

兒童博物館的百年發展

陳涵郁¹

Children's Museums across the Century

Han-Yu Chen

關鍵詞：兒童博物館、博物館教育、社區增能、布魯克林兒童博物館

Keywords: children's museum, learning in museums, community empowerment, the
Brooklyn Children's Museum

¹ 本文改寫自國立臺北藝術大學傳統藝術研究所碩士論文《兒童博物館的文化展示與多元文化教育》之部份內容，於呂理政教授指導下完成。

國立臺灣歷史博物館研究組研究助理

Research Assistant, National Museum of Taiwan History

Email: hanyu@nmth.gov.tw

摘要

兒童博物館是一種特殊的博物館類型，相對於傳統博物館對物件的重視，它自初始就是為了觸發兒童的學習興趣而成立。經由美國兒童博物館百年發展史的回顧，可了解這個獨特的兒童教育機構與社會文化脈絡的密切互動，除了不斷的受到教養觀、兒童認知發展研究、教育理論、教育政策轉變的影響，亦正面迎向社會變革，積極面對漸興的社區意識，並思索博物館在社會公義應盡的任務。本文以案例研究方式，說明布魯克林兒童博物館如何在 1980 年代針對周邊人口組成的改變，由兒童、青少年與家庭著手，除將己身資源回饋社區，更廣納居民參與各種活動與事務，成為社區增能的推進器。

Abstract

The children's museum is a distinctive museum type. At the very beginning, the children's museums were not built up for the preservation of collection but promotion of children's education. By reviewing the 100 years' development, it is found that the children's museums have been largely affected by social-cultural context, such as concepts of raising child, children psychology, educational theories, educational policies, etc. The children's museums are visitor-centered and social-oriented, and they are often affected by social changes of communities. Since the 1980s, the Brooklyn Children's Museum has supported children, teenagers and families in its neighborhood by holding various activities and programs, which consequently empowered the community residents.

壹、前言

1899年，世界第一座兒童博物館在紐約布魯克林誕生，美國同時也是兒童博物館數量最多、事業最繁盛的國家。百年來兒童博物館的發展除了是博物館趨勢下的一支，由於其關注的對象是兒童，故美國的教育理念、家庭形態、童年觀點（成人如何看待兒童）、社區發展等面向，均對其在發展的不同階段中在蒐藏、展示、教育、營運等理念之轉化有著關鍵性的影響。

在展示的呈現上，兒童博物館巧妙的行走在主題樂園及殿堂式博物館之間，相對於真實、珍稀文物的呈現，它們以主題與概念為出發點，去成就一種反思與討論的場域。如何能創造一種沈浸的環境（immersion environment）卻能有別於娛樂機構？本文將從兒童博物館的使命以及依此而生的研究、展示、教育與蒐藏來回答這個問題。

在回顧兒童博物館的百年發展後，本文亦自兒童博物館特殊的社區性格切入，以理解它們施行服務的對象與範圍，並舉布魯克林兒童博物館為例，說明此機構為呼應居民的需求，將跨國移民等社會議題納入關心的重點，呈現博物館「積極反映當下」的作為。

貳、兒童博物館的定義

1992年年輕人博物館協會（the Association of Young Museums, AYM）在博物館服務協會（Institute of Museum Services）的許可下，制定了兒童博物館的標準並且出版。該文件稱為《兒童博物館的專業實務》（The Professional Practices for Children's Museums），作為美國博物館協會（Association of American Museums, AAM）審核前來申請會員資格的兒童博物館之準則（LeBlanc, 2001: 4）。節錄部份內容如下：

兒童博物館是什麼？

兒童博物館是一個具開拓精神以及動態性的機構團體，它們挑戰、再定義傳統博物館的界限，且其本身仍處於定義己身的狀態中。

相對於傳統博物館聚焦於保存／研究的角色、永久典藏以及不可觸摸的展示或物件呈現，兒童博物館強調的是博物館的教育角色、觀眾（兒童與家庭）以及脈絡式的互動展示策略。

在這種以觀眾為中心的機構，觀眾的需求與喜好、學習動機，以及透過觸摸、與物件的直接經驗而來的觀眾的增能（empowerment）都是它們關注的重點。

而關於兒童博物館的定義，在 AAM 的認證計畫中，將兒童博物館定義為：

一個透過可激發好奇心與主動學習的展示與課程，來為兒童的需求與興趣服務之機構。兒童博物館是一個永久性的、定期開放給大眾的非營利組織，以物件及專業團隊的維持做為基礎來推動教育（Association of Youth Museums Self-Study Task Force, 1992，引自 Maher, 1997: 2）。

這些定義顯示，兒童博物館為了達到教育的目標及尋求最適合使用者的服務方式與內容，仍處於不斷變動與調整的階段，深具彈性與發展潛力。此外，相較於傳統博物館以物件為核心衍生的各種蒐藏、研究與展示，兒童博物館的三個要素：以教育為目的、以觀眾為中心以及情境式的互動展示策略，讓其中的物件並非如傳統博物館是不可觸摸的，且這些物件本身不必然有科學、歷史、藝術或文化的內在價值，它們被作為激發學習與切合兒童發展需求的工具，被安排在各種富有創意的情境式互動展示中，亦即，只要具有教育功能，都包含在兒童博物館的物件定義中。文件相關如下：

物件（Object）：如同兒童博物館的定義所言，物件是為了達到兒童博物館教育目的的工具。它們基本上是為了激發學習動機並切合兒童發展上的需求。其呈現方式則是互動式的以及情境式的。這些物件可能沒有直接的科學、歷史、藝術或文化的內在價值，而且它們包括了構成展示的可動部份或配件（Association of Youth Museums Self-Study Task Force, 1992，引自 Maher, 1997: 100）。

值得注意的是，就算兒童博物館沒有永久典藏品，它仍可被稱為博物館，符合博物館與圖書館服務協會（Institute for Museum and Library Services,

IMLS)、AAM 以及 ICOM 的博物館定義。

在此之後，自 AYM 於 2001 年改組而成的兒童博物館協會（以下簡稱 ACM）則相信兒童博物館提供社區家庭觀眾一種新型態的鎮民廣場（town square），在該處是以「遊戲」（play）來觸發終生學習。依此概念，兒童博物館定義擴充如下：

「兒童博物館是」一個透過可引起好奇心與激發學習的展示及教程來服務孩子的需求及興趣的機構。兒童博物館將家庭中的大人小孩聚集在一個新形態的鎮民廣場，透過遊戲引發終生學習。

在多元樣貌的社區中，兒童博物館擔任生活其中的小孩與家庭生命中的要角，例如針對中輟生所設計的教育計畫、與學校的合作、給父母的幼兒教育課程等都是服務社區家庭的例子（ACM, n.d.）。上述的定義呈現的是兒童博物館的基本原型，在下一階段的內容中，將透過回溯兒童博物館發展史，進一步描繪出兒童博物館的特質。

參、兒童博物館的發展與特色

兒童博物館的歷史已超過一世紀，它創先以使用者（兒童與其家人）為中心、發展出各種互動性、動手做（hands-on）等展示與教育方式，在全美以及世界各地的受到觀眾（特別是家庭與學校）的喜愛與歡迎，然而它在這一百年間其實有過多次重大轉折。以下將以美國的兒童博物館發展為核心，檢視兒童博物館在教育哲學、展示手法等方面的演變與社會文化脈絡間的關係。

