、參觀滿意度及美術教育內涵，歸納美術館展示說明之設計原則。

本研究以半結構式訪談法及觀察法，訪談 8 組參觀國立臺灣美術館「跟著線條去旅行」的家庭觀眾對展示說明的態度與想法，並記錄其參觀及閱讀展示說明之行為。

研究結果顯示，家庭觀眾的美術館展示參觀行為，以「瀏覽」方式閱讀展示說明為主，偏好量少、淺顯易懂與經驗連結之展示說明，並期待展示說明能圖文對照。對於展示標題、群組標籤與物件標籤之三大類不同展示說明，家庭觀眾的期待與需求也表現差異。但是綜合而言，有閱讀展示說明之家庭觀眾，在參觀記憶與參觀滿意度上均高於不閱讀展示說明之家庭觀眾。基於研究結果與發現，本研究就易讀性與視覺性設計原則，對美術館與博物館提出具體展示說明之實務建議。

關鍵字：美術館、家庭觀眾、展示說明

Abstract



This research focuses on the family visitors' text reading requirements in art museum. It is a case study in "Follow the lines on a journey" exhibition of the National Taiwan museum of Fine Arts. The purposes of this research are: (1) to understand the family visitors' motivations and requirements on visiting art museum. (2) to analysis family visitors' reading and using text behavior. (3) according to the family visitors' motivations, text reading behavior, satisfactions and the meaning of art museum education to generalize the principles of text designing in the art museum.

The qualitative methodology with semi-structured interview, and observation was adopted to understand the 8 groups of family visitors' attitude and ideas of text, and to record their behavior when visiting and reading text. The results of this study suggested that family visitors prefer the text, which was short, easy, connecting to their experiences and combining words and pictures. They have different expectations and requirements towards different types of exhibitions. Family visitors who read the text has better memories and higher satisfactions than those who did not.

The Findings of the study suggests the design of exhibition label should corresponds to readability and visibility, and adopt multiple text levels.

Key word: art museum 、 family visitors 、 exhibition text

目次



| | |
|--------------------------------|-----|
| 摘要..... | i |
| Abstract..... | ii |
| 表目次..... | iv |
| 圖目次..... | v |
| 第一章 緒論..... | 1 |
| 第一節 研究背景與動機..... | 1 |
| 第二節 研究目的與研究問題..... | 4 |
| 第三節 名詞釋義..... | 5 |
| 第四節 研究範圍與限制..... | 6 |
| 第二章 文獻探討..... | 7 |
| 第一節 家庭觀眾研究..... | 7 |
| 第二節 美術館的展示與教育..... | 15 |
| 第三節 美術館展示說明..... | 25 |
| 第三章 研究方法..... | 34 |
| 第一節 研究設計..... | 34 |
| 第二節 研究場域..... | 35 |
| 第三節 研究對象..... | 45 |
| 第四節 研究工具..... | 46 |
| 第五節 資料分析與處理..... | 48 |
| 第四章 研究結果與討論..... | 52 |
| 第一節 受訪者背景資料分析..... | 52 |
| 第二節 家庭觀眾對展示說明之一般性閱讀行為與需求..... | 58 |
| 第三節 家庭觀眾對不同類型展示說明之閱讀行為與需求..... | 64 |
| 第四節 家庭觀眾對於展示說明或展場設計之需求..... | 71 |
| 第五章 結論..... | 77 |
| 第一節 研究發現..... | 77 |
| 第二節 研究建議..... | 85 |
| 參考文獻..... | 94 |
| 附錄一 參與式觀察紀錄表..... | 102 |
| 附錄二 訪談大綱..... | 103 |

表目次



| | |
|---------------------------------|----|
| 表 2-1 參觀動機..... | 9 |
| 表 2-2 美術館展示類型分類表..... | 16 |
| 表 2-3 博物館與美術館教育之特性..... | 19 |
| 表 2-4 美術館互動學習方式..... | 24 |
| 表 2-5 展示說明功能一覽表..... | 26 |
| 表 2-6 Williams 展示說明分類表..... | 28 |
| 表 2-7 Serrell 展示說明分類表..... | 29 |
| 表 2-8 Screven 互動展示說明分類表..... | 30 |
| 表 2-9 展示說明易讀性原則..... | 32 |
| 表 3-1 資料分析表..... | 49 |
| 表 3-2 資料編碼表..... | 50 |
| 表 4-1 家庭觀眾背景表..... | 56 |
| 表 5-1 家庭觀眾參觀美術館動機與需求表..... | 77 |
| 表 5-2 家庭觀眾閱讀各類型展示說明之行為..... | 79 |
| 表 5-3 家庭觀眾閱讀靜態展與動態展展示說明之行為..... | 81 |
| 表 5-4 「跟著線條去旅行」教育展各展示說明之建議..... | 87 |

圖目次



| | |
|---------------------------------------|----|
| 圖 3-1 「跟著線條去旅行」展示標題..... | 37 |
| 圖 3-2 「跟著線條去旅行」介紹性標籤..... | 38 |
| 圖 3-3 「生活中的線條」群組標籤..... | 39 |
| 圖 3-4 「會說話的線條」群組標籤..... | 39 |
| 圖 3-5 「線條不設限」群組標籤..... | 40 |
| 圖 3-6 「跟著線條去旅行」教育展靜態展之個別物件標籤..... | 40 |
| 圖 3-7 「跟著線條去旅行」動態展..... | 41 |
| 圖 3-8 「跟著線條去旅行」動態展之「發現」個別物件標籤..... | 41 |
| 圖 3-9 「跟著線條去旅行」動態展之「想像」個別物件標籤..... | 42 |
| 圖 3-10 「跟著線條去旅行」動態展之「創作」個別物件標籤之一..... | 43 |
| 圖 3-11 「跟著線條去旅行」動態展之「創作」個別物件標籤之二..... | 44 |
| 圖 4-1 展場平面圖..... | 71 |



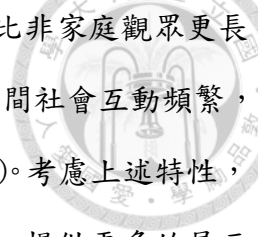
第一章 緒論

本章旨在說明本研究欲探討之議題與研究目的。第一節將從相關脈絡來闡述研究背景與動機，第二節敘述研究目的與研究問題，第三節說明名詞釋義，第四節說明本研究之研究範圍與限制。

第一節 研究背景與動機

博物館的教育功能已普遍受到社會的重視，在今日，博物館已不再是一座神聖崇高的「殿堂」，只服務少數的族群，而是走向大眾，成為公共教育機構（Hooper-Greenhill, 1994）。因此，其教育功能的發揮與否，成為館方能否爭取經費及支持的關鍵。博物館的四大功能為蒐藏、研究、教育和展示，其中，教育和展示的重要性遂逐漸超越其他功能（American Association of Museums, 2001）。博物館教育的形式除有形的教育活動外，當觀眾自發性的進入博物館，在參觀過程中，以自己的方式與物件進行互動，經由閱讀說明牌與簡介、導覽服務、演講、表演等方式，建構自身的知識與情感上的體驗，而這整體過程均為博物館教育情境的一環；同時，目前亦有學校教育與博物館教育連結，利用博物館的場所與展示，結合學校內的各種教育內容進行「館校合作」教學（劉婉珍，2002）。而博物館如何證明其教育功能有所發揮，觀眾的參觀經驗便是最直接明確的指標，因此，近年來博物館觀眾研究的蓬勃發展（Roppola, 2012），即企圖透過了解觀眾，提供其所需要的參觀環境並滿足他們的需求，來證明博物館展示教育功能的實踐。

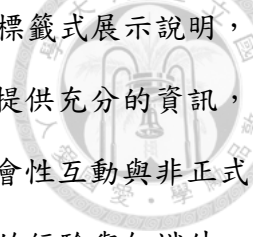
博物館觀眾根據參觀族群與頻率可被區分為不同類型，如家庭觀眾、學校觀眾、經常性觀眾、偶發性觀眾等，過去的觀眾研究結果顯示，每種類型皆有不同參觀特性，其中又以家庭觀眾為博物館最主要的客群之一（McManus, 1987; Dierking,



1989；吳春秀，1996；許博超，1994），且家庭觀眾參觀時間比非家庭觀眾更長（McManus & Bochner,引自謝昀真，2010），此外家庭觀眾成員間社會互動頻繁，參觀博物館的目的是社會性的，且期待非正式學習（Kropf, 1989）。考慮上述特性，博物館亦越來越重視是否能有效利用家庭觀眾較長的參觀時間，提供更多的展示資源以增加親子互動、觀眾與展品的互動，以及導覽解說等互動，來滿足家庭觀眾的學習需求，以形成更完整的博物館經驗（陳築萱，2006）。

此外，過去研究也發現，博物館經驗除了來自觀眾類型的影響，博物館的屬性也會形成觀眾不同程度的經驗和學習。根據 Burcaw（1997）依博物館蒐集展示的物件，可將博物館區分為三大類別：美術館、歷史博物館、科學博物館。其中美術館一直是重要的類別之一（Falk & Dierking, 1992），然而國內關於博物館家庭觀眾的相關實證研究數量不多，針對美術館家庭觀眾的研究更是寥寥可數，本研究初步檢索結果僅有 7 篇，且在內容上偏於參觀滿意度與推廣活動設計，顯示出家庭觀眾使用展示說明行為的主題在研究質量均尚有不足。考慮近年來國內博物館事業的蓬勃發展，對於相關實證研究實有相當大的需求，以瞭解觀眾的屬性與行為，建構更豐富、有效的博物館經驗，並對觀眾研究的理論發展與博物館經營實務有所貢獻。

美術館為了與觀眾溝通、實踐教育功能，運用不同的策略與實踐工具，其中展示說明（text）是博物館最早也最普遍使用的詮釋工具，以達到補充藝術品資訊，滿足觀眾疑問，以增進理解或深度體驗的目的（Bourdieu, 1991）。相關實證研究結果也指出美術館觀眾希望有更多的展示說明（Edward, Loomis, Fusco & McDermott, 1990；Linton & Young, 1992；邱馨儀，2010）。但美術館在提供展示說明時，常須考量以藝術品為主的展示概念，不希望干擾觀眾視線與自我詮釋，因此展示說明多偏簡短，經常只有身份證式的標籤（tagline），標記藝術家姓名、作品名稱、創作年代及媒材等簡易的資訊，若與自然科學博物館對展示說明相關



研究相對照(Dean, 1994; 吳鴻慶, 2010), 則可發現過於簡短的標籤式展示說明, 可能對於藝術品本身的歷史背景、審美與價值性等方面, 無法提供充分的資訊, 協助觀眾理解與建構博物館經驗。此外就家庭觀眾所重視的社會性互動與非正式學習等需求而言, 家長要能評論與解釋展示內容, 除了仰賴自身的經驗與知識外, 也須仰賴展示說明, 故展示說明在美術館中, 對於幫助家庭觀眾進行學習, 扮演的溝通角色更加重要。

綜上所述問題與背景, 本研究關注觀眾屬性、博物館展示內容, 與博物館展示說明, 對於博物館經驗的影響。考量相關研究趨勢與需求, 擬以家庭觀眾為研究對象, 美術館為研究場域, 進行實證研究, 探討家庭觀眾的參觀動機、美術館教育內涵, 及不同形式展覽之展示說明, 對家庭觀眾的美術館經驗與學習之影響。瞭解家庭觀眾在參觀靜態展覽與動態展覽時, 對於展示說明的需求是否有所不同, 以及家庭觀眾使用或不使用展示說明之原因, 並驗證家庭觀眾是否能透過展示說明的閱讀, 滿足參觀美術館的需求, 加深參觀記憶及提高參觀滿意度, 藉此來改善美術館的展示說明設計。



第二節 研究目的與研究問題

本研究基於文獻分析，歸納家庭觀眾的參觀動機與需求，以及美術教育的內涵，探討家庭觀眾在美術館使用展示說明的行為與學習模式，希望能提供美術館在策展及設計展示說明時，增進家庭觀眾學習與美學經驗的參考。

根據前述研究背景與動機，以及家庭觀眾的特性，本研究具體研究目的與研究問題如下：

一、瞭解家庭觀眾參觀美術館之動機與需求

1. 探討美術館家庭觀眾的參觀動機。
2. 探討美術館家庭觀眾的參觀需求。

二、分析家庭觀眾閱讀與使用美術館展示說明之行為

1. 了解家庭觀眾對於主題性、單元性及個別物件之展示說明，其閱讀時機、閱讀目的、閱讀時間與閱讀理解程度。並比較其使用與理解是否有所差異。
2. 了解家庭觀眾對於靜態展（觀賞）與動態展（操作）的展示說明，其閱讀時機、閱讀目的、閱讀時間，與閱讀理解程度。並比較其使用與理解是否有所差異。
3. 了解四年級以上與三年級以下兒童與家長的互動及使用展示說明的行為，並比較差異。

三、探討使用或較不使用展示說明之家庭觀眾，其參觀記憶、經驗與滿意度。

四、探討家庭觀眾使用美術館展示說明的期待，並歸納美術館展示說明之設計原則與建議。



第三節 名詞釋義

一、展示說明

國內學者多用「展示說明」或「標籤」來描述展示中的文字溝通工具，而國外學者則多用「text」或「label」來指稱展示說明。「text」的解釋比較偏向展示中的說明文字，而「label」則含括各類型的展示說明。本研究所指「展示說明」為說明文字，包含因不同層次詮釋需求所產生不同類型展示說明的文字內容。

二、家庭觀眾

根據 Falk & Dierking (1994) 綜合大部分研究，認為家庭觀眾是至少包含一個小孩與一個成人的社會團體，這個團體有不同世代的成員，參觀博物館的目的是社會性的，且期待非正式學習。本研究所指稱之家庭觀眾是指「至少包含一位家長及一位子女,至多不超過二位家長及二位子女的組合型態。其中子女須為國小一年級至國小六年級之兒童」。

三、閱讀行為

根據 Pearson 和 Johnson (1978) 及 Graesser, Singer 和 Trabasso (1994) 的定義，閱讀是動態且複雜的意義建構歷程，讀者通常有閱讀的目標，在閱讀時，組織文章內容形成符合自身設定之目標的意義，為內在的認知過程。而本研究所指之閱讀行為，在關注讀者之外顯行為，如閱讀時間，包含其掃描、瀏覽、略讀及細讀的行為(林珊如,2003);閱讀的主動性及閱讀的互動社交行為等(蔡育妮,2004、古秀梅,2005)。閱讀的對象則是本研究展覽中之展示說明。

第四節 研究範圍與限制



本研究囿於時間與篇幅，根據各類型博物館的普及性、重要性，與本研究主題相關程度，選擇美術館的教育性展覽進行探討，由於博物館與展示類型多元，目的與經驗亦有差異，因此本研究結果與發現可能無法廣泛推論至所有博物館與觀眾類型。此外本研究預計使用訪談與觀察收集記錄家庭觀眾之參觀經驗，考慮資料來源的可信度，雖已採用研究工具之交叉驗證進行資料收集，惟在態度與動機探索仍仰賴觀眾自陳敘述，因此無法排除觀眾可能因情境影響而有刻意或修飾反應。



第二章 文獻探討

本章針對研究問題進行相關理論之文獻探討，分為家庭觀眾研究、美術館展示與教育，及美術館展示說明三大部份。第一節探討博物館和美術館家庭觀眾的參觀特性及學習行為。第二節主要說明美術館展覽類型與教育功能的演進、美術館教育內涵，以及以「教育」為目的之美術館教育展的特質，探討不同展示在美術館教育中的必要性以及所扮演的角色與功能。最後一節美術館展示說明，則探究展示說明的內容、形式，與設計原則，瞭解展示說明與觀眾在展示說明閱讀過程中的參觀行為。

第一節 家庭觀眾研究

家庭觀眾是博物館的主要客群之一，Dierking & Falk (1994) 將以家庭為對象的研究分為兩大領域，一是以家庭觀眾的行為模式為重點，調查他們在參觀時與展品之間的互動和時間安排；另一則是研究博物館家庭觀眾的學習。除此之外，也有許多研究是以參觀過程中家庭成員的互動為主題。本節將針對家庭觀眾的特性與參觀動機、參觀行為、博物館學習與成員間互動等四部分文獻進行探討。

一、家庭觀眾的特性與參觀動機

對於「家庭觀眾」的定義，各家學者有不同的看法。Kropf (1989) 認為家庭觀眾是一個社會單位，具有多代的 (multi generation) 成員，成員間社會互動頻繁，且有親密、強烈、持久的關係，彼此熟悉。成員的目的 (agenda) 相似 (Moussouri, 1997)，參觀博物館的目的是社會性的，且期待非正式學習。Hilke (1989) 認為家庭的主要特徵是在此一組織中，利於成人和小孩互動，世代間有高度的團體適應力。Hood (1989) 指出家庭可以自由選擇參觀博物館，組成異質學習的團體，

並產生社會互動。根據 Falk & Dierking (1994) 綜合大部分研究，認為家庭觀眾是至少包含一個小孩與一個成人的社會團體，這個團體有不同世代的成員，參觀博物館的目的是社會性的，且期待非正式學習。



在各種博物館觀眾調查中都指出家庭觀眾在統計方面的重要性 (McManus, 1987; Dierking, 1989; 吳春秀, 1996; 許博超, 1994)。Hood (1989) 指出家庭觀眾在選擇是否以博物館做為休閒活動時，有六項判準，包含希望能有 (一) 社會互動，和他人相處的機會、(二) 做有價值的活動、(三) 擁有具挑戰性的新經驗、(四) 有學習的機會、(五) 希望積極參與休閒事務，以及希望能夠在 (六) 舒適無壓的環境中；並且發現每年參觀三次以上的經常性觀眾較重視教育的機會，而偶發性觀眾和非觀眾則較重視社交與娛樂的機會。McManus (1994) 則提出娛樂性訴求和教育性訴求，前者是指家庭觀眾能自由選擇場所，並運作該場所的功能來追求快樂；後者則是指家長選擇安全、無威脅性的經驗與環境，讓孩子在其中從事探索活動。Moussouri (1997) 提出 visitor agenda，認為觀眾的動機和策略會影響他如何「安排」博物館參觀，並指出六類動機，包括場所、教育、生命週期、社交活動、娛樂及實際因素。綜合上述學者的研究可以歸納出家庭觀眾選擇參觀博物館作為休閒活動的動機包括三大類，分別為社交、教育與學習及娛樂，並將博物館視為安全無壓的場所，另外也會受到過往參觀經驗及現實因素的影響 (表 2-1)。

表 2-1 參觀動機

| 參觀動機 | Hood (1989) | McManus (1994) | Moussouri (1997) |
|-------|--|------------------------------|--|
| 社交 | 1. 社會互動，和他人相處的機會 | 1. 放鬆與社交 | 1. 社交活動，能和有關的人既獨立又一起的行動 |
| 教育與學習 | 2. 做有價值的活動 3. 擁有具挑戰性的新經驗 4. 有學習的機會 | 2. 追求個人興趣 3. 從事探索活動，發現新資訊 | 2. 尋求教育的機會 |
| 休閒與娛樂 | 5. 希望積極參與休閒事務 | 4. 追求快樂 | 3. 娛樂放鬆，看看新奇的事物 |
| 環境 | 6. 舒適無壓的環境 | 5. 家庭觀眾能自由選擇安全、無威脅性的場所 | 4. 將博物館視為休閒、娛樂及文化的場所 |
| 其他 | | | 5. 生命週期，小時候來過，所以長大後也帶也子來 6. 如天氣、距離等實際因素 |


資料來源：本研究整理

針對家庭觀眾的參觀美術館的動機，臺灣的研究（方惠玉，2004；張美郁，2004；陳築萱，2006；謝昀真，2009；劉妍婷，2011）也顯示主要可分為社交、教育與學習及娛樂三大類，且具有以「兒童/子女」為中心的特性，除可見美術館確實為一具有教育功能的場所外，也反映美術館在展覽規劃上需注意孩童的需求。

二、家庭觀眾的參觀行為

（一）參觀動線

Taylor (1986) 和許瓊心 (1999) 發現多數家庭觀眾有「右傾」的習慣，並會受到疲憊與出入口預期心理的影響（陳築萱，2006）。



參觀美術館動線的主導者在不同研究中有不同發現，有的研究發現家庭觀眾由親代主導參觀（陳築萱，2006；謝昀真，2009）；有的研究結果則顯示參觀行程由孩子主導（Hilke, 1989；Rosenfeld, 1980；陳桂淑，2006）；方惠玉（2004）則認為親代與子代都可能是參觀的主導者，親代中尤以母親角色為重，母親以引發討論為多，而孩童多半因好奇探索而主導家庭整體的參觀行為。

而在選擇主要參觀動線時，家庭觀眾會選擇具吸引力的展示單元（謝昀真，2009），家庭的人數、成員的互動、對其他展品的興趣、以及參觀步調則會影響動線的聚合（方惠玉，2004）。美術館通常沒有明確的動線規劃，是否可利用展示說明或其他方式暗示或引導觀眾以建議動線觀展，使其學習能有有效的入徑，來滿足家庭觀眾多樣的參觀動線型態，是一大課題。

（二）參觀時間

而在參觀時間上，家庭觀眾在展場中停留的時間約在 1-2 小時內（Diamond, 1986；陳桂淑，2006；謝昀真，2009），針對一個展覽廳停留的時間則平均有 30~40 分鐘（陳桂淑，2006；謝昀真，2009），觀看個別展示的時間一般不超過 45 秒，如果是可以操作、互動的展示則會停留較長的時間（Kropf, 1989）。親代積極引導的家庭平均參觀時間會比親代消極參與的家庭長。若家庭觀眾喜歡該展覽，尤其是孩子對展覽的喜好，則會出現重複觀展的行為（陳桂淑，2006；謝昀真，2009）。Dierking & Falk 則（1994）提出家庭觀眾進入館內到離開的四個階段歷程：

1. 適應期：持續約 3-10 分鐘，開始行程，熟悉環境。
2. 密集觀賞期：持續約 25-30 分鐘，集中注意力在展品上，閱讀說明文



字，與同行者言語互動。

3. 巡視期：持續約 30-40 分鐘，快速瀏覽未觀賞的展品，甚少閱讀說明文字。
4. 準備離開期：持續約 5-10 分鐘。

顯示出美術館應提供符合家庭觀眾期待之展覽設計，以促進家長積極參與。並應把握其密集觀賞期，提供可促進家庭成員口語互動之展示說明，來提升觀眾參觀之滿意程度。

(三) 與展品的互動

在展示環境面，照明、位置、高度和易近性等都會影響家庭對展示的注意程度 (Benton, 1979)。並且家庭觀眾會避開人群 (Sandifer, 1997; Kropf, 1989)。

