

以布拉格博物館觸覺展示與看不見的展覽反思新博物館定義之社會價值與實踐挑戰

Rethinking the Social Value and Practical Challenges of the ICOM New Museum Definition from the Touchable Displays and Invisible Exhibition in Prague

趙欣怡 | 國立中興大學 數位人文與文創產業進修學士學位學程

Chao, Hsin-Yi | National Chung Hsing University

Program of Digital Humanities and Creative Industries

本文以第 26 屆 ICOM 大會首次加入近用性與包容性之新博物館定義為基石，以捷克布拉格當地博物館現況為樣本，探討博物館觸覺展示與展覽回應無障礙與社會共融之需求與觀點，回應博物館定義理念之挑戰及如何實踐其定義價值（本篇照片除圖 1 至圖 3，其餘皆由筆者拍攝及提供）。

一、前言

2022 年 8 月 24 日「國際博物館協會」（International Council of Museums, ICOM）以 92.41% 同意比例通過自 1946 年成立以來第 7 版博物館新定義：「博物館是一個為社會服務、非營利的常設性機構，對有形和無形文化遺產進行研究、收藏、保存、詮釋和展示。它為大眾開放，具有可及和包容的特質，促進多樣性和永續發展。博物館以倫理的、專業的及社區參與的方式運作和溝通。為教育、娛樂、省思及知識共享的目的，提供不同的體驗。」在博物館定義產出過程中，「ICOM 定義：博物館定義常務委員會」（Standing Committee for the Museum Definition, Prospects and Potential, MDPP）¹

¹ ICOM 為了籌備博物館新定義，在 2016 年成立「博物館定義、前景與潛力委員會」（簡稱 MDPP，2017-2019），ICOM 執行理事會在 2019 年 12 月 9 日會議中，建議將原來的 MDPP 改稱為 MDPP2，用以區別第一階段的工作內容。2020 年 12 月會議中，再更名為「ICOM 定義：博物館定義常務委員會」，重新規劃公開、透明、客觀的新方法學，以更精準地掌握全球觀點與立場（資料來源：<https://www.cam.org.tw/2021-news72/>）。

Conclusions: Top terms are a mix of the current, foundational terms and terms that propose new challenges

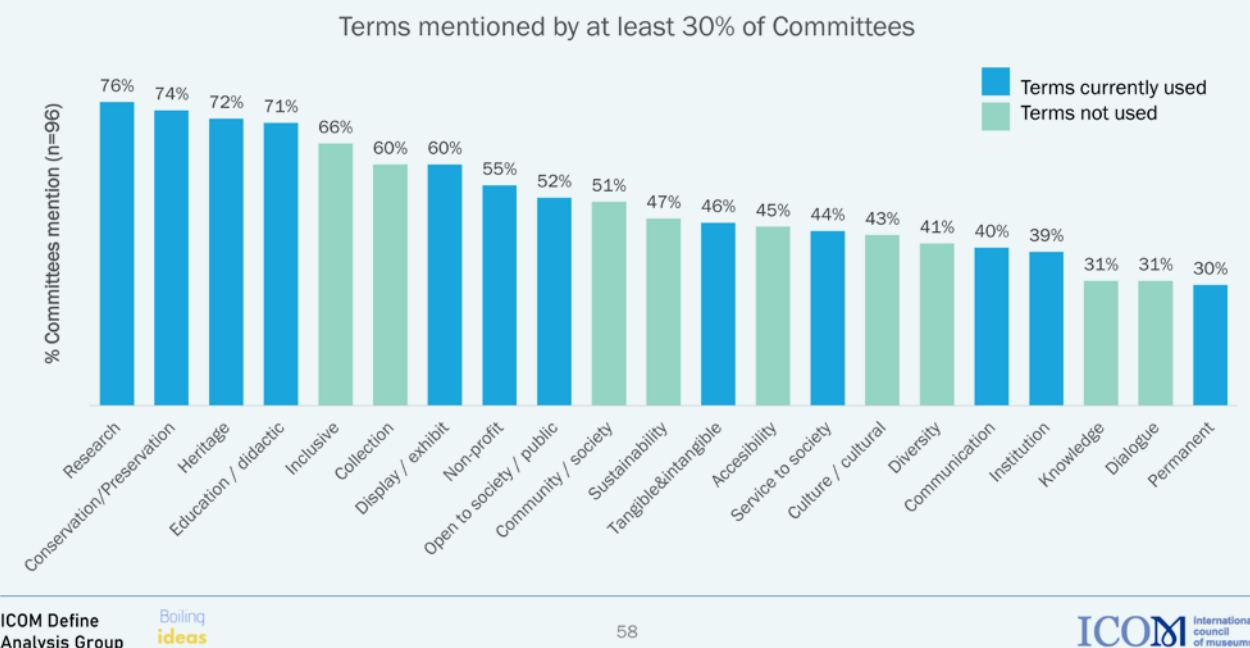


圖1 博物館定義投票項目，藍色是目前定義已使用項目，綠色為過往定義未使用過之項目
(資料來源：ICOM Define Consultation 2 Results Report abbreviated ENGLISH. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>)

