

# 博物館與休閒規劃：閒暇時間與自由感

洪櫻純

## 摘要

參觀博物館的休閒經驗是一趟精緻的心靈旅行和精神饗宴。博物館如何提供現代人一個輕鬆、有趣，但又充滿知性的學習環境，是博物館規劃人員必須正視的課題。筆者將參觀博物館視為一種休閒活動，因此，首先探討一般大眾閒暇時間的時間利用和自由感，說明參觀博物館的時間規劃和愉悅的關係。第二，探討博物館的休閒經驗，了解民衆參觀博物館的動機以及各類觀眾群的休閒取向。第三，說明博物館的休閒設計，從博物館館方和參觀者的角度出發，提出具體的建議。

如何規劃一趟既知性又感性的博物館之旅？筆者對博物館提出五大建議：（一）寓教於樂的設計；（二）避免過度負荷的展示陳列；（三）人性化的參觀環境；（四）完善的購物、餐飲、停車等服務；（五）專業、親切的導覽服務。在參觀者部分也提出五大建議：（一）了解自我的興趣和需求；（二）加強先備知識的涉獵；（三）自由規劃參觀路線；（四）參加導覽、勇敢發問；（五）與朋友分享、交換參觀心得。參觀博物館並非為了炫耀自己的文化資本或是逃避無聊，帶著一顆閒暇的心情，漫步悠遊館內的展示品和文物，學習與內在的自我對話，忘記時間的壓力，活在當下，才能讓博物館之旅劃下完美的句點。

## 前言

隨著國人生活水平的提昇，以及週休二日的實施，休閒活動的安排和選擇性越來越多樣化。有人在閒暇時間偏好靜態活動，有人則喜歡從事戶外或動態的活動，端看個人的興趣、經濟能力、時間長短而有不同的選擇。不管如何，

選擇一個自己有興趣，並且有益身心靈的休閒活動，才能在週休二日或閒暇時光獲得充分的休息，並且補充更多的生命能量。

休閒活動是指個人扣除工作或上學時間、生理時間後所剩餘的自由時間而言，自動的、無強迫性的去從事具有身心休養、滿足個人慾望的需求，並進而

達到自我實現的各種活動（劉育東，1996：95）。休閒活動大致分為動態和靜態兩大類，靜態活動包括看電視、看電影、看書、聽音樂等，動態活動如郊遊、運動、逛街等，其中上博物館參觀就屬於動態的休閒活動之一。

博物館的歷史源起於人類蒐集的本能，並在個人或是國家的集體力量下，典藏蒐集而來的物件，以作為個人賞玩與進行研究的機構。換言之，博物館的起源始於人類蒐集的習慣，早期也以典藏功能為主，例如收藏珍玩奇品，並供貴族以及特定人士賞玩。在十八世紀，由於工業革命的興起，歐洲人民的經濟水準普遍提昇，英國的社會財富越來越普及，有閒階級不再只是貴族和地主仕紳，而是兼含了中產階級。英國的維多利亞女王就推動「理性休閒運動」(rational recreation)，提倡流動圖書館、文學會社和大眾講座、博物館假日免收門票、設置公園和運動場（梁永安譯，2004：105；Cross, 1990: 97），讓人民遠離酒吧、舞廳等不良場所，希望透過理性休閒的規劃，重整清教徒式、具反省能力的價值觀，並且達到端正社會風氣的目的。但是，十九世紀的理性休閒運動並未得到大眾的認可，並且被隨後的商業休閒取代，商人推出更多有趣、好玩的娛樂節目或休閒設備，例如電影院、遊樂場、套裝觀光行程等，滿足一般大眾對於休閒的需求。

理性休閒運動並沒有達到預期的理想，但是廣設圖書館、博物館的動作就再也沒有停下來過。博物館從原本僅止於貴族欣賞的典藏功能，轉變為社會教育的功能，希望透過特定文物展示或藝術品的收藏，讓更多的大眾獲得更多藝術文的陶冶，以及提昇人民的美學素養。

博物館的素質和數量代表著一個國家的文化水平，在全球化經濟時代崛起後，博物館行銷也成為商業化的旅遊行程重點之一，國外知名博物館如大英博

物館、法國羅浮宮等都成為重要的觀光景點，也為該國帶來龐大的觀光收益。當然像羅浮宮這種大而美的博物館有其時代意義和代表價值，但是隨著後現代、小眾化的文化演進，博物館的風格越來越多樣化、親民化、在地化，形成另一類社區博物館的興起，帶動一股濃濃的社區意識。例如宜蘭的白米社區、三義木雕博物館、苗栗的假面藝術等，都能與社區文化結合。常民的生活與日常用品受到重視，進一步貼近大眾的日常生活，辦理藝術節時邀請社區居民共同參與，博物館不再是貴族、高級知識份子或雅痞的專屬去處，而更加融入常民的生活文化。

