

歷史展示運用角色扮演法之推展與啟發 —以臺史博「古城·新都·神仙府： 臺南府城歷史特展」為例

林慧芬*

摘 要

本文所討論的個案，「古城·新都·神仙府：臺南府城歷史」特展（以下簡稱府城展），試圖捨棄以往靜態文物陳列為主的展示型態，改採角色扮演法結合互動式展品的體驗方式，一方面希望去除歷史主題給人過度嚴肅不容易親近的形象，另一方面，期觀眾透過互動體驗的過程得以更貼近歷史，輕易接觸清代歷史主軸下的多元文化，並藉此激發觀眾對府城歷史的興趣，以達進一步啟發與思考。

本次研究的主要動機，在於瞭解角色扮演法結合互動式展品運用於歷史展示時，能否引發觀眾主動學習意願並提升學習興趣，進而達到傳遞知識的目的。研究方法採問卷調查並輔以展場服務人員訪談，鎖定有使用角色扮演任務手冊之學童為主要調查對象，針對特定問題取得回饋，並根據問卷結果搭配訪談紀錄，進行交叉比對分析與討論。期本研究結果與筆者參與展覽的實務經驗，可提供後續規劃類似案例之參考。

關鍵詞：角色扮演（role-play）、互動式展示（Interactive Exhibition）

* 高雄市立歷史博物館展覽企劃組編輯

來稿日期：2012年5月23日；通過刊登：2013年4月17日。

一、前言

一個博物館是否成功，在於可否吸引觀眾再度前來，除了展示主題的多元之外，展示形式也佔有極大影響力。過去歷史博物館常見的展示形式：有「主題展示法」：挑選特定主題搭配相關物件進行展示，例如，本次研究的個案「古城·新都·神仙府：臺南府城歷史特展」，顧名思義，即是以臺南府城歷史為主要論述，並輔以相關文物進行展示；「敘事展示法」：係針對單一事件或經驗進行陳述，例如，二二八事件展覽；「情境展示法」：通常為再現歷史或呈現歷史時空背景，利用造景等手法營造情境氛圍的展示形式；「文物展示」：則是以個別文物進行展示，必要時佐以相關說明，此手法常見於書畫或器物類型的展示。綜觀以上四種手法，不難發現都屬靜態展示，為凸顯文物價值，有時過於強調視覺性的純粹觀賞，往往忽略單就觀看可能無法充分瞭解文物欲傳達的訊息，此外，完全靜態的展出形式，對於觀眾注意力能否長時間持續也是值得觀察的問題。對多數人而言，歷史博物館常給人神秘和難以親近的想像，尤其歷史博物館所陳設的文物，更是高不可攀，過於艱澀的內容甚至給人：是否專為歷史學家或研究人員需要而存在的誤解。有鑑於此，近幾年，博物館為了迎合更多民眾不同需求，不斷推陳出新並運用各種可能的展示模式，期達到完全的展示效果，例如，嘗試加入各種參與式、互動式的展示模式，以提升觀眾參與興趣，試圖拉近和觀眾的距離。儘管類似參與式、互動式的展示模式在科學博物館、兒童博物館中早已行之多年，然而在歷史博物館中卻仍相當罕見。

漢寶德（1989）表示，展示是一種教育的工具。要達到教育的目的，展示品先要具有吸引力，使觀眾樂於接近它們，然後再考慮如何用聰明的方式去傳達知識，使觀眾在數十秒鐘內，產生興趣，從中得到啟發。以邀請參觀者參與展示活動的展示策略為中心所發展出來的展示，化參觀者被動的參觀行為成為主動的知識探索行為（陸定邦，1997）。由此可見，能夠引發觀眾興趣並駐足的展品，有助於提升學習意願和成效。

為此，本次研究個案「古城·新都·神仙府：臺南府城歷史」特展（以下簡稱府城展），試圖捨棄以往靜態文物陳列為主的展示型態，改採互動式展示，並結合角色扮演法的體驗方式，一方面希望去除歷史主題給人過度嚴肅和不容易親近的形象，另

一方面，期觀眾透過互動式體驗的過程得以更貼近歷史，輕易接觸清代歷史主軸下的多元文化，並藉此激發觀眾對府城歷史的興趣，達進一步啟發與思考。

此次研究主要探究的問題是：角色扮演法結合互動式體驗的展示手法，是否能提升觀眾學習興趣？本次研究選定9至13歲學童（國小三年級至國中一年級），並使用過角色扮演任務手冊者為主要受試對象，針對手冊使用情形、整體反應、角色偏好及感受度等特定問題進行調查並取得回饋，再根據問卷結果搭配展場服務人員的訪談紀錄進行交叉比對、分析與討論，最後提出相關建議，以為後續規劃類似案例之參考。

二、文獻探討：

（一）博物館內的學習

關於歷史，許多人可能都有類似的經驗，在學校時，為了應付考試，經常被迫背誦距今久遠的中外史學知識，出社會後，以專業技能為取向之職場社會，除非工作性質需要，否則過去努力記誦的史學，再利用的機會，幾乎少之又少。歸納其背後原因，多數人對於存在於不同時空的歷史，又是別人的故事，在缺乏如時代或身份等共同條件的連結，其實很難引起共鳴。身為學校教育延伸的博物館，相較於學校教育，少了考試與分數的升學壓力，有時還提供實體物件，甚至搭配互動式展品解說，在學習經驗上通常較為愉悅，此種學習經驗也是促使學習的動力所在。在博物館中的學習，基本上可以分為兩大類型（黃明月，1996）：

1. 正式的學習：有事先計畫的學習目標。這類型的學習，通常發生於導覽解說、研習教室、專題演講、研討會等活動之中。
2. 非正式的學習：沒有引導，隨性的參觀。觀眾在沒有導覽的情況下，任意走動參觀，通常會在感興趣的主題前駐足觀賞或閱讀說明；有時也會停下來觀看影片介紹。

一般博物館中的學習，大多屬於非正式的學習。那麼，博物館展示如何引發觀眾的興趣及學習動機？互動式展示所強調的探索式學習，是否能有效讓觀眾運用自己熟

悉或擅長的方式解決問題，創造新的體驗和經驗。另外，現代博物館展示常運用多重感官的刺激，提供觀眾不同形式的學習（Semper, 1990），讓展示不只有圖形文字等視覺刺激，再加上聲音和鼓勵觸摸，學習形式顯得更為多元。

