

博物館與文化 第3期 頁85~114 (2012年6月)

Journal of Museum & Culture 3 : 85~114 (June, 2012)

## 從認識博物館到認識自我： 博物館的青少年教育活動

林慧嫻<sup>1</sup>

### Learning about the Museum and Learning about Oneself: Museum Educational Programs for Teenagers

Huei-hsien Lin

關鍵詞：博物館教育、博物館與青少年、青少年、國立故宮博物院

**Keywords:** Museum Education, Museum and Teenager, Teenager, National  
Palace Museum

---

<sup>1</sup> 本文作者現任國立故宮博物院教育展資處副研究員代理副處長。

Associate Researcher & Acting Deputy Director-general, Department of Education, Exhibition and Information Service, National Palace Museum.

Email: [hhsien@npm.gov.tw](mailto:hhsien@npm.gov.tw)

(投稿日期：2012年4月21日。接受刊登日期：2012年5月20日)

## 摘要

青少年觀眾在博物館中所受到的重視，起步較晚，主要是青少年向來被認為是博物館觀眾中最難訴求的年齡層，其所佔博物館參觀觀眾的比例亦較低。而青少年期只是人生中的一個過渡階段，終將邁入青壯年期，在人力物力資源有限的情況下，博物館往往比較不急於向這個年齡層伸出雙手。然而青少年時期是人生至為關鍵的一段身心發展時期，此時期的青少年如能發現並肯定自我、從摸索自我中逐漸完成自我統整，將有助於順利邁入成人期。身為社會教育重要機制的博物館，擁有典藏與展覽等豐沛學習資源，可以提供青少年另一個自由學習的園地，提供與學校正規教育不同的學習模式，以及學校教師以外的其他專業的成人楷模，增補現有學校環境之下無從具體摸索建立的自我概念。本文整理討論博物館中經常提供的青少年活動類型，探討博物館如何協助青少年自我成長，並分享國立故宮博物院服務青少年觀眾時所面臨的挑戰、調整與省思。

## Abstract

The attention given to teenage audience in museums began much later than that given to visitors of other age groups. It is often believed that teenagers are difficult to appeal to, that they do not account for a large percentage of museum visitors, and that they are in a transitory period which eventually leads to adulthood. Consequently, museums have been less willing to invest their resources in this difficult age group. Teenagers who successfully identify and integrate identity can smoothly transit to adulthood and museums by providing learning resources in free-choice learning environment can assist this process of discovery and integration. This article discusses museum educational programs for teenagers with examples from different museums. Challenges met by the National Palace Museum's teenage programs will also be examined and analyzed.

## 前言

教育是博物館的重要職志，也是博物館的社會責任，提供多元的教育活動，以適切服務各種不同年齡與學習傾向的觀眾，是博物館的重要功能。其中的成人與兒童教育活動行之有年，一直是博物館教育的主體業務。相形之下，青少年觀眾所受到的重視則起步較晚，主要是青少年向來被認為是博物館觀眾中最難訴求的年齡層，其所佔博物館參觀觀眾的比例亦較低。而青少年期只是人生中的一個過渡階段，終將邁入青壯年期，在人力、物力資源有限的情況下，博物館往往比較不急於向這個年齡層伸出雙手(Lemerise, 1995: 393)。而青少年挑戰權威的特徵，與博物館或多或少代表的權威感，也多少是相衝突的；青少年關心的議題與博物館保存歷史及呈現傳統的角色也難免背道而馳，例如青少年關切的藝術型態，可能當下正在進行與發展，尚未得到博物館這類「權威」機構的肯定與認同(Mason & McCarthy, 2006: 23)，而且這些藝術型態一旦進入體制內，其實也就不再是流行而瞬息萬變的時髦議題。傳統博物館參觀經驗中側重的單純觀看與傾聽，也使得青少年興趣缺缺(Lemerise, 1995: 403)。根據內政部的調查，國內青少年參與博物館與美術館等藝文活動的比例微乎其微（內政部兒童局，2006：11），博物館要訴求青少年這個若即若離又不斷改變的族群，其實是非常大的挑戰。

然而青少年時期是人生至為關鍵的一段身心發展時期，此時期的青少年如能發現並肯定自我，從摸索自我中逐漸完成自我統整，將有助於順利邁入成人期。台灣的青少年受制於升學壓力，近年更有學習力與學習意願下降現象，缺乏參與和升學無關的其他學習成長環境的時間與動機。而身為社會教育重要機制的博物館，擁有典藏與展覽等豐沛學習資源，可以提供青少年另一個自由學習(free-choice learning)的園地，讓青少年在博物館環境中擺脫如影隨形的考試與升學壓力，提供與學校正規教育不同的學習方式，以及學校教師以外的其他專業的成人楷模，增補現有學校環境之下無從具體摸索建立的自我概念。近年的博物館界，也因此漸漸開始訴求青少年族群，甚至在教育部門中納入專門為這個年齡層設計活動的專職人員。而專屬於青少年的各

類教育活動亦漸趨多元，從引導青少年親近博物館，發展至對於青少年自我認同與生涯規劃的各種活動，由淺入深循序漸進，逐漸改變青少年觀眾和博物館的關係。

### 青少年的特質與自我成長

到底青少年如何定義呢？而青少年觀眾又為何是博物館觀眾中最難以訴求的一個年齡層呢？首先，所謂的青少年時期，原本即為介於兒童與成人之間，身心發展的一個過渡階段。既然為過渡時期，即很難有精準的年齡層的切割，並且會因為各個地區、時代，甚至個人發展速度而有差異。如果一定要精準界定，一般而言，狹義的青少年約略為 12 至 18 歲；而隨著社會繁榮，物質生活富裕，資訊快速流通，青少年年齡層也有同時向下與向上拓展的趨勢，使得廣義的青少年年齡層涵蓋 10 至 24 歲（王煥琛、柯華歲，1999：2-5），並可概略區分為青少年早期（15 歲以前）、中期（15-17 歲）、晚期（18 歲以後）（黃德祥等譯，2006：85），配合國內學制，則從國中（7-9 年級）、高中（10-12 年級），至大學及初出社會。青少年早中晚期的特徵雖然無法一概而論，但整體而言，青少年時期是身體發育成熟及認知能力長足進展的關鍵時刻。認知心理學者 Jean Piaget 認為青少年從 12、13 歲開始進入「形式運思期」（formal operational stage），開始具備抽象思考、假設性思考、演繹與推理的能力，可以發展出較有系統性與邏輯性的思考方式，同時也發展出內省的能力，可以更進一步認識自我（王煥琛、柯華歲，1999：87-92）。Eric H. Erikson 則認為青少年應在 18 歲之前發展自我統整的能力，包括學習從過去的經驗凝聚對於未來的合理期盼，能夠分別事情的輕重緩急與短中長程目標；追求並確認自我意識，在嘗試不同角色後決定自我發展方向；摸索個人未來發展的興趣與專業；對於權威與服從有正確的認識，不會盲從或盲目反對；確認自己未來足以安身立名的價值觀，使人格統整趨於成熟（黃德祥等譯，2006：191-196；王煥琛、柯華歲，1999：136-140）。以上這些能力在青少年晚期逐漸趨於穩定，而完整發展這些能力的青少年，對於自我的概念、