歷經 18 個、4 輪研商、11 個研究分析步驟後，由國際委員會、國家委員會、地域性組織等 96 個代表進行投票，加入不少首次使用社會價值面向詞彙：包容的／共融的 (inclusive)、永續性 (sustainability)、近用性／無障礙 (accessibility)、多樣性 (diversity)、對話性 (dialogue) 等 (圖 1)。由此可見社會趨勢的改變，促使全球博物館面對新的定義與價值。

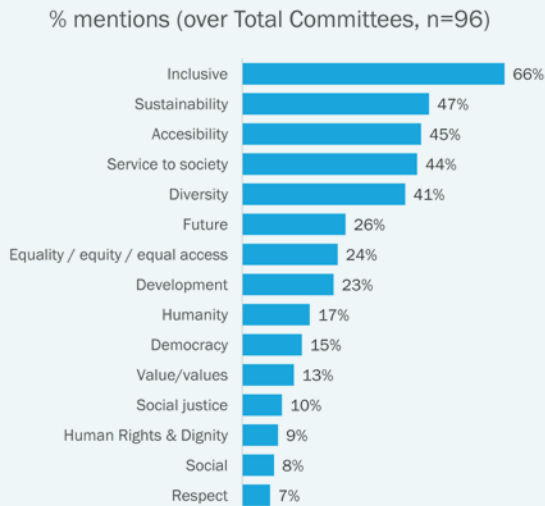
在超高齡化人口結構變化、文化平權意識普及、永續發展目標理念推廣等社會趨勢推波助瀾下，「包容性」的投票率高達 66%、「永續性」次之、「近用性」45% (圖 2)。從全球區分為六大區域投票統計下，亞洲區最重視「包容性」(64%) 與「近用性」(55%) 這兩個詞彙，其他各區亦無顯著差異性 (圖 3)。顯示近年社會型態改變讓世界各國

皆回歸人權本質，重視所有族群權益，試圖讓博物館更加對全民開放，無法再以舊有博物館營運模式與傳統定義回應社會變動。

在上述博物館新定義思考下，「包容性」與「近用性」被全球博物館高度重視，顯示博物館有意圖要解決未來社會面臨大量高齡及身心障礙者觀眾之挑戰。本次舉行 ICOM 全球大會的捷克首都布拉格，是一座人文薈萃、充滿歷史與現代氛圍交錯的城市。本次大會官網上公開捷克 11 類博物館類型，共有 101 間博物館，以及 12 所博物館相關學院，布拉格足以作為博物館之代表。然而，新博物館定義在布拉格通過，象徵博物館發展關鍵里程碑，布拉格的博物館現況，又是如何回應博物館新定義裡的包容性與近用性呢？又是以誰的觀點詮釋？

Quantitative Results: Social Values

Overall mentioned by:
96% of committees



Commentary

4 main dimensions are detected in the values area:

1. Diversity / inclusiveness
2. Accessibility
3. Sustainability
4. Service to society

Multiple term analysis (possible more than 1 term / committee)

ICOM Define
Analysis Group

Boiling
ideas

48

ICOM International
council
of museums

圖2 新博物館定義研商過程之社會價值詞彙投票比例排序

(資料來源：ICOM Define Consultation 2 Results Report abbreviated ENGLISH. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>)

Top Values Terms by Region

Term	Total	North America (2)	Latin America & Caribbean (14)	Africa (5)	Europe (31)	Arab States (4)	Asia & Pacific (11)
Inclusive	66%	50%	86%	40%	58%	25%	64%
Sustainability	47%	-	57%	40%	58%	50%	46%
Accessability	45%	50%	29%	40%	48%	25%	55%
Service to society	44%	-	57%	-	52%	25%	46%
Diversity	41%	-	57%	40%	35%	25%	36%
Future	26%	-	14%	-	32%	25%	9%
Equality / equity / equal access	24%	50%	14%	20%	13%	25%	27%
Development	23%	-	36%	20%	29%	50%	9%
Humanity	17%	-	21%	-	19%	25%	18%
Democracy	15%	-	36%	40%	10%	-	-
Value/values	13%	-	21%	-	10%	25%	18%
Social justice	10%	50%	7%	-	6%	-	9%
Human Rights & Dignity	9%	-	14%	20%	3%	-	9%
Social	8%	-	21%	-	6%	-	9%
Respect	7%	50%	7%	-	-	-	18%
Intercultural / multicultural	4%	50%	-	-	6%	-	-

Commentary

No significant differences by region

Showing top terms from overall dimension list (previous page) & other terms with regional variation. *Statistical significance tested to p=0,05 confidence interval using Chi-square testing.