到博物館參觀的幾個常見族群中，校外教學佔了極大部分，既以學校名義前來參觀，想見對展覽應抱持著期待甚至有所獲得，面對觀眾的博物館，能否提出有別於學校的教學模式，或者從根本協助觀眾建立自主學習的態度不論在過去，現在或未來都是項挑戰。在觀察許多校外教學團體的參觀模式後發現，國中以下的團體通常由老師親自帶隊，到館後委託博物館派員導覽或老師親自解說，參觀結束後就讓學童填寫由博物館提供或學校自行設計的學習單。學習單原本是為了輔助參觀學習而發展的教材，但卻淪為許多學校用來作為校外教學驗收成果的工具，尤其觀察到許多學童，為了完成常相互抄襲答案，雖然最終完成學習單填寫，但實際在學習成效上究竟獲得多少呢？博物館若能建立一套學生可以自主導覽、學習的課程或資料，也許能為學童創造及發展更豐富的學習經驗。基於以上想法，終於促成角色扮演任務手冊（以下簡稱任務手冊）的形成，期盼透過任務手冊的引導功能，建立觀眾自主學習模式，並從角色扮演搭配互動式展示體驗的過程，引發對歷史的興趣。

（二）參與式與互動式展示

有關參與性質的展示，形式非常多元，其中以「互動式」及「參與式」展示討論為主題的文獻不在少數，因為「互動式」常與「參與式」、「動手做」交互使用，在名詞使用定義上也經常讓人混淆。相較於「參與式」展示，「互動式」更強調在展示單元的互動能力，可以激發觀眾做交互對等的互動。這是「參與式」與「互動式」之間一項重要的分別（徐純譯，2001）。涂榮德（2011）對於「互動展示」提出下列定義：「互動展示」，概略指展示以問答、觸動、遊戲、操作等具回饋性的展示運用，以增加觀眾之間的互動關係。近來，由於電腦視訊科技的進步，透過電腦設備的整合，能夠將各式媒體統合成一整套或一系列的展演手法，讓觀眾的視、聽、觸、嗅等各感官知覺與展示發生關係，以增進展示之效果。張崇山（2009）在〈博物館互動式展示之思與辯〉一文中，對於「參與式」及「互動式」在名詞上做了以下整理：

1. 參與式 (Participative)：界定參觀者與展品之間的關係，以及觀眾參與在展示之中。
2. 互動式 (Interactive)：參觀者與展示品間彼此作用，無預設程序，展示品因操作者的個別輸入，而有不同的反應，兩者之間相互有回饋。

本文研究範圍包含觀眾的親身參與、和展品互動，及完成角色扮演任務手冊的整個過程，相較於參與式展示，互動式在行為模式與本質上更為強烈，故本文將以「互動式展示」一詞，代表觀眾在展場裡的互動行為。

(三) 角色扮演法

如何提供學童更多元與有趣的學習環境，是近幾年許多教學單位積極探究的議題。博物館同樣也面臨相同的問題。過去臺灣傳統的教育方式，常侷限於講述式和單向給予的教學模式，老師以為透過不斷重複、記憶或考試可以強迫學生吸收知識，然而此種教學方式極有可能反而引發學習上的抗拒。因此，如何提出更為學生接受的教學理論與方法，開始在教育學界被熱烈討論，愈來愈多的學者支持，教育應該要著重在理解、思索、創新與實踐上，為了加強學習興趣，在講述式教學以外，應該導入更豐富多元的教學方法。Van Ments (1983) 認為，角色扮演教學法是一種既與真實人生有關的情境，又是在課堂中可以進行的方法，這樣的教學模式正好滿足讓學生了解、思索、創新與實踐的需求。角色扮演法為心理學家 J. D. Moreno 於西元 1920 年創設，繼心理劇後角色扮演也成為團體輔導、諮商，以及教學上的重要技術。(謝念儒，2006)。黃強在《表現慾望：語言學習的深層次動力》一文指出，¹美國堪薩斯大學 Van Kelly 博士認為，最容易造成個人建構改變的就是「角色扮演」，因為這種方法讓人們透過別人的眼光來解讀事情，當站在與自己不同的立場時，較容易體會他人的想法。在各種教學法的分類中，「角色扮演法」被歸類為行為導向型教學方法的一種，角色扮演法就是一種設定某種情境與題材，以某種任務的完成為主要目標，讓學生扮

1 引自<http://61.139.105.132/gjmysw/jylt/wz5.htm> 商務英語視聽說網站。(2012/5/23)

演自己原來沒有體驗過的角色或作為旁觀者，通過行為模仿或行為替代來參與。² 林進材（2000）提及，角色扮演（role-playing）是對選定的問題情境進行描述的一種傳達方式，是一種在事先經過設計的情境中，自然地扮演某個角色。張翠容（1995）認為，關於角色扮演法有以下幾個優點：

1. 透過角色扮演可整合認知和情意方面的學習，瞭解形成行動的思考歷程、習性的反映、假設、態度、觀念及情緒。
2. 擴展學習者對各種角色的認識，學習以彈性的態度面對多變的社會環境。
3. 誘導學習者進入情境教學中，培養學習者的同理心與求知欲。
4. 讓學習者嘗試以他人的角度瞭解人際間的問題，修正對他人的刻板印象。

角色扮演法是種多元且多功能的教學方法，除了應用於學校，在醫院、社工機構、工商界等職前訓練場所也被廣泛運用，其中最為人所知的就是網路線上遊戲，綜觀以上各種運用目的，都在於先激發成員學習興趣，再希望學員透過角色互換過程，培養設身處地和洞察的能力，藉由置身於模擬的情境之中，學習揣摩問題進而解決問題的方法。角色扮演法是一種有趣又刺激的學習法，在活動中表現出人性的各種樣貌，特別是傳統教學中無法完整呈現的一面；而角色扮演法也由於具備活潑生動的特性，所以能吸引並提高使用者之注意力。綜合以上論述，本展覽結合角色扮演法並搭配互動式展品的操作模式，引導觀眾面對歷史與當代的議題，藉由實際參與角色扮演活動，應有助於學習者發展新的洞察力、增進反思能力及促進態度和行為的改變。

