

与儿童共创“儿童友好”型博物馆评测模式初探

——以良渚博物院为例¹

张 峥¹ 姜燕蓉²

(1. 吉林大学 吉林长春 130015;

2. 英国莱斯特大学 英国莱斯特)

【内容提要】：儿童教育在我国博物馆发展中备受重视，不少展览和教育活动都秉持“以儿童为中心”的服务理念，但如何确保博物馆提供的项目是对“儿童友好”的，博物馆如何有效听取儿童意见并将其融入儿童服务尚待深入研究。基于新童年社会学及儿童参与阶梯理论，在充分尊重儿童权利及意见的基础上，研究团队在良渚博物院以儿童参与式研究方法为依据，开发与实施了常设展览评测工具，可为探索儿童参与式理念在我国博物馆的实践提供借鉴。实践表明，博物馆发展“儿童参与式”项目应充分尊重儿童权利和明确相关伦理准则，选择具有创意性且儿童友好的方式，鼓励儿童发声，重视儿童观点并积极接纳儿童意见，邀请儿童共同参与项目决策与实施环节。

【关键词】：博物馆 儿童参与式研究 儿童权利 评测工具 良渚博物院

【中图分类号】：G260 **【文献标识码】**：A

近年来我国博物馆儿童教育发展迅速，为儿童设计的活动、展览种类繁多且备受关注。越来越多的博物馆开始提倡“以儿童为中心”的服务理念，推出满足儿童需求、更加适合儿童群体的项目与服务。但大部分儿童项目是基于成人视角下的儿童需求而开发，加之我国博物馆缺乏适合儿童的评测体系与方法，儿童观众的意见很难真正纳入博物馆服务。如何确保博物馆所提供的项目是对“儿童友好”的（即儿童友好型博物馆），如何有效地听取儿童意见并将其融入博物馆儿童服务，值得博物馆学界、业界思考。

英、美、澳大利亚等国的部分博物馆在设计儿童展览与活动、重建儿童活动区域、开发儿童评测方案等项目中已经尝试采用儿童参与式研究与评测方法（participatory research and evaluation with children），邀请儿童深度参与项目的各个环节，充分听取儿童意见并将其纳入项目。国内也有部分美术馆及博物馆将儿童纳入合作范围，如成都麓湖·A4美术馆便是国内践行儿童参与式理念的佼佼者。2014—2021年，该馆共策划推动了七届“i START 儿童艺术节”，将儿童视为各类艺术项目的创造者，充分尊重儿童的创造力与主观能动性，鼓励他们对生活、学校、家庭、社会等多维度进行反思、想象与表达。其核心理念便是“赋予儿童更大的表达权利，……使其从参与者向共创者转变，……让艺术真正对孩子及社会的未来成长产生积极影响”^[1]。一些博物馆也开始重视儿童的想法及需求，并有针对性地对其需求进行调查或共同讨论。如南京博物院2018年“称霸侏罗纪——我是一只威猛的恐龙”儿童展，在策展过程中，由策展团队及10位小朋友共同进行平面设计方案的挑选工作，借

¹ **【收稿日期】** 2022-07-29

【作者简介】 张 峥（1990—），女，吉林大学考古学院文博遗产系讲师，主要研究方向：博物馆伦理、博物馆教育、博物馆国际合作。姜燕蓉（1995—），女，英国莱斯特大学博物馆学研究所博士，主要研究方向：博物馆儿童教育。

此更为准确地把握目标观众的审美感知及认知能力^[2]。

然而目前我国大量博物馆开发的儿童教育活动、研学项目、博物馆课程等，其设计者与施教者为成人教育者，儿童仅作为活动的受众，而非主体创作者。各类参与式项目的合作对象也多为成人团体，如社区居民、学校教师等，将儿童视为共同合作者的项目相对较少。部分活动即使在过程中着重强调儿童的参与，也仍会因为成人的思维瓶颈而使儿童体验浮于表面，有限的活动时间及方式限制了儿童更深入的思考与学习，活动效果亦欠佳。

基于对上述问题的思考，本研究团队^[3]尝试以儿童参与式研究方法为核心依据，视儿童为共同设计者与参与者，合作开发出适合儿童观众的展览评测工具，同时也可以检验该研究方法对国内博物馆开发相关评估工具、进行儿童观众评估的信度及效度。

本研究以浙江良渚博物院为设计与实施地点，由研究团队与院内儿童志愿者合作设计了一套有儿童参与、适于儿童使用的评测工具，尝试评估与测量6~12岁儿童观众关于良渚博物院常设展览的参观体验。实践活动中，儿童志愿者凭借对良渚博物院藏品信息的了解、对场馆布局和设置的熟悉程度，以及对儿童群体从认知水平到喜爱偏好、儿童用语等细节的了解，提出了大量切实可行的想法与观点，由研究团队进行优化设计后纳入最终评测方案。此外，研究团队也关注到成人研究人员与儿童群体合作时需注意的伦理考量，以及儿童参与项目的复杂性与局限性。本文希望抛砖引玉，加深业界对儿童参与式研究在我国博物馆实践中的认识，为我国博物馆提供更多儿童观众评测的方案与思路。

