

引發好奇，促進同理： 探索館規劃與展示內容介紹

盧梅芬

研究員

國立臺灣史前文化博物館展示教育組

sayo@nmp.gov.tw

摘要

探索館兩大主題區為「史前探索遊戲區」，以及透過故事認識原住民族被迫離開家園的「同理心：移動的故事」展示區。希望透過遊戲與故事兩大核心，引發觀眾對史前的好奇心以及對原住民族歷史議題的同理心。「同理心」展示以「困難歷史」(difficult history) 及「接觸地帶」(contact zone) 為理論基礎，透過孩子之眼，認識被迫遷離自己的土地、同化教育以及移工處境等三大議題，以及當今重要的社會議題——悲傷的歷史。

關鍵詞：同理心、接觸地帶、困難歷史、悲傷記憶

Triggering Curiosity and Empathy: Planning the Exploration Center and Introduction to Exhibition Content at the National Museum of Prehistory, Taiwan

Mei-fen Lu

Researcher

Department of Exhibition and Education, National Museum of Prehistory, Taiwan

sayo@nmp.gov.tw

Abstract

The Exploration Center at the National Museum of Prehistory, Taiwan, consists of the Prehistory Exploration Play Area and the exhibition Empathy: Stories of Moving, which, through the medium of stories, tells about Indigenous people who were forced to leave their homelands. The aim is to trigger curiosity in prehistory and empathy regarding issues related to Indigenous people's history through the use of games and stories. The theoretical foundation for Empathy: Stories of Moving is difficult history and a contact zone, which, from the child perspective, allow viewers to learn about Indigenous people being forced to leave their homelands, assimilation education, the plight of migrant workers, and an important social issue of today—the difficult histories of Indigenous people groups.

Keywords: Empathy, contact zone, difficult history, tragic memories

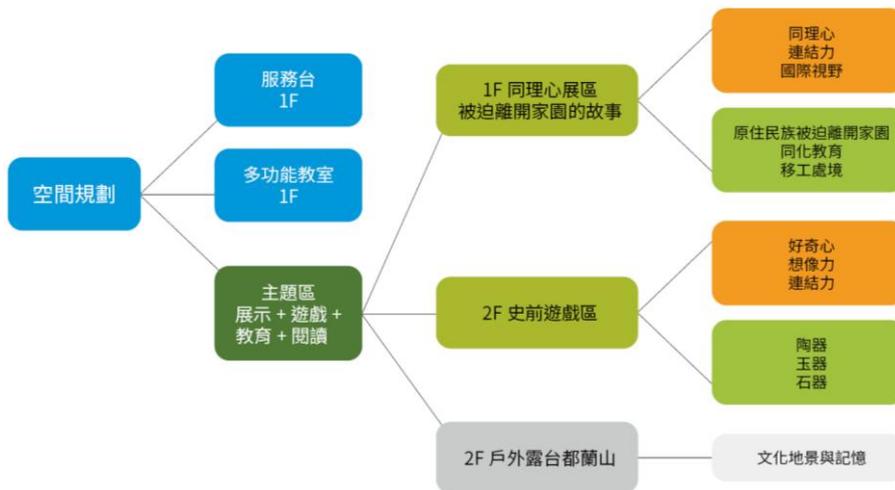
一、計畫源起：從教育資源中心到探索館

史前館正值建築景觀空間改造與常設展廳更新，其中包括將既有之教育資源中心轉型為探索館。本館教育資源中心為既有的餐廳空間改用，並非量身打造，故空間使用的格局極為受限；另外，其內容主要為一般圖書區、DIY 教育空間，與本館核心內容結合之教育軟硬體較為缺乏。故將教育資源中心轉型為探索館，包括既有建築空間改造與教育內容更新。

關於探索館的定位，規畫之初主要思考三個層面：一是這個空間不能只是教育資源的提供，應該能更具積極性讓親子或學童成為主動的探索者；二是除了滿足親子或學童的教育及休憩空間需求，必需能兼具史前館特有的主題——史前與原住民族；三是希望探索館能成為史前館親近觀眾的亮點。

