

互動展示之觀眾行為意向研究

—以創價藝文展覽為例

Interactive Exhibition and Visitor Behavior Intention

-The Case Study of SOKA Culture Exhibitions

作者姓名：洪達媛 Hung, Da-Yuan

服務單位：國立臺灣藝術大學 藝術管理與文化政策研究所

National Taiwan University of Arts

Arts Management and Cultural Policy

職稱：碩士生 MS student

摘要

本研究探互動展示的觀眾參與經驗，應用總體學習成果模式(Generic Learning Outcomes, GLOs)理論，探討觀眾參與動機與總體學習成果。此研究以創價藝文的觀眾為對象。創價藝文自 2003 年起，以「文化尋根·建構美術百年史」為策展主軸，推出以不同媒材創作的藝術家個展，展覽超過 120 位台灣在地藝術家。但究竟觀眾的參與經驗成效為何？是否有藉由互動展示的設置達成學習經驗的提升？

本研究選擇以創價藝文的〈大化衍行 陳庭詩的藝術天地〉藝術家系列展覽為主要研究對象，在於瞭解創價藝文為觀眾族群，試圖在策展上以「觀眾體驗」的方式，評估不同展覽中的教育互動區體驗，希望能藉此讓民眾在互動中學習的方式認識展覽中的美學知識內容。該系列展覽旨在促進並評估參觀者接觸本土藝術文化的新方式，藉此了解藝術作品的內涵與價值以提升學習成效。透過總體學習成果模式(Generic Learning Outcomes, GLOs)綜合選出評量指標，提出拓展接觸藝術的新方式，也建立起評估學習經驗影響力的方法，進而達成評估設計展區之目的。研究方法包含調查研究，以到藝文中心觀展的觀眾作為研究對象，透過問卷調查蒐集資料，進行統計分析；而透過訪談策展團隊，藉此建立質量並重的展示評估。此研究可進行不同面向的展示分析，並可針對記憶性議題而對資料做更深入的分析，希望能探求在未來提供策展上的教育互動學習成效的關鍵因素。

關鍵字：互動展示、觀眾行為意向研究、總體學習成果、展示評估、創價藝文

Abstract

This study explores the audience participation experience and applies the Generic Learning Outcomes (GLOs) theory to explore audience participation motivation and overall learning outcomes. This study is aimed at viewers of the price-based art. Since 2003, Soka Culture has set up a solo exhibition of artists with different media materials with the theme of “Searching for the Root of Culture-Constructing the Centennial History of Taiwanese Art”. It has more than 120 Taiwanese artists. But what is the effectiveness of the audience's participation experience? Is there an improvement in learning experience through interactive display settings?

This study chooses the artist series exhibition of "Grand Transformations Spread Forth- Chen Ting-Shih's Artistic World" as the main research object of the price-based art. It is to understand the price-generating art as the audience and try to use the "visitors experience" in the curatorial process. Evaluate the experience of the educational interactive area in different exhibitions, hoping to let the people know the aesthetic knowledge content in the exhibition in the way of learning in the interaction. The series aims to promote and evaluate new ways for visitors to come into contact with local art and culture, so as to understand the connotation and value of art works to enhance learning outcomes. Through the Generic Learning Outcomes (GLOs), the selection indicators are comprehensively selected, and new ways to expand the art of contact are proposed. The method of assessing the influence of learning experience is also established, and the purpose of evaluating the design exhibition area is reached. The research method includes investigation and research, and the audience of the exhibition in the Art and Culture Center is used as the research object. The questionnaires are used to collect data for statistical analysis. Through the interviewing and curating team, the quality assessment is emphasized. This research allows for different orientation-oriented presentation analysis and a more in-depth analysis of data for memory issues, hoping to explore key factors in the future of curatorial interactive learning.