身為催生世界第一家兒童博物館的國家，美國仍是世界上兒童博物館發展最蓬勃的地方，根據兒童博物館協會（ACM）²的統計，美國一地屬於 ACM 的成員的兒童博物館約有三百多座，估計有 65 座正在起步中。幾乎每個城市都有

² 除了美國所成立的兒童博物館協會，另有歐洲兒童博物館協會（Hands-On! Europe, The Association of Children's Museums, Ho!E），該協會使命為：「HO!E 支持兒童博物館作為培養好奇心及想像力的中心。兒童博物館用玩來激發創造力，以及奠基於物質或非物質性的蒐藏上的非正式及終身的學習」（HO!E, n.d.）。

專為兒童設立、性質各異的館舍，以綜合性的居多，內容包含了自然科學與歷史文化等等，而美勞工作室與閱覽室是必有的配備。在過去一百年間，美國的兒童博物館在展示內涵、教育活動、目標觀眾年齡層、社會關懷等面向有多次變革，這些都與童年概念、兒童教養觀、教育理論、教育改革政策、家庭模式的轉變有關（LeBlanc, 2001: 1-2；Gurian, 1997: 20），並反映著美國大社會的變動。以下將兒童博物館的發展分為四個時期，討論變革的原因。

一、第一座兒童博物館：萌芽期

這個「建立」兒童博物館的點子是布魯克林送給世界的禮物。

-Anna Billings Gallup（1926，引自 LeBlanc, 2001: 2）

19 世紀末葉，在人們普遍接受「兒童的心智運作不同於成人」的說法，以及美國教育哲學家 John Dewey 強調經驗及利用實作來學習的趨勢下，觸發了兒童教育的革新。Dewey（1992）認為經驗學習法的關鍵，在於選擇可引起「具豐富創造性連帶經驗」的即時體驗方式，因此他倡導將更多的物件、更多的實驗素材整合進孩子的學習，並讓孩子以自己的方式，自由嘗試真實生活中的事物。此外，主張成人應扮演引導與輔助的角色、強調共享的活動與設施的 Maria Montessori，以及受盧梭影響，重視透過實際體驗來教導並給予孩童自發性學習自由的 Johann H. Pestalozzi，都激發了擁有雄厚實物資本的博物館對教育的願景（Cleaver, 1988: 6）。

受到這股教育思潮的影響，博物館開始運用豐富的物件資源與學校合作，例如提供藏品出借服務，或是在館內利用藏品進行教學（Hooper-Greenhill, 1994: 137）。即使如此，當時的博物館無論展示主題、型式及展示品的高度、說明文字的難易度，均不適合兒童；而其後博物館逐漸朝向研究與保存的專業化趨勢，使博物館與教育暫時分道揚鑣。世界第一座兒童博物館－布魯克林兒童博物館（Brooklyn Children's Museum）就是在這個背景之下誕生。

布魯克林藝術與科學協會（The Brooklyn Institute of Arts and Sciences）³的研究員 William Henry Goodyear 在一趟歐洲之旅中，看到曼徹斯特博物館的自然史展示大受年輕人歡迎，回國後，即與協會的主管 Franklin William Hooper 籌備以自然史為主題的兒童博物館，預設之觀眾年齡為 6~20 歲，這座「給孩子的奇妙屋」於 1899 年 12 月 16 日正式揭幕，由於深知小學教材的枯燥，將目標設定為：

蒐集與地方相關的各種自然史分支下的藏品，期望能吸引孩童並激發它們的觀察力與反應力，並利用館藏的圖片、漫畫、圖表、模型、地圖等，為小學所教過的各種知識作註解。透過藏品、藏書、與研究人員，讓無論有無上學的兒童都能與其感興趣的重要主題產生連結，包含日常生活、學業、閱讀、遊戲、原野漫步與將來可能從事的行業（Hudson, 1987: 183-184）。

開館初期，其教學資源大多是購自巴黎、符合兒童學習需求的的昆蟲、爬蟲類及植物的標本與科學模型，館內劃分為模型室、動物室、植物室、人體解剖室、演講廳（可進行幻燈片教學）、圖書館及屋頂的天文儀器等（LeBlanc, 2001: 2；Alexander, 1997）。

將布魯克林兒童博物館導向教育走向的重要奠基者，是 1902 年入館服務的 Anna Billings Gallup，這位具有豐富想像力、活力與熱情的 30 歲自然科老師，一直在思考如何發揮藏品的教學效益。她將展櫃高度與說明標籤的文字難度降低，並開始了一系列搭配可取用的展品與周邊自然環境的兒童教學計畫。而在吸取國外博物館教學經驗、以及館內逐漸添加藝術人文類藏品之後，她的講課內容更擴及到不同的國家風俗、古文明等。目前布魯克林兒童博物館深具特色的活體動物展示，也是 Gallup 極力鑽研與推廣的教學方式之一。

很快的，學校教師發現該館對學生的吸引力，開始帶領班級前往參訪。以 1906 年為例，從幼稚園到高中，共有 125 所學校、共 561 個班級來訪，而在此時期 Gallup 就已發展了「課後活動」（after-school activities），較大的孩子在實

³ 該機構是布魯克林美術館（Brooklyn Museum of Art）的前身。

驗室進行理化實驗，較年幼的孩子可利用顯微鏡研究標本等，並有十個社團⁴讓孩子依喜好選擇，這些經驗能有助於孩子肯定自己、發展潛能。此外她也靠著不斷奔走於各單位募款來補足市政府有限的資助。在她長達 35 年的服務中，該館的教育能量獲得高度提升，績效亦十分卓越，她並致力讓孩子覺得布魯克林兒童博物館是「屬於他們」的館舍：唯有以兒童做為所有展示與活動設計的出發點，讓孩子了解這個機構對他們的善意，才會進而熱愛它並以它為榮，進而相互伴隨與成長（Alexander, 1997）。

對今日的家長或老師而言，上述符合兒童需求、透過實際觸摸或操作來學習的教育法相當普遍，但在一百年前的制式教育年代確實是一項重大革命，在兒童博物館的動手做（hands-on）基礎即自此處萌芽，然而此時期的動手做較為被動（LeBlanc, 2001: 5）。該館並在 1960 年代開始了一個非常重要的新里程－它成為紐約州第一座社區博物館，負起社區教育的任務⁵。

其後，許多兒童博物館陸續開幕，均是以布魯克林兒童博物館及 Gallup 為模範，包括：1904 年荷蘭海牙兒童博物館、1913 年波士頓兒童博物館、1917 年底特律兒童博物館與 1925 年的印第安拿波里斯兒童博物館等，而史密松機構、美國自然史博物館以及倫敦、柏林、澳洲與紐西蘭等地的許多博物館開始發展兒童專屬的發現室（Discovery Room），也是受到布魯克林成功的案例所啟發（Alexander, 1997）。

