

博物馆学习中的观众参与：概念、特点与对策

常丹婧¹

（浙江大学考古与文博系 浙江 杭州 310028）

【摘要】：当下社会处于迅速发展和转型之中，“参与”是博物馆现代化发展进程中的一个关键词，在互联网的冲击下，传统博物馆势必要向更强的参与性转变，从而满足公众新的需求和期待。在博物馆学习中，观众参与表现为在意识中将自己设想为主动的探索者，在行动中通过体验或操作增进认知。观众参与的特点包括以阐释性展览为参与的场所，以身体、情感和思维为参与的要素，以意义的构建和共享为参与的结果。博物馆可从分众化的展览系统、与观众相连接的展览内容、情境化的沉浸体验、游戏化的参与方式、多感官的体验模式、观众参与表达的平台、群体参观的社交环境七个方面构建参与性的展览环境。

【关键词】：博物馆 博物馆学习 展览 观众参与 观众认知 对话

【中图分类号】：G260 **【文献标识码】：**A

在理念上博物馆界已经出现的从“藏品本位”向“观众中心”的转移，导致了博物馆工作态度、工作重心及传播策略的一系列变化，这与当代世界的民主化潮流及学习型社会的建设目标是一致的，给博物馆有效履行社会使命提供了理论观念的支持，且博物馆在实践中也取得了一定的成果。然而，从更高的要求看，我们也发现许多博物馆仍在一定程度上存在展览吸引力不强、受众面不够广泛、观众观展驱动力较弱、观众认知效益不甚理想等问题。这需要我们更深入地研究这些现象产生的原因，为制定更有效的策略和方案提供思路。

解决这些问题的基本出发点是了解新形势下观众对博物馆的具体需求和期待。随着网络技术的发达，公众获取信息的方式越来越便捷，互联网为人们提供了一个兼具参与性和社交性的知识分享的平台，所以仅从知识信息的获取方面，网络已经成为信息（包括遗产信息）最快捷、最广泛的输出系统，在这种情形下，博物馆若再仅停留于知识和信息的传递就未必具有优势，应该考虑如何从更深的层面激发观众的热情、自觉性和主动性，对展览作更深入的思考。在我们看来，要切实增强公众的观展驱动力，提升观展效益，应该从观众的参与性入手，使观众从被动的信息接收者转变为主动的参与者。从教育史的角度看，学习者在很长时期内大都处于一种被动灌输的状况，这种教学方式不利于激发学习的自主性。正是基于这种认识，现代教育学中已经出现了许多相应的变革，建构主义的学习理论、师生互动的探索式课堂教学模式纷纷产生。在正式教育场合，“参与性”已经开始纳入教学方法中，对博物馆这类非正式教育机构而言，由于博物馆观众兴趣导向、自主探索与场馆学习的特点，它不仅对参与性学习有更大的依赖性，也是参与性学习更易于发挥优势的场所。

对于当代观众而言，他们对博物馆的期待不仅仅是知识和信息的呈现，相比直接被告知答案，公众更期待通过参与和体验、互动和分享强化认知。相比于说教式的教育方式，观众更倾向于在主动的参与和对话中获取经验和知识，博物馆和观众的关系呈现出平等、包容、对话的趋势。参与是博物馆学习中激发观众主动性、提升观众认知效益和促进对话的有效方式。尤其是在受将公众参与发挥得较好的互联网冲击的当下，传统博物馆势必要进一步向更强的参与性转变，从而满足公众新的需求和期待。基于此，本文以博物馆学习中的观众参与为主题，对观众在参观博物馆过程中的参与进行概念界定和特点分析，并结合相关案例提出