因此，在基礎教育概念外，策展團隊加入遊戲與展示兩大概念；包括結合以史前文化為主題的「史前探索遊戲區」，以及透過孩子之眼認識被迫離開家園議題的「同理心：移動的故事」展示區。希望經由遊戲與故事，引發觀眾對史前的好奇以及對原住民族傷痛歷史的同理。

探索館猶如史前館的館中館，空間機能完整。一樓設有服務臺、多功能教室（含閱讀區）、創意工坊、親子休息暨遊戲區，及「同理心：移動的故事」展示區。二樓為史前探索遊戲區，包括「巨石區」、「動物區」、「玉器區」、「陶器區」及戶外的「地景露臺」。



探索館的空間規劃

關於策展團隊，2019 年初步規劃階段，主要由筆者、本館研究助理邱瓊儀及教育人員楊素琪與呂亞竹共同討論探索館的空間功能需求、展示主題方向與展示手法等。2019 年 8 月初步計畫書提出後，則需要專業的空間及展示規劃設計者共同討論與落實；小象室內裝修設計有限公司（以下簡稱小象設計）加入後，此案開始更為密集地討論，於 2020 年 1 月完成基本設計，歷時一年，2021 年 1 月完成細部設計。

二、主題規劃：被迫遷移與史前遊戲

（一）主題規劃之轉變

史前與原住民族內容該聚焦於哪方面的主題並以什麼展示手法呈現？筆者思考探索館應該要能夠延續本館常設展廳的主題內容或補其不足之處，同時具有一個普世的意涵。

探索館主題，原住民族的部分最初規劃為「南島飲食文化」，一方面是食育教育與環境的關係在國內正是趨勢，在臺東飲食文化與環境土地的關係更為密切。

「南島飲食文化」背後更深層的教育理念是挑戰孩子的思考，即不同人群或族群是如何改造物質環境？生活環境將形塑他們所做的選擇，然而，並不是擁有相同資源的社會都會做出同樣的選擇；即使在相同的環境區內，也存在變異。

惟此主題在時間限制內不易做深入研究，且為了能和常設展廳互補，同時考量到當前國內原住民族迫在眼前的議題：轉型正義，故將主題轉往這個方向。

（二）被迫遷移的原住民族

轉型正義的議題甚廣，如何聚焦於孩子更能掌握的專題？筆者在爬梳相關主題時，從史前人類的遷移與南島語族的擴散歸納出一個亙古不變的課題，即「移民」。從史前人類到動物，為了生存與繁衍下一代，常常需要透過遷移（搬家）來獲取更多的食物，以及更好的生活環境；甚至千里迢迢由一個地方遷到另一個所在，花費許多力氣。

而臺灣島嶼有一個特點，在於從史前時期至今的移民，與這個島嶼的自然與人文相遇所形成的多樣性。而史前館關懷的對象，包含史前人群、南島語系人群、原住民族及新移民（尤其聚焦於臺東地區）。

在觀察目前臺灣的博物館處理各種遷移現象後，發現「被迫遷移」為具有普世性卻

較少提及或揭露的議題。除了現象觀察，這個思考同時奠基於筆者所關注的「接觸地帶」(contact zone)與「困難歷史／知識」(Difficult Knowledge/ History 或譯為「難以面對的知識／歷史」)的認識論；而這個認識論尚未被博物館廣泛的做為一種新博物館學目標。關於「接觸地帶」與「困難歷史／知識」由於需要較長的篇幅說明，稍後再述。

是故，筆者將遷移的主題聚焦於原住民族被迫遷移的歷史，包括殖民時期原住民族普遍被迫離開自己的土地、被迫接受同化教育而否定自己的文化，以及為了追求更好的生活而成為移工。當今社會也有許多的移民，例如從東南亞地區來臺打拼的移工。展示架構定調為「被迫離開土地」、「同化教育」及「移工」三大主題，而這些被迫離開家園的過程，充滿了許多的悲傷記憶與故事。

(三) 史前遊戲

史前文化的部分，策展團隊則是設定如何讓史前文化變好玩。史前館以往給人較為靜態與專業知識的形象，就整體博物館規畫來說，史前館也可以很好玩的形象則具有重要的策略位置。而如何設計出能夠與遊戲結合且好玩的展示或教育活動，引發觀眾對史前文化的好奇，成為設計師的主要挑戰。每個主題需與各種遊戲結合，而每種遊戲或互動展示，設計師都須提出教育意義。