波士頓兒童博物館（Children's Museum of Boston）是另一個兒童博物館的典範。其前身是由一群教自然科學的老師所成立的科教辦事處，作為教材與想法交換的根據地，之後逐漸聚焦於教學用的蒐藏，甚至有了一間專門的儲藏室（LeBlanc, 2001: 2）。之後成員們提議將其發展為博物館，因為這些老師認為，波士頓的「嚴肅」博物館並沒有發揮自己的教育潛力，無法迎合兒童們的興趣與特殊需求。事實上，這是兒童博物館運動萌芽期成立者的共同心聲（Feber, 1987: 70）。

⁴ 包括蜜蜂研究、木工、手工藝、科學、文史、顯微鏡、攝影、集郵等。

⁵ 相關內容詳見本文第四部分之「案例研究：布魯克林兒童博物館」。

1913年，波士頓兒童博物館開幕，雖然今日它擁有獨立的五層樓建築，初開展時卻僅有兩個標本展示櫃——一個裝鳥、另一個裝礦物及貝殼。爲了拓展服務，研究員 Delia I. Griffin 一邊募集經費，一邊規劃戶外教學生態步道、出版雜誌、攝影、準備標本及手工製作的科學儀器，並製作可供展示的黏土製或蠟製模型。該館早期的蒐藏是由自然史協會、哈佛大學博物館等處所得來的自然史藏品，婦女教育協會也捐獻了日本及菲律賓的文物。在開館的第二年，就有超過一萬名的孩童前來參觀（LeBlanc, 2001: 2-3）。

目前世界最大的兒童博物館—印第安拿波里斯兒童博物館，是熱心公眾事務的 Mary Stewart Carey 參訪布魯克林兒童博物館後決心創辦的。博物館於 1925 年 4 月成立，其董事會成員皆爲城市的富有菁英及藝文社群。不同於上述兩座館舍，它是跟大眾徵收藏品，而且來者不拒，收集了各式千奇百怪的物件（LeBlanc, 2001: 4），這也形成它與上兩座著重自然史的兒童博物館有所區別的社會文化類蒐藏，特別是地方少數族群的工藝製品等（The Children's Museum of Indianapolis, n.d. a）。

不過，這些首波成立的兒童博物館在初期仍著重自然史的蒐藏以及自然科學研究。例如布魯克林兒童博物館認爲其主要任務就是蒐藏與展示當地（長島跟紐約）的動植物，波士頓兒童博物館也強調去鼓勵當地兒童對自然科學的熱情。直至一次大戰後人類學研究的蓬勃，異文化的物件開始受到研究與關注，兒童博物館也開始收到一些私人蒐藏家捐贈的民族學物品，而逐漸轉變爲今日這種綜合的內容形態，幫助兒童了解世界的多元面向（LeBlanc, 2001: 5）。

總的來說，此時期的兒童博物館大多由老師與熱心的家長創立，它們體會到博物館物件的創新用途，使兒童從觀看物件的觀眾（viewers）轉爲動手操作的觀眾（doers）（Hein, 2000: 34）。例如曾任波士頓兒童博物館館長（任期 1917-1927 年）的 C. J. Douglas 說：「如果要我以一句話來描述我們的博物館，那我會說它是一個用展品和儀器裝置作為工具的教學機構」（Feber, 1987: 71）。不過，當時關於兒童認知發展的理論尚未出現，教育目標的訂定亦頗爲模糊，兒童博物館扮演的角色乃以藏品爲素材的資源中心，配合各種展示與活動的設計，作爲兒童學習的補充。

從 1930 年代到 1960 年代，各地興建兒童博物館的風潮漸趨平緩，在數量上沒有顯著增加。到了 1950 年代後期，渴望在太空競賽中超越蘇聯成爲美國教育革新的最大推力，當時由於蘇聯搶先發射人類史上第一顆人造衛星「旅伴」（Sputnik），人們將此失敗歸咎於學校教育（Pai & Adler, 2006: 74），因此在後人造衛星時期（post-Sputnik），美國教育界全力發展科學、數學與外語類的學術科目，忽略實際生活所需的能力（ibid.: 128）。當時布魯克林兒童博物館的展示與教育活動主題也因此著重科技新知，並鼓勵青少年組織科學俱樂部（趙瞬珠，1980：84），下段將提到的舊金山探索館亦是對這股科學研究熱潮的回應。

20 世紀中期少數的兒童博物館與傳統博物館內的兒童探索室出現之後，學界普遍以一種藐視的態度，認爲利用一般博物館提供給兒童資源即可，不應如此勞師動眾。但 50 年代科學教育的狂飆，以及學校實驗室、夏令營、地方自然中心所流行的動手做活動，多少促使家長或老師施加壓力於博物館，要求它們也發展給孩子的動手做展示（Cleaver, 1988: 7）。

二、六〇年代的變革：今日兒童博物館雛形的建立

在 1960 年代中期之前，兒童博物館還不是現在人們慣見的樣子。今日兒童博物館風格的開展，受到瑞士心理學家 Jean Piaget 的認知發展論很大的啓發，並由波士頓兒童博物館前館長 Michael Spock（任期 1962-1985 年）在 1964 年將之活用於兒童博物館中，產生了突破性的革新。

Piaget 是首位以系統性研究導出「兒童與大人對相同東西的看法完全不同」的學者，並創先提出兒童認知發展（Cognitive Development）的概念，說明幼兒在適應環境的過程中，將隨著成長而在認知方式與思維能力上有「質」的改變，共可區分爲 4 階段：感覺動作期（0~2 歲）、前運思期（2~7 歲）、具體運思期（7~11 歲）、形式運思期（11 歲以後），並敘明了兒童在各階段的能力與適用的教學方式。

認知發展論強調學習者對於學習事物的「投入」，因爲要進展到對所學的「理解」，並非透過告知或看到，而必須要有實際的行動（action on it），因此與環境

互動的經驗是認知發展的重要關鍵，而社會互動在抽象概念的發展上尤其重要，因為抽象概念無法僅透過孩童獨自觀看相關事物來理解，必須以交換意見等與他人互動的方式才能發展（Piaget & Inhelder, 1986: 154-158）。因此學習共包含了孩童在生物性的自身發展、與他人及環境積極互動，並透過教育來觸發思考。

Piaget 的認知發展論風靡了 1960 年代的美國教育界，該理論指出應為幼童規劃學前教育機構，提供探索、實驗、直接操作等有別於被動聽講的機會；教師也應著重於創造能觸發主動學習的環境，而不只是單方面的傳授知識。當時一般的博物館與兒童博物館雖然已將物件運用在一些教育活動、並提供學校藏品外借的服務，但直到 Michael Spock 主持波士頓兒童博物館之前，Piaget 的理論對博物館界來說都不算真正實踐（Caulton, 1998: 18-19）。

父親是小兒科醫生的 Spock，初接手波士頓兒童博物館時，該處已沒落為堆積自然史標本及學童社團集會的場地（Cleaver, 1988: 8）；而當時的美國博物館界雖已意識到應改變僅專注於收藏、研究的觀念，但兒童博物館仍不受關注，這些都迫使他直接面對「兒童博物館究竟是什麼？該做些什麼？」終於，概念上的突破，幫助團隊站穩腳步：

讓兒童博物館與其他博物館不同之處，是它的關注點在於「給誰」而非「關於什麼」，這個以觀眾為中心的概念影響了每日無數的決策。而館名的另一個部份—「博物館」，則說明了兒童博物館是一個以物件為基礎的機構。我很明白有許多兒童博物館並非收藏的機構，不過在波士頓兒童博物館，這個物件基礎是被相當重視的（Spock, 1997: 3）。

