

跟著哈奴曼認識亞洲——國立故宮博物院南部院區兒童創意中心之策展規劃

To Getting Know Asia with Hanuman:
The Curatorial Planning of Children's Creative
Center of the Southern Branch of National Palace
Museum

楊芳綺 國立故宮博物院南院處

Yang, Fang-Chi Southern Branch of the National Palace
Museum

開啟認識亞洲的一扇窗

位於國立故宮博物院南部院區(以下簡稱南院)飛白館一樓，一個可以讓親子觀眾自由揮灑，沒有拘束的空間，兒童創意中心於2015年底南院開館時同步啟用，從開幕迄今，每到假日總有絡繹不絕的人潮，顯見親子觀眾參觀博物館的殷切需求。

兒童創意中心是為5至12歲的兒童而設計，希冀成為親子觀眾參觀文物展廳前的預備學習空間，啟發其對亞洲文化的興趣，並期能與南院的文物產生互動與連結。兒童創意中心佔地347坪，展示內容配合南院展示文物而設計，計有認識亞洲環形劇場、三個主題展示區，以及一個亞洲文化特展區。三個主題展示區分別為亞洲陶瓷、亞洲織品、亞洲劇場；亞洲文化特展區首檔為越南文化主題展。

展示手法的考量

兒童博物館是為兒童遊戲及探索而設計的專屬空間，反映多元的社群特色，營造趣味及互動的學習體驗，給予兒童與成人透過共遊而學習的場域，提供展示與教育活動，觸發兒童好奇心及增進學習動機。¹

規劃設計之初，兒童創意中心的展示手法經過綿密的討論，希冀能過展示設計，引導兒童透過遊戲，引發其好奇心，進而達到學習的效果。隨著科技發展，多媒體與互動展示方式是勢不可擋的趨勢，但動手操作實際的教具(Hands-on)，仍是小朋友不可獲缺的學習經驗，因此整體規劃力求科技展示與操作體驗兩者之間的平衡。

茲將各展區的展示單元與展示方式彙整如表一，希望能透過多元的展示手法激發兒童的五感體驗，並引入體感互動新科技展示方法，營造出嶄新的參觀體驗。

代言人的誕生

南院以亞洲藝術收藏為主，在兒童創意中心設計之初，即考慮設計代言人藉以吸引親子觀眾，經過策展團隊討論決定應從南院亞洲文物轉化為卡通的形象，因考量後續的動畫製作及衍生商品的設計需求，因此文物必須為人物或動物，具有五官及四肢才能呈現較多元的美術風格。

經過多方思考選擇以院藏越南青花加彩猴王「哈奴曼」作為兒童創意中心的代言人(圖1)，哈奴曼源自印度史詩《羅摩衍那》，在東南亞地區廣為流傳，在泰國、印尼及柬埔寨的古蹟中皆可以見其蹤跡。一般認為越南因北部與中國接壤，在漢代起即深受中國文化的影響，但其實早在西元192年興起的國家，中國史稱林邑，在文化即深受印度化的影響，在西元9世紀史稱占婆，範圍約在今日的越南中部，主要信仰為印度教，據法國學者穆斯(Paul Mus)研究，西元7世紀已有羅

表一 展區單元、展示方法、體驗類型彙整表 (作者自行整理)

編號	展區	展示單元	展示方式	五感體驗
一	認識亞洲環形劇場	認識亞洲影片 跟著哈奴曼到亞洲旅行	影片 拍照上傳至環形劇場	視覺、聽覺
二	亞洲陶瓷展示區	陶瓷紋飾 陶瓷器型 陶瓷拼圖	複製品展示、紋飾拓印 複製品展示、文物模型放大 拼圖	觸覺、視覺觀察
三	亞洲織品展示區	認識織品材質 亞洲服飾體驗	材質展示 角色扮演、多媒體互動	觸覺 視覺、聽覺、觸覺
四	亞洲劇場	羅摩衍那影片 羅摩衍那互動遊戲	影片 體感互動、角色扮演	視覺 大肢體律動
五	亞洲文化特展區	越南飲食 越南服飾 越南節慶 越南童玩 越南故事	情境復原展示 體感互動電子書 角色扮演	聽覺、視覺 視覺、聽覺 大肢體律動

