

博物館教育的永續發展實踐—— 以故宮南院「夏日親子藝術月」活動為例

■ 鄭莉蓉

2023年，國際博物館日（International Museum Day）以「博物館、永續性及健康福祉」（Museums, Sustainability and Wellbeing）為題（圖1），呼應聯合國所訂定的永續發展目標（Sustainable Development Goals, SDGs），闡明所有博物館均能在形塑及創造永續發展的未來上發揮自身影響力並促成正向改變。本文首先概述聯合國永續發展概念及目標四「優質教育」內涵，再以國立故宮博物院南部院區（以下簡稱故宮南院）「夏日親子藝術月」所策劃之展廳實境解謎、「地圖松」（Mapathon）工作坊、弱勢參與等活動實踐為例，指出博物館在培養參與者終身學習關鍵能力、喚起全球公民意識及行動、落實文化平權等諸多方面，均能扮演促進者或行動者角色，為打造我們共同永續發展的未來做出積極貢獻。

《我們共同的未來》——聯合國永續發展概念

「永續發展」的概念形成於二十世紀中後期，有鑒於工業社會為快速發展經濟所帶來的地球暖化、臭氧層破洞、土壤沙漠化等生態環境危機與衍生問題，約在1980年代出現了保育及開發必須兼顧的呼聲。1987年，由挪威前首相格羅·哈林·布倫特蘭（Gro Harlem Brundtland）夫人帶領的世界環境發展委員會（World Commission on Environment and Development, WCED）發表了重要的報告書《我們共同的未來》（*Our Common Future*），將「永續發展」定義為「能滿足當代所需，同時不損及後代子孫滿足其所需之發展模式」。該報告引發廣泛迴響，讓永續發展的概念超越了保育範疇，並拓展至全世界。《我們共同的未來》指出永續發展的基本原則包含公

平性（fairness）、永續性（sustainability）及共同性（commonality），尤其關注貧困者的需求及考量到未來世代的代際公平。其後，1992年「地球高峰會議」（Earth Summit）通過的《二十一世紀議程》（*Agenda 21*），2000年聯合國大會發表的《千禧年宣言》（*Millennium Declaration*）及隨後的「千禧年發展目標」（Millennium Development Goals, MDGs）等，均以階段性方式擘劃永續發展藍圖，並致力建立全球合作夥伴關係，共同為推進永續發展目標而努力。¹

2015年，聯合國成立七十週年，大會再通過並發表《轉變我們的世界：2030年永續發展議程》（*Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development*，以下簡稱2030年議程），並在千禧年發展目標的基礎上，提出17項永續發展目標（SDGs）及169

個具體目標，作為下一個十五年的行動及決策指南，期盼在 2030 年之前，能從經濟、社會和環境三方面實現永續發展，繼續完成千禧年目標的未竟事業。宣言提出：

我們決心在現在到 2030 年的這一段時間內，終結世界各地的貧困與饑餓；打擊國家內與國家之間的不平等；建立和平、公正和包容的社會；保護人權和促進性別平等，增強婦女和女童的權能；確保對地球及其自然資源的保護。我們也決心創造條件，實現永續、包容和持久的經濟增長，讓所有人分享繁榮並擁有體面工作，同時顧及各國不同的發展程度和能力。在踏上這一共同旅途時，我們保證絕不遺漏任何人。……我們將首先盡力幫助落在最後面的人。²

由此願景，2030 年議程所發佈的 17 項永續發展目標包含：1. 消除貧窮、2. 終結飢餓、3. 良好健康與福祉、4. 優質教育、5. 性別平等、6. 淨水與衛生、7. 可負擔的潔淨能源、8. 體面工作和經濟成長、9. 產業、創新與基礎設施、10. 減少不平等、11. 永續城市與社區、12. 負責任的消費和生產、13. 氣候行動、14. 保育海洋生態、15. 保育陸域生態、16. 和平、正義與強大機構、17. 促進目標實現的夥伴關係。（圖 2）而在其中，教育不僅是一項單獨目標（SDG 4），同時也是實現、推動其他永續發展目標的關鍵要素。³