ICOM Define
Analysis Group

Boiling
ideas

49

ICOM International
council
of museums

圖3 新博物館定義之社會價值項目全球各區投票率列表

(資料來源：ICOM Define Consultation 2 Results Report abbreviated ENGLISH. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>)

二、感官經驗裡的包容性與近用性？

「觸覺」是人類身體最大的器官，卻是在博物館參觀中最難以被開發或創造的經驗。尤其愈是珍貴且脆弱的文物，更是需要玻璃櫃來展示其價值，觀眾大多僅能以「視覺」進行參觀。閱讀文字、欣賞文物是基本的參觀條件，更積極的博物館會提供可聆聽的導覽語音資源，透過口語解說錄製，讓大眾以「無實體接觸」的方式「親近」作品；無法以視覺及聽覺或常態方式理解作品的觀眾，又該如何被博物館重視呢？近年常見方式是為視力損傷者提供口述影像語音，為聽力損傷者提供手語影片，為行動不便者提供坡道與電梯，為智能或精神損傷者提供易讀資訊，這是多數博物館以補償作用（compensation）實踐包容與近用的方法。

「觸覺感知」（tactile perception）是會觸碰到文物的行為，在博物館被框架限制的環境下，通常不被允許，尤其面對真實文物原作，對博物館更是巨大挑戰。因此，創造可以觸摸的複製文物成為博物館的折衷選項，常見於無障礙展示或兒童展廳展品，與真實原作可能有不同尺寸、材質、色彩或造型，以接近原作的樣貌並能承受多次觸摸的複製品，或許是解決策略。語音導覽可以獨立被聆聽、導覽影片可以獨立被觀看，然而，在人類缺乏觸摸經驗的成長歷程中，觸覺導覽是否有辦法獨立被體驗與理解？創造普及的觸覺經驗，可否改善博物館長期以來以視覺主導的「健全主義」（abelism）現象？觸覺展示又該以誰的觀點來設計？

從布拉格具代表性的國家博物館來回應博物館新定義中的包容性與近用性。捷克「國家博物館」（Národní Muzeum）成立於 1818 年，是一所綜合自然、科學、歷史、音樂與人文類型的博物館，共有高達兩千萬件收藏品，主要以大量玻璃展櫃、巨大生物模型及標本展示珍貴收藏。在無障礙服務上，館方將超過兩百年的傳統歷史建築增設坡道，以利行動不便者前來參觀；在其官網無障礙資訊中，亦可發現針對聽障觀眾的服務，共提供 20 部聽障成人與 5 部聽障兒童版本的線上手語導覽影片；視障觀眾則提供 6 則線上語音導覽，以及可觸摸版本、約 19 世紀到 20 世紀的傳統民俗文化器物與服飾。此外，維特科夫國家紀念館（Národní památník na Vítkově）則提供可觸摸建築模型、文字及點字資訊，更鼓勵明眼兒童戴眼罩進行觸摸，以少量的複製文物創造觸摸經驗²。

然而，筆者在出席本屆布拉格大會期間（2022 年 8 月 20 日至 8 月 28 日）實際參訪捷克國家博物館，除了上述的無障礙服務與展示，常設展廳中穿插設置可觸摸展示臺，在史前文化展廳、演化史展廳、歷史展廳等都設有不同可觸摸展品。在常設展廳中有 5 座大型化石標本展示臺，每座展示臺上方展示約 5 至 7 件文物，以 45 度角斜面設計，展示臺角落張貼有指頭表示可觸摸的符號，下方卻是完整實心櫃體，不利於輪椅族親近作品（如組圖 4）。

² 參考自維特科夫國家紀念館官網資訊。<https://www.nm.cz/navstivte-nas/narodni-muzeum-bez-barier/pro-navstevniky-s-poruchami-zraku>



圖4 捷克國家博物館史前演化廳觸摸斜面實體展示臺與標本化石，未提供任何文字及點字資訊

館方表示可觸摸物件為真實標本化石 (odlitky reálných fosílií)³，但卻不提供任何相關文字、點字或語音資訊，只提供材質相近的文物於展場，無從得知展品的名稱、年代，或進一步科學知識。經筆者詢問展場服務人員得知此觸摸展示屬為兒童設計，未提及視障觀眾之需求。館方設立觸摸展品以增加觀眾之觸覺參觀經驗，雖立意良善，卻無從得知相關知識內容，無論提供給視障觀眾、一般大眾或兒童，是否都大大削弱觸摸展示效益？