自己的能力與弱點，都有更接近現實的判斷，尋得個人在社會中存在的意義與價值，為邁向成人期奠定良好的基礎（胡海國編譯，1992：467-470）。然而，並非所有的青少年都能順利達成認識自我、肯定自我、與悅納自我的任務，James Marcia 認為部分青少年其實在父母的期許、社會的期待、個人的能力與需求之間徬徨猶豫，無法找到自己的方向，部分則以他人的期待為依歸，被動接受別人的安排與決定，甚至有部分青少年對於個人發展方向漠不關心，無法完成自我統整（王煥琛、柯華歲，1999：140-143；黃德祥等譯，2006：206-208），出現價值觀與角色混淆的危機。

學校課業與升學壓力，原本即是影響國內青少年成長深遠的重要因素。近年雖然有各項教育的措施，試圖減輕考試與升學的壓力，然而根據《天下雜誌》最新的調查，教改後的台灣正在逐漸形成一個無學習動力的世代，有近六成的國中生沒有學習動機，尤其在學校強制性的學習環境之外，更不想主動閱讀課外書、鑽研興趣與嗜好；而越接近高中年紀的國中生，越將讀書與學習和考試與升學劃上等號。甚至教師們也認為國中教育無法培養青少年的自信，無助於訓練獨立思考和判斷的能力。大部分學生也反應了他們期待有趣味性、故事性的教學內容，以互動、討論、動手做、小組團隊合作等方式學習，但實際證諸國中教學現場，卻仍然充斥單向傳輸的教學模式，無法兼顧不同學習傾向者側重的不同學習方式（何琦瑜等，2012：137-142）。學校校園中反映出的青少年無動力學習現象，近程影響學業，中長程將使青少年的自我摸索與成長陷入怠惰與混淆的狀態，是影響青少年自我成長的重要問題。

此外，近年隨著電腦、網路以及智慧型手機的普及化，在科技產品影響下的青少年，正在產生新的身心發展變化，也是所有關心青少年的教育工作者繼續在觀察與探索的議題。根據富邦文教基金會在 2008 年針對青少年使用網路等媒體之行爲所做的調查顯示，青少年平均每週使用網路時數達 16 小時，看電視時數每週平均約 15 小時 20 分鐘，使用手機一週平均約 5 小時，亦即青少年平日每天以 5 小時左右的時間使用電腦等各種科技產品，假日則

近 9 小時，等同於平時上課的時數（富邦文教基金會，2009：33-34）。行政院主計總處在 2009 年針對青少年所做之調查同樣顯示，15 至 24 歲青少年最常從事的休閒活動為看電視、電影，參加演唱會或唱 KTV（卡拉 OK），上網咖、網際網路（含線上遊戲）或 BBS 站也漸成青少年主要休閒活動之一，其中 15 至 24 歲青少年有使用網路者占該年齡人口之 93.84%，而使用網路者在網路上進行的最主要活動為瀏覽或搜尋資訊、玩線上遊戲、聊天、交友、收發 E-mail 等，而且年齡愈輕及教育程度愈高者，使用網路之比率愈高，上網幾乎已成青少年的全民運動（行政院主計總處，2009：101-102）。內政部兒童局 2005 及 2010 年兩度對於國內青少年休閒活動的調查，也顯示受訪青少年最常參與的活動，以與朋友聊天者最多，佔 86.7%；運動次之，佔 34.3%；上網、Facebook、MSN 再次之，佔 31.6%。兩次調查間，Facebook 成爲一個新興的社群媒體（內政部兒童局，2011：31），而且隨著電腦，尤其是平板電腦、智慧型手機等行動載具之快速普及，社群媒體之使用更可能會有持續上漲之趨勢，青少年的休閒娛樂或將因此更趨於科技化、3C 化、室內化，這些現象將持續影響國內青少年的身心發展速度與特質，而受科技化影響，休閒方式越來越「宅」化的青少年，是否會越來越難以訴求，也是博物館教育人員必須持續關注的議題。

## 博物館的青少年活動

對博物館而言，青少年原本即是一個變動、不安定，與不易討好，難以建立長久而持續關係的觀眾族群。然而，博物館兼有教育與娛樂的功能，博物館教育可以發揮典藏與展覽中具備的趣味性與故事性，也可以實踐青少年期待卻無法在學校中完全得到的互動、討論、動手做、小組團隊合作等學習模式，可以發揮自由學習環境的特質，沒有一視同仁的統一教學目標，也可以擺脫學校正規教育中如影隨形的分數與考試競爭壓力。而擁有豐沛學習與專業人力資源的博物館，可以從與家庭、學校、同儕脈絡交織下進行各種教育活動，爭取青少年的興趣與時間，提供青少年自我成長的另一管道，這也是博物館身爲重要社會教育機構無法推卸的責任。青少年早中期的觀眾尚在

摸索自我的初期，自然是博物館青少年教育活動的重心，只是博物館中爲了提供更多元的服務，在青少年活動中往往兼容青少年早中晚期的觀眾，也經常將所有未成年到成人期初期的觀眾寬鬆定義在「年輕觀眾」(young audiences)群體下提供服務。以下即整理討論國內外博物館的青少年活動成功案例，大部分活動雖以青少年早中期爲重心，但活動性質相近者，其實難免擴及相近的年齡層；而最後則分析故宮實施青少年教育活動的幾個個案，討論故宮近年推動青少年活動的經驗與面臨的挑戰，以供博物館從業人員參考。

#### 一、學校團體參觀導覽、青少年研習與青少年志工

大部分青少年的博物館參觀經驗，是來自學校與教師的安排，學校也是青少年觀眾最主要的學習環境，因此早年的博物館青少年教育活動，多半集中於學校團體參觀導覽(Lemerise, 1995: 394-396; Xanthoudaki, 1998: 161-162)。沿襲至今，導覽解說活動其實也仍然是博物館青少年活動的主體業務，只是過往傳統的單向演說式導覽，已逐漸轉化爲結合觀察、操作、探索與討論，在型態上更爲活潑生動的導覽方式，讓青少年可以發揮逐漸發展成熟的思辨能力。積極的博物館，甚至以焦點團體方式與學校教師進行長期的設計與測試，確認適合的導覽內容與方式後才實際進行導覽(劉婉珍，2011: 89-98)。如果能夠與學校課程緊密結合，則參觀導覽可以與青少年刻正學習的學業內容更爲貼近，發揮更切身的效益；與學校教師的密切合作，將導覽內容融入教學，更可以成功地發揮參觀前事先學習展覽主題、實際參觀展覽、參觀後後續討論和創作的完整教學效益，是博物館青少年活動中與學校教學密切相關的活動類型。

而學校以外的課外活動時間，也是博物館服務青少年的管道。近年博物館教育活動逐漸涵括青少年研習活動、青少年志工、年輕化的表演藝術活動，甚至青少年作品展覽、青少年爲博物館策展等面向，以更多元的策略與青少年觀眾連結。博物館提供專門爲青少年設計的研習活動是常見的博物館青少年活動，內容涵蓋青少年在課堂內無法學習的知識與經驗，可以增廣見

聞、擴大視野。而志願服務、實習或短期工讀，是青少年參與博物館幕後工作的機會，國外博物館甚至有高中生工讀的機會，而國內博物館則多半以公共服務及志願服務等方式，讓青少年協助博物館行政工作或實際執行觀眾服務與導覽解說，獲得專業能力、人際溝通及群體合作的訓練與經驗，協助青少年發展個人特質，從了解自我、實現自我、接受自我，並進而尋得未來發展的方向，甚至實際模擬體驗未來職場的可能經驗<sup>2</sup>。