作者简介：常丹婧（1994-），女，浙江大学考古与文博系博士研究生，主要研究方向：博物馆学。

构建展览参与性环境的对策。

一、博物馆学习中观众参与的概念界定和类型划分

从观众学习的过程来看,“参与”意味着观众发挥其主观能动性,在主动的操作、体验或对话中总结经验,使经验与认知融合在一起。在这个过程中,知识不是直接灌输进观众的头脑中,而是在观众自主的探索 and 发现中获得。而“非参与”意味着博物馆直接将事实性信息传递给观众,观众作为被动的信息接收者,缺失了自我思考和归纳的过程。从观众参与的效果来看,参与意味着观众与展览建立了连接,观众融入展览之中,展览内容引发了观众的理解和思考,并对观众的认知乃至态度、行为产生影响;观众没有参与进展览则表现为观众只是对展览的事实性信息进行简单地浏览,却没有深入理解和思考,信息很容易被过滤和遗忘,导致展览对观众认知没有明显的影响和改变,观众在观展后也没有实质性的收获。

具体来说,观众在博物馆学习中的参与类型可以划分为态度的参与、行为的参与以及包含二者的混合参与方式。“态度的参与”表现为观众在意识中将自我设想为主动的探索者,而不是被动的旁观者。比如在发问式构造的展览中,问题的设置可以引发观众思考,并且激发观众对话交流,观众开始主动地思考、探索问题的答案时,便不再是展览的旁观者,而是积极的参与者。发问式构造与客观陈述的展览方式相比,后者是非参与性的,只需要观众接收信息;而前者促使观众与展览建立连接,并自然地融入展览中进行探索和学习。观众通过主动的探索学习,将自身原有的认知系统与新的知识信息融合和重构,在这个过程中,博物馆提供事实和逻辑,观众获得结论和感悟。这种学习方式一方面体现了发现式学习(discovery learning)强调的学习者在主动的探索 and 发现中总结经验的过程,另一方面体现了建构主义理论(constructivism theory)倡导的学习者通过主动的思考和归纳构建自己的知识体系,两个方面都强调了学习者的主动性和参与性,并尊重个体的差异性。

博物馆学习中“行为的参与”主要有体验式和操作式。体验式是相对被动的参与方式,包含感应和具身参与。比如展览中使用的感应装置可以使观众在感应区域内与虚拟场景进行互动,并且获得与观众行为相对应的交互效果。在浙江省科技馆的一个感应空间内,当观众根据屏幕的提示挥手时,屏幕上的蝴蝶就会组成不同的图案。此外,展览可以让观众在视觉之外增加听觉、嗅觉、触觉等多感官的具身参与,使观众获得更具真实感和沉浸感的体验。而操作式的参与相对主动,包含个体操作和集体操作。个体操作在博物馆展览项目中比较广泛,比如通过引入变量观察因果关系的变化,使观众了解蕴含其中的原理。集体操作需要多人的合作或竞争,既可以促进对话和协作,也在一定程度上提高了观众的参与动力。在美国宪法号博物馆(USS Constitution Museum)的“齐心协力”(All Hands on Deck)展览中,有一个项目需要甲板上的观众在保持平衡的同时展开船帆,这是一个单人很难完成的工作,这个项目鼓励多人共同参与,并且不同的位置适合不同身高的观众参与。

观众在博物馆学习中的参与除了态度参与与行为参与外,还有包含这两者的混合参与方式。浙江自然博物馆的“地球生命故事”展在“前言”中提出了地球怎样形成、生物如何产生以及如何演化等问题,使观众带着问题探索地球的奥秘,观众在观展中还可以参与各种体验和操作项目以了解相关的知识原理。无论博物馆采用哪种参与性设计,都是以提升观众的认知效益和展览的传播能力为目标。参与性项目的设计应依据展览内容和目标为观众选择适宜的方式,促进观众参与,同时保证参与项目的知识性,强化观众参与的深度。

二、博物馆学习中观众参与的特点分析

(一) 参与的场所: 阐释性展览

周婧景提出,能否促使观众参与是区分“阐释性展览”和“非阐释性展览”的根本标准^[1]。在非阐释性展览中,物件没有被系统地研究和阐释,观众的认知情况也没有被考虑在内,这导致很多观众看不懂展览,无法识别物件背后蕴含的知识和意义,也无法建立与物件或展示内容的联系,以至于观众在参观展览的过程中,只有观看行为而没有参与行为,而且对物件的认知只停留在欣赏阶段,难以进行深入的理解和思考。而阐释性展览的目的则是在观众的认知基础上创造物件与观众的关联性,引发观众的