此外，也有獨立展示臺提供礦石或植物展品，同樣是下方為完整實心櫃體，輪椅族較難靠近展品，同樣僅提供一個觸摸符號而未告知相關資訊，即使與鄰近玻璃櫃內的文物類別或主題相同，仍難以明確理解展品資訊，如同僅供觸摸質感與造型經驗的物品。筆者參觀期間觀察到成人對於觸摸展品充滿興趣，觀眾可在博物館接觸展品體驗，卻同樣無法理解展品訊息；尤其在疫情尚未完全解除情況下，未見館方提供消毒相關物品，難以提升觀眾觸摸展品意願，更遑論原本立意是提供兒童觸摸，似乎無法達到任何效果（如組圖 5）。

館方在相同展區的展示設計下，視覺理解的展示提供大量且詳細文字資訊，甚至具備不同語言加以說明，以及開放式但禁止觸摸的展品，提供了文字說明；然而穿插在展櫃之間的觸覺展品卻不提供任何知識訊息，僅提供單純的觸摸（如組圖 6）。

³ 捷克國家博物館網站。<https://www.nm.cz/prirodovedecke-muzeum/zazraky-evoluce>



圖5 捷克國家博物館可觸摸展品及參觀中非視力損傷之民眾



圖6 比較捷克國家博物館玻璃展櫃文物及禁止觸摸展品提供文字資訊（左上與左下圖），觸摸展品則未提供相關資訊（右上與右下圖）

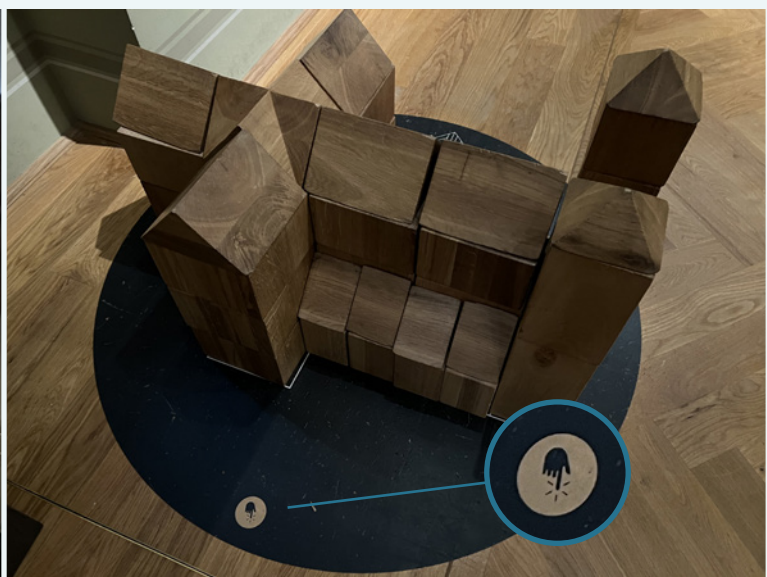
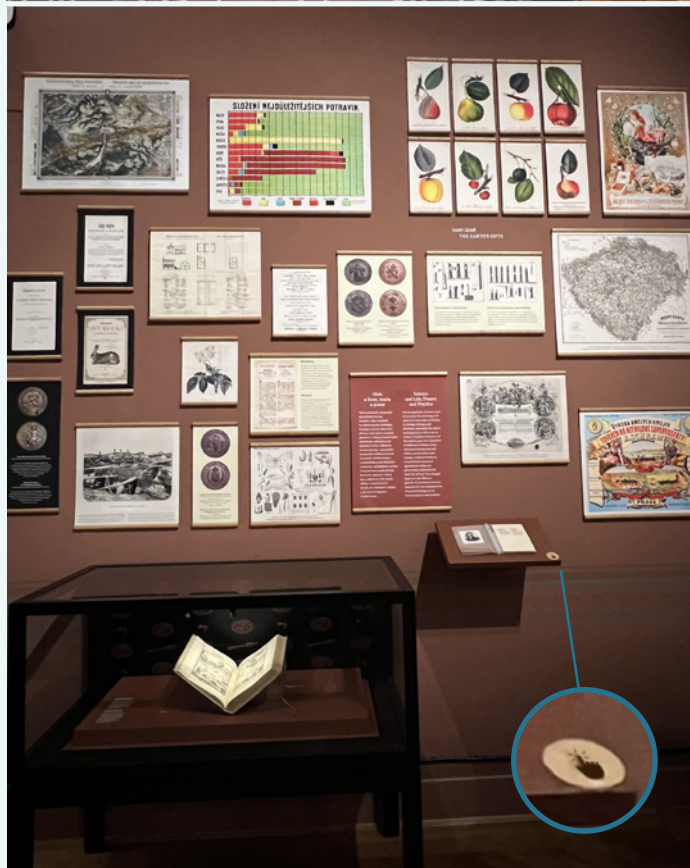