優質教育與博物館

博物館作為社會教育機構，長期致力提供優質、寓教於樂的學習經驗，以展覽或教育推廣活動等方式，鼓勵參與者親近多元文化、環

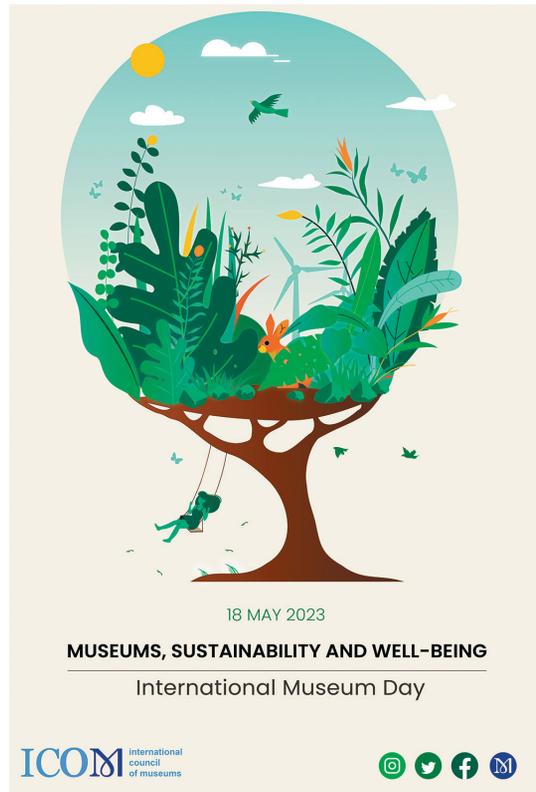


圖 1 2023 年國際博物館日主題海報 取自 ICOM 官網：<https://imd.icom.museum/international-museum-day-2023/the-poster/>，檢索日期：2023 年 4 月 15 日。

境保育或平權議題。2022 年，國際博物館協會（International Council of Museums，簡稱 ICOM）歷經波折甫通過的博物館新定義中，進一步將「近用」（accessible）、「包容」（inclusive）、「多樣性」（diversity）、「永續性」（sustainability）、「多元體驗」（varied experiences）及「省思」（reflection）等概念涵括其中，作為宣示及行動指引，⁴其內涵與 2030 年議程之永續發展目標四「確保包容和公平的優質教育，讓全民終身享有學習機會」之理念及主旨不謀而合。聯合國永續發展目標涵蓋正式及非正式教育範疇，並廣泛地考量到全球各地影響教育機會的弱勢情境，如因新冠肺炎疫情、戰爭、貧窮、性別



圖 2 聯合國 17 項永續發展目標 取自聯合國 (United Nations) 官網：<https://www.un.org/sustainabledevelopment/news/communications-material/>，檢索日期：2023 年 4 月 15 日。

不平等所造成的失學或停學，因而提倡在 2030 年以前，希望確保所有男女童均完成免費、公平和優質的中小學教育，能獲得優質的學前教育，男女均能獲得可負擔且優質的技職和高等教育等。此外，「優質教育」目標強調排除一切歧視，消除性別差距，並要確保身心障礙者、原住民及弱勢兒童均能平等獲得受教機會。在終身學習層面，期盼 2030 年之前，所有學習者均能獲得永續發展所需的知識和技能，包含永續生活方式、人權和性別平等教育、發揚和平及非暴力文化、提升全球公民意識、肯定文化多樣性及文化對永續發展的貢獻等，⁵而這些議題及面向，已是近年許多博物館透過展覽及教育推廣活動，致力倡議或開啓對話思辨的課題。⁶

與永續發展教育面向密切相關的，另有 2015 年 5 月由聯合國教科文組織 (UNESCO) 與兒童基金會、世界銀行、聯合國人口基金、開發計畫署、婦女署、難民署等組織於「世界教育論壇」(WEF 2015) 上通過之《2030 年教育：仁川宣言和行動框架》(Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action，以下簡稱仁川宣言)，以及 2017 年由聯合國教科文組織出版的《教育促進實現永續發展目標：學習目標》(Education for Sustainable Development Goals: learning objectives)。此兩份文件宣告教育是一項基本人權，是實現充分就業和消除貧窮的關鍵，亦是推動和平及永續發展的基石。如聯合國教科文組織總幹事伊琳娜·博科娃 (Irina Bokova) 所言：

(仁川) 宣言向前邁進了一大步。它反映了我們的決心，即確保所有兒童、青年和成人獲得必要的知識和技能，從而有尊嚴地生活、發揮自己的潛能、作為負責任的全球公民為社會做出貢獻。它鼓勵各國政府提供終身學習機會，使人能夠不斷成長，站在改變的正確一方。它申明教育是一項基本人權，是世界和平與永續發展的關鍵。⁷