（四）小結

漢寶德（1990）表示，現代博物館利用許多動態操作的設計作為達到觀眾參與的方式，但若要觀眾主動參與展覽，則興趣的激發以及個人經驗的連結是展示設計上的重要因素，如此才能延長觀眾對展示注意力的持續。各種展示策略與展示形式應用的最終目的，不外乎都是為了誘請觀眾參與，如果觀眾連親近展示的動機都沒有，更遑

2 參考柳州師範高等專科學校財經系《市場營銷》課程團隊，<http://dpt.gxltztc.net/cjx/shichangyingxiao/>。（2012/5/23）

論知識如何傳遞了。許多教育學家普遍認為，隨著教學模式的不同，在學習成效上也會有明顯的分別，"I hear and I forget"，如果只是聽，學習成效可能只有30%；"I see and I remember"，除了聽，加上看，學習成效可提升至50%；"I do and I understand"在聆聽、觀看之外，再加上動手做，學習成效可提升至80%，可見學習過程若能結合聽、看、說、做等方法，能有效增進學習成效，許多教育機構甚至以此為學習最終的目標。歸納以上結果，知識面的呈現和生活面的體驗，應是展示規劃時一項必要考量，此兩者如何具體呈現是博物館策辦展覽時應該思考的重點，也是本文接續所要探討的主體。

三、實例探討：以「古城·新都·神仙府：臺南府城歷史特展」為例

（一）展覽介紹

「古城·新都·神仙府：臺南府城歷史特展」（簡稱府城展），展出期間自2011年（民國100年）11月27日至2012年6月3日止，展場位於臺南國立臺灣歷史博物館展示教育大樓四樓特展室，佔地約232坪。展覽主要核心精神為，嘗試把府城的歷史文化放在當代脈絡下思考與對話，瞭解過去不同社群在不同地域空間所形成的府城生活圖像，並探討府城內部及與外部的城郊關係。整體空間以文物做為主要呈現焦點，本次展出文物共計231件。為加強展示內容與文物的連結，及引導觀眾進一步瞭解文物，在每個單元分別挑選焦點主題和代表文物，進一步轉化為可操作之互動式展品，鼓勵觀眾動手操作，並從體驗過程中獲取知識及加深印象。除此之外，為滿足不同年齡層的觀眾族群，本次展覽首次嘗試在展覽中導入角色扮演法，從展出主題相關的歷史文獻中篩選8個人物角色，並編寫8個角色的角色扮演任務手冊，提供觀眾選擇扮演和體驗。期望觀眾透過以上手法，能有效串連府城歷史文化的脈絡，同時觀眾從角色扮演與互動的過程中，能瞭解從過去到現在，府城內外的人、事、時、地、物，如何透過共同運作、交流的過程，形塑出跨越府城城牆界限共享的府城社會與文化。

（二）角色扮演任務手冊

如前所述，本展覽試圖去除歷史主題的距離感與嚴肅性，嘗試以角色扮演法結合互動式展品的展示模式，引導觀眾藉由角色扮演融入歷史情節，並啟發想像力，

在遊戲過程中探索及學習與生活相關之經驗。在歷史時空下每個人的生活故事都會受到大歷史事件的影響與牽動，但又因為身分角色的不同，經歷著不同的生活情節。如何在最短時間內，把大時代的氛圍以及歷史情節交代清楚，筆者發現，「說故事」是許多博物館常見的導覽解說方式，也是最常被用來激發觀眾想像力和學習慾望的形式。於是，產生了利用角色扮演任務手冊，作為展示與觀眾的媒介，引領觀眾進入角色所處的歷史氛圍，模擬不同角色的社會生活與處境差異。不同於戲劇展演，府城展的角色扮演是讓觀眾化身為角色詮釋者，觀眾在體驗闖關的過程，不再只是一個被動觀看歷史資訊的旁觀者，而是用第一人稱的角度，穿梭在歷史時空中，並以融入角色的想像身分去投身於歷史當中，把別人的故事轉化為自己的故事，學習去經歷、感受、理解與判斷和解決角色所遭遇的問題。

好的故事腳本，要主題明確、豐富的故事情節和生動有趣的對白，考量任務手冊為闖關體驗的形式，使用者必須具備基礎文字理解程度與按圖索驥的能力。兒童行為專家Bammel在兒童生理發展成長週期的研究中指出，兒童性別特徵發展以前（大約11歲或12歲左右）可稱為兒童期（childhood），而兒童期又可區分為前、中、後期（涂淑芳譯，1996）。

表 1 Bammel動作發展階段

發展期 (大約年齡範圍)	階段	性格心理、動作行為
產前至嬰兒(5個月至1歲)	反射動作	初級的彎曲、延伸和姿勢的調整
嬰兒期(出生至2歲)	未成熟動作	滾、坐、爬、蠕動、站立走步、抓緊
兒童早期(2至7歲)	基礎性肢體動作及五官知覺	運動及非運動技巧、手操作技巧、肢體移動意識
兒童中晚期(8至12歲)	特定動作	基礎技巧看肢體動作知覺的精確化
青少年到成年期(12歲至成年)	專長動作	遊憩和競爭性活動

王翔鎔，2005，〈青少年及幼童遊憩中心產業概況報告〉，嘉義：國立嘉義大學休閒產業管理研究所，P4。

另一方面，有關兒童認知發展研究，瑞士心理學家Jean Piaget所提倡的認知發展理論在教育界也被廣泛運用，他將7至11歲時期兒童的行為歸納為具體操作期，有面對新鮮和刺激的觀念，具有挑戰的慾望。可經由觀察、聆聽、觸摸、操作等親身經驗以及互動機會，發展出對具體問題運用邏輯思考的能力（許惠蜜，2005）。在著手規劃角色扮演任務手冊之前，應先定義手冊的使用對象與需求，綜合Bammel的動作發展階段與Piaget的認知發展歷程，初步選定具備有特定動作行為能力，年齡介於8至12歲（含以上）的學齡兒童（以下統一稱為學童），作為主要目標觀眾來進行手冊內容編寫與任務設計。惟編寫過程發現，8歲學童在中文字辨識度偏低，若為此加上注音符號，恐影響更高年齡層的使用慾望，另考量任務手冊的出發點係為鼓勵學童建立自主導覽學習模式，除非有大人全程陪同，否則對8歲的學童甚至年齡層更低的對象而言，任務手冊使用的難度恐怕偏高。基於以上兩點，及參考九年一貫課程需要，最後決定將手冊目標觀眾的範圍調整為9至13歲學童（國小三年級至國中一年級）。