理解和思考，实现观众的参与。

乔治·E·海因(George E. Hein)在定义博物馆教育时提到，相对于“教育”(education)一词，博物馆界更喜欢用“阐释”(interpretation)，因为教育带有很多负面的含义——意味着必须的、正式的、充满事实的信息传递^[2]。而阐释性展览作为促进观众参与的场所，通过使用原始资料和说明性媒体揭示意义和关系，而不是简单地传递事实信息。或者说，阐释性展览是激发观众参与的兴趣并引导观众思考藏品背后更深层次的意义，而不是作为掌握真理的教授者向观众传达标准答案。这意味着观众有更大的空间和自由去探索，发挥主观能动性，参与解读和评论。

(二) 参与的要素：身体、情感和思维

观众在博物馆学习的参与包括身体、情感和思维的参与，实际上观众的参与并不能单纯地区分为身体、情感和思维领域，而是一个复杂的各领域共同参与的过程，并且身体、情感和思维共同影响、发挥作用。

“研究数据显示积极的身体参与是产生愉悦、知识、理解与提升自信的动力。由沉浸在身体经验中引起的博物馆学习具体化特征对于知识与理解的发展来说必不可少”^[3]。具身认知理论(embodied cognition theory)提出，认知有具身性，也就是说，认知基于身体感知和运动。人通过身体感官接触事物，再将身体经验传至大脑，促进认知的形成。博物馆的空间性决定了身体的参与是博物馆学习的一部分，有时候文字性知识可能会给一些观众造成认知困难，而身体经验对观众认知和记忆的帮助更具普遍性。身体参与的学习不只适合年幼的学习者，当代学习理论家指出，身体参与的学习方式对任何年龄的人都适用。过去博物馆给公众的印象是不准触碰任何展品，观众只能通过视觉与展览进行交流；如今很多博物馆为观众提供身体参与的互动装置和多感官的体验方式，很大程度上提升了博物馆学习的体验性和观众的认知效益。在博物馆的展览设计中，影响观众身体参与和运动的展览要素需要格外关注：一方面要符合人体工程学，减轻观众的疲劳感；另一方面要激发身体的感知，通过身体感官完成信息传达。当身体可以无障碍地参与某项活动时，也会带动情感和思维的投入。

目前已有不少学者阐述过情感的参与在学习过程中的重要作用：米哈里·特米哈伊(Mihaly Csikszentmihalyi)提出学习体验涉及整个人的各方面，包括智力的、感官的与情感的能力；盖伊·克拉克斯顿(Guy Claxton)认为学习是内在情感的，因为情感与学习不可分；埃里克·索托(Eric Sotro)指出隐性学习非常强大，因为情感也参与其中；玛丽·简·德拉蒙德(Mary Jane Drummond)与格里塞尔达·波洛克(Griselda Pollock)在讨论儿童学习评估时，坚定地陈述了情感领域的重要性；艾琳·胡珀-格林希尔(Eileen Hooper-Greenhill)认为，没有情感的参与是不友好的、漠不关心的，本质上是未参与的^[4]。由此看出，情感的参与在学习过程中的重要作用。此外，贾斯敏·拉纳(Jasmin Rana)、玛露丝·威廉森(Marlous Willemsen)、海斯特·迪比茨(Hester Dibbits)提到，“遗产不仅包括遗址、实物和实践，还包括我们对它们的感受。它们共同构成了关于遗产的情境式情感语境”^[5]。即便不同的群体可能对遗产有不同的情感取向，但不可否认的是，遗产与情感是紧密相连的。博物馆作为观众和遗产进行情感互动的场所，需要利用阐释手段激发观众情感、引发同理心并促进观众对于遗产和历史的理解和认知。如侵华日军南京大屠杀遇难同胞纪念馆，除了关于南京大屠杀史实的介绍，还通过触发观众的悲愤、伤痛、压抑等情绪，引导观众对战争、生命、和平进行思考。