一、理论支持：儿童参与式研究与评测的重点

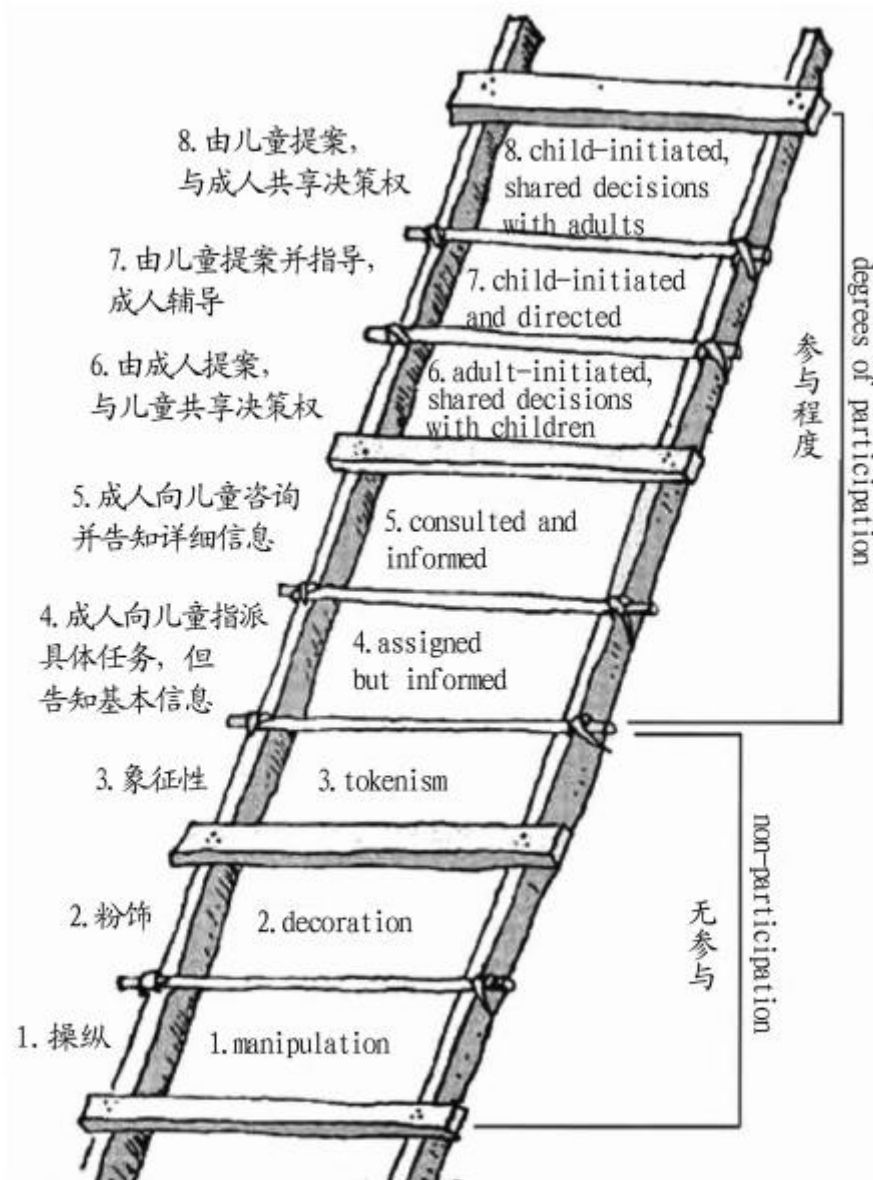
儿童参与式研究与儿童研究学科、儿童权利息息相关。儿童研究、新童年社会学（new childhood sociology）等相关理论的蓬勃发展逐渐改变了儿童群体在社会大众中的刻板印象（即视儿童为不成熟、无能力的弱势群体）。以儿童为研究主体或与成人共同合作的儿童参与式方法开始出现，并被广泛应用于教育、社会福利、医疗保健等领域^[4]。目前学界尚未对儿童参与式研究进行统一定义，但普遍认同儿童参与是一种可以让儿童群体在对影响其生活体验的问题上做决定或有积极影响的参与方式^[5]。同时，许多学者认为不应对儿童参与式方法的年龄段进行界定，因为所有作为社会公民的儿童均有权表达自己的意见，并且其意见应被认真对待^[6]。

在新童年社会学的推动下，儿童的形象由传统的脆弱、无知、能力不足逐渐转变为儿童是一系列社会事务的积极参与者，是童年中的独特而有价值的生活经历者，且完全有能力和经验与成人分享、交换自己的观点。新童年社会学促进了社会对儿童固有看法的改变，强调了儿童的主观能动性（agency），也为儿童参与式研究提供了丰富深刻的理论基础^[7]。

儿童群体的权利和义务主要在联合国大会（General Assembly of the United Nations）通过的《儿童权利公约》（Convention on the Rights of the Child, UNCRC）中明确定义，该公约提供了国家间认可的标准，要求各国通过这些标准来承认、保障、实施儿童的权利。其中，第12条规定“缔约国应确保有主见能力的儿童有权对影响到其本人的一切事项自由发表自己的意见，对儿童的意见应按照其年龄和成熟程度给以适当的看待”^[8]。“儿童是一个完整的人，具有完整的人格和自由参与社会的能力”^[9]。这意味着在涉及儿童的研究或各种事务中，我们不仅要尊重、倾听儿童的声音，更要严肃对待其意见，并纳入相关项目。一些专家还认为，在关于儿童的研究中，研究人员不仅要为儿童提供安全、可及、包容的参与机会，而且要有意识地承担起培养儿童参与实质性研究能力的责任，提供适合儿童发展（developmentally appropriate）的方法，帮助儿童构建自身观点并有效表达^[10]。所以认可、尊重儿童的决定权、参与权、表达权等各项权利，是实施儿童参与式研究的一个重点，也是必要前提。在为儿童设计活动或展览时，研究人员需为儿童赋权（empowering），主动邀请儿童参与研究设计，将他们视为共同研究者、设计者和创造者。此外，研究人员应在项目实施中充分认识到成人与儿童权力的不平衡性，时刻注意与儿童合作时的伦理规范，为儿童提供充分的研究信息，采用多种方式为儿童赋权，构建相对公平的平台，鼓励儿童积极参与^[11]。

