

從參觀、參與到創造—— 談故宮南院博物館日永續發展教育

■ 詹郁芳、羅勝文

甫於 2022 年通過之博物館新定義，揭示「永續發展教育」（Education for Sustainable Development, ESD）將成為重要議題，本文參考 Garthe 及其他學者主張，提出 ESD 應置於博物館展覽及教育推廣計畫之核心，藉由多元活動設計喚起觀眾對永續發展的認同，引起行動並共同實踐循環經濟。本文以國立故宮博物院南部院區（下稱故宮南院）2023 博物館日教育活動計畫為例說明博物館 ESD 概念，該活動運用既有資源為教育推廣媒材，不僅降低經費且針對文宣囤積困境提出可依循之途徑，並藉由「線上永續生活行動」與社群合作，為公眾的未來及其創造提供話語權。ESD 重要角色為觀眾，博物館應視為共創價值的伙伴，相信教育計畫中的共創設計，將是未來持續觸發公眾參與行動的關鍵。

前言

2022 年國際博物館協會（International Council of Museums, ICOM）重新定義博物館納入多樣性與永續發展（diversity and sustainability）、社群參與（participation of communities）及多元體驗（varied experiences）等概念，觀察博物館歷來展示設計及教育活動，部份已具有實踐永續發展作為，鼓勵參與及喚醒觀眾行動意識，達到共創永續發展之目標。¹ Garthe 則主張博物館必須將永續性（sustainability）置於所有活動的中心，提出統整展覽策展及教育推廣計畫，以及觀眾參與、共同創造與群眾外包（crowdsourcing）等兩個發展方向，促進與公眾建立共享價值、信念及生活方法，方能使博物館體現其社會責任與關鍵參與角色。² 本文綜整 Garthe 及其他學者主張，以故宮南院 2023 年博物館日教育活動為例，探討博物館如

何實踐永續發展教育設計、觀眾參與及共享的價值與信念。

博物館與永續發展教育

「永續發展教育」（Education for Sustainable Development，以下簡稱 ESD）試圖將永續發展的原則、價值觀和實踐融入教育和學習，以面對社會、經濟、文化及環境問題，³ 著重社會整體效果和公眾行為改變，結合各種正式 / 非正式的教育系統，提升和改進公民能力，如社區決策參與能力、環境管理能力等素養，⁴ 讓所有人都能獲得永續發展相關知識、技能、價值及態度並落實生活。在此脈絡中，當代博物館教育亦鼓勵觀眾成為學習主體，透過情境化展示物件嵌入日常生活，讓觀眾更易理解；教育人員則從中扮演推動者和倡導者，提供自主學習環境，促進博物館場域空間、展示物件、

媒體、觀眾個人及團隊彼此之間的互動。

基於前述觀眾在展覽物件與展示場域之間的互動，Garthe⁵指出展覽所使用的圖像、文字及影像等多媒體媒介更易於向公眾傳達跨學科觀點並展現其相互依賴性。這使得 ESD 融入展覽策劃及教育計畫的可行性越趨具體，例如：「如何組織展覽和教育計畫，促進及增強學習和行動的討論」⁶、「藉由策展重塑人類主體地位，建構及促進生活實踐」⁷等納入社會、經濟、文化及環境問題之思維，將促使博物館重新思考其社會教育方法，⁸定義其政策和未來教育研究。⁹如霍尼曼博物館和花園（Horniman Museum and Gardens）館長 Nick Merriman 認為氣候議題易帶給觀眾無力感，如何將無力感化為改變的力量，將之納為博物館改變的一環，是未來策劃展覽時應考慮的議題。¹⁰

另一方面，參與式博物館整合多種參與行

動，從共同策展到創客運動（Maker Movement）；從手工藝品到參與式收藏，從共同設計到基於遊戲的研究等皆是不同層面的參與方式。新加坡科學中心（Science Centre Singapore）「氣候變了」（Climate Changed）展覽，透過展示邀請觀眾與之互動，可透過感應個人遊戲識別證，¹¹回答問題或提供環境保護決策，主張自我觀點，最終認識到自身行為如何為環境帶來巨大的影響。觀眾的參與亦如同學者提出的參與區（engagement zones）的概念，表達博物館與公眾社群的合作模式，¹²博物館如何促進各種想法、觀念、乃至於跨文化群體之間在線上數位社群及線下實體參與間分享交流等思考，皆顯示「公眾參與」是博物館對外溝通中的重要環節。本節綜整以上學者提出之博物館 ESD 概念（圖 1），下節將以故宮南院 2023 年博物館日教育活動為例進一步討論。