¹ 兒童博物館的定義，參見兒童博物館協會(ACM)網頁：<https://findchildrensmuseum.org/about/> (檢索日期：2019年12月4日)

摩的故事傳入越南，只是在西元15世紀因占婆國勢衰落，羅摩衍那的故事在越南流傳目前並不廣泛。

在羅摩衍那的故事中，最引人入勝的除了英勇的羅摩王子，最令人印象深刻的非哈奴曼莫屬，牠是羅摩王子忠貞的朋友，為印度神猴，是風神之子，身形可隨意變化，具有雙手舉山的超凡神力。哈奴曼形象很容易讓人聯想起《西遊記》的孫悟空，但因西遊記遲至明代才出現，而《羅摩衍那》成書時間一般認為在西元2至3世紀，有學者認為孫悟空與哈奴曼具有密切的關聯性。²

因此哈奴曼不僅在印度與東南亞廣為流傳，更向東傳播，而有西遊記的孫悟空出現，可以說是亞洲圖像中重要的動物，再者猴子的靈巧特性頗受兒童歡迎，選擇哈奴曼轉化為兒童創意中心的吉祥物是再適合不



圖1 越南青花加彩猴王(國立故宮博物院藏)



圖2 哈奴曼的形象應用於入口設計(林玉雯 攝)

過(圖2)。臺灣兒童也可從自身熟悉的神話動物圖像，發現異文化中也類似的角色，但仔細比較卻又有許多不同點。這正也是兒童創意中心的目標，引領兒童從已熟知的文化，再進一步探索不同的文化，透過比較與差異的觀點，來拓展兒童的亞洲文化視野。

展示設計

一、認識亞洲環形劇場

(一) 認識亞洲影片

認識亞洲單元位於兒童創意中心的正中央，是參觀的起點，也是認識亞洲的開端，利用環型劇場的特色(圖3)，在腳本寫作階段，即改變原有的電影拍攝方式，減少大場景、特寫的運鏡，而改以劇場的敘事方式，由哈奴曼與智者的對話揭開序幕，智者隱而未現僅以畫外音與之對話，吸引小朋友認識亞洲。由於亞洲對兒童過於抽象，以此透過提問亞洲在哪裡(Where)? 亞洲何時興起(When)? 什麼是亞洲(What)? 藉由問答方式，建構兒童亞洲地理區域範圍與時間軸的概念，使其對抽象的概念，能有更具體的想像。

² 羅摩衍那原文為梵文，中文譯本參考：蟻垤，季羨林譯，2005。印度史詩：羅摩衍那。臺北：貓頭鷹出版社。

什麼是亞洲？則從兒童的日常生活著手，從飲食、服飾、建築、交通工具等面向，闡述因氣候、地理及人文等因素的交錯影響，造就亞洲的各地方呈現文化



圖3 亞洲環型劇場(林玉雯 攝)



圖4 亞洲文化遺產拍照互動裝置(林玉雯 攝)



圖5 亞洲陶瓷展示區設置觸摸地圖與視障指引磚，此區亦有設計陶瓷物件放大版，吸引小朋友注意(林玉雯 攝)

紛呈的特色。利用環型劇場的優勢，哈奴曼宛如劇場中的演員，與小朋友互動，有時他調皮地躲藏於未知的角落，僅呈現尾巴，引導小朋友搜尋其蹤跡，宛如哈奴貫穿全場，讓兒童有如遊歷亞洲之感。

(二) 跟著哈奴曼到亞洲旅行

循環播放之認識亞洲影片放映結束後，環型劇場轉為亞洲文化遺產拍照互動裝置(圖4)，於環型劇場斜柱外設有觸控式螢幕，親子觀眾可拍攝臉部特寫，並自行選擇亞洲各國服飾造型進行合成，拍照完成後即上傳至環型劇場螢幕，多數兒童在發現自己的影像投射於劇場中央時，皆會有驚喜之感，宛如自己成為兒童創意中心的主角，變身為亞洲人物，搭乘熱氣球到亞洲著名的世界文化遺產旅行。本裝置除互動體驗的趣味性外，也希望可透過互動裝置更認識亞洲，因此在轉換場景間，也以動畫帶出一些趣味的亞洲地理文化小知識，以達到寓教於樂之功效。

