

# 在博物館展示場域中學習

許美雲\*

## 摘要

本文主要探討觀眾在博物館展示場域之所象徵之認知、實用和想像空間中，如何實踐知識性、社會性及夢想性的功能。這些功能說明博物館的理想是希望透過展示場域提供觀眾的資源，不只是知識性的學習，更包括社會性及其他因歷史、文化、記憶及特殊情感交織而成感受經驗的共鳴。

博物館教育計畫決策的理想面與實際面，既是互相關聯又互為因果，通常是一種權衡（trade-off）的過程。權衡結果的「得到」及「失去」象徵博物館教育與觀眾學習的認知差異是否有距離。作為一個理想的博物館也必須嘗試建立一種運用這些研究與分析的機制與過程，使這些研究訊息也能反饋到博物館的策略及革新。使博物館的策展人能在館藏的運用、空間的規畫、展演的設計、解說導覽，都能適時得到修正與改進，以期能在「觀眾普遍性」與「最大學習效果」或「最佳學習環境」間得到平衡。另外，也應該避免一味媚俗討好觀眾，才能在博物館使命與觀眾需求之間，創造出真正屬於大家的博物館，而不只是「博物館人的博物館」。

關鍵詞：博物館、展示、學習、象徵空間

\* 國立臺灣歷史博物館副研究員。

來稿日期：2010年5月3日；通過刊登：2010年6月11日。

## 一、前言

長久以來博物館都被視為一種高級文化的殿堂，以某種「盡善盡美」（highest and best）的「文明」成就作為根柢，企圖以一種經過變形的權威力量凌駕在群眾之上。博物館的這種意識型態角色，近年來已經遭到質疑，整個博物館界越來越朝向民主趨勢發展，無論在詮釋高級文化的用詞或者策展題材上，益發想要去擁抱社會大眾（Kevin Moore, 2000: vii）。

當前博物館界有著越來越重視教育功能的趨勢，因為越來越多的社會壓力，要求博物館證明其存在的合理有用性。這些壓力，大部分表現在博物館所做的市場調查報告上，調查者通常都會提出呼籲，要求博物館確認自己的觀眾在哪裡？同時還要盡量策畫大眾化的展覽及教育活動，以吸引不同客層。博物館從業人員逐漸察覺到博物館在教育上所可能扮演的角色，並開始重新評價博物館與觀眾之間的關係（Hein, 1998:3）。

博物館具有研究、典藏、展示、教育四大基本功能，其中研究與典藏係為基礎，透過展示進行溝通詮釋達到教育的目標。觀眾可以在博物館展示場域這個「認知、實用和想像」的象徵空間中，實踐「知識性、社會性及夢想性」的功能（Annis, 1986:151-168），這些功能顯示博物館期待透過展示場域提供觀眾的資源不只是知識性的，更包括社會性及其他因歷史、文化及記憶所交織而成的特殊感受。

然而，觀眾究竟有沒有學習？如何學習？想要學習什麼？學習到什麼？博物館想要詮釋什麼？溝通什麼？對象是誰？博物館和觀眾之間的供需關係及訊息如何溝通傳遞？這些都是博物館策展人在詮釋藏品、規畫展演及教育活動時必須關注的議題。

相對於其他種類的教育活動來說，觀眾在博物館中進行學習，通常也是在非正式的、非密集性的造訪過程當中，付出較短的時間和努力去進行學習。那麼這種教育的成效為何？該應用什麼方法加以檢測和考量呢？又，教育雖然是博物館的使命和宗旨之一，博物館提供的學習環境和教育功能不應該只是策展人單向的認知，故而要解決這些問題則必須透過觀眾學習行為之研究作為參考依據，且亦應該避免一味媚俗討好觀眾，才能在博物館使命與觀眾需求之間，創造出真正屬於大家的博物館，而不只是「博物館人的博物館」。

## 二、博物館定義中的教育功能

博物館定義一般會採用聯合國教科文組織之支持下的國際博物館協會（International Council of Museums, 簡稱ICOM）針對博物館的定義：

博物館乃一非營利機構，以服務社會、發展社會為宗旨，對社會大眾開放。為了研究、教育、娛樂等目的，取得、保存、研究、傳達並展示人類及其環境相關的物質證據。

以博物館教育推廣為主題的研究曾指出兩個重點：

第一是博物館是範圍廣泛且資源豐富的教育推廣中心，在終身學習中扮演著極為重要的角色；第二是在實現博物館的教育潛能方面，大部份的博物館都還有一段路要走。（Anderson, 1997）