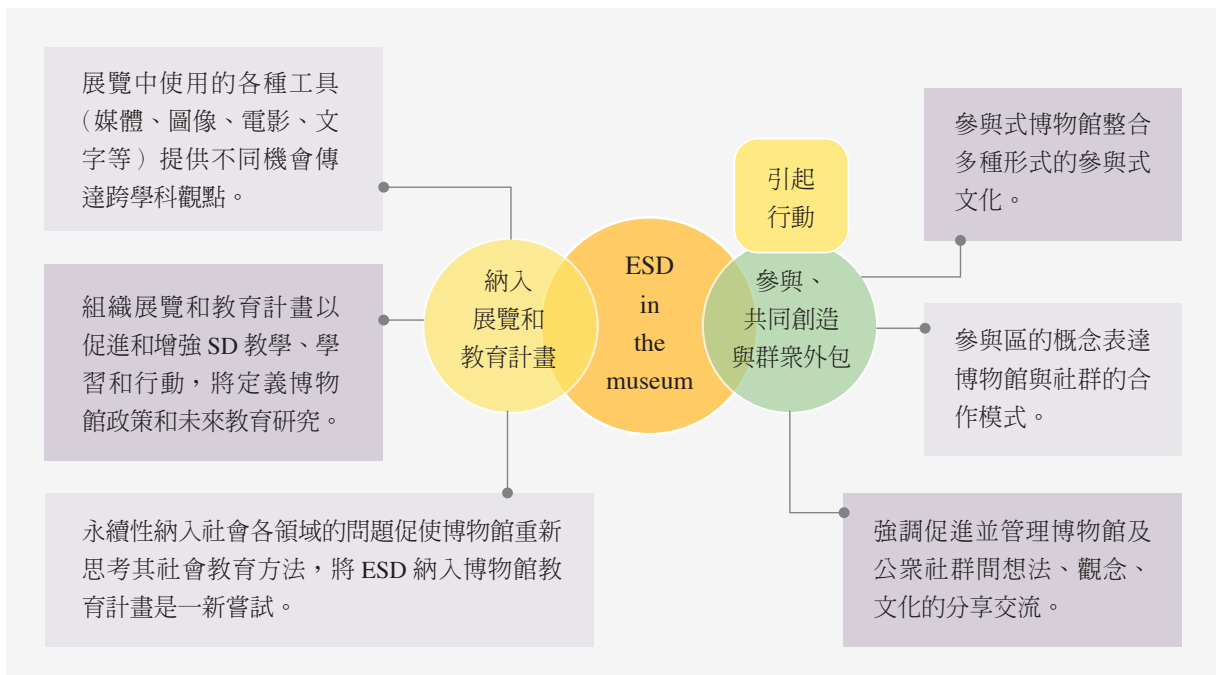


圖 1 博物館 ESD 概念 作者整理繪製

表一 博物館日活動及 SDGs 對照表

作者整理製表

名稱	內容	SDGs
線上永續生活行動	1. 行動目標：運用參觀文宣及日常生活資源，重新賦予新生命。 2. 組別：(1) 博物館組：運用參與藝文場所摺頁及手冊等紙材。 (2) 美好生活組：運用日常生活的回收資源，如寶特瓶及飲料紙杯等。	 SDG4 終身學習
		 SDG12 負責任的消費與生產
博物館文物磁鐵	1. 摺頁囤積問題：使用既有資源製作磁鐵，作為串聯亮點。 2. 凡參加活動，即可獲得磁鐵乙枚。	 SDG12 負責任的消費與生產
		 SDG13 氣候行動