二、亞洲陶瓷展示區

為配合南院的典藏，特別規劃亞洲陶瓷、亞洲織品、亞洲劇場單元，以深入淺出的方式介紹亞洲藝術文化，希冀兒童在參觀展廳前具備基礎的文物知識。為回應文化平權政策，特別規劃無障礙設施，除了身障人士可以使用輔具暢行無阻的參觀展場外，於本單元

入口處設置觸摸地圖及配有點字說明，地面鋪設視障指引磚，便利視障人士進行參觀(圖5)。

(一) 陶瓷紋飾

亞洲陶瓷展示區分為三個小單元，引領觀眾從不同面向瞭解陶瓷的奧秘，首先介紹的是陶瓷的紋飾，如常見的龍



圖6 陶瓷複製品展示與紋飾拓印(林玉雯 攝)

紋是皇帝的象徵；仙鶴在中國、日本、韓國皆具有吉祥長壽的寓意，觀眾可以透過陶瓷複製品近距離觀察紋飾的樣貌，並觸摸體驗陶瓷的造型與感受陶瓷的溫度。由於視障人士無法看見紋飾，因此將陶瓷的紋飾轉化為淺浮雕，使其可透過觸摸感知紋飾的樣貌。此外利用紋飾浮凸的特色，參觀者可將紋飾拓印作為參觀兒童創意中心的紀念，並認識陶瓷紋飾之美及其背後所代表的意義(圖6)。

(二) 陶瓷造型

第二單元則介紹陶瓷的造型，根據研究較易激起兒童觀眾興趣的展示包括大型物件、兒童關注或熟悉的主題及物件、不尋常的事物、論點或提問等作法。³本區的核心展示區域，設立放大版的南院複製文物，精選特殊的動物形、新月形、瓜式造型陶瓷，藉由物件的放大吸引小朋友觀察陶瓷造型。

此外兒童往往在參觀文物展廳時對於陶瓷的命名有所困惑，無法掌握命名的脈絡，此單元以圖示的方法，介紹人體與器型的對應關係，陶瓷的造型與人體一樣，有耳、肩、腹、足等部位，通常以最突出的特徵命名。舉例而言，高足碗則是足較為修長的器型，因此被命名為高足碗；渣斗則是口徑較大的器物方便收納



圖7 陶瓷造型說明(林玉雯 攝)

食物殘渣；梅瓶的功能為儲存水、酒的容器，因此口徑較小。因功能的不同，陶瓷便有不同的設計，透過哈奴曼的身體演繹陶瓷的器型，可讓兒童用肢體的方式去記憶陶瓷的器型，縮短與文物間的距離(圖7)。

(三) 陶瓷拼圖

第三單元為陶瓷拼圖，此區展示文物中較具特色的紋飾，可讓低齡的兒童透過紋飾的比對，去復原陶瓷的造型。因拼圖為立體的造型(圖8)，在實際操作過程中仍需要家長的協助，而這正是兒童創意中心創立的本意，鼓勵親子共學。

綜而言之，此單元以實體教具操作為主，兒童參觀可透過紙筆拓印紋飾，作為參觀紀念，進而認識不同紋飾的意義。而陶瓷的造型則是透過比擬肢體的語彙加深小朋友的記憶；陶瓷拼圖則是適合學齡前的兒童，透過紋飾與造型的比對，建構出完整的陶瓷，藉由動手操作，不僅只於眼睛的觀看，使兒童的參觀經驗更為多元。

三、亞洲織品展示區

南院典藏豐富的亞洲織品，但為文物的保存與維護，通常展示於恆溫恆濕的展櫃內，無法近身觀察，更無法觸摸各式織品。為滿足兒童對於織品的好奇

³ 相關研究參考郭昭翎，2015。以「遊戲」為博物館兒童展示設計策略之文獻探討。博物館與文化，第9期，頁39。

心，規劃認識織品材質、亞洲服飾體驗兩個單元，讓兒童可以透過遊戲的方式，瞭解織品的多元面貌。

(一) 認識織品材質

本區的參觀起點播放織物製程影片，以動畫及實拍方式介紹棉、麻、絲、毛、香蕉絲、樹皮六種原物料的特性，並介紹以上原料製成的南院織品典藏及其他臺灣博物館典藏織品(圖9)；除影片外，亦搭配織品材料的實物展示，介紹織品如何從原料透過揉捻而成紗線(fibre)，再利用經緯交織的技法，轉變成一塊布(clothes)的過程，透過影片與實物展示的結合，希望兒童可以透過觸摸與觀察不同的織品材質，輔以上影片深入淺出的說明典藏文物，進而與院藏的織品產生互動與聯結。