在观众的参与中，思维的参与应是身体参与的落脚点，意味着学习者的思考和理解，也体现了参与的深度。在一些博物馆中，展览通过设置互动和体验装置为观众提供参与的机会，这些装置对观众往往具有一定吸引力，但是如果观众只进行简单的身体操作与体验，而没有对蕴藏其中的原理和意义进行思考和理解，那这种参与只是停留在很浅的层面，没有深入到认知层面。乔治·E·海因也解释过，“单调而重复的物理行为或‘没有逻辑的’活动对于学习过程中的心理变化并无丝毫益处。也因此近年来的文献开始强调学习者应该把‘基于实践’(hand-on)的学习方式和‘基于精神’(mind-on)的学习方式放到同等重要的地位”^[6]。所以，观众在博物馆学习中的参与不仅需要身体上的主动参与，思维的参与更为重要。

(三) 参与的结果：意义的建构与共享

观众参与的过程也是构建意义的过程，当观众的身体、情感和思维都主动参与时，意义也就产生了。值得注意的是，意义不是由博物馆直接传递给观众的，而是源于观众自身的解读。观众在参与中主动探索意义、发现意义和创造意义，并且在博物馆中交换意义。20 世纪后期，教育界掀起了“建构学习”的革命。建构理论对当代博物馆展陈理论与实践也产生重要影响，人们提出博物馆展陈教育效果应以观众的展陈意义构建为主要参照条件^[7]。过去，博物馆展陈目标主要体现在知识和信息的传递，而现在，博物馆注重引导观众对信息的解读和对内容的重构。随着博物馆的文化民主化，博物馆的专家和策展人不再是遗产价值的话语垄断者，公众可以有自己的理解和参与表达的机会。而且意义是开放的和没有标准的，从理解和诠释的历史性来说，“所有对于文本客观、终极的意义追求都是虚妄的，根本就不存在对一个文本的所谓规范性的解释，因此也不存在文本本身客观的、终极的意义”^[8]。意义的构建是个人化的过程，不同的人对事物有不同的理解，因而获取的意义也有所不同。每个人会通过不同的方法获得知识或赋予意义。而博物馆作为一个开放包容的意义空间，不仅要尊重观众的主体性，促进观众个人意义的构建，还应搭建意义共享的平台，鼓励不同观众之间的对话和分享。这不仅可以避免博物馆声音的僵化单一，还能获得有价值的观众反馈。

三、如何构建参与性的展览环境

（一）分众化的展览系统

吸引观众参与的前提是让他们感受到展览和活动是为他们设计的，换句话说，观众在参观展览的过程中，无论在认知层面还是在体验、操作层面都不会遇到明显的障碍。有的博物馆虽然在展览设计中涉及了观众参与的方面，但是没有考虑到观众的多样性和个性化，把观众视为单一化的群体，不能满足不同身体条件、认知水平、参与意向的观众的个性化需求，使某些观众群体在参与时遇到隐性的障碍。因此展览活动的设计应该注重分众传播的原则，一方面，分众化可以满足不同观众群体的需求，为观众提供多种选择；另一方面，它在一定程度上可以保证展览的传播速度和观众的认知效益。比如，要让不同身高的观众都能看清展览对象，为不同年龄段的观众提供不同尺寸的参与装置，为不同认知水平的观众设计不同形式的媒介和不同层次的信息，为不同参与意向的观众提供不同类型的参与方式等。南京博物院的“法老·王——古埃及文明和中国汉代文明的故事”等特展会为观众提供成人和儿童两个版本的导览；美国大都会艺术博物馆（The Metropolitan Museum of Art）推出了为视障者设计的触摸导览和为听障者设计的手语导览等；美国芝加哥市史特犹太博物馆（Spertus Museum of Judaica）的文物中心（Artifact Center）重现了考古发掘遗址，孩子可以在这里挖掘古物并进行文字记录，针对有学习困难的小朋友，馆方会引导他们用绘图或录音的方式记录^[9]，因此他们能够以不同的方式参与并有所收获。分众化的展览系统可以为观众营造一个舒适、开放的参与环境，让不同类型的观众都能轻松地参与进来，观众的个性化需求和期待也能得到满足。