逛博物館不再是雅仕貴族的權力，如何兼顧到一般中下階層及一些弱勢族群的需求，讓逛博物館變成一種具學習性、社交性、娛樂性的全民運動，有待政府和民間的努力。筆者將參觀博物館視為一種休閒活動，因此，首先探討一般大眾閒暇時間的時間利用和自由感，說明參觀博物館時的時間規劃和愉悅的關係。第二，探討博物館的休閒經驗，了解民眾參觀博物館的動機以及各類觀眾群的休閒取向。第三，說明博物館的休閒設計，從博物館館方和參觀者的角度出發，提出具體的建議。

博物館如何做到雅俗共享？讓參觀博物館的民眾盡興而歸？博物館如何在推廣社會教育之外，增添娛樂和休閒的趣味性和可看性？希望透過本文的探究，提出博物館如何提昇國民休閒體驗的建言，並作為未來博物館規劃活動時的參考。

## 閒暇時間與自由的愉悅感

博物館的參觀行為是一種休閒活動，除了學校老師安排的課外教學活動之外，上博物館大都是出自參觀者的自

表1. 以哲學觀點做為分類依據之休閒類型

休閒型態	休閒活動內容
情境取向的休閒	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 知識型：指一切探索真理、啟發智慧的活動，包括研讀書籍、閱讀專業雜誌、學術性研究、寫作，參加演講會、讀書會、辯論會、學術研討會，以及參觀博物館等。</li> <li>2. 藝術型：指所有增進美學涵養的活動，例如攝影、書法、繪畫、音樂、詩歌、戲劇、舞蹈、手工藝等。</li> <li>3. 悠閒型：指全心投入沈思冥想、無所為而為的悠閒意境，包括冥想、沈思、靜坐、漫步、獨自垂釣等。</li> </ol>
體驗取向的休閒	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 競技遊戲型：指一種有組織的遊戲，它設定了規則、時間長度與場地大小，具有競爭的形式，且有勝負結果的比賽活動，例如田徑賽、拳擊賽、球賽、奕棋、職業比賽以及一切爭勝比賽。</li> <li>2. 博奕虛擬型：包括一切依賴機率來分勝負的「博奕遊戲」與各類人為模擬的「虛擬遊戲」，包括紙牌、賽馬、各種賭博、抽獎、摸彩、電腦遊戲，以及演話劇、演戲等各種角色扮演活動。</li> <li>3. 民俗文化型：指一切由宗教祭典或民俗祭祀所衍生的文化性活動，它們具有一定的儀式或形式，並附帶許多競技遊戲與民俗技藝表演，例如重要節慶、民間技藝活動、民俗文化活動以及宗教祭祀活動等。</li> </ol>
成果取向的休閒	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 戶外遊憩型：指任何發生於戶外的戶外活動皆可稱之，例如外出旅遊、健行、露營、跑步、騎腳踏車、騎馬以及海上活動等；且絕大多數學者認為戶外遊憩(outdoor recreation)係特指發生於較低度開發之自然環境的野外遊憩活動，如登山、野營、滑雪、賞鳥等。</li> <li>2. 消遣娛樂型：泛指工作之外的任何消遣活動或嗜好，例如看電視、看電影、閱讀閒書雜誌、吃零嘴、聽廣播、聽音樂、養寵物、KTV唱歌、種花種菜、逛街、聊天、集郵等。</li> <li>3. 社交聯誼型：指工作以外，且與團體規範與社會制約有關的聯誼活動，例如團體聚會、社團活動、社區活動、喜慶宴會、自強活動等。</li> </ol>

(資料來源：鄭健雄，1997：260)

由意志和選擇。休閒(leisure)、遊憩(recreation)甚至遊戲(play)三個名詞的字面解釋不盡相同，但有時也有互用、混淆的狀況。以下，將針對較為接近的休閒和遊憩做進一步的介紹。

「休閒」的哲學思想係源自於古希臘文藝主義「美滿人生」的理念，這種古典休閒觀念具有探求真理、啟發智慧、增進美德涵養、自由選擇，休閒本身即是目的以及視生活為整體等哲學內涵。且此種休閒觀點強調情境取向(context centred)，唯有置身休閒情境之中，上述的哲學內涵才能具體呈現。在休閒內容上，包括知識型、藝術型和悠

閒型取向的活動，例如上博物館、讀書會、舞蹈、戲劇、漫步、靜坐等活動都是此類的休閒活動。而「遊憩」的思想淵源則源自於工業化社會，它可說是工業革命以後的產物，從此生活上開始有工作與餘暇之分，因此遊憩的基本理念係著重於人們工作之餘的生活調適，其重要內涵包括工作以外的活動、獲得滿足的體驗以及強調心情的感受，且強調外顯成果取向(outcome centred)的活動，例如登山、看電影、聯誼等活動(鄭健雄，1997)。表1為鄭健雄以哲學觀點做為分類依據之休閒類型，說明參觀博物館是一種情境取向的休閒活動。