(二) 亞洲服飾體驗

南院除典藏絢麗多姿的織品外，也藏有具特色的亞洲服飾，但藏品往往只能遠觀，無法就近欣賞，更遑

論裝扮體驗。兒童創意中心的亞洲服飾體驗區是最受親子觀眾喜愛的區域，裝扮是兒童學習模仿一個重要的歷程，透過角色扮演，兒童可以習得社會化與人際間的互動，同時可以獲得不同文化的刺激。透過遊戲，身體上可以直接參與的遊戲，融入各種感覺的角色扮演活動亟為重要。兒童可藉此體驗另一個角色的質感、時間、聲音、音調及感覺。⁴

本區展示亞洲服飾(圖10)，擇取的選擇以維持區域平衡為原則，東亞的服飾計有華人、韓國、日本，東南亞服飾為印尼，南亞為印度拉加斯坦地區，西亞為巴勒斯坦服飾，中亞為烏茲別克。東亞傳統多以右為尊，服飾多具有交領右衽的特徵，為能使兒童觀眾體驗後能有更深刻的印象，特別設計圖版說明，穿著完畢後，小朋友可以用右手確認是否可拉到衣襟，以確認穿著方式是否正確；東南亞代表服飾為筒裙，即一塊布的左右兩端縫合，狀似筒狀，故稱為筒裙，其特色為以繫綁方式穿著，可隨身型自由調整；西亞、中亞服飾則是配合南院的典藏，選擇巴勒斯坦與烏茲別克服飾，是滿足親子觀眾在展廳只能觀看卻無法親身體驗的遺憾。

為能找到符合原本文化脈絡的服飾，策展團隊希望能從當地購買服飾，而非在臺灣以複製方式製作教具。由於服裝的材料在臺灣不易取得，紋飾通常具有意涵，若未能完整呈現，可能會有誤用的風險。Du Page 兒童博物館的Mace Rae 研究員認為雖然兒童的理解程度與成人有所差異，他們亦有觀察藝術品細節的能力。因此她建議展覽應重視品質，儘量使用原件。⁵



圖9 陶瓷立體拼圖



圖9 參觀起點以影片引導，並放置織品材質供觸摸體驗



圖10 織品服飾體驗



圖11 親子觀眾穿著亞洲服飾，右一為巴勒斯坦服飾購自當地

幸而透過網路FACEBOOK 臉書搜尋，尋找到巴勒斯坦文化資產保存協會的Mara Sara 女士，目前仍致力於復興巴勒斯坦傳統服飾的工藝，經過多次聯繫後，允諾協助製作，使臺灣親子觀眾可體驗由巴勒斯坦當地製作的傳統服飾(圖11)。

(三) 紗麗著裝互動

相較於東亞的服飾多為剪裁樣式，南亞印度的代表服飾紗麗則為無剪裁的一塊布，「紗麗」與「多緹」是印度的傳統服飾，由於兩者皆屬於一塊布的圍裹式穿著，很難於現場由志工協助實地體驗，因此改以數位體驗的方式呈現。利用面部辨識技術拍攝觀眾臉部頭像，再由觀眾自行選擇紗麗紋飾，電腦將臉部頭像結合動畫，觀眾可看見自己穿著紗麗的過程，整個動畫結束後，觀眾可以透過QR Code 截取靜態畫面到自己的手機並搭配印度服飾的相關知識。

此單元以影片作為開場，使兒童對於織品的製作過

程有初步認識，透過觸摸體驗認識各類織品材質，進而以角色扮演遊戲及數位裝置認識各類亞洲服飾，同時藉由實體教具與數位多媒體的輔助，豐富親子觀眾的參觀經驗。

四、亞洲劇場

(一) 羅摩衍那影片

亞洲劇場以《羅摩衍那》故事為主題，故事描述印度王子羅摩信守承諾，與妻子悉多及弟弟羅什曼那自願流放森林十四年。在森林生活的期間，魔王羅波那劫走悉多至楞伽島，在哈奴曼與猴軍的幫助下，打敗十頭魔王羅波那，拯救妻子悉多。為使觀眾熟悉故事內容，在參觀前先引導觀眾觀看故事影片，藉以了解內容梗概。