資料來源：SDGs ICON 取自國立臺灣師範大學永續管理與環境教育研究所葉欣誠教授，https://www.dropbox.com/sh/084t8hdblesxhs/AACtly_fEio0mYJmwvbxQNeia?dl=0 (CC-BY-NC-SA3.0)

從認識議題到喚醒行動——博物館日教育活動計畫

依據 2023 年博物館日主題：「博物館、永續性與健康福祉」(Museums, Sustainability and Wellbeing)，故宮南院期望扮演領頭羊角色，以身作則實踐永續發展，並邀請社群共同落實永續與淨零行動於日常生活之中。規劃初期盤點教育推廣現況與既有資源，檢討現行展覽和教育計畫的資源浪費問題後得出兩項困境：1. 展覽換展頻繁加上為方便觀眾取用展覽資訊，幾乎每檔展覽的摺頁、海報等紙材皆印刷過剩，過期紙材堆放在庫房又再次造成資源浪費；2. 許多教育推廣品採用不可持續使用之材質、一次性且功能單一的产品設計，觀眾帶回家後難以重複使用（或再利用）造成浪費。故如何方便公眾取用資訊，盡興參與博物館活動又能重複使用資源是本次活動目標之一。

本次活動理念在於喚醒觀眾重視資源再利用，激發其行動意識進而促進自我反思，省思日

常生活的資源能否再利用並賦予新生命，如紙類、寶特瓶等資源再製或做為繪畫創作媒材。活動核心目標是希望透過社群平臺建立個人（我）的經驗，鼓勵參與者分享個人創作、想法及心得，進而凝聚成集體（我們）的共同創造，引導朝向社會化的參與經驗，實踐 ESD 參與、共同創造之理想。以下概述活動規劃旨要（表一）。

一、循環設計思考模式：展示↔教育推廣

「博物館文物磁鐵」（以下稱文物磁鐵）是教育人員為整體活動所設計的串聯核心，以過期展覽摺頁和海報為素材壓製而成（圖 2），此一設計揭示博物館面臨的文宣過剩問題，並同步提出解決方案：1. 資源再利用：摺頁和海報濃縮展覽最精華的部份，突顯其內涵、主題及重點展件，展覽結束後仍具推廣典藏功能。為避免展期結束後衍生的囤積問題，將文宣等資源再利用，選擇最能呈現文物特色的畫面，搭配既有工具由教育推廣人員製成磁鐵，並於教育活動現場配合展示素材（摺頁和海報），觀

眾能再次回顧該展覽認識文物，並於體驗過程中體會永續發展意義；2. 轉化延伸展示訊息：重新賦予展示文宣新生命，可作為居家裝飾與備忘記事等用途，不僅重新詮釋展覽海報及文物，化身為所熟悉且能使用的物品，走入日常生活；且更聚焦文物圖像，將摺頁訊息傳遞延伸，引發公眾可進一步理解與認識的動機。

「文物磁鐵」的設計係參考綠色 4R：「減量」（Reduce）、「重複使用」（Reuse）、「回收」（Recycle）、「再生」（Regeneration）等設計原則，有效解決展示文宣過剩問題。過期文宣因展

期結束失去原先作用，往往面臨丟棄一途，此一重複使用及再生等設計原則，有效落實減碳與淨零，展現環境永續層面應具有對環境的友善態度；此外資源再利用亦相對節省活動經費，無須再委託廠商製作，符合經濟永續；另外透過圖像擷取，脫離原本摺頁的敘事脈絡，使原先資訊轉譯為公眾日常使用的圖像載體（圖 3）亦是良好的文化永續應用方式。

活動設計將磁鐵收納進扭蛋殼，化身為遊玩體驗中的扭蛋，引導觀眾主動參與，當獲得某一圖像時，觀眾反而會主動詢問「這件文物是什麼？」引發收藏文物圖像之動機，並回過頭想認識更多文物。透過體驗設計讓文物從原先等待被動參觀轉化為觀眾主動理解（圖 4），此一互動過程形成教育活動與展示之間的永續循環。