從以上的分類中，可以將第一類的情境取向視為單獨活動、較高層次的認知型休閒活動。以逛博物館為例，需要較多的知識面向和學習層面，參觀者若有較多的相關背景知識，在參觀時必能獲得更多的知識和啟發。不過以上的分類也有其限制，因為很多休閒活動並非只有單一的目的，例如參觀博物館在知識層面較為豐富，但許多研究都認為參觀博物館除了學習之外，也有娛樂和社交的功能（楊淑玲，2001；Falk & Dierking, 2000）。

區隔了休閒和遊憩的哲學觀點，休閒的意義仍然分歧，目前一般常見的定義取向如下(Shivers, 1981: 103~128)。

一、從「遊憩」觀點(leisure as recreation)：視休閒與遊憩同義，所謂的休閒是指在閒暇時間所從事的自發性活動；或是所謂休閒是一種經驗或活動的方式，經由個人的選擇與參與，而得到歡樂與滿足。二、從愉悅觀點(leisure as pleasure)：所謂休閒是處於一種愉悅、快樂的情境，亞里斯多德說：「只有休閒中的人，才可以享受幸福快樂的美滿人生」。三、從恢復精神觀點(leisure as rejuvenation)：目的在使人能在精神恢復以後繼續投入工作。四、從一種存在狀態觀點(leisure as a state of being)：意即一種「所為就是目的」的態度與心境。五、從功能觀點(leisure as function)：休閒乃是遠離平日工作、家庭、社會責任的束縛所從事的活動，以達到放鬆心情、豐富人生、增廣見聞、社會參與以及提昇創意的功能。六、從社會階層觀點(leisure as social stratification)：Veblen(1899)認為休閒乃資產階級的象徵，他指出在資本主義的社會，「休閒」已經演變成為一種世俗所用以炫耀身份地位的象徵，只有有閒階級才能擁有休閒。七、從時間觀點(leisure as time)：大多數人認為休閒就是個人自己支配的閒暇時間，或是休閒是不受職責束縛的自

由時間。

Shivers從哲學、心理學和社會學的觀點，多面向地探討休閒的定義，但還是無法清楚界定休閒的意涵。國內學者呂建政(2003)則將休閒的定義簡單劃分為以下四種。

一、採時間(leisure as time)的觀點：將人的時間分成三個部分，亦即生存時間、謀生（工作）時間以及自由裁量（休閒）時間。但不用工作就是休閒嗎？對於許多人而言未必適用。二、採活動(leisure as activity)的觀點：結合第一種定義的方式，探討人在所謂的休閒時間所從事的活動類別與頻率，並進一步探討這些休閒活動之參與和人口變項的關係，或探討休閒活動的效益、滿意度、限制因子等。三、採經驗(leisure as experience)的觀點：Pieper認為休閒應該界定為「心理與精神的態度」(a mental and spiritual attitude)、「靈性狀態」(a condition of soul)以及「靜默形式」(a form of spiritual attitude)，他並主張在休閒之中，養成認識世界之真相的能力。換言之，休閒活動乃是以沈思(contemplation)的方式，主動地探索世界之真實面的哲學工作。四、採行動(leisure as action)的觀點：Kelly(1990: 23)認為休閒是一種行動，可以涵蓋傳統上既有的三種休閒觀。他強調休閒必須是出於自願抉擇的實踐性行動(realized action)，但此一行動卻又與工作、家庭、教育、經濟、政府、宗教、個人成長、性別以及各種事務相互關聯。

綜合鄭健雄、Shivers及呂建政對於休閒的分類，筆者在本文中將休閒與遊憩視為同義詞，第一是時間觀點，是指在閒暇時間所從事的自發性活動；第二是情境觀點，認定休閒是一種經驗或活動的方式，經由個人的選擇與參與，而得到歡樂與滿足。以下，將進一步探討在閒暇時刻進行博物館參觀活動的自由感和愉悅心理狀態。



我們常常聽到一句話，「休息是爲了走更遠的路」。也就是說，下班之後的短暫休息、週休二日的休閒規劃，甚至長假旅行，都是爲了讓我們疲憊的身體獲得短暫的休息和放鬆，並且獲得心靈上的滋養。

Kelly(1990: 23)認爲休閒的本質乃是自由，而自由的意涵，不應只是擺脫束縛的那種自由(freedom from)，更應該是有奔往的自由(freedom for)，也就是從休閒活動中，體驗到自由的感覺(Kelly, 1987: 35)。不過，這種休閒的自由感並非每一個人都能體驗到它的存在，因爲大部分的人都是任由時間消逝，週休二日可能是沒有意識的多睡一點、多吃一點、多講一點，失去甦醒再造(recreation)的意義。