《教育促進實現永續發展目標》報告中則進一步指出，永續發展教育的總體目標是培養學習者的跨領域能力，成為具有批判性、全球性和永續性的公民，並能以創造性自發行動，應變全球社會的變遷及多重挑戰。該報告整合 Haan、Rieckmann、Wiek 等多人的觀點，列出永續發展公民所需的重要能力，包含：系統思維能力、預期能力、規範能力、策略能力、合作能力、批判思維能力、自我意識能力，以及綜合解決問題能力等。⁸ 作為世界公民的一份子，學習者不僅要能為自己謀求幸福，還應具備社會責任感，能為了社會福祉而做出行動。

故宮南院「夏日親子藝術月」實踐案例

故宮南院於 2015 年底在南臺灣農業大縣嘉義縣開館營運，為推動藝術扎根及地方民眾親近博物館，並吸引外縣市觀眾到院參觀，自 2019 年起開辦暑期旗艦活動「夏日親子藝術月」，以主題策劃方式，搭配當期展覽，推出包含展廳實境解謎、五感體驗互動區、夏令營、親子繪本營、親子藝術工作坊、戶外兒童劇表演等橫跨兩個月份的帶狀活動。在策略上，參考 Falk 所提出家長作為「促進者」概念，設定親子為目標對象進行觀眾發展，⁹ 又為使不熟悉

藝術文化的觀眾也能親近參與，以遊戲學習、五感體驗、跨域課程設計為主要方式，鼓勵到訪觀眾合作學習及主動探索。本活動自 2019 至 2022 年辦理四屆以來，約有 26 萬 3 千人次參與，觀眾整體滿意度平均達 95.43%。篇幅所限，以下僅就展廳實境解謎、「地圖松」工作坊及弱勢參與為案例，分享「夏日親子藝術月」如何在展覽及文物的基礎上，致力打造優質且寓教於樂的學習體驗，並在所及範圍內，以活動規劃為喚起公民意識及行動、提供弱勢孩童平等參與機會貢獻一份心力。

展廳實境解謎——創造主動探索與合作學習體驗

終身學習涉及的不僅是能力，更是自主學習的動機。自二十世紀末起，時代的快速變遷加速了學習典範的轉移，資訊爆炸及其隨手可得，讓知識記誦不再被視為學習最重要的目標及成果，相對地，是學習能力及願意持續學習的動機與態度。在此脈絡下，使學習趣味化的目標觸發了近十數年來數量豐厚的遊戲學習實驗，從正規及非正規教育機構，數位及實體形式，添加小獎勵到完整遊戲設計均有之。近年在坊間蔚為熱潮的實境解謎遊戲，因具備吸引力、挑戰性及社交互動等特質，也經許多博物館採用，作為教育推廣及行銷用途。

「夏日親子藝術月」活動自 2019 年開辦起即嘗試使用實境解謎遊戲串聯各展廳文物，透過故事情境、角色任務、創意題型等設計，致力提升參與者學習動機，並打造親子共同探索之主動式學習體驗。遊戲學習方式廣受民眾肯定及喜愛，在 2019 至 2022 年共四屆活動回收的 11,576 份有效問卷中，實境解謎共三屆被選為「最能吸引觀眾到院參與的活動」，¹⁰ 平均滿意度達 97.8%。



圖3 「故宮南院 2022 夏日親子藝術月」活動主視覺，將院藏文物化身擬人化角色，陪同親子觀眾展開博物館探索旅程。 南院處提供

以 2022 年活動為例，去年度搭配「謎樣景泰藍」及「花樣何處來：一位道教皇帝對瓷器製作的影響」兩檔展覽，將院藏文物清乾隆〈招絲琺瑯甕尊〉、清乾隆〈招絲琺瑯番蓮紋扁蓋鉢〉及明嘉靖〈青花四靈圖雙耳瓶〉化身為擬人化角色「鴨鴨」、「扁扁」及「靈兒」，陪觀眾一同展開博物館探索旅程。（圖3）