Lakota (1975) 發現家長會依據自己對主題的熟悉程度來選擇展示，一旦選擇之後，與展示 (展品) 互動的深度則取決於孩童；對孩童而言的新奇事物，對家長們來說可能習以為常，因為孩童的好奇心以及「不可觸摸展品」的社會化程度較低，通常孩童比大人更容易與展示產生互動 (Koran & Koran, 1983; 方惠玉, 2004)。家庭觀眾觀賞展示時，很少事先閱讀展示說明，而是一起嘗試、討論，試著理解展示，直到試過多種方法仍無法理解時，才會較仔細地閱讀展示說明 (Diamond, 1986; McManus, 1994; 吳春秀, 1996)。且孩童比家長更有興趣去操作展示，而家長則比孩童更注意閱讀展示說明 (Diamond, 1979)。

在博物館時，家庭觀眾將注意力集中於展示上，尤其是提供操作、體驗的互動式展示，整體而言，家庭觀眾以「觀看」為主要行為模式，多是運用「看」的方式與展示互動；「操作」行為次之，但對於可操作的展示品

則印象較為深刻；「閱讀」行為最低。家庭觀眾也會表現出獲取或交換展示知識的行為（許世璋，林宜君，2005；陳桂淑，2006）。

由此我們知道家庭觀眾在與展示、展品互動時，展示的類型會影響他們的參觀時間與學習效果。同時，家庭觀眾較不會事先閱讀展示說明，閱讀行為最低，而閱讀展示說明者也以家長為主，其中的原因也值得我們更進一步了解。

三、家庭觀眾的博物館學習

如何判斷學習正在發生呢？當家庭成員出現詢問問題、回答問題、評論或解釋展示內容、默念或唸出展示說明文字，就可以推斷學習正在進行（Borun, Chambers, Dritsas, Johnson, 1997）。其中，評論與解釋展示內容為家庭觀眾主要的學習行為。在家庭共學的脈絡中，親代為教導者，是主要的知識建構者，在評論與解釋展示內容時會與生活經驗結合；而子代則無形中成為被動的受教者，但是會提供新奇的發現；故親代與子代間有教學相長的共學模式（謝昀真，2009；王冠文，2009）。臺灣的研究也發現家庭觀眾對於展品認識不足，希望能藉由他人的說明來增進對作品意涵的理解。而當家庭參與導覽活動時，導覽員就變成教導者，家庭觀眾成為被動的受教者，較少能有分享感受或深度討論的機會；且跨世代的家庭觀眾因個別的需求與能力不同，較不易藉由聆聽導覽解說滿足對作品的好奇與興趣，故參與導覽解說的家庭觀眾數量偏低，大多採取自導式合作學習模式（陳築萱，2006）。

而上述的教導行為，Diamond（1986）認為是家庭觀眾自發性的社會互動行為，跨世代的家庭成員會交換訊息，而每一個家庭成員都能從中獲益。McManus（1994）則提出「狩獵隊模式」，家長先選擇要探索的區域，全家按計畫積極的搜尋感興趣，或是館方以安排好的主題或物件；家長多傾向由兒童選擇全家所要看的展覽，並且大多任由兒童在展覽間自由移動；這樣的參觀行為強調協調合作、

同舟共濟將探索得來的資訊分享於家庭成員間，而家庭成員彼此合作性的行為使得個人學習受到其他成員的影響甚大。



從上述的研究也可以看出，家庭觀眾在博物館會進行學習，展示設計與成員間的互動皆會影響學習的效果。Falk & Dierking (1994) 提出連續家庭學習形式，包含合作 (collaborative) 學習及獨立學習；前者指家庭成員分享興趣、學習方式、以及最喜歡的展覽等，不只學習博物館中的事物，也瞭解了博物館是一個適合家庭共同學習的場所；後者則指兒童與家長能獨立的學習博物館中的事物，博物館是個有趣的地方且提供每個人不同的學習方式。

這樣的結果一方面讓美術館思考如何針對家庭觀眾改善導覽的方式或內容；另一方面，在家庭觀眾普遍對於展品認識不足，希望能藉由他人的說明來增進對作品意涵的理解，又較少利用導覽解說的情形下，美術館又該如何提供適合或促進家庭觀眾進行自導式合作學習模式之展覽設計及展示說明，增進家庭觀眾對於展品的理解與記憶，並增進對參觀經驗的評價都令人感到好奇。

四、家庭觀眾親子互動情形

從上一段落可以發現家庭觀眾的學習受到成員間互動的影響甚深，因此也有許多針對家庭觀眾成員間互動為主題的研究。根據研究顯示，家庭觀眾在參觀博物館時，大部分的時間是放在與成員間的互動上 (Falk & Dierking, 1994)。Crowly & Callanan (2001) 認為親子間的互動是合作式學習，特別是在科學博物館，參與式的展示提供親子從操作、測試到解釋過程中分工再合作的機會，一起完成或解決某項任務，學習新事物，家長扮演引導者和解說者的角色，協助孩子形成科學思考方式，加深、加廣孩子的參觀經驗。而美術館近年學習科博館的展覽特色，設計可供操作、參與形式的展覽，也是鼓勵親子間的互動與合作式學習。

家庭觀眾成員間互動行為具有多樣變化，親子互動模式主要有雙向交流的「分



享」與「問答」，與單向交錯的「介紹」與「描述」，主要與家長對展覽主題與展品的知識與經驗程度有關，另會受到觀展動機，以及家長對於孩子的期待與認知等的影響（方惠玉，2004；陳桂淑，2006；陳築萱，2006）。換句話說，家庭成員最常出現的互動方式是「對話」，家庭觀眾經常依靠過去的參觀經驗、知識與記憶來探討眼前的展示；或是家長藉由彼此熟悉的情境（contexts）讓孩童產生經驗上的聯繫，來引導孩童知識和技能的轉移（Gardner, 1984）。家長與孩童是「藉談話來學習」經常一邊交談，一邊參觀博物館（Hensel, 1987；Wells, 1986）；成員間樂於分享自己的心得（Diamond, 1982），這些討論增強了家長的經驗與家族的歷史，並且增進成員間彼此的了解（Taylor, 1986）。

另外，陳桂淑（2006）的研究也發現多數觀眾表現出對展覽主題與藝術品的疑惑態度，而當家長對於展覽主題或藝術品有疑惑時，此時較少出現口語互動。換句話說，家庭觀眾之間的互動模式、對話頻率、以及聚散行為與美感經驗、學習與參觀時間互為影響（陳築萱，2006）。美術館如何透過展示說明來降低家長的疑惑，進而幫助他們有更多口語的互動，從而影響他們的參觀行為、學習與體驗，也是本研究欲從中了解的。

五、小結

綜合上述學者的研究，我們可以發現家庭觀眾的參觀動機、參觀行為及成員間的互動皆會影響其學習。參觀行為會受到個體與團體的共同影響，個體的獨立性學習與團體的協作性學習會交互作用。而家庭在美術館中的學習建立在成員的互動上，學習不是單向的，成員間彼此所給予的刺激都會影響學習經驗。美術館要瞭解家庭的學習特性，設計展示並提供適合的輔助材料，如展示說明，才能促使家庭觀眾獲得成功的學習經驗。



第二節 美術館的展示與教育

美術館作為一個三度空間，及其所展出的展覽不同於其他媒體，具有一些特質。首先在「人」方面，它讓觀眾得以和其他觀眾及展場人員面對面的接觸與互動。在「事」方面，觀眾可在其中選擇自己有興趣的展覽流連、重複觀賞，並利用各式感官知覺，獲得複合式的感官經驗。在「時」方面，可讓大量觀眾連續的、同時的分享學習經驗。在「地」方面，它讓觀眾自由地進出、悠遊與選擇。最後，在「物」方面，它讓觀眾得以與展示物件面對面的接觸，獲得「一手經驗」。(Belcher, 1991)

展覽除了上述的特質外，更是館方「有意識的企圖」，企圖將「某種價值觀」傳遞給觀眾，具有一定的教育效果 (Belcher, 1991)。因此，本節將針對美術館的展示類型與特色、美術館的教育功能，以及美術館教育展為主題進行文獻探討。

一、美術館的展示類型與特色

承上所提，展覽是博物館「有意識的企圖」，也就是一種詮釋 (interpretation) 行為，劉婉珍 (2002) 認為博物館詮釋的目的是為了傳達內容，是與觀眾間進行動態溝通的過程，透過的媒介包含展覽、導覽、網站、研習、出版品及延伸活動等。換句話說，博物館的展覽具有「目的性」，以預先設計好的方式來影響觀眾，藉以傳遞博物館的價值觀 (Belcher, 1991)；換句話說，博物館展覽是一種教育行為的呈現。

展示是博物館工作中直接面對觀眾的部分，觀眾經常以展覽來評斷博物館的好壞，因此展示對於博物館而言非常重要。展示依據不同的分類方式可以分成不同的類型，根據不同研究者的分類 (Burcaw, 1987; Belcher, 1991; Hooper-Greenhill, 2000; 陳桂淑, 2006)，本研究將美術館展示類型整理如表 2-2：

表 2-2 美術館展示類型分類表

| 類型/時間 | 學習理論 與知識論 | 與觀眾的交流模式 | 特色 | 對博物館展覽的意義 |
|--|--|--|--|--|
| 現代主義博 物館 (Modernist Museum) / 18 世紀中葉 至 20 世紀中 葉 | 1. 行為主義 性主義 2. 行為主義經 驗主義 3. 認知主義理 性主義 | 1. 靜態展：觀看式 2. 動態展：觸動式 3. 動態展：操作式 | 1. 以呈現物件為主，並無太多的說明文字，觀眾大多依據自己的理解力或感受力安靜的自由欣賞。 2. 展出物件自動或由觀眾啟動，其更動已經預設，觀眾的動作不影響展覽的進行。 3. 觀眾作用於展出物件上，使物件因而產生狀態的變化，但兩者並無交流。 | 1. 博物館的研究人員掌握了博物館的文物和展示的詮釋權，以及生產博物館知識的權力。 2. 博物館是知識的教育場所，是生產精英文化的權威機構。 3. 觀眾的角色是被動的，觀眾的期望、興趣或需要經常被忽視。 4. 線性的、單向的溝通；溝通的內容和意義主要取決於傳遞者的意圖，觀眾被視為被動的訊息接收者。 |
| 後現代主義 博物館(post- modernist Museum) / 20 世紀中葉 起 | 1. 認知主義經 驗主義 2. 建構主義 | 1. 動態展：互動式 2. 動態展：參與式 | 1. 觀眾與展出物件彼此作用，無預設程式，兩者之間互有回饋。 2. 鼓勵觀眾不僅運用視覺，更包含其他感官知覺，體驗展出物件，期待觀眾在參與的過程中獲得情感或思想上的改變。 | 1. 博物館的溝通團隊除了策展人〔 curator 〕外，更加入了瞭解觀眾需要的教育人員，以及嫻熟當代各種科技媒體的展示設計人員，使得博物館文物和展示得以平衡的照顧到博物館專業和觀眾的需要。 2. 觀眾不再是客觀知識的被動接受者，而是帶著自己需要和期望來建構意義的主動學習者。 3. 雙向的、商量式的、建構的、非制式的溝通風格。 |

資料來源：本研究整理



展示與觀眾間的交流模式對觀眾的學習效果有莫大的影響。科學博物館多採用動態性的展示方式；而美術館展示則以物件為主，採用靜態展示的方式陳列，輔以文字說明，透過導覽或其他推廣活動來達到美術館教育的目的，增進觀眾的學習，由此可知展示說明對於美術館與觀眾溝通的重要性。

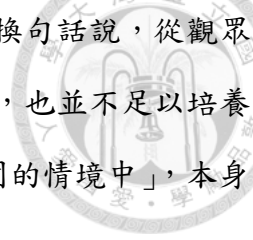
美術館以靜態為主的展示受到當代藝術、數位藝術及後現代主義博物館觀念的影響，開始鼓勵觀眾參與並重視觀眾參觀經驗，因而許多美術館開始有動態的展覽方式，將原為科技類博物館擅用的操作式與互動式展示方式應用於美術館的展覽設計上，跳脫傳統以觀看為主的展覽形式，近年來逐漸著重以體驗為核心訴求的展示規劃與情境設計（陳桂淑，2006；李靜芳、劉禎，2012）。

承上所述，美術館的展示具有教育的功能，因而不同的展示設計提供觀眾學習的模式也不相同。而靜態展與動態展的展示差異，是否也會造成家庭觀眾在閱讀展示說明行為上的差異；而兩種形式的展示設計，是否也需要輔以不同形式的展示說明，是本研究所關心的。希望從教育觀眾的角度出發，使美術館不僅展示物件，更連結展示本身與觀眾經驗脈絡，達到教育的目的。

二、美術館的教育功能

在討論美術館的教育功能之前，我們要先了解何謂美術教育。陳葆真（2002）教授認為「美育」包含了三個部分，分別為「美術教育」、「美學教育」，以及「美術史」。「美術教育」包含美術鑑賞和美術創作兩方面，也就是欣賞與創作的的能力，最終目的是在於美化環境與充實生活內涵。「美學教育」是探討美的原理等純理論思辨的學問。而「美術史」是研究藝術品本身的真偽與判定年代，探討其風格與圖像，並探索其在文化史上的意義。我們可以看出從欣賞，到創作，再到將美融合生活的「美術教育」，是美術館教育的主要內涵。

不論是上述的「美學教育」理論及「美術史」專業素養，還是「美術教育」



中的是鑑賞、詮釋、審美或創作能力，都是需要經過學習的。換句話說，從觀眾的角度而言，只是觀看美術品，並不代表就可以獲得美學素養，也並不足以培養良好的審美觀；從美術館的角度而言，讓觀眾「暴露在藝術氛圍的情境中」，本身並不具有教育的意義。因此，美術館必須為觀眾從事教育工作。

然而綜觀世界博物館的發展，我們可以發現博物館並非從一開始就重視教育的功能，反而是強調藏品的珍貴性。直至 19 世紀末，開始有學者提出博物館應該是「啟蒙大眾的機構」，其中提倡博物館教育哲理最早也最具影響力的人物之一，是美國學者 George Brown Goode。Goode 認為博物館是民主的，是提供系統化教育活動的全民學習中心，如同圖書館，是刺激各階層民眾智識發展的有力工具，而非專屬於菁英的「殿堂」。另一位強調博物館教育的先驅是 John Cotton Dana，Dana 認為博物館，尤其是美術館的價值不在於典藏品的珍貴或價格，而在於它是否對大眾有實用的功能和意義。(傅斌暉，2002)

早期的博物館教育，多來自於教育者或館方人員的個人信念，缺乏正式的政策基礎或實務研究 (Hooper-Greenhill, 1994)。為了更明確地界定美術館教育的使命與目的，1987 年 11 月在美國丹佛市 (Denver) 舉行了全美美術館教育人員會議 (丹佛會議)，便針對美術館的使命與教育目的、方式、教育人員的標準發表了一份宣言。宣言中指出美術館的使命是收藏與維護美術品，同時將這些作品透過展覽、出版物和教育方案等方式，與全體民眾進行廣泛的溝通，目的是為了加強觀眾對美術原作的了解與鑑賞能力，並且將此經驗移轉到生活層面。而對民眾進行教育的方式，則是有效利用學習與教學原理於作品解釋、展示等活動上，讓觀眾可以透過導覽、演講、閱讀標籤或簡介、觀賞藝術家製作的錄影帶，或者參觀藝術家的表演等各種不同的方式來進行他們的學習，與美術作品發生有意義的互動。美術館教育人員應具有豐富的知識、創造性和教學技巧，能鼓舞觀眾，並能透過多樣的教育企劃，使觀眾和作品間產生有意義的互動 (El-Omami, 1989)。這



份宣言除了宣示美術館教育的明確化，文中也揭示了美術館教育的基礎是藏品，但僅僅透過展示是不夠的，還需以易於瞭解的語言，傳達展品的意義與內涵。博物館蒐藏、記錄與保存的目的是為了詮釋，詮釋是博物館與觀眾間溝通的過程，傳達博物館研究的結果，而其可以透過展示、導覽、演講等直接的媒介，或是經由出版品等間接的媒介傳達給觀眾（劉婉珍，2002），增加觀眾對展品的了解，詮釋可以說是博物館教育工作的基礎。

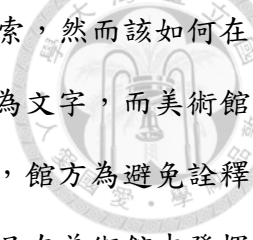
從文獻中我們可知「教育」已成為美術館核心功能之一，但談及教育時，我們首先會想到的是正式的學校教育。相較於學校教育在環境、學習者、教育人員及教學內容上，博物館教育有許多特質。黃明月（1997）提出博物館的教育特性，而劉婉珍（1997）則針對美術館教育與學校教育的差別提出說明，整理如表 2-3：

表 2-3 博物館與美術館教育之特性

| | 博物館教育特性 | 美術館教育特性 |
|------|---|--|
| 教學環境 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 強調自導式及探索式的學習，以啟發誘導為目的 2. 注重動態的活動，及實物的體驗 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 自由開放的情境 2. 以「美術品」為主要溝通媒介 3. 教育非唯一使命 |
| 學習者 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 全民終身學習 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 全民 2. 不熟悉的觀眾 |
| 教育人員 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 扮演知識寶庫及學習中心的角色 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過展覽、導覽等方式達成教育的任務 |
| 教育內容 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 關心社會脈動與反應現代生活 2. 補充學校教育的不足 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 以美術品為主，強調美術品本身的特質與相關知識 2. 以美術品為輔，強調美術品與文化、歷史、社會及個人的關聯 3. 運用美術館的能力 4. 補強學校課程的不足 |

資料來源：本研究整理

在教學環境方面，學校教育通常有既定的程序，而美術館的學習環境是自由開放的，人們擁有選擇的自由（freedom of choice），因此，美術館應設計互動式



的學習環境 (Falk & Dierking, 1992) 讓觀眾可自導式學習與探索，然而該如何在美術館中執行是美術館的重要課題。再者，學校的教學媒介多為文字，而美術館則是透過活動及對實體「物件」的互動體驗與觀眾溝通；然而，館方為避免詮釋影響觀眾自身體驗 (Serrell, 1996) 的態度，使得「如何讓美術品在美術館中發揮教育功能」經常引發爭論。最後，教育是學校唯一的任務，但通常只是博物館或美術館的部分功能。

在學習者方面，學校教育只針對年齡或目標相似的學習者進行教育規劃，而博物館和美術館的學習者則涵蓋各年齡與階層，有著不同需求與目的；且學校教師對於學生有一定的認識，但博物館或美術館教育人員則經常面對素未謀面的觀眾，因此美術館如何幫助觀眾進行終身學習是更加複雜。

在教育人員方面，博物館扮演知識寶庫及學習中心的角色，教育人員隱含其中，是透過展覽、導覽、出版品、演講等方式達成教育的任務，不同於學校教師，絕大多數的觀眾甚至感覺不到美術館教育人員的存在。

最後，在教育內容面上，美術館教育大致可分為兩類，一類以美術品為主，強調美術品本身的特質與相關知識，另一類以美術品為輔，強調美術品與文化、歷史、社會及個人的關聯，從中關心社會並反應生活；並且幫助大眾提昇運用美術館的能力，補強學校課程的不足。

從丹佛會議宣言，及上述美術館教育特質的比較，我們可以發現美術館藏品的重要性，而美術品以展覽或展示的方式呈現在觀眾面前，發揮美術館的教育功能。而所謂的展覽或展示是加上詮釋的陳列 (display) (Burcaw, 1987)，因此，我們需要思考觀眾的需求和期待為何？什麼樣的詮釋才是對觀眾最有效的？以觀眾能接受的方式來詮釋展覽，才能吸引更多觀眾入館。美術館面對各種不同類型及背景的觀眾，教育活動需要詳細的計畫、組織和評量 (Hooper-Greenhill, 1994)。教育人員為不同團體設計不同的學習方式，需要深度地觀察和研究觀眾對展品的

觀看、操作及互動的過程，以更有效、靈活地利用符碼來詮釋作品，達到協助觀眾建構意義的目的。



三、以教育為核心的美術館教育展

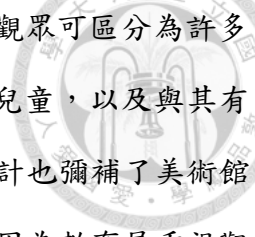
我們已經知道美術館中的任何展覽皆具有教育性，而「做中學」的概念也帶動了美術館教育展的成形（黃鈺琴，2006）。而將教育目的視為展覽規劃首要考量的「教育展」，類似於 Belcher（1991）提出的「教導式展覽」，也逐漸在美術館中興起。以下將分別討論美術館教育展的意義、影響現今教育展規劃的理論兩方面討論。

（一）美術館教育展的意義

在國內，教育性展覽多由「推廣組」策劃（陳桂淑，2007），所關心的並非只有展示的議題與內容，而是以學習者或是觀眾的個人經驗為訴求，透過特別的展示規劃，有目的地使觀眾在參觀的過程中體會到美術館企圖傳遞的知識或經驗。（李靜芳、劉禎，2012）

教育性展覽在國內普遍被稱為「教育展」，而此名稱除了可以彰顯展覽的目的，也可以吸引目標觀眾的注意，進而達到行銷的目的（陳桂淑，2007）。而美術館教育展與其他展覽最大的不同處在於其展覽規劃是「教育取向」的，設定有特定的目標觀眾，可說是針對目標觀眾設計的一項「教育計畫」，觀眾與展覽有高度互動性為其特徵之一，以「體驗」的方式刺激觀眾自主學習（黃才郎，2003），從中可看出教育展重視觀眾經驗的程度。

Screven（1976）和 Belcher（1991）都提出規劃教育展的流程與步驟，強調先認識目標觀眾，再設計展覽，及最後要能針對觀眾的反應和回饋修正或調整展覽內容。可了解教育展重視對於目標觀眾的理解以及學習目標是否落實，並以評量或觀眾研究的結果為改善展覽之依據。



前述提到教育展多設有特定的目標觀眾，而美術館觀眾可區分為許多類型，國內美術館教育展的目標觀眾多為學齡前及學齡兒童，以及與其有關之團體，如「家庭觀眾」或「學校觀眾」。教育展的設計也彌補了美術館一般展覽無法顧及兒童的學習需求（陳桂淑，2007）。也因為教育展重視觀眾需求，因此美術館若要成功辦理教育展，有必要針對目標觀眾（通常為兒童、家庭或學校團體）進行了解與研究。