塔柏伊（Talboys）於1996年所著的《利用博物館作為教育資源》（Using Museum as an Educational Resource）一書中，試著定義：

博物館是一種對社會大眾開放的機關或公共空間，其內保有從各地與各年代蒐集而來，具有美學、人類學、文化、歷史、社會、宗教重要性與價值的真實物件，用尊重此物件原有賦加價值的態度，來保存、維護並展示之。由此推論，博物館作為一個儲存國家、文化與共同記憶的資訊工具，提供大眾一個探索、互動、沉思、啟迪、學習與享受自身與他人文化遺產的場所。

美國博物館協會（AAM）於1994年出版《卓越與平等：博物館教育與公共面向》（Excellence and Equity : Education and Public Dimension of Museum），該書鼓勵博物館將教育放在公共服務角色的中心。博物館應開發、拓展並使用物件與物件所帶來的獨特學習契機，以此服務觀眾。該報告以為，博物館是：

公共服務與教育機構，而教育這字眼包括了探索、研究、觀察、理性思考、沉思與對話之意涵。

該報告所提出的建議中與博物館教育相關：

……堅持博物館將教育放在公共服務角色的核心，並保證博物館在使命中清楚地聲明對公眾服務的承諾，並將公眾服務當成館方每項活動的中心。

……「瞭解、發展、擴充並使用博物館提供給觀眾的學習機會。」

……「豐富人們對館藏、以及它們所呈現與喚起的文化與思維的多樣性之知識、理解與欣賞。」

### 三、展示場域的空間概念

觀眾在博物館的展示場域中如何學習？博物館又給觀眾什麼學習機會？本文應用薛爾頓·阿尼斯（Sheldon Annis）的象徵空間理論，將博物館描述成一個具有表達力的媒介。象徵空間理論將博物館和觀眾之間，創造著共享的關係並具備了：知識功能、社會功能和想像功能。

同時，這三種功能，也綜合建立了觀眾的歷史、文化和記憶。薛爾頓·阿尼斯更將參訪博物館，當作在三種象徵性空間中的跳躍活動：「認知空間、實用或社會空間、夢想空間」。觀眾穿梭在這三種空間中，將其所見、所思、所得加以組織貫串，從而獲得意義，並且和自己的生活關聯起來。

這三種象徵空間理論，可以說是針對博物館和觀眾之間，所共享的三種關係：知識功能、社會功能和想像功能。同時，這三種功能，也綜合建立了觀眾的歷史、文化和記憶（Annis, 1986:168-171）。

#### （一）認知空間：知識功能

認知空間（cognitive space），通常是博物館的教育目的所在。一般博物館的空間操作原則，大多是希望通過對展覽事物和整體展示內容的理性和次序安排，以提供學習和認知的便利（cognitive facilitation）。

然而，這種目的之達成與否，完全視博物館對其展出主題知識的掌握程度，以及觀眾對這些知識的需求程度而定。認知空間意義的建立，事實上也就是博物館能否發揮教育功能，或者能否成為終生學習場所的根本概念。

#### （二）實用空間：社會功能

第二種空間，是實用空間或社會空間（pragmatic or social space）。阿尼斯主張：觀眾能夠在博物館裡滿足或成就自己的社會本質（social natures）。

換言之，在參觀博物館的時候，我們並不是以單純或抽象的觀眾身分出現，我們會因為所伴隨的參觀對象而改變，有時是伴侶，有時是家長或者朋友，即使是一個人走訪博物館時，我們也會以歷史學者、滿足於孤獨感的蹣跚獨行者，或者至少是尋求冷暖氣和良好空調的休憩者身分出現。

然而，這些造訪的契機，原則上都是社會性的，與經濟需求無關。在這種參觀活動中，義務性通常會被減到最低，博物館參觀者利用自己可安排的時間，依照個人意願，選擇特定的博物館作為參訪地點，選擇和某些團體或社群的人作為共同參觀博物館的同伴，在這種和特定的人共享某一經驗的同時，參觀者的社會角色也隨之證成。例如，當他和某些特定的、被認為志同道合的對象一起參觀展覽時，這個行動顯然可以增進彼此的友誼或情感。