史前遊戲展示單元主要分為「巨石區」(巨石森林)、「玉器區」(石頭變身、寶物大逃脫)、「陶器區」(陶紋之謎)、「動物區」(害羞的史前豬)與精神性地景「戶外地景區」(遠眺都蘭山)。由於所需空間較大且最好能夠與二樓戶外露臺空間整合，故規劃探索館二樓為整區的「史前探索遊戲區」。

此區的架構與內容主要由小象設計公司規劃與撰寫文案，並結合〈史前探索任務單〉摺頁，讓觀眾帶著任務單探索。而在遊戲的過程中，盡量兼顧教育平權，讓身障孩童亦可參與。

「巨石森林」單元透過磁鐵，讓觀眾認識玉器造型以及巨石的尺度與知識；「石頭變身」透過彈珠檯讓觀眾認識玉石變成玉器的過程；「害羞的史前豬」則是透過與史前豬玩捉迷藏的概念，尋找與認識豬型器物；「寶物大逃脫」透過「華容道」互動遊戲，認識玉器的造型與功能；「陶紋之謎」透過觀察力與記憶力，讓觀眾認識陶紋的細膩度與多樣性；最後的戶外露臺區「遠眺都蘭山」則是認識都蘭山的神話故事、都蘭山和史前人生活的關係以及都蘭山地景。



「巨石森林」單元，「巨石」泛指史前時期的大型石造物，大部分的巨石用途目前都無法確定。在「巨石森林」中一起推算「月形石柱」的高度；還有石輪到底有多重呢？



「害羞的史前豬」單元。從史前人類製作的豬，可見豬和人類密切的關係。來迷宮找找看這些小豬躲在哪裡吧！



「石頭變身」單元，史前人會在何處撿拾玉原石？是使用何種工具來將玉器鑽孔？解開謎題，就能讓彈珠順利滾回終點！



「寶物大逃脫」單元：史前館的重要寶物圓形玉玦、方形玉玦以及人獸形玉玦受困了，移動物件讓它們逃出來！



「陶紋之謎」單元：史前陶器上有各種不同紋飾，其中人形紋像是手牽著手歡樂歌舞的人群，試著在這些陶器碎片中，找出跑錯棚的淘氣小精靈吧！



「遠眺都蘭山」單元：都蘭山是史前人生活中可見的美麗地景，至今站在卑南遺址看都蘭山依然顯著而美麗。透過迷宮遊戲，來認識都蘭山的故事吧！

三、「同理心：移動的故事」展區

位於探索館一樓的「同理心：移動的故事」，規劃殖民時期全球許多原住民族普遍遭遇到的三大議題，分別為：被迫離開自己的土地、接受同化教育而放棄自己的文化、移工。每個主題都希望切合三個核心設定——孩子視角、國際視野與可以同理的故事：

透過孩子之眼，看見悲傷的歷史（原住民族人權議題與歷史傷痛）

由於探索館的主要目標觀眾為親子或學童，筆者希望透過孩子的視角來認識前述三大主題。孩子如何適應被迫離家、同化教育的主要受影響者為孩童、移工父母的孩子教養議題等，都能夠從孩子的觀點看到。而這個視角希望是以故事呈現，再輔以知識說明。

透過國際案例的參照，讓觀眾看見自己與世界的關聯

前述三大主題，是全球殖民時期原住民族普遍遭遇到的問題；筆者希望提供觀眾國際參照與視野，認識世界發生什麼事，並且進一步希望透過教育活動，讓觀眾對這些現象或議題有提出自我觀點的能力。

讓每個故事都有觀眾可以同理的經驗

探索館的博物館教育理念，除了提供知識，亦希望提供品德培養的環境。教育工作者 Borba (2017:15) 指出，同理心，並不是在孩子的成長過程中，最好能被培養出來的附加特質，而是孩子想獲得成功、快樂與幸福不可或缺的要素。同理心會促進善意、有利於道德勇氣的提升，而且可以降低霸凌、偏見與歧視。

Borba (2017) 指出培養同理心包括：有同理心的孩子能辨識各種感受（教導情緒素養）、擁有道德認同（建立倫理守則）、了解他人的需求（教孩子換位思考與學習站在別人的立場）、擁有道德想像力（透過閱讀培育同理心）。