圖7 捷克國家博物館提供具有高互動性觸摸展品，卻未提供任何說明點字或語音資訊

又或者在互動性較高的觸摸展品，可穿戴配件或可動手操作立體積木，同樣不提供說明；以及表明提供觸摸翻閱的書籍，卻是以印刷護貝方式顯示文字內容，未提供語音或點字資訊（如組圖7）。這樣的展示設計，是以誰的需求為觀點呢？以不具知識傳達目的之開放式觸摸經驗，是否能回應博物館新定義裡的包容性與近用性？

因此，就捷克國家博物館而言，雖有大量資源設置以觸覺為主的展示文物，可提供視障或非視障觀眾觸摸，卻未能充分發揮其功能，尤其常設展理應具備更完善的展示需求、考量更多元感官轉譯與設計，包含展示臺設計需縮減輪椅族與展品之觀賞距離，以及視障觀眾所需的點字、放大字體、口述影像語音等，仍尚有改善空間。

其它布拉格博物館亦有少量觸覺展示內容，筆者在ICOM大會期間參觀布拉格「國





立裝飾藝術博物館」(Uměleckoprůmyslové museum v Praze)，該館除了無障礙硬體設施，未提供提其它線上、常設展無障礙展品或服務。該館適逢 Martin Janecký (1980-) 玻璃工藝特展，展場特地製作一件提供觸摸的藝術品原作〈沈睡者〉(Spáči)，設置在立方體展示臺上，以 6 個手掌符號表示展品可觸摸，提供尺寸非常小的捷克文與英語說明文字，表示該件作品是展覽中唯一一件可觸摸作品；另，僅以文字說明引導觀眾可以閉起眼睛，用手體

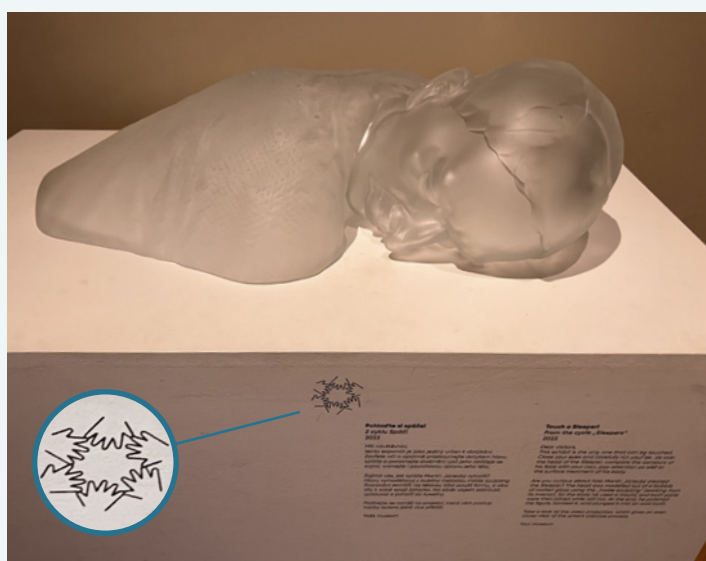


圖8 布拉格裝飾藝術博物館之 Martin Janecký 可觸摸展品〈Spáči〉

會作品的造型與表面肌理，並敘述藝術家創作過程與方法(圖8)。由此可見，這件觸覺展示作品目的是提供給非視障觀眾增加觸摸參觀體驗，或透過觸摸促進對玻璃工藝的認識與感受，試圖透過觸覺感知創造另一種觀展模式。但對於視障觀眾而言，仍是缺乏對應點字、語音或放大字體，需透過專人協助導覽解說才得以完整理解作品。

另一間位於布拉格的「建築與都市計畫中心」(Centrum Architektury a Městského Plánování, CAMP) 是以布拉格城市發展為主的展館，積極以「分齡分眾」形式推動無障礙設施與服務，包含線上 5 部手語導覽影片，並強調努力讓視障者參觀展覽，以及無障礙網頁可供使用。館方以 25 米投影空間為主要特色，在入口處展示一座高約 10 公分，長寬約 25 公分的可觸摸建築量體模型，提供捷克文及點字，未提供建築色彩或比例尺等資訊，主要目的是讓視障者認識館舍造型結構(圖9)。