（二）与观众相连接的展览内容

弗里曼·蒂尔登（Freeman Tilden）提出，“任何层面的解读都需要将所陈列或描述的事物与观众的个人经历建立联系，否则将毫无意义”^[10]。在博物馆展览中，年代久远的物件、专业性强的术语、与公众关联度低的选题都会阻碍展览与观众的连接，甚至还会造成观众的疏离感，在这种情况下，展览信息很容易被观众过滤和忽略。而观众在找到与展览内容的连接点时，则更能融入展览之中，并进一步理解和思考展览内容，从而对认知产生影响。在这种情形下，观众不再是置身事外的旁观者，而是融入其中的参与者。所以，博物馆要找到展览内容与观众相连接的切入点以及和观众建立联系的方式。蒂尔登提到美国德克萨斯州维特博物馆（Witte Museum）中的一个案例，在一个装有猛犸象骨架的大箱子上有一个标签，上面写着：“史前猛犸象在几千年前就生活在德克萨斯州，它们成群结队在平原上漫游，很有可能它们就在你现在站着的地方。”这段文字可以让观众直接感受到与展品的联系，原本遥不可及的猛犸象变得更加具体、亲切。浙江良渚博物院在介绍良渚古城城墙时，不仅给出了土方量的具体数据，而且说明了其黄土堆筑总量相当于现在 440 个标准游泳池的容量，从而让观众更直观地认识到城墙土方量之大。此外，“文明圣地”展厅用平面的半景画和立体的造景再现了良渚人修建古城的情景，并由良渚人修建古城过渡到 5000 年后考古人员发掘良渚古城遗址的场景（图一）。正是从过去到现在的过渡和对比，让观众真切感受到了与 5000 年前良渚人的连接。

（三）情境化的沉浸体验

目前很多博物馆采用情景再现、场景复原等方式营造与展品或展览主题相关的情境，使观众在参观时能通过这种展示辨识其原时空环境，甚至产生身临其境之感。这种展示方式不仅能给观众真实感，还可以调动观众参与的积极性。置身于情境之中，观众更容易从旁观者转变为参与者，并且情境的再现可以促进观众与展览对象的情感互动，激发观众的同理心。此外，情境化的展陈方式可以促进观众的认知。由情境学习理论可知，学习是一个参与情境的过程，学习发生在情境之中^[11]。在情境学习理论看来，知识是基于社会情境的、是在个体与环境交互下产生的。苏格兰国家矿业博物馆（National Mining Museum Scotland）就以真实的煤矿遗址为展示基础，引导游客参与式游览。参观者可以戴上矿工帽、穿上采矿服，进入煤矿开采区的地下矿室区域，曾在这里工作且带有浓重地方口音的老矿工会全程指引和讲解^[12]。类似的案例还有南京博物院的“民国馆”，展览再现了民国时期的建筑街景，街道上有邮局、药铺、书店、银楼等，而且这些实体店铺也开展真实的经营活动，观众可以邮寄信件、按方抓药、选购书籍及传统南北货，其中的陈设、器具均是征集的真实的老物件。这些情境化的展示方式促进了观众在观展过程中身体的参与和情感的互动，进而促进认知的形成，很大程度上提升了博物馆学习的体验性和观众的认知效益。可以说，这种情境化的沉浸体验不仅能增强观众的参与感，还可以让观众在参与情境中获得很多超越智性层面的认知。