而博物館所扮演的角色，也並非僅僅是單向的服務提供者，可以是完全授權與下放權力的開放機構。例如法國羅浮宮博物館選擇長期與巴黎附近的特定大專院校合作，在週五晚間開放由大專生主動為遊客導覽重點畫作<sup>3</sup>。這些年輕導覽員特別穿著寫有「年輕人發聲」字眼的活潑T恤，為觀眾解說經典畫作，除了是模擬成人世界的導覽工作經驗，也是更進一步代表著博物館對於文物詮釋權力的「培力」(empowerment)—文物的詮釋不再受限於策展人或專家的特定觀點，也不必咬文嚼字引經據典，打扮時髦而肢體語言誇張的青年人，可以運用自己的語言詮釋羅浮宮的經典名作，正好與羅浮宮的悠久歷史形成有趣而發人深省的反差。雖然羅浮宮此項活動是只針對青少年晚期的培育活動，卻仍然是博物館開放詮釋權，更加尊重年輕觀眾主體性的範例。而美國大都會美術館(Metropolitan Museum of Art)的青少年實習生還有機會成為青少年顧問團，在部落格及 Facebook 上撰文推薦大都會的展覽與活動，成為博物館與其他青少年觀眾之間最好的溝通橋樑<sup>4</sup>。這是呼應青少

---

<sup>2</sup> 筆者參與高雄市中山工商的《文藝紹興—宋『潮』好好玩》展覽時，因該校為餐飲專業學校，學生畢業後常從事餐飲旅遊等相關工作，學校即特別在展場內配備一般在博物館內使用的導覽機，校長並強調使用導覽設備即是為了讓學生模擬學生未來的職場經驗。

<sup>3</sup> 羅浮宮週五夜間學生導覽員行之有年，主要參與對象是巴黎附近特定大學院校的學生，科系不限，但多為美術音樂戲劇相關。羅浮宮與教師和學校長期合作，讓學生以一學期的時間投入週五夜間的時間導覽，導覽前先接受博物館專業培訓，學生可以取得學分，羅浮則得到年輕化的形象與年輕人力的參與，是頗獲好評的活動(筆者2012年4月6日訪問羅浮宮公共事務主管 Marina-Pia Vitali 女士內容)。

<sup>4</sup> 參見大都會美術館網站：<http://www.metmuseum.org/en/learn/for-teens/teen-blog> (瀏覽日期：2012年5月31日)



年研究學者所鼓吹的「以青少年為資源」(youth as resources)的概念，以青少年服務青少年，青少年不只是接受服務的見習者，也在見習中提供個人的智慧能力等資源服務他人，藉由同儕的影響力，訴求更多可能因此而加入的其他青少年。

國內青少年加入博物館的青少年志工行列其實多半與學校要求的公共服務時數有關，除了追求個人興趣，也是植基於學校課業與未來升學的需求，因此家長的介入或學校教師的推薦，都是博物館吸引青少年參加的可能管道。而國外博物館辦理青少年研習或實習時，則與青少年未來的就業有密切關係，而且除了善用博物館典藏與展覽的資源，也設計「生涯規劃輔導」(career day)類型的研習活動，利用博物館的專業人力資源，由博物館人員分享他們的專業養成與就業經驗，讓青少年接觸不熟悉的專業領域，提供了家庭、學校以外的成人專業楷模(Xanthoudaki, 1998: 167)，是更積極涉入青少年未來就業發展的青少年活動類型。

## 二、表演活動

利用博物館的公共空間或戶外廣場舉辦表演藝術活動，也是常見的青少年活動形式，其中以英國的泰德美術館(Tate Britain)最為前衛時髦，每年定期舉辦「喧嘩日」(Loud Tate)，讓 DJ 與流行樂團進駐美術館戶外廣場，以眾聲嘈雜的流行音樂表演，邀請青少年在美術館度過熱熱鬧鬧的一天，甚至可以自己上台表演；美術館內也特別開放陳列室，讓各種美術創作與手工創作者在陳列室從事創作教學活動。為求活動直接貼近青少年需求，整體活動企畫、設計與執行皆遴選年輕觀眾為工作團隊成員，是全面讓青年人主導的大型活動<sup>5</sup>。或因國情不同，國內博物館的經驗與國外略有差異，在舉辦戶外表演活動時，活動的形式多半比較多元，以兼顧其他年齡層觀眾的需求，例如台北市立美術館在週六夜間開放時段的「TFAM 畫像劇」，雖然表演型

---

<sup>5</sup> 參見 <http://www.residentadvisor.net/event.aspx?66311> (瀏覽日期：2012 年 4 月 15 日)

態年輕而活潑，但其實也可以吸引從年輕到年長的觀眾，並不專以青少年為特定設定對象（許美玲，2010：54-57）。而故宮自2008年11月以來，也固定於每週六夜間舉辦「當 young people 遇上故宮—故宮週末夜表演藝術活動」（圖1、圖2）。原始的初衷是鼓勵年輕的表演團體藉由故宮的公共空間一展長才，並同時吸引年輕觀眾前來故宮，除了觀賞表演之外，也利用故宮週六夜間免費參觀的機會，親近故宮的展覽文物。舉辦三年多以來，自然也逐



圖1 北一女吉他社表演



圖2 大直高中舞團表演

漸吸引除了年輕觀眾以外的其他類型觀眾，表演團體及節目內容的屬性也越來越多元，但仍然有青少年團體固定組隊報名參加，是故宮週末夜已經在年輕觀眾間形成口碑。

表演活動，尤其時髦前衛的表演形式，可以吸引青少年的注意力，呼朋引伴與同儕共同親近博物館；而由青少年直接擔任表演者的活動，重點則是提供他們自我表現的機會，發揮特屬於青少年的創意，並在自行規劃與籌辦活動的過程中學習模擬成人的經驗後逐漸成長。而泰德美術館喧嘩日之所以能夠持續舉辦，也因為主要的規劃主辦者是一群長期投入，為泰德美術館年輕觀眾設計活動的年輕顧問志工群“Tate Collectives”<sup>6</sup>，他們可以確保活動持續貼近年輕人的期待。此類活動因應國情之不同，在國外的博物館中實踐地更為徹底，而國內的博物館則仍然多半採取由博物館主導表演方向與安排表演團體，或尋求學校或社團組隊報名參加，以便讓青少年的出席率及演出水準更為穩定。

而泰德美術館的「培力」，尚且包括陳列室內的使用權，各種藝術手工創作工坊直接在掛滿經典作品的陳列室中進行，人來人往不絕於途，但美術館並不擔心活動讓陳列室面目全非，仍然年年持續舉辦，是在美術館環境中難見的徹底開放權力，也是國內博物館較難企及的目標。要完全實踐由年輕人發聲、做主的理想，還需要博物館調整心態，逐漸從主導到授權，協助青少年真正實踐從團隊合作中發揮自我能力、分擔工作，模擬成人世界中的責任與義務。

---

<sup>6</sup> “Tate Collectives”的成員是廣義的青少年（16-25歲），並不全然是青少年早中期。其成立主旨主要是為協助有意願學習或從事創意工作的年輕人摸索自己的方向、參與泰德美術館各分館的展覽與活動，並在網站與 Facebook 上分享自己的創意與作品。參見 <http://collectives.tate.org.uk/>（瀏覽日期：2012年5月31日）