筆者認為同理心最為關鍵的是感同身受及換位思考的能力。感同身受與換位思考，在史前館這個處理族群、甚至是弱勢群體的博物館，更顯關鍵與重要。



同理心展區入口。

以下先介紹此展示的理論基礎，再分別介紹前述設定的三個目標如何透過展示整體概念、展示架構及展示文案傳遞。

（一）展示傷痛記憶的理論基礎

「接觸地帶」由藝術史學者 Pratt 於 1991 年提出、歷史及人類學者 Clifford 在博物館學領域發揚，具有認識論的顛覆。Clifford (1997:192、213-214) 指出，「接觸地帶」幫助我們看見僵固的社會位置 (social location)，例如「弱裔」(minority)、「部落」等概念被喬接至一種與支配社會分隔、互不相關的文化與歷史。「接觸地帶」企圖喚起殖民／被殖民者，其實已如相交的軌道，在同一時空中「共存」(同時在場，copresence)，而此共存涉及壓迫與不平等。需喚起殖民掙扎與奮鬥而著重敘事、歷史與政治。「接觸地帶」的黑暗面通常不是令人愉悅的。

筆者在理論與現象的分析過程中，深感 1990 年代原住民族為追求文化主體性所強調的「文化身分」等所產生的以文化特色為內容的展示，有其需要 (例如傳統知識的重建與傳授)；但再現歷史與社會關係、接觸地帶的展示文本相對太少，致我群與他者關係的深化與相遇未能進一步開展。

另外，2000 年代中期以後，「困難知識／歷史」，逐漸成為博物館重要的研究與策展主題，包括集體屠殺、奴隸、隔離與人權等議題。「困難知識」(difficult knowledge) 一詞¹，源於應用心理分析 (psychoanalytic) 的教育學學者 Britzman (1998)，他主張不逃避社會創傷的知識並於課程中再現；這種教學對學習者的影響不同於強調理性、客觀的知識，而是觸及學習者的情感與精神層面，帶來悲傷、焦慮與恐懼等情緒反應。透過深刻感受與深思痛苦的歷史事件，學習當代社會的道德責任 (李怡慧 2011:158-159；McConaghy:2003)。2000 年代中期以後，「困難知識」成為博物館重要的研究與策展主題。

教育學者 Bonnell 與 Simon (2007: 65) 提出此類展覽可以促進「親密相遇」(intimate encounter)。「親密相遇」不是「知道」(know) 他者，而是「感受」他者的經驗，進而串聯起我他。親密的重要意義在於，透過情感的經驗帶來道德與政治關懷，並引起批判

1 教育學研究者李怡慧 (2011:158) 譯為「痛苦知識」，以呈現帶來心理 (精神) 痛苦而難以面對的知識，而非困難難懂的知識，以貼近其意涵。博物館領域學者鄭邦彥 (2014:127-128) 譯為「難解知識」，以呈現這類展覽的策展過程及諸多面向的難解。建築背景的林秀勸 (布蘭登堡工業大學世界遺產研究所) 譯為「難以面對的遺產」(Difficult Heritage) <http://www.e-info.org.tw/zh-hant/e-info/2984>。

性與反身性的歷史意識。

在「親密相遇」理論的啟發下，筆者思考展示傷痛記憶具有促進觀眾與他者（原住民族）「親密相遇」的潛力，進而促進公民的同理心發展。故設定「同理心：移動的故事」展區的教育目標為促進同理心；而這個展區也關照到原住民族轉型正義涉及的歷史傷痛記憶。

（二）故事的評估與選定

透過孩子之眼、國際參照及故事導向等三大核心設定後，筆者進行展示資源的蒐集，發現在此設定下較多的資源（資料）為兒童繪本或青少年文學作品。同理心展示內容（被迫離開土地、同化教育及移工等三大主題）的先期研究，包括國內外繪本或青少年文學作品調查與研究、歷史知識的研究。難度較高的部分，主要為國內外故事的挑選與評估。