在這種空間經驗當中，展覽主題並不重要，共同參與的經驗才是參觀者所預期的。但是對展覽地點和內容的記憶，顯然也會通過對這些共同參與者的回憶而更清晰的留存在腦海中。

### （三）夢想空間：想像功能

第三種空間概念，稱為夢想空間（dream space）。阿尼斯將夢想空間定義為：「次理性影像構成的場域（a field of subrational image formation）」。

在這種空間經驗當中，博物館會成為觀眾的次理性意識和所觀看的對象產生互動的場所。夢想空間會和前述兩種空間經驗互相交纏，從而讓觀賞活動成為活生生的、最具有樂趣的經驗。

在夢想空間當中，我們的想像力和記憶都受到鼓舞，情感被激發。人沒有階級高下，思想自由飛翔，完全不可預測。

我們通過想像空間，讓自我翱翔在博物館和策展者所無法預見的各種可能領域之中。所有零散的事物和回憶都可以在這個空間當中出現，我們藉此聯繫上思想的無窮開放性。然而，夢想空間也不僅侷限在觀賞行為中。

阿尼斯進一步指出：各種歷史博物館事實上也都利用這個空間經驗來經營或策劃各項展覽。夢想空間既是產物，也是過程。但是無論如何，這種經驗都有賴於具體的人的存在才能生效。

#### 四、在博物館展示場域中學習

在博物館與類似機構內的學習，被稱之為「非正式學習」。正式學習指在學校裡的學習，而非正式學習與正式學習的差異，在於前者是：

自願性的……，沒有任何既定的順序或課程……，可以在許多種不同的環境中發生……，而且普遍存在。

非正式學習為是一種自願且主動引導的終生學習，主要因為本身興趣、好奇心、探索、操作運用、幻想、任務達成、與社群互動等而受到激發。

非正式學習通常會牽涉到社群互動，尤其是家庭成員或同儕團體的互動，其中更包含了玩耍這個因子。在博物館中，非正式學習的發生通常是透過計畫性的教育和展示導覽等方式進行。又，應該如何通過博物館來完成空間概念的掌握，在典藏和口述歷史當中加以應用；及如何通過博物館來完成歷史研究活動，以及細部措施（Falk and Dierking, 2001）。

博物館學者歐奈爾（Mark O'neil）：

博物館是人類能夠徜徉其間，思考和感覺人之所以為人的意義的場所。

同時博物館的存在：

恰足以讓我們體認人性的獨特定義。（Kavanagh, 2002:2）

對博物館而言，展示是一種詮釋的過程；對於觀眾而言，博物館的展示則可以視為是一種儀式化的展演場域（performance field），因觀眾可以透過其個人的儀式化參與過程與經驗，而建構其參與的價值與意義。換言之，博物館的展示活動不僅是博物館與觀眾之間溝通的橋樑，也是觀眾與觀眾間溝通的媒介。參與博物館，雖然說是一種學習活動。但，有時更像一種社會活動，各階層的人民，家庭或團體將參觀博物館視為休閒行為和社交行為，彼此在展示場共同討論，或以展示的內容為共同專注之對象，這就形成一種可以聯結彼此文化心理的社會互動關係（蘇啟明，2000：77）。

觀眾研究的內涵可分為五大類型：一、是觀眾心理與人格：如學習模式、態度、對展示主題的相關知識、語言技巧及時間分配等；二、是觀眾在博物館中可觀察的行為模式：如往哪裡去、與誰同行、費時多久、讀標籤、參觀疲憊、家庭及社會行為、

再次參觀、服務設施使用、對展示型態的偏好等；三、是觀眾瞭解展示訊息的能力與展示資訊對觀眾態度、行為、興趣之影響；四、是參觀指引、標籤、文物、佈置、媒體、噪音、資訊密度等的設計與呈現型態，對觀眾閱讀行為、理解程度、參觀動線、注意力、遵循指示、參觀時間、態度等的影響；五、是評估觀眾學習、展示經驗所引發長短期影響等評估方法的發展與改良（Screven, 1993:178:6-12）。