儿童参与式研究的另一个重点是明确儿童参与相关研究的程度。美国社会学家、教育学家罗杰·哈特（Roger Hart）提出的儿童参与阶梯理论（ladder of children's participation）将儿童参与分为八个阶段：最浅层儿童参与的三个阶段为操纵、

粉饰、象征性的参与，即儿童遵从成年人的指令行事，并没有真正参与；第四到第八阶段根据分配给儿童的任务和角色，由低向高排序，儿童参与在第八层达到最深度参与，即由儿童主导发起一个项目，并与成人共同做决定（图一）^[12]。这一理论较为直观地帮助了不同领域的儿童工作者重新思考与儿童合作的方式。但需要明确的是，哈特并没有按参与阶梯的高低来划分优劣，儿童的参与程度需要根据项目本身来决定，并不是最深入的儿童参与程度就是最优选择。



图一// 儿童参与阶梯理论的八个阶段(图片来源:同[12]。)

在项目设计初期，研究团队将儿童参与程度定位于第六层，即由成人研究者发起研究，并向儿童提供详细的信息，咨询他们的看法与感受，将他们的意见纳入项目实施，与儿童共享决策权。

二、活动方案设计与实施

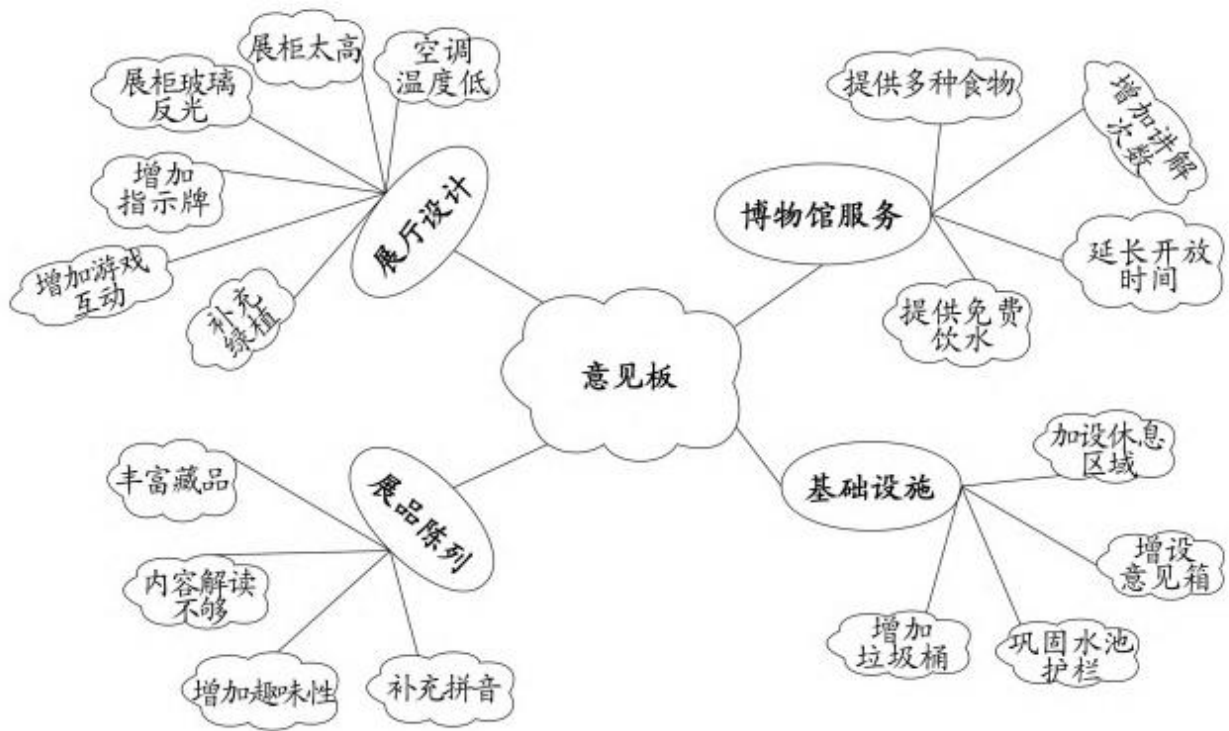
本项目分为前期准备与设计实施两个阶段。前期准备阶段开始于 2020 年 8 月 1 日，以收集资料与培训成年研究团队为主。后者旨在强调其与儿童群体接触时的伦理准则，并对儿童群体的社会角色及其参与社会事务的重要意义形成明确认知。从 9 月 1 日开始，本项目进入设计实施阶段，研究团队对良渚博物院的儿童志愿者进行了一周的观察，发现他们均已受过一定的讲解训练，较为熟悉良渚博物院常设展览及藏品信息，具备自主思考和灵活应变的能力，并能够对良渚博物院及其展览提出自己的想法及建议，是比较理想的合作对象。随后，研究团队与良渚博物院 22 名儿童志愿者深入合作，共同选择评测对象与场地，共同设计、选择和试验各类评测工具，探讨实施细节，完成了良渚博物院常设展览评测工具的设计与开发。本项目共进行五次交流活动，活动时间均选在每周末下午 1—3 点（表一），活动地点为良渚博物院多功能会议室（即儿童志愿者日常的午休场地）。最终于 10 月 1—4 日，研究团队对参观良渚博物院的儿童观众投放评测工具，用以检验评测工具的效果。具体活动设置如下。