（二）教育展相關學習理論

由於教育展為教育導向的展覽，因此展覽的策劃者所援引的教育觀念或理論，將深度影響展覽的設計與呈現（如表 2-2）。Hein（1998）認為不同的經驗主義和理性主義的知識論，與行為主義和認知主義的學習理論，交互影響後形成不同類型的博物館展覽設計。在知識論方面，經驗主義認為知識外在於人，必須靠感覺來獲得；理性主義則認為知識內在於心，是天賦的。在學習理論方面，行為主義認為學習是被動吸收、點滴累積；認知主義則強調學習是心智的主動參與。而建構主義放棄「知識」和「學習」兩者是獨立的觀點，主張知識是學習者主動建構的結果，並逐漸成為現今學習理論的顯學（陳秋雯，2003；伍振鷺、林逢祺、黃坤錦、蘇永明，2010）。教育展受到建構主義「後現代博物館」思潮及建構主義的影響，將詮釋權由博物館專家或權威者轉移至觀眾，顛覆了觀眾對於傳統美術館單向傳遞式的學習與認知方式。（李靜芳、劉禎，2012）

傳統美術館的展覽多按照美術品的年代或主題相似性來安排，有一定的參觀脈絡。受到這些理論的影響，「後現代主義博物館」認為觀眾不再只是被動的知識接受者，而是帶著自己的需求和期望主動來建構意義。而建構式理論影響的展示設計則設有許多入徑（entry point），沒有特定的動線，在內容上呈現多元的觀點，提供主動學習的機制，例如美術館開始利用各

種科技媒體來呈現美術品及展示說明，並設計活動或遊戲，讓觀眾可以依自己的方式自由參觀展覽，並利用各種感官來體驗物件，讓美術館觀眾以真實的經驗與展覽或展品的理念進行互動。



Bruner (1966) 認為兒童的認知發展有 3 種模式及階段，由基礎到抽象分別為藉由行動記憶的動作表徵 (Enactive representation)，經由視覺記憶的圖像表徵 (Iconic representation)，及藉由符碼形式記憶的符號表徵 (Symbolic representation)。而 Hooper-Greenhill (1994) 提到人類的記憶中，10% 來自於所讀 (read) 的，20% 來自於所聽 (hear) 的，30% 來自於所看見 (see) 的，70% 來自於所說 (say) 的，90% 來自於所說 (say) 和所做 (do) 的。若將此種記憶深刻程度與學習者的學習方式進行比對，會發現學習者在參與學習的過程中，應用身體感官經驗參與的深淺，會影響其知識吸收與理解的程度，他提出了三種可以促進美術館觀眾學習成效的互動學習方式，若以美術館展覽為例，本研究整理如表 2-4：

表 2-4 美術館互動學習方式

| 序號 | 名稱 | 說明 | 美術館展覽形式 | 觀眾學習方式 |
|----|----------------------------|--|--------------------------------|---------|
| 1. | 象徵符號的學習 (Symbolic Mode) | 通常較為抽象且需依賴言語來表達，因此使用象徵符號來學習時需具備較高層次的理解能力 美術館的學習通常傾向於此種的方式 | 文字形式的展示說明 | 讀(read) |
| 2. | 圖像的學習 (Iconic Mode) | 透過繪畫、素描或影音等具體的視覺圖像來達到學習的效果 | 靜態展中美術品本身； 圖像或影音形式的展示說明 | 看 (see) |
| 3. | 活動的學習 (Enactive Mode) | 藉由真實的接觸物件或參與相關的活動，能有實際操作或參與的經驗 | 動態展中操作、互動或參與形式之展示； 其他教育推廣活動 | 做 (do) |

資料來源：本研究整理

四、小結

本研究之研究場域設定為國立臺灣美術館「跟著教育去旅行」教育展，既稱為教育展，必定強調博物館教育功能之發揮，而展示說明便是幫助博物館發揮教育功能的其中一項重要工具。本研究欲探究該展覽的展示及其所利用的展示說明有哪些類型？是否能促進觀眾的學習？以及觀眾閱讀或不閱讀展示說明的原因？以及觀眾閱讀展示說明後產生的學習效果為何？



第三節 美術館展示說明

一九八四年，美國博物館協會在其《新世紀的博物館》(Museums for a New Century)一書中，即強調教育功能對博物館的重要性。過去博物館重視典藏品的收集與保存，典藏品被稱為博物館的心臟，但新世紀的博物館必須以教育性、啟發性的方式來呈現物件與意義，博物館的教育功能成為博物館的靈魂 (American Association of Museums, 1984)。點明博物館不單只是保存歷史的場域，教育更是支撐博物館的主要功能，從此宣言中也清楚地表示博物館教育實踐之關鍵在於呈現物件的意義，使觀眾與物件產生關聯，並瞭解物件背後的意涵。因而博物館提供多樣的展示詮釋工具與教育活動來開啟觀眾與物件的溝通，而展示說明(text)即為博物館最早開始使用，歷史最久遠且普遍通用的詮釋工具(郭巧蓁, 2011)。本節將針對展示說明的功能、內容與類型，及形式與設計原則三方面進行問縣探討。

一、展示說明的功能

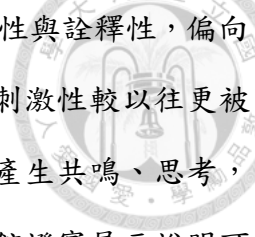
展示說明做為一種博物館的詮釋工具，是博物館專業知識與一般觀眾理解之間的溝通橋樑，更是促進和開啟觀眾學習的媒介。Bertram (1982)認為它具備的導引觀眾、吸引觀眾注意力、刺激觀眾興趣、告知觀眾物件於展示中的脈絡位置、詮釋物件及識別物件的功能。Screven (1986)則認為展示說明的功能包括提供有關展示視覺內容的資訊、提供如何做及如何尋找的指示、詮釋物件和過程、描寫或是引導觀眾的注意力到其他相同過程的案例、以及引起觀眾閱讀的動機。參考吳鴻慶(2000)和郭巧蓁(2011)歸納各家學者的研究，展示說明具備以下五項功能(如表 2-5)：



表 2-5 展示說明功能一覽表

| 展示說明的功能 | 內涵 |
|-----------------|--|
| 1.引導參觀 (引導性) | 展示說明能夠告知觀眾展示大綱、方向位置，幫助觀眾進行參觀，如同一個導覽工具。 |
| 2.引起動機 (刺激性) | 引起動機分為兩大類，分別為引起觀眾對展示或物件的興趣，以及引起觀眾閱讀展示說明的興趣。好的展示說明能與觀眾產生共鳴，可以引起觀眾的注意力，激發好奇心，給予物件聲音，不僅使觀眾與展示產生交流，還能增加觀眾的閱讀率，包含吸引更多觀眾閱讀以及增加閱讀時間，自然也增加觀眾的參觀時間。 |
| 3.提供資訊 (教育性) | 展示說明內容多為提供和展示或物件相關的事實性資訊 科學博物館常大規模使用包含描述和解釋性資訊的展示說明。 |
| 4.詮釋物件 (詮釋性) | 展示說明試著呈現物件背後的文化或其他相關意義，並讓觀眾更易於利用所知去詮釋和建構物件的意義。 |
| 5.啟發學習 (啟發性) | 閱讀展示說明能夠引起觀眾思考，幫助觀眾推想，連結經驗，這樣的參觀記憶才會長久，而不會在參觀結束後快速遺忘。 同時，引發觀眾思考意味著「博物館學習」的發生。 |

資料來源：本研究整理



最早的展示說明是由上對下的教化，重視的是引導性、教育性與詮釋性，偏向單向的溝通。而後現代社會來臨，展示說明功能開始被擴充，刺激性較以往更被強調，並增加了啟發性的功能，希望能吸引觀眾，並使其與之產生共鳴、思考，讓觀眾更易於建構知識，進行博物館學習。在自然科學類博物館證實展示說明可以引起觀眾思考並開啟博物館學習（吳鴻慶，2000），美術館的展示說明對於觀眾學習的影響研究較缺乏；另一方面，從文獻或是實際參觀國內美術館的經驗，可以發現美術館並沒有最佳發揮展示說明的所有功能。以美術館來說，展示說明經常非常簡短，主要提供事實性的陳述，欠缺能提供觀眾聯想或思考的內容（吳鴻慶，2000；郭巧蓁，2011）。

而美術館簡短，以提供事實性資訊為主的展示說明是否有達到上述五大功能，並且符合家庭觀眾的期待，同時對於家庭觀眾的美術館學習能否帶來有效的幫助，是本研究欲探究的。



二、展示說明的類型與內容

Williams (1960) 將展示說明分為四類 (如表 2-6)，是最早的展示說明分類，也是其他展示說明分類的原型，是深入淺出，由大範圍至單一物件的閱讀過程。此時的展示說明主要目的是提供關於展示和物件的相關訊息，並多是較表面的訊息或意義，尚未有詮釋溝通或啟發觀眾的概念。

表 2-6 Williams 展示說明分類表

| 類型 | 目的 | 溝通過程 |
|---|--|----------|
| 標題和副標題 (main title and subheading) | 吸引觀眾目光，刺激 觀眾的興趣 | 引起動機 |
| 主要標籤 (main label) | 目標對象廣泛的觀 眾，目的是使閱讀的 觀眾輕易了解，引起 進一步閱讀的慾望 | 瀏覽 |
| 描述性標籤 (secondary descriptive labels) | 滿足想要知道更多資 訊的觀眾，是展示說 明工具最主要的部份 | 深入閱讀 |
| 身分證式標籤 (Identification labels) | 提供和物件有關的訊 息 | 針對單一物件閱讀 |

資料來源：Williams (1960)

Serrell (1983) 在 *Making Exhibit Labels- A step -by-step Guides* 一書中將展示說明分為六類，而後在 1996 年 *Exhibit Lables-An Interpretive Approach* 書中又將類似的展示說明合併，濃縮為 4 類 (如表 2-7)。Serrell 的展示說明分類，開始考慮到觀眾的需求，從觀眾可理解的角度出發，提供單元性或單一物件的資訊，減少觀眾和博物館展覽人員間認知的鴻溝。他提出各展示說明適用的文字字數範圍，也讓博物館從業人員在設計展示說明時，不僅有類型可供參考，更有字數作為依據。然而適用的字數範圍是以英文單字為單位，並不適用於中文展示說明。本研究將參考其 1996 年之分類方式，探討家庭觀眾閱讀展示說明之行為。



表 2-7 Serrell 展示說明分類表

| 1983 年之分類 | 1996 年之分類 | 溝通內容 | 目的 |
|---------------------------------|--|--------|------------------------------|
| 標題 (Title) | 展示標題 (exhibition titles) | | 吸引注意力、告知主題、辨認 |
| 副標題(Subhead) | 1-7 字 | | |
| 介紹性標籤 (Introductory) | 介紹性標籤 (Introductory labels) 20-300 字 | 整體性資訊 | 介紹主題、展示大綱，導引觀眾參觀展覽 |
| 群組標籤 (Groups) | 群組展示標籤 (group labels) 20-150 字 | 單元性資訊 | 詮釋特定的群體物件 (相似的物件為單位)，以及說明子主題 |
| 說明 (Captions) 身分證式標籤 (ID) | 個別物件標籤 (caption labels) 20-150 字 | 個別物件資訊 | 詮釋個別物件、模式和現象，提供物件的基本資訊 |

資料來源：本研究整理

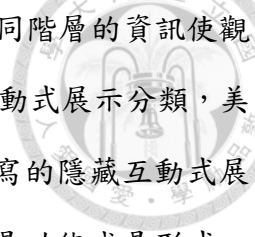
展示說明的撰寫是博物館的一項專業工作，綜合學者所提出的定義和分類，基本上可分為「展示標題」、「介紹性標籤」、「群組標籤」以及「個別物件標籤」四類 (Serrell, 1996)。每一類提供不同程度的詮釋資訊，共同的目的是為了闡述整個展示的核心意義，並使觀眾產生學習效果。隨著展示教育與溝通的需求，展示說明已跳脫由策展人角度單向提供資訊，轉為在考量展示本身與觀眾經驗後，設計出以觀眾角度出發，達到溝通與引發思考的展示說明。

為了擴展展示說明詮釋和溝通的功能，以及應用科技設備做為展示說明工具，博物館的展示說明開始有了多元的形式。有別於其他學者是以展示說明的功能作為分類，Screven (1992) 以展示說明的形式進行分類，將互動式展示說明分為五個層次 (如表 2-8)，依據展示說明與觀眾的互動程度作為分層的依據。從 Screven 的分類方式可以看出展示說明不只是提供資訊，而是成為觀眾對物件產生思考與學習的媒介。詮釋性展示說明的出現，也意味著博物館的教育功能日漸被重視。

表 2-8 Screven 互動展示說明分類表

| 類型 | 說明 | 特色 |
|--------------------------------------|---|--|
| 傳統式展示說明 (Conventional labels) | 平面式的展示說明 | 在知名畫作旁，如蒙娜麗莎，即便文字再難閱讀，觀眾仍會閱讀，這是由於觀眾會搜尋有興趣的物件之資訊。 但仍須注意內容必須「直接」。可以透過妥當安排放置位置、分區塊、「挑逗」的標題及易讀的字體來吸引觀眾閱讀。 |
| 隱藏互動式展示說明 (Covert interaction) | 在傳統展示說明文字加上提問，挑戰、指令或是資訊引導地圖，來幫助及鼓勵觀眾與展示產生互動 | 因為觀眾會從展示中尋找答案的線索，因而達到鼓勵觀眾與展示互動的效果。 也因此，觀眾的學習與提問、挑戰、指令等有關。 |
| 輔助互動式展示說明 (Secondary interaction) | 在傳統展示說明中加入一些工具，如語音設備，使觀眾在閱讀過程中產生挑戰或鼓勵 | 將傳統指說明的文字形式改為語音、影像等形式，觀眾可以觀賞、聆聽的方式取代閱讀。 實際應用情況也顯示，聽語音說明對觀眾而言更加容易，因為他們不用反覆從展示說明及展示間移動視線。 輔以印刷的圖文效果更好，尤其是對聽力技巧較弱的觀眾而言。 |
| 直接互動式展示說明 (Direct interaction) | 將展示說明設計成需要觀眾直接動手做或動腦思考的問題式展示說明 | 讓觀眾有更高的注意力及辨別力 |
| 改良互動式展示說明 (Adaptive interaction) | 提供電子化的展示說明 | 可以針對不同觀眾的興趣和需求提供不同的回應。所以特別適用於當觀眾的興趣、能力或學習風格相差很大時。 觀眾可以選擇自己想看的，規劃參觀時間、瀏覽、設定目標、發問等。 |

資料來源：Screven, C.G. (1992)



Serrell (1996) 的分類也應用於美術館，館方期望透過不同階層的資訊使觀眾由淺入深的理解展示意義。而在 Screven (1995) 所提出的互動式展示分類，美術館最常用的是傳統平面式的展示說明，或是透過問句方式書寫的隱藏互動式展示說明，仍以靜態的文字傳達為主要展示說明的形式。而不論是功能或是形式，這些展示說明是否真的發揮了預期的溝通與詮釋效果，並符合觀眾的期待，值得我們更進一步了解。

三、展示說明的形式與設置原則

展示說明作為博物館與觀眾間溝通與詮釋的工具，使博物館得以發揮教育功能；然而，此項工具必須被良好的設計，才能達到效果，Goode (引自 Weiner, 1963) 認為博物館教育功能的實現與展示說明有很大的關聯「即便展示說明包含許多有用且正確的資訊，卻因文字或圖片排版不適當，可能會使展示說明和一張白紙沒有不同」，Goode 清楚的點出展示說明設計的重要性。展示說明設計主要包括文字運用 (literary composition) (易讀性) 和視覺設計 (visual appearance) (視覺性) 兩部分 (呂理政, 1999)，以及介於這兩者之間的文字辨識性 (legibility)。展示說明設計必須兼顧三者才能吸引觀眾多做停留並閱讀。

首先談易讀性，易讀性討論的是有關觀眾對於展示說明理解與否的問題，因此不同學者從不同角度提出撰寫展示說明文字的原則。Coxall (1991) 認為文字的選擇與觀眾閱讀的理解度息息相關，強調在撰寫展示說明文字時，必須從觀眾的立場出發，考量觀眾的條件，避免使用學術用語，而是用觀眾熟悉的語言具體地進行解釋或形容。在觀眾能夠輕易理解之後，學者進一步想探討如何使觀眾產生閱讀行為，並能持續閱讀。Hooper-Greenhill (1994) 以及 Dean (1994) 則提出了文字必須生活化、生動有趣。綜合多位學者對展示說明文字撰寫原則的研究 (Kentley & Negus, 1989; Coxall, 1991; Hooper-Greenhill, 1994; Dean, 1994)，有幾個共通點，因觀眾注意力及短期記憶都有限，所以展示說明撰寫應符合文字



精簡、易懂以及有趣三項原則，才能引起觀眾興趣並透過內容了解展示的概念，也才有可能進一步發揮啟發觀眾思考的功能。(如表 2-9)

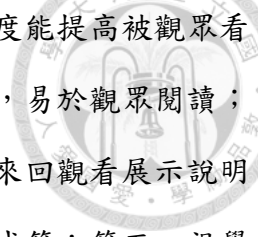
表 2-9 展示說明易讀性原則

| 原則 | 內涵 |
|----|--|
| 精簡 | 避免文句過長 一個句子傳遞一個概念 避免過多的形容詞或副詞 |
| 易懂 | 使用生活化語言，避免學術術語；若必須使用術語，須提供解釋 盡量具體，不要包含太多抽象概念，可利用譬喻讓概念與現實連結 提供重點，如首句的引導 |
| 有趣 | 使用生動、活潑和觀眾熟悉的字彙 |

資料來源：本研究整理

接著談文字辨識性。其實除了文字，圖片、照片、圖表、語音導覽、模型等，都是能幫助觀眾理解展示的工具，然而語言是觀眾理解各種訊息的關鍵 (MacManus, 1991)，因此展示說明多以文字呈現，許多博物館學者也提出關於文字辨識性的設計準則 (Weiner, 1963; Belcher, 1991; McLean, 1993; Dean, 1994)，包含字型、字體和大小，因為這些是吸引觀眾注意力以及影響觀眾清楚閱讀文字的主要因素，也是在撰寫展示說明上文字時需注意的最基本因素，但這些因素與觀眾是否能理解展示說明和物件沒有直接的關聯，內容和編排，也就是易讀性和視覺性才是影響觀眾理解的關鍵因素。因此，許多研究探討展示說明文字的長度及句子的結構，文字長度是影響觀眾是否閱讀的重要因素，而句子結構則是影響觀眾能否快速理解展示說明內容 (Weiner, 1963; Ekarv, 1986; Thompson & Bitgood, 1988; Bitgood, 1990; McLean, 1993; Hooper-Greenhill, 1994)。

最後談視覺性，Jacobi & Poli (1995) 從視覺性的角度來探討展示說明設計，將由文字組合成的展示說明版視為一個圖像，觀眾是觀看了這個圖像後，才考慮是否閱讀。他們提出了五項視覺因素：第一，空間位置，展示說明必須考量觀眾



的參觀動線及視線位置，顯示展示說明設置在適當的高度及角度能提高被觀眾看見的機會，並引起閱讀；第二，結構，段落和行距要有一致性，易於觀眾閱讀；第三，獨立性，展示說明和物件間的距離必須能讓觀眾順暢地來回觀看展示說明與物件；第四，材質，展示說明需注意字體、顏色、對比和樣式等；第五，視覺方面，包含文字長度、空格等，要讓觀眾看上去沒有壓迫感。Bitgood & Patterson (1993) 也發現編排對觀眾閱讀展示說明的影響，觀眾傾向閱讀三份 50 字的展示說明，而不願閱讀一份 150 字的展示說明，這也呼應了前述展示說明撰寫的需「簡潔」的原則。成功的視覺設計能吸引觀眾閱讀，也能讓觀眾在閱讀過程中感到舒適，也因此促進資訊的傳達，提高觀眾博物館學習。

撰寫一份好的展示說明並不容易，太多細節需要注意及處理。美術館因美術主題、展場實際情況及參觀觀眾的多元性，在撰寫展示說明上都是很大的挑戰。是否能讓觀眾感興趣，引發其閱讀，並使其在閱讀後有所理解與收穫，是美術館及本研究所關心的。

四、小結

展示說明的易讀性、文字辨識性和視覺性確實會影響觀眾的閱讀行為，而國內針對美術館展示說明的研究數量上不多，研究主題主要是針對展示說明的「樣式」，如字體大小、字型、顏色、行距等。然而展示說明的易讀性及視覺性方面，包含內容主題及撰寫策略也是影響因素之一，但卻少有研究。因此本研究除了解「跟著線條去旅行」教育展的展示說明文字的撰寫是否符合易讀性與視覺性外，其內容或主題是否為家庭觀眾好奇而想了解的？

另一方面，也想探討在美術館為顧及展示美感及避免侷限觀眾對美自由體驗的氛圍下，以最簡潔的方式呈現展場中的說明文字，是否會影響家庭觀眾的展示明閱讀行為？還有甚麼可能性造成家庭觀眾選擇閱讀或不閱讀？以及觀眾或是美術館本身是否重視閱讀？更全面地發現何種展示說明可以滿足家庭觀眾。



第三章 研究方法

本研究希望能探討家庭觀眾參觀美術館的動機與需求，閱讀展示說明之行為，以及參觀經驗與滿意度，提出美術館如何設計展覽及展示說明以增進家庭觀眾之互動，進而增進學習與美感經驗之可能性。採用質性研究法，以美術館之教育展為個案，透過參與式觀察與焦點團體訪談，以蒐集並分析家庭觀眾參觀美術館教育展之動機、參觀行為、收穫與感想，瞭解家庭觀眾美術館經驗的整體現象。

第一節 研究設計

本研究採用質性研究法，研究問題並非採用操作性變項來設計，而是以情境中複雜的主題來探討，適合進行有關人們的生活經驗、行為、情緒和感覺等的研究（葉乃靜，2012）。因本研究欲探討有關家庭觀眾使用展示說明的外顯行為，以及參觀前後內在的動機、觀點及感受，故選擇質性研究法。

本研究旨在探討美術館家庭觀眾參觀教育性展覽的展示說明使用行為，並根據研究目的發展出三個主要研究問題：首先，瞭解影響家庭觀眾參觀美術館之動機與需求；其次，分析家庭觀眾閱讀與使用美術館展示說明之行為；再者，探討家庭觀眾使用與不使用展示說明的情況下，其參觀記憶、經驗與滿意度；最後，探討家庭觀眾使用美術館展示說明的期待，並歸納美術館展示說明之設計原則與建議。為能有效回答前述問題，本研究主要透過參與式觀察法與訪談法蒐集資料，將萃取出的概念建立邏輯關係，再鋪陳背景脈絡，歸納與發展理論。