博物館 ESD 不能侷限於單向的「綠色教育」，若欲透過展示及教育活動讓公眾瞭解博物館致力於永續發展的理念與作為，應引發觀眾主動參與並促進於日常生活中的永續行動。本文認為引發行動的過程如同知識資訊傳播的層次，「推廣」可促成個人、組織和社會的改變，其改變依序為：1. 認識喚醒（awareness raising）、2. 才能精熟（competence mastering）、3. 問題解決（problem solving）及 4. 知識創造（knowledge creating）等。¹³ 前兩階段恰好符合博物館提供公眾參觀體驗服務的接觸環節：1. 展示、2. 教育活動。觀眾經由觀展吸收展覽所倡議的情境，如同知識資訊傳播第一個層次——「認識喚醒」；而透過相應的文化體驗、工作坊及社群協力共創等活動（如手作、繪畫創作等共同創造），得以學習永續實踐方法（如過期摺頁再利用與轉化詮釋技巧）及推廣採用可持續性之媒材（如使用生活中可再次利用的磁鐵）等則為「才能精熟」階段。從工作坊的實作學習與扭蛋體驗

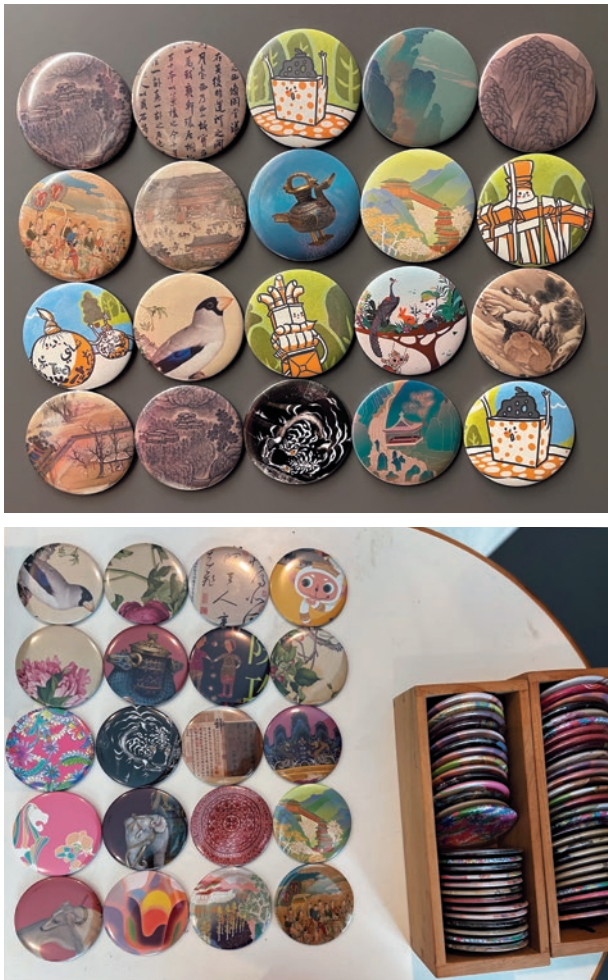


圖 2（上）文物磁鐵宣傳照及（下）教育活動現場展示 南院處提供



圖 3 文物磁鐵的資訊轉譯 南院處提供

等經驗過程，逐步默化觀眾的永續發展認知、作為與技巧至日常生活中，後續面臨問題（如本案中面臨之摺頁囤積問題及公民日常減少碳足跡）時便能展現創造解決能力；此面向也體現環境永續關懷，因摺頁囤積導致庫房空間限

縮，丟棄時預計產生的碳排放量，透過設計再利用為教育活動中的媒材，亦避免新的活動規劃再次衍生碳排放。此一打造循環經濟及博物館淨零與減碳模式，有助發展未來博物館執行碳盤查作為時可資以參考之機制，茲對照如圖 5。



圖 4 (左) 文物磁鐵扭蛋排隊現場及(右)觀眾主動詢問磁鐵上的文物圖像 南院處提供

二、永續實踐與知識共創：線上永續生活行動

從「認識喚醒」到「參與行動」的過程可以引領觀眾參與永續議題，觀眾可以將習得的永續知識與技巧，如回收創造、打造循環經濟與再生資源等可持續性模式，便能達到最後階段的知識創造，而教育活動的設計若能達成此