他引入 Piaget 的論點，採用許多日常生活相關的內容作為互動的素材，以引發有效的學習經驗。例如第一項經典的互動式展示「裡面有什麼？」（What's Inside?），刻意擺脫主流的展示櫃陳列法，提供許多物體的縱剖面（如棒球、熱水器、烤麵包機等），並安排許多促進互動的裝置，例如觀察、測量物件，以及利用物件及場景進行遊戲等，讓觀眾十分投入，獲得極佳的娛樂與學習體驗。

Spock 指出，當時在博物館中雖有不少的所謂「動手做」的展示，但多半只

是利用按鈕來操作展櫃中的機械裝置，其動作是預先設定好並有一定的因果模式，觀眾落於較為被動的角色。而他提倡的「互動」，重點在於它是一種心靈的活動（minds-on），而「動手」（hands-on）的意義在於，手是所有知覺的延伸，發生在手上的事情同時也發生於腦中，人是具有想像力與符號運用能力的生物，因此有能力將自己納入外在的場景而神遊其中，因此 Spock 認為，用「互動」（interactive）這個字來形容當時波士頓博物館的展示設計理念，會比 "hands-on" 來的適合（ibid.: 5）。

除此之外，他也設計許多特殊的道具與設施，讓孩子能操作並培養各種能力，因為他相信兒童博物館的宗旨就是提供與實物的直接體驗，幫助觀眾自然而然提升觀察與理解力，進而掌握這個日益複雜的世界（Ferber, 1987: 70）。1970 年代中期，這些道具包括高達兩層樓的攀爬塔、供觀查的活體動物蒐藏、祖母的閣樓（可在仿古空間中自由探索、試穿老衣服等）、攝影棚、工藝區等（Lewin-Benham, 1997: 9），許多展示區塊仍保留至今日。

在博物館界，這種完全以觀眾為出發點的理念是極為罕見的，相較於其他為了物件而存在的博物館，波士頓兒童博物館是為「人」而設立的。據此，館方也開始對來訪觀眾進行統計與定期調查，以便提供最符合需求的服務。目前波士頓兒童博物館每年約有 42 萬名觀眾，47% 為成人、15% 是 6~15 歲的小孩、2~5 歲與 1 歲以下的孩子分別佔 10% 與 28%。為配合佔了高比率的成人觀眾，館方將展示內容調整為「將成人納入考量，讓整個家庭都能一起學習」的形態（Boston Children's Museum, 2004）。

在 Spock 開始實驗互動式展示的五年後，物理兼教育學者 Frank Oppenheimer 基於「讓外行人也能了解科學」的理念創建的探索館（Exploratorium），在 1969 年於舊金山開幕。LeBlanc（2001）與 Caulton（1998）均認為其中展示科學現象的方式乃受到波士頓兒童博物館展示手法的影響。探索館是近代新科學博物館運動的先驅，它刻意不以「博物館」為名，主張博物館應該成為教育中心，提供科學、自然、藝術與科技等各種主題的參與式展示，讓觀眾有機會體驗自行探索與發現的樂趣。探索館希望能為人們提供一個環境，使他們能親近科技的細節，並藉著控制與觀察機具結構去了解科學，並儘

可能設計出可供不同觀眾從不同層次去探索的展示內容，因此在事前並沒有設定任何的目標觀眾。

在展示的安排上，探索館在放任與引導之間找尋平衡點，因若提供給觀眾一種結構渙散、難以掌握的感覺，可能會讓他們因迷惑而草草結束參訪。反之，博物館的結構若過於嚴謹、主導性太強，就會剝奪觀眾自我選擇及發揮的機會。Oppenheimer 引入「探索式教學」的概念：探索式教學並非安排一個課程或實驗，讓學生去發現老師要他們發現的東西。真正的探索本身具有緻密的內涵，學生或觀眾在探索時，甚至會發現設計者（老師或館員）在設計課程或策展時所未預見的事物，而且，自我探索中發現的事物，經常成為無法取代的特殊經驗，常常能帶來長遠的滿足甚致造成個人的轉變，這些感動是無法經由被動吸取知識得來的。他還特別指出紐約市的古根漢博物館單一且線性的動線設計，扼殺了觀眾探索的機會（張譽騰，2000：27-35；Lewin-Benham, 1997: 10）。

探索館的成功，再次證明了按鈕式的設計運用在「動手做」展示上確是不足且過時的。除了提供實際操作，探索館在說明某項科學概念或自然現象時常常安排數種相關展示，例如，要了解「波」，最好的方式就是親身去觀察或實驗各種波的具體形態，再反思這些大自然紛雜歧異現象中的一致性。如此，透過建構一系列可交互參照的學習單元網絡，更利於自我學習或提供老師及各類觀眾教學的場所（張譽騰，2000：37-38、42）。Spock 與 Oppenheimer 的在展示方面的設計與構想，已被公認為目前兒童博物館展示類型的經典範式。

三、七〇~八〇年代：急遽擴張

由於波士頓兒童博物館以及舊金山探索館的激勵，1970-1980 年代有超過 50 家的兒童博物館成立，其中也包括原有的兒童博物館擴建或是遷移到更寬闊的新館址。Ann Lewin-Benham（1997）認為館舍數量的遽增是由於前期良好典範的出現，再加上社會、經濟、文化等不同層面的因素所交織而成。她說明美國自 18 世紀末西部拓荒時代以來就有的拓荒者精神（pioneering spirit）使人們廣為接受 DIY（Do It Yourself）的理念，該理念並於 1970 年代達到高峰；加上趨成熟的美國社區計畫與此潮流結合，居民積極參與社區事務的行動力與經

驗，使得在地方成立的兒童博物館的心願成爲可能。

大眾普遍認爲，成立兒童博館確實有益於自己的社區，而且它們能因應因家庭模式的轉變而產生的需求。對職業婦女、家庭主夫、單親家庭、高齡父母、世代間分居等不同形態的家庭而言，兒童博物館除了提供孩子閒暇時的健康去處，也能藉由投入兒童博物館事務產生成就感，分享自己的育兒經驗。以三個在 1970 年中期開始的兒童博物館（分別是位於佛州的 Fort Lauderdale, 密西根的 East Lansing 以及華盛頓 D.C.）爲例，就是由離婚或瀕臨離婚的女人建立或領導的。另外，許多新遷入社區的單身成人成爲兒童博物館義工的主幹，藉由參與兒童博物館服務尋求歸屬感並獲得原有居民的認同（Lewin-Benham, 1997: 10-11）。

此外，美國人對國內旅遊的熱愛以及對新式教育的渴望，也影響本時期的兒童博物館熱潮。在 1974 年能源危機之前，風行全國的休閒活動就是一家子開著露營車橫越美國，這也使得成千上萬的人得以見識到家鄉以外的事物；而能源危機之後，又因爲美國獨立建國 200 週年（1975 年）提倡走訪美國各地名勝的活動，造成這種熱潮的持續發燒。旅行是 1970 年代快速傳播兒童博物館概念的最重要的方式，人們（特別是家庭）在旅程中很容易碰到參觀兒童博物館的機會，民間的有力人士常在看到其他城市的兒童博物館之後，也想要擁有自己的兒童博物館，進而形成要求建館的推力（Lewin-Benham, 1997: 11；LeBlanc, 2001: 7）。