第二節 研究場域

一、國立臺灣美術館

國立臺灣美術館（以下簡稱國美館），佔地面積約有 102,000 平方公尺（含園區雕塑公園），是目前亞洲最大的美術館。館舍空間為地下一層、地上三層，總樓地板面積 37953 平方公尺（11,481 坪），其中館內展覽面積 15,601 平方公尺（4,719 坪）。展覽空間包含 101 至 302 展覽室、美術街、資訊轉運站、數位藝術方舟（數位創意資源中心）等。在展覽空間的使用上，一、二樓為特展區，三樓為臺灣美術典藏常設展，戶外廣場則陳列雕塑精品。

除展覽室外，並增設兒童繪本區、兒童遊戲室、影音藝術廳、影音平臺、教師資源室，以及各項學習、休閒空間，面積共 5,319 平方公尺（1609 坪）。（國立臺灣美術館本館簡介，檢索日期 103 年 6 月 6 日）

二、「跟著線條去旅行」教育展

「跟著線條去旅行」教育展是由國立臺灣美術館教育推廣組承辦人負責策展，由展覽組協助承辦，展示時間自 2014 年 2 月 22 日至 2015 年 3 月 1 日。展覽主題是將「線條」的美學元素融入於生活中，引導觀眾從單純的視覺性思考轉換為多元感官互動體驗，進而發掘線條存在於生活層面中的各種樣貌。並藉由跨領域學習，透過線條與色彩、聲音、律動、表情等互動與融入，去嘗試另一種創作形式的可行性。該展的目的在鼓勵觀眾跳脫對「線條」的既定思維，用各種感官認識「線條」，並發現其所傳達的情緒表情等抽象概念。

該展共展出 13 幅作品，包括攝影、複合媒材、油畫等。展區共分為三大子題：

- （一）生活中的線條：靜態展呈現，展出 7 件攝影作品，希望觀眾透過藝術家的鏡頭，欣賞大自然與生活周遭的影像，觀察生活中線條的分佈與



呈現，從點、到面、到三度空間所延伸出的變化。

- (二) 會說話的線條：靜態展呈現，藉由 6 件繪畫作品，看藝術家如何運用筆觸，讓筆下的線條表現出感情、音樂性、方向感、速度等各種面向。
- (三) 線條不設限：動態展呈現，有一個由日常生活用品組合的展示，另有 4 個可讓觀眾分別利用視覺、聽覺、觸覺、嗅覺操作的展示，鼓勵觀眾用身體感受線條。

此教育展主要服務對象為 12 歲以下的國小學童、親子為主，觀眾可透過展品及操作式的展覽方式，以視、聽、嗅、觸覺體驗及互動，進行自導式學習，從不同視野看線條的各種可能性。

三、「跟著線條去旅行」教育展之展示說明

此教育展所運用的展示說明依 Serrell (1996) 的分類，主要可分為四大類，首先是展示標題，告知展覽名稱、展覽時間及策展人等基本資訊，達到吸引觀眾注意的目的。再者是介紹性標籤，用以描述該展整體性、綜合式的概念，達到介紹主題、展示大綱，導引觀眾的目的。第三類是群組標籤，以該展三大子題為單元，說明各子題主要想傳達的概念。最後是個別物件標籤，以身分證式標籤紀錄作品名稱、作者、年代、媒材及尺寸，提供展示物件的基本資訊。以下分述之。



(一) 展示標題

展示標題如圖 3-1，以其中一幅展出作品做為主視覺，包含展覽名稱、參展藝術家姓名、策展人、展期及展出地點等訊息，皆有中英文對照。而畫面上的圖片是該展展出的部分作品。



圖 3-1 「跟著線條去旅行」展示標題

(二) 介紹性標籤

介紹性標籤畫面如 3-2，共分為三大段，是純文字的呈現。

第一段內容說明不僅生活中充斥著各種線條，藝術家也透過線條傳達意念，因此線條不僅具有不同的具體形式，更具有不同的抽象情緒。

第二段則強調五官都可以感受線條，鼓勵觀眾跳脫刻板印象，從視覺、聽覺、觸覺、嗅覺的不同感官認識線條，並感受線條所代表的情緒與張力。

第三段則說明該教育展的目標，旨在希望孩子透過觀察、體驗與創造來感受藝術，培養對藝術的正確知識、能力與態度等，提昇



生活美感與品味。並概述該展所展出的作品數量、媒材及相關教育活動。



圖 3-2 「跟著線條去旅行」介紹性標籤

(三) 群組標籤

「跟著線條去旅行」教育展共有 3 大子題，分別有群組標籤介紹該子題。靜態展部分展出平面作品，包含 2 個子題，媒材是以攝影與畫作區分，主題則分別為日常生活所見的線條以及線條的抽象表現，此部分 2 個群組標籤皆是以純文字呈現。

第 1 個子題「生活中的線條」如圖 3-3，展出 7 幅取材於日常生活或大自然風景之攝影作品，目的是希望觀眾觀察生活中存在的各種線條，展示說明內容舉出生活中隱含線條的例子，並提示觀眾觀察線條延伸至平面，再到立體空間的變化。所舉的例子皆出現在該子題所展出的攝影作品中。

第 2 個子題「會說話的線條」如圖 3-4，展出 6 幅畫作，目的是希望觀眾發現線條代表的抽象概念，如音樂性、情緒、速度感等等。

第3個子題，是屬於動態展部分的「線條不設限」如圖3-5，除了文字外，展示生活中隨處可見的物品所組合的線條，並設計4大操作區，讓觀眾用視覺、聽覺、嗅覺及手做來認識線條，跟著線條去旅行。

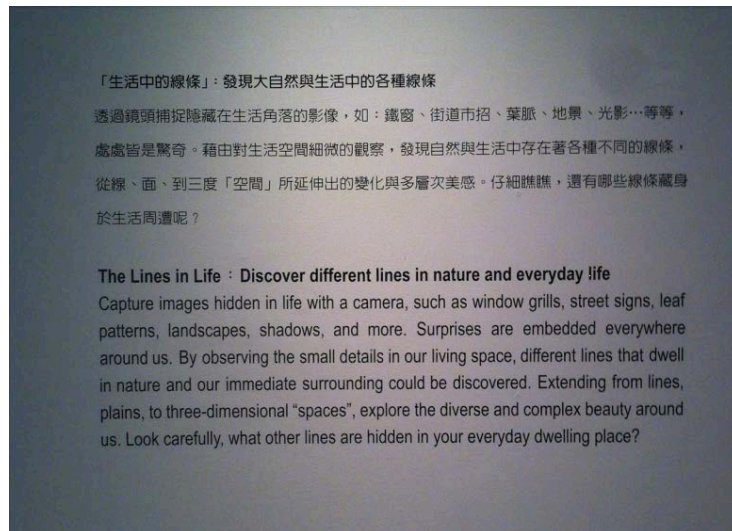


圖 3-3 「生活中的線條」群組標籤

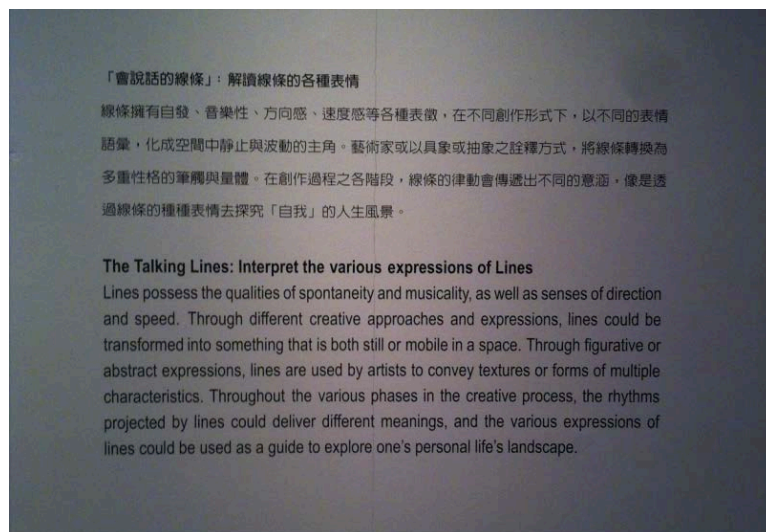


圖 3-4 「會說話的線條」群組標籤



圖 3-5 「線條不設限」群組標籤

(四) 靜態展之個別物件標籤

靜態展個別物件標籤圖例如圖 3-6，內容包含作者姓名、作品名稱、年代、媒材、尺寸及典藏地，皆為中英對照。另外作品旁邊有語音導覽的號碼及二維條碼，觀眾可於服務台租借導覽器輸入號碼，或自行用智慧型行動載具掃描二維條碼聆聽內容。



圖 3-6 「跟著線條去旅行」教育展靜態展之個別物件標籤



(五) 動態展之個別物件標籤

「跟著線條去旅行」動態展包含 4 個可操作的展示，如圖 3-7，展示說明以純文字呈現，另搭配圖例引導觀眾操作。



圖 3-7 「跟著線條去旅行」動態展

第 1 個是「發現」單元如圖 3-8，從盒子的洞口看局部的圖像，再從提示中選出該線條為何，此部分仍以「視覺」的欣賞與展示物件互動，但導引觀眾做更細微的觀察。標題為「『發現』，生活中存在的線條」，內容主要說明生活中處處有線條，請觀眾瞧瞧還隱藏哪些線條。



圖 3-8 「跟著線條去旅行」動態展之「發現」個別物件標籤

第 2 個是「想像」單元如圖 3-9，觀眾耳朵靠近藍色聽筒會聽到不同的聲音，鼻子則可以聞 4 個軟木塞不同的味道，手則可以觸摸紅色神秘箱裡的物品，目的是希望觀眾用聽覺、嗅覺、及觸覺來感受及想像線條的紋理與律動。標題為「『想像』，讓感官引導線條構圖的無限想像」，內容指引觀眾靠近聽筒想像聲音的線條，聞一聞嗅覺杯想像味道的線條，用手摸一摸想像身體感受到的線條，並畫下來。



圖 3-9 「跟著線條去旅行」動態展之「想像」個別物件標籤

第 3 個是「創作」單元，如圖 3-10。利用「引線」的設計，希望觀眾了解兩個點可以組合成一條線。展示標題為「『創作』，線條魔法師」，內容為引導觀眾拿起串著線的筆，在黏線板上完成小馬與挖土機的造型。觀眾可參考圖示中的造型完成。



圖 3-10 「跟著線條去旅行」動態展之「創作」個別物件標籤之一

第4個也是「創作」單元，如圖3-11。希望透過「摺紙」，讓觀眾了解線條可以使平面的色紙轉變為立體的各種造型。標題為「『創作』，1、2、3 跟著摺，創作線條的魅力」，內容說明線條具有空間美學，可以讓平面變立體，有興趣的民眾可以進一步上網搜尋相關摺紙資料。

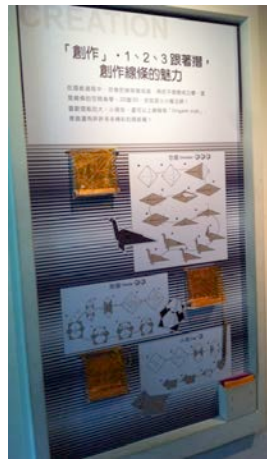


圖3-11「跟著線條去旅行」動態展之「創作」個別物件標籤之二

第三節 研究對象



根據觀察與前測結果，參觀國立臺灣美術館的家庭觀眾中的小孩多為幼稚園以上，小孩數以 2 個為多，且多由一個以上的家長/成人帶領參觀。因此本研究設定以「至少包含一位家長及一位子女」之家庭觀眾為對象，同時考慮進行直接觀察時同時記錄的難度，此外相關研究發現觀眾群體增大亦會造成參觀行為的改變，因此本研究將排除超過兩位家長及兩位子女的家庭觀眾組合，以聚焦於家庭觀眾的典型行為。最後，考量兒童理解問卷題目及思考表達能力，故本研究以「至少包含一位家長及一位子女，至多不超過二位家長及二位子女的組合型態。其中子女須為國小一年級至國小六年級之學童」為研究對象。預計於「跟著線條去旅行」教育展展示期間，觀察並訪問符合上述設定之家庭觀眾至資料飽和。

資料蒐集的時間為 104 年 2 月 7 日至 2 月 28 日的週末，共計四周。考量現場參觀的家庭觀眾，其成員中兒童的年齡橫跨幼稚園至國中，因而擴大研究對象為「至少包含一位家長及一位子女，至多不超過二位家長及二位子女的組合型態。其中子女須為國幼稚園大班至國中一年級」，總共蒐集 8 組家庭觀眾。



第四節 研究工具

一、參與式觀察記錄表

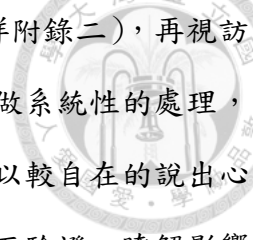
本研究採用「參與式觀察法」，在家庭觀眾同意參加本研究並進入展場參觀時，研究者即說明本研究目的，請家庭觀眾針對展示說明提出看法。家庭觀眾在看展過程中若有任何疑問，也可主動尋求研究者的指引。而在一般情形下，研究者盡量不干擾家庭觀眾，從旁進行觀察，以發掘家庭觀眾在欣賞「跟著線條去旅行」教育展的真實行為，蒐集非口語之行為資料。當家庭觀眾進入展示廳後，研究者觀察並記錄最吸引他們注意的項目，花多少時間參觀展品和閱讀說明文，參觀的移動路徑，及互動行為等，並以檢核表及評定量表記錄家庭觀眾的某類行為以及該行為的強度。希望透過觀察法回答美術館家庭觀眾在參觀教育展中，與其他觀眾以及展示說明的互動行為為何；對於靜態或動態展示展示說明，其閱讀時機、閱讀時間為何。

考量國立臺灣美術館週一休館，以及周末時段有較多觀眾進行參觀，本研究預計自2月7日至3月1日之週六、週日進行自然觀察，觀察至資料飽和為止。觀察紀錄的項目包括日期、成員組合、參觀動線、停留時間、展示說明閱讀與整體參觀行為（詳附錄一）。

因為觀察法僅能觀察外顯的互動行為，無法得知家庭觀眾的內在態度、評價及原因，因此輔以訪談，藉以獲得觀眾內在的想法與情緒，包括參觀動機、對展示說明的使用與看法，以及整體參觀滿意度等研究資料。

二、半結構式訪談大綱

除了藉由觀察發現家庭觀眾的參觀行為外，並輔以訪談深入了解家庭觀眾內心的想法，並與觀察到的行為或現象對照，來解釋家庭觀眾的行為。本研究採用半



結構式訪談，研究者事先決定好開放式問題為主的訪談大綱（詳附錄二），再視訪談情境決定問題順序及措詞訪問家長。這種方式有助於研究者做系統性的處理，訪談結果較有邏輯性，同時又能透過自然對話，讓家庭觀眾可以較自在的說出心中的想法。希望能透過訪談法補充觀察法所得到的資料，並相互驗證，瞭解影響家庭觀眾博物館經驗之個人與社會因素，分析家庭觀眾閱讀與使用美術館展示說明之行為，並據以歸納美術館展示說明設計之原則。

三、信效度分析

本研究根據文獻歸納觀察記錄表項目及訪談大綱，並由專家檢驗以確保效度。並由兩位觀察者，在觀察前根據觀察記錄項目進行討論，確認各項目之意義與觀察值為何，再分別進行紀錄；而觀察到的現象也與訪談的表述對照，交叉分析以確保信度。

第五節 資料分析與處理



本研究將自「參與式觀察法」與「半結構式訪談法」所蒐集的資料加以整理，轉錄編碼，探討家庭觀眾參觀動機、使用展示說明之行為，以及這些行為的時間、強度與美術館學習與記憶的關聯。並將結果比對分析，了解家庭觀眾內在與外在對欣賞展覽的期待、偏好、展示說明使用行為及美術館經驗。有關資料分析，整理如表 3-1；有關資料編碼，整理如表 3-2。

表 3-1 資料分析表

| 研究工具 | 研究範圍 | 對應之研究問題 | 資料收集與紀錄 |
|----------|------------|--|----------|
| 自然觀察法記錄表 | 行為反應 | <p>2-1 了解家庭觀眾對於主題性（介紹性標籤）、單元性（群組標籤）及個別物件（個別物件標籤）之展示說明，其閱讀時機與閱讀時間，並比較差異。</p> <p>2-2 了解家庭觀眾對於靜態展示與動態展示的展示說明，其閱讀時機與閱讀時間，並比較差異。</p> <p>2-3 了解四年級以上與三年級以下兒童與家長的互動及使用展示說明的行為，並比較差異。</p> | 參與式觀察、文字 |
| 半結構式訪談大綱 | 態度經驗能力原因評價 | <p>1-1 探討美術館家庭觀眾的參觀動機。</p> <p>1-2 探討美術館家庭觀眾的參觀需求。</p> <p>2-1 了解家庭觀眾對於主題性（介紹性標籤）、單元性（群組標籤）及個別物件（個別物件標籤）之展示說明，其閱讀目的與閱讀理解程度，並比較其差異。</p> <p>2-2 了解家庭觀眾對於靜態展示與動態展示的展示說明，其閱讀目的、與閱讀理解程度，並比較其差異。</p> <p>2-3 了解四年級以上與三年級以下兒童與家長的互動及使用展示說明的行為，並比較差異。</p> <p>3 探討使用或較不使用展示說明之家庭觀眾，其參觀記憶、經驗與滿意度。</p> <p>4 探討家庭觀眾使用美術館展示說明的期待，並歸納美術館展示說明之設計原則與建議。</p> | 觀眾自陳、錄音 |



表 3-2 資料編碼表

| 代碼 | 變項/數 | 值 | 訪談範例或評斷標準 |
|----|--------|-----------------|---|
| A | 參觀動機 | A1：娛樂 | 遊戲室、戶外園區玩 |
| | | A2：社交 | 家人、朋友相處 |
| | | A3：學習 | 參加繪本區活動、看展覽 |
| B | 參觀需求 | B1：參觀（與）特定展示或活動 | 例：上這個（繪本區）課，因為她喜歡做DIY。 例：老師說要看，要交作業。 |
| | | B2：任意參觀 | 例：想說今天來曬太陽順便逛。 |
| D | 展示類型 | D1：靜態展（觀賞） | 共展出 13 幅作品，包括攝影、油畫及複合媒材等，又可分為 2 大子題，分別為「生活中的線條」及「會說話的線條」 |
| | | D2：動態展（操作） | 包含 1 子題「線條不設限」，共有 4 件展示，讓觀眾分別以視覺、聽覺、嗅覺、觸覺及動手引線穿洞、摺紙，用身體感受線條 |
| E | 展示說明類型 | E1：主題性 | 介紹性標籤（如圖 3-2） |
| | | E2：單元性 | 群組標籤（如圖 3-3、3-4、3-5） |
| | | E3：個別物件標籤 | 靜態展個別物件標籤（如圖 3-6） 動態展個別物件標籤（如圖 3-8、3-9、3-10、3-11） |
| G | 閱讀時機 | G1：經過時 | 依據現場觀察紀錄編碼 |
| | | G2：看完作品後 | |
| | | G3：操作前 | |
| | | G4：操作後 | |
| | | G5：忽略 | |
| I | 閱讀方式 | I1：不閱讀 | 依據現場觀察紀錄編碼 |
| | | I2：快速掃描 | |
| | | I3：閱讀 | |
| | | I4：唸出來 | |
| J | 閱讀目的 | J1：建立基本概念 | 例：它要告訴我們生活當中有很多的線條，可以組合美感。 |
| | | J2：回答疑問 | 例：我剛剛有看到一幅作品，我實在不知道它（作品）要表達的意思，可是大概知道它（說明）要傳達的是什麼。 |
| | | J3：隨意瀏覽 | 例：你單純文字檔的話，就像你看書，你 |

| 代碼 | 變項/數 | 值 | 訪談範例或評斷標準 |
|----|------|------|-----------------------------|
| | | | 會去看那個序嗎？ |
| K | 閱讀時間 | K1：長 | 家庭觀眾是否駐足於展示說明前 |
| | | K2：短 | |
| | | 1分 | 例：不知道在講甚麼。 |
| N | 理解程度 | 2分 | 例：看得懂啦，只是覺得那還是蠻形而上的。 |
| | | 3分 | 例：可以理解，也可以向小朋友解釋。 |
| | | 1分 | 須透過研究者提供之專輯或摺頁回憶 |
| O | 記憶 | 2分 | 可以回憶起最喜歡或印象最深刻的作品，但不記得名稱或內容 |
| | | 3分 | 可以回憶起最喜歡或印象最深刻的作品及其名稱或內容 |
| | | 1分 | 例：沒有甚麼吸引力呀。 |
| Q | 滿意度 | 2分 | 例：沒有不喜歡，就是多看多懂。 |
| | | 3分 | 例：還蠻不錯的。 |





第四章 研究結果與討論

本章旨在探討家庭觀眾對於國立臺灣美術館「跟著線條去旅行」展示說明的閱讀行為，和該展示說明的特性，以及進一步探討家庭觀眾對於美術館展示說明的期待與建議。本章針對觀察記錄與訪談內進行分析與討論，共分為四節。第一節，了解受訪者的基本資料和特質。第二節，分析受訪者對於展示說明之一般性需求與閱讀行為。第三節，分別分析受訪者對於不同類型展示說明之特殊需求與閱讀行為。第四節，綜整受訪者對於展覽整體之需求與建議。

第一節 受訪者背景資料分析

本節就受訪觀眾的基本資料做綜合性的整理與分析，以呈現家庭觀眾之特性。針對研究中 8 組家庭觀眾的成員組合、家長年齡、家長教育程度、居住城市、參觀動機、是否預先針對展覽進行了解，以及參觀美術館頻率進行分析。

成員組合方面，研究者在取樣時，只關注參觀民眾是否為成人與兒童的組合，在訪談時才進一步詢問成員間的關係，其中以父母子女關係為最多，共 6 組，又可分為父母同帶子女（4 組），以及父母其中一人帶子女（2 組）。其餘 2 組中，1 組為姑姪關係，另有 1 組為表兄弟。而從上述資料可知參觀美術館之家庭觀眾成員組合以核心家庭樣態（父母與子女）為主。

而受訪的家長的年齡主要分布於 40 -44 歲，共 5 人；35-39 歲有 1 人（與子女為表兄弟關係）；30-34 歲有 2 人（其中 1 人與子女非為親生關係）。進一步分析家長與兒童年齡的關係，發現介於 40-44 歲家長其兒童年齡為小學四年級至國一，而根據內政部戶政司「104 年第 22 週內政統計通報(103 年新生嬰兒生母狀況分析)」統計（2015），民國 94-95 年間「嬰兒出生數按生母年齡分」資料顯示，母親平均年齡為 28.82 至 29.15 歲，顯示本研究取樣也符合國內家庭概況。另外，根據現場