（一）设置破冰暖场游戏

限于活动时长，如何帮助小研究员（即儿童志愿者）快速融入团队，了解项目内容及目的，并激发其参与感，成为研究团队需要考量和解决的首要问题。研究团队选择当下流行的多人桌游来营造活跃的互动氛围，以减轻小研究员的拘谨与紧张感。游戏设有奖惩环节，通过现场表演小节目或念绕口令等方式，帮助小研究员放松心情并形成集体荣誉感，快速拉近成人研究团队与小研究员之间的关系。

（二）授予“小小馆长”证书

作为儿童志愿者，小研究员们均已在良渚博物院服务了一段时间，内容以讲解、文明劝导及前台服务为主，服务性较强。而作为本次参与式项目的合作伙伴，小研究员需要在了解项目详情的基础上，对活动产生较强的认同感，并具备一定的角色意识，认识到自身的参与对该项目甚至良渚博物院未来发展的重要意义，从而在参与过程中充分发挥主观能动性。基于此，研究团队通过“小小馆长”证书授予仪式，营造特定情境，调动小研究员的积极性和自主性，激发其创造力，提升其参与的专注力和投入感。



图二// 小研究员针对良渚博物院及第一展厅提出的问题和建议(图片来源:作者自制)

(三) 选择评测对象与场地

活动中小研究员提出他们对参观博物院的同龄儿童较为感兴趣，考虑到参与成员均为良渚当地4—6年級的在校小学生，年龄在10~12岁，他们能够对这一群体的行为方式、心理特征、喜好偏向、语言习惯等有较多的了解。根据《中华人民共和国义务教育法》第二章第十一条规定，“凡年满6周岁的儿童，其父母或者其他法定监护人应当送其入学接受并完成义务教育”。因此，研究团队共同决定将参与评测的儿童观众年龄拓宽至6~12岁，覆盖小学1—6年级。此外，6~12岁正是儿童逻辑思维能、语言表达能力、自主学习能力、社会情感能力^[13]从低到高发展的关键阶段。意大利幼儿教育学家玛利亚·蒙台梭利(Maria Montessori)即指出6~12岁的儿童已经开始有意识地自主学习，这一阶段也是抽象思维能力的形成时期^[14]。美国发展心理学家爱里克·埃里克森(Erik Erikson)从儿童人格特征出发，同样认为6~12岁是儿童注重体验、掌握技能、发展创造力的重要阶段^[15]。因此评测6~12岁儿童观众对于展览的体验感及学习效果更具研究价值及实际意义。

良渚博物院常设展览共分为五个部分：前厅、第一展厅“水乡泽国”、第二展厅“文明圣地”、第三展厅“玉魂国魄”以及尾厅。作为儿童志愿者，小研究员对良渚博物院展厅较为熟悉，根据以往志愿服务的经验，在共同讨论的过程中建议研究团队选择第一展厅为研究场地。原因有四个方面：一是常设展览面积较大，而儿童观众普遍年纪较小，注意力容易分散，往往参观完第一展厅后就很难集中精力继续参观，评测放在第一展厅效果最佳；二是第一展厅文物藏品种类丰富，包括陶器、石器、骨角牙器、漆器、玉器，识别度高，易于理解；三是展厅内部设计风格多元，兼具文字展板、实物藏品、多媒体展项、动物形象、图画装饰，便于评测；四是第一展厅出口处即为休息空间，适合儿童观众或亲子家庭在休息时参与评测活动。

(四) 绘制知情同意书

在了解本次项目内容、目的及实践意义的基础上，小研究员们均已明确知道自己有自愿参与或退出项目的权力，并理解了知情同意书的重要作用。因此，本环节成人研究团队仅提供知情同意书的文字模板，而小研究员们需要根据他们对6~12岁儿童观众知识水平、阅读习惯、理解能力、喜好偏爱等方面的了解，结合自身对良渚博物院的印象，对文字编排及版面布局进行自由创作。成人研究团队不参与绘制过程，仅在活动结束后根据小研究员们的绘制成果进行优化设计，提炼核心要素，形成最终版本。

（五）设计/改良评测工具

展览评测工具的设计与改良是由成人研究团队提出评测方向及草案，小研究员们在草案框架范围内提出自己的想法和创意。评测内容主要包括四个方面：儿童观众参观展览后的心情、对重点藏品及展厅的喜爱程度、参观后的学习效果、对博物院及展厅的意见。