在角色設定方面，由本展覽所設定的時期：17世紀到19世紀中葉的歷史中，挑選8個代表清代不同行業、身分階層的人物發展角色，再根據每個角色特性、生活背景、人生經歷等條件，搭配展場文物或互動式展品，並針對每個角色設計7項難易度不等的任務。每本任務手冊均包含：人物介紹、手冊使用方式說明、索引地圖、7項任務、大頭貼拍攝及可換取1件文創商品。在手冊的第一頁有條列式的使用說明，同頁的下方附有檢索地圖，並列出所有任務的相對位置，³使用者可依照每個任務的指示進行體驗，當完成所有任務，可至展場服務櫃臺由專人協助答案校對，全數答對者可以拍攝大頭貼，代表完成任務並留下紀念，並可換取紀念品一份。任務手冊與博物館學習單在本質上雖然極為類似，但任務手冊透過人物角色與故事情節的引導，每項任務都連結歷史人物的生活經驗和展示文物的關係，不論在內容的豐富度或使用性上，都比學習單顯得更為彈性與多元，尤其搭配彩色圖像的編排方式也較容易為學童所接受。

3 任務編號旁標示星星記號的任務，代表必須完成該項參與式展示後才能作答。

四、研究方法（問卷調查）

（一）問卷設計

本研究採紙本問卷調查（附表1）並輔以展場服務人員訪談，針對特定問題收集樣本，以獲取量化的數據配合訪談的質化資料進行交叉比對和分析討論。考量觀眾耐性，問卷作答時間控制在5分鐘內，問卷總計13道問題。問題主要分成二個部分，第一部份為基本資料，目的在於瞭解觀眾年齡、學歷。第二部分主要針對觀眾對手冊使用情形、角色偏好、感受度及整體反應等問題進行調查。訪談部分，採結構式非標準化訪談，⁴事先擬定訪談題目，訪談過程中得視受訪者情況適時調整，為方便後續資料分析，另設計訪談紀錄表（附表2），訪談以展場服務人員為主要對象，根據他們在展覽期間對於使用任務手冊族群，在角色偏好、使用情形及整體反應等層面的觀察進行訪談，訪談內容將與問卷結果進行交叉比對分析。

（二）實施方式

問卷採取分層立意抽樣調查方式，針對使用任務手冊的目標觀眾，9至13歲學童發放問卷。發放時間為兩個階段，第一階段為開展前，邀請博物館鄰近社區國小三至六年級各一班學童協助預測，並於體驗結束後協助填寫問卷，如超過10%以上未填寫，視為無效問卷。發放期間為2011年11月21至22日共2天，總計發放118份問卷，回收118份，其中有效問卷為107份。第二階段為開展期間，針對參與體驗的國中一年級班級發放問卷，發放時間為2012年3月4日，總計發放29份問卷，回收有效問卷共計29份。本次總共發放147份問卷，無效問卷11份，有效問卷為136份。訪談部分，於展期結束前一週（2012年5月29至5月31日），邀請展場服務人員進行訪談，主要目的在於收集展場服務人員值勤期間的觀察與心得，以便和問卷進行交叉比對，提供問卷以外的參考數據，同時提供本研究進一步分析使用，訪談總樣本數為6份。

4 訪談的形式依其結構化或標準化的程度，可分為結構式標準化訪談、結構式非標準化訪談、半結構式標準化訪談、半結構式非標準化訪談、非結構式標準化訪談、非結構式標準化訪談（中正大學教育學研究所編，民89）

(三) 研究結果

1. 第一部份—資料分析

第一部份基本資料，包含性別與就讀年級（如表2）。性別方面，總計有男生75人（55%），女生61人（45%），男女觀眾比例相當接近。就讀年級方面，因採取分層立意抽樣方式，預先已選定任務手冊所設定的年齡範圍，分別在國小三年級至國中一年級各擇一個班級進行採樣。在問卷填寫情況方面，本次無效問卷在國小三年級及五年級學童出現無效問卷比例偏高，根據筆者實地觀察，發現部分原因是國小三年級學童，對文字的辨識程度較低，加上本問卷沒有注音，若沒有大人輔助，部分在填寫上顯得困難，至於五年級學童則是因為缺乏耐心或不願意填寫。

表 2 基本資料

問題		樣本數	比例
1	性別		
	男生	75	55%
	女生	61	45%
2	就讀年級		
	國小三年級	23	17%
	國小四年級	27	20%
	國小五年級	32	24%
	國小六年級	25	18%
	國中一年級	29	21%
總計		136	

2. 第二部份—任務手冊使用情形調查

問卷第二部分問題，主要針對觀眾對手冊使用情形（第3～7題）、角色偏好、感受度及整體反應（第8～13題）進行調查（如表3）。

表 3 使用情形調查-1

問題		樣本數	比例
3	我今天體驗（扮演）的角色是		
	知府蔣晉世	23	17%
	班兵阿銀	37	27%
	傳教士陳福	31	23%
	千金寶蓮	29	21%
	郊商大寶	4	3%
	草地郎來發	5	4%
	碼頭工人蔡阿暖	3	2%
	書生子虛	4	3%
總計		136	

由於前來體驗的學童，都是根據學校老師基於公平原則直接分派角色，學童只能依分配結果接受角色，基於此限制，本變項不適合用來分析角色偏好度，惟此變項結果將做為後續其他變項結果分析時交互比對之依據。

表 4 使用情形調查-2

問題				
4	我能理解手冊裡的所有文字和內容？			
		是的	還好	不是
	國小三年級	39%	61%	0%
	國小四年級	44%	48%	4%
	國小五年級	41%	56%	3%
	國小六年級	60%	40%	0%
	國中一年級	90%	7%	0%
5	我可以完成角色扮演任務手冊裡的所有任務（可複選）？			
		是的	還好	不是
	國小三年級	61%	30%	9%
	國小四年級	70%	19%	11%
	國小五年級	81%	16%	0%
	國小六年級	68%	28%	4%
	國中一年級	90%	7%	3%