一進程，始真正落實博物館教育推廣工作。

基於永續議題重要核心在於促使公眾行動實踐，本次活動另於故宮南院 Facebook 粉絲專頁推出「線上永續生活行動」。除提供平臺為創作場所外（圖 6），並委託繪本作家以過期海報示範創作（圖 7），鼓勵觀眾主動參與，再利用摺頁及手冊，以利閒置資源及策展訊息的再

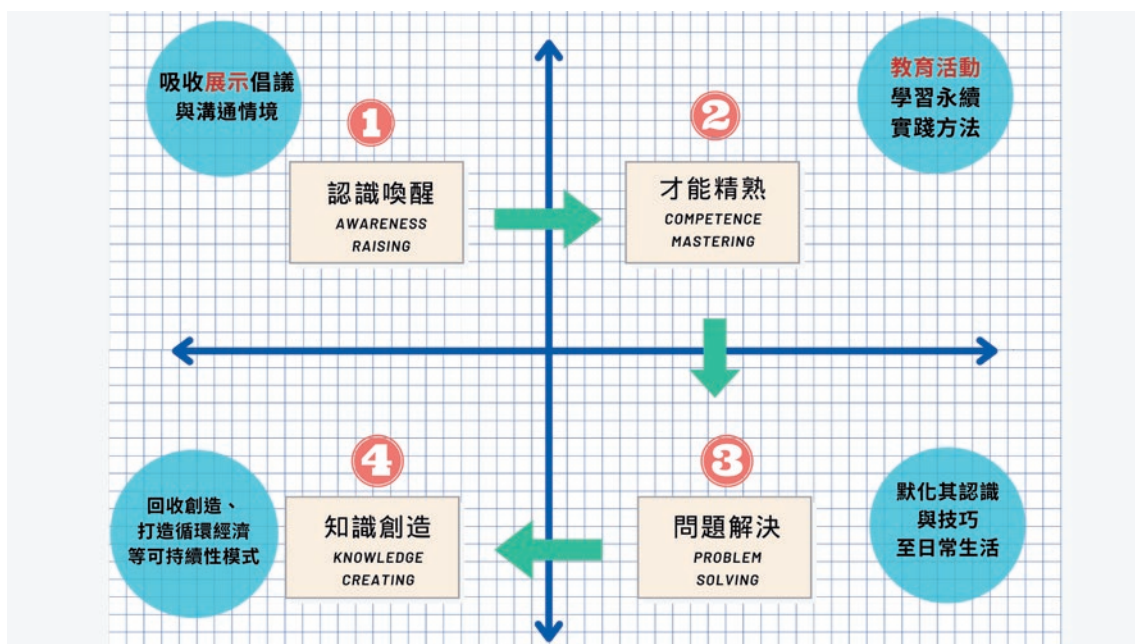


圖 5 博物館 ESD 之認識喚醒到知識創造四階段 作者整理繪製



圖 6 故宮南院 Facebook 粉絲專頁發起線上永續生活行動貼文 取自《故宮南院 Facebook 粉絲專頁》：<https://www.facebook.com/npmSouth/posts/pfbid0K2ZsE4vvo6J2mTqptFmiESec9dVzBPcCdMuhGp4myJGstZZUjM3fzrk5BNDkyaMcl>，檢索日期：2024 年 3 月 5 日。