兒童博物館提倡經驗學習與自由探索的方式，很能獲得對 1960 年代後人造衛星時期教育改革感到失望的人們的青睞，適逢當時由家長或學者發起的許多全國性的教育革新（如：開放教室、另類學校、蒙特梭利學校、A.S. Neil 的夏山學校（Summerhill）、費城林蔭大道計畫（Parkway Project）以及無牆學校（school-without-walls）等）在 70 年代多呈式微，但這些熱情與嘗試到了 70 年代轉化爲成立兒童博物館的能量，它們承接了 60 年代的開放教育運動，被期望能提供適合兒童智能，有利於觸發想像力與好奇心的學習環境（Hein, 1997: 76；Lewin-Benham, 1997: 11）。

另一項引人注目的發展，是嬰兒與學齡前的小孩開始被兒童博物館關注，

這是受到 1960~70 年代盛行 Piaget 認知發展四階段與 Jerome Bruner 「贏在起跑點」教育哲學的影響。80 年代起，波士頓兒童博物館著手規劃符合嬰幼兒發展需求的完整空間，積極地將教育推及更小的觀眾，也造成全美各地兒童博物館的響應，成為今日兒童博物館的基本設施之一（Gurian, 1997: 20）。這其實也同時擁有不同年齡的孩子，原有的展示設計難以兼顧嬰幼兒安全與學習需求。

波士頓兒童博物館的 Jeri Robinson、Janet Kamien 於 1979 年開始規劃專為 0~3 歲幼童設計的「遊戲空間」(playspace)，是一個擁有積木、軌道車、城堡、滑梯、玩具車、模擬加油站、放有拼圖與玩具的美勞活動桌的繽紛空間。在有安全限制的情況下，幼兒可以自由的觸摸與探索。「遊戲空間」中還提供了「寶寶坑」(Baby Pit) 給還只會爬的嬰幼兒，裝配有鏡子、毛毯、可撥動的大木珠串、小型爬坡設施及其他可觸發多元感官的玩具或物件，強調嬰兒也是個學習者。針對學步期的孩子，有一專屬保護區「學步廣場」(Toddler Bowl)，可進行小型的團體活動，父母休息區則緊臨在側。本區域較一般展示空間略暗，散發出溫暖、放鬆、歡欣又專注的氣氛，讓學齡前的孩子有機會接觸博物館環境，也讓父母學習如何擔任孩子成長的輔助角色。

四、兒童博物館的當下與革新

根據 ACM 的資料，兒童博物館是美國成長最快速的文化機構，全美兒童博物館數量接近 325 家，七成位於都市、二成位於郊區，少部份座落鄉間，而有 69 座兒童博物館被納入商圈整建計畫的發展重點。如此蓬勃的發展，反映了父母對於兒童教養強烈的期望與需求，這類兼具娛樂又能透過參訪增添智識的兒童博物館，是父母心中最完美的親子休閒選擇。

此外，兒童博物館的領導者開始帶入與其他機構合作的風潮。波士頓兒童博物館現任館長 Lou Casagrande 認為今日的兒童博物館已不再能僅依憑 60 年代初生之犢般的衝勁，而應體認到與其他機構合作的必要性與未來性（Hall, 1998）。例如波士頓兒童博物館也透過與劇院的合作創造了「兒童舞台」(Kidstage)，受到廣大的歡迎，自此，表演藝術也開始納入兒童博物館教育事業之一。

與企業合作的著名案例一般公認是 1998 年於巴爾的摩開幕的 Port Discovery，它是由華德迪士尼幻想工程（Walt Disney Imagineering，WDI）公司的展示專家，再加上包括了 Michael Spock 的博物館教育團隊共同設計規劃的成果，在入館人數獲得極大的成功（第一年即有 415,000 人次），這個計畫並受到巴爾的摩市長的大力支持，他認為這是振興市中心 Inner Harbor 區的極佳手段（LeBlanc, 2001: 7）。在此例子中，兒童博物館以其觀光休憩功能面的優勢獲得地方政府的認同，並從娛樂工業獲取靈感，力求增加觀眾參訪動力與回流率。此外，與兒童相關的知名卡通、玩具、電影、童書等廠商，靠著贊助特展設計以達到宣傳與社會回饋的目的，也是最常見的合作方式之一。

Peter Sterling (1997) 在〈年輕人博物館是改變的能動體〉(Youth Museum as Agents of Change) 討論了兒童博物館在未來的一些新取向。他提到兒童博物館是家庭汲取資源的良好所在，許多家長認為，目前的大眾教育已不能滿足他們的需求，因為學習如何了解這個瞬息萬變的世界，比學習「事實」來的更為重要。因此，新世紀的兒童博物館應能提供更多對這個世界的認識，例如讓兒童能適應變化、體認「世界」並不僅止於自己生活的社區，而是整個地球，以及去了解不同文化的價值觀 (pp. 14-15)。舉例而言，印第安拿波里斯兒童博物館先前的常設展「通往世界的護照」(Passport to the World)，共分爲「慶典」、「溝通」、「幻想」、「創造」及「廣場大街」五大區域，透過 500 件民俗工藝與玩具藏品以及各種互動情境與場景、氣味與聲音深入世界各地不同的文化。例如「慶典」區以場景、氣味與聲音重現多種文化代表性慶典；「溝通」區透過服飾、肢體語言、髮型、面具等不同型式的溝通與文化故事的傳承；「想像」區透過想像力探索世界、以多元文化素材創造故事；「創造」區觀賞世界各地的人們發揮巧思，將日常物件轉化爲各種新奇實用兼具的物品，還提供能學習各種文化工藝的手工作坊 (The Children's Museum of Indianapolis, n.d. b)，希望觀眾透過這些親自參與活動、與展示互動的機會來增進文物知識，並學習以不同文化的觀點來詮釋事物，達到欣賞與尊重文化多樣性的願景。

除了提供更廣闊的世界觀，Sterling (1997) 也認為兒童博物館必須更積極的成爲社區的支援，處理影響兒童與青少年生活的相關議題。他強調兒童博物館有處理青少年議題的義務，因爲它比學校更能貼近社區，能提供兒童真正有

意義的活動 (pp. 15-16)。無論如何，Sterling 認為革新的基礎必須回歸到「了解誰是你的觀眾並且從他們的觀點來設想」，意即兒童博物館一直以來「以觀眾為中心」的傳統，除重新了解資訊時代的兒童智能外，兒童博物館更必須為「納入」兒童而作努力—將兒童視為事業伙伴，透過與孩子的合作促成自身的轉化，不再只是「為孩子存在」(for children)的博物館，而是「與孩子同在」(with children)的博物館。越來越多兒童博物館在發展管理或決策結構時會納入兒童的意見，例如以年輕人建議會 (youth advisory councils) 的形式，與館員形成夥伴關係實際了解館方運作與討論議題的方式 (ibid.: 14)。