有意義從事休閒活動會有許多益處，例如正面功能包括：均衡生活體驗、健全生活內涵、提昇生命品質、增進人際互動等。而 Verduin 與 McEwen (1984)提出可從休閒參與經驗中獲得五項體驗效益，包括：一、社交效益(social benefits)；二、放鬆效益(relaxation benefits)；三、教育效益(educational benefits)；四、心理效益(psychological benefits)；五、美學效益(aesthetic benefits)，分述如下。

一、社交效益：休閒參與的時候，能與擁有相同嗜好的朋友及家人相聚，分享珍貴的情誼與樂趣，並藉此達到社交效益。二、放鬆效益：休閒活動對於減輕心理壓力、消除疲勞有非常大的助益。三、教育效益：休閒活動提供藝術、人文科學等不同興趣的體驗，可從中學習到新的事物，讓人得以吸收新知識、充實生活、提高個人生活品質，並有機會接觸社會，甚至宗教、文化等其他領域之事物。四、心理效益：對於情緒的緩衝及恢復心態的調適有所助益。五、美學效益：參與藝術活動時，具有審美意識與美學價值。

以上五種休閒的效益可用來檢視博物館的參觀活動，是否能夠讓參觀者獲得身心靈的洗禮和補充。

知名的美國心理學家Csikszentmihalyi專注於心流研究，探討人們專注時的最優經驗。他說，休閒是一種自由感以及內在的獲得。專注在休閒活動，會有一種心流的感覺(Csikszentmihalyi, 1975)。他們忘了時間的存在，享受當下的感覺，形成最優經驗(optimal experience)。“flow”的概念認爲休閒是「具有適當的挑戰性而能讓一個人深深沉浸其中，以致忘記時間的流逝，意識不到自己的存在的體驗。」需要「適當」的挑戰性，是因爲太難的活動會讓人感到緊張和焦慮，太容易的則讓人厭煩。不過，Csikszentmihalyi(1990)（張定綺譯，1993）也提出，這種控制意識並非每一個人都能做得到，有時也會產生精神上的脫序(psychic entropy)，稱爲精神能趨疲，是資訊與既定的意圖發生衝突，或使我們分心，無法爲達成意圖而努力，是對意識極爲不利的影響力，例如處於恐懼、焦慮等狀態，精神能量就會變得笨重，而無法產生flow的狀態。

有意義的從事休閒活動能夠獲得許多的好處，最重要的是重拾身心靈的健康，甚至進一步達到自我實現的境界。因此，慎重安排休閒活動顯得更加重要，學者Gunter(1979)就提出休閒的優質品質，有八項指標：

- 一、選擇性：休閒中的選擇性包括接受限制性以及參與的量。有代替性的選擇，可以讓人更加投入。
- 二、自我滿足：與活動的意義有關，特別是事件或活動。
- 三、融入和愉悅：引發情感的投入，讓人特別融入參與。
- 四、無時間感：讓人忘了時間的存在，是預測休閒價值的最重要指標。
- 五、幻想：讓人逃離固定的、一成不變的生活，休閒可以延伸我們的生

活。

六、創造力：可能讓我們製造一些新奇的事物。

七、自願性：可以自在的反應，比起在特定情況下特定的活動好。

八、體驗、冒險、好奇心。

筆者非常認同Gunter對於休閒的優質品質的看法，其中「時間」是一個關鍵的條件，一如Csikszentmihalyi所提出的「融入當下」，忘了時間的存在是一種暢流和自在。Jonathan Freedman與Donald Edwards的實證證明，歡樂和時間的關係像一個倒轉的U字。最大的歡樂經驗，發生於中等壓力層次。太多時間負擔可能造成壓迫感，太少則會導致無聊。時間壓力和工作表現也呈現倒轉的U形關係，最佳工作表現發生在中等程度的時間壓力（馮克芸等譯，1997：240），真正的歡樂存在於中庸之道的時間之中，在不急不緩的時間之中。

從一些名人傳記中可以看到，許多藝術創作的人常常會進入出神忘我的狀態，看似辛苦枯燥的工作對他們而言卻是一種享受。而這種出神的前提跟Gunter所提出的「選擇性」、「自願性」和「創造性」有密切的關係，也就是說活動本身必須出於自願性，有自由的選擇空間，以及創造多變化的特色。

「時間」的確是很微妙的東西，好像看不到，但又存在於每一個人的心中。心理學家也提出左右心理時鐘的五種影響力（馮克芸等譯，1997：51~63）。

一、心情愉快，時光飛逝：一時片刻究竟有多長，這項認知是由我們對於一個情境之感受和記憶的多寡來決定。當人們相信自己朝目標邁進時，就會覺得時間過得較快。二、急迫程度：事情愈緊急，人們就愈覺得時間過得慢。例如送親友往急診室的路上。三、活動的量：當事件的節奏快的時候，一時片刻也就會顯得遭到壓縮。有時候，生活的主要目標似乎就在建構如何規避無事可