比較表4兩個變項調查結果發現，國小三至五年級學童在兩個變項的數據呈現兩極的變化，國小六年級至國中一年級在兩個變項所得結果則變化不大。其中國小三至五年級學童對於問題4：我能理解手冊裡的所有文字和內容？回答「是的」和「還好」，整體比例接近3：4。然而從問題5：我可以完成角色扮演任務手冊裡的所有任務（可複選）？的選項結果，認為「是的」和「還好」的比例差距卻拉至3：1。根據Diamond（1986）在勞倫斯科學館（Lawrence Hall of Science）及舊金山探索館（Exploratorium）進行的研究中發現，大多數成人與兒童共同組成的團體，在他們與展示發生互動關係前並未閱讀展示說明。他們寧可先動手操作展示，從中瞭解展示的運作，而非先閱讀展示的說明，除非在無計可施時才閱讀說明或看圖表，而且這種情形通常是由家長負責閱讀展示說明，或觀看圖表（王維梅譯，2000。轉引自廖沛怡，2009）。經由Diamond的研究，再佐以筆者實地觀察與訪談紀錄顯示，的確大部分學童在進行體驗前，並不會詳讀說明，通常都是根據任務說明上的簡短文字，或圖像作

為解答的依據，除非找不到答案，才勉為其難的閱讀文字，訪談紀錄也顯示，大部分的學童都能自行完成所有的任務，其中不乏也有玩到一半放棄，或由家長幫忙尋找答案或作答的案例。綜合以上分析，或許可以解釋，為何國小三年級學童在問題4：是否能夠理解手冊裡的所有文字與內容？表示「是的」、「還好」和「不是」的比例關係從4：6：0，到問題5：我可以完成角色扮演任務手冊裡的所有任務？回答「是的」、「還好」和「不是」比例關係變成6：3：1，以上除了印證Diamond的研究結果，再依據 Tulley和 Lucas的解釋，「理解」是；一種可以經由各種不同經驗而獲得的多層次、多面向心智狀態（郭功義譯，1996），得以推論，即使未充分閱讀文字，學童幾乎都能完成所有的任務，即使未能答對，也能透過反覆尋找答案的過程中獲得理解。⁵

表 5 使用情形調查-3

問題									
6	最喜歡第幾個任務？								
	任務編號	知府 蔣晉世	班兵阿銀	傳教士 陳福	千金 寶蓮	郊商 大寶	草地郎 來發	碼頭工人 蔡阿暖	書生 子虛
	1	13%	11%	16%	3%	0%	20%	0%	0%
	2	0%	19%	3%	7%	0%	0%	0%	0%
	3	13%	8%	19%	7%	25%	20%	33%	50%
	4	13%	5%	3%	14%	25%	0%	0%	0%
	5	0%	8%	13%	10%	25%	0%	0%	0%
	6	4%	16%	3%	3%	0%	0%	0%	0%
	7	22%	27%	16%	17%	0%	0%	0%	0%
7	最不喜歡第幾個任務？								
	任務編號	知府 蔣晉世	班兵 阿銀	傳教士 陳福	千金 寶蓮	郊商 大寶	草地 郎來發	碼頭工人 蔡阿暖	書生 子虛
	1	0%	3%	6%	3%	0%	0%	0%	0%
	2	9%	19%	3%	21%	0%	0%	0%	0%
	3	4%	27%	26%	7%	25%	20%	0%	0%
	4	4%	5%	13%	0%	0%	20%	0%	25%
	5	26%	3%	0%	10%	0%	0%	33%	0%
	6	26%	14%	3%	17%	0%	40%	0%	0%
	7	9%	8%	10%	10%	25%	0%	0%	25%

5 當觀眾完成所有任務，可到展場的服務櫃檯由服務人員協助答案校正，如有答錯會提示觀眾並鼓勵他們再回展場找尋正確答案，此過程或許是考量學童耐性，但相信能有效加深觀眾印象。

根據調查結果比對所有角色任務內容發現，在最喜歡的任務選項裡，幾乎超過半數以上學童將任務1：角色識別章和任務7的大頭貼，選為最喜歡的任務，顯見達成度高且不需要思考的任務受喜愛程度偏高。其次喜歡程度偏高的任務如：知府任務2~3：均為城池圖拓印；班兵阿銀任務2：挑戰舉石、任務6：府城美食；傳教士陳福的任務3：求神問卜和任務5：主日學（八卦填字遊戲）等，經比對與歸納後發現，以上任務幾乎都是必須先操作互動式展品，才能找到解答的題型，證明互動式展品不僅能提升觀眾學習興趣，還能加深學習印象。在最不喜歡任務的變項調查中，例如：知府任務5：郊商勸募、6：找知府陳情；班兵阿銀任務3：迎接總兵、任務6：府城美食；傳教士陳福的任務3：求神問卜和任務4：佈道工作計畫等，經分析後發現，最不喜歡的任務題型多半需要詳閱展場或手冊內的文字或圖像，仔細對照後，才能獲得解答，顯示部分學童在進行此類題型時，可能因為不喜歡閱讀，或缺少耐性所以被選為最不喜歡的任務。其中也有同時被列為最喜歡和最不喜歡的任務，如班兵任務6：府城美食，由此顯見，不同的任務形式，根據不同使用操作與體驗過程，會產生因人而異的結果。

表 6 使用情形調查-4

問題				
8	我覺得角色扮演任務手冊很有趣？			
		是的	還好	不是
	國小三年級	87%	9%	0%
	國小四年級	85%	7%	7%
	國小五年級	75%	22%	0%
	國小六年級	68%	32%	0%
	國中一年級	52%	38%	10%
如果有機會，我還想來體驗（扮演）其他角色				
9		是的	還好	不是
	國小三年級	83%	9%	4%
	國小四年級	85%	7%	7%
	國小五年級	81%	16%	0%
	國小六年級	64%	32%	4%
	國中一年級	48%	41%	10%

比較表6兩個變項統計結果，在比例數據的變化上幾乎相同，其中國小中低年級觀眾覺得手冊很有趣，且願意再來體驗其他角色的比例佔85%以上，其次國小高年級

部分，在兩個變項結果雖然都有遞減現象，但仍有70%以上表示覺得有趣及願意再來體驗，持否定意見比例不到5%。國中一年級部分兩個變項統計結果，表示「是的」和「還好」比例均接近3：1，其次覺得「不是」約有10%。綜合以上結果推論，興趣與否為直接影響是否願意再度前來的主要條件，此結果間接證明，角色扮演任務手冊的手法可引發觀眾興趣，也成為再到博物館的主要動機。