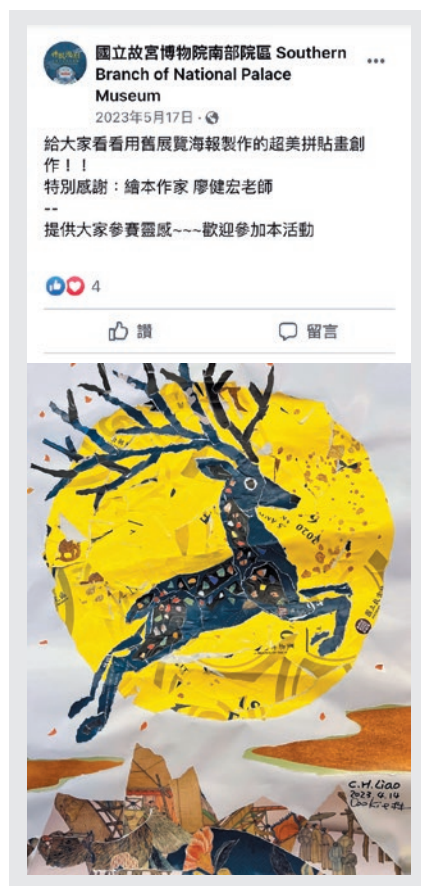


圖 7 繪本作家廖健宏老師以舊展覽海報創作拼貼畫 取自《故宮南院 Facebook 粉絲專頁》：<https://reurl.cc/p3dYVb>，檢索日期：2024 年 3 月 5 日。

生與傳遞，實現經濟循環目標。

線上永續生活行動共徵得 40 件創作，運用日常生活資源者（25 件）多於運用藝文場所紙材的博物館組（15 件）；投件作品除繪製拼貼畫外，以創作筆筒及置物盒等日常物品者居多，還有手作多寶格、手提燈籠、風車等作品，顯示參觀體驗影響其對文物的認識，更有曾參與教育活動的觀眾將所習得的技能應用在創作的技巧及風格上，亦有參與者創作論述提及「環保愛地球，下輩子不願變成樹」等對環境永續的體會與敘述（表二），此亦彰顯本次博物館

日活動對環境永續發展的推廣作用。經分析參與者使用素材後，發現多件作品採用展覽摺頁，如裁剪「人氣國寶展」展出的唐玄宗〈鵲鵲頌〉卷作為多寶格的包裝封面；取材「謎樣景泰藍」摺頁，將景泰藍器物放在風車軸心抑或化身為燈籠上的圖案。細觀參與者創作內容，可歸納為四種自身經驗：1. 拼貼畫的繪製顯示觀眾對文物及畫面色彩與形狀的認知，得以重組拼貼為其他圖案與場景的營造；2. 創作日常物品者如多寶格與置物盒之創作，則係經由理解文物的形制與作用，運用多寶格收藏珍玩及機關收

表二 博物館組投件情形

作者整理製表

投件編號	1	2	3
投件作品			
創作論述	謝謝廖健宏老師慢慢帶我們做出美麗的作品。	我將去故宮南院喝的水瓶、文物吊飾、回收紙盒裝飾成小多寶格佈置在教室，學生都覺得是可愛的小故宮。	拿展覽手冊的封面做成禮物的包裝盒(▽▽)環保愛地球我下輩子不想變成樹
使用素材	「亞洲織品展」摺頁	朕賜好水龍紋天球瓶、夏日親子藝術月教推品	「遠方的戰爭——清宮銅版戰圖特展」手冊

投件編號	4	5	6	7
投件作品				
創作論述	DM 變身桌曆	利用之前留下的故宮DM 及手機外盒來做出一個「美妝多寶格」可以放置口紅/刷子/眉筆……等相關彩妝物品。	景泰藍 DM 變身童玩風車	DM 化身手提燈籠
使用素材	「謎樣景泰藍」、「亞洲織品展」、「人氣國寶展」、「翰墨空間展」、「臺灣意象展」等摺頁。	「人氣國寶展」摺頁	「謎樣景泰藍」摺頁	「謎樣景泰藍」摺頁

資料來源：節錄自《故宮南院 Facebook 粉絲專頁》：<https://www.facebook.com/npsouth/posts/pfbid0K2ZsE4vvo6J2mTqptFmiEsec9dVzBPcDmuhGp4mJyGstZZUjM3fzrk5BNDkyaMcl>，檢索日期：2024 年 3 月 5 日。