(二) 羅摩衍那互動遊戲

觀看完影片後，以體感互動的方式，重溫故事情節，達成寓教於樂的效果(圖12)。本遊戲選取故事中最重要三個情節，將遊戲分為三個關卡，分別來自故事裡的海上造橋，觀眾需協助哈奴曼及猴子軍團以羅摩之石搭橋至楞伽島；第二關為抵達楞伽島後，需與魔王軍團對戰攻頂才能完成任務；第三關需協助羅摩打敗十頭魔王羅波那，完成遊戲挑戰。

比較特別的是此區的體感互動需與其它兒童共同完成任務，根據Stuart的兒童觀眾行為研究，超過半數以上的兒童，喜歡與他人一起參與團體的互動體驗，更勝於獨自遊戲。⁶透過團體的互動遊戲設計，兒童有機會與群體互動、交流，學習社交技巧與協作精神。



圖12 羅摩衍那體感互動遊戲

⁴ LaVilla-Havelin, J., 1990. Role Playing in Children's Museum. The Journal of Museum Education vol. 15, no. 2 (Spring-Summer). p12-13.

⁵ 轉引自郭昭翎，2015。以「遊戲」為博物館兒童展示設計策略之文獻探討。博物館與文化，第9期，頁47。

⁶ Stuart, D. C., 2000. The Perceptions and Behavior of Children and Their Families in Child-orientated Museum Exhibition. London: University College London.

本單元的設計與織品相仿，仍是藉由短片介紹本單元最核心的故事，但有別於其它單元的多媒體互動，僅止於眼睛與手的互動，孩童透過大肢體律動，練習肢體整合、協調性，並透過團隊合作齊心協力闖關，不僅可以訓練兒童的肢體協調性，亦可加強其社群網絡的互動，層層關卡的設計，也激起兒童挑戰的興趣。

五、亞洲文化特展

Peter Sterling 認為兒童博物館應扮演社區支援的角色，處理兒童與青少年相關的議題。他認為兒童博物館比學校更能貼近社區，因而能勝任處理青少年議題的任務，並能提供兒童具有意義的活動。⁷

近年來臺灣新住民人口日益增加，依據內政部移民署統計至108年10月底止，新住民人口已逾55萬人，其中越南是繼中國之後，新住民人口數最高的國家。⁸由於嘉義地區以農業為主，與其它縣市相比，有較多的新住民第二代，為增進臺灣民眾對於新住民文化的理解及增進彼此的對話，於兒童創意中心內設立特展區，以亞洲國家為主題，介紹不同國家的生活文化，拓展兒童的多元視野。

本區以情境復原方式介紹與小朋友生活相關的越南食、衣、住、行等主題，為求慎重，所有的展示道具皆購買自越南，以免在複製或重製的過程產生偏差(圖13)。內容詮釋以比較與差異的方式加深小朋友的印象，舉例而言，粽子在臺灣是端午節的節慶食物，而越南卻是過年前準備祭拜祖先的食物，在造型上南部為圓粽，北部為方粽；而月餅在臺灣與越南同樣是中秋佳節的食物，作法也極為相似，比較特別的是中秋節同時也是越南的兒童節，這天兒童會獲得許多的禮物，也會在當天提著燈籠出去遊玩，而在臺灣提燈籠是元宵節的重要節慶活動。從兒童熟悉的節慶著手，比較兩國文化在節慶的相似與差異之處，體驗異國文化的趣味性。

此外，為使新住民能有更多加入博物館的機會，博物館活動邀請新住民媽媽訴說兒時常聽到的繪本故事，經過與新住民媽媽討論，本區的互動電子書首檔選擇四則關於越南歷史與文化的民間故事，每則故事搭配活潑生動的插圖，結尾並附上相關的小知識，增進對越南的認識。故事分別為：《百蛋生百男》、《粽子與麻糬》、《檳榔果與荖葉的傳奇》、《還劍湖傳說》共計四個主題，其中《百蛋生百男》為越南祖先來源的故事，而《還劍湖傳說》則是重要地標。透過這些故事希望新住民小朋友可以認識媽媽母國的文化，並以媽媽的母國文化為榮。兒童創意中心希望可以成為社區藝文活動的軸心，也讓新住民媽媽能藉由投入博物館事務產生成就感。