表 7 使用情況調查-5

問題									
10	我想再體驗的角色是（請填寫你最喜歡的前三名角色）								
		知府 蔣晉世	班兵 阿銀	傳教士 陳福	千金 寶蓮	郊商 大寶	草地郎 來發	碼頭工人 蔡阿暖	書生 子虛
	國小三年級	10%	15%	18%	26%	13%	10%	0%	8%
	國小四年級	10%	17%	14%	19%	12%	10%	5%	14%
	國小五年級	15%	15%	15%	10%	17%	7%	2%	20%
	國小六年級	26%	19%	14%	12%	10%	7%	0%	12%
	國中一年級	18%	10%	11%	15%	15%	6%	1%	24%

根據表7調查結果顯示，國小三級、四年級最喜歡的角色前三名，依序是千金寶蓮、傳教士陳福及班兵阿銀；在國小中、高年級含國一前三名則分別是：書生子虛、知府蔣晉世及郊商大寶，其中草地郎來發及碼頭工人蔡阿暖在偏好度上明顯偏低。另比對展覽期間實際販售數據證實，販售情形最佳前三名為：千金寶蓮、知府蔣晉世及傳教士陳福。根據筆者實地觀察和訪談紀錄發現，千金寶蓮因為是八個角色裡唯一的女性，其千金身份既尊貴造型也討喜，幾乎是各個年齡層女性觀眾的首選。至於選擇扮演知府蔣晉世或書生子虛的觀眾，通常是父母從旁建議，推測可能因為蔣晉世貴為知府社會地位崇高，且知府的身份影射有功成名就之意；而書生子虛，因為文人形象且長相斯文，在萬般皆下品唯有讀書高的觀念下，自然成為許多父母用來鼓勵學童努力讀書的模範。至於代表市井小民階層的班兵阿銀、草地郎來發或碼頭工人蔡阿暖，除了班兵阿銀因為軍人正義形象的投射，加上造型開朗所以深受觀眾喜愛，其餘兩者較少為觀眾所選擇，根據服務人員表示，曾有學童想要選擇草地郎卻被家長制止的情況。以上現象可從訪談紀錄中進一步得到印證，許多親子觀眾家長，在選擇角色時近半數以上會介入或左右學童選擇，例如：「你當書生吧，要多唸書以後才会有成就」（訪談記錄#1）、

「你是女生，就當千金」（訪談紀錄#6）、「選郊商，郊商比較有錢2」（訪談紀錄#2）、「為什麼選草地郎，你想當農夫嗎！」（訪談紀錄#5）、「碼頭工人不好，選別的…」（訪談紀錄#5）。另觀察學童自行挑選角色的情況發現，大部分學童傾向從角色的形象、個性描述（和自己是否接近）或任務難易度等條件作為選擇角色的參考。青少年學生方面，購買手冊之目的經常是為了手冊附贈的文創商品或拍攝大頭貼，其中又以大頭貼的拍攝效果來選擇角色居多。

上述統計結果反映了兩種可能的意義：一是：角色所呈現的形象與設計，為多數觀眾用來選擇角色的主要條件之一，根據問卷調查結果和訪談紀錄得知，對多數國小中低年級學童而言，角色形象偏好度和任務難易度是主要評估條件。另一項發現是，國小中高年級學童之所以偏好書生、知府與郊商等角色，在分析訪談資料後推測，許多家長為鼓勵孩子讀書，從小就灌輸學童要讀書才會有成就的觀念，甚至視之為成功的定義，無形中在學童身上可能已經形成社會階級觀念，這或許可以解釋，為何代表社會地位崇高的官員或文人仕紳的角色較受歡迎的結果。透過角色選擇，凸顯多數觀眾對於社會階級的觀念，和父母對子女總是抱持望子成龍望女成鳳期待有所關連。

表 8 感受度調查-1

問題				
11	透過角色扮演任務手冊可以增加我對歷史的興趣？			
		是的	還好	不是
	國小三年級	70%	26%	0%
	國小四年級	67%	22%	0%
	國小五年級	81%	19%	0%
	國小六年級	76%	20%	0%
	國中一年級	55%	34%	7%

表8有關：透過角色扮演任務手冊可以增加我對歷史的興趣？從調查結果得知，有70%以上國小學童表示「是的」，其次20%左右表示「還好」，其餘則未表示意見或未作答；國中一年級部分將近55%表示「是的」，其次34%表示「還好」，再其次約7%認為「不是」。根據此變項調查結果顯示，角色扮演任務手冊的體驗過程可增加觀眾對歷史的興趣。

表 9 感受度調查-2

問題					
12	你會想再來參觀本展覽是因為？				
		想體驗其他角色	想收集公仔	想多瞭解展覽內容	其他
	國小三年級	57%	17%	30%	9%
	國小四年級	67%	26%	15%	4%
	國小五年級	56%	19%	38%	0%
	國小六年級	48%	8%	44%	4%
	國中一年級	41%	3%	69%	3%

延續表8問題，進一步詢問：你會想再來參觀本展覽是因為？從調查結果發現，表示「想體驗其他角色」的比例有隨年齡增長，呈現逐漸下降的趨勢；在「想收集公仔」項目也發現類似的變化，相對在表示「想多瞭解展覽」部分，亦隨著年齡比例有所增長。以上結果傳遞達兩個正面的訊息，即角色扮演任務手冊成為引發觀眾再來博物館的主要動機之一，另從「想多瞭解展覽」的結果推論，學童可以透過角色扮演任務手冊，獲取知識。

問卷最後一題是：「看完展覽後，最讓你印象深刻的是什麼？請寫下來」。該題希望觀眾提供對展覽或手冊的其他意見，接近74%的觀眾留下意見。國小三年級部分將近43%學童作答，意見大致為：「很有趣、很開心、很好玩的學習活動、很快樂，有機會還想再來…」等，多半採取偏情緒式的肯定描述；國小四年級學童只有22%回答，僅簡略提到對五條港、十字街有印象，少數表示對可以扮演角色的闖關遊戲印象深刻。國小五年級學童幾乎全數留下意見，有人表示：