图一//从良渚古城营建到良渚古城遗址考古发掘情景（图片来源：作者拍摄）

（四）游戏化的参与方式

为了满足公众的休闲娱乐需求并增强观众的学习驱动力，很多博物馆通过在展览中设定游戏任务吸引观众的参与。这可以从态度上激发观众的兴趣，使之成为主动的探索者，在主动探索和发现中总结经验，并使经验与认知相融合。在这个过程中，知识不是由博物馆直接传递给观众，而是观众在自主的探索和发现中获得，因而观众获得的知识和经验是自主思考和归纳的结果，会对其认知产生更深刻的影响。具体的任务和问题发挥了一定的规范和引导作用，有助于展览传播目的的实现。此外，游戏化的设计增加了学习的趣味性，尤其对年轻观众群有一定吸引力，使观众主动地学习、自然地融入展览中，在一定程度上可有效避免博物馆疲劳。上海天文馆便设计了游戏化的参与方式，观众在入馆后可以领到参观任务，通过完成游戏任务学到天文知识，并且馆方针对儿童、家庭、情侣和团队等不同类型的观众群提供多样化的游戏任务，观众在完成任务后还能够得到奖品^[13]。这不仅可以提升观众的参与度，还使观众获得成就感。但是需要注意的是，博物馆的游戏化设计只是促进观众学习的途径，所以在游戏的设计和引导上需要注意不能因娱乐性而忽略知识性，避免走入娱乐化的误区。

（五）多感官的体验模式

由具身认知理论可知，认知基于身体感知，感官的接触可以带来直接的身体经验，并将其传至大脑形成认知。传统的博物馆以观看为主要的认知方式，而一般来说，视觉对信息的捕捉具有限制性和选择性，如果加上其他的感官，不仅能丰富观众的体验，还能提升认知效益。多感官的体验模式为观众提供了各种各样的参与方式，观众可以通过视觉、嗅觉、触觉等多种感官建立与展览内容的连接，身体感官的参与也会带动情感的参与，进而引发思维和认知的变化。多感官参与的设计在很多博物馆都有体

现,比如上海自然博物馆的“海水触摸”和“蝴蝶房”为观众提供了触摸真实的大自然动物的机会,感官体验作为理论知识的补充使观众对动物有了更生动和深刻的感受;浙江台州博物馆除了用场景复原为观众营造石塘渔村的视觉印象,还提供海浪声、海风、鱼腥味的听觉、触觉、嗅觉体验,使观众对渔村的生活有了全方位的感受。可以说,多感官的体验模式实现了多维度的信息传达,多感官的体验设计带动了观众由身体到思维再到情感的全身心参与。

（六）观众参与表达的平台

观众参与表达和对话是除了观看之外另一种激发思考和增进认知的方式,当观众可以对展览内容进行思考和评论时,观众才能成为主动的参与者而非被动的接收者。蒂尔登认为,“解读的主要目的不是指导,而是‘激发’”^[14]。激发观众思考,可以促进观众对展览的理解,也能获得比接收直接的信息更深刻的感悟。思考使观众发现意义、创造意义,表达使观众交换意义。观众参与表达实现了更大范围的对话和交互,由个体和环境的交互扩展到整个展览环境下个体与个体的交互。美国宪法号博物馆的一个评论板为观众提供了分享想法和参与讨论的机会,评论板上提出了展览相关的问题,观众可以把自己的想法写在便签纸上并贴在评论板。提问的形式促进了观众的思考和对话,可视化的评论板方便了意义的分享和传播,这种在展览中增加观众反馈的方式使展览更有意义。在博物馆的具体实践中,有不少博物馆在展厅最后设置留言本供观众留言,但没有与展览相关的具体问题的引导,会导致较少收获有价值的观众反馈。而有问题的引导和可视化的评论板会让观众一目了然地看到不同观众对于展览的感悟和解读,也更容易激起观众参与评论的兴趣,实现意义的分享和传播。