肆、兒童博物館的社區性格

承上，兒童博物館除了是提供兒童學習的場域外，另一個重要身分是為所在社區服務的機構，其實，此種地方特質在發展初期就已經顯現，無論是由地方學會、教師或家長所成立的兒童博物館，均以服務該區學童與家庭為要務。Mary Maher (1997) 在 *Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum* 一書的序言開宗明義地說，許多兒童博物館是由家長團體所成立的，而成立兒童博物館的三要件之一就是「必須考慮到己身社區的所有面向，並確定你的博物館可以對社群團體的需求與人才作出反應」(ibid.: x-xi)；ACM 前身年輕人博物館協會 (AYM) 在 1992 年出版的兒童博物館資格認證的「兒童博物館的專業實務」亦鼓勵兒童博物館積極納入社區居民，並回應其需求 (ibid., 1997: 100)。

以下將簡述博物館社區運動的社會背景以及其實踐方式，並透過布魯克林兒童博物館的案例，說明兒童博物館的社區化歷程以及與社區的互動關係。

一、社區博物館運動

根據張譽騰 (2004) 的說法，美國社區博物館運動某種程度上與法國孕育出的生態博物館遙相呼應，並直接受到 1950 年代起開展的民俗博物館 (folk museums) 與 60 年代風起雲湧的美國民權運動影響。1967 年開幕於黑人貧民區

的安納寇斯蒂亞街坊博物館（The Anacostia Neighbourhood Museum）是社區博物館運動的濫觴，創立的動機，出自博物館專業人員對動盪世局中博物館社會責任的體悟，其後，博物館門外漢 John Kinard 接任館長，博物館的籌備與經營發展過程如同社區整體營造的火車頭，不但帶動社區居民親身參與，也藉由反映社區居民需求的博物館資源開拓居民的視野。社區不僅是博物館提供服務的對象，居民本身就是參與規劃與決策的要角，出自社區的共識而發展出各種呈現社區議題、歷史與文化的展示，除能獲得社會問題的防治資訊，也可藉由了解自己的文化淵源與拓墾歷程，提升居民的尊嚴與自我價值認同。

二、兒童博物館的社區實踐

Hein（2000）曾提出，由於兒童博物館一直以來與社區的密切關係，讓它能成功吸引變動頻繁的社區居民，而這些技巧嘉惠了當代的博物館，因為這些以官方價值為依歸的館所，已經不能應付觀眾興趣或需求的多元及轉變（pp. 34-35），因此，傳統博物館紛紛向兒童博物館請益，特別在展示、家庭課程設計以及館員的訓練方式等（LeBlanc, 2001）。而 1970-80 年代更積極的社區傾向，與美國社區計畫（community-oriented projects）及上述社區博物館的發生密切相關。

從展示的主題亦可看出兒童博物館紮根於地方的本質，這些切合當地人文與自然發展出來的展示，也使得每個兒童博物館各具特色。依傍福特角海峽而建的波士頓兒童博物館，曾以「在碼頭下」（Under the Dock）重現博物館前方的海底生態世界（Fang, 1998: 156）；灣區探索博物館（Bay Area Discovery Museum）的「海灣大廳」（Bay Hall）包括了碼頭與魚市場的場景重現，並有水族箱讓孩子觀察當地的海洋生物，透過富含樂趣的探索活動認識舊金山海灣的人文與自然（Maher, 2001: 23）；印第安那州哥倫布地區以悠久的製造業歷史及社區計畫聞名，當地的兒童博物館規劃了地方著名產業—比薩及溜溜球的生產線與操作區，不但與當地企業合作，還請來專門的建築師來規劃各種可操作的各種工廠裝置與輸送帶，小朋友可以一起在此體驗分類、製造、裝箱、載貨等活動（ibid., 2001: 31）。這些深具地方特色的兒童博物館除了服務當地兒童與家

庭之需求，更成為文化觀光的熱門景點，促進地方收益。

為兒童博物館協會（ACM）編寫兩本兒童博物館成立與維護的指標性參考書籍的 Mary Maher，對於「什麼是最好的兒童博物館展示」的看法，除了切合博物館使命之外，「滿足不同興趣的觀眾」以及「考量社區性質」的兩個重點是一般博物館鮮少注意的：

最棒的兒童博物館展示應具有強大的吸引力，且內容有豐富的層次，可以滿足不同喜好的觀眾；.....最好的展示是因機構而異的，它們是機構在透徹的理解該館使命、觀眾需求以及其所服務的社區的特性後被創造出來的（Maher, 2001: 22）。

再者，兒童博物館的社區服務不限於館內，它們也透過增加外展服務（outreach efforts）的方式，在社區中扮演越來越重要的角色。在統計數據上，ACM 成員館所回報的 2001 年外展服務的受惠人數（6,600 萬）就比前一年（3,900 萬）增加近一倍。ACM 執行長 Janet Rice Elman 認為這個顯著成長的數字代表兒童博物館逐漸成為社區不可或缺的夥伴，它們不是被動等觀眾上門，而是積極連結學校或其他單位以帶來新的觀眾。2002 年的年會也將重點放在討論兒童博物館如何發揮自己在兒童早期教育與協助社區發展的長處與資源（ACM, 2002）。

三、案例研究：布魯克林兒童博物館

布魯克林兒童博物館與它鄰近的區域維持了非常密切的關係（Maher, 2001: 16），實際體現了 ACM 兒童博物館定義中博物館的社區任務。前館長 Mindy Duitz（1992）說明該館的精神就是去關注周遭社區的現況及居民需求。服務社區並不只是舉辦季節性的課程或是舉辦以社區為主題的展示，必須要有明確的政策與充分的資源來規範內部的整體運作與對外關係。

布魯克林兒童博物館位於皇冠高地（Crown Heights），此區 1950 年代以前的居民以白種中產階級移民為主（如猶太人、義大利人、愛爾蘭人等），周遭有布魯克林美術館與植物園，彷彿紐約大都會區外的世外桃源。Hein（2000: 33-34）

認為推動布魯克林兒童博物館設立的大多數是中上階級的猶太裔居民，他們有意的將群體中的歐洲中心主義傳達給下一代，溫和地去形塑兒童並授與其符合成人期望的技能（例如針對女孩設計的縮小廚房以及給男孩的玩具機械展示），此時兒童博物館被期望能讓孩子演練未來的中產階級生活與職業。

到了 1950 年代，皇冠高地大量湧入加勒比海（西印度群島與海地）與非裔美國人，以及二次大戰後遷徙來的猶太哈西德教派（Hasidic）的大批移民。這群居民的生活條件並不樂觀，依據 Duitz（1992）提出的數據，當時本區的失業率高達 12-17%、單親家庭比率 61%，一半以上的家庭年收入不到 1,000 美金、34%的家庭靠救濟金過活，而兩萬名的學童所能獲得的教育是來自該市最劣等的公立小學。在居民組成迅速轉變的情況下，博物館面臨了使命、內容、設施與未來走向的挑戰。