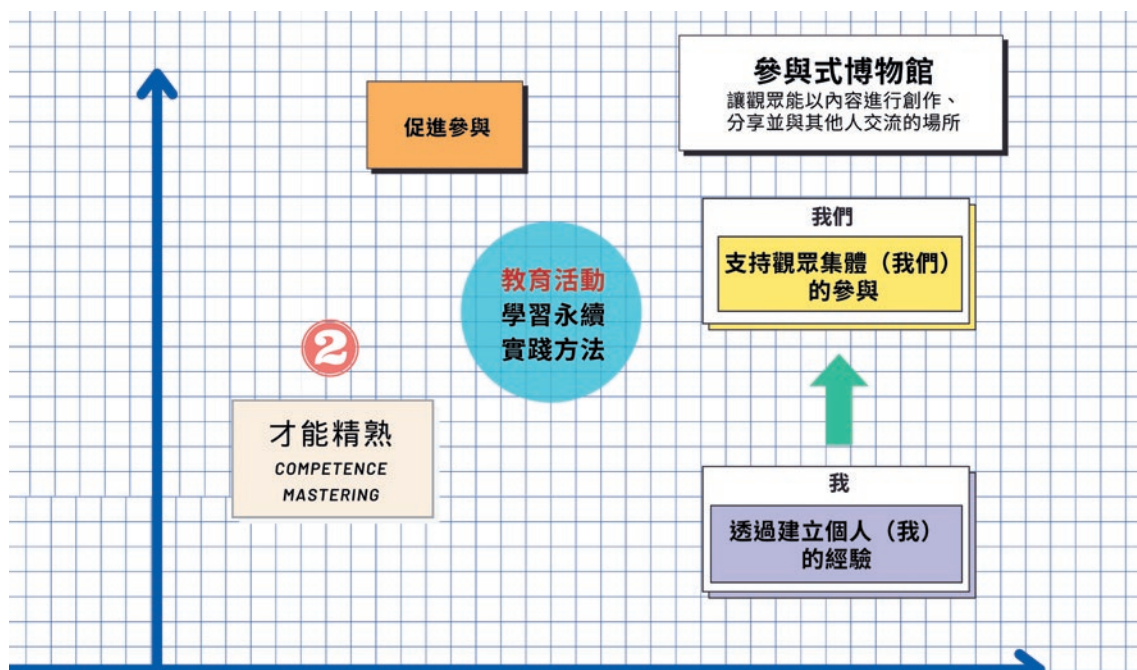


圖 8 透過建立個人經驗支持集體參與 作者整理繪製

納巧思轉化為自身日常收納與觀賞用途；3. 理解文物的美感與背後創作緣由，將摺頁等素材再製時，會盡力保留原先畫面做為自製物品封面與包裝，以利再次聚焦欣賞；4. 而創作成風車及燈籠等，則係將圖像轉譯為日常遊玩器具，此舉隱含將文物轉化為觀眾自身品牌認知，如公眾日常習慣購買具有 IP（Intellectual Property）的物品（迪士尼圖像及漫威英雄等）展現自我品味，顯現觀眾對文物的喜好轉為擁有的動機。凡此運用展示文宣的各種創作，拉近觀眾與文物之間的距離，皆表現出觀眾自身經驗中對文物與畫面風格的理解與認知。

前述推廣層次中的「才能」是指當認識改變以後，推廣工作可影響的個人改變層次，一般解釋為：「與某項工作直接相關的一組知識、技巧、經驗、態度和價值判斷」，¹⁴ 此處「工作」可視為透過教育推廣活動的參與式設計，建構

公眾以內容創作進行分享交流之場域（圖 8）。博物館作為文化機構具有聯繫不同參與者的平臺，而觀眾則是這些展示及活動的參與者，又兼具內容創造者、發行者、消費者、評論者及合作者等多重身份，有不同的參與方式，例如線上永續生活行動，開放話語權提供觀眾分享並提出各自多元的永續發展應用創作。無論是哪一種參與模式，博物館皆需提供不同的參與者在其公共場域（含實體及線上社群）共同生產體驗（co-produced experiences）。

本次活動設計用意在於加以運用展示的閒置資源，鼓勵參與永續發展問題的解決。結果顯示具有一定比例參與者運用既有展示資源進行個人經驗創作，此現象揭示這場向公眾發起的線上永續生活行動，實為往後 ESD 規劃的關鍵作用，積極朝向公共學習場域邁進。