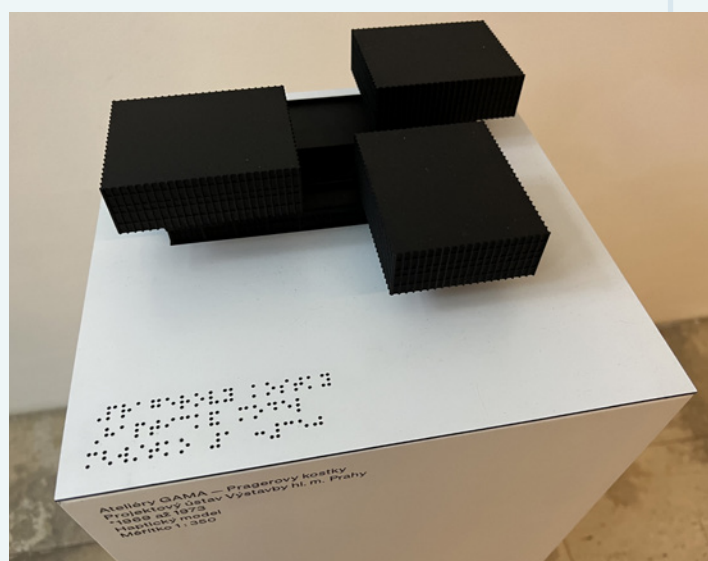


圖9 捷克布拉格建築與都市規畫博物館之點字觸摸建築模型

該館於ICOM大會期間展出預定設立在布拉格市區的「伏爾塔瓦愛樂廳競圖設計展」(Vltavská Filharmonie: výstava soutěžních návrhů)，共有 25 個國家、120 件作品參賽，最後選出 19 件複賽作品，館方展示 19 件建築模型、設計圖和影片，並以獲得決選的丹麥建築師團隊 Bjarke Ingels Group (BIG) 設計作品白色模型製作一座 3D 列印點字模型供視障者觸摸。但對於不理解點字的視障者或陪同者，無法得知模型上的文字內容，且 3D 點字模型未設置在展場，筆者需洽詢館員始得知，因此仍仰賴由專人導覽解說（如組圖 10）。CAMP 展示仍然以視覺為主要參觀模式，如何突破感官限制、創造更多元參觀經驗，吸引更多視障觀眾進入展場認識當代建築，仍是需要積極面對的課題。



圖 10 布拉格建築與都市計畫博物館之競圖獲獎作品建築模型（上圖）與縮小版 3D 列印點字模型（下圖）

三、以觸覺感知主導之無光展覽體驗

上述的觸覺展示設計仍以健全主義觀點出發，不易完整回應博物館新定義的包容性與近用性價值，如觸覺幾乎是人人皆有的感官，但因視覺主導參觀模式，以致大多數民眾長期缺乏觸覺感知刺激與訓練，更難提供給視覺障礙觀眾聽覺以外的認知管道，無論明眼人或失明者普遍缺乏觸覺經驗。

筆者在 ICOM 布拉格大會期間除了參訪當地博物館觸覺展示，同時參觀私人單位所設立的「看不見的展覽」(Invisible Exhibition / Neviditelná výstava)⁴，是以歐洲為基地的文化跨國連鎖機構，除了 2011 年成立的捷克布拉格基地，在波蘭的華沙、匈牙利的布達佩斯都設立了相同的分館，以類

⁴ 捷克布拉格「看不見的展覽」。https://neviditelna.cz/

似社會企業方式 (social enterprise) 營運，運用商業模式協助視障者就業，類似「黑暗餐廳 (Dining in the Dark)」模式，藉由消除視覺創造全新感官經驗。

參觀者須提前預約，並提供不同價位的導覽語言選擇（英語、西班牙語、俄語），成人基礎體驗約 250 元捷克幣 (CZK)，展場設計以全黑、無光狀態為主，不須戴眼罩，須將所有物品寄放於儲藏櫃。全程大約 60 分鐘，由視障者帶領最多 8 人一組的團體進入展場，參觀者需前後搭著肩膀移動，透過聆聽導覽員說明，進到每一個空間進行觸摸體驗。

進入展場會先到居家空間，有客廳、廚房、臥室等隔間，擺放不同家具、家電與生活用品，小型物品都被固定住，可透過不同材質、尺寸、功能確認物品。參觀民眾幾乎都是沿著牆面行走，再逐一觸摸、確認每件物品或位置。離開居家空間後，會走到戶外空間，會有馬路上的車聲，感受失去視覺、過馬路的緊張感，同時步行在高低起伏變化的橋梁，也會連結到戶外大自然的聲音，輕風、鳥叫、溪水潺流聲，令人印象深刻。接著，又會進入戶外小屋，有各種野外生存需要的物品及用具，空間氣味也與居家空間完全迥異。

無光展場不僅有室內與戶外空間體驗，更關鍵的是進入美術館空間，擺放十幾件淺浮雕及立體作品，放置在牆上與地面，部分作品以大家熟知的藝術品製作成複製品，進行藝術觸覺體驗，挑戰參觀者的藝術知能及觸摸經驗。最後，導覽員帶領參觀者來到酒吧，在這空間可另付費點各種飲料，由視障者幫忙開瓶，付費、找錢可在黑暗環境中完成，或離開展場後再繳費。參觀者都可坐在吧檯聊天，