1. 儿童观众参观展览后的心情

成人研究团队仅告知小研究员评测方向，并提出需要将抽象情绪的测量与评估转化为具象的视觉形象，以便后续分析。据此小研究员提出了很多富有创意的想法，如使用良渚文化代表性器物玉琮、玉璧、玉钺分别表示无聊、开心和不开心等情绪；结合良渚博物院代言人“良良”的动画形象，通过改变羽冠羽毛颜色来表现情绪变化等。经过五轮讨论，小研究员最终使用了不同颜色羽毛贴纸来为“缪斯熊”^[16]的羽冠赋色，如红色羽毛代表“开心”，黄色羽毛代表“一般”，绿色羽毛代表“不开心”，儿童观众在参观展览后可选择相应颜色的羽毛贴在羽冠上。这一工具既能够加强展览与儿童观众的互动，又能体现良渚文化元素，动画形象还能够拉近博物院与儿童观众的距离，同时还能够通过统计羽毛数量对儿童观众的参观感受进行量化统计分析。

2. 对重点藏品及展厅的喜爱程度

研究团队初期直接借用良渚博物院现有的儿童版观展地图进行投票，通过统计观众印象最深刻的重点藏品或展项，来了解儿童观众的参观行为及关注点，但小研究员试玩后提出以下可行性较高的建议：（1）除文字说明之外，观展地图可增加更直观可爱的动画形象；（2）地图面积太小，可投票区域不足；（3）投票可以使用不同颜色或不同表情的贴纸来表现喜好程度；（4）贴纸样式可调整，但规格和质量应保持统一。综合小研究员的提议，成人研究团队重新绘制了良渚博物院第一展厅的观展地图，保留良渚文化神人兽面纹饰，仅通过文字列出展柜主题，并配以较为可爱的图示吸引儿童观众注意。同时，扩大了可贴纸的范围，便于投票；对展厅内部不同风格的辅助展品、多媒体展项等也有明确标识；投票使用带有笑脸、哭脸等不同表情的各色贴纸，直观生动且便于儿童观众理解和使用。在最终实施时，为更快速唤起儿童观众对参观体验的记忆，研究团队还将展厅典型区域的照片打印后贴在展板四周，配合重新绘制的观展地图使用。

3. 参观后的学习效果

成人研究团队与小研究员共同商讨了多种评估方法，但考虑到儿童观众参与评测的时间有限，且人数过多容易导致秩序混乱，研究团队一致认为问答投票是相对可行且方便快捷的方式。加之小研究员普遍熟悉讲解词，他们在这一部分表现得非常活跃，乐于对同龄观众提出问题。很多问题具有较强的知识性，如：良渚文化距今多少年？谁发现并命名了良渚文化？良渚先民日常吃什么，住在哪儿？此外，小研究员还对投票箱尺寸、问题呈现方式、卡片质量、游戏规则、奖励机制等提出了有效建议。

考虑到展厅各区域重要知识点的分布情况，研究团队筛选出三个问题以供投票。投票箱内卡片可用于统计正确率，以此测量学习效果。受活动时间、体量、场地等因素限制，仅通过三个问题评估儿童观众学习效果具有一定的局限性，因此，小研究员建议定期更换用于评估的问题。

4. 对博物院及展厅的意见

为进一步了解儿童观众在参观体验中出现的问题或困难，帮助儿童观众准确表达观点，成人研究团队建议小研究员结合自身参观感受，通过向同龄观众提问的方式获得有效信息；同时，成人研究团队还告知小研究员这些建议可帮助良渚博物院在展览设计、儿童服务等方面作出相应的优化调整。为了更好地引导小研究员思考并提出建议，成人研究团队提供了展厅设计、展品陈列、博物馆服务、基础设施四个方向，帮助小研究员在现有框架内结合自身经验提出问题及建议（图二）。

小研究员还对儿童观众提出了更多问题，如是否认识展板上的文字、工作人员服务态度如何、参观博物馆之后是否感到饥饿、展出的动物骸骨是否可怕等。经过综合考虑，研究团队最终根据以上四个方向的内容设置了12个是/否问题，供参与测评的儿童观众选择，并对较为主观的回答另行记录。

（六）测试及修改评测工具

在五轮交流活动中，成人研究团队均邀请小研究员对现有评测工具进行内部测试。研究团队发现，若分别进行四个评测，容易导致儿童观众注意力分散，且很难完整理解评测内容及其意义。因此，研究团队尝试以游戏通关的模式将四个环节串联起来，并与小研究员共同商议工具名称，以增加吸引力和趣味性，最终形成“缪斯熊一贴贴乐一投投乐一意见板”系列评测工具。此外，研究团队使用特定服装或装饰来营造游戏氛围，并赠送纪念礼物作为通关奖励，以提升儿童观众参与游戏的成就感，同时可发挥一定的宣传效应，吸引更多儿童观众的参与。