觀察參觀者，以及受訪觀眾年齡層，決定將本次研究資料收集對象由一至六年級，擴展為幼稚園大班至七年級。

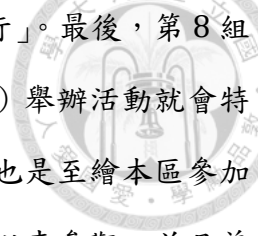


而在教育程度方面，受訪的家長有 2 人最高學歷為研究所；有 5 人最高學歷為大學（專）；有 1 人最高學歷為高中。家長的教育程度主要集中於大學（專）以上。

在居住地方面，因受訪的 8 組觀眾中，成員組合包含姑姪、表兄弟及非親生子女的親屬關係，而此 3 組觀眾其成員並不居住在一起。然而，綜合而言，8 組中 7 組觀眾成員（至少 1 人）居住於臺中，僅有 1 組觀眾居住於苗栗。從上述資料可看出，於假日期間到國立臺灣美術館參訪的家庭觀眾仍以中部，尤其是臺中市居多，也與國美館 2014 上半年觀眾意見調查結果一致。若再對照參觀頻率，4 組經常性觀眾皆居住於臺中，是地利之便（Moussouri, 1997）。

分析受訪觀眾當日至國美館的原因，8 組中有 7 組觀眾是以參觀或參加國美館的特展及學習活動為目的，包含 2 組是參加繪本區的活動，1 組是去兒童遊戲室玩，及 4 組主要是欣賞展覽。8 組中僅有 1 組是想在戶外園區曬太陽、運動，順便「進來逛逛」。由資料可知，家庭觀眾參觀美術館的主要動機是學習與娛樂，並且重視親子互動（Hood, 1989; McManus, 1994; Moussouri, 1997）。

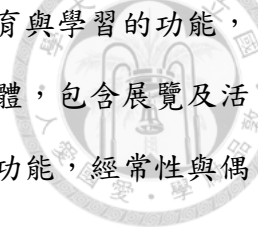
再進一步分析以欣賞展覽為目的 4 組觀眾，其中，第 5 組家庭觀眾雖非特地至國美術館參觀「跟著線條去旅行」特展，然而由於兒童曾隨安親班戶外教學參觀過該展，對該展中之動態展摺紙項目記憶深刻，所以此次在國美館參觀一個段落後，便引導家長至該展間，希望能完成上次參觀時沒有摺出的動物，這也顯示該展的設計會吸引觀眾重複參觀，本章第四節將會進一步分析。第 6 組家庭觀眾是由畫畫老師帶領，至國美館欣賞「唯美·巴黎—羅蘭珊畫展」，在服務臺電子看板上發現「跟著線條去旅行」的展覽訊息，因為展覽名稱與家中的繪本很像，所以引發好奇，便詢問服務臺人員展間位置，參觀完「羅蘭珊」後便來參觀「線條」。



第 7 組家庭觀眾是因幼稚園老師要求學生參觀「跟著線條去旅行」。最後，第 8 組家庭觀眾表示，由於經常性參觀美術館，只要美術館（繪本區）舉辦活動就會特別來參加，有新展覽就會「順便」去欣賞，當天該組家庭觀眾也是至繪本區參加活動後，因為還沒有實際參觀過「跟著線條去旅行」展覽，所以來參觀，並且曾經參加過繪本區舉辦以「跟著線條去旅行」展覽為主題規劃的 DIY 活動，故對該展覽主題有所認識。也可以看出博物館教育功能受到重視，家長將博物館視為安全且能從事探索活動的場所（Hood, 1989; McManus, 1994; Moussouri, 1997）。

依據上述國美館參觀動機，進一步詢問受訪者對本次特展的參觀動機，在受訪的 8 組家庭觀眾中，其中 6 組是偶發性參觀本特展，是在欣賞完其他展覽，或等待預約活動的空檔時經過該展間，便進行參觀。而其餘 2 組家庭觀眾，則是目的性的參觀本特展，包含第 5 組觀眾是在參觀完其他展覽後，兒童為了完成上次隨安親班參訪沒有摺出的摺紙而引導家長參觀本特展；第 7 組是因兒童的幼稚園老師要求參觀。同時又再次證明，家庭觀眾參觀美術館的動機在娛樂休閒之外，還連結了學習。

在參觀美術館頻率方面，8 組家庭中，至少每月 1 次有 3 組，至少每季 1 次有 1 組，這 4 組為經常性觀眾。餘 4 組則至少每年參觀 1 次，為偶發性觀眾（Hood, 1989）。進一步分析每年參觀在 3 次以上之經常性家庭觀眾，其主要參觀動機為參與繪本區或遊戲室活動，其次為欣賞展覽。而每年至少參觀一次的偶發性家庭觀眾，其主要參觀動機為欣賞展覽。然而無論是參與繪本區或遊戲室的活動，都是讓孩子在遊戲中學習並創作美術；而時至今日，展覽本身即是博物館的對觀眾教育的呈現，因而欣賞展覽的動機，也說明觀眾期待再博物館中學習。因此，Hood（1989）早期的研究認為經常性觀眾參觀博物館的主要動機，與偶發性及非觀眾的動機不同，經常性觀眾更重視學習的機會，而偶發性或非觀眾則較重視社交與娛樂，在本研究中已不明顯。傳統的博物館經營策略較能吸引經常性觀眾，而造



成偶發性或非觀眾的參觀障礙；時至今日，博物館仍舊強調教育與學習的功能，但已不再忽略觀眾社交與娛樂的需求，因此美術館所提供的軟體，包含展覽及活動；以及硬體，美術館作為一個場所，已經能發揮寓教於樂的功能，經常性與偶發性或非觀眾的參觀動機界線已不再明顯。

家庭觀眾背景分析如表 4-1，觀眾編碼規則為家庭觀眾家長成員代碼為 3 碼，第 1 碼數字表示組別編號；第二碼 P 表示家長；第 3 碼 M 表示男性，F 表示女性。兒童觀眾成員代碼為 4 碼，第 1 碼數字表示組別編號；第 2 碼 C 表示兒童；第 3 碼 H 表示四年級以上，L 表示三年級以下；第 4 碼數字表示排行。



表 4-1 家庭觀眾背景表

| No | 參觀時間 (分鐘) | | 成員組合 | 兒童年齡 | 家長年齡 | 家長教育程度 | 居住城市 | 參觀動機 A | 參觀需求 B | 看本展原因 | 預先了解本展 | 參觀頻率 |
|----|--------------|-----|------------------------------------|-----------|------|--------|----------|----------------------|--------|-------|--------|----------------|
| | 靜態展 | 動態展 | | | | | | | | | | |
| 1 | 3 | 5 | 姑 1PF 姪 1CH1 | 五年級 | 44 | 大學 | 台中 桃園 | A3 參加繪本區活動 | B1 | 經過 | 否 | 經常性； 至少每月一次 |
| 2 | 5 | 30 | 父 2PM 母 2PF 姊 2CH1 妹 2CH2 | 五年級 國一 | 43 | 大學 | 苗栗 | A3 看展覽 | B2 | 經過 | 否 | 偶發性； 至少每年一次 |
| 3 | 4 | 11 | 父 3PM 母 3PF 姊 3CH1 妹 3CL2 | 國一 大班 | 34 | 高中 | 台中 | A1 曬太陽運動 A3 順便逛展覽 | B2 | 經過 | 否 | 偶發性； 至少每年一次 |
| 4 | 10 | 10 | 父 4PM 母 4PF 子 4CH1 (非親生) | 四年級 | 34 | 大學 | 台中 台北 | A1 遊戲室玩 | B2 | 經過 | 否 | 經常性； 至少每周一次 |



| No | 參觀時間 (分鐘) | | 成員組合 | 兒童年齡 | 家長年齡 | 家長教育程度 | 居住城市 | 參觀動機 A | 參觀需求 B | 看本展原因 | 預先了解本展 | 參觀頻率 |
|----|--------------|-----|------------------------------------|------------|------|--------|----------|---------------------------|--------|-------------------------------|---------|------------|
| | 靜態展 | 動態展 | | | | | | | | | | |
| 5 | 7 | 23 | 兄 5PM 弟 5CL1 | 二年級 | 37 | 大專 | 台北 台中 | A3 看展覽 A2 堂兄嫂帶弟弟一起玩 | B2 | 曾經來過，想完成之前未完成的摺紙 | 家長否；兒童是 | 偶發性；至少每年一次 |
| 6 | 5 | 8 | 母 6PF 子 6CH1 | 六年級 | 40 | 研究所 | 台中 | A3 看展覽 (畫畫老師帶學生看羅蘭珊特展) | B1 | 經過大門口發現展覽名稱和家中的書名稱很像，所以就好奇來欣賞 | 否 | 偶發性；至少每年一次 |
| 7 | 8 | 27 | 父 7PM 母 7PF 兄 7CH1 弟 7CL2 | 四年級 一年級 | 43 | 研究所 | 台中 | A3 看展覽 A2 和另一個家庭一起出門玩 | B1 | 老師推薦 | 否 | 經常性；至少每季一次 |
| 8 | 11 | 14 | 母 8PF 女 8CH1 | 四年級 | 42 | 大學 | 台中 | A3 參加繪本區活動 | B1 | 有新展覽就會欣賞 | 是 | 經常性；至少每月一次 |



第二節 家庭觀眾對展示說明之一般性閱讀行為與需求

本節將依據資料編碼表(表 3-2)分別從觀察記錄中,分析出家庭觀眾參觀時,對展品及展示說明駐足或瀏覽的時間、口語互動的有無,及觀看模式等;並對照訪談記錄,分析家庭觀眾對展示說明之共通性需求與使用行為。

一、以「瀏覽」方式閱讀展示說明

受試的家庭觀眾進入展場前,研究者會請他們閱讀展示說明,受到研究者引導,家長會注意展示說明。然而,對照現場的觀察記錄及訪談過程的回顧,可以發現即使在研究者提出要求之下,家長也甚少駐足閱讀,多是在經過展示說明時,以「瀏覽」的方式稍微看一下,或「瞄過去」;而兒童若非家長牽引,多直接跳過展示說明。

「我都是只看大標題...」(1PF)

「基本上是...就會引導妳去看,可是好像也沒有特別就是,因為沒有像他們要寫學習單,就不會特別去看的很仔細」(2PF)

「瞄了一下」(3PF)

「有,我有看,大概看一下這樣子」(5PM)

「有,會稍微看一下啊」(6PF)

「大致上有閱讀」(8PF)

更有觀眾表示會閱讀展示說明是因研究者請其閱讀之故,一般來說,在參觀美術館時只會欣賞作品。這也意味著家庭觀眾再美術館中,主要是利用圖像進行學習 (Hooper-Greenhill, 1994)。

「不會，我們就不會讀了。就只想看圖畫，就會想要走啦，通常來這裡都是這樣子」(4PF)

若對照觀察記錄，展示說明在提供家庭觀眾「口語互動」的刺激上也不明顯，「口語互動」對博物館記憶及學習效果有重要影響 (Hensel, 1987; Wells, 1986; Hooper-Greenhill, 1994)。然而大部分家長在瀏覽展示說明後並不會念出來，或向子女解釋或說明；8 組中僅有 2 組家長會「念出來」，並提示兒童如何發現作品中的線條。

顯示該展展示說明可能無法提供足夠的刺激性，吸引觀眾增加閱讀時間 (Bertram, 1982; 吳鴻慶, 2000; 郭巧蓁, 2011)，而以「瀏覽」方式閱讀。也可能內容上無法解答家長對於展示主題或藝術品的疑惑 (陳桂淑, 2006)，不夠「易懂」，沒有提供足夠的「話題」，讓觀眾與生活經驗連結，彼此討論、分享，使得家長與子女口語互動較少。

二、偏好「量少」的展示說明

就展示說明的「量」而言，在訪談觀眾對各種展示說明的偏好與意見後，發現觀眾普遍認為「群組標籤」的長度較適中，而「介紹性標籤」的長度則過長。而觀眾較會閱讀內容量較少、較短之展示說明 (Ekary, 1986; Kentley & Negus, 1989; Coxall, 1991; Dean, 1994)。太長的展示說明對觀眾而言，一來無法引起閱讀興趣，二來也無法馬上記憶大量訊息，較無助於提昇參觀經驗，也呼應了觀眾以「瀏覽」的方式閱讀展示說明，因此在短時間內只能接收到較少量或簡單的訊息。

「我都是只看大標題...」(1PF)

「...坦白說喔，這個換一下，換到第二排而已就看不下去了。你會發現在參觀的人，會停留在文字上的幾乎很少。而且你看你文字那麼多，有可能五秒之內讀完嗎？所以它如果放在那裡的話，他站在那裡有可能不到一分鐘，是根本連讀都不讀啊，太單調」(3PM)



「...他看到這麼多文字，他根本就不想看。就有點像說我們在發現一樣東西，就是，我們會慢慢覺得這個蠻好奇的，就去（進一步了解）。啊你看這麼多，根本，我走到第二張圖，我就忘了前面在寫什麼，你給我那麼多我也沒辦法馬上記得」（5PM）

「它可以比如說一開始出現三個重點，就是它要表達的重點，讓你先注意到粗體字。然後在慢慢，有些人對大標題比較有想法，就會想要看細節，這樣子才能夠再引進去，如果全部都一樣，那你想要知道這東西就要從頭看到尾，這樣子自己比較累一點」（7PM）

誠如受訪者在訪談時所提到，參觀者無法在短時間內閱讀大量的文字，在展示說明又沒有提供「重點」的情況下，也無法幫助他們記憶（Dean, 1994）。因此建議館方應該分階層撰寫展示說明，先以大標題凸顯重點，讓觀眾可以立即得知重要的訊息，而後在各標題下描述細節，且細節內容也應更精簡，讓觀眾自行判斷是否需要或想要進一步細讀內容。

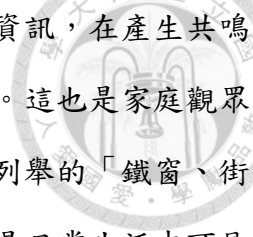
家庭觀眾偏好「量少」的展示說明也證明了文字長度是影響觀眾是否閱讀的重要因素（Weiner, 1963; Ekarv, 1986; Thompson & Bitgood, 1988; Bitgood, 1990; McLean, 1993; Hooper-Greenhill, 1994）；以及在「視覺性」上，文字長度不宜讓觀眾產生壓迫感（郭巧蓁，2011）。

三、偏好文字淺顯易懂且與「經驗」連結之展示說明

就展示說明的「質」而言，家庭觀眾普遍反應「跟著線條去旅行」的說明文字太艱深，包含介紹性標籤提到「獨白的、隱喻的、宣示的」、「生活中的線條」群組標籤中的「市招」、「會說話的線條」的「量體」，及動態展「摺紙」部分所寫的「2D、3D」等等，皆有不同組觀眾重複反應無法理解這些詞彙的意思。更有觀眾認為介紹性標籤的說法太過官方、制式，並不符合觀眾可閱讀或理解的形式。

「就看起來比較像今天我們申請教育部的時候，那段文章抄下來的，是嗎？」（7PM）

除了避免深難的詞彙外，同時應該列舉觀眾熟悉的例子。家庭觀眾所熟悉的



舉例扮演「入門磚」的角色，讓觀眾得以先得到基礎、入門的資訊，在產生共鳴後，也較能被引領，由淺入深地去理解更深入、更進階的資訊。這也是家庭觀眾普遍較偏好「生活中的線條」群組標籤的原因，因其在文字中列舉的「鐵窗、街道市招、葉脈、地景、光影...等等」皆是觀眾所熟悉的事物，或是日常生活中可見的素材，與觀眾的生活經驗相關，並且這些例子也都出現在該子題所展出的作品中，讓觀眾更能理解與體會。反之，「會說話的線條」說明文字較為抽象、艱深，如「線條擁有自發性、音樂性、方向感、速度感等各種表徵...」，且展出作品也是較為意象的畫作，家庭觀眾沒有專業美術教育背景，在欠缺與自己熟悉的例子引導之下，無法「想像」或感受這些詞彙代表的意境，或根本無法理解這些詞彙所代表的意義，自然也無法將說明文字與作品連結，因此認為該群組標籤所提供的資訊不太能幫助他們欣賞畫作。

「你看看你們這裡寫的好文譚譚喔。多重性格的筆觸...量體，什麼是量體？可以問一下嗎？對啊，剛剛他（4CH1）就有問了，我也回答不出來」（4PF）

「太深了，這對一般人來講看不懂，這個要藝術底子的人才看得懂。太抽象了，你看「方向感」，一般人不知道什麼叫做方向感；「速度感」人家也不知道。因為你光字義來講，不會懂這些「音樂性」是什麼」（5PM）

「不行，因為它沒有說是哪些東西，（跟生活經驗）沒有關係」（6CH1）

「比較抽象」（6PF）

就展示說明的「易讀性」而言，家庭觀眾偏好文字淺顯易懂且與「經驗」結合的展示說明，也與 Kentley & Negus (1989)、Coxall (1991)、Hooper-Greenhill (1994)、Dean (1994) 等學者的研究結果呼應，顯示觀眾期待與需要的是使用生活化語言，避免不必要的形容詞，以及將抽象概以具體化的方式舉例或譬喻的展示說明，而且必須有趣不制式，才能吸引觀眾閱讀，閱讀時也有能力理解期所傳達的概念，理解概念後也才有可能進一步自我思考或聯想。



四、期望展示說明能「圖文對照」

就展示說明的「外觀」而言，在了解家庭觀眾是以「瀏覽」方式閱讀展示說明，也得知內容較多、文字較深，且與生活經驗較無關的展示說明較難引起觀眾閱讀興趣，連帶不易幫助其參觀後，進一步詢問館方應如何改善，有助於提昇他們的閱讀興趣及理解程度，家庭觀眾表示「圖片」及「影像」與文字對照，可以提昇他們閱讀展示說明的興趣，也能幫助他們理解文字語意。

「要有圖」(3PF)

「要有圖，你單純文字檔的話，就像你看書，你會去看那個序嗎？」(3PM)

「除非它像裡面的展，它有一個圖畫，旁邊有文字，我就會想這圖畫在表現的是什麼」(4PF)

「色彩、聲音、律動、表情」我們一般人不會觀察注意這麼深入，除非你有特殊的學習，你了解說原來有這種表現。...嗯，那就是想像力要夠豐富，不然就是這個展它可以真的有一個 sample 喜怒哀樂的臉，笑臉就是這樣子(比劃微笑的線條)一定要跟它(說明文字)原來的完全配合到，馬上可以了解說，一看就知道它的重點在說什麼，就基本的一些概念，除非這邊來看的人都是美術系，或是讀傳播的。...因為現代人讀字可能是比較弱了啦，影音互動，或者是直接用講的，因為看字啊，不一定馬上理解；可是聽你講話，我馬上就聽懂了，因為我們字可能會拆開來念，每個人讀字的方法不一樣」(5PM)

依據 Screven (1992) 依展示說明與觀眾的互動的程度分類，純文字的展示說明屬於傳統式展示說明；而依據和 Hooper-Greenhill(1994) 美術館學習方式分類，純文字展示說明屬於象徵符號的學習；依據兩人的研究，文字形式的展示說明較缺乏刺激性，且觀眾需要較高層次的理解能力，故不利觀眾接收訊息。而家庭觀眾認為文字旁若能搭配圖像或影音，此屬於輔助互動式展示說明，並利用圖像學習，可讓觀眾用「觀賞」取代「閱讀」，可以幫助其理解與想像。因為圖像能幫助觀眾理解或體會文字所要傳達的意涵，甚至是文字無法表達出的抽象概念，將其具象化。而動態的影音又比靜態的圖像效果更佳，不僅更具吸引力，也可以降低

因個人斷句習慣所造成理解能力的差異，而且多了肢體語言及聲音表情，更能提昇理解。



不僅如此，也有觀眾認為在作品說明牌上加上藝術家的「照片」，或是錄一段藝術家介紹自己作品的影片，都能更吸引他們駐足，或滿足他們對於作者的想像

「如果它這邊放一個作者（的照片）的話，我就會去看，是誰，怎麼會做出這種東西來？」

（3PM）

家庭觀眾期望展示說明能「圖文對照」，正說明了美術館應藉由不同樣式、顏色等方式吸引觀眾閱讀展示說明。

第三節 家庭觀眾對不同類型展示說明之閱讀行為與需求



上一節所分析出家庭觀眾對於展示說明，不論其類型的一般性需求或偏好後，本節將分別針對家庭觀眾對於展示標題、介紹性標籤、群組標籤、靜態展之個別物件標籤及動態展之個別物件標籤之不同閱讀行為與需求進行分析。

一、展示標題：主視覺圖像與名稱是影響展示標題刺激性的關鍵

展示標題的主要目的為吸引觀眾注意力、告知主題、幫助觀眾辨認。研究發現，除了第 6 組觀眾因為是在大門口直接詢問該展位置，服務人員告知位於「109」展覽室，因此在發現展間編號後就直接進入參觀，並未注意到展示標題，其餘觀眾普遍會注意展示標題。進一步詢問觀眾對於展示標題在引起其注意力，吸引其閱讀，激發其好奇心方面的評價為何，正面與負面意見皆有。而無論觀眾評價如何，原因皆與圖像及標題名稱有關。

就圖像而言，持正面意見的觀眾認為主視覺圖片「門窗」與生活經驗有關，而且將門窗上的線條延伸，剛好能配合主題。而持反面意見的觀眾則相反，認為「門窗」太普通了、不夠特別，而且如果是「真正的線」做延伸，會更吸引人。

而就標題名稱而言，有家長認為「旅行」對小朋友而言不夠貼近，如果改為「郊遊」或「遊戲」，能更有吸引力；而另一組兒童也同樣反應無法理解「旅行」的意思。更有家長認為，若是命名為「旅行」，那麼就會聯想交通工具等，而主視覺為「門窗」，無法反映出「旅行」的意境。

主視覺圖像與名稱是影響展示標題刺激性的關鍵。同上節所述，家庭觀眾喜歡與「經驗」連結的展示說明，對於展示標題的偏好也不例外，如果圖像和文字能與經驗有關，更能吸引他們。且更進一步的，能以更新奇、特別的方式呈現，效果更好。



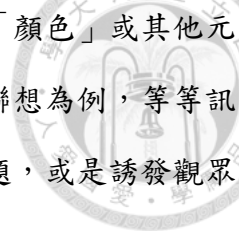
二、介紹性標籤：家庭觀眾需要「基礎概念」的介紹性標籤

介紹性標籤的主要目的在於介紹展覽主題、展示大綱，導引觀眾參觀展覽。上一節已分析出家庭觀眾偏好「精簡」、「易懂」且配合「圖像」的展示說明，本段落將進一步分析在此原則之下，家庭觀眾對於「跟著線條去旅行」介紹性標籤的需求與意見。