Keywords: Interactive Exhibition, Visitor Behavior Intention, GLOs, Exhibition Assessment, SOKA Culture

目錄

摘要.....	2
目錄.....	4
表目錄.....	5
圖目錄.....	6
第一章 緒論.....	7
第一節 研究背景.....	7
第二節 研究動機.....	7
第三節 研究目的與問題.....	8
第四節 研究範圍與限制.....	9
第五節 研究流程.....	9
第二章 文獻探討.....	10
第一節 博物館的觀眾研究.....	10
第二節 觀眾行為意向.....	13
第三節 博物館互動展示.....	15
第四節 創價藝文的互動展示.....	20
第三章 研究方法.....	26
第一節 研究架構.....	26
第二節 質化研究的參與觀察法.....	27
第三節 量化研究的研究變項說明.....	27
第四章 結論與建議.....	28
參考文獻.....	35

表目錄

表 2-1	行為意向量表.....	14
表 2-2	展示手法與使用媒體之關係表.....	15
表 2-3	展示手法的基本型態.....	16
表 2-4	常見的各類展示使用之媒體與參與者關係表.....	17
表 2-5	十五館所館員使用 GLOs 概念架構的試行概況.....	19
表 2-6	總體學習成果模式 GLOs.....	19
表 2-7	創價藝文第三檔期展覽列表.....	23

圖目錄

圖 1-1	研究流程圖.....	9
圖 2-1	博物館觀眾研究的類型.....	11
圖 2-2	2014 年 ICOM 年會計「博物館的社會行動」特展.....	22
圖 2-3	2014 國際博物館 ICOM 臺北年會.....	22
圖 2-4	陳庭詩展覽互動展示區 化腐朽「拼」創意.....	25
圖 3-1	研究架構圖.....	26
圖 4-1	觀眾參觀互動展示區的學習經驗背景因素.....	28
圖 4-2	觀眾參觀互動展示區的參與模式.....	28
圖 4-3	各個學習構面的平均分數呈現.....	29

第一章 緒論

第一節 研究背景

自台灣藝術創作的發展以來，藝術家的境遇與歷史的洪流有著密不可分的關聯，在台灣美術史上，大眾未必清楚了解每段時間與距離的限制，而學者也時常無意落入這個難以界定的爭辯。但從生活的現實中理解，可以深刻感受臺灣美術史撰寫與理解的必要。在這段不到一、二十年的時間，往往已經遺忘本地的上一代人、自己經歷的一些事件與教訓，更何況其他地區的人們對臺灣歷史理解的殷切期盼。¹

長久以來，台灣各領域藝術史的研究因為缺乏一個固定的社群機構提供定期聚會、交流與討論，或缺乏固定舉辦展覽的平台，研究者們的發表往往必須依賴各類研討會，或依附在其他學門機制底下尋找對談與呼應的聲音，書寫認同主體的文章。

然而，台灣創價學會自 2003 年起，以「文化尋根·建構臺灣美術百年史」為策展主軸，以藝術家個展方式呈現，推動教育與社區藝術化，至今已邁入第 15 年。台灣創價學會是一個 NGO (Non-Governmental Organization, 非政府組織) 團體，是致力於推動文化、教育及和平活動的人本主義團體，在台北至善、板橋、桃園、新竹、台中、彰化秀水、雲林景陽、台南安南、高雄鹽埕等 9 處藝文中心，展出百年來在台灣美術史上，佔有一席之地之傑出藝術家作品 (吳青蓉, 2017)。

此外，更推動展覽的畫冊作為文字工作，拍攝影音紀錄資料。透過機構組織研究，集結探討臺灣在地藝術與當代美術的發展，實際以藝術家個展、畫冊、紀錄片方式呈現藝術家敘事的生平紀錄做為研究內容，進而為藝術家的生命經驗建構臺灣藝術史的樣貌。除了「台展三少年」的陳進、林玉山、郭雪湖外，更包含水墨畫家李奇茂、歐豪年等，其中著名的「快門三劍客」張才、鄧南光、李鳴鵬，也是於創價藝文展出過的藝術家。

第二節 研究動機

基於研究者長期關注藝術展覽的工作，為追求藝術貼近生活的理念，近年更積極投入創價藝文策展之志工行列。然而，經常反思藝術家個展在策展規劃與設計教育互動區的過程中，思考究竟觀眾是誰？而又如何透過藝文展覽的互動機制創造多少影響力？進而成為以文化理念推展美術教育的連帶，也就是台灣創價學會「文化尋根·建構台灣美術百年史」的重要議題。