觀眾研究的內涵依觀眾參觀前、參觀過程及參觀後，可歸納三個層面。一是觀眾投入層面：指觀眾人口變項、心理特徵等，包含參觀頻率、社會族群、教育程度、年齡、對博物館的興趣、期待與參觀動機等；二是參觀過程層面：指瞭解博物館中的社會及實體環境其與觀眾之間的切合度（conformance）；三是參觀結果層面：指瞭解觀眾參觀前後經驗與行為的學習結果或滿意度（Loomis, 1993）。

博物館忽視觀眾觀點或經驗的原因可能包括：館員認為自己已經瞭解觀眾或對自己的專業太自信；認為博物館負擔不起觀眾研究的費用；不相信社會科學的研究；習慣的僵化與不熟悉觀眾研究也是阻礙博物館進行觀眾研究的因素（Savage, 1996）。

國外博物館觀眾研究：觀眾研究的發展超過一百年以上的歷史，融合人類學、心理學、社會學及教育學等學門的理論與實務，已形成獨特的研究領域及知識體系；而其發展一直受到大學的影響；其方法論最初兼具質化與量化取向，1920年代受到行為學派及認知學派影響，量化成為主流取向；研究對象早期以成人、學生為主，1970年代後則擴及到家庭、高齡者、女性或甚至包括殘障人士等特定對象；觀眾評量的概念與方法被提出及應用，成為展示與方案發展及實施的重要工具；研究內容早期主要以觀眾基本資料調查及觀眾參觀行為的瞭解，逐漸擴展到展示、環境互動與評量、學習及參觀經驗的建構層次；隨著研究成果的累積及專業人員的增加、專業組織的成立、專刊的發行，觀眾研究的發展已形成正向且良性的循環（Screven, 1993；Connealy, 1993；Loomis, 1993；許博超，1994；Hein, 1998；Shettel, 2001；王啟祥，2003）。

國內的博物館觀眾研究：其觀念於1980年代大型國立博物館開館對外服務開始萌芽。研究對象著重在成人觀眾、中小學生觀眾、家庭觀眾等特定對象，或以某項特展作為研究範圍。大都侷限在參觀人數、特徵描述、參觀滿意度調查，較少涉及觀眾與展示的互動及參觀學習行為的研究，更缺乏以開館第一年觀眾為對象的研究。開館第

一年的觀眾結構、特性及數量均與平日不同，是國內博物館觀眾研究中特殊難得的研究數據和成果，有其不可追溯的獨特性及指標性的意義。

由於國內的觀眾研究著重在家庭觀眾、中小學生觀眾等特定對象，或以某項特展作為研究範圍，且多以科學博物館的觀眾為例，缺乏歷史類型博物館觀眾的學習行為研究。又，國內博物館組織自身很少發展觀眾研究，或偶一行之亦大都委託館外學者進行研究，較著重在理論面向，且缺乏博物館工作經驗及長期觀察觀眾的機會，其研究無法持續且其成果較難回饋到博物館營運決策或實際規畫的參考。

觀眾種類可略分為「成人觀眾」、「家庭觀眾」、「中小學生觀眾」三類。學生群觀眾，在博物館的參觀過程中改變了學習和行為。不論是由博物館導覽人員帶領參觀，或是由孩童自我探索，校外教學的實施對孩子的學習和行為產生很大的改變。共同參觀的同儕影響力也很大，可能阻礙學習也可能提高學習效率；家庭觀眾，會將參觀博物館視為一種「社交活動」，他們希望博物館提供學習功能，還能提供輕鬆的環境進行家庭成員間的社交活動，而沒有過重的學習負擔；一般成人觀眾的特徵則是重視學習、尋求發現新事物的挑戰、喜歡在休閒時間作有意義的事，並且認為如果有下一代，孩子也應持續學習及發現新事物（Falk, 1998:36-39, 61）。

影響觀眾行為的重要因素包括：展示設計的因素、觀眾因素、建築因素。展示設計因素包括：展示文物大小、展示說明的難易、美感、新奇或稀有性、感覺、互動及其他展示設計相關的因素等；觀眾因素包括：觀眾的參與互動、對展示文物的滿足感、是否疲憊、特殊興趣、文化背景因素、個人生活環境及其他心理因素等；建築因素包括：參觀空間的明亮程度、接近展品的程度、展區的真實程度、感官程度（空間設計感給予的吸引力）及其他與空間有關的因素等。博物館觀眾的學習大多屬於非正式的學習，在博物館中常可享受到較愉悅的學習經驗（Bitgood and Shettel, 1996:6-10）。