（七）群体参观的社交环境

在博物馆观众中,群体参观往往比个人参观更常见,群体主要有家人、朋友、学习小组等。对群体参观的观众来说,除了学习和休闲目的之外,他们对参观博物馆或多或少有着社交期待,或者说,博物馆的展览和活动的设计应该考虑到群体参观者的社交需求。有证据表明,最有效地吸引观众的是那些鼓励社交、讨论和参与的展览^[15]。参观群体的参与和互动可以加深对展览的理解。针对多用户的特点,博物馆可以考虑鼓励对话的设计。由史考特·派瑞斯(Scott G. Paris)组织的工作坊讨论了促进对话的方法:提供让群体可以站在一起的空间,控制背景噪音;提供可以大声朗读或一目了然并与孩子分享的标签,鼓励访客声音的解说;提供讲解员或老师可以坐在地板上沉思的空间,与日常经验有关或在一代人中更熟悉的物件,以促进分享并提供询问对话的机会^[16]。此外,博物馆可以设计需要多个观众参与或合作的项目,鼓励群体的共同参与,避免部分人只能看其他人参与而无法亲自参与的情况,团队合作的项目在一定程度上也可以提高参与动力。浙江自然博物馆知识竞答剧场的知识问答项目与常见的单人参与的知识问答项目不同,其提供了四组答题按钮,可以让多个参与者共同答题,也促进参与者关于问题的相互讨论。

四、结语

综上所述,参与性是博物馆增强观众的观展驱动力和提升认知效益的关键概念。博物馆应该在保证知识生产的前提下探讨如何优化观众获取知识的方式,使观众在博物馆学习中成为主动的参与者而不是被动的信息接收者,这也是博物馆在新的社会环境下增强吸引力和竞争力的机会。观众参与体现为观众在主动的探索 and 发现中总结经验、获取知识的学习过程,以及观众融入展览中并引发理解和思考的学习效果。展览可通过提出问题、提供体验和操作装置等方式,引导观众实现态度和行为上的参与。博物馆应提升展览的阐释质量和水平,促使观众在观展中实现身体、情感和思维的参与,在促进观众个人意义构建的同时搭建意义共享的平台。博物馆还可从分众化的展览系统、与观众相连接的展览内容、情境化的沉浸体验、游戏化的参与方式、多感官的体验模式、观众参与表达的平台、群体参观的社交环境等方面构建参与性的展览环境。

参考文献:

[1]周婧景:《“阐释性展览”:试论当代展览阐释的若干问题》,《东南文化》2019年第6期。

-
- [2]George E.Hein.Museum Education.In Sharon Macdonald ed.A Companion to Museum Studies.Blackwell,2006:340.
- [3][英]艾琳·胡珀-格林希尔著、蒋臻颖译:《博物馆与教育——目的、方法及成效》,上海科技教育出版社2017年,第155页。
- [4]同[3],第158页。
- [5][荷兰]里默尔·克诺普等著、浙江大学文化遗产与博物馆学研究所译:《批判性探索中的文化遗产与博物馆:来自瑞华德学院的声音》,浙江大学出版社2020年,第332页。
- [6][美]乔治·E.海因著,李中、隋荷译:《学在博物馆》,北京燕山出版社2010年,第35页。
- [7]宋向光:《构建意义:博物馆展陈新取向》,《中国文物报》2014年9月16日第8版。
- [8]吴国淳:《理解与诠释:观众与博物馆学习研究》,台湾历史博物馆出版2005年,第20页。
- [9]美国博物馆协会著、桂雅文译:《无障碍博物馆》,台北五观艺术管理有限公司2001年,第68、128页。
- [10]Freeman Tilden.Interpreting Our Heritage.The University of North Carolina Press,1977:9.
- [11]崔允漭、王中男:《学习如何发生:情境学习理论的诠释》,《教育科学研究》2012年第7期。
- [12]朱蓉、吴尧:《苏格兰国家矿业博物馆的空间叙事性设计》,《包装工程》2018年第4期。
- [13]孟冉、忻歌、陈颖、王晨、施韡、林芳芳:《游戏化视角下的博物馆参观体验设计——以上海天文馆体验设计为例》,《科技传播》2019年第7期。
- [14]同[10]。
- [15]Graham Black.The Engaging Museum:Developing Museums for Visitor Involvement.London and New York:Routledge,2005:202.
- [16]同[15],第203页。