### 三、青少年的展覽與青少年的專屬空間

部分博物館則讓青少年創作作品進駐博物館空間內正式陳列，例如國立歷史博物館與鄰近社區國中合作，讓美術班學生的創作作品展示於博物館公共空間中；故宮則在 2010 年《文藝紹興—南宋的藝術與文化》特展館校合作後，將東湖國中同學的作品展示於兒童學藝中心（圖 3）。這類青少年作品的展示，雖然主要是陳列於博物館的公共空間或教育空間，對於追求獨立、成長，渴望意見被重視的青少年而言，已然具有莫大的鼓勵作用。

然而更徹底的授權，則是博物館直接讓青少年規劃與佈置陳列空間，例如英國格拉斯哥現代美術館(Gallery of Modern Art, Glasgow)即以一群 15 至 21 歲的青年組成青年工作團隊，在與博物館策展、教育人員、當代美術工作者與青少年社工人員密切討論後，自行佈置展示空間，讓年輕族群藉此培養專業技能並學習自主規劃設計展場。而該美術館甚至禮讓出最重要的幾間



圖 3 東湖國中館校合作成果展

陳列室之一，並以「綁架」(hijack) 陳列室為活動名稱，讓青少年百無禁忌自由發揮創意設計，陳列室因此呈現煥然一新的年輕面貌(Lane, 2006: 180-192)。德國的慕尼黑州立動物蒐藏研究中心，也與鄰近的中學合作，進行科學與美術跨域合作的展覽，由學生自行從該中心蒐藏的動物標本中選擇展品，甚至進入典藏庫房中選件，並發揮創意創作美術作品，與展品共同展出(劉藍玉，2009：61-64)。這些「青少年策展人」的活動範例，解放了博物館中向來最具權威感的「策展」權力，甚至打開典藏庫，讓青少年進入其中選件，確實能讓參與的青少年獲得極大的成就感，是高度信賴、包容、開放的特殊活動，也充分尊重青少年的主體性，讓青少年徹底發揮個人特質，善用分析綜合能力，是真正協助青少年達成個人自我摸索與成長的青少年活動。這在國外的博物館中實踐地更為成功，也期許未來國內的博物館也能容許這樣的授權模式，讓青少年更能深入博物館的幕後運作，不只接觸博物館教育人員的工作，也能接近博物館幕後運作的核心，從自由、大膽傳達自我意見的過程中真正建構對於自我的認識與自信。

#### 四、科技化與青少年

如前文所述，21 世紀的青少年是網路、電腦，甚至智慧型手機及平板電腦的頻繁使用者。社群媒體的廣泛流行，也使得原本即喜歡上網和 MSN 的青少年，多了在網路上溝通交流的平台。博物館的青少年活動也開始運用這些新媒體科技，吸引科技導向的青少年的注意力。泰德美術館及大都會美術館的青少年顧問團，都有自己專屬的 Facebook 或部落格，定期貼文發佈各種活動與展覽的訊息。而大都會美術館近期推出的青少年活動，更讓參與的青少年直接利用智慧型手機下載博物館特別設計的 APP，在大都會美術館的陳列室中四處搜尋線索，破解一個虛擬的謀殺案，藉由青少年有興趣的偵探活動，刺激參與者深度學習與展品內容有關的訊息，並從綜合各種線索，自我分析判斷中解開謎題<sup>7</sup>，是善用青少年有興趣的議題，又運用時髦的手

<sup>7</sup> 參見 <http://metmystery.toursphere.com/pages/> (瀏覽日期：2012 年 5 月 31 日)

機 APP 為工具的青少年教育活動。

以多媒體展示吸引年輕觀眾，也是博物館運用科技吸引青少年的手段，多媒體對於年輕觀眾的吸引力，也是博物館界普遍的觀察與調查結果(Witcomb, 2006: 354)。從2009年台北市立美術館的皮克斯動畫展開始，台灣的展覽中，也突然開始增加了許多不同類別的動畫與多媒體展覽，並且都普遍受到年輕觀眾的歡迎<sup>8</sup>。多媒體或數位展覽彷彿與年輕觀眾畫上等號。各種網路、電腦科技之運用，其實也是為了競爭青少年本已相當有限的休閒時間，以青少年熟悉的工具，結合青少年有興趣的主題，吸引青少年主動接近博物館。然而博物館學者也提醒博物館不要因互動而互動，為科技而科技，重點是藉由互動機具等科技產品為工具，讓觀眾啟發觀察、思索，甚至深度探索或辯證的契機(Witcomb, 2006: 357-360)。

綜合國內外博物館常見的青少年活動，部分是以新穎、活潑又熱鬧為勝，例如各類表演活動，可以訴求對於博物館所知無多的一般青少年觀眾呼朋引伴一起參加，活動目的主要是為提高青少年對於博物館的興趣；部分則以培養青少年的興趣與專長為目標，甚至可以協助他們培養未來的就業能力與尋覓就業方向。無論是單點式的活動或長期的志願服務，各類活動型態間其實也是互相貫通的。如果青少年能夠從淺顯活潑的活動開始提昇對博物館的興趣，並逐步開始涉入博物館其他較為深入的活動或研習，參與博物館的幕後工作，即可能建立博物館與青少年觀眾最深遠的關係。各類青少年教育活動，除了讓青少年認識博物館與博物館的展覽，也努力協助青少年運用博物館資源，認識、發揮自我特質與專長，建立自信，完成自我統整。在過程中，博物館其實也在重新調整身為教育機構的角色，解構權威，成為更親近觀眾—尤其是青少年觀眾—的機構，將青少年挑戰權威追求新潮與創意的特質，發揮為博物館年輕化的正向力量。

---

<sup>8</sup> 例如《蒙娜麗莎會說話》、《奇幻·不思議日本3D幻視藝術畫展》、《會動的清明上河圖》等展覽，以及台北市花卉博覽會期間頗受大眾矚目的各項多媒體展示。

## 國立故宮博物院青少年活動的幾個案例

故宮的青少年教育活動，實施久遠者可推及學校團體參觀，自 1970 年代迄今已行之有年，然而面臨教改後課綱與教科書內容調整，傳統歷史文物授課內容比重降低，故宮與學校的關係其實也面臨新的挑戰。而 2001 年實施至今的高中志工服務，也面臨新一代的高中生值勤意願與穩定性降低，教育效益漸減的問題，需重新調整培訓值勤內容。國立故宮博物院 2011 年開始與民間基金會合辦的國中研習營以故宮典藏歷史文物為主題，課程內容規劃配合學員的特殊專長，同時兼顧青少年與同儕社交與互動的需求，兼具教育性及娛樂性，而學員也體驗了與學校課程單向傳輸不同的學習模式，與其他學員組成小隊，共同完成學習目標，課程設計因而普遍獲得學員肯定。然而同樣的經驗雖然也擴及「低度參與<sup>9</sup>」的青少年觀眾，這些特殊青少年觀眾群體的服務卻使故宮的教育人員面臨是否誠意過高的挑戰與省思。以上這些案例，部分與其他博物館的經驗類似，部分在國內較為少見，於下文分析討論，以與博物館同業交流。