從訪談中發現，家庭觀眾不明白介紹性標籤的意涵，因其過於複雜化。而所謂的複雜化不僅是文字用詞遣字深難，同時，家庭觀眾也普遍認為介紹性標籤傳達的概念過於「形而上」，缺乏基礎的說明和解釋，然而，對家庭觀眾而言，有關線條的基本認知或概念反而才是他們需要的。也符合 Dean (1994) 所提出展示說明應避免過於抽象的詮釋，盡量和實際事件產生關連的原則。其中，有 2 組觀眾都指出，需要導覽員的講解才有可能理解內涵，並進一步得知包括整體策展的發想與目標，以及個別作品的賞析。而這些都是未被寫在展示說明之中的內容，此點也呼應了美術館觀眾希望有更多的展示說明 (邱馨儀，2010)。

「...覺得那還是蠻形而上的，就是，覺得應該就是一個主題，人家一看就能夠一直點頭，它要表達的東西會有共鳴，可是這個好像在寫報告一樣。...我覺得它進入太快了...我覺得比較沒有經驗...比較沒看到那你說線條到底是要怎樣看？為什麼我會看到這樣會有這樣的感覺？...就是覺得說為什麼線條會引起欣賞的人的情緒和共鳴？為什麼會這樣，它在裡面沒有講出來，其實這個會太難，真的蠻難的」(7PM)

而推究展示說明文字和導覽員所提供的訊息有何不同，參考國美館當時由策展人為導覽志工進行現場培訓的影片及書面內容，發現差別在於美術館往往為了不限制觀眾的欣賞或「想像」，或是擔心展示說明「喧賓奪主」，或是考量觀眾參觀博物館的時間與博物館疲勞的現象等，展示說明不像科學類博物館有較多的描述性和解釋性的內容 (Hooper-Greenhill, 2000)，因而無法提供觀眾欣賞作品切入的角度，反而另觀眾「摸不著頭緒」而更難以「想像」。相反的，導覽員卻會引



導觀眾欣賞作品，說明作品的創作背景，解釋其中「線條」與「顏色」或其他元素的組合所傳遞的訊息，以及舉自己看到這個作品時的感受或聯想為例，等等訊息內容讓觀眾較能受到引導而知道如何欣賞作品，體會展覽主題，或是誘發觀眾進行想像。

家庭觀眾需要「基礎概念」的介紹性標籤。由於一般家庭觀眾缺乏專業背景或經驗，因此更需要關於展覽主題的基礎認識，介紹性標籤應「由淺入深」，避免直接提供「進階班」的資訊，才能發揮導引觀眾參觀的功能。

三、群組標籤：詮釋性及啟發性皆需加強

群組標籤的目的在於詮釋特定的群體物件（相似的物件為單位），以及說明子主題，具有刺激性、教育性、詮釋性及啟發性的功能。刺激性是指展示說明能與觀眾產生共鳴，可以引起觀眾的注意力，激發好奇心，使觀眾產生閱讀展示說明和參觀展示物件的動機；教育性是指展示說明能提供和展示或物件相關的事實性資訊，具有描述或解釋的功能；詮釋性是指展示說明呈現物件背後的文化或其他相關意義，並讓觀眾更易於利用所知去詮釋和建構物件的意義；而啟發性則是指展示說明能夠引起觀眾思考，幫助觀眾推想，連結經驗，促使參觀經驗的記憶可以長久（吳鴻慶，2010；郭巧蓁，2011）。「跟著線條去旅行」共分為3大子題，分別為「生活中的線條」、「會說話的線條」、及「線條不設限」。

誠如第一節所言，觀眾認為與「生活經驗」有關的展示說明較能引起共鳴，因此，「生活中的線條」群組標籤無論是在刺激性、教育性、詮釋性、啟發性或理解程度上，比起其他2個子題，有較佳的表現。然而，觀眾也表達出，整體而言，群組標籤的詮釋性不佳，原因為其不太能夠說明作品與核心主題間，及作品與同一子題其他作品間的關聯，以及該如何欣賞作品，甚至有觀眾沒有發現展覽共分為3個子題。換句話說，觀眾無法透過群組標籤的說明文字了解作品被展出的原因，或是作品被歸在某一子題的原因，甚至未發現展示中包含了不同「類別」的



子題。

造成群組標籤詮釋性不佳的原因除了受到說明文字語意不夠清楚，導致觀眾解讀語意時與策展人的想法有所差異；也可能受到作品在挑選、分類原則上不夠明顯的影響。因而發生觀眾認為作品「影」既是「生活中的線條」，也同時具有「音樂性」，也能算是「會說話的線條」。也有觀眾認為分類上的邏輯應該更清楚一點。另外，也因為群組標籤沒有提供觀眾足夠的「線索」去串連「作品」與「文字內容」。針對「生活中的線條」，有觀眾認為，作品「希望」就只是風景，沒有「線條」，不是「生活中的線條」；這是由於群組標籤的文字內容沒有暗示觀眾欣賞岩石被風化的線條、海浪起伏的線條等等，因此觀眾認為那僅僅是一張「海邊的風景照」，不能明白被歸類於「生活中的線條」的原因。同樣的，針對「會說話的線條」，有觀眾認為只有作品「人」可以感覺到「情緒」，可以證明線條「會說話」，其他的作品則「不會說話」；那也是由於說明文字並沒有告知觀眾如何透過隱含在不同顏色、長短、粗細等等表現形式上，線條所傳遞的「情緒」，因此觀眾看不出來線條「到底是哪裡在說話」。美術館希望給觀眾「自由詮釋」的空間，說明文字因而很隱晦，或是刻意不說清楚，卻反而使觀眾無法得到足夠的「提示」，不了解展出的作品與主題及其他作品間的關聯，使得群組標籤的詮釋性效果無法充分發揮。

在啟發性方面，承上，由於觀眾較難從群組標籤中得到比較充分的解釋或說明，也使得觀眾較難從展示說明的內容得到指引，將展出物件與自己的經驗連結。在短暫的欣賞過程中，對於作品的體會較不深刻，較難以產生聯想或思考。

四、靜態展個別物件標籤：觀眾最在意的是能幫助他「欣賞」作品的說明內容

「跟著線條去旅行」的靜態展個別物件標籤內容包含作者姓名、作品名稱、年代、媒材、尺寸及典藏者。家庭觀眾主要會注意的是作品名稱，當作品引起其興趣時，會想要知道作品的名稱，然後再比對一下作品，去試想作品的意境或概

念。

「看到有興趣的作品時，看不懂，會想知道作品的名稱，這樣可以幫助我了解作品是什麼」

(1CH1)

「有。我會看它的材質是甚麼」(2PF)

「看它的名字然後去想像」(2CH2)

「會看作者跟作品名稱，下半部其實不會看，年代會去理解啦，因為想說它為什麼要在這個時代做出這種東西。不會介意它是什麼媒材，也不會在意它什麼尺寸，哪一個館收藏的。我會想說了解這個人啦，然後會連貫說「哪裡有看過他的東西」，這樣子，還有風格」(5PM)

「比如說你看那東西，它至少會有一些名稱，比如[情緒地景]，如果有跟它共鳴，就覺得蠻好的」(7PM)

「我通常只有看作者跟作品名稱，作者稍微看一下，我一定會看圖片。對，那時間(年代)我沒有說...除非它是很古早的感覺，像我們去樓上看那個畫，或者是那些照片，有的是很早很早，甚至我們都沒看過的那種東西，我就會稍微看一下那是什麼年代」(8PF)

從上述的觀眾回應中，可以看出觀眾最會注意作品的名稱，而作者、創作年代及媒材也是觀眾會想知道的。作品名稱是最直接描述或解釋作品的資訊，而作者姓名、媒材及創作年代則可以提供觀眾有關風格及當時的時空背景的線索，而這些資訊都能幫助觀眾欣賞或認識作品。相較之下，家庭觀眾較不在乎尺寸與收藏者，反而希望能增加其他可以幫助他們認識或欣賞作品的資訊，如作者介紹、創作動機、作品賞析及引導觀眾如何欣賞作品中線條的提示等。

時至今日，向一般民眾開放的美術館，觀眾群非常多元，他們有著不同的文化資本 (cultural capital) (Bourdieu, 1984)，這與他們欣賞藝術品與解碼藝術品的能力有很大的關係。而家庭觀眾在意「能幫助他欣賞作品的展示說明」也意味



著他們需要美術館提供詮釋與教育方案，幫助他們在與藝術品接觸時，能夠觀察、感受，與理解。



五、動態展個別物件標籤：觀眾最在意的是能幫助他「操作」展示的說明內容

家庭觀眾普遍不會閱讀動態展的個別物件標籤說明，便直接動手操作，遇到問題時，才會看一下說明（Diamond, 1986；McManus, 1994；吳春秀，1996）。

「我只有看那個動物可愛我就做那動物。就大概看這個怎麼玩啊，看那個上面的標示說聽一聽、看一看、摸一摸」（2CH2）

「比如說剛開始可能不會特別去注意這個文字，可是妳在摺紙的過程中有一些瓶頸，妳就會回去看一下它這邊有沒有一些線索讓妳去知道怎麼摺出來，把這個作品完成」（2PF）

「如果我這兩個（圖示）不看的話，我剛剛就沒有看這兩個我就自己在那邊亂戳一通」（3PM）

「沒有看、沒有看，絕對沒有人看」（5PM）

「有，有可能是先玩，再看一下文字，然後做了又不懂再繼續看」（6PF）

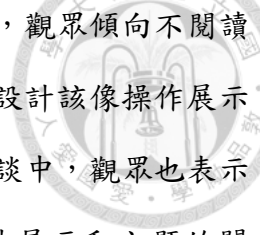
「有，我有看，我有看它怎麼做啊，嗯，先看（圖示，而非說明文字）怎麼做再做」（6CH1）

從訪談中發現，家庭觀眾在遇到困難時，能夠幫助他們進行操作的是展示上的圖例或圖示，而非文字。

「只要這種（圖示）告訴我們操作」（8PF）

「我只要看這邊（圖示）就可以玩了」（8CH1）

觀眾比較在乎如何操作，而圖示的方式比文字更能達到引導觀眾操作的效果；而該展的展示說明文字內容也並非操作方式或步驟。對於動態展，操作對觀眾的吸引程度最大，再者是圖示，最後才是文字說明。若依照 Hooper-Greenhill(1994)所提出的三種美術館可提高觀眾學習成效的互動模式而言，觀眾偏好活動的學習



優於圖像的學習，圖像的學習又優於象徵符號的學習。也因此，觀眾傾向不閱讀說明文字，因而觀眾較難發現策展人企圖透過說明文字來傳達設計該像操作展示的目的，以及該項操作與展覽主題「線條」的關聯。因而在訪談中，觀眾也表示出他們可以輕易地被可參與的展示吸引，但是他們不清楚這些展示和主題的關係。



第四節 家庭觀眾對於展示說明或展場設計之需求

本節將針對觀眾於訪問中所提出對於展示說明與展場設計改善的需求，整理列點進行分析。

一、展示說明應包含建議動線

該展的展場空間如圖 4-1。

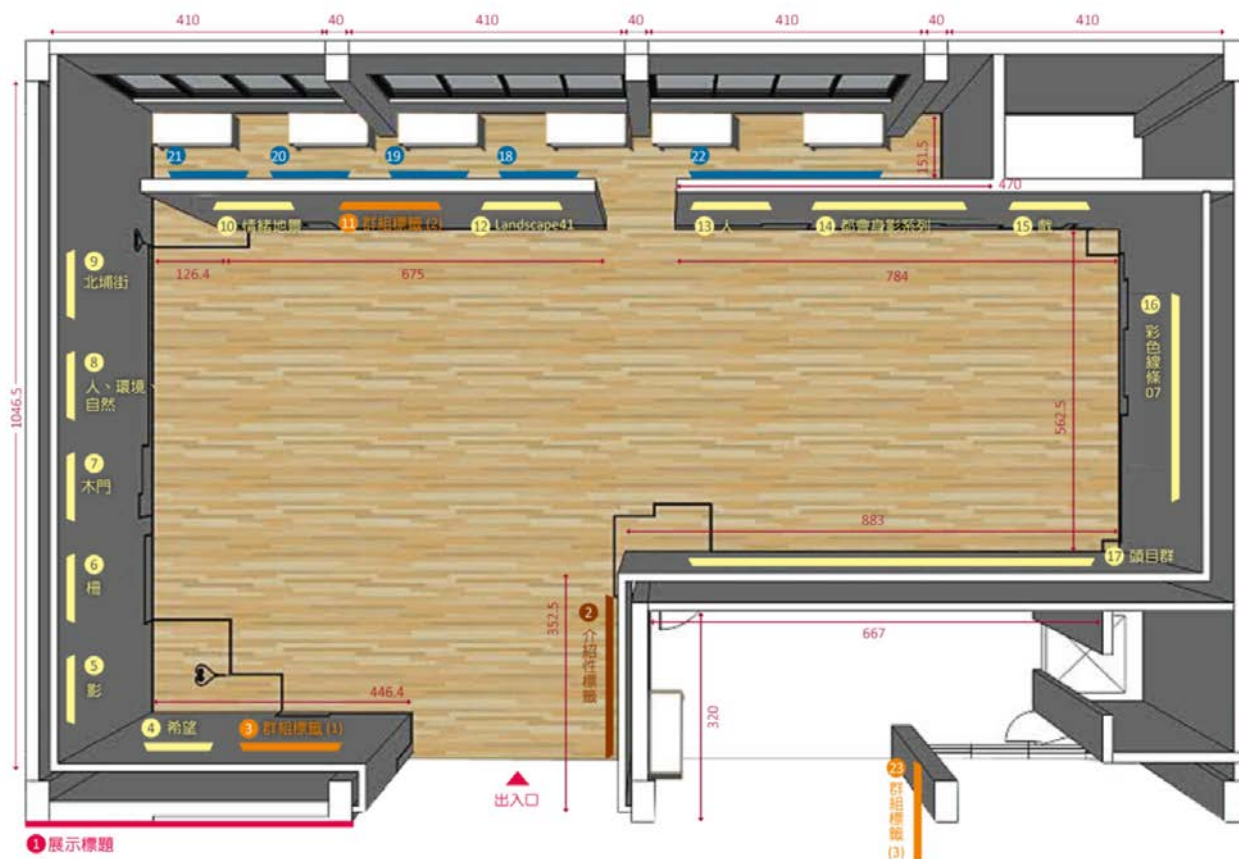
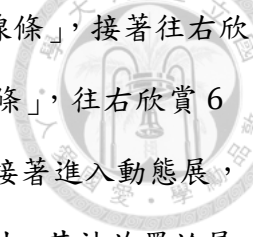


圖 4-1 展場平面圖

該展間為單一出入口，依據展示脈絡，觀眾的參觀動線應是先看到入口左側牆面的 ①展示標題。進入後接著應往右側牆面閱讀 ②介紹性標籤，然後往右轉，

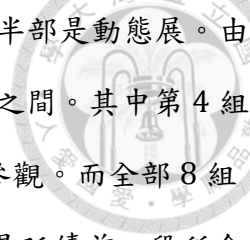


開始欣賞 3 大子題的作品。首先，看到 ③ 群組標籤「生活中的線條」，接著往右欣賞這個子題下共 7 件作品。接著看到 ⑪ 群組標籤「會說話的線條」，往右欣賞 6 件作品，停在 ⑰「頭目群」作品前。以上，是靜態展的部份。接著進入動態展，觀眾應先看到「線條不設限」群組標籤，然而因展場空間的限制，其被放置於展場外 ⑳ 的位置。然後再接著進入展場的後半部，由 ㉑、㉒、㉓、㉔ 的順序操作動態展。最後在 ㉕ 的位置牆面上則貼上該展教育活動的觀眾作品。

然而，因沒有建議動線，觀眾直覺性的參觀動線大致如圖 4-1 內的編號順序。研究者觀察到三大問題，這些問題也被觀眾在受訪時提出。

首先，是 ② 介紹性標籤容易在一開始的時候被忽略。第 2 組、第 3 組和第 4 組家庭觀眾的參觀動線是從編號 ③ 參觀至編號 ⑰ 之後，才發現編號 ② 介紹性標籤。而其中第 3 組家庭觀眾的父親因受研究者所託，走至 ③ 群組標籤後又折返來看 ② 介紹性標籤，但母親與孩子則從未注意。介紹性標籤具有介紹主題，揭示大綱的功能，導引觀眾參觀的功能。然其卻無法於觀眾參觀起始時被觀眾注意，因而無法有效發揮其功能。歸咎原因，因沒有建議動線的設計，家庭觀眾進入展間後，作品的吸引力大於純文字的介绍性標籤，所以忽略了介绍性標籤，而無法了解該展示的整體概念。

再者，是動態展的群組標籤「線條不設限」因展場空間限制而被放置於場間外面。由於該展間位於最邊間，觀眾參觀完後，走出該展間會向右轉離開，而其放置群組標籤「線條不設限」的位置是觀眾走出展間的左方，皆是由研究者提醒後才發現。「線條不設限」的群組標籤是該展所有展示說明中，唯一非純文字形式的展示說明，利用架子隔出一格一格的空間，每一格都放置不同的生活物件，如原子筆、木屑、棉花、布料、義大利麵等等取材於生活或大自然中的物件，讓民眾觀察物件上的線條，但是因放置位置不再觀眾的參觀動線上，「視覺性」不佳 (Jacobi & Poli, 1995)，因而被乎略，實為可惜。




最後，該展間將內部隔成前後兩部分，前半部是靜態展，後半部是動態展。由靜態展進入動態展有了個入口，分別在作品 ⑨、⑩，與 ⑫、⑬之間。其中第 4 組家庭觀眾沒有發現後半部的動態展，是由研究者告之後才進入參觀。而全部 8 組受訪觀眾皆是由 ⑫、⑬間進入動態展。因動態展的展示脈絡本是延續前一段所介紹的「線條不設限」群組標籤，先承靜態展以視覺欣賞線條的方式，進一步讓觀眾繼續以視覺觀察生活中熟悉物件上的線條，再延伸至 ⑭以視覺觀察物件局部線條後猜出該物件為何，再進入 ⑮聽、嗅、觸覺感受線條，最後進入 ⑯、⑰動手操作的創作線條。然而 8 組觀眾的實際參觀動線卻是相反的，因而有觀眾反應不清楚這 4 個展示的關聯。

美術展覽不若科學或歷史博物館有較強的脈絡順序，因其發展背景也較不限制觀眾的參觀動線，但教育展有其教育性，有策展人為觀眾埋下的學習脈絡，然而因實體空間限制使觀眾參觀動線與策展人預設的動線有許多落差，導致觀眾無法順著脈絡進行參觀，漏了重要的訊息，或產生一些疑惑，都是蠻可惜的。參觀動線也是展示說明的一環，用以說明展覽的脈絡，若能設計於展場中，例如編號，或利用該展最重要的概念元素「線條」的牽引，不硬性規定動線，但卻能讓有較強興趣或學習動機的觀眾，可以參考建議動線參觀，進行更有效的學習，也才能發揮教育展的目的。

二、「文字」搭配顏色等「視覺化」設計可使訊息傳達更直接、完整

我們已知展示說明除了文字須具備「易讀性」之外，「視覺性」也是影響觀眾閱讀與否的重要因素 (Jacobi & Poli, 1995)，上一段落也說明了展示說明放置之空間位置的重要性。除此之外，在一段文字中，利用粗體、底線，或類似標註螢光筆等等方式，皆可以引導觀眾的目光，讓觀眾更快抓到重點或關連等。這些視覺化的設計之於文字形式的展示說明，就如同「語調」、「肢體表情」之於對話，可使溝通多了線索，讓接收者更容易理解傳遞者所要傳遞的訊息。



再者，以該展而言，三大子題的群組標籤展示說明以文字形式呈現，在觀眾普遍不閱讀或快速瀏覽展示說明的情形下，有些觀眾甚至沒有發現展覽分成 3 個單元。但若每一子題的區域，是以不同線條或不同顏色來區別，觀眾會更容易發現分類。

「不同的主題就有不同的線，如果它的背景顏色有區分的話，可能我們就可以知道說是不同的主題」(2PF)

三、靜態文字說明重點，動態影音說明細節

靜態的文字只能被動等待觀眾閱讀，而動態的聲音或影像可以主動吸引觀眾聆聽或觀賞，且更豐富的內容對觀眾的刺激性也更強。另外，動態的導覽裝置可以利用按鈕或是其他方式吸引觀眾啟動，符合觀眾喜歡可以「操作」或「參與」的偏好 (Kropf, 1989)。

「然後還有最好是有影音，聲音導覽，就是可以放一個 CD 或其他」(5PM)

「不如說來個按鈕給它按下去，它就會講，就是用聲音啊，講完聽進去多少是多少，因為看到這個（文字）可能就走過去，可是看到按鈕就會按下去，也許它講的跟它（文字）是一模一樣，但至少會聽一下」(6PF)

本研究顯示家庭觀眾偏好量少的展示說明，也再次驗證文獻所指出展示說明不宜過長的研究結果 (Weiner, 1963; Ekarv, 1986; Thompson & Bitgood, 1988; Bitgood, 1990; McLean, 1993; Hooper-Greenhill, 1994)。閱讀展示說明就如同閱讀一篇文章，也會受到觀眾平時閱讀習慣的影響。而觀眾受到網路閱讀的影響，習慣閱讀「輕薄短小」的文章 (林珊如, 2010)，這樣的閱讀習慣帶進美術館內，也使得觀眾反覆提到，希望展示說明的文字可以減少，而此少量的文字宜用來揭示重點。同時，網路文章經常夾帶圖像、動畫或影像等 (林珊如, 2010)，這也使得觀眾越來越習慣或喜歡透過圖像或影像來掌握訊息。美術館也應者握觀眾的閱

讀習慣，利用輔助式互動展示說明的形式，在傳統的展示說明中加入動態的影音，輔以靜態的圖文對照，讓觀眾可同時進行圖像式及象徵符號式的學習，使訊息掌握程度及學習效果加乘。換句話說，也就是以文字來提示重點，而以圖像影的方式表現細節。

「我都只看大標題，字少一點，沒耐心看，還有字可以大一點」(1PF)

「字可以少一點」(1CH1)

「我覺得應該是字少一點，抓出多一點的重點，不要那麼多字」(2CH2)

「文字是每個人的訴求都不一樣，可是如果是要展覽的話，如果用影片的話，會比較通」(3PM)

「而且(影片)比較有吸引力，你用文字的通常十個有九個半不會特別去看」(3PF)