觀眾打開解謎盒後，首先將從說明卡獲得角色及任務資訊。這是一封由魔法王國培訓師團送來的入選通知，信中寫著：

親愛的 哈哈，你好
你操縱金、木、水、火、土等自然之力的魔法潛能已獲得王國初步認證，在此恭喜你獲選加入正式魔法師的培訓行



圖4 展廳實境解謎關卡一，觀眾透過文字及道具提示可推理出答案，並認識「鬥彩」技法特徵。 南院處提供

列。

請即刻踏上修行旅程，運用你卓越的觀察、感知、邏輯與智慧，持續精進魔法，當你真正掌握了自然的色彩與形狀，便能煉出獨一無二的魔法陣，獲得王國所頒發的修煉證書。

在旅程中，保持開放的心態、接受夥伴幫助，你將擁有超越魔法技能的珍貴經歷。那麼，祝你旅途順利！

魔法王國培訓師團 敬啟
相較於傳統學習單，實境遊戲利用故事帶入為參與者創造沉浸感，賦予角色及任務，使學習者化身玩家，在遊戲引導中完成一連串挑戰，最終達成目標。在本活動中，為串聯製作年代、

工藝技法均不相同之兩檔展覽選件，以較為廣泛的共通性切入，賦予玩家「操縱金、木、水、火、土等自然之力」，目標在獲得一名卓越工藝師所需具備的觀察、感知、邏輯、創造及與夥伴共同合作的能力，當參與者「真正掌握了自然的色彩與形狀」，便能通過試煉，成為正式的「玩藝魔法師」。

雖以遊戲為形式，但展廳實境解謎之目的在於引導觀眾探索展覽及文物，因此如何將知識化為線索，隱藏在關卡及提示中，又不流於說明形式使玩家「出戲」，是設計此類學習體驗時需格外費心之處。以本活動關卡一為例，參與者需在故宮南院 S301 展廳的「亞洲藝術互動年表」中，找到裝飾有「釉下青花」及「釉上彩」繪製圖樣之明成化〈鬥彩雞缸杯〉，任務說明如下：

在太陽升起的東方，有一個以瓷器（china）聞名的國都。他們施彩及燒製的技術爐火純青，特別是一種上下交疊的多彩圖樣，展現出控制土、水、火、風的高超能力。

透過提示找到這件珍貴的藝術品，若你誠心誠意地求教，神秘的工藝師或許願意傳授一些技巧給你，讓你的魔法更為精進。

觀眾透過文字及道具提示，可找到「中國瓷器」以及「上下交疊的多彩圖樣」雙重線索，從而找到答案。（圖4）本活動以教育為目標，因此不同於設計給專業玩家之實境解謎，除將關卡一設定為暖身題，其他各題以一般親子觀眾經過思考可達成之挑戰難度為限外，並透過聊天機器人等解密提示之設計，讓家長扮演「鷹架」（scaffolding）角色，支持兒童學習與完成任務。¹¹（圖5）



圖5 家長在遊戲過程中扮演「鷹架」角色，支持兒童學習與完成任務。 南院處提供

再以關卡三、四為例，觀眾來到「花樣何處來」展廳，玩家為找到並拜訪培訓導師「靈兒」，首先需蒐集一些「珍貴的草藥」作為禮物。本題設計取自篤信道教的嘉靖皇帝（1522-1566在位）對長生的追求，珍貴的草藥即靈芝，「靈兒」的本尊即是繪有維護四方的守護神——青龍、朱雀、白虎、玄武之〈青花四靈圖雙耳瓶〉。關卡三提示如下：

（前略）你的培訓導師是：靈兒。

噢，靈兒是個美麗的女孩，但她沉迷於長生不老之術，空著手去，她可是不會見你的。帶一些珍貴的草藥吧，這樣她或許願意將百年修仙的經驗與你分享。

為增加遊戲挑戰，關卡三道具設計略提升難度，融入簡易的五行八卦概念，加上四則運算及圖像特徵觀察，觀眾可找到明嘉靖〈鬥彩如意雲芝紋碟〉及繪於盤側的靈芝圖樣。（圖6）關卡四則相對簡易，通過對四神所在方位的認識及比對，即可找到展覽重要選件、同時也是本活動角色之一「靈兒」的本尊：〈青花四靈圖雙耳瓶〉。

博物館展廳實境解謎的挑戰，不僅在參與對象的高度歧異性，或將展覽及文物內容轉化

需兼備的知識正確性及遊戲趣味性，還需考量虛擬故事線、實體環境動線與所選文物時空脈絡之邏輯性與合理性。雖然在設計上較費心力，但從觀眾發展、提升學習動機、發展學習者合作及問題解決能力等面向觀之，實境解謎作為一項具吸引力、能創造主動學習及社交互動經驗的工具，仍值得博物館持續探索其應用在教育上的可能性。（圖7）