### 一、與學校合作—從學校團體參觀導覽到館校合作

國立故宮博物院的學生團體導覽行之有年，向來是博物院教育推廣的重點業務之一。然而在現有的藝術與人文教材中，對於我國傳統藝術文化的介紹較為缺乏系統（高震峰等，2006），使得學校團體在故宮參觀導覽的主題與內容和學校課程的關係逐漸疏遠，甚至參觀故宮的必要性也下降，是故宮在學校團體參觀時面臨的挑戰，雖非專屬於國高中學校團體的問題，卻也是故宮服務青少年觀眾的難題。為了積極在校園中推廣故宮文物，甚至跨越博物館實體環境的藩籬，故宮自 2000 年開始加入數位典藏計畫，建置典藏文物的圖文資料庫，2003 年開始製作數位學習課程，已完成了不同主題類別

---

<sup>9</sup> 國外博物館針對特殊觀眾群，多半以“underserved”或“underrepresented”（低度參與的觀眾）來稱呼，而少用類似「弱勢」的字眼。

的9種課程，這些數位教學資源的建立是協助教師了解故宮典藏展覽資源，並進而融入課堂教學內容不可或缺的一個必要階段。故宮後續並與藝術教育專家合作，集結種子教師，以數位典藏融入中小學藝術與人文教學為目標，建置示範性教案，於故宮網站公告，與所有一線教師分享。而為了克服現行教科書中甚少介紹故宮文物的先天障礙，教案的設計採取以學生生活經驗為中心，從學生熟悉的視覺文本之形式、媒材、內容、意義與背景資料與故宮文物連結，並融入九年一貫課程綱要的六大議題與關鍵能力指標，以方便教師將教案運用於實際教學課程中（高震峰等，2006：25-58；高震峰、鐘儀君，2007：10-14）。

教案建置完成後，後續雖在教師培訓中不斷長期推薦，然而，在升學壓力緊張的台灣，教師要實際運用這些學習資源，則仍需面臨頗多的挑戰。以與美術類博物館最息息相關的藝術與人文領域的教學為例，根據調查，台灣中小學，尤其是國小之藝術與人文領域教師，常由導師兼任，比例高於專才專用之科任教師；又因藝術與人文每週授課時數少，尚且需統整視覺藝術、音樂、表演藝術各種領域，為了準備跨域的龐雜內容，教師也傾向強烈倚重教科書中編寫的課文（徐秀菊等，2003：97-99, 105），較無法在有限的教學時數中納入教科書未述及的博物館或美術館的展覽內容。蔡怡君的調查也發現，台灣教師普遍對博物館的環境及其資源不甚熟悉（蔡怡君，2004：31）。而《親子天下》雜誌近期的調查更顯示，教師單是準備課本內的教學內容已經疲於奔命（何琦瑜等，2012：137-142），實在難以兼顧其他教學資源。國外美術館行之有年的教學資源箱建置，雖然可以節省教師另備教材的時間，然而，在國內美術館中開發教學資源箱已頗有成果的國立台灣美術館的教育人員也認為，目前教材箱的設計，仍是熱忱有餘，待改善之處仍多（黃鈺琴，2006：122-124），教師在教學現場運用時仍需面臨教學時數不足的問題，因此實際運用情形也不如想像中普遍<sup>10</sup>。這是國內博物館，尤其是美術類博物

---

<sup>10</sup> 國立台灣美術館曾經爭取經費開發了多種教學資源箱，並提供給許多學校利用，然而根據筆者的了解，利用率並不普遍。



館，不得不面臨的實際問題。

也因為有感於教師利用故宮文物教案的困難，故宮與有經驗的種子教師討論後，調整方向重新出發。首先改與有志推廣的鄰近社區學校合作，共同研發教案融入教學，並統整不同領域，除了可以讓不同專長興趣的學生同樣受到啟發，並跨出藝術與人文領域的限制，期許教師在語文、社會、甚至其他教學領域中，也能運用故宮文物教學。選擇與鄰近社區學校合作，主要是希望利用地緣之便，讓教師與學校逐漸養成重複參觀故宮展覽的習慣，甚至長期潛移默化影響學生對於故宮文物的關心與理解，或者至少可以培養出熟悉故宮文物並習於利用故宮文物教學的教師群，讓他們可以持續影響今日與未來的學生。這些教案的內容主題儘量融入青少年有興趣以及與生活經驗、流行話題連結的主題，例如以青少年熟悉的三國演義人物造型切入故宮所藏三國人物、赤壁賦相關的圖書文獻與書畫作品（呂憶皖，2009：114-117）；讓青少年創作現代版的團扇與題詩贈送親朋好友（圖4），模擬以詩畫相贈的古代文人生活；以現代生活經驗發想如何讓日理萬機的雍正皇帝排遣壓力；或是以當代公眾人物流行的服飾，導入思考雍正帝后朝服像、便服像的功能與意義，都是種子教師與故宮同仁合作，配合故宮特展與典藏文物研發的教案<sup>11</sup>。而故宮的教師培訓也開始邁入不同縣市，與縣市教育處或輔導團等共同合作辦理，服務遠地的教師，冀求將教學資源的推廣服務廣泛化，期許由點、線，而面，逐漸累積願意排除困難善加利用博物館資源的種子教師。推廣過程之中，除了有心的校長與教師的支援，其實教育單位的大力推動，更可收事半功倍之效，這是故宮面臨課綱課程內容調整之後重新建立與學校關係的策略<sup>12</sup>。今年開始，並接續以複製文物展覽到校服務，初期以原住民比例偏高或教學資源較為弱勢之學校為對象，藉複製文物展覽直接進駐

---

<sup>11</sup> 相關教案成果及教學過程請見故宮網站學習資源網址：

[http://www.npm.gov.tw/children/zh-tw/learn\\_download.html](http://www.npm.gov.tw/children/zh-tw/learn_download.html)

<sup>12</sup> 故宮舉辦教師培訓，尤其是外縣市教師培訓時，尋求教育部國教司的經費資助，並與縣市政府教育局處合作，經由縣市政府的積極推動，參與的教師往往分外熱烈。

學校的機會，讓展品與展覽可以在學校教學中發揮影響力，並邀請參與學校共同建置以故宮文物為主題的教案，實際融入教學中，讓不在故宮社區附近的學校，照樣有機會重複參觀展覽，並同享參觀前事先學習、實際參觀展覽、參觀後後續討論和創作的教學效益。而與種子教師的合作也逐漸從教師培訓、館校合作，邁入故宮其他教育活動與展示的規劃討論，讓這些種子教師在參與的過程中，更深入故宮，也成為教學現場更強而有力的教學夥伴。終極目標則希望藉由種子教師與輔導團的影響力，可以逐漸增加國高中教科書中出現故宮文物的比例，讓學校課程可以與故宮典藏文物產生更直接的連結。這是故宮面臨學校團體參觀導覽意願下降、效益降低的挑戰，結合種子教師的專業意見與熱忱投入，重新調整方向的案例。