一邊喝著飲料，專注聆聽每個人的談話、語氣與情緒，並讓強烈的味覺感受同時留下難忘的經驗。

展覽參觀結束後，需要一段時間讓眼睛重新適應光線的刺激，因室內無法攝影，回到有光線的空間才能見到導覽員的真面目。透過訪談得知導覽員已在此單位工作近十年，整個單位有 16 位導覽員，皆是視力損傷的工作人員，他們的姓名也被列在官網上。雖然「看不見的展覽」強調提供 4 到 99 歲的觀眾皆可參觀，卻因為無光展場空間尺度不夠寬敞，行動不便者僅能使用摺疊輪椅，有些區域輪椅依舊無法通過，僅能起立及握扶手通過。另外，在展覽參觀過程中，觀眾仰賴視障導覽員口語解說並確認自身位置，聽障者如聽力全聾，恐也無法在這樣的環境下進行參觀，仍然無法真正創造全面共融。

除了無光展覽，尚有進階導覽體驗活動，同樣需事前預約、由視障帶領參加者，學習點字、繪畫、遊戲，使用輔具或白手杖及室外行動體驗，費用為 330 元捷克幣。另外還增設看不見的晚餐 (CZK 800)、看不見的品酒 (CZK 480)、看不見的團隊任務 (CZK 480)，皆有特定日期或需特別預約，飲食方面會事先告知餐點內容，而團隊訓練如同臺灣的「黑暗對話 (Dialogue in the Dark)」，藉由屏除視神交流或外在視覺要素，以提升團隊更多的合作能力，在無光環境中克服障礙或促進彼此信任感。強調以「非視覺」方式重新體驗人生各種角色與行為，試圖強調視覺以外感官的重要性，間接瞭解視障者生活狀態與認知世界的方式，藉此創造社會價值多元觀點，用觸覺回應包容性與近用性。

上述非視覺體驗活動之外，布拉格「看不見的展覽」還提供一個學習休憩空間，讓參觀者可在此認識視覺障礙名人、觸覺教材、觸覺地圖、觸覺畫作、視障輔具等設施（圖 11），推廣非視覺教育與文化的展示內容，並提供互動教具，讓民眾可借用

眼罩在此空間體驗更多觸覺教材，理解視障者如何學習空間地圖概念，以及圖像觸覺化製作方法與案例（如組圖 12）。另舉辦視障兒童繪畫比賽與展覽，積極成為推廣觸覺文化與藝術經驗關鍵基地，促進一般大眾非視覺感官學習經驗。



圖 11 捷克布拉格「看不見的展覽」展場外教育學習空間

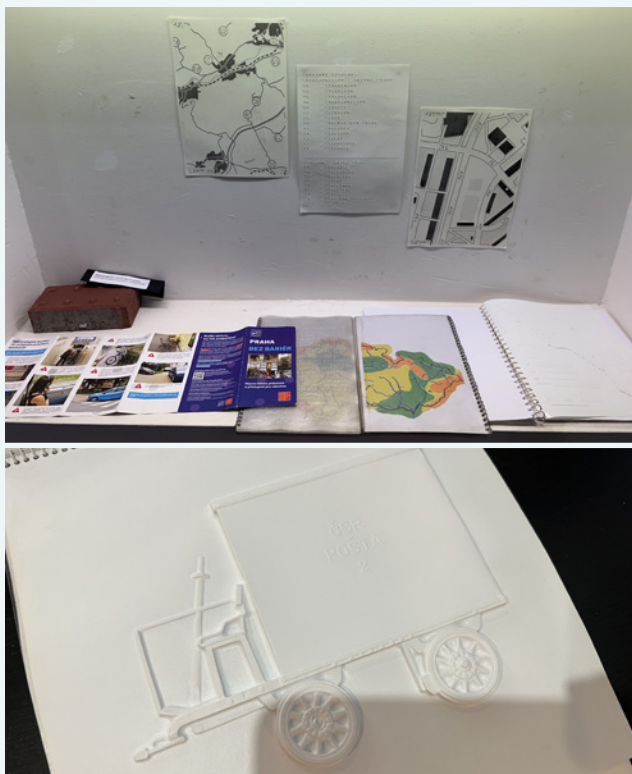


圖 12 捷克布拉格「看不見的展覽」，展場外的教育學習空間展示視障者觸覺學習教材

四、結語

ICOM 博物館新定義裡的「包容性」(inclusiveness) 意謂沒有任何人被排除在外，「近用性」(accessibility) 意謂克服障礙、接近文化。這兩項遠大目標在博物館場域仍然充滿挑戰，尤其面對不同年齡、性別、種族、障別族群進行分齡分眾展示與服務，走向精緻化與客製化的深化參觀體驗，將為博物館人員帶來更多挑戰；不同感官認知需求的觀眾族群，需要將展示內容進行不同形式詮釋轉化，仰賴專業人員執行與大量資金挹注，似乎在博物館人力與資源日益不足的現況下，顯得更加困難重重。