「府城的出現讓我瞭解府城的歷史」

「以後要多參加一些有關歷史的活動」

「好玩的遊戲好看的歷史」

「因為展覽與活動引發對於歷史或學習態度上的啟發」

其餘意見如：「大頭貼很有趣」、「每個都很有趣」、也有人表示：「不知道」；在國小六年級方面，同樣高達90%的學童表示意見，如：

「對五條港、南門內外等單元留下印象」

「展覽活動或角色扮演任務很有趣」

「扮演千金寶蓮的角色印象深刻」

「翻譯語言很有趣」等等

隨著年齡與知識的增長，國中一年級學童在文字的表達與描述，更為具體與豐富，例如：

「藉由這次活動 讓我更瞭解我的家鄉—府城的發展史，就像尋根之旅一樣，對這片土地有更深的一層的認識」……

「瞭解更多有關本地文化的事原來是如此愉快的事」……

「和同學闖關的過程令我印象深刻，我扮演的是郊商大寶的角色，我們到五條港完成任務，我們利用展場的秤桿貨物的重量，有枸杞、人參等，我感覺滿新鮮有趣的，清代的蘇州碼，更是十分新奇，好似自己真的是一位郊商」……

「我印象最深刻的是任務4 因為他原來不單單只是簡單的工作，而是要花費財力及勞力才有的商品」……

「以闖關生動好玩的方式代替平淡無奇的展覽，吸引力和學習力上升了不少」……

以上各種看展心得，相較於國小學童單純對於感受進行描寫，國中一年級學童回饋的意見幫助我們進一步發現，這群已經邁入青少年階段的學童，在完成體驗後，已有能力將參觀感受和個人生活經驗進行連結，並將感受具體呈現出來，並經由體驗和解決任務的過程，不僅對展示內容有所理解，並且留下印象，某種程度也顯示了，角色扮演任務手冊在功能上，達到預設的目標與成果。

（四）小結

透過本次研究發現，參與角色扮演體驗的學童，對任務手冊的整體反應多半表示喜歡、有趣，僅有少數表示還好；在任務手冊使用情形方面，幾乎所有學童都能獨自完成

所有任務，其中結合互動式展示的任务題型較受歡迎，其次必須經由閱讀才能作答的任务形式，被列為最不喜欢的任务項目；在角色偏好程度部分顯示，多數學童會根據角色形象、身份地位和任务難易度來選擇角色，許多學童在進行角色扮演之前，無形中已經將角色投射在自我身上，另一方面也反應出，學童在潛移默化中，受到媒體報導與父母期待影響，傾向選擇社會地位較為崇高的官員或仕紳文人角色，相較之下，經常被認為象徵低層社會的碼頭工人與草地郎在偏好度上卻不到10%。透過本次研究，在尚未步入社會的學童身上意外看到如此具體的社會階層觀念，實感意外，卻也凸顯出真實的社會文化與現象，相當值得深思。選擇社會階層較高的角色，立意上也許是作為未來的借鏡或對自己的期許，應該值得肯定，然而換個角度思考，國小中、高年級學童正處於從兒童後期轉向青少年時期，喜歡挑戰與刺激，也是積極追求自我認同的階段，面對社會發展的種種現象，若未能及時導正，極有可能因為社會環境的影響，甚至對社會階級形成更大的差別觀，這與本展覽原先設定的核心精神：希望觀眾透過角色扮演去模擬，清代社會各個階層不同身份的人物，去瞭解不同的人、事、時、地、物如何透過互動的過程共享社會文化，結果上顯然仍有差距，此現象值得持續觀察與重視。

五、結論與建議

隨著時代的進步，教學手法也日新月異，博物館由於具有相當程度的社會教育功能，自然成為許多學校視為延伸教育的重要據點，其中展示是最直接面對觀眾的部分，也是許多觀眾來博物館學習的主要媒介。歷史類博物館最重要的使命就是傳遞歷史的知識和箇中意涵，儘管會搭配許多歷史文物輔以展示，但主要訴求仍以嚴肅的歷史教育為主軸，似乎少了生動活潑的詮釋方式。歷史類的展示，除了靜態的文物陳列，是否還有其他展示方式？本次研究個案，首次將參與式手法應用在歷史類展示，藉由問卷與訪談紀錄，從不同的變項與反應，分析各種影響因素，以作為後續規劃類似案例之參考。綜合本次研究結果，歸納結論與相關建議如下：

（一）多元學習模式可有效引發學習興趣

有關理想的博物館展示，在成果展現上經常與原先規劃的認定有所差距，甚至因為觀眾參與過程與形式產生不同的效果，尤其互動式展示，通常在接受不同觀眾的

反饋過程後而形成不同的結果。Newsom與Silver於1978年的研究指出，60%的美術館成人觀眾將其參觀興趣的養成，歸功於小時候家人陪同參觀經驗（Falk & Dierking，2001），觀眾每一次的博物館經驗都可能影響著他們再度參訪的意願與態度（廖沛怡，2009）。在參與本次展覽過程中，筆者深切體認，如要透過教育活動充分體現和傳達展示的核心主題與內涵，教育活動的規劃應在策展初期就納入討論，包含特展專刊、文創商品、行銷推廣等周邊產品也該被視為展示的一部份，特別是以文物為主的歷史展示，文物不該只是被單獨展示，相信觀眾期待的是文物背後的故事。從研究結果顯示，府城展利用文物詮釋資料轉化為互動展示並搭配任務手冊，並且開發成文創商品，整體而言普遍為觀眾所接受，其中又以將清代郊商使用的石駝轉化為秤重遊戲和蘇州碼萬年曆（文創商品）也讓觀眾留下深刻印象。成功的博物館展示應該讓展覽不再只是單純的瀏覽，應充分發揮文物詮釋資料並整合展示內容，必要時與多元展示模式進行連結與轉化，唯有面面俱到的整合結果才能完整呈現展示主題精神，幫助觀眾理解和啟發知識，在學習興趣和學習成效方面相信也能有所提升。