做的尷尬，甚至恐怖。四、多樣化：活動的多樣性越大，時間就似乎推動得越快。缺乏多樣性，是導致無聊的主因。

五、不涉及時間的工作：有些人在從事需要右半腦思考的行為時，往往難以判斷時間的長短，例如藝術或音樂創作等非語言性行為。一旦我們進入不涉及時間的狀態，也就是進入了一種休息狀態。

心理時鐘的感覺是非常個人化的，越是集中精神及專注，越忘了時間的存在。事情越是緊急，時間過得越慢。活動的內容要多樣化，才不會覺得無聊，時間也會過得比較快。心理時鐘和心流的研究有助於我們了解在參觀博物館的心理狀態，時間看似外在的東西，但又存在於每一位參觀者的心裡，如何在參觀時活在當下，享受那種舒暢自在的感覺，也是值得進一步研究的課題。

## 參觀博物館動機和休閒期待

民眾為什麼會選擇參觀博物館？朋友邀請看特展？親子共遊活動？完成學校的作業？新鮮、好奇心趨使？根據Falk與Dierking(2000)的研究指出，民眾參觀博物館的動機主要有六點，包括教育、娛樂、社交活動、生活循環、地點便利性、實用的議題。楊淑玲(2001)則認為參訪博物館可同時獲得刺激、娛樂、沈思與學習等四類經驗。換言之，人們希望在閒暇時間參觀博物館，從中學學習新事物，因此兼顧學習和娛樂的功能是博物館必須正視的課題。

參觀博物館，不但深具臨場感、增加真實體驗外，詳細的文宣品和展示介紹，可以在短短1~2小時的時間內，吸收更多的訊息和知識。筆者自從1997年從歐洲遊學回到臺灣後，發覺自己參觀博物館的休閒體驗跟以往有了不同的變

表2. 各類博物館觀眾的休閒取向

觀眾類別	重視的休閒規準	休閒取向	備註
經常參觀者	有機會學習、有新經驗的挑戰、希望在休閒時做些有價值的事	教育性、求新性	比較可能獨自參觀博物館
偶爾參觀者	可積極參與、娛樂及社會互動	參與性、娛樂性、互動性	與不曾參觀者類似
不曾參觀者	與人群相處、在環境中覺得舒服自在、可積極參與	互動性、參與性	與經常參觀者完全不同

(資料來源：王啓祥，2002)

化。高中及大學時代大都是為了趕流行，或者配合朋友的邀約，才到博物館參觀。以前逛博物館比較著重社交活動，逛完博物館順便吃個飯或來個下午茶，和朋友聯絡感情和消磨假日時光。這樣的博物館經驗也是許多人的寫照，根據國內外的研究（Graf, 1994；Hooper-Greenhill, 1994；王嘉慧，1999）顯示，除了學校參觀團體之外，多數民眾到博物館參觀的主要目的並不是為了學習，而是其他的休閒期待。

從休閒的觀點來看，Falk與Dierking(1992)、Falk與Dierking(2000)、Silverman(1995)認為民眾在閒暇之餘，自由選擇到博物館參觀，無論其動機是為了學習、娛樂、感動、社交或其他目的，都可視為一種休閒活動。換句話說，民眾參觀博物館歷程的經驗也就是一種休閒經驗。

陳媛(1995)指出，「博物館休閒」就是人在閒暇的時候，能以輕鬆的心情去博物館參觀，並因而獲致身心的愉悅。Hood(1983)認為民眾選擇休閒活動的評判規準有以下六項，包括：（一）可接觸人群或社交互動；（二）可做些有價值的事；（三）有新經驗的挑戰；（四）有學習的機會；（五）可積極的參與；（六）在環境中覺得舒服自在。

國外學者Draper表示，博物館觀眾有四分之三以上是結伴參觀，僅有不到

四分之一的觀眾是單獨到館參觀，因此參觀博物館基本上是一種社會性的經驗，觀眾並未將學習和社會互動截然劃分，探索博物館和社交活動的關係至為密切（張譽騰譯，1996）。

綜上所述，參觀博物館是一種社會性的經驗，大部分的觀眾偏好結伴參加，博物館的休閒經驗是一種社交的活動，在參觀博物館時，不僅希望創造新的挑戰和體驗，並且覺得舒服自在，身心靈得到放鬆和愉悅。此外，近來博物館致力於行銷、觀眾的開發，也從館方的觀點走向觀眾的觀點，因此，吸引更多的非觀眾是各大博物館努力的重點。