（七）实施评测工具

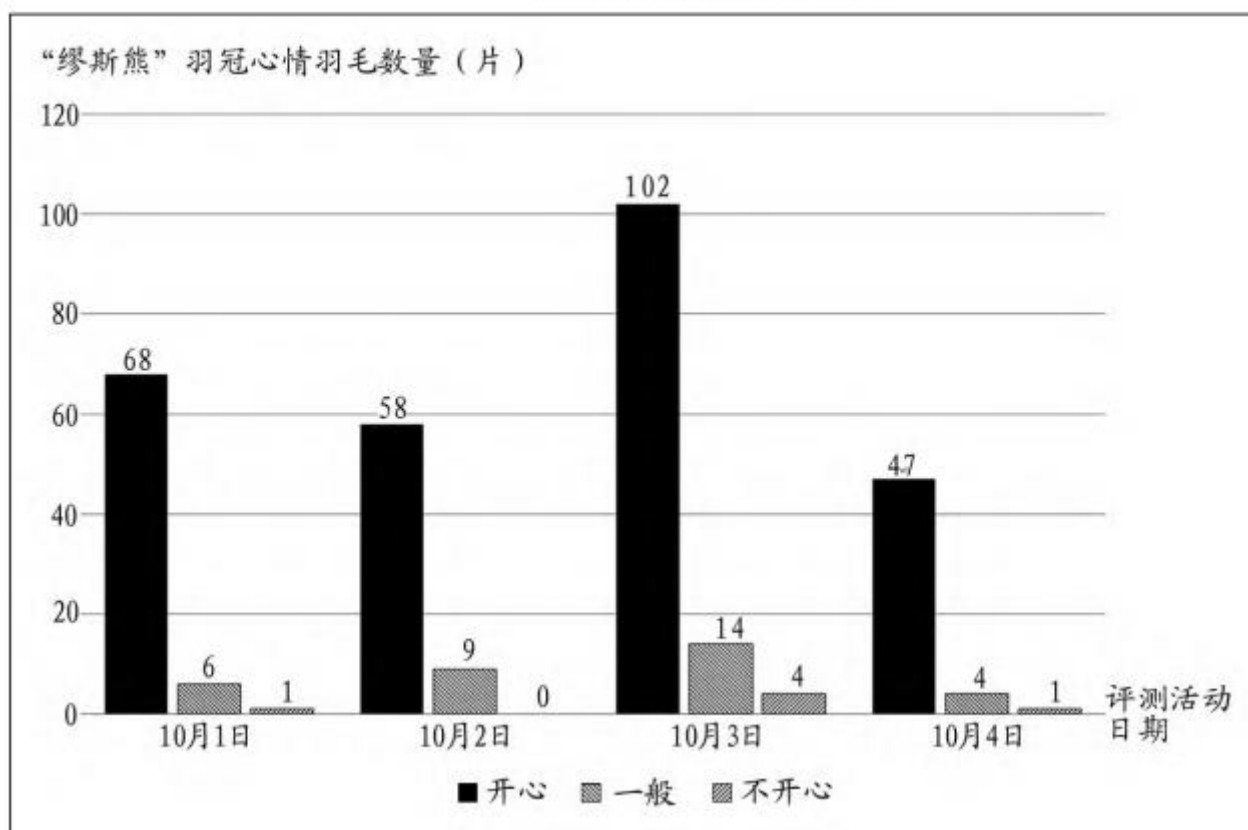
成人研究团队根据五轮内部测试结果及小研究员的建议，对良渚博物院系列评测工具作了最终的调整与制作。评测活动场地布置在良渚博物院第一展厅出口处，活动全程由三名小研究员和成人研究团队共同完成。小研究员表现出非常高的热情，能够自主向儿童观众细致解释评测工具的内容及使用规则，并及时引导儿童观众进行评测活动。据统计，共有407名儿童观众参与了评测活动。研究团队对评测的四个环节分析如下。

在评测第一环节（缪斯熊），研究团队共回收314份“缪斯熊”的心情羽毛，其中代表“开心”的红色羽毛占大多数，少数儿童观众选择了代表心情“一般”的黄色羽毛（表二）。在评测第二环节（贴贴乐），研究团队发现第一展厅中的油画、房屋模型及玉器占儿童观众“喜爱榜”前三名。推测前两者位于第一展厅结尾处，儿童观众印象较深，故选择人数较多；而玉器作为良渚文化最具代表性器物，也较受欢迎。位居“无感榜”前两名的是展厅“前言”和“发现命名”，这两部分均位于展厅入口，且多为文字描述。此外漆器和原始文字部分并列第三名，应与缺乏内容解读及辅助说明有关。评测第三环节（投投乐）能够反映出儿童观众参观后的学习效果普遍较好。据统计，三个问题中与房屋相关问题的正确率平均为82%，这与房屋模型类展品最受欢迎可相互印证；与食物相关问题的正确率平均为66%，推测儿童观众对猪、牛、鸡等动物形象兴趣更大，且印象更深，故学习效果相对较好；与文字相关问题的正确率最低，平均为47%，亦可与原始文字部分不太吸引儿童注意、缺乏足够的内容解读相对应。在评测第四环节（意见板），儿童观众普遍认为展柜高度、展厅温度、灯光等比较合适，但需要增加图片、互动游戏、休息空间等。

图二//小研究员针对良渚博物院及第一展厅提出的问题和意见（图片来源：作者自制）

[下载原图](#)

表二// “缪斯熊”羽冠心情羽毛数量



三、活动成果及讨论

目前,大部分儿童参与式研究都强调以《儿童权利公约》第12条为主要理念、以其他相关条例为辅助补充条例的理论框架[17],这为研究人员与儿童群体的交流互动提供了伦理道德准则和法律约束。近年来,从事儿童参与式研究的相关学者也一直在探索如何使用灵活、尊重与批判的方式来保障儿童参与方法的顺利实施[18]。结合本次实践项目,研究团队就我国博物馆语境下发展儿童参与式研究总结出以下几点经验。

(一) 尊重儿童权利,明确与儿童合作的伦理准则

在本项目中,儿童的身份由被研究对象转换为研究人员,与成人研究团队共同参与项目的设计与实施。研究团队时刻意识到儿童与成人的权力失衡(power imbalance),所以在项目的各个阶段,成人研究团队不断探索与儿童互动时的伦理考量(ethical considerations),这是一个持续且需不断反思的过程。