（二）從情感角度思考展示

在進行訪談之際，大部分受訪者都表示，許多中、高齡觀眾對五條港、十字街的文物特別感興趣，經常有駐足觀賞或熱烈討論的情況，推測應該是擁有類似生活經驗，因此在感受上會顯得更為強烈，也有青年學子、情侶參觀時，或許是受南門內外法華寺的情境氛圍影響，特別是牆面上投影的月亮吸引，儘管醉翁之意不在酒，發現有許多人會在該處多做停留。可見，許多觀眾在參觀展覽時，通常會不自覺找尋與情感有關的投射或連結。從另一個角度來看，本文探討的角色扮演法，一方面鼓勵小朋友做他們自己，另一方面也是讓他們瞭解其他不同的文化、生活與信仰，且在瞭解別人的過程中同時瞭解了自己（王維梅譯，1998：15-21）。教育家John Dewey認為，兒童在獲得愉快難忘的參觀經驗後，必然會產生再度參觀的意願，而成為日後博物館的常客（許惠蜜，2005：17），Mead（1934）指出，角色扮演（role-taking）為取得認同的重要方式之一，即以透過對重要他人（significant others）的學習、仿效，獲得他人的回應、肯定以得到自我認同（林雅容，2009）。以上論述最後都回歸到一個重點：角色扮演只是一個手法與過程，目的不外乎希望藉由過程探索感情、態度、價

值、人際關係和問題解決策略，觀眾可以從體驗中學習用同理心去感受、面對和學習解決問題，進而認識自己，並從中取得自我認同的價值。

觀眾到博物館參觀，除了追求知識，另一方面應該就是休閒，相信他們所期待的應該不是和教科書一樣的嚴肅知識，也不是艱澀難懂的專業理論。綜合以上研究結果顯示，在講求資訊統整與五感滿足的現代社會，單一形式的知識提供顯然已無法滿足觀眾，根據研究結果發現，知識理論和文物雖為必要的展示物件，但若能透過物件的詮釋連結和觀眾的情感，相信會是展示之外更重要觸媒，多數人會根據親自操作或經由他人經驗，將情感轉化成自己或共同的經驗。本次研究個案結合角色扮演互動式體驗手法，從問卷調查和訪談記錄得知，許多參與體驗的觀眾表示，希望再來體驗其他的角色，或者因此對府城歷史有更多的認識，眾多結果均顯示，此種展示手法可以幫助瞭解展示內容、提升學習興趣並加深印象。有鑑於此，日後策辦展覽時若能將情境氛圍與知識內容併陳，在文物的詮釋以外增加觀眾參與或戶動的機會，並多融入情感表現，觀眾在參觀展覽之餘，應該能找到自我情感面的投射並加深對展覽的印象。☞

參考文獻

一、專書

1. 漢寶德。展示規劃理論與實務。臺北市：田園城市文化事業有限公司，1990。
2. 吳秀碧主編。角色扮演在輔導上的應用。臺北市：教育部，2001。
3. 王財印、吳百祿、周新富。教學原理。臺北：心理，2004。
4. 林進材。教學理論與方法。臺北：五南，2000。
5. 張翠容。模擬與角色扮演在成人教學上的應用。載於中華民國成人教育學會、國立中正大學成人及繼續教育研究所（主編），有效的成人教學149-177。臺北：師大書苑，1995。
6. 中正大學教育學研究所編。質的研究方法。麗文文化事業，高雄，2000。

二、各類論文

1. 期刊論文

- (1) 漢寶德。展示設計家的條件，《博物館學季刊》，國立自然科學博物館，3(4):1，1898。
- (2) 陸定邦。展示策略與方法之分析，《博物館學季刊》，國立自然科學博物館，11(2):11-22，1997。
- (3) 許功明。博物館的展演及其理念，《博物館學季刊》，國立自然科學博物館，12(4):3-10，1998。
- (4) 林慧嫻。一個適合兒童的互動展示—洛杉磯郡立美術館的「加州現製」展，《博物館學季刊》，國立自然科學博物館，15(4):71-78，2001。
- (5) 向麗容、魏振瑜、簡竹聆。博物館劇場：「以太陽之子—當神話傳說遇上排灣族特展」教育活動為例，《博物館研究》，國立臺灣博物館，29(2):105，2010。
- (6) Jim Lavilla-avelin著，王維梅譯，兒童博物館中的角色扮演，《博物館學季刊》，國立自然科學博物館，12(4):15-21，1998。

2. 碩博士論文

- (1) 涂榮德。科學博物館家庭觀眾參與互動式展示之研究—以國立科學工藝博物館兒童科學園為個案。中壢：中原大學室內設計學系碩士學位論文，2011。
- (2) 廖沛怡。為兒童展示：兒童美術館中兒童觀眾參觀行為之研究。臺南：國立臺南藝術大學博物館學研究所碩士論文，2009。
- (3) 許惠蜜。台灣兒童美術館之現況研究。高雄：樹德科技大學應用設計研究所碩士論文，2005。

3. 研討會論文

A. 已出版

- (1) 黃明月。博物館展示說明策略之研究。邁向二十一世紀科學博物館國際學術研討會論文集。國立科學工藝博物館，2008。

4. 英文

- (1) Kelly, G. A. (1955). A theory of personality the psychology of personal constructs. New York: Norton.
- (2) Patterson, D. and Bitgood, S. (1988). Some evolving principals of visitor behavior. In S. Bitgood et al. (ed.)
- (3) Visitor Studies-1988. Alabama: The center for Social Design. pp40-50.
- (4) Falk, J.H. and Dierking, L.D. (1992). The museum experience. Washington, D.C.: Whalesback Books.

The development and inspiration from applying role play method in historical exhibition

Lin, Hwei-Fen

Abstract

The case we are discussing in this article is the 「The Story Began Here: Entrancing Tainan, Old and New」 special exhibition. Instead of static display, our aim is apply a very different method to hold the exhibition, where we combine interactive experience with role play participation. On the one hand, we hope to change the image of History, which was often considered serious. On the other hand, we hope audiences will think the multi culture under Qing dynasty is easy to feel close to and will be further inspired and interested in knowing history of Fucheng.

The key motive of this research is to understand whether or not that exhibit applying interactive media and role play method will be effective to arouse interest of audience, therefore the purpose of passing down knowledge will be achieved.

This research is conducted by questionnaire survey together with interviews. Our main targeted group is primary school students who have used our role play pamphlet. Feedbacks were received from the specific questions from questionnaire. We made cross examination between feedbacks, results of questionnaire and interviews. I am hoping the result of this research and the writer's practical experience by participating this exhibition will be a reference for the similar events in the future.

Keywords : role-play 、 Interactive exhibition