博物館觀眾行為的研究越來越多，依照參觀者參與的頻率可區分為經常參觀者（一年三次以上）、偶爾參觀者（一年一次或二次）和不曾參觀者(Falk & Dierking, 1992: 17)。三種博物館參觀行為和動機都不相同，從王啓祥(2002)的研究（見表2）中可見，博物館的經常參觀者在休閒時偏好學習求知型態，而非偏好社交、娛樂。因此，參觀者帶著不同的動機走入博物館，他們的期待也有所差別，有人希望娛樂性、互動性、參與性高，較強調「感性」的休閒體驗，而高度參觀的專家們則希望能從博物館中獲取更多的新知並且學習，較強調「知性」的休閒層次。博物館在設計展覽或規劃方案時，如何兼顧不同層次

的參觀者，並且提昇博物館休閒的品味，是館方在經營及規劃展覽時必須思考的方向。不過，有趣的是，博物館策展人員經常將焦點放在提供社會教育和學習的機會，比較忽略一些社交、娛樂休閒取向的參觀者(Mintz, 1998)，無形中影響了大部分民眾到博物館參觀的動機。

## 博物館的休閒設計

休閒(leisure)是從拉丁文(licere)演變而來，具有「自由」(to be free)的意涵，也就是說，休閒意味著個人可以自由的支配時間，從事所喜愛的活動，或追求自己有興趣的事務，滿足生理或心理的需求。黃光男(2003:106)在《博物館能量》中也提出，休閒並非是一種慵懶或無所事事的過程，而是開放心靈、廣納百川的高遠與寬闊，是一種沒有被制約的自由選擇與容納；是一份知識的投射與安置後的適切。休閒在博物館功能上，貼近娛樂中的領受與學習，博物館具備了常民式的包容，因此休閒也是一項學習，而且是自動迎上的學習。

根據澳洲1998年的研究發現，民眾認為理想的休閒場所是娛樂的、可與家人及朋友一起共度的、友善的、有趣的、刺激的、值回票價的，有很大的活動空間、能浸淫在另一個世界（王啓祥，2002）。

如何讓民眾喜歡博物館？哪些族群會選擇博物館作為其休閒活動？如何開創博物館的豐富之旅，讓參觀博物館提高休閒、娛樂，又能充實心靈精神，是本文的重要課題。本文將參觀博物館視為休閒經驗，希望除了提昇博物館的教育功能外，博物館也可以重視開發偶爾參觀者和不曾參觀者的博物館休閒經驗，多提供社交、互動和娛樂的功能，吸引更多的博物館觀眾。以下，將從博

物館和參觀者二方面加以論述：

### 一、博物館

#### (一) 寓教於樂的設計

##### 1. 多媒體、聲光效果

結合科技的使用，例如網路、錄影帶的放映，提供參觀者多元感官的刺激。此外，越來越多的展覽也會精心加入音樂的效果，例如故宮的福爾摩莎展（2003年）播放海洋的背景音樂，國立歷史博物館印度古文明藝術特展（2003年）播放印度音樂，讓人有親臨其境的感覺。

##### 2. 可觸碰、操控的體驗感

越來越多的博物館強調實物操作，尤由是科學館、工藝館、海生館應用較多的hands-on設備，讓觀眾在參觀時加強印象，並且提昇科學的知識。另外，像臺北縣立鶯歌陶瓷博物館，也有結合陶土教室的設計，都希望與常民的生活結合，讓民眾在參觀或實做過程中，體驗創作的樂趣。

#### (二) 避免過度負荷的展示陳列

觀眾參觀博物館時，常因博物館資訊太豐富而困惑，並感到精疲力竭，而有所謂的「博物館疲乏症」。參觀博物館後，能讓觀眾注意且留下的記憶可說相當少，因為人們無法一次吸收超量的資訊，通常留下的記憶是受有趣、好奇的事物所影響。博物館在展示上，應建立相關的脈絡並喚起觀眾共通的好奇傾向，展出的物件並非是以量制勝，吸引觀眾的注意力，並且讓觀眾延伸參觀的興趣，才是上上之策。

#### (三) 人性化的參觀環境

##### 1. 寬敞、舒適的空間

博物館環境的規劃非常重要，空間的大小和展示區的方向等都會影響參觀的心情，例如休閒的長椅、飲水設備等。以臺北市的美術館為例，特別推薦臺北市立美術館及當代藝術館，在展覽區中都設置足夠的長椅和寬敞的走道，



可以減少觀眾參觀時的擁擠感及適度的休息。

## 2. 人數的限制

許多博物館在舉辦特展時，大都未考慮到空間的舒適感，因此只強調展出件數的多寡，然而昏暗的燈光，加上天花板壓迫，以及狹小的參觀走道，觀眾圍在畫作的旁邊，只見到人山人海，個頭小的還得墊高腳，才能瞄到畫作，讓人覺得很不舒服。人數的限制也會影響參觀者對於時間的感受，如果參觀人數過多，他們會感受到時間的緊迫性，好像後面有一股人潮一直往前推，進而影響參觀者的身心狀態。