影響觀眾學習的因素：個人脈絡（personal context），如參觀動機、資訊來源、文化背景、學歷背景、年齡、收入、職業、性別、居住地等；社會脈絡（social context），如觀眾組成及特性；環境脈絡（physical context），如館藏文物的蒐藏主題、類型、材質、難易度、展示方法、建築、展示場域空間、圖文說明、導覽解說、收費與否等，三者的互動（Falk and Dierking, 2002:189）。



博物館學習研究文獻中，普遍認同「吸引力」、「持續力」和「參與」三項指標可以作為檢視觀眾學習行為的依據。另外，相關研究也證明「詢問問題、回答問題、評論或解釋展示內容、默念展示說明文或大聲念出展示說明文」五種參觀行為可以推斷學習正在進行（Bitgood and Shettel, 1996:6-10）。

博物館所進行的學術研究普及或推廣工作，其背景思維多在於如何提供「人人共享的菁英經驗（An Elite Experience for Everyone）」，以吸引那些平常不進博物館的人。雖說是人人共享的菁英經驗，然而真要提供這種經驗，博物館員必須增強普及化的教育設計，而觀眾必須增強文化素養。缺乏這種文化素養的觀眾，在博物館內只會感受到不安和侷促。然而，當博物館員面對專業和普及化的爭議或兩難時，他們的選擇通常是放棄普及化，選擇專業立場。換言之，當博物館在執行教育任務中遭遇殿堂和民主的選擇，乃至於秀異份子和普羅大眾的衝突時，博物館員的選擇就是保持博物館的殿堂地位，並且要求大眾對高等文化進行膜拜。博物館員和藝術史家或專家學者的聯繫，也總勝於和博物館教育學者的溝通（Zolberg, 1994:49-65）。

## 五、結論

瞭解觀眾的參觀行為，是博物館工作計畫的基礎。瞭解觀眾對博物館展示場域的參觀動機、興趣與期待等個人脈絡之差異、觀眾在博物館展示場域中的人際互動情形、觀眾在展示內容之溝通與詮釋的互動情形、觀眾與環境空間的互動情形，據以未來博物館公共設施改善、展演及教育活動規畫設計之依據及反省，提供觀眾更好的終身學習環境。

觀眾研究成果應用在博物館實務工作，是博物館詮釋與溝通的基礎，建立藏品研究及詮釋的基礎應用。例如，增加參與及互動的展示手法以深化觀眾博物館學習的吸引力，設計主題多元化及多樣性的展示計畫，規畫寓教於樂從遊戲中學習以激發觀眾學習興趣的推廣教育計畫，營造足以提供人際互動的社交及學習環境，藉著人性化的休憩設施發揮博物館的想像及啟蒙功能，讓博物館不再只是博物館人的博物館，而是一般民眾的博物館。

一個理想的博物館並不是一部只會「說故事的機器（story telling device）」，博物館也應是一個能透過館藏的蒐藏、展示提供過去訊息或甚至提出未來展望的一個具有教育功能的學習場所。

博物館作為一個具有普遍性、深度及廣度的學習場所，博物館提供的學習不應只是知識性的，也應包括實用性、社會性及其他因歷史、文化、記憶或特殊情感交織而成的感受共鳴。

理想面與實際面是兩個互相關聯又互為因果的課題，而且通常是一種權衡（trade-off）的過程，也就是在「得（benefit）」與「失（cost）」之間必須找到平衡。因此，在討論如何決定博物館策略與特定展示設計時，應該瞭解將會得到及失去的是什麼？有多少？

討論博物館策略與展示設計時，一方面必須清楚博物館希望表達的什麼？說什麼有趣的故事？希望吸引什麼樣的觀眾？如何讓不同層次的對象各自達到最大學習的效果？如何詮釋？如何溝通？

另一方面，觀眾的組成與結構如何？以及後續的因觀眾組成不同所造成在認知、實用和想像空間上結構性的差異如何？一個理想的博物館必須建立一個常態的制度定期對這類問題進行研究與分析。

研究這些結構性的差異的目的，當然不只想知道有那些主要的因素會影響學習的興趣與效果。作為一個理想的博物館也必須嘗試建立一種運用這些研究與分析的機制與過程，使這些研究訊息也能反饋到博物館的策略及革新。使博物館的策展人能在館藏的運用、空間的規畫、展演的設計、解說導覽，都能適時得到修正與改進，以期能在「觀眾普遍性」與「最大學習效果」或「最佳學習環境」間得到平衡。