無論哪一個國家，文化政策、預算資源分配及人力組織結構發展，深深影響著博物館定義是否得以落實之重要關鍵。除了需得到文化機構的重視及

體制進行變革，社會包容性推廣亦涉及其它部會，透過法律制度、交通環境、民生福利等系統整合推行，方有機會使博物館真正作為創造社會共融現象之推進器，讓全民養成包容性與近用性的素養與思維。

執行面上，由布拉格博物館的案例可發現，提倡無障礙服務時，在歷史悠久的古蹟建築，長年以視覺為主導的觀展模式，加上疫情催化下顯得更加難以發展觸覺互動內容。例如：國家博物館之無障礙服務以線上展示內容為主，展館現場僅能以極少數且選擇性的立體收藏開放為觸覺展品，卻未能提供充足資訊給多元感官需求的觀眾，即使另有大量複製互動裝置或材質可承受觸摸的展品，卻仍以視覺感知為主要參觀路徑，明確標示禁止觸摸。而裝飾博物館或建築與都市計畫中心以單件展品提供給所有人觸摸，卻仍忽略觸摸資訊對於視覺障礙者之重要性，缺少更全面的通用設計思考。足見「視覺中心主義」(ocularcentrism) 仍是博物館難以突破的藩籬。

而布拉格「看不見的展覽」為突破視覺為主的文化經驗，創造了全黑的體驗環境，試圖喚醒所有人的觸覺感知，並改以視障者的生活經驗為參照；在一個被複製的無光空間裡，運用聽覺與觸覺帶領觀眾體會非視覺感受，卻意外增加身障者及聽障者之參觀困境。由此可知，當過於著重於特定感官參觀模式時，極有可能造成另一族群的障礙，如同現行多數博物館以視覺感官為主導，造成視覺障礙者普遍文化參觀資源不足的現象。

博物館在新定義趨勢下，即使困難仍要努力克服艱難，推行各種身體經驗與感官轉譯的方法，將階梯改為坡道、視覺資訊轉為聽覺、聽覺資訊轉為

視覺、視覺資訊轉為觸覺、聽覺資訊轉為觸覺等。近年有愈來愈多博物館專業人員提出建議與方法，讓博物館知識傳遞透過五感認知而建構。然而，這些轉譯過程又由誰來主導？以誰的觀點來決定是否可行？如何不再以「健全主義」觀點來思考，積極邀請不同年齡、性別、種族、障別之使用者參與，不同感官需求觀眾給予回饋、提供使用經驗，不斷修正與改善，同時擴增人力與經費累積多元感官展示內容，試圖在文物保存及教育開放之間取得平衡，以原作或複製品建構多元感官認知體驗，尤其是擴增觸覺展品與展示設計，讓人類普及的觸覺感官，有機會打破博物館禁止觸摸的框架，逐步落實博物館新定義裡的包容性與近用性。

延伸閱讀資料

- Candlin, F. (2003). Blindness, art and exclusion in museums and galleries. *International Journal of Art and Design Education*, 22(1), 100-110.
- Hirose, Kojiro. (2013). Research on methods of "touching the world"—The aim of the exhibit area of tactile learning in Japan's national museum of ethnology. *Disability Studies Quarterly*, 33(3). <http://dsq-sds.org/article/view/3743/3245>
- Kleege, Georgina. (2005). Blindness and visual culture: An eyewitness account. *Journal of Visual Culture*, 4(2), 179-190.
- 広瀬浩二郎 (2009)。さわる文化への招待——触覚でみる手学問のすすめ。東京：世界思想社。
- 広瀬浩二郎 (2016)。序章：聴覚と触覚の復興をめざして。世界をさわる。京都：文理閣。
- 伊藤亞紗 (2019)。不用眼睛，才會看見的世界：脫離思考與感知的理所當然，重新發現自己、他人和世界的多樣性 (楊詠婷譯；原著書名：目の見えない人は世界をどう見ているのか)。仲間出版。
- 邱大昕 (2016)。觸覺的轉向：広瀬浩二郎的展覽理念。博物館與文化，12，141-156。
- 林詠能、趙欣怡 (2016)。視障觀眾的博物館服務需求探究。博物館與文化，12，43-64。
- 趙欣怡 (2016)。博物館之視障觀眾展示規劃與參觀服務研究。博物館與文化，12，105-140。
- 趙欣怡 (2019)。誰的攝影藝術？建構視障觀眾多感官影像詮釋無障礙科技展示。博物館學季刊，33(3)，43-69。