### (四) 購物、餐飲、停車的服務

在臺灣的博物館中，附設的精品店或紀念品店都比展覽區來得擁擠。許多人難得到博物館逛逛，買個紀念品留念或送人都是博物館休閒之旅中必備的節目。其次，提供餐飲、停車等服務，也能讓參觀博物館的民眾盡興而歸。以臺北市立動物園為例，拜捷運交通之便，近來成立一家綜合的遊樂購物中心(Zoo Mall)，讓親子到了動物園之後，還可以到購物中心遊玩、購物，將博物館與休閒做一妥善的結合。臺北縣八里的十三行博物館是北臺灣第一座考古博物館，結合淡水、八里的觀光優勢，近來也成為假日休閒的好去處。民眾可以搭渡輪到八里，騎著鐵馬沿著八里的河濱公園欣賞紅樹林和淡水河左岸的風情，而後到十三行博物館參觀先民的遺址和考古文物，是一趟豐富的人文生態之旅。

### (五) 專業、親切的導覽服務

參觀博物館的民眾，導覽的安排越來越重要。從多次參觀的經驗中得知，解說清楚、親切的導覽服務對於參觀博物館有加分的效果。一般而言，看著導覽手冊或配合語音導覽都還是比不上人員生活的解說，參觀的人有任何的問題也都可以發問，有些導覽員還會設計一些問題的遊戲，吸引觀眾的注意力。

2002年參觀了歷史博物館展覽的「馬雅叢林之謎展」、「馬諦斯特展」、「布拉格之春——慕夏特展」，筆者都有參加導覽服務，有些導覽員在解說時非常生動、活潑，適時將作品與當地的文化或作者的背景作一連結，參觀者在解讀作品時就能獲得更多的資訊和感動。另外在2003年初也去國父紀念館看了「聖堂之父——喬托特展」也非常感動，導覽員帶著近80人圍在喬托的壁畫上，用連鎖故事的方式解說喬托對於聖經的看法，也欣賞到這種壁畫藝術的美。

## 二、參觀者

### (一) 了解自我的興趣和需求

筆者在大學以前，參觀博物館大都是和同學或朋友一起出遊，展覽的主題反而不是決定性的關鍵，主要的目的是從事社交的休閒活動。不過，出了社會之後，不像以前有那麼多的空閒時間，在選擇博物館時會較有自己的想法，對於自己的興趣越來越清楚，例如筆者較偏好美術和文物展，對於科學館比較不感興趣。越了解自我的興趣和休閒取向後，在規劃博物館之旅時，就比較能掌握參觀的品質，也較能從中獲得精神層面的滿足。

### (二) 加強先備知識的涉獵

博物館展出的物件或內容並非是每一個人的專業，因此，事先的準備充分對於看展覽有極大的影響，例如閱讀相關的媒體報導、書籍等，有助於參觀的深度。參觀博物館雖然不是正式的學習，但是若能事先先做一點功課，例如在參觀畫展時，先了解畫家的背景及畫風，到了現場觀看時，更能幫助自己體會畫家的心情和繪畫的意境，走入畫家的幽微世界。

### (三) 自由規劃參觀路線

參觀博物館是一件自由的休閒活動，參觀者不喜歡被強迫或受約束，也就是自由和被控制是成反比的，控制越

少、越自由；控制越多、越不自由、不自在。因此，參觀者應該學習自由安排自己的學習途徑及參觀的路線和學習的內容。少一點控制，多一點自由，參觀博物館時心情較為愉悅，較能達到心曠神怡、休閒放鬆的效果。

#### (四) 參加導覽、勇敢發問

當自己或朋友在參觀時，還不知道從哪裡下手時，也可以選擇參加導覽服務，讓專業的導覽員做詳細的解說。博物館都設有導覽的服務，有些接受機關、團體的預約，有些則是在固定的時間會安排導覽員，帶領觀眾參觀。從筆者多次參觀的經驗來看，我特別喜歡美術館的導覽服務，不管是美術展或文物展，都有畫家或文物的歷史脈絡，透過導覽的深入介紹，能夠從中獲得更多精細的資訊，並且提高自己的鑑賞能力。

#### (五) 與朋友分享、交換參觀心得

休閒的時光是「獨樂樂，不如眾樂樂」，筆者不喜歡一群人出遊參觀博物館，但是若找得到伴（至多1~2人）而且志同道合的話，可以增加休閒的樂趣。在參觀時，我會習慣和朋友討論及互動，例如聊一聊對畫作的感受，自己的體驗和感動為何…。朋友也會交換自己的感受，好玩的是，每一個人的詮釋都不盡相同，如此就可以從中吸收他人的經驗，開拓自己的視野。

## 結語

休閒已成為民眾現代生活中不可缺少的一環，參觀博物館的休閒經驗是一趟精緻的心靈旅行和精神饗宴。博物館如何提供現代人一個輕鬆、有趣但又充滿知性的學習環境，是博物館經營人員必須正視的課題。