每個主題的展示文案必須包括三大部分：（一）國內外故事的挑選、撰寫或改編（國際視野與參照）、（二）歷史知識及（三）共通人性議題（以促進同理心）。目前展場設計規畫為「主故事」搭配「參照經驗」。「主故事」的展示設計以大型展板呈現；「參照經驗」則是以桌面呈現國內已出版之繪本。

「主故事」的選擇主要根據歷史事件的影響程度、是否已廣為國際週知以及是否為具感染力的故事。雖然會希望以臺灣經驗為「主故事」，但在蒐集資料與評估的先期研究過程中，筆者發現國內在展示三大主題的相關繪本或青少年文學作品非常缺乏。

1. 「被迫離開土地」展示單元

「被迫離開土地」展示單元的主故事為「白鴿的淚水之路」，透過 9 歲的切諾基族（Cherokee）女孩白鴿之眼，來看被迫離開家園的故事——搬到一個許多切諾基人稱之為「黑暗之地」的地方（遙遠的西部）。在西遷過程中，白鴿歷經好友染上白人的疾病而離世、目睹一位母親忍痛將自己死去的孩子埋在寒冷的土地上等艱苦的心路歷程。

這個故事主要參考了《細雨：切諾基族的淚水之路》（*Soft Rain: A Story of the Cherokee Trail of Tears*），一本講述切諾基族被迫離開家園歷史的青少年小說（1999 年出版）。

透過白鴿之眼，帶出 1830 年代美國國會通過的《印地安遷移法》（*Indian Removal Act*），將居住於美國東南部的原住民族，遷移至密西西比河以西的印地安保留地（今奧

克拉荷馬州) 的歷史。在這個所謂的「遷移時代」(removal era)，約有 10 萬名原住民族被迫離開家園，約 1 萬 5 千名原住民族在西遷過程中死亡。

切諾基族人稱這條西遷之路為「淚水之路」(Trail of Tears)；之後，「淚水之路」被用來指涉美國東南部原住民族的遷移經驗。1987 年，美國政府將切諾基人遷移的兩條路線指定為國家歷史步道 (National Historic Trail)；今日，人們最熟知的路線是「淚水之路」。



美國東南部原住民族的遷移故事：淚水之路。

因外來統治者或政策因素而被迫離開自己的土地，臺灣原住民族也有類似的經驗，之後有些族群還發起了返回家園的行動。然而，臺灣仍缺乏認識此議題的相關繪本，故筆者希望透過設置同理心展區的機會出版以此為主題的繪本。

在臺灣原住民族重返祖居地的運動中，內本鹿區域布農族的返家行動自 2000 年持續至今已逾 20 年，堪稱是最長久且持續的。故我們選擇以內本鹿區域布農族人被迫遷移的歷史與返家行動為故事對象，透過 11 歲的女孩慕拉斯帶出 1931 年日本政府的「集團移住」(集體遷村) 政策、1941 年的「內本鹿事件」，以及事件後，內本鹿區域的布農族人被日警強制遷離中央山脈，被迫離家的傷痛經驗與記憶及找到力量的故事，包括遷離 61 年後重返內本鹿的努力與意義，最後成書為《Kulumaha 回家吧》(故事原創為 Tahai Minkinuan／蔡善神先生、文字為文自秀女士、繪圖為儲嘉慧女士)。



72 歲的慕拉斯在離開心愛的家園 61 年後重回內本鹿，感動地親吻土地。繪圖／儲嘉慧

2. 「同化教育」展示單元

「同化教育」展示單元的主故事為「查尼的秘密小徑」。「秘密小徑」(The Secret Path)，是加拿大人氣搖滾大團「悲劇之果 (Tragically Hip)」的主唱戈登·唐尼 (Gord Downie, 1964-2017)，於 2016 年、以 12 歲的原住民孩子查尼 (Chanie Wenjack, 1954-1966) 的故事所完成的多媒體創作計畫，包括含有 10 首歌曲的《秘密小徑》專輯、與圖畫作家傑夫·勒米爾 (Jeff Lemire) 合作的圖畫小說《秘密小徑》及動畫。