## 參考文獻

### 一、中文

1. John H. Falk, Lynn D. Dierking著，林盈潔等譯，2002。博物館經驗，臺北：五觀。
2. 蘇啟明，2000。詮釋、溝通、共享——博物館展示原理與實踐，博物館之營運與管理—以歷史博物館為例，頁：77。臺北：國立歷史博物館。
3. 王啟祥，2004。國內博物館觀眾研究知多少，博物館學季刊，18（2）。
4. 何青蓉，1994。從終身學習談博物館教育，博物館學季刊，8（4）。
5. 沈文英譯，John J. Koran Jr. & Mary Lou Koran & Sarah J. Longino著，1988。科學展示與年齡、性別、注意力和持續力的關係，博物館學季刊2（2）。
6. 陳玉玲譯，Gloria Zyskowski著，1998。概論博物館活動評量文獻，博物館學季刊，2（2）。
7. 許美雲，2001。名人紀念館營運管理之研究——以「林語堂先生紀念館」為例，嘉義：私立南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，未出版。
8. 劉婉真，1998。展覽設計與觀眾的互動，博物館學季刊12（3）。
9. 劉德祥，2005。博物館觀眾中兩性對展示主題不同的關注程度，博物館學季刊，19（2）。

### 二、外文

1. Kevin Moore, 1997/ 2000. *Museum and Popular Culture*, p.vii. London: Leicester University Press.
2. Hein, G., 1998. *Learning in the Museum*, p.3. London: Routledge.
3. Annis, A., 1986. The Museum as a staging ground for symbolic action, *Museum International*, 38（3）: 151-168,168-171.
4. Screven, C., 1993. United States: A Science in the Making, *Museum International*, 178:6-12.

- 
5. Loomis, R., 1993. Planning for the Visitor: The Challenge of Visitor Studies, In S. Bicknell & G. Farmelo (Eds.) *Museum Visitor Studies in the 90s*, pp.13-23. London: Science Museum.
  6. Falk, 1998. A Framework for Diversifying Museum Audience. *Museum News*, 77 (5) :36-39,61.
  7. Bitgood, S. & Shettel, H. 1996. An Overview of Visitor Studies, *Journal of Museum Education*, 21 (3) :6-10.
  8. Falk, J.H. & Dierking, L. D. 2002. *Lessons Without Limit: How Free-choice*.
  9. *Learning is Transforming Education*, p.189. Walnut Creek: Altamira Press.
  10. Vora L, 1994. Zolberg: “An Elite Experience for Everyone” : Art Museums, the Public and Cultural Literacy, in Daniel J. Sherman and Irit Rogoff (Eds.) *Museum Culture: Histories, Discourses, Spectacles*, pp 49-65. University of Minnesota Press.
  11. Gaynor Kavanagh, 2000. *Dream Spaces, Memory and Museum*, p.2. London: Leicester University Press.

---

## The Museum Exhibition as a Place of Learning

Mei-Yun Hsu\*

### Abstract

Museums are symbolic places of perception, practical function and imagination, and this article discusses how museum audiences understand these diverse elements in relation to knowledge, society and visioning. These functions indicate that the ideals of a museum are hopefully to offer not only knowledge learning, but also other shared experiences of society, history, culture and affection.

The ideal and actual aspects of museum education policy are usually presented as a mutual causality trade-off process. The ‘obtainment’ and ‘loss’ during the process signify the gap between the museum’s attempts to educate and audience understanding. As an ideal museum, it is necessary to attempt to build a mechanism that analyzes the process to provide feedback on museum policy and innovation. Good use of the mechanism is also a means for museum curators to adjust and improve the applications of their collections, space management, exhibition design and interpretation education, as well as aiming to achieve a balance between ‘popularity’ , ‘maximum learning effectiveness’ and ‘optimum learning environment’ .

Further, pandering to the public should also be avoided. A museum that is really for the ‘people’ can only be built by striking a balance between the audience needs and the aims of museum education; only by that means can museums possibly achieve their social expectations without infringing on their educational missions.

Keywords: museum, exhibition, learning, symbolic place

---

\* The Associate Curator of the National Museum of Taiwan History.