如何規劃一趟既知性又感性的博物館之旅？筆者對博物館提出五大建議：（一）寓教於樂的設計；（二）避免過度

負荷的展示陳列；（三）人性化的參觀環境；（四）完善的購物、餐飲、停車等服務；（五）專業、親切的導覽服務。在參觀者部分也提出五大建議：（一）了解自我的興趣和需求；（二）加強先備知識的涉獵；（三）自由規劃參觀路線；（四）參加導覽、勇敢發問；（五）與朋友分享、交換參觀心得。

參觀博物館是一趟休閒之旅，身心的放鬆能讓人在觀賞之餘，提昇自我的文化素養。休閒中的娛樂、社交並非不能帶有教育性和學習性；換句話說，休閒中創造知性與感性的體驗，才能讓參觀博物館成為真正的精神饗宴。此外，閒暇真正的意義是學習靜默，培養觀看和傾聽的能力，當一個人和自己成為一體，和自己互相協調一致時，就是閒暇（劉森堯譯，2003：91）。參觀博物館並非為了炫耀自己的文化資本或逃避無聊的方法，帶著一顆閒暇的心情，漫步悠遊館內的展示品和文物，學習和自己內在的我對話，忘記時間的壓力，活在當下，才能讓博物館之旅劃下完美的句點。

## 參考文獻

- 王啓祥 2002 從休閒觀點析論博物館觀眾開發的困境與對策。博物館學季刊，16(4): 121~131。
- 王嘉慧 1999 博物館中的觀眾學習。北縣成教，15: 39~43。
- 呂建政 2003 E世代休閒教育的精神。老師上課講義，未出版。
- 陳媛 1995 博物館三論。臺北：國家。
- 楊淑玲 2001 當前博物館的發展及其市場定位。科技博物，5(2): 62~75。
- 黃光男 2003 博物館能量。臺北：藝術家。
- 梁永安譯 Witold Rybczynski原著 2004 等待周末。臺北：貓頭鷹。

- 馮克芸、黃芳田、陳玲瓏譯 Robert Levine原著 1997 時間地圖：不同時代與民族對時間的不同解釋。臺北：商務。
- 劉育東 1996 建築的涵意：認識建築、體驗建築並瞭解建築設計。臺北：胡氏。
- 劉森堯譯 Josef Pieper原著 2003 閒暇：文化的基礎。臺北：立緒。
- 張定綺譯 Mihaly Csikszentmihalyi原著 1993 快樂，從心開始。臺北：天下遠見。
- 張譽騰譯 1996 藝術博物館和觀眾之互動。博物館學季刊，10(4): 17~22。
- 鄭健雄 1997 休閒的哲學理念內涵暨分類 休閒遊憩行爲（中華民國戶外遊憩學會主編）。頁：243~264。臺北：田園城市。
- Cross, G. 1990. A Social History of Leisure Since 1600. Venture Publishing, Inc.: State College, PA16803.
- Csikszentmihalyi, M. 1975. Beyond Boredom and Anxiety. San Francisco: Jossey-Bass.
- Falk, J. H. & Dierking, L. D. 1992 . The Museum Experience. Washington, D. C.: Whalesback Books.
- 2000. Learning from Museum. London: AltaMira Press.
- Graf, B. 1994. Visitor Studies in Germany: Methods and Examples. In R. Miles & L. Zavala(eds.), Towards the Museum of the Future. London: Routledge.
- Gunter, B. J. 1979. Properties of the Leisure Experience . In H. Ibrihim and R. Crandall (eds.), Leisure: A Psychological approach. Los Alamitos: Hwong Hood, M. G. 1983. Staying Away: Why People Choose not to Visit Museum. Museum News, 61(4): 50~57.
- Hooper-Greenhill, E. 1994. Who Goes to Museum? In E. Hooper-Greenhill (ed.), Museum and Their Visitors. London: Routledge.
- Kelly, J. R. 1987. Freedom to Be:A New Sociology of Leisure. New York: Macmillan Publishing Company.
- Kelly, J. 1990 . Leisure(2th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Mintz, A. 1998. Demographic Trends. Strategic Responses. Museum News, 77(3): 47~51.
- Shivers, J. S. 1981. Leisure and Recreation Concepts: A Critical Analysis. Boston: Allyn & Bacon, Inc.
- Silverman. L. H. 1995. Visitor Meaning Making in Museums for a New Age Curator. Museum News, 38(3): 161~170.
- Veblen, T. 1899. The Theory of the Leisure Class. New York: Macmillan.
- Verduin, J. R. & McEwen, D. N. 1984. Adult and Their Leisure. Springfield, III: Charles C. Thomas.

收稿日期：94年3月30日；接受日期：94年6月12日

#### 作者簡介

本文作者現為臺灣師範大學社會教育研究所博士班研究生。