1967 年原有的館舍因老舊不堪使用，館舍重建過程中臨時遷往 MUSE 大宅重新營運，模仿上文位於華盛頓由史密松機構籌運的「店面式博物館」（storefront museum⁶），改稱為貝佛林肯街坊博物館（Bedford-Lincoln Neighbourhood Museum），是為紐約第一座街坊博物館。在此期間，館內課程完全以社區居民需求為導向，將表演藝術、社會與市民議題融入原有的藝術與科學課程中。然而，兒童博物館於 1977 年在新建好的館舍重新開放後，由於投入全新的文化及自然科學的展示教育，並沒有繼續累積之前在 MUSE 大宅時以社區為主的服務，甚至有意忽視社區的轉變帶來的社會問題。到了 1970 年代，高升的犯罪率使參訪人數下降，博物館亦尚未對社區產生認同感，選擇被動的減少開放時數，與館外的種種紛擾隔離，館員也成批地離開。

這樣的情形在 Mindy Duitz 於 1984 年接任館長時有了轉變，博物館的使命調整為「服務大紐約地區的家庭，並且反映多樣化的社群」，強調「己身」（self）、「社群」（community）與「大地」（earth）⁷三者是博物館執行研究、展示、

⁶ 以安納寇斯蒂亞街坊博物館為例，它本身沒有收藏，而是史密松機構博物館群在該社區的一個展示櫥窗，成為與在地居民的對話平台，期望吸引民眾對博物館產生進一步的興趣。1967 年 John Kinard 上任後博物館轉向與社區產生更密切的互動關係。

⁷ 「自身」包含生理、心理以及智能；「社群」的範圍則從家庭到整個世界；「大地」指的是自然環境。

教育的依歸，而蒐藏活動更需配合前三項來進行。影響館方與地方交流很重要的一部份是志工，由於該館的規模不大，來自社區充滿熱情的志工與館員的密切交流不但激發彼此思維，同時也成為打點博物館與居民良好關係的第一線。博物館開始成為社區活動的舉辦地點，透過各種來源的資金招募，讓入場費更符合居民的給付能力。1991年皇冠高地發生震驚全國的族群衝突事件⁸時，博物館隨即提供自身資源，讓兒童對發生在周圍的暴力行為進行理解與思考，幫助敵對的群體去了解彼此的文化，反映了博物館對當下社區議題反省的機動性。

更進一步的，博物館的社區服務著重在不斷推出的各種課程（programs），課程的生產首先透過審慎的研究與評估了解「觀眾到底是哪些人」，以及他們的喜好與需求。調查結果發現來訪的觀眾大多為勞工階級與中產階級，有六成來自布魯克林（其中三分之一是博物館周邊的居民），四成是曼哈頓都會區與遊客，且族群十分多元化。根據該館官方網頁的資料，60%的觀眾為非裔或加勒比海美國人，20%是歐美人士，14%為拉丁裔、2%為亞裔（Brooklyn Children's Museum, n.d.）。同時，館方也注意到，對許多家庭而言，參訪該館是第一次的博物館經驗。

承上，館方課程為滿足上述多樣化的觀眾並且期望能兼顧家長與孩子，區分為「公眾教程」、「學校教程」以及「課後教程」。公眾課程呼應社區居民的興趣而有許多藝文表演、工作坊、節慶舞會及影片放映等，也與地方社福機構合作，幫助育有新生兒的弱勢族群父母。學校課程的醞釀方式是與教師及學生密切合作，了解學校課程的需求，以博物館特有的資源（如實物經驗）進行展示、教具箱及相關課程的發展。課後課程 "Kids Crew" 則提供居住在博物館附近 7~16 歲小孩放學後（下午 3 點~5 點）或假日（中午 12 點半~下午 4 點）到博物館參與活動或寫功課，這不但成為該館著名的措施，也是博物館回饋社區及防杜孩子課後在外遊蕩的積極做法，除了提供兒童與青少年個人學習資源與空間，也滿足課餘社交活動的需求。社區兒童與少年除了在博物館活動中獲得各種經驗，也可以循序漸進成為該館的志工以及實習人員，增加申請各種獎學金的機會，對於未來的求學與就業很有幫助。

⁸ 一名加勒比海裔美國小孩遭哈西德教派猶太人駕車衝撞，隨後發生一連串肇因於此的族群暴力事件。

四、被期許的新角色－鎮民廣場

兒童博物館將家庭中的大人小孩聚集在一個新形態的鎮民廣場，透過遊戲引發終生學習。

－摘自 ACM 兒童博物館定義 (ACM, n.d.)

在 911 事件之後、2002 年年會之前，ACM 發表了一篇名為〈兒童博物館－變遷世界中的鎮民廣場〉(Children's Museums Thrive as New Town Squares in a Changing World) 的聲明，內容闡述後 911 的兒童博物館成為社區聚集的場所－即新型態的鎮民廣場，已成為顯著的事實，在兒童博物館，家庭與家庭間可以自在的接觸，與館方互動，共同討論告知孩子悲劇的方式。ACM 匯集兒童博物館界的專家，共同聲明在後 911 經濟的衰退與低迷的氛圍中，兒童博物館應主動成為兒童與家庭的鎮民廣場的角色以激勵人心 (ACM, 2002)。

所謂的「鎮民廣場」，其意義近似於傳統鄉鎮中心的市政廣場、教堂廣場或市集，是地方民眾聚集的場所。傳統社會的鎮民廣場是居民每日的社交生活的重要場域，許多資訊與事件在那裡交流、體驗與發生，絕非傳統博物館殿堂般的場所，屬於專家、高知識份子以及觀光客。鎮民廣場的概念，也將原本被動累積歷史物件的博物館轉化為使用者主動創造記憶的場所，彰顯兒童博物館一直以來與所在社區保持密切關係的角色功能。

然而，ACM 近年來強調兒童博物館「鎮民廣場」的身分，或許默認了以下事實－能夠提供居民彼此交談、討論、互動的空間已經逐漸消逝，因此必須創造一個新的、恆久的大眾空間，以改善社區人際間的疏離。這在擁有多元文化、多元族群聚居的城市特別重要。Sennett (2003:23) 討論到現代都市的特性「現在市民會聚集起來的地方是購物中心，其中不具有任何生活共同體的意義，……他人身體出現在自己面前所帶來的只是威脅感」(p.27)。我們難以否認的是，在當局者打著文化多樣性為口號的今日，無論在美國或臺灣的都市化生活中，文化彼此交流認識的實際機會是微小的。

伍、結論：兒童博物館經驗的啟發

經由兒童博物館百年歷史的回顧，我們了解這個獨特的兒童教育機構與社會文化脈絡的密切互動，除了不斷的受到教養觀、兒童認知發展研究、教育理論、教育政策轉變的影響，亦正面迎向社會變革，面對逐漸興起的社區意識與博物館在社會公義上應盡的任務。

一百多年以前，傳統博物館尚未作好教育兒童的準備，自然科老師與家長開始積極運用博物館物件，規劃各種能引發學習興趣的課後活動、實驗與社團，讓博物館豐富的藏品與資源成為孩子學習的園地。Piaget 提出的兒童認知發展四階段，激盪出 60 年代美國教育界改革的波瀾，沈寂已久的兒童博物館在 Michael Spock 立定以「兒童」作為全館上下決策的首要考量之後，將 Piaget 的理論具現為實際的教育內容，擺脫以往的展示櫃模式，發明以日常生活經驗為主的互動式展示，這種展示具有觸發觀眾動手與動腦的魅力，不同於過去的博物館須透過附加的教育活動才能對物件有深入的了解，參訪兒童博物館成為兒童能自行掌握的活動。同一時期，舊金山探索館在 Oppenheimer 運用展示進行「探索式教學」，強調自行探索與發現的樂趣對於智識的啟發及滿足。