圖4 東湖國中學生創作詩畫結合的團扇作品

## 二、國中青少年研習營與高中志工

故宮原本即常態性於暑期舉辦以國中生為目標族群的青少年研習營，只是限於人力與經費，無法提供食宿，只能服務大台北地區的青少年觀眾。2011年開始則由民間基金會贊助，開始招募大台北地區以外縣市的國中美術班學生，研習課程除了介紹故宮典藏特色的研習課程、參觀導覽、結合故宮文物特色的DIY體驗課程之外（圖5），也與中國青年救國團合作規劃執行闖關遊戲（圖6、圖7）、化妝舞會等團康活動，讓三天半的研習營課程可以兼具學習與娛樂。2011年的研習結束後以問卷調查學員對於各堂課程的滿意度，以Linkert量表5點計分評量法計分，結果顯示學員對於各堂課程的反應普遍良好（表1），只有書法肢體律動課程及書畫研習課程反應較差（平均滿意度分別為4.0及4.1），而介紹宋代飲茶法的DIY課程、闖關遊戲，及觀賞傳統戲曲表演是平均滿意度最佳的三堂課（平均滿意度分別為4.8、4.6、4.6）<sup>13</sup>。學員反應中比較令人意外的是對於書法肢體律動課程及傳統戲曲表演的滿意度，與博物館原先的期待正好相反。肢體律動課程（圖8）是故宮針對推廣書法文物展覽與知名的舞蹈教室共同設計的教育活動，主因考量傳統書法的書寫經驗與年輕觀眾的現代生活經驗有距離，因此改以肢體律動的方式，讓學員直接以手、腳、身體模擬書寫的線條、速度與結構，並曾於過去推出以兒童親子觀眾為目標觀眾的課程，當時反應頗佳。此次重新調整為適合青少年的版本，學員上課時的反應卻頗為矜持，無法開放肢體全身全心投入，而在問卷中反映的平均滿意度果然也較低，初步判斷是因為青少年，尤其是青少年早期的觀眾，在不熟悉的異性同儕之前無法完全自然開放肢體律動，而且此次研習以美術班為目標觀眾，肢體律動可能非其所長。而本來擔心學員因陌生而排斥的傳統戲曲觀賞，卻因為表演的國光劇團於推廣傳統戲曲頗有經驗，在表演之前已先行邀請學員上台介紹京劇的角色類型，並參觀

<sup>13</sup> 本次問卷共針對120名學員發出問卷，回收率100%，有效問卷共118份，其中二份問卷因填答資料不齊為無效問卷。

後台的化妝間與道具間，可以達到了解幕後準備工作的「窺祕」的意外效果，使得觀賞戲曲也成為學員打開視野，認識並見習不熟悉的專業領域的過程。學員在問卷的開放性問題中，也表達了京劇演員拔高的聲音超越他們日常生活中熟悉的聲音體驗，引發了好奇心，也意外成為這次研習活動中的高潮；而京劇演員也成為原先未預期的成人楷模，提供青少年完全不同的專業體驗。

表 1 故宮 2010 青少年研習營課程滿意度

課程名稱	學員平均滿意度
百變釉彩與琺瑯彩 DIY	4.5
參觀陶瓷展覽	4.4
筆墨真有趣：書畫名品賞析	4.1
墨舞飛揚：書法肢體律動	4.0
走進古人的生活與插茶 DIY	4.8
參觀故宮書畫展覽	4.5
玉器精華賞析	4.4
闖關遊戲	4.6
故宮新韻「白蛇傳」欣賞	4.6
吉金傳奇與銅器浮雕 DIY	4.4
參觀銅器、玉器展覽	4.4

(資料來源：國立故宮博物院教育展資處)

問卷中的開放性問題也特別請學員針對研習營印象特別深刻者填答，整理發現 DIY、歷史文物、古文物、知識、團隊、交友與團康遊戲，是學員經常提到的關鍵字。歷史文物、古文物和知識等關鍵字，透露了學員對於前來故宮研習時原有的期待；而對於 DIY 的興趣則與參與成員多為美術班學生，原已具有美術技藝專長有關，文物專業知識與創意 DIY 的課程因此特別可與國中美術班的學校生活經驗與專長連結，也獲得學員最多的肯定。而團隊、交友與闖關遊戲等關鍵字，則反映了青少年對於社交與娛樂的需求，表示學員在參與研習課程時，也同時期待獲得與同儕建立友情與團隊合作關係。而研習課程內容的設計，其實與任何博物館經驗相同，需在個人、社會

文化與環境脈絡下交織進行(Falk, 2009: 96-100, 159-161),學員帶著各自的期待與專長,與參與活動的其他成員共同在故宮特殊的典藏展示環境中互動,善用這三個脈絡的強項,符合學員的期待,設計具備故宮文物特色的課程內容,同時兼顧青少年與同儕社交與互動的需求,才能設計出獨特而成功的課程。學員也體驗了與學校課程單向傳輸不同的學習模式,與來自不同學校甚



圖 5 DIY 課程：以黏土模擬創造青銅器造型與紋飾

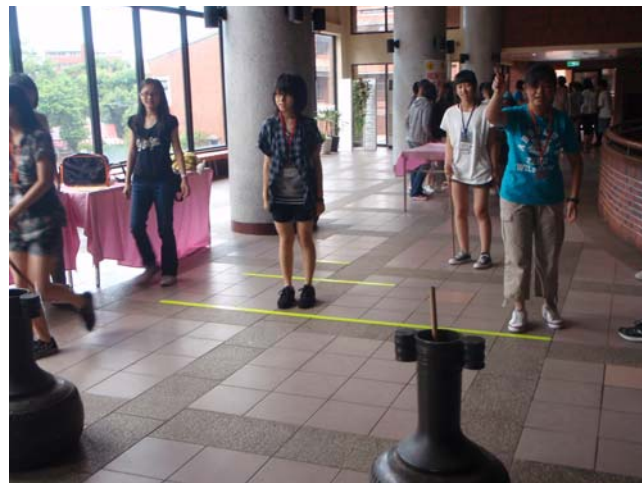


圖 6 闖關遊戲：投壺比賽

至縣市的學員組成小隊，互動、討論、共同動手創作、表演、共同闖關，達成學習目標。而研習營中所接觸的年輕導覽志工、服務人員、授課的博物館專業人員，甚至京劇演員，也同時是見習成人世界的一次獨特經驗。短短的三天半課程，卻已足以協助青少年更加認識自己的專長與興趣，並接觸與自己專長不熟悉的領域，幫助他們對於未來發展方向的探索。



圖7 闖關遊戲：益智問答



圖8 書法律動課程



故宮青少年研習營針對國中生提供三天半的集中式研習活動，而故宮另有特別為高中生設計的志願服務的機會。自 2001 年開始，每年定期於暑期招募與培訓，迄今已歷十屆（程維新，2005：116-118）。高中志工除了接受文物知識與觀眾服務、導覽技巧的培訓，還可以實際參與博物館展場秩序維護工作，或為兒童觀眾與視障團體導覽（圖 9、圖 10），在博物館特殊的環境中，



圖 9 高中志工協助兒童觀眾參觀



圖 10 高中志工協助視障觀眾導覽活動

既吸收了不熟悉的文物知識，也認識了博物館身為社會教育機制所應擔負的角色與責任，這些都是與平常學校、社團、家庭生活迥異的經驗，也是讓青少年多方嘗試不同角色的機會。考量高中時期對於個人生涯發展方向的選擇更為迫切，目前故宮的青少年主要招募高一升高二的學生，在暑假期間接受第一階段培訓並開始志願服務，通過第一階段且有意願繼續投入者，可以在學期中、寒假期間繼續進行第二、三階段的志願服務，接受更多培訓與從事更深入的服務項目，使志願服務可以在高中生涯成為帶狀的經驗，由淺入深分階累積。過往的高中志工培訓中雖多半是以故宮文物的訓練為主體，並未特別顧及青少年個人的興趣與發展，然而在課程內容及值勤經驗可以成功觸動青少年自我發展的情況下，過去的高中志工已有部分在進入大學後繼續擔任志工，甚至在大學畢業後投入相關領域研究或工作，是真正從青少年時期開始發掘培養自己的興趣專長，並繼而在大學、社團、研究所、就業過程中確認個人發展方向的實例。這些學長姐也成為訓練與管理未來高中志工的溝通橋樑，以同儕的影響力，繼續啟發後繼高中志工探索與追求個人的特質與專長。