首要原则是尊重儿童知情权,确保儿童完全自愿参与。在项目设计阶段,如何通过清晰、易懂、有趣的方式帮助儿童参与者明确理解本次活动的目的及意义至关重要。研究团队据此邀请了与儿童群体互动经验较为丰富的博物院工作人员,来辅助研究团队与小研究员的前期沟通。招募小研究员初期,研究团队首先与良渚博物院小志愿者团队的负责老师商议,征求与小志愿者交流的机会。征得同意后,研究团队在负责老师的配合下,详细且明确地向小志愿者讲解该项目的基本信息,确保小志愿者充分理解本次项目的理念、目的及实践意义。同时研究团队也向小志愿者介绍他们在该项目中的身份及权利,邀请小志愿者以研究员的身份加入研究团队,并多次强调该项目完全自愿参加,小研究员可以在项目的任何阶段退出,无需澄清原因,尽量避

免儿童可能在面对权力失衡情况下迫于压力做出违背自我意识的决定。研究团队也鼓励小志愿者提出自己的疑问与担忧。最终，大部分小志愿者愿意加入本次项目，在整个活动期间将自己的经验和见解与研究团队进行分享和探讨。

研究团队还在项目中时刻保障儿童参与者的身心安全，比如邀请小志愿者团队负责老师参加每次会议讨论，成人研究员不与小研究员独处等。伦理考量是一个持续且不断反思的过程，在保障儿童群体权益的同时，也在某种程度上保护了成人研究者。

（二）选择创意性且对“儿童友好”的方式鼓励儿童发声

开发适合儿童群体的参与式研究方法一直是该领域学者的重点研究方向之一。一些学者认为，儿童群体在调查儿童个人经历以及对直接影响儿童体验的问题上有能力形成自我意识与观点，而对“儿童友好”的研究方法可以最大程度地引导儿童表达出这些观点[19]。活动中，成人研究员与小研究员在沟通方式和研究方法上采用了兼具创意性、趣味性的方式，营造平等自由活泼的对话氛围。例如在活动前期加入暖场游戏及奖惩机制，拉近团队成员的距离；鼓励小研究员主导部分活动流程，提升小研究员的参与度和对项目的归属感；采用投票、绘图、模拟测试等方式引导小研究员发表自己的看法；每次活动结束后进行讨论与反思，以期最大程度避免出现忽视儿童声音等问题。

（三）积极听取儿童意见，仔细考量并采纳

本次参与式研究项目不仅积极听取儿童群体的意见，更重视“儿童参与”在构建良渚博物院儿童评测工具中的作用，真正地将儿童观点纳入实践。但值得注意的是，儿童可能在许多影响其生活经历的问题上缺乏完善的思考，所以研究人员也应审慎考量儿童的观点，不能照单全收。

本次项目共进行了五次交流活动，每轮活动之后研究团队均会分析小研究员观点的可行性，最终选取可行性强的元素和观点对评测工具进行优化设计。比如在充分理解知情同意书的作用及文本内容后，小研究员将知情同意书设置为“邀请函”样式，并对形式外观作了自主设计。成人研究员综合五轮讨论成果，选择在知情同意书中加入太阳、花草、良渚博物院藏品的卡通元素，选择绚丽的颜色，对一些生僻字标注拼音，并添加卡通形象。

（四）邀请儿童参与到研究实践过程中

邀请小研究员参与最终的评测实践，是本次参与式研究项目的重要一环。在评测方法设计结束后，小研究员与成人研究员一起对评测方法进行了多轮内部测试，推敲实施细节，共同探讨如何更好地与儿童观众互动，以及如何让儿童观众更清晰地表达观点。在与小研究员探讨后，研究团队邀请了三位小研究员协助成人研究员进行评测，小研究员在向儿童观众发放知情同意书以及询问儿童观众的观展体验等环节上发挥了主导作用。研究团队发现，小研究员的加入对前来参观的亲子家庭具有较强的吸引力，多数家长倾向于让孩子与小研究员互动。小研究员可以用更通俗易懂的方式向儿童观众介绍本次评测活动的基本信息，能够自主引导儿童观众进行评测活动，儿童观众也能更深入地表达其观展体验与意见。

四、余论

通过本项目，研究团队发现小研究员经常能提出一些成年人想象不到的观点。成年人经过长期系统化、理论化的学校教育，对儿童的需求及心理分析往往来自书本及理论知识，容易陷入思维定势，有时在儿童心理、行为模式、艺术创造力及审美等方面反而不及儿童自己。若本次项目没有儿童研究员的加入，则极难突破成人的思维边界来真正了解儿童对于博物馆、展览的真实想法及体验感，评测工具的设计亦无法从儿童视角出发来选择更为儿童所熟悉的语言表达、游戏方式及视觉呈现效果。儿童是自己生活中的专家，他们足够有能力思考并构建自己的观点，而如何提供更有效的方式帮助儿童表达这些观点，则是成年研究者需要重视的一环。赋予儿童自由表达权、重视儿童观点并真正纳入影响儿童群体生活体验的具体实践，既是儿童参与式研究的重点之一，也是一个需要长期持续且不断反思、优化的过程。

近年来我国博物馆儿童教育发展迅速，儿童教育理念不断更新，儿童教育成为发挥博物馆基础教育功能的重要方式且备受重视。随着各类教育活动项目的增多，儿童参与活动的效果反馈对博物馆至关重要，但往往由于人力、财力、时间等问题，博物馆不能及时与儿童进行沟通。因此，博物馆应与儿童建立长期的合作关系，积极鼓励儿童自由表达，为其提供平等开放的对话空间；同时，博物馆应反思儿童研究者在研究中的角色，对研究参与的公平性保持敏感，将儿童纳入博物馆建设，这对儿童、对建立儿童友好型博物馆具有积极的双向意义。