如果說 1980 年代的新博物館學潮流是察覺到博物館與社會間關係的失調與落差，起而顛覆整個傳統博物館的定型與前提，那麼兒童博物館也是在同樣的醒覺之下，回應社會情勢並穩健地行動著。受到社區計畫的流風所及，大量興起的兒童博物館紮根於社區，而能深入居民需求、提供知識給育有幼兒的弱勢家庭，並納入居民一同參與各種活動與展示，使其在參與博物館事務的過程中獲得處理社區問題的方法與態度，真正握有掌控社區事務的能力與權力。對社區中的兒童與青少年而言，兒童博物館提供的助學及就業計畫是通往未來的途徑，San Jose 兒童探索博物館的前執行長 Sally Osberg 曾說：「成為社區後盾是兒童博物館的心願，它更希望看到孩子在未來也能成為社區的後盾」(LeBlanc, 2001: 8)。

歷經了一百年的演變與調整，使兒童博物館超乎傳統博物館想像，成長為以人為出發點、與社區兒童成長過程密切相關的教育機構。兒童博物館的功能在 21 世紀被譽為傳統連結人際網路的鎮民廣場，「博物館」不再是 Duncan

(1998) 所比喻的懸浮在現實之外的中介儀式空間，而是在溫和地加入實驗與討論的論壇式空間，除了策劃過程中納入兒童與居民，其展示內容或課程的呈現也貼近居民生活經驗或體現社區議題，這些熟悉且易掌握的題材，讓觀眾能加入自己的意見與詮釋，並將意見回饋予館方。

最後欲聲明的是，本文絕非認為設立一個完全屬於兒童及家長的館舍是改善博物館兒童／親子教育的唯一解，事實上英國博物館教育學家 Molly Harrison 對於美國這種區分出專屬兒童的博物館的熱潮抱持反對的立場 (Hudson, 1987: 200)，而一般的博物館也有能力作好兒童教育是毋庸置疑的。在瞭解不同類型的博物館各有專才與發展目標的狀況下，本文期望透過兒童博物館案例來呈現「以兒童／社區居民為出發點的博物館可以怎麼做」，在此概念下，無論博物館的目標觀眾屬於何種年齡、階層或文化，兒童博物館的理念與嘗試均是可用的參考。

參考文獻

- 張譽騰，2000。當代博物館探索。臺北：南天。
- ，2004。生態博物館——一個文化運動的興起。臺北：五觀藝術管理。
- 趙瞬珠，1980。高齡的兒童博物館——從布魯克林兒童博物館九十歲生日談起，博物館學季刊 4 (2)：83-86。
- Duncan, C. 原著，王雅各譯，1998。文明化的儀式：公共美術館之內。臺北市：遠流。
- Feber, S. 原著，董麗娟譯，1987。波士頓兒童博物館。博物館學季刊，1 (4)：69-76。
- Pai, Y. & Adler, S. A. 原著，黃純敏主譯，2006。教育的文化基礎。臺北市：學富文化。
- Piaget, J. & Inhelder, B. 原著，孫佳曆、華意蓉譯，1986。兒童心理學。臺北：五洲。
- Sennett, R. 原著，黃煜文譯，2003。肉體與石頭：西方文明中的人類身體與城市。臺北市：麥田：城邦文化。
- ACM., 2002. Children's Museums Thrive as New Town Squares in a Changing World. Retrieved September 5, 2006, from http://www.childrensmuseums.org/press_releases/5_2_9_2002.htm.

- (n.d.). Frequently Asked Questions. Retrieved December 9, 2005, from <http://www.childrensmuseums.org/about/faq.htm>
- Alexander, E. P. , 1997. Anna Billings Gallup Popularizes the First Children's Museum, In *The Museum in America: Innovators and Pioneers*, pp. 133-146. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Brooklyn Children's Museum, n.d.. About Brooklyn Children's Museum. Retrieved June 10, 2007, from the World Wide Web: <http://www.brooklynkids.org/about/index.html>
- Boston Children's Museum , 2004. Make Friends from Japan Without a passport at the Children's Museum of Boston. Retrieved December 19, 2007, from http://www.bostonkids.org/news/04_5friends.html
- Caulton, T., 1998. *Hands-on Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Center*. London: Routledge.
- Cleaver, J., 1988. *Doing Children's Museums: A Guide to 225 Hands-on Museums*. Charlotte, NC.: Williamson.
- Duitz, M., 1992. The Soul of a Museum: Commitment to Community at the Brooklyn Children's Museum. *In*: I. Karp, C. M. Kreamer, S. D. Lavine (Eds.) , *Museums and Communities: the Politics of Public Culture*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press.
- Gurian, E. H., 1997. The Changing Paradigm. *In* M. Maher (Ed.) *Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum*. Washington, DC: Association of Children's Museums.
- Hall, B., 1998. Children's Museum Boom, With Parents Credited. *The New York Times*. Retrieved November 3, 2007, from <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9E00E4DC1639F931A15754C0A96E958260&sec=travel&spon=>
- Hein, G. E., 1997. Learning about learning in museums. *In*: M. Maher (Ed.) , *Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum*. Washington, DC: Association of Children's Museums.
- Hein, H. S., 2000. *Museum in Transition: A Philosophical Perspective*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press.
- HO! E, n.d.. About Hands on Europe: Hands On! Europe Association of Children's Museum, HO!E. Retrieved September 26, 2006, from <http://www.hands-on-europe.net/html/aboutus.htm>.

- Hooper-Greenhill, E., 1994. Museum education: past, present and future. In Miles, Roger & Zarala, Lauro (Eds.), *Towards the Museum of the Future-New European Perspectives*. London: Routledge.
- Hudson, K., 1987. *Museums of Influence*. Cambridge: Cambridge University Press.
- LeBlanc, S., 2001. The Slender Golden Thread, 100 Years Strong—The Children's Movement Celebrates Its Centenary. *In: Maher, Mary (Ed.), Capturing the Vision*. Washington, D.C.: Association of Children's Museums.
- Lewin-Benham, A., 1997. Children's Museums: A Structure for Family Learning. *In: Maher, Mary (Ed.), Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum*. Washington, D.C.: Association of Children's Museums.
- Maher, M., 1997. Preface. *In: M. Maher (Ed.), Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum*. Washington, D.C.: Association of Children's Museums.
- Maher, M. (Ed.), 1997. *Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum*. Washington, D.C.: Association of Children's Museums.
- Sterling, P., 1997. Youth Museum as Agents of Change. *In: M. Maher (Ed.), Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum*. Washington, DC: Association of Children's Museums.
- Spock, M., 1997. Michael Spock: Looking Back on 23 Years. *In M. Maher (Ed.) Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum*. Washington, DC: Association of Children's Museums.
- The Children's Museum of Indianapolis, n.d.a. The Children's Museum History. Retrieved December 19, 2007, from <http://www.chidrensmuseum.org/themuseum/past.htm>
- n.d.b. Passport to the World. Retrieved October 7, 2007, from <http://www.childrensmuseum.org/themuseum/passport/index.htm>