故宮在推動青少年志工管理工作時，無需諱言，其實也面臨青少年夾處於學業、家庭與休閒之間時間壓縮的困境，因此而衍生了志工值勤不穩定、投入時間心力有限等問題，是必須持續面對的挑戰。而近年故宮的高中志工，也出現了以家長期待為期待，但個人意願不高的參與者，缺乏認識博物館與利用博物館志願服務機會自我探索與成長的動機，甚至無法維持最基本的值勤品質。博物館志願服務成為爭取公共服務時數的戰場，如因值勤績效不佳而退出，家長也會積極介入爭取，使博物館更接近競逐分數的學校，而非學校以外的另一學習成長的場域。父母的焦慮應與國內青少年過重的升學壓力有關，使實質而立即可見的青少年志工服務時數效益掩蓋了原本可以協助青少年認識自我的美意。如前文所述，青少年時期如無法成功認識、界定自我，甚至對於個人未來發展方向漠不關心，將可能產生角色與認同混淆。期待未來 12 年國教的推動，可以逐步減緩青少年的升學壓力，讓青少年志願服務回歸到協助青少年發掘個人特質與專長的面向。而故宮也計畫繼續調



整各階段的志願服務培訓與值勤內容，儘量融入博物館幕後工作的介紹，讓學員不只接觸到志工與教育人員，也可以認識博物館的不同專業領域；除了認識故宮文物，也能與故宮建立更生活化、個人化的關聯，達到讓青少年模擬成人經驗的最大效益。並讓有意願持續投入的青少年志工，可以在進階培訓後跨入學校，成為駐校的故宮文化種子，推薦本院展覽，繼而與他們的同學、社團及交友圈等同儕團體連結，從同儕的肯定中獲得更大的參與感與成就感。而更長期投入的有志者甚至可以擔任焦點團體或青少年顧問，協助故宮凝聚青少年活動的方向與策略，這是真正可以由淺入深，由陌生到了解，最終並讓青少年發聲、介入決策，與博物館互惠的青少年推廣服務方向。

### 三、關懷「低度參與」的青少年—少年輔育院

受桃園少年輔育院邀請<sup>14</sup>，故宮預計於今年 10 月以複製文物教育展進駐少輔院服務院生。故宮曾經在 1990 年代，首開國內博物館先河，將複製文物展覽帶入獄所，服務無法親炙故宮文物與展覽的受刑人，除服務成人監獄外，也曾赴少年輔育院展覽，後因人力、物力的限制而停辦。自 2010 年，故宮複製文物巡迴展再次開始巡迴獄所，今年度重新服務少年輔育院，除了展覽與導覽解說之外，並將輔以其他的教育活動，而且讓少輔院的院生得以共同參與規劃，以達成更大的教育效益，可以深入協助少輔院生從參與活動中重新認識自己、建立自信，或甚至找到新的志趣與未來發展方向。

首先，針對展覽內容的選件與規劃，將通過由院生參與的焦點座談前置評量，深入了解院生參觀習慣、需求及期望。院生也可以參與複製文物展品選件，甚至以文字詮釋展品，以建構出文物與個人之間的密切關係。故宮也將提供文物導覽培訓課程，讓院生可以在家屬會面日、展覽開幕接待時進行導覽。而桃園少輔院目前已有各種才藝課程，學員也將在活動期間發揮創意，創作與本院文物相關之作品，活動過程的影像紀錄，以及最後的成品將

---

<sup>14</sup> 桃園少年輔育院收容觸犯刑法後被判決接受感化教育之 12-18 歲青少年。

一併於展場展出，甚至於本院網站及 Facebook 呈現，以開放給無機會進入少輔院的觀眾一起觀賞，讓創作者受到更多人的矚目與肯定。展覽實施成果並將進行總結性評量，以供未來參考。要之，讓青少年受刑人，雖然仍身在少年輔育院中接受輔導，與外界隔絕，但是可以有等同於博物館針對其他非低度參與觀眾的投入，以最大的可能性賦予少輔院生自我發聲表述的機會，並協助其自我成長。

然而在規劃展覽，甚至進行焦點座談前置評量的過程中，卻充滿了挑戰與挫折。首先，在封閉的少輔院環境中，前置評量的進行無法如院外自由，院生的意見往往有所保留；而少輔院生的過往生活經驗中缺乏博物館相關經驗，對於博物館的展示形式與內容皆相對陌生，也無法與現在的生活經驗或興趣產生連結，在前置評量中能夠提供的意見甚為有限，博物館也因事前無法蒐集足夠與院生相關的資料，無以完整建立參觀的個人脈絡，只能主導展覽主題，讓少輔院生共同規劃展覽的美意因此打了折扣。同時，少輔院方也相當期待「正面」呈現院生的成果，希望展覽時可以將最「好」，或最內容形式正確的文字與工藝創作表現給觀眾，無法全然開放院生呈現個人與自我的創意，這與原本希望尊重院生主體性的規劃難免有落差。前置規劃執行至此，其實已經發現博物館的專業與特殊矯正學校的專業頗有差距。博物館希望開放權力，讓青少年自由詮釋；特殊矯正學校有其特定的教育目標，其中首要之務即是品格教育<sup>15</sup>，因此容易對於活動的安全性與內容的適當性產生顧慮。為達故宮、少輔院、院生三方同受其惠的經驗，其實只能依賴更長時間的互相瞭解與溝通，以逐漸化解彼此教育理念與教育目標的不同，同時不忘以院生的需求優先。而院生過往對於博物館參觀經驗相當陌生，也可以藉由此次的經驗中開始「破冰」，相信可以逐漸建立他們對於博物館與展覽的興趣，讓未來的前置評量更為聚焦，也讓未來的展覽更具效益，慢慢拉近故宮文物與院生的距離。

---

<sup>15</sup> 參見 <http://www.tyr.moj.gov.tw/ct.asp?xItem=262190&CtNode=7458&mp=072> (瀏覽日期：2012年5月31日)

而一次性的服務，其實原本即不足以建立院生對於藝術文化持久的興趣，甚至因此培育出人生發展的新方向，也可能尚無法建立院方與少輔院的完美合作夥伴關係，惟有持續更加深化的服務，或更為廣泛地推廣至國內其他的矯正學校與少輔院，才可能在不斷的嘗試與修正中，更精準地規劃確實符合少輔院生需求的青少年教育活動。此次展覽預計於今年 10 月展出，具體的實施成效將可由後續少輔院生及院方的反映及評量中得知，可以協助故宮的教育人員進一步審視與省思服務矯正學校或少輔院等特殊環境中的青少年學員，與過往的教育經驗，究竟有何同與不同，以更進一步持續努力，協助少輔院的青少年自我成長，尋得未來發展的目標。

## 結語

博物館以不同的青少年活動形式，協助青少年從認識博物館到認識自我，從辨識自我特質、但完整統整自我，為邁入成人期奠定良好基礎，也在過程中與青少年建立深入與長久的關係。然而博物館學者觀察博物館的青少年活動，也發現這些活動容易有兩極化的傾向，或者服務表現優秀的青少年，或者專門為弱勢等「低度參與」青少年服務(Bennington, 2006: 26)，是否博物館在人力、物力資源有限的情況下，不自覺地朝此兩極化移動，仍需博物館教育人員不斷提醒自己檢視與省思，避免想當然耳地執行同質化的青少年教育活動，只為特定的青少年群體服務。