結語

本文主要目的是透過 Garthe 等學者探討博物館 ESD 概念，主張 ESD 應置於展覽策展及教育推廣計畫的核心，透過展覽倡議與教育活動的參與並喚醒觀眾的永續發展意識，創造雙方共同合作的機會，進而引起行動實踐永續發展。本文以故宮南院 2023 博物館日教育活動為案例說明博物館 ESD 概念，活動運用既有資源不僅降低經費，尚且針對文宣囤積困境提出可依循之途徑，透過循環設計思考，有效改善單一溝通介面，期將來能完善整合展示與教育計畫之永續發

展機制；致力於與個人和社群等合作，共同生產和創造問題解決方案，為公眾未來及其創造提供話語權，正是本次活動設計的方向與目標。

如同提出液態博物館（liquid museum）理論的學者 Cameron 所言：「博物館不應將觀眾視為需要改革的被動主體，而應視為能共創價值的伙伴，重視其意見、專業知識與技能、願望與期望、反應能力和想像力」，¹⁵ 本次規劃「線上永續生活行動」即為案例，可知公眾與博物館互動參與、共同創造與合作協力，將是未來致力於整體永續發展之變革最主要環節。

詹郁芳任職於本院南院處
羅勝文為長庚大學資訊中心技士

註釋：

1. 王啓祥，〈博物館的永續經營：美國舊金山兩座綠博物館的實踐經驗〉，《臺灣博物季刊》，34 卷 1 期（2015.3），頁 92-99。
2. C. J. Garthe, *The Sustainable Museum: How Museums Contribute to the Great Transformation* 1st ed. (London: Taylor & Francis Ltd, 2022).
3. A. Liimatainen, "United Nations Decade of Education for Sustainable Development," in *Encyclopedia of Corporate Social Responsibility*, ed. S. O. Idowu et al. (Berlin: Springer, 2013), 2606-2610.
4. 張珍悅、徐勝一，〈永續發展教育脈絡探討：「聯合國永續發展教育十年計畫」之回顧〉，《地理研究》，52 期（2010.5），頁 1-26。
5. Garthe, *The Sustainable Museum*, 163-181.
6. P. Hansson and J. Öhman, "Museum Education and Sustainable Development: A Public Pedagogy," *European Educational Research Journal* 21, no. 3 (2022): 469-483.
7. F. R. Cameron, "Ecologizing Experimentations: A Method and Manifesto for Composing A Post-Humanist Museum," in *Climate Change and Museum Futures*, ed. Cameron, Fiona R. and Neilson, Brett et al. (N.Y.: Routledge, 2015), 16-33, accessed February 27, 2024, <https://reurl.cc/0v216b>.
8. H. A. Mcghie, *Museums and The Sustainable Development Goals: A How-To Guide for Museums, Galleries, The Cultural Sector and Their Partners* (UK: Curating Tomorrow, 2019), accessed February 27, 2024, <https://reurl.cc/Dj3r5e>.
9. P. Hansson and J. Öhman, "Museum Education and Sustainable Development: A Public Pedagogy," 469-483.
10. N. Merriman, "Museums Must Take Action on Climate Change Now—Before It's Too Late," *The Art Newspaper*, November 1, 2021, accessed February 27, 2024, <https://www.theartnewspaper.com/2021/11/01/what-will-be-there-for-posterity-unless-museums-take-action>.
11. 氣候變了展覽為新加坡科學中心常設展，展覽目的是讓觀眾認識氣候變遷並採取行動減緩全球緩化影響，觀眾透過互動區（Guilt Trip）學習氣候友好技巧（Climate-friendly tips）。
12. B. Onciul, "Community engagement, curatorial practice, and museum ethos in Alberta," in *A Museum Studies Approach to Heritage*, ed. S. Watson et al. (London: Routledge, 2018), 714-730.
13. 蕭崑杉，〈永續社會之推廣論述〉，《農業推廣文彙》，50 期（2005.12），頁 19-30。
14. S. B. Parry, "The quest for competences," *Training* 33, no.7 (1996): 48-54.
15. F. Cameron, "From Mitigation to Creativity: The Agency of Museums and Science Centres and The Means to Govern Climate Change," *Museum and Society* 9, no. 2 (2011): 90-106.