「簡短，然後更明顯(淺顯)，如果能舉例的話是更好」(3PM)

「不要太長，...幾句話然後就可以帶到重點了」(4PF)

「加上作者的影片告訴我們說他要表達的意境，現代的人有閱讀困難症」(8PF)

四、「拍攝」二維條碼聽取導覽內容的方式讓觀眾困惑

拍攝二維條碼可以聆聽語音導覽的內容，也屬展示說明的一種。然而，觀眾從過往經驗，或是當日館方人員提醒，會知道美術館「禁止拍照」的規範，且美術館在也會標示出「觀賞距離」，要求觀眾在一定距離外欣賞作品。在這兩種背景條件下，二維條碼放至於作品旁邊，當觀眾拿起智慧型手機「拍攝」二維條碼時，一方面擔心遭館方人員誤會要拍攝作品，另一方面擔心靠近條碼時「越線」的問題，而使觀眾感到壓力或困惑。美術館應多加考量二維條碼的大小或放置位置，讓觀眾能更自在的拍攝二維條碼。

「像我直接看到了這個(二維條碼)，我會想到美術館不是不能用手机嗎？怎麼還會用這個再



給你照？」(3PM)

再者，「二維條碼」在臺灣的使用率尚不算普遍，根據創市際市場研究顧問調查，仍有 48% 的台灣民眾不清楚如何使用 QR code，並且其中 24% 的民眾沒聽過 QR Code，創市際表示，即使 QR code 普遍應用，智慧型手機並非普遍流行，持有智慧型手機的民眾，僅有 55% 的使用者有持續使用 QR Code，有 36% 的民眾曾經掃描過，但目前無繼續使用 (黃馨儀，2012)。因此，觀眾可能不清楚「二維條碼」是什麼？有什麼作用？該怎麼使用？美術館應利用文宣、或現場人員指導，宣導二維條碼語音導覽的利用，讓觀眾知道如何使用，可以獲得什麼訊息，以及訊息是以何種方式呈現的。

「這個 (二維條碼) 是你們還要借導覽嗎？」(6PF)

「目前沒有，我沒去 try (二維條碼)」(8PF)

「我們連一次 (掃描二維條碼) 都沒試過」(8CH1)



第五章 結論

本章旨在說明家庭觀眾參觀美術館之動機與需求，分析家庭觀眾閱讀與使用美術館展示說明之行為，並根據家庭觀眾美術館參觀與學習動機、使用展示說明行為、美術教育內涵及整體參觀滿意度，歸納美術館展示說明之設計原則。共分為二節，第一節為研究發現，第二節為研究建議。

第一節 研究發現

本節就研究結果歸納回應三個主要研究問題，分別是家庭觀眾參觀美術館的動機與需求，家庭觀眾針對各類展示說明的各種使用行為，以及美術館展示說明設計之原則。

一、家庭觀眾參觀美術館之動機為娛樂、社交及學習

家庭觀眾參觀國美館之主要原因包含「看展覽」及「參加活動」及「運動遊憩」3種，對照文獻所歸納出的動機可分為娛樂、社交及學習。而美術館的展覽、活動及空間設計若能發揮寓教於樂的功能，便可同時滿足家庭觀眾各種動機與需求（如表 5-1）。

表 5-1 家庭觀眾參觀美術館動機與需求表

| 參觀原因 | 是否與美術館展示、教育功能有關 | A 動機類型 | B 需求類型 是否有特定目標與期待 |
|------|-----------------|----------------|---------------------------------|
| 看展覽 | 是 | A2 社交 A3 學習 | B1 是/欲看特定展覽 B2 否/沒有特定要看的展覽 |
| 參加活動 | 是 | A1 娛樂 A3 學習 | B1 是/參加已安排的繪本區活動;在特定時間抽號碼牌進去遊戲室 |
| 運動遊憩 | 否 | A1 娛樂 | B2 否/曬曬太陽,打發時間 |



二、家庭觀眾以快速略讀方式閱讀與使用美術館展示說明

從現場的觀察記錄會發現家庭觀眾在面對展示說明時，多半不會刻意駐足，也不會仔細閱讀，其使用展示說明的行為是經過時大致瀏覽、略讀。除了少數家庭觀眾的家長會將展示說明唸出來給孩子聽以外，多數家長只會向孩子告知作品名稱，並不會向孩子一一解說各展示說明的文字內容，而孩子也不會發問。而在訪問時，家庭觀眾，尤其是兒童，也反應出他們不太閱讀展示說明，對各種類型的展示說明平均閱讀時間均短，尤其是三年級以下的兒童，因認識的字彙不多，無法閱讀理解說明文字。也因此，家庭觀眾針對作品本身的口語互動，包含說明、討論、分享比較多；而對於展示說明的文字，包含展覽整體主題及各單元子題的口語互動很少。

此外，在閱讀時機上，對照觀察與訪談結果，家庭觀眾對於介紹性標籤與群組標籤皆為經過時快速掃描、瀏覽，但對個別物件標籤，親子（尤其是四年級以上兒童）皆會在看完展示作品後特別注意確認，尤其是作品名稱。另外，四年級以上兒童也會依照自己的興趣注意各展示說明文字，或參考簡介摺頁，而三年級以下的兒童則會忽略展示說明。

研究結果顯示，家庭觀眾對於主題性、單元性標籤的閱讀行為與理解程度相近，但對於個別物件展示說明之閱讀行為，則有很大的差異。原因推論為個別物件標籤內容簡短，只包含作品名稱、作者名稱、尺寸、年代、媒材及典藏地，屬於事實的資訊，觀眾比較容易理解，也相對依賴該展示說明以理解展示作品內涵。而主題性或單元性的展示說明，內容較長，且包含概念的知識，因此觀眾的理解程度較低。研究結果整理如表 5-2。

表 5-2 家庭觀眾閱讀各類型展示說明之行為

| 成員 | E1 主題性 (介紹性標籤) | E2 單元性 (群組標籤) | E3 個別物件 (個別物件標籤) |
|----------|-------------------|--|---|
| G 閱讀時機 | P 家長 | | |
| | CH 四年級 以上兒童 | G1 經過時 | G1 經過時 |
| I 閱讀方式 | CL 三年級 以下兒童 | G5 忽略 | G5 忽略 |
| | P 家長 | I2 快速掃描 | I2 快速掃描 I3 閱讀 |
| J 閱讀目的 | CH 四年級 以上兒童 | I1 不閱讀 | I1 不閱讀 |
| | P 家長 | J1 了解展覽的主題； J3 沒有特定目的，已養成習慣，有字就會稍微看一下 | J1 了解展覽的單元主題； J3 沒有特定目的，已養成習慣，有字就會稍微看一下 |
| K 閱讀時間 | CH 四年級 以上兒童 | K2 短 | K2 短 |
| | P 家長 | | |
| N 閱讀理解程度 | CH 四年級 以上兒童 | 1 分，理解程度低 | 3 分，「生活中的線條」、「線條不設限」理解程度較高； 1 分「會說話的線條」理解程度低 |
| | P 家長 | | 3 分，理解程度高 |

三、家庭觀眾對於靜態展（觀賞型）與動態展（操作型）之個別物件標籤閱讀行為有所差異



家庭觀眾在面對靜態展與動態展的個別物件標籤時，使用方式很不相同。對於靜態展的個別物件標籤，家庭觀眾主要是在欣賞作品後，想要確認自己所看到的，所認為的，是不是和作者所傳達的意思一致，藉由閱讀標籤上的作品名稱，來確認、對照作品的內容。部分觀眾會進一步注意創作媒材、年代等和作品內容有關的資訊，以及作者為何。換句話說，家庭觀眾閱讀靜態展個別物件標籤的目的是為了理解作品，所以關於尺寸和典藏地，與作品內容或主題無關的資訊較不在意。由於資訊屬於事實性的知識，而且簡短，所以觀眾很容易理解。

至於動態展的個別物件標籤，有點類似「說明書」。有些觀眾會認為必須看完展示說明，再進行操作。另外一些觀眾則會先嘗試，直到遇到困難時，才會看展示說明。但不論是何種使用方式，目的都是為了完成該展示的操作。然而該動態展的個別物件標籤的文字都是概念性知識，觀眾無法從中獲得操作的程序或步驟，反而是圖示給予了觀眾這方面的解答，因此，家庭觀眾對於動態展個別物件標籤中的文字理解程度較低，許多家庭觀眾都在訪談時提到，圖示對他們而言，更容易理解，也更符合他們的需要。研究結果整理如表 5-3。

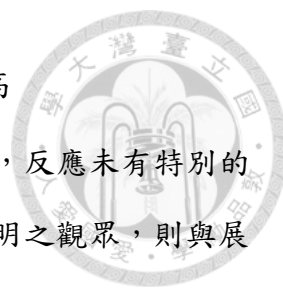
表 5-3 家庭觀眾閱讀靜態展與動態展展示說明之行為

| 成員 | D1 靜態展示個別物件標籤 | D2 動態展示個別物件標籤 |
|----------|---------------|---|
| G 閱讀時機 | P 家長 | G3 操作前； |
| | CH 四年級以上兒童 | G4 或直接進行操作，直到遇到困難時 |
| | CL 三年級以下兒童 | G5 忽略 |
| I 閱讀方式 | P 家長 | I2 快速掃描 I3 閱讀作品名稱等； I4 將作品名稱等告訴孩子 |
| | CH 四年級以上兒童 | I2 快速掃描 I3 閱讀作品名稱等； |
| | CL 三年級以下兒童 | I1 不閱讀，由家長告知 |
| J 閱讀目的 | P 家長 | J2 想知道作品名稱與作品是否呼應 |
| | CH 四年級以上兒童 | J1 會注意作者年代及媒材等能幫助欣賞作品的項目 |
| K 閱讀時間 | P 家長 | K1、K2 或長或短，受家庭觀眾是否需要指引影響 |
| | CH 四年級以上兒童 | K2 短 |
| F 閱讀理解程度 | P 家長 | 1 分，文字理解程度低 |
| | CH 四年級以上兒童 | 3 分，理解程度高 3 分，圖例、圖示的理解效果較好 |

四、四年級以上兒童較三年級以下兒童更會閱讀展示說明

首先，在使用展示說明的一般行為上，從觀察記錄中可以發現三年級以下的小孩子，都不會看展示說明。訪談時可以得知，因為他們所認識的字彙不夠多，因而「看不懂」；而純文字的表現型式，無法引起他們的興趣，因而也不會要求家長講述。大孩子則較小孩子會去注意展示說明，瀏覽說明的內容。因此展示說明如果更具吸引力，則他們更可能去閱讀，或要求家長向他們說明。

再者，有關靜態展與動態展，大孩子與小孩子在使用展示說明上也有差異。在欣賞靜態展時，小孩子需要家長引導他們欣賞作品，比如「這是什麼線條？」、「這線條看起來像不像一個人？」等等。這仰賴家長使用展示說明後，轉化為小孩子可以理解的概念，引導孩子參觀。大孩子對展示說明有一定的理解程度，會依照自己的興趣選擇閱讀或不閱讀展示說明。家長主動引導或說明的家庭觀眾，口語互動較多，參觀靜態展的時間也較長。因此，展示說明應提供家長和孩子問答或討論等口語互動的「話題」，並且使表現形式更具刺激性，來吸引家庭觀眾閱讀展示說明，不僅讓他們的參觀記憶更深（Hooper-Greenhill, 1994），也滿足其社交的需求（Taylor, 1986）。而在欣賞動態展時，大孩子可以自己操作，遇到困難也會試圖透過閱讀展示說明來克服；而小孩子則依賴家長的幫助。



五、閱讀展示說明之家庭觀眾整體參觀記憶、經驗與滿意度較高

較不使用展示說明的觀眾，對展示的整體滿意度偏低，反應未有特別的收穫或體會，僅對動態展有記憶與印象。而有使用展示說明之觀眾，則與展示作品有較高的互動，親子間的互動也比較多，家長會將展示說明口述給孩子聽，親子對展示的均有較高的收穫或體會，並留下較深刻的印象，跨越動靜態作品，對整體展示留下較深刻的印象。


比較使用與不使用展示說明的家庭觀眾，對於參觀記憶、經驗與滿意度之間的差異，從本研究中「最高度」使用展示說明與「最低度」使用展示說明的兩組觀眾中，可以發現「使用」展示說明的觀眾不論是在參觀記憶、經驗及滿意度上，都比「較不使用」的觀眾來得高，並有較正面的回應。這樣的結果可以從兩個方向來說明，首先，是該展的展示說明的確發揮了它的作用；再者，對於觀眾的美術館經驗，展示說明扮演重要的角色，美術館應該更加從觀眾角度出發，調整展示說明。

六、家庭觀眾偏好「質簡」、「量少」及「位置適宜」之展示說明

根據家庭觀眾之回應，參考文獻中展示說明撰寫最的易讀性和視覺性原則，提出美術館展示說明設計原則如下。

首先針對展示說明的易讀性進行討論。因家庭觀眾普遍以「瀏覽」方式閱讀各種展示說明，在不會長時間仔細閱讀的情形下，展示說明應做到吸引觀眾目光，使其有閱讀的慾望。而在短暫的瀏覽時間裡，展示說明在「量」上，應維持精簡，避免文句過長，可以減少過多的形容詞或副詞來減少文句的長度，並盡量一個句子只傳達一個概念。而在「質」上，應維持易懂，盡量以生活化的語言取代術語，並盡量具體避免抽象概念，以及與經驗連結，若能在首句提供重點引導，更能使家聽觀眾在短暫的瀏覽時間內抓住重點並理解展示說明內涵。最後要能有趣，不要使用呆板或制式的詞彙，不要以「寫報告」的方式撰寫展示說明，而是應該用生動、活潑的詞彙和觀眾「聊天」，

或是利用圖像影音等方式，吸引觀眾持續閱讀。



接著在視覺性方面，在空間位置上展示說明應被安排在觀眾參觀的動線上；另外，該展動態的個別物件位置太高，有兒童反應看不到；而靜態展的個別物件標籤則放在作品旁邊，有觀眾反應不確定該標籤是屬於哪件作品；這些例子都再次說明館方應考量參觀動線及目標觀眾的視線位置，選擇正確的空間位置放置展示說明，提高展示說明被觀眾看見的機會。在獨立性方面，語音導覽二維條碼放置的位置應讓觀眾在掃描條碼與觀賞物件時能順暢的移動，不會為了掃描條碼而擔心「越線」。在視覺方面，呼應易讀性說明不宜過長的原則，因太長的展示說明在視覺上會造成觀眾的壓迫感，使觀眾不想去閱讀，可先考慮將不必要的形容詞等刪除，再將展示說明拆成多個，讓觀眾能「舒適」地閱讀。



第二節 研究建議

根據本研究結果與發現，本節將針對「跟著線條去旅行」教育展、美術館展示說明及未來研究提出建議。

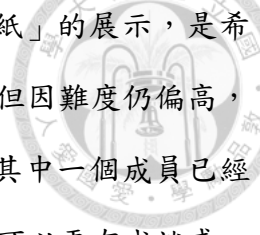
一、對「跟著線條去旅行」教育展的建議

首先在參觀動線上，因教育展有其「學習脈絡」，有策展人期待觀眾參觀時的動線，而此「建議動線」並沒有被設計於展場中。然因展場有其現實空間的限制，導致觀眾直覺的參觀動線與館方策展預設的動線有許多差異，建議館方可藉由編號、區塊色彩，或是將指引的線條融合展場的線條等等方式，幫助觀眾順著展示設計的學習脈絡進行參觀，利於觀眾進行自導式學習，也避免遺漏某些展示或重要訊息，而降低學習效果。

再者，在展示高度上，一般美術館展覽以靜態的展示（觀賞型）為主，而該展則設計了動態展示（操作型）的部份，特別受到歡迎，尤其是兒童特別有興趣。然而動態展展示說明及圖例等高度距離地面約有 200 公分，不利兒童閱讀；操作部分的高度部分介於 150-180 公分，也不利兒童參與。雖然現場有提供小梯子，但不敷使用，需要家長將兒童抱起，因此也不利親子同時進行操作。本研究結果支持兒童比家長更有興趣去操作展示，因此建議館方考量目標觀眾的需求，降低動態展的高度，使之符合兒童視線範圍。

第三，在展示空間上，也因兒童容易被動態展吸引，且因動態展需要操作，會使得觀眾停留的時間更長，但動態展部分的空間卻比較窄，加上出入動線不明確，較多人同時參觀時，因家庭觀眾有避開人群的傾向（Sandifer, 1997；Kropf, 1989），很容易因擁擠而使某些觀眾放棄操作。因此也建議館方可考慮擴大動態展部分的空間，及規劃建議的出入或排隊動線，讓家庭觀眾可以更自在地進行操作。

最後，在難易程度上，操作的部份不宜太難，許多受訪觀眾都反應「摺紙」



部分太複雜，不僅小朋友，連家長也無法完成。原本設計「摺紙」的展示，是希望觀眾參觀後，也有「作品」帶回家紀念，區分成 3 種程度，但因難度仍偏高，以致於許多觀眾都無法完成，或是來不及完成就要離開，或是其中一個成員已經產生博物館疲勞等現象。建議館方降低操作部分的難度，讓觀眾可以更有成就感，也避免觀眾都擠在同一展示前方。

該展各項展示說明之建議整理如表 5-4。

表 5-4 「跟著線條去旅行」教育展各展示說明之建議

| 類型 | 功能 | 文字內容 | 形式 | 設計 | 觀眾看法 | 建議 |
|--------------|--------------------------|---|---------------------------------|-----------------|--|--|
| 展示標題 | 整體性資訊；吸引注意力、告知主題、辨認 | 主視覺圖、展覽名稱、策展人及參展藝術家、展覽時間及地點。 | 圖片+文字(中英文對照) | 放置於進入展場前入口左側牆面。 | 主視覺圖像與名稱是影響展示標題刺激性的關鍵。 | 主視覺圖應與展覽名稱搭配，若以兒童熟悉的語言命題，更能吸引家庭觀眾。 |
| 介紹性標籤 | 整體性資訊；介紹主題、展示大綱，導引觀眾參觀展覽 | 共 630 個字左右，分為三段。 第一段說明該展主題為傳達線條具有具體及抽象的概念；第二段說明該展策展目的是希望觀眾從各種面向認識線條；第三段主要說明教育展的目的是提供觀眾觀察與體驗的機會，提升生活美館品味。 | 純文字形式(中英文對照)；黑字；全文字形、大小、顏色等皆一致。 | 放置於進入展場後右側牆面。 | 家庭觀眾需要「基礎概念」，且希望文字可以更簡短，利用不能方式標出重點，或透過影片等方式呈現。 | 減少文字的長度，並提供基礎介紹，讓觀眾建立對主題的基本概念，避免過多「進階」的內容。以不同字體或顏色等視覺化設計標出重點，觀眾可再依興趣閱讀細節。或以文字說明重點，以影音呈現細節。 |
| 群組標籤 1 生活 | 單元性資訊；詮釋特定的群體物 | 共 130 個字左右，舉例並提醒觀眾觀察線條到平面，再到三度空間的變化。 | 純文字形式(中英文對照)；黑字；標題字體較 | 放置於該子題第一幅作品左側。 | 與生活經驗有關的例子可以幫助家庭觀眾欣賞作品。 | 善用與觀眾「經驗」連結的例子。 |



| 類型 | 功能 | 文字內容 | 形式 | 設計 | 觀眾看法 | 建議 |
|--------------------------|---------------------|--|-------------------------------|--|---|--|
| 中的 線條 | 件（相似的物件為單位），以及說明子主題 | | 大；末句以疑問句方式鼓勵觀眾觀察生活中還有哪些線條。 | | | |
| 群組 標籤 2 會說話的 線條 | | 140 個字左右說明線條具有自發性、音樂性、方向感、速度感等各種表徵，藝術家透過線條傳達情緒。 | 純文字形式(中英文對照)；黑字。 | 放置於該子題第一幅作品左側。(於前一子題最後一幅作品右側) | 詞彙太難，家庭觀眾無法了解「自發性、音樂性、方向感、速度感、表徵、多重性格的筆觸與量體」等字彙的意義，也無法從群組標籤的說明理解線條如何「說話」。 | 避免深難詞彙與專業術語。面對抽象作品，家庭觀眾更需要「提示」，使之了解展出作品與展覽主題間的關聯，以及可以從那些方面來欣賞作品。 |
| 群組 標籤 3 線條不設 限 | | 100 個字左右，說明旅行的腳步就像一條看不見的線，牽引旅者的情緒與想像，鼓勵觀眾重新感受線條的存在與表情。 | 實物+圖案+文字(中英文對照)；標題紅色立體字，內文黑字。 | 放置於展場外，出入口右側牆面；展示說明距地面高度約 130-160 公分間；主要展示內容距地面約介於 55-130 公分間。 | 有實物可以觀察可以幫助家庭觀眾理解。但放置位置不佳，容易讓觀眾忽略。 | 實物與圖案有助於家庭觀眾理解。應考量兒童身高，相關訊息不應在兒童視線範圍外。 |

| 類型 | 功能 | 文字內容 | 形式 | 設計 | 觀眾看法 | 建議 |
|--------------|------------------------|------------------------------------|----------------------------------|-----------|--|--|
| 個別物件標籤 (靜態展) | 詮釋個別物件、模式和現象，提供物件的基本資訊 | 包含作者、作品名稱、年代、媒材、尺寸、典藏地、語音導覽號碼及二維條碼 | 純文字形式(中英文對照)；身分證式標籤；作者及作品名稱字體較大。 | 放置於作品右下角。 | 當家庭觀眾穿梭於展場間，有時會不確定某個別物件標籤是屬於其左邊或右邊的那幅作品。 家庭觀眾希望增加能幫助他們欣賞作品的說明內容，如創作背景、理念、作家介紹等。 家庭觀眾不熟悉 QR code 的使用方式。 | 標籤可至於作品下方，或重新安排間距，避免動線聚合多變的家庭觀眾，無法確認標籤屬於何件作品。 可利用影片來說明藝術家的背景、理念等，且動態影音較靜態文字對家庭觀眾更具吸引力。 觀眾不會使用 QR code，且拍攝 QR code 與美術館禁止拍照規定牴觸，美術館應利用文宣，或現場人員指導觀眾使用。 |

| 類型 | 功能 | 文字內容 | 形式 | 設計 | 觀眾看法 | 建議 |
|-----------------|----|-------------------------------|----------------------|-------------------------|---|---|
| 個別物件標籤 (動態展) | | 4 個動態展各約 60-100 字左右，說明該展示之設計。 | 文字+部分配合圖例；黑字；標題字體較大。 | 說明文字距地面高度約 150-180 公分間。 | 家庭觀眾認為圖例比文字更能指引他們完成操作。 說明文字及部分操作的高度過高，不利兒童獨立觀看或操作。 | 盡可能以圖例、圖示方式呈現，尤其是操作步驟等與完成任務有關的訊息。 放置位置應考量兒童視線範圍。 |