博物館學者 John H. Falk 認為觀眾帶著特屬於個人的先備知識與經驗接觸博物館，並在博物館經驗中確認、肯定與建構自我，而可以自由選擇與掌控的博物館經驗，更可以大幅提升正面效益(Falk, 2009: 96-97, 142-145)。面對個人先備經驗可能寧可與博物館保持距離的青少年觀眾，博物館更應該努力提供多元的選擇，讓青少年個人的主體性得以被尊重，掌控自己喜歡參加的活動類型，以建構他們與博物館的正向關係。而隨著青少年觀眾特性的快速改變，博物館也需以更快的腳步，適時調整青少年教育活動的內容。正如 George E. Hein 所提醒的，「教育的目標是更多更深入的教育，解決問題的同

時也將發掘更多新的問題，探索與發現導向更多的探索」(Hein, 2006: 350)，以此提醒博物館教育人員自我檢視博物館提供的教育活動，是否以單次目標為滿足？是否能夠繼以激發更多的好奇、探索與學習？過往的經驗固然可以供博物館參考，卻需不斷檢視觀眾真正的需求，而面對持續變化與成長的青少年觀眾，博物館更應該自許以不斷與時俱進適時調整的新的教育活動與策略，引導青少年親近博物館，在過程中學習成長、摸索、建構自我，也讓博物館在過程中重新檢視自己身為社會教育文化機制的角色，適時開放權力，成為更為親近觀眾的機構。

澳洲博物館學者 Megan Hicks 曾以一群邁入老年的成人觀眾為調查對象，請他們回憶青少年時期拜訪雪梨某家博物館的經驗。在經過時間的洗鍊之後，多年前參觀的回憶，仍然聚焦於博物館打開了他們與成人世界的連結，引領他們觀察與體驗真實的成人世界，也拓展了視野，讓他們從青少年過渡到成人(Hicks, 2005: 74-78)。由此證明，在青少年追求獨立與成長的歷程中，如果博物館曾伴隨他們成長，所能發揮的深遠影響，除了可以建立博物館與觀眾長久的關係，甚至可能改變他們對於人生的認知與選擇，這是博物館的宏大職志，也是博物館教育所能企及的終極目標。也期許未來國內博物館可以共同努力，釋放更多權力，以更多吸引青少年參觀的展覽主題與展示手法吸引年輕觀眾的持續投入，讓年輕觀眾的作品長期進駐博物館，甚至與青少年共同建構適合年輕觀眾的政策與文化，多管齊下達成博物館持續開發與服務青少年的目標，建立長遠而持續的友誼。

(本文圖片來源：國立故宮博物院教育展資處)

## 參考文獻

- 內政部兒童局，2006。中華民國九十四年臺閩地區兒童及少年生活狀況調查報告分析（少年摘要版）。取自  
[http://www.cbi.gov.tw/CBI\\_2/upload/4e4be1c9-86f3-461f-9a68-c74f094a4df5.doc](http://www.cbi.gov.tw/CBI_2/upload/4e4be1c9-86f3-461f-9a68-c74f094a4df5.doc)
- 內政部兒童局，2011。中華民國九十九年臺閩地區兒童及少年生活狀況調查報告分析（少年摘要版）。取自 [http://www.cbi.gov.tw/CBI\\_2/internet/main/index.aspx](http://www.cbi.gov.tw/CBI_2/internet/main/index.aspx)
- 王煥琛、柯華歲，1999。青少年心理學。臺北市：心理出版社。
- 行政院主計總處，2009。98 年青少年狀況調查統計結果綜合分析。取自  
<http://www.dgbas.gov.tw/public/Data/072815595471.pdf>
- 何琦瑜、賓靜蓀、張灝文，2012。國中生學習力大調查：搶救「無動力世代」，親子天下，33：136-143。
- 呂憶皖，2009。建立與鄰近學校的夥伴關係—以赤壁特展館校合作為例，故宮文物月刊，316：112-118。
- 胡海國編譯，Hurlock, E. B. 著，1992。青少年心理學。臺北市：桂冠圖書股份有限公司。
- 徐秀菊等，2003。台灣中小學藝術教師教學現況調查之研究，藝術教育研究，5：83-127。
- 高震峰等，2006。數位典藏融入中小學藝術與人文教學模式、系統建置與推廣研究—以故宮文物數位學習知識庫為例，行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
- 高震峰、鐘儀君，2007。博物館數位典藏融入中小學藝術與人文教學：超廣與超深的課程架構。陳清溪（主編），數位學習在故宮（二）數位典藏融入中小學教學，頁：4-16。臺北市：國家教育研究院籌備處。
- 許美玲，2010。夢想的製造—北美館之夜：TFAM 畫像劇與 TFAM 打開創意演講，現代美術，151：54-59。
- 富邦文教基金會，2009。全國青少年媒體使用行為調查報告。臺北市：富邦文教基金會。
- 程維新，2005。青春不留白—故宮的青少年志工，故宮文物月刊，273：116-118。

- 黃鈺琴，2006。美術館的魅力：21世紀初美術館教育經驗分享。臺北市：藝術家出版社。
- 黃德祥等譯，Lerner, M. R.原著，2008。青少年心理學：青少年的發展、多樣性、脈絡與應用。臺北市：心理出版社。
- 劉婉珍，2011。博物館觀眾研究。臺北市：三民書局。
- 劉藍玉，2009。為青少年策展：以慕尼黑三個特展為例，博物館學季刊，23（2）：61-72。
- 蔡怡君，2004。從崎嶇教改路反思我國教師之博物館經驗：臺灣與英國個案之比較研究。博物館學季刊，18（1）：29-40。
- Bennington, S., 2006. The Museum as a Leisure Resource for Teenagers. 國立歷史博物館編輯委員會（主編），博物館與青少年—2006年博物館館長論壇，頁：18-31。臺北市：國立歷史博物館。
- Lane, J., 2006. Reaching Teenage Audiences Case Studies. 國立歷史博物館編輯委員會（主編），博物館與青少年—2006年博物館館長論壇，頁：178-205。臺北市：國立歷史博物館。
- Falk, J., 2009. Identity and the Museum Visitor Experience. CA: Left Coast Press, Inc.
- Hein, E. G., 2006. Museum education. *In*: Sharon Macdonald (Ed.), 2006, A Companion to Museum Studies, pp. 340-352. Maldon, MA: Blackwell.
- Hicks, M., 2005. A whole new world: the young person's experience of visiting Sydney Technological Museum. *Museum and Society*, 3(2): 66-80.
- Lemerise, T., 1995. The role and place of adolescents in museums: yesterday and today. *Museum Management and Curatorship*, 14(4): 393-408.
- Mason, D. D. M. & McCarthy, C., 2006. The feeling of exclusion: young peoples' perceptions of art galleries. *Museum Management and Curatorship*, 21(1): 20-31.
- Witcomb, A., 2006. Interactivity: thinking beyond. *In*: S. Macdonald (Ed.), 2006, A Companion to Museum Studies, pp. 353-361. Maldon, MA: Blackwell.
- Xanthoudaki, M., 1998. Educational provision for young people as independent visitors to art museums and galleries: issues of learning and training. *Museum Management and Curatorship*, 17(2): 159-172.