查尼因想念父母而逃離寄宿學校，試著走路回家；然後，天氣轉為惡劣，他因飢餓及寒冷的天氣而凍死於軌道邊。《秘密小徑》專輯的主打歌曲〈秘密小徑〉，即描繪查尼逃離寄宿學校、孤獨走在小徑上的內心歷程，其中的歌詞「我的爸爸不是野人，甚至不喝酒……」(My dad is not a wild man. Doesn't even drink)，訴說著當時白人政府的觀念：原住民族是野蠻人，孩子唯有脫離父母的影響，始可能融入加拿大社會並「文明化」(civilize)。

這個展示單元從「查尼的秘密小徑」帶出 1870 至 1990 年代間加拿大寄宿學校政策的歷史，加拿大政府強制原住民兒童進入寄宿學校，接受同化教育，許多孩子在此遭到多種形式的傷害。2008 年，「加拿大真相與和解委員會」成立，開始調查與記錄寄宿學校制度；同年，加拿大總理代表政府就寄宿學校對原住民族所造成的傷害提出正式道歉。



「查尼的秘密小徑」——關於同化教育的傷心故事。

加拿大同化政策下的寄宿學校，規定原住民兒童不能說母語，也不能表現自己的文化。臺灣原住民族也有類似的經驗，日治時期設立蕃童教育所，對原住民兒童實施義務教育，教師由當地警察兼任，課程內容則以學習國語（日本語）及日本文化而改變既有的風俗文化。國立臺灣歷史博物館於 2009 年出版的繪本《彩虹紋面》即講述了日治時期「蕃童教育所」中的兩個泰雅女孩——莎韻與比穗依，如何面對自己的文化與外來文化。

3. 「移工」展示單元

「移工」展示單元的主故事為「不合腳的鞋子」，故事改編自崔永徽導演的電影《只有大海知道》（2018 年）的部分情節。透過 10 歲的馬拉威之眼，帶出移工家庭的處境、隔代教養的議題以及孩子等待爸爸回家的心情等，包括「原住民移工」、「世界移工」以及「底層勞動的貢獻」三大知識單元。

馬拉威的爸爸在大島（臺灣本島）工作，他則和奶奶一起住在蘭嶼。有一天馬拉威的鞋子破了，他特別描繪腳型，用限時專送寄給在高雄工作的爸爸，期待爸爸下次回家時，能為他買一雙新鞋。好久不見的爸爸終於回家了，但爸爸帶回來的布鞋，馬拉威卻穿不下。爸爸：「那個腳是你自己畫的啊！」馬那威：「這個是我三年級寄的……，我這次寄的，是用白色的畫紙寄的。」



「不合腳的鞋子」，講述臺灣原住民移工的故事。

1950 到 1960 年代，政府策畫山林植樹，當時居住在山區的原住民，為了改善生活，參與山林墾地、種樹的勞力工作。1970 年代開始推動十大建設，許多原住民青年移往城市，在建築工地釘板模，成為臺灣經濟奇蹟下不可或缺的重要角色。

參照經驗或故事，我們選擇了當今來臺的東南亞移工。許多來自東南亞的移工則是協助分擔家庭責任、關照家庭成員，成了孩子的另一個「媽媽」，例如繪本《艾瑪·媽媽》訴說一位越南移工和三代同堂眷村家庭的故事。《西貢小子》中的男孩少寬則是受到歧視，包括「XXX 今天又說我是女傭生的孩子」、「……我的媽媽軟氏好，她距離上次當新娘嫁給我爸爸已經好多好多年了，卻還是很多人叫她『外籍新娘』。」這又是一個不合身的稱呼。

（三）故事與共通人性：每個故事，都有觀眾可以同理的經驗

「被迫離開自己的土地」展示單元的普世情感與經驗為：家，是我們與所愛的人一起生活的地方；而被迫離鄉，常常是令人傷心的事。白鴿的淚水之路及慕拉斯的回家路，以孩子的視角，講述了原住民族歷史上一段痛苦與黑暗的時期；而這也是個關於力量與希望的故事，一個人、一個族群，如何經歷各種挑戰並變得更加堅韌。這個故事幫助孩子們理解人權的重要性、不同民族之間的關係，以及國家採取的某些政策和行動的後果。