博物館社會實踐——弱勢參與及公益活動

永續發展及優質教育強調「減少不平等」，為處於弱勢條件的群體積極提供平等參與優質教育的機會，其內涵與博物館長年推動之「近用性」與「文化平權」概念若合符節。故宮南院作為國家博物館，亦將推展平等近用視為教育推廣重要目標。因此，「夏日親子藝術月」活動自第一屆起，每年均以共融或專場方式，

邀請弱勢孩童參與，目標在使他們有機會認識蘊藏豐富學習資源的博物館場域，同時獲得優質學習體驗。例如，2019年的「冒險航家夏令營」與2020年「大自然的百寶箱夏令營」，均保留20個名額予弱勢孩童。2天1夜的夏令營涵蓋展廳導覽及實境解謎、主題教學及五感體驗活動、戶外觀星或夜間生態觀察等藝術與科學/自然跨域課程，是孩童深入認識、體驗博物館的難得機會。2021至2022年，因新冠肺炎疫情緣故停辦需夜宿博物館的夏令營活動，仍保留加開親子藝術工作坊專場課程方式，邀請弱勢孩童到院觀展，並參與如招絲琺瑯手作等體驗課程。

公益活動方面，呼應2021年「遠方的戰爭——清宮銅版戰圖特展」之戰爭主題，「夏日親子藝術月」在系列活動中特別規劃與國際人



圖6 關卡三融入簡易的五行八卦概念，加上四則運算及圖像特徵觀察，是較具挑戰性的一題。 南院處提供



圖 7 實境解謎能創造主動探索與合作學習體驗，值得博物館持續探索其應用在教育上的可能性。圖為觀眾完成闖關取得修煉證書。 南院處提供

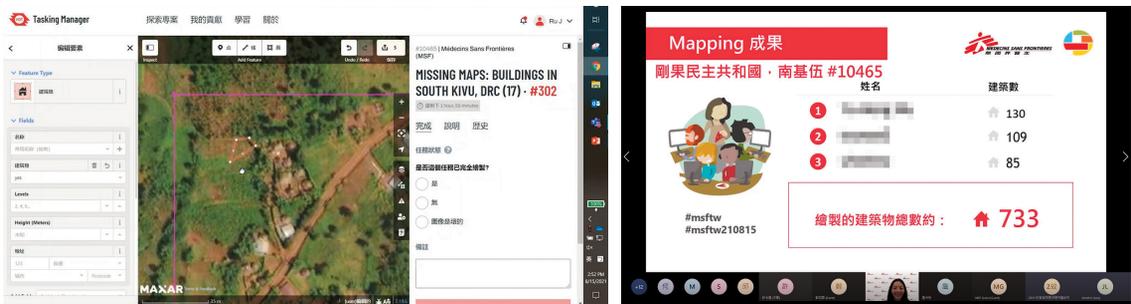


圖 8 「地圖松」工作坊邀請民眾以雲端繪圖方式，為前線醫療人道救援貢獻一份心力。 南院處提供

道救援組織「無國界醫生」合作，舉辦線上「地圖松」工作坊。地圖是救援行動的重要工具，但許多國際人道救援組織工作的前線地區，或不存在於地圖上，或僅有地名及一條公路，缺乏可靠資訊讓偏遠受災地區的救援行動更加困難。「地圖松」工作坊的目的，即在召集世界各地志工，透過集體協作方式，經由比對衛星影像，在「開放街圖」（Open Street Map）平

臺上為資訊不全或幾乎空白的地區標示出建築物等資訊，完成標示的地圖將再由項目地的志工根據當地實際狀況修改，即可用於支援人道救援任務。本活動邀請 13 歲以上、具備基礎資訊力之民眾一同參與。在講師的帶領下，學員以剛果民主共和國「南基伍」（South Kivu）為實作地區，完成了 733 座建築物標示（圖 8），也在活動中認識到，現今全球各地仍有許多因

戰火、傳染病及天災而亟待援助的人們，而我們——作為全球公民，即便身在遠方，也能以各種不同方式貢獻一己之力。

結語

永續作為一種發展模式，關乎的是平等正義課題。「我們共同的未來」概念所揭示及提醒的，是處於同一脆弱地球上的「我們」，不應再用狹隘的地區或民族國家來劃分。我們對發展的冀求，除了考慮當代人的需要，也應該顧及後代子孫的權利。而這樣的全球公民意識、對公平正義課題的反思、對人道及所處自然環