透過觀眾研究了解受眾族群對於博物館與藝文機構而言，都是重要的評估。而本研

¹引自蕭瓊瑞，(2013)。戰後台灣美術史 History of Fine Art in Postwar Taiwan，藝術家出版社，頁 15。

究選擇以觀眾研究來看此議題，晚近有關博物館教育(museum education)或觀眾研究(visitor studies)的研究文獻，不管在質與量上都有顯著增加，成為當代博物館學中不可忽視的一環（張譽騰，2001）。

觀眾研究的作用和目的，是它能對運作或決策提供一些實際且有益的資訊，這些正是研究者所無法控制的。在評鑑的過程中，有時也有未慮及的問題，除非經營者和其他職員本身參與了觀眾研究的設計，否則其研究可能會和經營管理脫節（Loomis，1987）。研究者在長期投入策展志工的行列，發現唯有評估展覽機制與內容，才能有效地達成觀眾研究的目的性。

期許能從觀眾的個人脈絡、場域社會脈絡與環境脈絡檢視在創價藝文中的展覽教育互動區計畫，提供獨特的經驗與學習的軌跡。

第三節 研究目的與問題

欲了解藝文中心所規劃的互動展示區中觀眾的觀展經驗，有鑑於前述研究背景與動機，本研究之研究目的主要有以下 3 項：

- （一）探求創價藝文在互動展示的發展架構。
- （二）規劃的展覽與互動展示，以問卷實證分析觀眾經驗。
- （三）透過總體學習效果模式(GLOs)評估創價藝文展覽中互動展示區的設置，觀眾學習成效內涵，並連結與策展團隊設計上創價藝文精神價值的學習。

基於上述研究目的，有多待檢驗之處。為了能以量化方法來分析，本研究將研究問題訂為以下 3 項，以便進行更深入的探討。

- （一）創價藝文「文化尋根·建構台灣美術百年史」展覽的整體推廣架構與方針為何？
- （二）觀眾研究在博物館領域中的發展歷史與重要性為何？
- （三）創價藝文觀眾在參與展覽中的互動展示區後，在「增進知識與理解」、「行動與行為的改變或進步」、「樂趣啟發與創造力」、「態度與價值觀轉變」以及「增進技能」等五大面向中有哪些整體的學習成果？並評估互動展示區的設置與策展團隊設計上創價藝文精神價值的學習？

第四節 研究範圍與限制

本研究之對象以創價藝文展覽〈大化衍行 陳庭詩的藝術天地〉展覽作為研究案例範圍，以到訪至藝文中心之觀眾為問卷樣本抽樣對象，探討其互動展示、展品內容與觀眾學習成效之間的關係，並建構其影響關係模式。因受限於各種主、客觀之因素，其限制分述如下：

- (一) 本問卷將以 Hooper-Greenhill 等 (2003) 學者提出 GLOs 量表依實際情況做部分內容調整，並分為七個等級：由非常同意／很同意／同意／普通／不同意／很不同意／非常不同意（評分依序為 1 至 7），且假設各變項差距相等，所以仍與精確情況有所差距。
- (二) 受測民眾在填寫問卷時，可能會受限於個人主觀的想法情緒、環境或其他方面的影響，而未據實填寫或缺寫，均為本研究無法控制，或事後可以得知而加以排除的，以上種種均會影響問卷的信度。

第五節 研究流程

本研究流程如下圖所示，在確立研究目的後建立研究架構，藉由質化與量化分析後提出研究結論與體驗行銷評估後的建議。

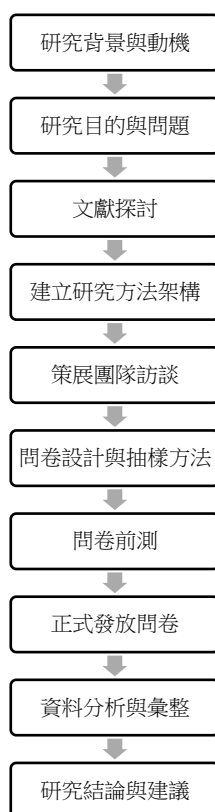


圖 1-1 研究流程圖