除情境復原與互動電子書外，針對低齡小朋友也設計類似扮家家酒的小遊戲，依據皮亞傑(Piaget)的兒童認知發展心理學，兒童遊戲形式依年齡區分為三個遊戲階段，2至7歲兒童以象徵遊戲(symbolic play)為主，透過想像與認知能力，兒童可將抽象思考與具體事物連結，此階段的兒童對於角色扮演、辦家家酒的遊戲深感興趣，他們可藉由想像連結人、事物、情境。⁹

因此，本區在物件的設計與活動上，均考量到兒童生理及心智發展需求，教具選擇軟性材質，以織品印刷仿製食物外觀，教具較輕薄也較為安全。活動設計為邀請小朋友擔任河粉的小小廚師，透過簡單的圖示介紹，教導小朋友烹煮河粉的順序，於河粉的重要食材標註簡易的越南文，使新住民在向小朋友介紹活動



圖13 以情境復原方式展示越南的日常生活(林玉雯 攝)

時，也可同時教導簡易的越南語，認識不同的語言(圖14)。此活動設計也提供兒童與父母角色互換的機會，由孩子擔任廚師烹調食物，父母擔任學習者，透過活動觀察兒童的理解力及表達能力。

從兒童關心的事物作為引導，啟發其關心其他文化，是最佳的策略。意即不論這些事物在其它文化中如何轉換，依然和兒童的世界相關。食物、學校、遊戲、服裝都是讓孩子認識文化的最佳橋樑，因它們能呈現文化間彼此的關係。透過扮演另一個國家的人民，認識不同的世界觀，體驗不同的文化氛圍。¹⁰

結語

兒童創意中心以南院的亞洲典藏為中心，希望透過多元的詮釋方式吸引兒童認識亞洲文化，要達成此目標基本上即是個挑戰，因此在每個展示單元，如亞洲織品、亞洲戲劇、越南文化特展皆有影片導覽，希望給予兒童觀眾有個全貌的概觀，再進入更細緻的主題討論。



圖14 邀請越南新住民教導小朋友河粉的烹煮方式(林玉雯 攝)

參考文獻

- 陳涵郁，2011。兒童博物館的百年發展，博物館與文化。第1期，頁35-60。
 蟻垵，季羨林譯，2005。印度史詩：羅摩衍那。臺北：貓頭鷹出版社。
 郭昭翎，2015。以「遊戲」為博物館兒童展示設計策略之文獻探討。博物館與文化，第9期，頁33-53。
 侯天麗，2014。兒童博物館的定位與展望—向德國借鏡。博物館學季刊，第28卷，第1期，頁51-69。
 楊芳綺，2015。故宮南院嬉遊記：跟著哈奴曼尋寶趣。臺北：國立故宮博物院。
 LaVilla-Havelin, J., 1990. Role Playing in Children's Museum. The Journal of Museum Education vol. 15, no. 2 (Spring-Summer).
 Studart, D. C., 2000. The Perceptions and Behavior of Children and Their Families in Child-orientated Museum Exhibition. London: University College London.
 Sterling, P., 1997. Youth Museum as Agents of Change. In: M. Maher (Ed.), Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum. Washington, DC: Association of Children's Museums.

⁷ Sterling, P., 1997. Youth Museum as Agents of Change. In: M. Maher (Ed.), Collective Vision: Starting and Sustaining a Children's Museum. Washington, DC: Association of Children's Museums. p15-16.

⁸ 詳內政部移民署統計資料：<https://www.immigration.gov.tw/5385/7344/7350/8887/> (檢索日期：2019年12月8日)。

⁹ 詳參考侯天麗，2014。兒童博物館的定位與展望—向德國借鏡。博物館學季刊，第28卷，第1期，頁51-69。

¹⁰ LaVilla-Havelin, J., 1990. Role Playing in Children's Museum. p.14-15.