境的關懷、願意以開放心胸持續學習的態度，以及為社會福祉行動的能力，都扎根在教育基礎上。博物館作為社會教育機構，在提供優質教育、培養終身學習者及其所需的關鍵能力上，在倡議永續、和平、平等、多元等正向價值並促進觀眾「站在改變的正確一方」上，在主動納入及支持弱勢群體、落實「減少不平等」之作為等諸多面向上，均能透過實踐發揮自身影響力，以促進者或行動者角色，為打造我們——包含全球及未來世代夥伴——共有的、更好的未來，做出積極貢獻。

作者任職於本院行銷業務處

註釋：

1. 主要參閱教育部，《永續發展目標（SDGs）教育手冊——臺灣指南》，《永續循環校園全球資訊網》<https://www.esdtaiwan.edu.tw/news.asp?id={805678D2-65A6-4103-92D4-0E73BA15E380}>（檢索日期：2023年3月16日）；及聯合國報告書“Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future,” United Nations Digital Library, accessed March 19, 2023, <https://digitallibrary.un.org/record/139811?ln=en>.
2. “Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development,” United Nations, accessed March 16, 2023, <https://sdgs.un.org/publications/transforming-our-world-2030-agenda-sustainable-development-17981>.
3. “Education for Sustainable Development Goals: learning objectives,” UNESCO, accessed March 16, 2023, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>.
4. ICOM 2022 博物館新定義全文為「博物館是一個非營利、為社會服務的常設性機構，對有形和無形資產進行研究、蒐藏、保存、詮釋和展示。它向公眾開放，具有近用和包容的特質，促進多樣性及永續發展。博物館本於倫理、專業及社群參與的方式運作和溝通，提供教育、愉悅、省思及知識共享之多元體驗。」《中華民國博物館學會》（2023.1.3 繁體中文譯本）<https://www.cam.org.tw/2022%E5%B9%B4%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E6%96%B0%E5%AE%9A%E7%BE%A9/>（檢索日期：2023年4月16日）。
5. 聯合國教科文組織等，《2030年教育：仁川宣言和行動框架》（*Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action*），《UNESDOC 數位圖書館》https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_chi（檢索日期：2023年3月16日）。
6. 如2021年國立自然科學博物館《百年好合——當代婚姻之旅特展》、國家人權博物館《Ayo-Ayo！明天應該會更好——移動人權特展》等，均致力開啓對平權的思辨與對話。
7. 聯合國教科文組織等，《2030年教育：仁川宣言和行動框架》，頁12。
8. UNESCO, “Education for Sustainable Development Goals: learning objectives,” 10.
9. Falk 將博物館觀眾分為探索者（Explorers）、促進者（Facilitators）、專業/愛好者（Professional / Hobbyists）、經驗追求者（Experience Seekers）及充電者（Rechargers）五種類型，其中，促進者以社交為主要動機，相較於自己的興趣，更關注一同到訪的「重要他者（significant others）」（如孩子）的需求。John H. Falk, “Understanding Museum Visitors’ Motivations and Learning,” *John H. Falk blog*, accessed April 16, 2023, <https://johnhfalk.com/links/>.
10. 僅在第二屆位居第二，當年度被評為最具吸引力之活動形式為以院藏多寶格發想設計之「密室逃脫」。
11. 「鷹架構築」（Scaffolding）由俄羅斯心理學家維高斯基（Lev S. Vygotsky, 1896-1934）的社會學習論衍生而來，指在兒童學習時，更有能力的同儕或成人所提供的協助。



翰墨 空間

故宮書畫賞析

A Space for Brush and Ink

Appreciating Painting and Calligraphy
in the NPM Collection

展廳

GALLERY
S203



最新參觀資訊詳官網
View the latest information on the website
<http://south.npm.gov.tw>
服務專線 Service Line 05-3620777

612 嘉義縣太保市故宮大道888號
No.888, Gugong Blvd., Taibao City, Chiayi County 612, Taiwan (R.O.C.)
週二至週五 09:00-17:00 週六至週日 09:00-18:00 週一休館
Tue.-Fri. 09:00-17:00 Sat.-Sun. 09:00-18:00 Closed on Mondays