你曾經被迫離開心愛的家園嗎？因為土地被奪取、因為戰亂成為難民、因為經濟問

題或者因為天災而失去；這個失去的過程，是不是有什麼東西被剝奪，例如不能說母語、不能和心愛的狗狗在一起；而被迫離開家園後，是不是會面臨許多不可預期的問題與調適？或者可以反問，如果被迫離開心愛的家園會有什麼感受呢？我們期望，觀眾可以在白鴿與慕拉斯的悲傷經驗裡，體會到這些感受，進而同理。

「同化教育」展示單元的普世情感與經驗為：每個孩子都重要，都應該受到保護與關愛；快快樂樂地上學去，是對上學的期待。而孩子們在寄宿學校的普遍經驗，包括被剪掉的頭髮、被改變的穿著、被禁止說母語、不能隨時和家人見面、在學校不受尊重，以及自身的文化受到歧視等，都是所有孩子們可以體會到的經驗。

等待爸爸或媽媽下班回家，是許多孩子的共通經驗。然而，許多移工的孩子，他們的等待常常長達一年半載或好幾個月。儘管每個等待爸爸／媽媽回家的故事發生的場景各有不同，其中卻蘊含著普世的共通情感——孩子等待著長期在外辛苦工作的父親或母親平安回家，期待著一家人的團聚時光。

（四）展示手法與主題書展

評估國際參照不易取得展示文物的條件下，此區以繪本與情境營造做為主要的展示手法。另外，三大展示單元都會有延伸閱讀及小型書展，讓議題推動的能量可長久持續，並讓史前館成為重要的人權議題推動者。

四、結語

探索館結合以史前文化為主題的「史前探索遊戲區」，以及透過孩子之眼認識原住民族人權議題與歷史傷痛的「同理心：移動的故事」展示區，經由遊戲與故事，引發兒童對史前的好奇以及對原住民族傷痛歷史的同理。

換句話說，探索館兼具「在遊戲中學習」以及「促進同理心」兩類教育思考，此二者導出了兩種展示設計概念；一樓「同理心展區」著重於說故事、二樓「史前探索遊戲區」著重於遊戲設計。

而「同理心展區」更是在「博物館可以為當代社會做些什麼？博物館與當代社會議題應該產生更多關聯」的思考下所發展。透過故事潛移默化地讓觀眾思考自身如何與社會乃至於全球有所聯繫，並反思本土的在地經驗。

這些孩子的故事，述說著歷史上曾經遭遇的艱難時期，也是一個個關於找到力量的故事；更是世界中的許多孩子普遍的經驗。這些孩子的故事，不是呈現知識，而是刻畫生命、情感經驗與跨越人群與時空的普遍人性。這些孩子的故事，或許有些與你的經驗不同，但故事的共同或普遍人性，都有觀眾可以同理或自我投射的經驗，故較能促進感知與同理。透過感知與同理，期待在這個相互扶持的世界中，改善世界；並讓公民的歷史認識，更有機會投入到對話關係中。

史前館積極實踐當代博物館的民主角色——社會溝通，透過「文化相遇」(cultural encounter)、「接觸地帶」(contact zone)，讓公民更能認識、同理「他者」的移動與相遇，其實與「我們」息息相關，以達到跨文化溝通。

參考書目

李怡慧

- 2011 〈朝向具情感性與流動性的教學：精神分析取向教學觀初探〉。《教育學刊》37:151-175。

鄭邦彥

- 2014 〈揭露隱匿傷痛，有多困難？：評《難解知識的策展：公共空間裡的暴力過去》〉。《博物館與文化》7:127-137。

Boeba, Michele

- 2017 《我們都錯了！同理心才是孩子成功的關鍵》。郭貞伶譯。臺北：字畝文化。

Bonnell, J. and R. I. Simon.

- 2007 Difficult exhibitions and intimate encounters. *Museum and Society*, 5 (2): 65–85.

Britzman, D. P.

- 1998 *Lost subjects, constested objects: toward a psychoanalytic inquiry of learning*. SUNY Press.

Clifford, J.

- 1997 *Routes, Travel and Translation in the Late Twentieth*. Cambridge, MA.: Harvard University Press.

McConaghy, C.

2003 On pedagogy, trauma and difficult memory: Remembering Namatjira, our beloved.
Australian Journal of Indigenous Studies, 32: 11-20.

Pratt, M. L.

1991 Arts of the Contact Zone. Profession, 91: 30-40.