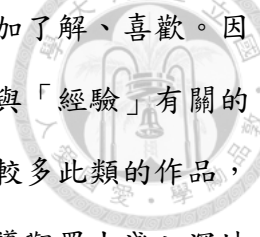
二、對美術館教育展示說明設計的建議

這次的受訪觀眾大多數都表達對於教育展的正面評價，顯示教育展的確有其吸引力。教育展是透過特別的展示規劃，有目的地使觀眾在參觀過程中體會到美術館企圖傳遞的知識或經驗，可以說是一項「教育計畫」。因此，展示說明扮演很重要的角色，為作品「說話」，與觀眾溝通。

根據研究結果與發現，在撰寫展示說明時，應符合易讀性、視覺性與文字辨識性三大原則。展示說明「量」要精簡，文句短，避免大量的形容詞堆砌。「質」要易懂，用生活化的語言取代術語；描述抽象概念時應善用譬喻與觀眾經驗連結；一句一個概念，提供重點與「基礎」的概念或知識，以符合易讀性原則。展示說明的放置需考慮參觀動線及觀眾視線，並使展示說明與物件間有適當距離；展示說明的段落、行距需有一致性，並可透過圖像、影音、色彩等變化設計，吸引觀眾目光，以符合視覺性原則。最後，因文字辨識性與觀眾對展示說明和物件的理解程度沒有直接關聯 (Dean, 1994)，在本研究中並未深入探討，但文字辨識的一般設計原則強調字型、字體、大小、顏色、對比等，要能讓觀眾清楚閱讀。

而根據家庭觀眾對動、靜態展示的參觀經驗，靜態展家庭觀眾最想知道的是能幫助他們欣賞作品的訊息；而動態展家庭觀眾最想知道的是能幫助他們完成操作的解說。建議辦理教育展的美術館，在靜態展部分增加作品賞析的展示說明內容，使家庭觀眾在擁有較多觀賞線索之下，更容易與作品有所共鳴。而在動態展部分多利用圖像取代文字向觀眾示範操作方式。讓觀眾更容易理解與上手。

美術館常因擔心利用圖像或影像的展示說明會喧賓奪主，而使用文字形式的展示說明，目的在希望觀眾欣賞藝術原作。但根據本研究發現，展示說明的形式多元，美術館可多發揮展示說明的指引、輔助與互動功能，以促進觀眾閱讀展示說明，並進而鼓勵觀眾與展示作品互動，不僅增進觀眾對展示作品的理解，也強化了美術館的教育目的。觀眾會因對某作品有興趣，產生搜尋其相關資訊的行為，



因而閱讀展示說明。又因閱讀展示說明，而對該作品或展示更加了解、喜歡。因此，展示與展示說明是相輔相成的。研究中發現家庭觀眾對於與「經驗」有關的展示或展示說明較感興趣，建議美術館在挑選作品時，可選擇較多此類的作品，再循序漸進地搭配較抽象的作品，配合展示說明提供線索，引導觀眾由淺入深地學習。



三、未來研究建議

本研究是針對美術館教育展中的展示說明進行研究，包含靜態展與動態展的展示說明，然而當代藝術表現形式越發多元，展示作品與展示說明的形式可能融入更多數位影像或互動裝置，因此，未來在研究展示說明的表現形式上，或可有更多元、深入的選擇。

本研究受限美術館規範，以及考慮干擾受訪者參觀行為，因此以紙筆記錄觀察，但當家庭觀眾動線分散時，較難同時注意與註錄細節。未來相關研究可考慮增加更多觀察記錄人員，或在符合研究倫理規範下進行全程錄影、錄音，以獲得更完整的行為記錄。此外採用訪談法收集觀眾態度與想法，年齡較低的受訪者受限於表達能力，並受到親子權威關係影響，且注意力較為短暫，對於美術館抽象的展示作品，回應與詮釋較為有限，因此在應用本研究結果與發現時，應注意情境脈絡的影響。

參考文獻



- Belcher, M. (1991). *Exhibitions in museums*. London: Leicester University Press.
- Bitgood, S. (1990). The ABCs of Label Design." Visitors Studies: Theory, research, and Practice. In A Benefield, & D, Patterson (Eds). Jacksonville, AL: Center for Social Design, pp.115-129.
- Borun, M., Chambers, M. B., Dritsas, J. and Johnson, J. I. (1997). Enhancing Family Learning Through Exhibits. *Curator: The Museum Journal*, 40, 279-295.
- Bourdieu Pierre (1984) . *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Bourdieu, P. (1991). *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Polity Press.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge MA: Harvard University Press. pp. 49-53
- Crowley, K., Callanan, M. A., Jipson, J.L., Galco, J., Topping, K. & Shrager, J., (2001). Shared scientific thinking in everyday parent-child activity. *Science Education* ,85(6), 712-732.
- Coxall, H. (1991). How Language means: an Alternative view of museums text. In K. Gaynor (Eds). *Museum Languages: Objects and Texts*. London: Leicester University Press, pp. 83-99.
- Dean, David (1994). *Museum Exhibition: Theory and Practice*. New York: Routledge.
- Diamond, J. (1986), The behavior of family groups in science museums. *Curator*, 29(2), 139-154.

Dillenburg, Eugene (2011). What, if Anything, Is a Museum? *Exhibitionist*, 30(1), 8-13.



Dierking, L. D. (1989). The family museum experience: Implications from research. *Journal of Museum Education*, 14(2), 9-11.

Dierking, L.D. & Falk, J. (1994). Family behavior and learning in informal science setting: A review of the research. *Science education*, 78(1), 57-72.

Edwards, R. W.; Loomis, R. J.; Fusco, M. E.; McDermott, M. (1990). Motivation and information needs of art museum visitors: a cluster analytic study. *ILVS Review*, 1 (2), 20-35.

Ekarv, Margreta. (1994). Combating redundancy: writing texts for exhibitions. In E. Hooper-Greenhill (Eds). *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge, pp.140-143.

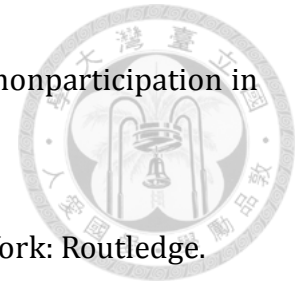
Falk, J. & Dierking, L. D. (1992). *The museum experience*. Washington: Whalesback Books.

Graesser, C., Singer, M. and Trabasso, T. (1994). Constructing Inferences During Narrative Text Comprehension. *Psychological Review*, 101(3), 371-395.

Hensel, K. (1987). *Families in a museum: Interactions and conversations at displays*. Ph.D. diss., Columbia University Teachers College.

Hilke, D. D. (1989). The family as a learning system: An observational study of families in museums. In B. H. Butler, & M. B. Sussman (Eds.), *Museum visits and activities for family life enrichment* (pp. 101-129). London: The Haworth Press.

Hood, M. G. (1989). Leisure criteria of family participation and nonparticipation in museums. *Marriage & Family Review*, 13(3-4), 151-169.



Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museums and Their Visitors*. New York: Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (2000). Changing values in the art museum: Rethinking communication and learning. *International Journal of Heritage Studies*, 6(1), 9-31.

Jacobi, D. & Poli, M. (1995). Scriptovisual Documents in Exhibition: Some Theoretical Guidelines. In B. Audree Blais (Eds). *Text in the exhibition medium*. Canada: Societe des musees quebecas and Musee de la civilization, pp.48-78.

Koran · J. J., Jr. & Koran, M. L. (1983) . The roles of attention and curiosity in museum learning. *Visitor Behavior: Studies and Strategies*, 8(2), 14-17.

Kropf, M. B. (1989). The family museum experience: A review of the literature. *Journal of Museum Education*, 14(2), 5-8.

Linton, J. & Young, G. (1992). A survey of visitors at an art gallery, cultural history museum, science center, and zoo. *ILVS Review*, 2(2), 239-259.

Mclean, K. (1993). *Planning for people in museum exhibitions*. Washington, DC: Association of Science-Technology Centers.

McManus, P. M. (1987). It's the company you keep- The social determination of learning-related behavior in a science museum. *The International Journal of Museum Management and Curatorship*, 6, 263-270.

McManus, P. M. (1994). Families in museums. In R. Moles, & L. Zavala (Eds.), *Towards the museum of the future: New european perspectives* (pp. 81-97).



London: Routledge.

Moussouri, Theano (1997). *Family agendas and family learning in hands-on museums*. Ann Arbor: Ph.D. Dissertations & Theses.

El-Omami, A. (1989). Educating the art museum educator. In Nancy Berry and Susan Mayer (eds.), *Museum Education: History, Theory, and Practice* (pp. 122-134). Reston, VA: the national art education association.

Pearson, P.D. and Johnson, D.D. (1978). *Teaching Reading Comprehension*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Roppola, Tiina (2012). *Designing for the museum visitor experience*. New York: Routledge.

Screven, C.G. (1992), Motivating visitors to read labels. *ILVS Review: A Journal of Visitor Behavior*, 2(2), 183-211.

Serrell, Beverly (1983). *Making exhibit labels: A step-by-step guide*. Nashville, Tenn.:American Association for State and Local History.

Serrell, Beverly (1996). *Exhibit Labels: An Interpretive Approach*. New York: ALTAMIRA PRESS.

Thompson, D., & Bitgood, S. (1988). The effects of sign length, letter size, and proximity on reading. In S. Bitgood, J. Roper, Jr., & A. Benefield (Eds.), *Visitor studies-1988: Theory, research, and practice*. Jacksonville, Al: Center for Social Design. Pp.101-112.

Weiner, G. (1963). Why Johnny Can't Read Labels. *Curator: Museum Journal*. 6(2): 143-156.



Wells, G. (1986). *The meaning makers: children learning language and using language to learn*. Portsmouth, NH: Heinemann Books.

Williams , Luther A. (1960). Labels: Writing, Design, and Preparation. *Curator: Museum Journal*, 3(1), 26-42.

王冠文 (2010)。家庭觀眾運用美術館教育資源之研究—以臺北市立美術館「25年典藏精粹」展覽為例。國立臺北教育大學藝術與造形設計學系碩士論文，未出版，臺北市。

方惠玉 (2003)。博物館家庭觀眾參觀行為之研究—以臺北縣立鶯歌陶瓷博物館201展示廳為例。臺南藝術學院博物館學研究所碩士論文，未出版，臺南市。

古秀梅 (2005)。國小學童閱讀動機、閱讀態度、閱讀行為與國與科學成就之相關研究。國立中山大學教育研界所碩士論文，未出版，高雄市。

伍振鷺、林逢祺、黃坤錦、蘇永明 (2010)。教育哲學。臺北市：五南。

呂理正 (1999)。博物館展示的傳統與展望。臺北市：南天書局。

宋曜廷、潘佩妤 (2010)。混合研究在教育研究的應用。教育科學研究期刊，55 (4)，97-130。

吳芝儀、李奉儒 (譯；原著者：Patton, M. Q.) (1995)。質的評鑑與研究。臺北：桂冠。

吳春秀 (1996)。博物館觀眾研究—以故宮博物院玉器陳列室為例。博物館學季刊，10 (4)，23-30。

吳鴻慶 (2010)。美術館與科學博物館展示說明分析研究-以國立臺灣美術館與國立高雄科學工藝博物館為例。國立臺南藝術大學博物館學研究所碩士論文，未出版，臺南市。



- 邱明嬌、陳力榆 (2014)。跟著線條去旅行教育展。臺中市：國立臺灣美術館。
- 邱馨儀 (2010)。從觀眾角度探討美術館對當代藝術的詮釋。國立臺南藝術大學博物館學研究所碩士論文，未出版，臺南市。
- 周雅純 (譯；原著者：Paulette M. McManus) (1997)。博物館中的家庭觀眾。博物館學季刊，11 (1)，9-18。
- 林珊如 (2003)。大學教師網路閱讀行為之初探。圖書資訊學刊，1 (1)：75-92
- 林珊如 (2010)。數位時代的閱讀：青少年網路閱讀的爭議與未來。圖書資訊學刊，8 (2)，29-53。
- 高千雅 (2009)。美術館教育展導覽功能之研究～以 2008 北美館「記憶：穿梭在指間」教育展為例。國立臺北教育大學藝術與造形設計學系碩士班碩士論文，未出版，臺北市。
- 郭巧蓁 (2011)。丹佛美術館成人觀眾對展示說明閱讀適切性與參觀記憶之研究。國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所碩士論文，未出版，臺南市。
- 許世璋、林宜君 (2005)。太魯閣國家公園兒童環境教育館遊客參觀偏好與行為特性之研究。博物館學季刊，19 (2)，41-64。
- 許博超 (1994)。博物觀眾研究的評鑑類型與原則。國立臺灣師範大學美術研究所碩士論文，未出版，臺北市。
- 許瓊心 (1999)。博物館家庭觀眾參觀行為與親子互動之研究。國立臺灣師範大學社會教育研究所碩士論文，未出版，臺北市。
- 陳向明 (2002)。社會科學質的研究。臺北：五南。
- 陳秋雯 (2003)。從資訊科技功能論建構教學方案的規劃原則。資訊社會研究，5，



261-281。

陳桂淑 (2007)。美術館教育性展覽之家庭觀眾參觀行為研究---以國美館「See·戲」教育展之家庭觀眾為例。私立東海大學美術研究所美術行政組碩士論文，未出版，臺中市。

陳葆真 (2002)。中國人文藝術教育傳統及二十一世紀的意義。中華文明的二十一世紀新意義研討會論文集。臺北市：財團法人喜馬拉雅研究發展基金會。

陳慧娟 (1998)。「臺灣特有鳥類特展」觀眾調查- 自然史展示的一場思考。博物館學季刊，12 (3)，41-52。

陳築萱 (2007)。美術館親子觀眾互動模式與美感經驗之關聯性研究—以臺北市立美術館 2006、2007 年典藏常設展為例。國立新竹教育大學美勞教育研究所碩士論文，未出版，新竹市。

國立臺灣美術館簡介。國立臺灣美術館。103 年 6 月 10 日檢自 <http://www.ntmofa.gov.tw/Chinese/CP.aspx?s=18&n=10092>。

張荷青 (譯；Minda Borun, Ann Cleghorn, and Caren Garfield 原著) (1997)。博物館中家庭觀眾的學習-參考文獻的回顧。博物館學季刊，11 (1)，1-8。

黃明月 (1997)。博物館與自我導向學習。博物館學季刊，11 (4)，31-36。

曾怡廷 (2010)。玩中做，做中學—以國立故宮博物院兒童學藝中心為例。國立臺南藝術大學博物館學研究所碩士論文，未出版，臺南市。

傅斌暉 (2002)。美術館教育的意義。上網日期 2015 年 1 月 2 日，取自 http://www.ntnu.edu.tw/art/art_education/art_museum_ed.htm

葉乃靜 (2012)。質性研究。圖書館學與資訊科學大辭典。國家教育研究院，雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網。2015 年 2 月 2 日檢自

<http://terms.naer.edu.tw/detail/1678706/>



塗榮德 (2001)。科學博物館家庭觀眾參與互動式展示之研究。中原大學室內設計研究所碩士論文，未出版，桃園縣。

劉妍婷 (2011)。家庭觀眾參與家庭導覽經驗之研究。國立臺北教育大學藝術與造形設計學系碩士論文，未出版，臺北市。

劉婉珍 (1997)。美術館教育的特質與發展。博物館學季刊，11 (4)，55-61。

劉婉珍 (2002)。美術館教育理念與實務。臺北市：南天。

蔡育妮 (2004)。繪本教學對國小一年級學童閱讀動機與閱讀行為之影響。國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，屏東縣。

謝昫真 (2009)。家長在美術館參觀過程中扮演的角色。國立臺南藝術大學博物館學研究所碩士論文，未出版，臺南市。



附錄一 參與式觀察紀錄表

| 觀察日期 | | 編號 | | 觀眾組合 | | | 家長身分 | | 子女身分 | | | | |
|-----------------|----|-----------------------|---|------|---|----------|---|---------|---------------------------|---------|----------|---|----|
| 總參觀時間分 | | 開始時分 | | 結束時分 | | 誰決定結束 | | 靜態展參觀共分 | | 動態展參觀共分 | | | |
| 與展示及展示說明互動行為 | | 駐足O/ 瀏覽X/ 無(空白) | | 唸出來 | | 口語 互動 | 觀看模 式 (例：父 母先看· 並引導子 女看) | 其他 | 駐足O/ 瀏覽X/ 無(空 白) | | 口語 互動 | 觀看模 式 (例：父 母先看· 並引導子 女看) | 其他 |
| | | P | C | P | C | | | | P | C | | | |
| 1.展示標題 | | | | | | | | | | | | | |
| 2.介紹性標籤 | | | | | | | | | | | | | |
| 3.群組標籤1 | | | | | | | | | | | | | |
| 4.希望 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 5.影 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 6.柵 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 7.木門 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 8.人、環境、自然 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 9.北埔街 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 10.情緒地景 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 11.群組標籤2 | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Landscape41 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 13.人 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 14.都會身影系列6 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 15.戲 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 16.彩色線條07 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 17.頭目群 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 18.創作-摺紙 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 19.創作-穿針引線 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 20.想像-聽、聞、觸 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 21.發現-生活中的線條 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 22.玩-創作展示 | 說明 | | | | | | | | 作品 | | | | |
| 23.群組標籤3 | | | | | | | | | | | | | |




附錄二 訪談大綱

| 訪談主題 | 題號 | 訪談大綱 | 目的 |
|--------------------------------|-----|--|--|
| 1 參觀動機 | 1.1 | 你為什麼來參觀本展覽 | 了解參觀動機及目的 |
| | 1.2 | 參觀前，你對這個展覽有甚麼期待？ | |
| 2 對展示標題的使用行為及看法 | 2.1 | 你有注意到展示標題嗎？為甚麼？ | 了解家庭觀眾是否使用展示標題，展示標題對於家庭觀眾的吸引程度，及家庭觀眾對展示標題的看法 |
| | 2.2 | 你覺得展示標題能引起你的注意和興趣嗎？（引起動機、刺激性） | |
| 3 對介紹性標籤的使用行為及看法 | 3.1 | 你有閱讀介紹性標籤嗎？為甚麼？ | 了解家庭觀眾是否使用介紹性標籤，介紹性標籤的功能發揮效果為何，以及內容適切性。 |
| | 3.2 | 你覺得介紹性標籤有幫助你知道如何參觀嗎？（引導參觀、引導性） 為什麼？ | |
| | 3.3 | 你覺得介紹性標籤有引起你的注意和興趣嗎？（引起動機、刺激性） 為什麼？ | |
| | 3.4 | 你覺得介紹性標籤有提供你需要的資訊或說明嗎？（提供資訊、教育性） 為什麼？ | |
| | 3.5 | 你理解介紹性標籤所傳達的內容嗎？你覺得它生動有趣嗎？ | |
| 4 對群組標籤的使用行為及看法(三個子題的群組標籤分別詢問) | 4.1 | 你有閱讀群組標籤嗎？為甚麼？ | 了解家庭觀眾是否使用群組標籤，群族標籤的功能發揮效果為何，以及內容適切性。 |
| | 4.2 | 你覺得群組標籤有引起你的注意和興趣嗎？（引起動機、刺激性） 為什麼？ | |
| | 4.3 | 你覺得群組標籤有提供你需要的資訊或說明嗎？（提供資訊、教育性） | |



| | | | |
|----------------------|-----|---|---|
| | | 為什麼？ | |
| | 4.4 | 你覺得群組標籤有向你說明作品之間的關聯嗎？（詮釋物件、詮釋性） | |
| | 4.5 | 你覺得群組標籤有引發你思考或聯想嗎？（起發學習、啟發性） | |
| | 4.6 | 你理解群組標籤所傳達的內容嗎？你覺得它生動有趣嗎？ | |
| 5 對靜態展個別物件標籤的使用行為及看法 | 5.1 | 你有閱讀個別物件標籤嗎？為甚麼？ | 了解家庭觀眾是否使用靜態展之群組標籤，群族標籤的功能發揮效果為何，以及內容適切性。 |
| | 5.2 | 你覺得個別物件標籤有引起你的注意和興趣嗎？（引起動機、刺激性） 為什麼？ | |
| | 5.3 | 你覺得個別物件標籤有提供你需要的資訊或說明嗎？（提供資訊、教育性） 為什麼？ | |
| | 5.4 | 你覺得個別物件標籤有向你說明作品之間的關聯嗎？（詮釋物件、詮釋性） | |
| | 5.5 | 你覺得個別物件標籤有引發你思考或聯想嗎？（起發學習、啟發性） | |
| | 5.6 | 你理解個別物件標籤所傳達的內容嗎？你覺得它生動有趣嗎？ | |
| | 5.7 | 你會希望知道更多有關作品的賞析或藝術家的介紹嗎？ 或是你覺得自己去解讀作品更有趣呢？ | |
| 6 對動態展個別物件標籤的使用行為及看法 | 6.1 | 你有閱讀個別物件標籤嗎？為甚麼？ | 了解家庭觀眾是否使用動態展之群組標籤，群族標籤的功能發揮效果為何，以及內容適切性。 |
| | 6.2 | 你覺得個別物件標籤有引起你的注意和興趣嗎？（引起動機、刺激性） 為什麼？ | |



| | | | |
|---------------|-----|---|---------------------------------------|
| | 6.3 | 你覺得個別物件標籤有提供你需要的資訊或說明嗎？（提供資訊、教育性） 為什麼？ | |
| | 6.4 | 你覺得個別物件標籤有向你說明作品之間的關聯嗎？（詮釋物件、詮釋性） | |
| | 6.5 | 你覺得個別物件標籤有引發你思考或聯想嗎？（起發學習、啟發性） | |
| | 6.6 | 你理解個別物件標籤所傳達的內容嗎？你覺得它生動有趣嗎？ | |
| 7 整體參觀的滿意度及記憶 | 7.1 | 你覺得展示說明的內容、形式或位置等，可以如何改善來幫助你們的參觀經驗更美好？ | 了解家庭觀眾對於展示說明的需求。 |
| | 7.2 | 「跟著線條去旅行」是什麼意思？和你原先的想像有何異同？ 你有甚麼感想？ | 了解家庭觀眾對主題的理解程度與詮釋。 |
| | 7.3 | 你記憶最深刻的是甚麼部分？ 為什麼？ | 對照觀察紀錄表，比對家庭觀眾的博物館記憶是否與親子互動及使用展示說明有關。 |
| | 7.4 | 你喜歡這個展覽嗎？ 有其他建議嗎？ | 了解家庭觀眾對於參觀經驗的滿意度及相關需求。 |