基于本次共创项目，研究团队希望小研究员能够对自我权利的使用和意义有更深入的了解，明确自身所享有的权利与机会，同时也把这种理念传达给更多的同龄人。受限于时间、预算等各种因素，本次儿童参与式研究项目尚有不足及局限性，但相信本项目可以为良渚博物院的未来发展提供一些真实有效的建议。此外，本研究也希望为更多博物馆引入儿童参与式理念提供基本范式，为我国博物馆探索对“儿童友好”的多种评测方法以及“儿童参与”方法在我国博物馆的实践提供借鉴。

参考文献

- [1] 李杰：《美术馆因儿童改变——作为“沉默他者”的儿童如何参与美术馆公共关系的重塑》，《当代美术家》2022年第4期。
- [2] 田甜：《视角·构建·维度——以南京博物院“恐龙展”为例谈儿童展策划》，《艺术与民俗》2019年第1期。
- [3] 成人研究团队还包括吉林大学考古学院2018级文物与博物馆学专业全体本科生。
- [4] I. Coyne, B. Carter. *Being Participatory: Researching with Children and Young People: Co-constructing Knowledge Using Creative Techniques*. Cham: Springer, 2018.
- [5] J. L. Powers, J. S. Tiffany. *Engaging Youth in Participatory Research and Evaluation*. *Journal of Public Health Management and Practice*, 2006, 12: S79-S87.
- [6] M. Jans. *Children as Citizens: Towards a Contemporary Notion of Child Participation*. *Childhood*, 2004, 11(1): 27-44.
- [7] A. James, A. Prout. *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*. London and New York: Routledge, 2003.
- [8] 联合国儿童基金会：《儿童权利公约》[EB/OL][2021-08-21]<https://www.unicef.org/zh/儿童权利公约/儿童权利公约文本>.
- [9] M. Freeman. *Children's Education: A Test Case for Best Interests and Autonomy*. In D. Ronald, D. M. Galloway (eds.) *Listening to Children in Education*. New York: Routledge, 1996: 29-48.
- [10] a. A. Graham, M. A. Powell & J. Truscott. *Exploring the Nexus between Participatory Methods and Ethics in Early Childhood Research*. *Australasian Journal of Early Childhood*, 2016, 41(1): 82-89. b. L. Lundy, L. Mcevoy. *Children's Rights and Research Processes: Assisting Children to (in) Formed Views*. *Childhood*, 2012, 19(1): 129-144.
- [11] H. Malcolm. *Participatory Research with Children*. *Child and Family Social Work*, 1997(2): 171-183.

[12] R. A. Hart. Children's Participation: From Tokenism to Citizenship. Florence: UNICEF International Child Development Center, 1992.

[13] 美国学业、社会与情感学习联合会 (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning, CASEL) 将儿童的社会情感能力解构为自我意识 (self-awareness)、自我管理 (self-management)、社会意识 (social awareness)、人际关系技能 (relationship skills) 和负责的决策 (responsible decision-making) 五项核心能力。

[14] a. 周婧景、陆建松:《博物馆 6、7-11、12 岁儿童教育指南初探》,《中国博物馆》2015 年第 1 期; b. 杨玥:《儿童心理发展的普遍性特质分析——蒙台梭利的儿童观思想研究》,吉林大学硕士学位论文,2007 年,第 18-20 页。

[15] 同[14]。

[16] “缪斯熊”动画形象为吉林大学考古学院文博遗产系吉祥物(暂定),本项目的视觉设计及优化均由吉林大学考古学院 2018 级文物与博物馆学专业本科生吴若萱完成。

[17] 其他相关条例如:“成年人可以支持和引导儿童行使自己的权利”(《儿童权利公约》第五条),“儿童有权利依据各种媒介寻求、接受和传递各种信息和思想的自由”(《儿童权利公约》第十三条),“确保儿童能够从多种的国家和国际来源获得信息和资料”(《儿童权利公约》第十七条)。

[18] a. T. Cook, E. Hess. What the Camera Sees and from Whose Perspective: Fun Methodologies for Engaging Children in Enlightening Adults. *Childhood*, 2007, 14(1): 29-45. b. M. Hill. Children's Voices on Ways of Having a Voice: Children's and Young People's Perspectives on Methods Used in Research and Consultation. *Childhood*, 2006, 13(1): 69-89. c. S. Cox, A. Robinson - Pant. Power, Participation and Decision Making in the Primary Classroom: Children as Action Researchers. *Educational Action Research*, 2008, 16(4): 457-468. d. K. Tisdall, J. M. Davis & M. Gallagher. *Researching with Children and Young People: Research Design, Methods and Analysis*. London: Sage, 2008.

[19] a. A. Langston, L. Abbot, V. Lewis & M. Kellett. Early Childhood. In S. Fraser, V. Lewis, S. Ding, M. Kellett & Robinson C (eds.) *Doing Research with Children and Young People*. London: Sage, 2004: 147-160. b. C. O' Kane. The Development of Participatory Techniques: Facilitating Children's Views about Decisions Which Affect Them. *Research with Children*. London and New York: Routledge, 2008: 141-171.